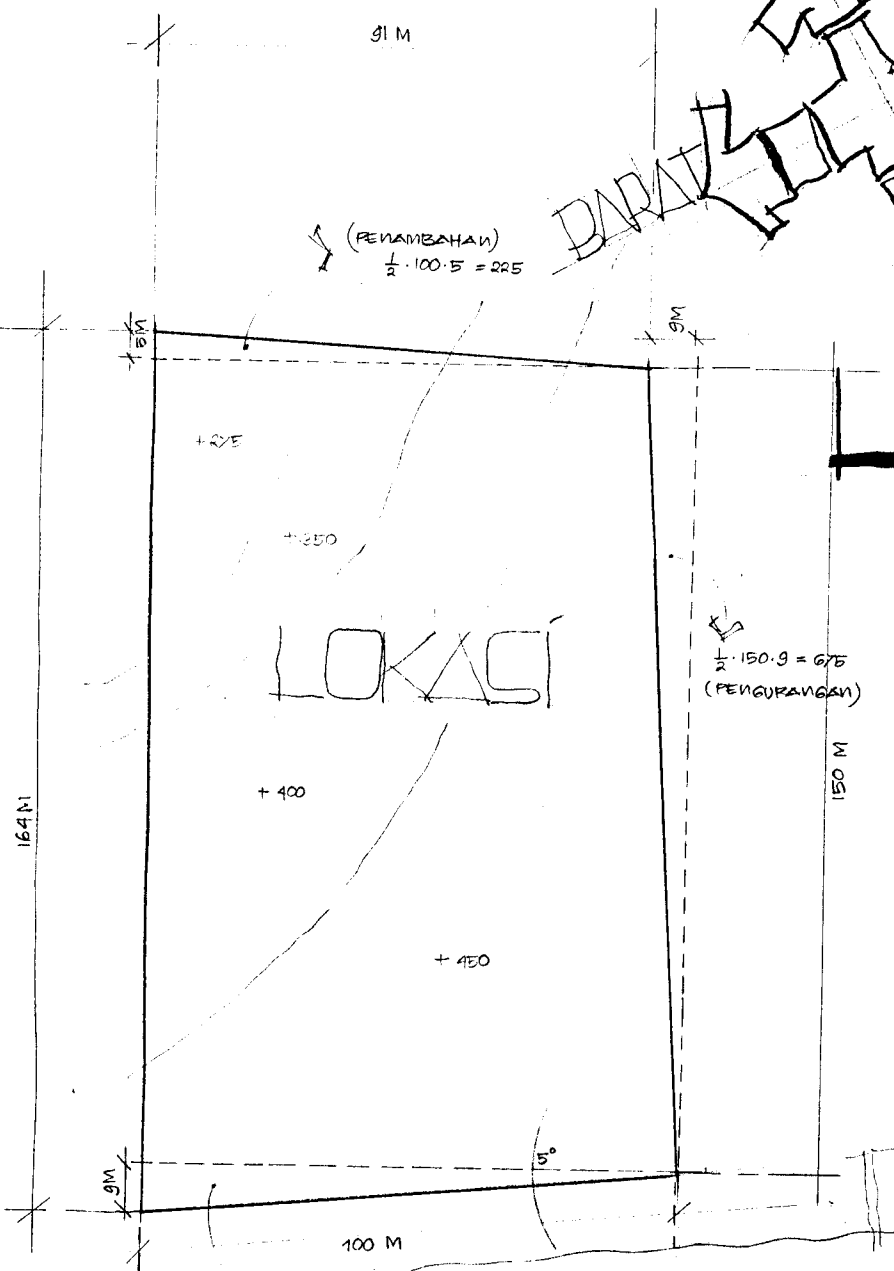


# TEAM SCENARIO

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>1. PEMAIN MENEMBAK TIM LAWAN YANG MENJADI TARGET SASARAN.</li> <li>2. BILA TARGET TERTEMBAK TIM TERSEBUT MENANG</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 % 20	2X 15 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	STANDART (OUT DOOR)
2.	V.I.P	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PEMAIN HARUS MENJAGA ANGGOTA TIM TERPILIH UNTUK DILINDUNGI PADA BASECAMP.</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 % 20	2X 15 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	STANDART (OUTDOOR)
3.	CAPTURE THE FLAG	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PEMAIN HARUS MEREBut BENDERA DARI BASE CAMP LAWAN</li> <li>2. TIM YANG PERTAMA MEREBut BENDERA -- MENANG!</li> </ol>	MIN. 5 ORG MAX. 15 ORG ± 10/TEAM	10 % 20	2X 15 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	STANDART (OUTDOOR)
4.	KILL 'EM ALL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PEMAIN HARUS MENEMBAK SEMUA TIM LAWAN UNTUK MENANG!</li> <li>2. TIM YANG ANGGOTANYA MATI SEMUA - KALAH!</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 % 35	2X 20 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
5.	PROTECTING BASECAMP 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PEMAIN HARUS MENJAGA BASECAMP DARI SERANGAN TIM LAWAN.</li> <li>2. APABILA BASECAMP DAPAT DIREBUT LAWAN, TIM TERSEBUT KALAH.</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 % 35	2X 20 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
6.	HOSTAGE 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PEMAIN HARUS MEREBut ANGGOTA TIM YANG DISANDERA LAWAN.</li> <li>2. APABILA SANDERA TELAH DIREBUT TIM TERSEBUT MENANG</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 20 ORG ± 10/TEAM	15 % 35	2 X 20 MEWIT ISTIRAHAT 3 MEWIT	INTERMEDIATE (SEMI - OUTDOOR)
7.	PROTECTING BASECAMP 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IDEM (PROTECTING BASECAMP 1)</li> <li>2. PERBEDAANNYA PEMAIN VS. TIM PROFESIONAL</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM	20 % 50	2 X 25 MEWIT ISTIRAHAT 5 MEWIT	ADVANCED (INDOOR)
8.	HOSTAGES 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IDEM (HOSTAGE 1)</li> <li>2. PERBEDAANNYA PEMAIN VS. TIM PROFESIONAL</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM	20 % 50	2 X 25 MEWIT ISTIRAHAT 5 MEWIT	ADVANCED (INDOOR)
9.	VERSUS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PEMAIN AKAN BERHADAPAN DENGAN TIM PROFESIONAL TUAN RUMAH.</li> <li>2. TIM YANG ANGGOTANYA KENA TEMBAK -- KALAH!</li> </ol>	MIN. 10 ORG MAX. 25 ORG ± 15/TEAM.	20 % 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)  
 $\frac{1}{2} \cdot 100 \cdot 9 = 450 \text{ M}^2$

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

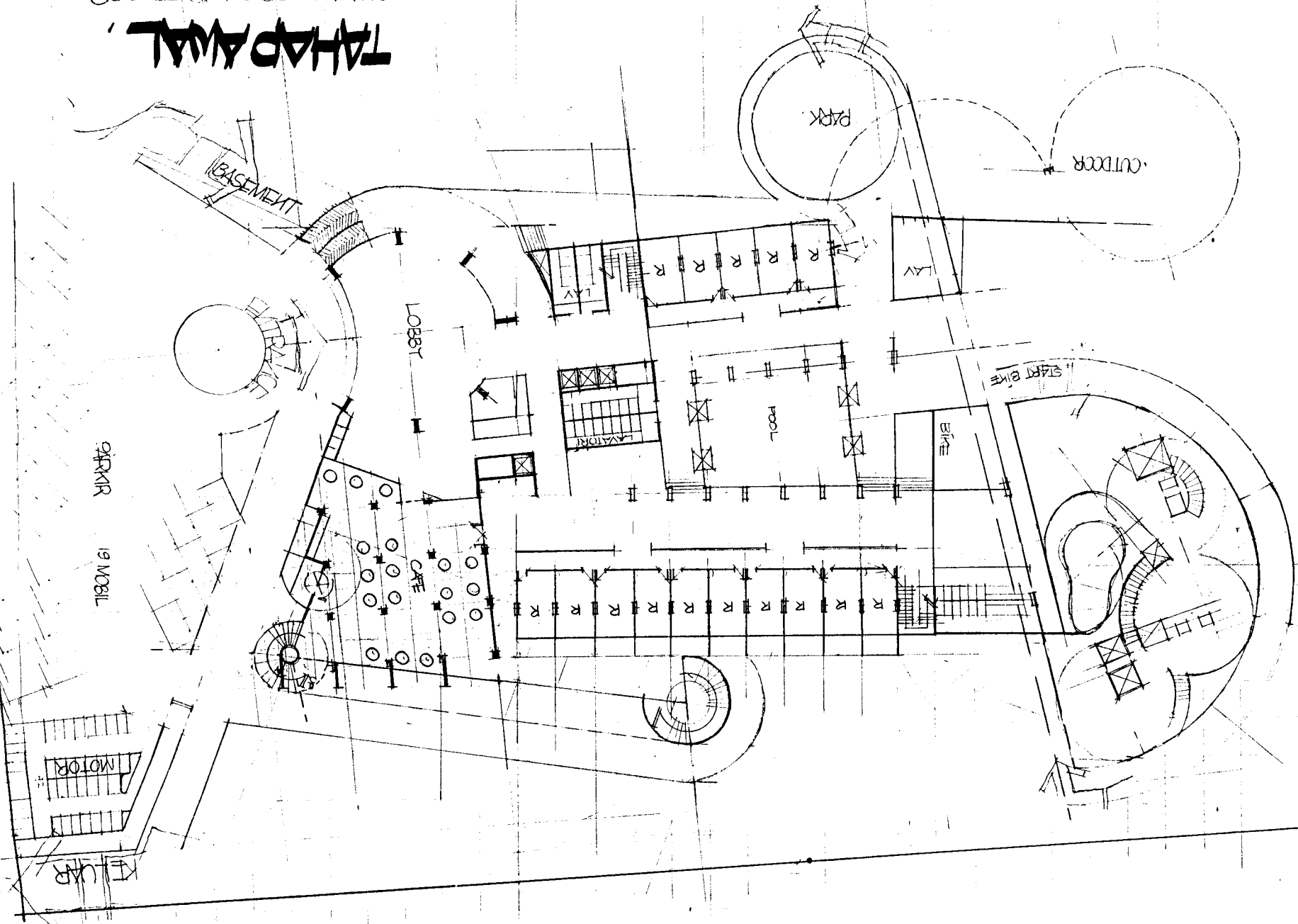
SETELAH ADA PENGURANGAN DAN PENAMBAHAN, MAKA  
 SITE BERUBAH MSB TRAPESIUM  
 DG LUASAN TETAP  $15.000 \text{ M}^2$   
 $675 = 225 + 450$

JALAN UTAMA

DETAILED GROUND FLOOR

1:400

# TAHADAWAL



PARK

MOBILE

PARK

OUTDOOR

LOBBY

CAFE

POOL

BICYCLE

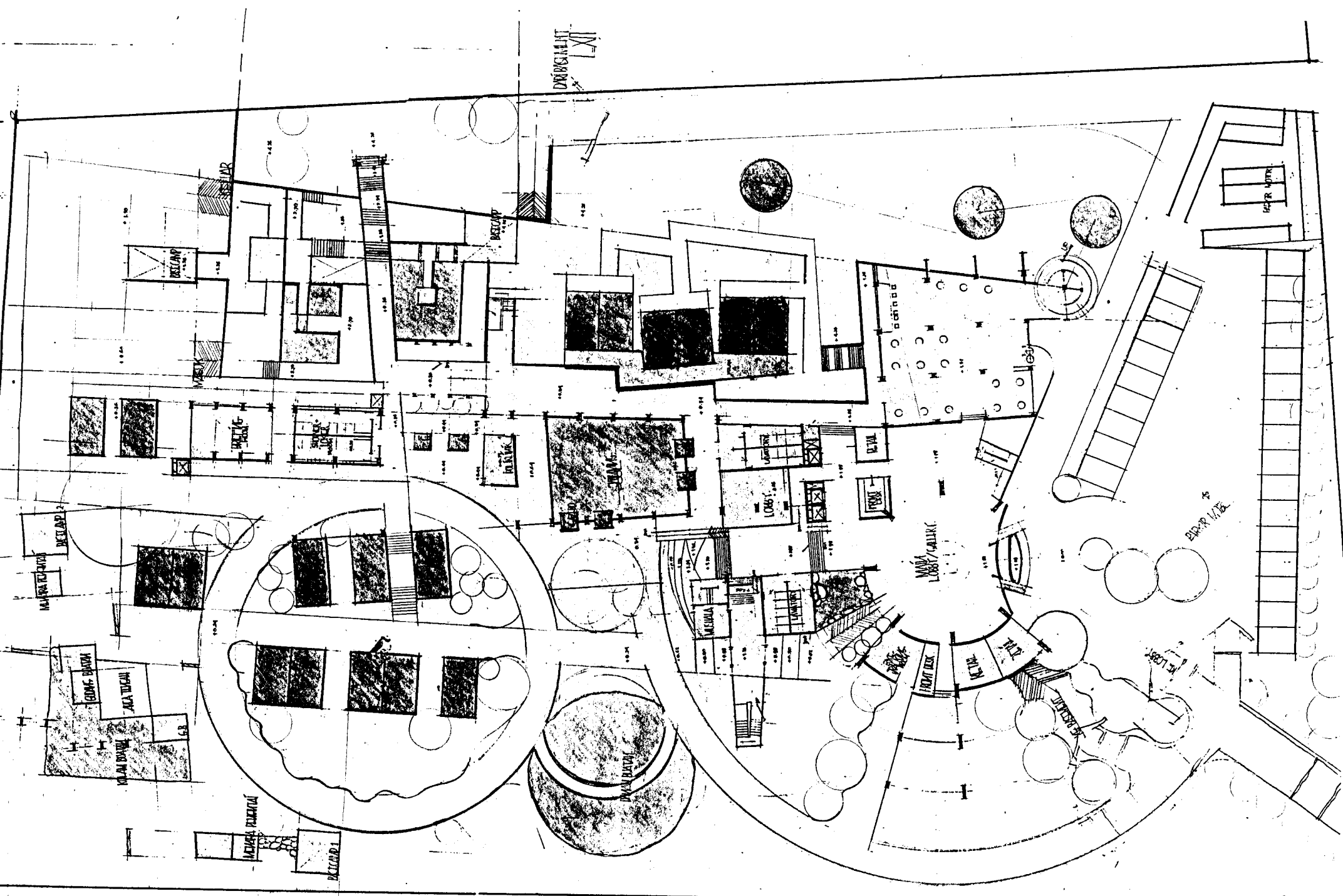
START BIKE

LAVATORY

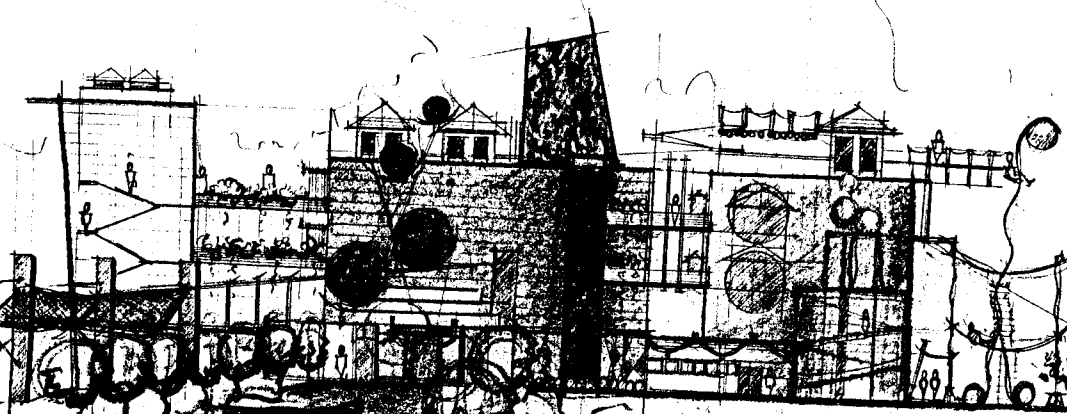
LAV

MOTOR

REPAIRS



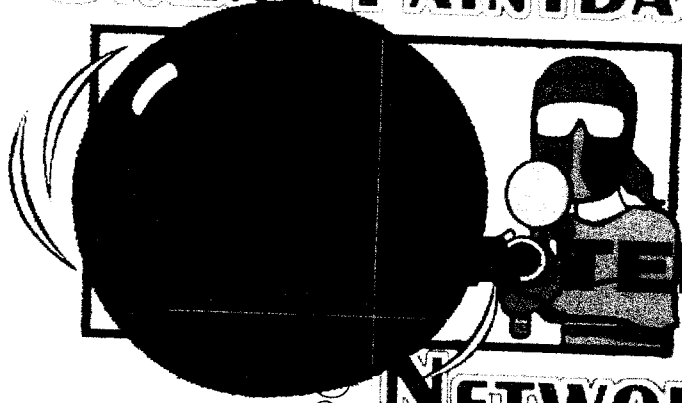
TALAB KES



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 DAERAH 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

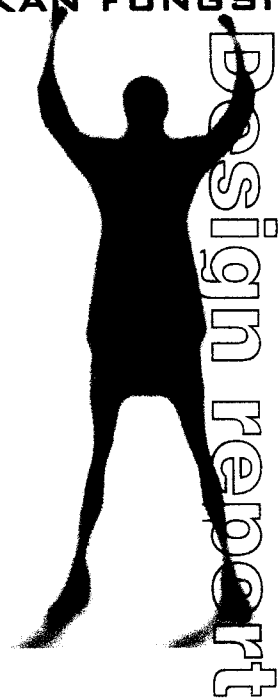
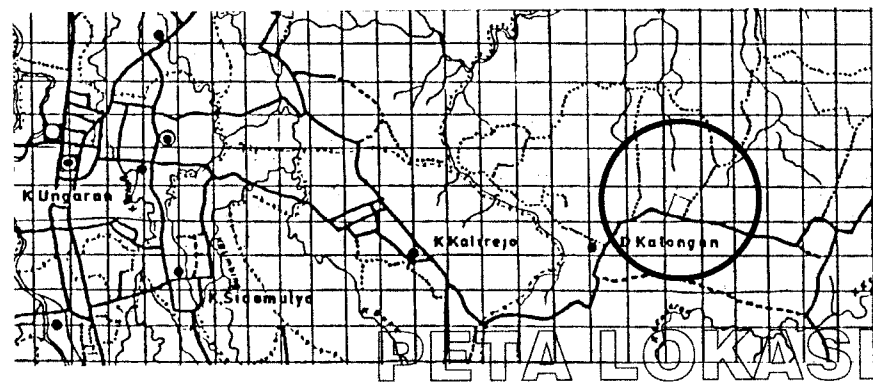
DESIGN REPORT



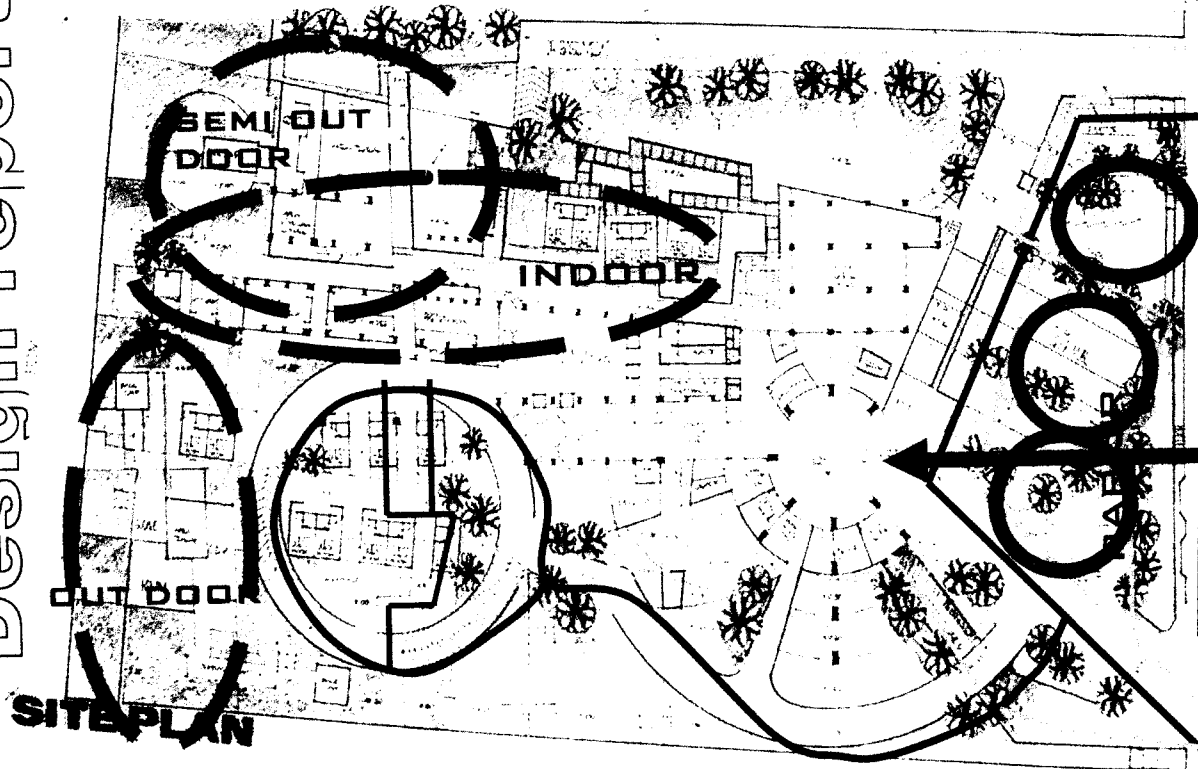
COMPETITION PAINTBALL COMPETITION PAINTBALL COMPETITION PAINTBALL COMPETITION PAINTBALL COMPETITION PAINTBALL  
P 8 N T P 8 N T P 8 N T P 8 N T P 8 N T P 8 N T

# PERMASALAHAN DOMINAN

## INTERAKSI ARENA SIMULASI DENGAN BENTUKAN KONTEMPOER TANPA MENGABAIKAN FUNGSI



Design report



AKSES PEDESTRIAN

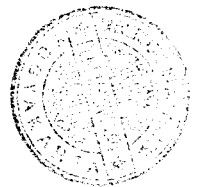
AKSES KENDARAAN

AREA PARKIR

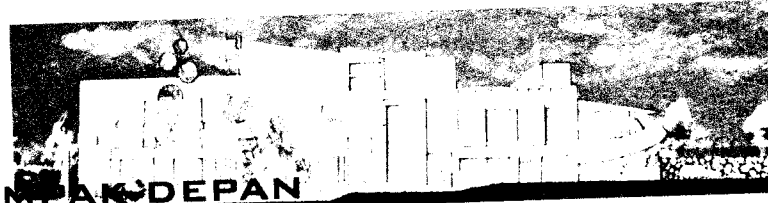
ARENA SIMULASI  
PAINTBALL

ENTRANCE

# KONSEP KAWASAN

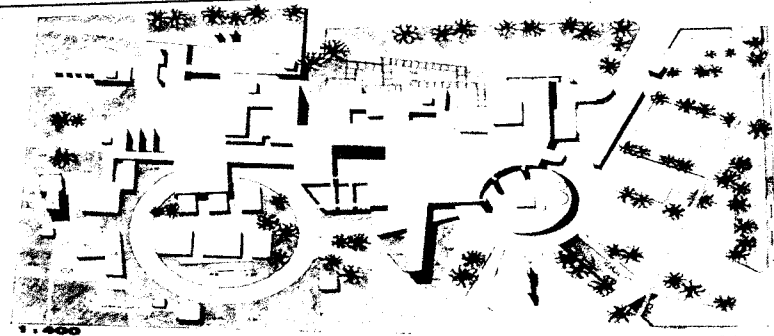


**DESIGN REPORT**



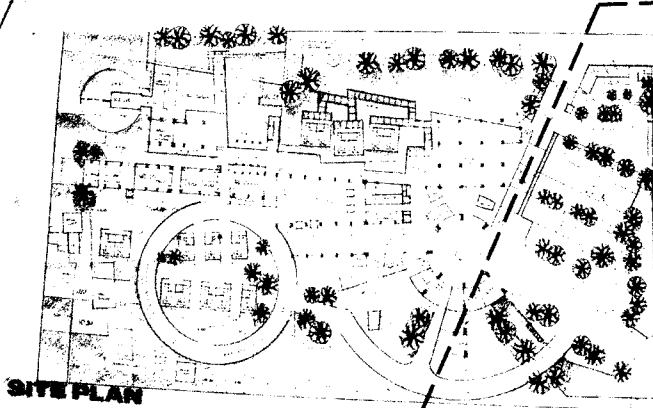
**TAMPAK DEPAN**

**DARI JALAN KALONGAN**



**SITUASI**

**SITUASI**



**SITE PLAN**

**SITE PLAN**



**PERSPEKTIF EKSTERIOR**

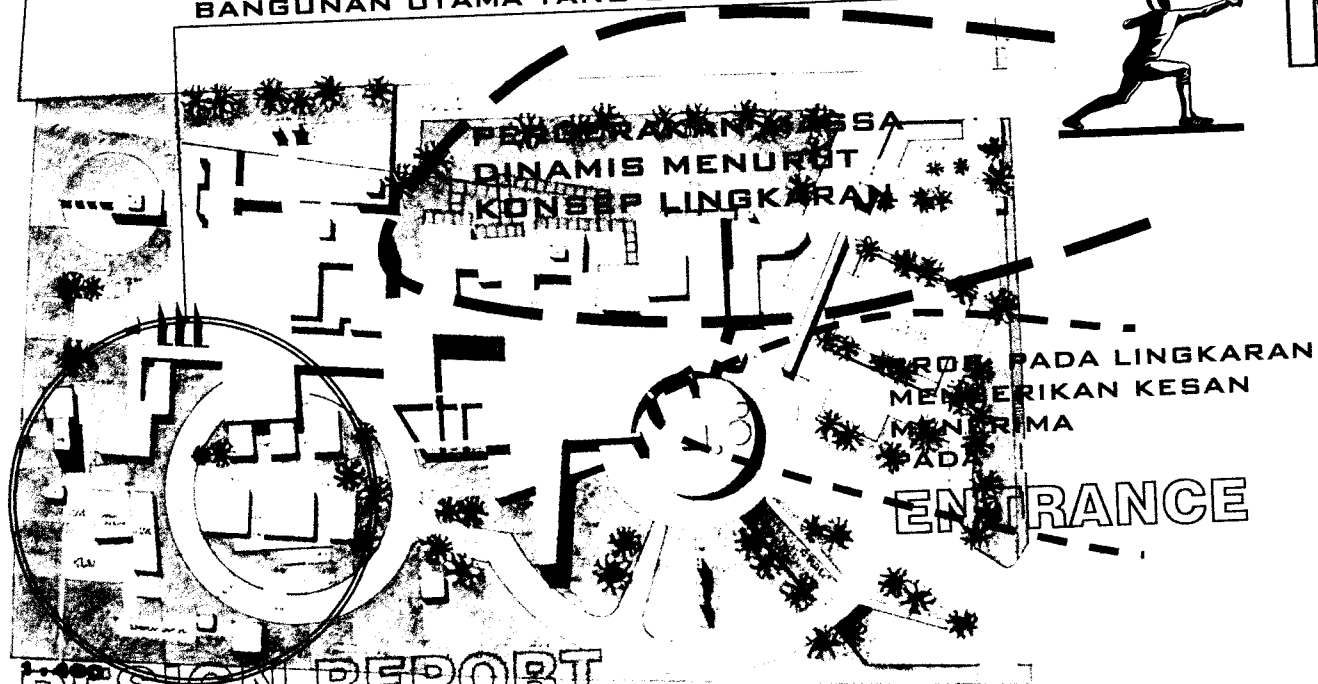
# LANDSCAPE

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

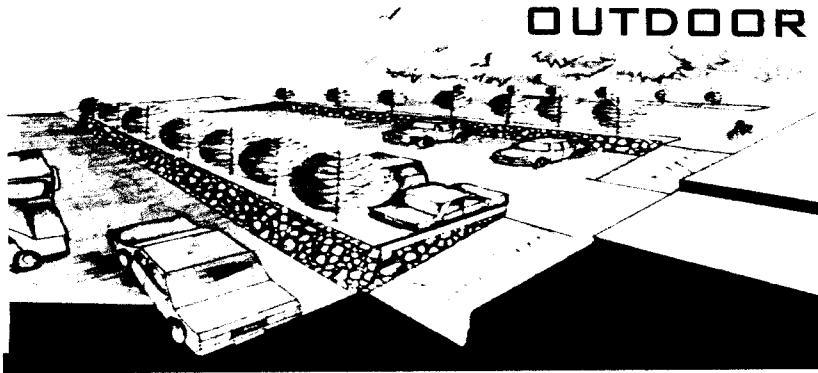
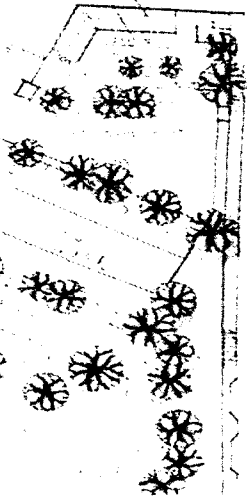
BERDASAR PADA LINGKARAN MENYERIKAN KESAN MENYERAMA ADA

ENTRANCE

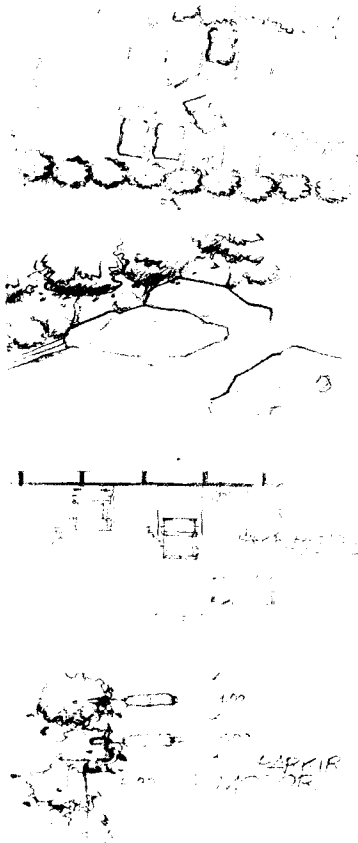
# DESIGN REPORT

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

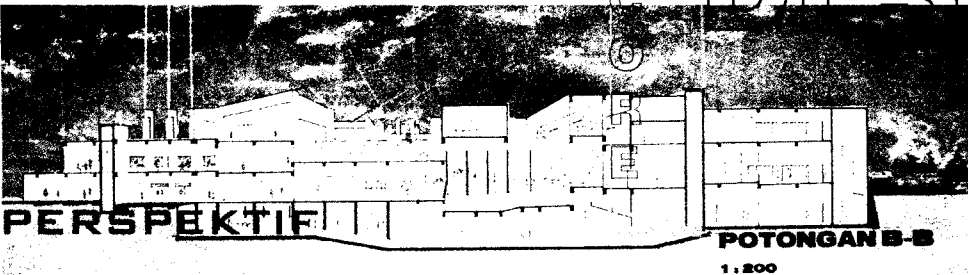
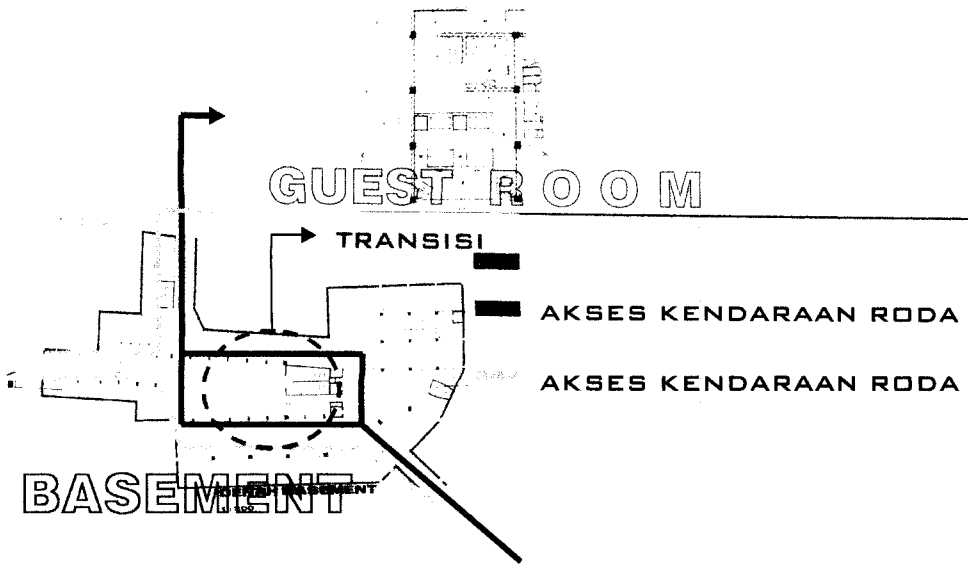
**KONSEP PARKIR**



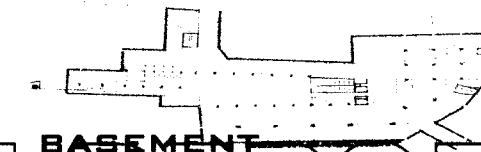
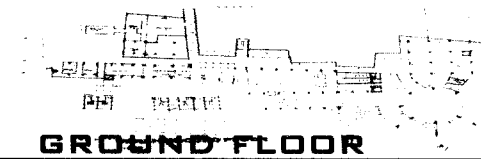
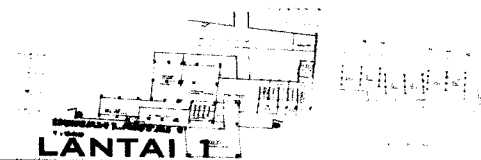
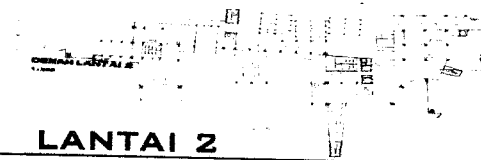
**AREA PARKIR**  
MEMANFAATKAN KONDISI EXISTING KONTUR . JADI AKAN  
TERLIHAT MEMPLUNYAI LEVEL



**DESIGN REPORT**

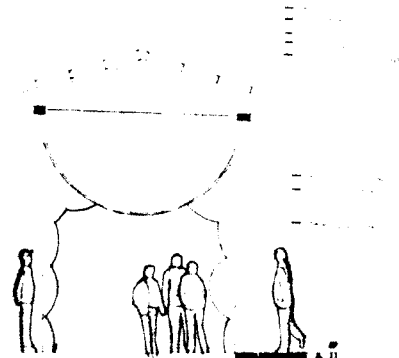


POLA RUANG



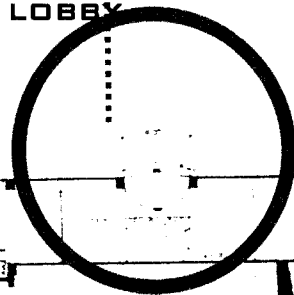
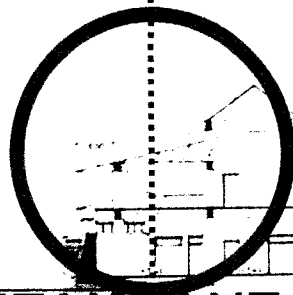
DESIGN REPORT

KONSEP TRITISAN

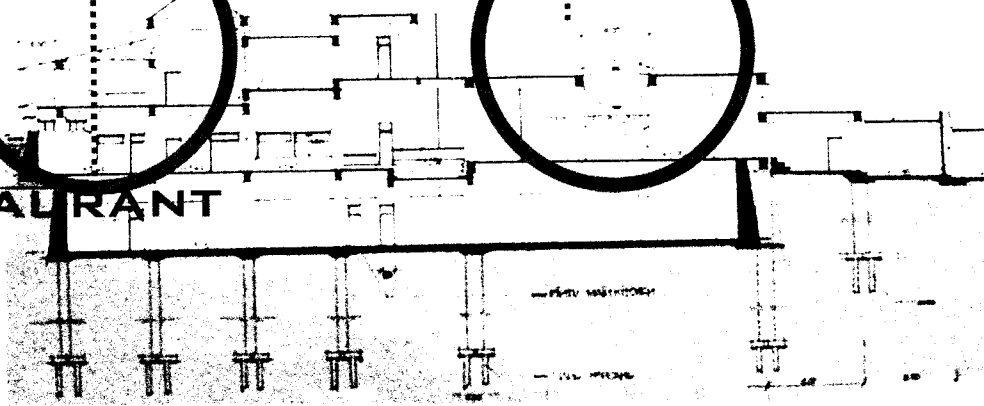


DETAIL  
LANTAU

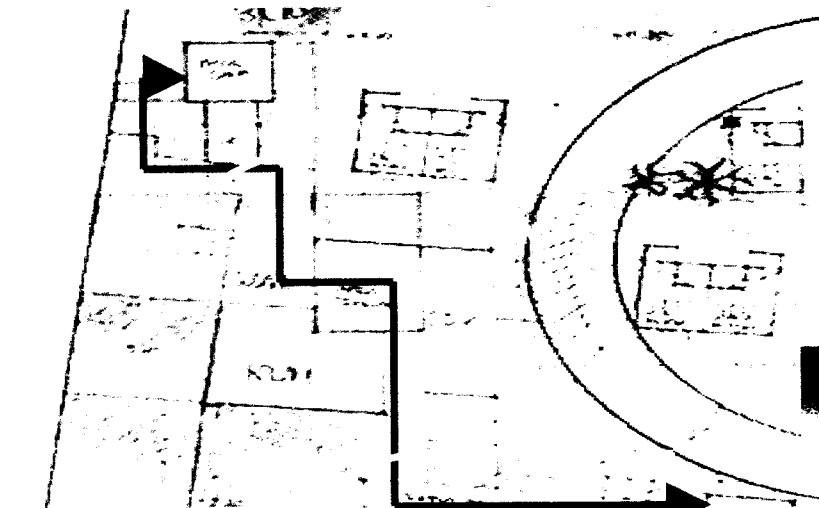
KONSEP SKY LIGHT BOLA  
PADA LOBBY



KONSEP RESTAURANT



DESIGN REPORT



# DESIGN REPORT

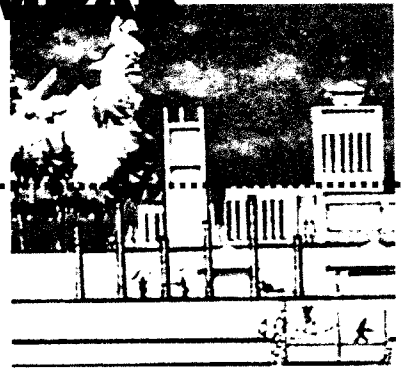
OUT DOOR

TAMPAK

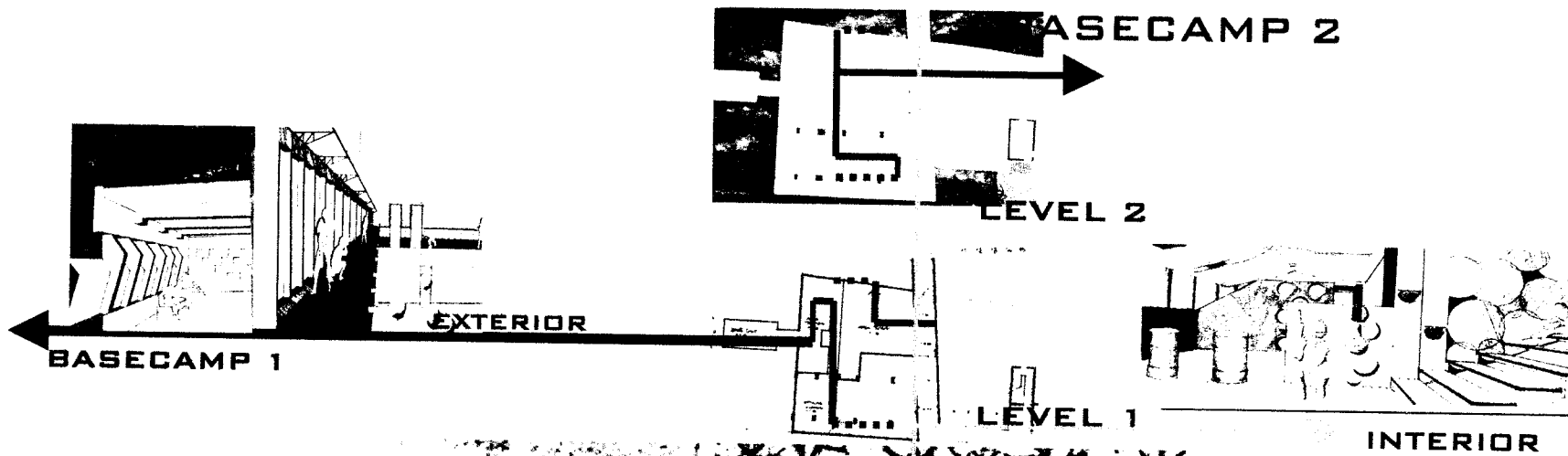
SIRKULASI

AREA TRANSISI

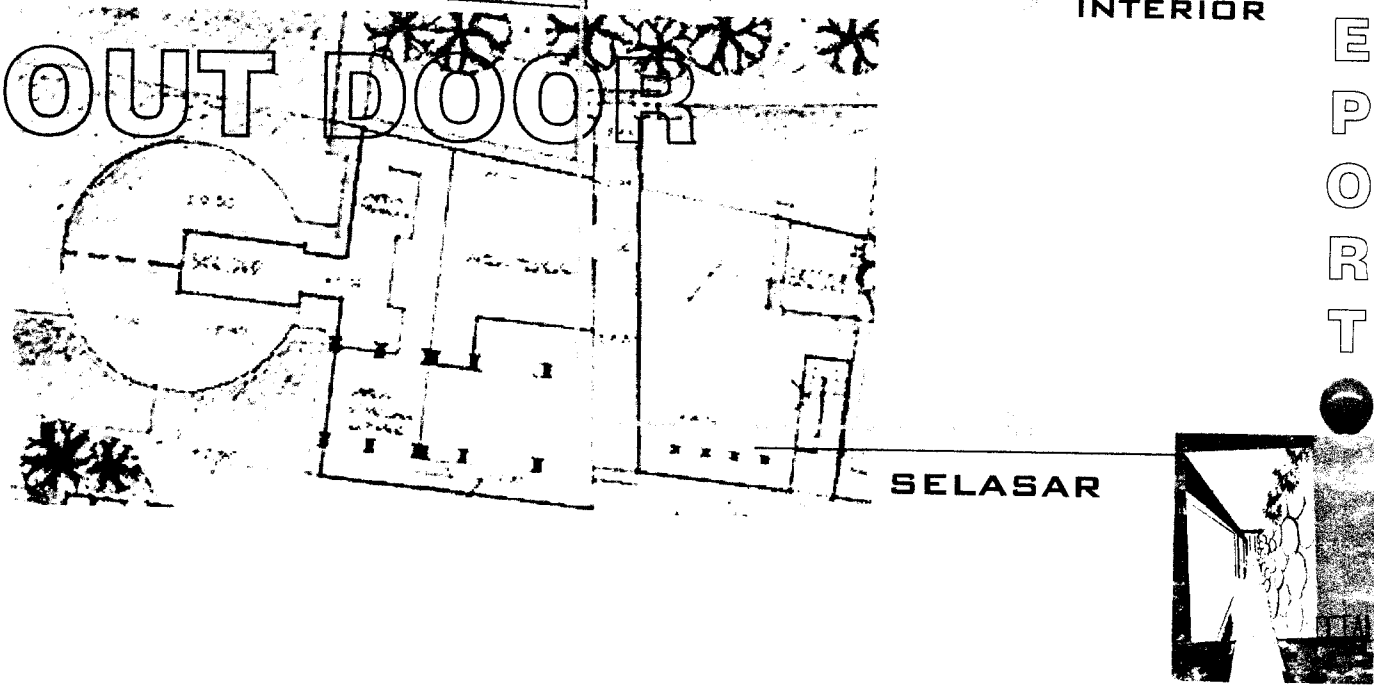
SIMULASI PERTEMPURAN DENGAN MEMANFAATKAN KONTUR

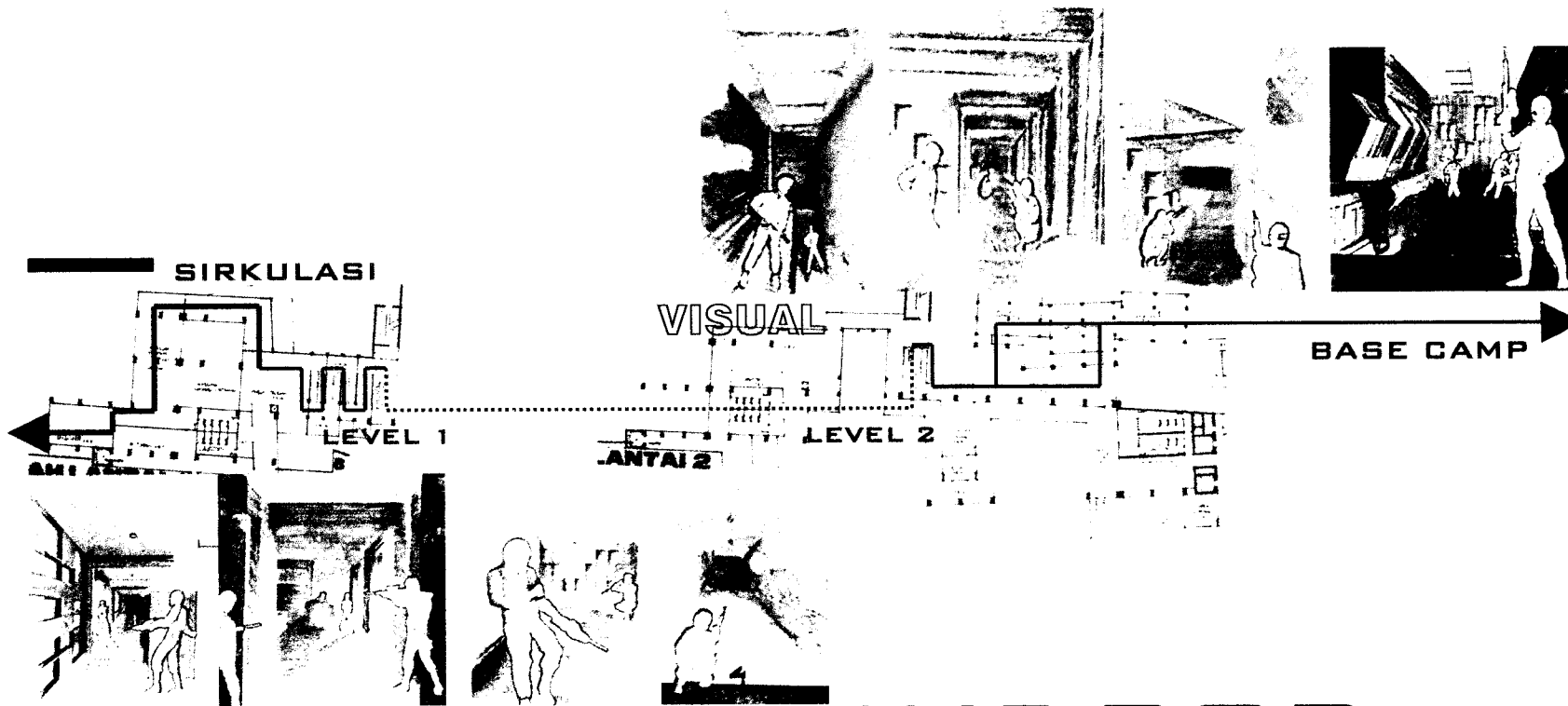






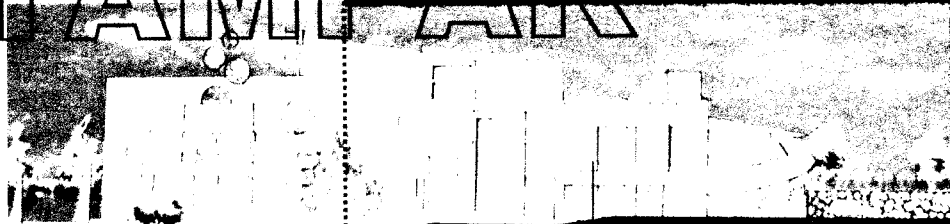
# SEMI OUT DOOR





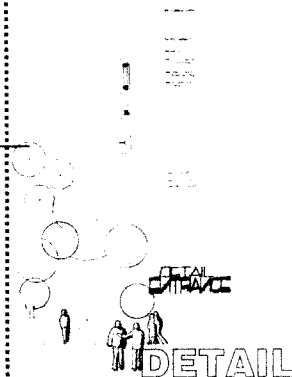
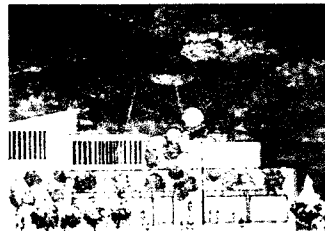
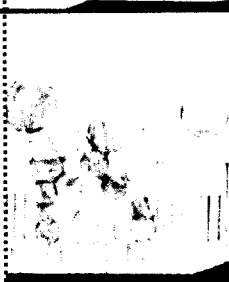
# DESIGN REPORT INDOOR

# KONSEP TAMPAK



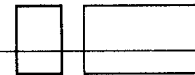
**FASADE BANGUNAN**  
PADA **ENTRANCE**, MENAMPAKKAN  
PERMAINAN CLUDING BER POLA BOLA-  
BOLA WARNA  
BERGERAK DARI SISI 2 DIMENSIONAL  
( LINGKARAN) MENJADI MASSA 3  
DIMENSIONAL ( BOLA ).

→ REPETISI  
MAKNA DINAMIS  
UNTUK KONSEP  
BOLA



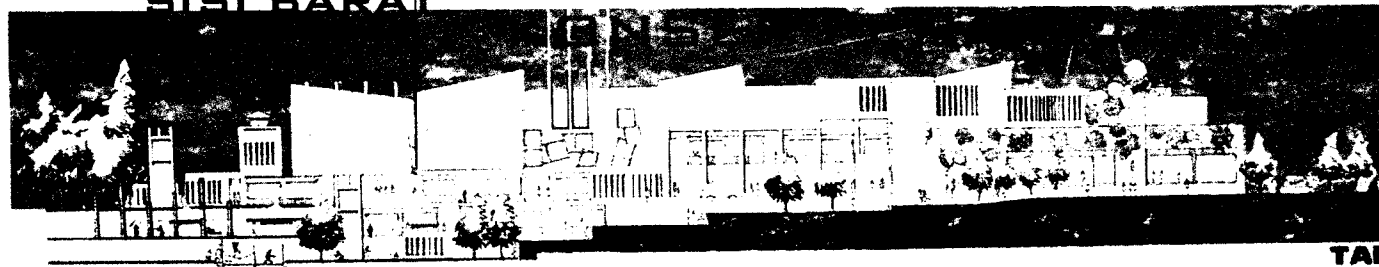
DETAIL  
DETAIL  
**DESIGN REPORT**

CLUDING MIRING PADA TAMPAK SISI SEBELAH BARAT  
MENAMPILKAN SOSOK KONTEMPORER  
DESKONSTRUKTIF



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

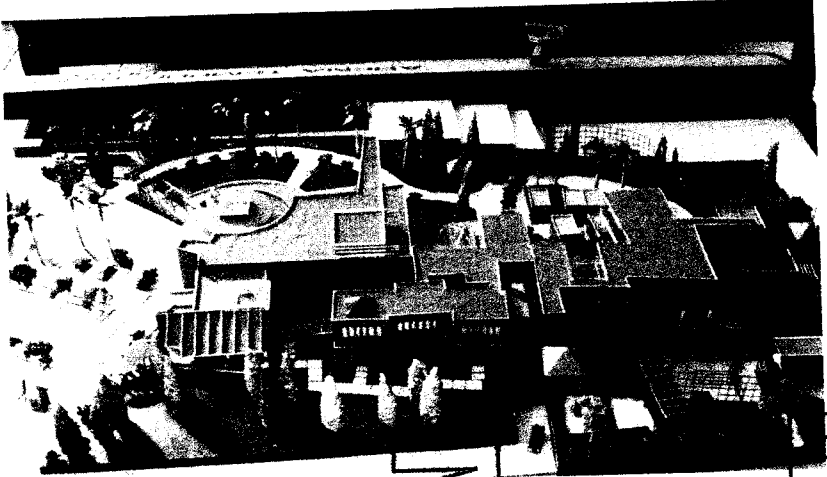
SISI BARAT



NGUNAN

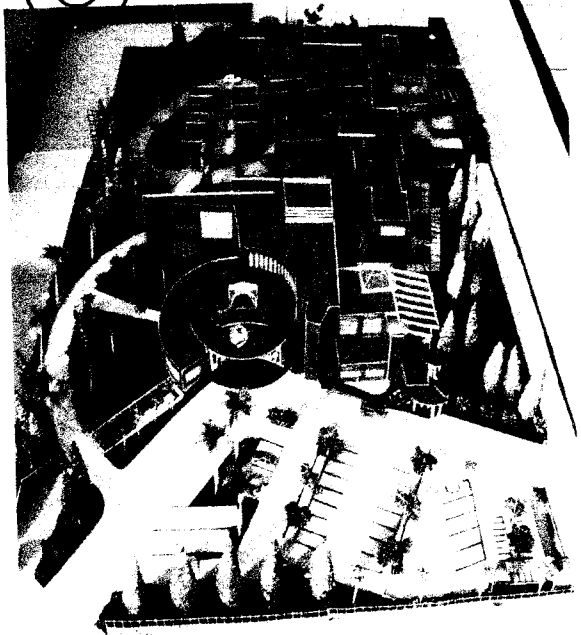
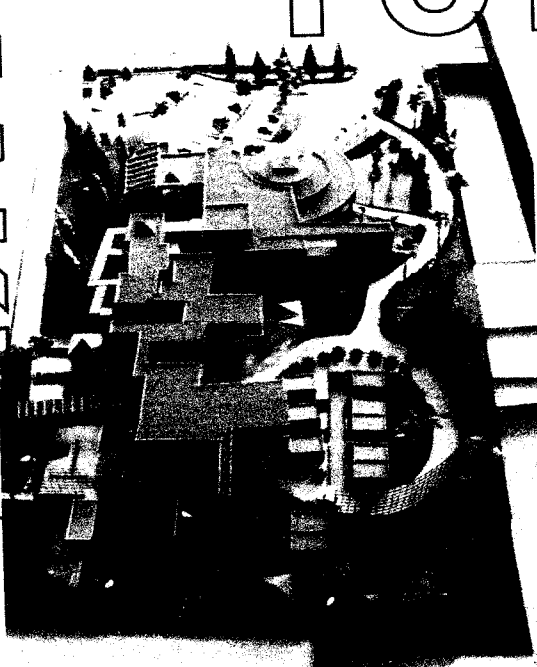
TAM

# DESIGN REPORT

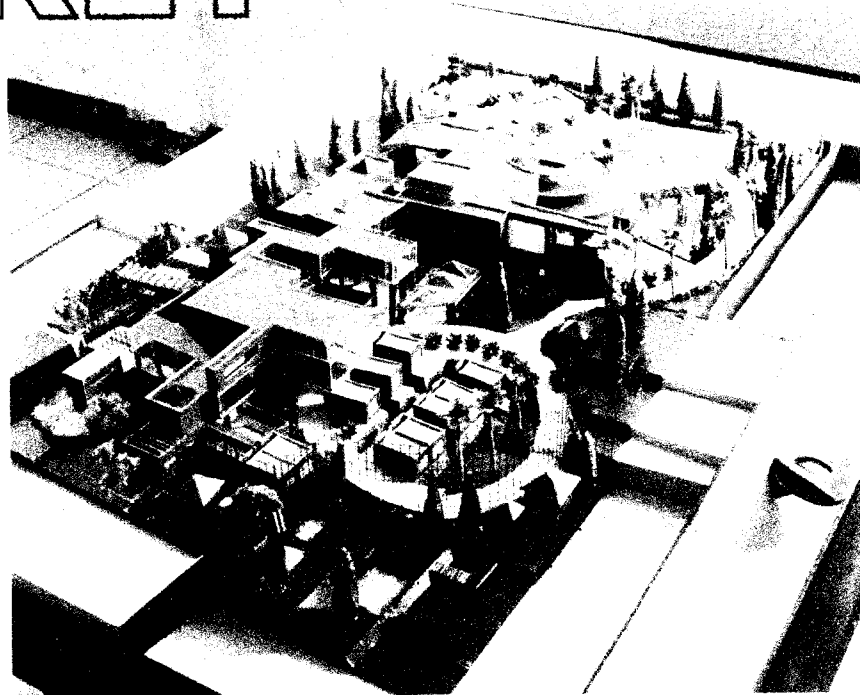
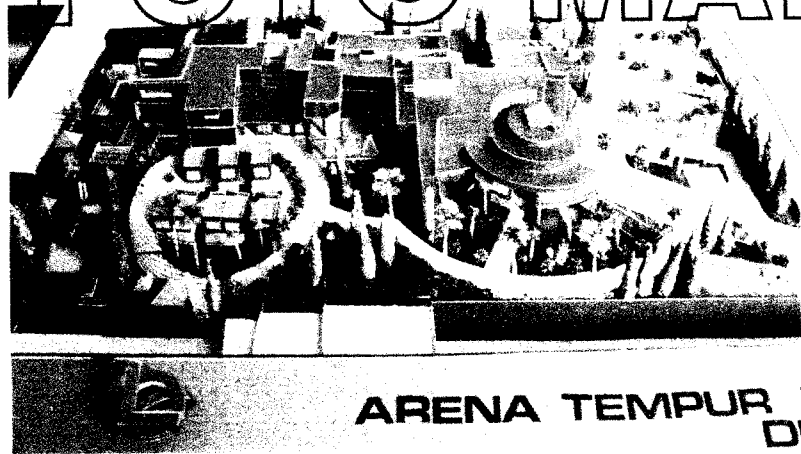


FOTO

MARKET



# FOTO MAKET



## 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/>