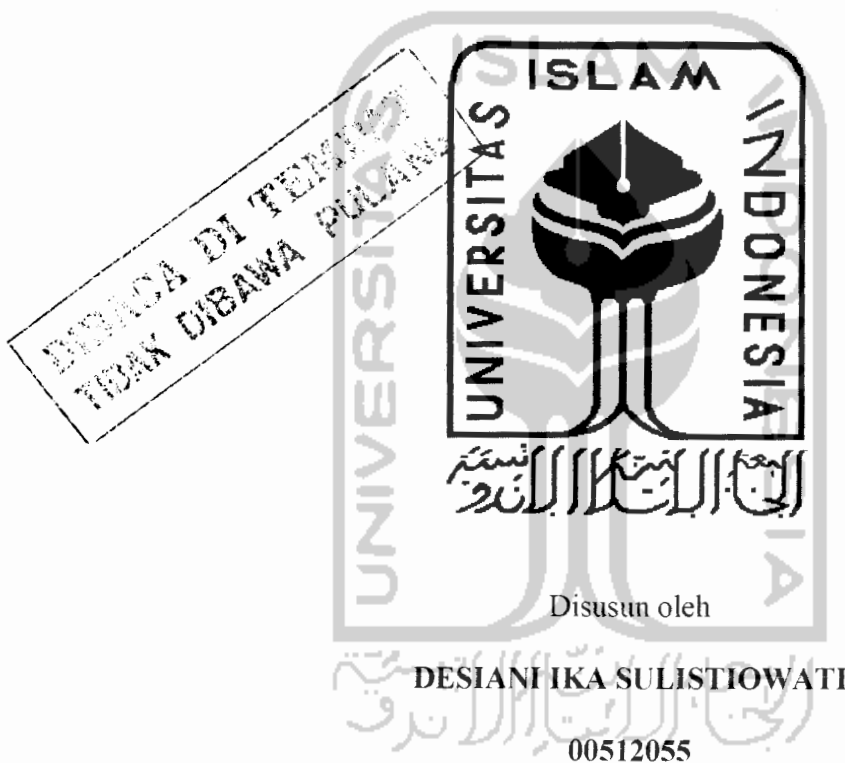


PERPUSTAKAAN	UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
HARIAN	14 Maret 2006
TGL. TERIMA :	
NO. JUDUL :	001797
NO. INV. :	5120001997001
NO. INDUK. :	

## LAPORAN TUGAS AKHIR

# STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

Menciptakan Tata ruang dan Fasade Bangunan Stop Fun Center yang memberi kesan Rekreatif dengan Tampilan Bangunan Eksplorasi Bentuk Transformasi Jembatan " AMPERA "



JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2005

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR  
BIDANG PERANCANGAN**

Telah Diperiksa dan Disetujui Laporan Tugas Akhir dengan Judul

**STOP FUN CENTER IN PALEMBANG**

Menciptakan Tata Ruang dan Fasade Bangunan Stop Fun Center yang Memberi Kesan rekreatif dengan Tampilan Bangunan Eksplorasi Bentuk Transformasi Jembatan " AMPERA "



Disusun Oleh :  
**Desiani Ika Sulistiowati**  
00 512 055

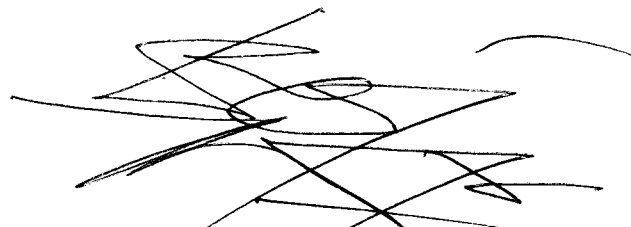
JOGJAKARTA, MARET 2005

**MENYETUJUI**  
Dosen Pembimbing



**Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch**

**MENGETAHUI**  
Ketua Jurusan Arsitektur



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

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, Puji dan syukur kita panjatkan Kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-nya serta shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW.

Berkat rahmat Allah pula sehingga pada saat ini penyusun dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul “ Stop Fun Center In Palembang “.

Tugas Akhir ini merupakan prasyarat untuk memperoleh predikat kesarjanaan Strata 1 dari Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta. Harapan penulis, laporan ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan pengetahuan tentang ilmu arsitektur, khususnya yang berkaitan dengan bangunan pusat rekreasional yang bersifat komersil.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya laporan Tugas Akhir ini , penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta pengarahan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan yang baik ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Widodo, MSCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Munichy B. Edrees, M. Arch selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penyusun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Ir. Endy Marlina, MT selaku Dosen Penguji

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih kurang dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran sangat penyusun harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna serta bermanfaat bagi kita semua.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Jogjakarta, MARET 2005



Ika ingin berterima kasih buat,.....

**Allah SWT**, atas rahmat serta hidayahNya yang telah hamba dapat sehingga Tgas Akhir ini selesai dengan baik. Syukur alhamdulillah....

**Ibu, Bapak, Adek** yang selalu memberikan doanya serta support demi kesuksesan ika, terima kasih banyak..... ( keluarga yang selalu penuh canda )

Revaaaa, huniiiee...nya ika. Duuuuh, makasih banget dah dukung ika slalu dlm suka n' duka. Chayo yaa, semoga TA-nya juga sukses. Ika slalu support loh

Metty, Rio, Ayoe, Fitt, n' Rendang temen2 ika senasib seperjuangan d'arch00 yang slalu bareng suatu saat kita harus kumpul2 lagi ya

Anak2 kost'kuu,,,, semuanya yang dah kasih doa ( mayaa yang bantu n'lem maket, bimo, adhi, miko juga makasih. Team'ku niekme. **M' Afie, juud**, kita b'hasil )

M' Sarjiman n M' Tufut. Makasih juga studionya n menemani slama 2bln bersama p' agus juga yang buat ika gak klaperan.

Dan buat semuanya, sapa aja.....makasihh....



# STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

Menciptakan Tata ruang dan Fasade Bangunan yang Memberi Kesan Rekreatif, Dengan Tampilan Bangunan Eksplorasi Bentuk Transformasi dari Jembatan ' AMPERA '

**DESIANI RA. SULESTIOWATI**  
00 512 055

**Desain dan Konstruksi Gedung, March**



# **STOP FUN CENTER**

**IN PALEMBANG**



**DESIANI IKA S.**

**00 512 055**

**PEMBIMBING**

**IR. MUNICHY B. E., M ARCH**

**Laporan Tugas Akhir**  
**Jurusan Arsitektur**

**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan**

**Universitas Islam Indonesia**

**Jogjakarta**

**2004/2005**

# STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

Oleh :

Desiani Ika Sulistiowati

00512055

## ABSTRAK

Dalam proses pertumbuhan wilayah kota Palembang kini kian berkembang, diiringi pula pola kegiatan masyarakat yang juga semakin sibuk. Dengan melihat potensi daerah seperti perekonomian yang meningkat sehingga tidak salah bila kebutuhan individu masyarakatnya juga semakin tinggi. Namun dikarenakan kegiatan masyarakat yang majemuk khususnya bagi mereka yang sibuk bekerja dan menuntut ilmu, sehingga waktu sengang mereka untuk relaxing sejenak ketempat – tempat umum atau sarana olahraga hampir tidak ada. Selain itu, ketika mereka ingin mendapat semua fasilitas, seperti sarana olahraga, shopping center, books store dan lain – lain, mereka mengalami kendala bahwa tempat – tempat tersebut biasanya tidak dalam satu kompleks bangunan sehingga mereka menjadi malas dengan asumsi waktu sengang mereka tidak banyak dan tidak praktis.

Pada permasalahan seperti inilah dimana dibutuhkan suatu wadah baru yang bisa menampung berbagai kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat kota Palembang. Fenomena yang bisa dirasakan, ketika mereka pulang dari beraktifitas rutin dan ingin relaxing sebentar namun tidak ada tempat yang menampung berbagai jenis aktifitas hiburan dalam satu tempat. Dengan kata lain perlu dibangun sebuah wadah yang bisa memenuhi kebutuhan sekunder masyarakat akan hidup senang, sehat dan santai setelah mengalami hari – hari dengan bekerja dan menuntut ilmu.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan baik ke lokasi site proyek pilihan di kota Palembang, ke beberapa pusat perbelanjaan, arena olahraga outdoor maupun indoor. Studi literature juga dipakai selain wawancara dengan pihak – pihak terkait guna mendapatkan data – data sekunder untuk mengetahui penyelesaian terhadap permasalahan yang dikemukakan, yaitu kebutuhan ruang yang mencakup berbagai jenis aktifitas yang fun ( menyenangkan ) yang sesuai dengan keinginan masyarakat dan fungsional

Melalui beberapa tahapan dalam penulisan, maka dapat dilihat bahwa perancangan dari bangunan Stop Fun Centre di Palembang sangat bermanfaat sekali, mengingat faktor kebutuhan masyarakat ingin mendapat banyak tujuan dalam satu waktu dan tempat, sehingga mereka diberi kemudahan dalam mengaksesnya.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
DAFTAR PUSTAKA	
PENDAHULUAN	
1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR .....	1
2. LATAR BELAKANG PROYEK .....	1
2.1. Pengertian Judul .....	1
2.2. Latar Belakang Permasalahan .....	1
3. PERUMUSAN MASALAH.....	2
4. SPESIFIKASI UMUM PROYEK .....	2
4.1. Lokasi .....	2
4.2. Luas Site .....	4
4.3. Luas Bangunan .....	4
4.4. Potensi Site .....	4
4.5. Kendala .....	4
4.6. Pengguna .....	4
POLA PIKIR .....	10
STRUKTUR ORGANISASI .....	11
5. LAMPIRAN .....	12
SKEMATIK	
LAPORAN PERANCANGAN	

## **1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR**

### ***STOP FUN CENTER IN PALEMBANG***

Menciptakan Tata Ruang dan Fasade Bangunan yang Memberi Kesan Rekreatif, Dengan Tampilan Bangunan Eksplorasi Bentuk Transformasi dari Jembatan ' AMPERA '

## **2. LATAR BELAKANG**

### **2.1 Pengertian Judul**

#### **STOP FUN CENTER IN PALEMBANG**

Suatu wadah yang mewadahi kegiatan relaxing atau santai dan menyenangkan baik outdoor maupun indoor ( bermain, belanja, olahraga, dll ) bersifat hiburan di waktu sengang bagi masyarakat kota Palembang.

### **2.2 Latar Belakang Permasalahan**

Kota Palembang yang semakin maju berdampak baik pula pada perekonomian daerah, sehingga untuk sebagian besar masyarakat kota yang berkerja atau sekolah juga meningkat sehingga menjadi rutinitas yang menjemukan. Hal ini tentu saja membuat salah satu kebutuhan mereka akan hiburan atau relaxing semakin berkurang karena waktu sengang yang sedikit, selain itu tempat – tempat yang ingin mereka kunjungi sesaat pun tidak memiliki sarana yang lengkap untuk menunjang aktifitas mereka yang berbeda. Mengingat jenis tempat hiburan tersebut terkadang tidak dalam satu lokasi pemberhentian bagi mereka.

Fisik kota yang kian padat pun mempengaruhi jalan pikiran masyarakat sibuk, sehingga mereka mejadi stress dan menjadi malas untuk mendatagi pusat – pusat hiburan di tengah kota. Pentingnya suatu wadah baru yang masih memberi suasana hijau dan asri namun strategis akan cukup membantu mereka.

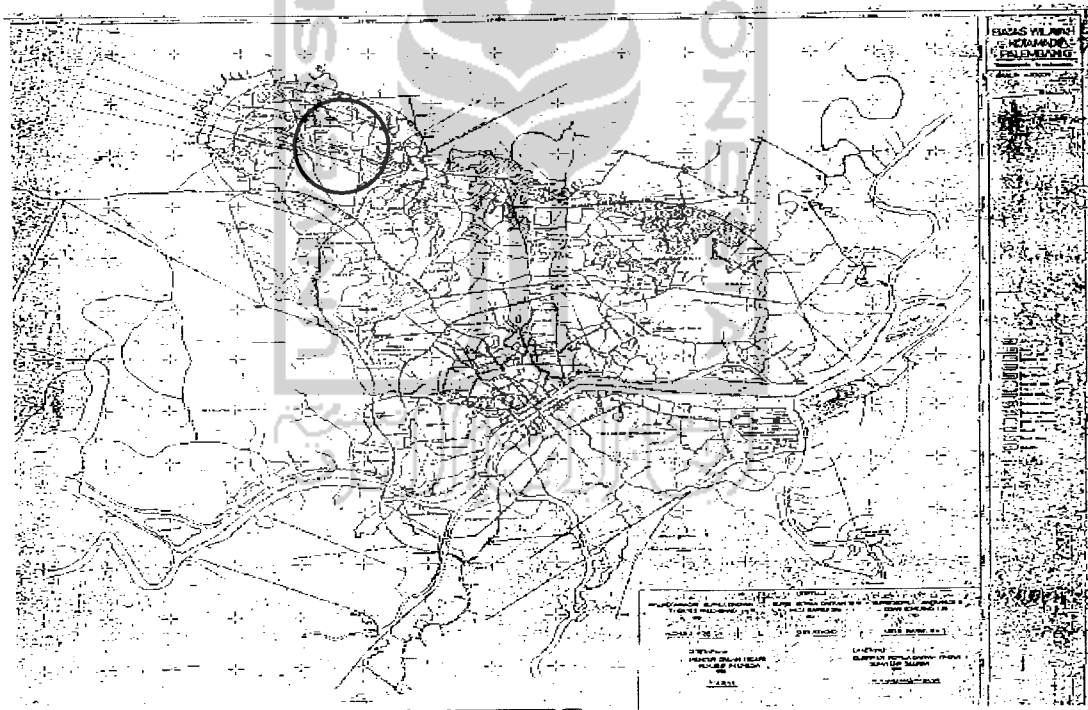
Oleh sebab itu, masyarakat membutuhkan suatu wadah baru yang unik, modern, strategis aksesibel, serta masih menampilkan suasana hijau dan asri. Agar masyarakat merasa nyaman dan senang dalam mempergunakan waktu senggang dan liburan mereka.

### 3. Perumusan masalah

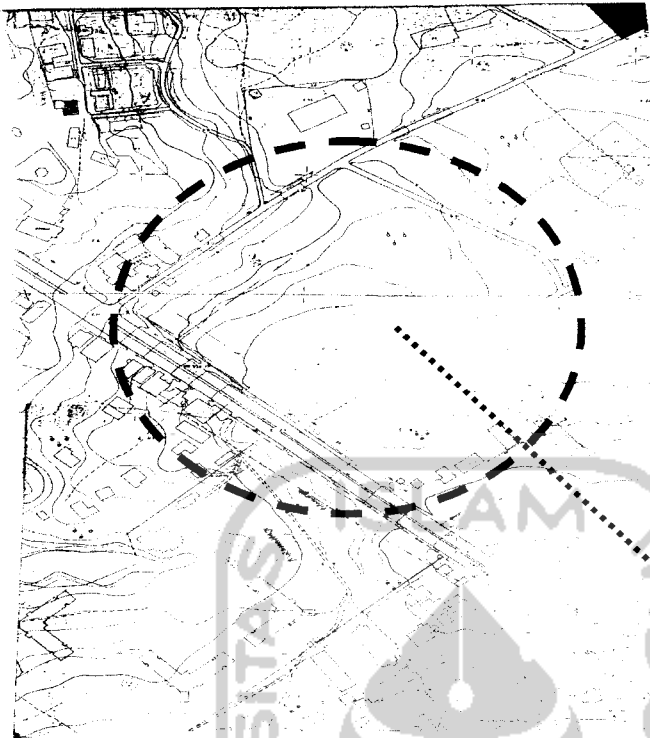
Bagaimana menciptakan tata ruang dan fasade bangunan yang memberi kesan rekreatif, dengan tampilan bangunan eksplorasi bentuk transformasi dari jembatan “ AMPERA “

### 4. Spesifikasi Umum Proyek

#### 4.1 Lokasi



PETA WILAYAH KOTAMADYA DATI II PALEMBANG, SUMATERA SELATAN



LOKASI SITE

Lokasi proyek berada di kotamadya dati II Palembang jln. Kol H. Burlian km 11, Palembang, Sumatera Selatan

- Sebelah Utara : Kompleks asrama haji Palembang
- Sebelah Selatan : Perumahan rakyat
- Sebelah Timur : Lahan pengembangan area publik
- Sebelah Barat : Jalan Talang Betutu



#### 4.2 Luas Site

Luas site yang telah ditentukan adalah  $\pm 18.000 \text{ m}^2$

#### 4.3 Luas Bangunan

Luas bangunan sesuai yang telah ditetapkan adalah  $\pm 7.000 \text{ m}^2$

#### 4.4 Potensi site

- Site terletak di dalam pusat kota Palembang
- Lingkungan fisik sekitar kawasan site masih asri dan hijau
- Lokasi strategis, karena terdapat banyak aktifitas serta bangunan publik, seperti perkantoran, sarana pendidikan, perumahan penduduk dan lain – lain.
- Terletak di salah satu jalan utama kota namun tidak padat dan macet

#### 4.5 Kendala

Memberikan bentuk sarana dan prasarana kegiatan yang bersifat hiburan agar dapat memberikan kenyamanan serta kesenangan bagi para pengunjung untuk melepas rasa jenuh dan lelah mereka.

#### 4.6 Pengguna

- Tamu / Pengunjung  
Adalah orang utama yang menggunakan sarana dan prasarana bangunan publik ini. Dengan tujuan agar mereka mendapatkan kenyamanan serta kesenangan untuk melepas rasa jenuh setelah jalani rutinitas keseharian mereka, atau bagi mereka yang ingin mengisi waktu sengang dan liburan mereka di dalam kota.
- Pengelola dan karyawan sarana bangunan  
Dibagi menjadi per zona kegiatan sarana :
  1. Zona foods court n drugs store
  2. Zona sport ( bowling, squash, basket ball )

3. Zona shopp's center / retails / counters ( clothes, books store, game zone )

Bertugas dalam mengawasi, mengelola stand masing - masing serta ( pengelola ) serta melayani pengunjung ( karyawan )

- Bagian operasional

1. Administrasi

Mengelola bagian administrasi sarana yang ada pada bangunan secara keseluruhan, namun dibantu oleh bagian administrasi per zone kegiatan

2. House keeping service

Bertugas menjaga serta membersihkan ruang beserta perlengkapannya. Biasanya dalam bentuk team.

3. Mechanical and electrical

Bekerja dalam merawat dan mengawasi elemen – elemen infrastruktur bangunan, seperti kelistrikan dan utilitas jaringan dalam bangunan.

4. Security and safety

Bertugas menjaga keamanan dan keselamatan bangunan dan pengguna baik indoor maupun outdoor.

No.	Pelaku Kegiatan	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Pengunjung • Dewasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melihat – lihat</li> <li>- Belanja beli barang</li> <li>- Makan, minum</li> <li>- Membaca buku, beli buku</li> <li>- Olahraga</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Hiburan maya</li> <li>- Bermain</li> <li>- Melihat pagelaran (</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hall n' shopp's counters</li> <li>- Shopp's counters</li> <li>- Restaurants ( indoor n' outdoor)</li> <li>- Book's store</li> <li>- Bowling's area</li> <li>- Squash's area</li> <li>- Basketball ( outdoor)</li> <li>- Mushola</li> <li>- Internet cafe</li> <li>- Game zone</li> </ul>

2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remaja</li> <li>• Anak – anak</li> <li>• Keluarga kerabat, rekan-rekan</li> <li>Pengelola <ul style="list-style-type: none"> <li>• General manager</li> </ul> </li> </ul>	<p>musik, kesenian, dll )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Duduk – duduk</li> <li>- Santai, duduk-duduk mengobrol</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Melihat – lihat</li> <li>- Belanja beli barang</li> <li>- Makan, minum</li> <li>- Membaca buku, beli buku</li> <li>- Olahraga</li> <li>- Melihat pagelaran musik, kesenian, dll )</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Bermain</li> <li>- Hiburan maya</li> <li>- Duduk – duduk</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Melihat – lihat</li> <li>- Belanja beli barang</li> <li>- Makan, minum</li> <li>- Membaca buku, beli buku</li> <li>- Bermain</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Duduk – duduk</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Makan, minum</li> <li>- Santai, duduk-duduk mengobrol</li> <li>- Melihat-lihat</li> <li>- Mengelola, mengecek pembukuan</li> <li>- Duduk – duduk, istirahat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Open stage</li> <li>- Lobby</li> <li>- Lounge's zone</li> <li>- Toilet</li> <li>- Hall n' shopp's counters</li> <li>- Shopp's counters</li> <li>- Restaurants ( indoor n' outdoor)</li> <li>- Book's store</li> <li>- Bowling's area</li> <li>- Squash's area</li> <li>- Basketball ( outdoor)</li> <li>- Open stage</li> <li>- Mushola</li> <li>- Game zone</li> <li>- Internet cafe</li> <li>- Lobby</li> <li>- Toilet</li> <li>- Hall n' shopp's counters</li> <li>- Shopp's counters</li> <li>- Restaurants ( indoor n' outdoor )</li> <li>- Book's store</li> <li>- Arena bermain ( indoor n' outdoor )</li> <li>- Mushola</li> <li>- Lobby</li> <li>- Toilet</li> <li>- Family and friends Zone ( indoor )</li> </ul>
----	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manager pemasaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapat</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Makan, minum</li> <li>- Olahraga</li> <li>- Mengontrol, mengawasi pemasaran barang – barang dan keluar masuk barang</li> <li>- Duduk – duduk, istirahat</li> <li>- Rapat</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Makan, minum</li> <li>- Olahraga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kantor</li> <li>- Kantor</li> <li>- Meeting room</li> <li>- Toilet</li> <li>- Mushola</li> <li>- Kantin pengelola atau food courts</li> <li>- Bowling's area</li> <li>- Squash's area</li> <li>- Gudang barang, dan kantor</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manager keuangan dan administrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengontrol dan mengelola pemasukan dan pengeluaran uang kas ( keuangan )</li> <li>- Mengurus bagian administrasi dan SDM karyawan ( personalia )</li> <li>- Duduk – duduk, istirahat</li> <li>- Rapat</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Makan, minum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kantor</li> <li>- Meeting room</li> <li>- Toilet</li> <li>- Mushola</li> <li>- Kantin pengelola atau restaurant</li> <li>- Bowling's area</li> <li>- Squash's area</li> <li>- Kantor</li> <li>- Kantor</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bendahara dan sekretaris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Olahraga</li> <li>- Mengontrol dan mengelola pemasukan dan pengeluaran, serta pembukuan uang kas ( bendahara )</li> <li>- Mengurus pembukuan kegiatan pengelola dan karyawan serta jadwal kegiatan ( sekretaris )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kantor</li> <li>- Kantor</li> <li>- Meeting room</li> <li>- Toilet</li> <li>- Mushola</li> <li>- Kantin pengelola atau restaurant</li> <li>- Bowling's area</li> <li>- Squash's area</li> <li>- Kantor</li> <li>- Kantor</li> </ul>

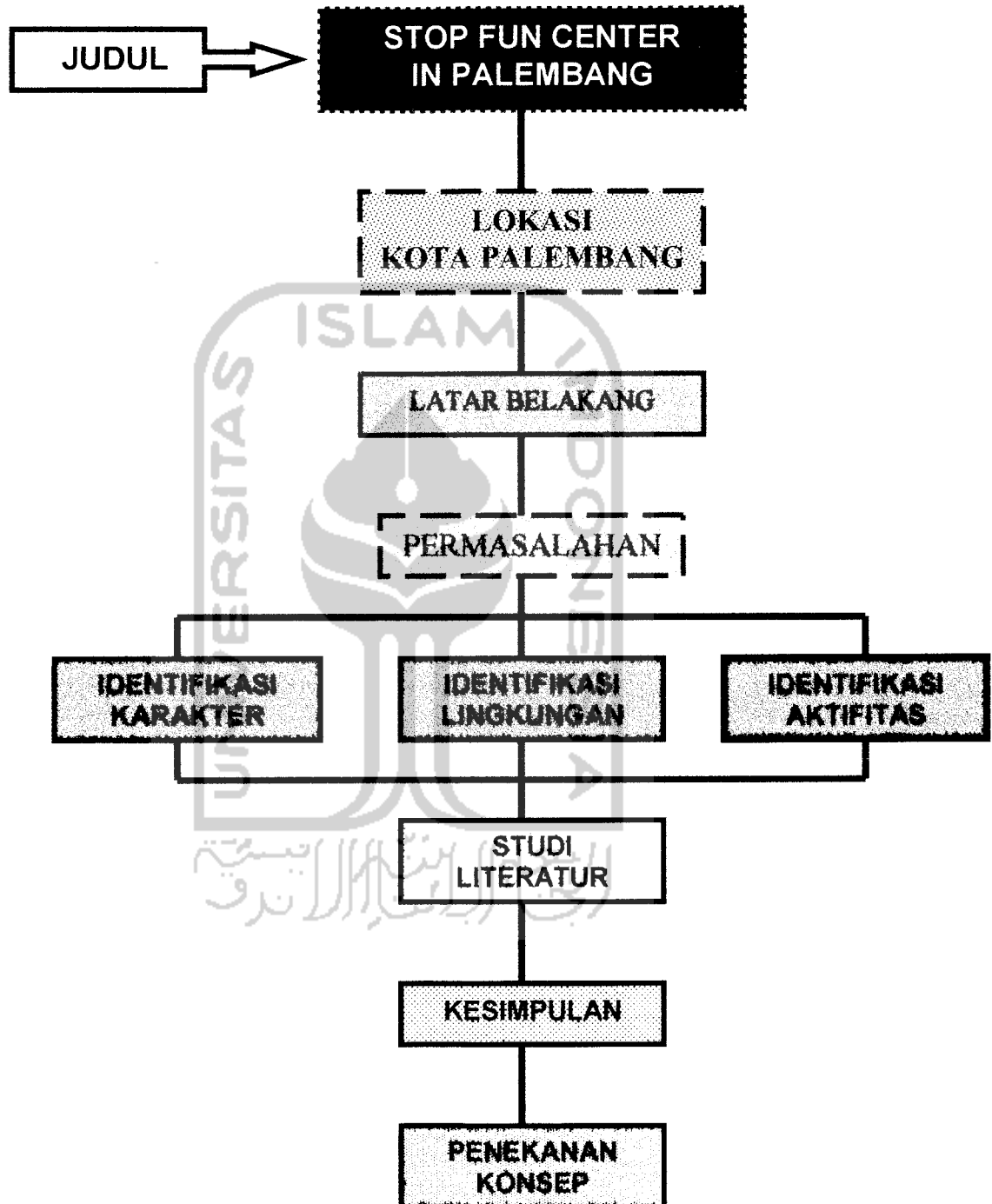


<p>3.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manager pemeliharaan dan operasional</li> </ul> <p>Operasional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Divisi 'food courts' ( karyawan )</li> <li>• Divisi 'book's store ( karyawan )</li> <li>• Divisi 'shopp's counters' ( karyawan )</li> <li>• Divisi sarana olahraga</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cleaning service</li> <li>• Karyawan MEE</li> <li>• Satpam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Duduk – duduk, istirahat</li> <li>- Rapat</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Makan, minum</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Olahraga</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengontrol dan mengawasi bagian operasional dan pemeliharaan gedung</li> <li>- Duduk – duduk, istirahat</li> <li>- Rapat</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Makan, minum</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Olahraga</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melayani pengunjung, mengelola, menjaga dan merawat stan counters masing – masing</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Rapat</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Makan, minum</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merawat, menjaga dan membersihkan ruang dan perlengkapan gedung</li> <li>- Mengontrol, memperbaiki serta menjaga instalasi MEE dan utilitas</li> <li>- Menjaga keamanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kantor</li> <li>- Meeting room</li> <li>- Toilet</li> <li>- Mushola</li> <li>- Kantin pengelola atau food courts</li> <li>- Bowling's area</li> <li>- Squash's area</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian MEE dan area gedung</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kantor</li> <li>- Meeting room</li> <li>- Toilet</li> <li>- Mushola</li> <li>- Kantin pengelola atau food courts</li> <li>- Bowling's area</li> <li>- Squash's area</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Counters</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang karyawan</li> <li>- Meeting room</li> <li>- Toilet</li> <li>- Mushola</li> <li>- Kantin karyawan atau food courts</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gudang, dan seluruh area gedung</li> <li>- Ruang MEE dan bagian utilitas</li> </ul>
-----------	---	---	--

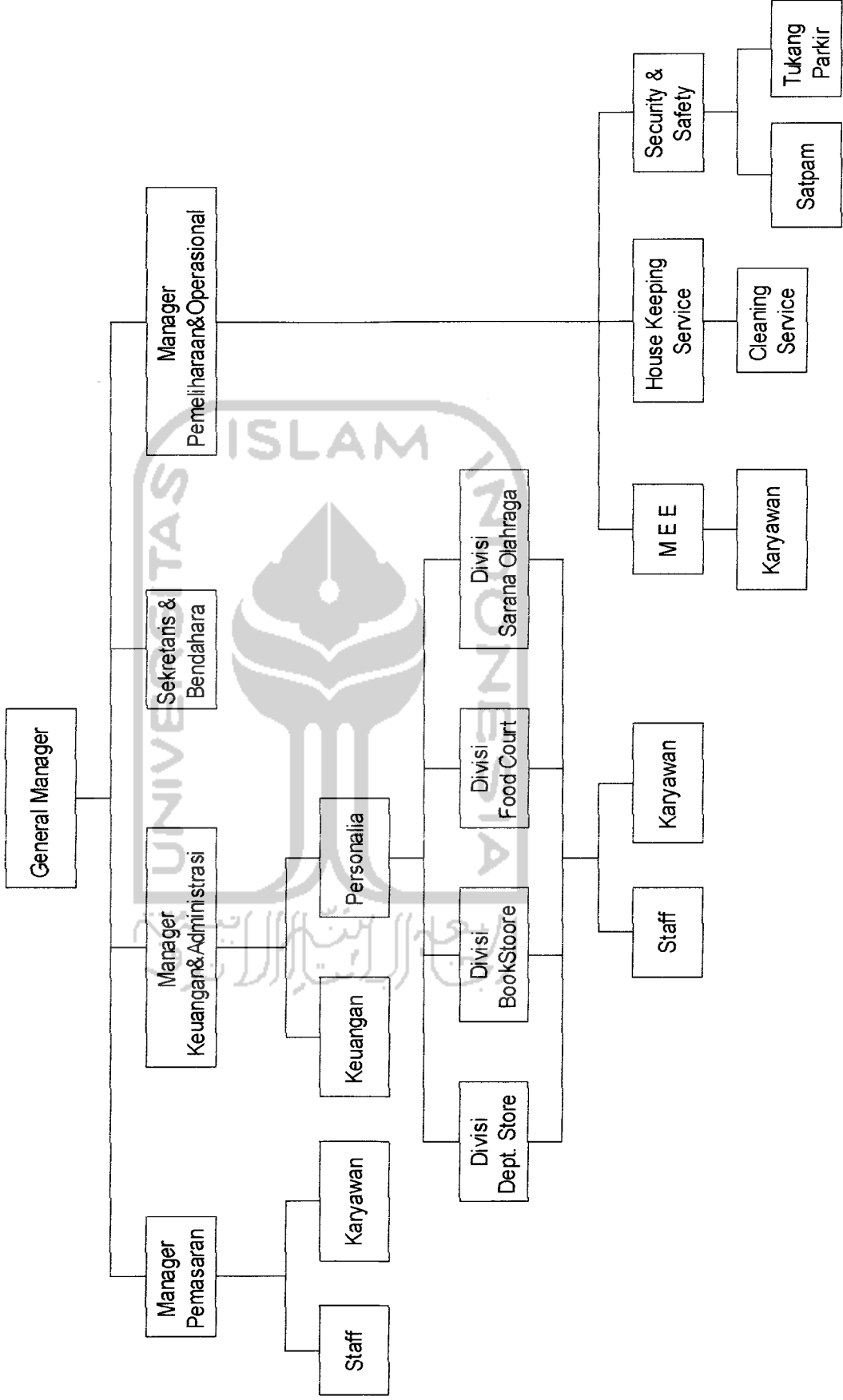
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tukang parkir</li> </ul>	<p>gedung dan sekitarnya serta kenyamanan pengguna gedung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengatur sirkulasi kendaraan serta menjaga keamanannya</li> <li>- Istirahat</li> <li>- BAK / BAB</li> <li>- Ibadah</li> <li>- Makan, minum</li> </ul>	<p>gedung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pos satpam dan area gedung</li> <li>- Pos parkir dan area parkir kendaraan</li> <li>- Ruang karyawan</li> <li>- Toilet</li> <li>- Mushola</li> <li>- Kantin karyawan</li> </ul>
--	---	--	--



# **POLA PIKIR**



- Struktur Organisasi “Stop Fun Center”



## 5. LAMPIRAN

### KARAKTERISTIK STOP FUN CENTER

Dalam pengertian umum “ Stop Center “ di adaptasi dari gabungan department stores, outlets center yang berfungsi sebagai tempat belanja, jalan – jalan, makan bahkan yang hanya sekedar relaksasi diri saja. Selain itu juga berfungsi sebagai tempat melepas dan mengusir rasa jenuh dan stress setelah melakukan kegiatan rutin sebelumnya. Sehingga bila rasa jenuh itu hilang, maka hasil yang didapat adalah perasaan yang tenang dan santai untuk siap kembali beraktifitas.

“ Stop Center “ dalam perkembangannya kian menyesuaikan kebutuhan majemuk tiap individu atau kelompok masyarakat penggunanya, maka perlu diciptakan tata ruang atau wadah baru yang fungsional dengan karakteristik tertentu. Fasilitas olahraga yang memiliki nilai jual dan memadai menjadi pilihan tambahan dalam desain bangunan “ Stop Fun Center “ ini.

Sesuai dengan kata “ **stop center** “, berarti suatu tempat perhentian sementara di tengah kota dalam skala bangunan standar tidak terlalu besar ( Koran Sumatera Ekspres,2003 ). Namun seiring perkembangan zaman, fungsi “ Stop Center “ banyak disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat itu sendiri. Sebagai contoh, ada “ stop center service “ yang berfungsi menampung tempat pencucian mobil, bengkel dan butik. Sehingga keberadaan “ stop center “ saat ini cukup diminati karena memiliki fungsi khusus masing – masing.

# POL PIKIR

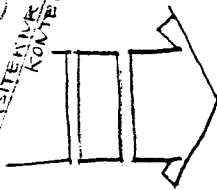
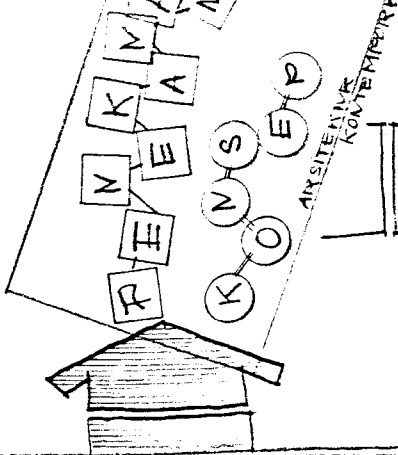
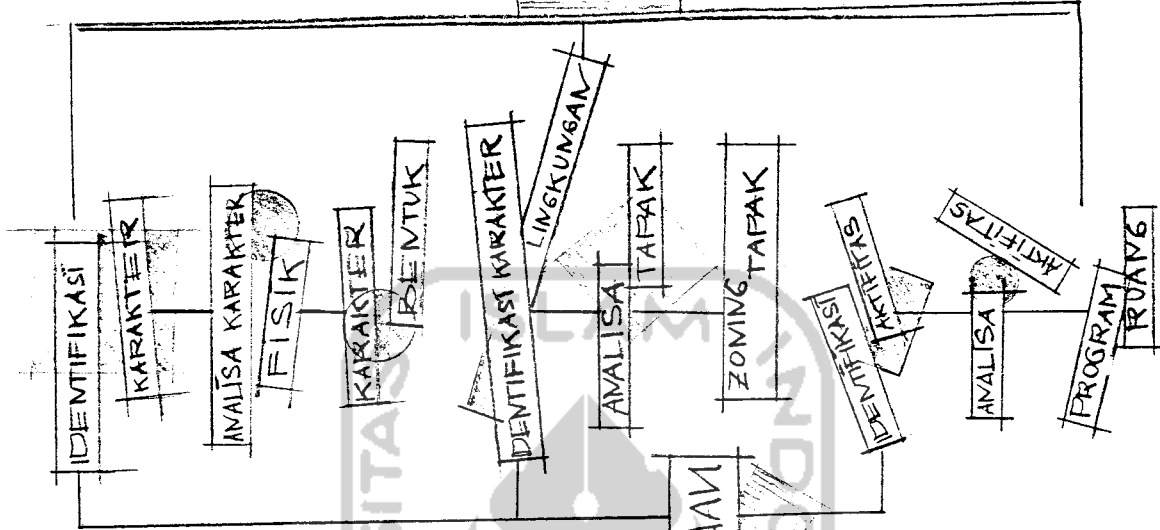
## JUDUL

STOP  
FUN  
CENTER

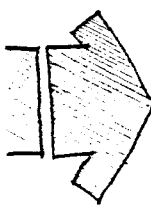
L  
A  
T  
A  
R  
B  
E  
L  
A  
K  
A  
V  
G

L  
O  
K  
A  
S  
I  
D  
L. H. KOL BURLIANG  
PALEMBANG

STUDI  
LITERATUR



DISEAIN  
SKEMATIK



DESAIN

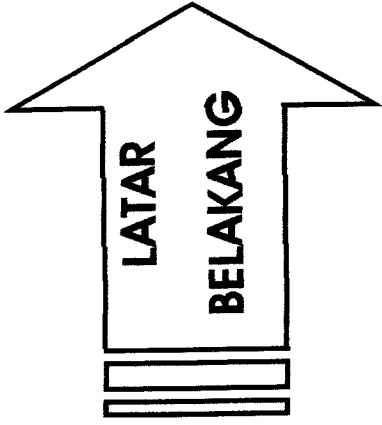
## PENGERTIAN JUDUL

# “ STOP FUN-CENTER ” IN PALEMBANG

- **STOP**  
: “ BERHENTI SESAAT ” ~ SIMBOLIS  
Harus tegas
- **FUN**  
: \* Kegiatan santai, melepas lelah  
\* Senang – senang, enjoy  
\* Menyenangkan, usir rasa jenuh  
\* Bebas “ berekspresi ”
- **CENTER**  
: Pusat kegiatan ~~~~ ‘INTI’  
Pokok pangkal atau tempat yang menjadi pempunan  
berbagai urusan kegiatan, hal, dan lain: - lain

Suatu wadah yang mewadahi kegiatan rekreasi baik indoor maupun outdoor di waktu sengang bagi masyarakat kota Palembang.

baik



**LATAR**

**BELAKANG**

KEJENUHAN RUTINITAS  
KEGIATAN KESEHARIAN. . . . .

KESIBUKAN  
BEKERJA, BELAJAR, DLL

KEINGINAN :

- KUMPUL BARENG KERABAT, TEMAN
- OLAHRAGA
- BELANJA, CUCI MATA
- SANTAI, ENJOY
- JALAN - JALAN

- CAPAI, LELAH
- MALAS
- TIDAK SEMPAT OLAHRAGA
- WAKTU SENGANG SEDIKIT
- KURANG HIBURAN

**BAGAIMANA MENCIPTAKAN TATA RUANG DAN FASADE BANGUNAN  
YANG MEMBERI KESAN REKREATIF DENGAN TAMPILAN BANGUNAN  
EKSPLOKASI BENTUK TRANSFORMASI DARI JEMBATAN ' AMPERA '**





- PENGUNJUNG :**
- SEGALA UMUR
  - PRIA, WANITA
  - PELAJAR
  - IBU RUMAH TANGGA
  - PEKERJA
  - KELAS MENENGAH

**KHUSUS**

**PENGELOLA :**

- \* MANAGER
- \* BENDAHARA, SEKRETARIS

**OPERASIONAL :**

- \* KARYAWAN DIVISI FOOD COURTS
- \* KARYAWAN DIVISI BOOK'S STORE
- \* KARYAWAN DIVISI SHOOP'S COUNTER
- \* KARYAWAN DIVISI SARANA OLAHRAGA

\* CLEANING SERVICE

\* KARYAWAN ME

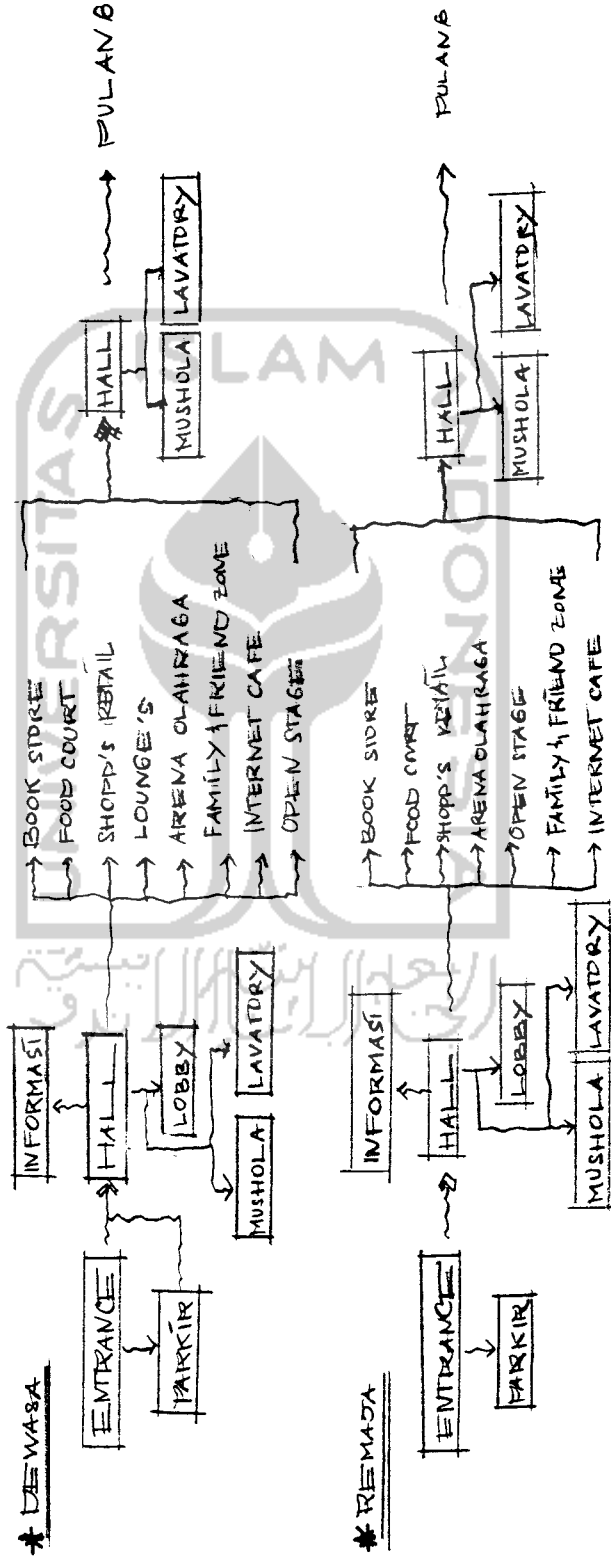
\* SATPAM DAN TUKANG PARKIR

# ORGANISASI RUANG

## STOP FUNCTION CENTER

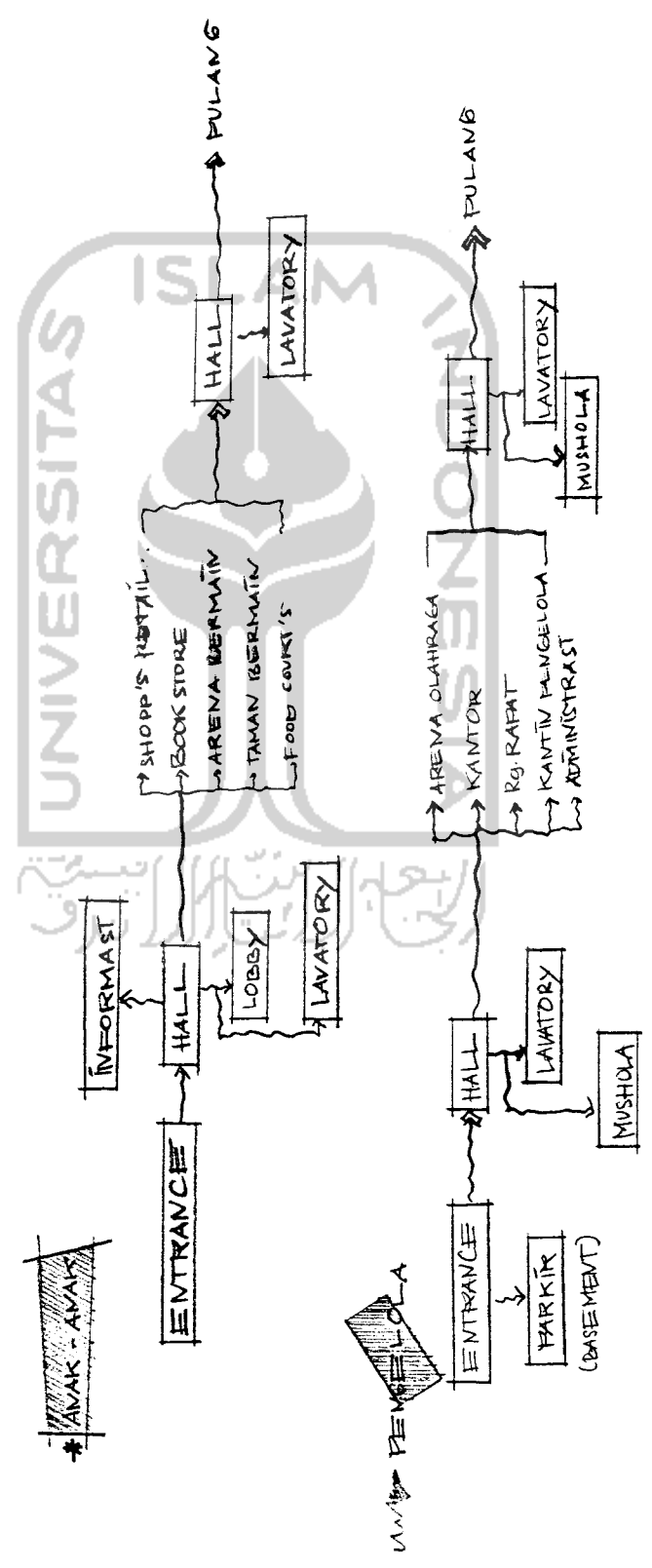
MGE '09

### W. PEMUNGUNG



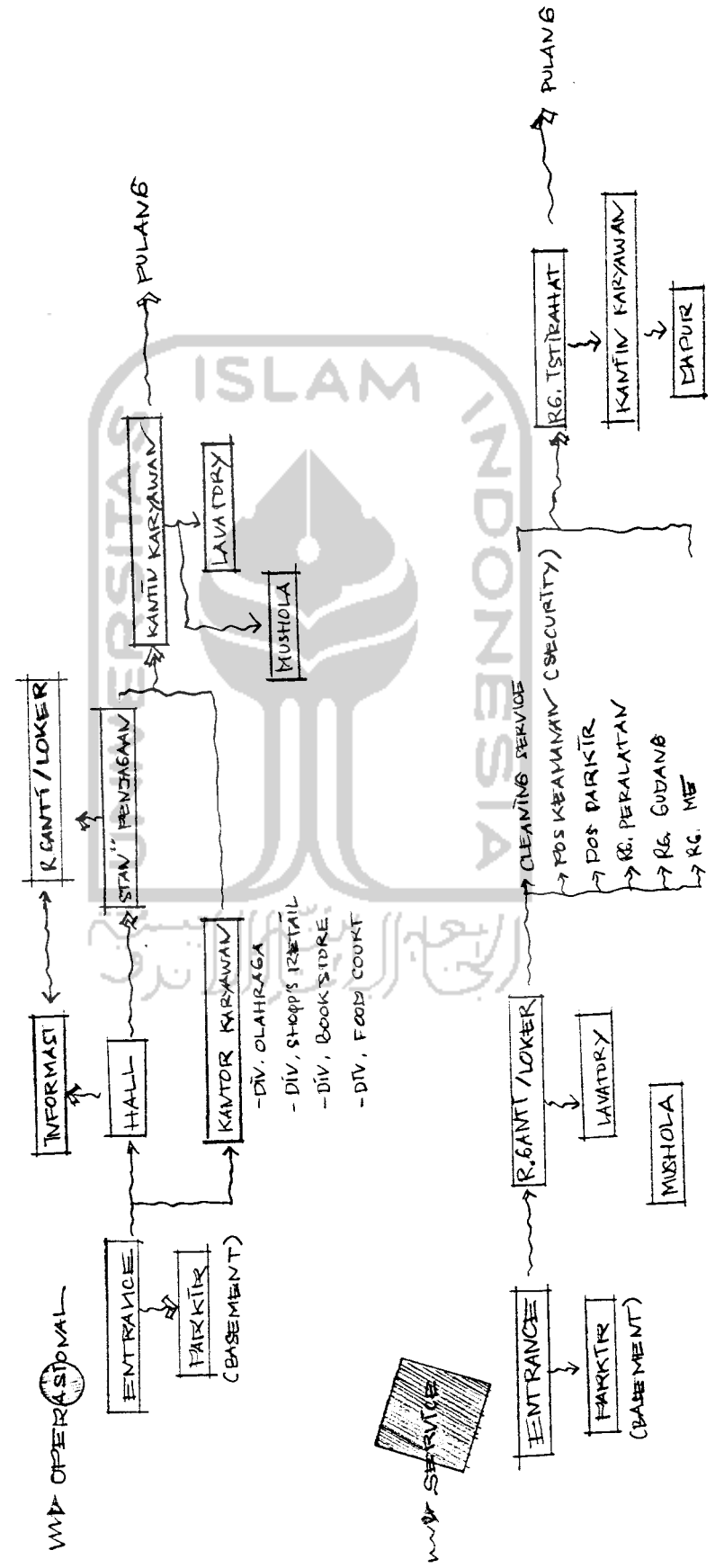
# ORGANISASI

## RUANG



# ORGANISASI TERDAFTAR

PAGE THREE



# BESARAN RUANG

PAGE "ONE"

## KELOMPOK PENGELOLA

ELEMENT RUANG	KAPASITAS	SIFAT	UNIT	STANDARD	TOTAL
* Rg GENERAL MANAGER	1 ORG	PRIVATE	1	25 M <sup>2</sup> /ORG	25 M <sup>2</sup>
* Rg. MANAGER PEMASARAN	1 ORG	PRIVATE	1	25 M <sup>2</sup> /ORG	25 M <sup>2</sup>
* Rg. MANAGER KEUJ. ADM	1 ORG	PRIVATE	1	25 M <sup>2</sup> /ORG	25 M <sup>2</sup>
* Rg. BENDAHARA SEKRETARIS	4 ORG	PRIVATE	1	5 M <sup>2</sup> /ORG	20 M <sup>2</sup>
* Rg. MANAGER PEMELIHARAAN	1 ORG	PRIVATE	1	25 M <sup>2</sup> /ORG	25 M <sup>2</sup>
* Rg. RAPAT	10 ORG	PUBLIC	1	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	10 M <sup>2</sup>
* LAVATORY	25 ORG	PRIVATE	1	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	20 M <sup>2</sup>
	2 ORG		2	1,5 M <sup>2</sup> /ORG	6 M <sup>2</sup>
				JUMLAH	156 M <sup>2</sup>

TOTAL LUAS AREA  
(+ 30% SIRKULASI) = 202,8 M<sup>2</sup>

## KELOMPOK OPERASIONAL

ELEMENT RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
* Rg. DIVISI FOOD COURT (FARI)	S. PUBLIC	20 ORG	1	1,5 M <sup>2</sup> /ORG	30 M <sup>2</sup>
* Rg. DIVISI BOOK STORE (MRS)	S. PUBLIC	20 ORG	1	1,5 M <sup>2</sup> /ORG	30 M <sup>2</sup>
* Rg. DIVISI SHOPP'S (KARY)	S. PUBLIC	50 ORG	1	1,5 M <sup>2</sup> /ORG	75 M <sup>2</sup>
* Rg. DIVISI CLATHRAGA	S. PUBLIC	15 ORG	1	1,5 M <sup>2</sup> /ORG	22,5 M <sup>2</sup>
* LAVATORY	PRIVATE	6 ORG	3	1,5 M <sup>2</sup> /ORG	27 M <sup>2</sup>
				JUMLAH	130 M <sup>2</sup>

TOTAL LUAS AREA  
(+ 30% SIRKULASI) = 169 M<sup>2</sup>

KELOMPOK FASILITAS UTAMA (INDOOR)

ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
* LOBBY	PUBLIC	10 ORG	2	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	16 M <sup>2</sup>
* HALL	PUBLIC	300 ORG	1	0,6 M <sup>2</sup> /ORG	180 M <sup>2</sup>
* FOOD COURTS (INDOOR)	PUBLIC	100 ORG	2	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	160 M <sup>2</sup>
* LOUNGE'S	S. PRIVATE	50 ORG	1	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	40 M <sup>2</sup>
* FAMILY FRIENDS ZONE	S. PUBLIC	50 ORG	1	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	40 M <sup>2</sup>
* BOOK STORE	PUBLIC		1	100 M <sup>2</sup>	100 M <sup>2</sup>
* SHOPP'S RETAIL	PUBLIC		10	20 M <sup>2</sup>	200 M <sup>2</sup>
* LAVATORY	PRIVATE	6	6	1,5 M <sup>2</sup> /ORG	9 M <sup>2</sup>
* INTERNET CAFE	S. PUBLIC	20 ORG	1	1 M <sup>2</sup> /ORG	20 M <sup>2</sup>
* CAFE BAR	PUBLIC		1	5 M <sup>2</sup>	5 M <sup>2</sup>
* SQUASH ARENA -RG, TUNGGU	PUBLIC	2 ORG	3	100 M <sup>2</sup>	300 M <sup>2</sup>
* BOWLING ARENA -RG TUNGGU	PUBLIC	10 LINE	1	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	8 M <sup>2</sup>
* ARENA BERMANN	PUBLIC	50 ORG	1	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	40 M <sup>2</sup>
				TOTAL	1413 M <sup>2</sup>

LUAS TOTAL AREA (+20% SIKULASI) = 1836,9 M<sup>2</sup>

KELOMPOK FASILITAS UTAMA (OUTDOOR)

ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
* OPEN STAGE	PUBLIC	200 ORG	1	0,8 M <sup>2</sup>	160 M <sup>2</sup>
* BASKETBALL ARENA	PUBLIC		1	128 M <sup>2</sup>	128 M <sup>2</sup>
* FOOD COURT	PUBLIC	100 ORG	1	0,8 M <sup>2</sup> /ORG	80 M <sup>2</sup>
* LAVATORY	PRIVATE	4 ORG	2	1,5 M <sup>2</sup> /ORG	12 M <sup>2</sup>
* TAMAN BERMAIN	PUBLIC	50 ORG	1	1 M <sup>2</sup> /ORG	50 M <sup>2</sup>
				TOTAL	430 M <sup>2</sup>

TOTAL LUAS AREA (+20% SIKULASI) = 559 M<sup>2</sup>



**MELOMPOK FASILITAS PENDUKUNG (SERVICE)**

ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
* GUDANG	S.PRIVATE		1	20 M <sup>2</sup>	20 M <sup>2</sup>
* R. GEMING SERVICE	SERVICE		1	15 M <sup>2</sup>	15 M <sup>2</sup>
* R. GEN/SET	S.PUBLIC		1	25 M <sup>2</sup>	25 M <sup>2</sup>
* R. AHU	S.PUBLIC		1	12 M <sup>2</sup>	12 M <sup>2</sup>
* R. MECHANICAL	-		1	25 M <sup>2</sup>	25 M <sup>2</sup>
* R. PANEL KONTROL	-		1	25 M <sup>2</sup>	25 M <sup>2</sup>
* R. TREATMENT	-		1	25 M <sup>2</sup>	25 M <sup>2</sup>
* R. PUMPIING WATER	-		1	20 M <sup>2</sup>	20 M <sup>2</sup>
* R. SAMPAH	SERVICE	4	1	5 M <sup>2</sup>	5 M <sup>2</sup>
* LAVATORY	PRIVATE	30 ORG	1	1.5 M <sup>2</sup> /ORG	45 M <sup>2</sup>
* DAPUR + KANTIN	DAPUR	30 ORG	1	1.1 M <sup>2</sup> /ORG	33 M <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>208 M<sup>2</sup></b>

TOTAL LUAS AREA (+30% SIRKULASI) 270.4 M<sup>2</sup>

* POS SATPAM	S.PUBLIC	2 ORG	1	1 M <sup>2</sup> /ORG	2 M <sup>2</sup>
* POS PARKIR	S.PUBLIC	2 ORG	2	0.8 M <sup>2</sup> /ORG	3.2 M <sup>2</sup>
* PARKIR PENGUNJUNG					11.2 M <sup>2</sup> x 30% = 3.36 M <sup>2</sup>
* KARYAWAN					14.5 M <sup>2</sup>
* MOBIL	PUBLIC	20	1	15 M <sup>2</sup>	300 M <sup>2</sup>
* MOTOR	PUBLIC	50	1	0.8 M <sup>2</sup>	40 M <sup>2</sup>
* PENGUNJUNG	PUBLIC	50	1	15 M <sup>2</sup>	750 M <sup>2</sup>
* MOBIL					18.20 M <sup>2</sup> x 50% = 9.10 M <sup>2</sup>
* MOTOR	PUBLIC	80	1	1 M <sup>2</sup>	80 M <sup>2</sup>

**LUAS LANTAI SATU**

* FASILITAS	PUBLIC/PRIVATE	ORG	%	UNIT	STANDARD	TOTAL
* LOBBY	PUBLIC	10 ORG	30%	2	0.8 M <sup>2</sup> /ORG	16 M <sup>2</sup>
* HALL	PUBLIC	300 ORG	30%	1	0.6 M <sup>2</sup> /ORG	180 M <sup>2</sup>
* FOOD COURTS	PUBLIC	100 ORG	30%	2	0.8 M <sup>2</sup> /ORG	16 M <sup>2</sup>
* BOOK STORE	PUBLIC	6 ORG	30%	1	100 M <sup>2</sup>	100 M <sup>2</sup>
* LAVATORY	PRIVATE	6 ORG	30%	3	1.5 M <sup>2</sup> /ORG	4.5 M <sup>2</sup>
* SQUASH ARENA	PUBLIC	2 ORG	30%	5	100 M <sup>2</sup>	500 M <sup>2</sup>
* RITING SU	PUBLIC	20 ORG	30%	1	300 M <sup>2</sup>	300 M <sup>2</sup>
* INTERNET CAFE	PUBLIC	100 ORG	30%	1	1 M <sup>2</sup> /ORG	100 M <sup>2</sup>
* ARENA BERMAIN	PUBLIC	100 ORG	30%	1	1 M <sup>2</sup> /ORG	100 M <sup>2</sup>
* TAMAN BERMAIN	PUBLIC	100 ORG	30%	1	1 M <sup>2</sup> /ORG	100 M <sup>2</sup>
* BASKETBALL (OPEN STAGE)	PUBLIC	100 ORG	30%	1	120 M <sup>2</sup>	120 M <sup>2</sup>
* FOOD COURT (COMBOOR)	PUBLIC	100 ORG	30%	1	0.8 M <sup>2</sup> /ORG	80 M <sup>2</sup>
* PARKIR PENGUNJUNG						255.3 M <sup>2</sup>
* MOBIL	PUBLIC	50	50%	1	15 M <sup>2</sup>	15 M <sup>2</sup>
* MOTOR	PUBLIC	0.5	50%	1	1 M <sup>2</sup>	0.5 M <sup>2</sup>
* POS SATPAM	PUBLIC	2 ORG	30%	1	1 M <sup>2</sup> /ORG	2 M <sup>2</sup>
* POS PARKIR	PUBLIC	2 ORG	30%	2	0.8 M <sup>2</sup> /ORG	1.6 M <sup>2</sup>
* OPEN SPACE (IMP DUKUR 20)	PUBLIC	200 ORG	30%	1	0.6 M <sup>2</sup> /ORG	120 M <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>						<b>3487.26 M<sup>2</sup></b>

**PERHITUNGAN RC :**

RC = LUAS LANTAI 1 x 100%

LUAS LANTAI = 3487.26 x 100%

= 3487.26

= 23,25%

# BESARAN RUANG

## KELOMPOK PENGELOLA

	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	R. General Manager	private	1 org	1	25m <sup>2</sup> /org	25m <sup>2</sup>
2	R. Manager Divisi	private	3 org	1	25m <sup>2</sup> /org	25m <sup>2</sup>
3	R. Bend& sekretaris	private	4 org	1	5m <sup>2</sup> /org	20m <sup>2</sup>
4	R. Rapat kecil	public	10 org	1	1,2m <sup>2</sup> /org	12m <sup>2</sup>
5	R. Rapat besar	Public	30 org	1	1,2m <sup>2</sup> /org	36m <sup>2</sup>
6	Lavatory	private	1org	3	2,5m <sup>2</sup>	7,5m <sup>2</sup>
	<b>TOTAL</b>					<b>125,5 m<sup>2</sup></b>

TOTAL = 125,5m<sup>2</sup> + sirkulasi 30%  
= 163,15m<sup>2</sup>

## KELOMPOK OPERASIONAL

	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	R. Divisi - Divisi	semi public	10 org	1	30m <sup>2</sup>	30m <sup>2</sup>
2	R. Lavatory	private	1 org	3	2,5m <sup>2</sup>	7,5m <sup>2</sup>



<b>TOTAL</b>	<b>37,5m<sup>2</sup></b>
--------------	--------------------------

$$\text{TOTAL} = 37,5\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 30\% \\ = 48,5\text{m}^2$$

### KELOMPOK FASILITAS UTAMA

	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	Lobby	public	10 org	1	0,8m <sup>2</sup> /org	16m <sup>2</sup>
2	Hall	public	500 org	1	0,6m <sup>2</sup> /org	300m <sup>2</sup>
3	Food's court	public	100 org	4	0,8m <sup>2</sup> /org	320m <sup>2</sup>
4	Retail buku	public	200org	1	150m <sup>2</sup>	150m <sup>2</sup>
5	Shop's retails	public		10	20m <sup>2</sup>	200m <sup>2</sup>
6	Lavatory	private	1org	25	2,5,m <sup>2</sup>	62,5m <sup>2</sup>
7	Lounge's	public	100 org	1	0,8m <sup>2</sup> /org	80m <sup>2</sup>
8	Bar	public		1	10m <sup>2</sup>	10m <sup>2</sup>
9	Internet cafe	public	50 org	1	1m <sup>2</sup> /org	50m <sup>2</sup>
10	Arena bermain anak	public	100 org	1	0,6m <sup>2</sup> /org	60m <sup>2</sup>
11	Squash arena	public	2 org	5	80m <sup>2</sup>	400m <sup>2</sup>
12	Market	public		1	200m <sup>2</sup>	200m <sup>2</sup>
13	R. Tunggu squash arena	public	10 org	1	0,8m <sup>2</sup> /org	8m <sup>2</sup>

14	Bowling arena	public	10 line	1	200m <sup>2</sup> /org	200m <sup>2</sup>
15	R. Tunggu bowling arena	public	50 org	1	0,8m <sup>2</sup> /org	40m <sup>2</sup>
16	R. Transisi	public	200 org	1	0,6m <sup>2</sup> /org	120m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>						2336,5m <sup>2</sup>

TOTAL = 2336,5m<sup>2</sup> + sirkulasi 30%  
= 3037,75m<sup>2</sup>

#### KELOMPOK FASILITAS PENDUKUNG ( SERVICE )

	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	Gudang	semi private		1	20m <sup>2</sup>	20m <sup>2</sup>
2	R. Cleaning service	private		1	15m <sup>2</sup>	15m <sup>2</sup>
3	R. Genset	private		1	25m <sup>2</sup>	25m <sup>2</sup>
4	R. AHU	private		1	12m <sup>2</sup>	12m <sup>2</sup>
5	R. kantin karyawan + dapur	Public	50 org	1	1m <sup>2</sup> /org	50m <sup>2</sup>
6	R. Treatment	private		1	25m <sup>2</sup>	25m <sup>2</sup>
7	R. shaft sampah	private		1	4m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>
8	R. Plumbing & water	private		1	25m <sup>2</sup>	25m <sup>2</sup>
9	R. ME & panel kontrol	private		1	25m <sup>2</sup>	25m <sup>2</sup>

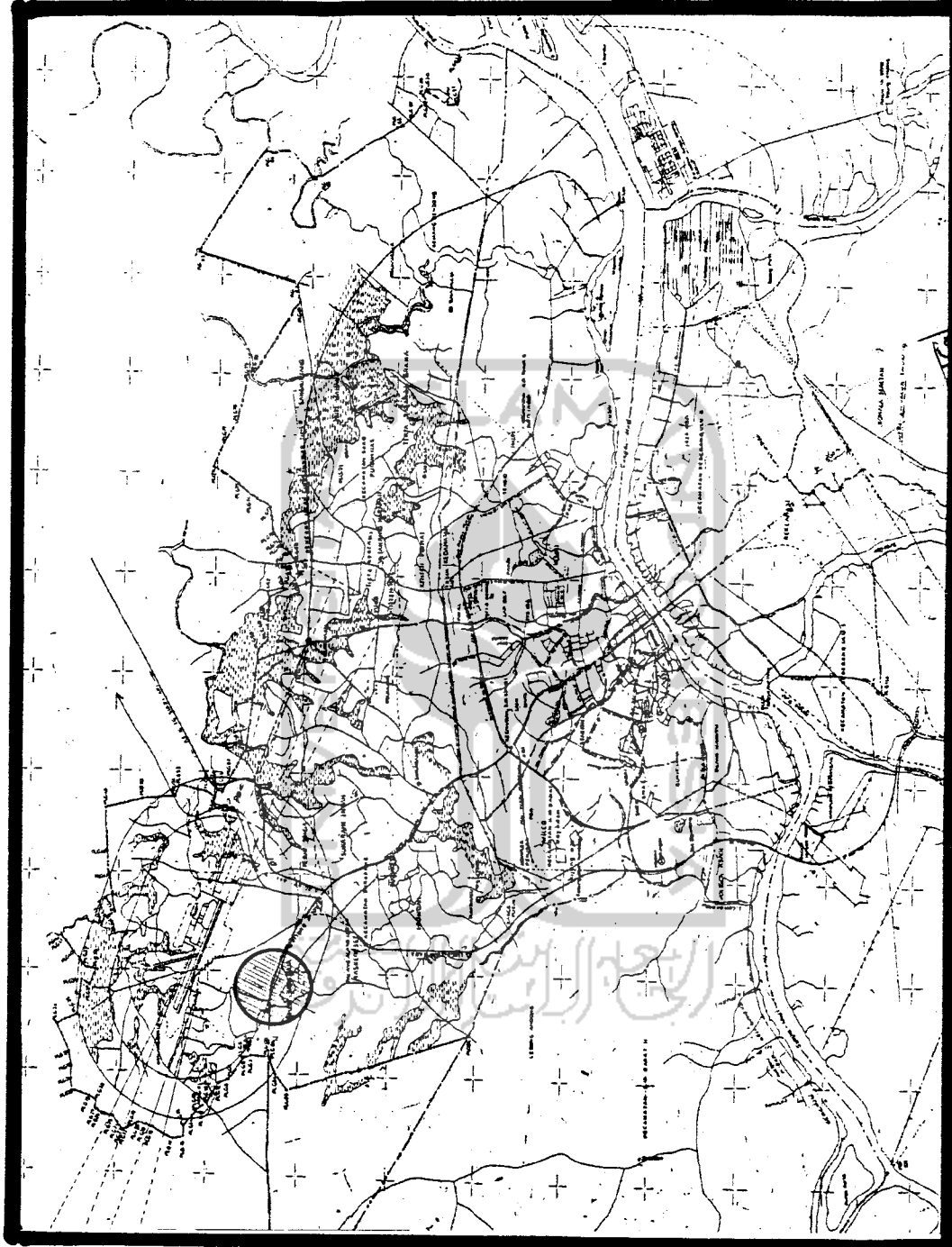
10	Mushola	public	20 org	1	0,6m <sup>2</sup> /org	12m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>						
213 m <sup>2</sup>						

TOTAL = 213m<sup>2</sup> + sirkulasi 30%  
= 276,9m<sup>2</sup>

### KELOMPOK FASILITAS OUTDOOR

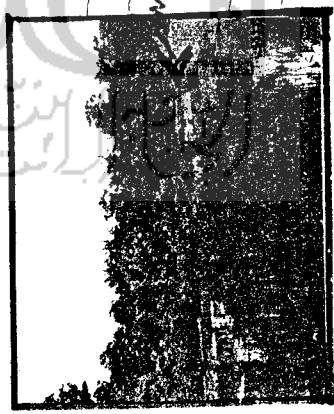
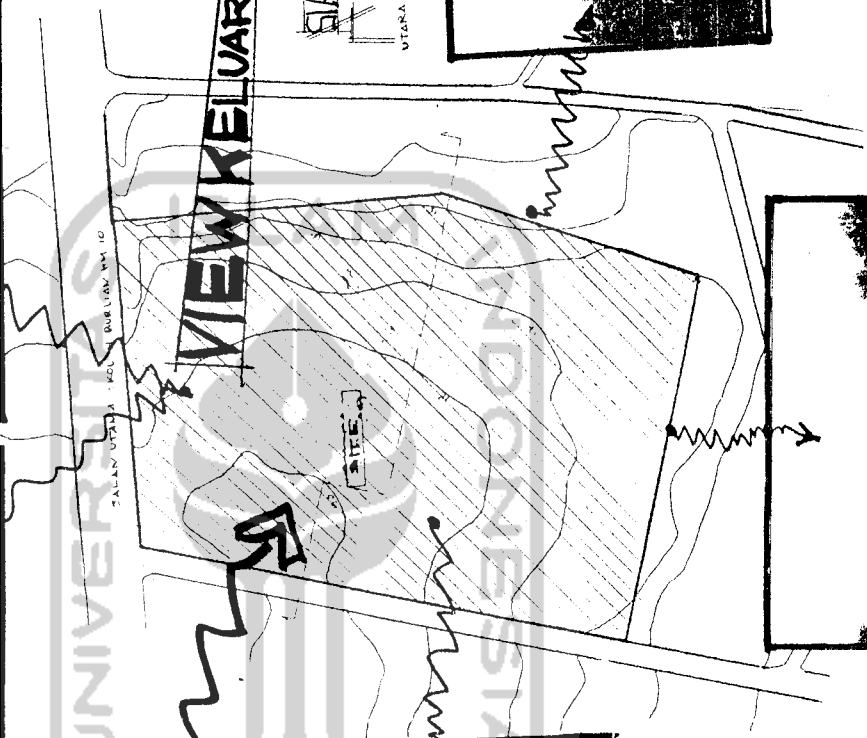
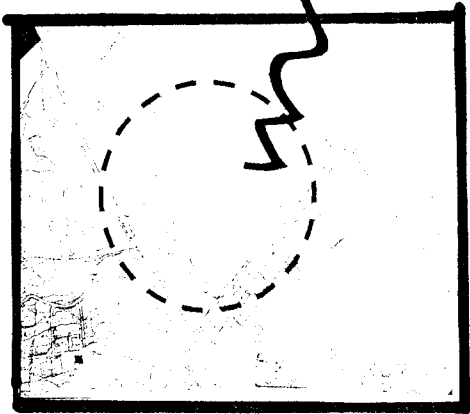
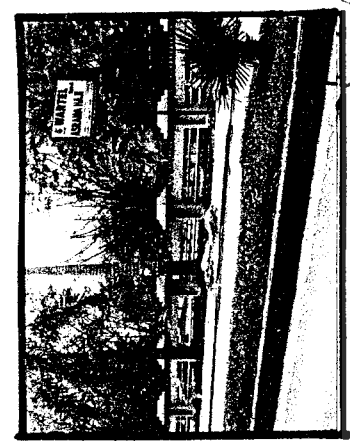
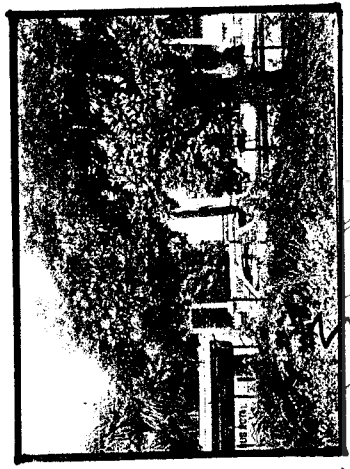
	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	Open stage	public	200 org	1	25m <sup>2</sup> /org	25m <sup>2</sup>
2	Pos satpam	private	2 org	2	4m <sup>2</sup>	8m <sup>2</sup>
3	Pos parkir	private	2 org	2	4m <sup>2</sup>	8m <sup>2</sup>
4	Parkir mobil	public	75	1	15m <sup>2</sup>	1687,5m <sup>2</sup>
5	Parkir motor	public	130	1	0,8m <sup>2</sup>	156m <sup>2</sup>
6	Pemancingan	public	40 org	7	5m <sup>2</sup>	35m <sup>2</sup>
7	Taman bermain	public	50 org	1	1m <sup>2</sup> /org	50m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>						
1355 m <sup>2</sup>						

TOTAL = 1969,5m<sup>2</sup> + sirkulasi 30%  
= 2560,35m<sup>2</sup>



PETA WILAYAH PATANI KOTAMADYAN  
LOKASI  
SITE

KOMPLEK SAGRAMA HASI  
BALAN UTAM

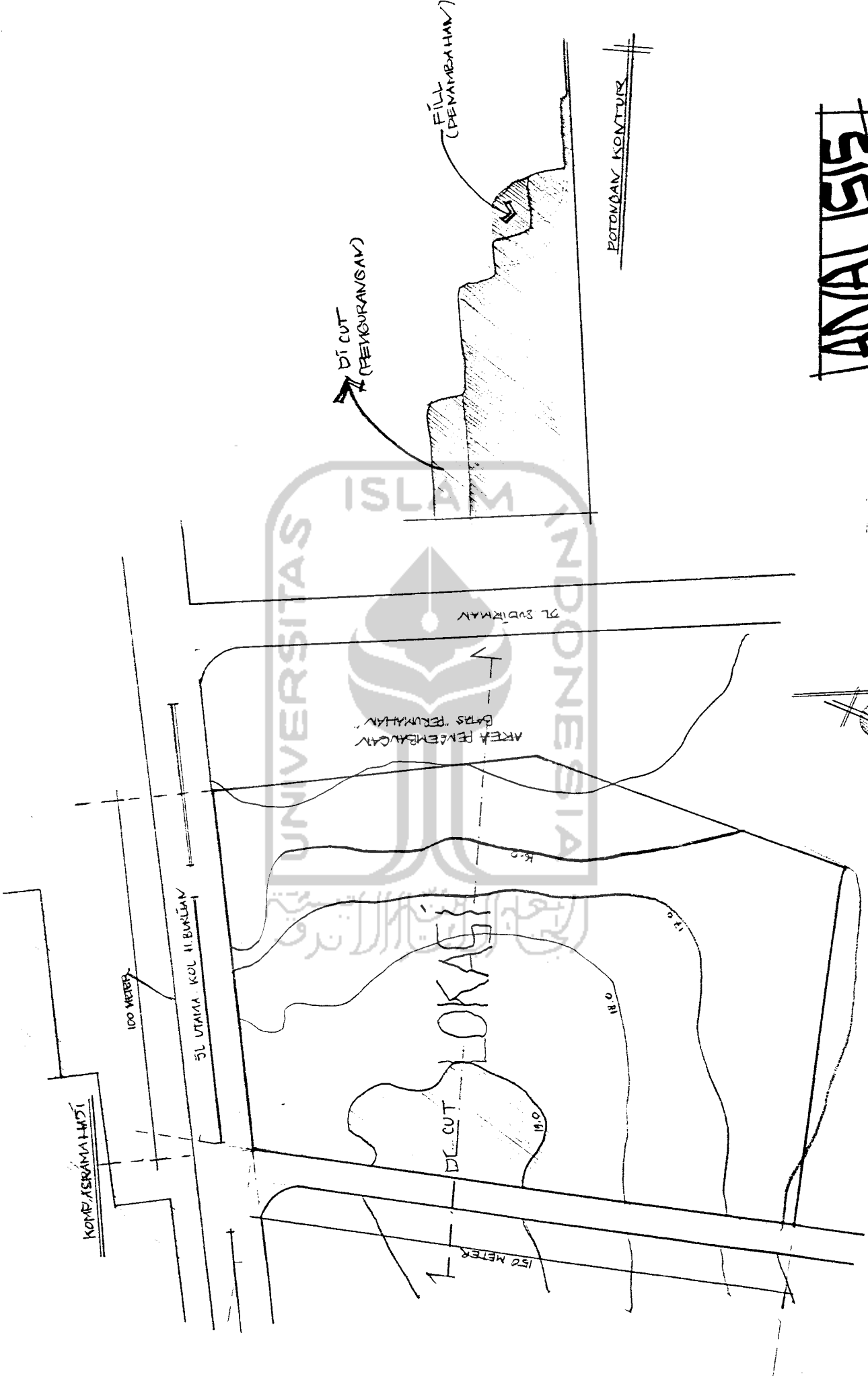


LAHAN KOSONG  
STOP FUN CENTER

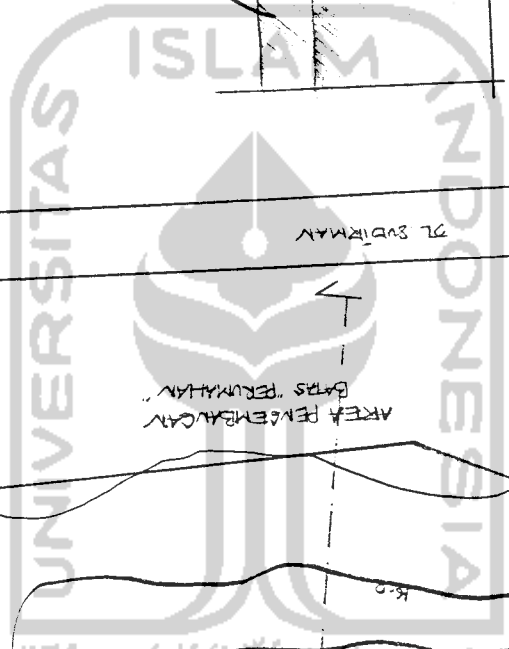
SIAP BANGUN PERUMAHAN  
LAHAN KOSONG



LAHAN SIAP BANGUN  
PERUMAHAN



# ANALISIS TAPAK



05  
09  
2019

UTARA

NOISE / KEBISINGAN  
DAPAT MENGGANGGU AKTIVITAS  
& KETEMANGAN YG ADA DI DALAM  
BANGUNAN.  
DAPAT DIATASI (DGN ADANYA  
PEMBAHAYU VEGETASI CYG BISA  
DIJADIKAN FILTER) SEKITAR BEBAS GAT  
FILTIR POLUSI UDARA

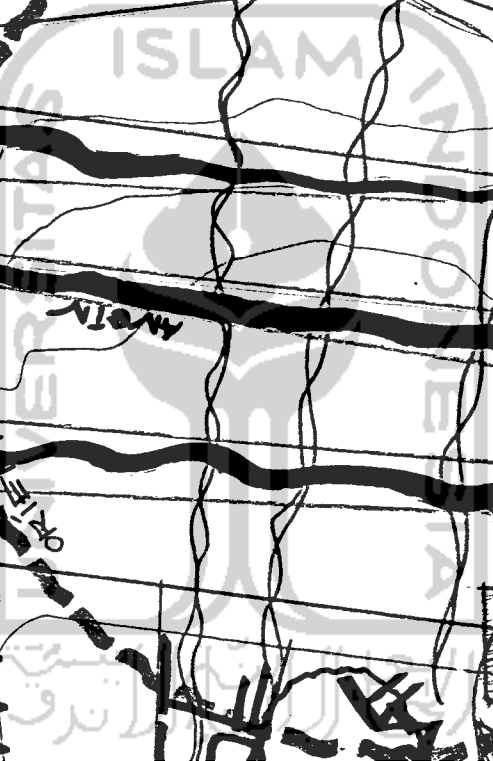
WIND BREAKER  
MATAHARI

DRAINASE

KETINGGIAN KONTUR  
TUSA DAPAT DIMANFAATI  
KAW UNYUK KETINGGIAN  
BANGUNAN, YANG  
KEMUDIAN MENCIPTAKAN  
BUKANA... YG CUKUP

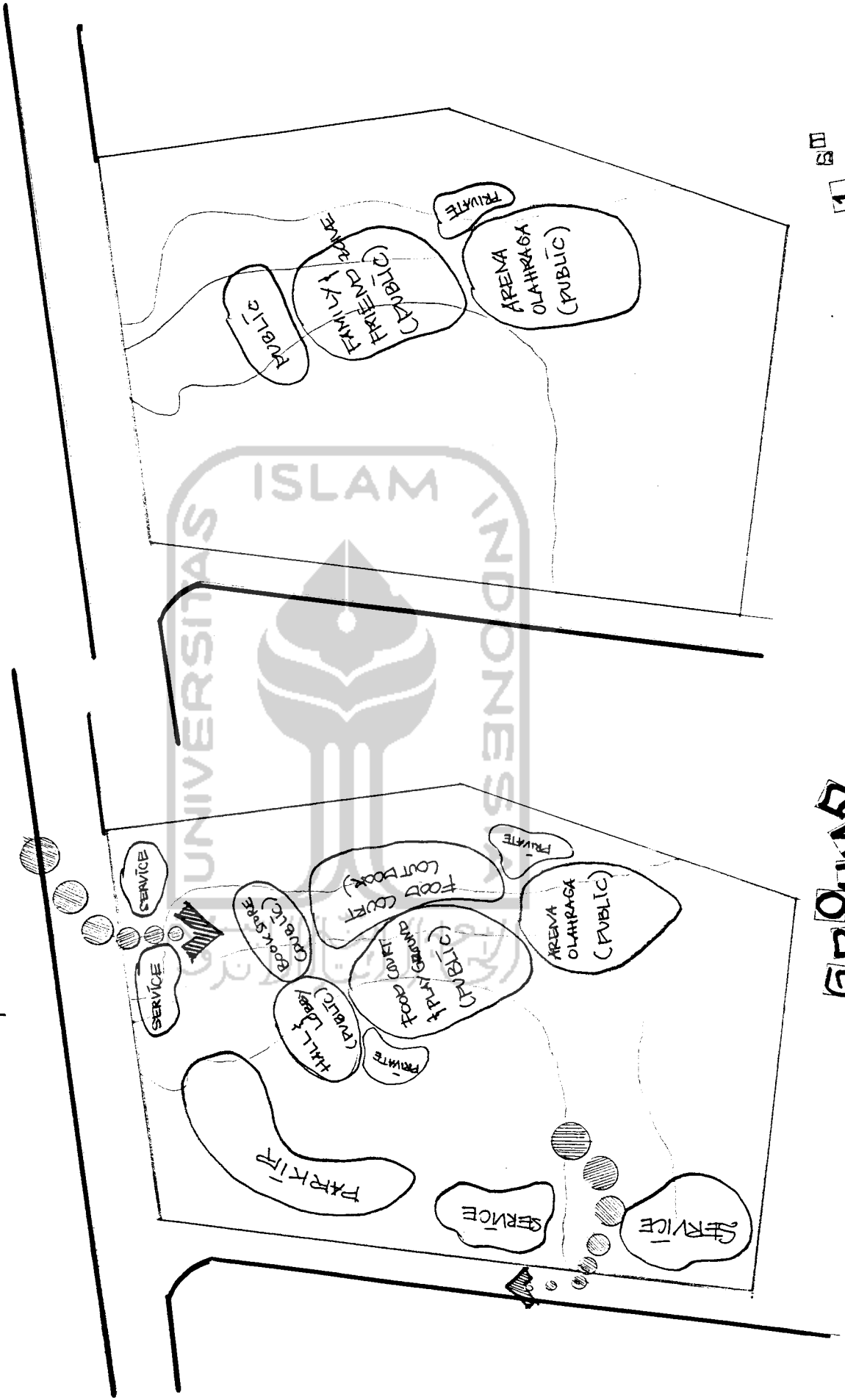
ANGIN "DENGKUSMAN ALAMI"  
SEBAGAI "DENGKUSMAN ALAMI"  
MELALUI ADA PEMANFAATAN  
"KAWUNYUK"  
"KAWUNYUK"

SELATAN



ISLAM

# ZONING

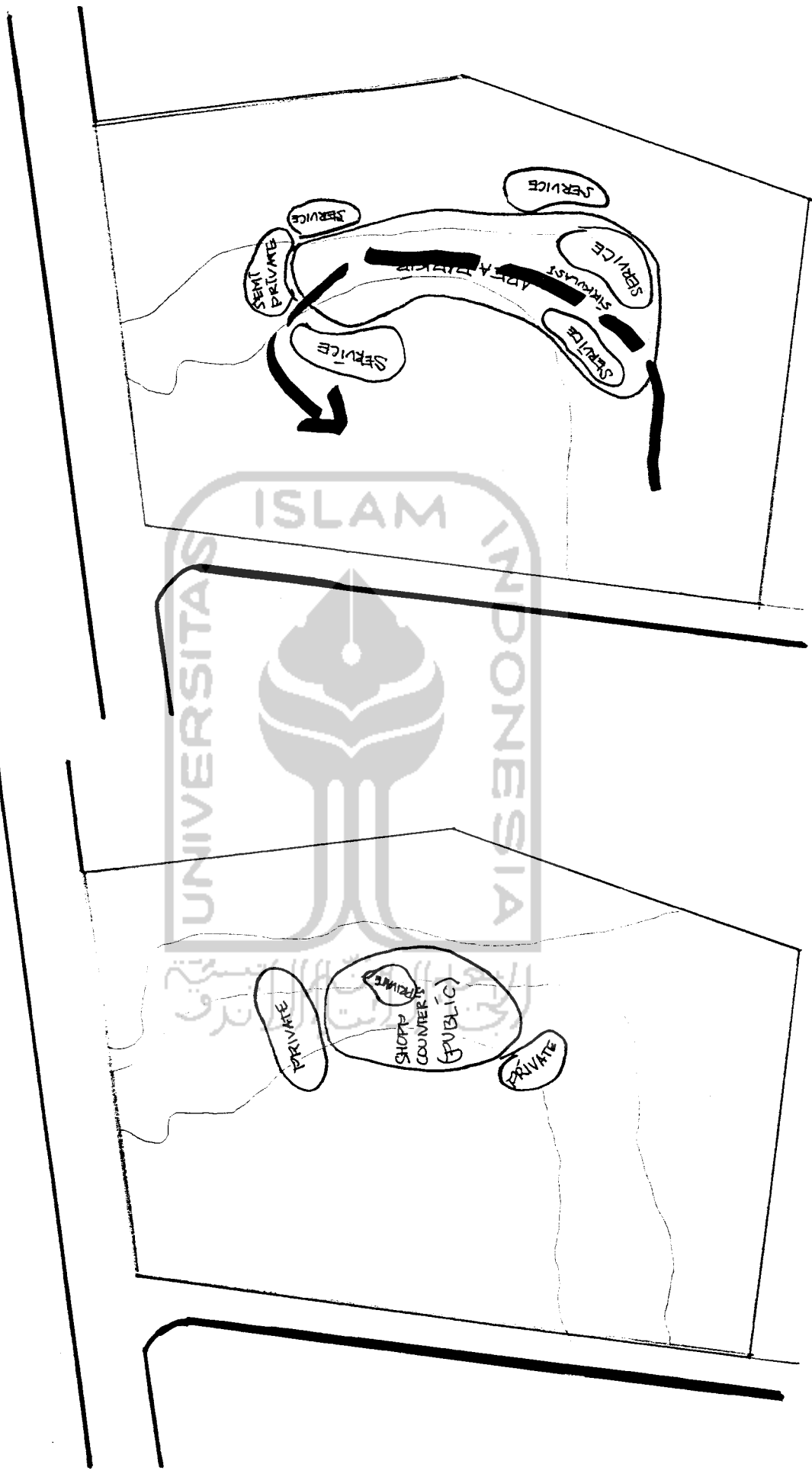


GROUND FLOOR

1<sup>ST</sup> FLOOR



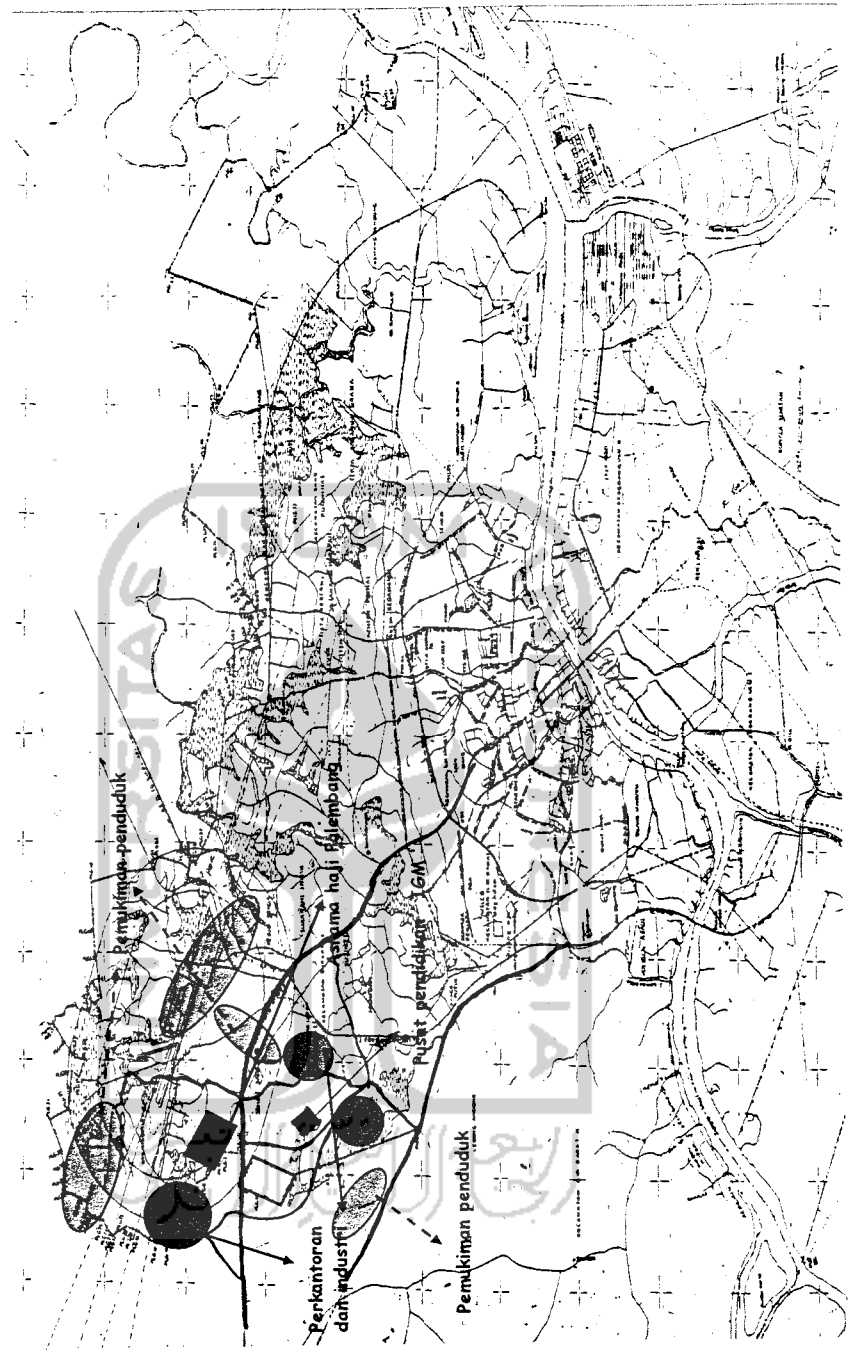
# ZONING



BASMENT

2008

# SIBKULASATI JALAN PENGHUBUNG



Keterangan garis :

- : Jalan utama / jalan besar
- : Jalan penghubung ( alternatif )
- : Stop Fun Center

# KONSEP BENTUK

## KONSEP → KONTEMPORER

HI-TECH ...

KARAKTERISTIK :

◦ PLURALISME : - TIDAK TERIKAT PADA 1 STYLE

- BANYAK / BERAGAM

- TANPA KESATUAN

◦ EXPLORATIF : → EKSTREM

STRUKTUR → BERLAWANAN

◦ GEOMETRI / KEMURNIAN BENTUK

= - EKSPRESI BEBAS

= - TIDAK ADA PENEKANAN

STYLE

◦ SIMBOLIS = EKSPRESIONISME FASADE

\* DI TERIMA SEPANDANG MASA

\* LANDMARK

\* TREND → SEKARANG  
↳ MASA DATANG

## STOP FUN CENTER



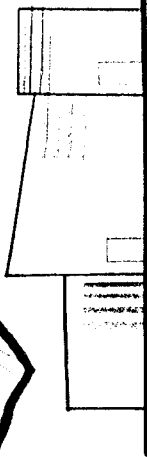
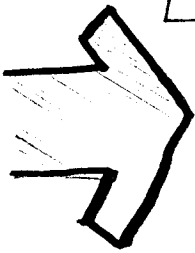
"STOP" ~

"BERHENTI SESAAT"  
(SIMBOLIS)

STOP !! HARUS TEGAS



DALAM DESAIN DIWUJUDKAN DENGAN  
PERMAINAN "REPETISI"  
BAIK VERTIKAL MAUPUN HORIZONTAL  
PADA FASADE BANGUNAN



"FUN" → KEGIATAN SANTAI, MELEPAS 'LELAH'

▶ SENANG - SEMAN / ENJOY

▶ MENYENYANGKAN, USIR RASA JEMUH

▶ BEBAS BEREKSPRESI

BANGUNAN "KONTEMPORER"

PERMAINAN "BIDANG"

"CENTER" → PUSAT KEGIATAN → INTI

DIPILIH ... → LINGKARAN

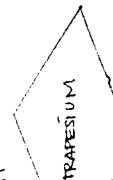
→ IDEWIK DENGAN ATAU SEBAGAI PUSAT ATAU POROS.

"LINGKARAN" → SUATU SOSOK YANG TERPUSAT BERARAH KE DALAM }  
PADA UMUMNYA BERKESIFAT "STABIL" DAN DGN SENDIRINYA MENJADI PUSAT DR LINGKUNGANNYA.  
PEMEMPATAN SEBUAH HINGKARAN PADA SUATU BIDANG AKAN M'PERKUAT SIFATNYA SBG POROS  
C.D.K. CHING

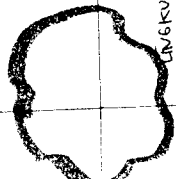


SEGI EMPAT

DALAM MENDESAIN  
PENGERTIAN "EKSPRESI BEBAS"  
→ BENTUK 2D BIDANG DASAR  
ID LINGKARAN, SEGIEMPAT  
SEGITIGA, DLL.



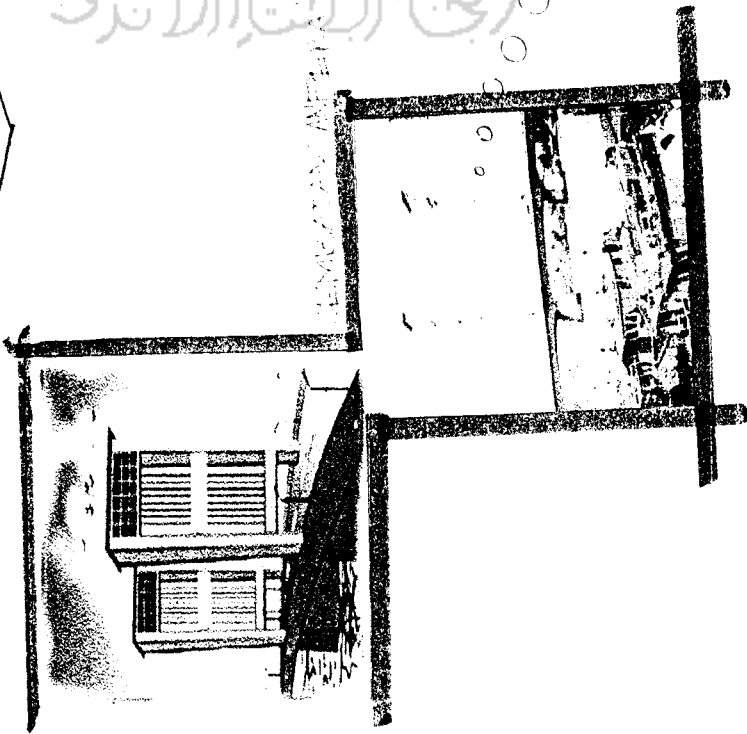
TRAPESIUM



LINGKUP KEGIATAN

SUBBUK ARSIS

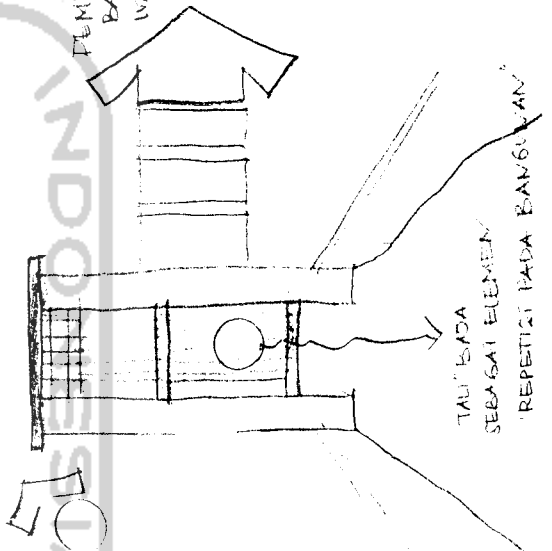
# MEMCAIRKAN BENTUK BANGUNAN



ARSITEKTUR KONTEMPORER  
DALAM "STOP FUN CENTER"

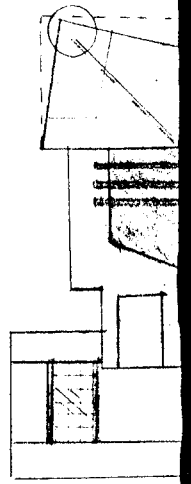
- \* BERAGAM
- \* TANPA KESADUAN
- \* EKSPRESI BEBAS
- ↳ PENGOLAHAN BENTUK "FLEKSIBEL"
- \* KONTEKSTUAL DAN CIRI KHAS KOTA PALEMBANG
- \* CENDERUNG ASIMETRIS DEKONSTRUKTIF

BENTUK TRANSKRIPSI PADA FASADE BANGUNAN



TALI BADA  
SEBAGAI ELEMEN  
REPETISI PADA BANGUNAN

PEMILIHAN WARNA PADA FASADA  
BANGUNAN. DOMINAN MENYESUAIKAN  
WARNA JEMETAN AIRSERA



BENTUK MELIBRA PADA  
PERMATAAN MASSA

# PEMULAIAN BENTUK BANGUNAN

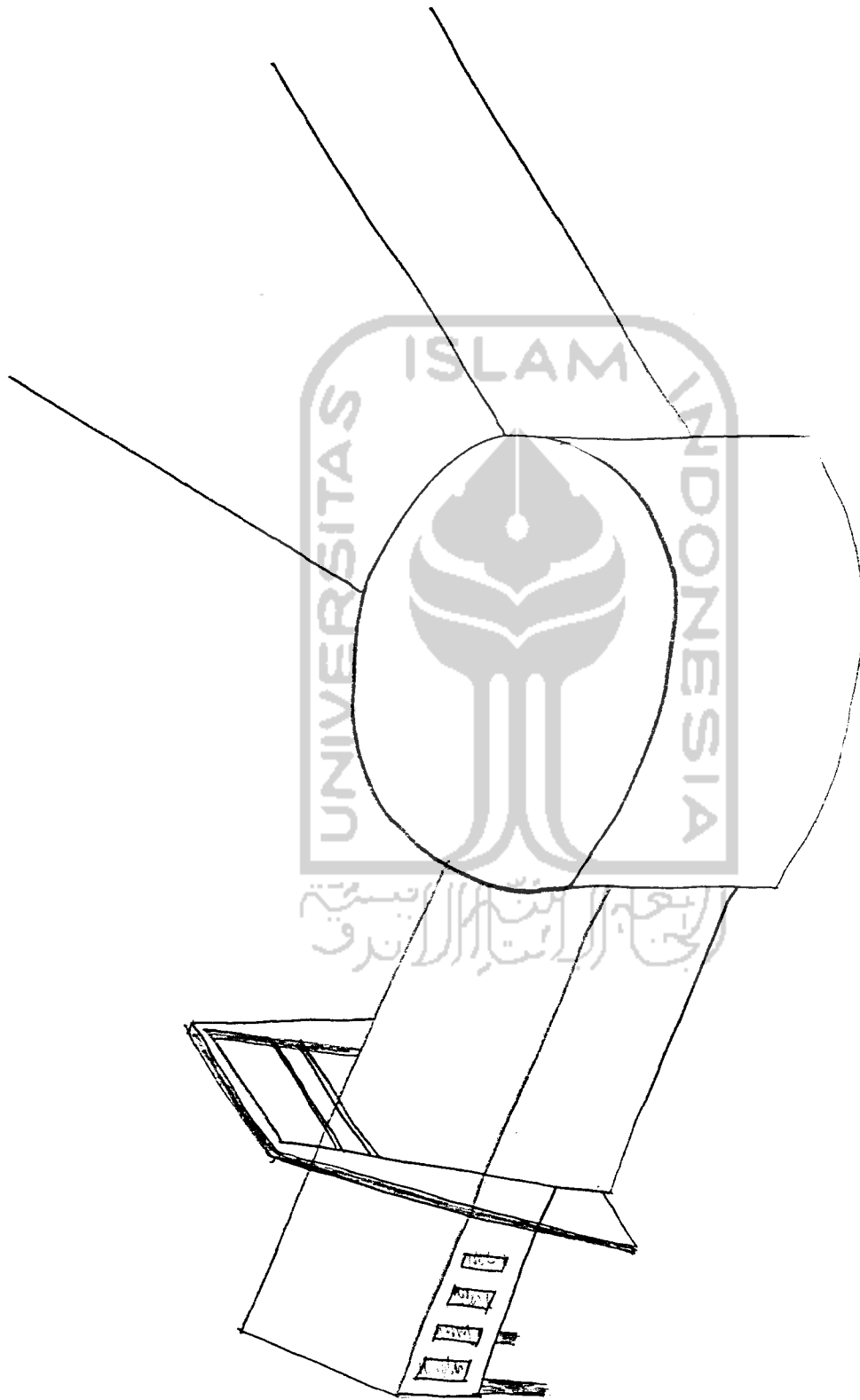
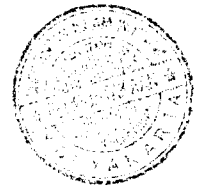
"PART TWO"

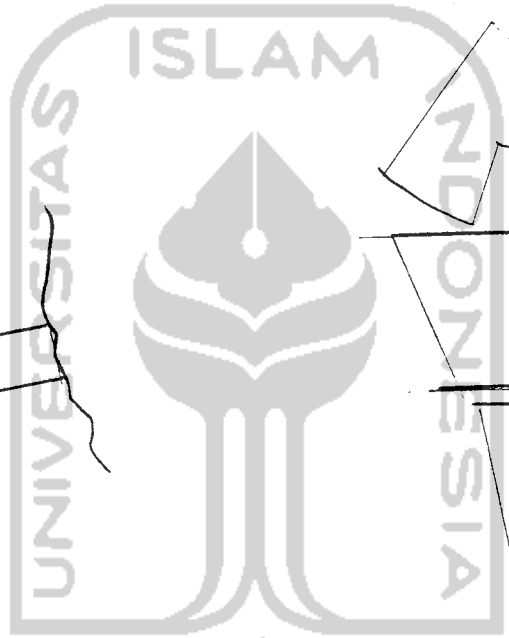
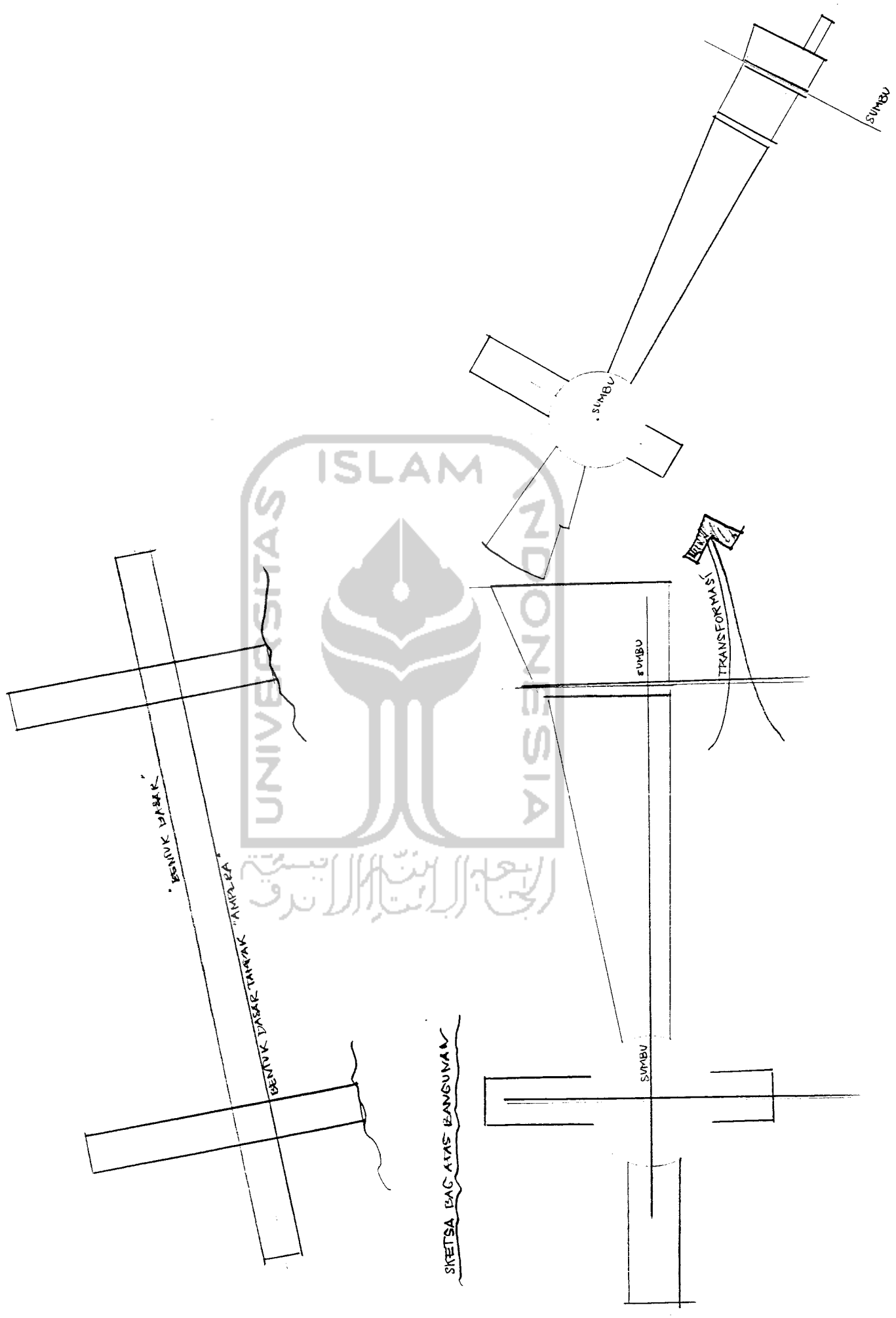
JEMBATAN 'AMPERA' SBC SIMBOL PAERAH

- ↳ LAMPIER
- ↳ MERAH, KUMING, ABU™.
- ↳ KOLON-KOLON PENOPANG
- ↳ BENTUK SIMBEL NAMUN KOKOH

BENTUK "TRANSFORMASI" PADA BANGUNAN

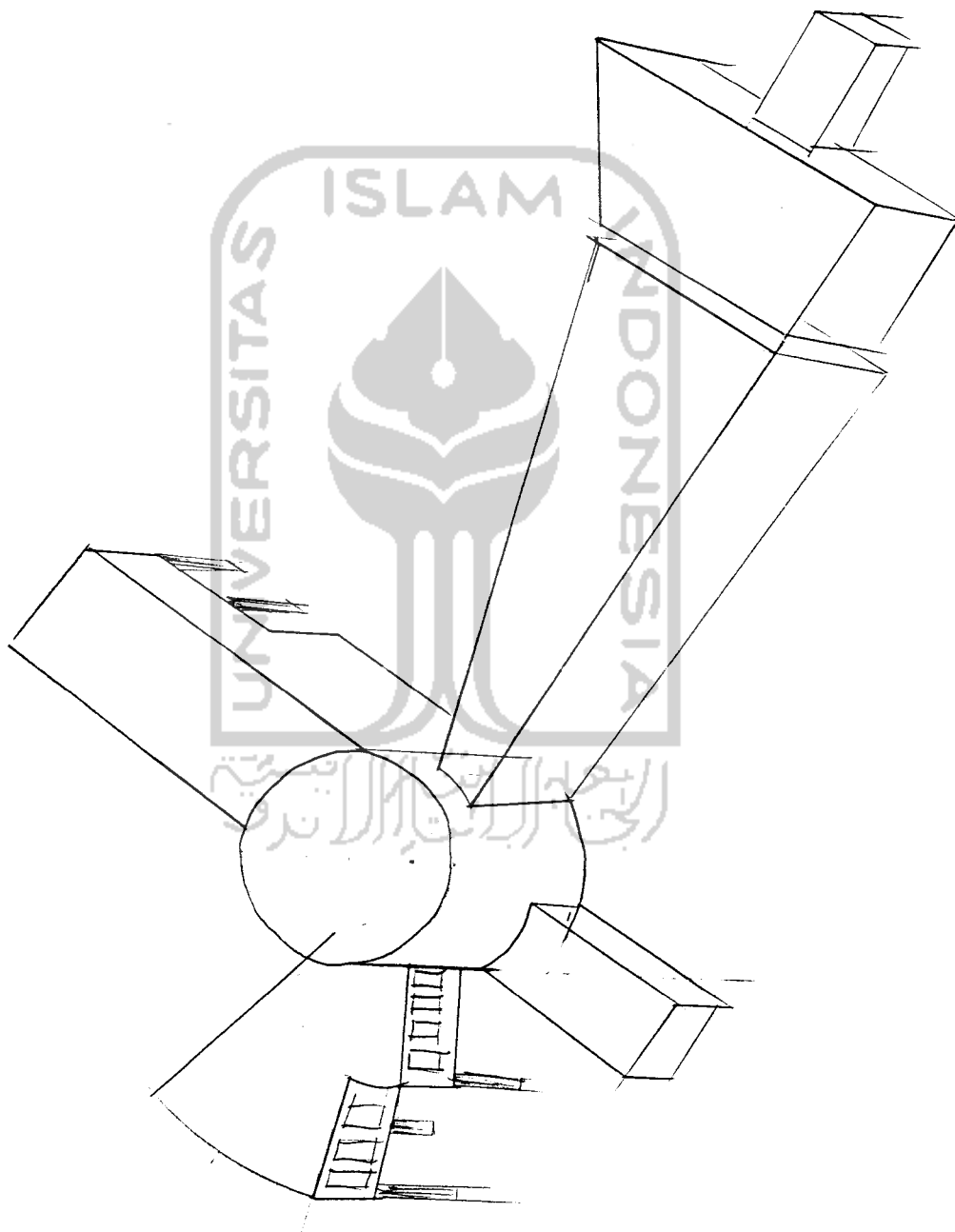






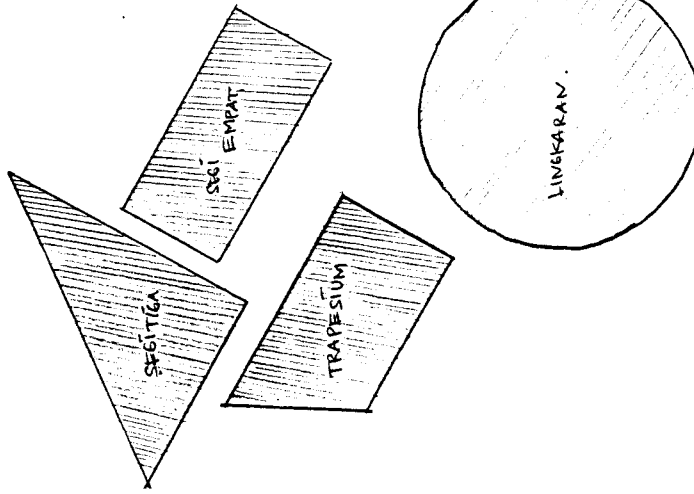
جامعة الإسلام في اندونيسيا

SKETSA BAG ATAS BANGUNAN



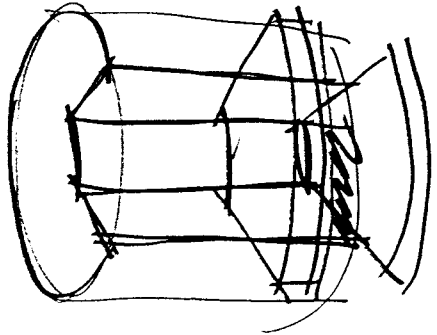
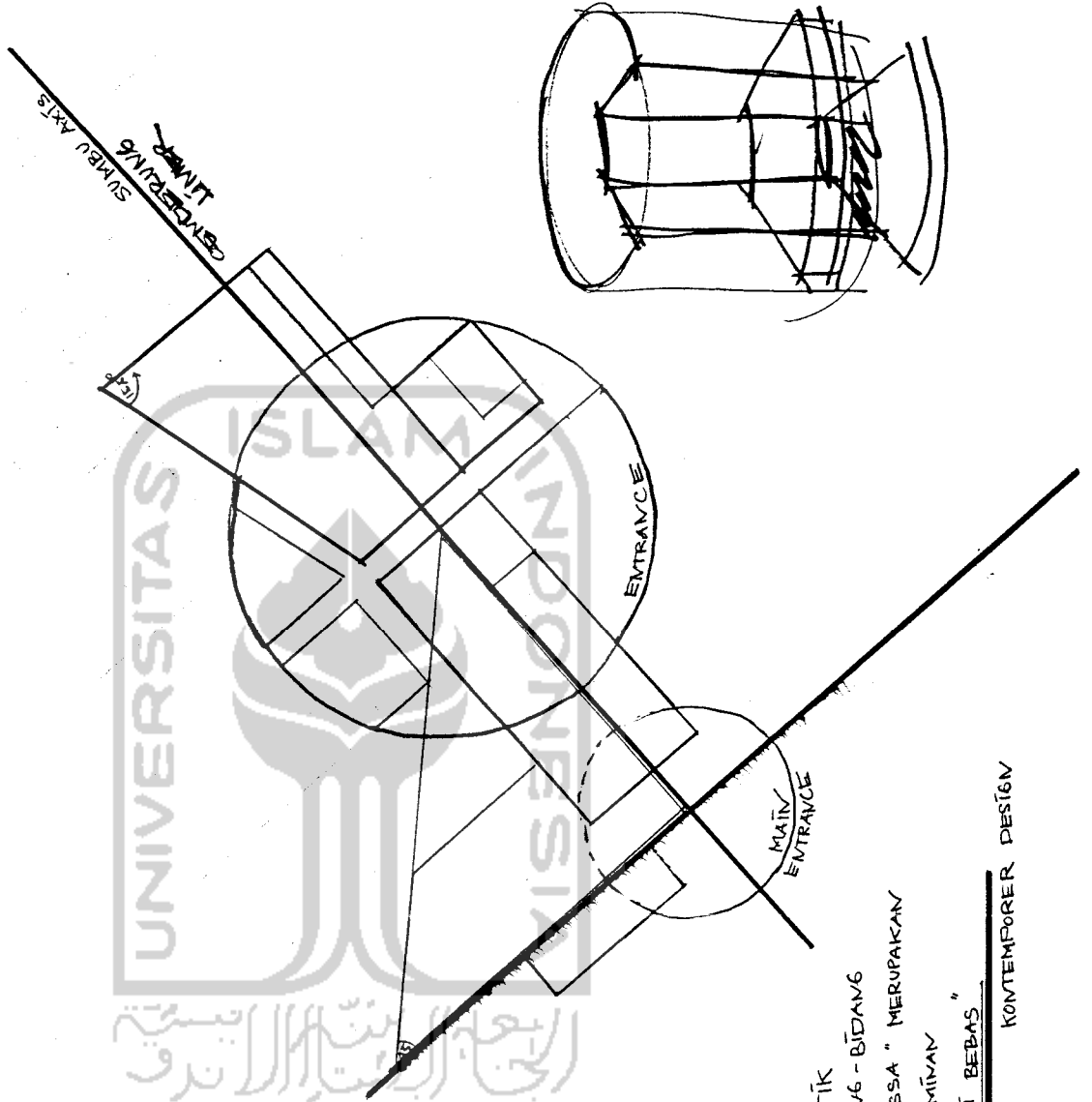


# BENTUK DASAR DESAIN



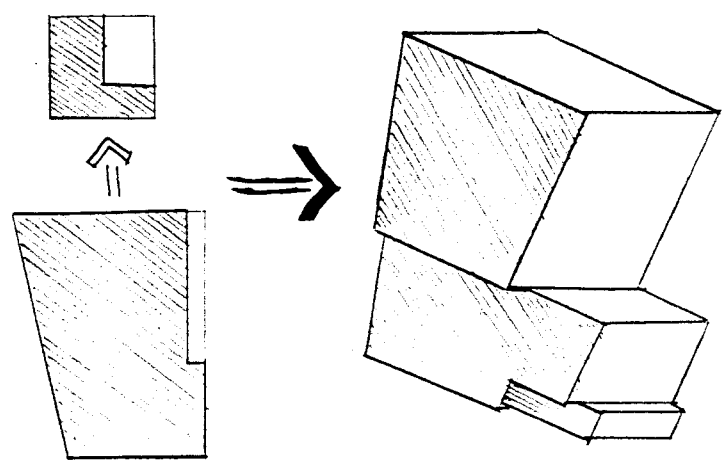
KARAKTERISTIK  
 PERMAINAN BIDANG - BIDANG  
 DALAM "TATA MASSA" MERUPAKAN  
 SALAH SATU CERMINAN  
"EKSPRESI BEBAS"

KONTEMPORER DESIGN



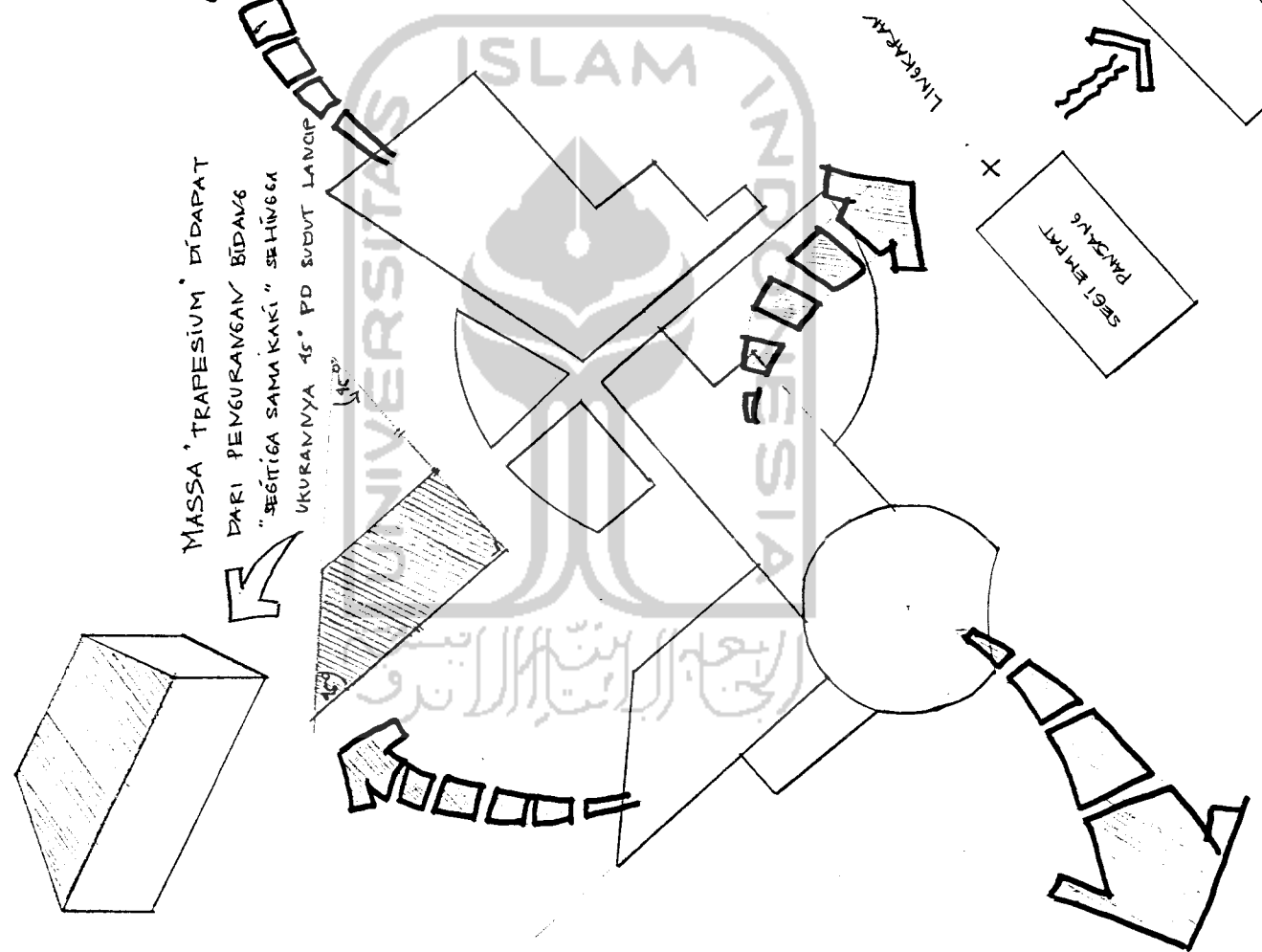
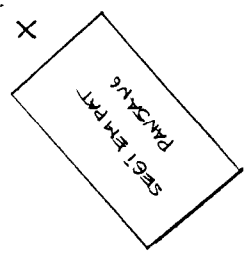
PERMAINAN TINGGI  
RENDAH MASSA  
GABUNGAN.

SETELAH MENGALAMI  
PENGURANGAN & PENGABUNGAN MASSA  
MENGHASILKAN ALT. DALAM PERMAINAN  
BENTUK SUB. MASSA.



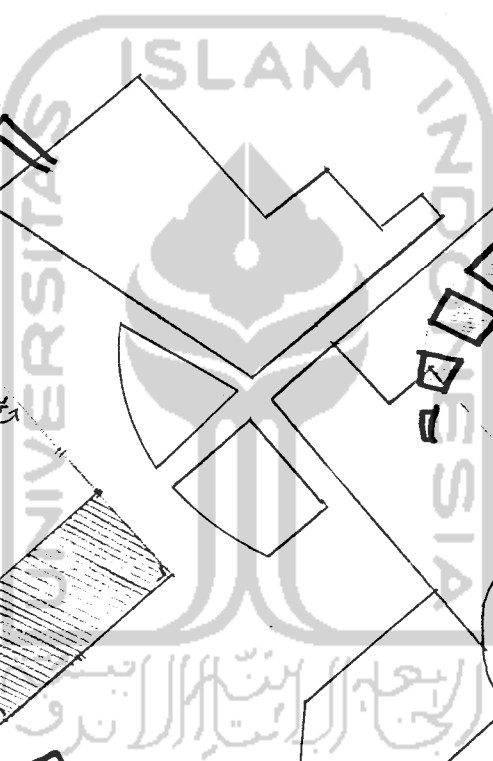
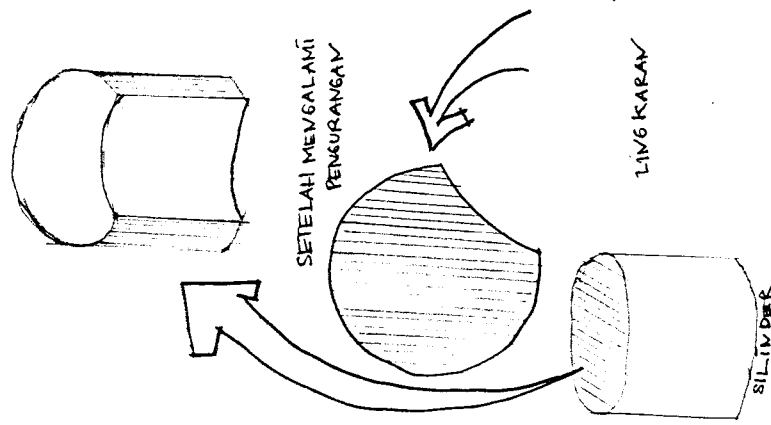
MASSA 'TRAPESIUM' DIDAPAT  
DARI PENGURANGAN BIDANG  
"SEGITIGA SAMA KAKI" SEHINGGA  
UKURANNYA 45° PD SUDUT LANCIP

LINGKARAN

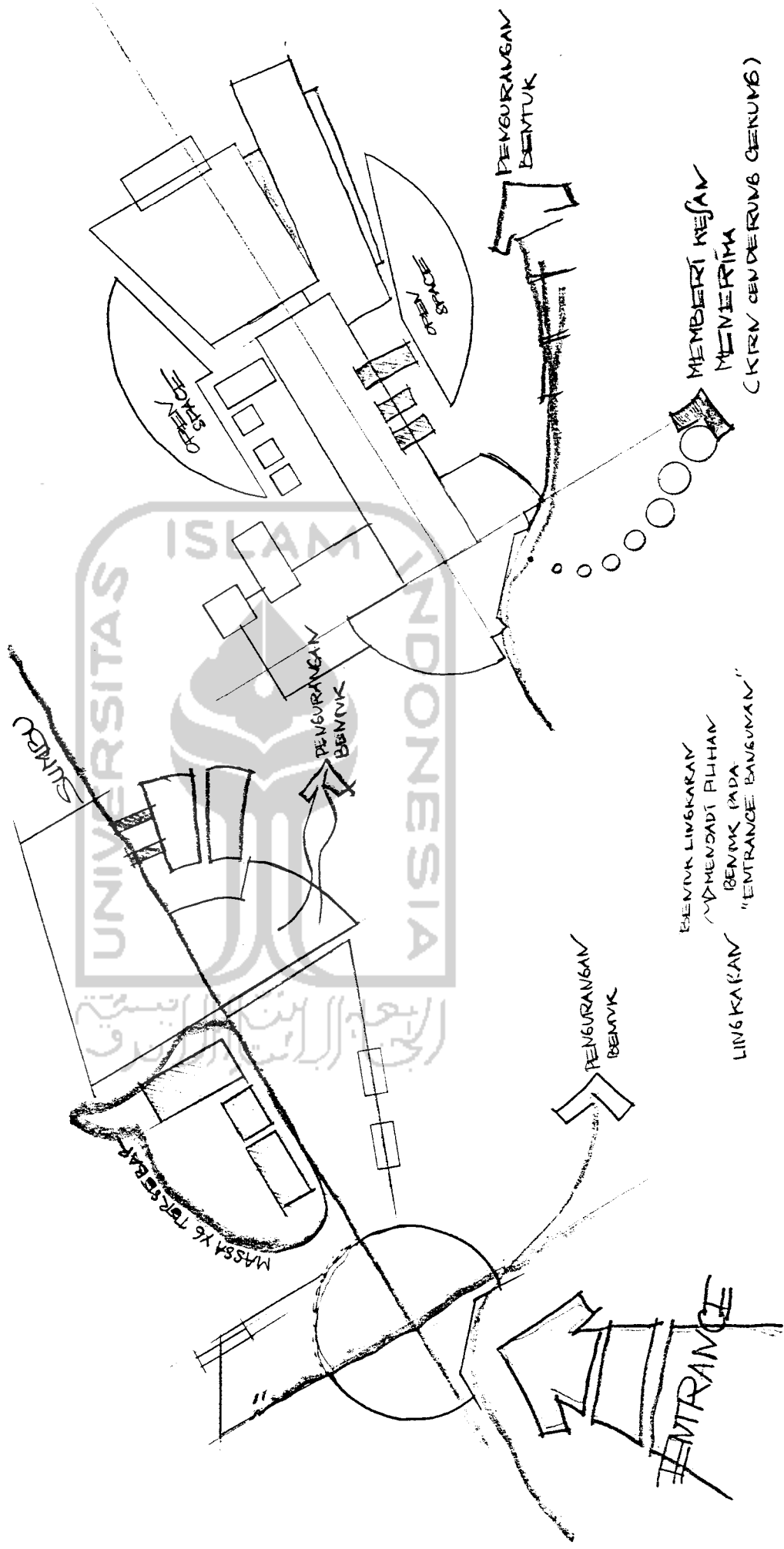


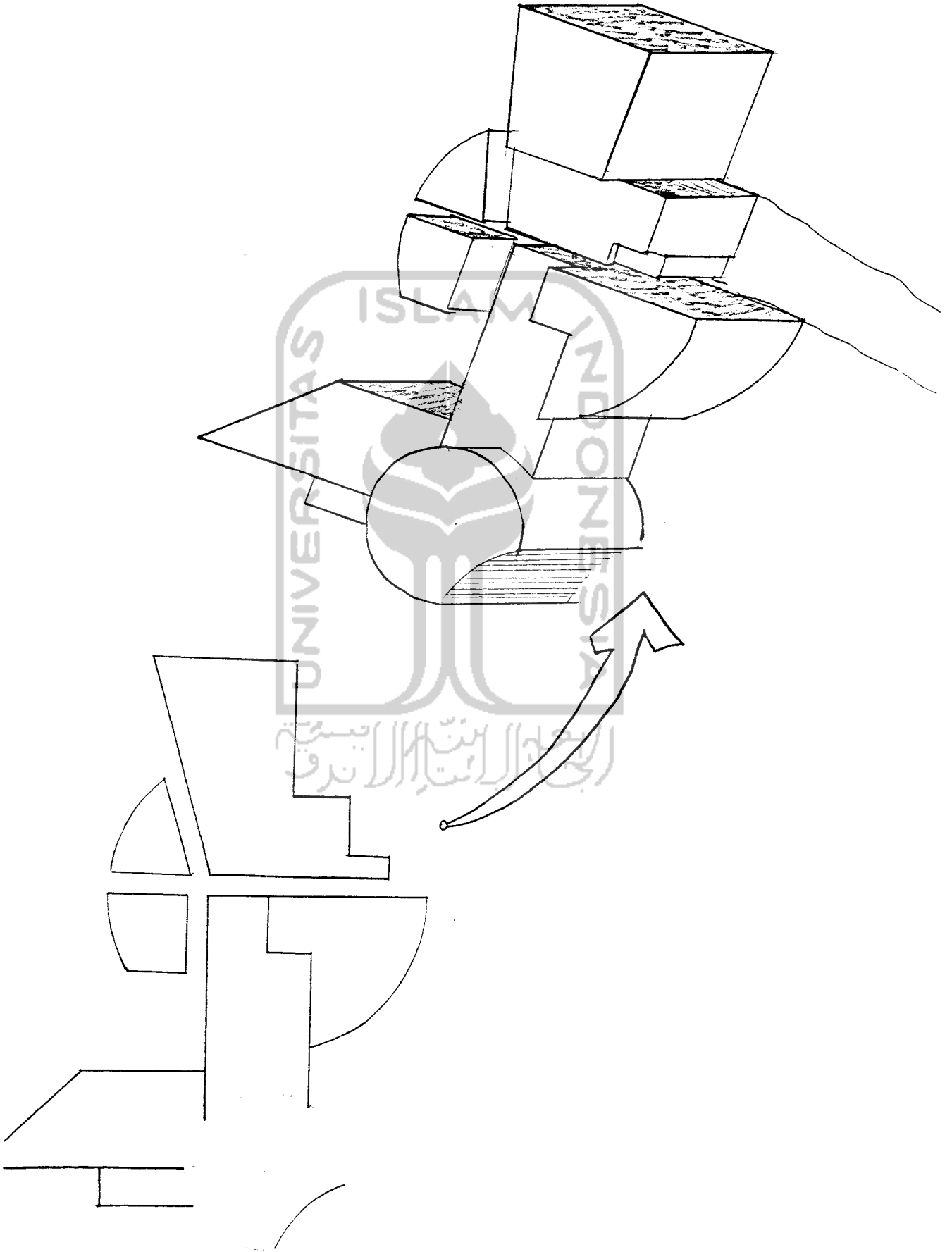
SETELAH MENGALAMI  
PENGURANGAN

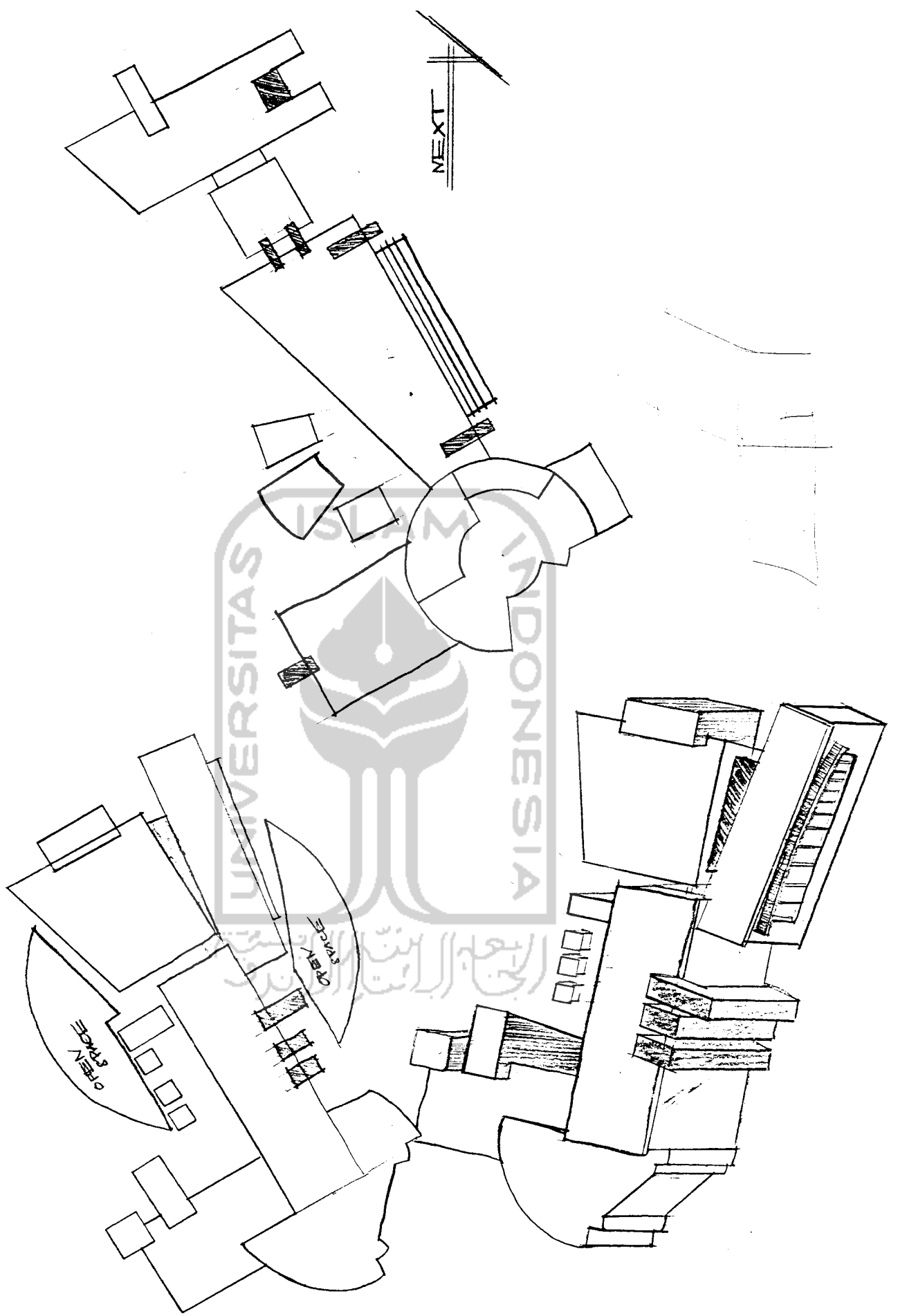
LINGKARAN



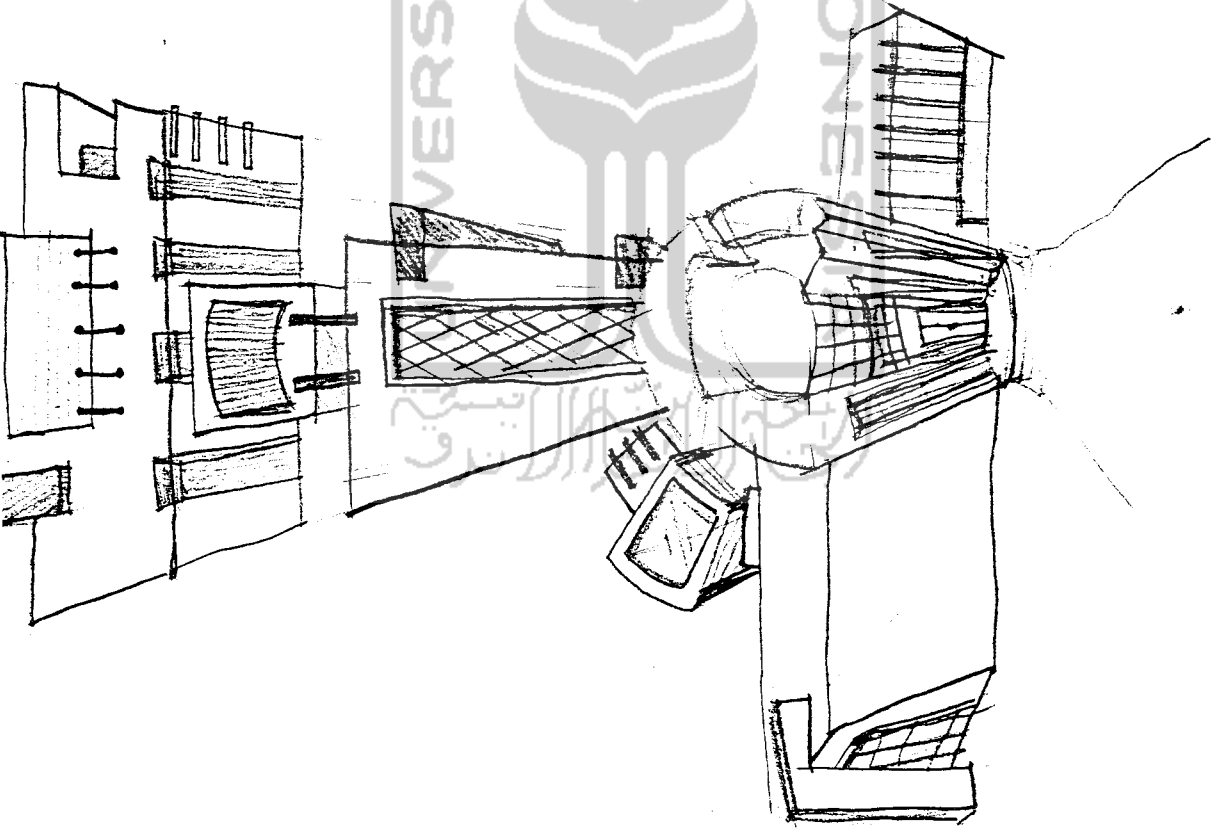
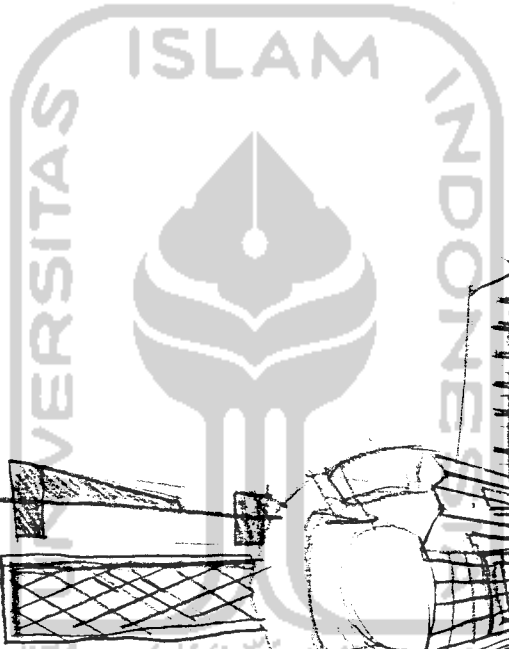
# ALTERNATIF FUNKSI BANGUNAN

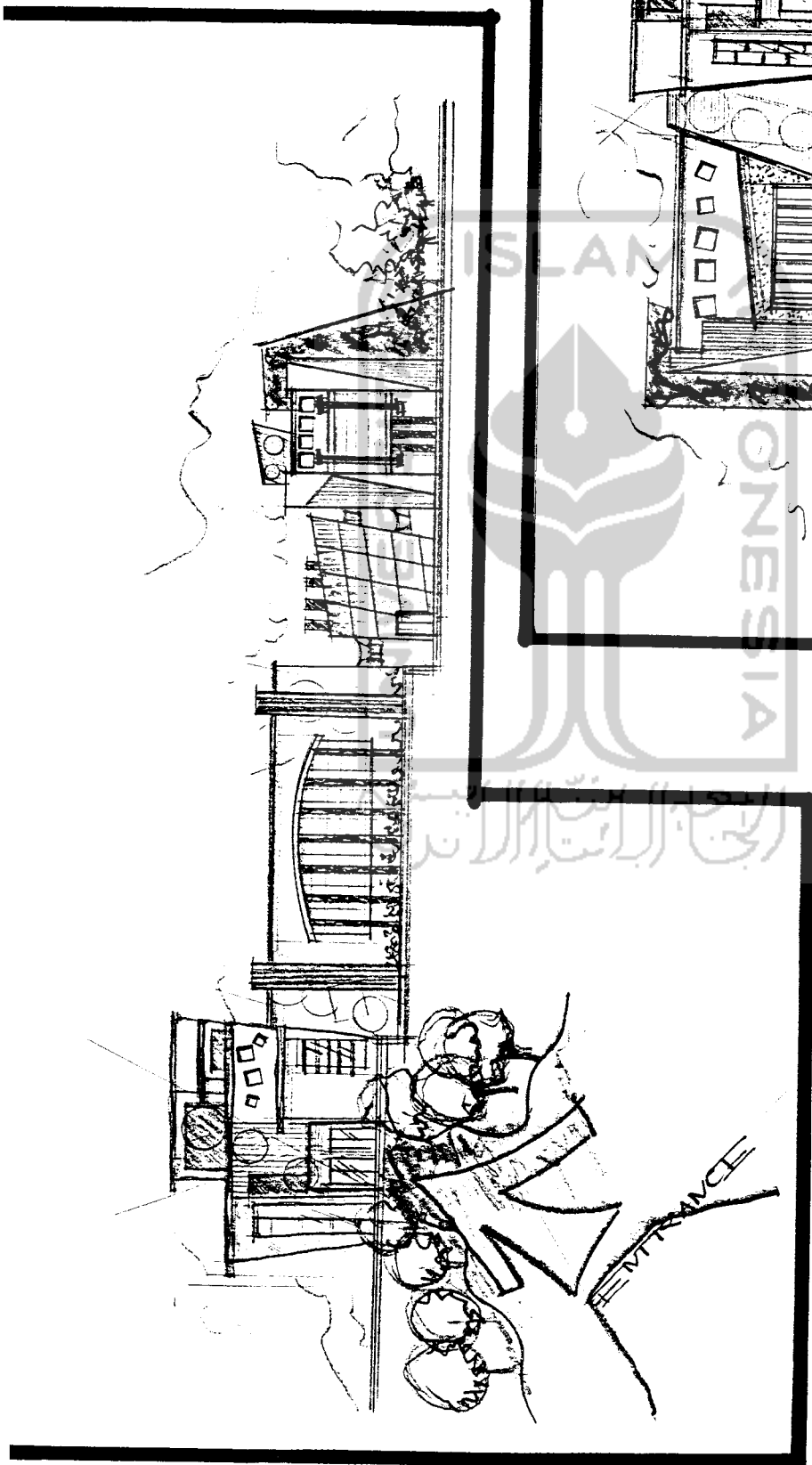
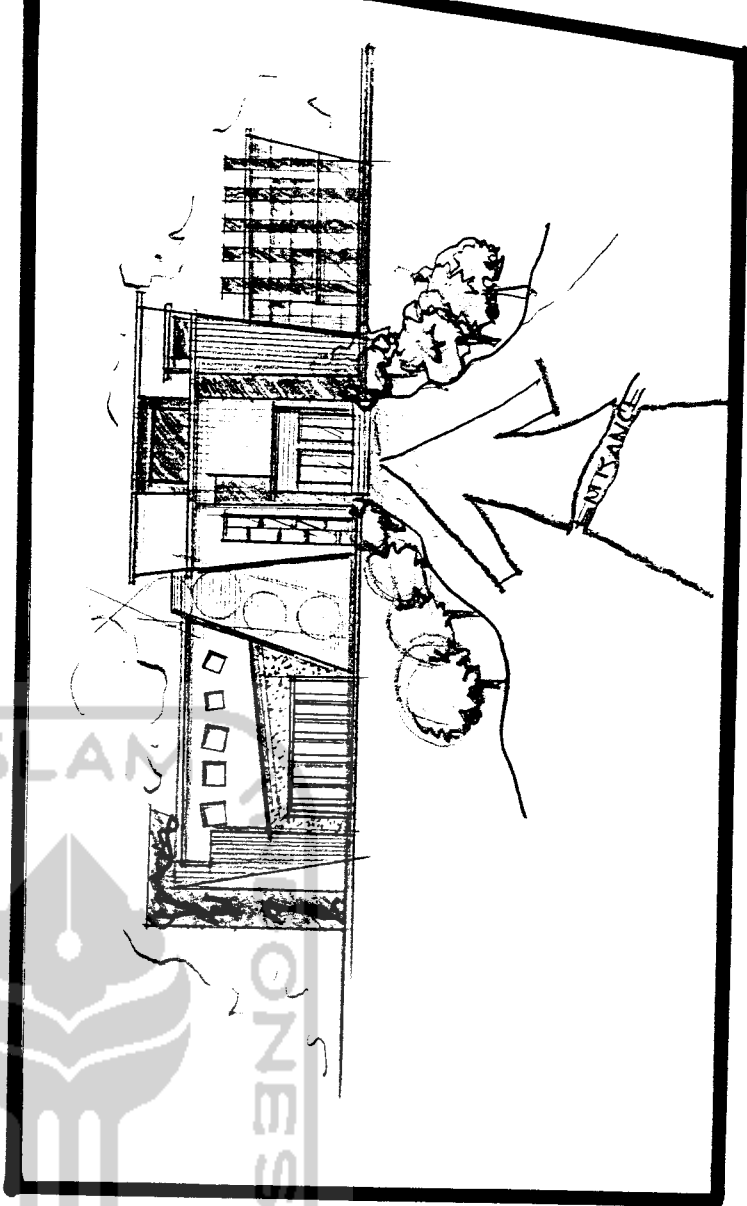




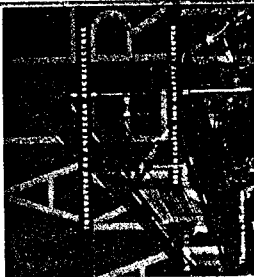






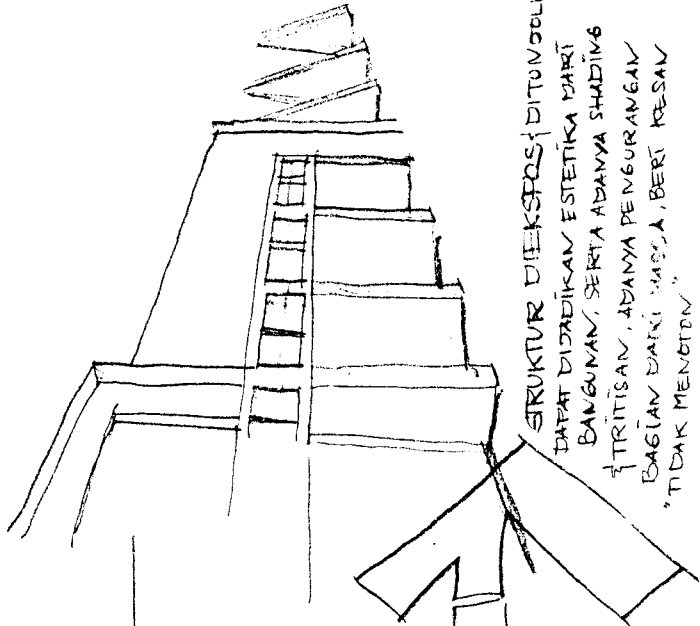
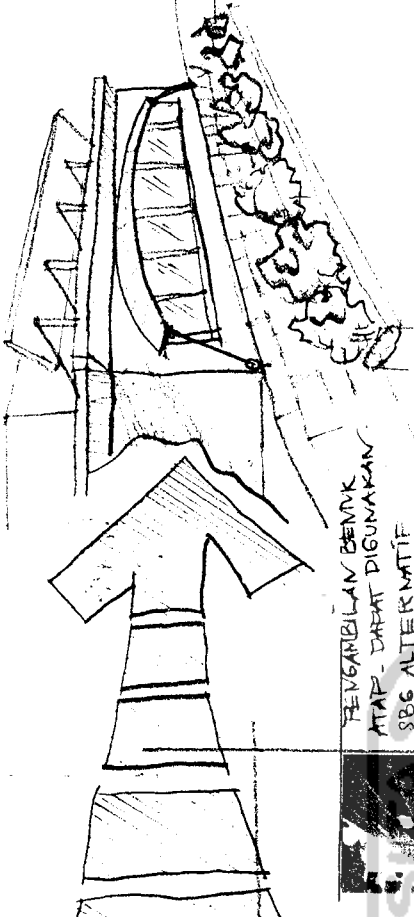
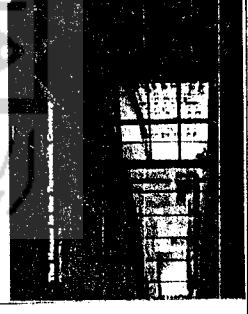
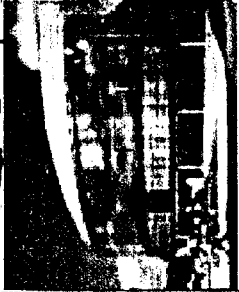




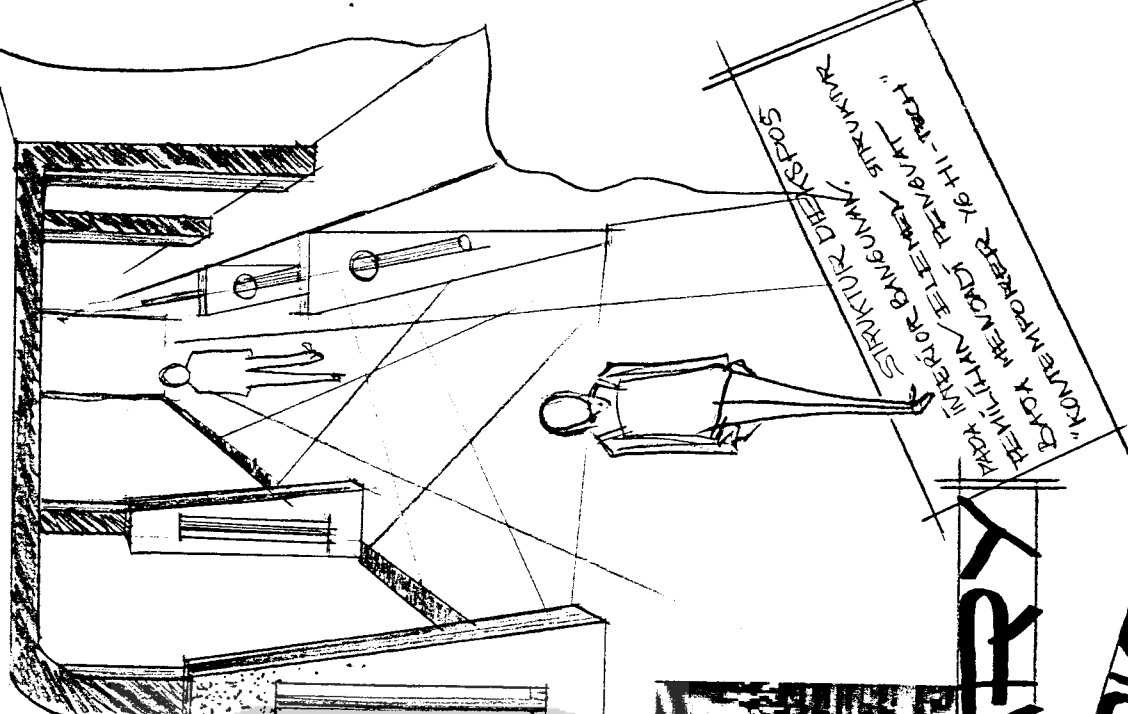


REVISI BILAN BEMUK  
 ATAP. DAPAT DIGUNAKAN  
 SBG ALTERNATIF  
 TRITISAN YANG LEBIH  
 KOMPOSIT

# EXHIBITION CONTEMPORARY



SIRUKTUR DIEKSPRESI DITONJOLKAN  
 DAPAT DIDADIKAN ESTETIKA BAKI  
 BANGUNAN, SERTA ADANYA SHADING  
 TRITISAN, ADANYA PENURANGAN  
 BAGIAN BAKI MASA, BERTAKSAR  
 "TIDAK MENYON"



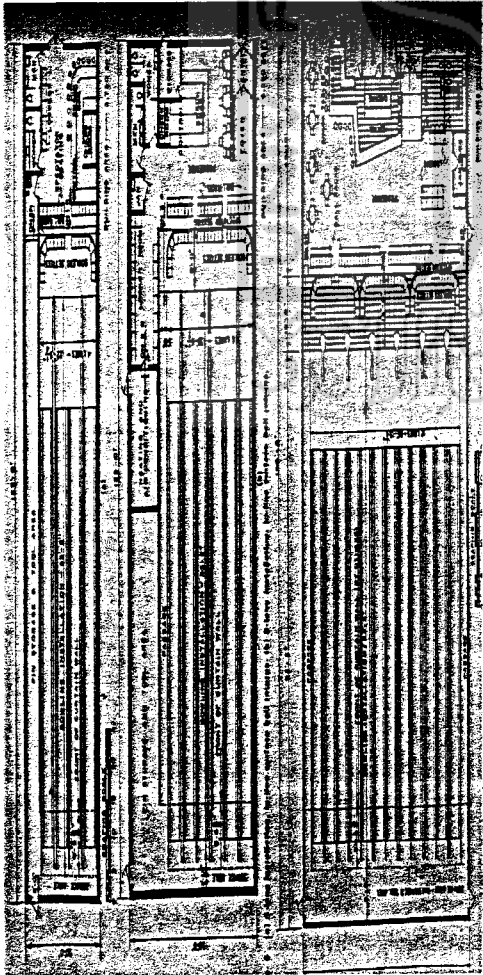
"KONTEMPORER 76 HI-TECH"  
BAYA MENYALU TENGAH  
"HATI"  
SIMPUR DEKAT  
SIMPUR BANGKAM;  
SIMPUR DEKAT  
SIMPUR DEKAT

PERMAINAN  
TEKSTUR PD  
DINDING, SEG  
KIRI KANAN  
KONTEMPORER



# CONTEMPORARY INTERIOR



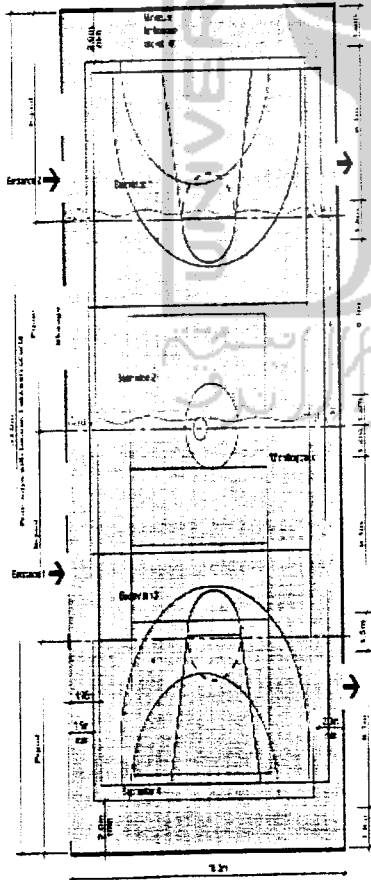


# BOWLING ALLEY



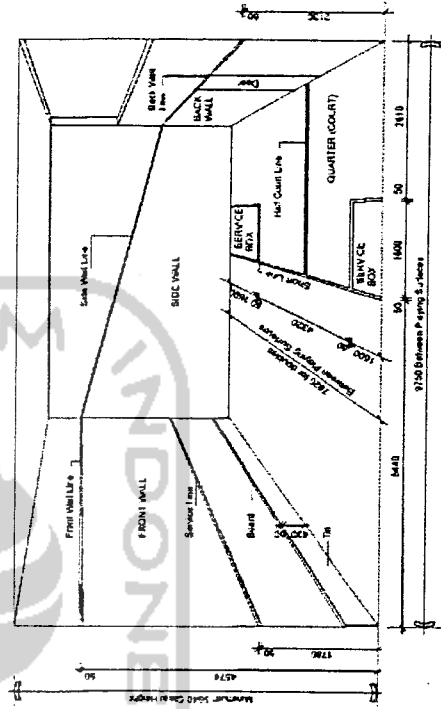
UNIVERSITAS ISLAM  
SIA  
ADONIS

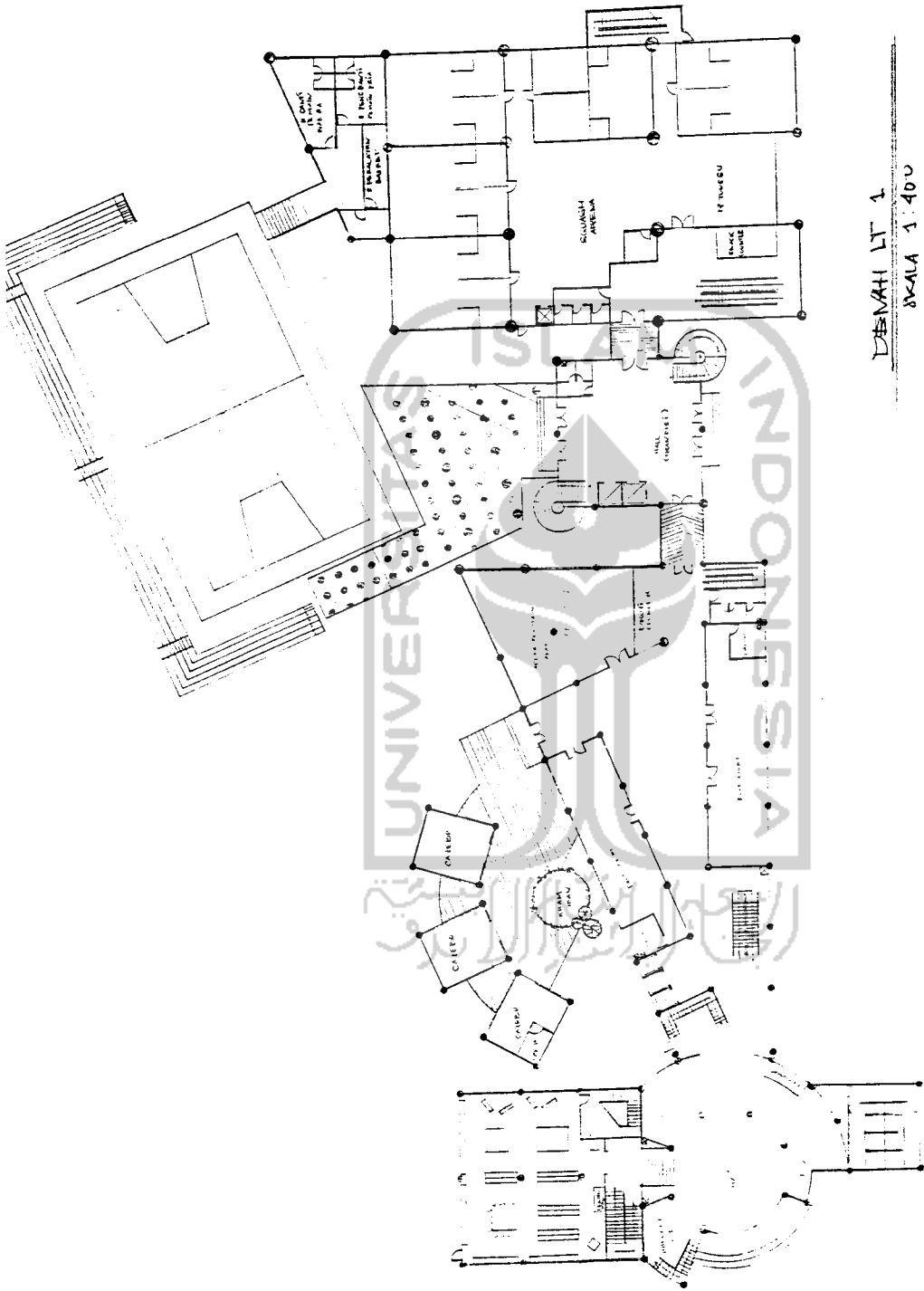
# BASKETBALL AREA



A23:16 (7)2019-04/14

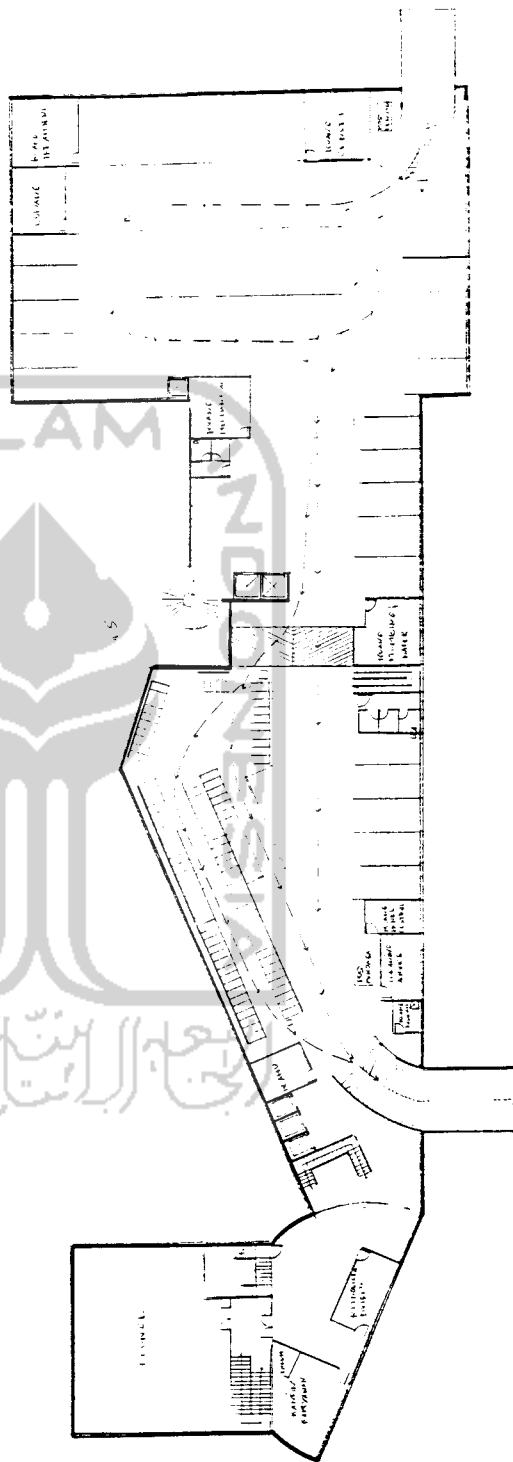
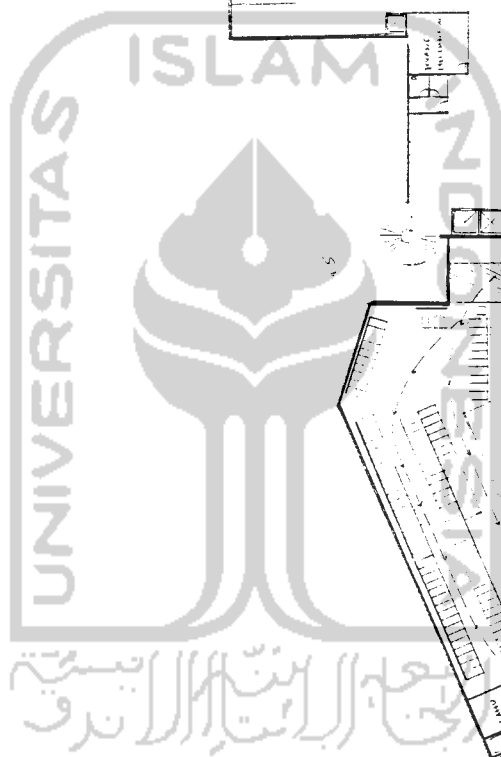
# SQUASH AREA





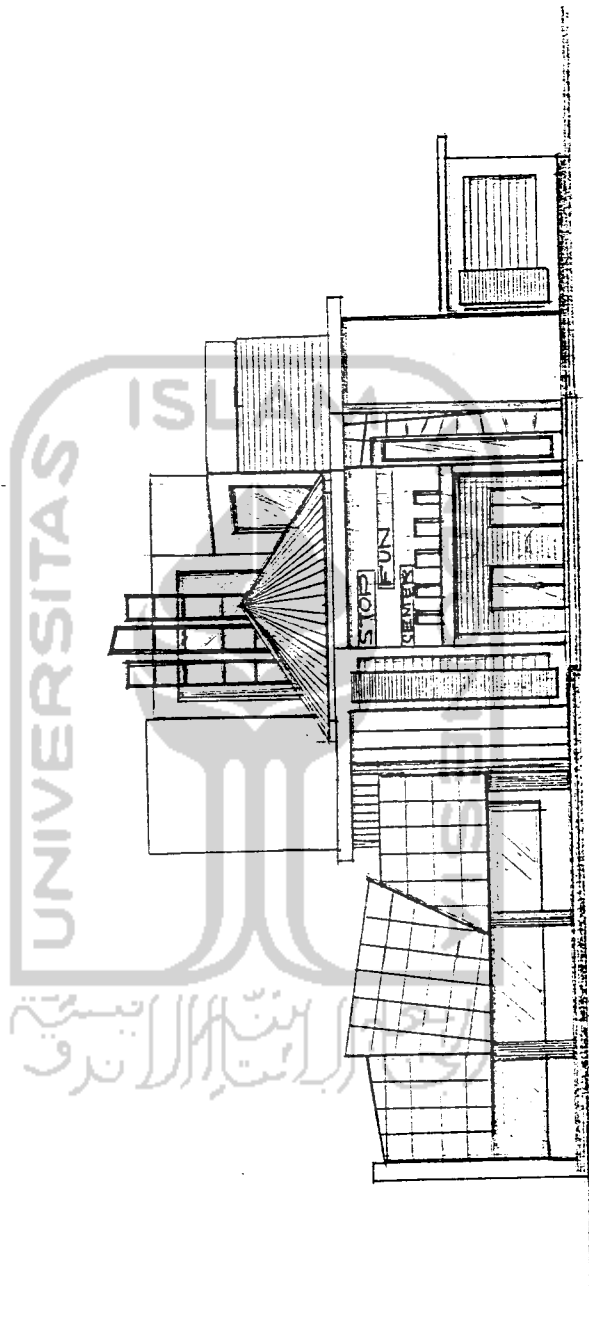






PERMAH BAKEMMENT  
SKALA 1 : 400

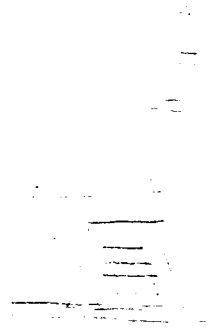
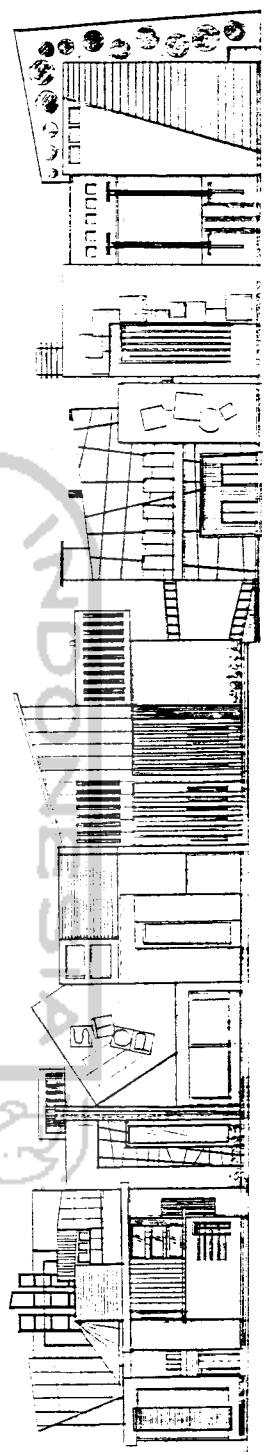


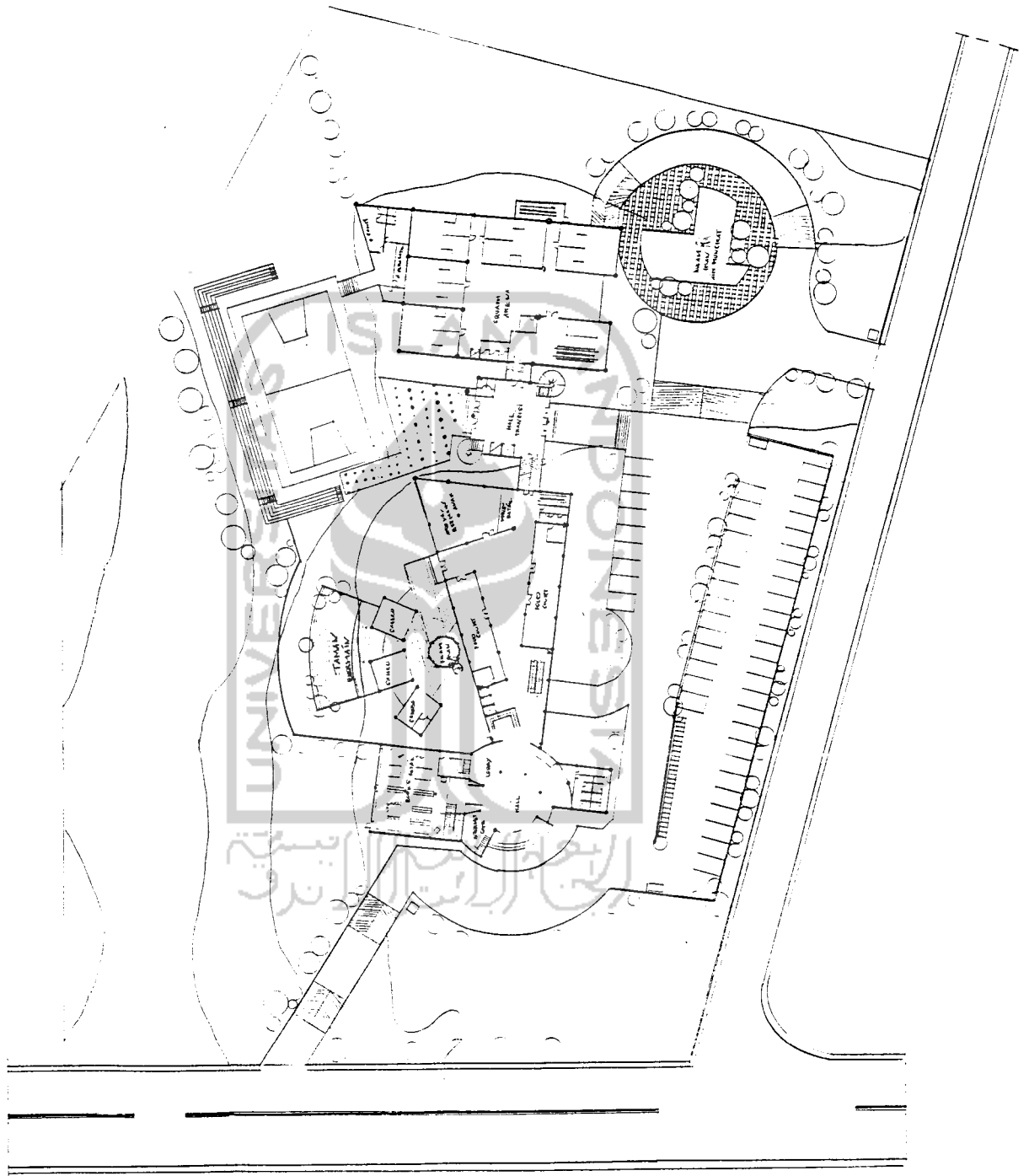


JAWABAN: MAIN ENTRANCE



جامعة الإسلام  
الاندونيسيّة





# SPEKIFIKASI TUGAS AKHIR

## TUGAS AKHIR

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## JUDUL TUGAS AKHIR

## STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

PENEKANAN DESIGN

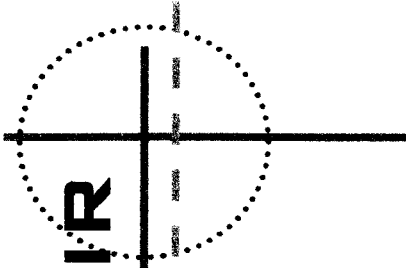
ARCHITECTURAL BUILDING DESIGN  
PERMASALAHAN DOMINAN

TATA RUANG DAN FASADE BANGUNAN YANG MEMBERI KESAN  
REKREATIF

## ASPEK PENEKANAN KONSEP

PENAMPILAN BANGUNAN, EKSPLORASI BENTUK  
TRANSFORMASI DARI JEMBATAN ' AMPERA '

DESIGN REPORT



# ABSTRACT

MELAKUKAN KEGIATAN YANG BERSIFAT REKREATIF, RELAXING, SERTA FUN, MENGINGAT KEBUTUHAN MASYARAKAT KOTA AKAN HIBURAN DI WAKTU SENGANG MEREKA. DIBUTUHKAN WADAH YANG DAPAT MENAMPUNG BERBAGAI JENIS KEGIATAN YANG BERSIFAT MENYENANGKAN SESUAI KEINGINAN DAN FUNGSIONAL

## POTENSI

PALOMBANG ADALAH KOTA BARI, YANG SEMAKIN MAJU DAN MERUPAKAN KOTA DENGAN MASYARAKAT YANG MEMILIKI ANEKA KEGIATAN YANG BERBAGAI SEPERTI PEKERJA PELAJAR, DAN LAIN LAIN. SEHINGGA DENGAN RUMITAS KEGIATAN YANG MENJEMUKAN MEREKA MEMERLUKAN SARANA HIBURAN.

**STOP FUN CENTER**, DIHARAPKAN DAPAT MENJADI WADAH YANG MENUNJANG KEGIATAN YANG BERSIFAT FUN DAN REKREATIF

## DESIGN REPORT

# PERMASALAHAN

**DESIGN REPORT**  
BAGAIMANA MENCIPTAKAN TATA RUANG DAN FASADE  
BANGUNAN YANG MEMBERI KESAN REKREATIF  
DENGAN TAMPILAN BANGUNAN EKSPLOKASI BENTUK  
TRANSFORMASI DARI JEMBATAN 'AMPERA'



JLN. KOL. H. BURLIAN KM 11,  
PALEMBANG, SUM - SEL

Sebelah Utara :

Kompleks asrama haji Palembang

Sebelah Timur :

Perumahan rakyat

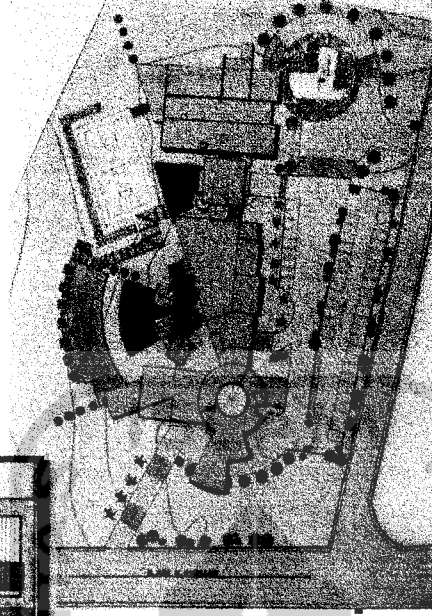
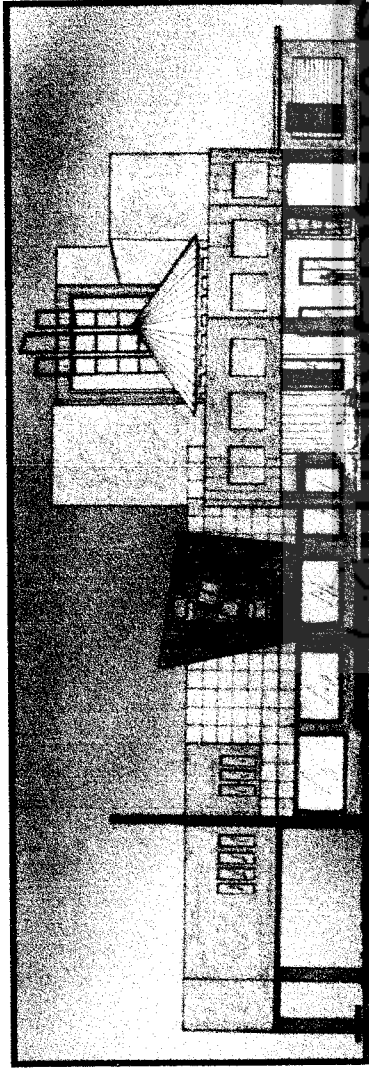
Sebelah Selatan :

Lahan pengembangan area publik

Sebelah Barat :

Jln. Talang Betutu

# DESIGN REPORT



SITE PLAN



ENTRANCE

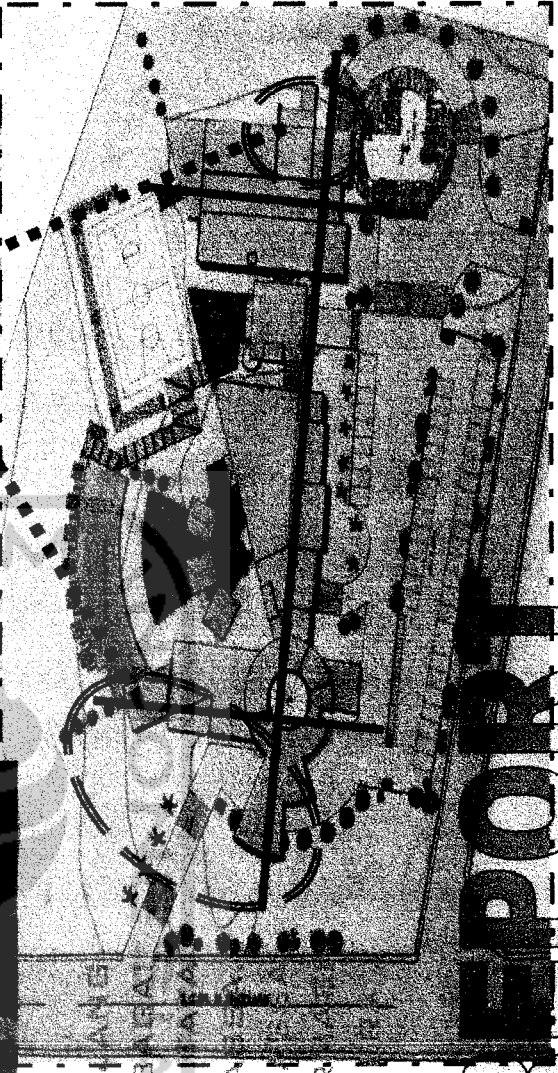
## SITUASI

- LUAS SITE : 18.000 M<sup>2</sup>
- LUAS BANGUNAN :
- SITE BERKONTUR, ADA PERBEDAAN KETINGGIAN ANTAR MASSA DAN LANTAI

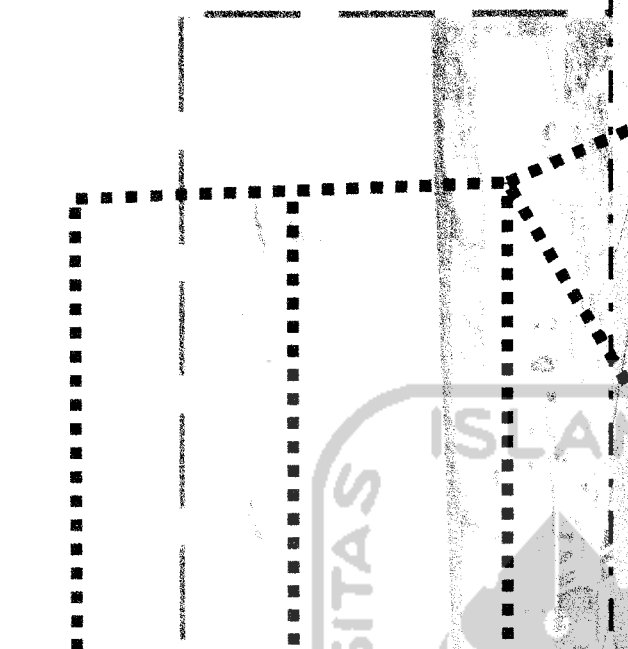
# KONSEP GUBAHABAN



GARIS UTAMA LINIER MEMANJANG  
SERTA GARIS PENDUKUNG SEBAGAI  
Sumbu aksis untuk  
GUBAHAN MA  
BENTUK BANGUNAN / M  
DIAMBIL DARI TRANSFOR  
JEMBATAN ' AMP



# DESIGN REPORT



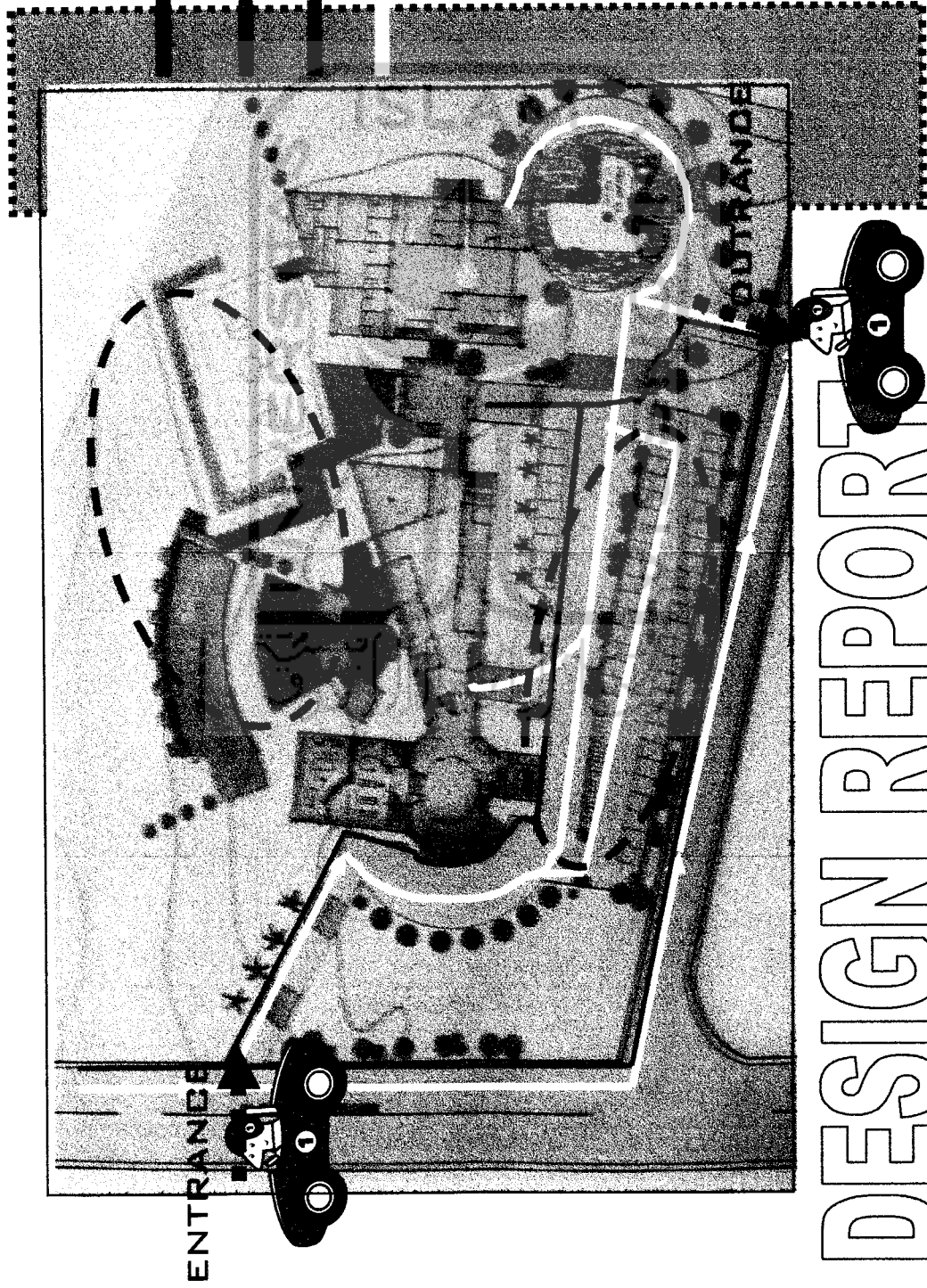


AREA PARKIR

AKSES PEDESTRIAN

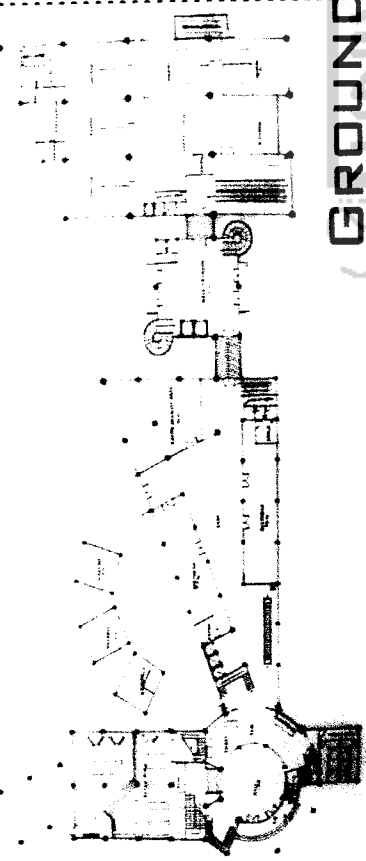
AREA OUT DOOR

AKSES KENDARAAN



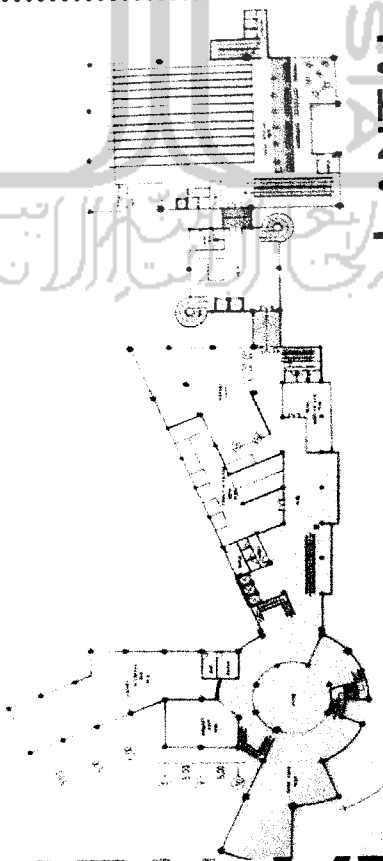
# DESIGN REPORT

GROUND FLOOR, BERFUNGSI  
SEBAGAI AREA PUBLIK.  
TERDAPAT HALL, LOBBY,  
ARENA SQUASH,  
RESTAURANTS, RETAIL BUKU,  
AREA BERMAIN ANAK. DIBAGI  
DALAM 3 MASSA UTAMA.  
SERTA RUANG OUTDOOR



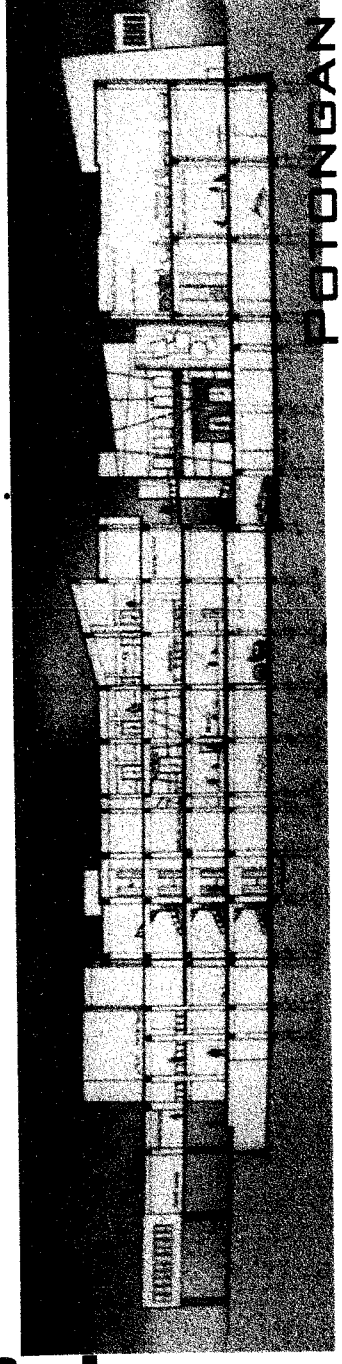
GROUND FLOOR PENUNJANG.....

LANTAI 1, BERFUNGSI JUGA  
SEBAGAI AREA PUBLIK.  
TERDAPAT ARENA BERMAIN,  
RESTO, RETAIL2, R.TRANSISI,  
BOWLING, MARKET DAN  
MUSHOLA



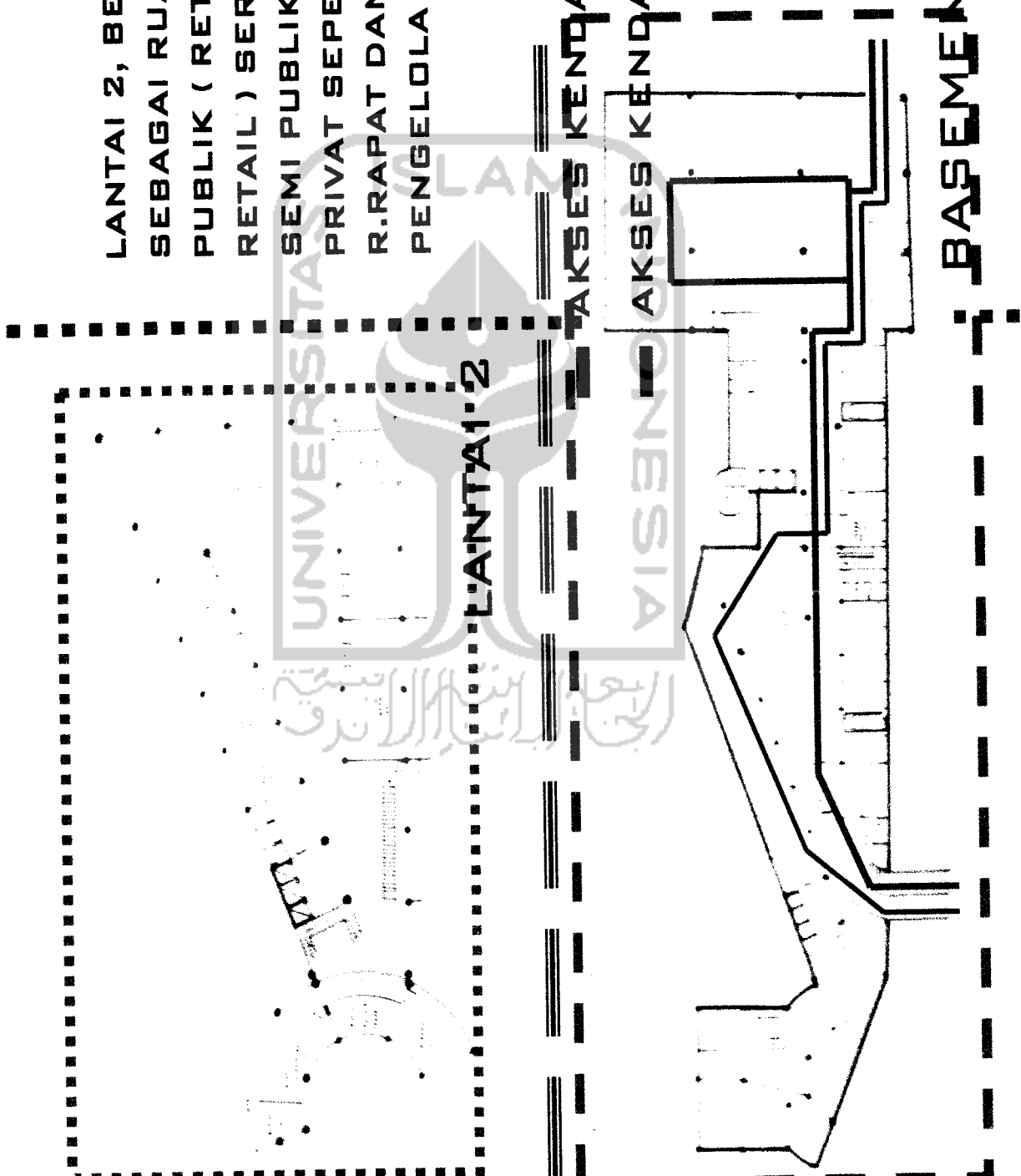
LANTAI 1

DESIGN REPORT



POTONGAN B-B'

LANTAI 2, BERFUNGSI  
SEBAGAI RUANG  
PUBLIK ( RETAIL -  
RETAIL ) SERTA AREA  
SEMI PUBLIK DAN  
PRIVAT SEPERTI  
R.RAPAT DAN RUANG  
PENGELOLA



LANTAI 2

AKSES KENDARAAN RODA 2  
AKSES KENDARAAN RODA 4

BASEMENT

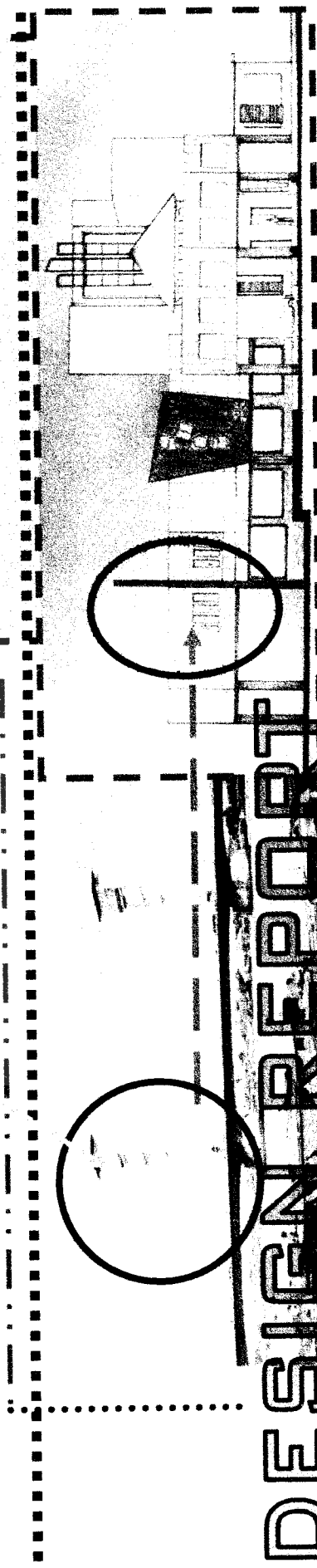
# KONSEP TAMPAK



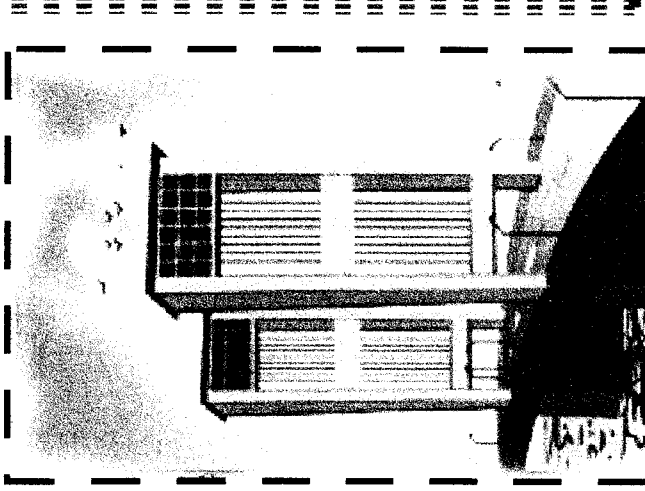
KONSEP DASAR TAMPAK  
BANGUNAN SERTA MASSA,  
DIAMBIL DARI  
TRANSFORMASI JEMBATAN '  
AMPERA ' YANG LINIER.

PEMANFAATAN KONTUR PADA  
LAHAN, BERPENGARUH PADA  
TINGGI RENDAH LANTAI SERTA  
PERLETAKAN MASSA - MASSA  
BANGUNAN

SERTA BENTUK PILAR  
PENYANGGAH JEMBATAN  
JUGA DITRANSFORMASI KE  
DALAM MASSA BANGUNAN.

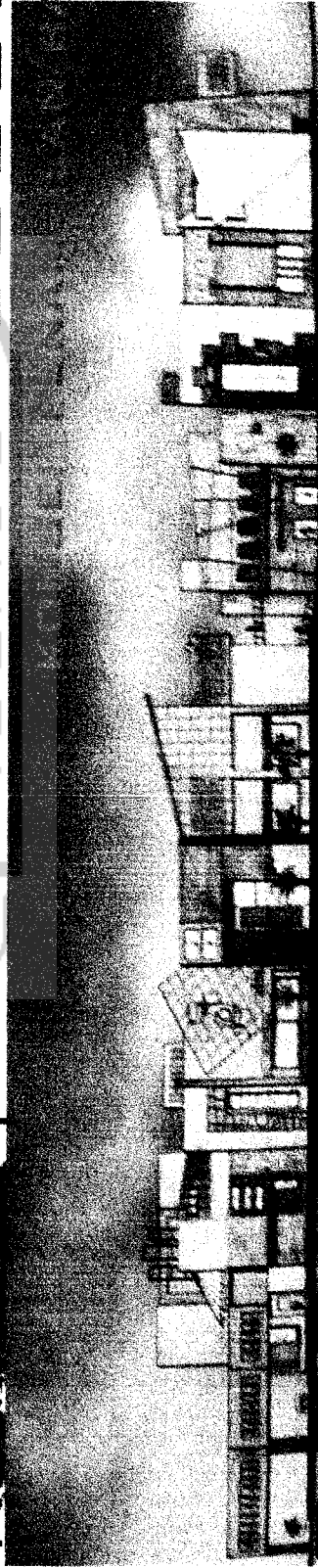


# DESIGN REPORT



STOP FUN CENTER  
TATA RUANG DAN FASADE BANGUNAN YANG  
MEMBERI KESAN REKREATIF DAN CERIA.

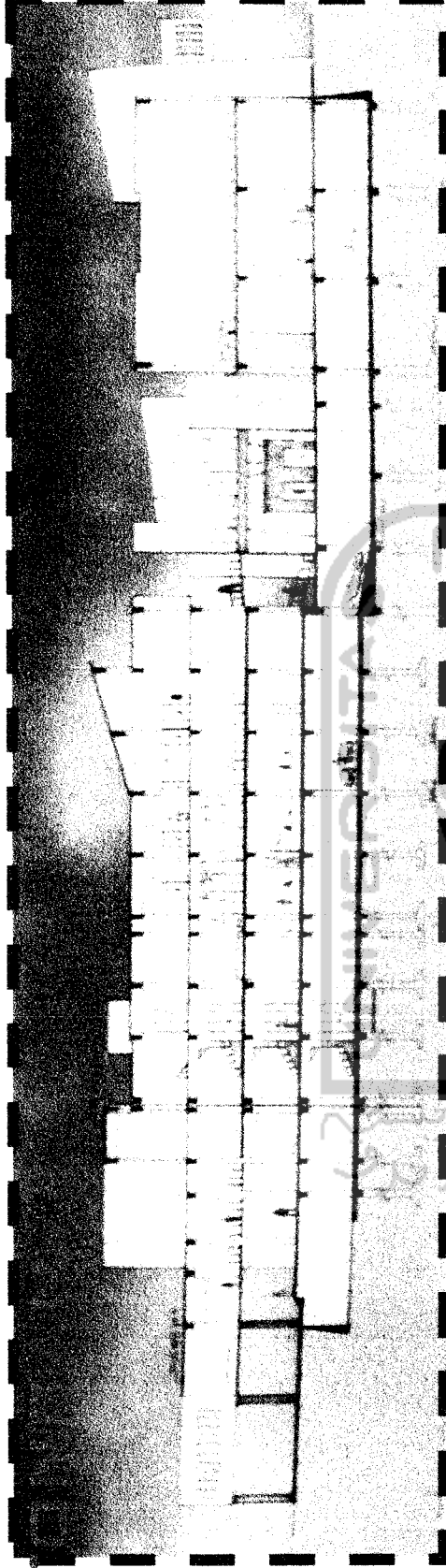
PEMILIHAN WARNA MERAH, DAN ABU  
- ABU, DIADOPSI DARI WARNA DASAR  
JEMBATAN ' AMPERA ', YANG JUGA BERI  
KESAN CERIA DAN MENYENANGKAN PADA  
TAMPILAN BANGUNAN.



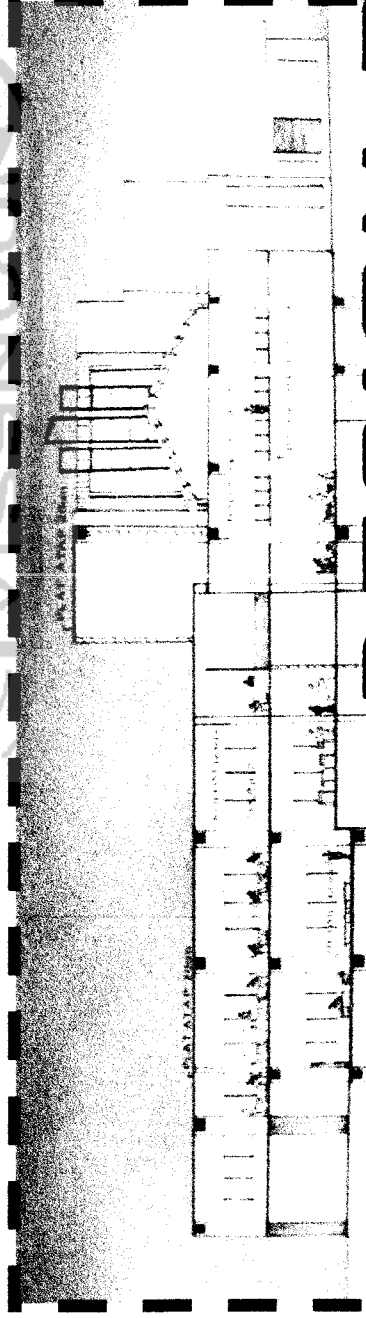
# DESIGN REPORT

BANGUNAN

POT

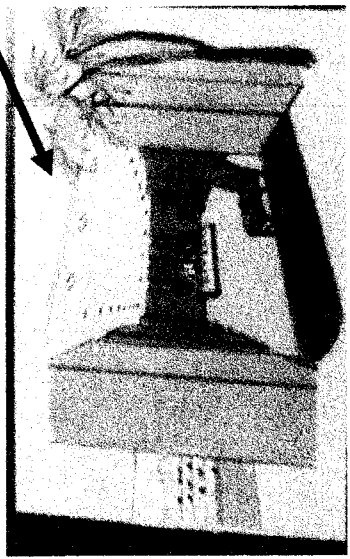
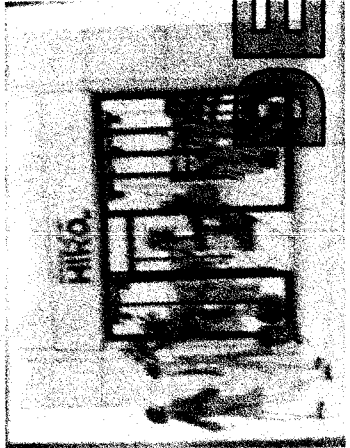
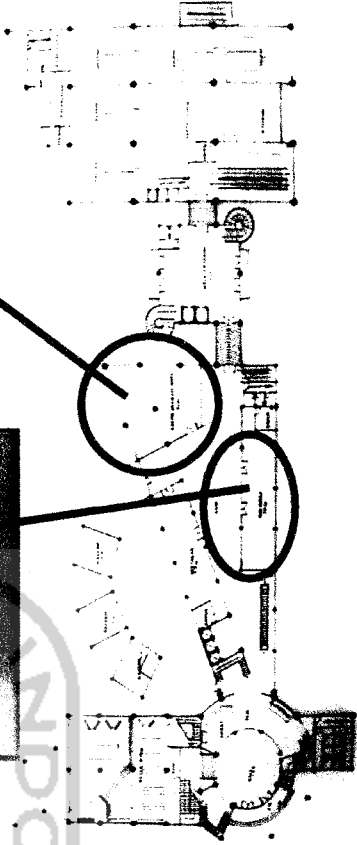
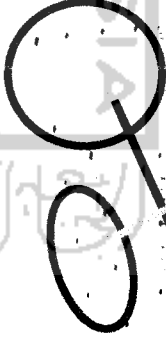
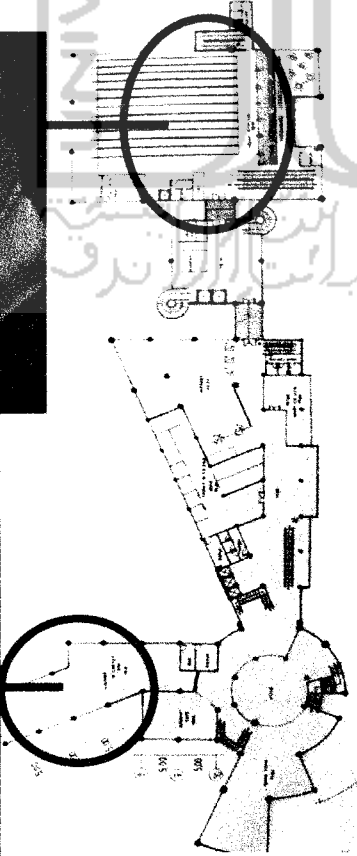
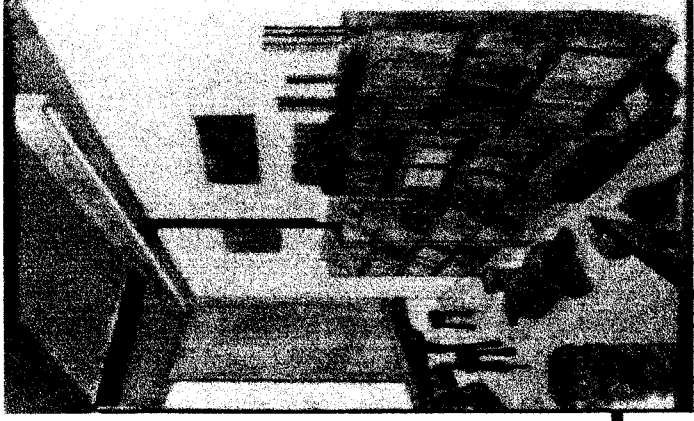
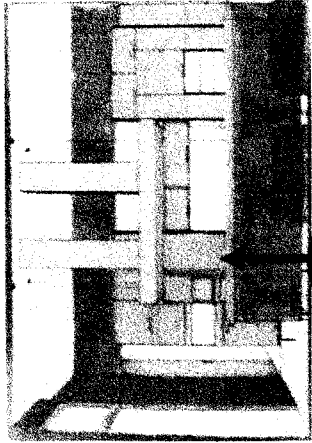
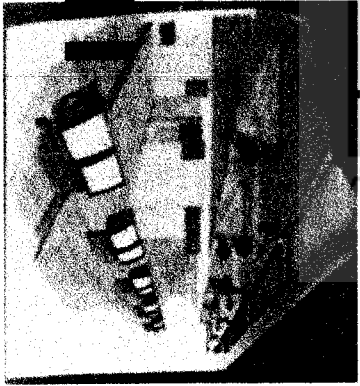


BANGUNAN INI MENGGUNAKAN STRUKTUR UTAMA RANGKA. BAIK KOLOM MAUPUN BALOK JUGA ADA YANG DI EKSPOS.  
BASEMENT SELAIN UNTUK PARKIR KENDARAAN, JUGA UNTUK RUANG - RUANG UTILITAS BANGUNAN.

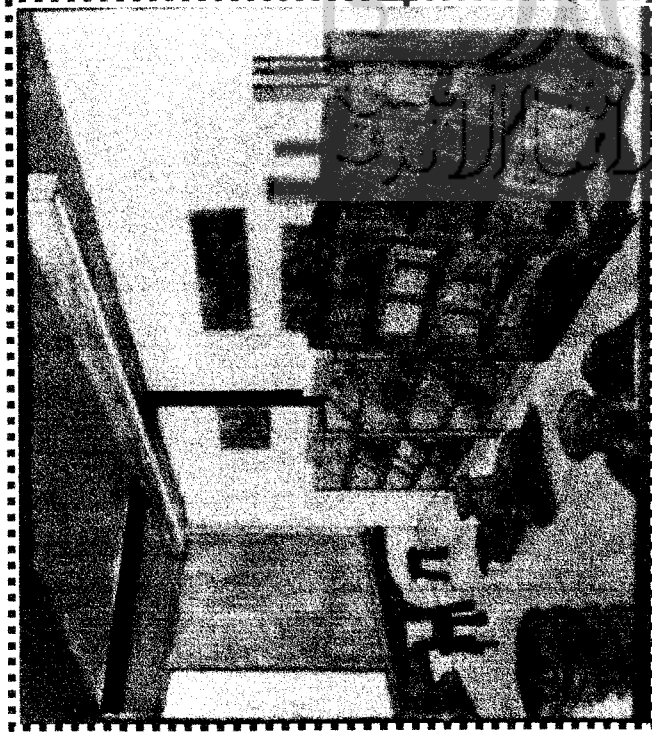


DESIGN REPORT

# INDOOR

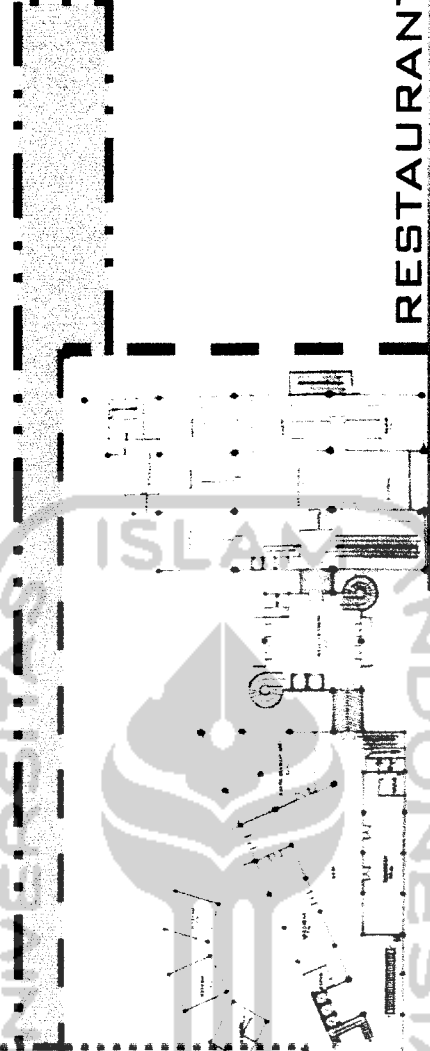


# DESIGN REPORT

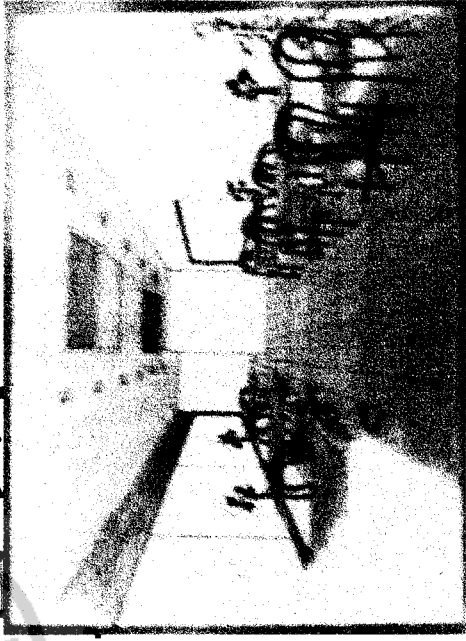


**R. BERMAIN ANAK**

**TATA RUANG ARENA BERMAIN ANAK  
MENGUNAKAN WARNA - WARNA CERAH,  
BAIK PADA FURNITURE MAUPUN DINDING  
RUANGAN BERI KESAN GERIA**



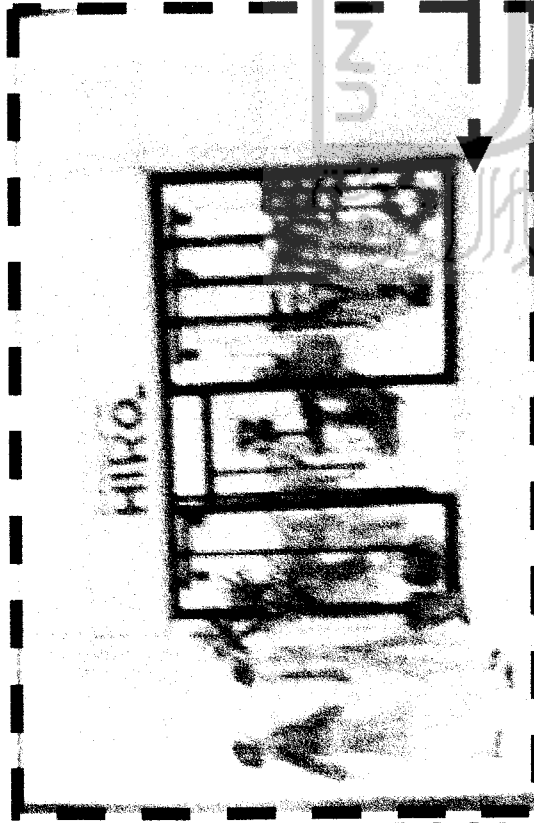
**RESTAURANT**



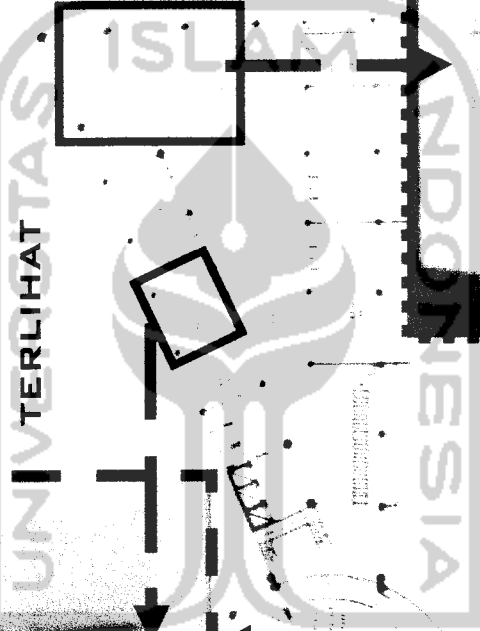
**TATA RUANG RESTAURANT MENGGUNAKAN  
WARNA - WARNA CERAH PADA BAGIAN  
DINDING JUGA PADA FURNITURE, SERTA  
ADANYA TANAMAN HIAS AGAR RUANGAN  
MENJADI LEBIH ' SEGAR '**

# **DESIGN REPORT**



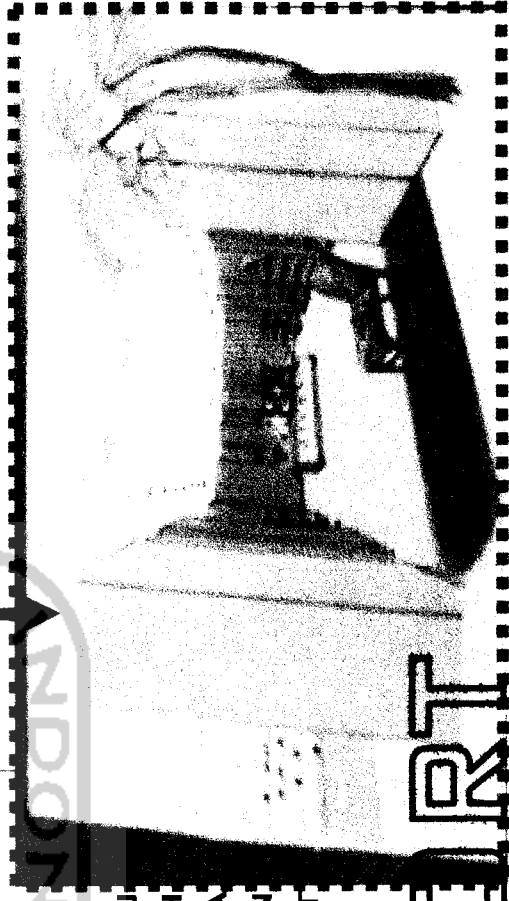


TATA RUANG RETAIL PAKAIAN  
 MENGGUNAKAN WARNA - WARNA CERAH  
 PADA BAGIAN DINDING JUGA PADA  
 FURNITURE, SERTA ELEMEN KACA PADA  
 ENTRANCE AGAR INTERIOR DALAM RUANG



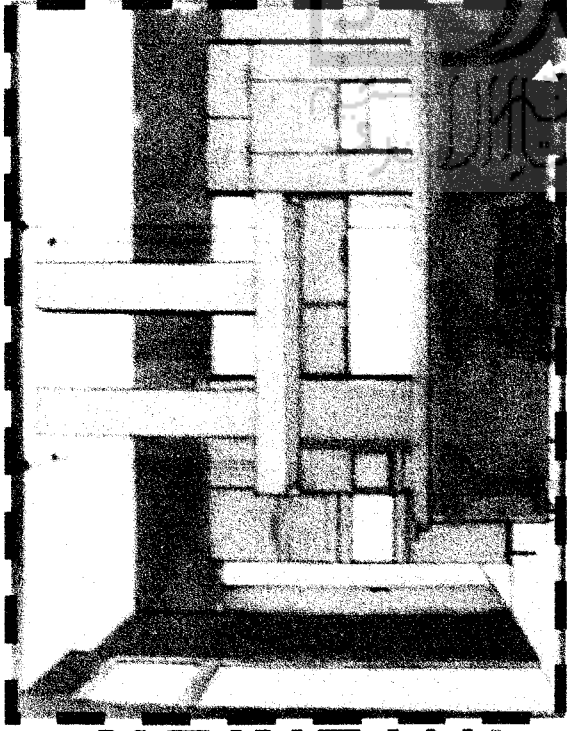
RETAIL PAKAIAN WANITA

RETAIL SEPATU



TATA RUANG RETAIL SEPATU  
 MENGGUNAKAN WARNA - WARNA CERAH  
 PADA BAGIAN DINDING JUGA PADA  
 FURNITURE, SERTA ELEMEN KACA DOMINAN  
 AGAR INTERIOR DALAM RUANG TERLIHAT

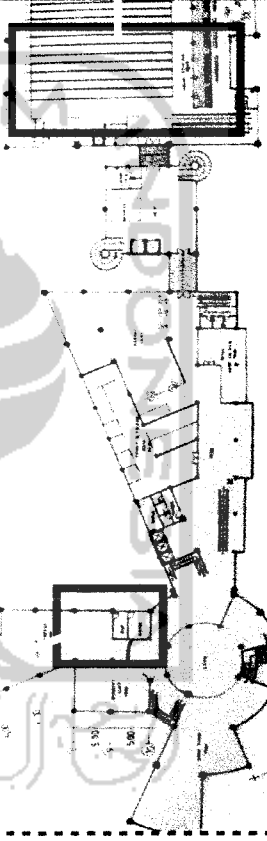
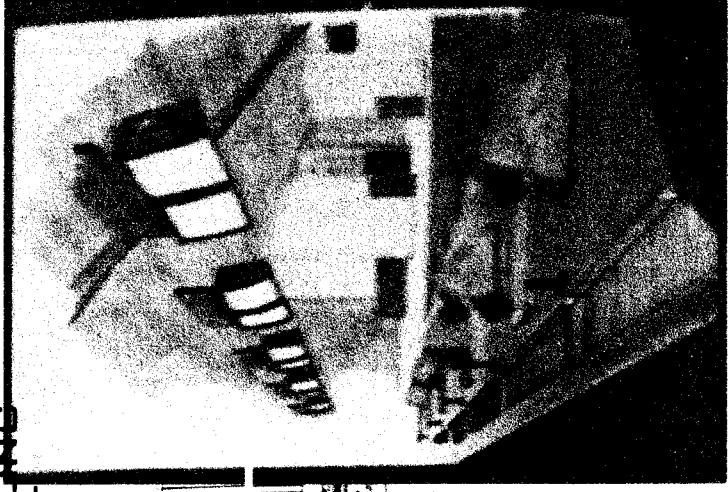
# DESIGN REPORT



**LOUNGE'S BAR**

**TATA RUANG LOUNGE'S BAR MENGGUNAKAN WARNA - WARNA GELAP PADA BAGIAN DINDING JUGA PADA FURNITURE, SERTA ALUMINIUM AGAR INTERIOR DALAM RUANG TERLIHAT MEMBERI KESAN SANTAI DAN COZY**

**ARENA BOWLING**



**TATA RUANG AREAN BOWLING MENGGUNAKAN WARNA - WARNA CERAH PADA BAGIAN DINDING JUGA PADA FURNITURE,**

# **DESIGN REPORT**

DETAIL ARSITEKTURAL



PEMAKAIAN SHADING  
 DAN SIRIP PADA  
 BANGUNAN SELAIN  
 UNTUK MELINDUNGI DARI  
 SINAR MATA HARI  
 LANGSUNG DAN HUJAN,  
 JUGA MEMBERI ESTETIKA  
 PADA FASADE  
 BANGUNAN.

DETAIL ARSITEKTURAL



DESIGN REPORT

DESIGN EKSTERIOR



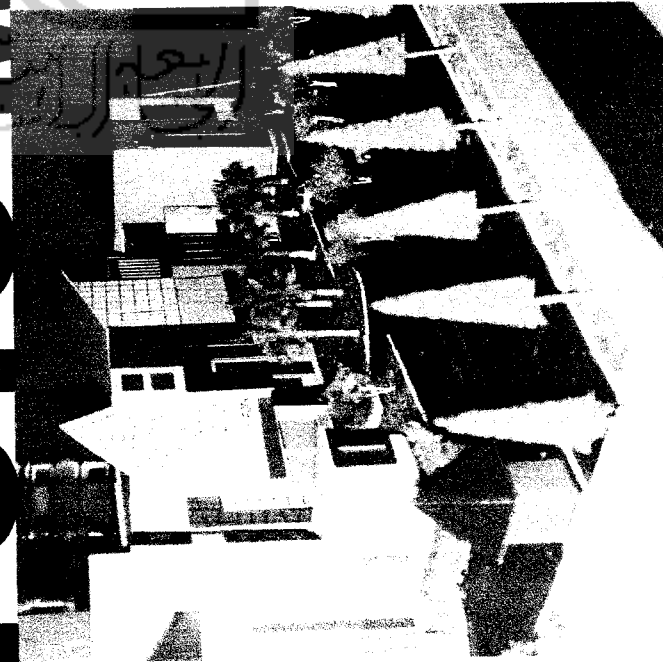
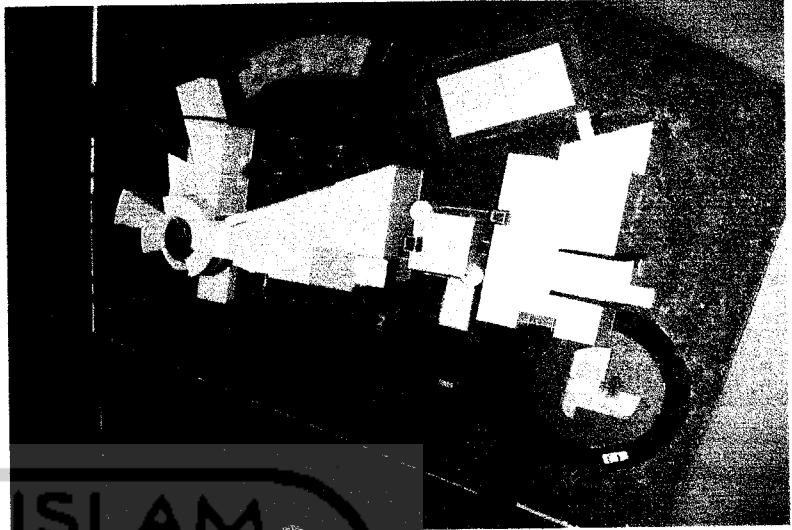
DESIGN REPORT



# FOTO MAKET



UNIVERSITAS ISLAM  
INDONESIA



UNIVERSITAS  
WALIKEL  
ISLAM  
INDONESIA  
AISI

الرعية الإسلامية  
بجامعة الملك سعود  
الرياض - المملكة العربية السعودية

FOTO

## DAFTAR PUSTAKA

1. Frick, Heinz, 1998, Sistem Bentuk Struktur Bangunan, Penerbit Kanisius
2. James, C Snyder, Pengaruh Arsitektur dalam Bangunan
3. Harian Koran Sumatera Ekspres, 2004, Sarana Bowling, Palembang
4. Shop Design Series, Magazine, 2002, Shopping centers & Malls, Tokyo Japan, published by SHOTENKENCHIKU-SHA Co.
5. [http : //www.yahoo-squash.com/](http://www.yahoo-squash.com/)
6. [http : //www.bowling.com/](http://www.bowling.com/)
7. [http : //www.google-public centers.com/](http://www.google-public centers.com/)

