

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

**PUSAT HOBI REPLIKA
DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

**ADI SURYANUGRAHA PUTRA
NPM: 05.01.12225**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2010**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

PUSAT HOBI REPLIKA DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ADI SURYANUGRAHA PUTRA
NPM: 05.01.12225

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 14 April 2010 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

Penguji II



Ir. YP. Suhodo Tjahyono, MT.

Yogyakarta, 15 Juni 2010

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



F. Binarti, ST., Dipl. NDS. Arch

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adi Suryanugraha Putra

NPM : 05.01.12225

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:
Pusat Hobi Replika di Yogyakarta

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memperatkan bahwa saya melakukan plagiaris sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 19 Juni 2010

Yang Menyatakan,



Adi Suryanugraha Putra

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kuhaturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berakhirnya studiku di Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Banyak hal yang kudapatkan, selain bekal ilmu dan pengetahuan yang berguna sebagai bekal untuk melanjutkan perjuangan hidup. Untuk itu, aku ingin berterima kasih, yang setulus-tulusnya kepada:

1. Mama dan Papa, untuk semua yang telah kalian lakukan, yang kalian korbankan, dan yang kalian harapkan. You're my everything!
2. Keluargaku, Ira, Oma, dan Almarhum Opa, terimakasih buat dukungan, doa dan semuanya.
3. Ibu Ir. Anna Pudianti, M.Sc., dan Bapak Ir. YP. Suhodo Tjahyono, MT., sebagai dosen pembimbingku. Terima kasih untuk waktu, masukan, kritik, dan segala sesuatu yang sangat membangun!
4. Dosen Prodi Arsitektur FT-UAJY, khususnya Bapak Ir. A. Djoko Istiadji, M.Sc.,Bld.Sci., dan Bapak Ir. B. Sumardiyanto, M.Sc. Terima kasih untuk pelajaran-pelajaran baik selama perkuliahan dan diluar perkuliahan yang berguna bagiku.
5. Bapak Dr. Ir. Y. Djarot Purbadi, MT., sebagai dosen penguji, terima kasih untuk masukan yang belum sama sekali terpikirkan di desain tugas akhir saya, yang ternyata sangat penting.
6. Bapak Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA., selaku Ketua Program Studi Arsitektur dan dosen, terimakasih buat bekal ilmu pengetahuan dan selalu "mengingatkan" untuk disiplin tepat waktu, serta berpakaian sopan dan rapi.
7. Ibu Floriberta Binarti, ST.,Dipl.NDS.Arch., selaku Koordinator TGA.
8. Teman-teman terdekatku, Alan, Eri, Sherly, Billy, Oo, Winda, Dea, Lukkie, Fajar, Dave, Sansan. Love u all guys!
9. Nonik ku Dessy Irfani, buat dukungannya, doanya, semuanya deh non, skripsinya cepet selesai ya! (_^oo^)_
10. Teman-teman arsitek, Michael, Raden, Surya, Helen, Petty, Selvi, Raras, Niniek, Eka, Riwut, Sondhy, Mas Nopek, Filda, Mas Tito, Agnez, Mas Cokbun, dan semua teman arsitek lainnya, terutama teman-teman studio buat kebersamaannya sampai kita semua lulus!
11. Mas Danang dan Mbak Paulin, buat maketnya yang luar biasa!

Serta semua orang yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu, yang telah mendukung proses belajarku, sampai aku lulus. Kuucapkan banyak terima kasih, dan mohon doanya untuk perjuanganku selanjutnya!

Yogyakarta, 22 Juni 2010

Adi Suryanugraha Putra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR DIAGRAM	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAKSI	xi

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang	1
I.1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
I.1.2. Latar Belakang Pengadaan Proyek	4
I.2. Rumusan Permasalahan	5
I.3. Tujuan dan Sasaran	6
I.3.1. Tujuan	6
I.3.2. Sasaran	6
I.4. Lingkup Studi	6
I.4.1. Lingkup Substansial	6
I.4.2. Lingkup Spatial	7
I.4.3. Lingkup Temporal	7
I.5. Metode Studi	7
I.5.1. Pengumpulan Data	7
I.5.2. Pengolahan Data	7
I.6. Tata Langkah	8
I.7. Sistematika Pembahasan	9

BAB II TINJAUAN TENTANG HOBI REPLIKA

II.1. Tinjauan Tentang Model Kit	10
II.2. Tinjauan Tentang <i>Radio Control</i> Helikopter	11
II.3. Tinjauan Tentang <i>Airsoft Gun</i>	13
II.4. Proses Interaksi Antar Pengguna	15

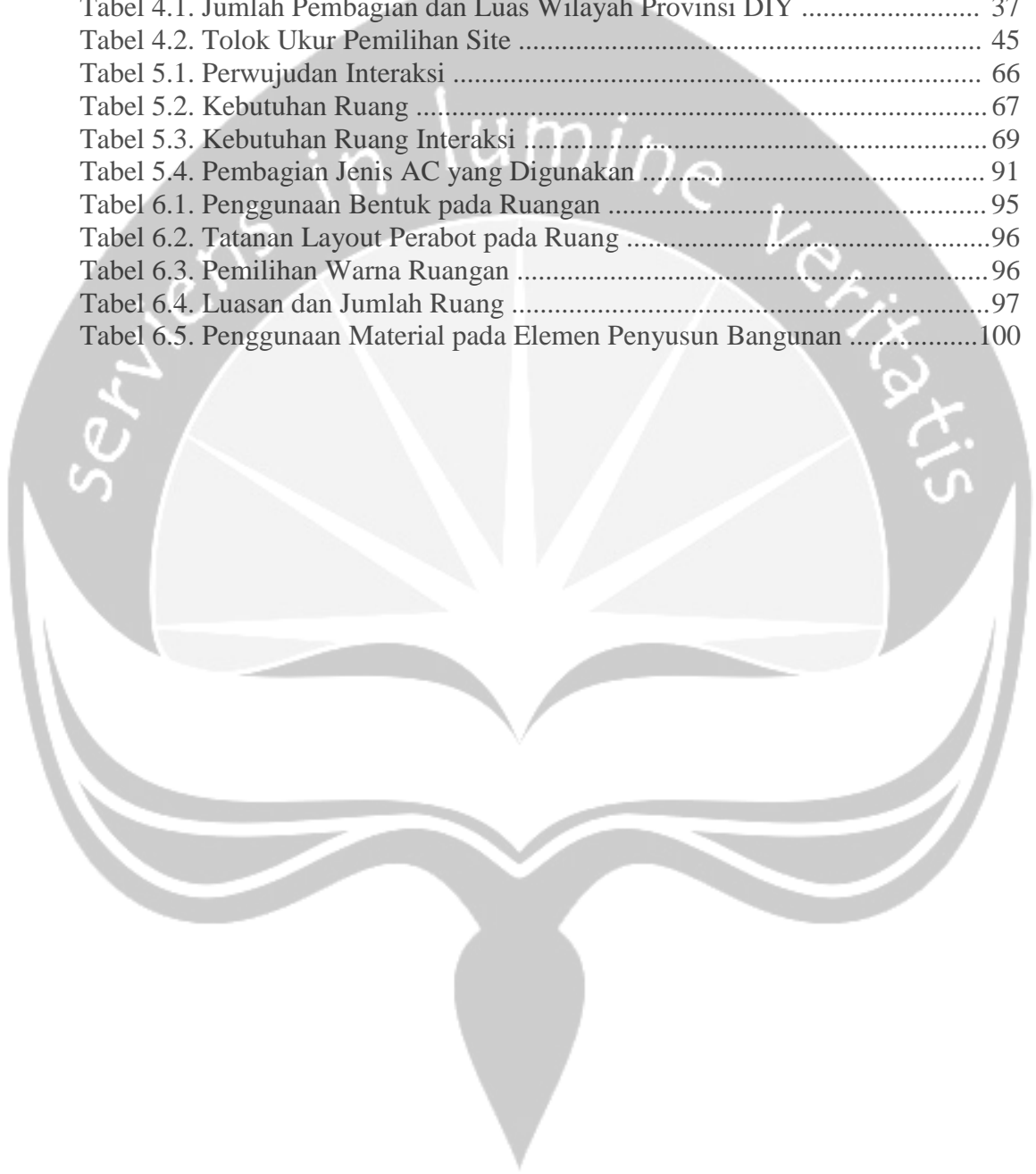
BAB III TINJAUAN LITERATUR DAN LANDASAN TEORITIKAL

III.1. Pengertian Interaksi	17
III.2. Bentuk-Bentuk Interaksi	18
III.3. Tuntutan dalam Berinteraksi	19
III.4. Peranan Ruang dalam Berinteraksi	22
III.5. Struktur Bangunan Bertingkat Sedang	28
III.6. Utilitas	31

BAB IV TINJAUAN TENTANG PUSAT HOBI REPLIKA DI YOGYAKARTA	
IV.1. Tinjauan Tentang Daerah Istimewa Yogyakarta	46
IV.2. Pengertian Pusat Hobi Replika di Yogyakarta	48
IV.3. Peranan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta	49
IV.4. Preseden	50
IV.5. Pemilihan Site	54
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
V.1. Identifikasi Pelaku	60
V.2. Identifikasi Kegiatan dan Interaksi Antar Pelaku	62
V.3. Identifikasi Kebutuhan Ruang	67
V.3.1. Identifikasi Kebutuhan Ruang Umum	67
V.3.2. Identifikasi Kebutuhan Ruang Interaksi	69
V.4. Hubungan Antar Ruang	70
V.5. Tuntutan Kualitas Ruang	72
V.6. Organisasi Ruang	79
V.6.1. Organisasi Ruang Secara Horizontal	79
V.6.2. Organisasi Ruang Secara Vertikal	82
V.7 Analisis Site	83
V.8. Sistem Struktur dan Utilitas	89
V.8.1. Sistem Struktur	89
V.8.2. Sistem Utilitas	90
BAB VI KONSEP PERANCANGAN PUSAT HOBI REPLIKA DI YOGYAKARTA	
VI.1. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan	93
VI.2. Konsep Penataan Ruang	93
VI.2.1. Konsep Penataan Ruang Secara Vertikal	93
VI.2.2. Konsep Penataan Ruang Secara Horizontal	94
VI.3. Konsep Perancangan Ruangan	95
VI.3.1. Bentuk Ruangan	95
VI.3.2. Tatahan Layout Perabot	96
VI.3.3. Warna Ruangan	96
VI.3.4. Jumlah dan Luasan Ruangan	97
VI.4. Konsep Sirkulasi pada Bangunan	98
VI.5. Konsep Gubahan Massa Bangunan	99
VI.6. Konsep Penggunaan Material	100
VI.7. Konsep Struktur dan Utilitas Bangunan	101
VI.7.1. Konsep Struktur Bangunan	101
VI.7.2. Konsep Utilitas Bangunan	102
DAFTAR PUSTAKA	103
DAFTAR LAMPIRAN	105
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Klub dan Toko Hobi di Yogyakarta	2
Tabel 4.1. Jumlah Pembagian dan Luas Wilayah Provinsi DIY	37
Tabel 4.2. Tolok Ukur Pemilihan Site	45
Tabel 5.1. Perwujudan Interaksi	66
Tabel 5.2. Kebutuhan Ruang	67
Tabel 5.3. Kebutuhan Ruang Interaksi	69
Tabel 5.4. Pembagian Jenis AC yang Digunakan	91
Tabel 6.1. Penggunaan Bentuk pada Ruang	95
Tabel 6.2. Tatahan Layout Perabot pada Ruang	96
Tabel 6.3. Pemilihan Warna Ruang	96
Tabel 6.4. Luasan dan Jumlah Ruang	97
Tabel 6.5. Penggunaan Material pada Elemen Penyusun Bangunan	100



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Tata Langkah Penulisan Skripsi	8
Diagram 3.1. Skema Interaksi	17
Diagram 3.2. Skema Kebutuhan Privasi Untuk Interaksi	19
Diagram 5.1. Identifikasi Kegiatan General Manager	62
Diagram 5.2. Identifikasi Kegiatan Manajer Pemasaran	62
Diagram 5.3. Identifikasi Kegiatan Manajer Operasional	63
Diagram 5.4. Identifikasi Kegiatan Manajer Personalia	63
Diagram 5.5. Identifikasi Kegiatan Staff Keuangan	63
Diagram 5.6. Identifikasi Kegiatan Staff Operasional	64
Diagram 5.7. Identifikasi Kegiatan Cleaning Service	64
Diagram 5.8. Identifikasi Kegiatan Petugas Informasi	64
Diagram 5.9. Identifikasi Kegiatan Petugas Keamanan	65
Diagram 5.10. Identifikasi Kegiatan Petugas Parkir	65
Diagram 5.11. Identifikasi Kegiatan Staff ME	65
Diagram 5.12. Identifikasi Kegiatan Staff Area Permainan	66
Diagram 5.13. Skema Interaksi	66
Diagram 5.14. Kelompok Hubungan Ruang I	70
Diagram 5.15. Kelompok Hubungan Ruang II	70
Diagram 5.16. Kelompok Hubungan Ruang III	71
Diagram 5.17. Kelompok Hubungan Ruang IV	71
Diagram 5.18. Tuntutan Ruang untuk Ruang Retail	73
Diagram 5.19. Tuntutan Ruang untuk Ruang Konsultasi	73
Diagram 5.20. Tuntutan Ruang untuk Ruang Briefing	74
Diagram 5.21. Tuntutan Ruang untuk Ruang Persiapan	74
Diagram 5.22. Tuntutan Ruang untuk Ruang Persiapan	75
Diagram 5.23. Tuntutan Ruang untuk Ruang Permainan Airsoft Gun	75
Diagram 5.24. Tuntutan Ruang untuk Ruang Permainan RC Helikopter	76
Diagram 5.25. Tuntutan Ruang untuk Ruang Simulasi	76
Diagram 5.26. Tuntutan Ruang untuk Ruang Perakitan dan Pengecatan	76
Diagram 5.27. Tuntutan Ruang untuk Ruang Pameran	77
Diagram 5.28. Tuntutan Ruang untuk Ruang Gathering	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1 Bagian Model Kit Sebelum Dirakit	10
Gambar2.2 Diorama	11
Gambar2.3 Radio Control Helikopter	12
Gambar2.4 Simulasi RC Helikopter	12
Gambar2.5 Senjata Airsoft	13
Gambar2.6 Perlengkapan Permainan Airsoft Gun	14
Gambar2.7 Permainan Airsoft Gun	15
Gambar 3.1 Jarak-Jarak Interaksi Sosial	21
Gambar 3.2 Bentuk Persegi	23
Gambar 3.3 Bentuk Segitiga	23
Gambar 3.4 Bentuk Lingkaran	24
Gambar 3.5 Organisasi Terpusat	24
Gambar 3.6 Organisasi Linier	25
Gambar 3.7 Organisasi Cluster	25
Gambar 3.8 Organisasi Radial	26
Gambar 3.9 Organisasi Grid	26
Gambar 3.10 Lingkaran Warna Brewster	27
Gambar 3.11. Pondasi Tiang Pancang	29
Gambar 3.12. Sistem Pemasangan Pondasi Tiang Pancang	29
Gambar 3.13. Macam Struktur Space Frame	30
Gambar 3.14. Macam Penyangga Struktur Space Frame	30
Gambar 3.15. Smoke Detector dan Sprinkler	31
Gambar 3.16. Fire Damper	32
Gambar 3.17. Fire Extinguisher	32
Gambar 3.18. Hydrant diluar Bangunan	33
Gambar 3.19. Hydrant didalam Bangunan	33
Gambar 3.20. Lapisan Fireproof untuk Kolom	34
Gambar 3.20. Lapisan Fireproof untuk Kolom	35
Gambar 3.22. Downfeed System	35
Gambar 3.23. Bak Penangkap Lemak	36
Gambar 3.24. Septic Tank	37
Gambar 3.25. Cross Ventilation	38
Gambar 3.26. Sistem Penghawaan Buatan AC Central	39
Gambar 3.27. AC Split	39
Gambar 3.28. Jenis-Jenis Tangga	40
Gambar 3.29. Eskalator	41
Gambar 3.30. Jenis Sistem Penangkal Petir	44
Gambar 4.1. Peta Propinsi DIY	48
Gambar 4.2. Siteplan Legoland, California	50
Gambar 4.3. Pintu Masuk ke Legoland	51
Gambar 4.4. Interior Ruang Perakitan	51
Gambar 4.5. Denah TAA	52
Gambar 4.6. Toko Peralatan Airsoft Gun di TAA	52
Gambar 4.7. Shooting Range	53

Gambar 4.8. Arena Permainan Airsoft Gun	53
Gambar 4.9. Site 1 : Lahan Kosong Di Depan Gedung POLDA Sleman, Ringroad Utara	55
Gambar 4.10. Site 2 : Lahan Kosong Sebelah Tenggara Kampus YKPN	56
Gambar 4.11. Site 3 : Lahan Kosong Sebelah Timur Kampus UTY, Ringroad	56
Gambar 4.12. Lokasi Site Pusat Hobi Replika di Yogyakarta	57
Gambar 4.13. Site Pusat Hobi Replika di Yogyakarta	59
Gambar 5.1. Gambaran Skematik Ruang Retail	73
Gambar 5.2. Gambaran Skematik Ruang Perakitan & Pengecatan	77
Gambar 5.3. Tuntutan Ruang Jalur Sirkulasi	78
Gambar 5.4. Organisasi Ruang Lantai 1	79
Gambar 5.5. Organisasi Ruang Lantai II	80
Gambar 5.6. Organisasi Ruang Lantai III	81
Gambar 5.7. Organisasi Ruang Area Permainan Airsoft Gun	82
Gambar 5.8. Organisasi Area Permainan RC Helikopter	82
Gambar 5.9. Organisasi Ruang Secara Vertikal	83
Gambar 5.10. Pergerakan Orbit Matahari dan Arah Angin pada Site	83
Gambar 5.11. Respon terhadap Laju Angin	84
Gambar 5.12. Akses dan Sirkulasi pada Site	84
Gambar 5.13. Keadaan Vegetasi Awal pada Site	85
Gambar 5.14. Respon Terhadap Keadaan Vegetasi	85
Gambar 5.15. Keadaan Sumber Kebisingan	86
Gambar 5.16. Respon Terhadap Kebisingan	86
Gambar 5.17. Potensi View kedalam Site	87
Gambar 5.18. Potensi View keluar Site	87
Gambar 5.19. View Through Site	87
Gambar 5.20. Respon Terhadap View	88
Gambar 5.21. Potensi View pada Site	89
Gambar 5.22. Penggambaran Skematik Rencana Struktur Bangunan	90
Gambar 6.1. Penataan Ruang Secara Vertikal	93
Gambar 6.2. Penataan Ruang Secara Horizontal	94
Gambar 6.3. Tatanan Ruang Secara Keseluruhan	94
Gambar 6.4. Konsep Jalur Sirkulasi	98
Gambar 6.5. Konsep Gubahan Massa Bangunan	99
Gambar 6.6. Pusat Hobi Gundam di Shibuya, Jepang	100

ABSTRAKSI

Perkembangan dunia hobi Yogyakarta mulai merambah hobi-hobi dari luar, seperti *airsoft gun*, *radio control* helikopter, dan *model kit*. Para penggemar hobi tersebut mulai bertambah dan mengembangkan kegiatan mereka ke komunitas hobi berupa klub-klub hobi. Sarana yang tersedia belum memadai dan mencukupi, ditambah lagi meluasnya kegiatan hobi dan munculnya klub-klub hobi. Dengan berkegiatan bersama penggemar lainnya, muncul nilai lebih dalam berkegiatan yaitu interaksi. Interaksi dapat menambah kepuasan dalam menjalankan kegiatan terkait hobi yang digemari. Penyediaan sarana untuk hobi replika yang dapat memwadahi interaksi pengguna dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi penggemar hobi replika. Pusat Hobi Replika di Yogyakarta merupakan wujud perencanaan dan perancangan sarana tersebut, dengan pendekatan proses interaksi manusia dalam ruang, untuk dapat menghasilkan rancangan ruang dalam dan ruang luar yang dapat memberikan stimulus bagi pengguna bangunan untuk berinteraksi dengan baik selama berkegiatan, melalui pengolahan bentuk ruangan, layout perabot, dan penggunaan warna pada bangunan.

