

BAB III PENGEMBANGAN KONSEP

Dalam bab III ini akan dijelaskan lebih lanjut tentang skema/pola pencarian bentuk yang didasarkan pada informasi-informasi yang telah dirangkum dari hasil penulisan bab I dan bab II.

Adapun point-point yang akan dijelaskan lebih lanjut tersebut di dalam bab III ini adalah sebagai berikut :

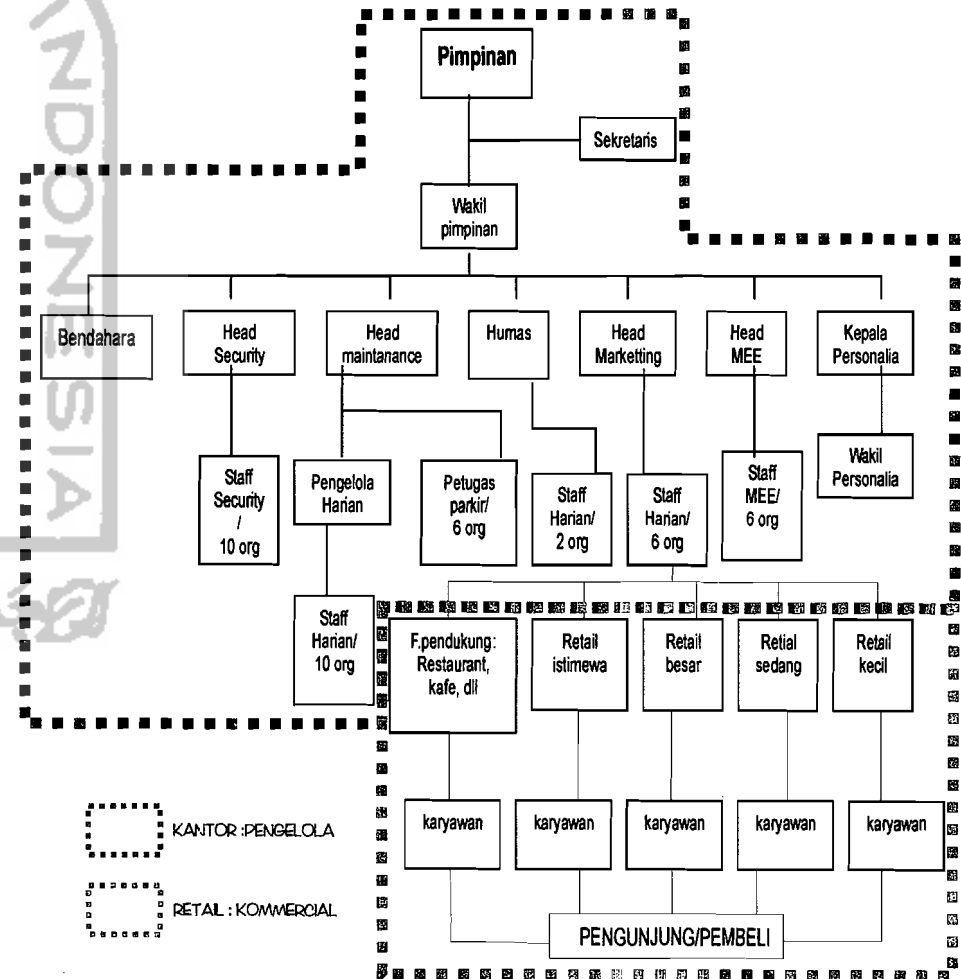
1. Kebutuhan ruang dan kegiatan pengguna.
2. Studi modul retail.
3. Luasan-luasan. (Site, area retail, dll).
4. Skema pencarian bentuk sehingga mendapatkan kata kunci bentuk.

1. Kebutuhan ruang dan kegiatan.

Kebutuhan ruang yang dimaksud adalah area-area ataupun ruang yang nantinya akan dipakai atau ditempati oleh pengguna bangunan. Sedangkan pengguna bangunan itu sendiri nantinya akan dibagi menjadi 3 yaitu Pengelola, Pedagang dan pengunjung. Selanjutnya akan dijelaskan masing-masing untuk ketiga pengguna bangunan tersebut beserta kebutuhan ruangnya

1.a Pengelola bangunan

STRUKTUR ORGANISASI PENGGUNA BANGUNAN



1.A.i Alur kegiatan pengelola bangunan

1. Pimpinan	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
2. Wakil pimpinan	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
3. Sekretaris	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
4. Kabag Keuangan	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
5. Staff keuangan	Datang , parkir, ruang karyawan, pulang
6. Head security	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
7. Security	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
8. Head maintenance	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
9. Staff maintyenance	Datang , parkir, ruang karyawan, pulang
10.Humas	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
11.Staff Humas	Datang , parkir, ruang karyawan, pulang
12.Head marketting	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
13.Staff Marketing	Datang , parkir,ruang karyawan, pulang
14.R.Head MEE	Datang , parkir, masuk kantor, pulang
15.Staff MEE	Datang , parkir, r.karyaawan, pulang
16. Personalia	Datang , parkir, masuk kantor, pulang

1.A.ii kebutuhan ruang pengelola

Yang dimaksud dengan pengelola bangunan adalah orang-orang yang bertugas atau bekerja pada bangunan tersebut. Berikut adalah pembagian pengelola bangunag tersebut beserta kebutuhan ruangnya.

1. Pimpinan	Area parkir, area kerja, area terima tamu, KM/WC
2. Wakil pimpinan	Area parkir, area kerja, area, KM/WC
3. Sekretaris	Area parkir, area kerja, KM/W
4. Kabag Keuangan	Area parkir, area kerja, , KM/WC
5. Staff keuangan	Area parkir, area kerja, area terima tamu, KM/WC
6. Head security	Area parkir, area kerja, KM/WC
7. Security	Area parkir, pos jaga, penyimpanan alat, KM/WC
8. Head maintenance	Area parkir, area kerja, , KM/WC
9. Staff maintyenance	Area parkir, area kerja, KM/WC
10.Humas	Area parkir, area kerja, area terima tamu, KM/WC
11.Staff Humas	Area parkir, area kerja, area terima tamu, KM/WC
12.Head marketting	Area parkir, area kerja, ruang arsip, KM/WC
13.Staff Marketting	Area parkir, area kerja, KM/WC
14.R.Head MEE	Area parkir, area kerja, ruang arsip, KM/WC
15.Staff MEE	Area parkir, area kerja, ruang arsip, KM/WC
16. Personalia	Area parkir, area kerja, ruang arsip,ruang terima tamu KM/WC

1.A.iii Kebutuhan total Pengelola bangunan.

Sehingga kemudian dari seluruh point kebutuhan ruang pengelola bangunan, dapat di padatkan bahwa total kebutuhan ruang pengelola tersebut adalah :

- | | | |
|--------------------|----------------------|---------------------|
| 1.R.Pimpinan | 9.R.Wakil Pimpinan | 16. R.Sekretaris |
| 2.R.Kabag.Kuangan | 10.Staff Keuangan | 17.R.Head Security |
| 3.Security | 11.R.HeadMaintenance | 18.R.Humas |
| 4.Staff Humas | 12.R.head Marketting | 19.Staff Marketting |
| 5.R.Head MEE | 13.Staff MEE | 20.R.Personalia |
| 6.Staff Personalia | 14.Area parkir | 21.KM/WC |
| 7.Ruang arsip | 15.Pos jaga | 22.gudang alat |
| 8.Musholla | | |

1.B.ii kebutuhan ruang pedagang

PENGEPAKAN BARANG:

- BESARAN GUDANG
- AKTIFITAS PEGEPAKAN
- SIRKULASI

AKTIFITAS PENJUALAN:

- BESARAN MODUL RETAIL
- PERLENGKAPAN RETAIL

PENGIRIMAN BARANG:

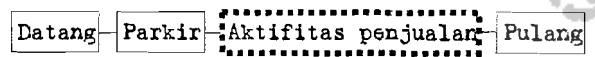
- PERSIAPAN PENGIRIMAN BARANG
- PARKIR PENDARAAN PENGIRIMAN
- SIRKULASI



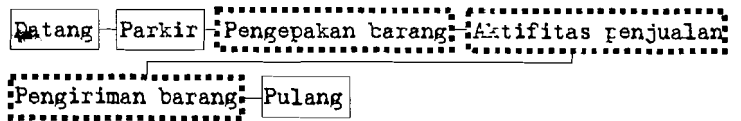
1.B pedagang

1.B.i kegiatan pedagang

-PEDAGANG RETAIL



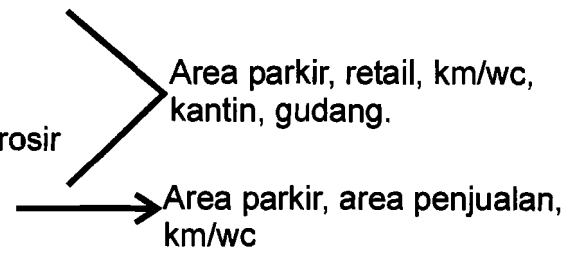
-PEDAGANG GROSIR



1.B.iii Kebutuhan ruang total pedagang..

Untuk pedagang itu sendiri nantinya terbagi menjadi 6 bagian dengan pembagiannya masing-masing beserta kebutuhan ruangnya adalah sebagai berikut:

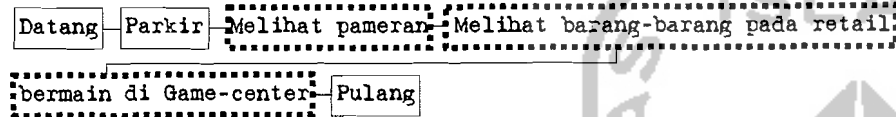
1. Pedagang retail kecil
2. Pedagang retail sedang
3. Pedagang retail besar
4. Pedagang retail intimewa/grosir
5. Pedagang service
6. Pedagang non elektronik (ex: café,restourant)



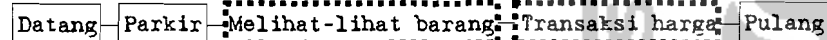
1.C Pengunjung

1.C.i Kegiatan pengunjung arena hiburan

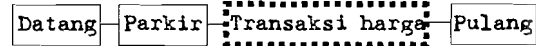
-PENGUNJUNG PAMERAN/ GAME CENTER



-PEMBELI RETAIL



-PEMBELI GROSSIR



1.C.ii Kebutuhan ruang pengunjung arena hiburan

Sedangkan untuk kebutuhan ruang dari pengunjung itu sendiri adalah :

Area parkir, area game center , area pameran , Km / wc

1.C.iii Kegiatan pengunjung retail

- MELIHAT PAMERAN
- SIRKULASI
- BESARAN DAN LAYOUT AREA PAMERAN
- FASILITAS PENDUKUNG

- MELIHAT BARANG PADA RETAIL
- SIRKULASI
- BESARAN DAN LAYOUT RETAIL

- TRANSAKSI HARGA
- SIRKULASI
- AREA TRANSAKSI

1.C.iv kebutuhan ruang pengunjung retail

Area parkir, area retail , km / wc

TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK KOTA YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

PERHITUNGAN LUASAN BANGUNAN KOMMERSIAL DAN AREA PARKIR

PERTIMBANGAN PENETAPAN JUMLAH RETAIL
YANG AKAN DITAMPUNG DALAM BANGUNAN

1. BC dan AREA KOMMERSIAL.

- LUAS AN SITE : 8200 M2
- LUAS BC GROUND FLOOR : 5822 M2 (71%)
- LUAS KESELURUHAN BANGUNAN TERBANGUN :

- Total luasan untuk area pengelola: 512
- Total luasan untuk area kommersial : 10174 m2
- Total luasan untuk penjualan retail : 4824 m2
- Total luasan untuk penjualan retail istimewa dan service : 3000 m2

Jadi luasan total area pada bangunan ini adalah
 $513 \text{ m}^2 + 10174 \text{ m}^2 + 4824 \text{ m}^2 + 3000 \text{ m}^2 = 18511 \text{ m}^2 \sim 18510 \text{ m}^2$

DATA DARI DEPARTEMEN PERDAGANGAN DALAM NEGRI YOGYAKARTA:

- TOKO YANG MEMILIKI IJIN RESMI : 250 TOKO (HANYA 1 / 10 DARI SELURUH TOKO
- ASUMSI SELURUH TOKO ELEKTRONIK YANG ADA : 2500 TOKO

JUMLAH TOKO YANG AKAN DITAMPUNG DALAM BANGUNAN
ADALAH HANYA 1 / 10 SAJA DARI SELURUH PERTOKOAN YANG ADA YAITU SEKITAR
250 TOKO/ RETAIL PENJUALAN DENGAN SISTEM SEWA ATAU BELI.

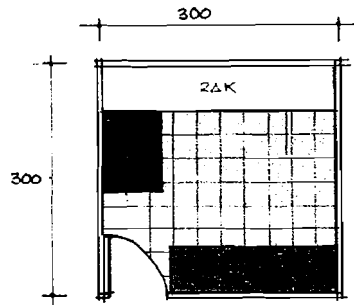
2. PERHITUNGAN KEBUTUHAN PARKIR

- JUMLAH PENGHUNI BANGUNAN : 1300 ORANG
(PENGELOLA+ PENJUAL+PENGUNJUNG)
- ASUMSI PENGGUNA MOBIL : 30% DARI PENGHUNI (TIAP MOBIL 3 ORANG)
 $0.3 * 1300 = 130 \text{ MOBIL}$
- ASUMSI PENGGUNAN MOTOR : 40% DARI PENGHUNI (1 MOTOR 2 ORANG)
 $0.4 * 1300 : 260 \text{ MOTOR.}$

*cek dg
h/m 30
2/13*

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

2. Studi modul retail



RETAIL KECIL (9 m²)

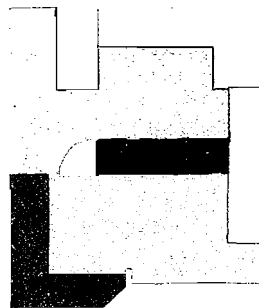
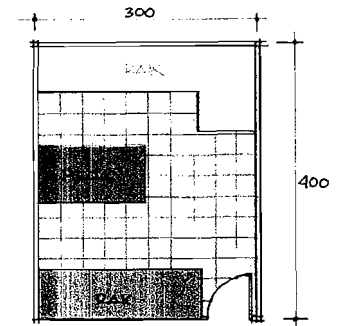
ISI MODUL:

- 1. Rak etalase. 220cm.60cm.70cm
- 2. Rak penyimpanan barang. 290cm.60cm.200cm
- 3. Meja. 120cm.80cm.80cm

RETAIL SEDANG (12 m²)

ISI MODUL:

- 1. Rak etalase. 220cm.60cm.70cm
- 2. Rak penyimpanan barang. 290cm.60cm.200cm
- 3. Meja. 120cm.80cm.80cm



RETAIL BESAR (18 m²)

ISI MODUL:

- 1. Rak etalase. 220cm.60cm.70cm
- 2. Rak penyimpanan barang. 290cm.60cm.200cm
- 3. Meja. 120cm.80cm.80cm
- 4. Meja service. 120cm.60cm.80cm

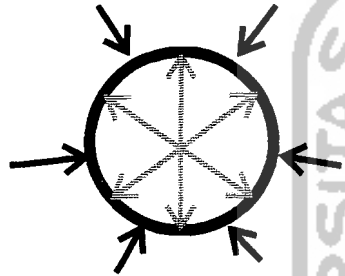
*Cek dg
Wlm 38
42.*

4. Pola pencarian bentuk

TRANSFORMASI KONSEP - KONSEP

1. Rangkaian elemen dasar pembentuk kota Yogyakarta

MEMUSAT
MENYEBAR



DIPERGUNAKAN SEBAGAI AREA PENGUMPUL DAN PENERIMA
DIJABARKAN DALAM BENTUK RUANG ATAU GUBAHAN MASA

2. Sumbu-sumbu imajiner

LINEAR



DIPERGUNAKAN SEBAGAI PENUNJUK ARAH PADA PERGERAKAN MASSA
DIJABARKAN DALAM BENTUK

3. Pal Putih (Tugu)

SIMBOLISASI
STEP (TAHAP DEMI TAHAP)

SIMBOLISASI
BANGUNAN



SIRKULASI

AREA PARKIR

DIJABARKAN DALAM TAPAK BANGUNAN
MERUPAKAN ALUR PERJALANAN PENGUNJUNG KE BANGUNAN

4. Benteng Baluwerti

PEMBATAS
PELINGKUP

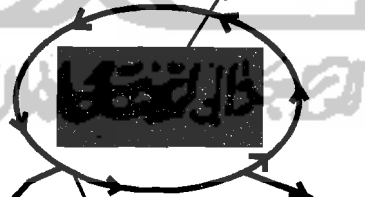


DIJABARKAN DALAM BENTUK DINDING-DINDING
TERLUAR BANGUNAN

5. Jalan Ring-Road

RADIAL
DINAMIS

SIRKULASI MEMUTAR DI
DALAM BANGUNAN



SIRKULASI DILUAR BANGUNAN

DIJABARKAN DALAM BENTUK ALUR SIRKULASI
BAIK DI DALAM BANGUNAN MAUPUN
DILUAR BANGUNAN

KONSEP DESAIN

KATA-KATA KUNCI

MEMUSAT

MENYEBAR

PEMBATAS

PELINGKUP

RADIAL

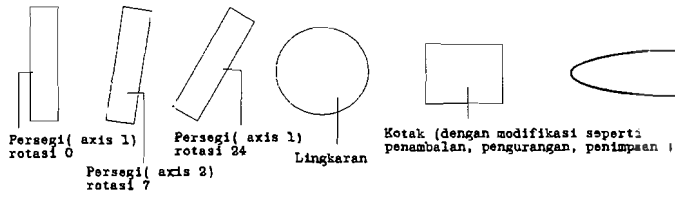
DINAMIS

LINEAR

SIMBOLISASI

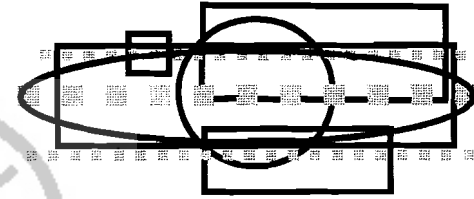
STEP (TAHAP DEMI TAHAP)

KOMPOSISI MASSA.

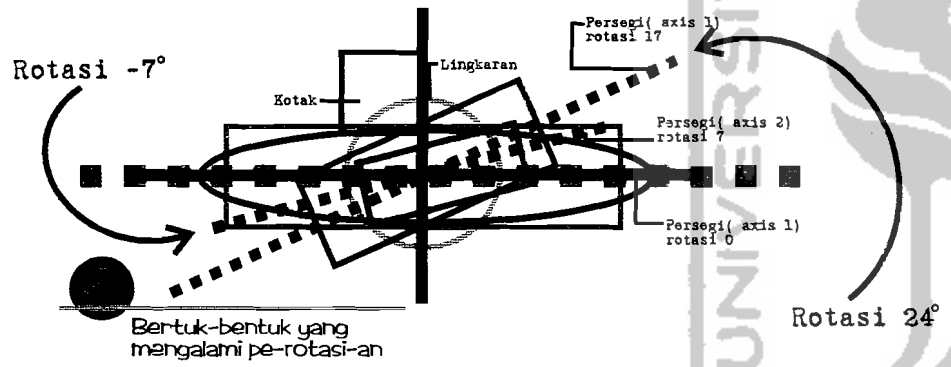


Bentuk-bentuk dasar bangunan

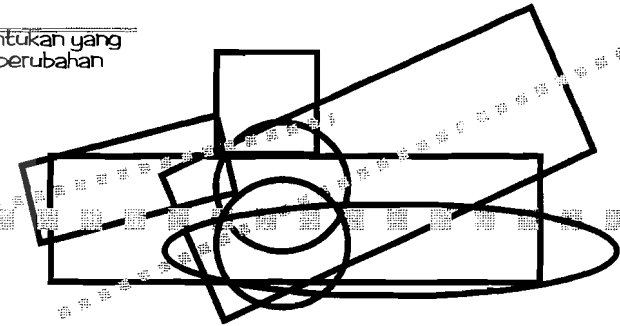
PROSES PENGOLAHN BENTUK



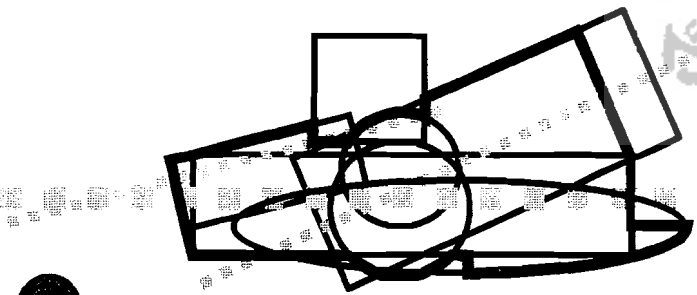
Bentuk bentuk dasar yang ditimpakan pada satu layer



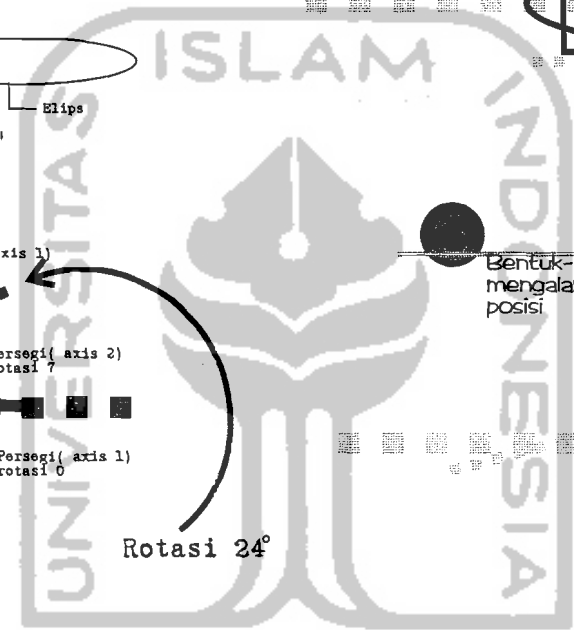
Bentuk-bentukan yang mengalami perubahan posisi



Hasil akhir proses pengolahan bentuk



Meng-Crop pola hasil perpaduan bentukan dasar



KETERKAITAN PROSES MENDAPATKAN BENTUK

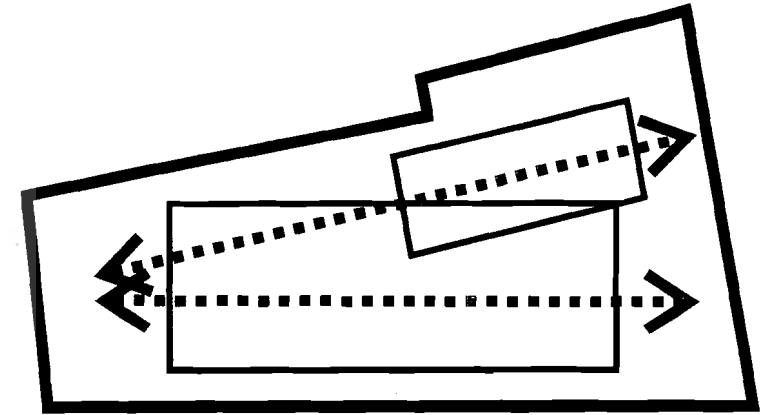
KONSEP

Kata-kata kunci yang berhasil didapatkan dari analisa konsep dijadikan sebagai acuan perancangan desain. Masing-masing kata-kata kunci tersebut bisa dituangkan dalam desain secara individu maupun digabungkan dengan kata lainnya untuk mendapatkan bentuk

KONSEP DESAIN

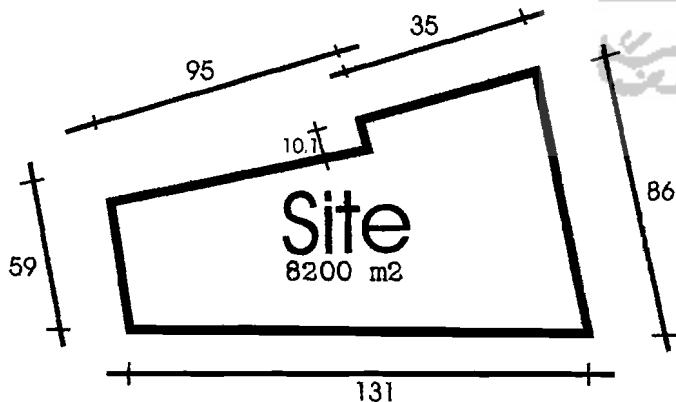
KATA-KATA KUNCI

- MEMUSAT
- MENYEBAR
- PEMBATAS
- PELINGKUP
- RADIAL
- DINAMIS
- LINEAR
- SIMBOLISASI
- STEP (TAHAP DEMI TAHAP)



LUASAN SITE

Demi mendapatkan BCR bangunan yang maksimal, maka bentuk site juga mempengaruhi. Dimana bentuk site yang memanjang akan sedikit memaksa hasil desain yang juga memanjang.

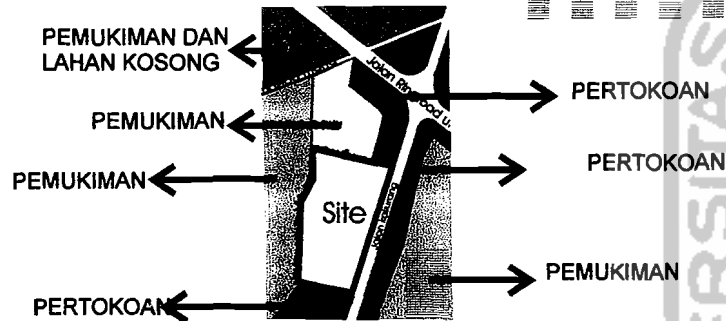


BENTUK SITE

Dengan BCR untuk Fungsi bangunan komersial yang akan dibuat, maka sedikit banyak luasan site yang berukuran 8200 m² tersebut akan mempengaruhi bentuk terutama dari segi luasan total dan skala bangunan

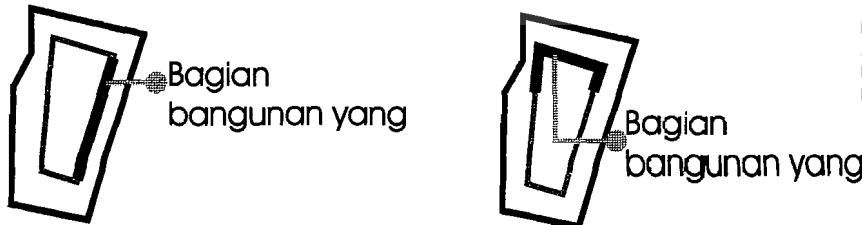
KETERKAITAN PROSES MENDAPATKAN BENTUK

VIEW YANG INGIN DIDAPAT DARI LUAR TERHADAP BANGUNAN



DARI JALAN RINGROAD UTARA

WALAUPUN JALAN RINGROAD UTARA TIDAK BERSENTUHAN LANGSUNG DENGAN SITE. AKAN TETAPI DARI JALAN INI JUGA BISA MELIHAT LANGSUNG KE BANGUNAN. SEHINGGA PADA BAGIAN

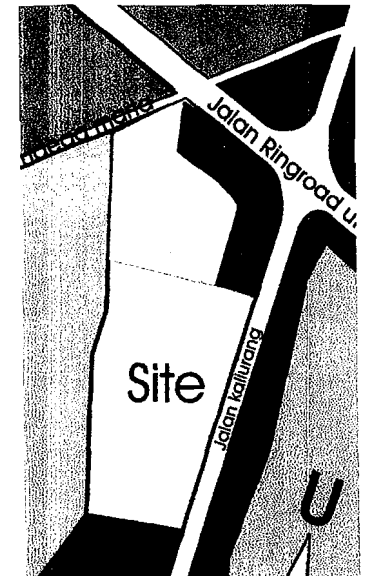


DARI JALAN KALIURANG

DARI JALAN KALIURANG, AKTIFITAS LALU LALANG KENDARAAN BERMOTOR MAUPUN PEJALAN KAKI SANGATLAH BESAR. MAKA PADA SISI BAGIAN BANGUNAN YANG MENGHADAP KE

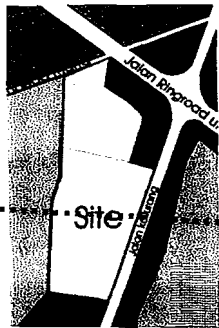
SEBESAR MUNGKIN DAMPAK KEBISINGAN YANG DITIMBULKAN OLEH BANGUNAN INI DUREDAM KELUAR TERUTAMA UNTUK BAGIAN YANG MENGHADAP KE ARAH PEMUKIMAN PENDUDUK. KEBISINGAN ITU SENDIRI

KEBISINGAN



KETERKAITAN PROSES MENDAPATKAN BENTUK

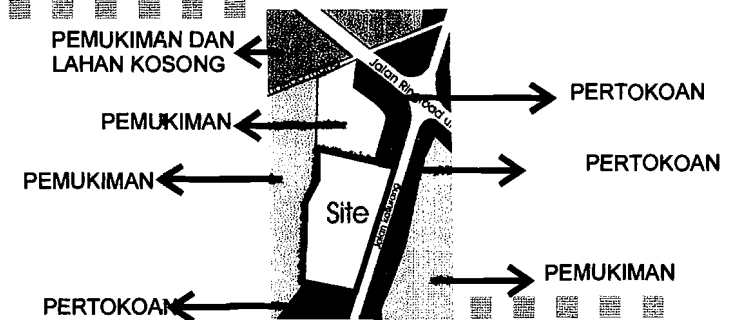
ARAH SINAR MATAHARI



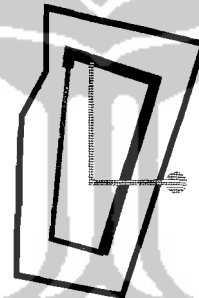
DENGAN ARAH SINAR DATANGNYA MATAHARI DARI SEBELAH TIMUR DAN BARAT SITE, MAKA PADA BAGIAN BAGIAN BANGUNAN YANG MENGHADAP KEARAH TERSEBUT, PERLU ADANYA PERTIMBANGAN TERHADAP KAPASITAS CAHAYA YANG MASUK.

PENGATURAN KAPASITAS CAHAYA YANG

VIEW YANG INGIN DIDAPAT DARI BANGUNAN KE LUAR



KE ARAH JALAN RING ROAD DAN JALAN KALIURANG



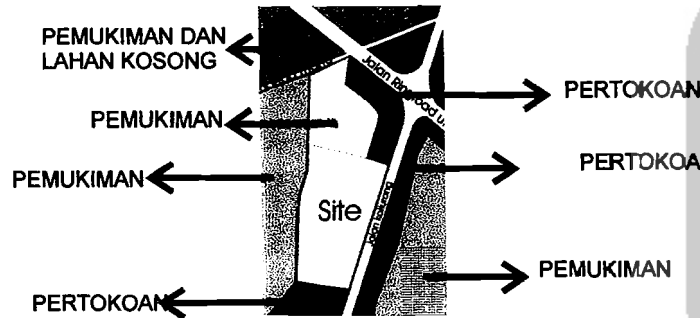
BUKAAN DARI DALAM

KE ARAH GUNUNG MERAPI

PESONA GUNUNG MERAPI DI SEBELAH UTARA SITE JUGA MENARIK UNTUK DIAKSES DARI DALAM

KETERKAITAN PROSES MENDAPATKAN BENTUK

AREA SEKITAR SITE
PERTIMBANGAN LINGKUNGAN SEKITAR



DENGAN PERTOKOAN LAIN DISEKITAR SITE, MAKA AKAN MENJADI ACUAN PENCARIAN BENTUK SESUAI FUNGSIONYA SEBAGAI BANGUNAN KOMMERSIAL (PUSAT PERDAGANGAN)



POINT ————— MEGAH

BERKARAKTER BANGUNAN KOMMERSIAL MAMPU MENARIK PENGUNJUNG

DENGAN JUGA ADANYA PEMUKIMAN PENDUDUK DISEKITAR LOKASI SITE, MAKA BANGUNAN HARUSLAH MAMPU MEMBERI NILAI POSITIF TERHADAP AREA PEMUKIMAN PENDUDUK TERSEBUT. BENTUKAN BANGUNAN HARUS MENEKAN SEBESAR MUNGKIN EFEK NEGATIFNYA BAIK DARI SEGI FIKNYA MAUPUN NON FISIK.



AREA PEMUKIMAN DAN LAHAN KOSONG INI MEMANG TIDAK TERLALU DEKAT DENGAN LOKASI SITE SEHINGGA DALAM HAL INI TIDAK DIJADIKAN ACUAN PERENCANAAN DESAIN

POINT —————



POINT —————

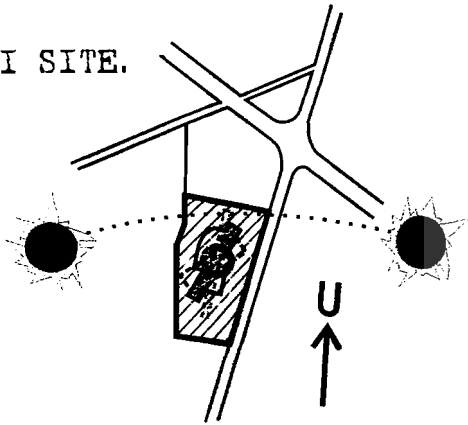
MEMINIMALISASI EFEK KEBISINGAN DARI BANGUNAN

MEMINIMALISASI EFEK PANTULAN SINAR

TIDAK MENGGANGGU AREA SIRKULASI KEARAH PEMUKIMAN

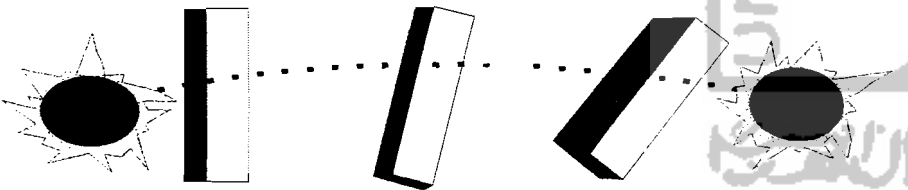
ORIENTASI TAPAK (SINAR MATAHARI DAN SITE)

KONDISI SITE.



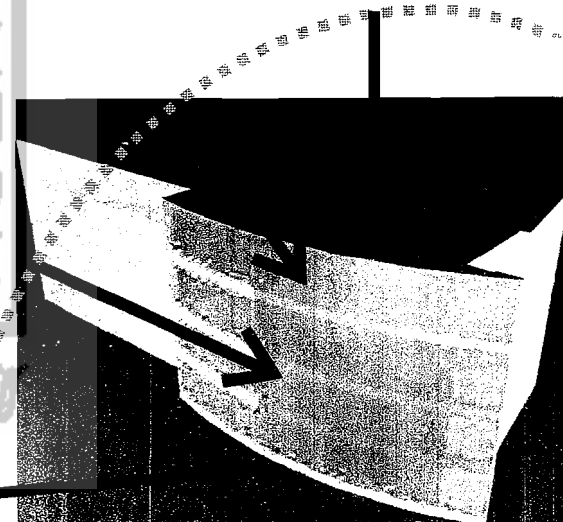
Posisi site melintang dari arah sirkulasi matahari dari timur ke barat dan sejajar dengan jalan kalurahan

ANALISA KEMUNGKINAN.



Perbedaan posisi terhadap arah sinar datang matahari akan menciptakan efek bayangan dan kapasitas cahaya yang berbeda pula

USULAN SKEMATIK

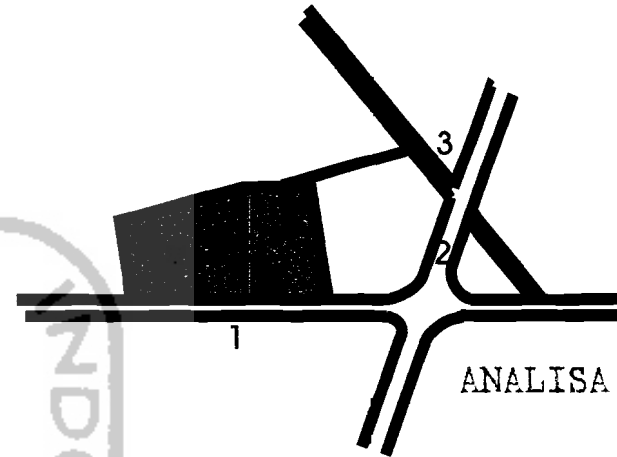
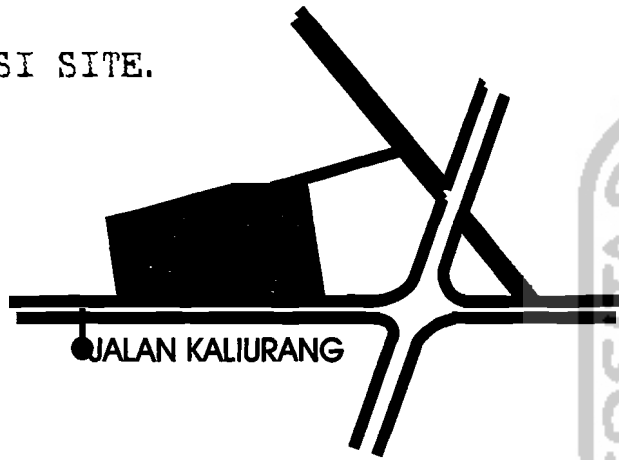


Gubahan-gubahan masa dengan posisi yang dinamis diupayakan untuk mendapatkan efek bayangan yang beragam. Selain itu efek cahaya dan kapasitas cahaya yang beragam juga bisa didapatkan dengan bukaan-bukaan yang berbeda-beda pada masing-masing kulit bangunan

YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

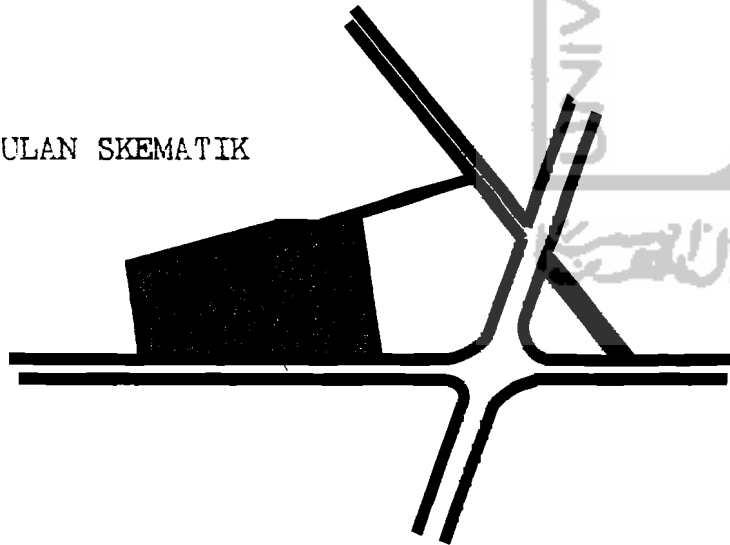
TITIK-TITIK MASUK DAN KELUAR PADA SITE.

KONDISI SITE.

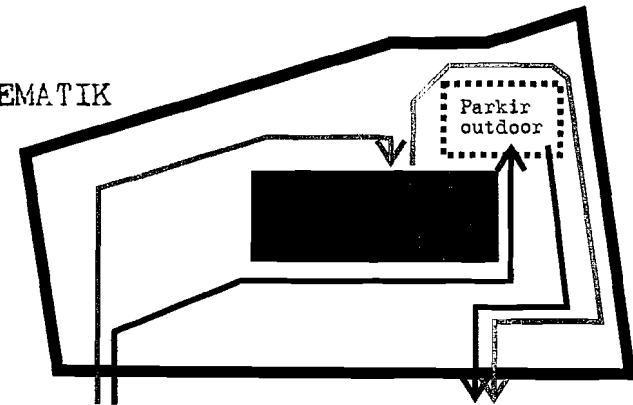


ANALISA KEMUNGKINAN.

USULAN SKEMATIK

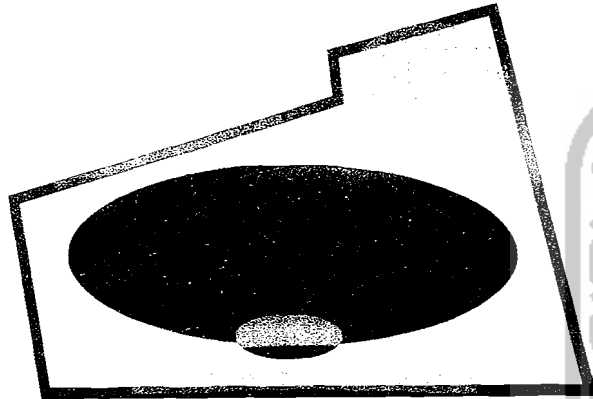


USULAN SKEMATIK



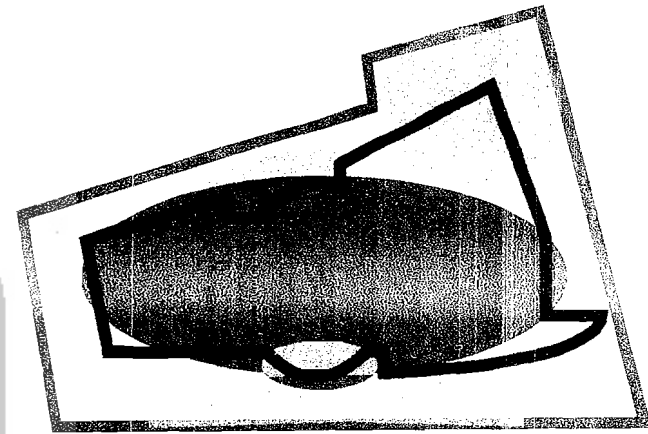
- Sirkulasi Kendaran Barang Masuk
- Sirkulasi Kendaran Barang Keluar
- - - Sirkulasi Kendaran Pribadi Masuk
- Sirkulasi Kendaran Pribadi Keluar

PENEMPATAN BENTUKAN BANGUNAN PADA SITE

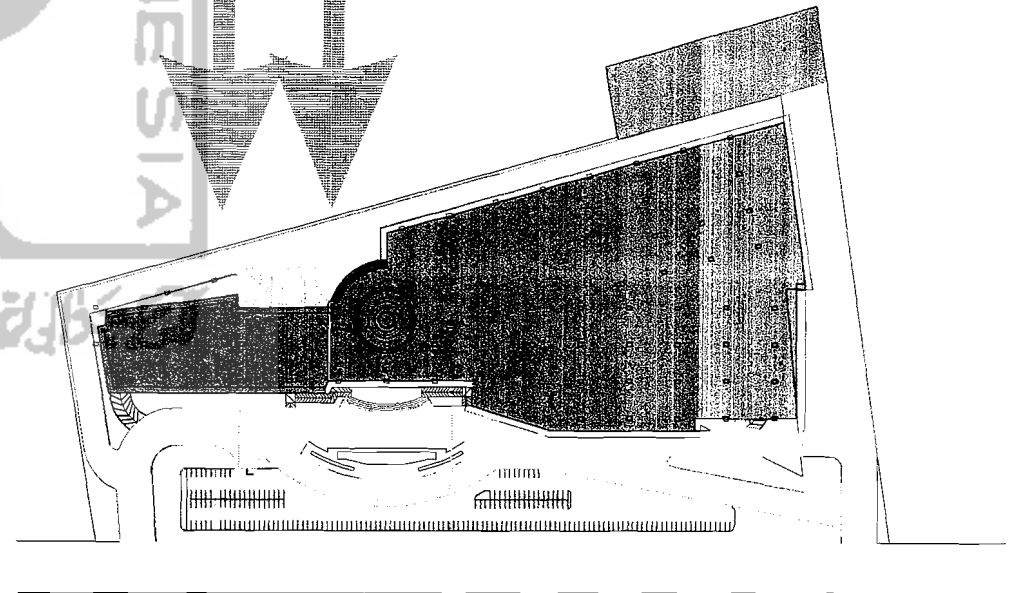


PENZONINGAN SITE

- Sirkulasi utama kendaraan
- Area parkir kendaraan pengangkut barang
- Massa bangunan
- Area parkir outdoor mobil
- Entrance ke bangunan
- Area parkir motor outdoor

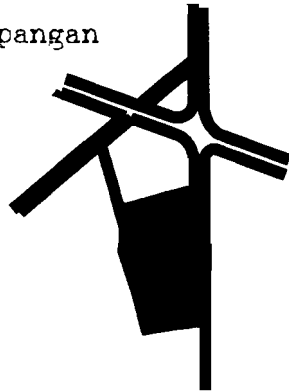


HASIL PENGOLAHAN BENTUK YANG DITIMPAKAN PADA PENZONINGAN SITE

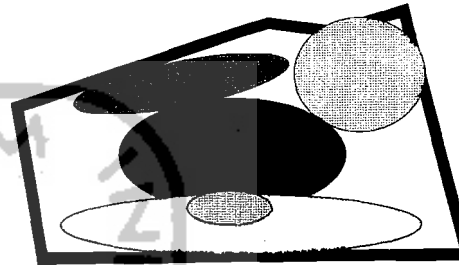


PENZONINGAN

Data lapangan

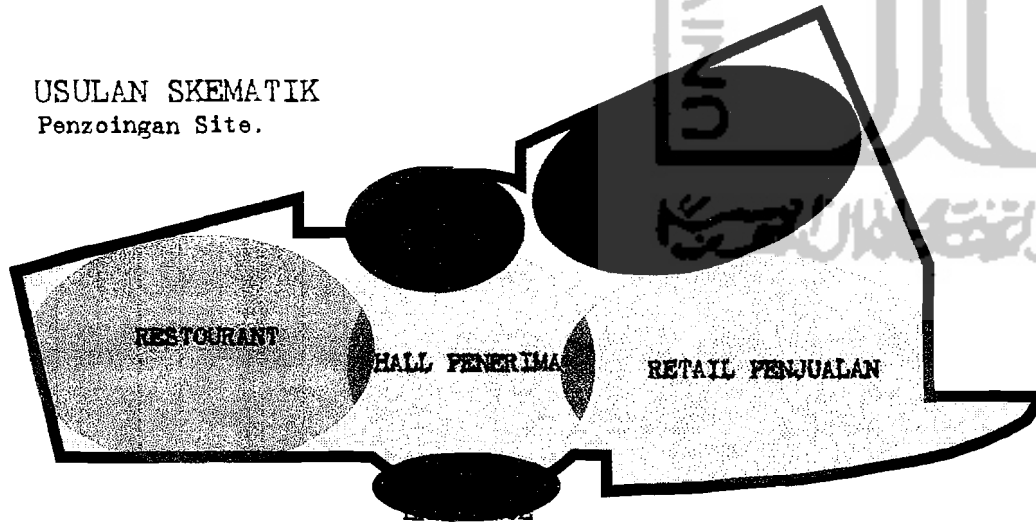


USULAN SKEMATIK
Penzoingan Ground floor

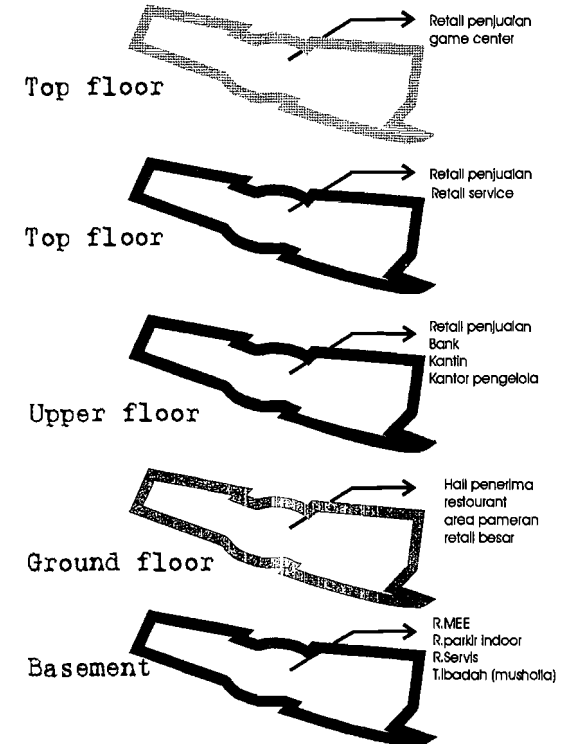


- Sirkulasi utama kendaraan
- Area parkir kendaraan pengangkut barang
- Massa bangunan
- Area parkir outdoor kendaraan pribadi
- Entrance ke bangunan

USULAN SKEMATIK
Penzoingan Site.



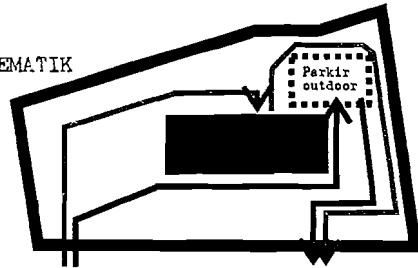
USULAN SKEMATIK
Penzoingan Vertikal.



KONSEP SIRKULASI

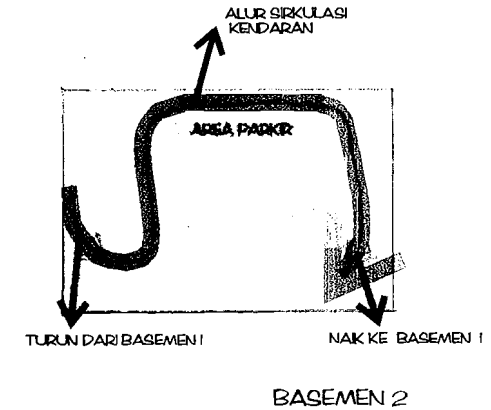
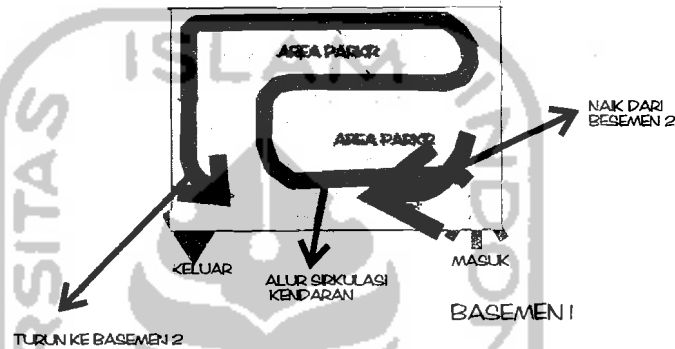
1. SIRKULASI KENDARAAN DI SITE BANGUNAN

USULAN SKEMATIK



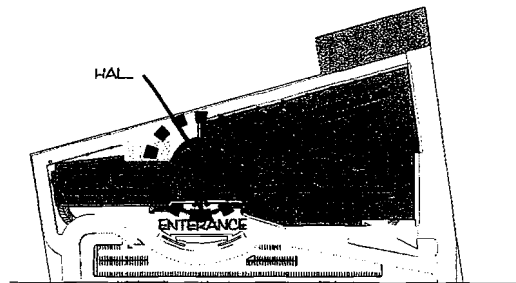
- SIRKULASI KENDARAAN BARANG MASUK
- SIRKULASI KENDARAAN BARANG KELUAR
- SIRKULASI KENDARAAN PRIBADI MASUK
- SIRKULASI KENDARAAN PRIBADI KELUAR

2. SIRKULASI KENDARAAN DI BASEMEN (OBIL DAN MOTOR)



*KONSEP SIRKULASI KENDARAAN PADA BASEMEN ADALAH PENGATURAN ARUS SIRKULASI YANG MEMUDAHKAN PENGUNJUNG UNTUK MEMARKIRKAN KENDARAANYA. POLA PERGERAKANNYA LINEAR MENERUS DARI AWAL MASUK KE BASEMEN 1 SAMPAI TURUN KE BASEMEN 2

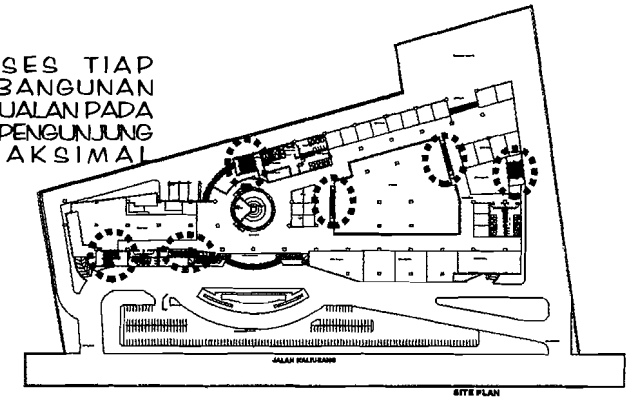
3. SIRKULASI TIAP LANTAI (PENGUNJUNG)



*KONSEP SIRKULASI PENGUNJUNG PADA TIAP LANTAI ADALAH MENANGKAP PENGUNJUNG PADA AREA HALL UNTUK KEMUDIAN DI SEBAR PADA TIAP PENJURU. PENGUNJUNG AKAN SEDIKIT DIPAKSA UNTUK BERKELILING AREA TERUTAMA PADA BAGIAN RETAIL.

4. SIRKULASI PENGUNJUNG ANTAR LANTAI

KEMUDAHAN PENGUNJUNG UNTUK MENGAKSES TIAP LANTAI SANGAT DI UTAMAAKAN MENGIKAT BANGUNAN INI ADALAH BANGUNAN KOMMERSIAL DENGAN KEGIATAN PENJUALAN PADA TIAP LAANTANYA. SEHINGGA SIRKULASI DIATUR AGAR PENGUNJUNG DAPAT MENJANGKAU RETAIL SECARA MAKSIMAL



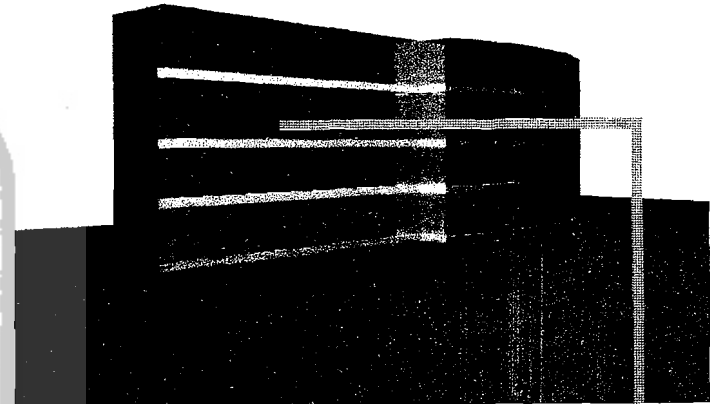
TTIK-TTIK SARANA SIRKULASI ANTAR LANTAI

- LIFT KAPSUL
- ESCALATOR
- TANGGA DARURAT

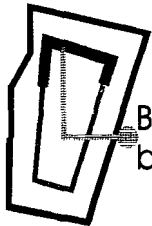
GUBAHAN MASSA BANGUNAN

FUNGSI-FUNGSI PADA BAGIAN BANGUNAN YANG TERLIHAT DARI JALAN RINGROAD :

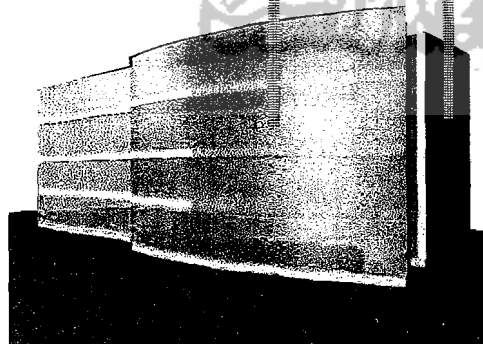
- Lt 1 :RETAIL BESAR DAN PENYEWA RETAIL ISTIMEWA
- Lt 2 :RETAIL. RESTOURANT
- Lt 3 :RETAIL. GAME CENTER
- Lt 4 :RETAIL



Bagian bangunan yang



Bagian bangunan yang

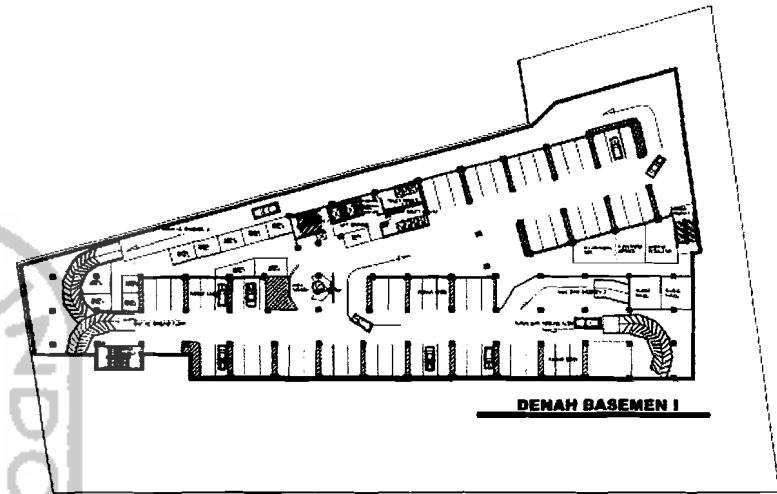
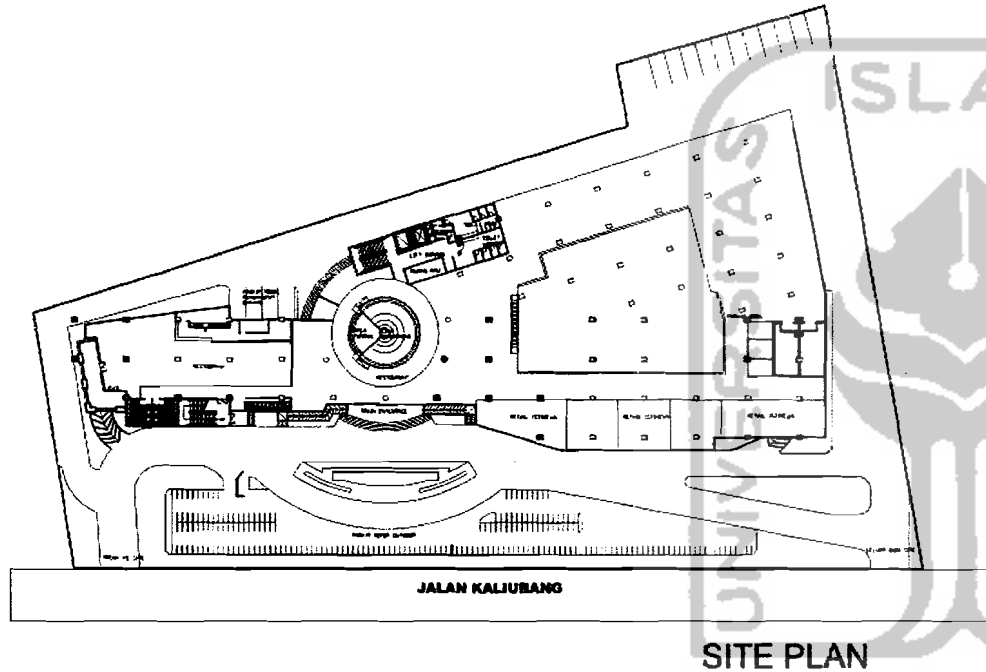


FUNGSI-FUNGSI PADA BAGIAN BANGUNAN YANG TERLIHAT DARI JALAN KALIURANG :

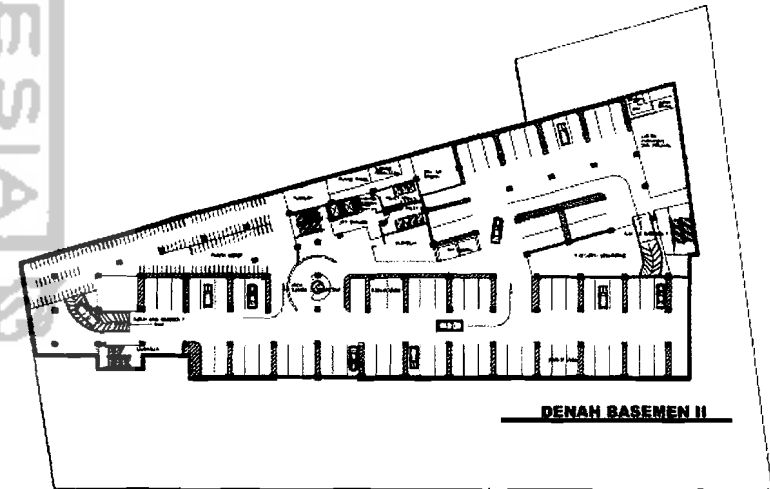
- Lt 1 :RESTOURANT
- Lt 2 :RETAIL. BANK
- Lt 3 :RETAIL
- Lt 4 :RETAIL

YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

RANCANGAN FINAL TAHAP STUDIO



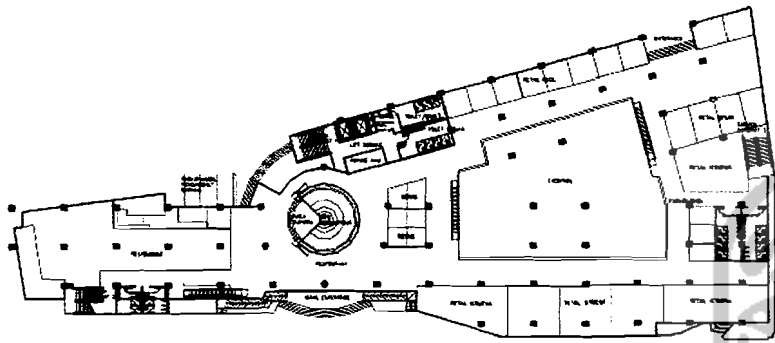
BASEMEN 1



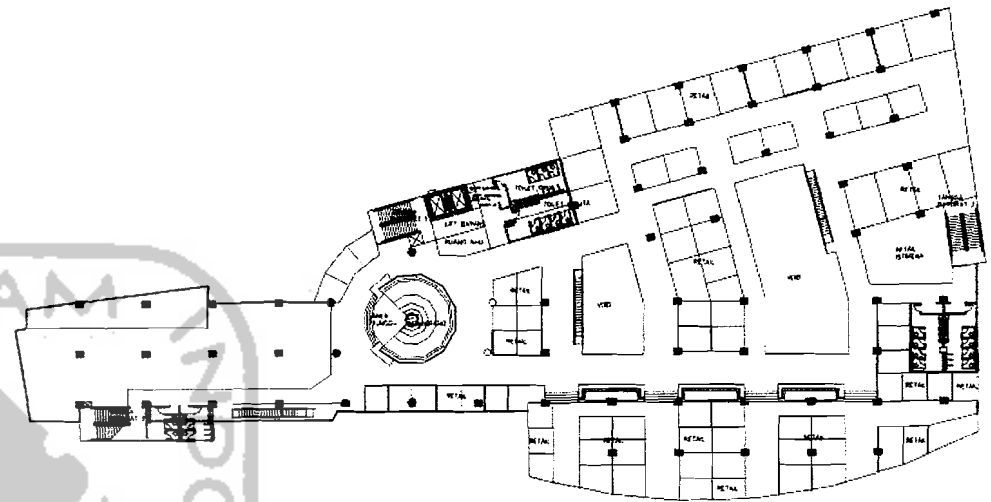
BASEMEN 2

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

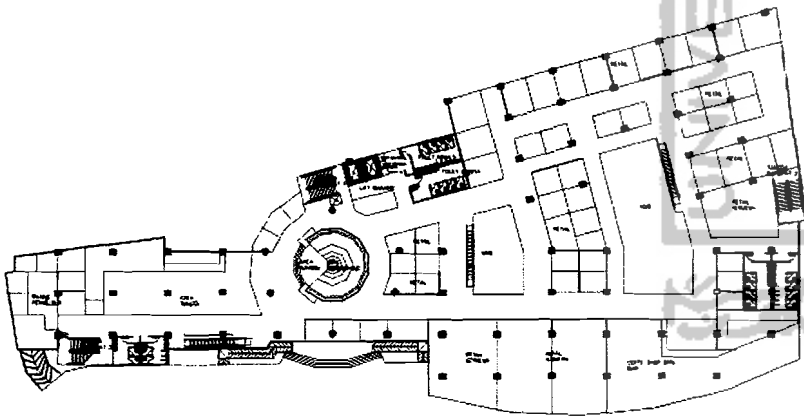
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



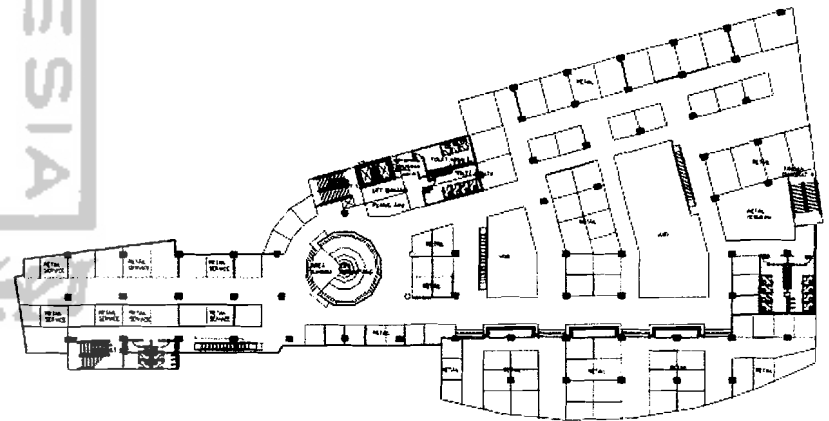
DENAH GROUND FLOOR



DENAH LANTAI 2



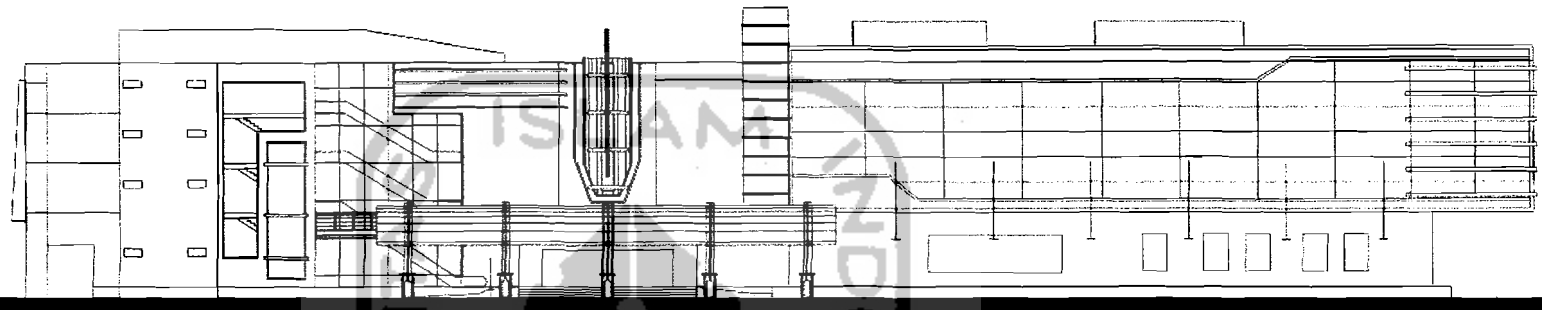
DENAH LANTAI 1



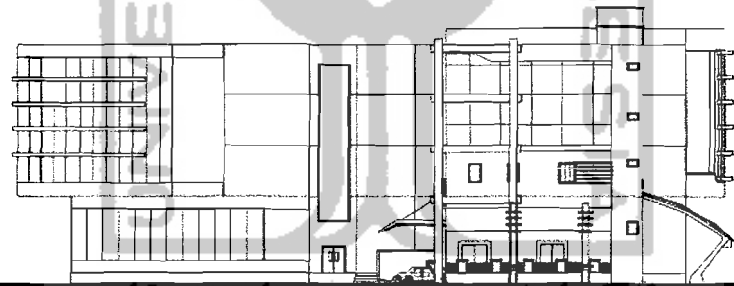
DENAH LANTAI 3

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING KANAN

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

DARWIN AZMY 99512082 DOSEN PEMBIMBING : ENDY MARLINA ST, MT

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN (STUDIO)

Dalam tahapan pengembangan desain yang dilakukan di studio perancangan arsitektur, terjadi beberapa perubahan serta pengembangan desain pada rancangan Yogyakarta Electronic Center akibat hal-hal yang bersifat teknis maupun konsep. Secara menyeluruh, memang hal tersebut tidak mengubah konsep dasar perancangan Semula.

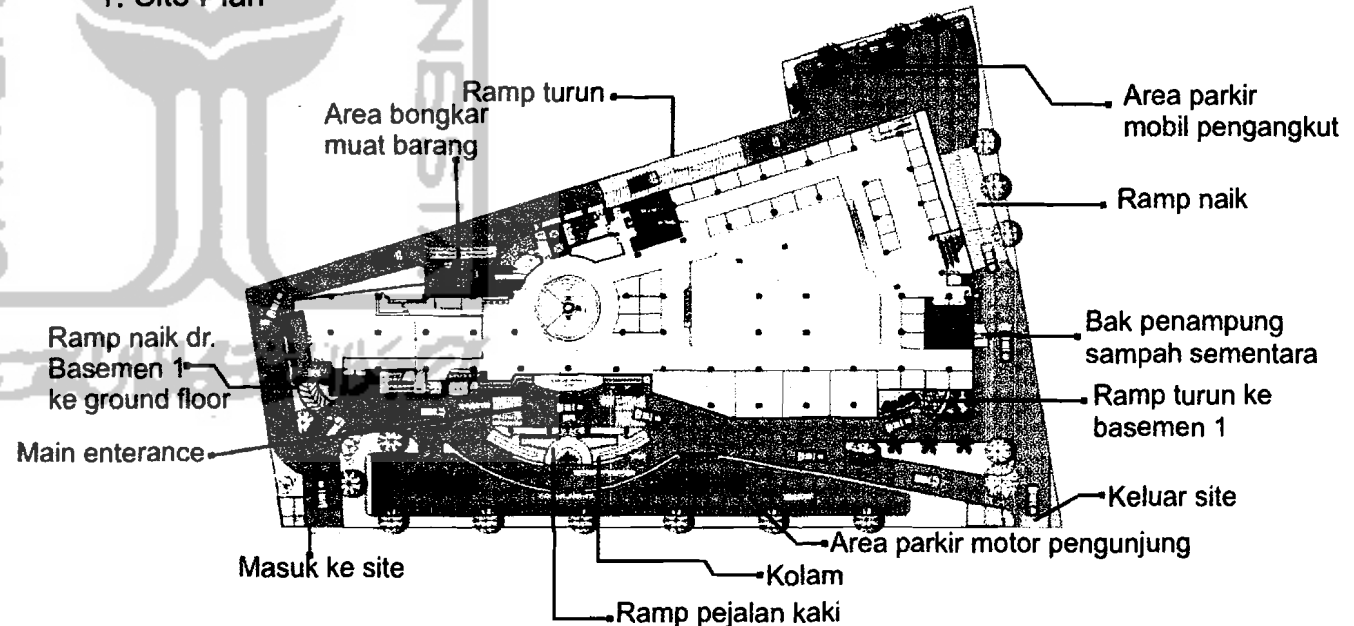
Adapun bagian-bagian pada tahapan studio (gambar kerja) yang mengalami perubahan dan pengembangan desain dari rancangan semula adalah:

1. SITE PLAN
2. DENAH
3. TAMPAK
4. BESARAN-BESARAN

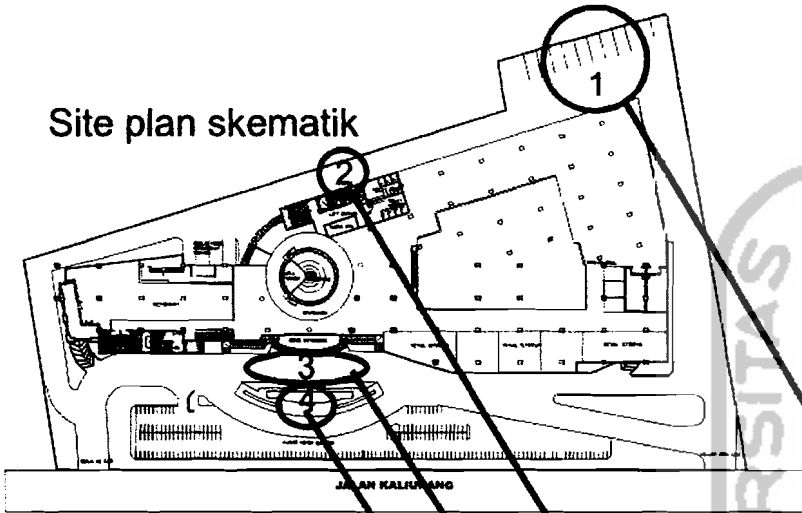
Lebih lanjut akan dijelaskan lebih lanjut tentang berbagai produk gambar kerja dan perubahan yang dialami pada tahapan pengembangan studio

A. PENJELASAN GAMBAR KERJA SERTA PERUBAHAN

1. Site Plan



Site plan skematik



1. AREA PARKIR BELAKANG SITE

Pada tahapan skematik, area ini difungsikan sebagai tempat parkir mobil pengunjung. Akan tetapi karena difungsikannya area belakang tersebut sebagai area semi basemen, maka kemudian diputuskan untuk menjadikan area tersebut sebagai tempat parkir mobil pengangkut barang.

2. RAMP TURUN SEMI BASEMEN

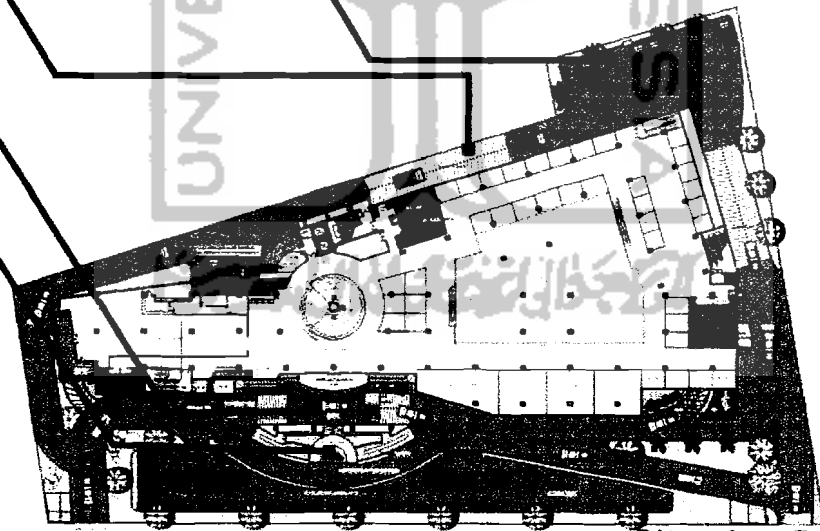
Ramp ini merupakan ramp turun dari lantai ground floor menuju ke semi basemen

3 RAMP NAIK KE ENTERANCE

Ramp ini merupakan konsekuensi dari kenaikan ketinggian lantai ground floor dari ketinggian 0.00 menjadi +2.00.

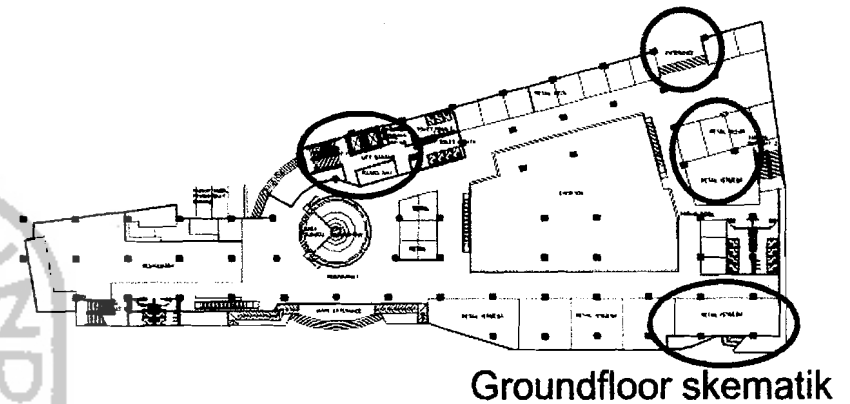
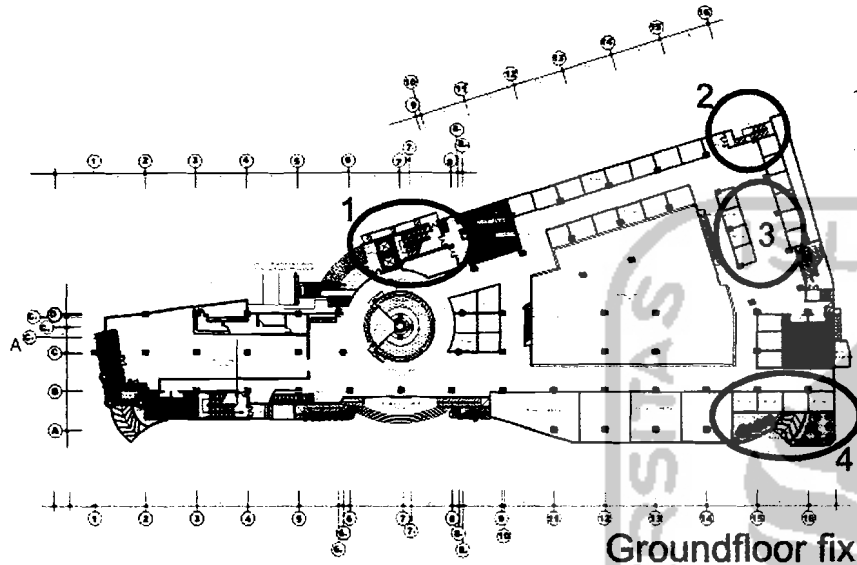
4. RAMP PEJALAN KAKI

Ramp ini merupakan jalan pintas untuk pejalan kaki dari area parkir motor menuju ke main entrance



Site plan fix

YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



GROUND FLOOR

1. AREA SERVICE

Pada area service terjadi penyesuaian perletakan lift barang, tangga darurat dan besaran untuk ruang AHU. Penyesuaian posisi lift barang yang digeser lebih ke kiri sebagai upaya untuk mendekatkan dengan area bongkar muat barang, sehingga proses pendistribusian barang ke lantai atas lebih cepat. Untuk tangga darurat sengaja diberi pintu keluar agar proses penyelamatan pengguna lebih efisien ketika terjadi kebakaran. Dan ruang AHU diperbesar sesuai standart ukuran untuk ruang AHU

2. TANGGA BELAKANG.

Apabila tangga belakang sebelumnya hanya untuk kenaikan 1 meter, maka setelah area site belakang dijadikan semi basemen (dari 0.00 menjadi -3.00), maka tinggi kenaikan tangga tadi menjadi 5 meter (lantai ground floor pada ketinggian +2.00). Tangga ini akan difungsikan oleh para pengemudi mobi bongkar muat.

3. LAYOUT RETAIL

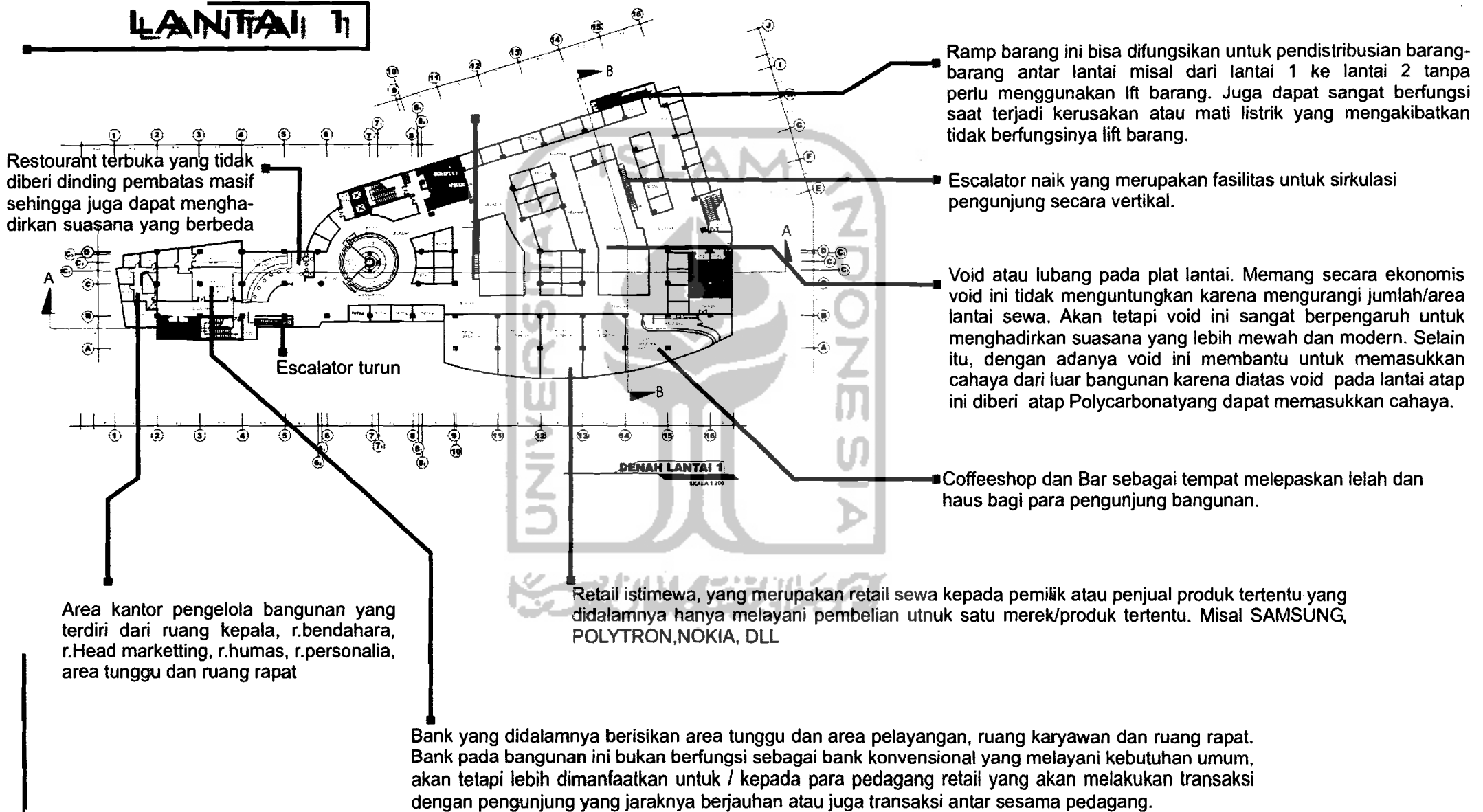
Untuk mendapatkan layout, jumlah retail dan kenyamanan besaran sirkulasi pengunjung yang maksimal, maka penempatan retail diatur ulang. Pengaturan ulang ini ternyata sangat berpengaruh terhadap semakin banyaknya jumlah retail secara keseluruhan yang dapat di tampung oleh bangunan. Selain itu, sirkulasi pengunjung juga bisa lebih nyaman.

4. RETAIL DIATAS RAMP MASUK KE BASEMEN

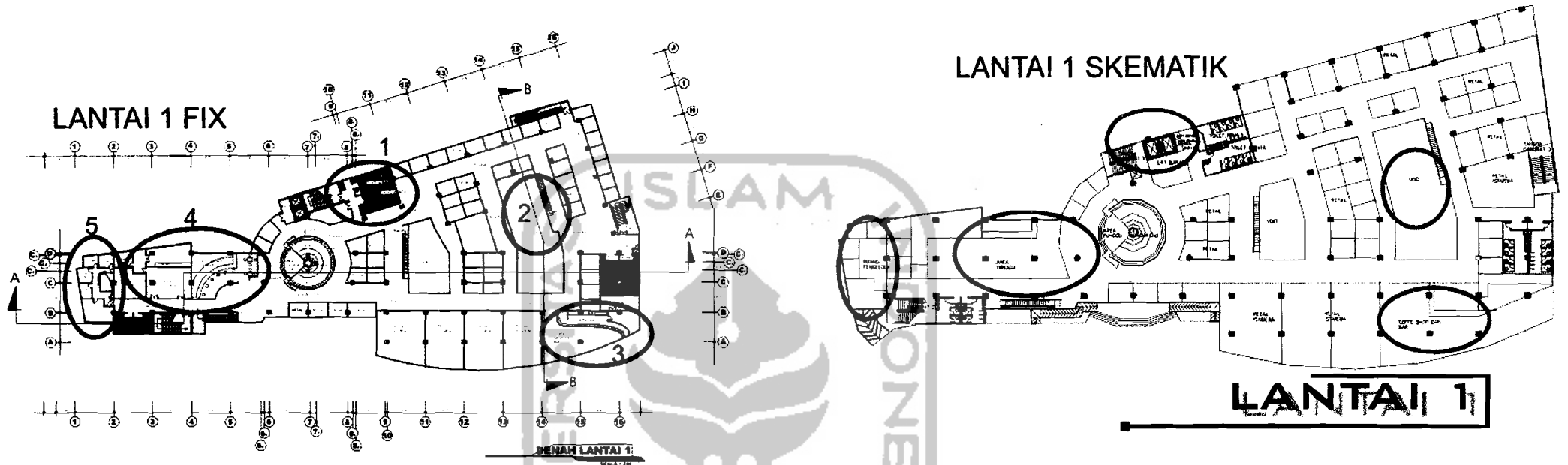
Untuk menghindari terjadinya benturan antara mobil dengan balok induk, maka posisi retail agak dimundurkan. Sehingga posisi balok induk lebih tinggi dengan ramp turun dibawahnya

TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK NOTA YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

LANTAI 1



TRANSFORMASI KARAKTERISTIK TISOR KOTA YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



1. AREA SERVICE

Penjelasan perubahan area service sama seperti pada lantai ground floor

2. BESARAN VOID

Untuk menyesuaikan dengan besaran sirkulasi pengunjung pada selasar-selasar, maka ukuran void di sesuaikan.

3. BESARAN RUANG COFFE SHOP DAN BAR

Penyesuaian besaran dilakukan dengan mengurangi luasan area meja pengunjung dan area dapur.

4. BANK

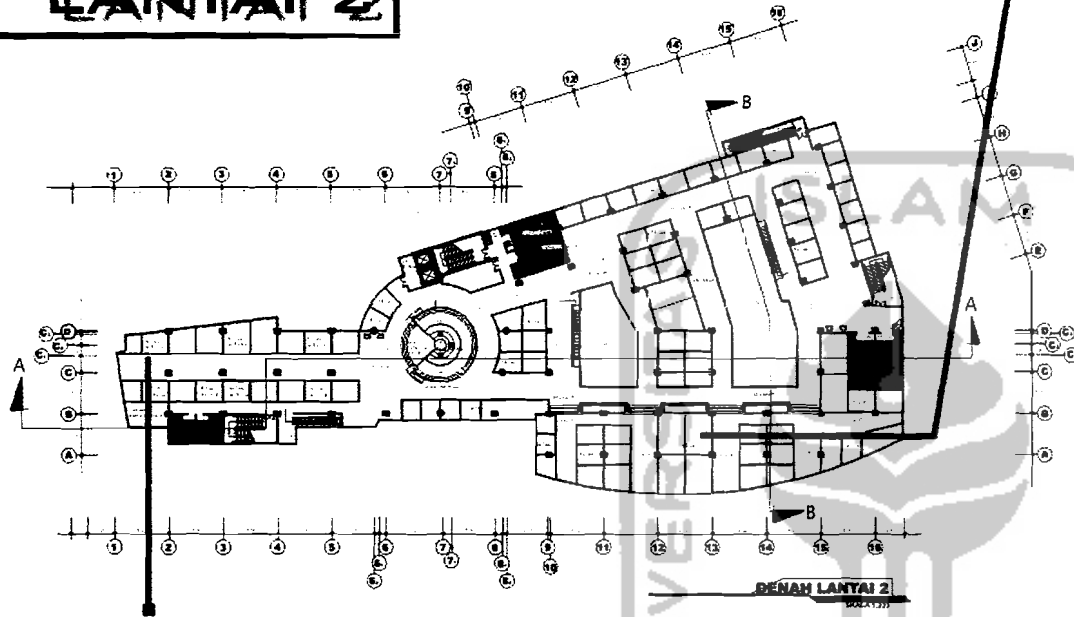
Luasan untuk bank dirasa terlalu besar untuk kebutuhan intern pengguna bangunan. Sehingga kemudian dikurangi dan luasan yang dikurangi tadi digunakan untuk restaurant terbuka

5. AREA KANTOR PENGELOLA

Area kantor pengelola yang sebelumnya belum di beri ruang rapat kemudian ditambahkan ruang rapat.

TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK KOTA YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

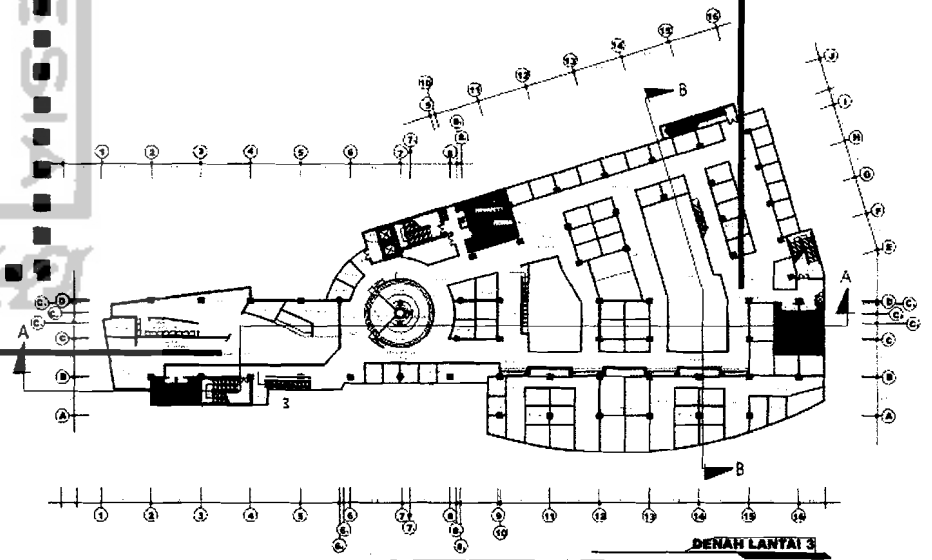
LANTAI 2



Zona retail service. Dimana didalamnya terdapat retail yang melayani jasa service untuk berbagai peralatan elektronik mulai dari peralatan rumah tangga, HandPhone, elektronik otomotive dll.

Zona retail variatif. Dimana didalamnya terdapat retail dengan tipe kecil (3x3) tipe sedang (3x4) dan tipe besar (4x4.5). Selain itu untuk menghindari kejenuhan para pengunjung, pada zona retail bebas ini juga diberi peningkatan lantai setinggi 1 meter dari plat lantai utama, sehingga seakan-akan pada area ini merupakan area yang berbeda dari area penjualan retail lainnya.

Retail pada lantai ini secara keseluruhan dipakai untuk penjualan elektronik Hand Phone dari berbagai jenis dan merek.



Area hiburan . Disini pengunjung dapat menikmati berbagai sarana dan alat-alat permainan dan tentunya merupakan permainan perangkat elektronik.

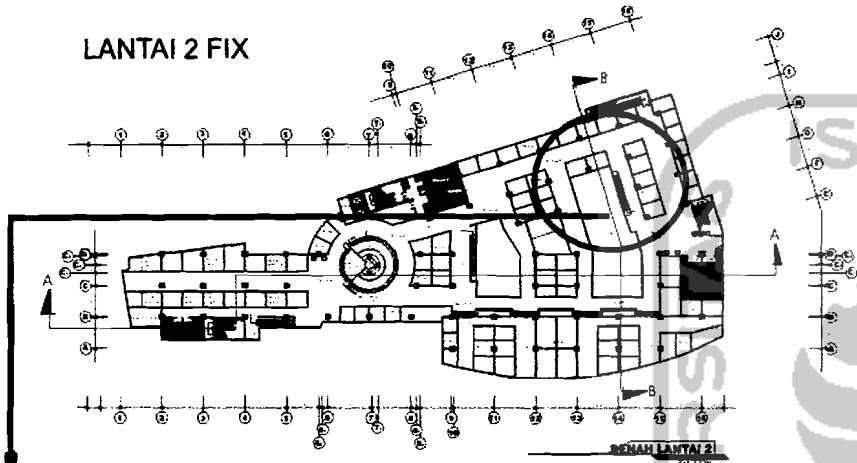
LANTAI 3

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

**TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK KOTA
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN**

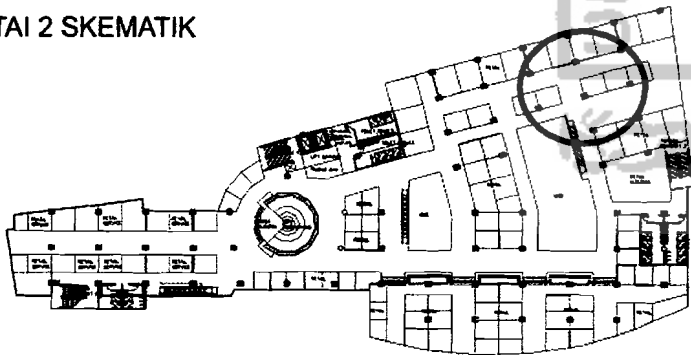
LANTAI 2

LANTAI 2 FIX



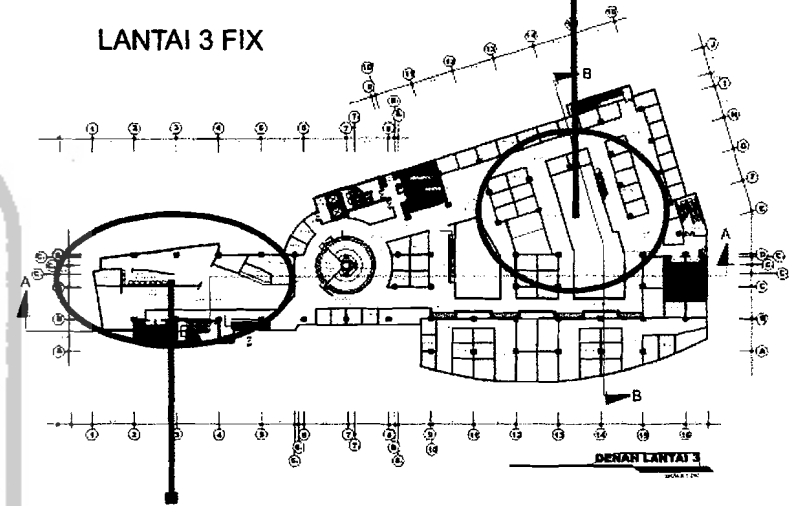
Layout retail diatur sedemikian rupa agar pada area ini terdapat kesesuaian besaran/tipe retail yang dipakai dengan besaran-besaran selasar. Selain itu juga diharapkan mendapatkan jumlah retail yang maksimal sebagai lantai sewa

LANTAI 2 SKEMATIK



Seperti pada lantai dibawahnya, pada lantai ini layout retail secara keseluruhan juga diatur ulang.

LANTAI 3 FIX



Perubahan pada lantai 3 terjadi dengan melayout ulang untuk sarana game-center. Selain itu juga dengan menambahkan beberapa ruangan penunjang game-center seperti ruang petugas dan gudang petimpanan

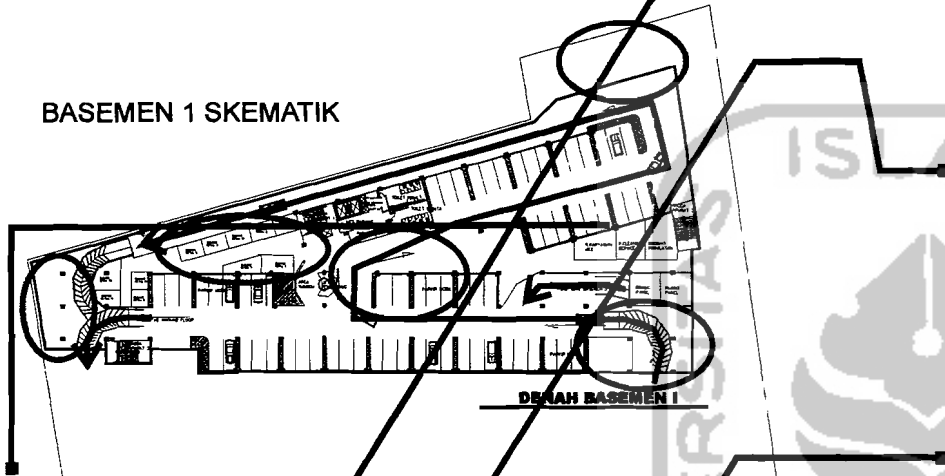
LANTAI 3 SKEMATIK



LANTAI 3

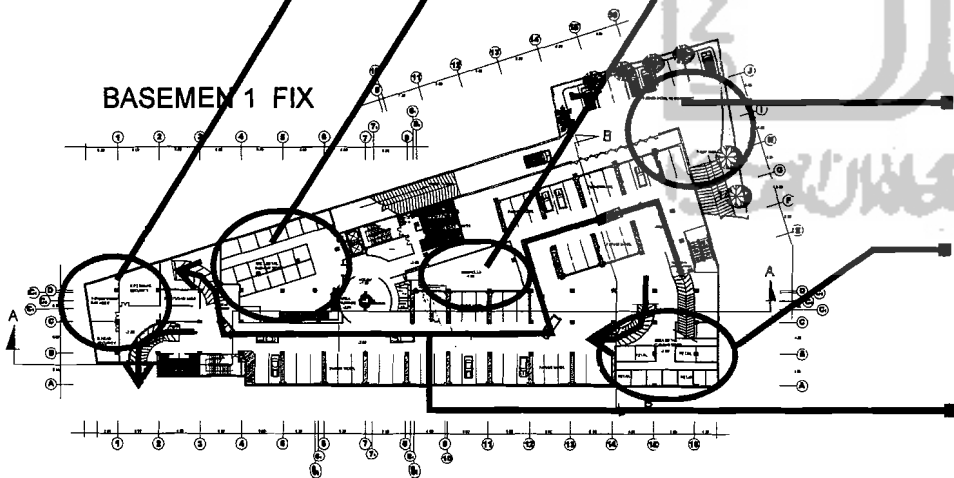
BASEMEN 1

BASEMEN 1 SKEMATIK



Layout retail diatur sedemikian rupa agar pada area ini terdapat kesesuaian besaran/tipe retail yang dipakai dengan besaran-besaran selasar. Selain itu juga diharapkan mendapatkan jumlah retail yang maksimal sebagai lantai sewa

BASEMEN 1 FIX



Area pada sisi sebelah ini ditempatkan area pengelola seperti ruang petugas keamanan, ruang monitoring bangunan dan juga ruang kepala keamanan.

Merupakan gudang retail utama pada bangunan dengan sistem sewa. Gudang ini dihubungkan dengan area bongkar muat barang pada lantai dasar oleh sebuah ramp turun untuk memperoleh sirkulasi barang yang lebih cepat

Pada bagian ini ditempatkan musholla sebagai tempat ibadah. Juga dilengkapi dengan tempat wudhu pria dan wanita. Pada sesi skematik, musholla ditempatkan pada basemen 2

Tanah dibagian belakang site yang sebelumnya merupakan tanah dasar pada site, kemudian di lubangi untuk mendapatkan /memperolek cahaya masuk yang lebih besar kedalam basemen 1. Area tersebut kemudian juga difungsikan sebagai tempat parkir mobil barang pengangkut

Dibawah ram turun di tambahkan area gudang tambahan untuk menampung stok barang dari para penyewa retail di lantai atas

Untuk alur sirkulasi kendaraan yang masuk kedalam bangunan, pada basemen skematik mengalami perubahan. Dimana pada jalur basemen skematik, sirkulasi kendaraan masih terlihat belum efisien dan juga tidak maksimal dalam menampung jumlah kendaraan. Pada basemen fix sudah di atur ulang jalur sirkulasinya sehingga kemudian didapatkan jalur yang lebih efisien dan dapat menampung kendaraan roda 4 lebih banyak.

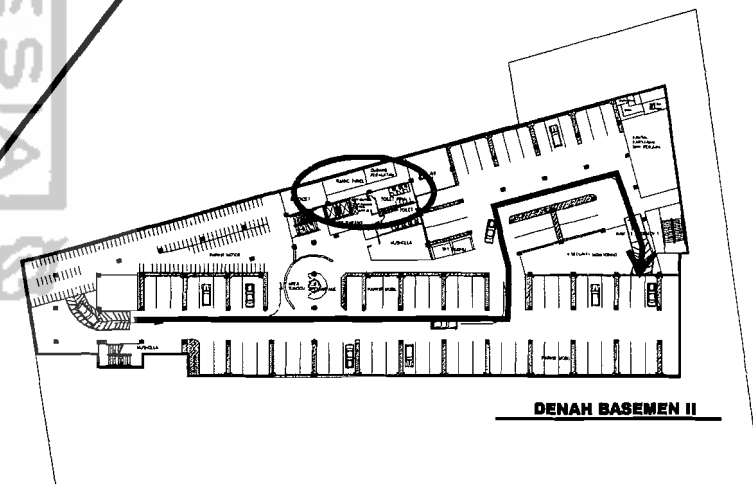
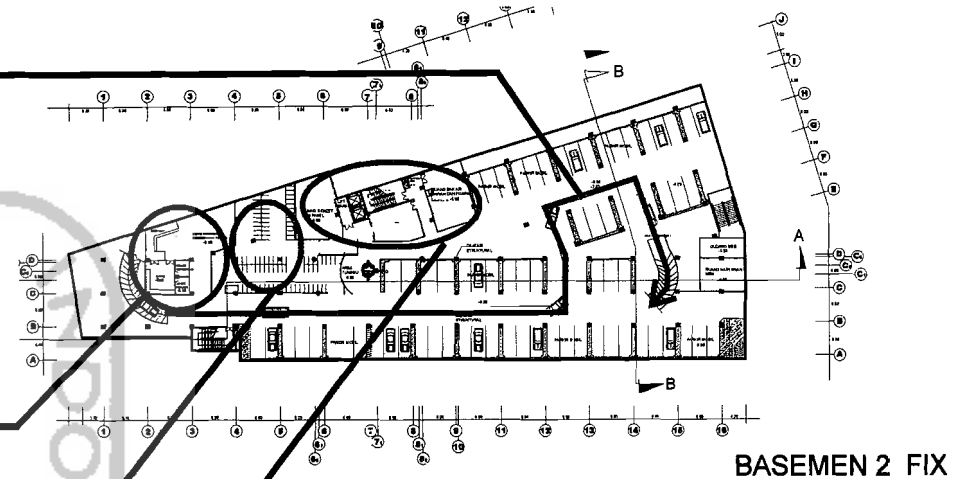
BASEMEN 2

Sirkulasi kendaraan pada basemen 2 ini juga mengalami sedikit penyesuaian untuk mendapatkan kenyamanan pergerakan kendaraan.

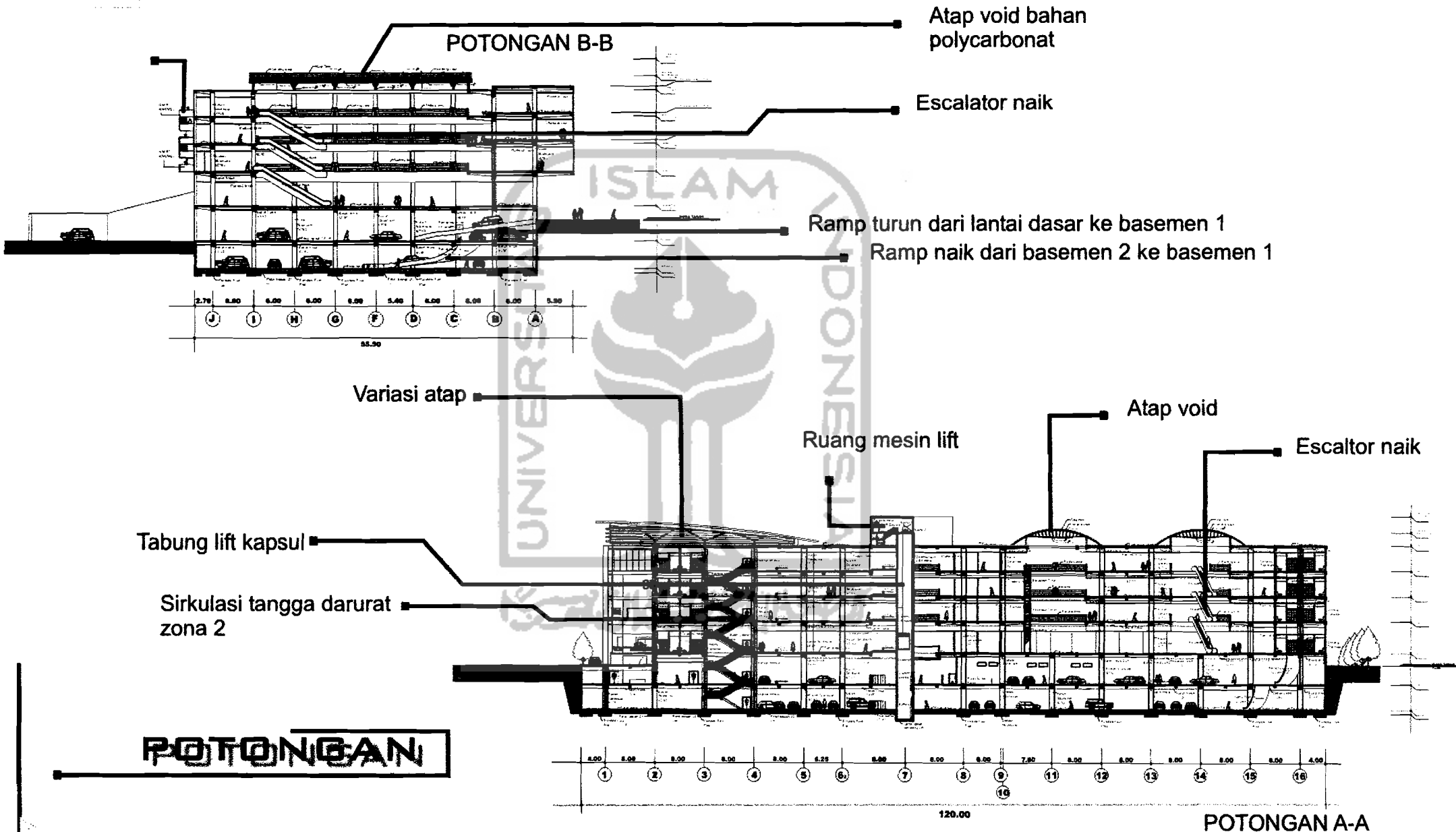
Pada area ini ditempatkan kantin untuk pengelola dan pedagang retail

Tempat parkir kendaraan roda dua di dalam bangunan juga mengalami pengaturan ulang namun tetap mampu menampung jumlah kendaraan sesuai dengan yang di perhitungkan semula

Untuk area service pada basemen 2, perubahan terjadi pada layout ruang genzet, ruang bak air bawah dan pompa serta penempatan ruang panel utama.

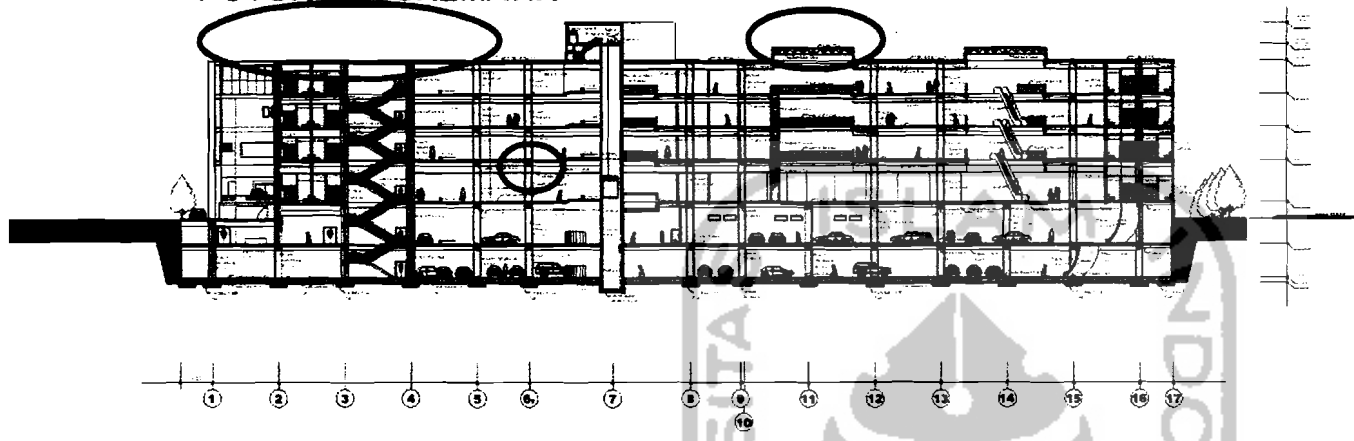


**TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK RUTA
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN**



YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

POTONGAN SKEMATIK



POTONGAN A-A

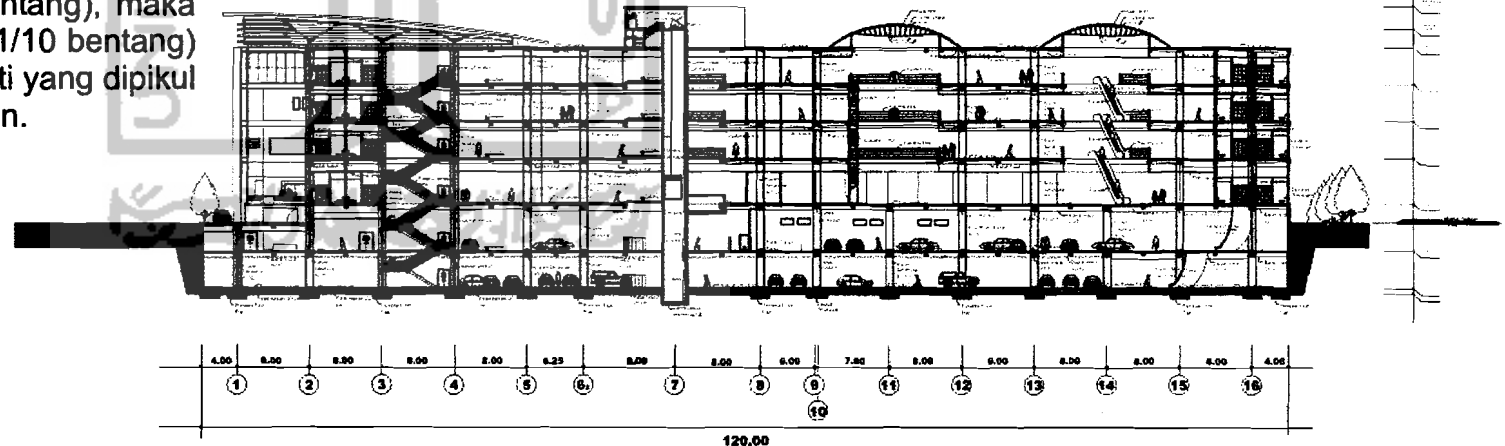
Perubahan yang terjadi untuk gambar potongan terletak pada :

1. Struktur atap void yang sebelumnya menggunakan konstruksi space frame datar, maka kemudian dengan tuntutan menghadirkan keterkaitan konsep konstruksi, maka diubah dengan bentuk melengkung yang mengikuti kolom arsitektural yang terdapat pada entrance bangunan

2. Ukuran balok induk bangunan yang sebelumnya menggunakan balok 50/70 (1/12 bentang), maka kemudian dinaikkan menjadi 60/80 (1/10 bentang) mengingat beratnya beban-beban mati yang dipikul bangunan nantinya setelah difungsikan.

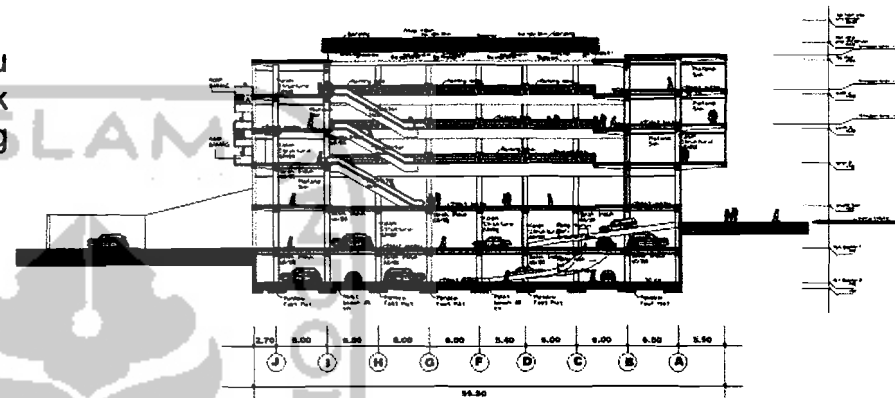
3. Adanya penambahan variasi atap untuk mengejar tampilan fasade depan yang lebih atraktif

POTONGAN FIX

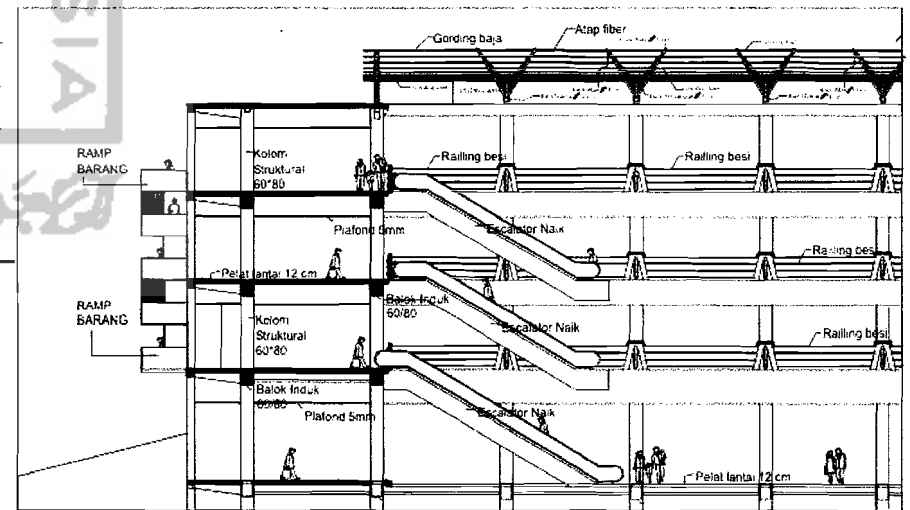
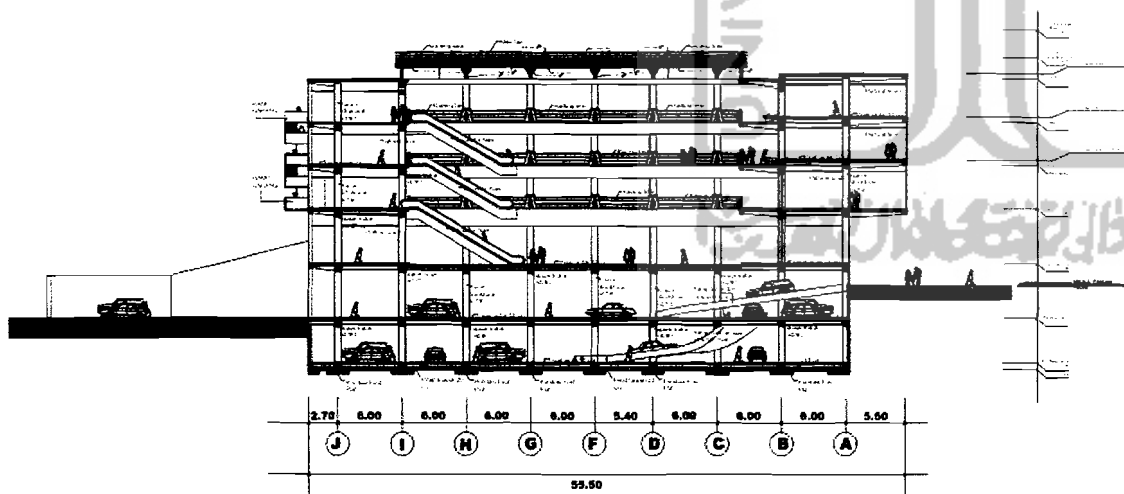


POTONGAN B-B

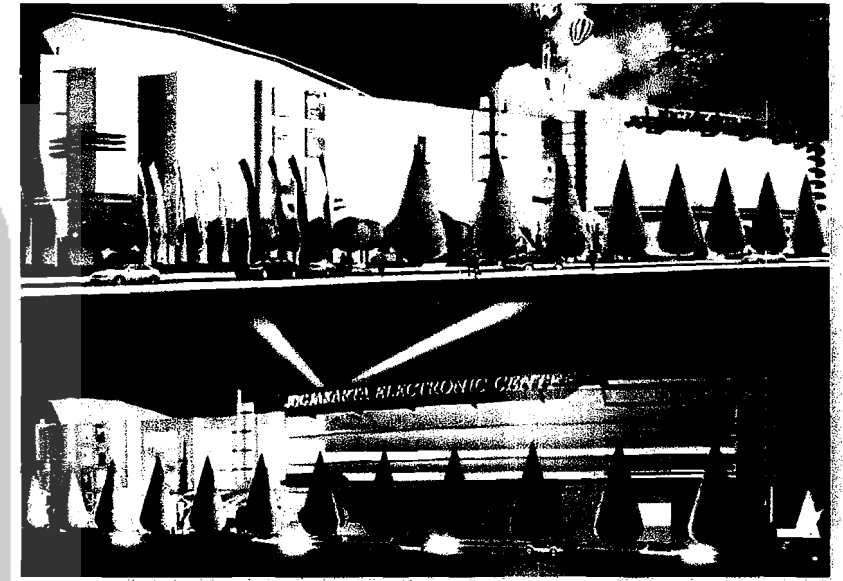
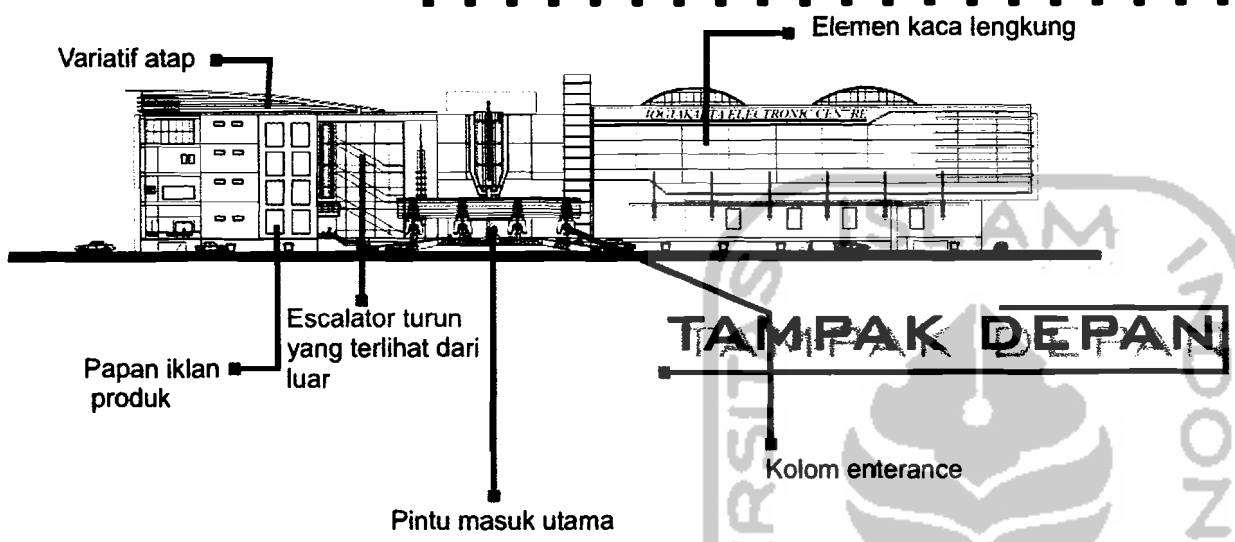
Untuk gambar potongan B-B ini, sebenarnya tidak terlalu banyak perubahan yang terjadi selain perubahan ukuran balok induk yang juga terjadi pada potongan A-A. Perubahan yang terjadi tersebut adalah berubahnya konstruksi atap void.



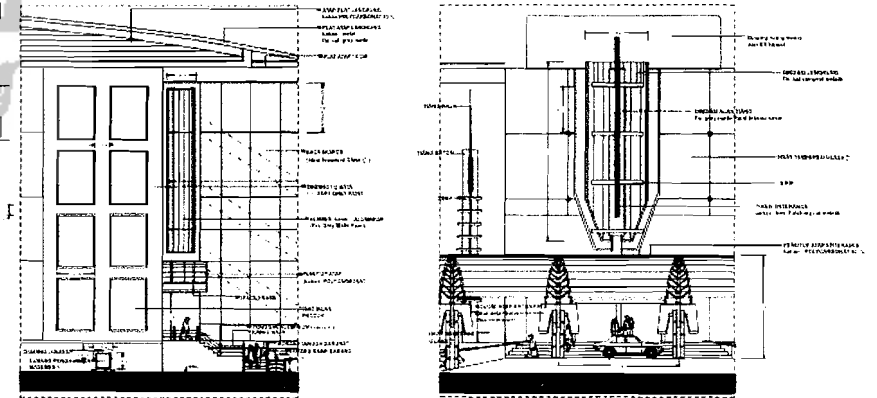
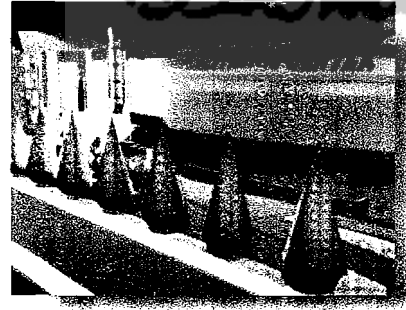
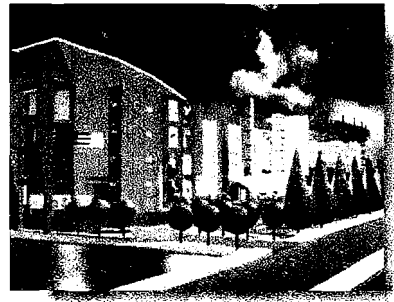
POTONGAN B-B
SKALA 1:200



TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK KOTA YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



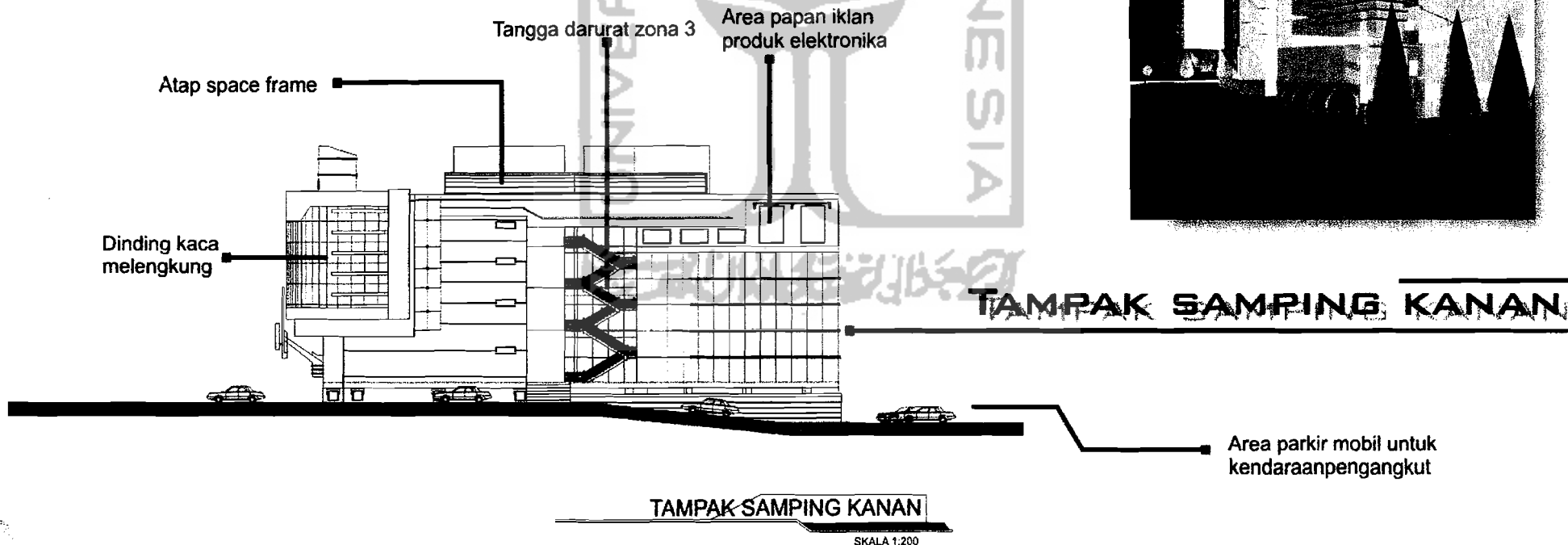
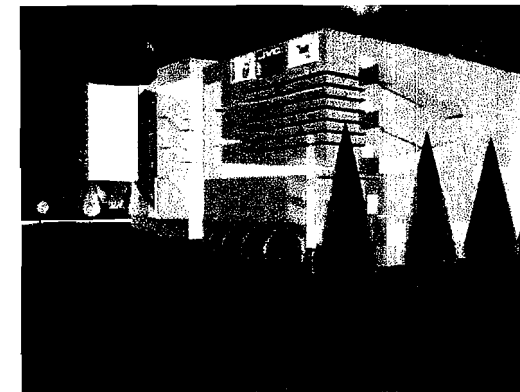
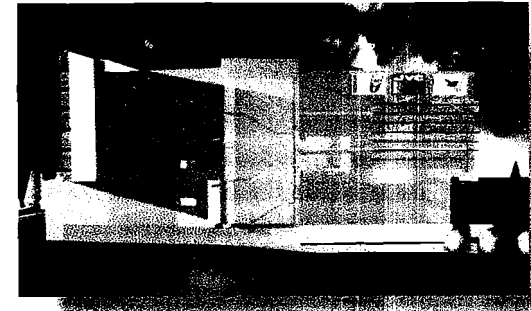
Tampak depan bangunan yang menampilkan citra bangunan komersial dan diharapkan dapat menarik pengunjung sebanyak-banyaknya. Beragam perpaduan elemen ditampilkan pada fasade depan bangunan ini seperti elemen kaca yang dominan sehingga bisa menghadirkan suasana di dalam bangunan keluar, lalu finishing warna yang elegan dan bercitra modern seperti warna biru (biru tua dan biru muda), warna perak dan list-list merah sebagai pengontras. Lalu juga dipergunakannya elemen rangka-rangka baja seperti pada kolom entrance dan pada space frame atap. Sebagai penguat citra diri bangunan sebagai bangunan komersial, pada fasade depan bangunan ini juga di tempatkan papan-papan iklan produk dari barang-barang elektronik yang dijual didalam bangunan.



**DETIL FASADE DEPAN
YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE**

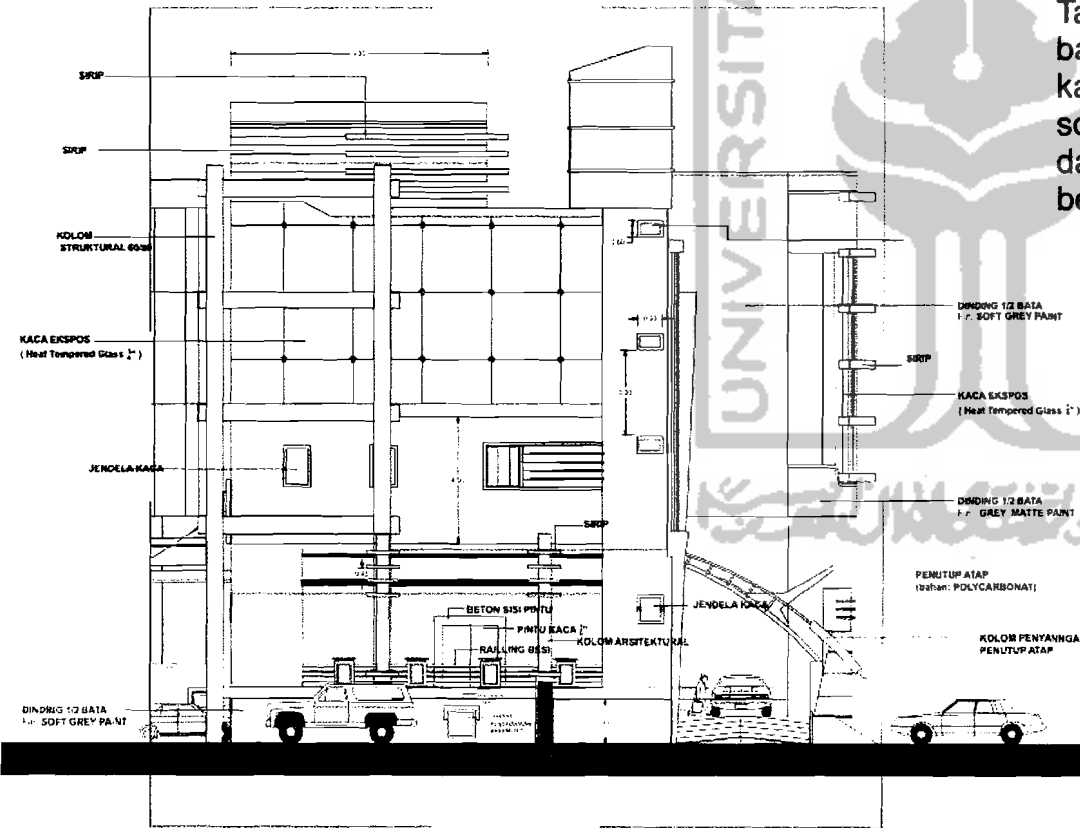
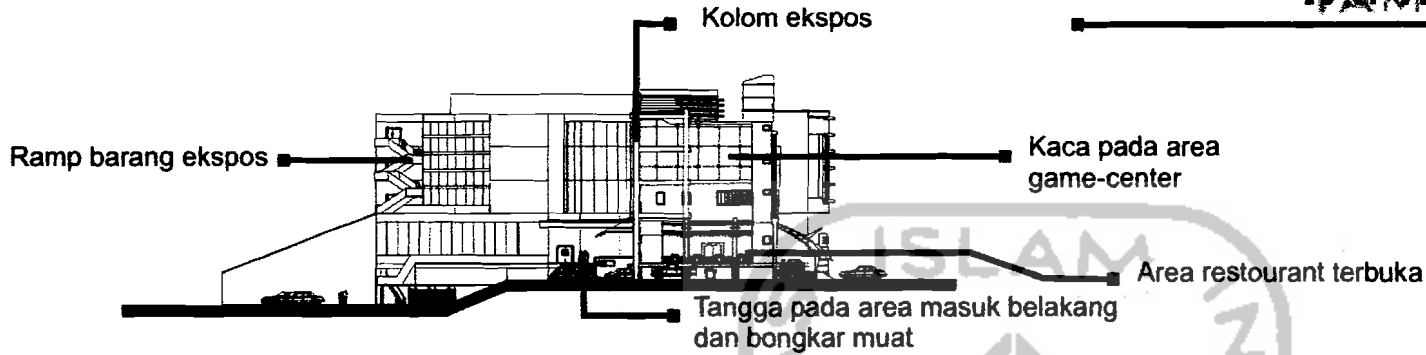
TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK KOTA YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

Pada sisi sebelah utara bangunan, ditempatkan papan-papan iklan produk elektronik. Karena pada sisi sebelah sini, bangunan masih dapat terlihat dari jalan ringroad utara, sehingga diharapkan para kendaraan yang lalu lalang dapat tertarik dapat kemnudian berkunjung kedalam bangunan ini. Selain itu penampilan bangunan yang menampilkan kaca-kaca sangat dominan terlihat.

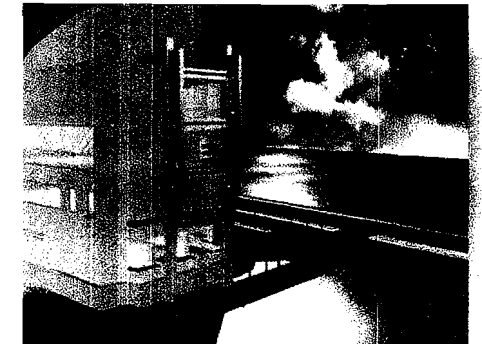


YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

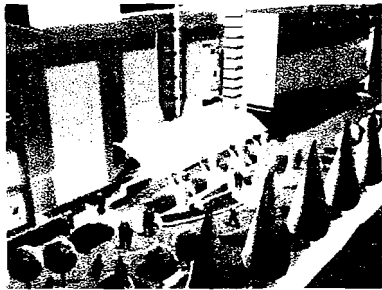
TAMPAK SAMPING KIRI



Tampak pada sisi fasade samping kiri tetap menampilkan sosok bangunan komersial dan bercitra modern. Terlihat elemen-elemen kaca yang dominan serta adanya kolom-kolom ekspos yang memperkokoh sosok bangunan secara keseluruhan. Dari sisi sebelah kiri ini kita juga dapat melihat sebagian tampilan bangunan sebelah belakang dikarenakan bentuk bangunan yang melebar pada sisi sebelah utara bangunan



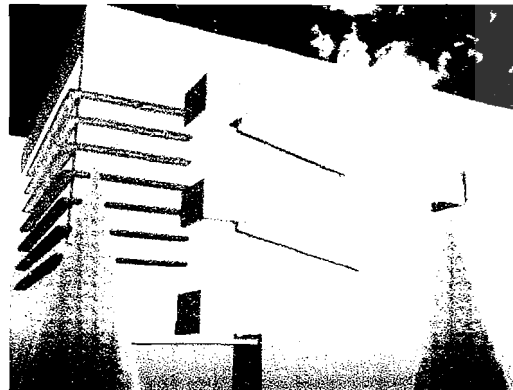
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



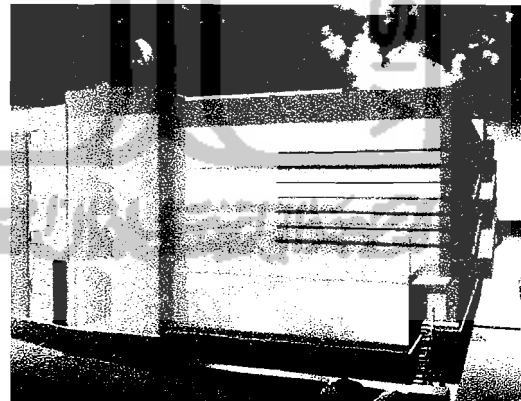
EKSTERIOR



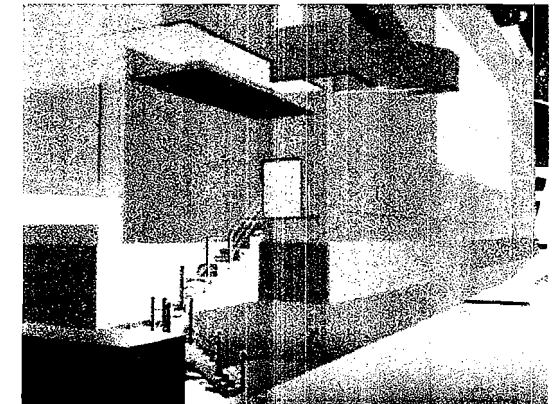
Eksterior bangunan yang memperlihatkan fasade depan bangunan tempat para pengunjung masuk kedalam bangunan. Baik bagi para pengunjung dengan memakai kendaraan roda dua, roda empat atau tanpa menggunakan kendaraan akan melalui jalan yang dinaungi atap melengkung berbahan polycarbonat dan disangga oleh kolom arsitektural dengan 3 batang baja sebagai penopang atap.



Ramp barang pada fasade bagian belakang bangunan



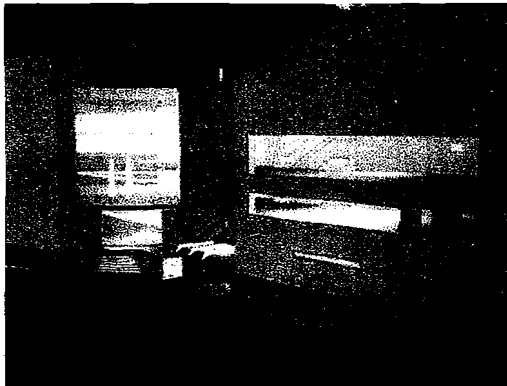
Fasade sebelah kanan bangunan yang memperlihatkan tangga darurat dan elemen kaca yang dominan



Tangga sirkulasi pada bagian belakang bangunan yang digunakan oleh para pengemudi kendaraan pengangkut barang

YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

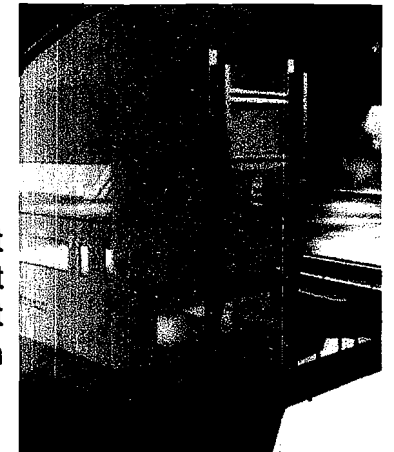
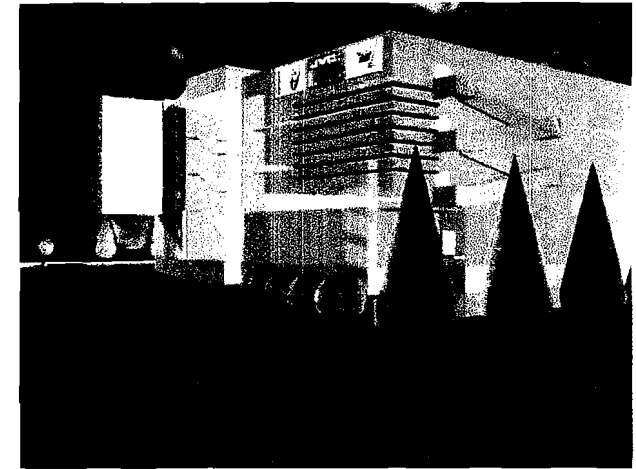
Identitas bangunan sebagai bangunan komersial yang menjual peralatan elektronika juga ditonjolkan pada fasade sebelah kanan bangunan sehingga dapat dilihat oleh para pengguna kendaraan yang sedang melintasi jalan ringroad utara



Fasade pada bagian belakang bangunan yang memperlihatkan adanya tangga masuk ke bangunan serta ramp barang untuk sirkulasi barang-barang elektronik yang akan dimasukkan ke gudang pada lantai basemen 1.

EKSTERIOR

Sedang pada fasade sebelah kiri bangunan kita dapat melihat adanya kolom ekspos serta adanya restaurant terbuka pada lantai dasar sehingga para pembeli dapat memilih tempat yang lebih santai dan mampu menghadirkan suasana baru



YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

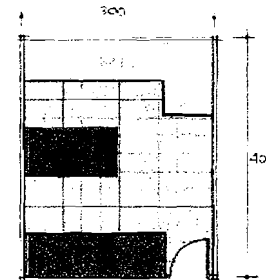


Gambar pada sisi sebelah kiri ini memperlihatkan perpektif retail sedang yaitu berukuran 3x4. Kenyamanan sirkulasi tetap terjaga walaupun sistem layout retail yang digunakan adalah konsep plaza yaitu saling berhadapan. Adapun lebar selasar yang digunakan adalah 4.5 meter.

RETAIL SEDANG (12 m²)

ISI MODUL:

1. Rak etalase. 220cm.60cm.70cm
2. Rak penyimpanan barang. 290cm.60cm.200cm
3. Meja. 120cm.80cm.80cm

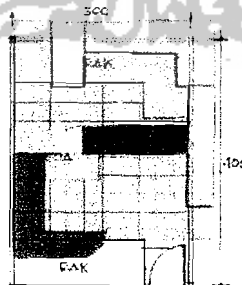


Untuk perspektif retail tipe besar di sebelah kanan ini, besar retail yang digunakan adalah 4x4.5 meter. Dan konsep layoutnya menggunakan modul mall dimana di depan retail hanya terdapat selasar yang berukuran 4 meter.

RETAIL BESAR (18 m²)

ISI MODUL:

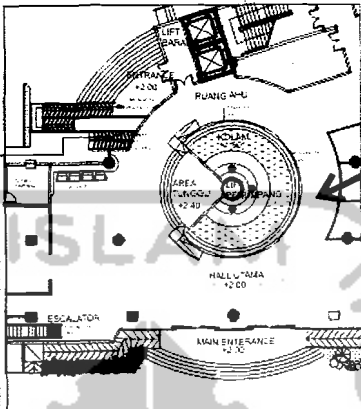
1. Rak etalase. 220cm.60cm.70cm
2. Rak penyimpanan barang. 290cm.60cm.200cm
3. Meja. 120cm.80cm.80cm
4. Meja service. 120cm.60cm.80cm



INTERIOR

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

INTERIOR

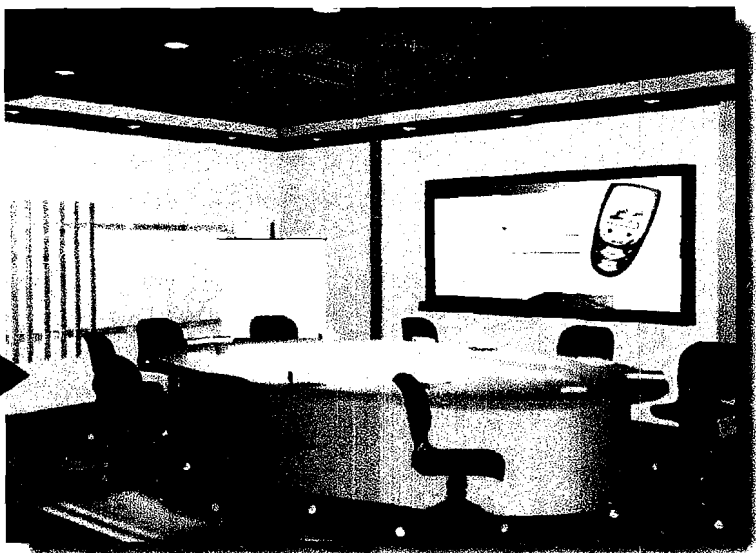
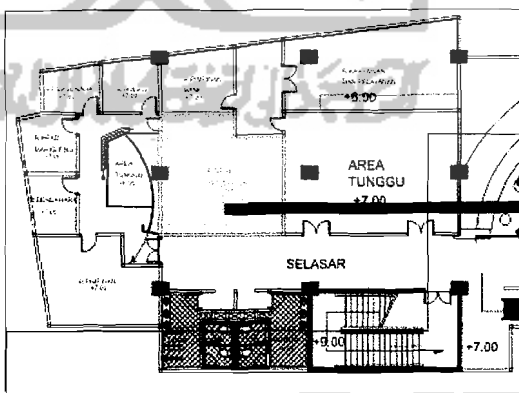


Posisi kamera



Perspektif dibawah ini merupakan interior ruang rapat pengelola tang sewaktu-waktu bisa digunakan untuk membahas masalah yang berkaitan dengan aktifitas ataupun acara-acara yang akan digelar pada gedung ini

Area yang pertama kali ditemui oleh para pengunjung bangunan ketika memasuki bangunan adalah area lift kapsul penumpang yang dikelilingi oleh kolam serta tempat duduk melingkar sebagai tempat para pengunjung menikmati suasana



4. LUASAN-LUASAN.

4.1 Perubahan jumlah retail dalam bangunan

Retail yang semula direncanakan pada tahap skematik mengalami perubahan baik untuk jumlah total retail yang mampu ditampung bangunan, maupun untuk tipe

Apabila pada skematik direncanakan bangunan mampu menampung sebanyak 300 retail, maka pada tahap final studio, maka bangunan akhirnya mampu menampung sebanyak 264 retail untuk keseluruhan tipe.

Berikut adalah keterangan daya tampung retail baik untuk tahap skematik maupun yang berhasil didapat pada tahap studio.

* tahap skematik. Total jumlah retail 300 buah

	Rasio	Jlh
Retail tipe kecil (9m ²)	40%	120
Retail tipe sedang (12m ²)	40%	120
Retail tipe besar (16m ²)	20%	60

* tahap studio. Total jumlah retail 264 buah

	Rasio	Jlh
Retail tipe kecil (<10m ²)	40%	120
Retail tipe sedang (11-15m ²)	59%	120
Retail tipe besar (>16m ²)	9%	60

4.2 Perubahan tipe retail

Apabila pada masa penulisan dan pada masa skematik, tipe modul retail yang digunakan adalah tipe 9m², 12m², dan tipe 16m², namun pada tahap studio terjadi penyesuaian tipe menjadi tipe <10m², 11-15m², dan >16m². Penyesuaian ini dilakukan untuk mendapatkan pengaturan retail yang lebih efektif dan mampu meningkatkan area area yang disewakan. Selain itu juga untuk mendapatkan besaran-besaran sirkulasi yang lebih efisien.

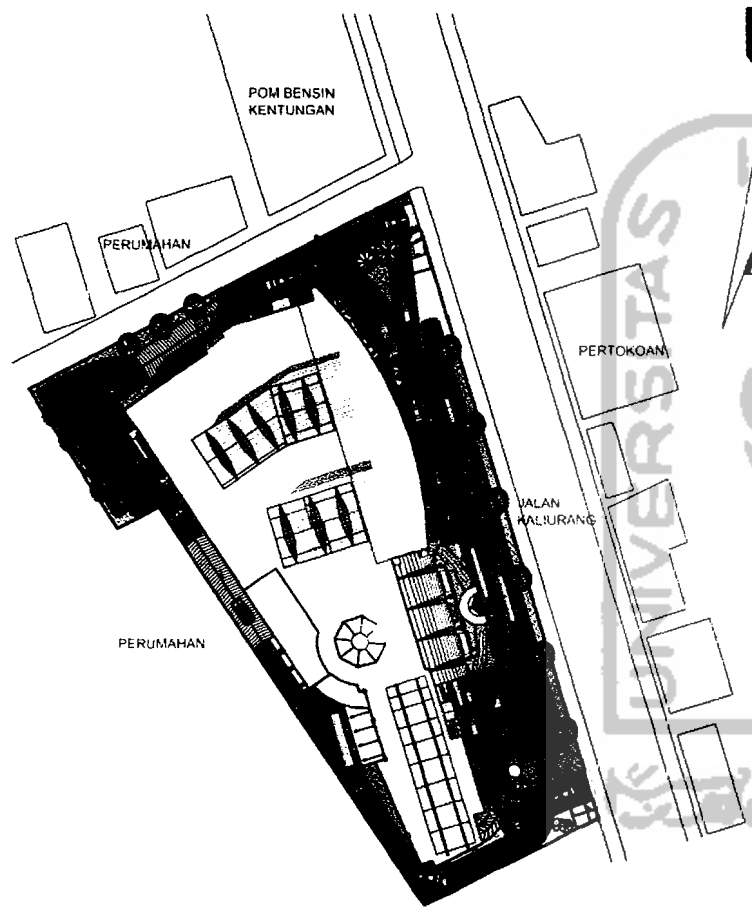
4.3 perubahan jumlah daya tampung kendaraan.

Untuk daya tampung kendaraan, terjadi dua kali penyesuaian yaitu pada tahap penulisan yang direncanakan mampu menampung sebanyak 250 mobil dan 400 buah motor kemudian pada tahap skematik dikurangi menjadi 130 mobil dan 260 motor. Lalu pada tahapan studio akhirnya berhasil didapatkan bangunan yang mampu menampung sebanyak 134 mobil dan 297 motor. Adapun area untuk parkir mobil dan motor ini merupakan area komersial sekunder pada bangunan karena para pemilik kendaraan menggunakan sistem bayar parkir untuk menggunakan area parkir tersebut.

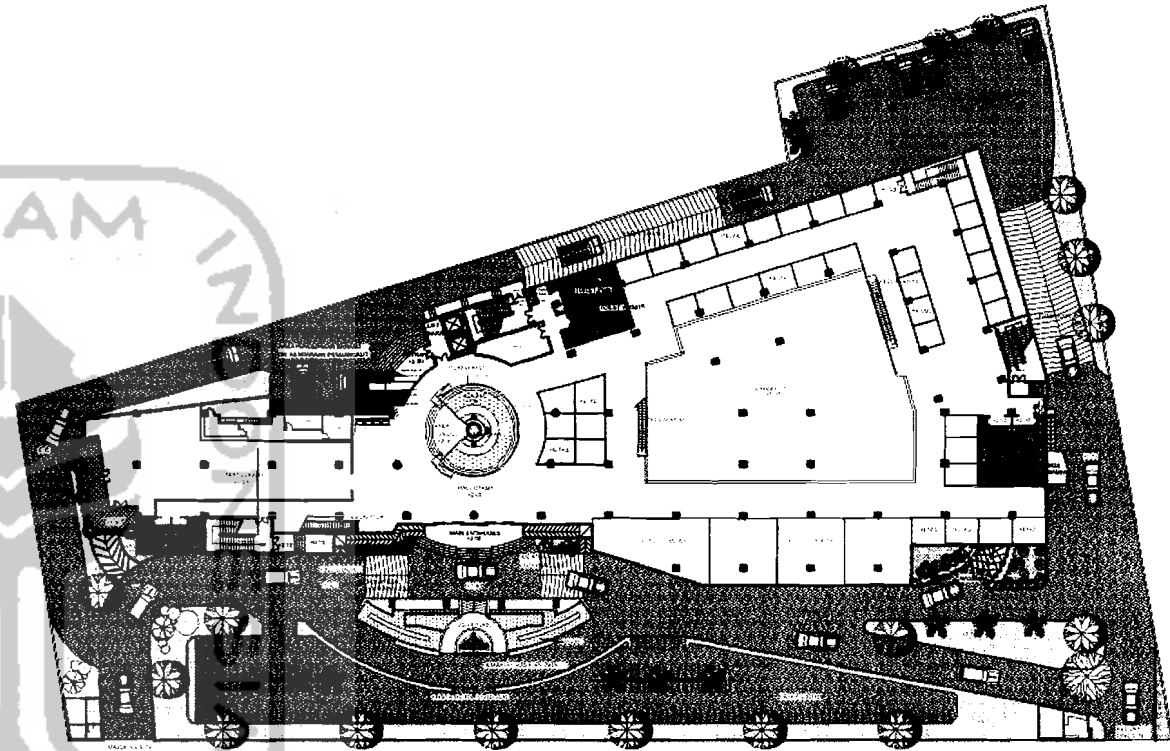
4.4 luasan area komersial bangunan

	Luasan area seluruhnya	Luasan area komersial	Rasio
Ground floor	2830	2000	70.1%
Lantai 1	3024	2207	73 %
Lantai 2	3024	2268	75 %
Lantai 3	3024	2359	75 %
Basemen 1	3557	1141	40 %
Basemen 2	3557	1353	38 %

RANCANGAN FINAL SSTUDIO

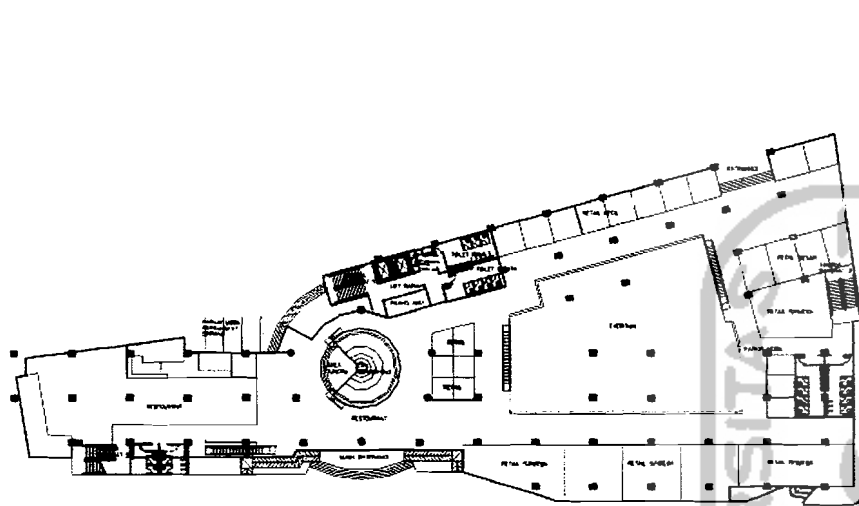


SITUASI

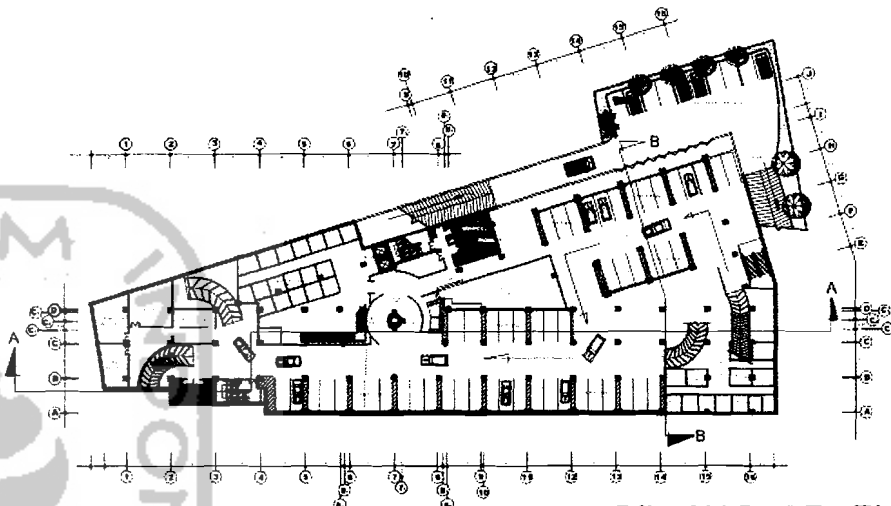


SITE PLAN

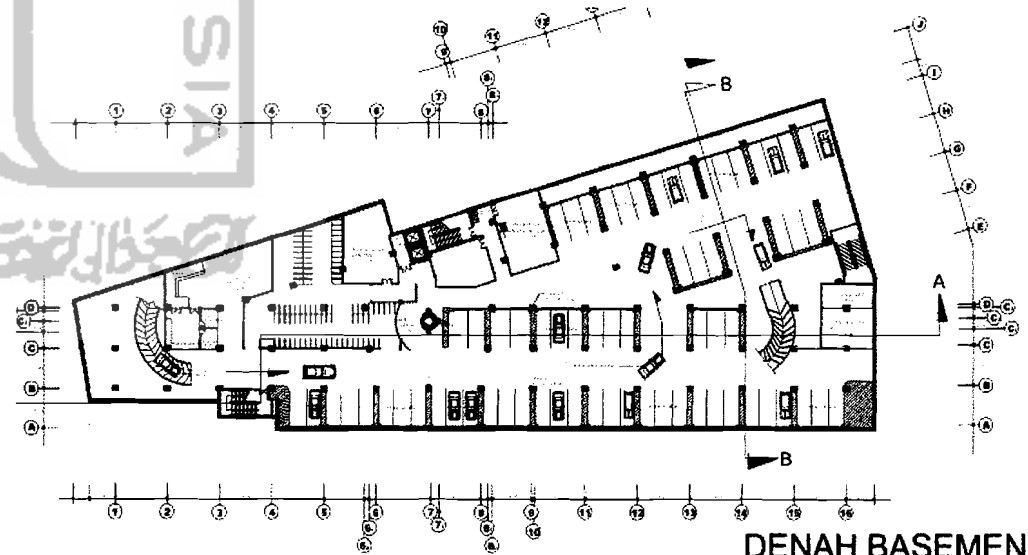
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



DENAH GROUND FLOOR



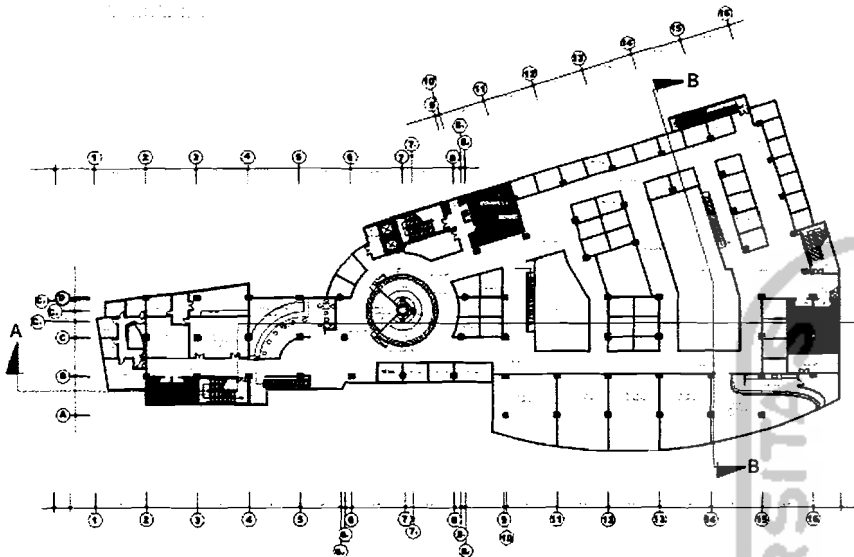
DENAH BASEMEN 1



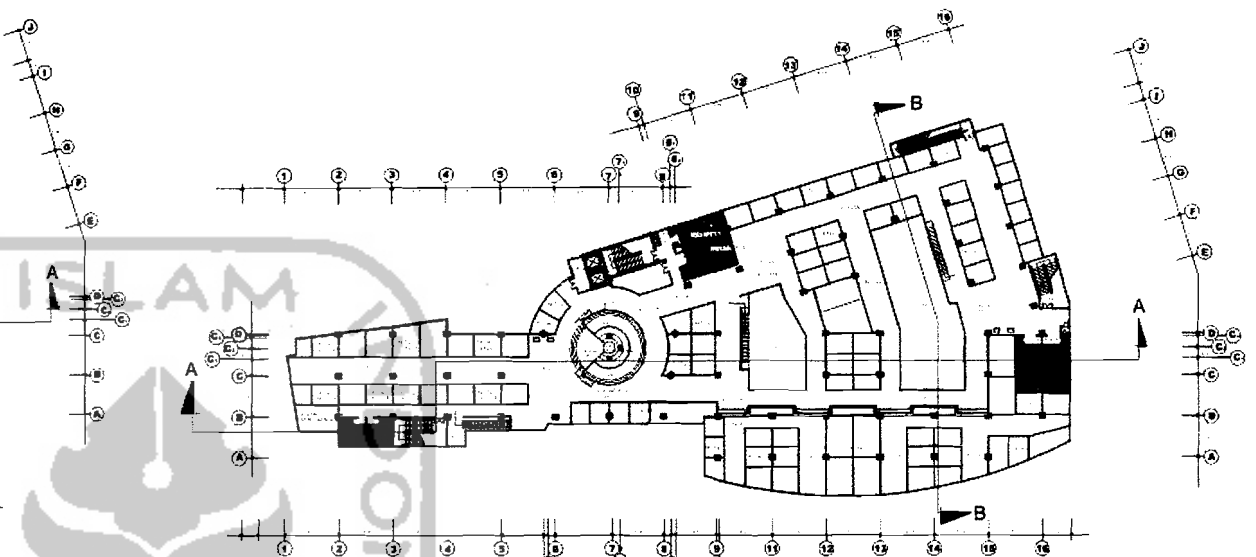
DENAH BASEMEN 2

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

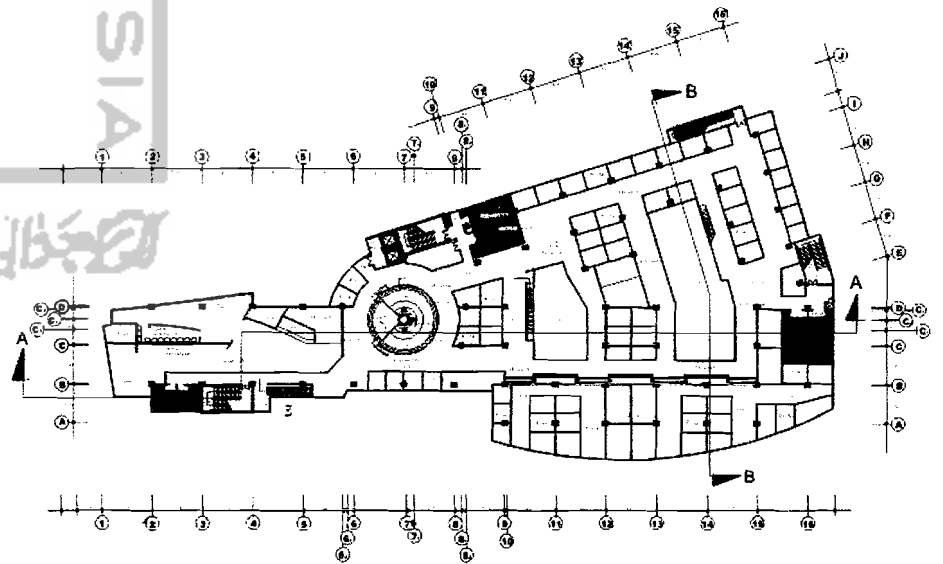
TRANSFORMASI KARAKTERISTIK KOTA
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



DENAH LANTAI 1



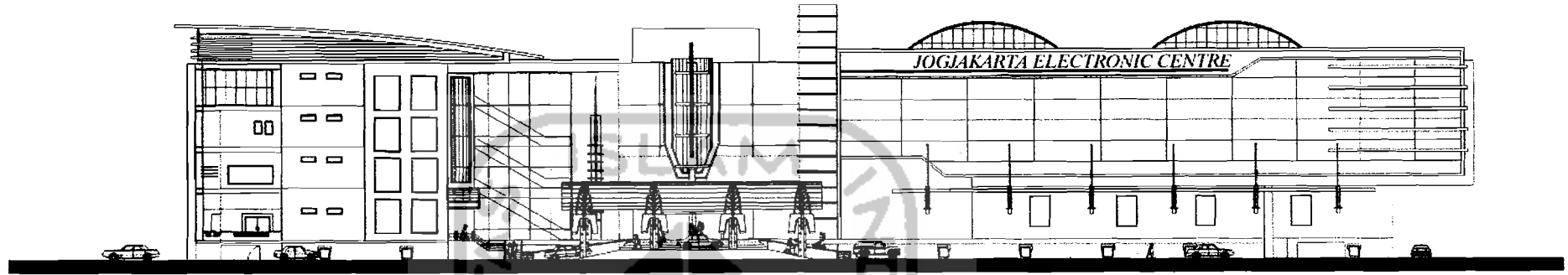
DENAH LANTAI 2



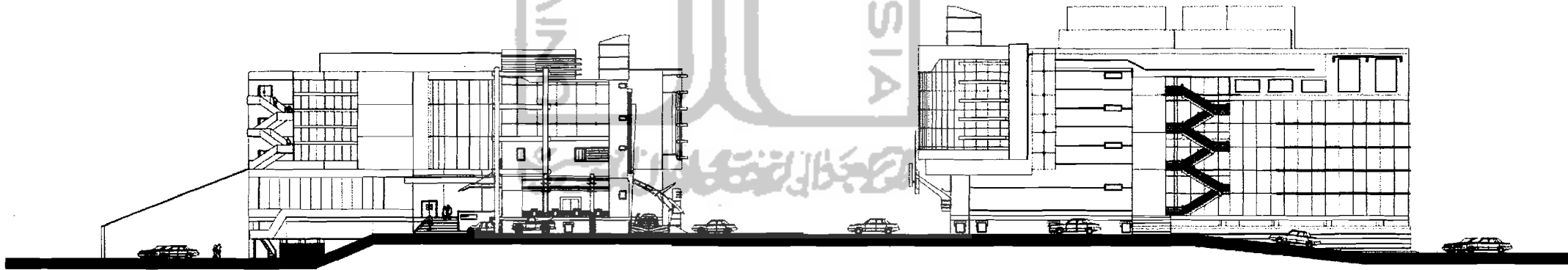
DENAH LANTAI 3

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK KOTA
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING KIRI

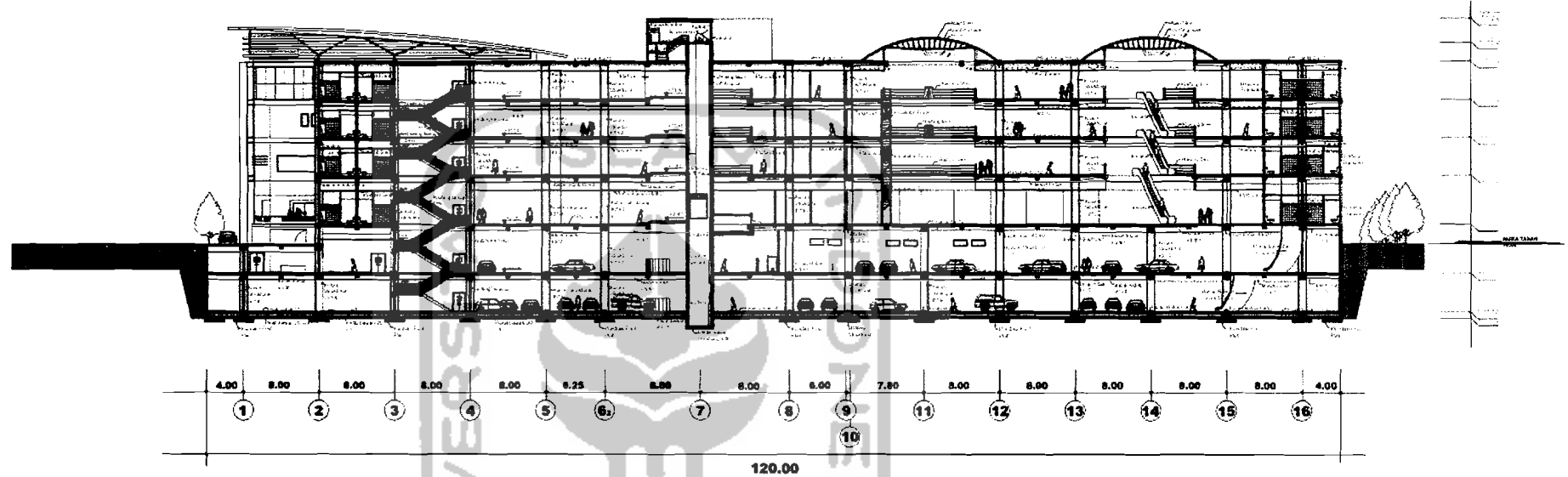
TAMPAK SAMPING KANAN

YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

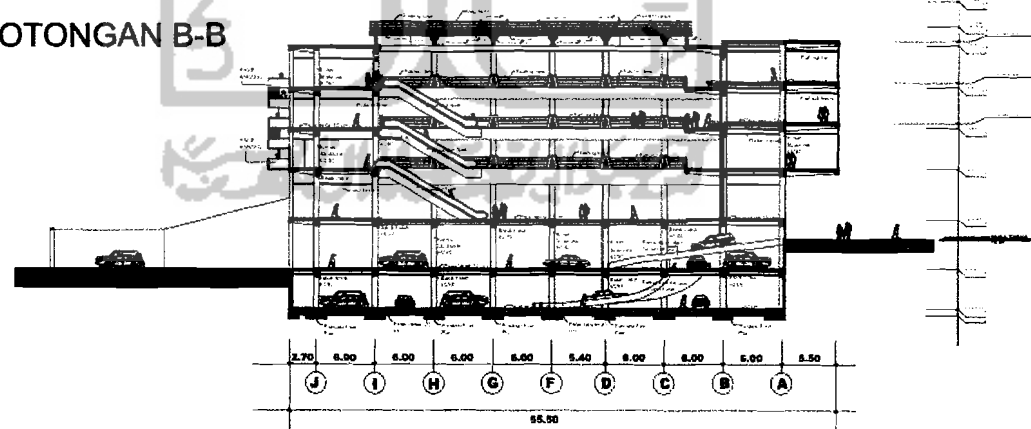
DARWIN AZMY 99512082 DOSEN PEMBIMBING : ENDY MARLINA ST, MT

TRANSFORMASI KARAKTERISTIK KAWASAN YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

POTONGAN A-A



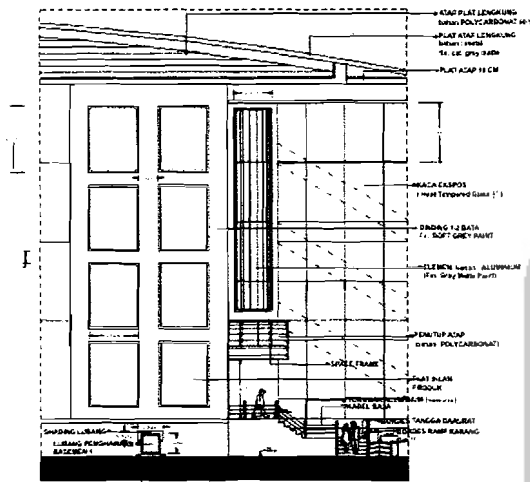
POTONGAN B-B



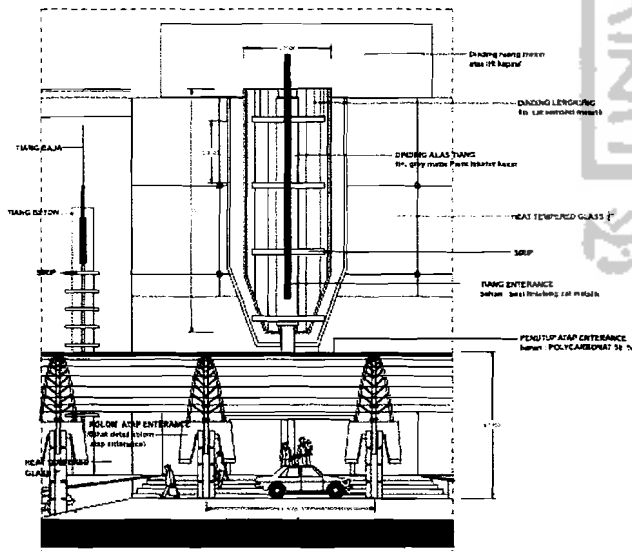
YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

DARWIN AZMY 99512082 DOSEN PEMBIMBING : ENDY MARLINA ST, MT

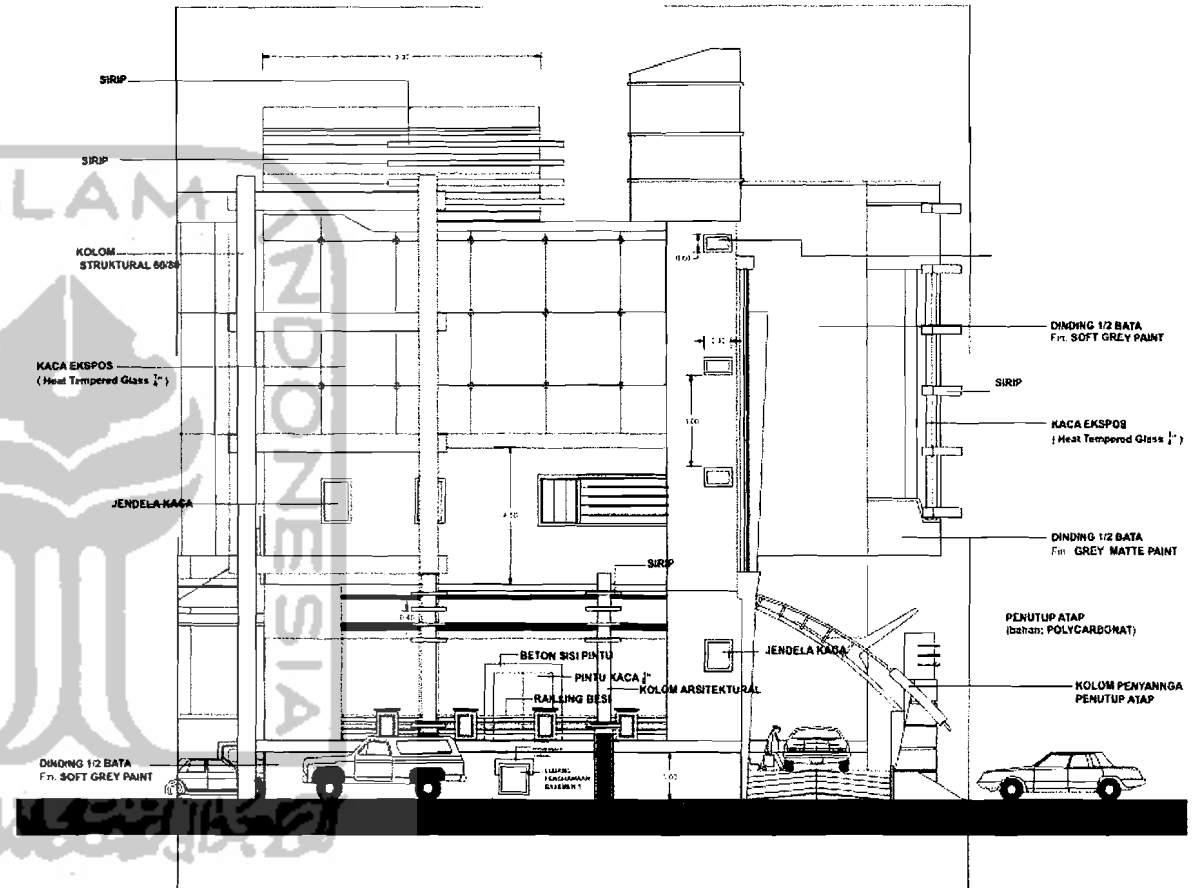
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



DETAIL FASADE DEPAN 1

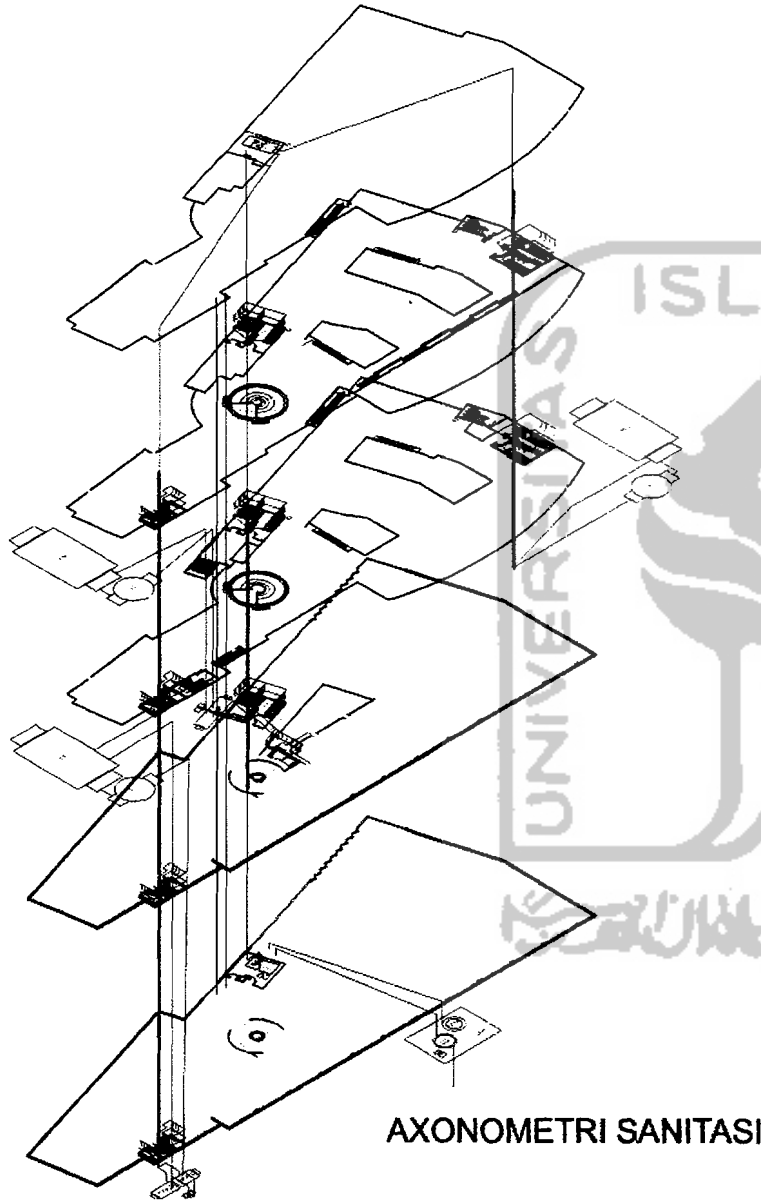


DETAIL FASADE DEPAN 2



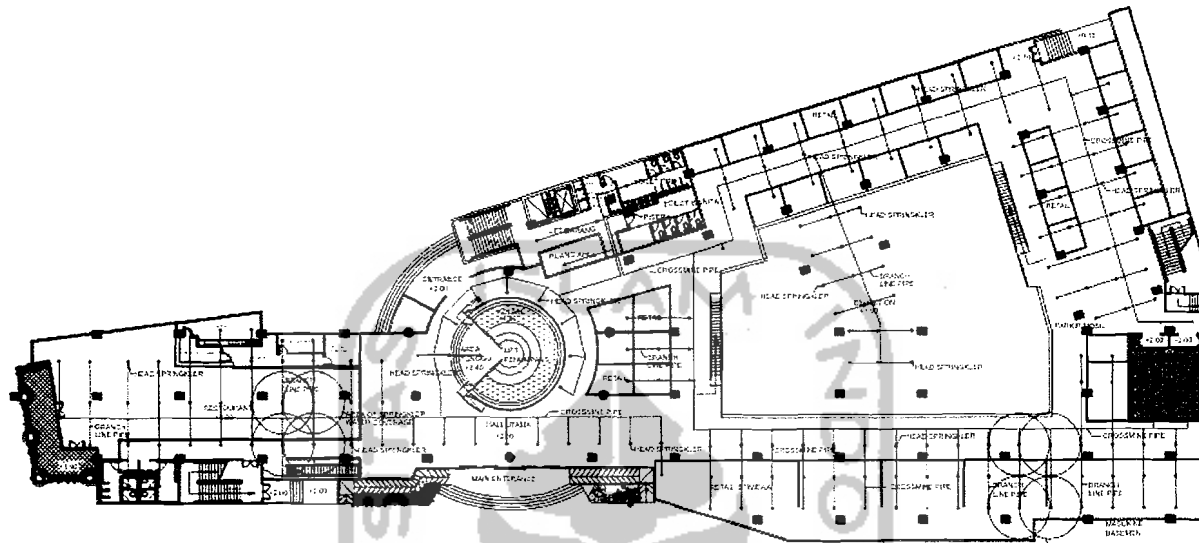
DETAIL FASADE SAMPING KIRI

TRANSFORMASI KARAKTERISTIK TIKOR KE
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

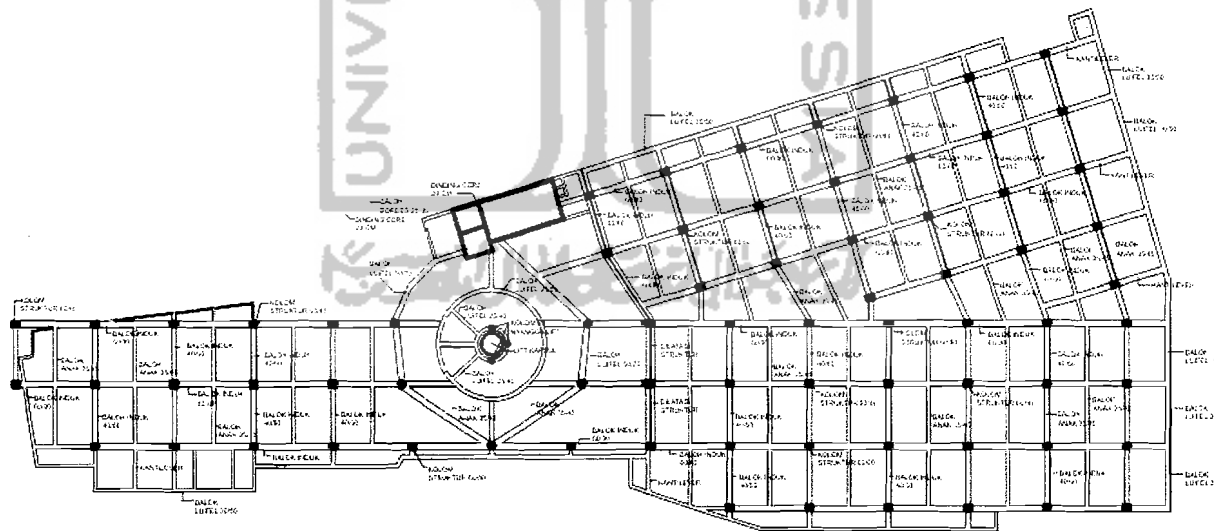


NO	GBR	NAMA	KETERANGAN
1			Saluran utama dari Sumber Air Bersih
PR			Saluran air bersih
PR			Saluran air kotor
PR			Saluran kotoran padat
PR		PR	Bak peresapan
PR		ST	Septic tank
PR		PAKS	Penampungan air kotor sementara
PR		PKPS	Penampungan kotoran padat sementara
PR		P	Pompa
PR		SEP	Soage Ejector Pomp
PR		BAB	Bak Air Bawah
PR		BAA	Bak Air Atas
PR		U	Urinoir
PR		W	Wastafel
PR		KD	Kloset duduk
PR		K	Keran Air
PR		PAM	Perusahaan Air Minum
PR		SG	Sumur galian

TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK KOTA YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN



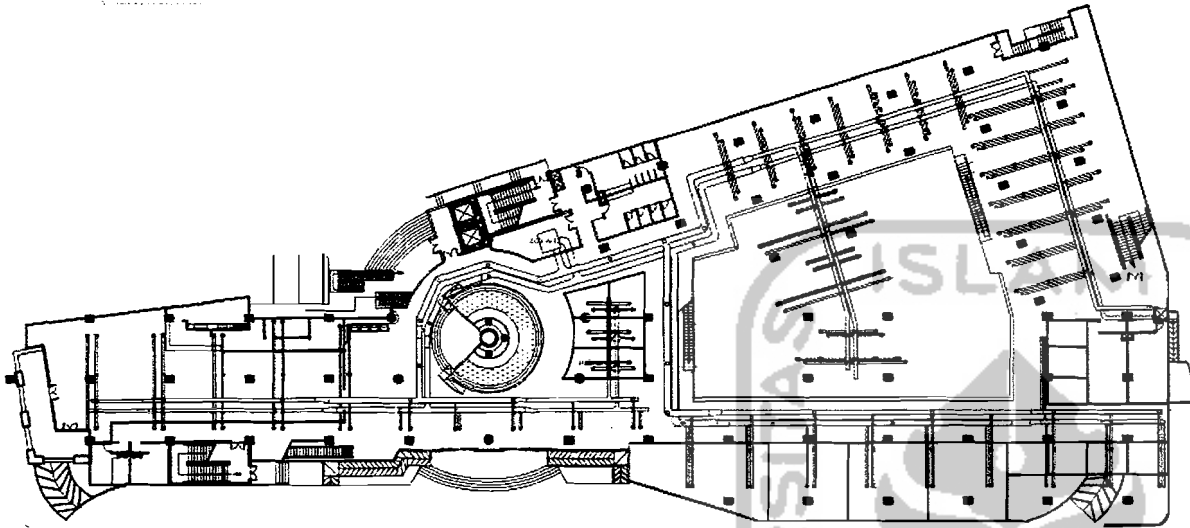
RENCANA SPRINKLER
GROUND FLOOR



RENCANA BALOK
GROUND FLOOR

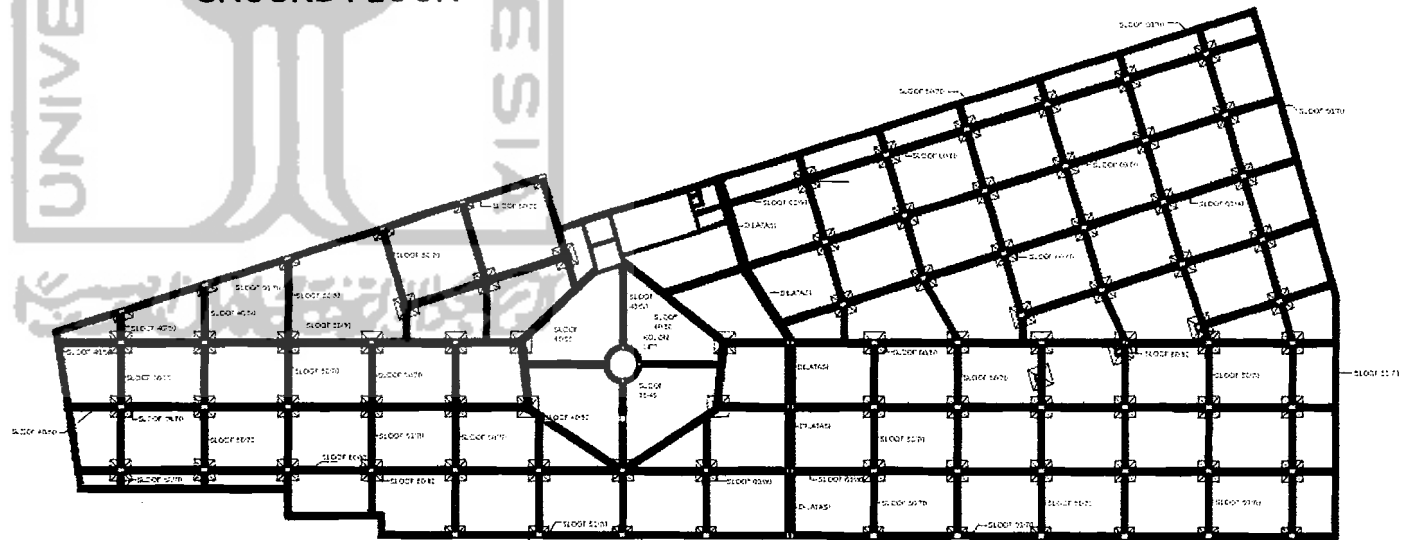
YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

**TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK RUMAH
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN**



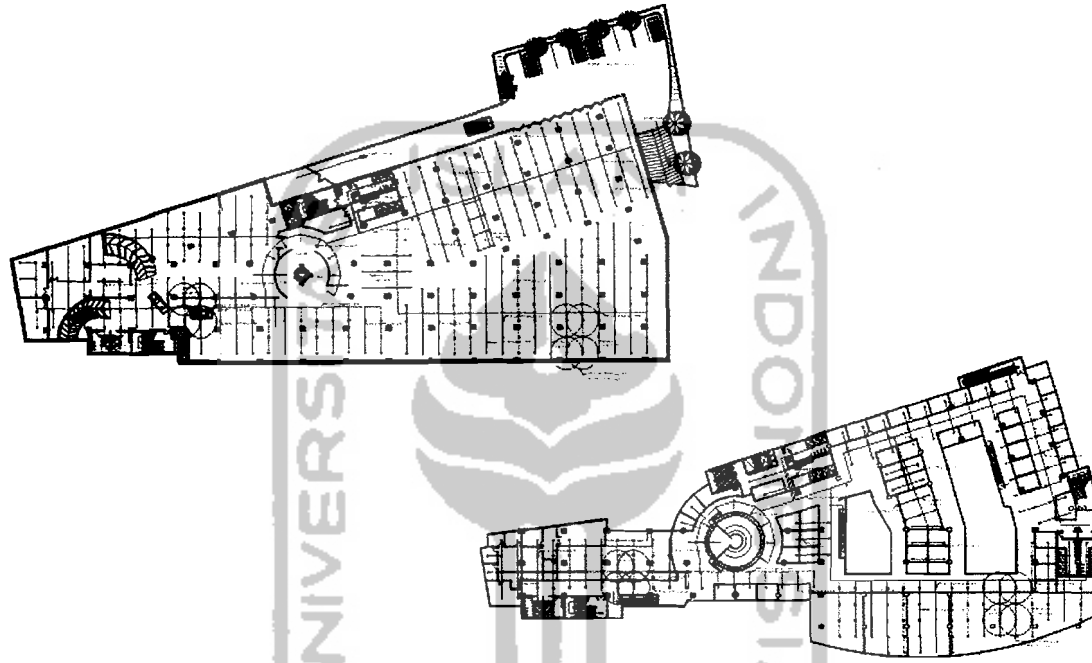
**RENCANA ACE
GROUND FLOOR**

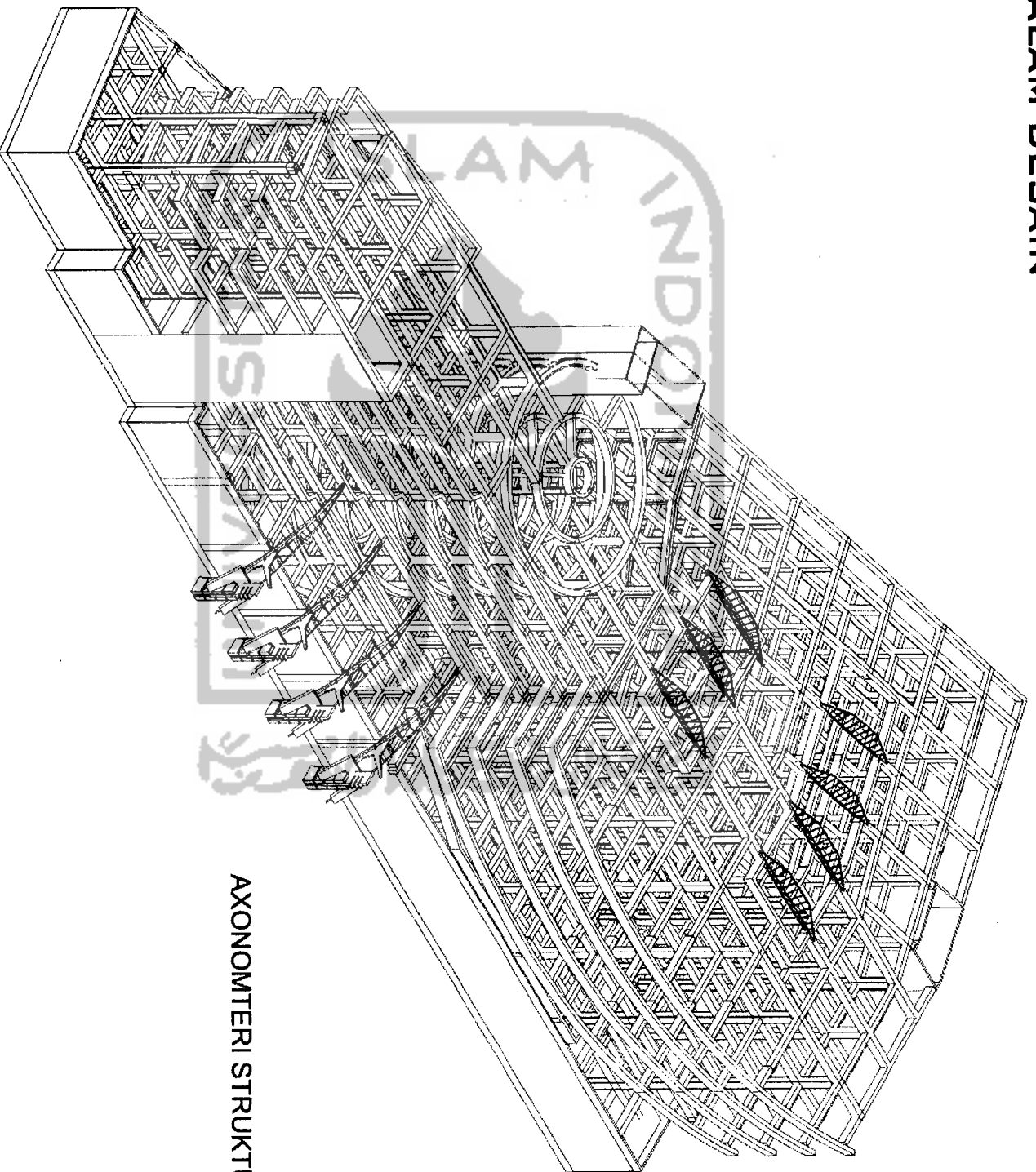
NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		OUT LET
2		IN LET
3		SAMBUNGAN DUCTING
4		MESIN AHL (tiap lantai)



RENCANA PONDASI

**TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FIBER OPTIK
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN**

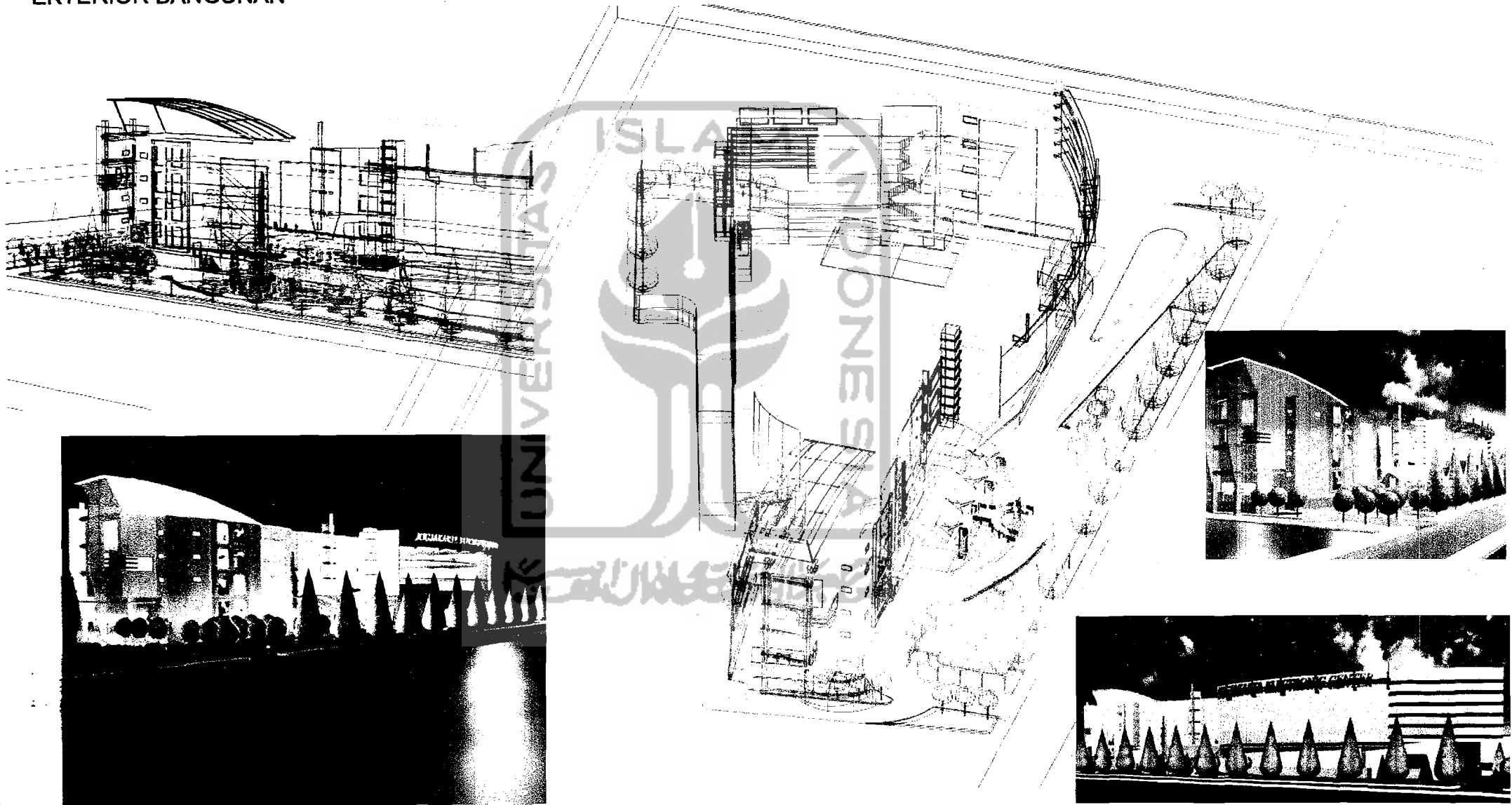




AXONOMETRI STRUKTUR

**TRANSFORMASI KARAKTERISTIK FISIK KOTA
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN**

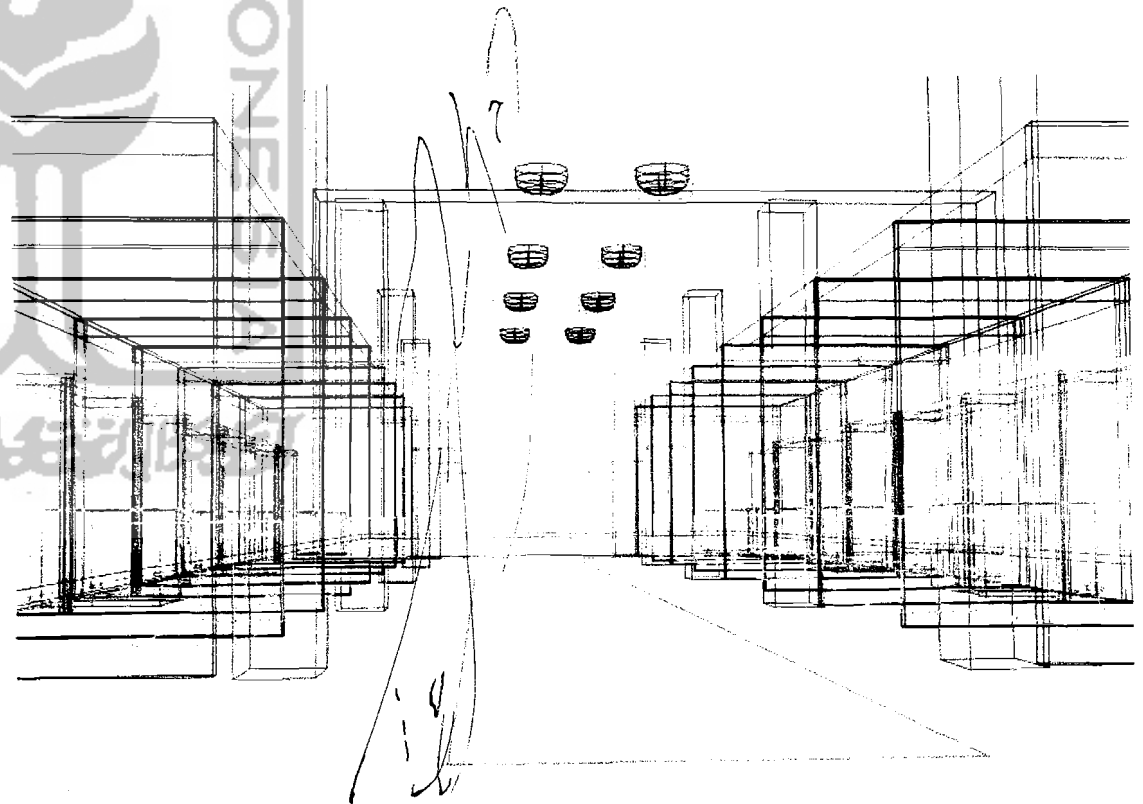
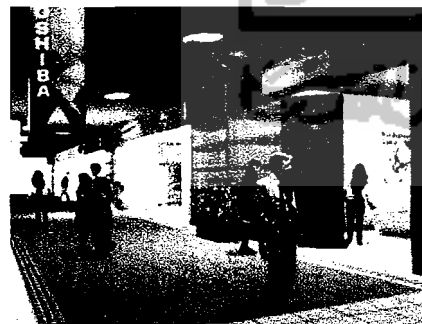
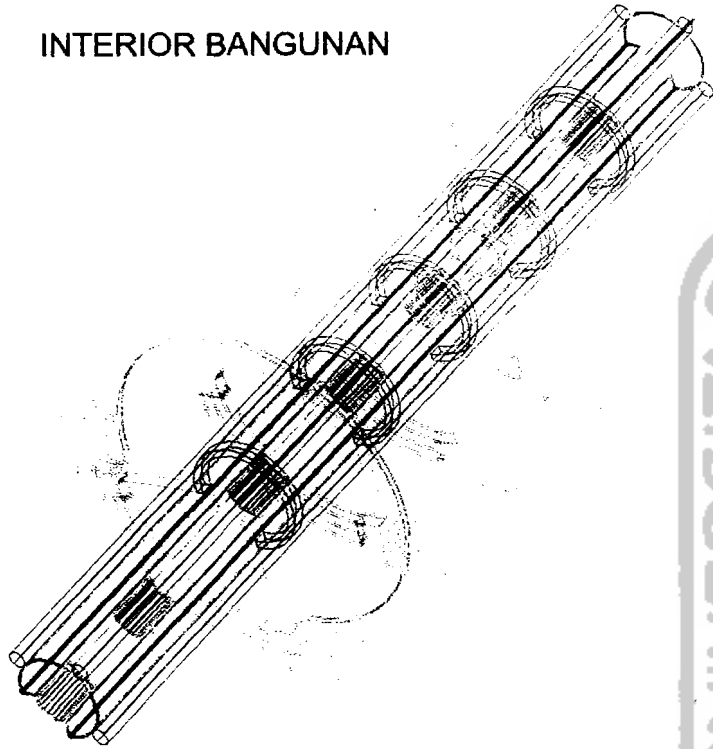
EKTERIOR BANGUNAN



YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE

TRANSFORMASI KARAKTERISTIK TEKNOLOGI
YOGYAKARTA KE DALAM DESAIN

INTERIOR BANGUNAN



YOGYAKARTA ELECTRONIC CENTRE