

PERPUSTAKAAN FTSP UIN	
HADIAH/BELI	
TEL. TERIMA :	22 Juli 2006
NOL. JUDEL :	02 2080
NOL. INV. :	512 00002080001
TANGGAL :	

TUGAS AKHIR

PUSAT JUAL-BELI PONSEL DAN KOMPUTER DI JOGJAKARTA

Transformasi Karakteristik Visual Ponsel Sebagai Penampilan Bangunan



Disusun Oleh :

Ahmad Yani Respita

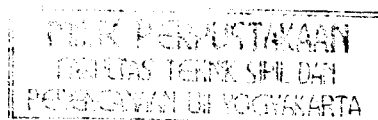
98512077

TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2006



**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

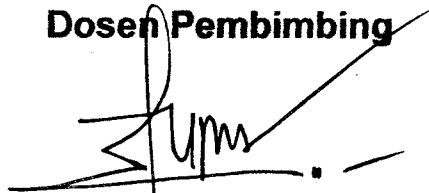
**PUSAT JUAL-BELI PONSEL DAN KOMPUTER DI
JOGJAKARTA**

Transformasi Karakteristik Visual Ponsel Sebagai Penampilan Bangunan

**Disusun Oleh :
Ahmad Yani Respita
98512077**

MENYETUJUI

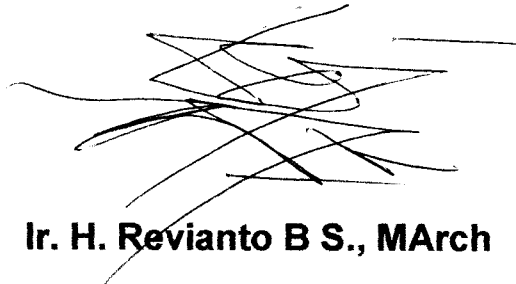
Dosen Pembimbing



Ir. H. Supriyanta

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia



Ir. H. Revianto B S., MArch

TUGAS AKHIR

**PUSAT JUAL-BELI PONSEL DAN KOMPUTER DI
JOGJAKARTA**

Transformasi Karakteristik Visual Ponsel Sebagai Penampilan Bangunan



Diajukan Untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

**Disusun Oleh :
Ahmad Yani Respita
98512077**

**TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2006**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Kasih atas limpahan kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir dengan judul "Pusat Jual-Beli Ponsel Dan Komputer Di Jogjakarta" ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh derajat Sarjana S1 Arsitektur di Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Selama proses penyelesaian tugas akhir ini, penulis selalu mendapatkan bantuan, dukungan serta bimbingan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ir. H. Widodo, MSCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur
3. Ir. H. Suprianta, Msi, selaku dosen Pembimbing.
4. Ir. Iftironi selaku Dosen Penguji.
5. Keluarga tercinta, yang selalu mendukung dalam segala hal.
6. Teman-teman dan semua sahabat-sahabatku yang sangat kukasihi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kelemahan atau kekurangan, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran ataupun masukan yang berguna bagi perbaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan ilmu di bidang Arsitektur.

Jogjakarta, 2006

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vii

BAB I. PROPOSAL

1.	Latar Belakang	1
1.1.	Perkembangan teknologi ponsel dan komputer.....	1
1.2.	Pentingnya keberadaan pusat jual beli Ponsel dan komputer di Jogjakarta.....	2
2.	Rumusan Permasalahan	3
2.1.	Permasalahan Umum	3
2.2.	Permasalahan Khusus	3
3.	Tujuan dan Sasaran	3
3.1.	Tujuan	3
3.2.	Sasaran	3
4.	Lingkup Pembahasan	4
5.	Spesifikasi Proyek	4
5.1.	Site.....	4
5.2.	Profil pengguna bangunan.....	6
6.	Strategi Perancangan	11
6.1.	Study kasus	11
6.2.	Cara Pendekatan	13
6.3.	Skema / Diagram Pola Pikir....	15
7.	Konsep desain	16
7.1.	Karakteristik Ponsel	

	dan Komputer.....	16
7.2	Transformasi karakteristik Ponsel kedalam bentuk Bangunan.....	19
7.3.	Pemanfaatan ruang dalam Sebagai ruang komersial yang Optimal.....	21
BAB II.	SKEMATIK DESAIN	
	Analisa Site.....	24
	Konsep Bangunan	29
BAB III.	LAPORAN PERANCANGAN	43 - 54
KEASLIAN PENULIS		55
DAFTAR PUSTAKA		56

ABSTRAK

PUSAT JUAL-BELI PONSEL DAN KOMPUTER DI JOGJAKARTA Transformasi Karakteristik Visual Ponsel Sebagai Penampilan Bangunan

Oleh :

Ahmad Yani Respita

98512077

Jogjakarta sebagai pusat teknologi cukup tinggi memiliki potensi sumber daya manusia yang potensial. Sebagai kota kreativitas di Jogjakarta telah tersebar komunitas-komunitas atau kelompok-kelompok kecil dalam mencurahkan kreatifitas mereka lewat peluang usaha, khususnya ponsel dan komputer. Komunitas-komunitas tersebut tidak hanya datang dari generasi tua saja dan tidak sedikit generasi muda yang ikut berpartisipasi didalamnya, bahkan dari segala penjuru kota. Tumbuh suburnya perkembangan teknologi ini perlu ditunjang dengan adanya fasilitas yang mewadahnya secara khusus.

Untuk mewadahi kegiatan tersebut dibutuhkan tempat yang representatif sebagai ponsel dan komputer. Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer adalah wadah yang tepat untuk mewadahi berbagai aktifitas yang berkaitan dengan ponsel dan computer, baik itu jual-beli, service, pelatihan, maupun perakitan.

Pusat Jual_Beli Ponsel dan Komputer dalam perancangannya menerapkan konsep Transformasi Karakteristik Visual Ponsel Sebagai Penampilan Bangunan yang selaras dengan tugas yang diemban bangunan, dimana pemecahan masalah yaitu bisa mewadahi dan melayani kegiatan-kegiatan jual-beli / komersial perdagangan.

Perancangan bangunan Pusat Jual Beli Ponsel dan Komputer harus bisa merancang ruang dalam dan ruang luar, dalam sebuah bangunan komersial melalui pendekatan pemanfaatan ruang-ruang komersialnya secara optimal.

BABI

PUSAT JUAL BELI PONSEL DAN KOMPUTER DI JOGJAKARTA

Transformasi Karakteristik Visual Ponsel Sebagai Penampilan Bangunan

1. Latar Belakang

1.1. Perkembangan Tehnologi Ponsel dan Komputer

Kemajuan teknologi pada masa sekarang diberbagai bidang semakin pesat, khususnya teknologi ponsel (telepon selular) dan komputer. Hal tersebut ditunjukan dengan keluarnya model-model ponsel terbaru dengan fasilitas dan fitur-fitur yang semakin lengkap dan canggih, dan teknologi komputer yang semakin banyak mencakup semua bidang sehingga segala hal dapat dikerjakan dengan menggunakan fasilitas komputer.

Di Jogjakarta hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya counter-counter ponsel dan komputer yang semakin banyak dan antusiasme masyarakat untuk menggunakan kedua fasilitas tersebut dalam segala aspek kehidupan sehari-hari mereka. Di sis lain meningkatnya jumlah dan ragam produk ponsel, semakin banyaknya operator selular dan semakin luasnya jaringan operator didukung dengan semakin terjangkaunya harga ponsel, yang mana hal tersebut merupakan salah satu peluang bisnis bagi para pemilik modal, sehingga counter-counter baik ponsel maupun komputer mulai menjamur dimana-mana.

Dengan semakin banyaknya counter-counter ponsel dan komputer di Jogjakarta memberikan banyak pilihan bagi masyarakat atau konsumen yang akan menggunakan fasilitas ponsel dan komputer, tetapi disisi lain dengan letak dan tempat yang tidak terpusat (menyebar) juga akan mempersulit, karena letaknya yang berjauhan.

Maka suatu tempat atau bangunan yang dapat menampung kegiatan jual beli ponsel dan komputer sangatlah dibutuhkan. Dengan adanya **Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer** ini diharapkan akan memberikan

kemudahan bagi masyarakat dan konsumen yang akan menggunakan fasilitas ponsel dan komputer.

1.2. Pentingnya Keberadaan Pusat jual-Beli Ponsel dan komputer di Jogjakarta

Di kota besar seperti Jogjakarta, fasilitas-fasilitas komersial terdapat beberapa tempat yang merupakan zona kawasan komersial antara lain Jalan Solo/Jalan Urip Sumoharjo kecamatan Gondokusuman. Yang mana pada perkembangannya saat ini kawasan ini menjadi salah satu pusat kegiatan perdagangan yang oleh masyarakat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk pemenuhan kebutuhan mereka.

Dengan kondisi yang seperti itu maka adanya suatu fasilitas komersial/bangunan yang mewadahi sebagai pusat jual-beli ponsel dan komputer yang pada perkembangannya sudah menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat sangatlah penting. Yang mana akan memudahkan masyarakat/konsumen untuk mendapatkan kebutuhannya juga memberikan banyak pilihan tempat dan fasilitas tanpa berpindah-pindah tempat yang kadang berjauhan sehingga tidak efektif dan memakan banyak waktu, tenaga dan biaya.

Juga dengan adanya Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer ini akan memberikan peluang bisnis bagi masyarakat pemilik modal tanpa harus bersusah payah mencari tempat untuk usaha mereka.

Jadi dengan kata lain Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer ini akan memberikan kontribusi yang baik bagi masyarakat/konsumen ataupun pemilik modal/pengusaha

2. Rumusan Permasalahan.

1.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang penampilan sebuah bangunan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer di Jogjakarta yang dapat mewadahi dan melayani kegiatan-kegiatan jual-beli / komersial perdagangan.

1.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menampilkan bangunan yang berdasarkan pada transformasi karakter visual ponsel.

3. Tujuan dan Sasaran

3.1. Tujuan

Mendapatkan rancangan bangunan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer yang dapat memfasilitasi dan melayani kegiatan perdagangan/komersial dengan menghasilkan penampilan bangunan yang berdasar pada transformasi karakter visual ponsel.

3.2. Sasaran

- Menghasilkan fasade / tampak bangunan yang di ambil dari pentransformasian karakter visual ponsel sehingga penampilan bangunan terlihat lebih menarik.

- Rancangan ruang-ruang komersial yang optimal.

Mendapatkan rancangan ruang-ruang komersial dalam bangunan yang dapat mewadahi setiap kegiatan di dalamnya dengan besaran-besaran yang optimum. Untuk menunjukkannya gambar rancangan yang dihasilkan adalah : denah dan potongan ruang-ruang dalam yang menunjukkan komposisi antara luas dan bentuk ruang yang tersedia dengan bentuk instrumennya, denah modul yang digunakan.

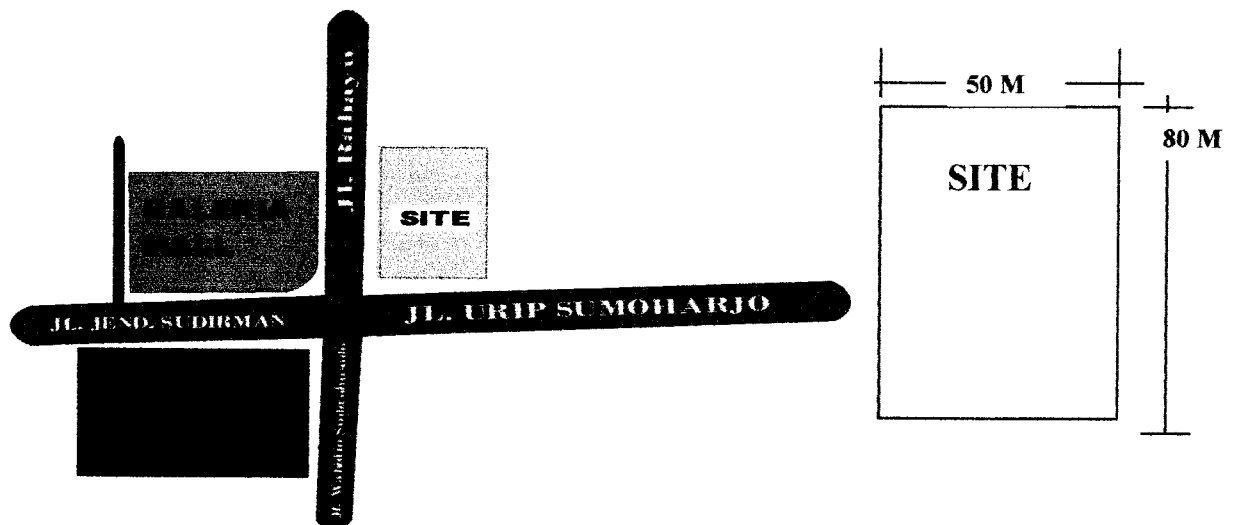
4. Lingkup Pembahasan

- Pembahasan mengenai aspek serta factor yang mempengaruhi latar belakang perancangan *Pusat Jual-beli Ponsel dan Komputer* yang dapat memenuhi dan mewadahi kegiatan-kegiatan komersial yang efektif dan dapat saling berintegrasi dalam satu bangunan.
- Pembahasan mengenai transformasi karakter visual ponsel.

5. Spesifikasi Proyek

5.1. Site

Site terletak di penggal jalan Urip Sumoharjo di kawasan zona komersial yaitu perempatan Galeria Mall yang berada pada sisi utara jalan dan berseberangan dengan Galeria Mall yang mana potensi lokasi sebagai salah satu kawasan pusat perdagangan di kota Jogjakarta sehingga mempunyai nilai komersil yang tinggi dan mudah dalam pencapaiannya, yang juga mempunyai nilai lebih sebagai Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer di Jogjakarta.



5.1.1. Potensi Lokasi

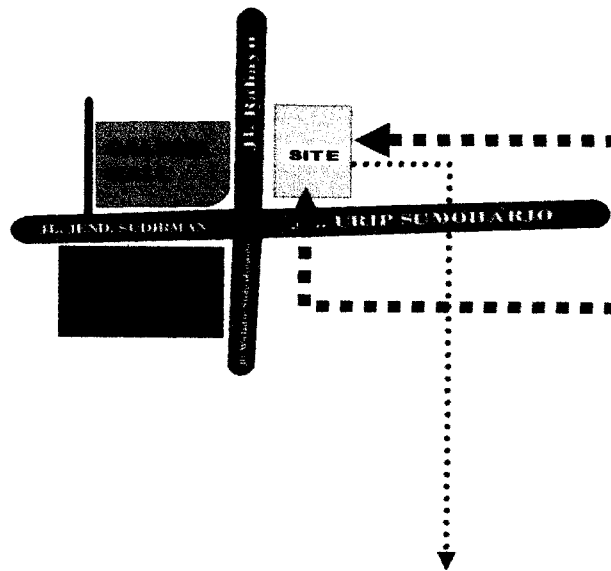
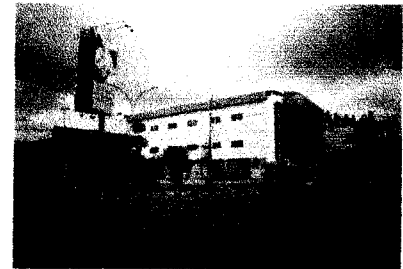
Lahan merupakan lahan kosong yang sekarang dipergunakan sebagai lahan parkir roda 4. Sesuai RUTRK (Rencana Umum Tata Ruang Kota) Jogjakarta tahun 1992-2004 yaitu komposisi kegiatan budidaya penuh sosial ekonomi dengan kelas bangunan agak tinggi yaitu jumlah luas lantai 2-5 ha dengan tinggi bangunan 18 m, lapis bangunan adalah 3 tingkat dan building coverage 80%, struktur kawasan jalan Urip Sumoharjo Kecamatan Gondokusuman sebagai distrik perdagangan yang terbentuk oleh jalur pergerakan linier.

5.1.2. Kondisi lahan

Lahan merupakan lahan kosong yang sampai saat ini belum didirikan bangunan dan digunakan sebagai lahan parkir kendaraan roda 4. Dalam perancangan ini lahan dianggap kosong dan sisa bangunan yang ada tidak dipakai.

Disamping itu terdapat nilai lebih dan strategis pada lokasi site, yaitu :

- Letak site yang strategis di pangkal jalan (Jl. Urip Sumoharjo)
- Site berada di tengah kota dalam kawasan perdagangan/komersial
- Lebar badan jalan yang memadai (± 16 m/ 4 lajur) untuk menuju site, sehingga memudahkan akses ke site
- Jaringan infrastruktur (utilitas) yang memadai yang menunjang fasilitas dan kegiatan pada bangunan Music Center yang akan dirancang, seperti jaringan telepon, listrik, riol kota, PAM dan trotoar pada lokasi site.



Letak site berada pangkal perempatan jalan. Yang berada pada pusat kota yaitu perempatan RS. BETESDHA, berhadapan dengan Galeria Mall dan terletak pada kawasan perdagangan.

5.2. Profil Pengguna Bangunan

5.2.1. Karakteristik Pengguna Bangunan

Fasilitas komersial berfungsi sebagai sarana kegiatan penjualan atau pembelian barang dan jasa. Adapun karakteristik penggunaanya adalah :

a. Pengunjung (konsumen)

Pengunjung adalah objek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan barang dan jasa.

b. Penyewa

Adalah objek pelaku kegiatan penyewa atau membeli ruang yang disewakan atau dijual oleh pihak pemilik bangunan. Ruang-ruang tersebut dignkan oleh penyewa atau pembeli untuk menjalankan prinsip ekonomi.

c. Pemasok (distributor)

Adalah objek pelaku pengadaan barang untuk pedagang.

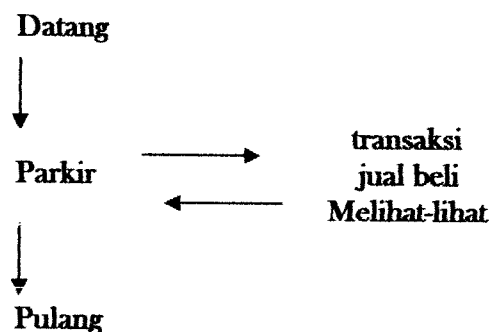
d. Pengelola bangunan

Adalah objek pelaku kegiatan yang mengelola manajemen dan operasional fasilitas bangunan.

5.2.2. Karakteristik Kegiatan

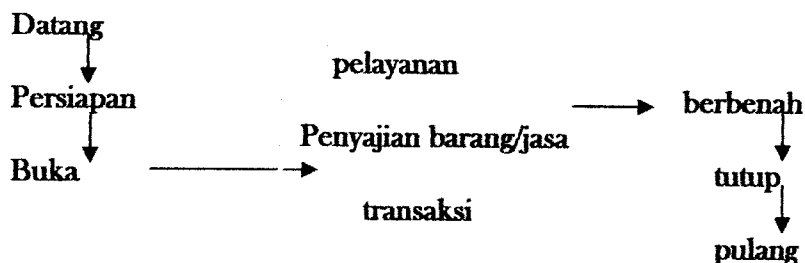
Karakteristik kegiatan yang ada dalam fasilitas komersial ini berdasarkan karakteristik penggunaanya, meliputi :

a. Kegiatan pengunjung/konsumen



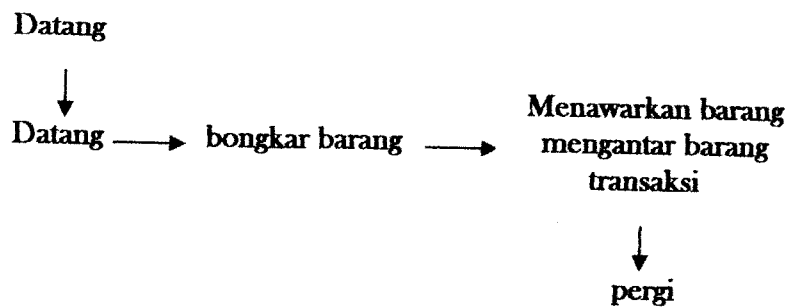
SKEMA : KEGIATAN KONSUMEN

b. Kegiatan Penyewa



SKEMA : KEGIATAN PENYEWA

c. Kegiatan pemasok/distributor



SKEMA : KEGIATAN PEMASOK

d. Kegiatan Pengelola

- Kegiatan Managemen, meliputi :
 - Keuangan
 - Personalia
 - Marketing
 - Umum
- Kegiatan Operasional Meliputi :
 - Security
 - Cleaning Service
 - Parkir
 - Teknik

5.2.3. Asumsi Kebutuhan Ruang

Luas lahan yang tersedia adalah $\pm 4000 \text{ M}^2$. Dengan luas dasar bangunan (BC) $75\% = 3000 \text{ M}^2$. dari hasil asumsi ini tidak menutup kemungkinan mengalami perubahan dalam proses desain. Diperkirakan bangunan ini akan dibuat 4-5 lantai.

Untuk rancangan retail pada bangunan ini didasari oleh modul yang dibuat berdasarkan besaran-besaran ruang yang terkecil dari kegiatan yang terjadi didalam retail. Modul-modul retail tersebut yang digunakan sebagai layout interior bagi retail perdagangan.

Adapun kebutuhan ruang disini adalah kebutuhan ruang yang disesuaikan dengan seluruh kegiatan yang ada dengan pertimbangan dan tolak ukur dari standart yang ada serta asumsi-asumsi yang sesuai dengan fungsinya yaitu Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer yang didalamnya terdapat kegiatan dengan kebutuhan ruang yang berbeda, yaitu :

A. Ruang Pengelola

No	Ruang	Asumsi Kapasitas	Besaran Standart (M ²)	Luas (M ²)	Sirkulasi (%)	Unit	Total besaran (M ²)
1	Direktur	1	9 - 18	15	20	4	72
2	Sekretaris	4	5,5	22	20	1	26.4
3	Ruang Staff	8	2,7	13.5	30	1	28.08
4	Ruang Rapat	15	1.5 - 2	15	50	1	22.5
5	Ruang Tamu		10	10	30	1	13.3
6	R. Administrasi	12	1.4	16.8	20	1	20.16
7	Lavatori pria		0.6/Urinoir 0.8/Wastafel 2/Wc	8	20	4 urinoir 2 wastafel 2 wc	9.6
	Perempuan		2/wc 0.8/wastafel	5.6	20	2 wc 2 wastafel	6.72
						Sub total	198.76 M ²

B. Ruang Jasa Pelayanan

No	Ruang	Asumsi Kapasitas	Besaran Standart (M ²)	Luas (M ²)	Sirkulasi (%)	Unit	Total besaran (M ²)
1	Retail A			12	20	40	576
	Retail B			24	20	30	864
	Retail C			36	20	20	864
2	Lobby / informasi	20	1.4	28	30	1	36.4
3	Hall	100		200	20	1	240
4	R. Exsibisi / Pameran	300	1.4	420	20	1	504
5	Restaurant	100	1.4	140	30	1	182
6	Cafetaria	75	1.4	105	30	1	136
7	Supermarket					1	540
8	Internet Cafe	80	1.4	112	30	1	145.6

9	Game Center	80	1.5	120	30	1	156
10	Digital Foto Studio	50	1.4	70	20	2	182
11	Book Shop	80	1.4	112	20	1	134.4
12	ATM			3		3	9
Sub Total							4569 M2

C. Kegiatan Penunjang

No	Ruang	Asumsi Kapasitas	Besaran Standart (M ²)	Luas (M ²)	Sirkulasi (%)	Unit	Total besaran (M ²)
1	Gen set			24		1	24
2	Pompa			16		1	16
3	Control Panel			12		1	12
4	AHU			12		3	36
5	Chiller			18		1	18
6	Pos Keamanan			8		4	32
7	Mushola	40	0.8	32	20	1	38.4
8	Tempat wudlu			16		1	16
9	Lavatory	30	1.2	36	20	2	86.4
10	Perawatan			6		4	24
Sub Total							303 M2

Kebutuhan Ruang Parkir

No	Ruang	Asumsi Kapasitas	Besaran Standart (M ²)	Luas (M ²)	Sirkulasi (%)	Total besaran (M ²)
1	Parkir Umum	Asumsi Pengunjung 1000/hr, 20% bermobil (= 200 org/hr) 1 mobil rata2 3 orang 200/3 = 67 mobil				
2	Parkir Mobil	70	12	840	20	1008
3	Parkir Motor	150	2	300	20	360
Sub Total						Total
1368 M2						

Berdasarkan hasil perhitungan asumsi di atas, maka diperoleh luas total bangunan yang diperoleh adalah :

$$198.76 + 4569 + 303 + 1368 = 6438.76 \text{ M}^2 (6440 \text{ M}^2)$$

Lahan yang tersedia pada site adalah $\pm 4000 \text{ M}^2$.

Luas keseluruhan bangunan $\pm 6440 \text{ M}^2$ dengan luas dasar bangunan (BC) 75 % yaitu $\pm 3000 \text{ M}^2$.

Dari hasil asumsi ini tidak menutup kemungkinan mengalami perubahan dalam proses desain. Diperkirakan bangunan Jogjakarta Music Center akan dibuat 3-4 lantai.

6. Strategi Perancangan

6.1. Studi Kasus

- **Borobudur Plaza Phone Market**

Bangunan ini sebenarnya merupakan bangunan komersial yang mempunyai banyak fungsi yaitu diskotik, rumah makan, salon, konser club café dan phone market. Sehingga dilihat dari keanekaragaman fungsi tersebut maka bangunan ini sarat akan pengunjung.

Karena letaknya yang strategis maka pencapaian ke gedung ini sangat mudah. Keunggulan gedung ini apabila ditinjau dari segi pencapaian antara lain,

- a. Posisi gedung berada di pinggir jalan magelang, sehingga memudahkan akses kedalam gedung.
- b. Adanya basement luas yang memungkinkan banyaknya pengunjung yang datang dengan tidak mengganggu sirkulasi jalan yang sudah padat.

Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain :

- Penempatan fungsi bangunan phone market pada gedung ini kurang tepat. Meskipun gedung ini sarat akan pengunjung namun dari fungsi sebagai phone market tidak terlalu diminati

oleh pengunjung. Hal ini disebabkan Karena fungsi bangunan lainnya tidak mendukung, yaitu gedung ini cenderung berfungsi sebagai tempat hiburan. Sehingga orang yang datang ditempat ini sangat banyak tetapi bukan untuk belanja melainkan untuk mencari hiburan, sehingga orang yang akan belanja di tempat ini akan merasa tidak nyaman.

Hal ini dapat dilihat dari retail-retail yang sepi pengunjung dan retail-retail yang selalu tutup ataupun tidak ada penyewanya.

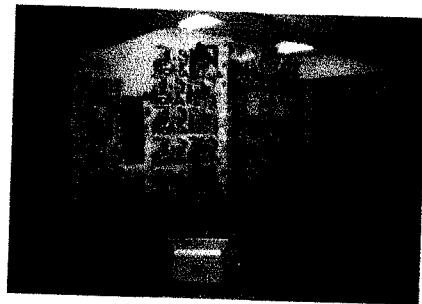
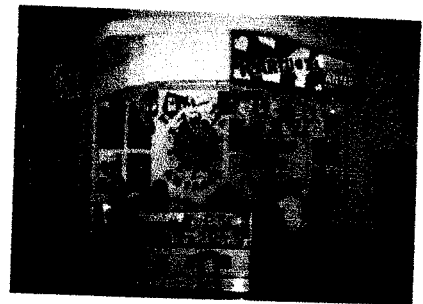


Foto retail-retail yang sepi pengunjung

- **Ramai Mall Phone Market dan Computer Market.**

Berbeda dengan Borobudur phone market, gedung ini merupakan pusat perbelanjaan sehingga pengunjung disini sangat banyak. Selain berada di kawasan Malioboro gedung ini juga merupakan salah satu pusat perbelanjaan yang sangat diminati oleh pengunjung karena lengkap dan cenderung lebih murah.

Salah satunya adalah phone market dan computer market. Kedua fungsi tersebut berada dalam satu bangunan dengan penempatan ruang yang berbeda.

Namun dalam fungsi bangunan tersebut ada hal yang perlu diperhatikan yaitu :

- a. Pola hubungan ruang yang cenderung semramut sehingga membingungkan konsumen yang datang. Tidak adanya hall sebagai zona transisi antara ruang luar dengan ruang

dalam, sehingga pengunjung akan bingung dalam menentukan arah yang akan dituju.

- b. Penempatan fungsi phone market dan computer market yang tidak dalam satu zona atau kawasan.
- c. Layout retail yang tidak optimum.

Besaran ruang retail-retail pada gedung ini selain belum cukup untuk membuat layout yang optimum juga tidak adanya batas yang memisahkan antara retail yang satu dengan satunya sehingga pengunjung satu retail dapat mengganggu retail lainnya.

Disisi lain penataan layout retail diserahkan sepenuhnya kepada penyewa sehingga menyebabkan besaran ruang yang disewakan seakan tidak cukup, sehingga ruang bagi konsumen tidak diperhatikan dan tidak diberi ruangan yang cukup. Hal itu mengakibatkan jalur sirkulasi menjadi sesak dan tidak ada ruang gerak yang cukup bagi pengunjung lainnya. Karena pengunjung retail akan memadati jalur sirkulasi.

6.2. Cara Pendekatan

A. Pengumpulan Data

- Mengamati keadaan eksisiting yang ada di lapangan (kondisi site) yang meliputi pengamatan posisi site terhadap lingkungan, bentuk dan besaran site, sarana dan prasarana yang ada.
- Studi literature, baik melalui buku-buku ataupun internet.
- Data-data dari standart yang sudah ada
- Data mengenai kebutuhan ruang serta fasilitas yang diperlukan

B. Transformasi Desain

- Melakukan penganalisaan data yang berkaitan dengan fasilitas komersial dimulai dengan tata ruang yang efektif, besaran ruang

yang optimum, area parkir, sirkulasi manusia yang efektif,. Kemudian menyimpulkan fungsi bangunan sehingga mampu menampung segala kegiatan dan fasilitas yang ada.

- Melakukan transformasi desain dengan melihat dari analisa data, studi literature dan asumsi-asumsi yang hasilnya berupa sketsa-sketsa gagasan.

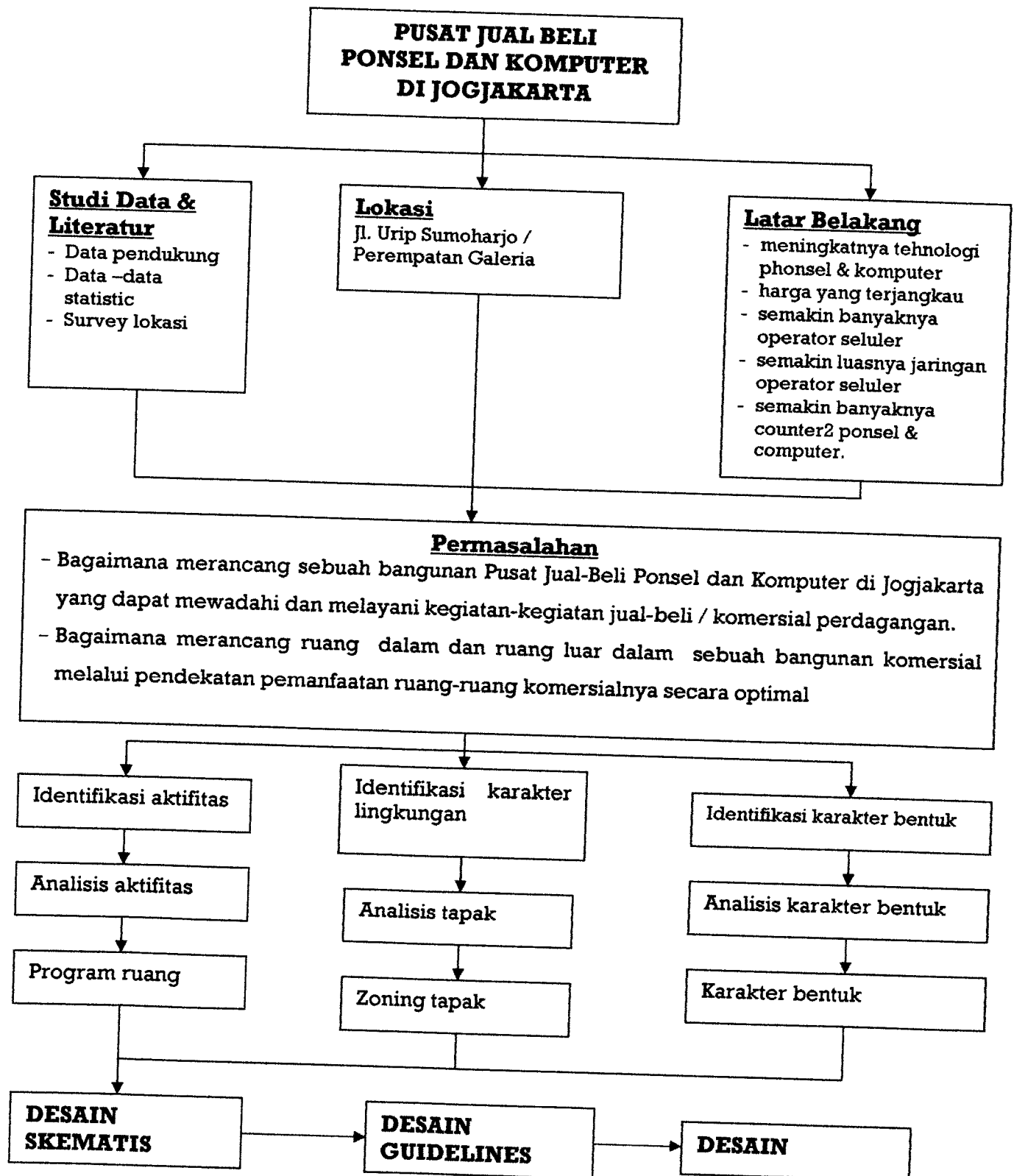
C. Usulan Desain

Usulan desain ini dapat berupa gambar rancangan, yaitu :

- Site plan
- Situasi
- Denah
- Tampak
- Perspektif
- Potongan
- Detail-detail

Yang mana gambar-gambar tersebut didesain berdasarkan penekanan pada pemanfaatan ruang dalam yang optimal melalui pendekatan dan konsep optimasi pemanfaatan ruang-ruang fungsional.

6.3. Skema / Diagram Pola Pikir



7. Konsep Desain

Sebagai pendekatan dalam perancangan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer di Jogjakarta ini yaitu melalui pendekatan pada karakteristik Ponsel dan komputer yang kemudian digunakan sebagai pertimbangan konsep desain.

7.1. Karakteristik Ponsel dan Komputer

Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer di Jogjakarta harus dapat memunculkan *image* yang mengekspresikan kegiatan di dalamnya. Hal itu dilakukan dengan menganalogikan karakteristik ponsel dan komputer yang kemudian ditransformasikan kedalam konsep desain bangunan.

Adapun karakteristik-karakteristik tersebut adalah :

- a. Bentuk yang tidak teridentifikasi / bentuk tersamar
- b. Berkembang dan berubah-ubah / fleksibel
- c. Bahan yang digunakan ringan
- d. Familiar terhadap manusia
- e. Fitur / fasilitas hiburan

Dari karakteristik-karakteristik tersebut diatas, dapat dijelaskan bahwa karakteristik yang ditransformasikan kedalam desain adalah sebagai berikut :

A. Bentuk yang tidak teridentifikasi / bentuk tersamar

Bentuk bangunan tidak menonjolkan bentuk ponsel secara nyata melainkan lebih kearah simbolis karakteristiknya sehingga orang akan tertarik dan ingin mengetahuinya. Karakteristik bentuk ini juga mengekspresikan **kebebasan, kreatifitas** dan **dinamisme** dalam bangunan. Simbol **kebebasan** ditranformasikan kedalam bangunan dengan berupa memberikan elemen-elemen kaca transparan khususnya pada sisi bangunan yang menghadap atau berorintasi ke jalan utama sehingga orang dapat melihat view ke dalam bangunan begitupun sebaliknya. Kebebasan disini diwakili oleh elemen kaca

transparan sebagai simbol kebebasan berkomunikasi. Simbol **kebebasan** juga diterapkan pada pada ruang hall, dimana ruang ini dibuat fleksibel sehingga secara temporal ruang bebas dapat diubah sesuai kebutuhan.

Ponsel dan komputer merupakan hasil dari kreatifitas manusia, dimana selalu memunculkan ide-ide baru baik bentuk, teknologi, fasilitas/fitur maupun fungsinya. Dengan kreatifitas tersebut menjadikan ponsel dan komputer berkembang sangat pesat dan berubah-ubah bentuknya, ukuran ataupun teknologinya, sehingga mengakibatkan identitas bentuknya menjadi tidak jelas/tersamar. Simbol **kreatifitas** ini kemudian ditransformasikan ke bangunan dengan simbolisme bangunan dibuat buat tersamar dan seakan-akan memberikan kesan bahwa bangunan itu masih akan berkembang sehingga mengarahkan dan memberikan ide bagi orang yang melihat untuk berfikir kreatif dalam memahami bentuk Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer ini karena orang akan diarahkan pada karakteristik simbolis ponsel bukan bentuk fisiknya.

Sedangkan simbol **dinamis** dapat diartikan sebagai pola gerak yang terwujud dari kemudahan menggunakan dan menerapkannya untuk memperlancar aktifitas kegiatan sehari-hari. Yang kemudian ditransformasikan ke dalam bangunan sebagai pola gerak yang dinamis dalam interior bangunan dengan penerapan tingkatan dan penempatan fungsi ruang dalam bangunan.

B. Berkembang dan berubah-ubah / fleksibel

Fleksibilitas diterapkan pada tata ruang-ruang yang memerlukan fleksibilitas ruang sesuai dengan kebutuhan fungsinya misal ruang eksibisi atau ruang pameran.

C. Bahan yang digunakan ringan

Bahan-bahan bangunan dan konstruksi digunakan bahan yang ringan (khususnya pada selubung bangunan) tetapi tetap mendukung fungsi bangunan sebagai mana mestinya.

D. Familiar terhadap manusia

Familiar ditransformasikan dengan fungsi dan orientasi bangunan terhadap lingkungan sekitar dan aksesibilitas yang mudah baik keluar maupun kedalam bangunan. Simbol familiar juga ditranformasikan sebagai fungsi bangunan mencakup seluruh kalangan baik kalangan menengah keatas ataupun menengah kebawah sehingga semua kalangan tidak takut untuk berkunjung ke bangunan ini.

E. Fitur / fasilitas hiburan

Selain sebagai Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer, bangunan dapat dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi dan hiburan bagi pengunjung. Sehingga bangunan tidak hanya sebagai tempat transaksi jual-beli, atau memperbaiki ponsel dan komputer saja tetapi dapat menikmati bangunan tersebut beserta fasilitas-fasilitas lain yang disediakan.

7.2. Transformasi Karakteristik Ponsel Kedalam Bentuk Bangunan

Dalam berbagai macam bentuk ponsel secara umum mempunyai karakteristik visual yang dijadikan konsep desain yang akan ditransformasikan kedalam bentuk bangunan, yaitu :

- 1) dominasi permukaan
- 2) bagian menerus
- 3) permukaan transparan
- 4) bagian modular
- 5) bagian yang repetitive

dari kelima karakteristik visual diatas bentuk transformasi kedalam bangunan adalah :

- Didominasi Permukaan

Chasing merupakan bagian tertuar dari ponsel yang juga merupakan daya tarik ponsel, yaitu bentuk, bahan, tekstur dan warna.

Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Bahan material yang digunakan adalah penggabungan beton, baja dan kaca sebagai permukaan dan atap yang sebagian diekspos. Tekstur halus dan warna terang pada permukaan dinding sehingga memberikan kontras dengan lingkungan sekitar.

- Bagian Menerus

Ponsel selalu mempunyai bentuk yang menerus tidak patah-patah atau putus yang memudahkan orang untuk menggunakan dan merasa nyaman.

Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Bagian menerus diterapkan dengan menggunakan massa bangunan yang terdiri dari kesatuan massa yang didalamnya terdiri atas ruang-ruang dan fungsi berbagai fasilitas yang mendukung.

- Permukaan Transparan

Permukaan transparan pada ponsel ditunjukkan oleh bagian layar ataupun chasing transparan yang memperlihatkan bagian dalam dari ponsel.

Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Memberikan permukaan atau dinding kaca pada sisi depan bangunan yang mengorientasikan pada jalan yaitu pada sisi barat dan selatan dan penggunaan bahan fiber dan polycarbonate pada bagian atap yang dibentuk melengkung yang juga melambangkan kebebasan.

- Bagian Modular

Layar (LCD) adalah bagian yang merupakan pusat perhatian utama bagi pengguna ponsel. Orang bisa menggunakan ponsel dengan benar dengan melihat pada layar lcd.

Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Bentuk modular pada bangunan ini adalah sudut bangunan yang mengarah kearah selatan dan barat yaitu arah jalan. Hal ini dengan pertimbangan arah strategis dan mempunyai arah orientasi kebangunan dan dari bangunan yang paling bagus dan dapat mengkomunikasikan bangunan sebagai bangunan komersial dan pusat perdagangan ponsel sehingga menarik pengunjung untuk datang dan menikmatinya.

- Bagian yang repetitive

Dalam pengoperasiannya ponsel membutuhkan tombol / keypad untuk mengirimkan perintah. Keypad diatur sebagaimana mestinya sehingga pengguna dapat merasa nyaman dan mudah dalam

penggunaannya. Bentuk susunan keypad diatur dengan pola grid dan bentuk ukuran yang sama.

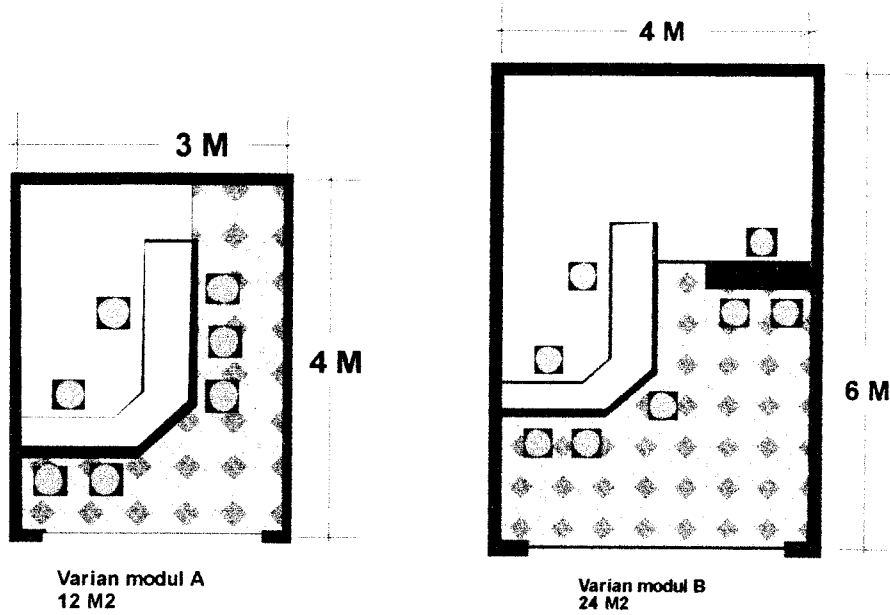
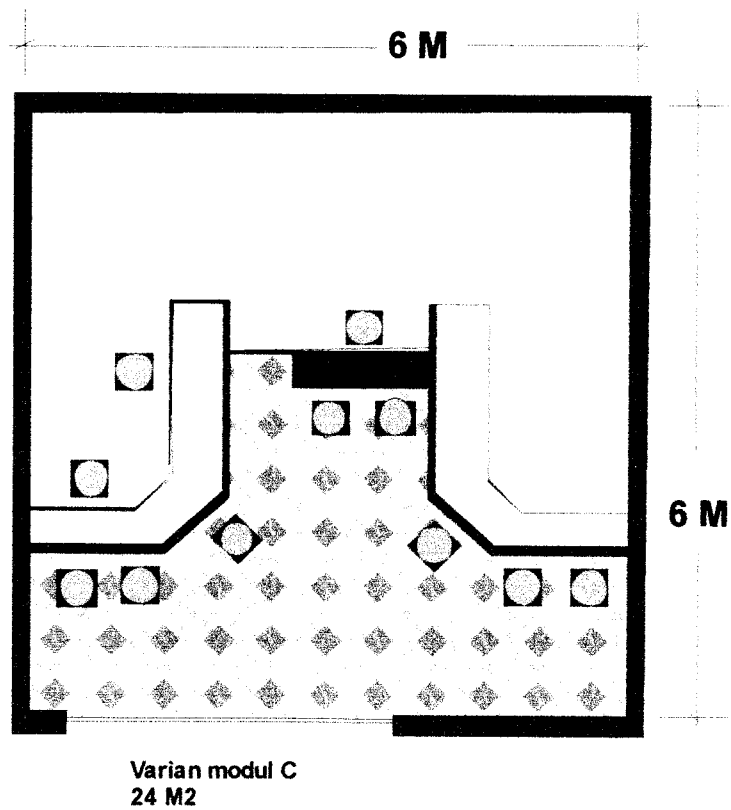
Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Pola-pola repetitive ditunjukkan dengan pengaturan kolom-kolom yang ditata berdasarkan pola grid yang memudahkan dalam penataan ruang dan pola sirkulasi. Grid juga digunakan sebagai perencanaan bukaan jendela dan tempat iklan dengan ukuran yang sama dan berulang-ulang.

7.3. Pemanfaatan Ruang Dalam sebagai Ruang Komersial yang Optimal

Pemanfaatan ruang dalam sebagai ruang komersial yang optimal dicapai dengan penataan ruang-ruang retail berdasarkan modul-modul yang disesuaikan dengan bentuk dan bahan penggunaan konstruksi bangunan sehingga didapatkan ruang-ruang dengan modul-modul yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan serta mengutamakan kenyamanan pengunjung dan pengguna bangunan.

Ragam Varian Modul yang digunakan :



B A B II

SCHEMATIC DESIGN

analisis site

- UTARA** : Berbatasan dengan Metro Data Komputer
- SELATAN** : Berbatasan dengan Jl. Urip Sumoharjo
- TIMUR** : Berbatasan dengan toko Mac Mohan
- BARAT** : Berbatasan dengan Jl. Prof. Yohanes berseberangan dengan Galeria Mall

JL. PROF. YOHANES

GALLERIA MALL

Pemukiman

Kawasan Pertokoan

Kawasan Pertokoan

JL. URIP SUMOHARJO

RS. BETESDHA

KE TUGU

KE STASIUN LEMPUYANGAN

KE SOLO

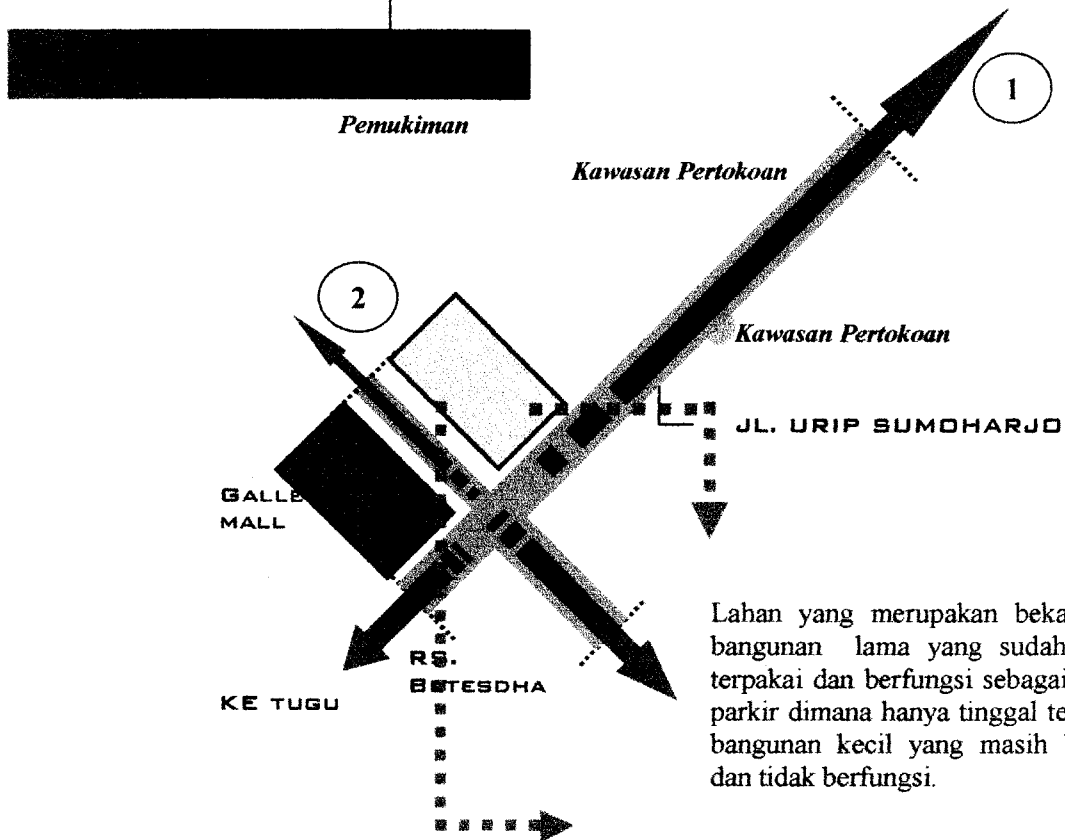
Jalur Sirkulasi 1 sebelah Selatan site yang merupakan jalur satu arah menuju ke arah Tugu (Kota) pukul 06.00 – 22.00 dan jalur dua arah pukul 22.00 – 06.00 dan merupakan jalur masuk dari jalan utama menuju site.

Yang merupakan jalur yang paling banyak dilalui kendaraan bermotor.

Jalur Sirkulasi 2 sebelah Barat site yang merupakan jalur dua arah yang juga merupakan jalur yang banyak dilalui kendaraan bermotor.

SCHEMATIC DESIGN

analisis site

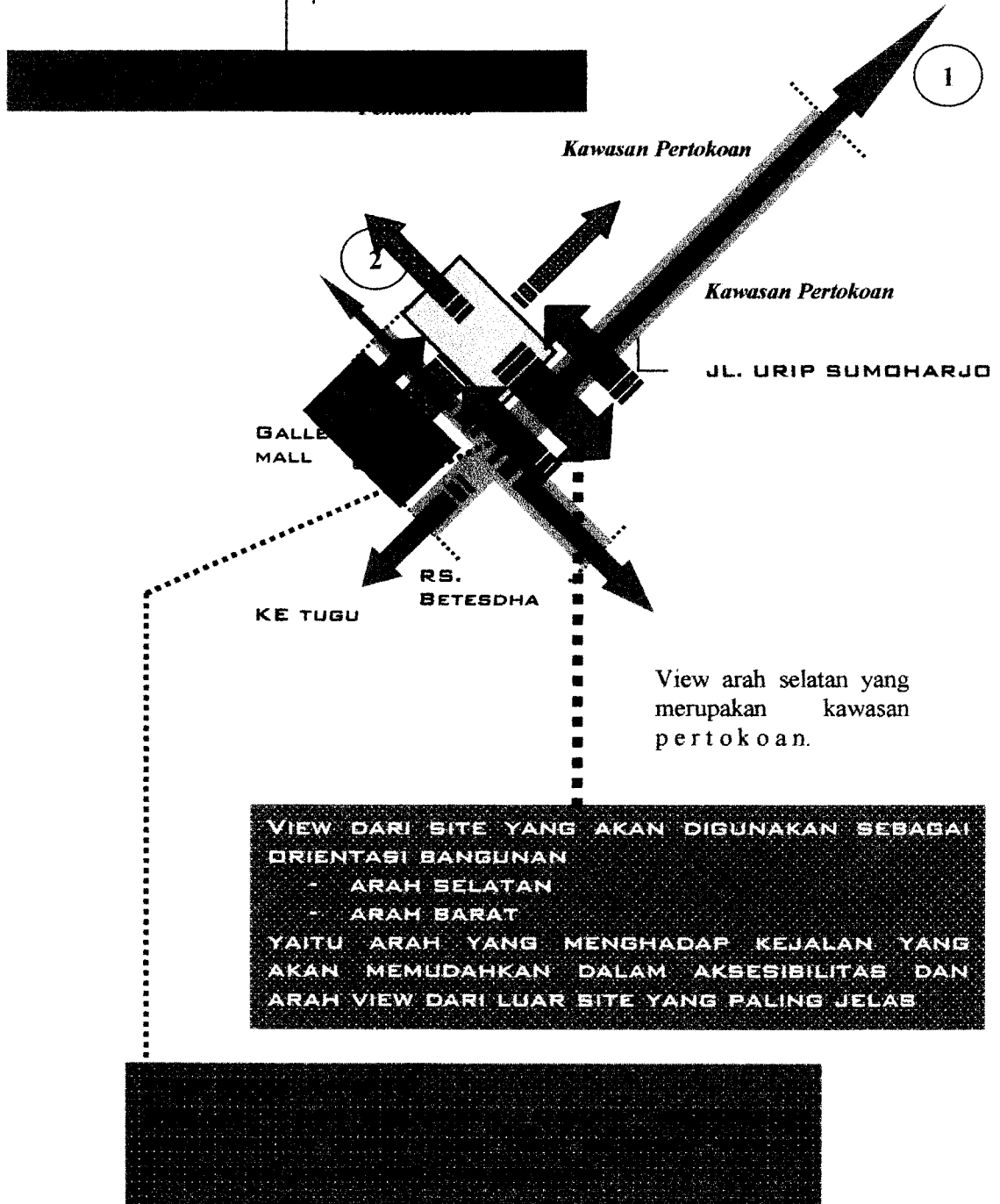


Lahan yang merupakan bekas dari bangunan lama yang sudah tidak terpakai dan berfungsi sebagai lahan parkir dimana hanya tinggal terdapat bangunan kecil yang masih berdiri dan tidak berfungsi.

Karena lahan merupakan bekas bangunan maka pada lahan tidak terdapat vegetasi dan kondisi lahan rata dan kosong sehingga lahan memang merupakan lahan yang benar-benar kosong.

SCHEMATIC DESIGN

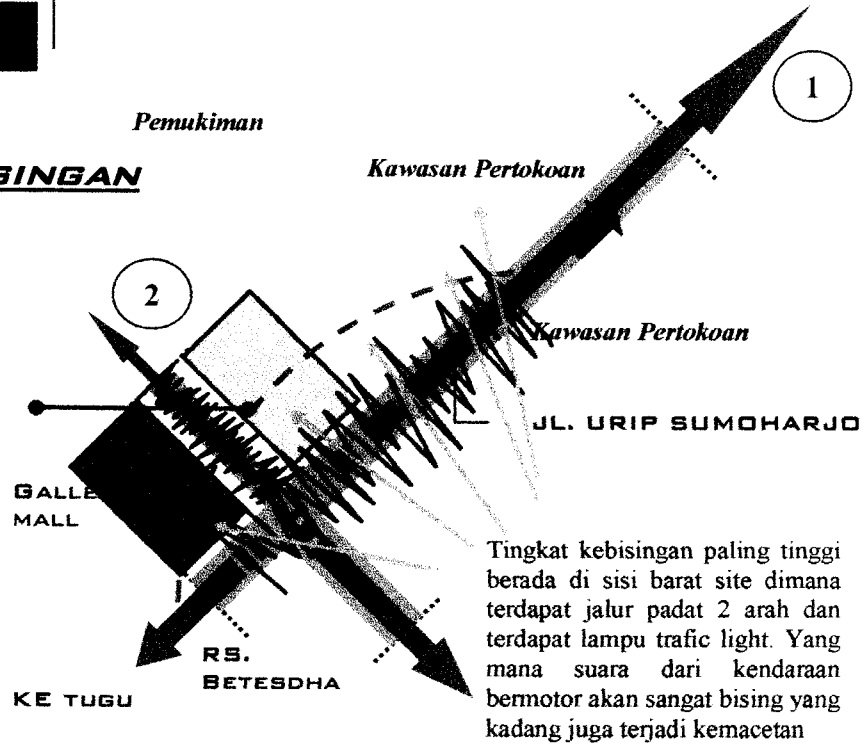
analisis site



SCHEMATIC DESIGN

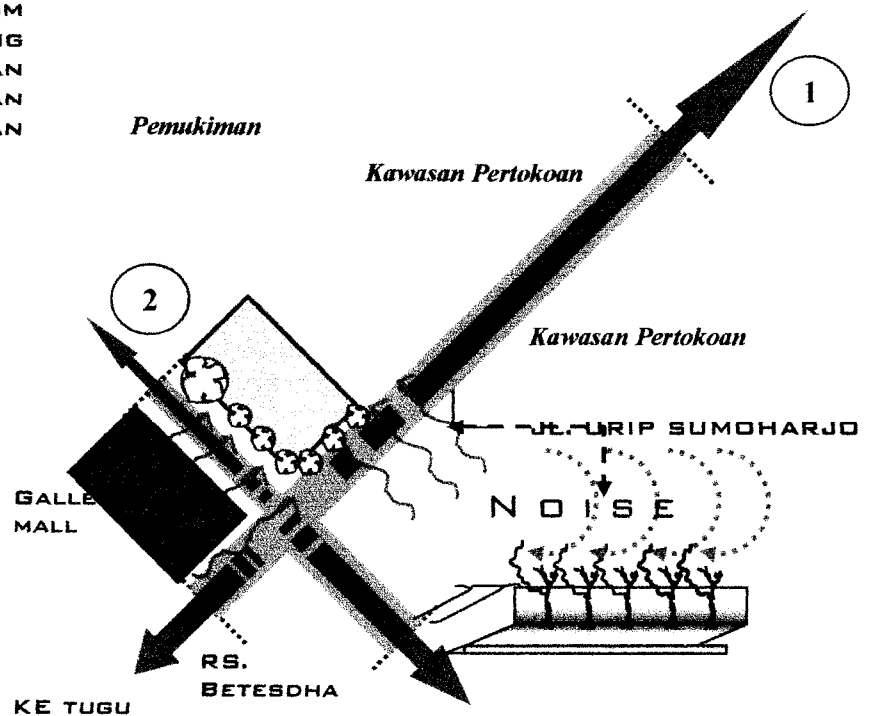
analisis site

KEBISINGAN



DI DALAM SITE BELUM TERDAPAT VEGETASI YANG MANA PADA PERENCANAAN VEGETASI AKAN DIBERIKAN SEBAGAI PERINDANG DAN BARIER DARI KEBISINGAN.

PENATAAN DAN PEMBERIAN VEGETASI SEHINGGA MAMPU MENGURANGI SERTA MELINDUNGI BANGUNAN DARI SUARA BISING YANG BERASAL DARI SUARA KENDARAAN BERMOTOR



SCHEMATIC DESIGN

Konsep Bangunan

1. KONSEP DESAIN

SEBAGAI PENDEKATAN DALAM PERANCANGAN PUSAT JUAL-BELI PONSEL DAN KOMPUTER DI JOGJAKARTA INI YAITU MELALUI PENDEKATAN PADA KARAKTERISTIK PONSEL DAN KOMPUTER YANG KEMUDIAN DIGUNAKAN SEBAGAI PERTIMBANGAN KONSEP DESAIN.

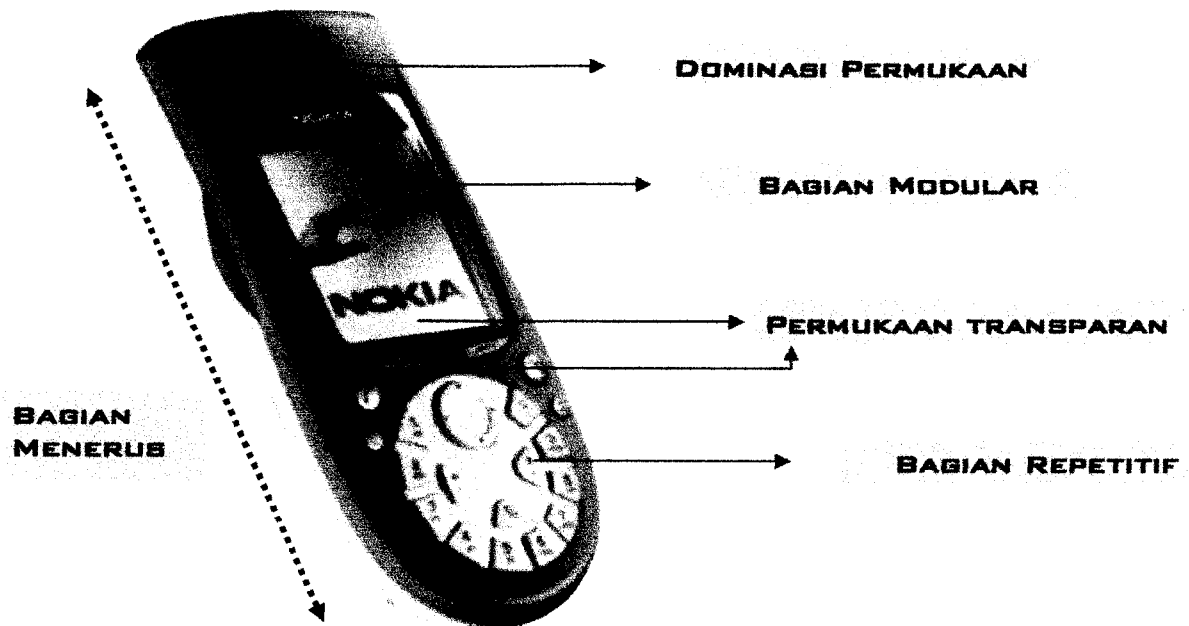
2. KARAKTERISTIK VISUAL PONSEL

KONSEP KARAKTERISTIK VISUAL PONSEL SEBAGAI TRANSFORMASI BENTUK BANGUNAN

DALAM BERBAGAI MACAM BENTUK PONSEL SECARA UMUM MEMPUYAI **KARAKTERISTIK VISUAL** YANG DIJADIKAN KONSEP DESAIN YANG AKAN DITRANSFORMASIKAN KEDALAM BENTUK BANGUNAN PUSAT JUAL-BELI PONSEL DAN COMPUTER ADALAH SEBAGAI BERIKUT :



BERBAGAI JENIS BENTUK DAN MODEL PONSEL



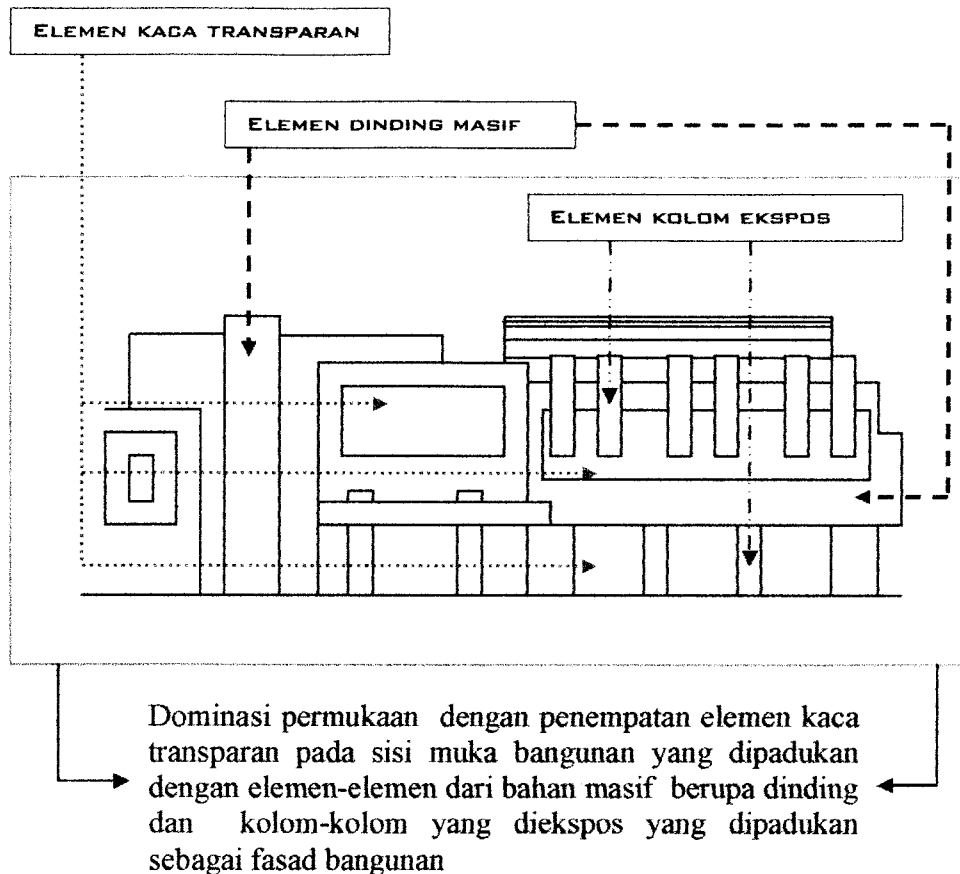
[KONSEP KARAKTERISTIK VISUAL PONSEL]

▪ **DIDOMINASI PERMUKAAN**

CHASING MERUPAKAN BAGIAN TERLUAR DARI PONSEL YANG JUGA MERUPAKAN DAYA TARIK PONSEL, YAITU BENTUK, BAHAN, TEKSTUR DAN WARNA.

SEBAGAI KONSEP BENTUK BANGUNAN ADALAH :

BAHAN MATERIAL YANG DIGUNAKAN ADALAH PENGGABUNGAN BETON, BAJA DAN KACA SEBAGAI PERMUKAAN DAN ATAP YANG SEBAGIAN DIEKSPOS. TEKSTUR HALUS DAN WARNA TERANG PADA PERMUKAAN DINDING SEHINGGA MEMBERIKAN KONTRAS DENGAN LINGKUNGAN SEKITAR.

SCHEMATIC DESIGN

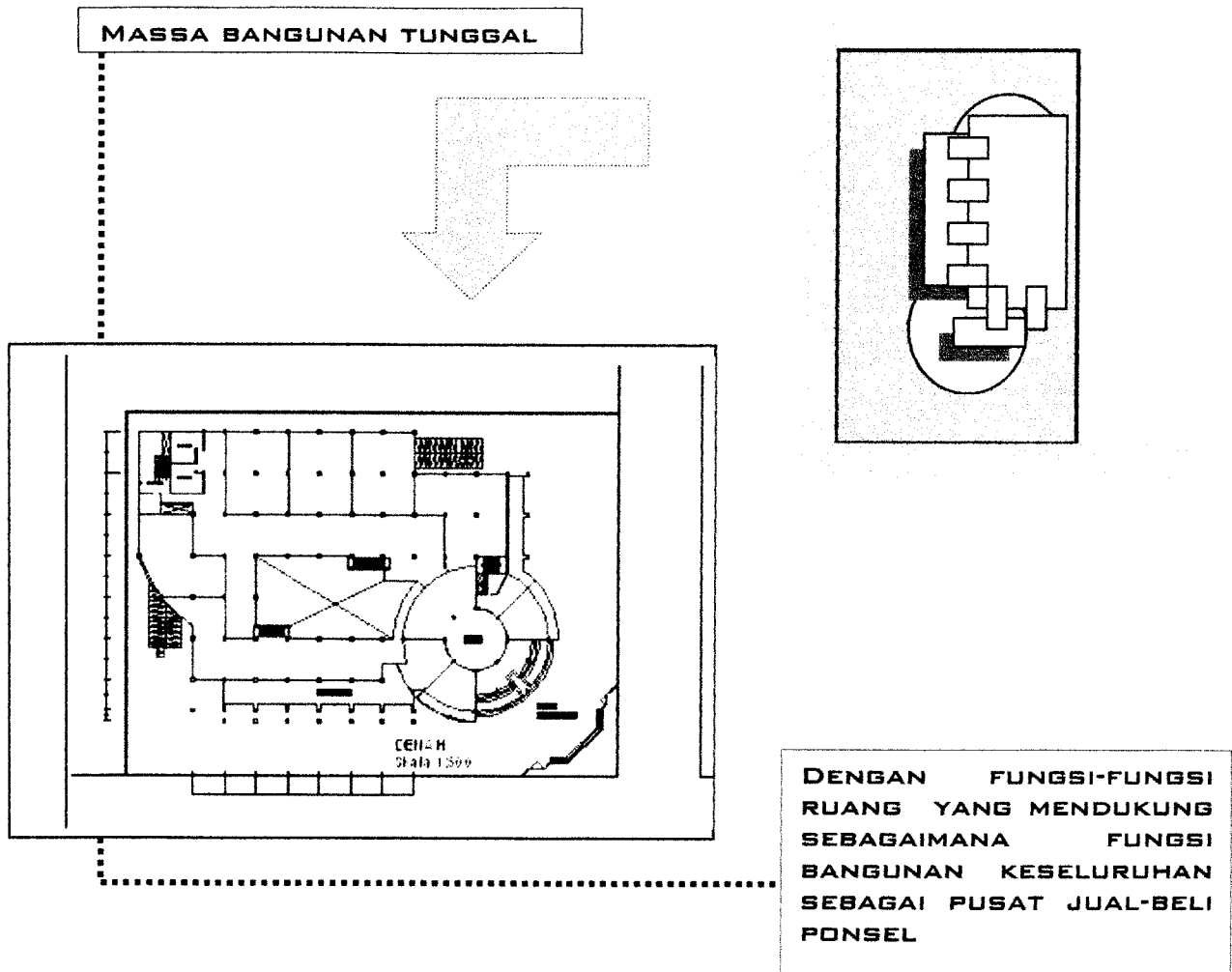
- **BAGIAN MENERUS**

PONSEL SELALU MEMPUNYAI BENTUK YANG MENERUS TIDAK PATAH-PATAH ATAU PUTUS YANG MEMUDAHKAN ORANG UNTUK MENGGUNAKAN DAN MERASA NYAMAN.

SEBAGAI KONSEP BENTUK BANGUNAN ADALAH :

BAGIAN MENERUS DITERAPKAN DENGAN MENGGUNAKAN MASSA BANGUNAN YANG TERDIRI DARI KESATUAN MASSA YANG DIDALAMNYA TERDIRI ATAS RUANG-RUANG DAN FUNGSI BERBAGAI FASILITAS YANG MENDUKUNG.

SCHEMATIC DESIGN



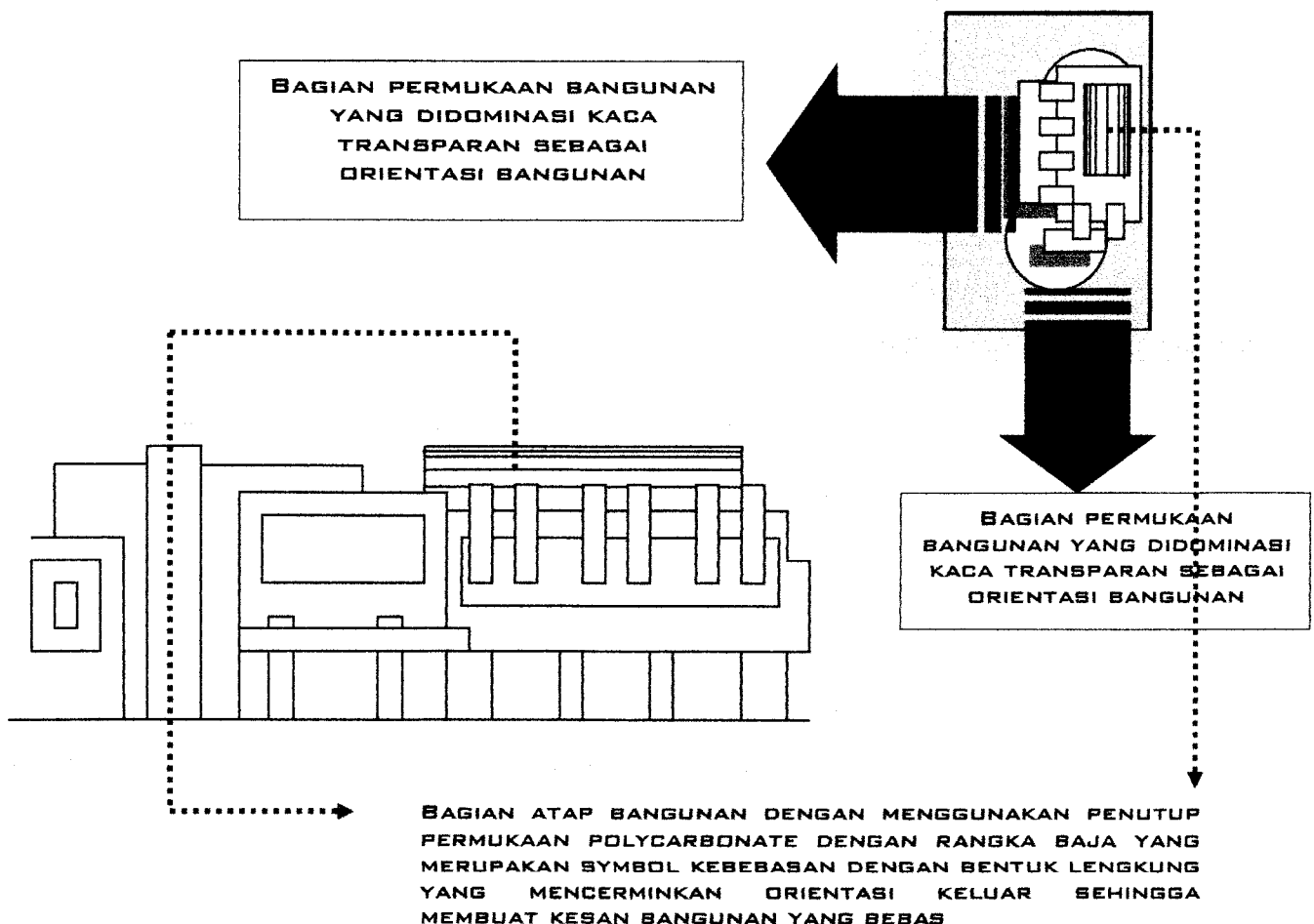
SCHEMATIC DESIGN

■ PERMUKAAN TRANSPARAN

PERMUKAAN TRANSPARAN PADA PONSEL DITUNJUKKAN OLEH BAGIAN LAYAR ATAUPUN CHASING TRANSPARAN YANG MEMPERLIHATKAN BAGIAN DALAM DARI PONSEL.

SEBAGAI KONSEP BENTUK BANGUNAN ADALAH :

MEMBERIKAN PERMUKAAN ATAU DINDING KACA PADA SISI DEPAN BANGUNAN YANG MENGORIENTASIKAN PADA JALAN YAITU PADA SISI BARAT DAN SELATAN DAN PENGGUNAAN BAHAN FIBER DAN POLYCARBONATE PADA BAGIAN ATAP YANG DIBENTUK MELENGKUNG YANG JUGA MELAMBAHKAN KEBEBASAN.



▪ BAGIAN MODULAR

LAYAR (LCD) ADALAH BAGIAN YANG MERUPAKAN PUSAT PERHATIAN UTAMA BAGI PENGGUNA PONSEL. ORANG BISA MENGGUNAKAN PONSEL DENGAN BENAR DENGAN MELIHAT PADA LAYAR LCD.

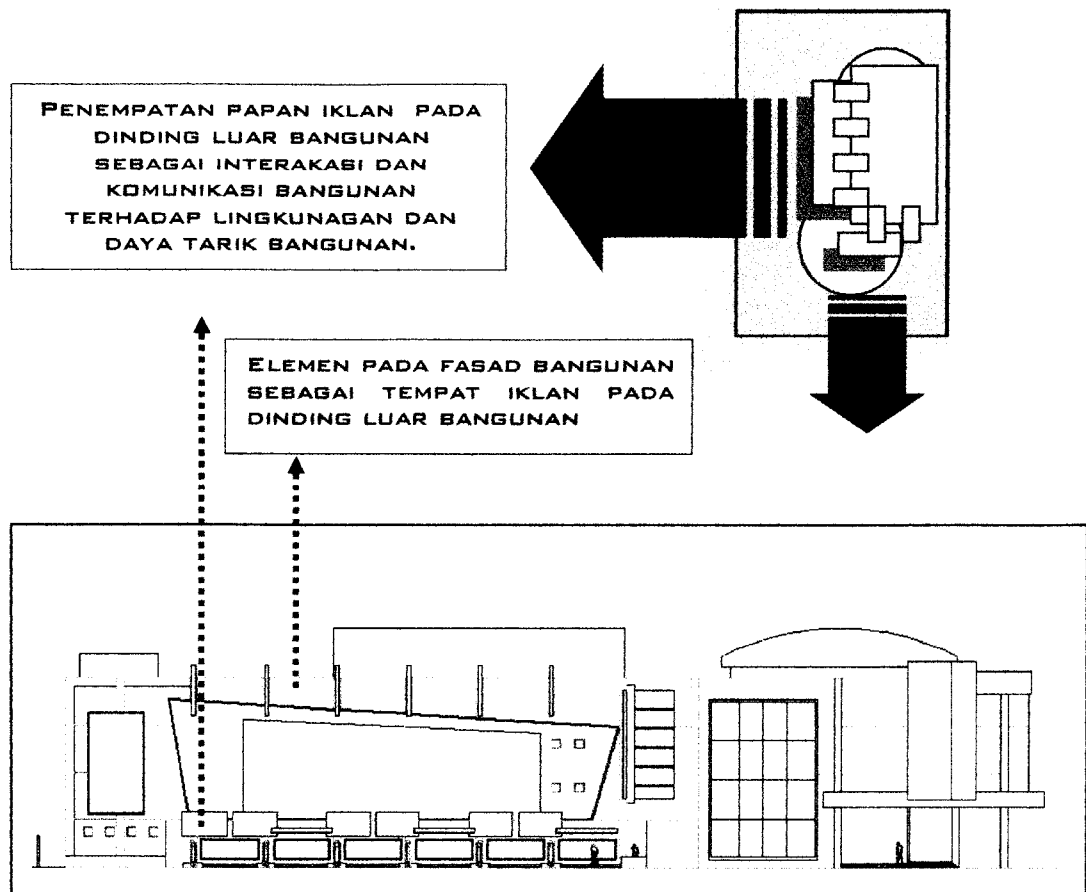
SEBAGAI KONSEP BENTUK BANGUNAN ADALAH :

BENTUK MODULAR PADA BANGUNAN INI ADALAH SUDUT BANGUNAN YANG MENGARAH KEARAH SELATAN DAN BARAT YAITU ARAH JALAN. HAL INI DENGAN PERTIMBANGAN ARAH STRATEGIS DAN MEMPUYAI ARAH ORIENTASI KEBANGUNAN DAN DARI BANGUNAN YANG PALING BAGUS DAN DAPAT MENGKOMUNIKASIKAN BANGUNAN SEBAGAI BANGUNAN KOMERSIAL DAN PUSAT PERDAGANGAN PONSEL SEHINGGA MENARIK PENGUNJUNG UNTUK DATANG DAN MENIKMATINYA.

HAL ITU JUGA DIDUKUNG DENGAN PERLETAKAN PAPAN-PAPAN IKLAN PADA BAGIAN DINDING LUAR BANGUNAN SEHINGGA ORANG AKAN MELIHAT DAN TERTARIK UNTUK MENGUNJUNGI BANGUNAN INI.

JUGA SECARA TIDAK LANGSUNG MERUPAKAN IDENTIFIKASI BANGUNAN DAN KOMUNIKASI TERHADAP LINGKUNGAN LUAR SEBAGAI BANGUNAN KOMERSIAL SEBAGAI PUSAT JUAL-BELI PONSEL DAN COMPUTER.

SCHEMATIC DESIGN



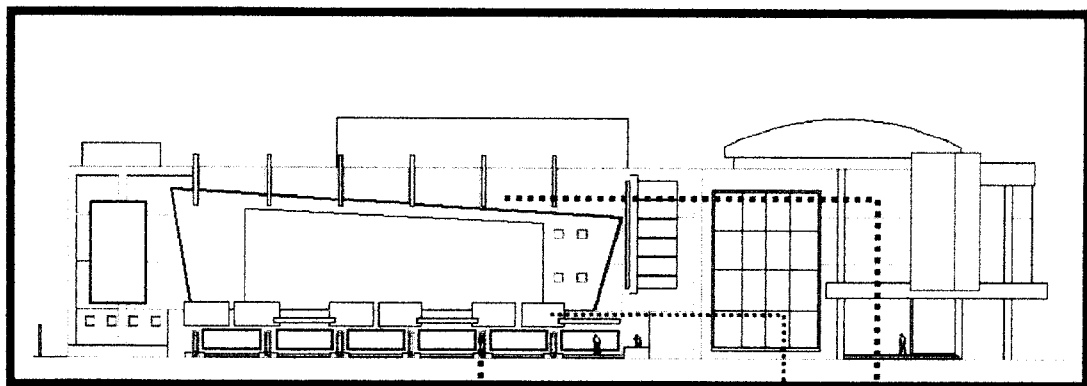
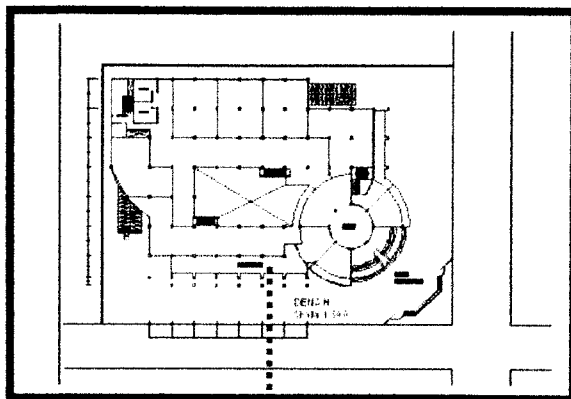
SCHEMATIC DESIGN

▪ BAGIAN YANG REPETITIVE

DALAM PENGOPERASIANNYA PONSEL MEMBUTUHKAN TOMBOL / KEYPAD UNTUK MENGIRIMKAN PERINTAH. KEYPAD DIATUR SEBAGAIMANA MESTINYA SEHINGGA PENGGUNA DAPAT MERASA NYAMAN DAN MUDAH DALAM PENGGUNAANNYA. BENTUK SUSUNAN KEYPAD DIATUR DENGAN POLA GRID DAN BENTUK UKURAN YANG SAMA.

SEBAGAI KONSEP BENTUK BANGUNAN ADALAH :

POLA-POLA REPETITIVE DITUNJUKKAN DENGAN PENGATURAN KOLOM-KOLOM YANG DITATA BERDASARKAN POLA GRID YANG MEMUDAHKAN DALAM PENATAAN RUANG DAN POLA SIRKULASI. GRID JUGA DIGUNAKAN SEBAGAI PERENCANAAN BUKAAN JENDELA DAN TEMPAT IKLAN DENGAN UKURAN YANG SAMA DAN BERULANG-ULANG.



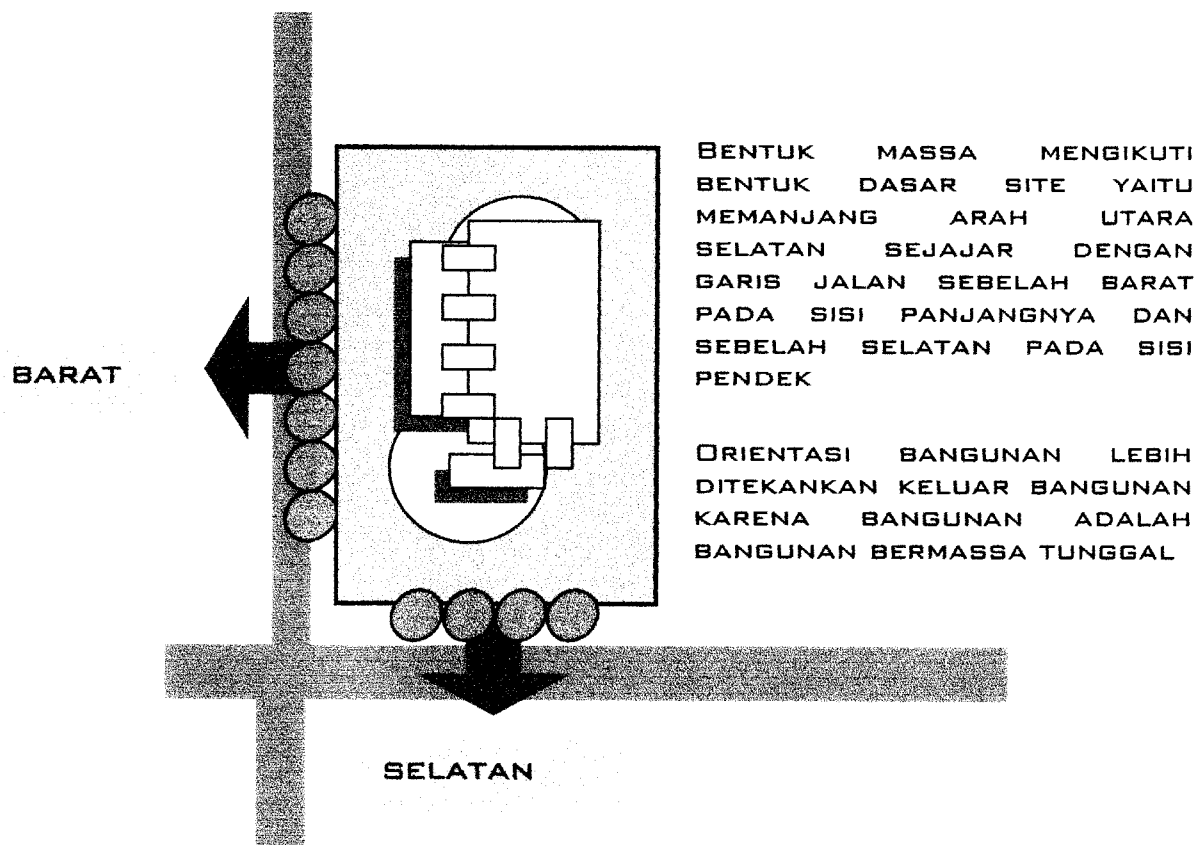
POLA-POLA REPETISI PADA ELEMEN BUKAAN JENDELA, PAPAN IKLAN, KOLOM EKSPOS PADA BANGUNAN SEBAGAI BENTUK FASAD.

POLA-POLA REPETITIVE DITUNJUKKAN DENGAN PENGATURAN KOLOM-KOLOM YANG DITATA BERDASARKAN POLA GRID YANG MEMUDAHKAN DALAM PENATAAN RUANG DAN POLA SIRKULASI

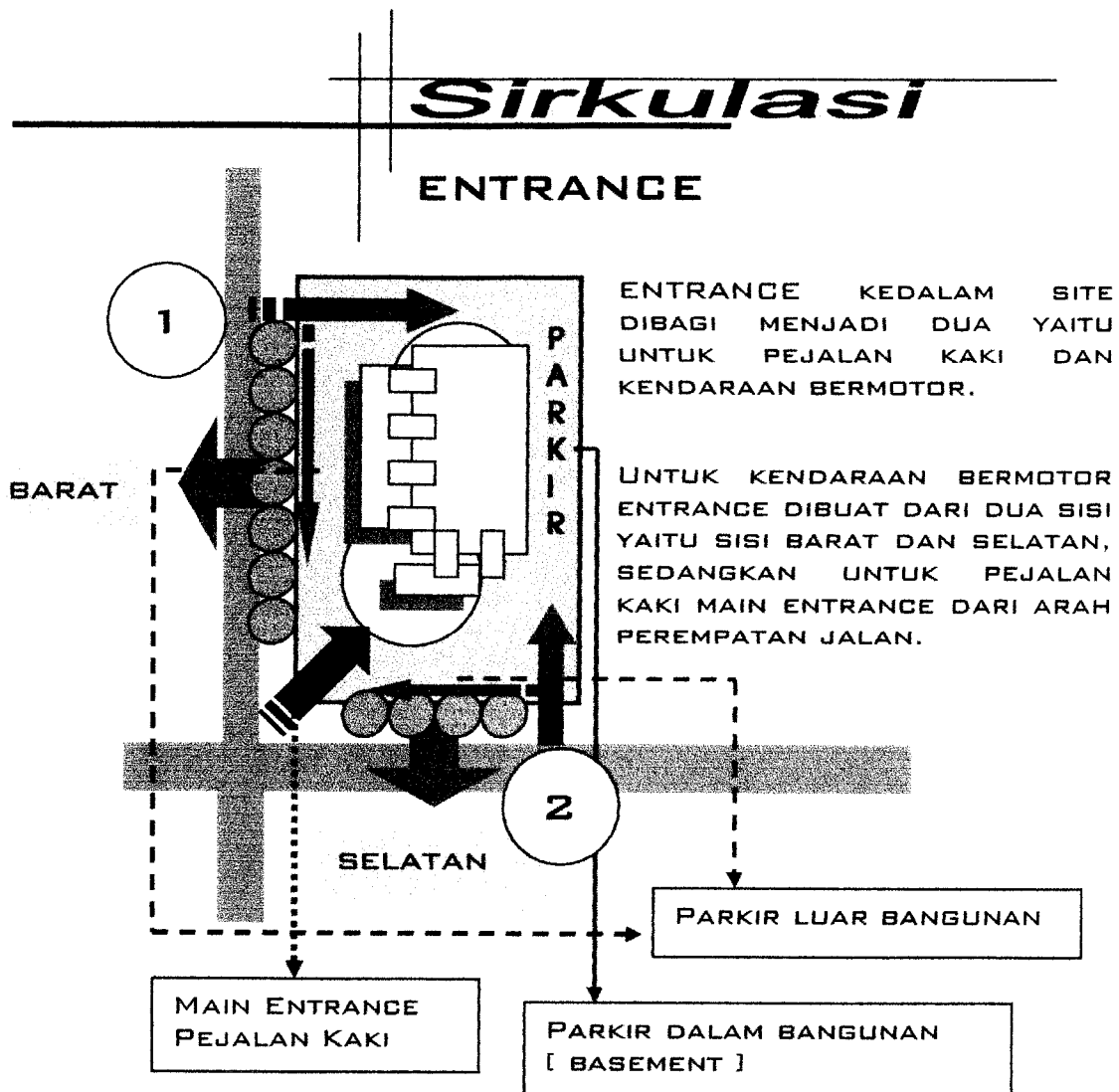
Konsep Bangunan

skema gubahan masa

KONSEP GUBAHAN MASSA
BANGUNAN PUSAT JUAL BELI
PONSEL DAN KOMPUTER INI
ADALAH BANGUNAN DENGAN
MASSA TUNGGAL



SCHEMATIC DESIGN

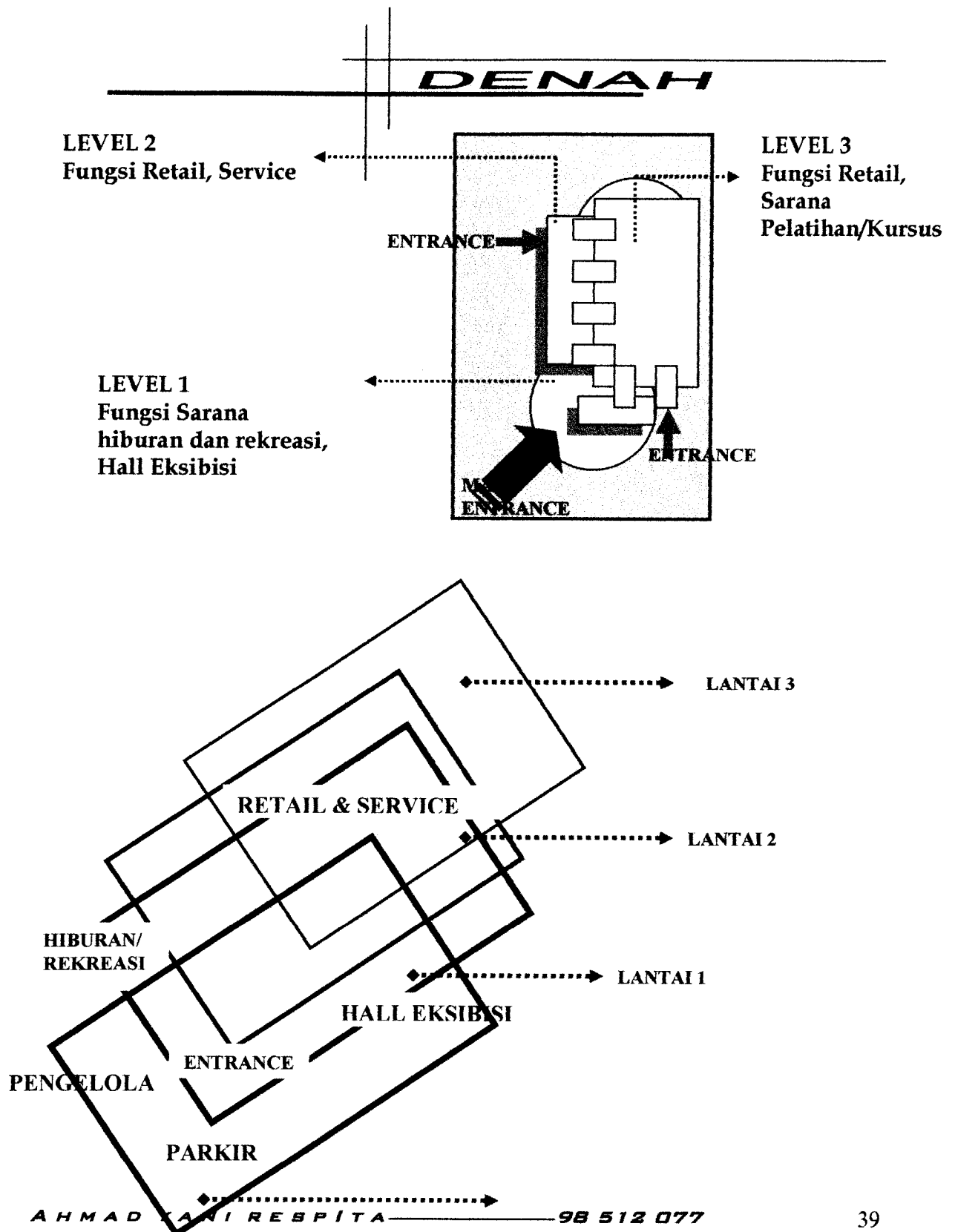


UNTUK ENTRANCE KENDARAAN BERMOTOR 1 DAN 2
DIBUAT DUA JALUR, UNTUK MASUK DAN KELUAR.

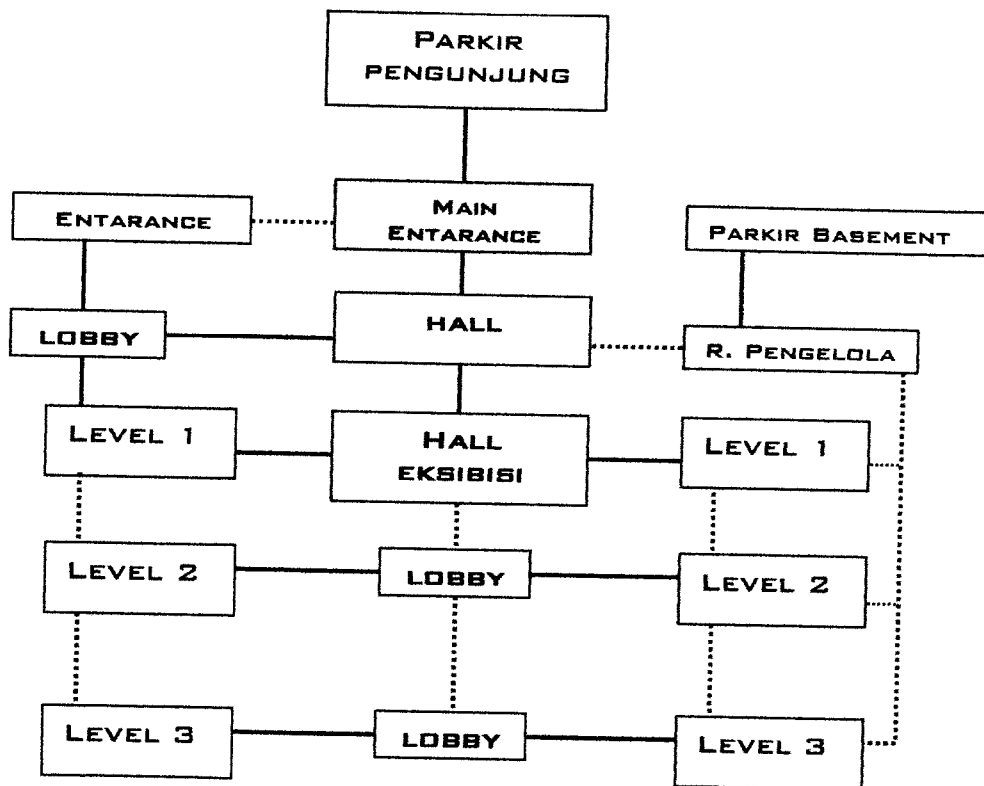
UNTUK LEBIH MELENGKAPI FASILITAS DAN KENYAMANAN
BAGI PENGUNJUNG JUGA DISEDIAKAN LAHAN PARKIR
DI DALAM BANGUNAN YAITU DI LANTAI BASEMENT BAIK
UNTUK KENDARAAN RODA DUA ATAU RODA 4.

HAL INI JUGA DIMAKSUDKAN UNTUK MENGHINDARI
PARKIR DILUAR BANGUNAN YANG SANGAT PADAT
SEHINGGA MENGGANGGU KENYAMAN SIRKULASI DAN
AKSES VISUAL BAIK DARI LUAR ATAUPUN DALAM
BANGUNAN

SCHEMATIC DESIGN



Organisasi Ruang



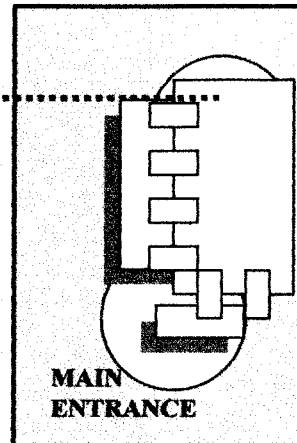
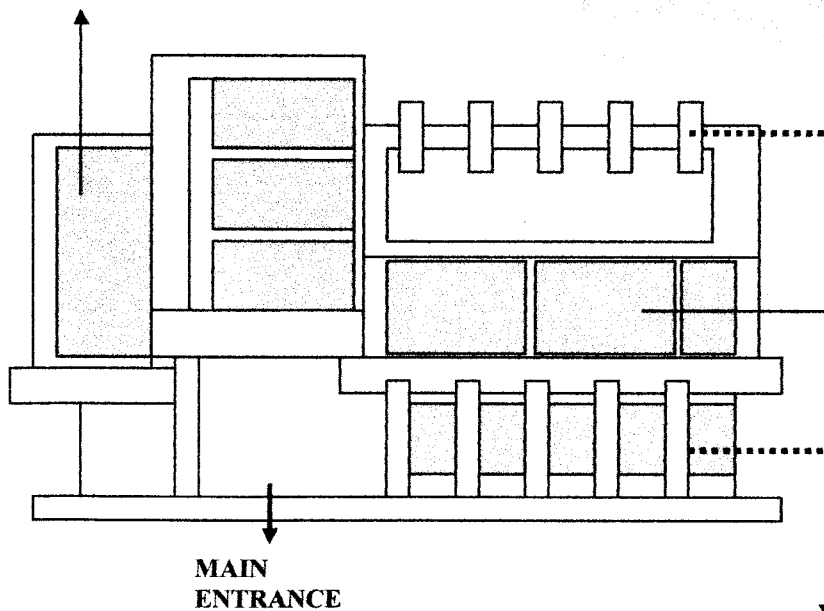
BERHUBUNGAN TIDAK LANGSUNG

SCHEMATIC DESIGN

Tampak

Massa bangunan yang hanya terdiri dari satu bangunan dan menjadi satu kesatuan bangunan yang menampung berbagai macam fungsi didalamnya. Bentuk bangunan yang menyimbolkan karakteristik *menerus*

Bagian-bagian permukaan yang didominasi oleh bukaan-bukaan lebar yang dengan bahan transparent, yang menimbulkan kesan bentuk *modular* pada permukaan bangunan yang berorientasi kearah jalan



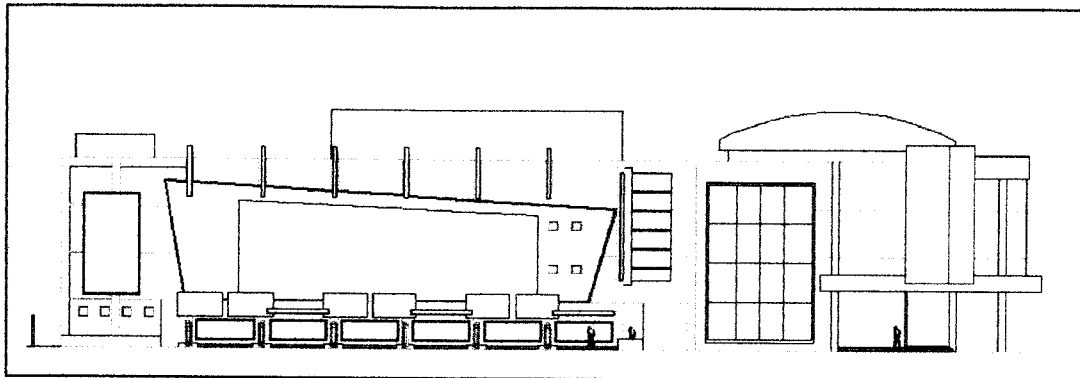
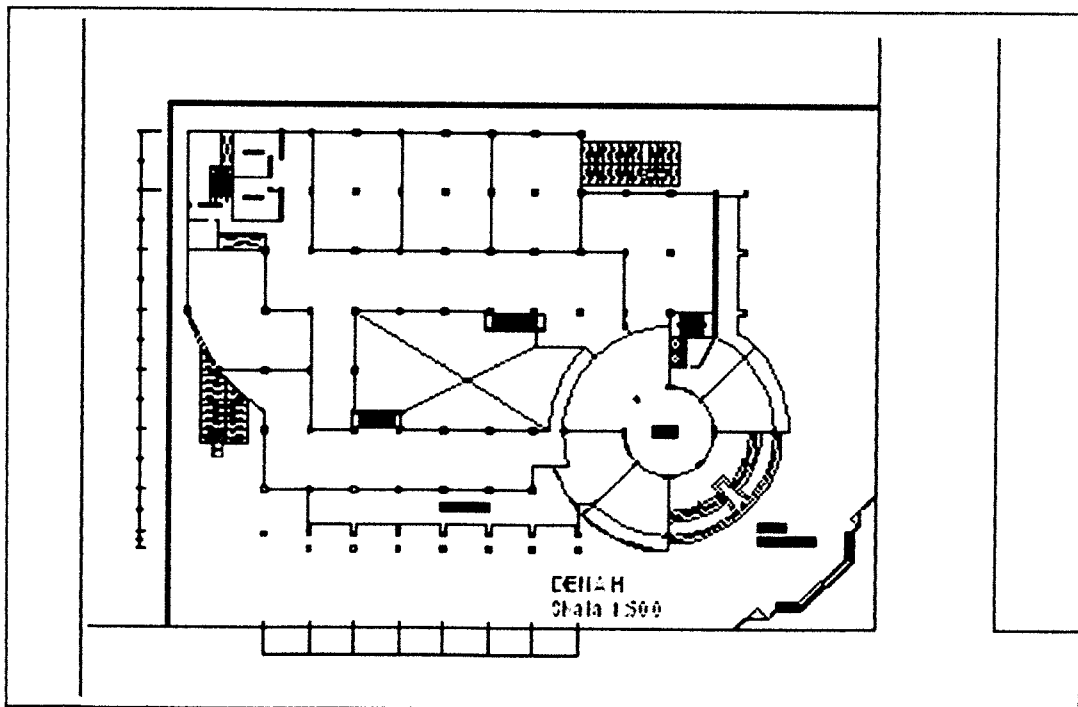
Bagian-bagian permukaan yang didominasi oleh elemen2 transparan, memberikan *kebebasan* view dari arah dalam ataupun luar bangunan

Bagian main entrance dengan skala besar yang menimbulkan kesan menarik dan kesan bangunan yang terbuka bagi masyarakat untuk datang dan mengunjunginya.

Bagian-bagian elemen dengan penempatan dan pengulangan pada perletakkannya yang *REPETITIVE*

SCHEMATIC DESIGN

BERDASARKAN ANALISA DIATAS MAKAN BISA DIDAPATKAN GAMBAR-GAMBAR PRA RANCANGAN BERUPA DENAH DAN TAMPAK BANGUNAN PUSAT JUAL BELI PONSEL DAN KOMPUTER MELALUI PENDEKATAN KARAKTERISTIK BENTUK PONSEL YANG KEMUDIAN DITRANSFORMASIKAN DAN DITUANGKAN KEDALAM BANGUNAN.



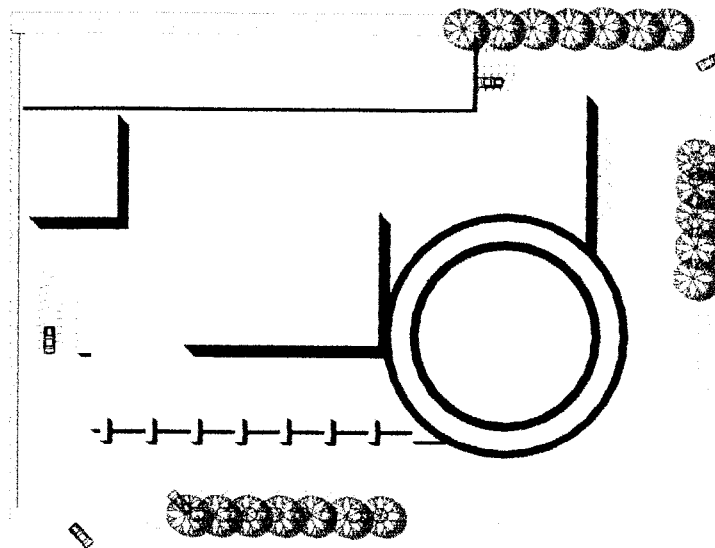
B A B III

LAPORAN PERANCANGAN

BAB III

LAPORAN PERANCANGAN

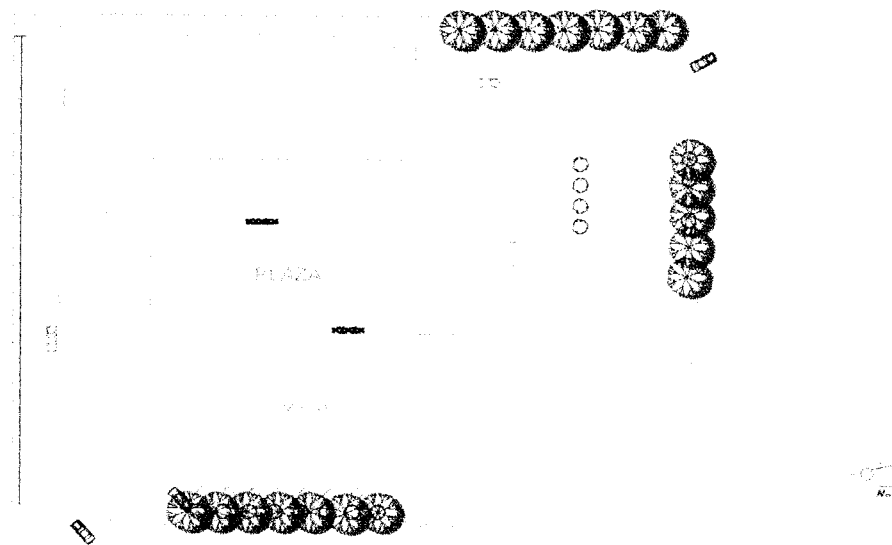
3.1. SITUASI



Gambar 3.1. Situasi

Batasan Site

- UTARA** : Berbatasan dengan Metro Data Komputer
- SELATAN** : Berbatasan dengan Jl. Urip Sumoharjo
- TIMUR** : Berbatasan dengan toko Mac Mohan
- BARAT** : Berbatasan dengan Jl. Prof. Yohanes bersebrangan dengan Galeria Mall

LAPORAN PERANCANGAN**3.2. SITE PLAN**

Gambar 3.2. Site Plan

Site plan dibedakan kedalam dua zona, Zona Public dan Zona Privat. Untuk zona privat hanya terdapat pada fungsi pelatihan atau kursus yang terdapat pada lantai tiga. Sehingga diharapkan pengunjung akan merasakan aliran perubahan-perubahan tersebut.

LAPORAN PERANCANGAN

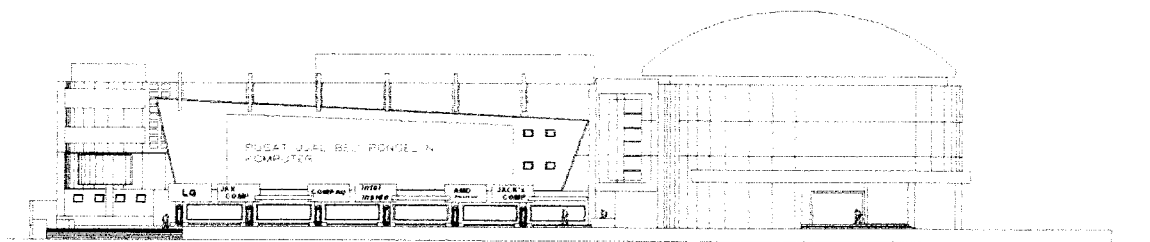
3.3. ZONING BANGUNAN

A. Hall dan Informasi Denah



Denah

Tampak



TAMPAK DEPAN



LAPORAN PERANCANGAN

Ruang informasi diletakkan didepan pada lantai satu dimaksudkan supaya pengunjung yang ingin mengunjungi bangunan tersebut apabila mengalami kesulitan bisa langsung mendapatkan informasi yang di butuhkan. Untuk lantai dua sebagai Hall dan Eksibisi. Untuk menghindari panas sinar matahari digunakan shading sebagai filter cahaya yang akan memberikan kesan tersendiri berupa bayangan pada siang hari.

INTERIOR

Interior selasar

Dapat kita lihat dari gambar diatas bahwa penerapan konsep arsitektur dalam bangunan dengan menggunakan komposisi warna yang senada yang bisa memberikan kesan tersendiri dalam suasana yang berbeda. Selain itu juga variasi lantai juga di buat berbeda yang akan memberikan pengalaman lain kepada pengunjung.

LAPORAN PERANCANGAN

Ruang Rapat



Dalam gambar di atas dimaksudkan bahwa ruang rapat tersebut di maksudkan untuk menemukan pemecahan dalam suatu permasalahan, sehingga di butuhkan suasana yang menunjang, seperti ruangan tertutup / khusus. Tetapi pada konsep ini ruangan tertutup yang di maksud bukan suatu ruangan tertutup yang masif, tetapi disini di kombinasikan dengan permainan bentuk jendela.

Eksterior



LAPORAN PERANCANGAN

Penerapan bentuk arsitektur modern pada bangunan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer,

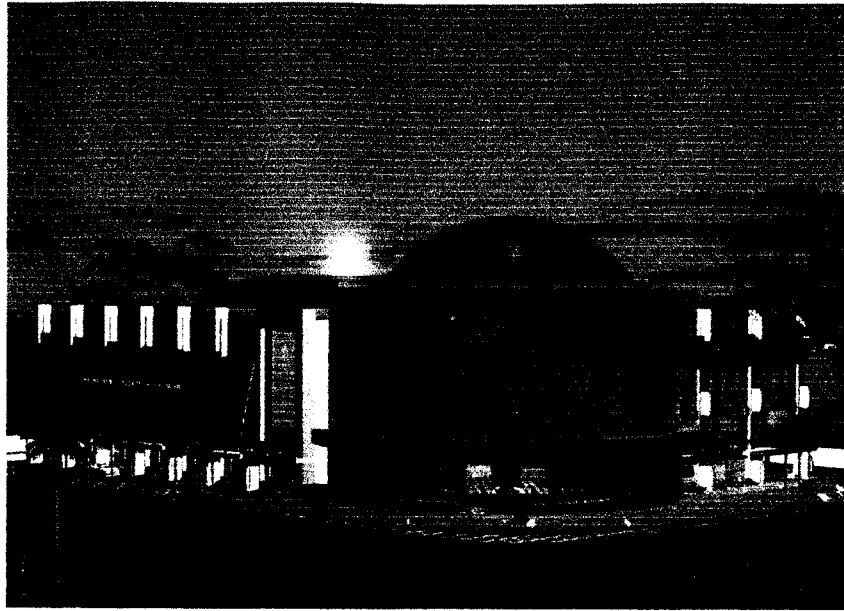
Pola-pola repetitive ditunjukkan dengan pengaturan kolom-kolom yang ditata berdasarkan pola grid yang memudahkan dalam penataan ruang dan pola sirkulasi. Grid juga digunakan sebagai perencanaan bukaan jendela dan tempat iklan dengan ukuran yang sama dan berulang-ulang.



Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

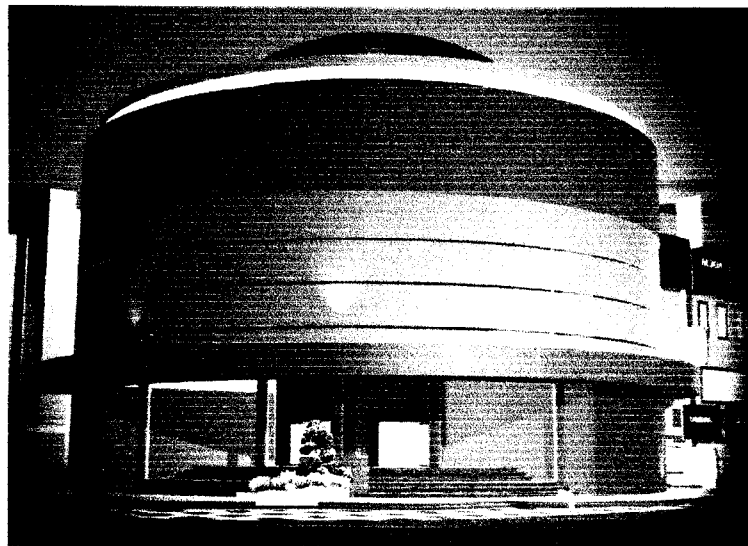
Bahan material yang digunakan adalah penggabungan beton, baja dan kaca sebagai permukaan. Tekstur halus dan warna terang pada permukaan dinding sehingga memberikan kontras dengan lingkungan sekitar.

LAPORAN PERANCANGAN



Dominasi permukaan dengan penempatan elemen kaca transparan pada sisi muka bangunan yang dipadukan dengan elemen-elemen dari bahan masif berupa dinding dan kolom-kolom yang diekspos yang dipadukan sebagai fasad bangunan

B. Entrance



Entrance

LAPORAN PERANCANGAN

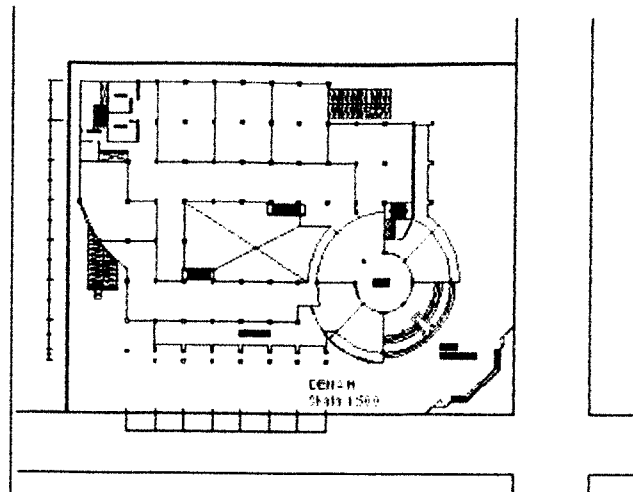
Entrance bangunan berkesan simpel dengan bentuk melingkar adalah untuk memberikan kesan yang luas pada bangunan tersebut sehingga wujud kombinasi antara unsur-unsur yang di butuhkan yang disandang bangunan sebagai Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer tersebut dapat berfungsi sebagai mana mestinya.



Perletakan papan-papan iklan pada bagian dinding luar bangunan sehingga orang akan melihat dan tertarik untuk mengunjungi bangunan ini.

Juga secara tidak langsung merupakan identifikasi bangunan dan komunikasi terhadap lingkungan luar sebagai bangunan komersial sebagai pusat jual-beli ponsel dan computer.

LAPORAN PERANCANGAN

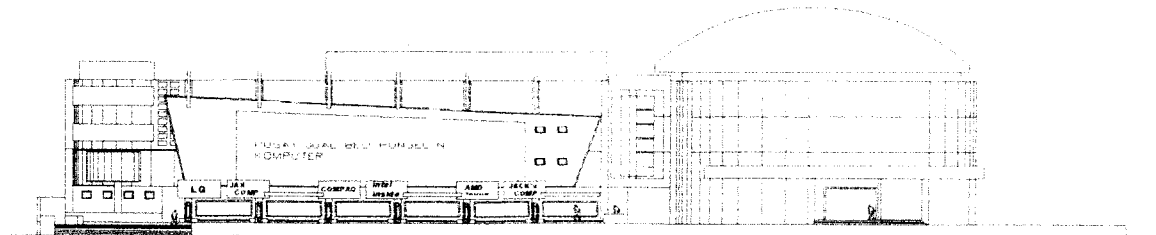


Pola-pola repetitive ditunjukkan dengan pengaturan kolom-kolom yang ditata berdasarkan pola grid yang memudahkan dalam penataan ruang dan pola sirkulasi

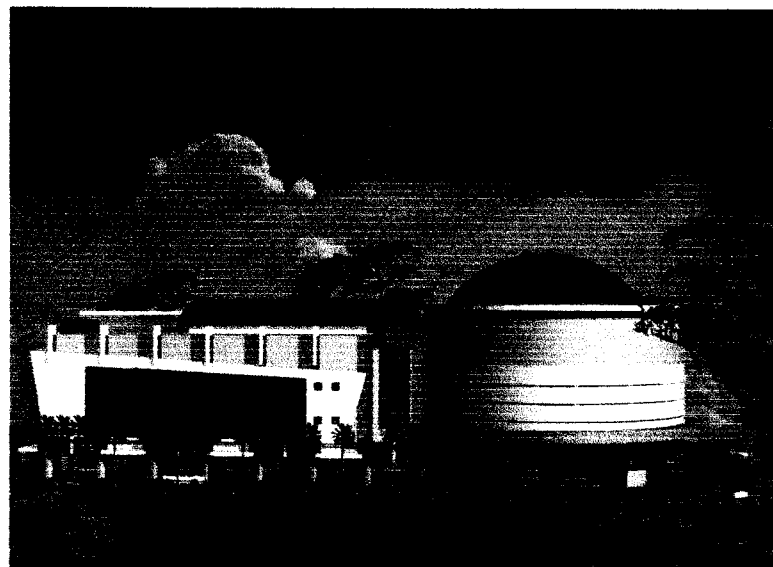
LAPORAN PERANCANGAN

3.3 DETAIL ARSITEKTURAL

A. Fasad Bangunan



TAMPAK DEPAN

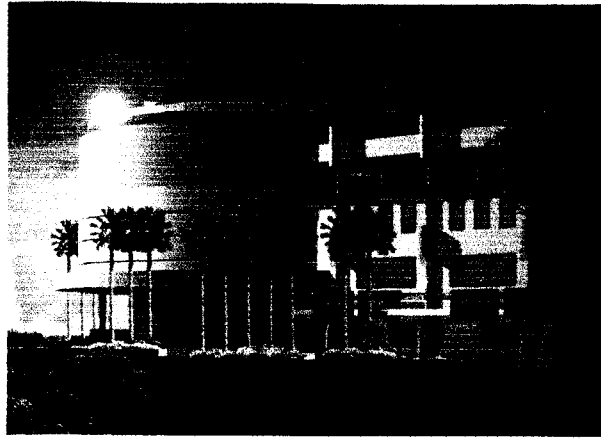
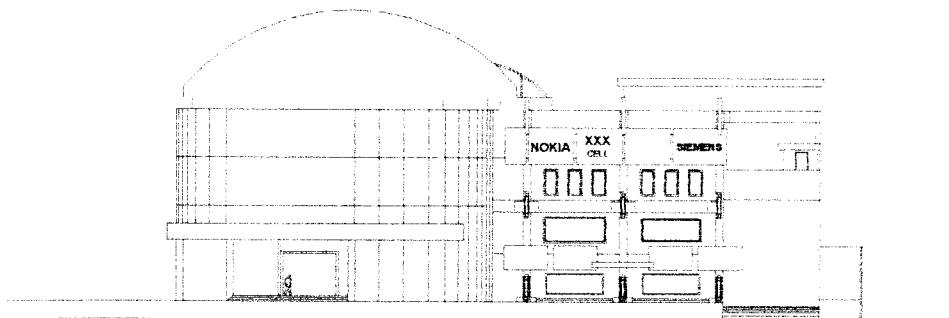


Tampak Depan

Fasad bangunan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer ini didominasi oleh garis-garis horisontal tegas, menjalar datar dan melingkar dengan penegasan warna serta bukaan-bukaan untuk memasukan cahaya alami matahari kedalam bangunan. Bentuk atap adalah dak beton untuk menegaskan garis horisontal yang tegas, serta doom pada bagian entrance sampai lantai atas untuk

LAPORAN PERANCANGAN

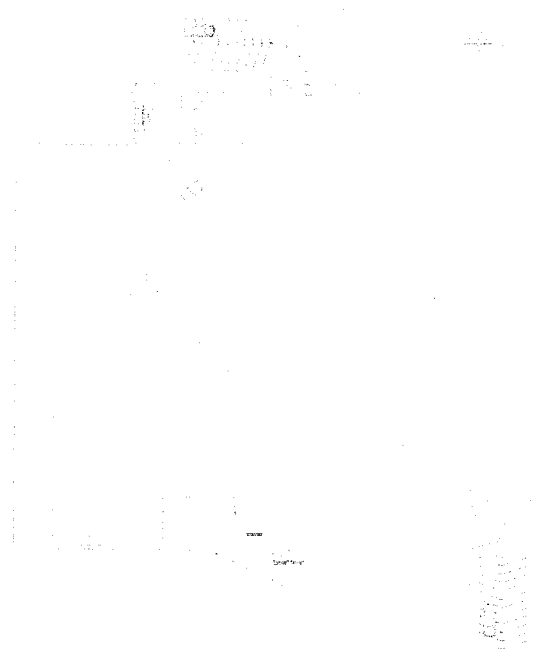
memberikan kesan luas pada bangunan tersebut. Sehingga bangunan seolah-olah berinteraksi dengan pengunjung dan memanusiakan pengunjung.



TAMPAK samping kanan

LAPORAN PERANCANGAN

Parkir



Perletakan parkir di pusatkan di basement. Hal ini di karenakan sempitnya ruang sirkulasi pada bagian luar dikarenakan terbatasnya site yang didapatkannya,.

KEASLIAN PENULIS

GAMELAN CENTRE di JOGJAKARTA

Di susun oleh : Gunawan Adi Saputro '98

Penekanan : Arsitektur Organik Sebagai konsep dasar
penampilan bangunan

JOGJA MEDIA ART CENTRE

Di susun oleh : Wahyu Ridiyantoro '98

Penekanan : Transformasi Ekspresif Eksperimental Unpredictable
sebagai Pembentuk Penampilan Bangunan

Daftar Pustaka

1. *Data Arsitek*, **ERNST NEUFERT**
2. *Architectural GRAPHIC Standart*
3. *Experiencing Architecture*, Steen Eiler Rasmunssen

LAPORAN PERANCANGAN

LAMPIRAN

