

PERPUSTAKAAN FTSP UIN	
HADIAH/SEMI	
TGL. TERIMA :	20 - 11 - 2007
NO. JUDUL :	2487
NO. INV. :	5100002487001
NO. INDIK. :	002487

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

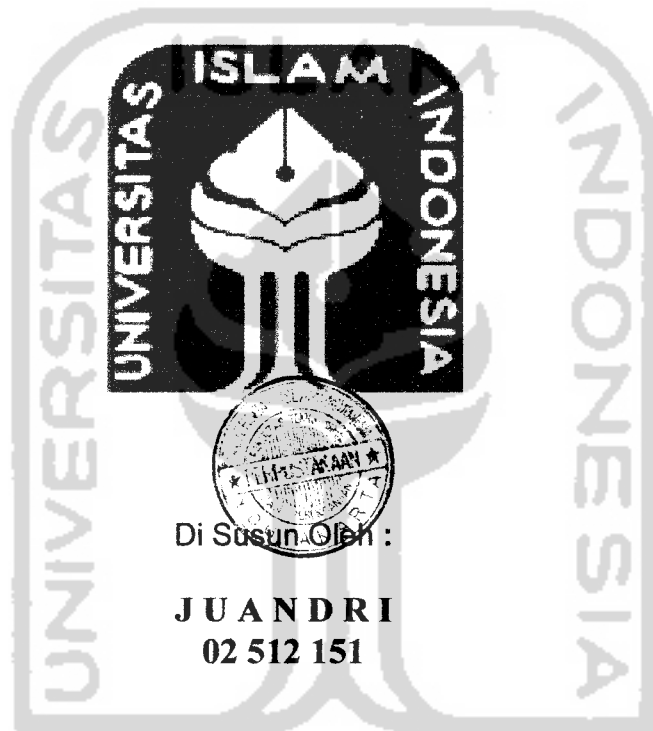
Judul :

ADVENTURE MALL DI JOGJAKARTA

Membentuk Suasana Rekreatif dan Petualangan

ADVENTURE MALL IN JOGJAKARTA

Creating a Recreative and Adventure Atmosphere



Di Susun Oleh :

JUANDRI
02 512 151

Dosen Pembimbing

Ir. Arman Yulianta, MUP

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2007**

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UIN JOGJAKARTA

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

ADVENTURE MALL DI JOGJAKARTA
Membentuk Suasana Rekreatif dan Petualangan

ADVENTURE MALL IN JOGJAKARTA
Creating a Recreative and Adventure Atmosphere

Di Susun Oleh :

**JUAN DRI
02 512 151**

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal
10 Februari 2007

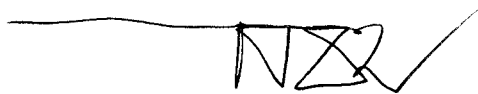
Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,



Ir. Armah Yulianta, MUP

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji tuhan dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam juga penulis haturkan keharibaan nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para pengikutnya sampai akhir zaman.

Atas petunjuk dan ridho-Nya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Tugas akhir wajib ditempuh oleh mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang studi strata satu.

Kelancaran dalam mempersiapkan dan menyelesaikan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya penulisan penulis hanturkan kepada :

- ▲ Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch, selaku wakil dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Terima kasih, atas dorongan dan dukungannya selama ini sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini, dan beberapa kesempatan yang bapak berikan kepada saya untuk dapat mengenal Arsitektur secara luas
- ▲ Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.A, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- ▲ Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Saya mengucapkan banyak-banyak terimakasih atas bimbingan, diskusi, gagasan serta wawasan sehingga dapat membuka pandangan yang lebih luas lagi dalam dunia Arsitektur.

- ▲ Bapak Ir. Priyo Pratikno, selaku dosen penguji dalam tugas akhir ini, saya mengucapkan terima kasih atas diskusi, ataupun kritik yang dapat memacu saya untuk menjadi lebih baik lagi.
- ▲ Bapak-Ibu dosen jurusan Arsitektur Ull sebagai pengajar yang telah memberikan ilmu-ilmu yang menambah pengetahuan saya dalam dunia arsitektur.
- ▲ Segenap Staff dan Karyawan Jurusan Arsitektur Ull atas bantuannya. Terimakasih banyak buat mas Deni, mas Tutut, dan juga mas Sardjiman yang sudah mendukung terlaksananya tugas akhir ini.
- ▲ Kedua Orang tuaku, Ayah H. Abdul Somad dan Mama Hj. Rusnanik atas doa dan segala dukungannya, Mungkin tidak akan cukup hanya dengan ucapan terimakasih, atas segala dukungan, kasih sayang, doa dan pengorbanannya sehingga tugas akhir ini dapat selesai.....
- ▲ Adik-adiku Juhendro, Julfandra, dan Fitri Julfa, yang telah mendoakan saya agar cepat lulus.
- ▲ Keluarga-keluargaku, Nenek, Pak cik Dolbar, Pak Oneng, Pak Udhe, Om yus, Tante Emi, Ucu Sala, Uteh Nana, Mak Caca, dan yang laen, terimakasih atas doa dan dukungannya.
- ▲ Pacarku Siska, terimakasih...terimakasih...terimakasih banyak atas doa dan dukungannya, Thank's ya..... dah mau bantuin bikin maket.....
- ▲ Mas Subhan, mas Andot, mas Agung, mas Muchlis, terimakasih atas dukungannya
- ▲ Sahabatku genk timor-timor Pecun(Randi), Gogon(ojo), SiMbah(Uki), Udin(Fafa), Rangga, BimTol(Bima), Mr. Oz(oslan), thanks banget atas dukungan dan doanya, dan terutama buat pecun sudah bantuin bikin maket....Thanks sobat..
- ▲ Sahabat kost Candi, Petruk, Mutsu, Kipli(recky), Bo(febri), Syam, Janger(billy), Iponk, Yoga, Mbah Surip, Thanks atas dukungannya.
- ▲ Sahabat arsitek seperjuangan Yopie, Rian Dian, Kiki, Ivan Pamijo, Dani, Wawan, Alu, Pungky, Vita, Tia, Vidia, Ateng(taufik), indah.
- ▲ Sahabat sahabat saya, Edwin, Andi, Heri, Tonag, Citra, Novi, Nafis, Dede', dll

- ▲ Seluruh Keluarga besar Mahasiswa Arsitektur terimakasih atas dukungan dan doanya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan limpahan Rahmat dan Karuni serta kelapangan Hati atas segala kebaikan yang mereka berikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu sangat diharapkan saran dan kritik yang sekiranya dapat menambah pengetahuan serta lebih menyempurnakan tugas akhir ini. Semoga apa yang telah penulis banas dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Februari 2007

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	xi
Abstraksi	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 Kondisi Umum Yogyakarta	1
1.1.2 Pentingnya Shopping Mall di Yogyakarta	2
1.1.3 Adventure Mall sebagai Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi	4
1.2 PERMASALAHAN	5
1.2.1 Permasalahan Umum	5
1.2.2 Permasalahan Khusus	5
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	5
1.3.1 Tujuan	5
1.3.2 Sasaran	5
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN	6
1.5 METODE PERANCANGAN	6
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	7
1.7 KERANGKA POLA PIKIR	8

BAB II ADVENTURE MALL DENGAN AKTIFITAS BERBELANJA DAN REKREASI

2.1 Tinjauan Adventure Mall	9
2.2 Tinjauan fasilitas Climbing, Bungy jumping, Rafting	11

BAB III ANALISIS DAN KONSEP RANCANGAN

3.1 Analisa Site	13
3.1.1 Letak Geografis Daerah Istimewa Yogyakarta	13
3.1.2 Lokasi site	14
3.2 Analisa Kebutuhan Ruang	16
3.2 Konsep Petualangan Yang Akan Ditranspormasikan Kedalam Bangunan	21

BAB IV SKEMATIK DESAIN

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	49



ABSTRAKSI

Salah satu fenomena yang terjadi akibat dari industrial, otonomi daerah adalah semakin banyak pusat-pusat perbelanjaan yang dibangun di daerah-daerah. Mulai dari supermarket, department store hingga shopping mall, yang kini semakin banyak di bangun.

Shopping mall dapat di artikan sebagai pusat perbelanjaan yang berorientasi ke dalam karena kegiatan jual beli itu lebih di tujukan pada manusia yang berada di dalam bangunan. Konsep mall selalu menerapkan konsep berbelanja dengan organisasi ruang yang jelas dengan koridor tunggal sehingga semua outlet mempunyai peluang sama untuk dikunjungi konsumen. Shopping mall biasanya dirancang dengan sebuah konsep yang baru, dan dengan sebuah tema khusus. Hingga kini terus dicari terobosan baru pada konsep maupun tema shopping mall yang dapat diterapkan dalam merancang pusat perbelanjaan.

Perkembangan pusat – pusat perbelanjaan di daerah jogja semakin meningkat, ini di lihat dengan bermunculan bangunan komersial pusat perbelanjaan atau shopping mall, seperti Malioboro Mall, Galeria, Sapir Squer, dan Ambarukmo Plaza. Sehingga perlu di cari sebuah terobosan baru dalam merancang sebuah bangunan shopping mall, sehingga dapat bersaing dan menjadi landmark dari bangunan – bangunan yang telah ada.

Dari fenomena yang terjadi muncul sebuah pemikiran dimana kegiatan berbelanja menjadi sebuah kegiatan yang bersifat rekreasi, karena pada dewasa ini banyak masyarakat yang menganggap dengan berbelanja dapat menghilangkan kelelahan. Yang kemudian muncul sebuah gagasan rancangan yang menggabungkan dua kegiatan yaitu berbelanja dan rekreasi ke dalam suatu wadah yaitu Shopping Mall.

Sehingga Konsep rancangan ini menjadi sebuah bangunan komersial yang baru dan akan menjadi Landmark dari bangunan-bangunan komersial yang telah ada di jogja.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

1.1.1 Kondisi Umum Yogyakarta

Kota Yogyakarta adalah kota yang kaya predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti kota perjuangan, kota pelajar, dan kota pariwisata. Predikat sebagai kota pelajar berkaitan dengan sejarah dan peran kota ini dalam dunia pendidikan di Indonesia. Di samping adanya berbagai pendidikan di setiap jenjang pendidikan tersedia di propinsi ini, di Yogyakarta terdapat banyak mahasiswa dan pelajar dari 32 propinsi, sehingga tidak berlebihan apabila daerah ini disebut sebagai miniatur Indonesia.

Kelompok umur <i>Mounth</i>	Laki – laki <i>Male</i>	Perempuan <i>Female</i>	Jumlah <i>Total</i>
(1)	(2)	(3)	(4)
0 – 4	12.839	12.615	25.454
5 – 9	12.448	12.385	24.833
10 – 14	12.566	12.864	25.430
15 – 19	22.375	26.674	49.049
20 – 24	31.778	32.948	64.726
25 – 29	20.089	19.281	39.370
30 – 34	15.725	16.969	32.694
35 – 39	13.713	15.107	28.820
40 – 44	12.283	13.177	25.460
45 – 49	9.672	10.352	20.024
50 – 54	6.225	7.240	13.465
55 – 59	5.592	6.791	12.383
60 – 64	5.038	6.622	11.660
65 – 69	3.947	5.647	9.594
70 -74	3.282	4.289	7.571

75 +	2.964	4.507	7.471
Jumlah / Total	190.536	207.468	398.004

Sumber data : BPS Kota Yogyakarta

Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin

Di Kota Yogyakarta

Tahun 2004

Dari data di atas dapat di lihat, hampir 50 % dari jumlah penduduk di daerah Yogyakarta adalah berusia antara 10 tahun sampai 24 tahun, berarti pada usia tersebut masih tergolong pelajar atau mahasiswa.

1.1.2 Pentingnya Shopping mall di Yogyakarta.

Salah satu fenomena yang terjadi akibat dari industrial, otonomi daerah adalah semakin banyak pusat – pusat perbelanjaan yang dibangun di daerah – daerah. Mulai dari supermarket, department store hingga shopping mall, yang kini smakin banyak di bangun.

Kelompok / Group	Nilai / Talue (Rupiah)			%
	Desa <i>Rural</i>	Kota <i>Urban</i>	Desa + Kota <i>Urban+Rural</i>	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

1. Perumahan, bahan bakar, penerangan dan air.	37.845	68.304	55.364	23.23
2. barang – barang dan jasa.	7.766	18.485	13.932	5.85
3. pakaian, alas kaki dan tutup kepala.	8.402	27.563	19.423	8.15
4. barang tahan lama.	4.002	5.686	4.971	2.09
5. pajak pemakaian dan premi asuransi.	5.880	8.607	7.449	3.13
6. keperluan pesta dan upacara	6.269	9.105	7.900	3.32
7. biaya pendidikan.	1.461	4.665	3.304	1.39
8. biaya kesehatan	3.013	4.193	3.691	1.55

Sumber : Susenas, Badan Pusat Statistik Propinsi D. I. Yogyakarta.

Jumlah pengeluaran rata – rata per Kapita Sebulan menurut Sub kelompok bukan makanan Kota/desa di Propinsi D. I. Yogyakarta.

Dari data di atas dapat di lihat bahwa pengeluaran masyarakat di urutan kedua adalah pengeluaran dalam hal pakaian,dll. sehingga pusat perbelanjaan modern merupakan bangunan yang dapat memberikan segala kemudahan bagi penggunanya. Apalagi hal ini di perkuat dengan fenomena yang terjadi pada masyarakat, yaitu dengan pola perbelanjaan sebagian besar masyarakat kota yang mulai bergeser dari pasar tradisional ke pusat perbelanjaan modern, sehingga keberadaan shopping center atau mall merupakan hal yang wajar. Dari segi fungsi, mall selain untuk memenuhi kebutuhan akan tempat berbelanja yang representatif bagi warga jogja tetapi mall juga dapat menjadi tempat untuk rekreasi dengan konsep rancangan yang dapat mendukung aktifitas tersebut.

Shopping mall dapat di artikan sebagai pusat perbelanjaan yang berorientasi ke dalam karena kegiatan jual beli itu lebih di tujukan pada manusia yang berada di dalam bangunan. Konsep mall selalu menerapkan

yang berada di dalam bangunan. Konsep mall selalu menerapkan konsep berbelanja dengan organisasi ruang yang jelas dengan koridor tunggal sehingga semua outlet mempunyai peluang sama untuk dikunjungi konsumen. Shopping mall biasanya dirancang dengan sebuah konsep yang baru, dan dengan sebuah tema khusus. Hingga kini terus dicari terobosan baru pada konsep maupun tema shopping mall yang dapat diterapkan dalam perancangan pusat perbelanjaan.

Perkembangan pusat – pusat perbelanjaan di daerah jogja semakin meningkat, ini di lihat dengan bermunculan bangunan komersial pusat perbelanjaan atau shopping mall, seperti Malioboro Mall, Galeria, Sapir Squer, dan Ambarukmo Plaza. Sehingga perlu di cari sebuah terobosan baru dalam merancang sebuah bangunan shopping mall, sehingga dapat bersaing dan menjadi landmark dari bangunan – bangunan yang telah ada.

1.1.3 Adventure Mall sebagai Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi.

Penyediaan fasilitas komersial seperti pusat perbelanjaan atau shopping mall yang diakomodasi pada tepi/batas, nampaknya mampu mengantisipasi padatnya kegiatan yang terkonsentrasi di pusat kota. Karakteristik sebuah Pusat Perbelanjaan atau shopping mall yang sarat dengan berbagai sarana hiburan yang mampu membentuk suatu kebersamaan antara ruang public yang mencari hiburan dengan public yang ingin berbelanja di Mall.

Shopping mall disini orientasi pasarnya lebih di arahkan bagi kalangan para anak – anak muda, karena daerah Yogyakarta menjadi kota pelajar, sehingga perlu di ciptakan sebuah pusat perbelanjaan atau Shopping Mall yang memberikan sebuah tempat hiburan yang berkarakter anak – anak muda, tetapi tetap menjadi fungsi sebagai tempat melakukan aktifitas berbelanja. Sehingga bagaimana merancang sebuah bangunan

1.2 Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah pusat perbelanjaan dengan menciptakan suasana yang rekreatif dan petualangan.

1.3.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana menciptakan fungsi retail yang efektif dan efisien bagi pengguna.
- Bagaimana merancang bangunan mall dengan suasana yang memberi kesan petualangan.
- Bagaimana menciptakan area rekreasi tetapi tidak mengganggu aktifitas berbelanja.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

- Merumuskan sebuah konsep perencanaan dan perancangan shopping mall yang efektif, efisien, dan fungsional.
- Mendesain bangunan shopping mall yang berkarakter bebas dan dinamis, yang memberikan suasana petualangan.

1.3.2 Sasaran

Terciptanya penataan ataupun susunan ruang – ruang dalam yang menciptakan suasana yang dinamis agar membuat pengguna tidak bosan. Terciptanya fasilitas – fasilitas permainan yang dapat mendukung fungsi shopping mall dan dapat menjadi wadah bagi pengguna yang menjadikan shopping mall sebagai tempat rekreasi.

1.4 Lingkup Pembahasan.

Pembahasan masalah ditekankan pada bagaimana menerjemahkan konsep petualangan ke dalam sebuah bangunan, baik dari dalam, dan luar bangunan, serta feporma tampilan dari bangunan.

1.5 Metode Perancangan.

1.5.1 Pengumpulan Informasi

- Studi literature
Mengetahui berbagai pengertian, persyaratan serta contoh rancangan pusat perbelanjaan, serta tempat – tempat arena permainan seperti PaintBall, Clumbing, Banji jumping, Rafting..
- Studi lapangan / survey.
Pengamatan pada pembagian dan kebutuhan ruang pada pusat perbelanjaan atau Shopping Mall yang ada, guna memperoleh gambaran umum dalam merancang.
- Tahap analisis
Menganalisis karakter pada anak muda dan penerjemahannya kedalam ranu luar, dan dalam bangunan, serta tampilan fasad bangunan Shopping Mall.
Menganalisis pelaku dan karakter kegiatan di dalam pusat perbelanjaan atau Shopping Mall yang dapat mewujudkan fungsi ruang dalam aktifitas berbelanja dan rekreasi.
- Pengamatan tidak langsung,
Studi literatur,

dengan memahami referensi dan buku-buku yang berkaitan dengan Shopping Mall,

Internet,

mengakses homepage yang berkaitan dengan Shopping Mall, serta fasilitas – fasilitas pendukung dari Shopping Mall yang akan di rancang

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN,

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup permasalahan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 Tinjauan

Bab ini berisi tinjauan Adventure Mall dan tinjauan fasilitas – fasilitas yang ada di Adventure Mall.

BAB 3 Analisis dan Konsep Desain

Bab ini berisi tentang analisis silte, analisis Adventure Mall, analisis tata ruang dalam dan luar, serta tambilan fasad bangunan. Serta hasil analisa yang akan menjadi dasar perancangan

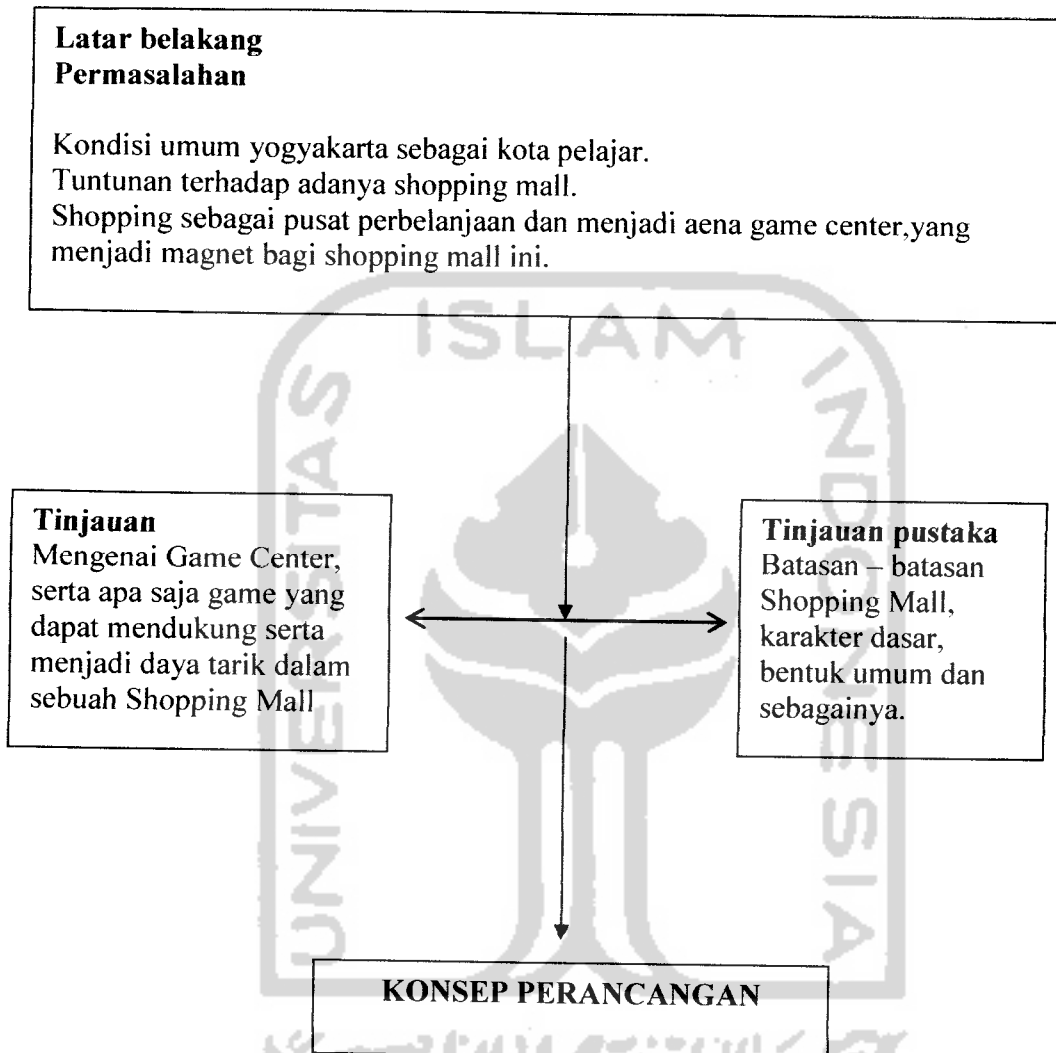
BAB 4 Skematik desain

Bab ifti berisikan konsep rancangan, mulai konsep gubahan masa, tampilan fasad bangunan, dan sikulasi kawasan.

BAB 4 Pengembangan Desain

Bab ini berisikan hasil akhir gambar rancangan, seperti site plan, situasi dan tiga dimensi dari rancangan ini.

1.7 KERANGKA POLA PIKIR,



BAB II ADVENTURE MALL DENGAN AKTIFITAS BERBELANJA DAN REKREASI.

2.1 Tinjauan Adventure Mall

Berbelanja dan rekreasi adalah dua buah perilaku yang berbeda dan dari segi penelitiannya. Berbelanja adalah perilaku membeli barang untuk memenuhi kebutuhan, sedangkan rekreasi adalah perilaku untuk menyenangkan diri. Berikut ini klasifikasi rekreasi :

Berdasarkan sifat kegiatan

- a. Entertainment/kesukaan : restaurant, cafeteria, bar, dan sebagainya.
- b. Amusement/kesenangan : bioskop, night club, art gallery, teater, dan sebagainya.
- c. Recreation/bermain dan hiburan : bowling, permainan ketangkasan seperti pin ball, dan sebagainya.
- d. Relaxation/santai : taman kota, berenang, pantai, dan sebagainya.

Berdasarkan jenis kegiatan

- a. Aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerakan fisik seperti Paintball, bungy jumping, climbing, billiard, dan sebagainya.
- b. Pasif : kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik seperti : menonton bioskop, teater, konser musik.

Berdasarkan pola kegiatan

- a. Massal : pertunjukan film, konser, drama, dan sebagainya.
- b. Kelompok kecil : bilyard, bowling,
- c. Perorangan : pin ball, mini golf.

Berdasarkan waktu kegiatan

- a. Pagi hari : jogging, fitness, dan sebagainya
- b. Pagi, siang, malam : rekreasi di dalam ruangan, seperti bioskop, billard, bowling, dan sebagainya.
- c. Malam hari : night club, discotic, café.

Pada perkembangannya, banyak Shopping Mall atau pusat perbelanjaan yang di rancang dengan menambahkan fasilitas – fasilitas pendukung yang bisa menjual dari Mall itu sendiri. Pada rancangan ini mengambil tema dengan menggabungkan antara aktifitas berbelanja dengan rekreasi. Shopping Mall dengan mengangkat tema Adventure merupakan suatu terobosan baru dalam sebuah rancangan Shopping Mall, yang memasukkan suasana petualangan

dalam sebuah rancangannya. Suasana petualangan ini di transpormasikan kedalam sirkulasi bangunan, baik didalam maupun diluar bangunan. Dan untuk mendapatkan suasana menantang dengan menambahkan arena clumbing dan bungy jumping pada bangunan Shopping Mall ini. Agar para pengguna Shopping Mall ini dapat melakukan beberapa aktifitas selain berbelanja.

Selain menambahkan fasilitas – fasilitas pendukung, untuk menciptakan suasana rekreatif dan petualangan, dengan memanfaatkan elemen – elemen yang naturalis, atau elemen – elemen vegetasi dan elemen air. Karena suasana rekreatif dan petualangan sangat identik dengan alam, dan elemen – elemen ini juga memberikan kesan dinamis, selain itu juga elemen vegetasi memiliki beberapa fungsi, di antaranya :

- Pelembut garis – garis keras.
- Pembatas pemandangan yang tidak di inginkan.
- Pebatas sebagian pemandangan yang di inginkan untuk menarik perhatian dan meningkatkan kenikmatan melihat pemandangan tersebut.
- Memberikan tekstur yang lebih nyata pada rancangan dalam bangunan.

Dalam memasukkan elemen arsitektural vegetasi, harus memperhitungkan pencahayaan dan penghawaan yang akan masuk ke dalam bangunan. Sehingga penataan pola ruang menjadi faktor dalam rancangan ini.

2.1.2 Tinjauan fasilitas Climbing, Bungy jumping.

Permainan climbing permainan yang bermin dengan bdang vertical, sehingga dari segi arsitektural sangat berhubungan. Permainan ini di masukkan ke dalam fasilitas Shopping Mall ini di karenakan dapat menguji nyasi seseorang dan meningkatkan adrenalin bagi pengguna dari permainan ini. Agar memberikan kesan pada bagian fasad bangunan Shopping Mall ini di rancang dengan mengikuti pola dari Climbing Wall.

Berikut ini adalah beberapa desain dari Climbing Wall:



Climbing Wall
(Sumber : www.climbing.com)

Pemmainan Bungy jumping merupakan salah prmaian yang membutuhkan keberaian yang besar, sehingga permainan ini di masukan ke dalam Shopping Mall. Dalam permainan ini di butuhkan pengaman dan dibutuhkan area yang memiliki ketinggian minimal 20 m.

Berikut ini beberapa desain dalam permainan Bungy jumping :



Bungy Jumping
(Sumber : www.bungyjumping.com)



Kayak, rafting
(Sumber : www_wilderness-adventure_com)

BAB III

ANALISIS DAN KONSEP RANCANGAN

3.1 ANALISIS SITE

3.1.1 Letak Geografis Daerah Istimewa Yogyakarta

Letak Astronomi Daerah Istimewa Yogyakarta pada $7^{\circ}15-8^{\circ}15$ Lintang Selatan dan garis $110^{\circ}5-110^{\circ}4$ Bujur Timur, dengan batas wilayah:

- Sebelah Barat Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah
- Sebelah Barat Laut Kabupaten Magelang, Jawa Tengah
- Sebelah Timur Laut Kabupaten Klaten, Jawa Tengah
- Sebelah Timur Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah
- Sebelah Selatan Samudera Hindia

Luas Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta 3.185,80 km² terdiri atas Kota Yogyakarta 32,50 km², Kabupaten Sleman 574,82 km², Kabupaten Bantul 506,85 km², Kabupaten Kulon Progo 586,27 km², Kabupaten Gunung Kidul 1485,36 km².

Iklim

- Temperatur harian rata-rata berkisar antara $26,6^{\circ}\text{C}$ sampai $28,8^{\circ}\text{C}$ sedang temperatur minimum 18°C dan maximum 35°C .
- Kelembaban udara rata-rata 74% dengan kelembaban minimum 65% dan maximum 84 %
- Curah hujan bervariasi antara 3 mm sampai 496 mm. Curah hujan di atas 300 mm terjadi pada bulan Januari, Pebruari, April. Curah hujan tertinggi 496 mm terjadi pada bulan Pebruari dan curah hujan terendah 3mm sampai 24mm terjadi pada bulan Mei sampai Oktober. Curah hujan tahunan rata-rata 1855mm.

3.1.2 Lokasi site

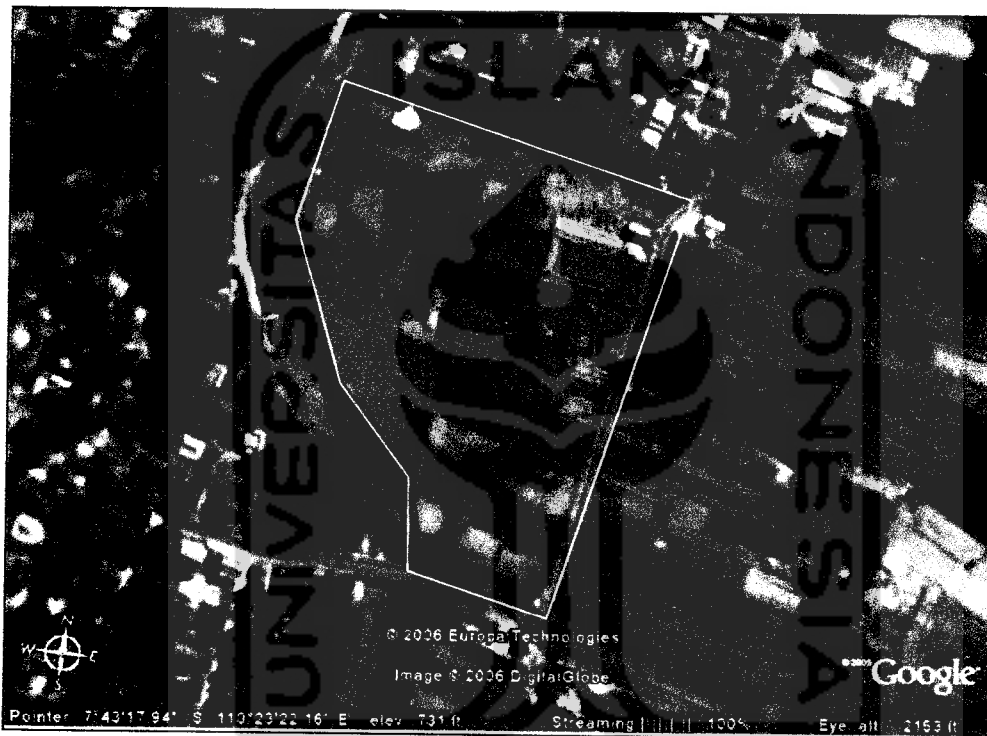
ADVENTURE MALL DI JOGJA

Membentuk suasana rekreatif dan petualangan

Lokasi terletak pada bagian utara Yogyakarta, tepatnya pada daerah Sleman. Site saat ini menjadi lahan kosong dengan luas 27140.56 m² dengan batas – batas sebagai berikut :

- Batas utara : pemukiman warga.
- Batas timur : pemukiman warga
- Batas selatan : pemukiman warga.
- Batas barat : sungai , pemukiman warga.

Gambar . Site / lokasi



*Photo udara site/lokasi
(Sumber : googleearth)*

ADVENTURE MALL DI JOGJA

Membentuk suasana rekreatif dan petualangan

Lokasi site sisi utara dan timur :



Lokasi site sisi barat dan selatan :



Jalan utama pada lokasi site :



Aksebilitas pada daerah ini cukup mudah untuk di capai yang di tunjang dengan fasilitas transportasi kota. Sehingga lokasi/Site di anggap cocok apabila di bangun pusat perbelanjaan atau Shopping Mall. Karena daerah ini juga telah banyak pemukiman penduduk dan fasilitas pendidikan , dan penginapan atau Hotel. Dan Shopping Mall dengan bertamakan Adventure Mall sangat mendukung sekali dikarenakan area site atau lokasi masih arsi.

3.2 ANALISIS KEGIATAN RUANG

3.3.1 Besaran Ruang,

a. Kelompok Ruang Shopping Mall.

Ruang	Sifat ruang	Jmlh ruang kapasitas	Standar luas	Ruang srkls	Total (m ²)
Area parkir	Public	(220mobil dan 100 motor)	-	-	10676 m ²
Ruang MEE	Private	110 m ²	110 m ²	20%	110 m ²
R. Genset		50 m ²	50 m ²		50 m ²
R. Peralatan MEE		50 m ²	50 m ²		50 m ²
R Gardu PLN		64 m ²	64 m ²		64 m ²
R. water tank					
Jumlah total					481 m ²
Restaurant	Public	1(120 org)	1.8 m ²	40%	308.5 m ²
Dapur	Public	-	-	-	171 m ²
lavatory	Public	-	-	-	49 m ²
Loading dock	Private	-	-	-	15 m ²
Hall	Public	-	-	-	240 m ²
Jumlah					11800.5 m ²

b. Kelompok Ruang Utama Shopping Mall.

Ruang	Sifat ruang	Jmlh ruang kapasitas	Standar luas	Ruang srkls	Total (m ²)
Food Court	Public	16	24 m ²	-	384 m ²
lavatory	Public	2(8 Org)	-	-	108 m ²
Sirkulasi	Public	-	-	60%	295.2 m ²

ADVENTURE MALL DI JOGJA

Membentuk suasana rekreatif dan petualangan

Jumlah total						787.2 m ²
Retail	A	Public	2 x 49	-	-	98 m ²
	B	Public	2 x 31,5	-	-	63 m ²
	C	Public	3 x 38,5	-	-	115.5 m ²
	D	Public	1 x 84	-	-	84 m ²
	E	Public	5 x 28	-	-	140 m ²
	F	Public	1	-	-	42 m ²
	G	Public	2 x 63	-	-	128 m ²
	H	Public	4 x 42	-	-	168 m ²
	I	Public	11 x 24,5	-	-	269.5 m ²
	J	Public	2 x 21	-	-	42 m ²
	K	Public	3 x 50	-	-	150 m ²
	L	Public	2 x 57.5	-	-	115 m ²
	M	Public	5 x 42	-	-	210 m ²
Cafe	R	Public	21 x 35	-	-	735 m ²
Jumlah						2360 m ²
Jumlah total					50 %	1180 m ²
Jumlah total						3540 m ²

c. Kelompok Ruang Fasilitas pendukung.

Ruang	Sifat Ruang	Jumlah Ruang (kapasitas)	Standar Luas	Total (m ²)
Bungy jumping	Public	1	120 m ²	120m ²
Area Climbing	Public	1	240 m ²	240m ²
Ruang Ganti	Public	2 x 10 org	1.8 m ²	36 m ²
Gudang	Private	1	25 m ²	25 m ²
Plaza outdoor	Public	1	1256 m ²	1256 m ²
Danau buatan	Private	-	-	3648 m ²
Jumlah total				5325 m ²

d. Kelompok Ruang Kegiatan Pengelola.

Ruang	Sifat Ruang	Jumlah Ruang (kapasitas)	Standar Luas	Total (m ²)
R. Building Manager	Private	1	25 m ²	25 m ²
R. Sekertaris	Private	1	12 m ²	12 m ²
R. Tamu	Semi Private	1	1.5 m ²	1.5 m ²
R. Rapat	Private	1	16.25 m ²	16.25 m ²
R. Kepl Divisi Keuangan	Private	1	12 m ²	12 m ²
R. Kepl Divisi Operasional	Private	1	12 m ²	12 m ²
R. Kepl Divisi Pemasaran	Private	1	12 m ²	12 m ²
R. Kepl Divisi Promosi	Private	1	12 m ²	12 m ²
R. Kpl Sie MEE	Private	1	9 m ²	9 m ²
R. Kpl Sie Keamanan	Private	1	9 m ²	9 m ²
R. Kpl Sie Maintenance	Private	1	9 m ²	9 m ²
R. Kpl Sie Personalia	Private	1	9 m ²	9 m ²
R. Kpl Sie Administrasi	Private	1	9 m ²	9 m ²
R. Staf Pemasaran	Private	1	8 m ²	8 m ²
R. Kepl Divisi Promosi	Private	1	8 m ²	8 m ²
R. Staft MEE	Private	1	8 m ²	8 m ²
R. Staft Keamanan	Private	1	8 m ²	8 m ²
R. Staft Maintenance	Private	1	8 m ²	8 m ²
R. Staft Personalia	Private	1	8 m ²	8 m ²
R. Staft Administrasi	Private	1	8 m ²	8 m ²
R. Staft Personalia	Private	1	8 m ²	8 m ²

ADVENTURE MALL DI JOGJA

Membentuk suasana rekreatif dan petualangan

R. Rapat Staff	Private	1	15.25 m ²	15.25 m ²
Gudang Kecil	Private	1	25 m ²	25 m ²
Pantry	Private	1	6 m ²	6 m ²
Lavatory	Private	2	1.68 m ²	2.36 m ²
Jumlah				263.36 m ²
Sirkulasi 20%				52.67 m ²
Jumlah total				316.03 m ²

Jumlah total kebutuhan Ruang Shopping Mall :

Ruang	Jumlah Ruang (kapasitas)	Total (m ²)
Kelompok Ruang Utama Shopping Mall.		3540 m ²
Kelompok Ruang Shopping Mall		11940.5 m ²
Kelompok Ruang Fasilitas pendukung.		5325 m ²
Kelompok Ruang Kegiatan Pengelola		316.03 m ²
Sirkulasi kawasan	10% luas site	2112.15 m ²
Landscape	10% luas site	2112.15 m ²
Jumlah		25345.83m ²

Sumber Standar Ukuran Ruang :

- Data Arsitek jilid 1 Ernst Neufert
- Data Arsitek jilid 2 Ernst Neufert
- Survey Lapangan

3.3 Konsep Petualangan Yang Akan Ditranspormasikan ke Dalam Bangunan

Konsep petualangan pada bangunan ini di ambil dari tema sebuah Shopping Mall ini, yaitu Land Adventure. Land Adventure atau petualangan daratan merupakan konsep petualangan dimana pengguna diajak berpetualang dengan memainkan unsur atau elemen – elemen daratan seperti : gunung, hutan, sungai. Sehingga dalam proses rancangan Shopping Mall mengambil elemen – elemen tersebut.

1. Untuk elemen Hutan, dapat di wujudkan dengan ermainan elemen vegetasi dan elemen alam lainnya seperti Batu, dan air, selain itu dapat juga diwujudkan dengan pola sirkulasi dan permainan elevasi baik di dalam maupu di luar bangunan.
2. Untuk elemen Gunung, dapat diwujudkan dengan Climbing, karena Climbing merupakan olahraga yang berhubungan dengan ketinggian. Sehingga dalam rancangan Shopping Mall ini, area climbing di rancang pada bagian fasad bangunan, karakter dari tampilan fasad bangunan di pengaruhi oleh karakter dari permainan Climbing.
3. Untuk elemen sungai, dapat di wujudkan dengan memasukan elemen air pada sirkulasi dalam bangunan dan pada area public seperti atrium. Dari segi penghawaan bangunan dapat mengurangi radiasi panas, sehingga para pengguna tetap merasa sejuk. Sedangkan elemen sungai ini juga dapat dirasakan dalam permainan Rafting,

Dalam proses rancangan sebuah Adventure Mall dengan mengambil konsep petualangan daratan atau Land Adventure, sehingga mulai dari permainan pola tata ruang dalam dan ruang luar bangunan, serta tampilan fasad bangunan di ambil dari elemen – elemen daratan.

ADVENTURE MALL

SCHEMATIC DESIGN

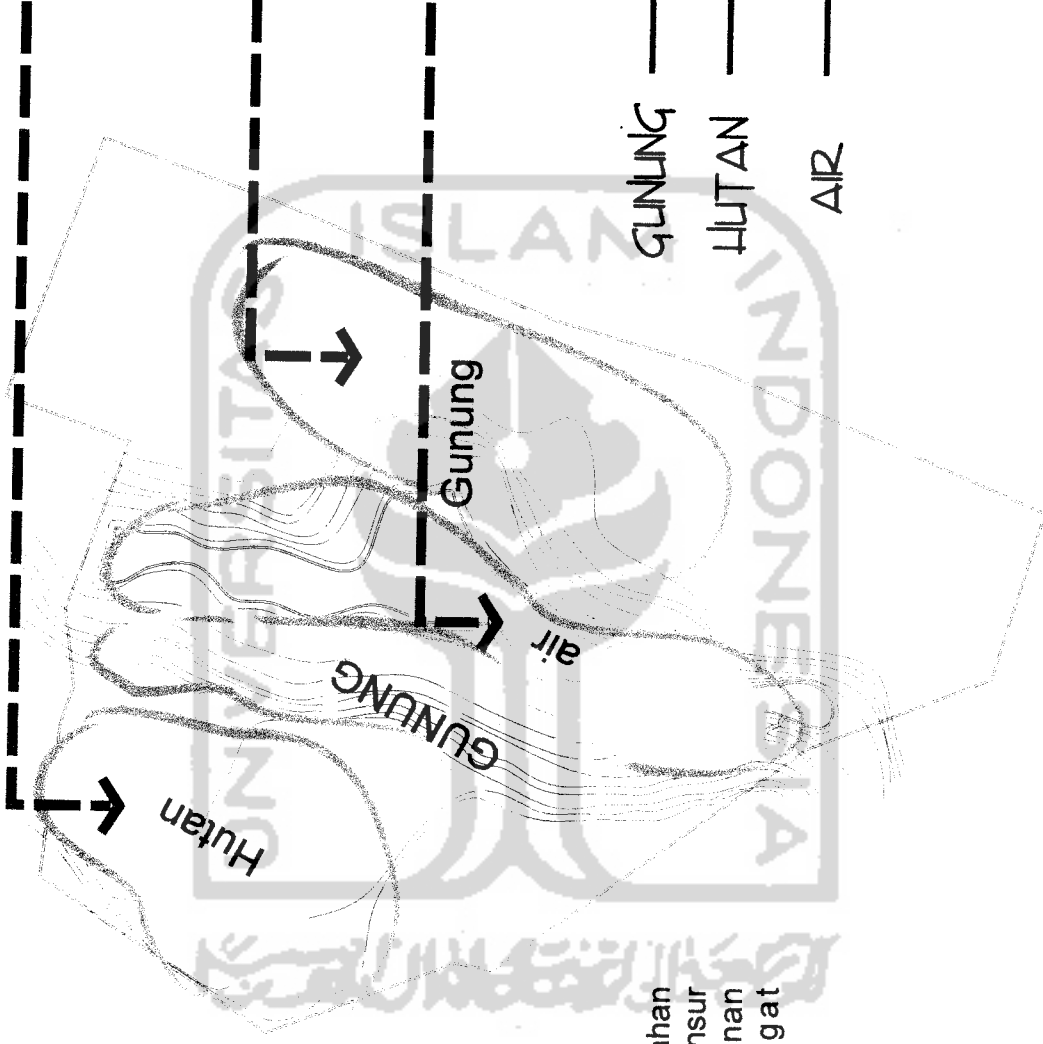


ADVENTURE MALL

ONING KONSEP

Konsep dari rancangan Adventure Mall adalah Petualangandaratan. Konsep rancangan ini memasukkan unsur Gunung, Hutan, dan Air. Konsep petualangan ini tidak hanya merancang pada pola tata Masa, sirkulasi dan Landscape, tetapi juga memasukkan olahraga atau permainan yang identik dengan petualangan Seperti : Bungy Jumping, Climbing, dan Rafting.

Sehingga dalam merancang gubahan masa menggabungkan unsur - unsur alam dan permainan permainan petualangan menjadi sangat berpengaruh dalam desain ini.



GUNUNG → CLIMBING

HUTAN → BUNGY JUMPING

AIR → RAFTING

SCHEMATIC DESIGN

ADVENTURE MALL

ONING RUANG

Pengelompokan ruang tersebut bertujuan agar pengguna dapat merasakan suasana yang berbeda dari tiap ruangan.

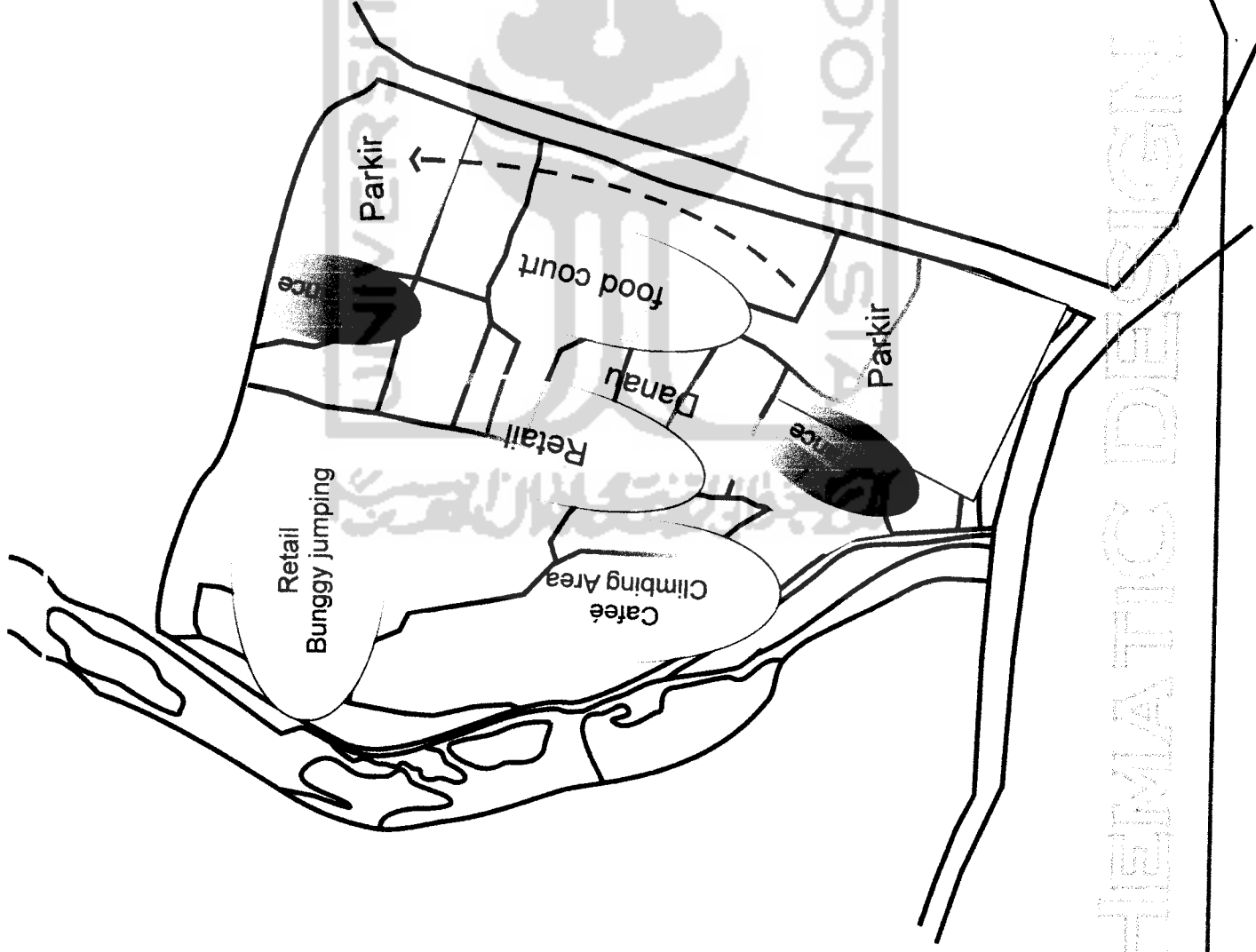
Area parkir berada di depan bangunan agar pengguna dengan mudah pencapaiannya kedalam bangunan.

Kemudian entrance ditempatkan didekat parkir dan dibuat semi tertutup agar pengontrolan keamanan menjadi mudah.

Area FoodCourt dan Retail di orientasikan saling berhadapan dan menghadap sungai ini difungsikan para pengunjung b dapat melihat atraksi rafting yang ada disungai, dari segi komersial agar menjual kedua area ini.

Café di tempatkan pada area belakang ini bertujuan agar pengguna dapat bersantai dan menikmati potensi potensi yang ada di area tersebut, seperti sungai dan taman.

Dari tiap pengelompokan area area tersebut, ditempatkan atraksi atraksi yang bersifat adventure yang sesuai dengan kedekatan terhadap konsep pengelompokan area. Seperti Area Rafting ditempatkan pada di antara area Food Court dan Retail, sedangkan area bunggy jumping dan Climbing ditempatkan area belakang.



SCHEMATIC DESIGN

ADVENTURE MALL

ONSEP FASAD BANGUNAN



Pola Pedestrian
berkonsep abstrak
dan dinamis yang
akan memberikan
suasana
petualangan, dengan
pola garis yang
saling berpotongan.

bentukan penutup
atap dari
metafora Tebing

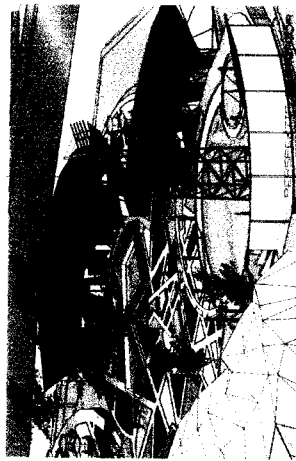
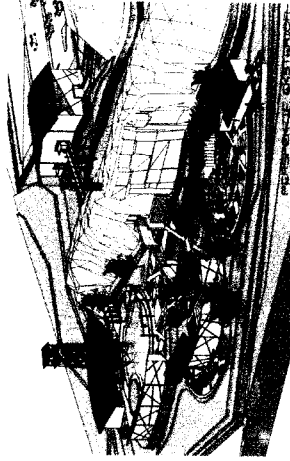
ADVENTURE MALL

KONSEP FASAD BANGUNAN

Danau buatan yang di masukan ke dalam konsep bangunan, agar dapat memberikan kesan adventure dan menciptakan tempat rekreatif bagi pengunjung dengan memakai transportasi kayak atau lebih di kenal dengan rafting.

Konsep bentukan bidang atap pada masa ini melalui transpormasi dari gunung atau tebing yang tidak beraturan, sehingga dalam mentranspormasikannya dapat dilakukan permainan bidang yang abstrak dan lebih organik,

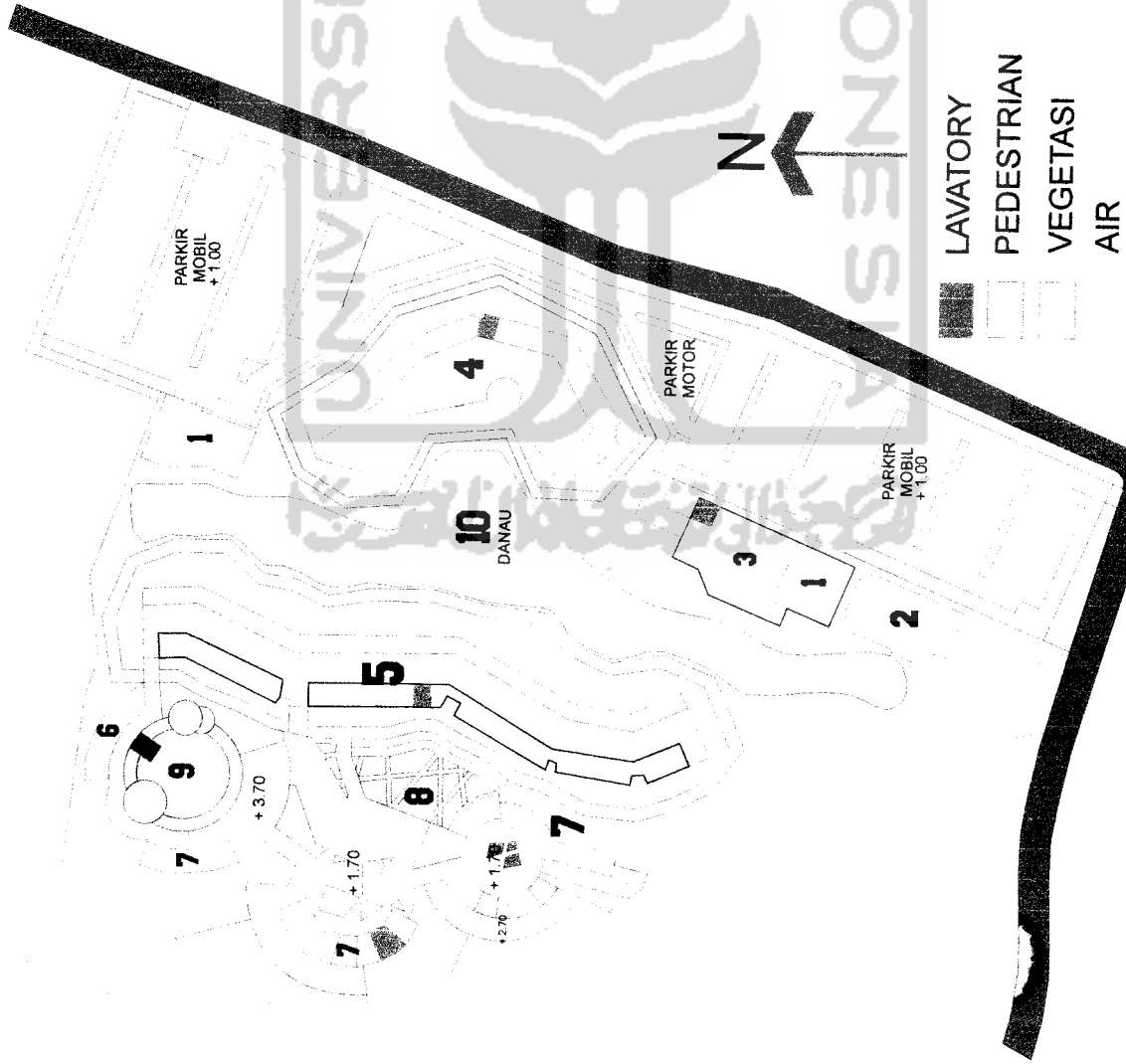
Dan untuk menyempurnakan konsep dari rancangan Adventure Mall, dengan memasukan nuansa air atau sungai: yaitu dengan menempatkan are bungy jumping dan kolam buatan di dekat sungai yang menjadi potensi dari site ini. Pada area tengah di rancang sungai buatan untuk memberikan suasana alami, dan reflection dan juga fungsi lain sebagai sarana transportasi dan tempat rekreasi.



ADVENTURE MALL

ITE PLAN

PEMBAGIAN BANGUNAN. ATAU
 PENGELOMPOKAN RUANG DAN AREA
 BERDASARKAN KONSEP YANG DI GUNAKAN
ADVENTURE



1 HALL @ 120m² ; 2X 120m² = 240m²

2 OFFICE 316.3 m²

3 RESTAURANT 308.5 m²

4 FOOD COURT 787.2 m²

5 RETAIL (43) 1625 m²

6 RETAIL (3) 126 m²

7 CAFÉ (21) 735 m²

8 CLIMBING AREA

9 BUNGY JUMPING

10 RAFTING

SCHEMATIC DESIGN

ADVENTURE MALL

IRKULASI PENGUNJUNG

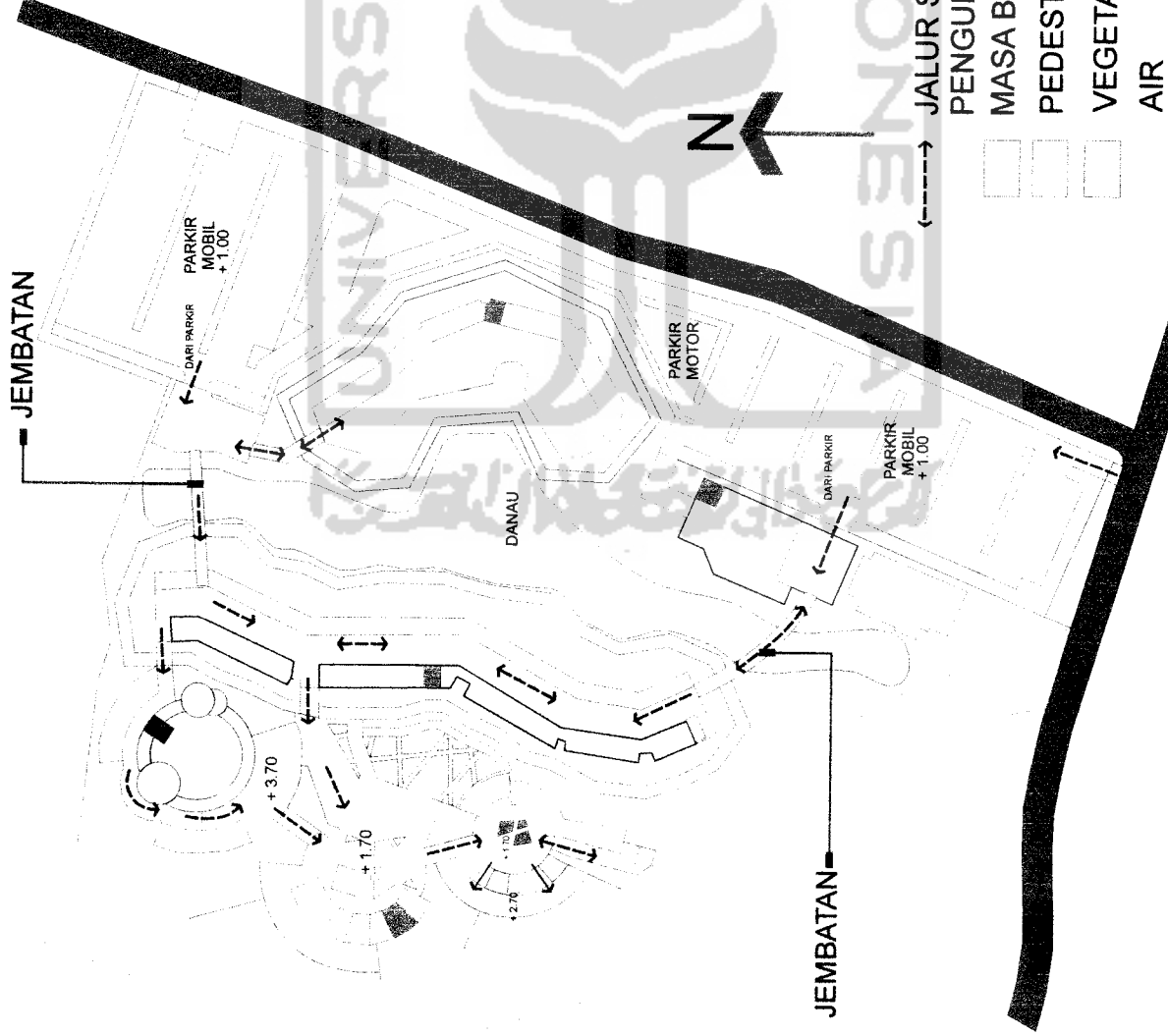
Pola sirkulasi pada kawasan bangunan ini, sesuai dengan konsep rancangan yaitu petualangan, jadi sirkulasi pengunjung di buat dengan suasana petualangan dan juga memberikan kesan menarik.

ini dapat dilihat dengan gubahan masa yang dibuat terpisah dan tiap tiap masa bangunan dibuat dengan suasana yang berbeda, seperti area food court dibuat dengan konsep pegunungan, sedangkan konsep area café dibuat dengan suasana hutan.

penghubung tiap bangunan dirancang dengan menggunakan jembatan, ini dimaksudkan agar memberikan suasana yang lebih alami.

selain itu tiap area juga dirancang dengan membedakan ketinggian lantai dan membedakan material-material yang digunakan baik dinding, lantai, maupun pedestriannya. penataan vegetasi dan desain Landscape menjadi hal yang dominan didalam rancangan ini.

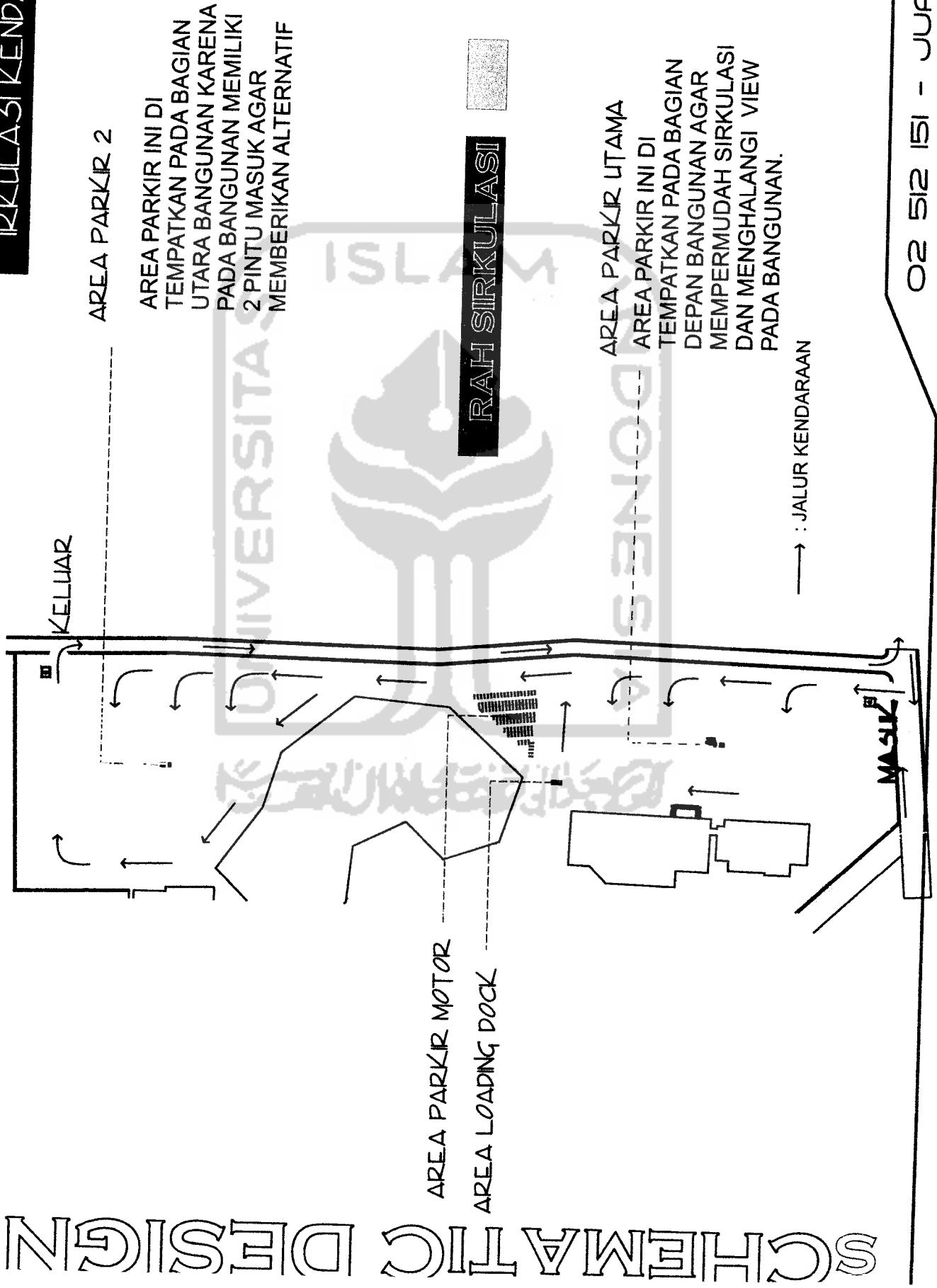
sehingga dengan perubahan suasana antar area bangunan akan memberikan kesan petualangan bagi pengunjung.



SCHEMATIC DESIGN

ADVENTURE MALL

IRKULASI KENDARAAN

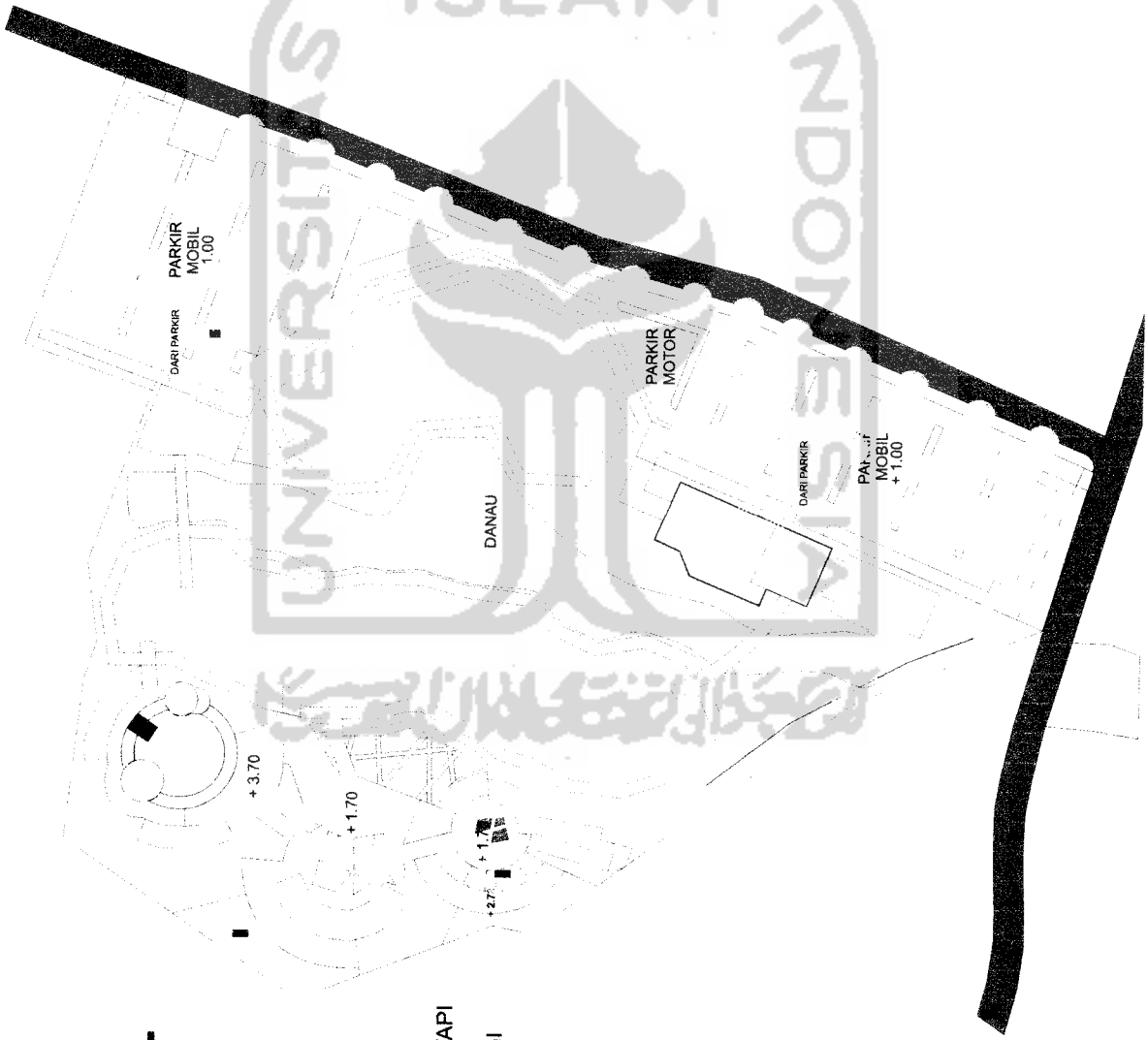


SCHEMATIC DESIGN

ADVENTURE MALL

ENCANA VEGETASI

SCHEMATIC DESIGN



POLA VEGETASI PADA AREA PARKIR MENGIKUTI POLA BENTUKAN MASA BANGUNAN

PENEMPATAN BUNGA PADA DAERAH DEKAT SUNGAI MEMPERINDAH PANDANGAN

SEBAGAI PENEDUH, TETAPI TIDAK MENGHALANGI VIEW

POHON BIOLA CANTIK

POHON KETAPANG

PANDAN HIAS

POHON MATOA

PALEM RAJA

BUNGA

RUMPUT JEPANG

RUMPUT MANILA

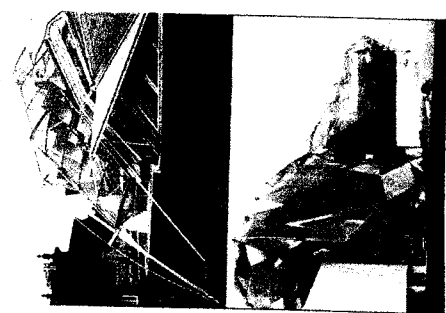
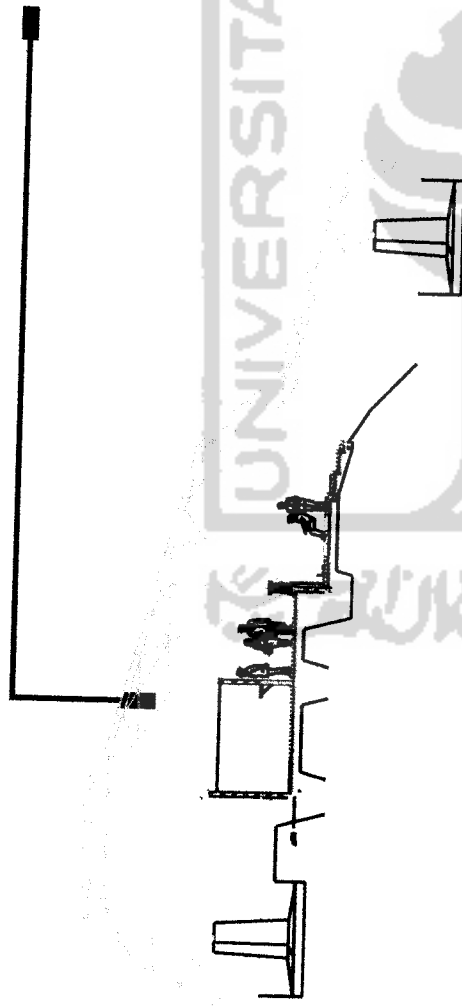
RUMPUT GAJAH

AIR

ONSEP KONSTRUKSI

Pada Konstruksi Atap dari masa ini adalah. Untuk Rangka atap menggunakan Space Frame, dengan bentukan mengikuti kemiringan dari kountur. dan tiap lekukan kemiringan atap 30 derajat.

Sedangkan untuk penutup atap menggunakan jenis Polycarbonate Solartuf Flat, lapisannya yang berongga sehingga sangat baik untuk meredam panas dan meredam suara. dan juga memiliki lapisan anti UV.



Produk	Tebal	Berat	Lebar	Panjang
	mm	kg/m ²	mm	mm
Twinklite®	5	1.100	1.100	11.300
	6	1.300	1.300	11.300
	8	1.500	1.500	11.300
Twinklite X3®	10	1.700	2.100	5.300
	15	2.700	2.700	5.300

Twinklite®	Trans. Cahaya	Trans. Panas
Opal	20%	0,72
Silver Millennium	20%	0,91
Silver Blue	25%	20,62
Cool Green	33%	75,17
Gold Millennium	24%	68,35
Cool Blue	26%	74,01
Pink Pearl	27%	7,14
Green Pearl	32%	7,99

Twinklite®	Trans. Cahaya	Trans. Panas
Cool Grey	10%	44,27
Cool Bronze	19%	52,16
Clear	99%	79,45
Tosca	47%	72,28

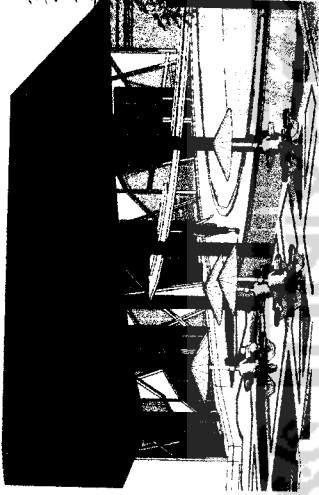
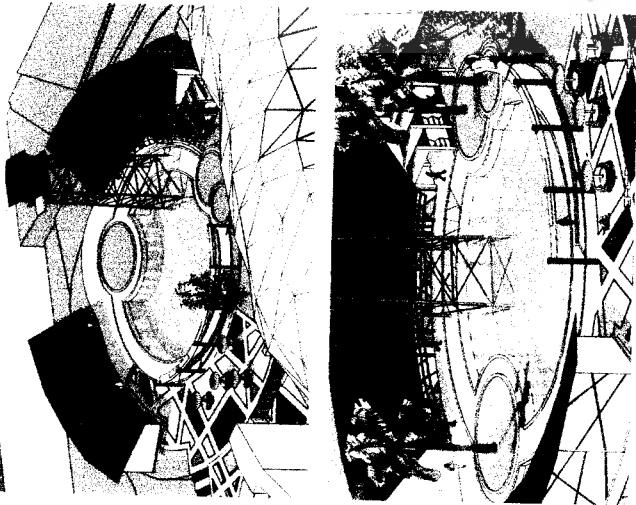
Beraku untuk Twinklite® 6 mm

Secara struktural penggunaan Space Frame sangat tepat, karena sistem struktur ini sangat kuat dan fleksibel, struktur ini dapat digunakan dengan bentang lebar. Sehingga fungsi ruang dapat dimanfaatkan



ADVENTURE MALL

ONSEP LANDSCAPE



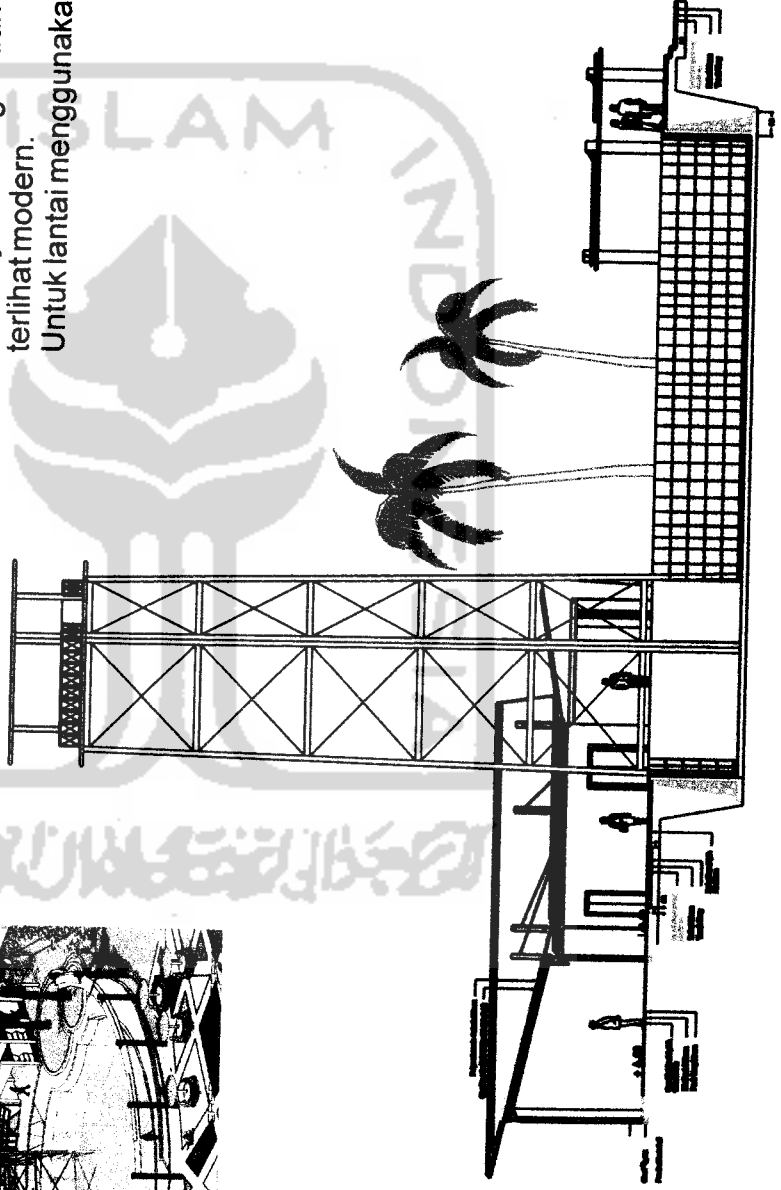
Pola bentukan bangunan yang memusat pada area kolam renang Bungy Jumping, yang menjadi *Point of View*, dan menjadi suatu atraksi bagi pengunjung.

Ruang – ruang yang ada difungsikan untuk Retail,

Pola dinding juga dengan konsep dari garis – garis yang tidak beraturan, sehingga antar masa berkesinambungan, dan terikat.

Bentukan atap dengan satu kemiringan yang akan lebih menegaskan kosep terpusat ini. dan bentukan atap yang menonjolkan rangka dari atap tersebut sehingga bangunan lebih terlihat modern.

Untuk lantai menggunakan batu alam.



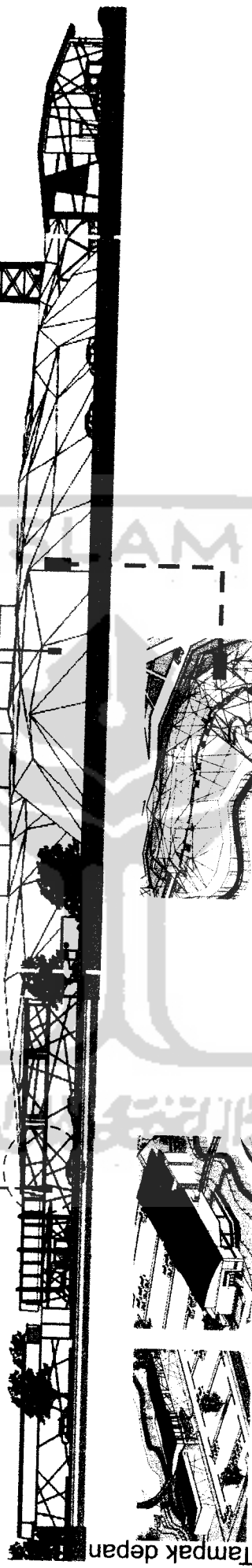
SCHEMATIC DESIGN

ADVENTURE MALL ONSEP FASAD BANGUNAN

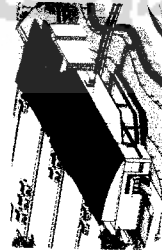
Pola Fasad bangunan di transpormasikan dari pola bentukan atap, dan permainan tekstur dan finishing cat.



Tipologi bentukan masa berasal dari metafora Tebing.

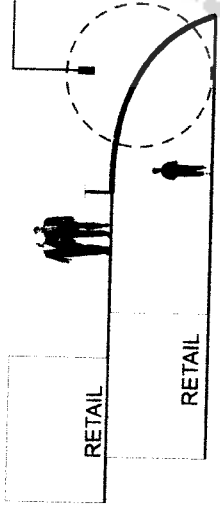
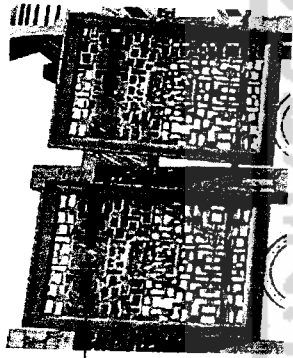


Tampak depan



Tampak belakang

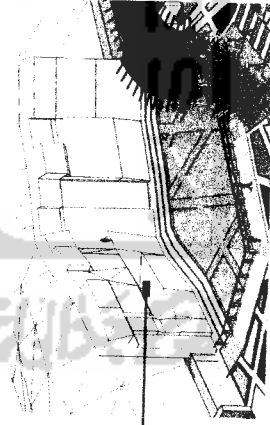
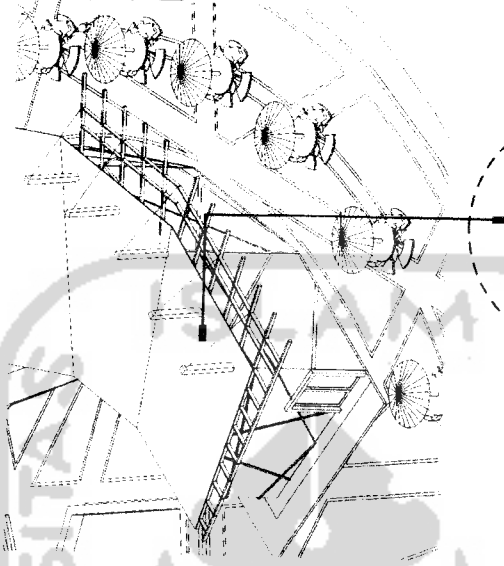




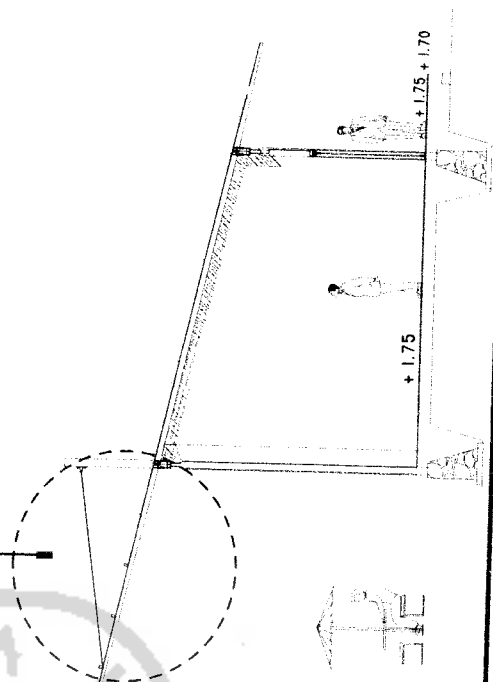
Penggunaan Shading di dalam bangunan untuk mengurangi cahaya yang masuk kedalam bangunan, dan juga sebagai estetika dalam iterior masa.

memperlihatkan rangka atap yang difungsikan sebagai kanopi dan memberikan kesan modern

strukturnya menggunakan rangka baja, dengan finishing galvanis dan diikat dengan kabel di tiang penyangga.



penempatan wall Climbing di dekat atrium, selain sebagai atraksi bagi pengunjung juga sebagai background atrium ini

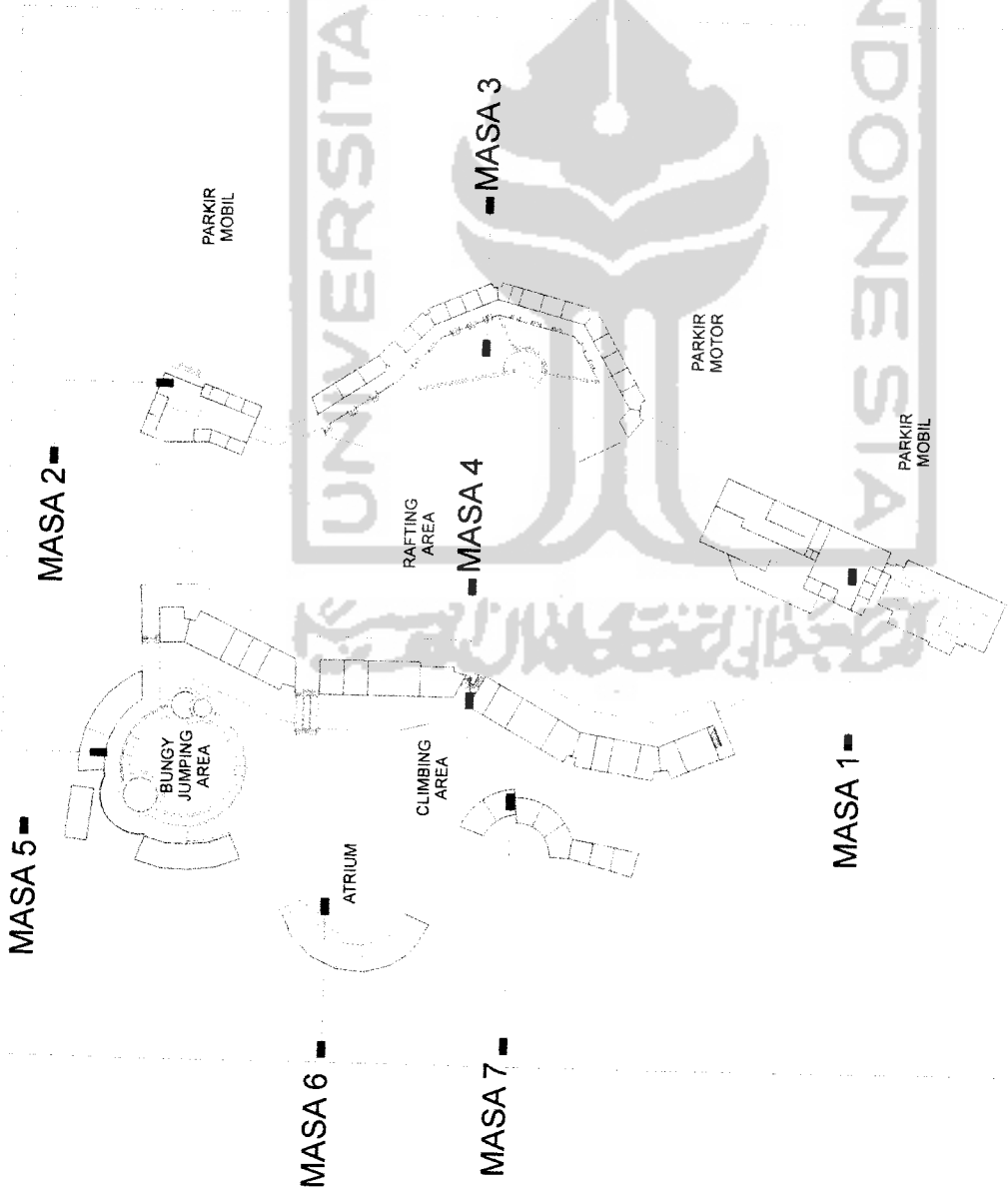


ADVENTURE MALL



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ADVENTURE MALL SITE PLAN



Luas Site : 27140.56 m²
 Di bagi dengan luas total bangunan, sirkulasi kawasan, dan Landscape.
 Luasa Bangunan :

- Masa 1 : Hall : 240 m²
- Restaurant : 543.5 m²
- Office : 316.03 m²
- Masa 2 : Hall : 240 m²
- Retail : 72 m²
- Pengelola Rafting : 30 m²
- Masa 3 : Food Court : 384 m²
- Area Makan : 295 m²
- Kids stations : 120 m²
- Masa 4 : Retail : 1355 m²
- Masa 5 : Retail : 270 m²
- Masa 6 : Retail : 175 m²
- Masa 7 : Retail : 560 m²

Sirkulasi 10% : 2112.15 m²
 Landscape 10% : 2112.15 m²

ADVENTURE MALL

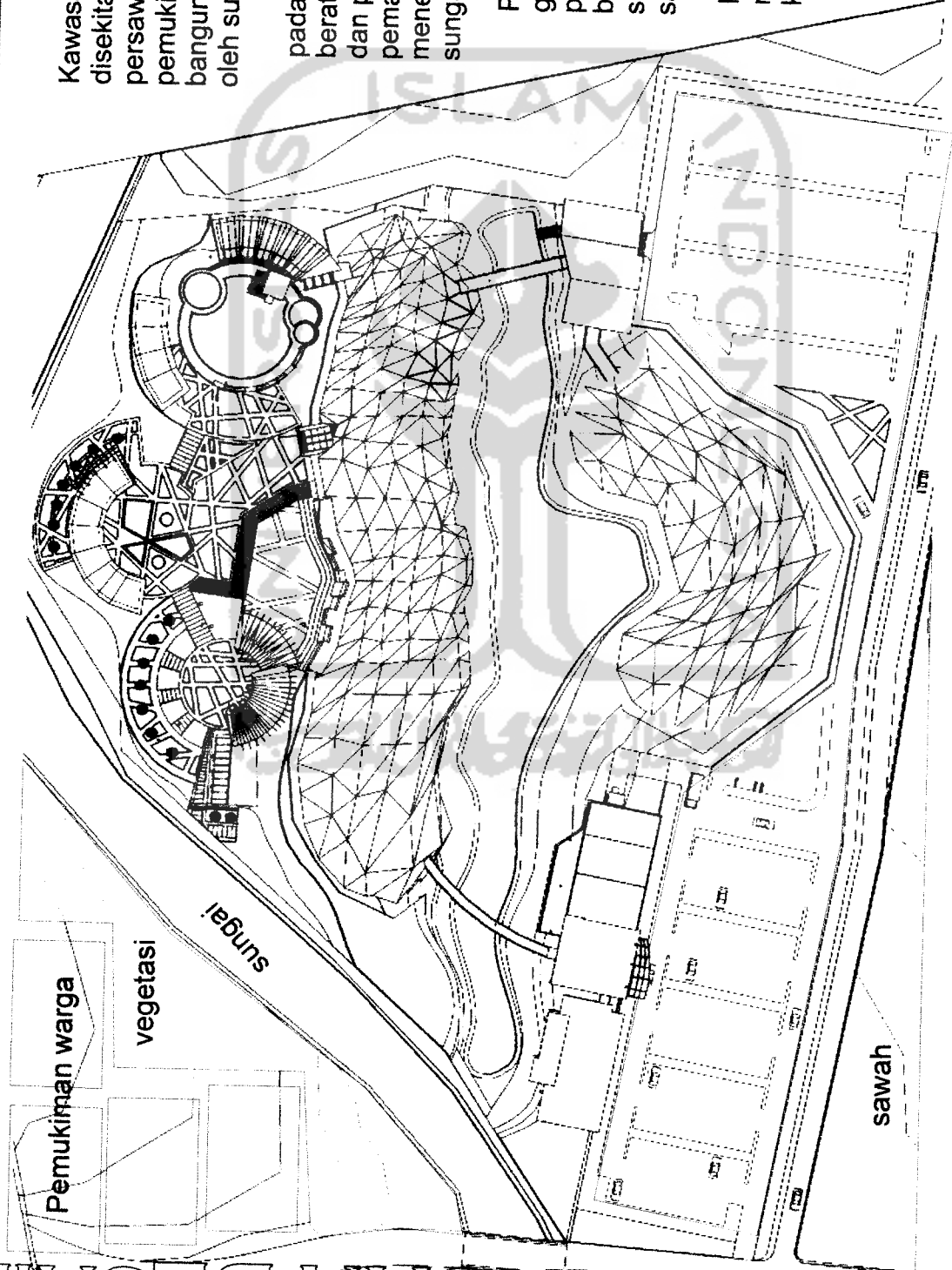
ITUASI

Kawasan bangunan ini sangat alami dimana disekitar kawasan masih di dominasi oleh persawahan. kecuali pada daerah barat terdapat pemukiman warga, akan tetapi antara kawasan bangunan dan pemukiman warga masih di batasi oleh sungai.

pada area belakang konsep adventure di titik beratkan pada gubahan masa dan sirkulasi dan penataan tanaman. pemanfaatan potensi alam dengan cara menempatkan area café berdekatan dengan sungai.

Permainan bidang atap yang mengikuti garis kountur, di ikuti dengan pola pedestrian Ditranspormasikan dari bayangan bidang atap yang kemudian di sederhanakan dengan pola garis yang saling berpotongan.

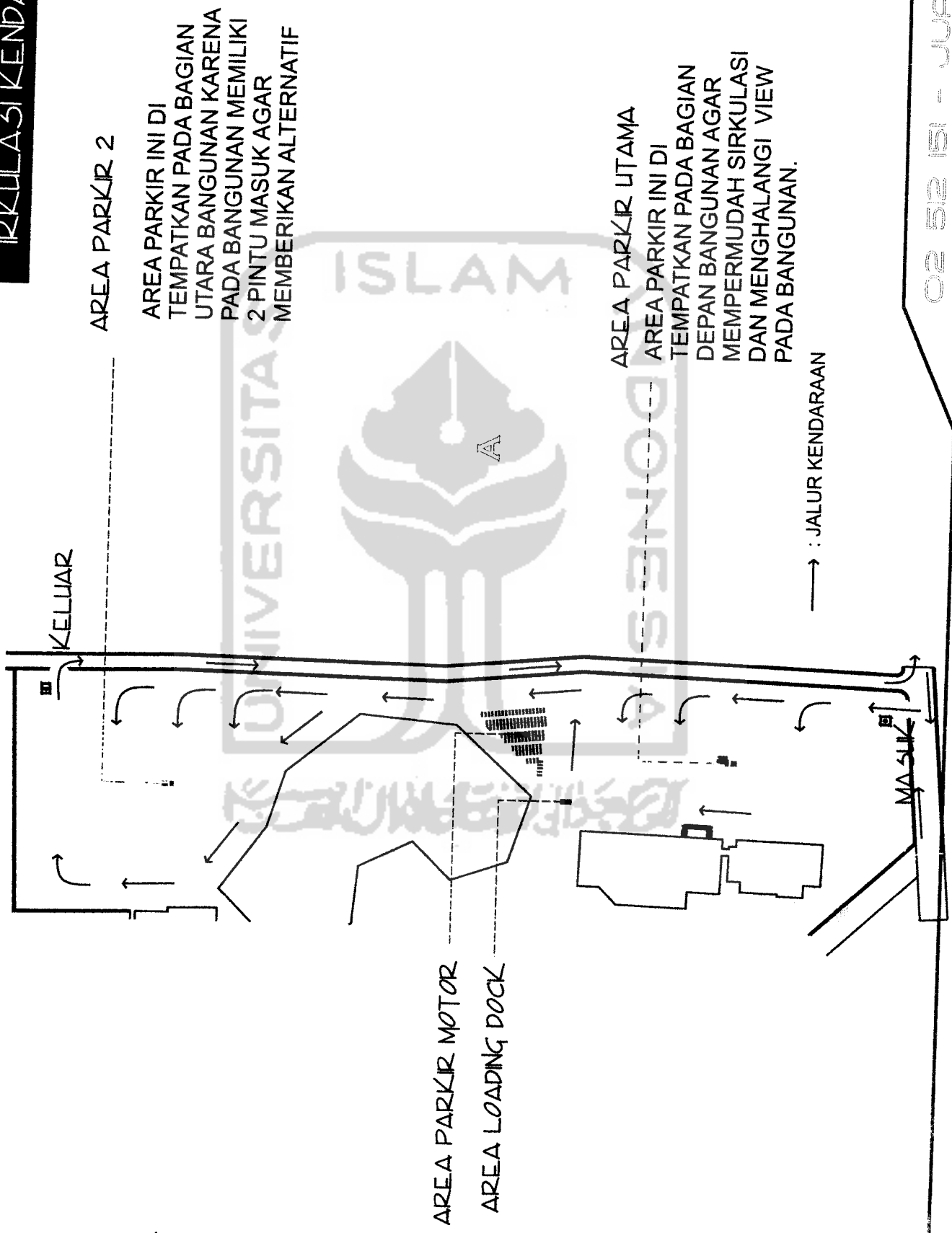
Parkir di bagi dua kelompok, agar mempermudah pengunjung dari parkir ke bangunan.



ADVENI URE MALL

IRKULASI KENDARAAN

PENGEMBANGAN DESAIN



AREA PARKIR 2

AREA PARKIR INI DI
TEMPATKAN PADA BAGIAN
UTARA BANGUNAN KARENA
PADA BANGUNAN MEMILIKI
2 PINTU MASUK AGAR
MEMBERIKAN ALTERNATIF

AREA PARKIR UTAMA

AREA PARKIR INI DI
TEMPATKAN PADA BAGIAN
DEPAN BANGUNAN AGAR
MEMPERMUDAH SIRKULASI
DAN MENGHALANGI VIEW
PADA BANGUNAN.

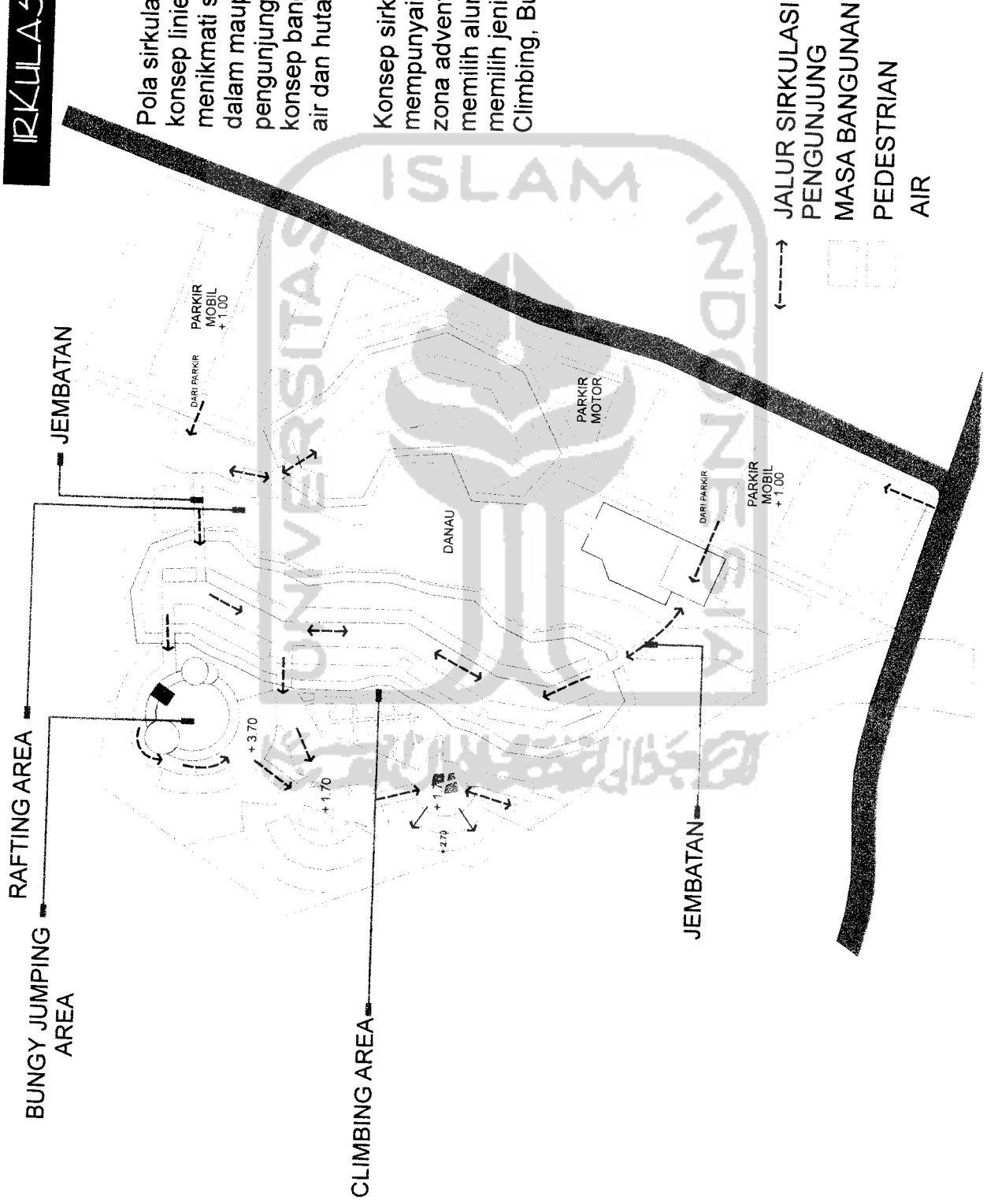
→ : JALUR KENDARAAN

ADVENTURE MALL

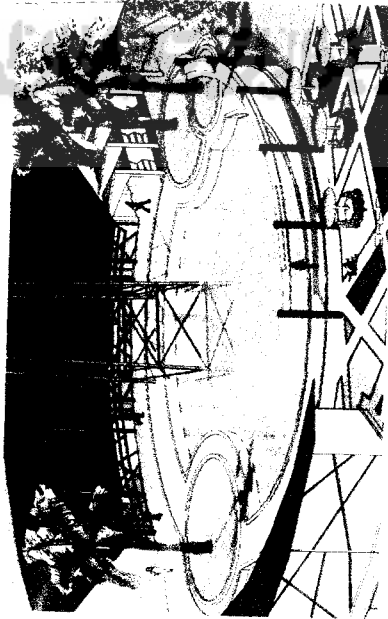
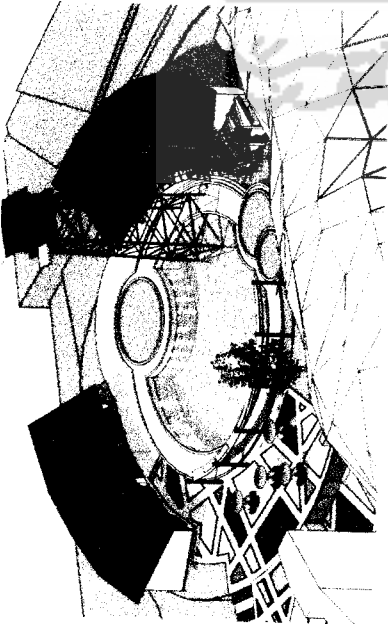
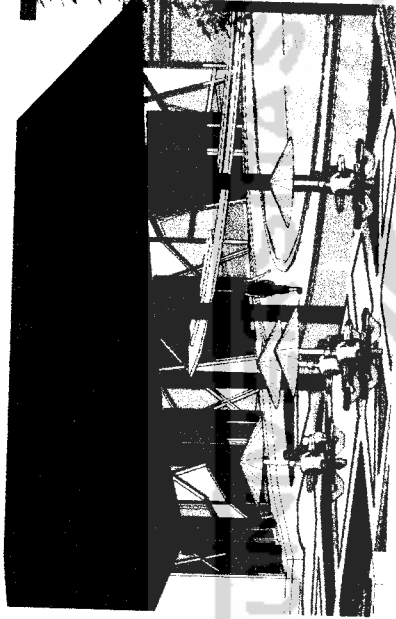
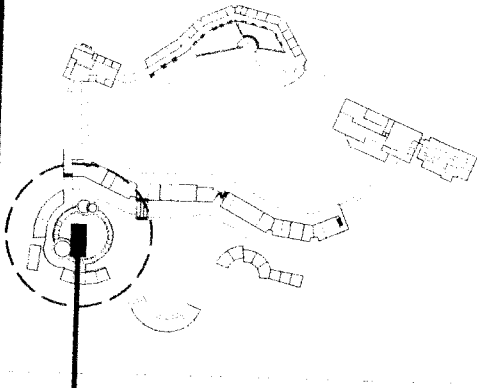
IRKULASI PENGUNJUNG

Pola sirkulasi pengunjung di buat dengan konsep linier, pengunjung di ajak untuk menikmati suasana petualangan baik di dalam maupun diluar bangunan. sehingga pengunjung dapat merakan unsur dai konsep bangunan ini yaitu unsur gunung, air dan hutan.

Konsep sirkulasi bagi pengunjung mempunyai alternatif yang sesuai dengan zona adventure, jadi pengunjung dapat memilih alur sirkulasi, dan juga dapat memilih jenis - jenis rekreasi seperti Climbing, Bungy Jumping, Rafting, dll.



ADVENTURE MALL ERPEKTIF EKSTERIOR



Pola bentukan bangunan yang memusat pada area kolam renang Bungy Jumping, yang menjadi *Point of View*, dan menjadi suatu atraksi bagi pengunjung.

Ruang – ruang yang ada difungsikan untuk Retail,

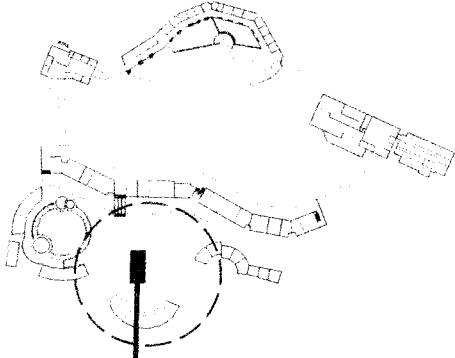
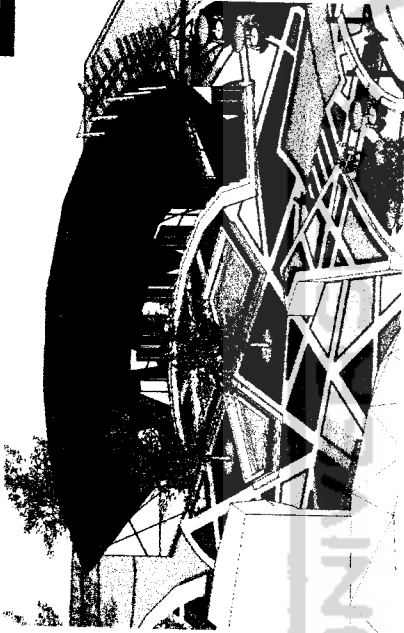
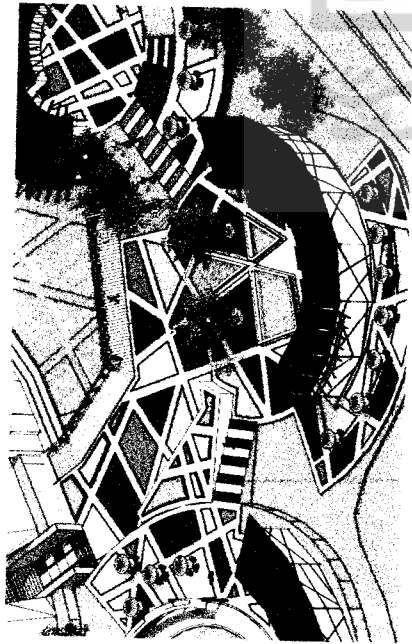
Pola dinding juga dengan konsep dari garis – garis yang tidak beraturan, sehingga antar masa berkesinambungan, dan terikat.

Bentukan atap dengan satu kemiringan yang akan lebih menegaskan konsep terpusat ini. dan bentukan atap yang menonjolkan rangka dari atap tersebut sehingga bangunan lebih terlihat modern.

Untuk lantai menggunakan batu alam.

ADVENI ONE MALL

ERPEKTIF EKSTERIOR



Konsep pada bagian ini, masa bangunan lebih di orientasikan ke are Climbing. Dan masa ini dibentuk sebagai pembatas.

Area ini juga bisa di fungsikan sebagai atrium atau plaza.

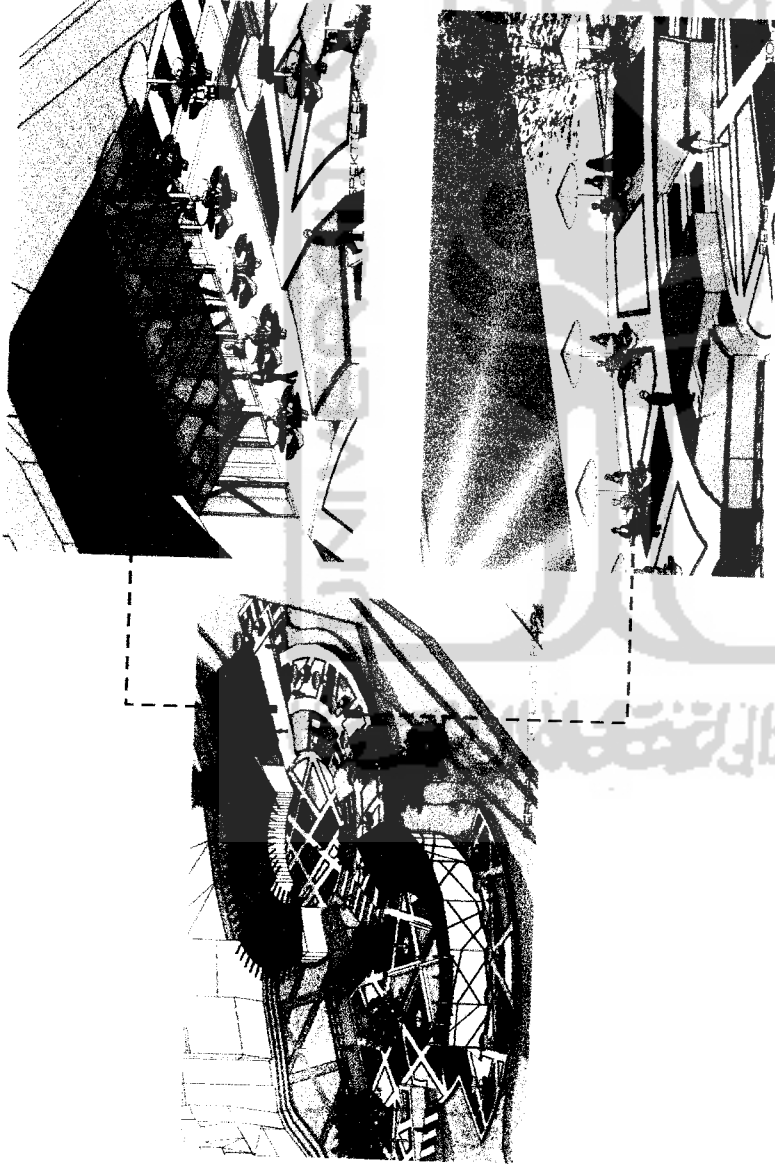
Kolam yang berada di tengah sebagai estetis da area ini, serta mengurangi panas karena efek dari uap air yang ditimbulkan.

Konsep Natural Area Climbing yang mengabungkan Wall Climbing dengan kolam. dan pola pedestrian yang dibuat berdasarkan pola garis.

Antara area Atrium dan area Climbing di beri pembatas agar memberi keaman bagi pengunjung anak - anak

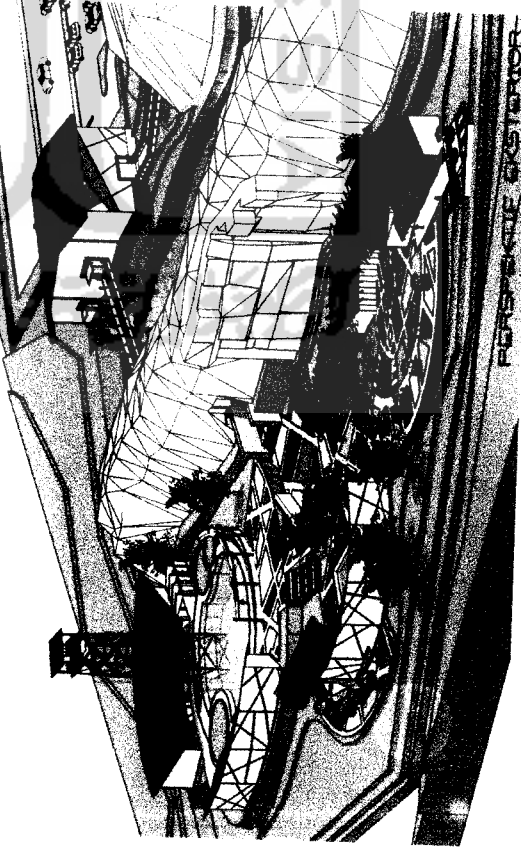
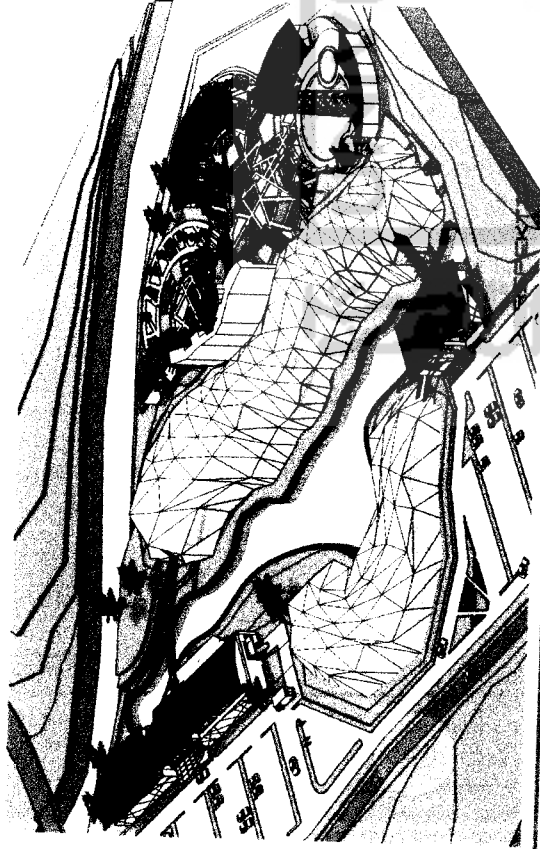


ADVENI UNE MALL ERPEKTIF EKSTERIOR



Pada area ini di fungsikan sebagai cafe, dan orientasi bangunan mengarah ke sungai yang menjadi salah satu potensi site. permainan elevasi agar memberi kesan perbedaan ruang kepada pengunjung, antar are café dan are meja. Pada area depan di tamami bunga, agar memberi warna yang lebih atraktif didalam konsep ini. Pada area tengah di tanami bunga, yang menjadi pusat dari orientasi bangunan ini.

Pada tampilan fasad depan dari bangunan dibuat berbeda, masa bangunan yang berfungsi foodcourt dibuat lebih frontal karena bangunan ini di fungsikan sebagai area komersial, dan juga berada pada bagian depan sehingga bangunan ini di rancang untuk menjadi hirarki dari tampilan fasad depan bangunan. Bentuk yang lebih terkesan dominan akan menjadi pusat perhatian pengunjung sebelum masuk ke kawasan bangunan. Sedangkan masa yang difungsikan sebagai Entrance/Hall, dirancang dengan lebih sederhana, tetapi diperkuat dengan pola garis yang tidak beraturan agar memberikan kesan keterikatan dengan bangunan foodcourt.

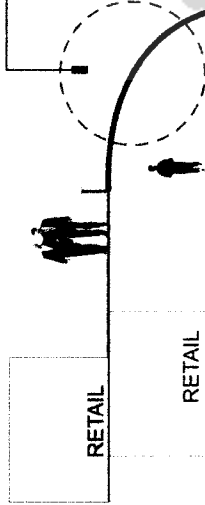
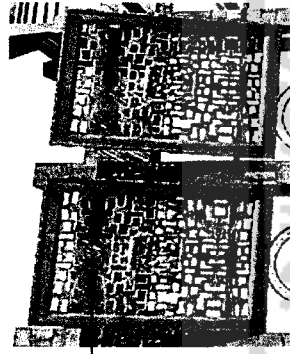


Pada tampilan fasad bagian belakang bangunan dengan konsep Hutan, dengan perpaduan tata masa yang digabungkan dengan vegetasi. permainan elevasi juga menjadi sebuah konsep yang akan membuat pengunjung merasakan perubahan diantara tiap area.

Untuk diperkuat dari konsep area ini, masa-masa bangunan dirancang dengan bermain dengan komponen-komponen pohon, seperti pola dinding yang dirancang dengan konsep cabang pohon, yang berbolakan acak. bentuk atap yang di buat dengan satu kemiringan dan menonjolkan rangka atap agar lebih terkesan seperti ranting yang menahan dari banyaknya dedaunan.

ADVEI WINE MALL

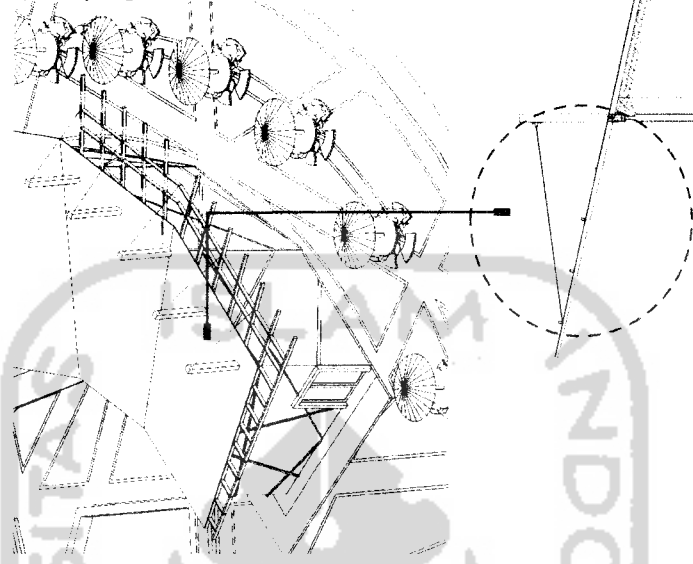
ETAIL ARSITEKTURAL



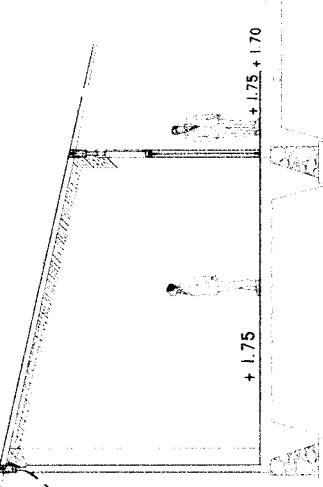
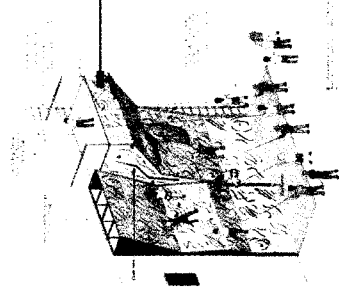
Penggunaan Shading di dalam bangunan untuk mengurangi cahaya yang masuk kedalam bangunan, dan juga sebagai estetika dalam iterior masa.

memperlihatkan rangka atap yang difungsikan sebagai kanopi dan memberikan kesan modern

strukturnya menggunakan rangka baja, dengan finishing galvanis dan diikat dengan kabel di tiang penyangga.



penempatan wall Climbing di dekat atrium, selain sebagai atraksi bagi pengunjung juga sebagai background atrium ini



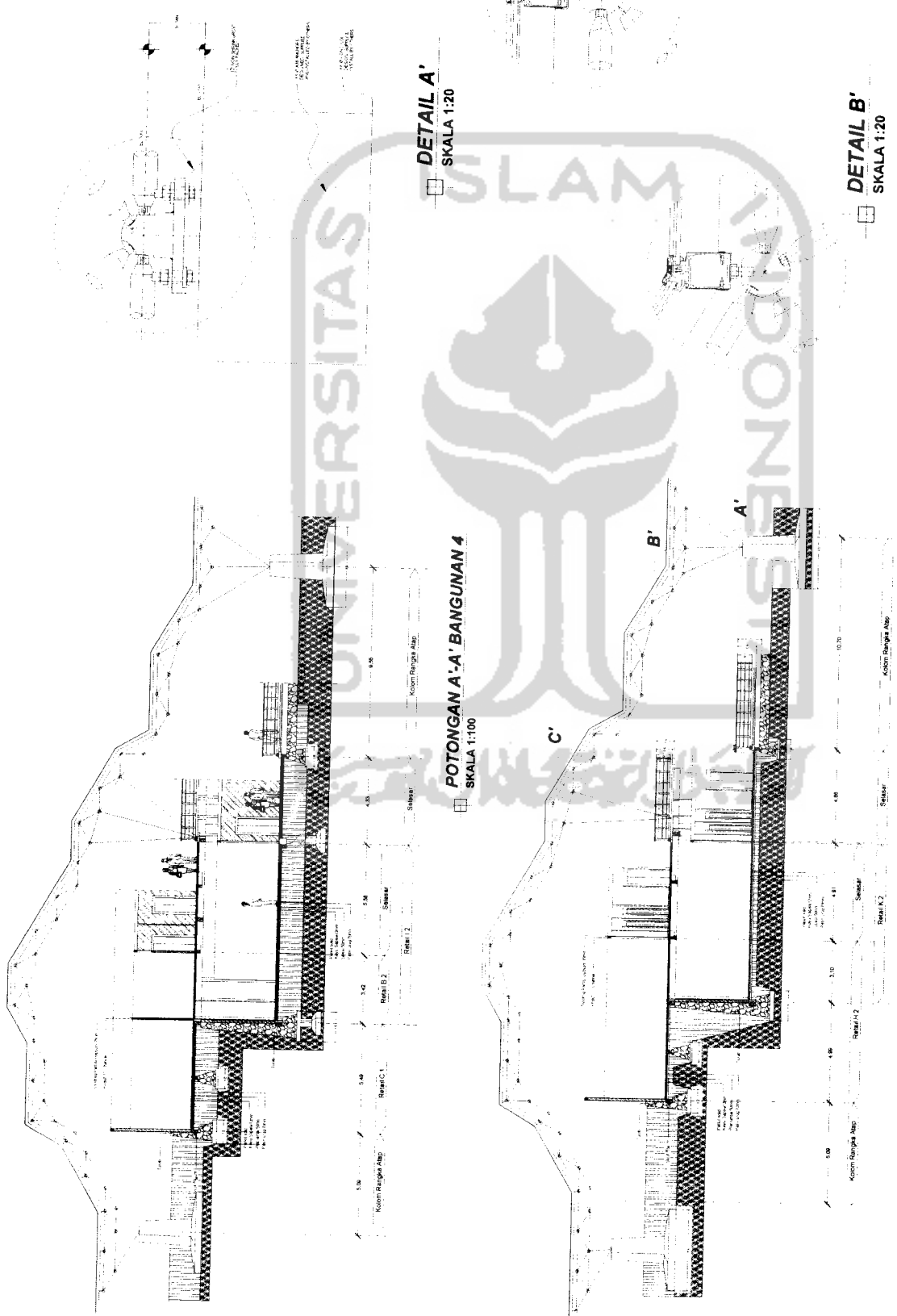
DAFTAR PUSTAKA

- Ching. Francis DK. Bentuk Ruang dan Susunannya. Erlangga. Jakarta,1989.
- Neufert, Ernst. Data Arsitek. Edisi Pertama dan kedua. Erlangga. Jakarta,1993.
- Irwan Wijaya, Titut Wibisono, Grya Kreasi. Edisi Batu Alam. Grya Kreasi, 2006
- Ikatan Arsitektur Indonesia, Karya Arsitektur Indonesia. Pustaka Rumah Kebun. 2005.
- Tadao Ando, Ando Masao Furuyama. Taschen. 2006

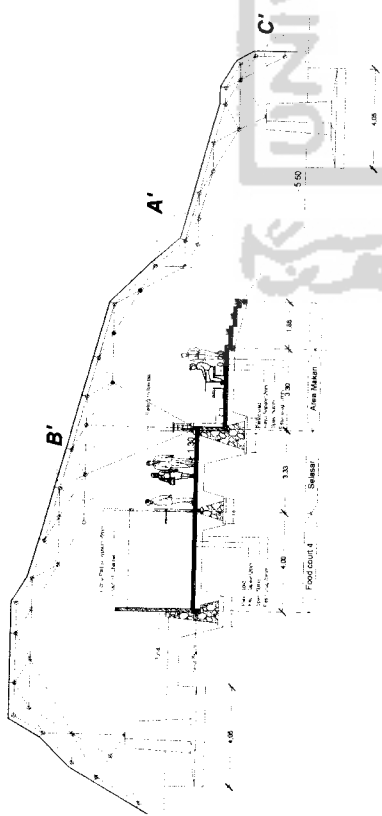


LAMPIRAN

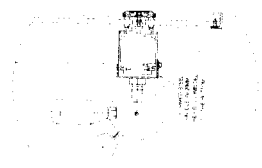




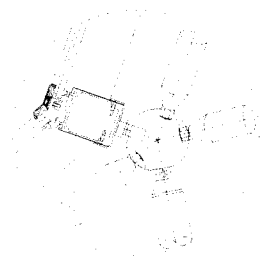
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE 1 SEMESTER GANJIL TH. 2006/2007	ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA MEMBENTUK SUASANA REKREATIF DAN ADVENTURE DALAM PUSAT PERBELANJAAN	DOSEN PEMBIMBING IR. ARMAN YULIANTA, MUP		IDENTITAS MAHASISWA NAMA: JUANDRI NO. MHS: 02 512 151 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR POTONGAN BANGUNAN 4	SKALA 1 : 100	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			TANDA TANGAN	POTONGAN BANGUNAN 4	1 : 100	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN			



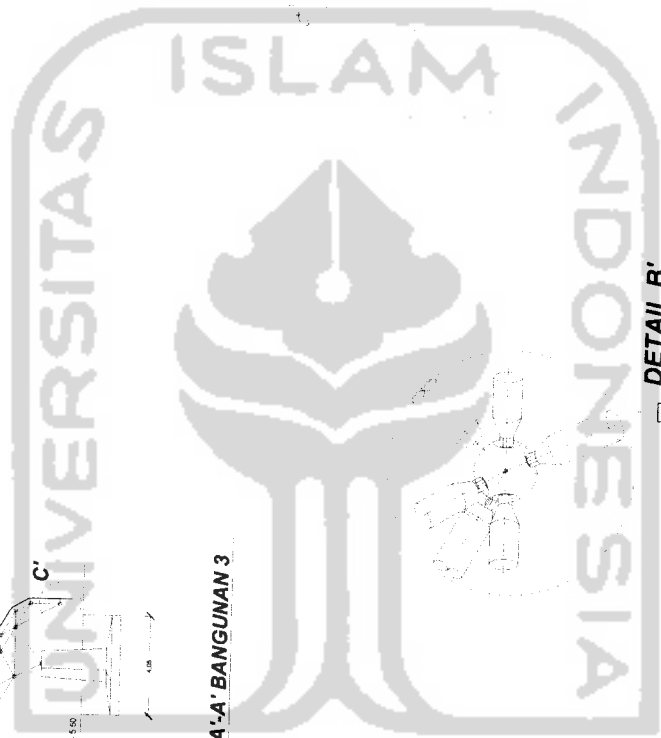
POTONGAN A-A' BANGUNAN 3
SKALA 1:100



DETAIL C'
SKALA 1:20



DETAIL A'
SKALA 1:20



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE 1
SEMESTER GANJIL
TH. 2006/2007

ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA
Membentuk suasana rekreasi dan pertambangan dalam pusat perbelanjaan.

DOSEN PEMBIMBING
IR. ARMAN YULIANTA, MUP

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	JUANDRI
NO. MHS	02 512 151
TANDA TANGAN	

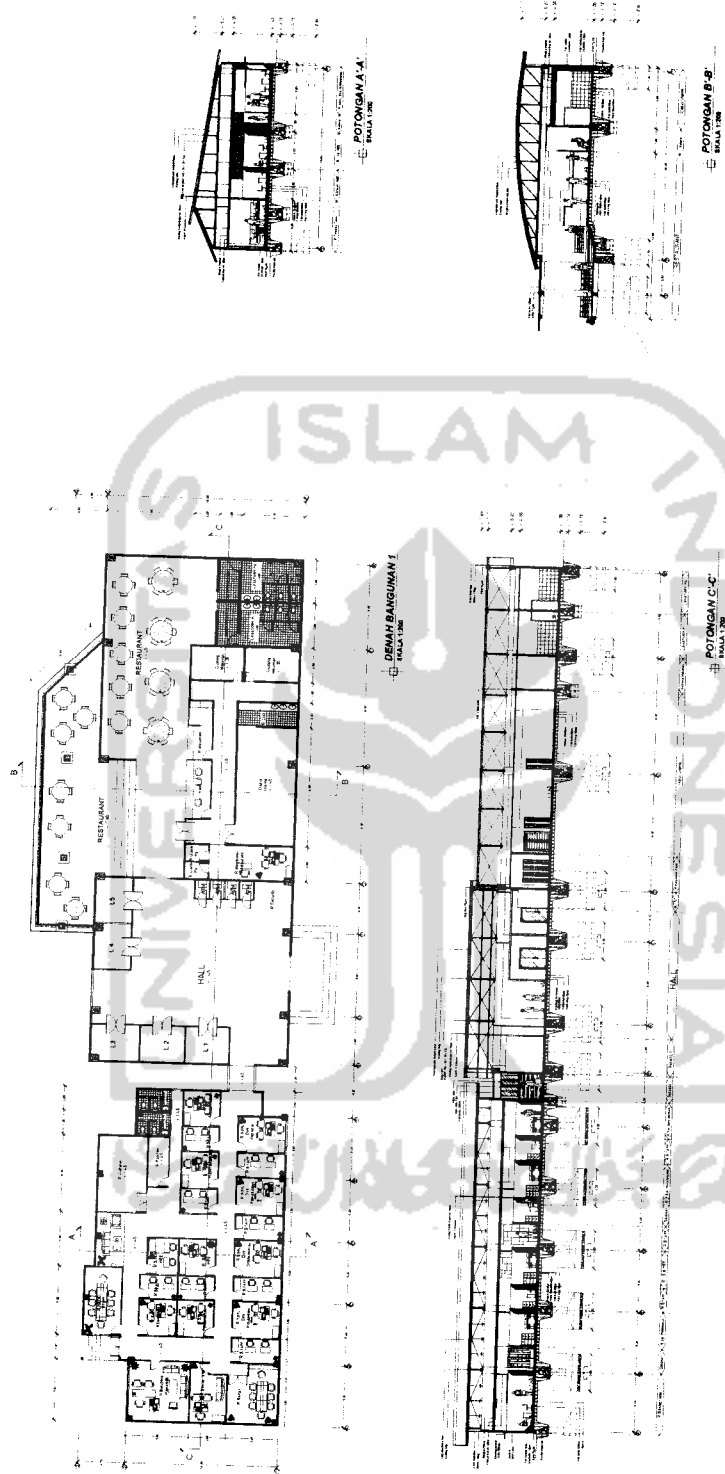
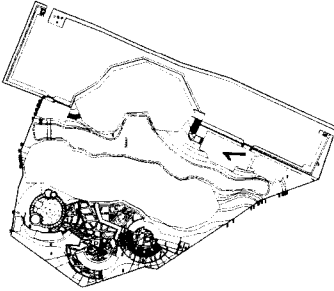
NAMA GAMBAR
POTONGAN BANGUNAN 4

SKALA
1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE /
 SEMESTER GANJIL
 TH: 2006/2007

ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA
 MEMBENTUK SUASANA REKREATIF DAN ADVENTURE
 DALAM PUSAT PERBELANJAAN

DOSEN PEMBIMBING

IR. ARMAN YULIANTA, MUP

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: JUANDRI
 NO. MHS: 02512151
 TANDA TANGAN:

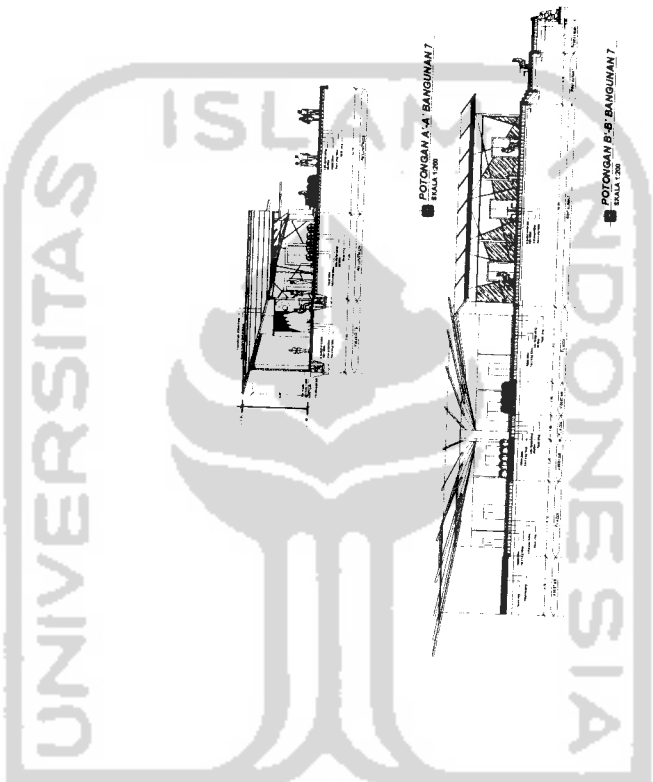
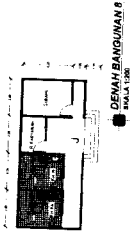
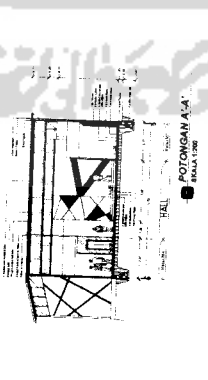
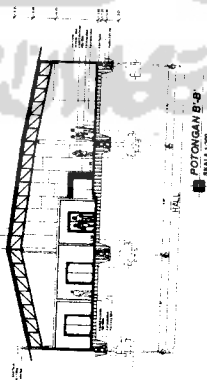
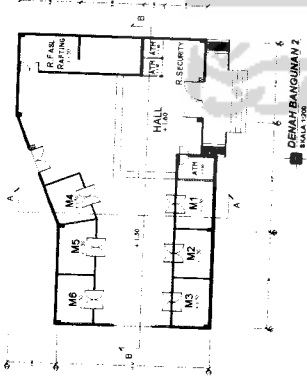
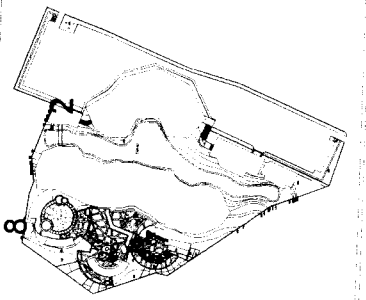
NAMA GAMBAR
 DENAH DAN POTONGAN

SKALA
 1 : 200

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
 SEMESTER GANJIL
 TH. 2006/2007

ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA
 MEMBENTUK SUASANA REKREATIF DAN ADVENTURE
 DALAM PUSAT PERBELANJAAN

DOSEN PEMBIMBING
 IR. ARMAN YULIANTA, MUP

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: JUANDRI
 NO. MHS: 02 512 151
 TANDA TANGAN:

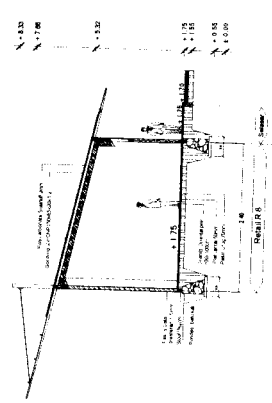
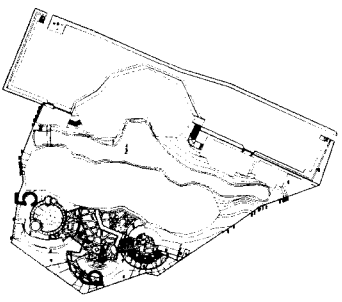
NAMA GAMBAR
 DENAH DAN POTONGAN

SKALA
 1 : 200

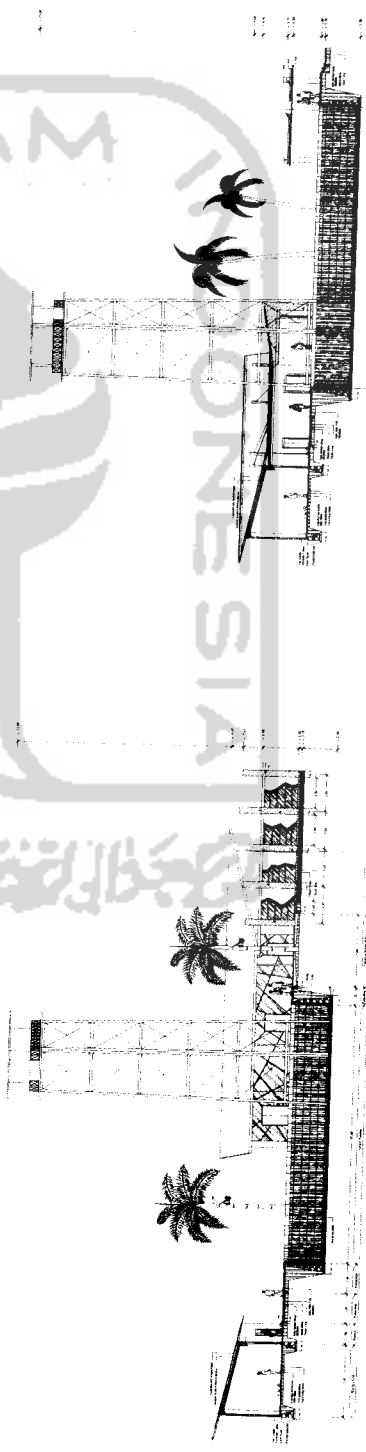
JML LBR

NO. LBR

PENGESAHAN



POTONGAN A-A'
SKALA 1:100



POTONGAN A-A'
SKALA 1:50

POTONGAN B-B'
SKALA 1:50

TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
SEMESTER GANJIL
TH. 2006/2007

ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA
MEMBENTUK SUASANA REKREATIF DAN ADVENTURE
DALAM PUSAT PERBELANJAAN

DOSEN PEMBIMBING
IR. ARMAN YULIANTA, MKUP

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA: JUANDRI
NO. MHS: 02 512 151
TANDA TANGAN:

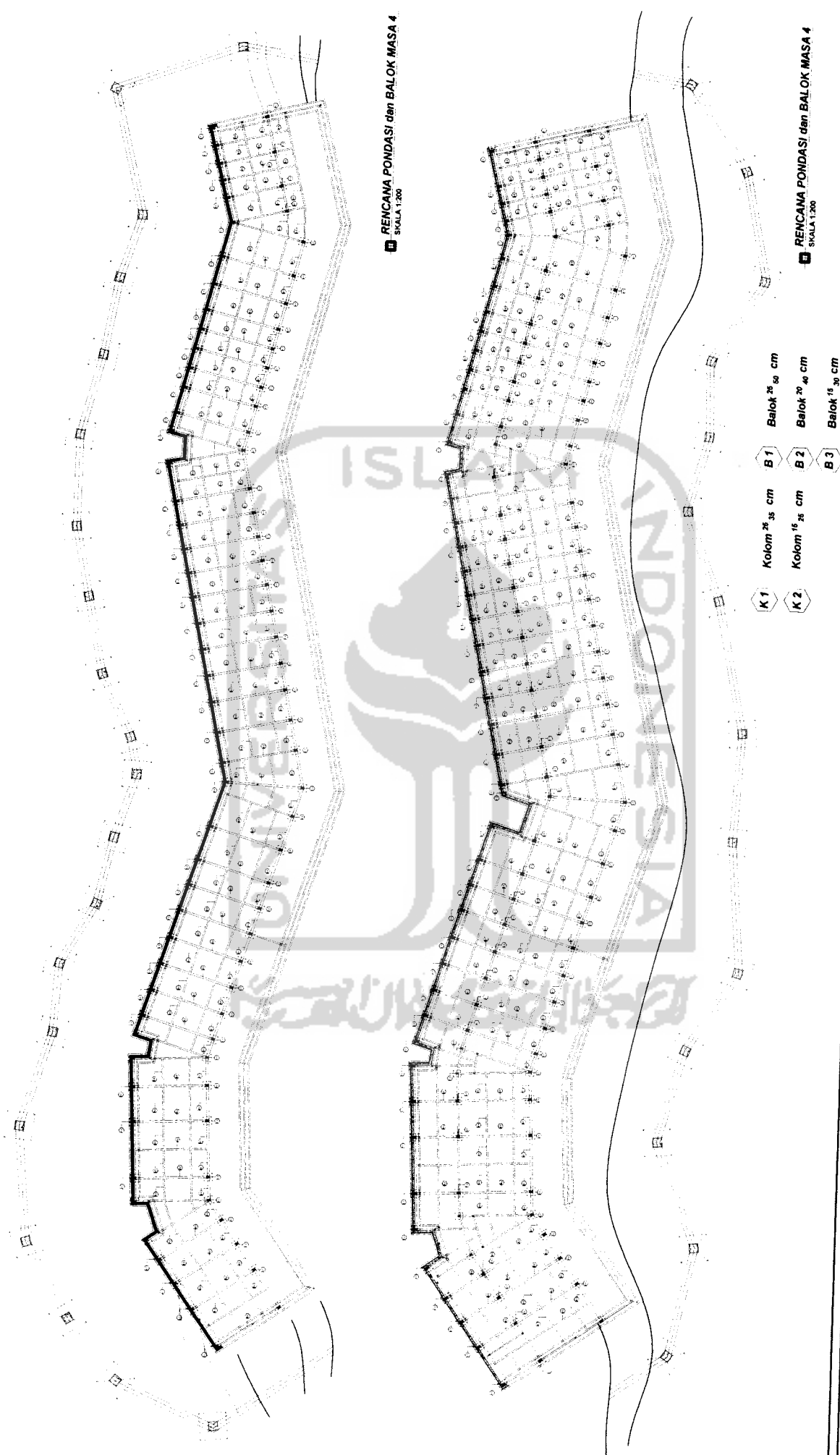
NAMA GAMBAR
DENAH DAN POTONGAN

SKALA
1 : 200

NO. LBR
JML LBR

PENGESAHAN





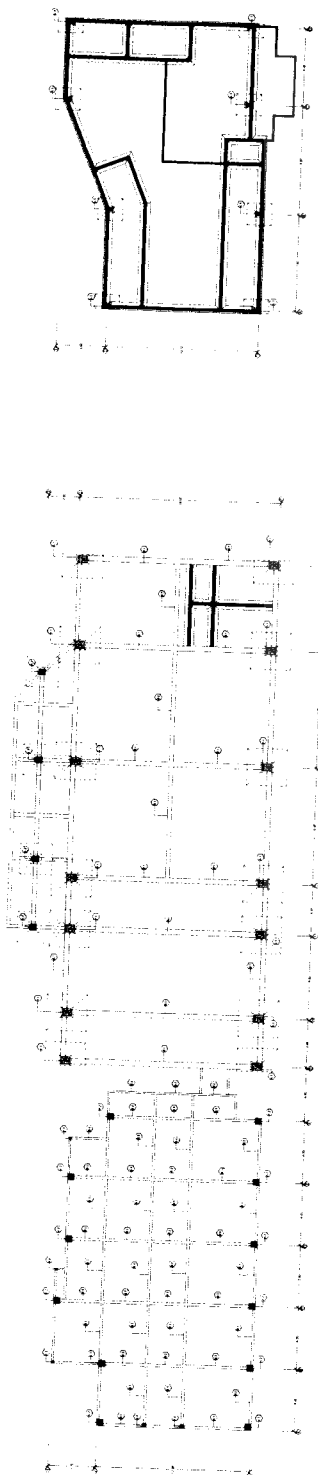
RENCANA PONDASI dan BALOK MASA 4
SKALA 1:200

RENCANA PONDASI dan BALOK MASA 4
SKALA 1:200

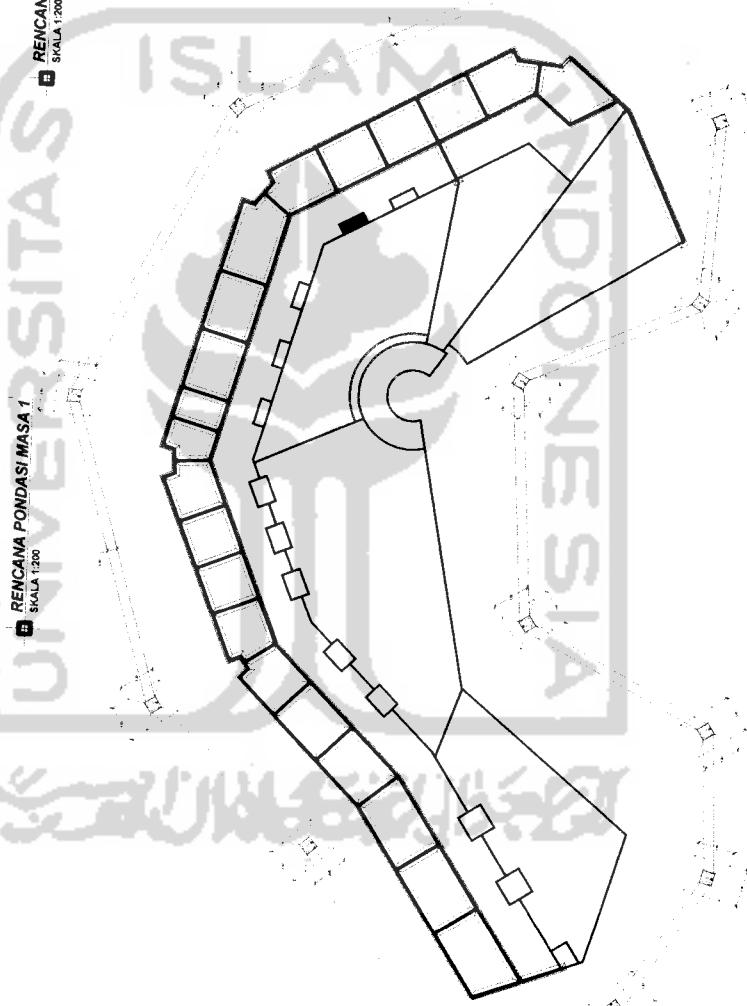
- K 1 Kolom 26 x 38 cm
- K 2 Kolom 16 x 38 cm
- K 3 Kolom 15 x 30 cm
- B 1 Balok 26 x 50 cm
- B 2 Balok 20 x 40 cm
- B 3 Balok 15 x 30 cm

TUGAS AKHIR	JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE / SEMESTER GANJIL TH. 2008/2007	ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA MEMBENTUK SUASANA REKREATIF DAN ADVENTURE DALAM PUSAT PERBELANJAAN	DOSEN PEMBIMBING			IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
				NAMA IR. ARMAN YULIANTA, MUP	NAMA JUANDRI	NO. MHS 02 512 151	TANDA TANGAN	RENCANA PONDASI	1 : 200					





RENCANA PONDASI MASA 1
SKALA 1:200

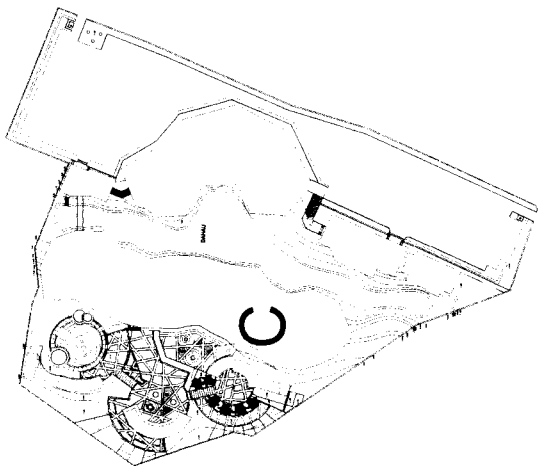


RENCANA PONDASI MASA 2
SKALA 1:200

- K 1 Kolom 80 cm
- K 2 Kolom 80 cm
- K 4 Kolom 80 cm
- K 5 Kolom 30 cm
- B 1 Balok 40 cm
- B 2 Balok 30 cm
- B 3 Balok 20 cm
- B 3 Balok 15 cm

RENCANA PONDASI MASA 3
SKALA 1:200

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I SEMESTER GANJIL TH. 2006/2007	ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA MEMBENTUK SUASANA REKREATIF DAN ADVENTURE DALAM PUSAT PERBELANJAAN	DOSEN PEMBIMBING NAMA IR. ARMAN YULIANTA, MUP NO. MHS 02512151 TANDA TANGAN		IDENTITAS MAHASISWA NAMA JUANDRI NO. MHS 02512151 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR RENCANA PONDASI	SKALA 1 : 200	NO. LBR 	JML. LBR 	PENGESAHAN
	RENCANA PONDASI MASA 2										



DETAIL RENCANA LANDSCAPE 2
SKALA 1:50

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | Pohon rias | | Keramik 3 x 4 cm Dikawatir |
| | Daun Bahaga (GEPERBAKCHAI, TROPIC SHOW) | | Batu Kali Putih 10x10 batuan |
| | Pohon Baka Cempaka (Pohon Hyatt) | | Batu Candi 30 x 30cm |
| | Pohon Malas (POME DA RHAKATA) | | Paving Block 5 x 20cm di susun mengimpak 10 bar |
| | Pohon Raja | | Pagar besi dengan bentuk garis 45 |
| | Pohon Kelewang (FICUS PANDURANA) | | Batu Samping 10x10cm |
| | Akar (Calliandra) | | Paving Block 10x20 CM |
| | Pohon Lantana | | Pita Tunggal (dari Warna Abu-abu) |
| | Rumpun Dahan | | Paving Block 10x10 Diapan 10x10 CM |
| | Sama Berman (PONDORUBIN) (SMA) | | |
| | Saka (dari Hydras) | | |
| | Begunwasi SP | | |
| | Armancor | | |

TUGAS AKHIR
 JURISAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE 1
 SEMESTER GANJIL
 TH. 2008/2009

ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA
 MEMBENTUK SUASANA REKREATIF DAN ADVENTURE
 DALAM PUSAT PERBELANJAAN

DOSEN PEMBIMBING
 DR. ARMAN YULIANTA, MUP

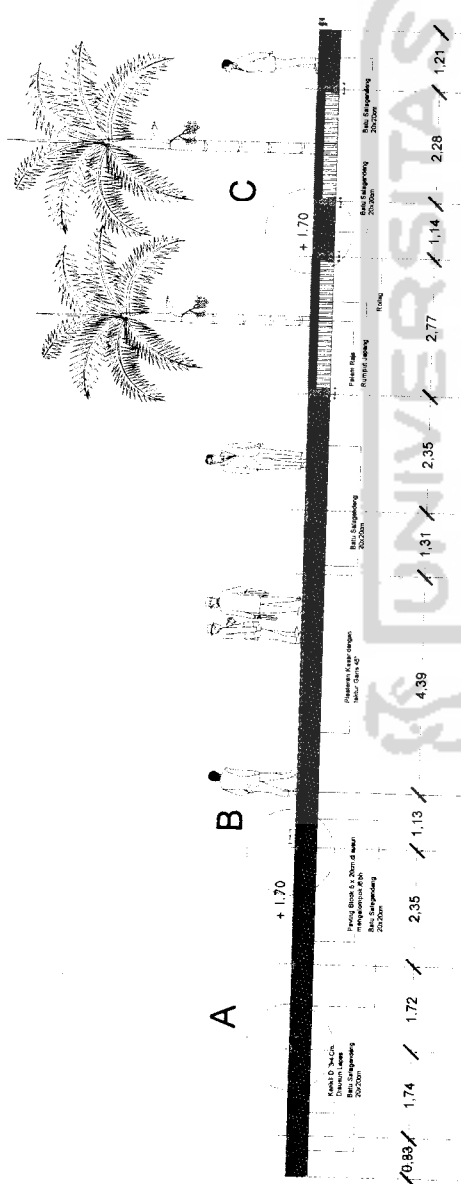
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA JUANDRI
 NO. MHS 02 212 151
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 DETAIL LANDSCAPE

SKALA
 1:100

JML LBR
 NO. LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE 1 SEMESTER GANJIL TH. 2006/2007		ADVENTURE MALL DI YOGYAKARTA MEMBENTUK SUASANA REKREATIF DAN ADVENTURE DALAM PUSAT PERBELANJAAN		DOSEN PEMBIMBING IR. ARMAN YULIANTA, MUP		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR POTONGAN LANDSCAPE	SKALA 1 : 50	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
	NAMA JUANDRI		NO. MHS 02 512 151		TANDA TANGAN								

