

ABSTRAK

Zenia Astrid Sasmito :

Rancangan Arsitektur

Graha Desain Multi Media

Produksi, Pengembangan dan Informasi Desain Multi Media di Surabaya

Graha Desain Multi Media ini merupakan proyek milik swasta yang bergerak di bidang seni desain multi media. Proyek merupakan suatu tempat yang menampung kegiatan produksi, pengembangan dan pemberian informasi desain multi media. Fasilitas yang direncanakan meliputi studio desain, studio film, studio rekam, studio foto, workshop, ruang editing, ruang pelatihan, ruang kantor, ruang display, dan ruang serbaguna. Proyek juga menyediakan fasilitas sewa studio bagi masyarakat umum. Konsep perancangan diambil dari esensi "Kreativitas" yang menjadi kunci utama dalam seni desain. Mengambil peranan otak kanan dan otak kiri dalam mewujudkan kreativitas, sehingga hasil desain merupakan ekspresi dari sifat-sifat otak kanan dan otak kiri yang saling melengkapi dalam satu kesatuan.

Kata kunci:

Graha Desain Multi Media, Fasilitas, Konsep perancangan

ABSTRACT

Zenia Astrid Sasmito:

Architectural Design

Multi Media Design Abode

Multi Media Design Production, Development and Information in Surabaya

Multi Media Design Abode is a privately owned establishment that specializes in the field of multi media design. This project is a place, which accommodates the production, development of multi media and exchange of multi media design information. The planned facilities comprise of design studio, film studio, audio studio, photo studio, workshop, editing room, training rooms, offices, display room and multi function hall. It also facilitates studio for public hire. The design concept was derived from the essence of "creativity", the main key of design art. By utilizing the function of the right hemisphere and left hemisphere in shaping creativity as the base idea, the design output reflects the union of both, left and right hemisphere's characters, which complements one another.

Key words:

Multi Media Design Abode, Facilities, Design concept

DAFTAR ISI

HALAMANJUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	2
1.1.1. Selayang Pandang Mengenai Iklan dan Dunia Periklanan Indonesia	2
1.1.2. Selayang Pandang Mengenai Perkembangan Dunia Desain Multi Media Indonesia	4
1.2. Batasan Proyek	6
1.3. Lingkup Pelayanan	7
1.4. Pengertian Judul	7
1.5. Tujuan Proyek	8
1.6. Tinjauan Umum Proyek	9
1.7. Sasaran Proyek	11
1.8. Metodologi Pembahasan	11
2. PERENCANAAN.....	12
2.1. Lokasi Tapak	13
2.2. Pendaerahan (Zoning).....	14
2.3. Pencapaian ke Tapak	15
2.4. Sistem Sirkulasi dalam Tapak	16
2.5. Sistem Parkir dalam Tapak	16
3. PERANCANGAN BANGUNAN.....	17
3.1. Fasilitas Bangunan	17
3.2. Konsep Perancangan Proyek	17
3.3. Pola Penataan Massa Bangunan	21
3.4. Bentuk dan Penampilan Bangunan	22
3.5. Penataan Ruang dalam Bangunan	22
3.6. Sirkulasi dalam Bangunan	23
3.7. Sistem Struktur	24

3.8. Utilitas Bangunan	24
3.8.1. Sistem Air Bersih	24
3.8.2. Sistem Pembuangan	27
3.8.3. Sistem Pembuangan Air Hujan	27
3.8.4. Sistem Tata Udara	28
3.8.5. Sistem Pembuangan Sampah	28
3.8.6. Sistem Pemadam Kebakaran	28
3.8.7. Sistem Penangkal Petir	29
4. PENUTUP	30
DAFTAR REFERENSI	31
LAMPIRAN	
DOKUMEN PENYERTA	

DAFTAR GAMBAR

2.1. Peta Lokasi Proyek	14
2.2. Pendaerahan	15
3.1. Skema Konsep Perancangan	20
3.2. Pola Penataan Massa Bangunan	21
3.3. Penataan Ruang dalam Bangunan (Denah Lt.2)	21
3.4. Skema Sirkulasi dalam Bangunan	23
3.5. Skema Sistem Air Bersih	24
3.6. Skema Sistem Pembuangan	27
3.7. Skema Sistem Pembuangan Air Hujan	27
3.8. Skema Sistem Tata Udara (Sistem <i>Split Duct</i>)	28
3.9. Skema Sistem Penangkal Petir	29

DAFTAR LAMPIRAN

1. Program Kebutuhan Ruang
2. Site Plan
3. Lay out Plan
4. Denah Lantai 2
5. Denah Lantai 3
6. Tampak
7. Potongan
8. Detail
9. Sistem Utilitas
10. FotoMaket