

**PERANCANGAN WISATA KIT MODELING
DI KOTA SURABAYA
(TEMA: *DEKONSTRUKSI*)**

TUGAS AKHIR

Oleh:
GHULAM SYAHRONI
NIM. 12660010



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG
2016**

PERANCANGAN WISATA KIT MODELING

DI KOTA SURABAYA

(TEMA: DEKONSTRUKSI)

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)**

Oleh:

GHULAM SYAHRONI

NIM. 12660010

JURUSAN TEKNIK ARISTEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2016



DEPARTEMEN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : GHULAM SYAHRONI

NIM : 12660010

Jurusan : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Wisata Kit Modeling di Kota Surabaya.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinilitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, Juni 2016

Pembuat pernyataan,

Ghulam Syahrone
NIM. 12660010

PERANCANGAN WISATA KIT MODELING
DI KOTA SURABAYA
(TEMA: REINVENTING TRADITION)

TUGAS AKHIR

Oleh:
GHULAM SYAHRONI
NIM. 12660010

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: Juni 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Achmad Gat Gautama, M.T

Elok Mutiara, M.T

NIP. 19760418 200801 1 009

NIP. 19760528 200604 2 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Dr. Agung Sedayu, M.T.

NIP. 19781024 200501 1 003

PERANCANGAN WISATA KIT MODELING

DI KOTA SURABAYA

(TEMA: *DEKONSTRUKSI*)

TUGAS AKHIR

Oleh:
GHULAM SYAHRONI

NIM. 12660010

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Teknik (S.T.)

Tanggal: Juni 2016

Penguji Utama : Aulia Fikriarini m, M.T (.....)

NIP. 19760416 200604 2 001

Ketua Penguji : Agus Subaqin, M.T. (.....)

NIP. 19740825 200901 1 006

Sekretaris Penguji : Achmad Gat Gautama, M.T (.....)

NIP. 19760418 200801 1 009

Anggota Penguji : Luluk Maslucha, M.Sc. (.....)

NIP. 19800917 200501 2 003

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Dr. Agung Sedayu, M.T.

NIP. 19781024 200501 1 003

ABSTRAK

Syahroni Ghulam 2016, Perancangan Wisata Kit Modeling di Surabaya, Dosen

Pembimbing : Achmad Gat Gautama, M.T., Elok Mutiara, M.T., Luluk Maslucha, M.T.

Kata Kunci: *Wisata Kit Modeling, Rangkaian Model, Dekonstruksi.*

Kit modeling atau yang sering di kenal sebagai rangkaian model dari objek aslinya, kit model dibagi menjadi dua, yaitu *scale building* atau rangkaian yang sudah terskala dan sudah di atur skalanya dengan menggunakan aplikasi, lalu di cetak pada media kertas, plastik, sampai besi, sehingga setelah model jadi bisa langsung dirangkai, yang ke-dua adalah *scratch building* yaitu suatu model yang dibuat secara manual, dengan membuat objek dan mengatur skalanya sendiri, biasanya *scratch build* ini banyak menggunakan bahan kertas atau plastic yang dipotong dan disusun sendiri, ada juga yang dikenal dengan *paper craft* atau *origami* dan yang menarik adalah disini kita dapat bebas berkreasi untuk membuat model apapun sesuai keinginan kita. Sumber.

Kit modeling cukup mudah untuk dibuat dan kita bisa berkreasi sebebas mungkin untuk membuat bentuk yang kita inginkan, *kit modeling* bisa di lakukan oleh siapapun dari anak-anak sampai orang tua, beragam variasi usia ini yang nantinya bisa juga menimbulkan edukasi yang interaktif antara anak-anak dan orang dewasa ,bisa untuk alternatif komunikasi dan pengembangan karakter pada siapapun dengan lebih mudah, bahkan kit model mampu dijadikan terapi bagi manusia yang malas dan anak-anak autisme untuk menekan sifat mereka.

Upaya yang dilakukan para komunitas dalam pengembangan *kit model* sudah sangat banyak dan meluas diseluruh penjuru Indonesia, banyak acara dan kegiatan dalam upaya pengembangan minat *kit modeling* tersebut supaya dapat dikenal dan populer sebagai minat dan hobi baru, untuk meningkatkan minat dan perkembangan dari *kit modeling* sebagai pemasukan dan perkembangan Negara, diharapkan dimulai dari

pengenalan dan pembelajaran kita bisa memproduksi sendiri hasil dari *kit model* dan tidak terlalu banyak mengambil barang tersebut dari Negara seperti china dan jepang yang sangat besar dan pesat dalam pengembangan *kit model*.

Dekonstruksi menjadi tema dalam perancangan ini, hal tersebut tersebut sebagai proses yang membantu terjadinya perancangan, karena Tema *Arsitektur Dekonstruksi* tersebut memiliki aspek penunjang guna terwujudnya perancangan wisata *Kit Modeling*. Sehingga di harapkan mampu bermanfaat dan menarik minat bagi komunitas *kit model* dan masyarakat umum.



ABSTRAK

Syahroni Ghulam 2016, Design of Kit Modeling Vehicle Surabaya, Supervising

Professors : Achmad Gat Gautama, M.T., Elok Mutiara, M.T., Luluk Maslucha, M.T.

Keyword: *Kit Modeling, Series Model, Deconstruction.*

Modelling kit or known as model circuit from real object, there are two types of kit model, scale building or scaled circuit and arranged scale with an application, then printed on paper media, plastic, iron, so then it model can be applied directly, second is scratch building which mean is a model that made manually, with making an object and make it own scale, usually this scratch building is using paper or plastic that cut and assemble on its own, there is known as paper craft or origami and the good thing is we can create whatever models as whatever we wanted.

Kit modeling is easy to make and we can create based on our creativity for making anything we like, kit modelling can be done by anyone like from kids or grown people, this variety of age also can make interactive education effect between kids and grown people, it also can be alternative communication and character development for anyone easily, even kit model able to be a therapy for lazy and kid who had autism for pressing their behaviour.

This effort that have been done by community for developing kit model is really big and enlarge to this corner of Indonesia, many programme and activities in the effort of developing kit modelling passion so that can easily recognised and famous as passion and new hobby, for increasing will and kit modelling development also incoming State, hope from this introducing and educating we can produce the result of kit modelling by our selves and not exporting that thing from many other countries such as China and Japan which so huge and really sophisticated in developing a kit models.

Deconstruction be a theme in this design, because that thing is a process that helped as design has the aspect for making park kit modelling design. So lately hope that thing is really help and interest kit model community will and civilians.



تصميم سياحة أدوات مثالي في سورابايا، المشرف أحمد جات غوتاما، الماجستير. ايلك موتيارا، الماجستير. لؤلؤ مصلوحة، الماجستير.

كلمات الرئيسية: سياحة أدوات مثالي، مسلسل المثالي، التفكيرية.

أدوات مثالي أو يعرف باسم مسلسل مثاليمن الكائن الأصلي تنقسم إلى قسمين، وهما مقياس البنائي أو المسلسلات التي تم تحجيمها وتم تعيين المقياس باستخدام الاستمارة. ويطبع وسائل الورق، والبلاستيك، والحديد، وبعد تم المثالي يمكن أن تسلسلها مباشرة. وثانيا هو بناء الصفر وهو المثالي إنشاء يدويا، ويجعل الكائن بتنظيما لمقياس الخاصة بها، و يستخدم بناء الصفر من الورق أو البلاستيك تقطع وتنظم يدويا، ويستخدم أيضا ورقة الحرف أو اوريغامي. ويسترعى هنا يمكننا أن يعمل مثاليا وفقا برغباتنا.

ويسهل في جعل الأدوات المثالي، ويمكن أن يتكرر خالية قدر الإمكان لجعل شكل ما نريد، ويمكن أن يتم الأدوات المثالي لأشخاص من الأطفال إلى الكبار، وهذا من السن المتنوعة يمكن أيضا أن يسبب تفاعلا التربوية بين الأطفال والكبار، وقادرة على الاتصال المتناوبين وتطوير الحرف لأشخاص، ويمكن استخدام أدوات المثالي كعلاج للأشخاص بصفات الكسول والأطفال المصاب بالتوحد على قمع خصائصهم.

يكثر في تبذل جهود المجتمع في تطوير الأدوات المثالي، وتنتشر في جميع أنحاء إندونيسيا، من الأنشطة في تطوير الأدوات المثالي حتى أنها يمكن أن تكون معروفة وهوايات جديدة في المجتمع، ولتطوير الأدوات المثالي كإيرادات والتنمية في الدولة. ويرجو من التعرف والتعلم يمكننا أن تنتج النتائج أنفسنا وقلّة أن تأخذ البضائع من دول الآخرين مثل الصين واليابان الذي ينتج كثيرا عن الأدوات المثالي.

التفكيرية تكون موضوع هذا التصميم، وهذه العملية تساعد في كونا التصميم، لأن موضوع الهندسة التفكيرية يكون الدعم من أجل تحقيق جوانب تصميم سياحة أدوات المثالي. ويرجو أن تحتذب اهتمام المجتمع ومجموعة المثالي العامة.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul: **“Perancangan Wisata Kit Modeling di Surabaya”** dengan segenap kemampuan yang saya miliki. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beliau adalah sosok panutan yang mulia yang diutus oleh Allah untuk menyempurnakan akhlak manusia.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, saya menyadari bahwa banyak pihak yang turut berpartisipasi baik dalam bentuk bantuan pikiran, tenaga, waktu, dukungan, motivasi, bimbingan, saran serta pengarahan, sehingga saya mendapatkan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan seminar tugas akhir ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada semua pihak yang turut berpartisipasi. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bapak Sutikno, SE. dan ibu Tri Widiati yang telah memberikan do'a, bimbingan dalam hidup, serta dukungan berupa materi, tenaga, dan moril, sehingga saya dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Kepada saudara saya Yunisa Ariefani dan Saudara saya Fathur Raefandi yang selalu jadi pelipur penat dan menghibur.

3. Saudara-saudaraku, kakak, adik, sepupu dan keluarga besar yang berada di Malang maupun yang berada di Lampung, yang berperan penting selama saya hidup terutama saat belajar.
4. Prof. Dr. H. Mudjia Rahadjo selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Agung Sedayu, ST. MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Aldrin Yusuf Firmansyah, MT. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Kepada dosen pembimbing Achamad Gat Gautama, M.T., Elok Mutiara, M.T., Luluk Maslucha, ST, M.Sc., yang selalu memberi motivasi dan bimbingan selama berjalannya penyusunan laporan Tugas Akhir.
8. Kepada Dosen Penguji Aulia Fikriarini M, M.T., Agus Subaquin M.T. yang selalu memberi masukan dan motivasi selama berjalannya penyusunan laporan Tugas Akhir.
9. Seluruh praktisi dosen dan karyawan jurusan Teknik Arsitektur UIN Malang.
10. Kepada Hutami Eka Pratiwi sebagai Motivasi dan penyemangat saya.
11. Kepada Amirah Dzatul Himah Teman Baik saya.
12. Sahabat-sahabat terbaikku di Malang Andi, Dakso, Adi, Yusuf, Faiz, Jaya, Septian, Furqon dan Deni, yang selalu memberi motivasi.
13. Kepada sahabat-sahabat saya di Magelang metro Lampung danang, yogi, ilmi, hakim, raihan, dan Az Hari, terimakasih karena selalu menunggu kepulangan saya.

14. Kepada sahabat karib seperjuangan saya di Metro Lampung, Hendra, Reza, Dani, Louis, Anggi, Giovani, Ulwan, Tomi dan Mifta, terimakasih Karena selalu mengisi waktu liburan saya dengan kenangan yang mempererat tali persaudaraan.
15. Kepada Magetsu (Malang Gear Fighters Underground) yang selalu menghibur saya lewat Hobi yang seru.
16. Kepada Oneenyan terimakasih atas Segala yang telah kalian berikan.
17. Kepada Band Saya BlackBoy Muppets dan seluruh personilnya, Arif, rian, Tomi, Mifta.
18. Teman-teman angkatan 2012 cacing Archi.
19. Serta pada beberapa pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu Akhirnya, saya sebagai penulis sangat menyadari bahwa manusia tidak luput dari khilaf dan salah. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perkembangan laporan Tugas Akhir. Semoga laporan ini bermanfaat bagi saya pada khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.....
- Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, Juni 2016

Ghulam Syahroni

NIM 12660010

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB.I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang objek	1
1.2. Latar Belakang Tema	4
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Batasan Masalah.....	6
BAB.II	
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1.Kajian Objek Perancangan.....	7
2.1.1 Definisi Objek	7
2.2. Tinjauan Objek Wisata Kit Modeling.....	8
2.3.Kajian Arsitektur	10
2.3.1. Komponen Wisata Kit Modeling.....	10
2.3.2. Sarana dan Prasarana	11
2.3.3. Peralatan Praktik	11
2.4. Kajian Laboratorium	12
2.5.Kajian Keislaman	13
2.5.1.Kajian Keislaman Tema Perancangan	13
2.5.2.Kajian Keislaman Objek	14

2.6. Tema	16
2.6.1. Karakteristik <i>Dekonstruksi</i>	20
2.6.2. Unsur-unsur Pembentuk <i>Dekonstruksi</i>	20
2.6.3. Kesimpulan Tema <i>Dekonstruksi</i>	21
2.7.Studi Banding.....	24
2.7.1 Studi Banding Objek	24
2.7.2Studi Banding Tema.....	30
2.7.3 Kesimpulan Tema.....	34
2.8. Lokasi Tapak	35
2.8.1 Studi Banding Objek	35
2.8.2Studi Banding Tema.....	36
BAB.III	
METODE PERANCANGAN.....	40
3.1. Ide Perancangan	40
3.2. Identifikasi Masalah	41
3.3. Tujuan Perancangan	42
3.4. Pengumpulan Data	42
3.5. Bagaimana Kerangka Berfikir.....	47
BAB.IV	
ANALISIS PERANCANGAN.....	48
4.1. Data Eksisting Tapak	48
4.1.1.Aspek Pemilihan Pemilihan Tapak.....	49
4.1.2.Kondisi Tapak.....	50
4.1.3.Batas Tapak	51
4.1.4.Potensi Tapak	53
4.1.5.Analisis Eksisting Tapak	54
4.2. Analisis Fungsi	56
4.3. Analisis Pengguna	58

4.4. Analisis Aktifitas.....	60
4.5. Analisis Ruang	63
4.6. Analisis Kebutuhan Ruang	63
4.6.1. Besaran Ruang.....	69
4.7. Analisis Tapak.....	77
4.7.1. Eksisting Tapak	77
4.7.2. Ide Bentuk Dasar	79
4.7.3. Analisis Iklim	80
4.7.4. Analisis Sirkulasi.....	84
4.7.5. Analisis Kebisingan.....	86
4.8. Analisis Struktur	90
4.8.1. Struktur Pondasi	90
4.8.2. Struktur Penyusun Badan Bangunan	91
4.8.3. Struktur Kolom.....	92
4.8.4. Struktur Atap	93
4.9. Analisis Utilitas.....	95
4.9.1. Sistem Plumbing.....	95
4.9.2. Sistem Elektrikal	98
4.9.3. Sistem Instalasi AC	99

BAB.V

KONSEP PERANCANGAN	100
5.1. Konsep Perancangan	100
5.1.1. Konsep Dasar.....	100
5.1.2. Konsep ruang	101
5.1.3. Konsep Bentuk	103
5.1.4. Konsep Struktur.....	104
5.1.5. Konsep Tapak	108
5.1.6. Konsep Utilitas	110

BAB.VI

HASIL RANCANGAN	112
6.1. Objek Rancangan	112
6.1.1. Definisi Objek Rancangan.....	112
6.2. Konsep	113
6.3. Hasil Rancangan Kawasan.....	115
6.3.1 Pembagian zona pada kawasan	115
6.4. Aksesibilitas Kawasan	117
6.4.1 Sirkulasi Kawasan	118
6.4.2 Bentuk dan Tampilan.....	119
6.5. Spesifikasi bangunan.....	120
6.5.1. Konsep Bentuk bangunan.....	120
6.5.1. Konsep Bentuk bangunan.....	120
6.6. Interior.....	122
6.7. Sistem Elektrikal	127
6.7.1 Titik Lampu	127
6.7. 2 Sistem AC.....	129
6.8. Sistem Plumbing	131
6.9. Sistem Emergensi.....	132
6.10. Denah	132
6.11. Struktur.....	134
6.11.1 Potongan.....	134
6.11.2 Rencana Pembalokan	135
6.11.3 Rencana Atap	136
6.11.4 Rencana Pondasi	137
6.12. Integrasi Keislaman.....	138

BAB.VII

PENUTUP.....	139
7.1. Kesimpulan	139
7.2. Saran.....	141
 DAFTAR PUSTAKA.....	 142
DAFTAR LAMPIRAN	143



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram Tema Perancangan	19
Gambar 2.2	Jam Matahari vertikal.....	24
Gambar 2.3	Jam Matahari Horizontal.....	25
Gambar 2.4	Konfigurasi Bumi, Bulan dan Matahari	26
Gambar 2.5	Logo Puspitek bandung.....	26
Gambar 2.6	Jam Matahari.....	27
Gambar 2.7	Sirkulasi dan Tatahan Masa Puspitek Bandung	28
Gambar 2.8	Sirkulasi dan Tatahan Masa Puspitek Bandung	28
Gambar 2.9	Tampak Depan Puspitek Sundial Bandung.....	29
Gambar 2.10	Tampak Samping Puspitek Sundial Bandung.....	29
Gambar 2.11	Tampak Belakang Puspitek Sundial Bandung	29
Gambar 2.12	Perspektif Mata Burung Puspitek Sundial Bandung.....	30
Gambar 2.13	Perspektif Bangunan Manufaktur Furnitur	30
Gambar 2.14	Tampak Unik Jendela Kaca	31
Gambar 2.15	Desain Eksterior Manufaktur Furnitur	31
Gambar 2.16	Ruang Tamu Manufaktur Furnitur	32
Gambar 2.17	Lantai Dasar Manufaktur Furnitur	32
Gambar 2.18	Tangga Unik Manufaktur Furnitur.....	32
Gambar 2.19	Interior Manufaktur Furnitur.....	33
Gambar 2.20	View Manufaktur Furnitur	33
Gambar 2.21	Tekstur Dinding Manufaktur Furnitur	33
Gambar 2.22	Pulau jawa	36
Gambar 2.23	Provinsi Jawa Timur	36
Gambar 2.24	Gubeng Surabaya Utara	36
Gambar 2.25	Kota Surabaya	36

Gambar 4.1	Pulau jawa	49
Gambar 4.2	Provinsi Jawa Timur	49
Gambar 4.3	Gubeng Surabaya Utara	49
Gambar 4.4	Kota Surabaya	49
Gambar 4.5	Batas Tapak.....	52
Gambar 4.6	Kondisi Bangunan Sekitar Tapak.....	52
Gambar 4.7	Bentuk dan Dimensi Tapak.....	53
Gambar 4.8	Lingkar Penunjang Objek Perancangan.....	54
Gambar 4.9	Sirkulasi Padat.....	55
Gambar 4.10	Titik Peluang Penunjang	55
Gambar 4.11	Daerah Padat penduduk.....	56
Gambar 4.12	Diagram Fungsi Objek Perancangan.....	58
Gambar 4.13	Diagram Analisis Struktur Pengelola	59
Gambar 4.14	Diagram Alur Aktivitas	62
Gambar 4.15	Bentuk dan Dimensi tapak	78
Gambar 4.16	Bentuk Dasar	79
Gambar 4.17	Analisis Tapak.....	80
Gambar 4.18	Analisis Iklim Pada Bentuk 1.....	81
Gambar 4.19	Analisis Iklim Pada Bentuk 2.....	82
Gambar 4.20	Analisis Iklim Pada Bentuk 3.....	83
Gambar 4.21	Analisis Kebisingan 1	86
Gambar 4.22	Analisis Kebisingan 2	87
Gambar 4.23	Analisis Kebisingan 3	88
Gambar 4.24	Analisis Sumber Air Bersih Bentuk 1.....	96
Gambar 4.25	Analisis Sumber Air Bersih Bentuk 2.....	97
Gambar 4.26	Analisis Alur Pembuangan Air Kotor MCK.....	97
Gambar 4.27	Analisis Alur Pembuangan Limbah	97
Gambar 4.28	Analisis Alur Pembuangan Air Hujan.....	98

Gambar 4.29	Analisis Alur Distribusi Listrik.....	98
Gambar 4.30	Analisis Sistem Instalasi AC Split Duct.....	99
Gambar 4.31	Analisis Sistem Instalasi AC Central	99
Gambar 5.1	Diagram Penyusun Bentuk.....	103
Gambar 6.1	Perspektif Malam Hari	112
Gambar 6.2	Zoning Kawasan.....	113
Gambar 6.3	Site Plan	114
Gambar 6.4	Pembagian Sirkulasi.....	115
Gambar 6.5	Site Plan Zoning.....	116
Gambar 6.6	Pembagian Sirkulasi.....	118
Gambar 6.7	Site Plan pembagian zoning.....	119
Gambar 6.8	Area Marketing	121
Gambar 6.9	Area Taman.....	122
Gambar 6.10	Letak Interior.....	123
Gambar 6.11	Potongan Interior Crossprogram.....	123
Gambar 6.12	Interior Crossprogram	124
Gambar 6.13	Interior Transprogram.....	124
Gambar 6.14	Interior Disprogram.....	125
Gambar 6.15	Interior JPO	126
Gambar 6.16	Instalasi Titik Lampu Lantai 1	127
Gambar 6.17	Instalasi Titik Lampu Lantai 2	128
Gambar 6.18	Instalasi Titik Lampu Lantai 3 dan Marketing.....	128
Gambar 6.19	Titik Instalasi AC lantai 1	129
Gambar 6.20	Titik Instalasi AC lantai 2	130
Gambar 6.21	Titik Instalasi AC lantai 3 dan Marketing.....	130

Gambar 6.22	Utilitas Air Bersih	131
Gambar 6.23	Utilitas Air Kotor	131
Gambar 6.24	Utilitas Fire Protection Kawasan	132
Gambar 6.25	Utilitas Fire Protection Lantai 1	133
Gambar 6.26	Utilitas Fire Protection Lantai 2	133
Gambar 6.27	Utilitas Fire Protection Lantai 3 dan Marketing	134
Gambar 6.28	Potongan Kawasan A-A	134
Gambar 6.29	Potongan Kawasan B-B	135
Gambar 6.30	Rencana Pembalokan	135
Gambar 6.31	Rencana atap	136
Gambar 6.32	Rencana pondasi.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Integrasi keislaman Tema Perancangan	31
Tabel 2.2	Integrasi keislaman Objek Perancangan	15
Tabel 2.3	Kesimpulan Tema	21
Tabel 2.4	Kesimpulan Studi banding	34
Tabel 4.1	Analisis fungsi.....	58
Tabel 4.2	Analisis Pengguna	60
Tabel 4.3	Analisis Aktifitas.....	61
Tabel 4.4	Analisis Kebutuhan Ruang.....	63
Tabel 4.5	Analisis Besaran Ruang	69
Tabel 4.6	Analisis Sirkulasi	84
Tabel 4.7	Analisis Vegetasi.....	89
Tabel 4.8	Analisis Struktur Pondasi.....	90
Tabel 4.9	Analisis Struktur Penyusun Badan Bangunan	91
Tabel 4.10	Analisis Struktur Kolom	92
Tabel 4.11	Analisis Struktur Atap.....	94
Tabel 5.1	Konsep Ruang	102
Tabel 5.2	Konsep Bentuk.....	103
Tabel 5.3	Konsep struktur	104
Tabel 5.4	Konsep Tapak.....	109
Tabel 5.5	Konsep Utilitas Air Bersih	110
Tabel 5.6	Konsep Utilitas Air Kotor	111
Tabel 5.7	Konsep Utilitas Air Hujan.....	111

BAB. I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Objek

Upaya untuk menanamkan kreatifitas dan pola berfikir perlu ditanamkan sejak dini, mengenalkan kegiatan yang positif dalam mengapresiasi bakat-bakat dan minat-minat setiap orang, perlu adanya media yang mendukung, tentunya didasari dengan isu-isu yang menarik pada tiap daerah dengan potensi manusia disekitarnya, banyak minat yang perlu diapresiasi, minat-minat unik yang biasanya banyak digemari oleh siswa maupun mahasiswa di kota-kota yang padat dengan komoditi pelajar yang perlu diapresiasi dan dikembangkan.

Surabaya merupakan kota terbesar di Provinsi Jawa Timur dan Surabaya sebagai ibukota Provinsi Jawa Timur, terdapat banyak kampus dan komoditi lain yang mampu mendukung, di Surabaya sendiri sudah banyak sekali komunitas *Kit Model* yang perlu mendapat apresiasi paling banyak khususnya digemari para mahasiswa. mahasiswa adalah manusia yang haus akan ilmu dan hal-hal baru bahkan hal unik yang mampu untuk menambah dan mengapresiasi minat-minat mereka, saat ini banyak inovasi kreasi yang sedang marak digeluti oleh para anak-anak, siswa dan mahasiswa khususnya yaitu merakit atau membuat suatu miniatur atau versi kecil dari suatu benda, seperti rumah, pesawat, tank, sampai robot, Minat yang unik ini ternyata sangat berguna karena miniatur bisa dijadikan suatu pajangan ataupun sebagai objek ilustrasi dari objek yang sesungguhnya sehingga bukan hanya sekedar hobi.

Di setiap kota juga terdapat regional komunitas kit builder seperti di jakarta “*sprue mobster*” Subakti Andi 2013 , malang “SHOC (Scale Hobby on Community)” R6eygata 2014 , surabaya “AGS (Arek Gundam Surabaya) reno akbar 2012 , lampung “Lamia (Lampung Model kit and Figure Art)” Agung Ade 2015 , dan banyak lagi komunitas kit modeling di setiap regional lainnya yang perlu di apresiasi dan di wadahi kegiatannya, Ando Putra 2013.

Kit modeling atau yang sering di kenal sebagai rangkaian model dari objek aslinya, Kit model dibagi menjadi dua, yaitu *scale building* atau rangkaian yang sudah terskala dan sudah diatur skalanya dengan menggunakan aplikasi, lalu di cetak pada media kertas, plastik, sampai besi, sehingga setelah model jadi bisa langsung dirangkai, yang kedua adalah *scratch building* yaitu suatu model yang dibuat secara manual, dengan membuat objek dan mengatur skalanya sendiri, biasanya *scratch build* ini banyak menggunakan bahan kertas atau *plastic* yang dipotong dan disusun sendiri, ada juga yang dikenal dengan *paper craft* atau *origami* dan yang menarik adalah disini kita dapat bebas berkreasi untuk membuat model apapun sesuai keinginan kita. (http://id.wikipedia.org/wiki/Model_kit)

Kit modeling cukup mudah untuk dibuat dan bisa berkreasi sebarang mungkin untuk membuat bentuk yang kita inginkan, *kit modeling* bisa dilakukan oleh siapapun dari anak-anak sampai orang tua, beragam variasi usia ini yang nantinya bisa juga menimbulkan edukasi yang interaktif antara anak-anak dan orang dewasa ,bisa untuk alternatif komunikasi dan pengembangan karakter pada siapapun dengan lebih mudah, bahkan kit model mampu dijadikan terapi bagi manusia yang malas dan anak-anak autis untuk menekan sifat mereka.

Upaya yang dilakukan para komunitas dalam pengembangan *kit model* sudah sangat banyak dan meluas diseluruh penjuru Indonesia, banyak acara dan kegiatan dalam upaya pengembangan minat *kit modeling* tersebut supaya dapat dikenal dan populer sebagai minat dan hobi baru, untuk meningkatkan minat dan perkembangan dari *kit modeling* sebagai pemasukan dan perkembangan Negara, diharapkan dimulai dari pengenalan dan pembelajaran kita bisa memproduksi sendiri hasil dari *kit model* dan tidak terlalu banyak mengimpor barang tersebut dari Negara seperti *china* dan *jepang* yang sangat besar dan pesat dalam pengembangan *kit model*. Dengan begitu dibutuhkan suatu *perancangan Wisata Kit Modeling*.

sebagai suatu wisata *kit* dan juga tempat pembuatan dan penjualan dari *kit model* yang bukan hanya sekedar wahana saja, melainkan juga sebagai fasilitas pengenalan dan pengapresiasian dari para peminat *kit modeling*.

Untuk keperluan perancangan *Wisata kit modeling* maka dibutuhkan tema khusus untuk menunjukkan tentang perkembangan ilmu yang terus berkembang dan *image* dari *Wisata kit modeling* tersebut, sesuai paparan diatas untuk menunjukkan kesan sains dan intelektual yang sudah maju kepada era moderen agar bisa menunjukkan perkembangan ilmu yang selalu berkembang dan memiliki inovasi yang terus-menerus menjadi lebih canggih, maka dengan demikian peradaban *arsitektur* tidak *konstan* pada titik lama, karena ilmu dalam *arsitektur* yang terus berkembang dan mampu dipandang lebih baik dalam pengembangan yang bersangkutan dengan pemberdayaan umat manusia.

Dalam salah satu hadis yang diriwaya oleh Rasulullah :

Rasulullah SAW bersabda:

“Tuntutlah ilmu sejak dari buaian sampai liang lahat”

Hadits tersebut menjadi dasar dari ungkapan “Long life education” atau pendidikan seumur hidup. Kehidupan didunia ini rupanya tidak sepi dari kegiatan belajar, sejak mulai lahir sampai hidup ini berakhir.

1.2 Latar Belakang Tema :

Dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan sebagai usaha-usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. Jacques Derrida mengembangkan konsep dekonstruksi kedalam berbagai eksperimen yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal. Pandangan dekonstruksi lahir dari suatu atmosfer yang berlandaskan pada konsep “filosofi-anti kemapanan”, tema yang menggunakan bentukan bentukan yang menyimpang atau aneh yang apabila dilihat secara kasat mata bangunan tersebut adalah bangunan yang memiliki struktur yang amat rumit.

Dengan demikian tema yang diusung dalam perancangan wisata kit modeling adalah tema *Dekonstruksi*, sebagai cerminan yang menyimbolkan teknologi dan perkembangan ilmu arsitektur yang terus berkembang.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Merancang objek Wisata *Kit Modeling* yang mampu mengeksplorasi dan mewadahi kreatifitas generasi muda serta mampu menjadi media edukasi ?

2. Bagaimana MerancangWisata kit modeling dengan menerapkan tema *Dekonstruksi*?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk Merancang objek Wisata*Kit Modeling* di kota surabaya sebagai pusat Galeri dan pengembangan *kit model* yang mampu mewadahi kreatifitas generasi muda serta mampu menjadi media edukasi.
2. Untuk merancang wisata *Kit Modeling* sebagai pusat wisata dan pengembangan *kit modeling* yang mampu menunjukkan kesan kekinian ,sehingga menyimbolkan perkembangan ilmu yang terus berkembang.

Pemanfaatan Perancangan

Bagi Masyarakat :

- a. Meningkatkan perekonomian daerah setempat dengan cara merekrut masyarakat sebagai pegawai dan membuka beberapa zona lokasi yang berbasis kantin.
- b. Sebagai pembelajaran, wisata dan galeri pameran yang mampu dikunjungi berbagai kalangan.

Bagi pemerintah daerah :

- a. Dapat mengurangi tingkat pengangguran pada masyarakat dengan menciptakan lapangan pekerjaan baru.
- b. Meningkatkan pendapatan kota.

Bagi Akademisi :

- a. Menambahwawasan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kit model.

1.5. Batasan Masalah

- a. Subjek atau Pengguna : Pelajar, Kit Builder, Masyarakat umum.
- b. Objek yang di rancang : Wisata Kit Modeling sebagai pusat Galeri dan pengembangan kit model
- c. Tema Perancangan : *Dekonstruksi*
- d. Skala Pelayanan : Nasional-Internasional

BAB. II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Objek

Manusia dan segala kebutuhannya merupakan bagian dari dasar terbentuk dan terjadinya Objek Rancangan, terjadi sinergi interaksi antara manusia yang tidak akan pernah berhenti yang selalu menghasilkan sesuatu, baik itu kebutuhan, keinginan, yang bisa terbentuk dan terjadi dalam sebuah kegiatan atau sebuah objek fisik, Dalam kasus terjadinya perancangan wisata kit modeling ini adalah dalam menanggapi keinginan dan kegiatan manusia yang semakin tertarik ke berkegiatan dalam perancangan dan pengembangan kit modeling, jadi sudah terlihat jelas dasar utama terjadinya perancangan wisata *Kit Modeling*.

2.1.1 Defini Objek

Dalam kamus besar bahasa Indonesia definisi dari kata wisata adalah bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dsb), wisata berarti adalah menambah wawasan untuk ilmu ataupun kesenangan, sedangkan kit model adalah karya kreatifitas dari merangkai sesuatu, jadi nantinya pusat kit modeling ini adalah yaitu induk dari berkegiatan dalam galeri, perancangan dan pengembangan kit model, tidak hanya galeri, perancangan dan pengembangan tetapi akan di lengkapi dengan kelas pembelajaran dan seminar kit model, bertujuan untuk mengenalkan kit model dengan event yang di dukung dengan adanya kelas pembelajaran dan pemasaran dari wisata kit modeling ini.

Untuk pelayanan atau kegiatan yang ada dalam wisata kit modeling harus dilakukan pendekatan bagi para pemula atau bagi yang baru tertarik namun tidak memiliki dasar awal dari perancang atau yang biasa disebut builder, tujuannya agar mereka mengerti dahulu apa itu kit modeling dan bagaimana proses pembelajaran, pengerjaan hingga ke proses finishing, pendekatan dapat di definisikan sebagai berikut :

- Pengenalan (materi berisikan sejarah tentang kit model)
- Pembelajaran (pengenalan teknik dasar kit model)
- Perakitan (contoh pemasangan komponen kit model)
- Finishing (pengenalan berbagai macam cara finishing)
- Perawatan (cara merawat hasil karya kit model)
- Sosialisasi (pengenalan kepada masyarakat umum)

2.2 Tinjauan objek wisata Kit Modeling

Ketika ingin Berkegiatan dalam bidang kit model di harapkan mampu mendukung dan memberikan informasi dalam bidang kit modeling dan perkembangannya seiring bertambah majunya bidang keilmuan dan teknologi yang berkembang, khususnya manusia saat ini sangat tertarik dalam kemajuan teknologi, dan selalu haus akan inovasi baru dalam hal apapun, bahkan di abad 21 ini adalah klimaks dari gencarnya manusia dalam perkembangan iptek, dalam berkegiatan kit model ini, tentunya juga terdapat banyak kelas dan jenis dalam berkegiatan perancangan kit model, berikut ada beberapa kelas dan jenis dalam kit model :

1. Tipe Diorama

Kit modeling yang berbasis diorama ini biasanya memiliki latar cerita atau berdasar pada ilustrasi cerita tentang suatu kejadian atau suatu sejarah, hasil dari rancangan ini biasanya adalah kit berupa manusia dan settingnya, jadi merancang dalam tipe diorama ini harus berkaitan anatar tiap kit yang dirancang, karena memiliki dasar cerita untuk menjelaskan suatu kejadian.

2. Tipe Building

Kit model tipe ini adalah tipe tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan bangunan, hal ini adalah hal yang berhubungan erat dengan ilmu teknik sipil dan ilmu arsitektur, bergerak dalam hal miniature bangunan atau yang disebut sebagai maket, atau juga bisa menangani dalam hal lingkungan yaitu landscape.

3. Tipe Sci-fi

Kit model ini bergerak dalam tipe sains fiksi yang mewujudkan imajinasi dalam merancang hal-hal yang baru namun belum ada atau belum terwujud, perancangan yang dihasilkan seperti robot raksasa atau teknologi canggih, yang biasanya digunakan dalam serial perang bintang , hasil karyanya seperti teknologi yang super canggih seperti robot, super gadget, bahkan tempat tinggal baru manusia seperti kapsul yang mampu melayang di angkasa, dan juga tipe sains fiksi ini paling sering digunakan dalam hal membantu unntuk menghasilkan hal baru atau prototype dari teknologi yang baru dikembangkan.

4. Tipe Paper Craft

Kit model pada tipe ini berhgerak dalam perancangan yang berbasis dasar dari kertas, berdasarkan pada limbah kertas sisa yang mampu disulap menjadi karya yang baik ,selain itu juga bahan ini bisa di skala sesuka hati dan mudah dalam pengerjaannya , biasanya dalam bebrapa tipe diorama ada beberapa bahan yang menggunakan kertas seperti setting pada landscape dan bangunannya.

2.3Kajian Arsitektur

Fungsi utama Wisata Kit Modeling ini adalah sebagai pusat Pameran dan mengembangkan segala hal yang berhubungan dalam pembuatan kit modeling ,pelayanan dalam menanggapi para peminat kit model dan juga bertujuan untuk mensosialisasikan tentang kegiatan kit model, dan dalam penagnganannya terbagi dari beberapa laboratorium pegngembangannya sesuia pada minatnya masing-masing.

2.3.1 Komponen Wisata kit modeling :

Didalam Wisata kit modeling terdapat kompenen yang terdiri dari :

- a. Konsultasi Minat
- b. Administrasi Kegiatan
- c. Penunjang Kegiatan
- d. Mobilitas kegiatan
- e. Lab Kegiatan
- f. equip (peralatan)
- g. part (Bahan)
- f. Pelayanan Pendidikan dan penelitian

2.3.2 Sarana dan Prasarana :

Untuk melakukan pelayanan dalam berkegiatan kit modeling terdapat sarana dan prasarana berikut :

- 
- a. Ruang sosialisasi
 - b. Ruang materi
 - c. Ruang bimbingan minat dan bakat
 - d. Ruang test awal minat dan bakat
 - e. Kelas tiap minat
 - f. Lab tiap minat
 - g. Ruang equip
 - h. Ruang part
 - i. Auditorium
 - j. Asrama
 - k. Galeri
 - l. Ruang tunggu
 - m. Ruang administrasi
 - n. Toilet
 - o. Prasarana dalam tenaga Listrik, Air Bersih, Instalasi Limbah, Alat komunikasi, dan alat Pemadam Kebakaran.

2.3.3 Peralatan Praktik

Peralatan Minimal yang disediakan dalam praktik :

- a. Nipper (Tank Potong)
- b. Gunting kuku

- c. Cutter & Cutter Pen
- d. Plastic cement
- e. Sand paper (Amplas)
- f. Sanding stick
- g. Pinset
- h. Lem mokit
- i. Dempul
- j. Cat
- k. Kuas
- l. Gunting
- m. Spray gun
- n. Kompresor
- o. Bor (Paten & manual)
- p. Mesin bubut
- q. Las

2.4 Kajian Laboratorium

Laboratorium Kit modeling Adalah tempat merangkai part kit modeling yang belum di bentuk dan di persatukan, standar peralatan lab dalam pembuatan kit model telah disebutkan sebagaimana diatas.

Laboratorium kit model adalah tempat dimana proses akhir menyatukan dan finishing seperti pemasangan, pengeleman dan pengecatan hasil karya kit model tersebut, dan juga terdiri dari banyak lab yang bergerak dalam cabang-cabang kit model yang diminati oleh para builder, dari builder tipe diorama, tipe

building, tipe sci-fi sampai dengan ke tipe papercraft, peralatan standar yang digunakan pada tiap cabangpun tidak jauh berbeda.

2.5Kajian Keislaman

2.5.1 Kajian Keislaman Tema Perancangan

Tema dalam perancangan wisata kit modeling adalah tema *Dekonstruksi*, Tema tersebut ini melambangkan kemajuan dan perkembangan iptek, sebagaimana Allah menyukai umatnya yang selalu menuntut ilmu setinggi mungkin, karena ilmu dapat berguna untuk berkehidupan sehari-hari yang juga akan menghadirkan keindahan, tema ini juga berdasarkan kepada manusia itu sendiri, yang selalu haus akan perkembangan ilmu yang baru dan selalu menghadirkan inovasi yang baik, sebagaimana menanggapi manusia itu sendiri landasan dari tema ini adalah menuntut ilmu dan menghasilkan keindahan sebagaimana yang tertera dalam Al-Qur'an dan Al-hadits sebagai pedoman manusia dalam berkehidupan.

Tabel 2.1 : Integrasi keislaman Tema Perancangan.

No.	Prinsip	Nilai Keislaman	Aplikasi	Penjelasan
1.	Menuntut ilmu adalah hal yang wajib di lakukan manusia sebagai khalifah.	Q.S. Thoha/20:114 Dan katakanlah : <i>"Ya Rabbku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.</i> Ayat di atas, dinyatakan oleh al-Hâfizh Ibnu Hajar rahimahullah dalam kitabnya (al-Fat-h,	Pembentukan bangunan menggunakan tema Dekonstruksi	Dengan tema <i>Dekonstruksi</i> di harapkan mampu membuka wawasan arsitektur yang <i>fresh</i> terhadap masyarakat umum (awam).

		1/187), sangat jelas berindikasi tentang keutamaan ilmu yang sangat besar. Sebab, Allah Azza wa Jalla tidak pernah memerintahkan Nabi-Nya untuk meminta tambahan apapun selain tambahan ilmu		
--	--	--	--	--

Ayat ini berisikan dan bermaknakan anjuran kepada umat manusia untuk mengambil segala pelajaran yang ada di bumi, bertujuan agar umat manusia akan tetap mengingat kebesaran Allah SWT, setelah manusia belajar sendiri tentang konsep keilmuan dari alam yang diilhami oleh Allah SWT, lalu manusia menemukan dan melakukan teknologi sendiri, maka pendekatan ini menggunakan tema *Dekonstruksi*.

2.5.2 Kajian keislaman objek

Objek yang di rancang adalah wisata kit modeling, kit modeling terdiri dari berbagai jenis yaitu Tipe Diorama, Tipe Building, Tipe Sci-fi, Tipe Paper Craft, dan Tipe Action figure juga termasuk di dalamnya, namun dari tipe Action figure tersebut ada yang di ambil utuh bentukannya meniru makhluk hidup seperti manusia dan hewan, sedangkan di dalam Islam tidak boleh menirukan bentukan dari benda bernyawa (makhluk hidup), maka pada perancangan wisata kit modeling tersebut tidak akan di perbolehkan adanya bentukan yang menyerupai benda bernyawa.

Tabel 2.2 : Integrasi keislaman Objek perancangan.

No	Prinsip	Penjelasan	Aplikasi	Nilai Keislaman
1.	Tidak membuat atau memajang gambar, patung atau benda bernyawa yang lainnya.	Bangunan tidak boleh menggunakan penghiasan dan ornamen dekorasi makhluk hidup atau yang juga menyerupai makhluk hidup.	Ide bentuk mengambil gabungan bentuk dari alternatif bentuk, Folding Origami, Aero Modeling dan tipe Sci-fi, tidak mengambil dari makhluk hidup.	"Dia-lah Allah Yang Menciptakan, Yang Mengadakan, Yang Membentuk Rupa, Yang Mempunyai Nama-Nama Yang Paling baik.." (QS. Al-Hasyr : 24). "Hai manusia, apakah yang telah memperdayakan kamu (berbuat durhaka) terhadap Rabbmu Yang Maha Pemurah. Yang telah menciptakan kamu lalu menyempurnakan kejadianmu dan menjadikan (susunan tubuh)mu seimbang, dalam bentuk apa saja yang Dia kehendaki, Dia menyusun tubuhmu.." (QS. Al-Infithaar (6-8). "Dari Abdullah bin Amru bin Aash <i>Radhiallahu 'anhu</i> diriwayatkan bahwa ia menceritakan bahwasanya Rasulullah <i>Shallallahu 'alaihi wa sallam</i> pernah bersabda: "Sesungguhnya orang-orang yang membuat lukisan ini akan disiksa di hari kiamat nanti, lalu diperintahkan kepada mereka: "Hidupkan apa

				yang kalian ciptakan itu." HR. Al-Bukhari (5607) dan Muslim (2108). “"Tidak ada yang lebih zhalim dari orang yang menciptakan sesuatu meniru ciptaan-Ku. Coba mereka coba menciptakan biji-bijian atau sebiji dzarrah!" HR. Al-Bukhari (5609) dan Muslim (2111).
--	--	--	--	--

Seluruh ayat tersebut menetapkan akidah yang tidak diragukan lagi bahwa membuat bentuk makhluk adalah merupakan hak Rabb sebagai Pencipta dan Pemberi bentuk. Tidak ada hak bagi seseorang untuk bersikap lancang berusaha menandingi Allah dalam mencipta dan membentuk.

2.6 Tema

Dekonstruksi

Dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan sebagai usaha-usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. Jacques Derrida mengembangkan konsep dekonstruksi kedalam berbagai eksperimen yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal. Pandangan dekonstruksi lahir dari suatu atmosfir yang berlandaskan pada konsep “filosofi-anti kemapanan”, tema yang menggunakan bentukan bentukan yang yang menyimpang atau aneh yang apabila dilihat secara kasat mata bangunan tersebut adalah bangunan yang memiliki struktur yang amat rumit.

Hanya terdapat dua Arsitek yang benar-benar masih menganut pemikiran yang dilandasi oleh Derrida, yaitu sebagai berikut :

Pendekatan yang dianut oleh Bernard Tschumi yakni :

4. Crossprogram : penerapan suatu program pada suatu konfigurasi ruang yang tidak semestinya.

5. Transprogram : mengkombinasikan 2 atau lebih program tanpa memperdulikan kesesuaian.

6. Disprogram : mengkombinasikan 2 program namun satu program mengkontaminasi program lainnya.

Pendekatan yang dianut oleh Peter Eisenman yakni :

1. Kontras : Di landasi dari pemikiran bapak dekonstruksi Jacques Derrida yaitu terlihat seperti bangunan yang memiliki struktur rumit, terlihat seperti patah atau tidak beraturan.

2. Visualis : mampu menjadi daya tarik baru dalam dunia arsitektur, visualis menurut Derrida merupakan ekspresi dari kebosanan bentuk arsitektur yang seperti itu saja, sehingga bentuk adalah hal utama dalam arsitektur dekonstruksi.

3. Bebas : Mengacu pada hal kontras dan visualis, Derrida berkata bahwa dalam arsitektur kita memiliki hak untuk kebebasan, menurut Jacques Derrida arsitektur dekonstruksi adalah pemecahan masalah dalam dunia arsitektur pada aturan bentuk dan struktur yang membosankan.

Pemikiran Derrida tersebut melandasi proses berfikir kreatif *Dekonstruksi* dari Peter Eisenman yang melahirkan prinsip sebagai berikut :

Dekonstruksi merupakan bagian dari Arsitektur *Dekonstruksi* yang terbagi atas beberapa prinsip perancangan yaitu :

Secara Fasad :

1. Kontras : Di landasi dari pemikiran bapak dekonstruksi Jacques Derrida yaitu terlihat seperti bangunan yang memiliki struktur rumit, terlihat seperti patah atau tidak beraturan.
2. Visualis : mampu menjadi daya tarik baru dalam dunia arsitektur, visualis menurut Derrida merupakan ekspresi dari kebosanan bentuk arsitektur yang seperti itu saja, sehingga bentuk adalah hal utama dalam arsitektur dekonstruksi.
3. Bebas : Mengacu pada hal kontras dan visualis, Derrida berkata bahwa dalam arsitektur kita memiliki hak untuk kebebasan, menurut Jacques Derrida arsitektur dekonstruksi adalah pemecahan masalah dalam dunia arsitektur pada aturan bentuk dan struktur yang membosankan.

Pemikiran Derrida tersebut melandasi proses berfikir kreatif *Dekonstruksi* dari Bernard Tschumi yang melahirkan prinsip sebagai berikut :

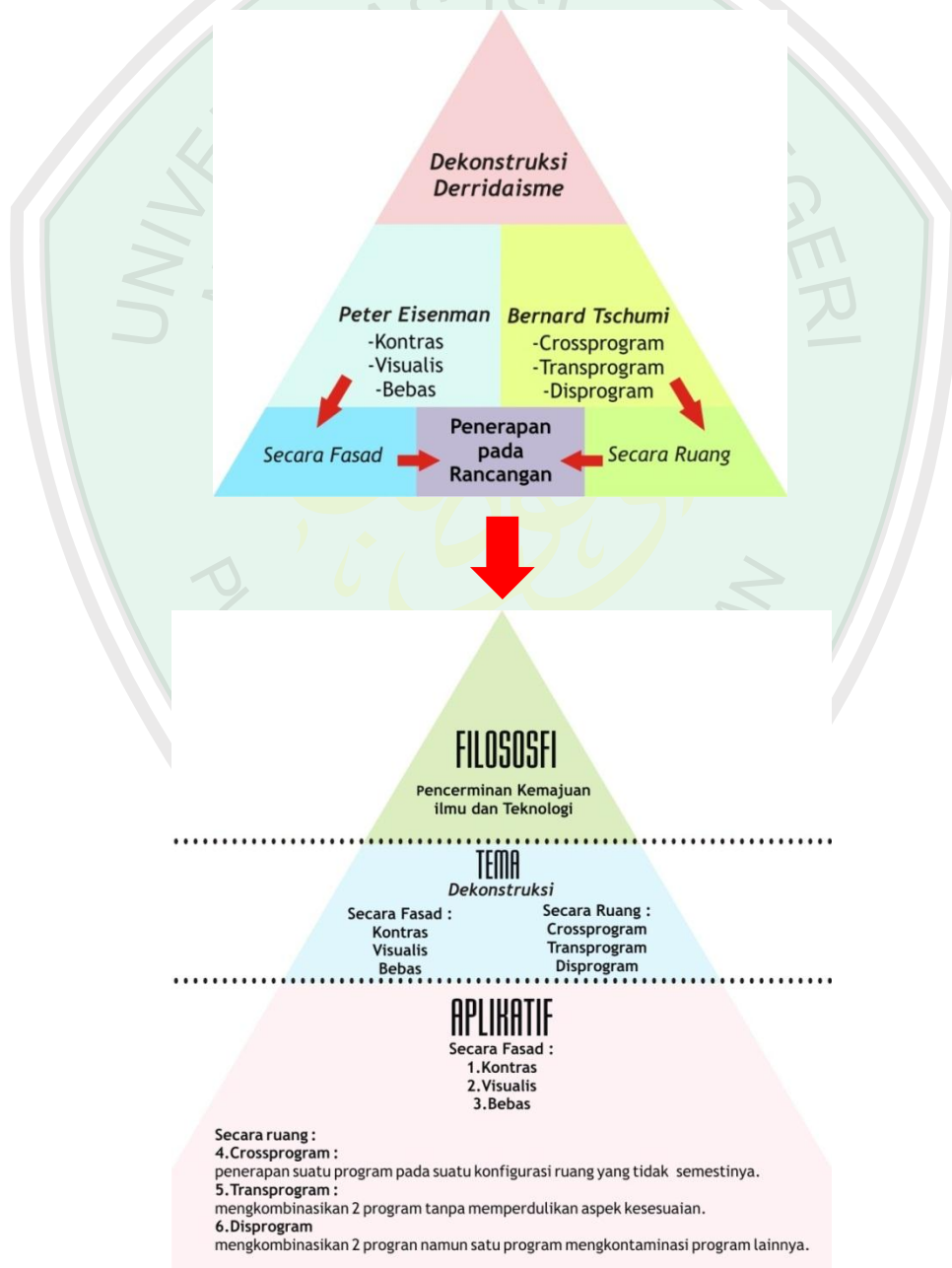
Secara ruang :

4. Crossprogram : penerapan suatu program pada suatu konfigurasi ruang yang tidak semestinya.

5. Transprogram : mengkombinasikan 2 atau lebih program tanpa memperdulikan kesesuaian.

6. Disprogram : mengkombinasikan 2 program namun satu program mengkontaminasi program lainnya.

Berikut Bagan Proses Penggunaan Penerapan Tema dari Derridaisme :



Gambar 2.1 : Diagram Tema Perancangan.

Dekonstruksi menurut Jacques Derrida merupakan arsitektur yang menanggapi kebosanan arsitektur, kita memiliki kebebasan berarsitektur, karena arsitektur berkembang sejalan dengan keadaan manusia pada zamannya, bebas dalam artian seperti pada bentukan bangunan yang tidak normal atau arsitektur yang melenceng dan susunan ruangan yang tidak selalu menempatkan toilet pada bagian belakang ruangan atau menempatkan loby dekat dengan pintu masuk.

2.6.1 Karakteristik *Dekonstruksi*

Arsitektur layaknya sebagai ilmu atau sesuatu yang baru dan terus berkembang namun tetap saja meskipun ilmu tersebut selalu baru dan berkembang tetap tidak dianggap sebagai sesuatu yang asing selamanya, maka arsitektur *dekonstruksi* ini dapat diterima bahkan digemari oleh manusia. Arsitektur *Dekonstruksi* adalah arsitektur yang mengajak kita berfikir lebih dalam untuk mengembangkan sesuatu yang statis menjadi dinamis sehingga manusia tidak selalu berfikir mentah terhadap apa yang ada dihadapannya, bisa disimpulkan bahwa karakteristik arsitektur *Dekonstruksi* adalah :

- a.penerapan yang membungkus sesuatu yang statis dengan sesuatu yang dinamis
- b.bentukan yang terjadi akibat perkembangan ilmu dan pemikiran
- c.Arsitektur yang berkembang (kreatif, inovatif, solutif dan modernis.)
- d. Bangunan Seperti Eksperimen yang tidak pernah selesai

2.6.2 Unsur-unsur pembentuk *Dekonstruksi*

Ahli teori *Dacques Derrida* mengemukakan daftar aturan perancangan arsitektur *dekonstruksi* secara garis besar :

- Dominan geometri 3D (tiga dimensi).
- Warna sebagai aksen dan komposisi.
- Tekstur kurang berperan.
- Yang dikomunikasikan adalah unsur yang mendasar, *essensial*, *substansial* Arsitektur.
- Tidak mengikatkan diri pada salah satu dimensi waktu.

- Menunjuk kepada kejujuran.
- Tidak ada yang dominan antara bentuk dan ruang memiliki kekuatan yang sama.

Dari aturan yang dikemukakan oleh *Jacques Derrida* dapat disimpulkan bahwa untuk mewujudkan arsitektur *dekonstruksi* terdapat unsur-unsur pembentuk yang bermaksud :

1. Arsitektur yang simbolis

Yang dimaksud simbolis dalam arsitektur *Dekonstruksi* ini adalah arsitektur yang mengedepankan fisik dalam bentukan geometri 3D lebih dominan dibandingkan pada pengolahan *fasadnya* guna menunjukkan sifat yang terlihat kompleks.

2. Arsitektur yang berirama

Berirama yang dimaksud dalam arsitektur ini tidak hanya dilihat dari aspek penyusunan dominan 3D nya saja, namun Aksan dan Komposisi yang biasanya di tegaskan menggunakan warna dalam bentukan garis dan bidang, sehingga menimbulkan kesan berirama antara aksan dan bentukan 3D.

3. Arsitektur yang dinamis

Arsitektur yang dikaitkan pada kreatifitas dan spontanitas dalam merancang, karena dalam keadaan spontan biasanya si perancang tepat pada menemui sisi inspirasi dalam mendesain.

2.6.3 Kesimpulan tema *Dekonstruksi*

Tabel 2.3 : Kesimpulan tema

No.	Karakteristik <i>Dekonstruksi</i>	Unsur pembentuk <i>Dekonstruksi</i>	Nilai keislaman
1	Bentuk fisik yang dominan pada bentukan 3D dan aksan	Dominan geometri 3D (tiga dimensi) Warna sebagai aksan dan komposisi	Keindahan

	warna sebagai penyeimbang	Tekstur kurang berperan Yang dikomunikasikan adalah unsur yang mendasar, <i>essensial</i>, <i>substansial</i> Arsitektur Tidak mengikatkan diri pada salah satu dimensi waktu Menunjuk kepada kejujuran Tidak ada yang dominan antara bentuk dan ruang memiliki kekuatan yang sama.	
2	Seuatuyang dirancang menggunakan aturan dan pertimbangan dalam aspek pengetahuan	Secara Fasad : -Kontras -<i>Visualis</i> : -Bebas Secara ruang : -<i>Crossprogram</i> : penerapan suatu program pada suatu konfigurasi ruang yang tidaksementinya. -<i>Transprogram</i> : mengkombinasikan 2 program tanpa memperdulikan kesesuaian. -<i>Disprogram</i> : mengkombinasikan 2 program namun satu program	Perluasan ilmu

		mengkontaminasi program lainnya.	
3	Arsitektur yang seimbang antara estetika dan fungsi	Tidak ada yang lebih dominan antara bentuk dan ruang, meskipun terlihat esttika fasad di sini lebih menonjol namun tidak merugikan atau mengurangi pada fungsi ruang.	Fungsional, harmonis, seimbang.

(sumber : Analisis, 2105)

2.7 Studi Banding

2.7.1 Studi Banding Objek

1. Puspa Iptek Sundial Bandung

Puspa Iptek Sundial adalah wahana pendidikan yang terletak di kawasan Kota Baru Parahyangan, Padalarang, Bandung. Puspa Iptek Sundial diresmikan pada tanggal 11 Mei 2002, bertepatan dengan momen Hari Pendidikan Nasional. Keberadaan Gedung Puspa Iptek merupakan upaya penting bagi perwujudan Kota Baru Parahyangan sebagai Kota Mandiri yang berwawasan Pendidikan. Mulai tahun 2013 area alat peraga di Puspa Iptek Sundial juga diperluas serta fasilitasnya diperlengkap, seiring dengan semakin tingginya minat dan kepedulian masyarakat terhadap dunia sains dan teknologi.



Gambar 2.2 : Jam Matahari Vertikal

Kami memiliki lebih dari 180 buah alat peraga yang interaktif sehingga pengunjung dapat mencoba sendiri dan mengeksplorasi alat-alat peraga tersebut. Nama Puspa Iptek Sundial merupakan perpaduan antara Puspa Iptek dan Sundial. Puspa Iptek adalah singkatan dari Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sedangkan Sundial berarti jam Matahari. Kata Sundial tersebut melekat

karena Puspa Iptek Sundial berada di sebuah bangunan yang unik. Keunikannya adalah gedungnya sekaligus berfungsi ganda sebagai jam Matahari. Jam Matahari yang terdapat di Puspa Iptek pun tidak hanya satu, melainkan dua buah yaitu jam Matahari horisontal dan jam Matahari vertikal yang terpadu menjadi satu kesatuan. Jam Matahari horisontal yang terdapat di Puspa Iptek itu juga merupakan jam Matahari horisontal terbesar di Indonesia. Atas keunikannya itu, Puspa Iptek Sundial mendapatkan 2 buah penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MURI), yaitu untuk kategori Jam Matahari Horisontal Terbesar di Indonesia dan Jam Matahari Vertikal dan Horisontal Terpadu Pertama di Indonesia.



Gambar 2.3 : Jam Matahari Horisontal

Gedung Puspa Iptek Sundial bersama dengan Gerbang Utama Kota Baru Parahyangan adalah sebuah tatanan terpadu. Kedua bangunan tersebut merupakan refleksi konfigurasi Matahari, Bumi, dan Bulan. Di Gerbang Utama terdapat replika Bumi dari batu utuh berdiameter 2 meter dengan bobot hampir 12 ton yang diambil dari daerah sekitar Padalarang. Batu bulat tersebut dikelilingi oleh 12 tiang yang melambangkan 12 bulan dalam sistem kalender. Di masing-masing tiangnya terdapat ragam hias kalender tradisional dari berbagai daerah di

Indonesia dan mancanegara. Sementara bundaran tempat gedung Puspa Iptek Sundial berada melambangkan Matahari.



Gambar 2.4 : Konfigurasi Bumi, Bulan, dan Matahari di Kota Baru Parahyangan

Puspa Iptek Sundial memiliki logo yang unik, yang didominasi warna merah dan terdiri dari 3 buah goresan yang mencerminkan bentuk gedung Puspa Iptek Sundial jika dilihat dari samping. Selain itu, Puspa Iptek Sundial juga memiliki maskot yang diberi nama Si Elmu. Maskot kami adalah makhluk cerdas dengan sosok Sundial Horizontal jika dilihat dari atas. Si Elmu juga selalu memegang lup (kaca pembesar), yang berarti bahwa Si Elmu adalah makhluk yang haus akan ilmu pengetahuan dan teknologi serta selalu mengamati lingkungan sekitarnya untuk mencari tahu segala hal yang menarik untuk dipelajari.



Gambar 2.5 : Logo (kiri) dan maskot (kanan) milik Puspa Iptek Sundial

Data umum Gedung Puspa Iptek Sundial:

1. Luas lahan (bundaran): 7.850 m²
2. Luas area pameran alat peraga: 2.900 m²
3. Bidang refleksi horizontal: 2.785 m²

4. Bidang refleksi vertikal: 50 m²

5. Panjang jarum (Gnomon): 30 m

6. Ketinggian jarum: 15 m

a. Tema

Tema yang di aplikasikan dari bangunan puspa iptek sundial ini menggunakan tema *Metafora*, yaitu *Metafora* dari jam matahari



Gambar 2.6 : jam Matahari

Mengambil tema metafora karena memiliki keterkaitan antara jam pasir dan objek yang akan di bangunan, berhubungan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

b. Fungsi

Fungsi dari bangunan puspa iptek sundial ini adalah sebagai tempat perancangan dan pengembangan teknologi yang ada di bandung bergerak dan berbasis pada sains kinetik dan minatur atau hasil dari prototype teknologi yang akan dikembangkan, dan sebagai pusat edukasi pengenalan teknologi dan galeri dari hasil pengembangan teknologi tersebut.

c. Tata Masa

Tata masa pada bangunan puspa iptek sundial bandung ini menerapkan tatanan masa yang bersifat sentral atau terpusat, dimana bangunan utama terletak

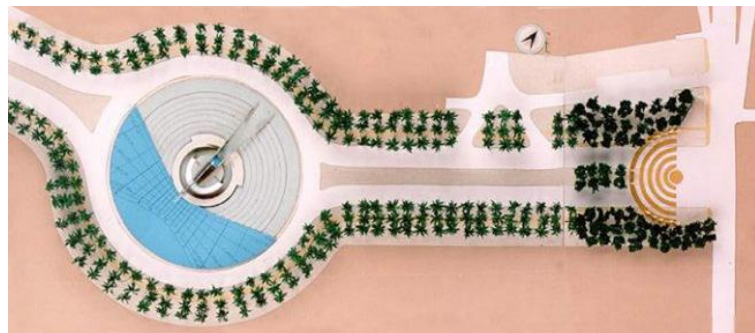
di tengah-tengah kawasan tatanan masa, dan bangunan pendukung berada di sekitarnya.

d. Sirkulasi

Sirkulasi yang diterapkan di dalam tatanan massa puspa iptek sundial ini menerapkan sistem sirkulasi linier, dimana jalan lurus memanjang mulai dari pintu masuk sampai ke akhir bangunan.



Gambar 2.7 : Sirkulasi dan Tatanan masa puspa iptek sundial



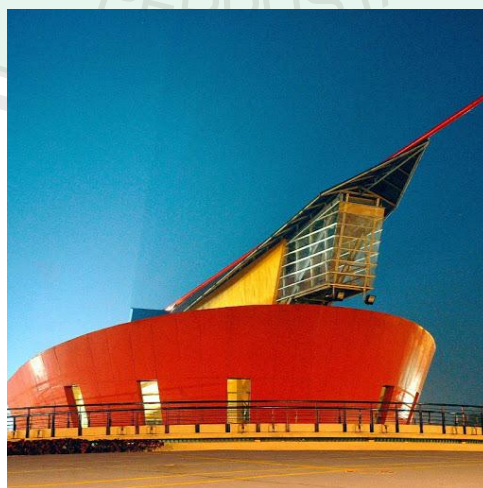
Gambar 2.8 : Sirkulasi dan Tatanan masa puspa iptek sundial



Gambar 2.9 : Tampak Depan



Gambar 2.10 : Tampak samping



Gambar 2.11 : Tampak belakang



Gambar 2.12 : Perspektif Mata Burung

Sumber : <http://thebiggestsundial.com/tentang-kamib>

2.7.2 Studi Banding Tema

a. Bangunan Dengan Beberapa Tampak



Gambar 2.13 : Perspektif Bangunan Manufaktur furnitur

Sebuah perusahaan *manufaktur furnitur Jerman* telah memiliki karya arsitek *Herzog dan de Meuron*, desain karya mereka sebuah tempat untuk presentasi sebagai koleksi mereka. *Bangunan unik* ini dalam konsep karena mengambil inspirasi dari tipologi rumah di wilayah pemukiman. Hasil akhirnya adalah *Dekonstruksi dua belas rumah*.

Bagian dalam rumah memiliki koleksi layar. Setiap kamar memiliki layar sentuh di mana pengunjung dapat menelusuri setiap ruangan. Tempat tersebut buka dari pukul 10 sampai 6 sore. Jika anda tidak dapat pergi ke tempat tersebut

,di sini anda minimal dapat informasi menarik tentang tempat tersebut.

Berikut tampilan bangunan tersebut:

Tampilan unik jendela tersebut diambil dari prinsip *Dekonstruksi* yang kontras, dapat dilihat jendela di tengah atap yang juga menyerupai atap.



Gambar 2.14 : Tampilan Unik Jendela Kaca

Desain fasad eksterior tersebut mengacu pada prinsip visualis dimana ada bentukan yang muncul sebagai titik yang tidak semestinya.



Gambar 2.15 : Desain Eksterior

Ruang tamu dengan prinsip ruang yang cross program memiliki tatanan tersendiri dengan sudut view yang baik.



Gambar 2.16 : Ruang Tamu

Ruang lantai dasar dengan prinsip crossprogram dengan aksesoris bertukar tangga yang dinamis sedangkan pada rak dengan bentuk yang kaku atau statis.



Gambar 2.17 : Lantai Dasar

Tangga sebagai suatu akses menuju lantai dasar namun tangga tersebut menggunakan prinsip disprogram yaitu tangga yang terkontaminasi fungsinya menjadi bagian dari penyusun ruang lantai dasar.



Gambar 2.18: Tangga unik

Interior dari ruang santai yang menggunakan prinsip Transprogram memadukan bentuk yang terlihat tidak ada kesesuaian namun memiliki irama tersendiri seperti bentuk plafond yang statis dan bentuk tangga yang statis



Gambar 2.19 : interior

Ruang dalam yang terkontaminasi atau terbentuk karena mengambil dari sudut pandang view keluar.



Gambar 2.20 :Penampakan Unik dari Luar dan dari dalam

Menggunakan prinsip crossprogram menggunakan bentukan yang tidak semestinya pada lorong bangunan.



Gambar 2.21 : Bentuk Dinding

b. Penerapan

Pada bangunan ini menerapkan tema *Dekonstruksi* dari 12 rumah yang diterapkan dalam satu bangunan, alhasil ini menghasilkan rumah yang terlihat dari semua tampaknya terlihat seperti tampak depan semuanya.

Sumber : <http://www.solusi Properti.com/galeri-video/video-rumah/artikel/vitrahaus-sebuah-bangunan-yang-banyak-dilihat>

2.7.3 Kesimpulan Tema

Sesuai studi banding diatas di dapatkan kesimpulan sebagai berikut

Tabel 2.4 : Kesimpulan study banding

Parameter	Aplikasi	Keterangan
Sirkulasi	Linier	(+) Terlihat lebih terstruktur secara Crossprogram (+) Lebih mudah di baca alur sirkulasinya (-) Terkesan jauh karena memanjang
Tata masa	Terpusat	(+) Memperjelas letak bangunan utama secara crossprogram (+) Tidak terlihat tumpang tindih antara bangunan (-) Perbedaan Mencolok di Tatanan Massa
Tema	Super Imposisi	(+) Out of the Box (-) Tidak bisa di terapkan pada semua tipe bangunan

(sumber : Analisis, 2015)

2.8 Lokasi

2.8.1 Data Eksisting Tapak

Kota Surabaya adalah ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia sekaligus menjadi kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota Surabaya juga merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, serta pendidikan di Jawa Timur dan kawasan Indonesia bagian timur. Kota ini terletak 796 km sebelah timur Jakarta, atau 415 km sebelah barat laut Denpasar, Bali. Surabaya terletak di tepi pantai utara pulau Jawa dan berhadapan dengan Selat Madura serta Laut Jawa.

Surabaya memiliki luas sekitar 333,063 km² dengan penduduknya berjumlah 2.885.385 jiwa (2015). Daerah metropolitan Surabaya yaitu Gerbangkertosusila yang berpenduduk sekitar 10 juta jiwa, adalah metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jabodetabek. Surabaya dilayani oleh Bandar Udara Internasional Juanda, Pelabuhan Tanjung Perak, dan Pelabuhan Ujung.

Surabaya terkenal dengan sebutan *Kota Pahlawan* karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan dalam perjuangan merebut kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajah. Kata Surabaya konon berasal dari cerita mitos pertempuran antara *sura* (ikanhiu) dan *baya* (buaya) dan akhirnya menjadi kota *Surabaya*.



Gambar 2.22 : Pulau Jawa



Gambar 2.23 : Prov. Jawa Timur



Gambar 2.24 : Gubeng, Surabaya Utara



Gambar 2.25 : kota Surabaya

2.8.2 Peruntukan Lahan

Dengan Persetujuan Bersama

DEWAN PERWAKILAN RAKYAT DAERAH KOTA SURABAYA

dan

WALIKOTA SURABAYA

MEMUTUSKAN :

Menetapkan : PERATURAN DAERAH TENTANG RENCANA TATA RUANG

WILAYAH KOTA SURABAYA

KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Daerah ini yang dimaksud dengan :

1. Daerah adalah Kota Surabaya.
2. Kepala Daerah adalah Walikota Surabaya.
3. Pemerintah Daerah adalah Pemerintah Kota Surabaya .
4. Dewan Perwakilan Rakyat Daerah yang selanjutnya disingkat DPRD adalah Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kota Surabaya.
5. Ruang adalah wadah yang meliputi ruang daratan, ruang lautan, dan ruang udara sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan mahluk lainnya hidup dan melakukan kegiatan serta memelihara kelangsungan hidupnya.
6. Tata Ruang adalah wujud struktural dan pola pemanfaatan ruang, baik direncanakan maupun tidak.
7. Rencana Tata Ruang adalah hasil perencanaan ruang.
8. Rencana Tata Ruang Wilayah yang selanjutnya disingkat RTRW adalah rencana strategi pelaksanaan dan pemanfaatan ruang wilayah Kota dengan arahan struktur dan pola pemanfaatan ruang yang merupakan penjabaran rencana tata ruang wilayah Provinsi Jawa Timur .
9. Penataan Ruang adalah proses perencanaan tata ruang, pemanfaatan ruang, dan pengendalian pemanfaatan ruang.

10. Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) adalah merupakan penjabaran dari RTRW ke dalam rencana pemanfaatan ruang kawasan dengan menetapkan blok-blok peruntukan pada kawasan fungsional yang dimuat dalam peta rencana berskala 1:5000 atau lebih.

11. Rencana Teknik Ruang Kota (RTRK) adalah merupakan penjabaran dari RDTRK berupa rencana geometrik pemanfaatan ruang kawasan yang dimuat dalam peta rencana berskala 1:1000 atau lebih.

12. Wilayah adalah ruang yang merupakan kesatuan geografis darat, laut dan udara beserta segenap unsur terkait padanya yang batas dan sistemnya ditentukan berdasarkan aspek administrasi dan atau fungsional.

13. Wilayah darat adalah ruang yang merupakan kesatuan geografis darat beserta segenap unsur terkait padanya, yang batasnya ditetapkan sampai dengan garis pantai saat pasang tertinggi.

14. Wilayah Laut adalah ruang yang merupakan kesatuan geografis laut di luar ruang darat, beserta segenap unsur terkait padanya yang batasnya ditetapkan sejauh 1/3 (sepertiga) dari wilayah kewenangan Provinsi Jawa Timur.

15. Wilayah Udara adalah ruang diatas wilayah darat dan laut yang batas ketinggiannya sejauh ketebalan lapisan atmosfer dengan batas horizontal yang ditarik secara tegak lurus dari batas wilayah darat dan laut kota.

16. Kawasan adalah ruang yang merupakan kesatuan geografis wilayah darat dan wilayah laut beserta segenap unsur terkait padanya yang batas dan sistemnya ditentukan berdasarkan aspek fungsional serta memiliki ciri tertentu.

17. Kawasan Perkotaan adalah kawasan yang mempunyai kegiatan utama bukan pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemusatan dan distribusi pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial dan kegiatan ekonomi.

18. Kawasan Lindung adalah kawasan yang ditetapkan dengan fungsi utama melindungi kelestarian lingkungan hidup yang mencakup sumber daya alam dan sumber daya buatan.

19. Kawasan Budidaya adalah kawasan yang ditetapkan dengan fungsi utama untuk dibudidayakan atas dasar kondisi dan potensi sumberdaya alam, sumber daya manusia dan sumber daya buatan.

20. Kawasan Perumahan adalah kawasan yang pemanfaatannya untuk perumahan dan berfungsi sebagai tempat tinggal atau lingkungan hunian yang dilengkapi dengan prasarana dan sarana lingkungan.

BAB. III

METODE PERANCANGAN

Untuk melakukan perancangan maka dilakukan pengembangan, penciptaan, dan penentuan konsep dan teori dalam merancang, hal-hal tersebut akan diuraikan melalui pemaparan yang mendetail, hasil dari metode ini berupa kejadian, proses dan langkah untuk merancang, dengan di sertai literatur untuk mendukung terjadinya perancangan tersebut, lalu di butuhkan data langsung yang dapat di dapatkan dari hasil survey objek dan lokasi tapak yang akan di bangun untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek rancangan, kajian rancangan yang digunakan dalam perancangan pusat kit modeling di kota surabaya adalah dengan :

3.1 Ide Perancangan

Ide perancangan wisata kit modeling Berskala Nasional di kota surabaya berdasarkan pada :

- a. Berdasarkan Al-Qur'an dan Al-Hadist yang menganjurkan kita umat manusia untuk selalu menuntut ilmu setinggi-tingginya, juga demi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan terus mengembangkan keilmuan baru yang tentunya bermanfaat sehingga secara tidak langsung sumber daya manusia nantinya akan mengalami kenaikan taraf menuju lebih baik.
- b. Adanya keinginan penulis untuk melakukan perancangan tersebut yang berlandaskan dari hobi penulis, tentunya dengan menanggapi keadaan saat ini dan menggunakan tema *Dekonstruksi*.

- c. Berdasarkan issue saat ini dimana para khalayak muda yang haus akan kreatifitas ilmu baru.
- d. Sebagai perpaduan keilmuan yang dalam hal ini memadukan antara ilmu arsitektur, ilmu mekanika, ilmu seni, ilmu fisika dll.

3.2 Identifikasi Masalah

Proses identifikasi untuk mengetahui data yang berhubungan dengan perancangan wisata kit modeling Berskala Nasional-Internasional yaitu dengan mengetahui Permasalahan diantaranya :

- a. Semakin banyaknya peminat dari seni merakit dan merancang kit model, hausnya akan ilmu kreatif baru, dan untuk mewadahi segala minat kreatif para generasi muda indonesia.
- b. Minimnya media penyaluran bakat dan minat kreatifitas masyarakat indonesia, dan mampu dikembangkan sebagai media edukasi dengan pengenalan secara dini.
- c. Kurang di perhatikannya pengembangan kreatifitas di indonesia yang seharusnya sangat berpengaruh dalam pengembangan pola fikir manusia sejak dini.
- d. Membutuhkan suatu tempat atau kota yang tepat dalam mengupayakan perancangan wisata kit modeling , sehingga dengan pemilihan tempat tersebut nantinya di harapkan tepat dan cocok dengan objek perancangan wisata kit modeling.

3.3 Tujuan Perancangan

- a. Menghasilkan sebuah hasil rancangan wisata kit modeling yang menggunakan tema *Dekonstruksi* yang nantinya mampu menyimbolkan pengembangan ilmu pengetahuan, karena tema *Dekonstruksi* sendiri merupakan perwujudan dari arsitektur modern yang bentukannya menyimpang atau tidak umum, untuk mewujudkan hasil rancangan secara bentuk maupun secara sistemnya.
- b. Menghasilkan bentuk tatanan masa, fasad dari wisata kit modeling yang merupakan hasil dari berbagai analisis tapak, analisis bentuk dan ruang, analisis fungsi, sirkulasi dan dampak pada lingkungan sekitar yang nantinya akan dibangun menggunakan tema *Dekonstruksi*.

3.4 Pengumpulan Data

Identifikasi permasalahan dan tujuan perancangan merupakan tahapan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam Perancangan wisata kit modeling di kota surabaya.

a. Studi Literatur

Bahan literatur yang digunakan sebagai sumber rancangan ialah berasal dari buku, jurnal, paper ataupun artikel *blog* dari para sumber yang memiliki nilai keakuratan, dan bahan literatur tersebut diolah lalu menghasilkan gambaran yang menyeluruh tentang apa saja yang telah diteliti dan bagaimana mengerjakannya.

b. Studi banding

Studi banding dilakukan untuk mendapatkan data yang terkait dengan obyek perancangan, yang diambil dan dijadikan acuan dalam perancangan sehingga dapat di kaji dari kelebihan yang dimiliki oleh obyek dan kekurangannya untuk diperbaharui pada rancangan yang akan dibuat.

c. Pengamatan langsung (observasi)

Pengamatan atau observasi yang dilakukan pada tapak, ialah untuk mengetahui kondisi dan suasana tapak secara langsung, dan mencari data-data yang sistematis melalui kontak langsung dengan pihak dinas, yaitu dengan melakukan indentifikasi karakter-karakter masyarakat guna mengetahui kedudukannya terhadap bangunan. Untuk memudahkan dalam pengamatan diperlukan proses dokumentasi yang menghasilkan foto, rekaman, atau catatan yang menjelaskan tentang hasil pengamatan. Dan data yang akan diperoleh berupa:

1. Ukuran tapak
2. Kondisi iklim, kondisi temperature kelembapan, kecepatan dan pergerakan angin, keadaan topografi tanah, serta data-data lain yang terdapat pada tapak
3. Kondisi vegetasi
4. Kondisi sarana dan prasarana
5. Kondisi umum transportasi yang meliputi jalur dan dimensi, angkutan dan pengguna jalan secara umum dengan berbagai fasilitas pendukungnya.
6. Kondisi drainase pada tapak

7. Kondisi umum masyarakat sekitar

8. Kondisi lingkungan (sumber air, pengolahan limbah, view tapak, dll)

9. Obyek

d. Analisa data

Proses analisa data dilakukan dengan menganalisis kawasan dan tapak, obyek rancangan yang akan dibuat, dan analisis tema arsitektural yaitu *Dekonstruksi*.

1. Analisis Fungsi

Menggunakan metode analisis fungsi, yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan aktifitas yang diwadahi oleh ruang. Analisis ini disajikan dalam tabel dan diagram hubungan fungsi. Dalam analisis ini juga dicantumkan tentang jenis-jenis ruang atau pembagian ruang, seperti zona privasi, publik semi publik, lalu jenis minat dari macam-macam kit modeling yang akan diminati.

2. Analisis Aktivitas

Menggunakan metode analisis aktivitas untuk mengetahui aktivitas masing-masing kelompok pelaku yang menghasilkan besaran aktivitas tiap ruang dan persyaratan tiap ruang. Analisis ini meliputi analisis aktivitas kelompok promosi, konservasi, apresiasi dan penunjang.

3. Analisis Kebutuhan Ruang

Berupa analisis fisik yang mendukung perwujudan bangunan sesuai dengan pendekatan masalah dan jenis ruang, yaitu dengan pemunculan karakter bangunan yang serasi dan saling mendukung. Analisis tatanan ruang dan bentuk meliputi, karakter fungsional bangunan, analisis hubungan antar ruang,, analogi struktur gigi, fungsi dan konteks ruang, hubungan fungsi dalam konteks tapak, hubungan bentuk dan tampilan bangunan. Analisis disajikan dalam bentuk deskriptif dan sketsa-sketsa.

4. Analisis Ruang

Analisis ini untuk memperoleh persyaratan-persyaratan ruang interior agar pengunjung dapat nyaman dan aman dalam melakukan pendesainan dan perakitan yang sesuai dengan fungsi dan tatanan ruang dalam tema, dan dikaitkan dengan unsur-unsur tema *Dekonstruksi*.

5. Analisis Tapak

Analisis tapak dengan menggunakan metode tautan menghasilkan program tapak yang terkait dengan fungsi dan fasilitas yang akan diwadahi pada tapak perancangan. analisis ini meliputi analisis persyaratan tapak, analisis aksesibilitas, analisis kebisingan, analisis pandangan (ke luar dan ke dalam), sirkulasi, matahari, angin, vegetasi, dan zoning.

6. Analisis Struktur

Analisis ini berkaitan dengan dengan bangunan, tapak dan lingkungan sekitarnya. Analisa struktur meliputi sistem struktur dan bahan yang digunakan.

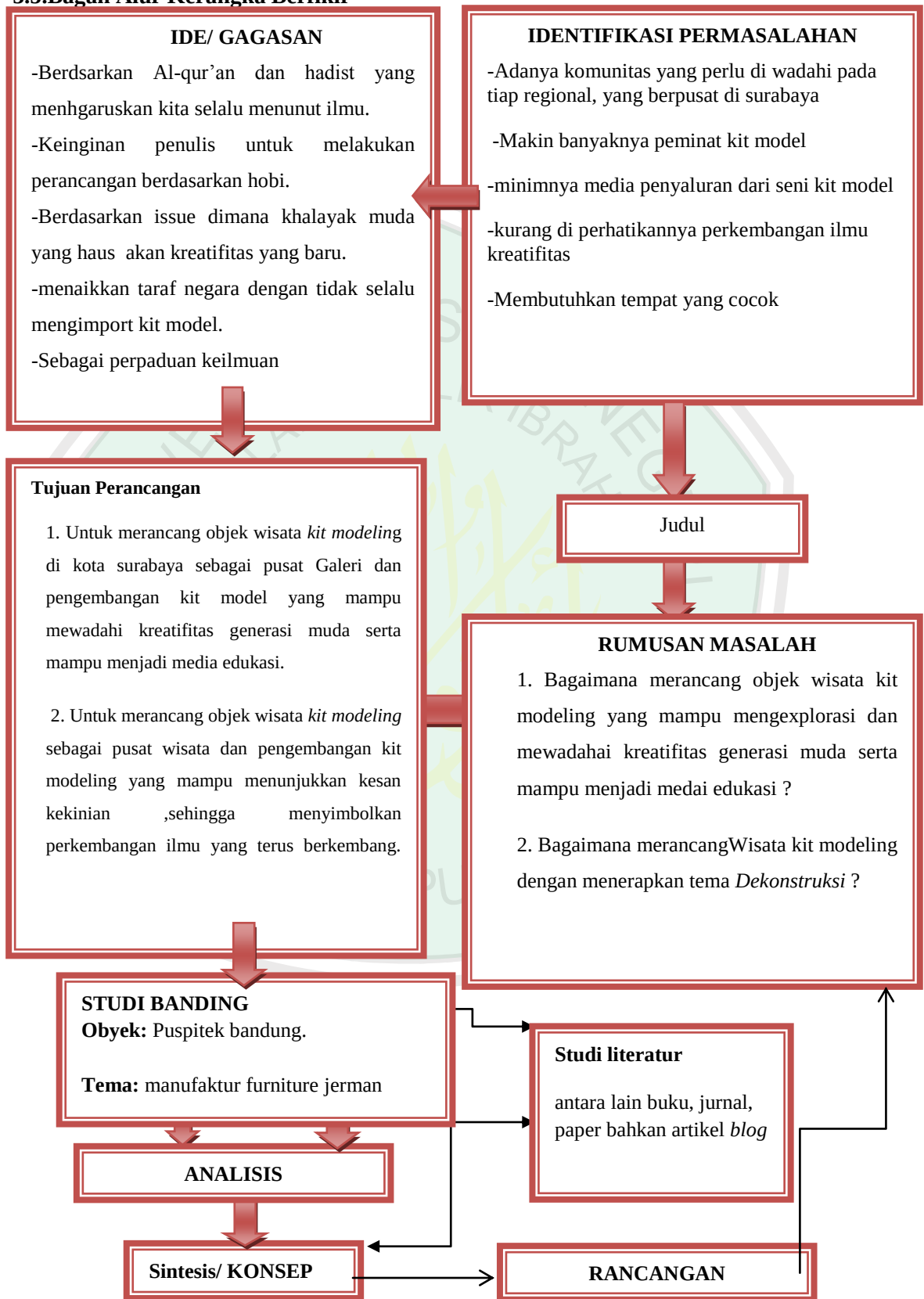
7. Analisis Utilitas

Analisis utilitas meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik, sistem keamanan dan sistem komunikasi. Metode yang digunakan adalah metode analisis fungsional. Analisis disajikan dalam bentuk diagram.

8. Sintesis atau Konsep Rancangan

Proses sintesis pada perancangan Wisatakit modeling berupa pemilahan alternatif-alternatif perancangan yang paling tepat dan baik dari hasil analisis yang dilakukan. Hal ini dapat dimaksudkan dengan penemuan aplikasi terpilih dari konsep perancangan yang nantinya diterapkan pada tapak. Konsep nantinya berupa konsep tapak, konsep ruang, konsep fasade dan bentuk, Konsep struktur, konsep utiitas, dan Konsep pencah

3.5. Bagan Alur Kerangka Berfikir



BAB. IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Data Eksisting Tapak

Kota Surabaya adalah ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia sekaligus menjadi kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota Surabaya juga merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, serta pendidikan di Jawa Timur dan kawasan Indonesia bagian timur. Kota ini terletak 796 km sebelah timur Jakarta, atau 415 km sebelah barat laut Denpasar, Bali. Surabaya terletak di tepi pantai utara pulau Jawa dan berhadapan dengan Selat Madura serta Laut Jawa.

Surabaya memiliki luas sekitar 333,063 km² dengan penduduknya berjumlah 2.885.385 jiwa (2015). Daerah metropolitan Surabaya yaitu Gerbangkertosusila yang berpenduduk sekitar 10 juta jiwa, adalah metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jabodetabek. Surabaya dilayani oleh Bandar Udara Internasional Juanda, Pelabuhan Tanjung Perak, dan Pelabuhan Ujung.

Surabaya terkenal dengan sebutan *Kota Pahlawan* karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan dalam perjuangan merebut kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajah. Kata Surabaya konon berasal dari cerita mitos pertempuran antara *sura* (ikan hiu) dan *baya* (buaya) dan akhirnya menjadi kota *Surabaya*.



Gambar 4.1 : Pulau Jawa



Gambar 4.2 : Prov. Jawa Timur



Gambar 4.3 : Gubeng, Surabaya



Gambar 4.4 : kota Surabaya

4.1.1 Aspek pemilihan Tapak

Perancangan wisata Kit Modeling berada di Jalan Basuki Rahmat No. 67-73 Embong Kaliasin Surabaya. Tapak di sini merupakan Tapak yang cukup strategis melihat kondisi kota dan daerah sekitar tapak.

Adapun aspek – aspek pemilihan tapak:

- Berada di Ibu kota Jawa Timur.
- Berdekatan Dengan Pusat Komoditi Manusia.
- Berdekatan dengan Kampus, Hotel, Dan Beberapa Lembaga milik Negara.
- Lokasi yang strategis yaitu berada pada kawasan regional yang sesuai dengan RDTRK kota Surabaya.
- Belum adanya tempat pameran atau fasilitas yang berhubungan dengan Kit Model.

- Kurangnya fasilitas pendukung keperluan Kit dan Miniatur seperti tempat Belajar dan Mengolah.

4.1.2 Kondisi Tapak

Kondisi tapak saat ini masih lahan kosong terbuka, lokasi cukup ramai komoditi karena berdekatan dengan pusat penginapan dan pusat perbelanjaan, dan dilintasi salah satu jalan lintas utama kota Surabaya tepatnya pada Jalan Basuki Rahmat No. 67-73 Embong Kaliasin Surabaya.

Kondisi Geografis

07 derajat 9 menit - 07 derajat 21 menit LS (Lintang Selatan) dan 112 derajat 36 menit - 112 derajat 54 menit BT (Bujur Timur).

Kondisi Geologis

Struktur tanah terdiri atas tanah aluvial, hasil endapan sungai dan pantai, di bagian barat terdapat perbukitan yang mengandung kapur tinggi.

Kelembapan Udara : rata-rata minimum 50% dan maksimum 92%

Tekanan Udara : rata-rata minimum 1012,3 Mbs dan maksimum 1012,5 Mbs

Temperatur : rata-rata minimum 23,6 °C dan maksimum 33,8 °C

Kondisi Hidrologi

Musim kemarau : Mei – Oktober

Musim hujan : Nopember – April

Curah Hujan : rata-rata 165,3 mm, curah hujan diatas 200 mm terjadi pada bulan Januari s/d Maret dan Nopember s/d Desember.

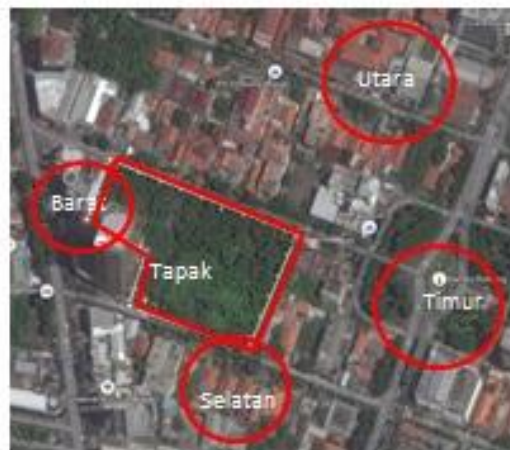
Kondisi Topografi

3 - 6 meter di atas permukaan air laut (dataran rendah), kecuali di bagian selatan terdapat dua bukit landai di daerah Lidah & Gayungan dengan ketinggian 25-50 meter di atas permukaan air laut, 80% dataran rendah, ketinggian 3-6 m, kemiringan < 3%

20% perbukitan dengan gelombang rendah, ketinggian < 30 m dan kemiringan 5-15%.

4.1.3 Batas Tapak

Batas sebelah utara tapak adalah PLN embong wungu, Pada sebelah timur berbatasan dengan Bundaran Bambu Runcing, Pada sebelah selatan berbatasan dengan Politeknik NSC Surabaya, Dan Sebelah barat berbatasan dengan Hotel Pullman Surabaya City Centre.



Gambar 4.5 : Batas Tapak



Pada Sebelah Utara Terdapat kantor PLN embong wungu.



Pada Sebelah Barat Terdapat Hotel Pullman.

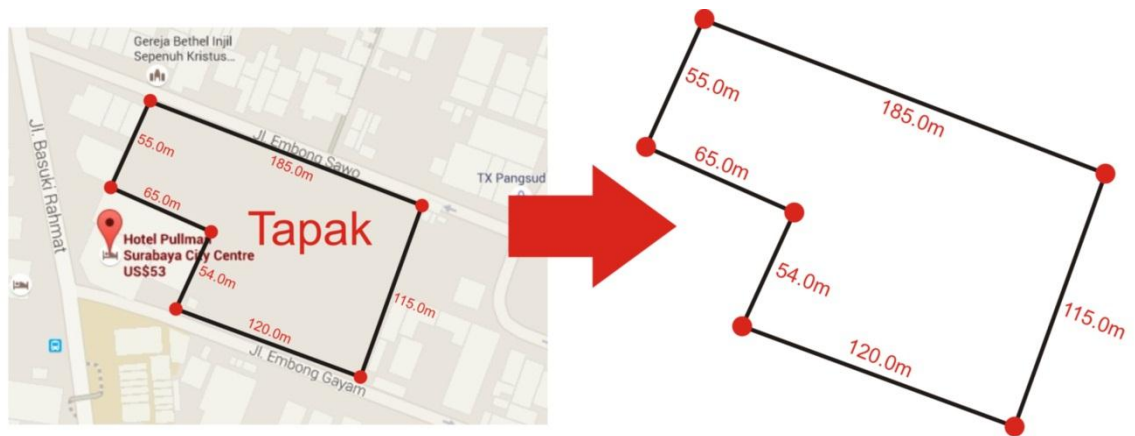


Pada Sebelah Timur terdapat Bundaran Bambu Runcing.



Pada Sebelah Selatan Terdapat Politeknik NSC Surabaya

Gambar 4.6 : Kondisi Bangunan Sekitar Tapak



Gambar 4.7 : Bentuk dan Dimensi

4.1.4 Potensi Tapak

Tapak dipilih karena memiliki kondisi topografi yang baik serta lingkungan yang mendukung, tidak terlalu jauh dari lokasi kampus, dekat dengan penginapan, dan dekat dengan pusat perbelanjaan, jadi secara otomatis pada daerah ini cukup padat komoditi manusia.

Alasan

Sesuai dengan sasaran utama dari rancangan yang akan di bangun, yaitu rancangan yang memiliki sasaran utama adalah kalangan pelajar dan mahasiswa, selain itu Surabaya adalah ibu kota dari jawa timur, Surabaya adalah kota terbesar ke-dua setelah Jakarta, karena komoditas yang tinggi juga adalah alasan utama karena kelak rancangan tersebutpun berskala internasional.

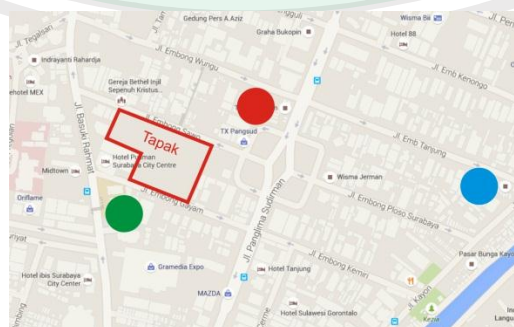


— : Jalur Padat Kendaraan jam 08.00-10.00 WIB dan Jam 15.00-18.00 WIB.

Gambar 4.9 : Sirkulasi Padat Kendaraan.

C.Opportunity (Peluang)

Memiliki peluang yang cukup tinggi apabila dilihat dari potensi kota surabaya yang sebagai Ibu kota Jawa timur dan juga salah satu kota yang padat komoditi mahasiswa dilihat dari jumlah kampus dan kuota tiap kampusnya yang mampu menampung ratusan hingga ribuan mahasiswa, dan juga di sekitar tapak terdapat beberapa penunjang seperti surabaya tourism information Center, sehingga di harapkan nantinya mampu sebagai penunjang Pusat Kit modeling sebagai Pusat Edukasi, galeri dan museum yang berhubungan dengan Kit modeling.



- : SLTP Kristen
- : Politeknik NSC Surabaya
- : IDP Education Australia

Gambar 4.10 : Titik Peluang Penunjang.

Analisis fungsi disini di peroleh dari jenis aktivitas yang akan diwadahi oleh wisata Kit Modeling di Surabaya. fasilitas bangunan pada nantinya akan memberikan pelayanan museum (Pameran), Edukasi, pengelolaan, serta servis. Berikut penjabaran tentang macam- macam analisis fungsi:

a. Fungsi Primer

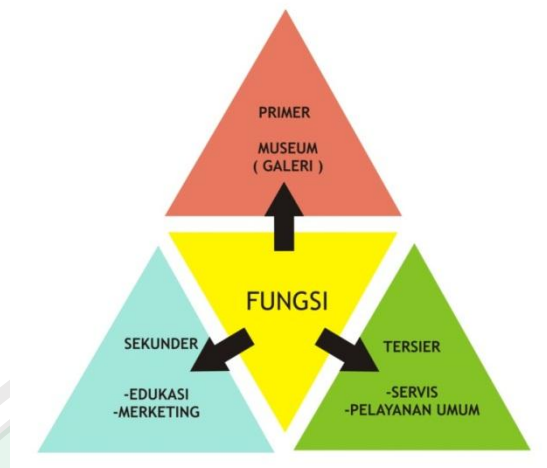
Merupakan fungsi utama dari bangunan. Terdapat kegiatan paling utama, yaitu Di Pusat galeri Sebagai Museum Kit modeling. Sehingga fungsi primer merupakan wadah yang menyediakan pengetahuan serta display kit modeling, mengenai Kit Modeling bagi masyarakat Nasional, kota Surabaya dan sekitarnya.

b. Fungsi Sekunder

Merupakan fungsi yang muncul akibat adanya kegiatan yang digunakan untuk mendukung kegiatan utama, bisa diidentifikasi dalam kegiatan Edukasi seperti Kursus dan Marketing.

c. Fungsi Tersier

Merupakan kegiatan yang mendukung terlaksananya semua kegiatan baik primer maupun sekunder. Termasuk di dalamnya yaitu kegiatan servis serta kegiatan pelayanan dan fasilitas umum.



Gambar 4.12: Diagram Fungsi Objek Perancangan

Tabel 4. 1. Analisis Fungsi

No	fungsi	Jenis fungsi	keterangan
1	Primer	Museum (Galeri)	Kegiatan Museum Tour Pameran dan Edukasi pameran atau Galeri
2	Skunder	Pelatihan Pengelolaan Marketing	pelatihan pembuatan dan dan Perakitan Perawatan Penjualan Kit model
3	Tersier	pelayanan umum	pelayanan umum mencakup: Peribadatan (musholla) KM/Wc

(sumber : Analisis, 2015)

4.3 Analisis Pengguna

Pengelompokan pengguna pada wisata Kit Modeling di Kota Surabaya terbagi menjadi dua kelompok berdasarkan jangkauan waktu penghuni yaitu:

1. Pengguna Tetap

Pengguna tetap diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok yaitu:

1. Pengelola

Dalam kegiatan ini, aktivitas kewajiban pengelola dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Mempunyai aktivitas di bidang perkantoran/administrasi, mengontrol pemeliharaan gedung/ruang yang ada, juga mengawasi jalannya kelancaran pelaksanaan kegiatan pada bangunan melalui penyediaan dan pengaturan fasilitas yang ada.
- Aktivitas pihak pengelola ini diatur agar tidak mengganggu atau terganggu dengan aktivitas pengunjung dan karyawan, namun tetap dapat mengontrol dan mengawasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan jenis fungsi pengelolaan yang telah dijelaskan pada subbab sebelumnya, maka pengelola terbagi atas beberapa sub bidang yang tampak sebagai berikut:



Gambar 4.13 Diagram analisis struktur pengelola

2. Pengunjung tetap, terdiri dari peserta yang mengikuti kursus pelatihan per4akitan dan pembuatan Kit Modeling.

2. Pengguna Temporer

Pengguna yang meliputi masyarakat umum dengan identifikasi kegiatan:

1. Pengunjung umum yang datang untuk Tour Museum dan Pembelian kit Modeling.

Tabel 4.2. analissi pengguna

no	jenis fungsi	pengguna	keterangan
1	Primer	Tour Guide Museum Konsumen pameran	pengelola disini termasuk semua staf yang melayani Tour Museum. Konsumen/pengunjung disini mempunyai berbagai macam yaitu: pengunjung yang datang untuk Tour Museum. Pengunjung yang datang untuk membeli. pengunjung yang datang untuk mencari hiburan/ <i>refresing</i> pengunjung yang datang untuk mencari informasi terbaru tentang Kit Modeling.
2	Skunder	pengajar pelatih	Staff Pengajar meliputi karyawan yang terkait dalam proses kegiatan kursus dan merakit. Peserta Pelatihan meliputi Pengunjung yang mengikuti pelatihan perakitan dengan jangkauan waktu Yang ditentukan.
3	tersier	Cleaning servis Pengelola Musholla.	Meliputi karyawan yang melakukan pelayanan servis mencakup bidang maintenance dan utilitas bangunan serta fungsi pelayanan umum seperti pemeliharaan dan perawatan mushola dan km/wc

(sumber : Analisis, 2015)

4.4 Analisis Aktifitas

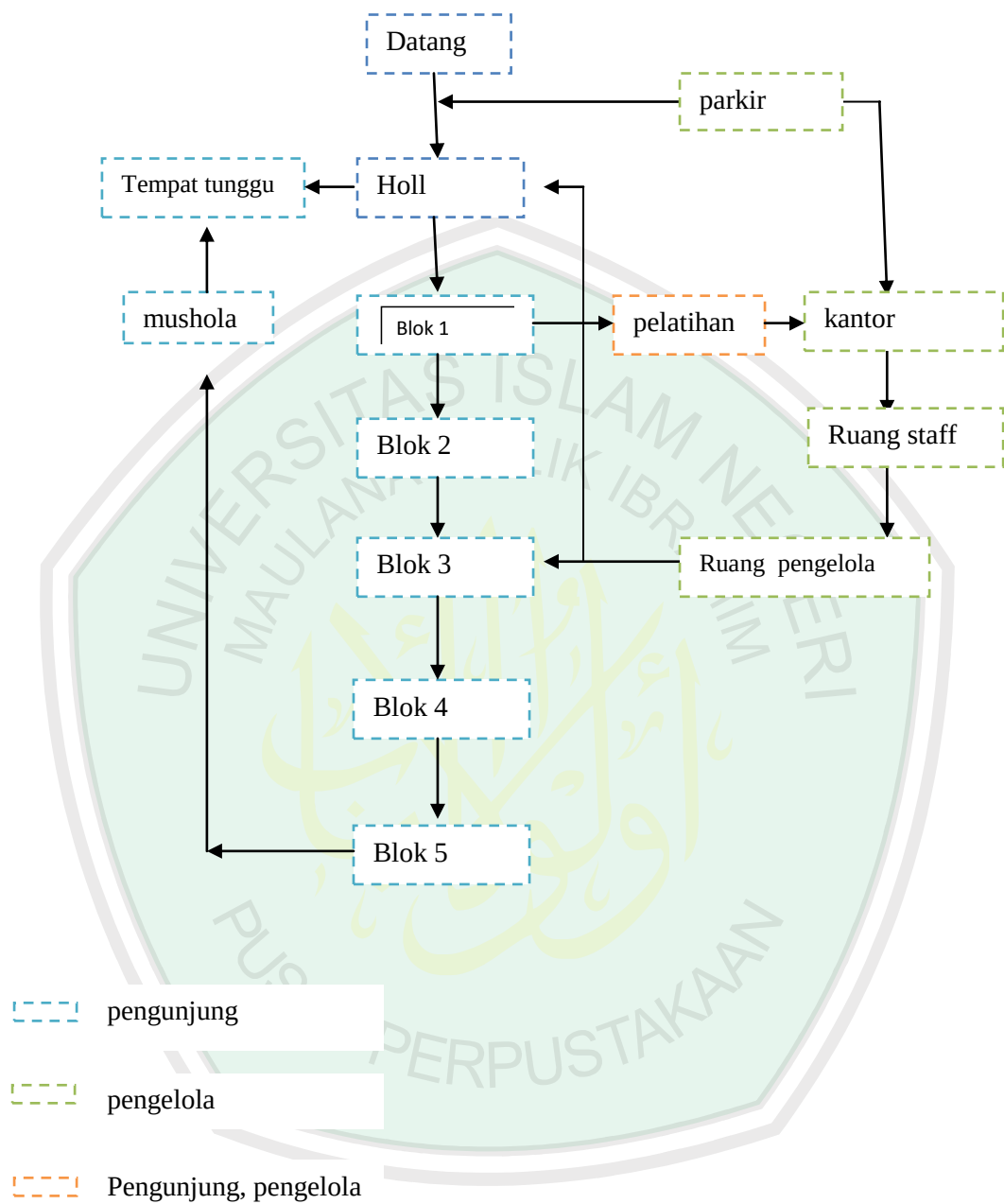
Analisis aktifitas disini untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan oleh Pusat Kit Modeling. Terutama yang memiliki kewajiban dalam pengelolaan

Pusat Kit Modeling. dalam menjalankan kewajiban masing-masing, pelaksana dan pengelola pusat pemasaran berkewajiban menjalankan semua kewajibannya.

Tabel 4.3 Analisis Aktivitas

KEGIATAN	AKTIVITAS
KEGIATAN TOUR	
GuideTour Museum	Melaksanakan aktivitas pameran Perancangan, Pengelompokan ruang Pameran museum dengan sub jenis kit model masing-masing.
KEGIATAN PELATIHAN	
peserta	Mendaftarkan diri, menerima materi dari pengajar, melakukan pelatihan.
Pengajar/Kit Master	Mengajar, mengikuti rapat
KEGIATAN PENGELOLAAN	
Direktur	Mengelola dan memimpin Tour Museum, Pengajaran, Penjualan mengkoordinir dan mengontrol seluruh kegiatan Kit Model.
Administrator	menangani urusan perusahaan seperti kearsipan, kepegawaian, keuangan, perlengkapan, kebersihan maupun keamanan dalam galeri.
akuntansi	Melakukan pengumpulan data, audit, pembuatan laporan audit.
Keuangan	Memberikan laporan keuangan secara berkala perbulan dan per tahun.
Kepala Publik dan Pemasaran	Mengelola dan memimpin bidang tout, penjualan, mengkoordinir dan mengontrol seluruh kegiatan bidang Kit Model. Memimpin rapat atau pertemuan internal antar staf pengelola. Bertanggung jawab pada presiden direktur.
Staff Penjualan	Melakukan transaksi jual , membuat laporan hasil transaksi jual beli, mengikuti rapat internal. Bertanggung jawab pada kepala publik dan pemasaran

(Sumber : Analisis 2015)



Gambar 4.14. Diagram Analisis Alur Aktivitas

(Sumber: Analisis, 2015)

4.5 Analisis Ruang

Perancangan Pusat Kit modeling akan di kembangkan sebagai pusat Pengenalan Kit Modeling yang mempunyai sarana Museum, penjualan, pelatihan dan penunjang dengan fasilitas- fasilitas yang sesuai dengan fungsi kegunaannya.

4.6 Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisis pelaku dan jenis aktivitas, maka selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan ruang yang diperlukan

Tabel.4.4. Kebutuhan Ruang

fungsi	pelaku	aktivitas	Ruang
Museum / Pameran	Panitia Peserta	Melaksanakan aktivitas perencanaan pameran	pameran -Etalase Kit model -Ruang peraga show praktik -ruang informasi
		Menata Tiap kelas Kit model	
		Mendatangkan produk pameran	
		Pembongkaran perlengkapan pameran	
penjualan	pengunjung	Melihat peragaan	
	Pengelola Produsen pengunjung	Melakukan transaksi perdagangan dan informasi mengenai sebuah produk	-lobby -area penjualan -sirkulasi -ruang penjualan -ruang panitia penyelenggara
	Kit master/pengajar	Datang	-R. Perakit
pelatihan		Absen	-R. Staf pengajar
		Persiapan	-Resepsionis dan administrasi

		Pengontrolan	-Loby/ruang tunggu
		Menerima tamu	-R. tamu
		Rapat	-R.kelas
		Ishoma	-R. Praktik
		Pulang	-R. peraga
	resepsionis	Datang	-Gudang
		Absen	-Parkir
		Persiapan	-Mushola
		Ishoma	-toilet
		Pulang	
	administrator	Datang	
		Absen	
		persiapan	
		Menerima administrasi peserta kursus	
		Pendataan dan pengecekan	
		pengarsipan	
		Menerima pembayaran	
		Rapat	
		Isoma	
		pulang	
	Peserta kursus	Datang	
		Daftar	
		Menerima materi	
		Praktek	
		Isoma	
		Pulang	
pengelola	Direktur	Datang	
		Pengontrolan	
		Menerima tamu	
		Menyaksikan presentasi	
		Rapat	
		Isoma	

		Pulang	
	Skretaris	Datang	
		Absen	
		Persiapan	
		Penjadwalan	
		Pencatatan	
		Rapat	
		Isoma	
	Tamu	Datang	
		Menerima atau memesan pesanan	
		Melihat fasilitas bangunan	
		Pulang	
Administrasi Dan Pelayanan Umum	resepsianis	Datang	-Lobby utama -R.Tamu/R.Tunggu -R.Absen -R.Administrasi
		Persiapan	-R. Resepsionis
		Menerima tamu	-Teknisi
		Mengantarkan tamu pada tujuan	-Pantry -parkir
		Rapat	-toilet
		Isoma	-R.Ganti
		Pulang	
	Administrator	Datang	
		absen	
		persiapan	
		menerima tamu	
		pendataan dan pengecekan	
		pengarsipan	
		menerima pembayaran	
		rapat	
ishoma			

		pulang	
	Tamu	Datang	
		pertemuan	
		memberi atau menerima hasil pesanan	
		pulang	
	Pegawai	Datang	
		absen	
		Persiapan melakukan pekerjaan	
		ishoma	
		pulang	
Akuntansi dan Keuangan	Staf akuntansi	Datang	-R.staf akuntansi -R.staf keuangan -R.rapat
		absen	-R.arsip
		persiapan	-Parkir
		pengumpulan data	-Musholla
			-toilet
		Audit	
		pembuatan laporan audit	
		rapat	
		ishoma	
	Staf keuangan	pulang	
		absen	
		persiapan	
		pengecekan keuangan	
		pencatatan pengeluaran	
		pembuatan laporan keuangan	
		rapat	

		ishoma	
		pulang	
Publikasi dan pemasaran	Kepala publikasi dan pemasaran	Datang	-R.staf publikasi -R.staf pemasaran -R.rapat
		absen	-R.resepsionis/tunggu
		persiapan	-Lobi
		pengontrolan	-R.arsip
		menerima tamu	-Parkir
		rapat	-Musholla
		ishoma	-toilet
		pulang	
	Staf pembelian/ penjualan	Datang	
		absen	
		persiapan	
		menerima tamu	
		rapat	
		ishoma	
		pulang	
	pengunjungan	Datang	
		Melihat-lihat	
		melakukan penawaran jual beli	
		pulang	
servis	Staf cleaning servis	Datang	-Pos satpam -Pantry
		absen	-R.server
		persiapan-	-R.genset
		membersihkan ruangan	-Chiller -Cooling water
		penyimpanan peralatan	-AHU -Shaft
		membuang sampah	-R.tandon dan pompa -R.sampah

		memilih dan menyimpan barang recycle-	-Gudang recycle -Parkir -Musholla toilet
		ishoma	
		pulang	
	Staff keamanan	Datang	
		absen	
		persiapan	
		pengontrolan keamanan	
		ishoma	
		pulang	
mushola	Pegawai, pengunjung	Datang	-Tempat penitipan -R.Wudhu -R. Shalat
		Menitipkan barang	
		berwudhu	
		sholat	
		kembali bekerja	
		pulang	

(sumber : Analisis, 2015)

4.6.1 Besaran Ruang

Besaran ruang dihitung berdasarkan standart-standart perancangan, disesuaikan dengan jumlah pemakai ruang, jumlah objek dan dimensi koleksi

Tabel.4.5. Besaran Ruang

JENIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	JUMLAH RUANG	DIMENSI RUANG	KAPASITAS	LUASAN RUANG
Kelas belajar mengajar	Group	3	20x (0,6m x 1,2m) Manusia 10x (1,4mx 0,7m) Meja 20 x (0,3m x 0,7m) Etalase 30% sirkulasi	20 Orang	40 m ²
	Privat	12	2x (0,6m x 1,2m) Manusia 10 m2 Asumsi alat kit 30% sirkulasi	2-3 Orang	15 m ²
	Scale room (group)	3	20x (0,6m x 1,2m) Manusia 10x (1,4mx 0,7m) Meja 20 x (0,3m x 0,7m) Etalase 30% sirkulasi	20 Orang	40 m ²
	Scale room (privat)	12	2x (0,6m x 1,2m) Manusia 10 m2 Asumsi alat kit 30% sirkulasi	2-3 Orang	15 m ²
	Professional Workshop Class	2	20x (0,6m x 1,2m) Manusia 10x (1,4mx 0,7m) Meja 20 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	20 Orang	40 m ²
	Outdoor Galery	1	100 x (0,6mx 1,2m) Manusia 100x (0,3mx 0,m) Etalase 30% sirkulasi	100 Orang	120 m ²
	Resepsionos	1	2 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 2 x (0,3m x 0,7m) Kursi	2-3 Orang	5 m ²

			30% sirkulasi		
	Ruang Tunggu	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 10x (0,3mx 0,7m) Kursi	10 Orang	22 m ²
	Galery kit papercraft	1	3 x (0,6mx 1,2m) Manusia 20 m2 asumsi ruang Galery 30% sirkulasi	3-5 Orang	30 m ²
	Galery kit diorama	1	3 x (0,6mx 1,2m) Manusia 20 m2 asumsi ruang Galery 30% sirkulasi	3-5 Orang	30 m ²
	Galery kit aero type	1	3 x (0,6mx 1,2m) Manusia 20 m2 asumsi ruang Galery 30% sirkulasi	3-5 Orang	30 m ²
	Galery kit sci-fi (mecha type)	1	3 x (0,6mx 1,2m) Manusia 20 m2 asumsi ruang Galery 30% sirkulasi	3-5 Orang	30 m ²
	Ruang control dan keamanan	1	2 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 2 x (0,3m x 0,7m) Kursi 10 m2 asumsi peralatan teknis 30% sirkulasi	2-4 Orang	20 m ²
Pelatihan	Tempat pendafran	1	2 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 2 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	2-3 Orang	5 m ²
	Ruang Latihan	1	2x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 2 2 x (0,3m x 0,7m) Kursi 100 x (0,6mx 1,2m) Manusia 100x (1,4mx 0,7m) Meja 10 m2 asumsi peralatan	100 Orang	120 m ²

			teknis 30% sirkulasi		
	Mini stage	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 15 m2 asumsi etalase 30% sirkulasi	5-10 Orang	30 m ²
	Ruang control	1	2 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 2 2 x (0,3m x 0,7m) Kursi 10 m2 asumsi peralatan teknis 30% sirkulasi	2-4 Orang	20 m ²
	Ruang penyedia peralatan dan Pelatihan	1	5 x (0,6mx 1,2m) Manusia 20 m2 asumsi ruang peralatan 30% sirkulasi	1-5 Orang	30 m ²
	Gudang	1	2 x (0,6mx 1,2m) Manusia 5 m2 asumsi gudang 30% sirkulasi	2-3 Orang	10 m ²
	Ensiklope dia room				
	Loker penitipan barang	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 5x (1,4mx 0,7m) Meja 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 60 x (1,5m x 0,30m) Rak simpan 30% sirkulasi	1-10 Orang	150 m ²
	Tempat pinjam	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 2 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 5 x (1m x 0,30m) Rak buku 30% sirkulasi	1-10 Orang	20 m ²
	Tempat pengembalian	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 2 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 5 x (1m x 0,30m) Rak buku 30% sirkulasi	1-10 Orang	20 m ²
	Rak koleksi buku dan ruang baca	1	500 x (0,6mx 1,2m) Manusia 250x (1,4mx 0,7m) Meja 2 500 x (0,3m x 0,7m) Kursi 200 x (1m x 0,30m) Rak	100-500 Orang	1100 m ²

			buku 10 x (2m x 1,5m) toilet 30 m2 asumsi gudang 30% sirkulasi		
	Toilet	4	10 x (2m x 1,5m) toilet 4 x (0,5m x 0,8m) wastafel 6 x (0,5mx 0,3m) urinoir 30% sirkulasi	1-10 Orang	45 m ²
	Toilet	4	10 x (2m x 1,5m) toilet 4 x (0,5m x 0,8m) wastafel 6 x (0,5mx 0,3m) urinoir 30% sirkulasi	1-10 Orang	45 m ²
MENYEL ENGGAR AKAN SEMINA R / WORKS HOP	Auditorium	1	1000 x (0,6mx 1,2m) Manusia 1800 m2 asumsi ruang audit 10 x (2m x 1,5m) toilet 30% sirkulasi	1000 Orang	3500 m ²
	VIP room	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 5 (1,4mx 0,7m) Meja 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 2 x (2m x 1,5m) toilet 30% sirkulasi	1-10 Orang	30 m ²
	Ruang perlengkapan	1	5 x (0,6mx 1,2m) Manusia 3 (1,4mx 0,7m) Meja 5 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	1-5 orang	12 m ²
Belajar mengenai komputeri sasi	Ruang staff	1	2 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2 (1,4mx 0,7m) Meja 2 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	2 Orang	10 m ²
	Ruang Komputer design, skala, printout.	1	30 x (0,6mx 1,2m) Manusia 10 (1,4mx 0,7m) Meja 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	30 Orang	50 m ²
Bekerja	Ruang direktur	1	1 x (0,6mx 1,2m) Manusia 1 x (1,4mx 0,7m) Meja 1 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	1 Orang	10 m ²

	Ruang staff pengelola	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 10 x (1,4mx 0,7m) Meja 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	10 Orang	25 m ²
	Ruang penerima tamu	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 3 x (1,4mx 0,7m) Meja 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	5-10 Orang	30 m ²
	Ruang staff pengajar	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 10 x (1,4mx 0,7m) Meja 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	10 Orang	25 m ²
	Ruang rapat	1	50 x (0,6mx 1,2m) Manusia 1 x (1,4mx 0,7m) Meja 50 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	50 Orang	65 m ²
Mini event exhibition	Ruang pameran	1	100 x (0,6mx 1,2m) Manusia 50 x (1,4mx 0,7m) Meja 50 m2 asumsi ruang pameran 30% sirkulasi	50-100 Orang	250 m ²
	Ruang servis	1	5 x (0,6mx 1,2m) Manusia 1 x (2mx 0,3m) Rak 30% sirkulasi	1-5 Orang	10 m ²
	Tiolet	5	5 x (2m x 1,5m) toilet 4 x (0,5m x 0,8m) wastafel 6 x (0,5mx 0,3m) urinoir 30% sirkulasi	1-10 Orang	15 m ²
Makan dan minum	Dapur	1	20 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2 x (1,0mx 0,5m) Meja Potong 1 x (2mx 0,m) Rak Barang 20 x (0,3mx0,7m) Kursi 2x (15m x7m) Peralatan dapur 30% sirkulasi	1-20 Orang	250 m ²
	Ruang makan	1	100 x (0,6mx 1,2m) Manusia 30 x (1,4mx 0,7m) Meja	200 Orang	200 m ²

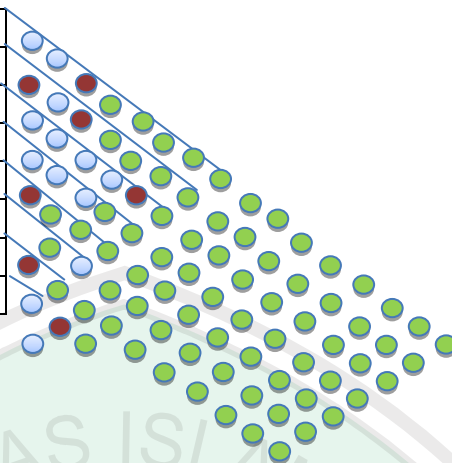
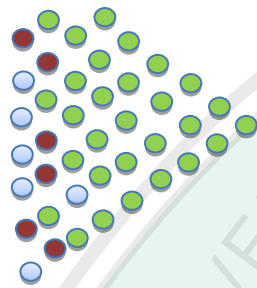
Area Servis			120 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi		
	Kasir	1	5 x (0,6mx 1,2m) Manusia 5x (1,4mx 0,7m) Meja 5 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	1-5 Orang	15 m ²
	Lobby	1	100 x (0,6mx 1,2m) Manusia 30% sirkulasi	100 Orang	100 m ²
	Ruang Tunggu	1	50 x (0,6mx 1,2m) Manusia 25 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	50 Orang	80
	Ruang ME	1	5 x (0,6mx 1,2m) Manusia 50 m2 asumsi ruang ME	5 Orang	70 m ²
	Gudang	1	3 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 3 x (0,3m x 0,7m) Kursi 6 x (1,2m x 0,4m) Rak Barang 1x (2m x 1,5m) Toilet 1x (2m x 3m) Asusmsi gudang 30% sirkulasi	3 Orang	126 m ²
	Ruang karyawan cleaning service	1	10 x (0,6mx 1,2m) Manusia 10x (1,4mx 0,7m) Meja 10 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	10 Orang	25 m ²
	Pos keamanan	1	5 x (0,6mx 1,2m) Manusia 2x (1,4mx 0,7m) Meja 3 x (0,3m x 0,7m) Kursi 1x (2m x 1,6m) Tempat tiduur 30% sirkulasi	5 Orang	14 m ²
	Musholla	1	Ruang sholat putri 100 x (0,8m x1,2m) sajadah 30% sirkulasi Ruang sholat pria 100 x (0,8m x1,2m) sajadah	200 Orang	520 m ²

			30% sirkulasi Ruang wudhu 200 x (0,6mx 1,2m) Manusia 10x (2m x 1,5m) toilet 100m ² Asumsi ruang wudhu 30 % sirkulasi		
	Toilet Umum	10	10 x (2m x 1,5m) toilet 4 x (0,5m x 0,8m) wastafel 6 x (0,5mx 0,3m) urinoir 30% sirkulasi	1-10 Orang	15 m ²
	Gazebo /taman luar	1	100 x (0,6mx 1,2m) Manusia 100 x (0,3m x 0,7m) Kursi 30% sirkulasi	100 Orang	120 m ²
	PArkir	1	20x (3,5m x 12) paker bus 100 % sirkulasi 100x (3m x 5m) paker mobil 100% sirkulasi 200x (1,2mx 2m) paker motor 100% sirkulasi		5640 m ²

(sumber : Analisis, 2015)

Main Entrance
Lobby
Ruang Kelas (teori)
Ruang latihan (privat)
Ruang latihan (grup) studio
Perpustakaan
Ruang computer
Concert hall
Ruang teknis

Audit
R. Kantor Pengelola
R. Kantor administrasi
Exhibition hall
Cafetarian
Outdoor Space
Ruang ME
Gudang



- : Tidak Berdekatan
● : Berbeda zoning



4.7 Analisis Tapak

4.7.1 Eksisiting tapak

1. Aspek Pemilihan Tapak

Perancangan wisata Kit Modeling berada di Jalan Basuki Rahmat No. 67-73 Embong Kaliasin Surabaya.. Tapak di sini merupakan Tapak yang cukup strategis melihat kondisi kota dan daerah sekitar tapak.

Adapun aspek – aspek pemilihan tapak:

- Berada di Ibu kota Jawa Timur.
- Berdekatan Dengan Pusat Komoditi Manusia.
- Berdekatan dengan Kampus, Hotel, Dan Beberapa Lembaga milik Negara.
- Lokasi yang strategis yaitu berada pada kawasan regional yang sesuai dengan RDTRK kota Surabaya.
- Belum adanya tempat pameran atau fasilitas yang berhubungan dengan Kit Model.
- Kurangnya fasilitas pendukung keperluan Kit dan Miniatur seperti tempat Belajar dan Mengolah.

2. Kondisi Topografi

3 - 6 meter di atas permukaan air laut (dataran rendah), kecuali di bagian selatan terdapat dua bukit landai di daerah Lidah & Gayungan dengan ketinggian 25-50 meter di atas permukaan air laut, 80% dataran rendah, ketinggian 3-6 m,

kemiringan < 3%, 20% perbukitan dengan gelombang rendah, ketinggian < 30 m dan kemiringan 5-15%.

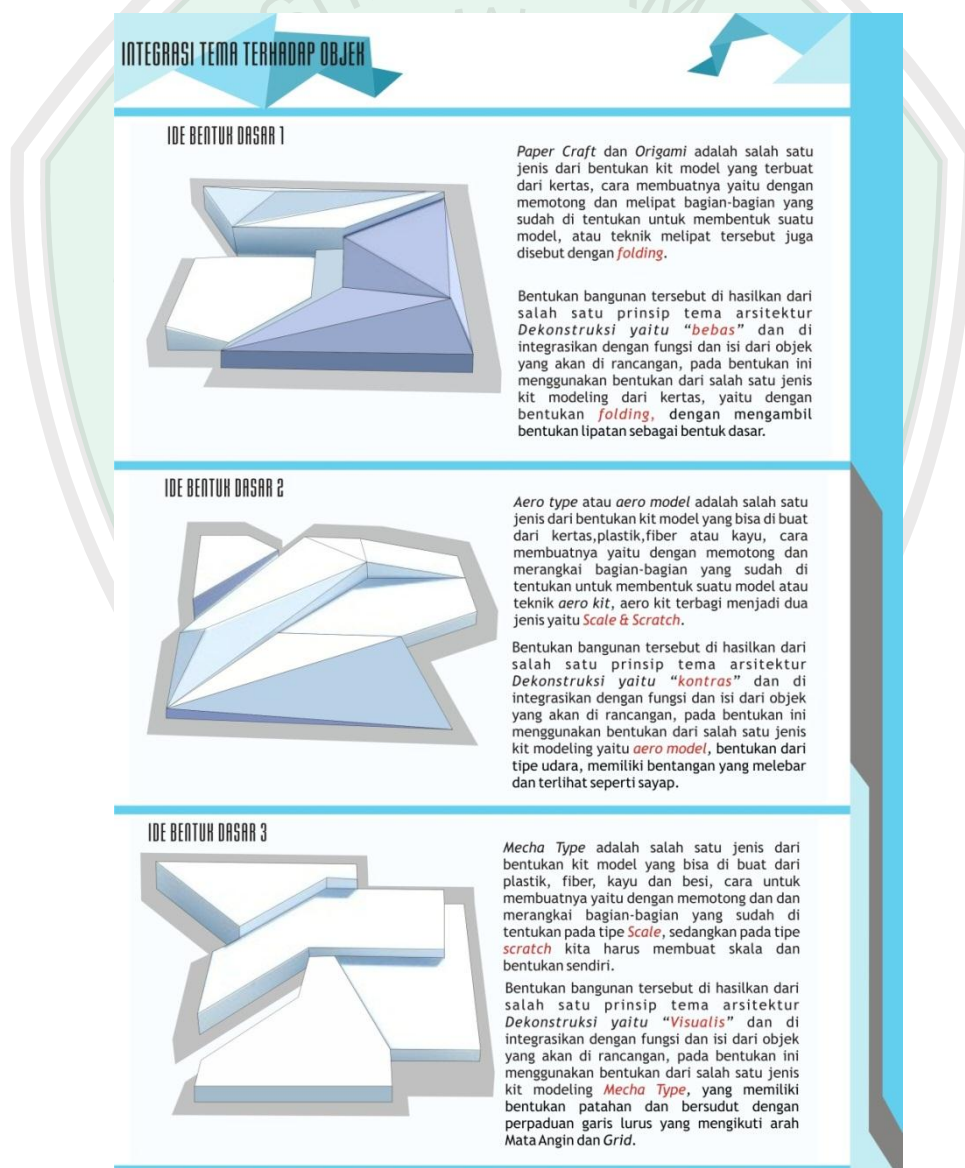


Gambar 4.15 : Bentuk dan Dimensi Tapak

4.7.2 Ide Bentuk Dasar

1. Ide Bentuk

bentuk dasar adalah analisis yang melakukan pencarian bentuk dasar dari bangunan yang menanggapi tema *Dekonstruksi* bersama penerapan Prinsip tema *Dekonstruksi* bangun objek rancangan wisata kit modeling tersebut.

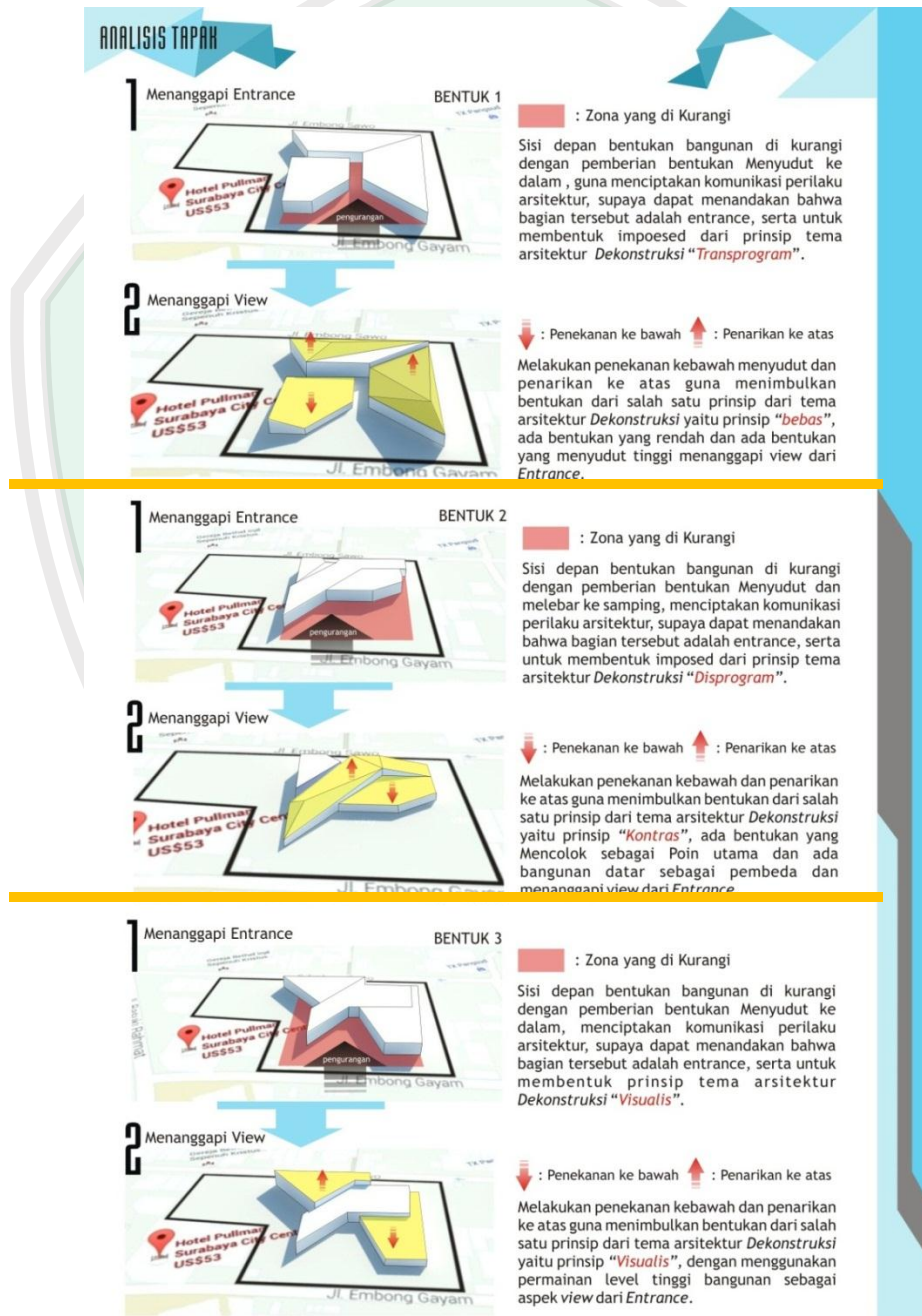


Gambar 4.16 : Bentuk Dasar Alternatif

(Sumber : Analisis, 2015)

4.7.3 Analisis Iklim

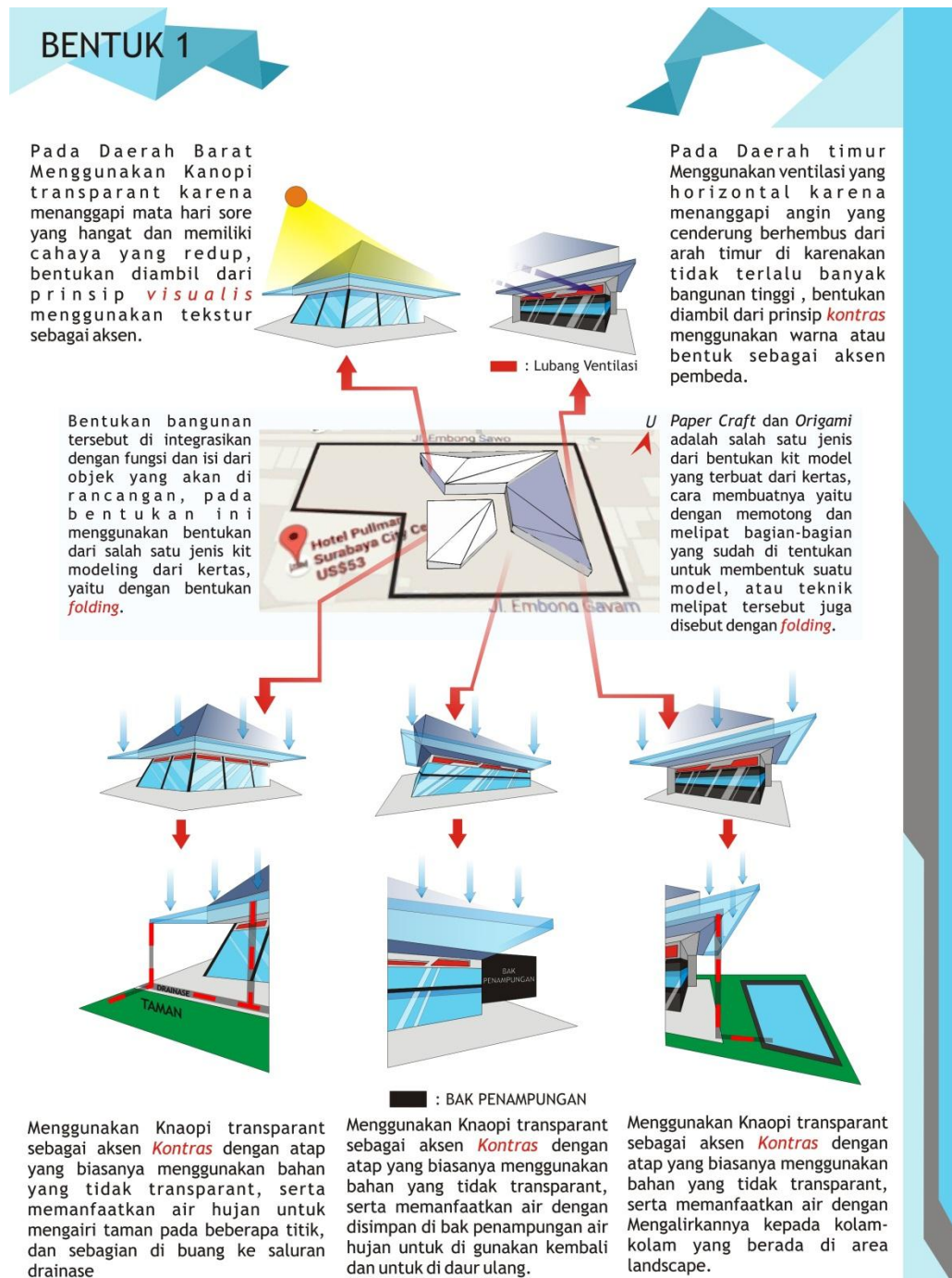
Analisis Iklim Bertujuan untuk menghasilkan solusi yang menanggapi iklim pada tapak yang akan di bangun, solusi yang akan di hasilkan adalah solusi arsitektural yang akan di terapkan pada bangunan.



Gambar 4.17 : Analisis Tapak.

(Sumber : Analisis 2015)

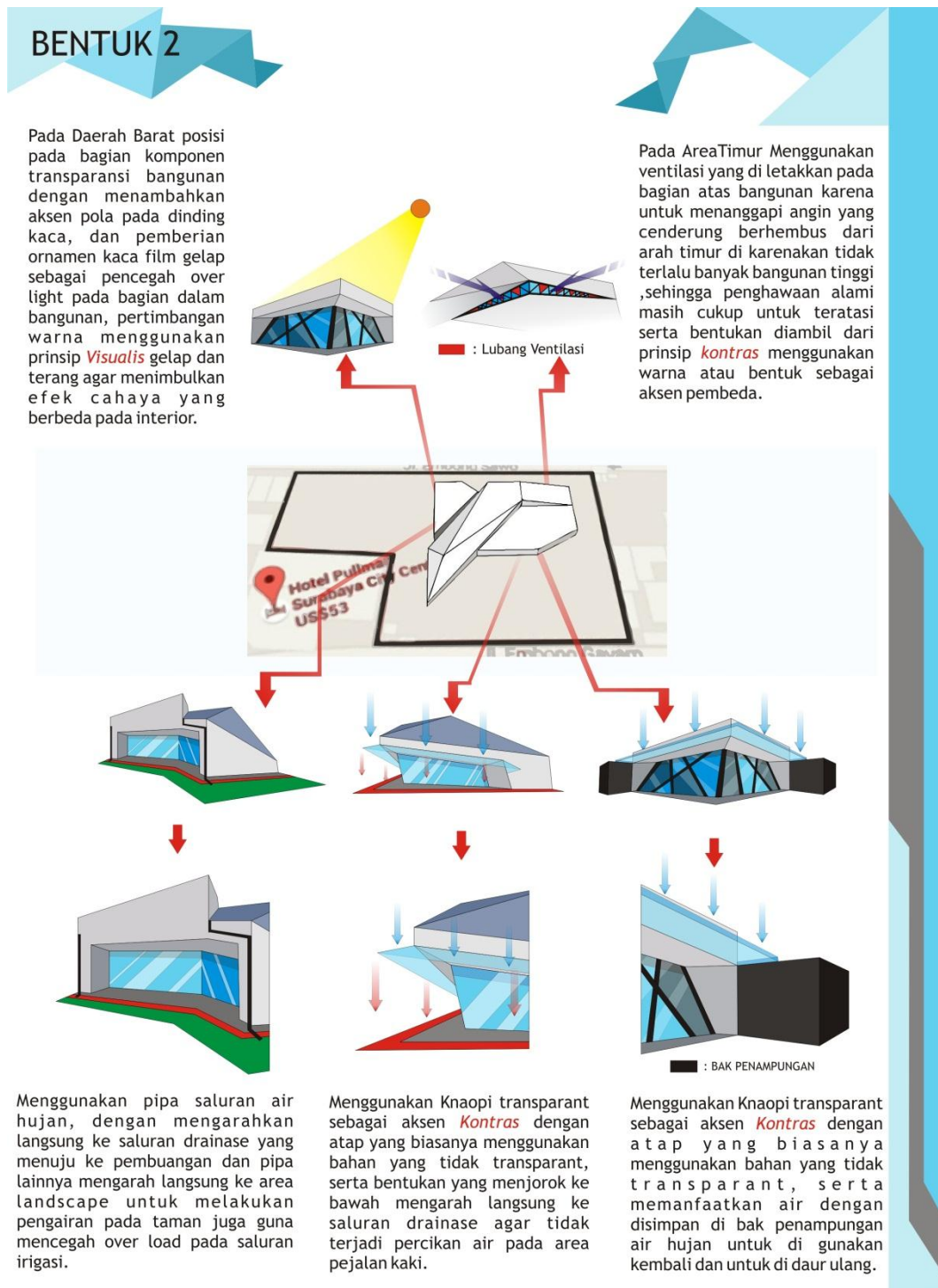
Analisis iklim pada bentuk 1 menghasilkan beberapa solusi arsitektural sebagai berikut :



Gambar 4.18 : Analisis iklim bentuk 1

(Sumber : Analisis 2015)

Analisis iklim pada bentuk 2 menghasilkan beberapa solusi arsitektural sebagai berikut :



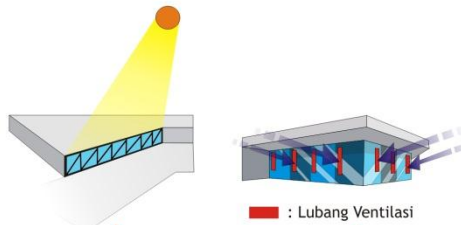
Gambar 4.19 : Analisis iklim bentuk 2

(Sumber : Analisis 2015)

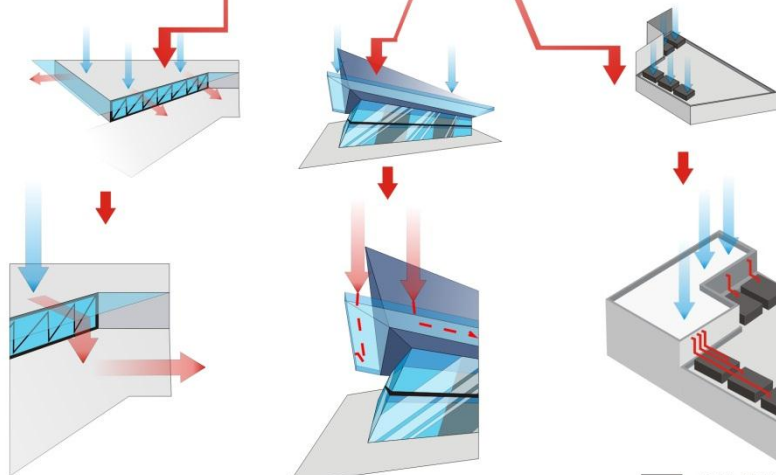
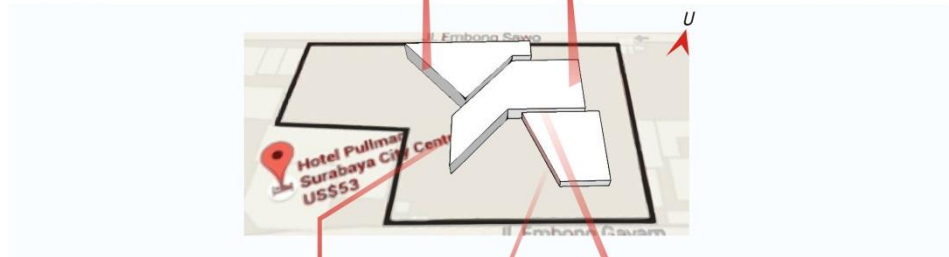
Analisis iklim pada bentuk 3 menghasilkan beberapa solusi arsitektural sebagai berikut :

BENTUK 3

Pada Daerah Barat posisi pada bagian atas bangunan di berikan penhyusun transparant supaya mendapatkan pencahayaan alami alami, tujuan agar kelembapan pada ruangan tidak terlalu tinggi, peletakan menggunakan prinsip *Visualis* dengan meminjam pemandangan dari langit.



Pada Daerah Timur Menggunakan ventilasi yang Vertikal karena menanggapi fungsi ruang, karena pada bagian tersebut terdapat kela teori yang membutuhkan pengawaan alami lebih , bentukun diambil dari prinsip *kontras* menggunakan warna atau bentuk sebagai aksen pembeda.



Menggunakan Knaopi transparant sebagai aksen dan memanfaatkan level ketinggian sebagai aksen *Kontras* di manfaatkan untung mengalirkan air hujan menuju ke bak penampungan air hujan yang di letakkan di level bangunan yang lebih rendah.

Menggunakan Knaopi transparant sebagai aksen *Kontras* dengan atap yang biasanya menggunakan bahan yang tidak transparant, serta pemasangan yang memiliki kemiringan untuk mengarahkan air hujan menuju ke area pembuangan irigasi.

Menggunakan level ketinggian bangunan sebagai aksen *Kontras* dan sebagai sistem penadah air hujan pada bangunan yang lebih tinggi dan akan mengalir ke dalam bak penampungan air hujan yang berada di level ketinggian bangunan yang lebih rendah.

Gambar 4.20 : Analisis iklim bentuk 3

(Sumber : Analisis 2015)

4.7.4 Analisis Sirkulasi

Analisis sirkulasi dilakukan untuk menentukan sirkualsi pada tapak, terdapat jalur-jalur yang berbeda sesuai dengan kebutuhan penggunaannya juga, melakukan perbedaan berupaya untuk menghasilkan sirkulasi yang terorganisir.

Tabel 4.6 : Analisis Sirkulasi

Sirkulasi	Gambar	Keterangan
Sirkulasi bentuk 1		Pola sirkulasi yang di gunakan pada tapak adalah pola sirkulasi <i>linear</i>, pertimbangan menggunakan silrkulasi linear adalah sebagai berikut : -menanggapi bentuk tapak yang di apit oleh 2 jalur umum yang aktif pada bagian utara dan selatan. -Menanggapi bentuk bangunan yang memiliki pola susunan yang juga linear. Pada tapak tersebut memiliki 3 sirkulasi, sirkulasi primer, sekunder dan Tersier.
Sirkulasi bentuk 2		Pola sirkulasi yang di gunakan pada tapak adalah pola sirkulasi <i>linear</i>, pertimbangan menggunakan silrkulasi linear adalah sebagai berikut : -menanggapi bentuk tapak yang di apit oleh 2 jalur umum yang aktif pada bagian utara dan selatan. -Menanggapi bentuk bangunan yang hanya bermasa tunggal. Pada tapak tersebut memiliki 3 sirkulasi, sirkulasi primer, sekunder dan Tersier.

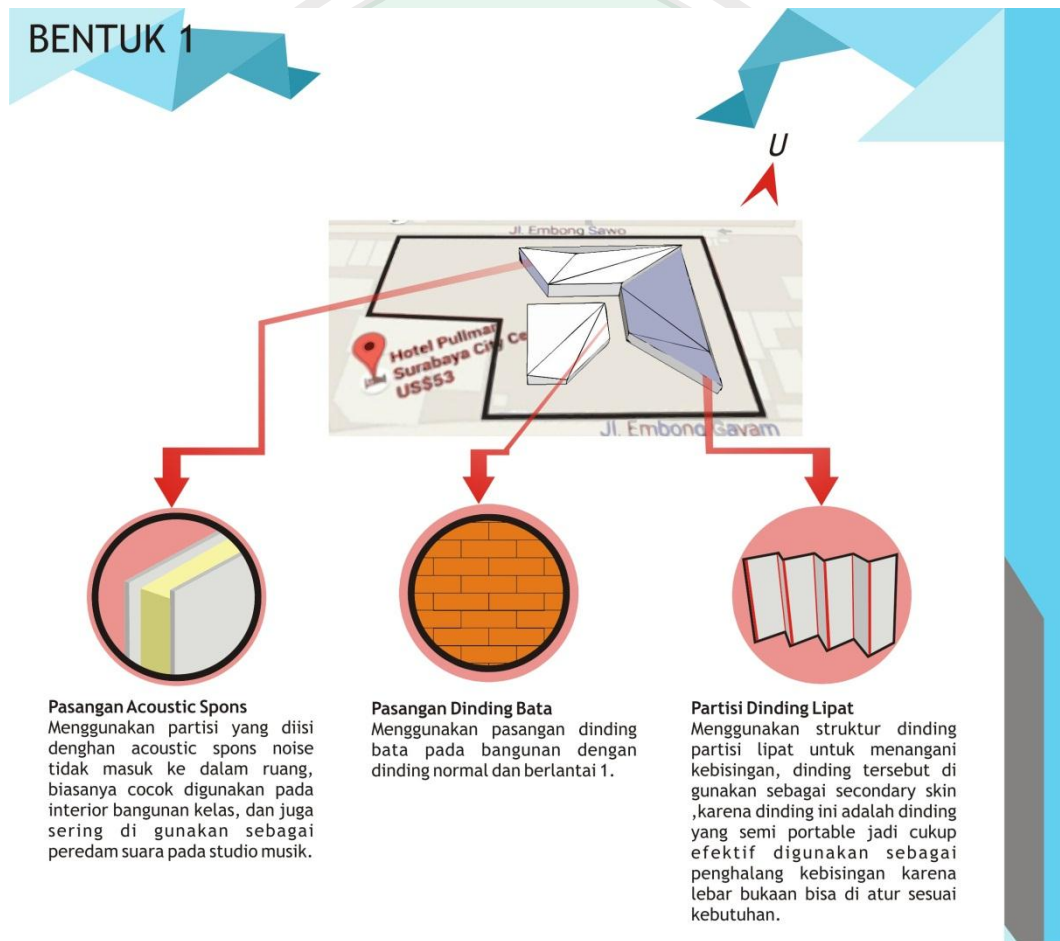
Sirkulasi bentuk 3	 ■ : Sirkulasi <i>Primer</i> untuk Pengunjung. ■ : Sirkulasi <i>Sekunder</i> untuk Pegawai. ■ : Sirkulasi <i>Tersier</i> untuk jalur Ekstra.	Pola sirkulasi yang di gunakan pada tapak adalah pola sirkulasi <i>linear</i>, pertimbangan menggunakan silrkulasi linear adalah sebagai berikut : -menanggapi bentuk tapak yang di apit oleh 2 jalur umum yang aktif pada bagian utara dan selatan. -Menanggapi bentuk bangunan yang hanya bermasa tunggal. Pada tapak tersebut memiliki 3 sirkulasi, sirkulasi primer, sekunder dan Tersier.
---------------------------	---	---

(Sumber : Analisis, 2015)

4.7.5 Analisis Kebisingan

Analisis kebisingan dilakukan untuk menentukan partisi pada Bangunan, sebagai solusi peredam kebisingan, hasilnya adalah solusi arsitektural sebagai berikut :

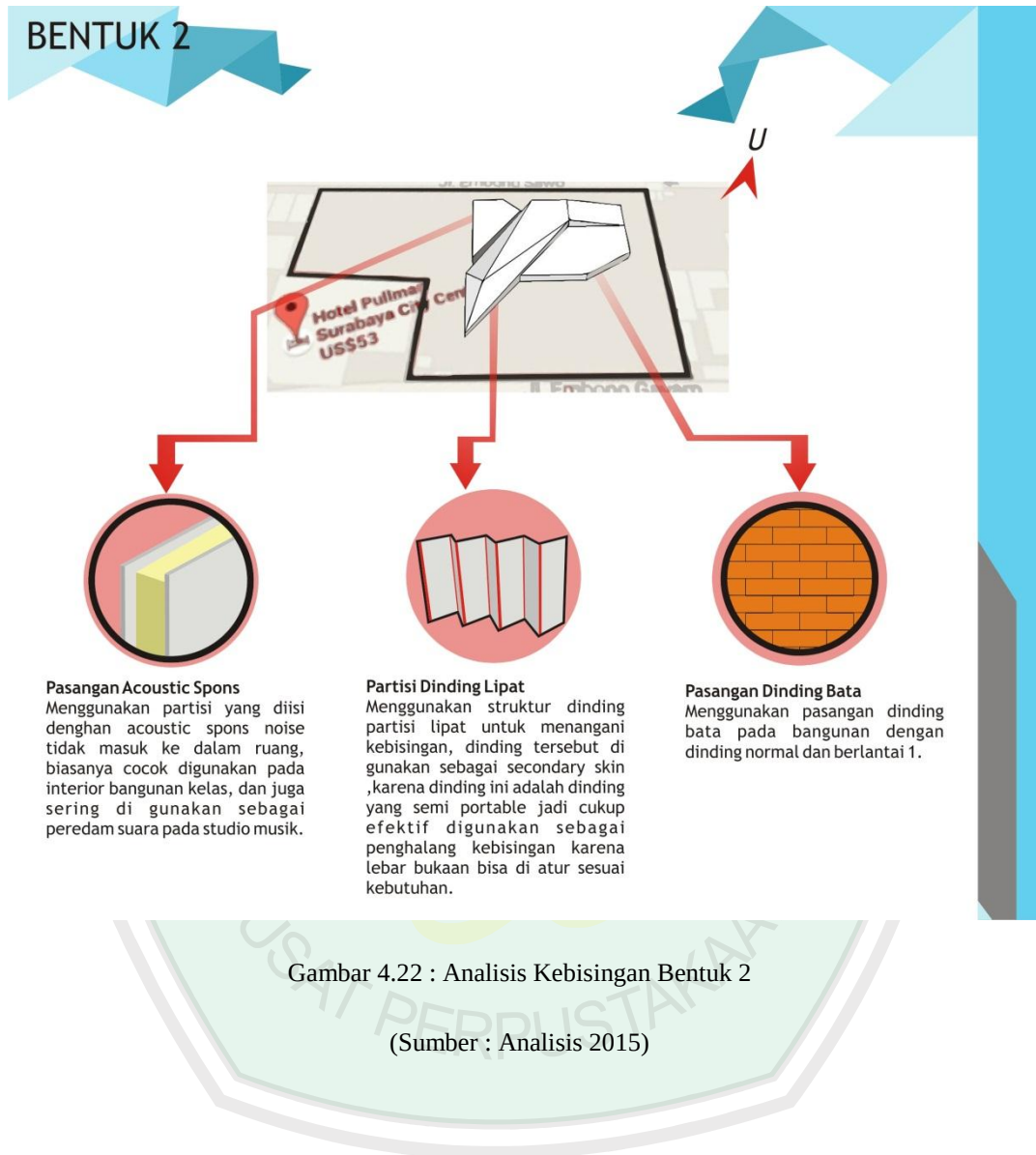
- a. Titik peletakan partisi pada bentuk dasar 1



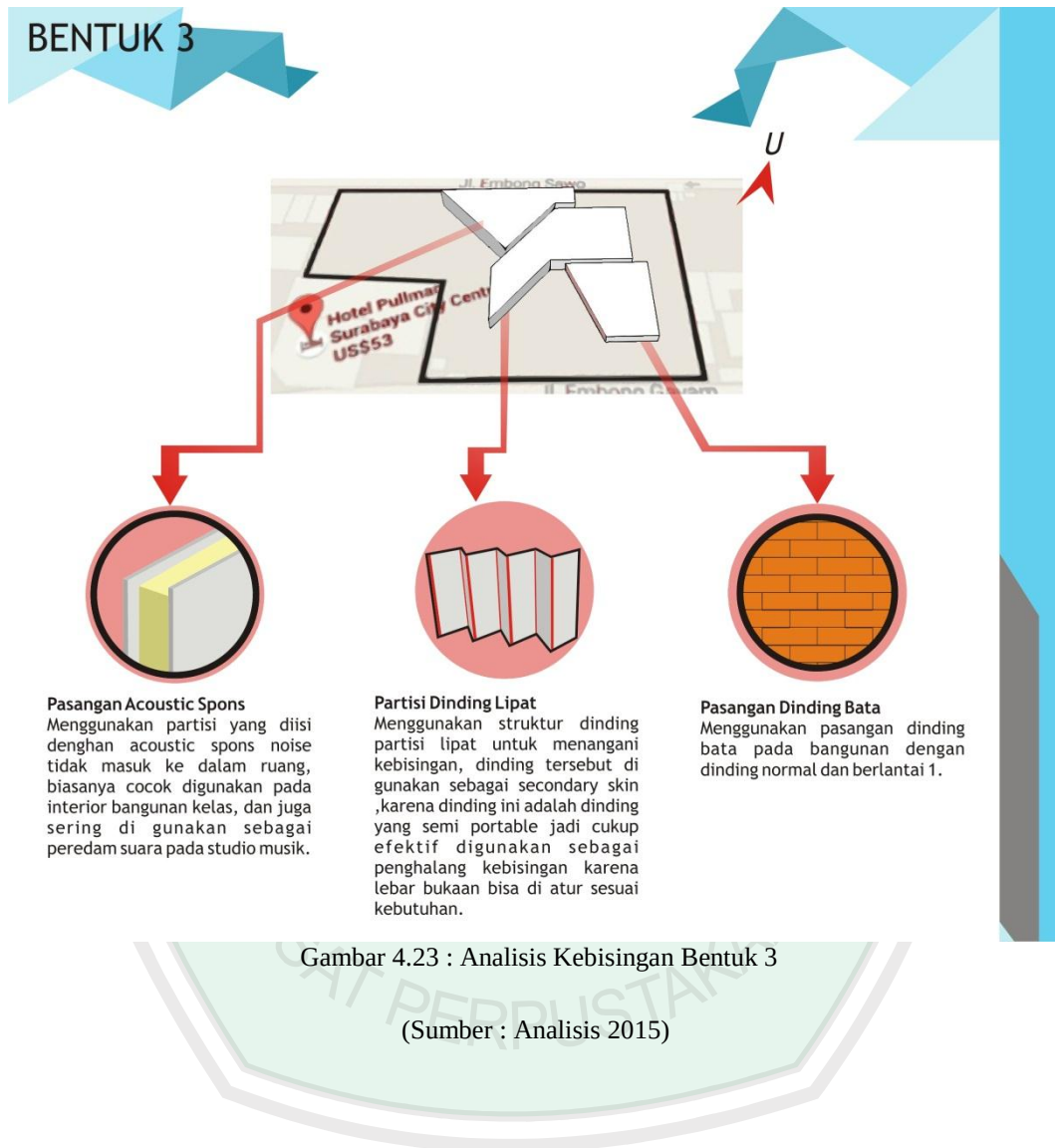
Gambar 4.21 : Analisis Kebisingan Bentuk 1

(Sumber : Analisis 2015)

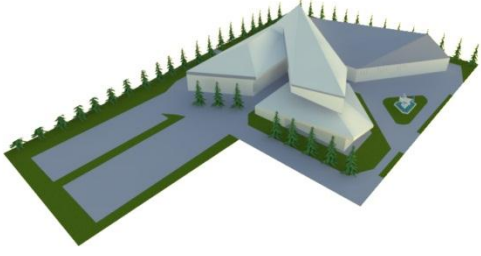
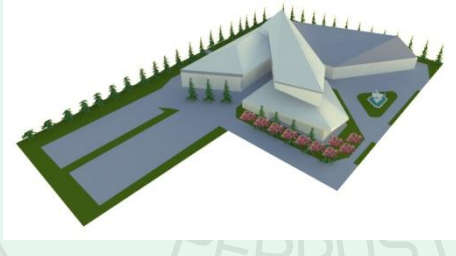
- b. Titik peletakan partisi pada bentuk dasar 2



- c. Titik peletakan partisi pada bentuk dasar 2



Tabel 4.7 : Analisis Vegetasi

Analisis Vegetasi	Gambar	Keterangan
Alternatif 1	Vegetasi sebagai pengarah “<i>Visualis</i>” 	Vegetasi sebagai pengarah dengan menggunakan salah satu prinsip tema yaitu <i>Visualis</i> dengan <i>memvisualkan</i> vegetasi sebagai pengarah jalan pada tapak.
Alternatif 2	Vegetasi sebagai penanda “<i>Kontras</i>” 	Vegetasi sebagai penanda pusat aktivitas bersama seperti pada area parkir dan area marketing, dengan meletakkan vegetasi bertajuk besar pada satu titik mengacu pada pengaplikasian <i>kontras</i> dari salah satu prinsip tema.
Alternatif 3	Vegetasi sebagai aksen “<i>viusalis & Kontras</i>” 	Menggunakan Vegetasi sebagai aksen bangunan untuk membedakan bangunan utama dari bangunan yang lain, hal ini mengacu pada beberapa prinsip tema yaitu <i>kontras</i> dan <i>visualis</i>, pengaplikasiannya seperti pembedaan penyusunan dan warna vegetasi.

(Sumber : Analisis, 2015)

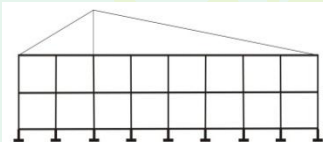
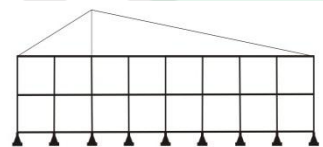
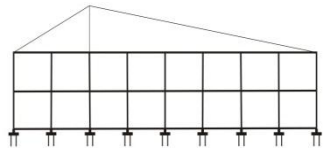
4.8 Analisis Struktur

Struktur adalah hal utama dalam bangunan, tanpa adanya struktur bangunan tidak akan memiliki susunan intinya, tentunya struktur dari bangunan juga menanggapi keadaan iklim dan topografi dari tapak yang akan di bangun.

4.8.1 Struktur Pondasi

Struktur pondasi merupakan struktur yang sangat vital, yang akan menopang beban bangunan tersebut dan gaya yang terjadi di dalamnya, pemilihan jenis pondasi di tentukan dari jenis tanah, dan level ketinggian bangunan.

Tabel 4.8 : Analisis Struktur Pondasi

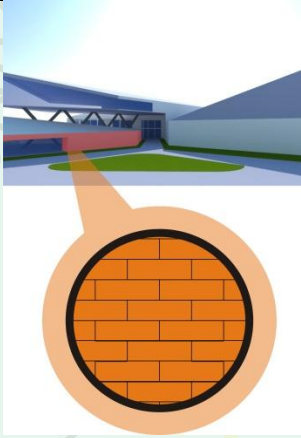
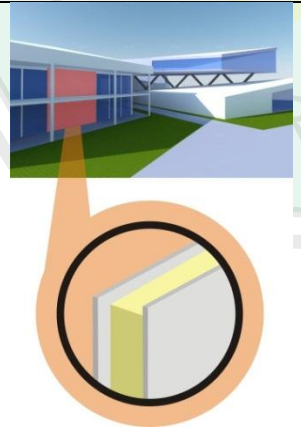
Struktur Pondasi	Gambar	Keterangan
Alternatif 1		Pondasi Setempat (<i>footplate</i>) Kelebihan : kuat untuk bangunan 2 lantai dengan biaya yang relatif lebih murah dan pengerjaan lebih mudah. Kekurangan : waktu pengerjaan cukup lama, yaitu sekitar 28 hari untuk pengeringannya (syarifuddin 2012).
Alternatif 2		Pondasi Batu Kali Kelebihan : pembuatannya mudah di kerjakan dan waktu pembuatan tidak terlalu lama. Kekurangan : -
Alternatif 3		Pondasi Strauss Pile Kelebihan : Beton yang di butuhkan hanya sedikit, Biaya tidak terlalu banyak, mampu bertumpu pada tanah yang keras. Kekurangan : menggunakan alat pengeboran dan teknik pemasangannya harus dilakukan oleh tenaga ahli yang biasa menangani.

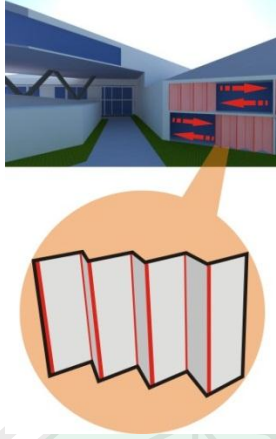
(Sumber : Analisis, 2015)

4.8.2 Struktur Penyusun Badan Bangunan

Komponen penyusun badan bangunan terdiri dari struktur kolom dan struktur dinding, struktur dinding merupakan struktur yang penting sebagai pembentuk dan pelindung suatu bangunan dari segi konstruksi maupun segi estetika.

Tabel 4.9 : Analisis struktur badan bangunan

Struktur Dinding	Gambar	Keterangan
Alternatif 1		Dinding Bata Kelebihan : lebih murah dan pemasangannya mudah. Kekurangan : waktu pemasangan lebih lama dibanding dinding lainnya.
Alternatif 2		Partisi acoustic spons Kelebihan : Ringan sehingga mengurangi beban biasanya di pasang pada dinding lantai atas dan dinding interior, mereduksi kebisingan, biaya lebih murah. Kekurangan : Pemasangan butuh teknisi tenaga ahli, dan butuh pemesanan ukuran acoustic foam yang sesuai volume dinding.

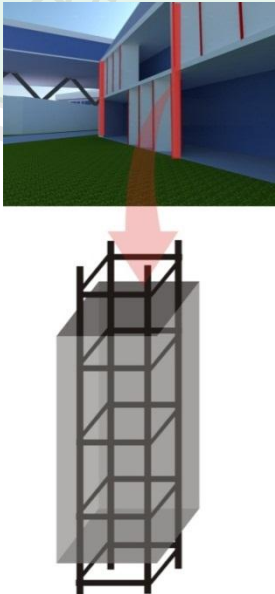
Alternatif 3		Partisi Dinding Lipat Kelebihan : Ringan sehingga mengurangi beban, fleksibel bisa di atur bukaan dindingnya, menambah estetika pada eksterior maupun interior. Kekurangan : Pemasangan butuh teknisi tenaga ahli, butuh pemesanan ukuran partisi lipat dan yang sesuai volume dinding.
--------------	---	--

(Sumber : Analisis, 2015)

4.8.3 Kolom

Kolom merupakan struktur penghubung antara pondasi dan rangka atap, atau juga sebagai penghubung antara bangunan dengan lantai yang terpisah antara atas dan bawahnya.

Tabel 4.10 : Analisi kolom

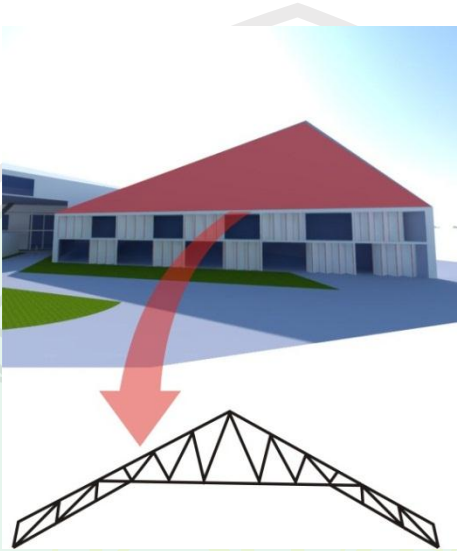
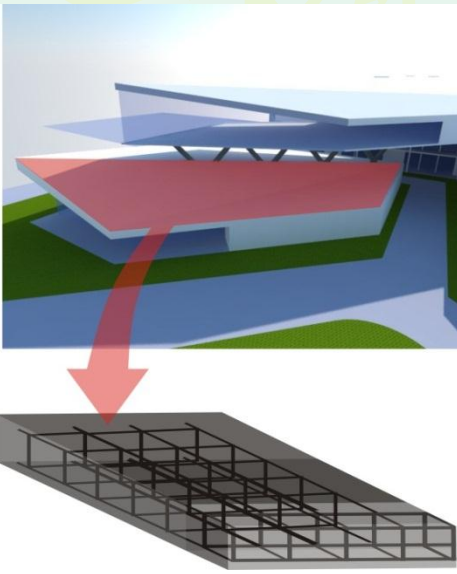
Struktur Kolom	Gambar	Keterangan
Alternatif 1		Beton Bertulang Kelebihan : Di kerjakan sesuai dengan kehendak, pemasangan tidak harus teknisi ahli, bahan mudah di dapatkan, lebih murah di bandingkan kolom baja. Kekurangan : pengerjaan memerlukan tahapan-tahapan tertentu, membutuhkan waktu dan tenaga kerja lebih banyak.

		Beton Bertulang Kelebihan : pengerjaan cepat dan praktis, tidak memerlukan banyak tenaga kerja dan di bantu oleh alat berat konstruksi. Kekurangan : Harus melakukan pemesanan sesuai desain, harus di kerjakan oleh teknisi ahli di bidangnya.
--	---	--

4.8.4 Struktur Atap

Atap merupakan bagian dari struktur bangunan yang berada di paling atas dan bersifat sekunder karena bukan penentu bangunan tersebut akan mampu berdiri dengan kokoh atau tidak, struktur atap adalah pelengkap yang berfungsi sebagai pelindung dari panas matahari, hujan hingga petir.

Tabel 4.11 : Analisis Struktur atap

Struktur Atap	Gambar	Keterangan
Alternatif 1		<i>Space Frame</i> Kelebihan : cocok untuk bangunan bentang lebar, memiliki kesan estetik, fleksibel untuk bentukan apapun. Kekurangan : memerlukan perhitungan yang matang untuk menentukan perbandingan dari segi bentuk dan ekonomis.
Alternatif 2		<i>Space Frame</i> Kelebihan : Bentuk lebih mengesankan elegan dan futuristik, kokoh karena memiliki struktur seperti kolom beton bertulang Kekurangan : Biaya cukup mahal, proses harus berurutan sesuai prosedur dan perawatanya, selesai pengecoran harus di basahi selama 14 hari lalu di lapiasi dengan water proof.

Sumber : Analisis, 2015)

4.9 Analisis Utilitas

Sistem utilitas adalah suatu sistem yang sangat penting untuk dilakukan perhitungannya sebelum bangunan terbentuk secara masif, karena ada sebagian sistem utilitas ada yang tersembunyi atau tertanam pada dinding dan kolom, erat kaitannya dengan bangunan yang akan di bangun.

4.9.1 Plumbing

Plumbing merupakan sistem utilitas yang memfasilitasi penyediaan dan pengelolaan air dalam bangunan.

A. Sistem penyediaan air bersih

Sisitem air bersih sangat di perlukan pada setiap keadaan, memfasilitasi fasilitaspenunjang yang berkaitan dengan aktifitas yang memerlukan air bersih seperti MCK, sistem penyedia air bersih terdiri dari beberapa macam, antara lain :

1. Sistem sambungan langsung

Pipa penyedia dalam gedung disambungkan langsung dengan pipa utama penyedia air bersih, seperti sumur atau (PDAM).

2. Sistem tangki atap (*downfeed*)

Air di tampung di penampungan bawah lalu dinaikkan dengan pompa ke tangki penyimpanan atas dan dialirkan ke tiap ruang yang membutuhkan air bersih.

3. Sistem Tangki *Pressure*

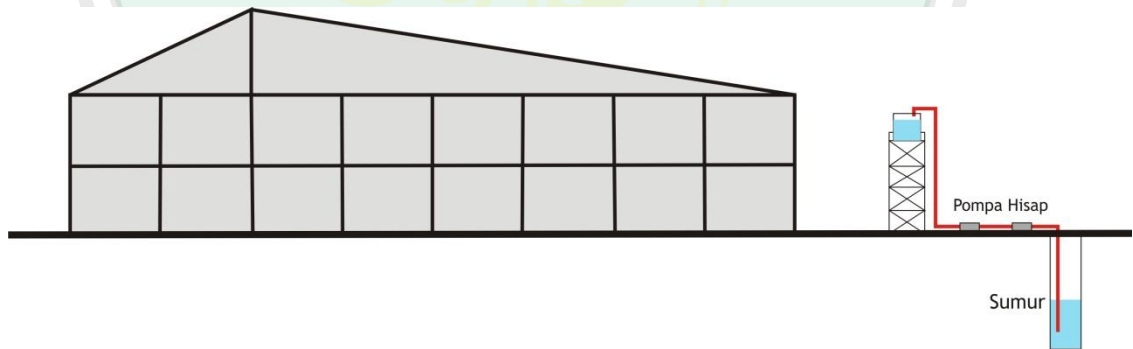
Air di tampung pada bak penyimpanan bawah dan di pompa ke dalam bejana tertutup, lalu melakukan presure udara dan mengalir ke tiap ruang yang membutuhkan air bersih.

4. Sistem tanpa tangki (*booster system*)

Air dipompa langsung langsung dan dialirkan ke tiap-tiap ruangan yang membutuhkan air bersih.

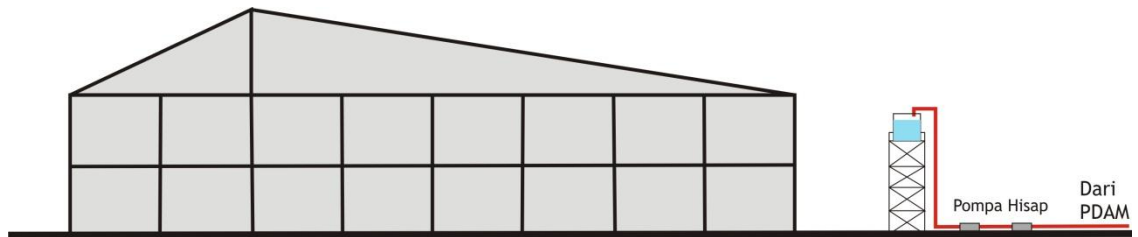
Dari beberapa alternatif yang sudah di paparkan tersebut akan dipilih adalah sistem *downfeed* karena lebih sederhana dan mudah penerapannya. Selain itu terdapat beberapa alternatif penyedia air bersih yang dapat di peroleh pada lokasi yang akan di rancang, yaitu sebagai berikut :

- a. Membuat sumber mata air baru atau sumur dengan melakukan penggalian pada titik yang berpotensi mata air pada tapak.
 - Kelebihan : Proses pembuatan tidak terlalu mahal.
 - Kekurangan : mengganggu keadaan air tanah, dan merusak lempeng tanah bila menggunakan sumur bor.



Gambar 4.24 : Alternatif 1 penyedia air bersih
(sumber : Analisis, 2015)

- b. Menggunakan air langsung dari PDAM
 - Kelebihan : penggunaan PDAM sebagai sumber air bersih sangat efektif dan efisien karena ketersediaan dan akses yang mudah.
 - Kekurangan : Membayar biaya retribusi kepada pihak PDAM, dan apabila tidak terkontrol dengan baik dapat mengakibatkan pembengkakan biaya.



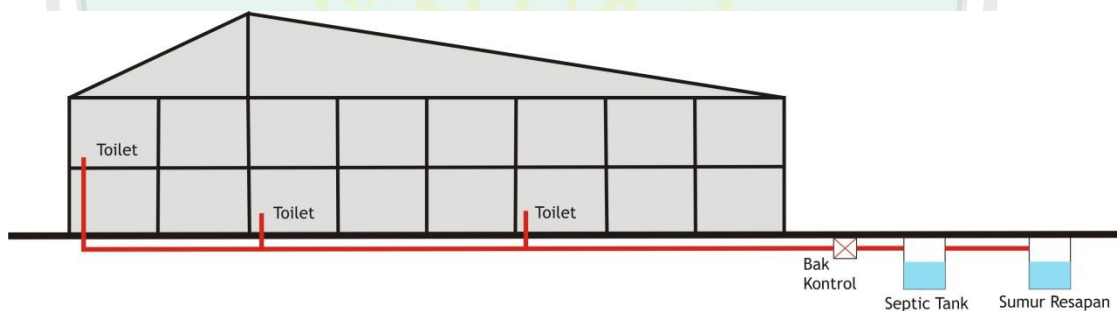
Gambar 4.25 : Alternatif 2 penyedia air bersih

(sumber : Analisis, 2015)

B. Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor merupakan utilitas yang memudahkan sistem pembuangan air kotor, air sisa, dan limbah, seperti pada dapur dan toilet, dapat di jelaskan dengan diagram sebagai berikut :

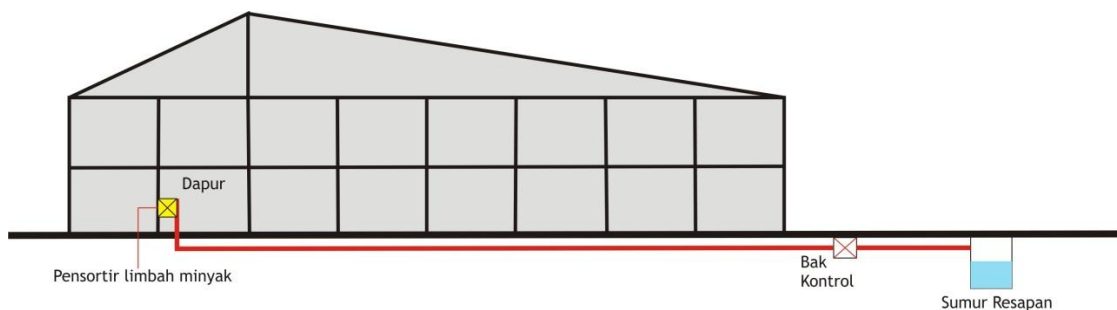
a. Toilet



Gambar 4.26 : Alur pembuangan air kotor toilet

(sumber : Analisis, 2015)

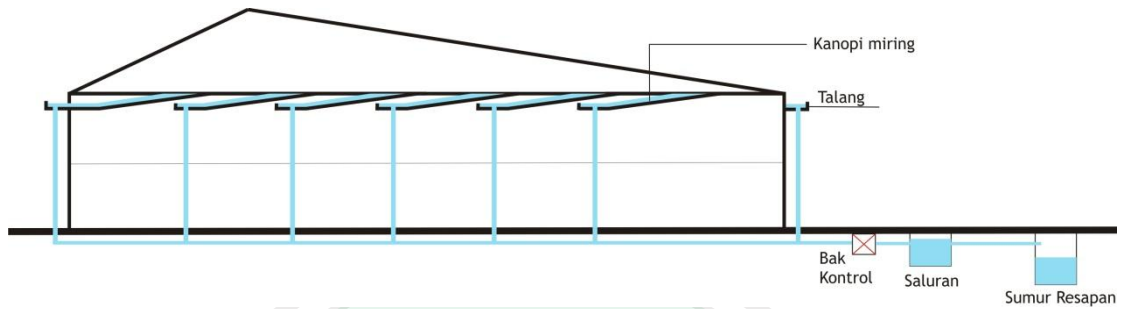
b. Dapur



Gambar 4.27 : Alur pembuangan air kotor dapur

(sumber : Analisis, 2015)

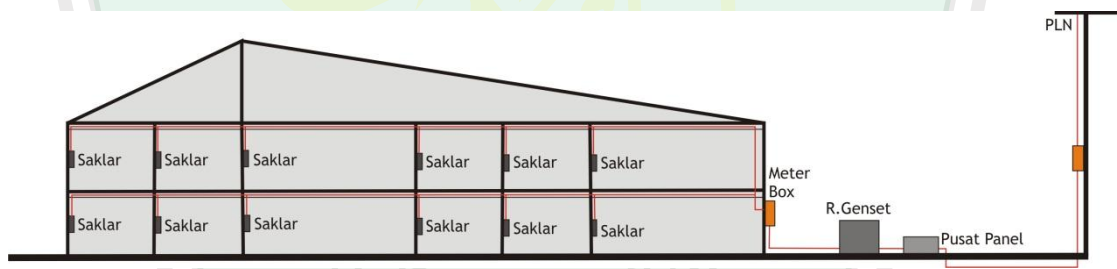
c. Air Hujan



Gambar 4.28 : Alur pembuangan air Hujan
(sumber : Analisis, 2015)

4.9.2 Sistem Elektrikal

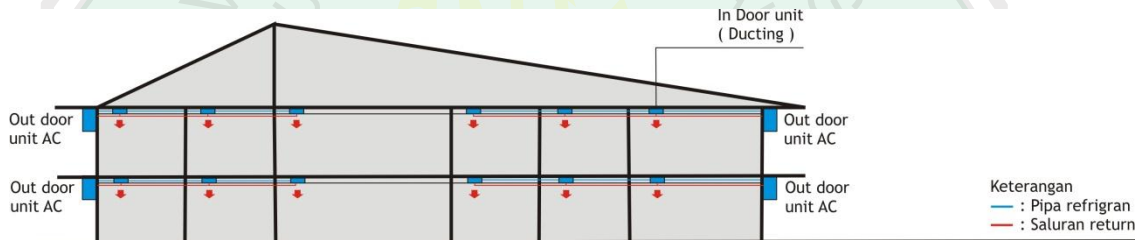
Sistem saluran listrik yang utama adalah PLN menurut survey pribadi pada daerah tapak yang akan di lakukan perancangan, dan menggunakan generator sebagai sumber listrik cadangan.



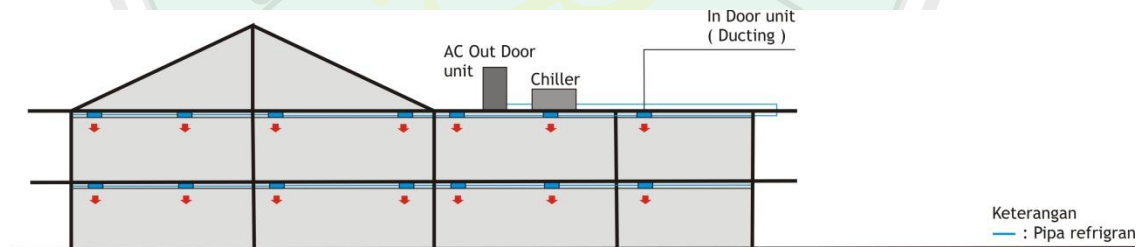
Gambar 4.29 : Alur distribusi listrik
(sumber : Analisis, 2015)

4.9.3 Sistem Instalasi AC

AC sangat di butuhkan hampir pada setiap bangunan terutama seperti indonesia dengan negara yang beriklim tropis, terutama pada bangunan publik dan fasilitas umum, guna menstabilkan suhu, karena kebanyakan Kit Model berbahan Plastik, pada bangunan wisata kit memiliki dua sistem AC yaitu AC split Duct dan AC Central, AC split duct di letakkan Pada kelas dan ruang sejenisnya, sedangkan AC central digunakan pada ruang Galeri Kit Modeling Karena memiliki Luasan ruang yang besar.



Gambar 4.30 : Sistem Instalasi AC *split duct*
(sumber : Analisis, 2015)



Gambar 4.31 : Sistem instalasi AC *central*
(sumber : Analisis, 2015)

BAB V

KONSEP

5.1 KONSEP PERANCANGAN

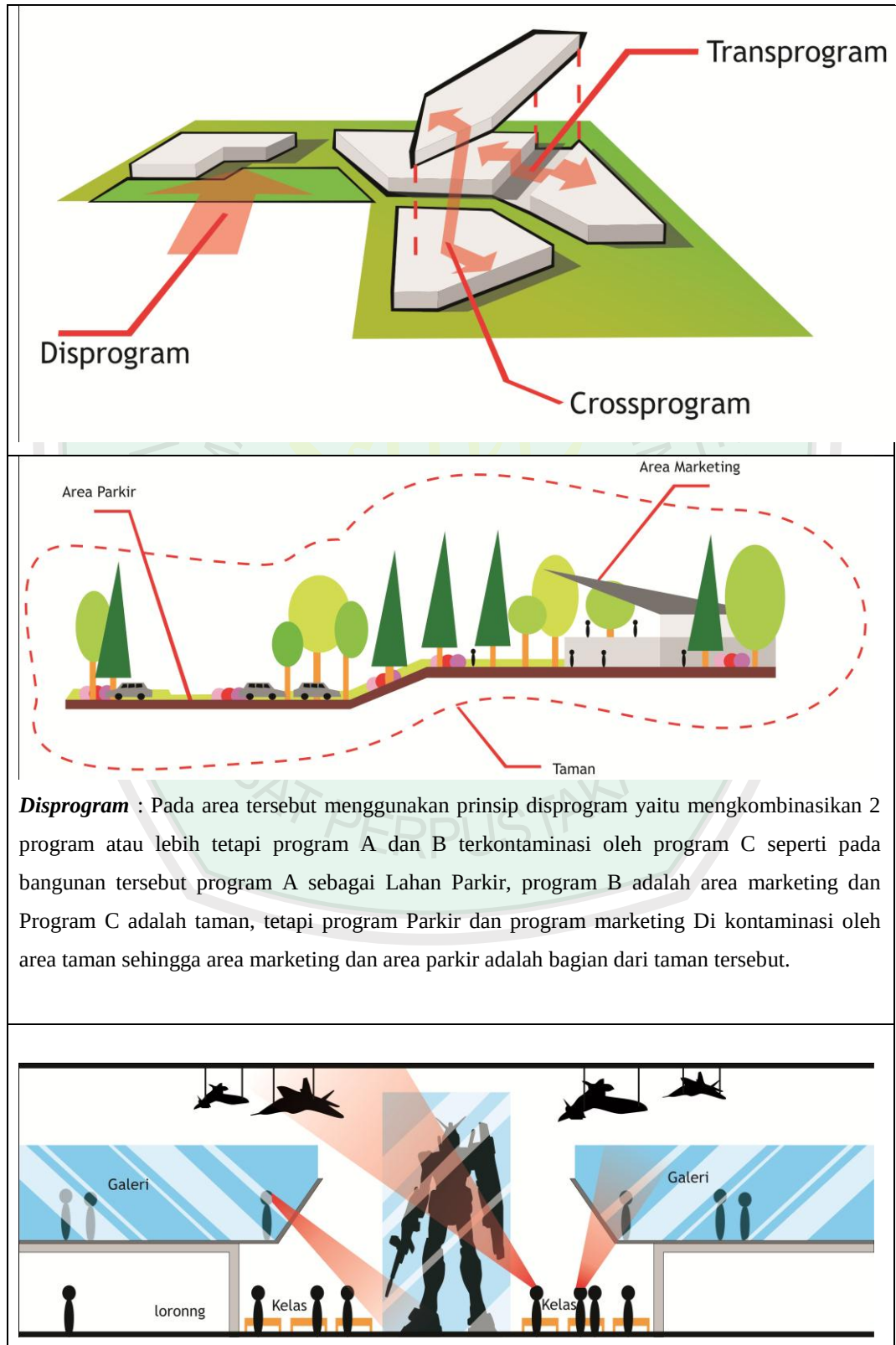
Konsep perancangan adalah konsep yang meliputi pengaplikasian terhadap rancangan yang dihasilkan dari analisis yang sudah dilakukan, hasil sebagai berikut :

5.1.1 Konsep Dasar

Konsep dasar objek wisata kit modeling tersebut adalah “ *form Symbolic science fiction* “. Konsep ini diambil guna menunjukkan salah satu bidang kit modeling yang lebih ditonjolkan yaitu tipe “Sci-fi” atau yang biasa disebut sains fiksi, di landasi dari pemikiran bapak dekonstruksi Jacques Derrida yang mengungkapkan bahwa arsitektur dekonstruksi adalah arsitektur yang lahir dari kejenuhan arsitektur yang biasa saja, arsitektur dekonstruksi menyimbolkan perkembangan ilmu arsitektur yang terus berkembang seiring perkembangan manusianya, karakteristik dari sains fiksi adalah bentukan yang futuristik dengan bentukan umum yang *runcing, bersudut* atau *patah*.

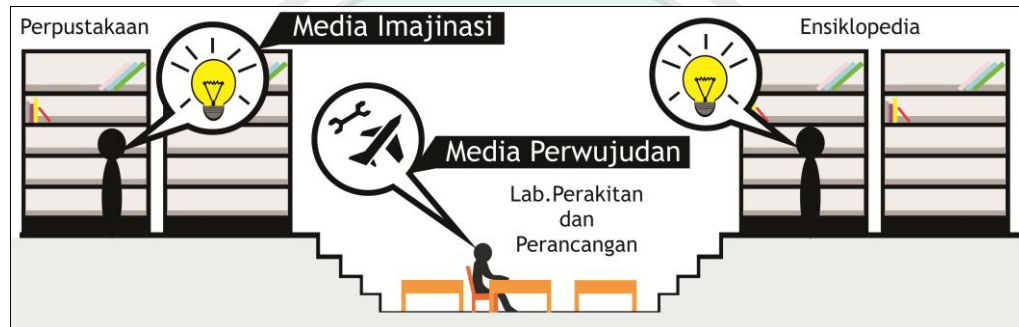
5.1.2 Konsep Ruang

Tabel 5.1 : Konsep ruang



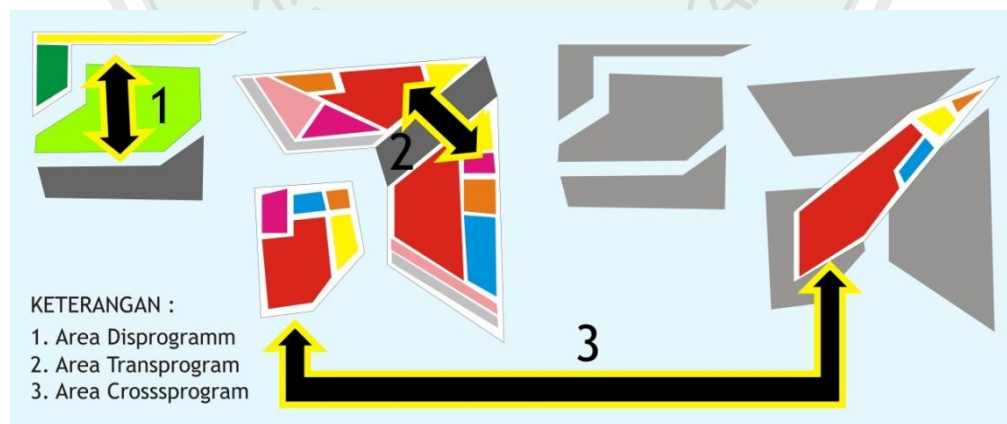
Disprogram : Pada area tersebut menggunakan prinsip disprogram yaitu mengkombinasikan 2 program atau lebih tetapi program A dan B terkontaminasi oleh program C seperti pada bangunan tersebut program A sebagai Lahan Parkir, program B adalah area marketing dan Program C adalah taman, tetapi program Parkir dan program marketing Di kontaminasi oleh area taman sehingga area marketing dan area parkir adalah bagian dari taman tersebut.

Transprogram : pada area tersebut menggunakan prinsip transprogram yaitu dengan mengkombinasikan 2 program atau lebih tanpa mempeprdulikan kesesuaian, pada area bangunan diatas menggabungkan antara ruang kelas yang bersinggungan dengan ruang galeri, jadi ruang galeri adalah kelas, dan kelas adalah ruang galeri, menghadirkan suasana yang abnormal pada kelangsungan berkegiatan di dalamnya.



Crossprogram : penerapan suatu program pada suatu konfigurasi yang tidak semestinya seperti pada titik bangunan diatas yaitu perpustakaan sebagai lab untuk merancang, secara ruang mungkin tidak semestinya untuk di crossprogram tetapi secara pemikiran menghadirkan integrasi cross pada area tersebut perpustakaan sebagai media *imajinasi* dan lab sebagai media *perwujudan* yang bisa saling melengkapi.

Kesimpulan Ruang



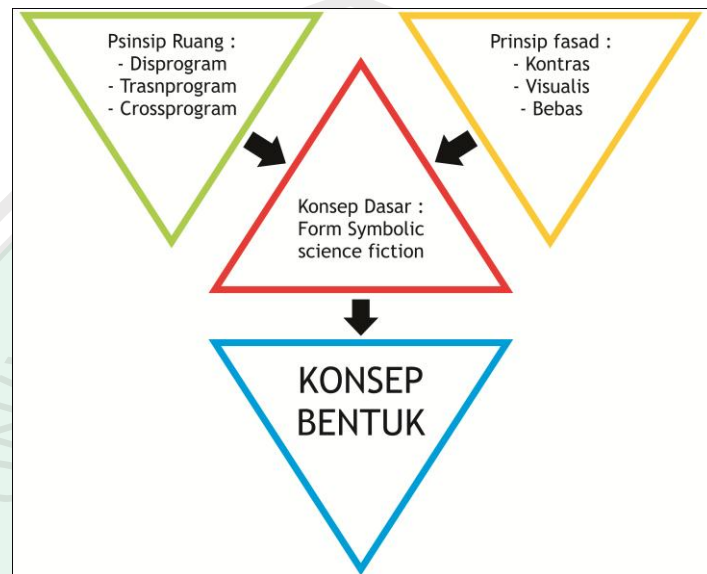
Keterangan :

- | | | |
|--|--|---|
| : Zona Galeri | : Zona penunjang | : Zona penunjang |
| : zona administrasi | : Zona servis | |
| : Zona belajar mengajar | : Zona servis | |

(Sumber : Analisis, 2015)

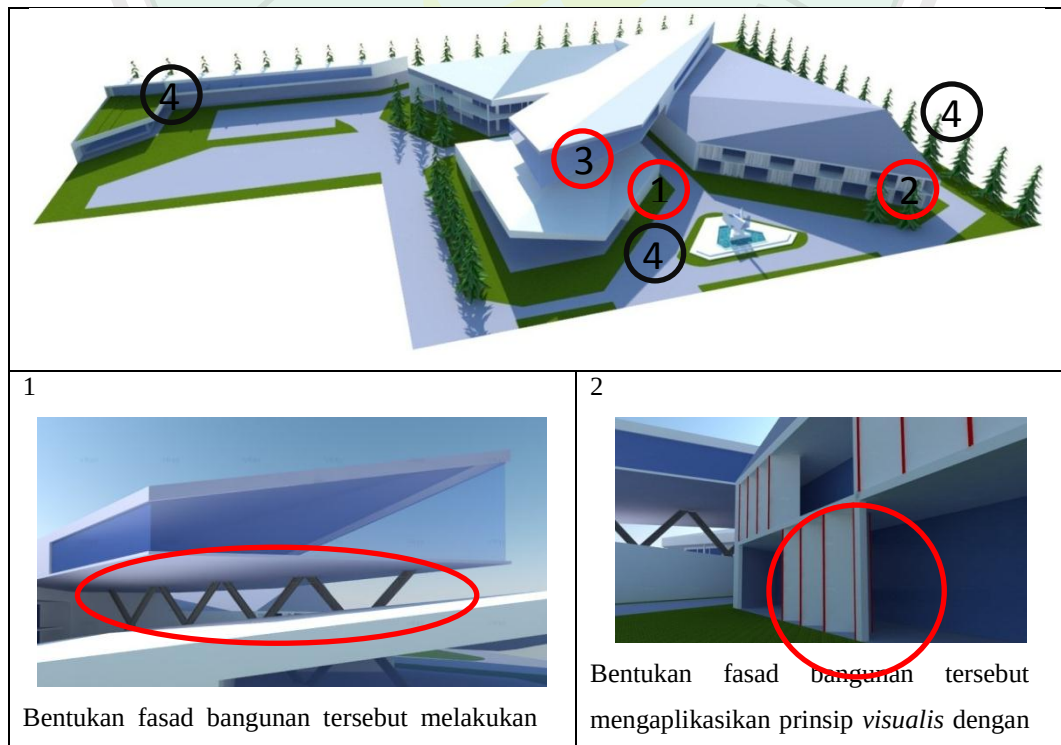
5.1.3 Konsep Bentuk

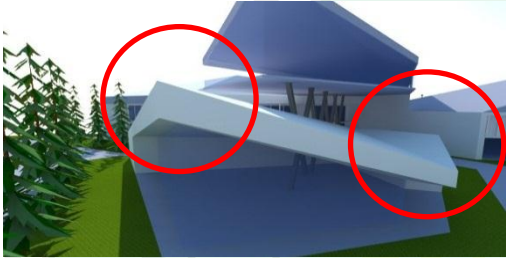
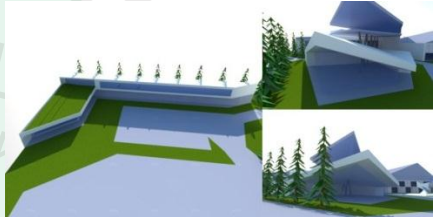
Berikut Dalah diagram pola penyusunan bentuk yang harus di lakukan dalam melakukan bentuk yang di terapkan dalam konsep bentuk



Gambar 5.1 : Diagram PenyusunBentuk

Tabel 5.2 : Konsep Bentuk



pengaplikasian prinsip <i>kontras</i> dengan menghadirkan struktur penyangga sebagai tekstur yang berbeda, dan perwujudan dari sains fiksi yang memiliki kesan runcing, bersudut atau patah, bentukan kolom yang menyilang menghadirkan perpatahan tekstur pada setiap persinggungan silangnya.	menghadirkan partisi lipat dengan fungsi sebagai pembatas view dari luar dan dari dalam, sedangkan secara ornamentasi emnggunakan aksen warna sebagai point view pada fasad bangunan tersebut dan juga permainan tekstur dinding lipat yang zigzag.
3  Pada fasad bangunan menggunakan prinsip <i>bebas</i>, bebas melakukan bentukan yang runcing, bersudut atau patah guna mewujudkan karakteristik dari sains fiksi	4  Pada tiap titik bangunan tersebut terdapat pengaplikasian dari prinsip <i>kontras</i>, visualis dan bebas untuk menghadirkan karakteristik dari sains fiksi yang runcing, bersudut atau patah.

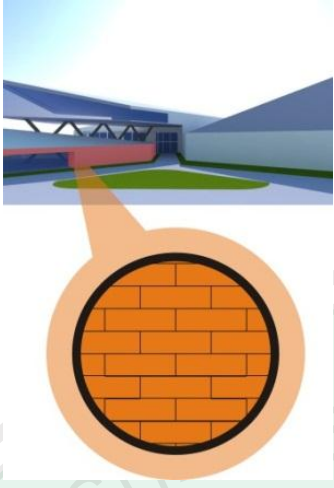
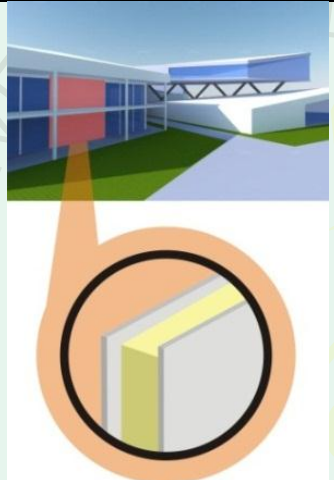
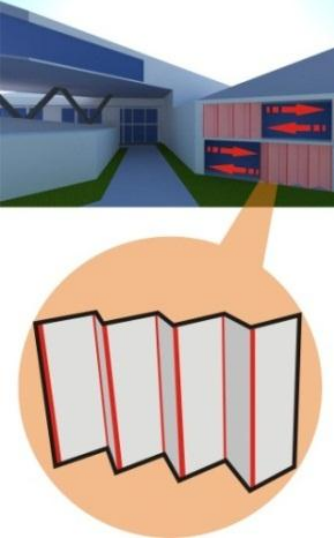
(Sumber : Analisis, 2015)

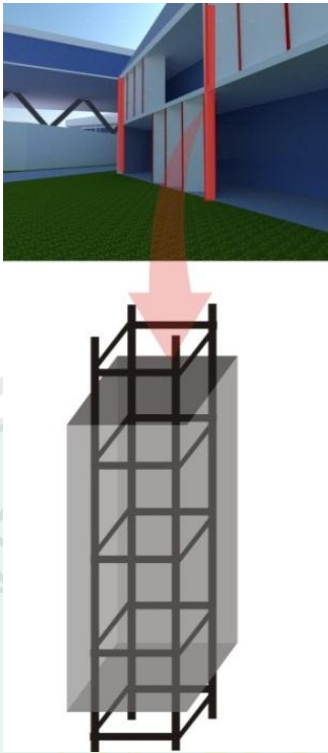
5.1.4 Konsep Struktur

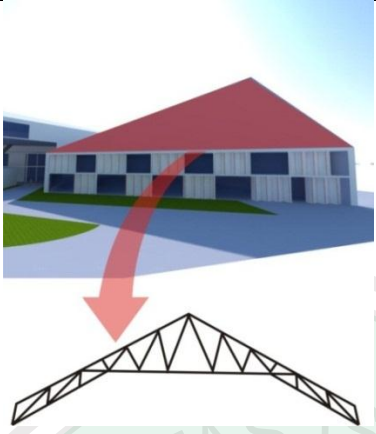
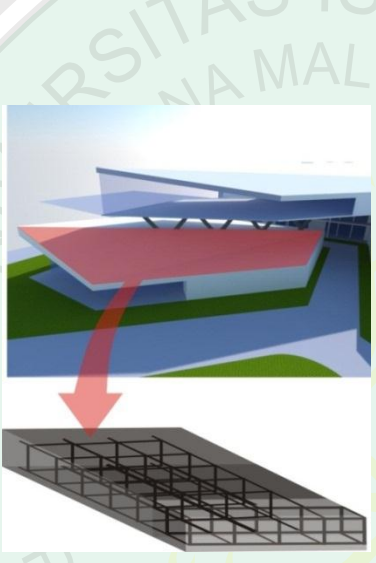
Peletakan titik-titik struktur yang sudah di lakukan pada analisis struktur :

Tabel 5.3 : Konsep Struktur

Dinding	Gambar	Keterangan
		

1		Dinding Bata : Menggunakan pasangan dinding bata karena hanya menggunakan dinding pada umumnya pada area tersebut.
2		Partisi acoustic spons : Menggunakan partisi acoustic spons untuk mengontrol acoustic sebagai peredam pada dinding area ruang kelas belajar.
3		Partisi Dinding Lipat : Menggunakan partisi dinding lipat sebagai aksen pada bangunan tersebut dan juga sebagai point penentu view dari luar maupun dalam, bisa digeser untuk menentukan lebar bukaan yang diinginkan.

4		Beton Bertulang : Menggunakan kolom beton bertulang karena bentukan masih memungkinkan untuk menggunakan kolom sederhana tersebut.
5		Baja Profil Menggunakan baja profil sebagai kolom penopang ,untuk menopang lantai 2 bangunan yang terpisah akses dari lantai dasarnya, pengaplikasiannya menggunakan bentukan menyilang, untuk menunjukkan kesan aksen dan tekstur pada bangunan.

6		<i>Space Frame :</i> Menggunakan sapce frame, karena bangunan tersebut menggunakan struktur bentang lebar,dan space frame lebih mudah untuk di bentuk sesuai dengan desain yang diinginkan.
7		<i>Atap dak :</i> Menggunakan atap dak di karenakan sebagai penguat anti geser yang di cor sebagai penguat kolom baja profil yang berada di antara atap dak tersebut.

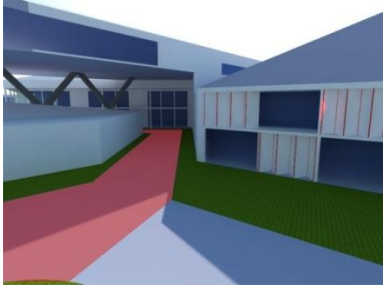
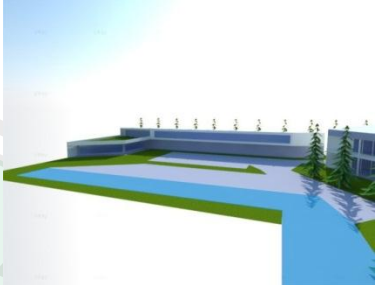
(Sumber : Analisis, 2015)

5.1.5 Konsep Tapak

Hasil dari analisis tapak yang sudah di lakukan analisis di dalamnya :

Tab 5.4 : Konsep Tapak



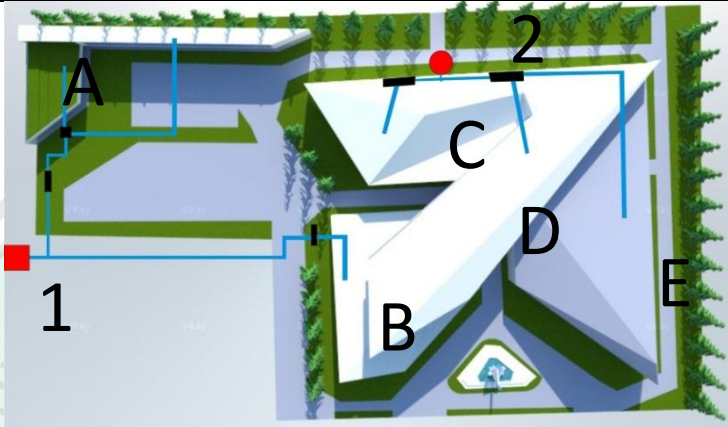
3  Sirkulasi primer di sini di peruntukkan sebagai jalur sirkulasi pengunjung, dengan melintasi bangunan bertujuan menunjukkan bangunan sebagai trailer, juga menggunakan Prinsip tema yaitu <i>Transprogram</i>, <i>Transprogram</i> adalah pengintegrasian ruang yang tidak memperhatikan kesesuaian, dengan pengaplikasiannya terhadap jalur sirkulasi di tengah bangunan merupakan pengintegrasian ruang yang tidak seharusnya, namun bisa menjadi poin penunjang.	4  Pada jalur yang di tandai dengan warna biru digunakan sebagai sirkulasi tersier untuk keadaan khusus atau keadaan darurat mengarah langsung ke area parkir, dengan mengacu pada salah satu prinsip tema <i>Disprogram</i>, <i>disprogram</i> sendiri adalah konfigurasi 2 ruang atau lebih yang terkontaminasi oleh satu ruang lainnya, pada saat keadaan darurat atau keadaan eventual area parkir akan terkontaminasi sementara oleh kegiatan eventual dan darurat.
5  Jalur sebelah kanan atau sisi timur dari bangunan ini di tujukan sebagai sirkulasi para staf dan pegawai dari objek wisata kit modeling, untuk membedakan jalur sirkulasi antara pengunjung dan pegawai	6  Area parkir pegawai berada di dalam gedung sebagai pembeda sirkulasi pengunjung dan pegawai, dengan menggunakan salah satu dari prinsip tema yaitu <i>Crossprogram</i>, <i>Crossprogram</i> Adalah integrasi dua ruang yang tidak semestinya, seperti pengaplikasian gedung sebagai lahan parkir.

(Sumber : Analisis, 2015)

5.1.6 Konsep Utilitas

Titik peletakan utilitas pada tapak yang di hasilkan dari Analisi utilitas :

Tabel 5.5 : Konsep utilitas air bersih

	
1 Pada titik 1 menggunakan sumber air bersih dari PDAM yang langsung di alirkan ke area yang membutuhkan air bersih, di gunakan untuk Area A (area marketing) dan area B (lobby dan ruang tunggu) karena pada area A dan B lebih banyak menggunakan air.	2 Pada titik 2 menggunakan sumber air bersih dari sumur bor yang di tampung dulu pada tandon penyimpanan dalam atau <i>water ground tank</i> lalu di alirkan ke tiap ruangan yang membutuhkan air bersih, sumur hanya di gunakan pada titik 2 karena tidak terlalu konsumtif dalam penggunaan air, dalam upaya menghemat air tanah.

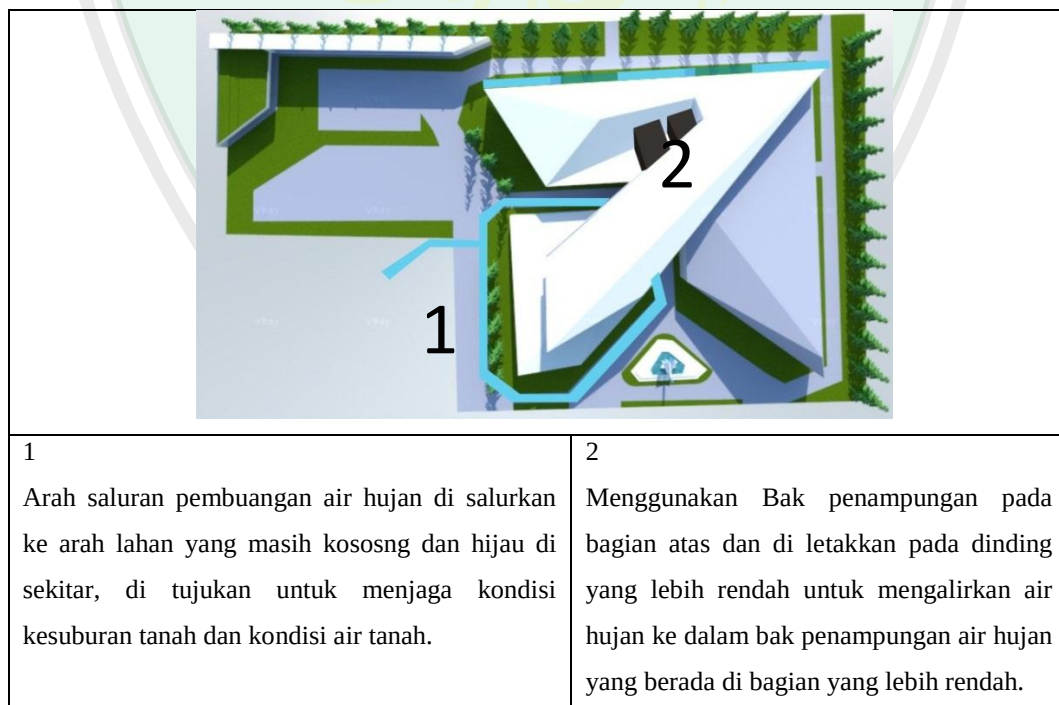
(Sumber : Analisis, 2015)

Tabel 5.6 : Konsep utilitas air kotor



(Sumber : Analisis, 2015)

Tabel 5.7 : Konsep utilitas air hujan



(Sumber : Analisis, 2015)

BAB VI

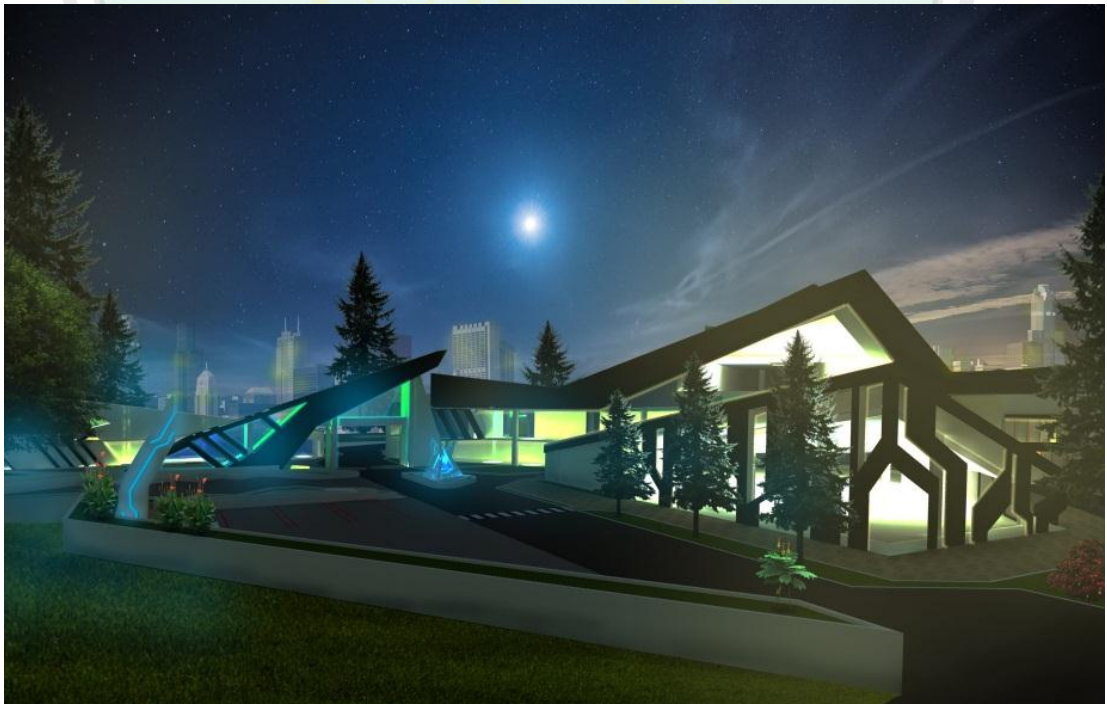
HASIL RANCANGAN

6.1 Objek Rancangan

Perancangan Wisata Kit Modeling terletak di area gubeng surabaya, berdekatan dengan bundaran bambu runcing, Perancangan wisata Kit Modeling berada di Jalan Basuki Rahmat No. 67-73 Embong Kaliasin Surabaya.

6.1.1 Definisi Objek Rancangan

Perancangan Wisata Kit Modelig merupakan Objek Wisata yang Berbasis Pada kit modeling atau Miniatur Fari objek nyata baik berupa yang sudah ada maupun yang masih rencana, bahkan bisa diambil dari sumber fantasi Sains Fiksi.

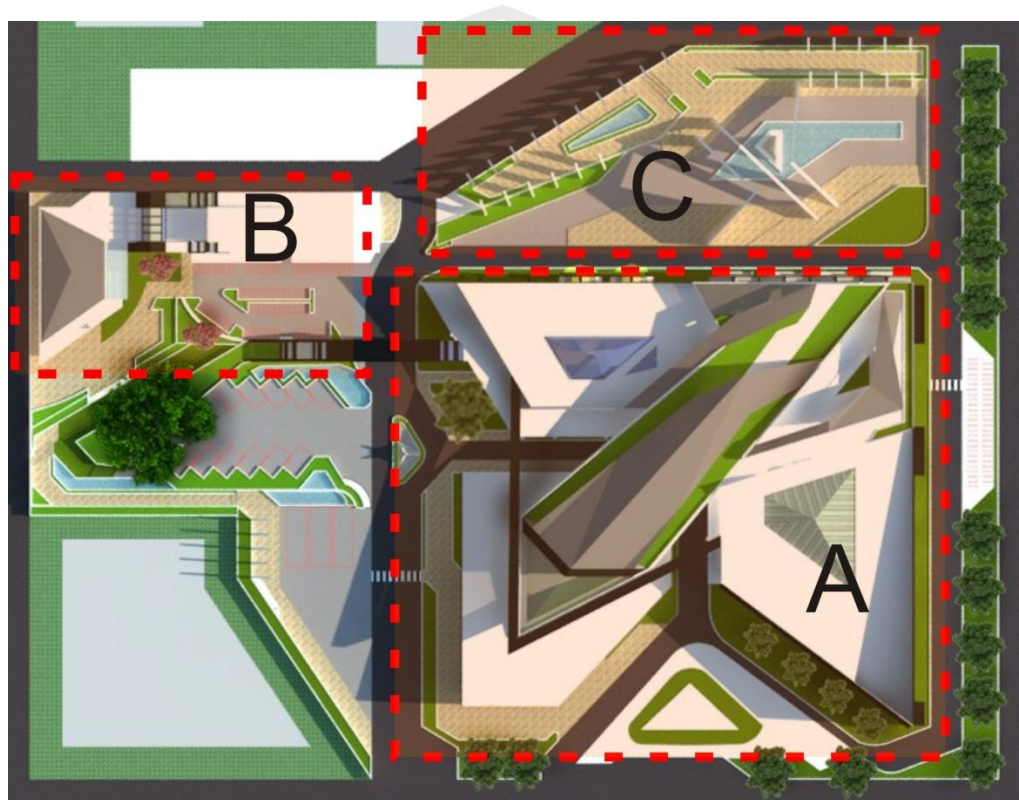


Gambar 6.1 : Perspektif malam hari Wisata Kit Modeling di Kota surabaya

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.2 Desain Kawasan

Desain Kawasan Di sini Terbagi menjadi 3 zona, adapun pembagian Zona sebagai Berikut :



Gambar 6.2 : Zoning Kawasan

Sumber : Hasil Rancangan 2016

a. Zona Galeri

Zona bangunan tersebut merupakan pembagian Zona Ruang utama yaitu Galeri dan Zona Edukasi seperti Kelas Pembelajaran dan ruang untuk Workshop.

b. Zona Marketing

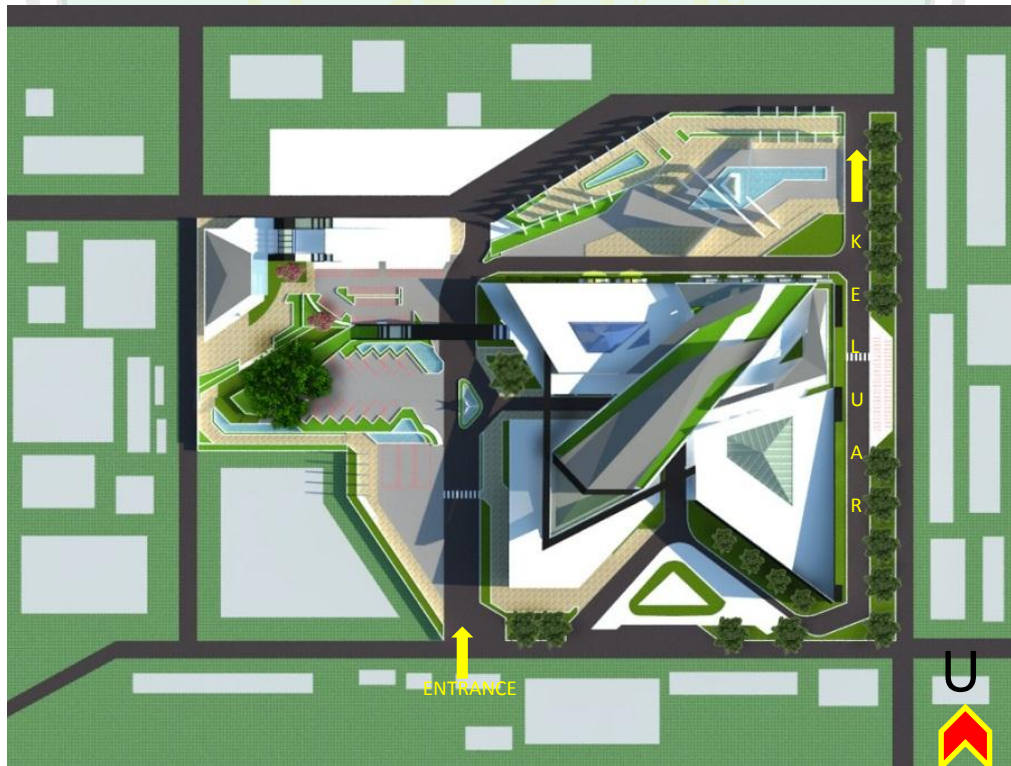
Zona bangunan tersebut merupakan pembagian Zona Ruang untuk Marketing yang Berisikan Food court dan Toko pemasaran Produk Kit Modeling tersebut.

c. Zona Ruang Terbuka Umum (RTU)

Zona bangunan tersebut merupakan pembagian Zona Ruang untuk Area Umum pengunjung, sebagai Taman atau juga Ruang Terbuka Umum, terdapat tempat untuk bersantai dan spot foto.

6.3 Aksesibilitas Kawasan

Aksesibilitas pada tapak memiliki entrance dari arah selatan melalui jalan utama gubeng Surabaya, dan memiliki jalur keluar pada arah utara tapak.

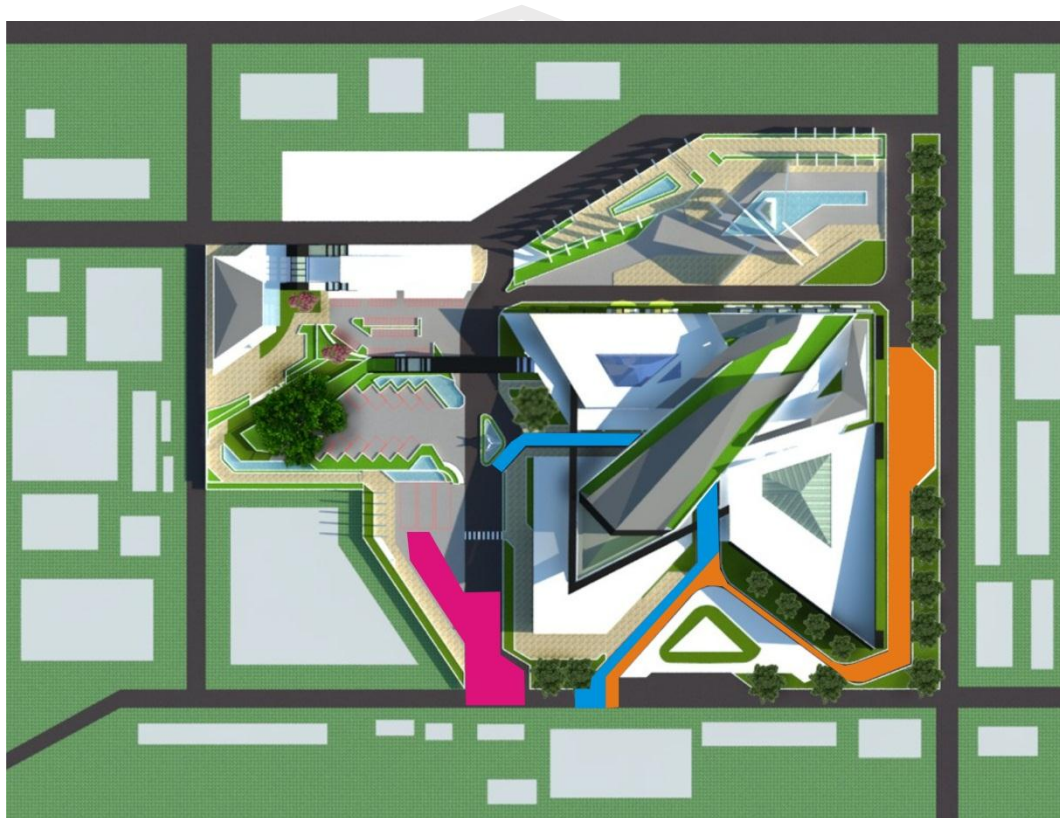


Gambar 6.3 : Site Plan

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.3.1 Sirkulasi Kawasan

Terdapat 3 perbedaan Aksesibilitas pada kawasan tersebut, pembagian Sirkulasi sebagai Berikut :



Gambar 6.4 : Pembagian Sirkulasi

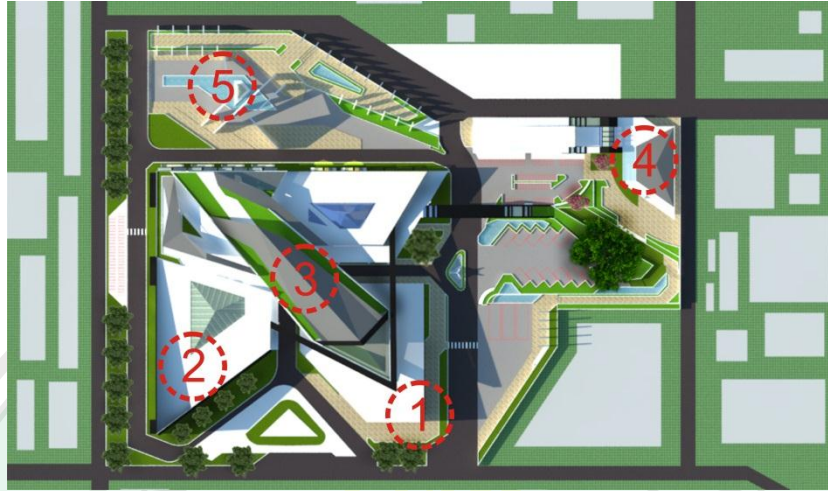
Sumber : Hasil Rancangan 2016

- : Sirkulasi Mobil dan Eventual
- : Sirkulasi Pengunjung
- : Sirkulasi Pegawai

6.3.2 Pembagian Bangunan

Perancangan Wisata Kit modeling ini memiliki dua pembagian zona fungsi bangunan, dan beberapa penunjang seperti taman integrasi dan lahan parkir.

Bangunan ini memiliki tiga bagian zona galeri yang terbagi di setiap lantainya, dan memiliki pembagian tipe isi dari berbagai kit modeling tersebut.



Gambar 6.5 : Site Plan pembagian zoning

Sumber : Hasil Rancangan 2016

1. Zona Galeri bangunan pertama pada lantai pertama.
2. Zona Galeri 2 terdapat di bangunan kedua.
3. Zona bangunan 3 terdapat galeri ke-tiga di lantai teratas bangunan.
4. Zona marketing berisikan foodcourt dan pemasaran kit modeling.
5. Area Taman integrasi Kit Modeling.

6.4 Spesifikasi bangunan

Perancangan wisata Kit Modeling tersebut Memiliki Bangunan Utama, dan Bangunan Penunjang. Berikut ini Merupakan Deskripsi dari masing-masing Bangunan baik secara fungsional dan kegiatan yang terjadi pada bangunan tersebut.

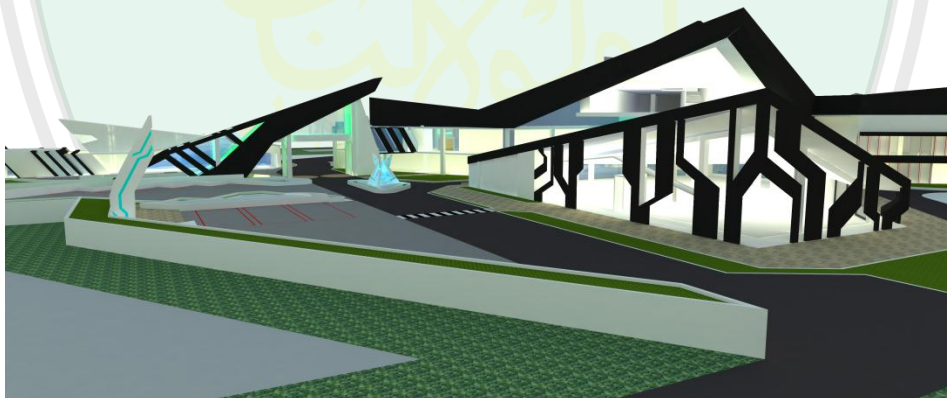


Gambar 6.6 : Pembagian Kawasan

Sumber : Hasil Rancangan 2016

a. Area Galeri

Area Galeri Merupakan Area bangunan utama bila melihat dari fungsinya, berisikan 4 zona galeri di dalamnya dan pembagian zona Edukasi di dalamnya, Kegiatan yang terjadi di dalamnya Adalah Tour Galeri, Foto Spot, Ruang Istirahat dan Area edukasi Terdiri Dari Kelas untuk belajar, dan Ruang Workshop.

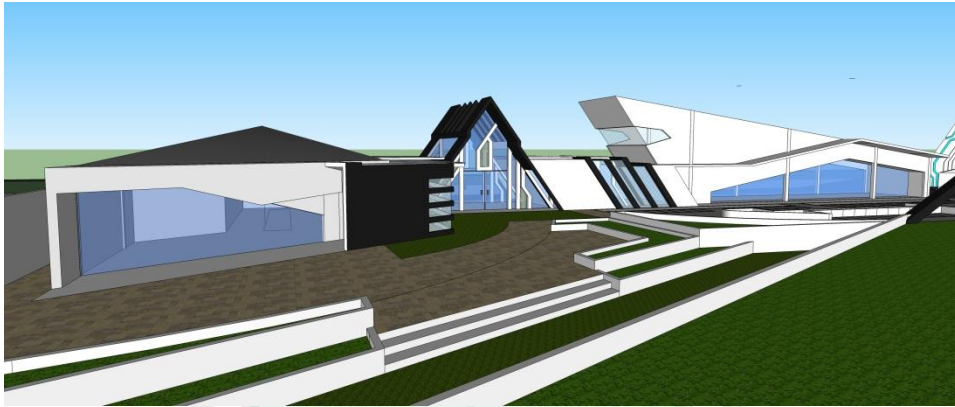


Gambar 6.7 : Area Galeri

Sumber : Hasil Rancangan 2016

b. Area Marketing

Area Marketing Merupakan Area bangunan Penunjang dari Area Galeri yang Berisikan Wadah tempat penunjang Food Court dan Pemasaran Kit Modeling sebagai salah satu aset penunjang dari Wisata Kit Modeling.

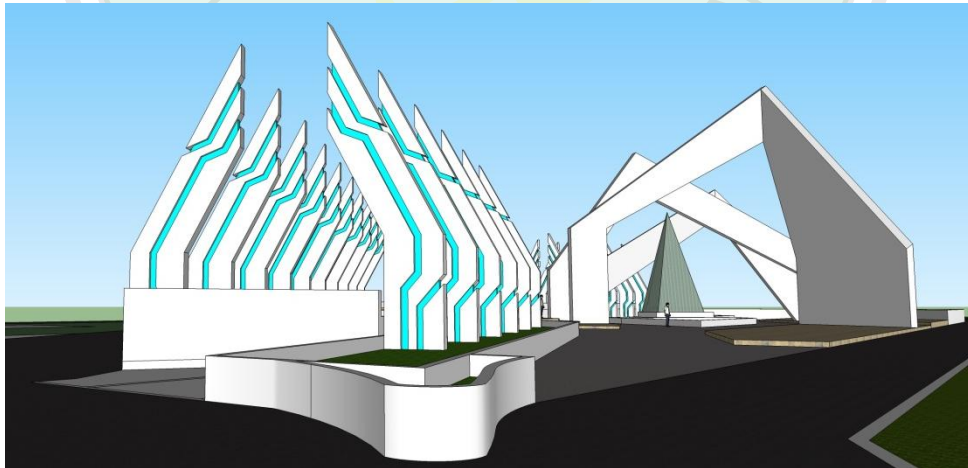


Gambar 6.8 : Area Marketing.

Sumber : Hasil Rancangan 2016

c. Area Taman

Area Taman Merupakan Area bangunan Penunjang dari Area Galeri yang memiliki Bentuk yang Menunjukkan Bentuk dari Tema *Dekonstruksi* yang Berisikan Wadah tempat penunjang untuk bersantai Atau sekedar berjalan-jalan di Area Wisata Kit Modeling, Berisikan Spot Untuk Bersantai dan tempat Menarik Untuk Berfoto.



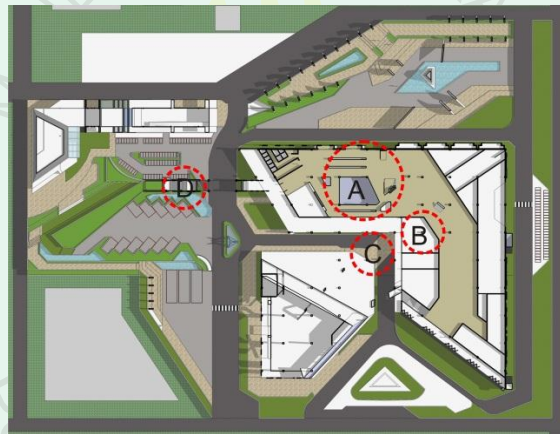
Gambar 6.9 : Area Taman Kit Modeling

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.5 Interior

Berikut Letak beberapa titik interior :

Pada bangunan Wisata Kit Modeling di Kota Surabaya Tersebut Memiliki Beberapa interior Yang Menggunakan Prinsip tema Arsitektur Dekonstruksi Yang Daimbil dari pemikiran Bernard Schumi, Bernard schumi Mengilhami Arsitektur *Dekonstruksi* Melalui Suasana ,yang Berarti Banyak Pengalaman Pada Ruang, Bernard schumi Memiliki Prinsip arsitektur Secara Ruang yaitu Crossprogram, Transprogram dan Disprogram yang di terapkan Pada Wisata Kit Modeling.

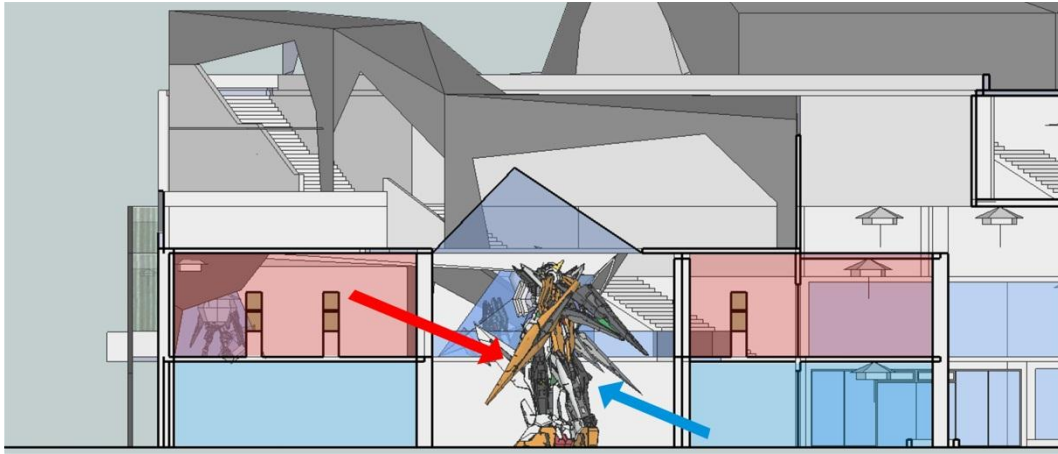


Gambar 6.10 : Letak Interior

Sumber : Hasil Rancangan 2016

a. Interior *Crossprogram*

Crossprogram : penerapan suatu program pada suatu konfigurasi yang menyatukan Antara dua ruang atau lebih, dimana diantaranya ada satu ruang yang menghubungkan diantara kedua ruang tersebut.



Gambar 6.11 : Potongan Interior *Crossprogram*

Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar 6.12 : Interior *Crossprogram*

Sumber : Hasil Rancangan 2016

b. Interior *Transprogram*

Transprogram : pada area tersebut menggunakan prinsip *transprogram* yaitu dengan mengkombinasikan 2 program atau lebih tanpa memerdulikan kesesuaian seperti pada titik bangunan diatas yaitu perpustakaan sebagai lab untuk merancang, secara ruang mungkin tidak semestinya untuk di *crossprogram* tetapi secara pemikiran menghadirkan integrasi *cross* pada area tersebut perpustakaan sebagai media *imajinasi* dan lab sebagai media *perwujudan* yang bisa saling melengkapi.



Gambar 6.13 : Interior *Transprogram*

Sumber : Hasil Rancangan 2016

c. Interior *Disprogram*

Disprogram : Pada area tersebut menggunakan prinsip *disprogram* yaitu mengkombinasikan 2 program atau lebih tetapi program A dan B terkontaminasi oleh program C seperti pada bangunan tersebut program A sebagai Lahan Parkir, program B adalah area marketing dan Program C adalah taman, tetapi program Parkir dan program marketing Di kontaminasi oleh area taman sehingga area marketing dan area parkir adalah bagian dari taman tersebut. Pada Pengaplikasiannya di Rancangan yaitu Mengkontaminasi Eksterior Memiliki Suasana Seperti Interior.

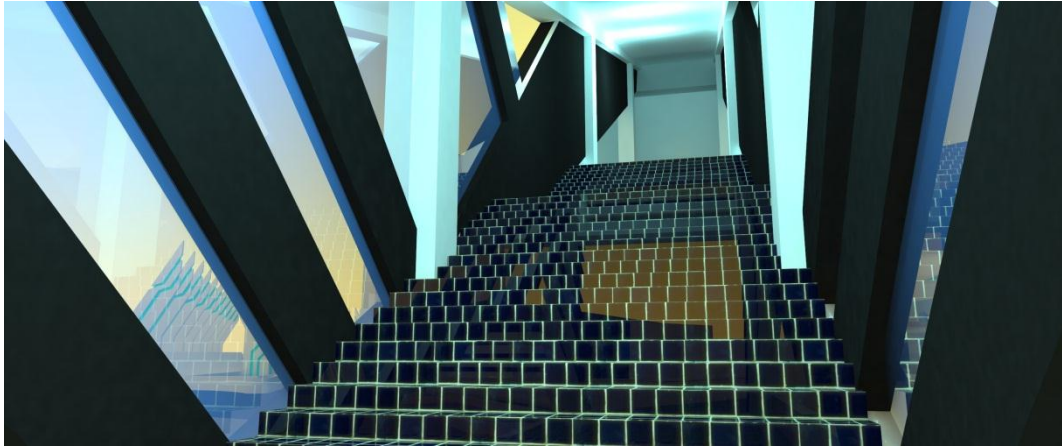


Gambar 6.14 : Interior *Disprogram*

Sumber : Hasil Rancangan 2016

d. Interior Jembatan Penyeberangan Orang

Tidak memiliki prinsip dari Prinsip Ruang, Bentukan mengedaptasi dan menyesuaikan dari Arsitektur *Dekonstruksi*.



Gambar 6.15 : Interior JPO

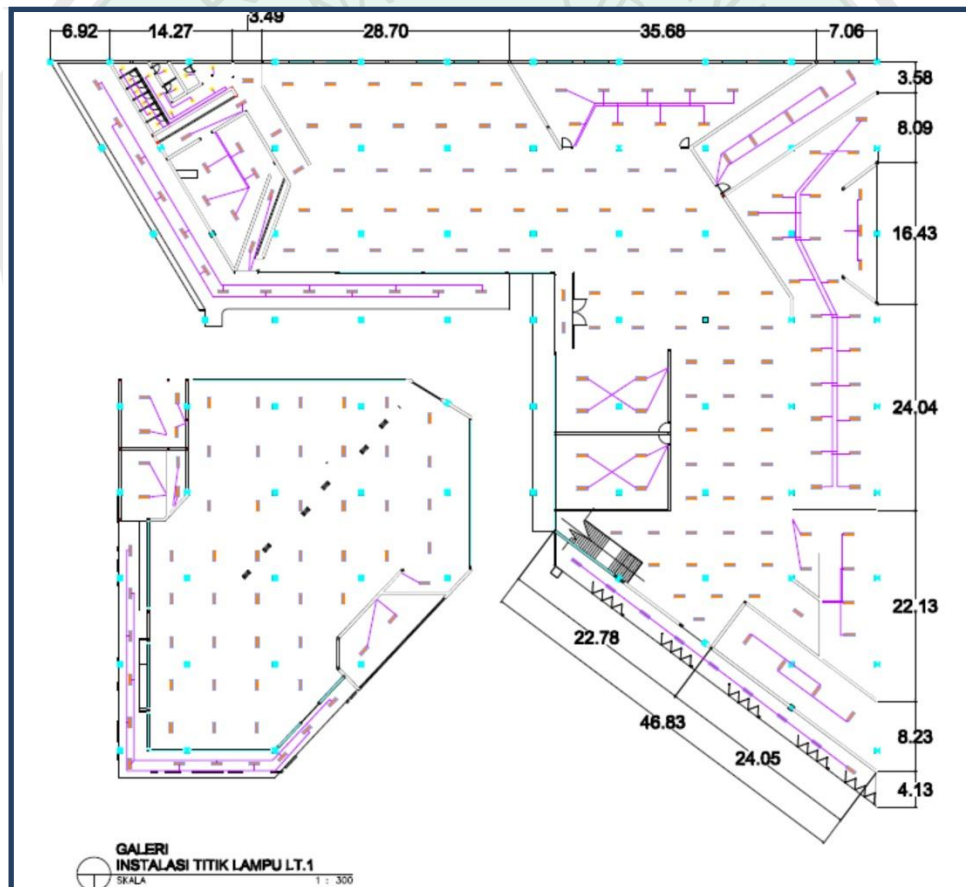
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.6 Sistem Elektrikal

Sistem elektrikal Pada Perancangan Wisata Kit Modeling tersebut Menggunakan Sumber Listrik PLN dan sistem pembangkit Penunjang atau cadangan yang menggunakan Generator.

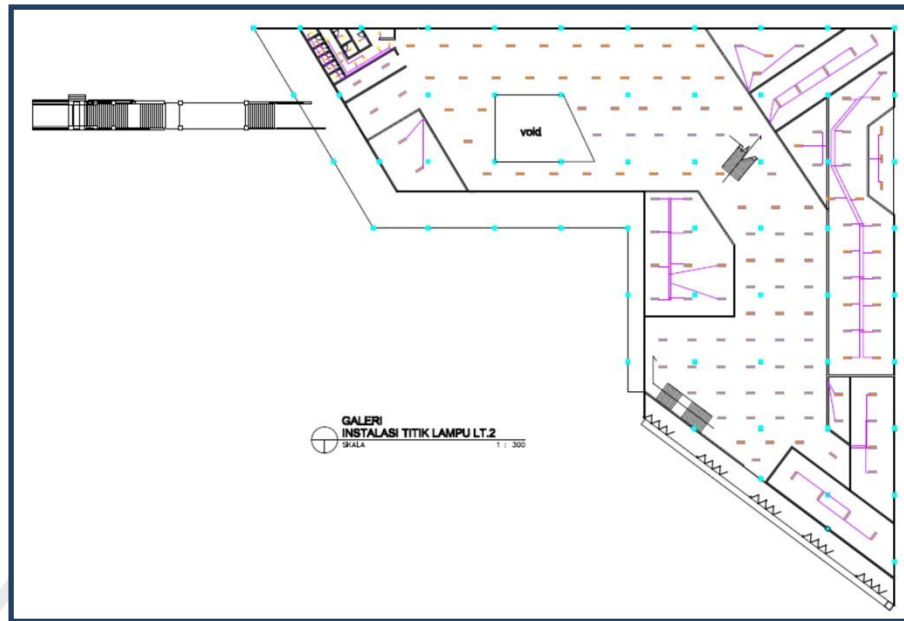
6.6.1 Titik Lampu

Pada Objek Rancangan Wisata Kit Modeling tersebut Menggunakan Beberapa Lampu Doff, Lampu TL dan Lampu Sorot Kecil Untuk di Gunakan Pada display yang berada Pada Etalase Galeri.



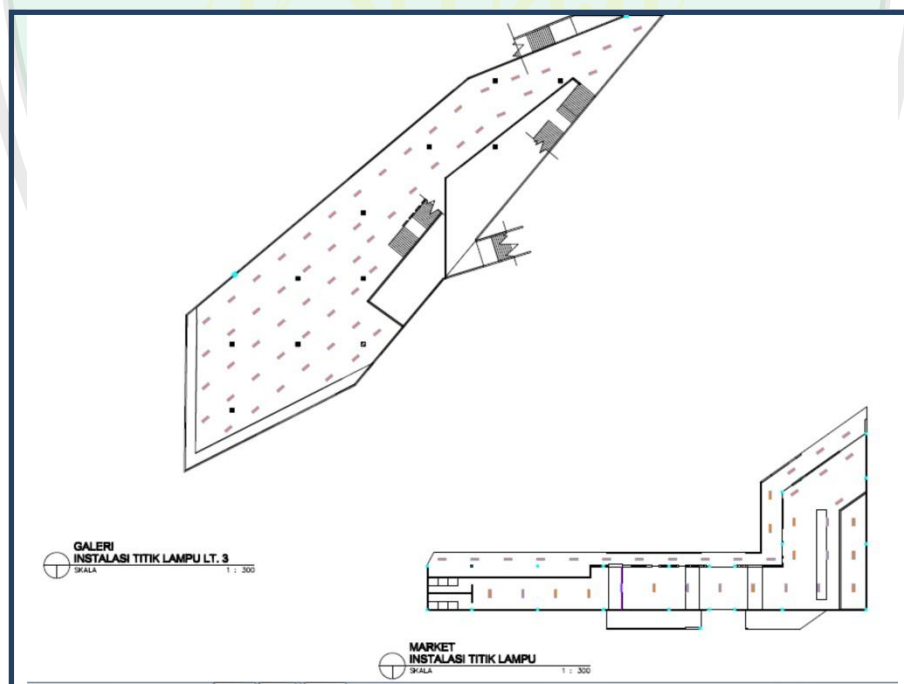
Gambar 6.16 : Instalasi Titik Lampu Lantai 1

Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar 6.17 : Instalasi Titik Lampu Lantai 2

Sumber : Hasil Rancangan 2016

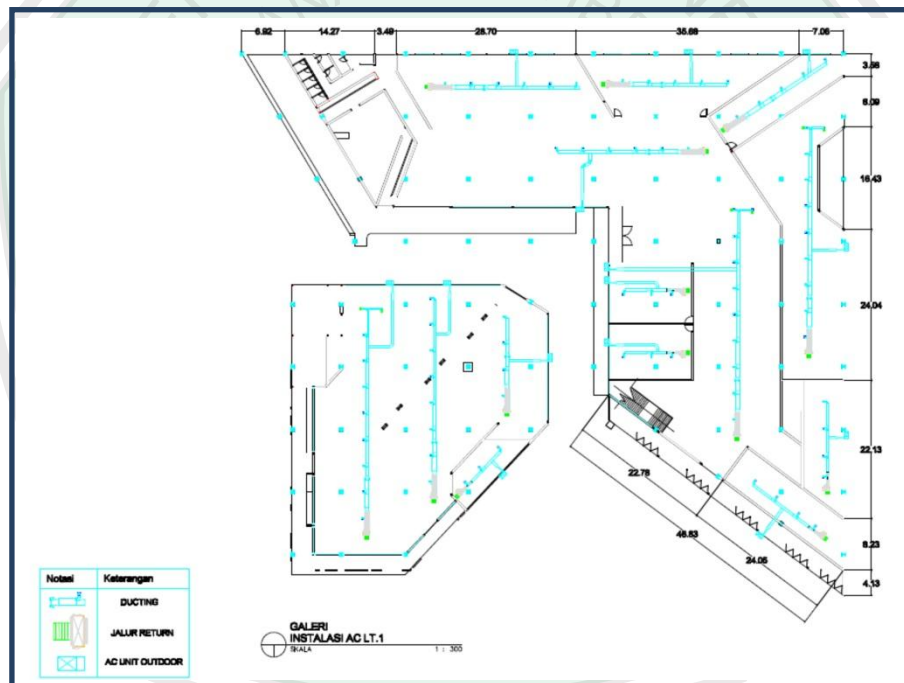


Gambar 6.18 : Instalasi Titik Lampu Lantai 3 dan Marketing

Sumber : Hasil Rancangan 2016

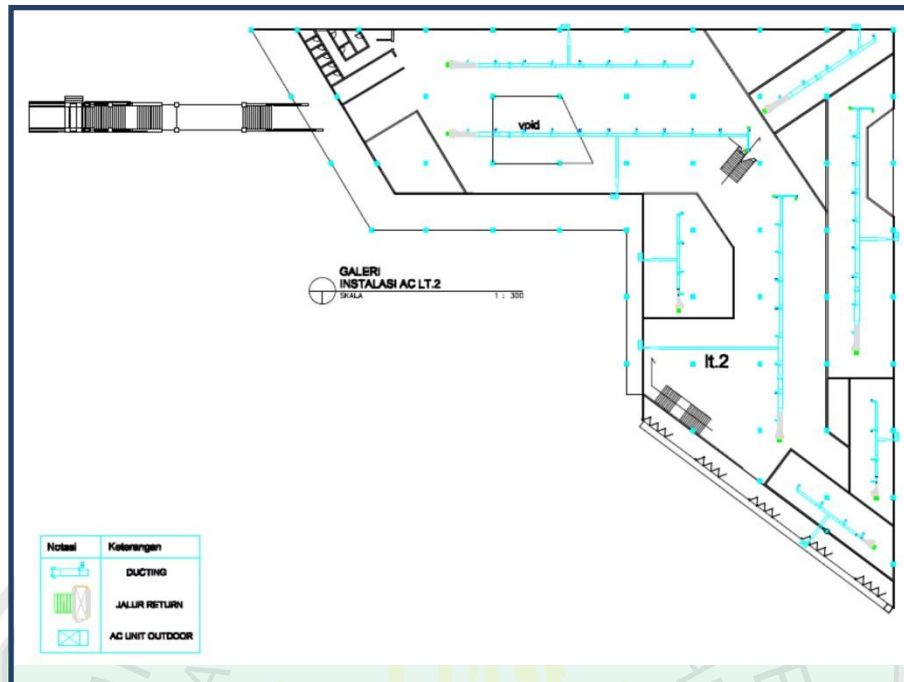
6.6.2 Sistem AC

Pada objek Rancangan Tersebut menggunakan Sistem AC Split Duct, menggunakan sistem Split Duct untuk pengoptimalan penggunaan AC pada tiap unitnya, Tiap-tiap ruangan Menggunakan 1 unit AC atau Lebih Sesuai dengan kebutuhan, Sistem Split Duct lebih sederhana dan Minim resiko apabila di bandingkan dengan sistem AC central apabila di aplikasikan pada objek Rancangan Wisata Kit Modeling Tersebut.



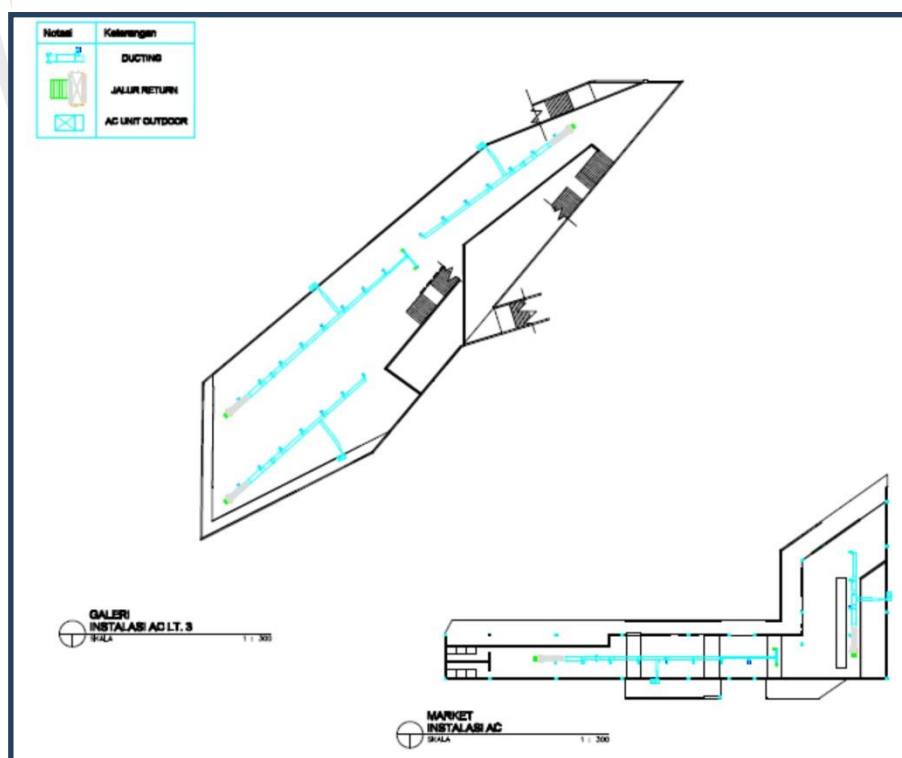
Gambar 6.19 : Titik Instalasi AC Lantai 1

Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar 6.20 : Titk Instalasi AC Lantai 2

Sumber : Hasil Rancangan 2016

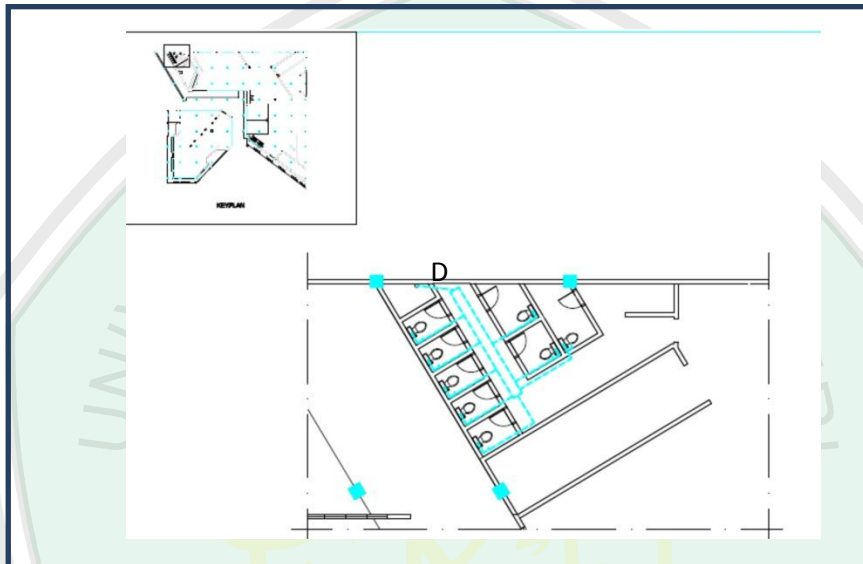


Gambar 6.21 : Titk Instalasi AC Lantai 3 & Marketing

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.7 Sistem Plumbing

Sistem Plumbing Pada Objek Rancangan Mliputi Sistem Air bersih dan Air kotor saja Pada area MCK (Mandi, Cuci dan Kakus) karena fungsi objek galeri yang Sederhana.



Gambar 6.22 : Utilitas Air Bersih Pada WC

Sumber : Hasil Rancangan 2016

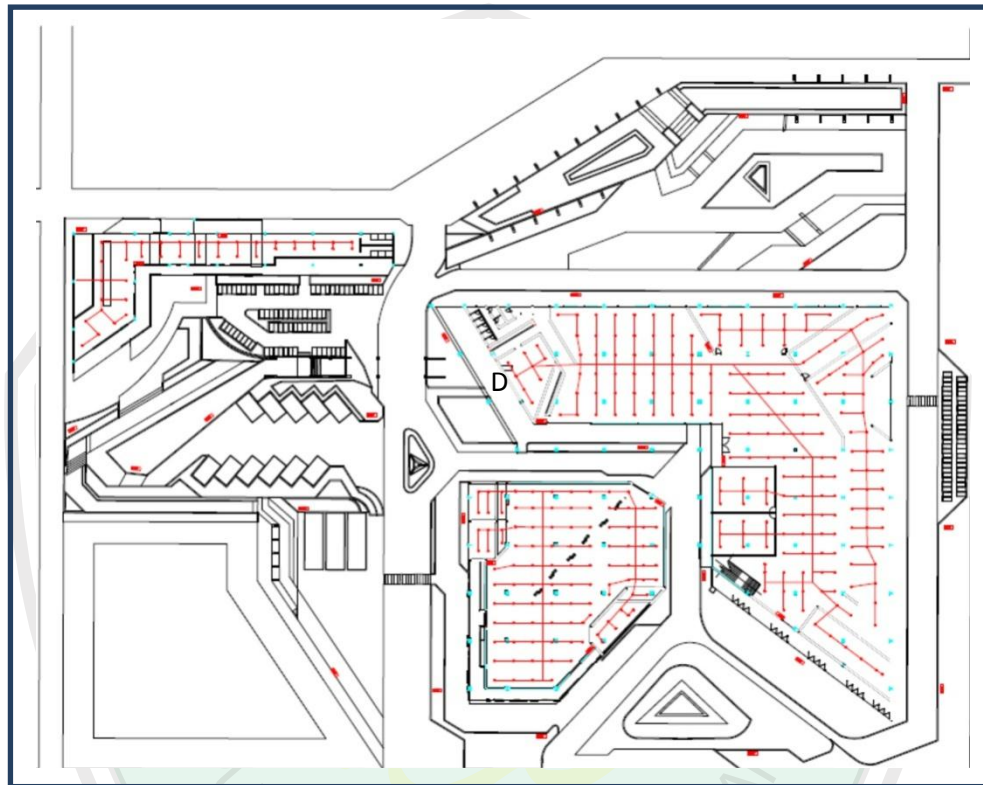


Gambar 6.23 : Utilitas Kotor Pada WC

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.8 Sistem Emergensi

Pada objek Perancangan Memiliki Sistem Pemadam Kebakaran pada Interior Maupun Pada Tapak.

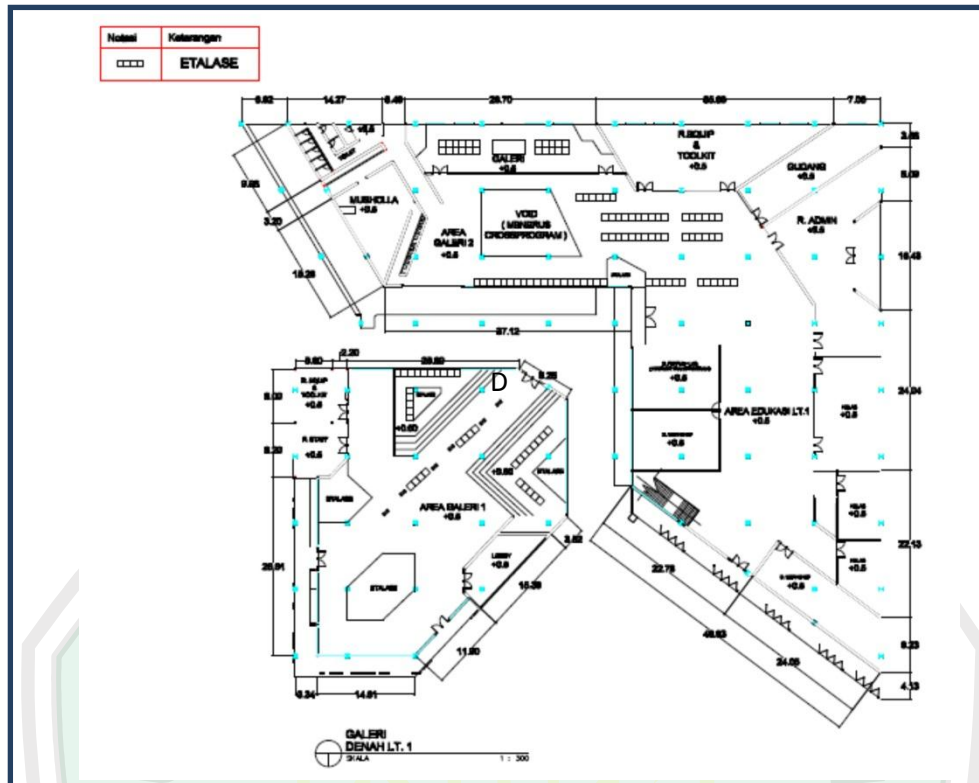


Gambar 6.24 : Utilitas Fire Protection

Sumber : Hasil Rancangan 2016

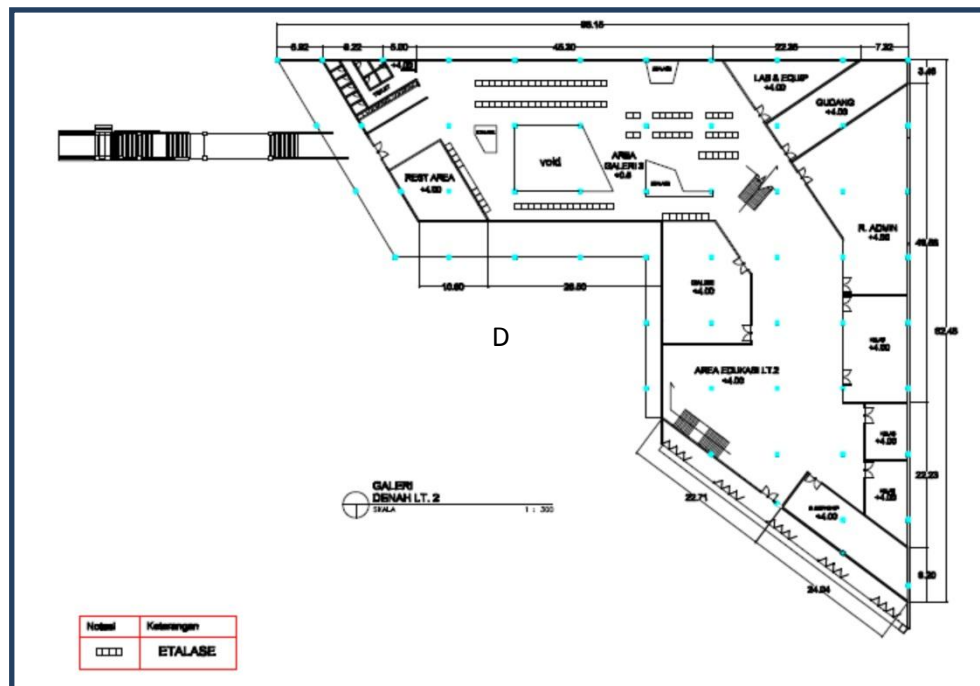
6.9 Denah

Pada Objek Perancangan Wisata Kit Modeling terdapat Pembagian Zoning denah Antara Galeri dan Edukasi ,Area Marketing dan Ruang Terbuka Umum sebagai berikut :



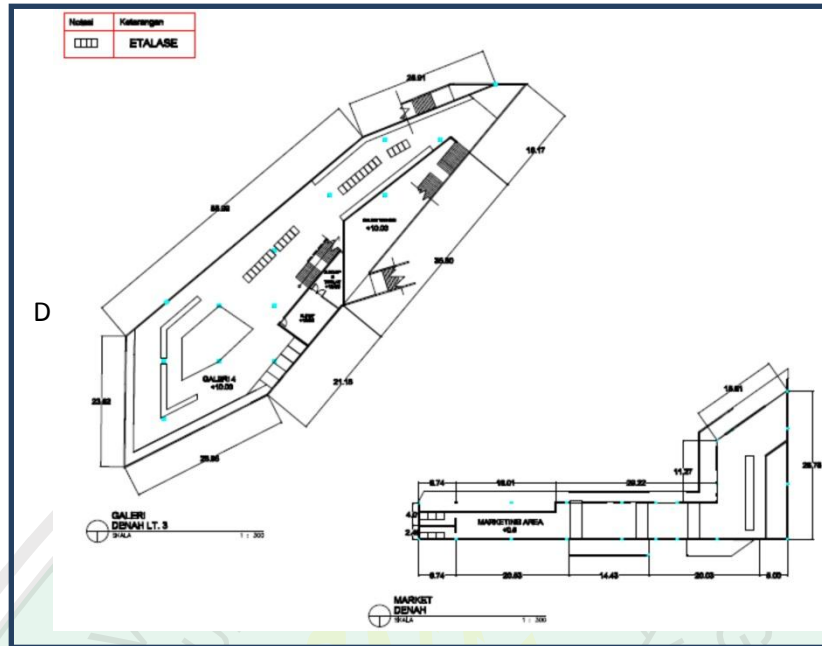
Gambar 6.25 : Denah Lantai 1

Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar 6.26 : Denah Lantai 2

Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar 6.27 : Denah Lantai 3 & Marketing

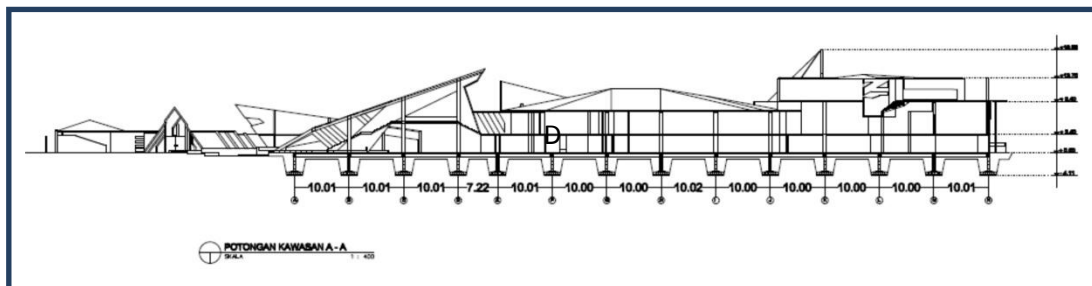
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.10 Struktur

Struktur Pada bangunan Menggunakan Kolom Baja Komposit, Pondasi Footplat, dan Atak Dak karena terdapat ruang pada bagian atap atau biasa disebut Roof Garden Sebagai Berikut :

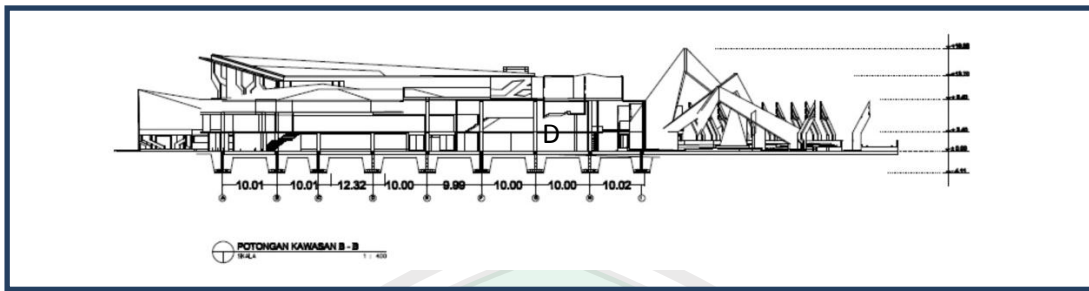
6.10.1 Potongan

Potongan berikut untuk Menunjukkan Struktur Pada Objek Perancangan dan Beberapa Ruang yang Terpotong



Gambar 6.28 : Potongan Kawasan A-A

Sumber : Hasil Rancangan 2016

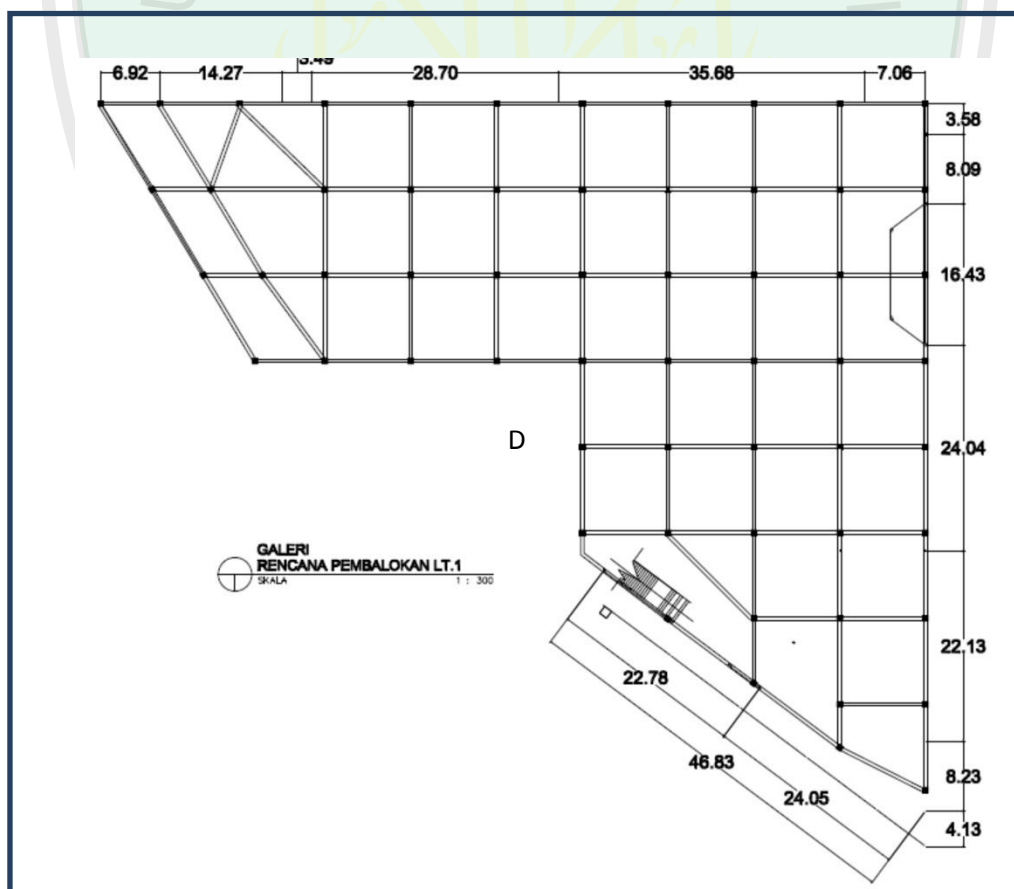


Gambar 6.29 : Potongan Kawasan B-B

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.10.2 Rencana Pembalokan

Pada Objek Rancangan Tersebut Juga Menggunakan Struktur Baja Komposit karena akan menanggung Beban dari Atap Dak yang digunakan Sebagai Roof Garden.

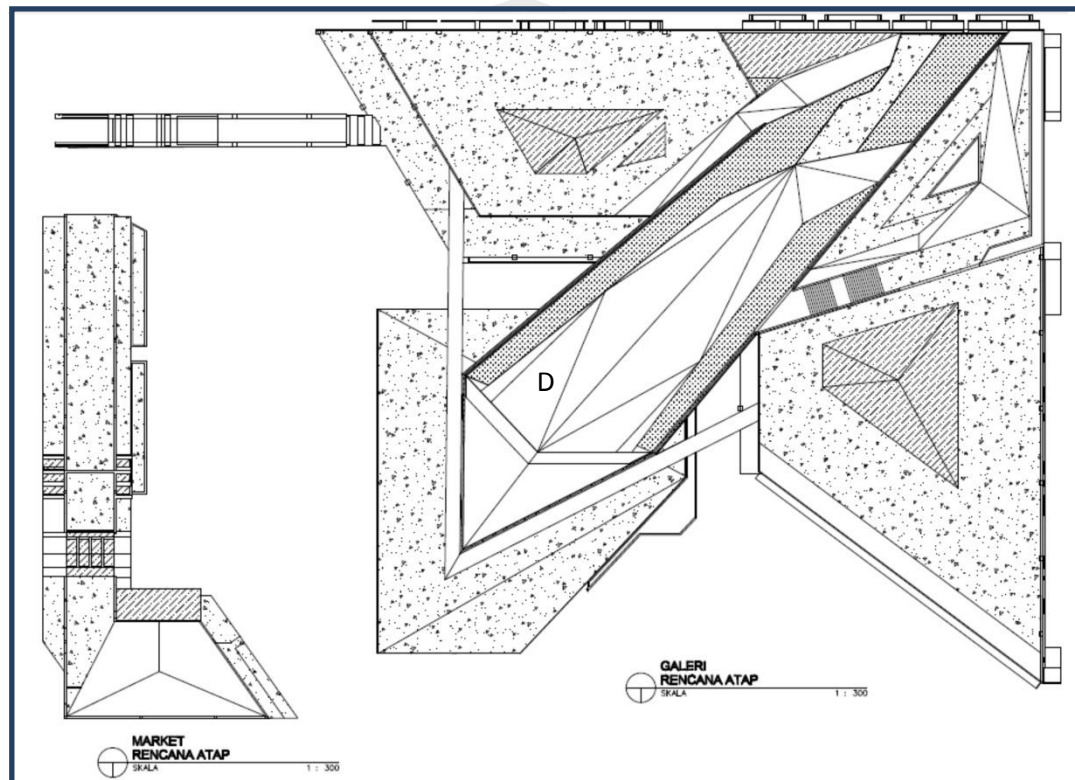


Gambar 6.30 : Rencana Pembalokan

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.10.3 Rencana Atap

Atap pada objek rancangan tersebut menggunakan atap dak cor di karenakan terdapat ruang pada atap yang akan digunakan sebagai roof garden.

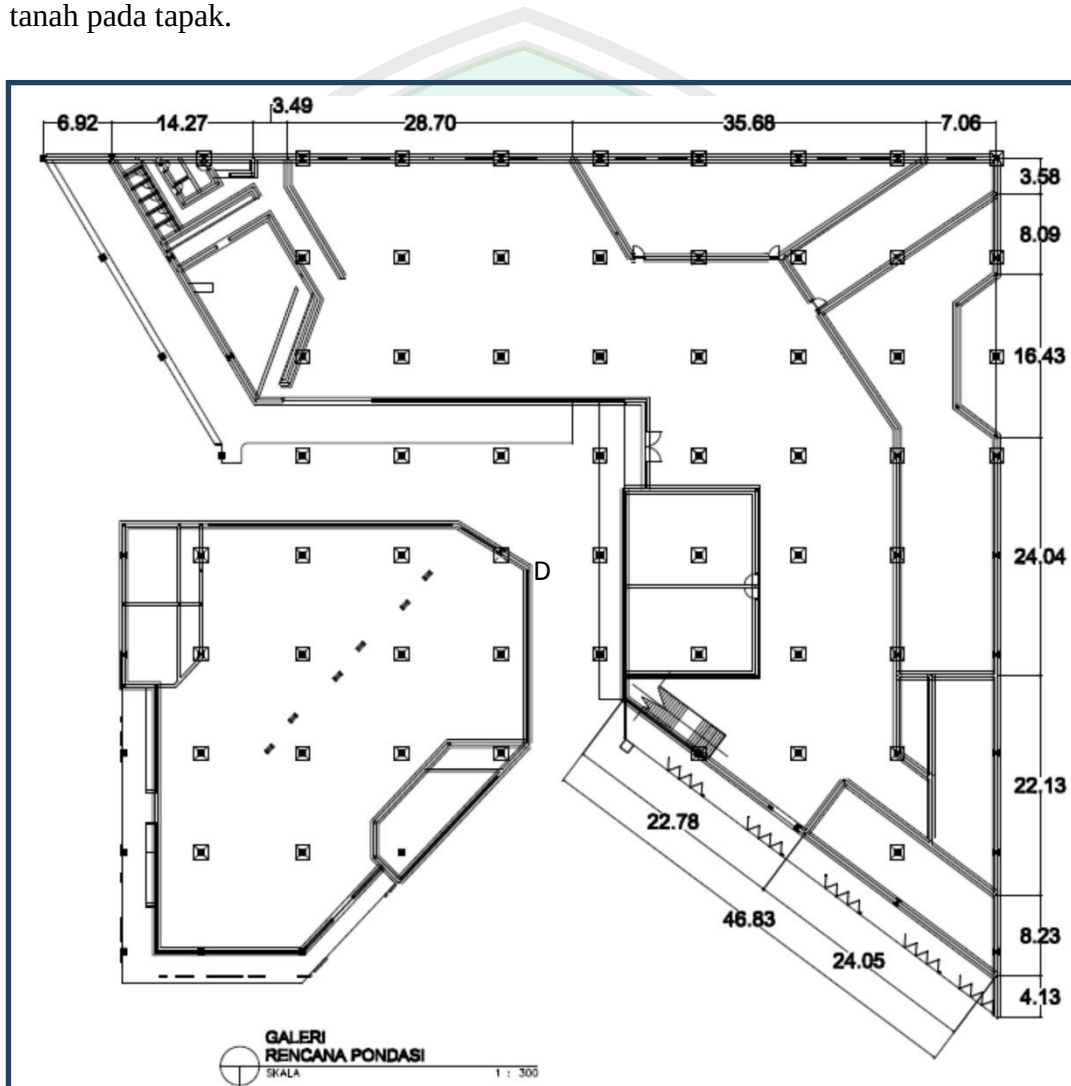


Gambar 6.31 : Rencana Atap

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.10.4 Rencana Pondasi

Pondasi yang digunakan pada Objek Rancangan Tersebut Menggunakan Pondasi Foot Plat, Karena hanya memiliki tiga lantai dan menyesuaikan kondisi tanah pada tapak.



Gambar 6.32 : Rencana Pondasi

Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.11 Integrasi Keislaman

Aplikasi integrasi keislaman pada objek rancangan memiliki nilai pada fungsi objeknya sebagai fungsi, memperkenalkan sumber keilmuan baru seperti kit modeling, dan objek bangunan tersebut mewadahi para komunitas dan pehobi kit builder untunk menaungi serta mewujudkan integrasi keislaman silaturahmi pada tiap manusia juga terdapat nilai-nilai Edukasi seperti Pembelajaran dan Pemberdayaan dalam hal belajar dan Marketing.



BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Manusia dan segala kebutuhannya merupakan bagian dari dasar terbentuk dan terjadinya Objek Rancangan, terjadi sinergi interaksi antara manusia yang tidak akan pernah berhenti yang selalu menghasilkan sesuatu, baik itu kebutuhan, keinginan, yang bisa terbentuk dan terjadi dalam sebuah kegiatan atau sebuah objek fisik, Dalam kasus terjadinya perancangan wisata kit modeling ini adalah dalam menanggapi keinginan dan kegiatan manusia yang semakin tertarik ke berkegiatan dalam perancangan dan pengembangan kit modeling, jadi sudah terlihat jelas dasar utama terjadinya perancangan *WisataKit Modeling*.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia definisi dari kata wisata adalah bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dsb), wisata berarti adalah menambah wawasan untuk ilmu ataupun kesenangan, sedangkan *Kit Model* adalah karya kreatifitas dari merangkai sesuatu, jadi nantinya pusat *Kit Modeling* ini adalah yaitu induk dari berkegiatan dalam galeri, perancangan dan pengembangan *Kit Model*, tidak hanya galeri, perancangan dan pengembangan tetapi akan di lengkapi dengan kelas pembelajaran dan seminar *Kit Model*, bertujuan untuk mengenalkan *Kit Model* dengan event yang di dukung dengan adanya kelas pembelajaran dan pemasaran dari *WisataKit Modeling* ini.

Ketika ingin Berkegiatan dalam bidang *Kit Model* di harapkan mampu mendukung dan memberikan informasi dalam bidang *Kit Modeling* dan perkembangannya seiring bertambah majunya bidang keilmuan dan teknologi yang

berkembang, khususnya manusia saat ini sangat tertarik dalam kemajuan teknologi, dan selalu haus akan inovasi baru dalam hal apapun, bahkan di abad 21 ini adalah klimaks dari gencarnya manusia dalam perkembangan iptek, dalam berkegiatan *Kit Model* ini, tentunya juga terdapat banyak kelas dan jenis dalam berkegiatan perancangan *Kit Model*.

Fungsi utama *WisataKit Modeling* ini adalah sebagai pusat Pameran dan mengembangkan segala hal yang berhubungan dalam pembuatan *Kit Modeling*, pelayanan dalam menanggapi para peminat *Kit Model* dan juga bertujuan untuk mensosialisasikan tentang kegiatan kit model, dan dalam penanganannya terbagi dari beberapa laboratorium pengembangannya sesuai pada minatnya masing-masing.

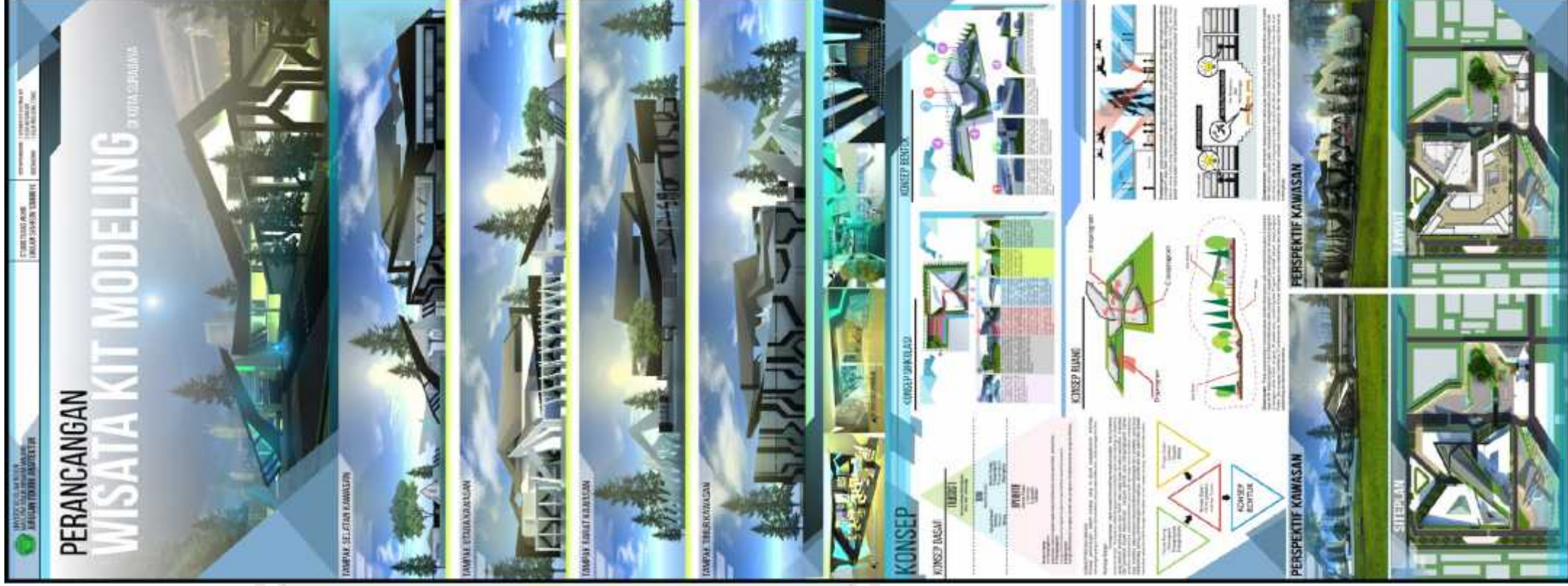
7.2 Saran

Dengan ada Perancangn Wisata Kit Modelin di Surabaya diharapkan :

- c. Dapat Meningkatkan perekonomian daerah setempat dengan cara merekrut masyarakat sebagai pegawai dan membuka lokasi yang berbasis kantin.
- d. Dapat Sebagai media pembelajaran, wisata dan galeri pameran yang mampu dikunjungi berbagai kalangan.
- e. Dapat mengurangi tingkat pengangguran pada masyarakat dengan menciptakan lapangan pekerjaan baru.
- f. Dapat Meningkatkan pendapatan kota.
- g. Dapat Menambah wawasan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kit model.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernest. 2002. Data Arsitek Jilid 2. Jakarta : ERLANGGA
- https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surabaya, di akses pada 15 juni 2015.
- http://www.academia.edu/6771149/Superimpose_Dalam_Arsitektur, 2014, di akses pada 15 Juni 2015.
- <http://rumah-yusing.blogspot.co.id/2008/10/superimposed-eksperimen-dekonstruksi.html>, di akses pada 15 juni 2015.
- http://arsitektur.net/doctorwho/wp-content/uploads/2009_vol_03_02-04_superimposition_of_events.pdf di akses pada 15 juni 2015.
- <http://glosarium.org/arsitek/arti/?k=superimpose>, 2013, di akses pada 28 juli 2015.
- <http://smartlandscape.blogspot.co.id/>, di akses pada 28 juli 2015.
- <http://arsitek-ind.blogspot.co.id/2010> di akses pada 25 agustus 2015.
- <http://nonawinda.blogspot.co.id/2014/07/arsitektur-itu-apa.html> , di akses pada 15 agustus 2015.
- http://archdesign10.blogspot.co.id/2012_02_01_archive.html , di akses pada 25 agustus 2015.
- <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/2021> ,di akses pada 27 agustus 2015.
- <http://fuadyars10.blogspot.co.id/2013/08/arsitektur-dekonstruksi.html> ,di akses pada 10 desember 2015
- <https://islamqa.info/id/7222> , di akses pada 10 desember 2015.
- <http://arsitekturdekonstruksi.blogspot.co.id/> , di akses pada 10 desember 2015.
- <http://affifmaulizar.blogspot.co.id/2012/11/arsitektur-dekonstruksi.html> ,di akses pada 10 desember 2015.





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAKKAH AL-MUKARRAMAH

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
--------------	-------

PERSPEKTIF DETAIL ARSITEKTURAL	
--------------------------------------	--

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

LAMPU TAMAN

ETALASE

SCULPTURE

PERSPEKTIF SIANG HARI



PERSPEKTIF SIANG HARI



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR		SKALA	
PERSPEKTIF			
KODE	NOMOR	JUMLAH	
ARS			

PERSPEKTIF MATA BURUNG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA WAHID HIDAYAT MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
PERSPEKTIF		
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
PERSPEKTIF		
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
PERSPEKTIF		
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

KONSEP

KONSEP DASAR

FILOSOFI

Pencerminan Kemajuan Ilmu dan Teknologi

TEMA

Dekonstruksi

Secara Fasad :
Kontras
Visualis
Bebas

Secara Ruang :
Crossprogram
Transprogram
Disprogram

APLIKATIF

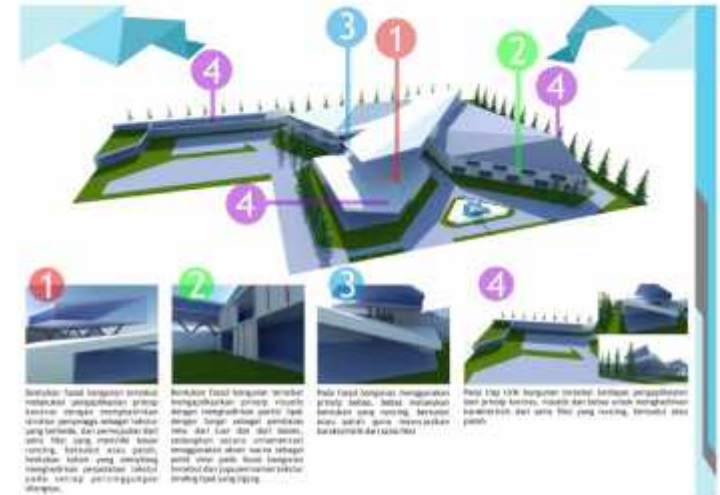
Secara Fasad :
1. Kontras
2. Visualis
3. Bebas

Secara ruang :
4. Crossprogram :
penerapan suatu program pada suatu konfigurasi ruang yang tidak semestinya.
5. Transprogram :
mengkombinasikan 2 program tanpa memperdulikan aspek kesesuaian.
6. Disprogram :
mengkombinasikan 2 program namun satu program mengkontaminasi program lainnya.

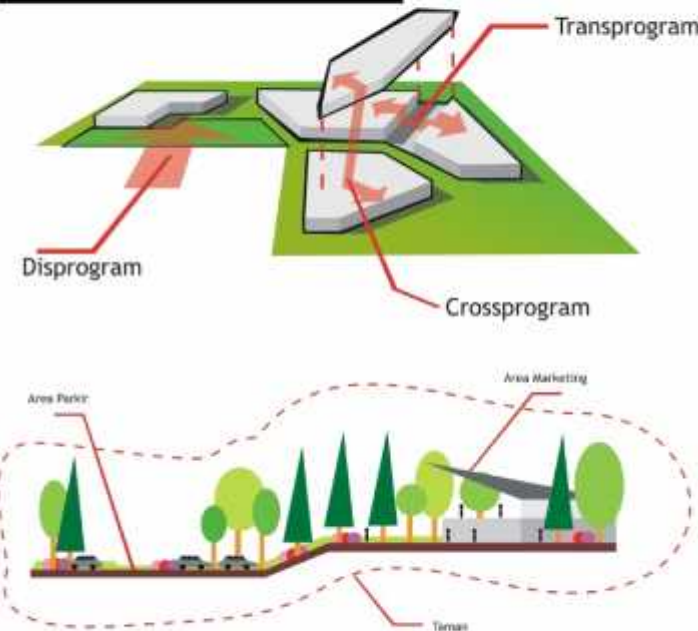
KONSEP SIRKULASI



KONSEP BENTUK



KONSEP RUANG



Disprogram : Pada area tersebut menggunakan prinsip disprogram yaitu mengkombinasikan 2 program atau lebih tetapi program A dan B terkontaminasi oleh program C seperti pada bangunan tersebut program A sebagai Lahan Parkir, program B adalah area marketing dan Program C adalah taman, tetapi program Parkir dan program marketing Di kontaminasi oleh area taman sehingga area marketing dan area parkir adalah bagian dari taman tersebut.



Transprogram : pada area tersebut menggunakan prinsip transprogram yaitu dengan mengkombinasikan 2 program atau lebih tanpa memperdulikan kesesuaian, pada area bangunan diatas menggabungkan antara ruang kelas yang bersinggungan dengan ruang galeri, jadi ruang galeri adalah kelas, dan kelas adalah ruang galeri, menghadirkan suasana yang abnormal pada kelangsungan berkegiatan di dalamnya.



Crossprogram : penerapan suatu program pada suatu konfigurasi yang tidak semestinya seperti pada btk bangunan diatas yaitu perpustakaan sebagai lab untuk merancang, secara ruang mungkin tidak semestinya untuk di crossprogram tetapi secara pemikiran menghadirkan integrasi cross pada area tersebut perpustakaan sebagai media imajinasi dan lab sebagai media perwujudan yang bisa saling melengkapi.

KONSEP PERANCANGAN
Konsep perancangan adalah konsep yang meliputi pengaplikasian terhadap rancangan yang di hasilkan dari analisis yang sudah dilakukan, hasil sebagai berikut :

Konsep Dasar

Konsep dasar objek wisata kit modeling tersebut adalah "form Symbolic science fiction". Konsep ini diambil guna menunjukkan salah satu bidang kit modeling yang lebih di tonjolkan yaitu tipe "Sci-Fi" atau yang biasa di sebut sains fiksi, di landasi dari pemikiran bapak dekonstruksi Jacques derida yang mengungkapkan bahwa arsitektur dekonstruksi adalah arsitektur yang lahir dari kejenuhan arsitektur yang biasa saja, arsitektur dekonstruksi menyimbolkan perkembangan ilmu arsitektur yang terus berkembang seiring perkembangan manusianya, karakteristik dari sains fiksi adalah bentukuan yang futuristik dengan bentukuan umum yang runcing, bersudut atau patah.



PERSPEKTIF MALAM HARI



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
PERSPEKTIF		
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELIMO DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
--------------	-------

SITE PLAN	1 :
-----------	-----

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



KETERANGAN :

A. ENTRANCE
B. AREA GALERI 1
C. AREA GALERI 3
D. ZONA WORKSHOP
E. ROOF GARDEN
F. ZONA GALERI 2
G. AREA MARKETING

H. TAMAN INTEGRASI
I. PARKIR MOBIL
J. PARKIR MOTOR
K. PARKIR MOBIL
L. AKSES PEGAWAI
M. PARKIR BUS

TAMPAK SELATAN GALERI



TAMPAK UTARA GALERI



TAMPAK BARAT GALERI



TAMPAK TIMUR GALERI



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA	
TAMPAK GALERI	1 : 400	
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

TAMPAK SELATAN KAWASAN



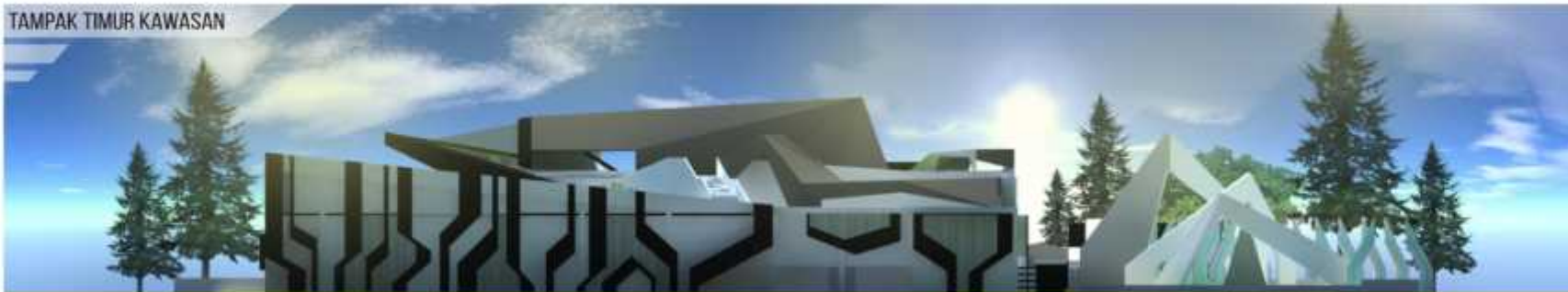
TAMPAK UTARA KAWASAN



TAMPAK BARAT KAWASAN



TAMPAK TIMUR KAWASAN



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

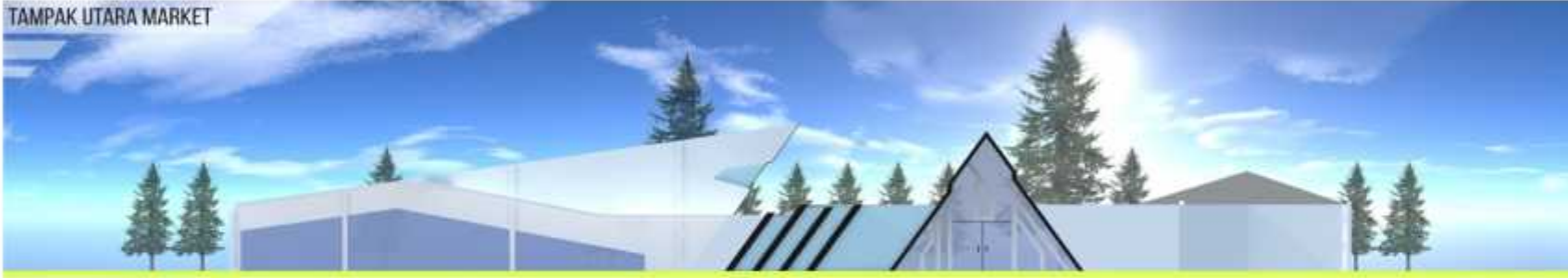
CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA	
TAMPAK	1 : 400	
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

TAMPAK SELATAN MARKET



TAMPAK UTARA MARKET



TAMPAK TIMUR MARKET



TAMPAK BARAT MARKET



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM SURABAYA

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

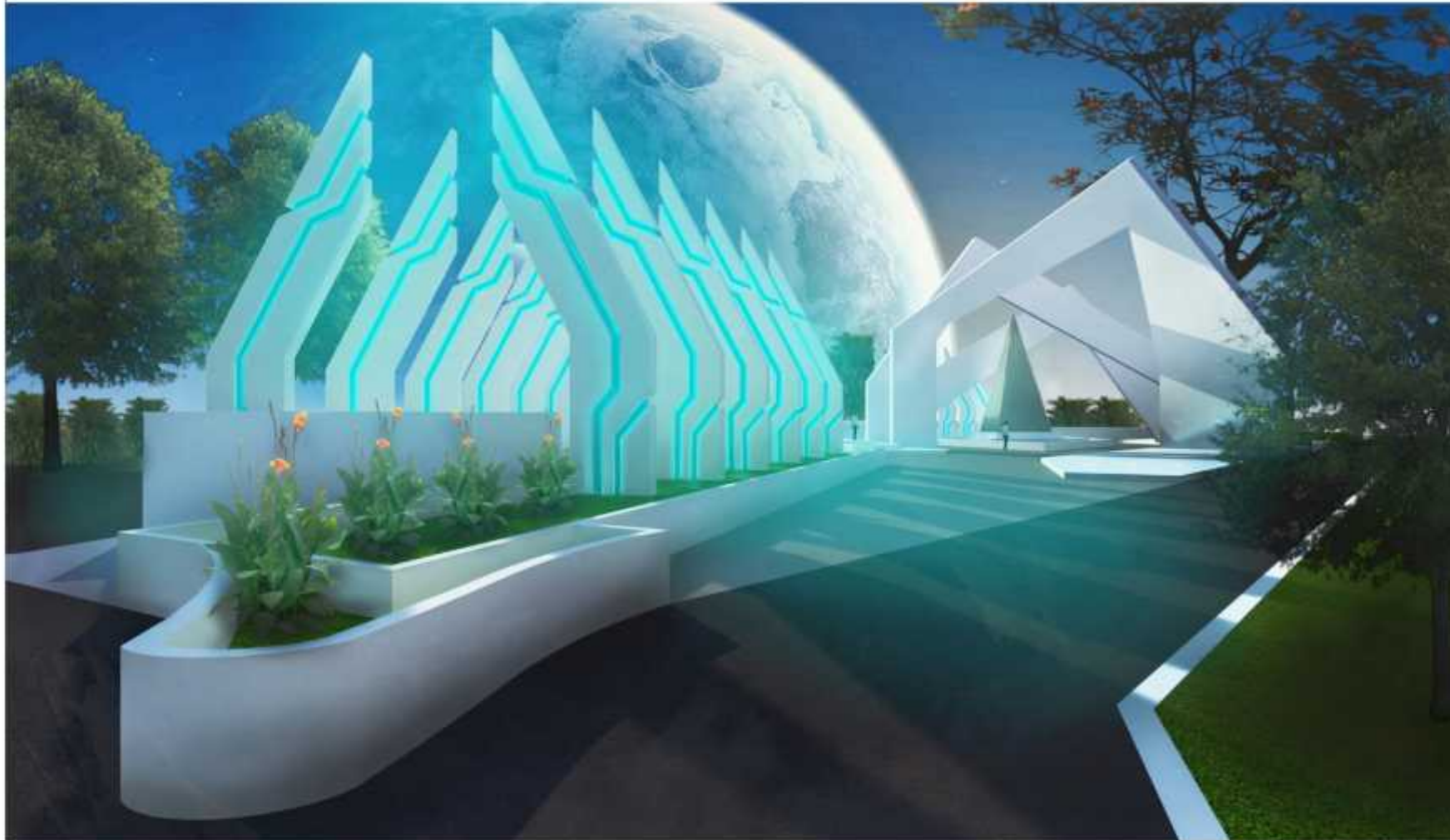
PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
TAMPAK MARKETING AREA		1 : 200
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

PERSPEKTIF MALAM HARI TAMAN



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERENCANAAN WISATA KOT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
PERSPEKTIF		
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM SURABAYA

NAMA MAHASISWA
GHULAM SYAHRONI

NIM
12660010

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WISATA KIT MODELING DI KOTA SURABAYA

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT
NIP : 19760416 200801 1 009

PEMBIMBING II
ELOK MUTIARA, MT
NIP : 19760528 200804 2 003

CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
--------------	-------

LAYOUT	1:
--------	----

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



KETERANGAN :

A. ENTRANCE
B. AREA GALERI 1
C. AREA GALERI 3
D. ZONA WORKSHOP
E. ROOF GARDEN
F. ZONA GALERI 2
G. AREA MARKETING

H. TAMAN INTEGRASI
I. PARKIR MOBIL
J. PARKIR MOTOR
K. PARKIR MOBIL
L. AKSES PEGAWAI
M. PARKIR BUS