

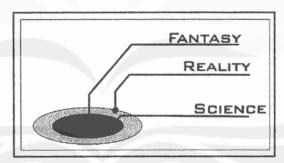
#### **BAB V**

### EKSPLORASI KONSEP KEDALAM PERANCANGAN

#### **KUALITAS RUANG ARSITEKTURAL**

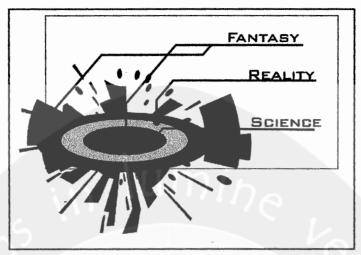
Fantasy, Sebuah imajinasi yang tanpa batas, spontan sebuah ledakan pikiran kreatif yang mempengaruhi kenyataan, itulah yang menjadi dasar perancangan CGA-CENTER sebuah alasan yang tanpa alasan, sebuah makna yang dalam tanpa bisa di nilai dari hanya sekedar logika dan rasionalitas menjadikan ruang yang ekspresif dan bebas, membekukan fantasy sebagai sebuah destruktif masa dan ruang-ruang arsitektural.

### 5.1. Eksplorasi Konsep kedalam Perancangan Bentuk CGA-CENTER



Gambar 5.1. Skema hubungan fantasy dengan reality - fantasy bagian dari reality

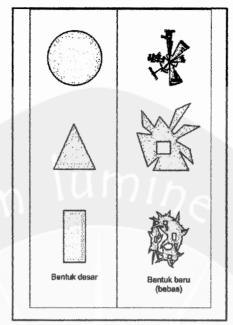
Pada Bab II dijelaskan bahwa fantasy merupakan bagian dari reality sama halnya dengan science. Tetapi berbeda dengan science yang terikat dengan segala aturan aturan logis dan kontekstualitas, fantasy lebih dari sebuah realitas bahkan fantasy mampu menciptakan realitasnya sendiri dan berada diluar realitas itu sendiri



Gambar 5.2. Skema hubungan fantasy dengan reality - fantasy berada diluar jangkauan reality

Pada Bab IV penulis menemukan sebuah konsep gejala impact sebuah fantasy dengan reality itu yang berupa ledakan (explotion) pikiran, ide, imajinasi yang merusak (destruct) realitas aktual dalam konteks persepsipersepsi logis, rationalitas, aturan-atruran, yang menuju kepada sebuah realitas baru yang abstrak dengan bentuk baru yang bebas, dan tak beraturan (random).

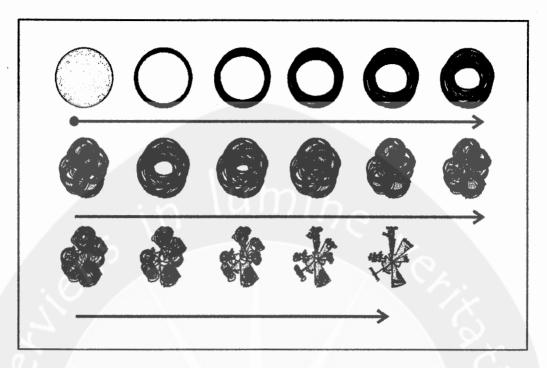
Dibawah ini merupakan sebuah eksperimen simulasi morphing dari bentuk dasar ke bentuk baru (bebas) yang dilakukan dengan software Corel Draw 12.



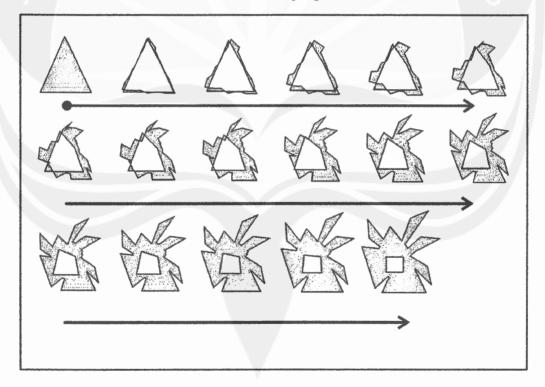
Gambar 5.3 Objek Eksperimen

Penulis mencoba dengan 3 objek bentuk dasar dan bentuk bebas (random). eksperimen ini dilakukan atas dasar konsep fantasy menurut sumber: www.victorian.fortunecity.com sebagai berikut:

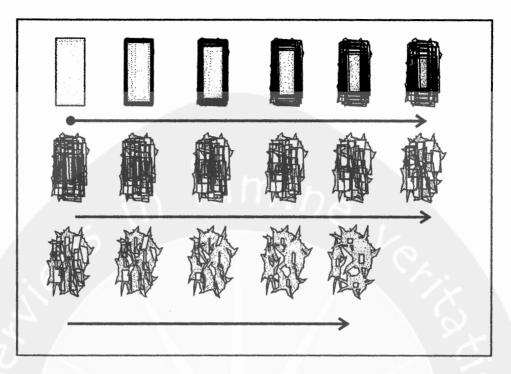
- 1. the ability to see something that is not really there
- 2. the ability to place objects in new relationships.



Gambar 5.4. Proses morphing



Gambar 5.5 Proses morphing



Gambar 5.6 Proses morphing

Transformasi bentuk pada tahap pertama terjadi perusakan total pada bentuk dasar, bentuk dasar memecahkan diri, terjadi *clustering*, dilanjutkan pada fase ke dua bentuk semakin tak beraturan masih dalam pola *clustering* tetapi mulai renggang tetapi mulai terlihat pola perubahan ke bentuk bebas yang ditentukan, fase ketiga mencapai bentuk morphing yang sempurna, terjadi pembentukan pola *lay out* bentuk, proses *morphing* mulai terkontrol menuju bentuk yang di tuju, bentuk memusat kembali.

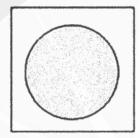
Dari hasil eksperimen kedua objek bentuk dasar dan bentuk bebas, impact yang terjadi selama morphing merupakan sebuah penciptaan realitas baru, yang semula kedua objek tidak memiliki suatu hubungan sama sekali, menjadi mempunyai suatu bentuk hubungan baru, dengan simulasi sebuah transformasi bentuk akibat sebuah sebuah ledakan bentuk energi yang tak terduga dari bertemunya kedua objek tersebut.

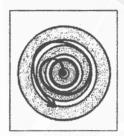
#### A. Penerapan Konsep Pada Desain Perancangan CGA-CENTER

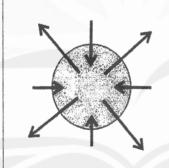
Unsur utama konfigurasi untuk perancangan fasad diterapkan pada pola explode dan destruction.

- o unsur clustering menjadi element pengelompokan fungsi-fungsi utama bangunan
- Menggunakan 3 bentuk dasar sebagai media konfigurasi bentuk:

#### lingkaran





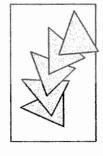


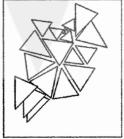
Memiliki pola memusat dan menyebar sesuai dengan karakter yang diperlukan elemen explotion

Sebagai pusat konfigurasi yang menghubungkan dengan bentuk lainnya.

Memiliki sudut pandang yang monoton sehingga cocok seagai media transformasi bentuk

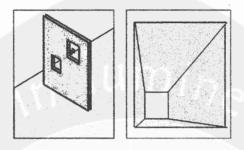
#### Bentuk segitiga



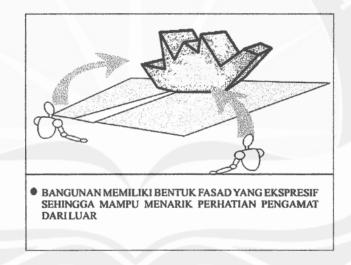


- clustering sesuai dengan karakter destruction
- sudut sudut yang tajam menjadi orientasi yang efektif

#### Persegi empat



- konfigurasi pembentuk fasad dan ruang
- tegas dan sederhana



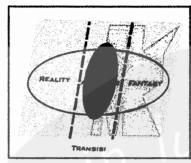
Gambar 5.7 Eksplorasi bentuk

#### **B.** Skenario Ruang

Fantasy berangkat dari sebuah pikiran yang kosong akan sebuah latar belakang, memulai dengan sebuah imajinasi pikiran yang meledak-ledak sebagai sebuah ilusi yang membenarkan reality.

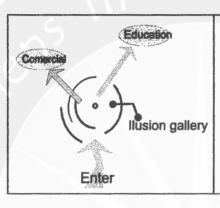
Perancangan CGA-CENTER ditekankan pada kualitas visual interior dan eksterior dari pengembangan konsep fantasy sebagai impact yang mempengaruhi persepsi tentang reality.

#### Zoning



#### Penerapan

site dan lingkungan luar sebagai sebuah reality dihubungkan dengan sebuah unsur abstrak yaitu lobi-galeri visual sebagai sebuah orientasi menuju fantasy yang berbeda yaitu zoning komersil dan zoning pendidikan



Sirkulasi diarahkan kedalam galeri yang berfungsi sekaligus sebagi lobby, dengan display animasi dan sculpture yang disusun tak acak dan menyebar di dinding flafon dan lantai bangunan

Gallery MEMBERIKAN orientasi ke 2 bagian yang mengarahkan ke kefasilitas komersial dan fasilitas pendidikan(outdor dan indor gallery)



- Visual yang berbeda pada tiap sudut bangunan didapat dengan pola sirkulasi dari pada out dor pada zone:
  - Entrance
  - Parkir
  - Plaza
  - pedestrian

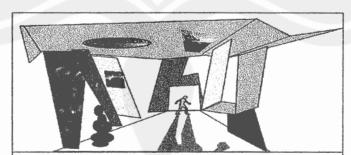
#### Zona Transisi



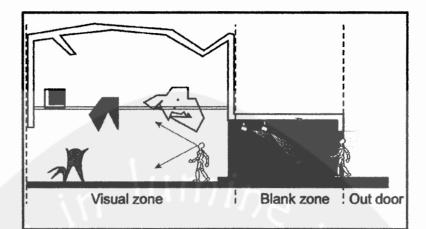
Gambar 5.8. Fantasy www.j8p.com

Landasan perancangan ini merupakan ketidaktahuan (Bab IV: landasan konsep perancangan ruang). Bentuk geometri bebas dan dengan skala yang besar yang mendominasi bentuk dari sebuah reaksi full impact dari fantasy yang tersembunyi secara spontan menunjukkan sebuah ide yang tak terduga-alien dan secara tiba-tiba (eureka effect)

Konfigurasi ini diterapkan pada bagian *Loby* dan *gallery* sebagai satu kesatuan



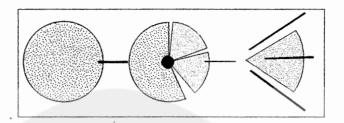
- Visual interest yang ditawarkan dalam ruangan loby sekaligus juga sebagai gallery disusun random didalam ruangan tersebut.
- Ruaugan ini dilengkapi dengan presentasi visual berupa video dan object patung, gambar, lukisan sculpture, dil



- Untuk memasuki bangunan utama pengunjung harus melalui sebuah zona cahaya(blank zone) sebagai sebuah transisi menuju loby sebagai galeri visual akan fantasy yang abstrak
- Perbandingan skala ketinggian plafon blank zone dengan visual zone adalah1:4
- Blank zone menunjukan ungkapan ketiduktuhuan yang dilanjutkan dengan ruangan penuh dengan visual crowded
- Zona visual menampilkan berbagai macam visual interest baik berupa objek 3 dimensi maupun produk animasi
- Blank zone menggunakan sistem pencahayan buatan, dengan menggunakan lampu sorot yang diarahkan ke pintu masuk

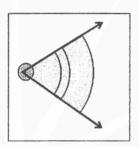
#### Zona Fungsi utama

Zona pasca visual crowded dari ruang transisi menuju sebuah sumber (source) penciptaan ide fantasy dapat digambarkan sebagai energi pemikiran (idea) yang terkumpul memancar dalam bentuk transformasi spontan geometri yang fungsional dan berdasarkan Gambaran Umum Konsep ruang interior pada bab IV, kosep ruang ditelusuri sebagai sebuah pencarian makna pemahaaman sebuah realitas fantasy



Gambar 5.9. Perusakan bentuk

Bentuk yang merupakan proyeksi dari pusat sebagi sebuah bentuk pengumpulan pengetahuan pada satu titik pencarian atau sebagai sebuah fokus dalam pengamatan.

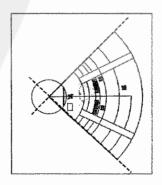


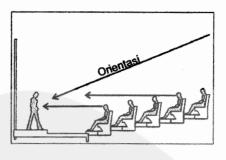
Gambar 5.10. Pecahan bentuk dasar

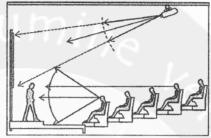
Pola menyebar sebagi sebuah point kilas balik dari sebuah keraguan akan realitas *fantasy*, bisa juga sebagai sebuah detonasi sebuah awal ledakan pemikiran.

#### Penerapan

penerapan layout ruang diasumsikan untuk ruang audio visual,
 dan sinema

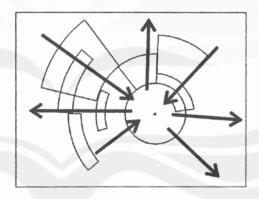






Gambar 5.11. Konfigurasi bentuk ruang dalam

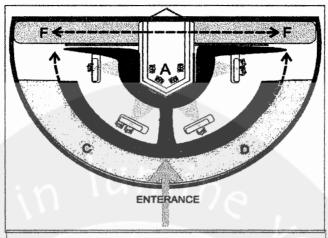
pada suasana ruang, orientasi kedalam menandakan sebuah energi terpusat dan sebaliknya adalah pancaran



Gambar 5.12. Konfigurasi Konsep bentuk

bentuk memusat dan menyebar dalam konteks pengelompokan ruang adalah sebuah *clustering* dari konfigurasi yang terjadi

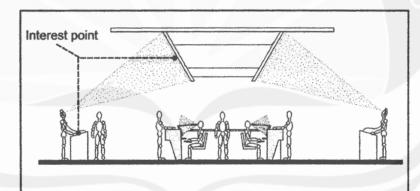
unsur pencarian reality dari fantasy mendasari perancangan untuk library dengan konfigurai setengah lingkaran sebagai analogi menampung sebuah pengetahuan



Library terdiri dari beberapa bagian yaitu:

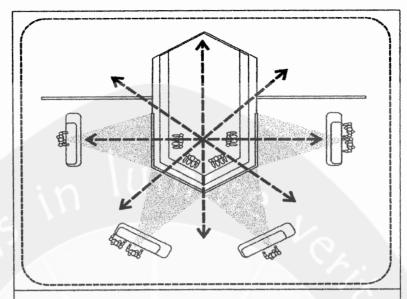
- A. Pengelola
- B. Area sirkulasi
- C. e- library dengan aksese melalui komputer
  D. Book library
- F. Ruang baca

Gambar 5.13. Asumsi Lay out ruang library



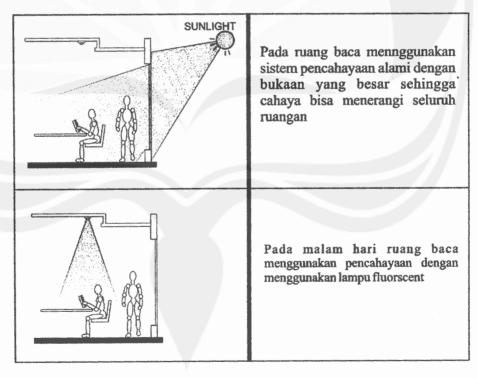
- Ruang library didesain dengan suasana futuristik
- Monitor Lcd di tengah ruangan menjadi orientasiyang menarik perhatian pengunjung
- Fasilitas e-library dan data base library menjadi suatu interest point dengan menggunakan monitor Lcd berukuran besar yang di letakkan pada bagian atas ruang pengelola

Gambar 5.14. Lay out ruang penerima library dan e-library

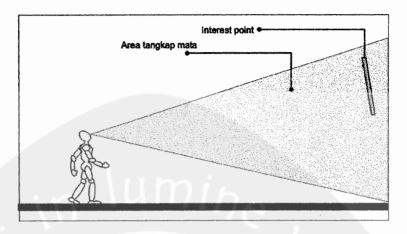


Pengelola pustaka memiliki area pengawasan yang luas dengan desain meja pelayanan seperti pada gambar

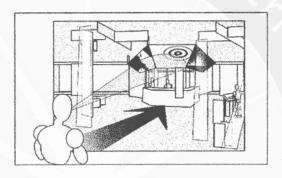
Gambar 5.15.
Lay out ruang penerima library dan e-library



Gambar 5.16. Pencahayaan di library

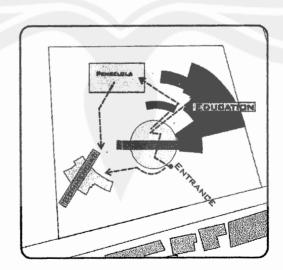


Gambar 5.17. Area Tangkap Visual

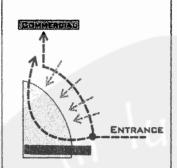


Gambar 5.18. Situasi view dari pintu keruang pelayanan library

#### Sirkulasi



Gambar 5.19. Pola sirkulasi



#### Pola sirkulasiyang ditetapkan pada orientasi ke zona commercial adalah secar langsung dan tidak langsung

- secara tidak langsung pengunjung bisa masuk kezona
   visual yang penuh
- dengan secara langsung adalah dari entrance pengunjung langsung bisa mengarah pada daerah commercial tanpa masuk dulu kedalam ruang transisi karena ruang transisi juga bisa diakses oleh visual mealui bukaaan-bukaan jendela

Gambar 5.20. Pola sirkulasi

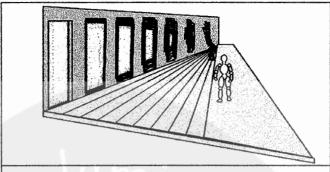
#### Detail dan Teksture

Dasar penerapan detail dan tekstur diambil dari morphing bentuk, dari bentuk dasar menjadi abstrak dan pengulangan bentuk.



Gambar 5.21.
Proses morphing

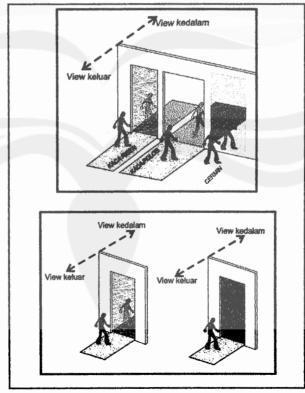
Bentuk pengulangan diterapkan pada pola lantai untuk memberikan kesan desakan kearah realitas pada site sebagai pola pembentukan realitas baru kearah bangunan.



- Pola lantai disusun dengan merapat pada salah satu sudut bangunan memberikan suatu garis kedalaman perspektif pada lantai
- Bukan pintu ke jendela mengalami suatu morphing dari bentuk yang jelas menjadi abstrak

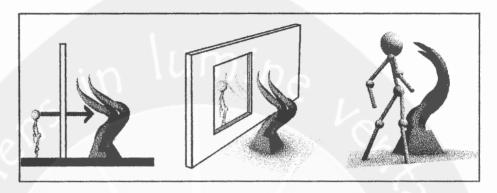
Gambar 5.22. Penerapan Proses *morphing* 

Pengguanaan bahan kaca, cermin dan bahan yang mempunyai daya reflection image menjadi pilihan karena bisa memberikan suatu efek visual yang spontan dan tak terduga pada teksture fasad.

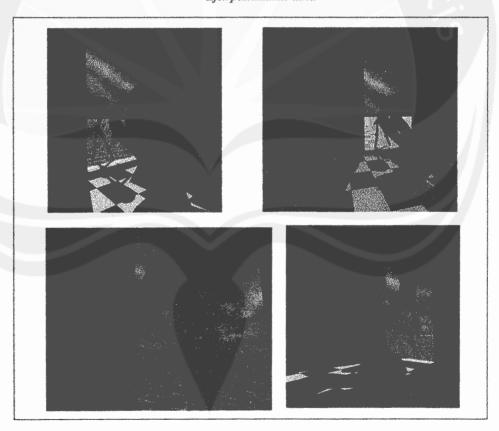


Gambar 5.23 Efek pemantulan

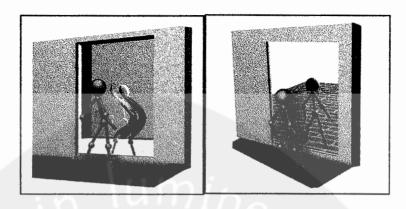
Untuk mencapai kedekatan kedalam ruang transisi sebagai uang abstrak dengan memanfaatkan bukaan-bukan atau dinding transparan yang menimbulkan efek pantulan.



Gambar 5.24. Efek pemantulan kaca



Gambar 5.25. Efek pemantulan dari dalam bangunan



Gambar 5.26. Pemantulan pada kaca transparan (kiri) dan pematulan oleh kaca riben (kanan)

# 5.2 <u>Pendekatan Non Permasalahan dan Konsep Sistem Pendukung</u> Bangunan

#### A. Pendekatan Konsep Struktur

Sistem struktur berfungsi untuk membuat bangunan berdiri dengan kokoh dan aman. Rancangan struktur ditujukan untuk mendukung rancangan elemen lain, yaitu berkaitan dengan wujud massa dan fasad bangunan. Pertimbangan dalam penentuan sistem struktur:

- Flexibility bangunan berkaitan dengan kualitas visual ruang (ruang bebas kolom) dan kemungkinan pengembangan ruang.
- 2. Keamanan struktur terhadap pembebanan.
- 3. penampilan visual bangunan.
- 4. Keamanan struktur terhadap bahaya kebakaran.
- Konsep Struktur

Maka dari itu, sistem struktur harus memenuhi persyaratan kekuatan, keawetan dan persyaratan teknis lainnya, namun tetap memberikan

keleluasaan dalam perancangan bangunan, karena dalam pengolahan bentuk kreatif dapat berbentuk bebas dan dinamis.

#### B. Pendekatan Konsep Utilitas

Sistem jaringan air bersih.

Dengan menggunakan sumber air sumur dan memanfaatkan jaringan PDAM ditampung sementara pada *reservoir*. Pedestribusian dengan *down feed*.

• Sistem jaringan listrik

Kebutuhan listrik menyuplai seluruh kebutuhan bangunan diambil dari jaringan PLN dan generator diesel sebagai cadangan sumber daya.

Instalasi listrik yang digunakan dibagi 3 bagian:

- 2. Instalasi daya, digunakan pada utilitas; pompa, *AC*, perangkat kontrol komputer, perangkat elektronis, perangkat mekanis.
- Instalasi penerangan diguanakan untuk daya penerangan dengan kontrol panel sendiri.
- 4. Instalasi penangkal petir.

#### Sistem komunikasi

- Sistem komunikasi dalam site, tanda akses keluar menggunakan interkom.
- sistem komunikasi dari / keluar menggunakan line telephone jaringan PT. Telkom.

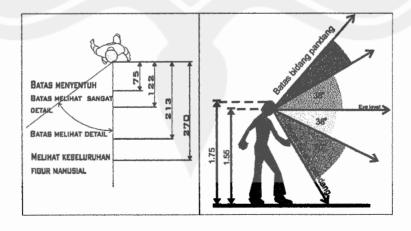
- Keterjangkauan lokasi menggunakan loko menggunakan komunikasi wireless, dimaksud agar hubungan komunikasi dapat digunakan peralatan teknologi wireless.
- 4. Jaringan LAN terhubung dengan server yang terkoneksi dengan internet.

#### • Sistem Fire Protection

Untuk ruang yang terdapat peralatan elektronik modern terhadap bahaya kebakaran (dalam bangunan) digunakan sistem otomatis, dengan menggunakan smoke detector dan sprinkler system, sedangkan secara manual menggunakan tangki gas pemadam api. Titik hidrant di dalam dan di luar bangunan.

Sistem drainase lingkungan
 Mengusahakan keberadaan ruang-ruang dengan permukaan tanah
 berumput (vegetasi) untuk mengingat drainase tanah, sedangkan sanitasi air kotor dibuat sumur peresapan.

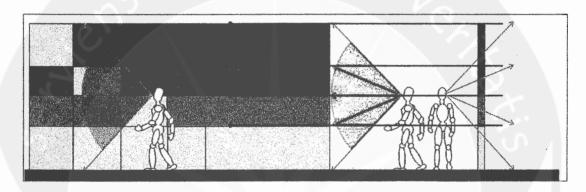
#### C. Pendekatan konsep Pencahayan



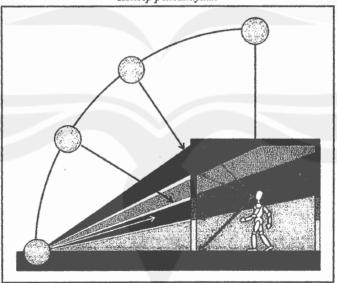
Gambar 5.27. Standard visual sumber : Mark C. childs; Parking space

Berdasarkan prinsip sudut pandang tersebut didapat suatu konfigurasi bagi konsep penerapan efek pencahayaan pada bangunan (interior dan ekterior)

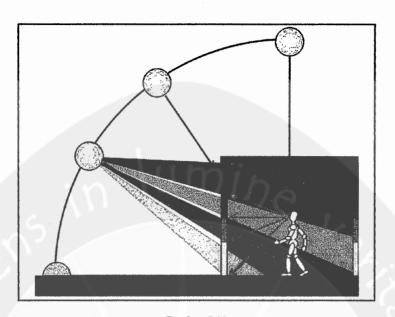
cahaya merupakan elemen penting dalam pembentukan suasana ruang dan sesuai dengan penekanan desain pada kualitas visual.



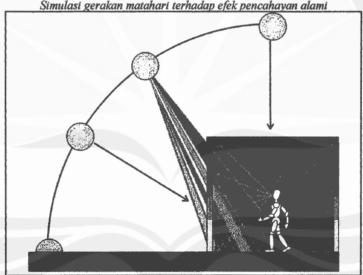
Gambar 5.28. Konsep pencahayaan



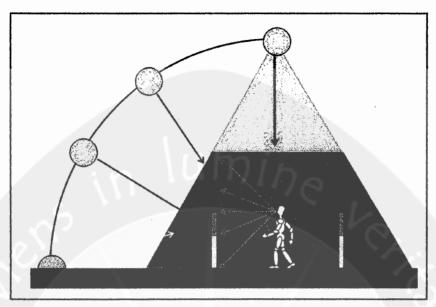
Gambar 5.29. Simulasi gerakan matahari terhadap efek pencahayan alami



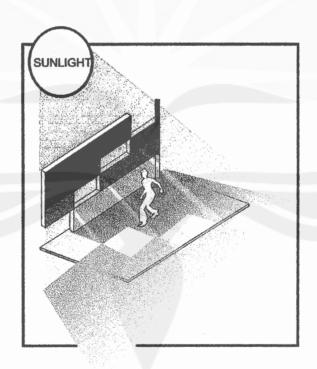
Gambar 5.30. Simulasi gerakan matahari terhadap efek pencahayan alami



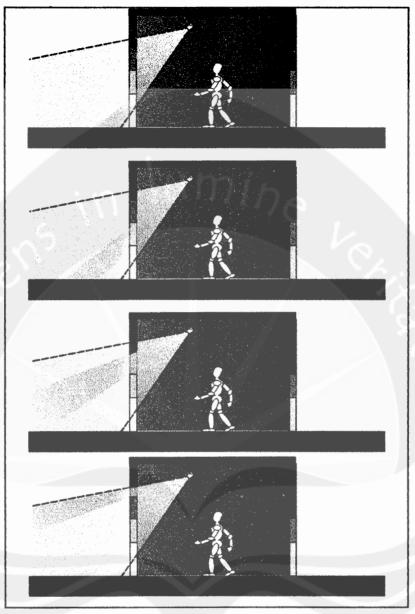
Gambar 5.31. Simulasi gerakan matahari terhadap efek pencahayan alami



Gambar 5.32. Simulasi gerakan matahari terhadap efek pencahayan alami



Gambar 5.33. Efek bayangan



Gambar 5.34. Pencahayaan pada malam hari

Pada malam hari hall diterangi dengan lampu sorot yang mengarah ke bukaan bukaan. Selain berfungsi sebagai penerangan ruangan juga berfungsi estetik memberi efek suasana ruang yang berbeda dari luar bangunan dan dalam bangunan (eksterior-interior).

- Pencahayaan alami dioptimalkan pada ruang-ruang yang tidak memiliki persyaratan khusus, misal pada ruang kantor, service dan kafe. Hal ini mempertimbangkan faktor terbentuknya suasana ruang, keamanan, dan melindungi obyek yang dipamerkan.
- Pencahayaan buatan digunakan pada ruang-ruang memiliki persyaratan khusus. Pencahayaan juga dimaksudkan untuk memberikan suasana pada ruang dan membantu memfokuskan pada obyek yang dipamerkan pada ruang display gallery.

#### D. Pendekatan Konsep Akustik

Sistem akustik harus dapat mendukung terciptanya suasana yang akan dibentuk oleh massa bangunan, dan sesuai dengan bentuk interior ruangan. Ruang ini mencakup bagian galeri, audio visual, sinema dan ruang kelas menuntut sistem akustik yang dapat meredam kebisingan serta mendifusikan suara agar suasana yang dapat terbentuk dengan baik. Untuk ruang kelas Komputer khususnya kelas studio edit *audio-video* tidak mendapat perlakuan khusus karena disediakan fasilitas *headphone* sebagai alat bantu dengar

#### E. Pendekatan Konsep Penghawaan

Sistem penghawaan terdiri dari penghawaan alami dan penghawaan buatan.

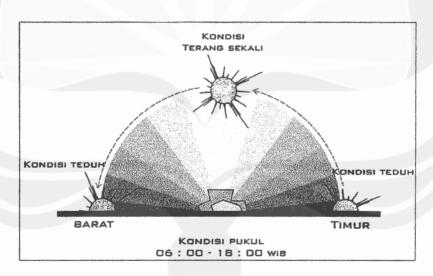
#### Penghawaan alami

Sistem penghawaan memanfaatkan aliran udara yang ada dengan mengandalkan bukaan untuk mengalirkan udara baik dari dalam maupun dari luar.

- Penghawaan buatan
  - Untuk menjaga kestabilan suhu dalam ruangan dibutuhkan penghawaan buatan. Berikut jenis-jenis sistem penghawaan buatan: Konsep penghawaan
- Sebagian besar ruang yang dilengkapi dengan peralatan elektronik seperti Galeri dan kelas diduga akan menghasilkan suhu panas, sehingga perlu untuk menggunakan sistem penghawaan buatan.
  - AC central, digunakan pada ruang galeri, ruang sinema dan audio visual. Hal ini ditujukan untuk menjaga kestabilan temperatur dan kelembaban udara serta untuk menjaga keawetan peralatan elektronik pada fasilitas ruang-ruang khusus tersebut dan yang terutama adalah kenyamanan ruang. Pemilihan AC central juga ditujukan karena dimensi ruang yang besar sehingga membutuhkan AC dengan daerah pelayanan yang besar.
  - AC split, digunakan pada ruang kelas komputer dan kelas teori, alasannya karena ruang yang dengan dimensi yang relatif lebih kecil dengan daya tampung terbatas. Khususnya ruang komputer karena alasan pemeliharaan peralatan, supaya kondisi suhu komputer terjaga, karena penggunaan peralatan dengan waktu pemakaian yang relatif panjang.

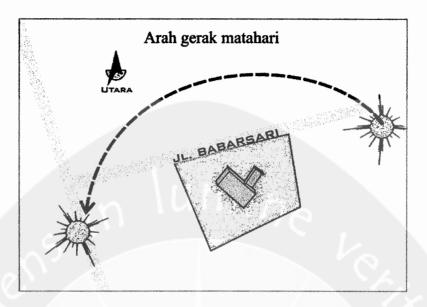
- Exhoust fan, bekerja dengan cara mengeluarkan udara yang tidak diinginkan dalam ruangan, seperti udara panas dan bau.
- Untuk ruang kantor dan ruang-ruang pendukung memanfaatkan penghawaan buatan.
  - AC split, digunakan pada ruang kantor dan pendukung lainnya.
     Hal ini didasarkan pada dimensi ruang kantor dan ruang pendukung yang cenderung kecil.
- Untuk ruang-ruang service menggunakan penghawaan alami.

#### 5.3 Analisis Site

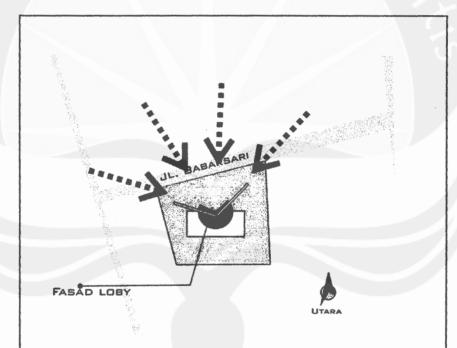


Kondisi pergerakan Intensitas matahari yang mempengaruhi efek pencahayaan pada cuaca cerah

Gambar 5.35. Efek Intensitas Cahaya pada Site



Gambar 5.36. Arah Pergerakan Matahari



Entrance bangunan dari sebelah selatan site Dari sebelah selatan bangunan lebih banyak pengamat, disain bentuk bagian depan bangunan yang membentuk sudut bukaan, sehingga diharapkan mampu menarik perhatian pengamat dari luar

> Gambar 5.37. View ke Site

#### **LAMPIRAN**

#### I. Kurikulum kegiatan akademik CGA-Center

Kurikulum program yang ditawarkan ada 2 grade masing-masing dengan urutan sebagai berikut:

A. Program panjang untuk pemula dengan gelar:

Bachelor of Fine Arts

(Sumber: www.aiw.artinstitutes.edu) view program description

- First Quarter
   ART111 Drawing
   ART120 Color and Design
   CS108 Computer Concepts
   EN101 English I
- Second Quarter
   ART100 Visual Expression
   GD141 Typography
   MT112 College Geometry
- Third Quarter
  ART121 3-D Design
  ART211 Life Drawing
  EN102 English II
  GD214 Computer Illustration
- Fourth Quarter
   CA101 Storyboarding and Animatics
   GD315 Illustration Studio
   HU105 World Civilization and the Arts
  - VID101 Introduction to Video Production
- Fifth Quarter
   CA199 Introduction to Computer Animation
   CA211 History of Animation
   PHI101 Introduction to Photography
   SC105 Physical Science

#### • Sixth Quarter

CA201 Basic 3-D Design/Modeling CA290 2-D Computer Animation CD245 Career Development PS101 Introduction to Psychology

#### • Seventh Quarter

CA301 3-D Animation CM201 Introduction to Multimedia HA110 Art History I: Prehistory to Medieval, 25,000 B.C. to 1350 A.D. INT409 Advanced Computer-Aided Design and Visualization

#### • Eighth Quarter

CA302 Advanced 3-D Modeling
HA111 Art History II: Medieval
WEB101 Introduction to the World Wide Web
Elective

#### Ninth Quarter

ART301 Art Business Practice CA321 Advanced Computer Graphics CA323 Animation for Interactive Production General Education Elective

#### Tenth Quarter

CA424 Special Topics in Animation VID201 Introduction to TV Graphics and Animation Elective General Education Elective

#### Eleventh Quarter

CA400 Senior Digital Portfolio VID235 Non-Linear Editing Elective General Education Elective

#### • Twelfth Quarter

BU401 Entrepreneurship CA401 Animation Production Team CA442 Senior Project General Education Elective

#### B. Program singkat untuk kelas mahir dengan gelar:

#### Computer Animation – MFA

(Master of Fine Arts)

(sumber: www.aiw.artinstitutes.edu)

**Typical Sequence of Courses** 

#### • First Quarter

Advanced Computer Animation - CA5000 Animation Studies - CA5001 Advanced Exploration of Applied Design in Animation - CA6050

#### Second Quarter

Graduate Animation Production I - CA6000 Innovative & Essential Studio in Animation - CA5600 Historical Exploration of Animation Techniques - CA6150

#### Third Quarter

Graduate Animation Production II - CA6200 Advanced Expressive Figure Drawing Studio - CA5200 History of Modern Art and Design - CA6250

#### • Fourth Quarter

Master Thesis I - CA6500 Master's Class Research Seminar - CA6305 Animation Technical Direction I - CA5800

#### Fifth Quarter

Master Thesis II - CA6600 Experimental Inquiry - CA6505 Animation Technical Direction II - CA5801

#### • Sixth Ouarter

Thesis Defense - CA6700
Masters Colloquia - CA6705
Final Cut, Animation Art Direction III - CA5900

Kegiatan akademik berlangsung dari hari senin sampai dengan jumat dari pukul 07:00 s/d 21:00 WIB, kecuali hari sabtu yang di batasi dari pukul 07:00 s/d 12:00 WIB. Untuk hari minggu dibebaskan penggunaan fasilitas lab komputer dan workshop dari pukul 07:00 s/d 17:00 WIB.

#### Untuk pergantian shift kerja tiap 4 jam

#### II. Pelaku, Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

#### I.1. Pelaku

#### Pengelola

Adalah orang-orang yang melakukan pengelolaan pada bangunan

#### Siswa

Adalah orang-orang yang melakukan kegiatan akademik (pendidikan) pada pada umumnya untuk mempelajari animasi secara professional.

#### Konsumen

Masyrakat pada umumnya yang berminat dalam kegiatan pameran dan komersial Khususnya para pengemar animasi.

#### Perawat bangunan

Adalah orang-orang yang berada pada service area untuk melakukan kegiatan perawatan bangunan

#### I.2. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas (m <sup>2</sup> )
Ruang-ruang kegiatan utama :		
Rg. pimpinan sekolah	1	35
Rg.Pengajaran	1	104
Rg. Rapat	1	65
Rg. Dosen	1	150
Administrasi	1	95

Audio visual	1	445
Administrasi perpustakaan	1	110
Perpustakaan	1	1350
Kelas teori ( seminar )	2	840
Kelas teori	6	672
Kelas studio komputer	27	3200
Workshop	1	550
Motion capture room	1	120
Studio Gambar	3	444
Kantor pengelola	1	100
		١ سرحو
Ruang-ruang kegiatan penunjang:		
Gallery	1	1150
Security office	1	35
Kafetaria	1	200
Pemeliharaan bangunan	2	120
Rg. Genset	1	60
Gudang	1	90
Rg. Staff Elektrical	1	72
Sinema	2	20
Loket	1	700
Warnet dan game	1	260
Rg. staf service	1	90
Dapur	1	45
Lavatory	5	300
	Total	11422 m <sup>2</sup>

Ī

#### **DAFTAR PUSTAKA**

"Architecture of Fantasy", internet online: www.cyborg.telecoma.net

Ching, Francis.D.K.,(1996) "Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Sususnannya", Erlangga, Jakarta.

Duby, Rev. William H, "The Active Imagination vs. The Reactive Will", www.celestia.com, internet online.

Drs. Heru Suharto, S. Fi.,(1994) "Kesesatan-kesesatan Dalam Penalaran", Ghalia Indonesia, Jakarta.

Drs. W. Poespoprodjo, L.Ph.,S.S.,(1985) "Logika Sentifka", Remadja Karya CV Bandung, Bandung.

Heriyanto, Husain, (2003), "Paradigma Holisti", Teraju, Bandung.

"Fantasy Vs Reality", www.homepages.uel.ac.uk, internet online.

Galpin, Richard, "ERASURE IN ART: Destruction, Deconstruction, and Palimpsest", www.users.zetnet.co.uk, internet online.

Hill, Philip, (2002), "Lacan Untuk Pemula", Kanisius, Yogyakarta.

Kinget, G. Marian, (2003), "Wartegg: Tes Melengkapi Gambar", Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Kraus, Lawrence M.,(2001), "Fisika Startrek", Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.

Krier, Rob, (1988), "Komposisi Arsitektur", Erlangga, Jakarta.

"Lighting in Architecture", www.library.thinkquest.org, internet online

Pateman, Trevor, "Space for the imagination", www.selectedworks.co.uk, internet online.

Prof. I. R. Poedjawijatna, (1994) "Logika: Filsafat Berpikir", Rineka Cipta, Jakarta.

Rovira, Jim, "Baudrillard and Hollywood: subverting the mechanism of control and The Matrix", www.uta.edu, internet online.

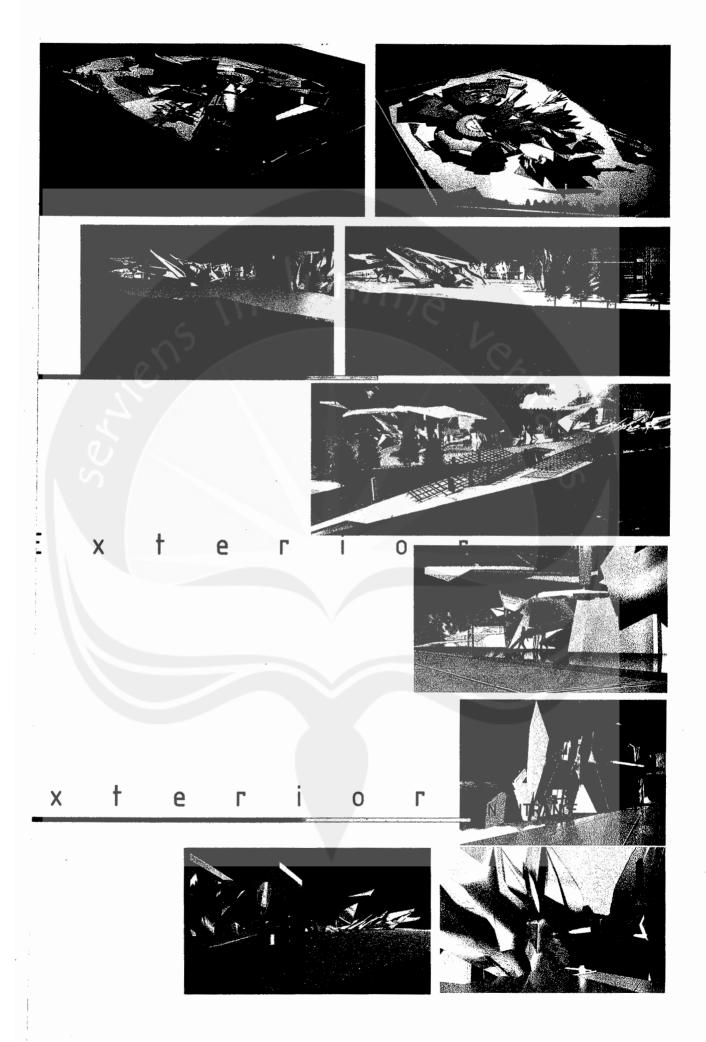
"Teknologi 3 Dimensi Memacu dan Memperluas Imajinasi", www.kompas.com, internet online.

"How to create fantasy world", www.saradouglass.com, www.kompas.com, internet online.

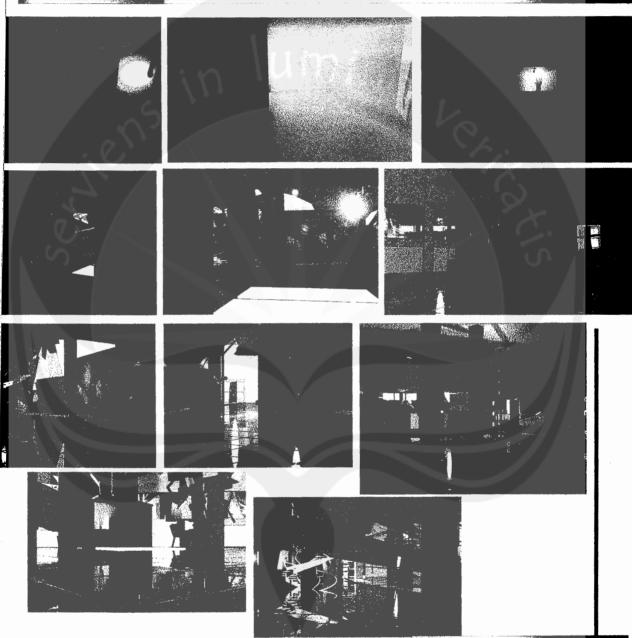
Van de Ven, Cornelius, (1995), "Ruang Dalam Arsitektur", Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

"Wahana Asing, Cara Terbaik Menemukan Alien", www.kompas.com, internet online.

"Is this really Final Fantasy?", homepages.uel.ac.uk, internet online.



### eNTERING THE GALLERY





### PRIVATE ENTRANCE TO CINEMA



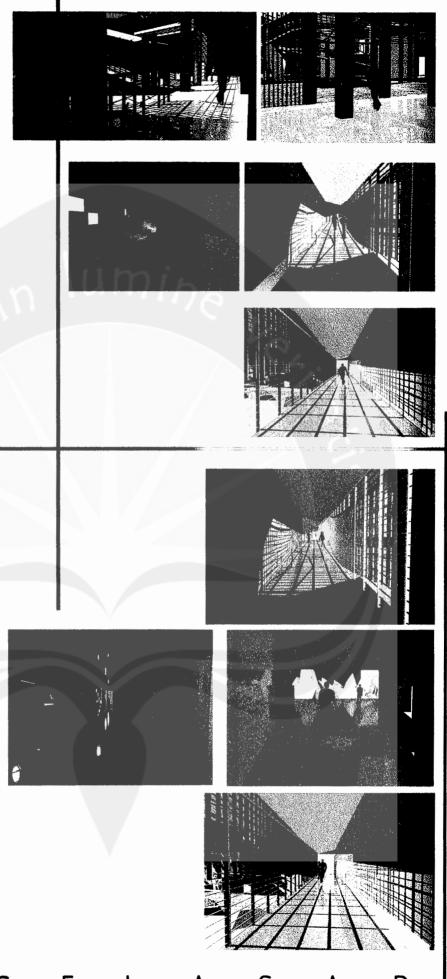
#### TRANSITION TO GALLERY





C I N F M A H A I I

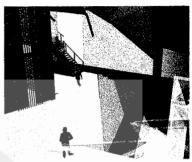




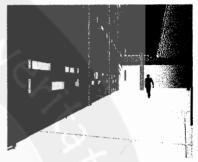
S E L A S A R

## EDUCATION AREA















EDURATAI ON MAREA

