



## PUSAT JUAL BELI PONSEL DAN KOMPUTER DI JOGJAKARTA

### *Transformasi Karakteristik Visual Ponsel Sebagai Penampilan Bangunan*

#### 1. Latar Belakang

##### 1.1. Perkembangan Tehnologi Ponsel dan Komputer

Kemajuan teknologi pada masa sekarang diberbagai bidang semakin pesat, khususnya teknologi ponsel ( telepon selular ) dan komputer. Hal tersebut ditunjukkan dengan keluarnya model-model ponsel terbaru dengan fasilitas dan fitur-fitur yang semakin lengkap dan canggih, dan teknologi komputer yang semakin banyak mencakup semua bidang sehingga segala hal dapat dikerjakan dengan menggunakan fasilitas komputer.

Di Jogjakarta hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya counter-counter ponsel dan komputer yang semakin banyak dan antusiasme masyarakat untuk menggunakan kedua fasilitas tersebut dalam segala aspek kehidupan sehari-hari mereka. Di sis lain meningkatnya jumlah dan ragam produk ponsel, semakin banyaknya operator selular dan semakin luasnya jaringan operator didukung dengan semakin terjangkauanya harga ponsel, yang mana hal tersebut merupakan salah satu peluang bisnis bagi para pemilik modal, sehingga counter-counter baik ponsel maupun komputer mulai menjamur dimana-mana.

Dengan semakin banyaknya counter-counter ponsel dan komputer di Jogjakarta memberikan banyak pilihan bagi masyarakat atau konsumen yang akan menggunakan fasilitas ponsel dan komputer, tetapi disisi lain dengan letak dan tempat yang tidak terpusat ( menyebar ) juga akan mempersulit, karena letaknya yang berjauhan.

Maka suatu tempat atau bangunan yang dapat menampung kegiatan jual beli ponsel dan komputer sangatlah dibutuhkan. Dengan adanya **Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer** ini diharapkan akan memberikan

kemudahan bagi masyarakat dan konsumen yang akan menggunakan fasilitas ponsel dan komputer.

## **1.2. Pentingnya Keberadaan Pusat jual-Beli Ponsel dan komputer di Jogjakarta**

Di kota besar seperti Jogjakarta, fasilitas-fasilitas komersial terdapat beberapa tempat yang merupakan zona kawasan komersial antara lain Jalan Solo/Jalan Urip Sumoharjo kecamatan Gondokusuman. Yang mana pada perkembangannya saat ini kawasan ini menjadi salah satu pusat kegiatan perdagangan yang oleh masyarakat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk pemenuhan kebutuhan mereka.

Dengan kondisi yang seperti itu maka adanya suatu fasilitas komersial/bangunan yang mewadahi sebagai pusat jual-beli ponsel dan komputer yang pada perkembangannya sudah menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat sangatlah penting. Yang mana akan memudahkan masyarakat/konsumen untuk mendapatkan kebutuhannya juga memberikan banyak pilihan tempat dan fasilitas tanpa berpindah-pindah tempat yang kadang berjauhan sehingga tidak efektif dan memakan banyak waktu, tenaga dan biaya.

Juga dengan adanya Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer ini akan memberikan peluang bisnis bagi masyarakat pemilik modal tanpa harus bersusah payah mencari tempat untuk usaha mereka.

Jadi dengan kata lain Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer ini akan memberikan kontribusi yang baik bagi masyarakat/konsumen ataupun pemilik modal/pengusaha

## **2. Rumusan Permasalahan.**

### **1.1. Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang penampilan sebuah bangunan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer di Jogjakarta yang dapat mewadahi dan melayani kegiatan-kegiatan jual-beli / komersial perdagangan.

### **1.2. Permasalahan Khusus**

Bagaimana menampilkan bangunan yang berdasarkan pada transformasi karakter visual ponsel.

## **3. Tujuan dan Sasaran**

### **3.1. Tujuan**

Mendapatkan rancangan bangunan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer yang dapat memfasilitasi dan melayani kegiatan perdagangan/komersial dengan menghasilkan penampilan bangunan yang berdasar pada transformasi karakter visual ponsel.

### **3.2. Sasaran**

- Menghasilkan fasade / tampak bangunan yang di ambil dari pentransformasian karakter visual ponsel sehingga penampilan bangunan terlihat lebih menarik.

- Rancangan ruang-ruang komersial yang optimal.

Mendapatkan rancangan ruang-ruang komersial dalam bangunan yang dapat mewadahi setiap kegiatan di dalamnya dengan besaran-besaran yang optimum. Untuk menunjukkannya gambar rancangan yang dihasilkan adalah : denah dan potongan ruang-ruang dalam yang menunjukkan komposisi antara luas dan bentuk ruang yang tersedia dengan bentuk instrumennya, denah modul yang digunakan.

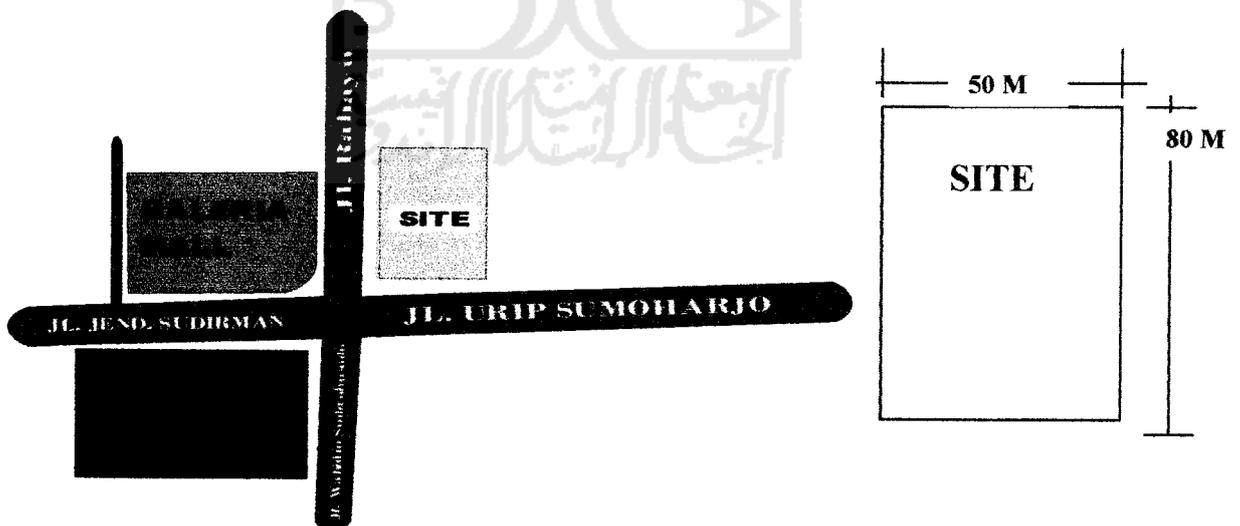
#### 4. Lingkup Pembahasan

- Pembahasan mengenai aspek serta factor yang mempengaruhi latar belakang perancangan *Pusat Jual-beli Ponsel dan Komputer* yang dapat memenuhi dan mewadahi kegiatan-kegiatan komersial yang efektif dan dapat saling berintegrasi dalam satu bangunan.
- Pembahasan mengenai transformasi karakter visual ponsel.

#### 5. Spesifikasi Proyek

##### 5.1. Site

Site terletak di penggal jalan Urip Sumoharjo di kawasan zona komersial yaitu perempatan Galeria Mall yang berada pada sisi utara jalan dan berseberangan dengan Galeria Mall yang mana potensi lokasi sebagai salah satu kawasan pusat perdagangan di kota Jogjakarta sehingga mempunyai nilai komersil yang tinggi dan mudah dalam pencapaiannya, yang juga mempunyai nilai lebih sebagai Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer di Jogjakarta.



### 5.1.1. Potensi Lokasi

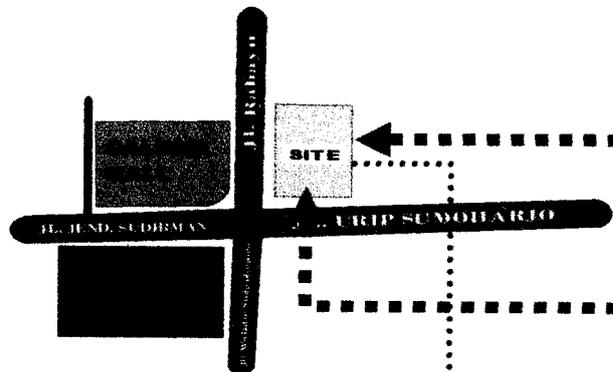
Lahan merupakan lahan kosong yang sekarang dipergunakan sebagai lahan parkir roda 4. Sesuai RUTRK (Rencana Umum Tata Ruang Kota) Jogjakarta tahun 1992-2004 yaitu komposisi kegiatan budidaya penuh sosial ekonomi dengan kelas bangunan agak tinggi yaitu jumlah luas lantai 2-5 ha dengan tinggi bangunan 18 m, lapis bangunan adalah 3 tingkat dan building coverage 80%, struktur kawasan jalan Urip Sumoharjo Kecamatan Gondokusuman sebagai distrik perdagangan yang terbentuk oleh jalur pergerakan linier.

### 5.1.2. Kondisi lahan

Lahan merupakan lahan kosong yang sampai saat ini belum didirikan bangunan dan digunakan sebagai lahan parkir kendaraan roda 4. Dalam perancangan ini lahan dianggap kosong dan sisa bangunan yang ada tidak dipakai.

Disamping itu terdapat nilai lebih dan strategis pada lokasi site, yaitu :

- Letak site yang strategis di pangkal jalan ( Jl. Urip Sumoharjo )
- Site berada di tengah kota dalam kawasan perdagangan/komersial
- Lebar badan jalan yang memadai (  $\pm$  16 m/ 4 lajur ) untuk menuju site, sehingga memudahkan akses ke site
- Jaringan infrastruktur ( utilitas ) yang memadai yang menunjang fasilitas dan kegiatan pada bangunan Music Center yang akan dirancang, seperti jaringan telepon, listrik, riol kota, PAM dan trotoar pada lokasi site.



Letak site berada pangkal perempatan jalan. Yang berada pada pusat kota yaitu perempatan RS. BETESDHA, berhadapan dengan Galeria Mall dan terletak pada kawasan perdagangan.

## 5.2. Profil Pengguna Bangunan

### 5.2.1. Karakteristik Pengguna Bangunan

Fasilitas komersial berfungsi sebagai sarana kegiatan penjualan atau pembelian barang dan jasa. Adapun karakteristik penggunaannya adalah :

a. Pengunjung ( konsumen )

Pengunjung adalah objek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan barang dan jasa.

b. Penyewa

Adalah objek pelaku kegiatan penyewa atau membeli ruang yang disewakan atau dijual oleh pihak pemilik bangunan. Ruang-ruang tersebut dignkan oleh penyewa atau pembeli untuk menjalankan prinsip ekonomi.

c. Pemasok ( distributor )

Adalah objek pelaku pengadaan barang untuk pedagang.

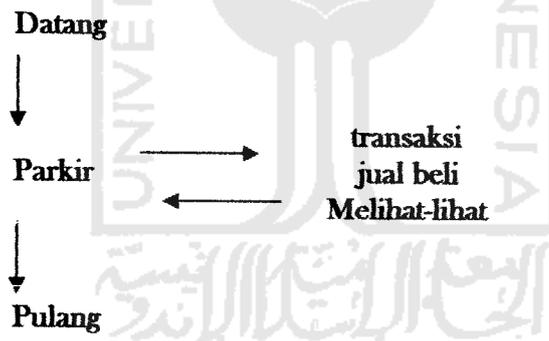
d. Pengelola bangunan

Adalah objek pelaku kegiatan yang mengelola manajemen dan operasional fasilitas bangunan.

### 5.2.2. Karakteristik Kegiatan

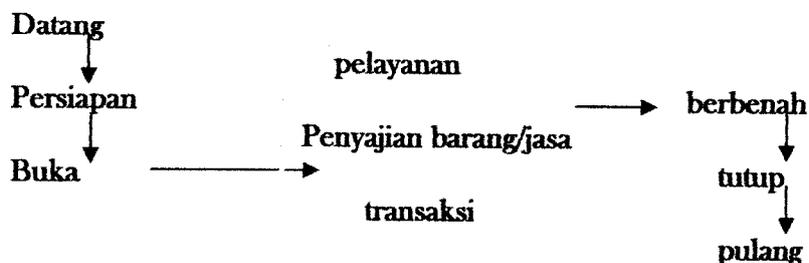
Karakteristik kegiatan yang ada dalam fasilitas komersial ini berdasarkan karakteristik penggunaannya, meliputi :

a. Kegiatan pengunjung/konsumen



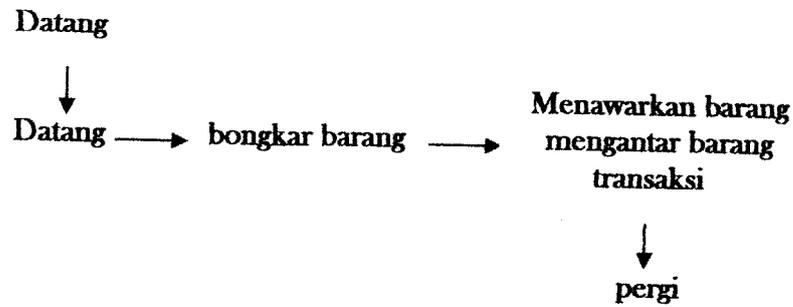
SKEMA : KEGIATAN KONSUMEN

b. Kegiatan Penyewa



SKEMA : KEGIATAN PENYEWA

c. Kegiatan pemasok/distributor



SKEMA : KEGIATAN PEMASOK

d. Kegiatan Pengelola

- Kegiatan Management, meliputi :
  - Keuangan
  - Personalia
  - Marketing
  - Umum
- Kegiatan Operasional Meliputi :
  - Security
  - Cleaning Service
  - Parkir
  - Teknik

5.2.3. Asumsi Kebutuhan Ruang

Luas lahan yang tersedia adalah  $\pm 4000$  M<sup>2</sup>. Dengan luas dasar bangunan ( BC ) 75% = 3000 M<sup>2</sup>. dari hasil asumsi ini tidak menutup kemungkinan mengalami perubahan dalam proses desain. Diperkirakan bangunan ini akan dibuat 4-5 lantai.

Untuk rancangan retail pada bangunan ini didasari oleh modul yang dibuat berdasarkan besaran-besaran ruang yang terkecil dari kegiatan yang terjadi didalam retail. Modul-modul retail tersebut yang digunakan sebagai layout interior bagi retail perdagangan.

Adapun kebutuhan ruang disini adalah kebutuhan ruang yang disesuaikan dengan seluruh kegiatan yang ada dengan pertimbangan dan tolak ukur dari standart yang ada serta asumsi-asumsi yang sesuai dengan fungsinya yaitu Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer yang didalamnya terdapat kegiatan dengan kebutuhan ruang yang berbeda, yaitu :

### A. Ruang Pengelola

No	Ruang	Asumsi Kapasitas	Besaran Standart (M <sup>2</sup> )	Luas (M <sup>2</sup> )	Sirkulasi (%)	Unit	Total besaran (M <sup>2</sup> )
1	Direktur	1	9 - 18	15	20	4	72
2	Sekretaris	4	5,5	22	20	1	26.4
3	Ruang Staff	8	2,7	13.5	30	1	28.08
4	Ruang Rapat	15	1.5 - 2	15	50	1	22.5
5	Ruang Tamu		10	10	30	1	13.3
6	R. Administrasi	12	1.4	16.8	20	1	20.16
7	Lavatori pria		0.6/Urinoir 0.8/Wastafel 2/Wc	8	20	4 urinoir 2 wastafel 2 wc	9.6
	Perempuan		2/wc 0.8/wastafel	5.6	20	2 wc 2 wastafel	6.72
						Sub total	198.76 M <sup>2</sup>

### B. Ruang Jasa Pelayanan

No	Ruang	Asumsi Kapasitas	Besaran Standart (M <sup>2</sup> )	Luas (M <sup>2</sup> )	Sirkulasi (%)	Unit	Total besaran (M <sup>2</sup> )
1	Retail A			12	20	40	576
	Retail B			24	20	30	864
	Retail C			36	20	20	864
2	Lobby /informasi	20	1.4	28	30	1	36.4
3	Hall	100		200	20	1	240
4	R. Exsibisi / Pameran	300	1.4	420	20	1	504
5	Restaurant	100	1.4	140	30	1	182
6	Cafeteria	75	1.4	105	30	1	136
7	Supermarket					1	540
8	Internet Cafe	80	1.4	112	30	1	145.6

9	Game Center	80	1.5	120	30	1	156
10	Digital Foto Studio	50	1.4	70	20	2	182
11	Book Shop	80	1.4	112	20	1	134.4
12	ATM			3		3	9
<b>Sub Total</b>							<b>4569 M2</b>

### C. Kegiatan Penunjang

No	Ruang	Asumsi Kapasitas	Besaran Standart (M <sup>2</sup> )	Luas (M <sup>2</sup> )	Sirkulasi (%)	Unit	Total besaran (M <sup>2</sup> )
1	Gen set			24		1	24
2	Pompa			16		1	16
3	Control Panel			12		1	12
4	AHU			12		3	36
5	Chiller			18		1	18
6	Pos Keamanan			8		4	32
7	Mushola	40	0.8	32	20	1	38.4
8	Tempat wudlu			16		1	16
9	Lavatory	30	1.2	36	20	2	86.4
10	Perawatan			6		4	24
<b>Sub Total</b>							<b>303 M2</b>

### Kebutuhan Ruang Parkir

No	Ruang	Asumsi Kapasitas	Besaran Standart (M <sup>2</sup> )	Luas (M <sup>2</sup> )	Sirkulasi (%)	Total besaran (M <sup>2</sup> )
1	Parkir Umum	Asumsi Pengunjung 1000/hr, 20% bermobil ( = 200 org/hr ) 1 mobil rata2 3 orang 200/3 = 67 mobil				
2	Parkir Mobil	70	12	840	20	1008
3	Parkir Motor	150	2	300	20	360
<b>Sub Total</b>						<b>1368 M2</b>

Berdasarkan hasil perhitungan asumsi di atas, maka diperoleh luas total bangunan yang diperoleh adalah :

$$198.76 + 4569 + 303 + 1368 = 6438.76 \text{ M}^2 \text{ ( 6440 M}^2 \text{ )}$$

Lahan yang tersedia pada site adalah  $\pm 4000 \text{ M}^2$ .

Luas keseluruhan bangunan  $\pm 6440 \text{ M}^2$  dengan luas dasar bangunan ( BC ) 75 % yaitu  $\pm 3000 \text{ M}^2$ .

Dari hasil asumsi ini tidak menutup kemungkinan mengalami perubahan dalam proses desain. Diperkirakan bangunan Jogjakarta Music Center akan dibuat 3-4 lantai.

## 6. Strategi Perancangan

### 6.1. Studi Kasus

- **Borobudur Plaza Phone Market**

Bangunan ini sebenarnya merupakan bangunan komersial yang mempunyai banyak fungsi yaitu diskotik, rumah makan, salon, konser club café dan phone market. Sehingga dilihat dari keanekaragaman fungsi tersebut maka bangunan ini sarat akan pengunjung.

Karena letaknya yang strategis maka pencapaian ke gedung ini sangat mudah. Keunggulan gedung ini apabila ditinjau dari segi pencapaian antara lain,

- a. Posisi gedung berada di pinggir jalan magelang, sehingga memudahkan akses kedalam gedung.
- b. Adanya basement luas yang memungkinkan banyaknya pengunjung yang datang dengan tidak mengganggu sirkulasi jalan yang sudah padat.

Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain :

- Penempatan fungsi bangunan phone market pada gedung ini kurang tepat. Meskipun gedung ini sarat akan pengunjung namun dari fungsi sebagai phone market tidak terlaui diminati

oleh pengunjung. Hal ini disebabkan Karena fungsi bangunan lainnya tidak mendukung, yaitu gedung ini cenderung berfungsi sebagai tempat hiburan. Sehingga orang yang datang ditempat ini sangat banyak tetapi bukan untuk belanja melainkan untuk mencari hiburan, sehingga orang yang akan belanja di tempat ini akan merasa tidak nyaman.

Hal ini dapat dilihat dari retail-retail yang sepi pengunjung dan retail-retail yang selau tutup ataupun tidak ada penyewanya.

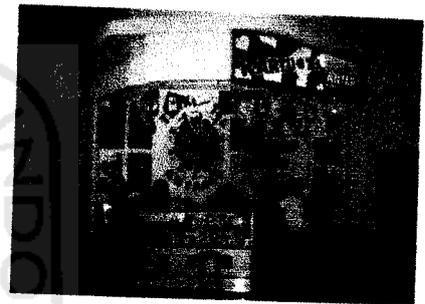


Foto retail-retail yang sepi pengunjung

- **Ramai Mall Phone Market dan Computer Market.**

Berbeda dengan Borobudur phone market, gedung ini merupakan pusat perbelanjaan sehingga pengunjung disini sangat banyak. Selain berada di kawasan Malioboro gedung ini juga merupakan salah satu pusat perbelanjaan yang sangat diminati oleh pengunjung karena lengkap dan cenderung lebih murah.

Salah satunya adalah phone market dan computer market. Kedua fungsi tersebut berada dalam satu bangunan dengan penempatan ruang yang berbeda.

Namun dalam fungsi bangunan tersebut ada hal yang perlu diperhatikan yaitu :

- a. Pola hubungan ruang yang cenderung semramut sehingga membingungkan konsumen yang datang. Tidak adanya hall sebagai zona transisi antara ruang luar dengan ruang

dalam, sehingga pengunjung akan bingung dalam menentukan arah yang akan dituju.

- b. Penempatan fungsi phone market dan computer market yang tidak dalam satu zona atau kawasan.
- c. Layout retail yang tidak optimum.

Besaran ruang retail-retail pada gedung ini selain belum cukup untuk membuat layout yang optimum juga tidak adanya batas yang memisahkan antara retail yang satu dengan satunya sehingga pengunjung satu retail dapat mengganggu retail lainnya.

Disisi lain penataan layout retail diserahkan sepenuhnya kepada penyewa sehingga menyebabkan besaran ruang yang disewakan seakan tidak cukup, sehingga ruang bagi konsumen tidak diperhatikan dan tidak diberi ruangan yang cukup. Hal itu mengakibatkan jalur sirkulasi menjadi sesak dan tidak ada ruang gerak yang cukup bagi pengunjung lainnya. Karena pengunjung retail akan memadati jalur sirkulasi.

## 6.2. Cara Pendekatan

### A. Pengumpulan Data

- Mengamati keadaan eksisiting yang ada di lapangan ( kondisi site ) yang meliputi pengamatan posisi site terhadap lingkungan, bentuk dan besaran site, sarana dan prasarana yang ada.
- Studi literature, baik melalui buku-buku ataupun internet.
- Data-data dari standart yang sudah ada
- Data mengenai kebutuhan ruang serta fasilitas yang diperlukan

### B. Transformasi Desain

- Melakukan penganalisaan data yang berkaitan dengan fasilitas komersial dimulai dengan tata ruang yang efektif, besaran ruang

yang optimum, area parkir, sirkulasi manusia yang efektif,. Kemudian menyimpulkan fungsi bangunan sehingga mampu menampung segala kegiatan dan fasilitas yang ada.

- Melakukan transformasi desain dengan melihat dari analisa data, studi literature dan asumsi-asumsi yang hasilnya berupa sketsa-sketsa gagasan.

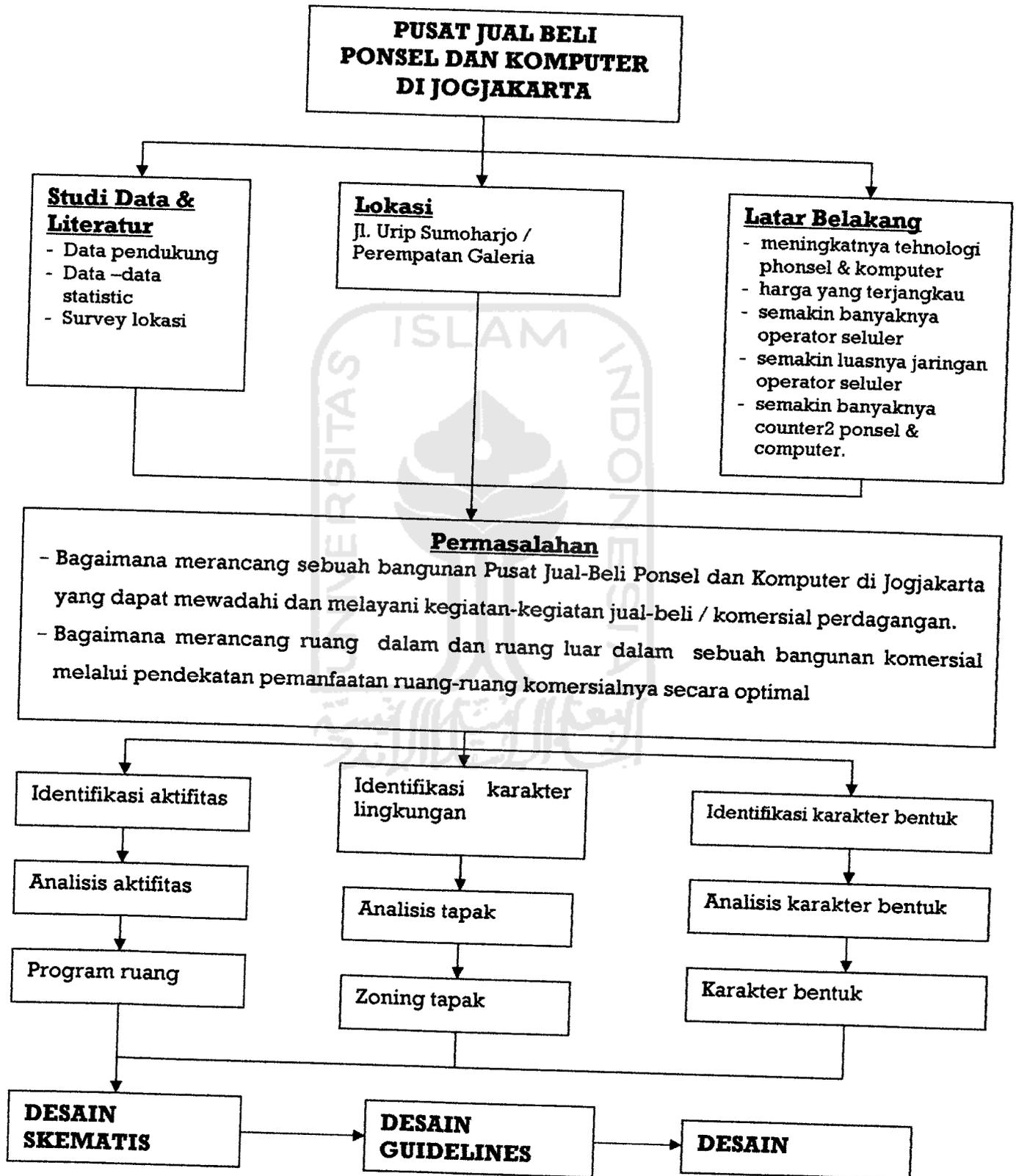
### C. Usulan Desain

Usulan desain ini dapat berupa gambar rancangan, yaitu :

- Site plan
- Situasi
- Denah
- Tampak
- Perspektif
- Potongan
- Detail-detail

Yang mana gambar-gambar tersebut didesain berdasarkan penekanan pada pemanfaatan ruang dalam yang optimal melalui pendekatan dan konsep optimasi pemanfaatan ruang-ruang fungsional.

6.3. Skema / Diagram Pola Pikir



## 7. Konsep Desain

Sebagai pendekatan dalam perancangan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer di Jogjakarta ini yaitu melalui pendekatan pada karakteristik Ponsel dan komputer yang kemudian digunakan sebagai pertimbangan konsep desain.

### 7.1. Karakteristik Ponsel dan Komputer

Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer di Jogjakarta harus dapat memunculkan *image* yang mengekspresikan kegiatan di dalamnya. Hal itu dilakukan dengan menganalogikan karakteristik ponsel dan komputer yang kemudian ditransformasikan kedalam konsep desain bangunan.

Adapun karakteristik-karakteristik tersebut adalah :

- a. Bentuk yang tidak teridentifikasi / bentuk tersamar
- b. Berkembang dan berubah-ubah / fleksibel
- c. Bahan yang digunakan ringan
- d. Familiar terhadap manusia
- e. Fitur / fasilitas hiburan

Dari karakteristik-karakteristik tersebut diatas, dapat dijelaskan bahwa karakteristik yang ditransformasikan kedalam desain adalah sebagai berikut :

- A. Bentuk yang tidak teridentifikasi / bentuk tersamar

Bentuk bangunan tidak menonjolkan bentuk ponsel secara nyata melainkan lebih kearah simbolis karakteristiknya sehingga orang akan tertarik dan ingin mengetahuinya. Karakteristik bentuk ini juga mengekspresikan **kebebasan, kreatifitas** dan **dinamisme** dalam bangunan. Simbol **kebebasan** ditranformasikan kedalam bangunan dengan berupa memberikan elemen-elemen kaca transparan khususnya pada sisi bangunan yang menghadap atau berorientasi ke jalan utama sehingga orang dapat melihat view ke dalam bangunan begitupun sebaliknya. Kebebasan disini diwakili oleh elemen kaca

transparan sebagai simbol kebebasan berkomunikasi. Simbol **kebebasan** juga diterapkan pada pada ruang hall, dimana ruang ini dibuat fleksibel sehingga secara temporal ruang bebas dapat diubah sesuai kebutuhan.

Ponsel dan komputer merupakan hasil dari kreatifitas manusia, dimana selalu memunculkan ide-ide baru baik bentuk, teknologi, fasilitas/fitur maupun fungsinya. Dengan kreatifitas tersebut menjadikan ponsel dan komputer berkembang sangat pesat dan berubah-ubah bentuknya, ukuran ataupun teknologinya, sehingga mengakibatkan identitas bentuknya menjadi tidak jelas/tersamar. Simbol **kreatifitas** ini kemudian ditransformasikan ke bangunan dengan simbolisme bangunan dibuat tersamar dan seakan-akan memberikan kesan bahwa bangunan itu masih akan berkembang sehingga mengarahkan dan memberikan ide bagi orang yang melihat untuk berfikir kreatif dalam memahami bentuk Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer ini karena orang akan diarahkan pada karakteristik simbolis ponsel bukan bentuk fisiknya.

Sedangkan simbol **dinamis** dapat diartikan sebagai pola gerak yang terwujud dari kemudahan menggunakan dan menerapkannya untuk memperlancar aktifitas kegiatan sehari-hari. Yang kemudian ditransformasikan ke dalam bangunan sebagai pola gerak yang dinamis dalam interior bangunan dengan penerapan tingkatan dan penempatan fungsi ruang dalam bangunan.

B. Berkembang dan berubah-ubah / fleksibel

Fleksibelitas diterapkan pada tata ruang-ruang yang memerlukan fleksibelitas ruang sesuai dengan kebutuhan fungsinya misal ruang ekshibisi atau ruang pameran.

C. Bahan yang digunakan ringan

Bahan-bahan bangunan dan konstruksi digunakan bahan yang ringan ( khususnya pada selubung bangunan ) tetapi tetap mendukung fungsi bangunan sebagai mana mestinya.

D. Familiar terhadap manusia

Familiar ditransformasikan dengan fungsi dan orientasi bangunan terhadap lingkungan sekitar dan aksesibilitas yang mudah baik keluar maupun kedalam bangunan. Simbol familiar juga ditransformasikan sebagai fungsi bangunan mencakup seluruh kalangan baik kalangan menengah keatas ataupun menengah kebawah sehingga semua kalangan tidak takut untuk berkunjung ke bangunan ini.

E. Fitur / fasilitas hiburan

Selain sebagai Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer, bangunan dapat dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi dan hiburan bagi pengunjung. Sehingga bangunan tidak hanya sebagai tempat transaksi jual-beli, atau memperbaiki ponsel dan komputer saja tetapi dapat menikmati bangunan tersebut beserta fasilitas-fasilitas lain yang disediakan.

## 7.2. Transformasi Karakteristik Ponsel Kedalam Bentuk Bangunan

Dalam berbagai macam bentuk ponsel secara umum mempunyai karakteristik visual yang dijadikan konsep desain yang akan ditransformasikan kedalam bentuk bangunan, yaitu :

- 1) dominasi permukaan
- 2) bagian menerus
- 3) permukaan transparan
- 4) bagian modular
- 5) bagian yang repetitive

dari kelima karakteristik visual diatas bentuk transformasi kedalam bangunan adalah :

- Didominasi Permukaan

Chasing merupakan bagian tertuar dari ponsel yang juga merupakan daya tarik ponsel, yaitu bentuk, bahan, tekstur dan warna.

Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Bahan material yang digunakan adalah penggabungan beton, baja dan kaca sebagai permukaan dan atap yang sebagian diekspos. Tekstur halus dan warna terang pada permukaan dinding sehingga memberikan kontras dengan lingkungan sekitar.

- Bagian Menerus

Ponsel selalu mempunyai bentuk yang menerus tidak patah-patah atau putus yang memudahkan orang untuk menggunakan dan merasa nyaman.

Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Bagian menerus diterapkan dengan menggunakan massa bangunan yang terdiri dari kesatuan massa yang didalamnya terdiri atas ruang-ruang dan fungsi berbagai fasilitas yang mendukung.

- Permukaan Transparan

Permukaan transparan pada ponsel ditunjukkan oleh bagian layar ataupun chasing transparan yang memperlihatkan bagian dalam dari ponsel.

Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Memberikan permukaan atau dinding kaca pada sisi depan bangunan yang mengorientasikan pada jalan yaitu pada sisi barat dan selatan dan penggunaan bahan fiber dan polycarbonate pada bagian atap yang dibentuk melengkung yang juga melambangkan kebebasan.

- Bagian Modular

Layar ( LCD ) adalah bagian yang merupakan pusat perhatian utama bagi pengguna ponsel. Orang bisa menggunakan ponsel dengan benar dengan melihat pada layar lcd.

Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Bentuk modular pada bangunan ini adalah sudut bangunan yang mengarah kearah selatan dan barat yaitu arah jalan. Hal ini dengan pertimbangan arah strategis dan mempunyai arah orientasi kebangunan dan dari bangunan yang paling bagus dan dapat mengkomunikasikan bangunan sebagai bangunan komersial dan pusat perdagangan ponsel sehingga menarik pengunjung untuk datang dan menikmatinya.

- Bagian yang repetitive

Dalam pengoperasiannya ponsel membutuhkan tombol / keypad untuk mengirimkan perintah. Keypad diatur sebagaimana mestinya sehingga pengguna dapat merasa nyaman dan mudah dalam

penggunaannya. Bentuk susunan keypad diatur dengan pola grid dan bentuk ukuran yang sama.

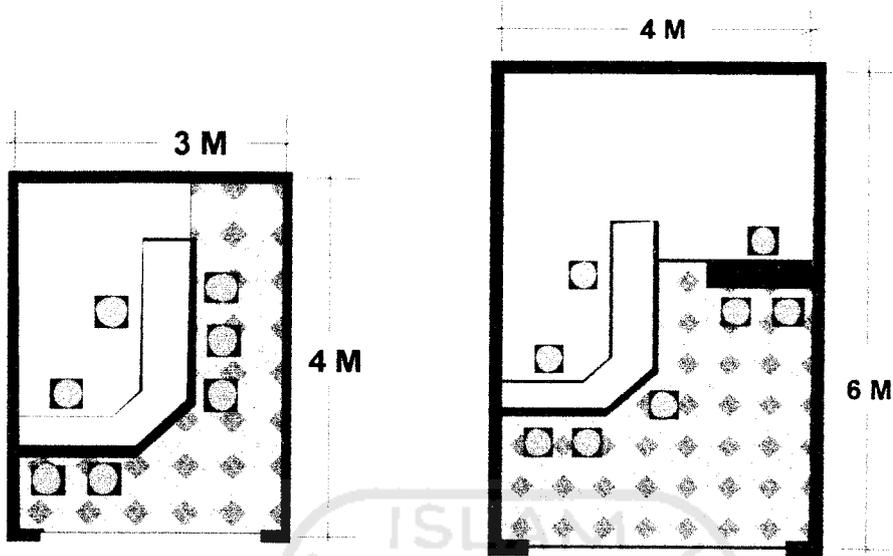
Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

Pola-pola repetitive ditunjukkan dengan pengaturan kolom-kolom yang ditata berdasarkan pola grid yang memudahkan dalam penataan ruang dan pola sirkulasi. Grid juga digunakan sebagai perencanaan bukaan jendela dan tempat iklan dengan ukuran yang sama dan berulang-ulang.

### **7.3. Pemanfaatan Ruang Dalam sebagai Ruang Komersial yang Optimal**

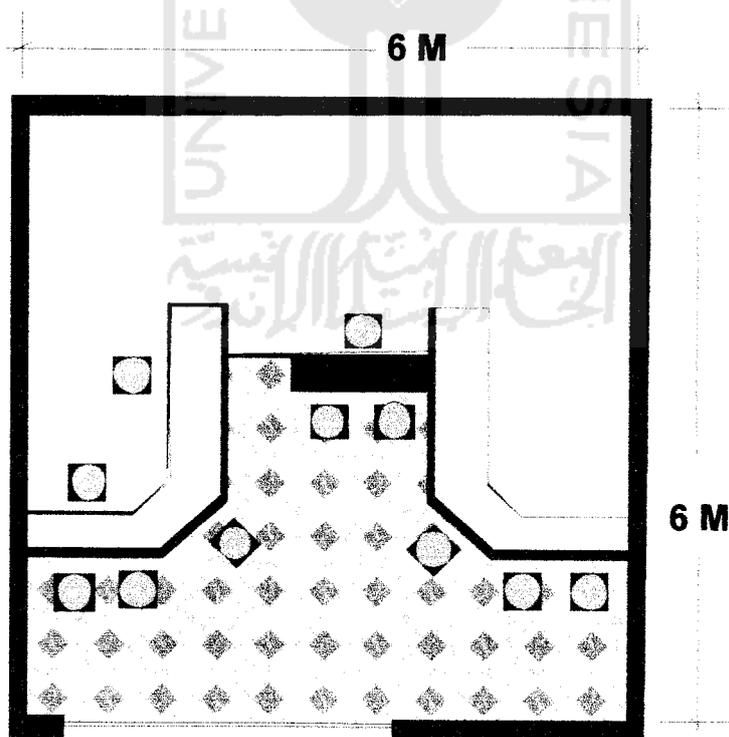
Pemanfaatan ruang dalam sebagai ruang komersial yang optimal dicapai dengan penataan ruang-ruang retail berdasarkan modul-modul yang disesuaikan dengan bentuk dan bahan penggunaan konstruksi bangunan sehingga didapatkan ruang-ruang dengan modul-modul yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan serta mengutamakan kenyamanan pengunjung dan pengguna bangunan.

Ragam Varian Modul yang digunakan :



Varian modul A  
12 M2

Varian modul B  
24 M2



Varian modul C  
24 M2