

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/DELI	
TGL. TERIMA :	19 Mei 2004
NO. JUDUL :	001102
NO. INV. :	5200001102001
NO. INDUK :	

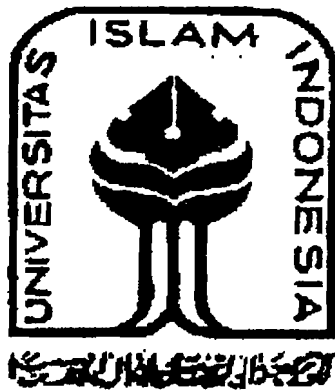
LAPORAN TUGAS AKHIR

**COMPUTER CENTER
DI YOGYAKARTA**

**ARSITEKTUR MODERN
BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI**

R.
711.5522

Pam
C
1



ix, 85 - ; 19.900

Di susun oleh :

Nama : TRI YOGO PAMUNGKAS

No. Mahasiswa : 98 512 192

- fas komputer
- pmt komputer &c

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

2003

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

**COMPUTER CENTER
DI YOGYAKARTA
ARSITEKTUR MODERN
BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI**

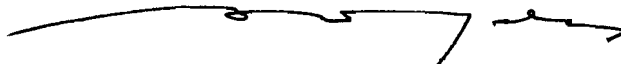
Di susun oleh :

Nama : TRI YOGO PAMUNGKAS

No. Mahasiswa : 98 512 192

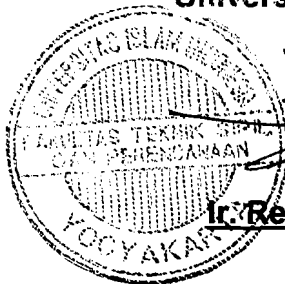
**Yogyakarta, Juli 2002
Menyetujui,**

Dosen Pembimbing



Ir. Handoyotomo, MSA

**Ketua Jurusan Arsitektur
Universitas Islam Indonesia**



Ir. Revianto BS, M.Arch.

LEMBAR PERSEMBAHAN

AN OLD MAN LAST BREATH A CHILD FIRST STEP

JIKA ITU BERHARGA MAKA LAYAK UNTUK DIPERJUANGKAN

*DALAM KESAKITAN AKU BERTAHAN, DALAM KESAKITAN AKU MENAHAN,
DALAM KESAKITAN AKU MENYERANG*

MOTTO:

1. USAHA
2. USAHA
3. USAHA

'NTUK YANG MENGHANTUI PIKIRANKU:

*KU TOPANG DIRI INI DENGAN SISA-SISA KEKUATANKU, KU TAHAN
TERJANGANMU DENGAN SISA-SISA NAFASKU, KE GENGAM
BAYANGANMU NTUK KEKUATANKU, KU SIAPKAN JIWA KU 'NTUK ESOK
KU*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Pujisyukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir dan menyusun laporan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini disusun berdasarkan tugas yang diberikan jurusan kepada setiap mahasiswa arsitektur sebagai prasyarat mencapai jenjang sarjana studi S-1 (Strata-1). Untuk memenuhi prasyarat tersebut maka penulis telah melakukan Tugas Akhir.

Dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penyusun banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dorongan dari banyak pihak. Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir maupun penyusunan. Karena itu penyusun menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Revianto BS, M.Arch., selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Handoyotomo, MSA., selaku dosen pembimbing tugas akhir.
3. Bapak Ir. Toni Kunto Wibisono.
4. Rekan-rekan seperjuangan Tugas Akhir.
5. Ayam goreng KOYA, yang telah mensupport vitamin dan energi, serta telah mewarnai hari-hariku.
6. Wanita-wanita yang selalu membayangi pikiranku, yang telah menorehkan warna pada suka duka ku.
7. Ibu, Bapak, Kakak, teman., atas semua dorongan dan penciptaan suasana yang mendukung penyusun.
8. Seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Indonesia jurusan Arsitektur angkatan '98., yang banyak memberi dukungan dan bantuan kepada penyusun.

9. Semua pihak yang telah membantu selama berlangsungnya Tugas Akhir dan penyusunan laporan Tugas Akhir.

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan mendapat pahala yang sepantasnya dari Allah SWT.

Penyusun menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Karena itu segala kritik dan saran untuk peningkatan laporan ini akan penyusun terima dengan senang hati.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amiin.

Yogyakarta, September 2003

Tri Yogo Pamungkas
98 512192

**COMPUTER CENTER
DI YOGYAKARTA
ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI**

**COMPUTER CENTER
AT YOGYAKARTA
MODERN ARCHITECTURE, BUILDING AS MEDIA OF COMMUNICATION**

DISUSUN OLEH:

**Nama : TRI YOGO PAMUNGKAS
No. Mahasiswa : 98 512 192**

ABSTRAKSI

Penyediaan fasilitas penunjang yang merujuk pada bidang kemajuan teknologi sangatlah ramai. ebagai kota yang sedang berkembang, Yogyakarta dengan menyandang predikat sebagai kota pelajar maka sangatlah besar sekali kemungkinan berkembangnya teknologi di Yogyakarta. Banyaknya pelajar dan mahasiswa di Yogyakarta menjadi titik tolak dari pesatnya perkembangan teknologi pada bidang komputer pada khususnya.

Arsitektur modern tidak terlepas pada sebuah pemikiran dari Descartes, Arsitektur sebagai Media Komunikasi. Contoh kasus adalah Las Vegas, mengkomunikasikan bangunan melalui tanda atau bentuk:

1. Where the system of the space and structure are directly at the service of the program, and ornament is applied independently of them (decorated shed).

2. Where architectural systems of space, structure, and program, are submerged and distorted by an overall symbolic form: this kind of building become sculpture.

Bagaimana mengkomunikasikan suatu bangunan secara fisik maupun non fisik menjadi suatu bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna, sehingga sasaran dari produk tersebut terpenuhi yaitu menjual suatu produk atau jasa. kegiatan dalam *Computer Center* antara lain: Jual beli Komputer, Reparasi Komputer, *Internet Center*, *Game Center*, Pameran Teknologi, Pelatihan Teknisi Komputer, Seminar Teknologi.

Denah membentuk sirkulasi memusat, yaitu kantor berada dan berfungsi sebagai pusat kegiatan. Karena kantor yang mengendalikan peranan utama dalam kegiatan internal *Computer Center*. Seminar dan Pameran diletakkan di belakang supaya tercapai suasana yang lebih terfokus, karena karakter dari 2 ruang tersebut adalah akademik, teknis. *Retail* berada di depan untuk lebih mengekspos produk. *Retail* didukung Reparasi dan Pelatihan Komputer, ketiganya merupakan 3 kegiatan yang menyatu. Lt. 03 hanya terdapat **kantor**, menunjukkan bahwa kantor sangat dominan dan berperan sebagai pokok dari kegiatan internal. **Tampilan bangunan** secara garis besar mengambil karakter dari **arsitektur modern**.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix

I. Tahap Pendahuluan

1. Pengertian Judul	1
2. Latar Belakang	3
2.1. Kondisi kota Yogyakarta	3
2.2. Arsitektur Modern	5
2.2.1. Aarsitektur sebagai Media Komunikasi	11
3. Permasalahan	13
3.1. Permasalahan Umum	13
3.2. Permasaalahan Khusus	13
4. Tujuan dan Sasaran	14
4.1. Tujuan	14
4.2. sasaran	14
5. Lingkup Pembahasan	14
6. Spesifikasi Proyek	15
6.1. Lokasi Proyek	15
6.2. Fungsi dan Tugas	18
6.2.1. Fungsi	18
6.2.2. Tugas	19
6.3. Struktur Organisasi	20
6.4. Kegiatan	21
6.5. Pelaku Kegiatan	25
6.6. Program Ruang	25
7. Strategi Perancangan	31

7.1. Tahap Rancangan Skematis	31
7.2. Tahap Pengembangan Rancangan	32

II. Schematic

1. Pola dan Karakter Komputer

Kegiatan Berbasis Komputer	34
Contoh Kegiatan <i>Computer Center</i>	36
Pola Komputer	37
Karakter Komputer	38

2. Arsitektur Modern

Karakter Arsitektur Modern	41
Contoh Bangunan sebagai Media Komunikasi	42
Tampilan Arsitektur Modern	43

3. Keruangan

Analisa Ruang	45
---------------	----

4. Site

Lokasi Site	52
-------------	----

5. Konsep

Plotting, Zonning	56
Sirkulasi	57
Area Ekspose	58
Sirkulasi Bangunan	59
Transformasi Denah	60
Transformasi Tampak	61

III. Pengembangan Rancangan

DAFTAR PUSTAKA

x

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Crystal Palace	7
Gambar 02. Carson Pirie dan scott department store	8
Gambar 03. Fagus Factory	9
Gambar 04. Piet Mondrian	10
Gambar 05. Gedung Bauhaus	11
Gambar 06. Las Vegas	11
Gambar 07. Le Corbusier	13
Gambar 08. Peta DIY	15
Gambar 09. Peta Kec. Depok	16

PENDAHULUAN

1. Pengertian Judul

- ❖ **Computer** : Menurut kamus Inggris Indonesia
Mesin berhitung elektronik
Menurut Oxford advanced learner's dictionary,
oxford Univercity Press.
Alat elektronik untuk menyimpan informasi,
menghitung atau mngatur mesin secara otomatis.

- ❖ **Center** : Kamus Indonesia Inggris third edition (oleh
John M Echols dan Hasan Shadily, 1992)
Pusat, pusat kegiatan.

- ❖ **Computer Center** : Menurut pengertiannya dapat diartikan :
Pusat kegiatan menyediakan sarana dalam bidang
komputer baik itu meliputi kegiatan menyimpan
informasi, menghitung, atau mengatur mesin
secara otomatis, serta kegiatan lain dalam bidang
komputer.

2. Pengertian Sub Judul

- ❖ **Arsitektur Modern** : Menurut mata kuliah Perkembangan
Arsitektur 03, Ir. Reviyanto Budi Santoso, 2001.
Gaya arsitektur dengan dasar pemikiran pada
rasionalisme penggunaan teknologi, menepiskan
bentuk-bentuk yang dianggap tidak rasional, dan
megguanakan rasionalisme untuk menepis
elemen-elemen yang tidak berguna.

◆ **Sisi Arsitektur Modern, Bangunan Sebagai Media Komunikasi:
Menurut pengertian diatas dapat diartikan**

-Suatu bangunan menggunakan gaya fungsionalisme, penggunaan teknologi, sehingga mengkomunikasikan *computer center* sebagai suatu bahasa, dan merupakan bangunan dengan wacana yang kompleks antara tempat, identitas, dan makna sebagai suatu *computer center*. Dapat mengkomunikasikan bangunan baik secara fisik ataupun non fisik (termasuk visual dan fungsi)



2. Latar Belakang

2.1. Kondisi Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta yang syarat dengan predikat sebagai kota pariwisata, kota budaya, dan kota pelajar, memberikan peluang yang besar untuk lebih berkembang dari sekarang. Hal ini sangat didukung dengan banyaknya sekolah dan universitas yang berkualitas dan menduduki peringkat atas di Indonesia. Berdirinya pusat – pusat kegiatan di Yogyakarta yang mendukung aktivitas manusia di Yogyakarta merupakan syarat yang mutlak untuk dibangunnya suatu sarana pelengkap atau prasarana penunjang.

Persaingan antar usaha-usaha swasta dalam bidang penyediaan fasilitas penunjang yang merujuk pada bidang kemajuan teknologi sangatlah ramai, antara lain dalam penyediaan sarana teknologi yang *up to date* dewasa ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam 5 tahun terakhir ini perkembangan pengguna teknologi di kota Yogyakarta sangatlah pesat, khususnya pada bidang komputer yang memang komputer saat ini merupakan teknologi yang sangat digemari.

Sebagai kota yang sedang berkembang, dengan menyandang predikat sebagai kota pelajar maka sangatlah besar sekali kemungkinan berkembangnya teknologi di Yogyakarta. Banyaknya pelajar dan mahasiswa di Yogyakarta menjadi titik tolak dari pesatnya perkembangan teknologi, pada bidang komputer pada umumnya.

Pemakai Komputer saat ini terbagi menjadi dua segmen, pertama yang dikantor dan yang kedua yang di rumah. Menurut Deputi Menteri Negara Riset dan Teknologi bidang pendayagunaan dan pemasyarakatan Iptek, Dr. Dicky Ready Munaf, pengguna teknologi komputer dalam hal ini internet dibagi menjadi 2, yang pertama adalah pengguna aktif artinya dalam 1 bulan paling sedikit 4 kali menggunakan internet, dan pengguna pasif. Dan untuk mengatasi kendala penggunaan fasilitas internet atau untuk menambah ketertarikan penggunaan teknologi internet, maka kantor Ristek telah menganggarkan dana yang lumayan besar. Pada anggaran 2002, dari



Rp 850 miliar anggaran untuk sektor iptek, 20 sampai 25 persen dialokasikan untuk memasyarakatkan iptek, termasuk internet¹.

Pencarian informasi di internet meningkat, hal ini disebabkan karena situs-situs internet menawarkan tidak hanya berita tetapi juga mengemukakan suatu propaganda. Sebagai contoh yaitu pencarian informasi krisis timur tengah lewat internet. Beberapa pengamat berpendapat karena sifatnya yang lebih bebas, internet dilihat sebagai sumber berita untuk hal-hal yang tidak bisa diperoleh dari media tradisional, internet menyuarakan hal-hal yang tidak terdengar selama ini dari kedua kubu².

¹ Komputek, edisi 297, minggu ke 1 Januari 2003.

² Komputek, edisi 299, minggu ke 3 Januari 2003



2.4. Arsitektur Modern³

Eropa pada abad ke-18 sedang menekuni arsitektur klasik yang menghidupkan kembali warisan klasik (Yunani-Romawi) karena Arsitektur barok yang berlebihan telah menunjukkan keletihannya. Kajian arkeologi dan arsitektural puing romawi dan yunani mendapat tempat penting terutama setelah penggalian kota Pompeii dan Herculaneum yang relatif utuh. Namun pada era pencerahan arsitektur neoklasik tidak lagi dapat menjadi acuan, apalagi arsitektur gothik yang diasosiasikan dengan tradisi keagamaan kristen yang saat itu sedang disingkiri. Dilingkungan akademi perancis (Academie Royale d'architecture, kemudian menjadi Ecole des Beaux-Arts, sesudah revolusi perancis) dilakukan upaya keras untuk merasionalkan warisan klasik sehingga menjadi suatu semacam rumusan ilmiah. Dalam semangat penalaran Descartes wacana arsitektur yang terbentuk dalam akademi berdasarkan pada prinsip bahwa:

1. Segala sesuatu didasarkan pada rasio
2. Matematika menjanjikan kepastian
3. Geometri adalah dasar semua keindahan

Rasionalisme ini menempuh 2 jalur: Rasionalisme Bentuk dan Rasionalisme Struktur.

Rasionalisasi Bentuk

Salah satu pelopor rasionalisasi bentuk adalah Etienne-Louis BOULEE (1728-1799) dan Claude-Nicolas LEDOUX (1736-1806), Boulee meyakini bahwa keindahan berakar pada keteraturan geometri ketimbang karena mewarisi arsitektur klasik. Keteraturan ini terbentuk oleh simetri, dan kontras antar bentuk-bentuk dasar seperti silinder, kerucut, bola dan kubus. Obsesi Boulee terhadap komposisi bentuk-bentuk yang agung, tegas dan lugas ini menjadikannya terus merancang bangunan-bangunan raksasa yang diluar jangkauan teknologi waktu itu. Komposisi dengan idiom klasik di susun secara bebas dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris

³ Mata kuliah perkembangan asitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.



sebagai unit-unit elementernya. Karyanya yang paling terkenal adalah 65 gerbang tol (barriere) masuk kota paris.

Bagi ledoux keteraturan geometris bukan hanya cerminan dan rasionalitas komposisi bentuk tapi juga ketertiban tatanan sosial, prinsip ini tercermin dalam rancangannya untuk kompleks perumahan dan industri garam; le saline de chaux. Pada kompleks ini bentuk geometris lingkaran-dengan rumah direksi dan pabrik di tengah dan pabrik di tengah, rumah buruh dan fasilitas umum sepanjang tepi lingkaran- menjadi alat yang sistematis untuk menata bangunan sehingga memungkinkan sistem kontrol dan sistem pelayanan berjalan dengan baik.

Rasionalisasi Struktural

Rasionalisasi struktural dirumuskan dengan baik oleh seorang padri jesuit, abbe marc Antoine LAUGIER (1713-69) dalam tulisannya, "esai tentang arsitektur". Bagi laugier harus ditemukan dasar-dasar esensial arsitektur yang baik dan bukan hanya berasal dari tradisi dan kebiasaan semata. Dan bangunan yang dekat dengan alam adalah gubuk asal yang pertama kali dibuat oleh manusia, rumah adam dari surga. Rumusan laugier ini diterapkan dengan baik oleh jacques-Germain SOUFFLOT dalam merancang pantheon, susunan batu yang membentuk bangunan ini diikat dengan tulangan-tulangan baja sehingga dapat mereduksi dimensi konstruksi.

Arsitektur dan Revolusi Perancis

Tipe-tipe fungsional baru mendominasi kota sebagai monumen-monumen penanda supremasi kelas pengusaha. Meskipun masih bersifat elitis era ini memberi peluang bagi arsitektur untuk menjadi perhatian dan milik siapa saja bukan hanya pendeta dan baginda. Menurut Jean Nicholas Louis DURAND (1760-1834), arsitektur yang baik memenuhi dua syara, yaitu kesesuaian dan ekonomi, Ekonomi berartimendapatkan efek yang paling agung dengan jumlah dana yang terbatas. Menurut Durand, bangunan yang paling ekonomis adalah yang memilik simetri, keteraturan, dan



kesederhanaan, kualitas yang memang sejalan dengan arsitektur klasik. Kesesuaian didefinisikan sebagai keawetan, kesesuaian dan kondisi yang sehat. Dalam pandangannya, "keindahan akan tampil secara alami ketika seseorang dapat memberi perhatian penuh pada disposisi,.....keindahan akan hilang jika orang hanya memberi perhatian pada dekorasi arsitektural". Durand berhasil mendudukkan prinsip bahwa efisiensi tidaklah berlawanan dengan penampilan bentuk yang impresif.

Arsitektur dan industri

Produksi baja adalah anak kandung revolusi industri, Baja menjadi bahan utama bangunan adalah fenomena baru yang perlu dirumuskan perannya dalam arsitektur. Baja adalah keajaiban teknologi yang mulai menampakkan kesaktiannya pada ekspo internasional, baja pada mulanya memang bukan wakil dan keunggulan rasio dan keanggunan rasa tapi ujung tombak teknologi dan industri yang membanggakan.

Sebagai contoh, Crystal palace, aula pameran yang memanjang bak lorong gereja dengan panjang sekitar setengah kilometer dengan konstruksi sepenuhnya baja. Contoh lain adalah Alexandra Gustave EIFEL, insinyur konstruksi ini membangun menara sebagai landmark ekspo internasional.



Gambar 01: Cristal Palace

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.



Teknologi dan Fabrikasi

Dunia menyambut dengan baik penggunaan material yang baru terhadap dunia arsitektur, dengan sigap memanfaatkan keunggulan teknologi, Belanda merumuskan setetika seni bentuk (plastik arts), Jerman mengupayakan integrasi industri dengan seni, sementara Paris, Brussel dan Barcelona dengan romantis mencari ilham dari alam untuk sosok baru teknologi ini.

Mazhab Chicago

Henry Hobson Richardson seorang arsitek lulusan Ecole des Beaux Arts yang menjadi pelopor kebangkitan arsitektur romanesk di Amerika Utara, membuat pernyataan tegas dengan membuat volume tunggal dan melucuti semua dekorasinya. Para arsitek dan pembangun Chicago mengembangkan sistem struktur rangka yang kini telah menyingkirkan dinding tembok sama sekali. Dankmar Adler (1844-1900) dan Louis Sullivan adalah pasangan yang menghasilkan karya-karya utama mazhab Chicago, kolaborasi mereka terbukti menyelesaikan bangunan berprogram kompleks, Chicago Auditorium. Fungsionalisme pada tataran ini sama sekali bukan berarti meminimalisasikan ekspresi, Sullivan mengeksplorasi kemungkinan baja untuk menjadi ornamen baru yang lebih "jujur" pada bahannya.



Gambar 02 : Carson, Pirie dan Scott department store

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Reviand Budi Santoso, 2001.



Art Nouveau

Sullivan telah membawa gagasan Viollet le duc “memperlakukan material sesuai dengan karakter-karakter dan properti-propertinya” dengan inspirasi alam namun para arsitek garda depan yang memelopori penggagasan seni baru melangkah ke wilayah-wilayah yang lebih romantis bahkan kadang-surrealis. Lekukan tubuh, gulungan ombak, ikal rambut, juluran dan daun menjadi inspirasi untuk bentuk-bentuk yang berliku bagi kelompok seni baru (Art nouveau), atau di Jerman di kenal sebagai Jugendstijl (gaya muda).

Deutsche Werkbund

Deutsche Werkbund menekuni sintesa antara arsitektur dan teknologi industri guna merumuskan setetika baru. Walter Gropius melakukan eksplorasi yang berbeda dalam rancangannya, Fagus Factory. Bangunan ini hampir seluruhnya terbalut kaca dalam sosok kubikal. Pertemuan kaca dengan kaca pada sudut-sudutnya yang crisp memberi kualitas layaknya kristal. Struktur penopang menjadi sat pola dengan garis-garis pembagi bidang kaca ini. Pada bagian depan terdapat volume persegi berdingding pasangan bata yang sangat kontras dengan sosok transparan di belakangnya. Secara fungsional pembedaan ini menandai bagaimana kantor (masif-depan) dan bagian produksi (trasparan belakang) dengan jelas.



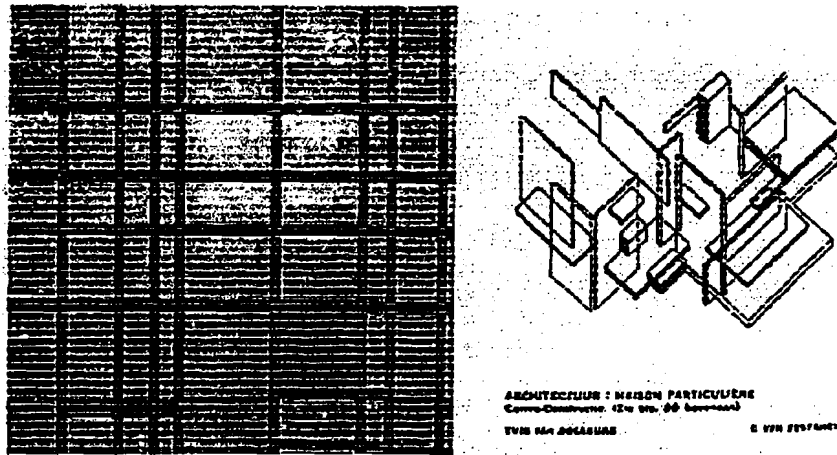
Gambar 03: Fagus Factory

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.



De stijl

De stijl yang berarti style (gaya/langgam) adalah nama suatu gerakan seni dan majalah yang menjadi corong gerakan tersebut. Gerakan ini dipelopori terutama oleh Piet Mondrian, Theo van Doesburg dan Gerrit Rietveld. Para seniman de stijl menganggap diri mereka sebagai pelopor penggenapan perjalanan seni rupa. Jika seni-rupa diawali dari upaya peniruan realitas maka perjalanan seni akan diakhiri dengan penyajian aspek hakiki, kebenaran abstrak, obyektivitas absolut dengan hanya menampilkan yang esensial. Di mata mereka seni hakiki yang telah terbebaskan dari pengaruh eksternal ini akan meraih keselarasan semesta.



Gambar 04

Piet Mondrian, elemen dan susunan hakiki dalam warna-warna primer dan garis-garis tegak lurus, dan Theo van Doesburg dan Cornelis van Eesteren.

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.

Bauhaus

Bauhaus adalah penggabungan antara akademi seni, sekolah seni dan kerajinan Weimar. Lembaga pendidikan, atau lebih tepat pelatihan, ini mengemban dua tujuan utama:

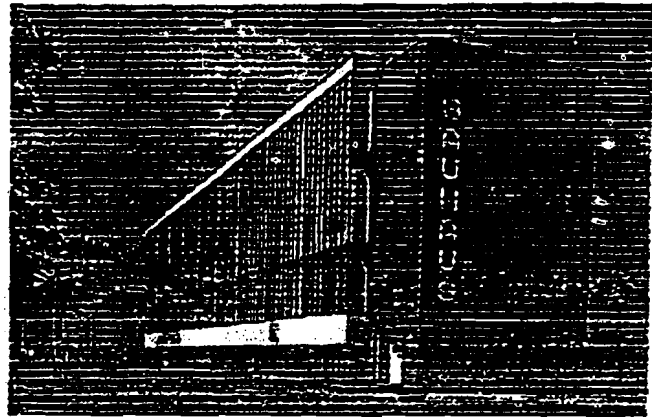
1. Menyatukan berbagai ungkapan seni rupa yang saling terpisah satu sama lain. Hal ini di capai dengan cara mendidik pelukis, pematung, dan pengrajin secara bersama-sama dalam suatu karya bersama yang masing-



COMPUTER CENTER

masing individu akan berkontribusi mewujudkannya. Dalam tujuan ini arsitektur menduduki posisi yang unik karena bersifat sangat inklusif, sehingga tujuan akhir dari sleuth aktivitas ini adalah bangunan.

2. Bersifat sosial. Bauhaus ingin menghapus jurang yang memisahkan antara seni murni dan seni terapan, yang konsekuensinya juga merupakan penghapusan jarak antara seniman, perancang, dan pengrajin.

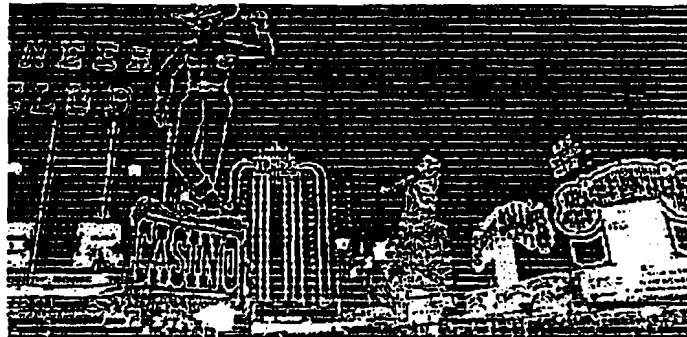


Gambar 05: Gedung Bauhaus

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.

2.2.1. Arsitektur Sebagai Media Komunikasi

Contoh dari fenomena arsitektur sebagai media komunikasi salah satunya adalah kota Las Vegas, di kota ini tanda (seon sign, billboard, dll) berjejalan dan berpacu untuk menjadi yang paling menyolok. Bangunan tenggelam dalam lautan tanda yang bergejolak. Di tengah kekacau balauan dan hiruk pikuk tersebut anehnya orang tidaklah tersesat dalam menemukan bangunan yang dicari, justru dengan mudah mereka menemukannya.



Gambar 06: Las Vegas

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.



COMPUTER CENTER

Di Las Vegas hubungan antara bangunan (sebagai wadah ruang dalam) dan ruang luar tak lagi langsung dengan hanya berbatasan dinding melainkan dengan perantara tanda untuk komunikasi, yang sering kali lebih dominan ketimbang bangunan itu sendiri. *"It's a communication over space; Communication dominates space as an element in architecture and in the landscape"*. Tanda ini membuat, *"verbal and symbolic connections through space"*, guna mengkomunikasikan *"a complexity of meanings through hundreds of associations"*. Dengan dominasi tanda maka tanda menjadi lebih penting dari bangunan itu sendiri. *"The sign sight at the front is a vulgar extravaganza, the building at the back, a modest necessity"*.

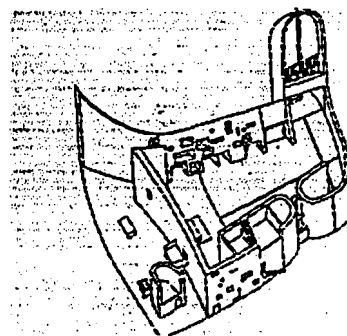
Hubungan antara bangunan dan tanda dalam mengkomunikasikan makna:

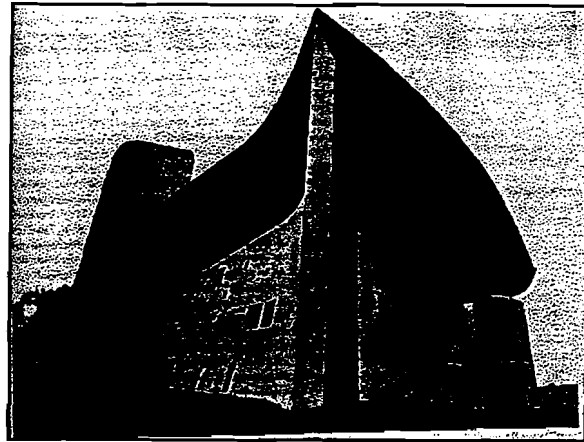
1. *Where system of space and structure are directly at the service of the program, and ornament is applied independently of them (decorated shed).*

Gambar 07: Decorated shed

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.

2. *Where architectural systems of space, structure, and program, are submerged and distorted by an overall symbolic form: this kind of building become sculpture.*





Gambar 07: Le corbusier, Notre dame du haut.

Sumber: Arsitektur Modern, Yulianto Sumalyo, 1996

Dengan paradigma tersebut, kita dapat menjumpai kesejajaran dalam perkembangan arsitektur, katedral gothik yang agung pun sebenarnya merupakan suatu *decorated shed* dengan fasad yang gagah bagai baliho raksasa membangun relasi ruang kota dalam menyampaikan makna; sementara ruang ibadah yang ditemelinya yang terletak di belakangnya relatif sederhana.

3. Permasalahan

3.1. Permasalahan Umum

Menciptakan suatu bangunan yang mempunyai nilai arsitektur modern untuk mendukung fungsi sebenarnya sebagai bangunan berbasis teknologi, sebagai sarana pelengkap, penyedia informasi, dan pendukung kegiatan dalam bidang perkomputeran di Yogyakarta.

3.2. Permasalahan Khusus

Suatu bangunan harus mampu mendukung fungsi, baik itu berupa fisik ataupun non fisik terhadap bangunan, sehingga pemenuhan akan dua hal tersebut sangatlah penting untuk dipertimbangkan. Oleh karena itu, bagaimana mengkomunikasikan suatu bangunan secara fisik (penampilan, tataruang, sirkulasi, bentuk) menjadi suatu bahasa yang



COMPUTER CENTER

mudah dimengerti oleh pengguna, sehingga sasaran dari bangunan tersebut terpenuhi yaitu menjual suatu produk atau jasa yang berbasis komputer.

4. Tujuan dan Sasaran

4.1. Tujuan

Merancang suatu *Computer Center*, tempat yang khusus menangani bidang perkomputeran, untuk mendukung perkembangan teknologi di Yogyakarta, dengan memasukkan nilai arsitektur modern pada perancangan bangunan.

4.2. Sasaran

- a. Mengetahui tentang perkembangan teknologi komputer dan kebutuhan fisik penunjangnya.
- b. Mengetahui kebutuhan ruang suatu *Computer Center*.
- c. Mempelajari jenis aktivitas sebuah *Computer Center*, yang meliputi kegiatan antara lain:
 1. Jual beli komputer
 2. Reparasi komputer
 3. *Internet center*
 4. *Game center*
 5. Pameran teknologi
 6. Pelatihan teknisi komputer
 7. Seminar teknologi
- d. Mempelajari sirkulasi yang mendukung *Computer Center*
- e. Mempelajari berbagai fasilitas pendukung *Computer Center*

5. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dan perencanaan bangunan *Computer Center* di Yogyakarta dibatasi hanya pada hal-hal yang bersifat arsitektural saja yaitu mencakup:

1. Perencanaan dan perancangan bangunan dan elemen-elemen bangunan dalam fasilitas kegiatan komputer.



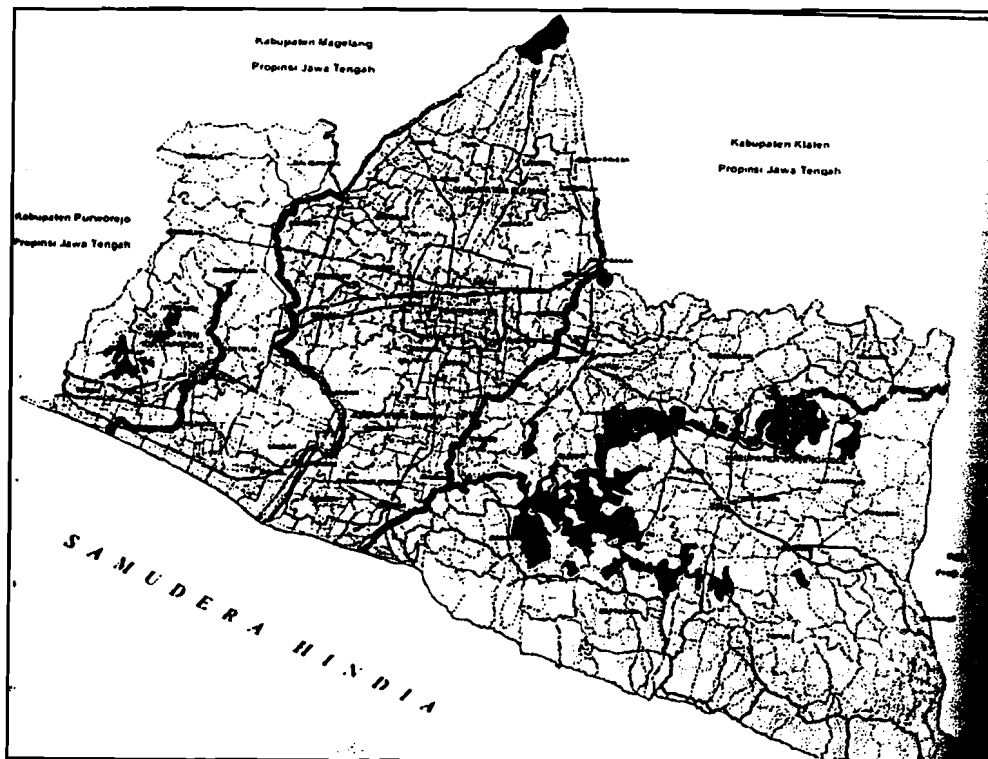
COMPUTER CENTER

2. Penggalian konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan dengan fasilitas-fasilitas pendukung yang ada pada kegiatan seputar komputer yang sesuai dengan fungsinya.
3. Penggalian ide-ide perancangan penampilan bangunan, tata ruang, sirkulasi, dan bentuk dalam bangunan sebagai tempat pameran, promosi, jual beli, reparasi, internet dan game center sehingga dapat menciptakan kelancaran dan pergerakan di dalam ruang bangunan serta menuangkannya dalam perencanaan dan perancangan bangunan.

6. Spesifikasi Proyek

6.1. Lokasi Proyek

Lokasi yang dipilih untuk dibangun suatu Computer Center adalah di Jl. Gejayan.



Gambar 08: Peta Daerah Istimewa Yogyakarta.

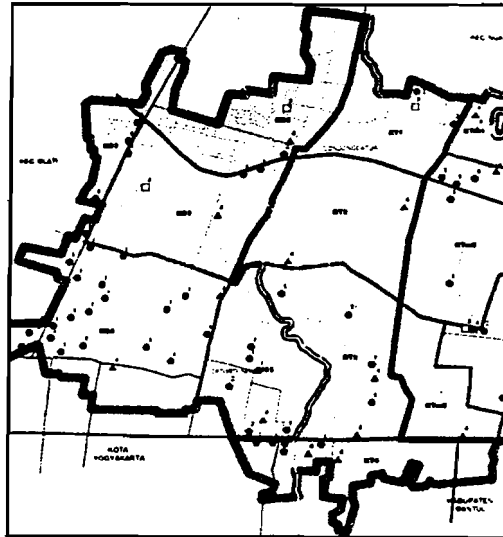
Sumber: Bappeda Kab. Sleman



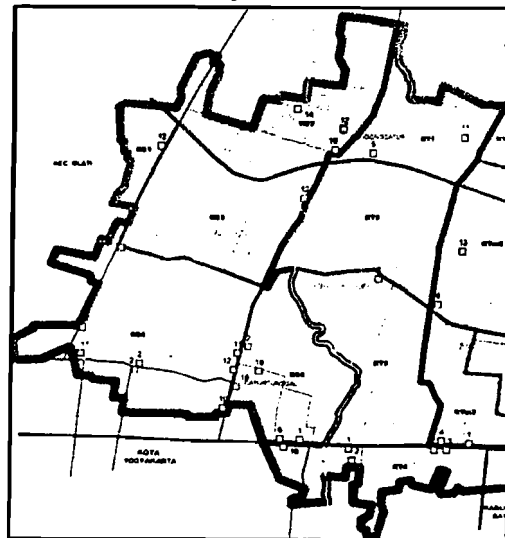
Alasan pemilihan site:

Karena bangunan berfungsi menjual, sehingga site dipilih pada daerah yang mempunyai nilai jual terhadap konsumen dan tepat sasaran :

1. Dekat dengan area aktifitas pendidikan, sasaran kepada kalangan akademisi.
2. Dekat dengan area kerja, sasaran pada kalangan pekerja/ eksekutif.
3. Berada di salah satu jalan utama kota Yogyakarta, sehingga akses ke tapak mudah dicapai.



Sebaran Pendidikan di Kec. Depok



Sebaran Perkantoran di Kec. Depok

Gambar 09: Peta Kec. Depok

Sumber: Bappeda kab Sleman, 2002

Alasan pemilihan site:

Karena bangunan berfungsi menjual, sehingga site dipilih pada daerah yang mempunyai nilai jual terhadap konsumen dan tepat sasaran:

1. Dekat dengan area aktifitas pendidikan, sasaran kepada kalangan akademisi.
2. Dekat dengan area kerja, sasaran pada kalangan pekerja atau eksekutif.

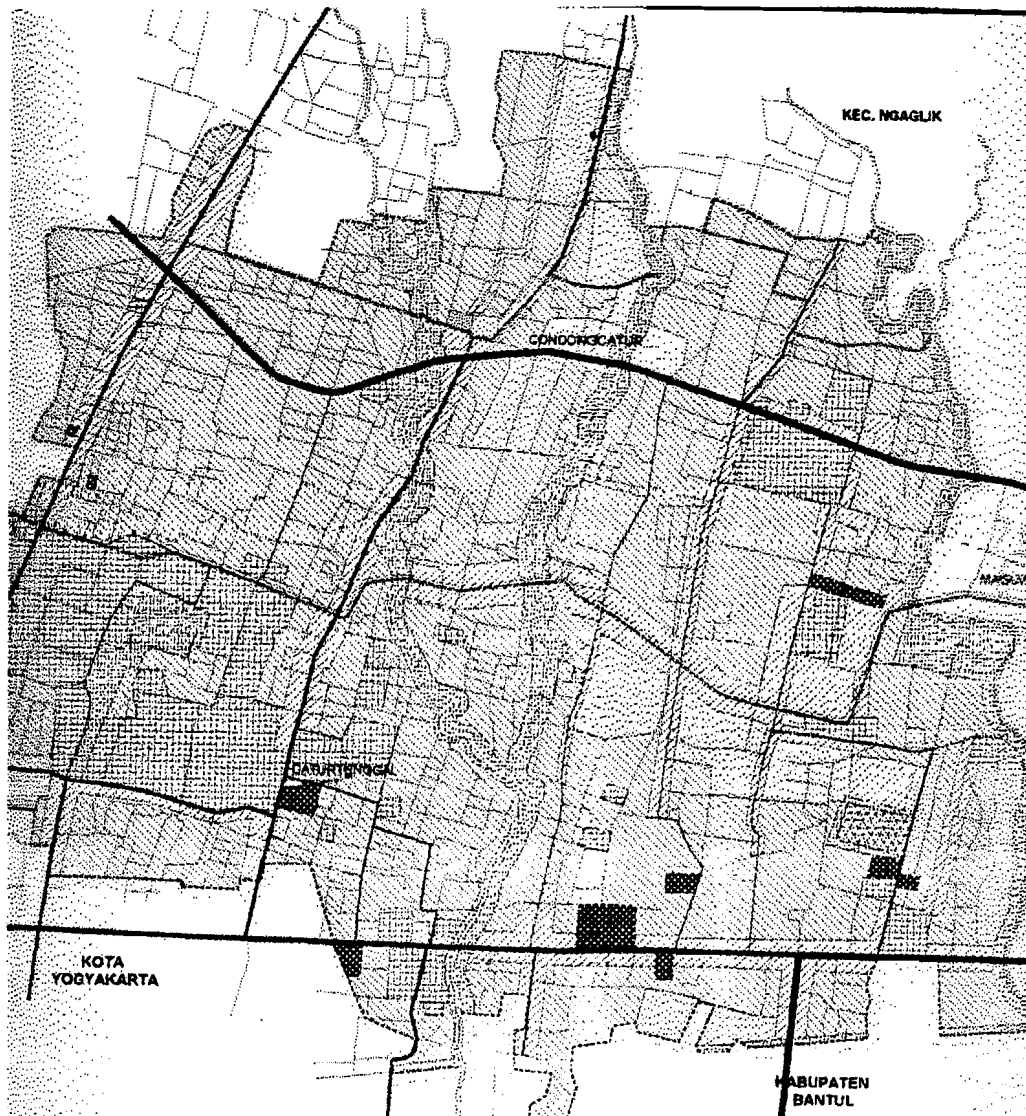
Batas- batas site terpilih:

Utara-jalan raya

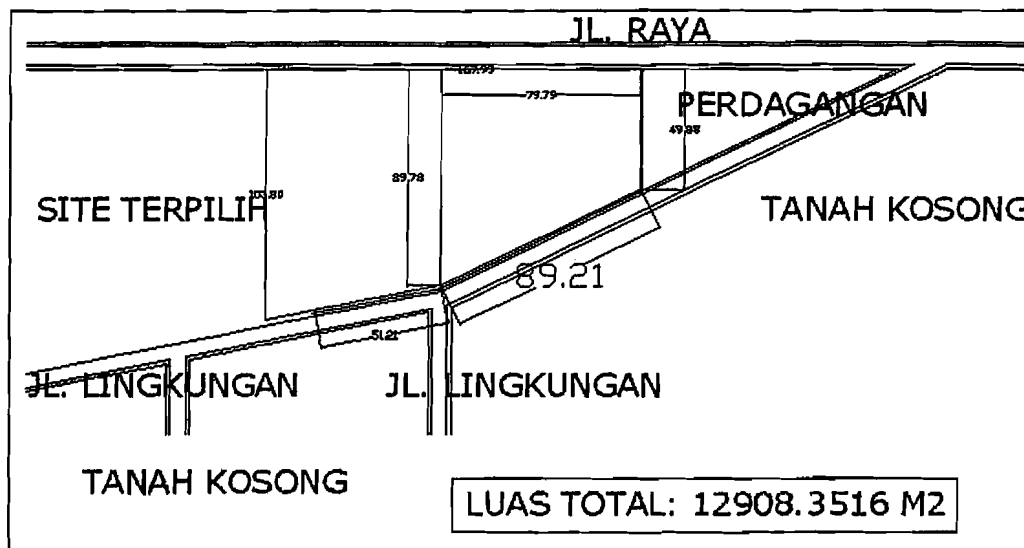
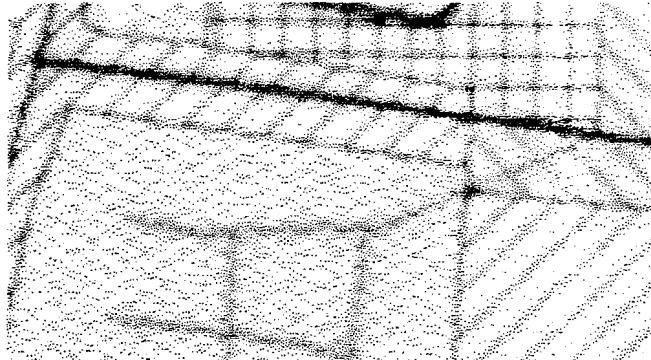
Barat-tanah kosong

Timur-perdagangan

Selatan-jalan lingkungan dan tanah kosong.



site terpilih:



6.2. Fungsi dan Tugas

6.2.1. Fungsi

Dalam Computer Center ada beberapa pengelompokan kegiatan yang mempunyai spesifikasi tersendiri antara lain:

a. Wadah jual beli komputer

Sebagai sarana jual beli komputer dan penyediaan komputer ssesuai dengan perkembangan perkomputeran yang terbaru.

b. Wadah Reparasi Komputer

Menyediakan jasa perbaikan komputer maupun perakitan komputer sesuai dengan permintaan konsumen.

c. Wadah penyediaan informasi lewat internet.



COMPUTER CENTER

Sebagai tempat penyedia sarana informasi lewat internet, sehingga konsumen dapat mengetahui perkembangan dari berita-berita terbaru dari segala bidang.

d. Wadah Penyedia Jasa Permainan Komputer atau *Game Center*

Sebagai sarana penyedia jasa permainan komputer, yang memang saat ini sangat di gemari oleh remaja.

e. Wadah Pameran dan Seminar Teknologi

Sebagai tempat untuk penyelenggaraan pameran dan seminar teknologi tidak terbatas pada bidang komputer saja karena tidak menutup kemungkinan diadakannya pameran dan seminar teknologi selain komputer, tetapi masih berbasis komputer.

f. Wadah Pendidikan

Sebagai tempat untuk pelatihan teknisi komputer baik hardware, maupun software.

6.2.2. Tugas

a. Jual Beli Komputer

1. Melakukan penjualan dan pembelian komputer baru maupun bekas sesuai dengan permintaan konsumen.
2. Melakukan penjualan dan pemesanan komputer secara terpisah atau perbagian atau perakitan komputer.

b. Reparasi Komputer

1. Melakukan penyediaan jasa perbaikan *hardware* komputer.
2. Menyediaan jasa pengisian program atau software komputer.
3. Menyediakan penggantian suku cadang komputer.

c. Internet Center

1. Menyediakan jasa informasi dan berita baik secara individu maupun kelompok.
2. Menyediakan jasa Downloading ke harddisk.

d. Game Center

Menyediakan jasa permainan komputer, dengan sambungan internet secara langsung ataupun tidak.



COMPUTER CENTER

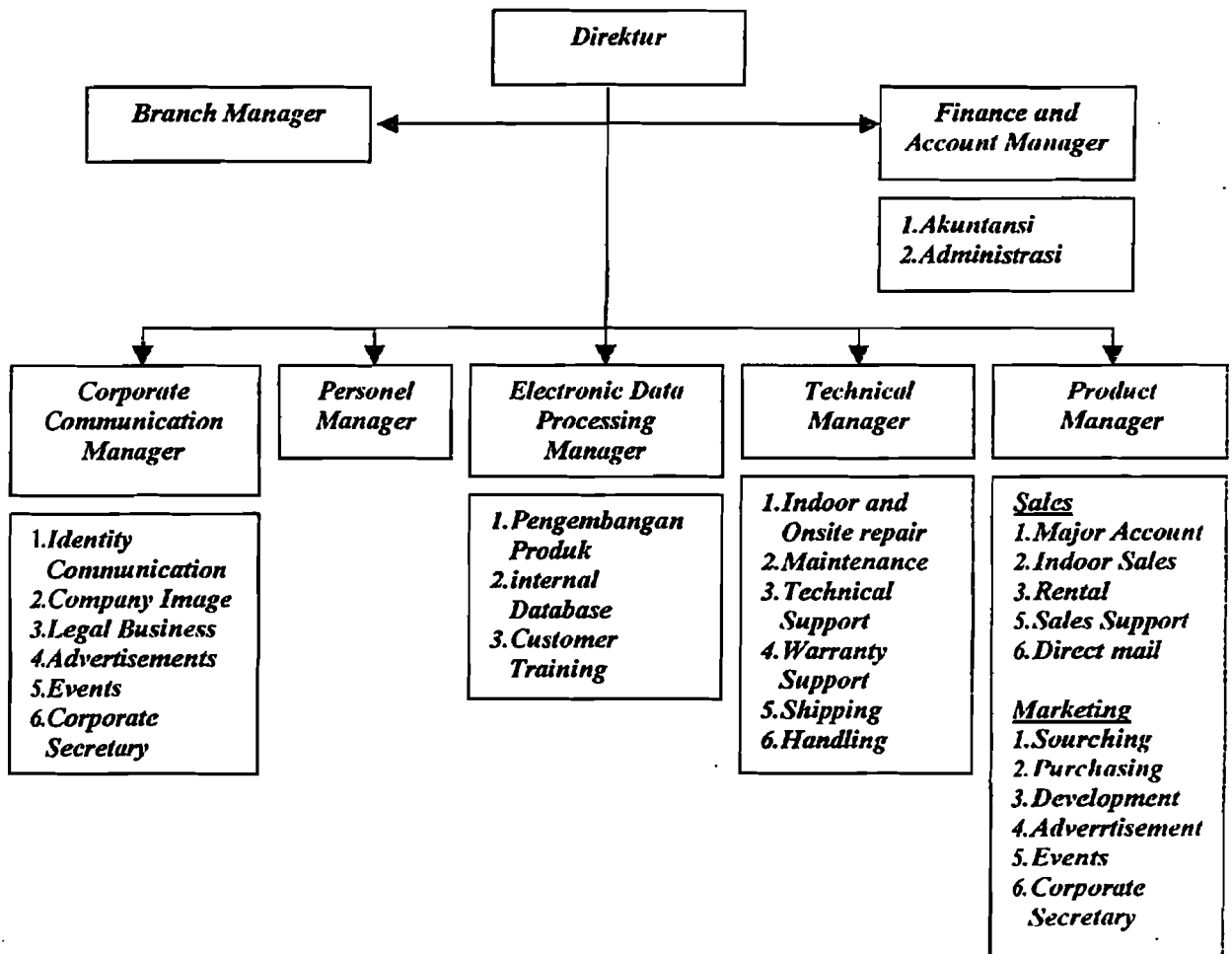
e. Pameran dan Seminar Teknologi

1. Melakukan pameran teknologi pada waktu tertentu, baik secara mandiri maupun kelompok, oleh pihak luar.
2. Melakukan pameran teknologi setiap saat guna mendukung kegiatan pemasaran komputer oleh pihak sendiri.
3. Melakukan seminar, untuk mendukung perkembangan teknologi komputer.

f. Pelatihan Teknisi Komputer

Pendidikan teknisi komputer, baik *hardware* ataupun *software*

6.3. Struktur Organisasi



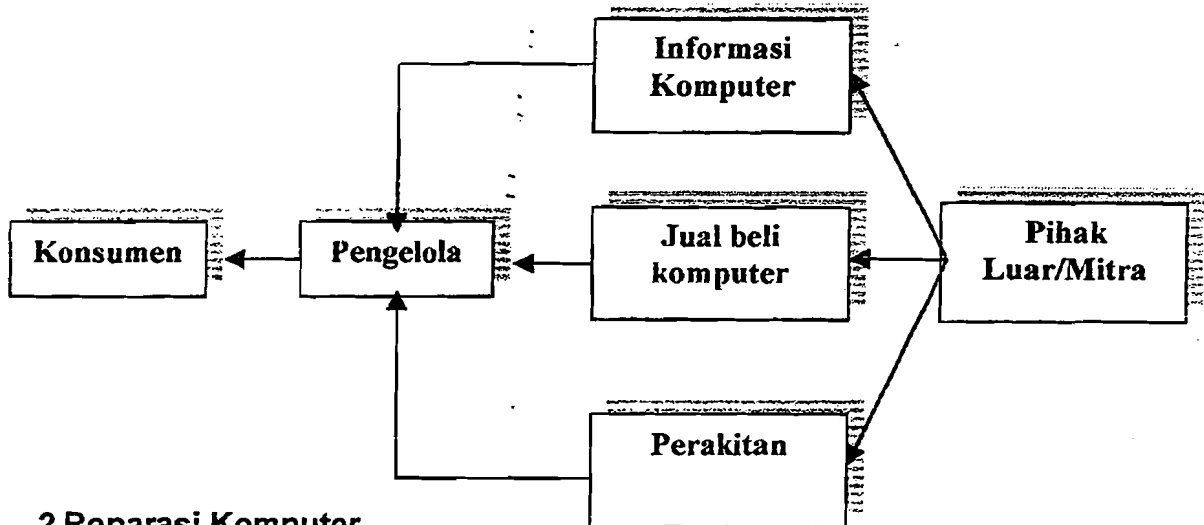


6.4. Kegiatan

Kegiatan *Computer Center* dapat dibagi menjadi:

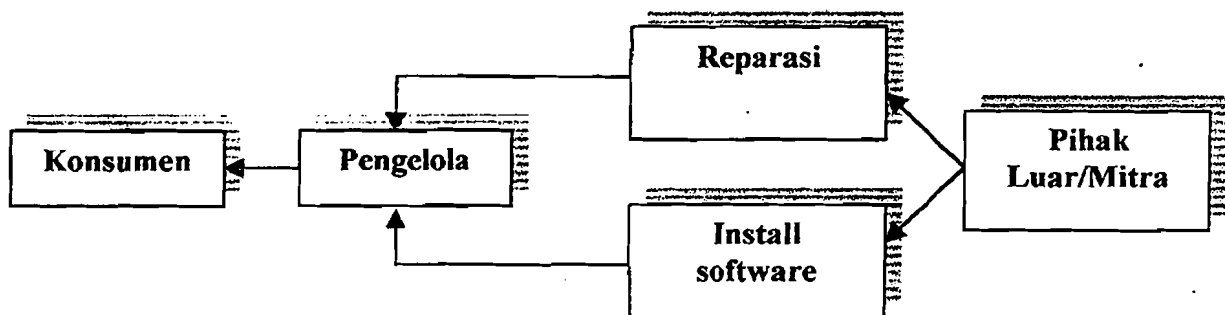
1. Kegiatan Jual Beli Komputer

- Memberikan informasi komputer, misal keluaran komputer terbaru.
- Menjual dan membeli komputer utuh, maupun perbagian.
- Melayani pemesanan perakitan komputer.



2. Reparasi Komputer

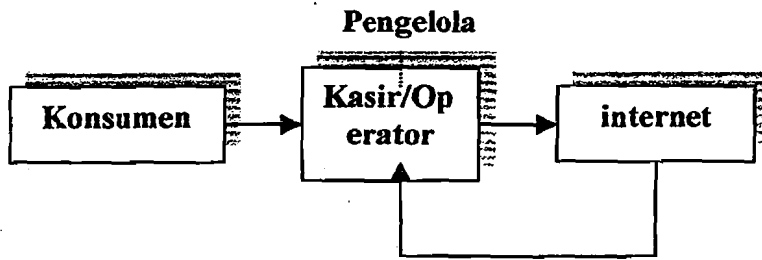
- Menyediakan layanan pengecekan komputer.
- Memperbaiki komputer.
- Perakitan komputer.
- Pengisian dan Penginstalan software.
- Menyediakan suku cadang komputer.





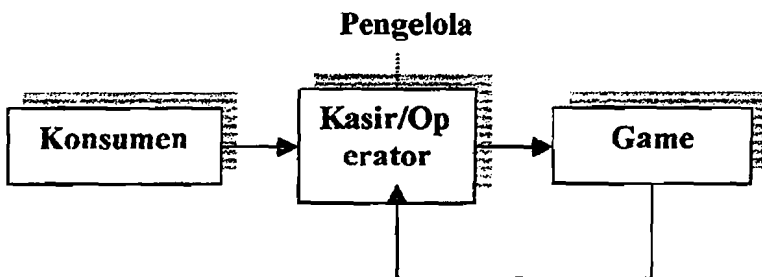
3. Internet center

- Menyediakan jasa internet



4. Game center

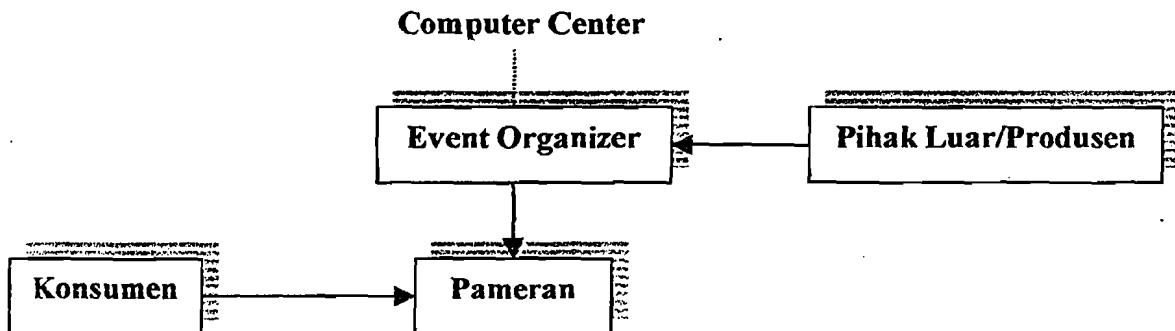
- Menyediakan Permainan komputer



5. Pameran dan Seminar Teknologi

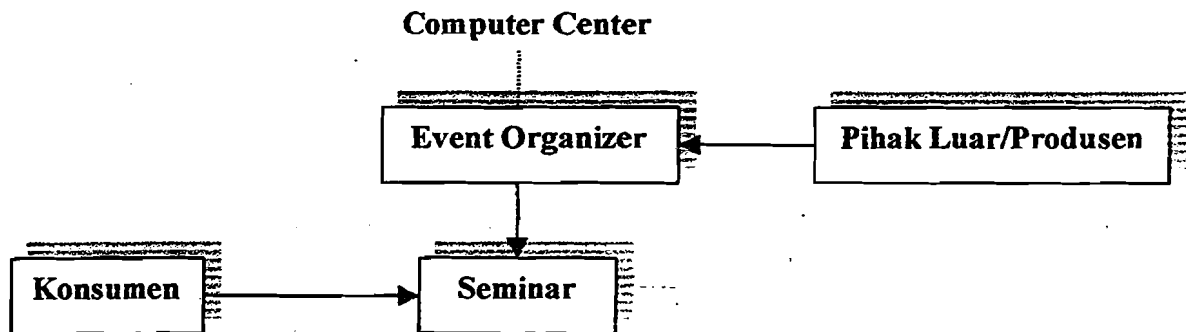
- Melakukan pameran secara individu/ pihak computer center sendiri, atau pameran dilakukan oleh pihak-pihak luar.

Pameran Teknologi



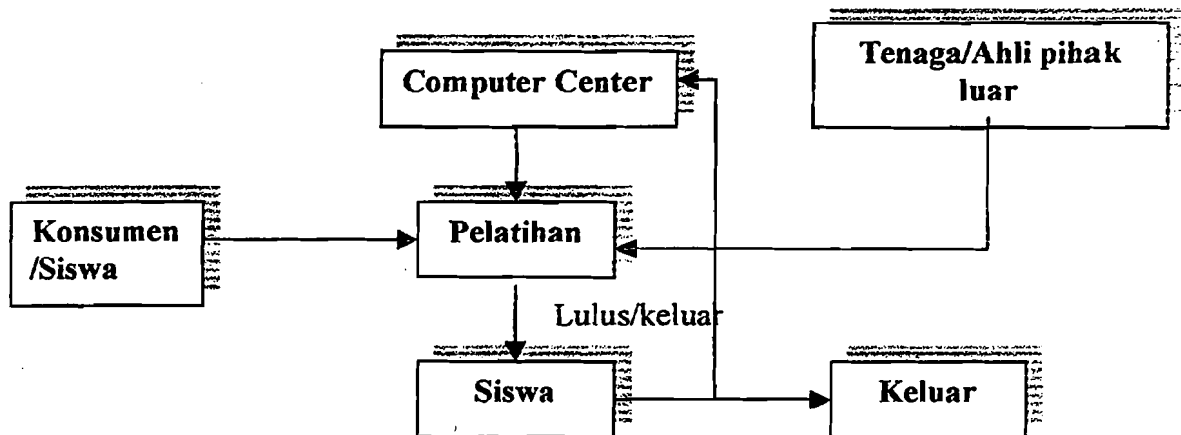


Seminar Teknologi



6. Pelatihan Teknisi Komputer

Memberikan pendidikan teknisi komputer baik hardware ataupun software



Kegiatan tambahan sebagai penunjang fasilitas pelayanan :

- **Integrated presentation system (IPS)/ Projection system**

IPS adalah sebuah sistem yang meungkinkan kendali penuh presenter atas ruang dan proses presentasi.

- **Service/ Maintenance**

- On Site Hardware Maintenance

Memberikan layanan servis panggil kepada konsumen.

- LAN instalation dan start up



COMPUTER CENTER

Menyediakan layanan informasi dan setting produk yang dijual dan diageni untuk jaringan komputer didalam local area network (LAN). Termasuk didalamnya instalasi sistem operasi jaringannya, aplikasi program, PC, Card jaringan, Cabolng atau piranti jaringan lain, bnaik di server maupun kliennya.

-LAN management support

dirancang untuk memudahkan operasional yang dilakukan oleh penanggung jawab jaringan komputer pada instansi anda. Layanan ini memantau dari hari kehari sisten jaringan anda dan memberi dukungan dan konsultasi teknis, pada administrator jaringan komputer, seperti: penataan user baru, pengaturan pengamanan jaringan anda, monitoring performance dan lain-lain.

-Enhanced Software Support

Service center menyediakan dukungan pada kondisi dimana diperlukan untuk membantu inplementasi program/software dalam sistem jaringan anda, sistem basis data pada jaringan client/ server atau mengatasi kerusakan aplikasi program yang berjalan pada PC konsumen.

• **Networking**

Menangani jaringan komputer mulai dari teknologi arcnet sampai dengan fiber optik. Memanfaatkan teknologi-teknologi jaringan komputer dengan berbagai macam *Network Operating System*.

-Network design dan Inplementation

Yaitu layanan untuk merancang jaringan komputer anda, mulai dari desain cabling, hub/switching server sampai dengan pemasangannya.

-Intranet Development

Yaitu membangn kolaborasi dokumen, jadwal, contact dan informasi lain antar sesama rekan kerja di lingkup kantor.

-Office internet connection sharing

Yaitu membagi internet dengan seluruh user pada satu bangunan atau tempat.



6.5. Pelaku Kegiatan

a. Masyarakat umum

Masyarakat umum disini sebagai konsumen *pengguna Computer Center*, ada beberapa kalangan, yaitu pelajar dan mahasiswa, pekerja kantor, masyarakat awam. Yang kegiatannya meliputi:

- Mencari informasi.
- Membeli jasa (sebagai konsumen).

b. Intelektual

Intelektual disini adalah tenaga terdidik pada pelatihan komputer, yang nantinya dapat menjadi konsumen ataupun pengelola *computer center*.

c. Pengelola

Kelompok yang melaksanakan kegiatan di *computer center* sebagai pengelola, kegiatannya meliputi:

- Memberikan pelayanan informasi dalam bidang perkomputeran.
- Memberikan pelayanan jasa yang di jual di *computer center*.
- Mengelola kegiatan intern *computer center*.

6.6. Program Ruang

Tata ruang *computer center* secara garis besar di bagi menjadi 8 kegiatan/ tata ruang, antara lain:

1. Kegiatan Umum
2. Kegiatan Jual Beli
3. Kegiatan Reparasi
4. Kegiatan Jual Beli
5. Kegiatan *Internet Center*
6. Kegiatan *Game Center*
7. Kegiatan Penunjang Lain
8. Kegiatan Pengelola/Kantor

COMPUTER CENTER
 ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
 Created by IMD COMP

Dimensi Ruang

NO	Macam Kegiatan	Perhitungan	Kapasitas	Dimensi	
				Indoor	Outdoor
I Kegiatan Umum					
1	Plaza Penerima	Standar 2 m ² /org	Asumsi 3195 org		8626.7 m ²
2	Hall/ Lobby	Standar 0.36 m ² /org (NAD)	200 org, 72 m ² flow 100%	144 m ²	
3	Ruang Informasi	Standar 2.7 m ² /org (NAD)	4 org	10.8 m ²	
4	R. Tamu/ Tunggu	Standar 3 m ² /org	6 org	18 m ²	
5	Parkir Umum	25 m ² /mobil, 1.6 m ² /spd motor (NAD)	69 mbl: 1725 m ² , 180 spd mtr: 288 m ²		2013 m ²
6	Parkir Khusus	Standar 25 m ² /mbl, 1.6 m ² /spd mtr	14 mbl: 350 m ²	350 m ²	
7	R. Genset Umum	Asumsi 6m x 6m/unit	1 unit	36 m ²	
II Kegiatan Jual Beli					
1	Retail	3.33m x 2.5 m=8.325 m ² /Furniture + 1 kosumen	50 org	416 m ²	
2	Informasi Informasi Individu	Standar 2.7 m ² /org (NAD) Standar 2.45 m x 3.15 m=7.7175 m ² /unit (2 knsm+1pengl.)	5 org 3 unit	13.5 m ² 23.1525 m ²	

COMPUTER CENTER
 ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
 Created by IMD COMP

3	R. Teknisi	Unit terminal: 0.4 m x 0.5 m= 0.2 m2 Disket Program: 0.38 m x 0.38 m= 0.1444 m2 Printer: 0.4 x 0.38= 0.0152 m2 1 unit kompt.:0.3596 m2 Asumsi 2.7 m2/sirkulasi org,total: 0.34 m2 + 2.7 m2= 3.04 m2	4 org	12.16 m2	
4	R. Tunggu	Asumsi 2.7/org,	4 org	10.8 m2	
5	Toilet	Pria: (NAD) 2 m2/wc/org 0.6 m2/urinoir 0.8 m2/wastafel Wanita: (NAD) 2 m2/wc/org 0.8 m2/wastafel/org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel 2 wc + 4 wastafel	15.2 m2	
III	Kegiatan Reparasi				
1	Informasi	Standar 2.7 m2/org (NAD)	6 org	16.2 m2	
2	R. Teknisi Hardware	Unit terminal: 0.4 m x 0.5 m= 0.2 m2 Disket Program: 0.38 m x 0.38 m= 0.1444 m2 Printer: 0.4 x 0.38= 0.0152 m2 1 unit kompt.: 0.3596 m2 Asumsi 2.7 m2/sirkulasi org, jadi total: 0.34 m2 + 2.7 m2= 3.04 m2	37 org	112.8 m2	

COMPUTER CENTER
 ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
 Created by IMD COMP

3	R. Teknisi Software	Unit terminal: 0.4 m x 0.5 m= 0.2 m ² Disket Program: 0.38 m x 0.38 m= 0.1444 m ² Printer: 0.4 x 0.38= 0.0152 m ² 1 unit kompt.: 0.3596 m ² Asumsi 2.7 m ² /sirkulasi org, jadi total: 0.34 m ² + 2.7 m ² = 3.04 m ²	37 org	112.8 m ²	
4	R. Tunggu	Asumsi 2.7/org	4 org	10.8 m ²	
IV	Kegiatan Internet Center				
1	Informasi	Standar 2.7 m ² /org (NAD)	6 org	16.2 m ²	
2	Bilik Internet	2.5 m ² /org/unit	57 unit	142 m ²	
3	Café	3 m ² /unit/3 org dapur 2.7 m ² /org	20 unit 25 org	60 m ² 67.5 m ²	
4	R. Tunggu	Asumsi 2.7/org,	6 org	16.2 m ²	
5	Toilet	Pria: (NAD) 2 m ² /wc/org 0.6 m ² /urinoir 0.8 m ² /wastafel Wanita: (NAD) 2 m ² /wc/org 0.8 m ² /wastafel/org dry toilet 2.7 m ² /org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel 2 wc + 4 wastafel 7 org	15.2 m ² 20.8 m ²	
V	Kegiatan Game Center				
1	Informasi	Standar 2.7 m ² /org (NAD)	6 org	16.2 m ²	
2	Bilik Game Center	2.5 m ² /org/unit	76 unit	190 m ²	
3	R. Tunggu	Asumsi 2.7/org Sirkulasi 2.7 m ² /org	20 org 10 org	54 m ² 27 m ²	

COMPUTER CENTER
 ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
 Created by IMD COMP

4	Toilet	Pria: (NAD) 2 m ² /wc/org 0.6 m ² /urinoir 0.8 m ² /wastafel Wanita: (NAD) 2 m ² /wc/org 0.8 m ² /wastafel/org dry toilet 2.7 m ² /org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel 2 wc + 4 wastafel 7 org	15.2 m ² 20.8 m ²	
VI	Kegiatan Penunjang Lain				
1	Pameran	3.04 m ² /org	106 org	322.24 m ²	
2	Seminar	2.7 m ² /org	80 org	216 m ²	
VII	Kegiatan Pelatihan Komputer				
1	Kelas Praktek	3.04 m ² /org 1 unit=11 org	6 unit	108 m ²	
2	Kelas Teori	2.9 m ² /org 1 unit=11 org	6 unit	108 m ²	
3	Pengajar/ Tentor	3.04 m ² /org	12 org	48.64 m ²	
4	Hall	2.7 m ² /org	80 org	216 m ²	
5	Toilet	Pria: (NAD) 2 m ² /wc/org 0.6 m ² /urinoir 0.8 m ² /wastafel Wanita: (NAD) 2 m ² /wc/org 0.8 m ² /wastafel/org dry toilet 2.7 m ² /org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel 2 wc + 4 wastafel 7 org	15.2 m ² 20.8 m ²	
VIII	Kegiatan Pengelola/ Kantor				
1	Direktur	16 m ² /org	1 org	16 m ²	
2	Branch Manager	16 m ² /org	1 org	16 m ²	
3	Corporate Communication Manager	12 m ² /org	1 org	12 m ²	
4	Finance and Accounting Manager	12 m ² /org	1 org	12 m ²	
5	Technical Manager	12 m ² /org	1 org	12 m ²	
6	Personal Manager	12 m ² /org	1 org	12 m ²	

COMPUTER CENTER
ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SERAGAI MEDIA KOMUNIKASI
Created by IMD CCMP

7	<i>Electronic Data Processing Manager</i>	12 m2/org	1 org	12 m2	
8	<i>Product Manager</i>	12 m2/org	1 org	12 m2	
9	R. Rapat	1.5-2.0 m2/org	12 orang	18 m2- 24 m2	
10	Kantin Karyawan	2.5 m2/unit/3 org	8 unit	20 m2	
11	Toilet	Pria: (NAD) 2 m2/wc/org 0.6 m2/urinoir 0.8 m2/wastafel Wanita: (NAD) 2 m2/wc/org 0.8 m2/wastafel/org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel 2 wc + 4 wastafel	15.2 m2	
12	Bag. Rumah Tangga	2.7/org	8 org	21.6 m2	
13	Bag. Pengelola gedung	2 m2/org	8 org	16 m2	
14	Gudang	2 m2/org	20 org	40 m2	
15	Satpam	2.7 m2/org	4 org	10.8 m2	
16	Staff	2.7 m2/org	50 org	135 m2	

Jumlah keseluruhan

Macam Kegiatan	Dimensi	
Kegiatan umum	11198.5	m2
Kegiatan jual beli	504	m2
Kegiatan reparasi	252	m2
<i>Internet center</i>	337	m2
<i>Game center</i>	323.4	m2
Kegiatan penunjang	538.24	m2
Pelatihan komputer	516.64	m2
Kegiatan pengelola/ kantor	407.4	m2
Total	14077.18	m2
Total ruang dalam	3437	m2
Lt.01	Kurang lebih 2156 m2	



7. Strategi Perancangan

Dalam menyelesaikan permasalahan yang ada akan dilakukak langkah-langkah dari tahap perancangan skematis dan juga tahap pengembangan rancangan kedalam sebuah strategi perancangan sebagai berikut:

7.1. Tahap Rancangan Skematis

1. Untuk menciptakan ruang yang dapat mengena pada sasaran sesuai dengan nilai arsitektural dan fungsi yang berlaku pada *computer center*, maka akan dilakukan:
 - a. Mempelajari pola dan karakter dari kegiatan-kegiatan, berdasarkan kriteria berikut:
 - Macam, dari berbagai kegiatan yang ditampung.
 - Volume kegiatan, berkaitan dengan kapasitas dari kegiatan.
 - Perilaku kegiatan, sirkulasi dan hubungan antar ruang.
 - b. Membatasi aspek-aspek yang akan diselesaikan, yaitu:
 - Fleksibilitas dan efisiensi ruang. ✓
 - Penyesuaian dengan karakteristik kegiatan. ✓
 - Standar-standar utilites bangunan. ✓
 - c. Melakukan studi terhadap bangunan yang sejenis untuk mengetahui:
 - Kelemahan/ kekurangan fasilitas bangunan, baik itu borsifat fisik maupun non fisik.
 - Kelebihan dari fasilitas.
2. Langkah-langkah diatas kemudian dianalisa ulang dan melakukan pertimbangan atau alternatif keputusan yang akan dituangkan dalam bentuk gambar perspektif, gambar 3D bangunan/ruang, gambar CAD lainnya.
3. Hasil analisa tersebut kemudian dijadikan sebagai landasan konsep perancangan *Computer Center* di Yogyakarta.
4. Kemudian setelah landasan perancangan diperoleh dilanjutkan dengan penuangan/ transformasi gagasan konsep dasar kedalam gambar pra rancangan.

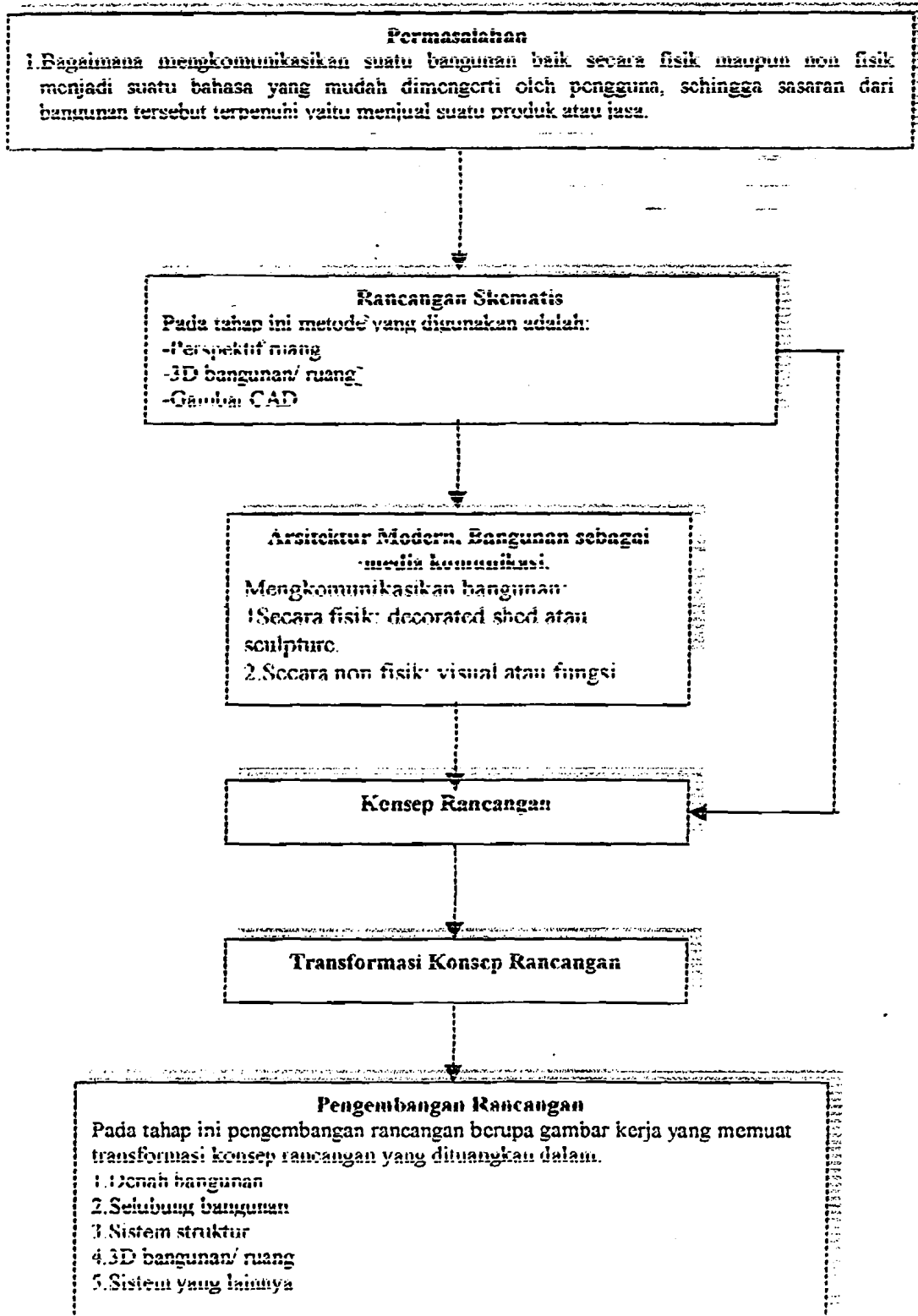


7.2. Tahap Pengembangan Rancangan

1. Konsep dasar perancangan telah diterapkan dalam pra rancangan kemudian dikembangkan dan ditransformasikan kedalam pengembangan rancangan.
2. Dalam pengembangan rancangan, konsep dasar perancangan ditransformasikan kedalam bentuk denah bangunan, selubung bangunan, 3D bangunan/ruang, dan sistem utilitas bangunan.
3. Dalam tahap ini gambar rancangan merupakan gambar kerja yang memuat semua sistem sebuah bangunan sesuai dengan konsep perancangan yang telah dirumuskan.



Kerangka Strategi Perancangan

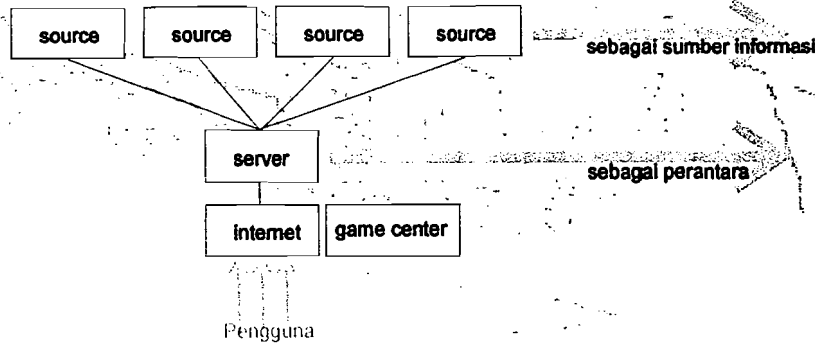


SCHEMATIC

I
POLA DAN KARAKTER KOMPUTER

KEGIATAN BERBASIS KOMPUTER

INTERNET



Sasaran dari internet center maupun game center adalah: Menyediakan informasi dan permainan, intinya menjual jasa kepada konsumen.
> akses cepat
> akses mudah
> hasil baik

untuk mendukung kegiatan tersebut, maka diperlukan kemampuan yang baik, baik itu dari hardware maupun software, hal ini dapat dilakukan dengan:

- Kecanggihan hardware maupun software.
- Pengembangan hardware maupun software.-

Kegiatan Internet:

- >Informasi
- down loading
- melihat
- mailing, chatting, working.
- kegiatan lain

Pengguna internet menggunakan jasa server, atau situs pencari, hal ini menyebabkan munculnya efek:

positif:

- munculnya banyak server
- majunya industri internet
- pesatnya perkembangan industri komputer hardware dan software.
- munculnya software-software baru lainnya.

negatif:

- munculnya banyak cracker.
- munculnya banyak spam.
- munculnya virus-virus komputer terbaru.

Pola yang terbentuk dari kegiatan diatas adalah:

- banyaknya pengguna menjadi titik tolak keberhasilan suatu server dalam memasarkan produk/ jasanya.

Karakter yang terbentuk dari kegiatan diatas adalah:

- Kecepatan mengakses menjadi sangat penting
- Sehingga kecanggihan hardware atau software menjadi sangat dominan sebagai titik tolaknya.

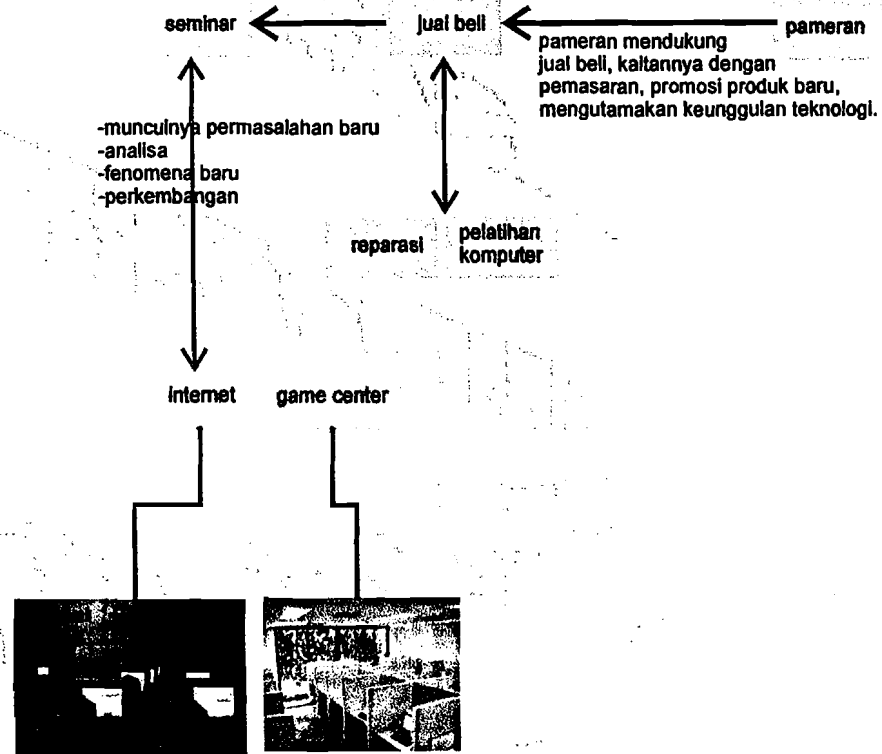
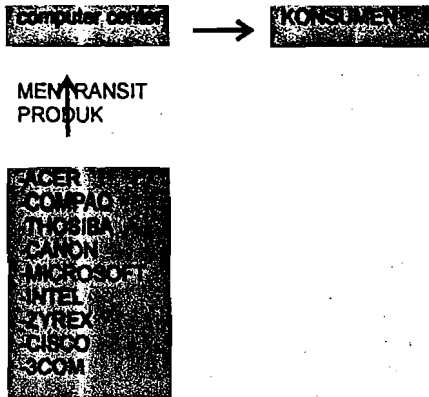
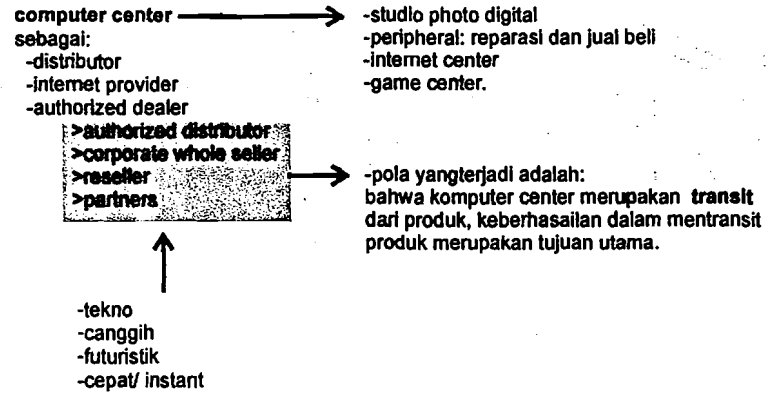
KEGIATAN BERBASIS KOMPUTER

JUAL BELI, REPARASI, PAMERAN, SEMINAR, PELATIHAN

Kegiatan	Pola	Karakter
Jual beli	<ul style="list-style-type: none"> -menyediakan produk, keunggulannya dari: <ul style="list-style-type: none"> >kecanggihan >kelengkapan -memberikan pelayanan sesuai permintaan konsumen, selalu mengikuti perkembangan (up to date)Jual beli 	<ul style="list-style-type: none"> -kompleks/ lengkap -baru/ terbaru
Reparasi	<p>-Menjadikan lebih baik, baru. -memasang, mengganti, menambah.</p> <p>Hard ware</p> <p>rusak → reparasi → baru regenerasi</p> <p>spare part: -ganti -baru -lama</p> <p>Software</p> <p>rusak → reparasi software → baru regenerasi</p> <p>software: -ganti -install -perbaikan -tambah</p>	<ul style="list-style-type: none"> -regenerasi -perbaikan -pelengkap/ melengkapi -lebih sempurna
Pameran	<ul style="list-style-type: none"> -mengenalkan produkbaru -memasarkan produk 	<ul style="list-style-type: none"> -umum -baru/ canggih -teknis
Seminar	<ul style="list-style-type: none"> -penjelasan terhadap hal/ produk baru -penelusuran efek terhadap perkembangan -analisa terhadap produk. 	<ul style="list-style-type: none"> -akademik -kompleks -analisis
Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> -regenerasi teknis perkomputeran -analisa masalah -pengenalan teknis. 	<ul style="list-style-type: none"> -teknis -baru -akademik -praktis

CONTOH KEGIATAN COMPUTER CENTER

SKEMA KEGIATAN



pola yang terbentuk: kegiatan berupa jaringan, saling mendukung karakter yang terbentuk:

- selalu up to date
- canggih
- modern
- teknis
- berkembang

**KOMPUTER
POLA**

Jenis	Sub jenis	Pola
Hardware	<ul style="list-style-type: none"> -Mother Board -VGA Card -Hard Disk -Floppy Disk Drive -CD Rom -Sound Card -Casing -Monitor -Power supply 	<ul style="list-style-type: none"> >Membuat suatu perangkat/ alat yang di gabung menjadi kumpulan fungsi menjadi satu tujuan. >Suatu hal yang secara umum simple tetapi sebenarnya mengandung kerumutan/ kompleks. >Menampilkan sosok luar yang kontradiksi dengan kondisi sebenarnya di dalam. >Semakin maju maka akan semakin mmudah diakses oleh pengguna, (semakin sederhana penampilan maka akan semakin maju suatu hardware. >Sebagai induk dari perangkat keras lainnya. >Sumber kecepatan berpikir komputer. >Sebagai wadah data/ software. >Transfer data dari atau ke komputer. >Sumber Suara. >Selubung, pelingkup. >Tampilan Gambar. >Sumber tenaga.
Software		<ul style="list-style-type: none"> >Pendukung dari hardware >Tujuan utama/ pokok dari adanya hardware. >Sebagai pengendali dari hardware. >Sebagai pendukung dari hardware. >Berhubungan langsung dengan pengguna. >Selalu berkembang. >Pada umumnya software semakin maju maka memorinya semakin besar, memori sebagai barometer kemajuan teknis software.

**KOMPUTER
KARAKTER**

Jenis	Sub jenis	Karakter
Hardware	<ul style="list-style-type: none"> -Mother Board -Ram -VGA Card -Hard Disk -Floppy Disk Drive -CD Rom -Sound Card -Casing -Monitor -Power supply 	<ul style="list-style-type: none"> >Nyata. >Tegas. >Teknis. >Induk. >Cepat >Warna, gambar. >Penyimpan/ <i>store</i>. >Transfer, penghubung dengan luar. >Suara, keras-lunak. >Penampilan sederhana/ <i>simple</i>. >Tampilan Gambar. >Kuat- Lemah.
Software		<ul style="list-style-type: none"> >Inti, pokok, tujuan utama >Pengendali. >Berhubungan langsung. <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR hardware --> software software --> pengguna hardware --- bracket[tidak berhubungan langsung] --- pengguna </pre> <p>hardware software pengguna</p> <p>tidak berhubungan langsung</p> </div>

Contoh kegiatan penunjang pada computer center:

• **Integrated presentation system (IPS)/ Projection system**

IPS adalah sebuah sistem yang memungkinkan kendali penuh presenter atas ruang dan proses presentasi.

• **Service/ Maintenance**

-On Site Hardware Maintenance

Memberikan layanan servis panggil kepada konsumen.

-LAN instalation dan start up

Menyediakan layanan informasi dan setting produk yang dijual dan diageni untuk jaringan komputer didalam local area network (LAN). Termasuk didalamnya instalasi sistem operasi jaringannya, aplikasi program, PC, Card jaringan, Cabling atau piranti jaringan lain, baik di server maupun kliennya.

-LAN management support

dirancang untuk memudahkan operasional yang dilakukan oleh penanggung jawab jaringan komputer pada instansi anda. Layanan ini memantau dari hari kehari sisten jaringan anda dan memberi dukungan dan konsultasi teknis, pada administrator jaringan komputer, seperti: penataan user baru, pengaturan pengamanan jaringan anda, monitoring performance dan lain-lain.

-Enhanced Software Support

Service center menyediakan dukungan pada kondisi dimana diperlukan untuk membantu implementasi program/software dalam sistem jaringan anda, sistem basis data pada jaringan client/ server atau mengatasi kerusakan aplikasi program yang berjalan pada PC konsumen.

• **Networking**

Menangani jaringan komputer mulai dari teknologi arcnet sampai dengan fiber optik. Memanfaatkan teknologi-teknologi jaringan komputer dengan berbagai macam *Network Operating System*.

-Network design dan Implementation

Yaitu layanan untuk merancang jaringan komputer anda, mulai dari desain cabling, hub/switching server sampai dengan pemasangannya.

-Intranet Development

Yaitu membangun kolaborasi dokumen, jadwal, contact dan informasi lain antar sesama rekan kerja di lingkup kantor.

-Office internet connection sharing

Yaitu membagi internet dengan seluruh user pada satu bangunan atau tempat.

DARI KEGIATAN DIATAS DAPAT DIAMBIL KESIMPULAN BAHWA:

KEGIATAN KOMPUTER CENTER:

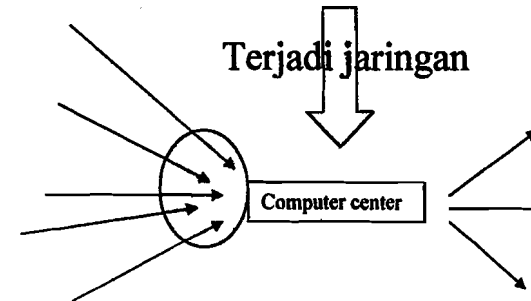
- MENGEMBARKAN TEKNOLOGI
- TEKNOLOGI ADALAH TUJUAN ADANYA COMPUTER CENTER
- PENGEMBANGAN TEKNOLOGI MENJADI PANGKAL PERKEMBANGAN COMPUTER CENTER

BANGUNAN COMPUTER CENTER:

- FUTURISTIK
- MODERN
- DAPAT MENKOMUNIKASIKAN TEKNOLOGI
- BERTEKNOLOGI

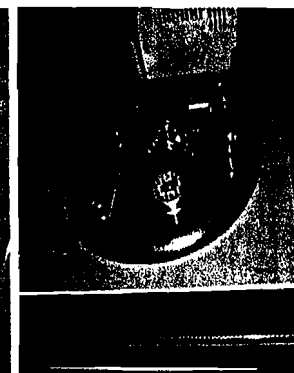
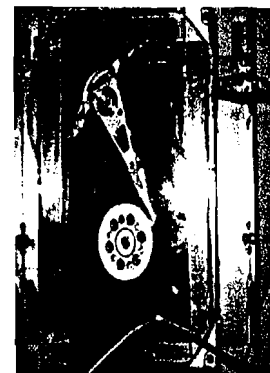
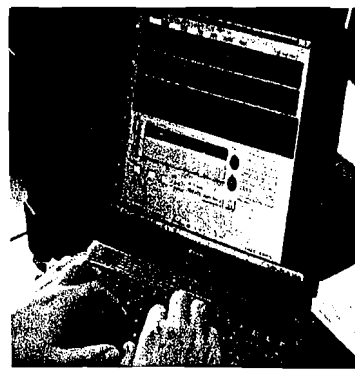
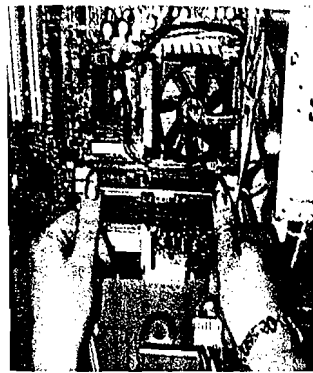
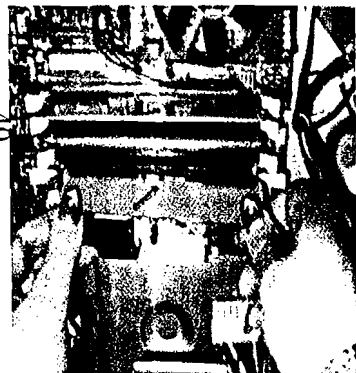
Bisnis utama Computa adalah pengadaan komputer beserta asesorinya.

Komputer: Acer, Toshiba, Weames, Apple, IBM, Compaq, Dell, Hewlett-Packard, Computron;
Printer dan plotter: Epson, Hewlett-Packard, Canon, Brother; Monitor: Sony, LG, GTC, Acer, Samsung;
Scanner: Umax, Hewlett-Packard, Microtek, Epson, Canon; Network equipment: 3Com, Intel, Xircom, Compex, Belden, Allied Telesyn; Multimedia: Creative, Sony, Panasonic, Weames;
Accessories: Digital Camera: Casio, Epson, Canon, Kodak, Fuji, Nikon; Modem: USRobotics, Xircom, ProLink; UPS: Remingtons, ICA, APC, Sendon, Kenika, Stabilisator: Bonic, Matsukaya, Matsunaga, Kenika, Ink & Ribbon: Epson, Panasonic, NU Ink, HP, Canon, Sepoms, Armor; Storage: SyQuest, Sony, Tandberg; Memory: Kingston; Vsiipro; Mouse: Logitech; Projector: Toshiba, Yokogawa; Software: Autodesk, Softdesk, Microsoft, Novell.



NO	JENIS HARDWARE	FUNGSI
1	Mother board	Sebagai induk dari perangkat keras lainnya
2	VGA card	Tampilan/ gambar
3	RAM	Sumber kecepatan berpikir komputer
4	Floppy disk drive	Transfer data dari atau ke komputer
5	CD rom	
6	Sound card	Sumber suara
7	Casing	Selubung, pelingkup
8	Monitor	
9	Power supply	Sumber tenaga
10	Acessoris	Pelengkap/ tambahan

NO	JENIS	KARAKTER			
		FUNGSI	POLA	PENAMPILAN	KESIMPULAN
1	HARDWARE	<ul style="list-style-type: none"> -mesin dari komputer -pelengkap/ pasangan software -selubung dari software, badan/ bagian luar dari software. -sebagai wadah 	<ul style="list-style-type: none"> -semakin kecil semakin baik -semakin sederhana semakin maju/ modern. -berpola jaringan -saling berhubungan/ kompleks. 	<ul style="list-style-type: none"> -fukturistik -teknologis -teknis 	<ul style="list-style-type: none"> -nyata -tegas -modern -berkembang -fukturistik
2	SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> -sebagai pengendali -sebagai inti -sebagai tujuan utama/ pokok dari komputer -dasar kerja komputer 	<ul style="list-style-type: none"> -saling berhubungan/ jaringan. 	<ul style="list-style-type: none"> -hanya secara visual -sistematik 	<ul style="list-style-type: none"> -rentan -replaceable -maya -pokok/ central



II
ARSITEKTUR MODERN

KARAKTER ARSITEKTUR MODERN

Ideological

- zone international style
- utopian and idealist
- deterministic form, functional
- zeitgeist
- artist as phrophe/ healer
- etle
- whollstic
- redvelopment
- architect as saviour/ doctor

stylistic

- straight forwardness
- simplicity
- isotropic space
- abstract form
- purist
- inarticulated dumb box
- machine aesthetic, straight forward, logic, circulation, mechanical, technology, and structure
- anti-ornament
- anti-representional
- anti-metaphor
- anti-historical memory
- anti-humor
- anti-symbolic

design Ideas

- city in park
- functional separation
- skin and bones
- gesamtkunstwerk
- volume not mass
- slab. point block
- transparency
- mymmetry and regularity
- harmonious integration

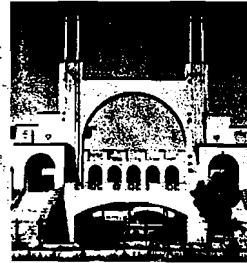
poin-poin berikut menjadi penting sesuai dengan pola dan karakteristik komputer, kegiatan berbasis komputer.

rancangan computer center

CONTOH BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI

Berikut ini contoh dari bangunan arsitektur modern yang dapat mengkomunikasikan tampilan (termasuk bentuk, struktur, aspek lain) sehingga tepat sasaran:

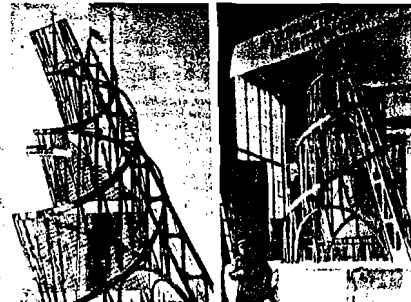
1. Gerbang pada olympic stadium, dengan plengkung-plengkung romawi (untuk mengingatkan bahwa asal dari olimpiade adalah yunani dan dikembangkan oleh



2. Einstein tower, bagaikan hasil dari seni pada abstrak-ekspresionis, terdiri dari lengkungan, kelihatan seperti hasil pahatan. Gagasan yang melatarbelakangi adalah bentuk yang berkesan dinamis berkaitan dengan fungsi dan nama bangunan, bertema einstein yaitu materi dan energi. Konsepnya adalah memenuhi kebutuhan spiritual yang diambil dan dikembalikan menjadi irama



3. Monumen third international communist, Moskow, yang menjadi gambaran dari ekspresi yang sangat kuat dan emosional dari ide-ide pemerinthan rusia saat itu. Citra industri dengan konstruksinya seperti mesin pengebor minyak, bentuk spiral dan kisi-kisi tembus pandang dan bentuk *sculpture* yang abstrak sangat cocok dengan bentuk pemerintahan baru saat itu.

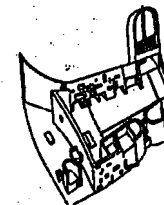
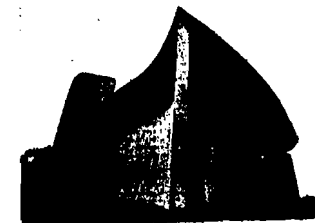


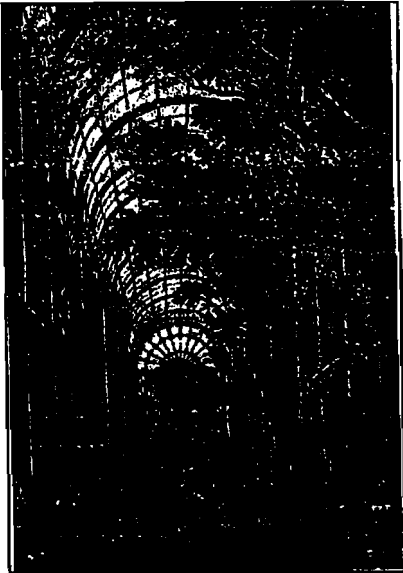
4. The Memorial to the missing of the somme di thipval, perancis, monumen memperingati korban perang. Monumen ini sangat kuat dalam menimbulkan kesan kekhidmatan, suasana ini dibangkitkan juga dengan warna kontras gelap-terang, dimana pada dinding kosong dipahatkan nama 70.000 orang yang gugur pada masa perang besar saat itu.

5. Decorated shed, merupakan komunikasi visual terhadap fungsi dari bangunan, bagian yang di tonjolkan adalah bagaimana bangunan tersebut dapat memberitahukan fungsinya lewat tanda.



6. Arsitektural sebagai sistem, ruang, struktur, dan program di aplikasikan dalam bentuk bangunan.

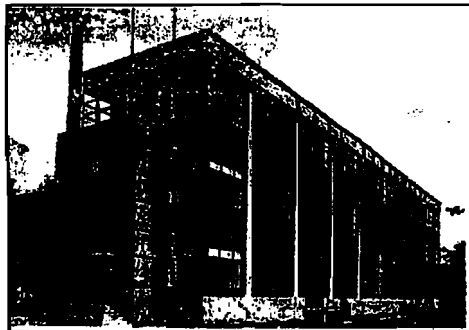




CRISTAL PALACE



CARSON, PIRIE & SCOTT DEPT. STORE



FAGUS FACTORY



LAS VEGAS

TAMPILAN ARSITEKTUR MODERN

karakter pokok

Ideological
 zone international style
 utopian and idealist
 deterministic form; functional
 zeitgeist
 artist as prophet/ healer
 wholistic
 redevelopment
 architect as saviour/ doctor

stylistic
 straight forwardness
 simplicity
 isotropic space
 abstract form
 purist
 inarticulated dumb box
 machine aesthetic; straight forward
 logic, circulation, mechanical
 technology and structure
 anti-ornament
 anti-representational
 anti-metaphor
 anti-historical memory
 anti-humor
 anti-symbolic

design ideas
 city in park
 functional separation
 skin and bones
 gesamtkunstwerk
 volume not mass
 slab, point block
 transparency
 asymmetry and regularity
 harmonious integration

karakter

cepat
 canggih/ modern
 baru
 menyeluruh/ wholistic

-umum
 -baru/ canggih
 -teknis

-kompleks/ lengkap
 -baru/ terbaru

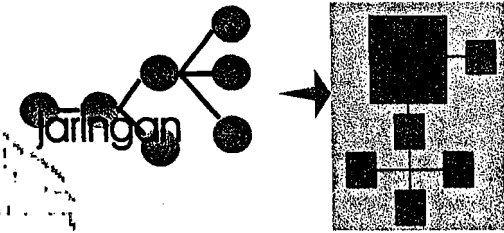
-regenerasi
 -perbaikan
 -pelengkap/ melengkapi
 -lebih sempurna

-teknis
 -baru
 -akademik
 -praktis

-akademik
 -kompleks
 -analisis

kegiatan

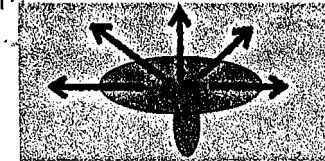
Internet center
 internet berarti, jaringan dalam (saling membuat jaringan)
 jadi konsep yang dapat diambil adalah pola jaringan.



Game center
 sesuai dengan nama dan fungsinya, maka game center
 adalah pusat permainan, yang intinya menyediakan
 hiburan, penuh dengan imajinasi dan abstrak.



Jual beli dan pameran
 fungsi keruangan ini adalah penyedia, pelengkap,
 sehingga bersifat: terbuka, bebas, ekspos, semua ditonjolkan.



Reparasi dan pelatihan
 fungsi keruangan ini adalah memperbaiki, memperbarui, mengganti,
 sehingga sifat yang muncul adalah: baru, regenerasi.
 dalam hubungannya dengan bentuk/ruang, maka terjadi suatu peningkatan/
 ritmik.



Seminar
 fungsi keruangan ini akademik, analisa, sehingga keruangan
 yang muncul adalah citra akademik, teknis.

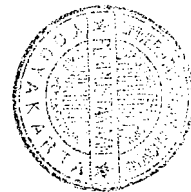
III
KERUANGAN

Analisa ruang

No	Jenis Kegiatan	Nama Ruang	Hubungan Ruang	Organisasi ruang
1	Kegiatan Umum	Plaza Penerima Hall/ Lobby R. Informasi R. Tamu/ Tunggu Parkir Umum Parkir Khusus Genset Umum AHU Musholla	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kegiatan umum 2 Jual Beli 3 Reparasi 4 Internet Center 5 Game Center 6 Penunjang lain 7 Pelatihan Komputer 8 Pengelola/ Kantor <p>Keterangan: ● Hub. erat ○ Hub. kurang erat Hub. Tidak erat</p>	
2	Jual Beli	Retail R. Informasi Individu R. Teknisi R. Tunggu Toilet		
3	Reparasi	R. Informasi Teknisi Hardware Teknisi Software R. Tunggu		
4	Internet Center	R. Informasi Bilik Internet Cafe R. Tunggu Toilet		

45

Keterangan organisasi ruang:
— Hub. erat
- - - Hub. kurang erat

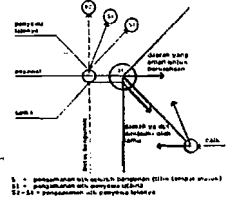


Analisa ruang

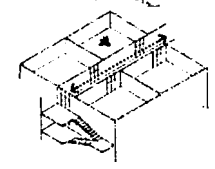
No	Jenis Kegiatan	Nama Ruang	Hubungan Ruang	Organisasi ruang
5	Game Center	Informasi Game Center R. Tunggu Toilet	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kegiatan umum 2 Jual Beli 3 Reparasi 4 Internet Center 5 Game Center 6 Penunjang lain 7 Pelatihan Komputer 8 Pengelola/ Kantor 	
6	Penunjang lain	Pameran Seminar Toilet	<p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hub. erat ○ Hub. kurang erat ○ Hub. Tidak erat 	
7	Pelatihan Komputer	Kelas Praktek Kelas Teori Pengajar/ Tentor Toilet		
8	Pengelola/ Kantor	Direktur Branch Manager Corpt. Cm. Manager Fin. and Acc. Manager Technical Manager Personel Manager EDP manager Product Manager		
46		R. Rapat Kantin Karyawan Toilet Bag. Rumah Tangga Bag. Peng. Gedung Gudang Satpam Tata Usaha Perpustakaan Fotokopi R. Staff		<p>Keterangan organisasi ruang:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Hub. erat — Hub. kurang erat

Standar

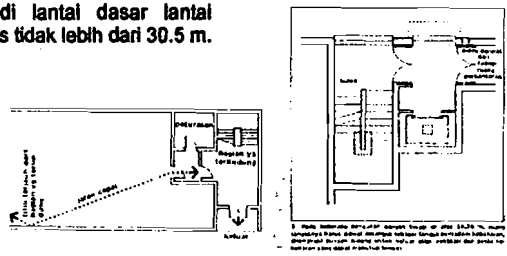
Perkantoran
 1. Jenis-jenis jalan masuk ke bangunan, tergantung jenis organisasi perkantoran, garis-garis putus menunjukkan batas antara pengunjung dengan penghuni didalamnya dan dua ruang menjadi satu.



2. Keadaan darurat, jalur pengaman darurat dengan jarak capai terbatas harus tersedia dari daerah kebakaran sampai daerah terlindung.

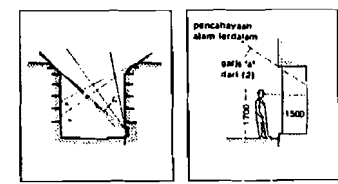
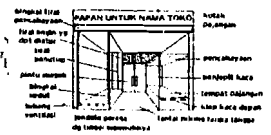


3. Jarak capai dari setiap titik di lantai dasar lantai pertama ke bagian terlindung harus tidak lebih dari 30.5 m.



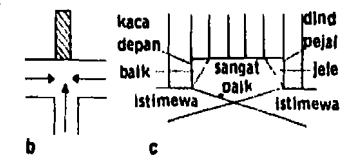
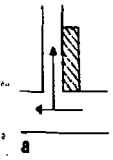
2. Pertokoan

1. Komponen tipikal di bagian depan toko, sebagai peraga, papan reklame di pasang menyatu dengan bangunan depan toko.

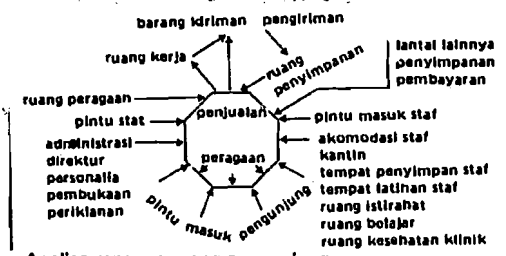


2. Pencahayaan rupa hari atau pencahayaan buatan, memantulkan cahaya dari bangunan di sekitarnya atau pun dari pencahayaan alami.
 3. Peritulum rupa dikurangi bila cahaya langsung dibenturkan kembali dari kaca jendela pasang tepat di atas tingkat pandangan pengunjung.

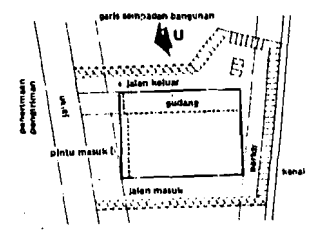
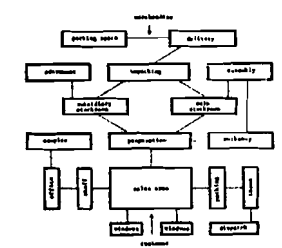
2. Pengaruh perletakan: a. Bagian depan dan peraga, b. berpengaruh baik, c. posisi pengaruh perletakan.



3. Analisa rencana pola tata ruang retail toko.

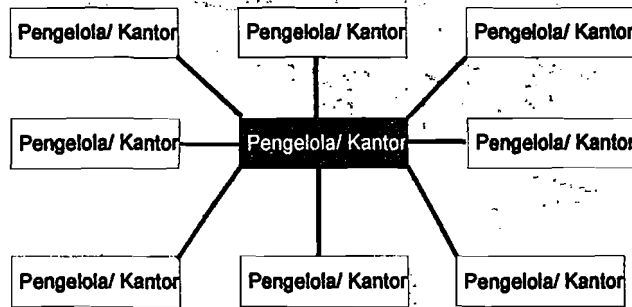


Analisa rencana ruang pengunjung dan jalur pengunjung serta jalur barang



Contoh tata ruang site pertokoan

1	Kegiatan umum
2	Jual Beli
3	Reparasi
4	Internet Center
5	Game Center
6	Penunjang lain
7	Pelatihan Komputer
8	Pengelola/ Kantor

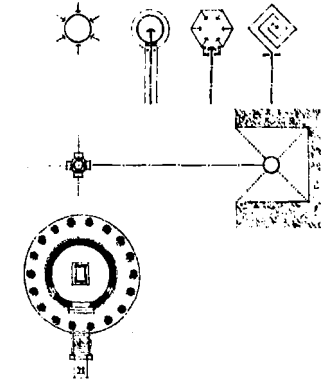


Organisasi Terpusat

Bentuk organisasi terpusat dengan sendirinya tidak berarah, kondisi-kondisi untuk menuju dan cara memasukinya harus dikhususkan oleh tapak dan menegaskan satu dari ruang-ruang sekunder sebagai bentuk tempat masuk.

Pola-pola sirkulasi dalam suatu organisasi terpusat mungkin berbentuk radial, loop atau spiral. Organisasi-organisasi terpusat yang bentuk-bentuknya relatif kompak dan secara geometris teratur dapat digunakan untuk:

1. Menetapkan titik-titik atau tempat-tempat di dalam ruang.
2. Menghentikan komposisi-komposisi aksial.
3. Berfungsi sebagai suatu bentuk obyek di dalam kawasan atau volume ruang yang tertentu.



Dari hubungan organisasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa Struktur organisasi ruang yang digunakan adalah: Organisasi Ruang Terpusat, tetap tidak menutup kemungkinan pengembangan menjadi organisasi ruang radial.

Organisasi Ruang Terpusat

organisasi terpusat bersifat stabil, merupakan komposisi terpusat yang terdiri dari sejumlah ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.

Ruang terpusat umumnya sebagai ruang pemersatu dari organisasi terpusat, pada umumnya berbentuk teratur dan ukurannya cukup besar untuk mengumpulkan sejumlah ruang sekunder.

Ruang ruang sekunder pada organisasi terpusat mungkin setara dalam fungsi dengan ruang-ruang lainnya, serta menciptakan suatu konfigurasi keseluruhan yang secara geometris teratur terhadap dua sumbu atau lebih.

Konfigurasi Alur Gerak

1. Linear

Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang, sebagai tambahan jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, membentuk kisaran (loop).

2. Radial

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada, sebuah pusat, titik bersama.

3. Spiral

Sebuah bentuk spiral adalah suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.

4. Grid

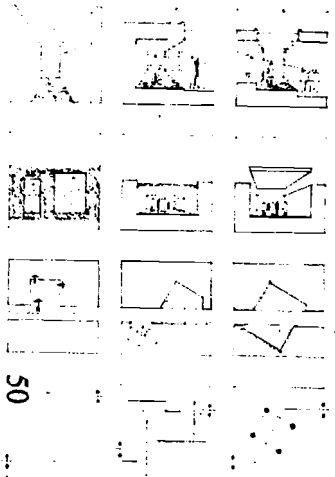
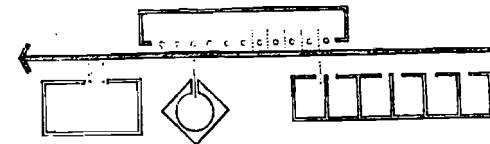
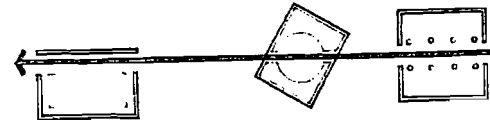
Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan yang sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan segiempat.

5. Network

suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.

6. Komposit

Untuk menghindarkan terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis diantara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk dan panjangnya.



50

Bentuk Ruang Sirkulasi

Bentuk Ruang sirkulasi bisa bermacam-macam menurut bagaimana:

- Batas-batasnya ditentukan.
- Bentuknya berkaitan dengan bentuk-bentuk ruang yang dihubungkan.
- Kualitas skala, proporsi, cahaya, dan pemandangan di pertegas.
- Terbukanya jalan masuk kedalamnya.
- Perannya terhadap perubahan-perubahan ketinggian lantai dengan tangga-tangga dan tanjakan.

Ruang sirkulasi bisa berbentuk:

- Tertutup, membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.
- Terbuka pada salah satu sisi, untuk memberikan kontinuitas visual/ ruang dengan ruang yang dihubungkan.
- Terbuka pada kedua sisinya, menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

Hubungan Jalan dengan Ruang

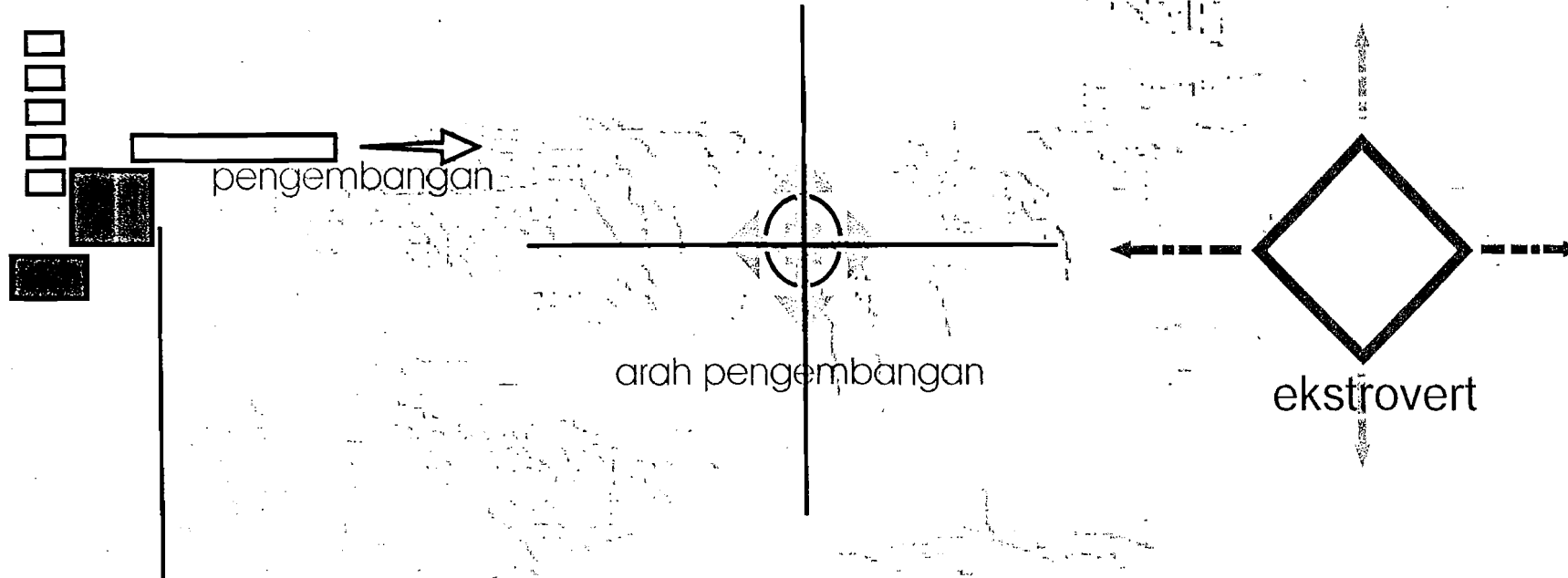
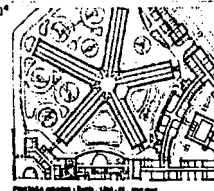
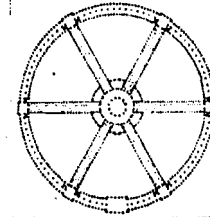
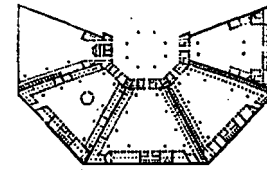
1. Melewati ruang-ruang
 - Integritas ruang dipertahankan
 - Konfigurasi jalan lurus
 - Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.
2. Menembus ruang-ruang
 - jalan dapat menembus ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.
3. Berakhir dalam Ruang
 - Lokasi ruang menentukan jalan.
 - Hubungan jalan-ruang digunakan untuk mencapai dan memasuki secara fungsional atau melambungkan ruang-ruang penting.

Organisasi Radial

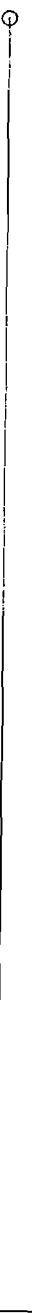
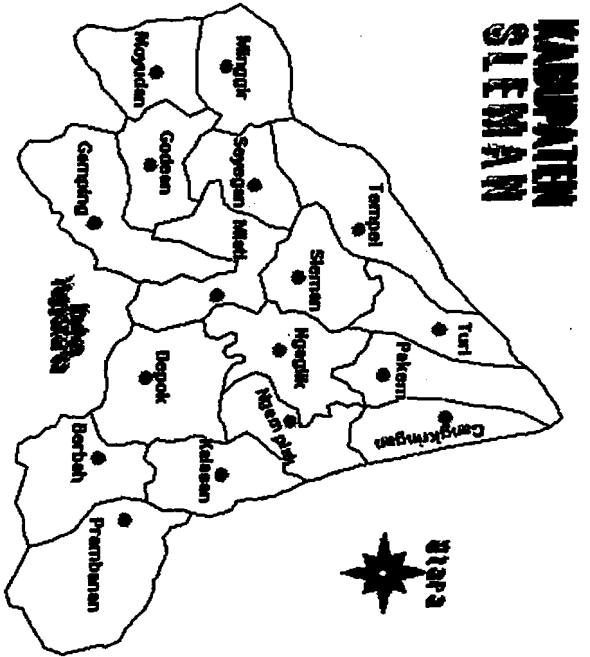
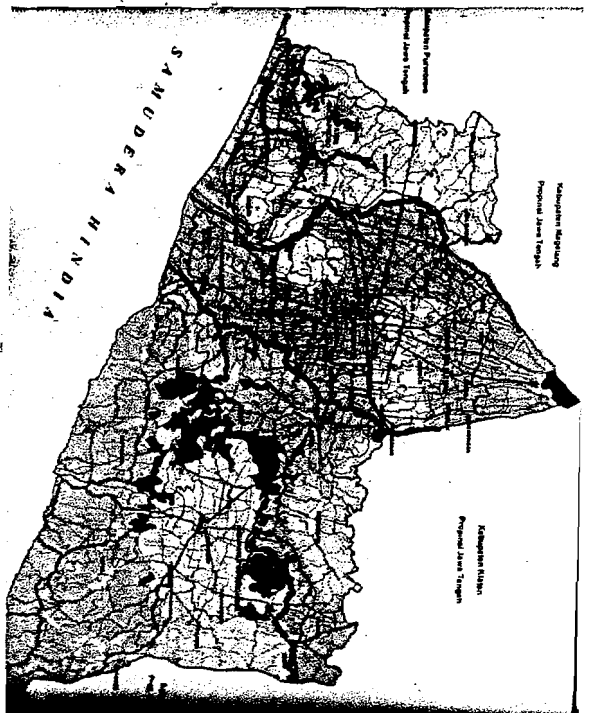
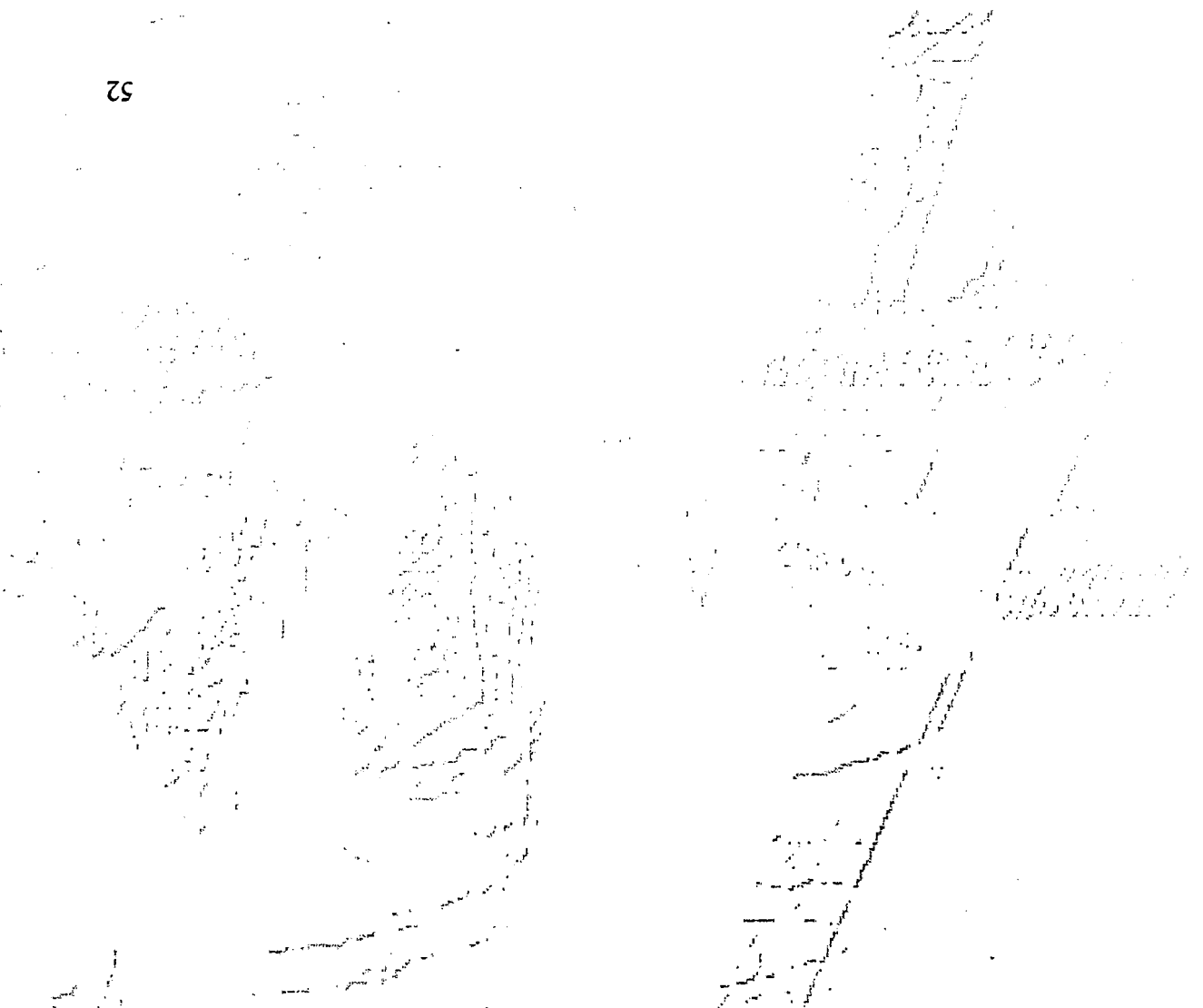
organisasi radial memadukan unsur-unsur organisasi terpusat maupun linear, organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan, sedangkan suatu organisasi terpusat adalah sebuah bentuk yang introvert yang memusatkan pandangannya de dalam ruang pusatnya, organisasi radial adal bentuk yang ekstrovert yang mengembang keluar lingkupnya, dengan lengan-lengan linearnya, bentuk ini dapat meluas dan menggabungkan dirinya pada unsur-unsur tertentu.

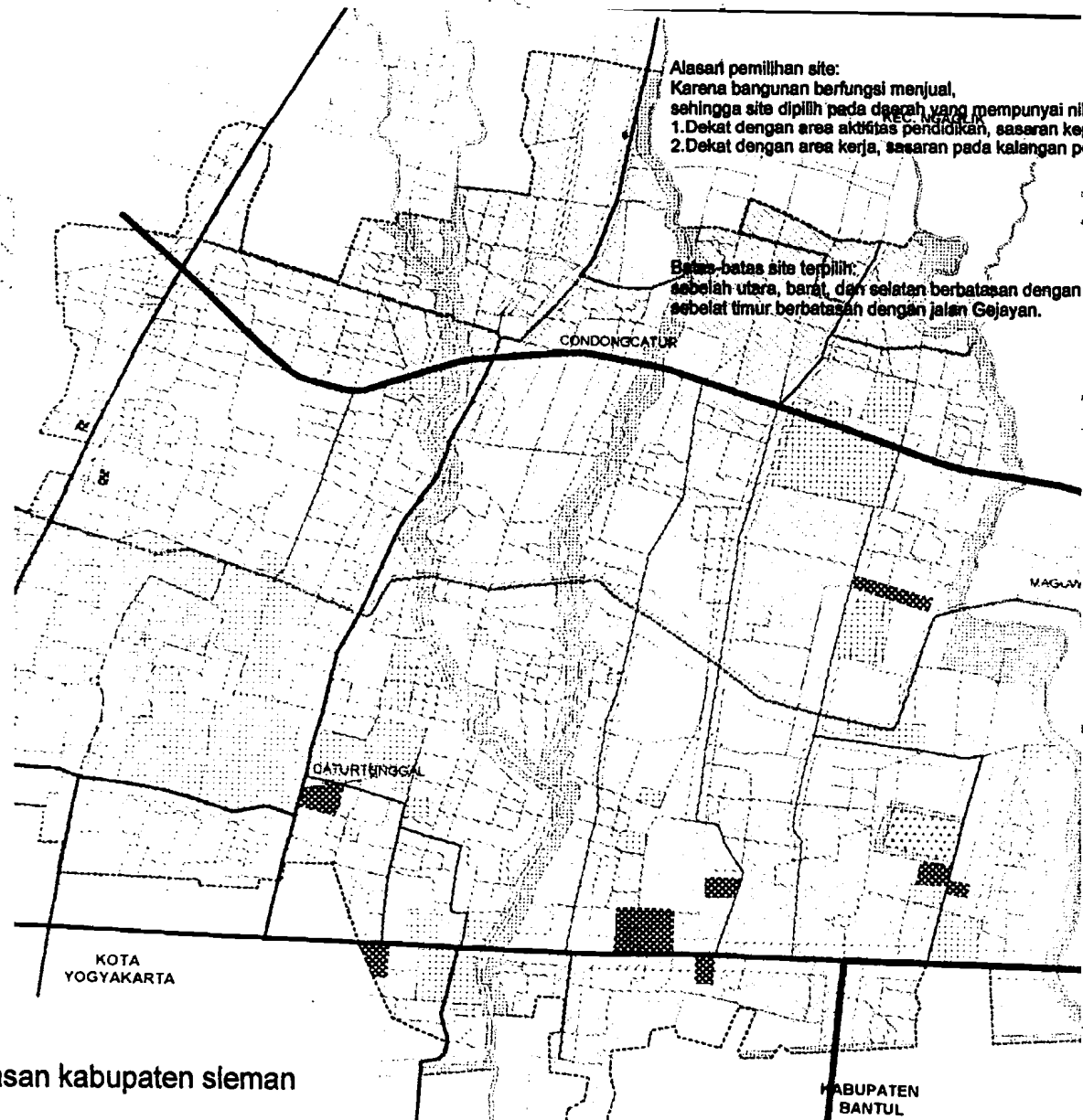
Ruang pusat pada organisasi radial pada umumnya berbentuk teratur, lengan-lengan linear dimana ruang pusat menjadi porosnya, mungkin mirip satu sam lainnya dalam bentuk dan panjang dan mempertahankan keteraturan bentuk organisasi secara keseluruhan.

Variasi tertentu dari organisasi radial adalah pola baling-baling dimana lengan-lengan linearnya berkembang dari sisi sebuah pusat berbentuk segi empat atau bujur sangkar. susunan ini menghasilkan suatu pola dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi ruang pusatnya.



**IV
SITE**

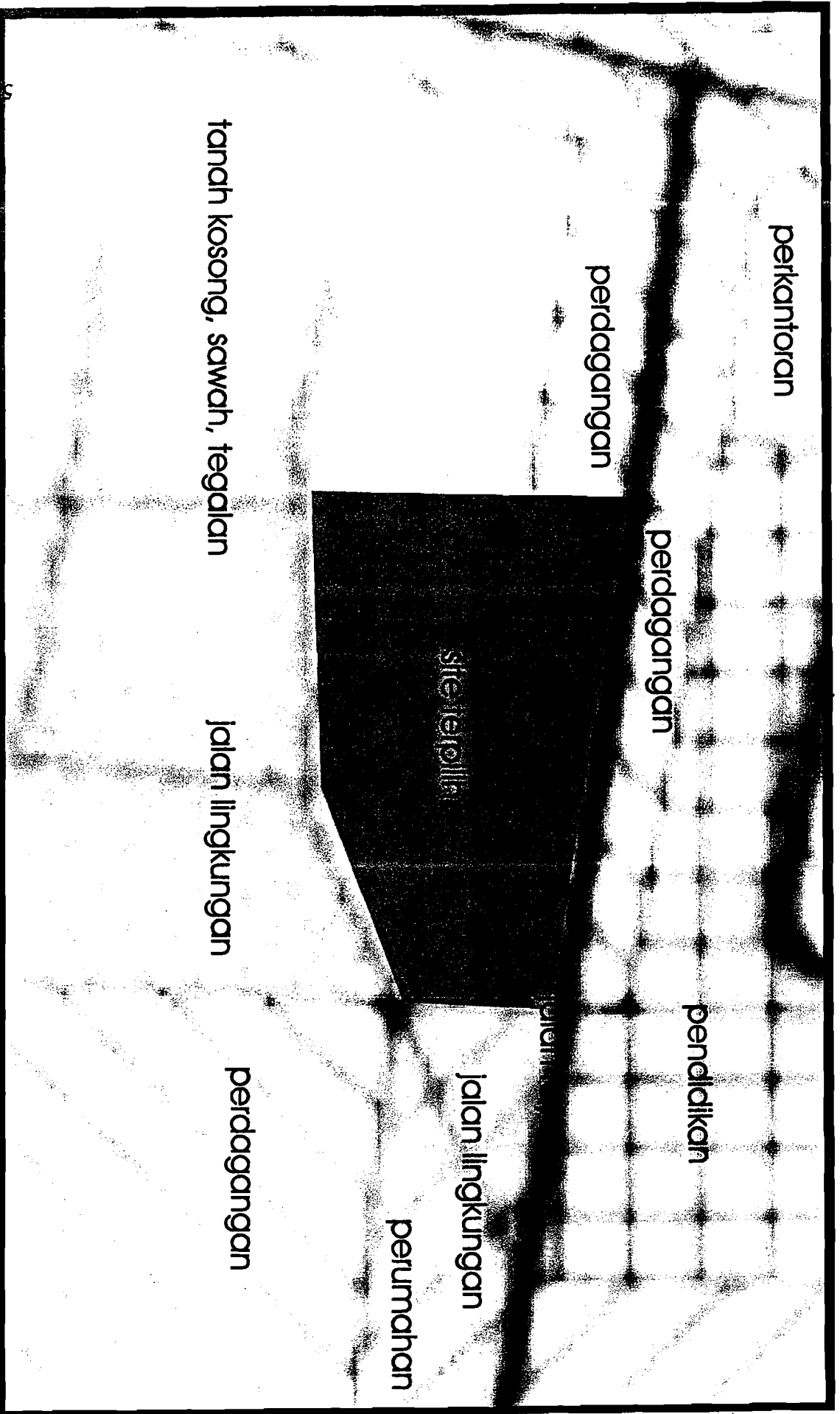




Alasan pemilihan site:
 Karena bangunan berfungsi merjual, sehingga site dipilih pada daerah yang mempunyai nilai jual terhadap konsumen dan tepat sasaran:
 1. Dekat dengan area aktifitas pendidikan, sasaran kepada kalangan akademisi.
 2. Dekat dengan area kerja, sasaran pada kalangan pekerja/ eksekutif.

Batas-batas site terpilih:
 sebelah utara, barat, dan selatan berbatasan dengan jalan lingkungan
 sebelah timur berbatasan dengan jalan Gojayan.

Sekitar site terpilih terdapat:
 1. Riol kota, jaringan drainase
 2. Jalan lingkungan yang telah diperkeras dengan lebar 5m.
 3. Area sekitar site didominasi oleh perdagangan dan perumahan penduduk.



perkantoran

perdagangan

perdagangan

Siterelilla

pendidikan

perumahan

Jalan lingkungan

perumahan

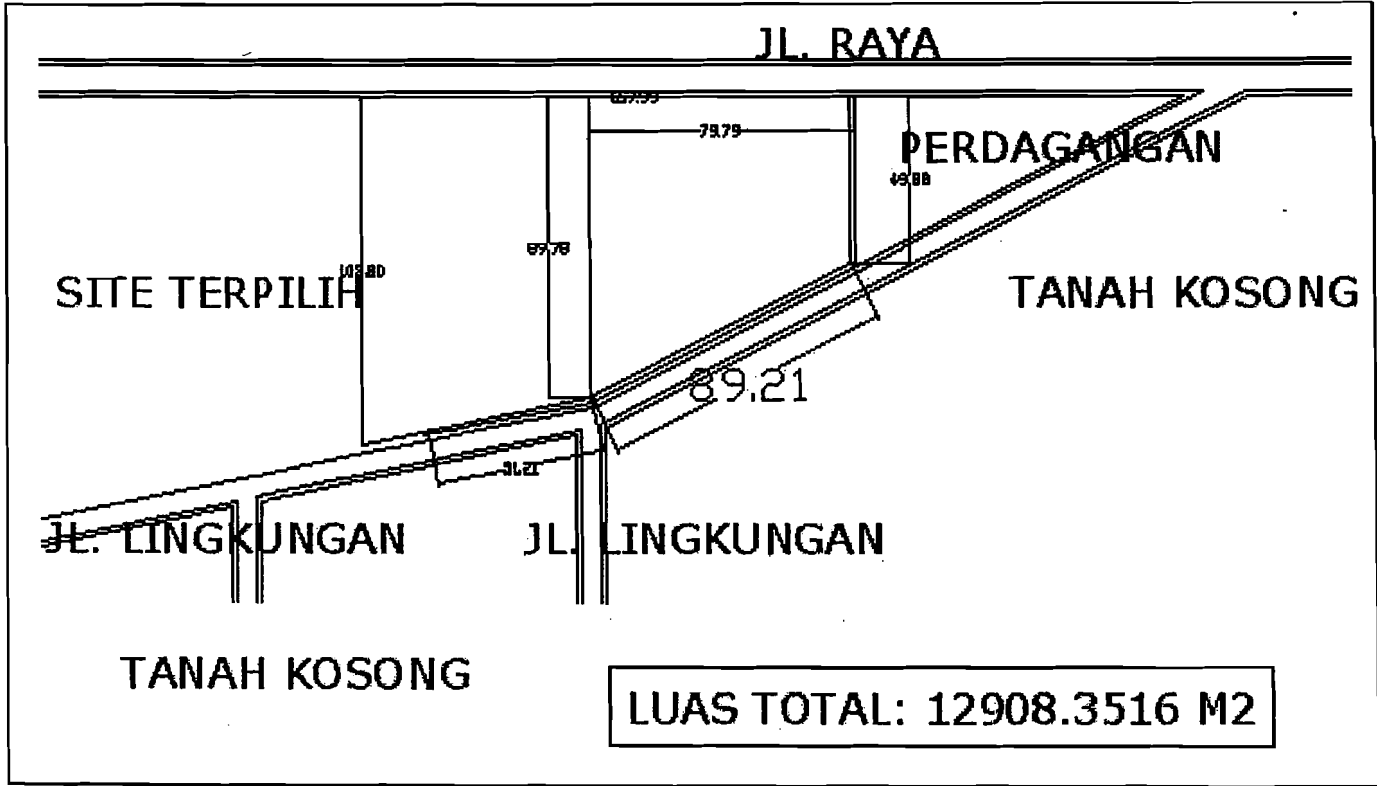
tanah kosong, sawah, tegalan

Jalan lingkungan

perdagangan

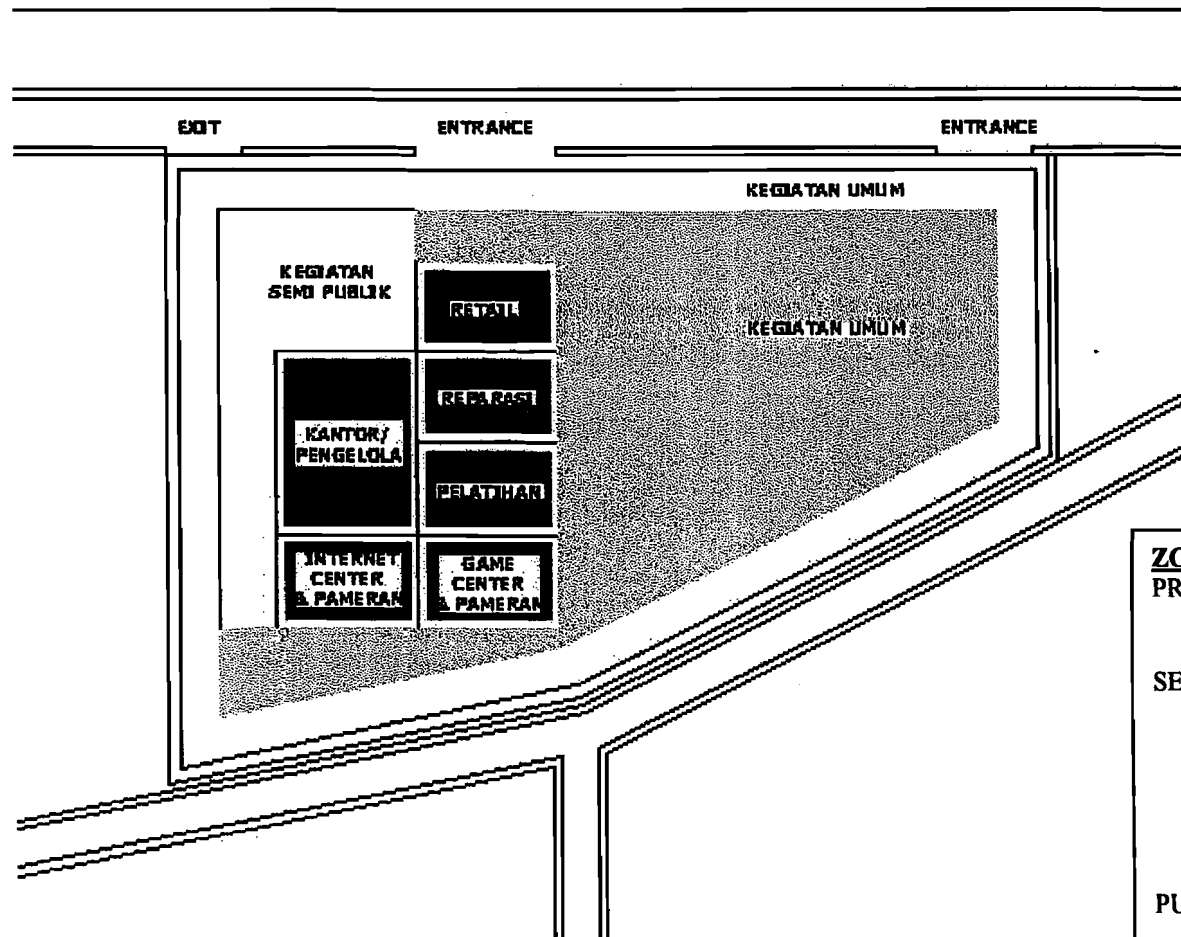
skala 1 : 5000

SITE TERPILIH



V
KONSEP

PLOTTING



ZONNING:

PRIVATE:

- PENGELOLA
- PELATIHAN

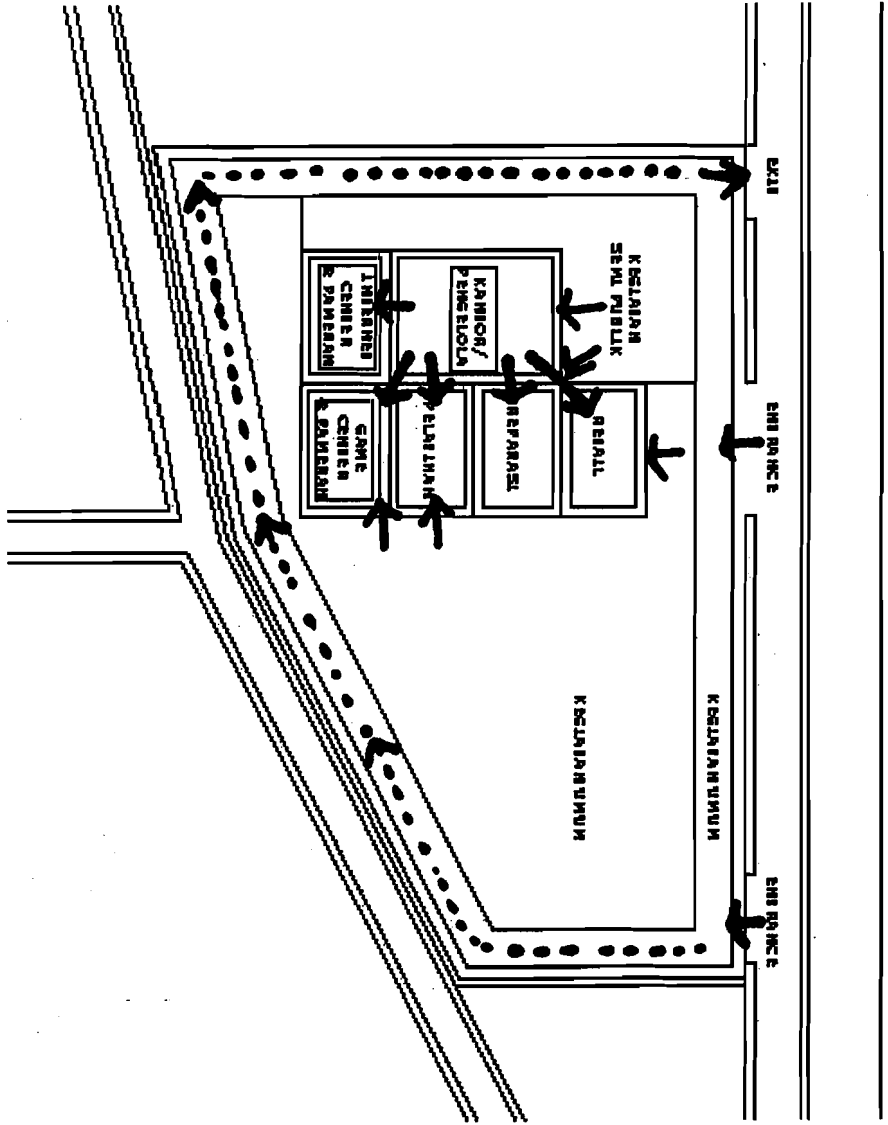
SEMI PRIVATE:

- PAMERAN
- SEMINAR
- REPARASI
- JUAL BELI/ RETAIL
- GAME CENTER
- INTERNET

PUBLIC:

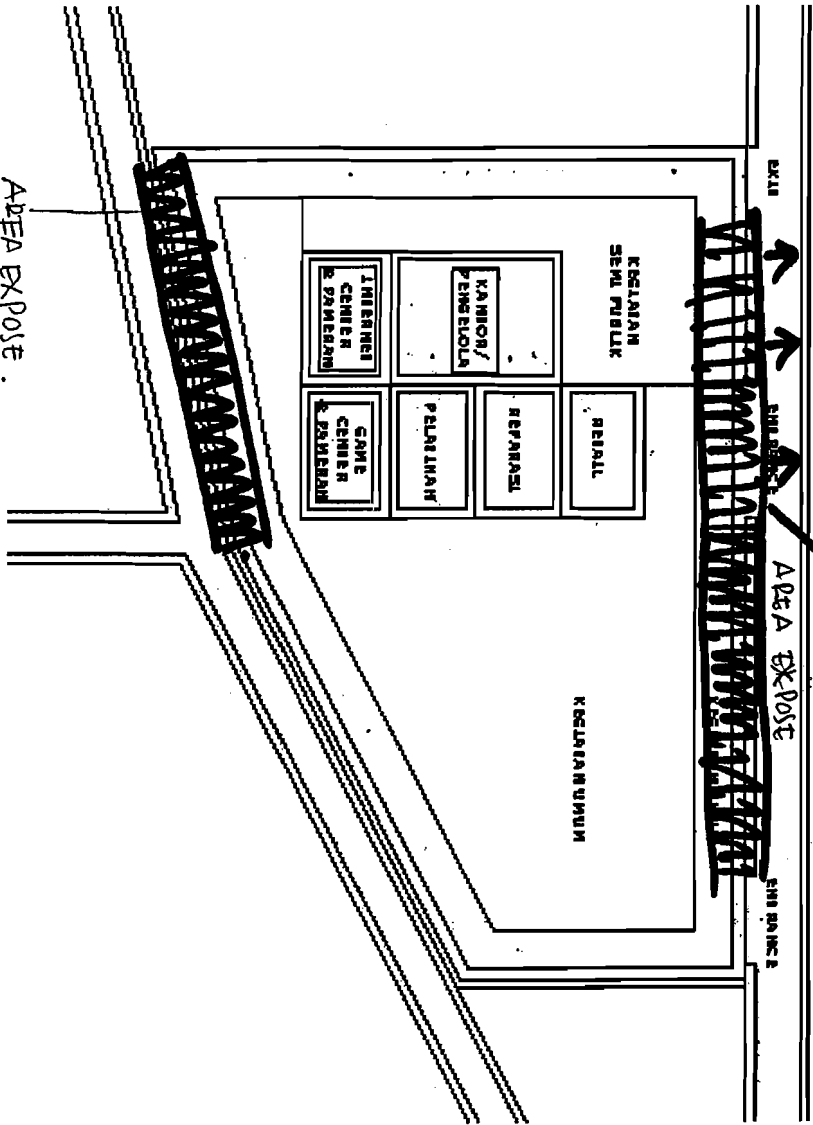
- KEGIATAN UMUM

SIRKULASI

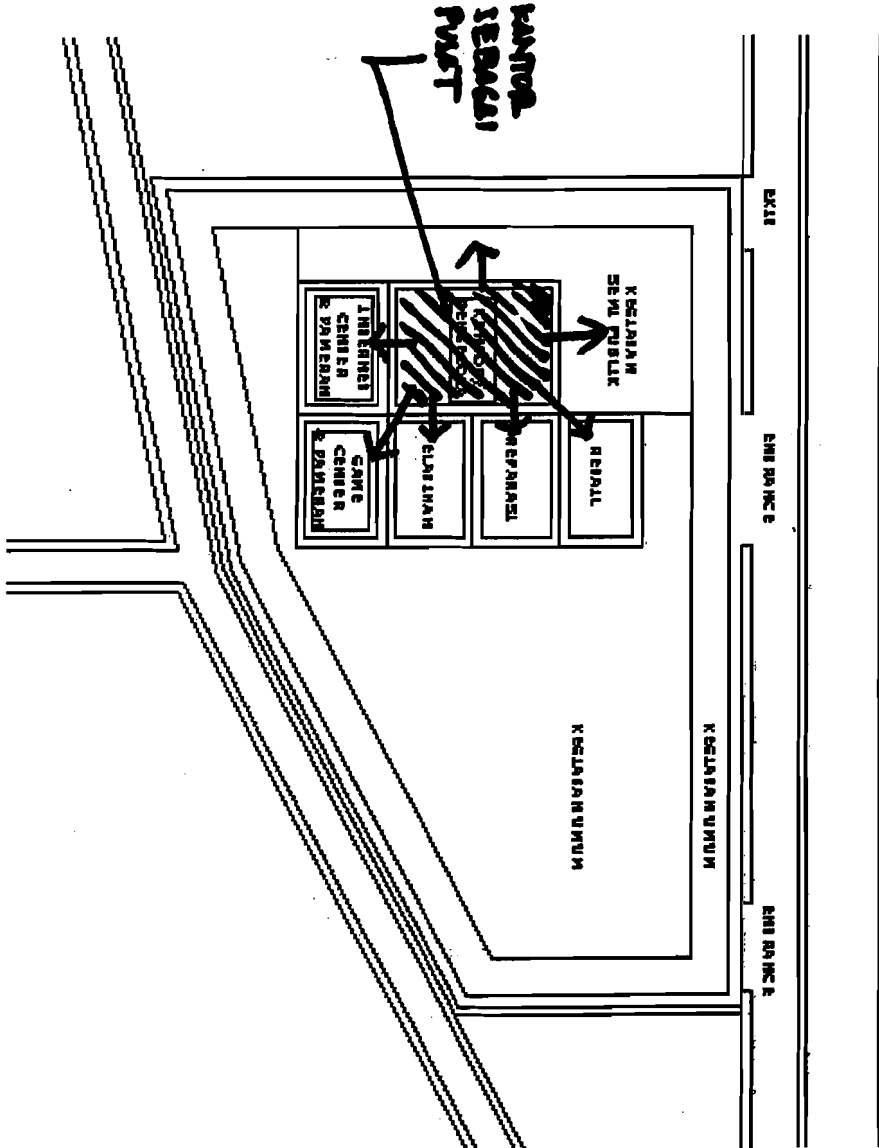


AREA EKSPOSE

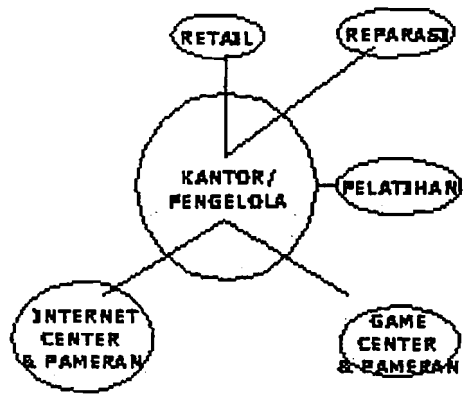
potensial Identifikasi (I.C.)



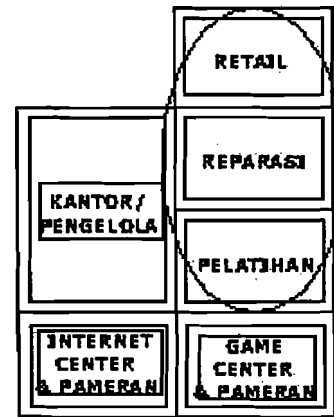
AREA EKSPOSE.



SIPUKLALI BANGUNAN.

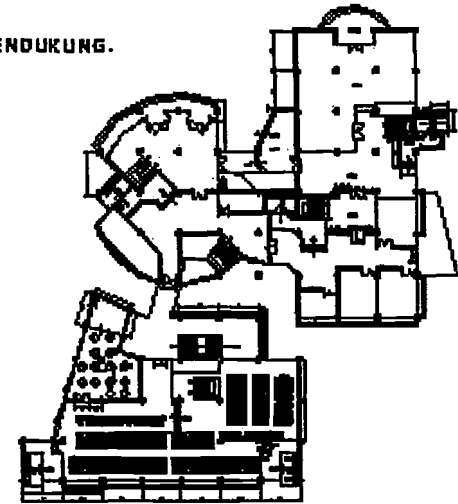


1

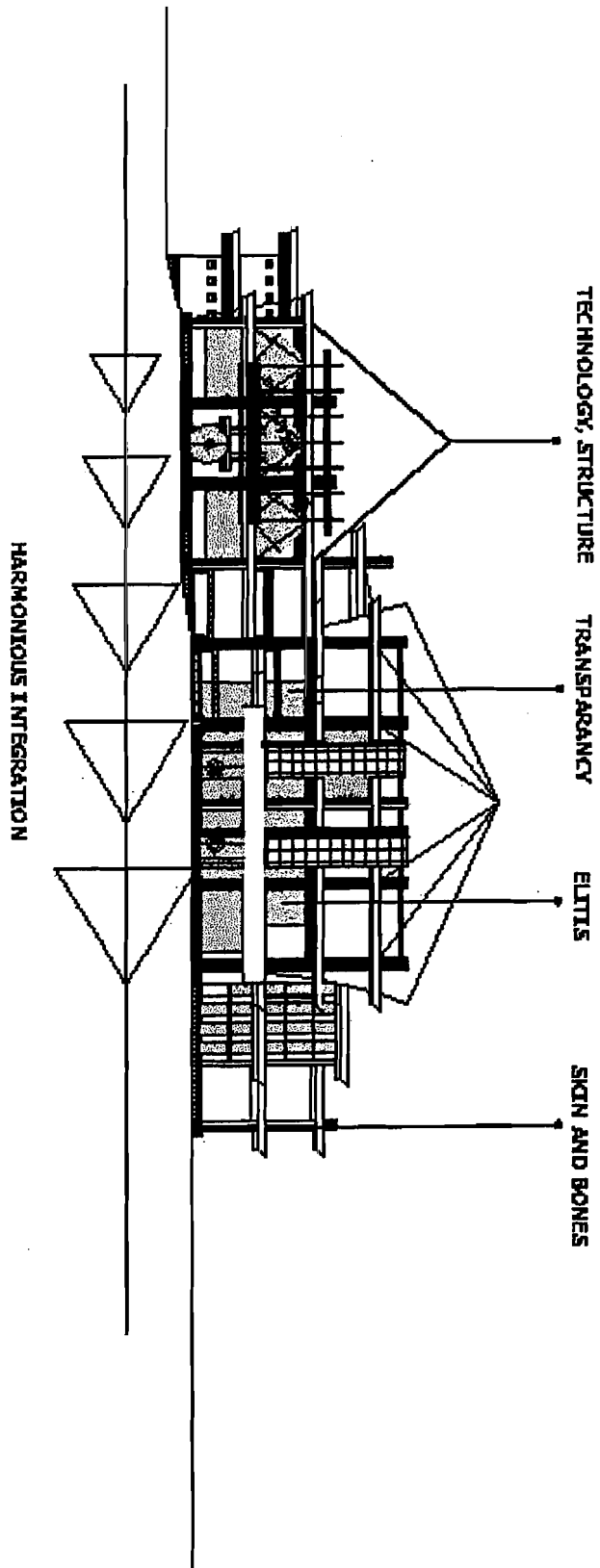


2

RETAIL-REPARASI-PELATIHAN
MEMPUNYAI HUB. SANGAT ERAT
KARENA SEBENARNYA KETIGA
KEGIATAN TERSEBUT SALING MENDUKUNG.

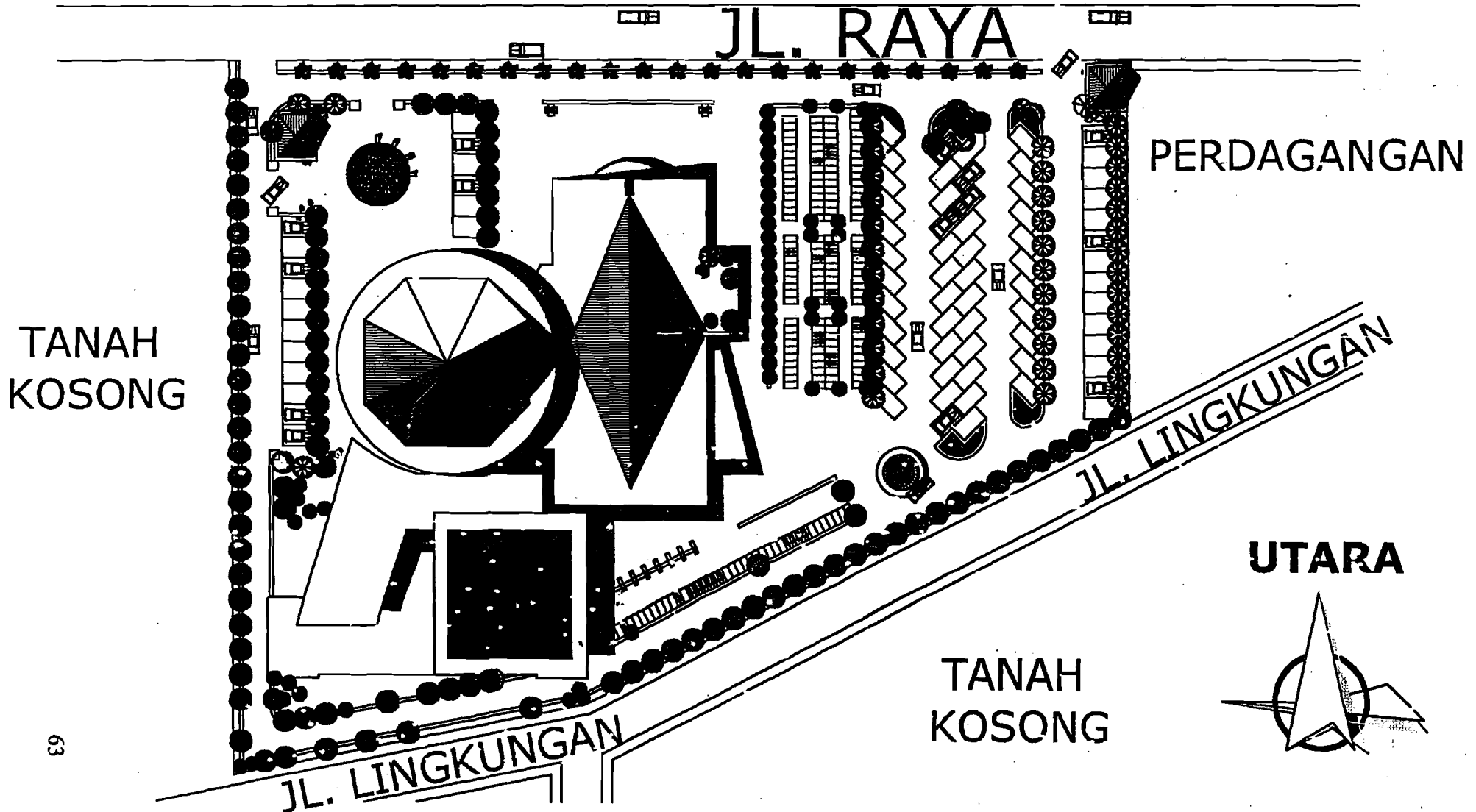


3



PENGEMBANGAN RANCANGAN

PERDAGANGAN



TANAH KOSONG

PERDAGANGAN

JL. LINGKUNGAN

UTARA

TANAH KOSONG

JL. LINGKUNGAN

63

TUGAS AKHIR <small>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN REKONSTRUKSI UNIVERSITAS AHMAD DAHLI</small>	PERIODE II SEMESTER GANJIL TH. 2003/2004	COMPUTER CENTER DI YOGYAKARTA ARSITEKTUR MODERN BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI	DOSEN PEMBIMBING N. HANINDYOTO MO, MSA	IDENTITAS MAHASISWA NAMA YUS YOGO PALMAREKAS	JUDUL GAMBAR RITUAL	SKALA 1 : 200	LEMBAR 8 (DELAPAN)	JMLAH GAMBAR 12 (DUA BELAS)	L'PUSAN PERUBAHAN
			NO MAHASISWA 06 012 102	TANDA TANGAN					

PERDAGANGAN

JL. RAYA

PERDAGANGAN

TANAH
KOSONG

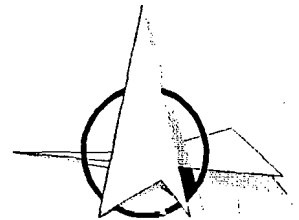
JL. LINGKUNGAN

UTARA

TANAH
KOSONG

JL. LINGKUNGAN

64



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II,
SEMESTER GANJIL
TH. 2003/2004

COMPUTER CENTER DI YOGYAKARTA
ARSITEKTUR MODERN,
BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI

Dosen Pembimbing
N. HANCOYOYO MOJEA

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA
TRI YOGO PURNADIGRESE
NO MAHASISWA
00 842 102
TANDA TANGAN

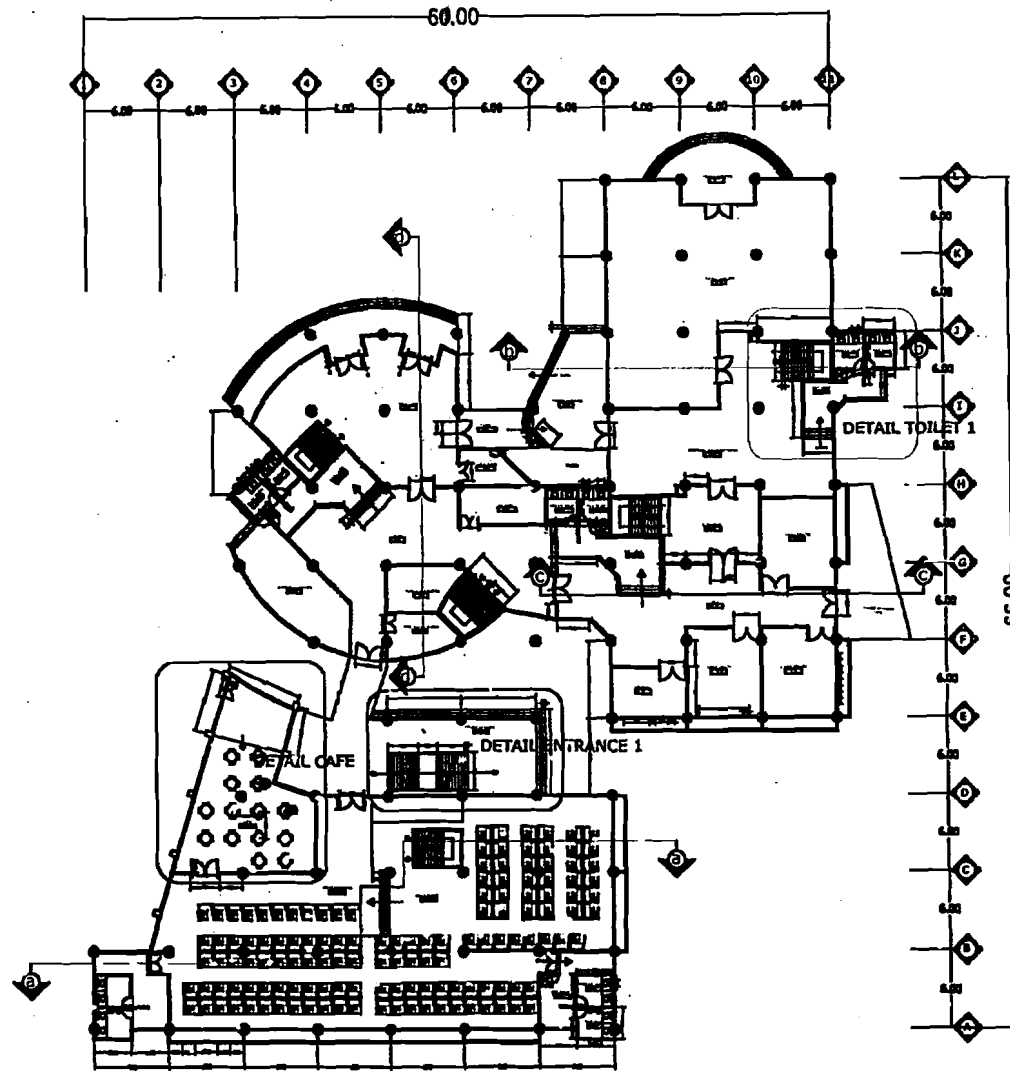
JUDUL GAMBAR
SITE PLAN

SKALA
1 : 25

LEMBAR
7 (TUJUH)

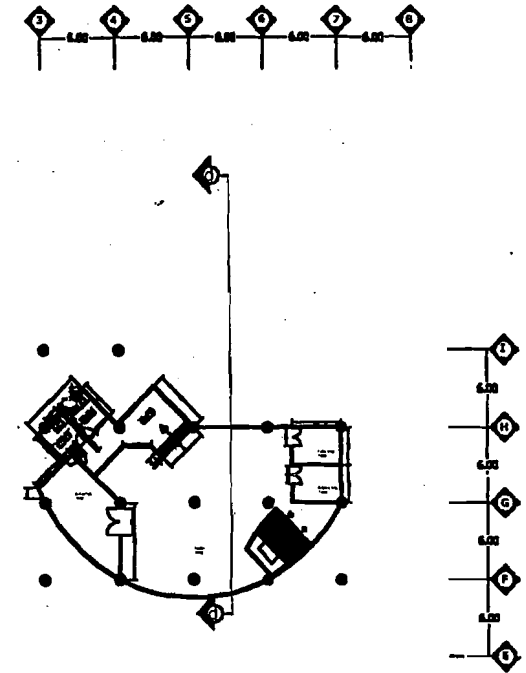
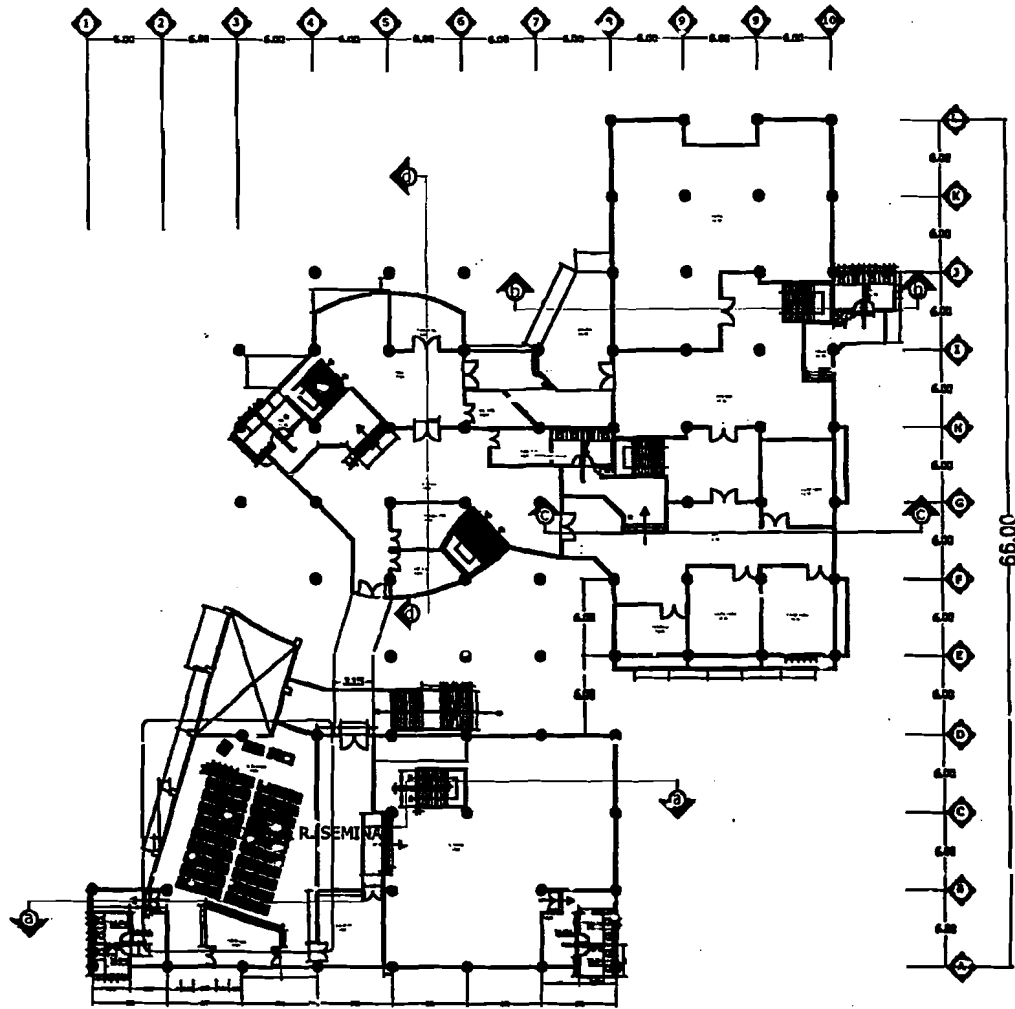
JUMLAH GAMBAR
12 (DUASBELAS)

LEMBAR PENYEMPURNAHAN

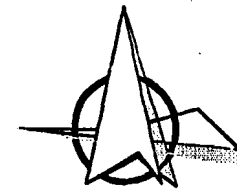


65

TUGAS AKHIR <small>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS GUNARAJA</small>	PERIODE II SEMESTER GANJIL TH. 2003/2004	COMPUTER CENTER DI YCGYAKARTA ARSITEKTUR MODERN BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI	<small>DOKUMEN PERENCANAAN</small>	<small>IDENTITAS BANGUNAN</small>	<small>JUMLAH LEMBAR</small>	<small>SKALA</small>	<small>LEMBAR ISI</small>	<small>JUMLAH GAMBAR</small>	<small>LEMBAR PERLENGKAPAN</small>
			<small>0. HASIL RENCANA</small>	<small>NO. DAN JUDUL GAMBAR</small> <small>TAMBA TANDA</small>	<small>NO. DAN JUDUL GAMBAR</small> <small>NO. DAN JUDUL GAMBAR</small>	<small>1 (SATU)</small>	<small>1 (SATU)</small>	<small>1 (SATU)</small>	

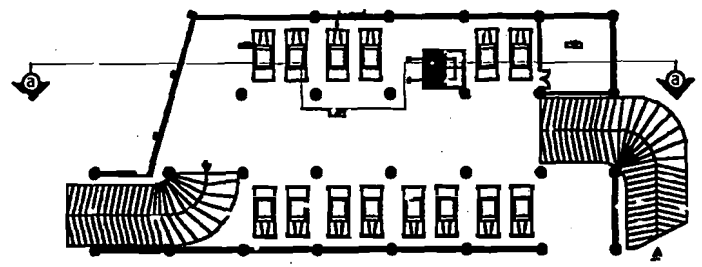
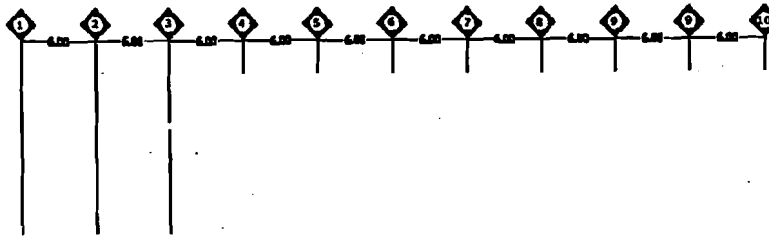


UTARA

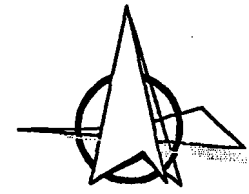


99

TUGAS AKHIR <small>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA</small>	PERIODE II SEMESTER GANJIL TH. 2003/2004	COMPUTER CENTER DI YOGYAKARTA ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI	<small>Disusun & Dibuat oleh</small> N. NARISYOHARAJA	<small>IDENTITAS NAMA BUNDA</small> SIKALIA YUSDI PAMUNGKAL	<small>JUMLAH GAMBAR</small> 10 (DUA LANTAIAN + 12)	<small>SKALA</small> 1 : 500	<small>LIMBANG RUMAH</small> 6 (DUA)	<small>JUMLAH DILUBANG</small> 12 (DUA DUA)	<small>LIMBANG PERUBAHAN</small>
			<small>DIREKTOR UPTD</small> DIK. 012 132	<small>DIK. 012 132</small>	<small>SKALA</small> 1 : 500	<small>LIMBANG RUMAH</small> 6 (DUA)	<small>JUMLAH DILUBANG</small> 12 (DUA DUA)	<small>LIMBANG PERUBAHAN</small>	

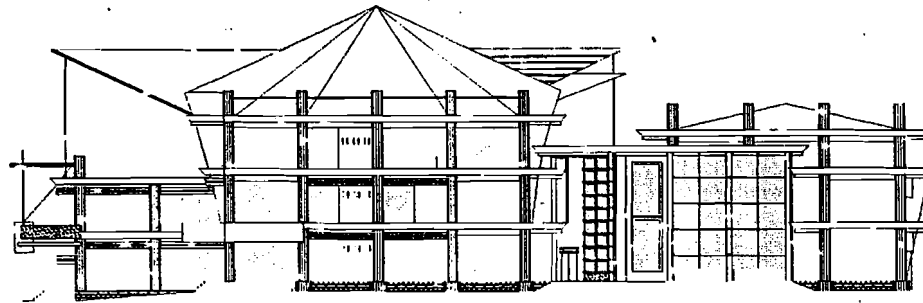
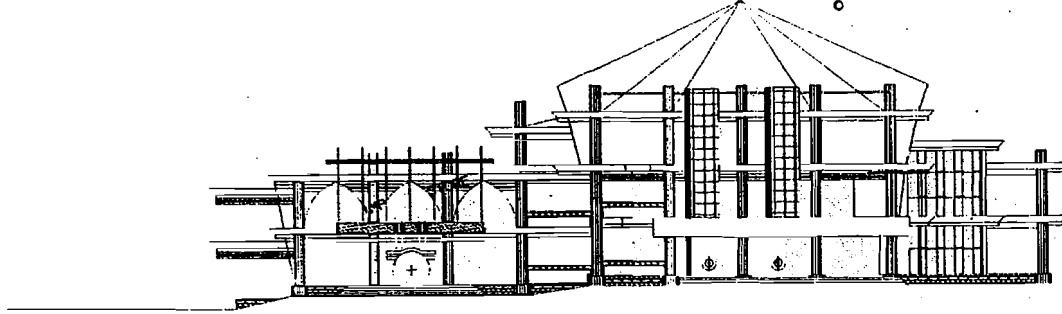


UTARA

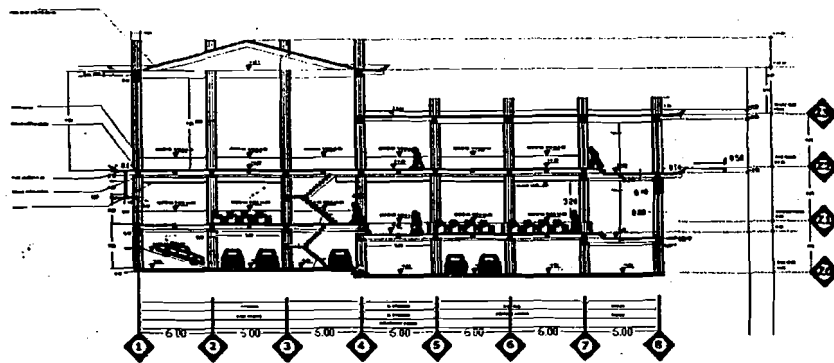


67

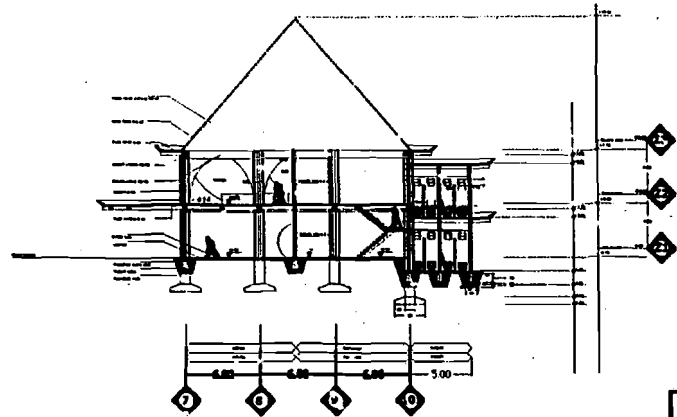
TUGAS AKHIR <small>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS SENI, SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SEWU MANGROEDHA</small>	PERIODE II SEMESTER GANJIL TH. 2003/2004	COMPUTER CENTER DI YOGYAKARTA ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI	<small>DOKUMEN PERENCANAAN</small>	<small>IDENTITAS PERENCANAAN</small>	<small>JUDUL GAMBAR</small>	<small>SKALA</small>	<small>LEMBAR DISE</small>	<small>JUMLAH GAMBAR</small>	<small>LEMBAR PERENCANAAN</small>
			<small>N. NALANDAYOGYAKARTA</small>	<small>SIKSA</small> <small>DIK. MELALUI BERSAMA</small> <small>TAMBA PANGGILAN</small>	<small>0204140101</small> <small>02 042 101</small>	<small>1 : 500</small>	<small>5 (TIGA)</small>	<small>12 (DUA BELAS)</small>	



TUGAS AKHIR <small>JURNAL ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SUMBER HIDUP</small>	PERIODE II SEMESTER GANJIL TH. 2003/2004	COMPUTER CENTER DI YOGYAKARTA ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI	DOKUMEN PERENCANAAN	KELOMPOK KERJA	JUJUR, BERGAMBAR	SKALA	LAMBAYUT	JANGKA WAKTU	LAMBAYUTAN
			<small>NO. 1</small> D. NAMBAYONGKALANA	<small>NO. 1</small> YU YONO PANGRABU <small>NO. 2</small> DE DE DE <small>NO. 3</small> TANDA TANGGA	TAMPAK UTAMA TAMPAK SISI	1 : 500	6 (LAPAT)	10 (HARI & MALAM)	



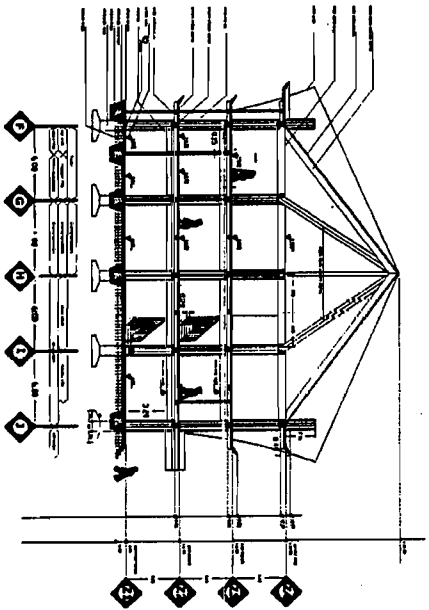
POT. A-A



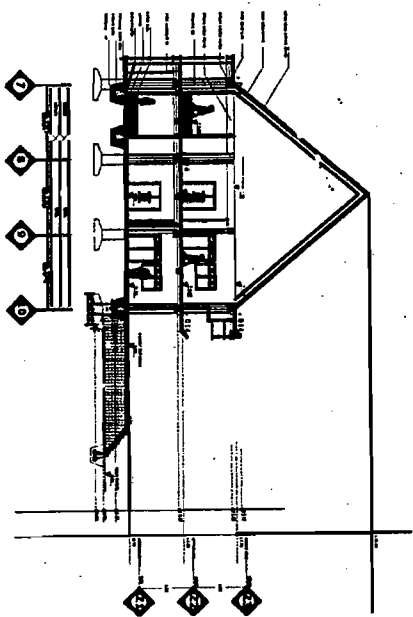
POT. B-B

69

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SEBELA MAREK	PERIODE II SEMESTER GANJIL TH. 2003/2004	COMPUTER CENTER DI YOGYAKARTA ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI	DOSEN PEMBIMBING		JUDUL BAHAS POT. A-A POT. B-B	SKALA 1 : 200	LEMBAR NO 0 (dari)	JUMLAH BAHAS 12 BUAH BILAH	LEMBAR PERBAHASAN
			N. HANINDYATUNJANDA	NAMA TRI YODO PANGLIKAS NO BELAKANG 20 012 102 TAMBA TANDA					

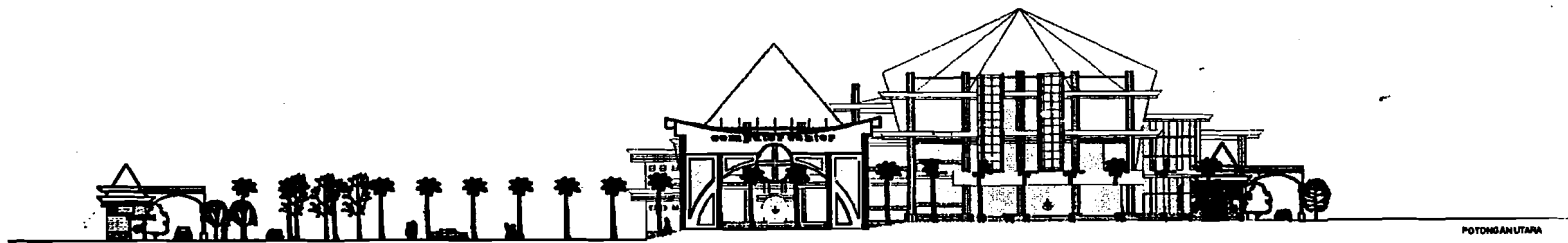


POT. C-C

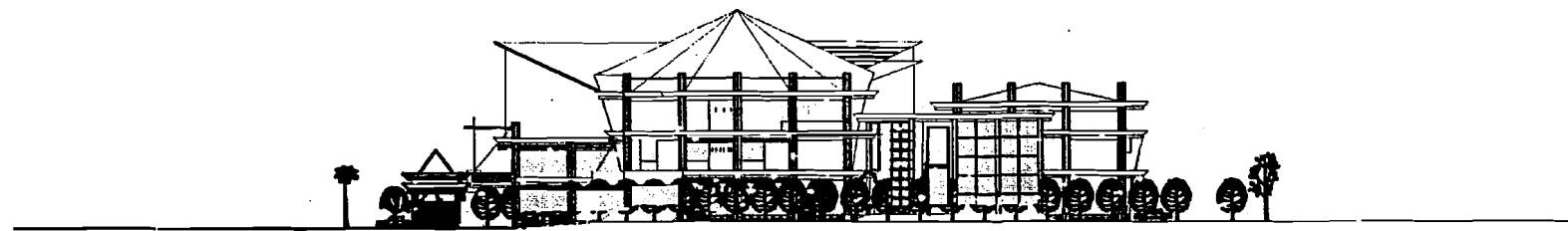


POT. D-D

TUGAS AKHIR <small>Jurnal dan arsitektur 1. Makalah dan gambar 2. Laporan dan gambar</small>		PERIODE I SEMESTER GAJAH TH. 2003/2004		COMPUTER CENTER DI YOGYAKARTA <small>ANASTIKTORIA MODERNA BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI</small>		<small>NO. DAN NAMA BANGUNAN</small> NO. 101-2003/2004 PERIODE I SEMESTER GAJAH TH. 2003/2004		<small>NO. DAN NAMA BANGUNAN</small> NO. 101-2003/2004 PERIODE I SEMESTER GAJAH TH. 2003/2004		<small>NO. DAN NAMA BANGUNAN</small> NO. 101-2003/2004 PERIODE I SEMESTER GAJAH TH. 2003/2004		<small>NO. DAN NAMA BANGUNAN</small> NO. 101-2003/2004 PERIODE I SEMESTER GAJAH TH. 2003/2004		<small>NO. DAN NAMA BANGUNAN</small> NO. 101-2003/2004 PERIODE I SEMESTER GAJAH TH. 2003/2004		<small>NO. DAN NAMA BANGUNAN</small> NO. 101-2003/2004 PERIODE I SEMESTER GAJAH TH. 2003/2004		<small>NO. DAN NAMA BANGUNAN</small> NO. 101-2003/2004 PERIODE I SEMESTER GAJAH TH. 2003/2004	
--	--	---	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--

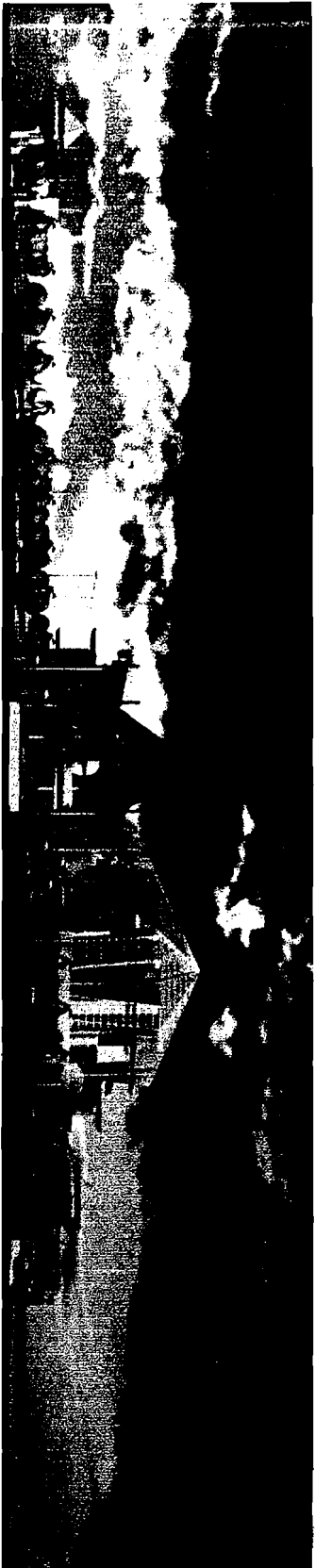


POTONGAN UTAMA

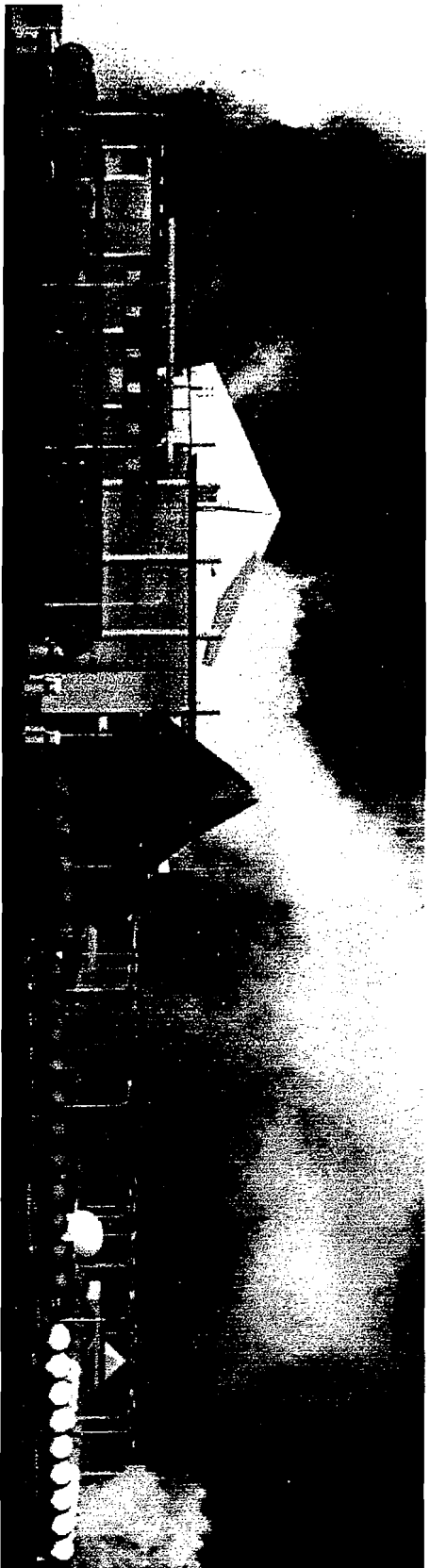


POTONGAN JARAT

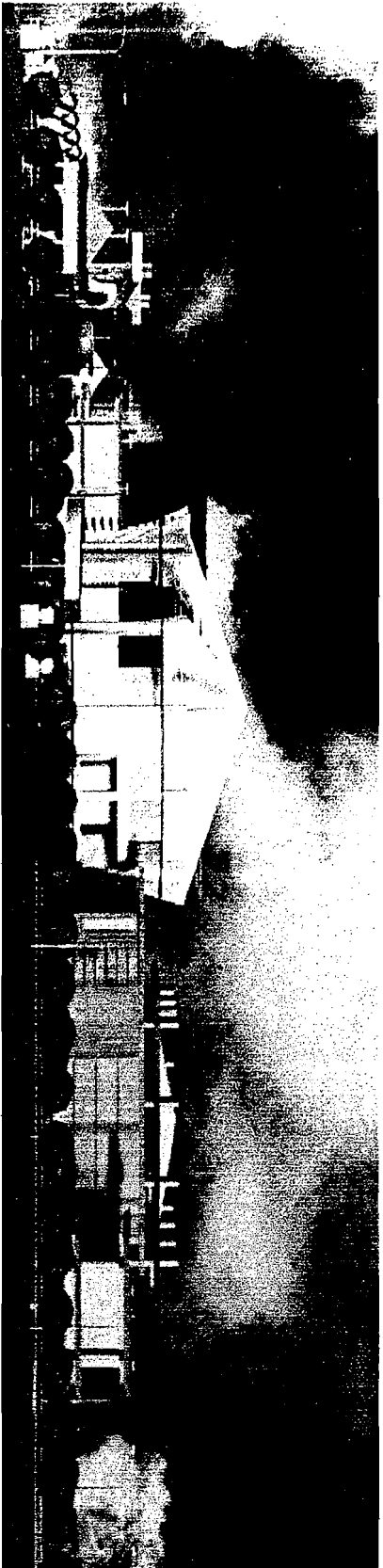
TUGAS AKHIR <small>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</small>	PERIODE II • SEMESTER GANJIL TH. 2003/2004	COMPUTER CENTER DI YOGYAKARTA ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI	DOSEN PEMBIMBING W. HANEDYOTOMOJUBA	IDENTITAS MAHASISWA NAMA THE YOGO PAMBANONAI NO. MAHASISWA 00 512 102 TANDA TANGAN	JUDUL GAMBAR POTONGAN RTE	SKALA 1 : 50	LEMBAR/HE 6 (SEMBILAN)	JUMLAH GAMBAR 12 (DUA BELAS)	LEMBAR PENYERAHAN



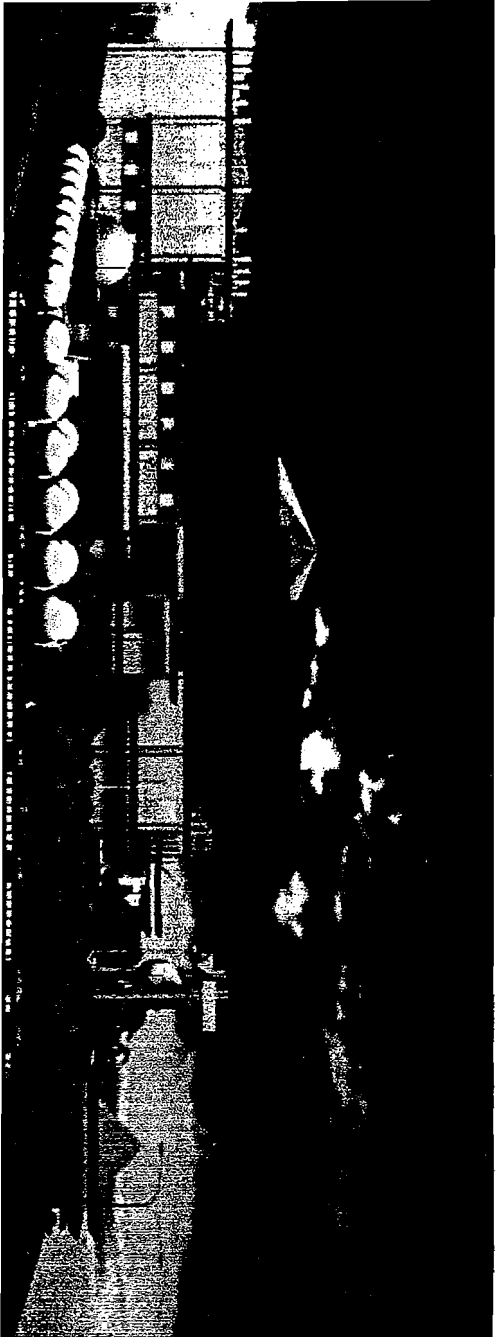
TAMPAK UTARA



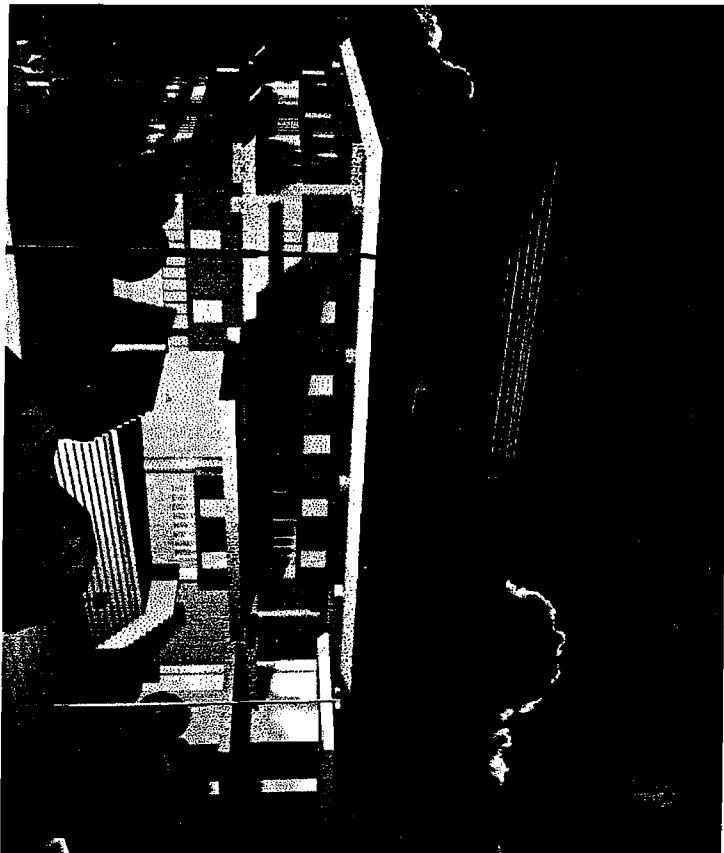
TAMPAK SELATAN



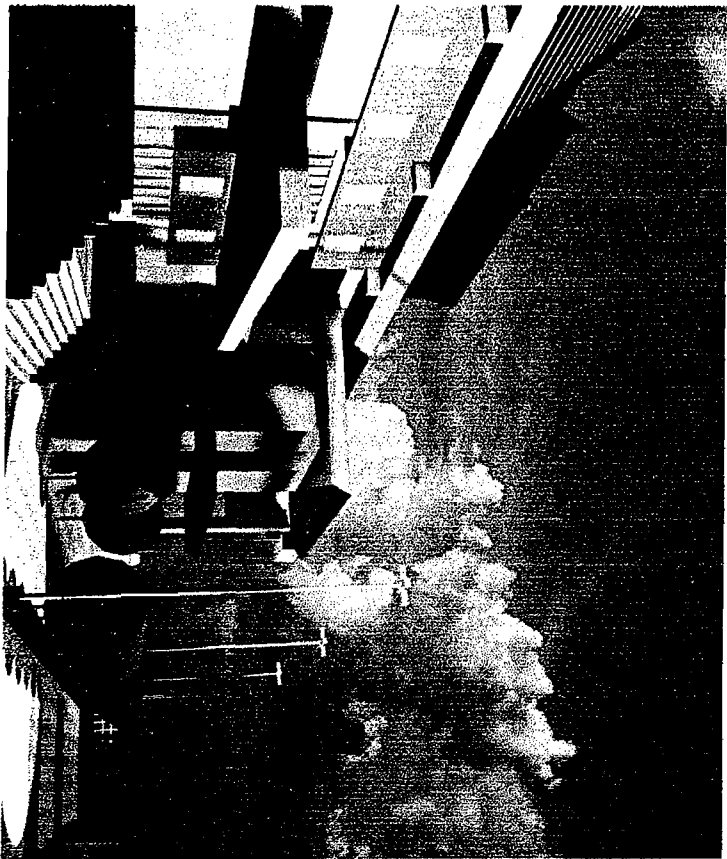
TAMPAK BARAT



TAMPAK TIMUR

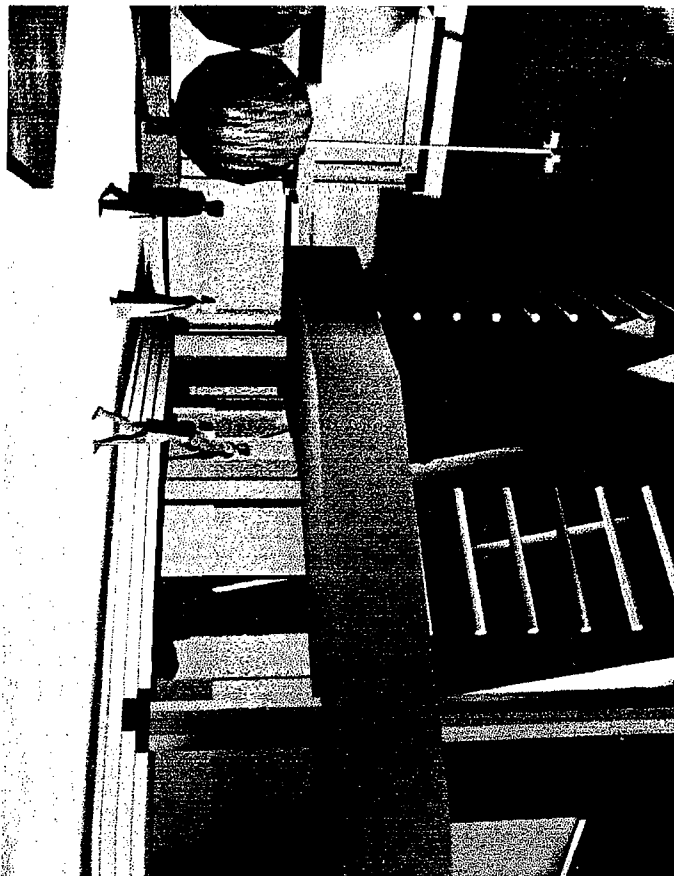


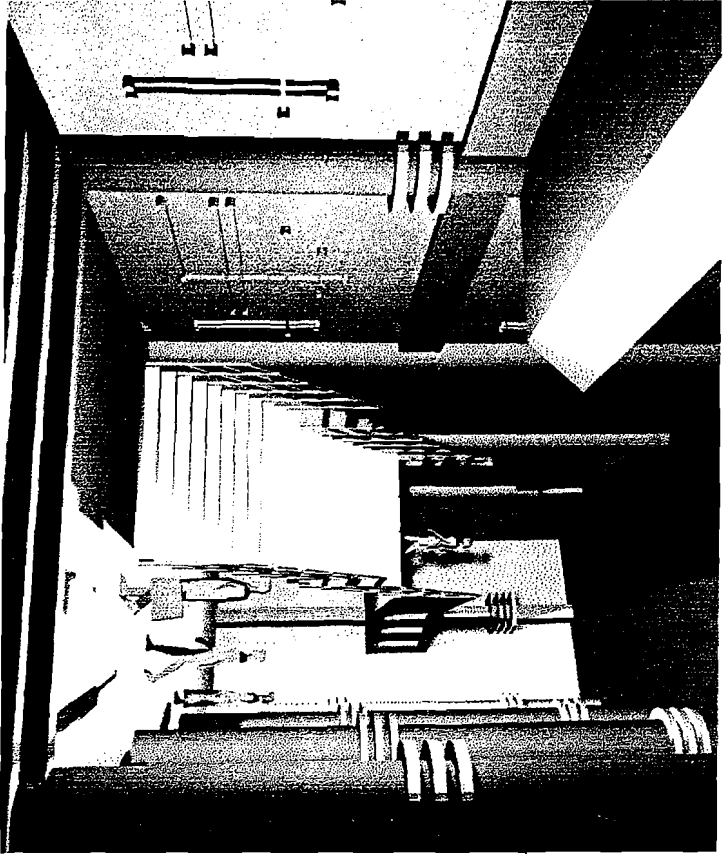
PELATIHAN KOMPUTER



PELATIHAN KOMPUTER

KANTOR

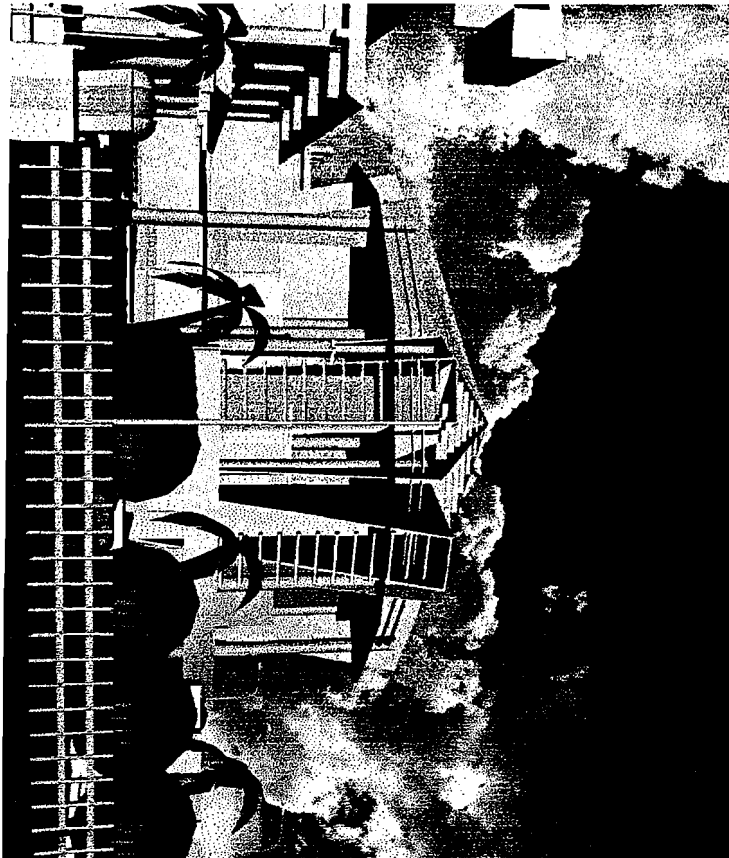




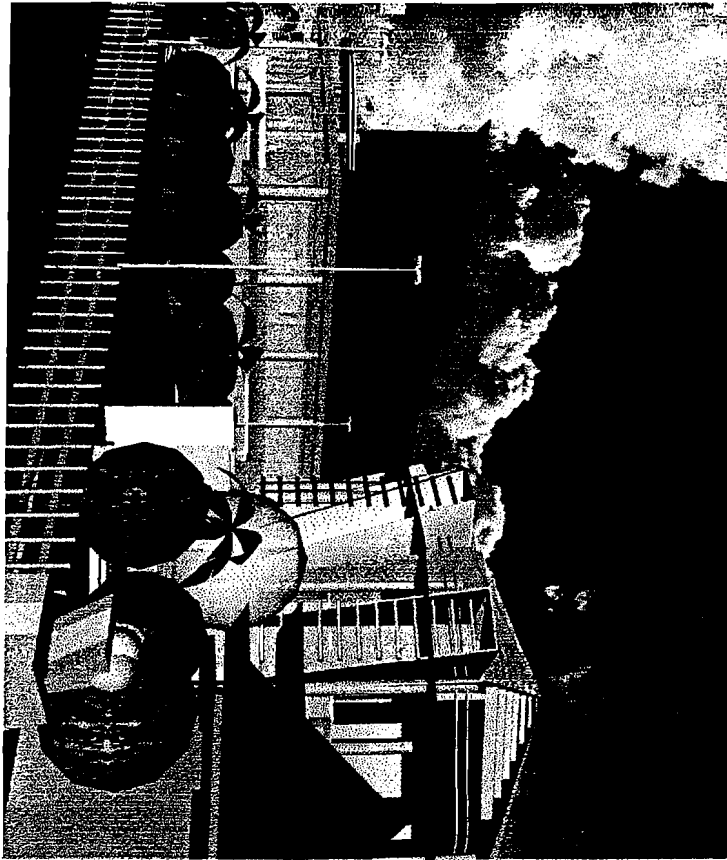
ENTRANCE INTERNET CENTER, GAME CENTER, SEMINAR, PAMERAN



PARKIR

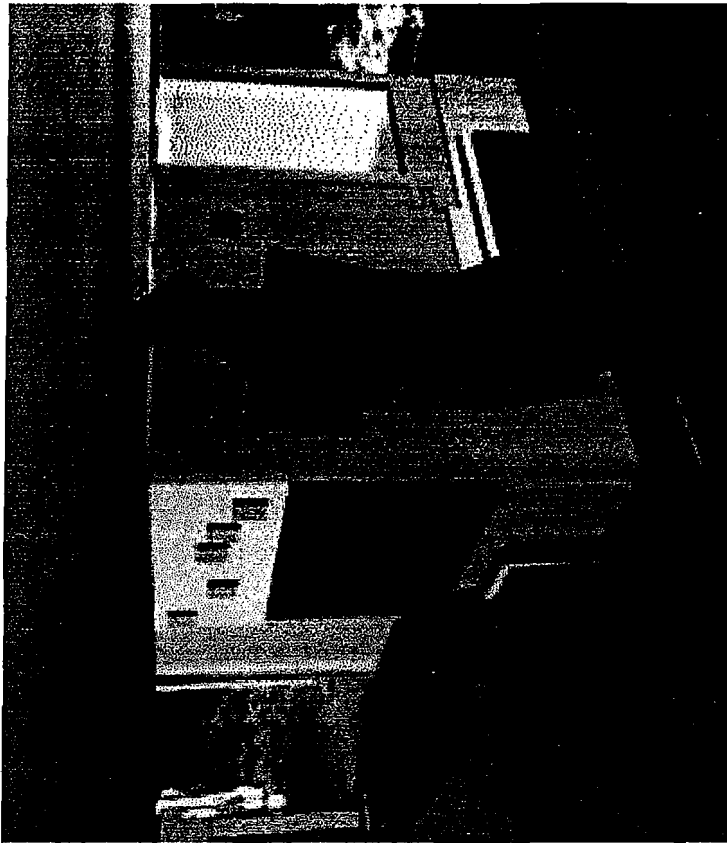


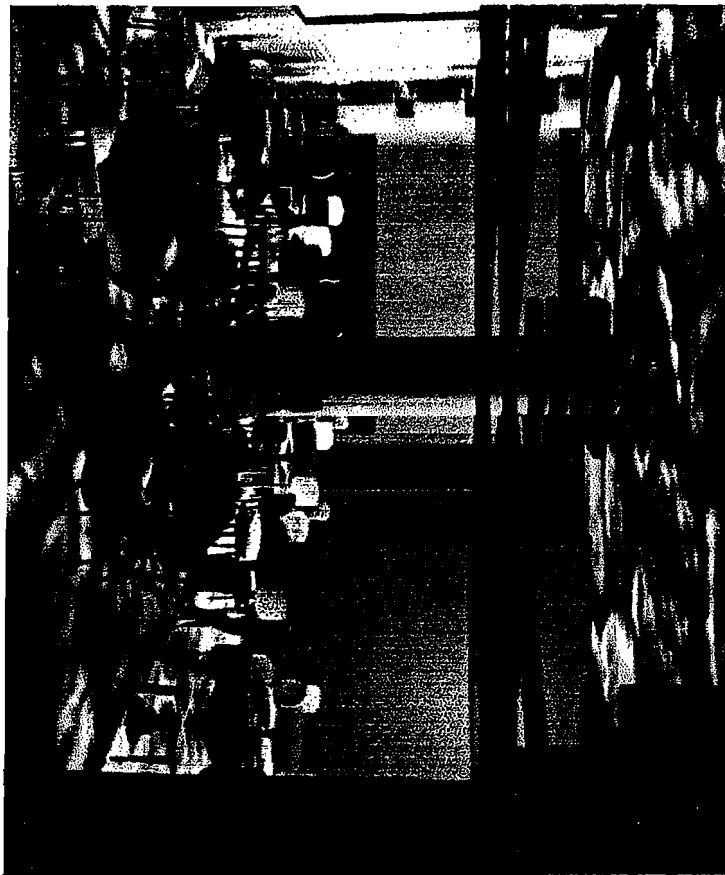
CORNER

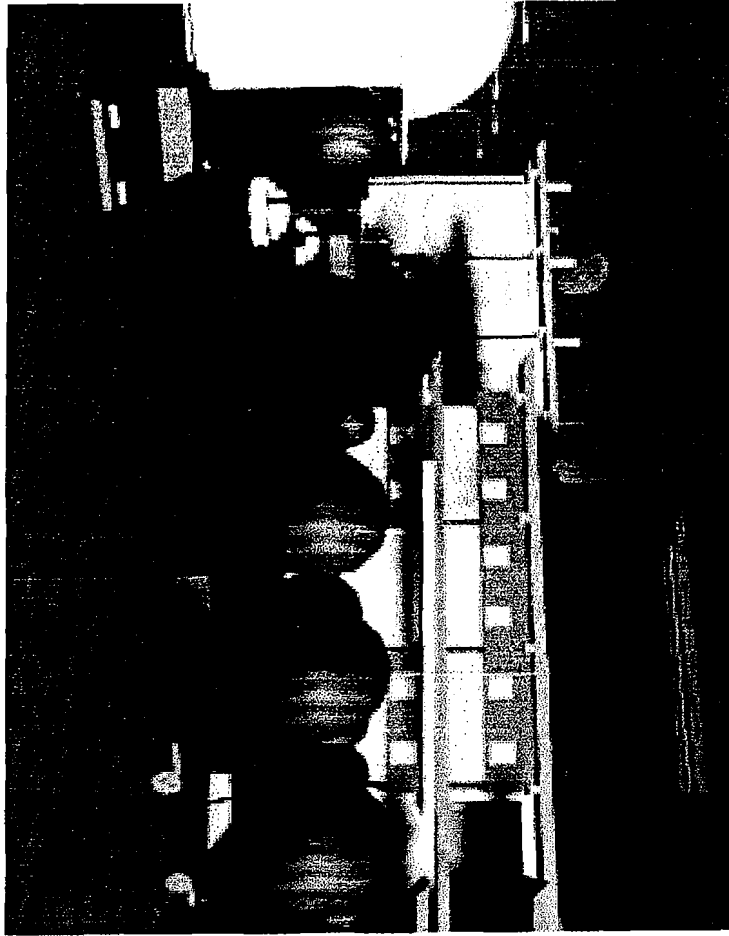


CORNER

SATPAM

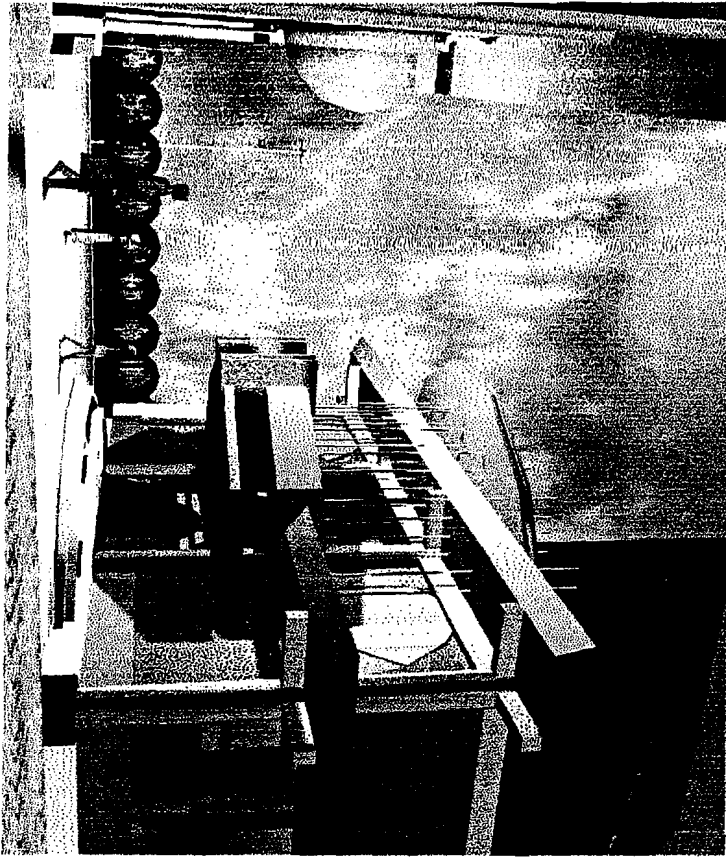






PARKIR

RETAIL/ JUAL BELI



ENTRANCE RETAIL

