

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	6 April 2007
NO. JUDUL :	0023 FD
NO. INV. :	0200237001
NO. INDUK :	

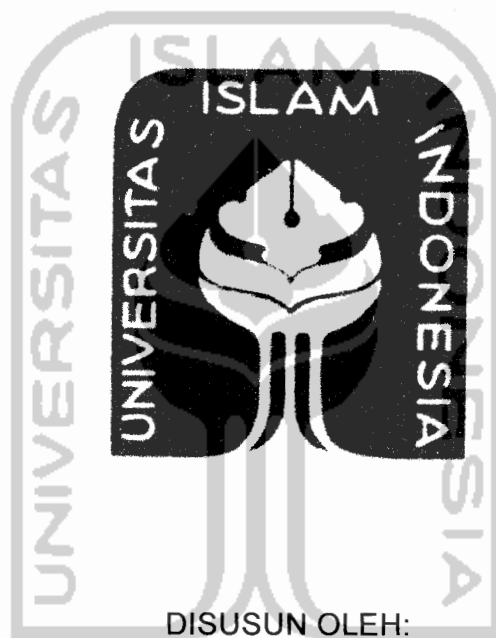
**LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR**

**VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER
DI JOGJAKARTA**

"perpaduan gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal"

JOGJA - VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTRE

"intregation of modern architecture and local hindu architecture"



DISUSUN OLEH:

Nama : AZWAR AFRIAN

No MHS : 01 512 091



DOSEN PEMBIMBING:

IR. H. REVIANTO BUDI SANTOSO, M.Arch

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

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN



....pertama – tama

Kupanjatkan puji syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan inspirasi, kelancaran dan kemudahan pada hamba_

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum . wr . wb

Segala syukur yang tak terukur ke Hadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan bagi hamba-Nya untuk maju, sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik, nabi Muhammad SAW panutan terakhir yang sangat mencintai umatnya beserta sahabat – sahabatnya.

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini penulis mendapat segala bentuk doa, bimbingan, masukan, kritik, saran, dorongan semangat, dan juga cinta, sehingga tugas ini dapat selesai dengan lancar. Untuk itu penulis terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Pak Revianto, selaku wakil Dekan dan juga Pembimbing Tugas Akhir yang tiada bosan memberikan ilmunya, motivasinya, semangatnya, dan juga do'anya untuk kami agar menjadi yang terbaik. Dan juga teman curhat dikala kami sedang mengalami stres oleh rutinitas, yang selalu menghibur kami dengan kengocolannya dikala kami lusuh..terimakasih pak...
Terus bawa Arsitektur UII ke tingkat yang lebih tinggi pak, kami siap dibelakangmu..SUKSES..!!!
2. Pak Nurcholis, selaku dosen penguji atas segala kritik dan saran, yang sangat membantu kami.
3. Keluarga besar tercinta, Ayah Darsyaf Noor, Bunda Umi Kulsum, Adik-adikku Barid, Sabiq, Banna dan Dila terima kasih atas segala doa, kasih sayang dan supportnya, memberiku semangat untuk terus berjuang di tanah rantauan ini.
4. Saudaraku seperjuangan Tugas Akhir, Afriadi "*lekassembuh*" Manufris, Yunan "*EA Sport*" Adi Nugroho, Muhammad "*santewae*" Iqbal...
SIR YES SIRR!!, COPY THATT!! Tetap SEMANGAATT...

5. Keluarga besar Omah-Kulon "Boby with the GANK" yang selalu siap memberi *back-up* dalam berbagai situasi & kondisi.
Bayu, Nuno, Febri, XWR, Dodik, X-sand & Volo... kalian membuat kelulusanku tampak lebih cepat.. huehehe..
6. Saudara sekaligus sahabatku, mbak Wawa yang baik sekeluarga, Arby jambul sekeluarga, Andhika gandhoz, Agus UPN "co-maketer", B'hood knn 67.
7. Teman-teman ARCH '2001 smua... welcome to the real world...
sekarang giliran kita kawan....!!
8. Rekan-rekan satu Studio TA.. dengan kalian saja studio sepi, apalagi tanpa kalian.. thx yaa..
9. Mas Tutut dan Mas Sarjiman yang setia menemani kami di studio dari pagi sampai sore..
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per-satu terima kasih atas segala bantuannya.

Semoga Alah SWT memberikan balasan terbaik atas bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama menjalankan Tugas Akhir ini, Amiin. Penulis sangat menyadari bahwa laporan perancangan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena, itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna kebaikan bagi penulis di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 8 November 2006

Penulis

Azwar Afrian

ABTRAKSI

VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER DI JOGJAKARTA

“perpaduan gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal”

JOGJA - VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTRE

“intregation of modern architecture and local hindu architecture”

Oleh;

Azwar Afrian

Virtual Entertainment Center adalah suatu tempat dimana terdapat fasilitas-fasilitas hiburan yang bersifat *dunia maya* atau *virtual* menggunakan media layar sebagai sarana komunikasi. Fasilitas utama yang akan diwadahi adalah: Game Online & Internet, Konsol Game, Game Zonne dan Mini Cinema.

Jogja – Virtual Entertainment Center menerapkan konsep perpaduan gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal pada bangunan sehingga memiliki ciri khas dan menjadi daya tarik tersendiri di kota Jogja.

Arsitektur Modern adalah suatu aliran dalam dunia rancang bangun yang mulai dikenal dan dipopulerkan pada abad pertengahan seusai perang dunia ke-II. Dimana banyak Arsitek mulai banyak menggunakan bahan-bahan bangunan dari pabrikan, dan meminimalisir bentukan-bentukan klasik dengan mengurangi detail ornament-ornamen pada bangunan.

Arsitektur Hindu Lokal adalah suatu desain rancangan yang dipengaruhi oleh simbol-simbol etnik lokal tertentu dalam hal ini adalah simbol etnik hindu yang terdapat pada Candi Prambanan.

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Permasalahan	1
1.2.	Permasalahan	2
	1.2.1. Permasalahan Umum Perancangan	2
	1.2.2. Permasalahan Khusus Perancangan	2
1.3.	Maksud	3
1.4.	Tujuan	3
1.5.	Sasaran	3
1.6	Metode Penyelesaian	5
1.7	Konsep Penyelesaian Masalah	5

BAB 2 ANALISIS

2.1.	Jenis Kegiatan	6
2.2.	Kebutuhan Ruang	9
2.3.	Lokasi Site	11
2.4.	Potensi Site	12
2.5.	View Keluar	13
2.6.	Candi Prambanan	16
2.7.	Analisis Candi Prambanan	18
2.8.	Zonning Ruang	19

BAB 3 KONSEP

3.1.	Susunan dan Dimensi Ruang	21
3.2.	Studi Desain	22
3.3.	Ploting Site	23
3.4.	Orientasi Masa	24
3.5.	Sirkulasi	25
3.6.	Bentuk Bangunan	26
3.7.	Referensi	27

BAB 4 PROSES PERANCANGAN

	Desain Skematik	28
--	-----------------------	----

BAB 5 HASIL RANCANGAN BANGUNAN

5.1.	Ruang Luar Bangunan.....	35
5.1.1.	Entrance site dan Areal parkir	35
5.1.2.	Gapura sebagai main entrance	37
5.1.3.	Facade Bangunan	37
5.2.	Ruang Dalam Bangunan	38
5.2.1.	Hall (Exhibition Hall)	38
5.2.2.	Game Online dan Internet (Competition Area)	39





VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER DI JOGJAKARTA

“perpaduan gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal”

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era-globalisasi sekarang ini perkembangan dunia hiburan berkembang sangat pesat, kebutuhan akan hiburan pun menjadi hal yang penting terutama bagi masyarakat perkotaan yang dikenal lebih praktis dan menginginkan serba instant. Menjamurnya tempat-tempat hiburan dengan kelebihan yang mereka tawarkan menjawab banyaknya permintaan pasar akan sarana hiburan. Dalam hal ini kebutuhan akan akses hiburan yang efektif dan efisien sangat dibutuhkan, alangkah baiknya apabila tuntutan ini dapat dihadirkan dalam satu wadah dengan layanan terpadu atau *one stop service*. Sehingga masyarakat pengguna tidak merasa kesulitan dan dapat mengakses sesuai dengan keinginannya. Bangunan Virtual Entertainment Center ini merupakan sarana yang khusus mewadahi fasilitas hiburan yang bersifat *virtual* atau *dunia maya* yang nantinya akan terdapat beberapa fungsi, seperti:

1. Wahana Game Online dan Internet
2. Mini Cinema
3. Konsol Game
4. Game Zone
5. Café & Sheesha
6. Merchandise Shop
7. dan ruang-ruang pendukung lainnya.



Kenapa di Jogja. secara ekonomis merupakan salah satu kota yang aman untuk berinfestasi dan menjadi kota tujuan wisata, secara historis Jogjakarta merupakan kota budaya yang memiliki banyak peninggalan bersejarah terutama kebudayaan hindu dan budha, secara geologis Jogjakarta dikenal heterogen dengan banyaknya warga pendatang terutama pelajar dan mahasiswa yang berbaur dengan warga lokal, secara geografis lokasi kota Jogja sangat strategis karena berada ditengah, dapat diakses dengan mudah baik dari kawasan barat maupun timur Indonesia.

Penerapan gaya arsitektur modern dan gaya arsitektur etnik lokal pada bangunan bertujuan memberikan kesan sebuah perpaduan antara fungsi kegiatan yang diwadahi oleh bangunan dengan simbol-simbol kebudayaan hindu lokal yang menjadi salah satu ciri khas kota Jogja dimana bangunan didirikan. Konsep arsitektur modern pada dasarnya merupakan sebuah inovasi baru dari perkembangan arsitektur yang hendaknya dapat mencerminkan fungsi didalamnya dan tetap mempertimbangkan unsur kenyamanan penggunanya. Konsep arsitektur etnik nantinya diharapkan dapat memberi kesan nostalgia masa lalu pada para pengguna akan simbol-simbol etnik lokal pada masa kebudayaan hindu di Jogjakarta, terutama pada masa Candi Prambanan.

1.2 Masalah

1.2.1 Permasalahan Umum Perancangan

Bagaimana merancang Virtual Entertainment Center yang dapat mewadahi aktivitas hiburan dengan konsep berbeda, sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri di kota Jogja.

1.2.2 Permasalahan Khusus Perancangan

1. Bagaimana dapat mengkolaborasikan gaya arsitektur modern dengan arsitektur etnik hindu lokal pada bentuk eksterior dan interior bangunan.
2. Bagaimana dapat menyatukan beberapa fungsi dan jenis kegiatan yang berbeda dalam bangunan.



1.3 Maksud

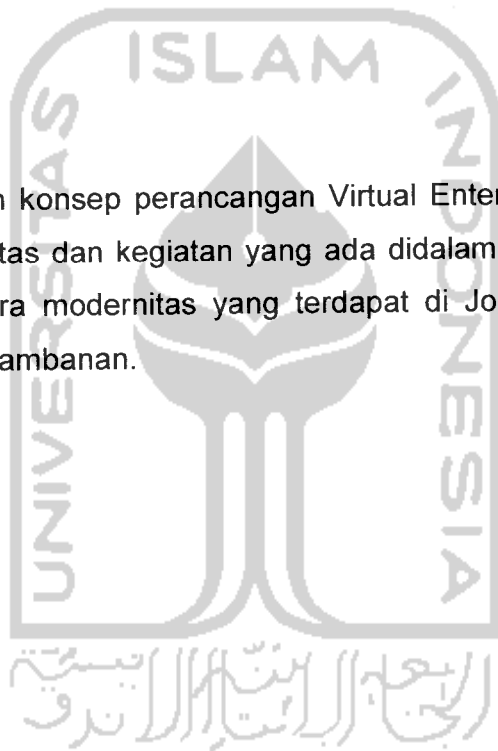
Bangunan Virtual Entertainment Center di Jogjakarta ini dapat melayani masyarakat akan kebutuhan hiburan secara mudah, efisien dan nyaman.

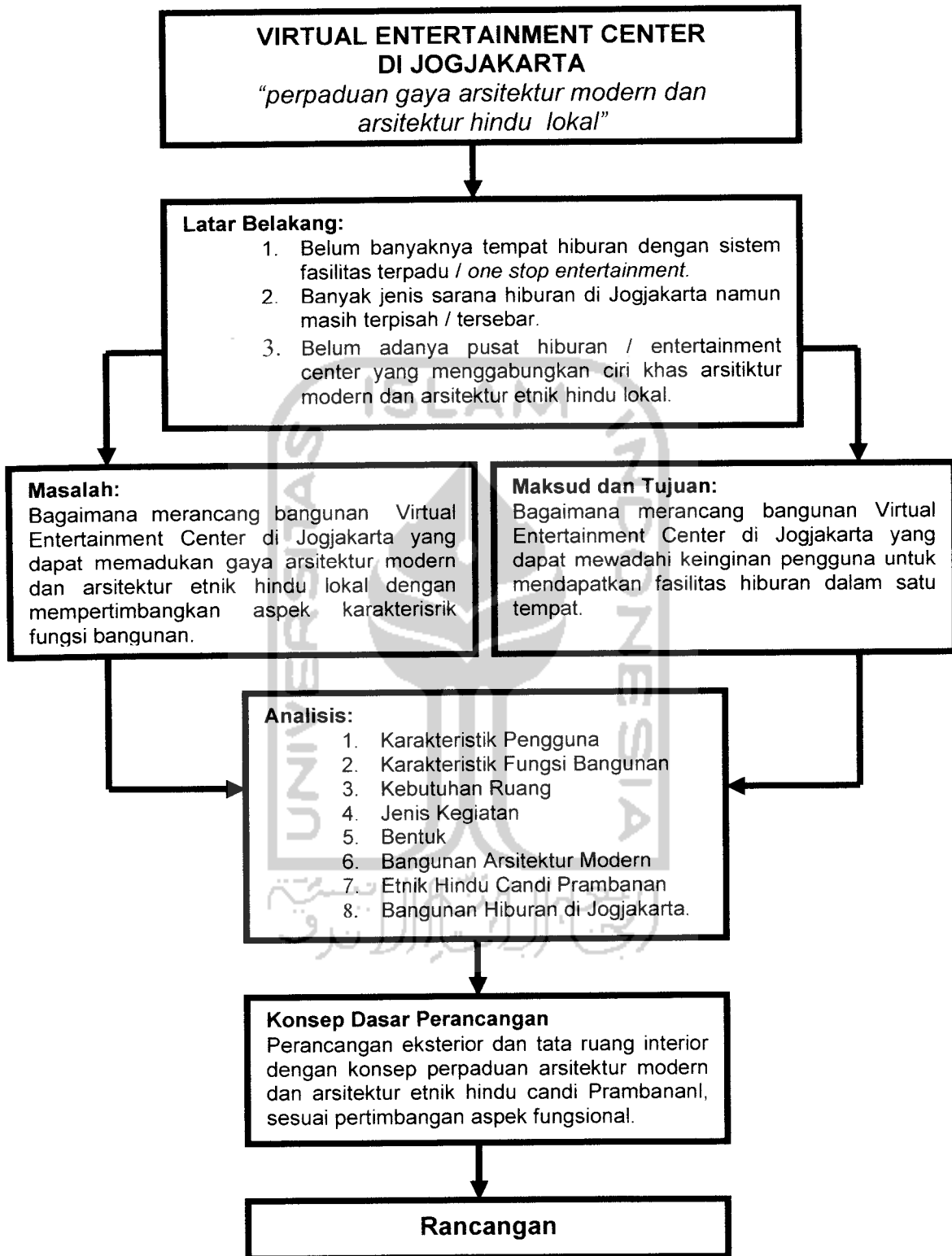
1.4 Tujuan

Merancang Virtual Entertainment Center di Jogjakarta dengan konsep "gate" yang dapat memadukan gaya arsitektur modern dan arsitektur etnik hindu lokal dengan mempertimbangkan aspek karakteristik fungsi kegiatan yang diwadahi.

1.5 Sasaran

Mendapatkan konsep perancangan Virtual Entertainment Center dengan segala bentuk aktifitas dan kegiatan yang ada didalamnya dengan berdasarkan konsep "gate" antara modernitas yang terdapat di Jogjakarta dan etnik hindu lokal pada Candi Prambanan.







2. ANALISIS

2.1 Jenis Kegiatan

➤ *Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center*

No	Nama Ruang	Pengguna	Jenis Kegiatan
1.	Wahana Game Online & Internet	Pengunjung	Bermain game online, browsing internet, menunggu antrian, billing, membeli voucher, snack & soft drink
		Karyawan	Menjaga wahana, operasional / layanan, kasir, membersihkan ruangan & maintenance
2.	Mini Cinema	Pengunjung	Menyaksikan film, membeli tiket, menunggu, membeli snack & soft drink, melihat display poster & koleksi film
		Karyawan	Menjaga mini cinema, kasir / tiketing, operasional, membersihkan ruangan & maintenance
3.	Konsol Game	Pengunjung	Bermain game konsol, menunggu antrian, billing, membeli snack & soft drink
		Karyawan	Menjaga fasilitas game konsol, operasional / layanan, kasir, membersihkan ruangan & maintenance
4.	Game Zone	Pengunjung	Bermain game, menunggu giliran, melihat permainan, membeli coin & voucher
		Karyawan	Menjaga fasilitas game zone, operasional / layanan, kasir, membersihkan ruangan & maintenance



➤ Fasilitas Penunjang Virtual Entertainment Center

No	Nama Ruang	Pengguna	Jenis Kegiatan
1.	Merchandise Shop	Pengunjung	Membeli merchandise, melihat & memilih koleksi merchandise, membayar (billing)
		Karyawan	Menjaga merchandise shop, melayani pembeli, kasir, membersihkan ruangan
2.	Hall (Exhibition Hall)	Pengunjung	Mengikuti kompetisi, melihat kompetisi, menyaksikan pameran game, gathering komunitas gamers, menunggu
		Karyawan	Menyiapkan kompetisi, menyiapkan pameran, membersihkan ruangan & maintenance
3.	Café & Sheesha	Pengunjung	Makan & minum, memesan makanan / minuman, menikmati sheesha, bersantai, gathering, menyaksikan musik hidup
		Karyawan	Menyiapkan pesanan makan & minum, menyiapkan sheesha, melayani pengunjung, membersihkan ruangan
4.	Kafetaria	Pengunjung	Makan & minum, memesan makanan / minuman, bersantai, gathering
		Karyawan	Menyiapkan makan & minum, melayani pengunjung, membersihkan ruangan
5.	Musholla	Pengunjung, Karyawan & Pengelola	Melaksanakan ibadah sholat



6.	Lavatory	Pengunjung, Karyawan	Buang air, cuci tangan & cuci muka
7.	Areal Parkir	Pengunjung, Karyawan & Pengelola	Memarkirkan kendaraan (motor & mobil)
		Penjaga parkir	Mengatur & menjaga kendaraan
8.	Keamanan	Karyawan (Satpam)	Menjaga keamanan Entertainment Center

➤ *Kantor Virtual Entertainment Center*

No	Nama Ruang	Pengguna	Jenis Kegiatan
1.	Ruang Pimpinan	Menejer / Direktur	Mengawasi dan bertanggung jawab terhadap kegiatan Entertainment Center, menerima tamu / klien, duduk & menulis
2.	Ruang Administrasi	Staf administrasi, marketing & koordinator	Menulis pembukuan, menggunakan komputer, pengawasan operasional, checking list, menerima tamu / klien,
		Tamu / Klien	Menemui menejer / staf, menunggu
3.	Ruang Ganti	Karyawan	Persiapan kerja, ganti pakaian, menunggu shift



4.	Lavatory	Menejer, staf, koordinator, karyawan & tamu	Buang air, cuci tangan & cuci muka
5.	Gudang	Karyawan	Menyiapkan alat, menyimpan alat, Menyimpan barang / spare part & bengkel perbaikan
6.	MEE	Karyawan	Menyimpan mesin genset

2.2 Kebutuhan Ruang

➤ Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center

No	Nama Ruang	Kapasitas (asumsi)	Jmlh	Modul (m ²)	Luas	Luas +30%
1.	Wahana Game Online & Internet Center	150 monitors	1	1,5 x 1,5 = 2,25	337,5m ²	439m ²
2.	Mini Cinema	100 seats	2	1 x 1 = 1,00	100m ²	260m ²
3.	Konsol Game	30 monitors	1	2 x 1,5 = 3,00	90m ²	117m ²
4.	Game Zone	25 machines	1	2 x 1,5 = 3,00	75m ²	98m ²

Jumlah Luas = 914 m²



➤ Fasilitas Penunjang Entertainment Center

No	Nama Ruang	Kapasitas (asumsi)	Jmlh	Luas	Luas +30%
1.	Merchandise Shop	20 orang	1	50m ²	65m ²
2.	Hall (Exhibition)	100 monitor (pameran)	1	200m ²	260m ²
3.	Café & Sheesha	50 orang	1	100m ²	130m ²
4.	Kafetaria	60 orang	1	100m ²	130m ²
5.	Movie & Snack Shop	10 orang	1	24m ²	30m ²
6.	Loket & Operator	5 orang	1	30m ²	39m ²
7.	Musholla	20 orang	1	15m ²	20m ²
8.	Keamanan	2 orang	2	4m ²	8m ²
9.	Lavatory	10 orang	4	30m ²	156m ²
10.	Areal Parkir	Roda 2 = 100 Roda 4 = 20	1		650m ²

Jumlah Luas = 838 m²

➤ Kantor Entertainment Center

No	Nama Ruang	Kapasitas (asumsi)	Jmlh	Luas	Luas +30%
1.	Ruang Manager	1 orang	1	30m ²	39m ²
2.	Rg. Staf & Koordinator	10 orang	1	50m ²	65m ²
3.	Ruang Tunggu Tamu	5orang	1	20m ²	26m ²
4.	Rg Ganti Karyawan	10 orang	1	50m ²	65m ²
5.	Lavatory	6 orang	1	30m ²	39m ²
6.	Gudang Alat		1	12m ²	15m ²
7.	Gudang Barang		1	24m ²	30m ²
8.	Bengkel Perbaikan		1	12m ²	15m ²
9.	MEE		1	24m ²	30m ²

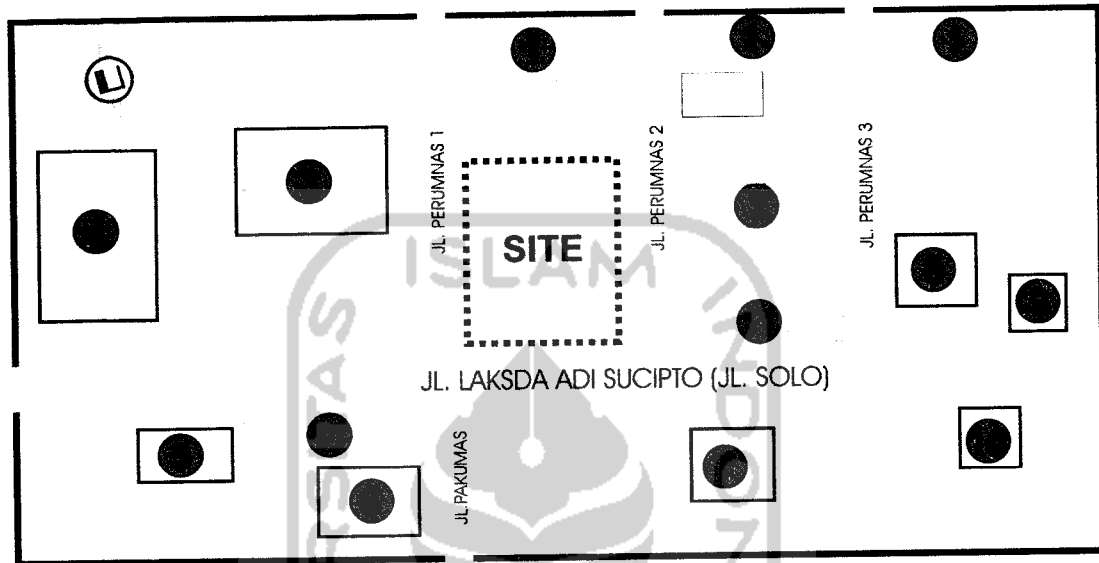
Jumlah Luas = 324 m²

Total Jumlah Luas = (2.100m² + sirkulasi luar 10%) = ±2.310m²



2.3 Lokasi Site

Site yang akan digunakan sebagai lokasi Virtual Entertainment Center ini berupa tanah pekarangan dengan luas lahan kurang lebih hingga 4.000 m².



Keterangan:

1. Kawasan Perumahan
2. Persawahan
3. Hotel Ambarrukmo
4. Plaza Ambarrukmo
5. Jogja Craft Exhibition (Balai Pengembangan Bisnis & Kerajinan)
6. Hotel Pakumas
7. Wisma Prambanan
8. Wisma Kemala
9. Bank BRI
10. Kantor Polisi Sektor
11. Pertokoan.

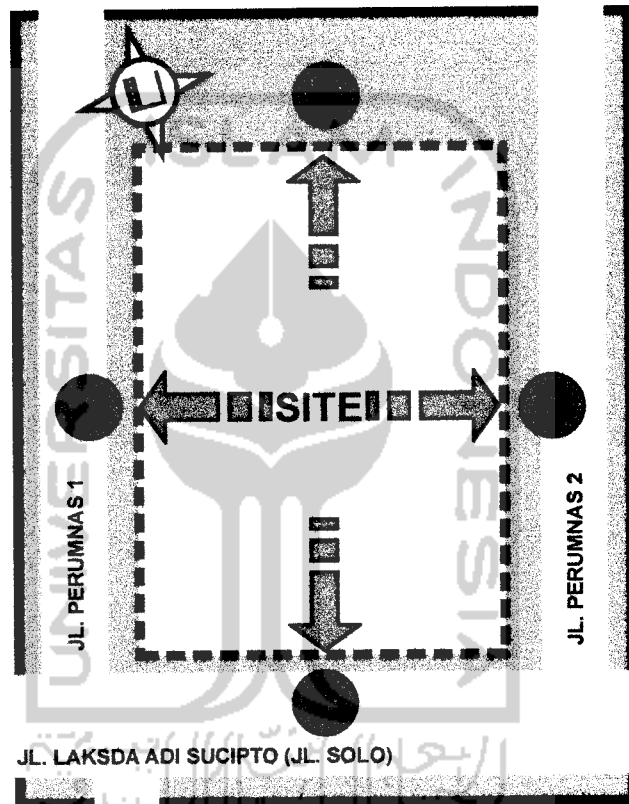


2.4 Potensi Site

No	Kelebihan Site	Potensi Site
1.	Site terletak di garis aksis Jogja - Prambanan	Sesuai dengan konsep Entertainment Center yang menjadi "gate" antara kota Jogja dan Candi Prambanan, maka rancangan hendaknya dapat memadukan kedua unsur diatas
2.	Site berada di kawasan komersial	Merancang tampilan bangunan yang "welcome" serta dapat menjadi daya tarik tersendiri
3.	Site terletak di raya Jogja-Solo (Jl. Solo) dengan mobilitas tinggi	Fungsi bangunan dapat melayani kebutuhan hiburan dengan sistem satu atap dengan akses mudah & efisien
4.	Site diapit oleh tiga jalan umum	Memberikan banyak pilihan dalam merancang jalur sirkulasi keluar-masuk serta pemisahan jalur publik / jalur privat pada site
5.	Tidak terdapat banyak bangunan tinggi di sekitar site (terutama sebelah timur site)	Rancangan dapat merespon pencahayaan dan penghawaan alami
6.	Terdapat areal persawahan yang luas di sebelah timur site	Arah timur site dapat menjadi orientasi bukaan dan view positif dari dalam bangunan



2.5 View Keluar

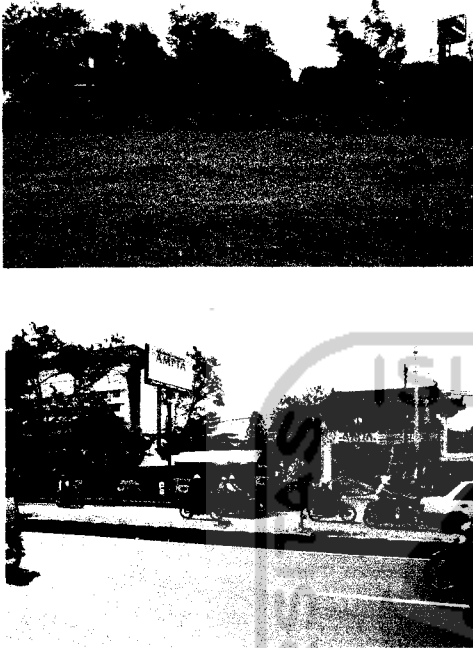





Keterangan:

	<p>View A (Utara):</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Utara site merupakan kawasan perumahan penduduk yang cukup padat▪ Meminimalkan orientasi bukaan dan akses ke arah utara site
	<p>View B (Timur):</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Terdapat areal persawahan yang luas dan terbuka▪ Merespon eksisting dengan orientasi bukaan, penghawaan dan pencahayaan alami▪ Terdapat jalan umum di sebelah timur site (Jl.Perumnas 2) menjadi pendukung sistem akses dan sirkulasi kedalam site



	<p>View C (Selatan):</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Jalan utama Jogja - Solo (Jl. Laksda Adi Sucipto) terletak di sisi selatan site▪ Orientasi masa bangunan akan mengarah ke selatan site▪ Jalur sirkulasi keluar-masuk pengunjung kedalam lokasi akan diletakkan disisi selatan site▪ Pengolahan façade bangunan untuk merespon view yang datang dari arah selatan (jalan utama)
	<p>View D (Barat):</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Terdapat bangunan tinggi di sebelah barat site yaitu Hotel Ambarrukmo dan Plaza Ambarrukmo▪ Kawasan barat site sebagian besar merupakan daerah perhotelan dan perkantoran Ambarrukmo yang membutuhkan privasi▪ Meminimalkan orientasi bukaan dan akses ke arah barat site.



2.6 Candi Prambanan



Peninggalan Hindhu terbesar di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta ini terletak lebih kurang 17 kilometer disebelah timur laut Yogyakarta. Candi Prambanan merupakan kompleks percandian dengan candi induk menghadap ke arah timur, dengan bentuk secara keseluruhan menyerupai gunung pada wayang Kulit setinggi 47 meter. Agama Hindhu mengenal Tri Murti yang terdiri dari Dewa Brahma sebagai Sang Pencipta, Dewa Wisnu sebagai Sang Pemelihara, Dewa Shiwa sebagai Sang Perusak. Bilik utama dari candi induk ditempati Dewa Shiwa sebagai Maha Dewa sehingga dapat disimpulkan bahwa candi Prambanan merupakan candi Shiwa. Candi Prambanan atau Candi Shiwa ini juga sering disebut sebagai candi Roro Jonggrang berkaitan dengan Legenda yang menceritakan tentang seorang dara yang Jonggrang (jangkung) Putri Prabu Boko, Raja ini membangun kerajaannya di atas bukit sebelah selatan kompleks candi Prambanan, bagian tepi candi dibatasi dengan pagar langkan yang dihiasi dengan relief cerita Ramayana yang dapat dinikmati dengan berperadaksina (berjalan mengelilingi candi dengan pusat candi selalu di sebelah kanan kita) melalui lorong itu, ceritera berlanjut pada pagar langkan candi Brahma yang terletak kiri (sebelah selatan) candi induk. Sedang pada pagar langkan candi Wisnu yang terletak disebelah kanan (sebelah utara) candi induk, terdapat relief ceritera Kresnayana yang menggambarkan tentang kisah masa kecil Prabu Khrisna sebagai penjiwaan (titisan) Dewa Wisnu dalam membasmi keangkara murkaan yang hendak melanda dunia. Bilik candi induk yang menghadap ke arah utara berisi patung Durga, permaisuri Dewa Shiwa. tetapi umumnya masyarakat menyebut sebagai patung Roro Jonggrang, yang sebelumnya tubuh hidup dari putri cantik itu yang dikutuk oleh Ksatria Bandung Bondowoso, untuk melengkapi kesanggupannya menciptakan seribu buah patung dalam waktu satu malam .



Candi Brahma dan candi Wisnu masing-masing hanya memiliki satu buah bilik, yang ditempati oleh patung dewa-dewa yang bersangkutan. Dihadapan ketiga candi dari Dewa Trimurti itu terdapat tiga buah candi yang berisi wahana atau kendaraan ketiga dewa tersebut, Ketiga dewa itu kini dalam keadaan rusak dan hanya candi yang ditengah (didepan candi Shiwa) yang masih berisi patung seekor lembu yang bernama Nandi (kendaraan dewa Shiwa). Patung Angsa sebagai kendaraan Brahma dan patung Garuda sebagai kendaraan dewa Wisnu yang diperkirakan dulu mengisi bilik-bilik candi yang terletak dihadapan candi kedua Dewa itu, kini telah hilang. Keenam candi itu merupakan kelompok yang saling berhadap-hadapan, terletak pada sebuah halaman berbentuk bujur sangkar, dengan sisi panjang 110 meter. Di dalam halaman masih berdiri candi-candi lain, yaitu 2 buah candi pengapit dengan ketinggian 16 meter yang saling berhadapan, yang sebuah berdiri di sebelah Utara dan yang lain berdiri di sebelah selatan, 4 buah candi kelir dan 4 buah candi sudut.

Halaman dalam yang dianggap masyarakat Hindhu sebagai halaman paling sakral ini, terletak di tengah halaman tengah yang mempunyai sisi 222 meter, dan pada mulanya berisi candi-candi perwara sebanyak 224 buah berderet-deret mengelilingi halaman dalam tiga baris, Diluar halaman tengah ini masih terdapat halaman luar yang berbentuk segi empat dengan sisi sepanjang 390 meter, Komplek candi Prambanan dibangun oleh Raja-raja Wamca (Dinasty) Sanjaya pada abad ke 9 dan kini merupakan obyek wisata yang dapat dikunjungi setiap hari antara pukul 06.00-17.30. Komplek candi Prambanan terletak hanya beberapa ratus meter dari jalan Raya Yogya-Solo yang ramai dilintasi kendaraan umum.



2.7 Analisis Candi Prambanan

No	Elemen Candi	Transformasi	Rancangan
1.			<ul style="list-style-type: none"> Bentuk dasar susunan bangunan Bangunan akan terdiri dari tiga lantai atau lebih
2.			<ul style="list-style-type: none"> Pengolahan masa menjadi tidak masif atau berrongga Sebagai disain pada spot lampu
3.		<p>Mengadopsi bentukan dari relief candi prambanan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Partisi pemisah pada ruang publik Finishing pada dinding ruang
4.		<p>Bentuk dasar dari candi prambanan</p>	<p>Bentuk dasar denah pada bangunan Virtual Entertainment Center</p>
5.		<p>Pengulangan bentuk (yang sama) dalam skala yang berbeda pada candi prambanan</p> <p>Bentuk asli atau bentuk yang sudah di rubah (modifikasi).</p>	<p>Sebagai detail pengisi pada façade bangunan</p> <p>contoh bentuk :</p>

2.8 Analisis Bangunan Modern

Arsitektur modern mulai dikenal dan dipopulerkan pada abad pertengahan, setelah masa perang dunia II. Dimana banyak Arsitek mulai banyak menggunakan bahan-bahan bangunan dari pabrikan, dan meminimalisir bentuk-bentuk klasik dengan mengurangi detail ornament-ornamen pada bangunan.

- **Timothy Hursley**

Façade bangunan hanya simpel tanpa banyak ornamen-ornamen, didominasi dinding yang masif dan bentuk dasar bangunan adalah kubus.

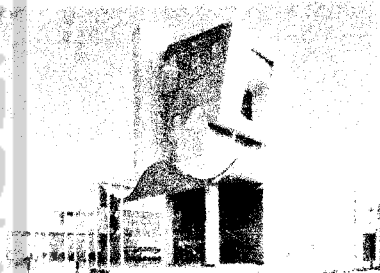
Rancangan : Bentuk façade simpel.



- **Arata Isozaki**

Bentuk kotak (*cubism*) sangat dominan pada bangunan ini dan untuk menyelaraskan bangunan dicat dengan warna-warna yang kontras.

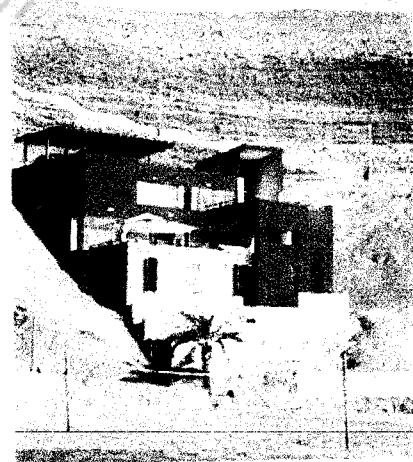
Rancangan : Bentuk kotak.



- **Jean Pierre Crousse**

Pada bangunan ini, kontras warna dapat memberi penegasan akan keberadaan atau eksistensi bangunan.

Rancangan : Warna cerah dan kontras.





2.8 Zonning Ruang

Secara garis besar pembagian / zonning ruang pada bangunan Virtual Entertainment Cente dapat diklasifikasikan dalam dua kelompok:

- Berdasarkan jenis fungsi ruang
- Berdasarkan waktu aktifitas dalam ruang

Zonning berdasarkan jenis fungsi ruang:

1. Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center
2. Fasilitas Penunjang Virtual Entertainment Center
3. Kantor Pengelola Virtual Entertainment Center

No	Zonning	Deskripsi
1.	Fasilitas Utama	<ul style="list-style-type: none"> • Zona yang terdiri dari fasilitas-fasilitas utama dari bangunan Virtual Entertainment Center • Zona dimana pengunjung (secara individu) akan banyak menghabiskan waktu dengan bermain game
2.	Fasilitas Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan zona yang terdiri dari fasilitas-fasilitas pendukung fungsi utama bangunan • Zona dimana lebih banyak terjadi proses berinteraksi antar sesama pengunjung
3.	Kantor Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan <i>zona privat</i> dimana hanya pengelola yang banyak mengaksesnya



Zonning berdasarkan waktu aktifitas:

1. Fasilitas layanan non 24 jam (pagi – sore & pagi - malam)
2. Fasilitas layanan 24 jam

Zona	Ruang	Sifat	Keterangan
Fasilitas Utama	Game Online & Internet	Publik	24 Jam
	Konsol Game	Publik	pagi - malam
	Game Zone	Publik	pagi - malam
	Mini Cinema	Publik	pagi - malam

Zona	Ruang	Sifat	Keterangan
Fasilitas Penunjang	Merchandise Shop	Publik	pagi - malam
	Hall (Exhibition)	Publik	pagi - malam
	Café & Sheesha	Publik	24 Jam
	Kafetaria	Publik	pagi - malam
	Mushola	Publik	24 Jam
	Lavatory	Publik	24 Jam
	Keamanan	Privat	24 Jam
	Areal Parkir	Publik	24 Jam

Zona	Ruang	Sifat	Keterangan
Kantor Pengelola	Rg. Menejer	Privat	pagi - sore
	Rg. Staff & Koordinator	Privat	pagi - sore
	Rg. Tamu	Privat	pagi - sore
	Rg. Ganti Karyawan	Privat	24 Jam
	Lavatory	Privat	24 Jam
	Gudang Alat	Privat	24 Jam
	Gudang Barang	Privat	24 Jam
	Bengkel Perbaikan	Privat	24 Jam
	MEE	Privat	24 Jam



3. KONSEP

3.1 Susunan dan Dimensi Ruang

Dengan pertimbangan perbedaan jenis fungsi dan waktu aktifitas dalam ruang serta fasilitas penunjang yang mendukung, maka jumlah lantai bangunan Jogja - Virtual Entertainment Center akan terdiri dari empat lantai dengan pembagian sebagai berikut:

Lantai 1 = Konsol Game, Game Zone & Fasilitas Penunjang

Lantai 2 = Game Online & Internet serta Fasilitas Penunjang

Lantai 3 = Mini Cinema & Fasilitas Penunjang

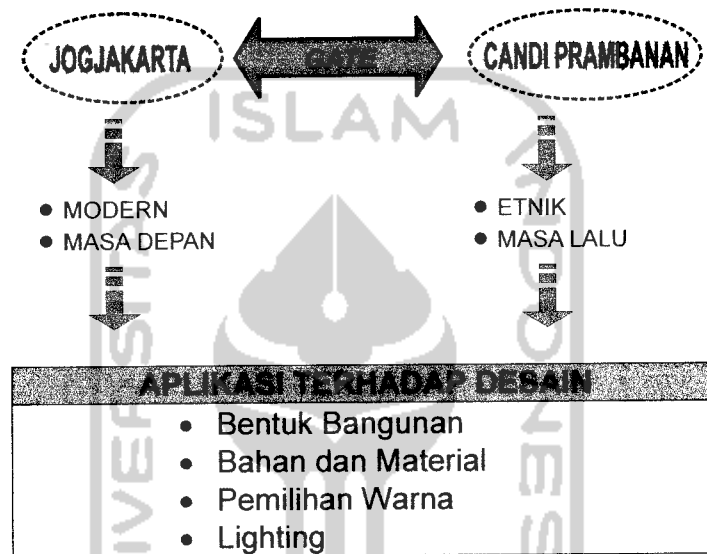
Lantai 4 = Blok Perkantoran

	Susunan Ruang	Dimensi Ruang	Total Luas (+ sirkulasi 10%)
Lantai 4	Rg. Menejer	39 m ²	(169 x 10%) 186 m²
	Rg. Staff & Koordinator	65 m ²	
	Rg. Tamu	26 m ²	
	Lavatory	39 m ²	
Lantai 3	Mini Cinema	260 m ²	(407 x 10%) 448 m²
	Ruang Tunggu	30 m ²	
	Ruang Penunjang Lain	39 m ²	
	Lavatory (2)	78 m ²	
Lantai 2	Game Online & Internet	439 m ²	(608 x 10%) 669 m²
	Café & Sheesha	130 m ²	
	Lavatory	39 m ²	
Lantai 1	Konsol Game	117 m ²	(884 x 10%) 973 m²
	Game Zone	98 m ²	
	Hall (exhibition)	260 m ²	
	Merchandise Shop	65 m ²	
	Kafetaria	130 m ²	
	Mushola	20 m ²	
	Lavatory (3)	39 m ²	
	Rg. Ganti Karyawan	65 m ²	
	Gudang Alat	15 m ²	
	Gudang Barang	30 m ²	
	Bengkel Perbaikan	15 m ²	
	MEE	30 m ²	



3.2 Studi Desain

Konsep dari bangunan Jogja – Virtual Entertainment Centre adalah dapat menjadi suatu “GATE” yang secara historis dapat menjadi penghubung antara kota Jogja dan Candi Prambanan. Secara arsitektural dapat memadukan antara *gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal* kedalam desain bangunan.

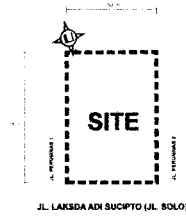


	MODERN	ETNIK
BENTUK BANGUNAN	<ul style="list-style-type: none"> • Sempel • Minimalis • Ekspose struktur 	<ul style="list-style-type: none"> • Ornamental • Geometris • Etnik Prambanan
BAHAN / MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • GRC • Beton • Kaca • Metal 	<ul style="list-style-type: none"> • Bata Ekspose • Batu Ekspose
PEMILIHAN WARNA	<ul style="list-style-type: none"> • Metalik • Cerah 	<ul style="list-style-type: none"> • Natural • Gelap
LIGHTING	<ul style="list-style-type: none"> • Terang • Spot 	<ul style="list-style-type: none"> • Redup



3.3 Ploting Site

LUAS SITE	+/- 4.000 m ²
LUAS BANGUNAN	+/- 3.000 m ²
AREAL PARKIR	+/- 600 m ²
B.C.R.	80%



Beberapa alternatif penentuan plotting site :

JL. PERUMNAS 1
 JL. PERUMNAS 2
 JL. LAKSDA ADI SUCIPTO (JL. SOLO)

JL. PERUMNAS 1
 JL. PERUMNAS 2
 JL. LAKSDA ADI SUCIPTO (JL. SOLO)

- Facade kurang terlihat dari jalan utama
- Sirkulasi kendaraan kurang baik

- Sebagian facade tertutup oleh areal parkir
- Sirkulasi kendaraan baik

JL. PERUMNAS 1
 JL. PERUMNAS 2
 JL. LAKSDA ADI SUCIPTO (JL. SOLO)

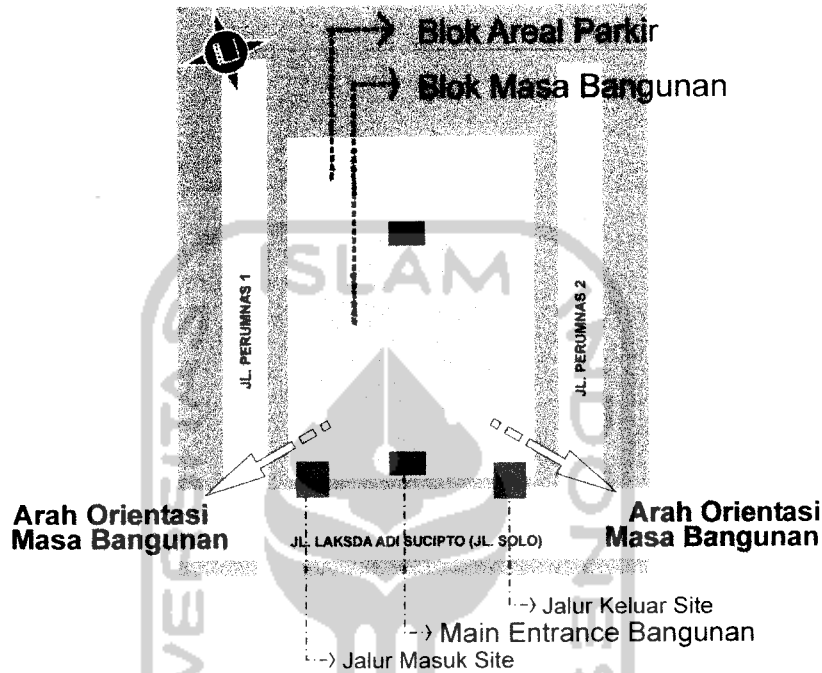
- Facade tampak jelas / optimal dari arah jalan utama
- Sirkulasi kendaraan baik

→ **PLOT yang dipilih**



3.4 Orientasi Masa

Arah orientasi masa bangunan menghadap ke selatan site merespon kondisi eksisting & view yang datang dari arah Jl. Solo.



Blok Masa

Blok bangunan Jogja - Virtul Entertainment Center diletakkan pada sisi selatan site (dekat jalan solo) dengan beberapa pertimbangan:

1. Menjadi *point of interest* bagi pengguna jalan yang lewat
2. Mempermudah akses masuk lokasi bagi pejalan kaki
3. Jln. Solo dapat menjadi view positif (+) dari café & sheesha yang berada di lantai dua bangunan
4. Tingkat kebisingan yang tinggi dari jl. Solo tidak banyak berpengaruh terhadap fungsi bangunan.

Blok Areal Parkir diletakkan *tersembunyi* di sebelah utara site atau di belakang bangunan dengan pertimbangan:

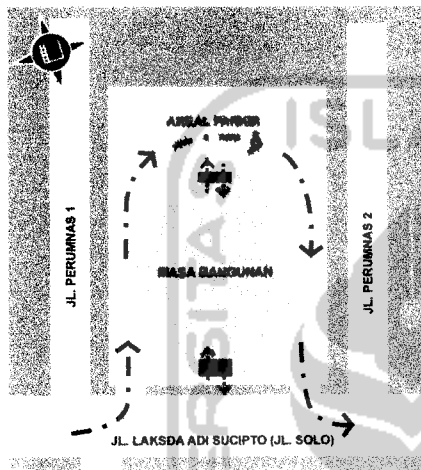
1. Tidak menutupi *point of interest* dari bangunan utama
2. Pertimbangan keamanan kendaraan
3. Mempermudah jalur sirkulasi keluar-masuk bagi kendaraan.



3.5 Sirkulasi

Sirkulasi Luar Bangunan

Jalur masuk dan keluar site pada Jogja - Virtual Entertainment Center terletak di jalan utama (Jl. Laksda Adi Sucipto / Jl. Solo) dengan jalur sirkulasi kendaraan mengelilingi bangunan utama, sehingga diharapkan dapat mempermudah aksesibilitas menuju bangunan dan memperlancar jalur sirkulasi keluar-masuk kendaraan.



Untuk memberi kemudahan akses bagi pengunjung, baik yang menggunakan kendaraan maupun yang tidak, maka bangunan memakai dua jalur masuk atau *entrance* yang berada di utara dan selatan bangunan.

Sirkulasi Dalam Bangunan

Sirkulasi dalam bangunan menggunakan sistem *radial* yang menyebar, Hall terletak di inti bangunan dengan fasilitas lain terdapat di sekelilingnya.

Pintu *entrance* utara sebagai akses masuk pengunjung & pengelola yang memanfaatkan areal parkir atau menggunakan kendaraan pribadi, sedangkan pintu *entrance* selatan sebagai akses bagi pengunjung dan pengelola yang tidak menggunakan kendaraan.

Sirkulasi vertikal terdapat ditengah bangunan yang terdiri dari; tangga dan lift barang.



Lantai 2 dapat diakses langsung dari luar karena pertimbangan fungsi ruang-ruang yang merupakan fasilitas 24 jam.



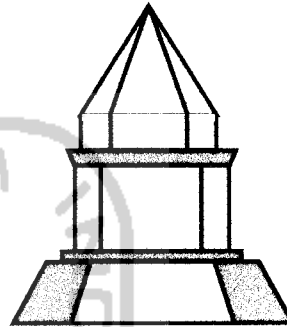
3.6 Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan Jogja-Virtual Entertainment Center merupakan hasil proses transformasi bentuk dari Candi Prambanan

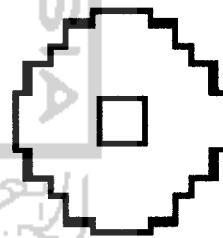
Secara keseluruhan bentuk dasar candi prambanan adalah gambaran dari sebuah gunung atau gunungan pada wayang.

Candi Prambanan tersusun oleh tiga bagian masa utama yaitu bagian kaki, badan & kepala

Pola dasar dari denah berupa permainan bentuk geometris dari bujur sangkar.



Bentuk Candi



Denah Candi



3.7 Referensi

1. Francis D.K .Ching. *Architecture: Form, Space, and Order / second edition*. New York: Van Norstand Reinold Co, 1996.
2. Bassagli, Mario. *Oriental Architecture: History of World Architecture / 1*. Milan: Electa S.p.a, 1981.
3. Davison, Graeme & Mc Conville, Chris. *Heritage / Handbook*.
4. www.architecture.com
5. www.orientalarchitecture.com
6. www.amanjiwo.com
7. www.worldcybergames.com





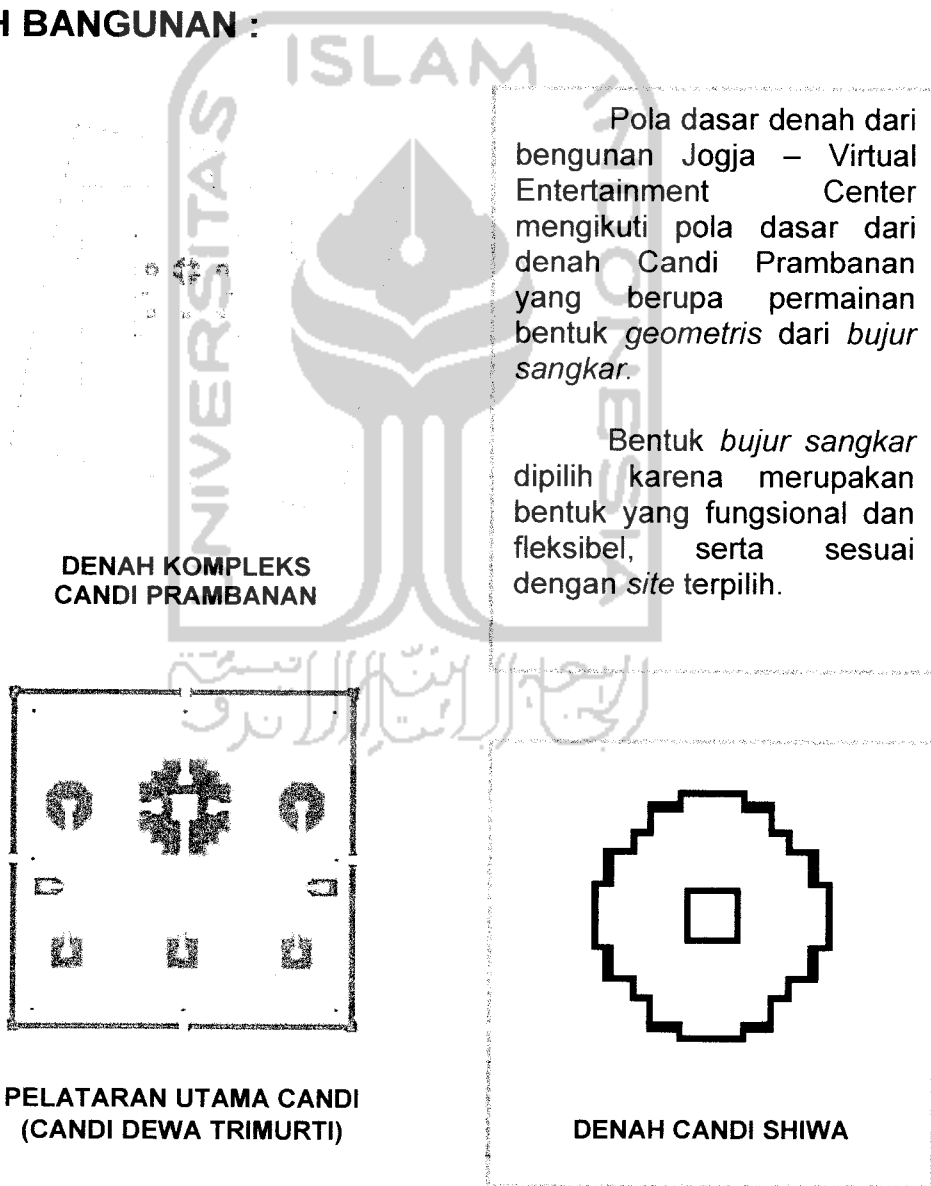
4. DESAIN SKEMATIK

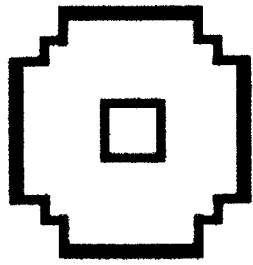


PENDEKATAN DALAM PROSES PERANCANGAN

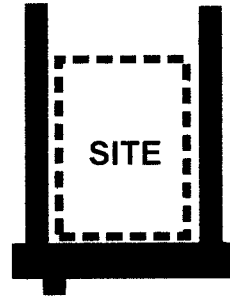
- DENAH BANGUNAN (pendekatan denah candi prambanan)
- TAMPAK BANGUNAN (pendekatan bentuk candi prambanan)
- FUNGSI BANGUNAN (distribusi fungsional dalam bangunan)

DENAH BANGUNAN :

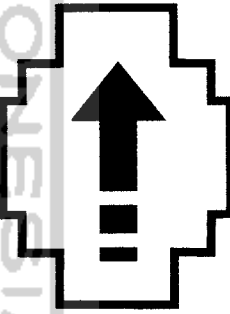
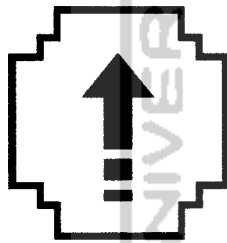
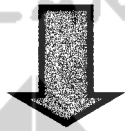




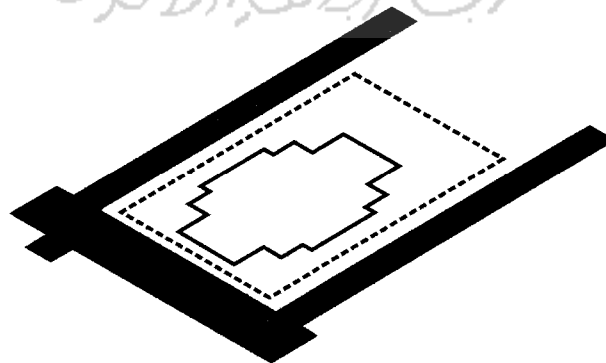
Penyederhanaan bentuk denah candi



Site terpilih berbentuk persegi panjang



BENTUK DENAH MEMANJANG MENGIKUTI SITE



PLOTING DENAH DALAM SITE



TAMPAK BANGUNAN :

Performa dari tampak bangunan Jogja – Virtual Entertainment Center merupakan hasil penggabungan dari dua unsur arsitektur yaitu *arsitektur candi prambanan* dan *arsitektur modern*.

Pengkolaborasi kedua unsur *etnik* dan *modern* tersebut menggunakan dua metode: *Pertama*, dengan cara mengambil ciri dari masing-masing unsur tersebut. *Kedua*, dengan menggabungkan kedua unsur diatas menjadi satu unsur baru.

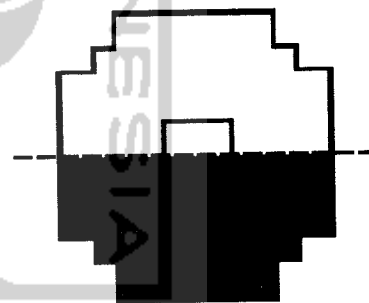
Berdasarkan konsep *susunan dan dimensi ruang*, bangunan terdiri dari 4 lantai dengan perhitungan semakin keatas luasan ruang semakin kecil.

Penentuan jumlah lantai juga berdasarkan pertimbangan *pencapaian bentuk* dari candi prambanan serta berdasarkan luasan site yang terbatas.

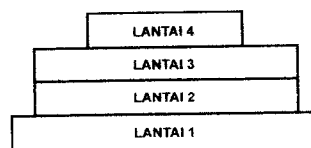
Dengan penyusunan masa per lantai yang teratur maka akan terwujud bentuk *gunungan* sesuai dengan bentuk candi prambanan.



BENTUK CANDI MENYERUPAI
GUNUNGAN PADA WAYANG



BENTUK ASLI DENAH
YANG DIBAGI DUA



TAMPAK SEDERHANA DARI
BANGUNAN MENYERUPAI
BENTUK DAN DENAH CANDI



Penyelesaian secara arsitektural pada façade bangunan Jogja - Virtual Entertainment Center dengan kedua metode diatas:

- Pengambilan Ciri
- Penggabungan Dua Unsur.

1. PENGAMBILAN CIRI :

Pengambilan ciri ditempuh dengan cara mengadopsi bentuk asli dari masing-masing unsur maupun meniru karakteristik khas dari masing-masing unsur.

Etnik Prambanan :

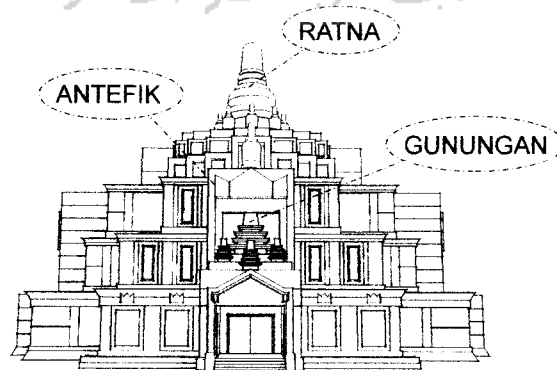
- Menduplikasi bentuk dari Ratna, Gunungan & Antefik
- Pengulangan bentuk yang sama dengan skala yang berbeda
- Menggunakan warna-warna *natural* seperti warna batu candi.

Unsur Modern :

- Bentuk selubung bangunan lebih simpel menggunakan pola garis yang teratur
- Penggunaan material bangunan dengan bahan ber-unsur metal
- Memakai warna-warna cerah.

2. PENGGABUNGAN DUA UNSUR :

- Bentuk asli dari bagian tertentu candi prambanan yang telah disederhanakan bentuknya sehingga lebih simpel
- Penggunaan finishing warna yang lebih *netral* pada elemen luar bangunan.



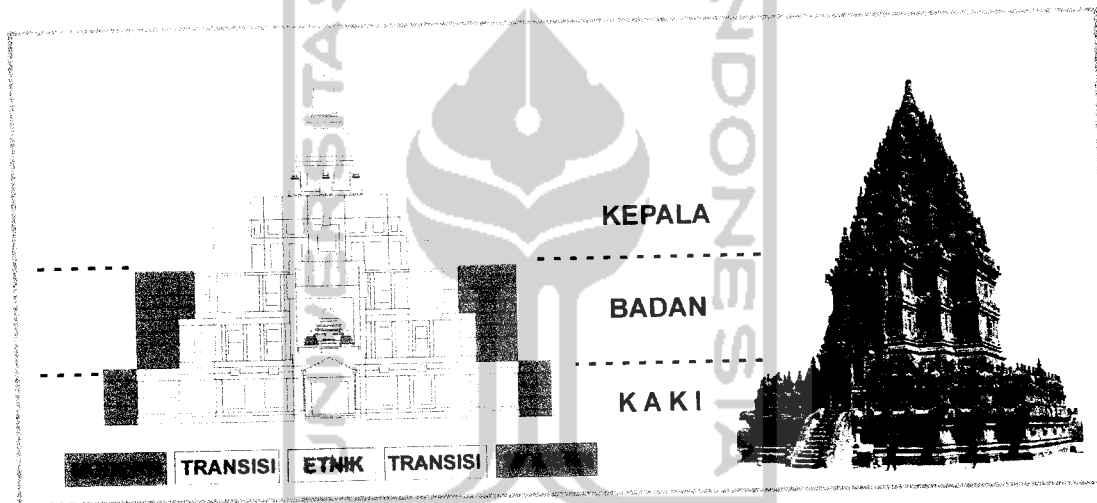
PENGAMBILAN CIRI & PENGULANGAN BENTUK



Metode pengambilan ciri dan penggabungan unsur diletakkan pada façade bangunan dengan metode transisi sehingga tercipta kesan suatu perjalanan dari masa depan ke masa lalu maupun sebaliknya

Metode Pengambilan Ciri (MPC) → Modern dan Etnik
 Metode Penggabungan Unsur (MPU) → Transisi

MPC Modern	MPU Transisi	MPC Etnik	MPU Transisi	MPC Modern
------------	--------------	-----------	--------------	------------



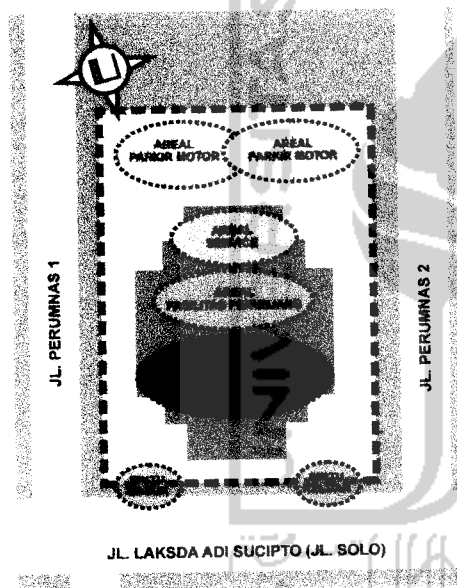
ETNIK	Sangat kental akan unsur & bentuk asli Candi Prambanan	Secara vertikal konsep bangunan Virtual Entertainment Center mengikuti bentuk candi prambanan yang terbagi menjadi tiga bagian utama yaitu; bagian kepala, bagian badan dan bagian kaki
TRANSISI	Sebagai <i>aksen</i> , mulai hilangnya kesan etnik, penyederhanaan dari bentuk-bentuk etnis candi	
MODERN	Penekanan pada unsur modern melalui bentuk, warna & material	



FUNGSI BANGUNAN :

Perencanaan *distribusi fungsional* dalam bangunan Virtual Entertainment Center menggunakan sistem *zoning ruang*, sehingga fungsi dan jenis kegiatan yang berbeda dalam bangunan dapat diwadahi dengan baik. Zoning ruang dibagi menjadi tiga:

- Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center
- Fasilitas Penunjang Virtual Entertainment Center
- Pengelola Virtual Entertainment Center (Service Area)



Areal Fasilitas Utama:

Terletak pada bagian depan bangunan sehingga mudah diakses oleh pengunjung serta dapat menunjukkan fungsi utama dari bangunan

Pengunjung yang datang melewati pintu utama akan langsung *disapa* oleh fasilitas - fasilitas utama bangunan

Begitu pula apabila pengunjung menuju lantai 2 dan lantai 3 dengan menggunakan tangga.

Areal Fasilitas Penunjang:

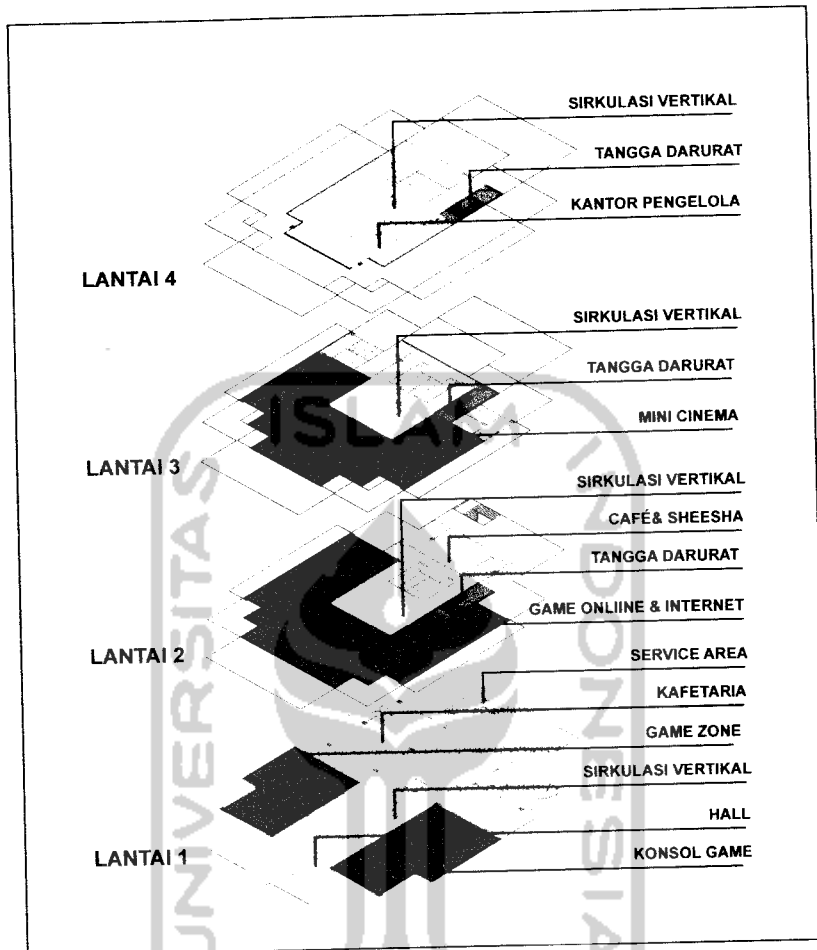
Berhubungan langsung dengan Fasilitas Utama, letaknya disesuaikan dengan pertimbangan tingkat korelasi antara kedua fungsi ruang tersebut.

Areal Service :

Diletakkan pada tempat yang *tersembunyi* dari pengunjung dengan menggunakan pintu akses ganda, tanpa mengurangi *ruang gerak* karyawan dan pengelola.



Sebaran ruang berdasarkan zoning pada tiap lantai ;



KETERANGAN	
	Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center
	Fasilitas Penunjang Virtual Entertainment Center
	Pengelola Virtual Entertainment Center (Service Area)
	Sirkulasi Vertikal (Tangga)
	Tangga Darurat.

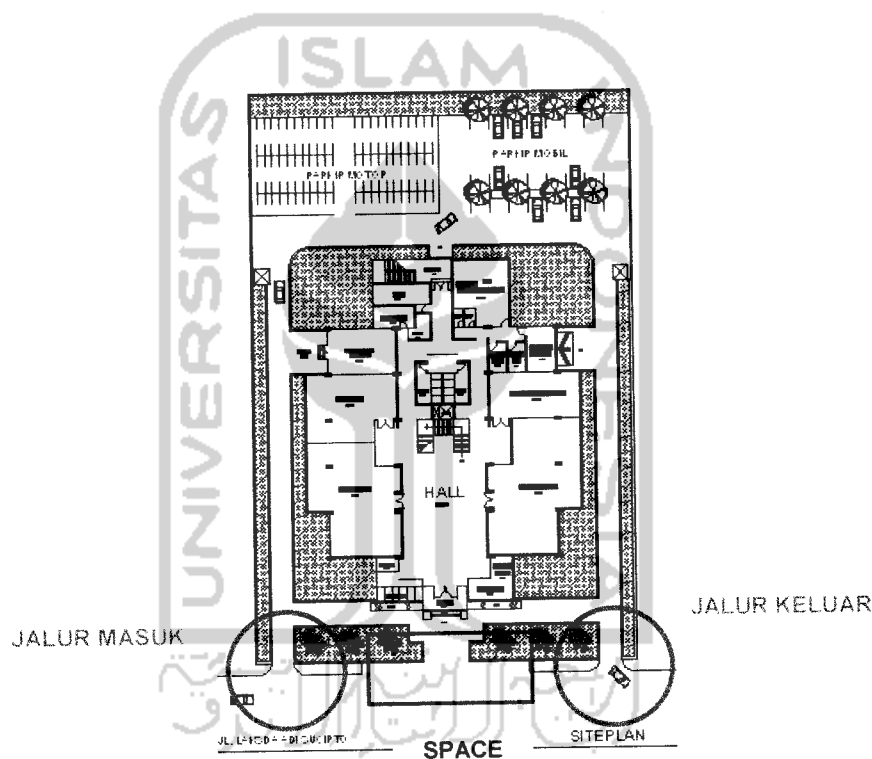


5. HASIL RANCANGAN BANGUNAN

5.1 Ruang Luar Bangunan

5.1.1 Entrance site dan Areal parkir

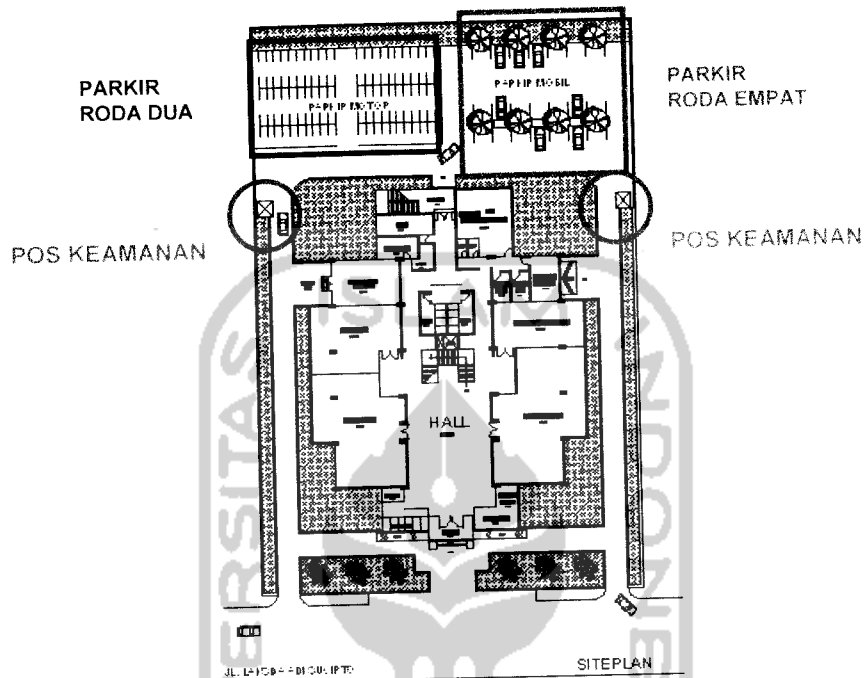
Jalur masuk kendaraan terpisah dengan jalur keluar kendaraan, sehingga sirkulasi menjadi lancar. Jalan masuk dan keluar memiliki lebar 3 meter dengan asumsi truk barang dan mobil pemadam dapat mengakses jalan tersebut.



Entrance menuju bangunan terletak diselatan site, terdapat *space* khusus sepanjang 22 meter bagi kendaraan umum yang hendak melakukan aktifitas antar-jemput pengunjung, sehingga tidak menimbulkan kemacetan arus lalu lintas di jalan utama (JL. Solo).

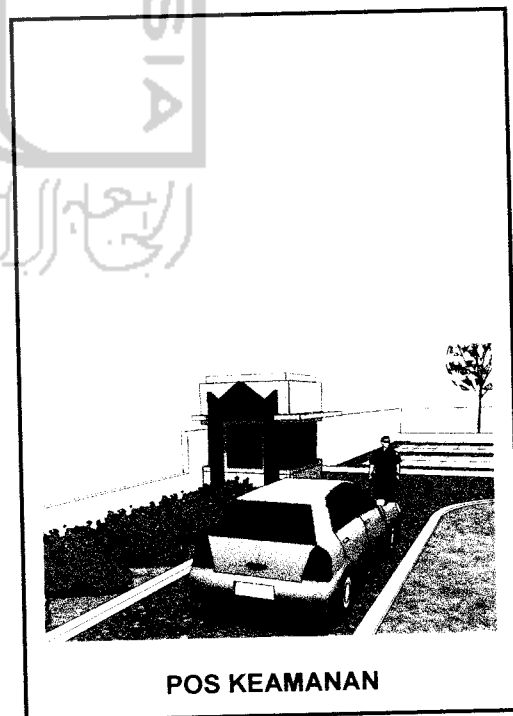


Areal parkir kendaraan terletak dibelakang terbagi menjadi dua bagian yaitu, areal parkir kendaraan roda dua dan parkir kendaraan roda empat. Luas total areal parkir ±650 meter persegi dapat menampung sekitar 20 mobil dan 100 motor.



Akses keluar masuk areal parkir Virtual Entertainment Center terlebih dahulu melewati pos keamanan, hal ini sesuai dengan prosedur keamanan guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

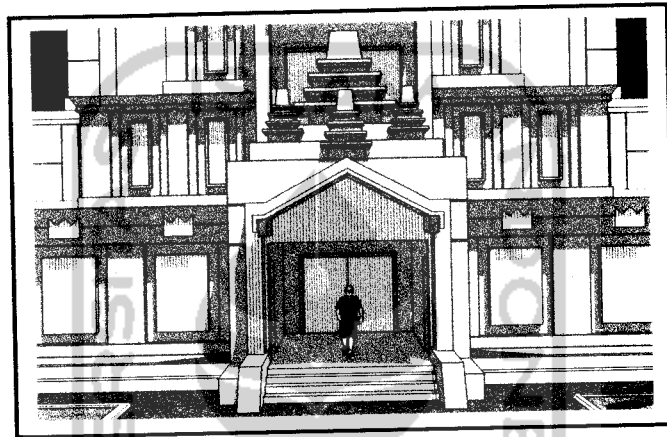
Selain digunakan sebagai tempat pemeriksaan, pos keamanan dengan luas 2x2 meter ini juga berfungsi sebagai tempat tiketing parkir.





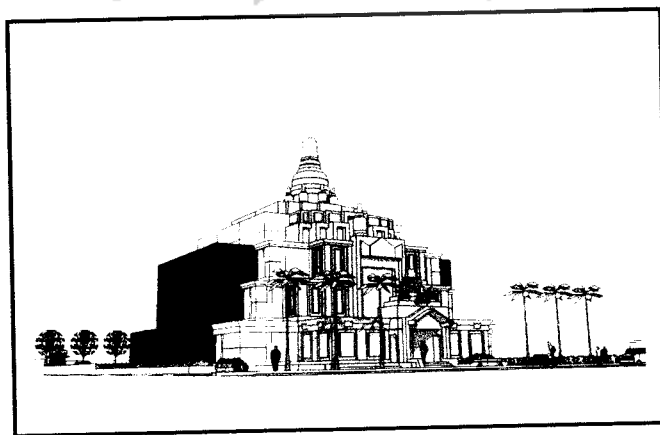
5.1.2 Gapura sebagai *main entrance*

Jogja - Virtual Entertainment Center dengan pintu masuk utama (*main entrance*) berbentuk gapura, terinspirasi oleh bentuk gapura pada candi prambanan. Gapura dengan ornamen gunung dapat menjadi *point of interest* bagi para pengunjung. Terdapat dua jalur akses khusus kedalam bangunan menggunakan *ramp* dengan kemiringan 5° bagi pengunjung *difable*.



5.1.3 Façade Bangunan

Façade berfungsi memberi pencitraan terhadap bangunan Jogja – Virtual Entertainment Center, sebagai bangunan komersial yang memiliki ciri modern dan etnik.



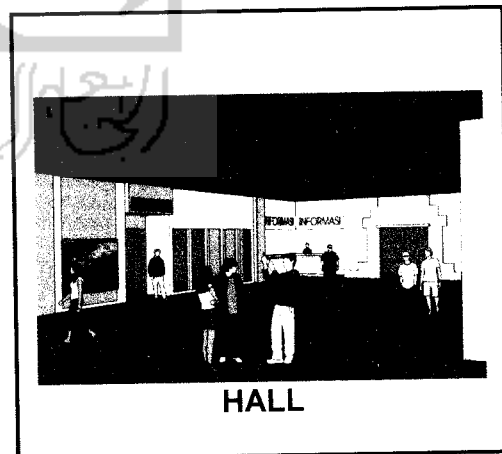
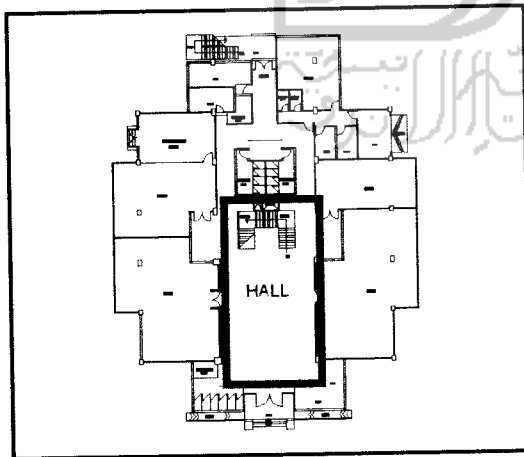


Citra bangunan komersial ditunjukkan dengan permainan *lighting* pada façade sisi timur dan barat bangunan yang merupakan bagian pertama dari bangunan yang dilihat oleh pengguna jalan. Untuk ciri modern façade bangunan menggunakan bahan aluminium dengan finishing warna merah cerah. Sedangkan ornament-ornament etnik pada façade bangunan menggunakan bahan *glassfibre reinforced cement* (GRC) yang lebih mudah dalam pengerjaan serta memiliki karakteristik warna natural.

5.2 Ruang Dalam Bangunan

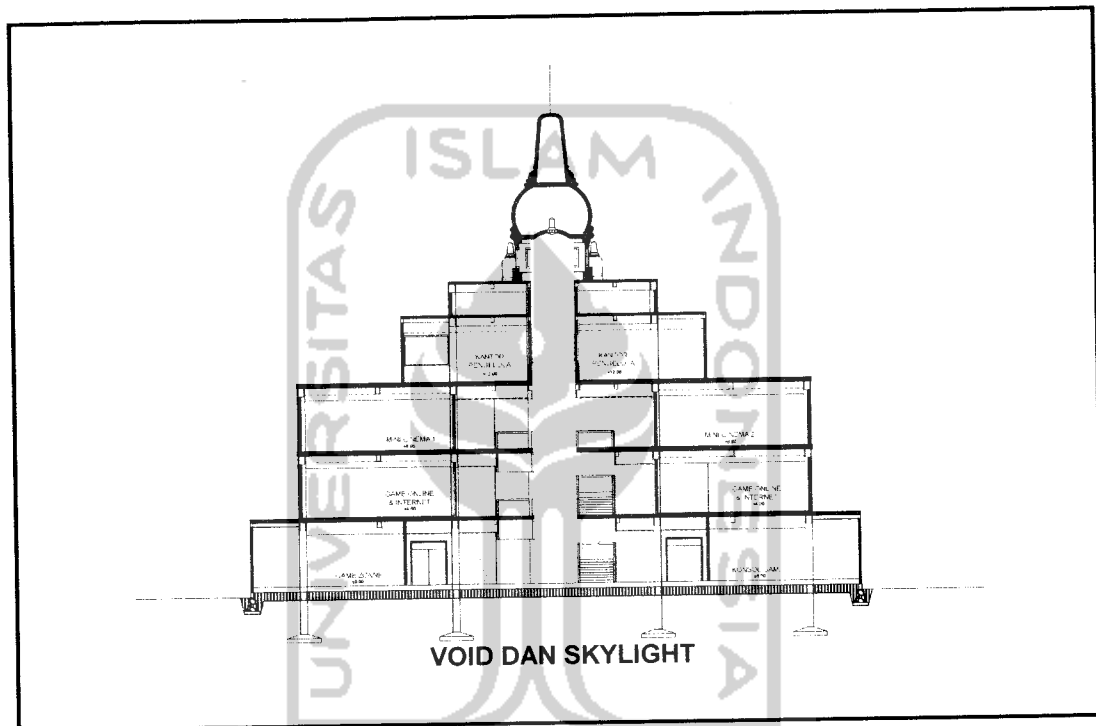
5.2.1 Hall (Exhibition Hall)

Dengan besaran luas ± 250 meter² hall menjadi titik pertama bagi pengunjung untuk *menelusuri* ruang-ruang lain yang terdapat dalam bangunan Jogja – Virtual Entertainment Center. Didalamnya terdapat lobby informasi, ruang mesin ATM, retail voucher dan tangga dengan void yang menerus keatas. Hall juga dapat berfungsi sebagai ruang pameran dan kompetisi yang bersifat bulanan dan tahunan.





Void menerus hingga keatap bangunan yang berbentuk ratna candi prambanan, atap berfungsi sebagai *skylight* yang akan meneruskan sinar matahari masuk kedalam ruang sehingga memberikan *efek dramatis* dalam ruang ruangan. Pada malam hari efek sinar matahari akan diganti dengan menggunakan lampu spot yang terpasang dilangit-langit diatap.

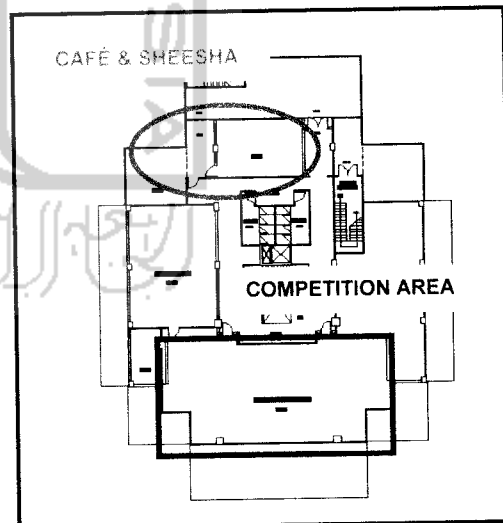
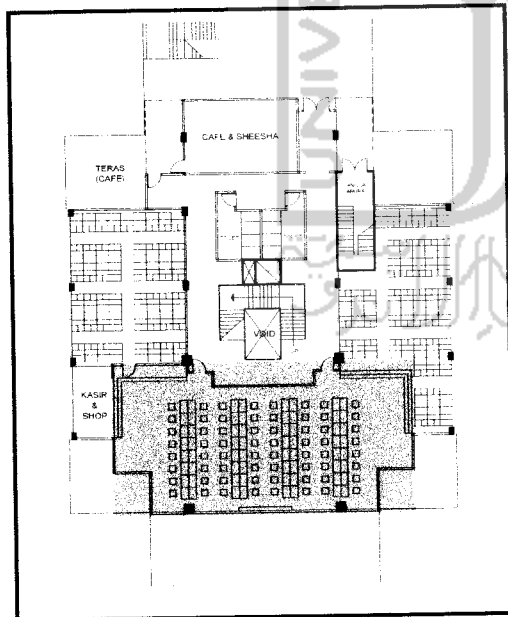
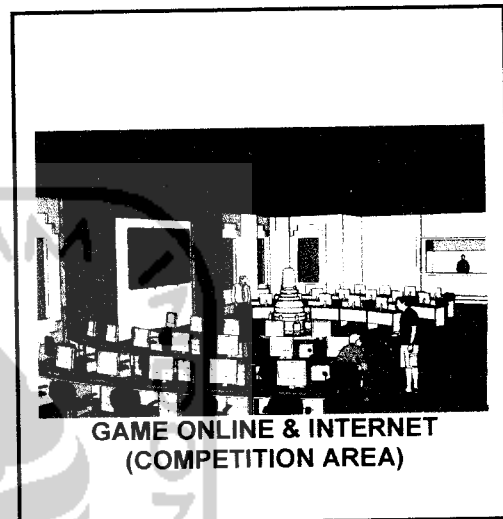
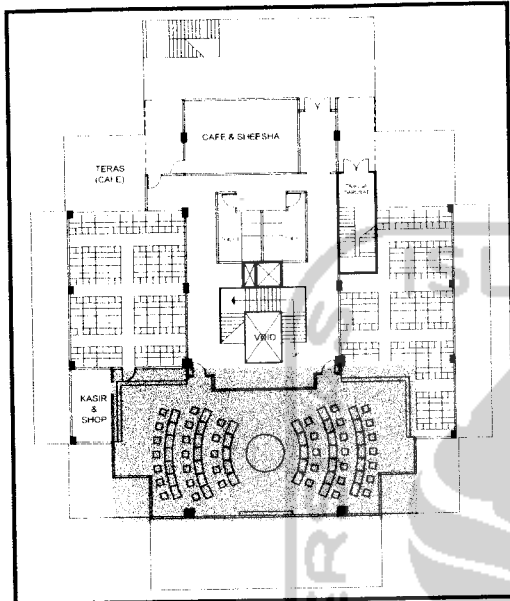


5.2.2 Game Online & Internet (Competition Area)

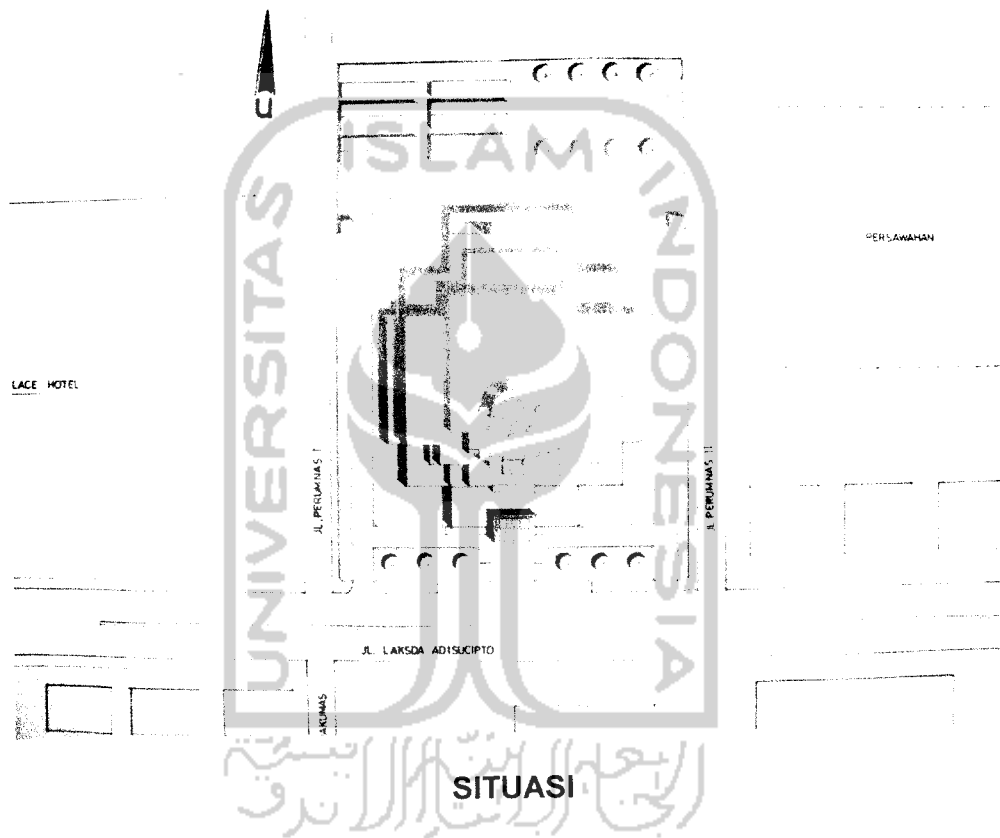
Wahana game online dan internet terletak dilantai 2 bangunan memiliki total luas ± 450 meter², terbagi menjadi tiga ruang terpisah; Competition Area, Smoking Area dan Non Smoking Area.

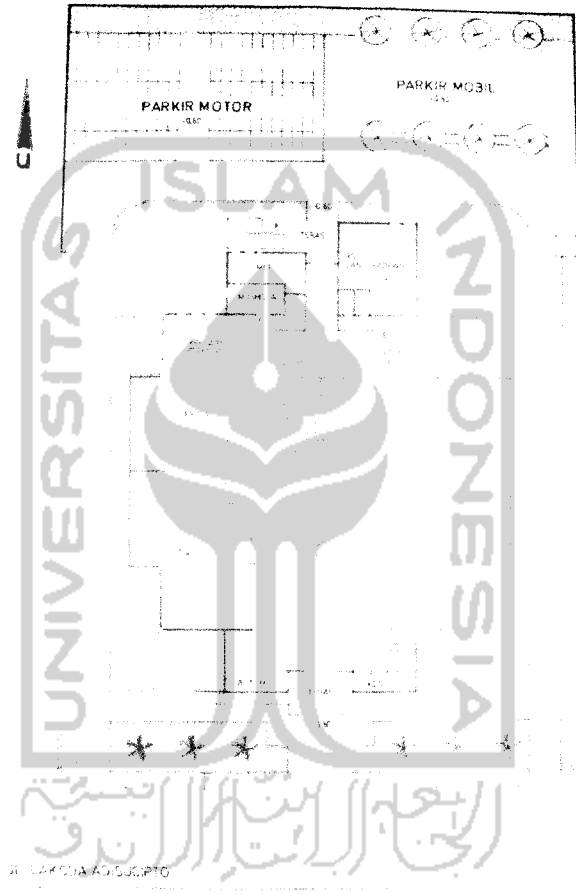


Competition Area merupakan ruang khusus event kompetisi game atau internet yang bersifat harian atau mingguan, memiliki tata layout ruang fleksibel menyesuaikan bentuk dan format kompetisi. Ruang ini juga dilengkapi dengan *giant screen* yang dapat menayangkan rangkuman kejadian dalam kompetisi.

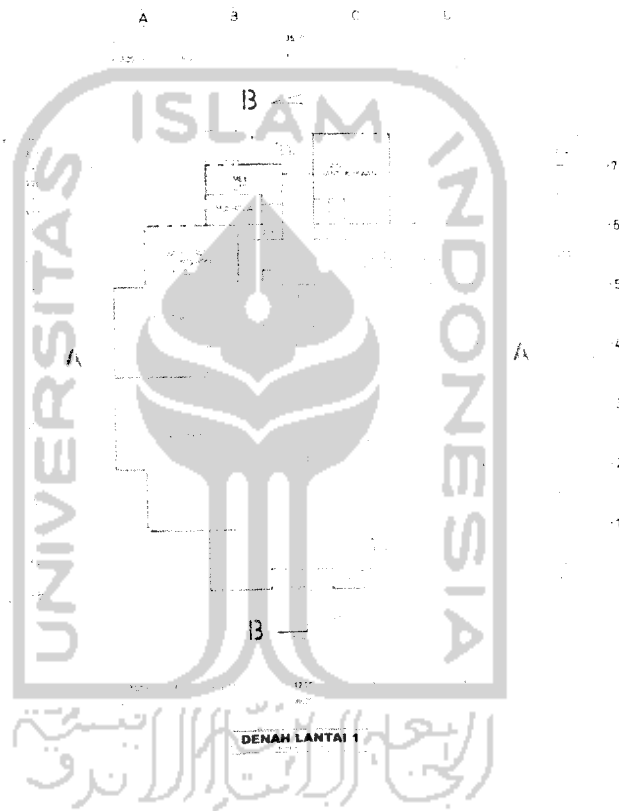


Selain terdapat fasilitas game online dan internet, pada lantai 2 juga terdapat fasilitas pendukung yaitu café & sheesha. Hal ini disesuaikan dengan sifat layanan yang merupakan fasilitas 24 jam.

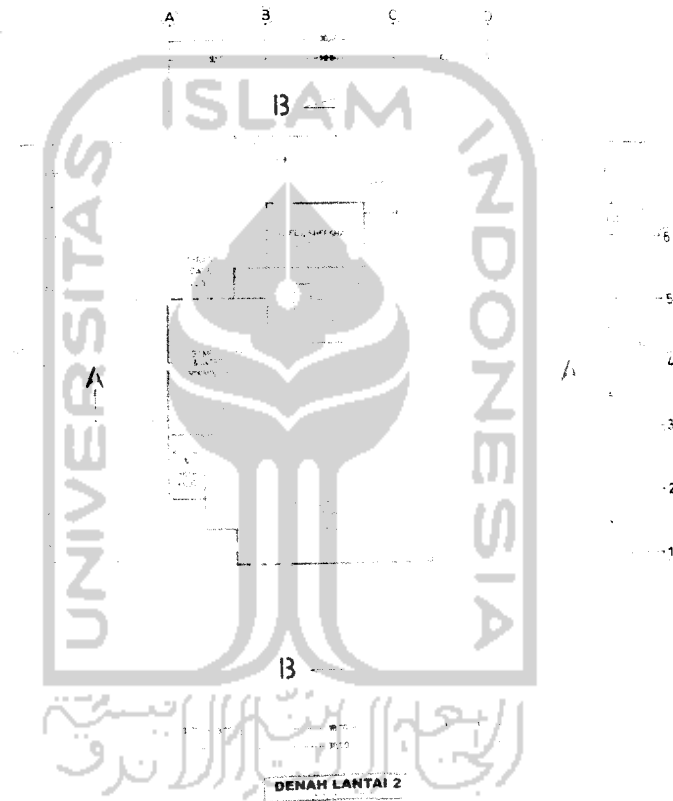




SITEPLAN



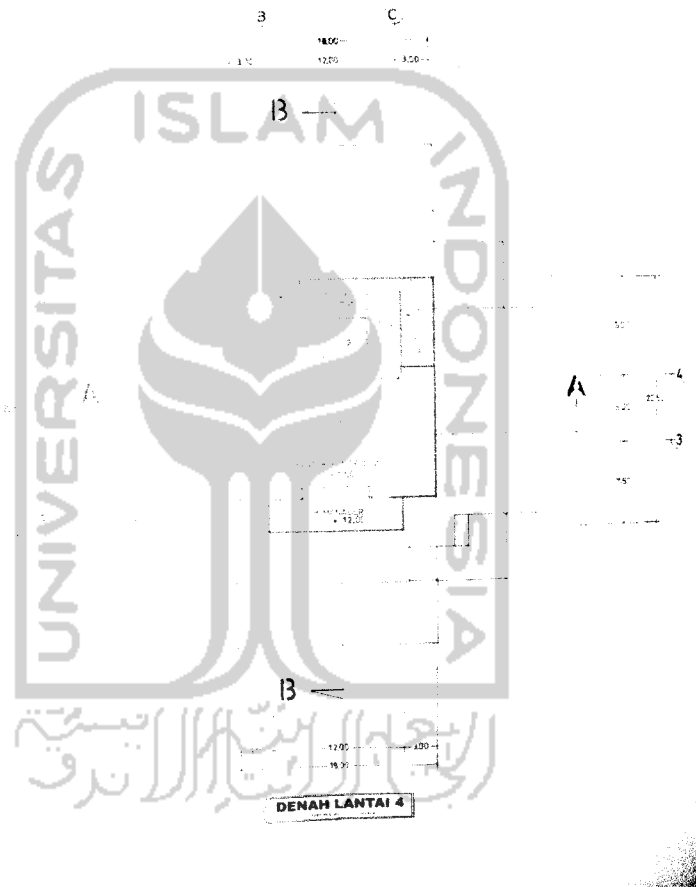
DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2



DENAH LANTAI 3



DENAH LANTAI 4



TAMPAK SELATAN

TAMPAK TIMUR

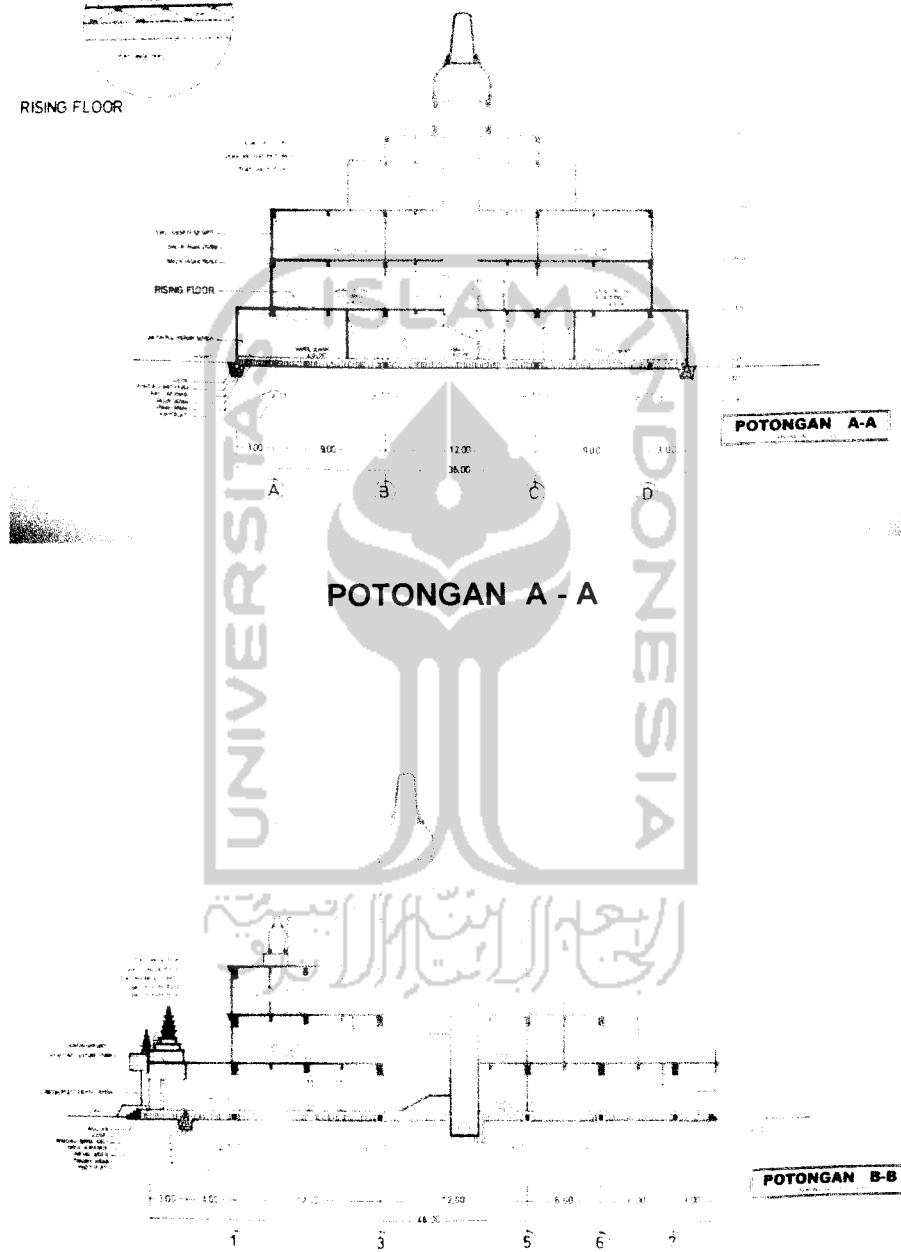
TAMPAK TIMUR



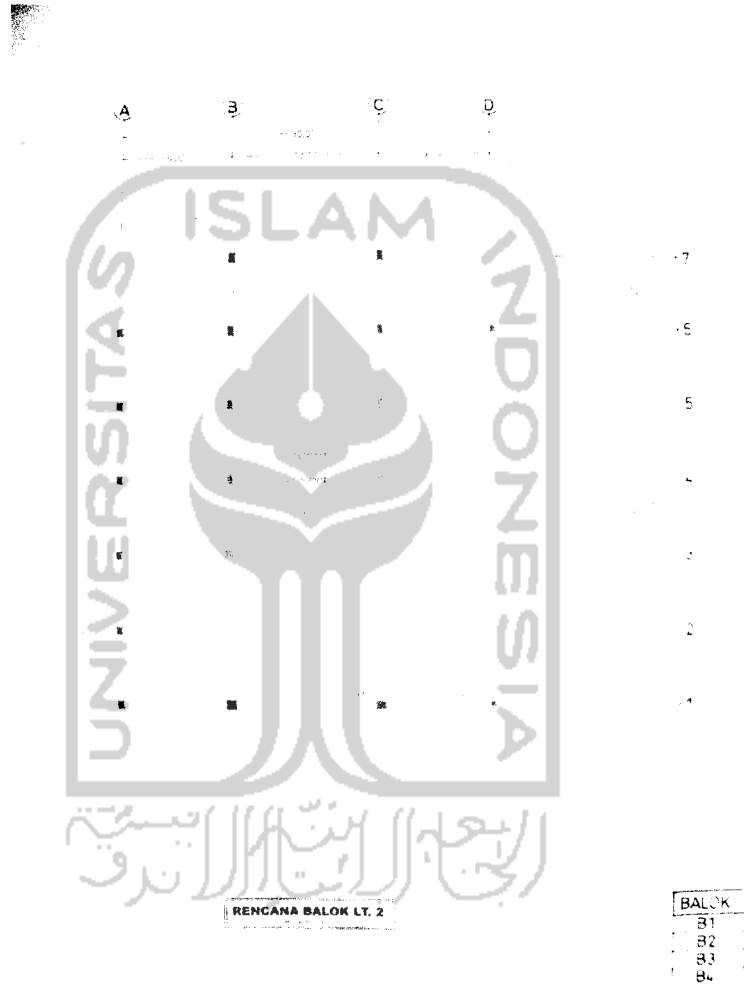
DETIL



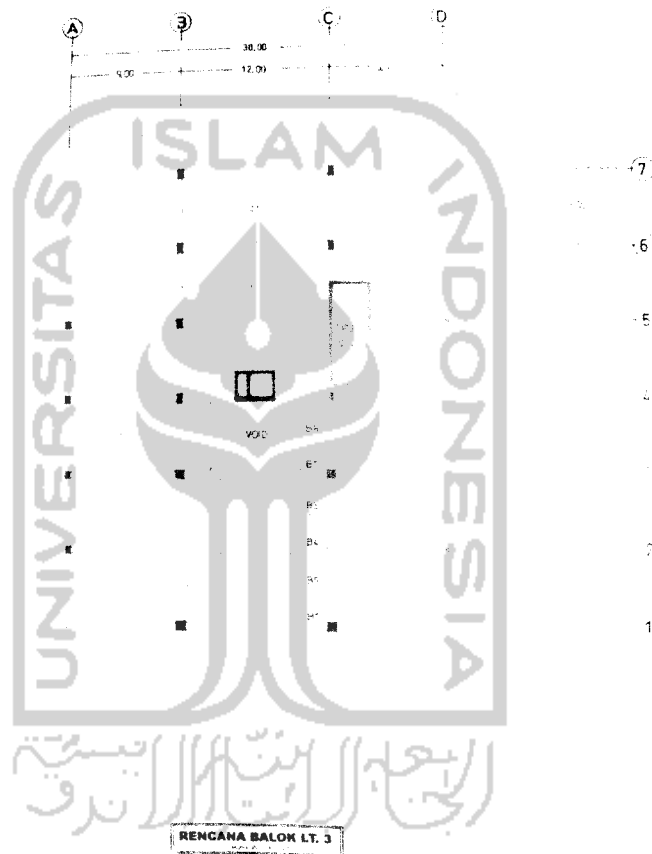
RISING FLOOR



POTONGAN B - B



RENCANA BALOK LANTAI 2



RENCANA BALOK LANTAI 3 & 4

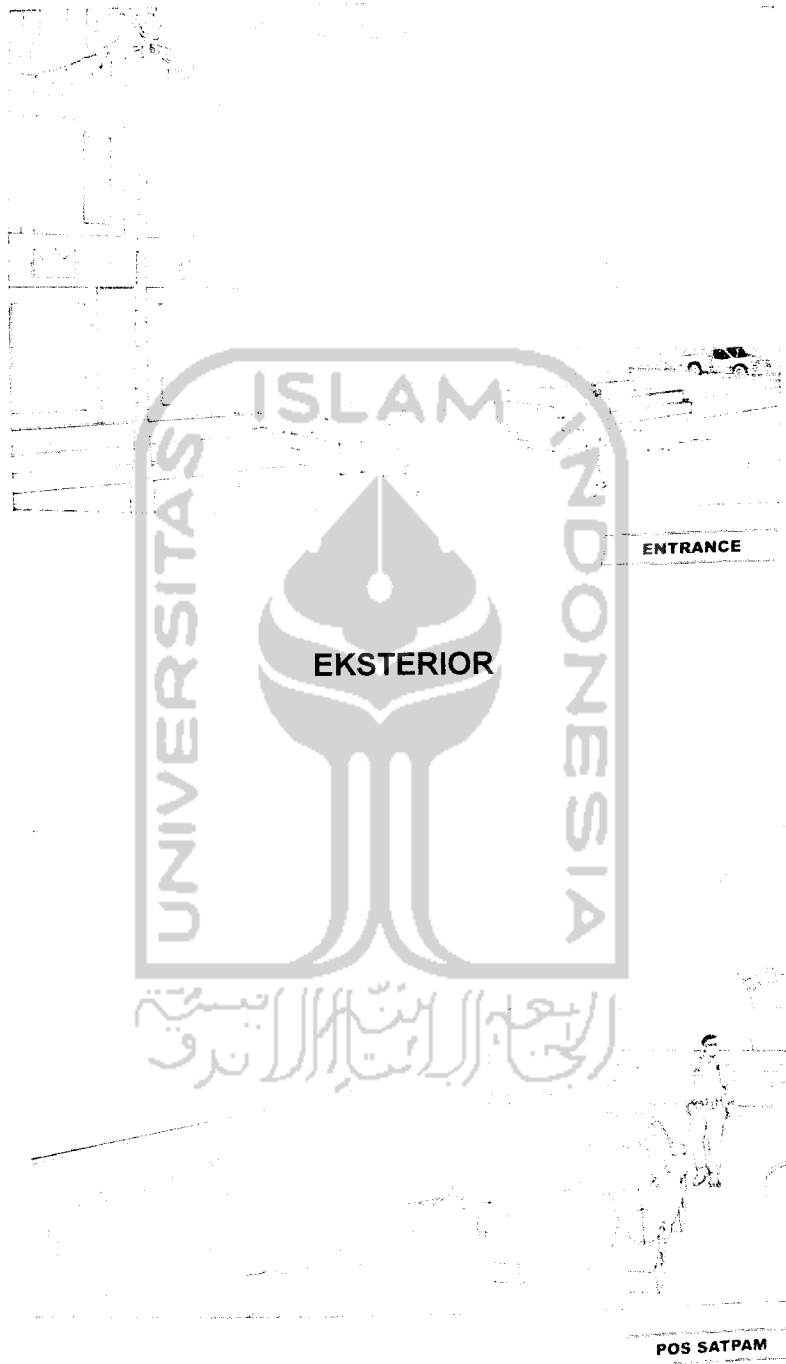


EKSTERIOR 1

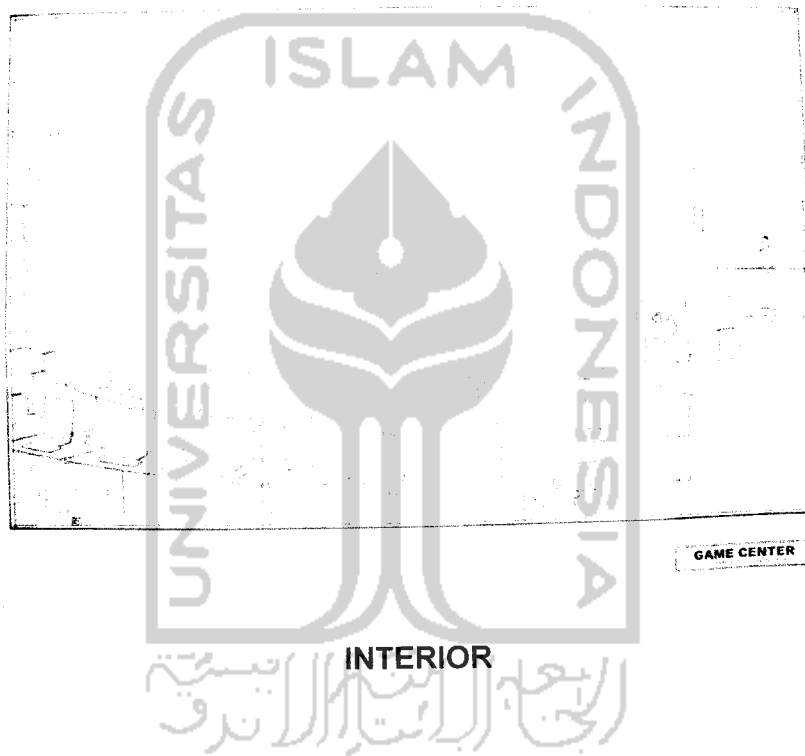


EKSTERIOR 2

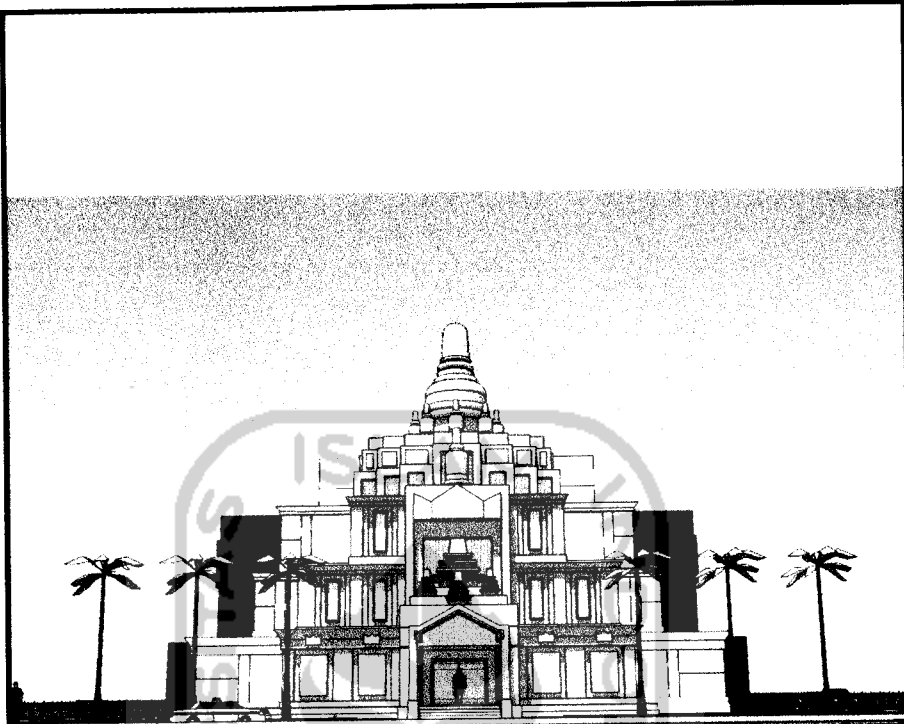
PERSPEKTIF



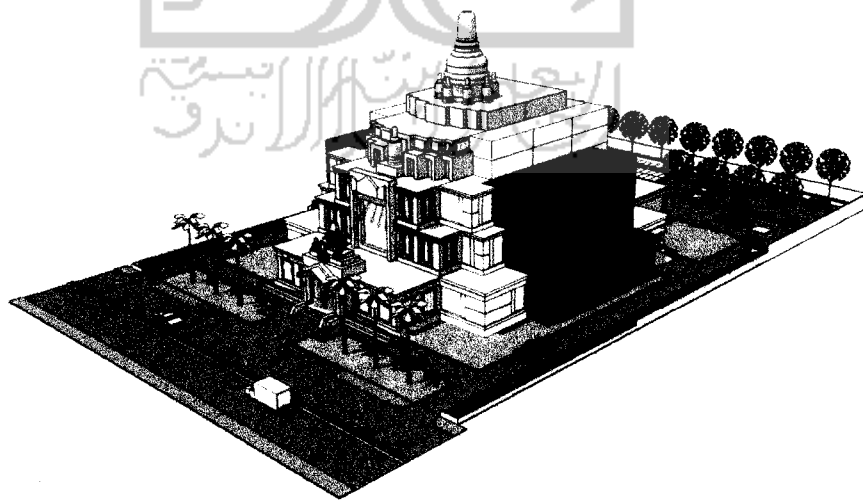
EKSTERIOR



PERSPEKTIF EKSTERIOR

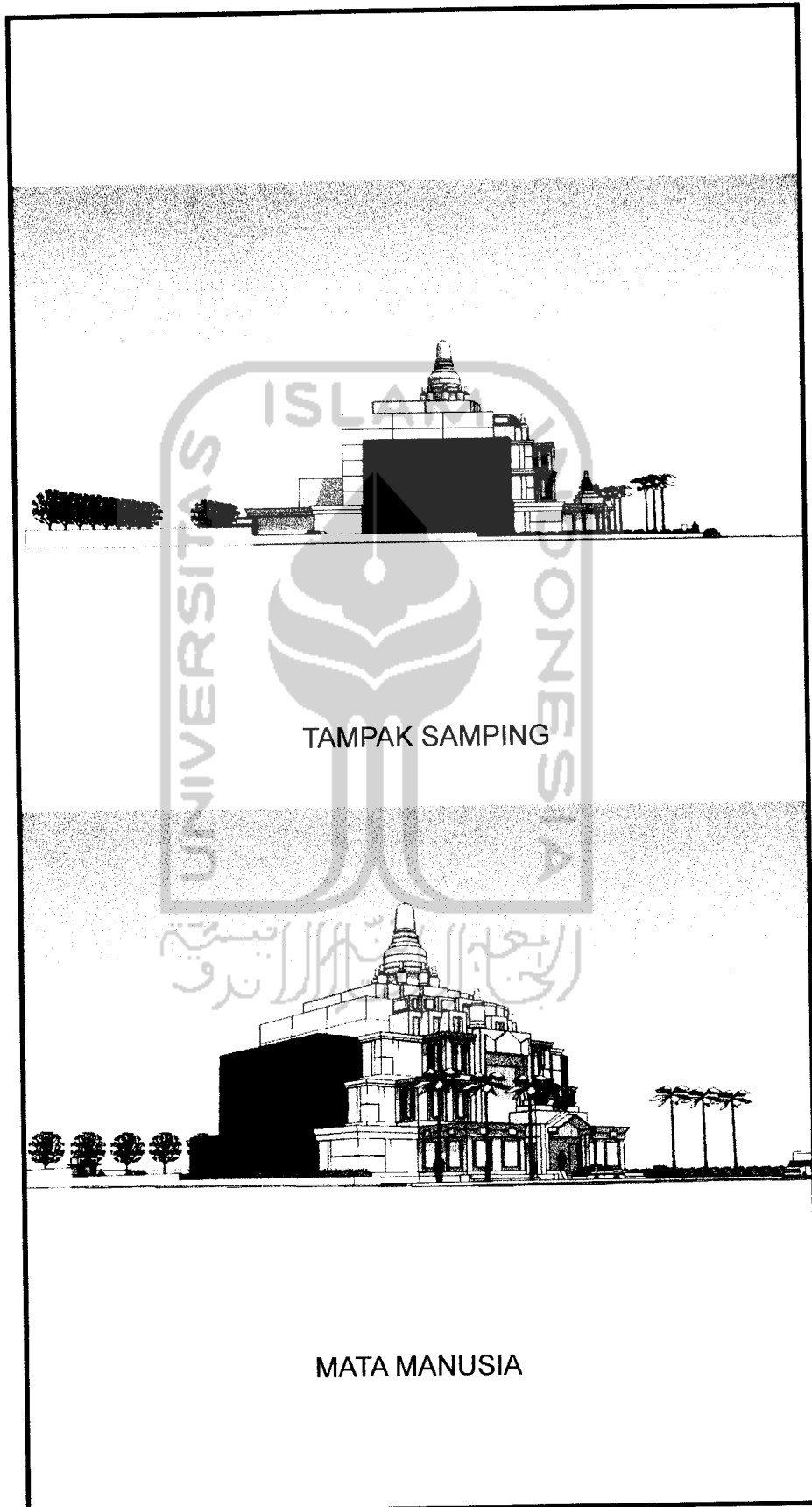


MATA MANUSIA



MATA BURUNG

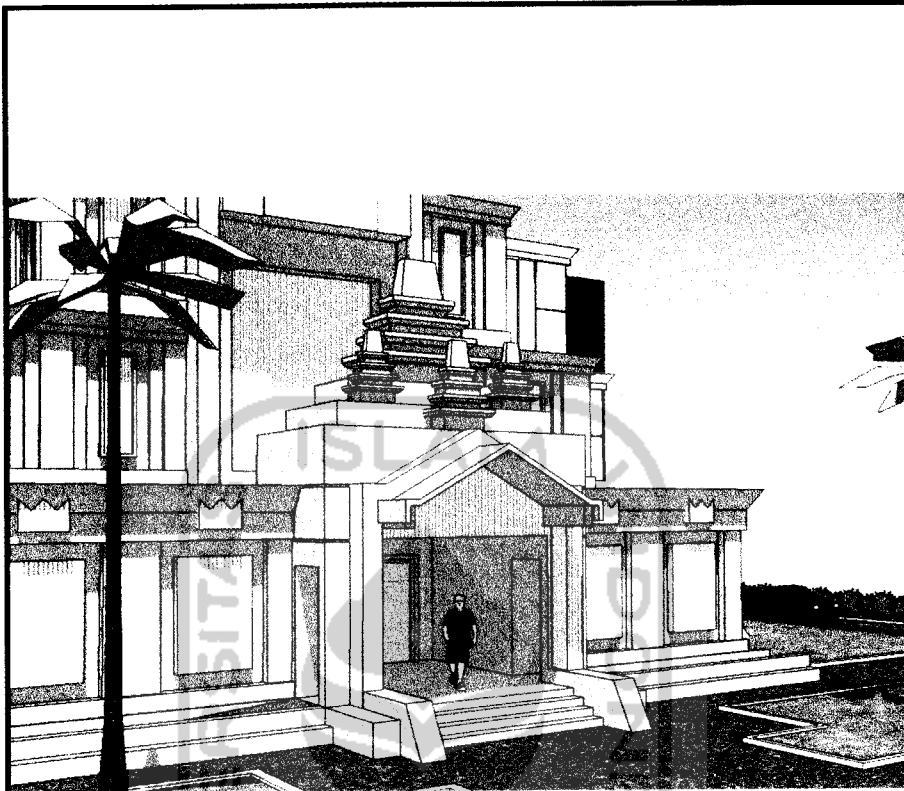
PERSPEKTIF EKSTERIOR



TAMPAK SAMPING

MATA MANUSIA

PERSPEKTIF EKSTERIOR

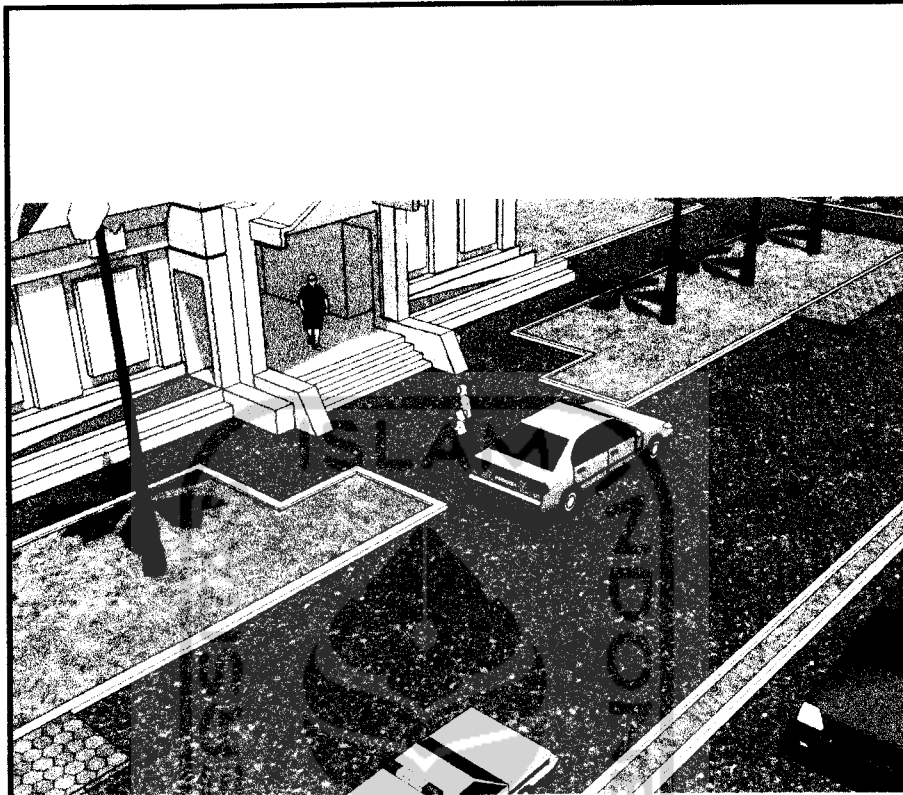


MAIN ENTRANCE

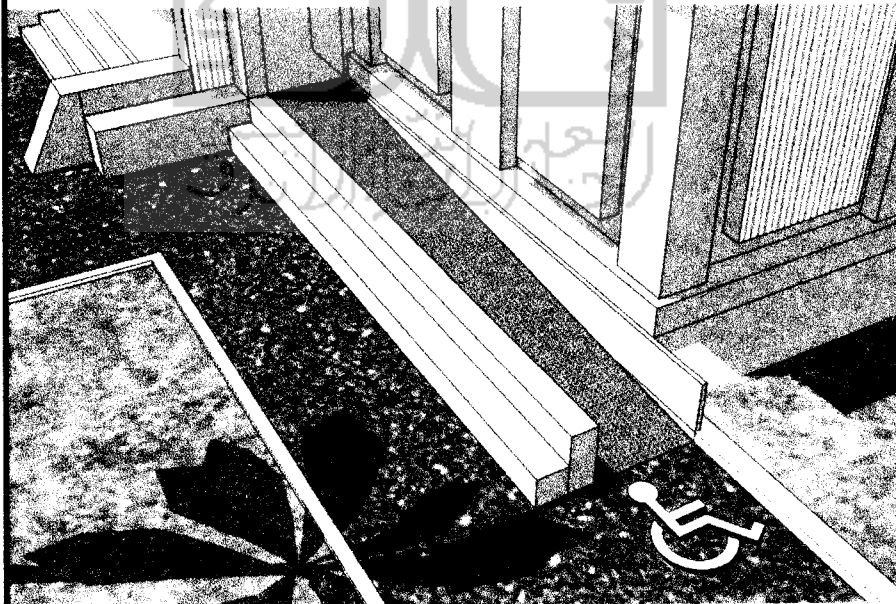


POS KEAMANAN

PERSPEKTIF EKSTERIOR



SPACE KHUSUS

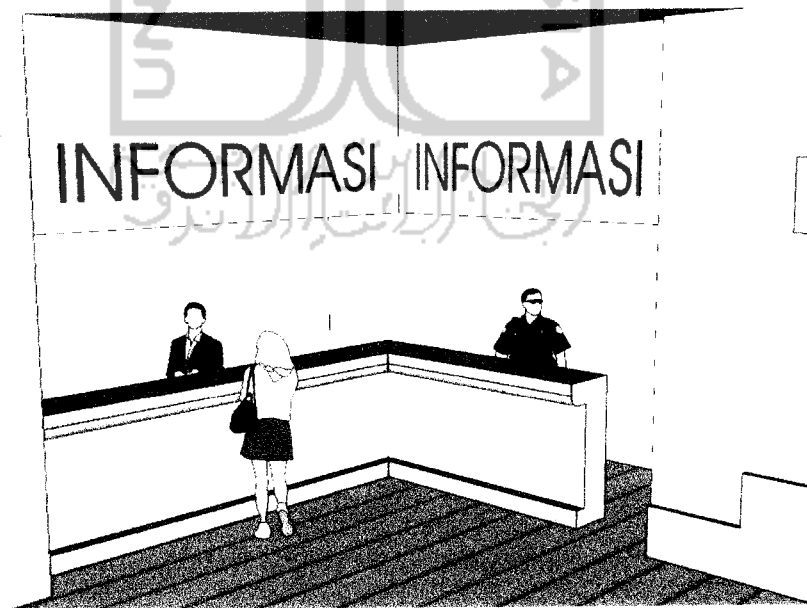


RAMP

PERSPEKTIF INTERIOR



HALL



RUANG INFORMASI

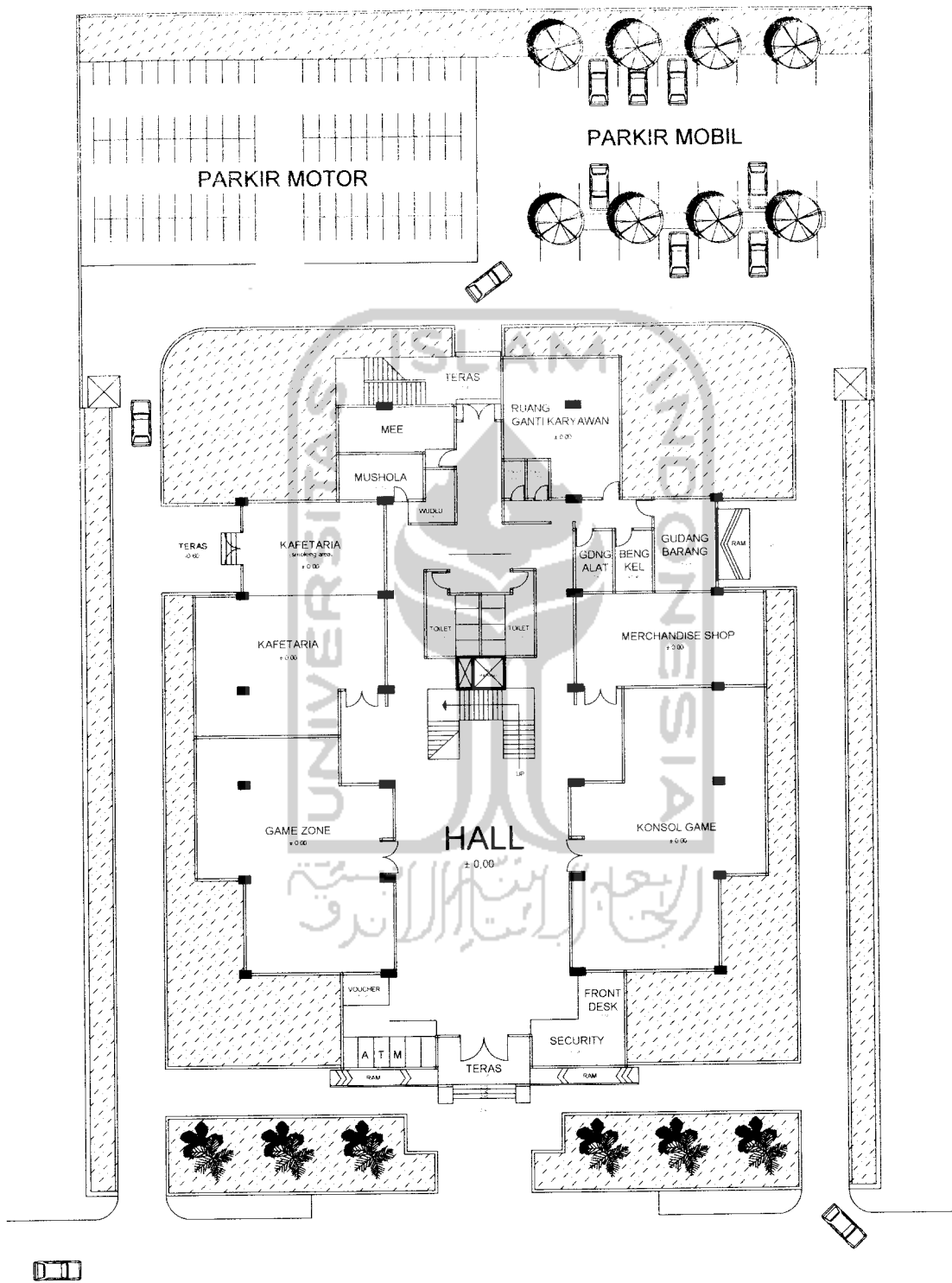
PERSPEKTIF INTERIOR



GAME ONLINE & INTERNET
- COMPETITION AREA -



GAME ONLINE & INTERNET
- COMPETITION AREA -

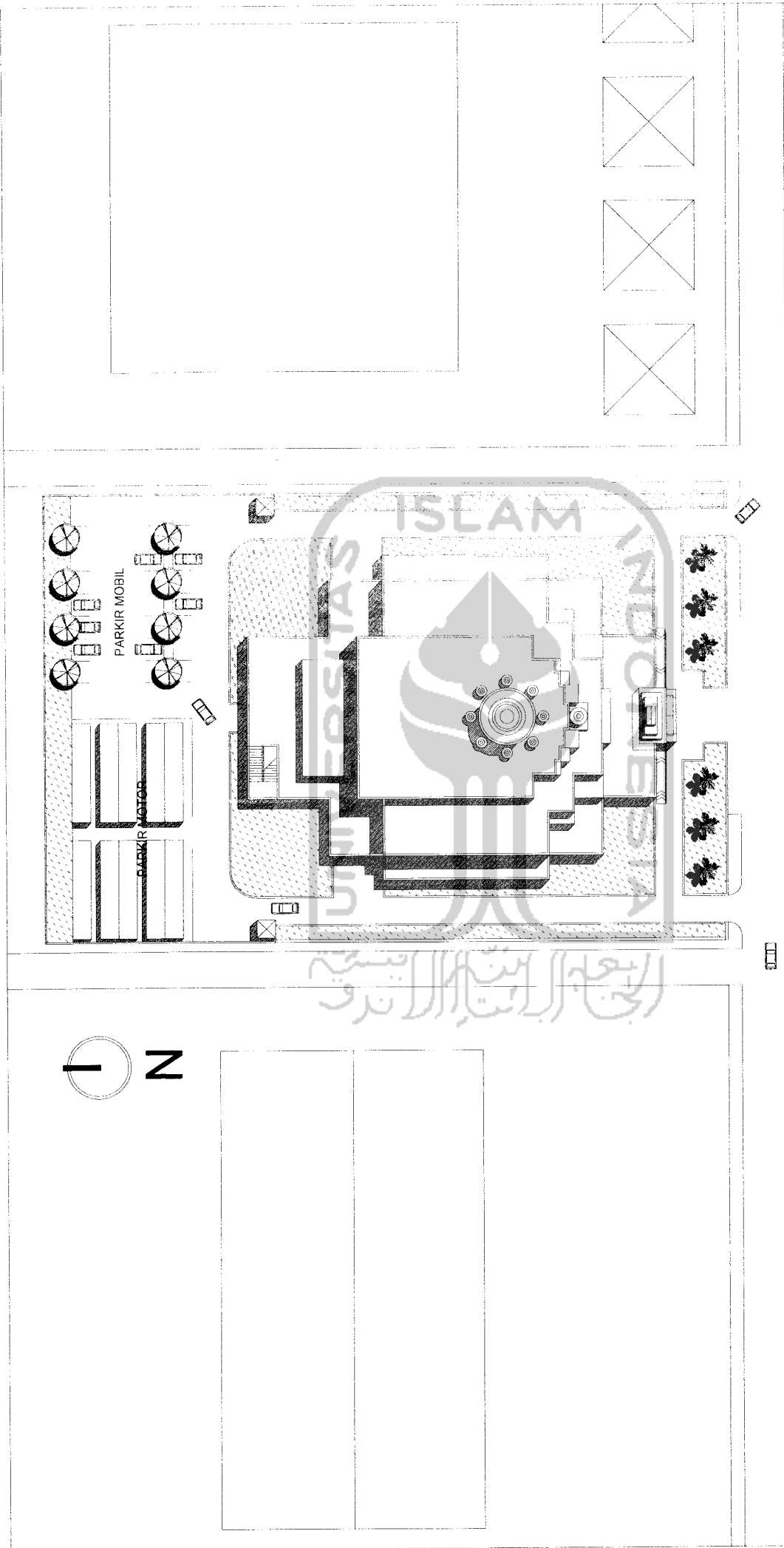


JL. LAKSDA ADI SUCIPTO


SITEPLAN

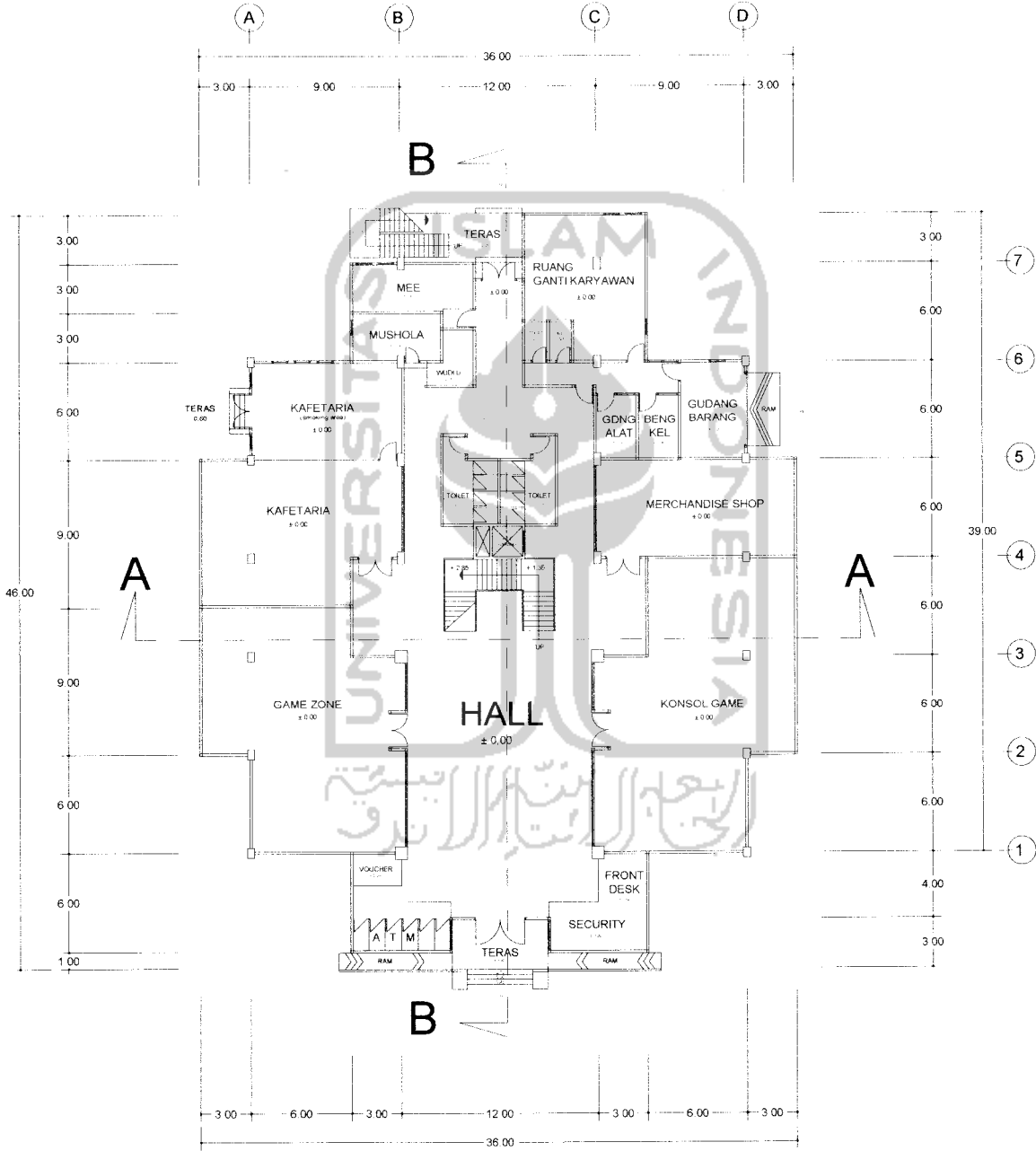
TUGAS AKHIR JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REWANTO B.S., M.Arch ARSITEKTUR HINDU LOKAL	IDENTITAS MAHASISWA AZWAR AFRIAN NO. IMHS 01 512 091 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR SITEPLAN	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
	(Empty space for signatures and stamps)						





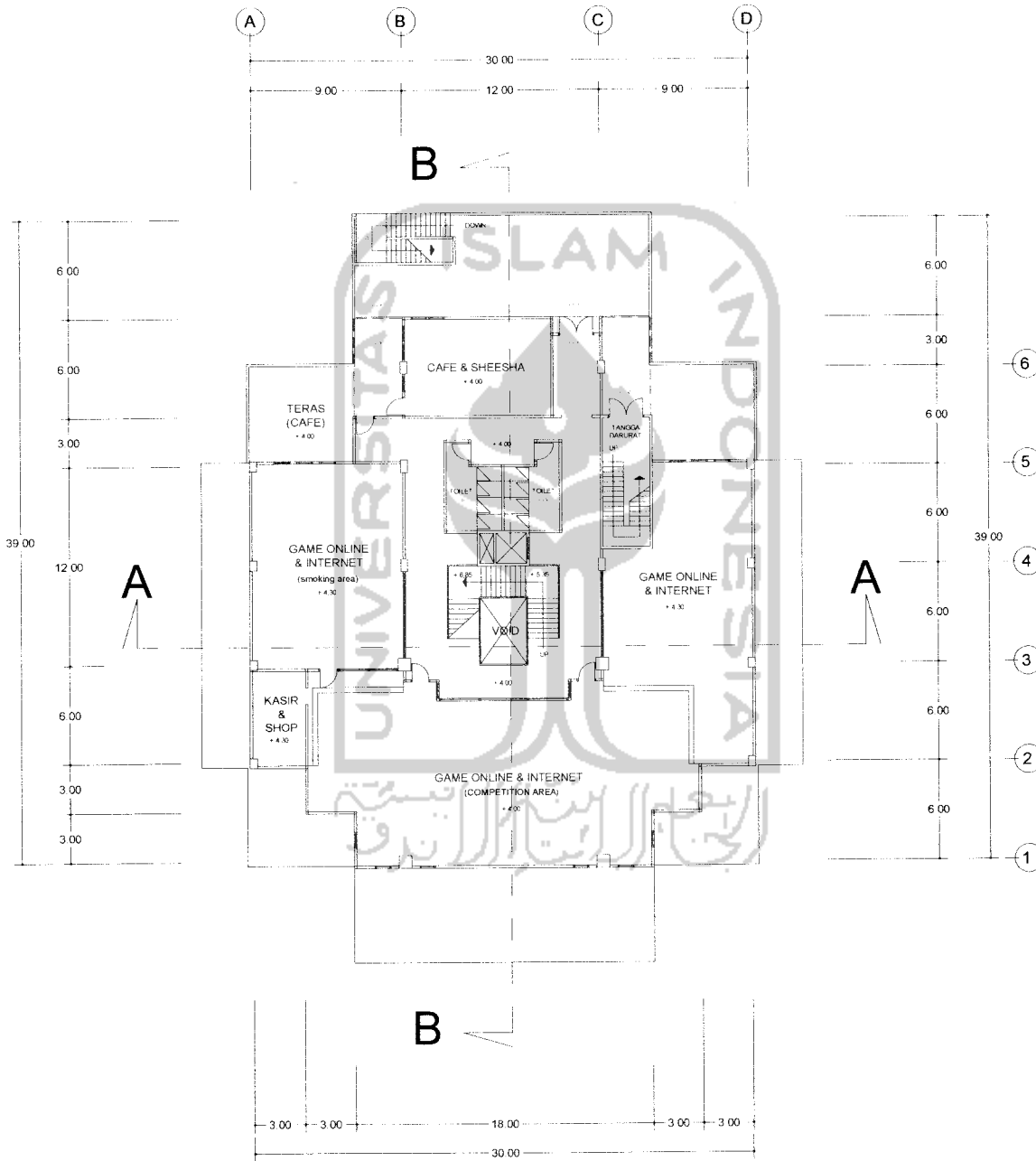
JL. LAKSDA ADI SUCIPTO

 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M. Arch</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA: AZWAR AFRIAN NO. MHS: 01 512 081 TANDA TANGAN:</p>	<p>NAMA GAMBAR SITUASI</p>	<p>SKALA NO. LBR JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
---	---	--	---	---	--	--	--------------------------

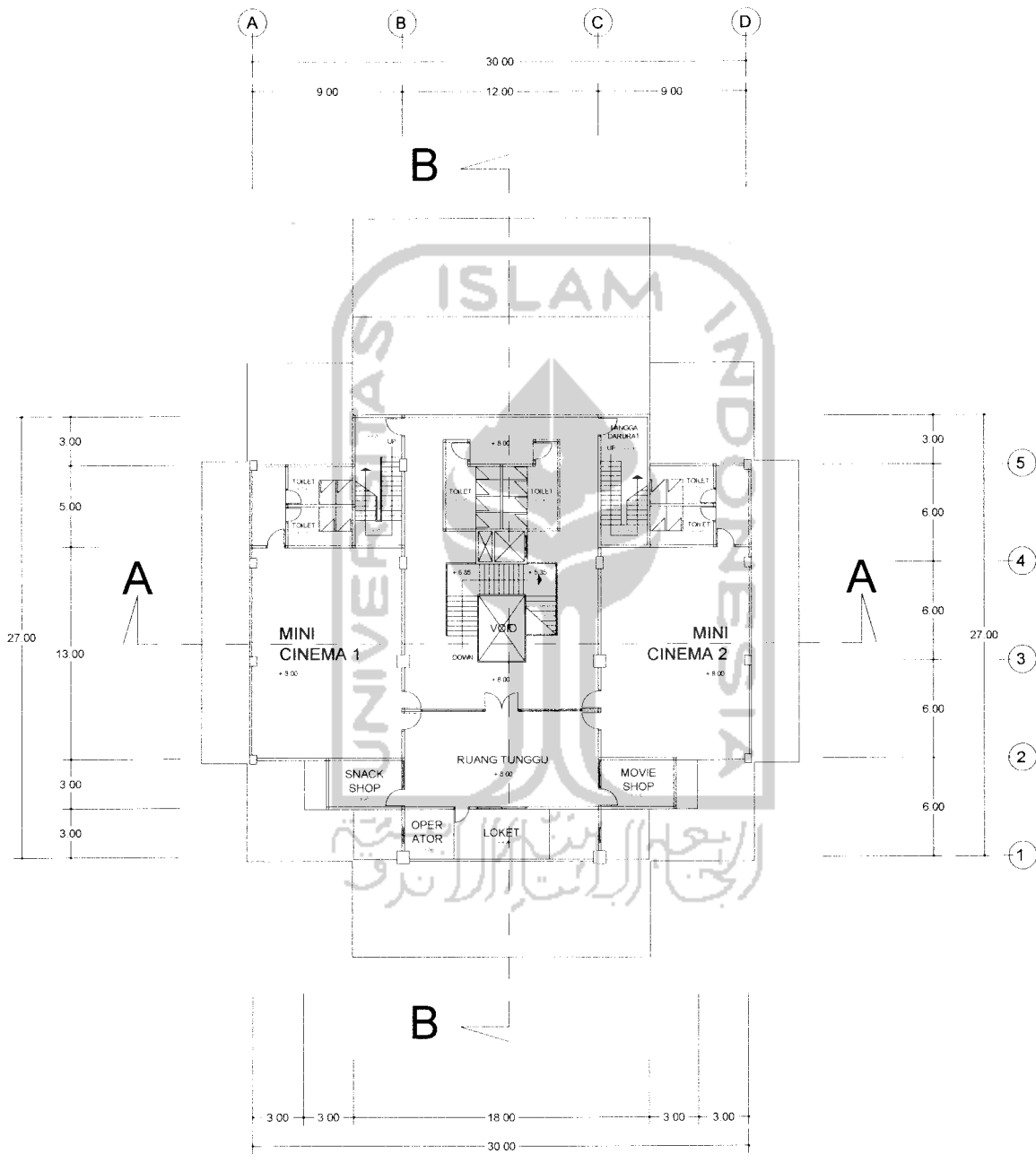


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		JOG-JA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AZWAR AFRIAN NO. RMHS 01 512 081 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 1	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN

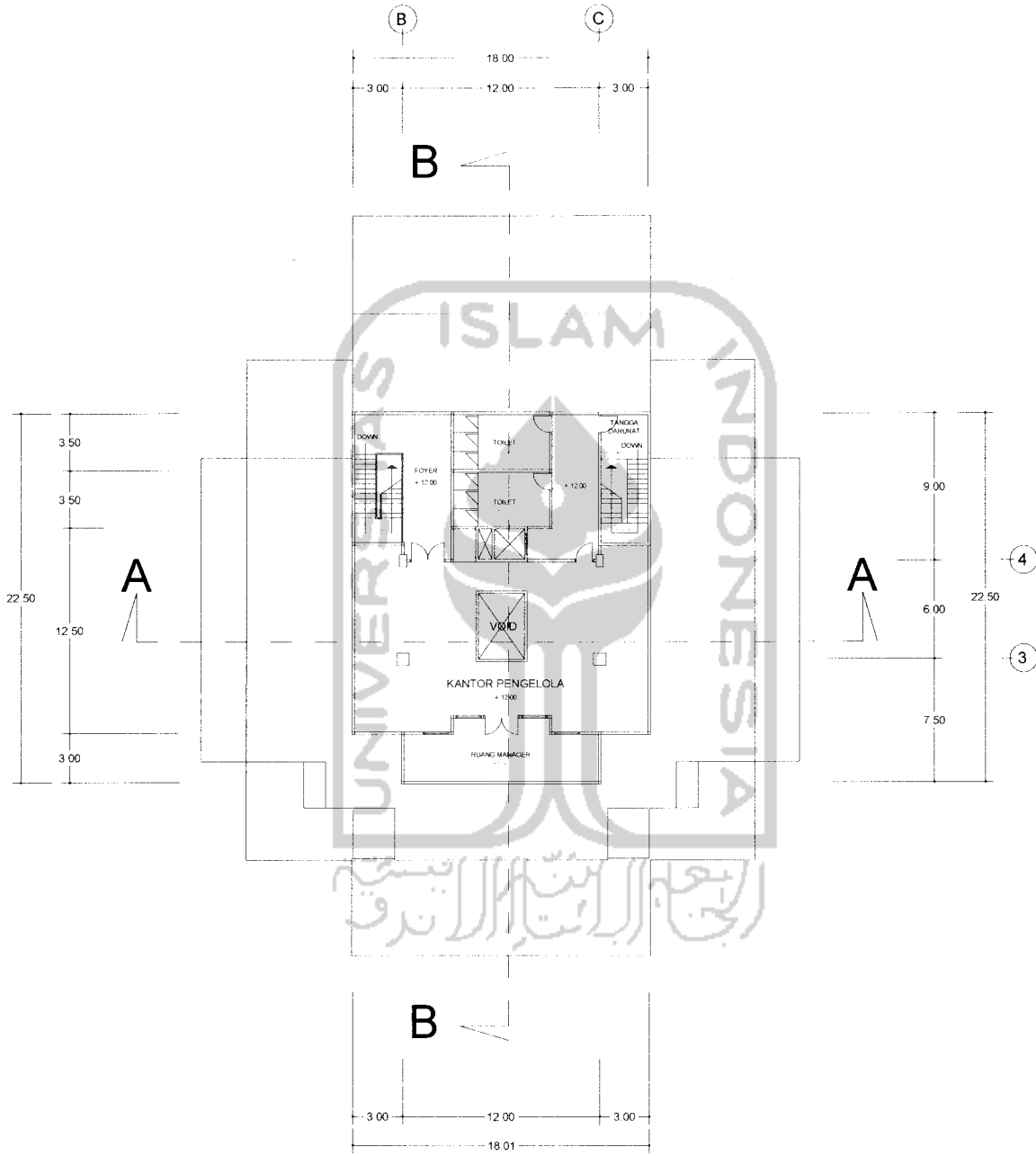




TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 2	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA AZWAR AFRIAN	NO. NIS 01 512 091			

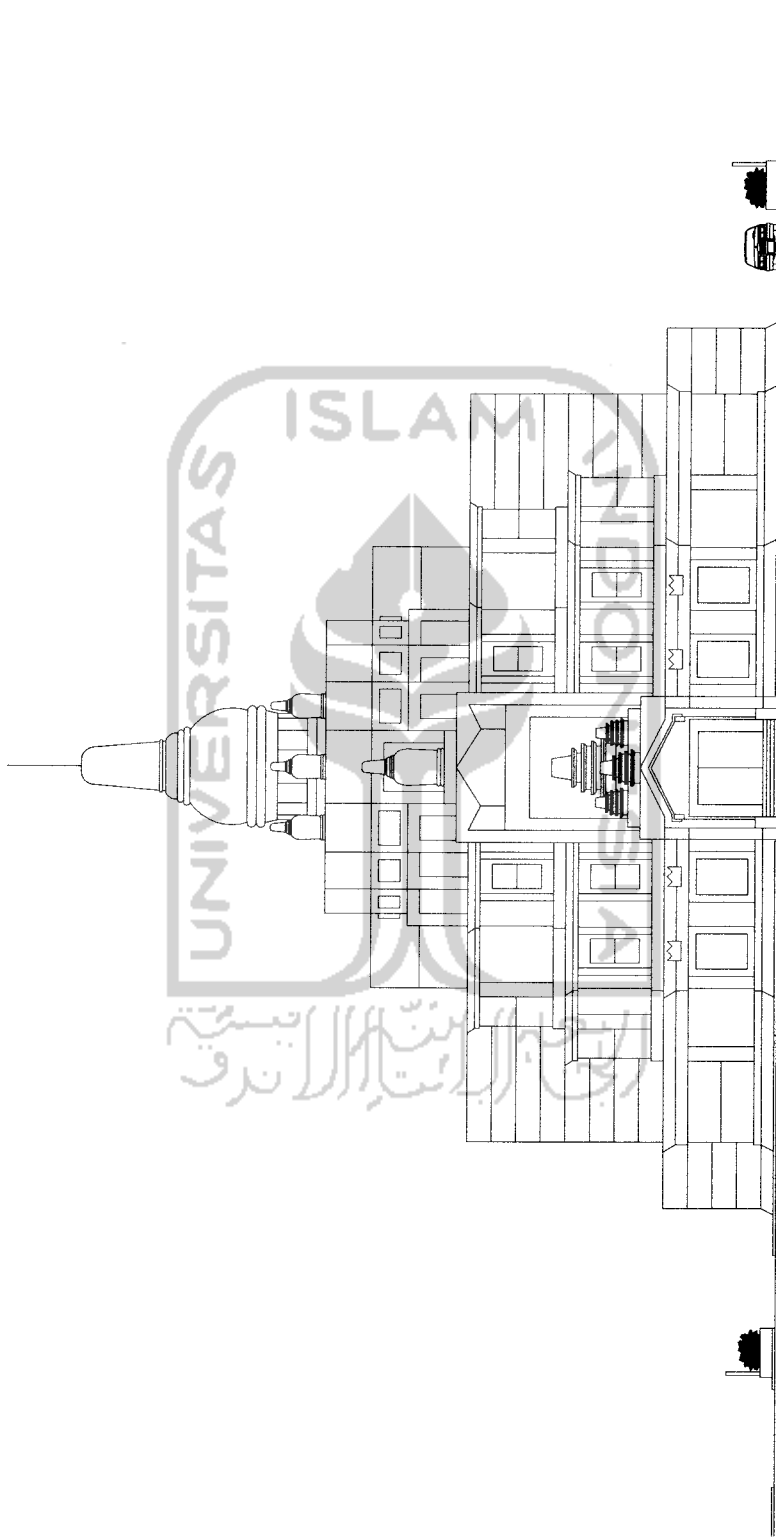


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		JOG-JA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AZWAR AFRIAN NO. MHIS 01 512 091 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 3	SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		JOG-JA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AZWAR AFRIAN NO. MHS 01 512 091 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 4	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
	(Empty space for signature and stamp)									





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

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER
 PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN
 ARSITEKTUR HINDU LOKAL

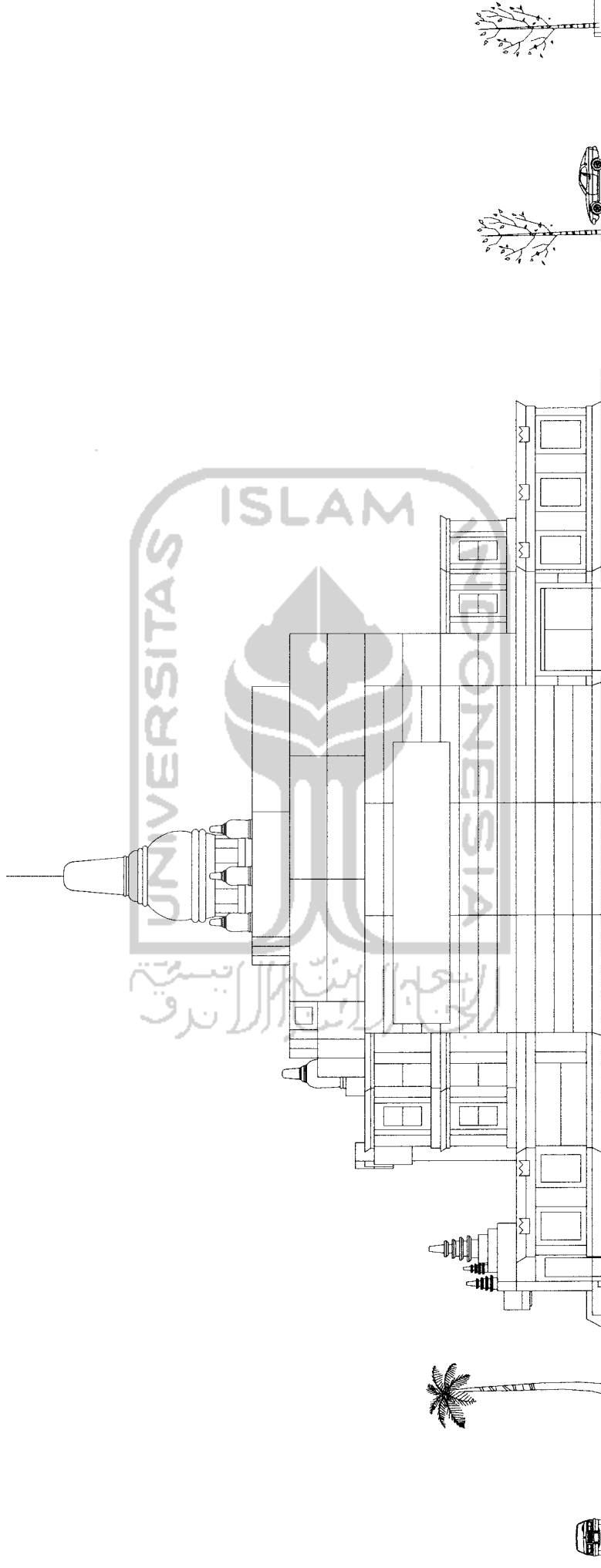
DOSEN PEMBIMBING
 Ir. H. REVANTO B.S., M.Arch

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: AZWAR AFFRIAN
 NO. NIS: 01 512 081
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
 TAMPAK SELATAN

SKALA

NO. LBR **JML LBR** **PENGESAHAN**



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

**PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006**

JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER
 PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN
 ARSITEKTUR HINDU LOKAL

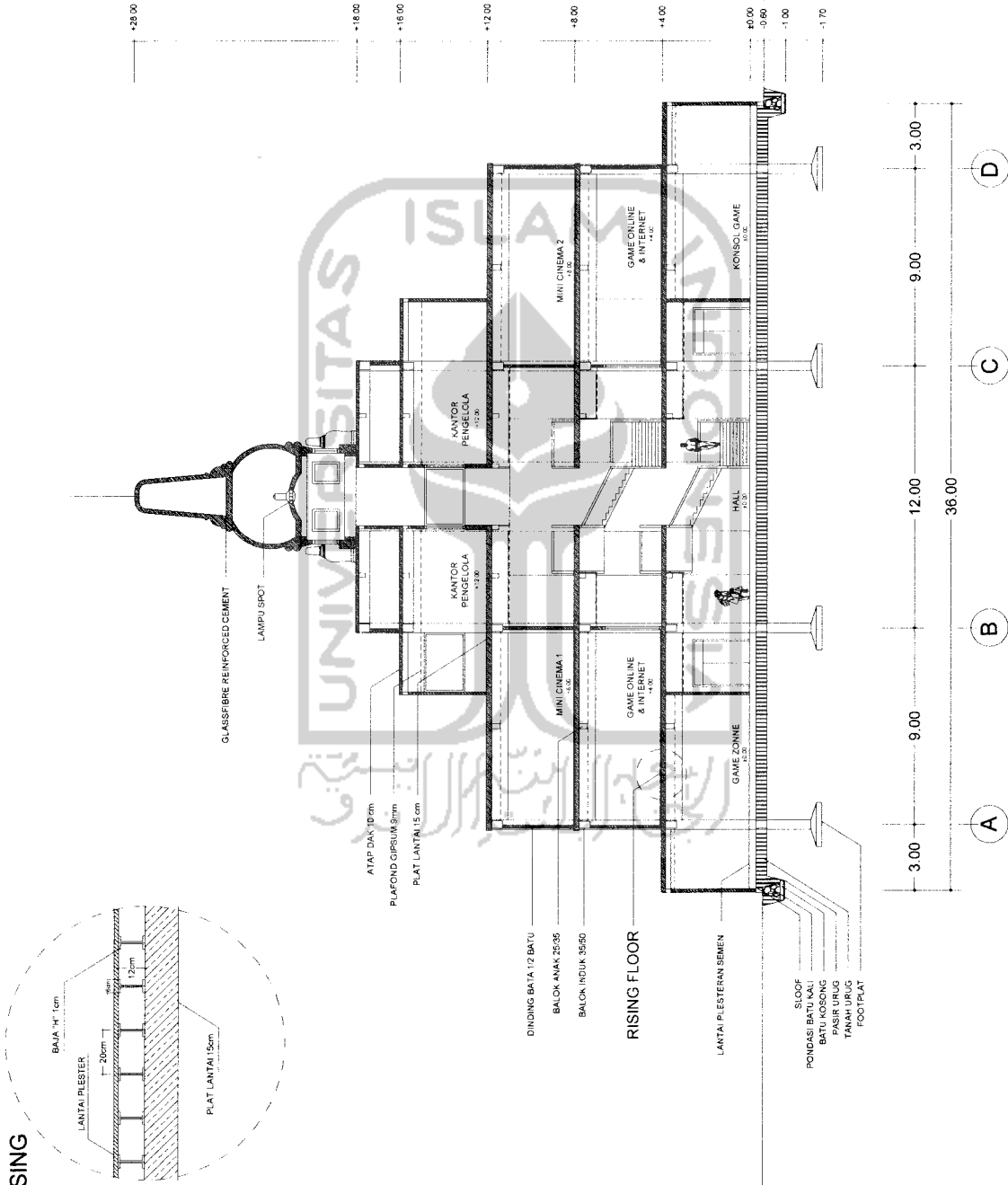
DOSEN PEMBIMBING
 Ir. H. REVANTO B.S., M.Arch

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: AZWAR AFRIAN
 NO. MHS: 01 512 091
 TANDA TANGAN:

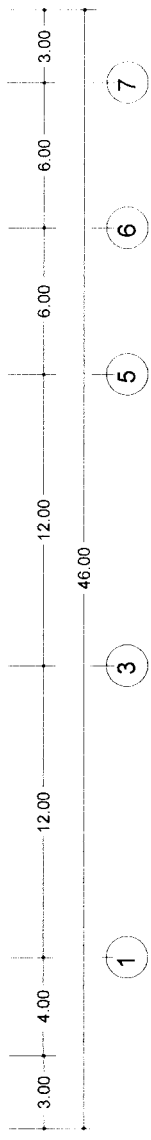
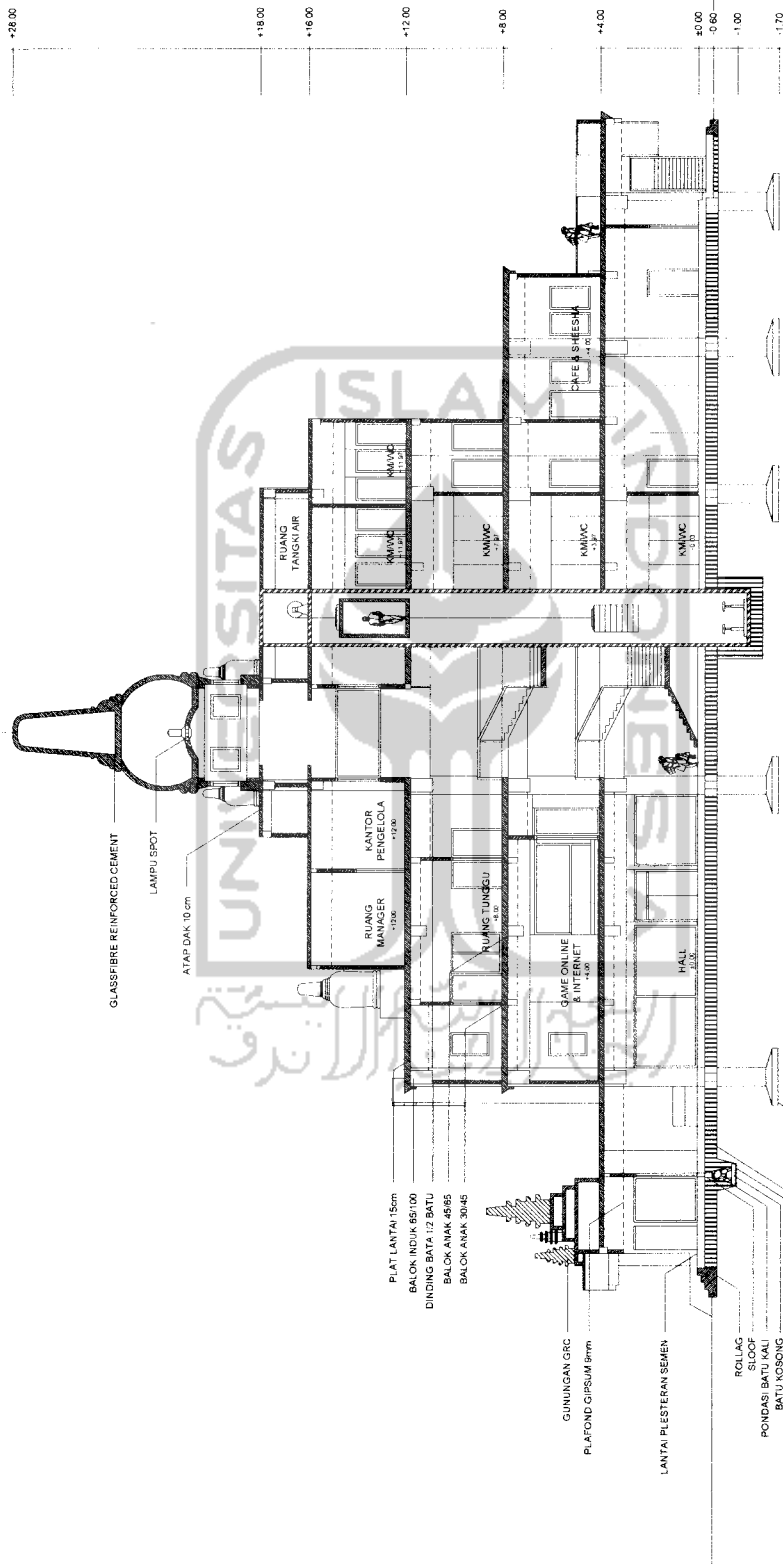
NAMA GAMBAR
 TAMPAK TIMUR

SKALA **NO. LBR** **JML. LBR** **PENGESAHAN**

DETAIL RISING FLOOR

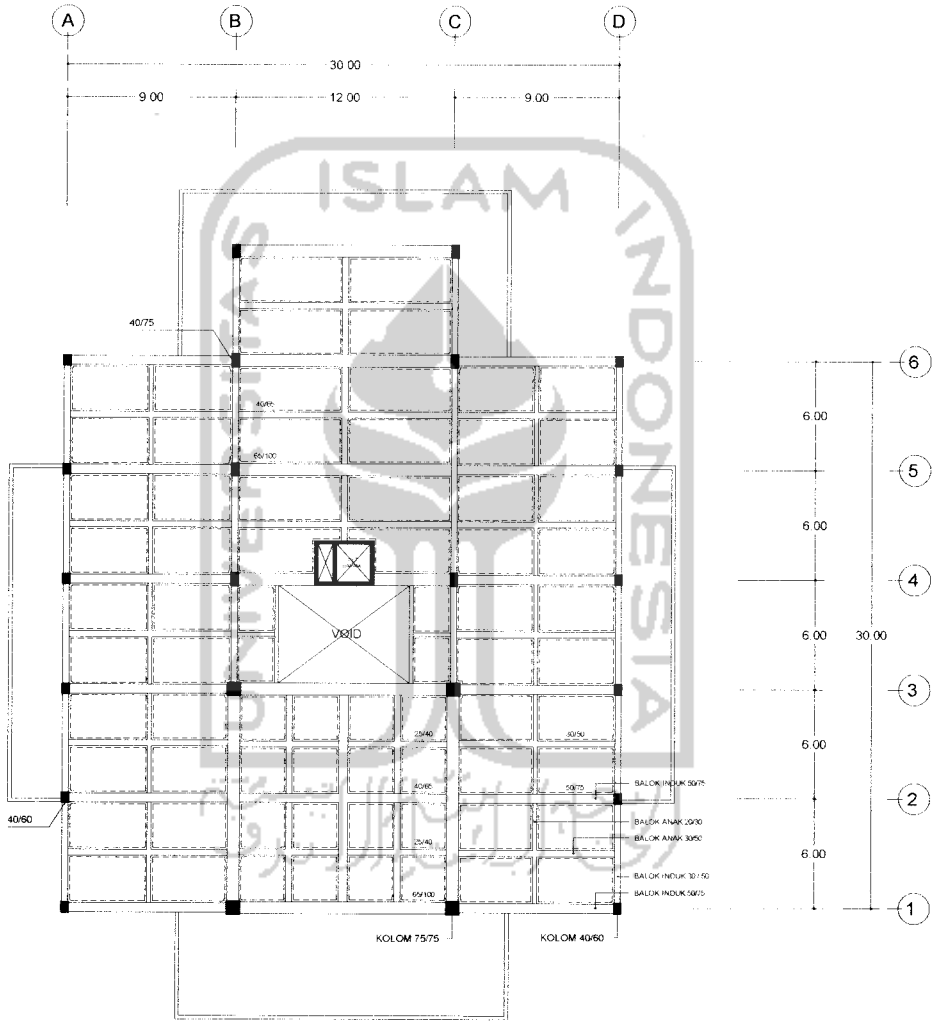


 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM NOONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2008</p>	<p>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M. Arch</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p> <p>NAMA: AZWAR AFRAN NO. MHS: 01 512 081 TANDA TANGAN:</p>	<p>NAMA GAMBAR POTONGAN A - A</p>	<p>SKALA NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>

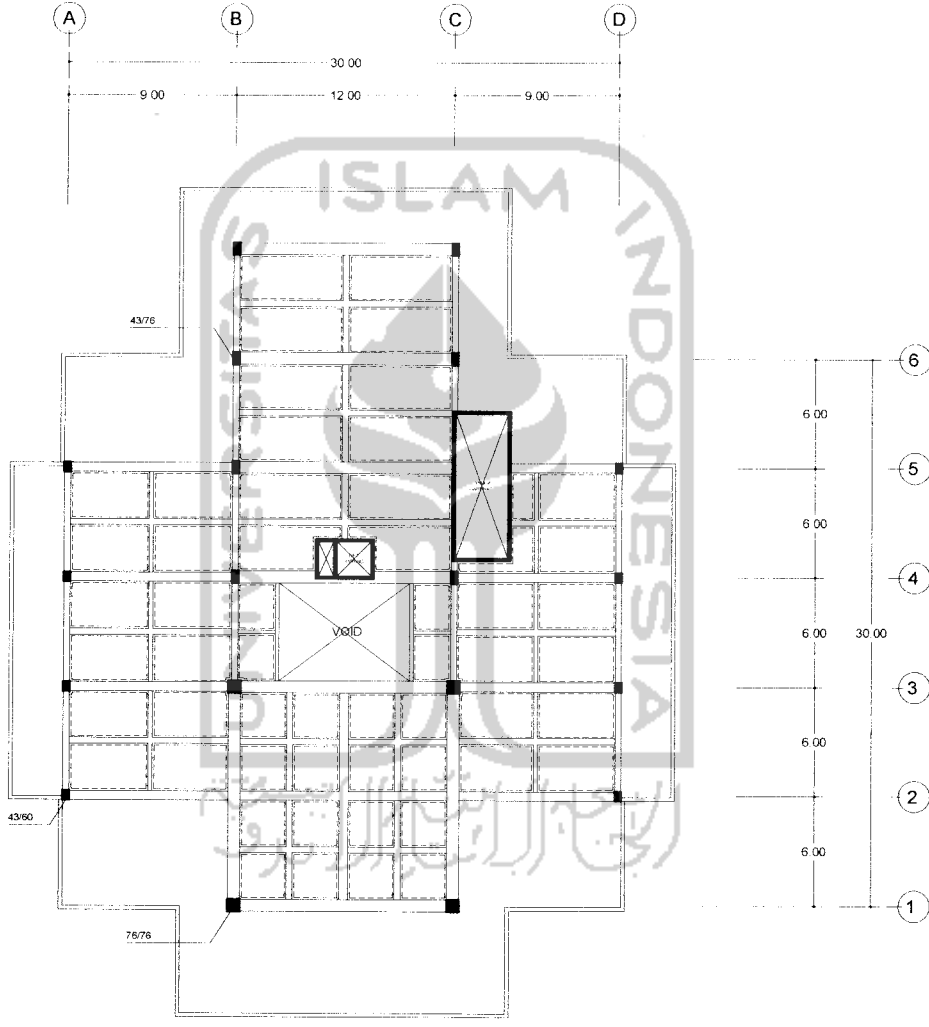


TUGAS AKHIR	PERIODE III	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2005/2006	Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	NAMA AZWAR AFRIAN NO. MHS 01 512 081 TANDA TANGAN	POTONGAN B - B				



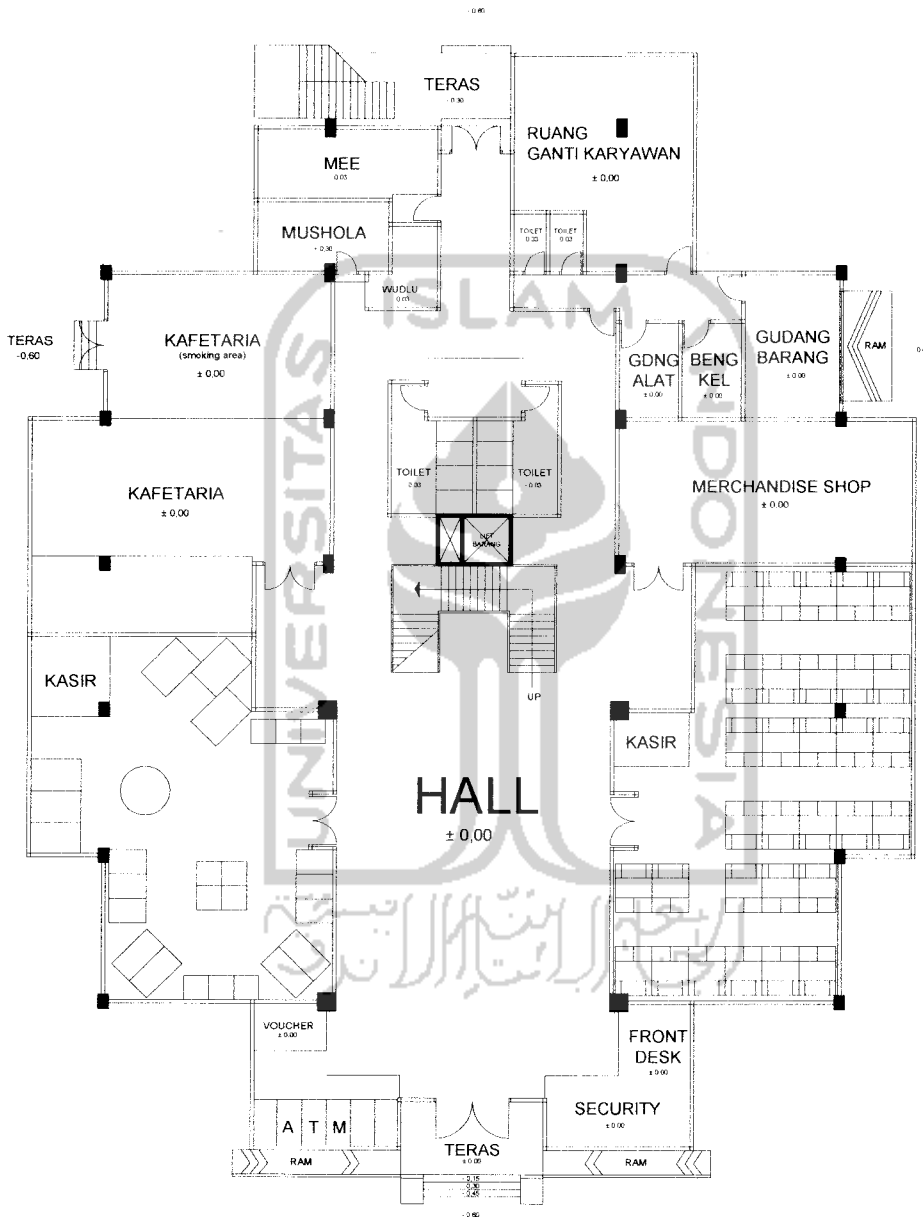


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: AZWAR AFRIAN NO. MHS: 01 512 091 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR RENCANA BALOK LANTAI 2	SKALA NO. LBR:	JML LBR NO. LBR:	PENGESAHAN
	(Signature area for approval)									

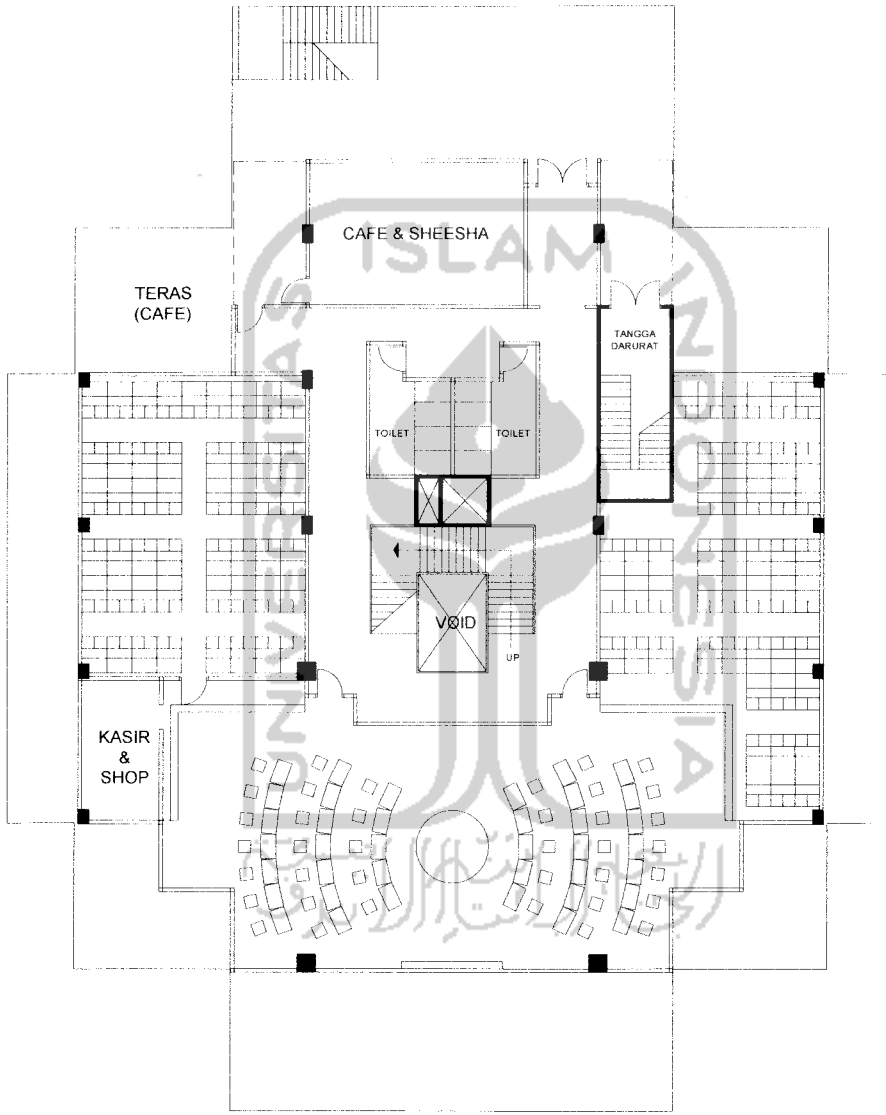


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING NAMA: I. H. REVIANTO S.S., M.Arch NO. MHS: 01 512 081 TANDA TANGAN:	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: AZWAR AFRIAN NO. MHS: 01 512 081 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR: RENCANA BALOK LANTAI 3 & 4	SKALA: NO. LBR:	JML LBR:	PENGESAHAN:
--	--	---	--	--	--	-----------------	----------	-------------



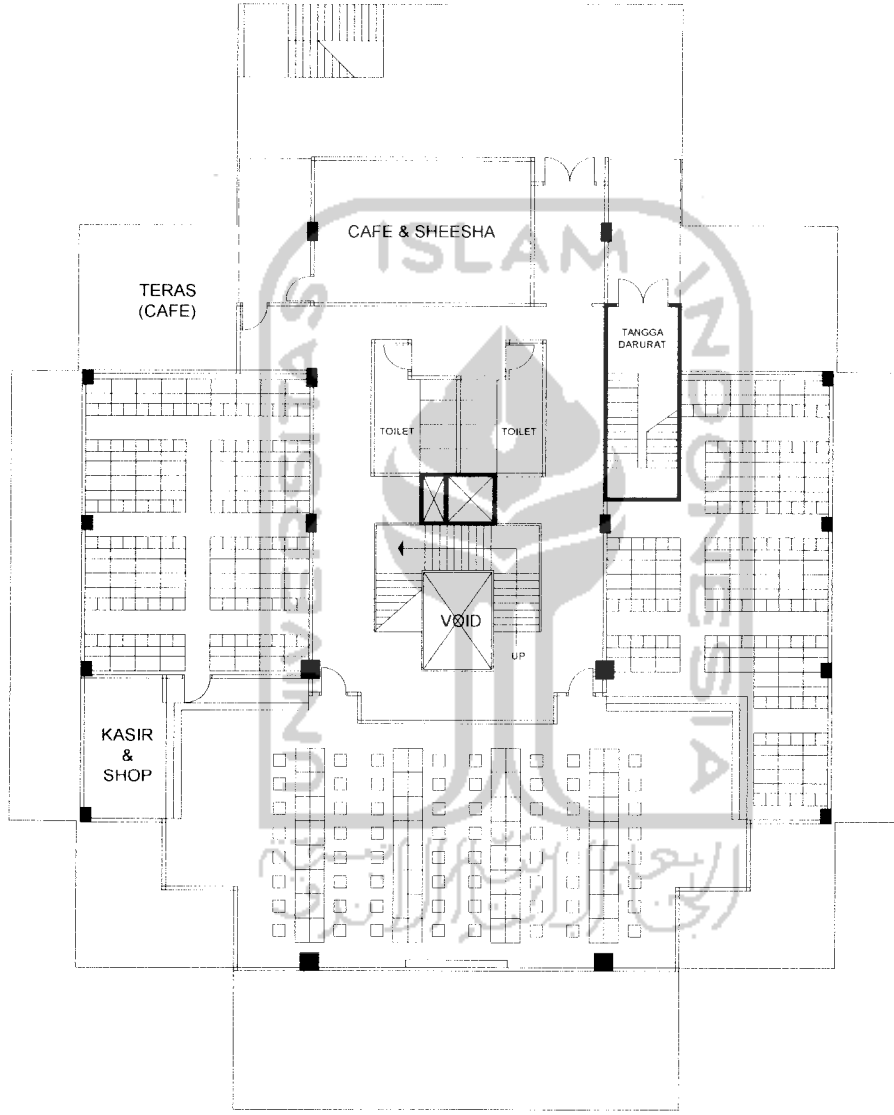


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2009	JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA AZWAR AFRIAN NO. MHS 01 512 091	NAMA GAMBAR LAYOUT RUANG GAME ZONE & KONSOL GAME	SKALA NO. LBR JML. LBR	PENGESAHAN
			TANDA TANGAN	NAMA TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR	SKALA NO. LBR JML. LBR	PENGESAHAN



TUGAS AKHIR	PERIODE III	JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AZWAR AFRIAN NO. MHS 01 512 091 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR LAYOUT RUANG GAME ONLINE & INTERNET A	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN





TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR LAYOUT RUANG GAME ONLINE & INTERNET B	SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN
			Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	NAMA AZWAR AFRIAN	NO. NIS 01 512 081	TANDA TANGAN		