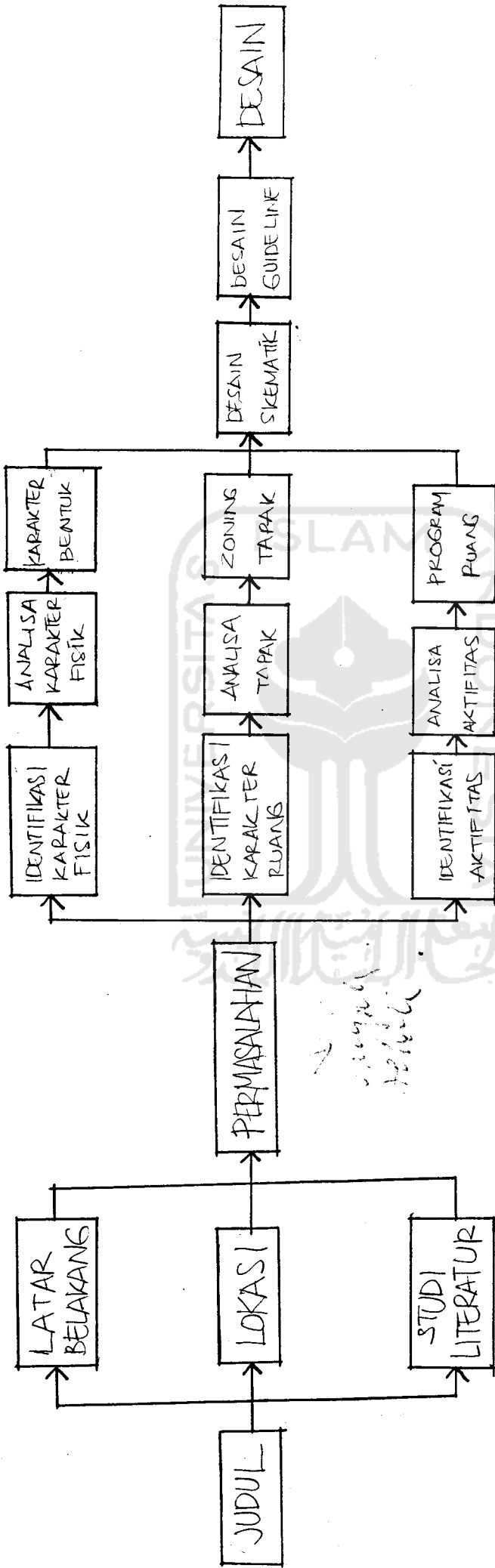




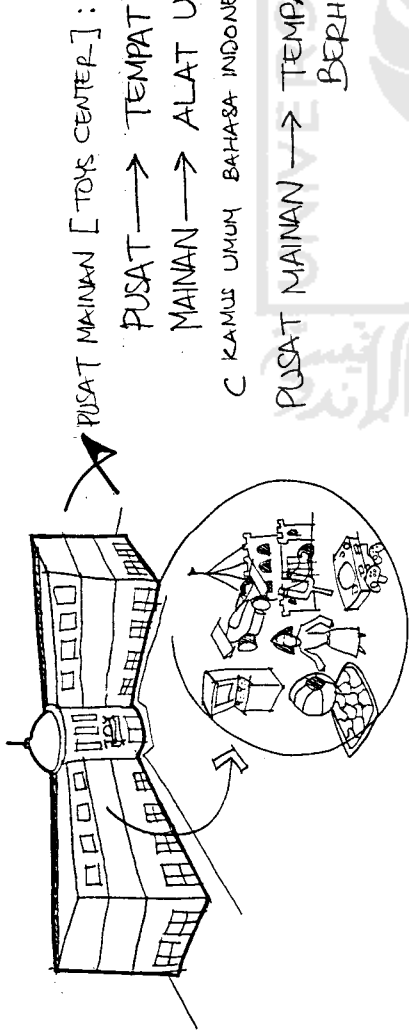
DESAIN SKEMATIK



2020 01 11 11:51:11

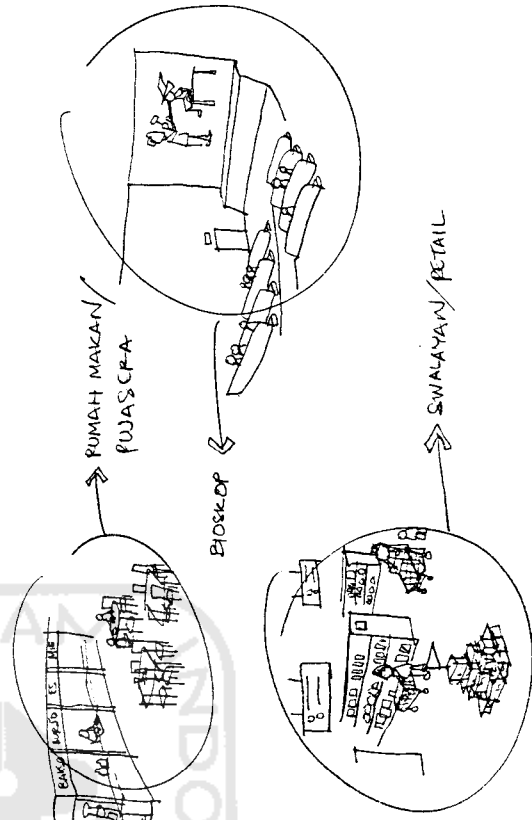


sebagai
telaah

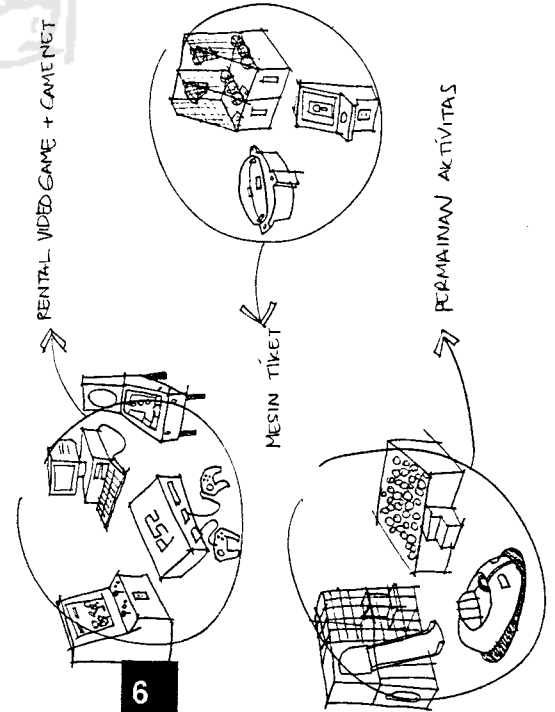


PUSAT MAINAN → TEMPAT YANG FOKOK KEGIATANNYA
BERHUBUNGAN DENGAN MAINAN.

BEBERAPA FASILITAS YANG IKUT MENUNJANG PUSAT MAINAN
ANTARA LAIN RUMAH MAKAN, BIOSKOP + SWALAYAN

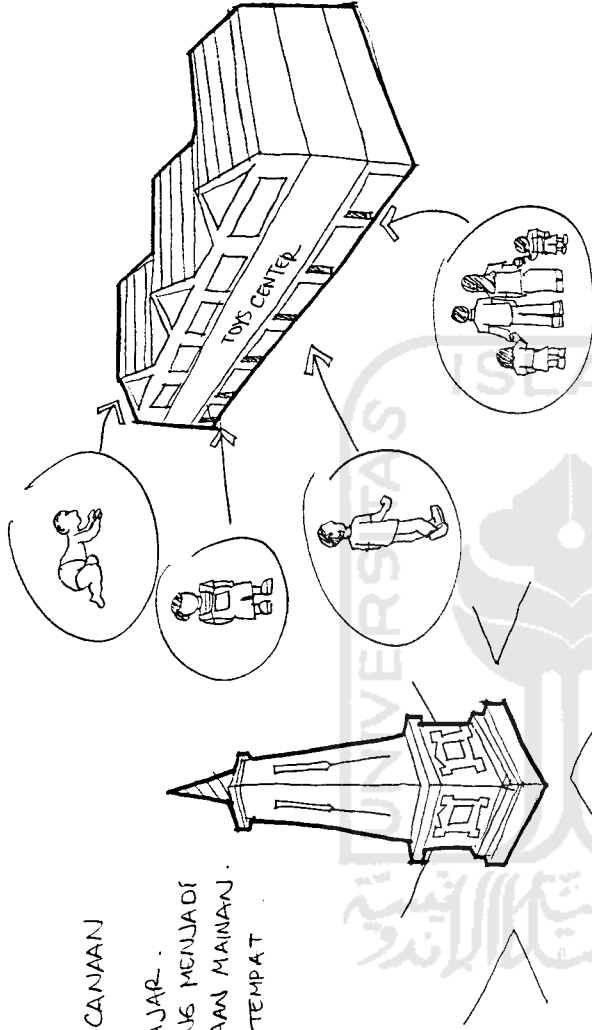


PUSAT MAINAN TIDAK HANYA SEBASIS MEMFASILITASI
KEGIATAN PEDAGANGAN MAINAN NAMUN JUGA
SEBAGAI TEMPAT JASA PERSEWAAN MAINAN.



✂ YANG MENJADI LATAR BELAKANG PERENCANAAN TOYS CENTER DI YOGYAKARTA :

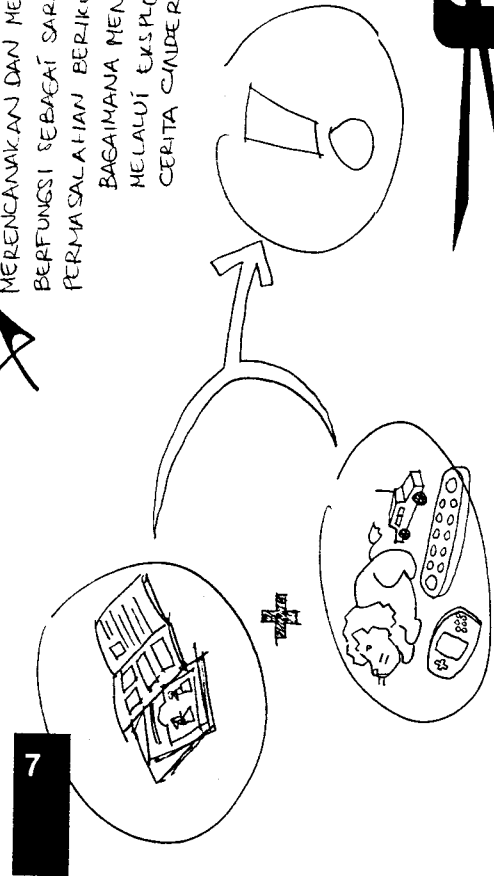
1. YOGYA MERUPAKAN KOTA PELAJAR.
2. BELUM ADANYA BANGUNAN YANG MENJADI PUSAT PERDAGANGAN + PERSEWAAN MAINAN.
3. MEMBUAT ALTERNATIF PILIHAN TEMPAT REKREASI KELUARGA.



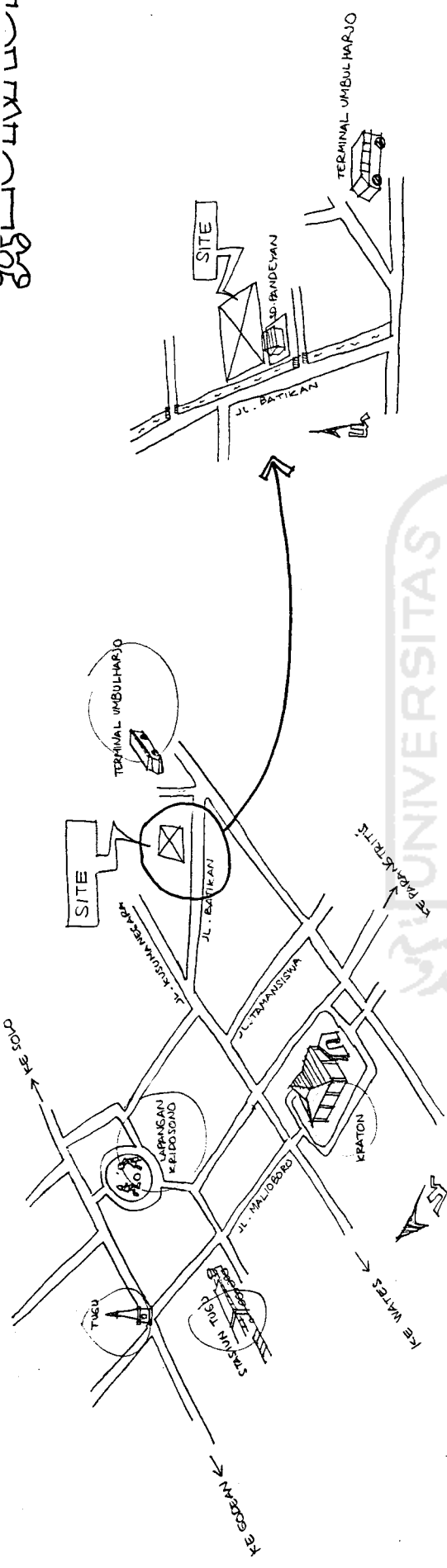
PERMASALAHAN

✂ MERENCANAKAN DAN MERANCANG PUSAT MAINAN YANG SEKALIGUS BERFUNGSI SEBAGAI SARANA PEKERJAAN KELUARGA DIDASAR-I OLEH PERMASALAHAN BERIKUT:

BAGAIMANA MENENTUKAN PENAMPILAN BANGUNAN PUSAT MAINAN MELALUI EKSPLOKASI BENTUK BERDASARKAN TRANSFORMASI CERITA CINDERELLA.



303

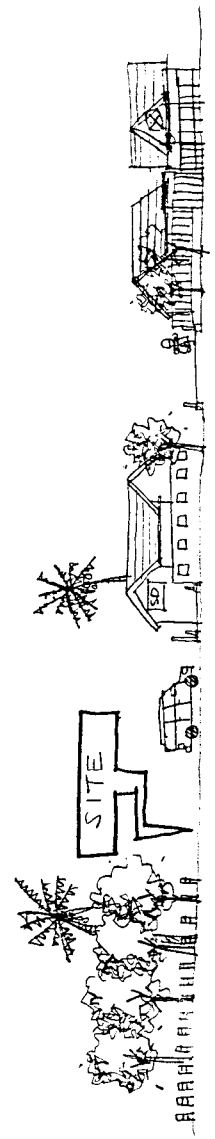
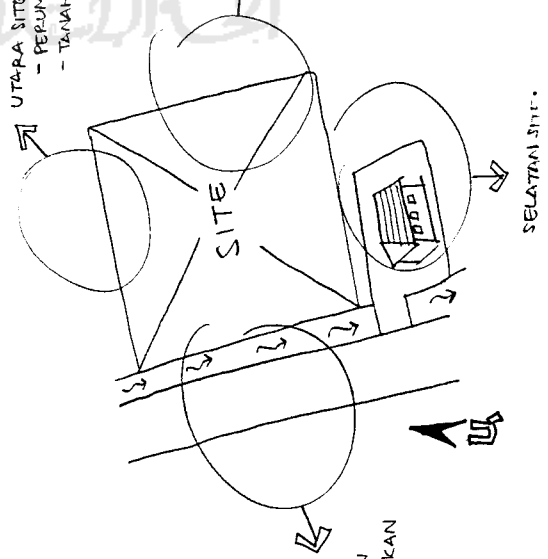


SITE TERPILIH BERADA DI JALAN BATIKAN, KOTAMADYA YESYAKARTA
 TEPATNYA BERADA DI SEBELAH UTARA - BARAT TERMINAL
 UMBUL HARJO. PEMILIHAN SITE DI DAERAH INI DITUJUKAN
 UNTUK MENYEBAR KERAMAHAN, SELAIN ITU SITE MASIH BERUPA
 TANAH KOSONG SEHINGGA TIDAK PERLU MERELOKASI BANGUNAN
 SEBELUMNYA.

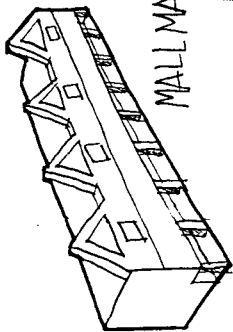
UTARA SITE:
 - PERUMAHAN
 - TANAH KOSONG

TIMUR SITE:
 - TANAH KOSONG
 - PERUMAHAN

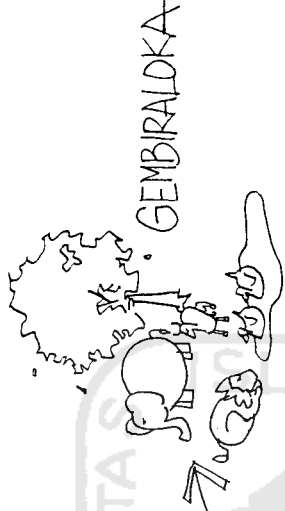
SITE:
 - ELOKAN
 - JL. BATIKAN



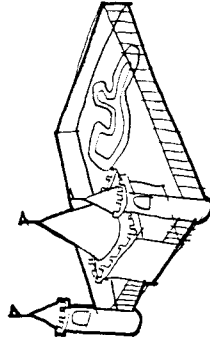
BERMAIN DAN REKREASI



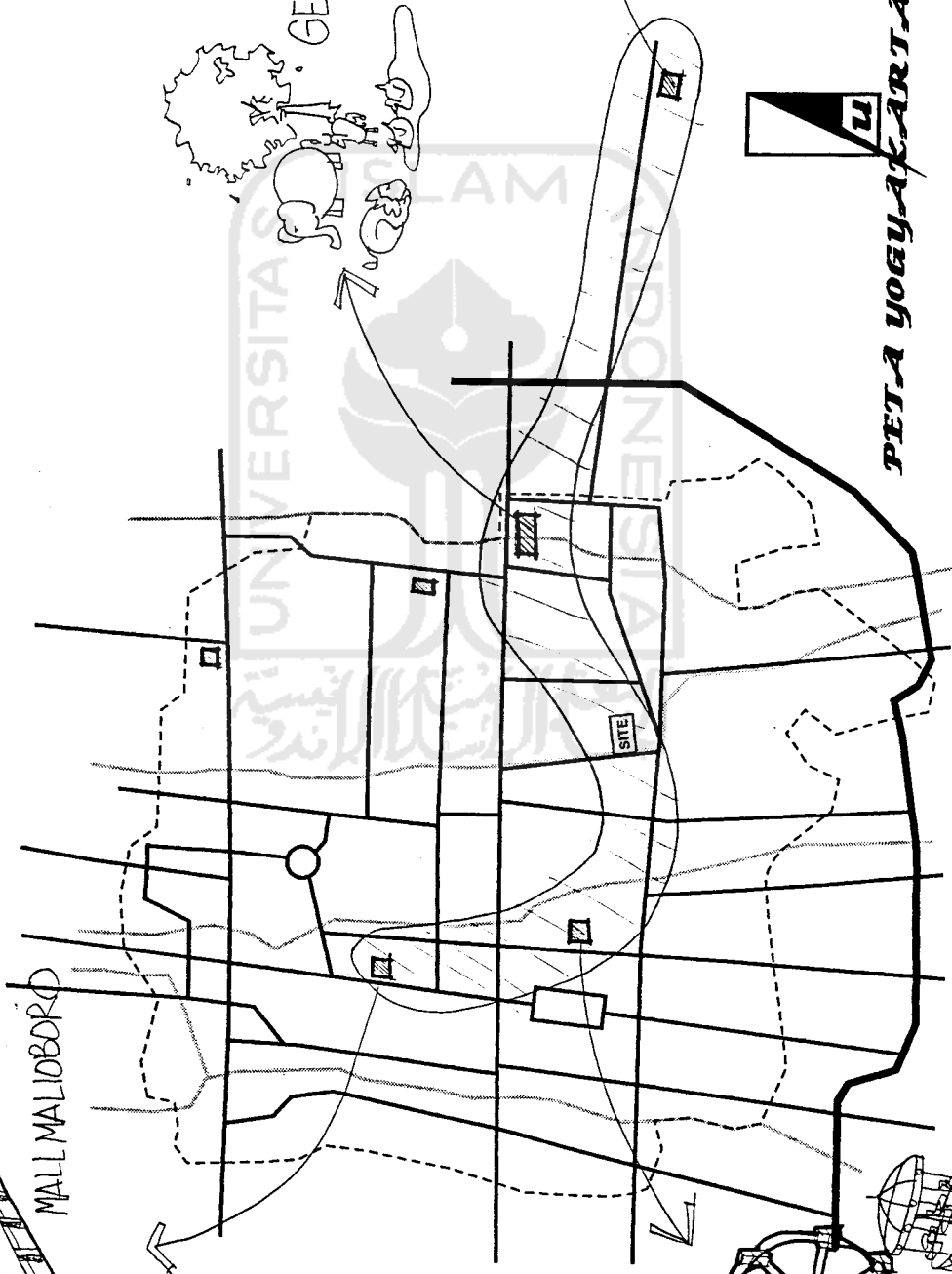
MALL MALIOBORO



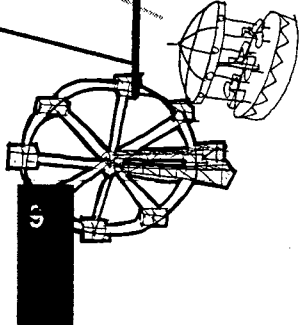
GEMBIRALOKA



KIDS FUN PARCS



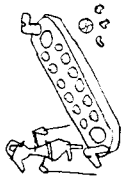
PETA YOGYAKARTA



PURAWISATA

KATEGORI MAINAN:

TRADISIONAL



- DAKON
- BEKEL
- DLL

MAINAN BAYI



- PERMAINAN AKTIVITAS
- PELENGKAPAN BAYI
- DLL

PELENGKAPAN + REPLIKA



- REMOT KONTROL
- MOBIL PAKITRAN
- DLL

BONEKA



- BARBIE
- AKSESORIS
- DLL

VIDEO GAME



- PLAYSTATION
- GAME BOY
- DLL

TOYCEH



- SUPER HERO
- KAPITAN
- DLL

SEPEDA + SKUTER



- SEPEDA
- SKATEBOARD
- OTOPET
- DLL

OLAH RAGA



- BASKET
- BASKETBALL
- DLL

ELEKTRONIK



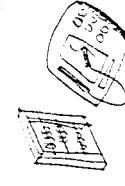
- KAMERA
- DLL

TEMA TEKNIK + PERMAINAN



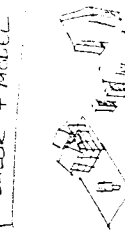
- MOTOROLI
- KARTU
- PUZZLE
- DLL

PRA SEKOLAH



- MENCHEKUNG
- BACA TULIS
- DLL

BALOK + MOCDEL



- LEGO
- BALOK FANTASIA
- DLL

MEUBEL ANAK



- MEJA KURSI
- TEMPAT MAINAN
- DLL

SENI + KERAJINAN



- MENEGEMBAR
- KEMAHANAI
- DLL

KOSTUM + PELENGKAPAN

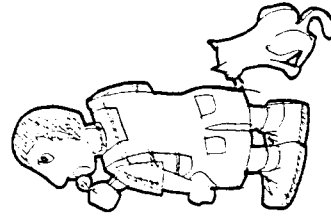


- ALAT MENASAK
- KOSTUM
- DLL

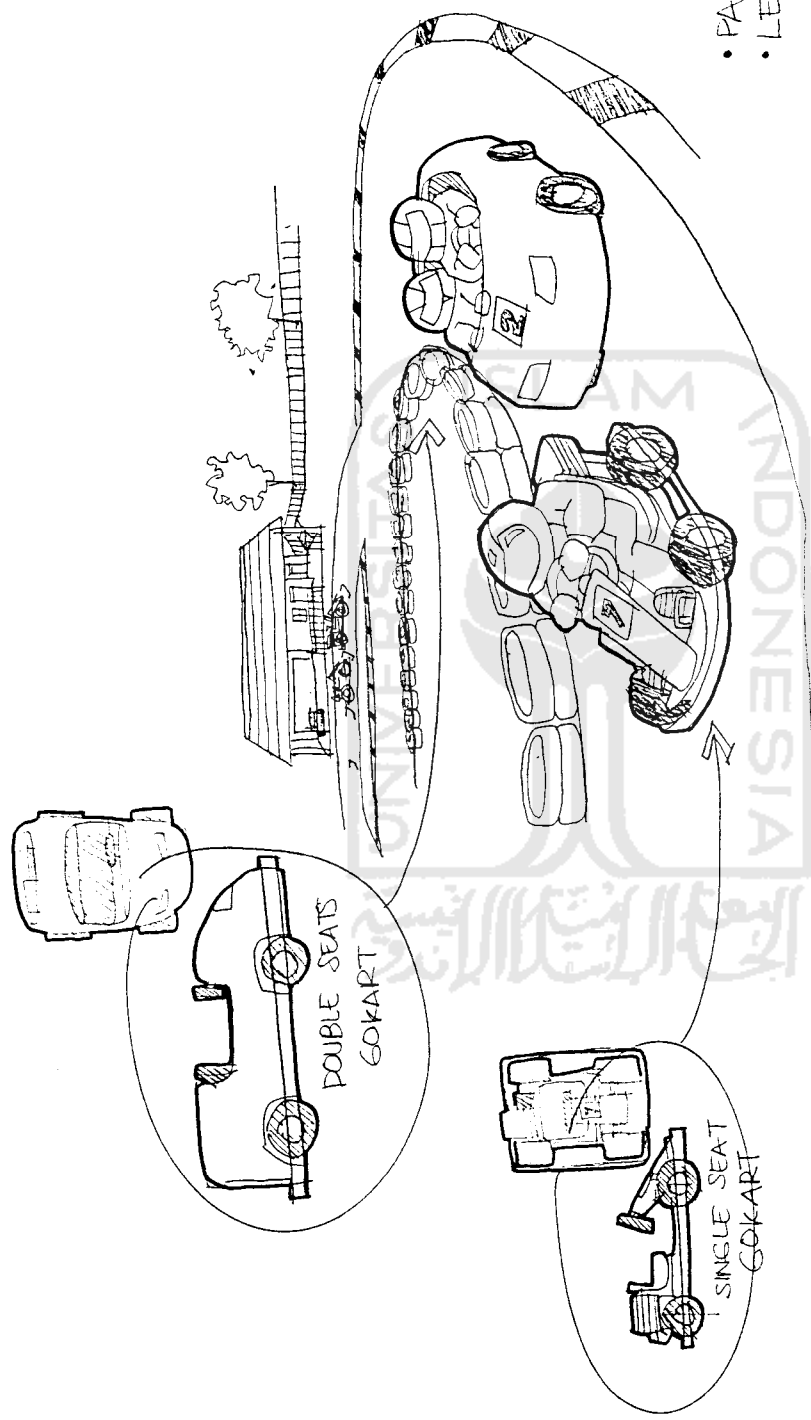
PELENGKAPAN



- GEORAFI
- PIRIATANG
- DLL

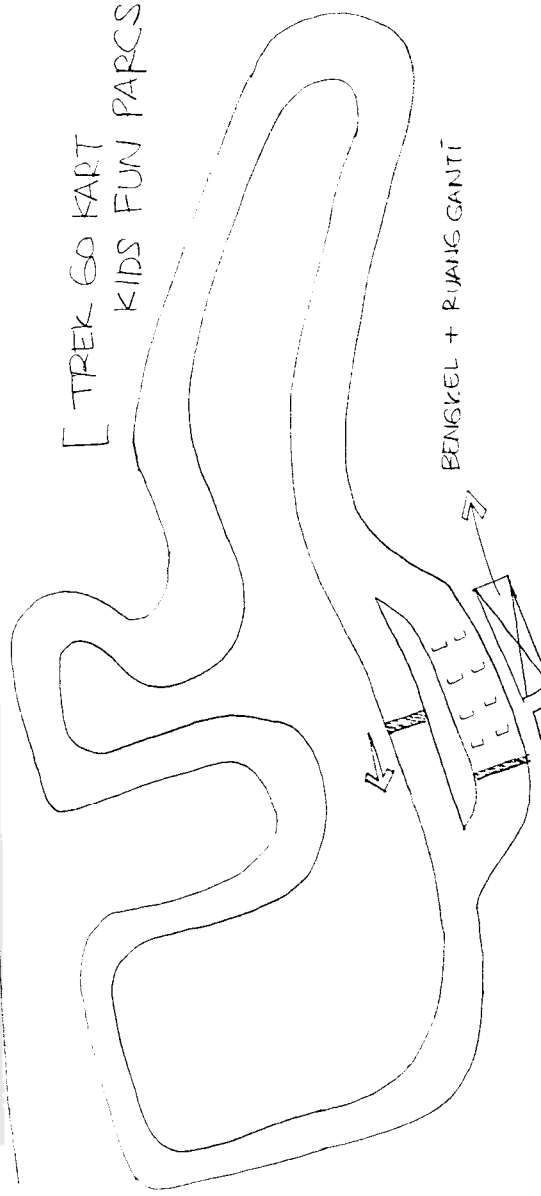


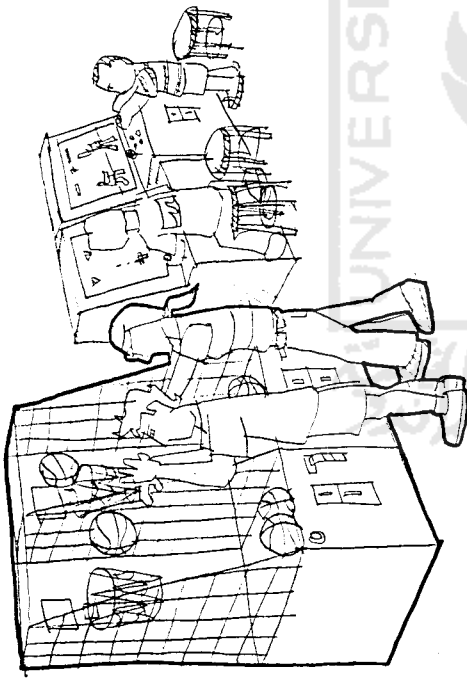
UNIVERSITY OF TRINITY



- PANJANG → 350 M
- LEBAR → 3 M

[TREK GO KART
KIDS FUN PARCS]

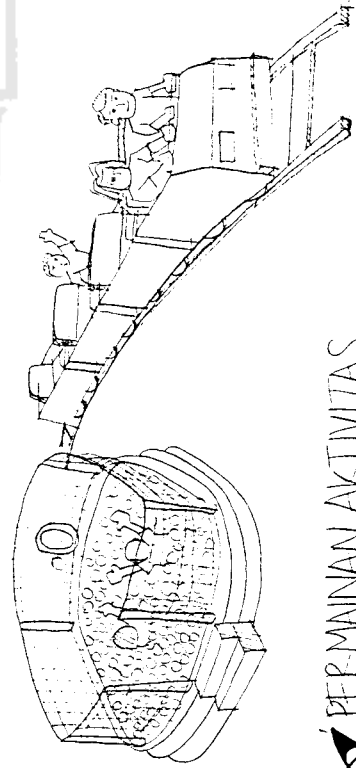




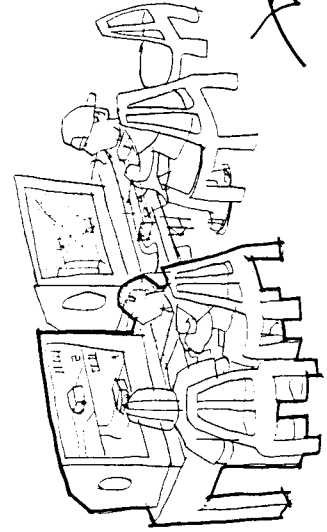
MESIN TIKET DAN DINGDONG



GAMENET



PERMAINAN AKTIVITAS DAN KIDS RIDING



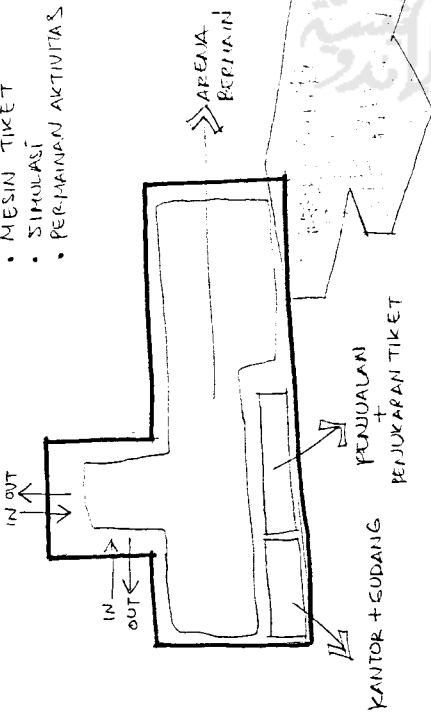
NETAL PLAY STATION



JUKU

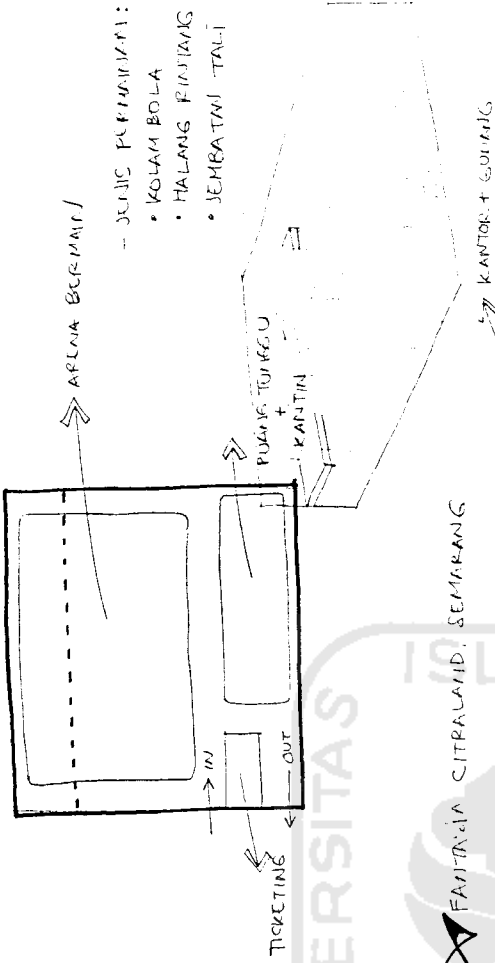
TIME ZONE GALERIA MALL, SISJA

- JENIS PERMAINAN:
- MESIN TIKET
- SIMULASI
- PERMAINAN AKTIVITAS



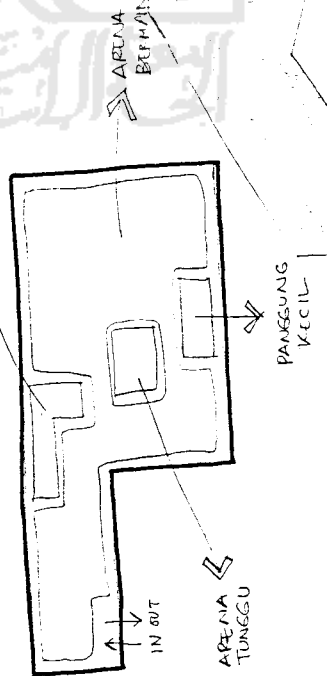
ALFA ZONE, SULTAN PLASA KAMIDUNGS

- JENIS PERMAINAN:
- KOLAM BOLA
- HALANG FINJANG
- JEMBATAN TALU



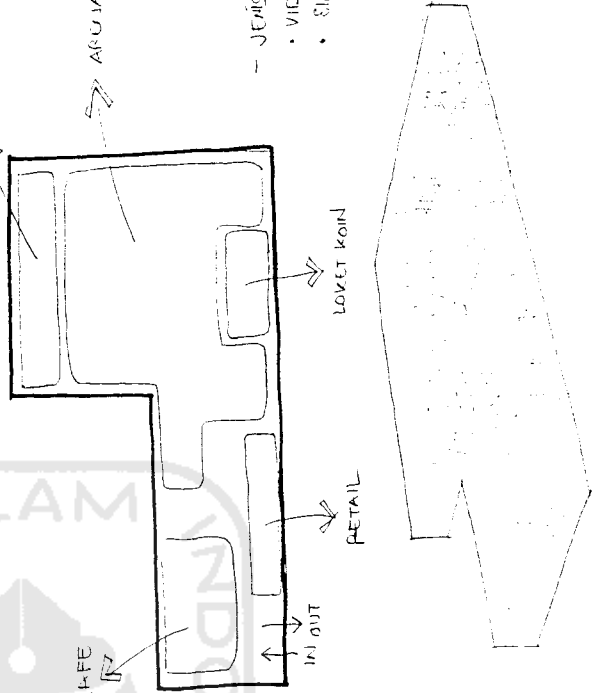
KIDS FUN GALERIA MALL, SISJA

- JENIS PERMAINAN:
- SIMULASI
- KIDS RIDING
- PERMAINAN AKTIVITAS
- TRAK MOBIL 3D



FANTASIA CITRALAND, SEMARANG

- JENIS PERMAINAN:
- VIDEO GAMES
- SIMULASI

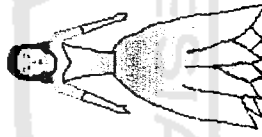


CERITA CINDERELLA:

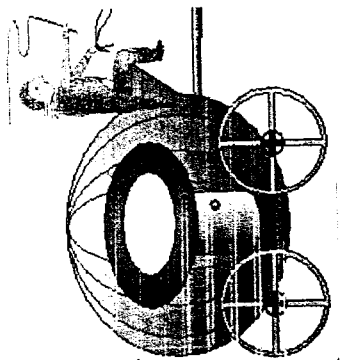


SUATU KETIKA TINGGALAH SEORANG GADIS BESAMA IBU TIRI DAN 2 SAUDARI TIRINYA. GADIS MALANG INI DIPERLAKUKAN BAGAI PEMBANTU, TANPA BAJU YANG PANTAS, MAKAN DARI SISA DAN TANPA ISTIRAHAT YANG LAYAK. HANYA KETIKA SORE HARI DIA BISA DUDUK SEJENAK MENIKMATI KEHANGATAN DI DEKAT CINDER (TUNGUAPI). HAL INI MEMBUAT DIA MEMILIKI NAMA PANGGILAN CINDERELLA. SAAT BERTIRAHAT DIA BERBINCANG DAN MENSELUH PADA KUCING PELIHARAANNYA.

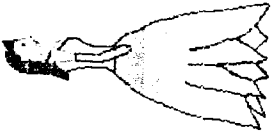
PANGSERAN YANG ADA DI NEGERI ITU MENSADAKAN PESTA YANG MANTAPINYA SEKALIGUS UNTUK MENCARI CALON PENDAMPING. 2 SAUDARI TIRI CINDERELLA BERHASIL BERANGKAT KE PESTA, SEDANG CINDERELLA DILARANG IKUT PEGI, DIX HANYA BISA MERATAI NABINYA. TIBA 3 MUNCUL SUATU SOSOK PERI DIHADAPAN CINDERELLA, SANG PERI MENSETAHJI KELUHAN CINDERELLA DAN MEMBERIKAN SEBUAH GAUN YG INDAH SARI SHIRNYA. "SEORANG PUTRI TIDAK PERGI DENGAN JALAN KAKI, AMBILAH SEBUAH LABU!" KATA PERI "DAN UNTUKMU CARIKAN TIKUS!" PINTA PERI PADA KUCING CINDERELLA. SETELAH SEMUA TERKUMPUL LALU PERI MENTULAPNYA MENDADI SEBUAH KERETA, 6 EKOR KUDA 2 SEORANG KUCING. "SEKARANG PERGILAH, NAMUN JANGAN LEBIH DARI TENGGAH MALAM KARENA SEMUA YG KUBERIKAN AKAN KEMBALI SEPERTI JEMULU TERMASUK GAUNMU."



SEKAMPAINYA DISANA. KETIKA MASUK KE RUANG PESTA DI ISTANA. SEMUA HADIRIN TERPESONA OLEH KECANTIKAN DAN KEANGGUNAN CINDERELLA. SAAT SANG PANGSERAN MELIHAT CINDERELLA, DIA MENGHAMPIRI, MENUNDUK DAN MENGAJAK BERDANSA. MALAM ITU CINDERELLA MERASA SANGAT BAHAGIA.



TIBA 3 TERDENGAR SUARA DENTING JAM MENUNJUKKAN WAKTU TENGAH MALAM. CINDERELLA HENGGALKAN SANG PANGSERAN BESITU SAJA, SAAT BERLAH KELUAR ISTANA SALAH SATU SEPATU KACAMNYA TERLEPAS. DIA TERUS BERLAH DAN LENTAP DI DALAM KESELAPAN MALAM.



SANG PANGSERAN YANG TELAH JATUH CINTA DENGAN CINDERELLA MENGAMBIL SEPATU KACA YG TERTINGGAL LALU MEMERINTAHKAN PARA MENTERI UNTUK MENCARI GADIS YANG MEMILIKI SEPATU KACA INI.

SELURUH GADIS YANG ADA DI NEGERI ITU TIDAK ADA YANG DAKA MENGANAKAN SEPATU TERSEBUT DENGAN SEMPUNA. SAMPAI AKHIRNYA MENTERI BERTEMU DENGAN CINDERELLA YANG DISAMBUNYIKAN OLEH IBU TIRINYA. KETIKA CINDERELLA DAPAT MEMAKAI SEPATU DEKAS I SEHURUNA SANG IBU TIRI MARAH DAN MEMINTA PANGSERAN UNTUK MENIKAH PUTRINYA SAJA.

AKHIRNYA SANG PERI MUNCUL LAGI, MENTULAP CINDERELLA MENGENAKAN GAUN PENGANTUN FENOM KEANGGUNAN. IBU TIRI DAN 2 SAUDARI TIRINYA HAI DAPAT TIR HERNI 3.

SANG MENTERI MEMINTA CINDERELLA UNTUK PERGI KE ISTANA BERDAMAI. DI ISTANA, PANGSERAN TELAH MENUNGGU UNTUK MELAMARNYA, CINDERELLA BERSAMA PANGSERAN HIDUP BAHAGIA SELAMANNYA.





KATEGORI METAFORA:

- C POETIC OF ARCHITECTURE, ANTHONY C. AUTONIADES)
- 1. INTANGIBLE METAFORA
 - ADALAH METAFORA DENGAN KREASI AKHIR- BERUJA KONSEP, IDE, KONDISI MANUSIAWI ATAU PUNY DATA KUALITAS. (INDIVIDUALITAS, KOMUNITAS, TRADISI, KEBUDAYAAN).
- 2. TANGIBLE METAFORA
 - ADALAH METAFORA DENGAN AKHIR BERUJA PENTUKAN VISUAL ATAU KARAKTER MATERIAL (RUMAH ADALAH KOTANA, ATAP KUIL ADALAH LANGIT)
- 3. COMBINED METAFORA
 - ADALAH KONSEPTUAL DAN VISUAL Saling MELENSKAPI SEBAGAI RAMUAN AKHIR, VISUAL UNTUK MENDETEKST FERMASALAHAN, KUALITAS DAN LANDASAN UNTUK MENAMRUNG DATA (KOMPUTER, SAMPANG LEBAH, ORGANISASI)

TRANSFORMASI FANTASI:

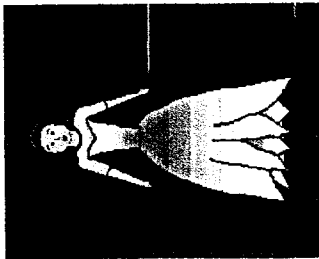
(D'ARCHY THOMPSON, ON GROWTH AND FORM)

1. DESCRIPTIVE
 - MENCARI BENTUK MENGGUNAKAN KATA-KATA
2. ANALYTICAL
 - MENCARI BENTUK MENGGUNAKAN ANGAK-ANGKA, MATEMATIKA & KOORDINAT.

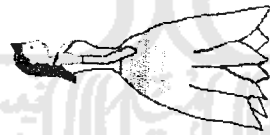


620

WAKTU / ALUR



CINDERELLA ADALAH SEORANG GADIS YANG DISIA-SIAKAN, OLEH PERI DIA DIUBAH BAGAI PUTRI.



MEKA BERTEMU NAMUN SEMPAT TERPISAH KARENA KEADAAN SI CINDERELLA

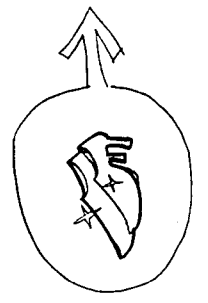
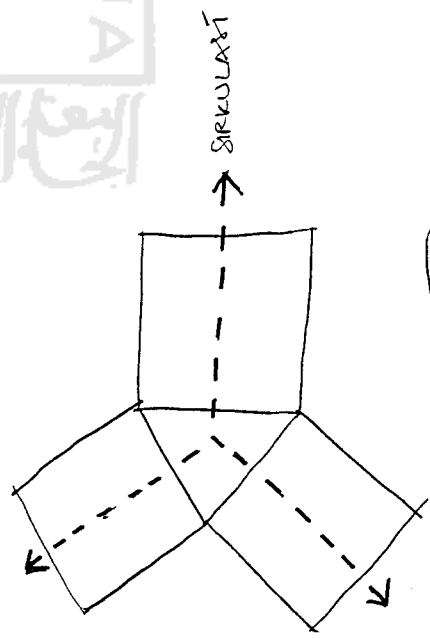
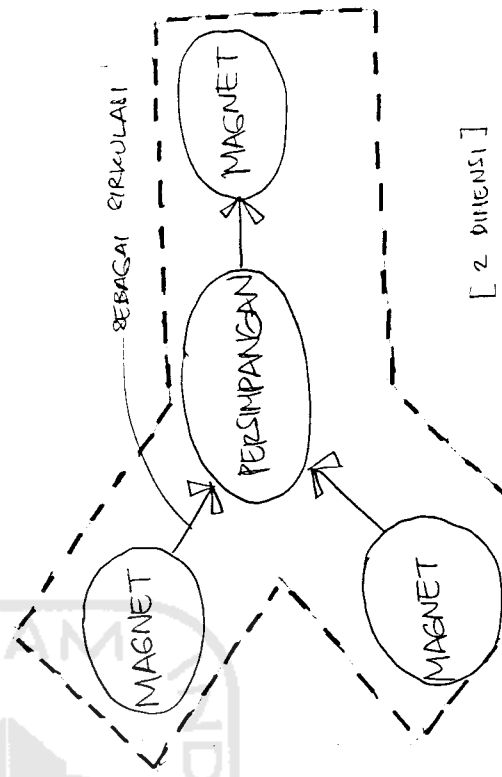
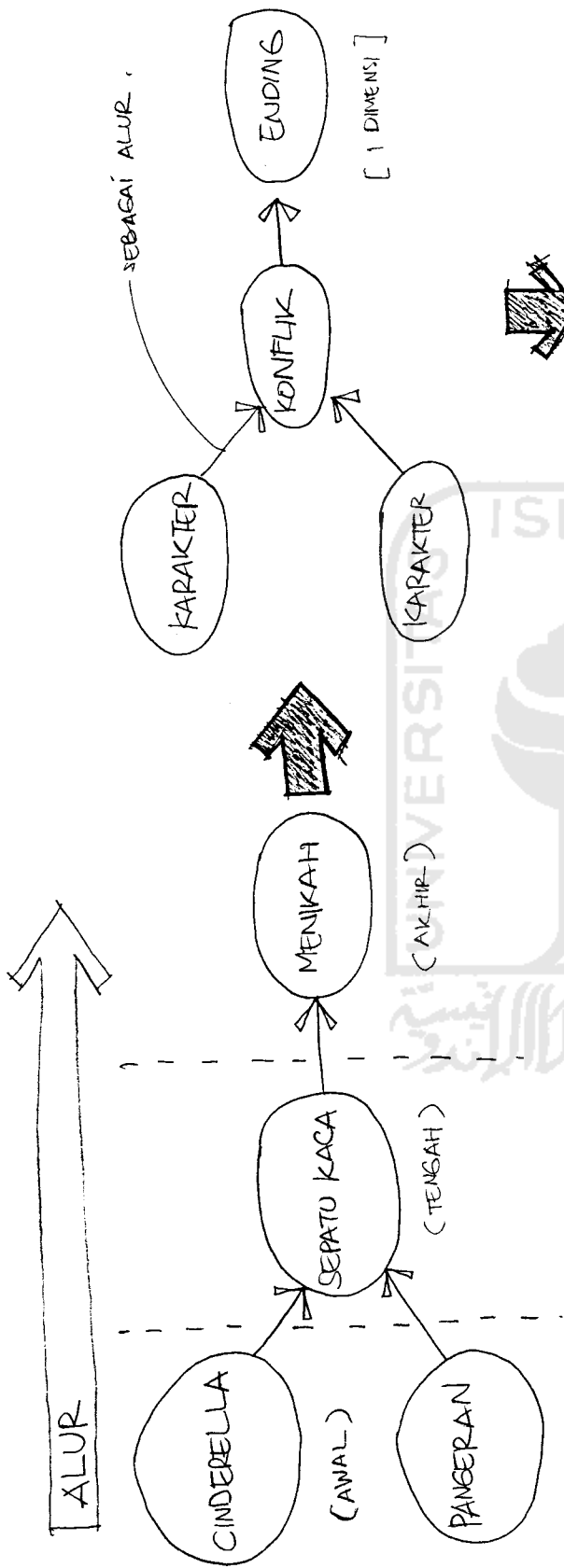


AKHIRNYA PANSERAN DAPAT MENEMUKAN CINDERELLA BERKAT SEPATUKACA YANG TERTINGGAL. MEKA BAHAGIA HIDUP BERSAMA.



PANSERAN SEDANG MENCARI GADIS YANG AKAN MENDAMPINGI HIDUPNYA.

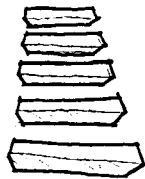




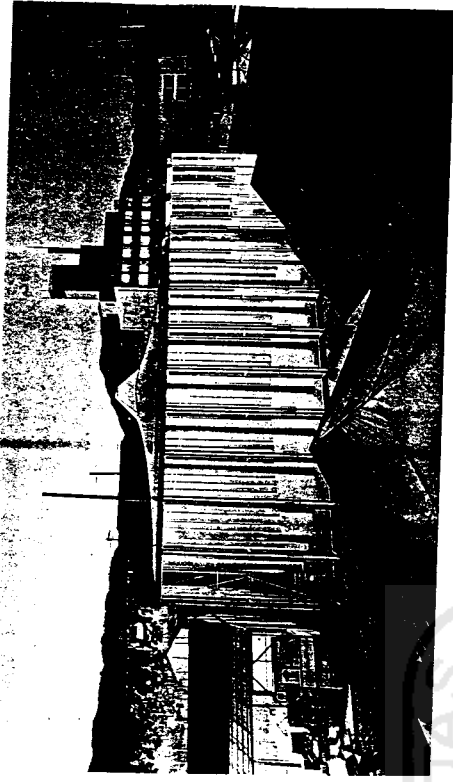
SEPATU KACA SEBAGAI ELEMEN PENTING
DALAM CERITA DI TRANSFORMASI MENJADI
ELEMEN KACA YANG DOMINAN PADA TAMPAK
BANGUNAN TOYS CENTER

KARAKTER BENTUK :

PEKERJA KERAS DAN PANTANG
MENTERAH MENCIPITAKAN
BENTUK REPETISI SISTEM
STRUKTUR.



KARAKTER SEDERHANA PADA
CINDERELLA DAPAT DITUNJUK-
KAN DENGAN BENTUK-BENTUK
DASAR.

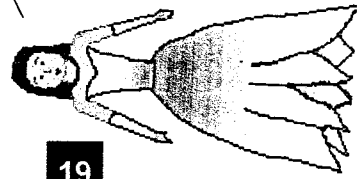


[PAPER CHURCH , KOBE]



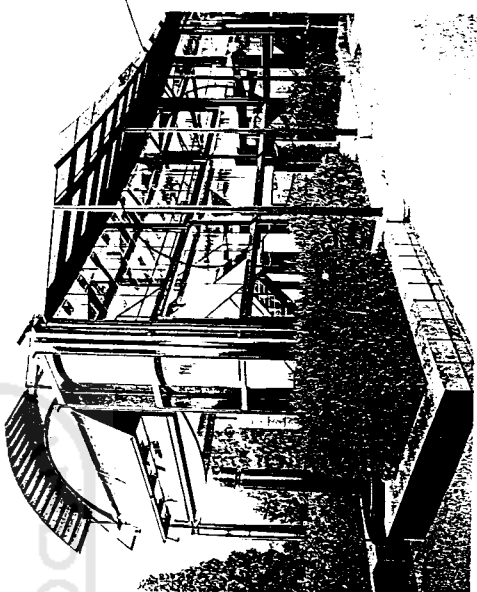
[RAHEEN HOUSE , THAILAND]

WAJAH SANGAT ALAMI
TERTRANSFORMASI KE
PENGGUNAAN BAHAN 2
ALAM UNTUK FASAD
BANGUNAN .



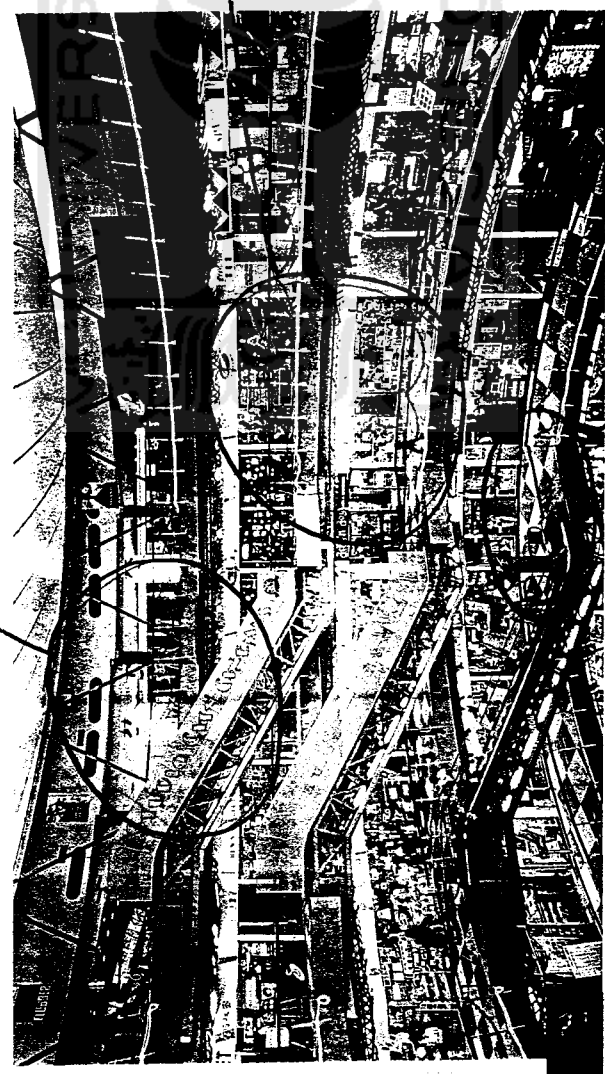
KEANGGUNAN DALAM KESEDERHANAAN
PADA BANGUNAN TAMPAK DARI BENTUK
SIMPUL DENGAN ORNAMEN YANG TEPAT
KESUNYAANNYA .

DOMINASI FASAD
DARI KACA ,
TRANSFORMASI
SEPERTI KACA .



BANGUNAN TOWERS CENTER MENSIKUTI POLA BANGUNAN KOMERSIAL PADA UMUMNYA

VERTIKAL:
 MAKIN KEATAS LANTAI, SEMAKIN BERKURANG
 JUMLAH GERAI. PISUNAKAN OLEH TENANT
 (PENYEWAWA) YANG BUTUH LUASAPAN LANTAI
 BESAR.



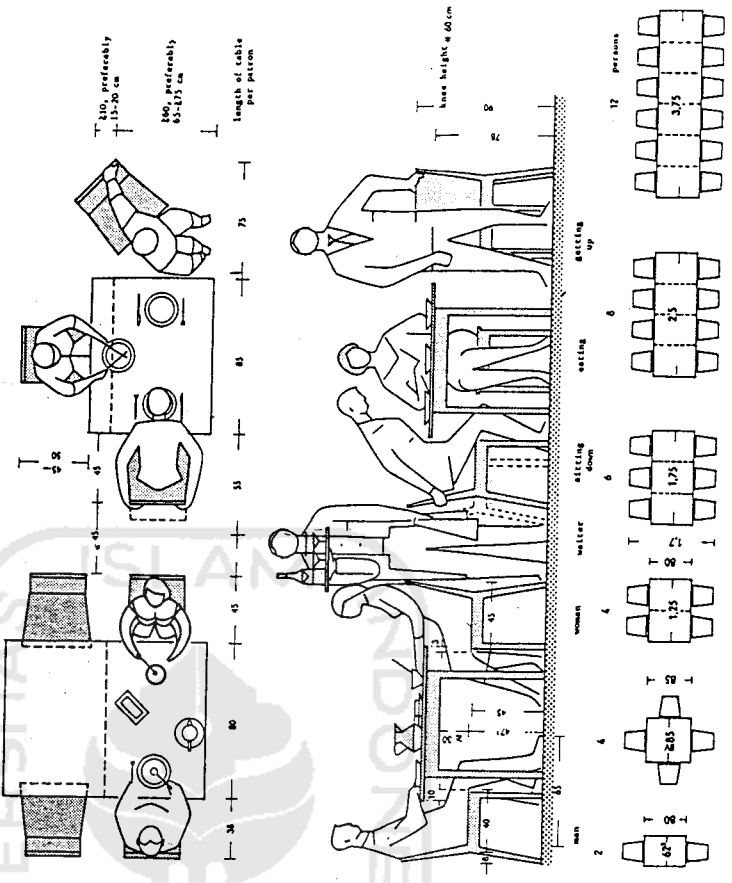
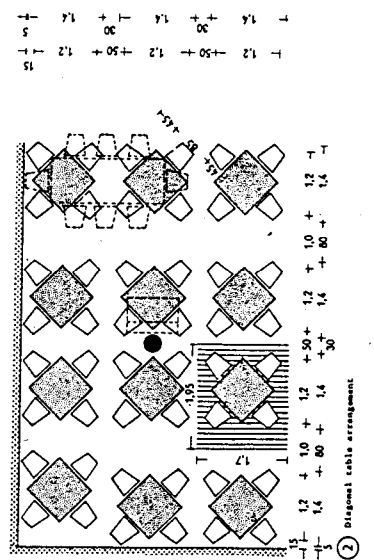
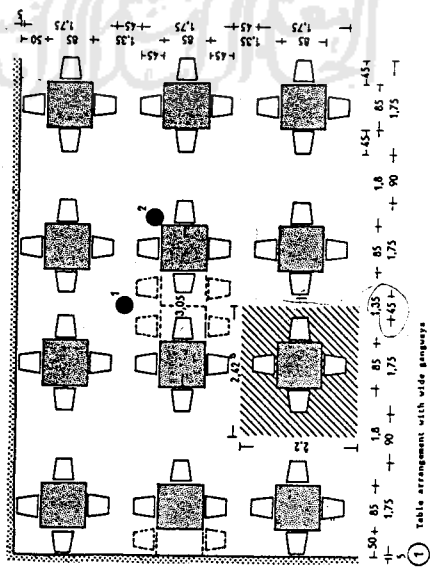
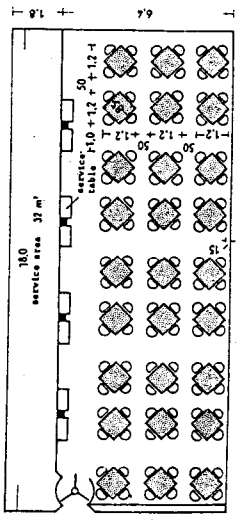
HORIZONTAL:
 DERETAN TOKO-TOKO YANG
 MENGHADAP KE JALUR SIR-
 KULASS UTAMA.

[EAST POINT, SINGAPORE]

JALUR SIRKULASI JELAS DENGAN
 PENSHUBUNG YANG MEMFERMUDAH
 PENCAPATAN.

[DATA ARSITEK, ERNST NEUFERT, EDISI II JILID 3]

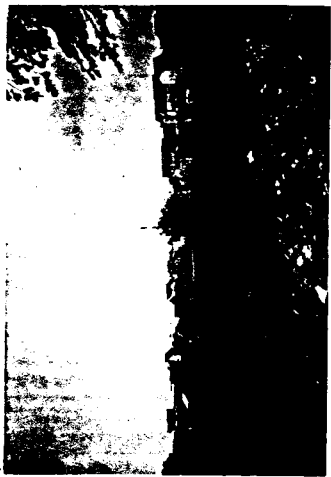
5. No. 1:200



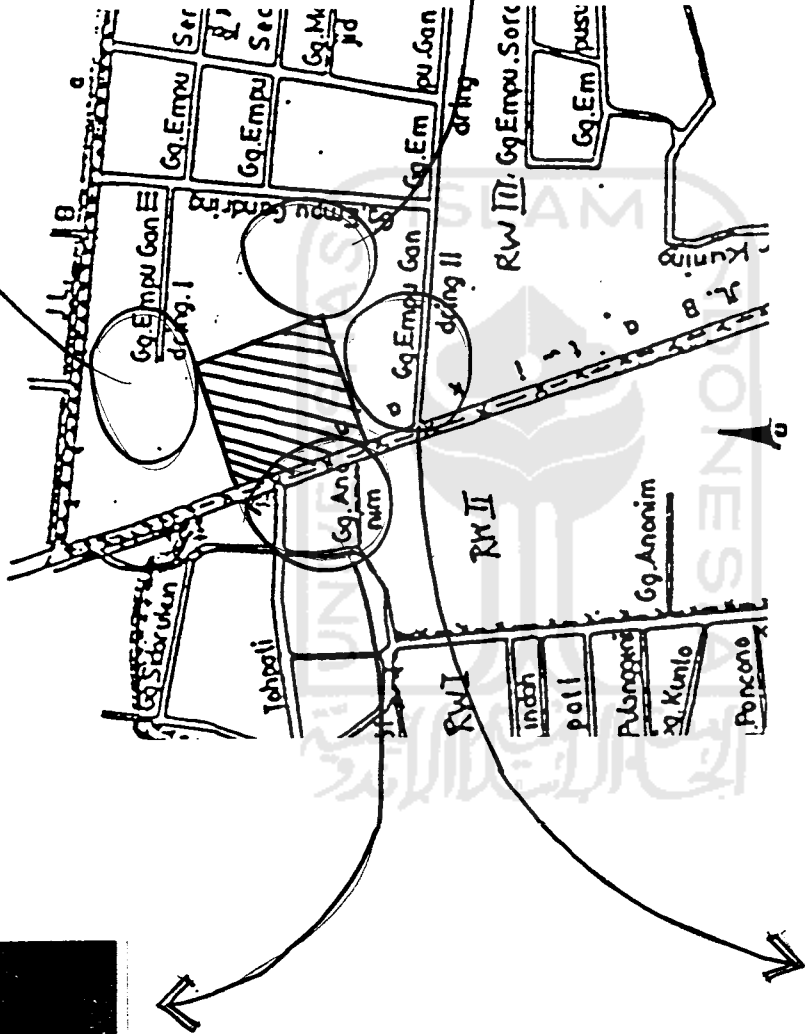
RUANG KAPASITAS

NO	KEBUTUHAN RUANG	JUMLAH	LUAS	LUAS TOTAL	KAPASITAS
1	RETAIL A	16	32 M ²	572 M ²	6 MEJA, 15 ORANG
2	RETAIL B	32	64 M ²	2048 M ²	12 ETALASE, 20 ORANG
3	RETAIL C	2	128 M ²	256 M ²	24 ETALASE, 40 ORANG
4	OPEN TENANT A	1	256 M ²	256 M ²	50 KONSOL, 100 ORANG, KANTOR/GUDANG
5	OPEN TENANT B	1	320 M ²	320 M ²	60 KONSOL, 150 ORANG, KANTOR/GUDANG
6	OPEN TENANT C	1	352 M ²	352 M ²	JUNGLE PLAY, 100 ORANG, KANTIN, GUDANG
7	ATRIUM	1	512 M ²	512 M ²	400 ORANG
8	PUASERA	1	320 M ²	320 M ²	160 TEMPAT DUDUK, 8 DAMP
9	BOSKOP	1	160 M ²	160 M ²	100 TEMPAT DUDUK, R. PROTEKTOR
10	RUANG TUNGGU	1	144 M ²	144 M ²	KANTIN, 120 TEMPAT DUDUK, KM/WC
11	ARENA SOKART	1	2500 M ²	2500 M ²	BENGGKEL/SARASI, KANTOR, R. CANTI, TREK
12	KANTOR	1	208 M ²	208 M ²	20 ORANG, R. RAPAT, R. PIMPINAN
13	GUDANG MAINTENANCE	4	6 M ²	24 M ²	SAPU, EMBER, VACUM CLEANER, SAPU FEL
14	MUSHOLLA	1	32 M ²	32 M ²	20 ORANG, TEMPAT MUJDLU
15	KM/WC	8	64 M ²	512 M ²	4 KAMAR PRIA, 4 KAMAR WANITA
JUMLAH				8216 M ²	

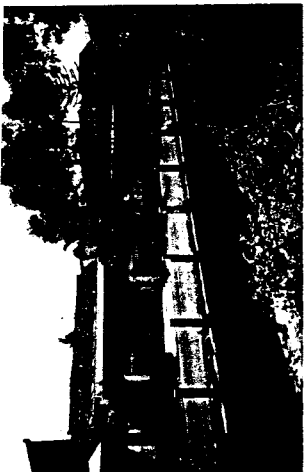
- TANAH KOSONG



TIMUR SITE :
- PERMUKIMAN
- TANAH KOSONG



BARAT SITE :
- PERMUKIMAN
- RIOL KOTA



SELATAN SITE :
- SD PANDEYAN
- PERMUKIMAN



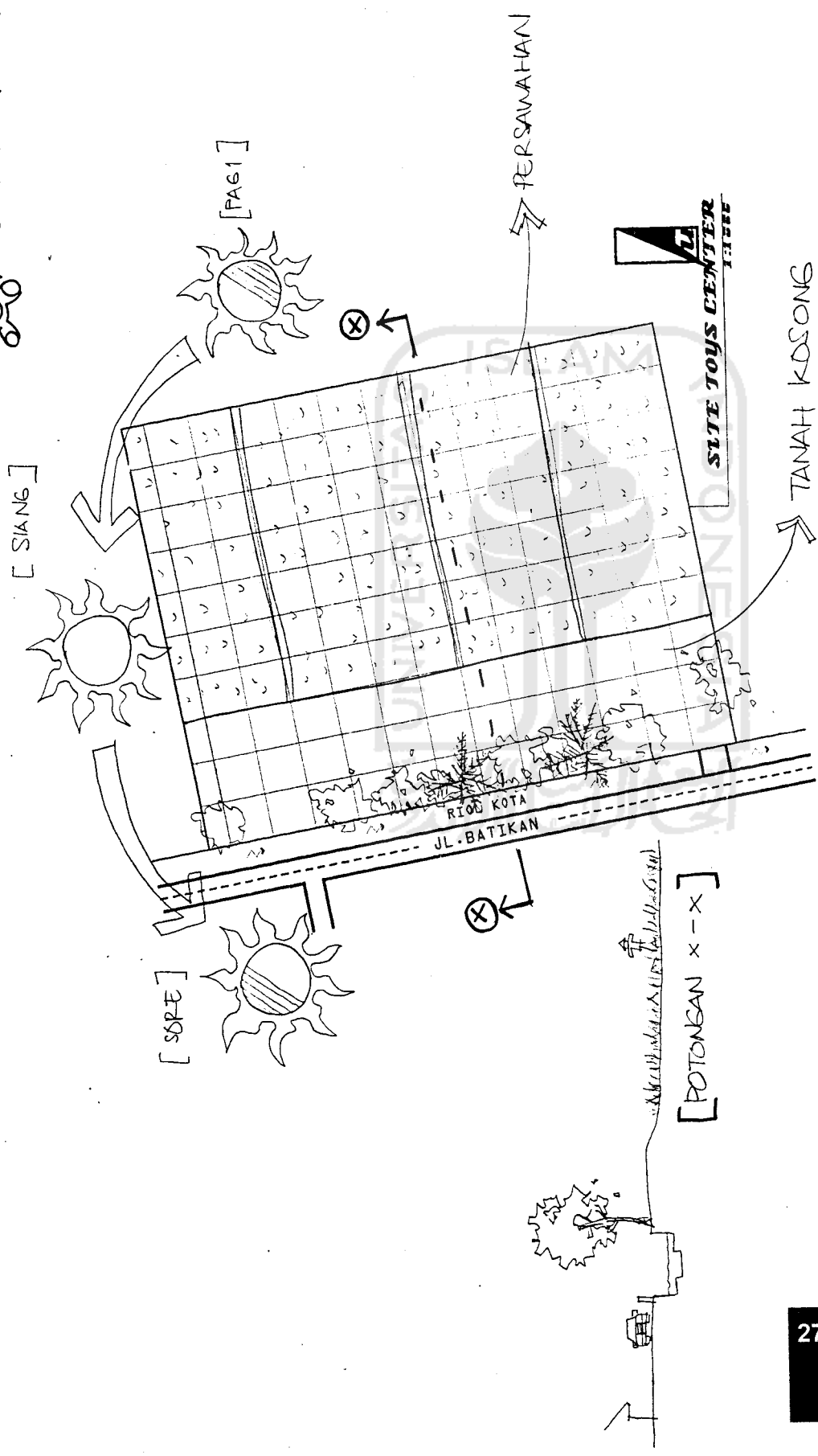
ANALISA TARAK



PANDANGAN DARI LUAR KE SITE.



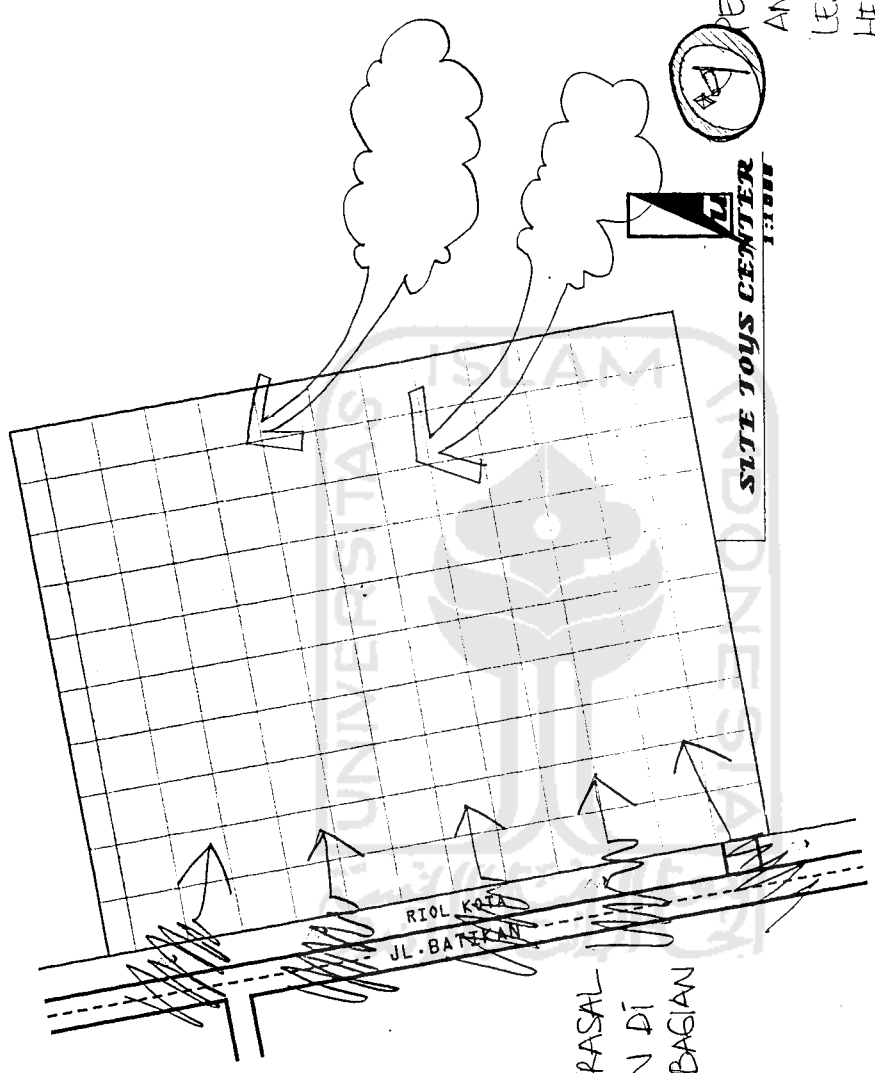
600



TOYS CENTER DI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR • NOVAN NUGRAHADI • 985120116
 PEMBIMBING: IR. MUNICHY B. EDREES, M. ARCH • PENGGABI: ARTIF BUDI SOLEHAH, ST

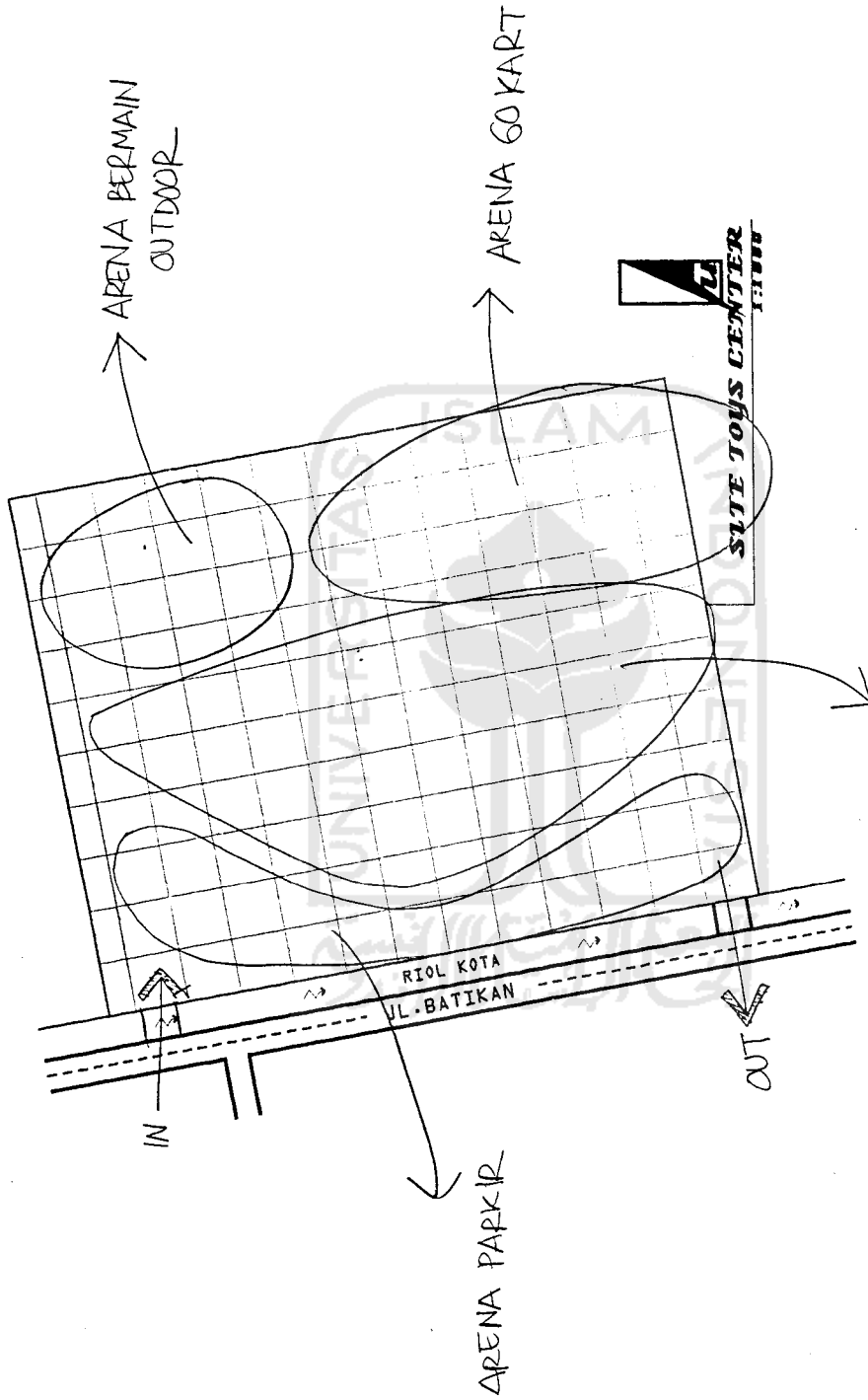
2020



(A) KEBISINGAN BERASAL DARI KENDARAAN DI JALAN BATIKAN BAGIAN BARAT TAPAK

(B) PERGERAKAN ARAH ANGIN PADA TAPAK LEBIH BANYAK BERHEMBUS DARI TENGGARA

Yogyakarta

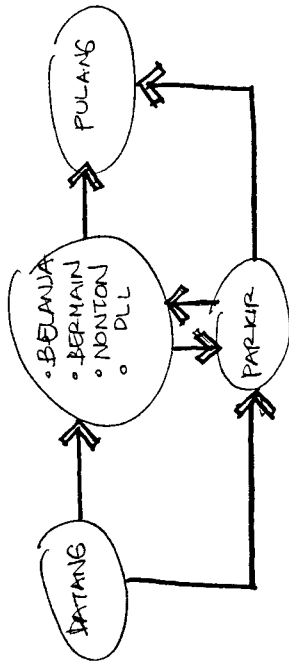


BANGUNAN UTAMA

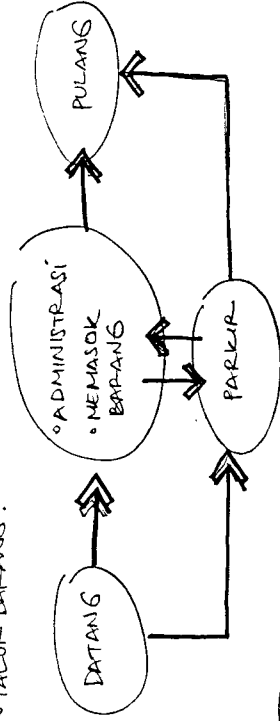
TUGAS AKHIR • NOVAN MUGRAHADI • 98512016
TOUSAFENTER DI YOGYAKARTA
PEMBIMBING: IR. MUNICHY B EDREES, M ARCH • PENGUJI: ARIF BUDI SOLEHAH, ST

Handwritten scribbles and lines at the top of the page.

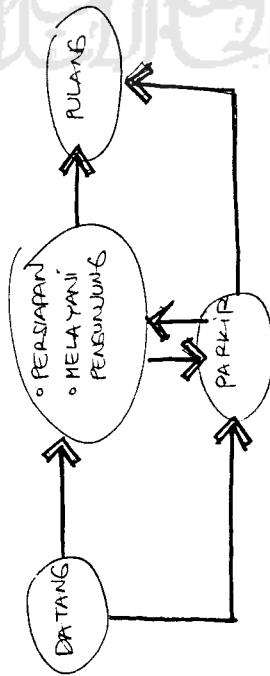
FENGUNJUNG :



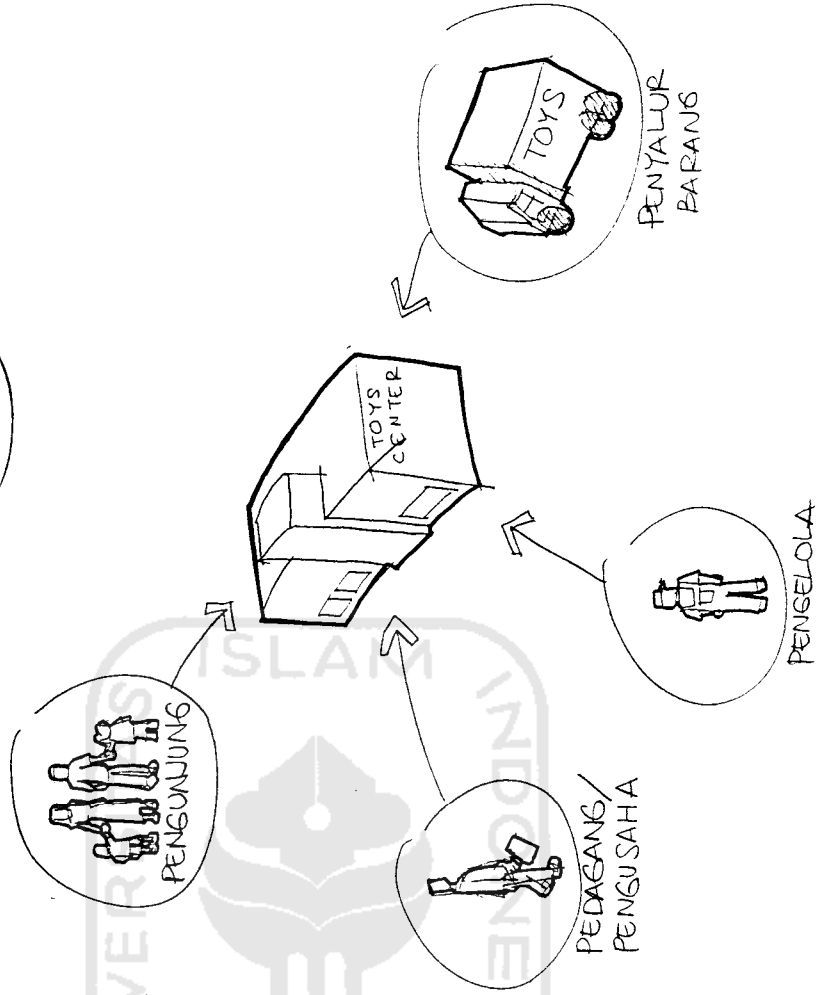
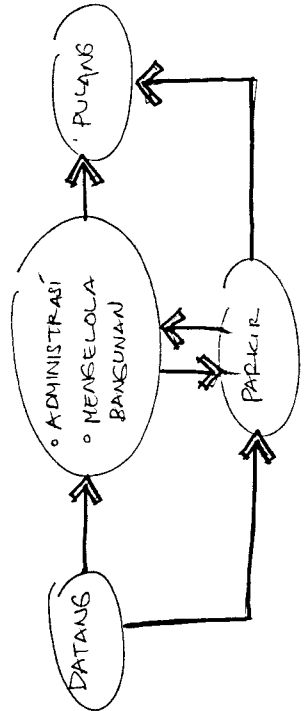
PENTALUR BARANG :



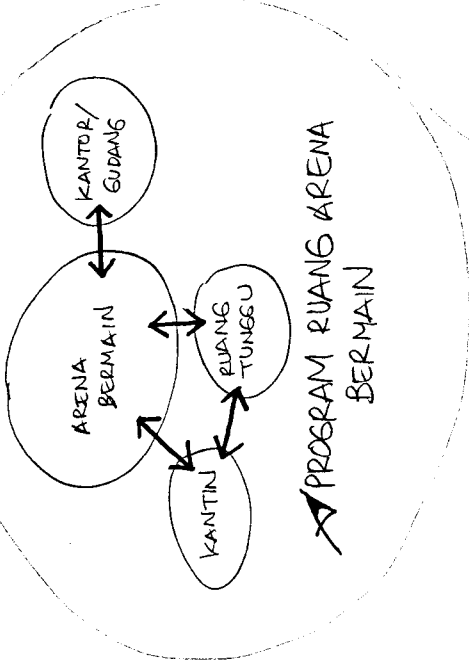
PEDAGANG / PENGUSAHA :



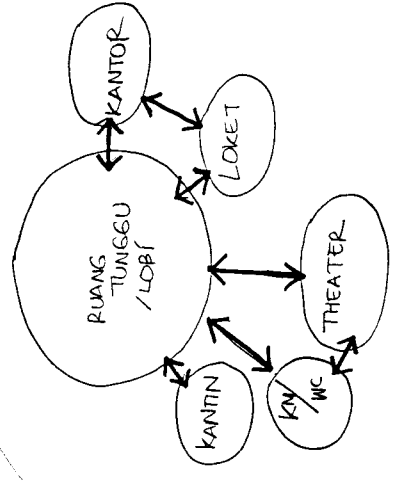
PENGELOLA :



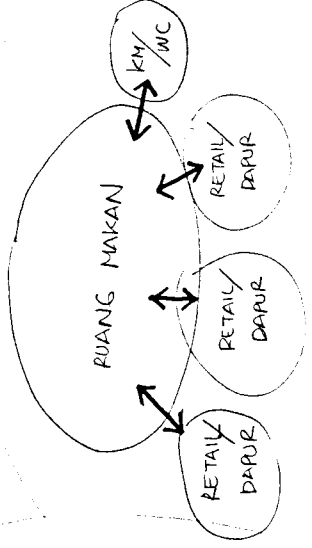
020



PROGRAM RUANG ARENA BERMAIN

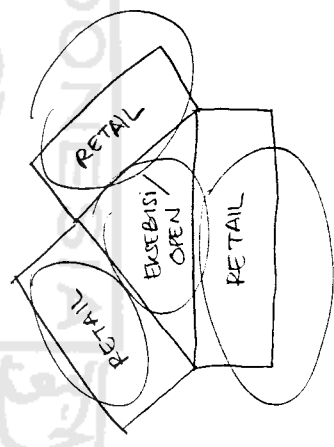
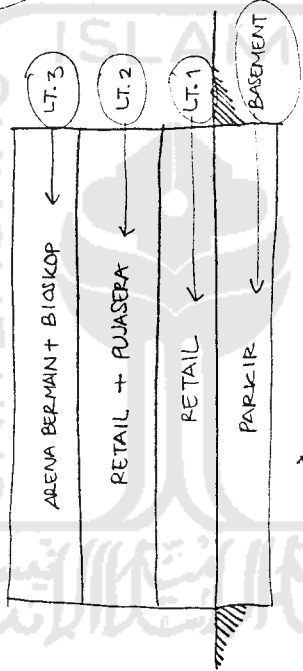


PROGRAM RUANG BIOSKOP



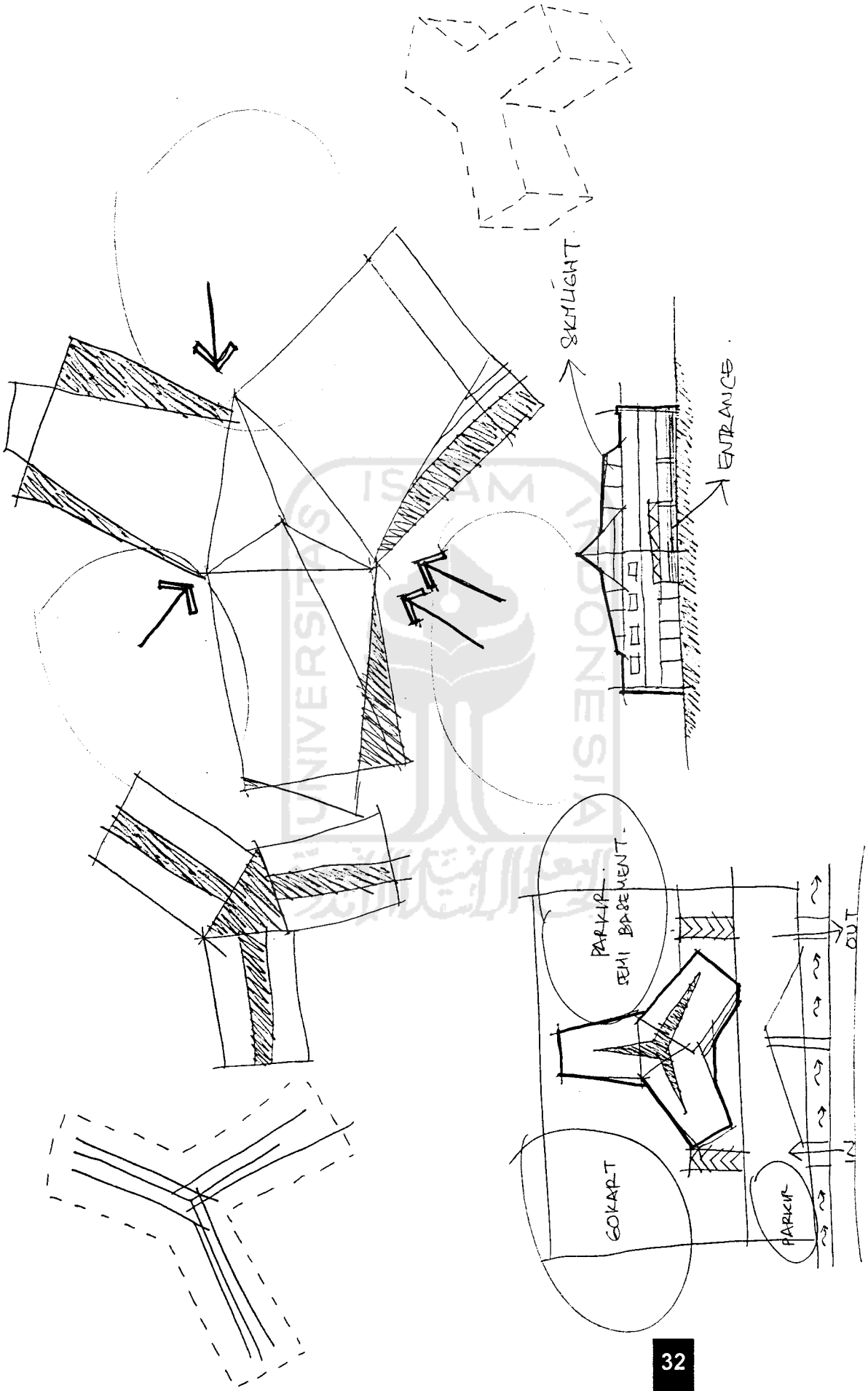
PROGRAM RUANG PUJASERA

PEMBAGIAN AREA VERTIKAL (BANGUNAN)

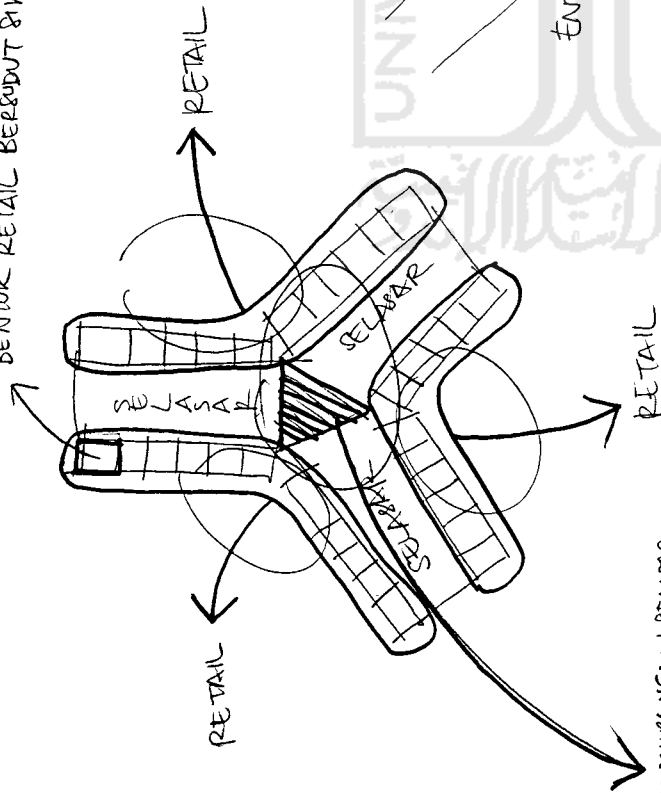


PEMBAGIAN AREA HORIZONTAL (BANGUNAN)

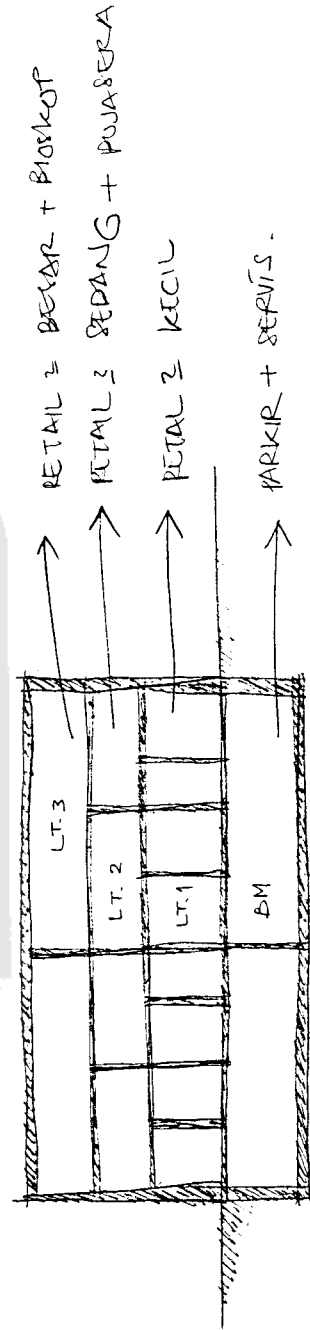
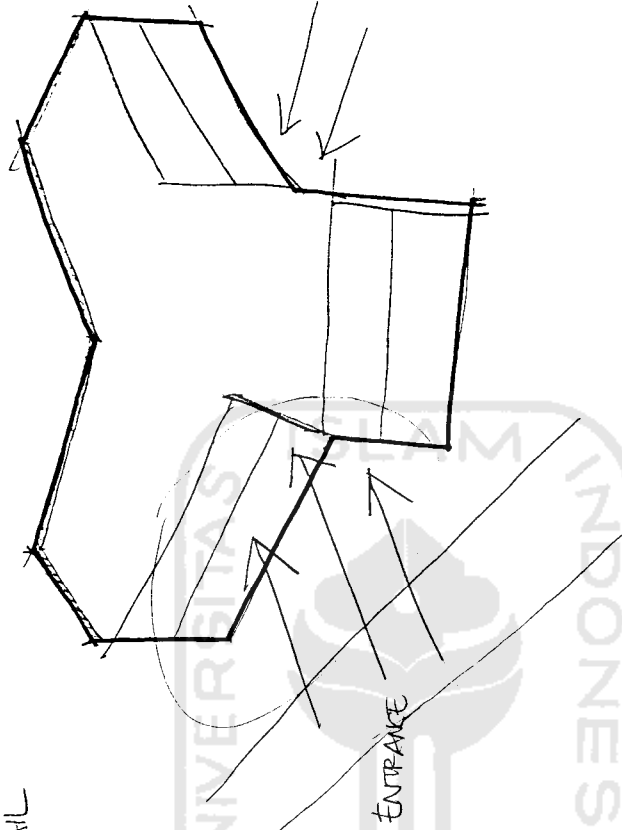
2008



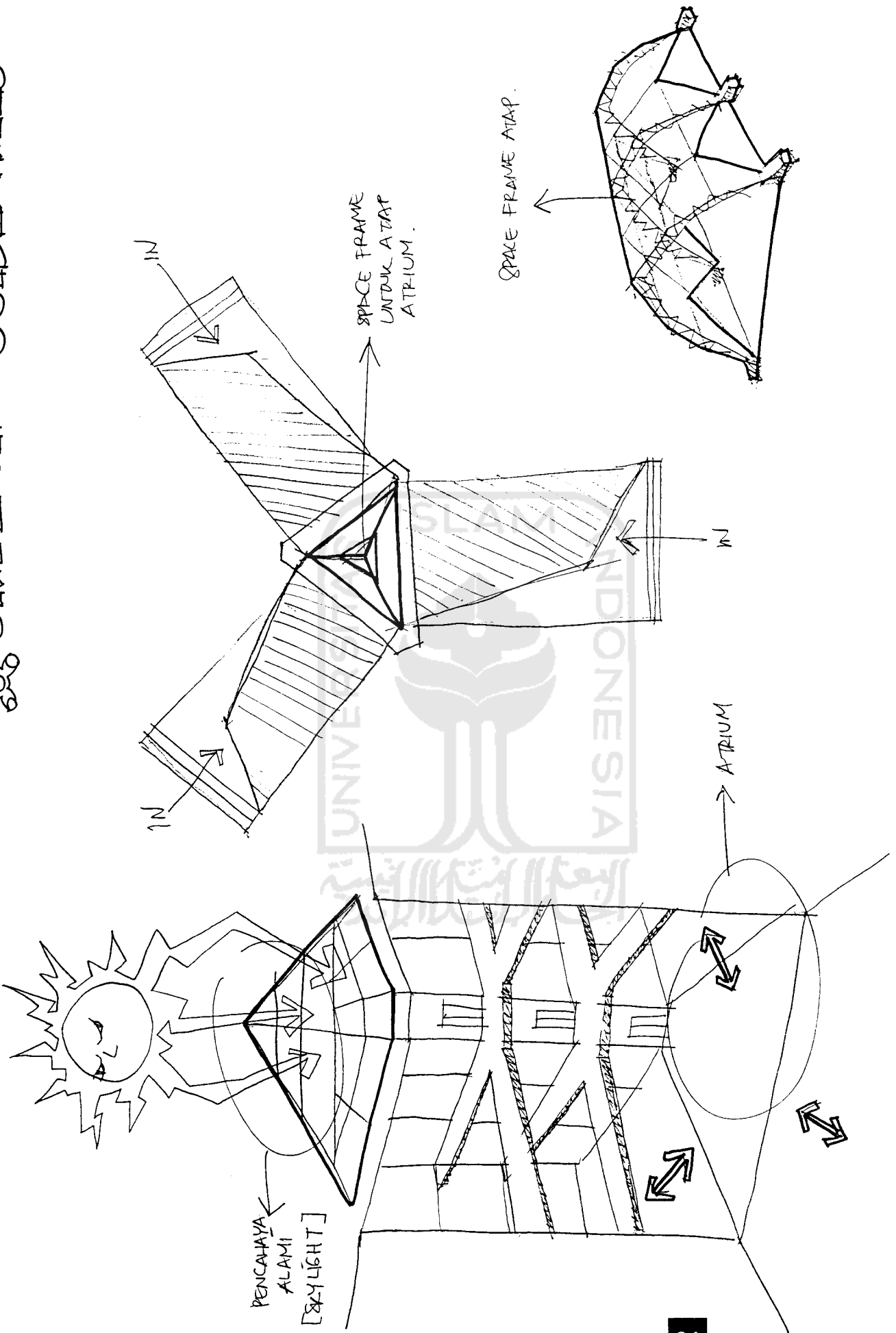
BENTUK RETAIL BERBUDUT SIKU

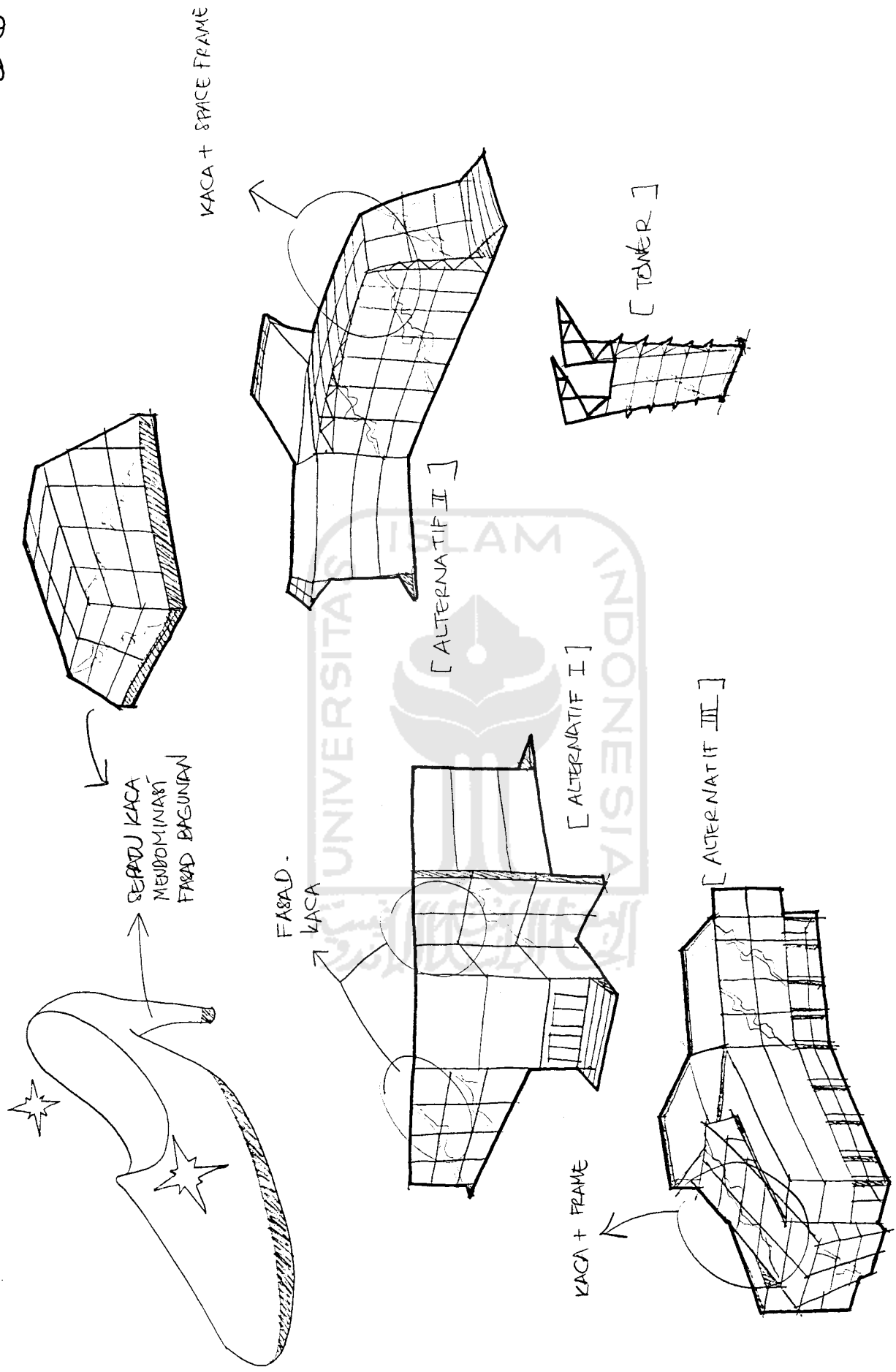


PERBIMBANGAN SELABAR
 DIGUNAKAN UNTUK JALUR
 SIRKULASI VERTIKAL (LIFT)
 DAN ARENA EXHIBISI.

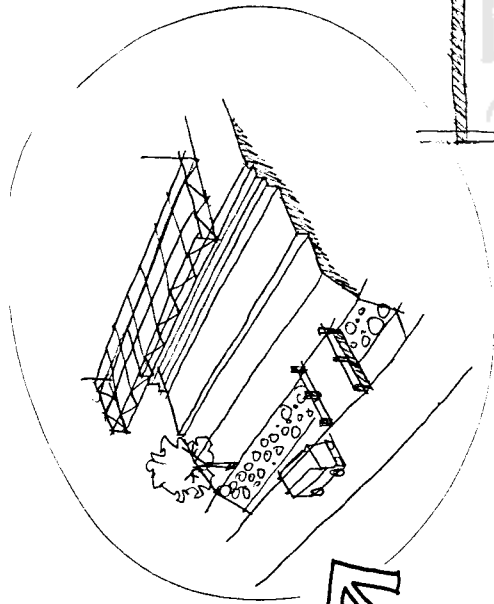


Q&A
QUESTION

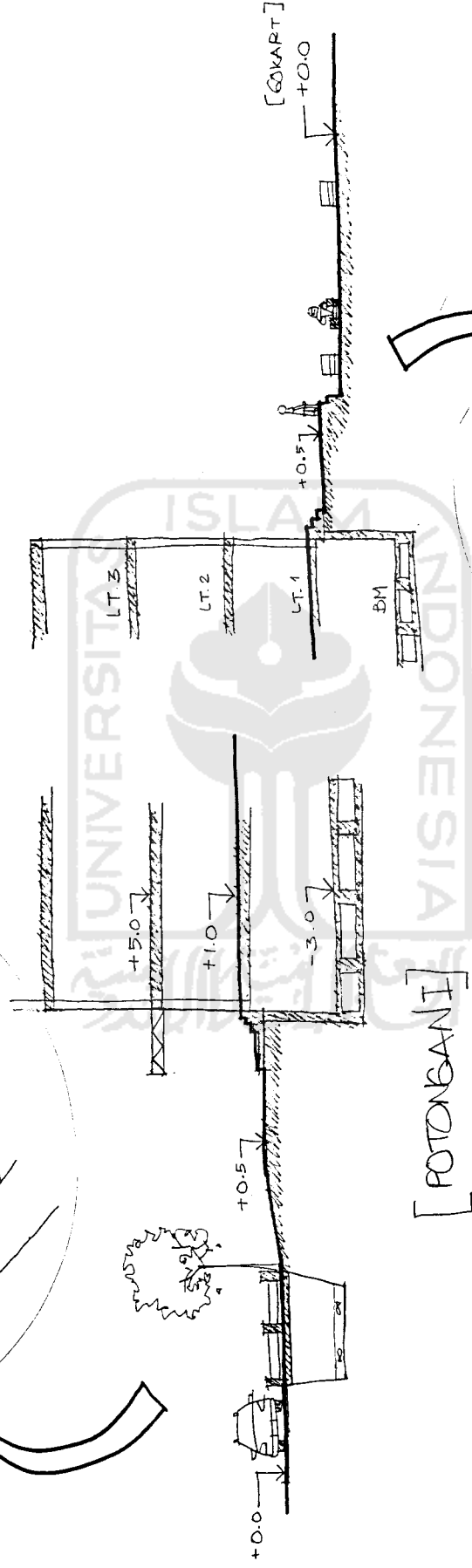




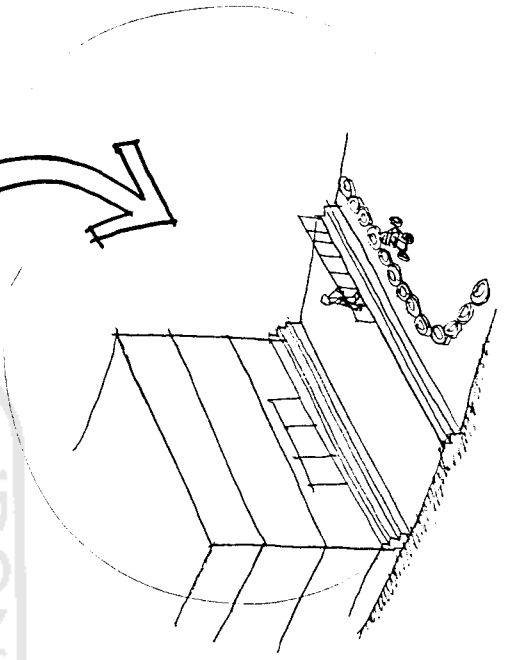
600

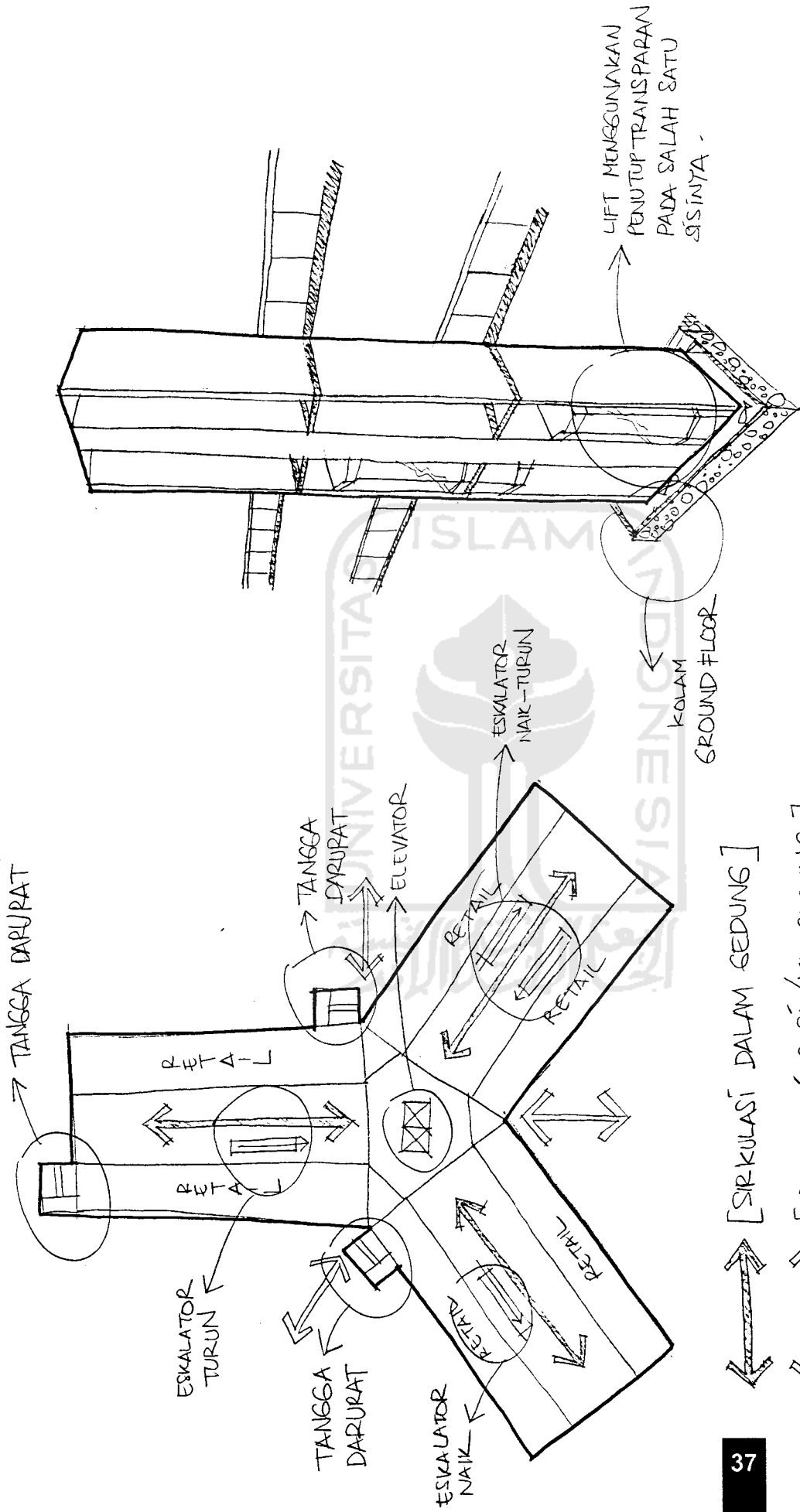


[POTONGAN I]



[POTONGAN I]





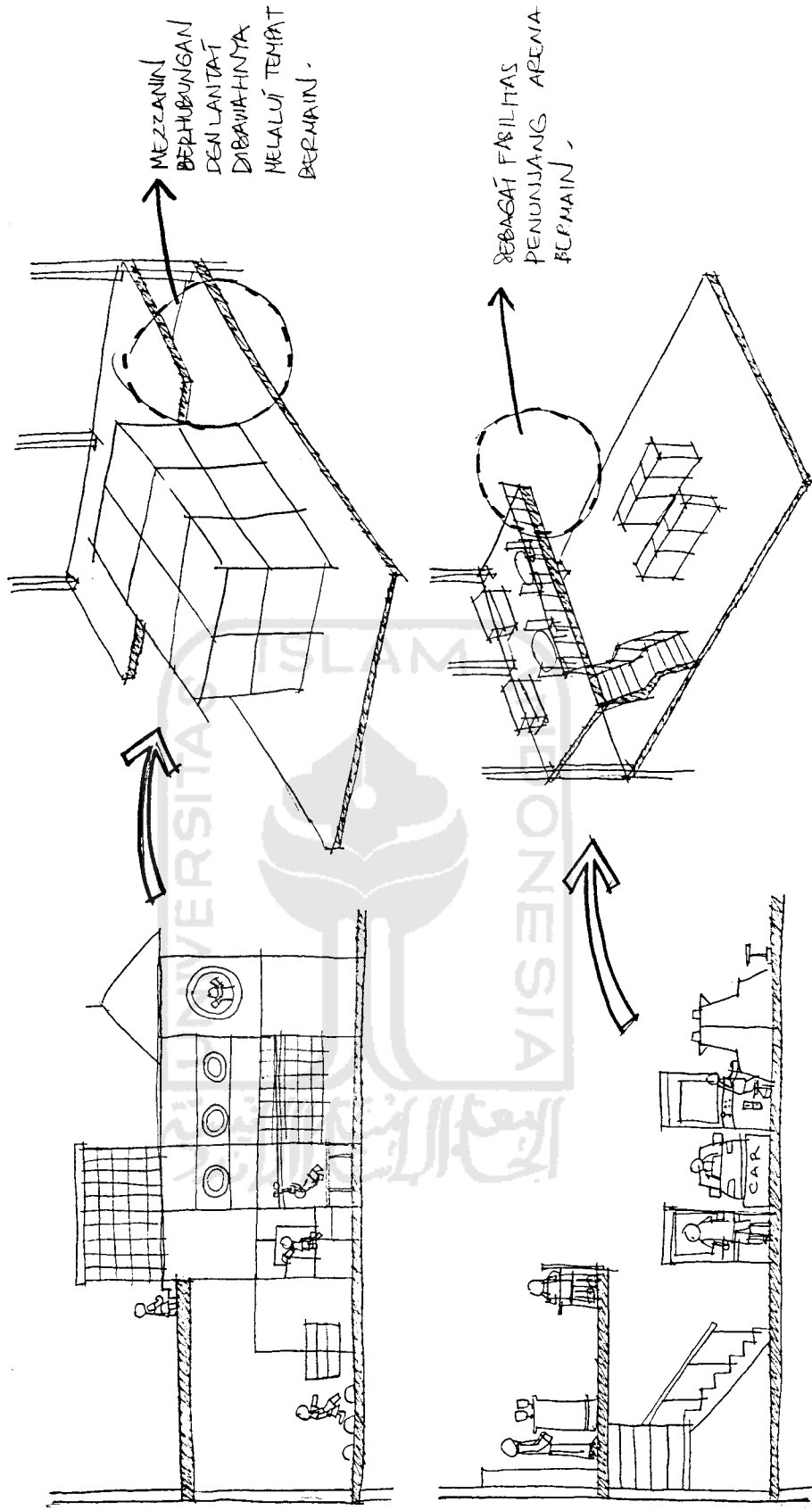
[SIRKULASI DALAM GEDUNG]



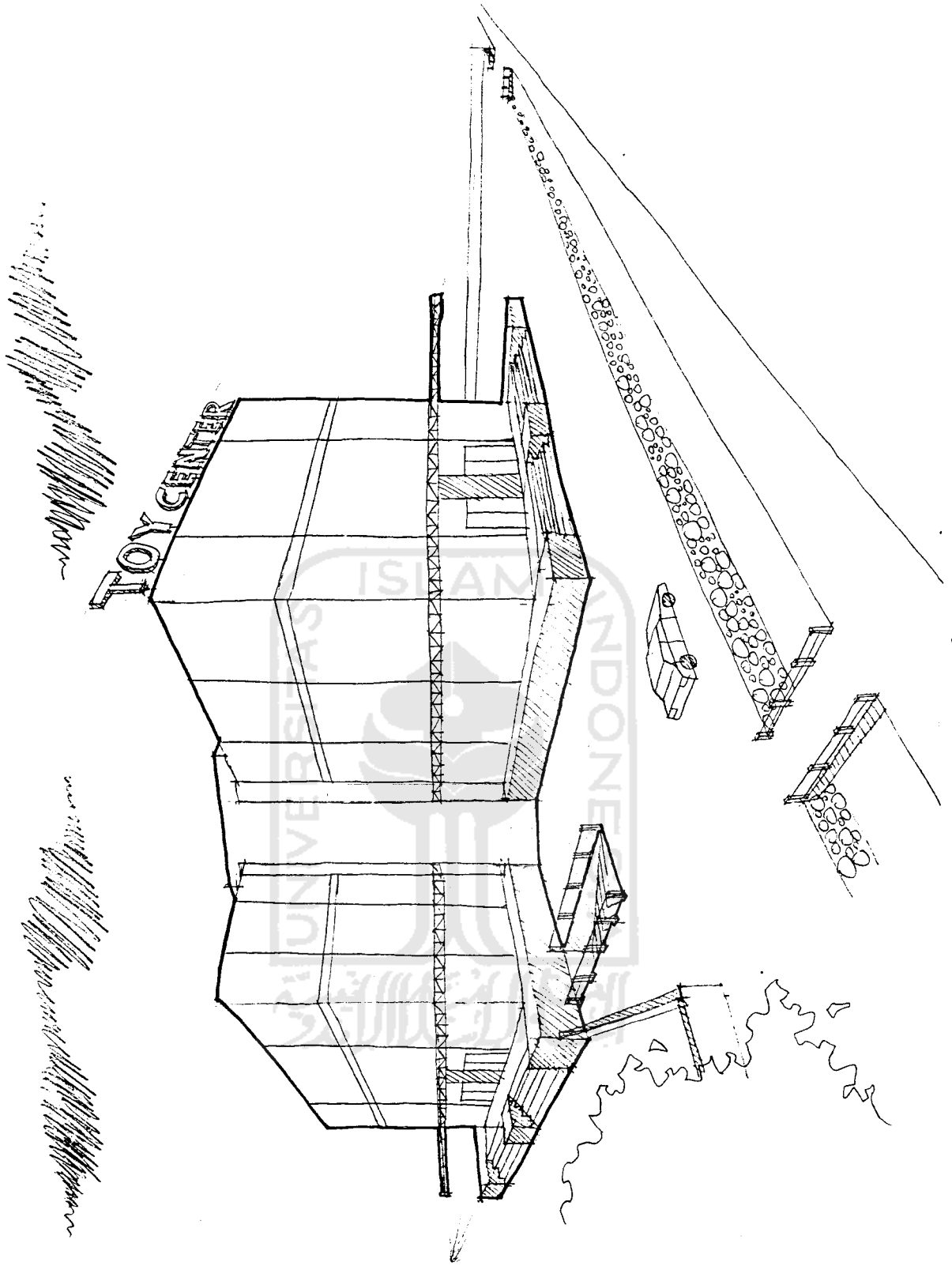
[SIRKULASI DARI/KE GEDUNG]

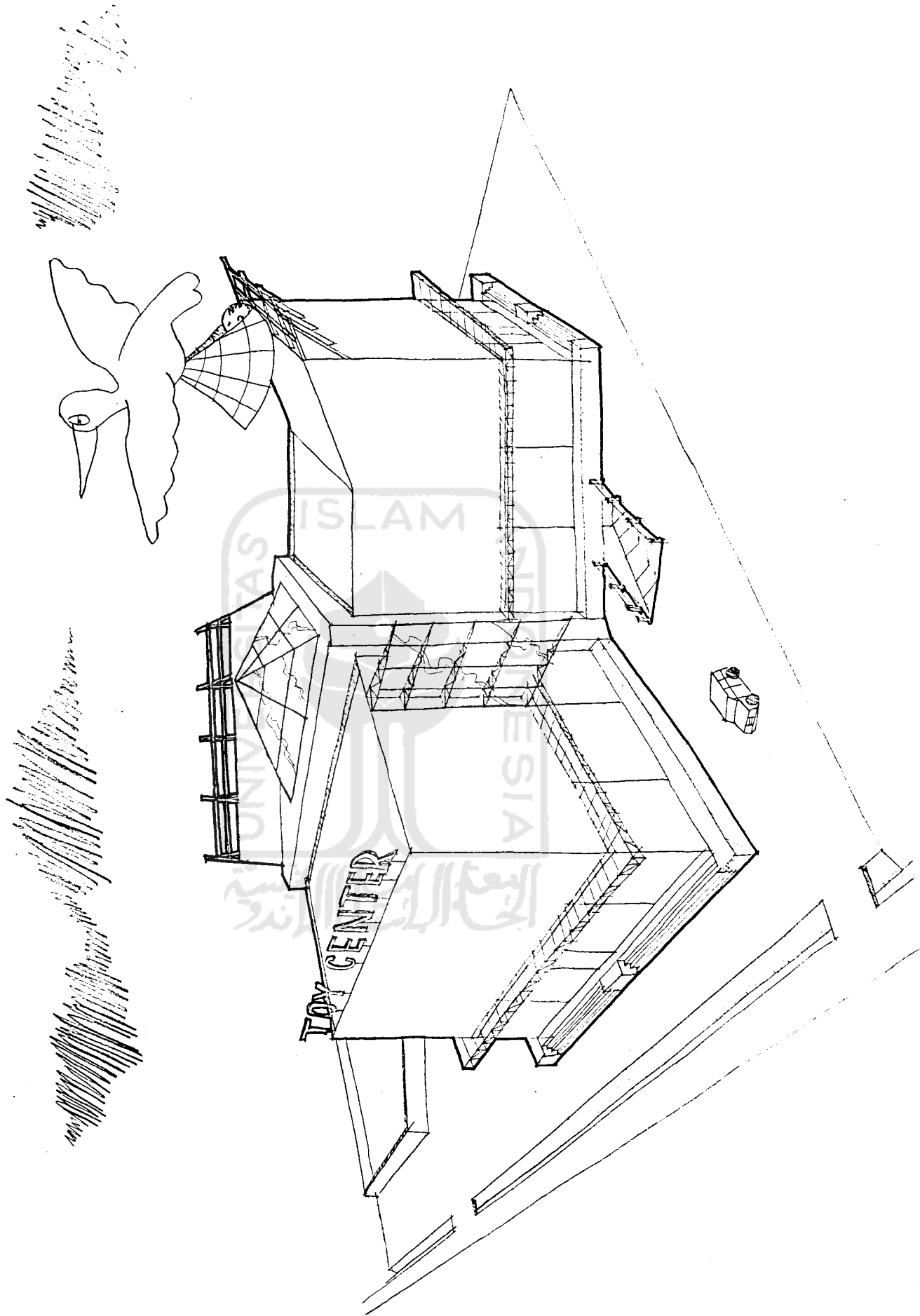


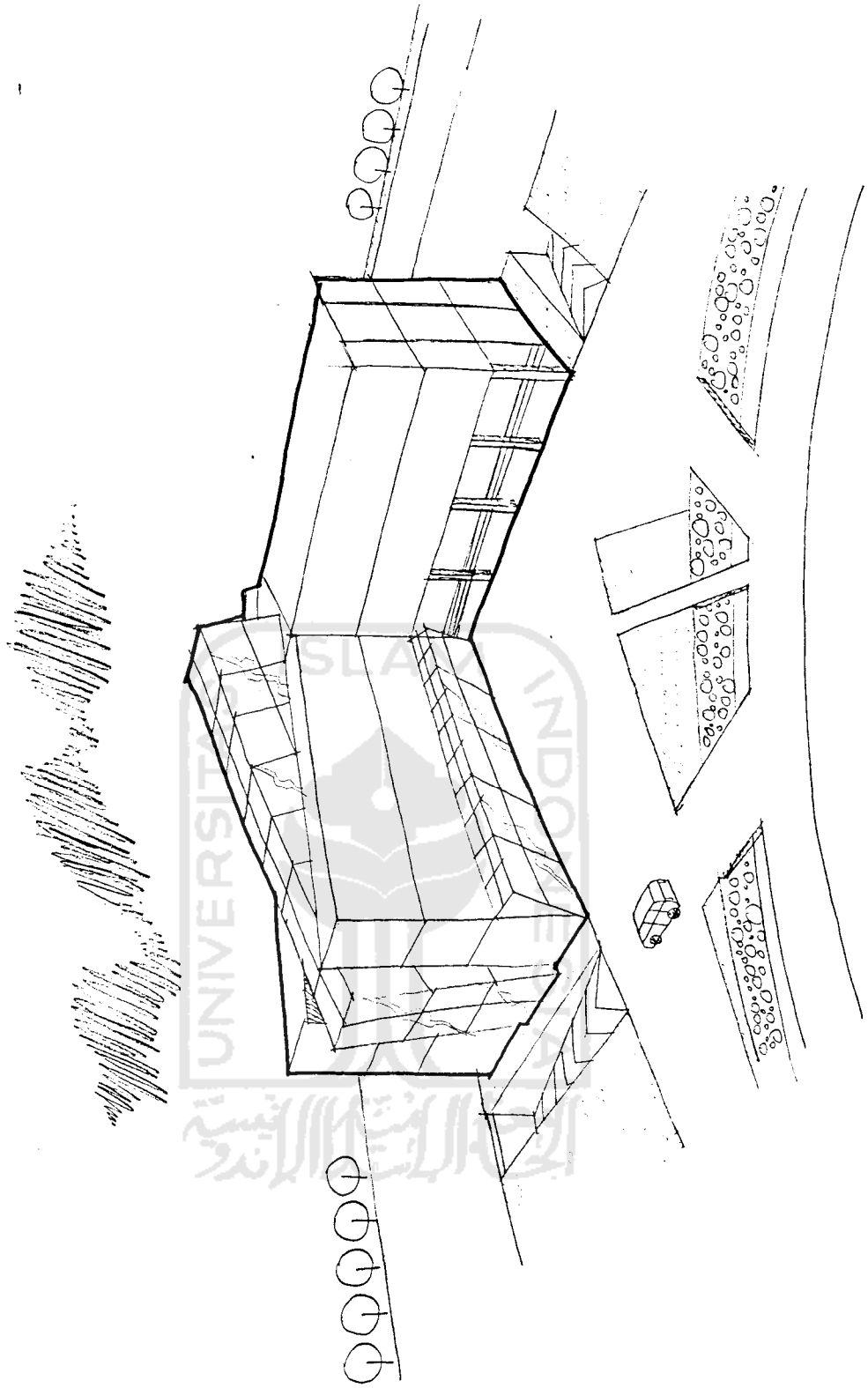
[LANTAI PALING ATAS YANG DIGUNAKAN UNTUK ARENA
BERMAIN DI TAMBAHKAN LANTAI MEZZANIN UNTUK
PERLUASAN DAN ATAU FASILITAS PENUNJANG.]



029









LAPORAN PERANCANGAN

