

## BAB II

### DESKRIPSI PROYEK

#### 2.1 Tinjauan Umum

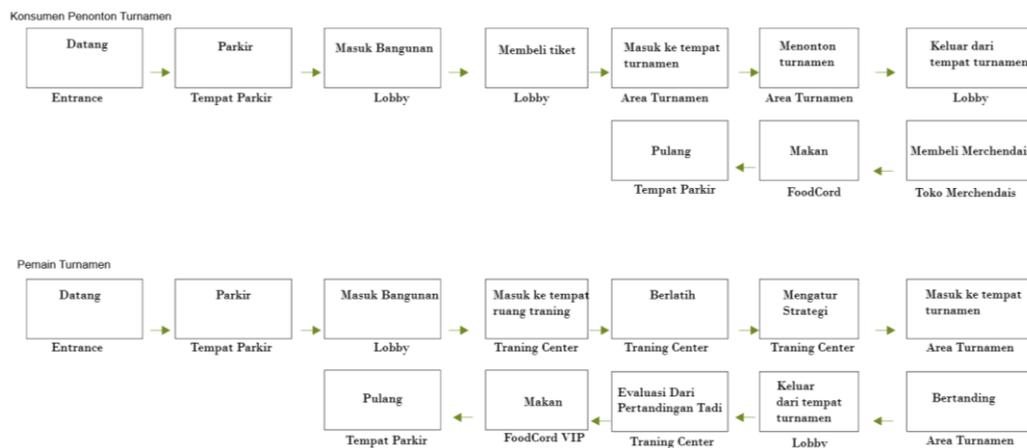
Proyek Tugas akhir memiliki beberapa tinjauan yang menjadi dasar pengerjaan proyek di antaranya :

Judul Proyek	E-Sport Center
Jenis Proyek	Fiktif
Konteks Proyek	Olahraga
Luas Lahan	20.000 m <sup>2</sup>
Pemilik Proyek	Swasta
Asumsi Sumber Dana	Swasta
Lokasi Proyek	Jl. Soekarno-Hatta No.451, Ancol, Regol, Kota Bandung, Jawa Barat 40255
KDB	70%
KLB	3.6
KDH	20%
GSB	Minimum 15m

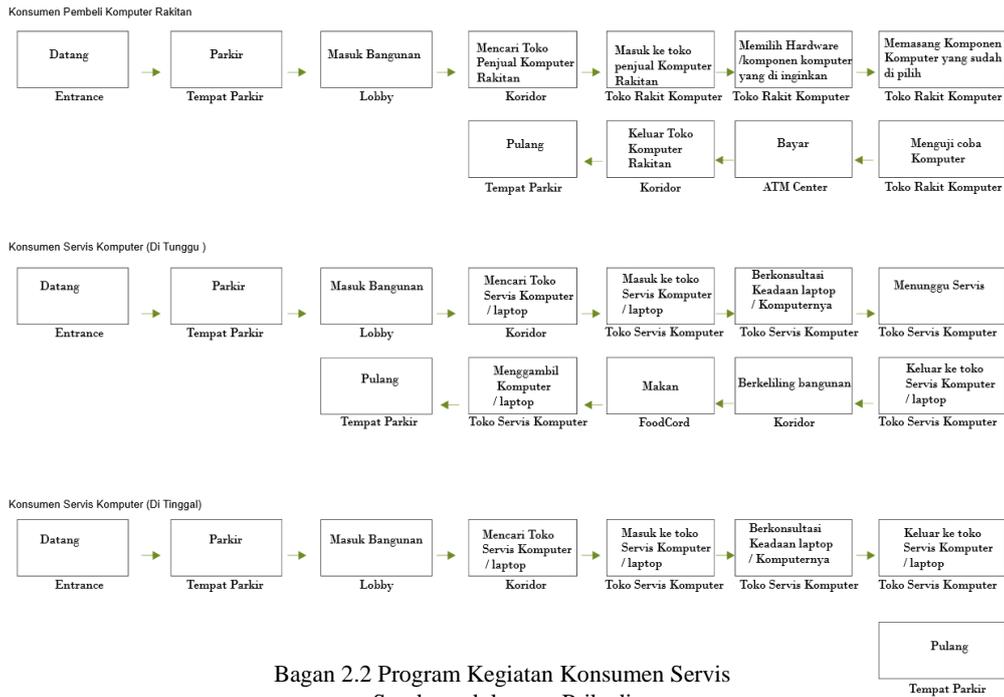
Tabel 2.1 Tinjauan Umum Proyek Tugas Akhir  
Sumber : dokumen Pribadi

#### 2.2 Program Kegiatan

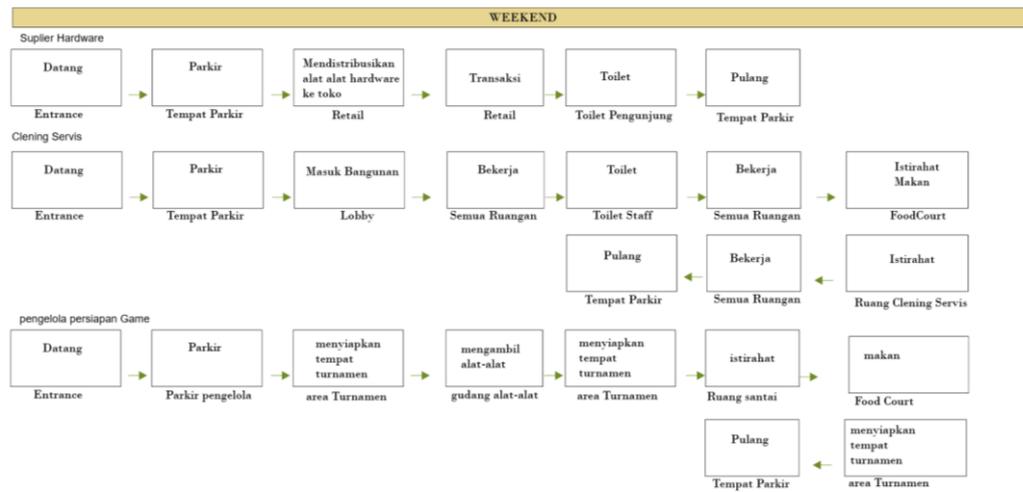
Proyek Tugas Akhir yang berjudul E-sport Center mempunyai aktifitas yang beragam, di karenakan perbedaan fungsi setiap bangunan yang terdapat di site ini:



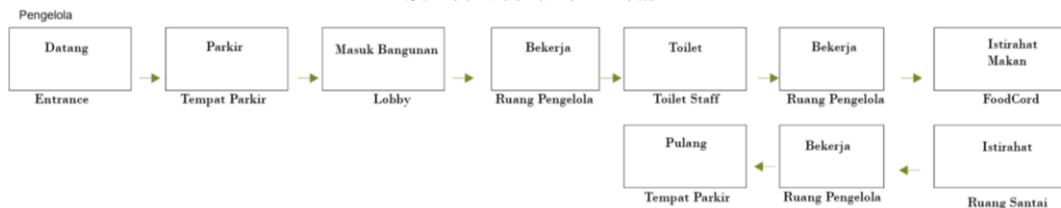
Bagan 2.1 Tinjauan Umum Proyek Tugas Akhir  
Sumber : dokumen Pribadi



Bagan 2.2 Program Kegiatan Konsumen Servis  
Sumber : dokumen Pribadi



Bagan 2.3 Program Kegiatan Rutin Mingguan  
Sumber : dokumen Pribadi



Bagan 2.4 Program Kegiatan Pengelola  
Sumber : dokumen Pribadi

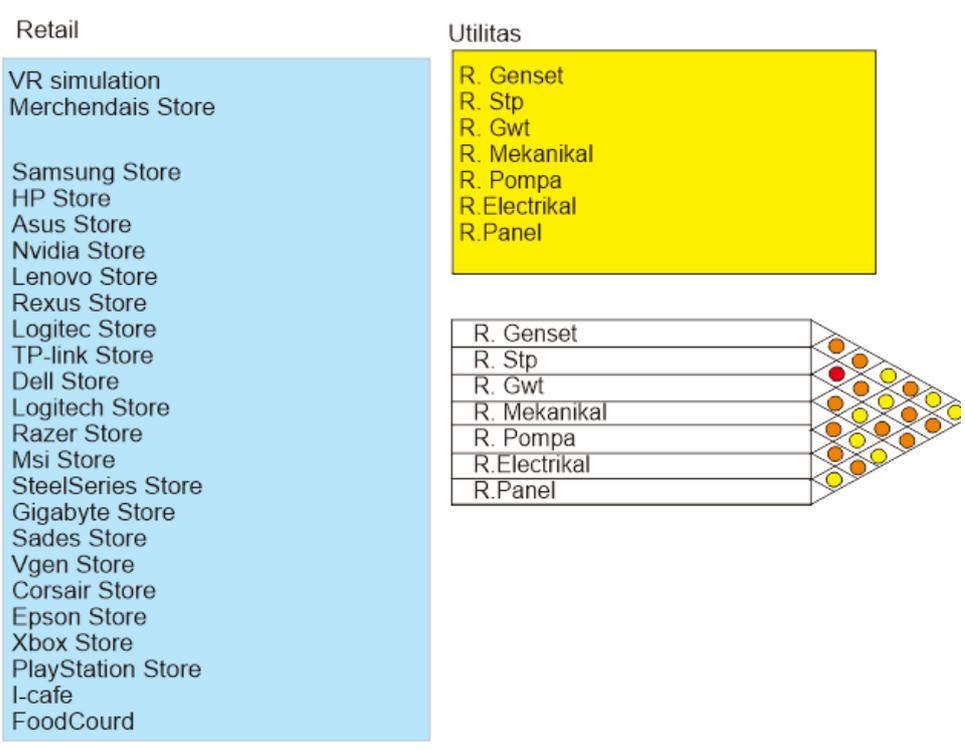
### 2.3 Kebutuhan Ruang

Berdasarkan kegiatan pengguna, analisis, dan pengamatan bangunan sejenis didapatkan kebutuhan ruang yang diperlukan, dan di buat table untuk mendapatkan besaran ruangan yang sesuai dengan standart:

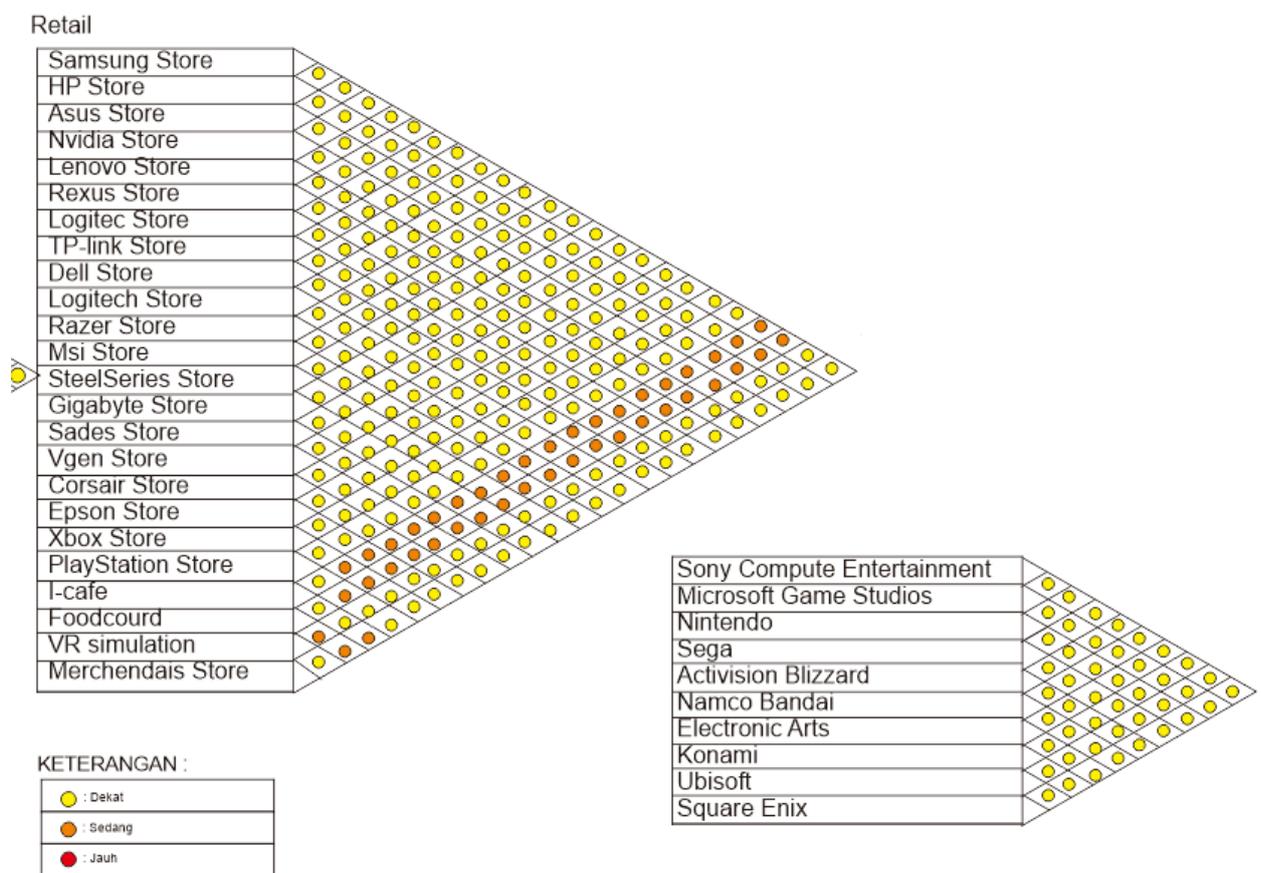
Zona	Nama Ruang	Pengguna	Besaran Ruang	Sumber	Jumlah Unit	Total besar ruang	Sirkulasi	Jumlah Sirkulasi	Total
Retail Kecil	Samsung Store	7,5 meter x 8 meter	56	Time Saver - Retail Tranding	1	56	30%	16,8	72,8
	HP Store Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Asus Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Nvidia Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Lenovo Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Rexus Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Logitech Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	TP-Link Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Dell Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Razer Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Msi Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	StellSeries Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Gigabyte Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Sades Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Vgen Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Corsair Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Epson Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
	Xbox Store	7,5 meter x 8 meter	56		1	56	30%	16,8	72,8
Playstation Store	7,5 meter x 8 meter	56	1	56	30%	16,8	72,8		
Retail Besar	Sony Computer Entertainment	7,5 meter x 8 meter	56	2	112	30%	33,6	145,6	
	Nintendo	7,5 meter x 8 meter	56	2	112	30%	33,6	145,6	
	Namco Bandai	7,5 meter x 8 meter	56	2	112	30%	33,6	145,6	
	Konami	7,5 meter x 8 meter	56	2	112	30%	33,6	145,6	
	Ubisoft	7,5 meter x 8 meter	56	2	112	30%	33,6	145,6	
	VR simulation merchandise Shop	7,5 meter x 8 meter	56	2	112	30%	33,6	145,6	
	Lobby	1300 orang x 2/orang	2600	Asumsi	1	2600	80%	2080	4680
FOH	Dapur	100 - 200 porsi	30	Data Arsitek Jilid 2 Hal 124	1	30	30%	9	39
	Ruang makan	100 orang x 1,8/setiap tempat duduk	150	Time Saver	1	150	30%	45	195
	Bar	7,75meter x 6 meter	12	Data Arsitek Jilid 2 Hal 180	1	12	30%	3,6	15,6
	Musholla	65 orang x 0,8 /orang	52	Asumsi	1	52	30%	15,6	67,6
	Ruang Wudhu	16 orang x 0,8/orang	12,8	Asumsi	1	12,8	30%	3,84	16,64
	Ruang Training	16 orang x 0,8/orang	12,8	Asumsi	1	12,8	30%	3,84	16,64
	Ruang Produksi	12 x 0,8/orang	9,6	Asumsi	1	9,6	30%	2,88	12,48
	Ruang Operator	12 x 0,8/orang	9,6	Asumsi	1	9,6	30%	2,88	12,48
	Ruang Istirahat	40 orang x 0,8 /orang	46,5	Asumsi	1	46,5	30%	13,95	60,45
	Ruang Turnamen	6500 orang x luas penonton yang duduk 0,5m	3250	Data Arsitek Jilid 2 Hal 138	1	3250	10%	325	3575
Ruang Turnamen	Toilet Turnamen	6500 orang ; 250 orang	2,5	Time Saver	26	65	20%	13	78
	Toilet Musholla	1,6	2,5	Asumsi	10	25	20%	5	30
	Nursery Room	6m x 8m	48	Mentri Kesehatan	1	48	30%	14,4	62,4
	Toilet Pegawai	26 - 50 orang	1,6	Time Saver	3	4,8			4,8
Ruang Pimpinan Direksi	1	13,5		1	13,5	55%	7,425	20,925	
BOH	Ruang Manager Administrasi Dan Teknologi Informasi	1	9,3	Data Arsitek Jilid 2 Hal 13	1	9,3	55%	5,115	14,415
	Ruang Manager Keuangan	1	9,3		1	9,3	55%	5,115	14,415
	Ruang Manager Operasional	1	9,3		1	9,3	55%	5,115	14,415
	Ruang Manager Marketing	1	9,3		1	9,3	30%	2,79	12,09
	Ruang Sekertaris	1	6,7		1	6,7	30%	2,01	8,71
	Ruang Staff Administrasi	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Staff Teknologi Informasi	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Staff Keuangan	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Rapat	30 orang x 0,8/orang	24		1	24	30%	7,2	31,2
	Ruang Staff Operasional	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Staff Marketing	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Tiketing	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Reppesions	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Staff Drive Operator	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Teknisi	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Mle	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Petugas Pelengkapan Dan Alat	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	Ruang Informasi	1	4,46		1	4,46	30%	1,338	5,798
	UTUPAS	Ruang Genset	5 x 10 untuk runag genset dengan kapasitas 1500 KVA		50	Besaran Standar Genset	1	50	30%
Ruang Pompa		5 x 6 meter	30	Pengamat sistem kebakaran di Indonesia	1	30	30%	9	39
Ruang Gwt			12	Perhitungan Gwt	1	12	30%	3,6	15,6
Loading Dock		17,5	17,5	Data Arsitek Jilid 2 Hal 102	4	70	30%	21	91
Gudang			38	Data Arsitek Jilid 2 Hal 148	1	38	30%	11,4	49,4
Ruang Cctv			16,3	Physical Security Guide Lead	1	16,3	30%	4,89	21,19
Pos Satpam			4	Agency Publication	2	8	30%	2,4	10,4
PARKIR	PARKIR MOTOR		2438	DePer	1	2438	30%	731,4	3169,4
	PARKIR MOBIL		4991	DePer	1	4991	30%	1497,3	6488,3
	PARKIR BUS		680	DePer	1	680	30%	204	884
								0	11745,83
									22287,53
	Retail Kecil		1383,2						
	Retail Besar		1019,2						
	FOH		5030,48						
	BOH		3755,05						
	KANTOR		259,754						
	Utilitas		314,782						

## 2.4 Kedekatan Ruang

Berdasarkan kegiatan pengguna, analisis, dan pengamatan bangunan sejenis didapatkan kedekatan ruang yang diperlukan, dan di buat lah menjadi matrix agar mendapatkan penempatan denah yang baik, antaranya :



Bagan 2.5 Kedekatan Ruang  
 Sumber : dokumen Pribadi



Bagan 2.6 Kedekatan Ruang  
 Sumber : dokumen Pribadi

## **2.5 Studi Banding Proyek Sejenis**

Studi banding proyek sejenis merupakan pendekatan rancangan untuk mengetahui gambaran bangunan sejenis yang telah difungsikan, dari studi banding itu kemudian diketahui kekurangan dan kelebihan dari masing-masing bangunan yang akan bermanfaat pada proses perancangan tugas akhir sehingga mendapat perancangan dengan desain sebaik mungkin.

# STUDI BANDING

Alamat :Kebayoran Lama Utara RT.10, RT.10/RW.6, Kby. Lama Utara, Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12240

Nama Bangunan :Gandaria City Mall  
Nama Event :Kaskus Community  
Game :AOV dan PES 2019  
Alamat :Kebayoran Lama Utara RT.10, RT.10/RW.6, Kby. Lama Utara, Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12240



Acara pertandingan Grandfinal AOV di adakan di Gandaria City mall di bagian atriumnya , diadakan pada sore sampai malam hari , acara tersebut adalah acara Kaskus Comunity yang di ambil pemenangnya untuk di lanjutkan grand final di Gandaria City Mall , selain AOV ada juga pertandingan Pes 2019.



## Tataguna lahan

Pertandingan AOV ini di lakukan di Gandaria City Mall, yang mana kawasan tersebut yaitu kawasan komersil untuk para pedagang,



## Sirkulasi dan parkir

Jalan masuk parkir masuk dari jln Sultan Iskandar Muda, dan keluarnya di Jl. Kyai Moh. Syafii Hadzami.



## Bentuk dan masa bangunan

Bentuk dan masa pada arena ini yaitu memakai struktur tenda pada bagian atap atriumnya , dan memakai struktur space frame pada bagian bawah tendanya.



## Pendukung Aktifitas

Di sini juga terdapat hotel untuk orang menginap bila kecapean habis main di Gandaria City Mall. dan juga tidak jauh dari mall ini terdapat rumah sakit.



## Ruang Terbuka

Terdapat banyak pepohonan pada depan bangunan dan penghijauannya cukup banyak, dan pada siang hari terasa lumayan sejuk. lalu pada samping bangunannya terdapat perdu pada depan bangunan yang memperindah bangunan.



## Jalur Pejalan Kaki

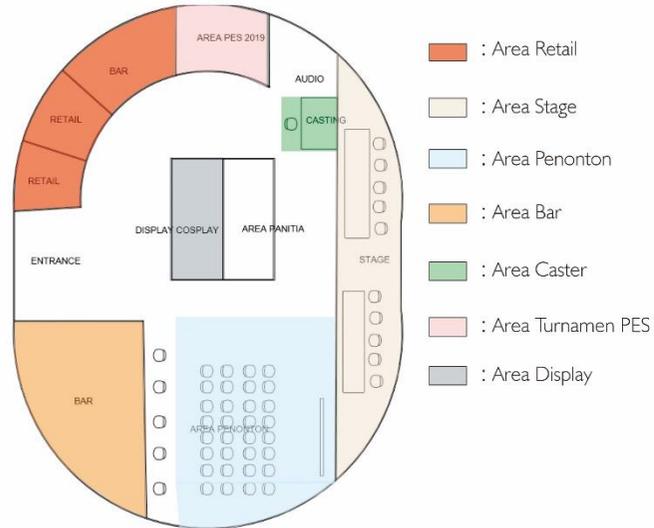
Pada bagian depan bangunan sudah terdapat area pejalan kaki , di sepanjang jalan Kebayoran Lama Utara , tetapi pada jalan pejalan kakinya tidak terdapat jalur disabilitas.

## Penandaan

Bangunannya unik dan dapat di lihat dan berbeda sendiri dari yang lain karena memakai ACP pada bagian fasadnya .

# STUDI BANDING

Alamat :Kebayoran Lama Utara RT.10, RT.10/RW.6,  
Kby. Lama Utara, Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah  
Khusus Ibukota Jakarta 12240



## DENAH

Denah pada bangunan ini memiliki 1 entrance dan area denah terdapat di kawasan outdoor, pada bagian tengah terdapat display cosplay dan bisa minta foto dengan cosplay nya, dan di sekeliling nya terdapat retail, stage nya terdapat di depan, dan pada bagian sampingnya ada turnamen pes 2019 dan terdapat area caster, dan pada samping nya terdapat area penonton untuk menonton pertandingannya



# STUDI BANDING

Alamat :Jalan Marina Raya, Ruko Crown Golf Blok A No. 37, RT.39/RW.2, Kamal Muara, Penjaringan, Kota Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14470

Nama Bangunan :High Grounds  
Alamat :Jalan Marina Raya, Ruko Crown Golf Blok A No. 37, RT.39/RW.2, Kamal Muara, Penjaringan, Kota Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14470



Bangunan High Grounds ini yaitu bangunan yang multi fungsi untuk gamers , karena bangunna ini di lengkapi cafe di lantai palai bawah , dan di lantai 2nya terdapat i Cafe yg per jam nya 25.000, dan di lantai 3 nya terdapat tempat turnamen , atau bisa di pakai untuk area musik, dan di sana terdapat bar nya juga, harga sewanya 30juta perhari.



## Tataguna lahan

Kawasan PIK yaitu kawasan perdagangan hampir di setiap sisi bangunan penuh dengan ruko yang menjual berbagai macam dagangan baik makanan sampai baju, maka area ini area komersil



## Sirkulasi dan parkir

Jalan masuk parkir masuk dari :Jalan Marina Raya, Ruko Crown Golf Blok A ,dan di sana terdapat parkir mobil dan motor pada depan bangunan, walaupun selalu penuh parkiranya.



## Bentuk dan masa bangunan

Bentuk bangunan nya pada malam hari banyak cahaya yang menyala dan pada fasad nya di anekan dengan cahaya, dan pada dalam bangunan banyak lampu lampu yang membuat bangunan ini terlihat makin modern .



## Ruang Terbuka

Bangunan ini tidak mempunyai ruang terbuka, bangunan ini menggunakan AC di sepanjang harinya,



## Jalur Pejalan Kaki

Pada bagian depan bangunan terdapat area pejalan kaki sedangkan pada bagian trotoar samping jalan utama kendaraan, tidak ada jalan untuk orang berlalu lalang di samping jalan.

## Pendukung Aktifitas

Di area bangunan PIK banyak terdapat tempat makan dan di dekat sini juga terdapat hotel untuk menginap bila kecapean saat setelah main game.

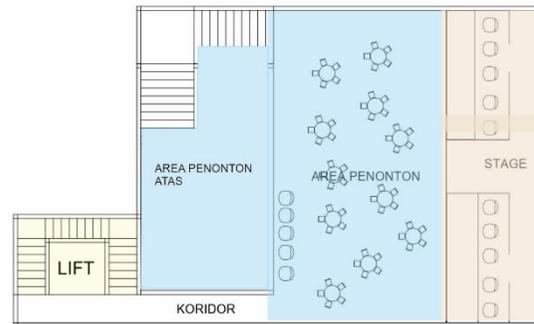
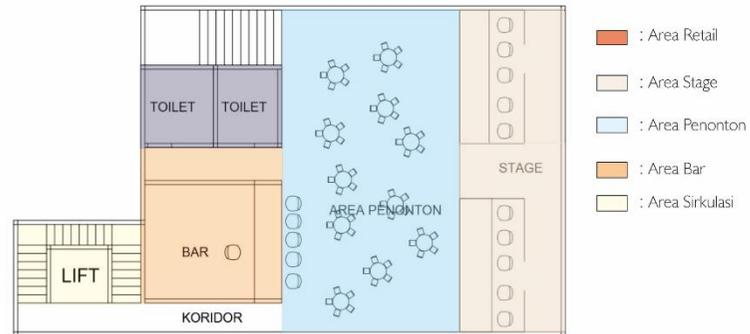
## Penandaan

Bangunannya terlihat karena sangat terlihat logo yg birunya itu dari jalan, pasti orang akan langsung reflek melihat ke bangunan itu jika malam hari , pada siang hari bangunan ini terlihat dengan ciri hitam pekat nya.



# STUDI BANDING

Alamat : Jalan Marina Raya, Ruko Crown Golf Blok A No. 37, RT.39/RW.2, Kamal Muara, Penjaringan, Kota Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14470



## DENAH

Denah bangunan High Grounds ini terdapat area penonton di bagian tengahnya, dan pada bagian bawah nya juga terdapat bar jika orang yang menonton ingin memesan, dan pada bagian depannya ada stage nya yang biasanya di gunakan untuk pertandingan, lalu pada bagian atasnya terdapat area penonton VIP karena di sana terdapat tempat duduk yang bisa tiduran,



## 2.6 Studi Banding Presedent Sejenis

NO.	ASPEK-ASPEK	ANALISA			
		Esports Stadium Arlington 18.004,92 m <sup>2</sup> 9.188,57 m <sup>2</sup> 1000	SAP Center at San Jose 65.931,92 m <sup>2</sup> 17.703,51 m <sup>2</sup> 17,496	KeyArena, Seattle 47.328,53 m <sup>2</sup> 15.144,33 m <sup>2</sup> 17,459	MSG Sphere Las Vegas 114.517,73 m <sup>2</sup> 51.454,81 m <sup>2</sup> 18.000
1.	TATA GUNA LAHAN	 <p>Berlokasi di 1200 Ballpark Way Suite T.9, Arlington, TX 76011, Amerika Serikat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di kawasan Urban</li> <li>• Berada di kawasan Komersil</li> <li>• Berada di Area Perkantoran</li> <li>• Berada di jalan Protokol</li> </ul>	 <p>Berlokasi di 525 W Santa Clara St, San Jose, CA 95113, Amerika Serikat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di kawasan Urban</li> <li>• Berada di kawasan Komersil</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Supermarket</li> <li>2. Museum</li> <li>3. Restoran</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di jalan Protokol</li> </ul>	 <p>Berlokasi 305 Harrison St, Seattle, WA 98109, Amerika Serikat , :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di kawasan Urban</li> <li>• Berada di kawasan Komersil</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Supermarket</li> <li>2. Museum</li> <li>3. Restoran</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di jalan Protokol</li> </ul>	 <p>Berlokasi di 255 Sands Ave, Las Vegas, NV 89169, Amerika Serikat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di kawasan Urban</li> <li>• Berada di kawasan komersil</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Supermarket</li> <li>2. Kasino</li> <li>3. Hotel</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di jalan Protokol</li> </ul>
2.	BENTUK DAN MASSA BANGUNAN	 <p>Bangunan ini terlihat seperti bangunan tidak bentang lebar, tetapi pada bagian dalamnya bangunan ini ber bentang lebar pada bagian tengah nya, pada bagian sampingnya terdapat retail - retail .</p>	 <p>Bangunan ini menggunakan bentang lebar dan pada bagian samping nya terdapat struktur spece frame , dan di bagian depannya terdapat kaca .</p>	 <p>Bangunan ini menggunakan bentang lebar dan berbentuk segi empat bila di lihat dari atas ,</p>	 <p>Bangunan ini memakai bentang lebar dapat di lihat dari bangunannya yang berbentuk bulat , dan bangunan ini jika malam hari akan menyala</p>
3.	SIRKULASI DAN PARKIR	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkiran berada di tengah bangunan dan terdapat 2 bagian tempat parkir, dan lumayan cukup luas parkirnya.</li> <li>• Sirkulasi pada area parkir linier</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• area parkir pada bangunan ini terdapat di sekitar bangunan dan parkirannya sangat luas , sirkulasi kendaraannya baik</li> <li>• Sirkulasi pada area parkir linier</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir bangunan ini terdapat di depan bangunan yang tidak terlalu besar,</li> <li>• Sirkulasi pada area parkir linier</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir bangunan ini terdapat di bagian samping bangunan dan tidak terlalu besar</li> <li>• Sirkulasi pada area parkir linier</li> </ul>

4.	JALUR PEJALAN KAKI	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Bangunanya sudah di lengkapi akses pejalan kaki ,</li> <li>tetapi tidak di lengkapi dengan akses untuk disabilitas.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Bangunanya sudah di lengkapi akses pejalan kaki ,</li> <li>tetapi tidak di lengkapi dengan akses untuk disabilitas.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Bangunanya sudah di lengkapi akses pejalan kaki ,</li> <li>tetapi tidak di lengkapi dengan akses untuk disabilitas.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Bangunanya sudah di lengkapi akses pejalan kaki ,</li> <li>tetapi tidak di lengkapi dengan akses untuk disabilitas.</li> </ul>
5.	PENDUKUNG AKTIFITAS	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Area Perkantoran</li> <li>Area Hunian</li> <li>Area Penginapan</li> <li>Area Lapangan</li> <li>Area Site</li> <li>Area Restoran</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdekatan dengan area perkantoran</li> <li>Berdekatan dengan area hunian warga sekitar</li> <li>Terdapat hotel di belakang bangunannya</li> <li>Terdapat tempat lapangan bisbol</li> <li>Terdapat tempat makan di bagian belakang lumayan cukup banyak</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Area Komersil</li> <li>Area Hunian</li> <li>Area Parkir</li> <li>Area Taman</li> <li>Area Site</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Di kelilingi dengan area parkir</li> <li>Terdapat arean hunian yang cukup padat di bagian barat</li> <li>Terdapat 2 taman di dekat area site</li> <li>Terdapat banyak area komersil di dekat bangunan : <ol style="list-style-type: none"> <li>Supermarket</li> <li>Pom bensin</li> <li>Restoran</li> <li>Museum</li> </ol> </li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Area Komersil</li> <li>Area Hunian</li> <li>Area Parkir</li> <li>Area Taman</li> <li>Area Site</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tempat parkir di bagian samping dan depan bangunan</li> <li>dan pada bagian barat terdapat area hunian yang cukup padat</li> <li>pada area komersi terdapat bangunan : <ol style="list-style-type: none"> <li>Supermarket</li> <li>Restoran</li> <li>Pom Bensin</li> <li>Museum</li> <li>Toko Obat</li> </ol> </li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Area Komersil</li> <li>Area Hunian</li> <li>Area Parkir</li> <li>Area Taman</li> <li>Area Site</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Area parkir hanya di bagian samping bangunan saja</li> <li>Area site di kelilingi dengan area komersil seperti : <ol style="list-style-type: none"> <li>Hotel</li> <li>Kasino</li> <li>Restoran</li> <li>Supermarket</li> <li>Rumah sakit</li> </ol> </li> <li>Selain dan di sekeliling site ramai dengan rumah warga / bangunan hunian</li> </ul>
6.	PENANDAAN	 <p>Terdapat penanda pada depan bangunan yang menunjukan bahwa ini sudah sampai pada tujuan akhir nya. penandanya yaitu tulisan nama bangunannya seperti gambar di atas.</p>	 <p>Terdapat penanda pada depan bangunan yang terlihat berbeda dari sekelilinya, yaitu bagian depan fasadnya yang mana pada bagian fasadnya sudah di tulis nama lapangannya.</p>	 <p>Terdapat penanda pada depan bangunan yang menunjukan bahwa ini sudah sampai pada tujuan akhir nya. penandanya yaitu tulisan nama bangunannya seperti gambar di atas.</p>	 <p>Penanda pada bangunan ini yaitu terdapat bianglala tidak jauh dari bangunan site.</p>

7.	PRESERVASI	 <p>Bangunan stadium ini tidak terlalu modern dari bentuknya stadium yang lainnya, karena menghormati bangunan sekitarnya, yang mana bangunan sekitarnya masih bangunan lama atau bangsa kolonial.</p>	 <p>Bangunan stadium ini berada di tengah kota yang mana di tengah kota sangat ramai dengan penduduk yang lalu lalang, dan tempat parkir di sini sangat luas, jadi jika orang yang datang ke stadium sangat banyak makan di pemilik bangunan dapat mendapat uang dari parkir dan juga bangunan yang lebih besar.</p>	 <p>Pada bangunan ini di buat taman di belakang bangunannya untuk mengikat pengunjung agar bangunannya dapat dilihat jika orang bermain di tamannya,</p>	 <p>Bangunan ini berbentuk unik karena melihat bangunan sekitar yang mana penuh dengan hiburan, maka bangunan ini di buat bulat dan jika malam lampunya berkilauan untuk mengikat orang yang berada di sekitar site.</p>
8.	RUANG TERBUKA	 <p>Pada bagian depan bangunan terdapat area terbuka dan juga di sana terdapat sungai yang membuatnya makin nyaman.</p>	 <p>Pada bagian depan bangunan terdapat area terbuka hijau yang berada tepat di depan bangunan, dan lumayan banyak pohon-pohon di sekitarnya.</p>	 <p>Pada area belakang bangunan ini terdapat area terbuka hijau yang dilengkapi dengan air mancur di depannya.</p>	 <p>Pada bagian depan bangunan terdapat area terbuka hijau yang dilengkapi dengan air mancur dan jembatan.</p>
9.	Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di kawasan Urban</li> <li>• Berada di kawasan Komersil <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Supermarket</li> <li>2. Restoran</li> <li>3. Pom Bensin</li> </ol> </li> <li>• Berada di jalan Alteri</li> <li>• Bangunan Untuk Esport semuanya memakai struktur bentang lebar dari analisis yang saya lakukan</li> <li>• Area parkir di luar bangunan</li> <li>• Sirkulasi Parkir Linier</li> <li>• Harus ada akses pejalan kaki</li> <li>• Akses pejalan kaki harus ramah difable</li> </ul>			