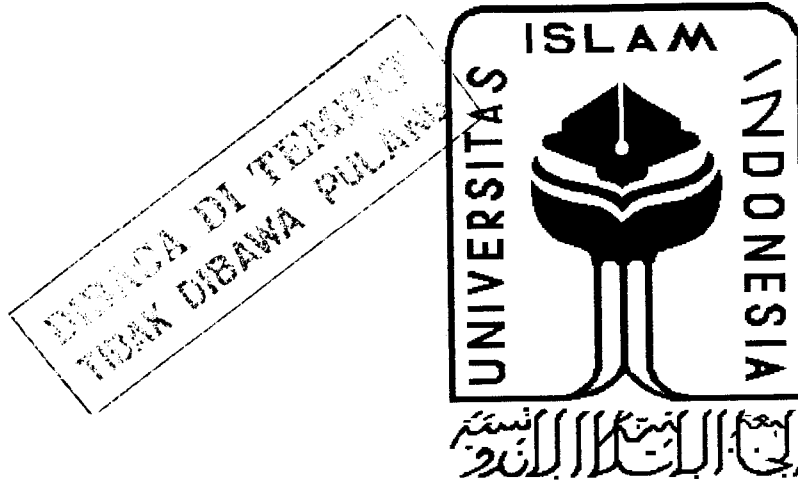


PERPUSTAKAAN	UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
HARIAN	14 Maret 2006
TGL. TERIMA :	001797
NO. JUDUL :	5120001797001
NO. INV. :	
NO. INDUK :	

LAPORAN TUGAS AKHIR

STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

Menciptakan Tata ruang dan Fasade Bangunan Stop Fun Center yang memberi kesan Rekreatif dengan Tampilan Bangunan Eksplorasi Bentuk Transformasi Jembatan " AMPERA "



Disusun oleh

DESIANI IKA SULISTIOWATI

00512055

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2005

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR
BIDANG PERANCANGAN**

Telah Diperiksa dan Disetujui Laporan Tugas Akhir dengan Judul

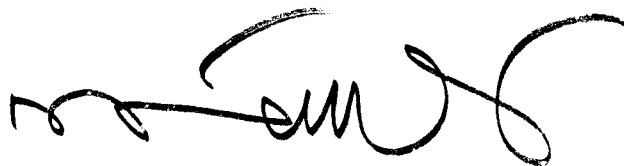
STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

Menciptakan Tata Ruang dan Fasade Bangunan Stop Fun Center yang Memberi Kesan rekreatif dengan Tampilan Bangunan Eksplorasi Bentuk Transformasi Jembatan " AMPERA "

Disusun Oleh :
Desiani Ika Sulistiowati
00 512 055


JOGJAKARTA, MARET 2005

MENYETUJUI
Dosen Pembimbing



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

MENGETAHUI
Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. H. Revianto Budi Santoso, M. Arch

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Puji dan syukur kita panjatkan Kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-nya serta shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW.

Berkat rahmat Allah pula sehingga pada saat ini penyusun dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul “ Stop Fun Center In Palembang “.

Tugas Akhir ini merupakan prasyarat untuk memperoleh predikat kesarjanaan Strata 1 dari Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta. Harapan penulis, laporan ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan pengetahuan tentang ilmu arsitektur, khususnya yang berkaitan dengan bangunan pusat rekreasional yang bersifat komersil.

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

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

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih kurang dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran sangat penyusun harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna serta bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jogjakarta, MARET 2005

Ika ingin berterima kasih buat,.....

Allah SWT, atas rahmat serta hidayahNya yang telah hamba dapat sehingga Tgas Akhir ini selesai dengan baik. Syukur alhamdulillah....

Ibu, Bapak, Adek yang selalu memberikan doanya serta support demi kesuksesan ika, terima kasih banyak..... (keluarga yang selalu penuh canda)

Revaaaa, huniiiee...nya ika. Duuuuh, makasih banget dah dukung ika slalu dlm suka n' duka. Chayo yaa, semoga TA-nya juga sukses. Ika slalu support loh

Metty, Rio, Ayoe, Fitt, n' Rendang temen2 ika senasib seperjuangan d'arch00 yang slalu bareng suatu saat kita harus kumpul2 lagi ya

Anak2 kost'kuu,,,, semuanya yang dah kasih doa (mayaa yang bantu n'lem maket, bimo, adhi, miko juga makasih. Team'ku niekme. M' Afie, juud, kita b'hasil)

M' Sarjiman n M' Tutut. Makasih juga studionya n menemani slama 2bln bersama p' agus juga yang buat ika gak klaperan.

Dan buat semuanya, sapa aja.....makasihh....

STOP FUN CENTER

IN PALEMBANG

Menciptakan Tata ruang dan Fasade Bangunan yang Memberi Kesan Rekreatif, Dengan Tampilan Bangunan Eksplorasi Bentuk Transformasi dari Jembatan ' AMPERA '

DESANI RA. SULISTOWATI

00 512 055

Desain dan Konstruksi Gedung, March



STOP FUN CENTER

IN PALEMBANG

DESIANI IKA S.
00 512 055

PEMBIMBING
IR. MUNICHY B. E., M ARCH

Laporan Tugas Akhir
Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Jogjakarta
2004/2005

STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

Oleh :

Desiani Ika Sulistiowati

00512055

ABSTRAK

Dalam proses pertumbuhan wilayah kota Palembang kini kian berkembang, diiringi pula pola kegiatan masyarakat yang juga semakin sibuk. Dengan melihat potensi daerah seperti perekonomian yang meningkat sehingga tidak salah bila kebutuhan individu masyarakatnya juga semakin tinggi. Namun dikarenakan kegiatan masyarakat yang majemuk khususnya bagi mereka yang sibuk bekerja dan menuntut ilmu, sehingga waktu sengang mereka untuk relaxing sejenak ketempat – tempat umum atau sarana olahraga hampir tidak ada. Selain itu, ketika mereka ingin mendapat semua fasilitas, seperti sarana olahraga, shopping center, books store dan lain – lain, mereka mengalami kendala bahwa tempat – tempat tersebut biasanya tidak dalam satu kompleks bangunan sehingga mereka menjadi malas dengan asumsi waktu sengang mereka tidak banyak dan tidak praktis.

Pada permasalahan seperti inilah dimana dibutuhkan suatu wadah baru yang bisa menampung berbagai kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat kota Palembang. Fenomena yang bisa dirasakan, ketika mereka pulang dari beraktifitas rutin dan ingin relaxing sebentar namun tidak ada tempat yang menampung berbagai jenis aktifitas hiburan dalam satu tempat. Dengan kata lain perlu dibangun sebuah wadah yang bisa memenuhi kebutuhan sekunder masyarakat akan hidup senang, sehat dan santai setelah mengalami hari – hari dengan bekerja dan menuntut ilmu.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan baik ke lokasi site proyek pilihan di kota Palembang, ke beberapa pusat perbelanjaan, arena olahraga outdoor maupun indoor. Studi literature juga dipakai selain wawancara dengan pihak – pihak terkait guna mendapatkan data – data sekunder untuk mengetahui penyelesaian terhadap permasalahan yang dikemukakan, yaitu kebutuhan ruang yang mencakup berbagai jenis aktifitas yang fun (menyenangkan) yang sesuai dengan keinginan masyarakat dan fungsional

Melalui beberapa tahapan dalam penulisan, maka dapat dilihat bahwa perancangan dari bangunan Stop Fun Centre di Palembang sangat bermanfaat sekali, mengingat faktor kebutuhan masyarakat ingin mendapat banyak tujuan dalam satu waktu dan tempat, sehingga mereka diberi kemudahan dalam mengaksesnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
DAFTAR PUSTAKA	
PENDAHULUAN	
1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR	1
2. LATAR BELAKANG PROYEK	1
2.1. Pengertian Judul	1
2.2. Latar Belakang Permasalahan	1
3. PERUMUSAN MASALAH.....	2
4. SPESIFIKASI UMUM PROYEK	2
4.1. Lokasi	2
4.2. Luas Site	4
4.3. Luas Bangunan	4
4.4. Potensi Site	4
4.5. Kendala	4
4.6. Pengguna	4
POLA PIKIR	10
STRUKTUR ORGANISASI	11
5. LAMPIRAN	12
SKEMATIK	
LAPORAN PERANCANGAN	

1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR

STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

Menciptakan Tata Ruang dan Fasade Bangunan yang Memberi Kesan Rekreatif, Dengan Tampilan Bangunan Eksplorasi Bentuk Transformasi dari Jembatan ' AMPERA '

2. LATAR BELAKANG

2.1 Pengertian Judul

STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

Suatu wadah yang mewadahi kegiatan relaxing atau santai dan menyenangkan baik outdoor maupun indoor (bermain, belanja, olahraga, dll) bersifat hiburan di waktu sengang bagi masyarakat kota Palembang.

2.2 Latar Belakang Permasalahan

Kota Palembang yang semakin maju berdampak baik pula pada perekonomian daerah, sehingga untuk sebagian besar masyarakat kota yang berkerja atau sekolah juga meningkat sehingga menjadi rutinitas yang menjemukan. Hal ini tentu saja membuat salah satu kebutuhan mereka akan hiburan atau relaxing semakin berkurang karena waktu sengang yang sedikit, selain itu tempat – tempat yang ingin mereka kunjungi sesaat pun tidak memiliki sarana yang lengkap untuk menunjang aktifitas mereka yang berbeda. Mengingat jenis tempat hiburan tersebut terkadang tidak dalam satu lokasi pemberhentian bagi mereka.

Fisik kota yang kian padat pun mempengaruhi jalan pikiran masyarakat sibuk, sehingga mereka mejadi stress dan menjadi malas untuk mendatagi pusat – pusat hiburan di tengah kota. Pentingnya suatu wadah baru yang masih memberi suasana hijau dan asri namun strategis akan cukup membantu mereka.

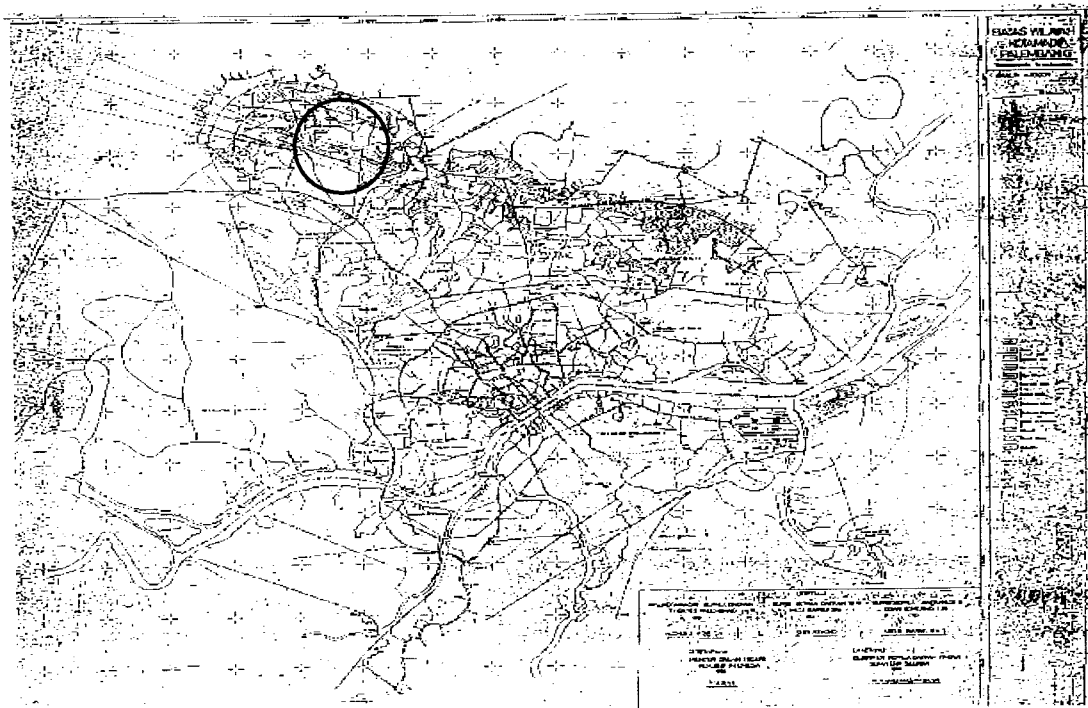
Oleh sebab itu, masyarakat membutuhkan suatu wadah baru yang unik, modern, strategis aksesibel, serta masih menampilkan suasana hijau dan asri. Agar masyarakat merasa nyaman dan senang dalam mempergunakan waktu senggang dan liburan mereka.

3. Perumusan masalah

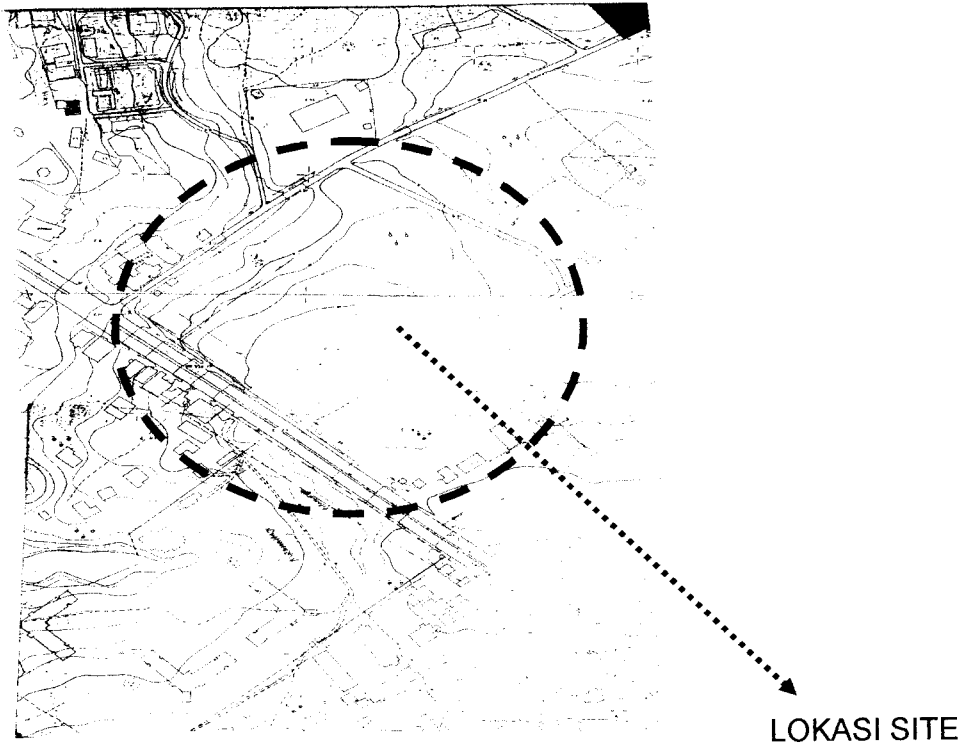
Bagaimana menciptakan tata ruang dan fasade bangunan yang memberi kesan rekreatif, dengan tampilan bangunan eksplorasi bentuk transformasi dari jembatan " AMPERA "

4. Spesifikasi Umum Proyek

4.1 Lokasi



PETA WILAYAH KOTAMADYA DATI II PALEMBANG, SUMATERA SELATAN



Lokasi proyek berada di kotamadya dati II Palembang jln. Kol H. Burlian km 11, Palembang, Sumatera Selatan

- Sebelah Utara : Kompleks asrama haji Palembang
- Sebelah Selatan : Perumahan rakyat
- Sebelah Timur : Lahan pengembangan area publik
- Sebelah Barat : Jalan Talang Betutu



4.2 Luas Site

Luas site yang telah ditentukan adalah $\pm 18.000 \text{ m}^2$

4.3 Luas Bangunan

Luas bangunan sesuai yang telah ditetapkan adalah $\pm 7.000 \text{ m}^2$

4.4 Potensi site

- Site terletak di dalam pusat kota Palembang
- Lingkungan fisik sekitar kawasan site masih asri dan hijau
- Lokasi strategis, karena terdapat banyak aktifitas serta bangunan publik, seperti perkantoran, sarana pendidikan, perumahan penduduk dan lain – lain.
- Terletak di salah satu jalan utama kota namun tidak padat dan macet

4.5 Kendala

Memberikan bentuk sarana dan prasarana kegiatan yang bersifat hiburan agar dapat memberikan kenyamanan serta kesenangan bagi para pengunjung untuk melepas rasa jenuh dan lelah mereka.

4.6 Pengguna

- Tamu / Pengunjung
Adalah orang utama yang menggunakan sarana dan prasarana bangunan publik ini. Dengan tujuan agar mereka mendapatkan kenyamanan serta kesenangan untuk melepas rasa jenuh setelah jalani rutinitas keseharian mereka, atau bagi mereka yang ingin mengisi waktu sengang dan liburan mereka di dalam kota.
- Pengelola dan karyawan sarana bangunan
Dibagi menjadi per zona kegiatan sarana :
 1. Zona foods court n drugs store
 2. Zona sport (bowling, squash, basket ball)

3. Zona shopp's center / retails / counters (clothes, books store, game zone)

Bertugas dalam mengawasi, mengelola stand masing - masing serta (pengelola) serta melayani pengunjung (karyawan)

- Bagian operasional

1. Administrasi

Mengelola bagian administrasi sarana yang ada pada bangunan secara keseluruhan, namun dibantu oleh bagian administrasi per zone kegiatan

2. House keeping service

Bertugas menjaga serta membersihkan ruang beserta perlengkapannya. Biasanya dalam bentuk team.

3. Mechanical and electrical

Bekerja dalam merawat dan mengawasi elemen – elemen infrastruktur bangunan, seperti kelistrikan dan utilitas jaringan dalam bangunan.

4. Security and safety

Bertugas menjaga keamanan dan keselamatan bangunan dan pengguna baik indoor maupun outdoor.

No.	Pelaku Kegiatan	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Pengunjung • Dewasa	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat – lihat - Belanja beli barang - Makan, minum - Membaca buku, beli buku - Olahraga - Ibadah - Hiburan maya - Bermain - Melihat pagelaran (<ul style="list-style-type: none"> - Hall n' shopp's counters - Shopp's counters - Restaurants (indoor n' outdoor) - Book's store - Bowling's area - Squash's area - Basketball (outdoor) - Mushola - Internet cafe - Game zone

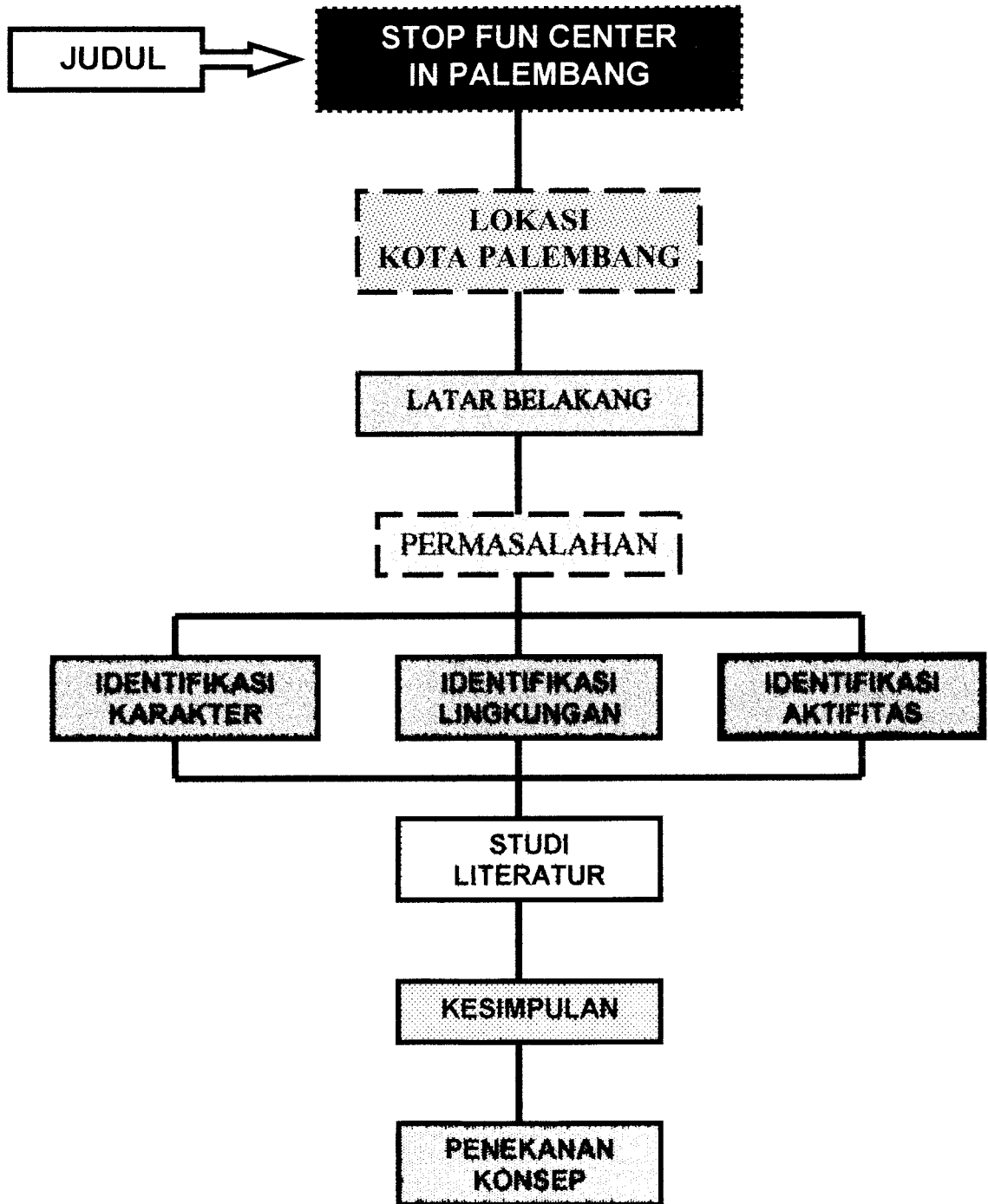
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Remaja 	<ul style="list-style-type: none"> musik, kesenian, dll) - Duduk – duduk - Santai, duduk-duduk mengobrol - BAK / BAB - Melihat – lihat - Belanja beli barang - Makan, minum - Membaca buku, beli buku - Olahraga - Melihat pagelaran musik, kesenian, dll) - Ibadah - Bermain - Hiburan maya - Duduk – duduk - BAK / BAB 	<ul style="list-style-type: none"> - Open stage - Lobby - Lounge's zone - Toilet - Hall n' shopp's counters - Shopp's counters - Restaurants (indoor n' outdoor) - Book's store - Bowling's area - Squash's area - Basketball (outdoor) - Open stage - Mushola - Game zone - Internet cafe - Lobby - Toilet
	<ul style="list-style-type: none"> • Anak – anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat – lihat - Belanja beli barang - Makan, minum - Membaca buku, beli buku - Bermain - Ibadah - Duduk – duduk - BAK / BAB 	<ul style="list-style-type: none"> - Hall n' shopp's counters - Shopp's counters - Restaurants (indoor n' outdoor) - Book's store - Arena bermain (indoor n' outdoor) - Mushola - Lobby - Toilet
	<ul style="list-style-type: none"> • Keluarga kerabat, rekan-rekan / 	<ul style="list-style-type: none"> - Makan, minum - Santai, duduk-duduk mengobrol - Melihat-lihat 	<ul style="list-style-type: none"> - Mushola - Lobby - Toilet
	<ul style="list-style-type: none"> • General manager 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelola, mengecek pembukuan - Duduk – duduk, istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> - Family and friends Zone (indoor)

		<ul style="list-style-type: none"> - Rapat - BAK / BAB - Ibadah - Makan, minum - Olahraga - Mengontrol, mengawasi pemasaran barang – barang dan keluar masuk barang - Duduk – duduk, istirahat - Rapat - BAK / BAB - Ibadah - Makan, minum - Olahraga 	<ul style="list-style-type: none"> - Kantor - Kantor - Meeting room - Toilet - Mushola - Kantin pengelola atau food courts - Bowling's area - Squash's area - Gudang barang, dan kantor - Kantor - Meeting room - Toilet - Mushola - Kantin pengelola atau restaurant - Bowling's area - Squash's area
	<ul style="list-style-type: none"> • Manager pemasaran • Manager keuangan dan administrasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengontrol dan mengelola pemasukan dan pengeluaran uang kas (keuangan) - Mengurus bagian administrasi dan SDM karyawan (personalia) - Duduk – duduk, istirahat - Rapat - BAK / BAB - Ibadah - Makan, minum - Olahraga 	<ul style="list-style-type: none"> - Kantor - Kantor - Kantor - Meeting room - Toilet - Mushola - Kantin pengelola atau restaurant - Bowling's area - Squash's area
	<ul style="list-style-type: none"> • Bendahara sekretaris dan 	<ul style="list-style-type: none"> - Olahraga - Mengontrol dan mengelola pemasukan dan pengeluaran, serta pembukuan uang kas (bendahara) - Mengurus pembukuan kegiatan pengelola dan karyawan serta jadwal kegiatan (sekretaris) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kantor - Kantor - Meeting room - Toilet - Mushola - Kantin pengelola atau restaurant - Bowling's area - Squash's area - Kantor - Kantor

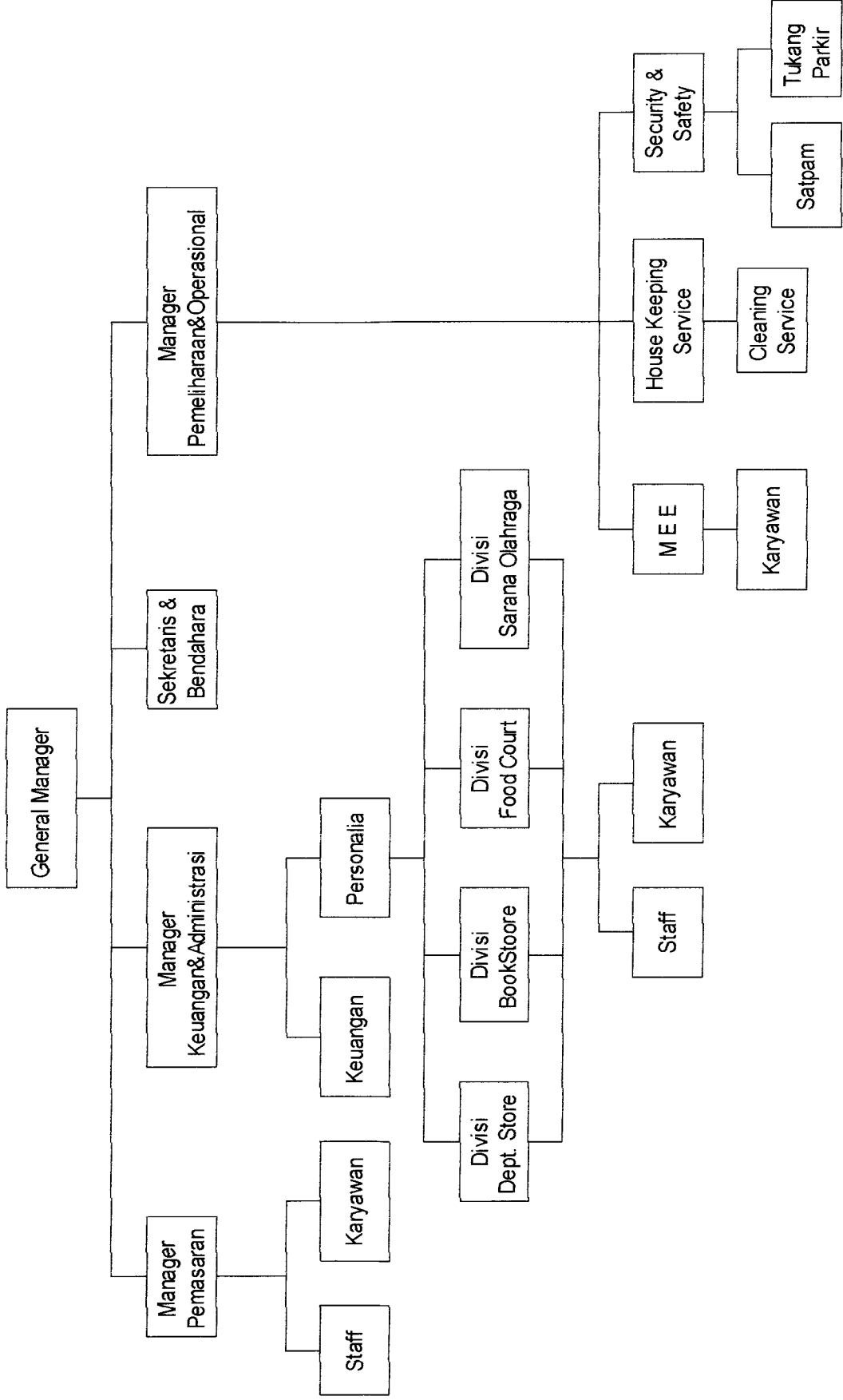
<p>3.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manager pemeliharaan dan operasional <p>Operasional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divisi 'food courts' (karyawan) • Divisi 'book's store (karyawan) • Divisi 'shopp's counters' (karyawan) • Divisi sarana olahraga <ul style="list-style-type: none"> • Cleaning service • Karyawan MEE • Satpam 	<ul style="list-style-type: none"> - Duduk – duduk, istirahat - Rapat - BAK / BAB - Ibadah - Makan, minum <ul style="list-style-type: none"> - Olahraga <ul style="list-style-type: none"> - Mengontrol dan mengawasi bagian operasional dan pemeliharaan gedung - Duduk – duduk, istirahat - Rapat - BAK / BAB - Ibadah - Makan, minum <ul style="list-style-type: none"> - Olahraga <ul style="list-style-type: none"> - Melayani pengunjung, mengelola, menjaga dan merawat stan counters masing – masing - Istirahat - Rapat - BAK / BAB - Ibadah - Makan, minum <ul style="list-style-type: none"> - Merawat, menjaga dan membersihkan ruang dan perlengkapan gedung - Mengontrol, memperbaiki serta menjaga instalasi MEE dan utilitas - Menjaga keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kantor - Meeting room - Toilet - Mushola - Kantin pengelola atau food courts - Bowling's area - Squash's area <ul style="list-style-type: none"> - Bagian MEE dan area gedung - Kantor - Meeting room - Toilet - Mushola - Kantin pengelola atau food courts - Bowling's area - Squash's area <ul style="list-style-type: none"> - Counters - Ruang karyawan - Meeting room - Toilet - Mushola - Kantin karyawan atau food courts <ul style="list-style-type: none"> - Gudang, dan seluruh area gedung - Ruang MEE dan bagian utilitas
-----------	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Tukang parkir 	<p>gedung dan sekitarnya serta kenyamanan pengguna gedung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengatur sirkulasi kendaraan serta menjaga keamanannya - Istirahat - BAK / BAB - Ibadah - Makan, minum 	<p>gedung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pos satpam dan area gedung - Pos parkir dan area parkir kendaraan - Ruang karyawan - Toilet - Mushola - Kantin karyawan
--	---	--	--

POLA PIKIR



- Struktur Organisasi “Stop Fun Center”



5. LAMPIRAN

KARAKTERISTIK STOP FUN CENTER

Dalam pengertian umum “ Stop Center “ di adaptasi dari gabungan department stores, outlets center yang berfungsi sebagai tempat belanja, jalan – jalan, makan bahkan yang hanya sekedar relaksasi diri saja. Selain itu juga berfungsi sebagai tempat melepas dan mengusir rasa jenuh dan stress setelah melakukan kegiatan rutin sebelumnya. Sehingga bila rasa jenuh itu hilang, maka hasil yang didapat adalah perasaan yang tenang dan santai untuk siap kembali beraktifitas.

“ Stop Center “ dalam perkembangannya kian menyesuaikan kebutuhan majemuk tiap individu atau kelompok masyarakat penggunanya, maka perlu diciptakan tata ruang atau wadah baru yang fungsional dengan karakteristik tertentu. Fasilitas olahraga yang memiliki nilai jual dan memadai menjadi pilihan tambahan dalam desain bangunan “ Stop Fun Center “ ini.

Sesuai dengan kata “ **stop center** “, berarti suatu tempat perhentian sementara di tengah kota dalam skala bangunan standar tidak terlalu besar (Koran Sumatera Ekspres,2003). Namun seiring perkembangan zaman, fungsi “ Stop Center “ banyak disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat itu sendiri. Sebagai contoh, ada “ stop center service “ yang berfungsi menampung tempat pencucian mobil, bengkel dan butik. Sehingga keberadaan “ stop center “ saat ini cukup diminati karena memiliki fungsi khusus masing – masing.

POL PIKIR

JUDUL

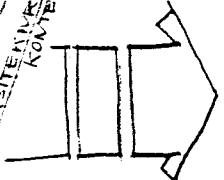
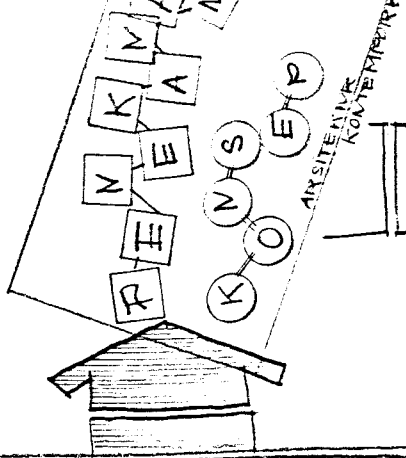
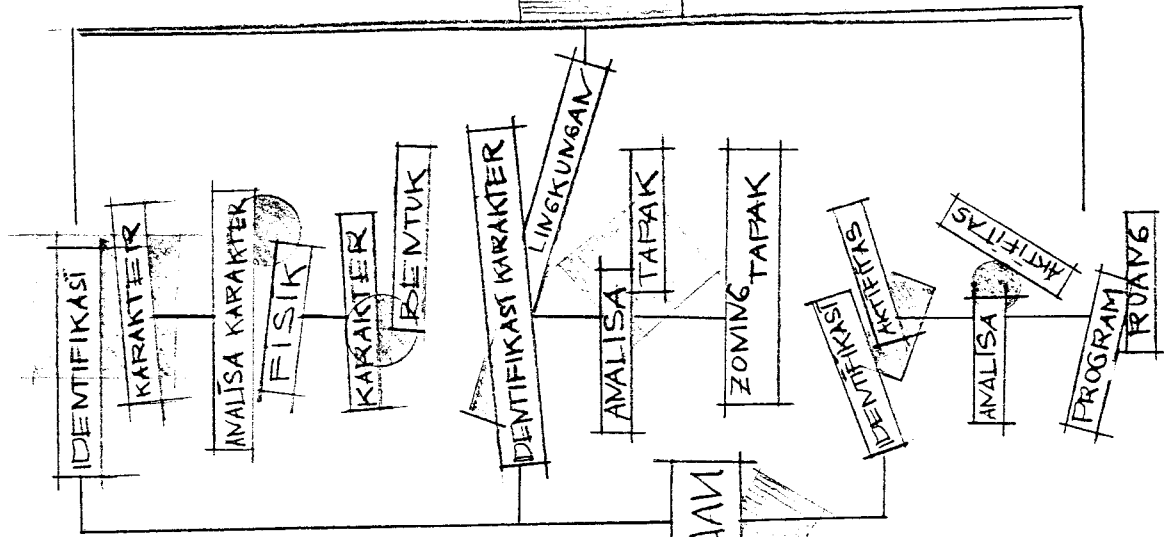
STOP FUN CENTER

LATAR BELAKANG

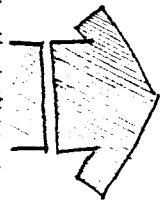
LOKASI
DL. H. KOL BURLAH
PALEMBANG

STUDI
LITERATUR

PERMASALAHAN



DESAIN SKEMATIK



DESAIN

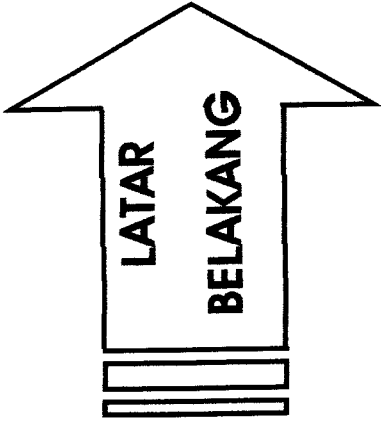
PENGERTIAN JUDUL

“ STOP FUN-CENTER ” IN PALEMBANG

- **STOP** : “ BERHENTI SESAAT ” ~ SIMBOLIS
Harus tegas
- **FUN** : * Kegiatan santai, melepas lelah
* Senang – senang, enjoy
* Menyenangkan, usir rasa jenuh
* Bebas “ berekspresi ”
- **CENTER** : Pusat kegiatan ~~~~ ‘INTI’
Pokok pangkal atau tempat yang menjadi pempunan
berbagai urusan kegiatan, hal, dan lain: - lain

Suatu wadah yang mewadahi kegiatan rekreasi outdoor maupun indoor di waktu sengang bagi masyarakat kota Palembang.

baik



KEJENUHAN RUTINITAS
KEGIATAN KESEHARIAN.

KESIBUKAN
BEKERJA, BELAJAR, DLL

- CAPAI, LELAH
- MALAS
- TIDAK SEMPAT OLAHRAGA
- WAKTU SENGANG SEDIKIT
- KURANG HIBURAN

KEINGINAN :

- KUMPUL BARENG KERABAT, TEMAN
- OLAHRAGA
- BELANJA, CUCI MATA
- SANTAI, ENJOY
- JALAN - JALAN

BAGAIMANA MENCIPTAKAN TATA RUANG DAN FASADE BANGUNAN
YANG MEMBERI KESAN REKREATIF DENGAN TAMPILAN BANGUNAN
EKSPLOKASI BENTUK TRANSFORMASI DARI JEMBATAN ' AMPERA '

PELAKU KEGIATAN

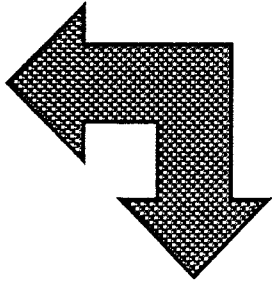
PELAKU UTAMA

PELAKU PENUNJANG

PENGUNJUNG :

- SEGALA UMUR
- PRIA, WANITA
- PELAJAR
- IBU RUMAH TANGGA
- PEKERJA
- KELAS MENENGAH

KHUSUS



PENGELOLA :

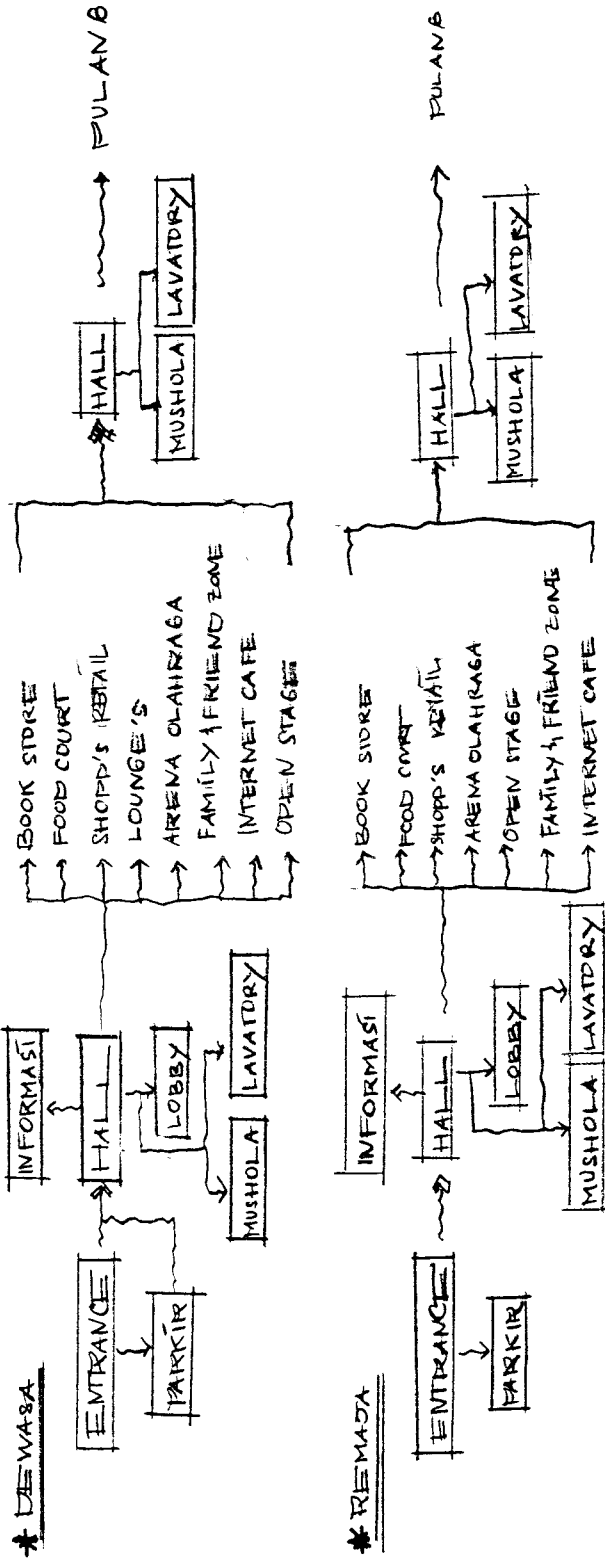
- * MANAGER
 - * BENDAHARA, SEKRETARIS
- OPERASIONAL :
- * KARYAWAN DIVISI FOOD COURTS
 - * KARYAWAN DIVISI BOOK'S STORE
 - * KARYAWAN DIVISI SHOOP'S COUNTER
 - * KARYAWAN DIVISI SARANA OLAHRAGA
 - * CLEANING SERVICE
 - * KARYAWAN ME
 - * SATPAM DAN TUKANG PARKIR

ORGANISASI RUANG

STOPFUNCTIONCENTER

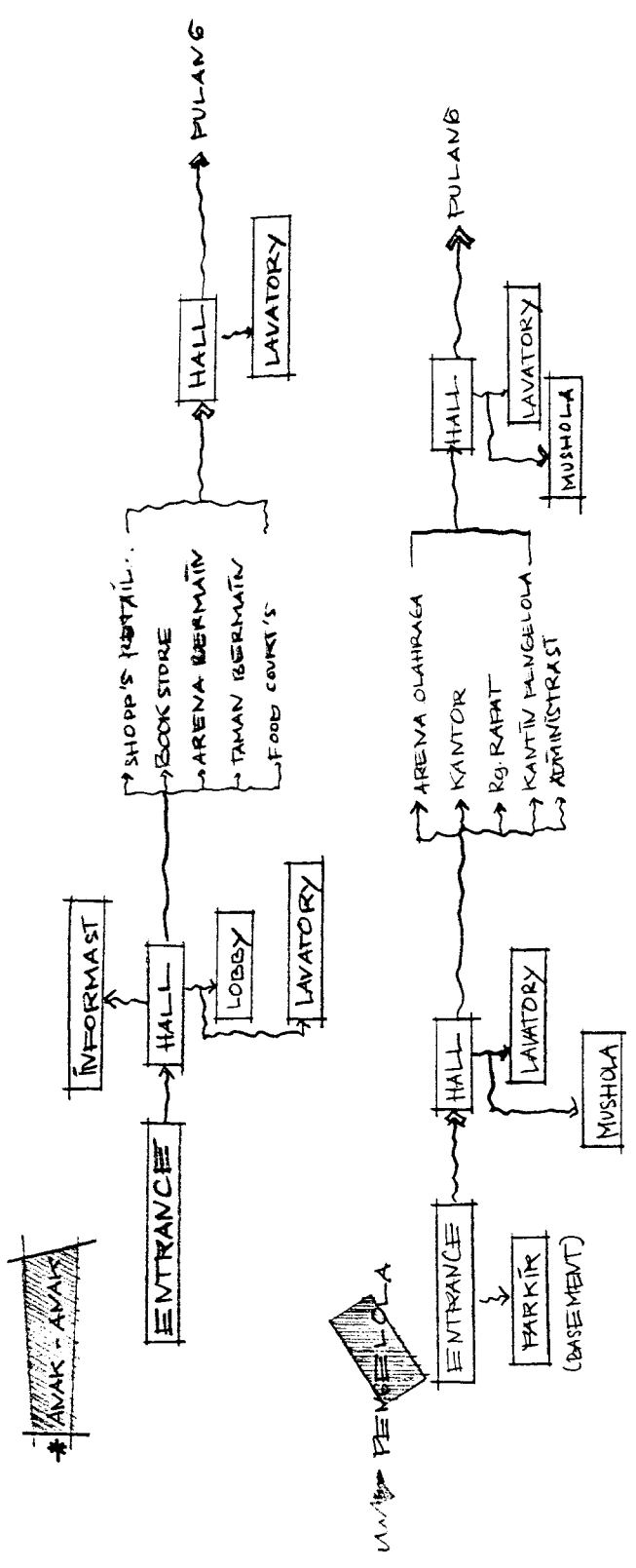
MGE '09

W▶ PENYUNJUNG



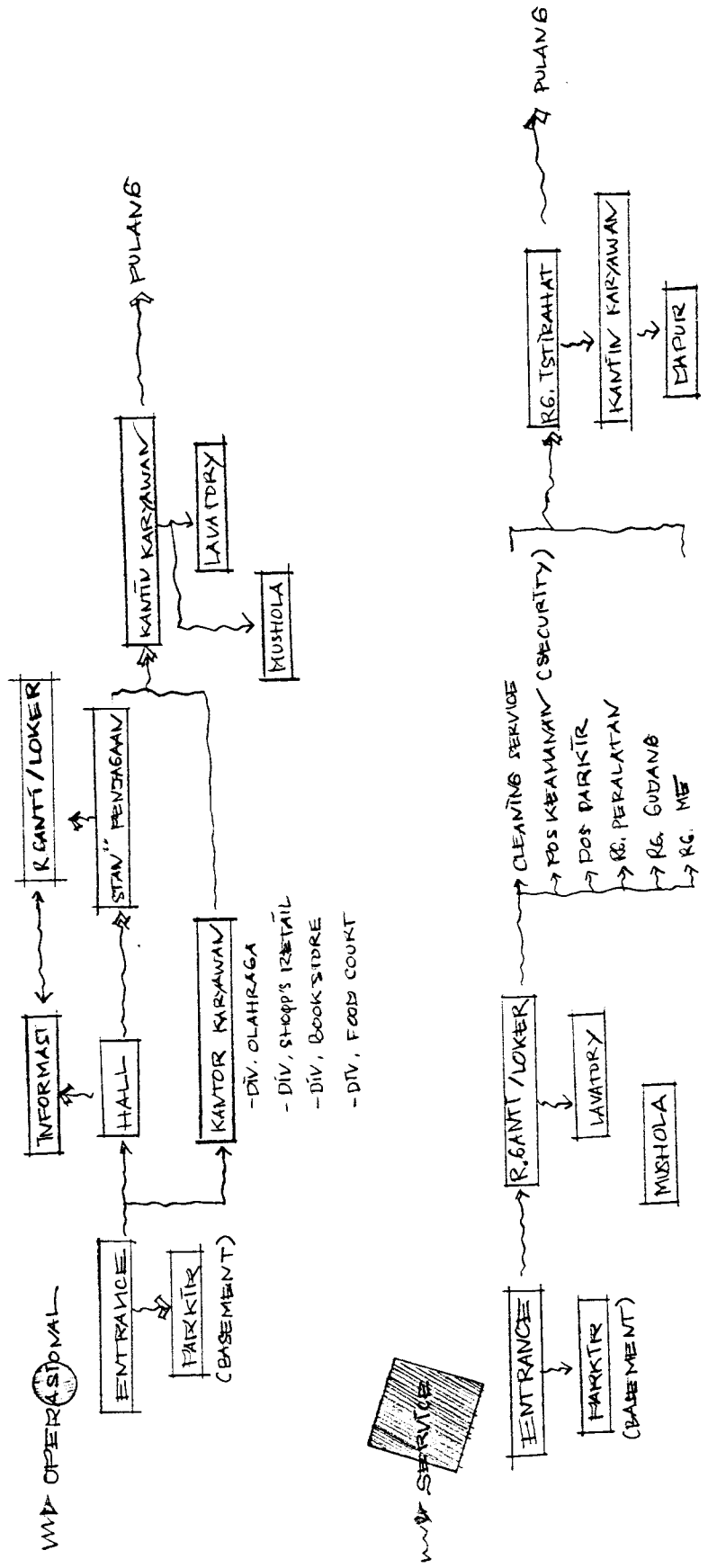
ORGANISASI

RUANG



ORGANISASI PERUMAH

PAGE THREE



BESARAN RUANG

PAGE "ONE"

KELOMPOK PENGELOLA

ELEMENT RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
* Rg GENERAL MANAGER	PRIVATE	1 ORG	1	25 M ² /ORG	25 M ²
* Rg. MANAGER PEMASARAN	PRIVATE	1 ORG	1	25 M ² /ORG	25 M ²
* Rg. MANAGER KEU+ ADM	PRIVATE	1 ORG	1	25 M ² /ORG	25 M ²
* Rg BENDAHARA (SEKRETARIS)	PRIVATE	4 ORG	1	5 M ² /ORG	20 M ²
* Rg. MANAGER PEMELIHARAAN	PRIVATE	1 ORG	1	25 M ² /ORG	25 M ²
* Rg RAPAT	PUBLIC	10 ORG	1	0,8 M ² /ORG	10 M ²
* LAVATORY	PRIVATE	25 ORG	1	0,8 M ² /ORG	20 M ²
		2 ORG	2	1,5 M ² /ORG	6 M ²
				JUMLAH	156 M ²

TOTAL LUAS AREA
(+ 30% SIRKULASI)

= 202,8 M²

KELOMPOK OPERASIONAL

ELEMENT RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
* Rg DIVISI FOOD COURT (FARI)	S. PUBLIC	20 ORG	1	1,5 M ² /ORG	30 M ²
* Rg. DIVISI BOOKSTORE (MRA)	S. PUBLIC	20 ORG	1	1,5 M ² /ORG	30 M ²
* Rg. DIVISI SHOPP'S (KARY)	S. PUBLIC	50 ORG	1	1,5 M ² /ORG	75 M ²
* Rg. DIVISI CLAIRAGA	S. PUBLIC	15 ORG	1	1,5 M ² /ORG	22,5 M ²
* LAVATORY	PRIVATE	6 ORG	3	1,5 M ² /ORG	27 M ²
				JUMLAH	130 M ²

TOTAL LUAS AREA
(+ 30% SIRKULASI) = 169 M²

KELOMPOK FASILITAS UTAMA (INDOOR)

ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDAR	TOTAL
* LOBBY	PUBLIC	10 ORG	2	0,8 M ² /ORG	16 M ²
* HALL	PUBLIC	300 ORG	1	0,6 M ² /ORG	180 M ²
* FOOD COURTS (INDOOR)	PUBLIC	100 ORG	2	0,8 M ² /ORG	160 M ²
* LOUNGE'S	S. PRIVATE	50 ORG	1	0,8 M ² /ORG	40 M ²
* FAMILY FRIENDLY ZONE	S. PUBLIC	50 ORG	1	0,8 M ² /ORG	40 M ²
* BOOK STORE	PUBLIC		1	100 M ²	100 M ²
* SHOPP'S RETAIL	PUBLIC		10	20 M ²	200 M ²
* LAVATORY	PRIVATE	6	6	1/5 M ² /ORG	54 M ²
* INTERNET CAFE	S. PUBLIC	20 ORG	1	1 M ² /ORG	20 M ²
* CAFE BAR	PUBLIC		1	5 M ²	5 M ²
* SQUASH ARENA - R6, TUNGGU	PUBLIC	2 ORG	3	100 M ²	300 M ²
* BOWLING ARENA R6 TUNGGU	PUBLIC	10 LINE	1	0,8 M ² /ORG	8 M ²
* ARENA BERMANN	PUBLIC	50 ORG	1	0,8 M ² /ORG	200 M ²
		50 ORG	1	1 M ² /ORG	40 M ²
				TOTAL	1413 M ²

LUAS TOTAL AREA (+20% SIRKULASI) = 1836,9 M²

KELOMPOK FASILITAS UTAMA (OUTDOOR)

ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDAR	TOTAL
* OPEN STAGE	PUBLIC	200 ORG	1	0,8 M ²	160 M ²
* BASKETBALL ARENA	PUBLIC		1	128 M ²	128 M ²
* FOOD COURT	PUBLIC	100 ORG	1	0,8 M ² /ORG	80 M ²
* LAVATORY	PRIVATE	4 ORG	2	1,5 M ² /ORG	12 M ²
* TAMAN BERMANN	PUBLIC	50 ORG	1	1 M ² /ORG	50 M ²
				TOTAL	430 M ²

TOTAL LUAS AREA (+20% SIRKULASI) = 559 M²



MELOMPOK FASILITAS PENDUKUNG (SERVICE)

ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
* GUDANG	S. PRIVATE		1	20 M ²	20 M ²
* R. GEMING SERVICE	S. SERVICE		1	15 M ²	15 M ²
* R. GENSET	S. PUBLIC		1	25 M ²	25 M ²
* R. AHU	S. PUBLIC		1	12 M ²	12 M ²
* R. MECHANICAL	-		1	25 M ²	25 M ²
* R. PANEL KONTROL	-		1	25 M ²	25 M ²
* R. TREATMENT	-		1	25 M ²	25 M ²
* R. PUMPIING WATER	-		1	20 M ²	20 M ²
* K. SAMPAH	SERVICE	4	1	5 M ²	5 M ²
* LAVATORY	PRIVATE	30 ORG	1	15 M ² /ORG	6 M ²
* DAPUR + KANTIN	DAPUR	30 ORG	1	11 M ² /ORG	30 M ²
TOTAL					208 M ²

TOTAL LUAS AREA (+30% SIRKULASI) 270,4 M²

* POS SATPAM	S. PUBLIC	2 ORG	1	1 M ² /ORG	4 M ²
* POS PARKIR	S. PUBLIC	2 ORG	2	0,8 M ² /ORG	3,2 M ²
* PARKIR PENGELOLA					
* KARYAWAN					
* MOBIL	PUBLIC	20	1	15 M ²	300 M ²
* MOTOR	PUBLIC	50	1	0,8 M ²	40 M ²
* P. PENGUNJUNG					
* MOBIL	PUBLIC	50	1	15 M ²	750 M ²
* MOTOR	PUBLIC	80	1	1 M ²	80 M ²

11,2 M² x 30% = 14,56 M²

18,20 M² x 50% = 19,45 M²

LUAS LANTAI SATU

*											
*	LOBBY	PUBLIC	1	10 ORG	130%	2	0,8 M ² /ORG	20,8 M ²			
*	HALL	PUBLIC	1	300 ORG	30%	1	0,6 M ² /ORG	23,4 M ²			
*	FOOD COURTS	PUBLIC	2	100 ORG	30%	2	0,8 M ² /ORG	20,8 M ²			
*	BOOK STORE	PUBLIC	1	6 ORG	30%	1	1,00 M ²	130 M ²			
*	LAVATORY	PRIVATE	3	2 ORG	30%	3	1,5 M ² /ORG	35,1 M ²			
*	SQUASH ARENA	PUBLIC	5	20 ORG	30%	5	1,00 M ²	15,00 M ²			
*	RITING SU	PUBLIC	1	20 ORG	30%	1	3,00 M ²	29,0 M ²			
*	INTERNET CAFE	PUBLIC	1	100 ORG	30%	1	1 M ² /ORG	26 M ²			
*	ARENA BERTAHAN	PUBLIC	1	100 ORG	30%	1	1 M ² /ORG	130 M ²			
*	TAMAN BERTAHAN	PUBLIC	1	100 ORG	30%	1	1 M ² /ORG	130 M ²			
*	BASKET BALL (OPEN STAGE)	PUBLIC	1	100 ORG	30%	1	1,20 M ²	25,53 M ²			
*	FOOD COURT (COMBOOR)	PUBLIC	1	100 ORG	30%	1	0,8 M ² /ORG	104 M ²			
*	PARKIR PENGELOLA	PUBLIC	1	50	50%	1	15 M ²	1125 M ²			
*	* MOBIL	PUBLIC	1	0,5	50%	1	1 M ²	27,5 M ²			
*	* MOTOR	PUBLIC	1	2 ORG	30%	1	1 M ² /ORG	104 M ²			
*	POS PARKIR	PUBLIC	2	2 ORG	30%	2	0,8 M ² /ORG	4,16 M ²			
*	OPEN SPACE (IMP DUKUR 20)	PUBLIC	1	200 ORG	30%	1	0,6 M ² /ORG	156 M ²			

TOTAL 3487,26 M²

PERHITUNGAN RC :

RC = LUAS LANTAI 1 x 100%

LUAS LANTAI = 3487,26 x 100%

= 3487,26

= 23,25%

BESARAN RUANG

KELOMPOK PENGELOLA

	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	R. General Manager	private	1 org	1	25m ² /org	25m ²
2	R. Manager Divisi	private	3 org	1	25m ² /org	25m ²
3	R. Bend& sekretaris	private	4 org	1	5m ² /org	20m ²
4	R. Rapat kecil	public	10 org	1	1,2m ² /org	12m ²
5	R. Rapat besar	Public	30 org	1	1,2m ² /org	36m ²
6	Lavatory	private	1org	3	2,5m ²	7,5m ²
TOTAL						125,5 m ²

TOTAL = 125,5m² + sirkulasi 30%
= 163,15m²

KELOMPOK OPERASIONAL

	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	R. Divisi - Divisi	semi public	10 org	1	30m ²	30m ²
2	R. Lavatory	private	1 org	3	2,5m ²	7,5m ²

TOTAL	37,5m²
--------------	--------------------------

$$\text{TOTAL} = 37,5\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 30\% \\ = 48,5\text{m}^2$$

KELOMPOK FASILITAS UTAMA

	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	Lobby	public	10 org	1	0,8m ² /org	16m ²
2	Hall	public	500 org	1	0,6m ² /org	300m ²
3	Food's court	public	100 org	4	0,8m ² /org	320m ²
4	Retail buku	public	200org	1	150m ²	150m ²
5	Shop's retails	public		10	20m ²	200m ²
6	Lavatory	private	1org	25	2,5,m ²	62,5m ²
7	Lounge's	public	100 org	1	0,8m ² /org	80m ²
8	Bar	public		1	10m ²	10m ²
9	Internet cafe	public	50 org	1	1m ² /org	50m ²
10	Arena bermain anak	public	100 org	1	0,6m ² /org	60m ²
11	Squash arena	public	2 org	5	80m ²	400m ²
12	Market	public		1	200m ²	200m ²
13	R. Tunggu squash arena	public	10 org	1	0,8m ² /org	8m ²

14	Bowling arena	public	10 line	1	200m ² /org	200m ²
15	R. Tunggu bowling arena	public	50 org	1	0,8m ² /org	40m ²
16	R. Transisi	public	200 org	1	0,6m ² /org	120m ²
TOTAL						2336,5m ²

TOTAL = 2336,5m² + sirkulasi 30%
= 3037,75m²

KELOMPOK FASILITAS PENDUKUNG (SERVICE)

	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	Gudang	semi private		1	20m ²	20m ²
2	R. Cleaning service	private		1	15m ²	15m ²
3	R. Genset	private		1	25m ²	25m ²
4	R. AHU	private		1	12m ²	12m ²
5	R. kantin karyawan + dapur	Public	50 org	1	1m ² /org	50m ²
6	R. Treatment	private		1	25m ²	25m ²
7	R. shaft sampah	private		1	4m ²	4m ²
8	R. Plumbing & water	private		1	25m ²	25m ²
9	R. ME & panel kontrol	private		1	25m ²	25m ²

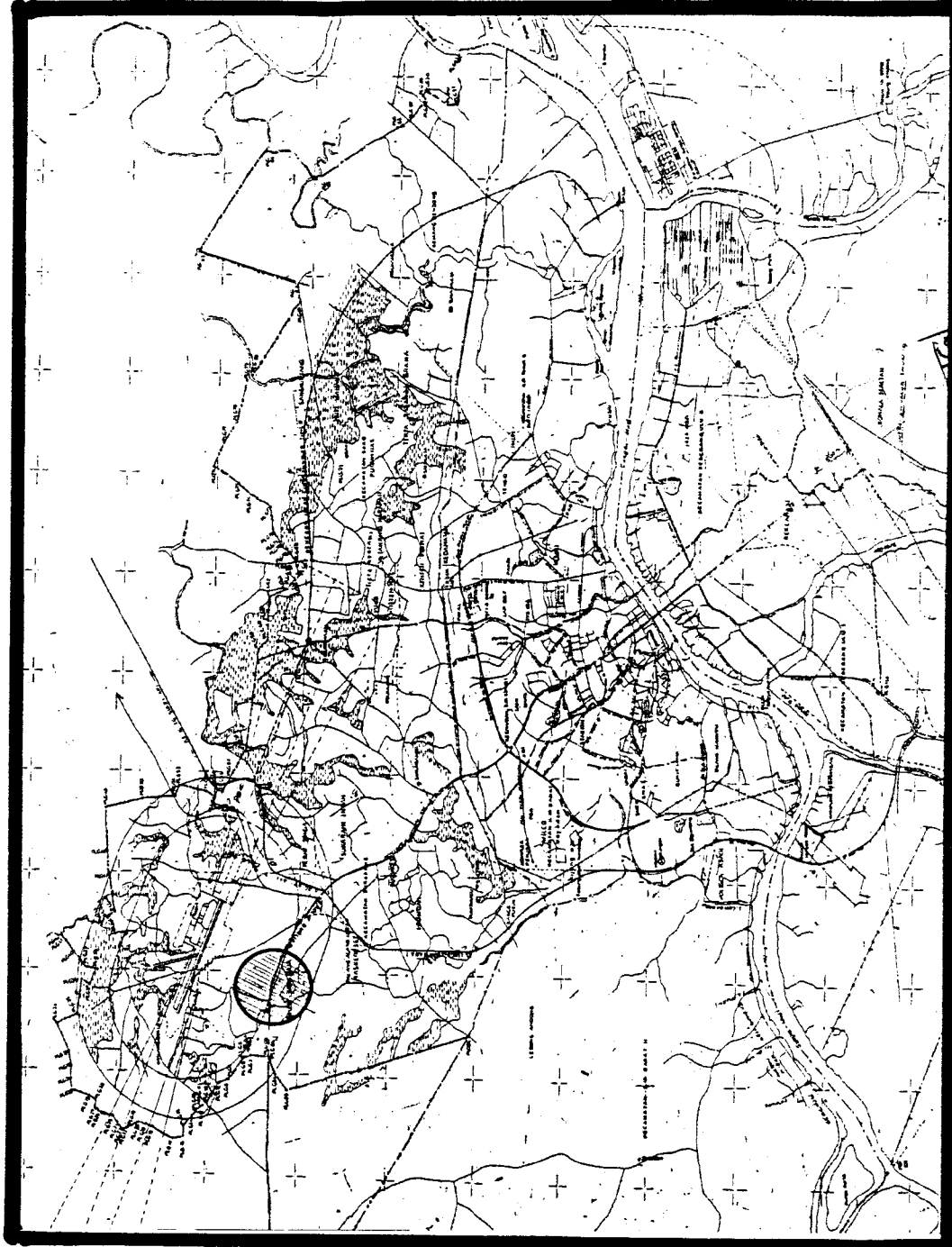
10	Mushola	public	20 org	1	0,6m ² /org	12m ²
TOTAL						
213 m ²						

TOTAL = 213m² + sirkulasi 30%
= 276,9m²

KELOMPOK FASILITAS OUTDOOR

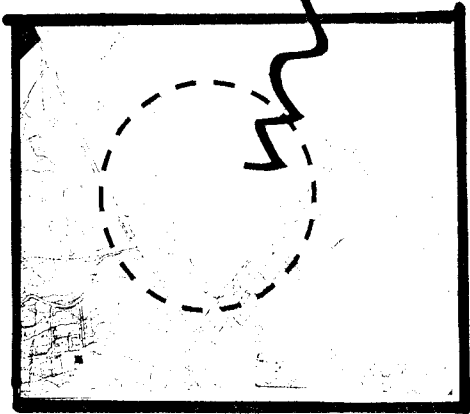
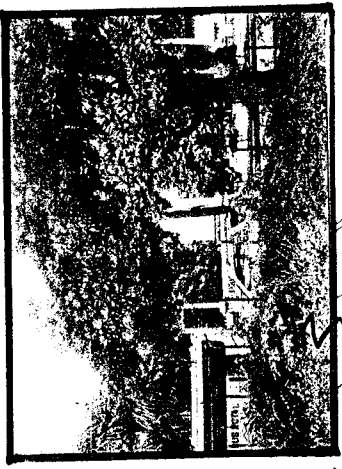
	ELEMEN RUANG	SIFAT	KAPASITAS	UNIT	STANDARD	TOTAL
1	Open stage	public	200 org	1	25m ² /org	25m ²
2	Pos satpam	private	2 org	2	4m ²	8m ²
3	Pos parkir	private	2 org	2	4m ²	8m ²
4	Parkir mobil	public	75	1	15m ²	1687,5m ²
5	Parkir motor	public	130	1	0,8m ²	156m ²
6	Pemancingan	public	40 org	7	5m ²	35m ²
7	Taman bermain	public	50 org	1	1m ² /org	50m ²
TOTAL						
1355 m ²						

TOTAL = 1969,5m² + sirkulasi 30%
= 2560,35m²



PETA WILAYAH KOTAMADYAN
DATI PEMERINTAH
LOKASI
SITE

KOMPLEK SAGRAMA HASI
BALAN UTAM



SALAN UTARA 1000
DURIAN WY 10

VIEW KELUAR SITE



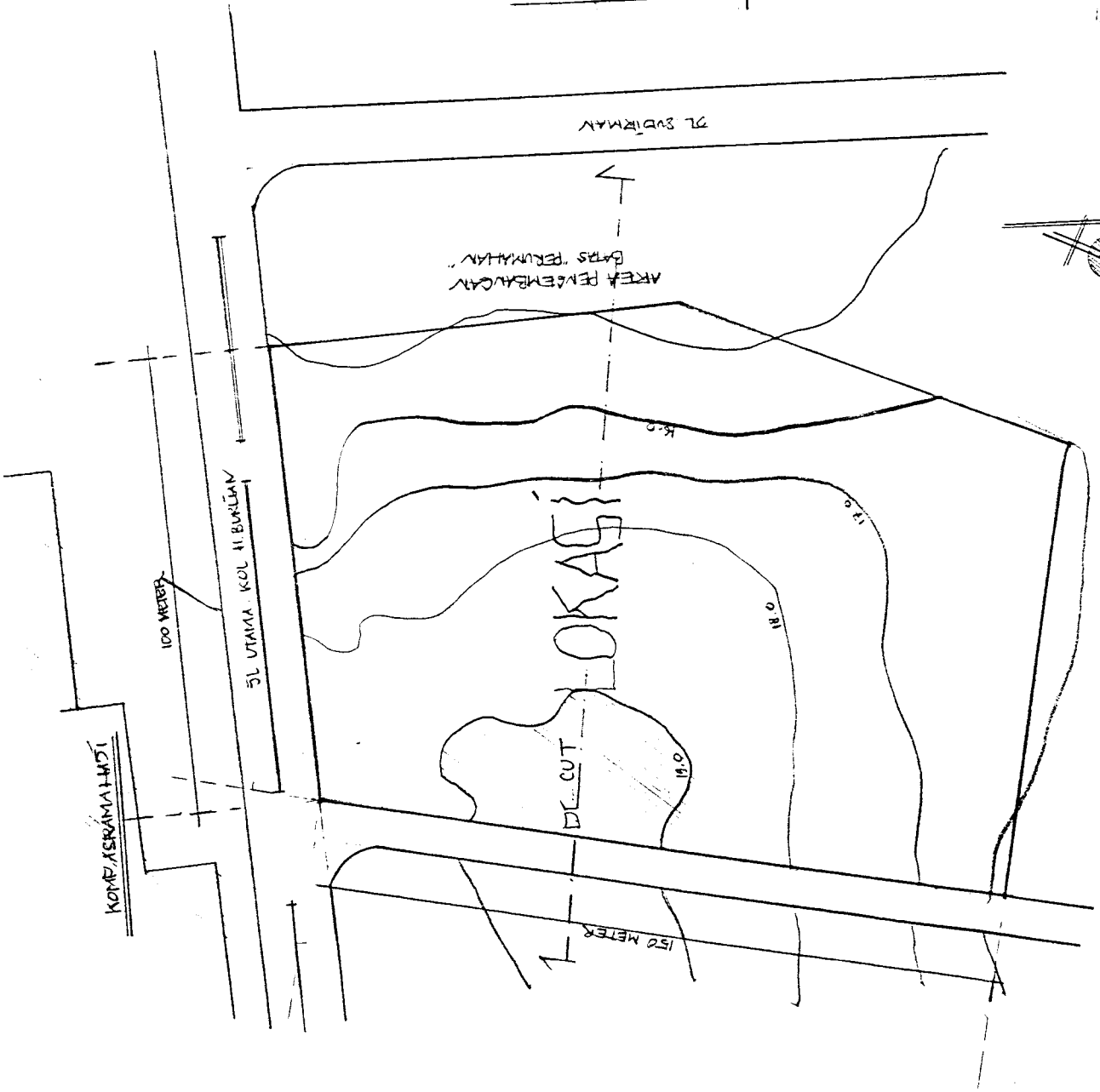
LAHAN KOSONG
STOP FUN CENTER

SIAP BANGUN PERUMAHAN
LAHAN KOSONG



LAHAN SIAP BANGUN
PERUMAHAN



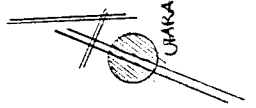


DI CUT
(PENGURANGAN)

FILL
(PENAMBAHAN)

POTONGAN KONTUR

ANALISIS TAPAK



UTARA

NOISE / KEBISINGAN
DAPAT MENGGANGGU AKTIFITAS
KETERANGAN YG ADA DI DALAM
BANGUNAN.
DAPAT DIATASI (DGN ADANYA
PEMBAHAYAN VEGETASI CYG BISA
MENJADI KAM FILTER) SEKITAR BEBAS GAT
SILTER POLUSI UDARA

TEST MATA HARI

DRAINASE

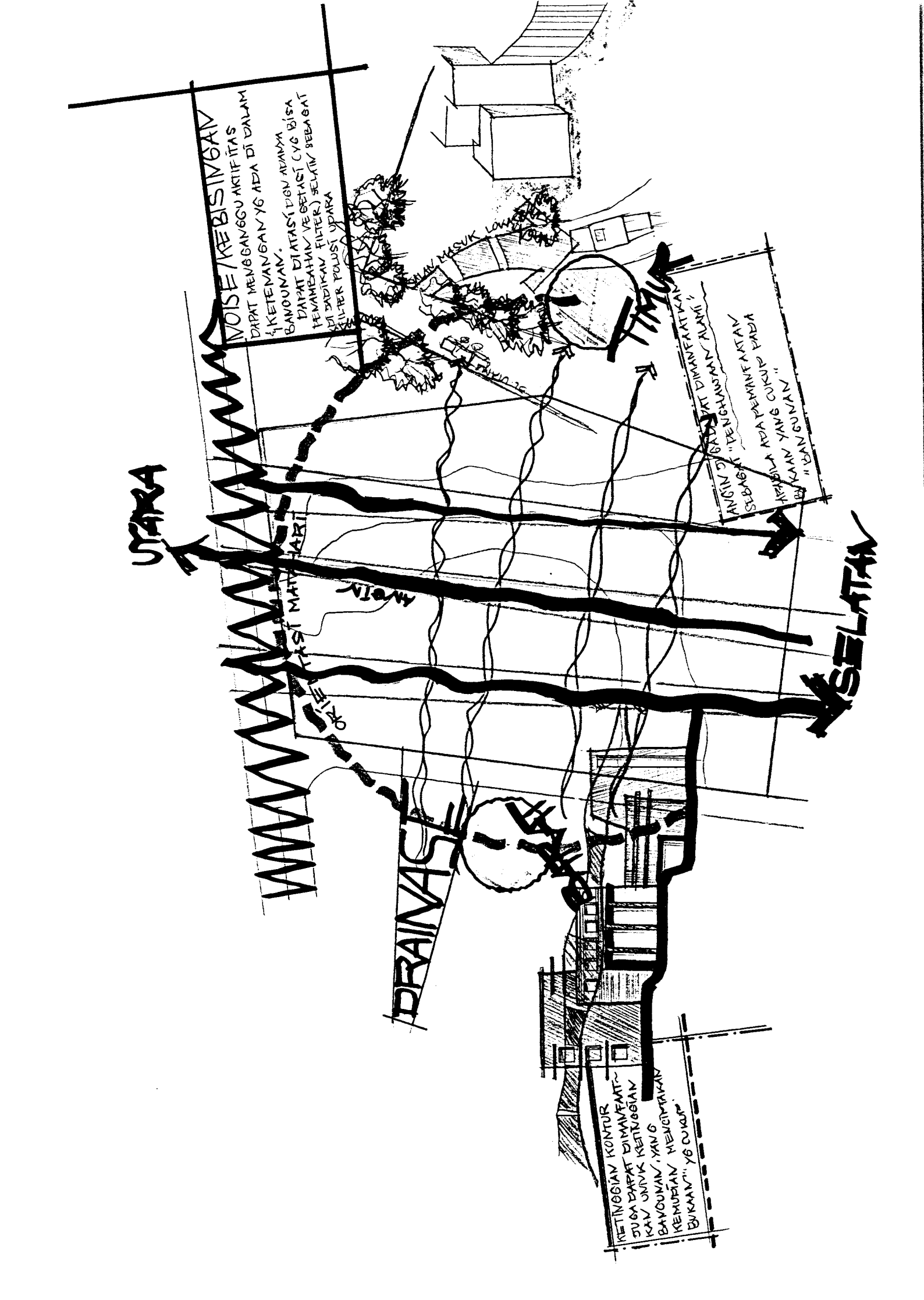
MOI

DIAN MASUK LOW

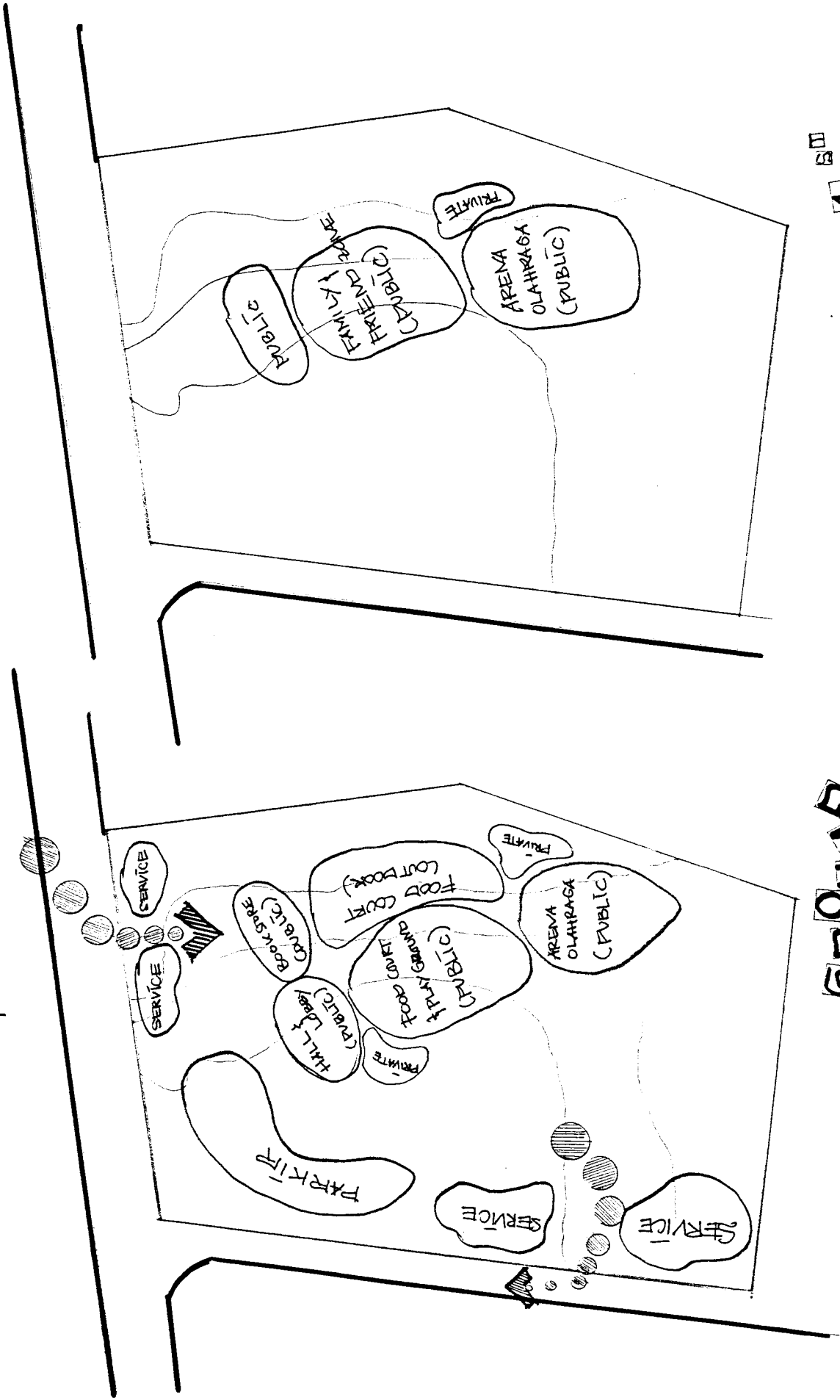
KETINGGIAN KONTUR
TUSA DAPAT DIMANFATI-
KAN UNYUK KETINGGIAN
BANGUNAN, YANG
KEMUDIAN MENCIPTAKAN
BUKAA... YG CUKUP

"DENGAN ALAMI"
ANGIN DAPAT DIMANFATKAN
SEBAGAI "PENYERAP
KARBA ADA PENMANFATAN
YANG CUKUP PADA
"BANGUNAN"

SELATAN



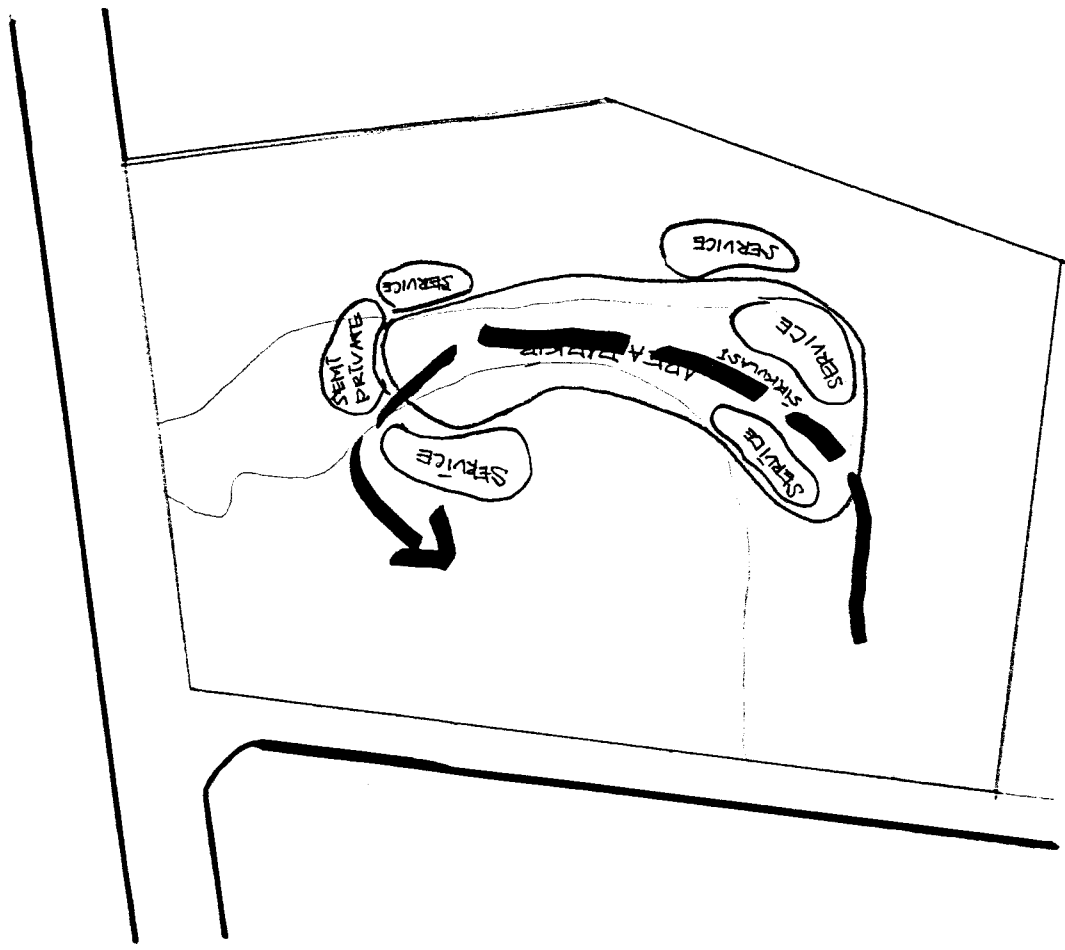
ZOOMING



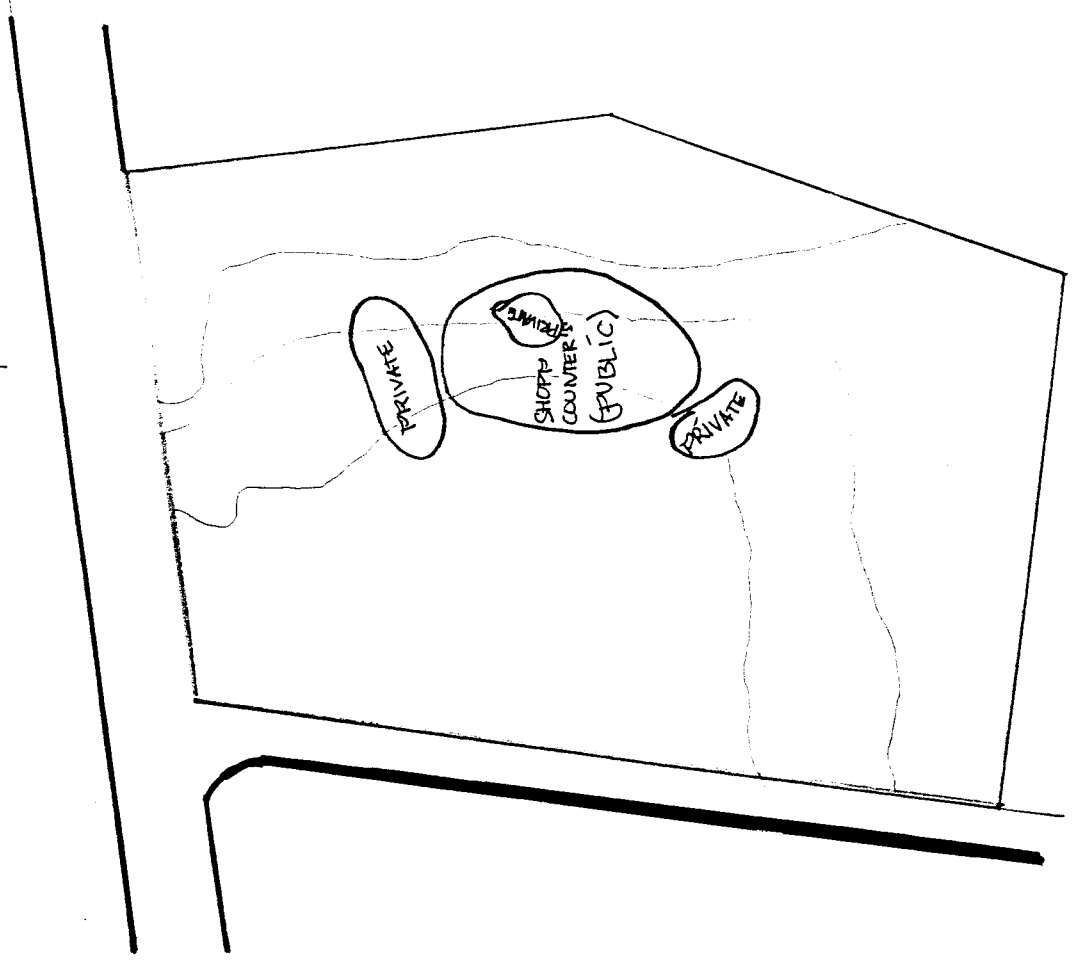
GEDUNG
1ST FLOOR

1ST
FLOOR

ZONING

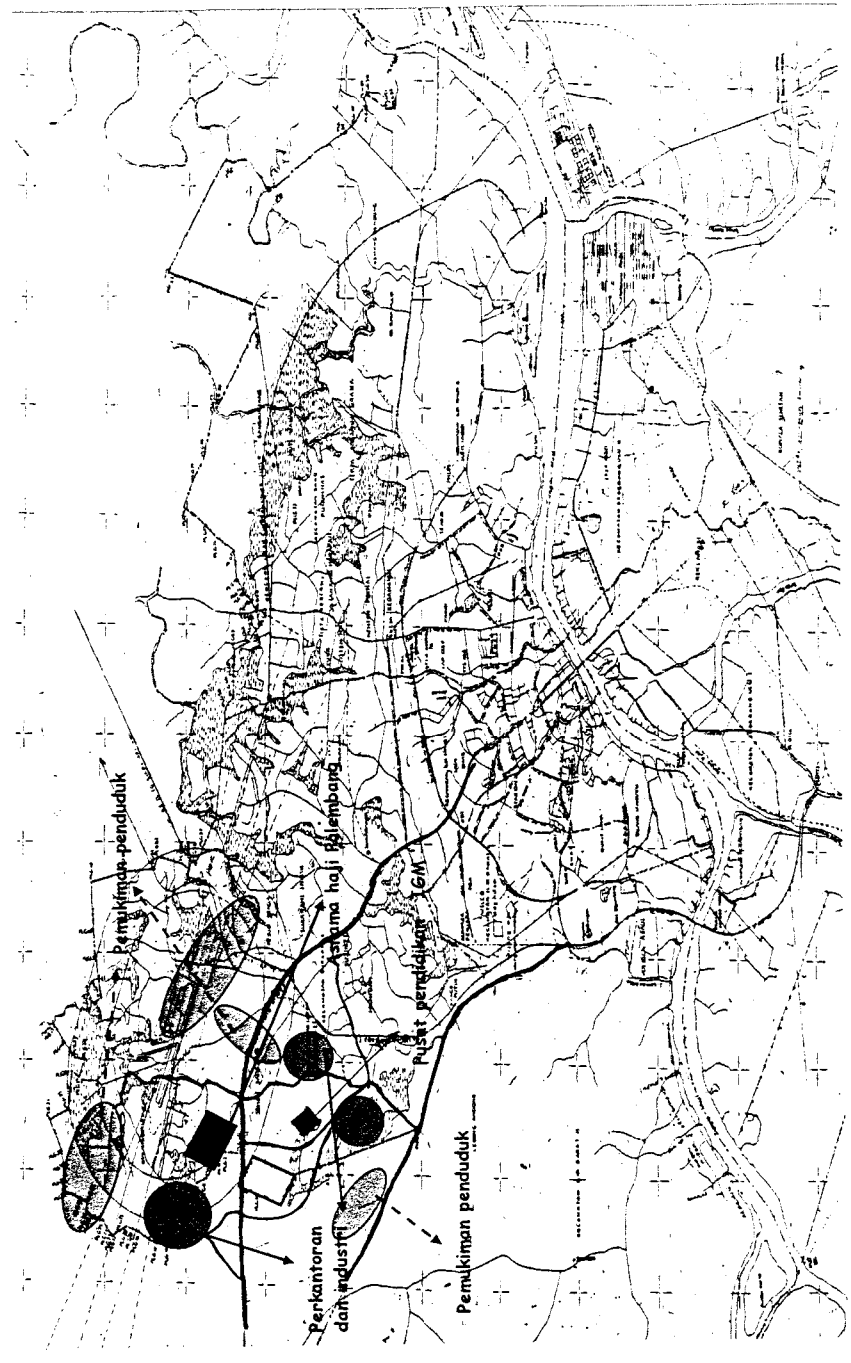


BASEMENT



200R
ELOOR

SIBKULASATI JALAN PENGHUBUNG



Keterangan garis :

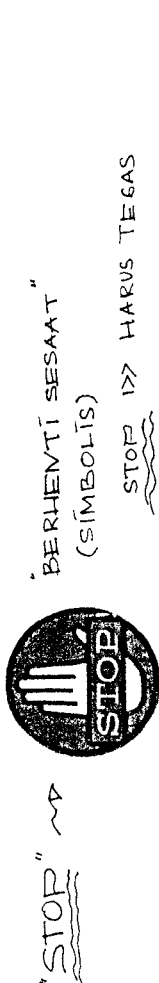
- : Jalan utama / jalan besar
- - - : Jalan penghubung (alternatif)
- : Stop Fun Center

KONSEP BENTUK

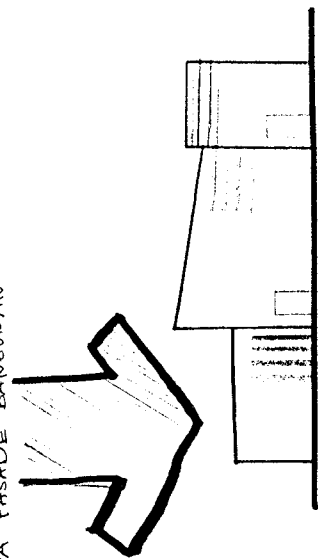
KONSEP → KONTEMPORER

- HI-TECH ...
- KARAKTERISTIK :
- PLURALISME : - TIDAK TERIKAT PADA 1 STYLE
 - BANYAK / BERAGAM
 - TANPA KESATUAN
 - EXPLORATIF : → EKSTREM
 - STRUKTUR → BERLAWANAN
 - GEOMETRI | KEMURNIAN BENTUK
 - = - EKSPRESI BEBAS
 - = - TIDAK ADA PENEKANAN
 - STYLE
 - SIMBOLIS = EKSPRESIONISME FASADE
 - * DI TERIMA SEPANDANG MASA
 - * LANDMARK
 - * TREND → SEKARANG
 - ↳ MASA DATANG

STOP FUN CENTER



DALAM DESAIN DIWUJUDKAN DENGAN PERMAINAN "REPETISI" BAIK VERTIKAL MAUPUN HORIZONTAL PADA FASADE BANGUNAN

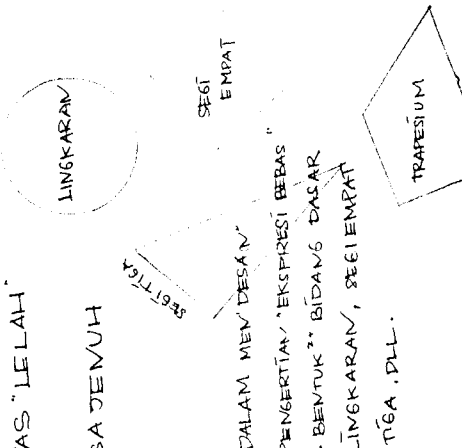


"FUN"

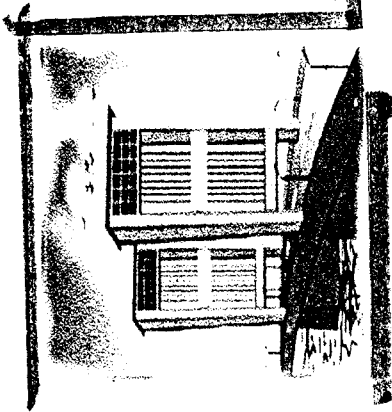
- KEGIATAN SANTAI, MELEPAS 'LELAH'
 - ↳ SENANG - SEMAN / ENJOY
 - ↳ MENYENYANGKAN, USIR RASA JEMUH
 - ↳ BEBAS BEREKSPRESI
- BANGUNAN "KONTEMPORER"
- PERMAINAN "BIDANG"

"CENTER"

- PUSAT KEGIATAN
- INTI
- DIPILIH ... → LINGKARAN
- IDEWIK DENGAN ATAU SEBAGAI PUSAT ATAU POROS.
- "LINGKARAN" → SUATU SOSOK YANG TERPUSAT BERARAH KE DALAM
- ↳ PADA UMUMNYA BERKESIFAT "STABIL" DAN DGN SENDIRINYA MENJADI PUSAT DR LINGKUNGANNYA.
- ↳ PEMEMPATAN SEBUAH HINGKARAN PADA SUATU BIDANG AKAN M'PERKUAT SIFATNYA SBG POROS (P.K. CHING)

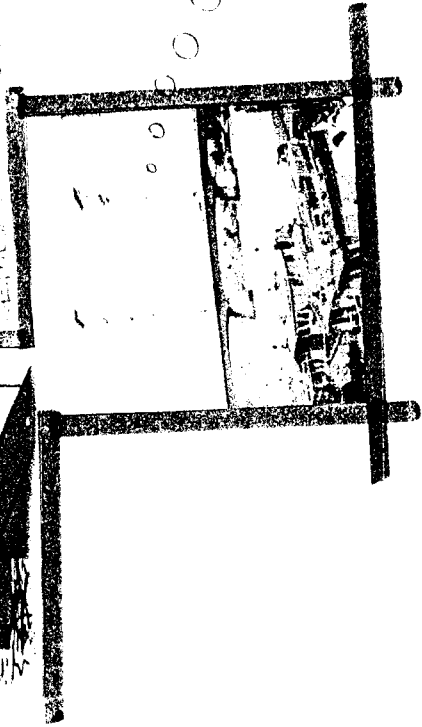


MEMCAIRKAN BANGUNAN

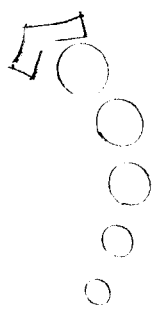


ARSITEKTUR KONTEMPORER
DALAM "STOP FUN CENTER"

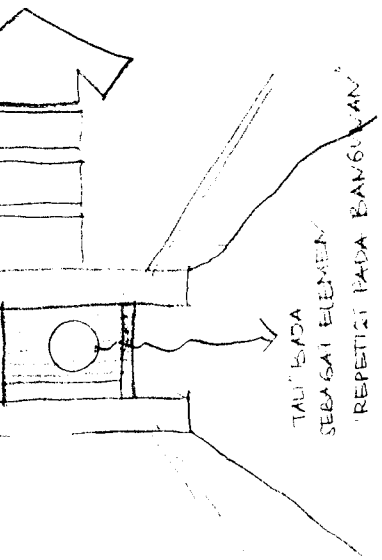
- * BERAGAM
- * TANPA KESADAN
- * EKSPRESI BEBAS
- ↳ PENGOLAHAN BENTUK "FLEKSIBEL"
- * KONTEKSTUAL DAN CIRI KHAS KOTA PALEMBANG
- * CENDERUNG ASIMETRIS DEKONSTRUKTIF



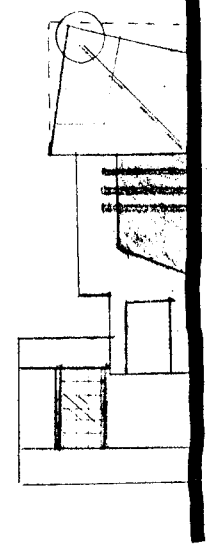
BENTUK TRANSKRIPSI PADA FASADE BANGUNAN



PEMILIHAN WARNA PADA FASADE BANGUNAN. DOMINAN MENYESUAIKAN WARNA JEMETAN AIRSERA



TALI BADA
SEBAGAI ELEMEN
REPETISI PADA BANGUNAN



BENTUK MELIBRA PADA PERMAINAN MASSA

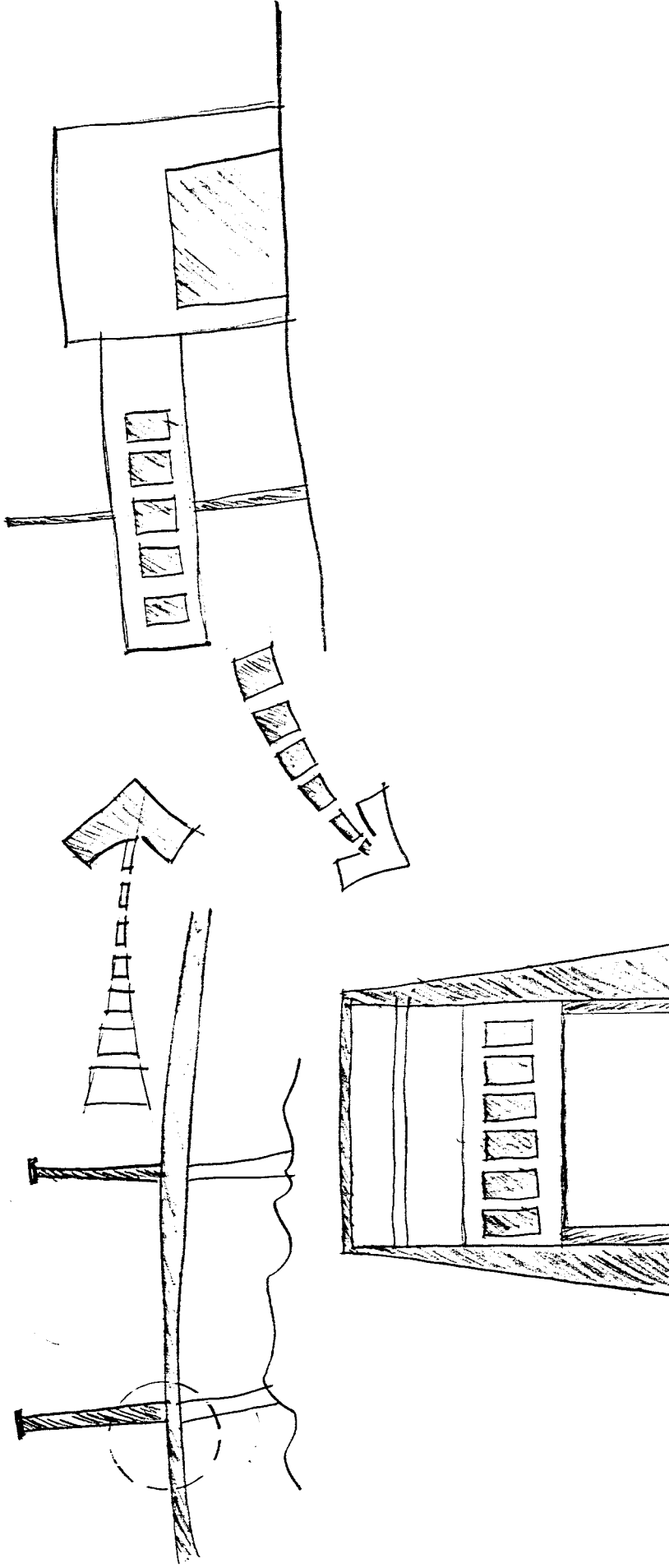
PEMULAKIAN BENTUK BANGUNAN

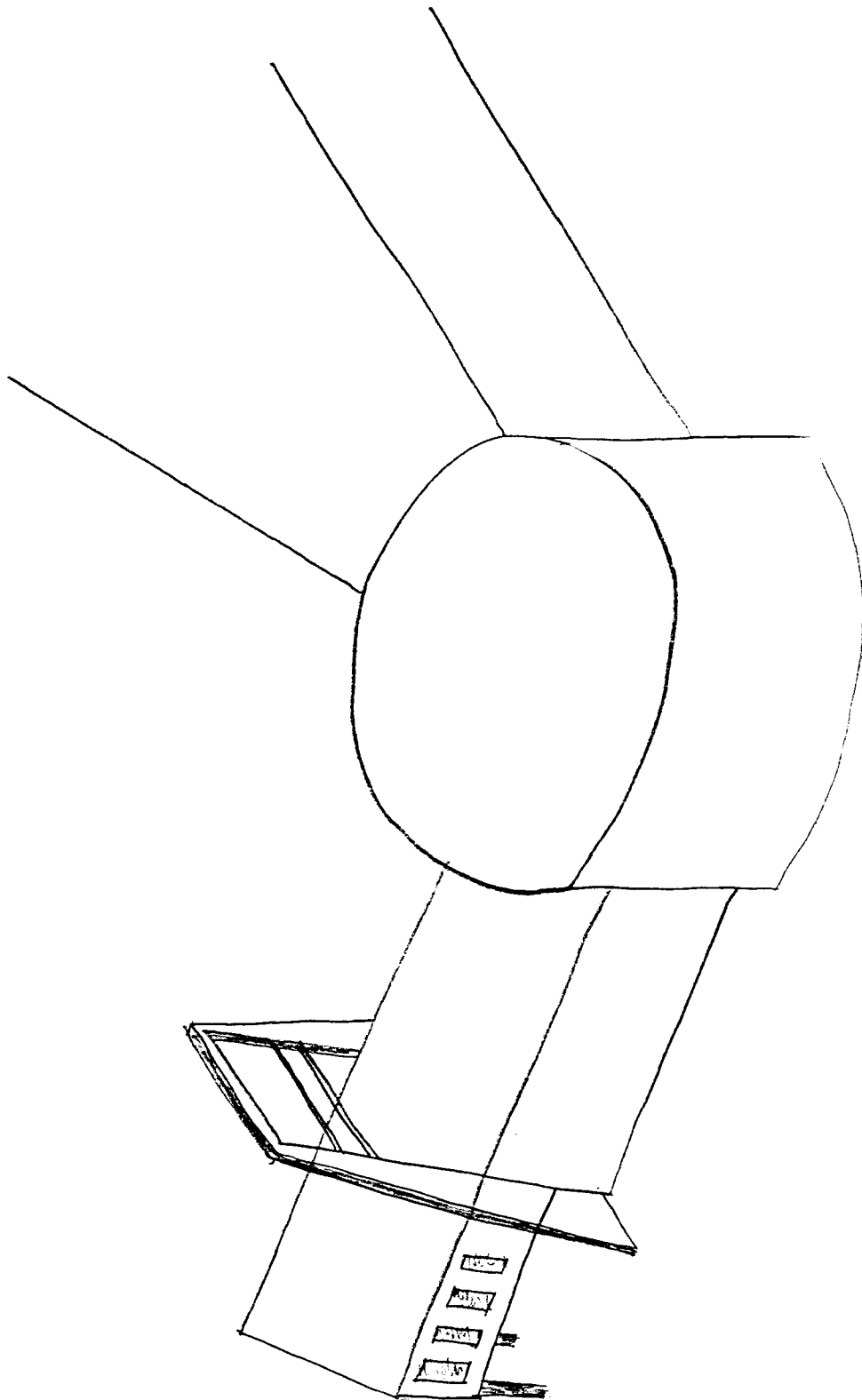
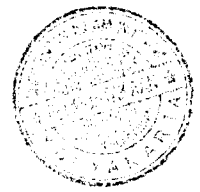
"PART TWO"

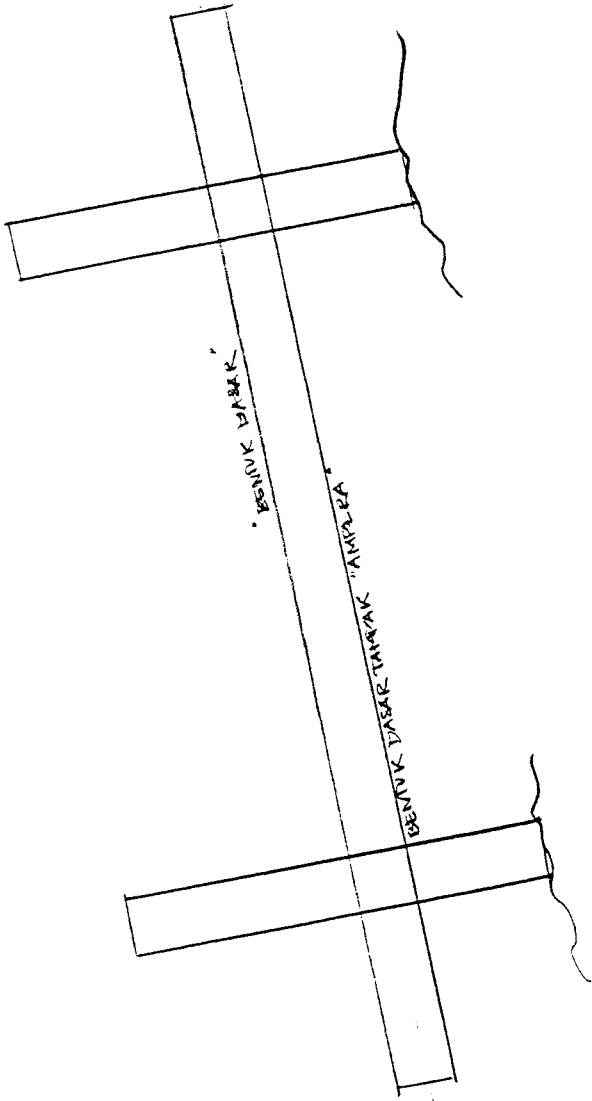
JEMBATAN 'AMPERA' SBC SIMBOL PAERAH

- ↳ LIMIER
- ↳ MERAH, KUMING, ABU"
- ↳ KOLOM-KOLOM PENOPANG
- ↳ BENTUK SIMBEL NAMUN KOKOH

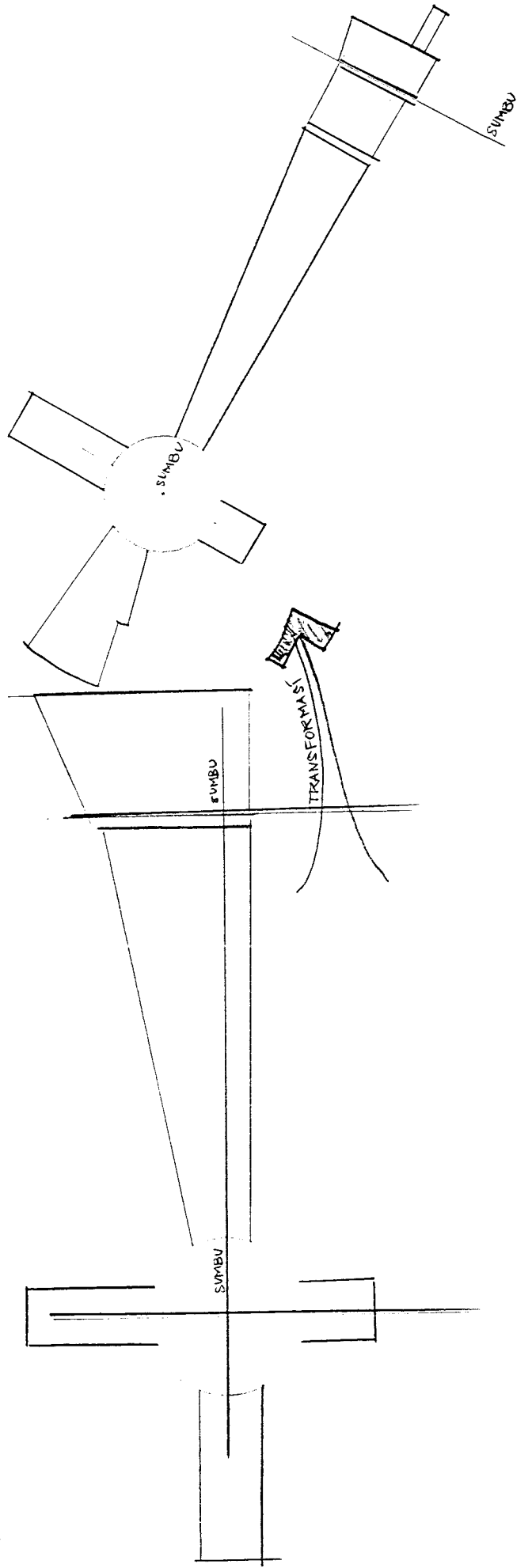
BENTUK "TRANSFORMASI" PADA BANGUNAN

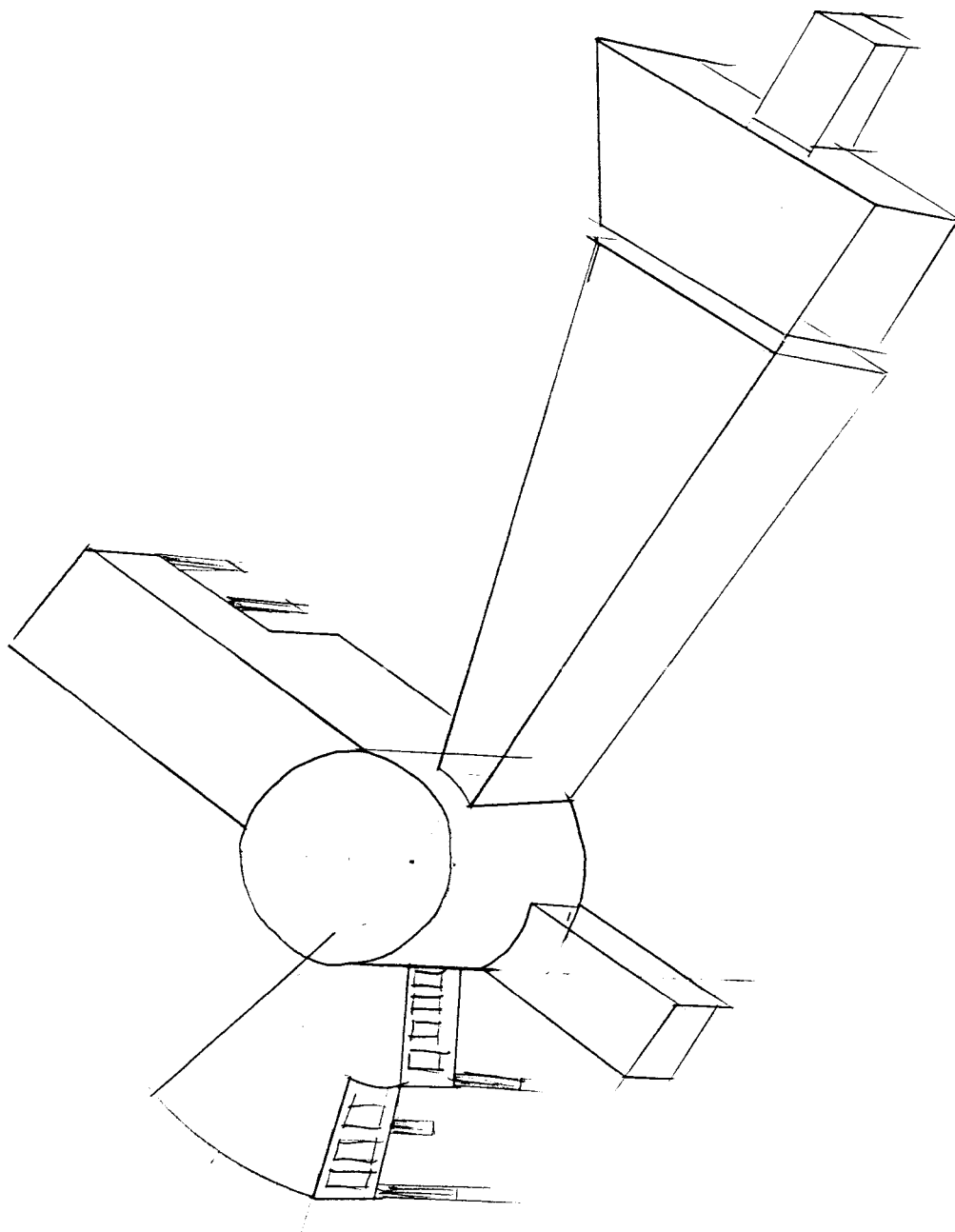




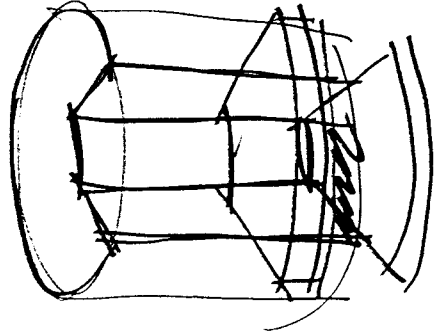
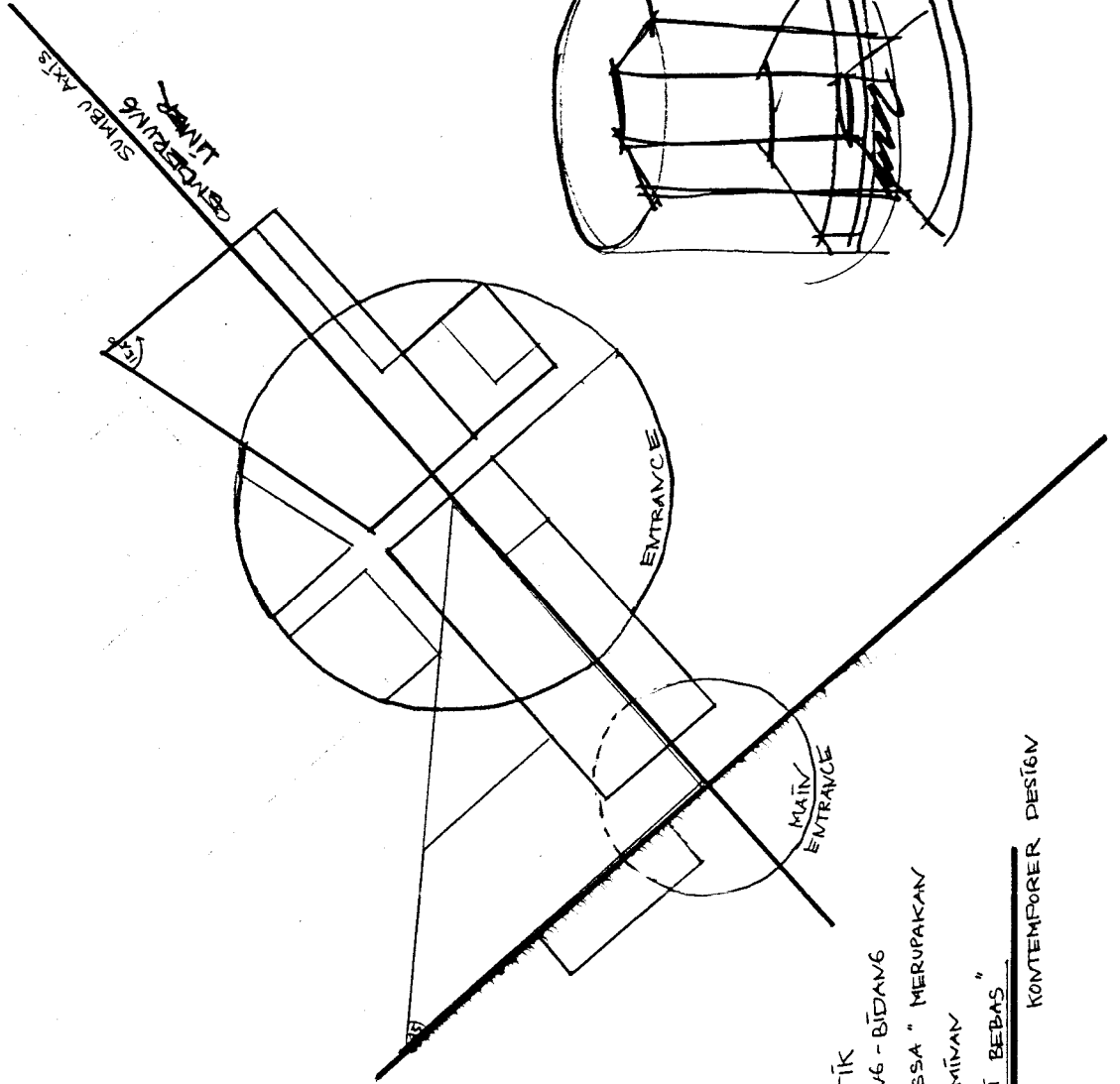
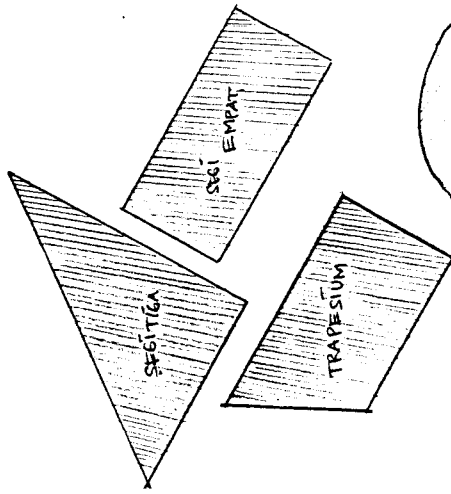


SKETSA BAGIAN BANGUNAN





BENTUK DASAR DESAIN

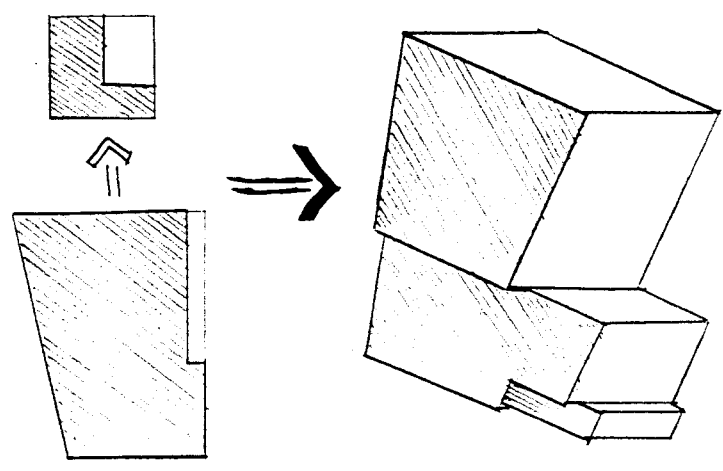


KARAKTERISTIK
PERMAINAN BIDANG - BIDANG
DALAM "TATA MASSA" MERUPAKAN
SALAH SATU CERMINAN
"EKSPRESI BEBAS"

KONTEMPORER DESIGN

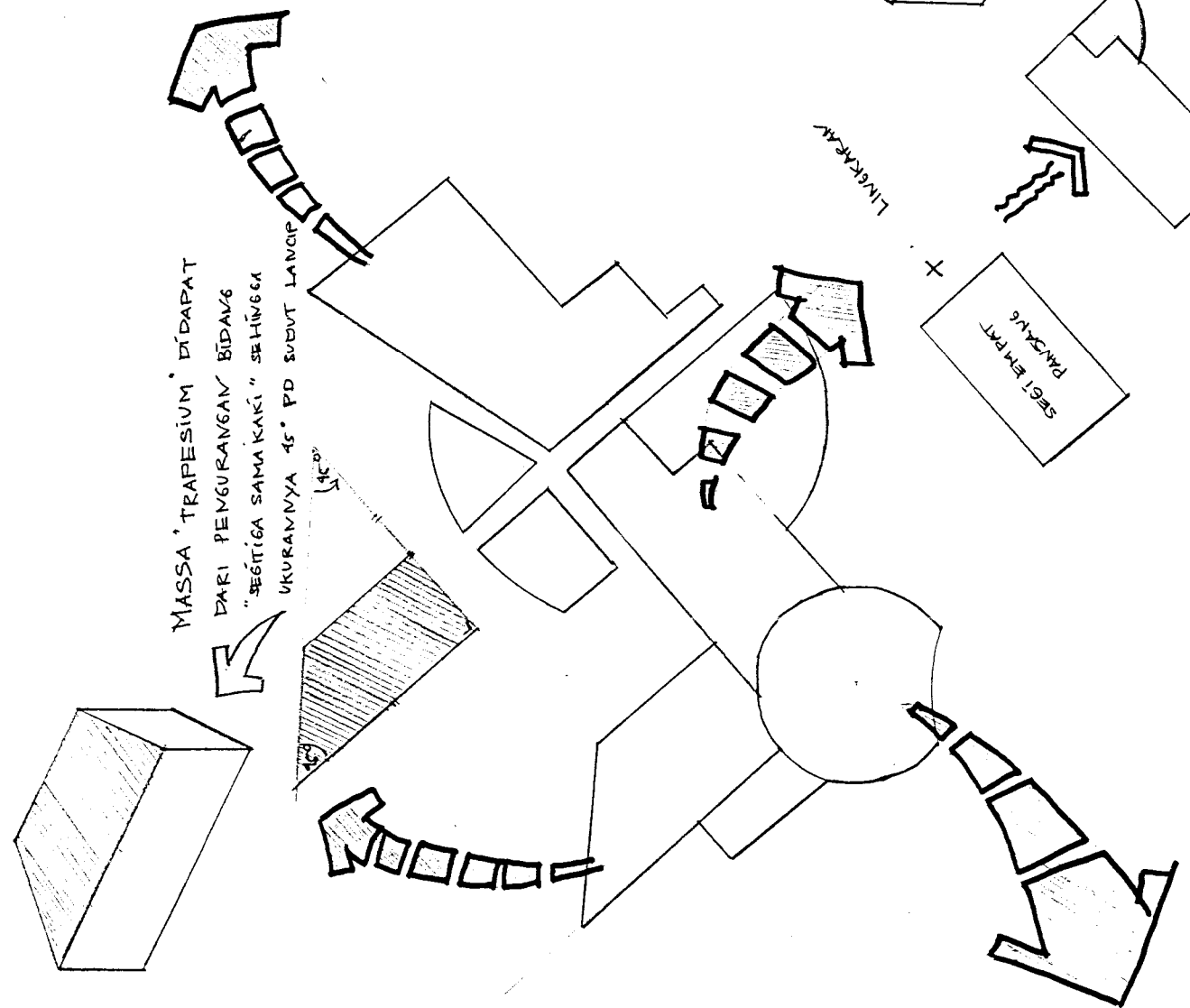
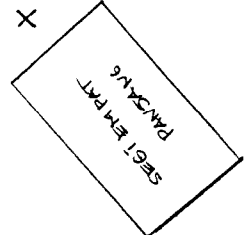
PERMAINAN TINGGI
RENDAH MASSA
GABUNGAN.

SETELAH MENGALAMI
PENGURANGAN & PENGGABUNGAN MASSA
MENGHASILKAN ALT. DALAM PERMAINAN
BENTUK SUB. MASSA.



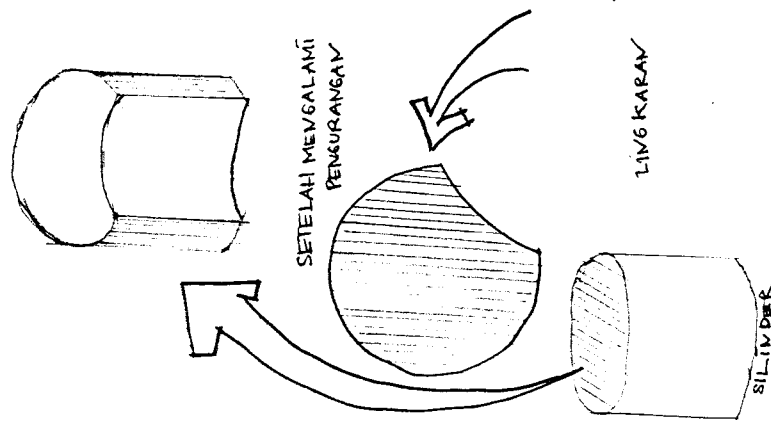
MASSA 'TRAPESIUM' DIDAPAT
DARI PENGURANGAN BIDANG
"SEGITIGA SAMA KAKI" SEHINGGA
UKURANNYA 45° PD SUDUT LANCIP

LINGKARAN



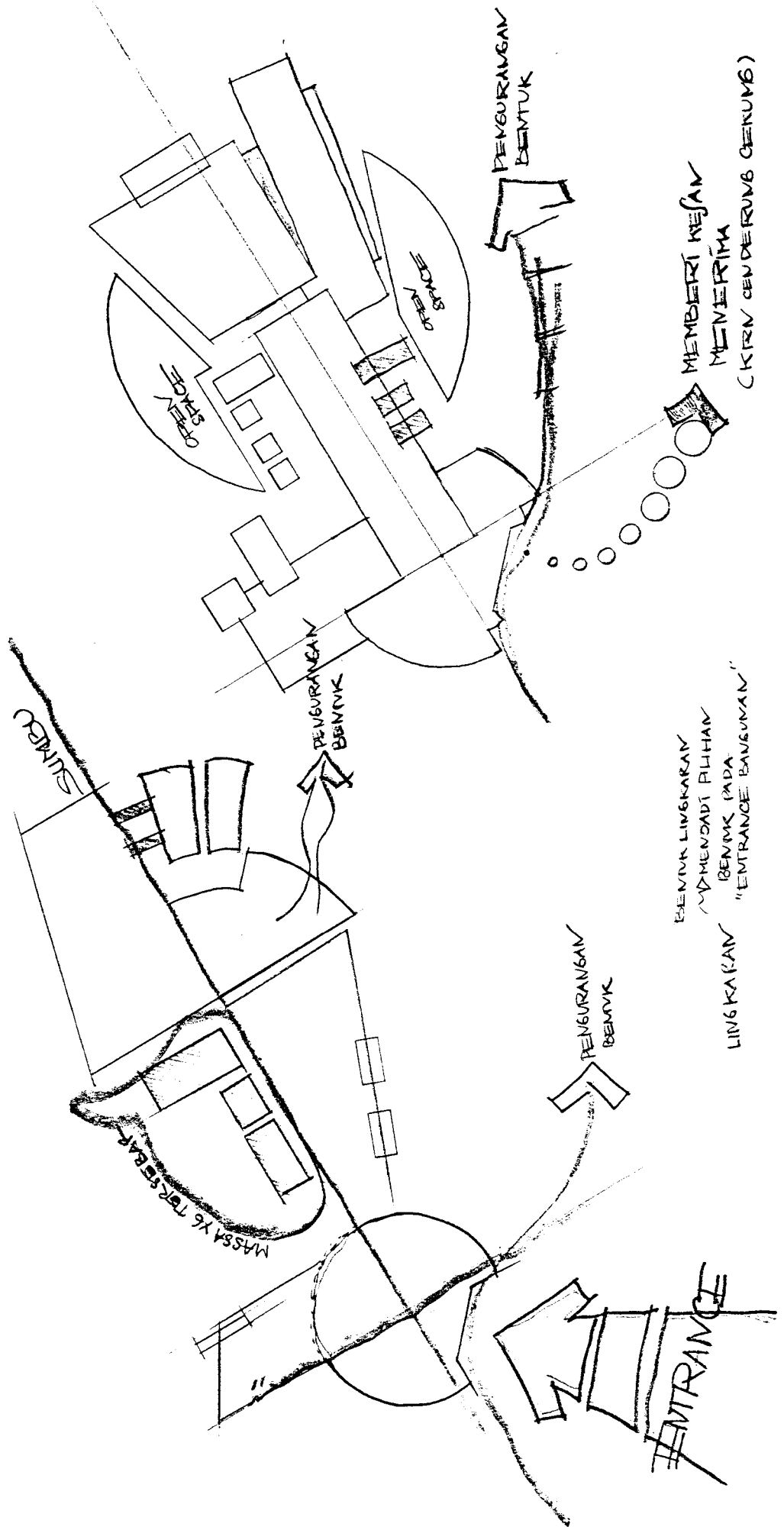
SETELAH MENGALAMI
PENGURANGAN

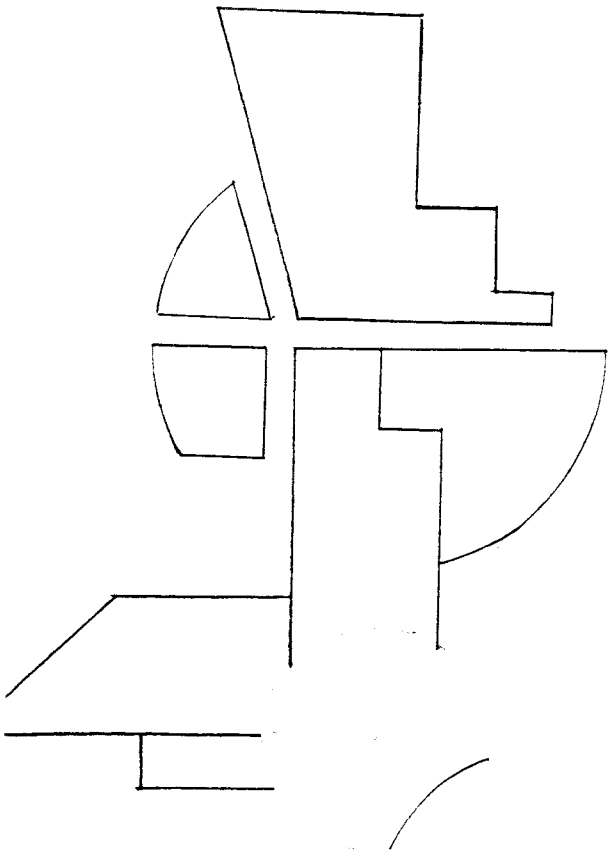
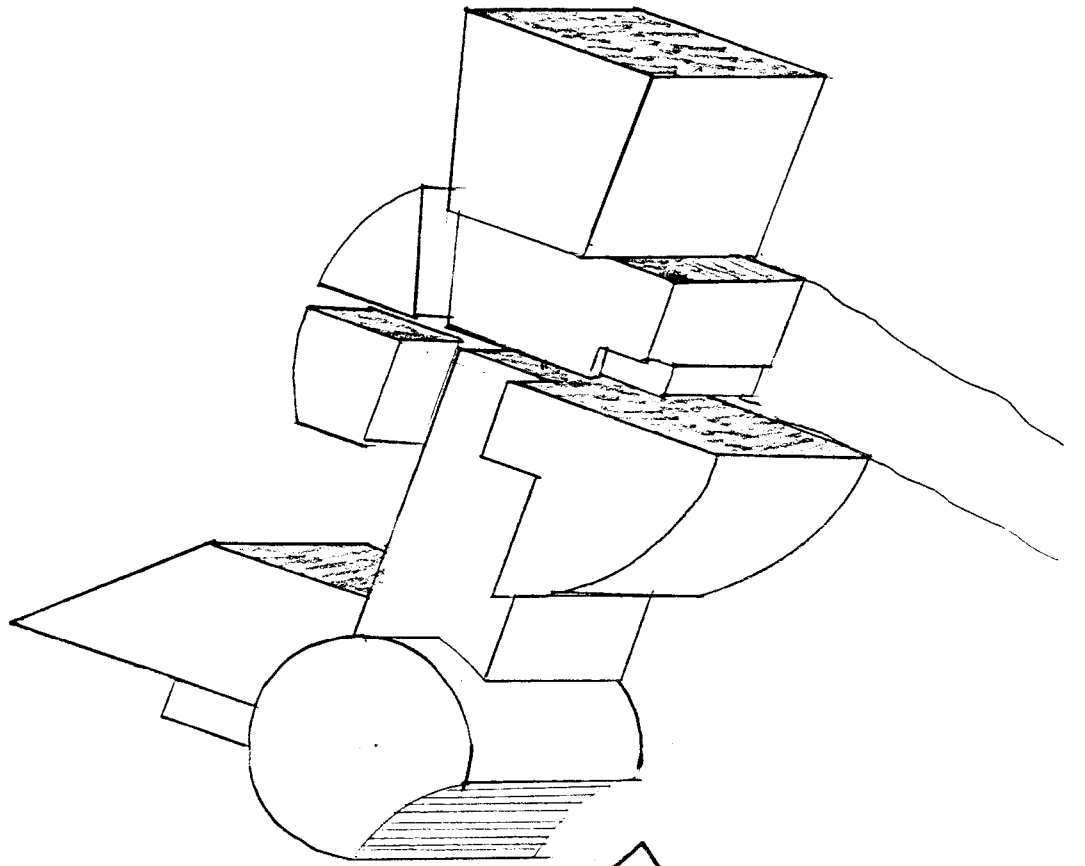
LINGKARAN

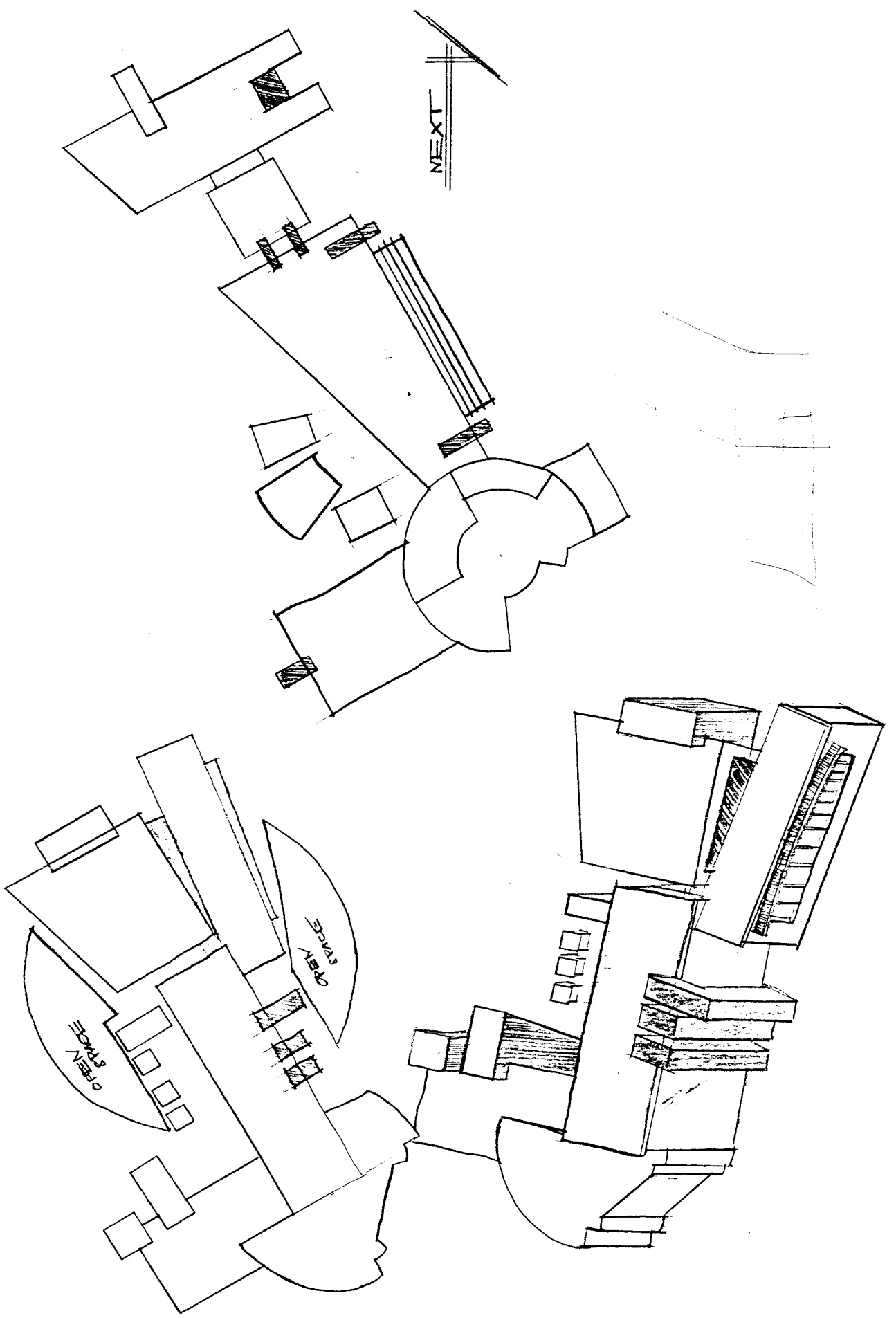


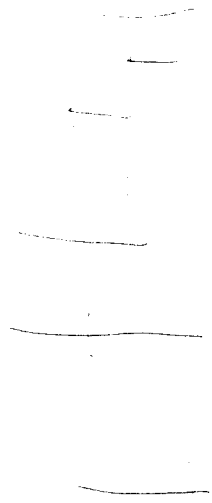
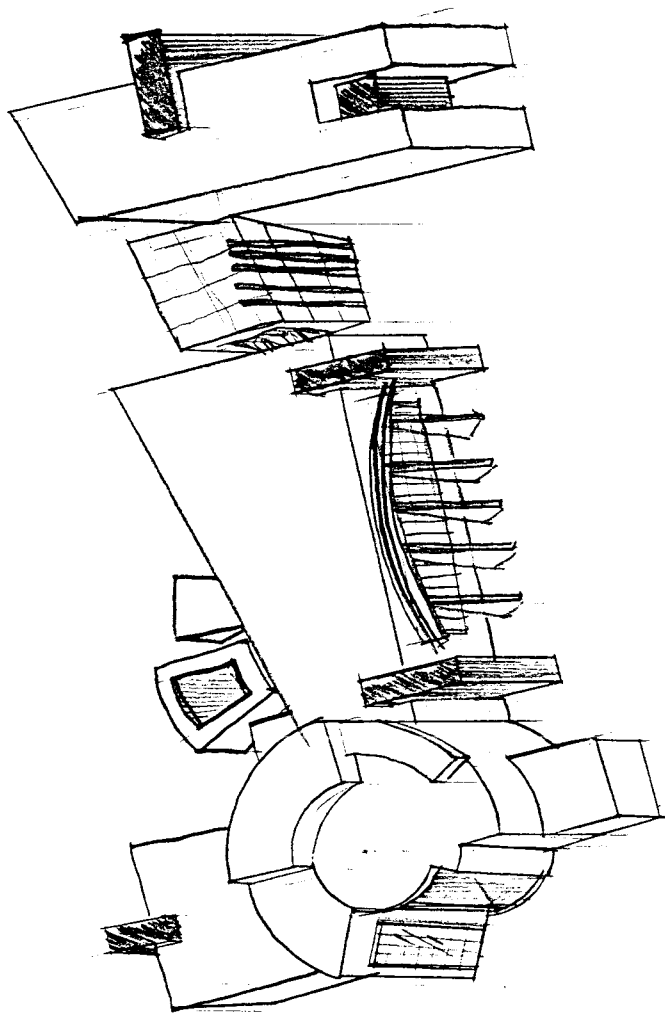
SILINDRIS

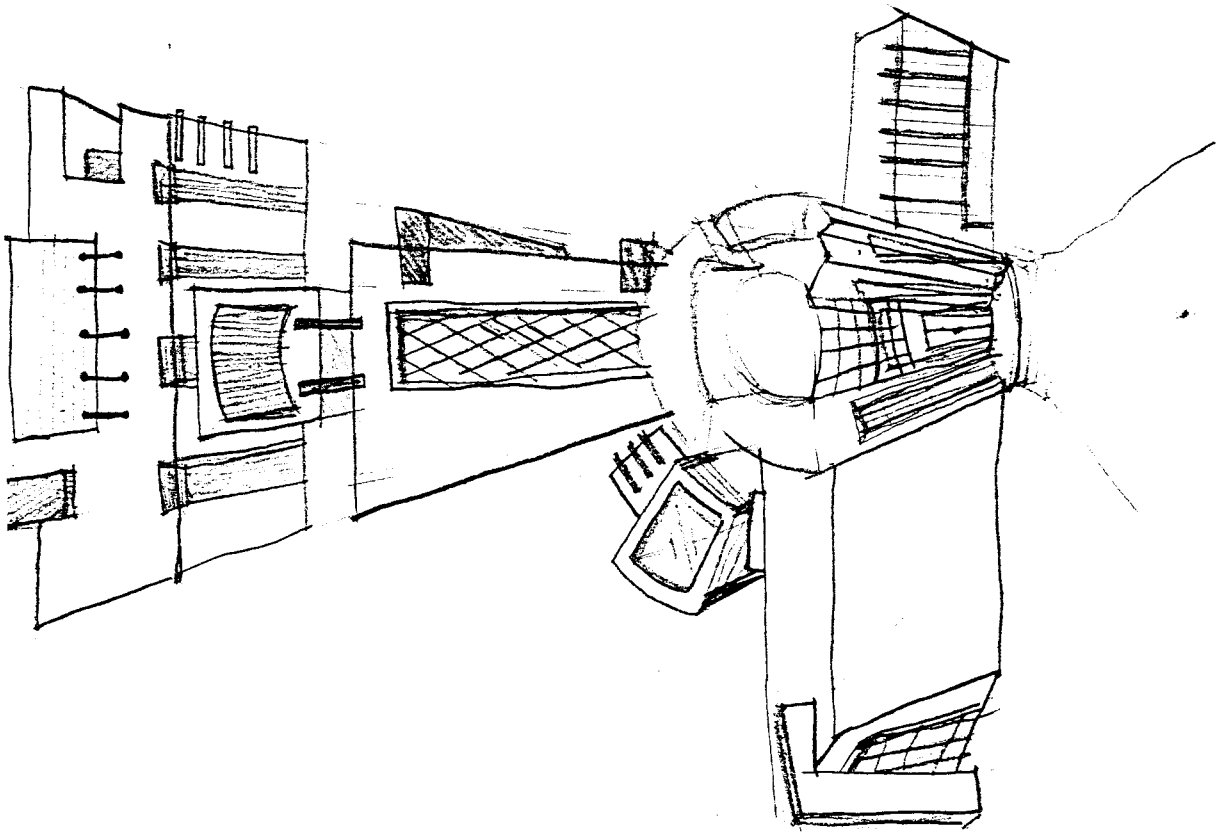
ALTERNATIF FUNKSI BUAH

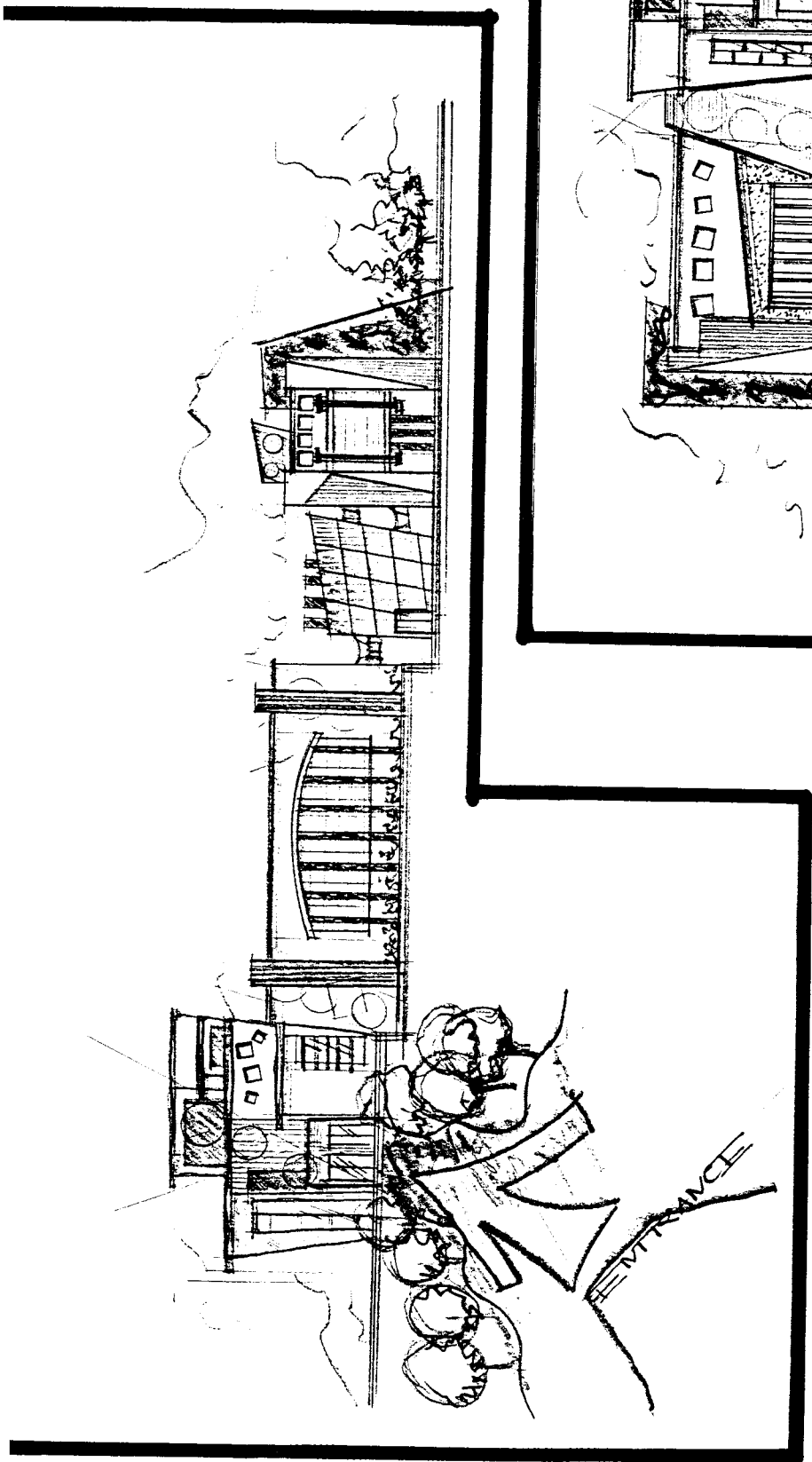
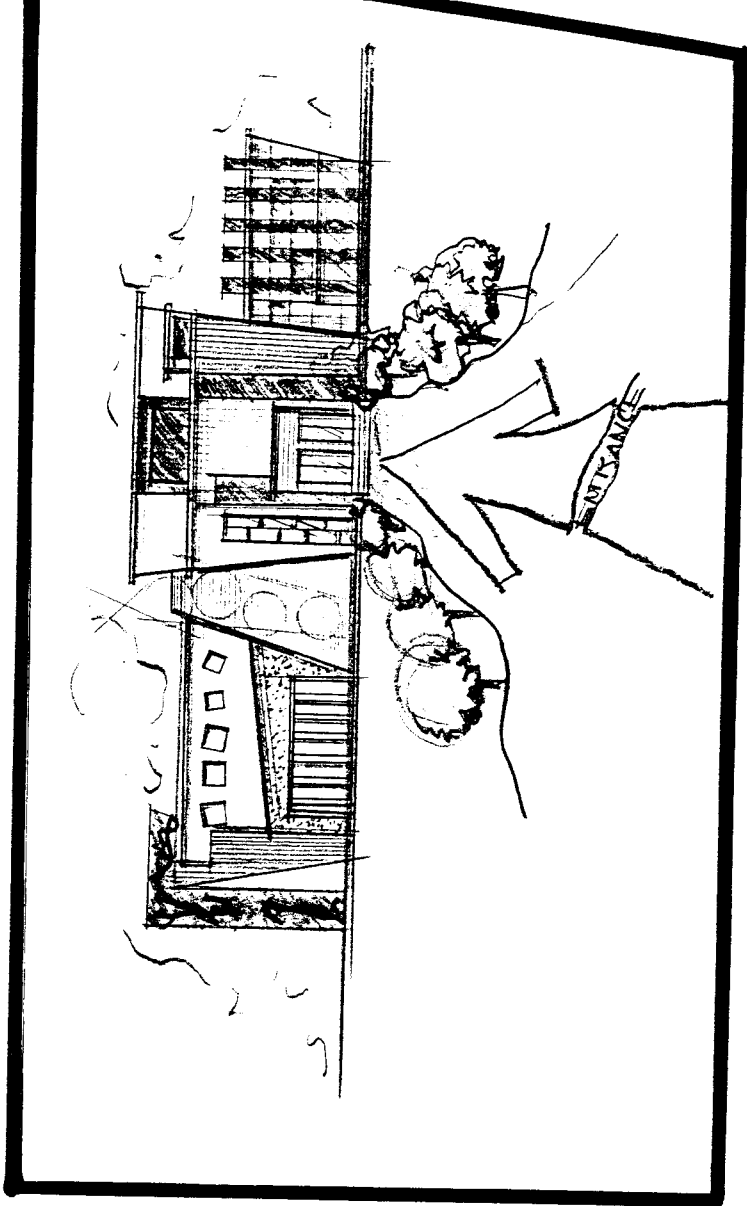


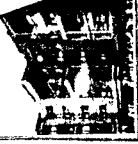
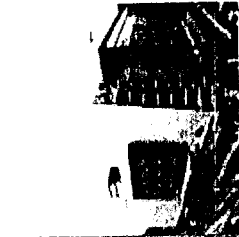
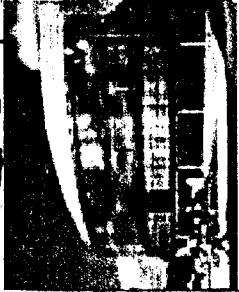








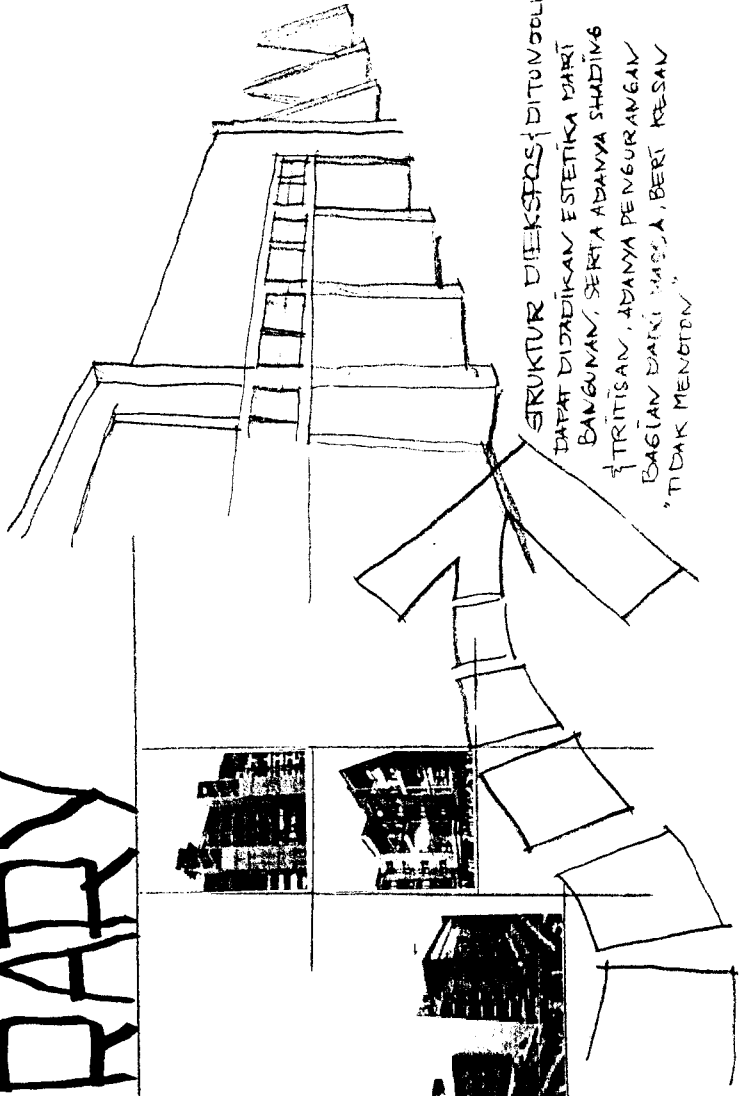
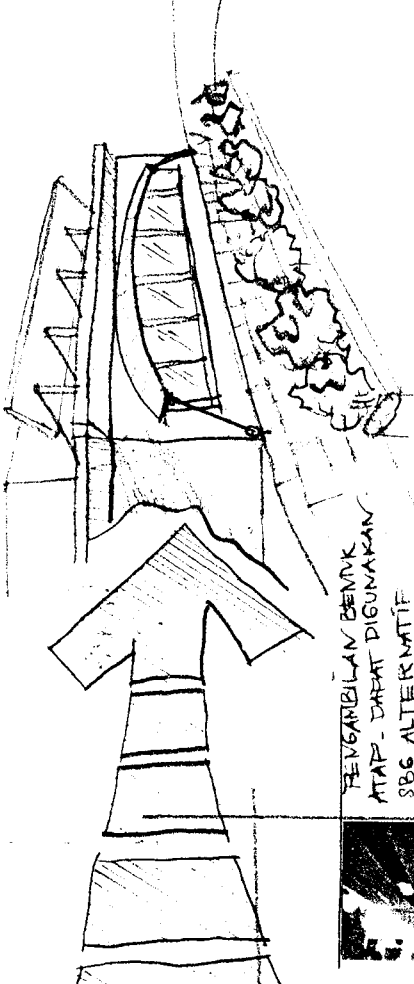


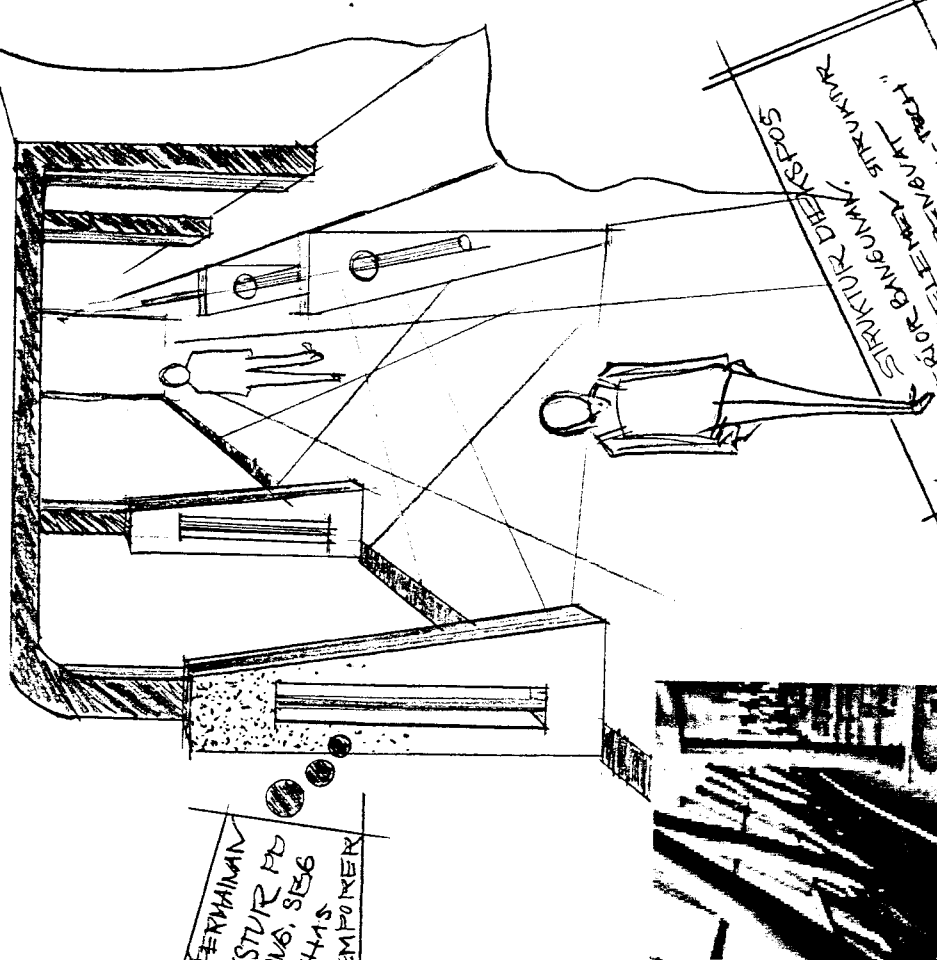


EXSITMPORARY

REVISIBILAN BANYAK
ATAP - DAPAT DIGUNAKAN
SBG ALTERNATIF
TRITISAN YANG LEBIH
KOMEDIS

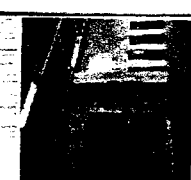
SIRUKTUR DIEKSPRESI DITUMBUHKAN
DAPAT DIDADIKAN ESTETIKA BAKI
BANGUNAN, SERTA ADANYA SHADING
TRITISAN, ADANYA PENURANGAN
BAGIAN BAKI MASA, BERTAKSAR
TIDAK MENYON



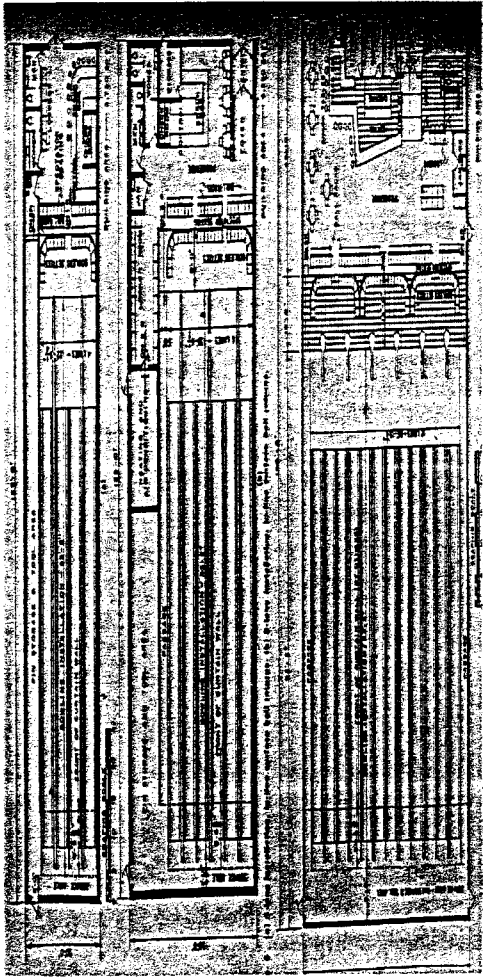


"KONTEMPORER 76-11-1984"
 BUKA MENYALU TEBAYAT
 BEHILILAN/ ERENEY - STUKUR
 STRUKTUR BANGUNAN;
 STRUKTUR DEKORPOS

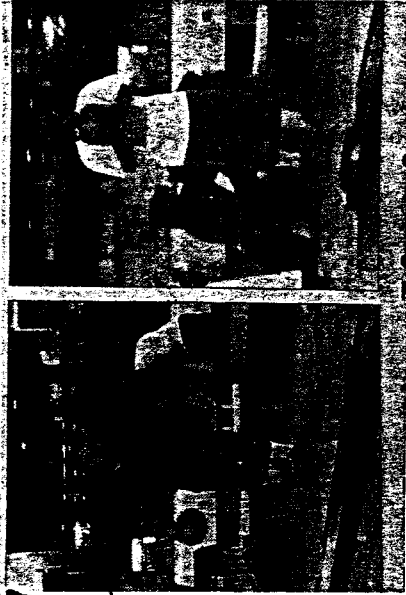
PERMINAN
 TEKSTUR PD
 DINDING, SEGG
 KINTI KILAS
 KONTEMPORER

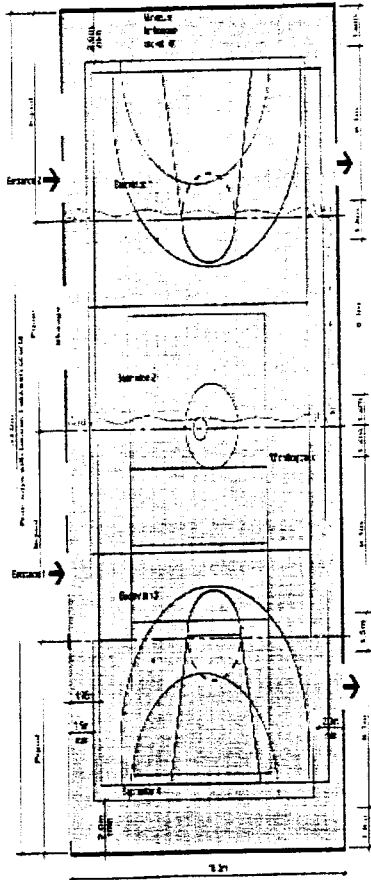


CONTEMPORARY INTERIOR



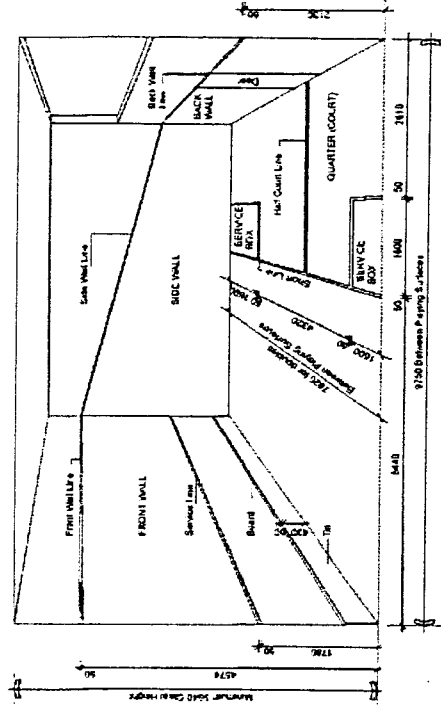
BOWLING ALLEY



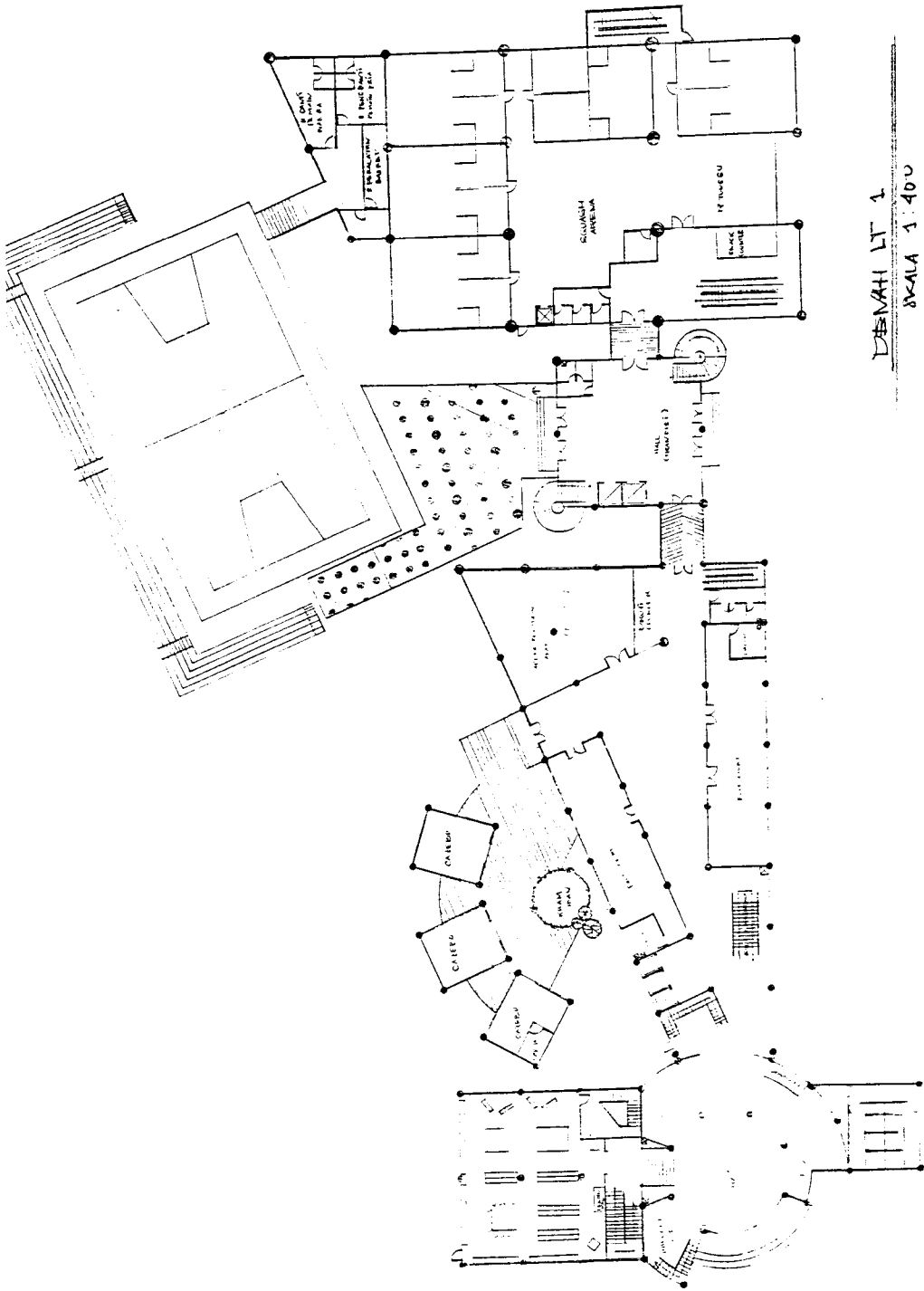


A23-16 (7/20/15)-court 14

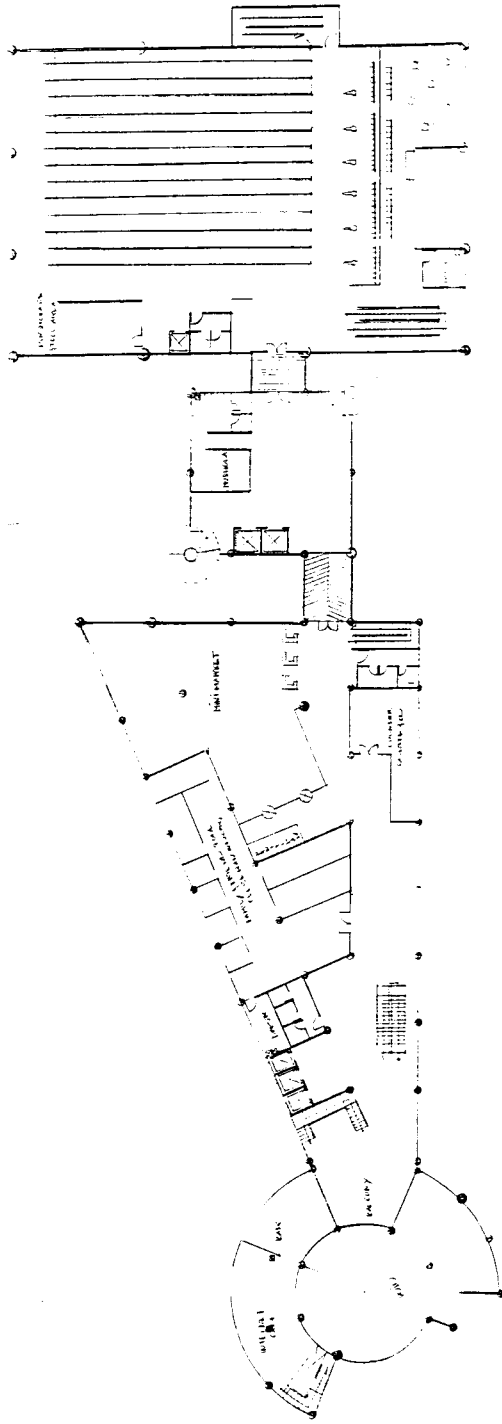
BASKETBALL AREA



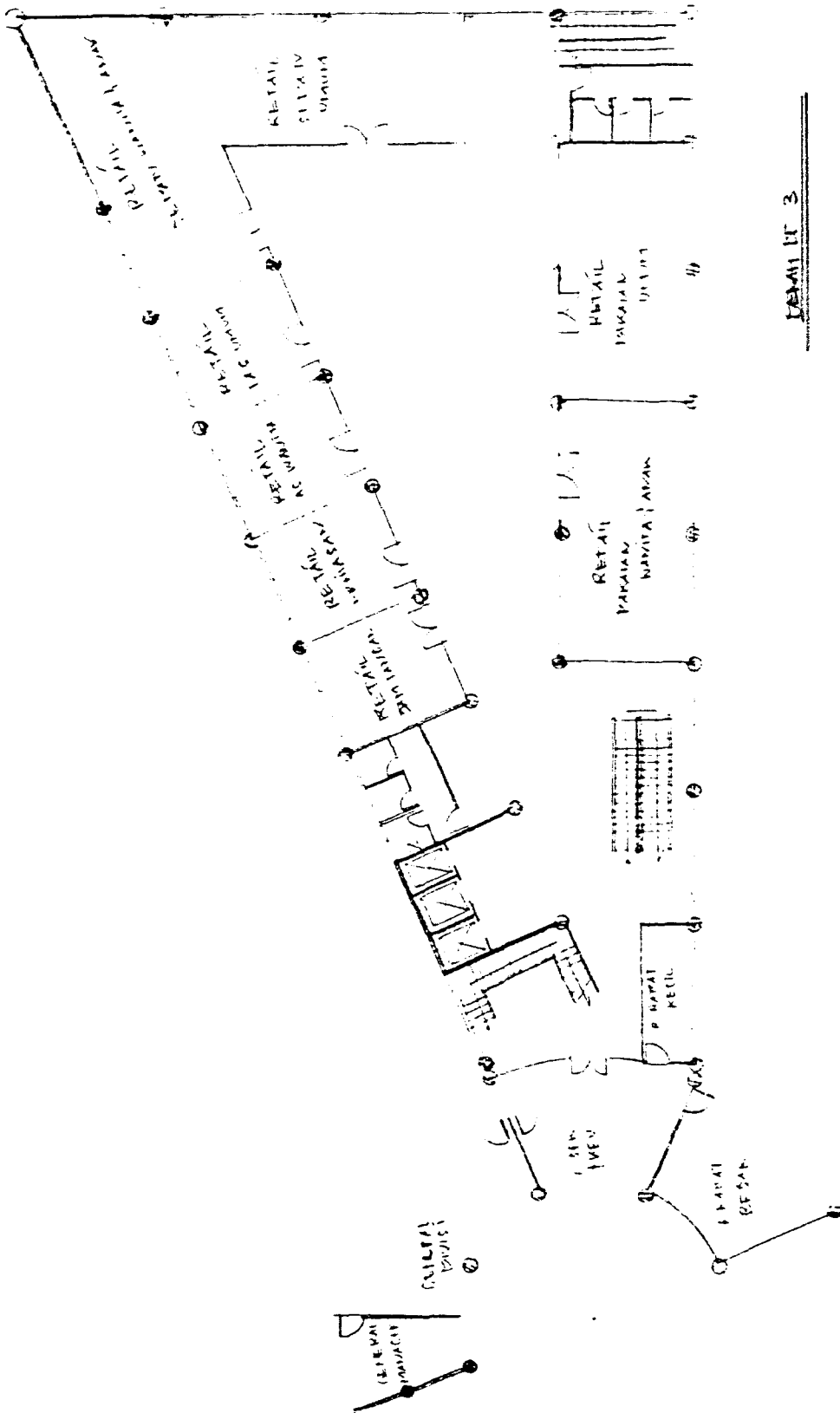
SQUASH AREA



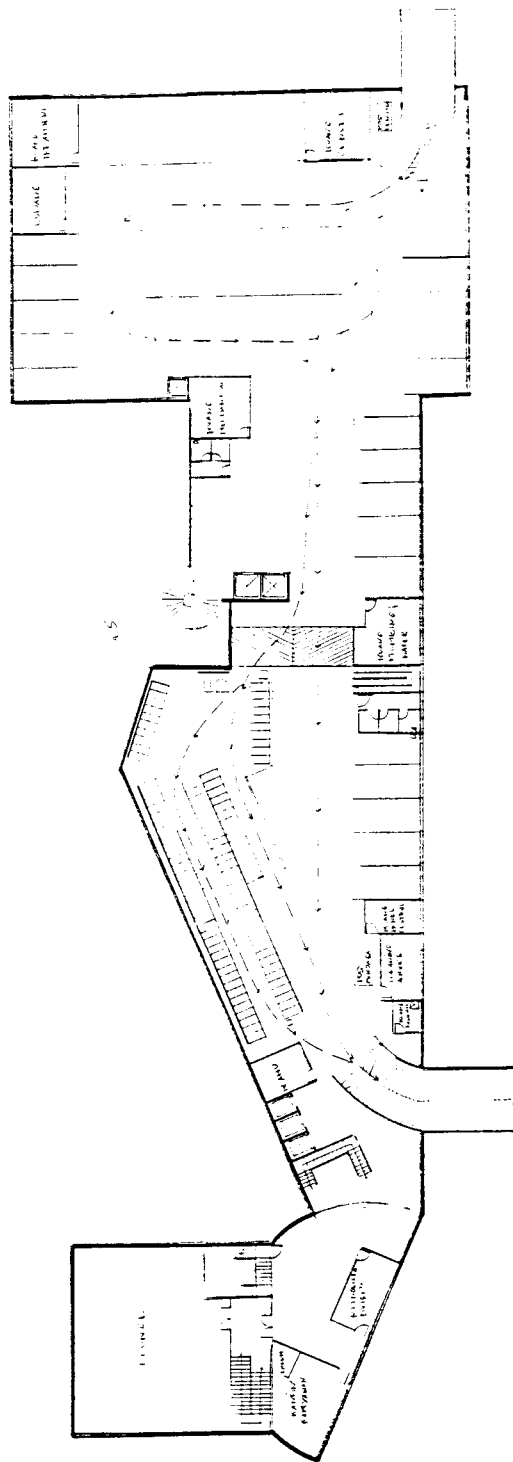
DENAH LT 1
 SKALA 1:400



DEKORATIF Z
 SKALA 1:100

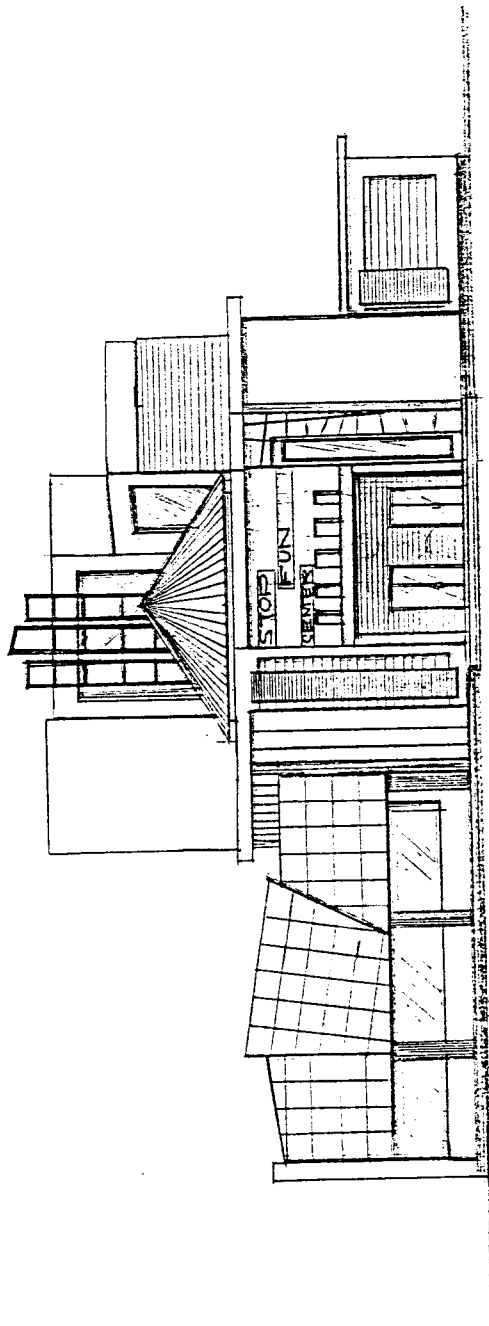


LEMAH IT 3

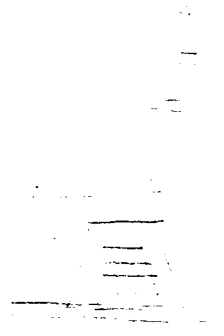
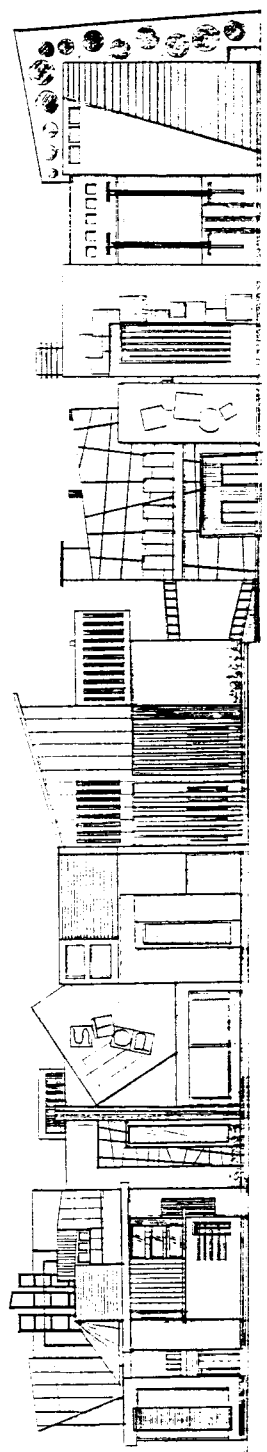


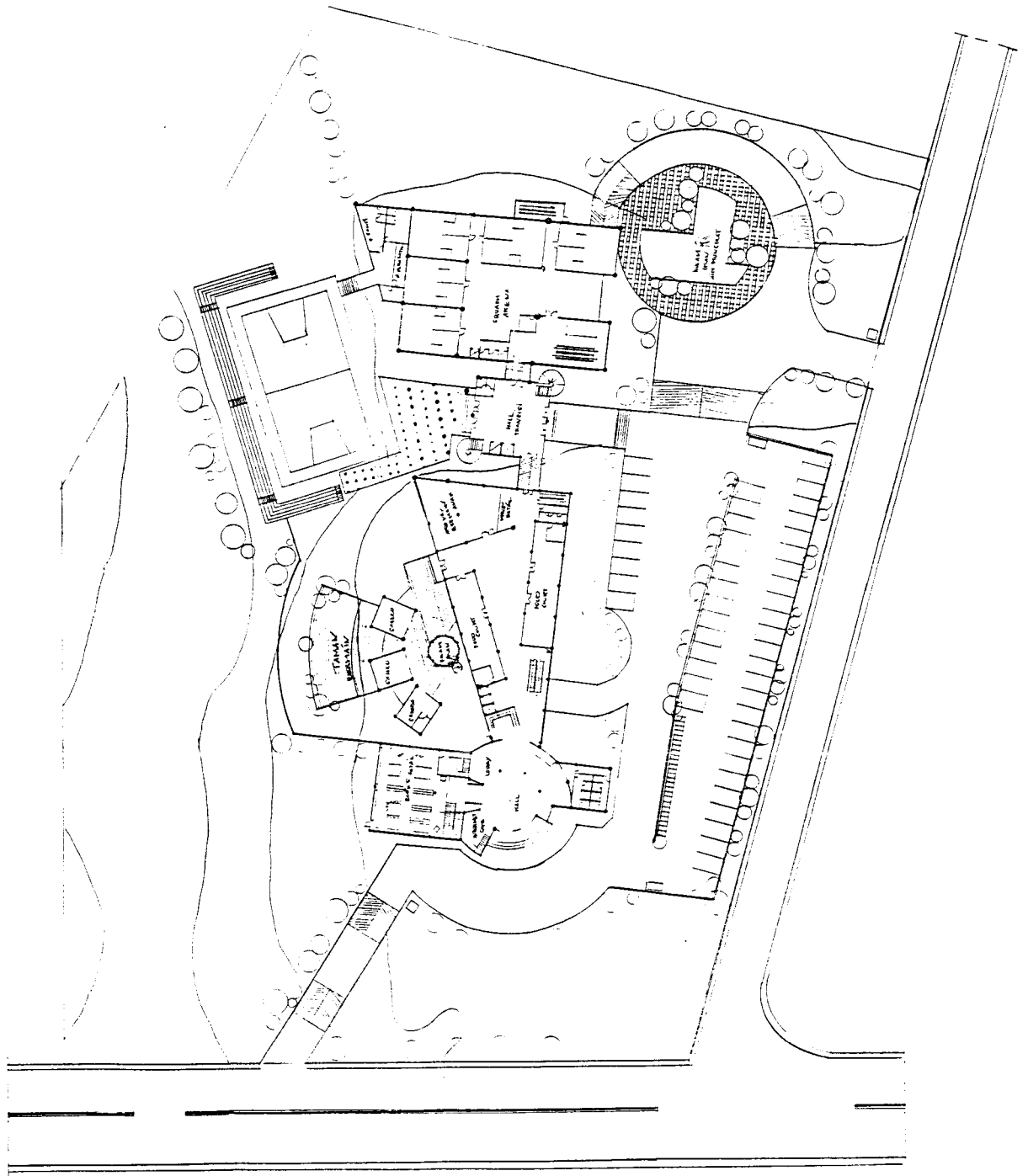
PLANNING BASEMENT

SCALE 1:400



TAIYAK MAIN ENTRANCE





SPEKIFIKASI TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

STOP FUN CENTER IN PALEMBANG

PENEKANAN DESIGN

ARCHITECTURAL BUILDING DESIGN

PERMASALAHAN DOMINAN

TATA RUANG DAN FASADE BANGUNAN YANG MEMBERI KESAN

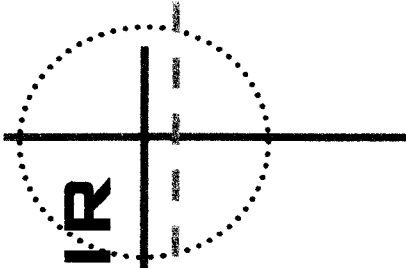
REKREATIF

ASPEK PENEKANAN KONSEP

PENAMPILAN BANGUNAN, EKSPLORASI BENTUK

TRANSFORMASI DARI JEMBATAN ' AMPERA '

DESIGN REPORT



ABSTRACT

MELAKUKAN KEGIATAN YANG BERSIFAT REKREATIF, RELAXING, SERTA FUN, MENGINGAT KEBUTUHAN MASYARAKAT KOTA AKAN HIBURAN DI WAKTU SENGANG MEREKA. DIBUTUHKAN WADAH YANG DAPAT MENAMPUNG BERBAGAI JENIS KEGIATAN YANG BERSIFAT MENYENANGKAN SESUAI KEINGINAN DAN FUNGSIONAL

POTENSI

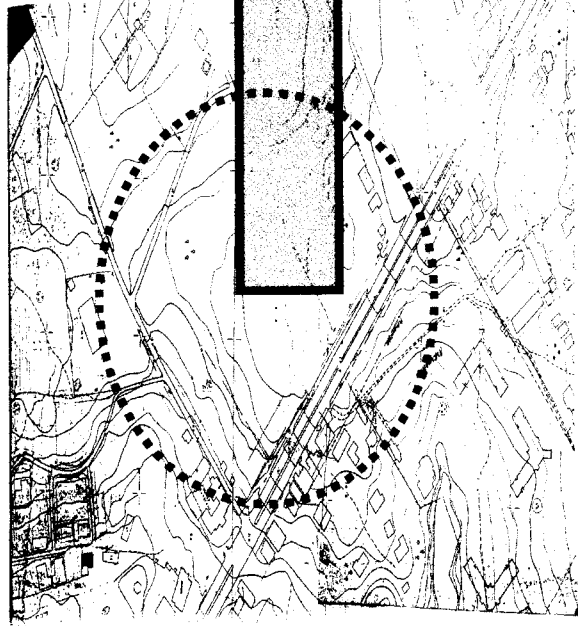
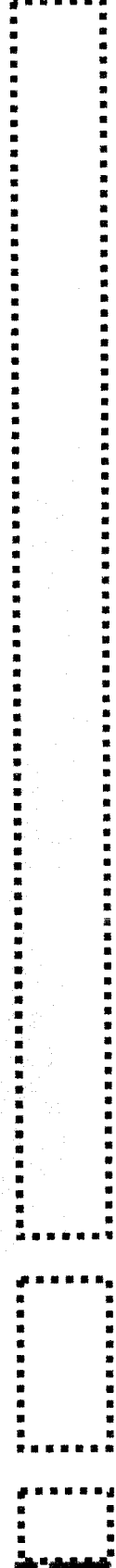
PALOMBANG ADALAH KOTA BARI, YANG SEMAKIN MAJU DAN MERUPAKAN KOTA DENGAN MASYARAKAT YANG MEMILIKI ANEKA KEGIATAN YANG BERBAGAI SEPERTI PEKERJA PELAJAR, DAN LAIN LAIN. SEHINGGA DENGAN RUMITAS KEGIATAN YANG MENJEMUKAN MEREKA MEMERLUKAN SARANA HIBURAN.

STOP FUN CENTER, DIHARAPKAN DAPAT MENJADI WADAH YANG MENUNJANG KEGIATAN YANG BERSIFAT FUN DAN REKREATIF

DESIGN REPORT

PERMASALAHAN

DESIGN REPORT
BAGAIMANA MENCIPTAKAN TATA RUANG DAN FASADE
BANGUNAN YANG MEMBERI KESAN REKREATIF
DENGAN TAMPILAN BANGUNAN EKSPLOKASI BENTUK
TRANSFORMASI DARI JEMBATAN ' AMPERA '



JLN. KOL. H. BURLIAN KM 11,
PALEMBANG, SUM - SEL

Sebelah Utara :

Kompleks asrama haji Palembang

Sebelah Timur :

Perumahan rakyat

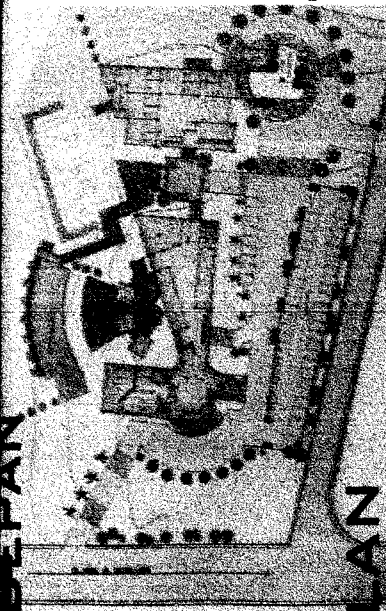
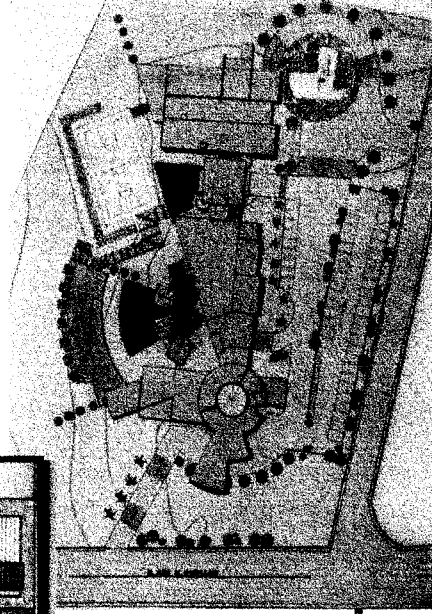
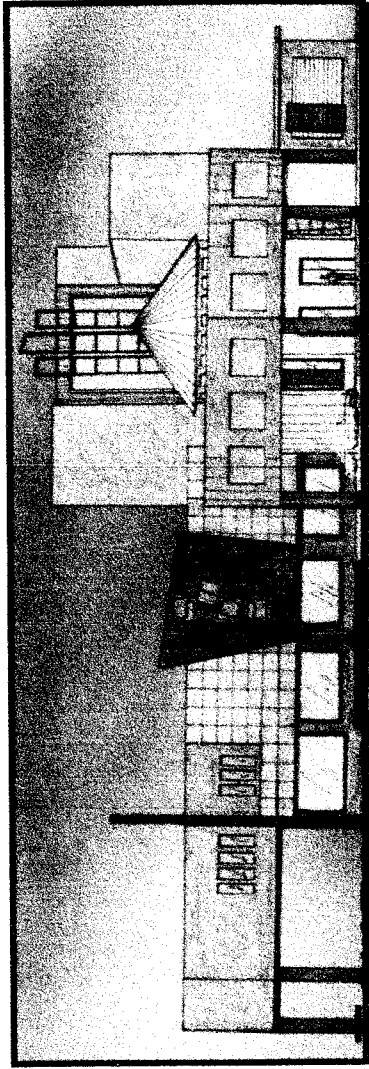
Sebelah Selatan :

Lahan pengembangan area publik

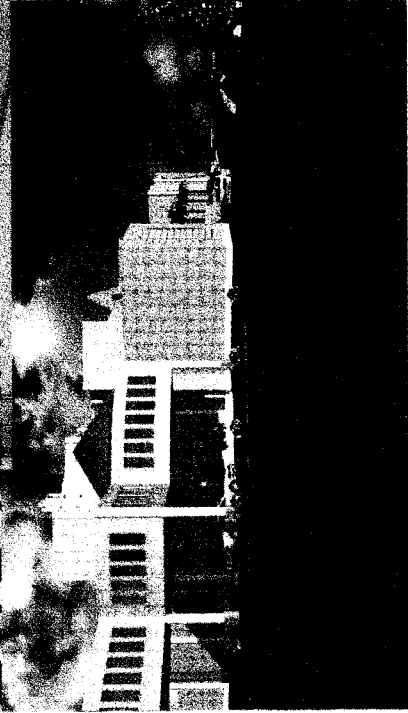
Sebelah Barat :

Jln. Talang Betutu

DESIGN REPORT



SITE PLAN

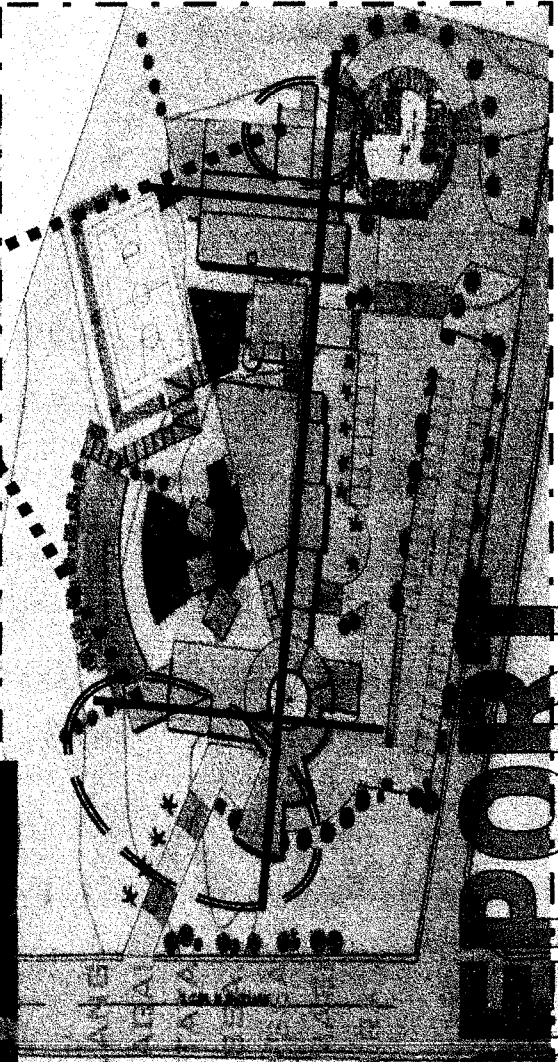
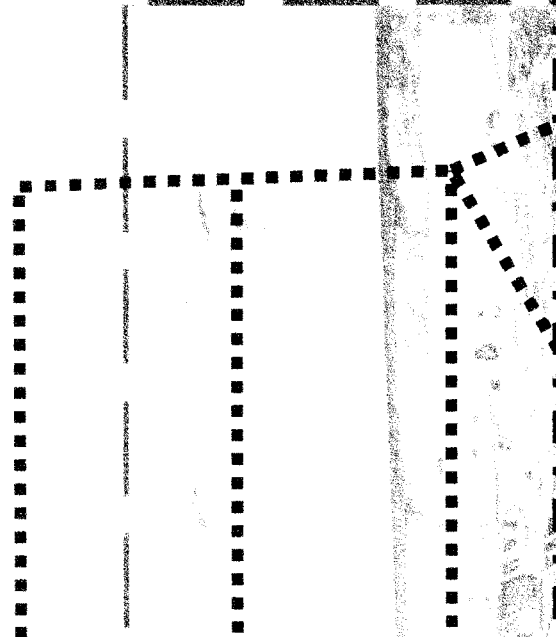
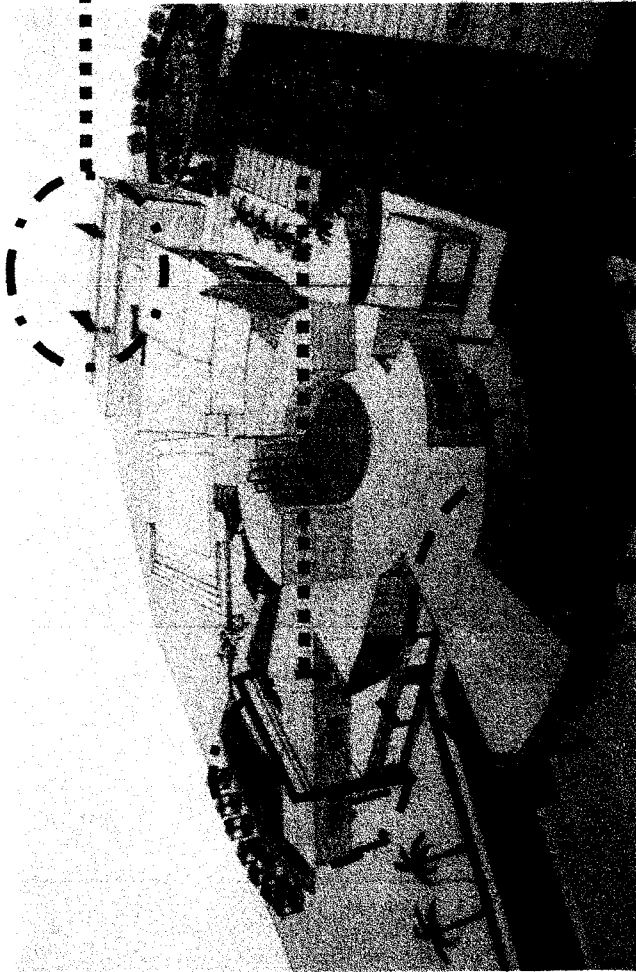


ENTRANCE

SITUASI

- LUAS SITE : 18.000 M²
- LUAS BANGUNAN :
- SITE BERKONTUR, ADA PERBEDAAN KETINGGIAN ANTAR MASSA DAN LANTAI

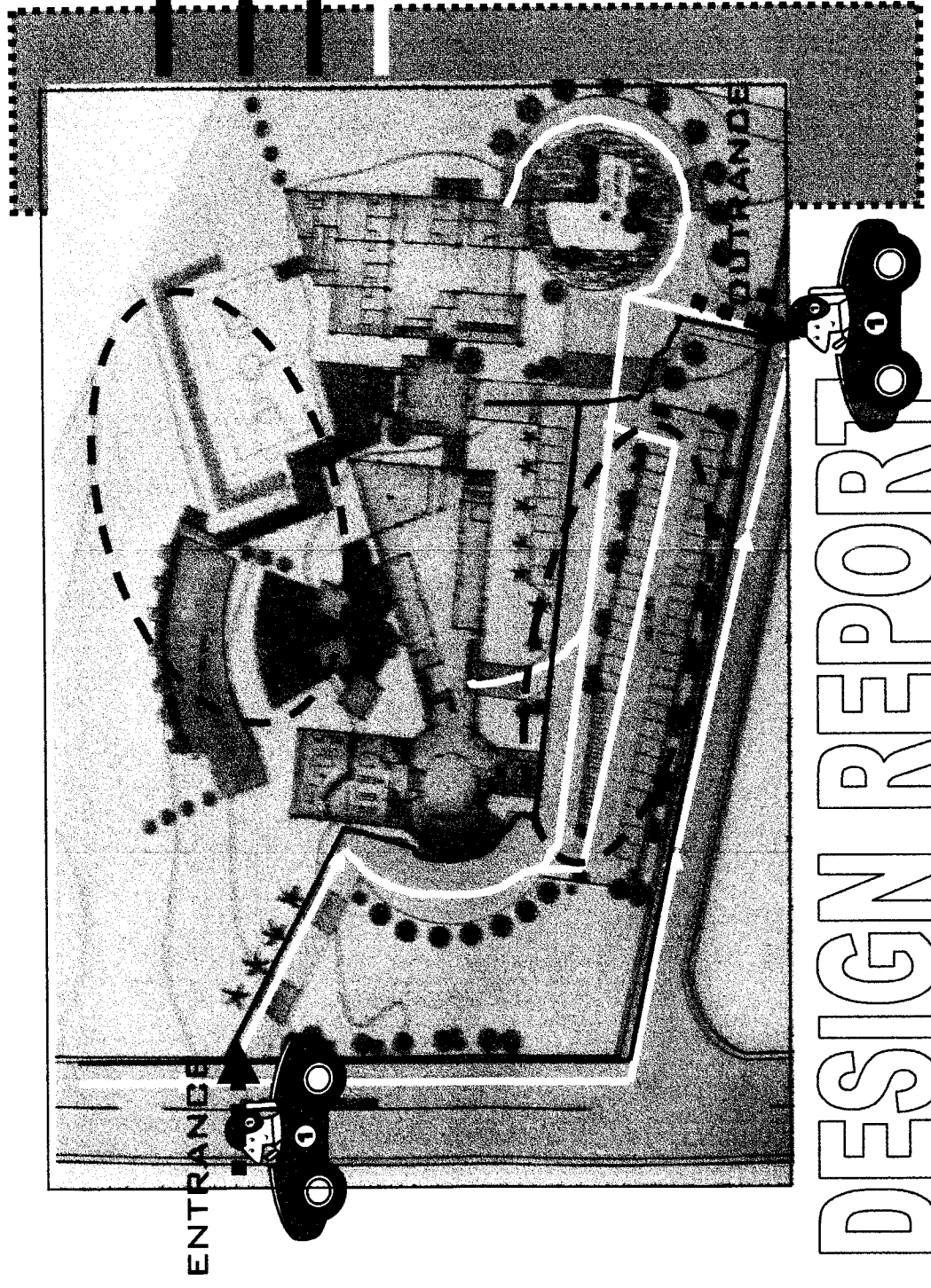
KONSEP GUBAHABAN



GARIS UTAMA LINIER MEMANJANG
SERTA GARIS PENDUKUNG SEBAYA
Sumbu aksis untuk
Gubahan man
Bentuk bangunan / m
diambil dari transfor
Jembatan 'amp

DESIGN REPORT

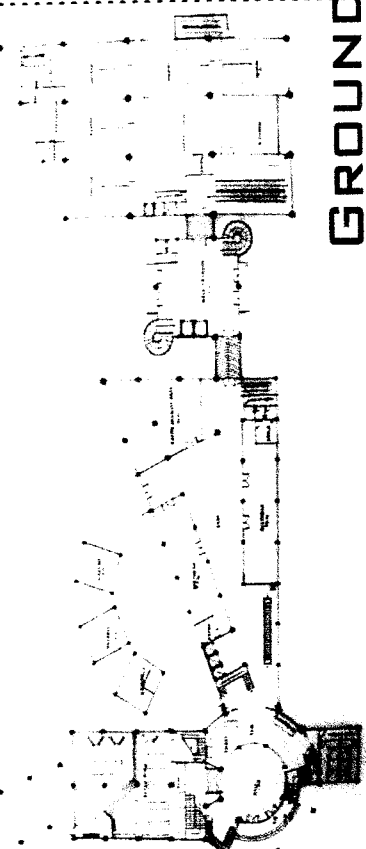
AREA PARKIR
AKSES PEDESTRIAN
AREA OUT DOOR
AKSES KENDARAAN



DESIGN REPORT

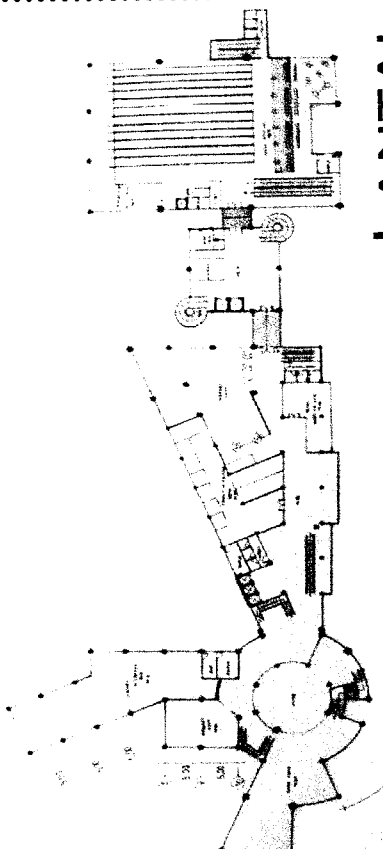
POTLA RUA

GROUND FLOOR, BERFUNGSI SEBAGAI AREA PUBLIK. TERDAPAT HALL, LOBBY, ARENA SQUASH, RESTAURANTS, RETAIL BUKU, AREA BERMAIN ANAK. DIBAGI DALAM 3 MASSA UTAMA. SERTA RUANG OUTDOOR PENYUNJANG....



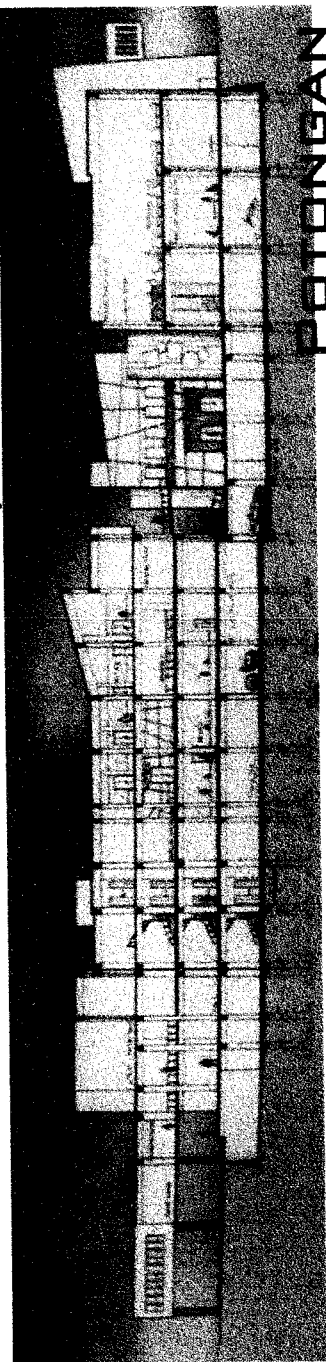
GROUND FLOOR

LANTAI 1, BERFUNGSI JUGA SEBAGAI AREA PUBLIK. TERDAPAT ARENA BERMAIN, RESTO, RETAIL2, R.TRANSISI, BOWLING, MARKET DAN MUSHOLA



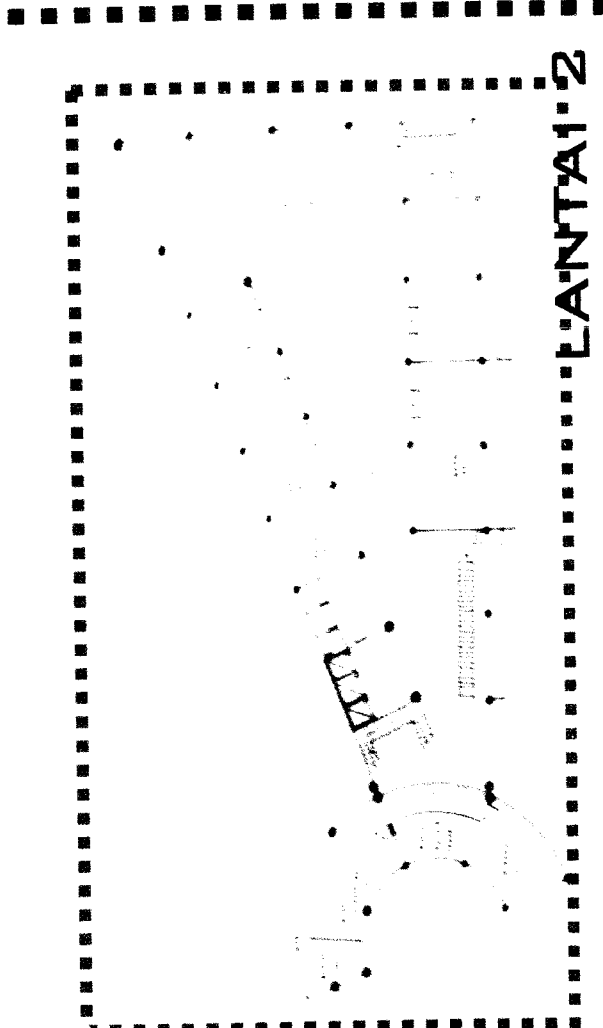
LANTAI 1

DESIGN REPORT



POTONGAN B-B'

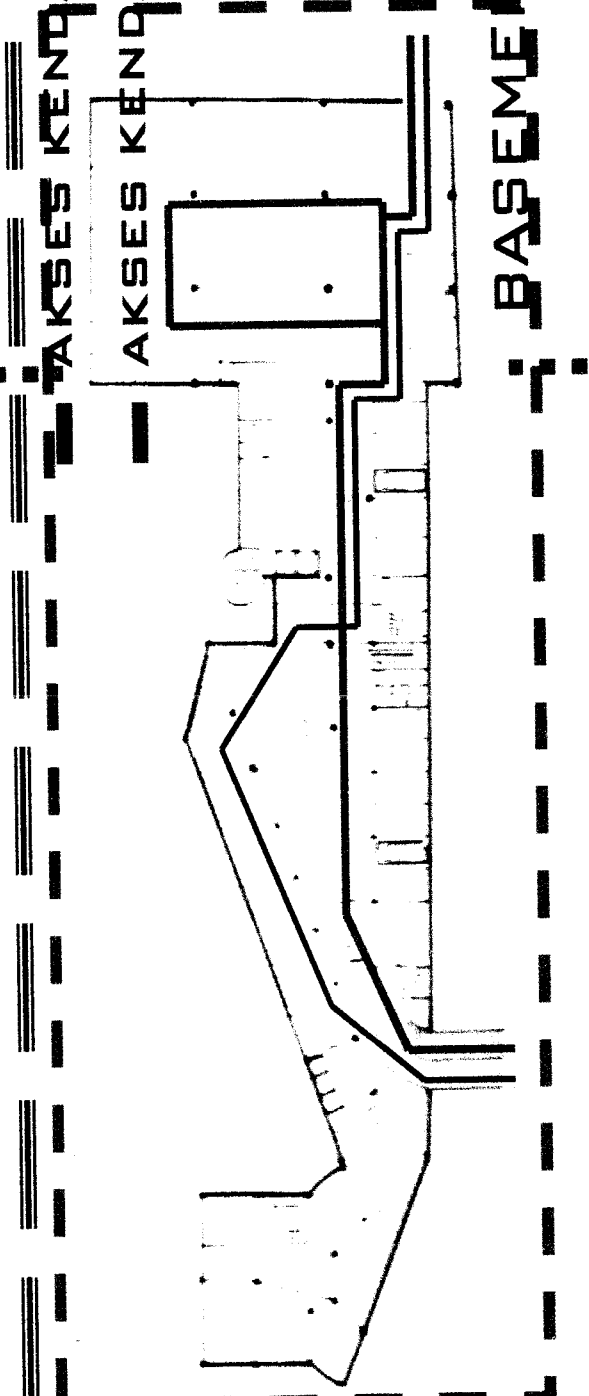
**RFP
PORT**



LANTAI 2

LANTAI 2, BERFUNGSI
SEBAGAI RUANG
PUBLIK (RETAIL -
RETAIL) SERTA AREA
SEMI PUBLIK DAN
PRIVAT SEPERTI
R.RAPAT DAN RUANG
PENGELOLA

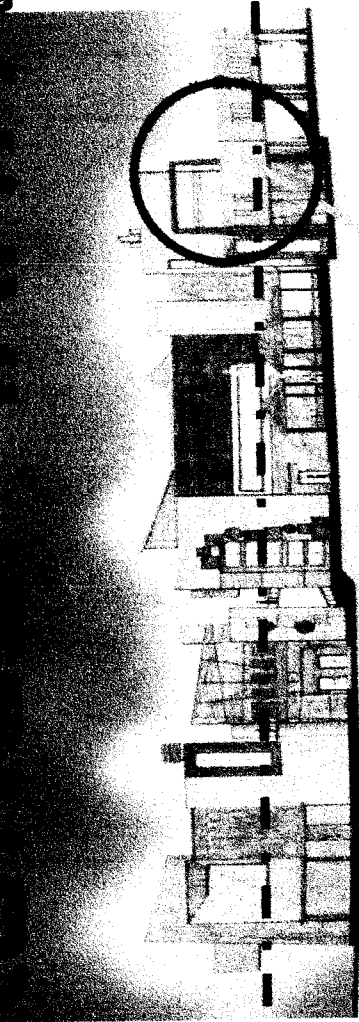
DESIGN



BASEMENT

AKSES KENDARAAN RODA 2
AKSES KENDARAAN RODA 4

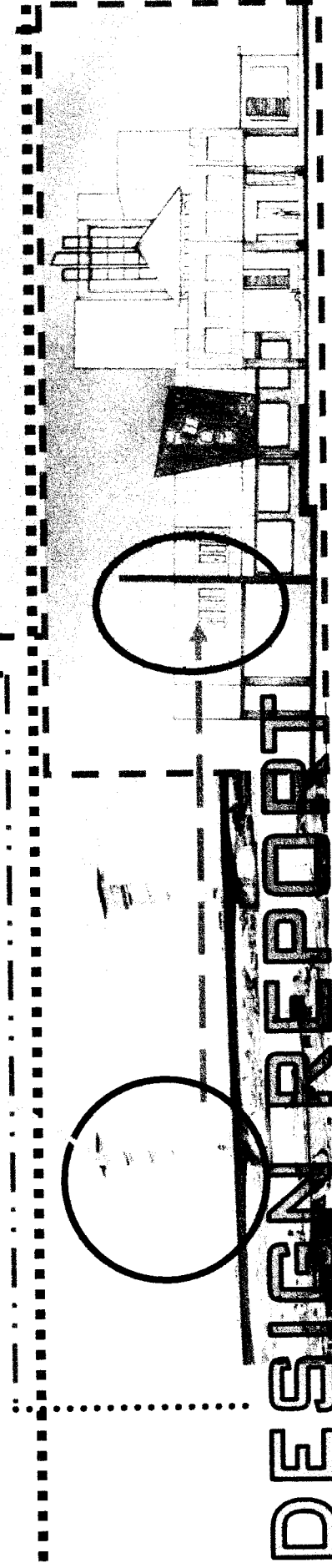
KONSEP TAMPAK



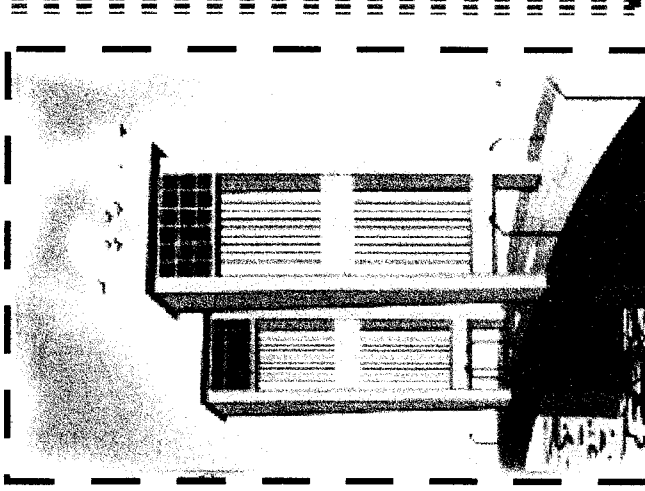
KONSEP DASAR TAMPAK
BANGUNAN SERTA MASSA,
DIAMBIL DARI
TRANSFORMASI JEMBATAN 'AMPERA' YANG LINIER.

PEMANFAATAN KONTUR PADA
LAHAN, BERPENGARUH PADA
TINGGI RENDAH LANTAI SERTA
PERLETAKAN MASSA - MASSA
BANGUNAN

SERTA BENTUK PILAR
PENYANGGAH JEMBATAN
JUGA DITRANSFORMASI KE
DALAM MASSA BANGUNAN.

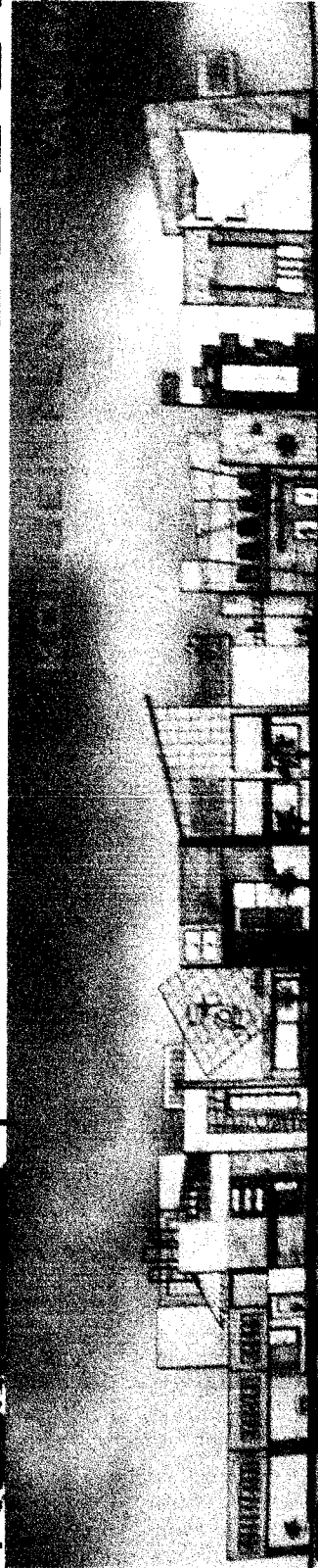


DESIGN REPORT



STOP FUN CENTER
TATA RUANG DAN FASADE BANGUNAN YANG
MEMBERI KESAN REKREATIF DAN CERIA.

PEMILIHAN WARNA MERAH, DAN ABU
- ABU, DIADOPSI DARI WARNA DASAR
JEMBATAN ' AMPERA ', YANG JUGA BERI
KESAN CERIA DAN MENYENANGKAN PADA
TAMPILAN BANGUNAN.



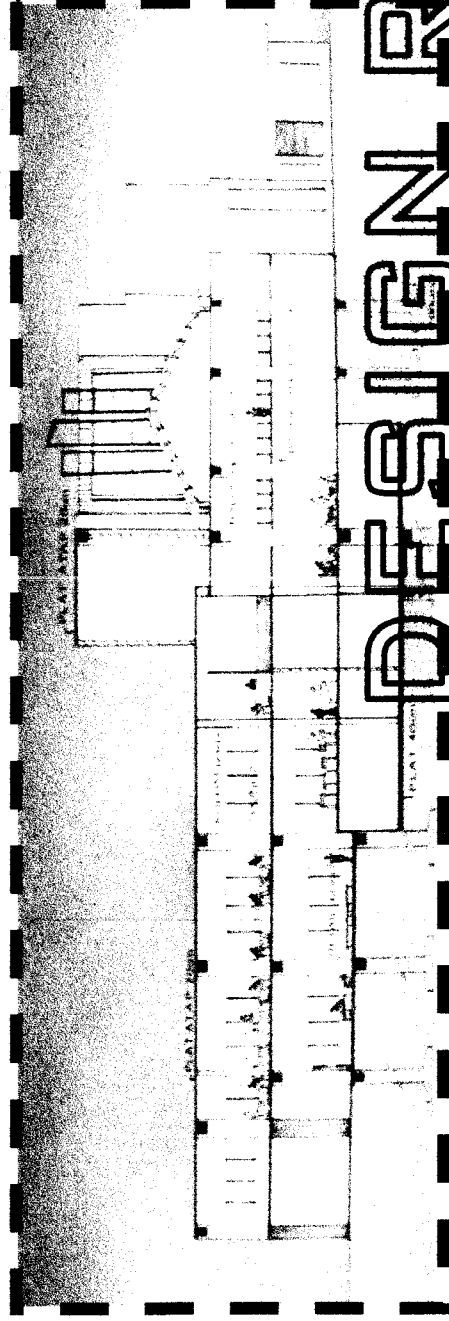
BANGUNAN

DESIGN REPORT

POT

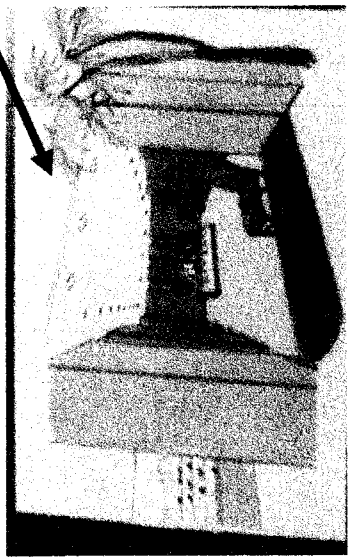
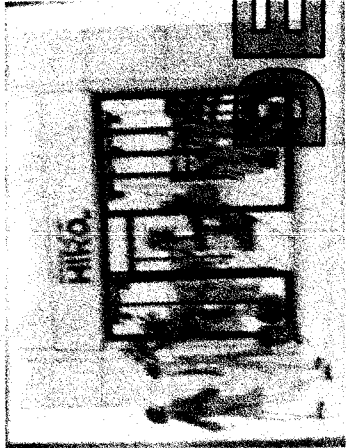
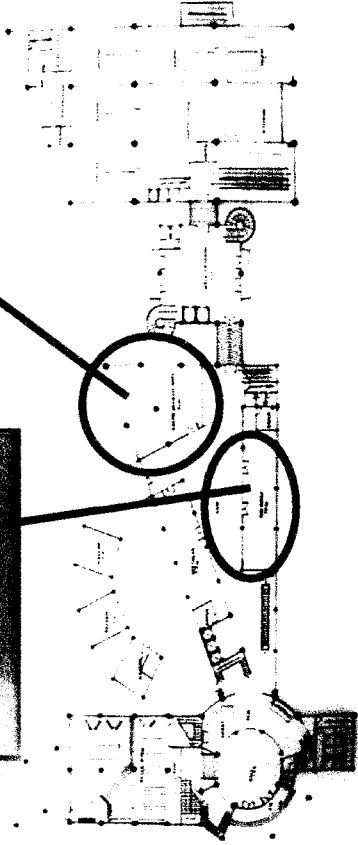
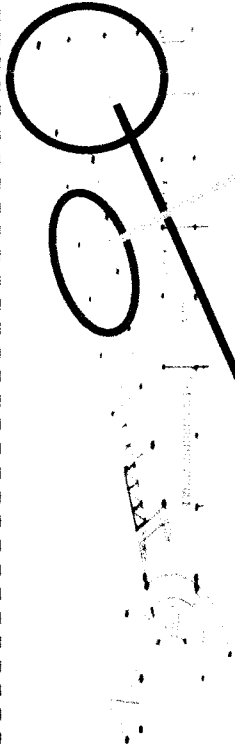
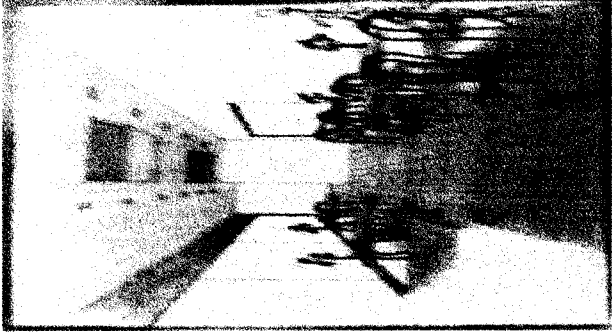
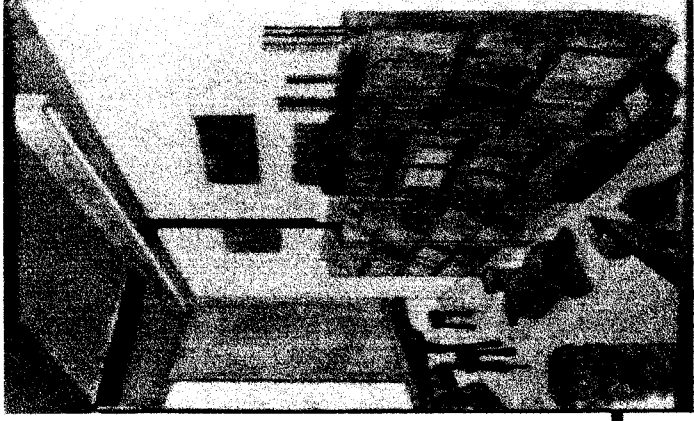
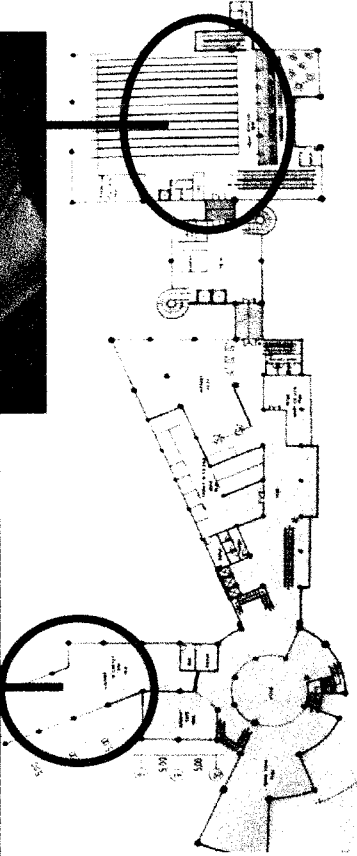
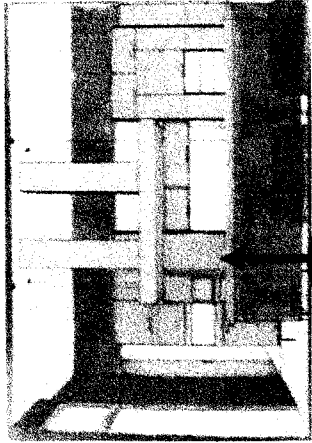
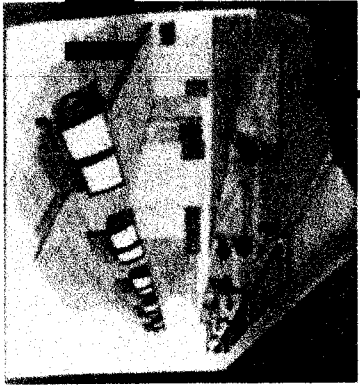


BANGUNAN INI MENGGUNAKAN STRUKTUR UTAMA RANGKA. BAIK KOLOM MAUPUN BALOK JUGA ADA YANG DI EKSPOS.
BASEMENT SELAIN UNTUK PARKIR KENDARAAN, JUGA UNTUK RUANG - RUANG UTILITAS BANGUNAN.



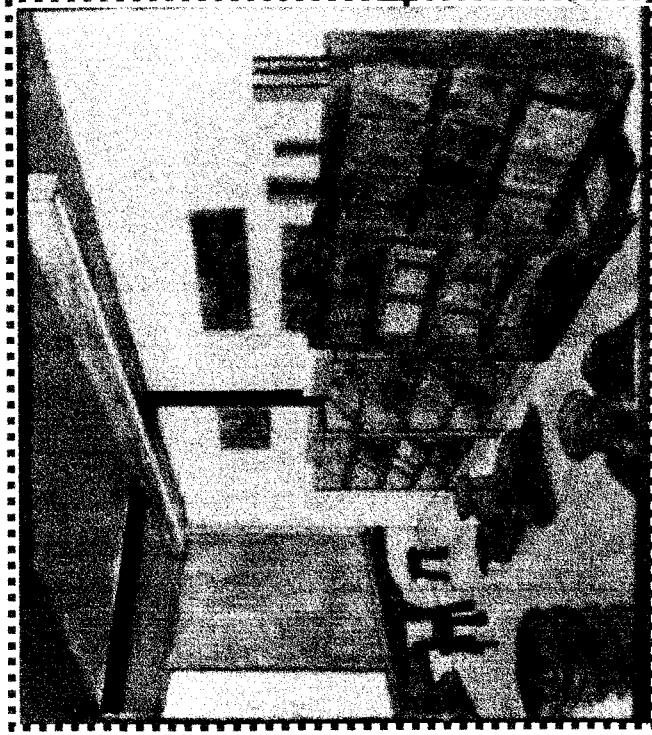
DESIGN REPORT

INDOOR



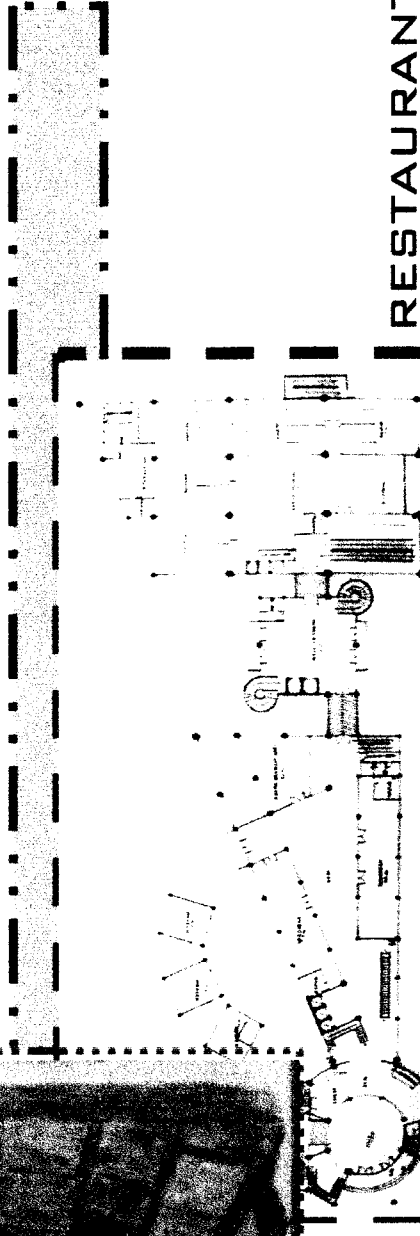
DESIGN REPORT

7 PERSPEKTIF INTERIOR

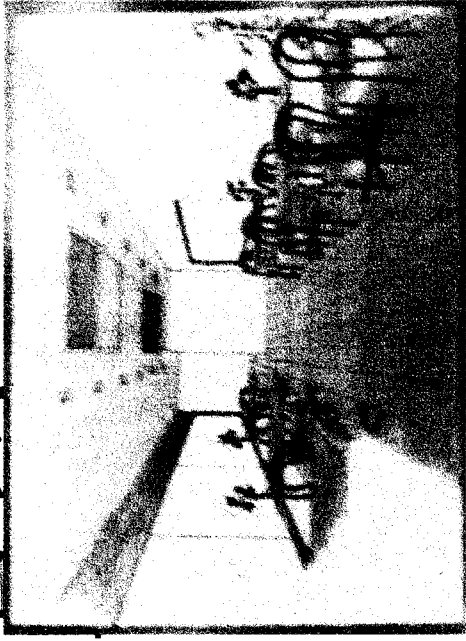


R. BERMAIN ANAK

TATA RUANG ARENA BERMAIN ANAK
MENGUNAKAN WARNA - WARNA CERAH,
BAIK PADA FURNITURE MAUPUN DINDING
RUANGAN BERI KESAN GERIA

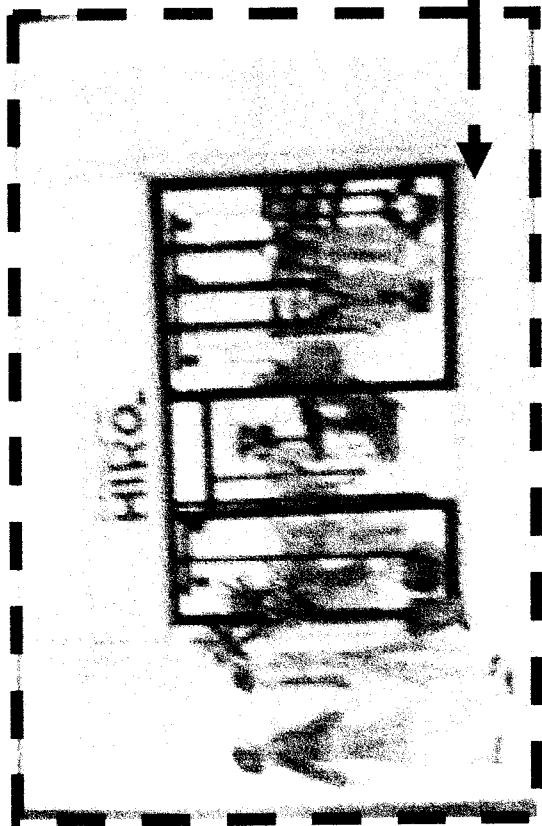


RESTAURANT



TATA RUANG RESTAURANT MENGGUNAKAN
WARNA - WARNA CERAH PADA BAGIAN
DINDING JUGA PADA FURNITURE, SERTA
ADANYA TANAMAN HIAS AGAR RUANGAN
MENJADI LEBIH ' SEGAR '

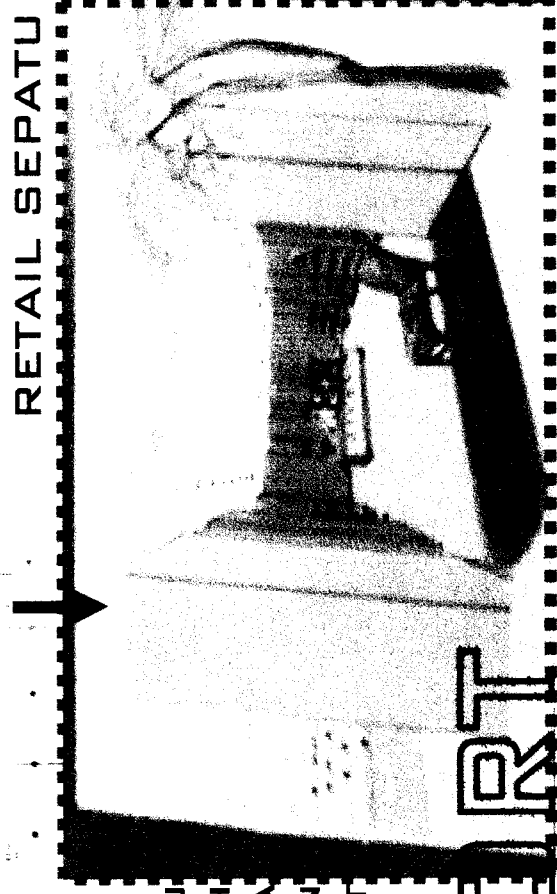
DESIGN REPORT



DISUSUN OLEH

**TATA RUANG RETAIL PAKAIAN
MENGUNAKAN WARNA - WARNA CERAH
PADA BAGIAN DINDING JUGA PADA
FURNITURE, SERTA ELEMEN KACA PADA
ENTRANCE AGAR INTERIOR DALAM RUANG
TERLIHAT**

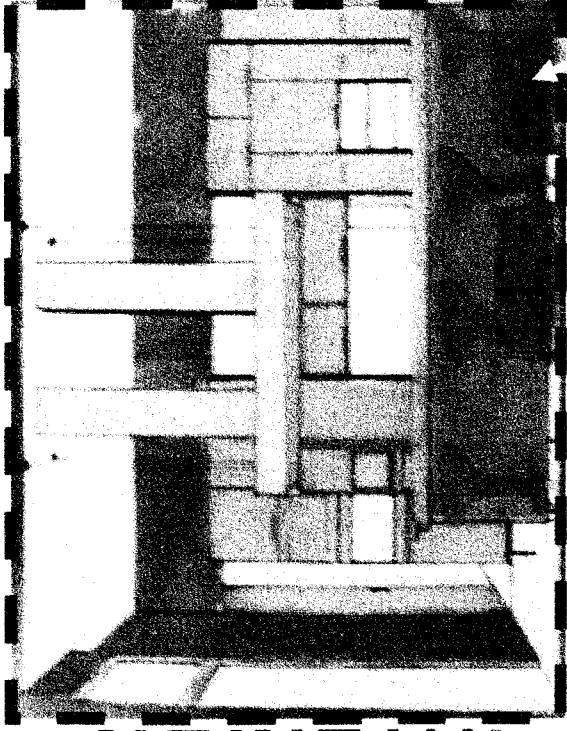
RETAIL PAKAIAN WANITA



RETAIL SEPATU

**TATA RUANG RETAIL SEPATU
MENGUNAKAN WARNA - WARNA CERAH
PADA BAGIAN DINDING JUGA PADA
FURNITURE, SERTA ELEMEN KACA DOMINAN
AGAR INTERIOR DALAM RUANG TERLIHAT**

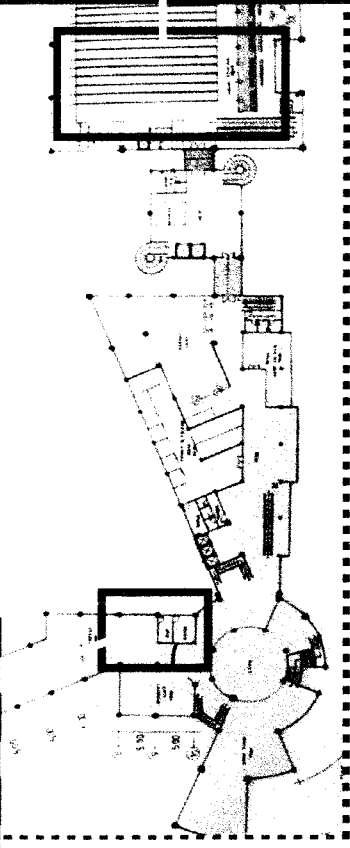
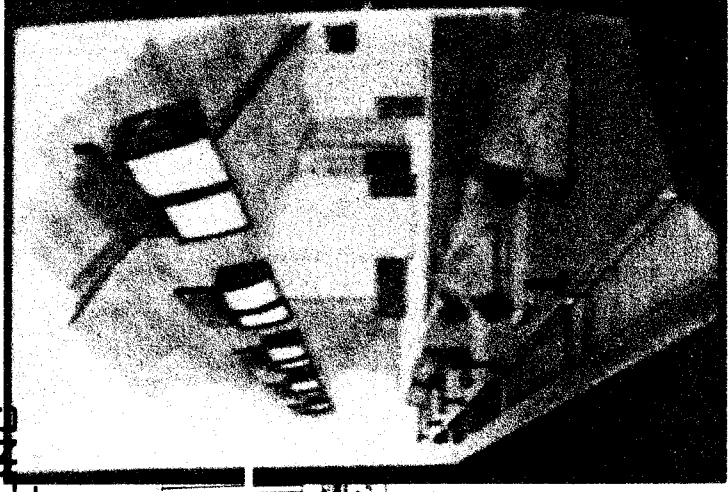
DESIGN REPORT



LOUNGE'S BAR

TATA RUANG LOUNGE'S BAR MENGGUNAKAN WARNA - WARNA GELAP PADA BAGIAN DINDING JUGA PADA FURNITURE, SERTA ALUMINIUM AGAR INTERIOR DALAM RUANG TERLIHAT MEMBERI KESAN SANTAI DAN COZY

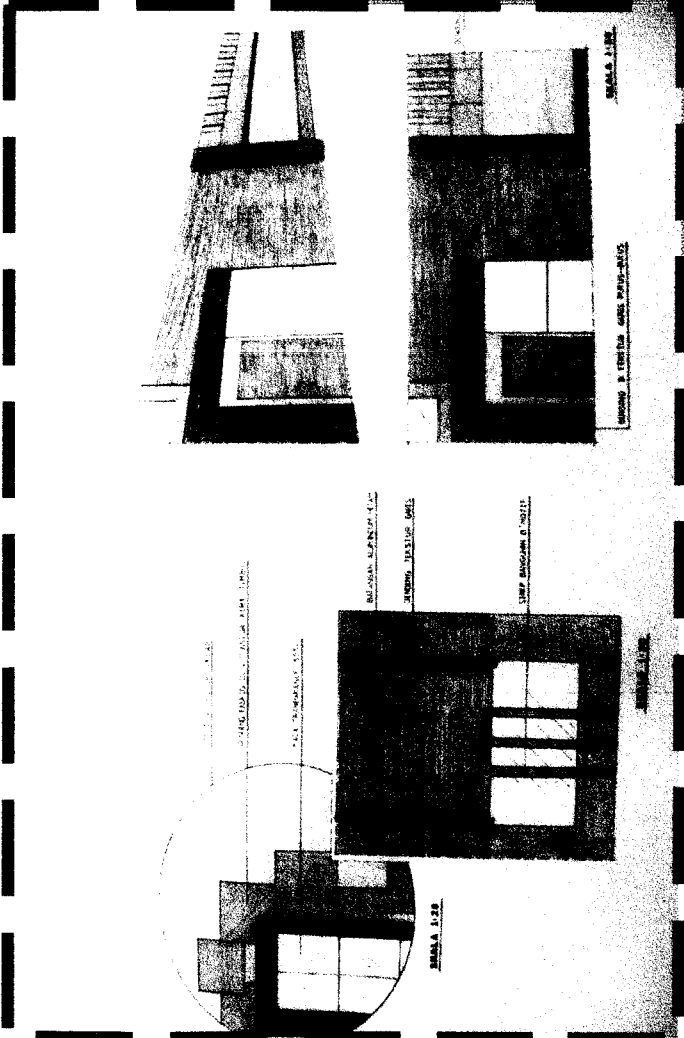
ARENA BOWLING



TATA RUANG AREAN BOWLING MENGGUNAKAN WARNA - WARNA CERAH PADA BAGIAN DINDING JUGA PADA FURNITURE,

DESIGN REPORT

DETAIL ARSITEKTURAL



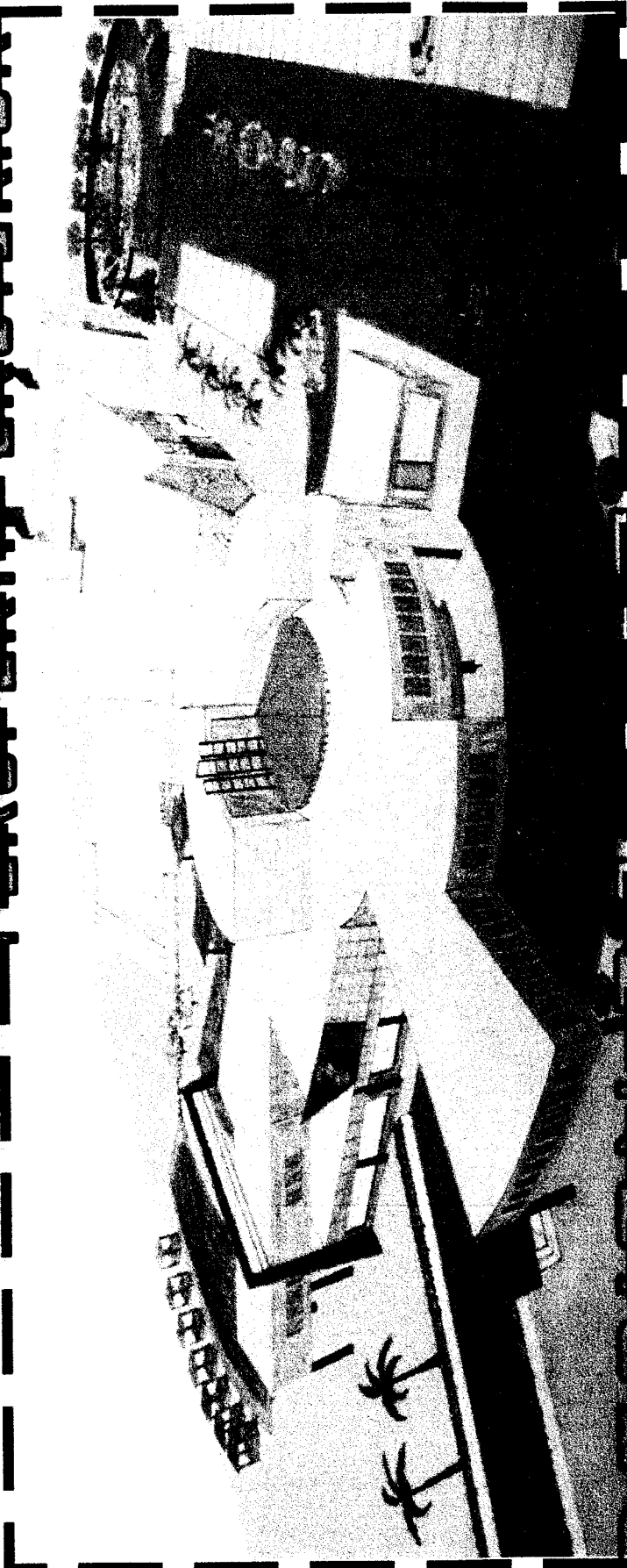
PEMAKAIAN SHADING
 DAN SIRIP PADA
 BANGUNAN SELAIN
 UNTUK MELINDUNGI DARI
 SINAR MATA HARI
 LANGSUNG DAN HUJAN,
 JUGA MEMBERI ESTETIKA
 PADA FASADE
 BANGUNAN.

DETAIL ARSITEKTURAL



DESIGN REPORT

DOMESTYK ILUSTRACJA



DESIGN REPORT

FOTO MARKET

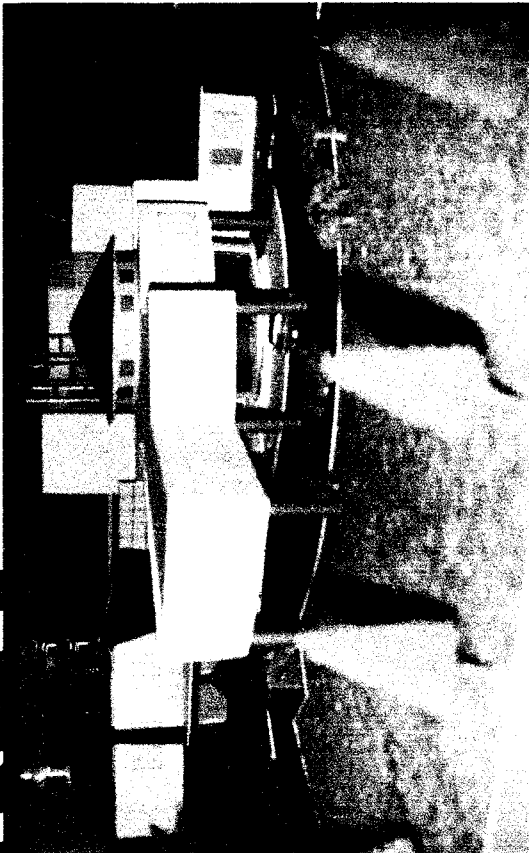
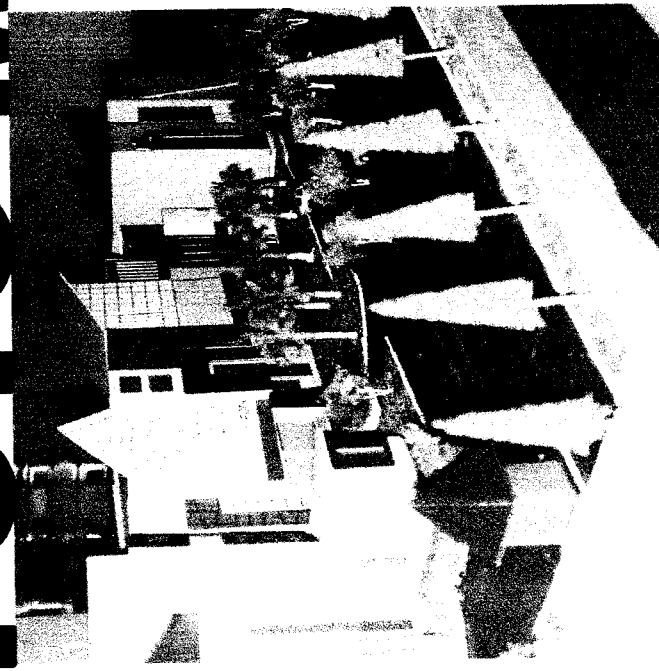
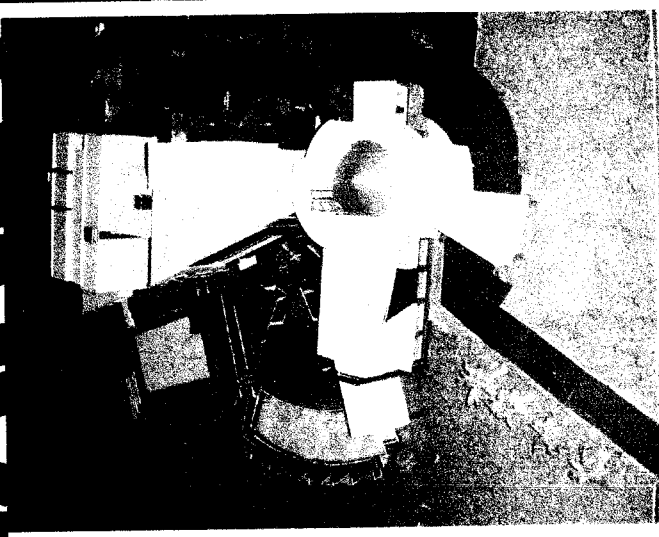
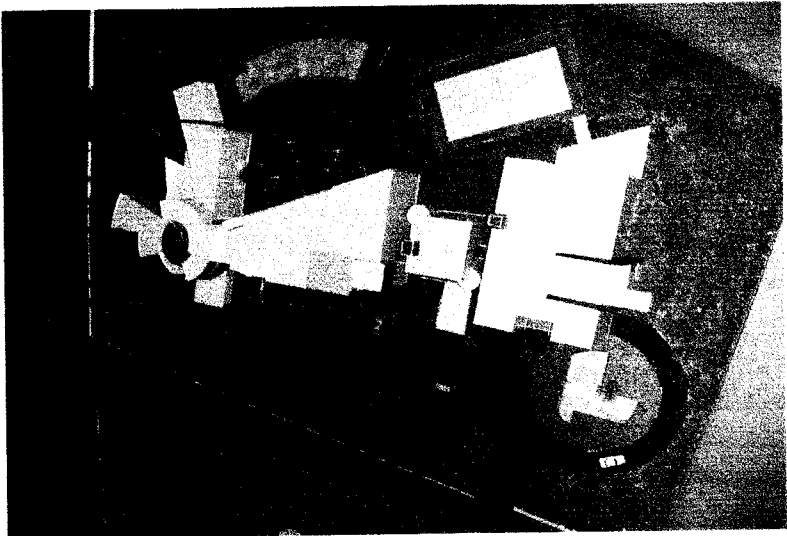


FOTO MAKE!



DAFTAR PUSTAKA

1. Frick, Heinz, 1998, Sistem Bentuk Struktur Bangunan, Penerbit Kanisius
2. James, C Snyder, Pengaruh Arsitektur dalam Bangunan
3. Harian Koran Sumatera Ekspres, 2004, Sarana Bowling, Palembang
4. Shop Design Series, Magazine, 2002, Shopping centers & Malls, Tokyo
Japan, published by SHOTENKENCHIKU-SHA Co.
5. [http : //www.yahoo-squash.com/](http://www.yahoo-squash.com/)
6. [http : //www.bowling.com/](http://www.bowling.com/)
7. [http : //www.google-public centers.com/](http://www.google-public centers.com/)