

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

“ACTION FIGURE” CENTER

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:

**ANDRI KURNIAWAN
NPM: 01.01.10768**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2009**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

“ACTION FIGURE” CENTER

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ANDRI KURNIAWAN
NPM: 01.01.10768

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 3 Juni 2009 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

Pembimbing I

Ir. H. Ismartono P. R, MIHSc

Pembimbing II

Gerarda Orbita Ida Cahyandari, ST

Yogyakarta, 3 Juni 2009

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

Ir. Christian Sinar T, MSA

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. FX. Eddy Arinto, MArch

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Andri Kurniawan

NPM : 01.01.10768

Dengan sesungguhnya 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:

“ACTION FIGURE” CENTER

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 memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi 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 sesungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 17 Juni 2009

Yang Menyatakan,

Meterai dan Tanda tangan

Andri Kurniawan

ABSTRAKSI

Landasan Konseptual perencanaan dan perancangan *Action Figure Center* membahas tentang sebuah wadah atau tempat yang dapat menampung semua kegiatan yang berhubungan dengan *action figure* beserta semua kegiatan pendukungnya, letak dari site tersebut di daerah kabupaten Sleman tepatnya di jalan Ring-Road Utara.

Action figure adalah sebuah *sculpture* atau miniatur dari manusia atau sebuah benda yang memiliki maupun tidak memiliki artikulasi gerak. Saat ini *action figure* telah menjadi sebuah hobi baru yang sangat digemari berbagai kalangan, terutama di kalangan anak muda.

Fungsi utama dari *Action Figure Center* adalah sebagai suatu alternatif bangunan yang diharapkan mampu mewadahi komunikasi multi arah bagi penghobi, produsen, *action figure* itu sendiri, serta masyarakat luas.

Permasalahan yang akan diselesaikan pada rancangan *Action Figure Center* adalah bagaimana wujud bangunan *Action Figure Center* yang mewadahi fungsinya, dengan menghadirkan suasana **imajinatif-informatif** serta suasana **imajinatif-kreatif**, melalui pengolahan ruang dalam dan fasad bangunan dengan pendekatan transformasi bentuk geometris yang digunakan pada *action figure*.

Bentuk bangunan *Action Figure Center* ini merupakan gambaran sebuah proses perancangan dengan kata kunci yang terdiri suasana **imajinatif-informatif**, suasana **imajinatif-kreatif** dan transformasi bentuk geometris yang digunakan pada *action figure* yang ditransformasikan sesuai dengan karakter tiap bangunan dan tiap zona-zona berbeda berdasarkan kata kunci tersebut sehingga menjadi karakter ruang dan bangunan.

Kata kunci : *Action Figure Center*, suasana **imajinatif-informatif** serta suasana **imajinatif-kreatif**, dan transformasi bentuk geometris yang digunakan pada *action figure*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha atas berkat dan anugerah-Nya sehingga seluruh rangkaian panjang dari awal kuliah hingga penyusunan skripsi yang berjudul **Action Figure Center** ini dapat terselesaikan. Skripsi ini diajukan untuk memperoleh Gelar Strata-1, akan tetapi dibalik itu semua, penulisan ini merupakan perjalanan panjang yang telah terlewatkan dan mendapatkan suatu kehidupan yang diwarnai oleh pengalaman, berjuta makna dan mendapatkan langkah kehidupan yang lebih optimis.

Pada kesempatan ini Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. H.Ismartono.P.R, MIHSc selaku Dosen Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir yang sudah banyak berdiskusi dan memberi saran, ide-ide perancangan dan masukannya.
2. Ibu Gerarda Orbita Ida Cahyandari, ST, selaku Dosen Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir juga atas masukan, saran dan ide-ide perancangannya.
3. Bapak Ir. F. X. Eddy Arinto., M.Arch., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Teknik Prodi Arsitektur Atma Jaya Yogyakarta yang telah menghantarkan penulis hingga ke gerbang Strata Satu.
5. Kedua Orang Tua saya terimakasih untuk semua doa, untuk kesabaran, untuk setiap tetes keringat terus mengalir, untuk semua materi semoga semua harapan yang kalian amanatkan dipundak ini dapat terwujud.
6. My 'Valentine' terima kasih untuk cinta, harapan, doa, semangat, kebersamaan, senang, sedih dan pengalaman hidup yang telah kita lewati, kehidupan yang sebenarnya akan segera didepan mata, tetaplah menjadi cinta yang selalu ada menemani perjalanan hidup ini
7. Semua teman-teman komunitas action figure yang menjadi inspirasi utama penulisan skripsi ini. There is always a child in a man.
8. Band-band Metal idola yang menemaniku dengan musik keras mereka yang membuat aliran darah di otak menjadi deras dan lancar sehingga membantu memberikan pikiran dan jiwa yang selalu segar.
9. Saudara-saudaraku Anton & Rhedo di Beverly Hell's band dan seluruh umat Metal Head sedunia yang memberikan semangat membara dan jiwa metal pada tiap nafasku.
10. Dewi Persik, Syech Puji dan Ponari yang dengan beritanya di televisi menemani saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Kios isi ulang tinta printer Acaciana dan toko Merah yang menyediakan penjualan media cetak skripsi ini.
12. Dan untuk semua yang telah membantu penulisan skripsi ini maupun perjalanan panjang ini terimakasih tak terhingga.

Sekalipun dalam penulisan ini telah tercurahkan seluruh kemampuan, kerja keras dan berbagai hal, namun penulis menyadari bahwa apa yang telah dikemukakan dalam skripsi ini masih memiliki kekurangan, untuk itu penulis selalu terbuka atas segala petunjuk, kritik dan saran yang membangun.

Andri Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
ABSTRAKSI.....	xx
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	I-1
1.2. Latar Belakang Permasalahan.....	I-5
1.3. Rumusan Permasalahan.....	I-7
1.4. Tujuan.....	I-8
1.5. Sasaran.....	I-8
1.6. Lingkup Pembahasan.....	I-8
1.7. Metode Pembahasan.....	I-9
1.8. Sistematika Pembahasan.....	I-9
1.9. Pola Pikir Perancangan.....	I-11
BAB II. TINJAUAN UMUM ACTION FIGURE	
2.1. Pengertian Action Figure.....	II-1
2.2. Sejarah Perkembangan Action Figure.....	II-1

2.2.1. Perkembangan Action Figure di Amerika.....	II-1
2.2.1.1. Action Figure Amerika Tahun 1960 – 1979.....	II-2
2.2.1.2. Action Figure Amerika Tahun 1980 – 1994.....	II-3
2.2.1.3. Action Figure Amerika Tahun 1995 – Sekarang.....	II-4
2.2.2. Perkembangan Action Figure di Jepang.....	II-5
2.2.2.1. Action Figure Jepang Tahun 1960 – 1979.....	II-5
2.2.2.2. Action Figure Jepang Tahun 1980 – 1994.....	II-5
2.2.2.3. Action Figure Jepang Tahun 1995 – Sekarang.....	II-6
2.2.3. Perkembangan Action Figure di Indonesia.....	II-6
2.3. Pengelompokan Action Figure Berdasarkan Karakternya.....	II-8
2.4. Pengelompokan Action Figure Berdasarkan Artikulasinya.....	II-13
2.5. Proses Pembuatan Action Figure.....	II-18
2.5.1. Bahan-Bahan Pembuat Action Figure.....	II-20

BAB III. TINJAUAN KHUSUS ACTION FIGURE CENTER

3.1. Esensi Action Figure Center.....	III-1
3.2. Sejarah Action Figure Center.....	III-1
3.3. Tujuan Action Figure Center.....	III-2
3.4. Karakter Action Figure Center.....	III-3
3.5. Manfaat Action Figure Center.....	III-5
3.6. Pelaku.....	III-5
3.7. Lingkup Kegiatan Action Figure Center.....	III-6
3.7.1. Kegiatan Utama.....	III-6
3.7.2. Kegiatan Pendukung.....	III-9
3.7.3. Kegiatan Pengelola.....	III-9
3.8. Alur Kegiatan.....	III-9

3.9.	Kebutuhan Ruang.....	III-12
3.10.	Studi Kasus.....	III-13
3.10.1.	Mc Farlane Showroom.....	III-13
3.10.2.	Bandai Museum Japan.....	III-14
3.10.3.	The Team Disney Building.....	III-16
3.10.4.	Yunomae Cartoon Museum & Community Center.....	III-17
3.10.5.	The Ozamu Tezuka Manga Museum.....	III-18
3.11.	Pemilihan Lokasi.....	III-20
3.11.1.	Akses Menuju Lokasi.....	III-20
3.11.2.	Luas Lahan.....	III-20
3.11.3.	Kelengkapan Sarana dan Prasarana Kawasan.....	III-20
3.11.4.	Kondisi Lingkungan.....	III-21
3.12.	Profil Site.....	III-24

BAB IV. LANDASAN TEORI PERANCANGAN ACTION FIGURE CENTER

4.1.	Metoda Transformasi Dalam Perancangan Action Figure Center..	IV-1
4.2.	Elemen Pembentuk Elemen Arsitektural.....	IV-2
4.2.1.	Bentuk.....	IV-3
4.2.2.	Hubungan Ruang.....	IV-7
4.2.3.	Organisasi Ruang.....	IV-8
4.2.4.	Sirkulasi.....	IV-10
4.2.5.	Skala.....	IV-11
4.2.6.	Warna.....	IV-12

BAB V. ANALISI KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ACTION FIGURE CENTER

5.1.	Analisis Pelaku dan Kegiatan.....	V-1
------	-----------------------------------	-----

5.1.1	Analisis Pelaku.....	V-1
5.1.2.	Analisis Kegiatan.....	V-5
5.1.3.	Analisis Alur Kegiatan.....	V-5
5.2.	Analisis Ruang.....	V-8
5.2.1.	Kebutuhan dan Luasan Ruang.....	V-8
5.2.2.	Hubungan Ruang.....	V-13
5.3.	Analisis Site.....	V-16
5.4.	Analisis Permasalahan.....	V-28
5.4.1.	Analisi Bentuk Geometri Action Figure.....	V-28
5.4.2.	Analisis Imajinatif.....	V-33
5.4.3.	Analisis Penerapan Imajinatif Dalam Bentuk.....	V-34
5.4.4.	Analisis Penerapan Imajinatif dalam Kelompok Kegiatan.....	V-35
5.4.5.	Analisis Tingkat Imajinatif dalam Kelompok Kegiatan.....	V-36
5.5.	Analisis Penerapan Imajinatif pada Elemen Arsitektural.....	V-38
5.6.	Analisis Bentuk Bangunan dan Tatanannya.....	V-38
5.6.1.	Analisis Massa Bangunan.....	V-38
5.6.2.	Analisis Hubungan Ruang.....	V-40
5.7.	Analisis Non Permasalahan.....	V-42
5.7.1.	Analisis Sistem Struktur.....	V-42
5.7.2.	Analisis Pencahayaan.....	V-43
5.7.3.	Analisis Akustik.....	V-48
5.7.4.	Analisis Penghawaan.....	V-48
5.7.5.	Analisis Sistem Utilitas dan Mekanikal Elektrikal.....	V-50
5.7.5.1.	Analisis Jaringan Listrik.....	V-50
5.7.5.2.	Analisis Jaringan Telekomunikasi.....	V-50
5.7.5.3.	Analisis Jaringan Air Bersih dan Air Kotor.....	V-51

5.7.5.4. Analisis Sistem Transportasi Vertikal.....	V-52
5.7.5.5. Analisis Sistem Pemadam Kebakaran.....	V-53
5.7.5.6. Analisis Sistem Penangkal Petir.....	V-53

BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ACTION FIGURE CENTER

6.1. Konsep Dasar Action Figure Center.....	VI-1
6.2. Konsep Ruang dan Bangunan.....	VI-1
6.2.1. Konsep Programatik.....	VI-1
6.2.2. Konsep Pengolahan Massa.....	VI-4
6.2.3. Konsep Massa Bangunan.....	VI-5
6.3. Konsep Struktur Bangunan Action Figure Center.....	VI-6
6.4. Konsep Pencahayaan Action Figure Center.....	VI-6
6.5. Konsep Akustik Action Figure Center.....	VI-7
6.6. Konsep Penghawaan Action Figure Center.....	VI-7
6.7. Konsep Konsep Utilitas dan Mekanikal Elektrikal Bangunan Action Figure Center.....	VI-7
6.7.1. Konsep Jaringan Listrik.....	VI-7
6.7.2. Konsep Jaringan Telekomunikasi	VI-8
6.7.3. Konsep Jaringan Air Bersih dan Air Kotor.....	VI-8
6.7.4. Konsep Jaringan Transportasi Vertikal.....	VI-8
6.7.5. Konsep Jaringan Sistem Pemadam Kebakaran.....	VI-8
6.7.6. Konsep Jaringan Penangkal Petir	VI-9

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	<i>Action Figure</i> Elvis Prasley dengan detail yang baik.....	I-2
Gambar 1.2.	<i>Diorama Action Figure Pirates Of Carribbean</i>	I-4
Gambar 1.3.	<i>Action Figure Motley Cruie Live</i>	I-4
Gambar 1.4.	Hasil <i>sculpting</i> awal yang disebut <i>prototype</i>	I-5
Gambar 1.5.	<i>Model Kit Gundam</i>	I-7
Gambar 2.1.	<i>Action figure G.I. Joe</i> , pertama kalinya istilah <i>action figure</i> Digunakan.....	II-2
Gambar 2.2.	<i>Action Figure Transformers Animated</i> buatan Hasbro tahun 2008.....	II-4
Gambar 2.3.	<i>Action Figure Spawn 10th Anniversary</i>	II-7
Gambar 2.4.	<i>Action Figure Alien vs Predator</i>	II-8
Gambar 2.5.	<i>Action Figure Metallica</i>	II-8
Gambar 2.6.	<i>Action Figure Superman</i>	II-9
Gambar 2.7.	<i>Action Figure Spiderman</i>	II-9
Gambar 2.8.	<i>Action Figure The Flintstone Family</i>	II-9
Gambar 2.9.	<i>Saint Cloth Myth Pegasus Seiya</i>	II-10
Gambar 2.10.	<i>Soul Of Vinyl Go Ranger</i>	II-10
Gambar 2.11.	<i>Action Figure Mazinger Z</i>	II-11
Gambar 2.12.	<i>Action Figure Voltes V</i>	II-11
Gambar 2.13.	<i>Action Figure Dragon</i>	II-11

Gambar 2.14. <i>Action Figure Army on Sahara</i>	II-12
Gambar 2.15. <i>Replica Porche Cayman S</i>	II-12
Gambar 2.16. <i>Marvel Legends Series 4</i>	II-13
Gambar 2.17. <i>Action Figure Gatchaman</i>	II-13
Gambar 2.18. <i>Gashapon HG Masked Rider Series32</i>	II-14
Gambar 2.19. <i>Vinyl Figure Kiva</i>	II-14
Gambar 2.20. <i>Vinyl Figur Gekiranger</i>	II-14
Gambar 2.21. <i>Real Action Heroes Masked Rider Black RX & Shadowmoon</i>	II-15
Gambar 2.22. <i>Vinyl Figure Kikaider</i>	II-16
Gambar 2.23. <i>Super Imaginative Kikaider</i>	II-16
Gambar 2.24. <i>ResinStatue/Patung Utuh Hulk</i>	II-16
Gambar 2.25. <i>Bust Spider-Man Series</i>	II-16
Gambar 2.26. <i>Model Kit Gundam 00</i>	II-17
Gambar 2.27. Tahap Sketsa <i>SIC Eiki, Sabaki, & Danki</i>	II-18
Gambar 2.28. Tahap <i>Prototype SIC Eiki, Sabaki, & Danki</i>	II-19
Gambar 2.29. <i>Action Figure SIC Eiki, Sabaki, & Danki</i>	II-20
Gambar 2.30. Penggunaan <i>Die Cast Metal</i> Pada Figure <i>Souchaku Henshin</i>	II-23
Gambar 3.1. <i>Diorama Yang Terdapat Pada Galeri Mc Farlane Showroom</i>	III-7

Gambar 3.2. Proses Perakitan <i>Action Figure</i>	III-7
Gambar 3.3. Suasana <i>Hobby Shop</i> Pada Bandai Museum.....	III-8
Gambar 3.4. Suasana San Diego <i>Toys and Comics Fair</i> 2008.....	III-8
Gambar 3.5. Fasad Depan Mc Farlane <i>Showroom</i>	III-13
Gambar 3.6. <i>Diorama</i> Pada Galeri Mc Farlane.....	III-13
Gambar 3.7. Rak <i>Master Piece</i> Pada Galeri.....	III- 13
Gambar 3.8. Suasana Mc Farlane <i>Hobby Shop</i>	III-14
Gambar 3.9. Fasad Depan <i>Bandai Museum</i>	III-14
Gambar 3.10. Suasana <i>Lobby Bandai Museum</i>	III-14
Gambar 3.11. Suasana lorong sirkulasi <i>Bandai Museum</i>	III-15
Gambar 3.12. <i>Lift</i> Berbentuk Robot Gundam.....	III-15
Gambar 3.13. Suasana <i>Gundam Cafe</i>	III-15
Gambar 3.14. Fasad depan <i>The Team Disney Building</i>	III-16
Gambar 3.15. Tiang penopang <i>The Team Disney Building</i>	III-16
Gambar 3.16. Perspektif <i>Yunomae Cartoon Museum</i>	III-17
Gambar 3.17. Interior <i>Yunomae Cartoon Museum</i>	III-18
Gambar 3.18. Lobby penerima <i>The Osamu Tezuka Manga Museum</i>	III-18
Gambar 3.19. Denah <i>Osamu Tezuka Manga Museum</i>	III-18
Gambar 3.20. Galeri <i>The Osamu Tezuka Manga Museum</i>	III-19
Gambar 3.21. Studio animasi <i>The Osamu Tezuka Manga Museum</i>	III-19
Gambar 3.22. Foto Udara Jl. Jend. Sudirman.....	III-21

Gambar 3.23. Foto Udara Jl. Urip Sumoharjo.....	III-22
Gambar 3.24. Foto Udara Jl. Ring Road Utara, Condong Catur..	III-22
Gambar 4.1. Bangunan <i>Kich</i> Kirishima Jepang Merupakan Transformasi Sebuah <i>Speedboat</i>	IV-2
Gambar 4.2. Bentuk Dasar Yang Merupakan Bentuk Beraturan.....	IV-3
Gambar 4.3. Bentuk Tak Beraturan.....	IV-4
Gambar 4.4. Contoh Aplikasi Bentuk Tak Beraturan Pada <i>Action Figure</i> <i>Gundam</i>	IV-4
Gambar 4.5. Perubahan Bentuk Karena Dimensi.....	IV-5
Gambar 4.6. Perubahan Bentuk Karena Penambahan.....	IV-5
Gambar 4.7. Contoh Aplikasi Perubahan Bentuk Karena Penambahan Pada <i>Action Figure</i>	IV-6
Gambar 4.8. Perubahan Bentuk Karena Pengurangan.....	IV-6
Gambar 4.9. Perubahan Bentuk Karena Penambahan dan Pengurangan.....	IV-7
Gambar 4.10. Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang.....	IV-11
Gambar 4.11. Lingkaran Warna : Primer, Sekunder, Tersier.....	IV-13
Gambar 5.1. Proses Transformasi Bentuk Geometris <i>Action Figure</i> Amerika.....	V-31
Gambar 5.2. Proses Transformasi Bentuk Geometris <i>Action Figure</i> Jepang.....	V-32

Gambar 5.3. Proses Transformasi Massa dari Bentuk Geometris <i>Action</i> <i>Figure</i> Amerika.....	V-39
Gambar 5.4. Proses Transformasi Massa dari Bentuk Geometris <i>Action</i> <i>Figure</i> Jepang.....	V-40
Gambar 5.5. Jendela Vertikal.....	V-44
Gambar 5.6. Penerapan <i>Overhang</i> dan <i>Sun Shading</i> Untuk Mengontrol Cahaya Masuk.....	V-44
Gambar 5.7. Contoh-Contoh Penerapan <i>Skylight</i> Pada Bangunan	V-45
Gambar 5.8. Penerapan Pencahayaan Umum.....	V-45
Gambar 5.9. Pencahayaan Aksent.....	V-46
Gambar 5.10. Pencahayaan Aksent.....	V-46
Gambar 5.11. Cahaya Lembut Pada Ruang.....	V-46
Gambar 5.12. Cahaya Terang Pada Ruang.....	V-46
Gambar 5.13. Pencahayaan Menyebar Ke Atas.....	V-47
Gambar 5.14. Suasana Ruang Yang Intim.....	V-47
Gambar 5.15. Pencahayaan Menyebar Ke Bawah.....	V-47
Gambar 5.16. Sistem <i>Down Feed</i>	V-51
Gambar 5.17. <i>Ramp</i>	V-52
Gambar 5.18. Penerapan <i>Ramp</i> yang menawarkan sekuen-sekuen Visual.....	V-52
Gambar 6.1. Penataan Ruang Pada <i>Site</i>	VI-4

Gambar 6.2. Hasil Transformasi Massa dari Bentuk Geometris *Action Figure*

Amerika dan Jepang..... VI-5

Gambar 6.3. Konsep Bentuk dan Tatanan Massa pada *Site*..... VI-6



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Pola Pikir Perancangan.....	I-11
Bagan 5.1. Pengelompokan Ruang <i>Action Figure Center</i>	V-13
Bagan 5.2. Pengelompokan Ruang Zone Penerima.....	V-13
Bagan 5.3. Pengelompokan Ruang Zone Utama.....	V-14
Bagan 5.4. Pengelompokan Ruang Zone Pendukung.....	V-14
Bagan 5.5. Pengelompokan Ruang Zone Pengelola dan Service.....	V-15
Bagan 5.6. Bagan Penerapan Imajinatif dalam kelompok Kegiatan.....	V-36
Bagan 5.7. Bagan Tingkat Imajinatif dalam kelompok Kegiatan.....	V-38



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Potensi <i>Site</i>	III-23
Tabel 4.1. Tabel Warna dan Suasana....	IV-14
Tabel 5.1. Besaran Ruang pada <i>Action Figure Center</i>	V-8
Tabel 5.2. Tingkat Privasi Fungsi Utama dan Fungsi Pendukung.....	V-25
Tabel 5.3. Perbandingan Bentuk Geometri <i>Action Figure</i> Amerika dan Jepang.....	V-29
Tabel 6.1. Konsep Programatik <i>Action Figure Centre</i>	VI-2

