

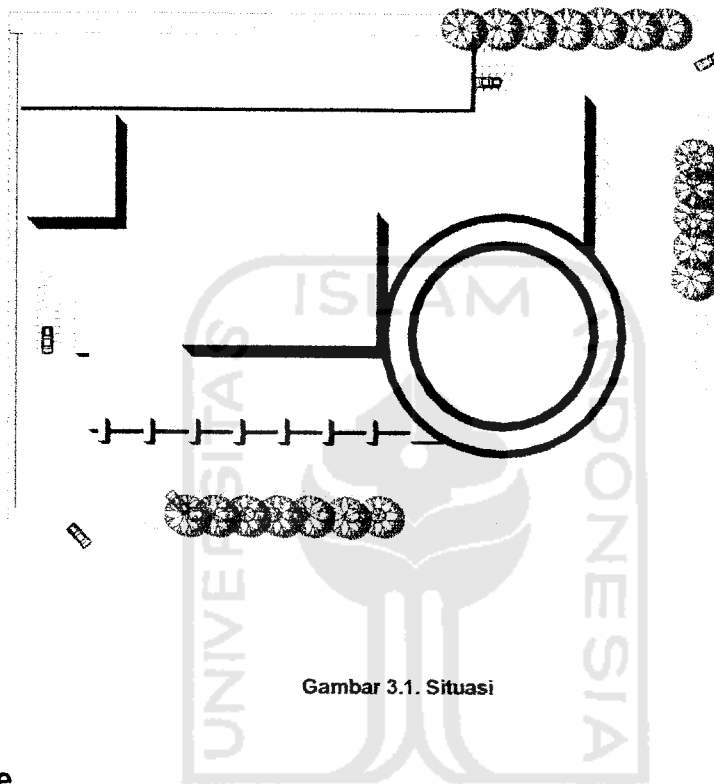


LAPORAN PERANCANGAN

BAB III

LAPORAN PERANCANGAN

3.1. SITUASI



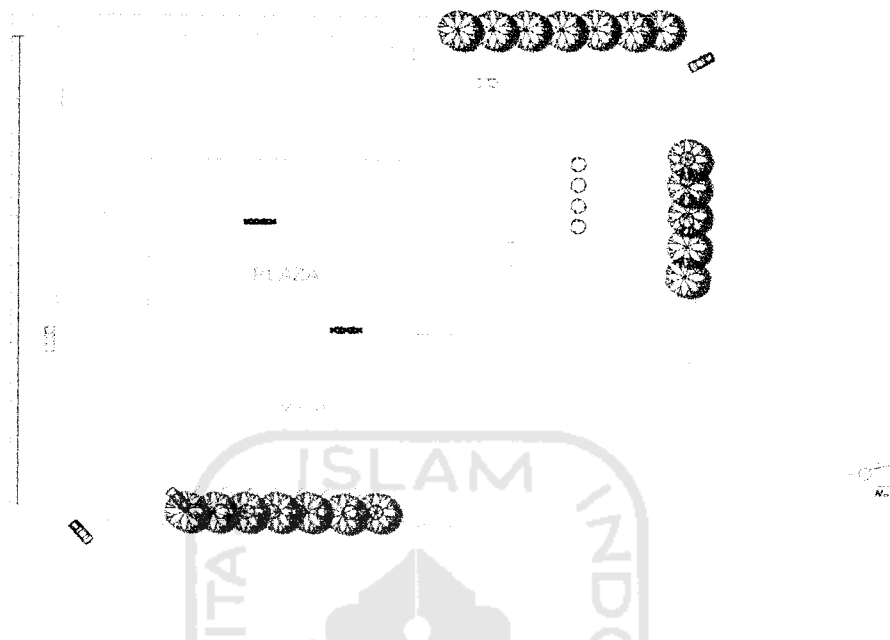
Gambar 3.1. Situasi

Batasan Site

- UTARA** : Berbatasan dengan Metro Data Komputer
- SELATAN** : Berbatasan dengan Jl. Urip Sumoharjo
- TIMUR** : Berbatasan dengan toko Mac Mohan
- BARAT** : Berbatasan dengan Jl. Prof. Yohanes bersebrangan dengan Galeria Mall

LAPORAN PERANCANGAN

3.2. SITE PLAN



Gambar 3.2. Site Plan

Site plan dibedakan kedalam dua zona, Zona Public dan Zona Privat. Untuk zona privat hanya terdapat pada fungsi pelatihan atau kursus yang terdapat pada lantai tiga. Sehingga diharapkan pengunjung akan merasakan aliran perubahan-perubahan tersebut.

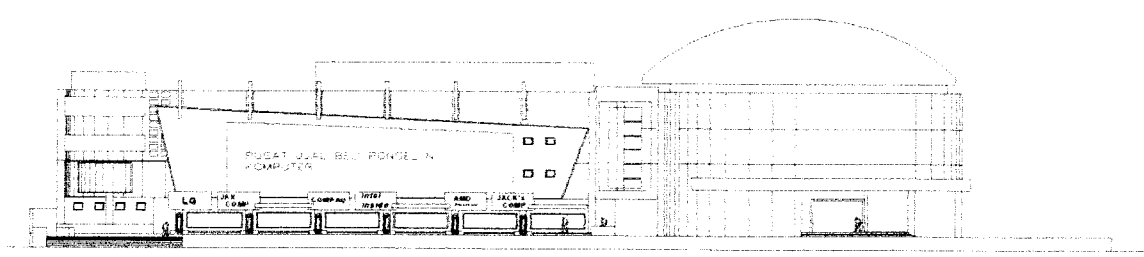
LAPORAN PERANCANGAN

3.3. ZONING BANGUNAN

**A. Hall dan Informasi
Denah**



Tampak



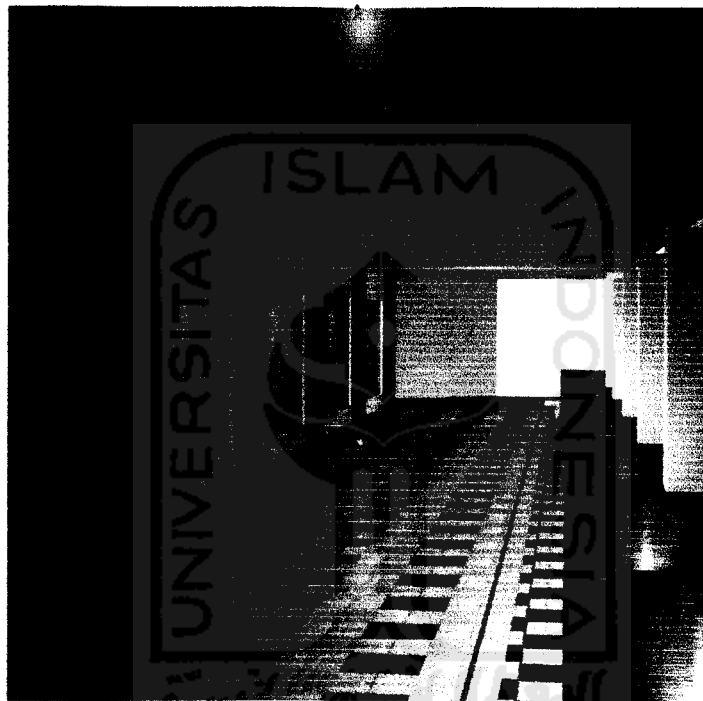
TAMPAK DEPAN



LAPORAN PERANCANGAN

Ruang informasi diletakkan didepan pada lantai satu dimaksudkan supaya pengunjung yang ingin mengunjungi bangunan tersebut apabila mengalami kesulitan bisa langsung mendapatkan informasi yang di butuhkan. Untuk lantai dua sebagai Hall dan Eksibisi. Untuk menghindari panas sinar matahari digunakan shading sebagai filter cahaya yang akan memberikan kesan tersendiri berupa bayangan pada siang hari.

INTERIOR



Interior selasar

Dapat kita lihat dari gambar diatas bahwa penerapan konsep arsitektur dalam bangunan dengan menggunakan komposisi warna yang senada yang bisa memberikan kesan tersendiri dalam suasana yang berbeda. Selain itu juga variasi lantai juga di buat berbeda yang akan memberikan pengalaman lain kepada pengunjung.

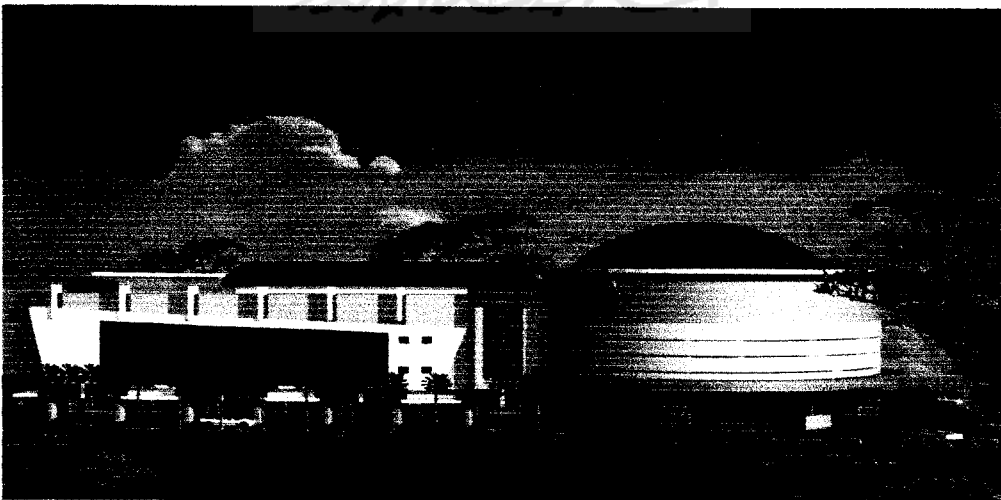
LAPORAN PERANCANGAN

Ruang Rapat



Dalam gambar di atas dimaksudkan bahwa ruang rapat tersebut di maksudkan untuk menemukan pemecahan dalam suatu permasalahan, sehingga di butuhkan suasana yang menunjang, seperti ruangan tertutup / khusus. Tetapi pada konsep ini ruangan tertutup yang di maksud bukan suatu ruangan tertutup yang masif, tetapi disini di kombinasikan dengan permainan bentuk jendela.

Eksterior



LAPORAN PERANCANGAN

Penerapan bentuk arsitektur modern pada bangunan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer,

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.



Sebagai konsep bentuk bangunan adalah :

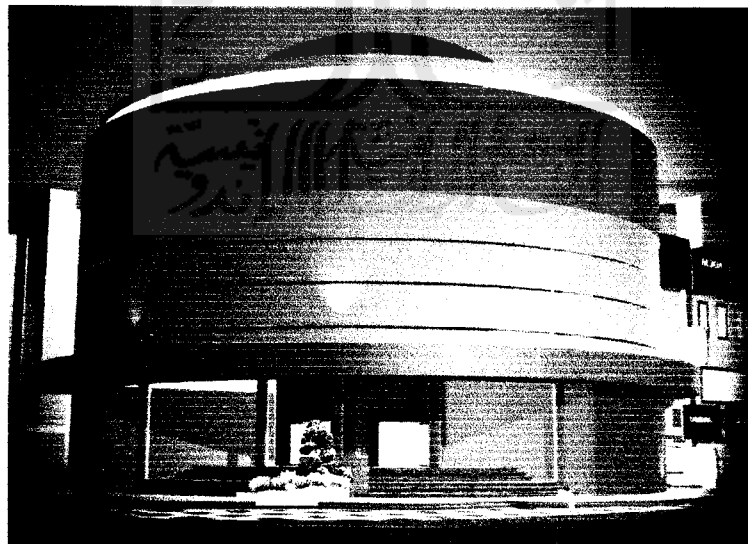
Bahan material yang digunakan adalah penggabungan beton, baja dan kaca sebagai permukaan. Tekstur halus dan warna terang pada permukaan dinding sehingga memberikan kontras dengan lingkungan sekitar.

LAPORAN PERANCANGAN



Dominasi permukaan dengan penempatan elemen kaca transparan pada sisi muka bangunan yang dipadukan dengan elemen-elemen dari bahan masif berupa dinding dan kolom-kolom yang diekspos yang dipadukan sebagai fasad bangunan

B. Entrance



Entrance

LAPORAN PERANCANGAN

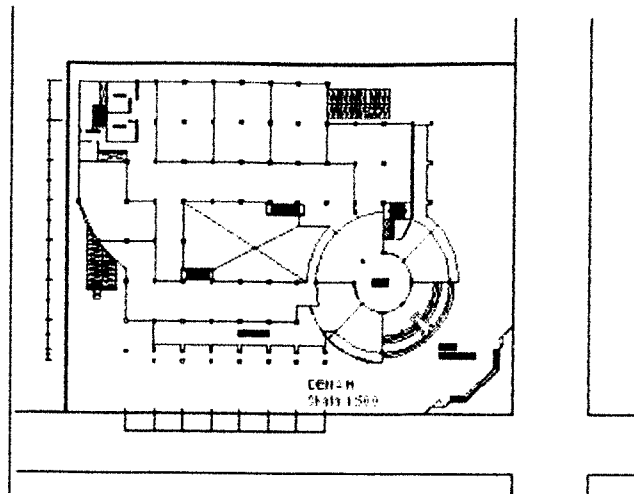
Entrance bangunan berkesan simpel dengan bentuk melingkar adalah untuk memberikan kesan yang luas pada bangunan tersebut sehingga wujud kombinasi antara unsur-unsur yang di butuhkan yang disandang bangunan sebagai Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer tersebut dapat berfungsi sebagai mana mestinya.



Perletakan papan-papan iklan pada bagian dinding luar bangunan sehingga orang akan melihat dan tertarik untuk mengunjungi bangunan ini.

Juga secara tidak langsung merupakan identifikasi bangunan dan komunikasi terhadap lingkungan luar sebagai bangunan komersial sebagai pusat jual-beli ponsel dan computer.

LAPORAN PERANCANGAN



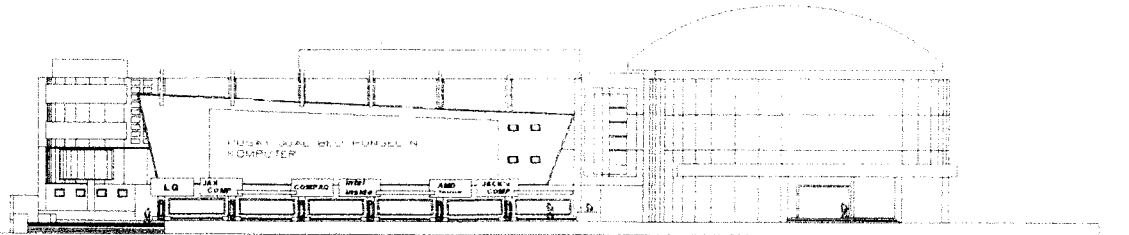
Pola-pola repetitive ditunjukkan dengan pengaturan kolom-kolom yang ditata berdasarkan pola grid yang memudahkan dalam penataan ruang dan pola sirkulasi



LAPORAN PERANCANGAN

3.3 DETAIL ARSITEKTURAL

A. Fasad Bangunan



TAMPAK DEPAN

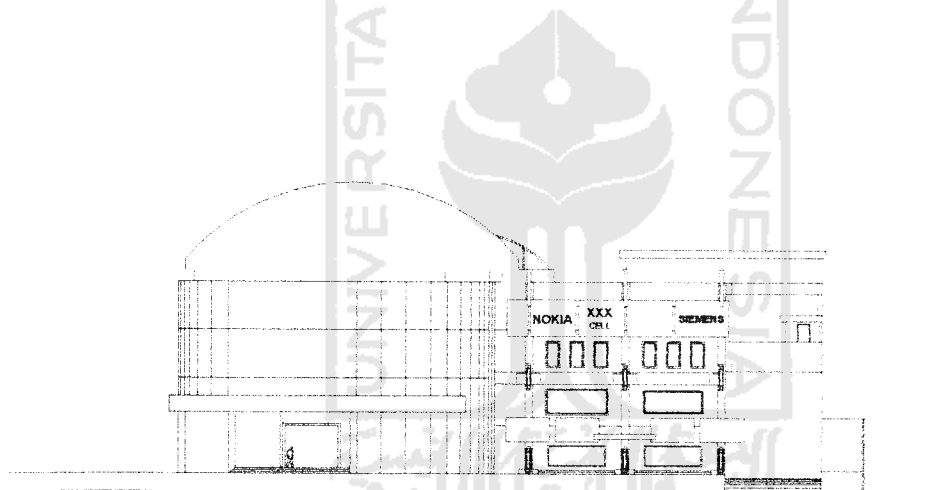
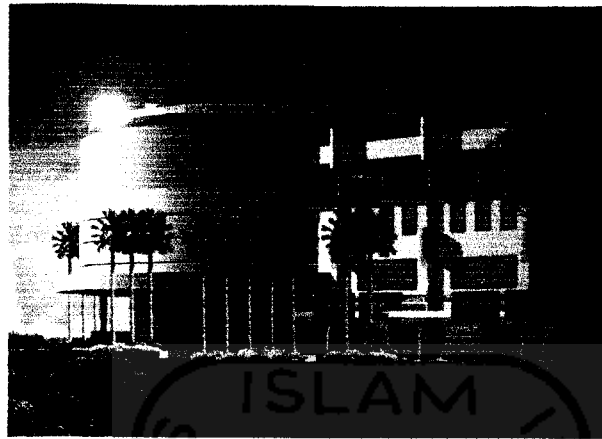


Tampak Depan

Fasad bangunan Pusat Jual-Beli Ponsel dan Komputer ini didominasi oleh garis-garis horisontal tegas, menjalar datar dan melingkar dengan penegasan warna serta bukaan-bukaan untuk memasukan cahaya alami matahari kedalam bangunan. Bentuk atap adalah dak beton untuk menegaskan garis horisontal yang tegas, serta doom pada bagian entrance sampai lantai atas untuk

LAPORAN PERANCANGAN

memberikan kesan luas pada bangunan tersebut. Sehingga bangunan seolah-olah berinteraksi dengan pengunjung dan memmanusiakan pengunjung.



TAMPAK samping kanan

LAPORAN PERANCANGAN

Parkir

Perletakan parkir di pusatkan di basement. Hal ini di karenakan sempitnya ruang sirkulasi pada bagian luar dikarenakan terbatasnya site yang didapatkanya,.

KEASLIAN PENULIS

GAMELAN CENTRE di JOGJAKARTA

Di susun oleh : Gunawan Adi Saputro '98

Penekanan : Arsitektur Organik Sebagai konsep dasar penampilan bangunan

JOGJA MEDIA ART CENTRE

Di susun oleh : Wahyu Ridiyantoro '98

Penekanan : Transformasi Ekspresif Eksperimental Unpredictable sebagai Pembentuk Penampilan Bangunan

