

DAFTAR PUSTAKA

- Khoirun Nisa. (2023). PERAN AHLI PERPUSTAKAAN DALAM MENINGKATKAN JASA LAYANAN DI PERPUSTAKAAN DENGAN MENGGUNAKAN INLISLite DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KOTA LUBUK LINGGAU
- Muhammad Nuddin. MERANCANG RUANGAN PERPUSTAKAAN YANG IDEAL
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2014 Tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan
- KRISDIANTO, DENNY. (2021). TAMAN HIBURAN TEMATIK GUNDAM DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK
- Rosmitha Juanitasari. (2023). Realita Perpustakaan di Kota Pelajar
- Novita Fi Rizki, Wisnu Hendrawan Bayuaji. (2020). Kajian Perpustakaan Kota Yogyakarta Ditinjau Dari Aspek Kenyamanan Ruang Dan Visual
- McKinsey. (2018). True Gen : Generation Z and it's implication for companies.
- Don Tapscott. (1997). Growing up digital: the rise of the net generation
- PERATURAN DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA NOMOR 1 TAHUN 2021 TENTANG PENYELENGGARAAN PERPUSTAKAAN
- Inta Elok Youarti, Nur Hidayah. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z
- Dr. Yuli Kristyowati, M.Th. (2021). GENERASI "Z" DAN STRATEGI MELAYANINYA
- Tugiah, Jamilus. (2022). PENGEMBANGAN PENDIDIK SEBAGAI SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK MEMPERSIAKAN GENERASI MILENIAL MENGHADAPI ERA DIGITAL
- Diyan Nur Rakhmah W. & Siti Nur Azizah. MEMAHAMI GENERASI PASCAMILENIAL: SEBUAH TINJAUAN PRAKTIK PEMBELAJARAN SISWA
- Irpan Ahmad Maulana, Dewi Parliana. (2021). Penerapan Prinsip Desain Arsitektur Futuristik Dalam Rancangan Parahyangan Ausstellung Tembaya Exhibition & Convention Center
- Hilman Fadhillah, Ashadi Ashad. (2024). KAJIAN ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA BANGUNAN MUSEUM (STUDI KASUS: MERCEDES-BENZ MUSEUM DI STUTTGART)
- Dwi Retno Syahfitri Harahap, Araf Aliwijaya, Yohanna Hariaty, Vivi Aprillia Susianti. (2023). COFFEE SHOP VS. LIBRARY: CONCEPT OF LEARNING SPACES FOR NEW LIBRARY USERS, Volume 13 No 2 2023, 123-130
- Mutiara Swandhina, Redi Awal Maulana. (2022). GENERASI ALPHA : SAATNYA ANAK USIA DINI MELEK DIGITAL Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19, Volume 6, No. 1

PERATURAN DAERAH KOTA YOGYAKARTA NOMOR 11 TAHUN 2022 TENTANG
PERPUSTAKAAN

Joseph De Chiara, John Hancock Callender. (1983). TIME SAVER STANDARD FOR
BUILDING TYPES 2nd Edition

Tri Indaj Krismoniawati, Mutiawati Mandaka, Carina Sarasati. (2021) NATIONAL
LIBRARY WITH FUTURISTIC ARCHITECTURE APPROACH IN EAST
KALIMANTAN PERPUSTAKAAN NASIONAL DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR FUTURISTIK DI KALIMANTAN TIMUR

Irfan Nur Fadhilah , Marcella Gandakusumah , Marcellina Nathania Tjandra , Agus
Suharjono Ekomadyo. (2017) Satu Prinsip untuk Semua Karya

Wafirul Aqli. (2020) Kajian Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Pendidikan

Iqbal, Fauzan. (2019). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Perpustakaan MIN 4
Banjar.



proposal tugas akhir.pdf

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	3%
2	jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	3%
3	docplayer.info Internet Source	2%
4	stt-indonesia.ac.id Internet Source	1%
5	rudijunti20.blogspot.com Internet Source	1%
6	ekspresionline.com Internet Source	1%
7	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	1%
8	123dok.com Internet Source	1%
9	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	1%



STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR URBAN DESIGN AND LANDSCAPE ARCHITECTURE



PERANCANGAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI RUANG EDUKASI DAN REKREASI DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Nama : Theresa Oktavia

NPM : 210118427

Dosen Pembimbing : Catharina Dwi Astuti Depari, S.T., M.T., Ph.D.

DAFTAR ISI

Latar Belakang

- Fenomena Lapangan
- Problem Design
- Alur Penyelesaian Masalah
- Pendekatan Arsitektur Futuristik
- Konsep

Hasil Perancangan

- Gambar Rancangan

Pendekatan Arsitektur Futuristik dan Konsep Perancangan

- Implementasi Pendekatan Arsitektur Futuristik
- Implementasi Konsep Perancangan

Perspektif

- Perspektif Interior
- Perspektif eksterior

LATAR BELAKANG

Fenomena Lapangan

Yogyakarta juga dikenal sebagai "Kota Pelajar" karena sejarah panjangnya sebagai pusat pendidikan di Indonesia. Sebagai tempat banyaknya institusi pendidikan, baik sekolah maupun perguruan tinggi seperti Universitas Gadjah Mada (UGM), salah satu universitas negeri tertua dan terbesar di Indonesia. Selain UGM, ada juga Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Universitas Islam Indonesia (UII), Universitas Atmajaya Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma dan banyak perguruan tinggi swasta lainnya.



Meskipun dikenal sebagai “Kota Pelajar”, kurangnya perangkat komputer, koneksi internet yang tidak stabil, dan kurangnya koleksi buku membuat para pelajar malas untuk datang ke perpustakaan

Bidang Urusan	Elemen	Tahun				Satuan	Sifat Data
		2020	2021	2022	2023		
Pendidikan	Jumlah Siswa	1.021.656	714.610	640.658	638.345	Orang	Tahunan

Menurut data Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga, jumlah siswa di Yogyakarta pada tahun 2023 bisa mencapai 638.345 orang. Dan menurut Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti) Kemendikbudristek, jumlah mahasiswa di Yogyakarta tahun 2023 yaitu 129.855 orang dimana jumlah mahasiswa 55.478 dan mahasiswi 74.377. Yang artinya kurang lebih 20% warga Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan seorang pelajar dimana seorang pelajar pasti membutuhkan tempat untuk membantu mendukung kegiatan belajarnya.

LATAR BELAKANG

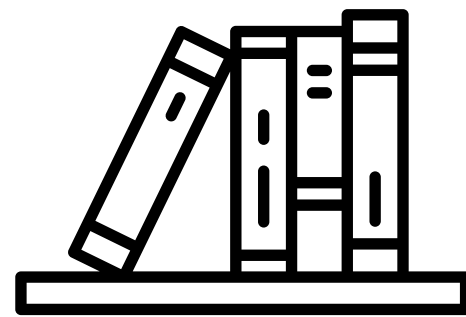
Problem Design

Tidak adanya perpustakaan yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna untuk Generasi Z dan Generasi kedepannya karena fasilitas yang kurang lengkap, koleksi buku yang terbatas dan perpustakaan yang menawarkan suasana yang dianggap monoton, kaku, kurang menarik, dan tidak mengikuti perkembangan teknologi di kota Yogyakarta, khususnya di lokasi strategis yang dekat dengan pusat pendidikan seperti universitas dan sekolah, membatasi akses pelajar dan mahasiswa terhadap sumber-sumber informasi yang diperlukan. Melalui pendekatan arsitektur futuristik, desain perpustakaan dapat diubah menjadi lebih interaktif, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan zaman, sehingga mampu menarik lebih banyak pengunjung dan menciptakan pengalaman ruang yang lebih menyenangkan.

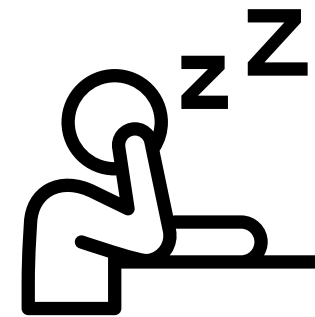
Fasilitas yang kurang lengkap



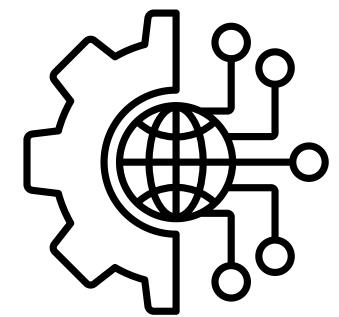
Koleksi buku yang terbatas



Suasana monoton dan kaku



Tidak mengikuti perkembangan teknologi



LATAR BELAKANG

Alur Penyelesaian Masalah

PERMASALAHAN

KEBUTUHAN

ARSITEKTUR FUTURISTIK

TUJUAN PERANCANGAN

- Fasilitas yang kurang lengkap
- Koleksi buku yang terbatas
- Perpustakaan yang menawarkan suasana yang dianggap monoton, kaku, kurang menarik
- Tidak mengikuti perkembangan teknologi

Perpustakaan yang mampu mendukung kegiatan edukasi, inovasi, interaksi sosial bagi generasi muda, khususnya Generasi Z.

Pendekatan arsitektur futuristik untuk memenuhi kebutuhan pengguna sesuai dengan karakteristik

EDUKASI DAN REKREASI

Ruang publik yang mampu mengikuti perkembangan zaman serta mewadahi kegiatan edukasi dan rekreasi melalui perpustakaan

Untuk menciptakan ruang yang mampu memenuhi kebutuhan literasi dan edukasi

Mengembalikan minat generasi muda untuk datang ke perpustakaan

Menyesuaikan fungsi ruang yang mengikuti perkembangan zaman

LATAR BELAKANG

Pendekatan Arsitektur Futuristik

Menurut Haines (1950) dan Chiara dkk (1980) kriteria bangunan futuristik adalah “Bangunan dapat mengikuti dan mewadahi kegiatan yang akan selalu berkembang”. Bangunan dituntut untuk dapat memberikan layanan kepada pengguna terhadap kegiatan yang akan terus berkembang dimana hal ini berarti harus memperhatikan kelengkapan yang mendukung proses kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung. Futuristik mengandung nilai-nilai dinamis, estetis, inovatif dalam segi teknologi yang dipakai dengan penerapan bentuk bebas yang tidak mengacu pada bentuk bentuk tertentu. (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.). Karakteristik arsitektur futuristik :

- Bentuk Geometris Tidak Biasa :

Arsitektur futuristik sering kali mengusung desain yang tidak konvensional dengan bentuk-bentuk geometris yang unik dan sering kali tidak simetris

- Penggunaan Material Canggih :

Arsitektur futuristik memanfaatkan material-material yang sangat inovatif dan canggih seperti kaca yang dapat berubah transparansi tergantung pada cahaya atau suhu, semakin banyak digunakan untuk menciptakan bangunan yang lebih efisien dan responsif terhadap perubahan lingkungan (Liu & Djerafi, 2021).

- Integrasi Teknologi Tinggi :

Salah satu ciri khas arsitektur futuristik adalah penggunaan teknologi tinggi yang sangat terintegrasi dalam desain bangunan.

- Keterbukaan dan Keterhubungan

Arsitektur futuristik sangat menekankan pada konsep keterbukaan ruang, di mana batasan fisik antara ruang-ruang seringkali minim dengan penggunaan material seperti kaca besar yang memungkinkan pemandangan luar yang luas serta pencahayaan alami yang optimal.

Prinsip dasar dari arsitektur Futuristik mempunyai arti berorientasi ke masa depan dimana citra bangunannya memberikan kesan bahwa bangunan tersebut selalu mengikuti perkembangan zaman yang dapat dilihat dari bentuk atau citra bangunannya (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.). Bangunan memiliki bentuk yang tidak biasa atau tidak mengacu pada bentuk dasar geometris yang disebutkan pada buku Futurism: An Anthology bahwa futuristik membawa bentuk garis miring, lengkung atau elips. Arsitektur futuristik juga mengusung prinsip minimalis, yang dikenal dengan filosofi desain “Less is more” yang pertama kali dipopulerkan oleh Ludwig Mies Van Der Rohe, yang menekankan pada desain yang efisien dan tanpa ornamen berlebihan.

LATAR BELAKANG

Lokasi



Terletak di Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

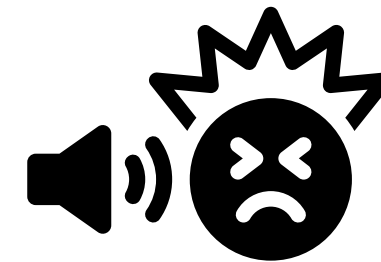
REGULASI

Luas lahan : 10.423 M²
KDB : 8.338 M²
KDH : 2.084 M²
GSB : 4 Meter

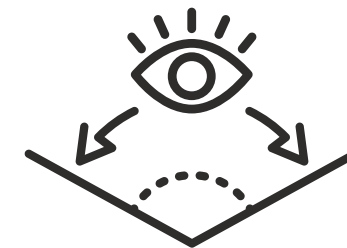
Alasan Pemilihan Lokasi



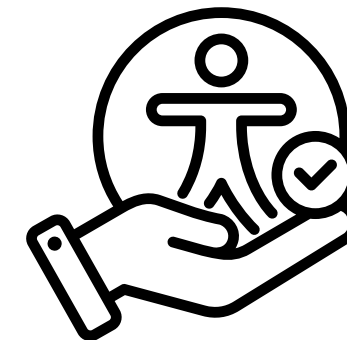
Dekat dengan pusat orang berkumpul secara alami



Jauh dari kebisingan yang mengganggu seperti kebisingan dari pesawat atau kereta.



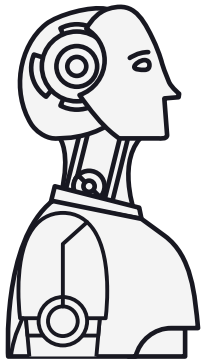
Mudah Dilihat dari sisi manapun (tidak terhalang bangunan tinggi lain)



Aksesibilitas menuju site mudah dan dekat dengan jalan utama

LATAR BELAKANG

Konsep

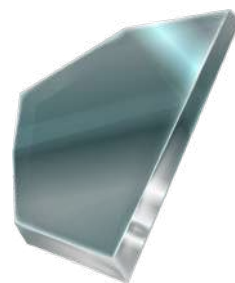


Menggunakan konsep FutureSpace: Perpustakaan Futuristik sebagai Pusat Kreativitas dan Pengetahuan. FutureSpace adalah konsep perpustakaan futuristik yang dirancang untuk menjadi pusat kreativitas dan pengetahuan, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan generasi Z yang sangat terhubung dengan teknologi dan memiliki kecenderungan untuk berkolaborasi serta berinovasi. Perpustakaan ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk membaca buku, tetapi sebagai ruang multifungsi yang mendukung eksplorasi ide, kolaborasi, berkreasi dan berkembang. Futurespace mengusung desain futuristik yang menggunakan material modern seperti kaca, aluminium/logam, dan beton, menciptakan suasana yang minimalis namun elegan.

Penerapan teknologi canggih menjadi inti dari desain FutureSpace, di mana pengguna dapat mengakses informasi melalui perangkat digital yang terintegrasi dengan layar sentuh interaktif dan dinding digital. Teknologi seperti virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) juga akan diterapkan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik. Dengan fasilitas ini, pengguna dapat menggali pengetahuan dengan cara yang lebih interaktif dan mendalam, mengakses materi secara langsung, dan berpartisipasi dalam kegiatan berbasis teknologi.



Material Logam



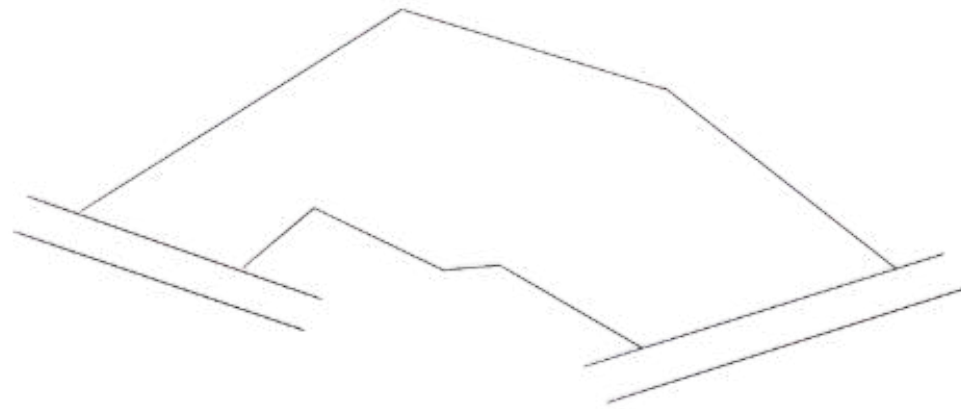
Material Kaca



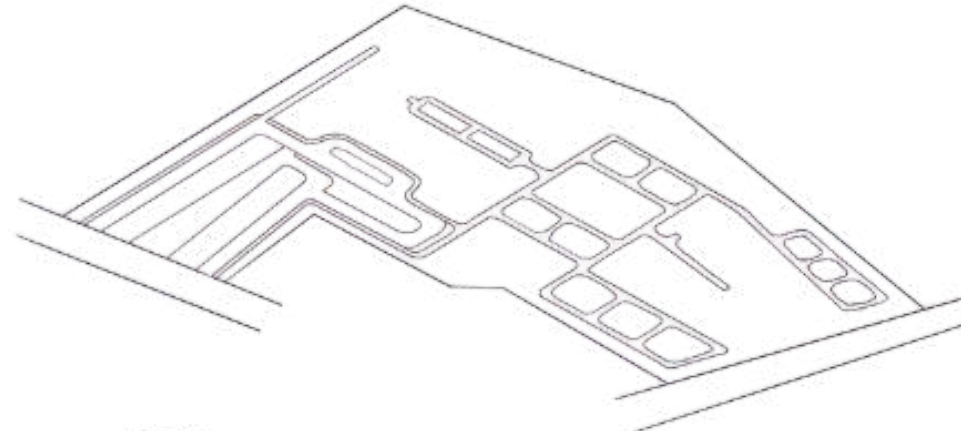
Material Aluminium

LATAR BELAKANG

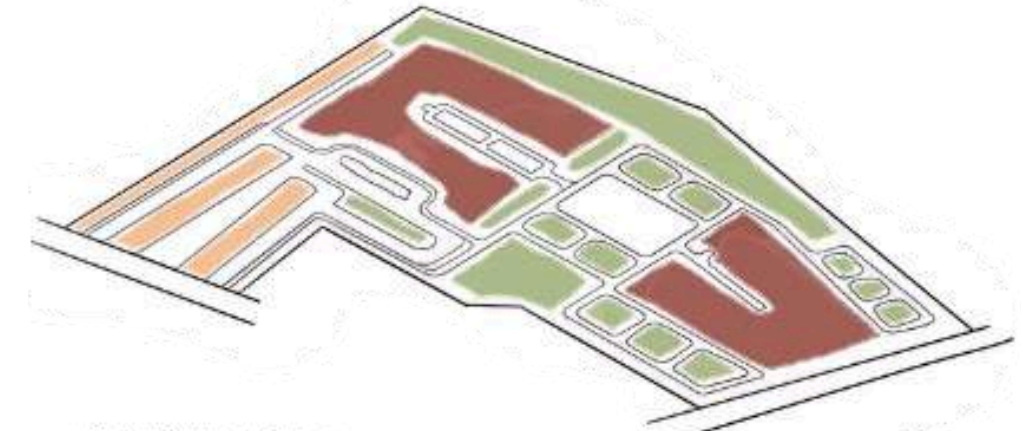
Transformasi Desain



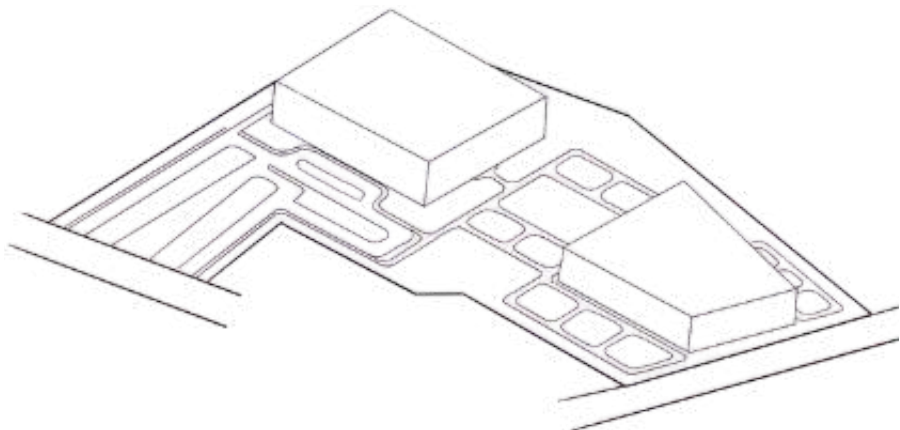
Terletak di Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Memiliki kontur tanah rata



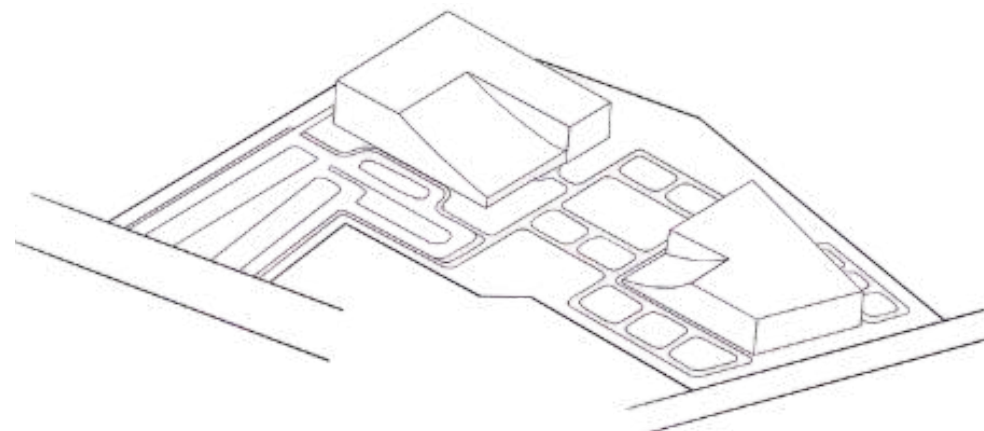
Sirkulasi kendaraan dan manusia



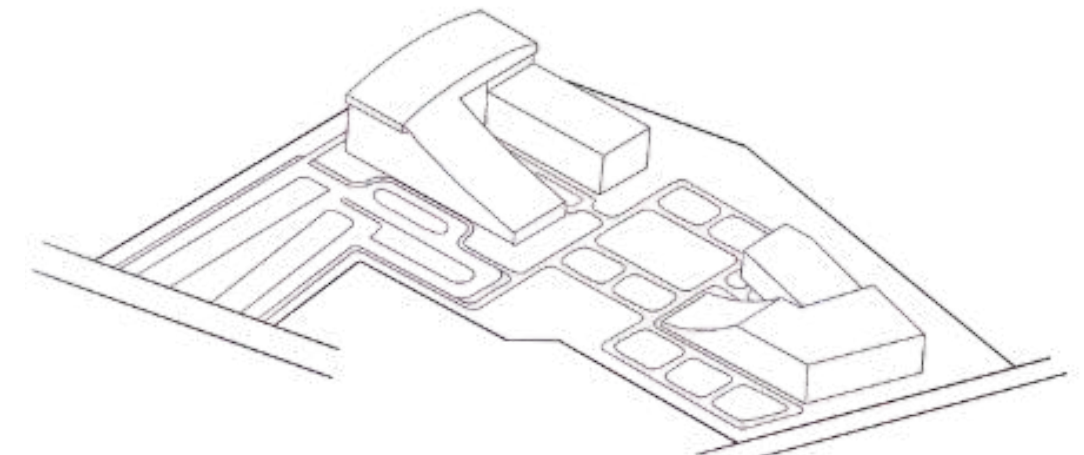
Pembagian zona, pada bagian berwarna coklat merupakan area yang akan di bangun, sedangkan warna hijau merupakan area baca, dan warna kuning merupakan area parkir



Memanfaatkan efisiensi tapak dan susunan ruang untuk mempermudah zonasi

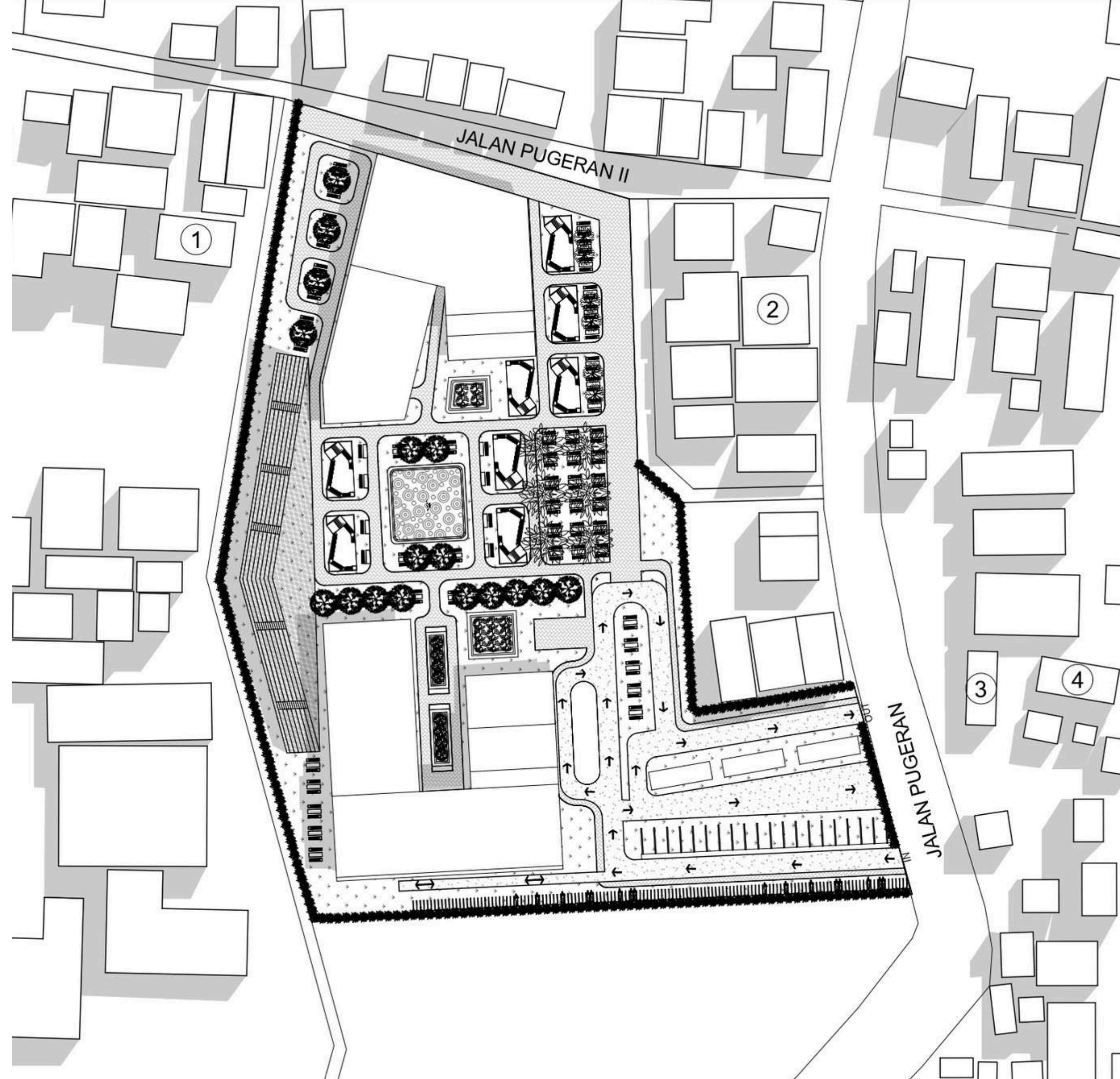


Pemotongan sudut massa untuk menghilangkan kesan kaku dan memberikan kesan fluiditas



Pemberian void tengah untuk sirkulasi dan pencahayaan alami

SITUASI

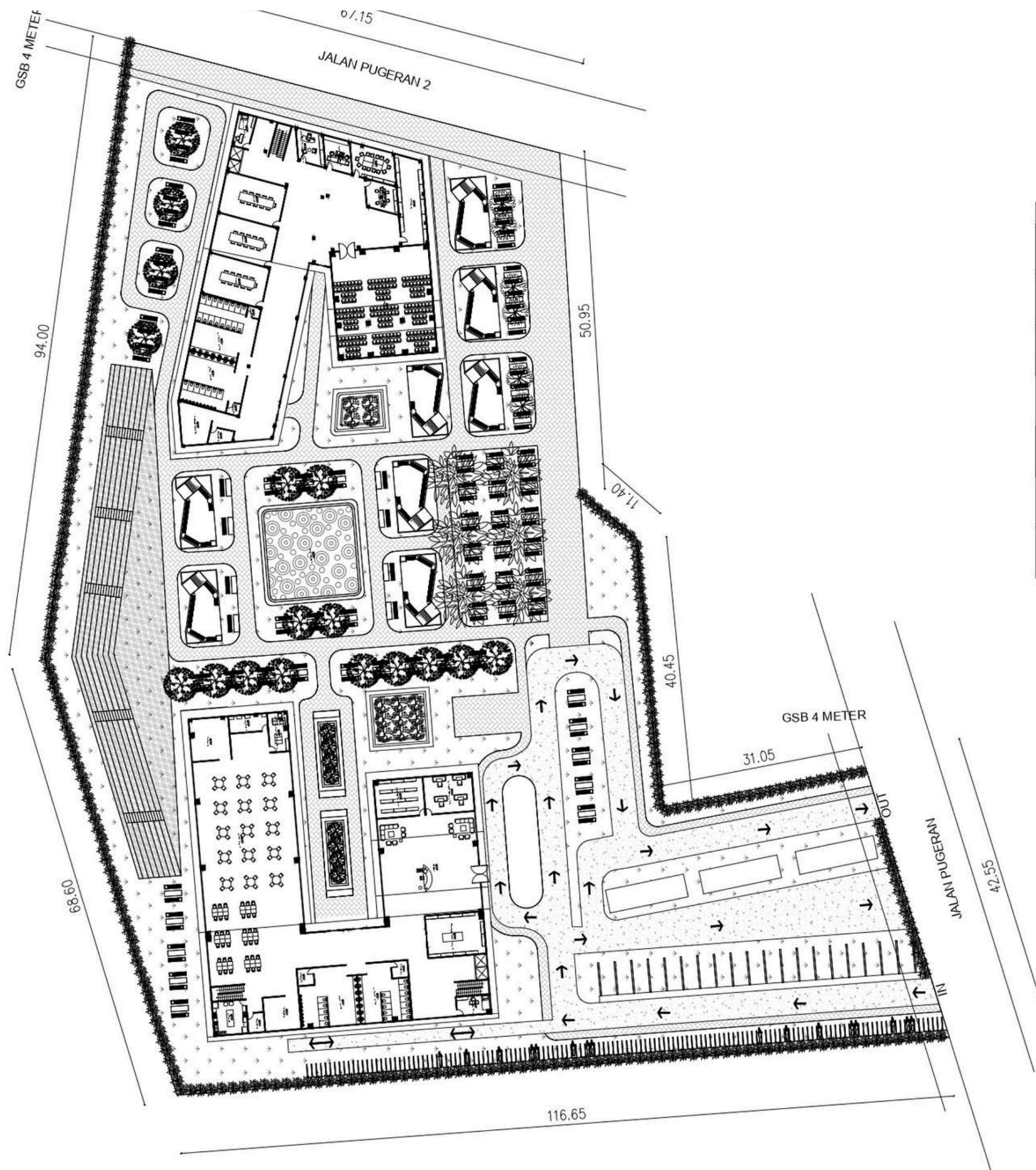


LEGENDA	
1	PT. THERUS KARYA SEJAHTERA
2	JOGJASOUVERNIR
3	MASJID AL FATHONAH
4	SD NEGRI SURYODININGRATAN 2



SITUASI

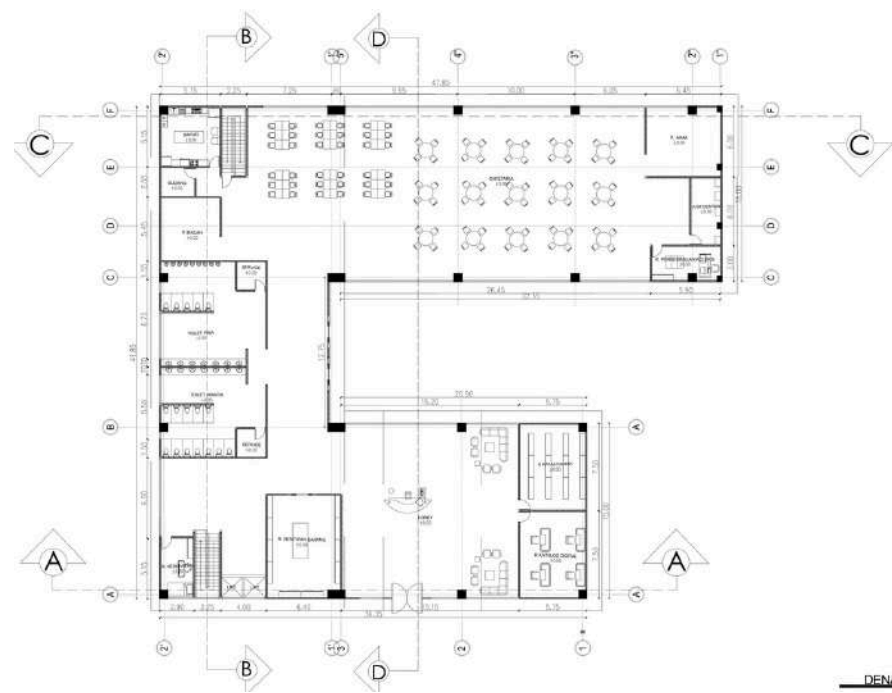
SITEPLAN



LEGENDA	
	TANAMAN DRACAENA REFLEXA
	POHON TREMBESI
	POHON ANGSANA
	POHON BERINGIN KECIL
	JALAN ASPAL
	RUMPUT
	PAVING BLOCK

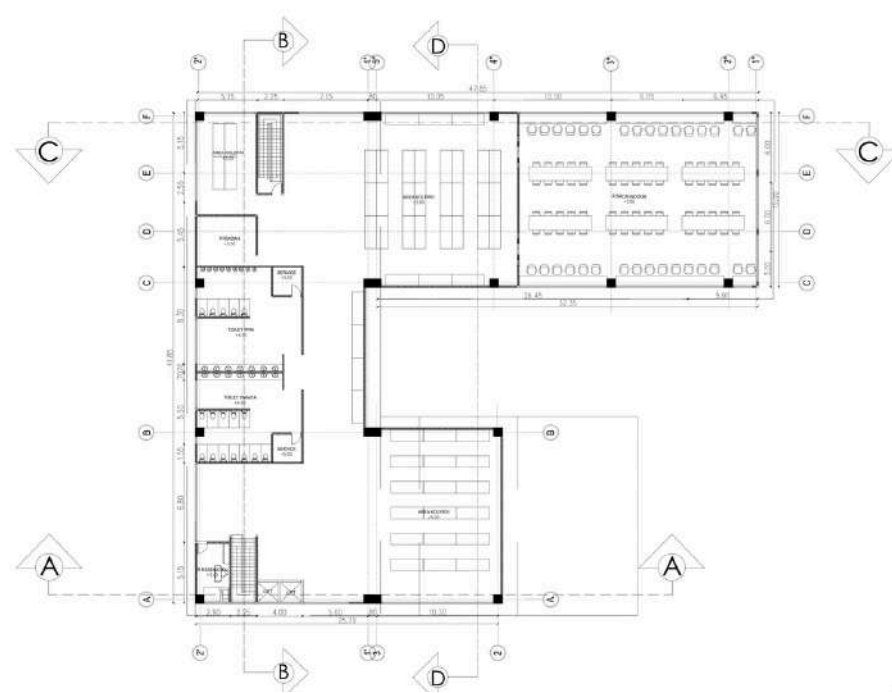


SITEPLAN



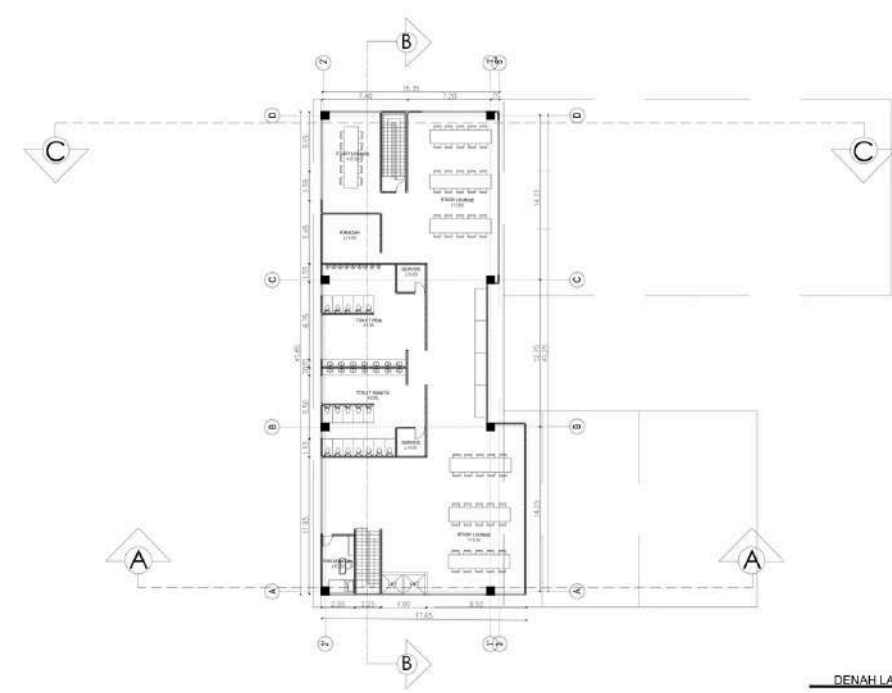
DENAH LANTAI 1 MASSA 1

Denah Lantai 1



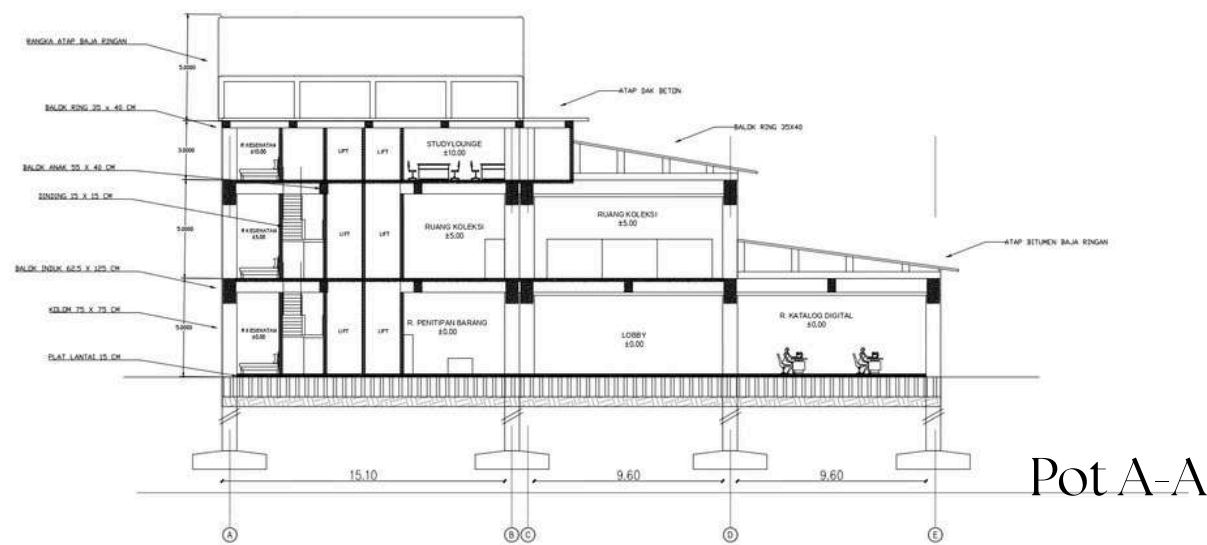
DENAH LANTAI 2 MASSA 1

Denah Lantai 2

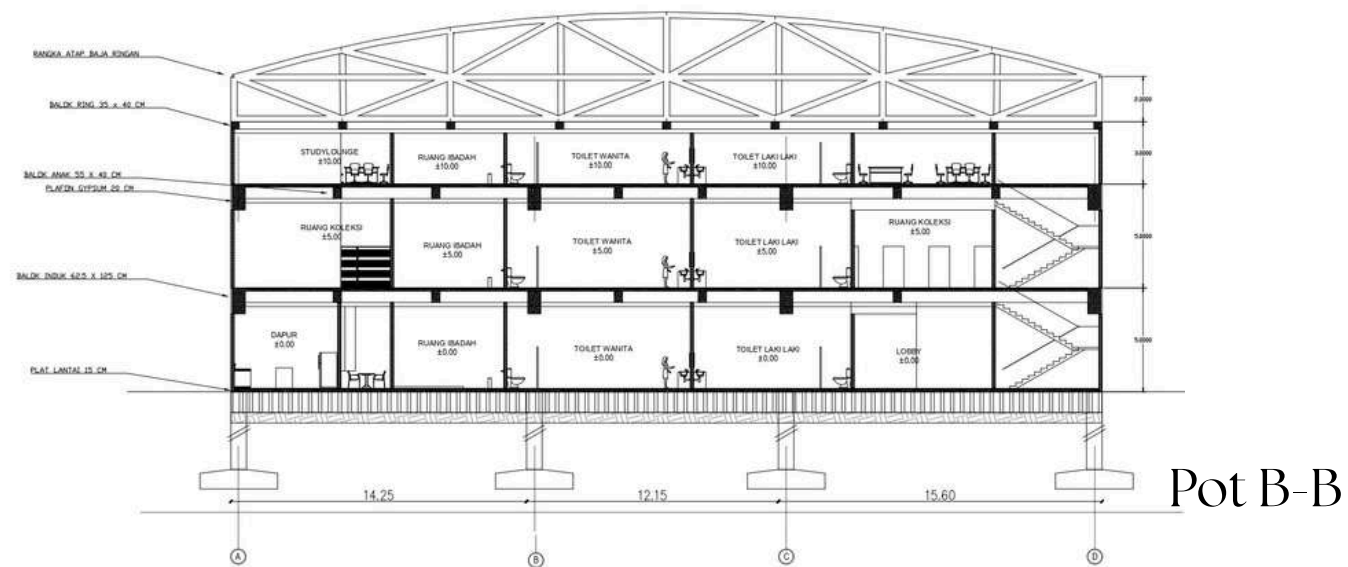


DENAH LANTAI 3 MASSA 1

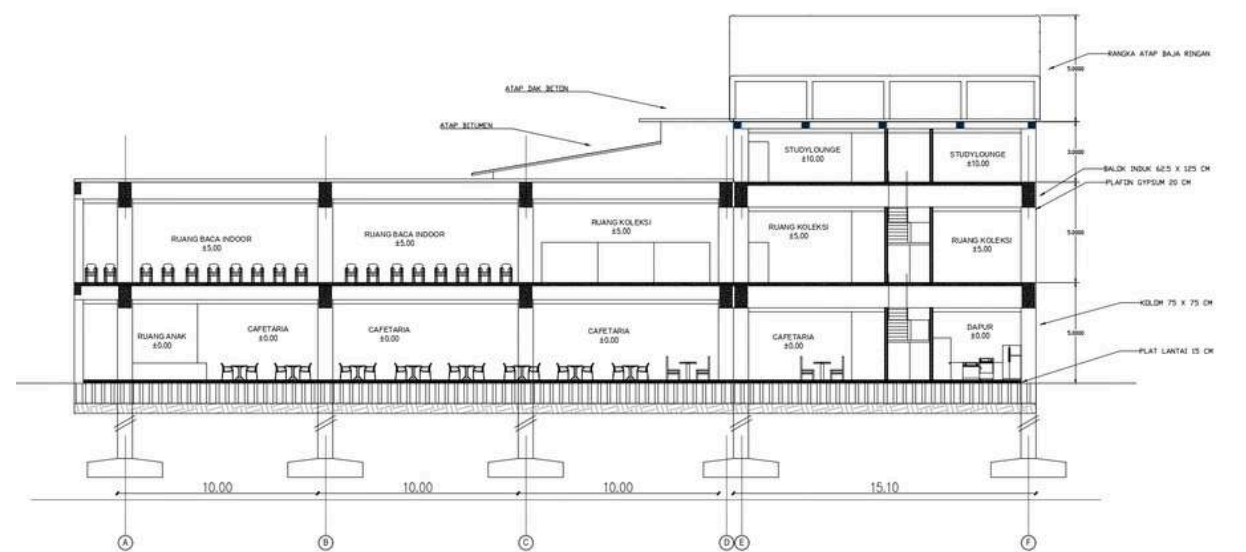
Denah Lantai 3



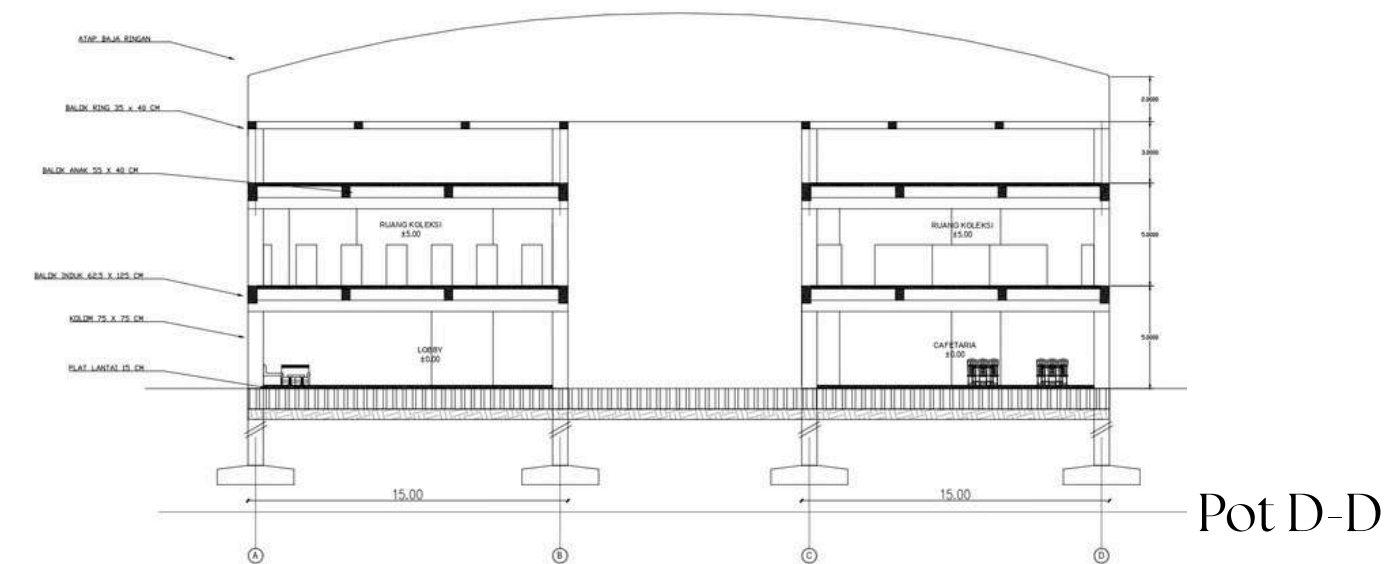
Pot A-A



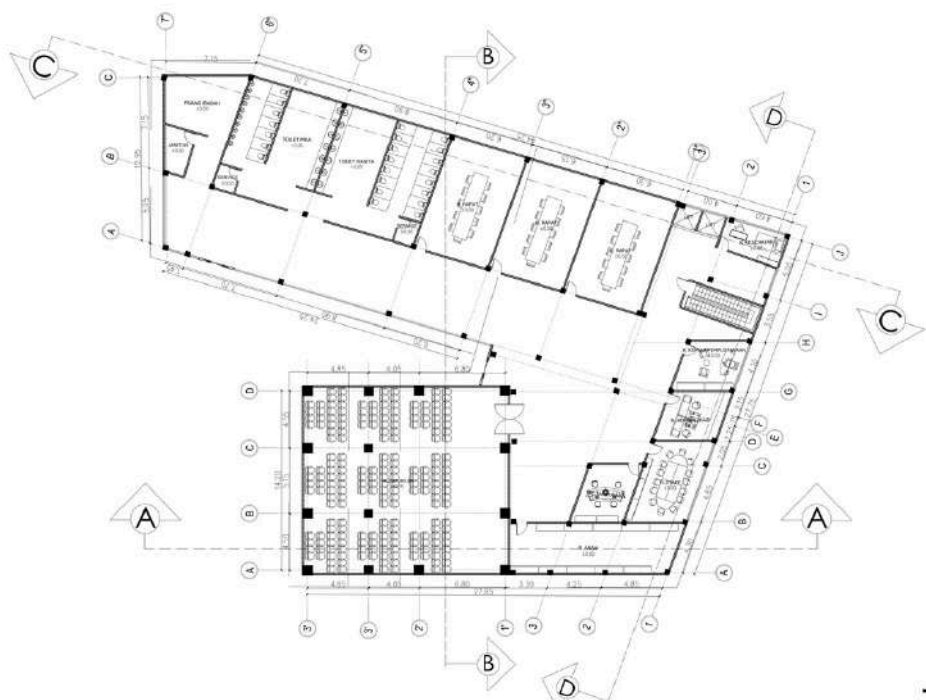
Pot B-B



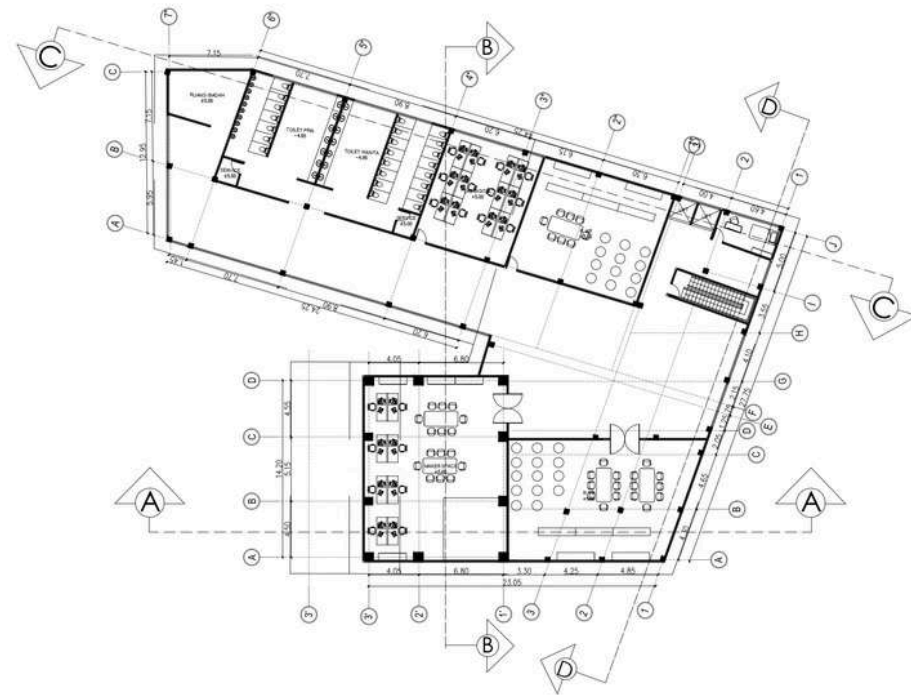
Pot C-C



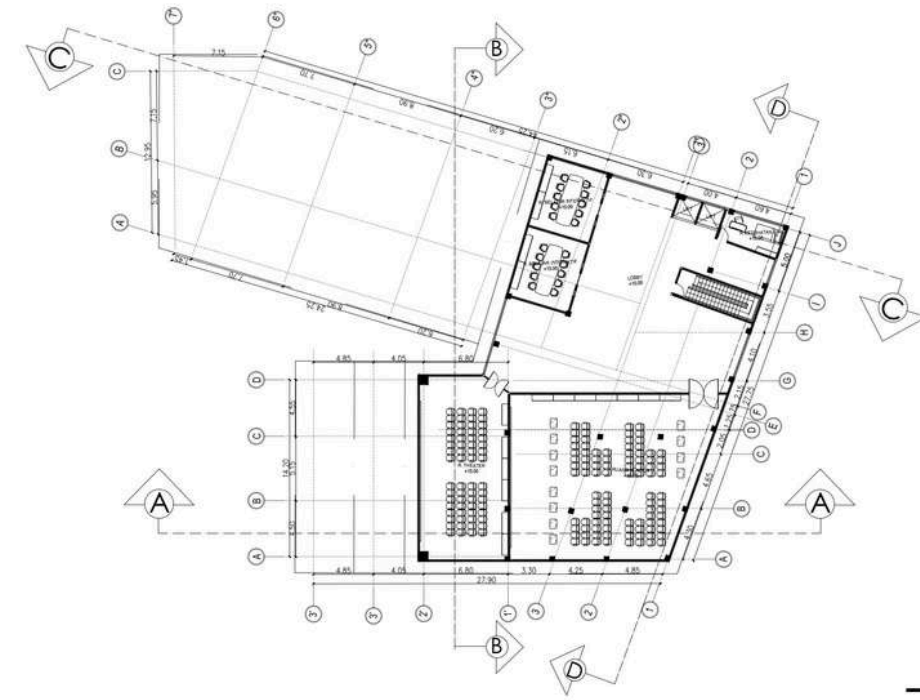
Pot D-D



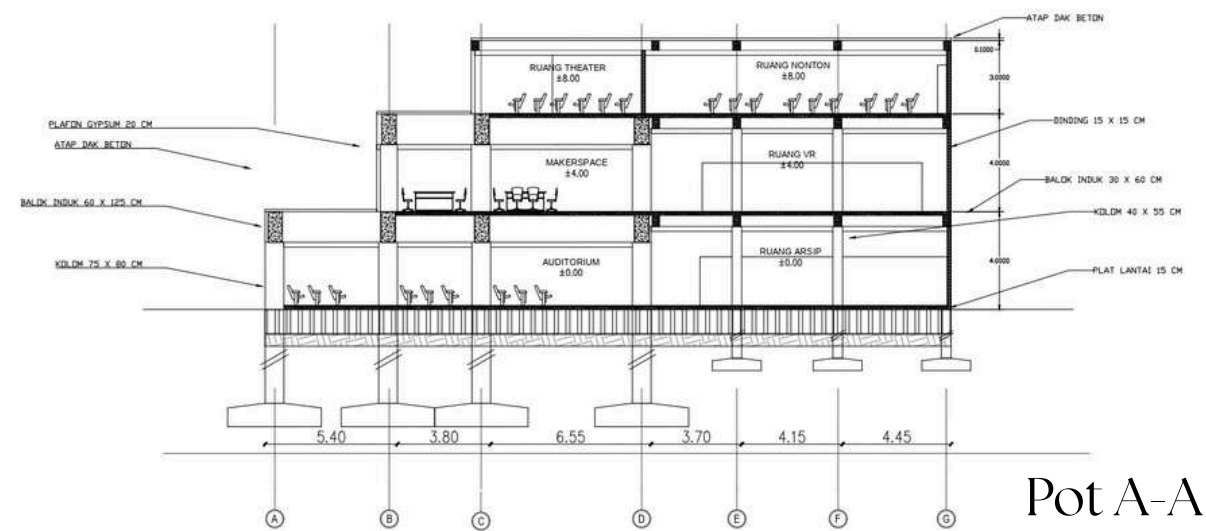
DENAH LANTAI 1 MASSA 2
Denah Lantai 1



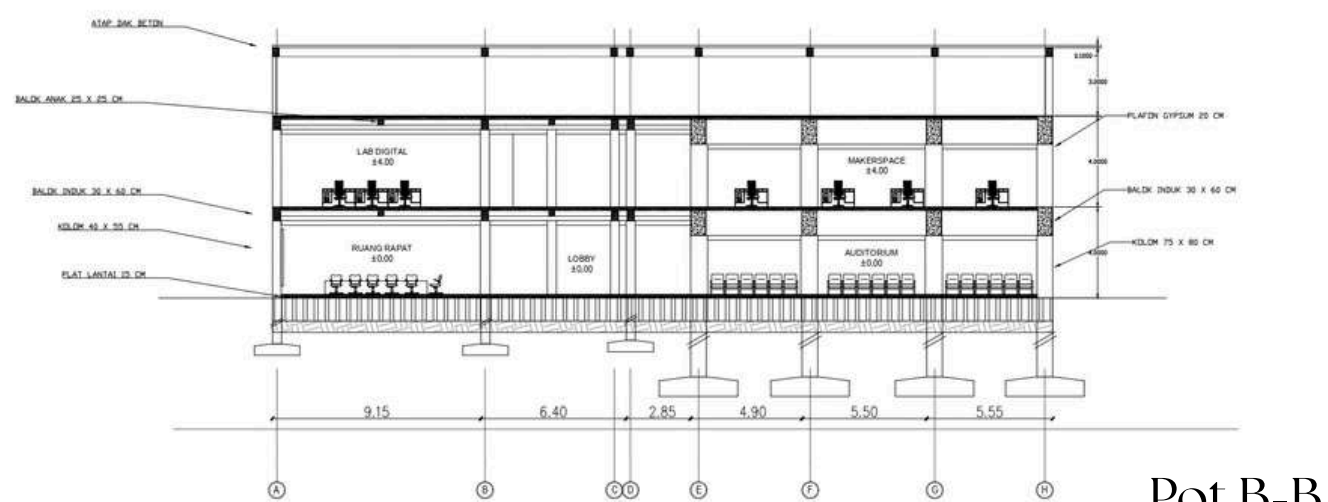
DENAH LANTAI 2 MASSA 2
Denah Lantai 2



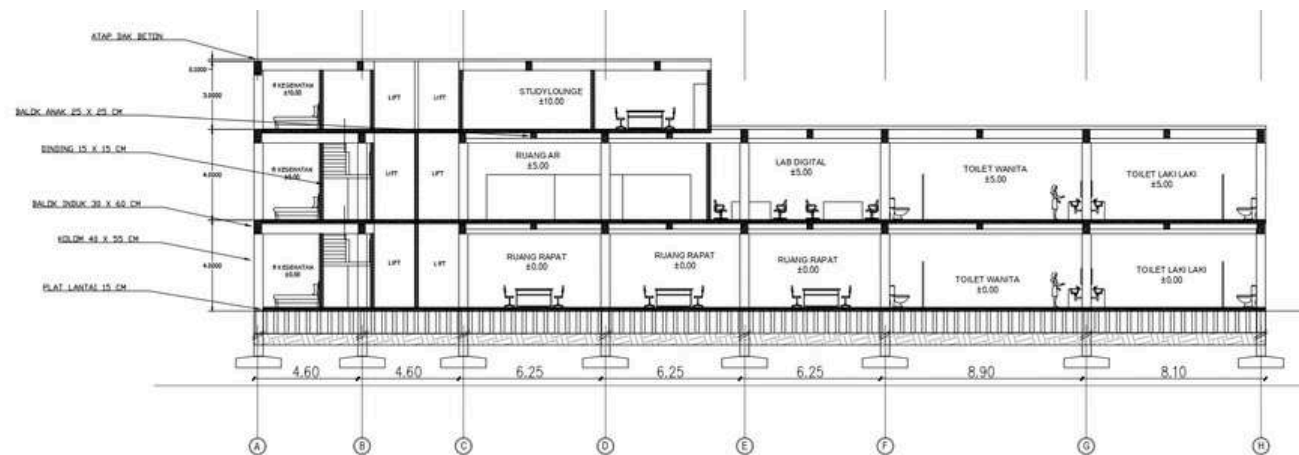
DENAH LANTAI 3 MASSA 2
Denah Lantai 3



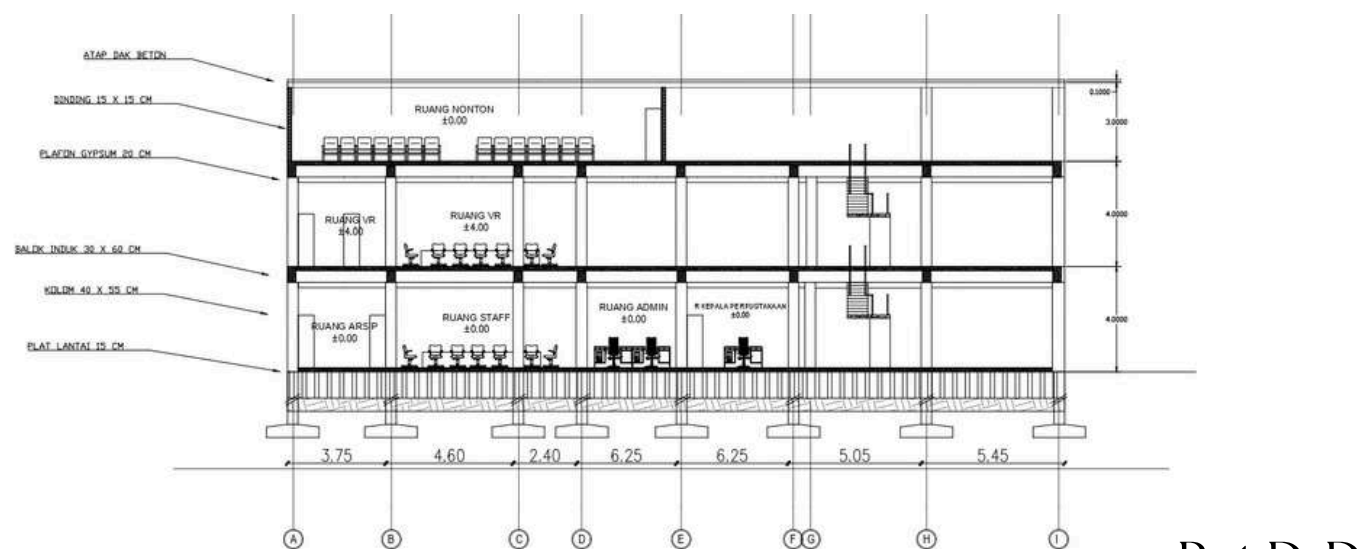
Pot A-A



Pot B-B

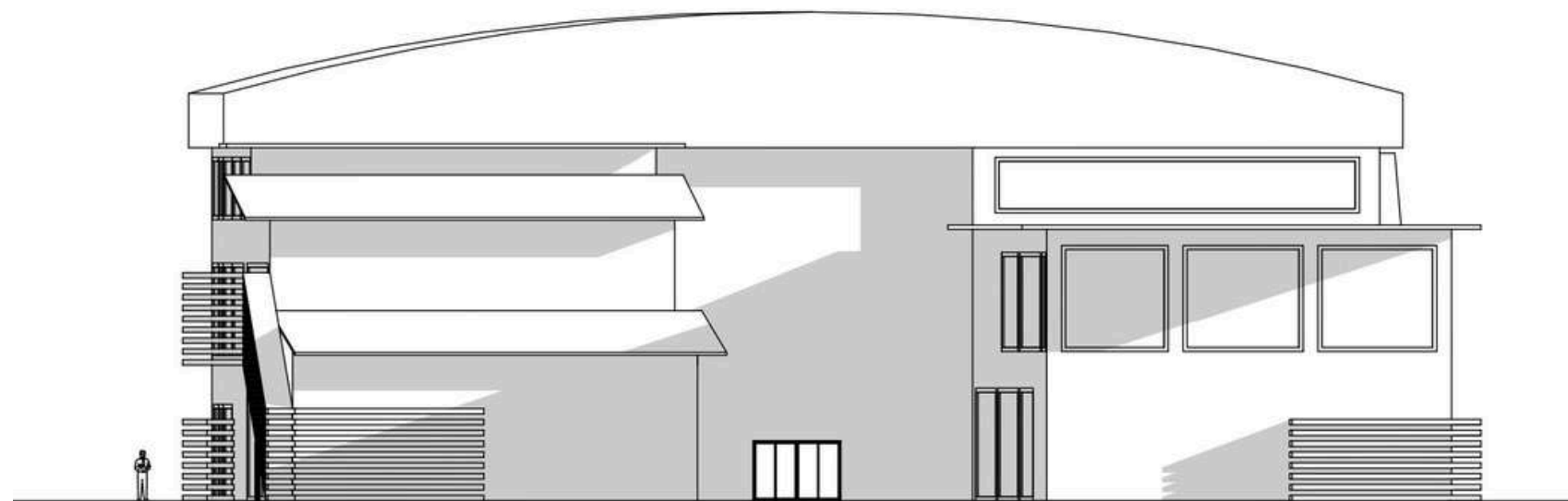


Pot C-C

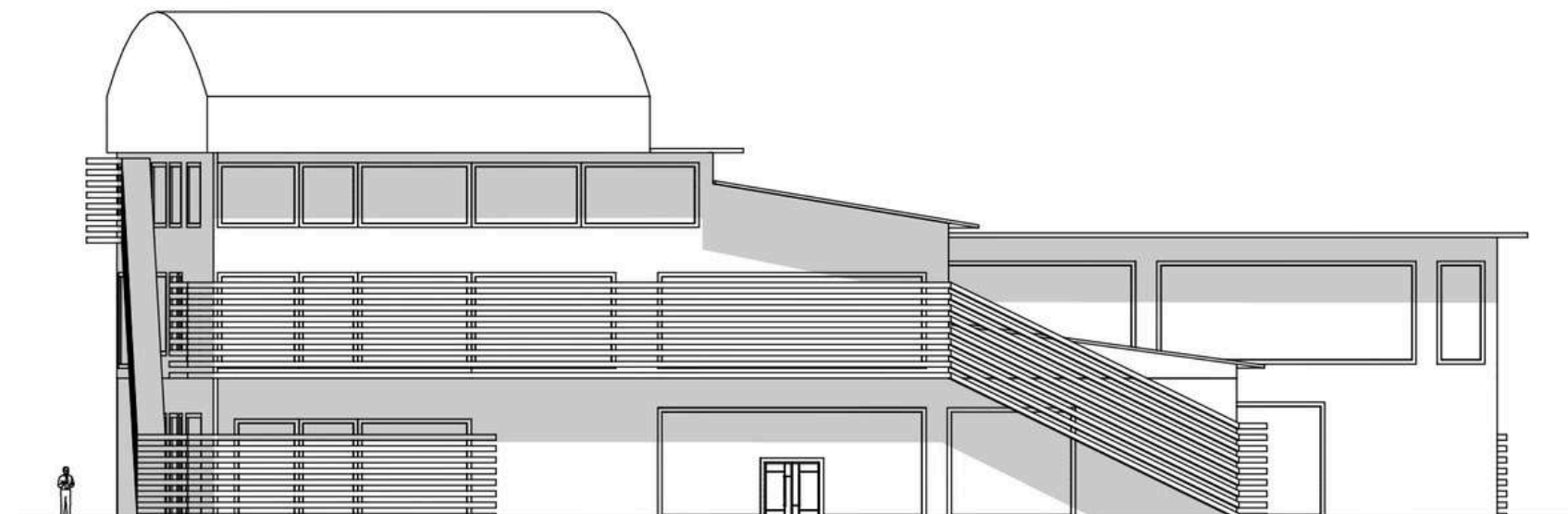


Pot D-D

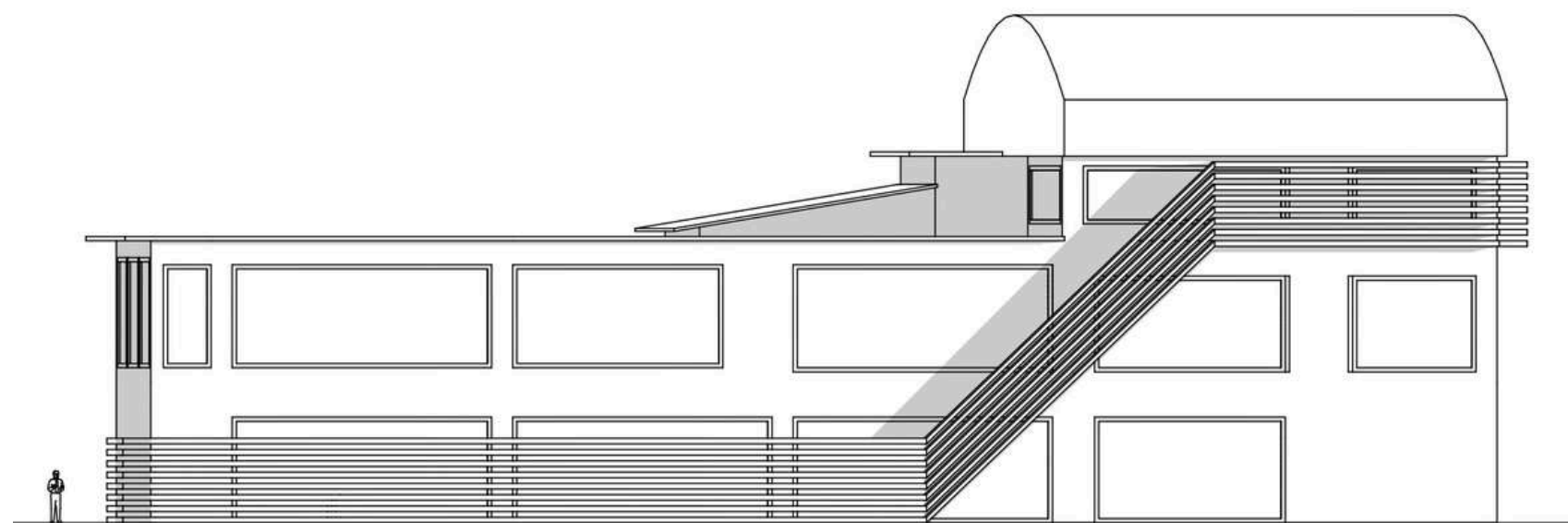
TAMPAK MASSA 1



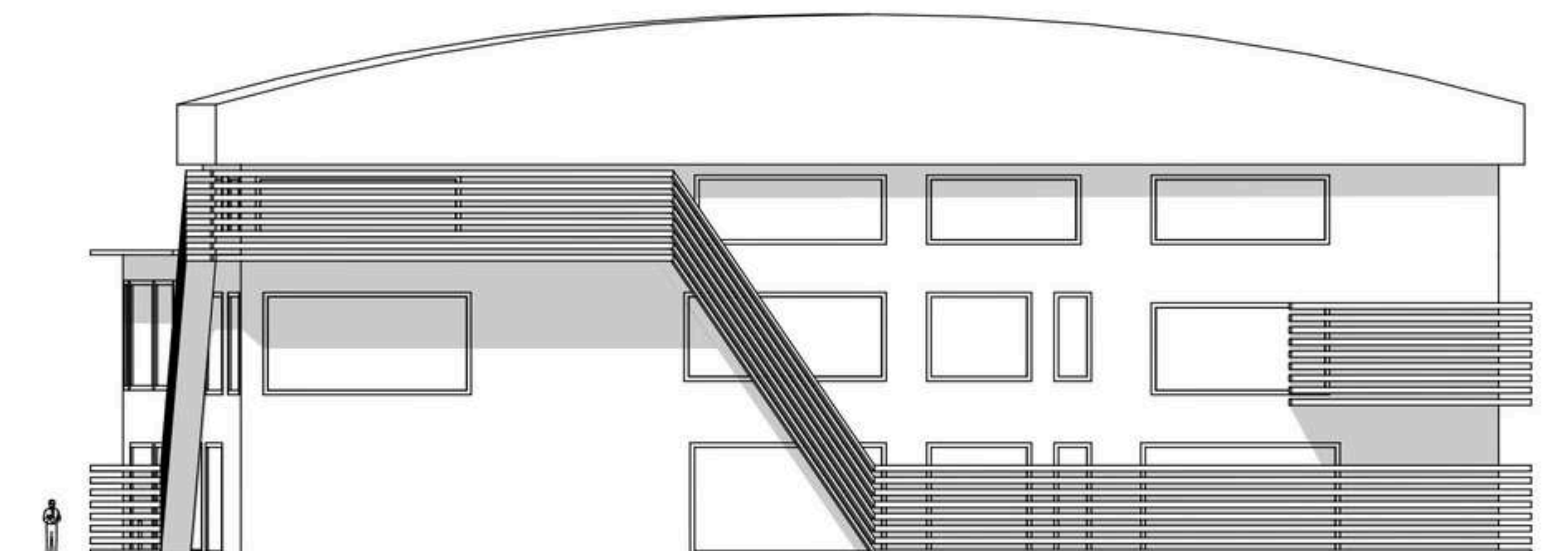
Tampak Utara



Tampak Timur

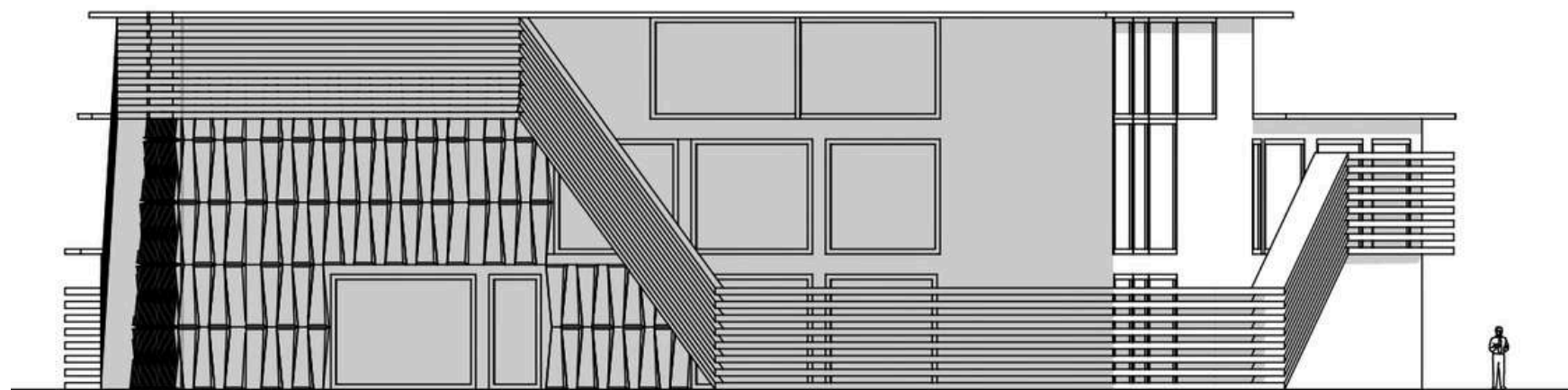


Tampak Barat



Tampak Selatan

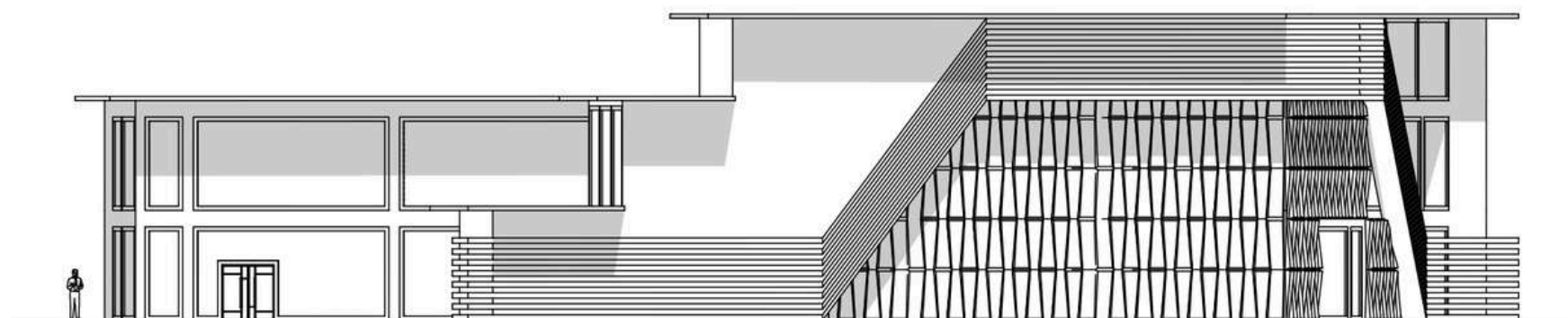
TAMPAK MASSA 2



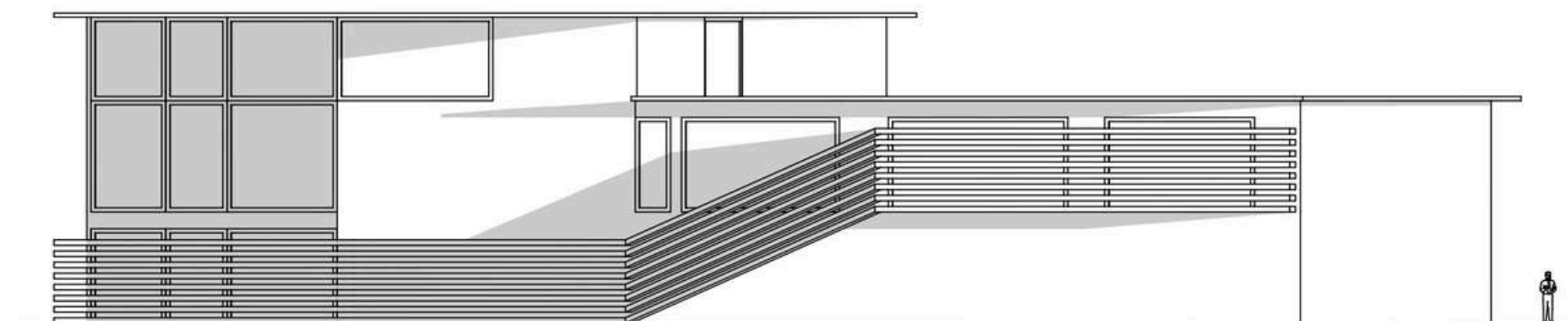
Tampak Utara



Tampak Selatan



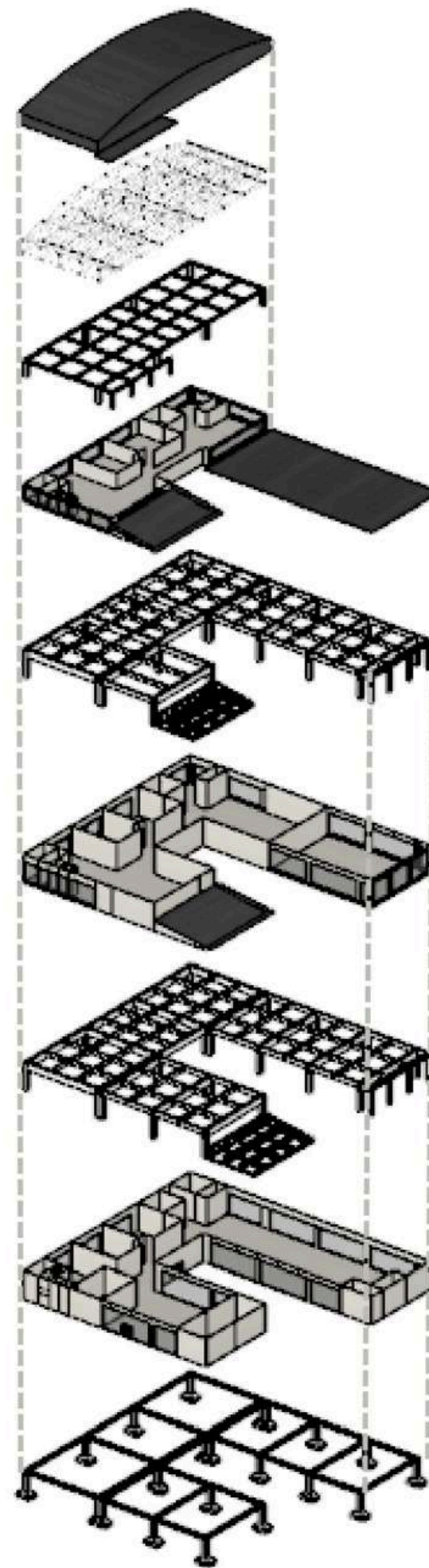
Tampak Barat



Tampak Timur

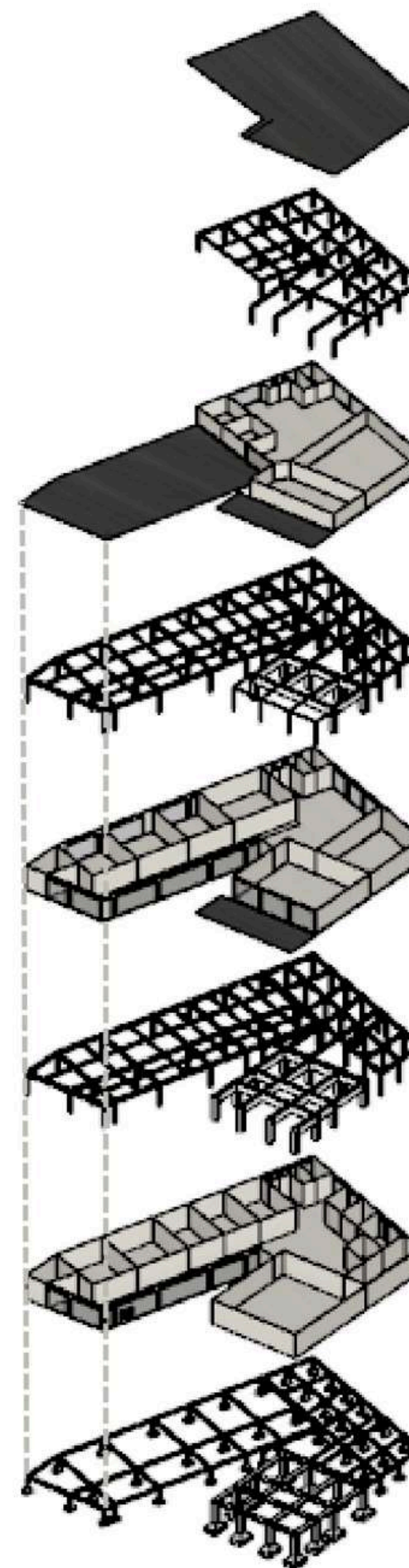
AKSONOMETRI

STRUKTUR



- PELINGKUP ATAP
 - ATAP ALUMUNIUM PANEL
 - DAK BETON 100 MM
- RANGKA ATAP
 - KUDA KUDA BAJA RINGAN DENGAN RANGKA TRUSS (BOWSTRING) PEMASANGAN DENGAN JARAK 520 CM
- KOLOM DAN RINGBALK
 - KOLOM STRUKTUR BETON 75 CM X 75 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 CM X 15 CM
 - RINGBALK BETON 30 CM X 30 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LANTAI 3
 - PLAT LANTAI TEBAL 15 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING MARBLE 100 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHIN CONCRETE
 - DAK BETON 100 MM
- KOLOM DAN BALOK LANTAI 2
 - KOLOM STRUKTUR BETON 75 CM X 75 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 CM X 15 CM
 - BALOK INDUK BETON 125 CM X 55 CM
 - BALOK ANAK 40 CM X 70 CM
 - KUDA KUDA BAJA RINGAN
- PLAT LANTAI DAN DINDING LANTAI 2
 - PLAT LANTAI TEBAL 15 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING MARBLE 100 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHIN CONCRETE
 - ATAP BITUMEN
- KOLOM DAN BALOK LANTAI 1
 - KOLOM STRUKTUR BETON 75 CM X 75 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 CM X 15 CM
 - BALOK INDUK BETON 125 CM X 55 CM
 - BALOK ANAK 40 CM X 70 CM
 - KUDA KUDA BAJA RINGAN
- PLAT LANTAI DAN DINDING LANTAI 1
 - PLAT LANTAI TEBAL 15 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING MARBLE 100 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHIN CONCRETE
- PONDASI DAN SLOOF
 - PONDASI BETON BERTULANG FOOTPLAT
 - SLOOF UKURAN 75 CM X 75 CM

Massa 1



- ATAP
 - DAK BETON 100 MM
- KOLOM DAN RINGBALK
 - KOLOM STRUKTUR BETON 40 CM X 40 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 CM X 15 CM
 - RINGBALK BETON 30 CM X 30 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LANTAI 3
 - PLAT LANTAI TEBAL 15 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING MARBLE 100 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHIN CONCRETE
 - DAK BETON 100 MM
- KOLOM DAN BALOK LANTAI 2
 - KOLOM STRUKTUR BETON 80 CM X 80 CM DAN 40 CM X 40 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 CM X 15 CM
 - BALOK INDUK BETON 125 CM X 55 CM DAN 30 CM X 60 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LANTAI 2
 - PLAT LANTAI TEBAL 15 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING MARBLE 100 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHIN CONCRETE
 - DAK BETON 100 MM
- KOLOM DAN BALOK LANTAI 1
 - KOLOM STRUKTUR BETON 80 CM X 80 CM DAN 40 CM X 40 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 CM X 15 CM
 - BALOK INDUK BETON 125 CM X 55 CM DAN 30 CM X 60 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LANTAI 1
 - PLAT LANTAI TEBAL 15 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING MARBLE 100 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHIN CONCRETE
- PONDASI DAN SLOOF
 - PONDASI BETON BERTULANG FOOTPLAT
 - SLOOF UKURAN 35 CM X 40 CM DAN 80 CM X 80 CM

Massa 2

RENCANA UTILITAS

Air Bersih

Rata-rata pemakaian air bersih setiap hari

Jenis Gedung	Pemakaian air rata-rata sehari (liter)	Jangka waktu pemakaian air rata-rata sehari (jam)	Keterangan
Perpustakaan	25 liter	6 jam	Setiap Pembaca

Sumber : SNI 03-6481-2000

Rata-rata pemakaian air bersih setiap hari

Massa 1

= 676 x 25

= 16.900 liter

Massa 2

= 400 x 25

= 10.000 liter

Luar Ruang

= 200 x 25

= 5.000 liter

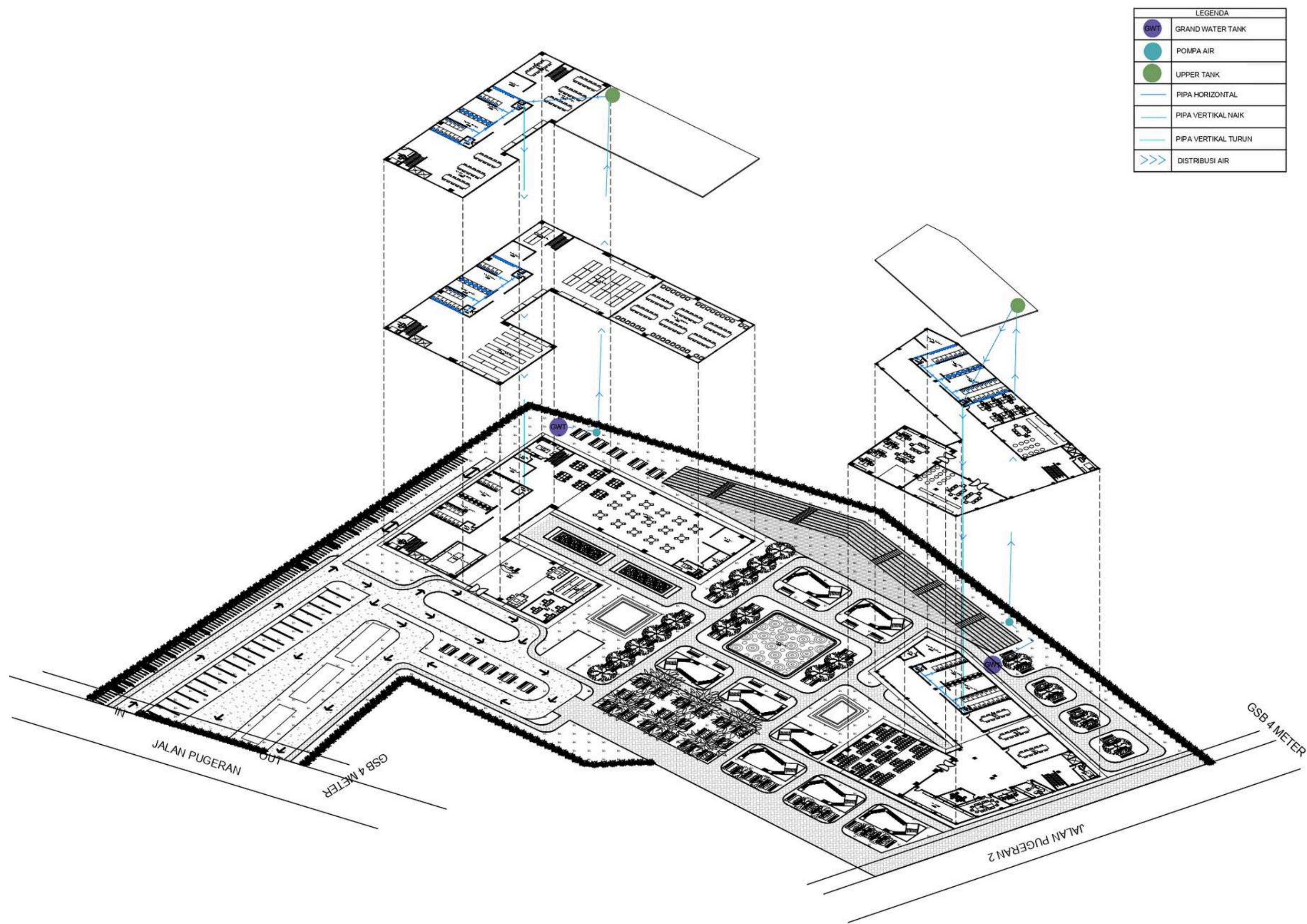
Total volume kebutuhan air bersih per hari yaitu : 31.900 liter

Volume tangki : 15.000 liter

Luasan Ruang Tangki

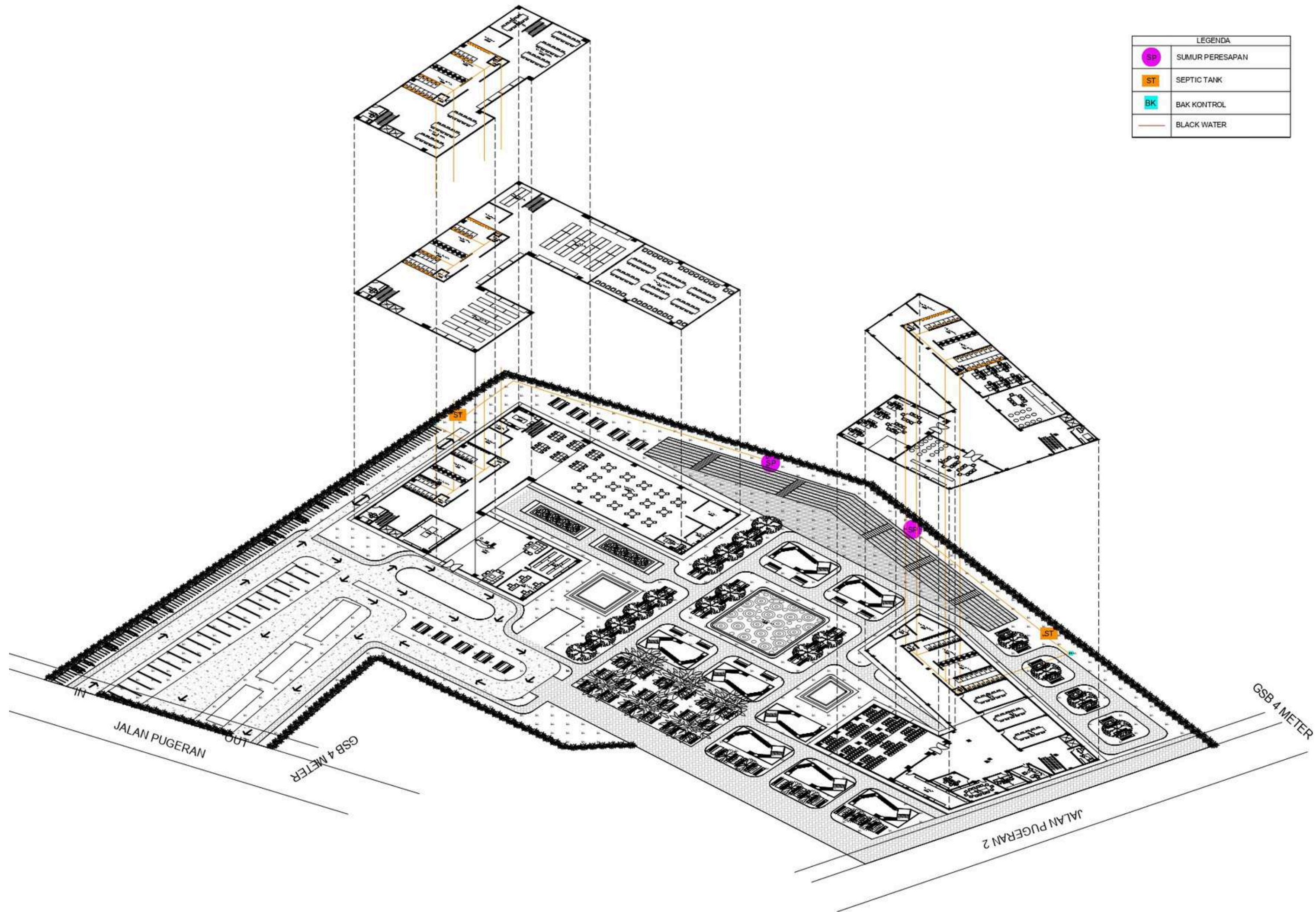
Panjang : 6 meter
Tinggi : 1.75 meter
Diameter : 1.75 meter

RENCANA AIR BERSIH



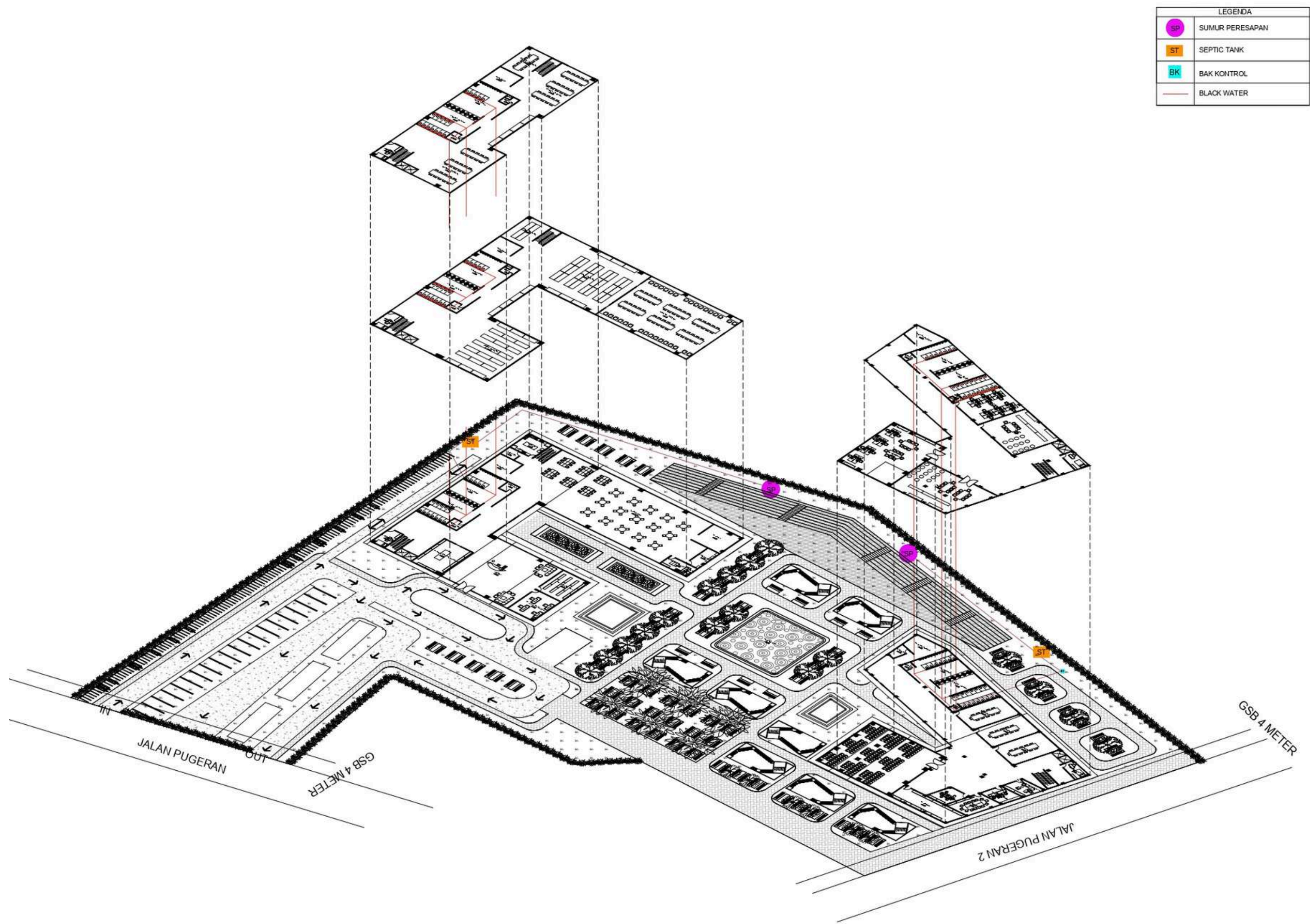
RENCANA AIR KOTOR

LIMBAH-CAIR



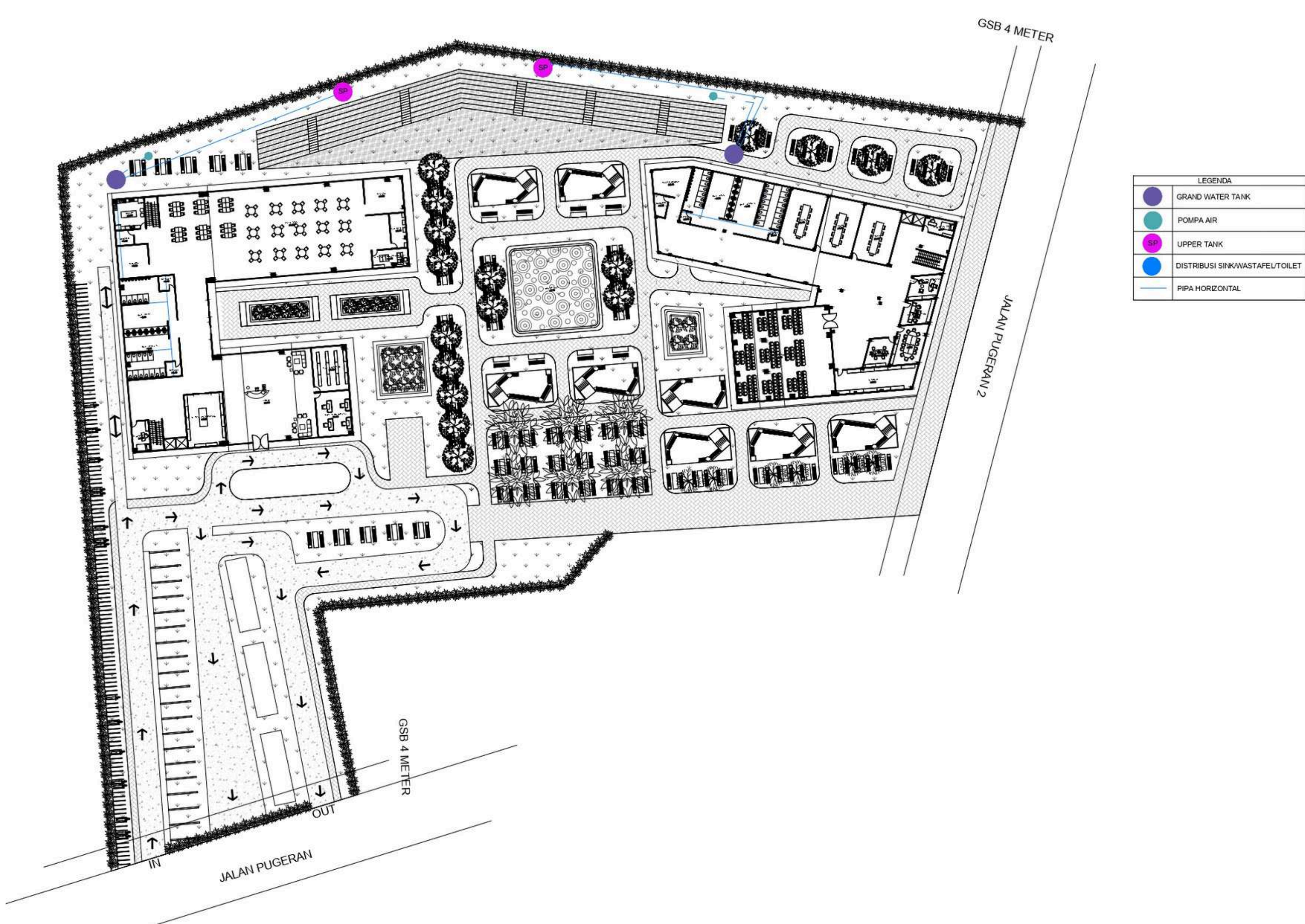
RENCANA AIR KOTOR

LIMBAH-PADAT

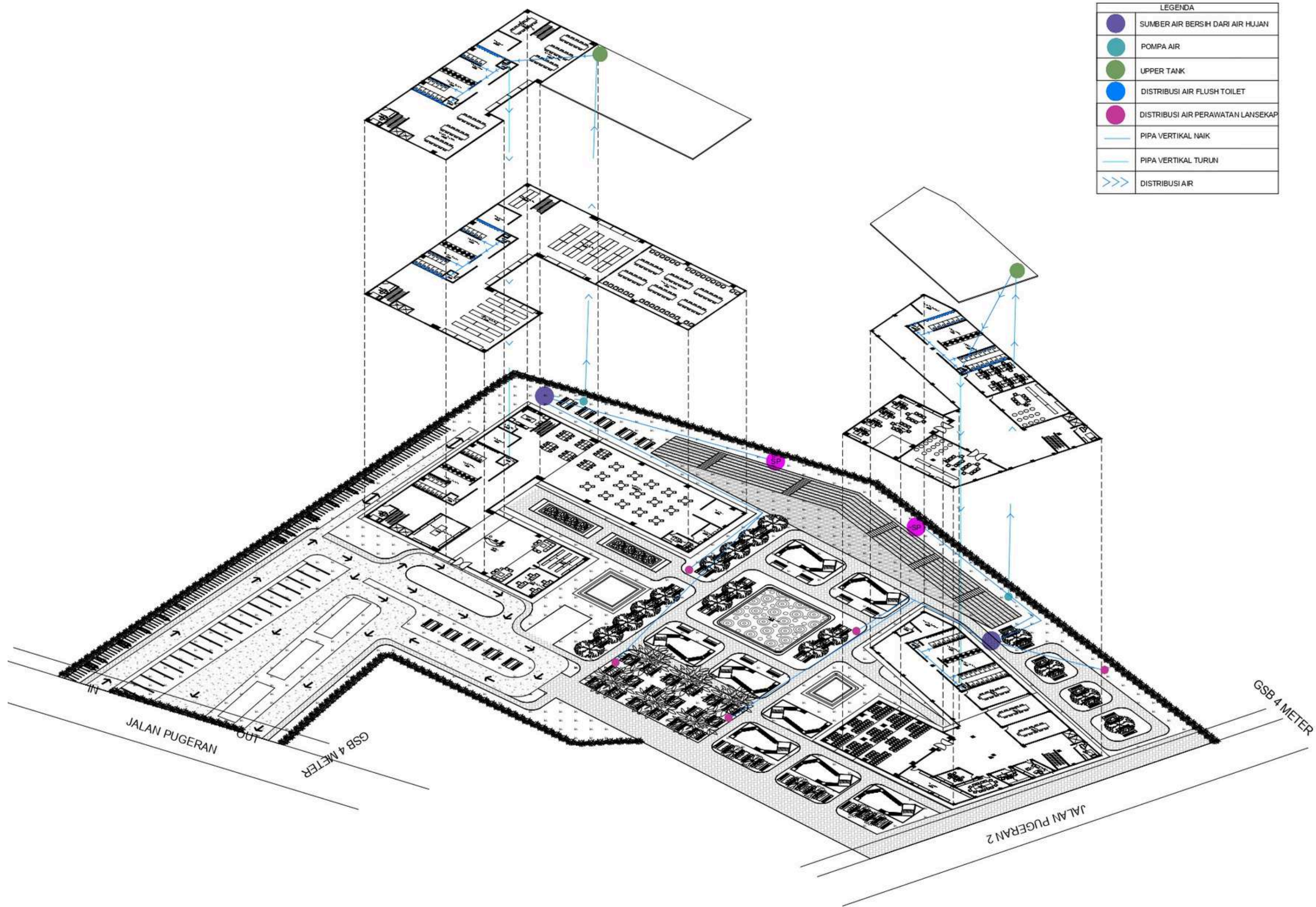


RENCANA AIR

HUJAN



AKSONOMETRI RENCANA AIR HUJAN



RENCANA UTILITAS

Hydrant

Pasokan air untuk hidran gedung adalah 400 liter/menit, waktu mampu mengalirkan air minimal adalah 30 menit.

Klasifikasi Bangunan	Ketinggian dan Jumlah Lantai
A	Ketinggian sampai dengan 8 meter atau 1 (satu) lantai (lapis)
B	Ketinggian sampai dengan 8 meter atau 2 (dua) lantai (lapis)
C	Ketinggian sampai dengan 14 meter atau 4 (empat) lantai (lapis)
D	Ketinggian sampai dengan 40 meter atau 8 lantai (lapis)
E	Ketinggian lebih dari 40 meter atau diatas 8 lantai (lapis)

Klasifikasi Bangunan	Ruang Tertutup Jumlah / Luas Lantai	Ruang tertutup & terpisah, jumlah / Luas Lantai
A	1 buah / 1.000 m ²	2 buah/ 1.000 m ²
B	1 buah/ 1.000 m ²	2 buah/ 1.000 m ²
C	1 buah/ 1.000 m ²	2 buah/ 1.000 m ²
D	1 buah/ 800 m ²	2 buah/ 800 m ²
E	1 buah/ 800 m ²	2 buah/ 800 m ²

Massa 1

=

2 buah (tutup)

1.000 m2

Massa 2

=

2 buah (tutup)

1.000 m2

RENCANA UTILITAS

Apar dan Sprinkler

Luas APAR perlindungannya adalah 140 m2

Jumlah APAR = $\frac{\text{Luas Ruang}}{\text{Luas APAR Perlindungan}}$

Massa 1 = $\frac{1.441,83 \text{ m}^2}{140 \text{ m}^2}$

= 10,29 / 10

Massa 2 = $\frac{1.142,96 \text{ m}^2}{140 \text{ m}^2}$

= 8,16 / 8

jarak maksimum antar titik sprinkler adalah 4 m

Jumlah SPRINKLER = $\frac{\text{Luas Ruang}}{\text{Luas sprinkler perlindungagn}}$

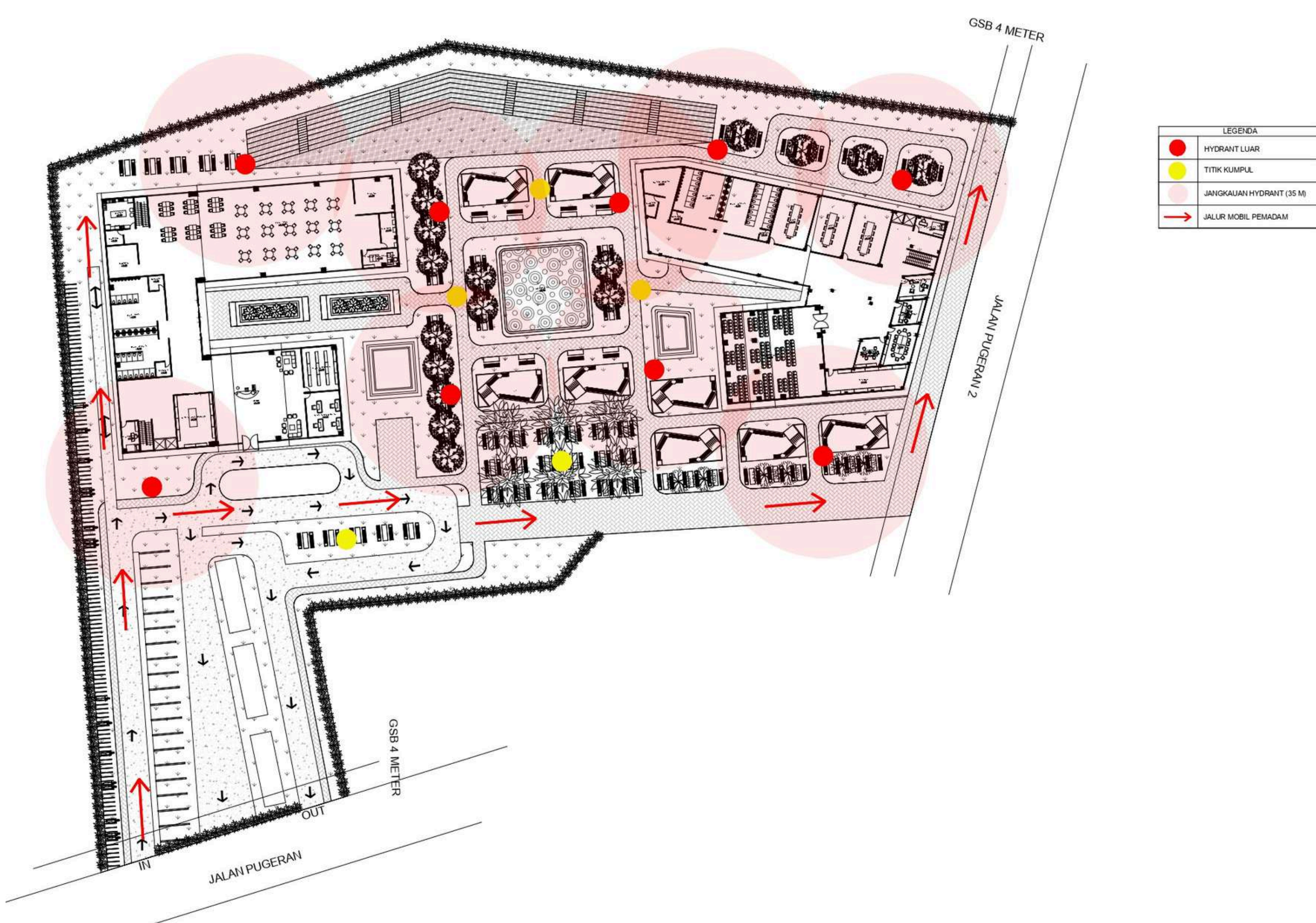
Massa 1 = $\frac{1.441,83 \text{ m}^2}{9 \text{ m}^2}$

= 160,2 / 160

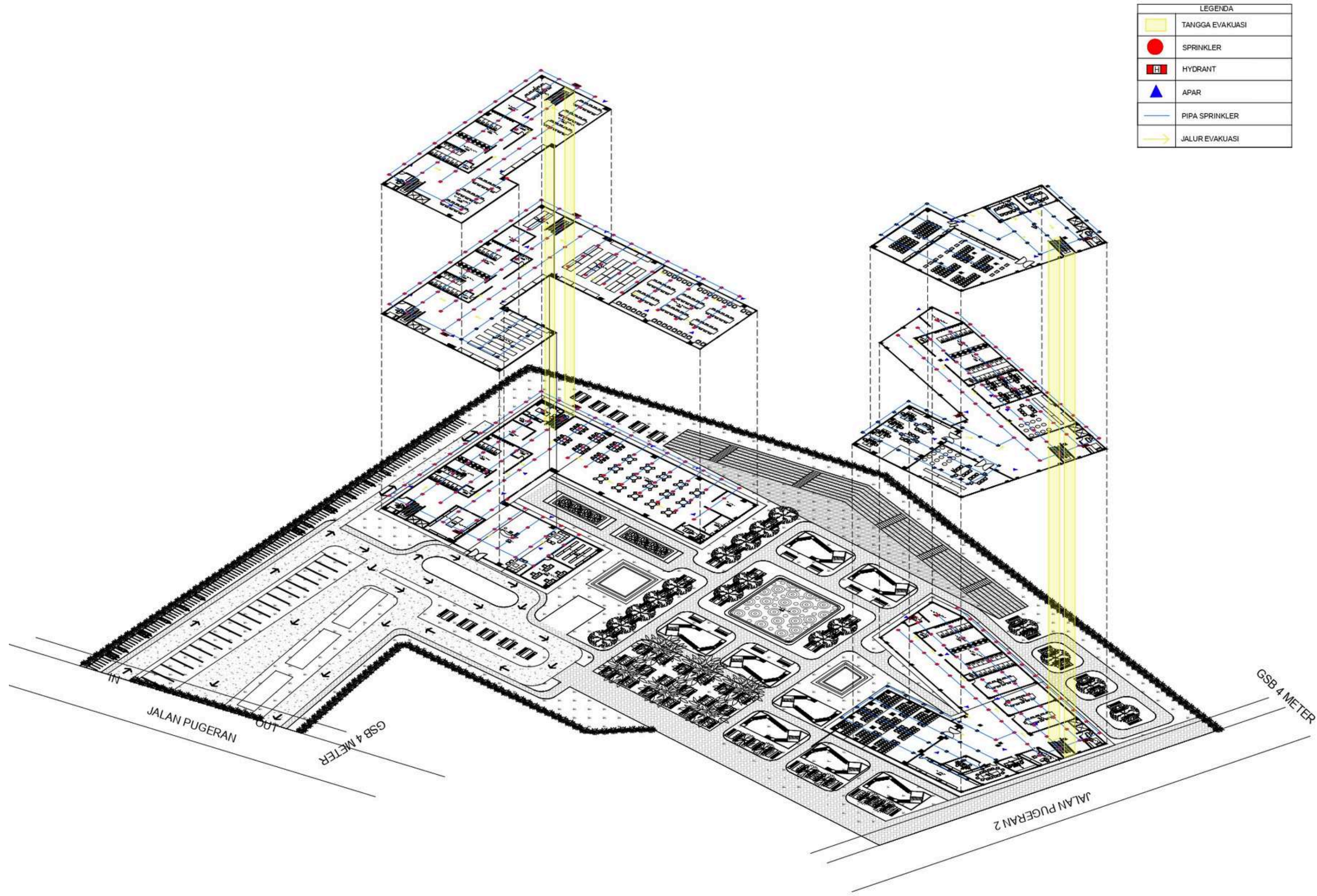
Massa 2 = $\frac{1.142,96 \text{ m}^2}{9 \text{ m}^2}$

= 126,9 / 127

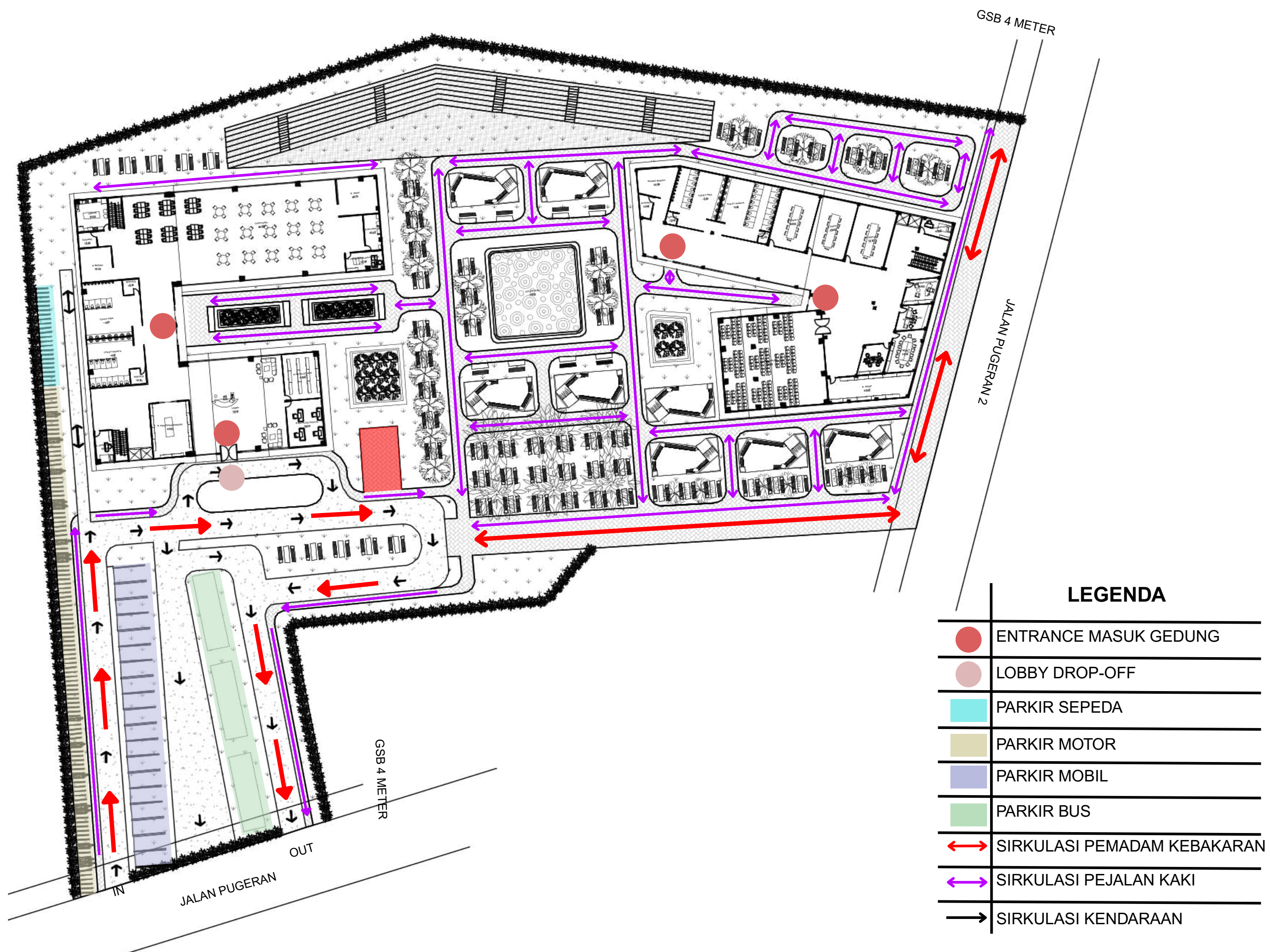
RENCANA TANGGAP BENCANA



AKSONOMETRI TANGGAP BENCANA



RENCANA SISTEM SIRKULASI



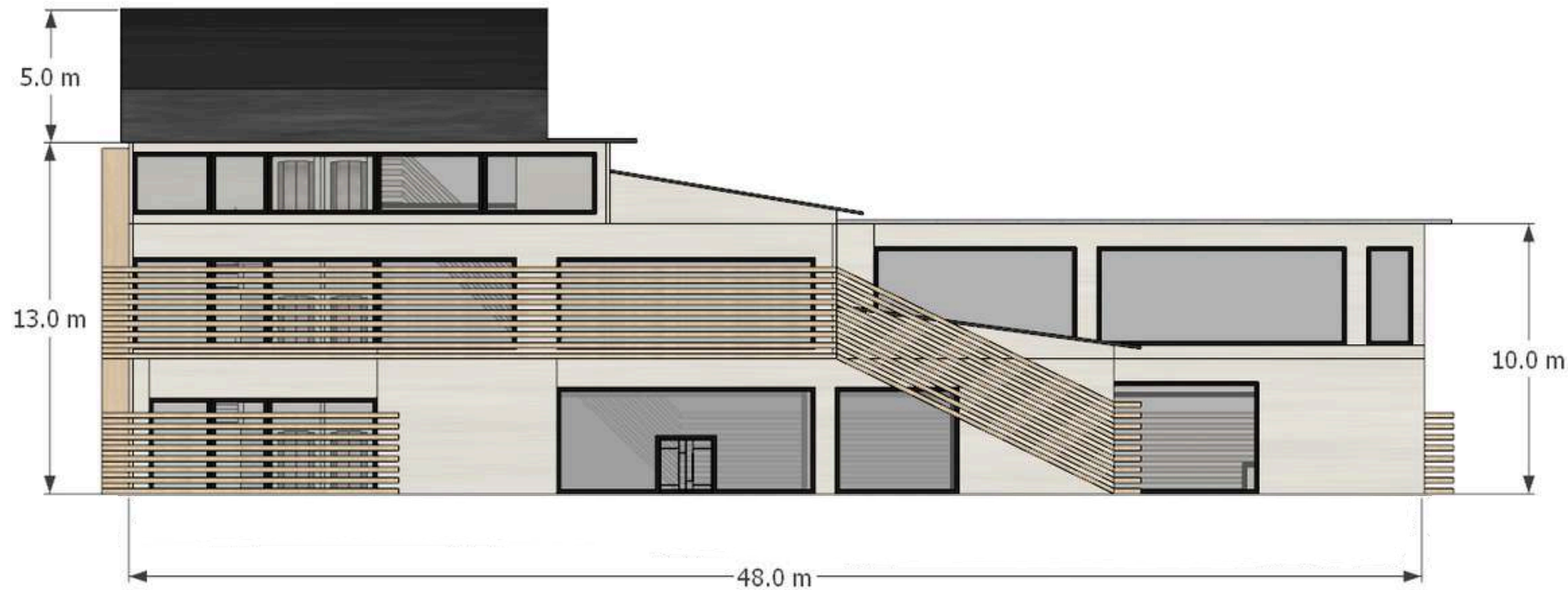
RENCANA STREET FURNITURE



LEGENDA	
	SEATING + PLANTER BOX
	SEATING + LAMPU PENERANGAN JALAN
	TITIK TONG SAMPAH OUTDOOR
	TITIK LAMPU
	SIGNAGE OUTDOOR

PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

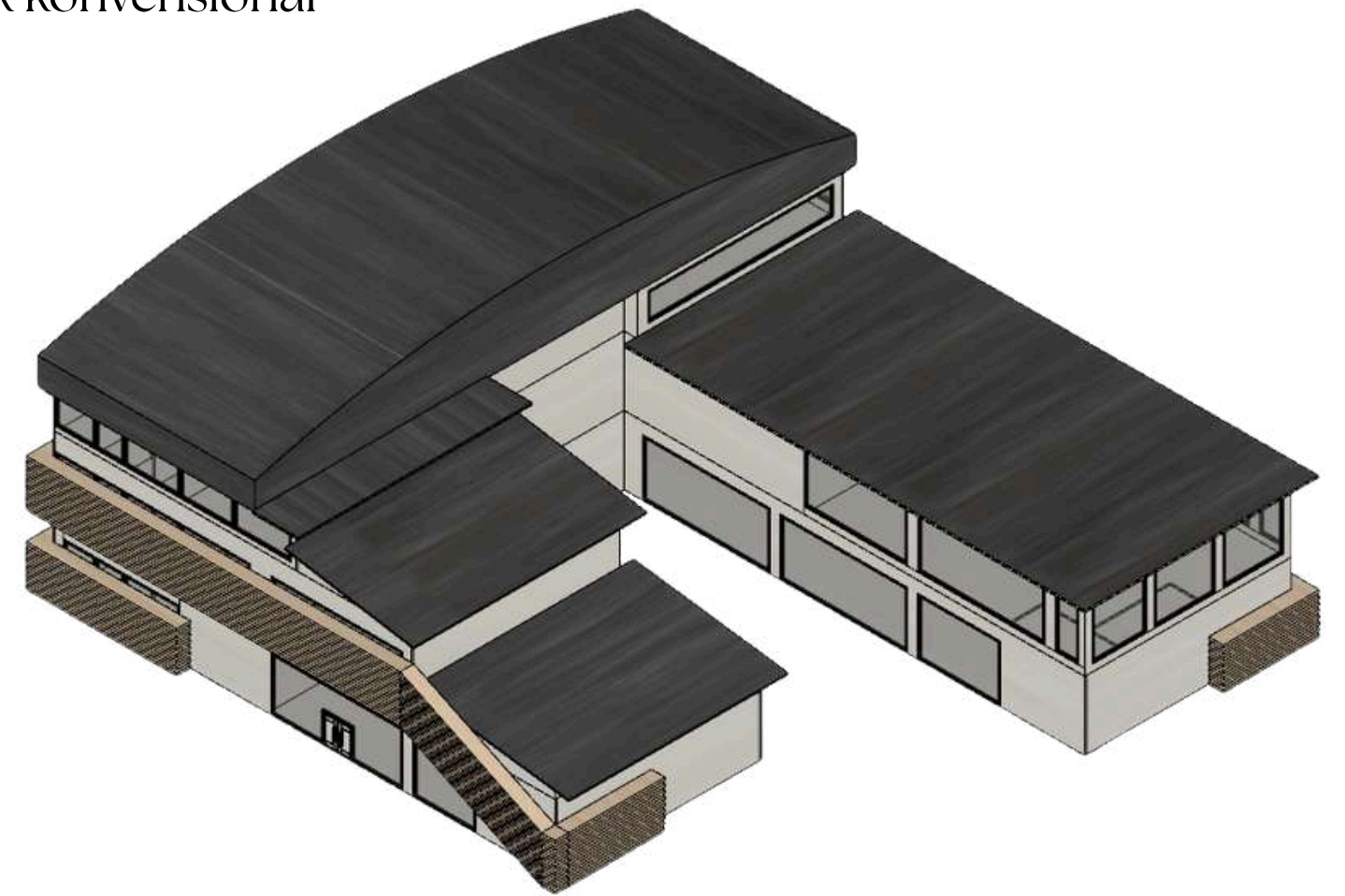
Fasad



Material yang digunakan juga memperkuat nuansa futuristik. Kombinasi beton dan atap dak beton serta atap aluminium panel pada bagian yang melengkung sesuai dengan pendekatan arsitektur futuristik dimana, arsitektur futuristik menggunakan material-material seperti beton, aluminium dan kaca. Tidak hanya memikirkan estetika, material ini juga memiliki fungsi jelas, seperti ketahanan terhadap cuaca.



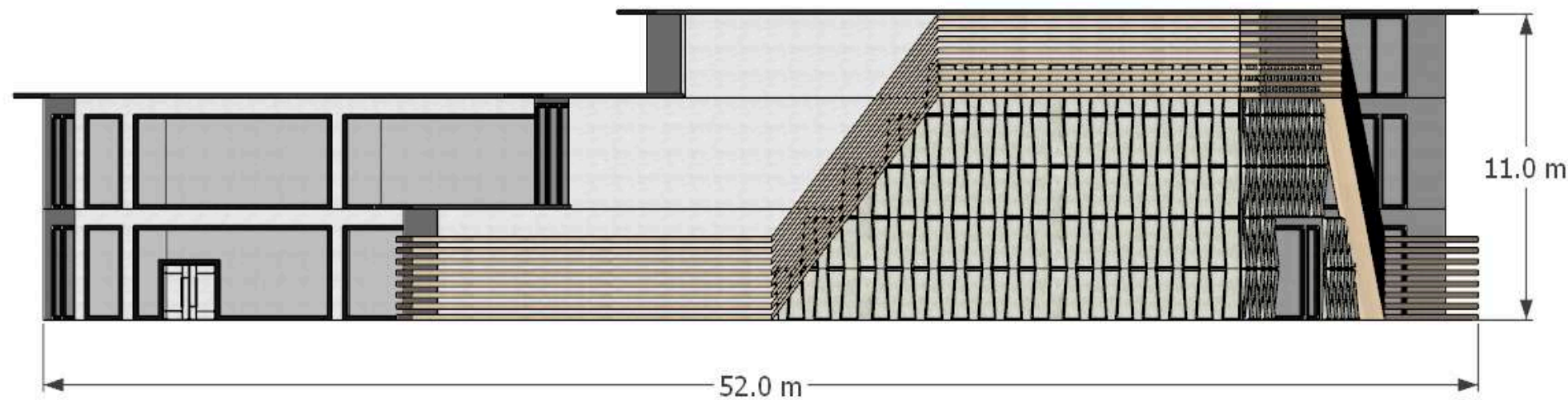
Massa bangunan yang menyudut, tumpang tindih, dan memiliki atap melengkung yang memberi kesan fluid dan bergerak yang sejalan dengan pernyataan Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli bahwa arsitektur futuristik menonjolkan nilai dinamis, estetis, dan inovatif, desain bangunan ini menerapkan bentuk bebas yang tidak terikat oleh pola atau bentuk konvensional



Menggunakan banyak jendela dengan kaca lebar yang sesuai dengan pendekatan arsitektur futuristik untuk memberikan pencahayaan alami maksimal dan memperkuat hubungan antara ruang dalam dan luar.

PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Fasad



Massa pendukung dengan pendekatan arsitektur futuristik yang diterapkan melalui bentuk atap asimetris dan komposisi massa bangunan yang bersifat dinamis. Pendekatan ini mencerminkan eksplorasi bentuk non-konvensional yang menjadi karakter khas futuristik.

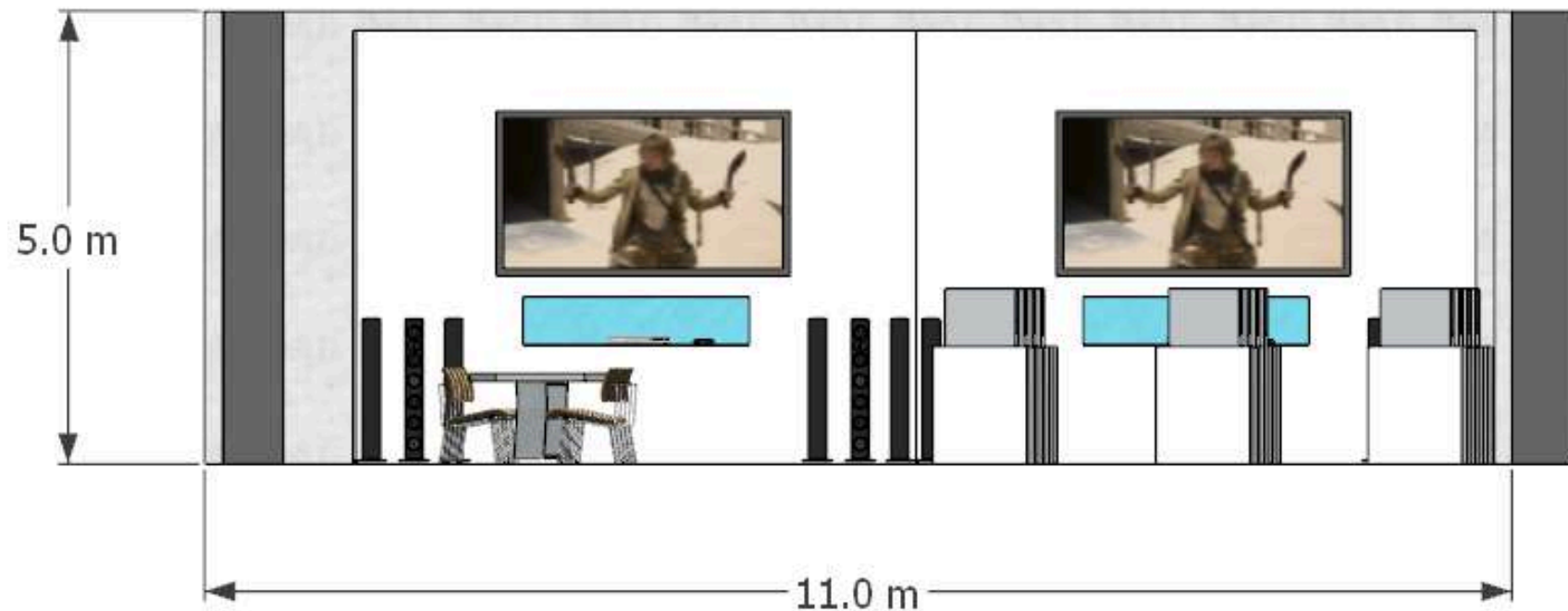
Material yang digunakan juga memperkuat nuansa futuristik. Penggunaan beton sebagai elemen struktural utama, dan atap dak beton yang mendukung bentuk atap yang dinamis, serta penggunaan kaca berukuran lebar yang tidak hanya mempertegas ekspresi futuristik dan keterbukaan visual, tetapi juga memungkinkan pencahayaan alami yang optimal



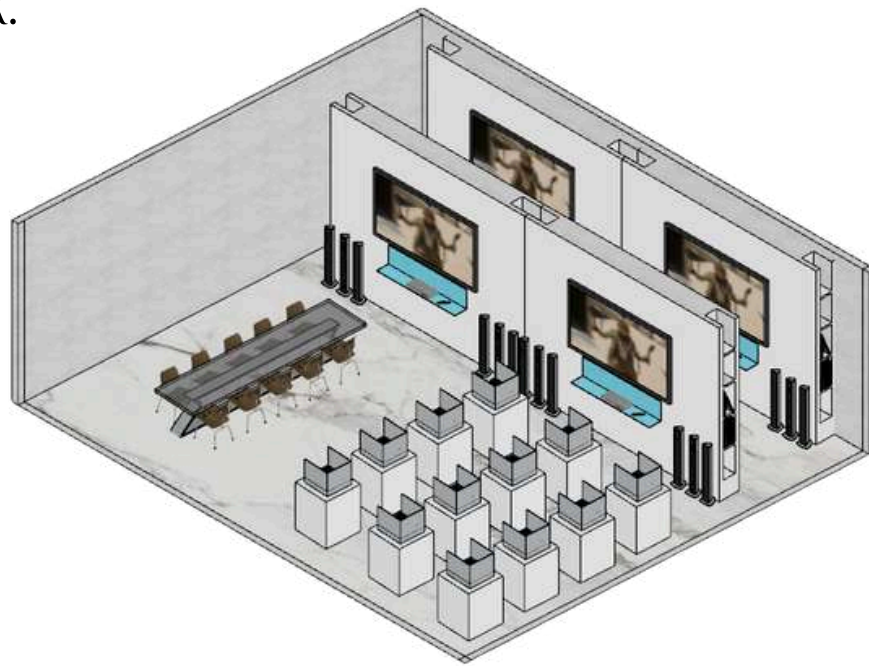
Menggunakan secondary skin dengan material kayu dan beton dengan bentuk asimetris yang sesuai dengan pendekatan arsitektur futuristik

PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Ruang



Bentuk meja yang dinamis dan struktur kaki meja logam dengan sudut tajam mencerminkan karakter desain futuristik yang mengedepankan inovasi bentuk serta kekuatan material. Pencahayaan buatan tersembunyi di balik panel dinding dan plafon turut menegaskan kesan high-tech, sekaligus menciptakan suasana ruang yang immersif, ideal untuk pengalaman VR.



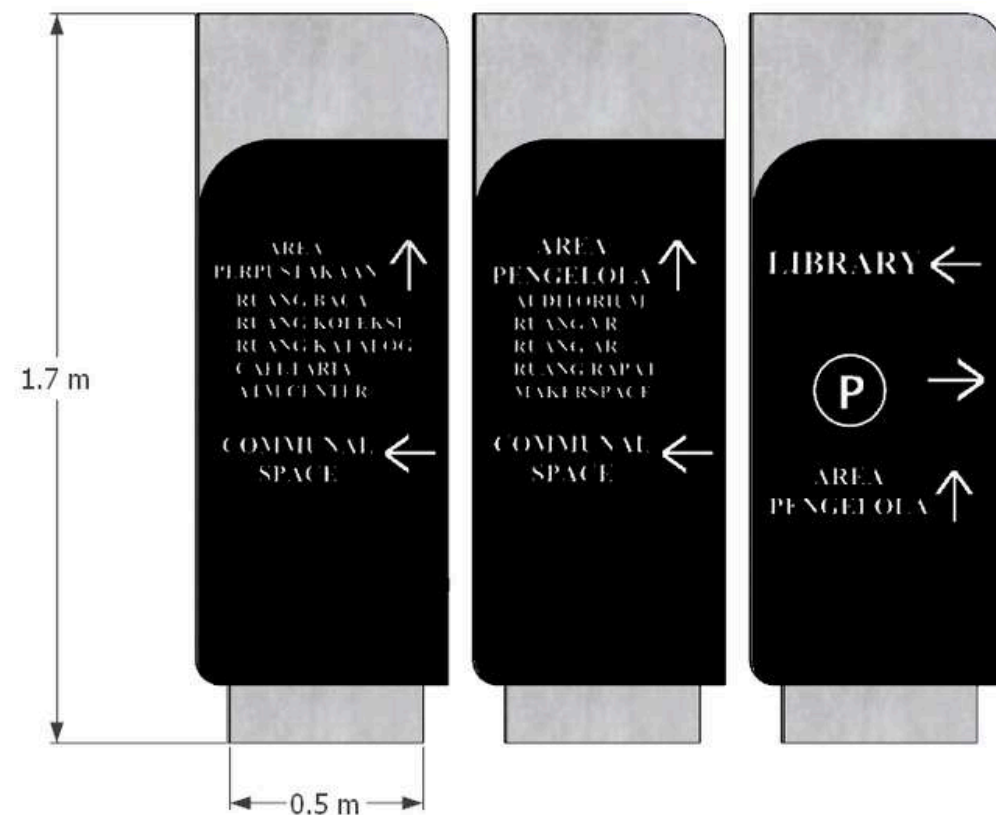
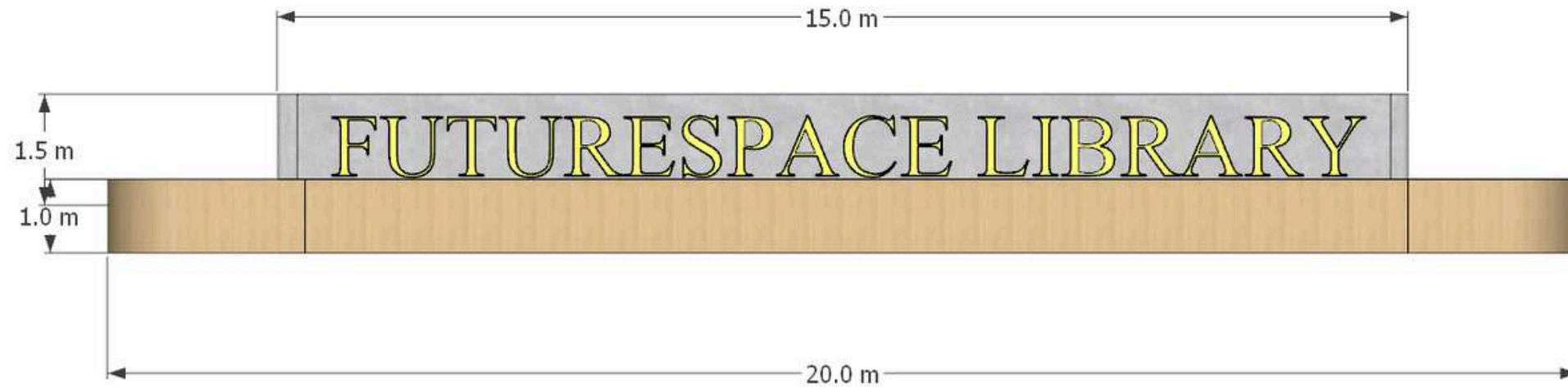
Ruang Virtual Reality (VR) sendiri merupakan implementasi pendekatan arsitektur futuristik dengan penggunaan material dan bentuk yang mencerminkan kemajuan teknologi dan estetika masa depan. Dominasi warna monokrom, penggunaan material seperti beton, kaca, serta logam dan permukaan lantai bermotif marmer, memberikan kesan bersih, modern, dan berteknologi tinggi.



Penataan perangkat VR secara rapi di atas podium putih mempertegas nilai minimalisme fungsional yang merupakan salah satu prinsip utama dalam pendekatan futuristik, menampilkan teknologi sebagai elemen utama tanpa ornamen berlebih.

PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

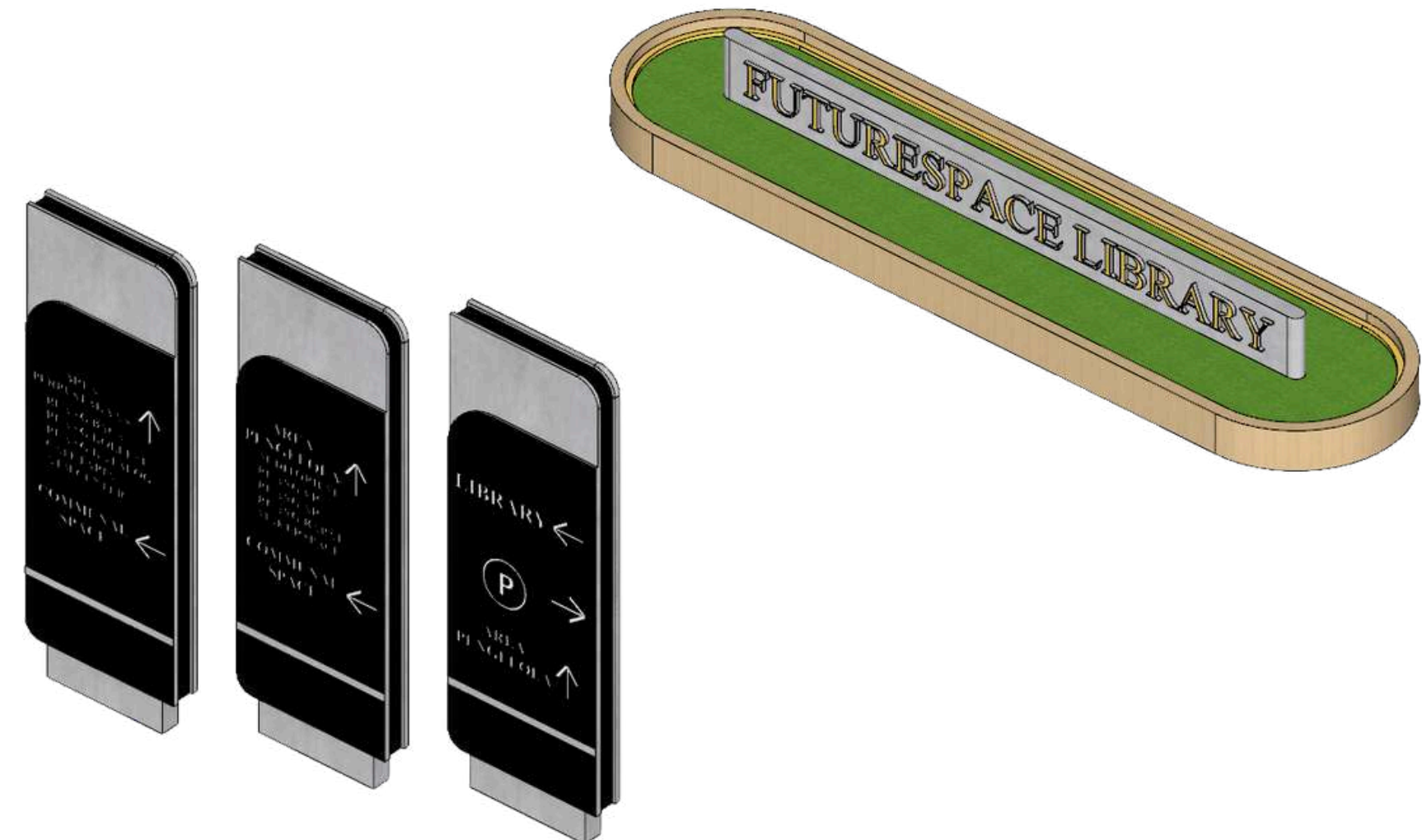
Signage



Elemen signage directional yang mengarahkan pengguna menuju berbagai zona penting seperti communal space, area parkir, perpustakaan utama, dan area pengelola. Struktur signage dirancang dengan bentuk ramping, sudut membulat, dan geometri simetris, menciptakan kesan modern. Material yang digunakan menggabungkan logam ekspos dan permukaan hitam doff, menampilkan kontras elegan sekaligus kesan futuristik.

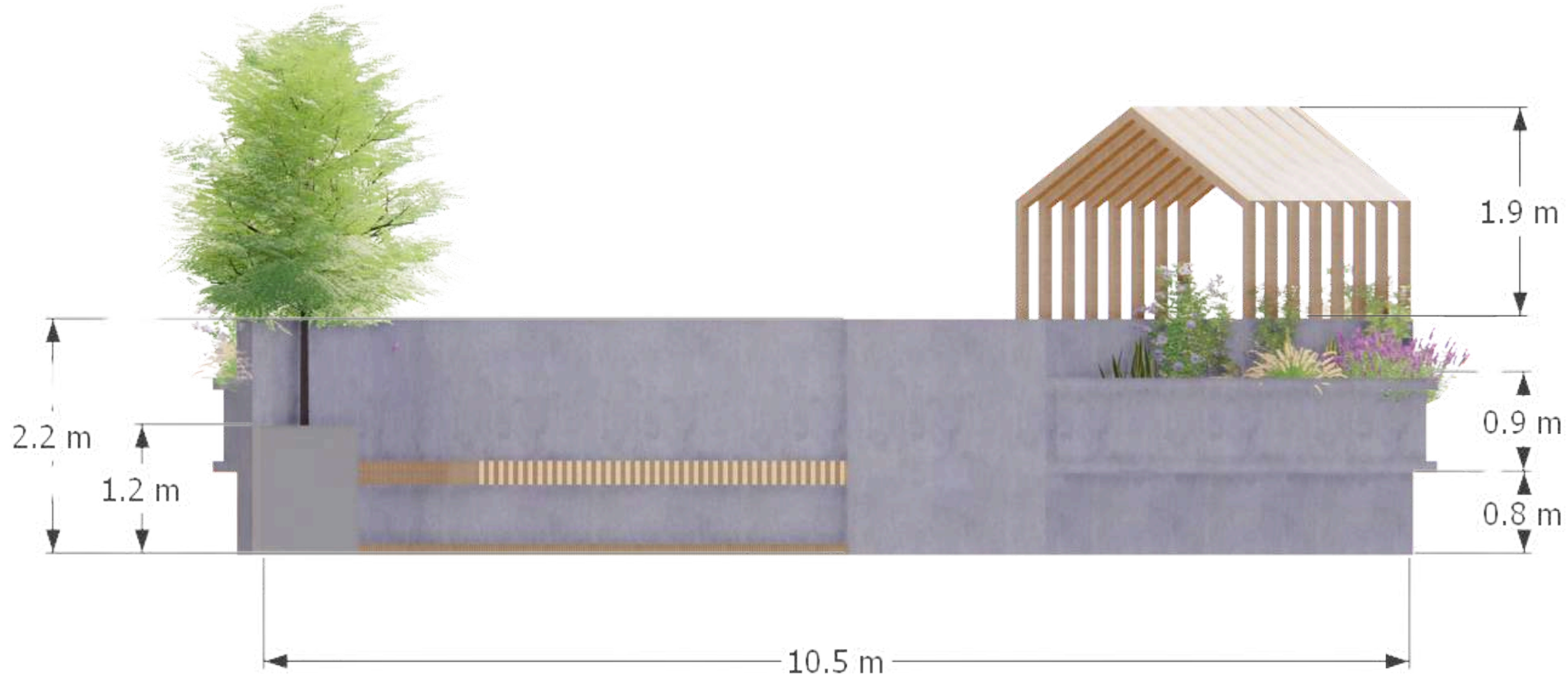
Pemberian signage untuk menunjukkan identitas utama bangunan Futurespace Library. Material signage menggunakan beton ekspos dan kayu, menyesuaikan dengan estetika futuristik yang clean dan monumental. Pada bagian tulisan "FUTURESPEACE LIBRARY" menggunakan material besi yang dilengkapi dengan pencahayaan LED backlight.

Penempatan signage dilakukan secara strategis di area depan bangunan, membentuk focal point yang langsung dikenali oleh pengunjung.

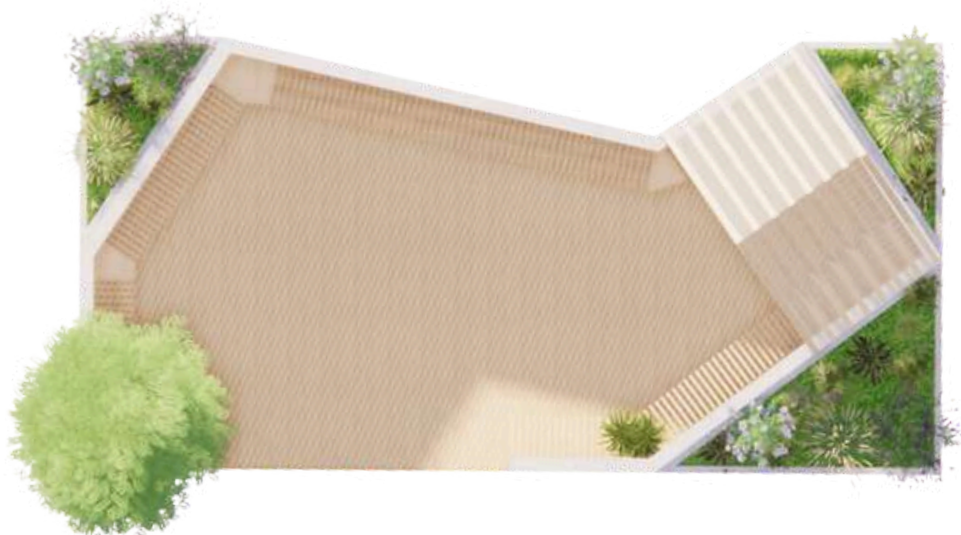


PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Communal Space



Material yang dipakai dominan beton dan kayu, kombinasi yang menciptakan kesan modern tapi tetap hangat. Beberapa area ditanami tanaman berbunga dan pohon untuk memberikan suasana sejuk dan alami. Desain ruang ini sengaja dibuat supaya terasa nyaman dan ramah, untuk mendukung interaksi antar pengguna.



Ruang communal space ini dirancang sebagai area terbuka yang bisa dipakai untuk berkumpul, diskusi santai, atau sekadar duduk menikmati suasana. Di bagian atasnya ada struktur kayu berbentuk rumah yang terbuka, fungsinya seperti paviliun mini yang bisa jadi tempat berteduh.



communal space ini menjadi salah satu spot yang memadukan elemen futuristik dengan nuansa yang tetap menyatu dengan alam,

PERSPEKTIF

Interior



Ruang VR



Study lounge

PERSPEKTIF

Interior



Ruang Koleksi



Cafeteria

PERSPEKTIF

Interior



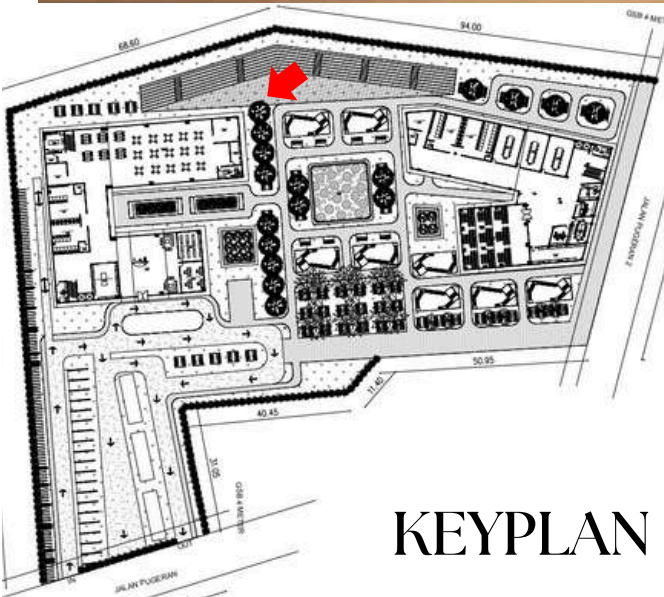
Ruang Baca Indoor



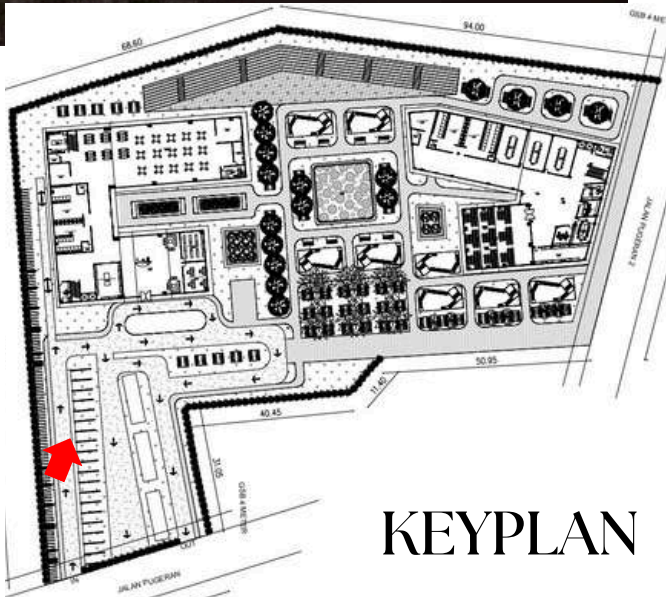
Ruang AR

PERSPEKTIF

Eksterior



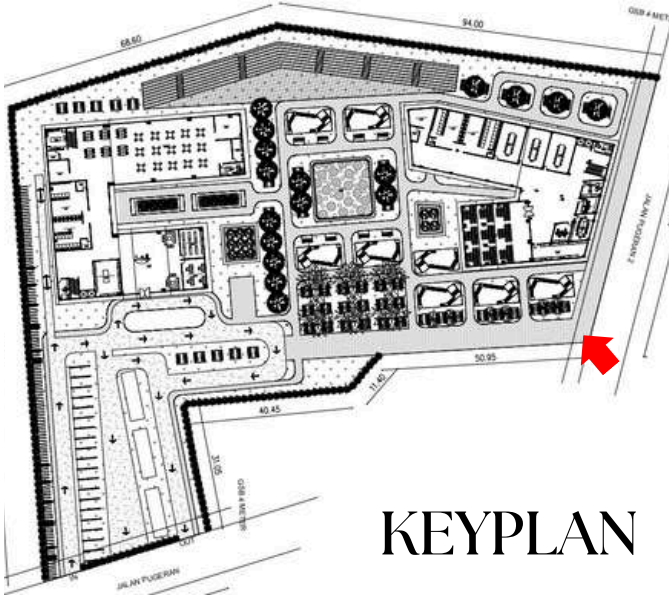
KEYPLAN



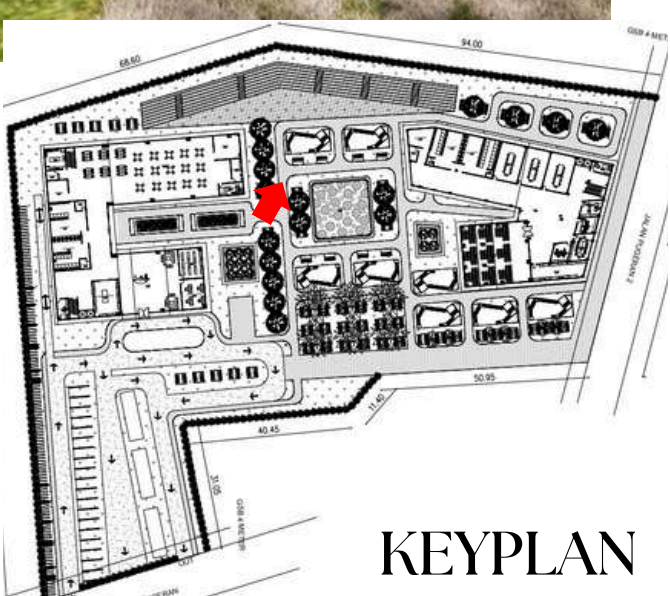
KEYPLAN

PERSPEKTIF

Eksterior



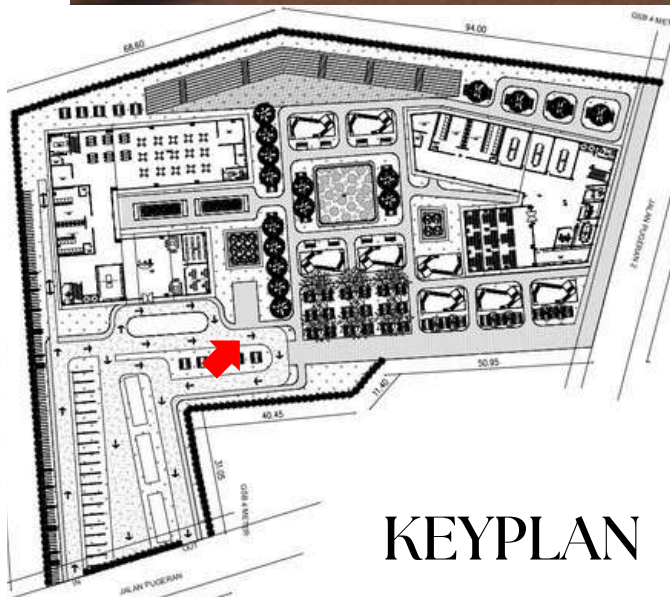
KEYPLAN



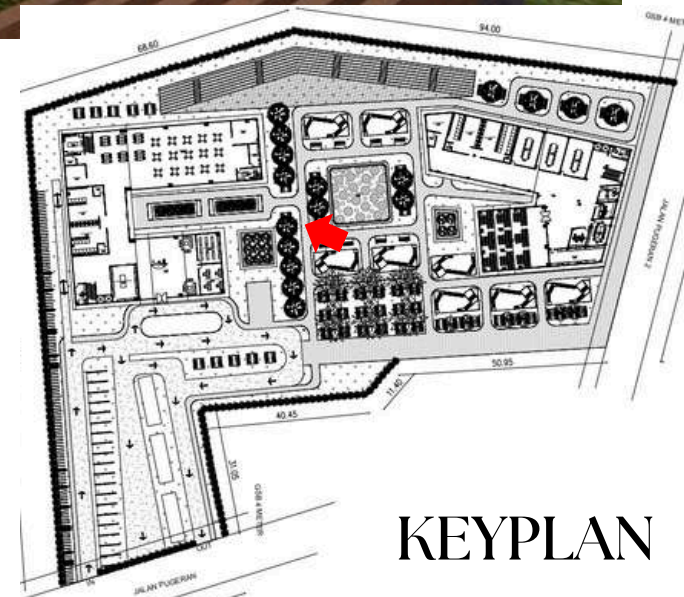
KEYPLAN

PERSPEKTIF

Eksterior



KEYPLAN



KEYPLAN

TERIMA KASIH

