



**Aditya Sudanta Prabhaswara**  
**Dita Amalia Rahma**  
**Zanavi Azizah**  
**Nusrodin Anam**



**DESAIN**

**BANGUNAN**  
**KOMERSIL**

**Editor : Mutiawati Mandaka, S.T., M.T.**

# DESAIN BANGUNAN KOMERSIL

Buku Desain Bangunan Komersil ini merupakan kumpulan dari desain-desain tugas akhir mahasiswa Arsitektur Universitas Pandanaran angkatan ke-XXI. Berisikan desain-desain bangunan komersil seperti desain Sirkuit Balap Formula 1 di Semarang, desain Islamic Center di Demak, desain E-Game Center di Kota Semarang, dan desain Resort dan Spa di Kabupaten Semarang.

Buku ini dapat dijadikan rujukan untuk mendesain bangunan komersil bagi para mahasiswa ataupun umum yang akan merancang sirkuit balap mobil, Islamic Center, E-Game Center, serta resort dan spa. Ide-ide bentuk dan konsep perancangan yang menarik, membuat hasil karya rancangan mahasiswa ini menjadi desain yang unik dan representatif.

Melalui buku ini, diharapkan mahasiswa dan umum mampu mendapatkan inspirasi ide-ide kreatif yang dapat mengekspose desain perancangan bangunan-bangunan komersil lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk perkembangan arsitektur yang ada di Indonesia.



☎ 0858 5343 1992  
✉ eurekamediaakhsara@gmail.com  
📍 Jl. Banjaran RT.20 RW.10  
Bojongsari - Purbalingga 53362



# DESAIN BANGUNAN KOMERSIL

Aditya Sudanta Prabhaswara  
Dita Amalia Rahma  
Zanavi Azizah  
Nusrodin Anam



PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

## DESAIN BANGUNAN KOMERSIL

**Penulis** : Aditya Sudanta Prabhaswara  
Dita Amalia Rahma  
Zanavi Azizah  
Nusrodin Anam

**Editor** : Mutiawati Mandaka, S.T., M.T.

**Desain Sampul** : Eri Setiawan

**Tata Letak** : Via Maria Ulfah

**ISBN** : 978-623-487-029-9

Diterbitkan oleh: **EUREKA MEDIA AKSARA, JULI 2022**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi** :  
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari  
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Selamat kepada penulis yang telah menyelesaikan buku karya Desain Grafis Akhir yang mengusung tema “**Desain Bangunan Komersil**”. Hasil rancangan para penulis ini merupakan kreatifitas dari ide-ide yang terbentuk menjadi sebuah buku.

Sebagai gambaran umum, bangunan yang di desain terdiri dari Sirkuit balap mobil F1, *Islamic Center*, *E-Game Center*, dan *Resort and Spa*. Masing-masing bangunan memiliki spesifikasi khusus dalam perencanaan dan perancangannya. Mulai dari ide konsep, kebutuhan ruang, sirkulasi dan penampakan wajah bangunan di desain sesuai dengan kebutuhan yang ada di Indonesia.

Diharapkan buku ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, terutama untuk memberikan inspirasi rancangan bangunan komersil di masa yang akan datang. Semoga buku ini dapat menjadi bacaan yang bermanfaat. Selamat membaca dan sukses selalu.

Semarang, Juli 2022  
Dekan Fakultas Teknik UNPAND

Ir. Adi Sasmito, M.T

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR TABEL .....	x
BAB 1 SIRKUIT BALAP FORMULA 1 DI KOTA SEMARANG .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Site.....	2
C. Program Ruang.....	3
D. Konsep Desain Massa dan Bangunan.....	6
E. Rancangan Massa dan Bangunan .....	16
F. Tentang Penulis .....	39
BAB 2 <i>ISLAMIC CENTER</i> DI DEMAK .....	41
A. Latar Belakang .....	41
B. Site.....	41
C. Program Ruang.....	42
D. Konsep Desain Massa dan Bangunan.....	45
E. Rancangan Massa dan Bangunan .....	48
F. Tentang Penulis .....	63
BAB 3 <i>E-GAME CENTER</i> DI KOTA SEMARANG.....	64
A. Latar Belakang .....	64
B. Site.....	64
C. Program Ruang.....	65
D. Konsep Desain Massa dan Bangunan.....	67
E. Rancangan Massa dan Bangunan .....	69
F. Tentang Penulis .....	75
BAB 4 <i>RESORT DAN SPA</i> DI KABUPATEN SEMARANG.....	76
A. Latar Belakang .....	76
B. Site.....	77
C. Program Ruang.....	78
D. Konsep Desain Massa dan Bangunan.....	78
E. Rancangan Massa dan Bangunan .....	80
F. Tentang Penulis .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93
INDEKS .....	94
GLOSARIUM.....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Site Terpilih.....	2
Gambar 1.2 Alur Sirkulasi Pebalap .....	3
Gambar 1.3 Alur Sirkulasi Tim Balap.....	3
Gambar 1.4 Alur Sirkulasi Federasi Balap.....	4
Gambar 1.5 Alur Sirkulasi Tim Medis.....	4
Gambar 1.6 Alur Sirkulasi Pengelola .....	4
Gambar 1.7 Alur Sirkulasi Marshall.....	5
Gambar 1.8 Alur Sirkulasi Komentator.....	5
Gambar 1.9 Alur Sirkulasi Reporter .....	5
Gambar 1.10 Alur Sirkulasi Cameraman Lintasan.....	6
Gambar 1.11 Alur Sirkulasi Penonton Standar.....	6
Gambar 1.12 Konsep Lintasan Balap.....	7
Gambar 1.13 Konsep Bangunan <i>Paddock</i> .....	9
Gambar 1.14 Konsep Tribun Grandstand .....	10
Gambar 1.15 Konsep Tribun Strategis.....	11
Gambar 1.16 Konsep Tribun Standart.....	11
Gambar 1.17 Konsep Tribun <i>Portable</i> .....	12
Gambar 1.18 Konsep Bangunan <i>Entrance</i> .....	13
Gambar 1.19 Konsep Bangunan Masjid .....	14
Gambar 1.20 Konsep Bangunan <i>Open Theater</i> .....	15
Gambar 1.21 Konsep Bangunan Medical Center.....	16
Gambar 1.22 Siteplan Sirkuit Balap Formula 1 di Kota Semarang.....	16
Gambar 1.23 Denah Bangunan <i>Entrance</i> .....	17
Gambar 1.24 Potongan Bangunan <i>Entrance</i> .....	17
Gambar 1.25 Potongan Bangunan <i>Entrance</i> .....	18
Gambar 1.26 Denah Tribun <i>Grandstand</i> .....	18
Gambar 1.27 Tampak Tribun Grandstand.....	19
Gambar 1.28 Potongan Tribun <i>Grandstand</i> .....	19
Gambar 1.29 Denah Bangunan <i>Paddock</i> .....	20
Gambar 1.30 Tampak Bangunan <i>Paddock</i> .....	21
Gambar 1.31 Potongan Bangunan <i>Paddock</i> .....	22
Gambar 1.32 Denah Gedung Parkir .....	22
Gambar 33 Tampak Gedung Parkir .....	23

Gambar 1.34 Potongan Gedung Parkir.....	23
Gambar 1.35 Denah Bangunan Terminal .....	24
Gambar 1.36 Tampak Bangunan Terminal .....	24
Gambar 1.37 Potongan Bangunan Terminal .....	24
Gambar 1.38 <i>Siteplan</i> Sirkuit <i>Gocart</i> .....	25
Gambar 1.39 Tampak Depan Bangunan Sirkuit <i>Gocart</i> .....	25
Gambar 1.40 Tampak Samping Bangunan Sirkuit <i>Gocart</i> .....	25
Gambar 1.41 Potongan Bangunan Sirkuit <i>Gocart</i> .....	26
Gambar 1.42 Denah Tribun <i>Standart</i> .....	26
Gambar 1.43 Tampak Tribun <i>Standart</i> .....	27
Gambar 1.44 Potongan Bangunan Tribun <i>Standart</i> .....	27
Gambar 1.45 Denah Bangunan Masjid .....	27
Gambar 1.46 Tampak Bangunan Masjid.....	28
Gambar 1.47 Denah Bangunan Medical Center.....	28
Gambar 1.48 Tampak Bangunan Medical Center .....	29
Gambar 1.49 Potongan Bangunan Medical Center.....	29
Gambar 1.50 Denah Tribun Strategis.....	29
Gambar 1.51 Tampak Tribun Strategis.....	30
Gambar 1.52 Potongan Bangunan Tribun Strategis .....	30
Gambar 1.53 Perspektif Pintu Gerbang .....	31
Gambar 1.54 Perspektif Gedung Parkir.....	31
Gambar 1.55 Eksterior <i>Entrance Building</i> .....	32
Gambar 1.56 Interior <i>Entrance Building</i> .....	32
Gambar 1.57 Perspektif Bangunan <i>Paddock</i> .....	32
Gambar 1.58 Interior Bangunan <i>Paddock</i> .....	33
Gambar 1.59 Perspektif Tribun <i>Grandstand</i> .....	33
Gambar 1.60 Perspektif Tribun <i>Standart</i> .....	34
Gambar 1.61 Perspektif Tribun Strategis.....	35
Gambar 1.62 Eksterior Jembatan dan <i>Underpass Pedestrian</i> .....	36
Gambar 1.63 Eksterior Bangunan <i>Medical Center, Masjid, Dan Open Theater</i> .....	37
Gambar 1.64 Tampak Kawasan Sirkuit .....	37
Gambar 1.65 Tampak Kawasan Sirkuit .....	38
Gambar 2.1 Lokasi Tapak Terpilih.....	41
Gambar 2.2 Batas-batas Tapak .....	42
Gambar 2.3 Hubungan Ruang Masjid .....	43



Gambar 2.4 Hubungan Ruang Tempat Pendidikan .....	43
Gambar 2.5 Hubungan Ruang Penginapan.....	44
Gambar 2.6 Hubungan Ruang Serbaguna .....	44
Gambar 2.7 Hubungan Ruang Pagelaran Seni .....	45
Gambar 2.8 Konsep Massa Dan Bangunan.....	45
Gambar 2.9 Konsep Massa dan Bangunan .....	46
Gambar 2.10 Bentuk Atap Tajug.....	46
Gambar 2.11 Konsep Orientasi Bangunan .....	47
Gambar 2.12 <i>Secondary Skin</i> pada Fasilitas Peribadatan.....	47
Gambar 2.13 Siteplan <i>Islamic Center</i> di Demak.....	48
Gambar 2.14 Denah Bangunan Masjid.....	49
Gambar 2.15 Potongan Bangunan Masjid.....	50
Gambar 2.16 Tampak Bangunan Masjid .....	50
Gambar 2.17 Denah Bangunan <i>Islamic Gallery</i> .....	51
Gambar 2.18 Tampak Bangunan <i>Islamic Gallery</i> .....	51
Gambar 2.19 Denah <i>Site</i> Bangunan Pagelaran Seni .....	52
Gambar 2.20 Potongan Bangunan Pendopo .....	52
Gambar 2.21 Tampak Depan Bangunan Pendopo .....	53
Gambar 2.22 Denah Bangunan Pendidikan.....	53
Gambar 2.23 Potongan Bangunan Pendidikan.....	54
Gambar 2.24 Tampak Depan Bangunan Pendidikan.....	54
Gambar 2.25 Denah Bangunan Penginapan .....	55
Gambar 2.26 Potongan Bangunan Penginapan.....	56
Gambar 2.27 Tampak Bangunan Penginapan .....	56
Gambar 2.28 Denah Bangunan Serbaguna .....	57
Gambar 2.29 Potongan Bangunan Serbaguna .....	57
Gambar 2.30 Tampak Bangunan Serbaguna .....	58
Gambar 2.31 Tampak Keseluruhan <i>Islamic Center</i> .....	58
Gambar 2.32 Eksterior Masjid.....	59
Gambar 2.33 Eksterior Gedung Serbaguna.....	59
Gambar 2.34 Eksterior Pusat Pendidikan .....	59
Gambar 2.35 Eksterior Penginapan .....	60
Gambar 2.36 Eksterior <i>Islamic Gallery</i> .....	60
Gambar 2.37 Eksterior Pagelaran Seni .....	60
Gambar 2.38 Interior Ruang Pamer.....	61
Gambar 2.39 Interior Ruang Sholat Utama.....	61

Gambar 2.40 Interior Ruang Kelas .....	61
Gambar 2.41 Interior Aula .....	62
Gambar 2.42 Interior Kafetaria .....	62
Gambar 3.1 Lokasi <i>Site</i> Terpilih .....	64
Gambar 3.2 Batas-batas <i>Site</i> .....	65
Gambar 3.3 Sirkulasi Kelompok Pengelola .....	66
Gambar 3.4 Sirkulasi Kelompok Pengunjung .....	66
Gambar 3.5 Sirkulasi Kelompok Servis .....	66
Gambar 3.6 Sirkulasi dan Organisasi Ruang .....	67
Gambar 3.7 Konsep Massa Bangunan .....	68
Gambar 3.8 Konsep Orientasi Bangunan .....	68
Gambar 3.9 Siteplan E-Game Center di Semarang .....	69
Gambar 3.10 Denah Lantai 1 .....	69
Gambar 3.11 Denah Lantai 2 .....	70
Gambar 3.12 Potongan AA .....	70
Gambar 3.13 Potongan BB .....	70
Gambar 3.14 Potongan CC .....	70
Gambar 3.15 Potongan DD .....	71
Gambar 3.16 Tampak Depan dan Belakang .....	71
Gambar 3.17 Tampak Samping Kanan dan Kiri .....	71
Gambar 3.18 Perspektif Bangunan .....	72
Gambar 3.19 Perspektif Bangunan .....	72
Gambar 3.20 Perspektif Bangunan .....	72
Gambar 3.21 Tampak Depan .....	73
Gambar 3.22 Tampak Samping Kanan .....	73
Gambar 3.23 Eksterior Bangunan .....	73
Gambar 3.24 Eksterior Bangunan .....	74
Gambar 3.25 Eksterior Area <i>Foodcourt</i> .....	74
Gambar 3.26 Interior Area <i>Gaming</i> .....	74
Gambar 4.1 Site Terpilih .....	77
Gambar 4.2 Tautan Lingkungan Sekitar Tapak .....	77
Gambar 4.3 Konsep Orientasi Massa Bangunan .....	79
Gambar 4.4 Konsep Orientasi Massa Bangunan .....	79
Gambar 4.5 Konsep Bentuk Atap Bangunan .....	80
Gambar 4.6 Denah Site Bangunan Resort dan SPA di Kabupaten Semarang .....	80

Gambar 4.7 Denah Bangunan Hotel Lantai 1 .....	81
Gambar 4.8 Denah Bangunan Hotel Lantai 2 .....	81
Gambar 4.9 Denah Bangunan Hotel Lantai 3 .....	81
Gambar 4.10 Denah Bangunan Hotel Lantai 4 .....	82
Gambar 4.11 Denah Bangunan Hotel Lantai 5 .....	82
Gambar 4.12 Denah Rooftop Bangunan Hotel .....	82
Gambar 4.13 Potongan AA Bangunan Hotel.....	83
Gambar 4.14 Denah Bangunan Hallroom.....	83
Gambar 4.15 Potongan Bangunan Hallroom.....	83
Gambar 4.16 Tampak Depan Bangunan Hallroom.....	84
Gambar 4.17 Tampak Samping Bangunan Hallroom .....	84
Gambar 4.18 Denah <i>Basement</i> .....	84
Gambar 4.19 Denah Area Gym.....	85
Gambar 4.20 Denah Bangunan SPA .....	85
Gambar 4.21 Tampak Depan Bangunan SPA dan Gym .....	86
Gambar 4.22 Potongan AA Bangunan SPA .....	86
Gambar 4.23 Denah Bangunan <i>Cottage</i> .....	86
Gambar 4.24 Potongan Bangunan <i>Cottage</i> AA .....	87
Gambar 4.25 Tampak Depan <i>Cottage</i> .....	87
Gambar 4.26 Tampak Samping Bangunan <i>Cottage</i> .....	88
Gambar 4.27 Perspektif Bangunan .....	88
Gambar 4.28 Perspektif Bangunan .....	88
Gambar 4.29 Eksterior Bangunan .....	89
Gambar 4.30 Eksterior Bangunan .....	89
Gambar 4.31 Eksterior Bangunan .....	89
Gambar 4.32 Eksterior Bangunan .....	90
Gambar 4.33 Eksterior Bangunan .....	90
Gambar 4.34 Interior Resepsionis .....	90
Gambar 4.35 Interior SPA.....	91
Gambar 4.36 Interior <i>Gym</i> .....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan ruang.....	42
Tabel 3.1 Program ruang total e-game center di Kota Semarang .....	65
Tabel 4.1 Total kebutuhan ruang .....	78

# BAB

# 1

# SIRKUIT BALAP FORMULA 1 DI KOTA SEMARANG

## A. Latar Belakang

Kota Semarang adalah kota di Jawa Tengah yang telah memiliki fasilitas penunjang yang lengkap. Olahraga ini merupakan olahraga otomotif bertaraf Internasional (Liza, 2001). Akhir-akhir ini penggemar olahraga balap F1 mulai meningkat. Sehingga Indonesia merasa perlu memiliki sirkuit balap sendiri. Sirkuit ini direncanakan dibangun selain untuk menghibur masyarakat Indonesia, juga untuk mendatangkan penonton dari negara lain.

Untuk mengikuti perkembangan zaman serta teknologi yang menyertainya, arsitek harus mengetahui lintasan dan fasilitas yang diperlukan seperti *paddock*, tribun, *medical center*, area parkir, area *entertainment*, dan sebagainya pada sirkuit balap F1 (Rusli Akbar, 2020). Selain memahami hal tersebut, arsitek harus bisa memahami pola sirkulasi penonton berdasarkan lahan, bangunan dan zona-zona dalam area sirkuit balap F1 (Sudanta et al., 2020).

FIA merupakan Federasi mobil balap yang mengeluarkan ketentuan bagaimana sirkuit yang layak yang diijinkan untuk menggelar seri balap F1 (Tumbol et al., 2017). Arsitek ternama Hermann Tilke, memiliki pengalaman dalam mendesain lintasan balap yang cocok untuk menggelar ajang balap F1. Karyanya yang cukup terkenal yaitu *Silverstone Circuit*, *Catalunya Circuit*, dan *Circuit of the America*. Dari ketiga sirkuit tersebut, dapat dipelajari kelayakan pola sirkulasi penonton pada suatu sirkuit yang menggelar seri F1 mengingat

## F. Tentang Penulis



**Aditya Sudanta Prabhaswara**, lahir di Semarang, 13 Januari 1992. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Semasa kecil penulis bersekolah di SD Negeri Bendan Ngisor 01 Semarang kemudian melanjutkan di SMP Negeri 3 Semarang dan SMA Negeri 1 Semarang. Sebelum berkuliah di Unpad, penulis sempat berkuliah arsitektur di UNDIP.

Sejak kecil sudah terlihat ketertarikan penulis dengan dunia seni terutama seni gambar dan seni musik. Hal tersebut didukung dengan keseriusan penulis dalam mengikuti ajang festival band hingga tingkat nasional semasa SMA. Namun di luar itu, ada ketertarikan yang sangat luar biasa dari penulis di bidang balap, namun sayangnya tidak mendapatkan restu dari ibu penulis. Terlepas itu, penulis ingin sekali menjadi desainer sirkuit balap Formula 1 sejak remaja, namun penulis tidak memahami profesi apa yang bisa menjadikannya sebagai seorang desainer sirkuit balap Formula 1. Hingga suatu saat, penulis bermain ke kota Bandung bersama rekan satu bandnya semasa SMA yang bercerita bahwa profesi pamannya adalah seorang arsitek, arsitek adalah desainer bangunan apapun kata rekannya. Dan ternyata paman dari rekan penulis adalah Ir. Baskoro Tedjo. Sejak saat itu penulis menjadi termotivasi untuk menjadi seorang arsitek dan akhirnya berhasil diterima di teknik arsitektur Universitas Diponegoro pada tahun 2010.

Saat menjadi seorang mahasiswa arsitektur Undip, penulis terlihat antusias dalam beberapa mata kuliah. Penulis sejatinya bukanlah mahasiswa yang benar-benar menonjol di semua mata kuliah, namun penulis cukup menonjol di beberapa mata kuliah seperti mekanika teknik dengan dibuktikan mendapatkan nilai A tanpa ujian dan perancangan arsitektur dengan dibuktikan menjadi desain terbaik dalam satu kelompok asistensi desain. Namun perjalanan hidup karir penulis dimulai pada tahun 2012

yang akhirnya memaksanya untuk menunda perkuliahan hingga pada tahun 2018 akhir penulis melanjutkan studinya sebagai seorang calon arsitek dengan bersungguh-sungguh di Universitas Pandanaran hingga lulus pada tahun 2021 dan sempat beberapa kali menjadi peserta dan mentor sayembara arsitektur serta menjadi lulusan dengan desain tugas akhir terbaik.  
Email : sudanta.aditya@gmail.com

# BAB 2

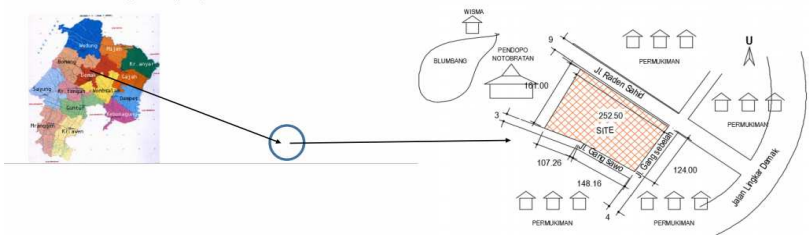
## ISLAMIC CENTER DI DEMAK

### A. Latar Belakang

*Islamic Center* di Demak yang berada dikawasan bersejarah yaitu Kadilangu diharapkan agar dapat memwadahi kegiatan pembinaan dan pengembangan agama serta melestarikan kebudayaan Islam yang berkembang di Kabupaten Demak terutama di wilayah Kadilangu. Diharapkan bangunan ini dapat merepresentasikan ikatan manusia dengan manusia serta manusia dengan alam.

### B. Site

Lokasi terpilih untuk perencanaan dan perancangan *Islamic Center* di Demak berada di wilayah Kadilangu, Kabupaten Demak tepatnya di Jalan Raden Sahid, Kadilangu, Demak. Demak merupakan wilayah yang identik dengan sebutan "kota wali" dan kental dengan kebudayaannya.



**Gambar 2.1 Lokasi Tapak Terpilih**

Luas lahan : ±35.000 m<sup>2</sup>  
KDB : 60%  
KLB : Maksimal 3 lantai  
Topografi : Datar



## F. Tentang Penulis



**Dita Amalia Rahma**, anak pertama dari dua bersaudara. Penulis lahir pada tanggal 14 Januari 1993 di Demak. Penulis putri dari Ayah Tasakur dan Ibu Nur Sakdiyah.

Penulis melanjutkan Pendidikan Strata satunya di Universitas Pandanaran (UNPAND) Semarang pada jurusan Arsitektur dan juga bekerja di sebuah Instansi Pemerintah di Kabupaten Demak DINPUTARU Kabupaten Demak pada Bidang Tata Ruang dan Pertanahan. Sebelumnya Penulis bersekolah di SMKN 7 (STM Pembangunan) Semarang jurusan Teknik Gambar Bangunan selama 4 tahun. Jauh lebih lama, penulis juga pernah bersekolah di SMPN 2 Demak dan MI Sultan Fatah Demak.

Dari kecil memang sudah menyukai hal hal yang berbau seni, yang awalnya seni musik, seni tari lalu merambah ke seni Arsitektur. Mengenal seni Arsitektur sejak bersekolah di SMKN 7 Semarang dan berlanjut ke Universitas Pandanaran (UNPAND) Semarang sekaligus juga di dunia pekerjaan menangani yang berbau ke Arsitekturan.

Apabila para pembaca ingin mengenal lebih dalam mengenai kehidupan penulis, para pembaca bisa menghubungi penulis melalui E-mail penulis, dengan alamat [ditarchdeco@gmail.com](mailto:ditarchdeco@gmail.com) atau melalui Instagram penulis dengan nama [dita\\_amalia\\_rahma](#).

# BAB 3

## E-GAME CENTER DI KOTA SEMARANG

### A. Latar Belakang

Kota Semarang adalah kota metropolitan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang membangkitkan industri kreatif berbasis teknologi dan komunikasi seperti *game online*. Saat ini *game* internet dapat dimainkan secara online dengan tanpa ada keterbatasan waktu (Ramdani, 2018).

Meningkatkan perkembangan *e-sport* di tingkat nasional hingga ke tingkat internasional dengan membangun *game center* sesuai standar nasional dan internasional.

### B. Site

*Site* terpilih berada di Jl. Letnan Jenderal S. Parman, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang dengan luas lahan 8,256 m<sup>2</sup>.



Gambar 3.1 Lokasi *Site* Terpilih

## F. Tentang Penulis



**Zanavi Azizah**, lahir di Kab. Semarang 9 Juli 1998 Lulusan SMA N 1 Bergas, yang kemudian melanjutkan studi di Universitas Pandanaran yang merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Kota Semarang. Jurusan arsitektur adalah jurusan yang penulis ambil pada saat memutuskan berkuliah di Universitas Pandanaran, karena penulis sangat menyukai sesuatu hal yang berhubungan dengan seni, 3,5 tahun waktu yang ditempuh penulis selama berkuliah di Universitas Pandanaran. Lulus pada tahun 2021 dengan mengambil judul Tugas Akhir E-Game Center di Kota Semarang.

Penulis memiliki hobi di bidang seni, yaitu seni musik dan seni tari, semasa berkuliah penulis aktif dalam organisasi mahasiswa seperti BEM, himpunan mahasiswa, dan UKM kampus. Selain memiliki kerterarikan dalam bidang seni, penulis juga tertarik atau menyukai sebuah game, bermain game dilakukan pada saat bosan melanda dan di kala waktu senggang. Dari ketertarikan ini lah yang menjadikan penulis memutuskan mengambil judul tugas akhir E-Game Center di Kota Semarang. Dengan topik yang diambil dalam karya tugas akhir ini, penulis berharap dapat berperan dalam memajukan industri game yang ada di Indonesia dimana karya penulis dapat dilihat oleh pihak terkait yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk kemajuan dunia game.

E-mail : [zanaviazizah@gmail.com](mailto:zanaviazizah@gmail.com)

# BAB 4

## RESORT DAN SPA DI KABUPATEN SEMARANG

### A. Latar Belakang

Dalam berkembangnya tempat-tempat rekreasi menambah peminat wisata juga bertambah. Hal ini menjadikan pengunjung tempat wisata tidak hanya datang dari wisatawan daerah melainkan luar daerah. apalagi di hari libur pasti wisatawan akan bertambah kali lipat. bertambahnya peminat wisata menumbuhkan kecintaan wisatawan terhadap kemajuan negara kita dalam bidang pariwisata.

Dari hal ini mengindikasikan bahwa wisatawan yang datang dari jauh tentunya membutuhkan tempat untuk menginap dan bermalam serta memanjakan diri dari penatnya pekerjaan sehari-hari. Pembangunan *resort* dapat membantu memudahkan wisatawan untuk bermalam/menginap. Tentunya dengan fasilitas-fasilitas yang akan memanjakan pengunjung agar nyaman dan menjadi bugar kembali setelah perjalanan jauh.

*Resort* dapat menjadikan tempat yang bagus apabila dapat membuat pengunjung merasa nyaman dan puas akan fasilitas dan jamuan dari *resort* (June, 2006). . Dalam pembangunan *resort* membutuhkan pertimbangan akan apa yang ingin di hadirkan dalam *resort* untuk memanjakan pengunjung. Dengan suasana yang nyaman dan asri dengan bangunan yang dapat menyesuaikan dengan kondisi iklim sekitar.

## F. Tentang Penulis



**Nusrodin Anam**, lahir di Semarang pada 13 November 1996. Merupakan lulusan S1 jurusan Arsitektur di Universitas Pandanaran pada tahun 2021. Terlahir dari keluarga yang sederhana, hidup di sebuah desa yang bertempat di Tambakboyo Ambarawa. Sebelum menginjak ke jenjang perkuliahan pernah bersekolah di SD Tambakboyo 01 lalu melanjutkan ke SMP Islam Sudirman Ambarawa dan mengakhiri masa putih abu-abu di SMA Islam Sudirman Ambarawa. Sebuah perjalanan yang cukup panjang. Dan tak pernah terpikirkan dapat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan dengan biaya yang cukup expensive. Meski begitu tak pernah patah semangat untuk terus maju dalam mewujudkan keinginan.

Yang basic dari kecil sangat menyukai sebuah seni, senang bila melihat pameran seni dan juga belajar mewujudkan sebuah pikiran ke dalam sebuah karya, Baik karya 2D ataupun 3D. tetapi saat itu tidak pernah tau bahwa sebuah bangunan juga membutuhkan sebuah seni dalam perancangannya. Karena hanya belajar mengespresikan seni kriya.

Setelah lulus dari pendidikan SMA langsung mencari pekerjaan untuk menunjang kebutuhan hidup. Satu tahun berlalu bekerja, ada informasi sebuah universitas yang dapat di jalani sambil bekerja. Akhirnya saya memutuskan untuk kuliah sambil bekerja di Universitas Pandanaran Semarang dengan mengambil jurusan arsitektur untuk belajar dalam seni perancangan bangunan. Sangat banyak sekali yang di dapatkan dari universitas pandanaran, dari dasar-dasar perancangan hingga nilai-nilai estetika bangunan. Dengan dosen-dosen pengajar yang ahli dalam bidangnya. Dari itu semakin terpacu dalam mengespresikan ide-ide seni untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang seni perancangan bangunan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adityaningrum, D., Pitana, T. S., & Setyaningsih, W. (2020). Arsitektur Jawa pada Wujud Bentuk dan Ruang Masjid Agung Surakarta. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 17(1), 54–60. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v17i1.10864>
- Ernst, & Neufert, P. (2000). Neufert Architects' Data - Third Edition. In *Vascular* (Issue January 2010, p. 640).
- June, S. (2006). *RESORT ARCHITECTURE: THE ANALYSIS OF THE APPLICATION OF TRADITIONAL FORM AND DESIGN FOR RESORT BUILDINGS IN LANGKAWI, MALAYSIA* by June.
- Liza, R. (2001). *Sirkuit Formula 1 (F 1) dan Sekolah Balap di Pekanbaru*. 1(F 1). <https://dspace.uir.ac.id/handle/123456789/19482>
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek 1* (D. I. S. Tjahjadi (ed.); Edisi 33). Penerbit Erlangga.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek 2* (S. Tjahjadi (ed.); Edisi 33). Penerbit Erlangga.
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Minat Belajar*, 42. [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf)
- Rusli Akbar. (2020). *Sirkuit balap mobil formula satu di makassar acuan perancangan*.
- Sudanta, A., Wardianto, G., & Mandaka, M. (2020). Pola Sirkulasi Penonton Pada Sirkuit Balap Formula 1. 6(2), 121–128.
- Tumbol, M. J., Sangkertadi, & Poli, H. (2017). Manado International Circuit Race: High-Tech Architecture. *Daseng: Jurnal Arsitektur*, 6(2), 60–71.

## INDEKS

### A

Alur, v, 3, 4, 5, 6, 103  
ambulance, 15  
atmosfer, 9

### B

balap, ii, v, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,  
12, 14, 40, 109  
basement, xi, 89

### C

cameraman, v, 6  
Chicane, 7, 103  
Corner, 8, 103, 107  
cottage, xi, xii, 91, 92, 93

### E

Eksterior, vii, ix, x, xii, 33, 37,  
38, 62, 63, 77, 78, 94, 95,  
105  
Entrance, 12, 105  
e-sport, 67  
evakuasi, 15  
event, 1, 2, 8, 12  
exotis, 12

### F

fasade, 13  
Federasi, 1, 3, 105  
FIA, 3  
filosofi, 8, 14, 48  
foodcourt, x, 78  
futuristik, 10

### G

gadget, 70  
game center, xiii, 67, 68, 69  
game online, 67

gaming, x, 78

General Admissions, 6, 106  
gocart, vi, 25, 26  
Grandstand, 6, 9, 106  
gym, xi, xii, 89, 90, 96

### H

hallroom, xi, 87, 88

### I

identik, 42  
ikonik, 10  
immaterial, 48  
Interior, vii, ix, x, xii, 33, 34,  
64, 65, 78, 96, 107  
Islamic Center, ii, viii, 42, 43,  
44, 49, 50, 107

### J

jendela, 13

### K

kawasan, vii, 2, 38, 39  
kelembaban, 48  
kontekstual, 47

### L

lintasan, v, 1, 5, 6, 7, 15  
lokasi, 2, 7, 8, 9, 104, 106  
lounge, 15

### M

marshall, v, 5  
massa, viii, x, xi, 6, 47, 71, 82,  
83  
Media, 5, 109  
medical center, v, vii, 1, 15,  
16, 29, 30, 38

### O

## GLOSARIUM

- Alur* : Rangkaian peristiwa yang membentuk sebuah cerita. Peristiwa-peristiwa tersebut saling berhubungan secara runtut sehingga terjalin suatu cerita yang bulat.
- Atmosfer* : Suasana atau semangat.
- Ambulance* : Kendaraan yang dilengkapi peralatan medis untuk mengangkut orang sakit atau korban kecelakaan.
- Balap* : Kompetisi kecepatan, berpacu melawan kriteria obyektif, seperti jam.
- Basement* : Tingkat atau beberapa tingkat dari bangunan yang keseluruhan atau sebagian terletak di bawah tanah.
- Chicane* : Tikungan ganda yang tujuannya untuk mengurangi kecepatan para rider.
- Corner* : Lintasan yang berupa tikungan memiliki radius putar 45 - 90 derajat.
- Cameraman* : Juru kamera yang bertugas di proses pembuatan film bisa disebut sebagai operator kamera, kameramen, juru kamera televisi, juru kamera video, atau videografer.
- Cottage* : Sejenis akomodasi yang berlokasi di sekitar pantai atau danau dengan bentuk bangunan - bangunan terpisah, disewakan untuk keluarga, perorangan yang di lengkapi dengan fasilitas rekreasi.
- E-sport* : Kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional.
- Event* : Suatu kurun waktu kegiatan yang lakukan oleh sebuah kelompok atau organisasi dengan mendatangkan orang-orang ke suatu tempat agar memperoleh informasi dan pengalaman penting serta tujuan-tujuan lain yang diharapkan si penyelenggara.