

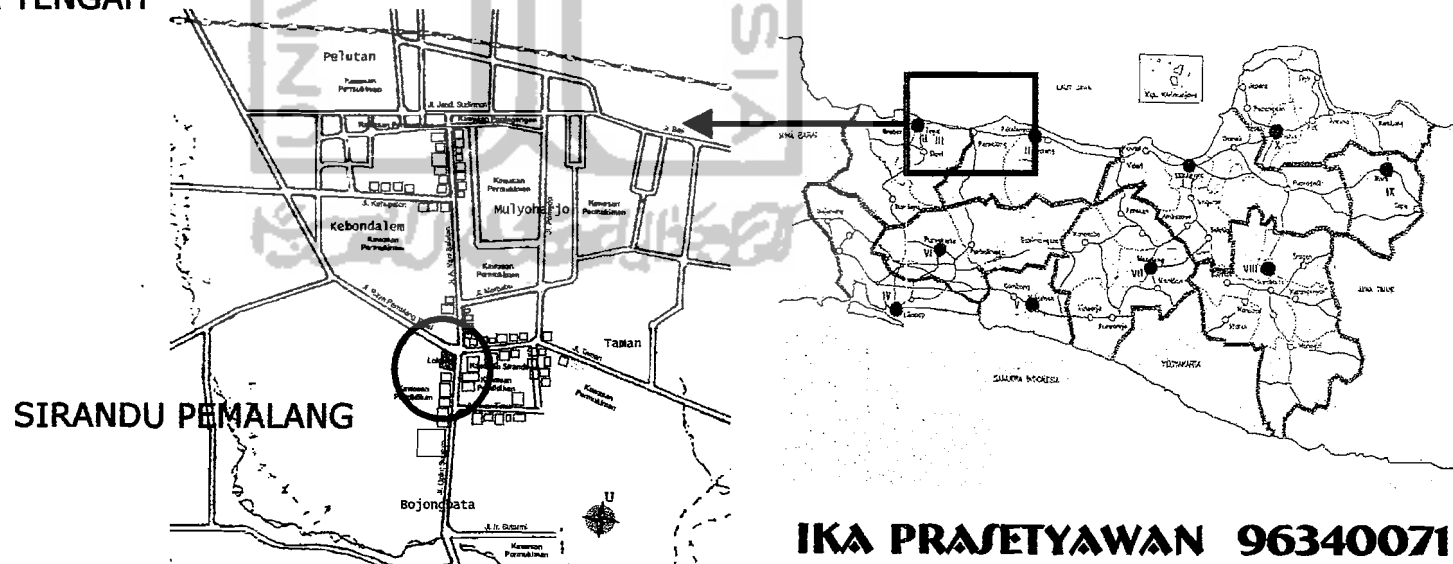
# PROJECT PREVIEW

## PROJECT

PUSAT PERBELANJAAN DAN PELATIHAN KOMPUTER DI PEMALANG  
COMPUTER SHOPPING AND TRAINING CENTRE AT PEMALANG  
LANDASAN KONSEPSUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

## LOKASI

BERADA DI WILAYAH DESA SIRANDU, KECAMATAN PEMALANG, KABUPATEN PEMALANG  
PROPINSI JAWA TENGAH



# PROJECT PREVIEW

## SITE

LUAS SITE : 1 Ha  
LUAS BANGUNAN : 3591 m<sup>2</sup>

## ALASAN PEMILIHAN SITE

1. DEKAT DENGAN ZONA PENDIDIKAN YANG DIHARAPKAN DAPAT MENUNJANG KEGIATAN PELATIHAN DALAM BIDANG KOMPUTER.
2. KAWASAN SIRANDU YANG SEBAGAI SALAH SATU PUSAT KERAMAIAN DI KOTA PEMALANG SEHINGGA DAPAT MENUNJANG AKTIFITAS PERBELANJAAN.
3. TERLETAK DI DAERAH ZONA PERDAGANGAN KOTA PEMALANG.
4. DEKAT DENGAN KAWASAN PERMUKIMAN

**IKA PRAJETYAWAN 96340071**

**Luas Site Total ( Efektif ) : 10.000 m<sup>2</sup> ( 1 Ha )**  
**Luas Bangunan Total : 8351 m<sup>2</sup>**

**RINCIAN LUAS BANGUNAN**

• **ZONA PUSAT PERBELANJAAN KOMPUTER**

**LANTAI DASAR**

<b>1. RENTABLE AREA ( AREA YANG DISEWAKAN / JUAL )</b>	<b>: 1745 m<sup>2</sup></b>
<b>2. CIRCULATION AREA</b>	<b>: 2456 m<sup>2</sup></b>
<b>3. BUILDING TRANSPORTATION AREA</b>	<b>: 604 m<sup>2</sup></b>
<b>4. SHOW ROOM AREA</b>	<b>: 480 m<sup>2</sup></b>
<b>5. SERVICE AREA ( TOILET / SHAFT )</b>	<b>: 296 m<sup>2</sup></b>
<b>6. SIDE ENTRANCE</b>	<b>: 108 m<sup>2</sup></b>

**TOTAL**

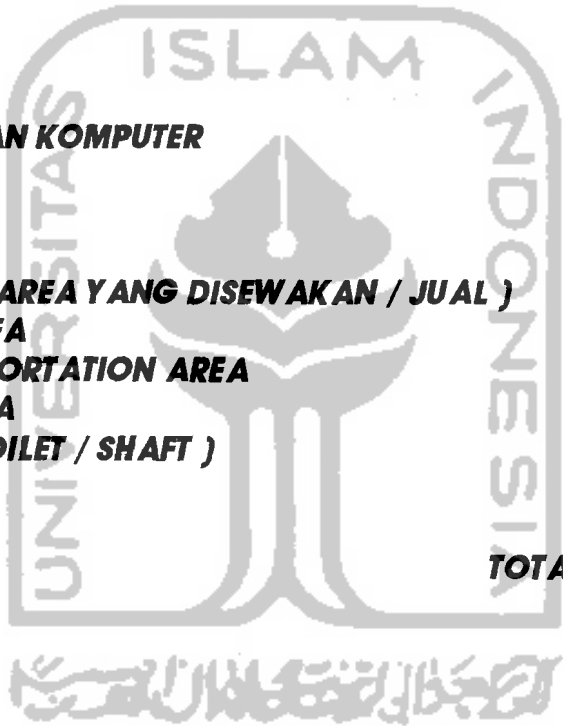
----- +  
**5689 m<sup>2</sup>**

**LANTAI II**

**: 5625 m<sup>2</sup>**

**LANTAI III**

**: 5625 m<sup>2</sup>**



• **ZONA PELATIHAN KOMPUTER**

- 1. RENTABLE AREA**
- 2. CIRCULATION AREA**
- 3. BUILDING TRANSPORTATION AREA**
- 4. KOLAM**
- 5. SERVICE AREA**

**: 584 m<sup>2</sup>**  
**: 1258,4 m<sup>2</sup>**  
**: 288 m<sup>2</sup>**  
**: 19,6 m<sup>2</sup>**  
**: 512 m<sup>2</sup>**

----- +  
**2662 m<sup>2</sup>**

**LUAS BANGUNAN TERBANGUN**

**: 8351 m<sup>2</sup>**

**STANDART UKURAN YANG DIGUNAKAN UNTUK SIRKULASI NORMAL**

**: 1,5 m<sup>2</sup>**



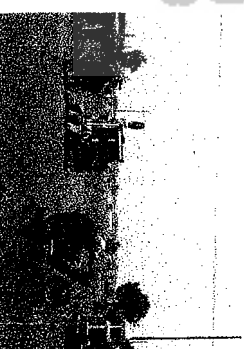
# SITE PREVIEW



PANDANGAN DARI SITE



PANDANGAN DI SITE KE SELATAN



PANDANGAN KE SITE



## **ACTIVITIES**

---

1. KELOMPOK AKTIFITAS PERBELANJAAN KOMPUTER
2. KELOMPOK AKTIFITAS PELATIHAN KOMPUTER
3. KELOMPOK AKTIFITAS PENGELOLAAN / OPERASIONAL

## **USER**

1. UMUM
2. PELAJAR / AHLI
3. PENGELOLA



## **METHODS**

### **DEFINISI PUSAT PERBELANJAAN :**

PUSAT PERBELANJAAN MERUPAKAN FASILITAS PENJUALAN BARANG DALAM SUATU BANGUNAN YANG DIRENCANAKAN SEBAGAI AREA JUAL BELI, LIHAT-LIHAT SERTA MENDAPATKAN INFORMASI DENGAN POLA PENAMPILAN YANG MENARIK

### **DEFINISI PUSAT PELATIHAN :**

PUSAT PELATIHAN ADALAH TEMPAT UNTUK MELAKUKAN PEKERJAAN BELAJAR YANG TERPADU.

PUSAT PELATIHAN MERUPAKAN WADAH BELAJAR YANG DIBIMBING OLEH GURU / PEMBIMBING

# METHODS

## KARAKTER FUNGSI KOMERSIAL

PUSAT PERBELANJAAN MERUPAKAN FASILITAS KOMERSIAL YANG TERJADI INTERAKSI JUAL BELI

1. CLARITY (KEJELASAN) : Sifat dari penampilan visual yang dapat menunjukkan gambaran tentang fungsi fasilitas tersebut.
2. BOLDNESS (KEMENONJOLAN) : Sifat yang menunjukkan kemenonjolannya terhadap lingkungan sekitar.
3. INTIMACY (KEAKRABAN) : Sifat penampilan visual yang menunjukkan keakraban bangunan dengan fungsi didalamnya.
4. FLEXIBILITY (FLEKSIBILITAS) : Suatu citra yang memungkinkan alih guna.
5. COMPLEXITY (KOMPLEKSITAS) : Suatu citra penampilan bangunan agar tidak monoton.
6. EFFICIENCY (EFISIEN) : Suatu citra penggunaan yang optimal.
7. INVESTINESE (KEBARUAN) : Suatu sifat penampilan pusat perbelanjaan yang memberikan citra yang mencerminkan inovasi.

**IKA PRASETYAWAN 96340071**



# **PLANNING METHODS**

**PENGGUNAAN ANALISA PERMASALAHAN DENGAN MELAKUKAN PENDEKATAN ANALISIS METODE INTERPRETASI DALAM 'ARCHITECTURE AS SPACE' BRUNO ZEVI**

- 1. FORMALIST INTERPRETATION**
- 2. MATERIALIST INTERPRETATION**
- 3. PSYCHOLOGICAL INTERPRETATION**



# **FINAL PROJECT**

## **PERMASALAHAN YANG DIANGKAT :**

- 1. BAGAIMANA MENGEKSPRESIKAN PENAMPILAN PUSAT PERBELANJAAN DAN PELATIHAN KOMPUTER SEBAGAI BANGUNAN YANG MENGAKOMODASIKAN SELURUH KEBUTUHAN TEKNOLOGI INFORMASI MULTIMEDIA.**
- 2. BAGAIMANA MENGINTEGRITASIKAN VARIASI FUNGSI YAITU FUNGSI KOMERSIAL (SHOW ROOM, RETAIL SEWA) DAN EDUKATIF (KURSUS / TRAINING KOMPUTER).**

# PROBLEM SOLVING

## PEMECAHAN PERMASALAHAN SECARA ARSITEKTUR

BAGAIMANA MENGEKSPRESIKAN PENAMPILAN PUSAT PERBELANJAAN DAN PELATIHAN KOMPUTER SEBAGAI BANGUNAN YANG MENGAKOMODASI SELURUH KEBUTUHAN TEKNOLOGI INFORMASI MULTIMEDIA.

PEMECAHAN PERMASALAHAN DENGAN METODA INTERPRETASI DARI BRUNO ZEVI :

### FORMALIST INTERPRETATION

PENGGUNAAN SKALA NORMAL DAN MONUMENTAL SEBAGAI STANDAR RUANG DI DALAM BANGUNAN.

SKALA



IKA PRAJETYAWAN 96340071

# PROBLEM SOLVING

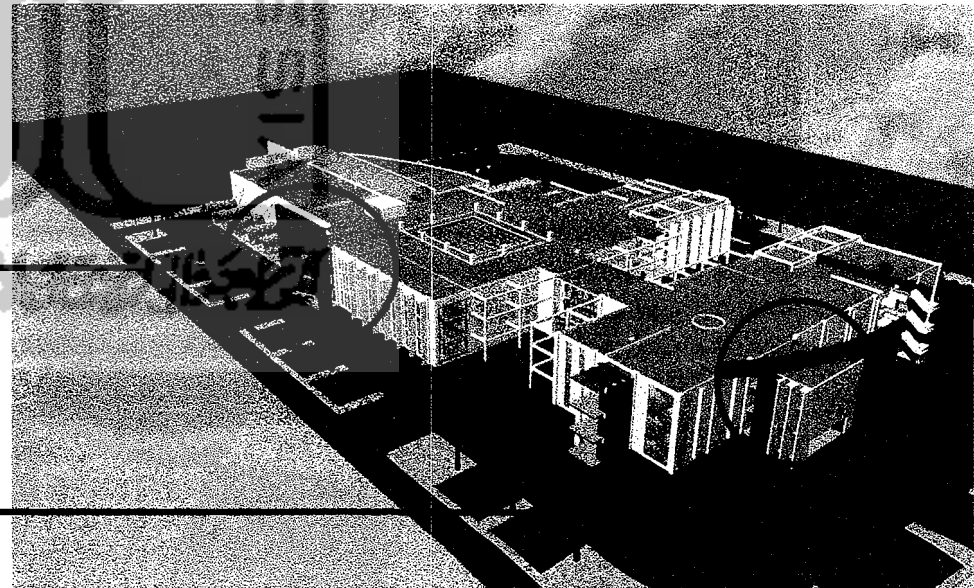
## FORMALIST INTERPRETATION

PENGGUNAAN KONSEP UNITY DENGAN PENGULANGAN BENTUK YANG MENGHASILKAN KESAN DINAMIS DAN MENYATU.

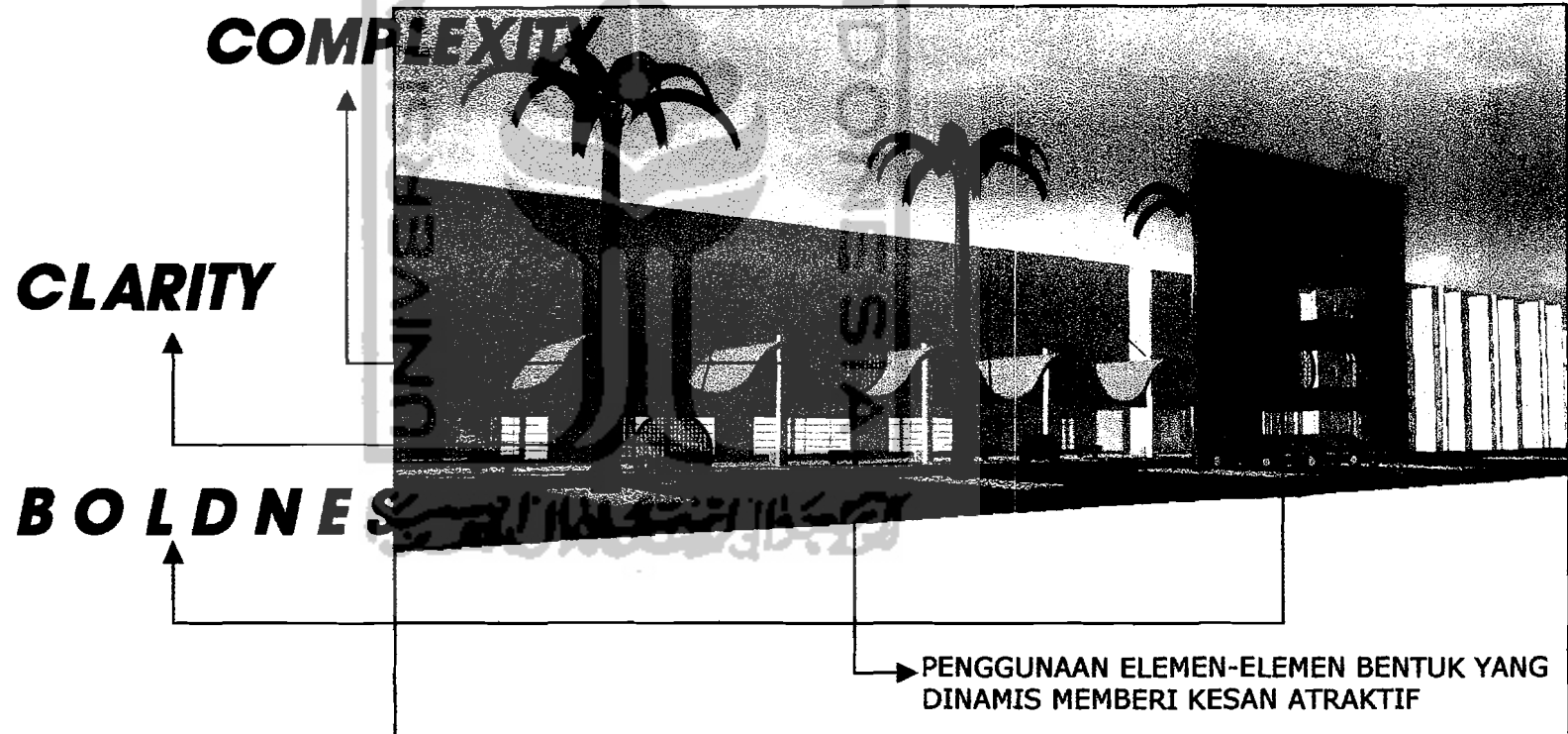
## FORMALIST INTERPRETATION

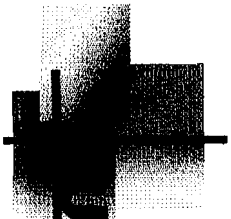
PENGGUNAAN KONSEP CONTRAST MENGHASILKAN KESAN MENONJOL DAN MEMFOKUSKAN PANDANGAN. KONTRAS PADA PENAMPAKAN BANGUNAN TERHADAP LINGKUNGAN SEKITAR.

DINDING TINGGI DAN BESAR  
MERUPAKAN APLIKASI 'KONTRAS'  
YANG SEBAGAI SIFAT BOLDNESS  
YANG DIHADIRKAN

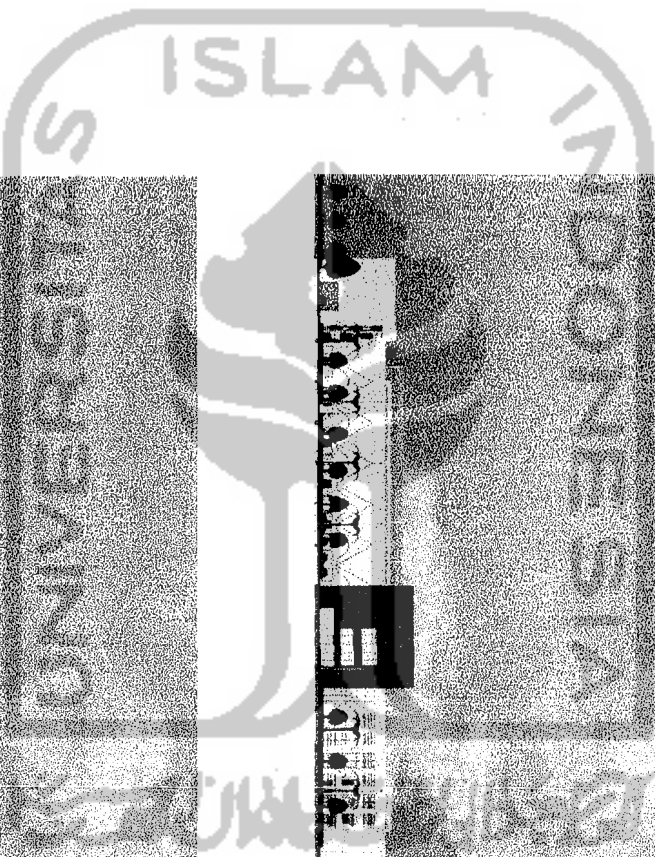


# KONSEP PENAMPILAN PUSAT PERBELANJAAN KOMPUTER





# WALLING PERFORMANCE



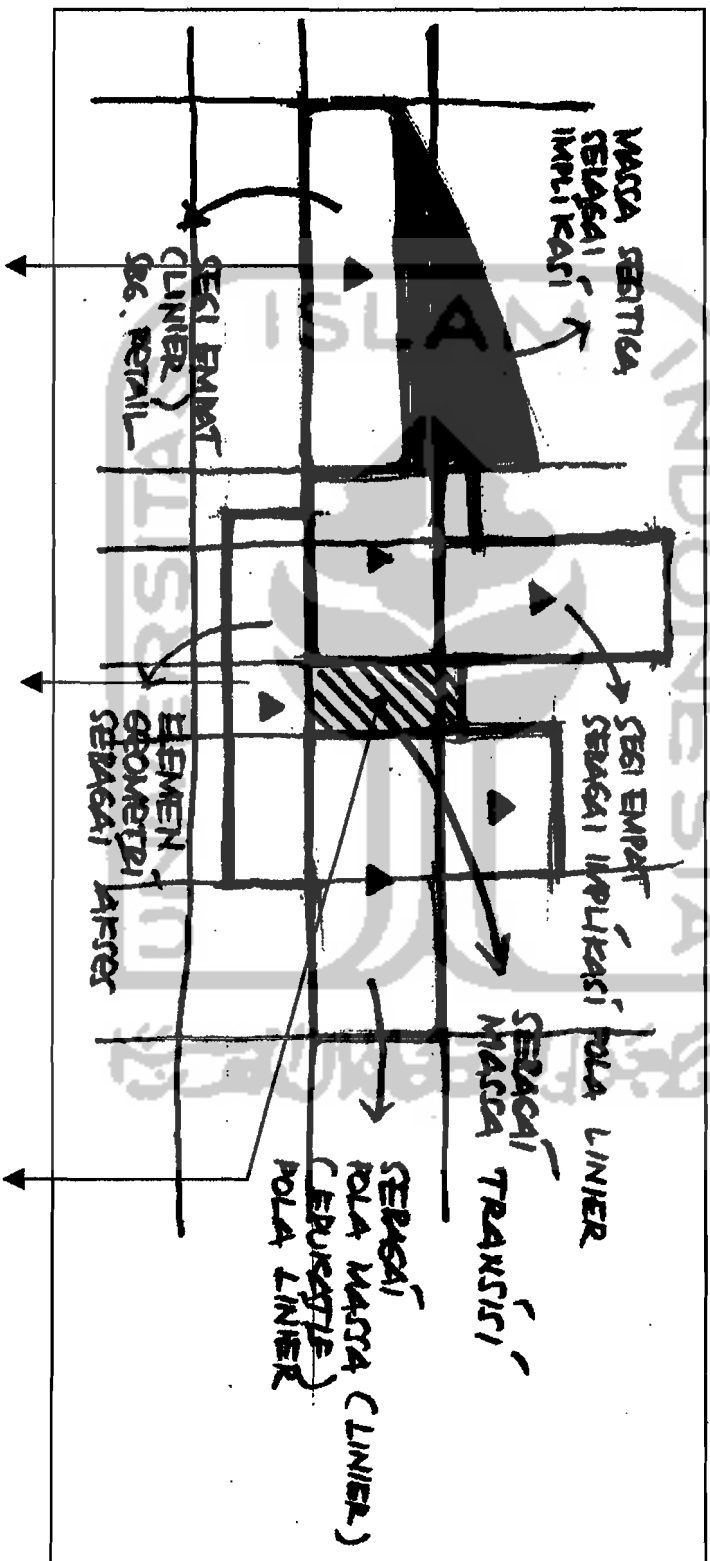
TAMPAK DEPAN

TAMPAK KANAN



# ONSEP POLA RUANG

IDE



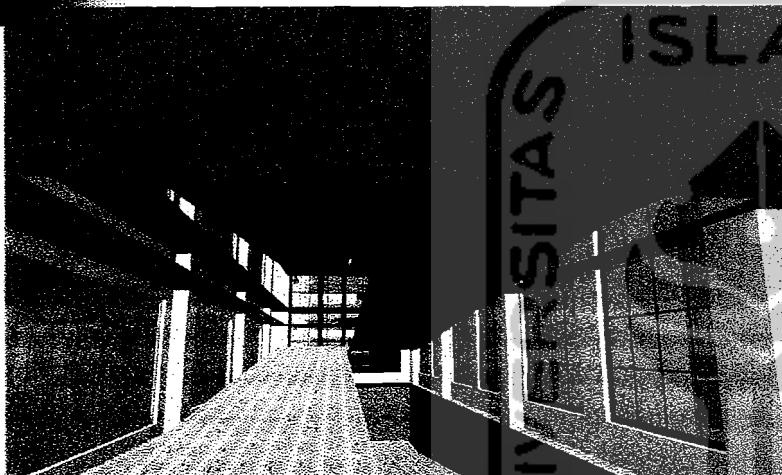
CLARITY

ACCESSIBLE

MEMUSAT



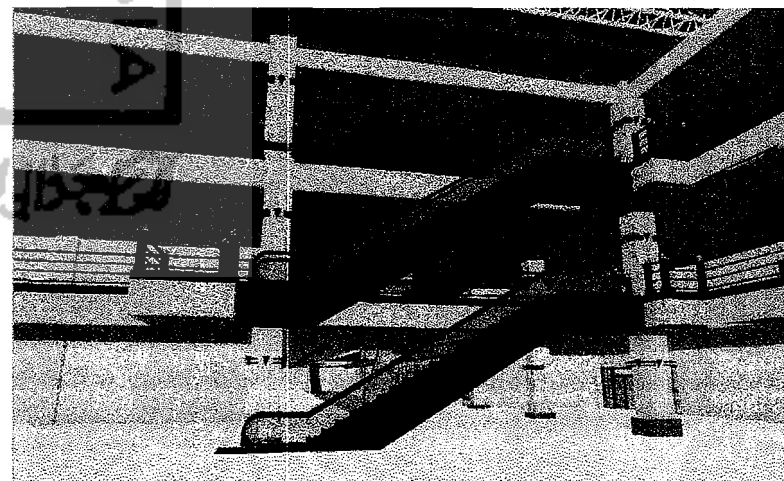
# MAIN BUILDING TRANSPORTATIONS



**ACCESS RAMP**

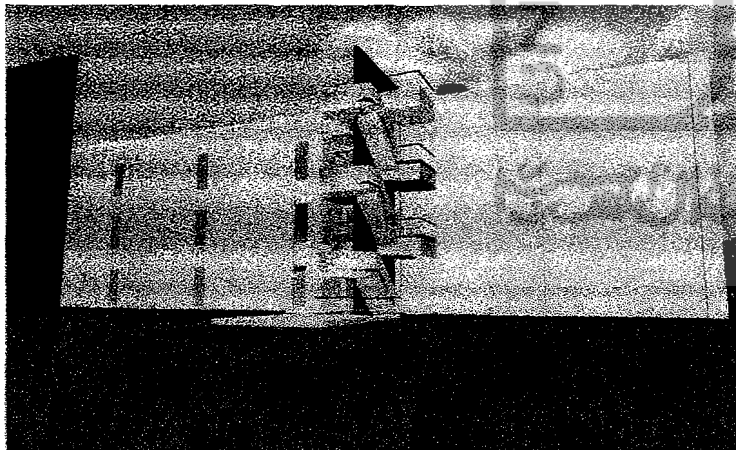
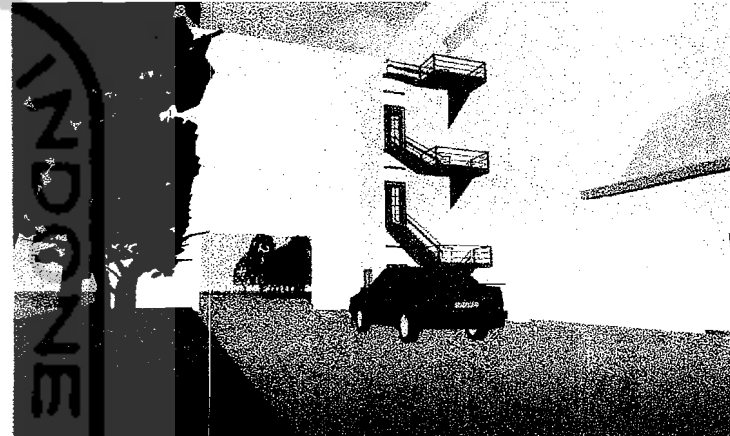
PENGGUNAAN ACCESS RAMP MERUPAKAN KONSEP AKSESIBILITAS PADA BANGUNAN YANG DAPAT DI JANGKAU OLEH PENYANDANG CACAT FISIK (ORANG BERKURSI RODA)

PENGGUNAAN ESKALATOR MERUPAKAN KONSEP AKSESIBILITAS PADA BANGUNAN SEBAGAI KONSEP KENYAMANAN PADA BANGUNAN



**ESKALATOR**

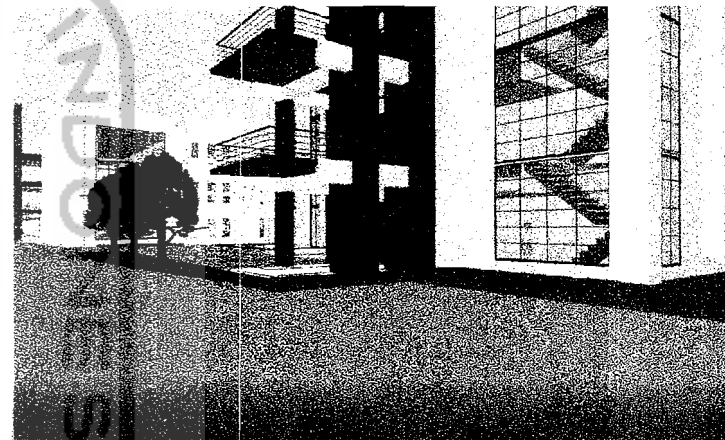
## **EMERGENCY STAIRS**



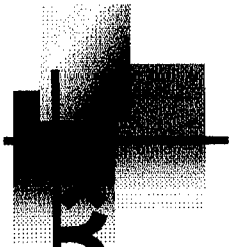
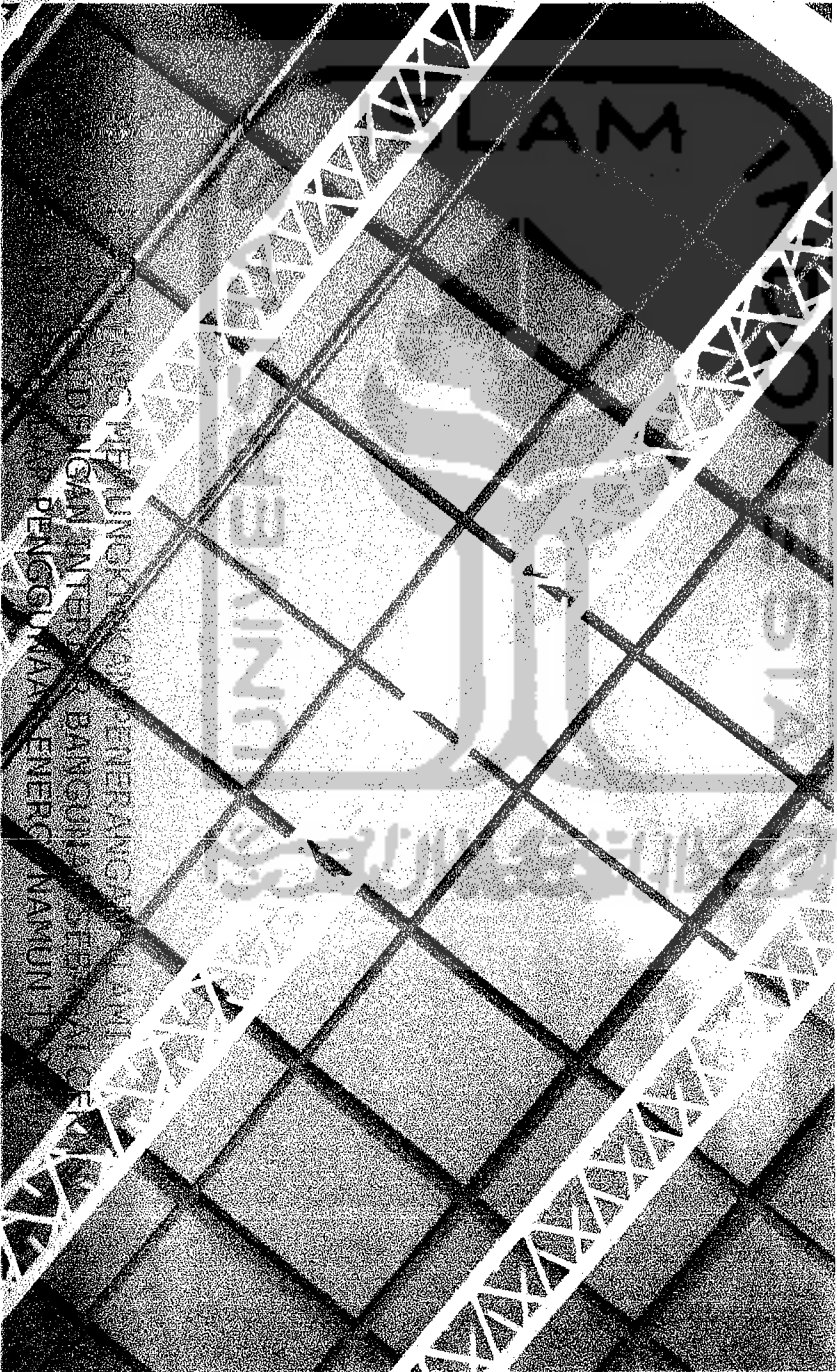
PENGGUNAAN TANGGA DARURAT PADA SISI LUAR BANGUNAN MEMUNGKINKAN PENGUNJUNG DAPAT DENGAN CEPAT KELUAR DARI BANGUNAN TANPA TERJEBAK ASAP YANG MERUPAKAN FAKTOR UTAMA PENYEBAB KEMATIAN PADA KEBAKARAN BANGUNAN.

DISAMPING SISTEM SPRINGKLER, TANGGA DARURAT MERUPAKAN KONSEP EVAKUASI UTAMA YANG HARUS KITA PERHATIKAN.

# SUALISASI BANGUNAN



SUNSCREEN YANG BESAR, BERGELOMBANG DAN TEDUH  
MERUPAKAN SYARAT UTAMA BAGI BANGUNAN  
PUSAT PERBELANJAAN KOMPUTER YANG SANGAT  
MEMPERHATIKAN KONDISI UDARA DAN CAHAYA MATAHARI



**Y LIGHT**

# VISUAL INTERIOR



## CAFE

PERENCANAAN LETAK CAFÉ YANG BERADA DIANTARA SISI PERBELANJAAN DAN PELATIHAN SEBAGAI AREA TRANSISI UNTUK MENEGAH KEBISINGAN DIANTARA DUA SISI.

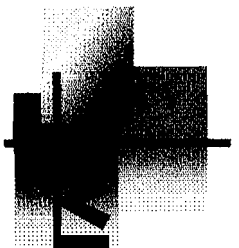
CAFÉ YANG NYAMAN MENYEDIAKAN MAKANAN CEPAT SAJI SAMBIL BERSANTAI DI SELA-SELA BELAJAR DAN BELANJA.

# VISUAL INTERIOR



KELAS YANG NYAMAN DAN TIDAK BERISIK  
YANG DIOLAH DENGAN PENERANGAN YANG CUKUP  
SERTA PENGHAWAAN YANG SEJUK SANGAT MENDUKUNG  
PROSES PEMBELAJARAN KOMPUTER DENGAN  
RILEKS DAN NYAMAN

**TRAINING KOMPUTER**



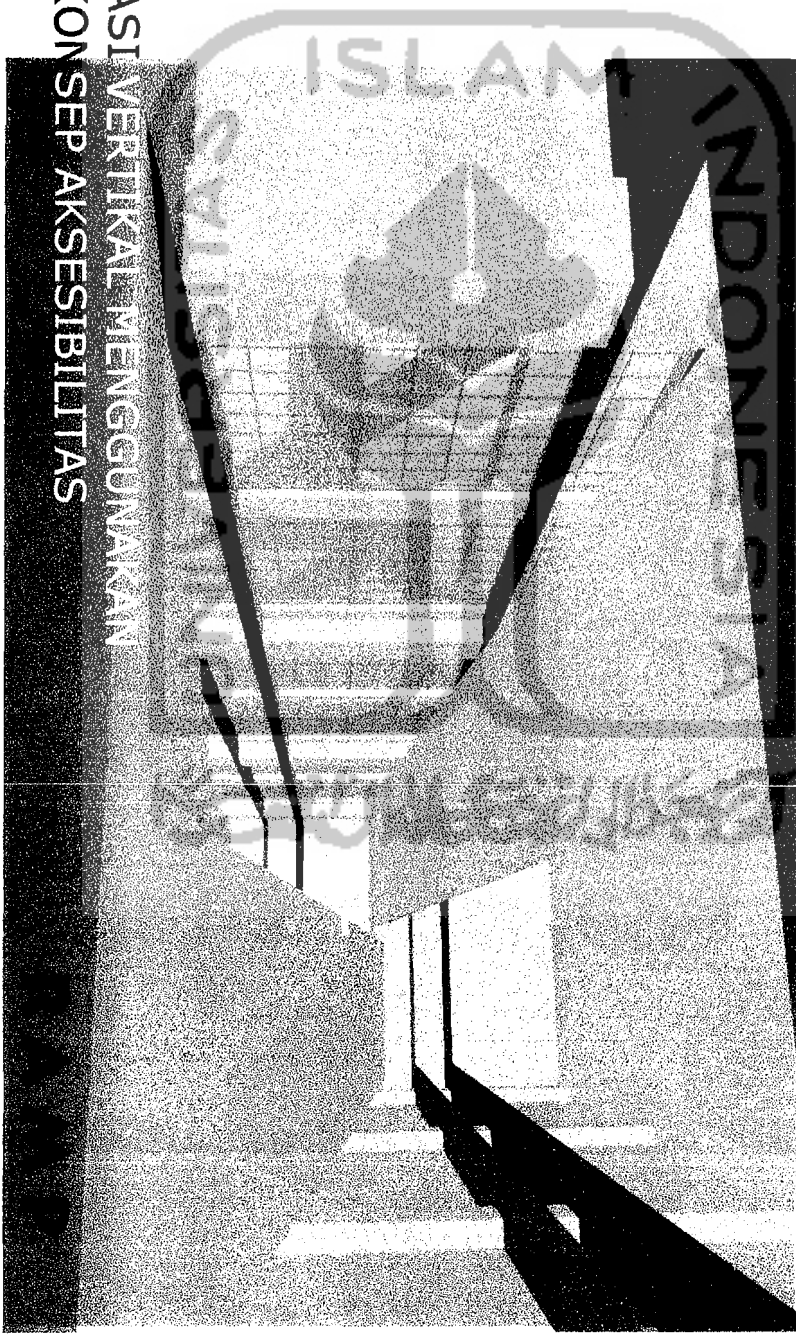
# VISUAL INTERIOR



SEBAGAI RUANG TRANSISI PEMISAH ZONA PERBELANJAN  
DAN ZONA PELATIHAN KOMPUTER

## THE BRIDGE

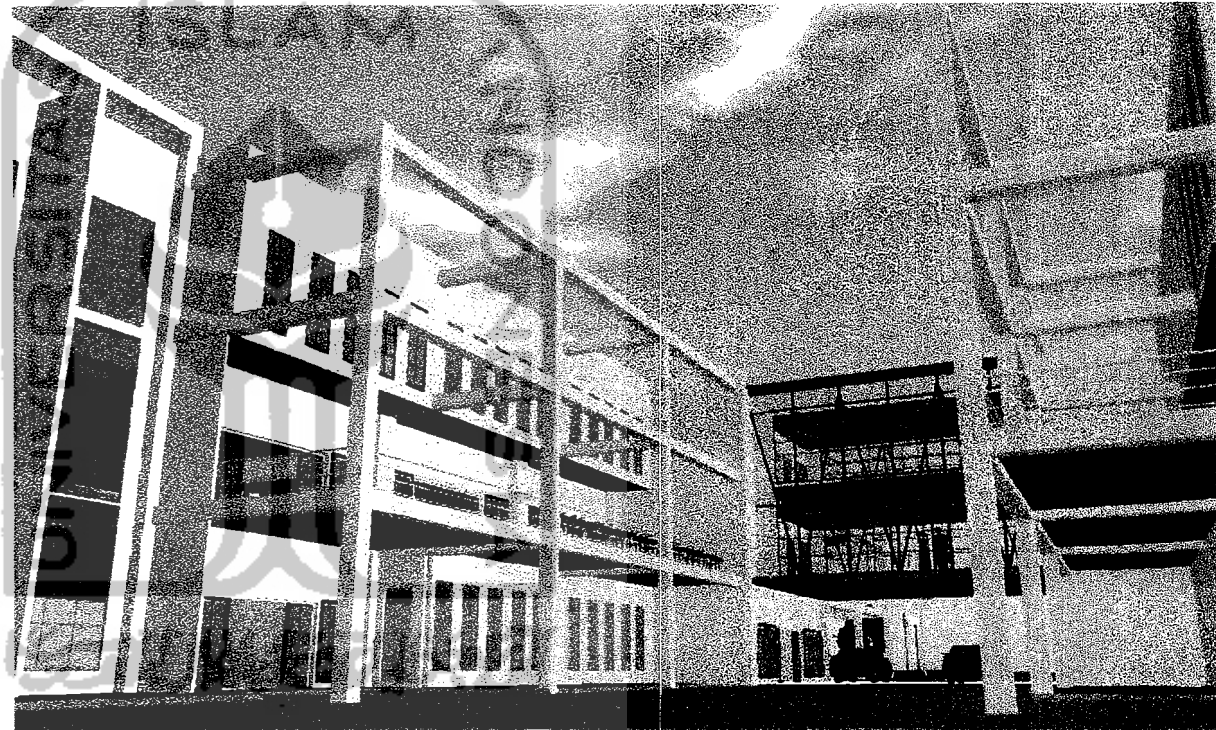
# VISUAL INTERIOR



KONSEP SIRKULASI VERTIKAL MENGGUNAKAN  
RAMP SEBAGAI KONSEP AKSESIBILITAS



# SUALISASI EKSTERIOR



FRAME BATANG YANG SALING BERPADU MENINGATKAN TENTANG  
KEKOKOHAN DAN KESATUAN BATANG YANG MELINGKUPI  
KULIT SEHINGGA MEMBUAT PUSAT PERBELANJAAN DAN PELATIHAN KOMPUTER INI  
MENJADI HI-TECH YANG SIAP UNTUK DIBANGUN

