

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

# **DIECAST CAFÉ AND GALLERY**

## **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:**

**YOAS TRI PURBOYO  
NPM: 090113365**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2015**

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

# **DIECAST CAFÉ AND GALLERY**

## **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:**

**YOAS TRI PURBOYO  
NPM: 090113365**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2015**

# LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI  
BERUPA  
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

## DIECAST CAFÉ AND GALLERY

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**YOAS TRI PURBOYO**  
**NPM: 090113365**

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 15 Januari 2015 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



Dr. Ir. Arya Ronald

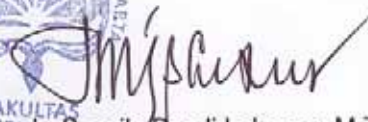
Yogyakarta, Januari 2015

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



Gerarda Orbita Ida Cahyandari, S.T., M.B. Env. Sust. .Dev.

Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T.

# SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yoas Tri Purboyo

NPM : 090113365

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:

DIECAST CAFÉ AND GALLERY

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 sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 26 Januari 2015

Yang Menyatakan,



Yoas Tri Purboyo

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan karena dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, penulis dapat menyelesaikan penyusunan karya tulis yang berjudul **DIECAST CAFÉ AND GALLERY**, yang merupakan syarat tugas akhir sarjana strata satu. Selama proses penyusunan ini, penulis banyak belajar mengenai berbagai macam hal baik dalam pengetahuan, pengalaman berarsitektur dan juga pengalaman hidup sebagai bekal setelah proses dari tahapan ini berakhir.

Hingga pada akhir penelitian dan penyusunan tugas akhir ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang membantu dengan tulus ikhlas. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada :

1. **Tuhan Yesus Kristus** yang selalu membimbing langkah dan memberikan hal terbaik bagi hidup penulis.
2. **Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T.** selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberi arahan, dukungan, saran, dan mengesahkan tugas akhir ini.
3. **Dr. Ir. Arya Ronald.** selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan, masukan, arahan, dan motivasi untuk penulis.
4. Kedua orangtua tercinta, **Bapak Ismawan Setiawan** dan **Ibu Niken Mayawati**, yang selalu mendukung dan mendoakan kelancaran pembuatan tugas akhir secara moral dan materiil.
6. Kakak tercinta, **Purnomosidhi Darmawan** dan **Daniel Adi Susanto** yang selalu mendukung dan mendoakan kelancaran pembuatan tugas akhir secara moral dan materiil.
7. **Catherine Marta Wijaya** tercinta, terima kasih atas segala dukungan, motivasi, semangat serta bantuannya.
7. Teman seperjuangan skripsi, **Ayu Anandani, Johannes Raja, Doni Darsono, Siska, Ella, Abudh, Retta, Dina.**
8. Teman seangkatan seperjuangan terdahulu; **Miranda, Eka, Koko Jati, Sherra, Tommy, Vita**, dan yang masih berjuang; **Adhi, Arya, Maruli, Jiwanto, Anwar, Hendra, Menachem, Nando.**

9. Sahabat dan teman motivator, yang menemani dalam pengerjaan tugas akhir dan berbagi suka duka, **Bonny dan Ryan**
  10. Teman – teman **STUDIO #84** untuk seluruh proses dan suka duka bersama.
  11. Teman Kelompok KKN 63 Padukuhan Karang, Saptosari-Gunung Kidul, **Alfa, Danan, Yola, Ayu, Maria, Ochi, Dhika, Yosep, Arief**
- dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa proses ini masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunannya. Maka dengan segala keterbatasan, semoga karya tulis ini dapat juga bermanfaat bagi para pembaca

Yogyakarta, 26 Januari 2015

Yoas Tri Purboyo



## ABSTRAKSI

Mainan anak-anak pasti semua orang pernah memilikinya atau sekedar memainkannya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang kompleks dan mahal. Akan tetapi hal tersebut tidak menjadi masalah selama yang menggunakan atau memiliki mainan tersebut merasa senang dan terhibur. Berbagai merk dan jenis yang ada di pasaran membuat penggemar atau kolektor baik itu anak maupun orang dewasa bebas dalam memilih mainan yang akan dibeli atau bahkan dikoleksi.

Yogyakarta merupakan kota yang kental akan kegiatan kreasi seninya. Kegiatan kreasi dan hasil karya seni ini bentuknya beragam, mulai dari yang tradisional maupun modern. Dari perkembangan ke arah modernisasi, bukan tidak mungkin penggemar mainan di Yogyakarta sangatlah banyak. Terbukti dengan banyaknya kolektor-kolektor mainan dan juga komunitas-komunitas diecast itu sendiri. Dalam hal ini, ruang bermain sangatlah jarang ditemukan lagi karena semaraknya pembangunan fasilitas pariwisata yang besar-besaran. Tidak dipungkiri juga sebagian dari mereka yang tidak tahu akan pengetahuan akan mainan diecast tersebut.

Kegiatan mengekspresikan seni dengan cara kekinian memerlukan ruang dimana pada pecinta diecast dan penikmat seni dapat berinteraksi secara langsung dengan kegiatan seni sehingga diperlukannya ruangan yang cukup memadai untuk dilangsungkannya proses apresiasi tersebut. *Diecast Café and Gallery* merupakan salah satu wadah bagi pecinta mainan diecast untuk berkumpul, berekspresi dan berbagi ilmu tentang mainan diecast. Pada bangunan ini, selain sebagai ajang unjuk gigi, para pecinta mainan diecast dapat berkumpul satu sama lain, ajang berkreasi, saling bertukar pikiran, saling berbagi pengetahuan sembari bersantap ria.

Kata kunci: Mainan, Diecast, *Café*, *Gallery*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGABSAHAN</b> .....	iii
<b>PRAKATA</b> .....	iv
<b>ABSTRAKSI</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latarbelakang .....	1
1.1.1. Latarbelakang Pengadaan Proyek .....	1
1.1.2. Latarbelakang Permasalahan.....	3
1.2. Rumusan Permasalahan .....	4
1.3. Tujuan .....	5
1.4. Sasaran .....	5
1.5. Lingkup Pembahasan .....	5
1.5.1. Materi Studi .....	5
1.5.2. Pendekatan Studi.....	6
1.6. Metode Penulisan .....	6
1.6.1. Pengumpulan Data .....	6
1.6.2. Analisis .....	6
<b>BAB II. Diecast Café and Gallery</b> .....	8
2.1. Diecast .....	8
2.1.1. Pengertian Diecast .....	8
2.1.2. Sejarah Diecast Toys.....	9
2.1.3. Produsen Miniatur Diecast.....	12
2.1.4. Komunitas Diecast Toys .....	16
2.2. Café .....	18
2.2.1. Pengertian Café.....	18
2.2.2. Klasifikasi Café.....	18
2.2.3. Jenis Kegiatan Café.....	19
2.3. Gallery .....	21
2.3.1. Pengertian Gallery .....	21
2.3.2. Perkembangan Fungsi Gallery .....	21
2.3.3. Jenis Gallery.....	22
2.3.4. Kegiatan Gallery .....	24
2.4. Diecast Café And Gallery .....	25
2.5. Studi Komparasi.....	26
2.6. Standar Desain Café dan Gallery .....	30
2.7. Kebutuhan Komunitas Diecast .....	33
2.8. Kondisi Geografis Daerah Istimewa Yogyakarta .....	37



2.8.1. Gambaran Umum Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta .....	37
2.8.2. Keadaan Alam.....	38
2.8.3. Iklim .....	41
<b>BAB III. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>42</b>
3.1. Arsitektur Kontemporer .....	42
3.1.1. Pengertian Kontemporer .....	42
3.1.2. Karakteristik Kontemporer .....	43
3.1.3. Perkembangan Arsitektur Kontemporer di Indonesia .....	43
3.1.4. Preseden .....	44
3.2. Arsitektur Tata Ruang Luar dan Tata Ruang Dalam .....	48
3.2.1. Ruang .....	48
3.2.2. Tata Ruang Luar .....	50
3.2.3. Tata Ruang Dalam .....	53
3.3. Kenyamanan .....	55
3.3.1. Pengertian Kenyamanan .....	55
3.3.2. Aspek Dalam Kenyamanan.....	56
3.3.3. Faktor yang Mempengaruhi Kenyamanan .....	57
3.4. Suprasegmen Arsitektur .....	58
3.4.1. Bentuk .....	58
3.4.2. Warna .....	60
3.4.3. Tekstur .....	63
3.4.4. Material .....	64
3.4.5. Skala dan Proporsi .....	65
<b>BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>69</b>
4.1. Lokasi dan Tapak .....	69
4.1.1. Dasar Pemilihan Lokasi dan Site .....	69
4.1.2. Pendekatan Penentuan Site .....	69
4.1.3. Alternatif Pemilihan Lokasi .....	66
4.1.4. Tapak/Site Terpilih .....	73
4.2. Tapak.....	75
4.2.1. Lokasi, Kondisi Tapak .....	75
4.2.2. View dari Tapak.....	76
4.2.3. View ke Tapak .....	77
4.2.4. Sirkulasi Kendaraan, Sirkulasi Orang, dan Akses Tapak .....	78
4.2.5. Pencahayaan dan Vegetasi .....	79
4.2.6. Kebisingan .....	80
4.2.7. Penghawaan .....	81
4.2.8. Jaringan Listrik dan telepon.....	82
4.2.9. Drainase, Jaringan Air Bersih, Air Limbah .....	83
4.3. Sistem Manusia .....	84
4.3.1. Pelaku Kegiatan dan Kegiatan .....	84
4.3.2. Pengelompokkan Kegiatan .....	89

4.3.3. Alur Kegiatan dan Kebutuhan Ruang .....	90
4.4. Perencanaan Tata Bangunan dan Ruang .....	102
4.4.1. Kebutuhan Ruang.....	102
4.4.2. Besaran Ruang .....	103
4.4.3. Tuntutan Ruang .....	108
4.4.4. Zonasi Ruang .....	110
4.4.5. Hubungan Antar Ruang .....	111
4.5. Penekanan Studi .....	114
4.5.1. Pendekatan Arsitektur Kontemporer.....	114
4.5.2. Konsep Arsitektur Kontemporer .....	115
4.5.3. Bentuk fasad bangunan Diecast Café and Gallery..	116
4.5.4. Faktor Pembentuk Massa Bangunan.....	116
4.5.5. Elemen Pembentuk Ruang .....	117
4.5.6. Penataan Ruang .....	118
4.5.7. Penggunaan Material .....	119
4.5.8. Penerapan Diecast Café and Gallery Dengan Arsitektur Kontemporer .....	122
4.5.9. Penerapan Diecast Café and Gallery Dengan Penciptaan Kenyamanan .....	123
4.6. Sistem Struktur.....	126
4.7. Perancangan Aklimatisasi Ruang .....	129
4.7.1. Pencahayaan Ruang .....	129
4.7.2. Penghawaan Ruang .....	131
4.7.3. Akustika Ruang.....	133
4.8. Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang .....	134
4.8.1. Pencahayaan.....	134
4.8.2. Penghawaan .....	136
4.8.3. Akustika .....	136
4.9. Perancangan Utilitas dan Kelengkapan Bangunan .....	137
4.9.1. Jaringan Air Bersih .....	137
4.9.2. Jaringan Air Kotor .....	138
4.9.3. Sistem Sampah.....	138
4.9.4. Sistem Pemadam Kebakaran.....	139
4.9.5. Sistem Jaringan Komunikasi.....	141
4.9.6. Sistem Jaringan Listrik .....	142
4.9.7. Sistem Penangkal Petir .....	142
4.9.8. Sistem Fasilitas Keamanan (CCTV).....	143

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xv</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Pengaruh, Kesan, dan Karakter Warna .....	61
Tabel 3.2.	Kesan Warna pada Elemen Interior .....	62
Tabel 3.3.	Jenis Bahan Dan Kesannya Pada Inderawi Manusia .....	65
Tabel 4.1.	Identifikasi Kegiatan Dan Pengelompokannya Berdasarkan Macam Dan Sifat Kegiatan .....	85
Tabel 4.2.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan General Manager .....	90
Tabel 4.3.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Program Manager .....	91
Tabel 4.4.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Operasional Manager .....	92
Tabel 4.5.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Staff Administrasi .....	92
Tabel 4.6.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Staff Teknisi ..	93
Tabel 4.7.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Staff Humas..	94
Tabel 4.8.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Staff Keamanan	94
Tabel 4.9.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Staff Kebersihan	95
Tabel 4.10.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Resepsionis...	96
Tabel 4.11.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Karyawan Gallery.....	96
Tabel 4.12.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Chef .....	97
Tabel 4.13.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Barista.....	98
Tabel 4.14.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Bartender .....	98
Tabel 4.15.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Pelayan Café.	99
Tabel 4.16.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Kasir .....	100
Tabel 4.17.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Penyewa .....	100
Tabel 4.18.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Pengunjung...	101
Tabel 4.19.	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Alur Kegiatan Supplier .....	102
Tabel 4.20.	Rekapitulasi Kebutuhan Ruang.....	102
Tabel 4.21.	Perkiraan Besaran Ruang Pada Diecast Café and Gallery .....	104
Tabel 4.22.	Perkiraan Besaran Area Parkir Pada Diecast Café and Gallery	108
Tabel 4.23.	Perkiraan Besaran Ruang Keluruhan Diecast Café and Gallery	108
Tabel 4.24.	Tuntutan Ruang Diecast Café and Gallery .....	109
Tabel 4.25.	Tuntutan Ruang Diecast Café and Gallery .....	110
Tabel 4.26.	Penggunaan Material Kontemporer pada Diecast Café and Gallery.....	119
Tabel 4.27.	Penerapan Diecast Café and Gallery Dengan Konsep Kontemporer .....	122
Tabel 4.28.	Penerapan Rancangan Diecast Café and Gallery Dengan Penciptaan Kenyamanan .....	124

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diecast Merk Maisto .....	12
Gambar 2.2. Diecast Merk Bburago.....	13
Gambar 2.3. Diecast Merk Newray.....	13
Gambar 2.4. Diecast Merk Saico.....	14
Gambar 2.5. Diecast Merk Minichamps .....	14
Gambar 2.6. Diecast Merk Kyosho .....	15
Gambar 2.7. Diecast Merk AutoArt .....	15
Gambar 2.8. Diecast Merk IXo .....	15
Gambar 2.9. Logo-logo Produsen Diecast .....	16
Gambar 2.10. Acara SM Tomoci mempererat persahabatan sesama kolektor Diecast.....	17
Gambar 2.11. Diecast Volkswagen.....	17
Gambar 2.12. Mini Diorama .....	17
Gambar 2.13. Diecast Modifikasi .....	17
Gambar 2.14. Internasional House Café .....	18
Gambar 2.15. Kegiatan Produksi di Lattice Café .....	20
Gambar 2.16. Kegiatan Pelayanan Di Café POS System .....	20
Gambar 2.17. Kegiatan Administrasi di Terrace Café.....	21
Gambar 2.18. Minichamp Museum and Gallery.....	20
Gambar 2.19. Art Gallery of New South Wales .....	22
Gambar 2.20. Contemporary Gallery.....	23
Gambar 2.21. The Vanity Gallery.....	23
Gambar 2.22. Architecture Exhibition Space .....	23
Gambar 2.23. Commercial Interiors Gallery .....	24
Gambar 2.24. Logo Vinci's Café & Gallery .....	26
Gambar 2.25. Suasana Ruang Vinci's Café and Gallery .....	27
Gambar 2.26. Suasana Entrance Vinci's Café and Gallery .....	27
Gambar 2.27. Suasana Ruang Wine Tasting Vinci's Café and Gallery .....	27
Gambar 2.28. Suasana Ruang Wine Tasting Vinci's Café and Gallery .....	28
Gambar 2.29. Seniman Sandra Forzani – Minyak Original dalam Kanvas. ....	28
Gambar 2.30. Perspektif Solid Wood Gallery and Café.....	28
Gambar 2.31. Solid Wood Gallery and Café Area A.....	29
Gambar 2.32. Solid Wood Gallery and Café, Area B.....	29
Gambar 2.33. Solid Wood Gallery and Café, Café Area.....	29
Gambar 2.34. Allan Tannenbaum Photography Exhibitions .....	34
Gambar 2.35. Meeting Room CHSI .....	34
Gambar 2.36. Miniature Workshop Model.....	35
Gambar 2.37. Minishop Model.....	36
Gambar 2.38. Kantor Kaskus.....	37
Gambar 2.39. North Shore Open Space Park.....	37
Gambar 2.40. Wilayah yang Berbatasan dengan Provinsi D. I. Yogyakarta	38
Gambar 2.41. Persentase Luas Wilayah menurut Kabupaten/Kota D.I. Yogyakarta 2012.....	41

Gambar 2.42. Persentase Luas Wilayah menurut Jenis Tanah di D.I Yogyakarta 2012 .....	41
Gambar 3.1. Contemporary House with Wooden Architecture in Russian	42
Gambar 3.2. Contemporary House with Swatt Miers .....	43
Gambar 3.3. MuseumTsunami Aceh.....	44
Gambar 3.4. Interior MuseumTsunami Aceh.....	45
Gambar 3.5. Interior MuseumTsunami Aceh.....	45
Gambar 3.6. Fasade Bangunan MuseumTsunami Aceh .....	46
Gambar 3.7. The Rosenthal Contemporary Arts Center .....	47
Gambar 3.8. Interior The Rosenthal Contemporary Arts Center .....	47
Gambar 3.9. Fasade The Rosenthal Contemporary Arts Center .....	48
Gambar 3.10. Ilustrasi Tata Ruang Luar .....	50
Gambar 3.11. Ilustrasi Tata Ruang Dalam.....	53
Gambar 3.12. Bentuk Dasar dan Bentuk Beraturan.....	60
Gambar 3.13. Bentuk Tidak Beraturan .....	60
Gambar 3.14. Jenis Tekstur.....	63
Gambar 3.15. Skala Intim dan Akrab .....	67
Gambar 3.16. Skala Wajar/Normal.....	67
Gambar 3.17. Skala Megah / Agung.....	67
Gambar 3.18. Skala Mencekam .....	68
Gambar 4.1. Batas - Batas Site 1 .....	71
Gambar 4.2. Batas - Batas Site 2.....	72
Gambar 4.3. Batas - Batas Site 3.....	73
Gambar 4.4. Kondisi Lingkungan Tapak .....	75
Gambar 4.5. Analisis Pemandangan Dari Tapak .....	76
Gambar 4.6. Analisis Pemandangan Ke Tapak.....	77
Gambar 4.7. Analisis Sirkulasi Kendaraan dan Pedestrian .....	78
Gambar 4.8. Analisis Pencahayaan dan Vegetasi .....	79
Gambar 4.9. Analisis Kebisingan.....	80
Gambar 4.10. Analisis Penghawaan .....	81
Gambar 4.11. Analisis Jaringan Listrik dan Telepon .....	82
Gambar 4.12. Analisis Drainase, Jaringan Air Bersih, Air Limbah .....	83
Gambar 4.13. Alur Kegiatan General Manager .....	90
Gambar 4.14. Alur Kegiatan Program Manager .....	91
Gambar 4.15. Alur Kegiatan Operasional Manager .....	91
Gambar 4.16. Alur Kegiatan Administrasi .....	92
Gambar 4.17. Alur Kegiatan Staff Teknisi .....	93
Gambar 4.18. Alur Kegiatan Staff Human .....	93
Gambar 4.19. Alur Kegiatan Staff Kemananan .....	94
Gambar 4.20. Alur Kegiatan Staff Kebersihan .....	95
Gambar 4.21. Alur Kegiatan Resepsionis.....	95
Gambar 4.22. Alur Kegiatan Karyawan Gallery.....	96
Gambar 4.23. Alur Kegiatan Chef.....	97
Gambar 4.24. Alur Kegiatan Barista.....	97
Gambar 4.25. Alur Kegiatan Bartender .....	98
Gambar 4.26. Alur Kegiatan Café.....	99



Gambar 4.27. Alur Kegiatan Kasir .....	99
Gambar 4.28. Alur Kegiatan Penyewa.....	100
Gambar 4.29. Alur Kegiatan Pengunjung.....	101
Gambar 4.30. Alur Kegiatan Supplier.....	101
Gambar 4.31. Hubungan Ruang Makro .....	111
Gambar 4.32. Sketsa Pola Hubungan Ruang .....	112
Gambar 4.33. Hubungan Ruang Diecast Café and Gallery.....	113
Gambar 4.34. Ilustrasi Dasar Pendekatan Arsitektur Kontemporer .....	114
Gambar 4.35. Fasad Bangunan Kontemporer .....	116
Gambar 4.36. Penataan Ruang .....	118
Gambar 4.37. Material Batu Bata .....	119
Gambar 4.38. Material Batu Alam.....	119
Gambar 4.39. Material Beton.....	120
Gambar 4.40. Material Baja Ringan .....	120
Gambar 4.41. Material Gypsum.....	120
Gambar 4.42. Material Kaca .....	120
Gambar 4.43. Material Keramik .....	120
Gambar 4.44. Material Kayu.....	121
Gambar 4.45. Material Parket Kayu .....	121
Gambar 4.46. Material Conblock.....	121
Gambar 4.47. Material Grass Block.....	121
Gambar 4.48. Contoh Bentuk Bangunan .....	122
Gambar 4.49. Contoh Perancangan Warna.....	122
Gambar 4.50. Contoh Penerapan Warna.....	122
Gambar 4.51. Contoh Perancangan Interior .....	122
Gambar 4.52. Contoh Penerapan Interior .....	122
Gambar 4.53. Contoh Perancangan Eksterior .....	123
Gambar 4.54. Contoh Penerapan Eksterior.....	123
Gambar 4.55. Contoh Perancangan Material .....	123
Gambar 4.56. Contoh Penerapan Material .....	123
Gambar 4.57. Contoh Perancangan Tekstur .....	123
Gambar 4.58. Contoh Penerapan Tekstur .....	123
Gambar 4.59. Contoh Penerapan Ruang Fungsional .....	124
Gambar 4.60. Contoh Penerapan Bukaan .....	124
Gambar 4.61. Contoh Perancangan Interior.....	124
Gambar 4.62. Contoh Penerapan Interior.....	124
Gambar.4.63. Contoh Penggunaan Warna.....	125
Gambar.4.64. Contoh Penerapan Warna.....	125
Gambar.4.65. Contoh Penggunaan Material .....	125
Gambar.4.66. Contoh Penerapan Material.....	125
Gambar 4.67. Contoh Pencahayaan .....	125
Gambar 4.68. Contoh Penerapan Pencahayaan .....	125
Gambar 4.69. Contoh Atap Dak Pada Bangunan .....	127
Gambar 4.70. Contoh Struktur Utama Pada Bangunan .....	128
Gambar 4.71. Struktur Footplat dan Tiang Pancang.....	129
Gambar 4.72. Ventilasi Silang pada Bangunan .....	132



Gambar 4.73. Ventilasi Silang pada Bangunan .....	133
Gambar 4.74. Contoh Penerapan Downlight Lighting.....	135
Gambar 4.75. Contoh Penerapan Wash Wall Light .....	135
Gambar 4.76. Contoh Penerapan Lampu Gantung.....	135
Gambar 4.77. Contoh Penerapan Cahaya Lilin .....	136
Gambar 4.78. Down Feed System .....	137
Gambar 4.79. Skematik Sistem Jaringan Air Bersih .....	138
Gambar 4.80. Skematik Sistem Jaringan Air Kotor.....	138
Gambar 4.81. Skematik Sistem Sampah.....	139
Gambar 4.82. Exit Sign.....	139
Gambar 4.83. Smoke Detector.....	139
Gambar 4.84. Hydrant Box .....	140
Gambar 4.85. Hydrant Halaman .....	140
Gambar 4.86. Tabung Portable Fire-extinguishers .....	141
Gambar 4.87. Sistem Jaringan Listrik.....	142
Gambar 4.88. Penangkal Petir Elektrostatis .....	143
Gambar 4.89. Sistem CCTV .....	143