

**PROJEK AKHIR ARSITEKTUR**  
Periode LXXVIII, Semester Gasal , Tahun 2020/2021

# **LANDASAN TEORI DAN PEMROGAMAN**

## **ACTION FIGURE CLUBHOUSE**



**Disusun oleh:**

Timotius Wahyu Setyoadi 15.A1.0139

**Dosen pembimbing :**

Prof. Dr-Ing. Ir. LMF. Purwanto

NIDN 0602066801

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
2021

**PROJEK AKHIR ARSITEKTUR**  
Periode LXXVIII, Semester Gasal , Tahun 2020/2021

# **LANDASAN TEORI DAN PEMROGAMAN**

## **ACTION FIGURE CLUBHOUSE**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



**Disusun oleh:**

Timotius Wahyu Setyoadi 15.A1.0139

**Dosen pembimbing :**

Prof. Dr-Ing. Ir. LMF. Purwanto

NIDN 0602066801

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

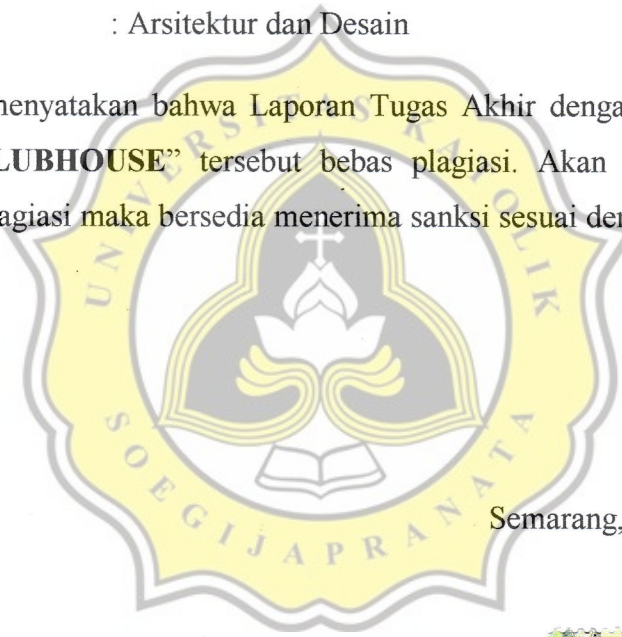
Nama : Timotius Wahyu Setyoadi

NIM : 15.A1.0139

Progdi / Konsentrasi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan Judul “**ACTION FIGURE CLUBHOUSE**” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 10 September 2020

Yang menyatakan,



Timotius Wahyu Setyoadi

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Action Figure Clubhouse  
Diajukan oleh : Timotius Wahyu Setyoadi  
NIM : 15.A1.0139  
Tanggal disetujui : 10 September 2020  
Telah setuju oleh  
Pembimbing : Prof.Dr-Ing.Ir. L. M. F. Purwanto  
Penguji 1 : Dr. Ir. Antonius Ardiyanto M.T.  
Penguji 2 : Ir. Afriyanto Sofyan St. B. M.T.  
Penguji 3 : Ir. Ch. Koesmartadi M.T.  
Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M. Ars  
Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.A1.0139](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.A1.0139)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Timotius Wahyu Setyoadi

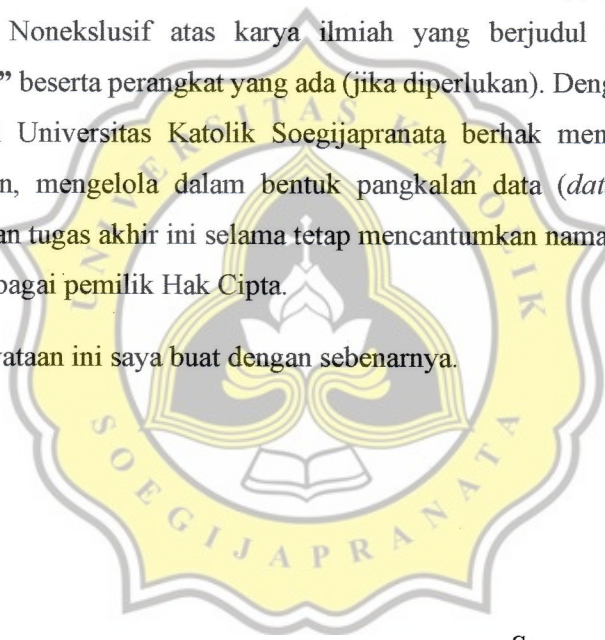
Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “**ACTION FIGURE CLUBHOUSE**” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 10 September 2020

Yang menyatakan

Timotius Wahyu Setyoadi



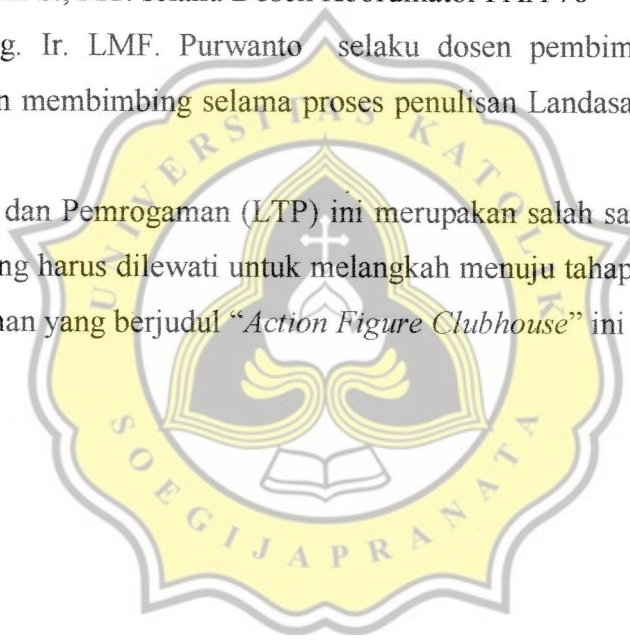
## PRAKATA

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena sudah memberikan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Landasan Teori dan Pemrograman (LTP) waktu yang telah direncanakan.

Keberhasilan dalam penyusunan LTP ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan doa berbagai pihak, Untuk itu ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Dra Tyas Susanti, MA. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Unika Soegijapranata
2. Christian Moniaga, S.T., M.Ars selaku Kaprodi Arsitektur Unika Soegijapranata
3. Ir. Yulita Titik S., MT. selaku Dosen Koordinator PAA 78
4. Prof. Dr.-Ing. Ir. LMF. Purwanto selaku dosen pembimbing yang telah memberi masukan dan membimbing selama proses penulisan Landasan Teori dan Pemrograman ini.

Landasan Teori dan Pemrograman (LTP) ini merupakan salah satu tahap dari Proyek Akhir Arsitektur (PAA) yang harus dilewati untuk melangkah menuju tahap Desain, Semoga Landasan Teori dan Pemrograman yang berjudul "*Action Figure Clubhouse*" ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.



Semarang, 10 September 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'TW Setyoadi', written over a light grey circular watermark.

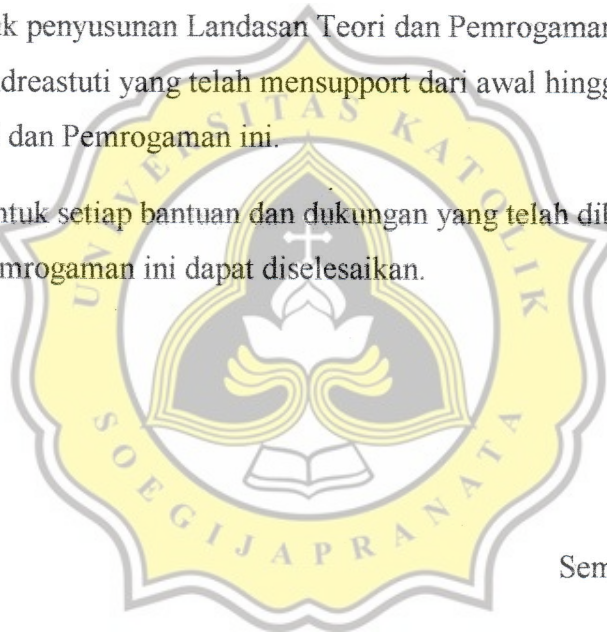
Timotius Wahyu Setyoadi

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan Landasan Teori dan Pemrograman (LTP) ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan kerendahan hati, tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, terutama kepada ibu yang telah memberikan dukungan secara moril maupun materil sepenuhnya untuk kelancaran proses penulisan Landasan Teori dan Pemrograman ini
2. Kilau Sakti Anjaringrat yang telah memberikan saran dan support, serta membantu dalam survey yang diperlukan untuk penyusunan Landasan Teori dan Pemrograman ini
3. Yosua Daksa P.C. yang telah memberikan saran dan membantu dalam survey yang diperlukan untuk penyusunan Landasan Teori dan Pemrograman ini
4. Nimas Putri Andreastuti yang telah mensupport dari awal hingga akhir dalam pembuatan Landasan Teori dan Pemrograman ini.

Terima kasih untuk setiap bantuan dan dukungan yang telah diberikan, sehingga Landasan Teori dan Pemrograman ini dapat diselesaikan.



Semarang, 10 September 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Timotius Wahyu Setyoadi', written in a cursive style.

Timotius Wahyu Setyoadi

## ABSTRAK

Pada saat ini *action figure* mulai diminati banyak masyarakat di Indonesia khususnya di kota Semarang. Bagi orang-orang yang menyukai *action figure*, mengoleksi *action figure* bukan hanya kesenangan semata tetapi juga sudah menjadi bagian dari gaya hidup. Hal ini membuat *action figure* menjadi salah satu sarana kegiatan untuk melatih imajinasi. Kota Semarang membutuhkan tempat untuk mengenalkan *action figure*, serta kegiatan komunitas *action figure*. Tujuan dari pembangunan *Action Figure Clubhouse* ini adalah sebagai tempat untuk mengenalkan *action figure* kepada masyarakat. Pada bangunan *Action Figure Clubhouse* harus mampu menampilkan penataan dan suasana dari setiap barang yang ditampilkan. Hal ini menjadi salah satu masalah utama yang harus diselesaikan. Luas ruangan, penataan lampu dan warna berperan penting dalam pembentukan, penataan dan suasana yang dimunculkan dalam ruang display maupun ruang perlombaan. Selain itu interaksi antara pengguna dengan barang-barang yang ada di dalam *Action Figure Clubhouse* juga menjadi masalah utama. Pengguna dapat melihat dan berfoto dengan barang-barang yang menjadi koleksi *Action Figure Clubhouse*.

Kebutuhan akan fasilitas yang diwadahi menjadi salah satu masalah utama. Setiap individu memiliki kebutuhan fasilitas yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu umur dan ketertarikan akan suatu tempat. Faktor ini menjadi pengaruh dari kegiatan yang akan dilakukan di *Action Figure Clubhouse*. Agar pengunjung dapat menikmati setiap barang koleksi yang dipamerkan maka diperlukan adanya kenyamanan baik dalam penataan ruang, dan sirkulasi yang baik di dalam setiap ruang maupun antar ruang. *Action Figure Clubhouse* merupakan suatu wadah yang memiliki fungsi untuk hiburan kreatif. wujud bangunan harus menampilkan bentuk kreatif yang ada. Bentuk kreatif yang ditampilkan muncul di dalam bentuk denah yang tidak terikat oleh alur kegiatan. Bentuk denah menggambarkan keflexibilitas aktivitas yang ada, sehingga dapat memunculkan sisi kreatif dari setiap pengguna.

Pendekatan desain menggunakan teori arsitektur *high tech*. Desain bangunan merupakan implementasi kecanggihan dari teknologi masa kini yang sangat erat dengan kehidupan generasi masa kini. Penerapan arsitektur *high tech* di bangunan *Action Figure Clubhouse* terdapat pada dinding yang menerapkan karakteristik “inside out” dengan menggunakan kaca sebagai material dinding sehingga bagian dalam bangunan dapat terekspos keluar. Tetapi dengan tekesposnya bagian dalam keluar akan menambah beban panas yang diterima di bagian dalam bangunan, sehingga memerlukan penyelesaian berupa pemberian secondary fasade.

Kata kunci : *Action figure, Clubhouse, High tech*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM .....	xiii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pernyataan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Orisinalitas .....	2
BAB 2 .....	4
GAMBARAN UMUM .....	4
2.1 Gambaran Umum Proyek.....	4
2.1.1 Terminologi Proyek.....	4
2.1.2 Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	4
2.1.3 Studi Komparasi.....	6
2.2 Gambaran Umum Topik .....	10
2.3 Gambaran Umum Lokasi Dan Tapak .....	12
2.3.1 Pemilihan Lokasi dan Tapak.....	12
2.3.2 Gambaran Umum Lokasi di Luar Tapak .....	16
2.3.3 Gambaran Umum Tapak .....	17
BAB 3 .....	18
ANALISA DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR .....	18
3.1 Analisa dan Program Fungsi Bangunan.....	18
3.1.1 Kapasitas dan Karakteristik Pengguna.....	18
3.1.2 Kegiatan di Dalam <i>Action Figure Clubhouse</i> .....	21

3.1.3	Ruang Dalam .....	30
3.1.4	Struktur Ruang .....	52
3.2.	Analisa dan Program Tapak.....	54
3.2.1	Jenis Ruang Luar.....	54
3.2.2	Zonasi Ruang Luar.....	54
3.2.3	Luas Lahan Efektif.....	55
3.3.	Analisa Lingkungan Buatan.....	55
3.3.1	Analisa Bangunan Sekitar.....	56
3.3.2	Analisa Transportasi, Utilitas Kota.....	56
3.3.3	Analisa Vegetasi .....	56
3.4.	Analisa Lingkungan Alami .....	57
3.4.1	Analisa Klimatik .....	57
3.4.2	Analisa Lanskap .....	57
BAB 4	.....	58
PENELUSURAN MASALAH	.....	58
4.1	Analisa Masalah.....	58
4.1.1	Masalah fungsi bangunan dengan aspek pengguna .....	58
4.1.2	Masalah fungsi bangunan dengan tapak .....	59
4.1.3	Masalah fungsi bangunan dengan lingkungan di luar tapak .....	59
4.1.4	Masalah fungsi bangunan, lingkungan, tapak dan topik yang akan diangkat.....	59
4.2	Identifikasi Permasalahan .....	60
4.3	Pernyataan Masalah .....	60
BAB 5	.....	62
LANDASAN TEORI	.....	62
5.1	Landasan Teori Pemecahan Masalah Desain 1 .....	62
5.2	Landasan Teori Pemecahan Masalah Desain 2 .....	62
5.3	Landasan Teori Pemecahan Masalah Desain 3 .....	65
BAB 6	.....	66
PENDEKATAN PERANCANGAN	.....	66
6.1	Pendekatan Desain .....	66
6.2	Penerapan Pendekatan Desain pada Perancangan.....	67
BAB 7	.....	70
LANDASAN PERANCANGAN	.....	70
7.1	Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan .....	70
7.2	Landasan Perancangan Bentuk Bangunan.....	70

7.3	Landasan Perancangan Struktur Bangunan.....	70
7.4	Landasan Perancangan Bahan Bangunan.....	71
7.5	Landasan Perancangan Wajah Bangunan .....	71
7.6	Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak .....	72
7.7	Landasan Perancangan Utilitas Bangunan.....	72
DAFTAR PUSTAKA .....		75
LAMPIRAN.....		77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rak display action figure .....	7
Gambar 2. 2 Salah satu adegan dari film Iron man 3.....	7
Gambar 2. 3 display action figure sebagai pembatas area duduk .....	8
Gambar 2. 4 Toko penjualan action figure di Gundam Base.....	8
Gambar 2. 5 Ruang merakit di Gundam Base, Tokyo.....	9
Gambar 2. 6 minirama action figure .....	10
Gambar 2. 7 penataan display perlombaan action figure.....	10
Gambar 2. 8 Jalan Marina Raya.....	13
Gambar 2. 9 Jalan Puri Anjasmoro .....	14
Gambar 2. 10 Jalan Pamulansih .....	14
Gambar 2. 11 tapak action figure clubhouse .....	16
Gambar 3. 1 bangunan sekitar tapak.....	56
Gambar 3. 2 utilitas kota.....	56
Gambar 3. 3 vegetasi sekitar tapak .....	57
Gambar 5. 1 jarak dan sudut pandang ke obyek pameran .....	63
Gambar 5. 2 meja display .....	64
Gambar 6. 1 penerapan ETFE pada fasade di Allianz Arena .....	68
Gambar 6. 2 penerapan fasade kinetik pada bangunan.....	68
Gambar 6. 3 penerapan LED fasade pada Stadion Jatidiri .....	68
Gambar 6. 4 sensor cahaya .....	69
Gambar 7. 1 Penerapan ETFE pada bangunan .....	71
Gambar 7. 2 atap kalzip .....	71
Gambar 7. 3 sistem penyaluran penghawaan dari AC central .....	73
Gambar 7. 4 peralatan pemadam kebakaran.....	74
Gambar 7. 5 sistem penangkal petir Thomas.....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 penilaian pemilihan lokasi tapak.....	15
Tabel 3. 1 tabel perhitungan kapasitas pengunjung.....	21
Tabel 3. 2 tabel aktivitas pengelola.....	22
Tabel 3. 3 tabel aktivitas staff.....	23
Tabel 3. 4 tabel aktivitas pengunjung.....	24
tabel 3. 5 tabel waktu operasional.....	30
Tabel 3. 6 tabel kebutuhan ruang.....	32
Tabel 3. 7 program ruang.....	50
Tabel 3. 8 tabel kebutuhan lahan parkir.....	54





## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3. 1 diagram susunan pengelola .....	19
Diagram 3. 2 pola aktivitas kepala pengelola .....	24
Diagram 3. 3 pola aktivitas bendahara.....	25
Diagram 3. 4 pola aktivitas divisi administrasi.....	25
Diagram 3. 5 pola aktivitas divisi teknisi.....	26
Diagram 3. 6 pola aktivitas divisi penjualan.....	26
Diagram 3. 7 pola aktivitas staff office.....	27
Diagram 3. 8 pola aktivitas cleaning service .....	27
Diagram 3. 9 pola aktivitas masyarakat umum.....	28
Diagram 3. 10 pola aktivitas komunitas action figure .....	28
Diagram 3. 11 diagram hubungan ruang.....	52

