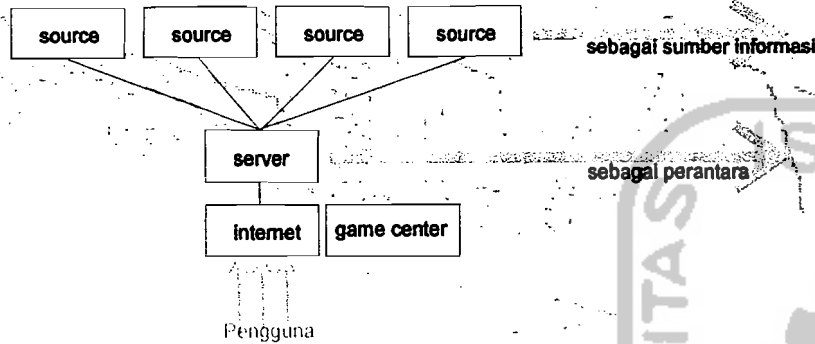


# KEGIATAN BERBASIS KOMPUTER

## INTERNET



### 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.

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.-

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	-menyediakan produk, keunggulannya dari: >kecanggihan >kelengkapan -memberikan pelayanan sesuai permintaan konsumen, selalu mengikuti perkembangan (up to date)Jual beli	-kompleks/ lengkap -baru/ terbaru
Reparasi	-Menjadikan lebih baik, baru. -memasang, mengganti, menambah. <b>Hard ware</b>  rusak → reparasi → baru regenerasi  spare part: -ganti -baru -lama  <b>Software</b>  rusak → reparasi software → baru regenerasi  software: -ganti -install -perbaikan -tambah	-regenerasi -perbaikan -pelengkap/ melengkapi -lebih sempurna
Pameran	-mengenalkan produkbaru -memasarkan produk	-umum -baru/ canggih -teknis
Seminar	-penjelasan terhadap hal/ produk baru -penelusuran efek terhadap perkembangan -analisa terhadap produk.	-akademik -kompleks -analisis
Pelatihan	-regenerasi teknis perkomputeran -analisa masalah -pengenalan teknis.	-teknis -baru -akademik -praktis



**CONTOH KEGIATAN COMPUTER CENTER**

**SKEMA KEGIATAN**

computer center sebagai:  
 -distributor  
 -internet provider  
 -authorized dealer

>authorized distributor  
 >corporate whole seller  
 >reseller  
 >partners

-teknologi  
 -canggih  
 -futuristik  
 -cepat/ instant

-studio photo digital  
 -peripheral: reparasi dan jual beli  
 -internet center  
 -game center.

-pola yang terjadi adalah:  
 bahwa komputer center merupakan transit dari produk, keberhasilan dalam mentransit produk merupakan tujuan utama.

computer center

KONSUMEN

MEMTRANSIT PRODUK

ACER  
 COMPAQ  
 THOSIBA  
 CANON  
 MICROSOFT  
 INTEL  
 ZYREX  
 CISCO  
 3COM

seminar ← jual beli ← pameran  
 pameran mendukung jual beli, kaitannya dengan pemasaran, promosi produk baru, mengutamakan keunggulan teknologi.

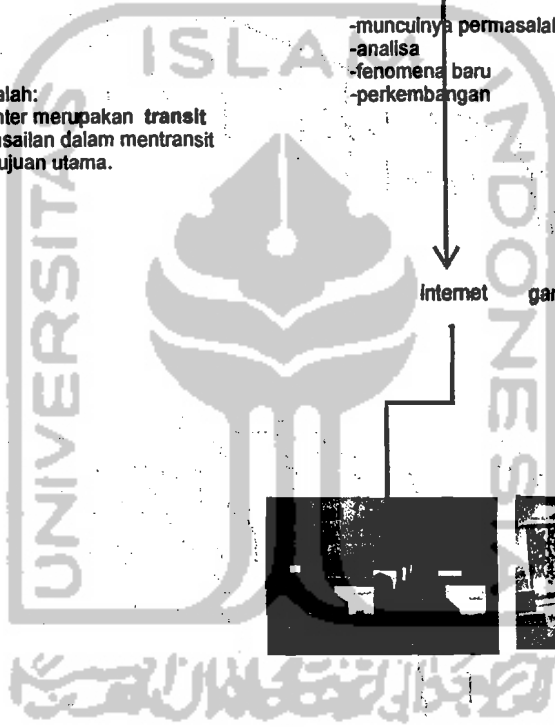
-munculnya permasalahan baru  
 -analisa  
 -fenomena baru  
 -perkembangan

reparasi  
 pelatihan komputer

internet game center

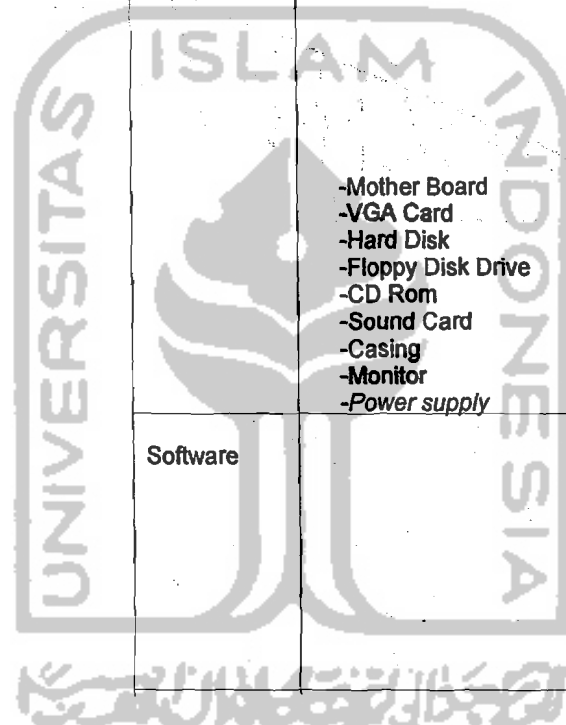


pola yang terbentuk: kegiatan berupa jaringan, saling mendukung karakter yang terbentuk:  
 -selalu up to date  
 -canggih  
 -modern  
 -teknis  
 -berkembang



**KOMPUTER  
POLA**

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



**KOMPUTER  
KARAKTER**

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

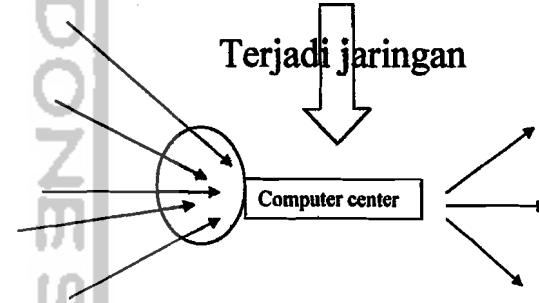
-Intranet Development

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.

Bisnis utama Compuata adalah pengadaan komputer beserta asesornya.  
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.



DARI KEGIATAN DIATAS DAPAT DIAMBIL KESIMPULAN BAHWA:

KEGIATAN KOMPUTER CENTER:

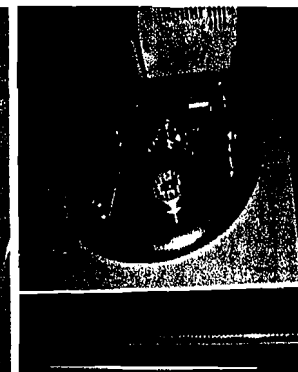
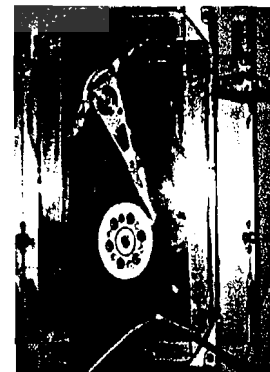
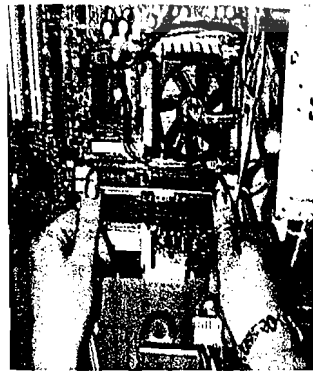
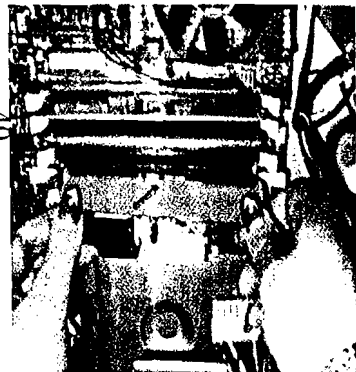
- MENGEMBARKAN TEKNOLOGI
- TEKNOLOGI ADALAH TUJUAN ADANYA COMPUTER CENTER
- PENGEMBANGAN TEKNOLOGI MENJADI PANGKAL PERKEMBANGAN COMPUTER CENTER

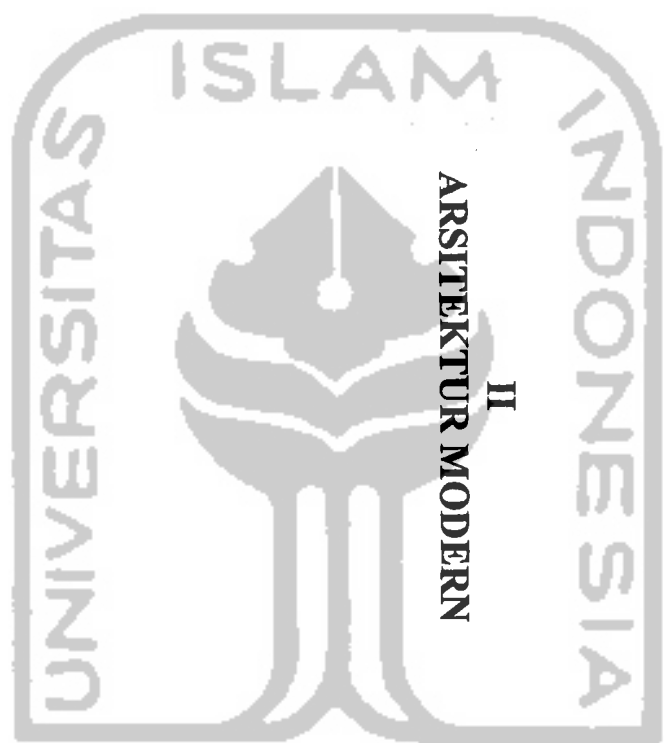
BANGUNAN COMPUTER CENTER:

- FUTURISTIK
- MODERN
- DAPAT MENKOMUNIKASIKAN TEKNOLOGI
- BERTEKNOLOGI

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, pelindung
8	Monitor	
9	Power supply	Sumber tenaga
10	Accessoris	Pelengkap/ tambahan

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





UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



# KARAKTER ARSITEKTUR MODERN

## Ideological

- zone international style
- utopian and idealist
- deterministic form, functional
- zeitgeist
- artist as phrophe/ healer
- little
- wholistic
- redevelopment
- architect as saviour/ doctor

## stylistic

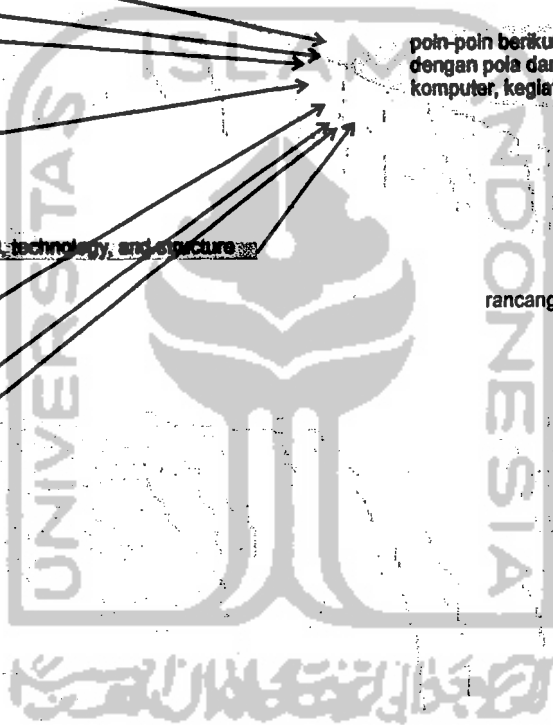
- straight forwardness
- simplicity
- isotropic space
- abstract form
- purist
- inarticulated dumb box
- machine aesthetic, straight forward, logic, circulation, mechanical, technology, and structure
- anti-ornament
- anti-representational
- anti-metaphor
- anti-historical memory
- anti-humor
- anti-symbolic

## design Ideas

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

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

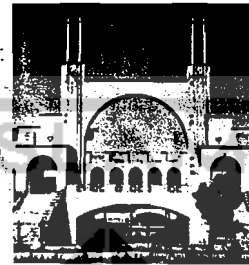
rancangan computer center



**CONTOH BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI**

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

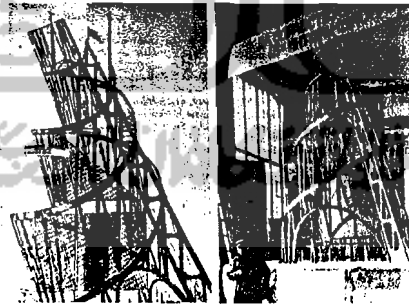
1. Gerbang pada olympic stadium, dengan plengkung-plengkung romawi (untuk mengingatkan bahwa asal dari olimpiade adalah yunani dan dikembangkan oleh



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

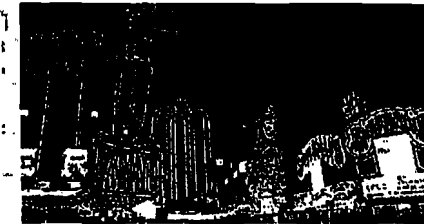


3. Monumen third international communist, Moskow, yang menjadi gambaran dari ekspresi yang sangat kuat dan emosional dari ide-ide pemerinthan rusia saat itu. Citra industri dengan konstruksinya seperti mesin pengebor minyak, bentuk spiral dan kisi-kisi tembus pandang dan bentuk sculpture yang abstrak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

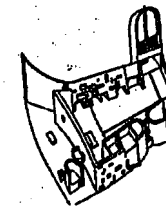
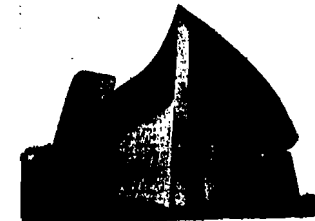


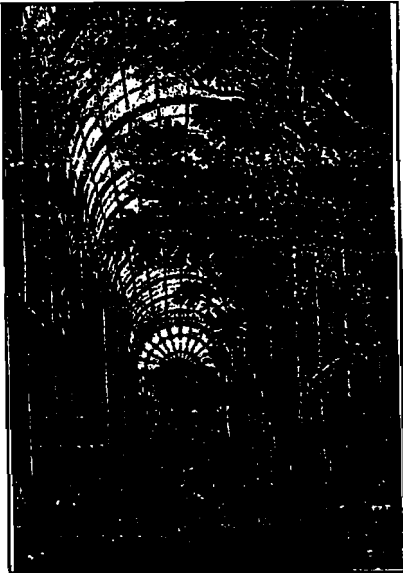
4. The Memorial to the missing of the somme di thipval, perancis, monumen memperingati korban perang. Monumen ini sangat kuat dalam menimbulkan kesan kekhidmatan, suasana ini dibangkitkan juga dengan warna kontras gelap-terang, dimana pada dinding kosong dipahatkan nama 70.000 orang yang gugur pada masa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

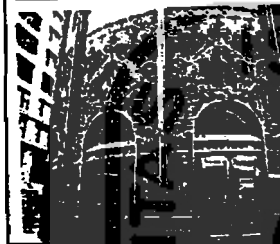
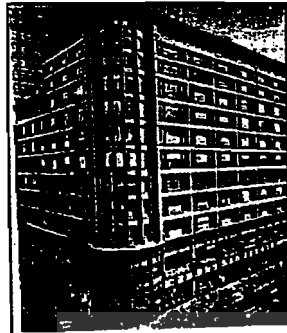


6. Arsitektural sebagai sistem, ruang, struktur, dan program di aplikasikan dalam bentuk bangunan.

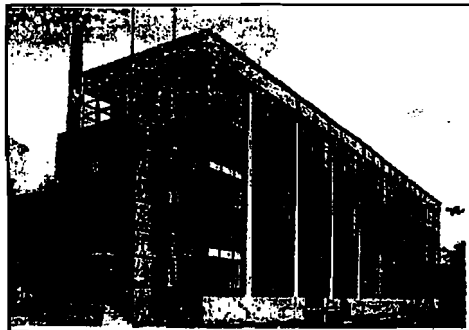




**CRISTAL PALACE**



**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  
 rhythm 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.

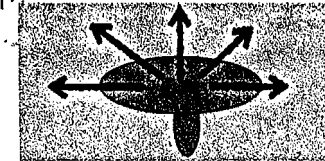
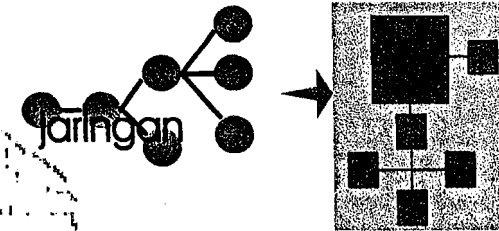
**Game center**  
 sesuai dengan nama dan fungsinya, maka game center  
 adalah pusat permainan, yang intinya menyediakan  
 hiburan, penuh dengan imajinasi dan abstrak.

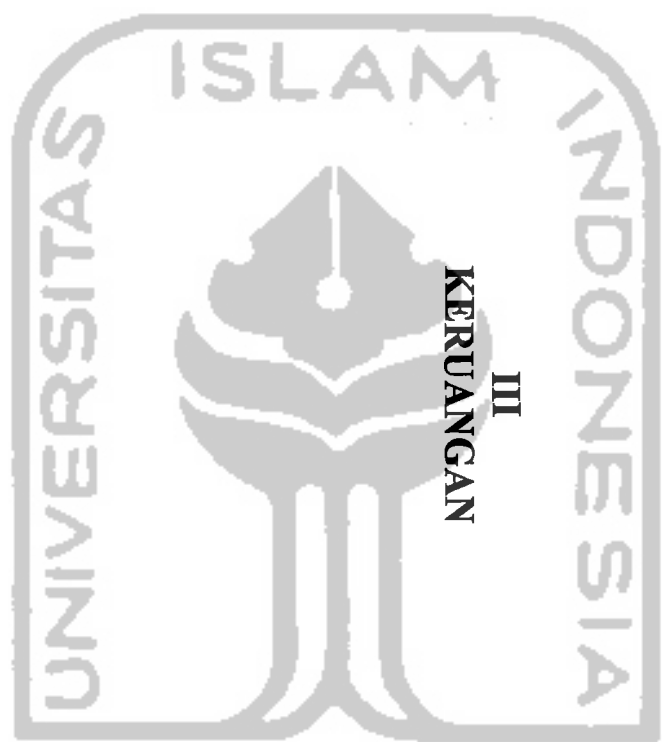
**Jual beli dan pameran**  
 fungsi keruangan ini adalah penyedia, pelengkap,  
 sehingga bersifat: terbuka, bebas, ekspos, semua ditonjolkan.

**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.

bentuk, sirkulasi, tampilan, tata ruang





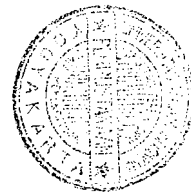
وَمَا يَكْفُرُ بِاللَّهِ إِلَّا كُفْرًا عَظِيمًا

# 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"> <li>1 Kegiatan umum</li> <li>2 Jual Beli</li> <li>3 Reparasi</li> <li>4 Internet Center</li> <li>5 Game Center</li> <li>6 Penunjang lain</li> <li>7 Pelatihan Komputer</li> <li>8 Pengelola/ Kantor</li> </ol> <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

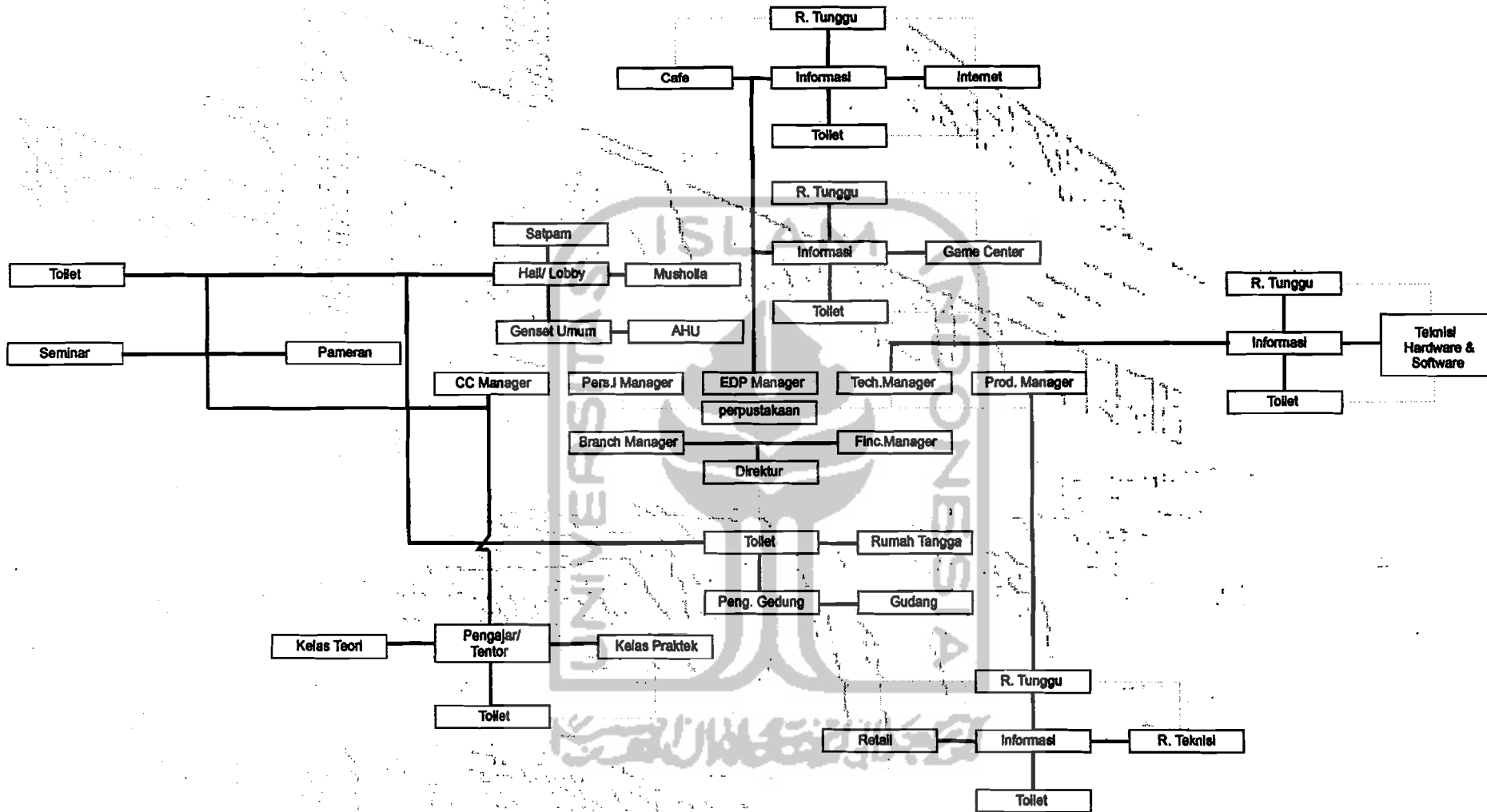
Keterangan organisasi ruang:  
 — Hub. erat  
 - - - - - Hub. kurang erat



# 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"> <li>1 Kegiatan umum</li> <li>2 Jual Beli</li> <li>3 Reparasi</li> <li>4 Internet Center</li> <li>5 Game Center</li> <li>6 Penunjang lain</li> <li>7 Pelatihan Komputer</li> <li>8 Pengelola/ Kantor</li> </ol>	
6	Penunjang lain	Pameran Seminar Toilet	<p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Hub. erat</li> <li>○ Hub. kurang erat</li> <li>○ Hub. Tidak erat</li> </ul>	
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 R. Rapat Kantin Karyawan Toilet Bag. Rumah Tangga Bag. Peng. Gedung Gudang Satpam Tata Usaha Perpustakaan Fotokopi R. Staff		
46				<p>Keterangan organisasi ruang:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Hub. erat</li> <li>— Hub. kurang erat</li> </ul>

# Organisasi Ruang

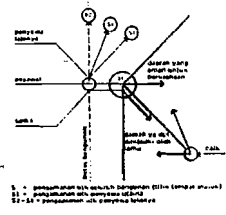


Keterangan organisasi ruang:  
 ┌─┐ Hub. erat  
 └─┘ Hub. kurang erat  
 / \ Tidak berhubungan

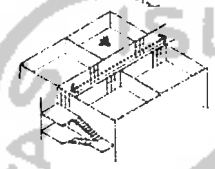


# Standar

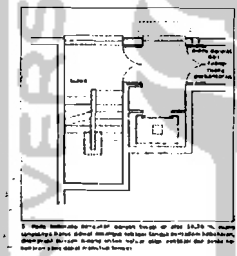
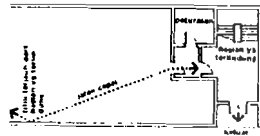
**Perkantoran**  
 1. Jenis-jenis jalan masuk ke bangunan, tergantung jenis organisasi perkantoran, garis-garis putus menunjukkan batas antara pengunjung dengan penghuni didalamnya dan dua ruang menjadi satu.



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

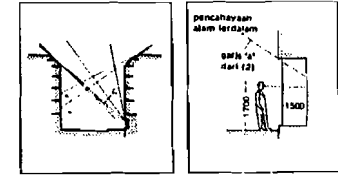
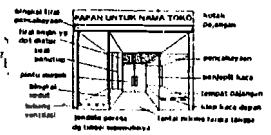


3. Jarak capai dari setiap titik di lantai dasar lantai pertama ke bagian terlindung harus tidak lebih dari 30.5 m.



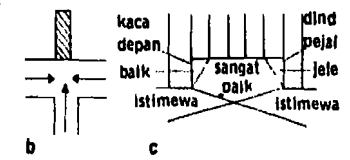
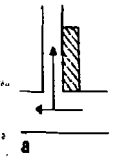
## 2. Pertokoan

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

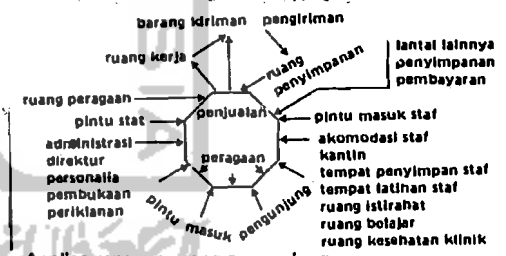


2. Pencahayaan rupa hari atau pencahayaan buatan, memantulkan cahaya dari bangunan di sekitarnya atau pun dari pencahayaan alami.  
 3. Peritulan rupa dikurangi bila cahaya langsung dibenturkan kembali dari kaca (refleksi) pasang tepat di atas tingkat pandangan pengunjung.

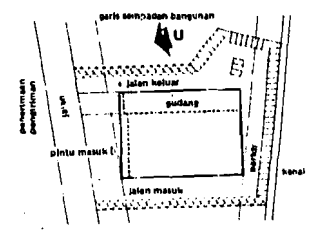
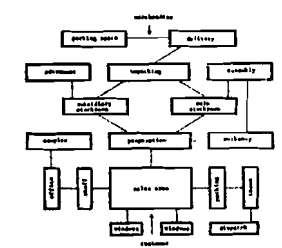
2. Pengaruh perletakan: a. Bagian depan dan peraga, b. berpengaruh baik, c. posisi pengaruh perletakan.



## 3. Analisa rencana pola tata ruang retail toko.

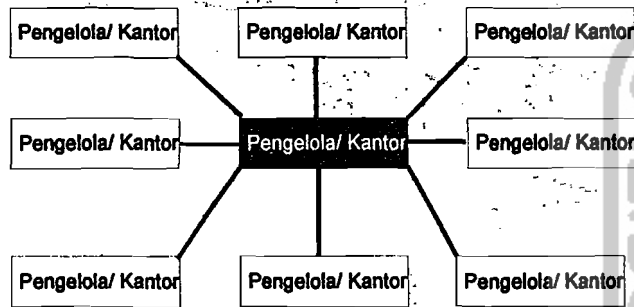


Analisa rencana ruang pengunjung dan jalur pengunjung serta jalur barang



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

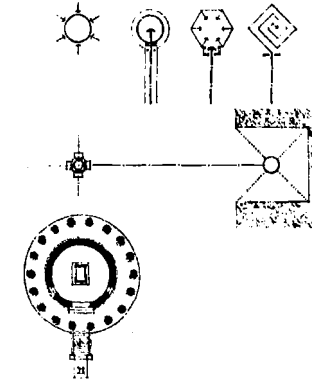


**Organisasi Terpusat**

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**

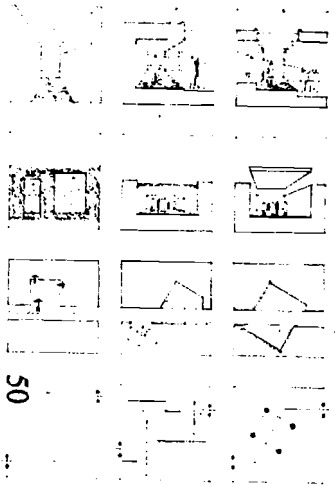
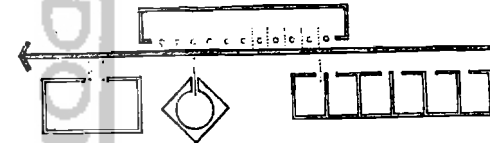
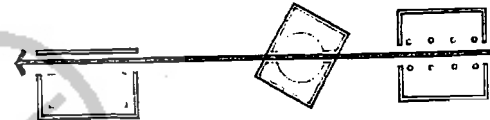
Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan yang sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan segiempat.

**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 kelengkapan 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**

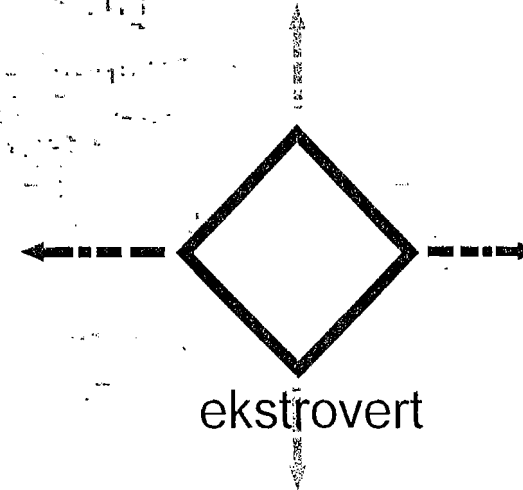
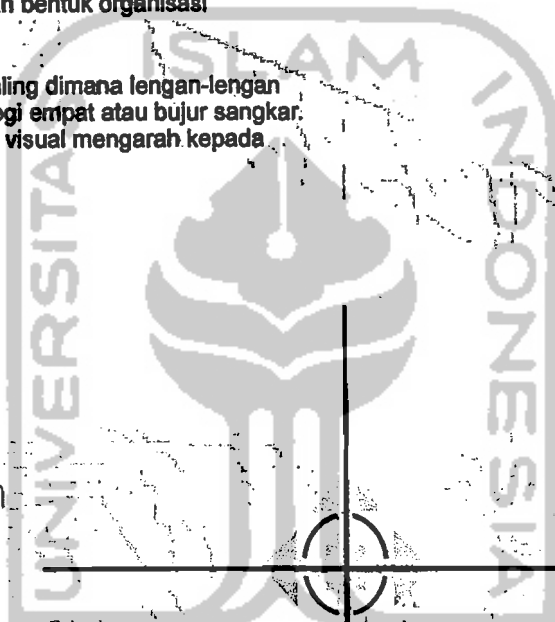
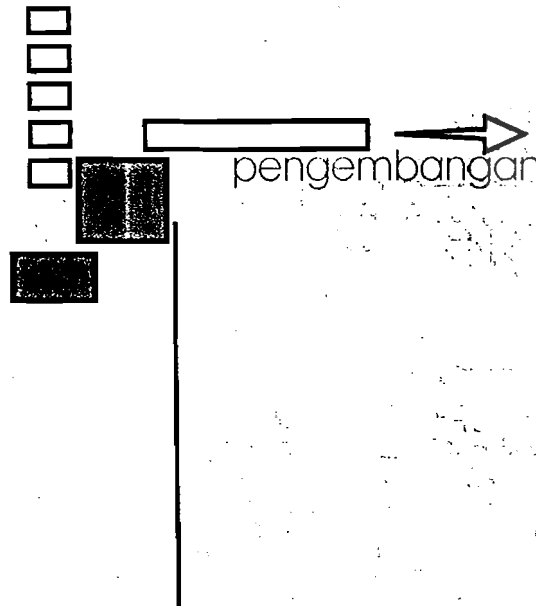
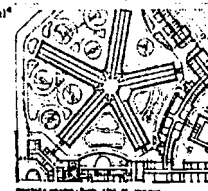
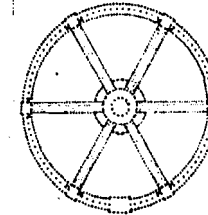
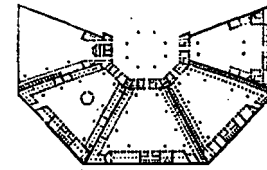
1. Melewati ruang-ruang
  - Integritas ruang dipertahankan
  - Konfigurasi jalan lurus
  - Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.
2. Menembus ruang-ruang
  - jalan dapat menembus ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.
3. Berakhir dalam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

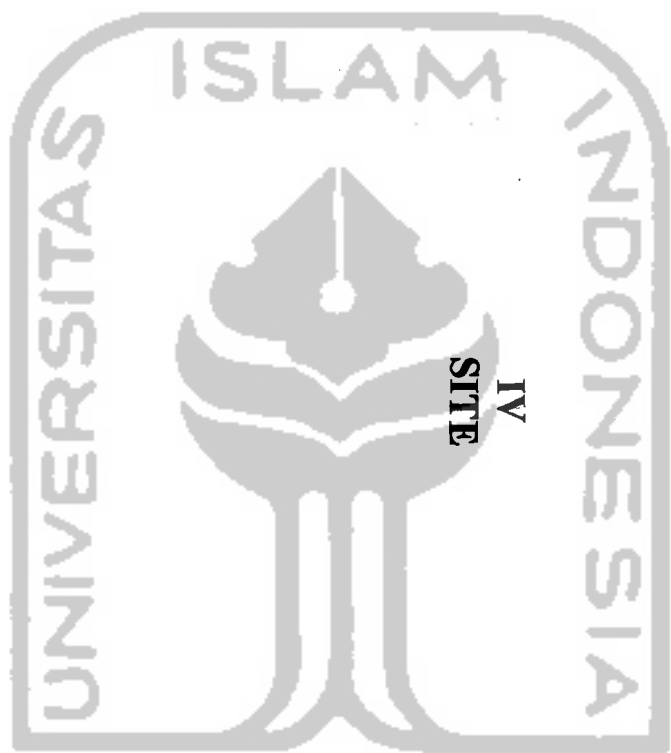
**Organisasi Radial**

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.

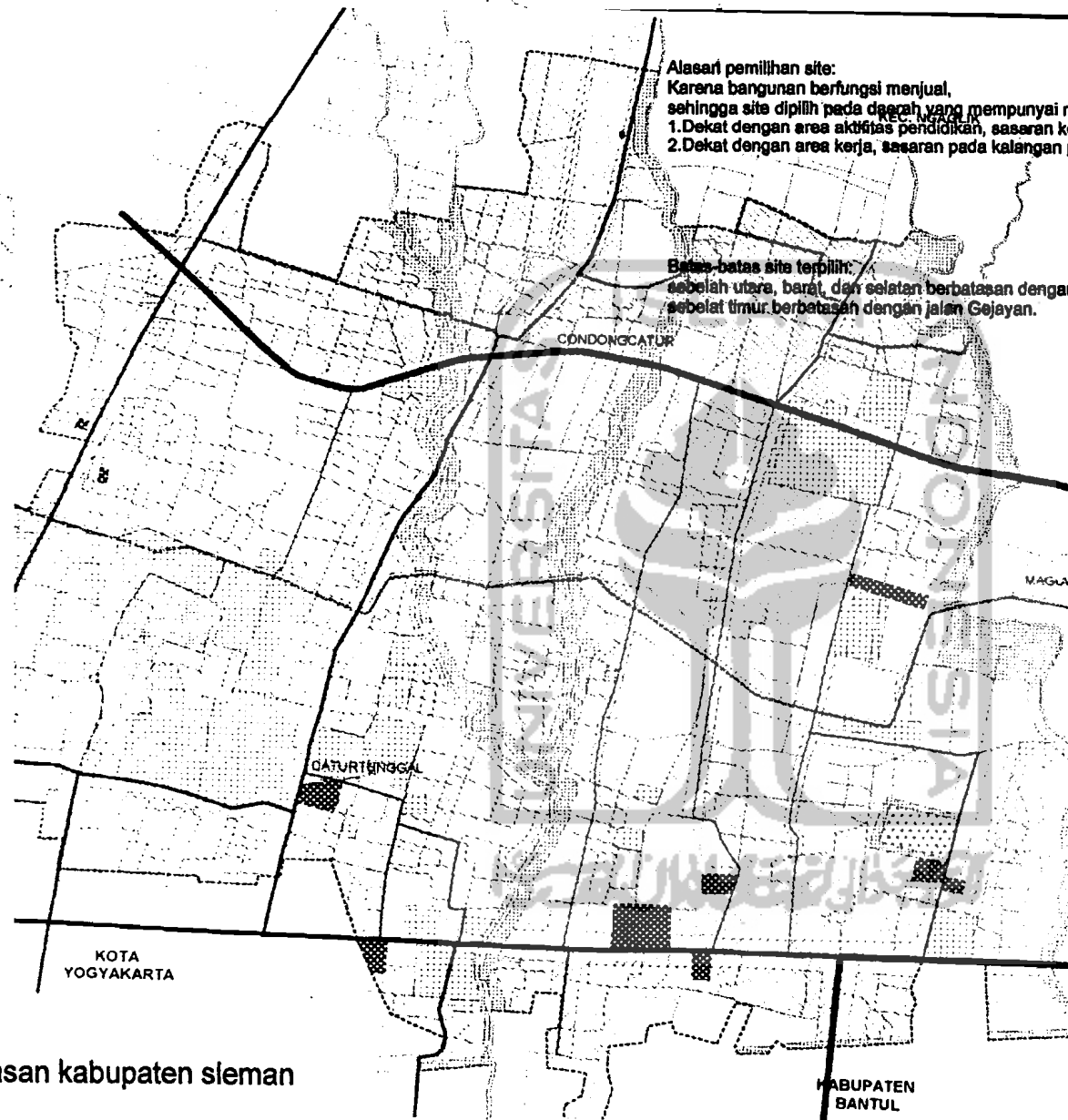
Variasi tertentu dari organisasi radial adalah pola baling-baling dimana lengan-lengan linearnya berkembang dari sisi sebuah pusat berbentuk segi empat atau bujur sangkar. susunan ini menghasilkan suatu pola dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi ruang pusatnya.





جامعة الإسلام في إندونيسيا





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

pendidikan

perdagangan

perumahan

Jalan lingkungan

perumahan

tanah kosong, sawah, tegalan

Jalan lingkungan

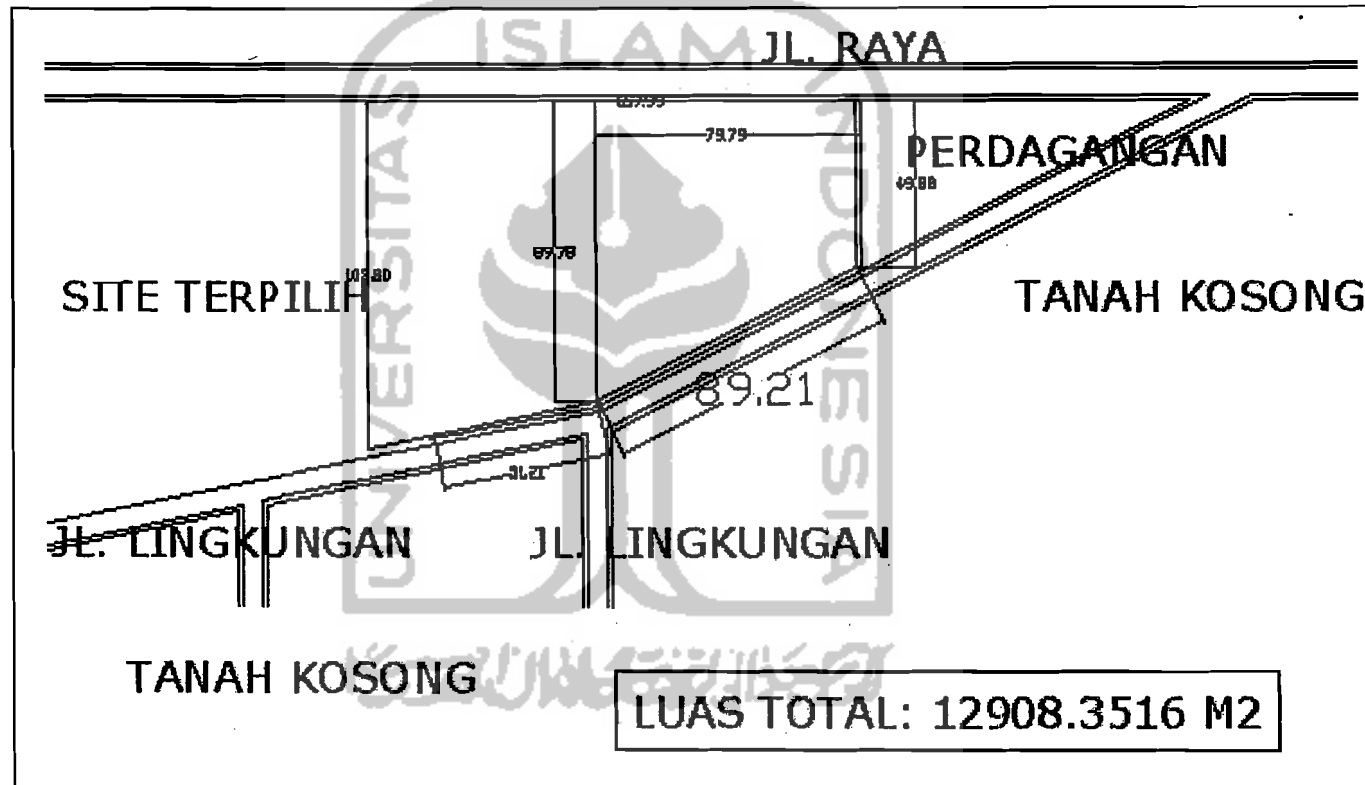
perdagangan

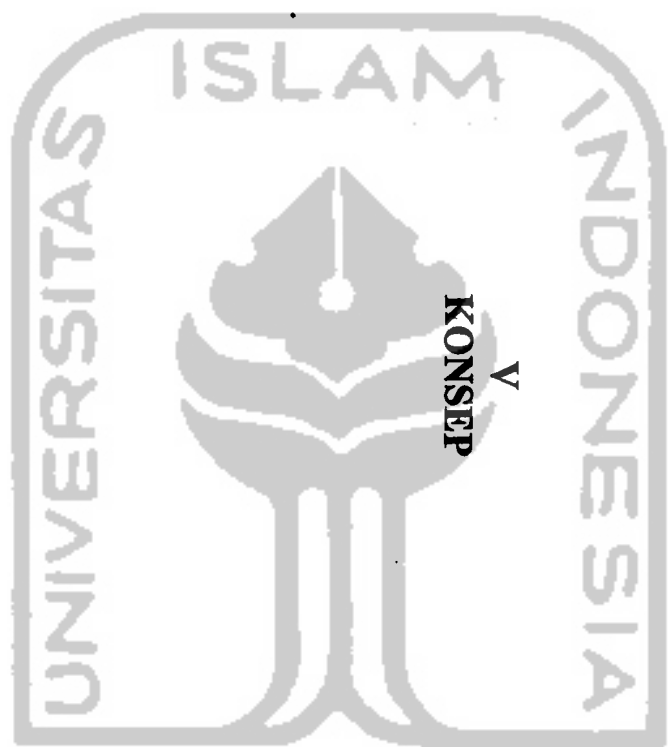


skala 1 : 5000



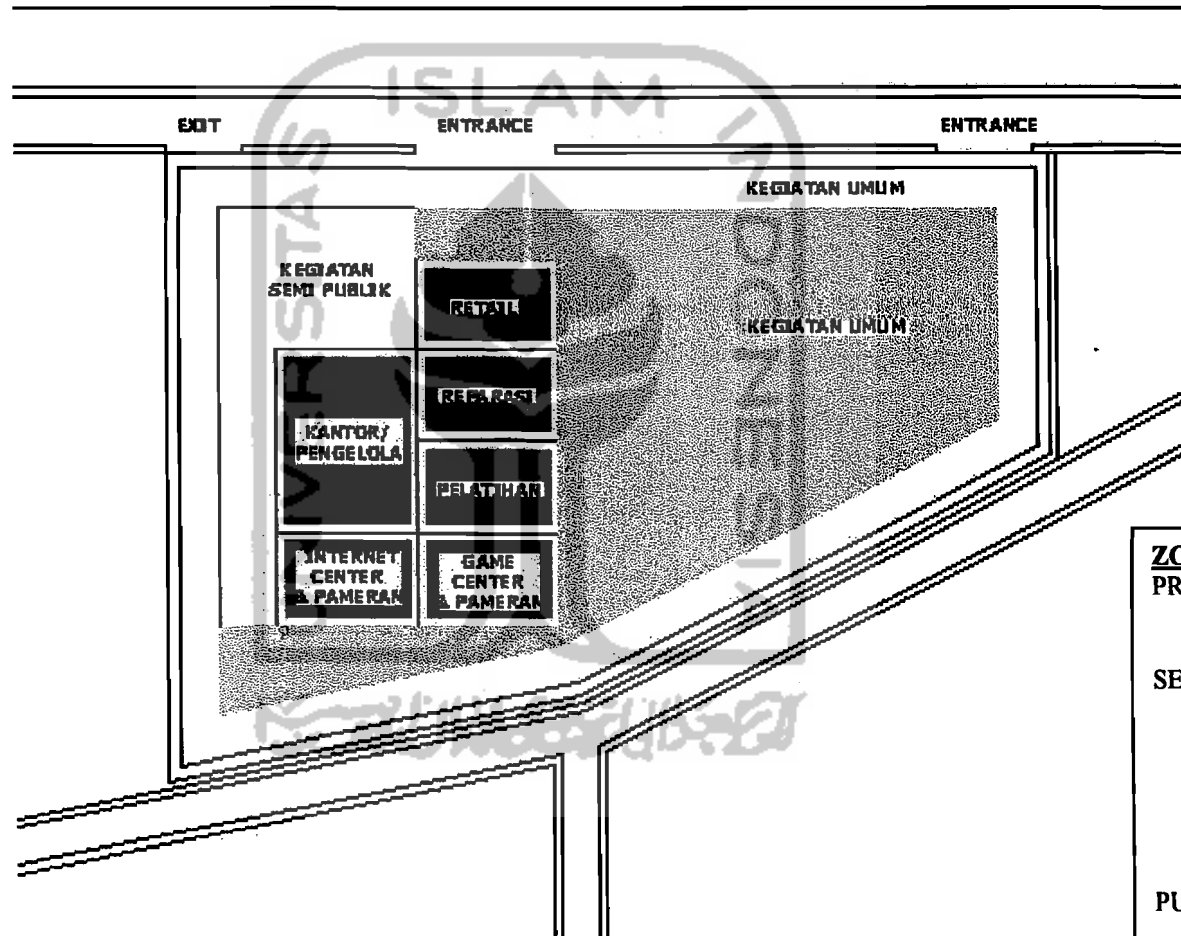
**SITE TERPILIH**





UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## PLOTTING



### ZONNING:

#### PRIVATE:

- PENGELOLA
- PELATIHAN

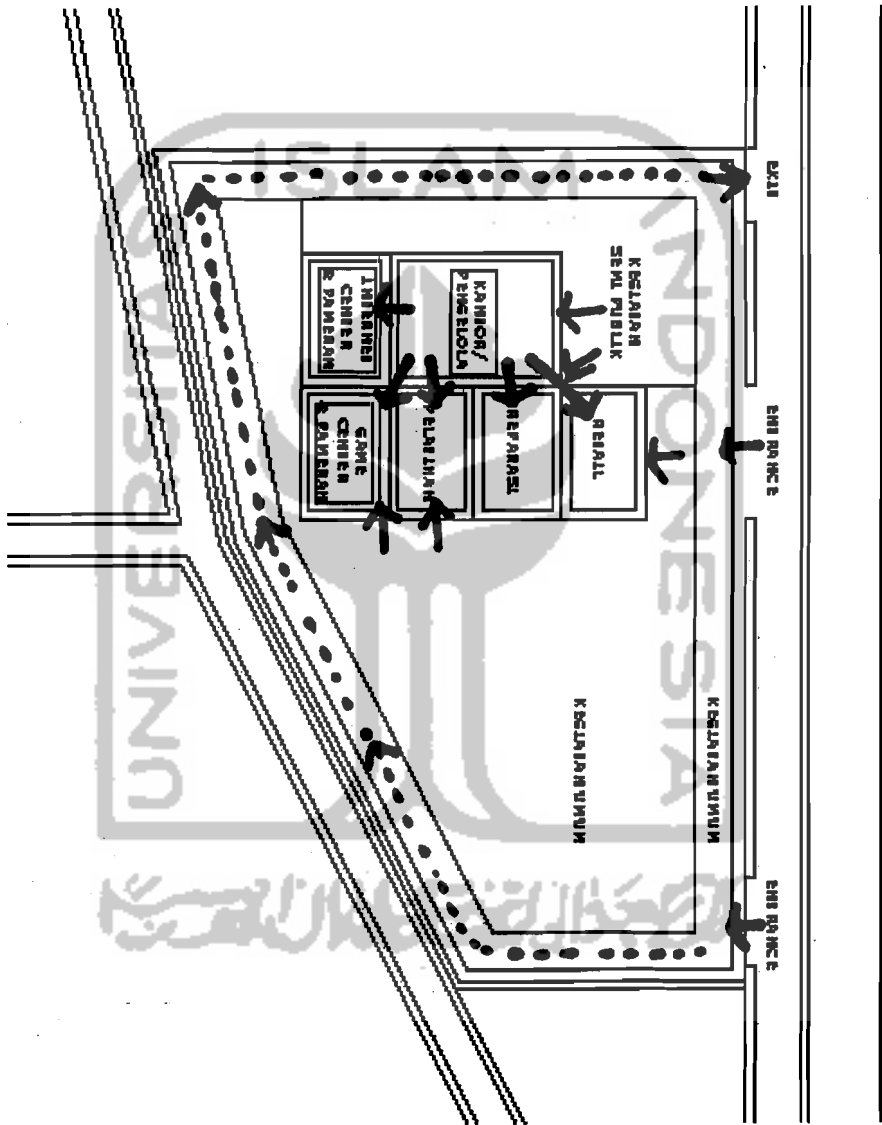
#### SEMI PRIVATE:

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

#### PUBLIC:

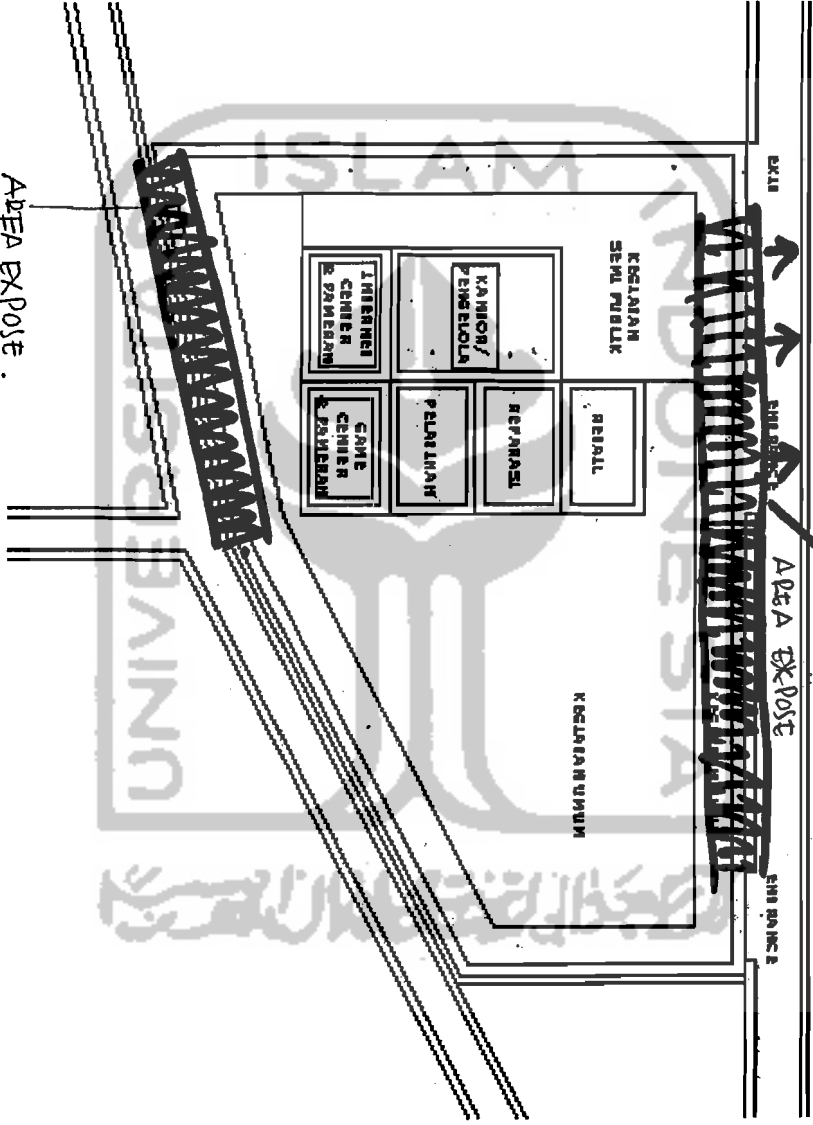
- KEGIATAN UMUM

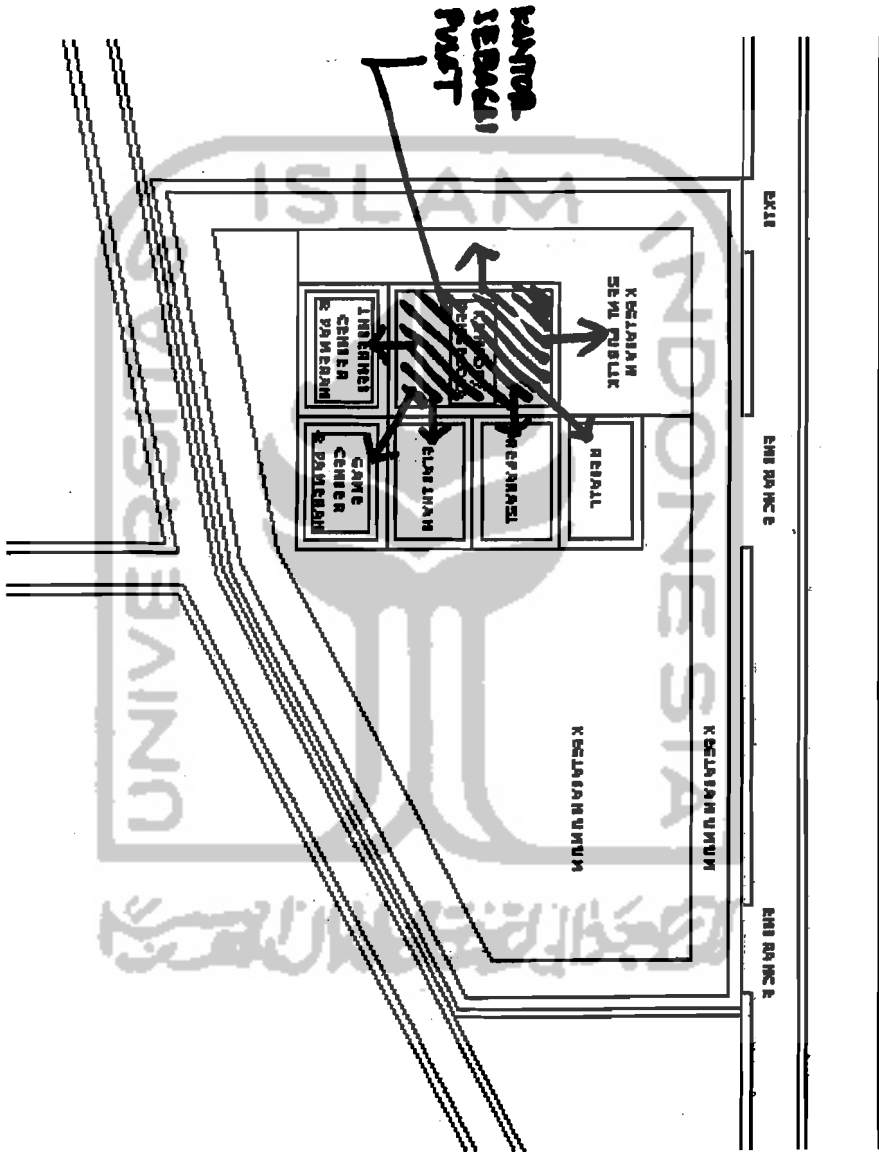
**SIRKULASI**



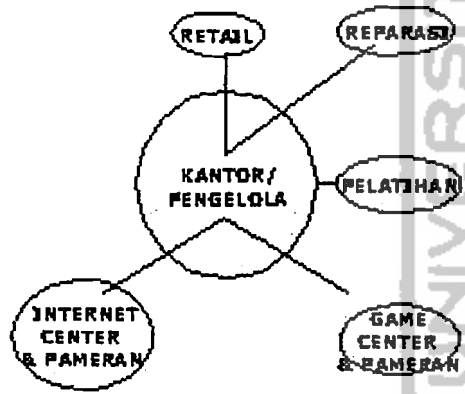
AREA EKSPOSE

*potensial identifikasi (i.c.)*





SIPUKULAI BANGUNAN.

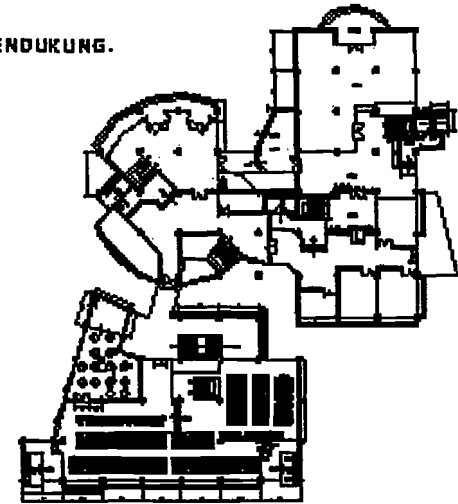


**1**

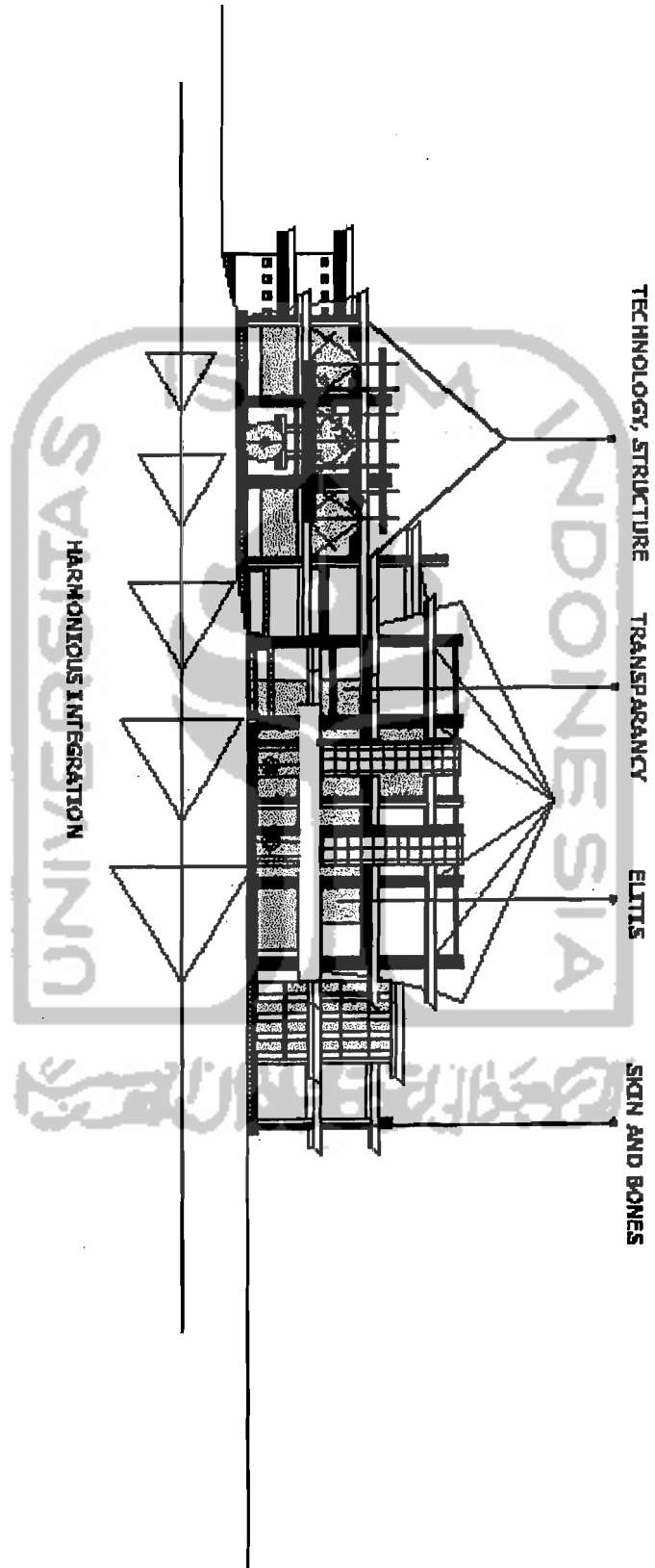


**2**

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



**3**





1. Jika ada sedikitnya tiga pemrosesan benda ruang dilakukannya, benda yang meruduwan 2. yang akan yang saling mendukung dengan meruduwan akan satu kesatuan.

2. Jika ada pemrosesan masjakan benda ruang dilakukannya, yakni ruang dan metode meruduwan susut yang akan meruduwan dan CC, akan saling cingqi, dan bentuk mem user/ berkeinginan.

3. Jika ada pemrosesan masjakan benda ruang dilakukannya, atau ada benda ketiga yang meruduwan meruduwan yang dan untuk meruduwan dan meruduwan secara satu fungsi (functional satisfaction).

