

PERPUSTAKAAN FTSP UH  
HADIAH/RELI  
TGL. TERIMA : 15 Mei 2004  
NO. JUDIAL : 000 10 94  
NO. INV. : 512000 1094 001  
NO. INDUK. :

LAPORAN TUGAS AKHIR

**ARENA TEMPUR PAINTBALL  
DI UNGARAN**



**DHITA AULYA SULISTYA  
99 512 105**

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA

2003

**LEMBAR PENGESAHAN**  
LAPORAN TUGAS AKHIR  
BIDANG PERANCANGAN

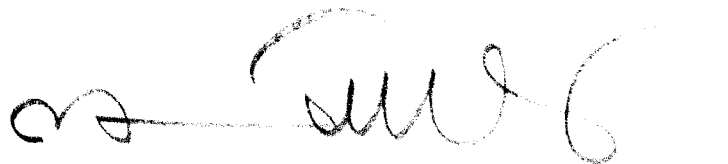
Telah diperiksa dan disetujui Laporan Tugas Akhir dengan judul

**ARENA TEMPUR PAINTBALL DI UNGARAN**

Disusun Oleh :  
**DHITA AULYA SULISTYA**  
**99 512 105**

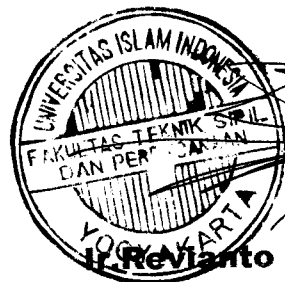
JOGJAKARTA, SEPTEMBER 2003

MENYETUJUI,  
Dosen Pembimbing



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

MENGETAHUI,  
Ketua Jurusan Arsitektur



**Ir. Reviyanto Budi Santosa, M. Arch.**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur kita panjatkan Kehadirat Allah SWT atas segala taufik dan hidayah-nya serta shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, ulama dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Berkat rahmat Allah pula sehingga pada saat ini penyusun dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul “ Arena Tempur Paintball di Ungaran “.

Tugas Akhir ini merupakan prasyarat untuk memperoleh predikat kesarjanaan Strata 1 dari Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta.

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

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

## ARENA TEMPUR PAINTBALL DI UNGARAN

### PAINTBALL BATTLE FIELD AT UNGARAN

Oleh:  
DHITA AULYA SULISTYA  
99 512 105

#### ABSTRAK

Ungaran sebagai kota yang cenderung hanya dilewati sebagai akses dari kota satu ke kota lainnya misalnya Semarang-Jogjakarta-Solo dianggap sebagai gerbang pariwisata. Jika ditelusuri mempunyai potensi wisata yang bagus untuk dikembangkan, dan akan menjadi prioritas Ungaran sebagai tempat transit karena sesuatu hal yang menarik. Tempat wisata yang sudah ada cenderung mengajak pengunjung untuk pasif (just to see), misalnya seperti candi, makam tua, museum yang sebagian besar orang belum tahu keberadaannya. Oleh karena itu arena rekreasi adventure yang bersifat berpetualang sangat bagus jika dikembangkan pada kota Ungaran, disamping potensi lahan yang berbukit dengan view bagus kota ini sudah mempunyai zona Penggaron dan dapat dikembangkan untuk arena permainan aktif yang dapat memanfaatkan lahan atau kontur yang sudah ada.

Untuk bisa mengakomodasikan semua potensi yang ada tersebut maka dikembangkan suatu perencanaan dan perancangan zona wisata pada kota Ungaran yang berupa arena permainan. Permainan ini menyerupai simulasi dari suatu pertempuran. Paintball, akan dirancang sebagai permainan aktif yang cukup menarik, didalamnya terdapat makna pembentukan mental dari para pemain itu sendiri tanpa mengabaikan strategi. Paintball adalah olah raga ekstrim yang dapat dimainkan oleh pria, wanita, tua dan muda dengan menggunakan senjata yang berpeluru gelantin bulat berisi cat dan berpendorong gas. Di dalam permainan ini tidak mengenal suku, agama maupun ras. Siapa yang punya nyali dan keberanian dapat mencoba kedahsyatan permainan ini.

Tahapan penulisan ini memperlihatkan bahwa rancangan Arena Tempur Paintball didukung oleh tampilan kontemporer dan kenyamanan sirkulasi serta interaksi ruang permainan tanpa mengabaikan fungsi, akan menjadikan sebuah permainan sebagai potensi pariwisata daerah Ungaran dengan citra **PAINTBALL**.

## DAFTAR ISI

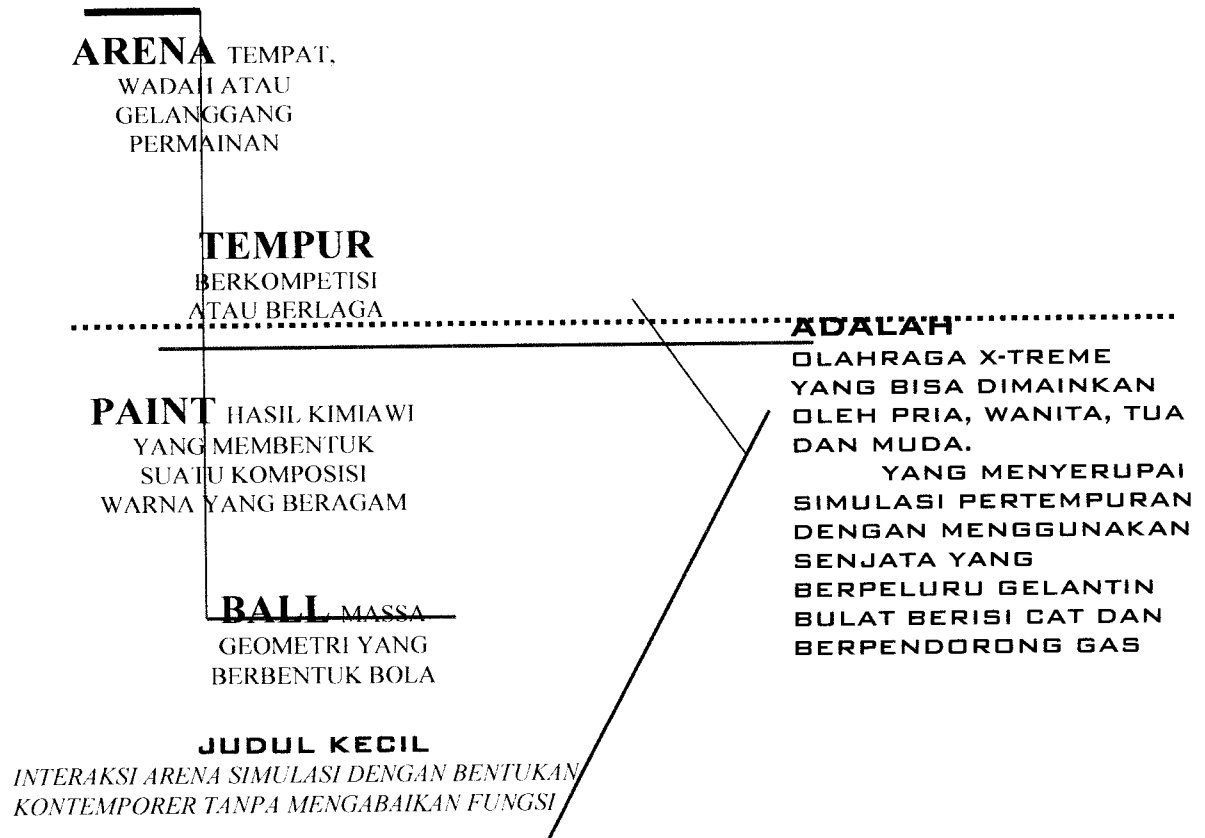
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
DAFTAR PUSTAKA	
PENDAHULUAN	
1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR .....	1
2. LATAR BELAKANG PROYEK .....	1
2.1. Pengertian Judul .....	1
2.2. Latar Belakang Permasalahan .....	2
2.2.1. Fenomena Awal .....	3
2.2.2. Motivasi Pemilihan Judul .....	4
2.3. Rumusan Permasalahan .....	5
3. SPESIFIKASI UMUM PROYEK .....	5
3.1. Lokasi .....	5
3.2. Luas Site .....	6
3.3. Luas Bangunan .....	6
3.4. Luas Parkir .....	6
3.5. Alasan Pemilihan Site .....	6
3.6. Batas Site .....	7
3.7. View dari Site .....	8
4. TUJUAN DAN SASARAN .....	9
4.1. Tujuan .....	9
4.2. Sasaran .....	9
5. METODE PEMBAHASAN .....	10
6. LINGKUP PEMBAHASAN .....	10
SKEMATIK	
LAPORAN PERANCANGAN	

1. **JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR**

**ARENA TEMPUR PAINTBALL DI UNGARAN**

2. **LATAR BELAKANG PROYEK**

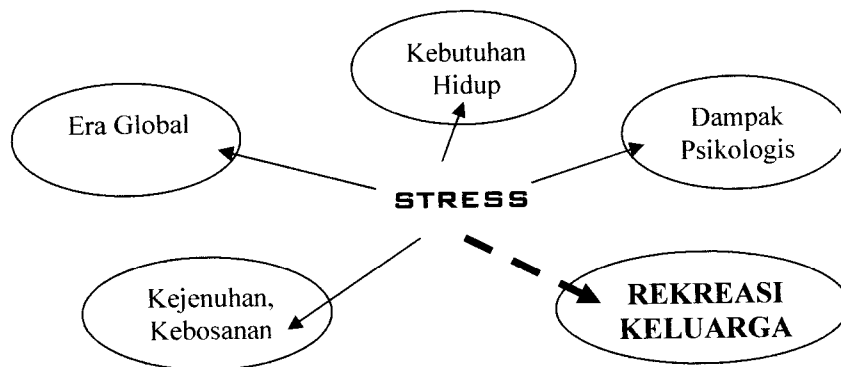
2.1. **PENGERTIAN JUDUL**



## 2.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Semakin banyak kebutuhan yang dibutuhkan manusia seiring dengan majunya tingkat perkembangan jaman. Dimana manusia akan berusaha untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya baik itu kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder. Untuk memenuhi segala ambisi manusia tersebut , manusia akan melakukan aktifitas sesuai kebutuhannya masing- masing. Rutinitas yang dikerjakan setiap harinya membuat perasaan bosan, letih, jenuh, dan stress yang berkepanjangan. Hal ini akan berdampak negatif terhadap kehidupan sehari- hari manusia itu sendiri.

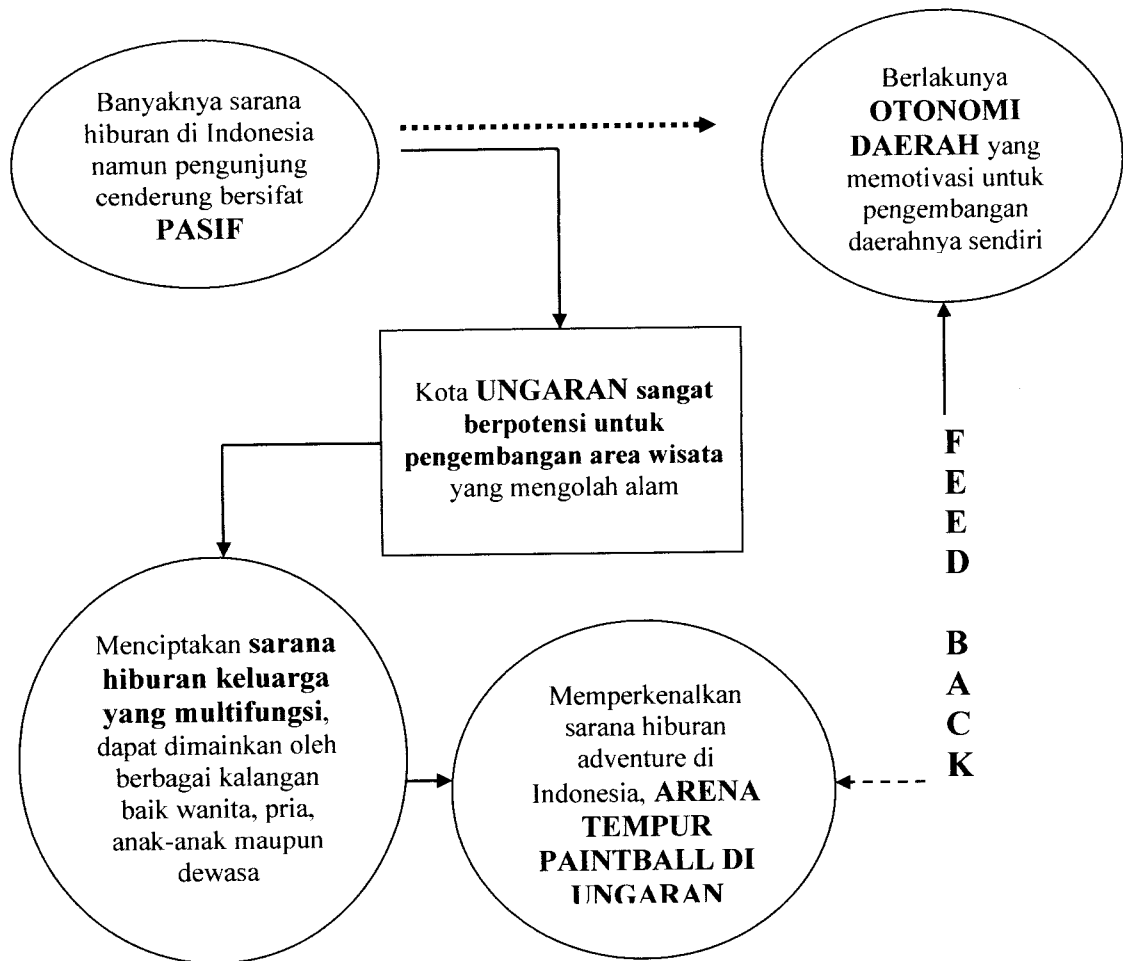
Banyak cara yang dapat dilakukan oleh manusia untuk menghilangkan stress tersebut, seperti berkunjung ke tempat perbelanjaan atau bepergian ke luar kota. Tetapi aktifitas yang dilakukan tersebut terkadang terasa membosankan.



### **2.2.1. Fenomena Awal**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan potensi wisata alamnya. Sebagian wilayahnya terdiri akan daratan yang berbukit-bukit. Setiap daerah di Indonesia kaya akan sumber daya alam sebagai aset kepariwisataan nusantara yang keberadaannya dapat bersaing dengan pariwisata mancanegara. Tetapi sumber daya alam tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh pemerintah daerah setempat. Dengan menghadirkan sarana olah raga *Paintball* yang dapat memanfaatkan potensi alam Indonesia ini dapat memberikan nuansa baru terhadap dunia kepariwisataan kita. Didukung oleh adanya referensi yang mengatakan sesuatu hal untuk permainan ini berupa kawasan, tetapi proyek tersebut bergerak pada sisi lingkup arena permainan indoor, semi indoor dan outdoor yang mempunyai keterikatan massa, sehingga bukan semata-mata proyek ini merupakan area hiburan dengan sebaran massa yang dapat membentuk sebuah kawasan.





### 2.2.2 Motivasi Pemilihan Judul

- a. Banyak sarana hiburan yang menciptakan pengunjung bersifat pasif, hanya sekedar melihat dan menikmati saja, sehingga terkesan membosankan, misalnya kebun binatang.

- b. Berusaha mengangkat tema peperangan yang mengingatkan kita akan event kanak-kanak, tetapi permainan tersebut tidak mempunyai arena main sendiri.
- c. Mengharapkan suatu penyediaan fasilitas hiburan selain sebagai Tempat Rekreasi juga sebagai tempat menggalang rasa solidaritas dan sportivitas, melatih mental dan emosi jiwa sehingga akan menciptakan rasa percaya diri bagi para pemain.
- d. Memperkenalkan suatu bentuk sarana hiburan baru khususnya di daerah Ungaran dengan memanfaatkan kondisi alam yang ada.

### **2.3. RUMUSAN PERMASALAHAN**

**BAGAIMANA INTERAKSI ANTARA BENTUKAN KONTEMPORER PADA SIMULASI ARENA TEMPUR PAINTBALL DAN FASILITAS PENDUKUNG YANG FUNSIONAL DAPAT TERCIPTA.**

**CONTEMPORARY FORMED INTERACTION AT PAINTBALL BATTLE FIELD AND FUNCTIONAL FACILITIES SUPPORTED.**

## **3. SPESIFIKASI UMUM PROYEK**

### **3.1. LOKASI**

Lokasi proyek berada di kabupaten Semarang, kecamatan Ungaran, desa Kalongan ± 6 km dari Jl. Gatot Subroto (jalan raya kota Ungaran).

### 3.2. LUAS SITE

Luas site yang ditetapkan adalah  $\pm 15.000 \text{ m}^2$ .

Luas site proyek  $\pm 14.900 \text{ m}^2$ .

### 3.3. LUAS BANGUNAN

Luas bangunan yang ditetapkan adalah  $\pm 10.000 \text{ m}^2$ .

Spesifikasi per level :

Basement:  $\pm 2.654 \text{ m}^2$

Ground Floor:  $\pm 3.837,5 \text{ m}^2$

First Floor:  $\pm 1.222 \text{ m}^2$

Second Floor:  $\pm 1.751 \text{ m}^2$

---

**LUAS BANGUNAN KESELURUHAN:**  
 $\pm 9.470,5 \text{ m}^2$

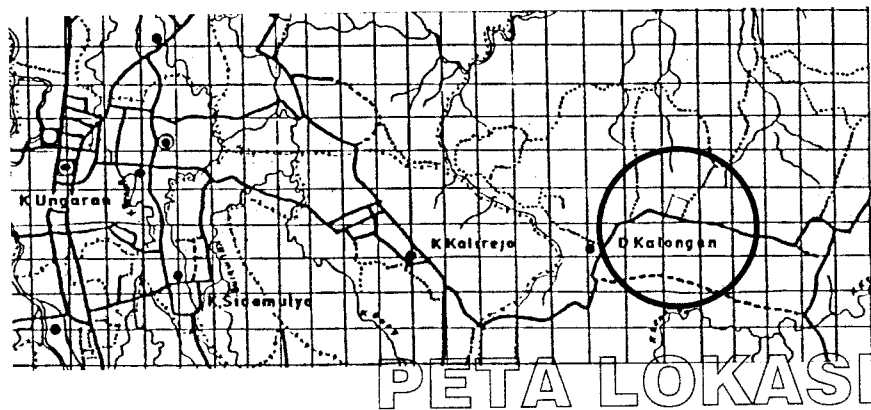
### 3.4. LUAS PARKIR

Luas parkir adalah  $\pm 3.587 \text{ m}^2$

### 3.5. ALASAN PEMILIHAN SITE

- a. Kota Ungaran merupakan area potensial akan adanya Kepariwisataaan.
- b. Tidak jauh dari rumah penduduk, yang diharapkan dapat memberi lapangan pekerjaan bagi mereka.

- c. Jalur utama jalan menuju lokasi masih dilewati angkutan kota yaitu mikrolet.
- d. Jenis site berupa bukit, yang dijadikan lahan pertanian ketela dengan luasan  $\pm 1,5$  Ha.



### 3.6. BATAS-BATAS SITE

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan bukit dengan kontur lebih rendah dan sedikit curam.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan lahan pertanian ketela dan jalan utama lokasi.
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan lahan kosong dengan kontur landai.
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan sawah dan hutan.

### 3.7. VIEW DARI SITE

- a. Utara, view kearah kota Semarang dan tampak sangat jauh lautan yang digunakan untuk pelabuhan kota Semarang.



- b. Selatan, view kearah gunung Ungaran dan hutan.



- c. Barat, view kearah gunung Ungaran dan lahan pertanian ketela, serta arah penduduk.



- d. Timur, view kearah hutan dan lahan pertanian ketela.

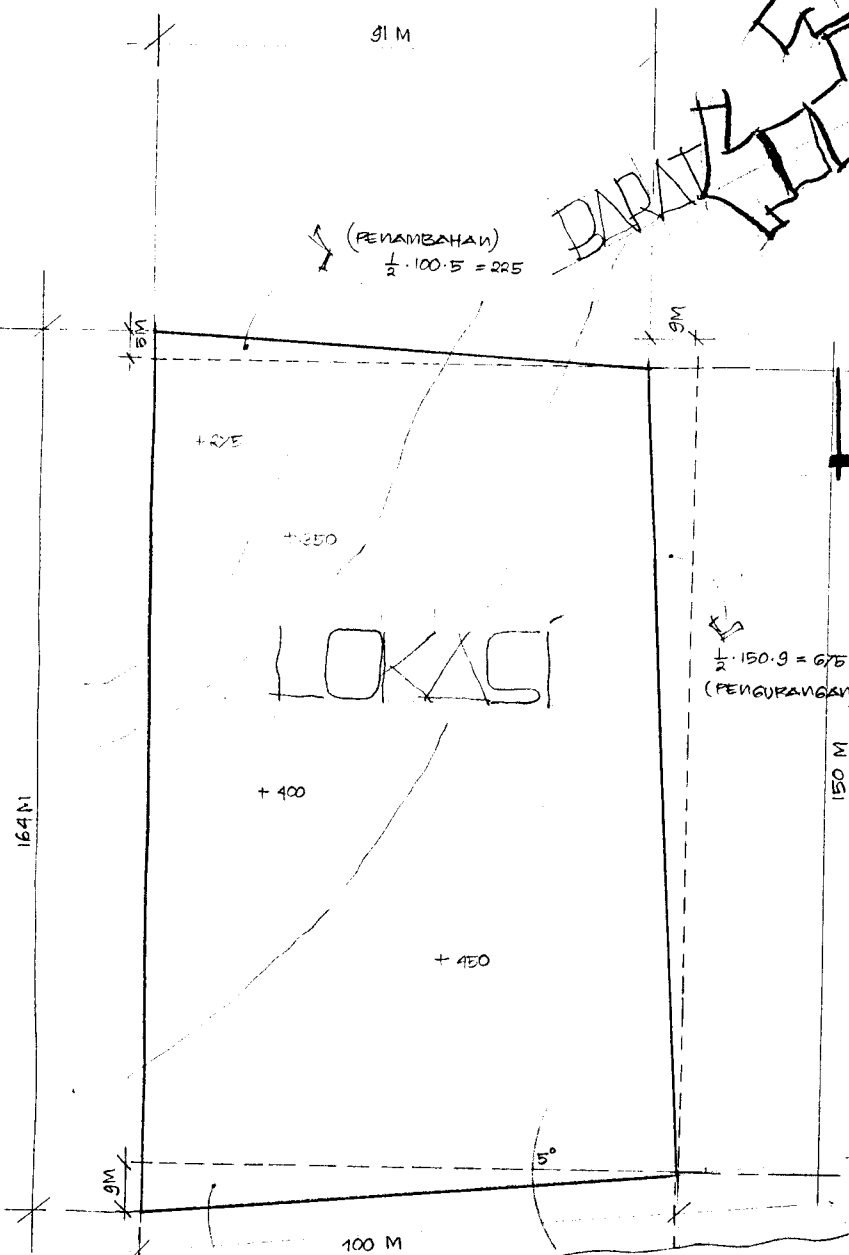


# TEAM SCENARIO

NO	NAMA	CARA PERMAINAN	PEMAIN TIAP TIM	KATEGORI UMUR	WAKTU PERMAINAN	LEVEL PERMAINAN
			ORANG	TAHUN	MEWIT	
1.	SHOOTING TARGET	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN MENEMBAK TIM LAWAN YANG MENJADI TARGET SASARAN.</li> <li>BILA TARGET TERTEMBAK TIM TERSEBUT MENANG</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 ½ 20	2X 15 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	STANDART (OUT DOOR)
2.	V.I.P	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MENJAGA ANGGOTA TIM TERPILIH UNTUK DILINDUNGI PADA BASECAMP.</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 ½ 20	2X 15 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	STADART (OUTDOOR)
3.	CAPTURE THE FLAG	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MEREKUT BENDERA DARI BASE CAMP LAWAN</li> <li>TIM YANG PERTAMA MEREKUT BENDERA -- MENANG!</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 ½ 20	2X 15 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	STANDART (OUTDOOR)
4.	KILL 'EM ALL	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MENEMBAK SEMUA TIM LAWAN UNTUK MENANG!</li> <li>TIM YANG ANGGOTANYA MATI SEMUA - KALAH!</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 ¾ 35	2X 20 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
5.	PROTECTING BASECAMP 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MENJAGA BASECAMP DARI SERANGAN TIM LAWAN.</li> <li>APABILA BASECAMP DAPAT DIREKUT LAWAN, TIM TERSEBUT KALAH.</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 ¾ 35	2X 20 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
6.	HOSTAGE 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MEREKUT ANGGOTA TIM YANG DISANDERA LAWAN.</li> <li>APABILA SANDERA TELAH DIREKUT TIM TERSEBUT MENANG</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 ¾ 35	2 X 20 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
7.	PROTECTING BASECAMP 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>IDEM (PROTECTING BASECAMP 1)</li> <li>PERBEDAANNYA PEMAIN VS. TIM PROFESIONAL</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM	20 ¾ 50	2 X 25 MEWIT ISTIRAHAT 5 MEWIT	ADVANCED (INDOOR)
8.	HOSTAGES 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>IDEM (HOSTAGE 1)</li> <li>PERBEDAANNYA PEMAIN VS. TIM PROFESIONAL</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM	20 ¾ 50	2 X 25 MEWIT ISTIRAHAT 5 MEWIT	ADVANCED (INDOOR)
9.	VERSUS	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN AKAN BERHADAPAN DENGAN TIM PROFESIONAL TUAN RUMAH.</li> <li>TIM YANG ANGGOTANYA KENA TEMBAK -- KALAH!</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM.	20 ¾ 50	2 X 25 MEWIT ISTIRAHAT 5 MEWIT.	ADVANCED (INDOOR)

UTAMA  
BARAT  
TIMUR

SELATAN  
SITE



(PENAMBAHAN)  
 $\frac{1}{2} \cdot 100 \cdot 5 = 225$

(PENGURANGAN)  
 $\frac{1}{2} \cdot 150 \cdot 9 = 675$

(PENAMBAHAN)  
 $\frac{1}{2} \cdot 100 \cdot 9 = 450$

MULA-MULA SITE BERBENTUK PERSEGI PANJANG  
 DENGAN LUASAN 15.000 M<sup>2</sup>  
 150 X 100 M

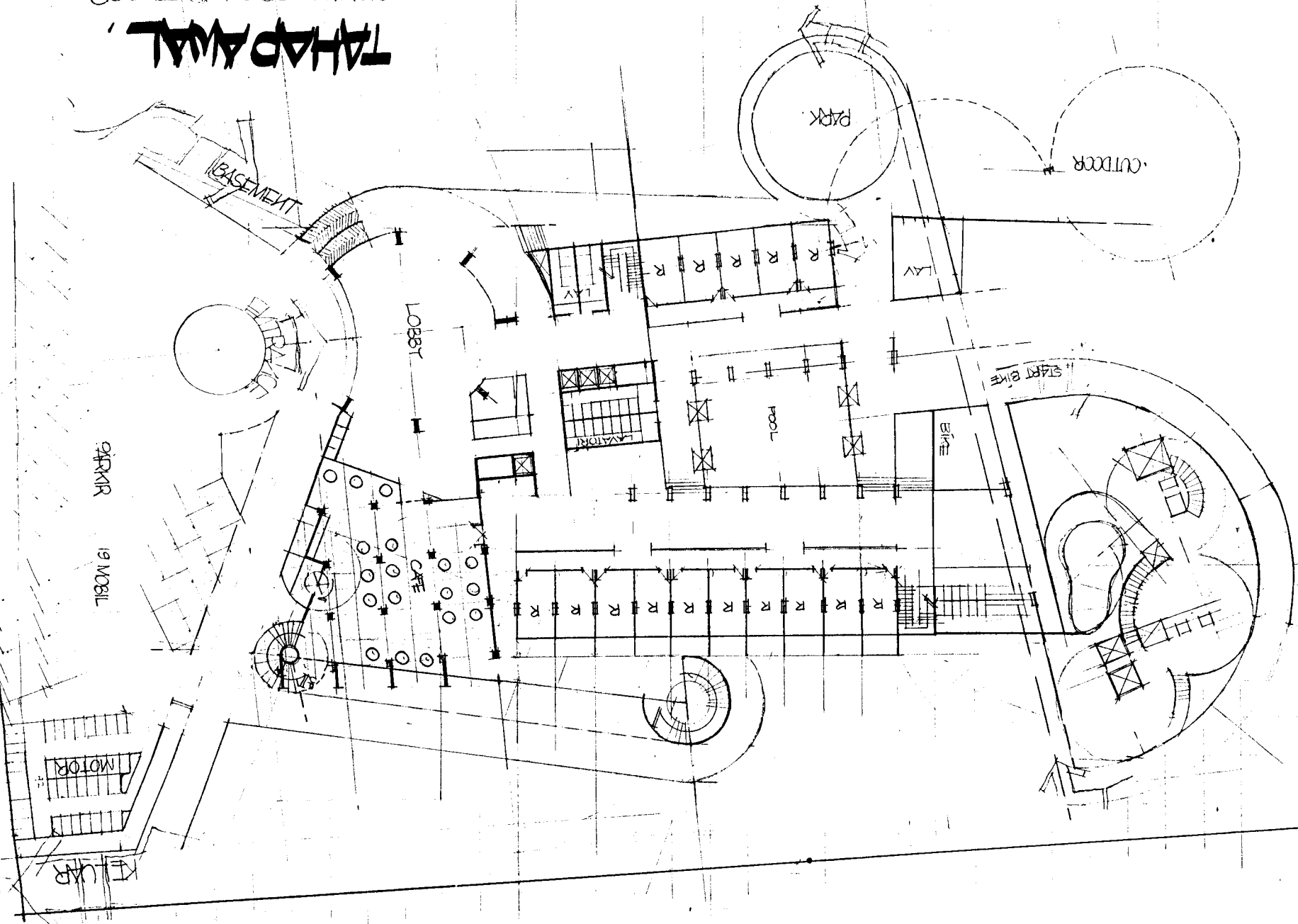
SETELAH ADA PENGURANGAN DAN PENAMBAHAN, MAKA  
 SITE BERUBAH MSB TRAPESIUM  
 DG LUASAN TETAP 15.000 M<sup>2</sup>  
 675 = 225 + 450

JALAN UTAMA

DETAILED GROUND FLOOR

1:400

**TAPADAWAL**



PARKIR

MOBIL

MOTOR

REPAIRS

PARK

OUTDOOR

START BIKE

BICYCLE

POOL

LOBBY

BASEMENT

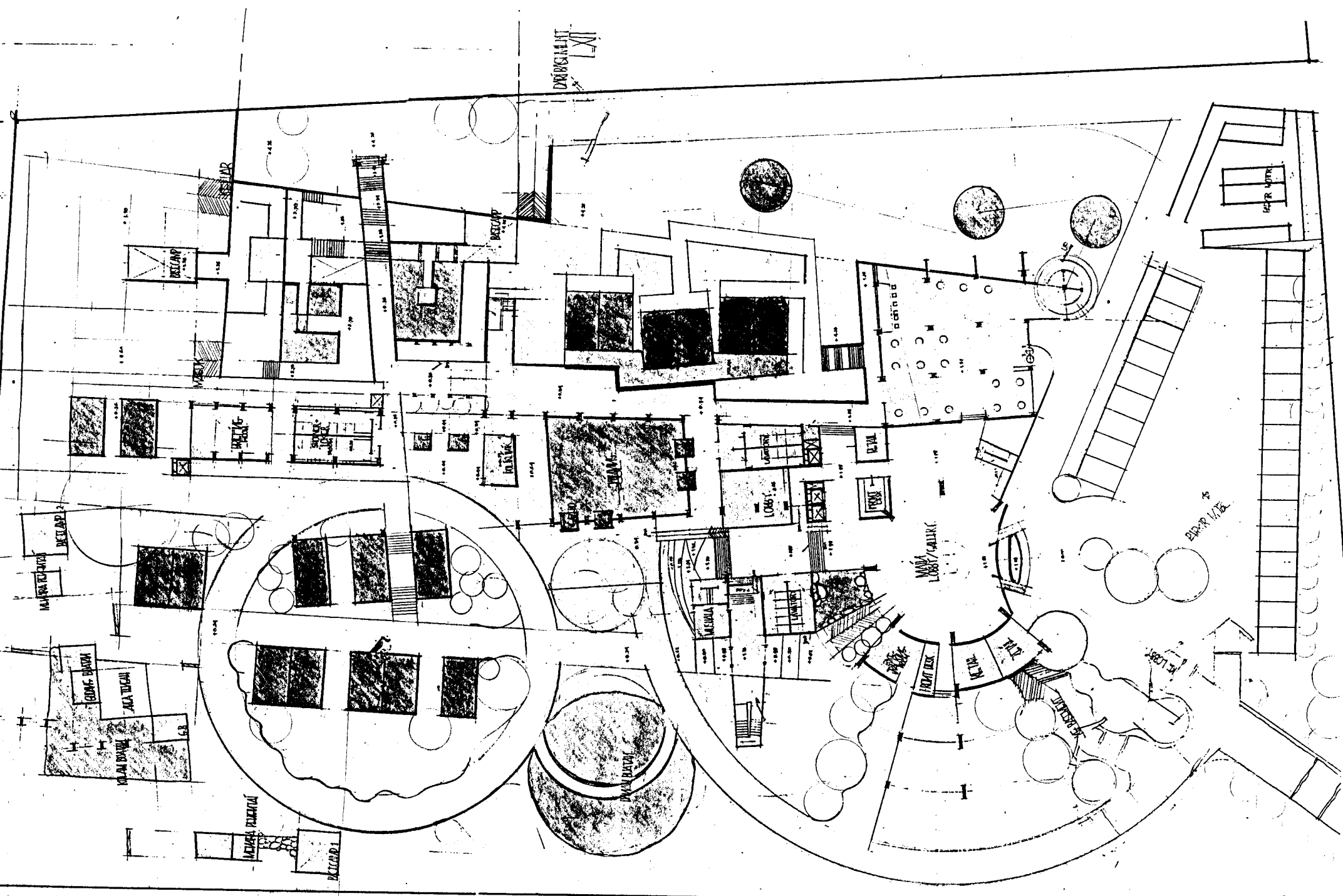
CAFE

LAVATORY

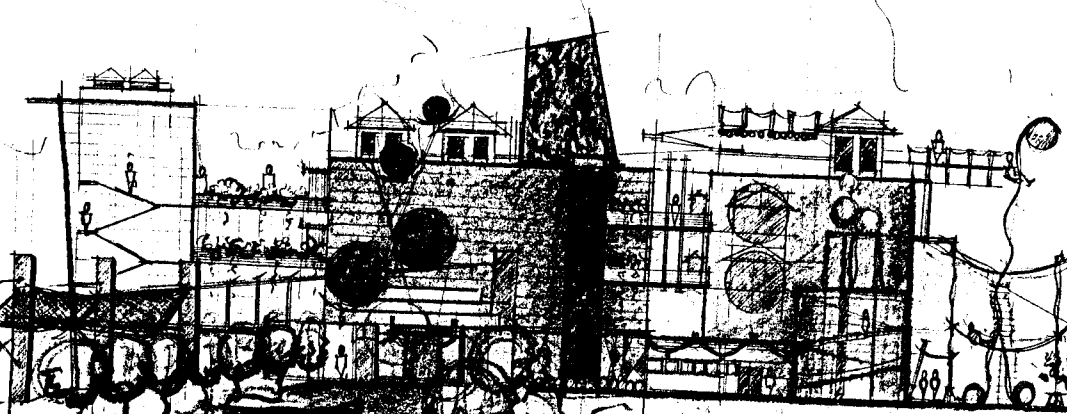
LAV

LAV





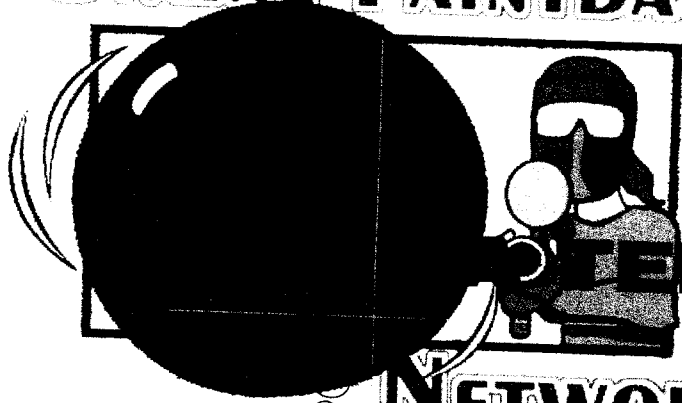
TALAB KES



TAMPAK DEPAN

ENTRANCE

**THE  
ONLINE PAINTBALL**



**TEMPUR PAINTBALL  
DI UNGARAN**

**INTERAKSI ARENA SIMULASI DENGAN BENTUKAN  
KONTEMPORER TANPA MENGABAIKAN FUNGSI**

**DESIGN REPRESENTATIVE**

**DHITA AULYA SULISTYA  
99512105**

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

**SPEKIFIKASI TUGAS AKHIR**

**TUGAS AKHIR**

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

**JUDUL TUGAS AKHIR**

**ARENA TEMPUR PAINTBALL DI UNGARAN**

**PENEKANAN DESIGN  
ARCHITECTURAL BUILDING DESIGN  
PERMASALAHAN DOMINAN  
INTERAKSI ARENA SIMULASI DENGAN BENTUKAN  
KONTEMPORER TANPA MENGABAIKAN FUNGSI  
ASPEK PENEKANAN KONSEP**

**PADA: INTERAKSI RUANG  
FASADE/ TAMPAK  
SIRKULASI**

**DESIGN REPORT**

# ABSTRAK

ARENA RECREASI ADVENTURE YANG BERSIFAT  
BERSIFAT SANGAT BAGUS JIKA DIKEMBANGKAN  
PADA WILAYAH UNGARAN, KARENA DISAMPING LAHAN YANG BERUKUR  
KOTA INI SUDAH MEMPUYAI ZONA PENGGARON DAN  
DAPAT DIKEMBANGKAN UNTUK ARENA PERMAINAN AKTIF YANG DAPAT  
MEMANFAATKAN LAHAN ( KONTUR ) YANG SUDAH ADA .

## POTENSI

SEBARAN OBYEK DAYA TARIK WISATA YANG  
SUDAH ADA PADA CLUSTER UNGARAN RATA-RATA  
SEBAGIAN BESAR TIDAK MENGAJAK PENGUNJUNG  
BERSIFAT AKTIF TETAPI CENDERUNG BERSIFAT  
PASIF DENGAN ADANYA ARENA PERMAINAN

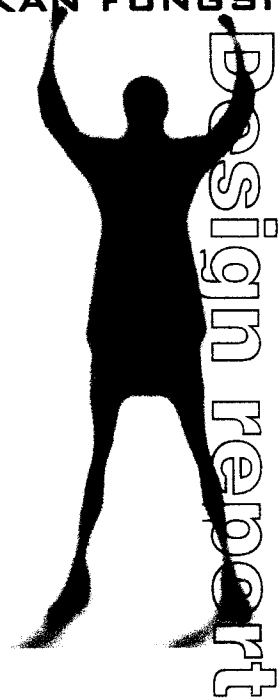
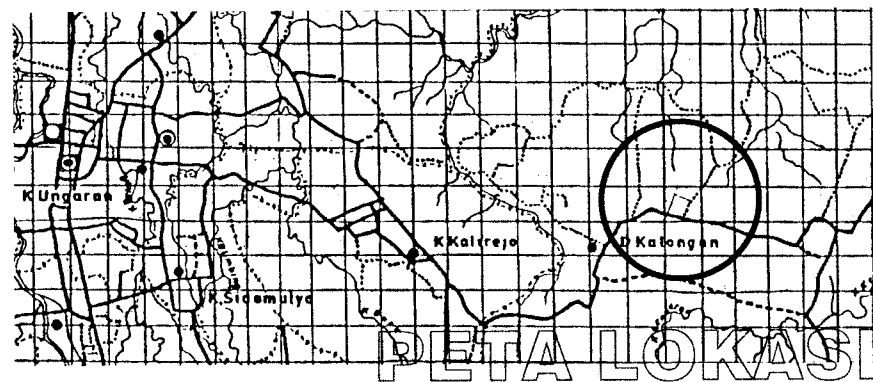
**PAINTBALL** DIHARAPKAN PENGUNJUNG  
AKAN BERSIFAT AKTIF KARENA DAPAT MELATIF  
MENTAL, KETANGKASAN DAN EMOSI JIWA

DESIGN REPORT

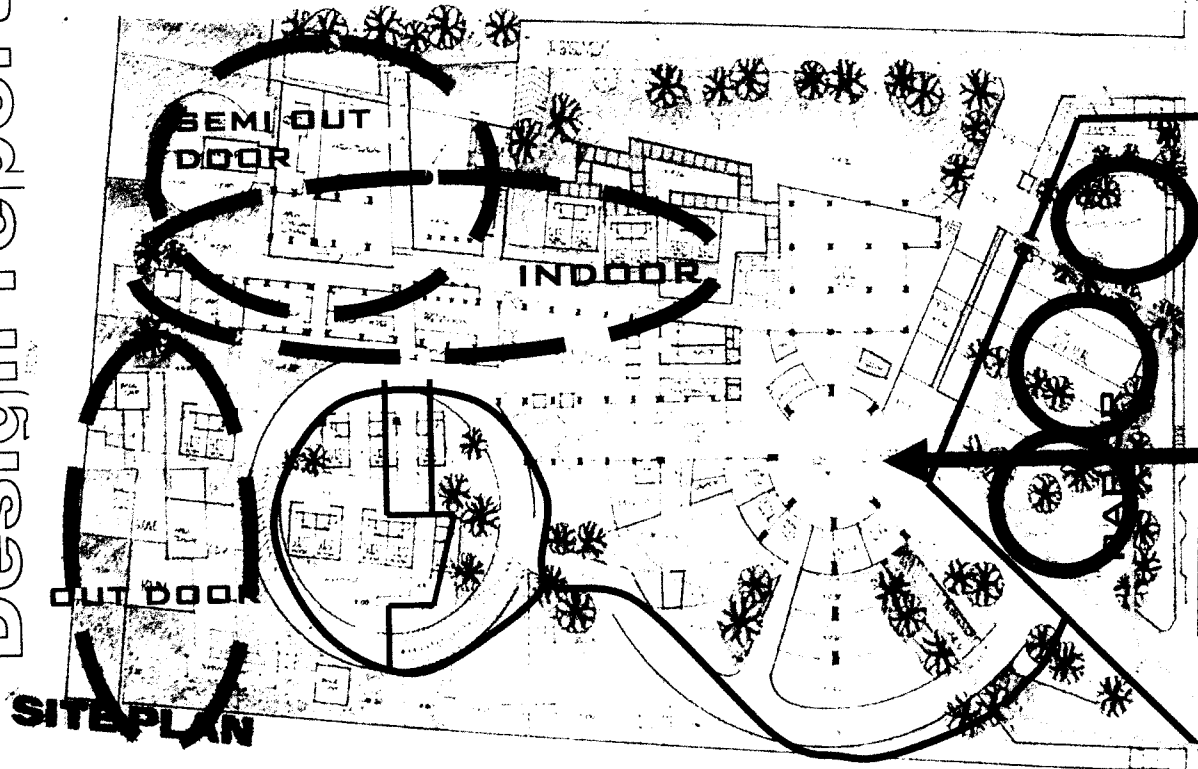
COMPETITION PAINTBALL COMPETITION PAINTBALL COMPETITION PAINTBALL COMPETITION PAINTBALL COMPETITION PAINTBALL  
P 8 N T P 8 N T P 8 N T P 8 N T P 8 N T P 8 N T

# PERMASALAHAN DOMINAN

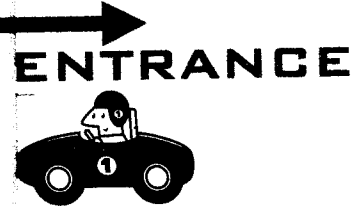
## INTERAKSI ARENA SIMULASI DENGAN BENTUKAN KONTEMPOER TANPA MENGABAIKAN FUNGSI



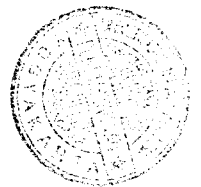
Design report



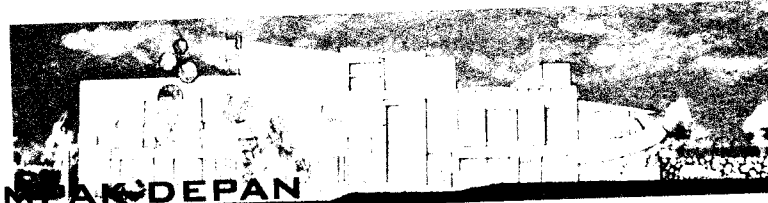
- AKSES PEDESTRIAN
- AKSES KENDARAAN
- AREA PARKIR
- ARENA SIMULASI PAINTBALL



# KONSEP KAWASAN

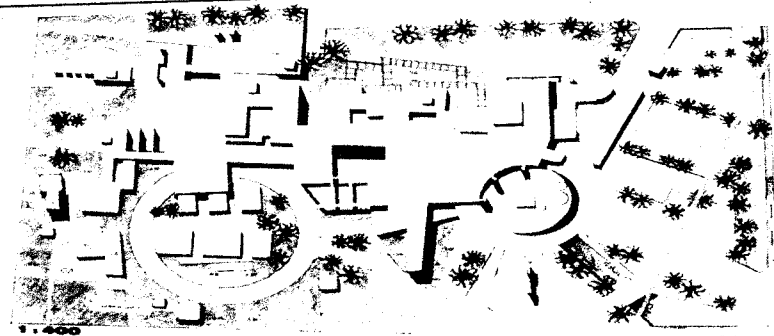


**DESIGN REPORT**



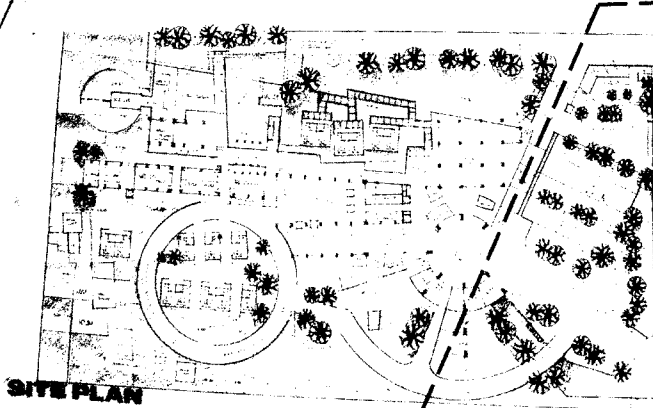
**TAMPAK DEPAN**

**DARI JALAN KALONGAN**



**SITUASI**

**SITUASI**



**SITE PLAN**

**SITE PLAN**



**PERSPEKTIF EKSTERIOR**



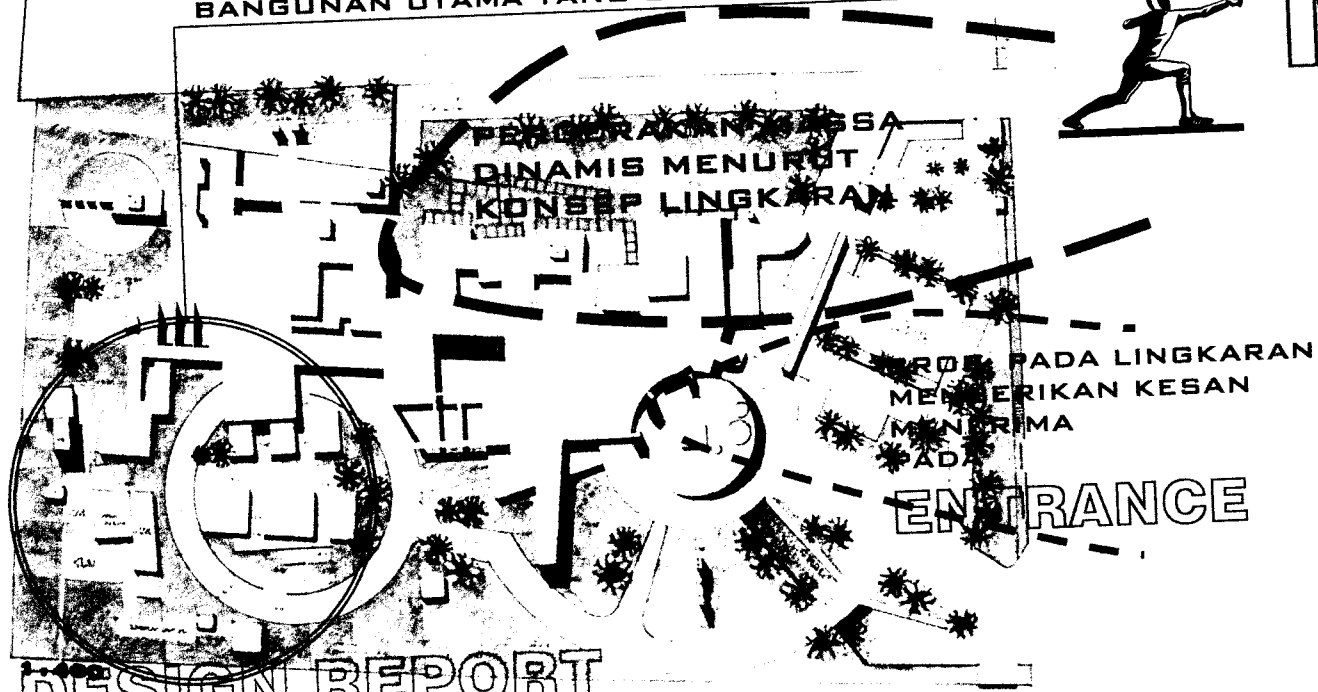
# LANDSCAPE

PEMANFAATAN OPEN SPACE ,SEBAGAI BAGIAN DARI KESATUAN PERMAINAN PAINTBALL ( PENATAAN SUNGAI , KONTUR ) = PEMANFAATAN LAHAN EXISTING. DAN FASILITAS ADVENTURE LAINNYA SEBAGAI PENUNJANG.

SEBARAN MASSA TERATUR ,KARENA KESELARASAN TERHADAP BANGUNAN UTAMA YANG SOLID



# MASSA



PEMBENTUKAN MASSA DINAMIS MENURUT KONSEP LINGKARAN

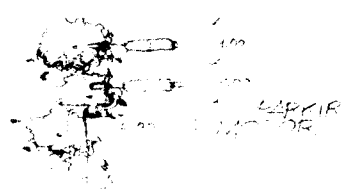
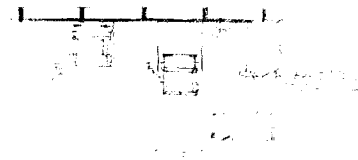
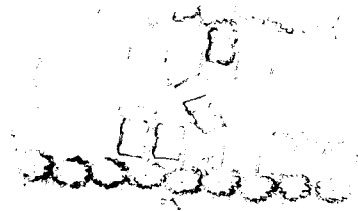
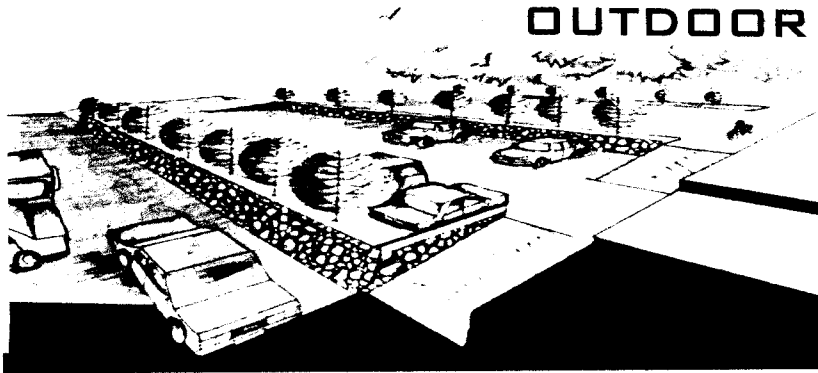
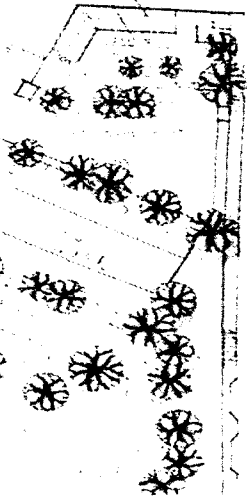
BERDASAR PADA LINGKARAN MENYERIKAN KESAN MENYERAMA ADA

ENTRANCE

# DESIGN REPORT

K O N S E P G U B E R H A N

KONSEP PARKIR



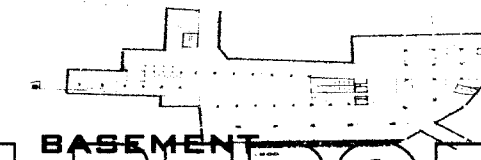
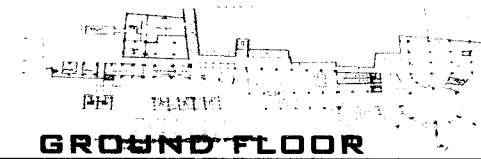
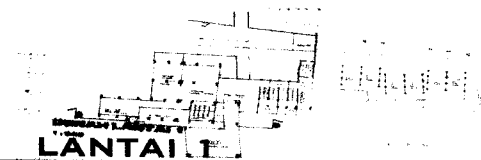
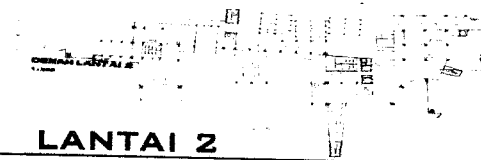
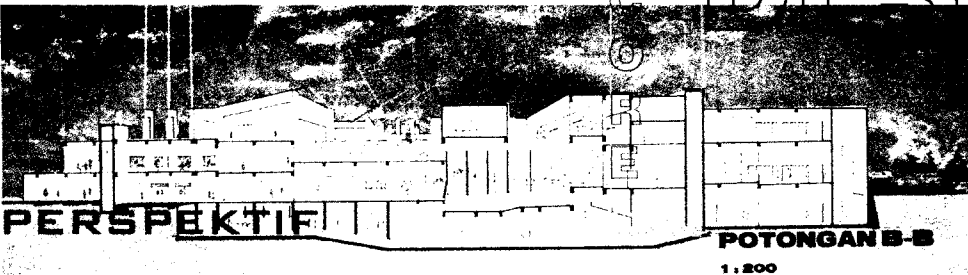
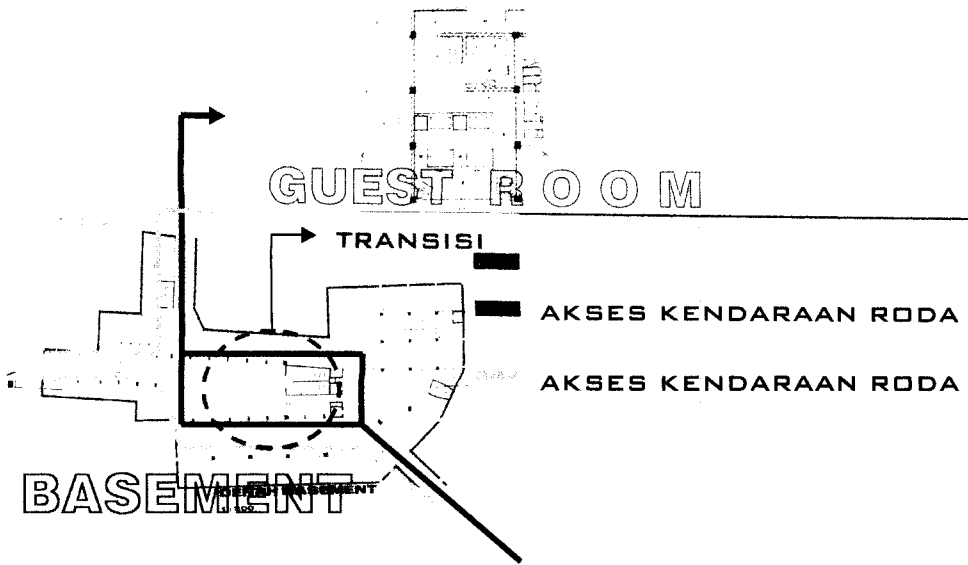
AREA PARKIR  
MEMANFAATKAN KONDISI EXISTING KONTUR . JADI AKAN  
TERLIHAT MEMPLUNYAI LEVEL



POTONGAN



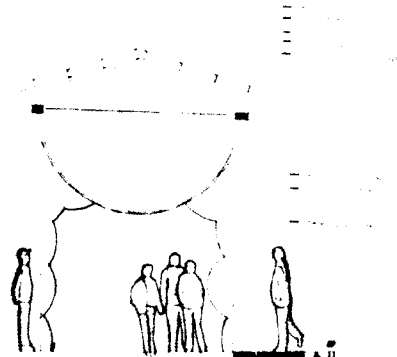
DESIGN REPORT



**POLA RUANG**

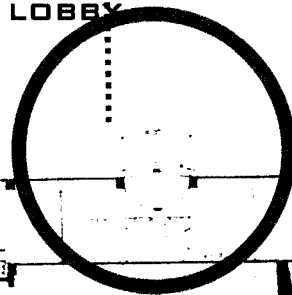
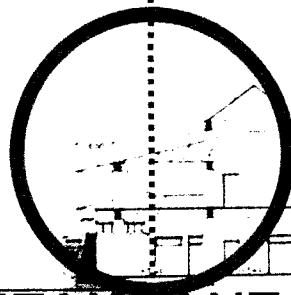
**DESIGN REPORT**

KONSEP TRITISAN

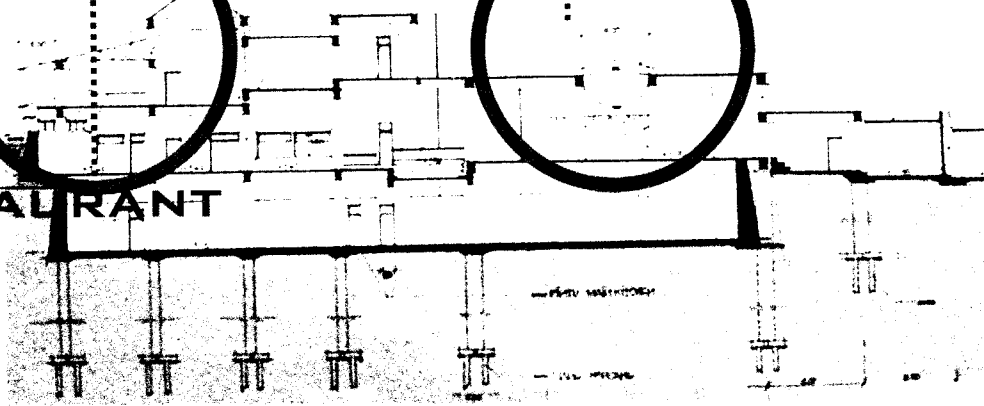


DETAIL  
SKY LIGHT

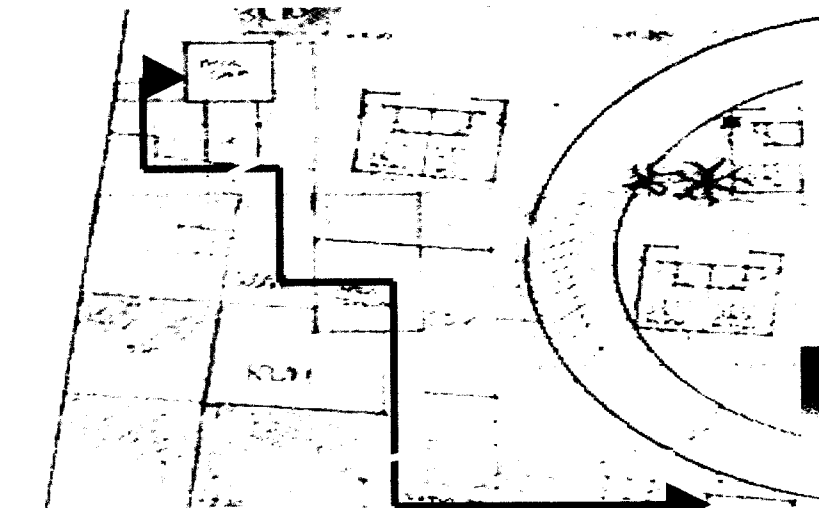
KONSEP SKY LIGHT BOLA  
PADA LOBBY



KONSEP RESTAURANT



DESIGN REPORT



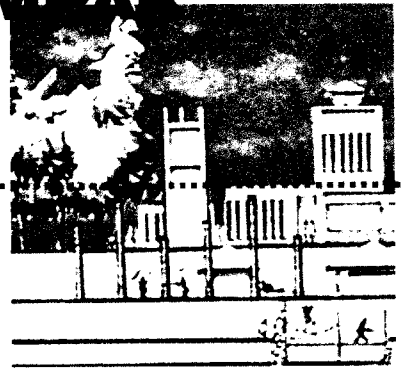
# DESIGN REPORT

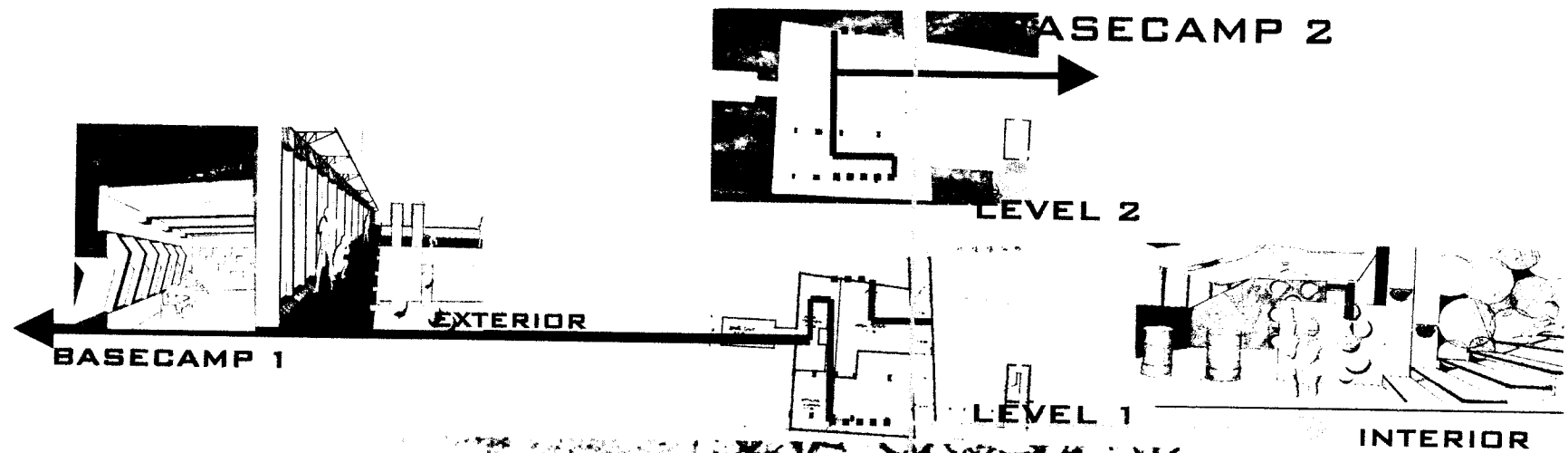
TAMPAK

SIRKULASI

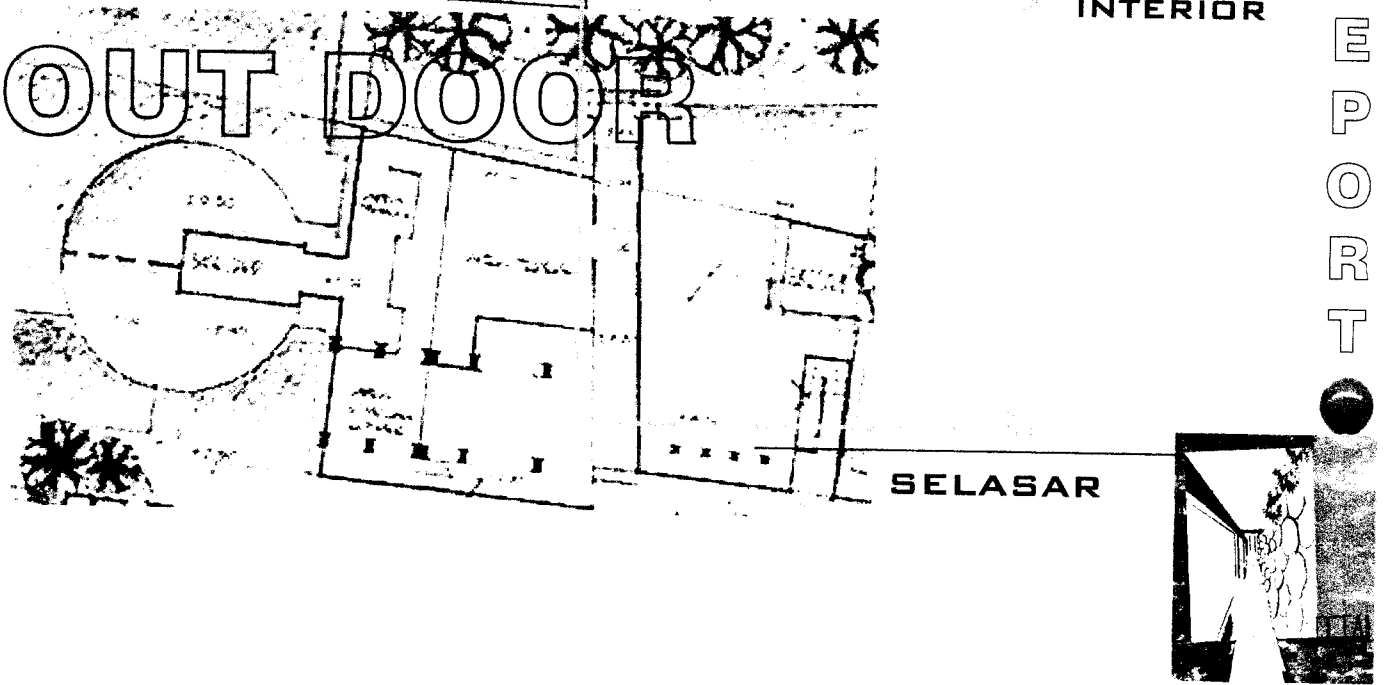
AREA TRANSISI

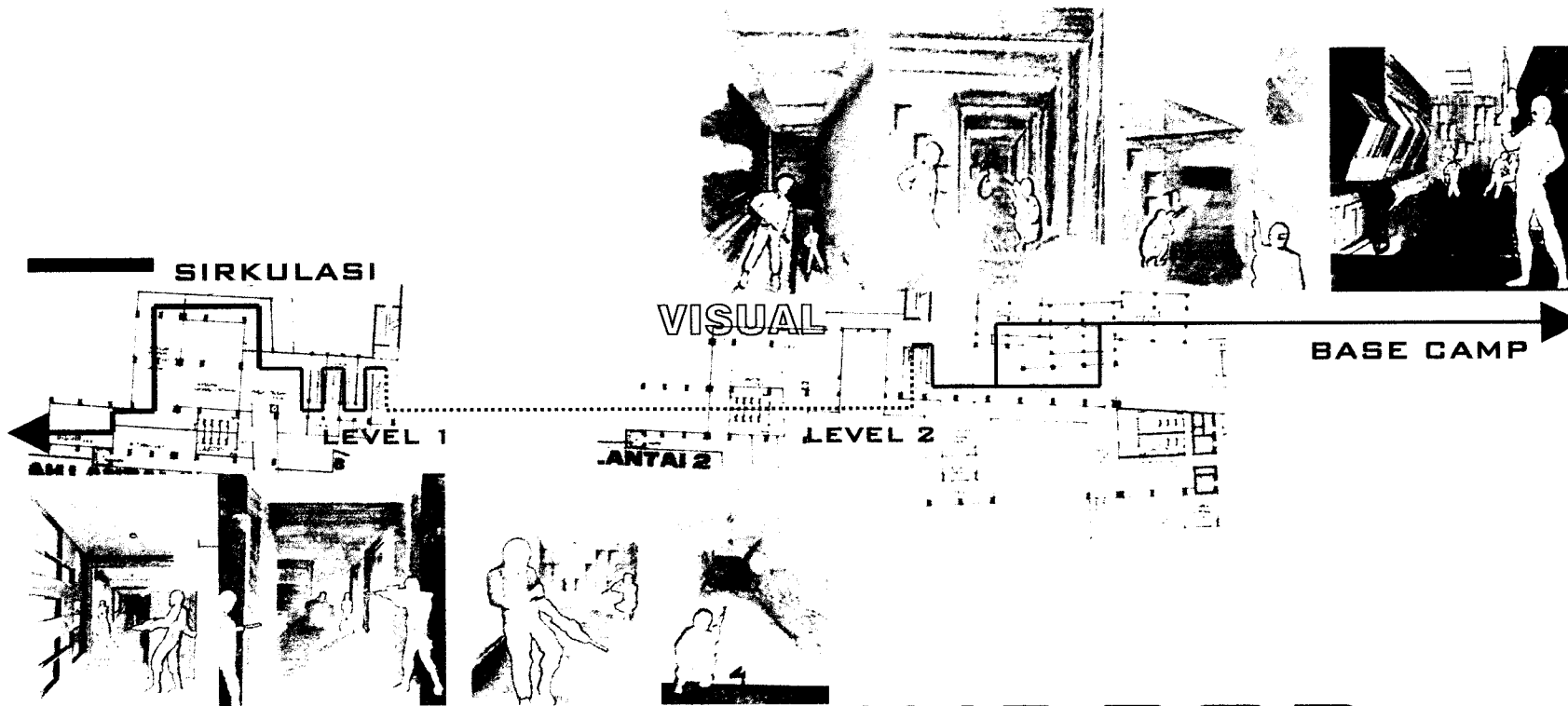
SIMULASI PERTEMPURAN DENGAN  
MEMANFAATKAN KONTUR





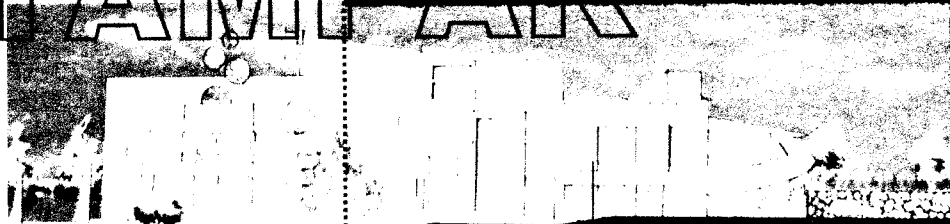
# SEMI OUT DOOR





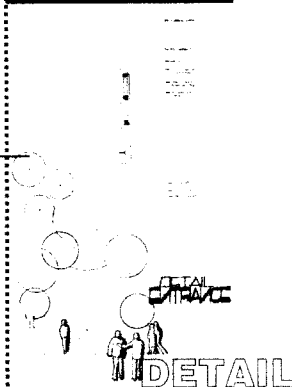
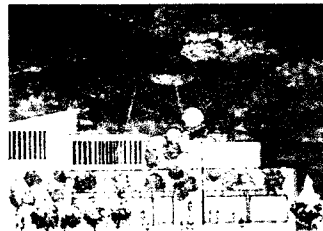
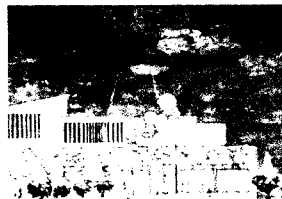
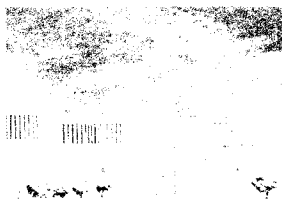
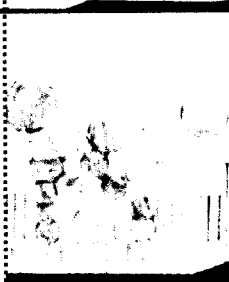
# DESIGN REPORT INDOOR

# KONSEP TAMPAK



**FASADE BANGUNAN**  
PADA **ENTRANCE**, MENAMPAKKAN  
PERMAINAN CLUDING BER POLA BOLA-  
BOLA WARNA  
BERGERAK DARI SISI 2 DIMENSIONAL  
( LINGKARAN) MENJADI MASSA 3  
DIMENSIONAL ( BOLA ).

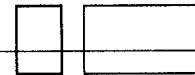
→ REPETISI  
MAKNA DINAMIS  
UNTUK KONSEP  
BOLA



**DESIGN REPORT**

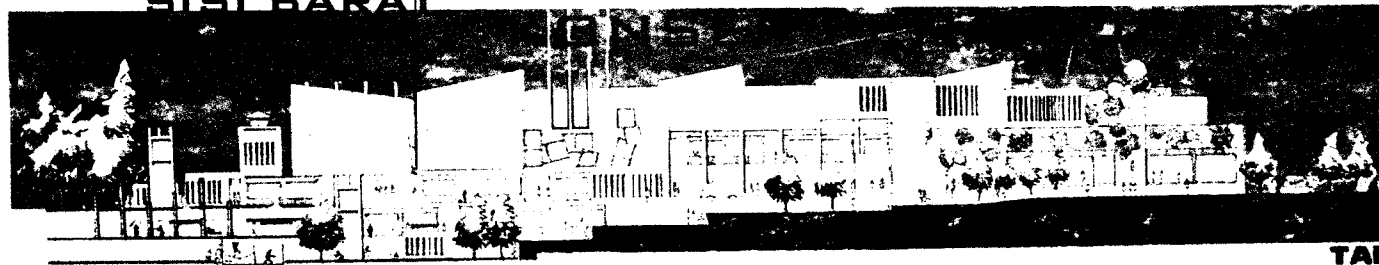


CLUDING MIRING PADA TAMPAK SISI SEBELAH BARAT  
MENAMPILKAN SOSOK KONTEMPORER  
DESKONSTRUKTIF



TEKSTUR YANG SEDERHANA DAN TERATUR,  
MENDISKRIPSIKAN SUATU KESOLIDAN  
MENTAL PARA PEMAIN

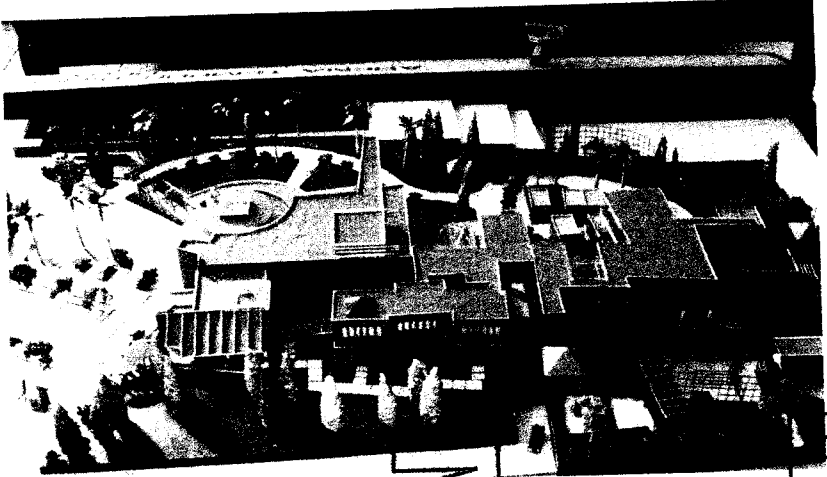
SISI BARAT



NGUNAN

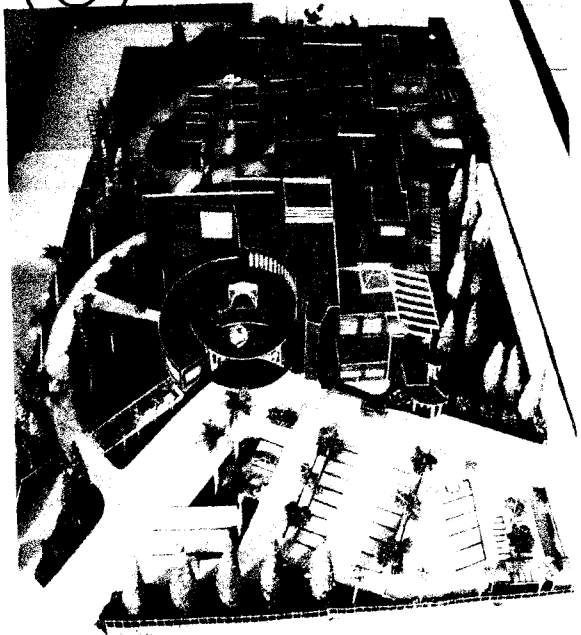
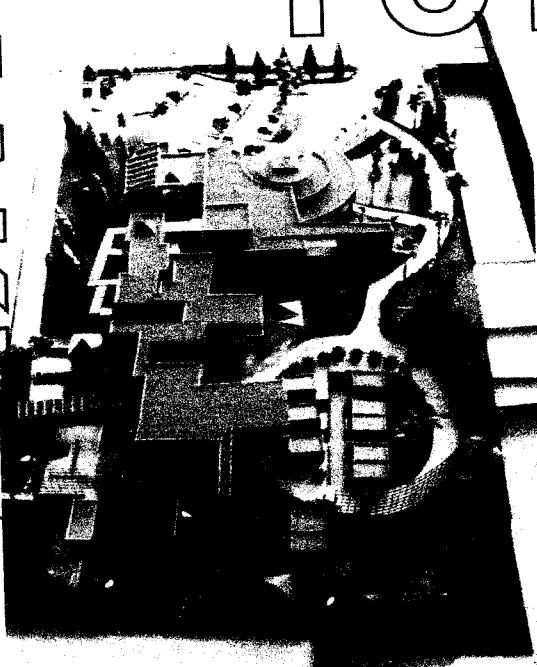
TAM

# DESIGN REPORT

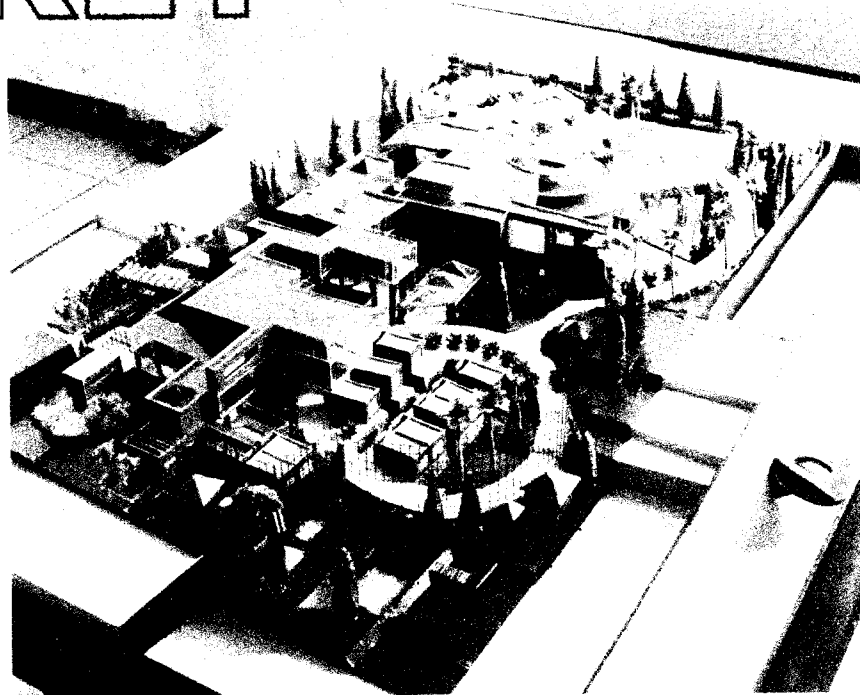
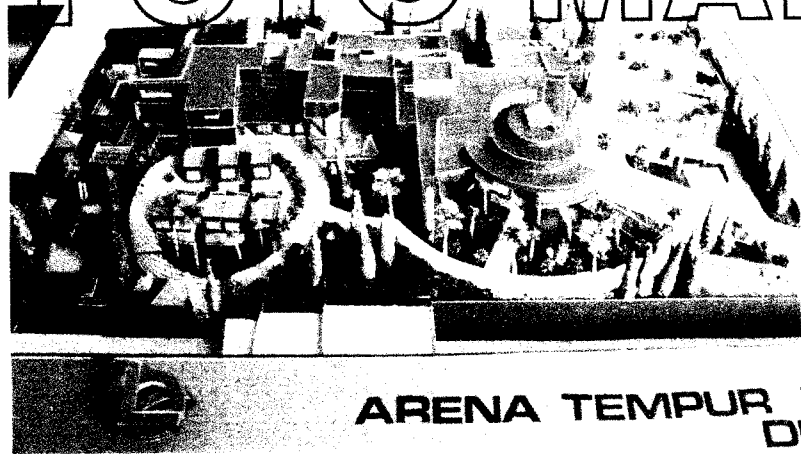


FOTO

MARKET



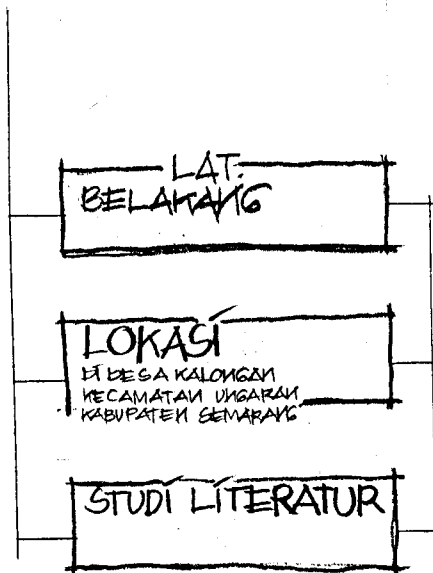
# FOTO MAKET



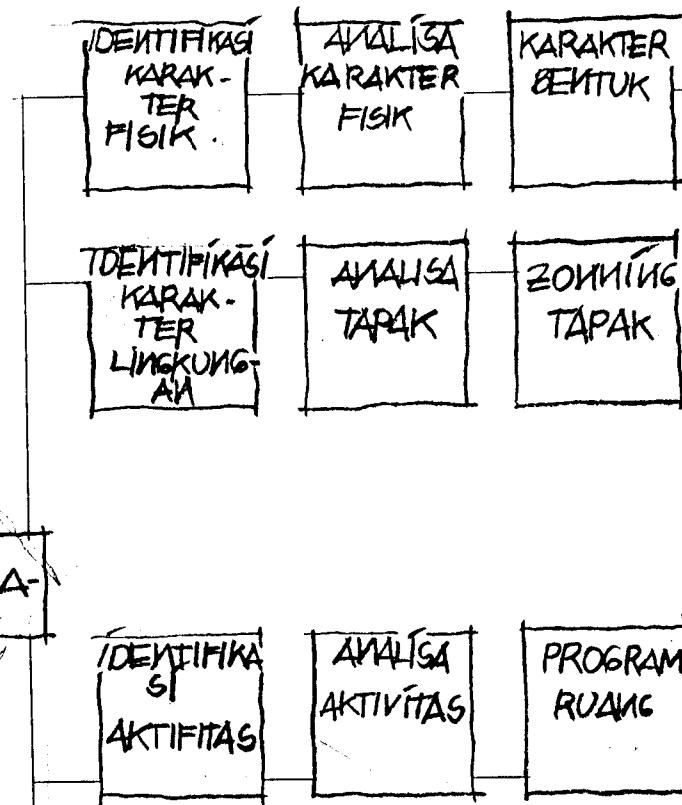
# DOLA PIKIR

## JUDUL

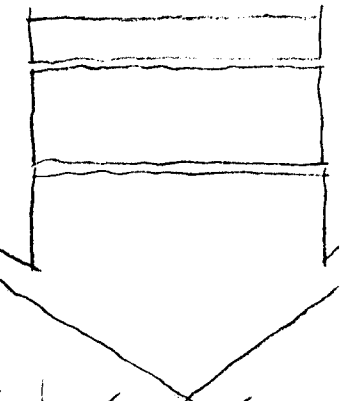
ARENA TEMPUR PAINTBALL  
DI UNGARANI



~~PERMASALAHAN~~



DESAIN  
SKEMATIK



JUDUL  
DESIGN

DESIGN

# ARENA

TEMPAT, WADAH  
ATAU  
GELANGGANG PERMAINAN

# TEMPUR

BERKOMPETISI ATAU  
BERLAGA

# PAINT

HASIL KIMIAWI YANG  
MEMBENTUK SUATU  
KOMPOSISI WARNA  
YANG BERAGAM.

ADALAH

OLAHRAGA X-TREME YANG BISA DIMAINKAN OLEH  
PRIA, WANITA, TUA DAN MUDA.

YANG MENYERUPAI SIMULASI PERTEMPURAN,  
DG MENGGUNAKAN SENJATA YANG BER-  
PELURU GELANTIN BULAT BERISI CAT DAN  
BERPENDORONG GAS.

# INTEGRATIF

# PAINT

MASSA GEOMETRI  
YANG BERBENTUK  
BOLA.

# JUDUL KECIL

INTERAKSI ARENA SIMULASI DG  
BENTUKAN KONTEMPORER TANPA  
MENCABAIKAN FUNGSI

# KONTEMPORER HI-TECH

KARAKTERISTIK :

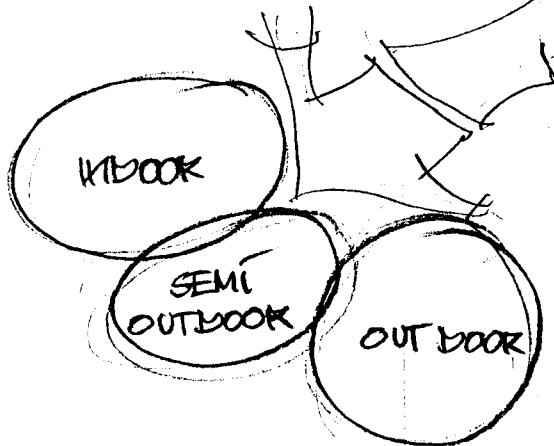
- PLURALISME : - TIDAK TERIKAT PD 1 STYLE  
- BTH / BERAGAM  
- TANPA KESATUAN  
- MEMBUAT ORANG MENCARI YG TERBAIK.

- EXPLORATIF STRUKTUR :
  - ↳ EKSTREM
  - ↳ BERLAMAMAM

- GEOMETRI DAN KEMURUHAN BENTUK :
  - ↳ EKSPRESI BEBAS
  - ↳ TIDAK ADA PENEKAMAN STYLE

- SIMBOLIS :
  - ↳ EKSPRESI ORISME FASAD
  - ↳ BITEKIM SEBANYANG MASA
  - ↳ LANDMARK
  - ↳ TREND BEKANG MASA BERTANG

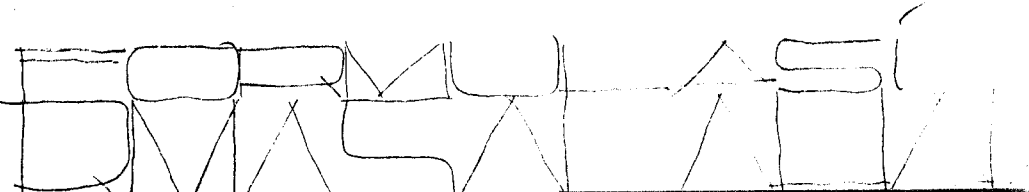
PENGOLAHAN BENTUK FLEKSTEEL

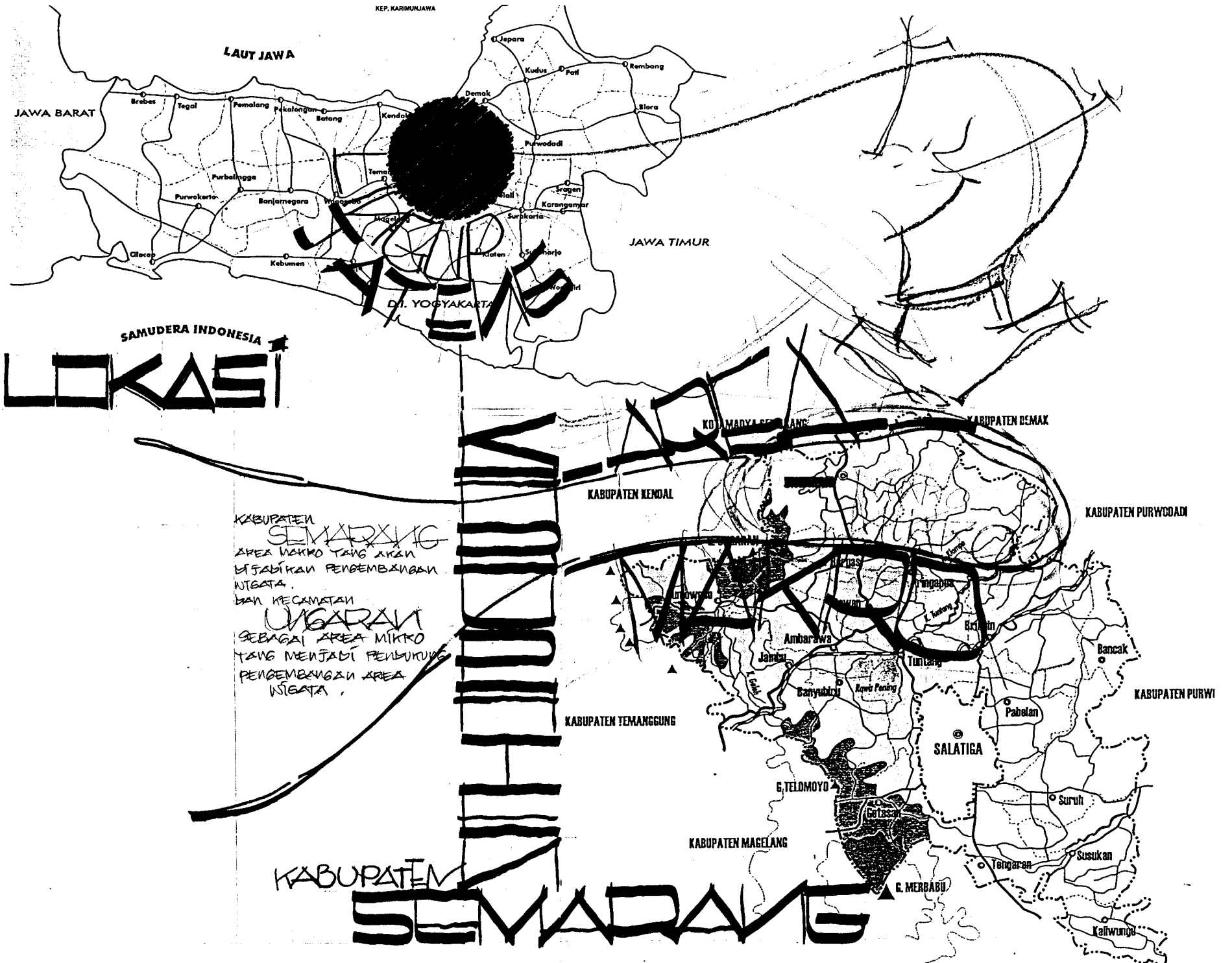


BAGAIMANA  
 ANTARA BENTUK KAM  
 KONTEMPORER PD SIMULASI  
 AREA DERMATANAN  
 PAINTBALL DAN  
 FASILITAS  
 PENDUKUNG YG  
 FUNGSIONAL

DAPAT TERCIPTA.

CONTEMPORARY FORMED INTERACTION AT PAINTBALL GAME FIELD AND FUNCTIONAL FACILITIES SUPPORTED





**LOKASI**

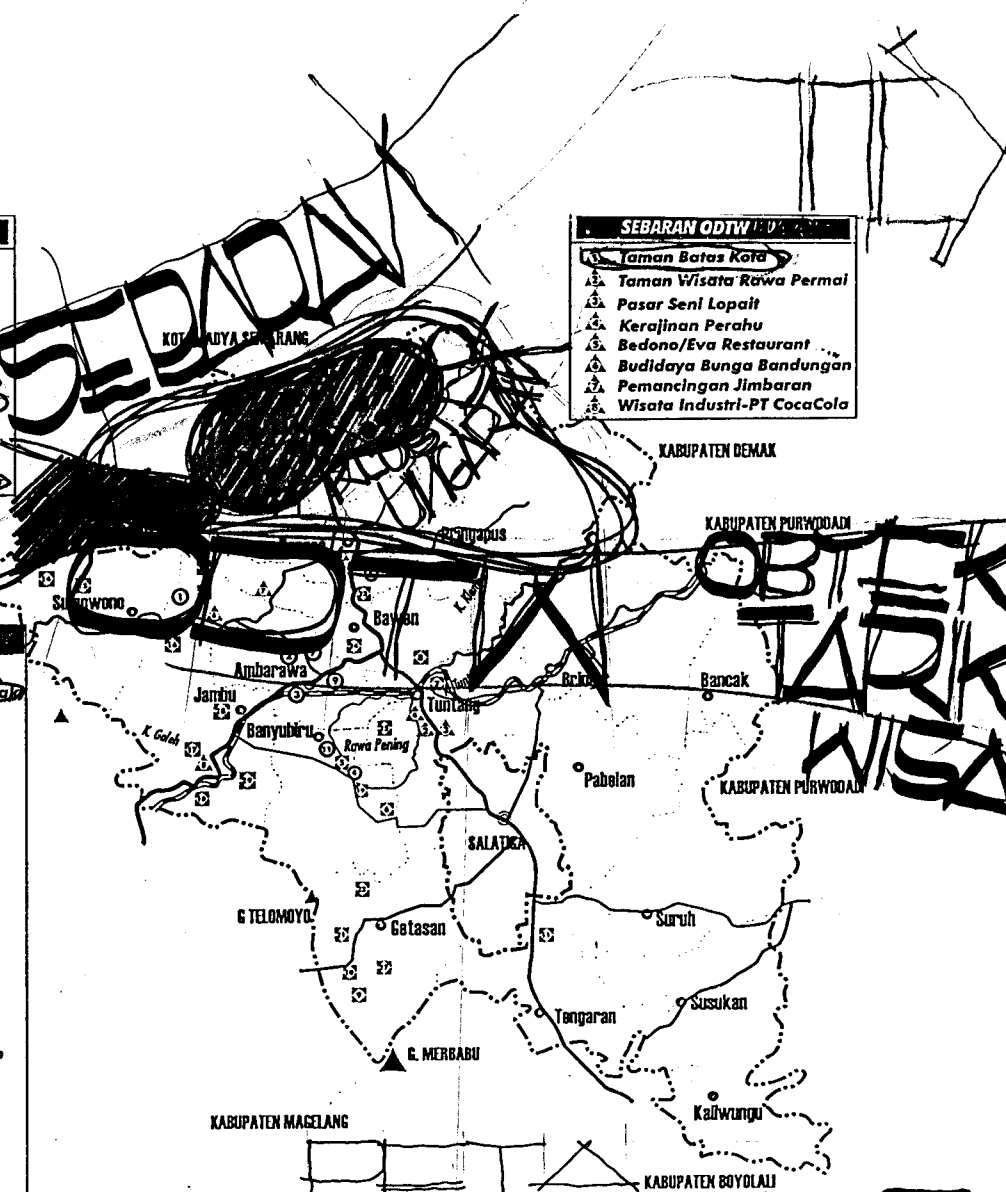
KABUPATEN SEMARANG  
 AREA MIKRO YANG AKAN  
 MELAKUKAKAN PENGEMBANGAN  
 WISATA.  
 DAN KECAMATAN  
 UNGARAN  
 SEBAGAI AREA MIKRO  
 YANG MENJADI PENBUKUKAN  
 PENGEMBANGAN AREA  
 WISATA.

**KABUPATEN SEMARANG**

- SEBARAN ODTW**
- 1 Candi Gedong Songo
  - 2 Monumen Palagan Ambarawa
  - 3 Museum Kereta Api Ambarawa
  - 4 Situs Brawijaya
  - 5 Candi Ngempon
  - 6 Makam dan Masjid Nyatnyono
  - 7 Makam Dr. Cipto Mangunkusumo
  - 8 Benteng Kuno Ungaran/ William
  - 9 Benteng Kuno Ambarawa
  - 10 Makam Alm. Ibu Munadi
  - 11 Benteng Pendem Banyubiru
  - 12 Makam Alm. Jend. Gatot Subroto

- SEBARAN ODTW**
- Taman Batas Kota**
- 1 Taman Wisata Rawa Permai
  - 2 Pasar Seni Lopait
  - 3 Kerajinan Perahu
  - 4 Bedono/Eva Restaurant
  - 5 Budidaya Bunga Bandungan
  - 6 Pemancingan Jimbaran
  - 7 Wisata Industri-PT CocaCola

- SEBARAN ODTW**
- 1 Wana Wisata Penggaron
  - 2 Waduk Wana Wisata (Taman Rekreasi Sirawa)
  - 3 Air Terjun Semirang
  - 4 Banaungan
  - 5 Bukit Cinta
  - 6 Pemandian Muncul
  - 7 Agrowisata Tlogo
  - 8 Agrowisata Asinan
  - 9 Kopeng
  - 10 Wana Wisata Umbul Songo
  - 11 Mata Air Senjoyo
  - 12 Gaung Alam Puncak Suroloyo
  - 13 Gunung Kalong
  - 14 Gua dan Air Terjun Burgangso
  - 15 Sumber Api Abadi
  - 16 Mata Air Masam Banyukuning
  - 17 Puncak Wana Kasihan
  - 18 Gua G. Watu Gemawang
  - 19 Bukit Candi Dukuh
  - 20 Pereng Putih
  - 21 Puncak Gunung Gajah
  - 22 Air Terjun Kalipancur/Nagasaren
  - 23 Air Panas Diwak
  - 24 G. Kendalisodo
  - 25 Kawasan Wisata Rawapening
  - 26 Pendakian Ungaran
  - 27 Pendakian Merbabu
  - 28 Agrowisata Banaran
  - 29 Agrowisata Brongkol



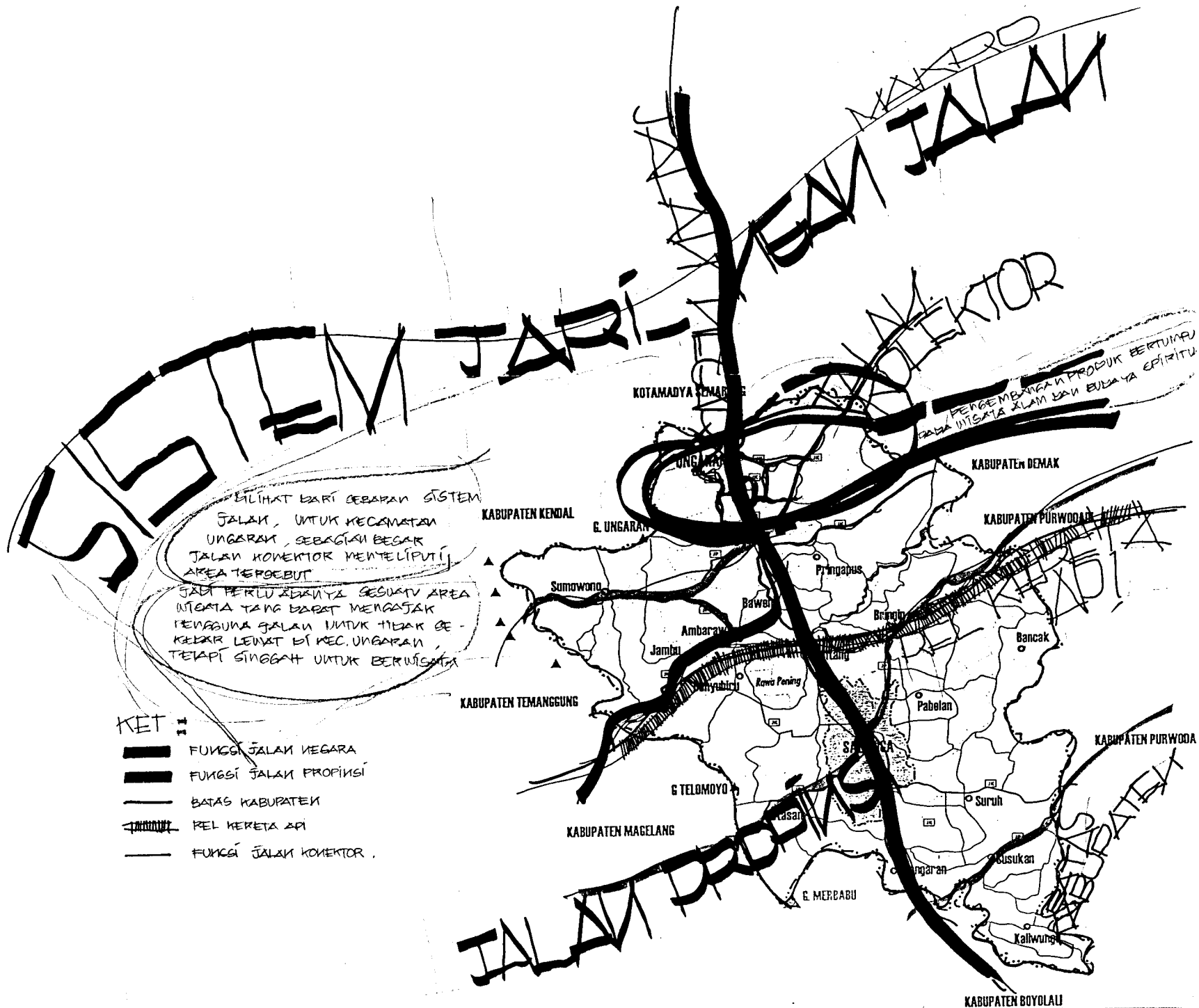
SEBARAN ODTW YANG SUDAH ADA PADA KLUSTER UNGARAN RATA-RATA SEBAGAI BEGAR TIBAK MENGAJAK PENGUNJUNG UNTUK BERSIFAT AKTIF, TETAPI CENDERUNG BERSIFAT PASIF.






DENGAN ABANITA ARENA BERMAINAN BASKETBALL, BILAKAPAKAN PENGUNJUNG AKAN BERSIFAT



MELATIH MENTAL, KETANGKASAN DAN EMOSI JINAK





- KET**
-  FUNGSI JALAN NEGARA
  -  FUNGSI JALAN PROPINSI
  -  BATAS KABUPATEN
  -  REL KERETA API
  -  FUNGSI JALAN KONETOR

# POIN-TO-POINT PAKET WISATA

## CANDI SEDONG SONDO

KOMPLEK CANDI YANG TERDAR DARI 9 BUAH CANDI HINDU BER-UKURAN KECIL. DIBANGUN SEKITAR ABAD XVIII ATAU IX M



## MASJID AGUNG DEMAK

AKHIR PAKET WISATA FOTOGRAFI DAN APRESIASI PENGEHALAN THD KA GSG MODA ANGKUTAN DARAT. DILANJUTKAN DG LOKO TOUR MELIHAT DR DEKAT KEHIDUPAN MASYARAKAT DESA.

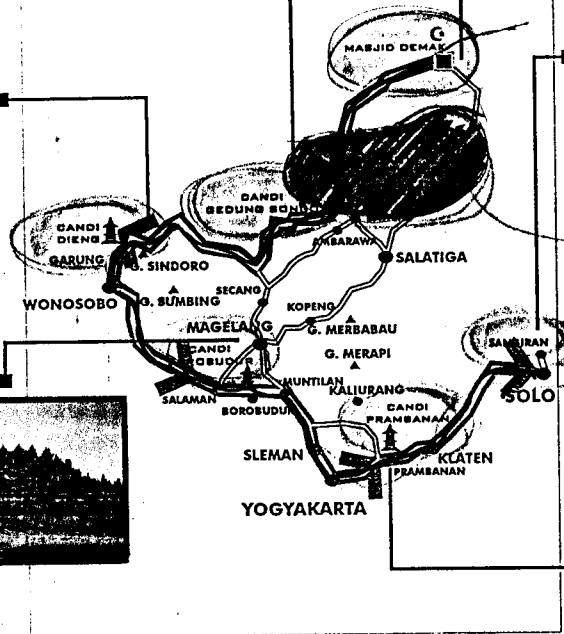
## CANDI DIENG

MERUPAKAN KOMPLEK CANDI TERTUA DI JAWA. DIBANGUN ABAD XVIII. NAMA-NAMA CANDI SEPERTI TOKOH DALAM MAHABHARATA.



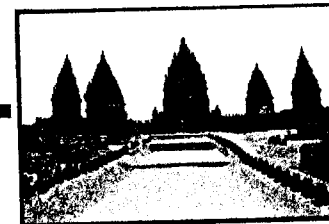
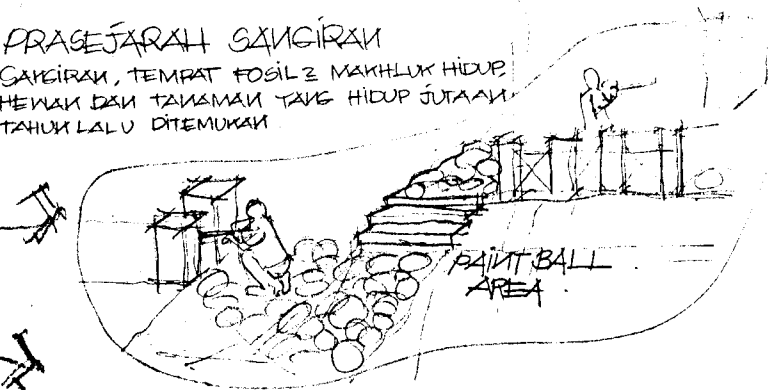
## CANDI BOROBUDUR DAN MENDUT

CANDI BUDDHA TERBESAR YG DIBGN PD ABAD IX M. DG ARSI TEKTUR SUKADHARMA. MEMPUYAI LATAR BELAKANG ALAM BUKIT MENOREH.



## PRASEJARAH SANGIRAN

SANGIRAN, TEMPAT FOSIL 3 MAKHLUK HIDUP HEWAN DAN TANAMAN YANG HIDUP JUTAAN TAHUN LALU DITEMUKAN

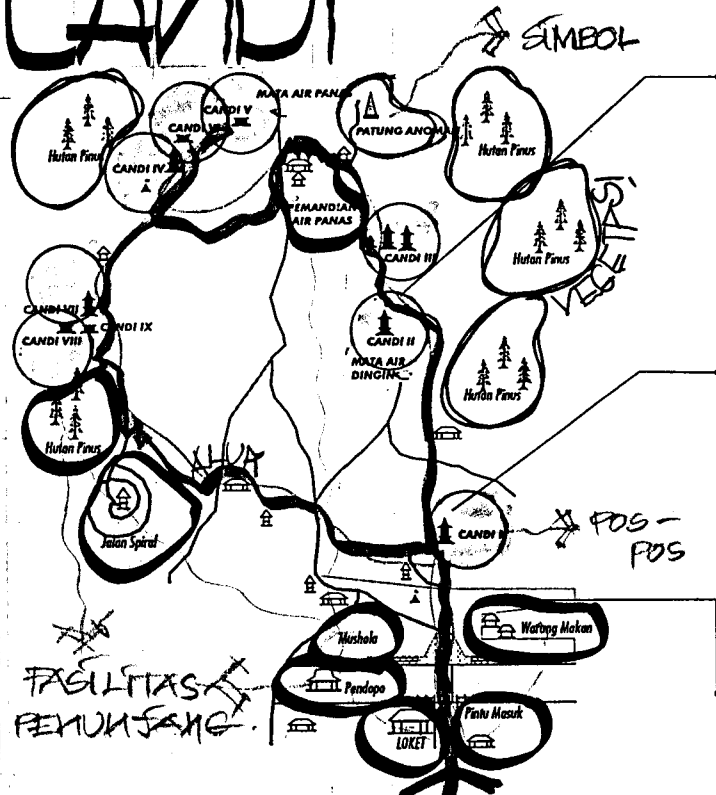


## CANDI PRAMBANAN

CANDI HINDU TERBESAR DAN TERDIRI 3 CANDI : SHIVA, BRAHMA DAN WISNU. DIBANGUN DINASTI SANJAYA PD ABAD DG LATAR BELAKANG C. MERAPI IX M

# PETA WISATA

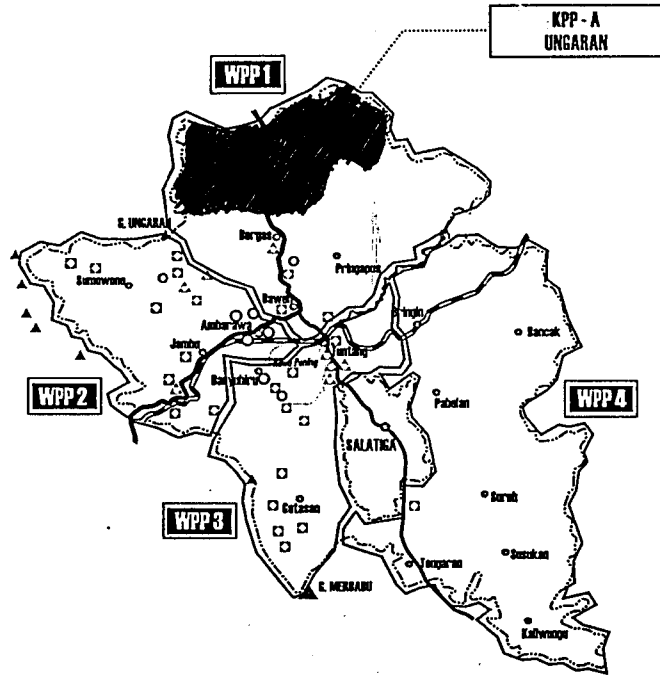
# CANDI



1. AGROWISATA, POTENSI SUMBER ALAM DAN KEGIATAN MASYARAKAT SEHARI - HARI MENJADI DAYA TARIK TERSENDIRI DARI KAWASAN CANDI GEDONG SONGO.
2. CANDI I, SALAH SATU PENINGGALAN DINASTI SANJAYA, MERUPAKAN AWAL PERJALANAN DARI APPRECIASI SEJARAH YANG JUGA DAPAT DICAPAI DG BERKUDA KE CANDI - CANDI LAINNYA.
3. TAMAN WISATA CANDI GEDONG SONGO SBG GERBANG DAN AREA TRANSISI, PENGHUBUNG ANTARA PEMUKJIMAN PENDUDUK DENGAN KOMPLEK CANDI GEDONG SONGO.

**CANDI GEDONG SONGO**  
 Kegiatan Apresiasi Peninggalan Budaya Sejarah  
 Syailendra Dapat Dikembangkan Berwujud Paket  
 Wisata Candi Gedongsongo, Berupa Paket Wisata  
 Fotografi, Penjelajahan/Hashing (Trekking, Camping),  
 Dengan Tema Budaya dan Alam-Petualangan.

**Zona :** KPP - A UNGARAN  
**Obyek :** Wana Wisata Pengaron, Tirtaargo (Siwarak), Air Terjun Semirang, Puncak Suroloyo, G. Kalong, Makam-masjid Nyatnyono, Benteng Kuno Ungaran, Makam Jend Gatot Subroto  
**Tema Zona :** Pengembangan produk wisata bertumpu pada wisata alam dan pengembangan wisata budaya spiritual sebagai pendukung



**PROGRAM PENGEMBANGAN**

**• OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA (ATRAKSI) •**

- Pengembangan kegiatan wisata alam, agrowisata dan cagar alam flora dan fauna langka (taman Safari Pengaron) serta bagi kegiatan olah raga (golf).
- Pengembangan kegiatan wisata budaya spiritual sebagai paket wisata ziarah (Makam-Masjid Nyatnyono)
- Pengembangan obyek wisata sebagai taman rekreasi bersama (buatan) yang memadukan obyek wisata alam dan budaya
- Pengembangan paket-paket kunjungan dan promosi obyek terpadu.

**• FASILITAS DAN JASA WISATA (AMENITAS) •**

- Penataan fasilitas pendukung seperti gerbang wisata, area parkir, warpostel, warnet, kios cinderamata, TIC, money changer, MCK, dsb).
- Pengembangan sistem informasi dan guiding, meliputi fasilitas informasi obyek, touch screen, leaflet, booklet, karcis masuk sebagai fasilitas interpretasi obyek
- Fasilitas pendukung untuk wisata minat khusus seperti pondok wisata, camping area, pondok pendakian, jalur trekking di area pegunungan (Pengaron-Suroloyo-Semirang)

**• AKSESIBILITAS •**

- Peningkatan kualitas jalan/ koridor wisata menuju obyek-obyek wisata (Ungaran-Pengaron, Ungaran-Nyatnyono dan Ungaran-Semirang)
- Peningkatan kualitas pelayanan dan kuantitas moda transportasi pendukung pencapaian, sesuai dengan kondisi akses dan jangkauan ke obyek.
- Perencanaan transfer moda pada kawasan strategis jalur wisata utama.

**• MANAJEMEN TATA RUANG •**

- Pengembangan tata ruang kawasan wisata alam pegunungan dan konservasi flora fauna di bagian barat dan timur kawasan
- Manajemen tata ruang mengacu pada ruang untuk kawasan budidaya tanaman pangan
- Pengembangan diarahkan pada kawasan yang dikonservasi dengan memperhatikan komponen ruang dan obyek yang dilindungi

*KARAT BERSAJUKAN  
 BUKET WISATA, TO TOP  
 DI WANA PENGGARON  
 WISATA.*

**Fasilitas dan Jasa Wisata (Amenitas)**

- Penataan fasilitas umum seperti rest area (warung makan, tempat sampah) serta fasilitas pendukung berupa MCK umum
- Penempatan Pasko SAR + peringatan dini (bahaya kebakaran hutan) serta rambu-rambu himbauan
- Pengembangan dan penataan fasilitas umum seperti pondok wisata, pondok pendakian/ base camp trekking/ jalur trekking serta penataan camping ground

**• Aksesibilitas •**

- Pengembangan area parkir serta pengadaan tipe moda yang sesuai kondisi akses dan jangkauan baik menuju ke maupun saat berada di dalam kawasan
- Pengembangan sistem informasi dan guiding terhadap obyek meliputi fasilitas interpretasi obyek, leaflet, booklet, karcis masuk yang dapat memandu pengunjung saat berada dalam kawasan hutan
- Penataan jalur wisata dengan vegetasi dan elemen street furniture yang sesuai kondisi hutan

**• Manajemen Tata Ruang •**

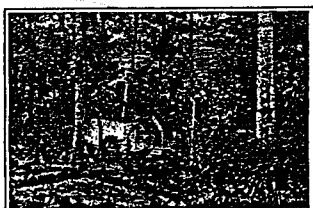
Manajemen tata ruang mengacu pada ruang untuk kawasan fungsi lindung sebagai hutan tetap untuk hutan lindung, hutan produksi, suaka alam dan hutan wisata

- Pengembangan diarahkan pada kawasan yang dikonservasi dengan memperhatikan komponen ruang dan obyek yang dilindungi
- Secara fisik adanya kontrol pengembangan "hard-shape" yang mengeksploitasi kekayaan hutan berupa pengembangan lapangan golf dan taman rekreasi Pengaron namun lebih ditekankan pada pengembangan fungsi "soft-function" berupa pengembangan taman flora dan fauna dalam lingkup hutan Pengaron



Sarana untuk berlatih olah raga golf dengan 6 hole bagi pemudanya

*bagi  
 KELUARGA  
 TERPILIH UTUK LOKASI SITE  
 ARENA TEMPUR RAINBALL*



Fasilitas pondok wisata bagi pengunjung di dalam upaya mempertahankan ekologi hutan

**• Obyek dan Daya Tarik Wisata (Atraksi) •**

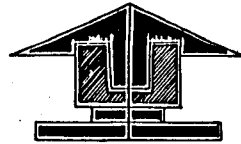
- Pengembangan obyek dengan kegiatan paket-paket wisata berupa kawasan wisata jelajah hutan dengan kegiatan pengamatan dan apresiasi ekologi hutan Pinus
- Penataan kawasan untuk kegiatan wisata alam berupa trekking, hashing (jelajah hutan), bersepeda atau sekedar berekreasi di taman rekreasi Wana Pengaron

**OROM  
 KAMPUNG  
 PANGOLMURAHAN**

KABUPATEN SEMARANG  
KECAMATAN UNGARAN  
ADMINISTRASI

DETA WILAYAH

KABUPATEN DEMAK



Skala 1 : 25.000



Kecamatan Ungaran

KOTAMADIA SEMARANG

KABUPATEN KENDAL

KECAMATAN KLEPU

KETERANGAN

- Kantor Kabupaten
- Kantor Pembantu Bupati
- Kantor Kecamatan
- Kantor Desa / Kelurahan
  - a Kabupaten / Kotamadia
  - b Kecamatan
  - c Desa / Kelurahan
- Batas
  - e Aspal
  - b Batu
  - c Tanah
- Jalan
- Sungai / Kali

KERJASAMA BAPPEDA dan KANTOR PERTANAHAN TA. 1996/1997

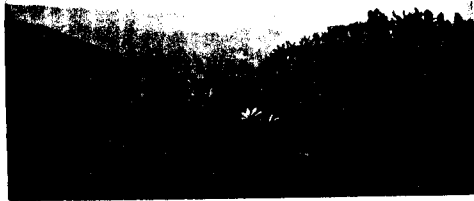
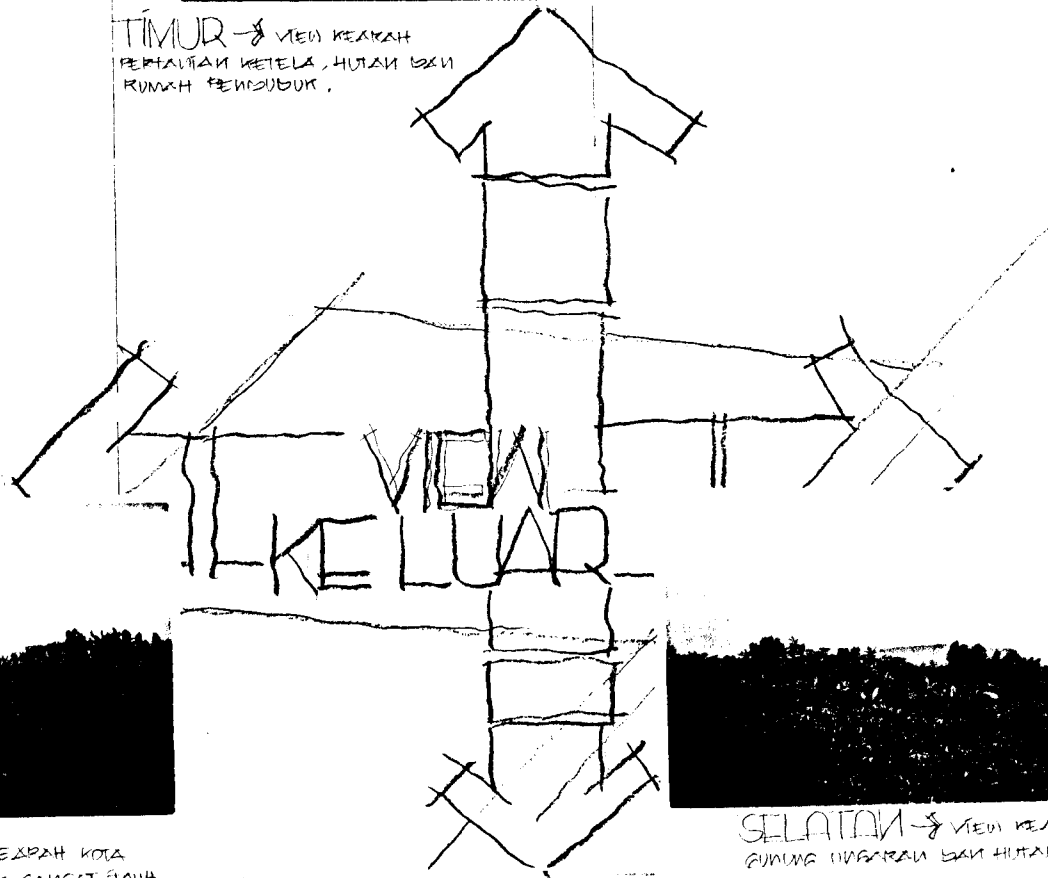
KECAMATAN KLEPU

SALAB

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76		
199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276



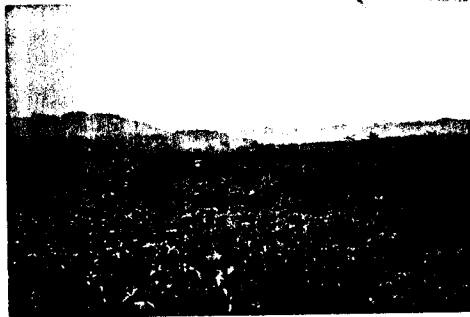
TIMUR -> VIEW KEARAH  
PERTALIAN KETELA, HUTAN DAN  
RUMAH PELEMBUK.



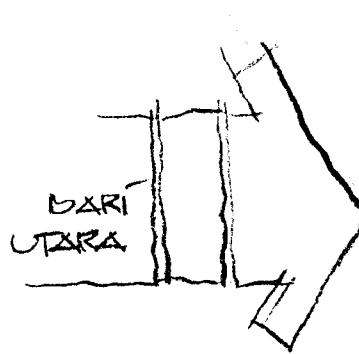
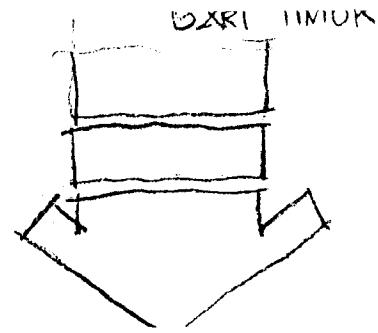
UTARA -> VIEW KESEPAH KOTA  
SEMARANG DAN TAMPAK SANGAT JAUH  
LANTAI TANG DIGUNAKAN UNTUK PE-  
LABUHAN KOTA SEMARANG



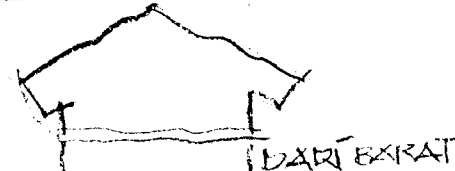
SELATAN -> VIEW KEARAH  
GUMING UNGARAN DAN HUTAN

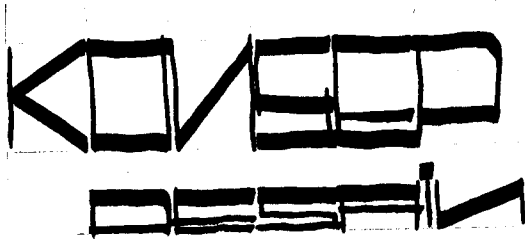


BARAT -> VIEW KEARAH GUMING  
UNGARAN DAN LAHAN PERTALIAN KETELA  
SERIA SE LIRIT RUMAH PELEMBUK



VIEW  
KE DALAM





# KARAKTERISTIK 'PAINTBALL' GAME

① EKSTREM

EKSTREM IBENTIK DG SESUATU YG BERBAHAYA. OLEH KRNY ITU PERMAINAN INI DILENGKAPI DG PERLENGKAPAN SEBAGAI PENUNJANG KESELAMATAN DAN KEAMANAN; YAITU:

- # PAINTBALL
- # ANUNCI / PELURU
- # PRASAT
- # GOGGLE / MASKER
- # SERAGAM
- # TAS
- # BODY PROTECTOR (BAGI WANITA)

MENGAMBIL PELURU SEB KONSEP; KARENA PELURU MRP INTI DR PENGERTIAN PAINTBALL ITU SENDIRI, CERTA YG MEMBEDAKAN ANTARA PERANG 2 TEMPUR LAINYA.

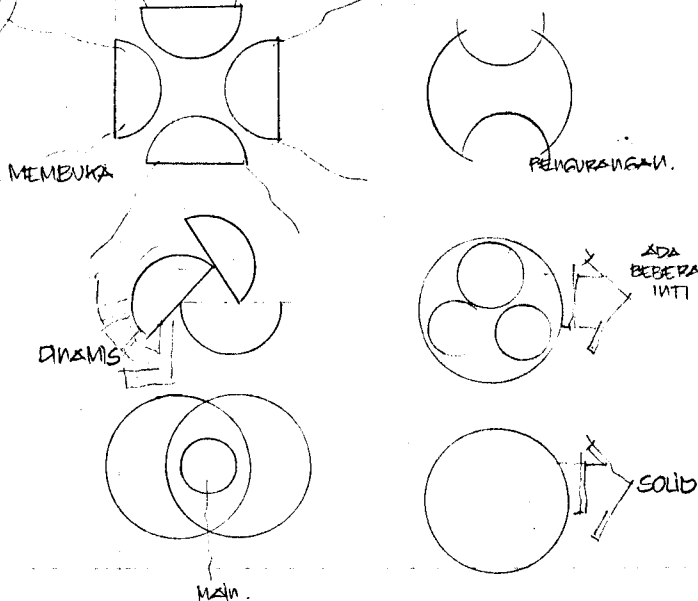
② AKTIF

MENGUTAMAKAN SPORTIFITAS, KERJASAMA, PERCAYA DIRI, INTELEGENSI, KEPENTINGAN DAN DETERMINASI YG TINGGI

MEMANIKAN ADRENALIN

SPORT JANTUNG

VITRUVIUS (TEMPEROMANI 1/2 0) KOMPOSIZ LINGKARAN DAN SEGMENT LINGKARAN.

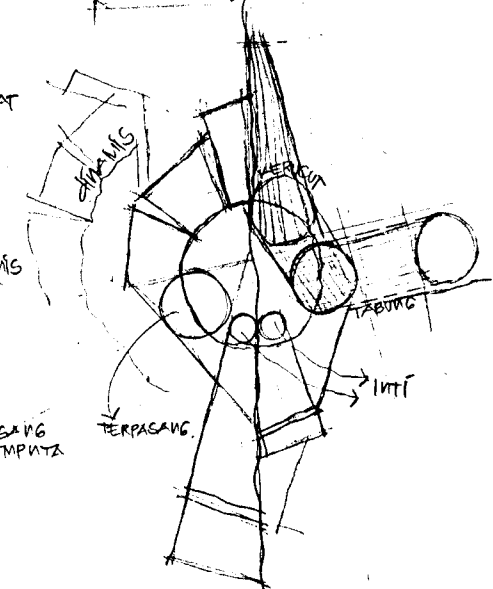
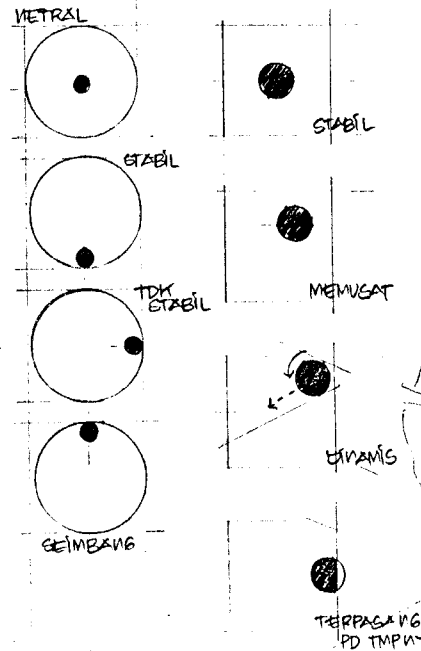


\* KARAKTERISTIK

① BERBENTUK BULAT / BOLA

→ LINGKARAN / SEB PEMENCUR BOLA

LINGKARAN / SEB SUKSES YG TERPUSAT BERARAH KE DLM DAN PD UMUMNYA BERGAT STABIL DAN DG SENDIRINYA MUD RST DR LINGKUNGANNYA. PEMBATAN SEBUAH LINGKARAN PD F QUATU BIDANG AKAN MEMPERLUKUT SIA BILAMNYA SEB FODIS (D.K. CHING)

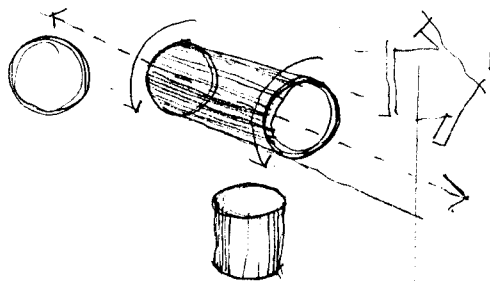




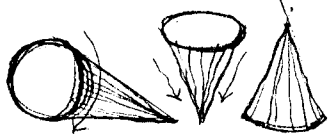
# NTCAIA

PLATONIC SOLID  
TG BENTUK OLEH BOLA

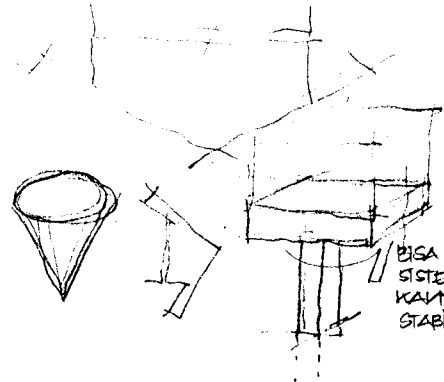
MEMPUNYAI BENTUK TG TEGAS DAN MUDAH DIKENAL (DK. CHING)



DAPAT MEMBENTUK SUATU TABUNG.  
(DPT BERGIFAT LABIL DAN STABIL)

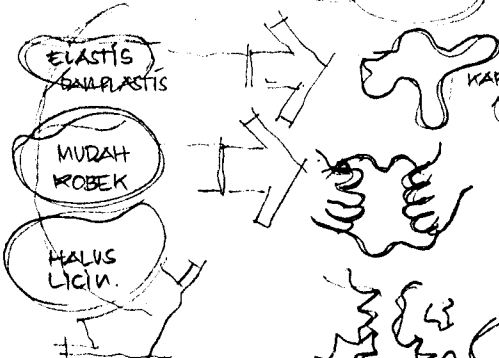


KERUCUT  
(DPT BERGIFAT LABIL DAN STABIL)



BISA DISADIKAN SISTEM STRUKTUR KAMATI LEVER TG STABIL

## 2 BUNGHUSNYA TERBUAT DR (GELANTIN)



MENGUNAKAN ELEMEN DG PERMUKAAN HALUS/LICIN → KACA, KERAMIK

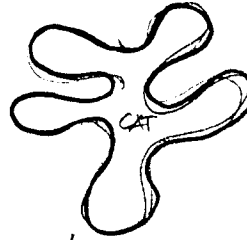
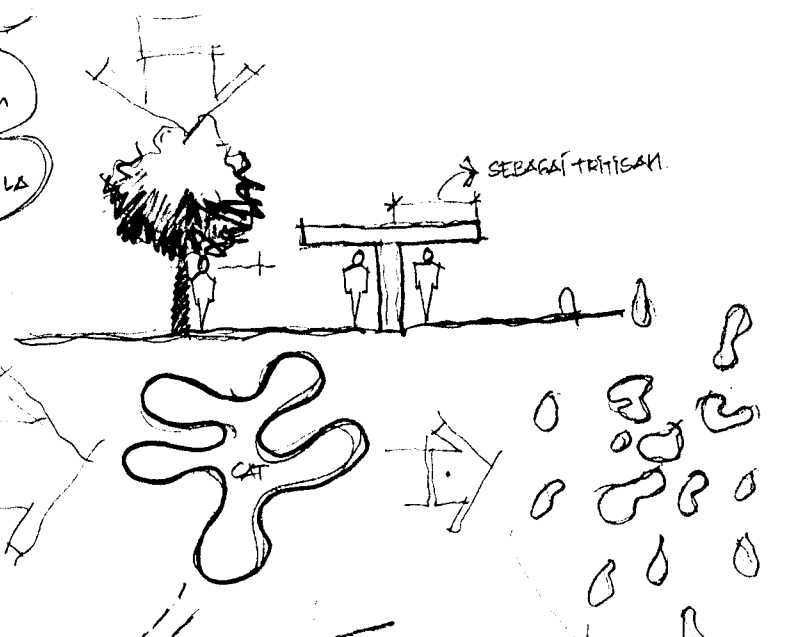
MJD BENTUKAN TG ABSTRAK

## 3

BERISI TINTA

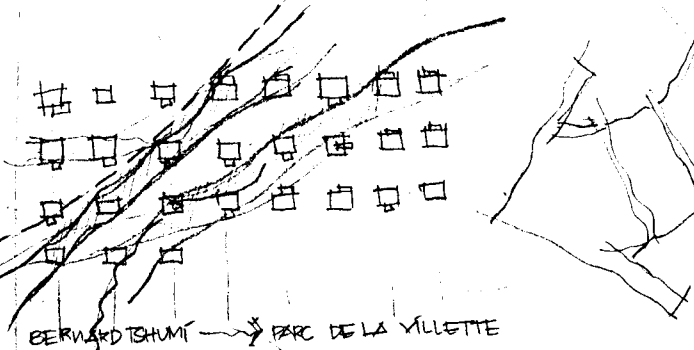
TDK MEMBAHAYSKAN

TDK BERACUN APABILA DITELAN.



MEMBENTUK SUATU SEBARAN MASSA

MEMBENTUK LITIER.



BERWARDISUMI → PARC DE LA VILLETTE

→ MEMBUAT SESUATU SEBARAN MASSA PADA SUATU LAHAN GRID. DAN AKAN MEMBENTUK RUANG

SBH PERJALANAN DR MASSA 1 KE MASSA LAINNYA AKAN MEMBENTUK SUATU RUANG

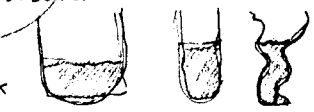
4 KODA/TINTA, DAPAT DIBASUH DG

AIR

SESUATU TG SANGAT (FLEKSIBEL) DAPAT MENTESUAIKAN DI BERBAGAI TMP

PERNSTAN AIR (SANGAT BANYAK ELIKAN) → CEG CAGAT TRACK

± CEG PERUNJANG SISTEM UTILITAS.



PROFIL UKI EDITI  
RENDAH - TERDAPAT  
SUNGAI DAN HUTAN  
DI SISI

VIEW KE ARAH  
KOTA SEMARANG  
(GAH)

PENATAAN LANDSCAPE  
TANG DIJADIKAN  
PENUNJANG DATA  
TARIK DARI FUNGSI  
BANGUNAN

DESAIN  
SKEMATIK  
(ORIENTAST)

VIEW KE  
GUNGARAN

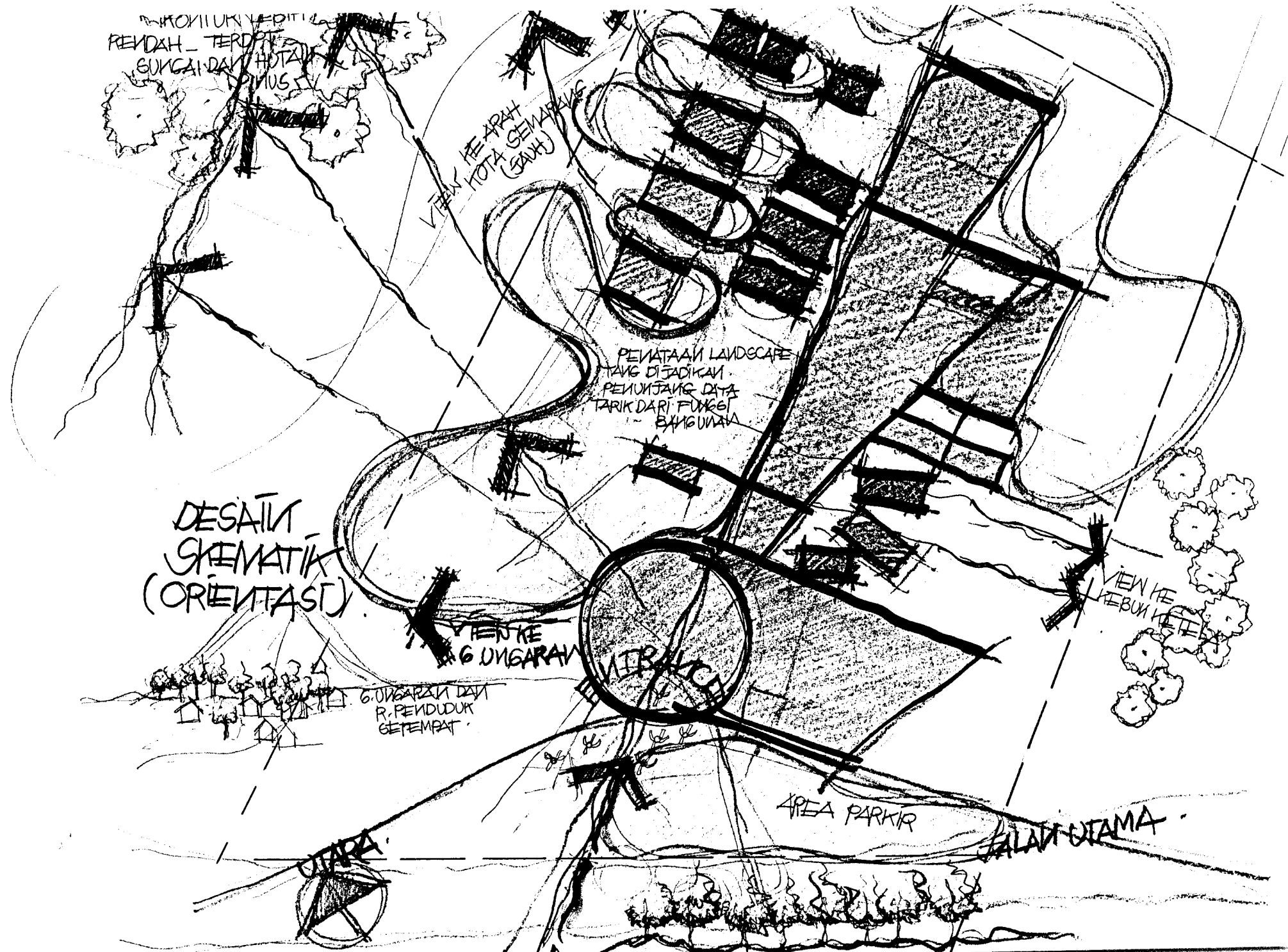
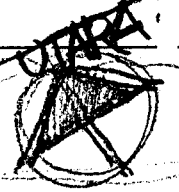
VIEW KE  
KEBUN KETEL

GUNGARAN DAN  
R. PENDUDUK  
SETEMPAT

ENTRANCE

AREA PARKIR

JALAN UTAMA



SUNGGU

DAERAH RENDAH  
TG DIJADIKAN TRACK  
OUTDOOR DAN CAMPING  
GROUND. SERTA AREA TG  
TDP DANAU BUATAN.  
(SBG EXPOSED  
VIEW)

MENCIPTAKAN PARITZ  
TG DAPAT DIJADIKAN TRACK  
DAN SBG SALURAN  
AIR

DAPAT DIJADIKAN  
AREA PENEMPATAN  
ELEMEN AIR UTK  
PERMAINAN KEN.

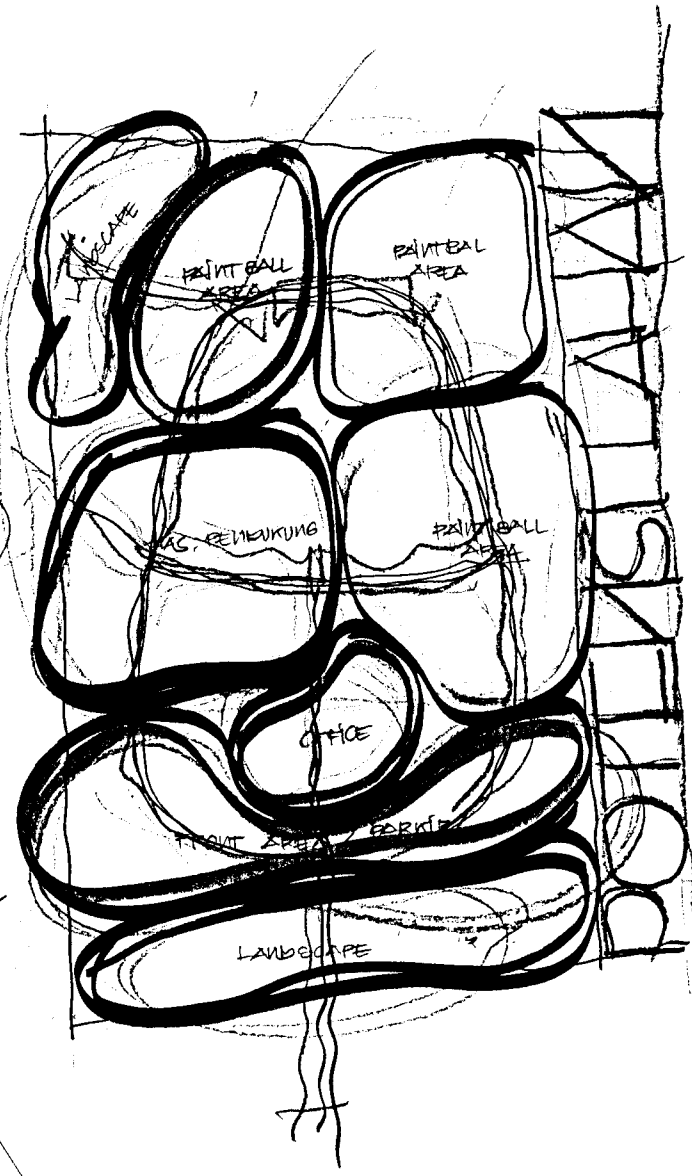
UTARA

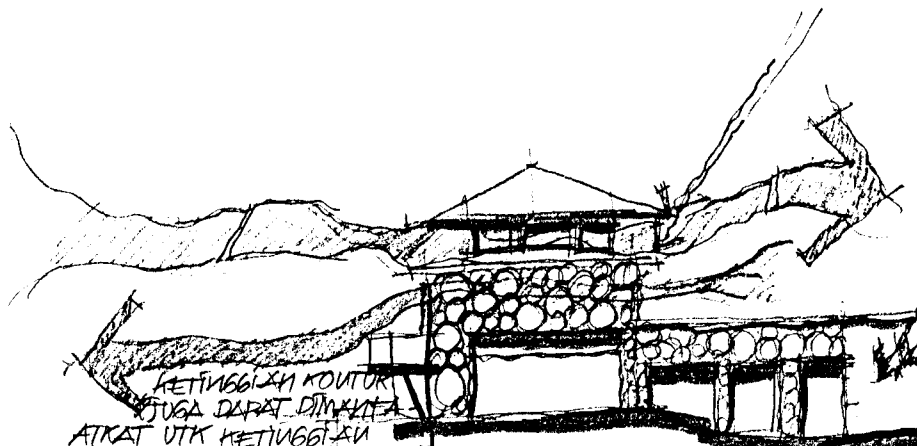
DAERAH RENDAH

DAERAH RENDAH

DRIVE

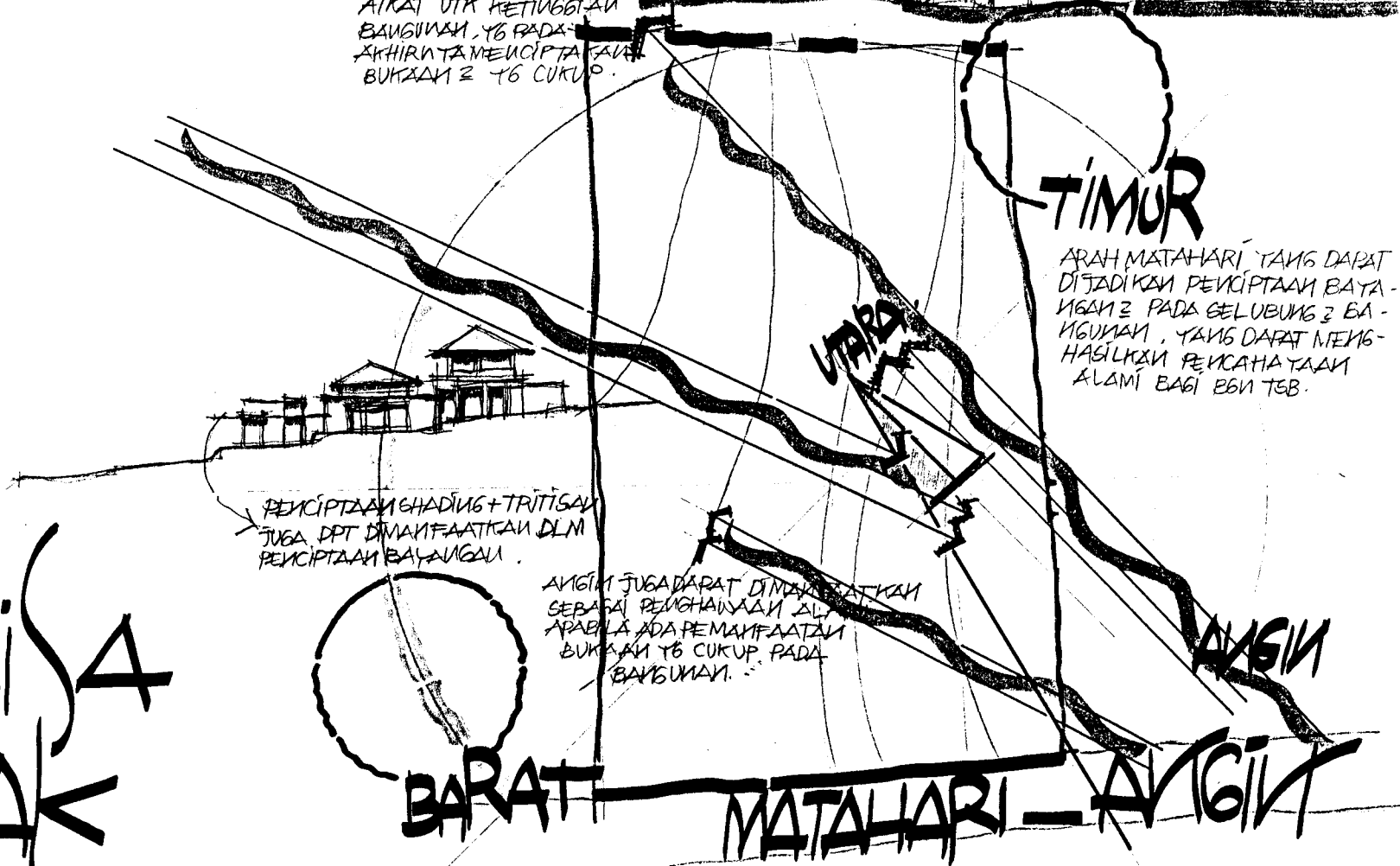
DAERAH RENDAH





KETINGGIAN KOUTUR  
JUGA DAPAT DIMANFAATKAN  
ATAKAT UTK KETINGGIAN  
BANGUNAN, YG PADA  
AKHIRNYA MEUCIPTAKAN  
BUKLAAN 2 YG CUKUP.

KARENA ADA YA ARAH  
MATAHARI, MAKA TIMBUL  
BENTUKAN 2 BSN GEG (PE  
LINDUNG PANAS) YAITU  
TRITISAN, JG GEG ESTETII  
DARI BANGUNAN



TIMUR

ARAH MATAHARI YANG DAPAT  
DIJADIKAN PENCIPTAAN BAYA-  
NGAN 2 PADA SELUBUNG 2 BA-  
NGUNAN, YANG DAPAT MENG-  
HASILKAN PENCAHAYAAN  
ALAMI BAGI BSN TEB.

UTARA

ANGIN

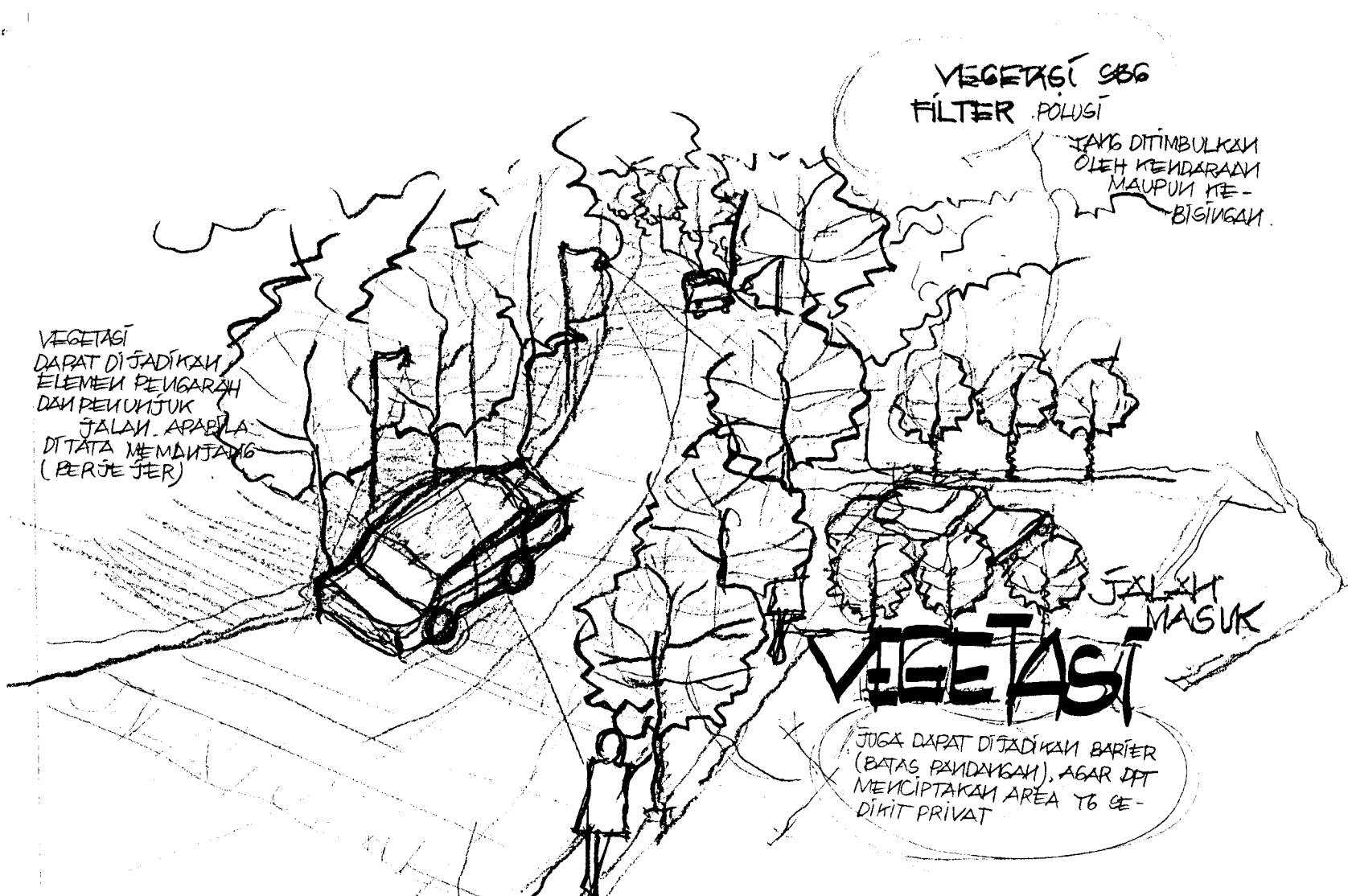
MATAHARI - ANGIN

BARAT

PENCIPTAAN SHADING + TRITISAN  
JUGA DPT DIMANFAATKAN DLM  
PENCIPTAAN BAYANGAN.

ANGIN JUGA DAPAT DIMANFAATKAN  
SEBAGAI PENCAHAYAAN ALAMI  
APABILA ADA PEMANFAATAN  
BUKLAAN YG CUKUP PADA  
BANGUNAN.

ANALISA  
TADAK



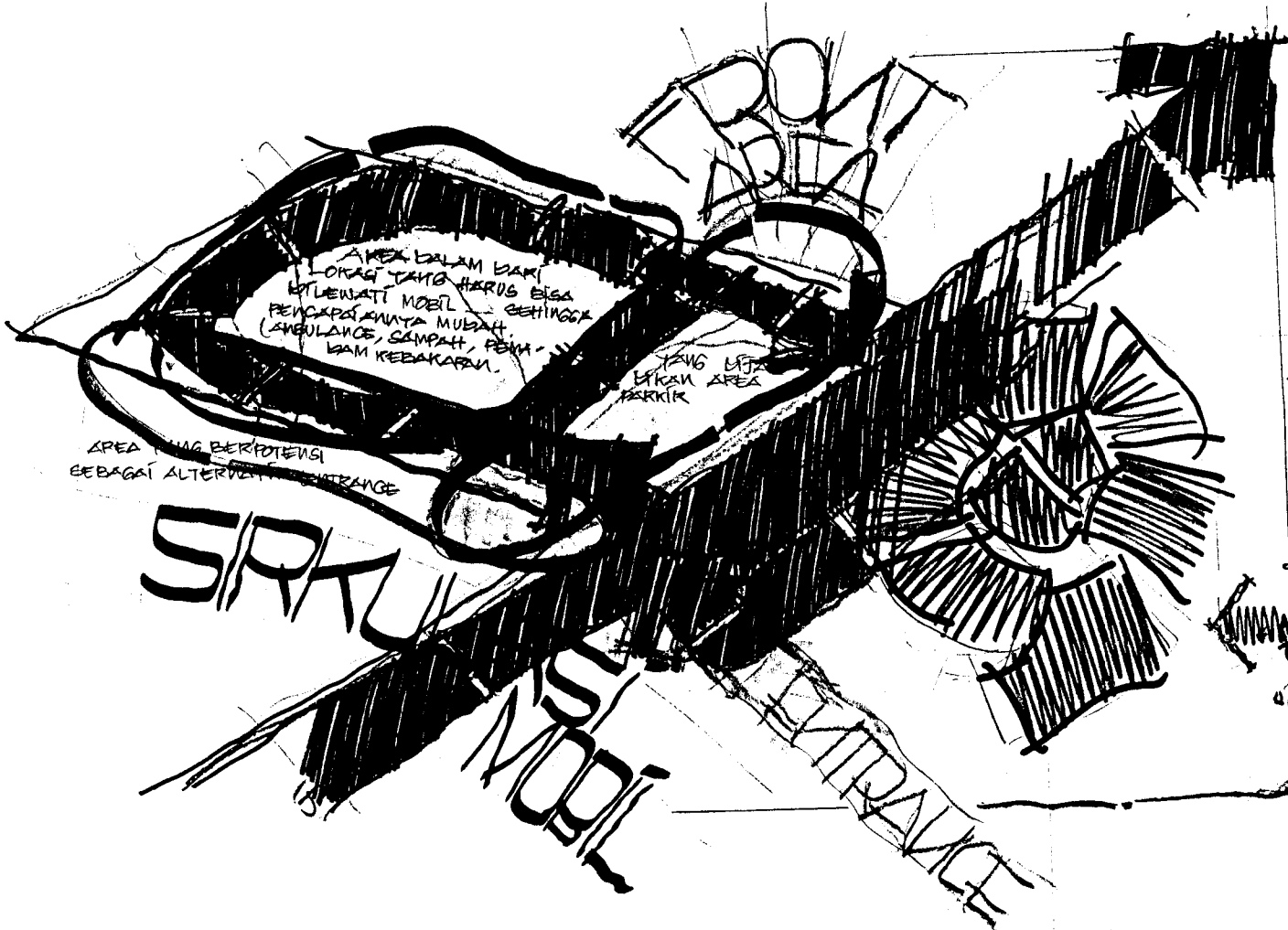
VEGETASI  
DAPAT DIJADIKAN  
ELEMEN PENGARAH  
DAN PENUNJUK  
JALAN. APABILA  
DITATA MEMANJANG  
(BERJEJER)

VEGETASI SBB  
FILTER POLUSI

JANG DITIMBULKAN  
OLEH KENDARAAN  
MAUPUN KE-  
BISINGAN.

JALAN MASUK  
**VEGETASI**

JUGA DAPAT DIJADIKAN BARIER  
(BATAS PANDANGAN), AGAR DPT  
MENCiptakan AREA TG SE-  
DIKIT PRIVAT



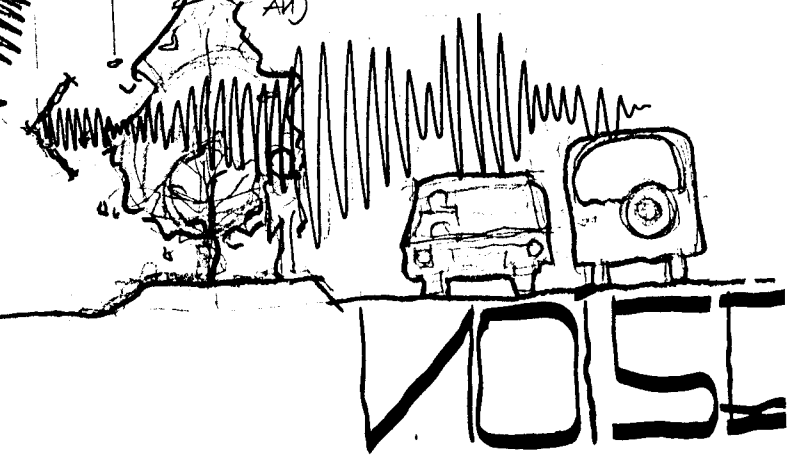
AREK DALAM BARI  
LOKASI YANG HARUS BISA  
DITUNJANGI MELALUI BEHINGOR  
PENCAPAIANNYA MUDAH  
(AMBULANCE, SAMPAH, PEMAN-  
JAN KEBAKARAN).

YANG BISA  
BILAKAN AREA  
PARKIR

AREA YANG BERPOTENSI  
SEBAGAI ALTERNATIF ENTRANCE

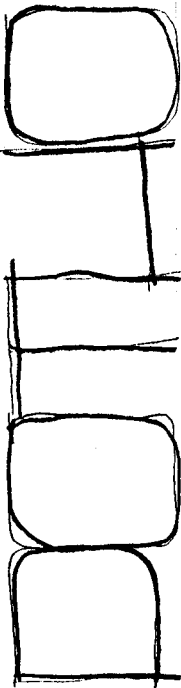
SRT  
NOBI  
KEMERANG

NOISE / KEBISINGAN, DAPAT MENGGANGGU  
AKTIVITAS / KETENANGAN YG ADA DIDALAM  
BANGUNAN.  
OLEH KRN ITU DAPAT DIATASI DENGAN ADA-  
NYA PENAMBAHAN VEGETASI (YG BS DI-  
JADIKAN FILTER), DAN PENINGGIAN LEVEL  
JALAN (YG JG BISA DIJADIKAN PEDESTRI-  
AN)



NOISE

# AROMA CONCEPT



TERLETAH DI BASEMENT, TERBAPAT:

- BASE CAMP
- LORONG - LORONG
- GUBUNG BUATAN



PENAMPILAN  
BARAK - BARAK BERTEM-  
PURAN DENGAN ELEMEN-  
ELEMEN PENBUKUNG

## PERMAINAN

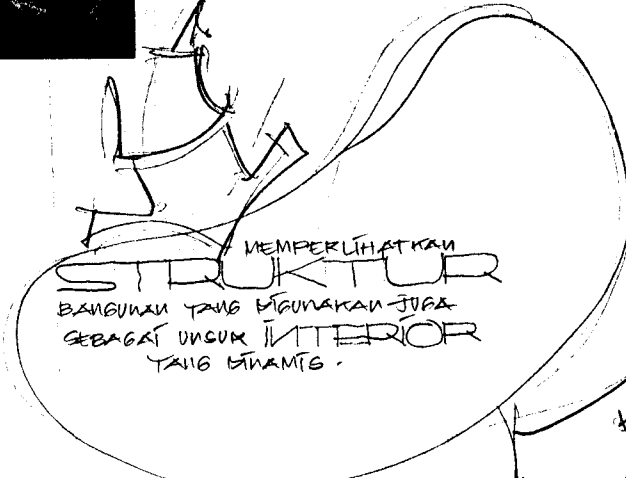
SEPERTI:

- MOBIL BEKAS
- JEMBATAN GANTUNG
- TONG - TONG
- TIKANG - TIKANG
- TALI - TALI

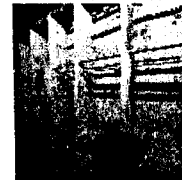
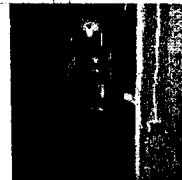
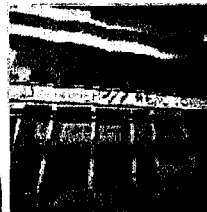


## CANADA PAINTBALL

## INDOOR

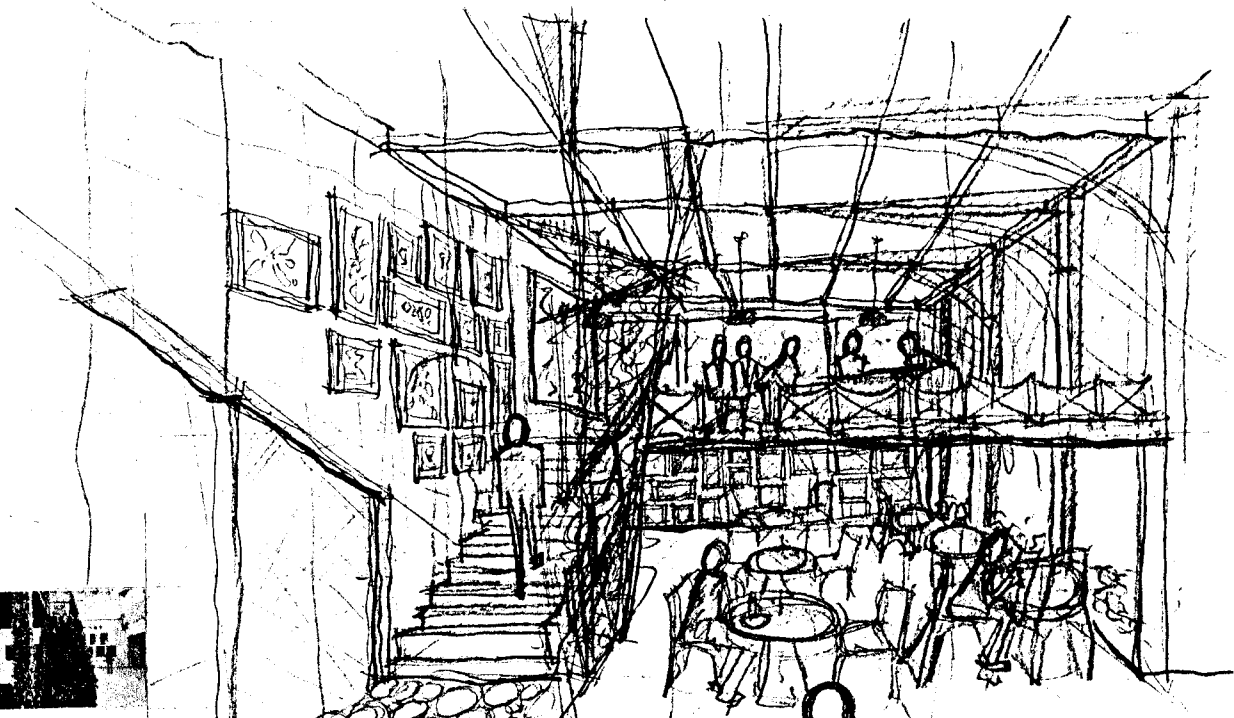


MEMPERLIHATKAN  
**STRUKTUR**  
BANGUNAN YANG DIGUNAKAN JUSA  
SEBAGAI UNSUR INTERIOR  
YANG DINAMIS.

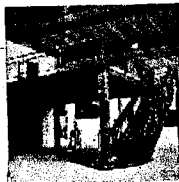


## REPRESENTASI

CAHAYA PENUNJANG MELATARKAN PADA  
SISI - SISI LORONG KAU BELASAR, ATAU  
DIBALIK PE KONTRAST ELEMEN - ELEMEN  
REPETISI (SEHINGGA TERLIHAT KONTRAS)  
INTERIOR DARI BANGUNAN TERSEBUT



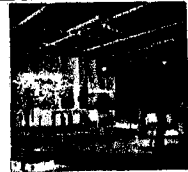
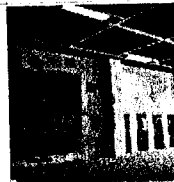
ACCESS



PENGGUNAAN DAK KAYU, DITERAPKAN UNTUK KOLABORASI CAFE/RESTAURANT DENGAN AREA BILYARD



STRUKTUR DIEKSPOS PD INTERIOR.  
KOMPOSISI TUNGGU + PEMBATA ABSTRAK DENGAN TANAMAN RAMBAT, DAPAT MEMBERI KESAN TDH MOTOM DAK AKAN TERLIHAT ASRI (SEGAR)



# CONTEMPORARY INTERIOR

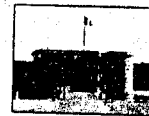


# GAMBARAN ACTION TANPA PERLINDUNGAN



ACTION

KOMPOSISI MASSA PERTAHANAN  
TANG DIJADIKAN BENTUKAN  
BANGUNAN UNTUK BENTENG  
FINISH - UNTUK MENGIKIBARKAN  
BENDERA KEMEMANGKAN



BENTENG  
PER-  
TAHANAN

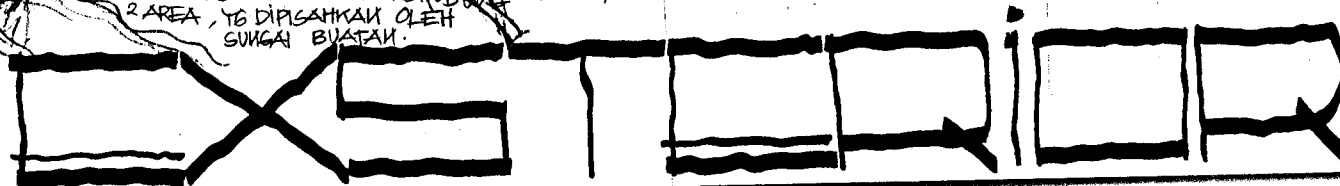


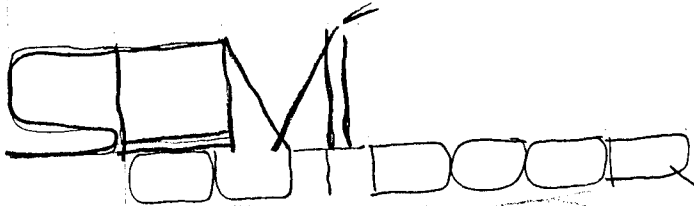
## SIRCULATION



TONG  
PERSEMBOUNGAN

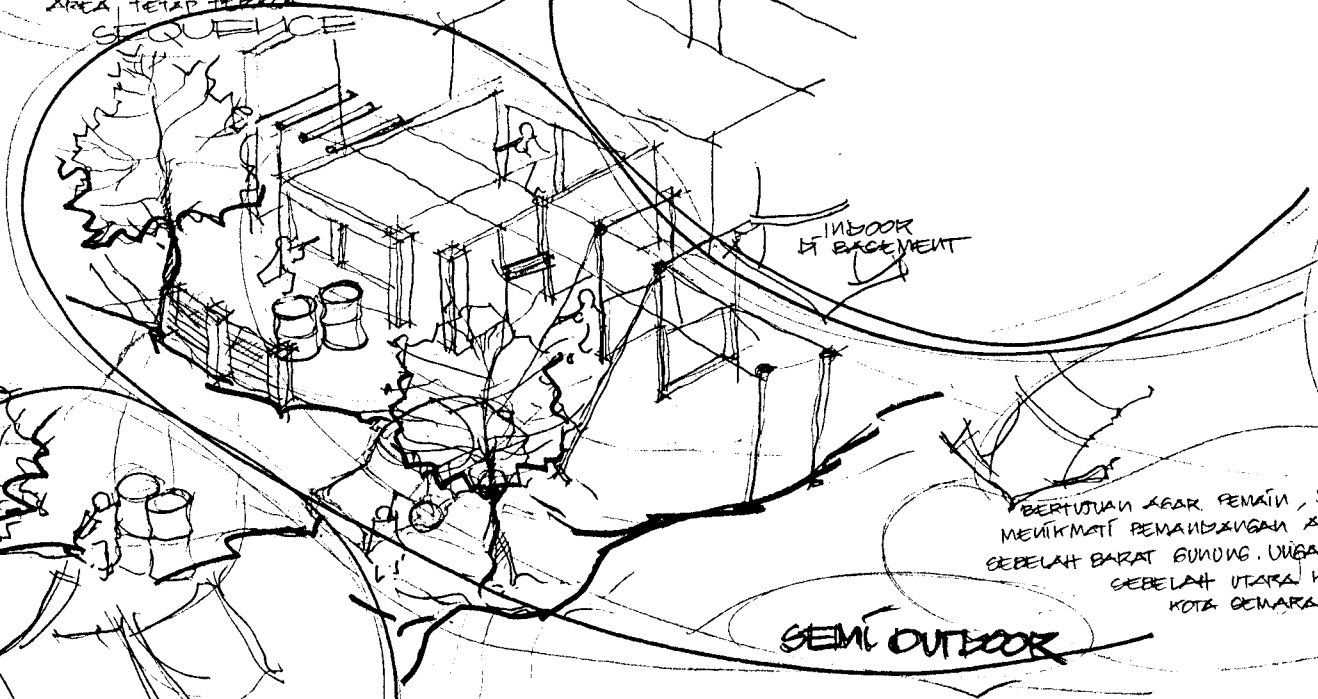
PADUAN TANGGA  
DAN JEMBATAN MENUJU  
LORONG - DPT. DICUKUAI  
SELAIN SBG ELEMEN PEMUNGANG TEMPUR  
NAMUN JG SBG SIRCULASI PENGHUBUNG  
2 AREA, YG DIPISAHKAN OLEH  
SUNGAI BUATAN.






TERLETAK DITENGAH, SEBAGAI  
 PENGHUBUNG AREA INDOOR DAN  
 OUTDOOR, SEHINGGA LEVEL  
 AREA TETAP TERAKSI

SEQUENCE



INDOOR  
 LT BASEMENT

KONSEP PERMAINAN  
 GETTING AREA SEMI OUTDOOR  
 INI MENYERUPAT BENTUK  
 PERTAHANAN.  
 JUGA BAPAT TERJADIKAN MASSA  
 & LANTAI TANPA STAP

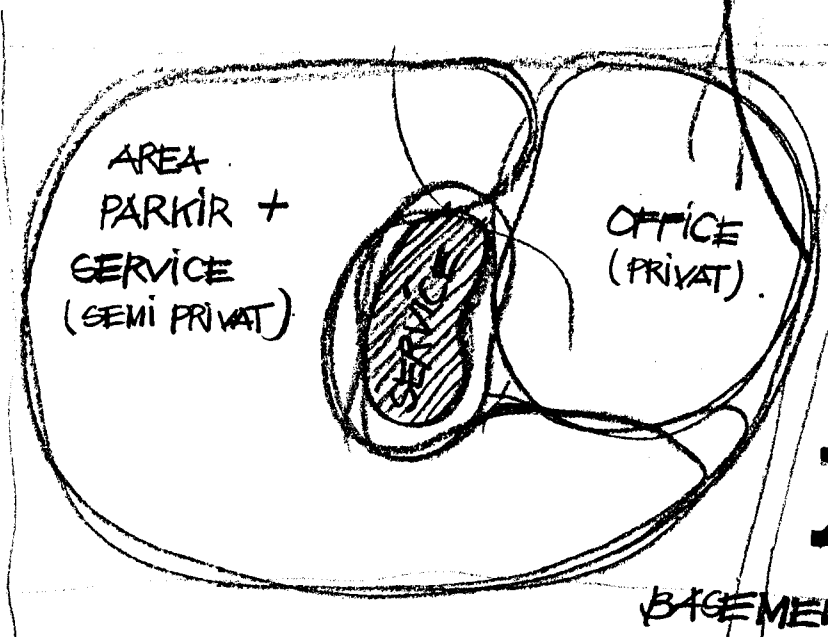
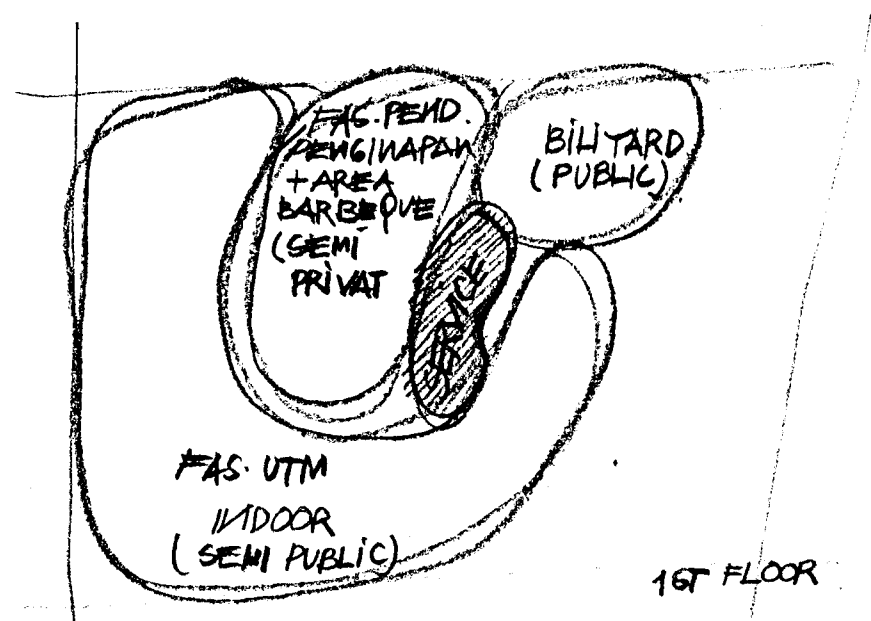
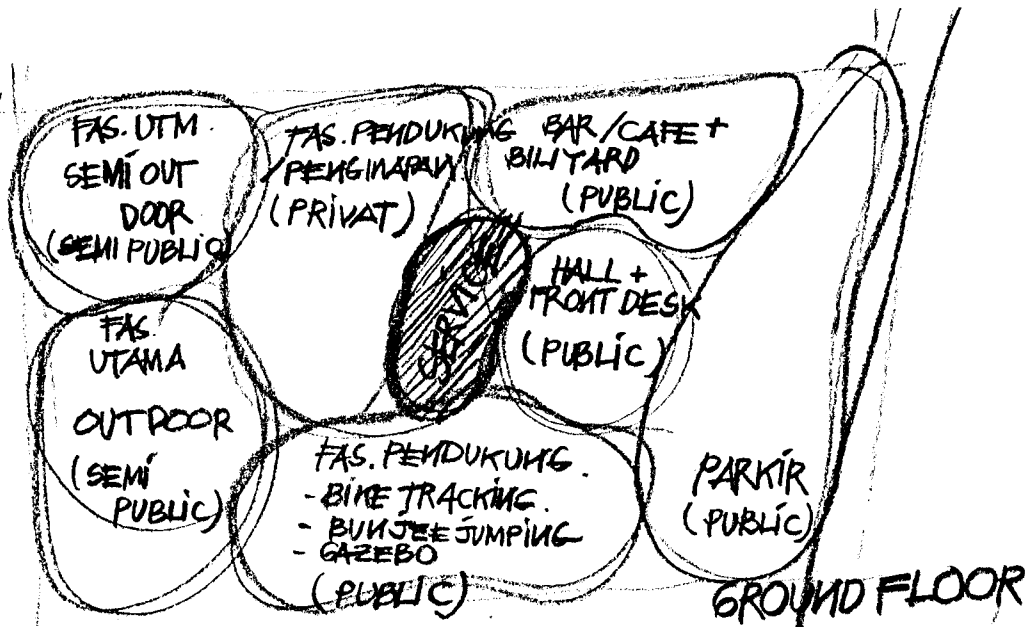


MENDUATUT PERMAIN  
 UNTUK BERGERAK LEBIH BEBAS  
 DALAM MELAKUKAN GERAKAN

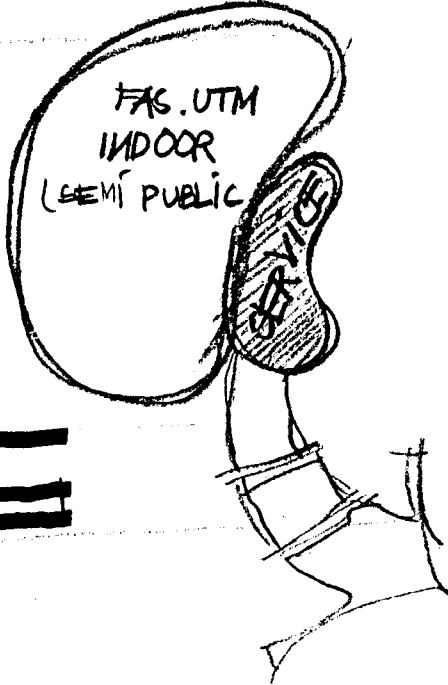
BERTUTUAN SEORANG PERMAIN, BAPAT  
 MENINGKATKAN PERMAINAN ALAM  
 SEBELAH BARAT BUNUNG. UNGGARAN  
 SEBELAH UTARA KE  
 KOTA DEMARANG

SEMI OUTDOOR

OUTDOOR

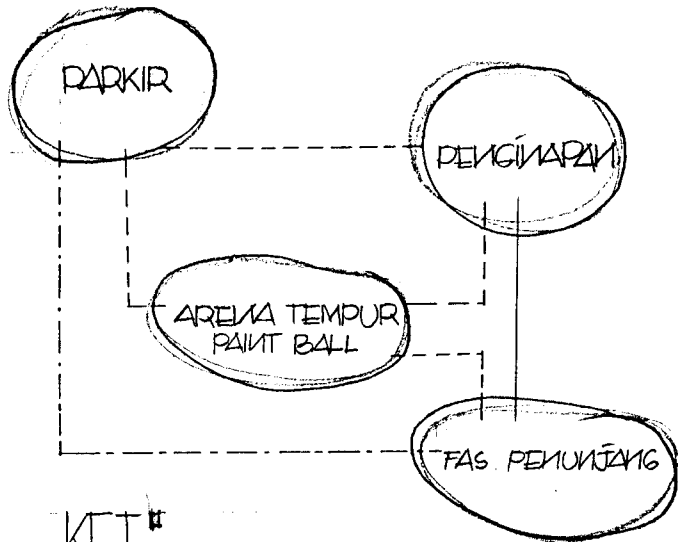


ZOVINE



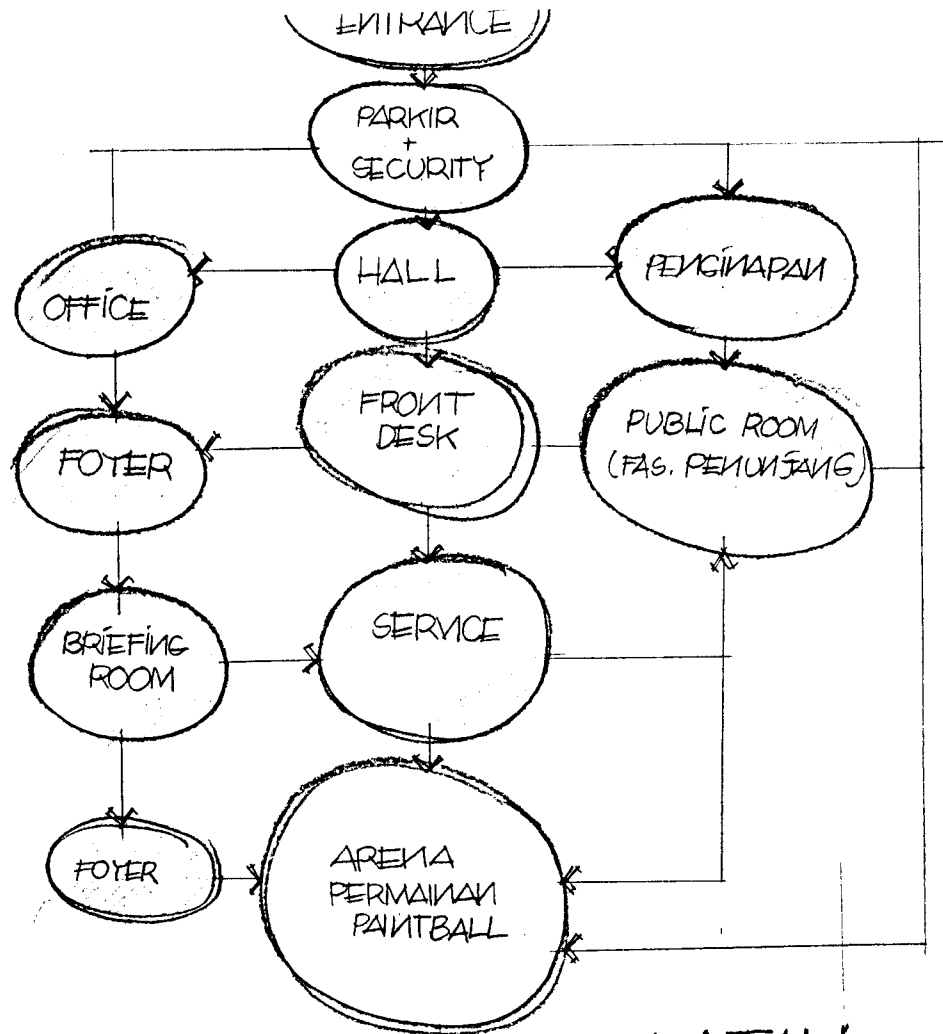
- 2+3 FLOOR
- SERVICE
- LIFT - BRC
  - ORG
  - MKM
  - LAVATORY
  - SHAFT SANITASI SAMPAH

# PENDEKATAN HUB. RUANG DLM KONTEKS MAKRO



KET:

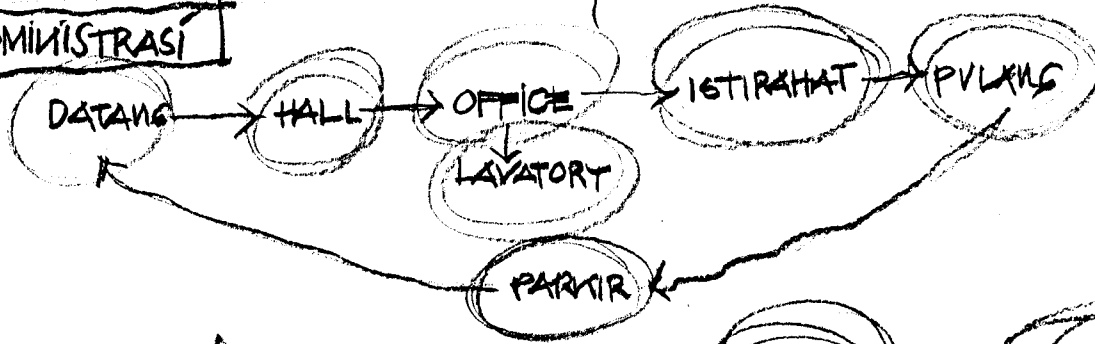
- - - HUB. RG DEKAT
- - - HUB. RG CUKUP JAUH
- HUB. RG JAUH



# PENDEKATAN ORGANISASI RUANG

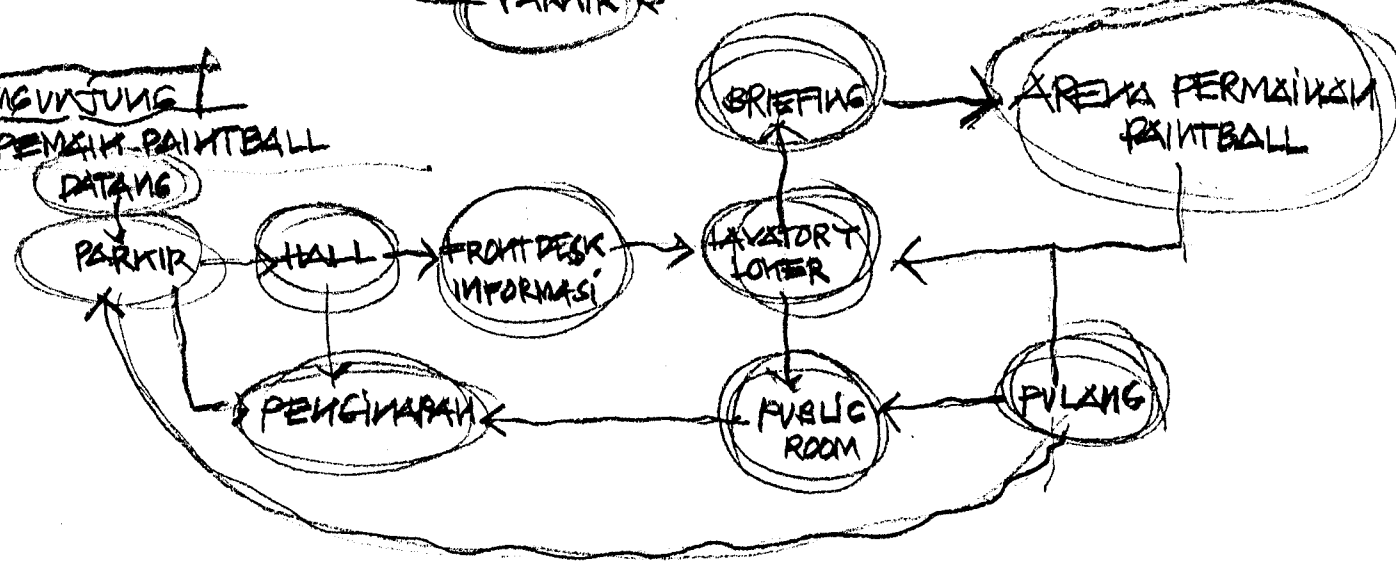
# PEDEKATAN KELOMPOK KEGIATAN PELAKU

## ADMINISTRASI

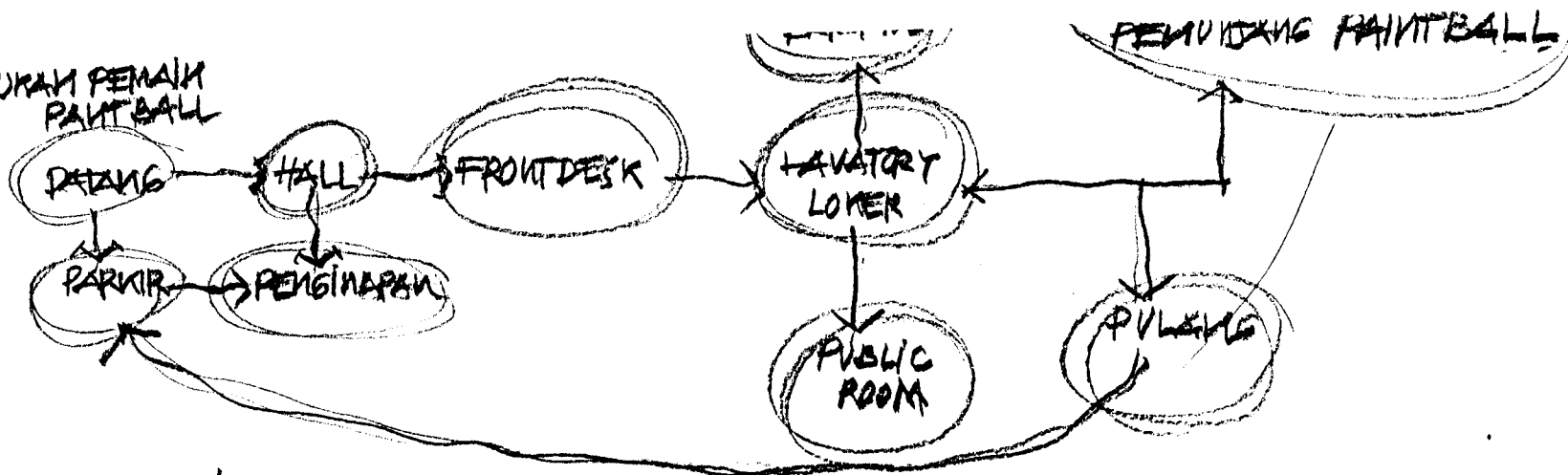


## PENGUNJUNG

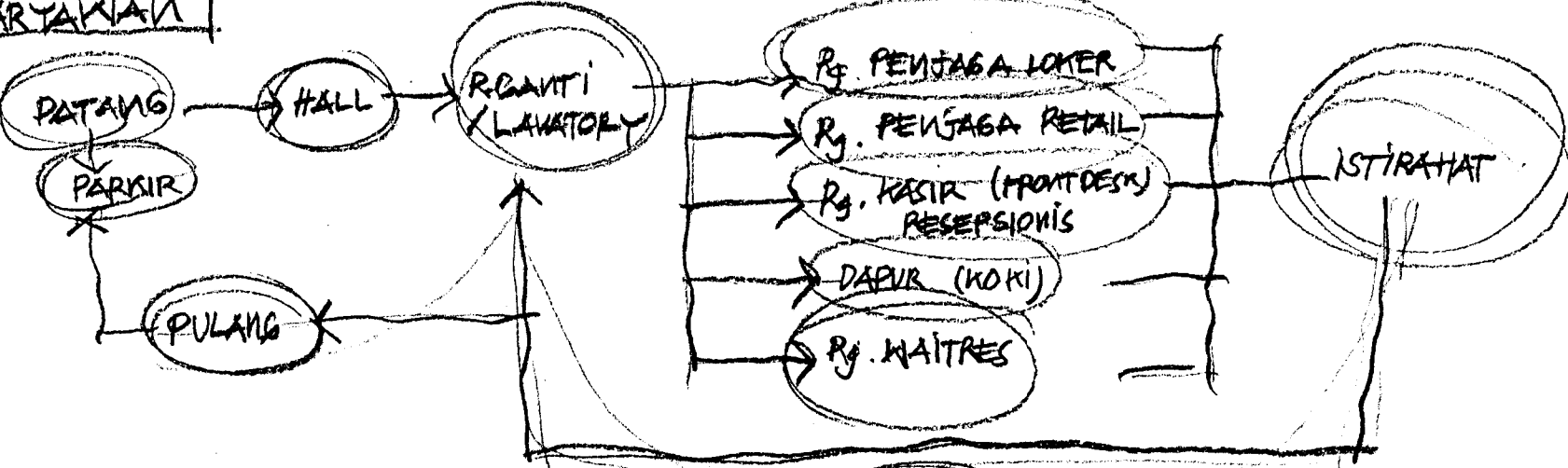
### • PEMAIN PAINTBALL



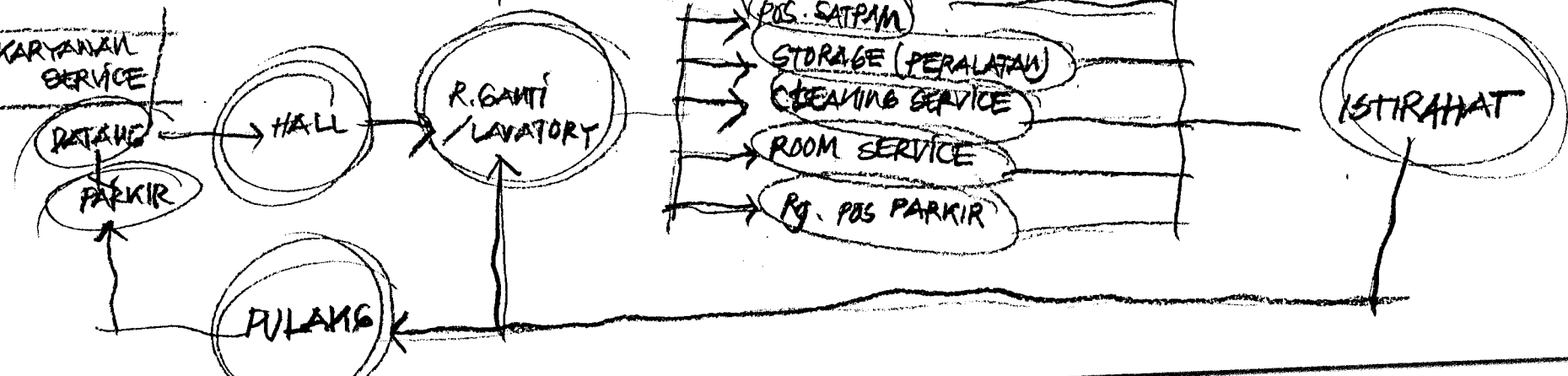
• SUKSES PEMAIN  
PAINTBALL



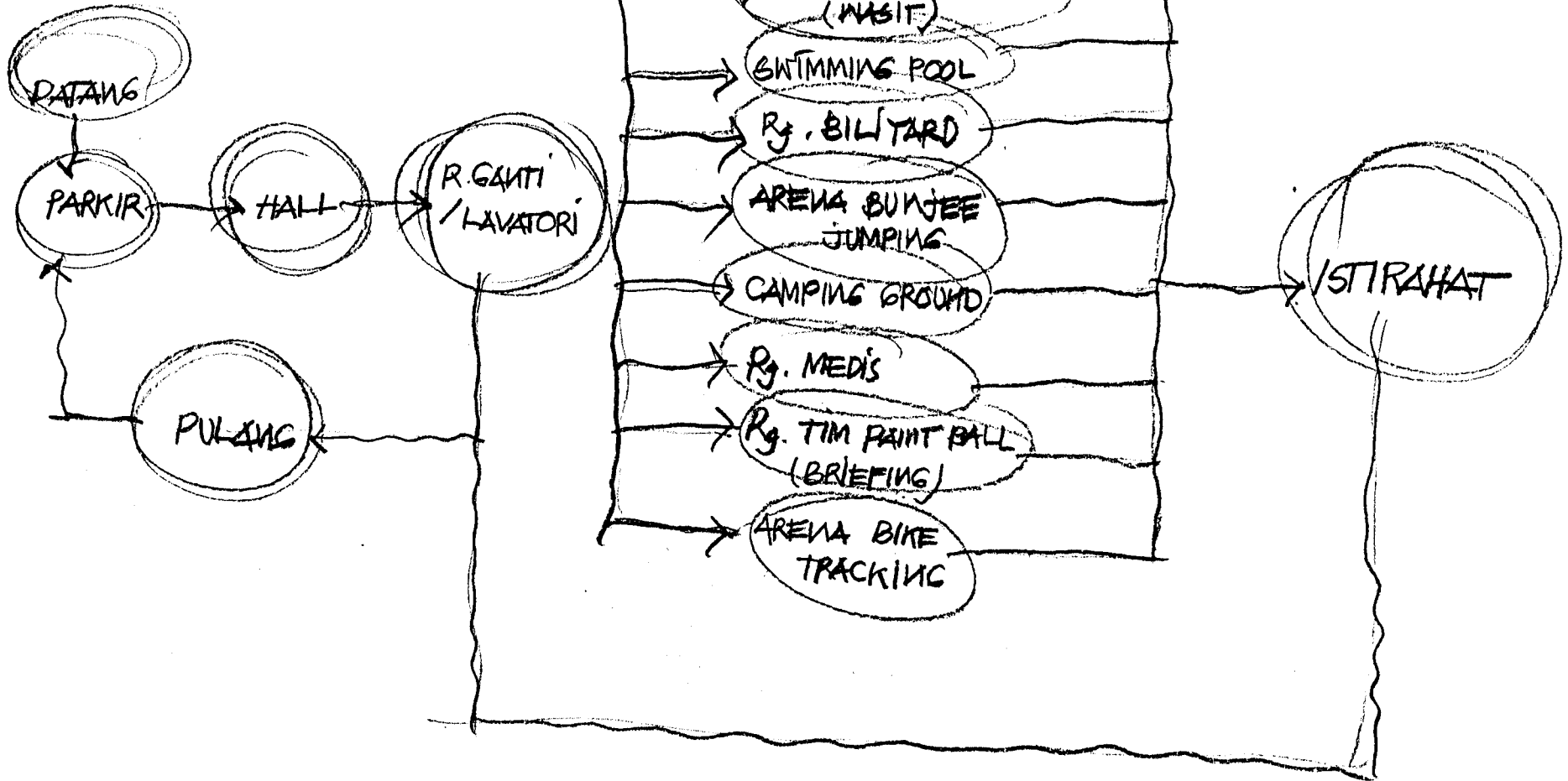
KARYAWAN



KARYAWAN SERVICE



# INSTRUKTUR



### KELOMPOK FASILITAS UTAMA (OUTDOOR ARENA)

NO	ELEMEN RUANG	KAPASITAS	(+)	STANDARD	JMB	TOTAL
1	BASE CAMP	1 UNIT / TEAM	2	25 M <sup>2</sup>		50 M <sup>2</sup>
2	GUDANG BUATAN		8	12 M <sup>2</sup>		96 M <sup>2</sup>
3	MEMARA PENGIHTAI	1 UNIT / TEAM	2	9 M <sup>2</sup>		18 M <sup>2</sup>
4	KOLAM	1 UNIT	1	50 M <sup>2</sup>		50 M <sup>2</sup>
5	R. SANDERA	1 UNIT / TEAM	2	20 M <sup>2</sup>		40 M <sup>2</sup>
6	AREA TENGAH	1 UNIT	20 ORG	1,8 M <sup>2</sup> / ORG		36 M <sup>2</sup>
7	PETI KAYU		10	1,5 M <sup>2</sup> / PETI		15 M <sup>2</sup>
8	TONG		25	0,8 M <sup>2</sup>		20 M <sup>2</sup>
9	SEKAT RUANG		20	0,9 M <sup>2</sup>		18 M <sup>2</sup>

JUMLAH 343 M<sup>2</sup>

RADIUS TIMBAK - MIN ± 5M - R  
 $L = \pi R^2 = 78,5 M^2$   
 (+ 30% + 1570 M<sup>2</sup>) → 1672,9 M<sup>2</sup>

### KELOMPOK FASILITAS UTAMA (SEMI-OUTDOOR ARENA)

1	BASE CAMP	1 UNIT / TEAM	2	25 M <sup>2</sup>		50 M <sup>2</sup>
2	GUDANG BUATAN		4	12 M <sup>2</sup>		24 M <sup>2</sup>
3	MEMARA PENGIHTAI	1 UNIT / TEAM	2	30 M <sup>2</sup>		60 M <sup>2</sup>
4	KOLAM	2 UNIT	1	50 M <sup>2</sup>		100 M <sup>2</sup>
5	R. SANDERA	1 UNIT / TEAM	2	20 M <sup>2</sup> / ORG		40 M <sup>2</sup>
6	AREA TENGAH	1 UNIT	20 ORG	1,8 M <sup>2</sup> / ORG		36 M <sup>2</sup>
7	PETI KAYU		15	1,5 M <sup>2</sup> / PETI		22,5 M <sup>2</sup>
8	TONG		30	0,8 M <sup>2</sup>		24 M <sup>2</sup>
9	SEKAT RUANG		20	0,9 M <sup>2</sup>		18 M <sup>2</sup>
10	BANGUNAN INDUK	1 UNIT	2	120 M <sup>2</sup>		240 M <sup>2</sup>
11		10 UNIT	1	60 M <sup>2</sup>		60 M <sup>2</sup>

JUMLAH 674,5 M<sup>2</sup>

(+ 30% + 1570 M<sup>2</sup>) → 1772,35 M<sup>2</sup>

### KELOMPOK FASILITAS UTAMA (INDOOR ARENA)

1	BASICAMP	1 UNIT / TEAM	2	30 M <sup>2</sup>		60 M <sup>2</sup>
2	GUDANG BUATAN		10	20 M <sup>2</sup>		200 M <sup>2</sup>
3	MEMARA PENGIHTAI	1 UNIT / TEAM	6	30 M <sup>2</sup>		180 M <sup>2</sup>
4	KOLAM BUATAN 1	ALL TEAM	1	60 M <sup>2</sup>		60 M <sup>2</sup>
5	KOLAM BUATAN 2	ALL TEAM	1	40 M <sup>2</sup>		40 M <sup>2</sup>
6	R. SANDERA	1 UNIT / TEAM	2	40 M <sup>2</sup>		80 M <sup>2</sup>
7	BANGUNAN KOSONG	10 UNIT	1	60 M <sup>2</sup>		60 M <sup>2</sup>
8	PETI KAYU		40	1,5 M <sup>2</sup> / PETI		60 M <sup>2</sup>
9	TONG		30	0,8 M <sup>2</sup>		22,5 M <sup>2</sup>
10	SEKAT RUANG		20	0,9 M <sup>2</sup>		18 M <sup>2</sup>
11	AREA TENGAH	1 UNIT	30 ORG	1,8 M <sup>2</sup> / ORG		54 M <sup>2</sup>
12	BANGUNAN INDUK	1 UNIT	2	120 M <sup>2</sup>		240 M <sup>2</sup>

JUMLAH 1074,5 M<sup>2</sup>

(+ 30% + 2355 M<sup>2</sup>) 3429,5 M<sup>2</sup>

### FASILITAS PENDUKUNG (SERVICE)

#### 1. KEAMANAN

- POS SATPAM	PR	2 UNIT	1	12 M <sup>2</sup>	24 M <sup>2</sup>
- R. SECURITY	P	1 UNIT	1	30 M <sup>2</sup>	30 M <sup>2</sup>
- LAVATORY	P	2 UNIT	1	15 M <sup>2</sup>	30 M <sup>2</sup>

#### 2. PARKIR

- POS PARKIR	SP				
- T. PARKIR PENGELOLA					
• MOTOR	P	50	1	2 M <sup>2</sup>	100 M <sup>2</sup>
• MOBIL	P	15	1	22,5 M <sup>2</sup>	337,5 M <sup>2</sup>
- T. PARKIR PENUNJUNG					
• MOTOR	P	100	1	2 M <sup>2</sup>	200 M <sup>2</sup>
• MOBIL	P	20	1	22,5 M <sup>2</sup>	450 M <sup>2</sup>

#### 3. GENSET

	P	1 UNIT	1	26 M <sup>2</sup>	26 M <sup>2</sup>
--	---	--------	---	-------------------	-------------------

#### 4. CLEANING SERVICE

- R. KARYAWAN	PR	1 UNIT	1	12 M <sup>2</sup>	12 M <sup>2</sup>
- LAVATORY	P	1 UNIT	1	13,5 M <sup>2</sup>	13,5 M <sup>2</sup>
- GUDANG	SP	1 UNIT	1	12 M <sup>2</sup>	12 M <sup>2</sup>

JUMLAH 1245 M<sup>2</sup>

(+ 30%) → 1618,5 M<sup>2</sup>

### FASILITAS PENDUKUNG (PENGINAPAN)

1	TERAS	P	1 UNIT	1	25 M <sup>2</sup>	25 M <sup>2</sup>
2	LOBBY	P	1 UNIT	1	30 M <sup>2</sup>	30 M <sup>2</sup>
3	REPSIONS	SP	1 UNIT	1	100 M <sup>2</sup>	100 M <sup>2</sup>
4	KAMAR + KM/WC	PR	25 KAMAR	1	30 M <sup>2</sup>	750 M <sup>2</sup>
5	R. SANDERA	P	25 ORG	1	0,9 M <sup>2</sup>	22,5 M <sup>2</sup>
6	PANTRY / BAR	P	1 UNIT	1	10 M <sup>2</sup>	10 M <sup>2</sup>
7	R. MKN (8 MDL MF)	P	1 UNIT	1	62,72 M <sup>2</sup>	62,72 M <sup>2</sup>
8	DAPUR	SP	1 UNIT	1	20 M <sup>2</sup>	20 M <sup>2</sup>
9	WASHTAPEL	P	1 UNIT	2	0,54 M <sup>2</sup>	1,08 M <sup>2</sup>
10	R. KARYAWAN	SP	5 ORG	1	0,9 M <sup>2</sup>	4,5 M <sup>2</sup>
11	KM/WC	P	2 ORG	2	2 M <sup>2</sup>	4 M <sup>2</sup>
12	GUDANG	SP	1 UNIT	1	12 M <sup>2</sup>	12 M <sup>2</sup>

JUMLAH 1091,8 M<sup>2</sup>

(+ 30%) → 1419,34 M<sup>2</sup>

# AREA PANTBALL 6874,75 M<sup>2</sup>

# FAS. PENUNJANG 1191,775 M<sup>2</sup>

# FAS. PENDUKUNG 2972,84 M<sup>2</sup>

# PENGELOLA 220,025 M<sup>2</sup>

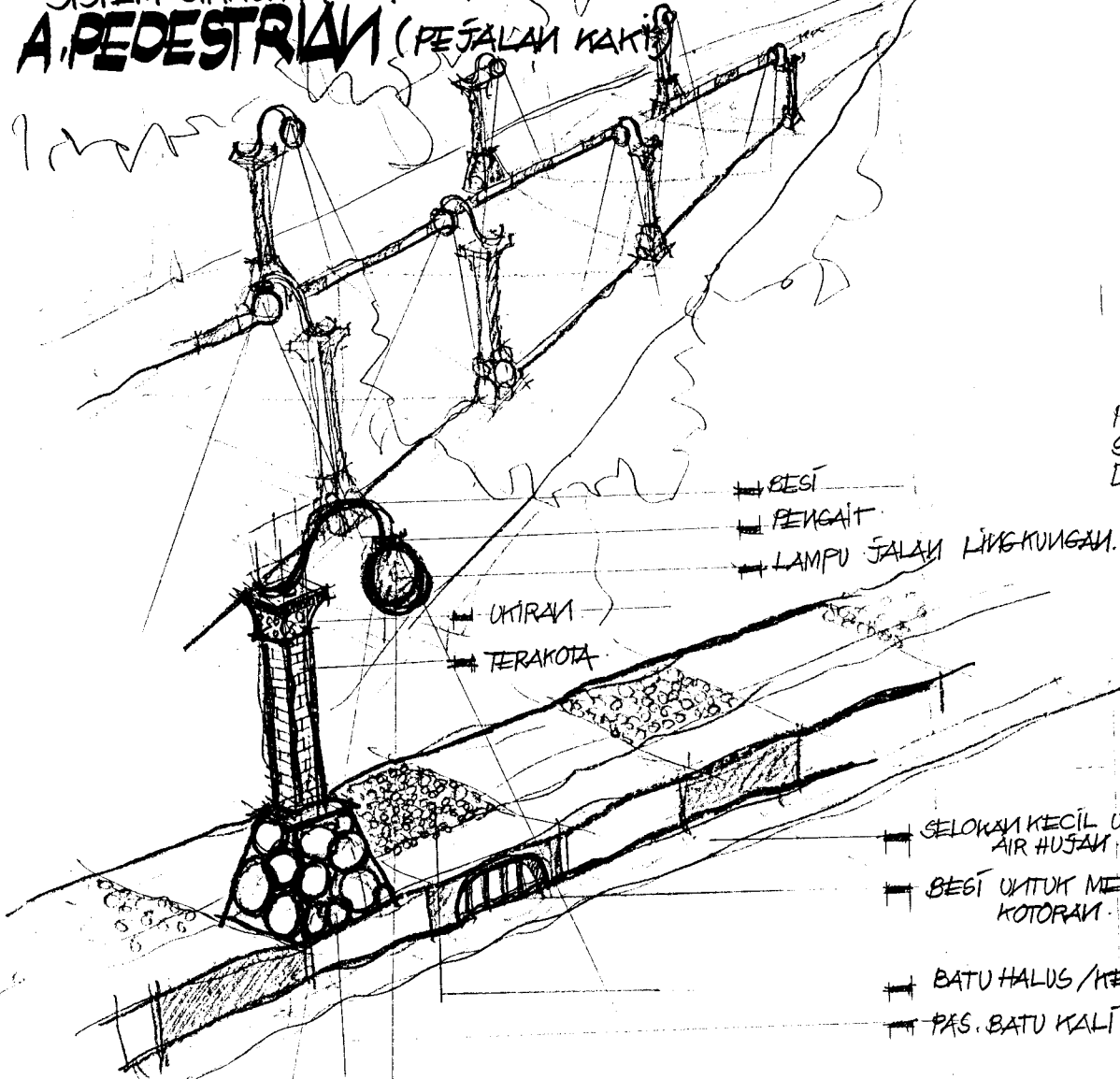
JUMLAH TOTAL

11259,39 M<sup>2</sup>

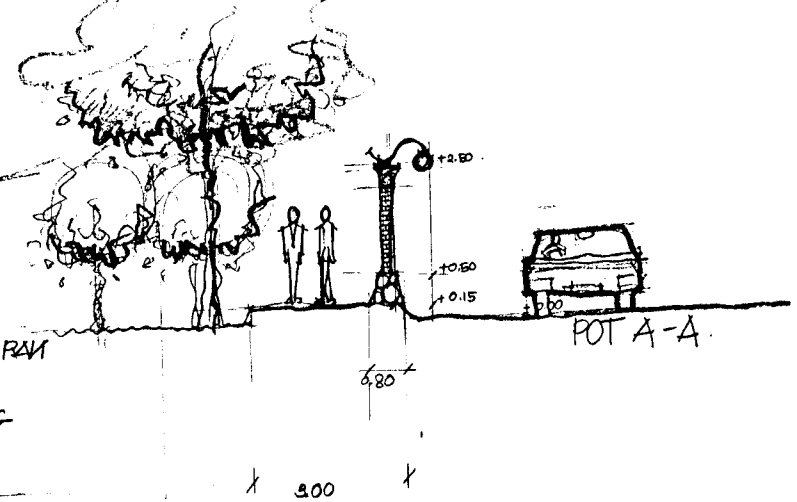
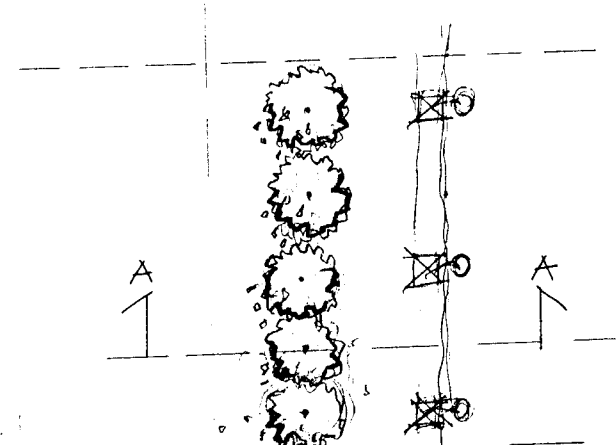


# DESAIN GUIDELINES

## SISTEM SIRKULASI DAN PARKIR A. PEDESTRIAN (PEJALAN KAKI)



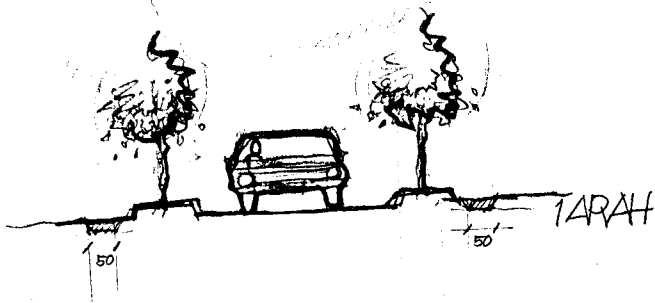
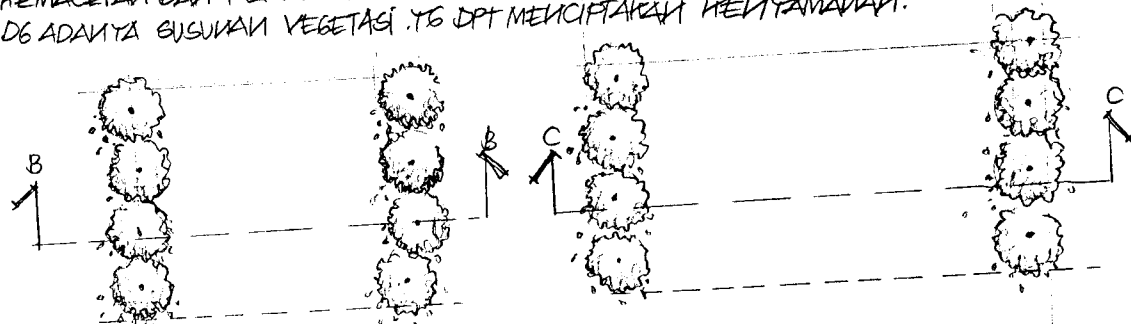
PEDESTRIAN DIBUAT UNTUK MEMUDAHKAN PEJALAN KAKI  
SBS SARANA ANGKES, YANG NYAMAN DAN TERHINDAR  
DARI KEMACETAN.



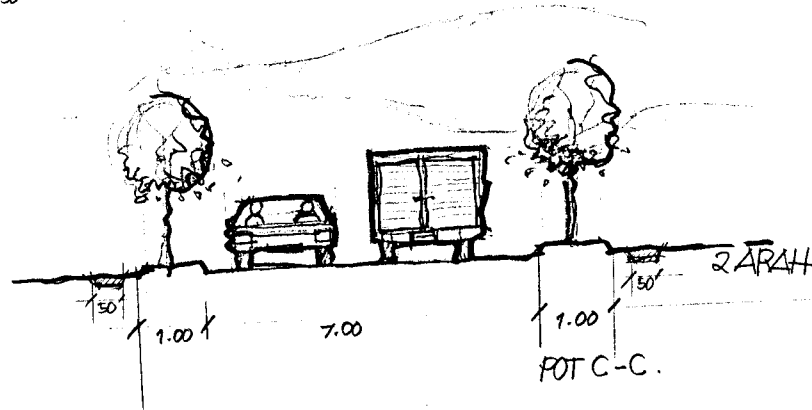
- SELOKAN KECIL UNTUK ALIRAN AIR HUJAN
- BESI UNTUK MENYARING KOTORAN
- BATU HALUS / MERIKIL
- PAS. BATU KALI

# B. KENDARAAN (VEHICULAR)

SIRKULASI KENDARAAN DIRENCANAKAN 1 ARAH DAN 2 ARAH; UNTUK MENGHINDARI KEMACETAN DAN PEMANFAATAN ANGGAS AGAR LEBIH EFEKTIF, YANG DIPERTEGAS DG ADANYA SUSUNAN VEGETASI .TG DPT MENCIPTAKAN KENYAMANAN.



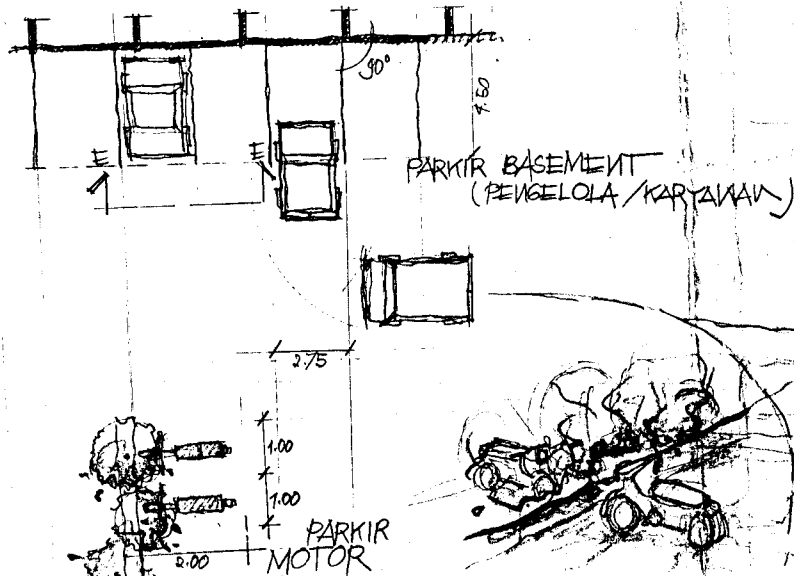
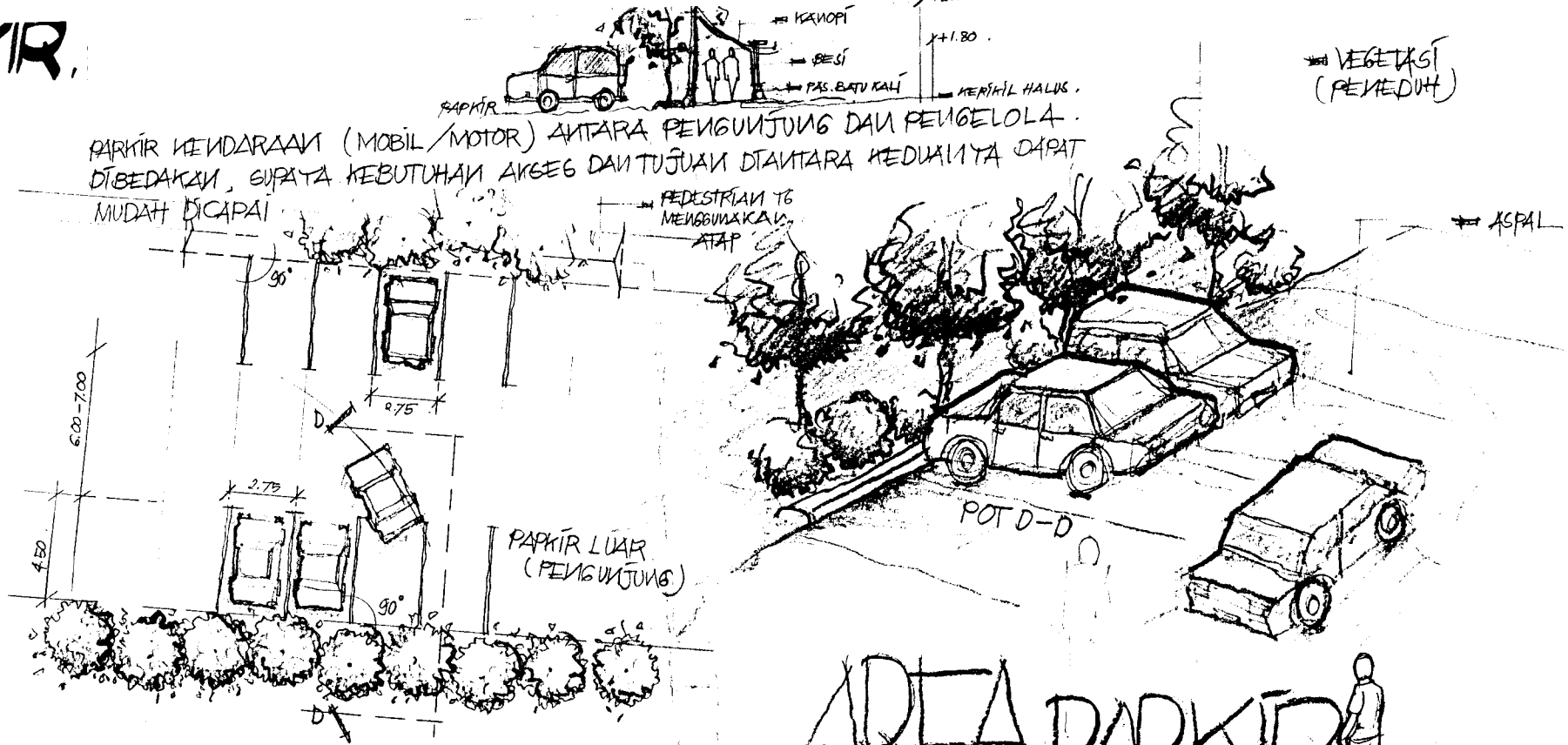
1.00 4.00 1.00  
POT B-B



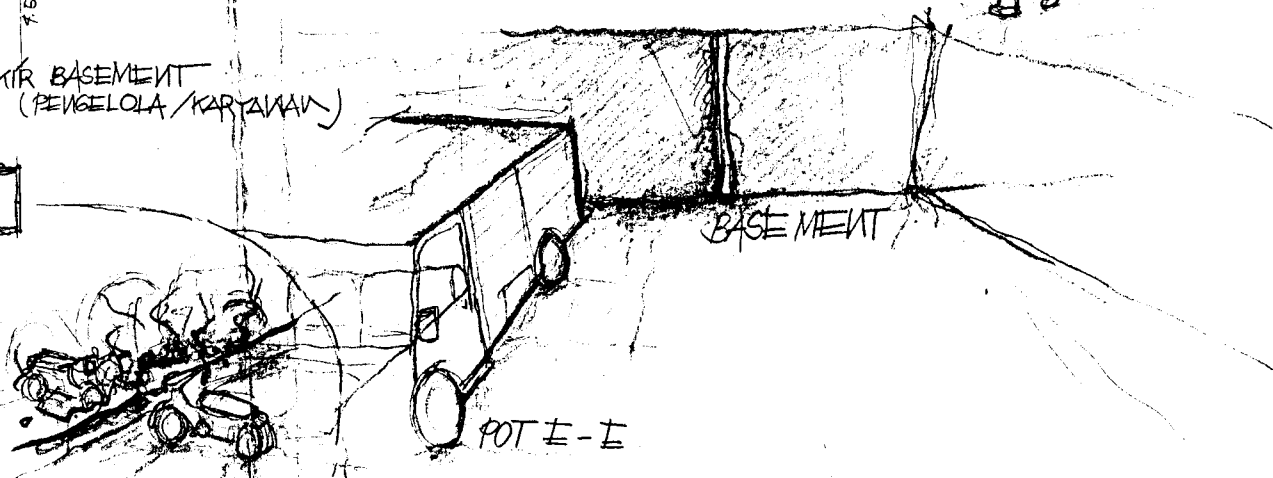
1.00 7.00 1.00  
POT C-C

# C. PARKIR

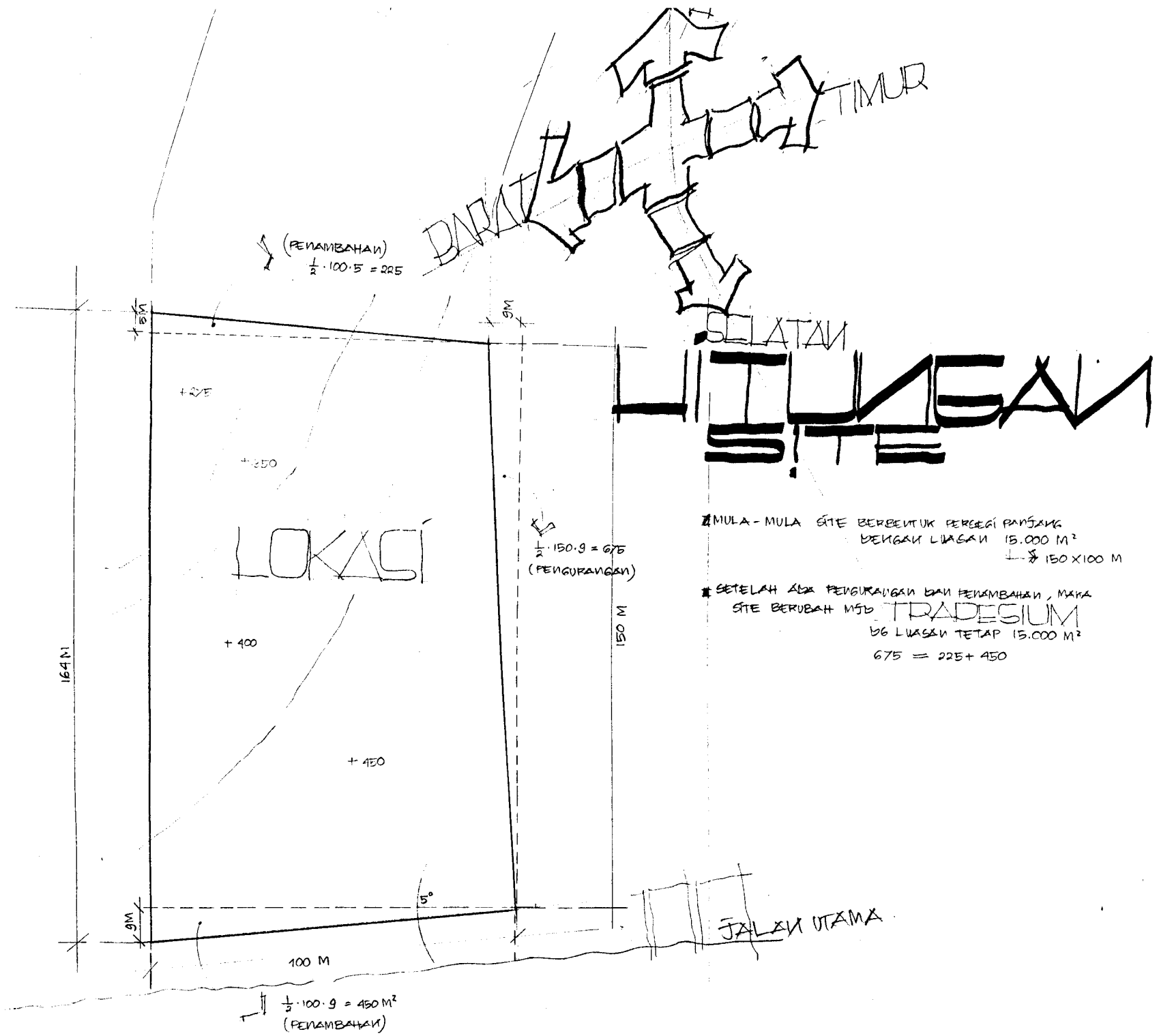
PARKIR KENDARAAN (MOBIL/MOTOR) ANTARA PENGUNJUNG DAN PENGELOLA.  
 DIBEDAKAN, SUPAYA KEBUTUHAN AKSES DAN TUJUAN DIANTARA KEDUANYA DAPAT  
 MUDAH DICAPAI



# AREA PARKIR



NO	NAMA	CARA PERMAINAN	PEMAIN TIAP TIM	KATEGORI UMUR	WAKTU PERMAINAN	LEVEL PERMAINAN
			ORANG	TAHUN	MENIT	
1	SHOOTING TARGET	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN MENEMBAK TIM LAWAN YANG MENJADI TARGET SASARAN.</li> <li>BILA TARGET TERTEMBAK TIM TERSEBUT MENANG</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 % 20	2 X 15 MENIT 1 ISTIRAHAT 3 MENIT	STANDART (OUT DOOR)
2	V.I.P	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MENJAGA ANGGOTA TIM TERPILIH UNTUK DILINDUNGI PADA BASECAMP.</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 % 20	2 X 15 MENIT 1 ISTIRAHAT 3 MENIT	STANDART (OUTDOOR)
3	CAPTURE THE FLAG	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MEREKUT BENDERA DARI BASECAMP LAWAN</li> <li>TIM YANG PERTAMA MEREKUT BENDERA ... MENANG!</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 % 20	2 X 15 MENIT 1 ISTIRAHAT 3 MENIT	STANDART (OUTDOOR)
4	KILL 'EM ALL	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MENEMBAK SEMUA TIM LAWAN UNTUK MENANG!</li> <li>TIM YANG ANGGOTANYA MATI SEMUA - KALAH!</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 % 35	2 X 20 MENIT 1 ISTIRAHAT 3 MENIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
5	PROTECTING BASECAMP 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MENJAGA BASECAMP DARI SERANGAN TIM LAWAN.</li> <li>APABILA BASECAMP DAPAT DIREBUT LAWAN, TIM TERSEBUT KALAH.</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 % 35	2 X 20 MENIT 1 ISTIRAHAT 3 MENIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
6	HOSTAGE 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN HARUS MEREKUT ANGGOTA TIM YANG DISANDERA LAWAN.</li> <li>APABILA SANDERA TELAH DIREBUT TIM TERSEBUT MENANG</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 % 35	2 X 20 MENIT 1 ISTIRAHAT 3 MENIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
7	PROTECTING BASECAMP 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>IDEM (PROTECTING BASECAMP 1)</li> <li>PERBEDAANNYA PEMAIN VS. TIM PROFESIONAL</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM	20 % 50	2 X 25 MENIT 1 ISTIRAHAT 5 MENIT	ADVANCED (INDOOR)
8	HOSTAGES 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>IDEM (HOSTAGE 1)</li> <li>PERBEDAANNYA PEMAIN VS. TIM PROFESIONAL</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM	20 % 50	2 X 25 MENIT 1 ISTIRAHAT 5 MENIT	ADVANCED (INDOOR)
9	VERSUS	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMAIN AKAN BERHADAPAN DENGAN TIM PROFESIONAL TUJUAN RUMAH.</li> <li>TIM YANG ANGGOTANYA KENA TEMBAK ... KALAH!</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM	20 % 50	2 X 25 MENIT 1 ISTIRAHAT 5 MENIT	ADVANCED (INDOOR)



(PENAMBAHAN)  
 $\frac{1}{2} \cdot 100 \cdot 5 = 225$

(PENGURANGAN)  
 $\frac{1}{2} \cdot 150 \cdot 9 = 675$

(PENAMBAHAN)  
 $\frac{1}{2} \cdot 100 \cdot 9 = 450$

■ MULA-MULA SITE BERBENTUK PERSEGI PANJANG  
 DENGAN LUASAN  $15.000 \text{ M}^2$   
 $150 \times 100 \text{ M}$

■ SETELAH ADA PENGURANGAN DAN PENAMBAHAN, MAKA  
 SITE BERUBAH MSB TRAPESIUM  
 DG LUASAN TETAP  $15.000 \text{ M}^2$   
 $675 = 225 + 450$

BARAT  
 TIMUR

SELATAN  
**SILANG**  
 SITE

LOKASI

JALAN UTAMA

164 M

150 M

100 M

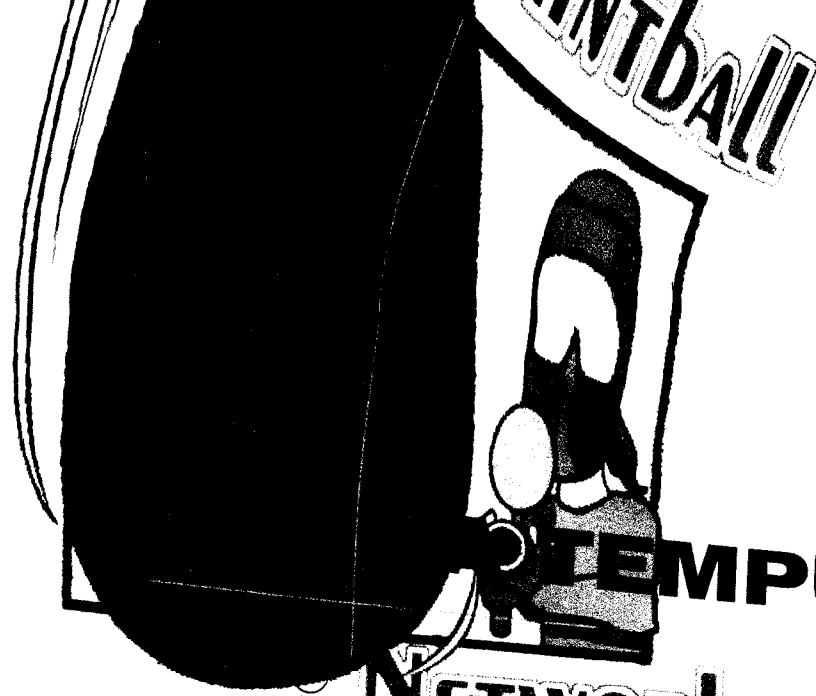
MSB

9M

9M

10°





# TEMPUR PAINTBALL NETWORK DI UNGARAN

DESIGN REPORT

INTERAKSI ARENA SIMULASI DENGAN BENTUKAN  
KONTEMPORER TANPA MENGABAIKAN FUNGSI

**DHITA AULYA SULISTYA**  
99512105

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

## DAFTAR PUSTAKA

1. Laporan ANTARA, *Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kabupaten Semarang*.
2. Wang, Thomas C, 1999, *Gambar Denah dan Potongan*, Jakarta, Penerbit Erlangga.
3. Ching, Francis D K, 1991, *Arsitektur : Bentuk –Ruang dan Susunannya*, Jakarta, Penerbit Erlangga.
4. Walker, Theodore D, 2000, *Sketsa Perspektif Edisi ke 5*, Jakarta, Penerbit Erlangga.
5. Wang, Thomas C, 1985, *Pencil Sketching*, Jakarta, Penerbit Erlangga.
6. Snyder, James C. Catanese, 1991, Anthony J, *Pengantar Arsitektur*, Jakarta, Penerbit Erlangga.
7. Tschumi, Bernard, 1994, *Architecture and Disjunction*, London, England.
8. <http://www.warstrategy.com/>
9. <http://www.paintball.com/>
10. <http://www.brigade3234.com/>
11. <http://www.indoorpaintball.com/>