

PERPUSTAKAAN FTSP UII

HADIAH/BELI

TGL. TERIMA :

16 April 2007

NO. JUDUL :

002370

NO. INV. :

02002370001

NO. INDUK. :

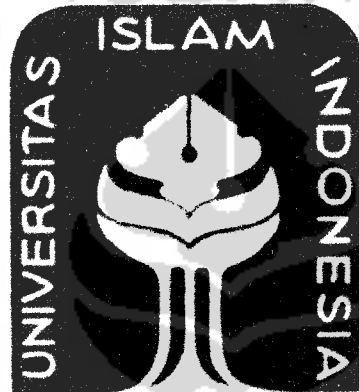
LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR

VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER  
DI JOGJAKARTA

*"perpaduan gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal"*

JOGJA - VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTRE

*"intregation of modern architecture and local hindu architecture"*



DISUSUN OLEH:

Nama : AZWAR AFRIAN

No MHS : 01 512 091



DOSEN PEMBIMBING:

IR. H. REVIANTO BUDI SANTOSO, M.Arch

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2006

MILIK PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN  
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN



....pertama – tama

Kupanjatkan puji syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan inspirasi, kelancaran dan kemudahan pada hamba\_

## KATA PENGANTAR



*Assalammu'alaikum . wr . wb*

Segala syukur yang tak terukur ke Hadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan bagi hamba-Nya untuk maju, sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik, nabi Muhammad SAW panutan terakhir yang sangat mencintai umatnya beserta sahabat – sahabatnya.

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini penulis mendapat segala bentuk doa, bimbingan, masukan, kritik, saran, dorongan semangat, dan juga cinta, sehingga tugas ini dapat selesai dengan lancar. Untuk itu penulis terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Pak Revianto, selaku wakil Dekan dan juga Pembimbing Tugas Akhir yang tiada bosan memberikan ilmunya, motivasinya, semangatnya, dan juga do'anya untuk kami agar menjadi yang terbaik. Dan juga teman curhat dikala kami sedang mengalami stres oleh rutinitas, yang selalu menghibur kami dengan kengocolannya dikala kami lusuh..terimakasih pak...  
Terus bawa Arsitektur UII ke tingkat yang lebih tinggi pak, kami siap dibelakangmu..SUKSES..!!!
2. Pak Nurcholis, selaku dosen penguji atas segala kritik dan saran, yang sangat membantu kami.
3. Keluarga besar tercinta, Ayah Darsyaf Noor, Bunda Umi Kulsum, Adik-adikku Barid, Sabiq, Banna dan Dila terima kasih atas segala doa, kasih sayang dan supportnya, memberiku semangat untuk terus berjuang di tanah rantauan ini.
4. Saudaraku seperjuangan Tugas Akhir, Afriadi "*lekassembuh*" Manufris, Yunan "*EA Sport*" Adi Nugroho, Muhammad "*santewae*" Iqbal...  
SIR YES SIRR!!, COPY THATT!! Tetap SEMANGAATT...

5. Keluarga besar Omah-Kulon "Boby with the GANK" yang selalu siap memberi *back-up* dalam berbagai situasi & kondisi.  
Bayu, Nuno, Febri, XWR, Dodik, X-sand & Volo... kalian membuat kelulusanku tampak lebih cepat.. huehehe..
6. Saudara sekaligus sahabatku, mbak Wawa yang baik sekeluarga, Arby jambul sekeluarga, Andhika gandhoz, Agus UPN "co-maketer", B'hood kn 67.
7. Teman-teman ARCH '2001 smua... welcome to the real world... sekarang giliran kita kawan...!!
8. Rekan-rekan satu Studio TA.. dengan kalian saja studio sepi, apalagi tanpa kalian.. thx yaa..
9. Mas Tutut dan Mas Sarjiman yang setia menemani kami di studio dari pagi sampai sore..
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per-satu terima kasih atas segala bantuannya.

Semoga Alalh SWT memberikan balasan terbaik atas bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama menjalankan Tugas Akhir ini, Amiin. Penulis sangat menyadari bahwa laporan perancangan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena, itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna kebaikan bagi penulis di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 8 November 2006

Penulis

Azwar Afrian

## ABTRAKSI

### VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER DI JOGJAKARTA

*“perpaduan gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal”*

### JOGJA - VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTRE

*“intregation of modern architecture and local hindu architecture”*

Oleh;

Azwar Afrian

Virtual Entertainment Center adalah suatu tempat dimana terdapat fasilitas-fasilitas hiburan yang bersifat *dunia maya* atau *virtual* menggunakan media layar sebagai sarana komunikasi. Fasilitas utama yang akan diwadahi adalah: Game Online & Internet, Konsol Game, Game Zonne dan Mini Cinema.

Jogja – Virtual Entertainment Center menerapkan konsep perpaduan gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal pada bangunan sehingga memiliki ciri khas dan menjadi daya tarik tersendiri di kota Jogja.

Arsitektur Modern adalah suatu aliran dalam dunia rancang bangun yang mulai dikenal dan dipopulerkan pada abad pertengahan seusai perang dunia ke-II. Dimana banyak Arsitek mulai banyak menggunakan bahan-bahan bangunan dari pabrikan, dan meminimalisir bentukan-bentukan klasik dengan mengurangi detail ornament-ornamen pada bangunan.

Arsitektur Hindu Lokal adalah suatu desain rancangan yang dipengaruhi oleh simbol-simbol etnik lokal tertentu dalam hal ini adalah simbol etnik hindu yang terdapat pada Candi Prambanan.

## DAFTAR ISI

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Permasalahan .....	1
1.2.	Permasalahan .....	2
	1.2.1. Permasalahan Umum Perancangan .....	2
	1.2.2. Permasalahan Khusus Perancangan .....	2
1.3.	Maksud .....	3
1.4.	Tujuan .....	3
1.5.	Sasaran .....	3
1.6	Metode Penyelesaian .....	5
1.7	Konsep Penyelesaian Masalah .....	5

### BAB 2 ANALISIS

2.1.	Jenis Kegiatan .....	6
2.2.	Kebutuhan Ruang .....	9
2.3.	Lokasi Site .....	11
2.4.	Potensi Ste .....	12
2.5.	View Keluar .....	13
2.6.	Candi Prambanan .....	16
2.7.	Analisis Candi Prambanan .....	18
2.8.	Zonning Ruang .....	19

### BAB 3 KONSEP

3.1.	Susunan dan Dimensi Ruang .....	21
3.2.	Studi Desain .....	22
3.3.	Ploting Site .....	23
3.4.	Orientasi Masa .....	24
3.5.	Sirkulasi .....	25
3.6.	Bentuk Bangunan .....	26
3.7.	Referensi .....	27

### BAB 4 PROSES PERANCANGAN

	Desain Skematik .....	28
--	-----------------------	----

## BAB 5 HASIL RANCANGAN BANGUNAN

5.1.	Ruang Luar Bangunan.....	35
5.1.1.	Entrance site dan Areal parkir .....	35
5.1.2.	Gapura sebagai main entrance .....	37
5.1.3.	Facade Bangunan .....	37
5.2.	Ruang Dalam Bangunan .....	38
5.2.1.	Hall (Exhibition Hall) .....	38
5.2.2.	Game Online dan Internet (Competition Area) .....	39





# VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER DI JOGJAKARTA

*“perpaduan gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal”*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era-globalisasi sekarang ini perkembangan dunia hiburan berkembang sangat pesat, kebutuhan akan hiburan pun menjadi hal yang penting terutama bagi masyarakat perkotaan yang dikenal lebih praktis dan menginginkan serba instant. Menjamurnya tempat-tempat hiburan dengan kelebihan yang mereka tawarkan menjawab banyaknya permintaan pasar akan sarana hiburan. Dalam hal ini kebutuhan akan akses hiburan yang efektif dan efisien sangat dibutuhkan, alangkah baiknya apabila tuntutan ini dapat dihadirkan dalam satu wadah dengan layanan terpadu atau *one stop service*. Sehingga masyarakat pengguna tidak merasa kesulitan dan dapat mengakses sesuai dengan keinginannya. Bangunan Virtual Entertainment Center ini merupakan sarana yang khusus mewadahi fasilitas hiburan yang bersifat *virtual* atau *dunia maya* yang nantinya akan terdapat beberapa fungsi, seperti:

1. Wahana Game Online dan Internet
2. Mini Cinema
3. Konsol Game
4. Game Zone
5. Café & Sheesha
6. Merchandise Shop
7. dan ruang-ruang pendukung lainnya.





Kenapa di Jogja. secara ekonomis merupakan salah satu kota yang aman untuk berinfestasi dan menjadi kota tujuan wisata, secara historis Jogjakarta merupakan kota budaya yang memiliki banyak peninggalan bersejarah terutama kebudayaan hindu dan budha, secara geologis Jogjakarta dikenal heterogen dengan banyaknya warga pendatang terutama pelajar dan mahasiswa yang berbaur dengan warga lokal, secara geografis lokasi kota Jogja sangat strategis karena berada ditengah, dapat diakses dengan mudah baik dari kawasan barat maupun timur Indonesia.

Penerapan gaya arsitektur modern dan gaya arsitektur etnik lokal pada bangunan bertujuan memberikan kesan sebuah perpaduan antara fungsi kegiatan yang diwadahi oleh bangunan dengan simbol-simbol kebudayaan hindu lokal yang menjadi salah satu ciri khas kota Jogja dimana bangunan didirikan. Konsep arsitektur modern pada dasarnya merupakan sebuah inovasi baru dari perkembangan arsitektur yang hendaknya dapat mencerminkan fungsi didalamnya dan tetap mempertimbangkan unsur kenyamanan penggunaannya. Konsep arsitektur etnik nantinya diharapkan dapat memberi kesan nostalgia masa lalu pada para pengguna akan simbol-simbol etnik lokal pada masa kebudayaan hindu di Jogjakarta, terutama pada masa Candi Prambanan.

## **1.2 Masalah**

### **1.2.1 Permasalahan Umum Perancangan**

Bagaimana merancang Virtual Entertainment Center yang dapat mewadahi aktivitas hiburan dengan konsep berbeda, sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri di kota Jogja.

### **1.2.2 Permasalahan Khusus Perancangan**

1. Bagaimana dapat mengkolaborasikan gaya arsitektur modern dengan arsitektur etnik hindu lokal pada bentuk eksterior dan interior bangunan.
2. Bagaimana dapat menyatukan beberapa fungsi dan jenis kegiatan yang berbeda dalam bangunan.



### 1.3 Maksud

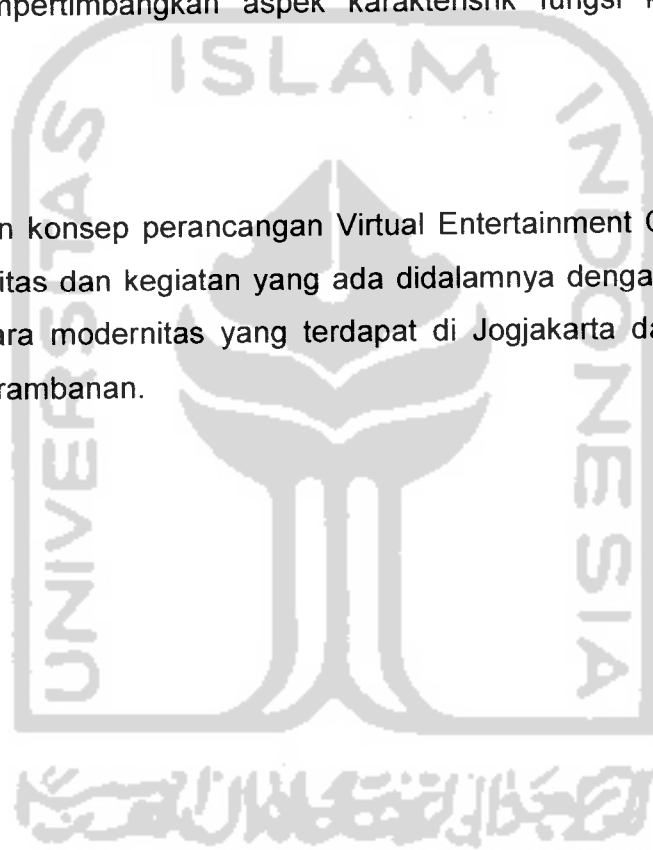
Bangunan Virtual Entertainment Center di Jogjakarta ini dapat melayani masyarakat akan kebutuhan hiburan secara mudah, efisien dan nyaman.

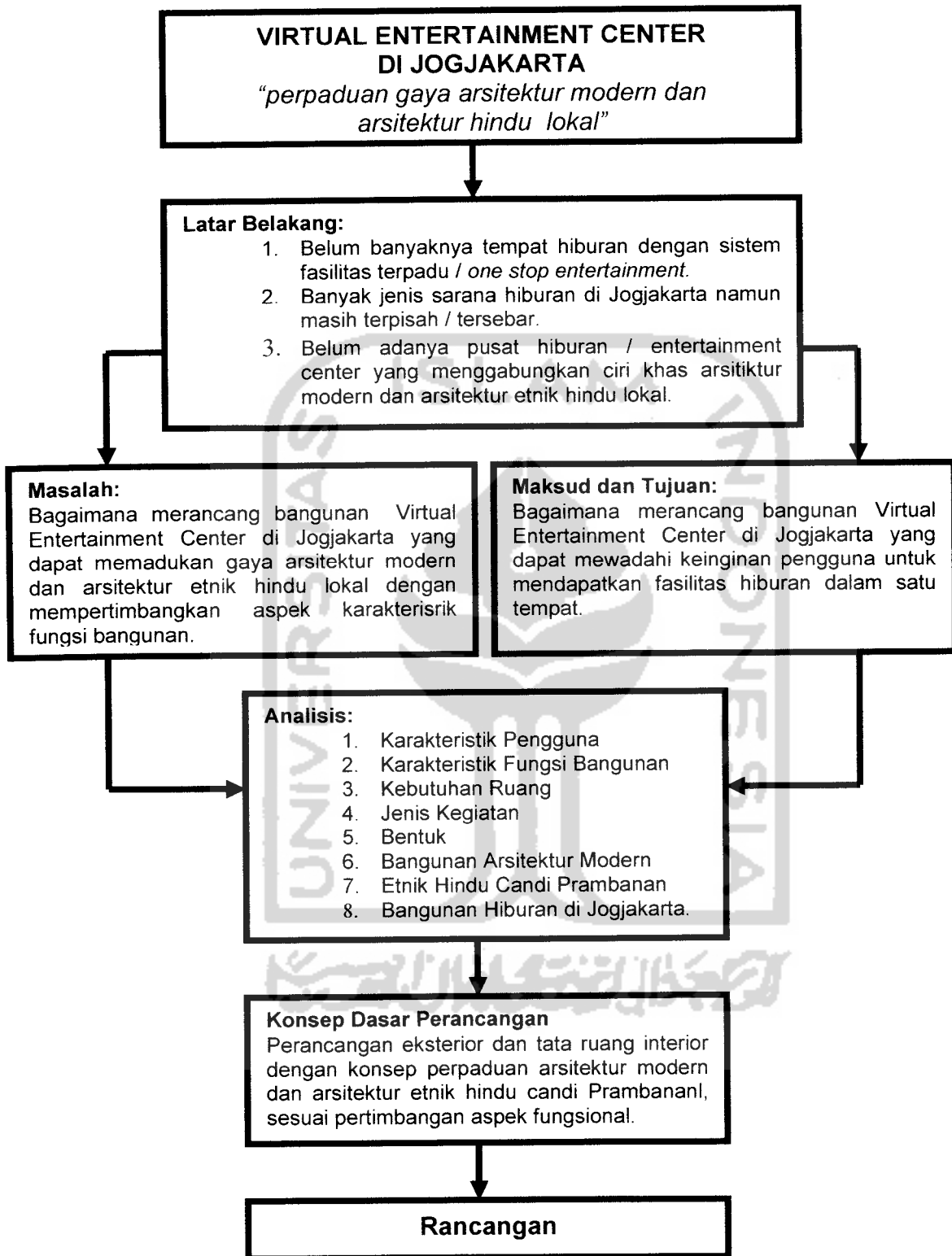
### 1.4 Tujuan

Merancang Virtual Entertainment Center di Jogjakarta dengan konsep "gate" yang dapat memadukan gaya arsitektur modern dan arsitektur etnik hindu lokal dengan mempertimbangkan aspek karakteristik fungsi kegiatan yang diwadahi.

### 1.5 Sasaran

Mendapatkan konsep perancangan Virtual Entertainment Center dengan segala bentuk aktifitas dan kegiatan yang ada didalamnya dengan berdasarkan konsep "gate" antara modernitas yang terdapat di Jogjakarta dan etnik hindu lokal pada Candi Prambanan.







## 2. ANALISIS

### 2.1 Jenis Kegiatan

➤ *Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center*

No	Nama Ruang	Pengguna	Jenis Kegiatan
1.	Wahana Game Online & Internet	Pengunjung	Bermain game online, browsing internet, menunggu antrian, billing, membeli voucher, snack & soft drink
		Karyawan	Menjaga wahana, operasional / layanan, kasir, membersihkan ruangan & maintenance
2.	Mini Cinema	Pengunjung	Menyaksikan film, membeli tiket, menunggu, membeli snack & soft drink, melihat display poster & koleksi film
		Karyawan	Menjaga mini cinema, kasir / tiketing, operasional, membersihkan ruangan & maintenance
3.	Konsol Game	Pengunjung	Bermain game konsol, menunggu antrian, billing, membeli snack & soft drink
		Karyawan	Menjaga fasilitas game konsol, operasional / layanan, kasir, membersihkan ruangan & maintenance
4.	Game Zone	Pengunjung	Bermain game, menunggu giliran, melihat permainan, membeli coin & voucher
		Karyawan	Menjaga fasilitas game zone, operasional / layanan, kasir, membersihkan ruangan & maintenance



➤ Fasilitas Penunjang Virtual Entertainment Center

No	Nama Ruang	Pengguna	Jenis Kegiatan
1.	Merchandise Shop	Pengunjung	Membeli merchandise, melihat & memilih koleksi merchandise, membayar (billing)
		Karyawan	Menjaga merchandise shop, melayani pembeli, kasir, membersihkan ruangan
2.	Hall ( Exhibition Hall )	Pengunjung	Mengikuti kompetisi, melihat kompetisi, menyaksikan pameran game, gathering komunitas gamers, menunggu
		Karyawan	Menyiapkan kompetisi, menyiapkan pameran, membersihkan ruangan & maintenance
3.	Café & Sheesha	Pengunjung	Makan & minum, memesan makanan / minuman, menikmati sheesha, bersantai, gathering, menyaksikan musik hidup
		Karyawan	Menyiapkan pesanan makan & minum, menyiapkan sheesha, melayani pengunjung, membersihkan ruangan
4.	Kafetaria	Pengunjung	Makan & minum, memesan makanan / minuman, bersantai, gathering
		Karyawan	Menyiapkan makan & minum, melayani pengunjung, membersihkan ruangan
5.	Musholla	Pengunjung, Karyawan & Pengelola	Melaksanakan ibadah sholat



6.	Lavatory	Pengunjung, Karyawan	Buang air, cuci tangan & cuci muka
7.	Areal Parkir	Pengunjung, Karyawan & Pengelola	Memarkirkan kendaraan ( motor & mobil )
		Penjaga parkir	Mengatur & menjaga kendaraan
8.	Keamanan	Karyawan (Satpam)	Menjaga keamanan Entertainment Center

➤ *Kantor Virtual Entertainment Center*

No	Nama Ruang	Pengguna	Jenis Kegiatan
1.	Ruang Pimpinan	Menejer / Direktur	Mengawasi dan bertanggung jawab terhadap kegiatan Entertainment Center, menerima tamu / klien, duduk & menulis
2.	Ruang Administrasi	Staf administrasi, marketing & koordinator	Menulis pembukuan, menggunakan komputer, pengawasan operasional, checking list, menerima tamu / klien,
		Tamu / Klien	Menemui menejer / staf, menunggu
3.	Ruang Ganti	Karyawan	Persiapan kerja, ganti pakaian, menunggu shift



4.	Lavatory	Menejer, staf, koordinator, karyawan & tamu	Buang air, cuci tangan & cuci muka
5.	Gudang	Karyawan	Menyiapkan alat, menyimpan alat, Menyimpan barang / spare part & bengkel perbaikan
6.	MEE	Karyawan	Menyimpan mesin genset

## 2.2 Kebutuhan Ruang

### ➤ Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center

No	Nama Ruang	Kapasitas (jumlah)	Jmlh	Modul (m <sup>2</sup> )	Luas	Luas +30%
1.	Wahana Game Online & Internet Center	150 monitors	1	1,5 x 1,5 = 2,25	337,5m <sup>2</sup>	439m <sup>2</sup>
2.	Mini Cinema	100 seats	2	1 x 1 = 1,00	100m <sup>2</sup>	260m <sup>2</sup>
3.	Konsol Game	30 monitors	1	2 x 1,5 = 3,00	90m <sup>2</sup>	117m <sup>2</sup>
4.	Game Zone	25 machines	1	2 x 1,5 = 3,00	75m <sup>2</sup>	98m <sup>2</sup>

**Jumlah Luas = 914 m<sup>2</sup>**



➤ Fasilitas Penunjang Entertainment Center

No	Nama Ruang	Kapasitas (asumsi)	Jmlh	Luas	Luas +30%
1.	Merchandise Shop	20 orang	1	50m <sup>2</sup>	65m <sup>2</sup>
2.	Hall (Exhibition)	100 monitor (pameran)	1	200m <sup>2</sup>	260m <sup>2</sup>
3.	Café & Sheesha	50 orang	1	100m <sup>2</sup>	130m <sup>2</sup>
4.	Kafetaria	60 orang	1	100m <sup>2</sup>	130m <sup>2</sup>
5.	Movie & Snack Shop	10 orang	1	24m <sup>2</sup>	30m <sup>2</sup>
6.	Loket & Operator	5 orang	1	30m <sup>2</sup>	39m <sup>2</sup>
7.	Musholla	20 orang	1	15m <sup>2</sup>	20m <sup>2</sup>
8.	Keamanan	2 orang	2	4m <sup>2</sup>	8m <sup>2</sup>
9.	Lavatory	10 orang	4	30m <sup>2</sup>	156m <sup>2</sup>
10.	Areal Parkir	Roda 2 = 100 Roda 4 = 20	1		650m <sup>2</sup>

Jumlah Luas = 838 m<sup>2</sup>

➤ Kantor Entertainment Center

No	Nama Ruang	Kapasitas (asumsi)	Jmlh	Luas	Luas +30%
1.	Ruang Manager	1 orang	1	30m <sup>2</sup>	39m <sup>2</sup>
2.	Rg. Staf & Koordinator	10 orang	1	50m <sup>2</sup>	65m <sup>2</sup>
3.	Ruang Tunggu Tamu	5 orang	1	20m <sup>2</sup>	26m <sup>2</sup>
4.	Rg Ganti Karyawan	10 orang	1	50m <sup>2</sup>	65m <sup>2</sup>
5.	Lavatory	6 orang	1	30m <sup>2</sup>	39m <sup>2</sup>
6.	Gudang Alat		1	12m <sup>2</sup>	15m <sup>2</sup>
7.	Gudang Barang		1	24m <sup>2</sup>	30m <sup>2</sup>
8.	Bengkel Perbaikan		1	12m <sup>2</sup>	15m <sup>2</sup>
9.	MEE		1	24m <sup>2</sup>	30m <sup>2</sup>

Jumlah Luas = 324 m<sup>2</sup>

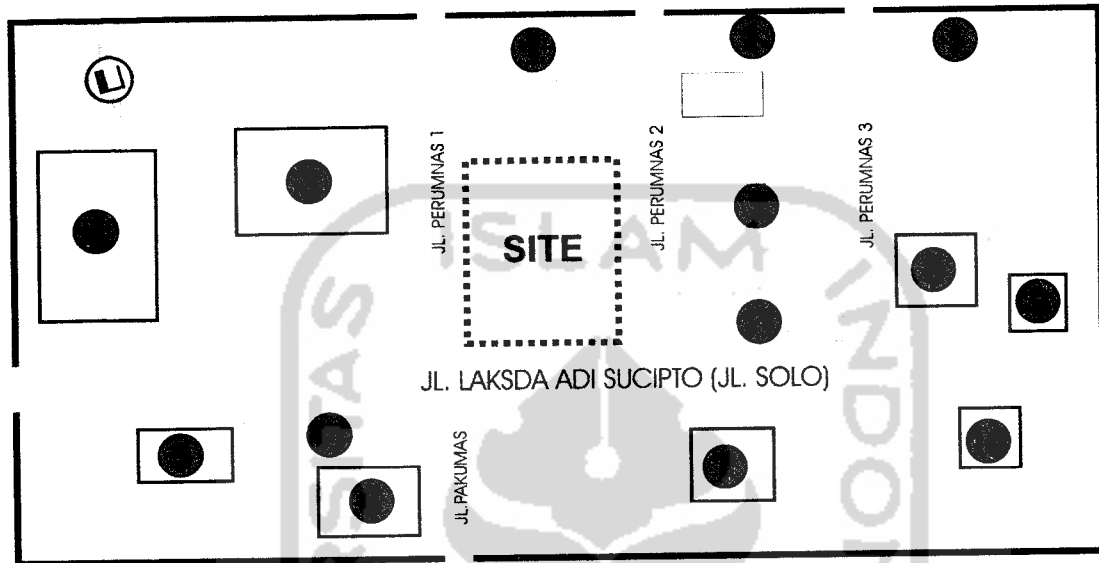
Total Jumlah Luas = (2.100m<sup>2</sup> + sirkulasi luar 10%) = ±2.310m<sup>2</sup>





## 2.3 Lokasi Site

Site yang akan digunakan sebagai lokasi Virtual Entertainment Center ini berupa tanah pekarangan dengan luas lahan kurang lebih hingga 4.000 m<sup>2</sup>.



### Keterangan:

1. Kawasan Perumahan
2. Persawahan
3. Hotel Ambarrukmo
4. Plaza Ambarrukmo
5. Jogja Craft Exhibition (Balai Pengembangan Bisnis & Kerajinan)
6. Hotel Pakumas
7. Wisma Prambanan
8. Wisma Kemala
9. Bank BRI
10. Kantor Polisi Sektor
11. Pertokoan.

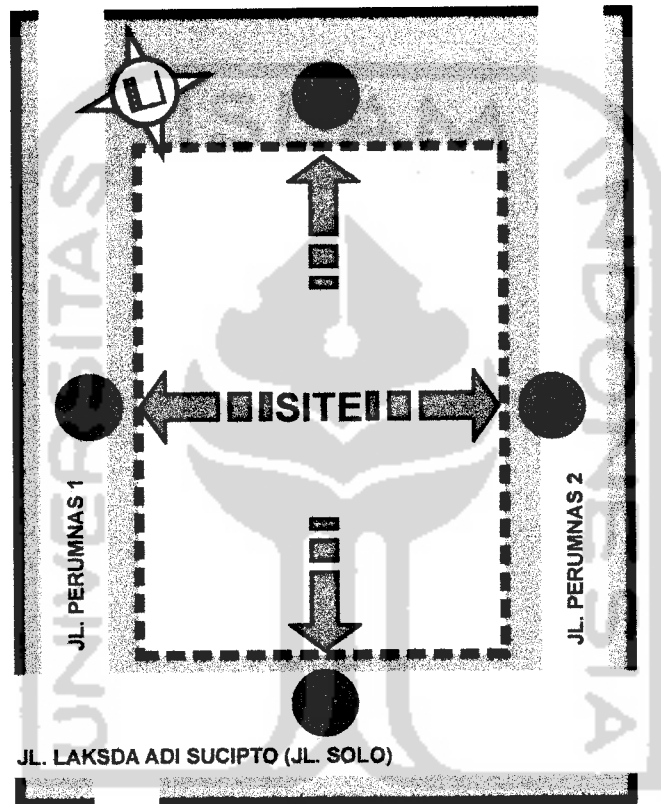


## 2.4 Potensi Site

No	Kelebihan Site	Potensi Site
1.	Site terletak di garis aksis Jogja - Prambanan	Sesuai dengan konsep Entertainment Center yang menjadi "gate" antara kota Jogja dan Candi Prambanan, maka rancangan hendaknya dapat memadukan kedua unsur diatas
2.	Site berada di kawasan komersial	Merancang tampilan bangunan yang "welcome" serta dapat menjadi daya tarik tersendiri
3.	Site terletak di raya Jogja-Solo (Jl. Solo) dengan mobilitas tinggi	Fungsi bangunan dapat melayani kebutuhan hiburan dengan sistem satu atap dengan akses mudah & efisien
4.	Site diapit oleh tiga jalan umum	Memberikan banyak pilihan dalam merancang jalur sirkulasi keluar-masuk serta pemisahan jalur publik / jalur privat pada site
5.	Tidak terdapat banyak bangunan tinggi di sekitar site (terutama sebelah timur site)	Rancangan dapat merespon pencahayaan dan penghawaan alami
6.	Terdapat areal persawahan yang luas di sebelah timur site	Arah timur site dapat menjadi orientasi bukaan dan view positif dari dalam bangunan





## 2.5 View Keluar





## Keterangan:

	<p><b>View A (Utara):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Utara site merupakan kawasan perumahan penduduk yang cukup padat</li><li>▪ Meminimalkan orientasi bukaan dan akses ke arah utara site</li></ul>
	<p><b>View B (Timur):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Terdapat areal persawahan yang luas dan terbuka</li><li>▪ Merespon eksisting dengan orientasi bukaan, penghawaan dan pencahayaan alami</li><li>▪ Terdapat jalan umum di sebelah timur site (Jl.Perumnas 2) menjadi pendukung sistem akses dan sirkulasi kedalam site</li></ul>



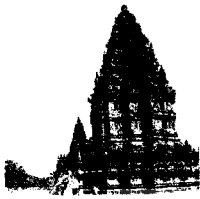
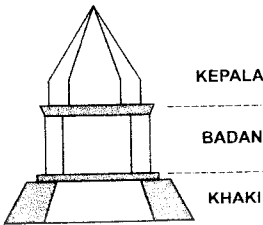

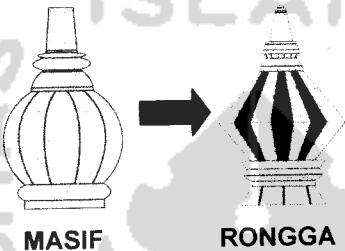


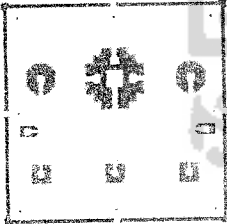

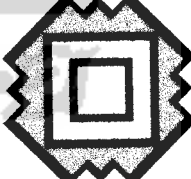
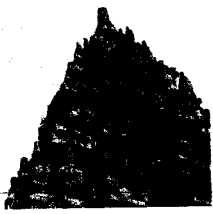

## 2.6 Candi Prambanan



Peninggalan Hindhu terbesar di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta ini terletak lebih kurang 17 kilometer disebelah timur laut Yogyakarta. Candi Prambanan merupakan kompleks percandian dengan candi induk menghadap ke arah timur, dengan bentuk secara keseluruhan menyerupai gunung pada wayang Kulit setinggi 47 meter. Agama Hindhu mengenal Tri Murti yang terdiri dari Dewa Brahma sebagai Sang Pencipta, Dewa Wisnu sebagai Sang Pemelihara, Dewa Shiwa sebagai Sang Perusak. Bilik utama dari candi induk ditempati Dewa Shiwa sebagai Maha Dewa sehingga dapat disimpulkan bahwa candi Prambanan merupakan candi Shiwa. Candi Prambanan atau Candi Shiwa ini juga sering disebut sebagai candi Roro Jonggrang berkaitan dengan Legenda yang menceritakan tentang seorang dara yang Jonggrang (jangkung) Putri Prabu Boko, Raja ini membangun kerajaannya di atas bukit sebelah selatan kompleks candi Prambanan, bagian tepi candi dibatasi dengan pagar langkan yang dihiasi dengan relief cerita Ramayana yang dapat dinikmati dengan berperadaksina (berjalan mengelilingi candi dengan pusat candi selalu di sebelah kanan kita) melalui lorong itu, ceritera berlanjut pada pagar langkan candi Brahma yang terletak kiri (sebelah selatan) candi induk. Sedang pada pagar langkan candi Wisnu yang terletak disebelah kanan (sebelah utara) candi induk, terdapat relief ceritera Kresnayana yang menggambarkan tentang kisah masa kecil Prabu Khrisna sebagai penjinmaan (titisan) Dewa Wisnu dalam membasmi keangkara murkaan yang hendak melanda dunia. Bilik candi induk yang menghadap ke arah utara berisi patung Durga, permaisuri Dewa Shiwa. tetapi umumnya masyarakat menyebut sebagai patung Roro Jonggrang, yang sebelumnya tubuh hidup dari putri cantik itu yang dikutuk oleh Ksatria Bandung Bondowoso, untuk melengkapi kesanggupannya menciptakan seribu buah patung dalam waktu satu malam .



## 2.7 Analisis Candi Prambanan

No	Elemen Candi	Transformasi	Rancangan
1.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk dasar susunan bangunan</li> <li>Bangunan akan terdiri dari tiga lantai atau lebih</li> </ul>
2.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengolahan masa menjadi tidak masif atau berrongga</li> <li>Sebagai desain pada spot lampu</li> </ul>
3.		<p>Mengadopsi bentuk dari relief candi prambanan</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partisi pemisah pada ruang publik</li> <li>Finishing pada dinding ruang</li> </ul>
4.		<p>Bentuk dasar dari candi prambanan</p> 	<p>Bentuk dasar denah pada bangunan Virtual Entertainment Center</p> 
5.		<p>Pengulangan bentuk (yang sama) dalam skala yang berbeda pada candi prambanan</p> <p>Bentuk asli atau bentuk yang sudah di rubah (modifikasi).</p>	<p>Sebagai detail pengisi pada façade bangunan</p> <p>contoh bentuk :</p> 

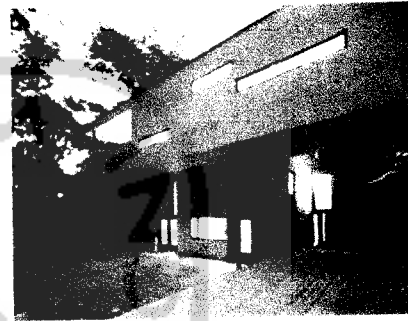
## 2.8 Analisis Bangunan Modern

Arsitektur modern mulai dikenal dan dipopulerkan pada abad pertengahan, setelah masa perang dunia II. Dimana banyak Arsitek mulai banyak menggunakan bahan-bahan bangunan dari pabrikan, dan meminimalisir bentuk-bentuk klasik dengan mengurangi detail ornamen-ornamen pada bangunan.

- **Timothy Hursley**

Façade bangunan hanya simpel tanpa banyak ornamen-ornamen, didominasi dinding yang masif dan bentuk dasar bangunan adalah kubus.

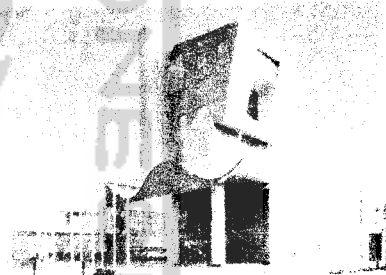
**Rancangan :** Bentuk façade simpel.



- **Arata Isozaki**

Bentuk kotak (*cubism*) sangat dominan pada bangunan ini dan untuk menyelaraskan bangunan dicat dengan warna-warna yang kontras.

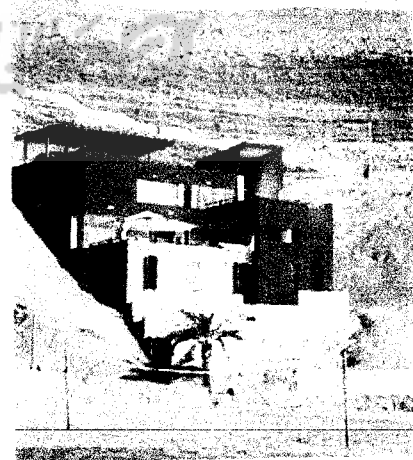
**Rancangan :** Bentuk kotak.



- **Jean Pierre Crousse**

Pada bangunan ini, kontras warna dapat memberi penegasan akan keberadaan atau eksistensi bangunan.

**Rancangan :** Warna cerah dan kontras.





## 2.8 Zonning Ruang

Secara garis besar pembagian / zonning ruang pada bangunan Virtual Entertainment Cente dapat diklasifikasikan dalam dua kelompok:

- Berdasarkan jenis fungsi ruang
- Berdasarkan waktu aktifitas dalam ruang

Zonning berdasarkan jenis fungsi ruang:

1. Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center
2. Fasilitas Penunjang Virtual Entertainment Center
3. Kantor Pengelola Virtual Entertainment Center

No	Zonning	Deskripsi
1.	Fasilitas Utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zona yang terdiri dari fasilitas-fasilitas utama dari bangunan Virtual Entertainment Center</li> <li>• Zona dimana pengunjung (secara individu) akan banyak menghabiskan waktu dengan bermain game</li> </ul>
2.	Fasilitas Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merupakan zona yang terdiri dari fasilitas-fasilitas pendukung fungsi utama bangunan</li> <li>• Zona dimana lebih banyak terjadi proses berinteraksi antar sesama pengunjung</li> </ul>
3.	Kantor Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merupakan <i>zona privat</i> dimana hanya pengelola yang banyak mengaksesnya</li> </ul>





**Zonning berdasarkan waktu aktifitas:**

1. Fasilitas layanan non 24 jam ( pagi – sore & pagi - malam)
2. Fasilitas layanan 24 jam

Zona	Ruang	Sifat	Keterangan
Fasilitas Utama	Game Online & Internet	Publik	24 Jam
	Konsol Game	Publik	pagi - malam
	Game Zone	Publik	pagi - malam
	Mini Cinema	Publik	pagi - malam

Zona	Ruang	Sifat	Keterangan
Fasilitas Penunjang	Merchandise Shop	Publik	pagi - malam
	Hall (Exhibition)	Publik	pagi - malam
	Café & Sheesha	Publik	24 Jam
	Kafetaria	Publik	pagi - malam
	Mushola	Publik	24 Jam
	Lavatory	Publik	24 Jam
	Keamanan	Privat	24 Jam
	Areal Parkir	Publik	24 Jam

Zona	Ruang	Sifat	Keterangan
Kantor Pengelola	Rg. Menejer	Privat	pagi - sore
	Rg. Staff & Koordinator	Privat	pagi - sore
	Rg. Tamu	Privat	pagi - sore
	Rg. Ganti Karyawan	Privat	24 Jam
	Lavatory	Privat	24 Jam
	Gudang Alat	Privat	24 Jam
	Gudang Barang	Privat	24 Jam
	Bengkel Perbaikan	Privat	24 Jam
	MEE	Privat	24 Jam



### 3. KONSEP

#### 3.1 Susunan dan Dimensi Ruang

Dengan pertimbangan perbedaan jenis fungsi dan waktu aktifitas dalam ruang serta fasilitas penunjang yang mendukung, maka jumlah lantai bangunan Jogja - Virtual Entertainment Center akan terdiri dari empat lantai dengan pembagian sebagai berikut:

Lantai 1 = Konsol Game, Game Zone & Fasilitas Penunjang

Lantai 2 = Game Online & Internet serta Fasilitas Penunjang

Lantai 3 = Mini Cinema & Fasilitas Penunjang

Lantai 4 = Blok Perkantoran

	Susunan Ruang	Dimensi Ruang	Total Luas (+ sirkulasi 10%)
<b>Lantai 4</b>	Rg. Menejer	39 m <sup>2</sup>	(169 x 10%)  <b>186 m<sup>2</sup></b>
	Rg. Staff & Koordinator	65 m <sup>2</sup>	
	Rg. Tamu	26 m <sup>2</sup>	
	Lavatory	39 m <sup>2</sup>	
<b>Lantai 3</b>	Mini Cinema	260 m <sup>2</sup>	(407 x 10%)  <b>448 m<sup>2</sup></b>
	Ruang Tunggu	30 m <sup>2</sup>	
	Ruang Penunjang Lain	39 m <sup>2</sup>	
	Lavatory (2)	78 m <sup>2</sup>	
<b>Lantai 2</b>	Game Online & Internet	439 m <sup>2</sup>	(608 x 10%)  <b>669 m<sup>2</sup></b>
	Café & Sheesha	130 m <sup>2</sup>	
	Lavatory	39 m <sup>2</sup>	
<b>Lantai 1</b>	Konsol Game	117 m <sup>2</sup>	(884 x 10%)  <b>973 m<sup>2</sup></b>
	Game Zone	98 m <sup>2</sup>	
	Hall (exhibition)	260 m <sup>2</sup>	
	Merchandise Shop	65 m <sup>2</sup>	
	Kafetaria	130 m <sup>2</sup>	
	Mushola	20 m <sup>2</sup>	
	Lavatory (3)	39 m <sup>2</sup>	
	Rg. Ganti Karyawan	65 m <sup>2</sup>	
	Gudang Alat	15 m <sup>2</sup>	
	Gudang Barang	30 m <sup>2</sup>	
	Bengkel Perbaikan	15 m <sup>2</sup>	
	MEE	30 m <sup>2</sup>	



### 3.2 Studi Desain

Konsep dari bangunan Jogja – Virtual Entertainment Centre adalah dapat menjadi suatu “GATE” yang secara historis dapat menjadi penghubung antara kota Jogja dan Candi Prambanan. Secara arsitektural dapat memadukan antara *gaya arsitektur modern dan arsitektur hindu lokal* kedalam desain bangunan.

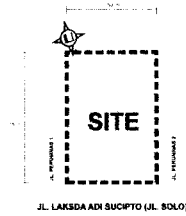


	MODERN	ETNIK
<b>BENTUK BANGUNAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sempel</li> <li>• Minimalis</li> <li>• Ekspose struktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ornamental</li> <li>• Geometris</li> <li>• Etnik Prambanan</li> </ul>
<b>BAHAN / MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GRC</li> <li>• Beton</li> <li>• Kaca</li> <li>• Metal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bata Ekspose</li> <li>• Batu Ekspose</li> </ul>
<b>PEMILIHAN WARNA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metalik</li> <li>• Cerah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Natural</li> <li>• Gelap</li> </ul>
<b>LIGHTING</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terang</li> <li>• Spot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redup</li> </ul>



### 3.3 Ploting Site

LUAS SITE	+/- 4.000 m <sup>2</sup>
LUAS BANGUNAN	+/- 3.000 m <sup>2</sup>
AREAL PARKIR	+/- 600 m <sup>2</sup>
B.C.R.	80%



Beberapa alternatif penentuan plotting site :

• Facade kurang terlihat dari jalan utama  
 • Sirkulasi kendaraan kurang baik

• Sebagian facade tertutup oleh areal parkir  
 • Sirkulasi kendaraan baik

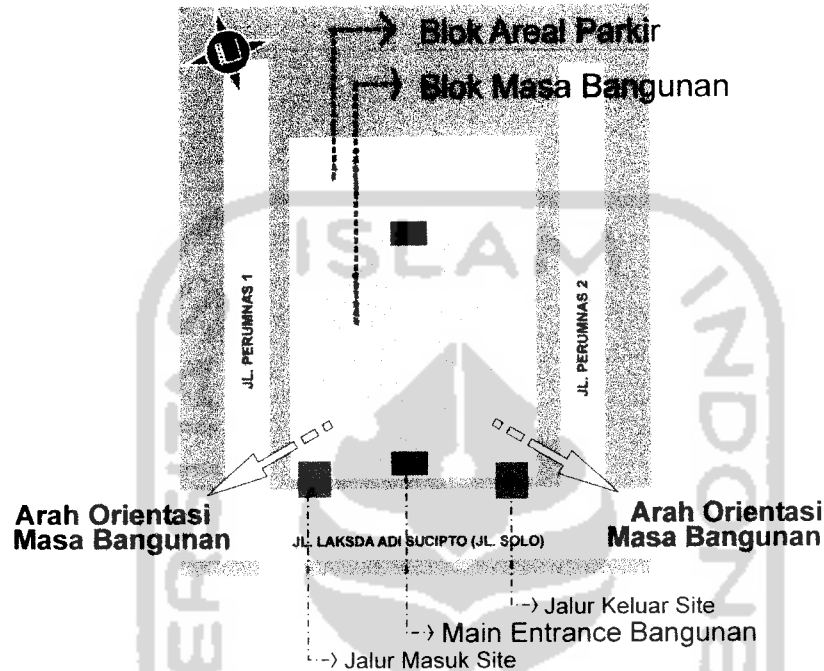
• Facade tampak jelas / optimal dari arah jalan utama  
 • Sirkulasi kendaraan baik

**→ PLOT yang dipilih**



### 3.4 Orientasi Masa

Arah orientasi masa bangunan menghadap ke selatan site merespon kondisi eksisting & view yang datang dari arah Jl. Solo.



#### Blok Masa

Blok bangunan Jogja - Virtul Entertainment Center diletakkan pada sisi selatan site (dekat jalan solo) dengan beberapa pertimbangan:

1. Menjadi *point of interest* bagi pengguna jalan yang lewat
2. Mempermudah akses masuk lokasi bagi pejalan kaki
3. Jln. Solo dapat menjadi view positif (+) dari café & sheesha yang berada di lantai dua bangunan
4. Tingkat kebisingan yang tinggi dari jl. Solo tidak banyak berpengaruh terhadap fungsi bangunan.

Blok Areal Parkir diletakkan *tersembunyi* di sebelah utara site atau di belakang bangunan dengan pertimbangan:

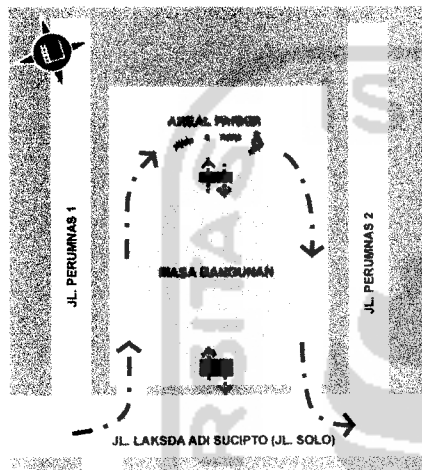
1. Tidak menutupi *point of interest* dari bangunan utama
2. Pertimbangan keamanan kendaraan
3. Mempermudah jalur sirkulasi keluar-masuk bagi kendaraan.



### 3.5 Sirkulasi

#### Sirkulasi Luar Bangunan

Jalur masuk dan keluar site pada Jogja - Virtual Entertainment Center terletak di jalan utama (Jl. Laksda Adi Sucipto / Jl. Solo) dengan jalur sirkulasi kendaraan mengelilingi bangunan utama, sehingga diharapkan dapat mempermudah aksesibilitas menuju bangunan dan memperlancar jalur sirkulasi keluar-masuk kendaraan.



Untuk memberi kemudahan akses bagi pengunjung, baik yang menggunakan kendaraan maupun yang tidak, maka bangunan memakai dua jalur masuk atau *entrance* yang berada di utara dan selatan bangunan.

#### Sirkulasi Dalam Bangunan

Sirkulasi dalam bangunan menggunakan sistem *radial* yang menyebar, Hall terletak di inti bangunan dengan fasilitas lain terdapat di sekelilingnya.

Pintu *entrance* utara sebagai akses masuk pengunjung & pengelola yang memanfaatkan areal parkir atau menggunakan kendaraan pribadi, sedangkan pintu *entrance* selatan sebagai akses bagi pengunjung dan pengelola yang tidak menggunakan kendaraan.

Sirkulasi vertikal terdapat ditengah bangunan yang terdiri dari; tangga dan lift barang.



Lantai 2 dapat diakses langsung dari luar karena pertimbangan fungsi ruang-ruang yang merupakan fasilitas 24 jam.



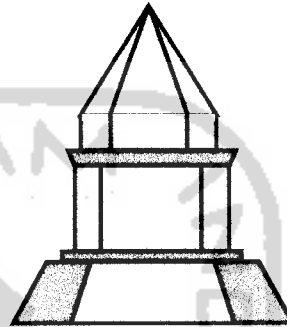
### 3.6 Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan Jogja-Virtual Entertainment Center merupakan hasil proses transformasi bentuk dari Candi Prambanan

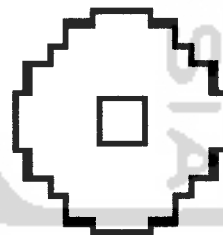
Secara keseluruhan bentuk dasar candi prambanan adalah gambaran dari sebuah gunung atau gunungan pada wayang.

Candi Prambanan tersusun oleh tiga bagian masa utama yaitu bagian kaki, badan & kepala

Pola dasar dari denah berupa permainan bentuk geometris dari bujur sangkar.



Bentuk Candi



Denah Candi



### 3.7 Referensi

1. Francis D.K .Ching. *Architecture: Form, Space, and Order / second edition*. New York: Van Norstand Reinold Co, 1996.
2. Bassagli, Mario. *Oriental Architecture: History of World Architecture / 1*. Milan: Electa S.p.a, 1981.
3. Davison, Graeme & Mc Conville, Chris. *Heritage / Handbook*.
4. [www.architecture.com](http://www.architecture.com)
5. [www.orientalarchitecture.com](http://www.orientalarchitecture.com)
6. [www.amanjiwo.com](http://www.amanjiwo.com)
7. [www.worldcybergames.com](http://www.worldcybergames.com)







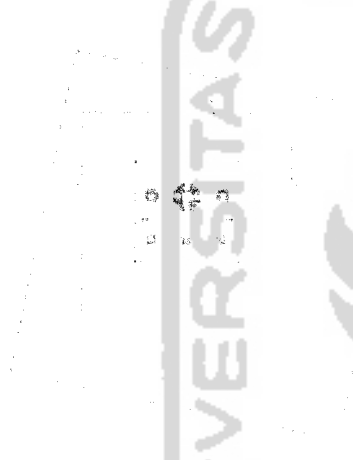
## 4. DESAIN SKEMATIK



### PENDEKATAN DALAM PROSES PERANCANGAN

- DENAH BANGUNAN (pendekatan denah candi prambanan)
- TAMPAK BANGUNAN (pendekatan bentuk candi prambanan)
- FUNGSI BANGUNAN (distribusi fungsional dalam bangunan)

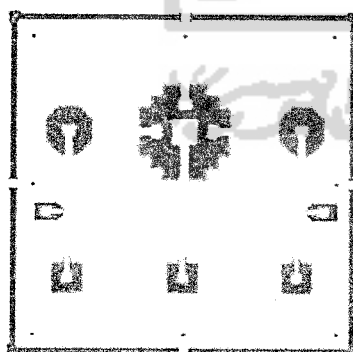
### DENAH BANGUNAN :



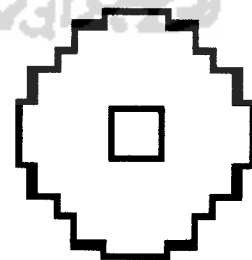
DENAH KOMPLEKS  
CANDI PRAMBANAN

Pola dasar denah dari bangunan Jogja – Virtual Entertainment Center mengikuti pola dasar dari denah Candi Prambanan yang berupa permainan bentuk geometris dari bujur sangkar.

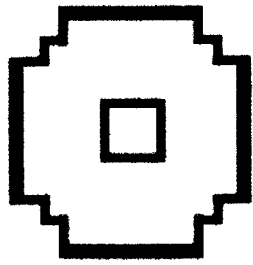
Bentuk bujur sangkar dipilih karena merupakan bentuk yang fungsional dan fleksibel, serta sesuai dengan site terpilih.



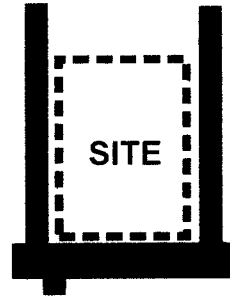
PELATARAN UTAMA CANDI  
(CANDI DEWA TRIMURTI)



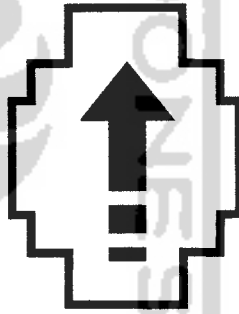
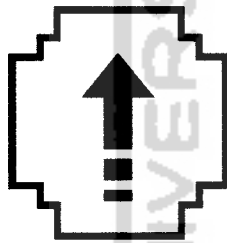
DENAH CANDI SHIWA



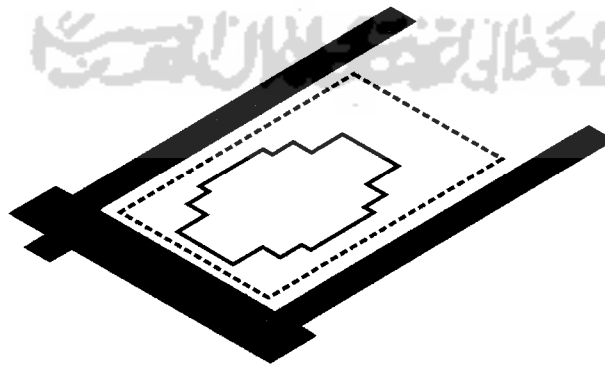
Penyederhanaan bentuk denah candi



Site terpilih berbentuk persegi panjang



BENTUK DENAH MEMANJANG MENGIKUTI SITE



PLOTING DENAH DALAM SITE



## TAMPAK BANGUNAN :

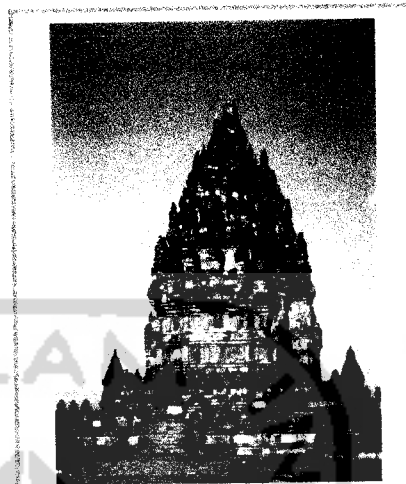
Performa dari tampak bangunan Jogja – Virtual Entertainment Center merupakan hasil penggabungan dari dua unsur arsitektur yaitu *arsitektur candi prambanan* dan *arsitektur modern*.

Pengkolaborasi kedua unsur *etnik* dan *modern* tersebut menggunakan dua metode: *Pertama*, dengan cara mengambil ciri dari masing-masing unsur tersebut. *Kedua*, dengan menggabungkan kedua unsur diatas menjadi satu unsur baru.

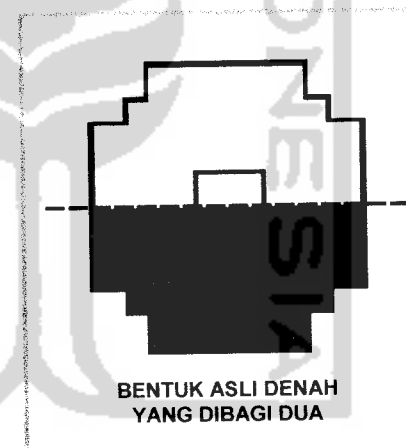
Berdasarkan konsep *susunan dan dimensi ruang*, bangunan terdiri dari 4 lantai dengan perhitungan semakin keatas luasan ruang semakin kecil.

Penentuan jumlah lantai juga berdasarkan pertimbangan *pencapaian bentuk* dari candi prambanan serta berdasarkan luasan site yang terbatas.

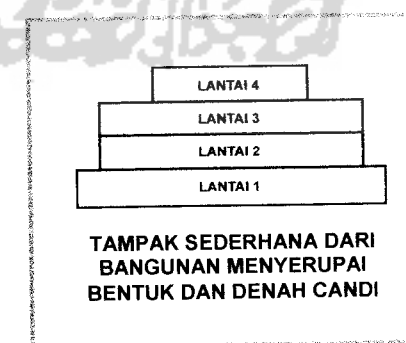
Dengan penyusunan masa per lantai yang teratur maka akan terwujud bentuk *gunungan* sesuai dengan bentuk candi prambanan.



BENTUK CANDI MENYERUPAI  
GUNUNGAN PADA WAYANG



BENTUK ASLI DENAH  
YANG DIBAGI DUA



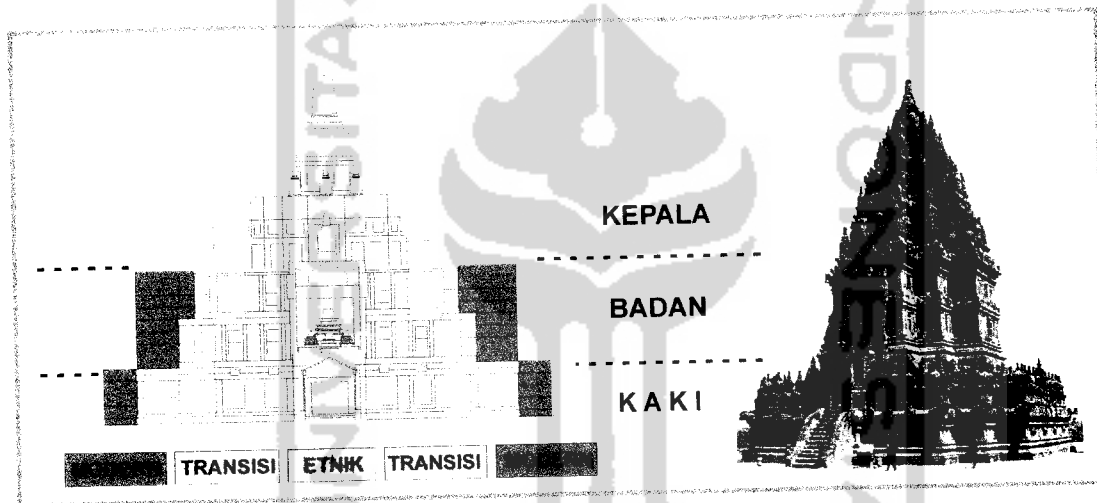
TAMPAK SEDERHANA DARI  
BANGUNAN MENYERUPAI  
BENTUK DAN DENAH CANDI



Metode pengambilan ciri dan penggabungan unsur diletakkan pada façade bangunan dengan metode transisi sehingga tercipta kesan suatu perjalanan dari masa depan ke masa lalu maupun sebaliknya

Metode Pengambilan Ciri (MPC) → Modern dan Etnik  
 Metode Penggabungan Unsur (MPU) → Transisi

MPC Modern	MPU Transisi	MPC Etnik	MPU Transisi	MPC Modern
------------	--------------	-----------	--------------	------------



<b>ETNIK</b>	Sangat kental akan unsur & bentuk asli Candi Prambanan
<b>TRANSISI</b>	Sebagai <i>aksen</i> , mulai hilangnya kesan etnik, penyederhanaan dari bentuk-bentuk etnis candi
<b>MODERN</b>	Penekanan pada unsur modern melalui bentuk, warna & material

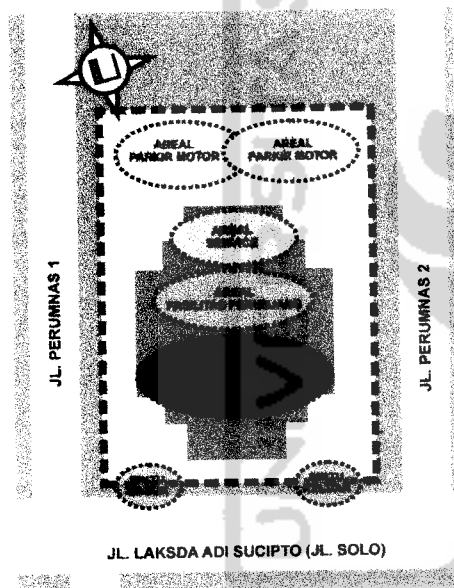
Secara vertikal konsep bangunan Virtual Entertainment Center mengikuti bentuk candi prambanan yang terbagi menjadi tiga bagian utama yaitu; bagian kepala, bagian badan dan bagian kaki



## FUNGSI BANGUNAN :

Perencanaan *distribusi fungsional* dalam bangunan Virtual Entertainment Center menggunakan sistem *zoning ruang*, sehingga fungsi dan jenis kegiatan yang berbeda dalam bangunan dapat diwadahi dengan baik. Zoning ruang dibagi menjadi tiga:

- Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center
- Fasilitas Penunjang Virtual Entertainment Center
- Pengelola Virtual Entertainment Center (Service Area)



### Areal Fasilitas Utama:

Terletak pada bagian depan bangunan sehingga mudah diakses oleh pengunjung serta dapat menunjukkan fungsi utama dari bangunan

Pengunjung yang datang melewati pintu utama akan langsung *disapa* oleh fasilitas - fasilitas utama bangunan

Begitu pula apabila pengunjung menuju lantai 2 dan lantai 3 dengan menggunakan tangga.

### Areal Fasilitas Penunjang:

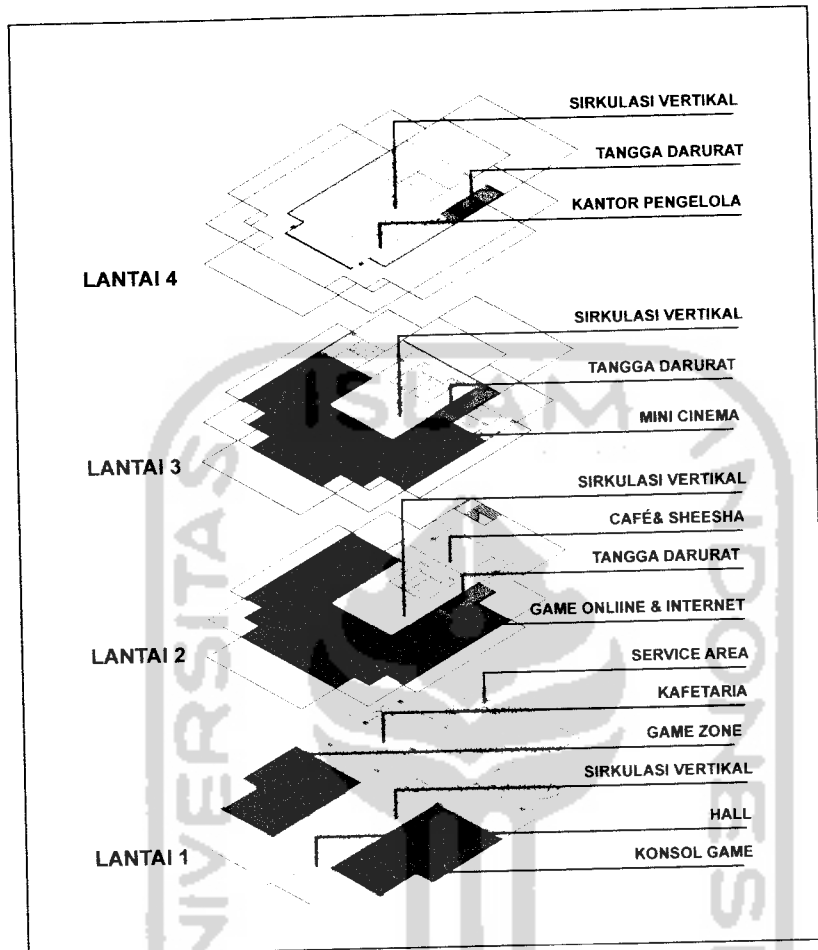
Berhubungan langsung dengan Fasilitas Utama, letaknya disesuaikan dengan pertimbangan tingkat korelasi antara kedua fungsi ruang tersebut.

### Areal Service :

Diletakkan pada tempat yang *tersembunyi* dari pengunjung dengan menggunakan pintu akses ganda, tanpa mengurangi *ruang gerak* karyawan dan pengelola.



Sebaran ruang berdasarkan zoning pada tiap lantai ;



KETERANGAN	
	Fasilitas Utama Virtual Entertainment Center
	Fasilitas Penunjang Virtual Entertainment Center
	Pengelola Virtual Entertainment Center (Service Area)
	Sirkulasi Vertikal (Tangga)
	Tangga Darurat.

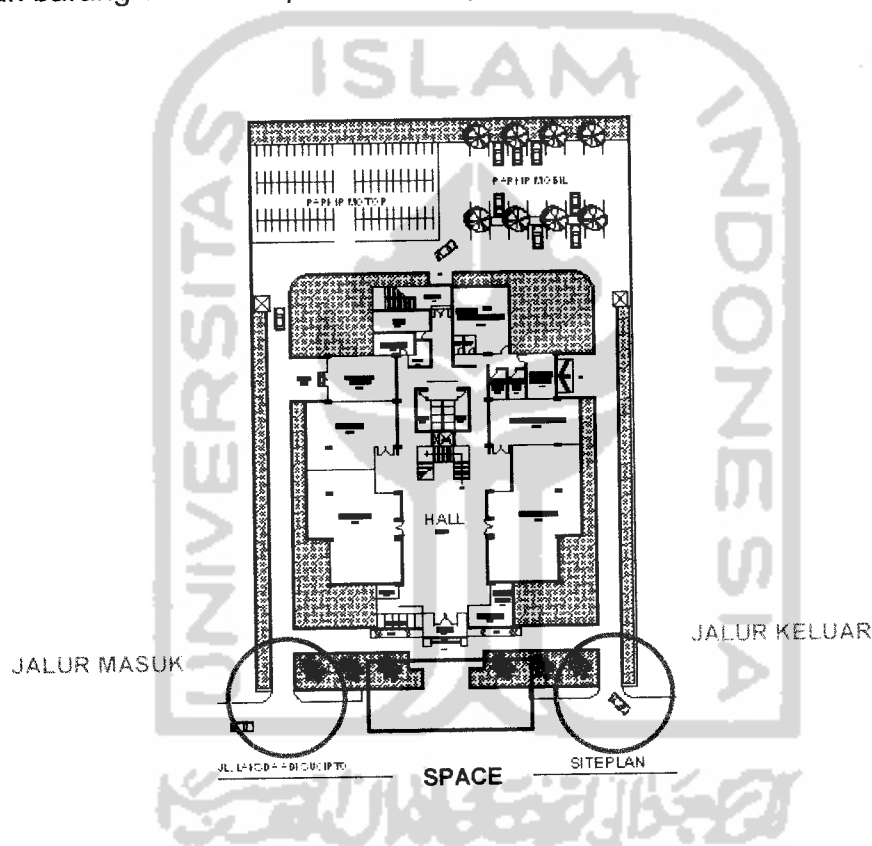


## 5. HASIL RANCANGAN BANGUNAN

### 5.1 Ruang Luar Bangunan

#### 5.1.1 Entrance site dan Areal parkir

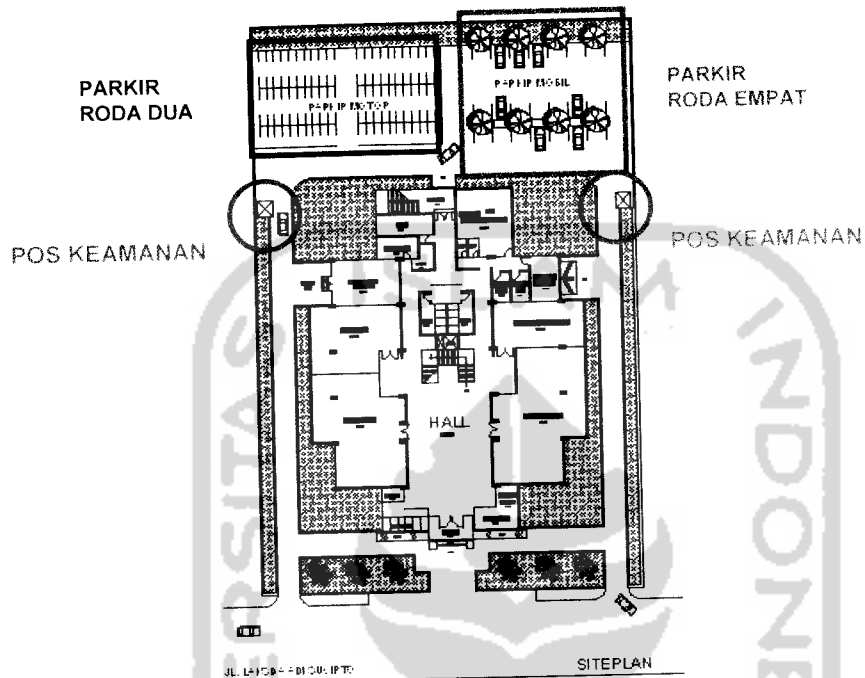
Jalur masuk kendaraan terpisah dengan jalur keluar kendaraan, sehingga sirkulasi menjadi lancar. Jalan masuk dan keluar memiliki lebar 3 meter dengan asumsi truk barang dan mobil pemadam dapat mengakses jalan tersebut.



Entrance menuju bangunan terletak diselatan site, terdapat *space* khusus sepanjang 22 meter bagi kendaraan umum yang hendak melakukan aktifitas antar-jemput pengunjung, sehingga tidak menimbulkan kemacetan arus lalu lintas di jalan utama (JL. Solo).

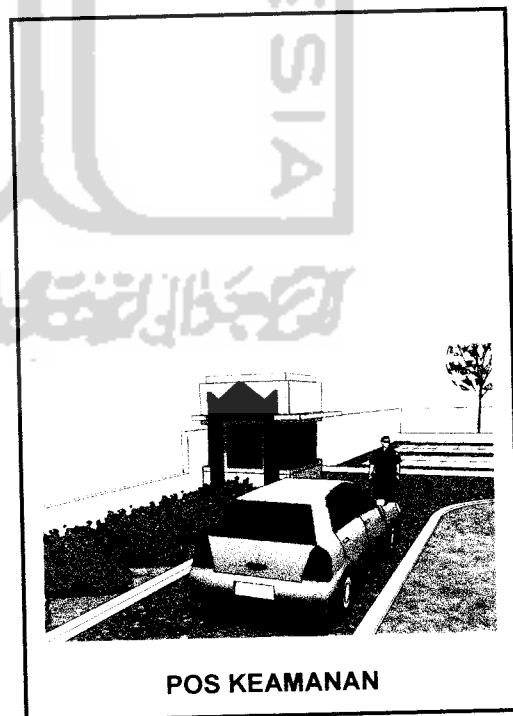


Areal parkir kendaraan terletak dibelakang terbagi menjadi dua bagian yaitu, areal parkir kendaraan roda dua dan parkir kendaraan roda empat. Luas total areal parkir ±650 meter persegi dapat menampung sekitar 20 mobil dan 100 motor.



Akses keluar masuk areal parkir Virtual Entertainment Center terlebih dahulu melewati pos keamanan, hal ini sesuai dengan prosedur keamanan guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Selain digunakan sebagai tempat pemeriksaan, pos keamanan dengan luas 2x2 meter ini juga berfungsi sebagai tempat tiketing parkir.



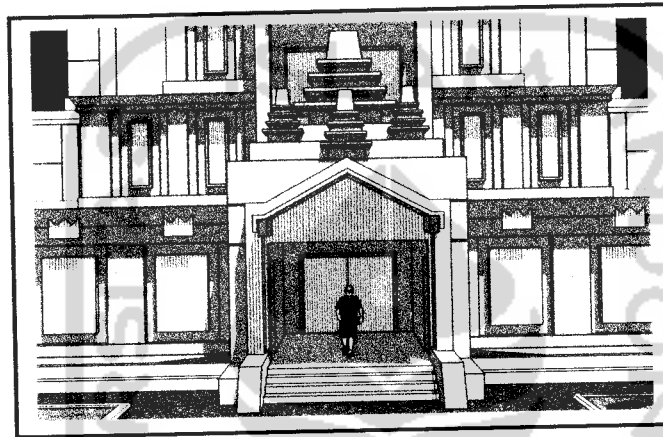
POS KEAMANAN





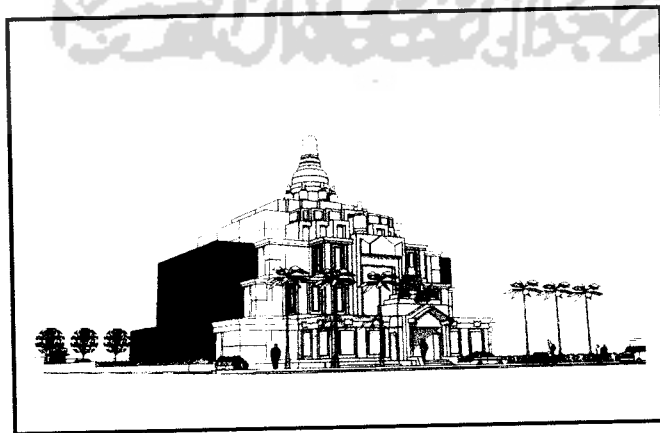
### 5.1.2 Gapura sebagai *main entrance*

Jogja - Virtual Entertainment Center dengan pintu masuk utama (*main entrance*) berbentuk gapura, terinspirasi oleh bentuk gapura pada candi prambanan. Gapura dengan ornamen gunung dapat menjadi *point of interest* bagi para pengunjung. Terdapat dua jalur akses khusus kedalam bangunan menggunakan *ramp* dengan kemiringan  $5^\circ$  bagi pengunjung *difable*.



### 5.1.3 Façade Bangunan

Façade berfungsi memberi pencitraan terhadap bangunan Jogja – Virtual Entertainment Center, sebagai bangunan komersial yang memiliki ciri modern dan etnik.



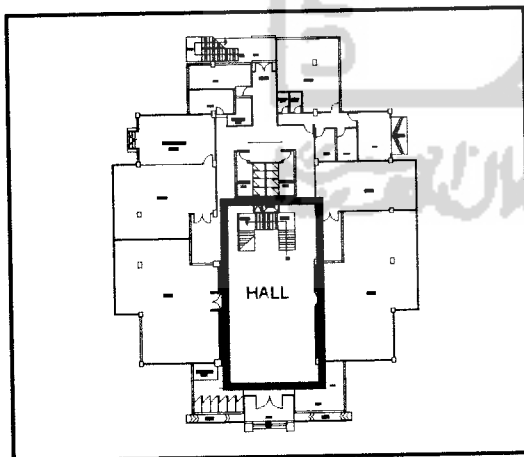


Citra bangunan komersial ditunjukkan dengan permainan *lighting* pada façade sisi timur dan barat bangunan yang merupakan bagian pertama dari bangunan yang dilihat oleh pengguna jalan. Untuk ciri modern façade bangunan menggunakan bahan aluminium dengan finishing warna merah cerah. Sedangkan ornament-ornament etnik pada façade bangunan menggunakan bahan *glassfibre reinforced cement* (GRC) yang lebih mudah dalam pengerjaan serta memiliki karakteristik warna natural.

## 5.2 Ruang Dalam Bangunan

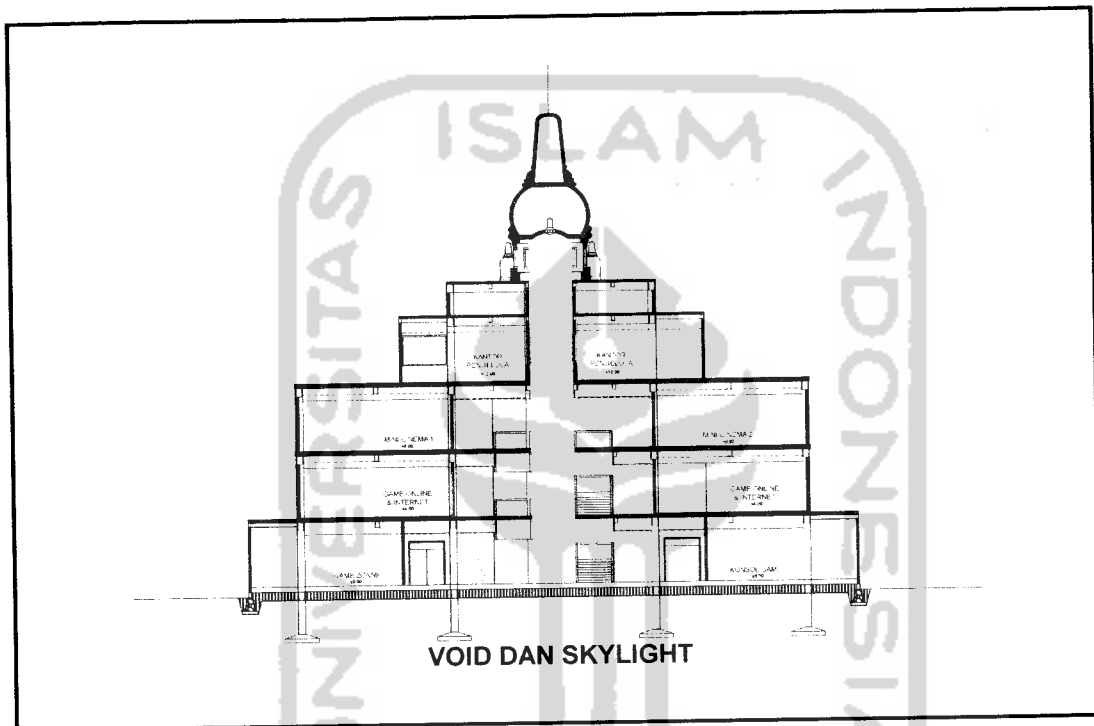
### 5.2.1 Hall (Exhibition Hall)

Dengan besaran luas  $\pm 250$  meter<sup>2</sup> hall menjadi titik pertama bagi pengunjung untuk *menelusuri* ruang-ruang lain yang terdapat dalam bangunan Jogja – Virtual Entertainment Center. Didalamnya terdapat lobby informasi, ruang mesin ATM, retail voucher dan tangga dengan void yang menerus keatas. Hall juga dapat berfungsi sebagai ruang pameran dan kompetisi yang bersifat bulanan dan tahunan.





Void menerus hingga keatap bangunan yang berbentuk ratna candi prambanan, atap berfungsi sebagai *skylight* yang akan meneruskan sinar matahari masuk kedalam ruang sehingga memberikan *efek dramatis* dalam ruang ruangan. Pada malam hari efek sinar matahari akan diganti dengan menggunakan lampu spot yang terpasang dilangit-langit diatap.

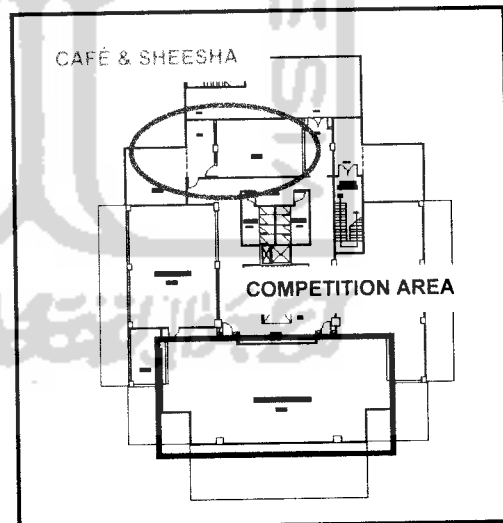
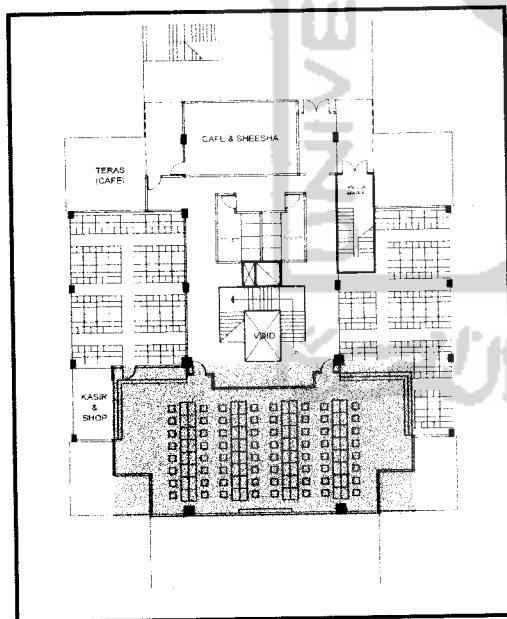
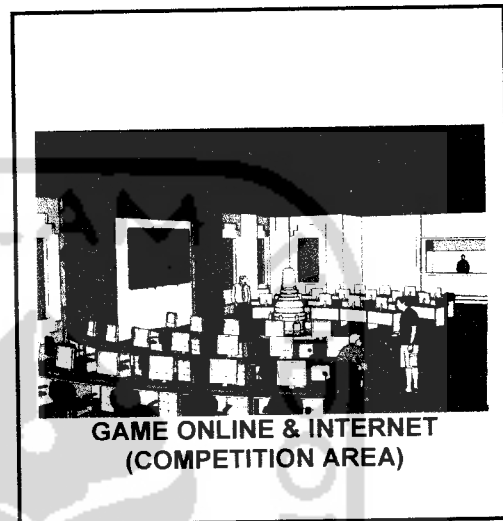
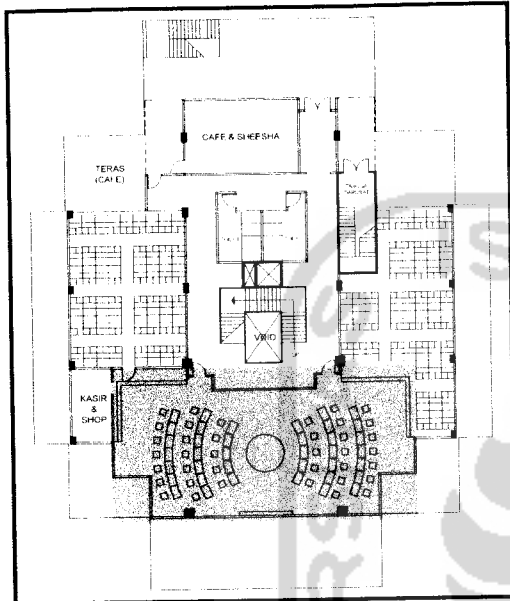


### 5.2.2 Game Online & Internet (Competition Area)

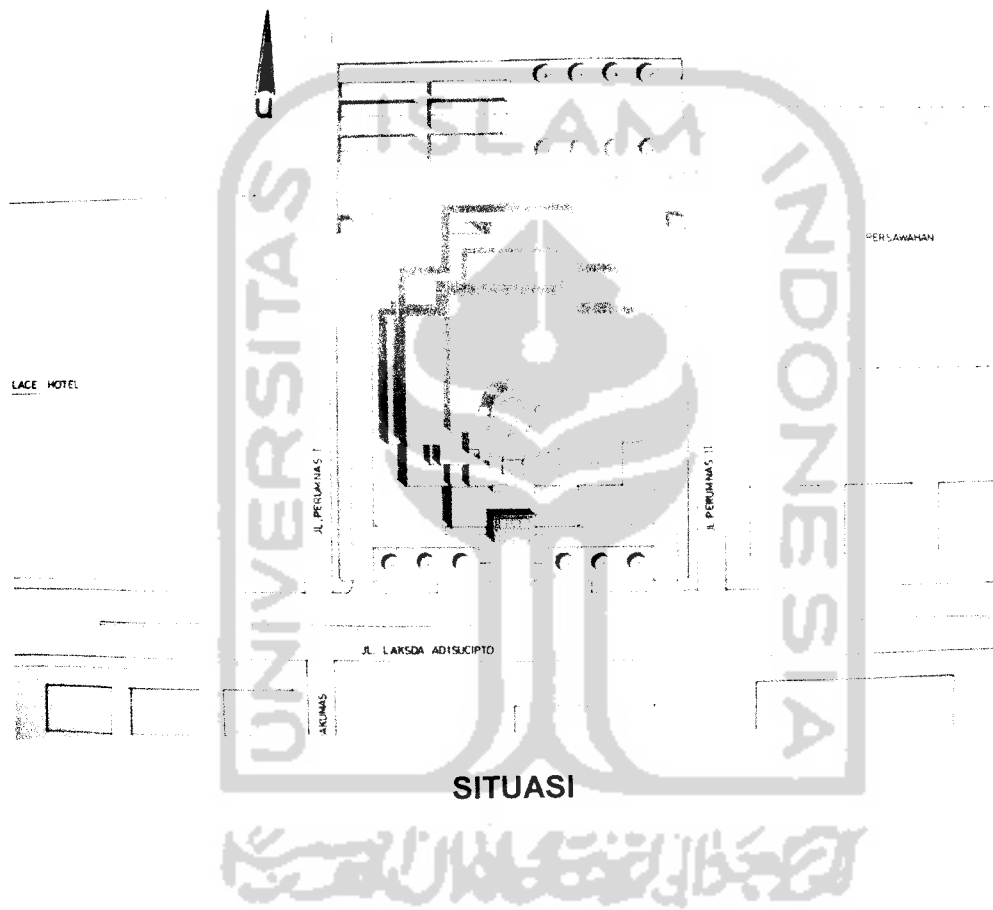
Wahana game online dan internet terletak dilantai 2 bangunan memiliki total luas  $\pm 450$  meter<sup>2</sup>, terbagi menjadi tiga ruang terpisah; Competition Area, Smoking Area dan Non Smoking Area.

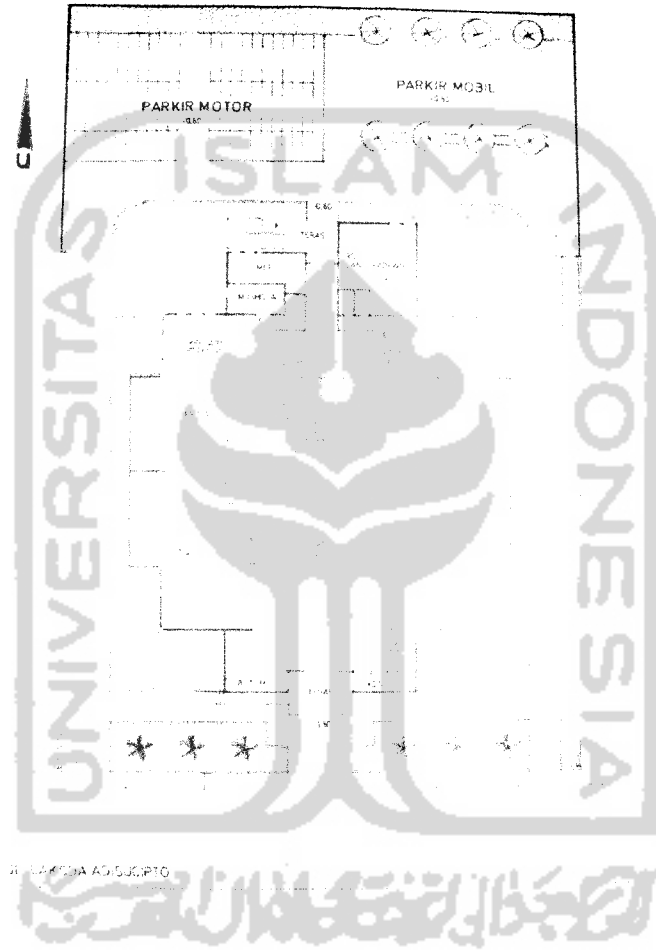


Competition Area merupakan ruang khusus event kompetisi game atau internet yang bersifat harian atau mingguan, memiliki tata layout ruang fleksibel menyesuaikan bentuk dan format kompetisi. Ruang ini juga dilengkapi dengan *giant screen* yang dapat menayangkan rangkuman kejadian dalam kompetisi.

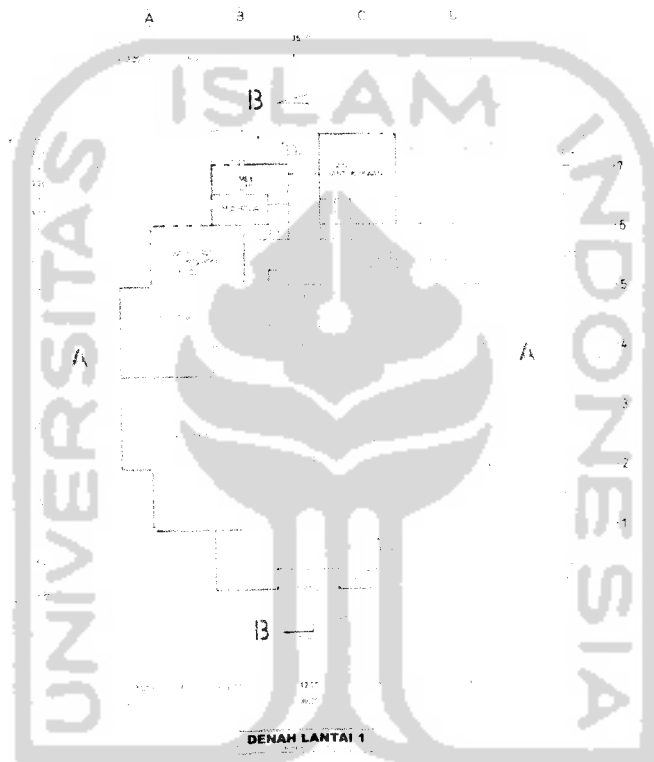


Selain terdapat fasilitas game online dan internet, pada lantai 2 juga terdapat fasilitas pendukung yaitu café & sheesha. Hal ini disesuaikan dengan sifat layanan yang merupakan fasilitas 24 jam.

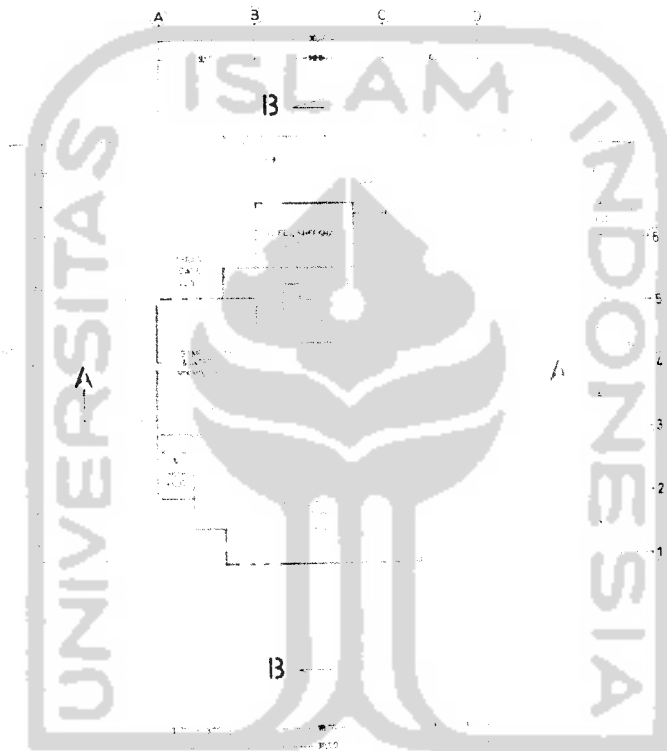




SITEPLAN



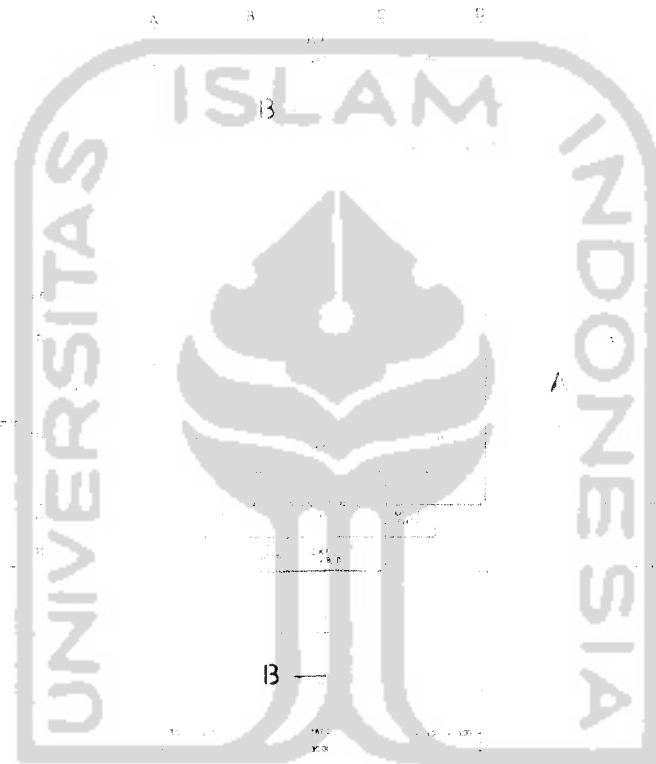
DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2

DENAH LANTAI 2

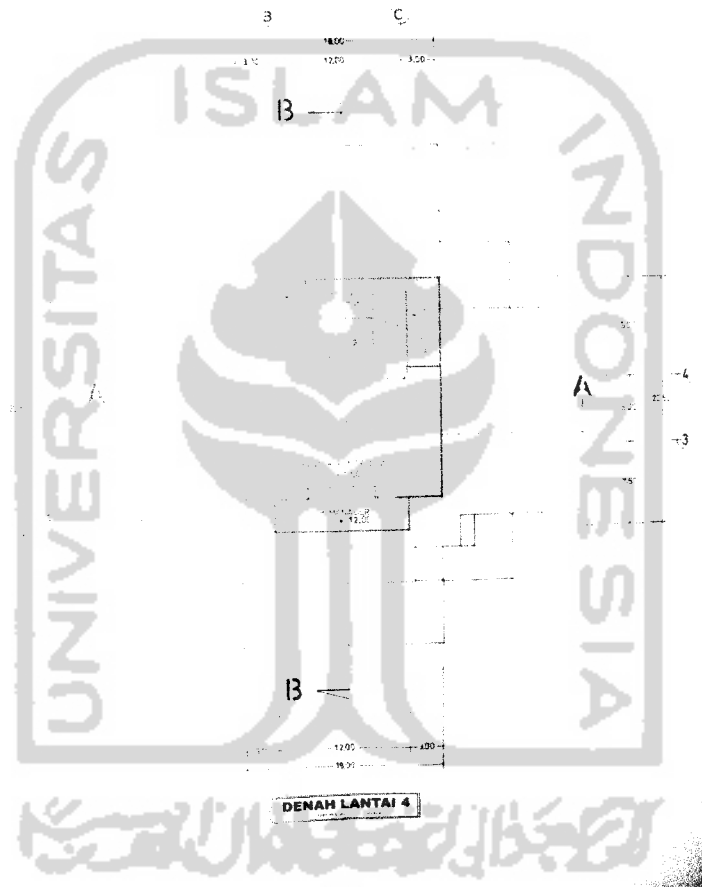




DENAH LANTAI 3



DENAH LANTAI 3



DENAH LANTAI 4



TAMPAK TIMUR

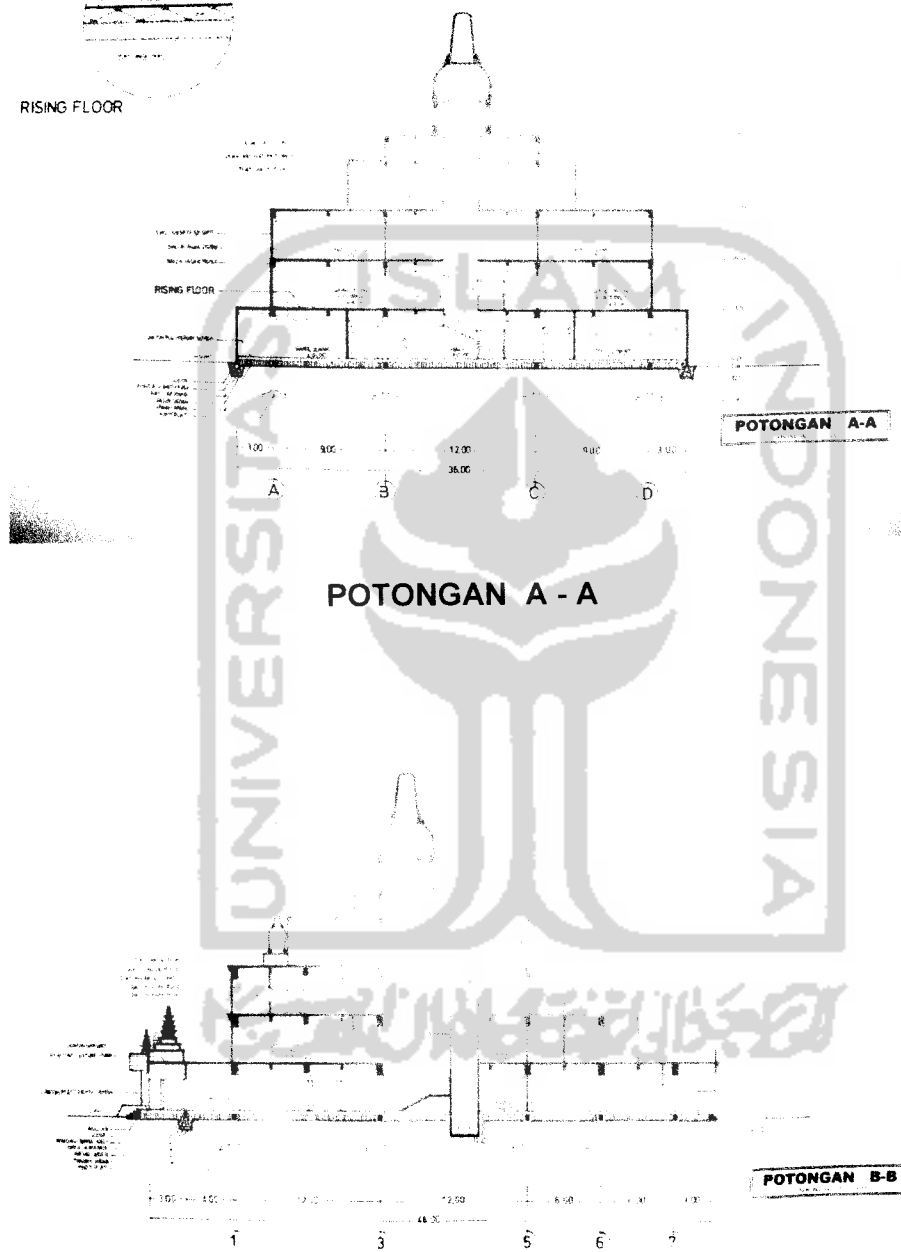
TAMPAK TIMUR



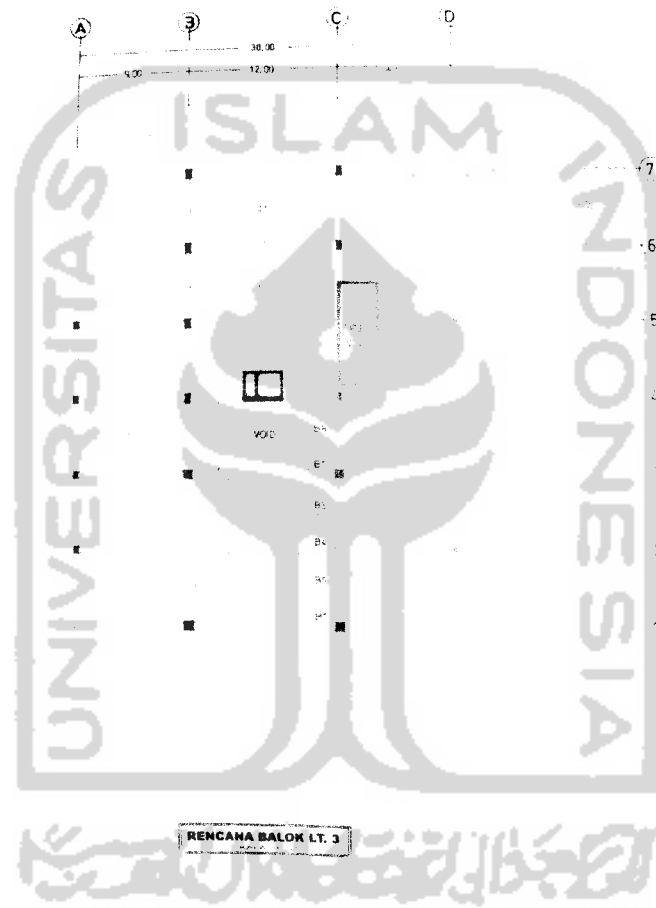
DETIL



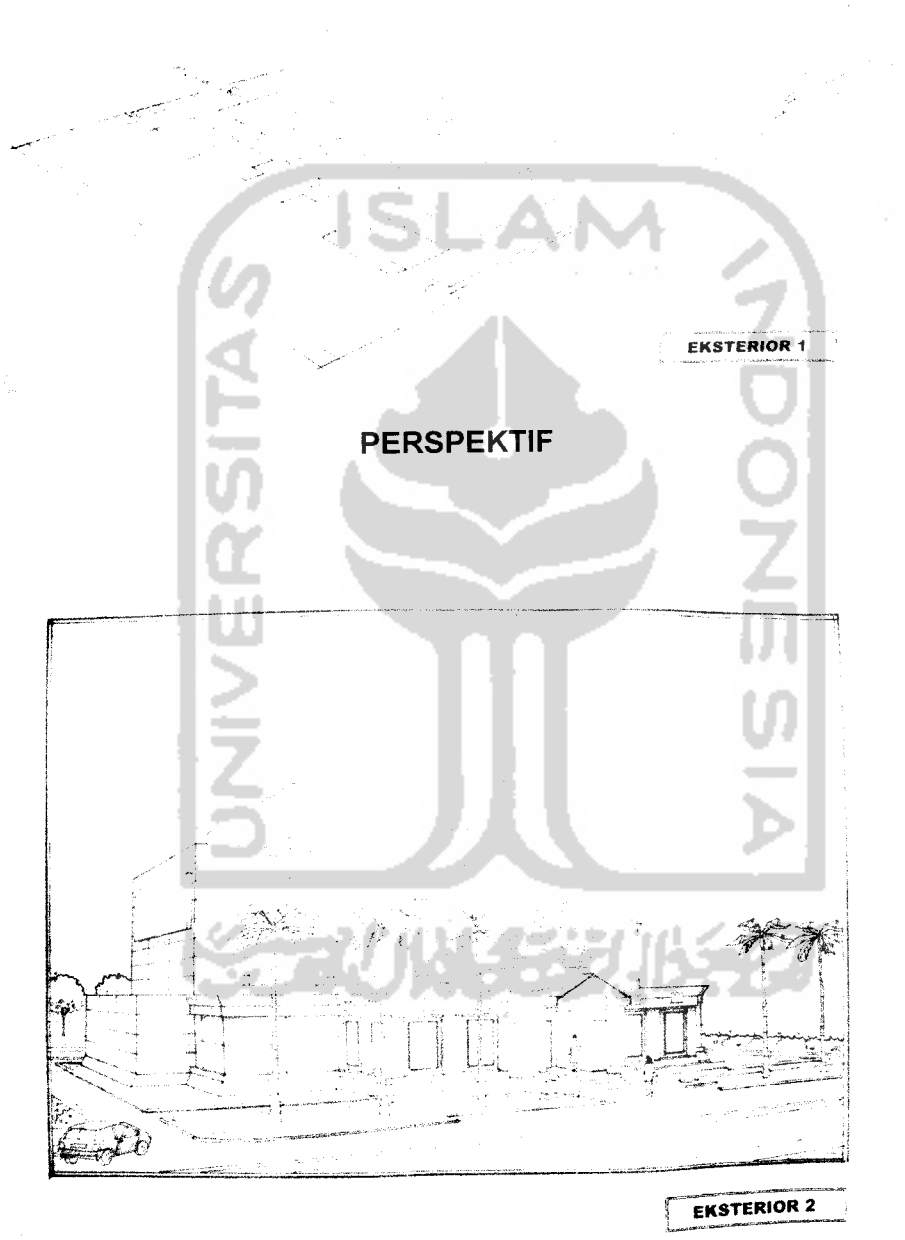
RISING FLOOR



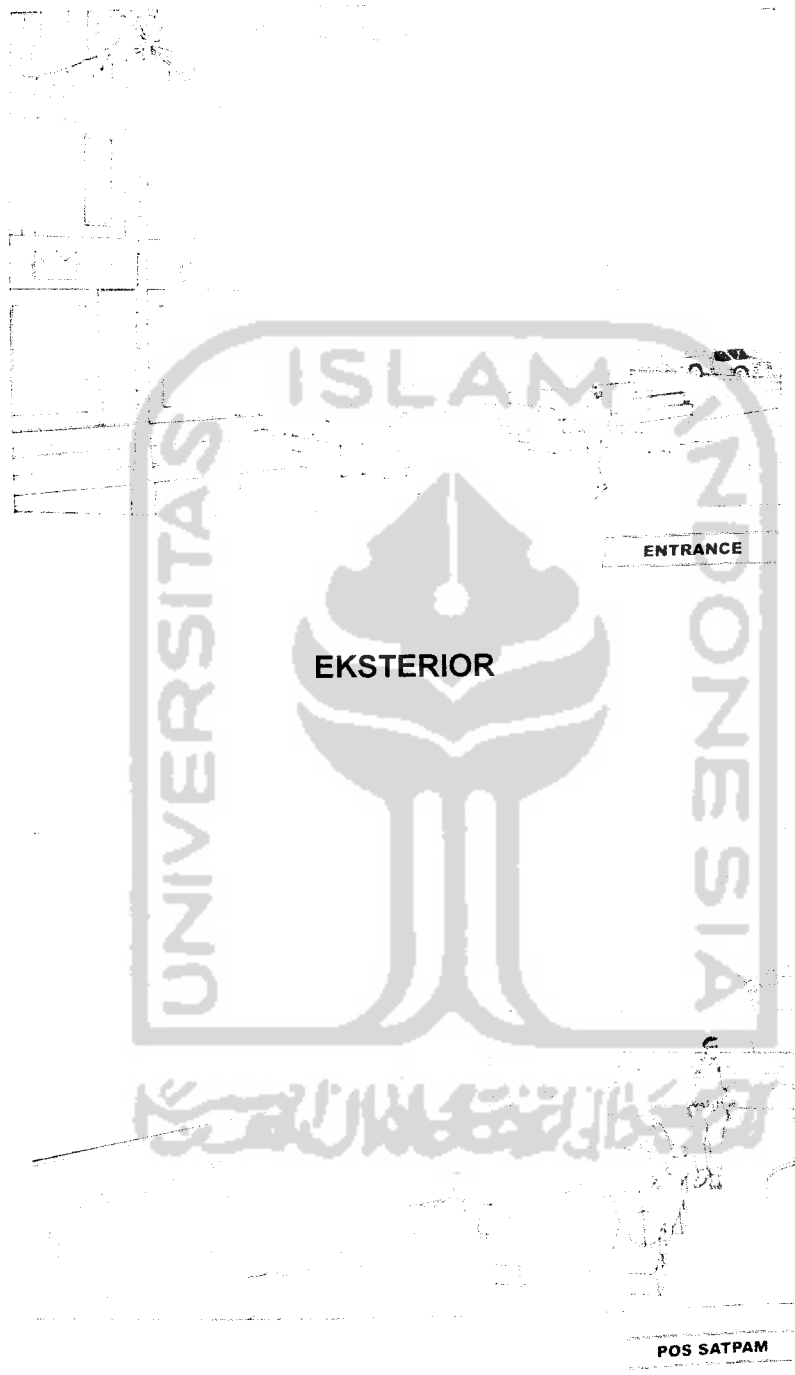
POTONGAN B - B



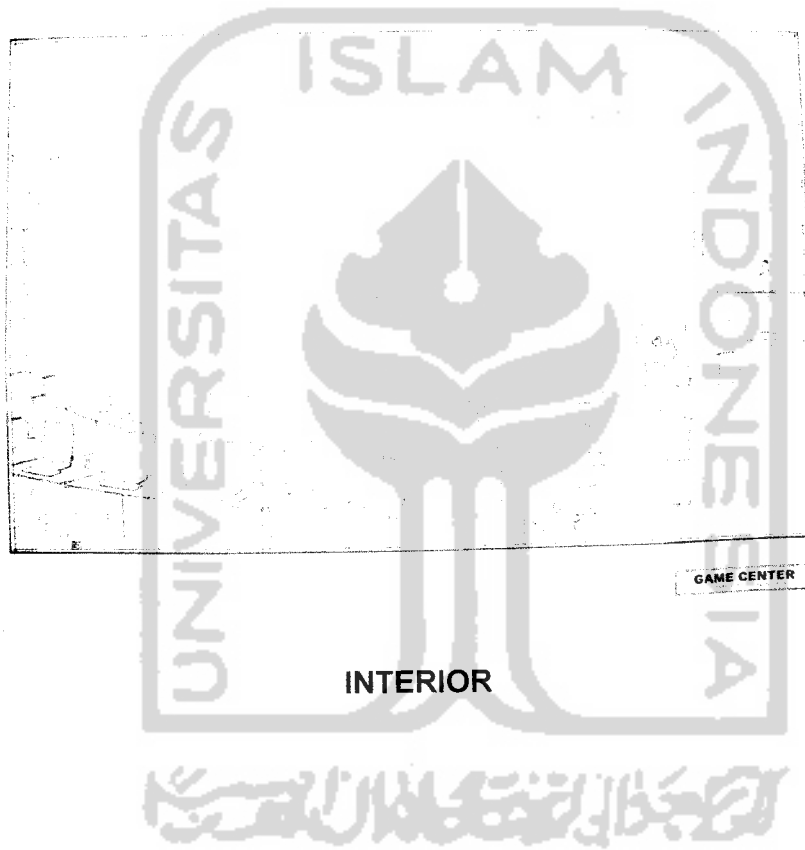
RENCANA BALOK LANTAI 3 & 4



PERSPEKTIF

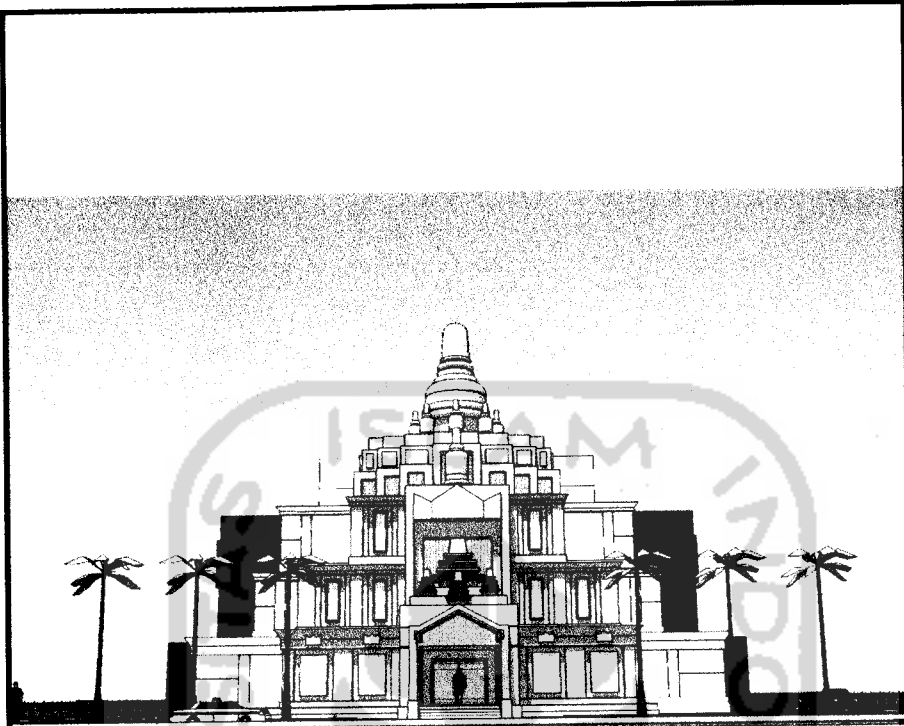


**EKSTERIOR**

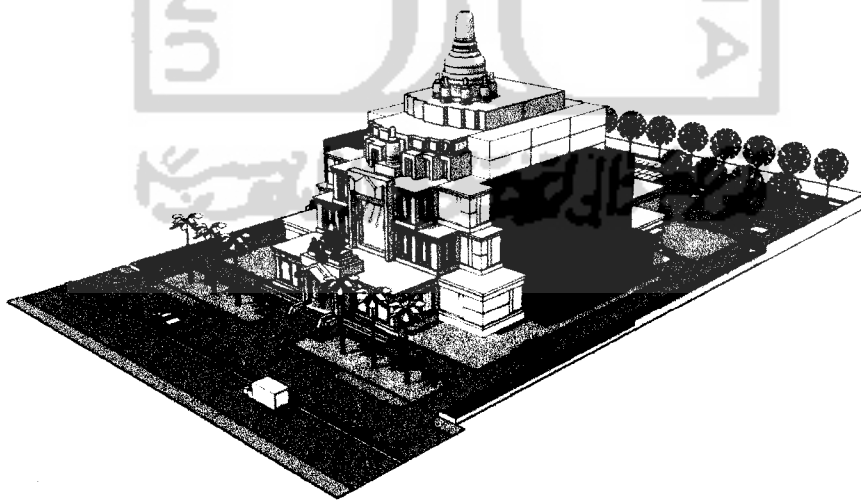




# PERSPEKTIF EKSTERIOR

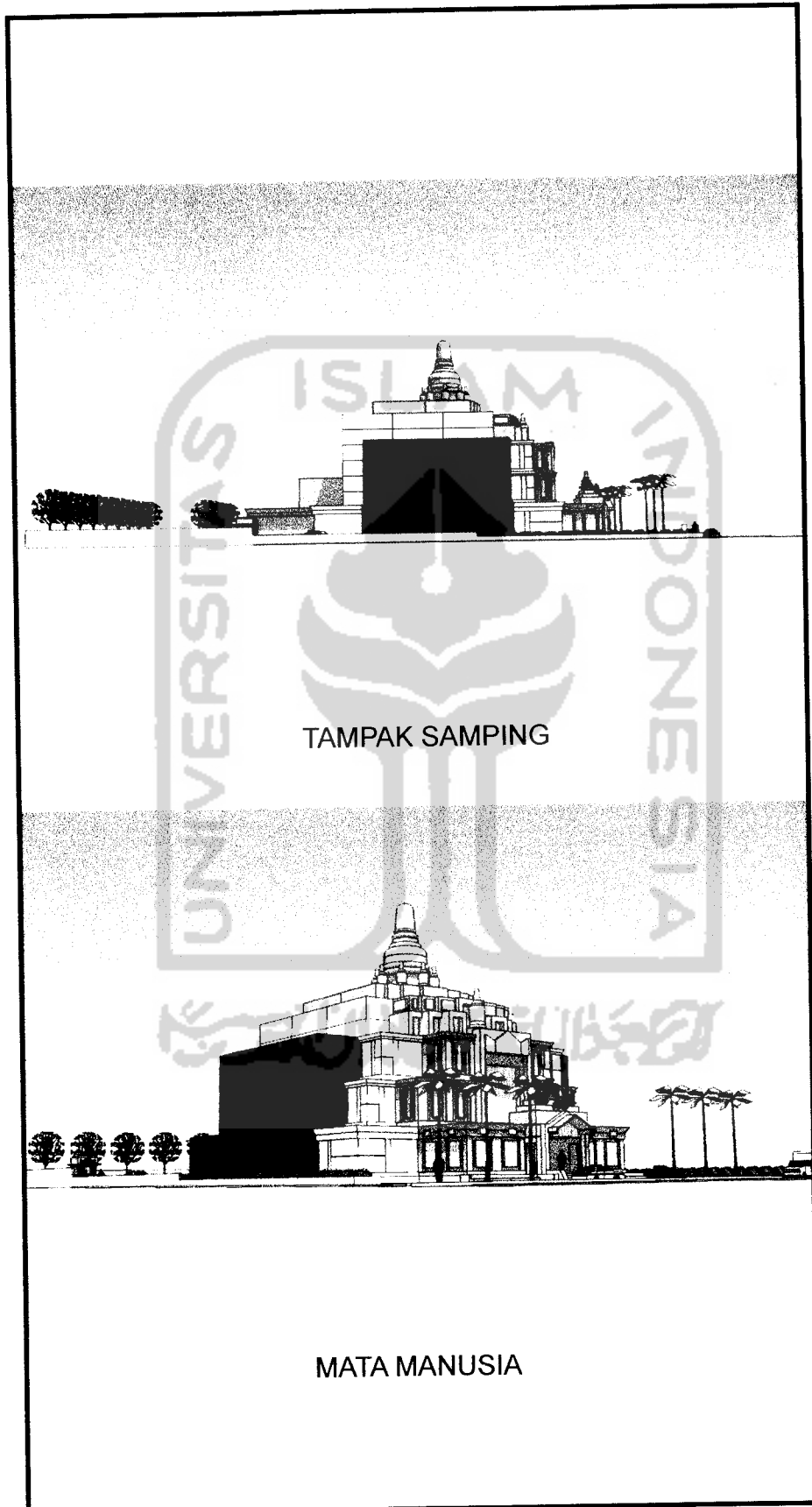


MATA MANUSIA

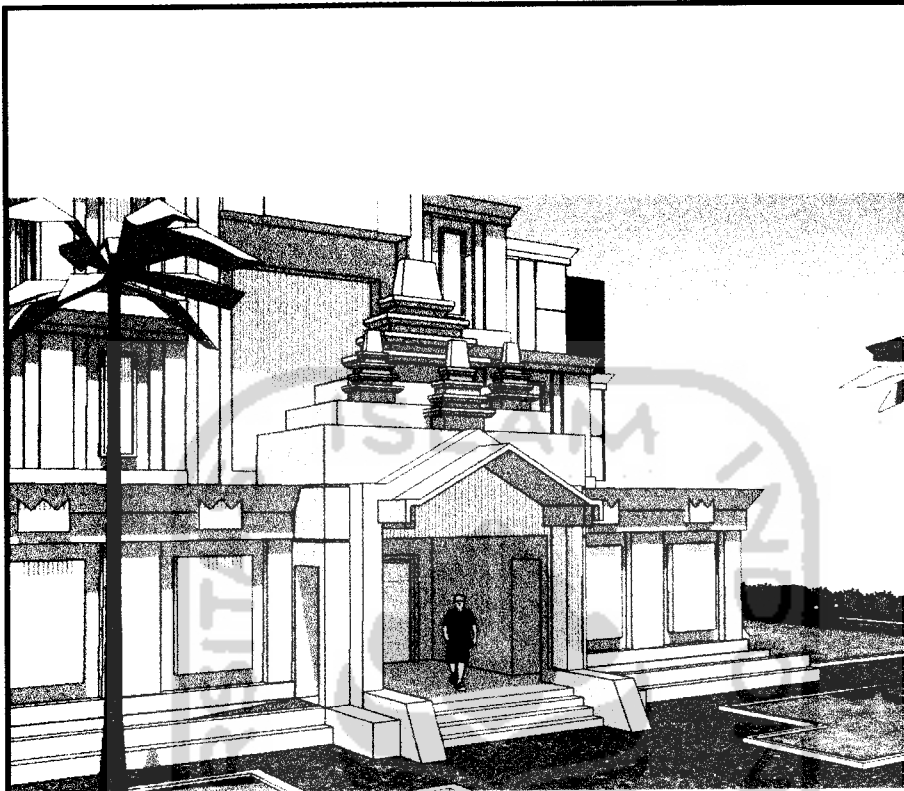


MATA BURUNG

# PERSPEKTIF EKSTERIOR



# PERSPEKTIF EKSTERIOR

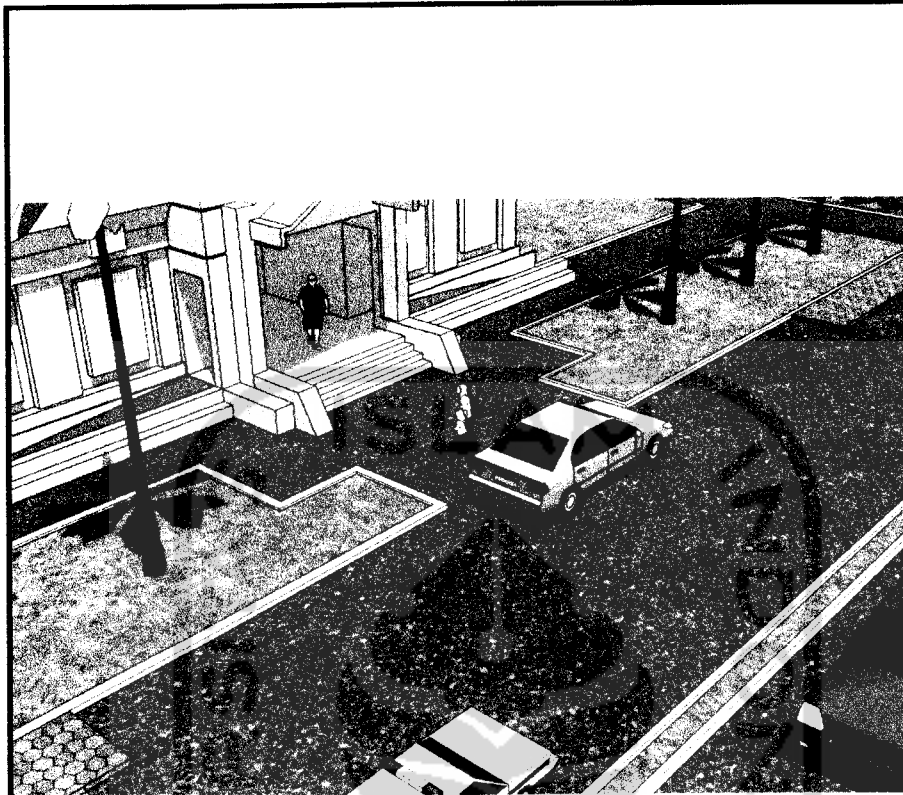


MAIN ENTRANCE

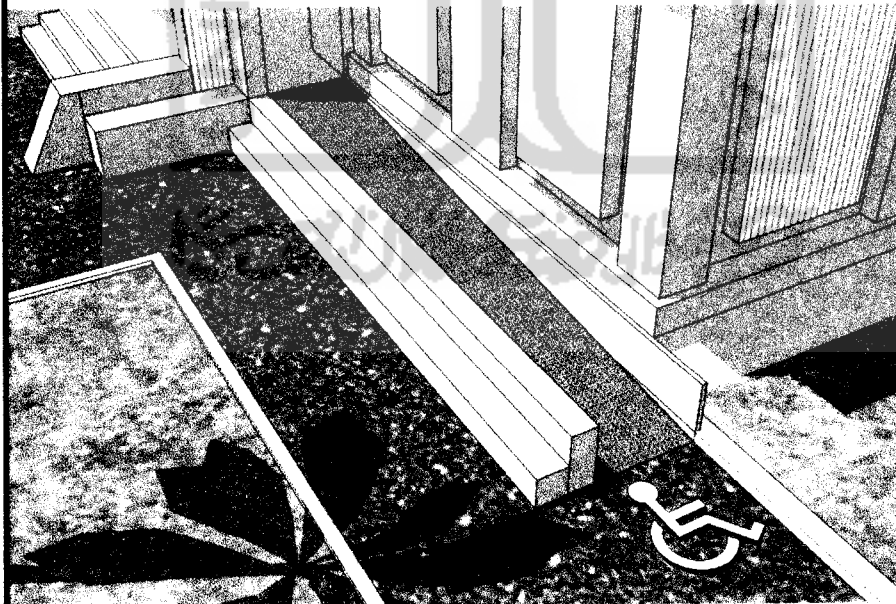


POS KEAMANAN

# PERSPEKTIF EKSTERIOR



SPACE KHUSUS

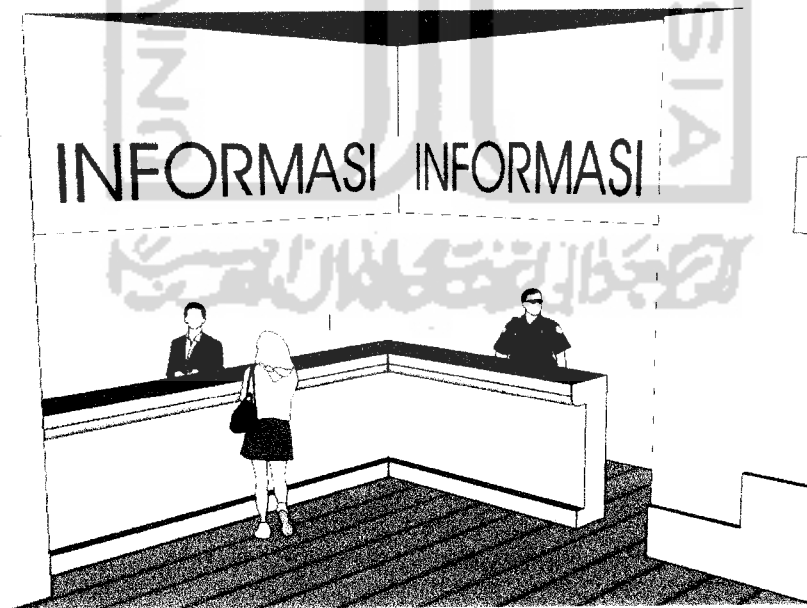


RAMP

# PERSPEKTIF INTERIOR

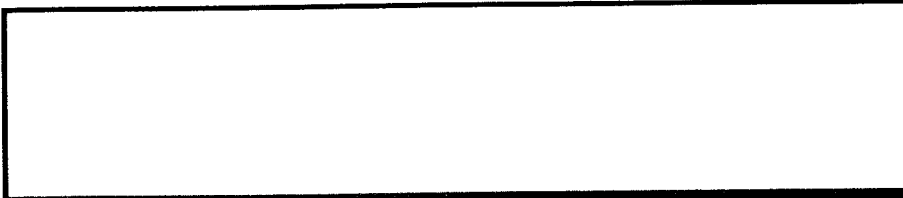


HALL



RUANG INFORMASI

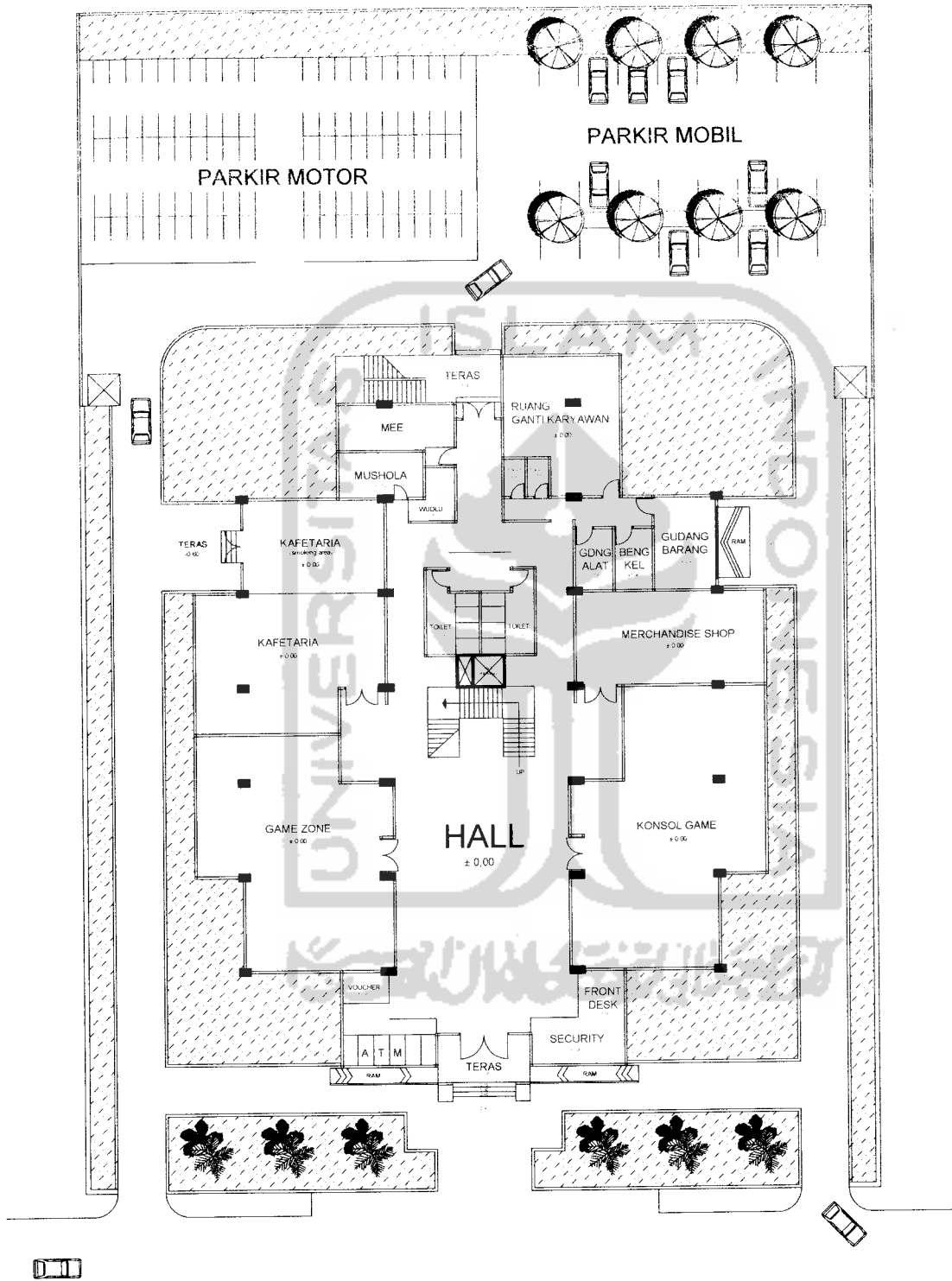
# PERSPEKTIF INTERIOR



GAME ONLINE & INTERNET  
- COMPETITION AREA -



GAME ONLINE & INTERNET  
- COMPETITION AREA -

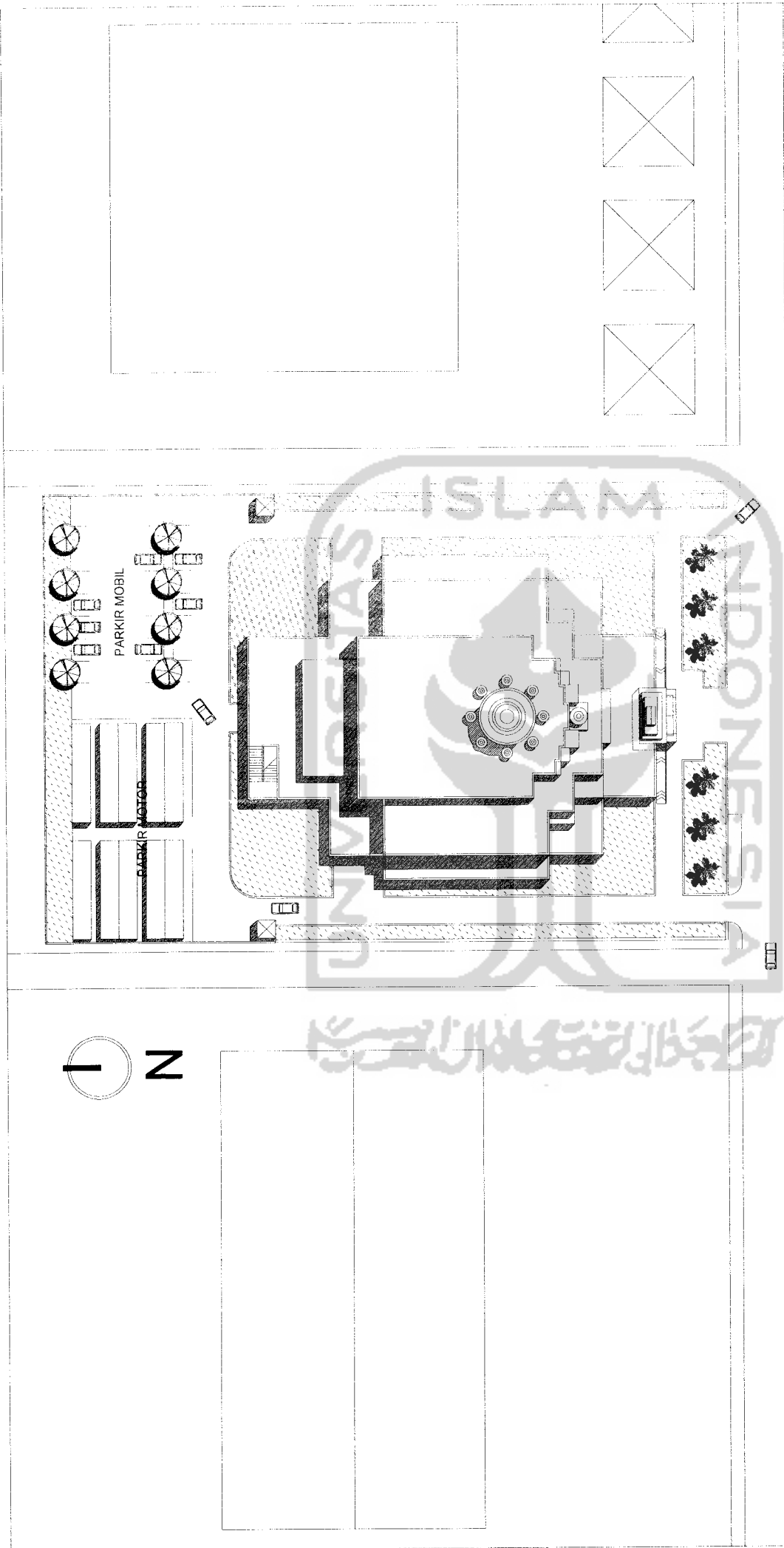


JL. LAKSDA ADI SUCIPTO


SITEPLAN

<b>TUGAS AKHIR</b> JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SAMPUNG 2 SAM, INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	<b>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER</b> PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REWANTO B.S., M.Arch ARSITEKTUR HINDU LOKAL	IDENTITAS MAHASISWA AZWAR AFRIAN NO. IMHS 01 512 091 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR SITEPLAN	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN

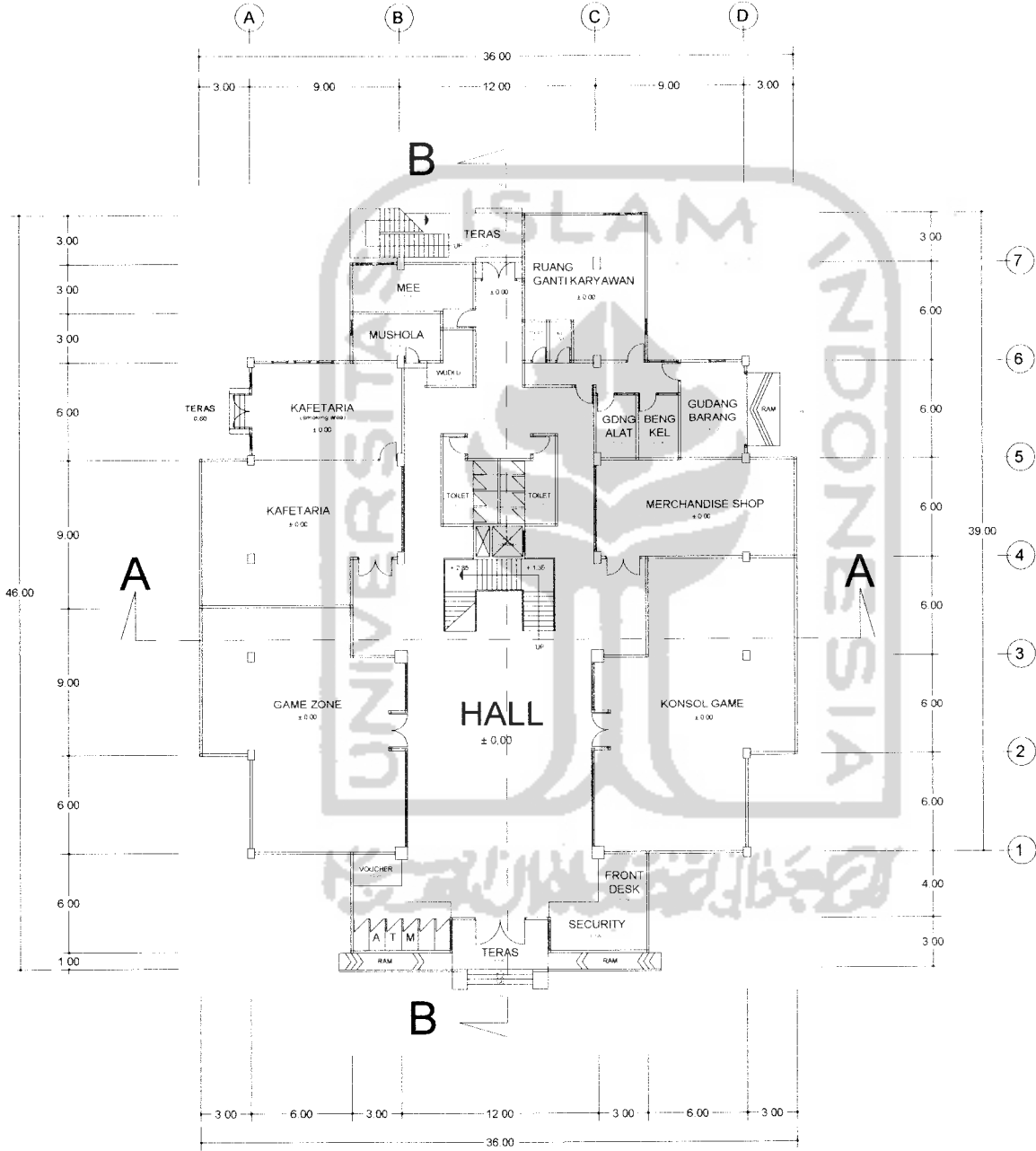




JL. LAKSDA ADI SUCIPTO

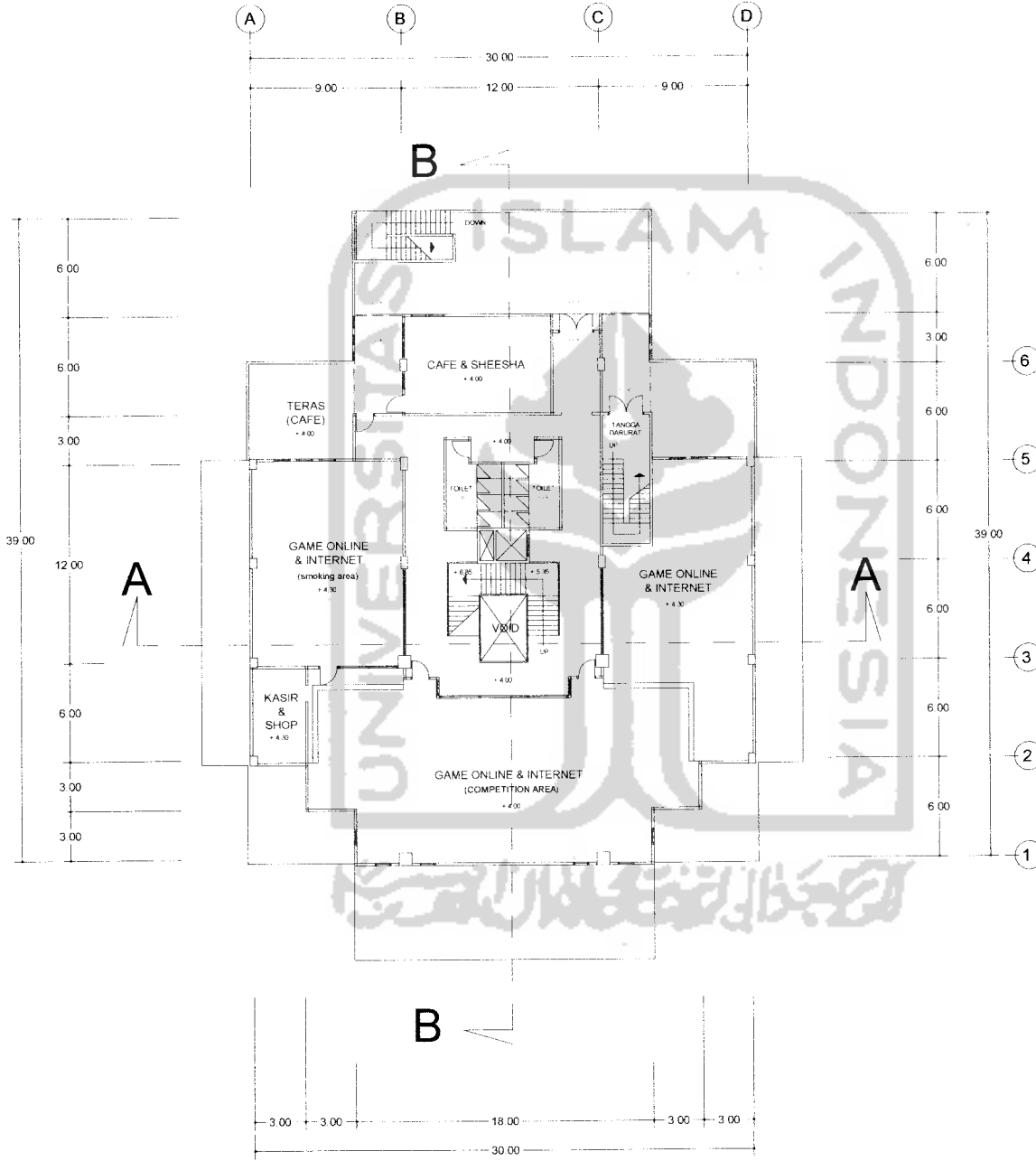
 <p><b>TUGAS AKHIR</b>          JURUSAN ARSITEKTUR          FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN          UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III          TAHUN AKADEMIK          2005/2006</p>	<p>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER          PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN          ARSITEKTUR HINDU LOKAL</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING          Ir. H. REVIANTO B.S., M. Arch</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA          AZWAR AFRIAN          NO. NIM          01 512 081          TANDA TANGAN</p>	<p>NAMA GAMBAR          SITUASI</p>	<p>SKALA          NO. LBR          JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
---	---	---	--	---	---	--	-------------------





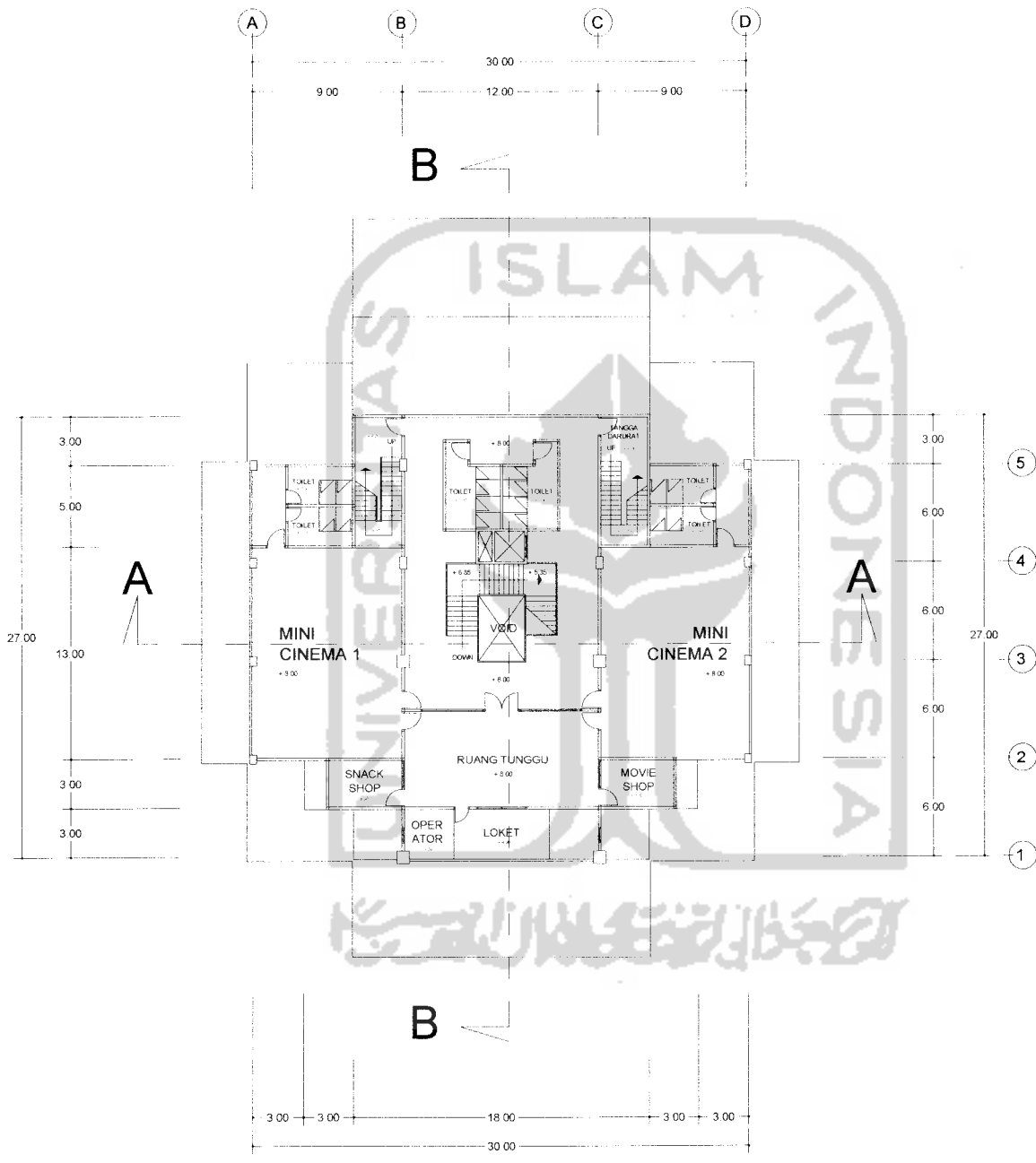
<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		<b>JOG-JA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER</b> PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AZWAR AFRIAN NO. NIS 01 512 091 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 1	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN





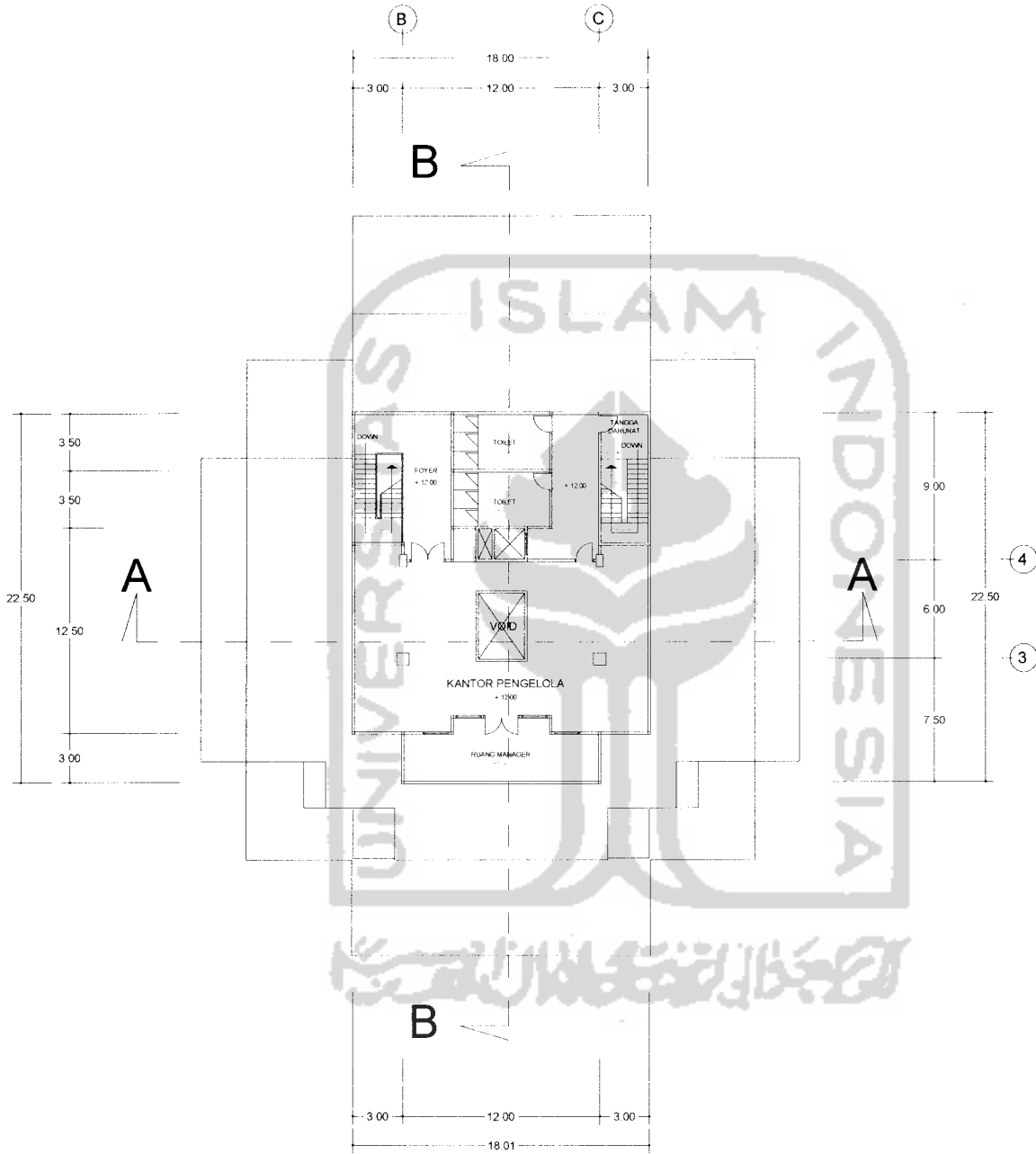
<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	<b>PERIODE III</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> <b>2005/2006</b>	<b>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER</b> PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		<b>DOSEN PEMBIMBING</b> Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: AZWAR AFRIAN NO. NIS: 01 512 091 TANDA TANGAN:		<b>NAMA GAMBAR</b> DENAH LANTAI 2	<b>SKALA</b> NO. LBR <b>JML LBR</b>	<b>PENGESAHAN</b>



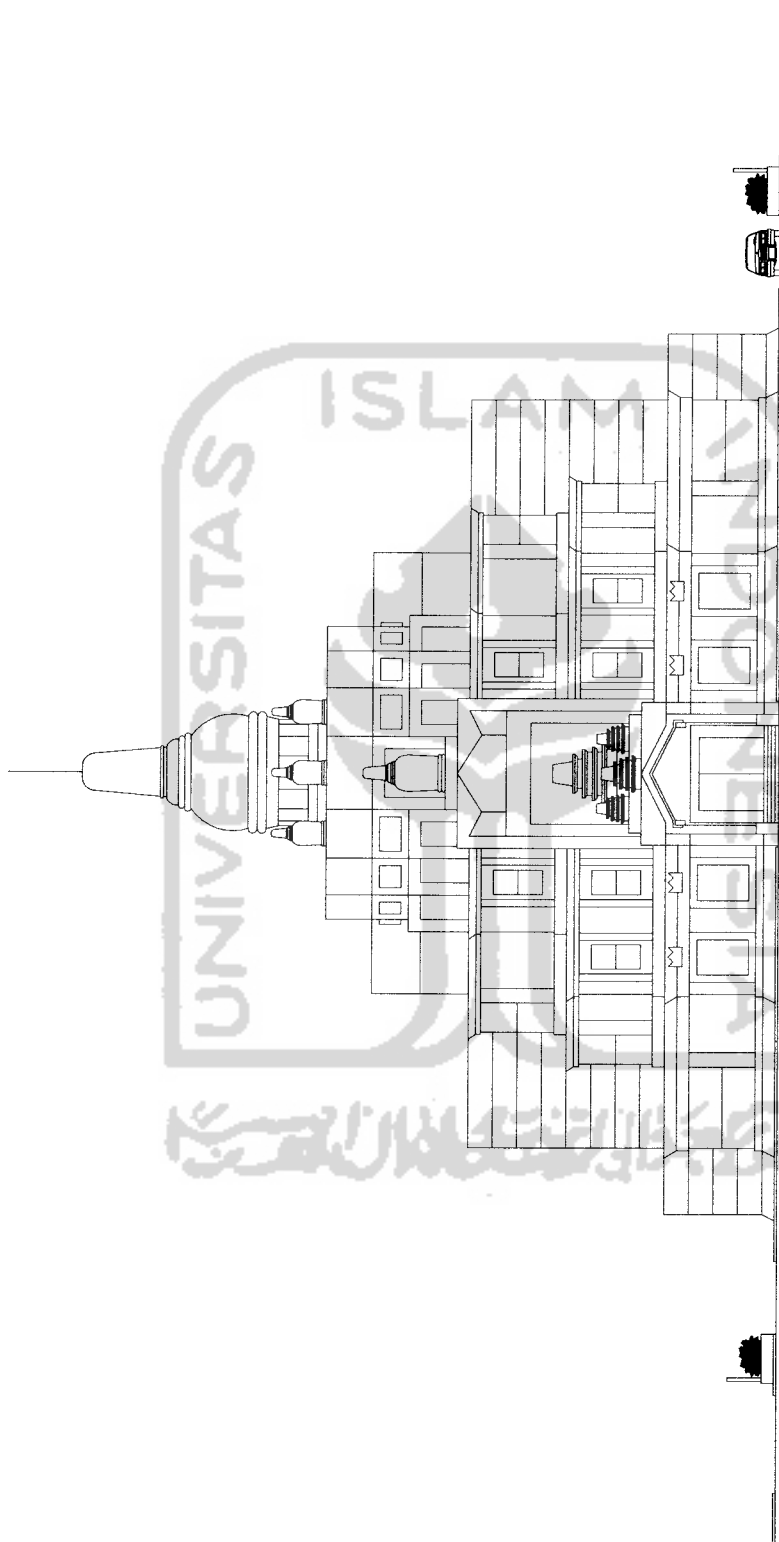


<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		JOG-JA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AZWAR AFRIAN NO. NIS 01 512 091 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 3	SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN





<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		JOG-JA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AZWAR AFRIAN NO. MHS 01 512 091 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 4	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
	(Empty space for signatures and stamps)									



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 TAHUN AKADEMIK  
 2005/2006

**JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER**  
 PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN  
 ARSITEKTUR HINDU LOKAL

**DOSEN PEMBIMBING**  
 Ir. H. REVANTO B.S., M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**  
 NAMA: AZWAR AFFRIAN  
 NO. NIS: 01 512 081  
 TANDA TANGAN:

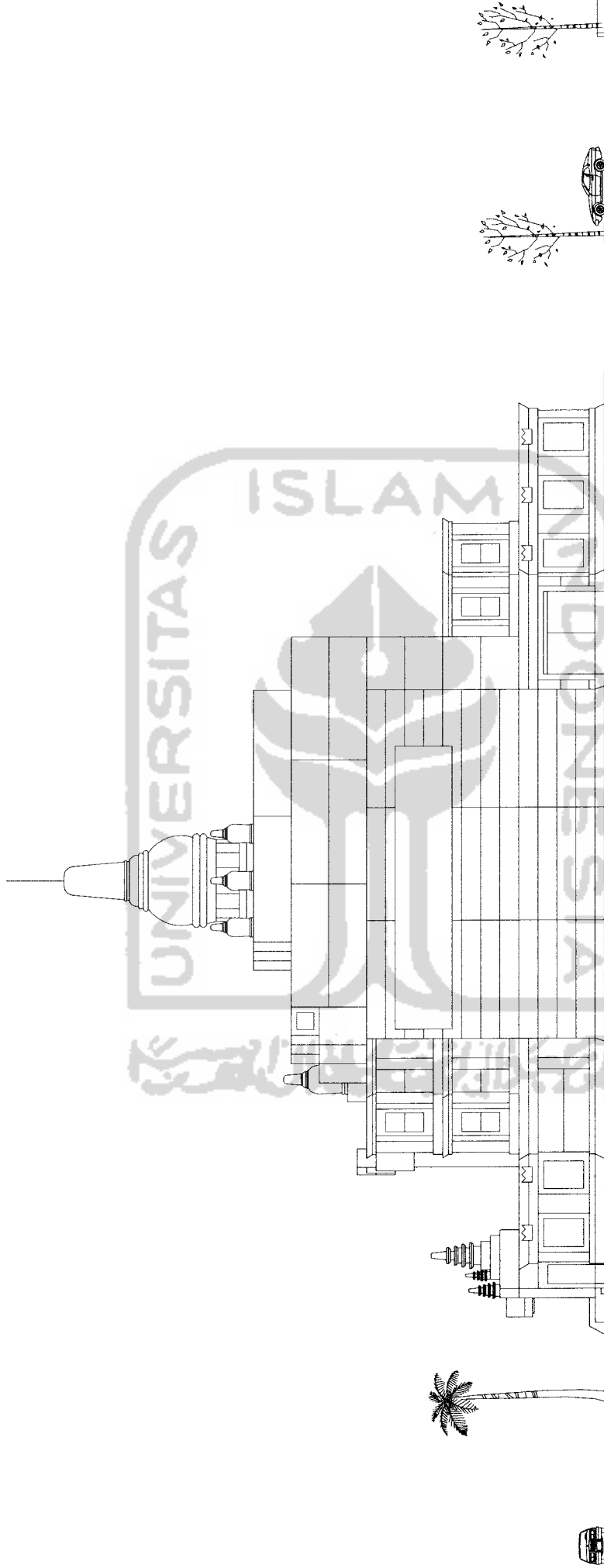
**NAMA GAMBAR**  
 TAMPAK SELATAN

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 TAHUN AKADEMIK  
 2005/2006

**JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER**  
 PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN  
 ARSITEKTUR HINDU LOKAL

**DOSEN PEMBIMBING**  
 Ir. H. REVANTO B.S., M.Arch

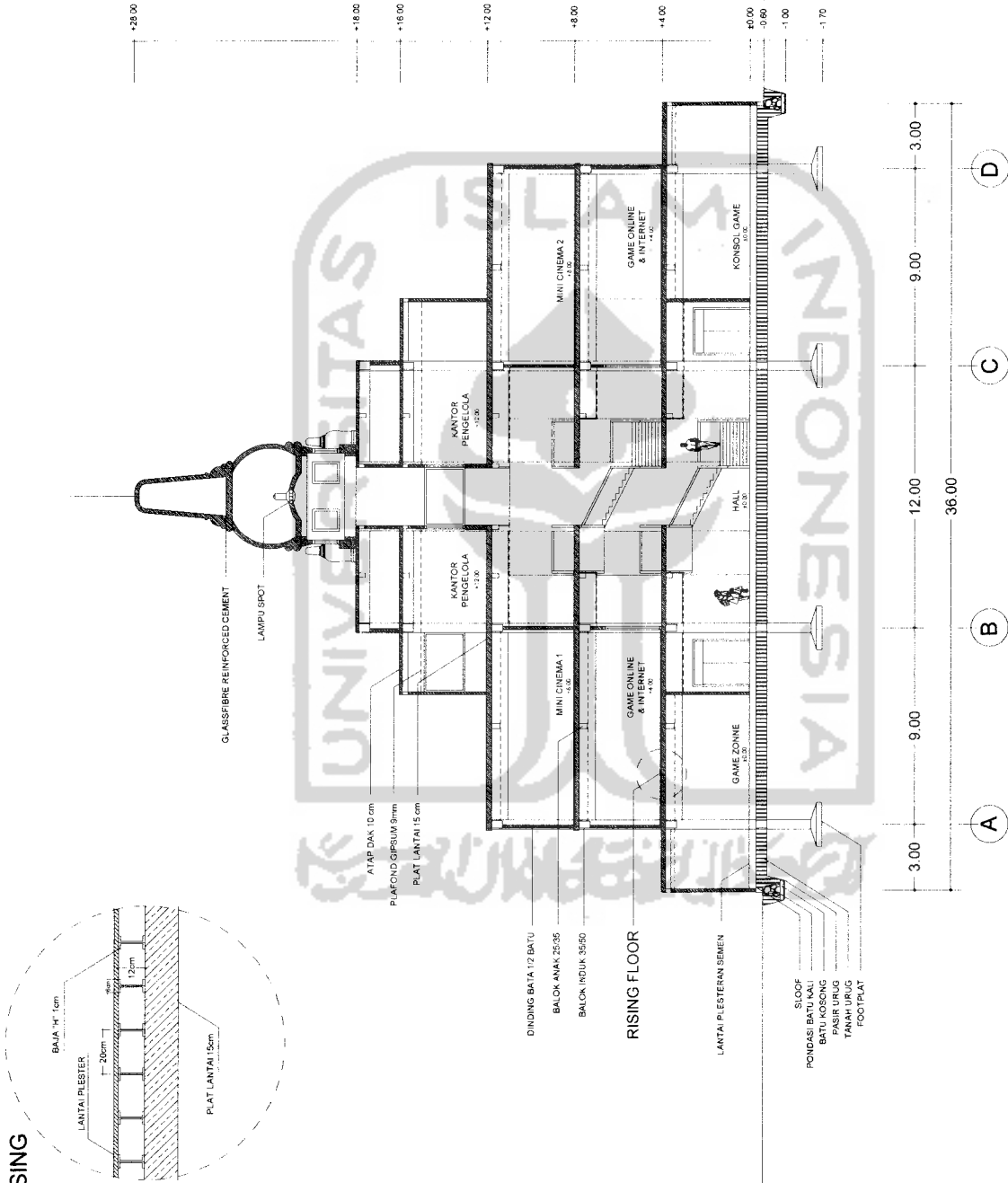
**IDENTITAS MAHASISWA**  
 NAMA: AZWAR AFRIAN  
 NO. MHS: 01 512 091  
 TANDA TANGAN:

**NAMA GAMBAR**  
 TAMPAK TIMUR

**SKALA**  
**NO. LBR**  
**JML. LBR**

**PENGESAHAN**

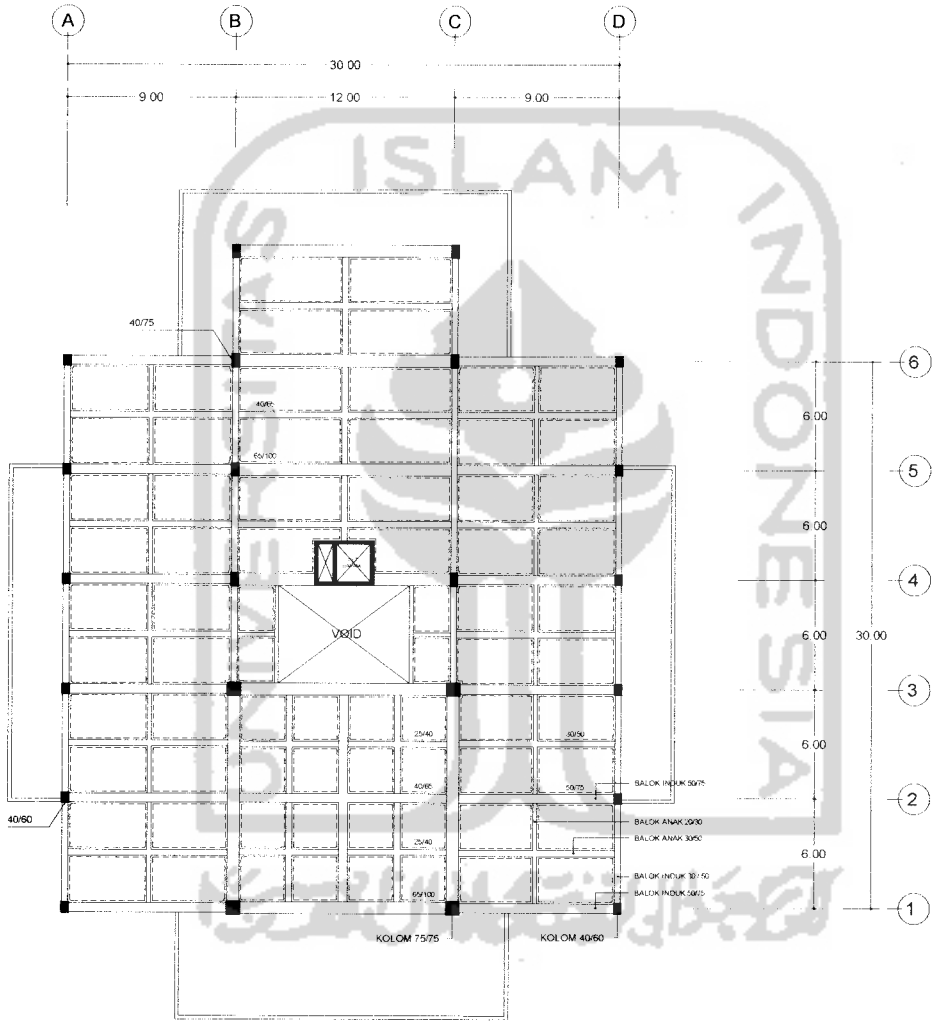
# DETAIL RISING FLOOR



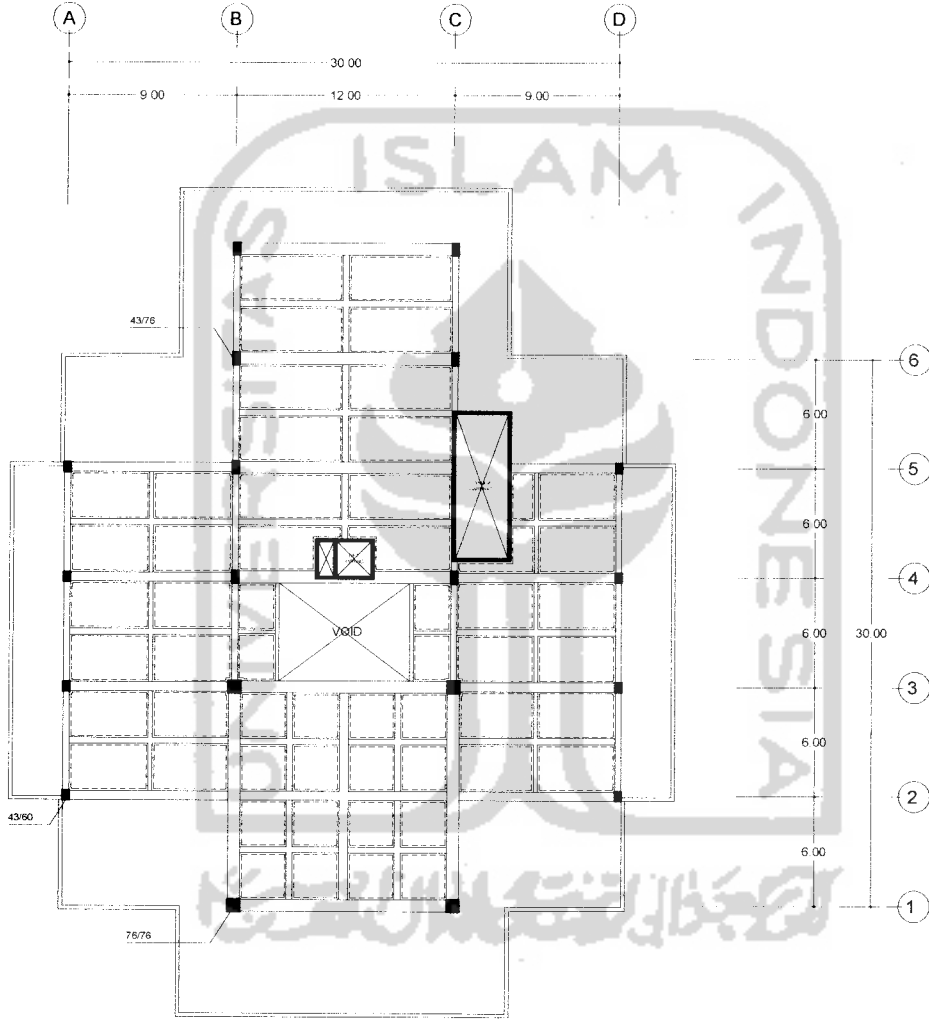
 <b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	<b>PERIODE III</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> <b>2005/2008</b>	<b>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER</b> PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	<b>DOSEN PEMBIMBING</b> Ir. H. REVIANTO B.S., M. Arch	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: AZWAR AFRAN NO. NIS: 01 512 081 TANDA TANGAN:	<b>NAMA GAMBAR</b> POTONGAN A - A	<b>SKALA</b> / <b>NO. LBR</b> / <b>JML LBR</b> / <b>PENGESAHAN</b>





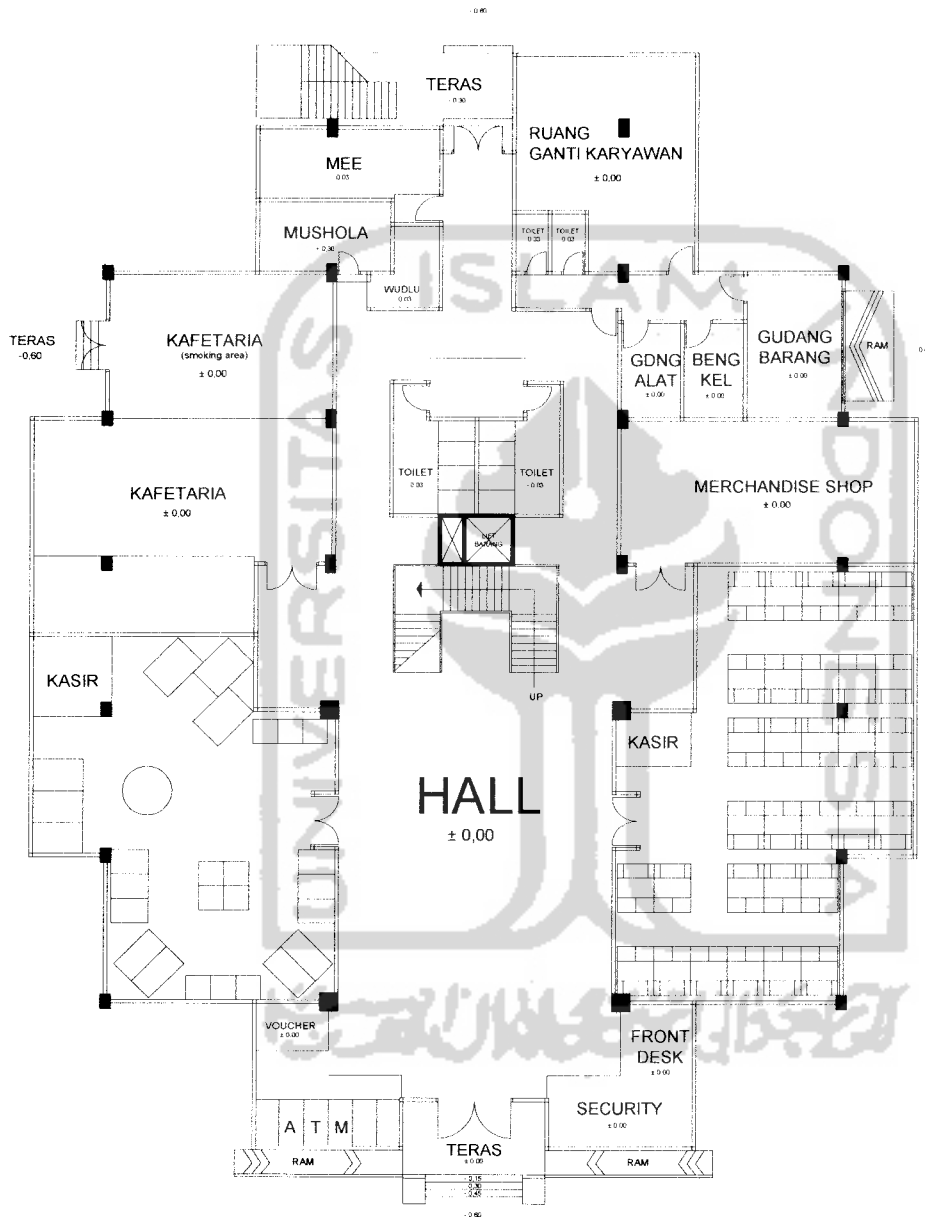


<b>TUGAS AKHIR</b> JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		<b>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER</b> PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL		DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AZWAR AFRIAN NO. MHS 01 512 091 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA BALOK LANTAI 2	SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
	(Empty space for student signature and date)										

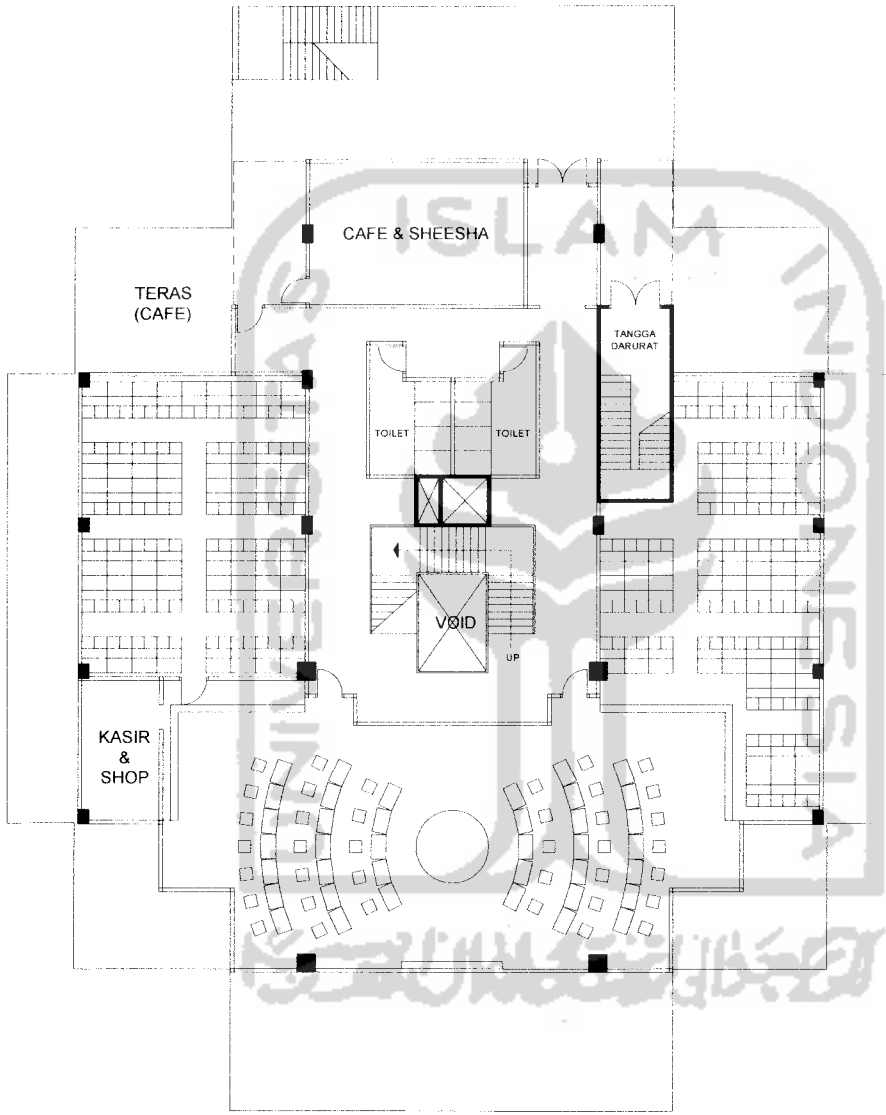


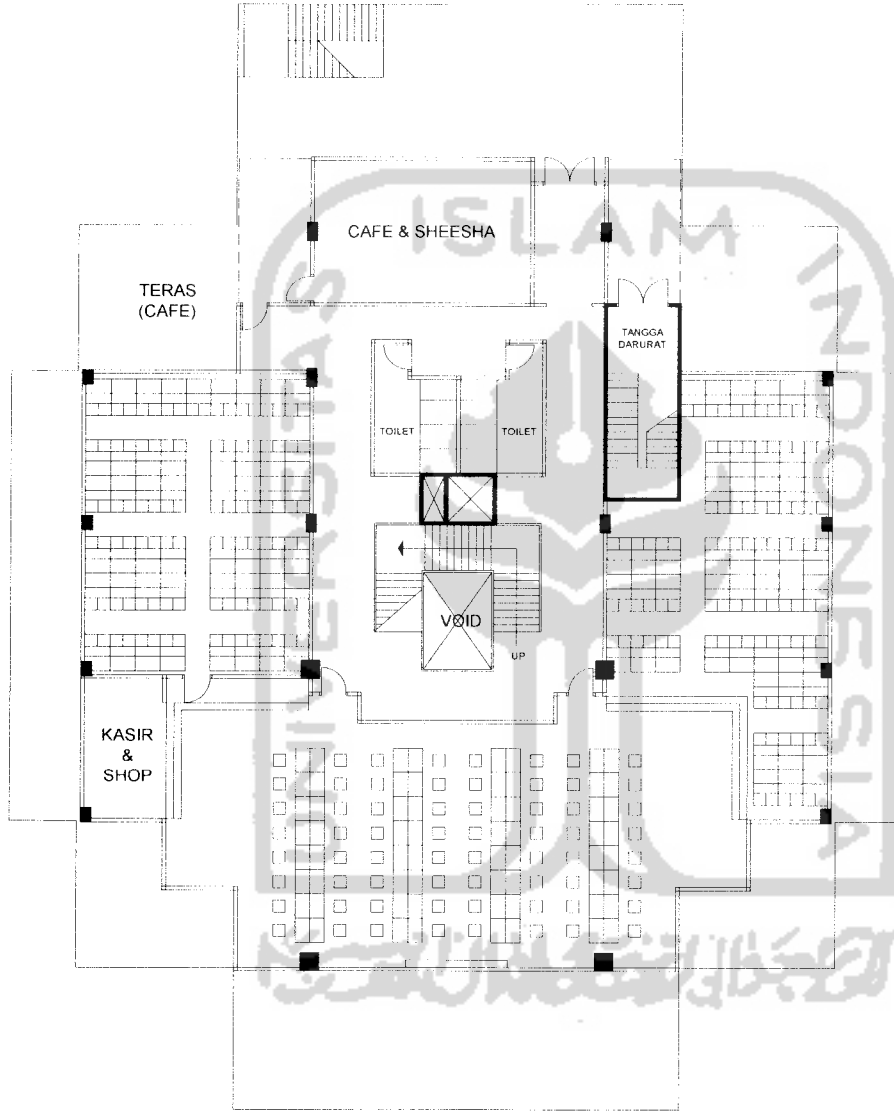
<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	<b>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER</b> PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	<b>DOSEN PEMBIMBING</b> Ir. H. REVIANTO S.S., M.Arch	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: AZWAR AFRIAN NO. MHS: 01 512 081 TANDA TANGAN:	<b>NAMA GAMBAR</b> RENCANA BALOK LANTAI 3 & 4	<b>SKALA</b> NO. LBR:	<b>JML LBR</b>	<b>PENGESAHAN</b>





<b>TUGAS AKHIR</b> JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2009	<b>JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER</b> PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. REVANTO B.S., M.Arch	IDENTITAS MAHASISWA AZWAR AFRIAN NO. MHS 01 512 091	NAMA GAMBAR LAYOUT RUANG GAME ZONE & KONSOL GAME	SKALA NO. LBR JML. LBR	PENGESAHAN
			TANDA TANGAN	NAMA TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR	SKALA NO. LBR JML. LBR	PENGESAHAN





<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	JOGJA-VIRTUAL ENTERTAINMENT CENTER PERPADUAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DAN ARSITEKTUR HINDU LOKAL	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR LAYOUT RUANG GAME ONLINE & INTERNET B	SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN
			Ir. H. REVIANTO B.S., M.Arch	NAMA AZWAR AFRIAN	NO. WHS 01 512 081	TANDA TANGAN		