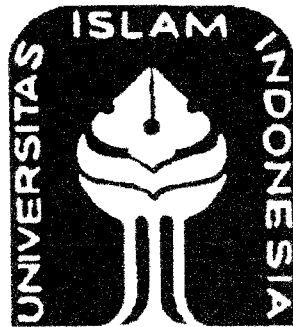


PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HABIS PERSI	
TGL TERIMA :	15 Mei 2004
NO. JUDUL :	0001095
NO. INV. :	510001095001
NO. INDIK. :	

TUGAS AKHIR

TOYS CENTER DI YOGYAKARTA

Handwritten notes:
 30 Mei
 1 Mei
 +
 1



Handwritten note: V, 56 - 1, 10 000

Disusun oleh:

NOVAN NUGRAHADI
 98512016

Handwritten notes:
 • ...
 • ...

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 2003



LEMBAR PENGESAHAN

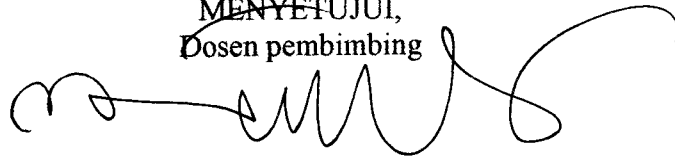
**LAPORAN TUGAS AKHIR
TOYS CENTER DI YOGYAKARTA**

Oleh:

NOVAN NUGRAHADI
98512016

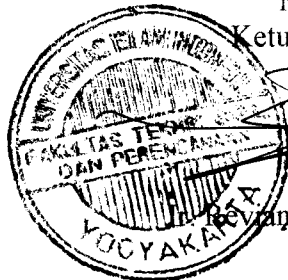
YOGYAKARTA, SEPTEMBER 2003

MENYETUJUI,
Dosen pembimbing



Ir. Munichy B. Edrees, M. Arch

MENGETAHUI,
Ketua Jurusan Arsitektur



Reyanto Budi Santosa, M. Arch

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb,

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia serta kemudahan yang diberikan sehingga laporan tugas akhir dengan judul **TOYS CENTER DI YOGYAKARTA** bisa diselesaikan.

Penyusun sangat menyadari akan keterbatasan dirinya sebagai makhluk yang lemah sehingga dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini memerlukan bantuan dari beberapa pihak. Segala bentuk bantuan ini tentu saja sangat bermanfaat bagi kelancaran proses penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Munichy B. Edrees, M. Arch, selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, masukan dan nasehat-nasehatnya yang sangat membantu proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Arif Budi Solehah, ST, selaku Dosen Penguji atas saran-saran dan masukan untuk kelancaran proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tuaku, atas dukungan moril dan materiil serta doanya sehingga akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Serta semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penyusun menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat dan membangun. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum, wr. wb.

Yogyakarta, September 2003

Novan Nugrahi

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv

Bagian I

PROPOSAL

I.1	Latar Belakang	1
I.2	Permasalahan	3
I.3	Tujuan dan Sasaran	3
I.4	Lingkup Pembahasan	3
I.5	Metode pembahasan	4
I.6	Sistematika Penulisan	4

Bagian II

DESAIN SKEMATIK

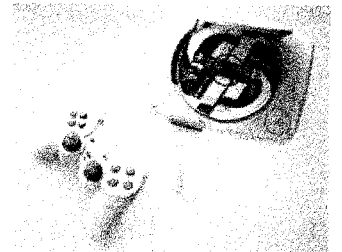
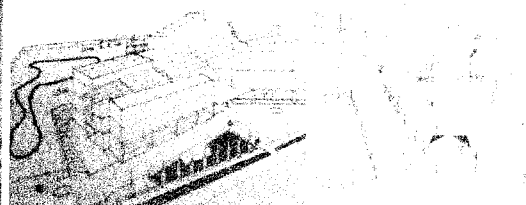
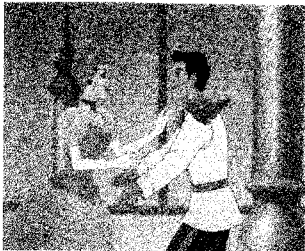
II.1	Strategi Perancangan	5
II.2	Judul	6
II.3	Latar Belakang	7
II.4	Permasalahan	7
II.8	Lokasi	8
II.9	Studi Literatur	10
II.10	Identifikasi Cerita	15
II.11	Analisa Cerita	17
II.12	Identifikasi Fisik	20
II.13	Analisa Tapak	25

II.14	Analisa Aktifitas	30
II.15	Program Ruang	31
II.16	Desain Skematik	32
II.17	Desain Guidelines	34

Bagian III

LAPORAN PERANCANGAN

III.1	Situasi	42
III.2	Site Plan	43
III.3	Denah	45
III.4	Tampak	49
III.5	Potongan	50
III.6	Perspektif	51
III.7	Detil-detil	54



TUGAS AKHIR . NOVAN NUGRAHADI . 98512016

TOYS CENTER DI YOGYAKARTA

PROPOSAL



BAGIAN I PROPOSAL

I.1 LATAR BELAKANG

Yogyakarta merupakan salah satu kota dengan jumlah pelajar dan keluarga muda yang cukup banyak, hal ini diperkuat dengan citra Yogyakarta sebagai kota pelajar. Kategori pelajar tersebut terdiri dari tingkat pendidikan dasar sampai tingkat pendidikan tinggi, dari jenjang playgroup hingga doktor. Sedangkan para keluarga muda didominasi oleh mahasiswa yang menuntut ilmu di berbagai perguruan tinggi lantas setelah lulus memilih untuk bekerja dan membina keluarga di kota ini. Bagi pelajar itu sendiri maupun keluarga muda yang telah memiliki keturunan membutuhkan "peralatan" hiburan yang melibatkan diri mereka, maka dipilihlah mainan sebagai salah satu sarana penghibur.

Sesuai dengan berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, maka mainanpun mengalami penambahan baik pada kualitas maupun kuantitasnya. Di kota Yogyakarta sendiri telah terdapat beberapa tempat penjualan dan arena bermain yang tersebar di seluruh pelosok kota, dari yang hanya memanfaatkan garasi rumah sampai mendirikan taman bermain dengan fasilitas bervariasi. Bagi masyarakat umum dengan adanya tempat bermain di dekat lingkungan permukiman mereka sangatlah membantu, namun tempat tersebut didominasi oleh arena bermain permainan elektronik dengan sistem jasa persewaan. Untuk sebagian masyarakat lain yang mencari mainan dengan jenis lain harus terlebih dahulu berkeliling kota mencari tempat yang menyediakan mainan sesuai keinginan dan kebutuhan.

Di sisi lain, dengan makin beragamnya jenis permainan baru yang ada akan menjadikan mudah tersingkirnya permainan-permainan tradisional terdahulu. Aktifitas dan jenis permainan tradisional lebih banyak hanya diketahui dan dilakukan pada saat bersekolah tingkat dasar, pada prakteknya pun anak akan lebih memilih permainan modern dengan basis elektronik. Pelestarian aneka permainan tradisional dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu memperkenalkannya melalui tingkat lingkungan sosial yang lebih tinggi, dengan memberikan kemasan yang lebih menarik sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu masyarakat.

Menyediakan sebuah tempat berupa pusat perbelanjaan / mall yang mayoritas berisi berbagai macam mainan dan arena permainan merupakan salah satu cara mengakomodasi kebutuhan masyarakat akan mainan secara terpadu. Area ini secara fisik sama dengan mall-mall yang telah berdiri lebih dahulu, namun di dalamnya bagian terbesar dihuni pedagang mainan dan penyedia jasa arena permainan. Mall mainan di bagian lain tetap menyediakan tempat untuk usaha makanan dan minuman sebagai pendukung, sehingga tempat ini tidak sebatas tempat rekreasi anak tetapi juga tempat rekreasi keluarga.

Perletakkannya di dalam wilayah kota, mall mainan tidak harus menempati jalan utama melainkan dapat berada di bagian lain sehingga dapat mendukung pemerataan pusat keramaian. Di kotamadya Yogyakarta wilayah komersial terpusat di daerah Malioboro dan jalan Urip Sumoharjo (jalan Solo). Sebagai alternatif pilihan penyebaran keramaian, lahan yang akan digunakan sebagai mall mainan adalah jalan Batikan. Tempat dengan fungsi komersial spesifik seperti ini memiliki daya tarik sendiri sehingga masyarakat umum yang hendak bermain dan mencari mainan dapat langsung menuju mall mainan.

I.2 PERMASALAHAN

Merencanakan dan merancang pusat perbelanjaan / mall mainan yang sekaligus berfungsi sebagai sarana rekreasi keluarga, yang didasari oleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana menentukan penampilan bangunan pusat mainan melalui eksplorasi bentuk berdasarkan transformasi cerita Cinderella.

I.3 TUJUAN DAN SASARAN

- Tujuan

Menyusun konsep dasar perencanaan dan perancangan sebuah mall mainan sebagai sarana perbelanjaan dan rekreasi keluarga, melalui 2 permasalahan fungsi tersebut.

- Sasaran

- a. Menghasilkan rumusan mengenai klasifikasi mall mainan sesuai dengan kebutuhan.
- b. Menghasilkan rumusan penataan ruang-ruang mall mainan.
- c. Menghasilkan rumusan mengenai performa bangunan yang dapat dijadikan sebagai prototype pusat perbelanjaan mainan.

i.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan dibatasi dalam disiplin ilmu arsitektur. Hal yang berkaitan pada studi perencanaan arsitektur dibahas dengan pendekatan dasar logika sederhana, untuk memperkuat analisa dari sudut pandang arsitektur.

Pembahasan meliputi:

1. Pengolahan bentuk ruang dan penampilan ruang.
2. Citra yang ditampilkan bangunan bagi pengamat.

I.5 METODE PEMBAHASAN

- Primer

Pembahasan primer berdasar dari data-data yang didapat secara langsung.

- Hasil pengamatan pada tempat penjualan mainan dan penyedia jasa arena bermain.

- Sekunder

Data-data yang didapatkan bersifat tidak langsung.

- Data-data melalui media informasi.

- Menggunakan gambar dan buku standar untuk mendapatkan perbandingan luasan.

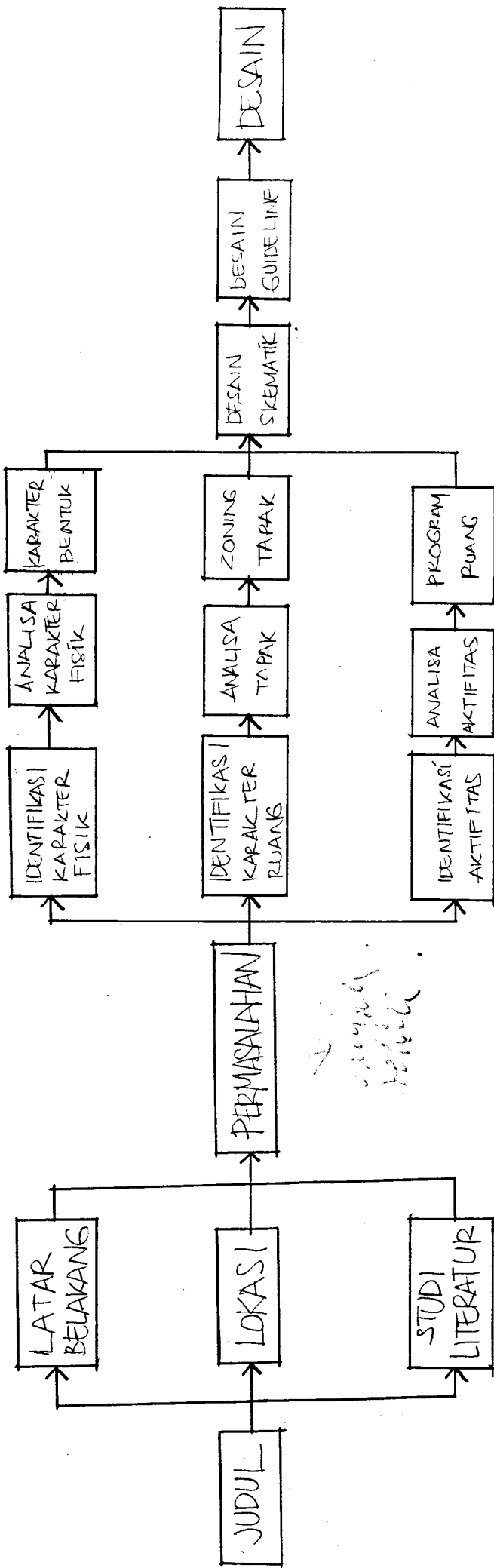
I.6 SISTEMATIKA PENULISAN

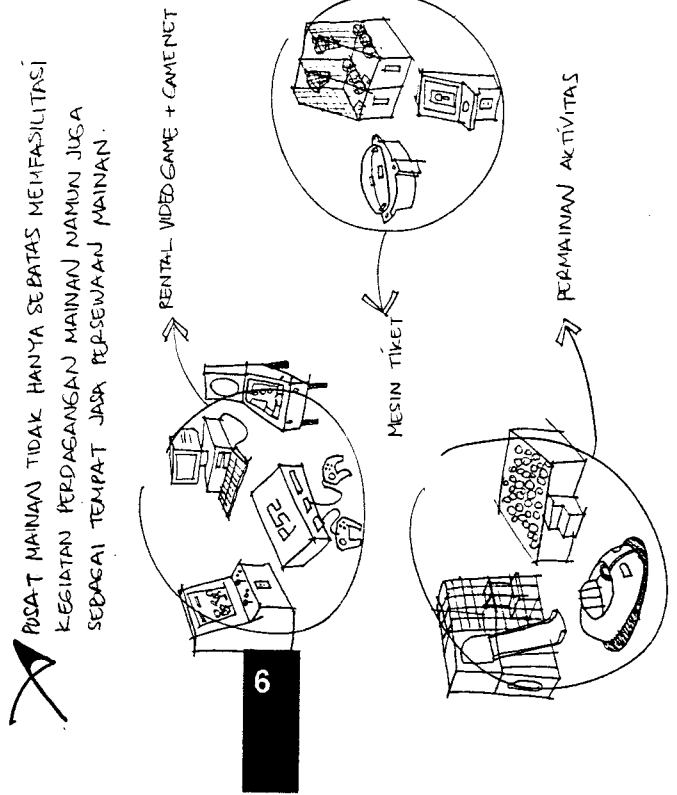
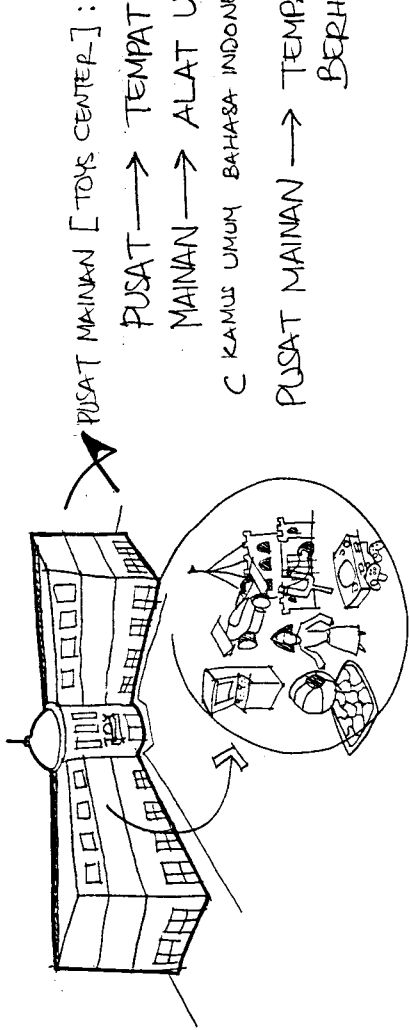
Bagian Satu	Berisi tentang latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika penulisan.
Bagian Dua	Berisi tentang teori-teori dan gagasan-gagasan berkait dengan cerita Cinderella dan konsep pusat mainan.
Bagian Tiga	Berisi tentang laporan hasil perancangan pusat mainan di Yogyakarta.

DESAIN SKEMATIK

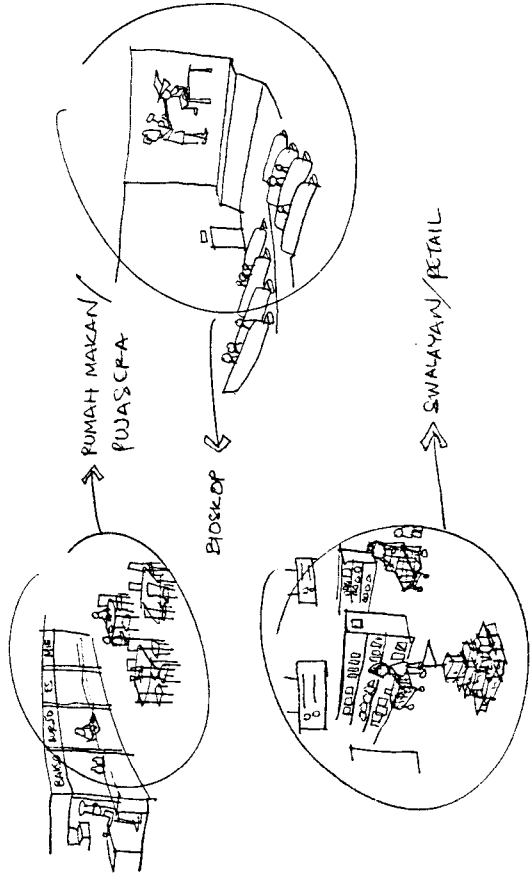


2020 0 11 14:11:15 11 1512016 11 1512016



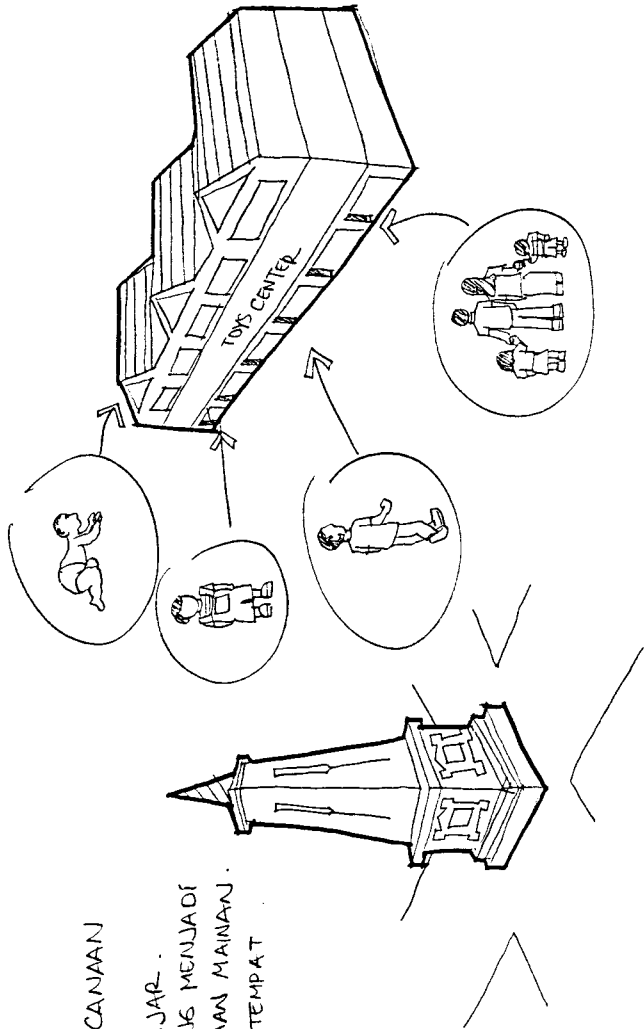


BEBERAPA FASILITAS YANG IKUT MENUNJANG PUSAT MAINAN
 ANTARA LAIN RUMAH MAKAN, BIOSKOP + SWALAYAN



YANG MENJADI LATAR BELAKANG PERENCANAAN TOYS CENTER DI YOGYAKARTA :

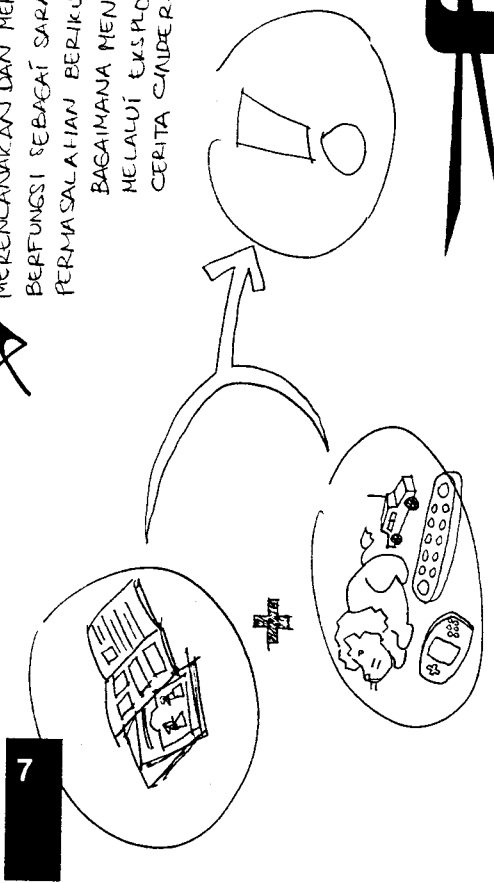
1. YOGYA MERUPAKAN KOTA PELAJAR.
2. BELUM ADANYA BANGUNAN YANG MENJADI PUSAT PERDAGANGAN + PERSENAAN MAINAN.
3. MEMBUAT ALTERNATIF PILIHAN TEMPAT REKREASI KELUARGA.

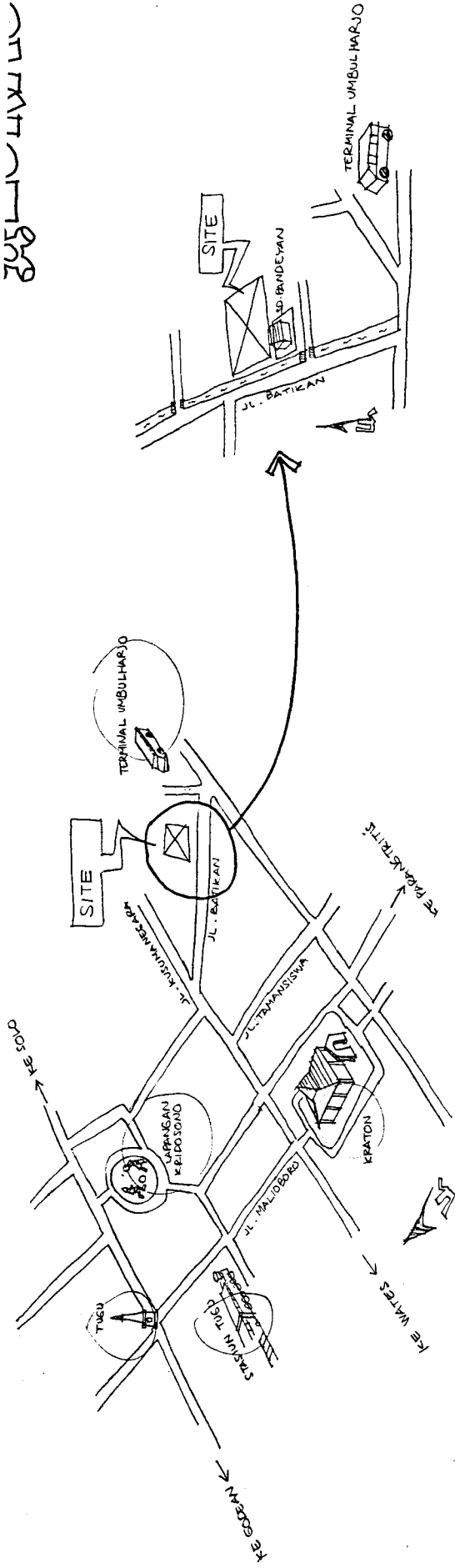


PERMASALAHAN

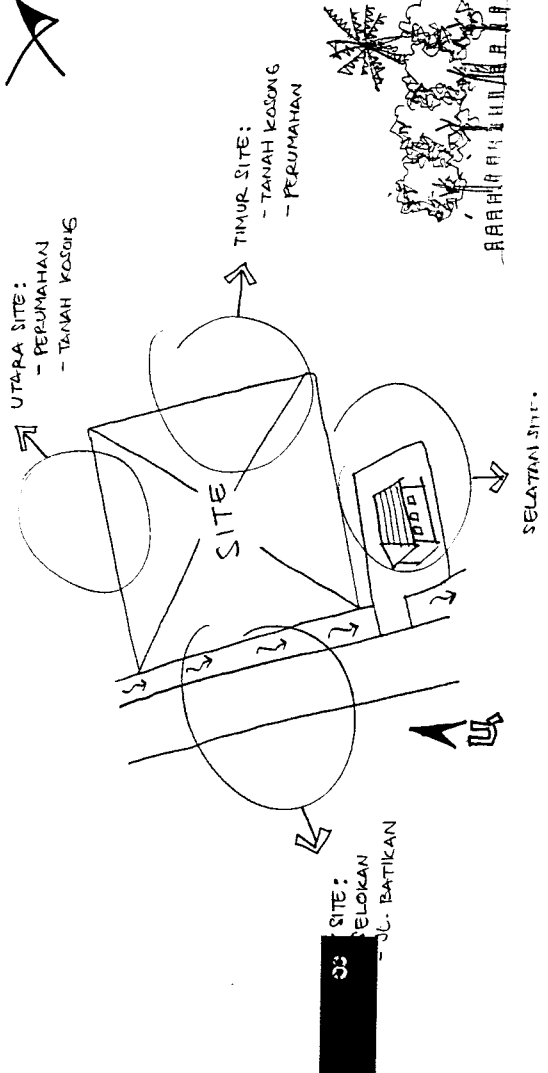
✗ MERENCANAKAN DAN MERANCANG PUSAT MAINAN YANG SEKALIGUS BERFUNGSI SEBAGAI SARANA PEKERJA KELUARGA DIDASAR-I OLEH PERMASALAHAN BERIKUT:

BAGAIMANA MENENTUKAN PENAMPILAN BANGUNAN PUSAT MAINAN MELALUI EKSPLOKASI BENTUK BERDASARKAN TRANSFORMASI CERITA CINDERELLA.

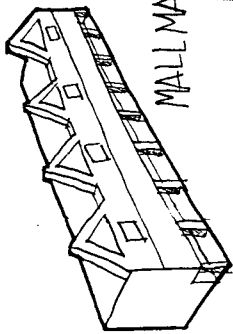




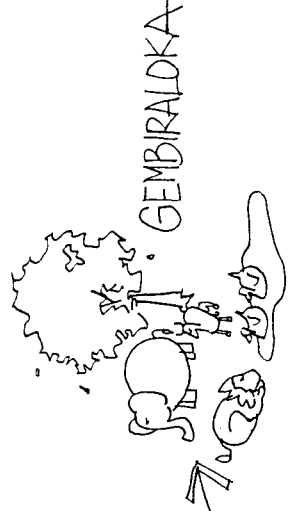
SITE TERPILIH BERADA DI JALAN BATIKAN, KOTAMADYA YOGYAKARTA
 TEPATNYA BERADA DI SEBELAH UTARA-BARAT TERMINAL
 UMBULHARJO. PEMILIHAN SITE DI DAERAH INI DITUJUKAN
 UNTUK MENYEBAR KERAMAHAN, SELAIN ITU SITE MASIH BERUPA
 TANAH KOSONGS SEHINGGA TIDAK PERLU MERELOKASI BANGUNAN
 SEBELUMNYA.



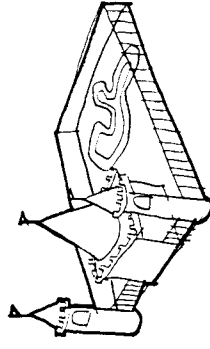
BERMAIN DAN REKREASI



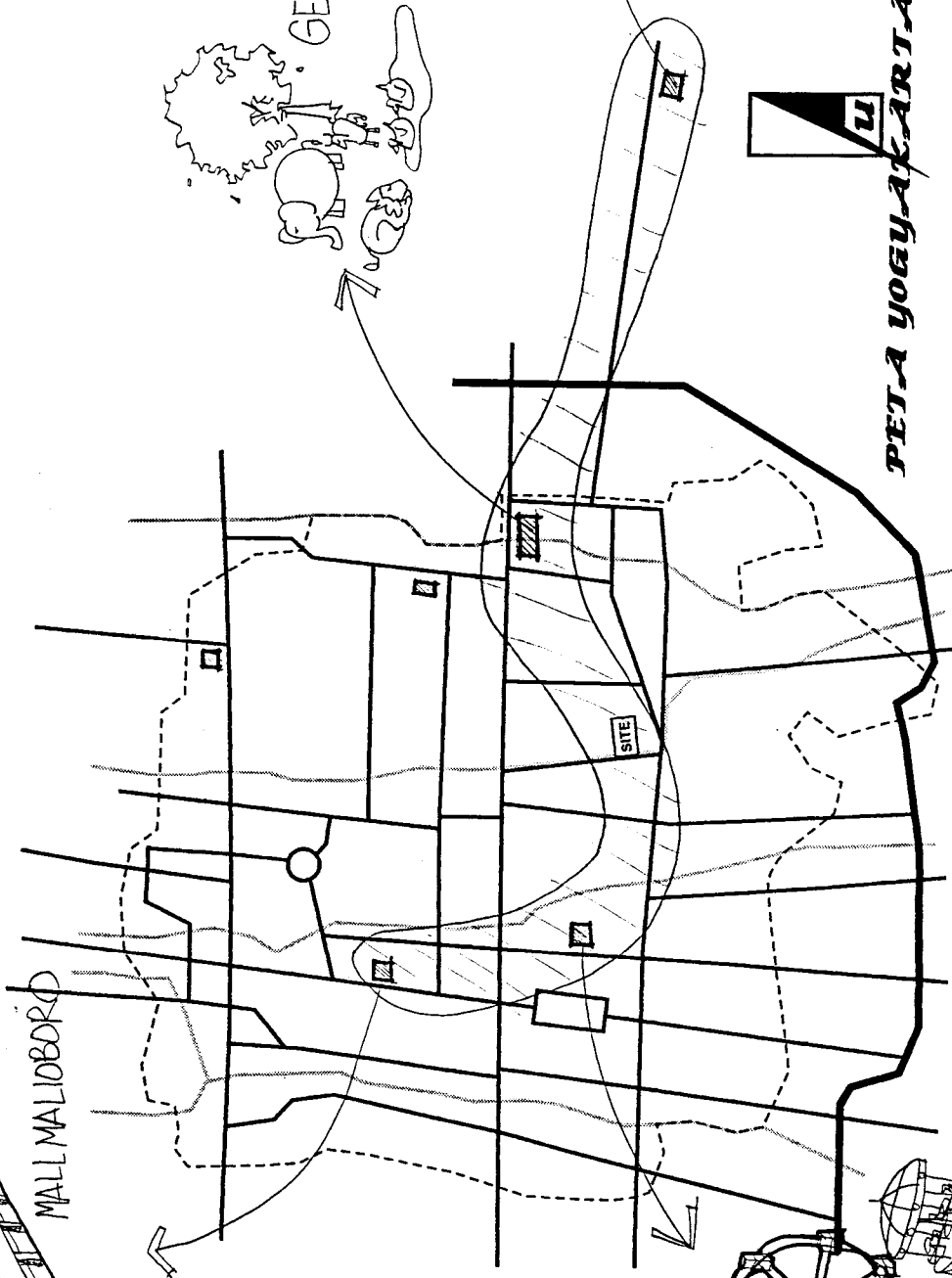
MALL MALIOBORO



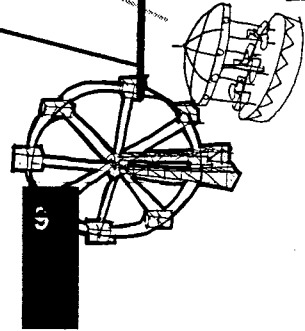
GEMBIRALOKA



KIDS FUN PARCS



PETA YOGYAKARTA



PURAWISATA

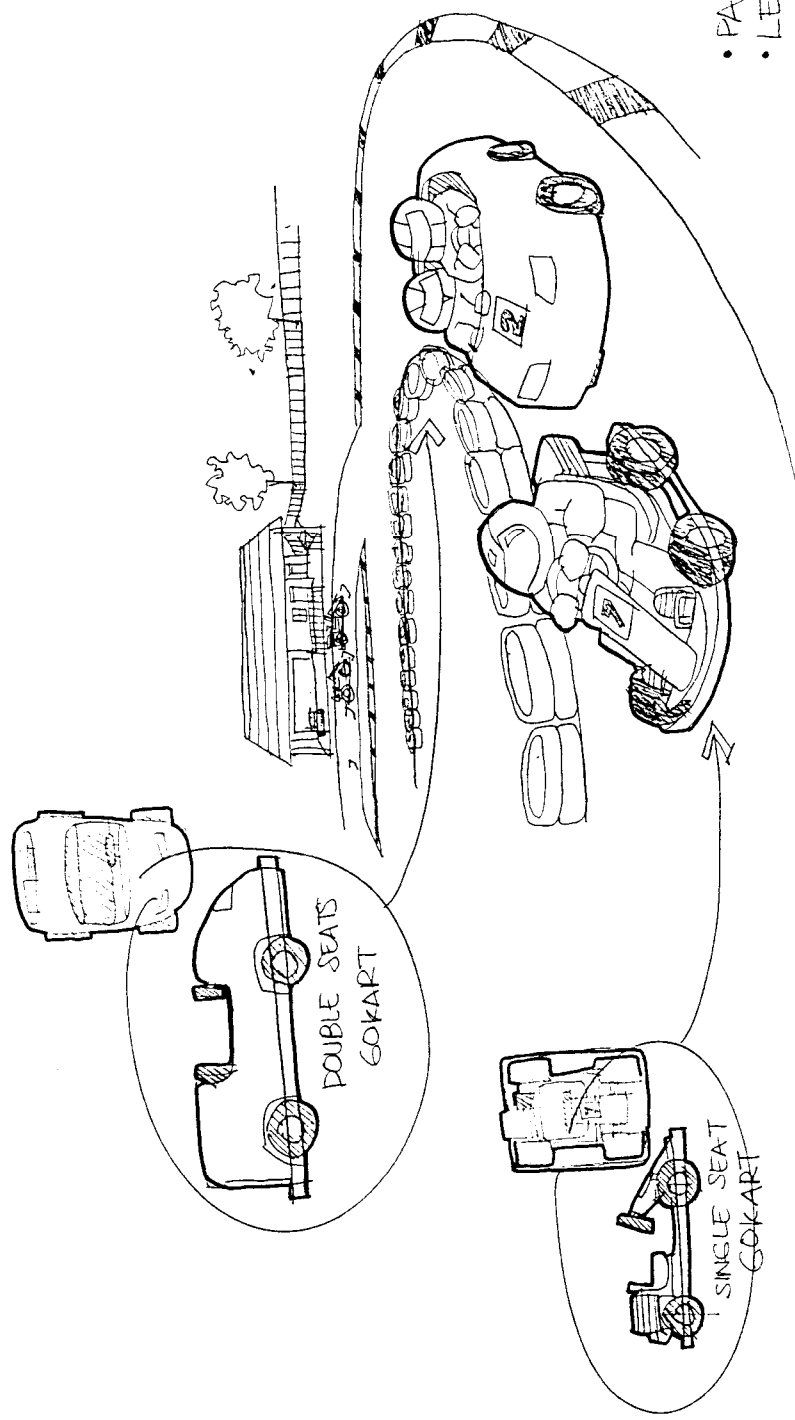
TUGAS AKHIR • NOVAN NUGRAHADI • 98512016

TOUS CENTER DI YOGYAKARTA
PENBENTING: IR. MUNTICHY B EDRES, M ARCH • PENGGI: ARTIE BUDI SOLEHAH, ST

KATEGORI MAINAN

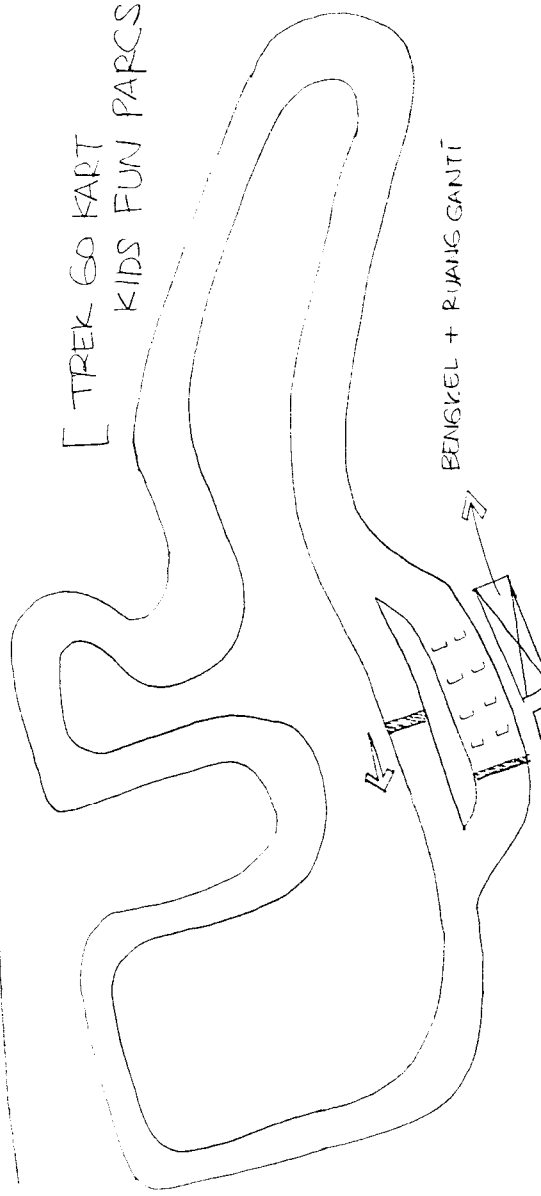
KATEGORI MAINAN:

<p>TRADISIONAL</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ DAKON ◦ BEKEL ◦ DLL 	<p>MAINAN BAYI</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ PER MAINAN AKTIVITAS ◦ PELENGKAPAN BAYI ◦ DLL 	<p>REKREASI + REFIKA</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ REMOT KONTROL ◦ MOBIL KARTIRAI ◦ DLL 	<p>BONEKA</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ BARBIE ◦ AKSESORIS ◦ DLL 	<p>VIDEO GAME</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ PLAYSTATION ◦ GAME BOY ◦ DLL 	<p>TOKOH</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ SUPER HERO ◦ KAPITAN ◦ DLL
<p>SEPEDA + SKUTER</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ SEPEDA ◦ SKATEBOARD ◦ OTOPET ◦ DLL 	<p>OLAH RAGA</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ BASKET ◦ BASKETBALL ◦ DLL 	<p>ELEKTRONIK</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ FOTOT ◦ KAMERA ◦ DLL 	<p>TEMA TEKNI + PERMAINAN</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ MONJOLU ◦ KARTU ◦ PUZZLE ◦ DLL 	<p>PRA SEKOLAH</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ MENCITTING ◦ BACA TULIS ◦ DLL 	<p>BALOK + MUGEL</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ LEGO ◦ BALOK ◦ PAPAN ORANG ◦ DLL
<p>MEUBEL ANAK</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ MEJA KURSI ◦ TEMPAT MAINAN ◦ DLL 	<p>SENI + KERAJINAN</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ MENEGEMBAR ◦ MENAMPINAI ◦ DLL 	<p>KOSTUM + REKREASI</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ ALAT MENASAK ◦ KOSTUM ◦ DLL 	<p>PEASAT HUKAN</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◦ GEORAFI ◦ PIRIATANG ◦ DLL 		

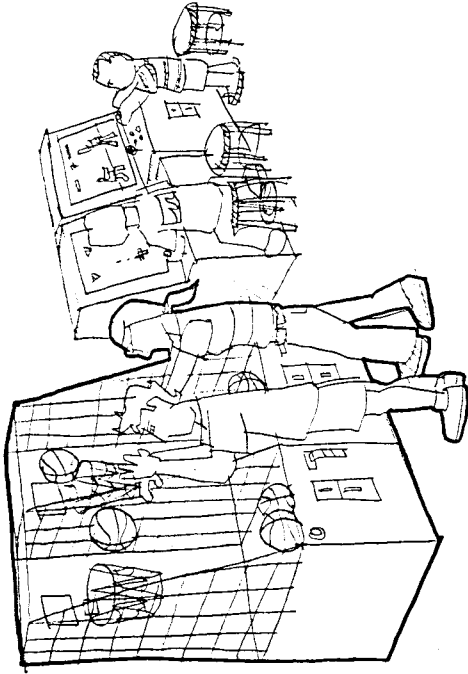


- PANJANG -> 350 M
- LEBAR -> 3 M

[TREK GO KART
KIDS FUN PARCS]



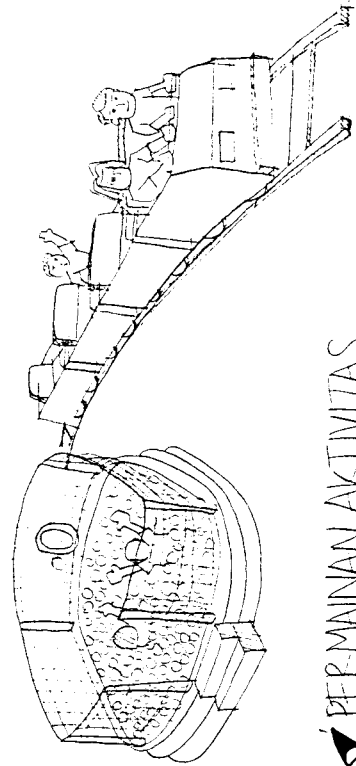
BENKEL + RIJANG GANTI



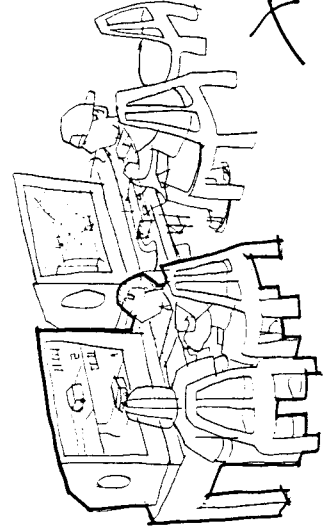
MESIN TIKET DAN DINGDONG



GAMENET



PERMAINAN AKTIVITAS DAN KIDS RIDING

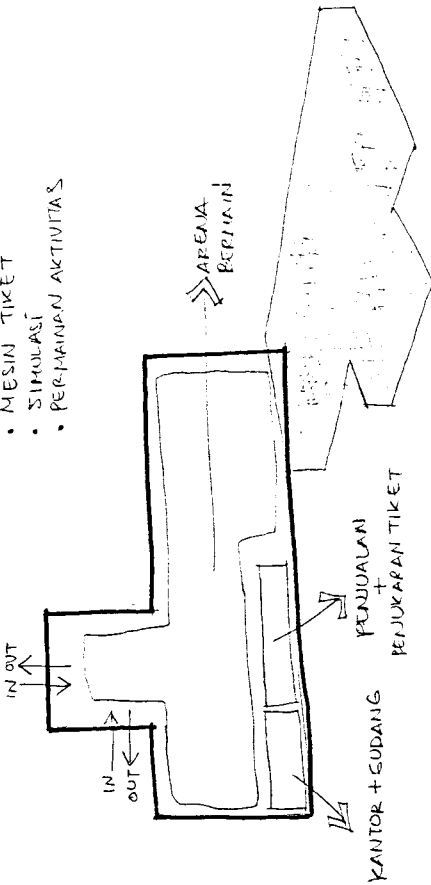


NETAL PLAY STATION

JUKU

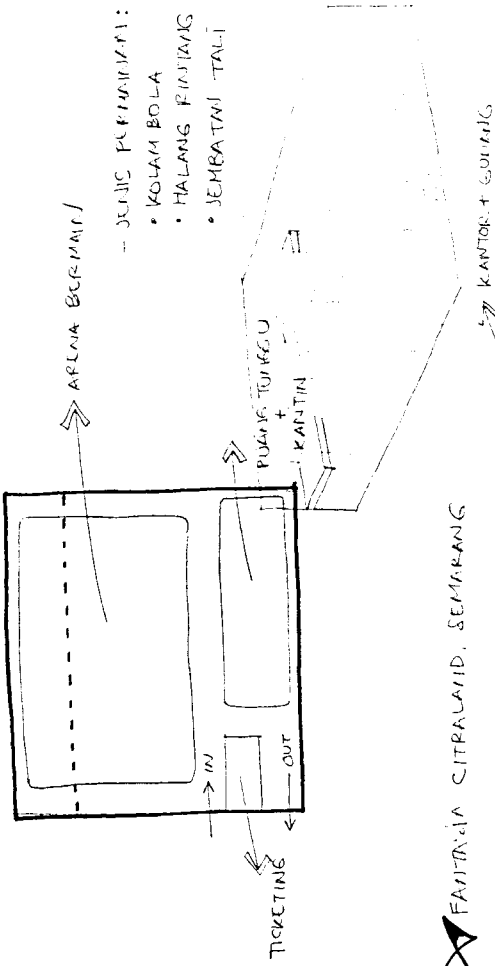
TIME ZONE GALERIA MALL, SISJA

- JENIS PERMAINAN:
- MESIN TIKET
- SIMULASI
- PERMAINAN AKTIVITAS



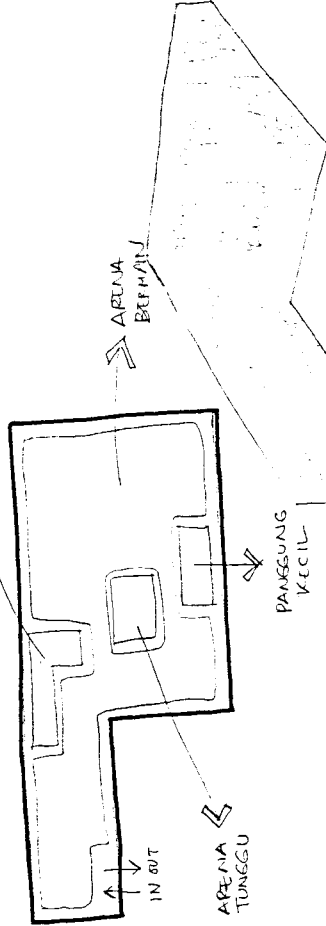
ALFA ZONE, SULTAN PLAZA, KAMUNG

- JENIS PERMAINAN:
- KOLAM BOLA
- HALANG FINJANG
- JEMBATAN TALU



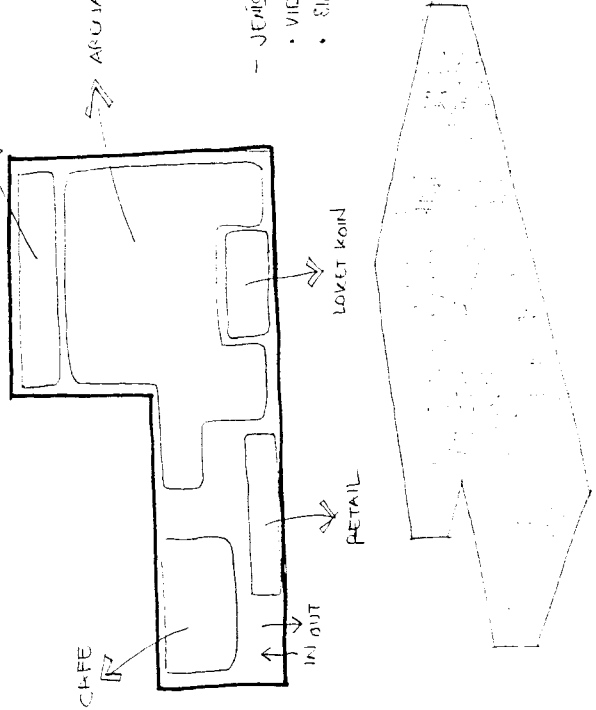
KIDS FUN GALERIA MALL, SISJA

- JENIS PERMAINAN:
- SIMULASI
- KIDS RIDING
- PERMAINAN AKTIVITAS
- TRAK MOBIL EM



FANTASIA CITRALADID, SEMARANG

- JENIS PERMAINAN:
- VIDEO GAMES
- SIMULASI





KATEGORI METAFORA:

(POETIC OF ARCHITECTURE, ANTHONY C. AUTONIADES)

1. INTANGIBLE METAFORA
 - ADALAH METAFORA DENGAN KREASI AKHIR- BERUJA KONSEP, IDE, KONDISI MANUSIAWI ATAU PUNYI DATA KUALITAS. (INDIVIDUALITAS, KOMUNITAS, TRADISI, KEBUDAYAAN).
2. TANGIBLE METAFORA
 - ADALAH METAFORA DENGAN AKHIR BERUFA. PENTUKAN VISUAL ATAU KARAKTER MATERIAL (RUMAH ADALAH KOTANA, ATAP KUIL ADALAH LANGIT)
3. COMBINED METAFORA
 - ADALAH KONSEPTUAL DAN VISUAL Saling MELENGKAPI SEBAGAI RAMUAN AKHIR, VISUAL UNTUK MENDETEKSTI FERMASALAHAN, KUALITAS DAN LANDASAN UNTUK MENAMRUNG DATA (KOMPUTER, SAMPANG LEBAH, ORGANISASI)

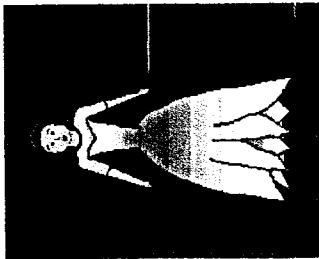
TRANSFORMASI FANTASI:

(D'ARCHY THOMPSON, ON GROWTH AND FORM)

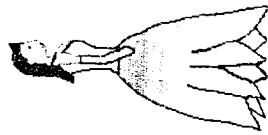
1. DESCRIPTIVE
 - MENCAHRI BENTUK MENGGUNAKAN KATA-KATA
2. ANALYTICAL
 - MENCAHRI BENTUK MENGGUNAKAN ANGAK-ANGKA, MATEMATIKA & KOORDINAT.

6:30

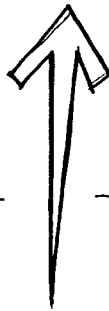
WAKTU / ALUR



CINDERELLA ADALAH SEORANG GADIS YANG DISIA-SIAKAN, OLEH PERI DIA DIUBAH BAGAI PUTRI.



MEREKA BERTEMU NAMUN SEMPAT TERPISAH KARENA KEADAAN SI CINDERELLA

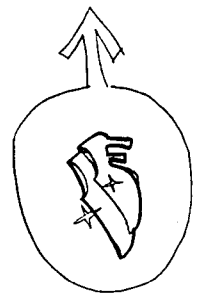
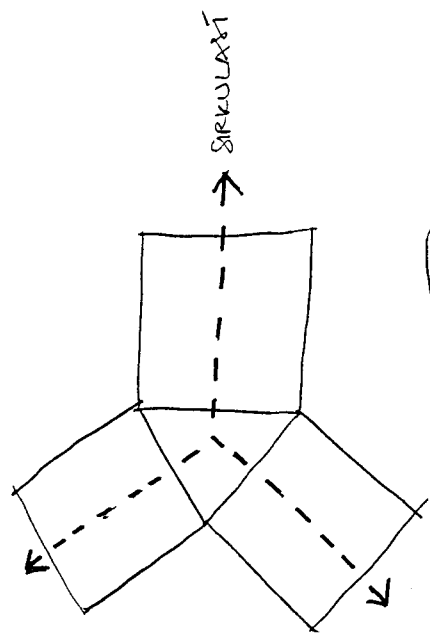
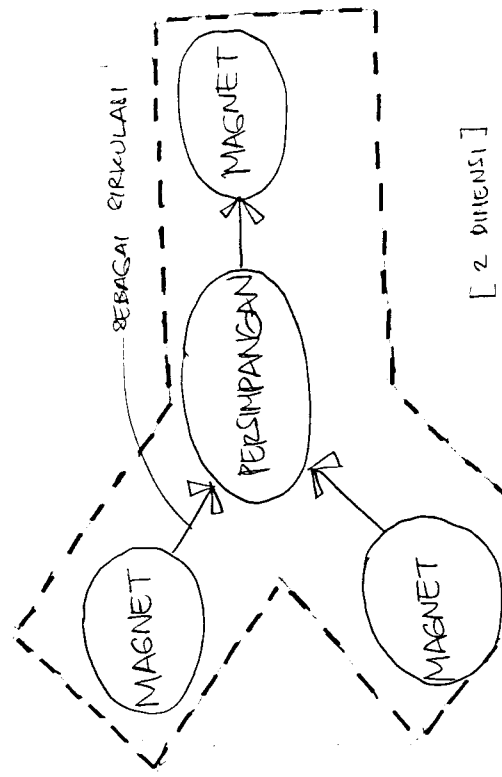
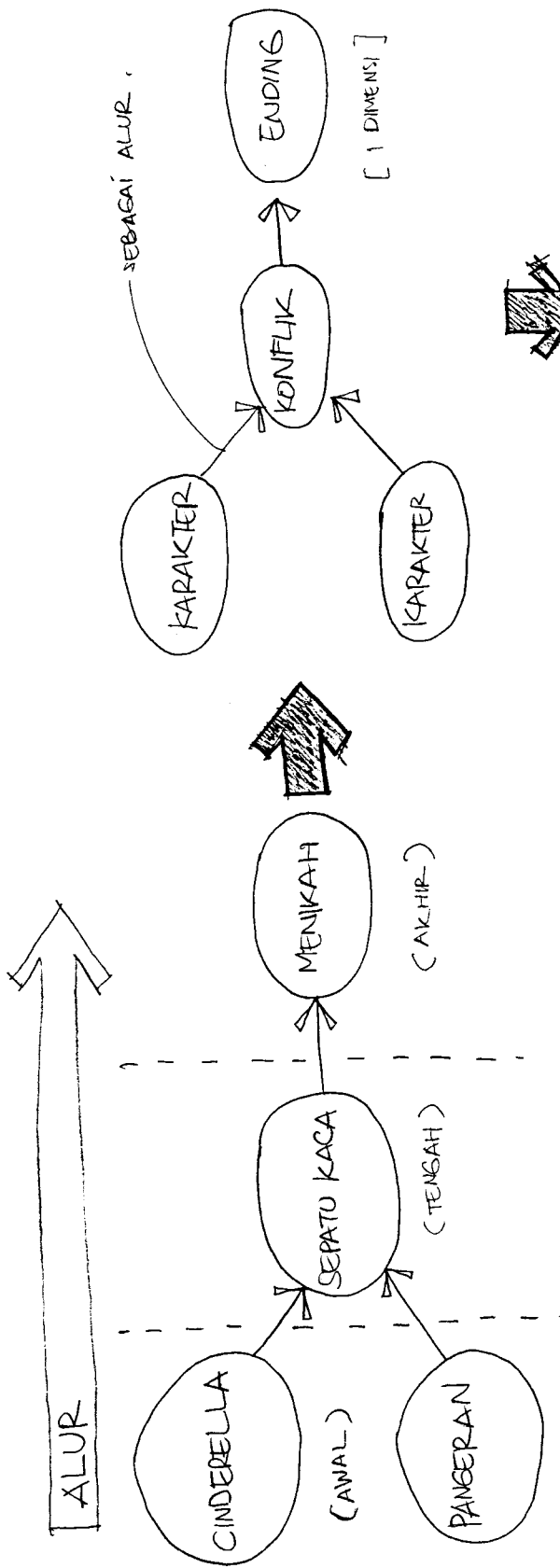


AKHIRNYA PANSERAN DAPAT MENEMUKAN CINDERELLA BERKAT SEPATU KACA YANG TERTINGGAL. MEREKA BAHAGIA HIDUP BERSAMA.



PANSERAN SUDANG MENCARI GADIS YANG AKAN MENDAMPINGI HIDUPNYA.

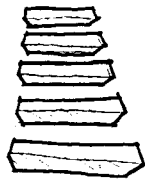
ANALISIS CERITA CINDERELLA



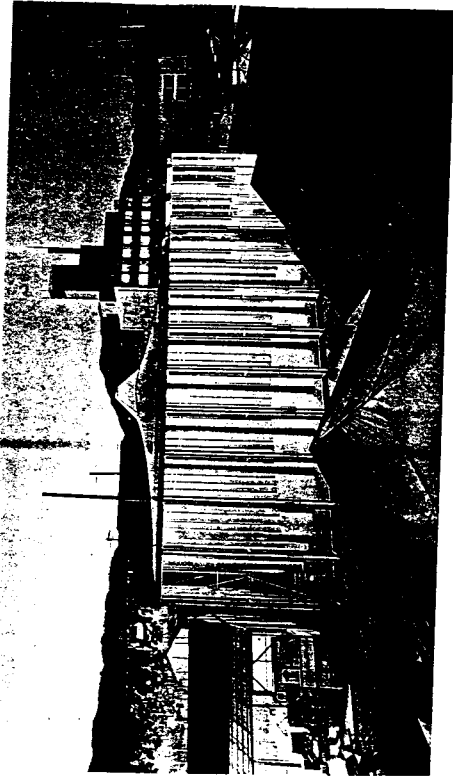
SERATU KACA SEBAGAI ELEMEN PENTING DALAM CERITA DI TRANSFORMASI MENJADI ELEMEN KACA YANG DOMINAN PADA TAMPAK BANGUNAN TOYS CENTER

KARAKTER BENTUK :

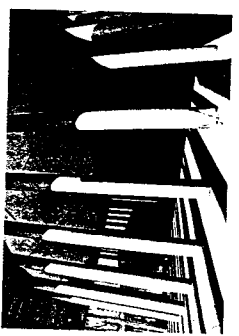
PEKERJA KERAS DAN PANTANG
MENTERAH MENCIPITAKAN
BENTUK REPETISI SISTEM
STRUKTUR.



KARAKTER SEDERHANA PADA
CINDERELLA DAPAT DITUNJUK-
KAN DENGAN BENTUK-BENTUK
DASAR.



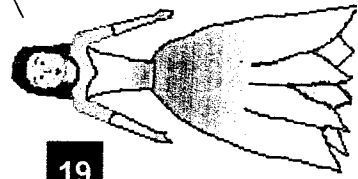
[PAPER CHURCH , KOBE]



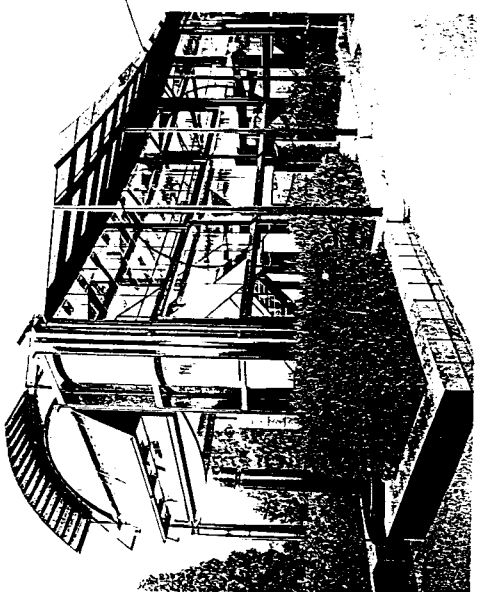
[RAHEEN HOUSE , THAILAND]

WAJAH SANGAT ALAMI
TERTRANSFORMASI KE
PENGGUNAAN BAHAN 2
ALAM UNTUK FASAD
BANGUNAN .

KEANGGUNAN DALAM KESEDERHANAAN
PADA BANGUNAN TAMPAK DARI BENTUK
SIMPUL DENGAN ORNAMEN YANG TEPAT
KEGUNAANNYA .

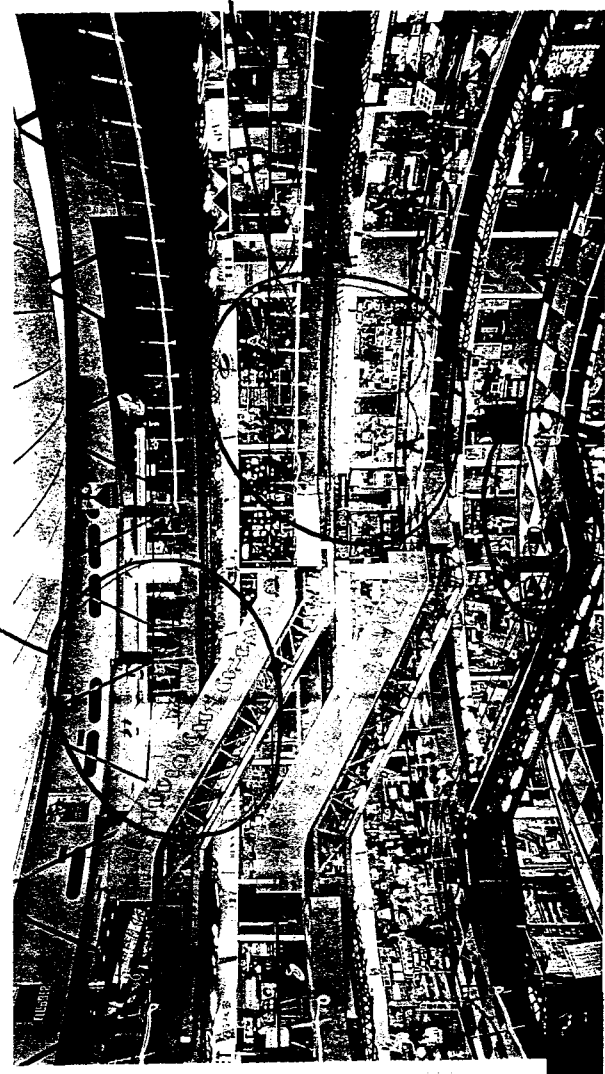


DOMINASI FASAD
DARI KACA,
TRANSFORMASI
SEPERTI KACA .



BANGUNAN TOWERS CENTER MENSIKUTI POLA BANGUNAN KOMERSIAL PADA UMUMNYA

VERTIKAL:
 MAKIN KEATAS LANTAI, SEMAKIN BERKURANG
 JUMLAH GERAI. DISUNAKAN OLEH TENANT
 (PENYEWAN) YANG BUTUH LUAS LANTAI
 BESAR.



[EAST POINT, SINGAPORE]

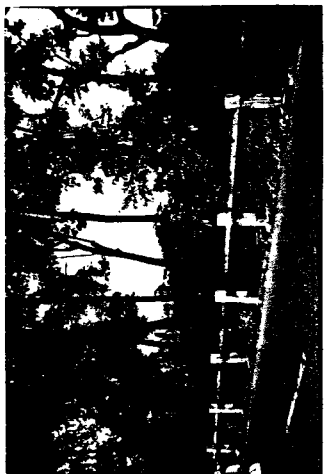
HORIZONTAL:
 DERETAN TOKO-TOKO YANG
 MENGHADAP KE JALUR SIR-
 KULASS UTAMA.

JALUR SIRKULASI JELAS DENGAN
 PENSHUBUNG YANG MEMFERMUDAH
 PENCAPATAN.

RUANG KAPASITAS

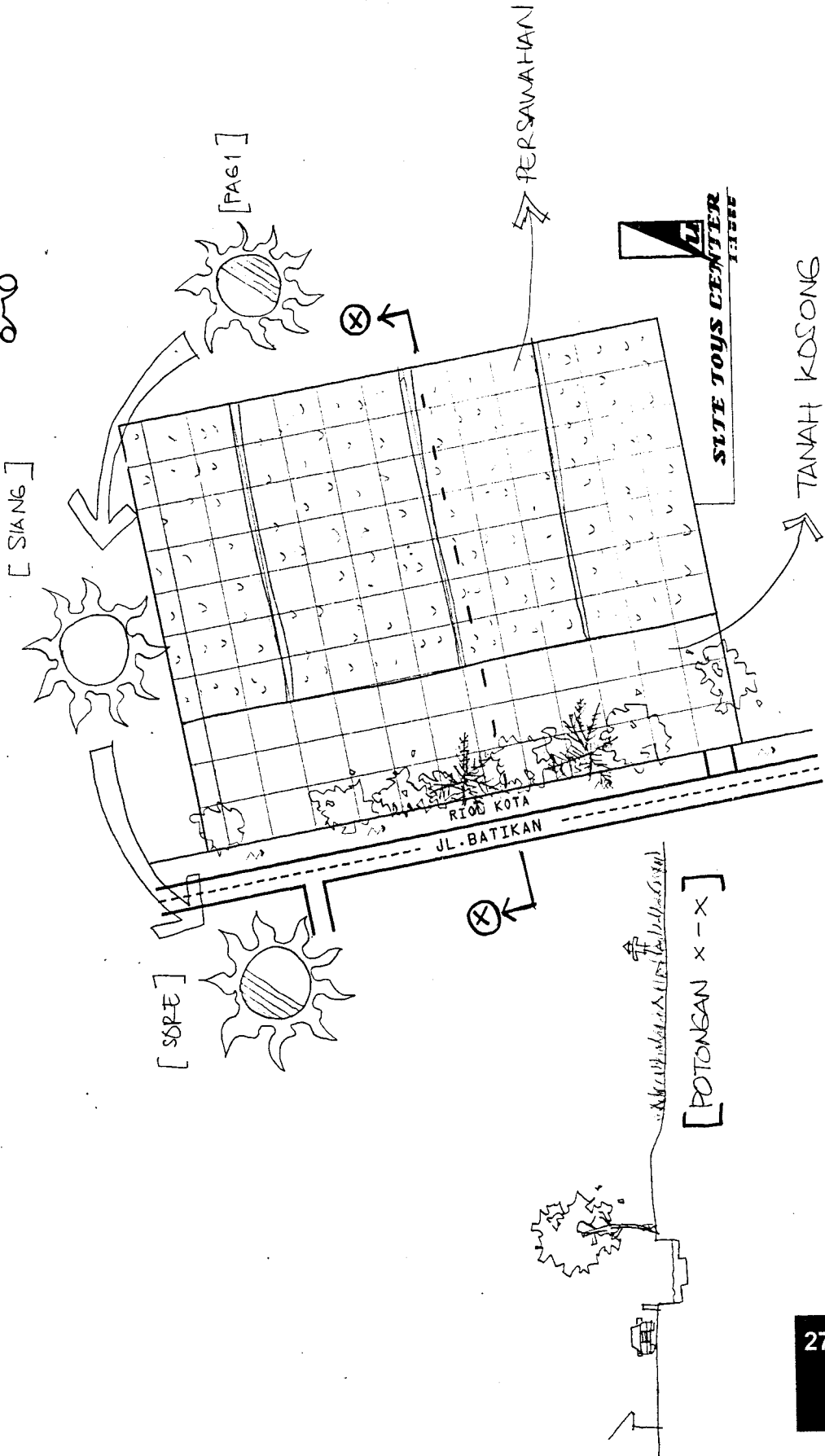
NO	KEBUTUHAN RUANG	JUMLAH	LUAS	LUAS TOTAL	KAPASITAS
1	RETAIL A	16	32 M ²	572 M ²	6 MEJA, 15 ORANG
2	RETAIL B	32	64 M ²	2048 M ²	12 ETALASE, 20 ORANG
3	RETAIL C	2	128 M ²	256 M ²	24 ETALASE, 40 ORANG
4	OPEN TENANT A	1	256 M ²	256 M ²	50 KONSOL, 100 ORANG, KANTOR/GUDANG
5	OPEN TENANT B	1	320 M ²	320 M ²	60 KONSOL, 150 ORANG, KANTOR/GUDANG
6	OPEN TENANT C	1	352 M ²	352 M ²	JUNGLE PLAY, 100 ORANG, KANTIN, GUDANG
7	ATRIUM	1	512 M ²	512 M ²	400 ORANG
8	PUASERA	1	320 M ²	320 M ²	160 TEMPAT DUDUK, 8 DAMP
9	BOSKOP	1	160 M ²	160 M ²	100 TEMPAT DUDUK, R. PROTEKTOR
10	RUANG TUNGGU	1	144 M ²	144 M ²	KANTIN, 120 TEMPAT DUDUK, KM/WC
11	ARENA SOKART	1	2500 M ²	2500 M ²	BENGGKEL/SARASI, KANTOR, R. CANTI, TREK
12	KANTOR	1	208 M ²	208 M ²	20 ORANG, R. RAPAT, R. PIMPINAN
13	GUDANG MAINTENANCE	4	6 M ²	24 M ²	SAPU, EMBER, VACUM CLEANER, SAPU FEL
14	MUSHOLLA	1	32 M ²	32 M ²	20 ORANG, TEMPAT MUDLU
15	KM/WC	8	64 M ²	512 M ²	4 KAMAR PRIA, 4 KAMAR WANITA
JUMLAH				8216 M ²	

2007-11-11 11:11:11



▲ PANDANGAN DARI LUAR KE SITE.

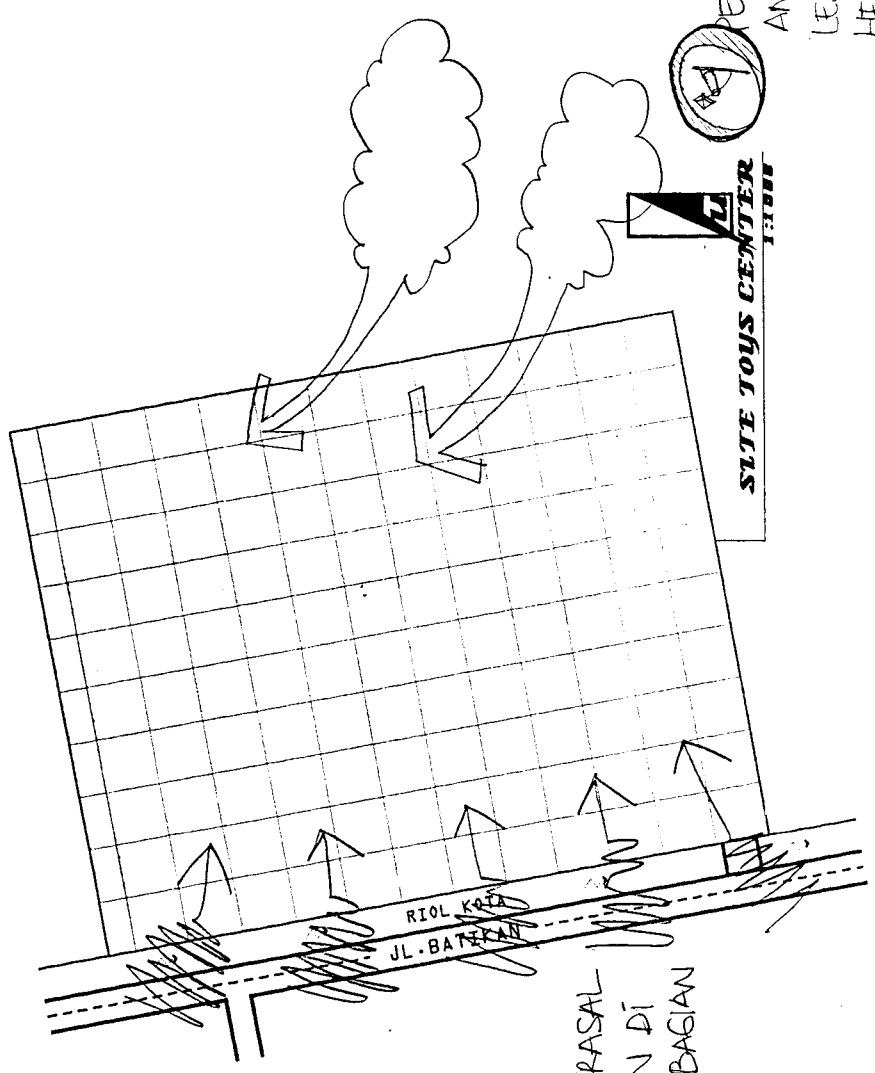
600



TOYS CENTER DI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR • NOVAN NUGRAHADI • 985120116
 PEMBIMPIG: IR. MUNICHY B. EDREES, M. ARCH • PENGGOJI: ARTIF BUDI SOLEHAH, ST

2020

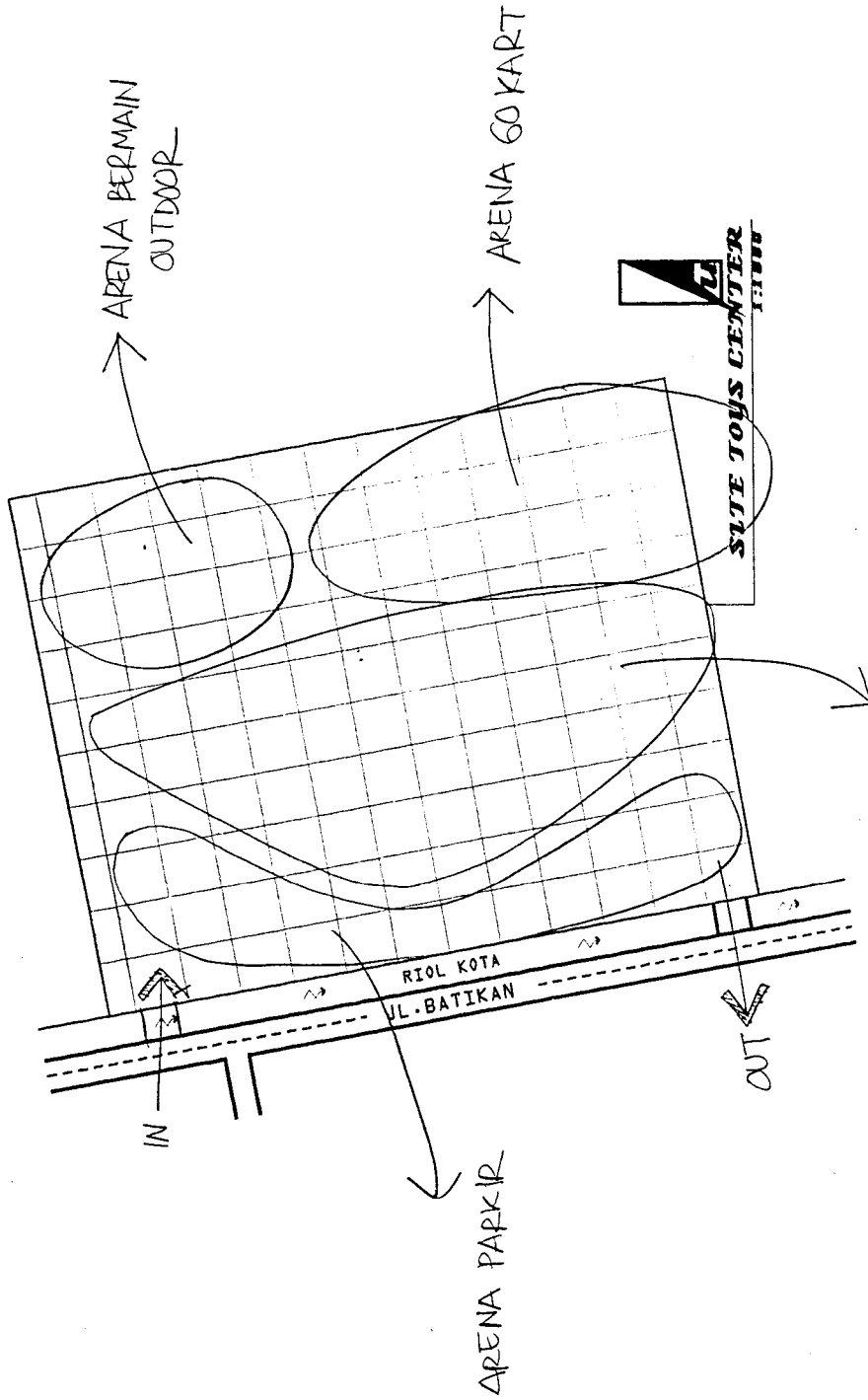


A KEBISINGAN BERASAL DARI KENDARAAN DI JALAN BATIKAN BAGIAN BARAT TAPAK

B PERGERAKAN ARAH ANGIN PADA TAPAK LEBIH BANYAK BERHEMBUS DARI TENGGARA

TOYS CENTER DI YOGYAKARTA
 TUGAS AKHIR • NOVAN NUGRAHADI • 98512016
 PEMBIMBING: IR. MUNICHY B. EDREES, M. ARCH. • PENGGABI: ARIF BUDI SOLEHAH, ST

Yogyakarta

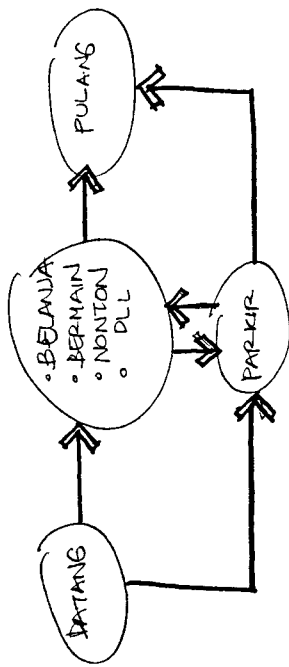


BANGUNAN UTAMA

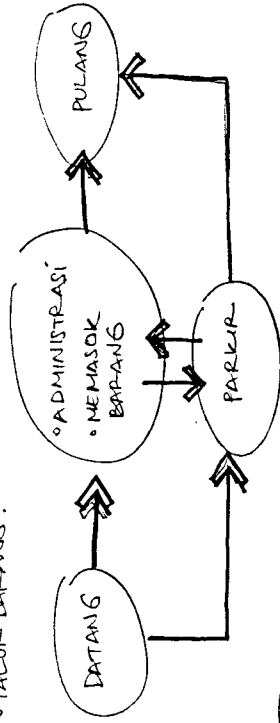
TUGAS AKHIR · NOVAN MUGRAHADI · 98512016
JOYS CENTER DI YOGYAKARTA
PEMBIMBING: IR. MUNICHY B EDREES, M ARCH · PENGUJI: ARIF BUDI SOLEHAH, ST

Handwritten scribbles and lines at the top of the page.

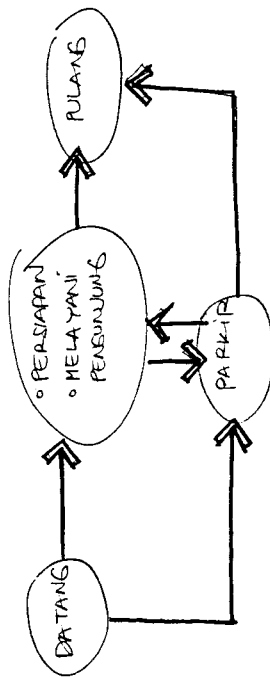
FENGUNJUNG :



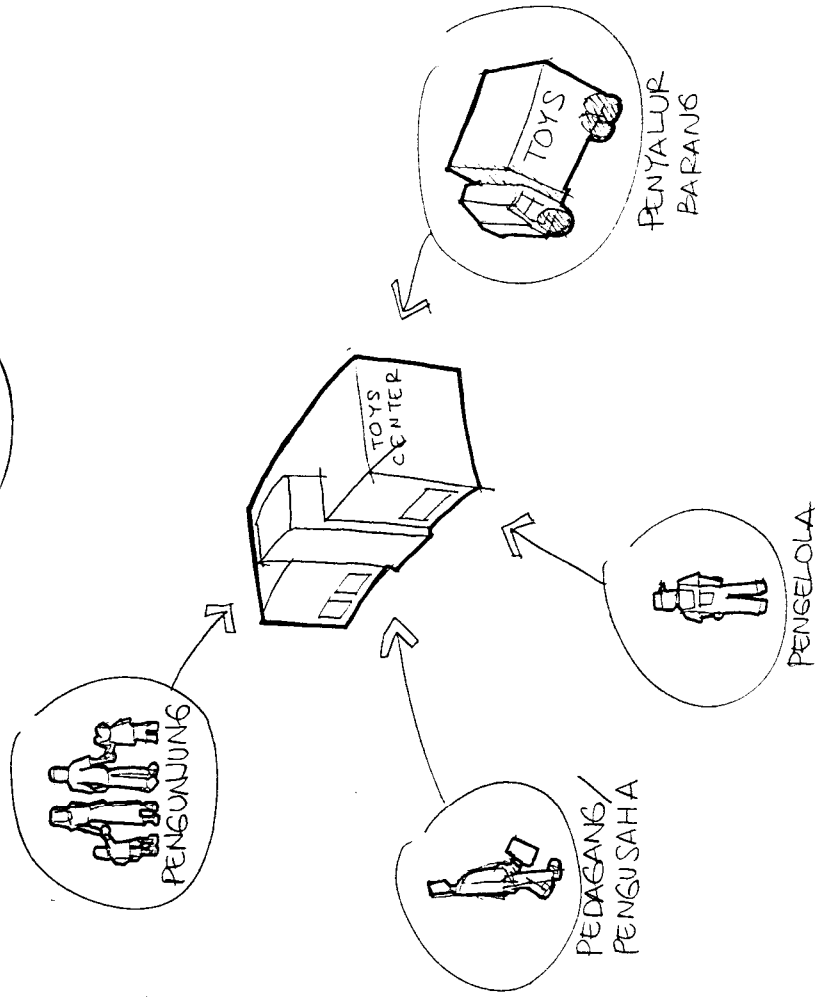
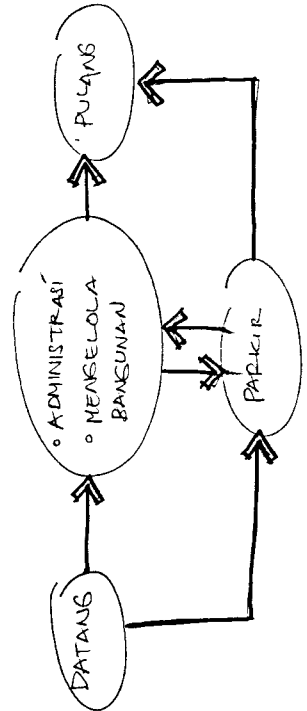
PENTYALUR BARANG :



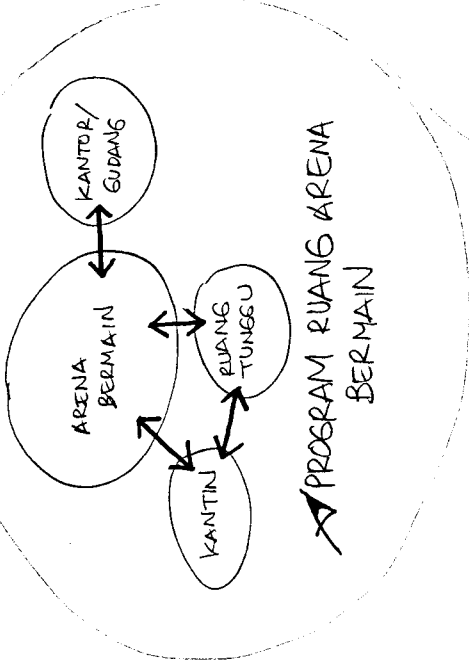
PEDAGANG / PENGUSAHA :



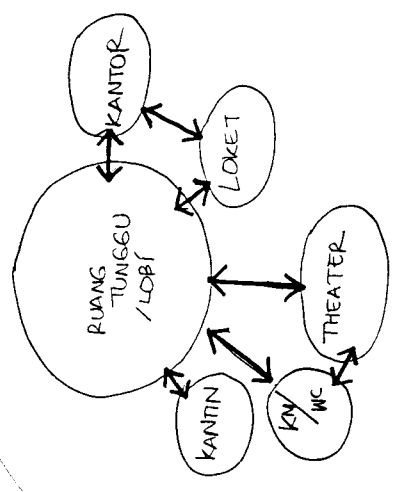
PENYALUR BARANG :



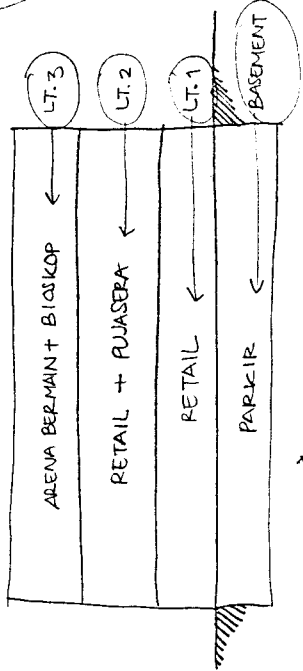
020



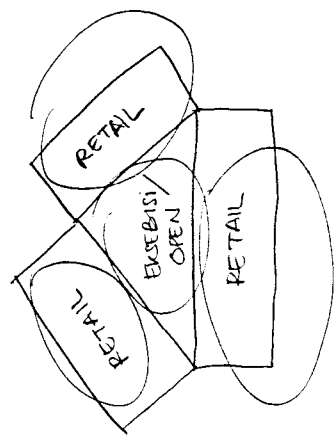
PROGRAM RUANG ARENA BERMAIN



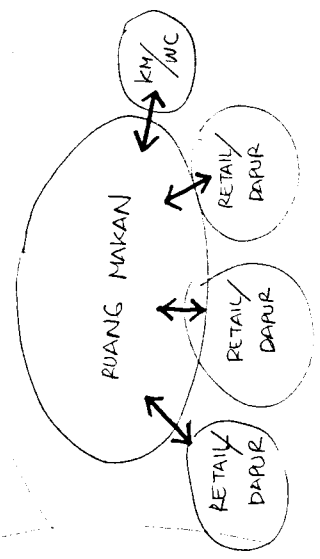
PROGRAM RUANG BIOSKOP



PEMBAGIAN AREA VERTIKAL (BANGUNAN)

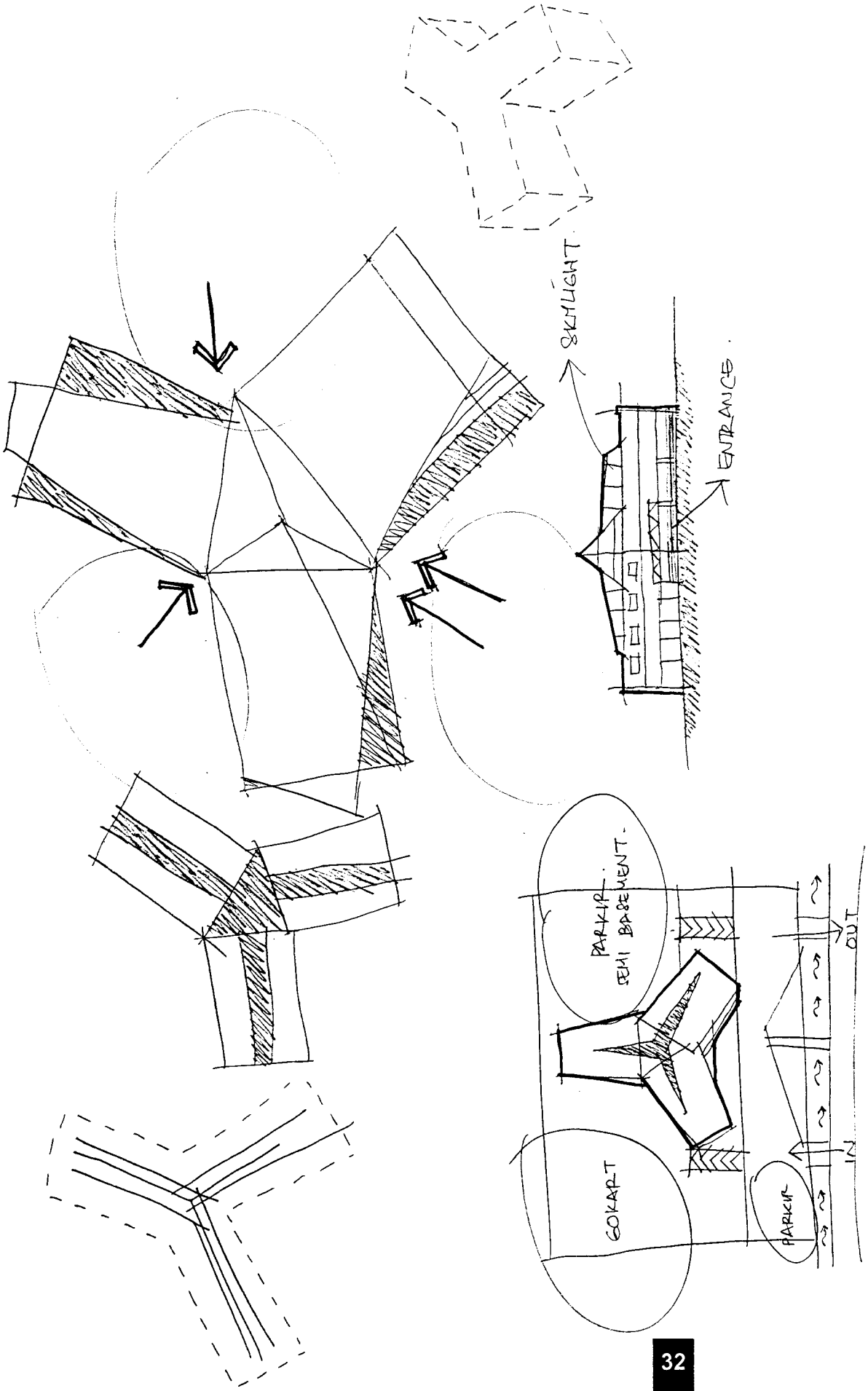


PEMBAGIAN AREA HORIZONTAL (BANGUNAN)



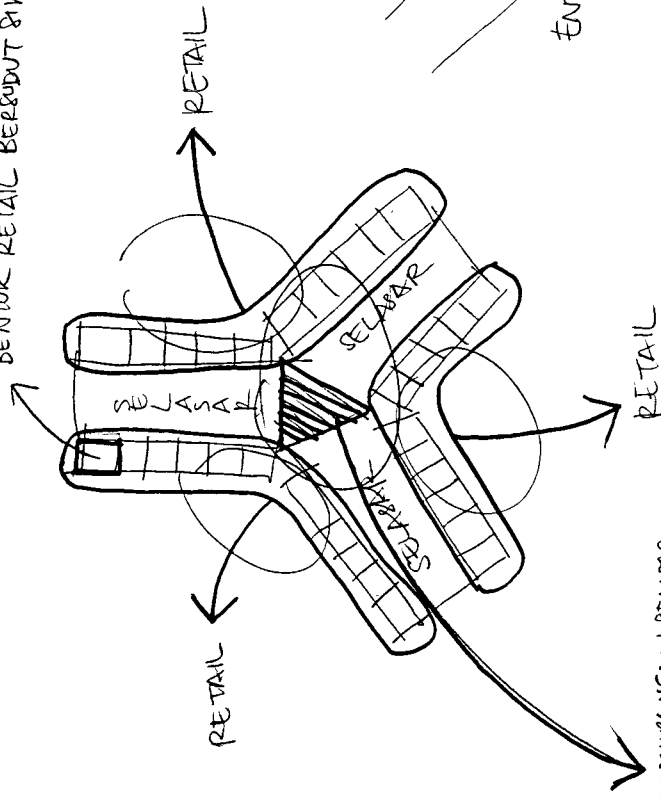
PROGRAM RUANG PUJASERA

2008 0808

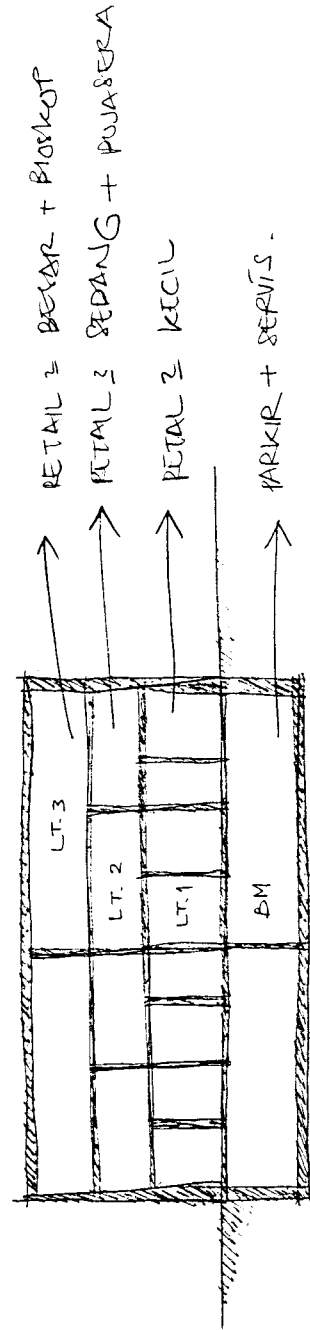
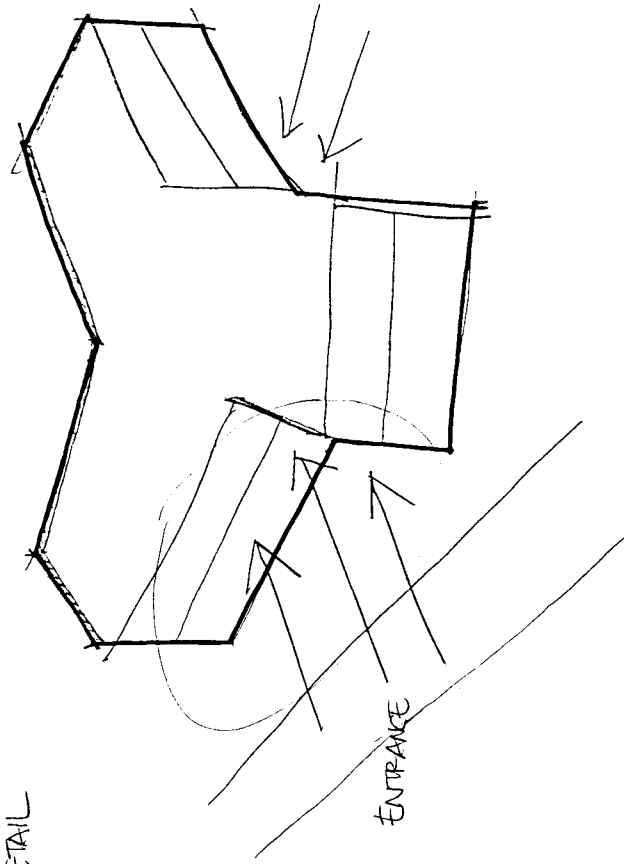


90% LUBUKHATI SURABAYA

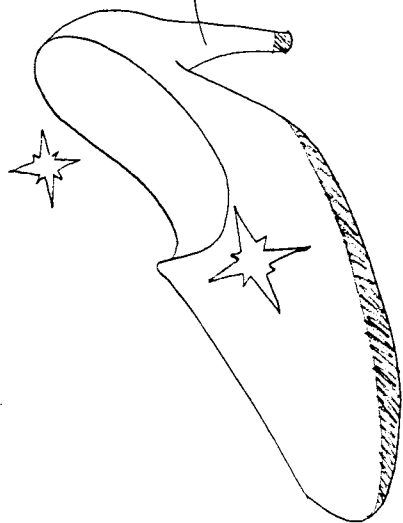
BENTUK RETAIL BERBUDUT SIKU



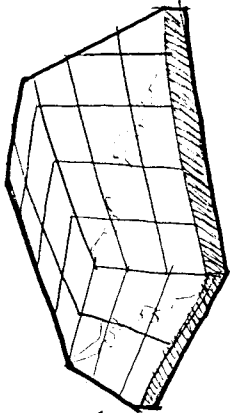
PERLENGKAPAN SELASAR
 DISUNJANGKAN UNTUK JALUR
 SIRKULASI VERTIKAL (LIFT)
 DAN ARENA EXHIBISI.



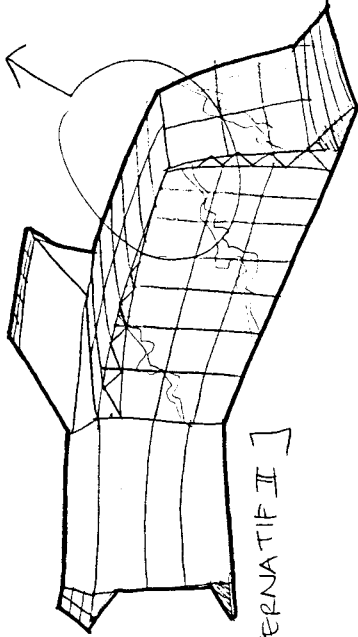
WILAYAH KULTUR DAN BUDAYA



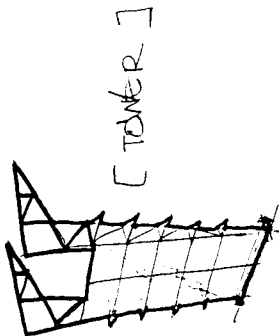
SEPARUH KACA
MEMDOMINIRAST
FASAD BAGUNAN



KACA + SPACE FRAME

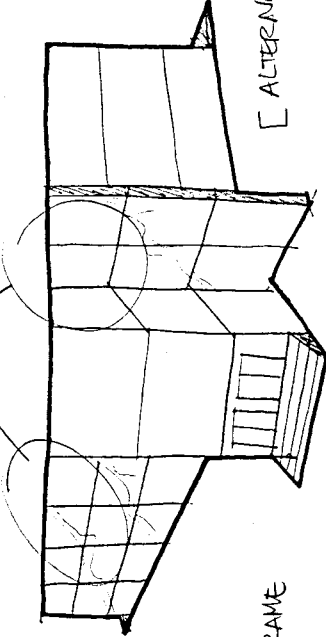


[ALTERNATIF II]



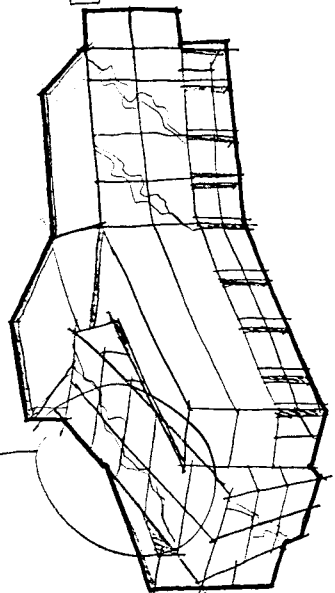
[TOWER]

FASAD -
KACA



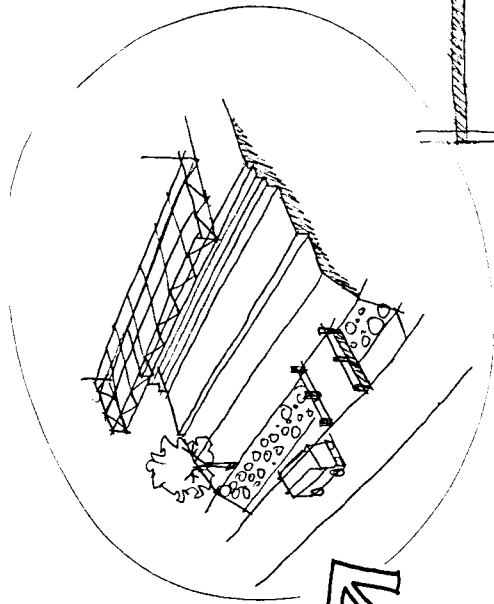
[ALTERNATIF I]

KACA + FRAME

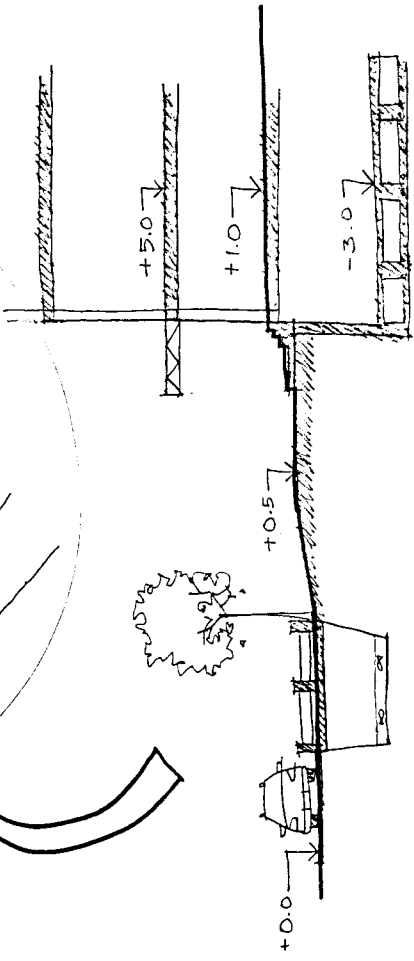
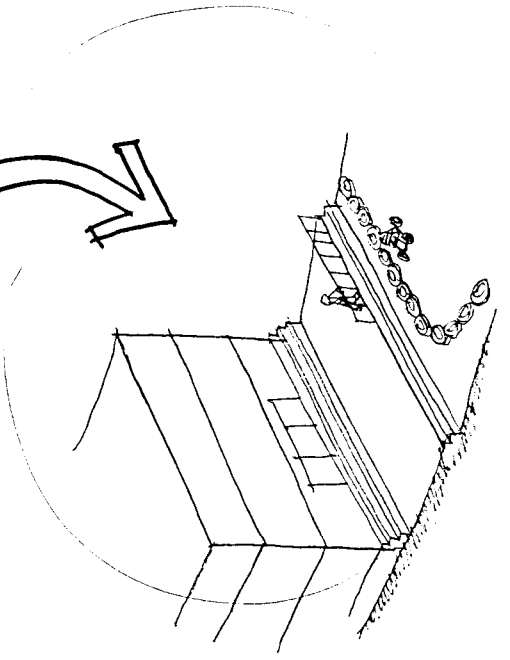
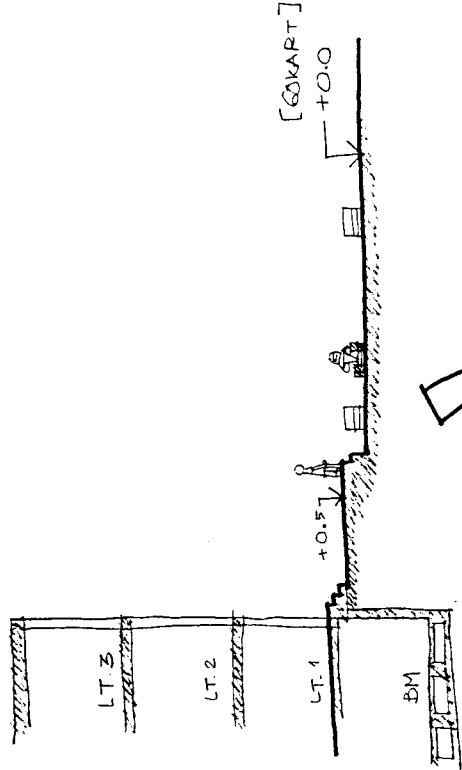


[ALTERNATIF III]

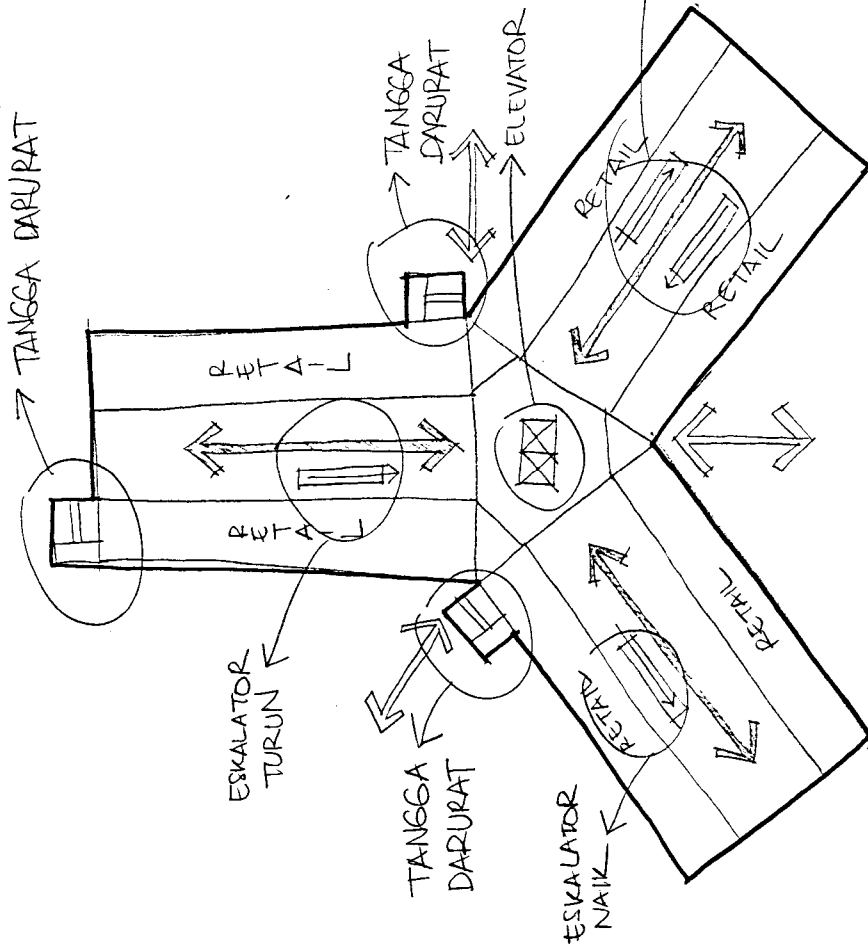
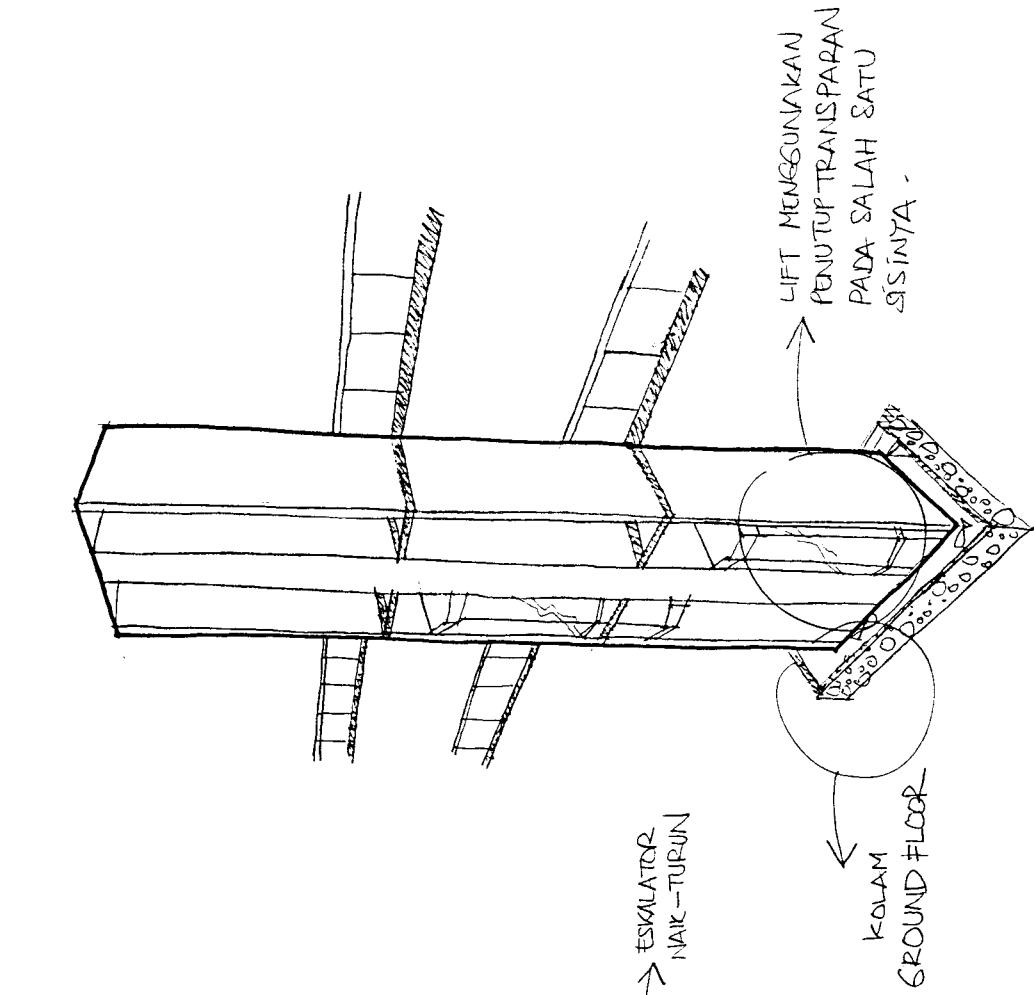
2020



[POTONGAN II]



[POTONGAN I]



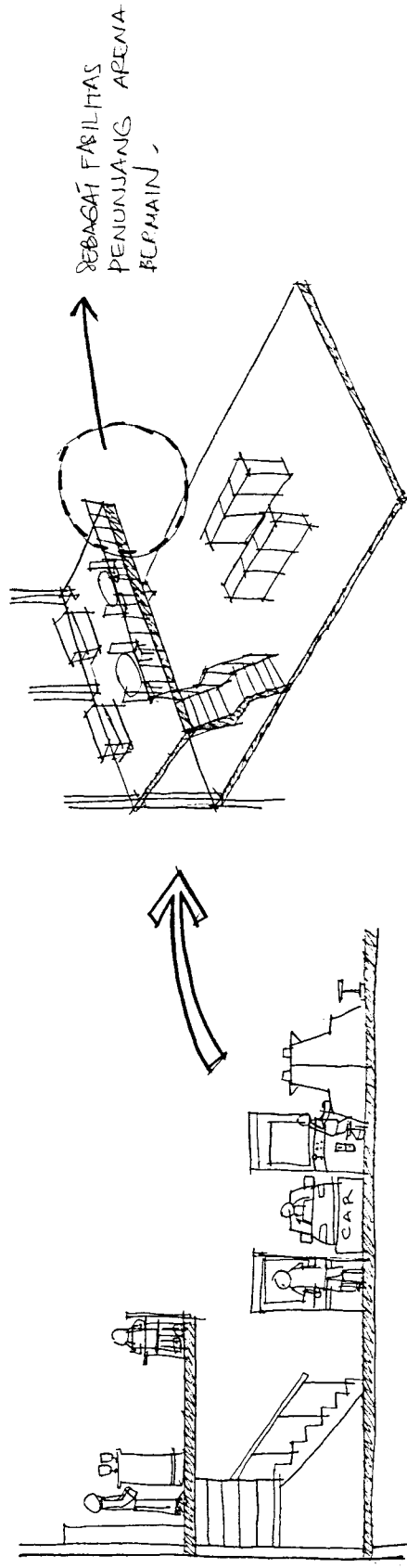
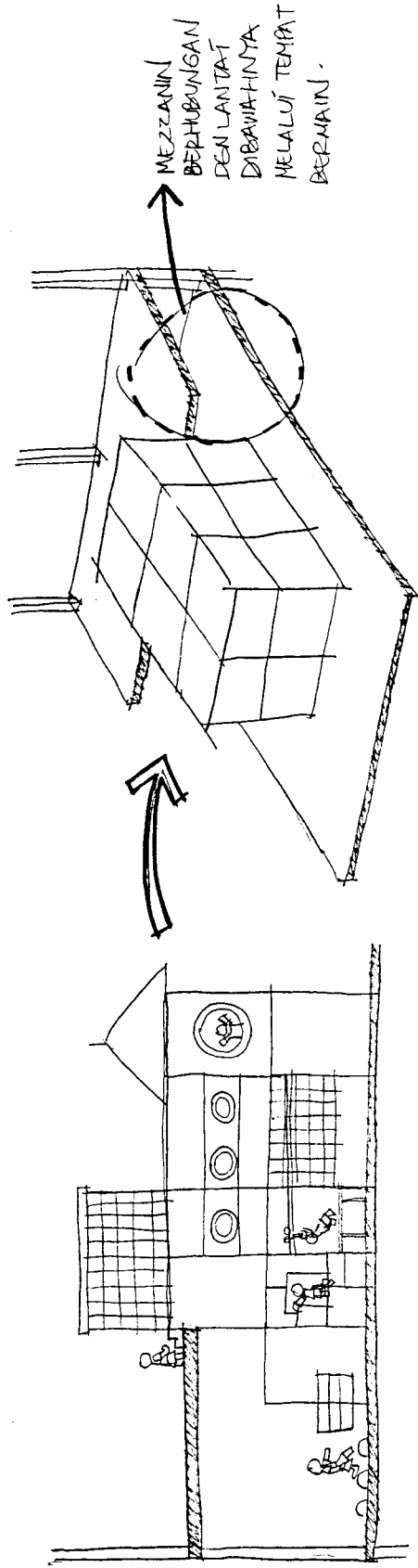
[SIRKULASI DALAM GEDUNG]



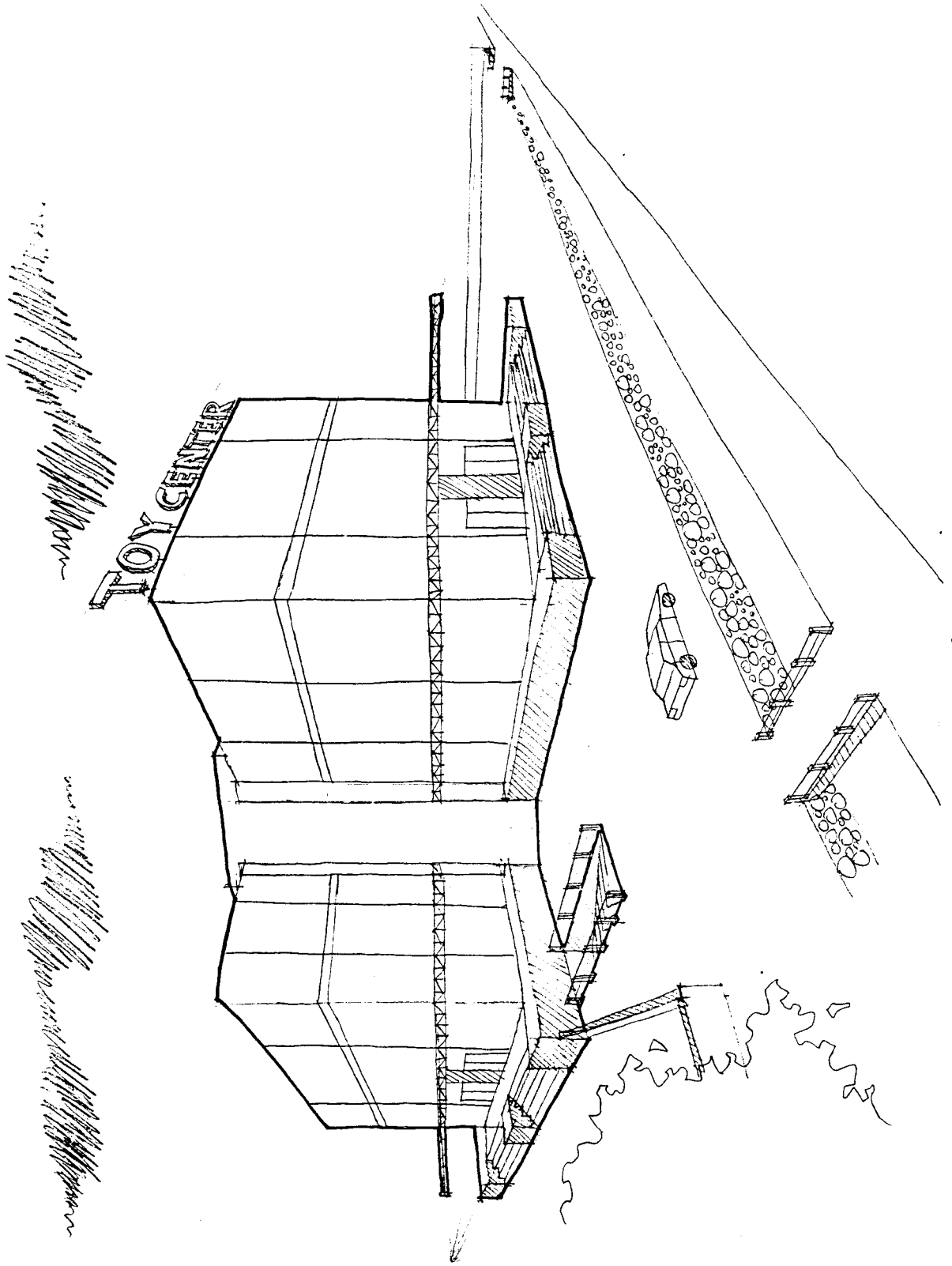
[SIRKULASI DARI/KE GEDUNG]

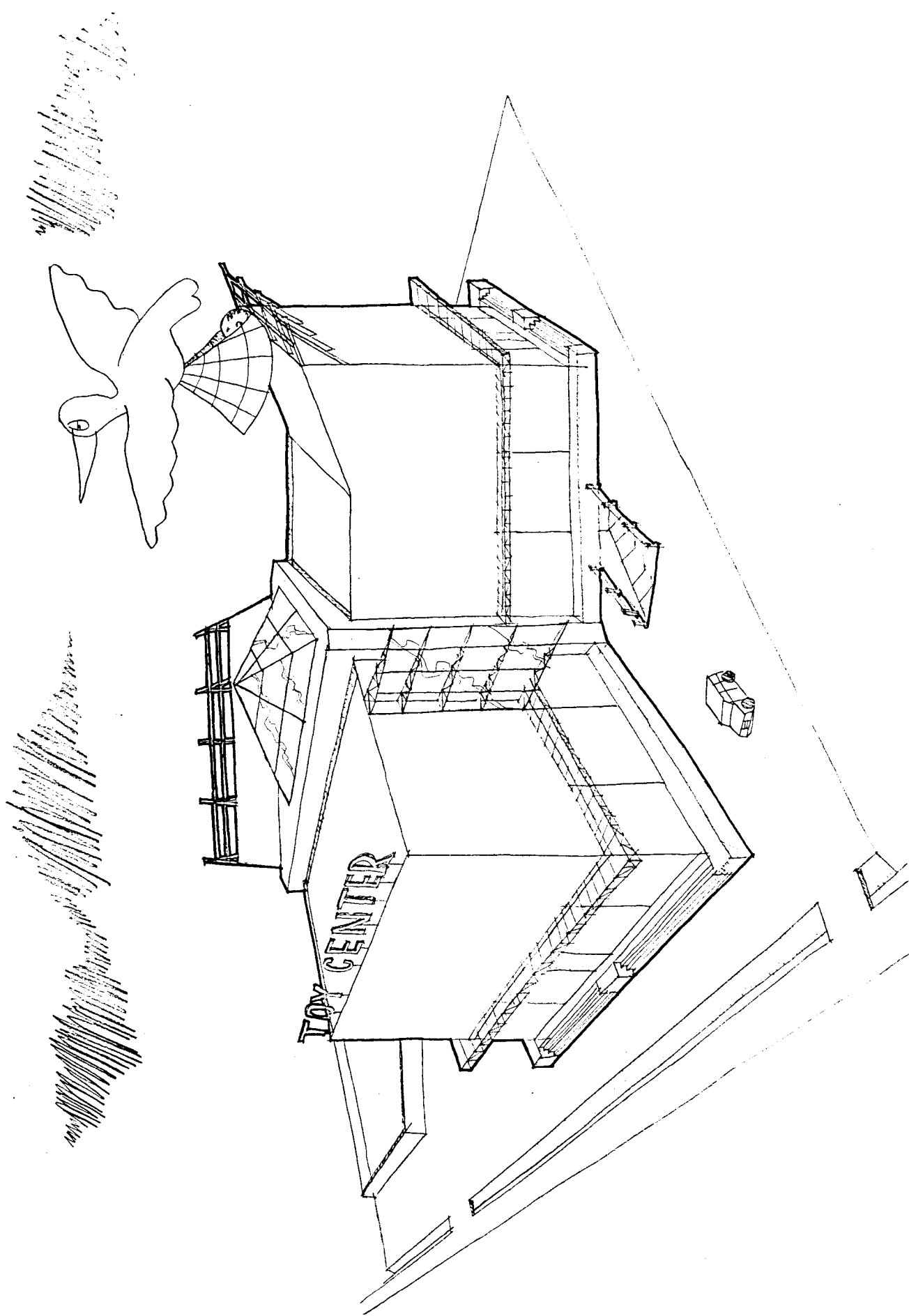


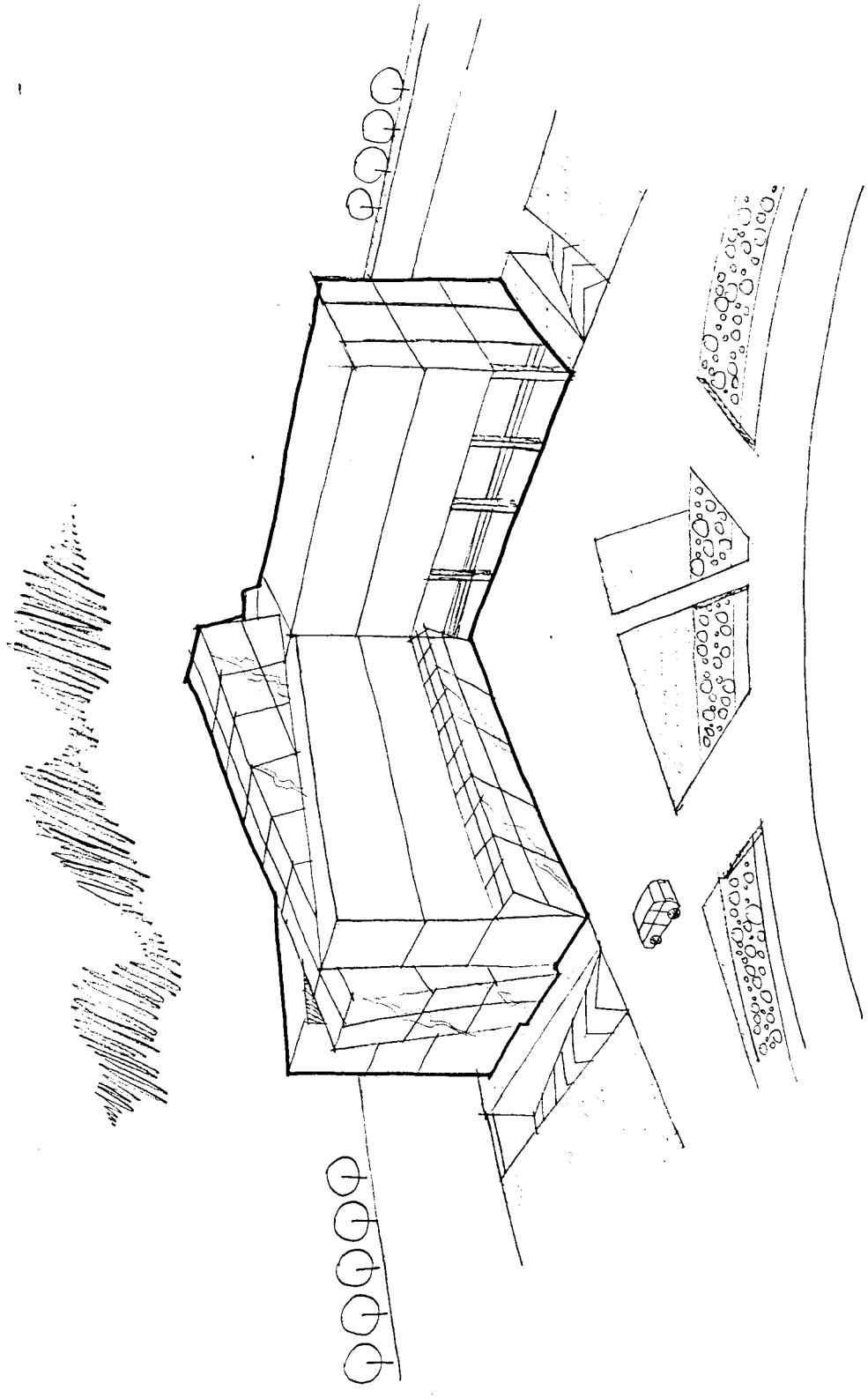
[LANTAI PALING ATAS YANG DIGUNAKAN UNTUK ARENA BERMAIN DI TAMBAHKAN LANTAI MEZZANIN UNTUK PERLUASAN DAN ATAU FASILITAS PENUNJANG.]



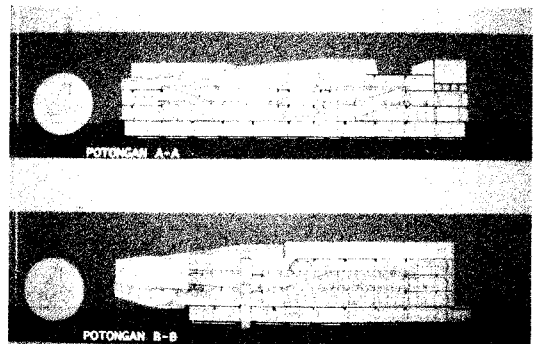
029







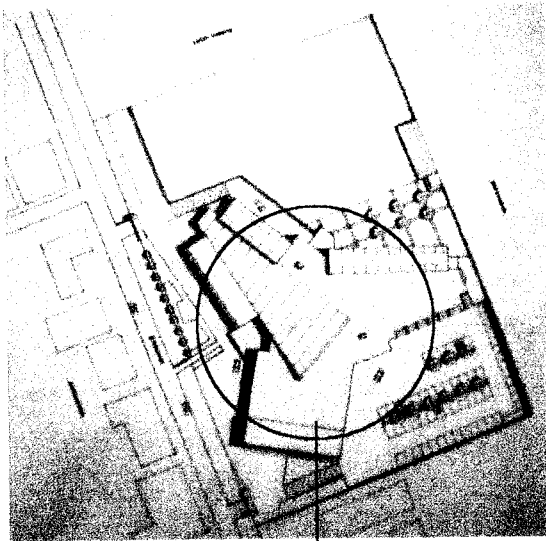
LAPORAN PERANCANGAN



BAGIAN III

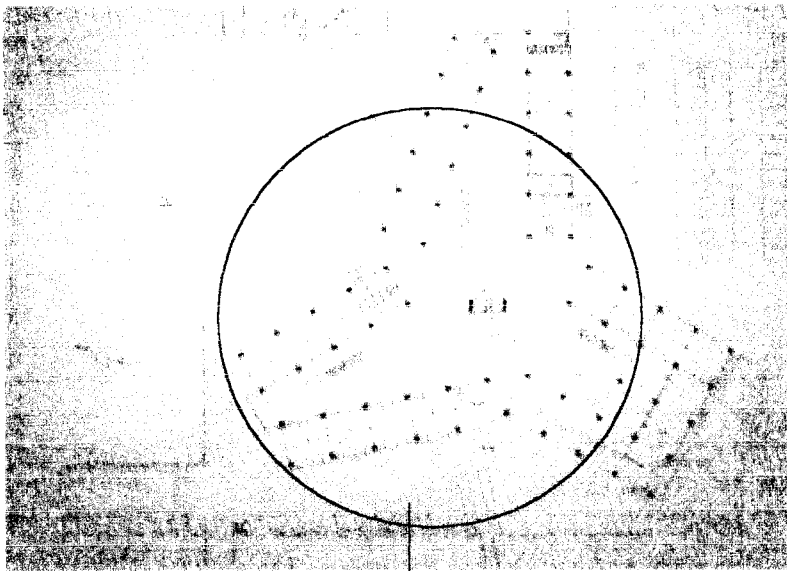
LAPORAN PERANCANGAN

III.1 SITUASI



Untuk memberikan kesan menerima, salah satu sudut bangunan pusat mainan yang berbentuk radial menghadap ke jalan. Tepat di depan bangunan terdapat saluran riol kota sehingga dibutuhkan jembatan untuk pencapaian ke dalam site baik pengguna bangunan yang mengendarai kendaraan bermotor maupun pejalan kaki. Volume dan bentuk bangunan yang lebih dominan dari bangunan-bangunan lain disekitar dapat memperkuat karakter Toys Center.

III. 2 SITE PLAN



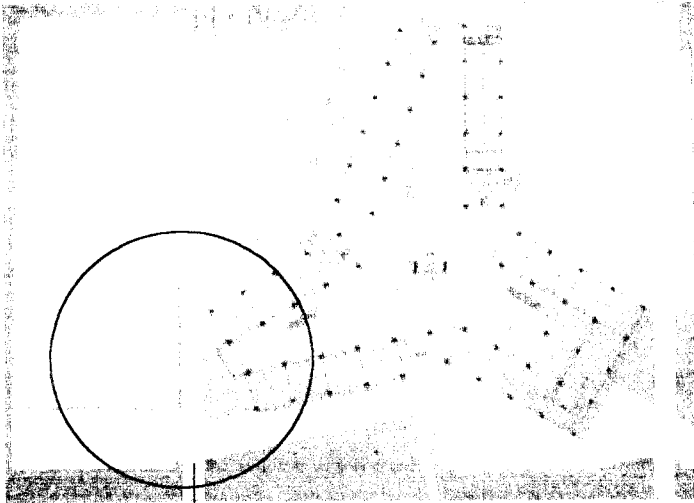
Luas site	: 15.400 m ²
Luas basement	: 4.660 m ²
Luas arena go kart	: 4.290 m ²
Luas garasi	: 156 m ²
Luas open cafe	: 820 m ²
Total BCR	: 64, 45 %

Massa Bangunan

Bangunan Toys Center terdiri dari dua massa, massa utama berupa bangunan 5 lantai yang berfungsi sebagai arena penjualan mainan, arena persewaan mainan dan fasilitas pendukungnya. Bangunan ini berada di tengah bangunan yang memisahkan arena go kart dengan lapangan parkir. Massa kedua berada di bagian timur selatan arena go kart, massa ini berfungsi sebagai tempat pendukung aktifitas permainan go kart dan kafe

Bentukan Massa

Bangunan massa utama berbentuk radial yang dihasilkan dari transformasi alur cerita Cinderella. Untuk memberikan kesan menerima dari luar, salah satu sudut radial menghadap ke jalan. Untuk kedua massa digunakan bentuk-bentuk sederhana yang diadaptasi dari karakter kehidupan Cinderella.



Sirkulasi

Untuk mencapai site disediakan jembatan untuk kendaraan bermotor dan jembatan untuk pejalan kaki, pemisahan ini ditujukan agar tidak terjadi konsentrasi pengunjung pada satu pintu masuk. Jembatan untuk pejalan kaki tepat berada di depan tengah bangunan utama dan terhubung langsung dengan hall penerima. Sebelah selatan bangunan utama terdapat jalur sirkulasi yang sekaligus berfungsi sebagai lapangan parkir kendaraan roda 4, sedangkan di bagian utara bangunan utama terdapat arena go kart yang dapat difungsikan sebagai jalur sirkulasi pada saat-saat yang mendesak.

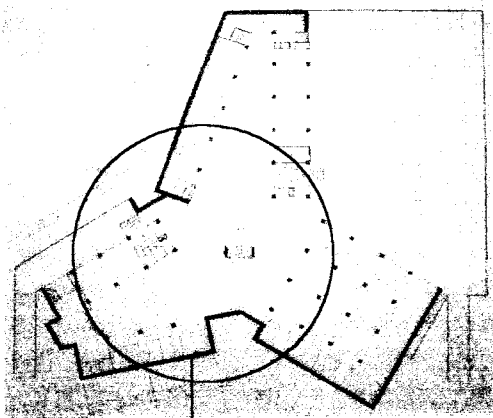


Level Ketinggian

Lantai satu bangunan utama menjadi sumbu utama ketinggian yang berada di titik nol, untuk jalur sirkulasi di depan dan kafe terbuka berada dititik satu meter lebih rendah. Arena gokart menempati posisi satu setengah meter lebih rendah dari lantai satu, sedangkan bagian lapangan parkir lebih dalam empat meter sepuluh centi dari titik nol atau lebih rendah sepuluh centi dari lantai basement.

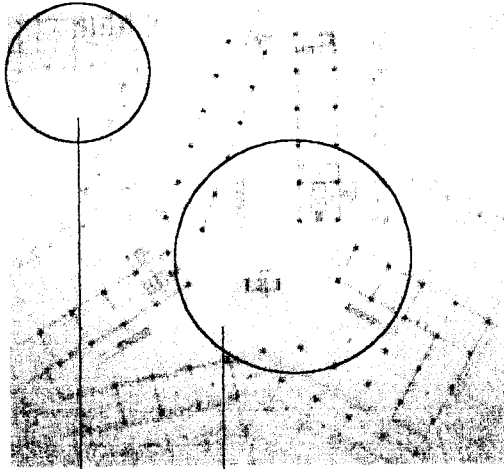
III.3 DENAH

Basement



Lantai basement memiliki total luasan 4390 m², lantai ini difungsikan sebagai bagian servis bangunan. Di dalam lantai basement terdapat kantor pengelola, pos keamanan, musholla, ruang tangki air dan ruang mesin. Untuk kapasitas total parkir kendaraan roda dua sebanyak 94 unit, untuk kendaraan roda empat sebanyak 89 unit. Pengadaan tempat parkir dengan jumlah sekian untuk memaksimalkan kenyamanan sirkulasi di dalam lantai basement.

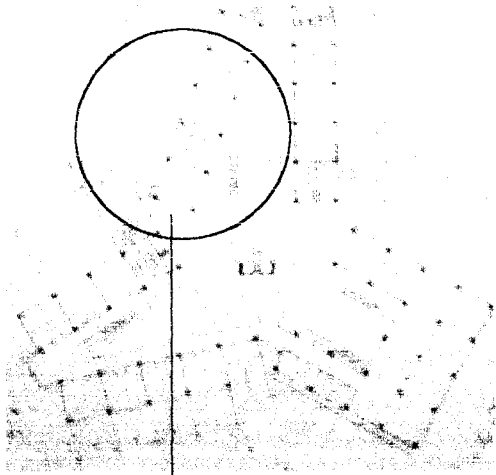
Lantai 1



Pada lantai satu bangunan utama Toys Center terdapat hall seluas 256 m² yang berfungsi sebagai tempat eksepsi (pameran dan lomba) tepat berhubungan dengan pintu masuk bangunan. Selain hall, di lantai satu terdapat retail-retail dengan beragam ukuran dan jumlah, di sini tersedia 14 retail dengan modul 8m x 8m, 6 retail ukuran 4m x 8m, 1 retail ukuran 8m x 16m dan 1 retail ukuran 8m x 20m. Untuk mendukung aktifitas di dalam bangunan utama terdapat ruang untuk informasi dan gudang. Secara keseluruhan, lantai satu bangunan utama memiliki luas 4415 m².

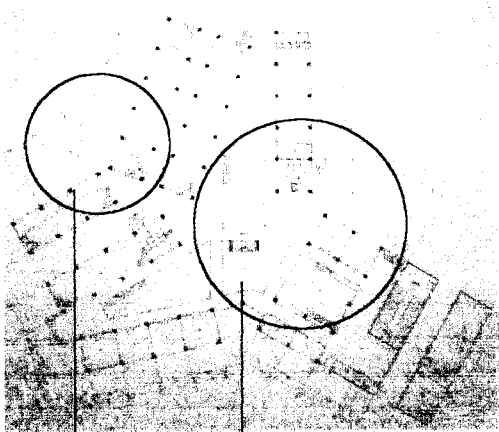
Untuk lantai satu dari bangunan garasi gokart yang memiliki total luas 156 m², terdapat gudang, bengkel, ruang ganti, kantor dan kantin. Bangunan ini hanya memiliki total satu lantai.

Lantai 2



Lantai dua bangunan utama berisi 9 retail ukuran 8m x 8m, 8 retail 4m x 8m, retail terbuka seluas 448 m² dan pujasera. Pada bagian pujasera terdapat 8 unit dapur masing-masing seluas 9 m² dan dapat menampung 160 pengunjung. Dari lantai dua terdapat jalur sirkulasi berupa 2 lift, 2 eskalator naik, 1 eskalator turun, 2 tangga darurat, 1 ram darurat dan 1 lift barang yang menghubungkan dengan lantai lain. Total luas lantai dua sebesar 3465 m².

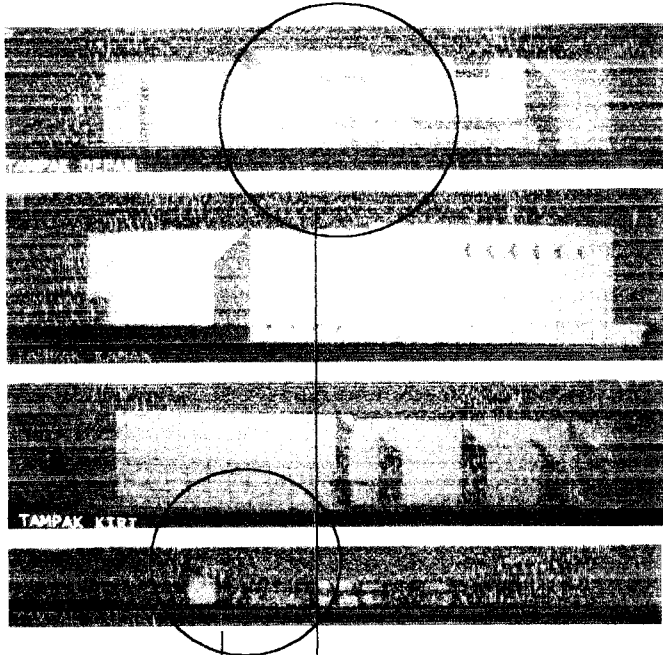
Lantai 3+4



Di lantai tiga terdapat 9 retail modul 8m x 8m, 2 unit retail ukuran 4m x 8m, 2 arena bermain dan bioskop serta pendukungnya. Bioskop mampu menampung 112 orang penonton dalam sekali tayang. Lantai tiga memiliki luas sama dengan lantai dua yaitu 3465 m².

Lantai empat terpisah di bagian arena bermain dan bioskop, untuk lantai empat diatas arena bermain hanya berupa lantai mezanin yang terhubung dengan lantai di bawahnya. Di atas ruang bioskop, lantai empat berisi ruang proyektor dan kantor pengelola. Luas keseluruhan lantai empat hanya 540 m².

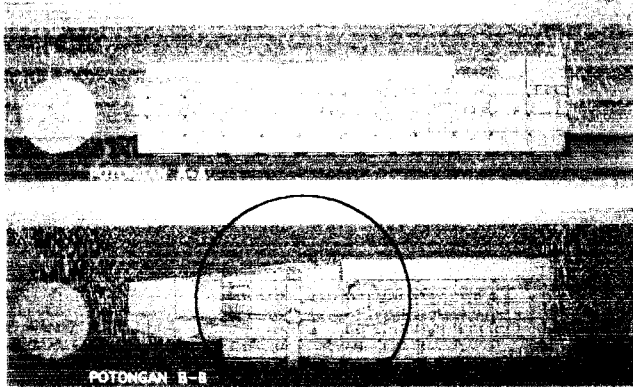
III.4 TAMPAK



Berdasarkan karakter sederhana yang ditampilkan oleh tokoh Cinderella, penampilan Toys Center hanya didominasi oleh bentuk dasar dengan garis-garis lurus. Sebagai elemen penguat konsep, pada bangunan utama ditampilkan bentuk sky light yang menyerupai bentuk sepatu kaca tepat di tampak depan bangunan. Selain sky light, dominasi kaca juga terdapat di setiap sisi tampak bangunan.

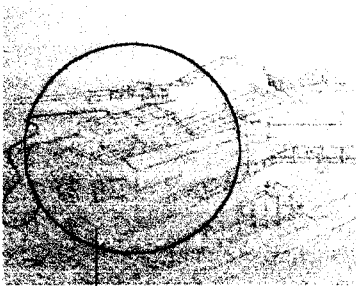
Untuk bangunan garasi terdapat perbedaan ketinggian atap untuk memberikan kesan dinamis, di bangunan ini juga terdapat tiga buah kolom yang terbuat dari baja yang memberikan kesan kokoh. Tampak garasi masih tetap berisi garis-garis sederhana.

III.5 POTONGAN

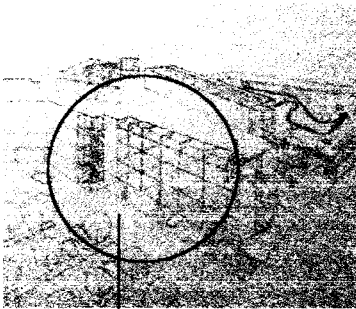


Ketinggian antar lantai bangunan utama sebesar empat meter, namun untuk tinggi bersih plafon dari lantai adalah 2,7 m. Pondasi yang digunakan adalah pondasi basement, untuk struktur beton, balok dan plat lantai terbuat dari beton komposit. Pada bagian atap terdapat berbagai bahan yang digunakan, adapun bahan-bahan tersebut adalah plat beton, sky light dengan struktur rangka ruang dan poly karbonat dengan struktur penopang baja.

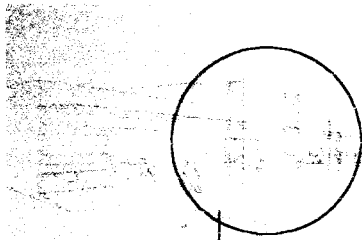
III.6 PERSPEKTIF



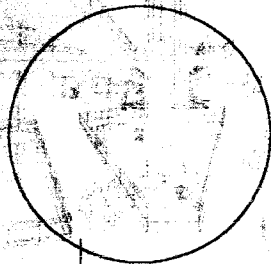
Memperlihatkan bangunan Toys Center dari bagian atas depan, di sini sangat terlihat bentuk sky light yang menyerupai bentuk sepatu kaca. Selain bangunan juga terlihat aktifitas yang terjadi di arena go kart.



Setiap sisi bangunan utama ditampilkan elemen kaca secara dominan, fasad kaca pada bagian ini adalah pemisah retail dari bagian luar. Retail dapat memanfaatkan elemen kaca ini sebagai etalase yang terlihat dari lapangan parkir.



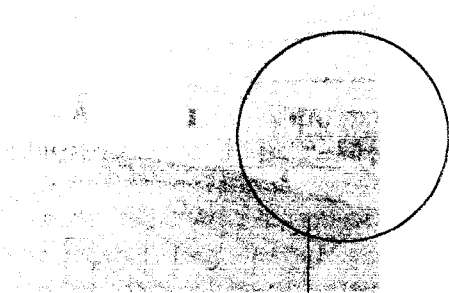
Suasana dan aktifitas yang ada di bangunan garasi go kart, garis bangunan yang sederhana dengan ditambah elemen kolom baja membentuk kesan kokoh dan dinamis.



Selasar lantai dua dan tiga bangunan utama mentransformasikan konfik dalam cerita Cinderella sekaligus menurunkan kesan kebebasan berekspresi ketika seseorang bermain. Namun ketidakteraturan alur diperkuat oleh ketegasan bentuk dan orientasi sehingga tetap nyaman dalam penggunaan.

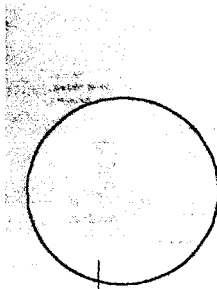


Suasana di bawah sky light yang terbuat dari rangka ruang, terlihat deretan retail dan eskalator penghubung antar lantai. Untuk mengurangi silau dan panas matahari, digunakan kaca gelap 50 %.

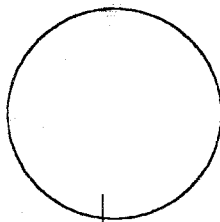


Jalur sirkulasi di dalam ruang bioskop berada tepat di tengah antara deretan kursi penonton. Atap ruang bioskop di bentuk sedemikian rupa untuk pemerataan akustik.

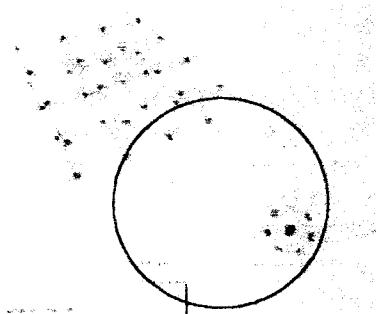
III.7 DETIL-DETIL



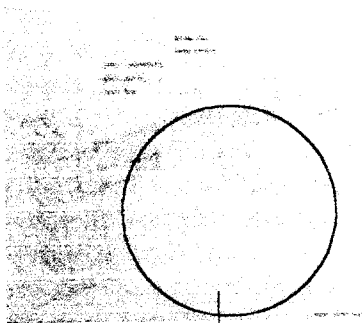
Air dalam kolam mengalir secara terus menerus dengan bantuan pompa, air yang mengalir akan menghasilkan tirai air dan memberi kesan kesinambungan antara kolam dengan riol kota.



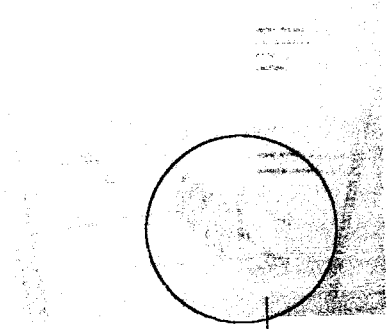
Lift pengunjung berupa lift kapsul dengan penutup transparan pada salah satu sisinya. Untuk mesin lift berada di bagian atas dan ditutup oleh elemen transparan sehingga dapat terlihat dari selasar bangunan. Mesin lift dapat dicapai dari lantai tiga tanpa harus lewat atap bangunan.



Struktur rangka ruang menggunakan batang-batang baja yang dipertemukan dengan bola baja, finishingnya dengan cat warna cerah untuk meningkatkan nilai estetika.



Pos parkir sebagai gerbang masuk dan keluar kendaraan, dilengkapi dengan neon box untuk memperkenalkan identitas bangunan Toys Center. Atap bangunan ini memiliki ketinggian bersih 2,7 m dari aspal.



Km / wc pria di Toys Center dilengkapi dengan urinoir berdiri ukuran segala usia, ditujukan untuk kenyamanan seluruh pengguna bangunan. Untuk partisi dan pintu ruang kloset menggunakan bahan alumunium.