

**LAPORAN SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**CINEPLEX DI SURABAYA**  
**DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**  
**(BERNARD TSCHUMI)**

SKRIPSI – AR. 8324  
SEMESTER GANJIL 2009-2010  
Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur



*Disusun oleh:*

Bayu Anggoro  
0522052

*Dosen Pembimbing:*

Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA  
Ir. Gatot Adi S., MT



**JURUSAN ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
2010

REKAM JEJAK PERUSAHAAN

REKAM JEJAK PERUSAHAAN  
REKAM JEJAK PERUSAHAAN  
REKAM JEJAK PERUSAHAAN

REKAM JEJAK PERUSAHAAN  
REKAM JEJAK PERUSAHAAN  
REKAM JEJAK PERUSAHAAN

MILIK  
PERPUSTAKAAN  
STN MALANG

REKAM JEJAK PERUSAHAAN  
REKAM JEJAK PERUSAHAAN  
REKAM JEJAK PERUSAHAAN

REKAM JEJAK PERUSAHAAN  
REKAM JEJAK PERUSAHAAN  
REKAM JEJAK PERUSAHAAN

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN**

JUDUL

**CINEPLEX DI SURABAYA  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI  
(BERNARD TSCHUMI)**

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik di jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang.

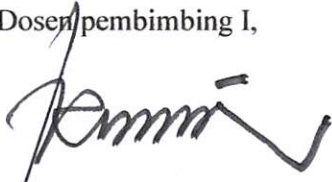
Disusun oleh :

Nama : Bayu Anggoro

NIM : 05.22.052

Menyetujui :

Dosen pembimbing I,



**(Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA)**

NIP.Y : 101.8700.153

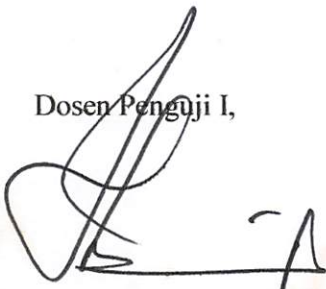
Dosen pembimbing II,



**(Ir. Gatot Adi S., MT)**

NIP.Y : 101.800.0185

Dosen Penguji I,



**(Ir. Soeranto Darsopuspito, MT)**

NIP.Y : 101.8700.147

Dosen Penguji II,



**(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)**

NIP.Y : 1028500114

## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

1. Judul Skripsi : **CINEPLEX DI SURABAYA DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**
- Obyek : **Cineplex**
- Tema : **Arsitektur Dekonstruksi**
- Lokasi : **Surabaya**
2. Peneliti
- Mahasiswa : **Bayu Anggoro**
- NIM : **0522052**
3. Waktu Pelaksanaan : **07 Oktober 2009 sampai 27 Januari 2010**
4. Waktu Pengujian : **02 Pebruari 2010**
- Hasil Ujian : **LULUS NILAI “ B+ ”**

NO	Tahap Pelaksanaan	Minggu Ke																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1.	Analisa Pembahasan																	
2.	Usulan Karya Desain																	

Malang, 19 Februari 2010

Koordinator Skripsi,

Mahasiswa,



**(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)**

NIP.Y : 101.880.0185



**(Bayu Anggoro)**

NIM : 05.22.052

Mengetahui :



**(Ir. Adrianus Agus Santosa, MT)**

NIP.Y : 101.870.0155



**(Ir. Didiek Suharjanto, MT)**

NIP.Y : 103.900.0215



## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan hidayah-Nya selama ini. Sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul “CINEPLEX DI SURABAYA DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institute Teknologi Nasional Malang.

Perancangan ini berangkat dari animo penonton yang surut akibat suasana monoton yang disuguhkan oleh Cineplex-cineplex saat ini yang keberadaannya mulai tersedihkan akibat persaingan merk-merk elektronik terkenal, maka konsep perancangan Cineplex ini menciptakan sebuah tempat hiburan yang nyaman dan santai dengan pelayanan yang prima.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Prof. Dr. Ir. Abraham Lomi, MSEE selaku rector Institute Teknologi ‘Nasional Malang  
Ir. Agung Santosa, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institute Teknologi Nasional Malang.

Ir. Didiék Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.

Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.

Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.

Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Koordinator Studio Skripsi.

Ir. Soeranto Darsopuspito, MT selaku dosen penguji I.

Ir. Gaguk Sukowiyono, MT selaku dosen penguji II.

Bapak/Ibu dosen Institute Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya khususnya kepada:

Keluarga tercinta Bapak, ibu, kakak dan adik yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, do'a restu, motivasi serta dorongan baik berupa materiil maupun non materiil. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sebuah hasil yang lebih baik di masa yang akan datang. Dan semoga hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Agustus 2009

Penyusun



**CINEPLEX DI SURABAYA**  
**TEMA**  
**ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**

---

Dalam kehidupan sehari – hari kita tidak pernah terlepas dari kegiatan nonton, nonton film baik film – film yang terdapat dalam siaran televisi maupun film – film yang beredar dalam bentuk kepingan VCD (vidio compac disc). Film merupakan suatu media penghibur dan pengisi waktu luang yang sangat murah, selain itu film juga dapat membuat otak kita menjadi lebih santai. Film adalah bagian dari usaha manusia dalam mengungkapkan bahasa perasaan, kritik sosial, penyampaian suatu pesan dan sebagainya yang diaungkapkan melalui alur – alur cerita yang disatukan sehingga tercipta suatu alur yang enak untuk dihayati dan dinikmati.

Konsep perancangan ini berangkat dari animo penonton yang surut akibat suasana monoton yang disuguhkan oleh cineplex-cineplex saat ini yang keberadaannya mulai tersisihkan akibat persaingan merk-merk elektronik terkenal yang meluncurkan produk-produk berkualitas mereka dengan harga terjangkau, sehingga penonton dapat menikmati film-film layar lebar dirumah dengan nyaman tanpa harus berdesak-desakan di bioskop.

Laporan ini dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk berupa obyek auditorium dengan penerapan teori dekonstruksi Bernard Tschumi yang tertuang dalam Cineplex di Surabaya dengan tema Dekonstruksi. Laporan ini tergolong dalam perancangan dengan metode yang digunakan ialah metode perancangan dengan menekankan pada bentuk serta hubungan ruang yang dapat mengubah suatu perilaku seseorang dari yang biasanya dalam menonton sebuah bioskop tanpa mengesampingkan suatu kenyamanan.

*(kata kunci : Arsitektur dekonstruksi, Auditorium Cineplex, Teori Cineplex)*

## DAFTAR ISI

Lembar Judul	I
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	vi
BAB I LATAR BELAKANG	1
BAB II TINJAUAN OBYEK	7
II.1 Studi Literatur	7
II.1.1 Pengertian judul	7
II.1.2 Auditorium	8
a. Jenis Film	9
b. Ukuran Layar	10
c. Tempat Duduk	11
d. Jarak Pandang	14
e. Ruang Proyektor	15
f. Akustik	16
II.1.3. Entrance Hall/Lobby	17
a. Loket	19
b. Café	19
c. Toilet	19
d. Digital Beat Store (download lagu)	19
e. Merchandise	19
f. Movie Selections	19
g. Game Zone	19
II.1.4. Ruang Manajemen (Kantor)	20
II.1.5. Service Engineering	20
II.2 Studi Banding Obyek	21
II.2.1. Tunjungan Cineplex 21	21
II.2.2. Galaxy Cineplex 21	25
II.3 Struktur Organisasi Obyek	30
II.3.1 Latar Belakang Prilaku Pemakai	32



## BAB III KAJIAN TEMA

### III.1 Literatur

III.1.1 Abstract Arsitektur Dekonstruksi	33
III.1.2 Aliran – Aliran dalam Arsitektur Dekonstruksi	34
a. Fragmentation and Discontinuity	34
b. Neo Constructivist yang dipelopori Zaha Hadid	34
c. Folies, Bernard Tschumi	34
d. Positive Nihilism, Peter Eisenman	35
III.1.3 Dekonstruksi Menurut Bernard Tschumi	35
III.1.4 Pengertian Arsitektur Dekonstruksi Bernard Tschumi	37
III.1.5 Ciri Arsitektur Dekonstruksi Bernard Tschumi	38
a. <i>Disjunction</i>	38
b. <i>Dissociation</i>	39
c. <i>Disruption</i>	39
d. <i>Fragmentation</i>	39
e. <i>Superimposition</i>	39
f. <i>Reciprocity</i>	39
g. <i>Juxtaposition</i>	40
h. <i>Superposition</i>	40
i. <i>Follies</i>	40
j. <i>Framing</i>	40
k. <i>Sequence</i>	40
III.1.6 Six concept deconstruction Bernard tschumi	41
a. Technologies of Defamiliarization	41
b. The Medicated Shock of Metropolitan	41
c. Destructing	41
d. Superimposition	41
e. Crossprogramming	42
f. Event the Turning Points	42
III.1.7 Manhattan transcripts	43
a. batas.	43
b. kondisi	44
c. klasifikasi	44

d. Hubungan	45
e. Notasi	46
f. Artikulasi	47
g. Transformasi	47
III.2 Studi Banding Obyek Se-tema	49
III.2.1 Parc de la Villette, Paris	49
III.2.2 New National Theatre	55
III.2.2 Blue Residential Tower, Manhattan	57
III.2.3 Zenith Concert Hall, Ligomes, Prancis 2007	60
<b>BAB IV TINJAUAN LOKASI</b>	<b>63</b>
IV.1 Gambaran Lokasi	63
IV.1.1 Kondisi Fisik Surabaya	63
IV.1.2 Tapak	64
IV.1.3 Lokasi	64
IV.1.4 Luas Tapak	64
IV.1.5 Koefisiensi Dasar Bangunan (KDB)	64
IV.1.6 Koefisien Luas Bangunan (KLB)	64
IV.1.7 Garis Sempadan Jalan	65
IV.2 Foto-Foto	65
IV.2.1 Kondisi Sekitar Tapak	65
IV.2.2 Data	66
<b>BAB V ANALISA DAN PEMBAHASAN</b>	<b>68</b>
V.1 Analisa Aktifitas	68
V.1.1 Diagram Kegiatan dan Aktifitas	68
V.1.2 Tabel Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	73
V.1.3 Besaran Ruang	75
V.2 Analisa Tapak	82
V.3 Analisa Auditorium	83
V.4 Analisa Bentuk	86
V.5 Analisa Struktur	89
V.6 Analisa Utilitas	91
V.6.1 Surround	91
V.6.2 Penghawaan	92

V.6.3 Pencahayaan	93
V.7 Analisa Site	99
V.8 Analisa ruang dalam	100
BAB VI USULAN DESAIN	100
VI.1 Visualisasi Konsep Desain Bangunan	100
VI.2 Model Desain	100
VI.3 Konsep auditorium	101
VI.4 Konsep Material	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	



# BAB I

## LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan sehari – hari kita tidak pernah terlepas dari kegiatan nonton, nonton film baik film – film yang terdapat dalam siaran televisi maupun film – film yang beredar dalam bentuk kepingan VCD (vidio compac disc). Film merupakan suatu media penghibur dan pengisi waktu luang yang sangat murah, selain itu film juga dapat membuat otak kita menjadi lebih santai. Film adalah bagian dari usaha manusia dalam mengungkapkan bahasa perasaan, kritik sosial, penyampaian suatu pesan dan sebagainya yang diaungkapkan melalui alur – alur cerita yang disatukan sehingga tercipta suatu alur yang enak untuk dihayati dan dinikmati.

Dijaman modern seperti ini semakin mudah untuk dapat menikmati film, berbagai macam media seperti televisi, komputer, VCD, DVD, dan masih banyak lagi alat yang membantu untuk menikmati film, bahkan dewasa ini media untuk menikmati sebuah alur cerita dalam sebuah film sudah banyak terdapat dalam kendaraan bermotor dan bahkan telepon selular dengan kemampuan mumpuni. Ditambah dengan berkembangnya kondisi perfilman yang ada di tanah air dan makin banyaknya insan muda yang tertarik akan dunia perfilman, sehingga film sebagai salah satu unsur dari kebutuhan manusia dalam dunia hiburan yang mampu memberikan keseimbangan perlu ditingkatkan agar dapat dikembangkan menjadi sebuah industri perfilman.

Industri Perfilman Indonesia termasuk industri film yang saat ini sedang bangkit dari kesusahannya, banyak film-film berkualitas Indonesia saat ini, dan tidak sedikit yang telah atau sedang diputar di bioskop-bioskop Cineplex di seluruh Indonesia , film-film Indonesia pun semakin tidak hanya di dalam negeri saja tetapi sampai keluar negeri, para distributor rumah produksi pun menjual film-film mereka dalam bentuk VCD *original* dan DVD *original* yang telah mengantongi izin peredaran dari badan Sensor Film Indonesia.

Dengan berbagai hasil jenis film cerita seta penggarapan yang beragam, mulai dari dengan teknologi yang konvensional sampai dengan grafis animasi dan





efek computer. Namun pada akhirnya bioskop, cineplex dan media televisi adalah sarana untuk menjual serta menampilkan film-film tersebut.

Tetapi dewasa ini seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, dan semakin sengitnya persaingan produsen-produsen merk-merk elektronik terkenal yang semakin menjamur di Indonesia, yang menjual perangkat-perangkat elektronik dengan harga yang semakin terjangkau oleh masyarakat seperti VCD *player*, DVD *Player* termasuk *home theater* dengan kualitas yang bagus. Secara perlahan masyarakat mulai beralih ke perangkat *home theater* yang dapat dinikmati dirumah ataupun dikamar dengan santai dan nyaman dengan suasana rumah tanpa harus berdesak-desakan seperti di Cineplex.

Kesempatan ini tidak disia-siakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang ingin mengeruk keuntungan dari suasana ini, merka meng-*copy* atau membajak VCD dan DVD *original* untuk dijual bebas dengan harga sangat murah, masyarakat pun semakin berpaling dari keberadaan bioskop-bioskop Cineplex di sekitar mereka, meskipun ada beberapa hal yang masyarakat tidak bisa dapatkan di perangkat *home theater* mereka selain di Cineplex.

Konsep perancangan ini berangkat dari animo penonton yang surut akibat suasana monoton yang disuguhkan oleh cineplex-cineplex saat ini yang keberadaannya mulai tersisihkan akibat persaingan merk-merk elektronik terkenal yang meluncurkan produk-produk berkualitas mereka dengan harga terjangkau, sehingga penonton dapat menikmati film-film layar lebar dirumah dengan nyaman tanpa harus berdesak-desakan di bioskop.

Jika Cineplex – Cineplex di Indonesia tidak dapat menyuguhkan sesuatu yang berbeda, maka keberadaan mereka akan surut karena kehilangan animasi penonton.

Berdasarkan atas dasar pemikiran diatas, bahwa dunia film perlu dikembangkan dan ditingkatkan, berarti kebutuhan ini memerlukan sarana dan prasarana yang memadai dan mampu memberikan pelayanan, penanganan, dan pembinaan film yang baik dan lengkap khususnya Surabaya.



Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Dengan jumlah penduduk metropolisnya yang hampir 3 juta jiwa, Surabaya merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan di kawasan timur Pulau Jawa. Terkenal dengan sebutan Kota Pahlawan, karena sejarahnya yang sangat berperan dalam perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia terhadap penjajah.

Surabaya sebagai kota perindustrian di daerah Jawa Timur belum terdapat sebuah sarana industri hiburan perfilman yang mendukung pertunjukan film yang mampu bersaing dengan pesatnya teknologi elektronika. Surabaya telah memiliki Cineplex yang rata-rata bergabung dengan mall karena bergabung dengan mall maka daya tampung dan fasilitas yang disediakan kurang maksimal karena batas area yang disediakan kurang mencukupi. Sampai saat ini di Surabaya kurangnya wadah untuk menampung kegiatan maupun industri perfilman di Surabaya tersebut mendorong lahirnya gagasan untuk menyediakan suatu fasilitas yang dapat menampung berbagai kegiatan.

Pada tahun – tahun terakhir ini di Amerika dan Eropa telah muncul beberapa karya Arsitektur yang secara radikal melakukan perombakan atas konsep – konsep Arsitektur yang ada. Perombakan ini baik dilakukan pada tingkat teori maupun praktek (design).

Hasil karya Arsitektur Dekonstruksi ini menampilkan prinsip – prinsip design yang tidak saja sangat kompleks, tapi yang menyolok adalah pemutar balikan semua prinsip – prinsip design yang selama ini telah menjadi kaidah – kaidah yang berlaku umum.

Istilah – istilah ini yang dipakai menunjukkan radikalisme ini seperti deconstruction, decomposition, decentre dan masih banyak lagi istilah yang diawali dengan “ de “.

Berbeda dengan Arsitektur Post Modern yang lebih banyak bicara langsung pada teknik – teknik design, Arsitektur Dekonstruksi ini mencari pembenaran atas karya – karyanya dengan menukik tajam ke wacana filsafat, misalnya





Arsitektur dekonstruksi sendiri merupakan salah satu perwujudan dari pemikiran-pemikiran dekonstruksi yang di tuangkan dalam karya arsitektur berbentuk 3 dimensi, oleh karena itu arsitektur di pahami sebagai perwakilan dekonstruksi, perwakilan nyata dari ide yang abstrak. Ide yang abstrak di sini mengandung pengertian bahwa dekonstruksi tidak memiliki ideologi atau tujuan formal, kecuali semangat untuk membongkar kemapanan dan kebakuan, seperti yang di ungkapkan derida dari rekaman interviewnya <sup>2</sup>.

semangat tersebut telah di realisasikan dalam dunia arsitektur oleh para arsitek-arsitek yang "bosan" terhadap kebakuan dan peraturan pada masa arsitektur modern.

Frank O. Gehry, peter Eisenmen, Bernar Tschumi, Zaha Hadid, Daniel Libeskind, Rem Koolhaas, dan Coop Himmeblau adalah tokoh-tokoh yang menjadi pelopor lahirnya arsitektur dekonstruksi, yaitu pada saat di selenggarakannya diskusi Academy Forum di Tate Galerry, London, pada tahun 1988 yang kemudian di susul dengan pameran "deconstructivist Architecture" di Museum of Art, New York, yang memamerkan karya-karya arsitekturnya, di mana setiap karyanya memiliki karakter yang berlainan satu sama lain, tetapi seolah-olah memiliki persamaan pada bentuk luarnya yang "kacau", abstrak, dan memiliki satu tujuan, yaitu membongkar kemapanan dan kebakuan.

Perbedaan karakter dari tiap bangunan salah satunya di sebabkan oleh adanya perbedaan definisi dari arsitektur dekonstruksi sendiri, yang mana cenderung bersifat subjektif bila di lihat dari sudut pandang tiap-tiap tokohnya, itu di karenakan Deridda membuka dimensi "proses"dari suatu pendekatan atau cara berfikir dalam dekonstruksi. Dengan sikap ini terlihat sebuah keinginan untuk terus belajar dan terbuka terhadap situasi maupun pernyataan baru. Oleh

---

2. Goeffrey Broadbent, *deconstruction : A Student Guide*, London : Academy Editions, 1991, " ... there is no monologue possible in deconstruction ... there is no single author of any deconstruction. It's always a multiplicity of voices/gesture. And you can take this as a rule : each time deconstruction speaks through a single voice. It's wrong. It's not deconstruction anymore"







## BAB II

### TINJAUAN OBYEK

#### II.1 Studi Literatur

##### II.1.1. Pengertian judul

**Cineplex (Cinema Complex) adalah** bangunan bioskop yang didalamnya terdapat beberapa Auditorium yang menampilkan bahasa percakapan gambar hidup.<sup>3</sup>

Berbeda halnya dengan bioskop yang hanya memiliki satu ruang pertunjukan, cineplex memiliki lebih dari satu ruang pertunjukan film (terdapat beberapa ruang auditorium dalam sebuah bangunan).

**Pengertian Cineplex di Surabaya** adalah suatu gedung yang dijadikan sebagai tempat pemutaran film - film cerita komersil dengan menggunakan layar lebar, gambar film yang di proyeksikan ke layar dengan menggunakan proyektor. Dimana mereka mencurahkan segenap perhatiannya dan seluruh perasaannya kepada gambar hidup yang disaksikan, seolah-olah mereka menyaksikan sesuatu cerita yang benar-benar terjadi di hadapannya.

Cineplex tak lepas dari pemutaran *film* yang merupakan suatu material tipis, flexible, transparan dan dilapisi emulsi foto yang sensitive. Dimana sanggup merekam gambar-gambar dengan menggunakan proyektor, film ini diproyeksikan ke sebuah layar dengan menggabungkan alur bunyi dengan film tersebut maka terjadi kesatuan efek-efek bunyi yang cerah.

---

3. kamus besar bahasa Indonesia, hal. 144



Fungsi dan peran film :

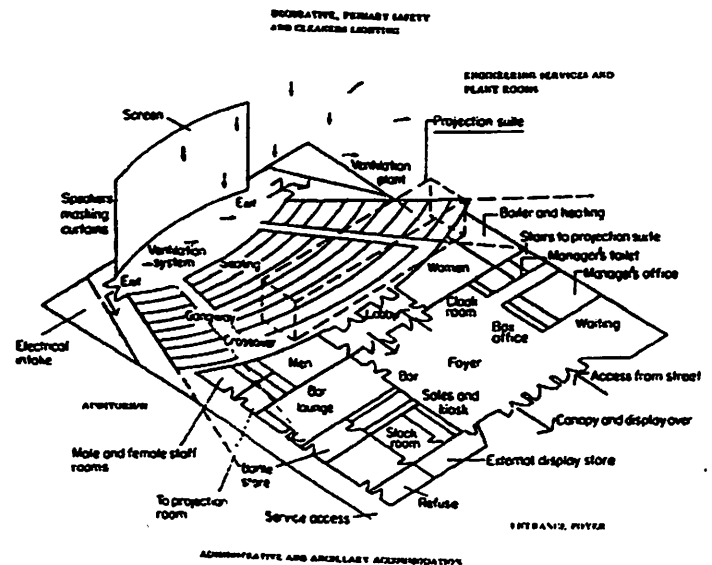
- Film sebagai media komunikasi massa. Sebab film merupakan rekaman tata laku kehidupan manusia, ruang dan waktu dapat dinikmati oleh orang banyak.
- Film berfungsi sebagai alat penerangan
- Film dapat berperan sebagai alat pendidikan
- Film sebagai bahan hiburan, dengan memasukkan unsur-unsur cerita yang menarik.

Cinema komersil pada dasarnya dibagi menjadi 4 bagian utama, yaitu : **Auditorium, Entrance hall/lobby, Ruang manajemen, Servis engineering,**

### II.1.2 Auditorium

Jalan masuk ke auditorium pada tempat duduk berjenjang dapat dari bawah gang keatas atau dari belakang, masing-masing akan melalui persilangan gang-gang. Gang samping atau belakang perlu di perlebar untuk memudahkan jalan keluar dan untuk mengawasi penonton.

Kapasitas tempat duduk berkisar antara 100-600 kursi, pada umumnya dipakai sebagai ukuran auditorium minimum dan maximum (di Inggris)



Didalam auditorium akan dibahas tentang : **jenis film, ukuran layar, tempat duduk, jarak pandang, ruang proyektor, akustik.**



### a. Jenis Film

- Ukuran 8mm

- 8mm ukuran standart dengan lubang ganda (FILM BISU)
- 8mm ukuran standart dengan lubang tunggal (ADA SUARA)
- 8mm ukuran super dengan lubang ganda (ADA SUARA)

Proyektor mampu menghasilkan gambar pada layar yang berukuran 0,69m x 0,91m; iasa digunakan untuk perdagangan; proyektor kecil dan mudah dijinjing; sumber dari lampu listrik pijar atau filamen berdaya rendah; digunakan untuk jumlah penonton sedikit.

- Ukuran 16mm

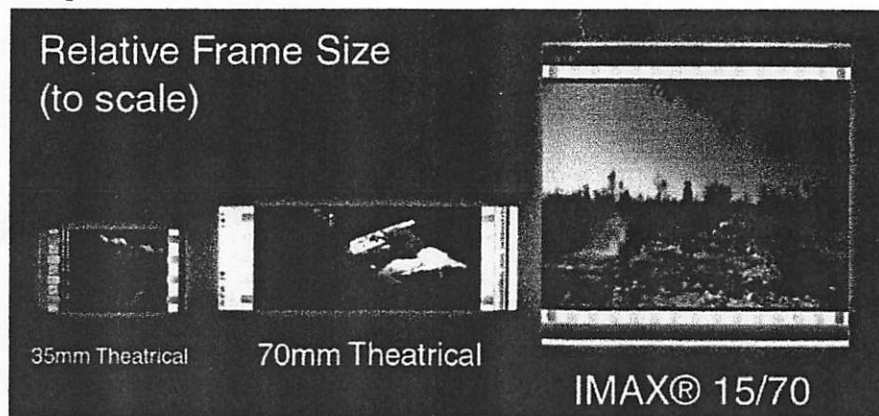
Proyektor berbentuk compac dan mudah dijinjing; ukuran layar 1,98m x 2,75m (untuk halogen 20% lebih lebar); sumber cahaya dari lampu pijar (missal halogen dan karbon ARC, Xenon ARC); digunakan untuk iklan, pendidikan, iptek, industri, televisi.

- Ukuran 35mm

Proyektor harus ditempatkan diruang proyeksi dan harus ada ruang untuk alat – alat tambahan yang diplrukan sound system; ukuran tersebut merupakan ukuran standart untuk semua pekerjaan cinematogarafi professional; ukuran layar 4,12m x 5,64m; digunakan untuk kuliah yang menggunakan slide.

- Ukuran 70mm

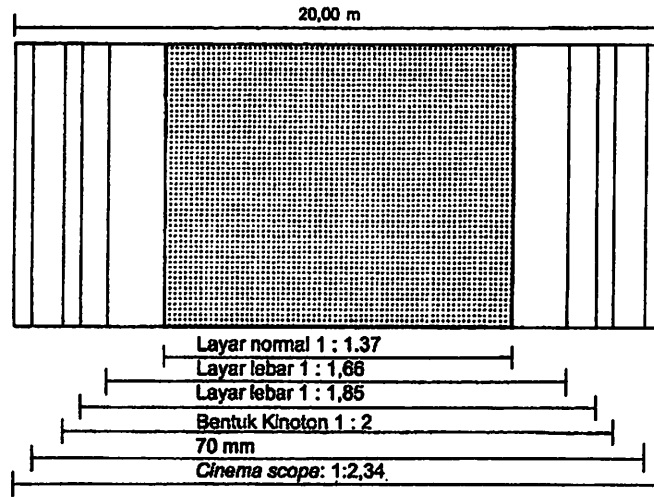
Merupakan ukuran terbesar; digunakan untuk ukuran layar yang sangat lebar dan mempunyai lekukan layar yang dalam; proyaektor mampu menghasilkan gambar sampai 21,5m x 29,3m; biasanya dipakai untuk pertunjukan film dengan tampilan gambar 3 dimensi.



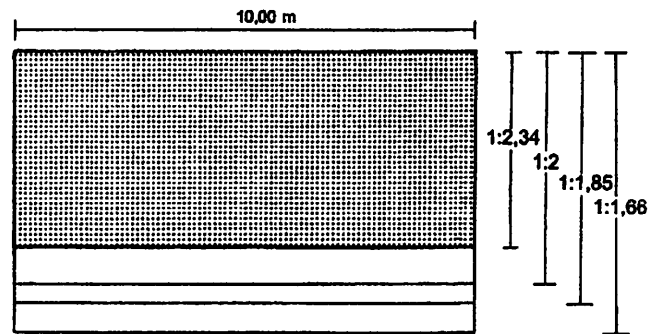


## b. Ukuran Layar

Umumnya layar harus sebesar mungkin sesuai ukuran maksimumnya atau hingga mencapai lebar tempat duduk :



) Bentuk layar pada ketinggian layar yang sama

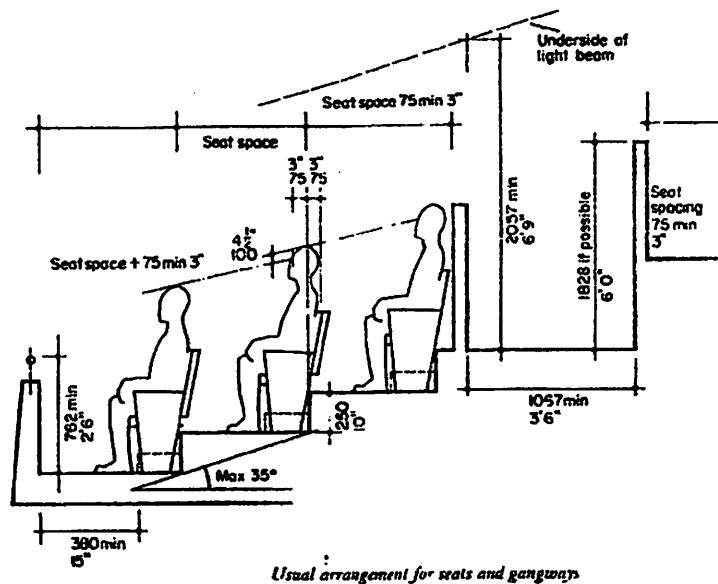


) Bentuk layar lebar layar yang sama

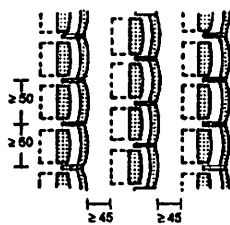
- Standart : Pada perbandingan layar, umumnya adalah 1 : 1,375
- Widescreen : BS 27:1,956 perbandingan yang digunakan 1 : 1,76
- Sistem 70mm: Todd AO memiliki ukuran frame 4 kali ukuran film 35mm perbandingannya 1 : 2,2 D-150 perbandingan rasionya sama yang dipakai di Todd AO.
- Cinemascope: Memiliki perbandingan 1 : 2,34
- Imax : Tampilan gambar pada dengan ukuran yang sangat besar yaitu 24,40m x 18,30m. Filmnya digerakkan secara horizontal melalui Rolling loop Proyektornya memakai ukuran film 70mm.
- Circlorama: Merupakan system gambar dengan tampilan mengelilingi penonton dengan sudut 360 derajat, proyektor yang digunakan ada 4 buah ukuran filmnya 53mm.
- Cinerama: Diproyeksikan kelayar cekong kedalam dengan sudut 125 derajat, proyektor yang digunakan satu buah untuk film ukuran 70mm.



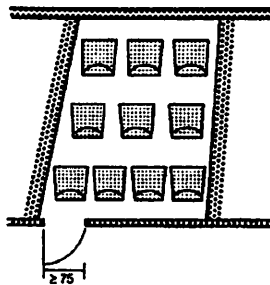
### c. Tempat Duduk



Kebanyakan dari gedung bioskop modern di design agak sempit, maka pola tempat duduk pada posisi yang memberikan ketidaknyamanan adalah pada dekat sisi dinding



① Jarak dan urutan kursi



② dapat ditaruh  $\leq 10$  kursi, untuk  $\geq 0,65 \text{ m}^2$  luas untuk setiap orang/ bidang dasar

Susunan tempat duduk dalam gedung-gedung Cineplex seharusnya lebih memperhatikan kenyamanan penonton, khususnya bagi penonton yang duduk pada posisi paling pinggir dekat dinding gedung. Baik pada posisi paling pinggir dekat

dinding gedung. Baik pada bagian kiri dan kanan layar. Penonton pada baris ini cenderung untuk memiringkan tubuhnya untuk mencapai posisi yang nyaman jika susunan tempat duduk yang digunakan adalah bentuk persegi.

Thompson (47) dalam *New Horizon for human factors in design* merekomendasikan sebuah garis penglihatan pada sebuah permukaan display dari  $60^\circ$  sampai  $90^\circ$  dan tidak pernah kurang dari  $45^\circ$ .



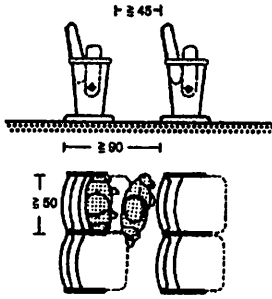
Bentuk baji memepat (*truncated wedge*) atau bentuk kipas (*fanshaped*) menghasilkan sebuah sudut penglihatan yang bertemu pada criteria  $60^\circ$ . Bentuk ini dibuat untuk memberikan kenyamanan bagi penonton yang duduk pada baris ujung dekat dinding gedung.

Ada beberapa macam teknik *design* yang dapat digunakan untuk mencapai sudut yang dimaksudkan. Teknik pertama, adalah meninggikan layar (tinggi yang sebenarnya bervariasi, dengan kedalaman dari sebuah gedung Cineplex yang mempunyai sebuah lantai miring). Sebuah layar yang ditinggikan adalah untuk baris-baris belakang, tetapi tidak dapat diakomodasi oleh penonton pada baris depan, penonton pada garis depan pasti mundur sekurang-kurangnya selebar dari lebar layar. Solusi sudut bicingting pada pusat layar hampir lebih dari  $10^\circ$  terhadap vertical dari LOS pada penonton- penonton baris depan dan sudut ini masih dapat diterima dari balkon jika dalam gedung tersebut terdapat balkon.

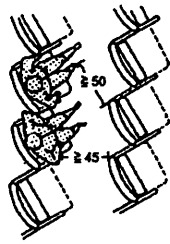
Solusi yang lain untuk baris depan adalah dengan membalik tingkatan atau kenaikan kemiringan dari lantai dibuat perlahan pada 10 sampai 11 baris pertama. Hal ini tidak hanya mengurangi total pengangkatan dari tempat-tempat duduk dari sebuah kedalaman gedung Cineplex. Tinggi dari langit-langit yang dikehendaki dapat dikurangi, juga tinggi sebuah balkon dapat lebih rendah, selain itu pengembangan sudut penglihatan vertical untuk penonton ini lebih baik.

Salah satu solusinya adalah membuat ketinggian antara sebuah baris tempat duduk dengan baris tempat duduk didepanya tidak terlalu rendah. Ketinggian ini dapat didekati dengan jarak antara dagu dan puncak kepala yaitu sebesar 21,51 cm. solusi lain adalah menggeser barisan tempat duduk yang ada di belakangnya, sehingga seorang penonton di barisan kedua dapat melihat langsung di atas tempat sandaran tangan dari kedua tempat duduk pada baris depannya. Sebuah kemiringan perlahan-lahan dari  $4^\circ$  sampai  $8^\circ$  akan mengijinkan seorang penonton yang pendek dapat melihat bahu seorang penonton yang tinggi dengan sebuah rintangan yang minimum pada layar.

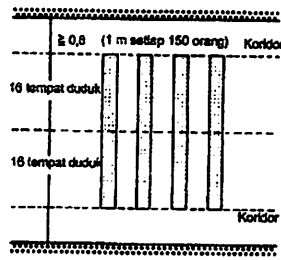




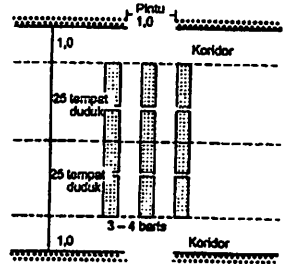
① Menurut peraturan tempat pertemuan semua tempat duduk harus diarsir oleh tempat duduk yang tidak terikat, tidak dapat diubah, tempat duduk lipat dengan bagian atas tidak bergerak (legak) ≥ mempunyai ukuran



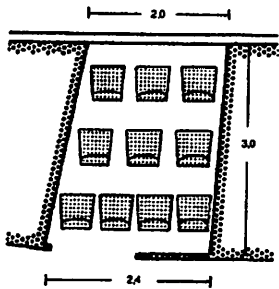
② Tempat duduk lipat serong memberi kebebasan bergerak.



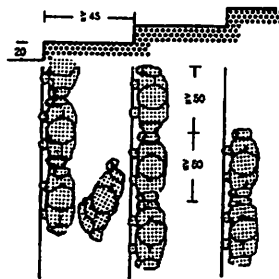
③ Luas baris 16 tempat duduk



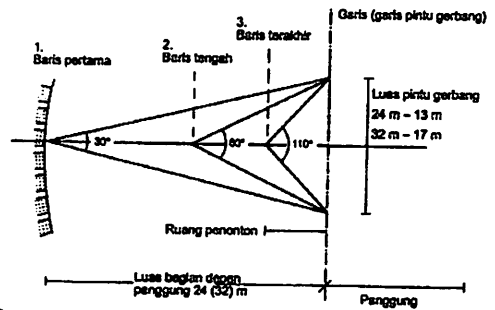
④ Luas baris 25 tempat duduk memerlukan pintu



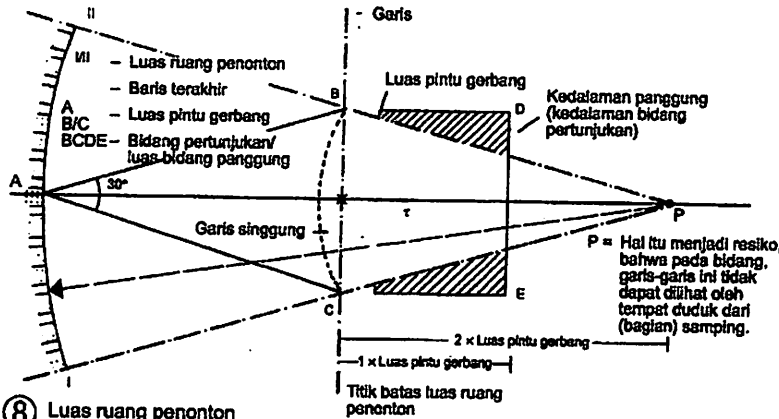
⑤ Tempat duduk yang tidak terikat boleh mempunyai ≤ 10 kursi lepas/tidak terikat ≥ kursi yang kuat (kokoh), bidang dasar setiap orang ≥ 0,65 m<sup>2</sup>



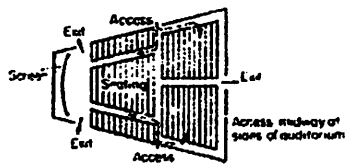
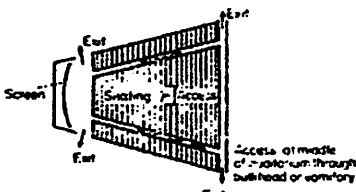
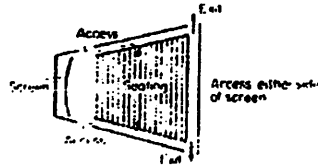
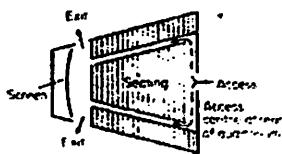
⑥ Tempat berdiri dalam barisan, dipisahkan oleh batas yang kuat, masih dengan bagian atas tidak bergerak ≥ untuk mengatur ukuran



⑦ Perbandingan ruang penonton tradisional. Pengawasan/kontrol

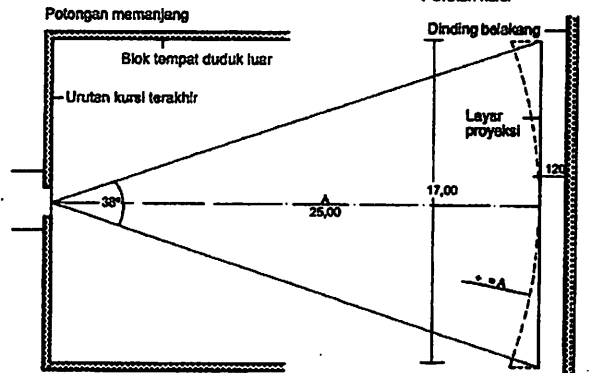
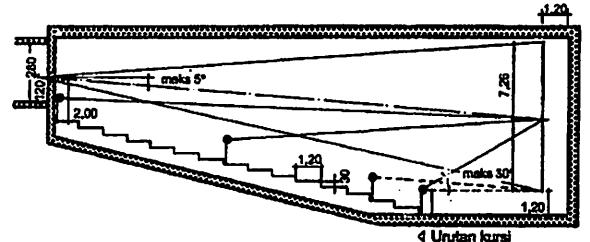
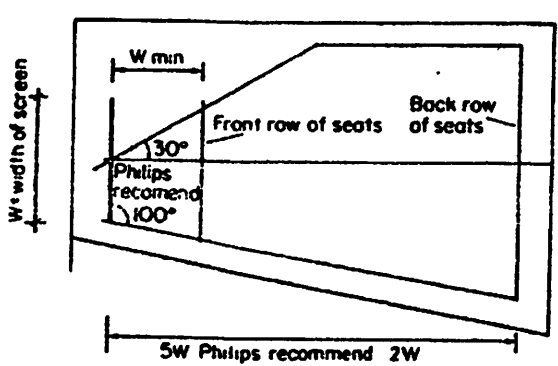
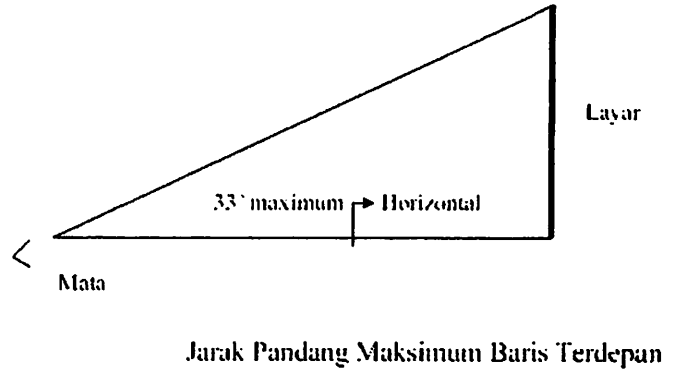
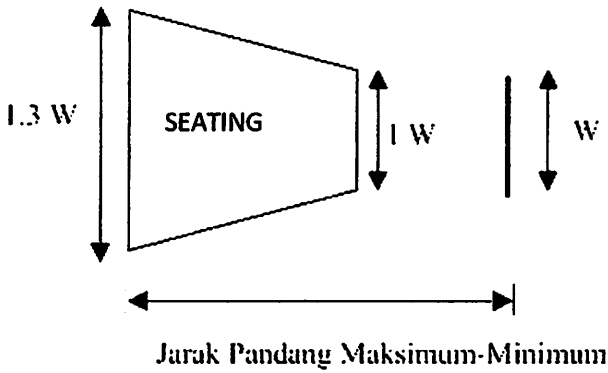


⑧ Luas ruang penonton

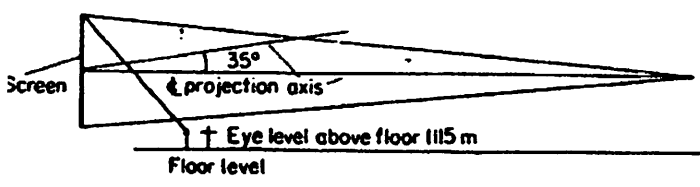


**d. Jarak Pandang**

Rasio lebar terhadap jarak panjang maksimal sebaiknya dari 1:2 hingga 1:3. <sup>4</sup>



① Ruang penonton optimal



4. (Sumber: John, Gerain & Herd, Helen. Handbook of Movie Projectors. London: London Architectural Press, 1981)

### e. Ruang Proyektor

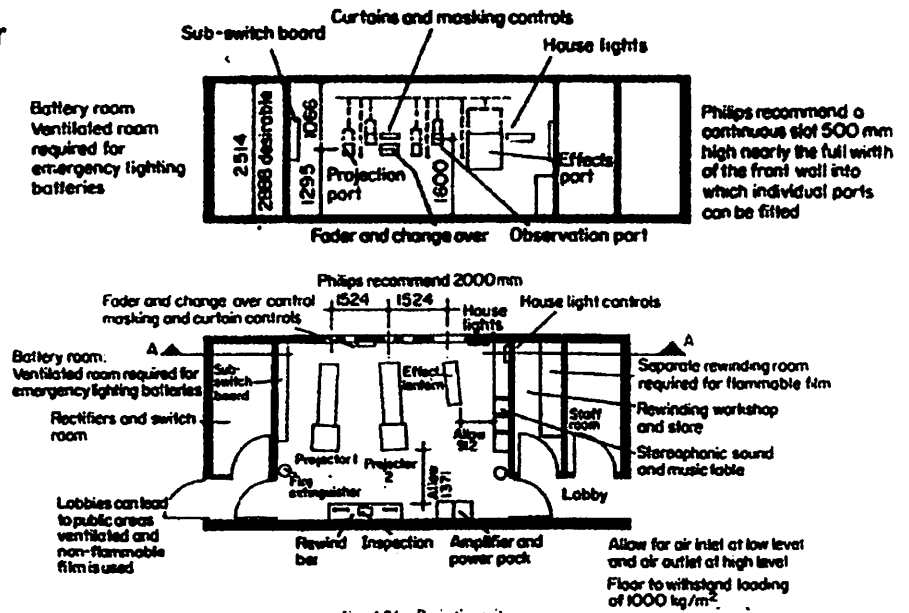
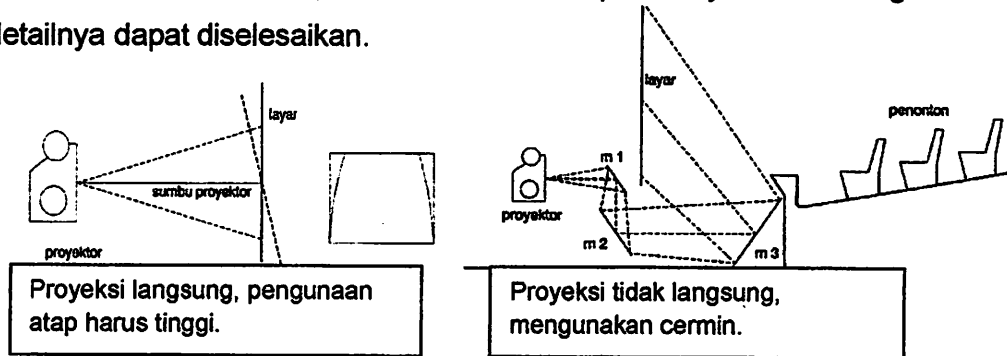


Fig. 4.21 Projection suite

Biasanya dipisah menjadi kamar untuk menggulung dan memproyeksikan film yang dilengkapi ruang pengatur cahaya, ruang baterai, ruang tempat distribusi, listrik, ruang pegawai, bengkel dan gudang, masing-masing cukup luas 6-10m<sup>2</sup>. System peralatan otomatis modern dapat menggunakan ruang yang sama dan perlu dilengkapi dengan meja untuk menggulung film sehingga memudahkan kegiatan di ruang tersebut.

Jenis peralatan yang digunakan harus ditetapkan sejak semula agar dimensi detailnya dapat diselesaikan.



Cermin untuk proyektor dan pengamatan dapat digunakan bila ruang terbatas, dan belum menggunakan peralatan otomatis. Dengan menggunakan beberapa cermin maka suatu ruang proyeksi dapat melayani bioskop berganda yang letaknya vertical. Tetapi menurut kebiasaan, lebih baik tidak menggunakan cermin proyeksi tersebut.<sup>5</sup>

5. (sumber : Gunarsa, Singgih D. *Sejarah perfilman Indonesia*, Jakarta : Gunung Mulia. 2004)

## **f. Akustik**

Persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu auditorium:

1. Harus ada kekerasan (loudness) yang cukup dalam tiap bagian auditorium terutama di tempat-tempat duduk yang jauh.
2. Energi harus didistribusikan secara merata terdifusi dalam ruang.
3. Ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan (long-delayed reflection), gaung pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi, dan resonansi ruang.
4. Bising dan getaran yang akan mengganggu pendengaran harus dihindari atau dikurangi dengan cukup banyak dalam tiap ruang.
5. Lantai penonton harus dimiringkan dengan curam pada bagian belakang untuk menyediakan garis pandang yang jelas untuk seluruh penonton, dengan demikian menyediakan pengadaan bunyi langsung yang banyak.
6. Layar proyeksi dan penguat suara di belakang harus cukup tinggi agar seluruh penonton terliput dengan baik oleh berkas bunyi.
7. Permukaan batas vertical, kecuali dekat layar, harus dilapisi penyerap bunyi yang banyak agar tercapai RT yang singkat dan untuk menghindari cacat akustik yang biasanya ada dalam ruang yang mati secara akustik seperti teater bioskop. Dalam auditorium bioskop dengan layar lebar, dimana penguat suara dipasang di belakang layar dari satu ujung ke lainnya. Lapisan akustik sepanjang dinding sisi akan mencegah pemantulan-pemantulan dengan tanda waktu tunda lama (dari dinding samping); pemantulan-pemantulan ini terutama harus dihindari karena mereka membuat bunyi seolah-olah datang dari tempat yang salah, jadi merusak ilusi.
8. Kesejajaran antara permukaan-permukaan dekat layar harus dihindari. Dinding belakang layar harus dibuat absorptif bila pemantulan dengan waktu tunda lama diharapkan dari permukaan ini. Dalam hal ini lapisan akustik di belakang layar harus dibuat hitam untuk menghindari pemantulan cahaya dari tembusan melalui layar berlubang.
9. Tempat duduk dengan banyak lapisan empuk harus digunakan untuk mengimbangi pengaruh akustik ruang yang merusak karena jumlah penonton yang sangat banyak berfluktuasi.

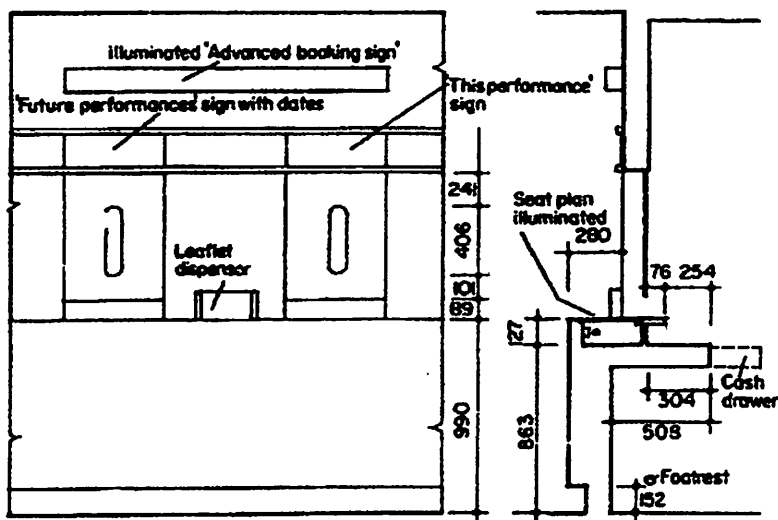


10. Lantai antara layar dan tempat duduk baris pertama harus diberi karpet agar secara psikologis mencegah pemantulan yang mengecewakan di depan auditorium. Yang datang kearah-arah yang lain dengan pengeras suara.

11. bising yang berasal dari kamar proyeksi sering merupakan gangguan bagi yang duduk didekatnya. Dapat dicegah dengan melapisi permukaan interior kamar proyeksi tersebut dengan bahan penyerap bunyi efisien, dengan menggunakan kaca ganda dalam lubang proyeksi dan dalam lubang dalam pengamat (gelas optic harus digunakan dalam kamar proyeksi, dan gelas lempengan dalam kamar pengamat: Kaca jendela harus berbeda tebalnya dan ditutup rapat-rapat pada kerangkanya) dan dengan menggunakan dinding penyekat dengan insulasi bunyi yang cukup antara auditorium dan ruang proyeksi.<sup>7</sup>

### II.1.3. Entrance Hall/Lobby

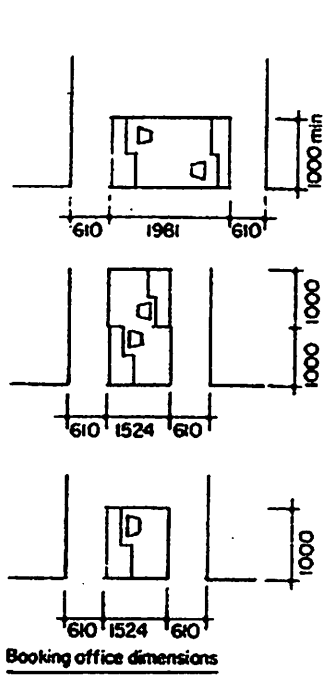
Berfungsi sebagai penyedia hubungan, perputaran (sirkulasi), servis penting dan fungsi tambahan tergantung pada kompleksnya proyek.



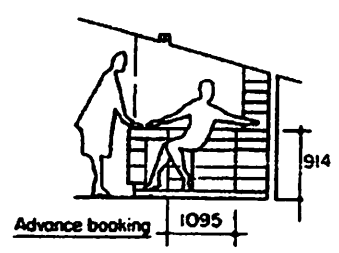
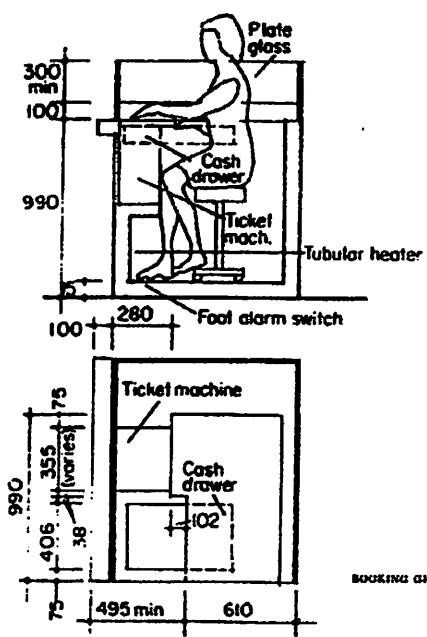
*Example of advance booking window arrangement*

7. (Akustik Lingkungan, 1993, Hal.53-54, 123-124)

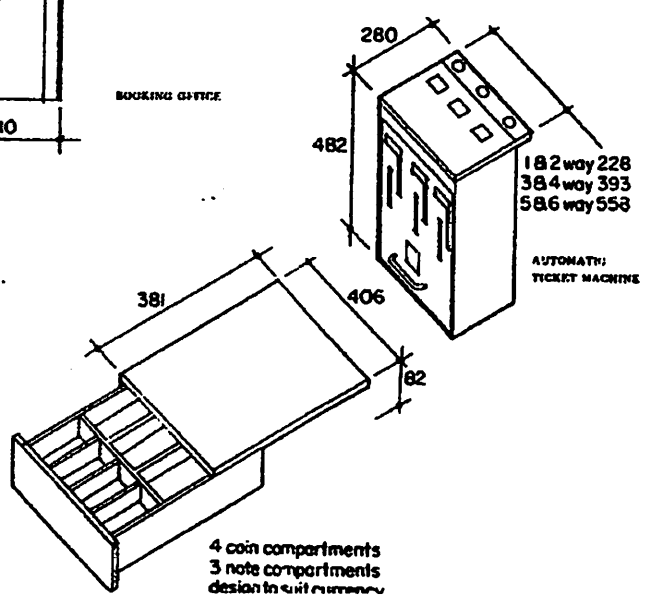




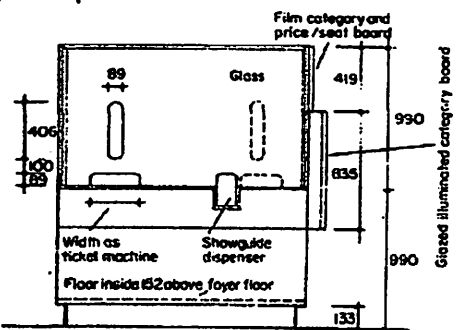
Booking office dimensions



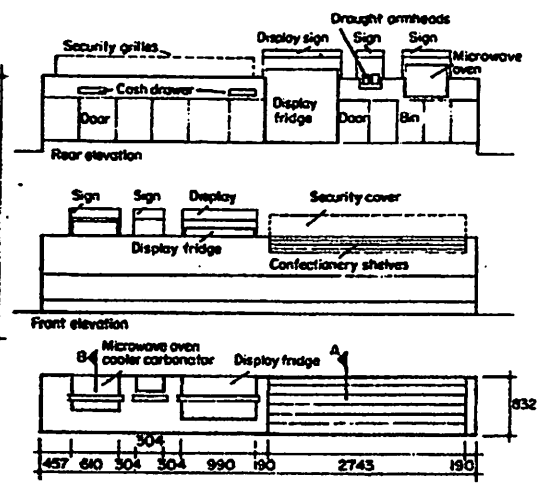
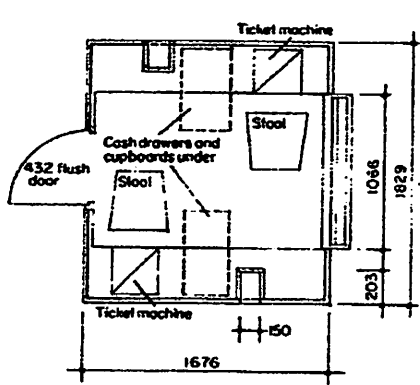
Advance booking



4 coin compartments  
3 note compartments  
design in unit currency



Example of advance booking window arrangement



Islands box office. Example of two cashier unit

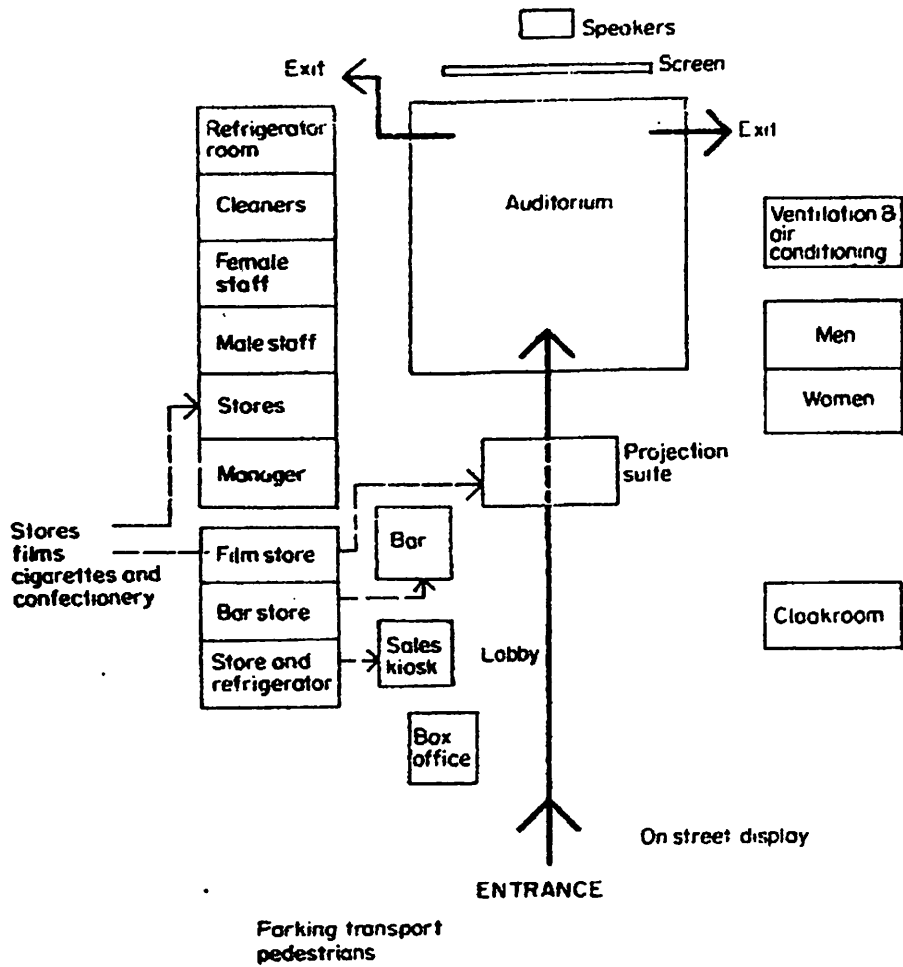
Dalam lobby terdapat berbagai fasilitas seperti: *loket, café, digital beat store, merchandise, movie selection, Game zone*, hal ini sirkulasi lobby menjadi pusat pemerhatian pada design Cineplex.





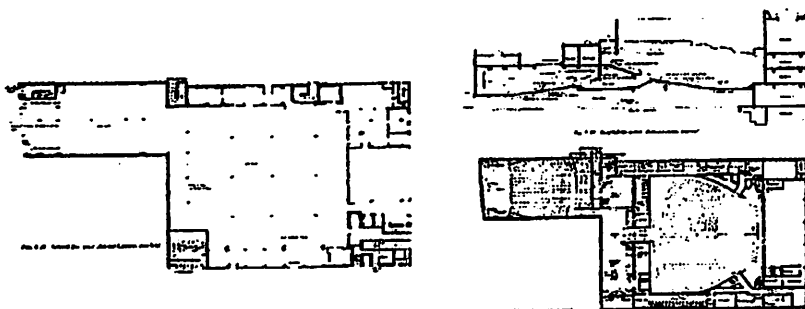
### II.1.4. Ruang Manajemen (Kantor)

Berfungsi sebagai administrasi dan pengelolaan perawatan cinema.



Circulation Diagram

### II.1.5. Service Engineering



## II.2 Studi Banding Obyek

### II.2.1. Tunjungan Cineplex 21

- ↓ Waktu operasional :
  - Minggu – jumat : 12.00-20.30
  - Sabtu : 12.00-23.00
- ↓ Security dari jam 21.00-23.00



Gbr. Lobby tunjungan 21

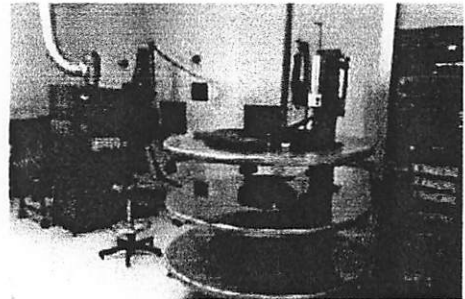


Gbr. Movie selection



Gbr. Kantin tunjungan cineplex 21

- ↓ Loket menggunakan computer (otomatis).
- ↓ Ruang-ruang yang tersedia:
  - 4 bh Gedung Theater
  - Loket 2 lajur
  - Kantin
  - Ruang Proyektor
  - Ruang Teknisi
  - Kantor Pengurus
  - Toilet Wanita dan Pria



Gbr. Ruang proyektor tunjungan Cineplex 21



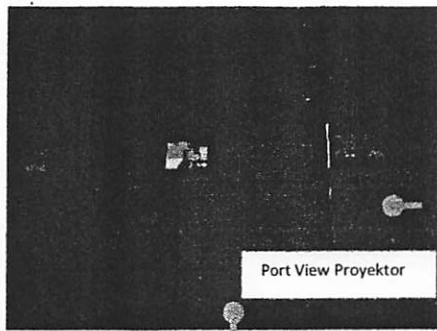
- ✦ Kapasitas Tempat Duduk :
  - Tunjungan 1 : 248 tempat duduk
  - Tunjungan 2 : 224 tempat duduk
  - Tunjungan 3 : 184 tempat duduk
  - Tunjungan 4 : 248 tempat duduk



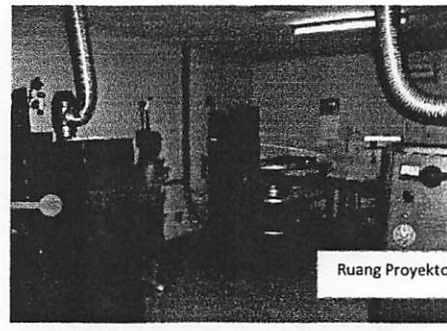
Gbr. Tempat duduk tunjungan Cineplex 21

- ✦ Ukuran pita film yang digunakan 35 mm, setiap filmnya menggunakan kurang lebih 6 roll yang digulung menjadi 1 roll besar kemudian ditayangkan oleh proyektor. Proses penggulungan 6 roll menjadi 1 roll besar memerlukan waktu kurang lebih ½ jam.
- ✦ Tunjungan 21 dalam memutar film tidak bergantian dengan Cineplex yang lain sehingga tidak pernah terjadi di tengah-tengah film karena pita film terlambat dikirim dari Cineplex yang lain.
- ✦ Ukuran layar 6 m x 12 m
- ✦ Jarak layar dari lantai 2 m
- ✦ Jarak layar dengan kursi barisan pertama 5 m
- ✦ Lapisan plafon : karpet
- ✦ Lapisan dinding :
  - Triplex
  - Partikel Board
  - Karpet
- ✦ Lapisan lantai :
  - Karpet dan vinyl (Studio Theater)
  - Granit (Lobby)
  - Kramik (Kantor, loket)
- ✦ Menggunakan AC Central milik Tunjungan Plaza
- ✦ Pencahayaan tiap-tiap studio menggunakan lampu 60 watt dengan Dimmer.
- ✦ Tata suara :
  - Tunjungan 1 : SDDS (Sony Dianamic Sound) – 8 channel
  - Tunjungan 2 : Dolby Digital – 6 channel
  - Tunjungan 3 : Dolby Digital – 6 channel
  - Tunjungan 4 : DTS (Digital Theater System) – 6 channel

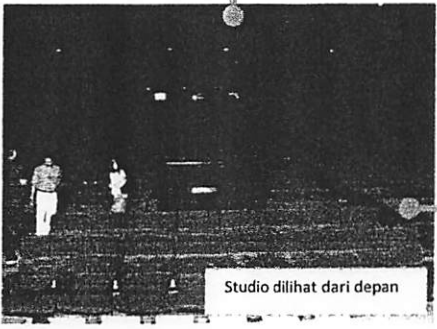




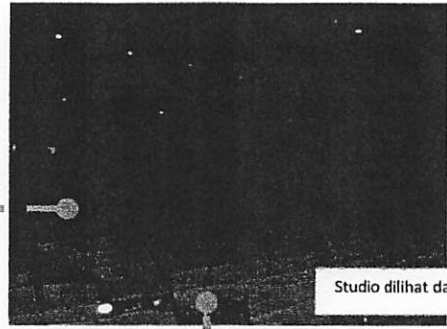
Port View Proyektor



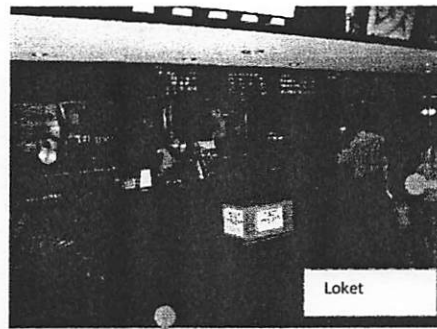
Ruang Proyektor



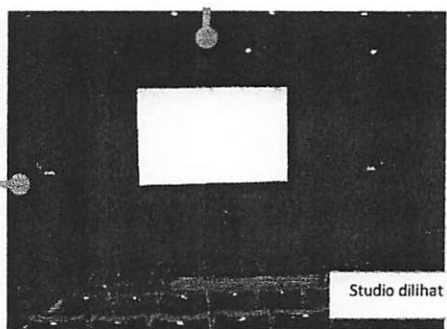
Studio dilihat dari depan



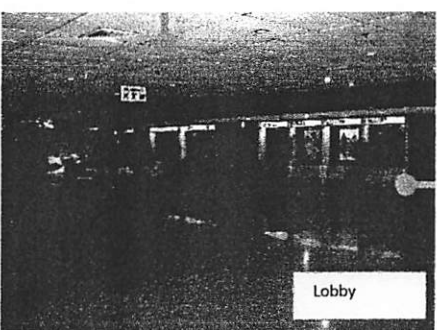
Studio dilihat dari samping



Loket



Studio dilihat dari belakang



Lobby



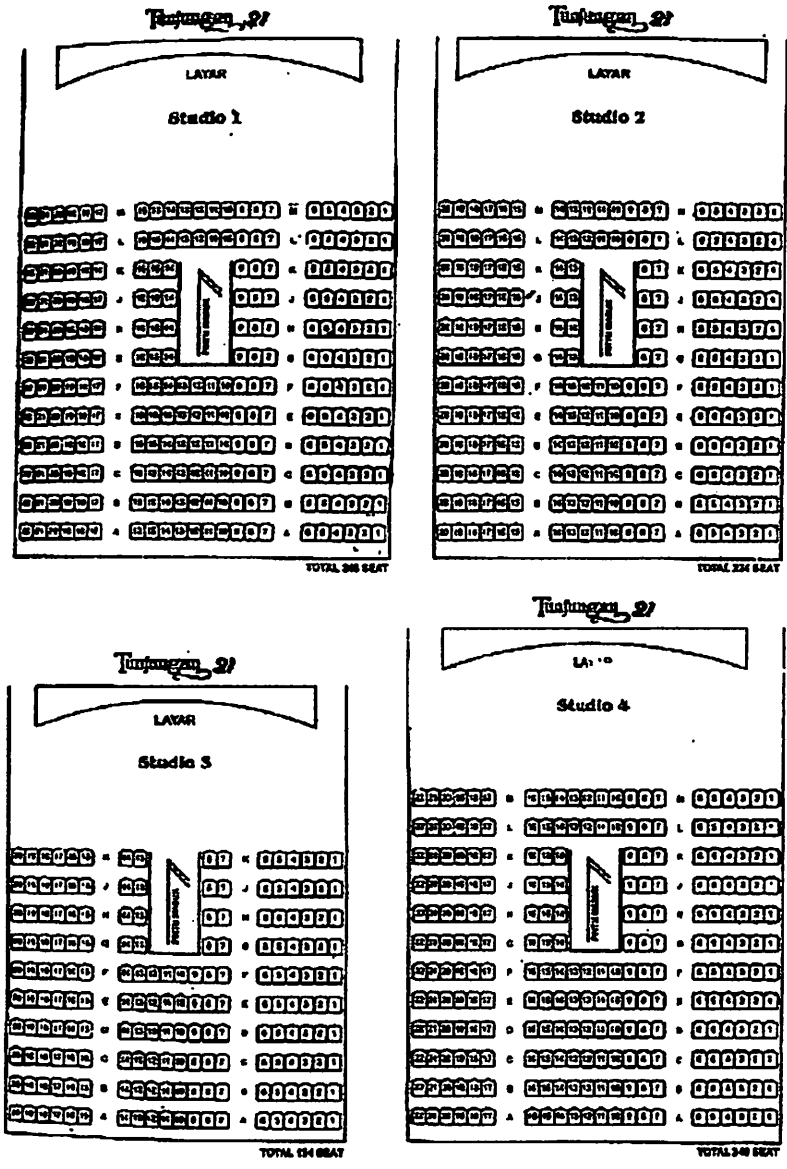
Main entrance

Tunjungan Cineplex 21





Susunan tempat duduk:



Gambar 2.12. Susunan Tempat Duduk Tunjungan Cineplex 21



## II.2.2. Galaxy Cineplex 21

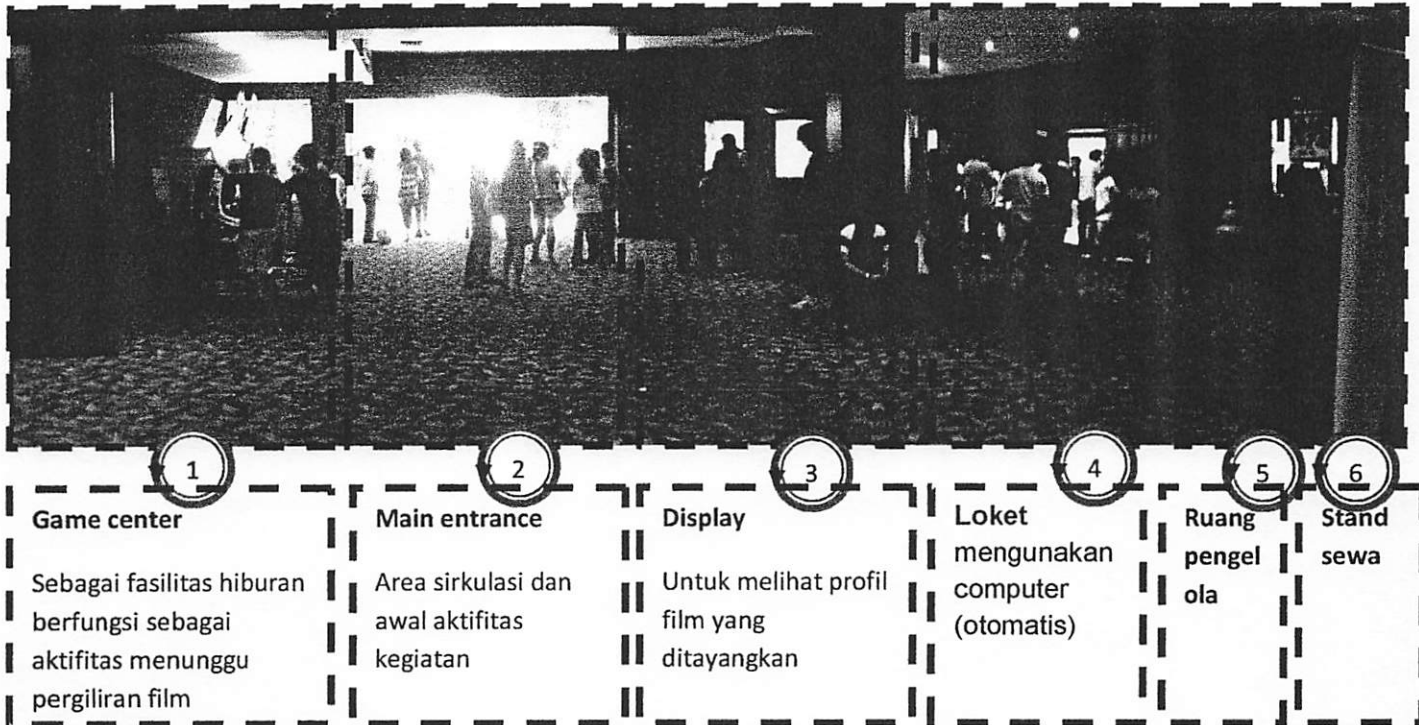
Jl. Dharmahusada Indah Timur 37, Galaxy Mall Lt.3 Surabaya

Berdiri tanggal 12 Agustus 1996

↓ Waktu Operasional:

- Minggu – jumat : 12.00 – 23.00
- Sabtu : 12.00 – 01.00

### AREA LOBBY GALAXY 21

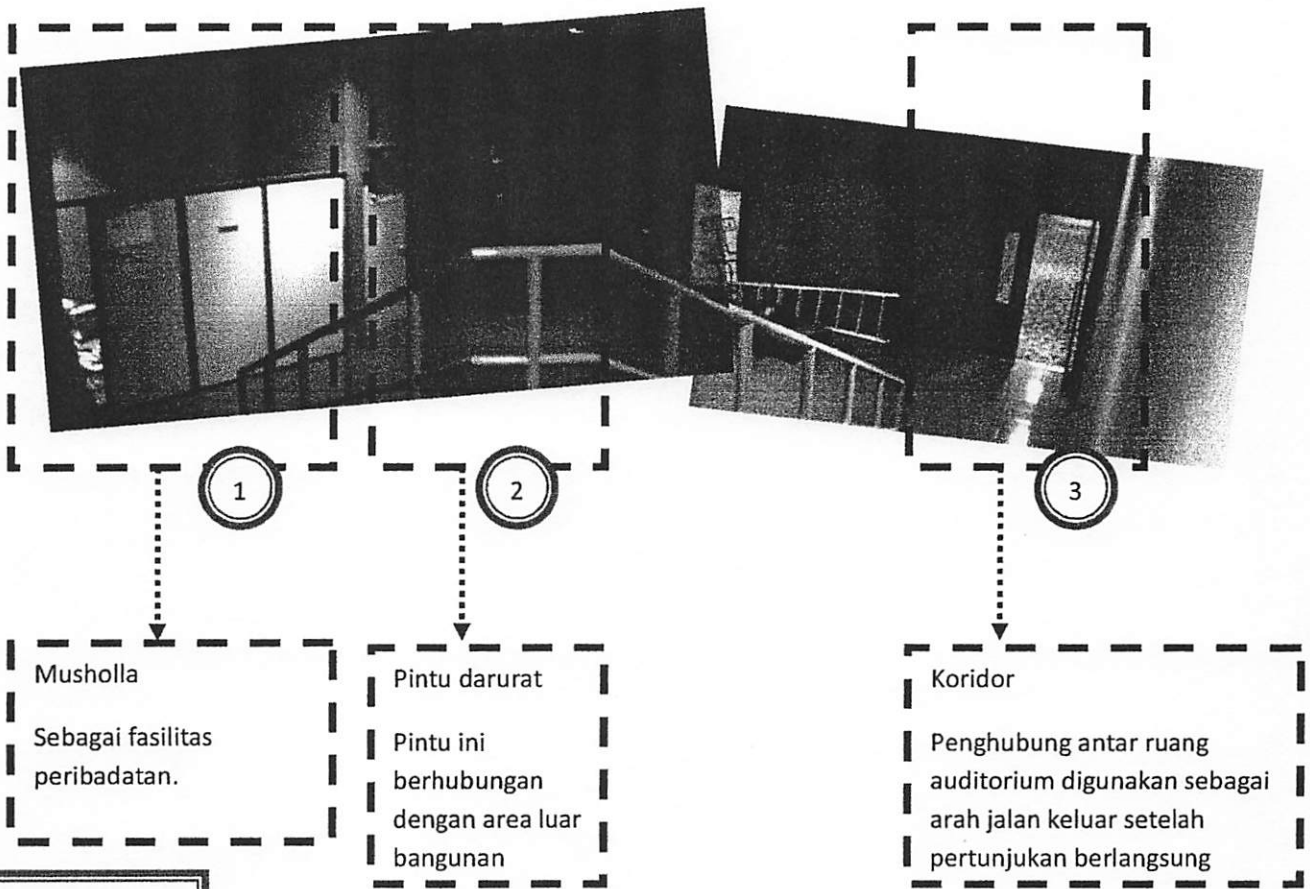


Area lobby galaxy 21 cukup lapang walaupun area loby ini tidak hanya dipertunjukan untuk area luar auditorium (theater) karena aktifitas yang menyatu dengan kegiatan perjalanan

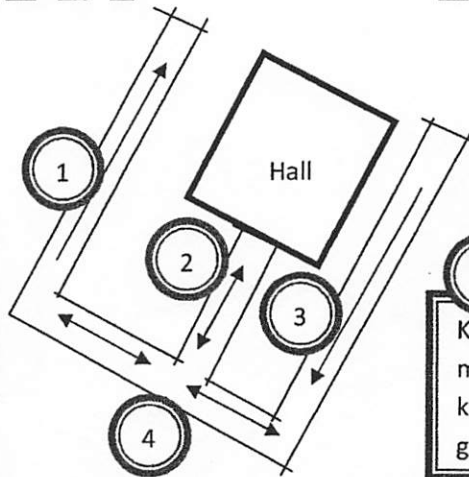
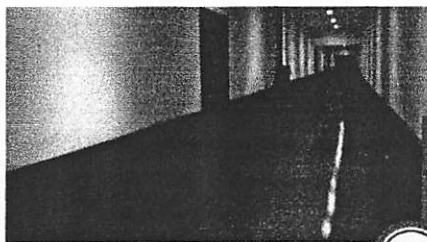
Kesimpulan : Galaxy 21 sudah memenuhi standar sebagai cineplex sesuai dengan literature, karena galaxy 21 memiliki penunjang dari sebuah pusat perbelanjaan, dan game center, maka untuk merancang cineplex sebagai fasilitas utama perlu dikembangkan lebih lanjut lagi terhadap fasilitas pendukungnya serta kompleksitasnya.



# MUSHOLLA DAN EXIT GALAXY 21



Sirkulasi 1 ini berhubunagan dengan area luar cineplex



Koridor ini merupakan akses menuju toilet, terdapat ruang karyawan, ruang ganti, dan gudang.

Ini merupakan sirkulasi utama dimana tempat bertemunya sirkulasi 1,2,dan 3. Di koridor ini terdapat fasilitas kamar mandi musholla, dan gudang. Juga terdapat akses menuju lantai dua dan tiga.



## AUDITORIUM GALAXY 21

Galaxy 21 memiliki 5 buah ruang pertunjukan film yang berbeda,

### Kapasitas Tempat duduk

- Galaxy 1 : 306 tempat duduk
- Galaxy 2 : 306 tempat duduk
- Galaxy 3 : 142 tempat duduk
- Galaxy 4 : 142 tempat duduk
- Galaxy 5 : 145 tempat duduk

1



### Tata suara :

- Galaxy 1 : SDDS (Sony Dinamic Sound) – 8 channel
- Galaxy 2 : DTS (Digital Theater System) – 6 channel
- Galaxy 3 : SRD – 6 channel
- Galaxy 4 : SRD – 6 channel
- Galaxy 5 : Dolby Digital – 6 channel

Perletakkannya mengelilingi ruang dengan perbedaan tinggi sesuai dengan tingkatan lantai

2

Gambar layar proyeksi dari dekat,

Ukuran layar 6 m X 12 m

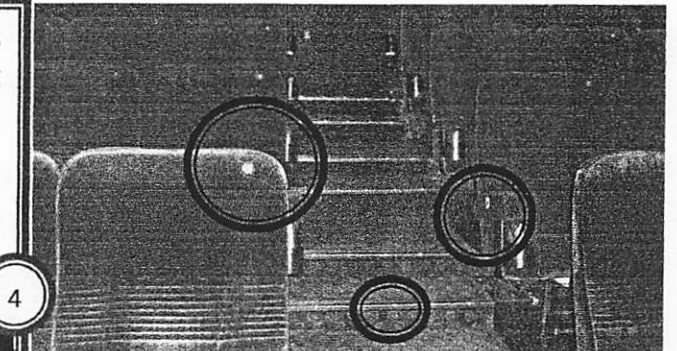
Jarak layar dari lantai 2 m

Jarak layar dengan kursi barisan pertama 5 m

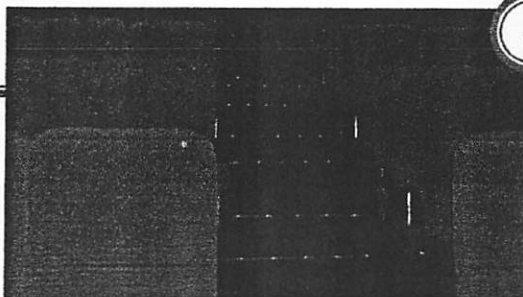
3

Penomoran tempat duduk berada pada pojok kanan kursi, dan untuk huruf berada pada tempat duduk paling ujung dekat sirkulasi.

Pada sirkulasi terdapat penerangan buatan pada sisi bagian bawah, berfungsi sebagai pengarah jalan saat penonton mencari tempat duduk.

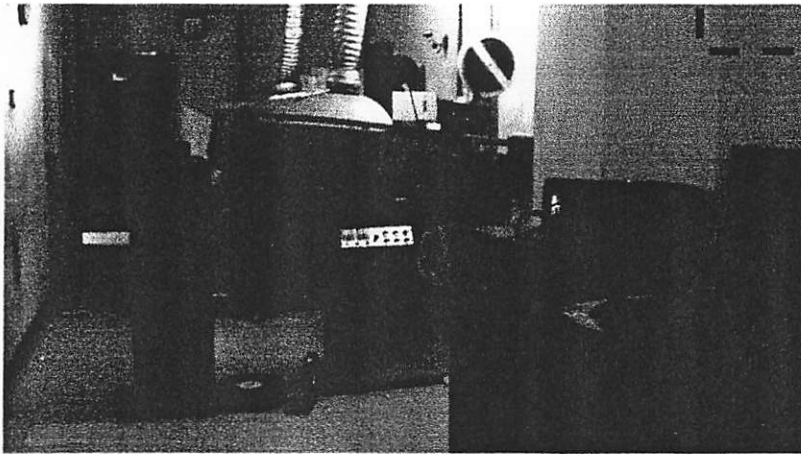


4

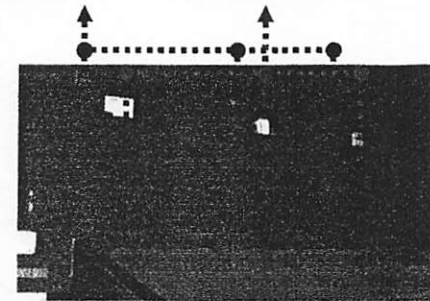


## PROJECTION GALAXY 21

Dalam sebuah auditorium dilengkapi dengan dua buah mesin proyektor, satu buah mesin slide, dan satu buah alat roll film



Lubang intai operator      Lubang proyektor



Ukuran pita film yang digunakan 35 mm, setiap filmnya menggunakan kurang lebih 5 – 7 roll dan waktu pergantian tiap rol sekitar 15 – 20 menit. Proses pengulungan tiap – tiap roll memerlukan waktu kurang lebih 5 menit.

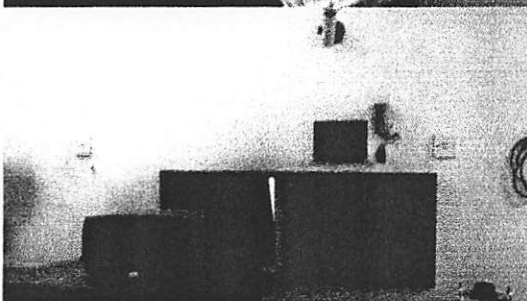
Galaxy Cineplex 21 dalam memutar film bergantian dengan Delta Cineplex 21 sehingga tidak jarang terjadi jeda di tengah – tengah film karena pita film terlambat dikirim dari Cineplex yang lain. Pita film di gilir tiap 1 roll dari Galaxy – Delta menggunakan kurir pribadi.



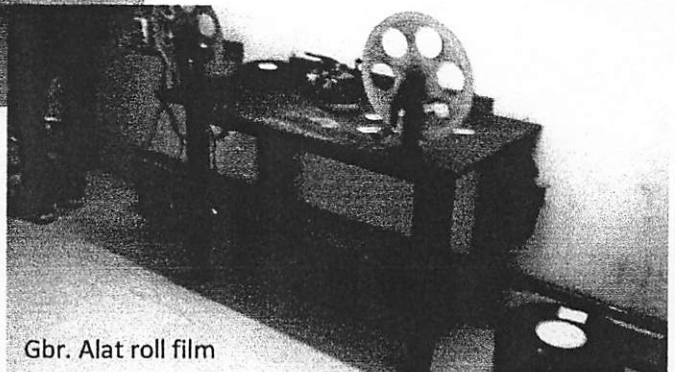
Lubang pengintai

Untuk melihat layar film di auditorium

Gbr. Proyektor galaxy 21



Gbr. Mesin slide galaxy 21



Gbr. Alat roll film





↓ Ruang – ruang yang tersedia pada galaxy 21:

- 5 bh gedung theater
- Kantin
- Ruang teknisi
- Kantor pengurus
- Loket 2 Lajur
- Toilet Wanita dan Pria
- Ruang Proyektor

↓ Lapisan plafon : Karpet

↓ Lapisan dinding :

- Triplex 2 lapis
- Partikel board
- Karpet

↓ Lapisan lantai :

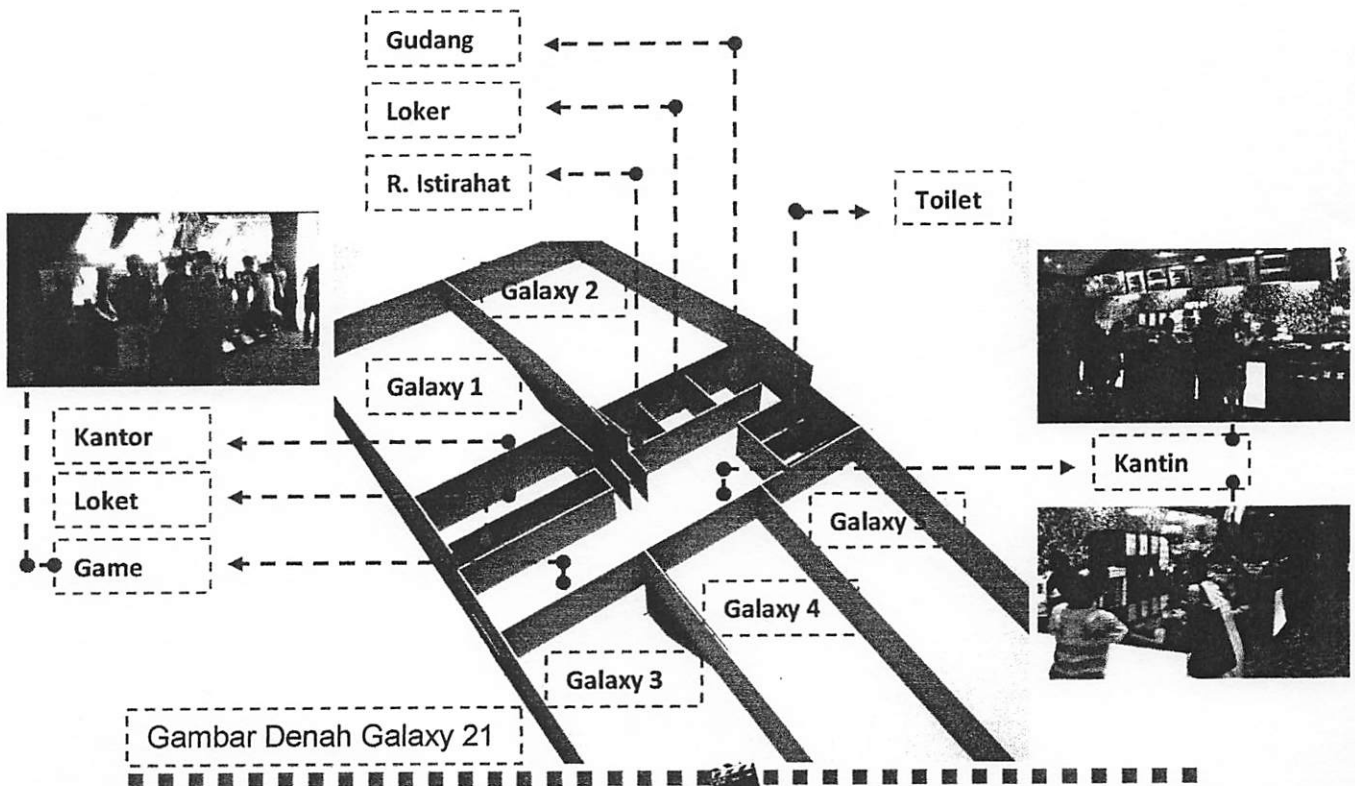
- Karpet dan Vinyl (Studio Theater)
- Granit (lobby)
- Kramik (Kantor, Loket)

↓ Menggunakan Sprinkler pada setiap ru

↓ AC Central menggunakan 9 unit :

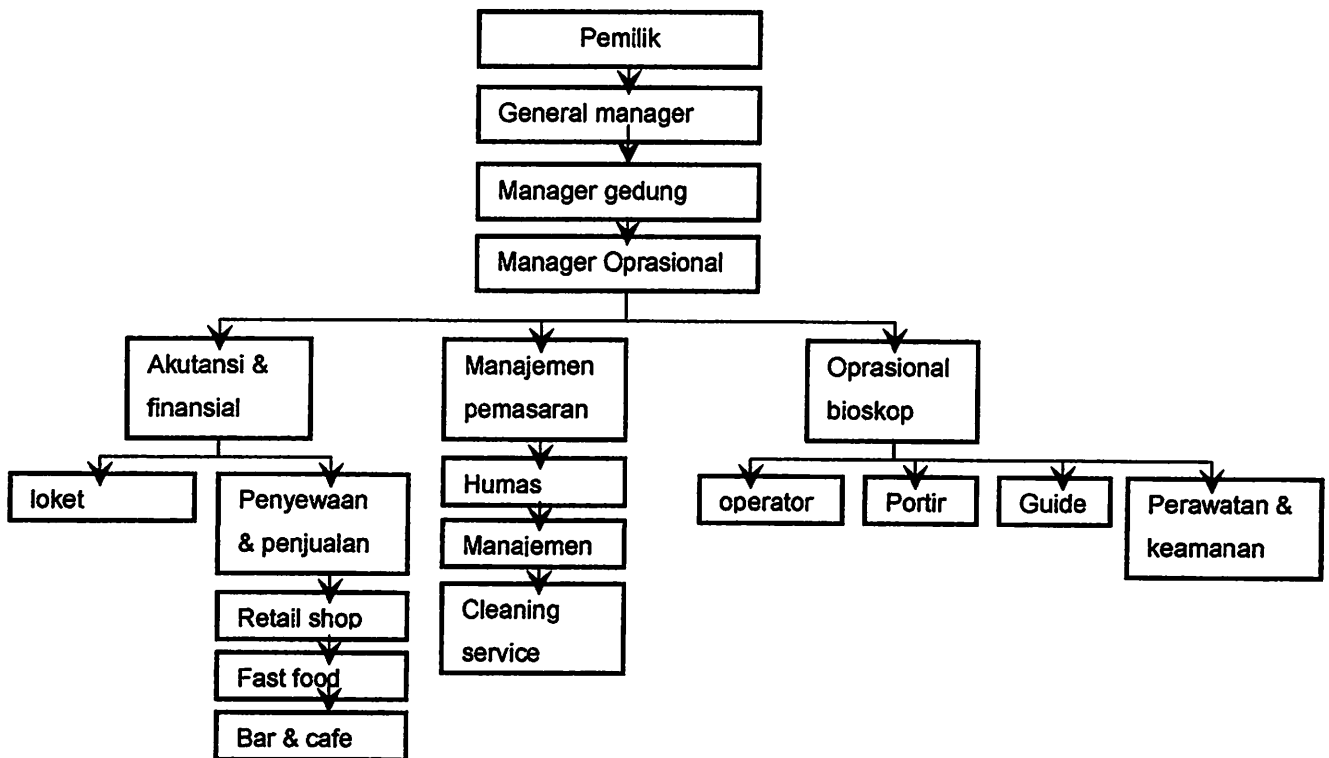
- Lobby : 2 unit
- Galax 1 dan 2 : 4 unit
- Galaxy 3 – 5 : 3 unit

↓ Pencahayaan tiap-tiap studio menggunakan lampu soft-one 40-75 watt dengan Dimmer





### II.3 Struktur Organisasi Obyek



Gbr. Diagram Struktur Organisasi Pengelola

#### Job Description :

- ✚ **Pemilik :**  
pemilik modal.
- ✚ **Manager :**  
general manajer memberi wewenang kepada manager gedung. Manager gedung memberi wewenang kepada manager oprasional. Manager oprasional mengatur program film.
- ✚ **Akutansi dan finansial :**  
mengatur keuangan, administrasi, pajak serta pemasukan dan pengeluaran.
- ✚ **Manajemen pemasaran :**  
menyangkut kemajuan Cineplex.





### II.3.1 Latar Belakang Prilaku Pemakai

Latar belakang atau karekteristik prilaku adalah sebagai berikut :

1. Pengelola

adalah orang – orang (tidak cacat) yang berkerja dan mengelola Cineplex, sesuai dengan *Job description* masing-masing untuk mengembangkan Cineplex itu sendiri.

2. Pengunjung

Pengunjung yang datang ke Cineplex ini bersifat umum (semua golongan), dan normal (tidak cacat), seperti :

- Sepasang kekasih (dominan)
- Beramai – ramai
- Sendirian (jarang)



## BAB III KAJIAN TEMA

### III.1 Literatur

#### III.1.1 Abstract Arsitektur Dekonstruksi

Arsitektur dekonstruksi merupakan pengembangan dari arsitektur modern. Munculnya arsitektur dekonstruksi sekitar pada tahun 1988 dalam sebuah diskusi Academy Forum di Tate Gallery, London merupakan hasil pemikiran-pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih mengedepankan faktor teknologi yang di ungkapkan dalam bentuk bangunan.

Kemudian disusul oleh pameran di museum of art, new york dengan tema "deconstruccionist architecture" yang di organisir oleh Philip Johnson dan terdapat tujuh arsitek yang menampilkan karya-karyanya, yaitu ; peter esienmen, Bernard tschumi, daniellibeskind, frank gehry, zaha hadid, rem koolhaas, dan coop himmelbau.

Dekonstruksi sebenarnya merupakan suatu metode yang sering di gunakan dalam dunia arsitektur yang tampak sebagai suatu analogi pemikiran controversial, yang mampu menjadi suatu alternative pembaharuan dalam dunia arsitektur.

Dekonstruksi tidak lebih dan tidak kurang dari suatu upaya atau metode kritis untuk memahami ada dan keberadaan manusia dalam segala representasi dan manifestasi.

Dekonstruksi berharap bisa menjadi suatu wacana kalangan arsitek karena mencoba menghasilkan suatu pendekatan dan pengungkapan rancang bangun yang "anti keamanan". Di masyarakat arsitek, keamanan di hubungkan dengan konsep-konsep gubahan yang memiliki karakteristik : simetri stabil, harmoni, sistematik structural, organisasional, dan utuh.

Derrida secara jelas menolak gagasan bahwa penerapan dekonstruksi akan menjadi semacam "aliran" atau "languam" baru pada seni bangunan. Sekalipun demikian, ia tak mungkin memungkiri kenyataan, bahwa apa yang di sebut architecture deconstruccionist, akan membawa orang pada arah dan gerakan baru. Bahkan derrida pun tidak men deconstruct ada dan beradanya

architecture. Bahkan derrida menggunakan konsep architecture untuk menunjukkan suatu bangun yang structural.

Dalam perkembangan arsitektur new modern dapat dibedakan menjadi:

- a) Koreksi arsitektur modern dari aspek metafisika (metaphysic of presence) dengan menggunakan konsep dekonstruksi yang ditulis oleh Jacques Derrida yang selanjutnya disebut dekonstruksi Deridean.
- b) Langsung merombak konsep-konsep (epistemology) rancangan arsitektur modern selanjutnya disebut dekonstruksi non derridean.

### **III.1.2 Aliran – Aliran dalam Arsitektur Dekonstruksi**

Ada beberapa perbedaan aliran dekonstruksi, yang mana dipengaruhi oleh pergerakan masing-masing arsitek. Pada dasarnya ada kecenderungan 4 bagian dekonstruksi yang mana nantinya tiap arsitek akan memiliki ciri khas aliran sendiri yang akan dibahas pada contoh kasus berikutnya, Bagian dekonstruksi :

#### **a. Fragmentation and Discontinuity**

Perpecahan dan diskontinu. Aliran ini dianut oleh Frank Gehry – yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian perpecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

#### **b. Neo Constructivist yang dipelopori Zaha Hadid**

Inversional rotasi dari potongan-potongan besar menjadi dekomposisi perspektif yang distorsinya colorful. Atau pula sebagaimana dapat dilihat pada Parc de La Villette, Tschumi yang mana dapat terlihat permainan sirkulasi , grid, dan confetti. Dalam Neo constructivist, Zha Hadid juga terkenal dengan flying beam dan cocktail stick, dan proyek lain yang membuat sekonstruksi juga begitu indah , dislocated – mengutip kata-katanya dan Leonidov – bisa disebut anti gravitational. Neo constructivist ini terkenal optimis dan realistic sehubungan dengan mass culture.

#### **c. Folies, Bernard Tschumi**

Persilangan antara late constructivist Chernikov, estetika dari Kandinsky dan dekonstruksi Perancis (Foucault dan Derrida). Mereka ini terkenal dan



diperhitungkan sebagai titik pergerakan kemajuan constructivist, akan tetapi ide dan bentuk yang sama disintesis dan diambil sebagai titik ekstrim oleh Daniel Libeskind. Ia telah menyerap 'paham' dari beberapa sumber antara lain : fragmentation milik Eisenman. Kemudian kesemuanya itu dikombinasikan dengan suatu bentuk dan bahasa lain, yang mana keduanya sangat bersifat personal dan anti architectural.

#### d. Positive Nihilism, Peter Eisenman

Yang mana menemukan bahwa representasi itu sendiri merupakan tujuan akhir dari arsitektur. Adalah benar adanya bahwa Eisenman telah pasti dengan kehilangan pusat, perpedaan yang tidak dapat dipisah dengan modernism, massa yang uprooted, akhir dari identitas etnik – akan tetapi tema ini selalu menomor duakan figure retorisnya dan disublimasi menjadi satu set perubahan: catachresis, arabesque, grotesques atau pada masa lampau disebut : scaling, self similarity, dan transformation. Hampir seluruh bagian arsitekturnya bersifat sangat abstrak (meskipun sekarang beberapa representasi konvensional telah masuk), ia tetap konsisten. Kebanyakan orang sulit untuk memahami karyanya, karena konsep yang ia terapkan sangat sulit dipahami. Satu-satunya cara agar dapat menghargai karya Eisenman adalah dengan membaca dan melihat karyanya, maka akan ditemukan estetika, keindahan dan sedikit pergerakan, namun tetap privat.

### III.1.3 Dekonstruksi Menurut Bernard Tschumi

Latar belakang



Di lahirkan di laussane, swiss tahun 1944, dari keluarga yang cukup berada, telah mendapatkan sense of architecture sejak kecil karena ayahnya seorang professor arsitektur di school of arch of the ecole polytechnique laussane dan menghabiskan masa kecilnya di perancis, itulah yang membuatnya mempunyai dua kebangsaan, perancis dan swiss.

Tidak terbesit sedikitpun niat untuk menjadi arsitek kala itu, karena dipengaruhi iklim sosial tahun 60-an dimana – mana orang digandrungi akan literatur, filosofi



dan budaya. Dan seketika memilih arsitektur sebagai jalan hidupnya, ketika berumur 17 tahun saat studi program pertukaran pelajar di New York berada di puncak bangunan Prudential (*Insurance Building*) bangunan terbesar waktu itu di tengah badai salju Chicago. Bentuk kota yang sangat indah, gelap dan merah, saat itu lah dia memutuskan untuk tidak menjadi penulis atau filosof. “*I wanna be architect!*”, tegasnya

Menempuh pendidikan arsitekturnya di *Federal Institute Of Technology* (ETH) di Zurich, Swiss, sehingga mendapat gelar sarjana pada tahun 1969. Semasa kuliah, dia lebih menyukai *Archigram* dibanding *Modernisme Swiss* yang begitu kental. Dia menyebut *Bernard Hoessli*- pencetus *Texas Ranger*-sebagai dosen yang dianggap paling disukai dengan pemikirannya yang baru pada arsitektur amerika pada waktu itu.

Bekerja di Paris pada Candilis, Josic, Wood hingga tahun 1970 dan pergi ke London untuk mengajar menjadi staf pengajar *Architectural association* hingga tahun 1979. Di situlah dia bertemu dengan *Rem Koolhaas*, *Elia Zenghelis*, *Leon Krier*, *Daniel Libeskind*, dan *Coop Himmelblau* (kelompok arsitek muda asal Austria) tahun 1973 dan *Zaha Hadid* serta *Nigel Coates* tahun 1974 saat terlihat pada beberapa proyek bersama.

Di tahun 1976, dia pindah ke New York dan menerjunkan dirinya pada dunia seni, sebut saja *Mudd Club*, *Studio 54*, dan *Artist Space*, saat itulah pameran pertamanya digelar. Kemudian bertemu kembali dengan dunia arsitektur, ketika mengajar di *Institute for Architecture and Urban Studies* yang didirikan oleh *Peter Eisenmann* bersama – sama dengan *Tony Vidler*, *Princeton University* (1976 – 1980), dan *Cooper Union* (1981 – 1983). Dan beberapa pamerannya yang didasari proyek – proyek seperti *Manhattan Transcripts* dan *Screenplays*. Itulah yang dia anggap sebagai periode yang penting sebagai pondasi dalam aplikasi – aplikasi semua konsep – konsep dan teori – teorinya yang diwujudkan dalam proyeknya.





Tschumi tertarik pada suatu potensi yang tak terbatas, tidak menggolongkannya dalam satu disiplin dan aliran tradisional, melainkan melewati batasan – batasan yang terdapat dalam semua disiplin.

Pernyataan Tschumi mengenai arsitektur sangat dekat dengan Derrida: untuk mendapatkan konstruksi kondisi dimana ditempatkan yang paling tradisional dan aspek dari sosial kita dan mengatur ulang secara simultan elemen ini dengan cara yang paling bebas. Untuk mencoba batasan tersebut, ditemukan batasan yang bertentangan dengan disiplin dan subyek, Tschumi merupakan bagian arsitektural dari Barthes dan Derrida. Ia tertarik dengan teks arsitektur, sebagaimana suatu potensial yang terbatas, tapi melanggar batasan disiplin tersebut. Jika tanda tidak dapat diartikan, maka kemudian diartikan dengan beberapa cara simultan.

Bernard Tschumi, salah seorang dekonstruksian, berpendapat bahwa arsitektur merupakan fasilitator untuk menampilkan suatu kondisi yang sesuai dengan lingkungan kita, namun dengan cara yang sebeb – bebasnya. Dalam memahami batasan yang mungkin timbul dalam hal ini, ditemukan sebuah batasan yang bertentangan dengan disiplin, dan subyek, yakni kritis radikal. Namun Tschumi justru melanggar disiplin tersebut.

### **III.1.5 Ciri Arsitektur Dekonstruksi Bernard Tschumi**

Ciri – ciri dari dekonstruksi yang ada dalam karya Bernard Tschumi, yaitu

#### ***a. Disjunction***

Pemecahan bentuk – bentuk yang sudah ada pada lingkungan. Sebagai contoh pada Parc de la Villette di paris. Bernard mengambil bentukan lingkungan (baik berupa bangunan maupun pergerakan) yang ada seperti kubus, lingkungan, garis lengkung, persegi panjang, rangka – rangka kubus, dan lain – lain, yang kemudian dipecah menjadi bagian – bagian kecil yang membentuk suatu bentuk tersendiri.



### ***b. Dissociation***

Pemisahan terhadap sesuatu yang sudah lazim ada disekitar lingkungan. Seperti bangunan Blue Tower di Manhattan, bentuk serta warna yang berbeda seolah – olah bangunan in tidak ada satu kesamaan dengan bentuk bangunan yang sudah ada disekitar bangunan lainnya.

### ***c. Disruption***

Mengganggu atau menggugah lingkungan dengan pengolahan sebuah tatanan atau bentuk dalam. Dalam rancangan la villette Bernard menata site sebagai perlawanan bentuk lingkungan yang cenderung bersifat kaku yang mana bentukan yang ada didalam site ini merupakan hasil dari desain dari pergerakan yang ada dilingkungan yang menggugah lingkungan bahwa manusia bergerak tidak terbatas.

### ***d. Fragmentation***

Pemecahan menjadi keping – kepingan yang tak tentu atau kepingan yang tidak teratur. Metode membuat suatu bentuk hasil dari pemecahan suatu bentuk yang masif / bentuk yang sudah jelas bentuknya. Seperti bentuk persegi dipecah menjadi keping – kepingan berupa bentuk yang tidak teratur.

### ***e. Superimposition***

Banyaknya elemen yang ada yang digabung dalam satu elemen dengan pendekatan tertentu yang mempunyai kemiripan. Elemen garis, grid folie, serta permukaan site dalam satu – kesatuan yang kompleks dalam site.

### ***f. Reciprocity***

Adanya timabal balik terhadap lingkungan. Bangunan Bernard merupakan timbal balik dari lingkungan tersebut. Yang mana dalam karya – karyanya, Bernard melakukan suatu hubungan sebab akibat dari pada lingkungan tesebut. Seperti contoh pada Parc de la Villette bentukan yang ada merupakan akibat adanya bentuk yang ada di lingkungan. Selain itu fungsi lingkungan yang monoton diubah Bernard menjadi suatu fungsi yang dapat berubah – ubah.





### ***g. Juxtaposition***

Penggabungan elemen – elemen yang kontras yang disejajarkan. Seperti fungsi kantor, pertunjukkan / pameran, auditorium, rekreasi, kesemua elemen tersebut sejajar sama rata dalam satu tempat tertentu dan pada waktu yang tertentu.

### ***h. Superposition***

Tak terpusat pada sesuatu atau tidak berorientasi pada pusat tertentu. Fungsi yang bisa dirubah sesuai dengan keinginan pengguna membuat bangunan tidak memiliki pusat / orientasi. Tidak ada pemusatan suatu bangunan yang berarti bangunan tersebut bisa memiliki beberapa pusat.

### ***i. Follies***

Adanya penyebaran unsur – unsur tertentu dalam suatu permukaan yang membentuk suatu pola. Contoh : penyebaran bentuk Parc de la Villette, bentuk yang sudah ada disebar keseluruh site membentuk suatu pola seperti grid, linear, sekunder, atau yang lainnya. Tschumi meletakkan pola grid dari “Joyce Garden” melalui sebuah sistem geometrik yang besar dari segiempat, lingkaran dan segitiga dengan *Follie* berbentuk kubus yang berwarna merah pada setiap titik pertemuan dari pola grid tersebut.

### ***j. Framing***

Penyusunan ulang elemen – elemen ataupun keping – kepingan yang telah dipecah. Metode penyusunan ulang dimana terjadi bentukan yang baru dari bentukan yang lama yang sudah jelas.

### ***k. Sequence***

Adanya runtutan dari suatu kejadian yang terjadi didalamnya. Dalam sebuah site terdapat runtutan suatu kejadian dimana kejadian – kejadian yang ada dilingkungan bisa termuat dalam suatu site rancangan yang kejadian tesebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya.



### **III.1.6 Six concept deconstruction Bernard tschumi**

#### **a. Technologies of Defamiliarization**

konsep untuk mendobrak teknologi tradisional dengan pemikiran teknologi yang baru karena arsitek tidak dapat terlepas dari teknologi dan kondisi jaman kontemporer ini. Para arsitek harus mengerti dan menerima tantangan dari kegunaan-kegunaan teknologi baru. Sehingga arsitektur yang berperan sebagai penanda yang menandai arsitektur itu sendiri, memerlukan pemahaman tentang konstruksi teknologi yang bertentangan dengan paham tradisional teknologi dari konstruksi. Ini merupakan jawaban esensial dari pendobrakan pemahaman tradisional di mana arsitektur yang di tempatkan sebagai objek.

#### **b. The Medicated Shock of Metropolitan**

memunculkan tipologi dan gaya baru pada suatu kota dan mendobrak kemotongan dengan menciptakan sebuah "monster" yang di anggap dapat merubah konteks social. Menyertakan kota sebagai salah satu hal yang bisa di padukan dalam satu konsep. Arsitek tidak hanya pantas di anggap sebagai sebuah kenyamanan, tetapi juga mengenai kemajuan masyarakat dan perkembangannya, karena itu di anggap bahwa unsur-unsur kejutan dalam sebuah kota pengalaman urban design melalui bentukan dan disjungsi.

#### **c. Destructuring**

berusaha mengadakan pemisahan antara struktur dan istilah frame. Menurutnya tugas arsitek tak hanya menanyakan tentang struktur tapi lebih dalam yaitu mengkonsepkan arsitektur melalui strukturnya. Arsitektur harus di perlakukan sebagai struktur dan tschumi menentang anggapan bahwa struktur dan frame mempunyai kesamaan fungsi untuk tampil secara bersama.

#### **d. Superimposition**

konsep yang di hadapkan pada perbedaan dalam paham arsitektur tradisional yaitu form follow function. Tschumi ingin menentang hirarki yang tersembunyi dalam dualism tersebut. tschumi menganggap bahwa konsepnya tentang superimposisi yang mengaburkan perbedaan-perbedaan antar aliran merupakan pedewasan dalam kritik arsitektur. Tschumi mencoba memusatkan pada konsep –konsep sebagai analog-analog dalam program dan fungsi.



konsep yang di hadapkan pada perbedaan dalam paham arsitektur tradisional yaitu form follow function. Tschumi ingin menentang hirarki yang tersembunyi dalam dualisme tersebut. Penyangkalan hirarki ini membawa pada pandangan dimana keduanya sejajar atau bergerak bersama-sama dan tidak saling "overlap". Di sinilah terletak kunci utama superimposisi.

#### **e. Crossprogramming**

terjadinya pengalihan fungsi dari sebuah fungsi pertama. Tschumi memikirkan pertukaran bentuk sehingga keduanya saling memengaruhi, maka terbuka kemungkinan untuk menciptakan kejutan melalui juxtaposisi/pensejajaran dari kejadian, menggabungkan konsep dan pengalaman "space and use", struktur dan gambar ke dalam kombinasi program-program dan space yang murni. Sehingga tercipta ide crossprogramming, transprogramming, disprogramming : sebagai penerapan gagasan untuk memvisualisasikan suatu kejutan pada tempat lain yang tak biasanya sehingga terjadinya pemindahan tempat dan fungsinya.

#### **f. Event the Turning Points**

Tschumi menegaskan dalam setiap karyanya bahwa tidak ada arsitektur tanpa kejadian, aksi, aktivitas, dan tanpa fungsi. Arsitektur tampak sebagai kombinasi ruang-ruang, kejadian dan pergerakan yang di letakkan tanpa hirarki atau preseden dari sebuah konsep.

Tschumi dalam karyanya "manhattan transcript" mendefinisikan bahwa arsitektur tidak hanya menjadi bentuk yang berupa dinding-dinding atau sesuatu yang hanya memenuhi standard fungsional, tetapi arsitektur harus di kombinasikan secara heterogen dan dengan pengaturan yang berbeda (ketidak sesuaian). Kejadian di sini merupakan turning point (penentu) di mana bukan merupakan suatu awal/sumber dan bukan pula akhir dari sesuatu.

Tschumi juga menegaskan bahwa heteroeitas arsitektur yang meliputi ruang, aksi, dan pergerakan akan menciptakan suatu kejadian dan tempat untuk menemukan diri kita sendiri. Kejadian ini juga merupakan pemikiran kembali dan reformulasi (pembentukan kembali) elemen\_ elemen arsitektur yang berbeda.



konsep yang memaparkan tentang kejadian yang mencakup fungsi atau aktifitas yang melingkupi waktu, keinginan dan tindakan. Kejadian ini memiliki pemikiran sendiri dan kebebasan serta narasi sendiri.

Konsep yang sering hadir dalam setiap karya tschumi :

1. event : the turning points.
2. Mediated shock of metropolitan
3. Technologies of defamiliarization.

Meskipun konsep di atas tidak di gunakan secara bersama-sama.

Perbedaan tschumi dengan arsitek lain adalah membongkar konsep form follow function dari louis Sullivan, bahwa tschumi berpendapat karena bentuk dan fungsi selalu hadir bersama-sama dalam posisi yang tidak saling overlap.

### **III.1.7 Manhattan Transcripts**

Pada manhattan transcripts inilah yang pertama kali pada tahun 1978 dalam artist space di new york, Bernard tschumi menyampaikan beberapa konsep awal pemikirannya akan deconstruction yang menjadi dasar perancangannya. Manhattan transcript lebih merupakan teori-teori arsitektur Bernard tschumi dalam merancang dan menilai arsitektur.

Dengan memberikan argumentasi bahwa tak ada arsitektur tanpa kejadian, tahap program, tanpa kekerasan. Tschumi mencoba menyampaikan bahwa arsitektur sebagai batas, program khusus, dan formal yang akan menyangkut antar keduanya baik secara tertulis maupun gambaran.

Beberapa konsep/teori dalam manhattan transcript yang di sampaikan Bernard tschumi antara lain :

#### **a. batas.**

Batas arsitektur adalah suatau produksi dari batas litreatur, batas musik, batas berbagai disiplin, hal ini menimbulkan pertanyaan tentang pengertian dari penerapan sifat-sifat alami dari disiplin. Batas arsitektur menurut bernard tschumi adalah :

1. hubungan-hubungan antara ruang dan penggunaanya, antara tipe dan program, antara objek dan kejadian.

2. Menyinggung pada pengertian dari arsitektur (tschumi menganggap batas bahasanya adalah batas dunianya).

**b. kondisi**

dalam penggunaan/kenyataannya akan terjadi pemisahan antara bentuk arsitektur dan nilai sosial. Tschumi memberikan pendapat bahwa ketika kondisi menjadi sebuah konfrontasi arsitektural, maka akan terbentuk sebuah hubungan baru antara kesenangan(pleasure or architecture) dan kekerasan yang tak dapat di elakkan kan terjadi.

Disjungsi adalah tindakan dari keterputusan atau kondisi yang di putus terpisah, dan tak ada keterpaduan. Hubungan dari masa, proporsi dan memiliki sifat disjungtif. Raotapan disjungtif pada abad 20 antara manusia dan objek, objek dan kejadian, kejadian dan ruang atau keberadaan dan arti yang menegaskan sebuah prlawanan.

**c. klasifikasi**

Bernard tschumi memberikan sebuah wacana yang berbeda dalam ruang, pergerakan dan kejadian (space, event, and movement) yang akhirnya menunjukkan pada kebebasan, selanjutnya berdiri sebuah relasi baru satu sama lain, sehingga komponen konvensional arsitektural ini jatuh dan di bangun lagi dengan alasan yang khas. Konsep pemikiran awal Bernard tschumi berasal dari pergerakan manusia yang akan memunculkan space event movements.

1. Ruang(space) semata-mata sebuah bentuk Atau lebih dari sebuah produk social, proyeksi social dari struktur social politik? Arsitektur adalah sebuah otonomi dan pemikiran mereka sendiri. Distorsi pecah, tekanan, fragmentasi, dan juktaposisi adalah manipulasi dari bentuk.
2. Kejadian (event) adalah sebuah peristiwa, sebuah kejadian, sebuah bagian khusus dari program. Kejadian dapat mencakup penggunaan khusus, fungsi tunggal atau aktifitas yang terisolasi. Kejadian adalah sebuah kebebasan dari kejadian itu sendiri, momentu mereka sendiri. Dalam literature mereka mempunyai cerita (perlawanan dari diskripsi).



3. Pergerakan (movement) adalah tindakan dari proses bergerak, juga tindakan khusus dari cara bergerak (dalam sebuah cerita atau narasi adalah sebuah pembangunan alur). Arsitektur adalah sebuah organisasi pasif atau tetap, namun dalam kenyataannya gerak tubuh manusia dalam bangunan arsitektur sangat dinamis dan sibuk melawan berdirinya peranan dari pemikiran arsitektur yang hati-hati.

#### d. Hubungan

Pernyataan Bernard Tschumi bahwa hanya yang menyulok dalam suatu hubungan antara tiga tingkat yaitu : kejadian, ruang, dan pergerakan di buat untuk pengalaman berarsitektur. Selanjutnya mereka merasa tak pernah melibihkan kontradiksi antara objek manusia dan kejadian untuk memberi mereka situs baru dan sebaliknya bertujuan untuk memelihara kontradiksi tersebut menjadi sebuah hubungan baru dari kelalaian pertukaran dan konflik.

1. Indifference merupakan sebuah fakta yang membuat tidak adanya perbedaan ( suatu magnetic yaitu zona tengah dari magnet di mana terdapat kekuatan yang menarik dari dua pengakhiran dan saling menetralsir satu sama lain). Ketika ruang dan kejadian merupakan elemen yang bebas satu sama lain, maka yang terjadi adalah strategi “ indifference” di mana tidak ada pertimbangan arsitektural yang bergantung pada manfaatnya, di mana ruang mempunyai suatu pemikiran tentang kejadian yang lain. Seperti bangunan Crystal Palace yang merupakan ruang pameran terbesar yang menampung banyak kegiatan dari mulai display sampai pertandingan tinju internasional. Hal ini nampak keterlaluan tetapi mungkin merupakan juxtaposition ( pensejajaran) dari ruang dan fungsi.
2. Pertukaran ( reciprocity ) merupakan suatu keadaan atau kondisi dari adanya hubungan timbal balik, keadaan timbal balik, di mana terdapat aksi saling menguntungkan satu sama lain ( mutual ), mempengaruhi, memberi, dan menerima, korespondensi, dan sebagainya antara dua bagian, dua hal. Ruang dan program arsitektural dapat pula menjadi saling

bebas dan penuh dengan kondisi saling menghadirkan satu sama lain.

3. Konflik merupakan suatu keadaan di mana semakin banyak hubungan tentusaja akan menjadi semakin kompleks,. Menghadirkan suatu pernyataan yang memberi kritik tentang intuisi. Ketika sebuah kandang industry di manhattan mejadi sebuah tempat tinggal, sebuah perubahan sudah terjadi. Sebuah pergerakan dari tubuh akan membuat arsitektur yang solid atau sebaliknya sebuah kesolidan secara paksa menjadi saluran dari pergerakan tubuh.

Jika Bernard tschumi keluar dari hubungan kelalaian, pertukaran dan konflik, itu semata-mata untuk menegaskan bahwa secara fakta mereka ada tanpa menghiraukan petunjuk ideology ( modernism melawan humanism, formalism melawan fungsionalisme ).

#### **e. Notasi**

Bernard tschumi menjelaskan bahwa notasi adalah simpul-simpul dalam mengolah arsitektur sehingga memberi kn pengalaman berarsitektur. Tujuan dari tiga model notasi ( kejadian, pergerakan, dan ruang ) adalah untuk mengenalkan petunjuk dari pengalaman, petunjuk dari waktu dan momen, jarak dan sekuen.

1. Pergerakan notasi merupakan suatu proses atau metode gambaran dari nomor-nomor, kuantitas. Oleh sebuah system tanda, sejak beberapa kumpulan/susunan symbol atau karakter untuk melakukan hal ini.
2. Notasi kejadian merupakan suatu proses dari masing-masing kejadian atau aksi (sebuah pergerakan tunggal dari program) dapat di artikan dengan sebuah foto, dalam sebuah usaha untuk mendapatkan pendekatan pada sebuah objektifitas (jika tak pernah di capai) akan sering menghilang dalam dunia Arsitektur.



#### **f. Artikulasi**

Manhattan Transcript bukan merupakan akumulasi random dari kejadian, melainkan memamerkan sebuah organisasi khusus. Karakter yang penting adalah sekuen, sebuah pergantian susunan dari frame yang menghadapi ruang-ruang pergerakan dan kejadian. Setiap hal-hal tersebut mempunyai kombinasi struktur sendiri dan di dalamnya terdapat kumpulan pengaruh.

- Frame merupakan rencana rangka kesesuaian, keteraturan, ketertutupan, dan material frame yang konstan, serta distorsi dan pemindahan tempat. Kadang-kadang rencana frame dapat menjadikan dirinya objek dari distorsi ketika ada kesesuaian dan keteraturan bahan material. Setiap frame/rangka dari kualitas sebuah sekuen memperkuat atau mengubah bagian yang mengikuti atau mendahului.
- Sekuen dalam arsitektur meliputi tiga hubungan, yaitu :
  - Pertama, hubungan internal di mana terbagi atas metode kerja yang merupakan sekuen transformasional yang dapat juga di gambarkan sebagai sebuah rencana.
  - Kedua, hubungan eksternal, salah satu terbagi atas juxtaposition atau ruang-ruang aktual yang lain dengan program (peristiwa atau kejadian). Hubungan ini selalu konstan sepanjang sejarah, merupakan tipe preseden yang berlebihan dan morfologikal yang tak terputus-putus.
  - Ketiga, hubungan sosial dari pertimbangan karakteristik, ini merupakan sekuen programatik yang berlaku saat ini secara garis besar sekuen mengatur pergerakan, kejadian dan ruang pada progsi tunggal yang mengkombinasi penyebaran sejajar.

#### **g. Transformasi**

Sekuen-sekuen dari Manhattan Transcript di perkuat dengan pengaturan transformasi sebagai perbandingan, penyisipan, dan pemindahan. Rencana (device) merupakan aksi/tindakan atau



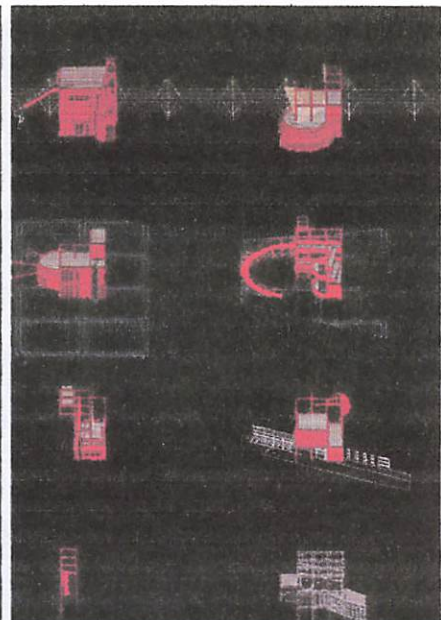
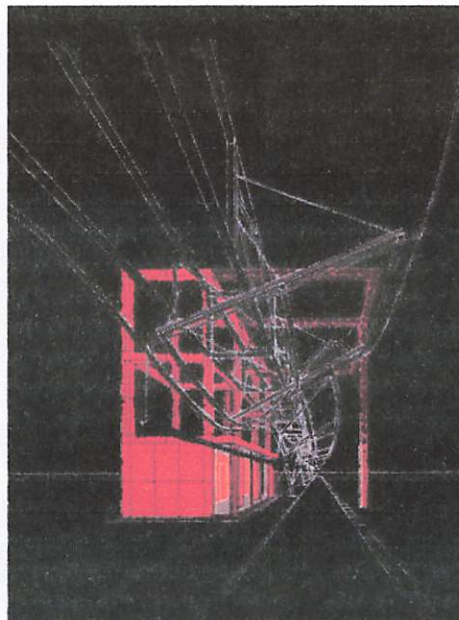
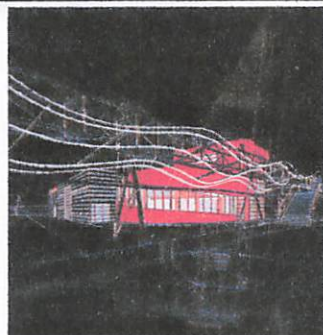
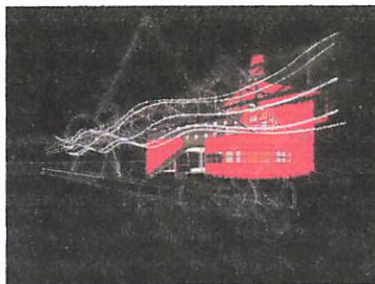
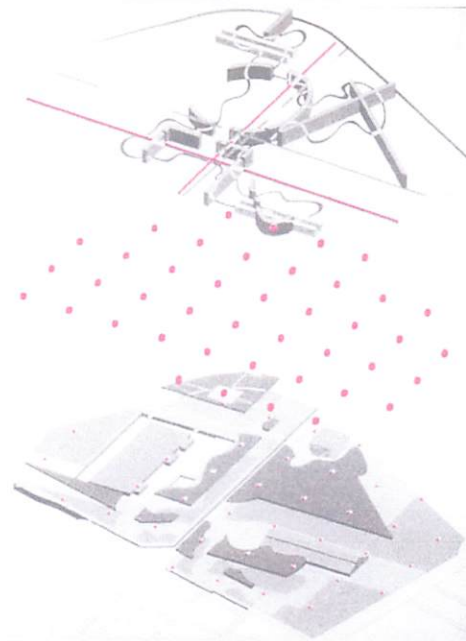
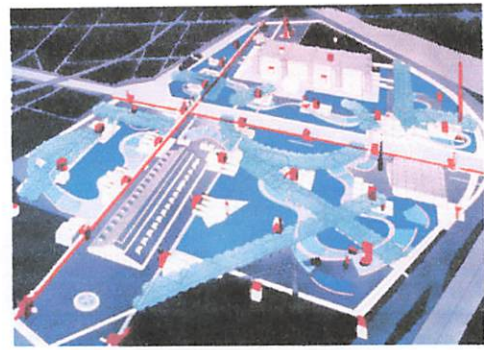
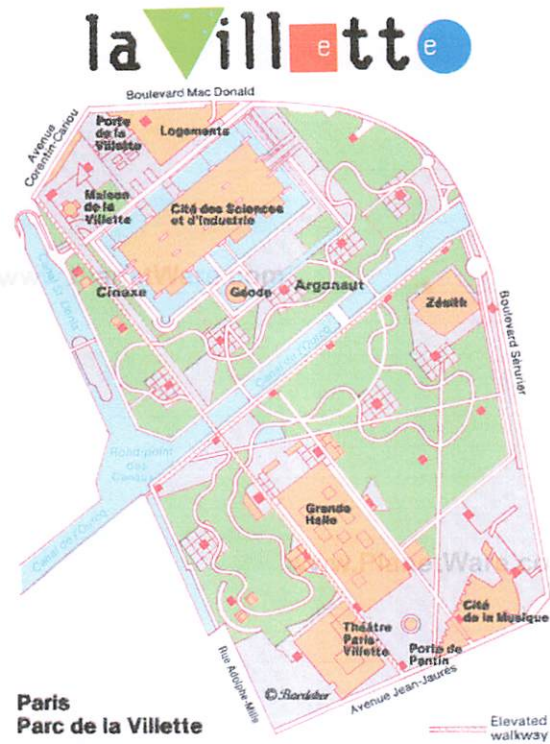
pembebasan dari perencanaan, pendapatan, kepintaran, hasil dari pemikiran, sebuah pendapatan, dan akal. Untuk memikirkan, untuk mengatur rencana desain, untuk merencanakan, untuk berfikir, membuat suatu kerangka dan menghasilkan sesuatu. Rencana membuat suatu manipulasi formal yang ekstrim dari sekuen dengan isi yang dapat di campur, disuperposisi, di lenyapkan, atau di potong yang memberi kemungkinan tidak terputusnya urutan sekuen. Pada batas, manipulasi internal ini dapat di klarifikasi menurut strategi formal seperti repetisi, superposisi, distorsi, penghancuran dan penyisipan.

Perbedaan dia dengan Arsitek lain adalah membongkar konsep form follow function dari Louis Sullivan, bahwa dia berpendapat karena bentuk dan fungsi selalu hadir bersama-sama dalam posisi yang tidak saling overlap.



### III.2 Studi Banding Obyek Se-tema

#### III.2.1 Parc de la Villette, Paris



Saya akan menegaskan bahwa karya dekonstruksi/superposition yang pertama adalah *Manhattan Transcripts*-ku (1976-1981). Karya itu menunjukkan arsitektur sekaligus pemisahan pragmatik, sambil menggabungkan unsur-unsur



abstrak dan figuratif. *Joyce's Garden* (1976-1977) mengambil teks literal sebagai program acaradan menggunakan jaringan titik sebagai mediator antara arsitektur dan literal: impit-gabung dua teks yang heterogen. *Parc de la Villette* (1982) adalah gedung diskontinu terbesar di dunia dan karya yang dibangun pertama kali secara khusus menyelidiki konsep-konsep berlapis-keatas dan disosiasi ini.

### *Pemisahan dan Budaya*

Paradigma arsitek yang menimpa kita melalui periode modern adalah paradigma pemberi-bentuk, pencipta struktur-struktur hirarkis dan simbolis yang dicirikan, di satu sisi, oleh kesatuan bagian-bagiannya dan, di sisi lain, oleh transparansi bentuk terhadap arti. (Modern, daripada penganut modernisme, subyek arsitektur disebutkan juga di sini agar menunjukkan bahwa perspektif yang disatukan ini jauh melebihi masa lalu terakhir kita). Sejumlah korelatif yang terkenal menguraikan istilah-istilah ini: peleburan bentuk dan fungsi, program acara dan konteks, struktur dan arti. Yang mendasari semua ini adalah keyakinan terhadap subyek yang bersatu, berpusat, dan membangkitkan-diri. Tetapi, pada poin tertentu, praktek yang sudah berjalan lama ini, yang menekankan sintesis, keselarasan, komposisi unsur-unsur dan kejadian kebetulan tanpa kelim dari bagian-bagian yang berlainan secara potensial, jadi diasingkan dari budaya luarnya, dari kondisi budaya kontemporeranya.

### *Dis-Strukturisasi*

Dalam gangguan dan pemisahan, disosiasi dan fragmentasi karakteristik mereka, suasana budaya sekarang menunjukkan kebutuhan untuk membuang kategori-kategori arti dan sejarah kontekstual yang terbentuk. Oleh karena itu, barangkali berguna bila meninggalkan gagasan apapun tentang arsitektur post-modern yang berpihak pada arsitektur penyokong post-humanisme, satu yang tidak akan menekankan hanya pada pembubaran subyek dan kekuatan peraturan sosial saja, tetapi juga pengaruh dari desenterisasi semacam itu terhadap seluruh gagasan arsitektur yang bersatu dan koheren. Juga nampak penting bila berpikir, bukan dalam hubungannya dengan prinsip-prinsip komposisi formal, tetapi lebih pada struktur-struktur yang diragukan, yang ada



dalam urutan, teknik-teknik, dan prosedur-prosedur yang dibawa oleh pekerjaan arsitektural apapun.

Proyek semacam itu dibuang jauh-jauh dari formalisme dimana proyek itu menekankan motivasi historis tanda tersebut, menekankan kemungkinannya, kelemahan budayanya, daripada intisari historisnya. Ini adalah satu yang, di masa sekarang, hanya dapat menghadapi keretakan radikal antara penanda dan yang ditandai atau, dalam istilah arsitektur, ruangan dan tindakan, bentuk dan fungsi. Bahwa sekarang, kita sedang menyaksikan dislokasi yang berbenturan dari istilah-istilah ini meminta perhatian bukan hanya pada hilangnya teori-teori fungsionalis tetapi mungkin juga pada fungsi normatif arsitektur itu sendiri.

### *Urutan*

Karya teoritis apapun, ketika 'salah ditempatkan' dalam bidang bangunan, tetap mempertahankan perannya dalam sistem umum atau sistem pemikiran terbuka. Seperti dalam proyek teoritis, *The Manhattan Transcripts* (1981), dan *Parc de la Villette*, sekarang sedang dibangun, apa yang dipertanyakan adalah gagasan kesatuan. Ketika proyek-proyek teoritis itu dimengerti, kedua pekerjaan itu tak memiliki awal dan akhir. Proyek-proyek itu adalah operasi yang terdiri dari pengulangan, distorsi, impit-gabung, dan seterusnya. Meskipun proyek-proyek itu memiliki logika internalnya sendiri — mereka bukannya dalam keadaan pluralistis tak bertujuan — operasinya tak dapat digambarkan dalam kaitannya dengan perubahan internal atau berurutan semata. Ide urutan tersebut terus menerus dipertanyakan, ditantang, dan didorong hingga tepi.

### *Strategi-strategi Pemisahan*

Meskipun gagasan pemisahan tersebut tak akan terlihat seperti sebuah 'konsep' arsitektural, namun ide tersebut terlihat seperti efek yang dikesankan atas tempat tersebut, gedung, bahkan program acara, menurut logika disosiatif mengenai karya tersebut. Jika seseorang mendefinisikan pemisahan, bergerak di luar arti kamusnya, seseorang akan bersikeras pada ide mengenai batas, gangguan. Baik *Transcripts* maupun *la Villette* menggunakan unsur yang berbeda dari strategi pemisahan. Strategi ini berupa eksplorasi sistematis





terhadap satu atau lebih tema: contohnya, kerangka dan rangkaian dalam hal Transcripts, dan implit-gabung dan pengulangan dalam *la Villette*. Eksplorasi semacam itu tak pernah dapat dilakukan secara teoritis, *ex nihilo*: seseorang bekerja dalam disiplin ilmu arsitektur — meskipun dengan kesadaran akan bidang yang lain: literatur, filosofi, atau bahkan teori film.

### *Batas-batas*

Gagasan mengenai batas adalah bukti dalam praktek Joyce, Artaud, dan Bataille, yang semua bekerja di pinggir filosofi dan non-filosofi, literatur dan non-literatur. Perhatian yang diberikan sekarang terhadap pendekatan 'dekonstruktif' Derrida juga merupakan minat dalam karya di batas tersebut: analisa konsep dalam sebagian besar cara yang kaku dan diinternalisasi tetapi juga analisisnya dari tanpa hingga pertanyaan tentang apa yang disembunyikan konsep-konsep ini dan sejarahnya, sebagai penekanan atau pura-pura. Contoh-contoh semacam itu menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk mempertimbangkan pertanyaan mengenai batas-batas arsitektur. Mereka bertindak sebagai pengingat (bagi saya) bahwa kesenangan saya tak pernah muncul di permukaan dalam melihat gedung-gedung, 'karya-karya besar' sejarah atau munculnya arsitektur, tetapi, sedikit, dalam membongkarnya. Untuk menafsirkan Orson Welles: Saya tidak suka arsitektur, Saya suka membuat arsitektur.

### *Notasi*

Bekerja menurut notasi yang berlangsung dalam *Manhattan Transcripts* merupakan sebuah upaya untuk mendekonstruksi komponen-komponen arsitektur. Gaya notasi berbeda yang digunakan dimaksudkan untuk menyambar daerah yang, meskipun biasanya dikeluarkan dari sebagian besar teori arsitektur, namun sangat diperlukan untuk bekerja di pinggiran, atau, batas-batas arsitektur. Meskipun tak ada gaya notasi, apakah itu matematika atau logika yang dapat menuliskan kompleksitas penuh fenomena arsitektur, kemajuan notasi arsitektur dihubungkan dengan pembaharuan arsitektur dan juga konsep-konsep budaya yang menyertainya. Sekali komponen-komponen tradisional telah dibongkar, menyusunnya kembali adalah proses yang meluas: di atas semuanya, apa yang pada akhirnya merupakan pelanggaran hukum





klasik dan modern sebaiknya tidak diperbolehkan untuk mundur ke teori pengalaman formal. Sehingga strategi yang berlawanan digunakan baik dalam *Transcripts* maupun *la Villette*, dimana fakta-fakta tak pernah saling bersambungan, dan hubungan-hubungan konflik dipelihara dengan hati-hati, menolak sintesis atau totalitas. Proyek tersebut tak pernah dicapai, dan juga bukan merupakan batas-batas yang nyata.

#### *Pemisahan dan Perintis*

Konsep-konsep arsitektur dan filosofis tidak hilang dalam semalam. Sekali 'pemutusan epistemologis' menjadi modern, perpecahan selalu terjadi dalam pabrik tua yang terus menerus dibongkar dan didislokasi sedemikian rupa sehingga perpecahan tersebut menyebabkan konsep atau struktur baru. Dalam arsitektur, pemisahan semacam itu mengimplikasikan bahwa tak sekalipun bagian manapun bisa menjadi sintesis atau totalitas mencukupi diri: setiap bagian bisa mengarah ke yang lain, dan setiap konstruksi menjadi bingung, diangkat oleh jejak konstruksi lain. Juga bisa diangkat dari jejak sebuah peristiwa, sebuah program acara.

Ini bisa mengarahkan pada konsep baru, seperti satu tujuan di sini adalah untuk memahami konsep baru mengenai kota, mengenai arsitektur. Jika kita ingin merubah sebuah arsitektur atau metode 'pemisahan' arsitektur, bilangan pembaginya antara lain:

1. Penolakan ide 'sintesis' yang berpihak pada ide disosiasi analisa pemisahan.
2. Penolakan terhadap perlawanan tradisional antara penggunaan dan bentuk arsitektur, berpihak pada implit-gabung atau penjajaran dua istilah yang bisa jadi secara bebas dan sama-sama ditujukan pada metode-metode analisa arsitektur yang serupa;
3. Seperti sebuah metode, penekanan akan diletakkan pada fragmentasi, lapisan keatas, dan kombinasi, yang memicu kekuatan disosiatif yang meluas dalam sistem arsitektur keseluruhan yang meledakkan batas-batasnya sambil mengusulkan definisi baru.

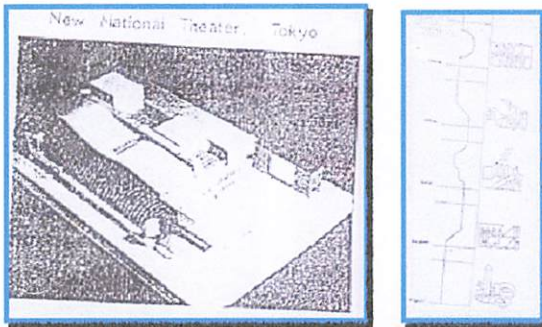


Konsep pemisahan bertentangan dengan pandangan statis, otonomi, struktural arsitektur. Tetapi ini bukanlah anti-otonomi atau anti-struktur; tetapi hanya mengimplikasikan operasi mekanis yang konstan yang secara sistematis menghasilkan disosiasi (Derrida menyebutnya sebagai *Différance*) dalam ruang dan waktu, dimana unsur-unsur arsitektur hanya berfungsi dengan tabrakan dengan unsur-unsur pragmatis, dengan pergerakan badan, atau apa saja. Dengan cara ini, pemisahan menjadi sebuah alat sistematis dan teoritis untuk emmbuat arsitektur.



### III.2.2 New National Theatre

Arsitek : Bernard Tschumi



*The New national Theatre (Folies – Strategies of disjunction)*

*Arsitek : Bernard Tschumi*

Hipotesa-hipotesa yang timbul pada mulanya :

- Bagaimana dekonstruksi opera dan arsitektur, sekaligus juga memikirkan konsepsinya dalam langkah-langkah nyata dan seksama, serta mengamatinya secara simultan dari point of view eksternal dan terpisah ( detached ).
- Bagaimana memikirkan suatu konfigurasi dari konsep-konsep yang sistematis dan optimal ( irreducible ), di mana masing-masing konsep berpengaruh pada beberapa momen yang menentukan dari suatu karya. - Bagaimana mempertanyakan keutuhan / unity dari suatu bangunan atau suatu momen tanpa bantuan baik pengkomposisian elemen-elemen yang berkaitan dan yang tersusun. Atau pun suatu pengumpulan secara tak sengaja dari bagian-bagian pragmatis tertentu. Bagaimana bermain dalam batasan-batasan tanpa menjadi terbatas di dalamnya.
- Bagaimana menghubungkan dengan opera lain sambil menunjuk hanya pada satu saja.
- Oleh karena itu, aturan komposisi dan harmoni tradisional yang sudah usang dipakai kembali oleh Tschumi dengan suatu pola dasar organisasi yang tak mengikuti form follow function, dan form follows form, ataupun form follows fiction. Cenderung memilah komponen-komponen tradisional dari teater serta opera tersebut dan mengembangkannya menjadi suatu " tonality/sound " yang baru. Tanpa banyak " art for art " antara auditorium, panggung foyer , tangga utama, malahan kesenangan yang baru akan diperoleh dalam penjajaran paralel dari makna-makna cultural yang tak menentu sebagai lawan dari praktisipraktisasi histori tertentu.
- Di dalam proyek ini , tuntutan- tuntutan fungsional tidak di translasikan kepada suatu komposisi unit-unit simbolik. Tapi lebih memikirkan kemungkinan/ memperhitungkan nilai landasan- landasan pragmatis, di mana salah satunya memuat aktifitas-aktifitas utama dan hubungan hubungan ruangnya. Urutannya:

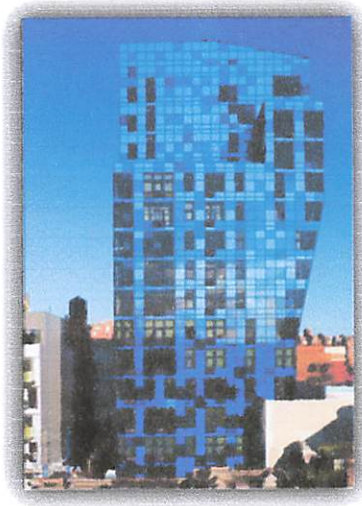




1. " The glass avenue " mengarahkan sirkulasi pengunjung dari subway, parkir mobil / bus langsung ke arah pintu masuk. Ini merupakan mezanin yang ramai dan berfungsi sebagai lobby teater dan merupakan suatu vertikal spectacle. Sedangkan di lantai bawahnya ( ground floor ) melayani kebutuhan publik, dengan adanya loket penjualan karcis, toko-toko, bar-bar , office press, dll .
2. Foyer vertical terletak di atas / overlook elemen yang didekonstruksikan. Berupa kamar ganti, loket penjualan karcis, dan taman gantung. Sebagai batas antara the glass avenue dan foyer vertical diberi efek lighting bagi avenue pada tangga, handrails, dsb.
3. Auditorium berfungsi sebagai suatu acoustical strip yang berfungsi sebagai pusat seluruh bangunan.
4. The state strip memiliki area belakang panggung, meliputi : ruang pertemuan, ruang latihan, bengkel dekor, dll .
5. The strip yang terakhir adalah ruang khusus bagi para artis dan staf. Penempatan events pragmatis dalam arsitektur adalah berarti mematahkan / break down atau deconstructing komponen-komponen tradisionalnya. Events tersebut diatur dalam the parallel strips, sesuai dengan ini lah landasan pragmatis, sehingga elemen-elemen yang di-dekonstruksikan (berupa teater, lobby, stage, dll ) dapat dimanipulasikan secara bebas sesuai konsepsi, narasi, atau tentunya pragmatisnya ( seperti biola dapat berdiri sendiri di samping piano dalam suatu konser ). Pola organisasi atau pengertian ini memberikan kesan bahwa penjajaran ( juxtaposition ) masing-masing kelompok dapat memberikan arah untuk meningkatkan efek-efek operatif : the layering of multiple facts as well as their interpretation.

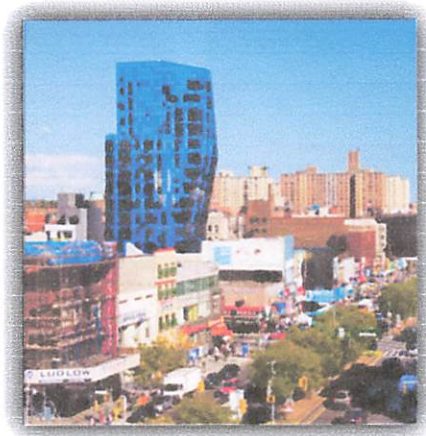


### III.2.3 Blue Residential Tower, Manhattan



November 2007 lalu, Bernard Tschumi memperkenalkan design dan konstruksi bangunan hasil karyanya Blue Residential Tower yang sekarang berada di bagian Manhattan Lower East. Menggunakan pattern original pada design bangunannya, menara ini berisikan tiga puluh dua apartemen dengan ketinggian yang mencapai 181 kaki. Inilah pencapaian pertama struktur bangunan tertinggi ciptaan Tschumi dan struktur tertinggi kedua bagi New York, tempat kantornya berada.

Untuk memberikan kenyamanan, bangunan ini didesign dengan perbedaan bentuk yang berkesinambungan sebagai ciri khasnya. Dan dengan bentuk bangunan yang berbeda ketinggian struktur. BLUE ini sebagai simbol refleksi perbedaan komunitas disekitarnya yang dipadukan dengan nuansa langit. Sekaligus menggambarkan kedinamisan masyarakat sudut kota New York.



Di kawasan ini, BLUE menunjukkan kontradiksi bangunan yang berbeda dari lingkungan di sekitarnya dan secara historis menunjukkan kemewahan Manhattan. Selain itu, interior pun ditunjang dengan penggunaan bamboo dan lantai palm, konsep batu dan penggunaan stainless steel, mengidentifikasi ruangannya yang simple nan elegan. Penggunaan kaca yang dipetakan dengan perbedaan warna memberi bayangan dramatis ke dalam bangunan. Residensial ini memberikan tantangan untuk membuat arsitek bangunan asli yang bisa menjadi penanda kawasan New York sekaligus memenuhi kebutuhan jualan pembuatnya.



Konsep yang hadir dalam bangunan Blue Residential Tower :

#### *Event the turning points*

adanya kejadian yang mencakup fungsi atau aktivitas yang melingkupi waktu, keinginan, dan tindakan. Dimana keadaan site di sekitar bangunan merupakan pusat komersial di kota Manhattan New York. Sehingga mampu menunjang keberadaan bangunan Blue Residential Tower. Dalam konsep ini Tschumi menengahkan konsep manhattan transcrip yaitu space, event, dan movement.





*Mediated shock of metropolitan*

muncul tipologi dan gaya baru pada kota Manhattan dan mendobrak kemotongan dengan menciptakan sebuah bentuk baru bangunan Blue Residential Tower. Dengan ketinggian yang dominan di lingkungannya, menjadikan Blue Residential Tower seolah – olah bangunan raksasa yang menguasai lingkungan tersebut.

*Technologies of defamiliarization*

penggunaan teknologi yang baru sebagai mediasi untuk menunjukkan kontradiksi bangunan yang berbeda dari lingkungan di sekitarnya dan secara historis menunjukkan kemewahan Manhattan. Interior pun ditunjang dengan penggunaan bamboo dan lantai palm, konsep batu dan penggunaan stanless steel.

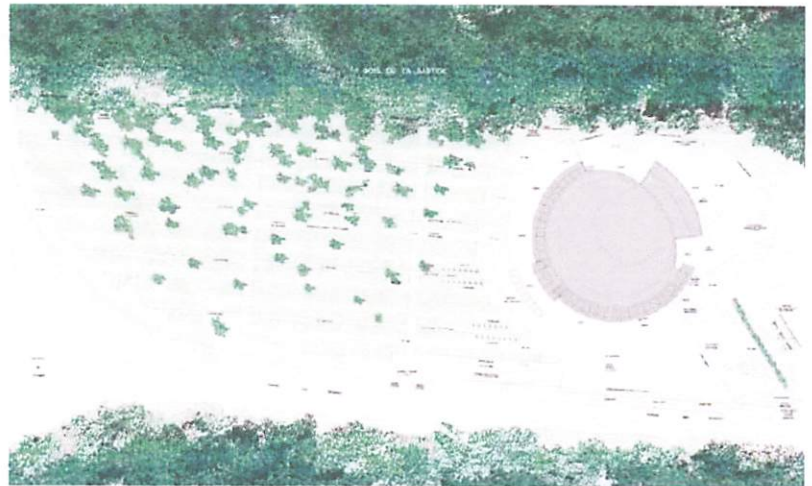


### III.2.4 Zenith Concert Hall, Ligomes, Prancis 2007

Arsitek : Bernard Tschumi



Wood and Luminescence



Tschumi mempersembahkan konsep proyeknya dengan unik di dalamnya, bagaimana mereka merespon terhadap isi dan konteks. Ia mengajukan konsep *amplop* itu, tetapi secara konteksnya mengkedepankan tenaga pengganti material. Limoges diilhami dalam konser hall/aula terbaru di dalam Rouen, Perancis, tetapi sebagai ganti beton, hall/aula di Limoges menggunakan suatu bagian luar berpakaian kayu tentang respect yang melingkupi, suatu hutan besar, sebagai suatu bertanggung-jawab kepada hukum pengembangan yang tahan lama.







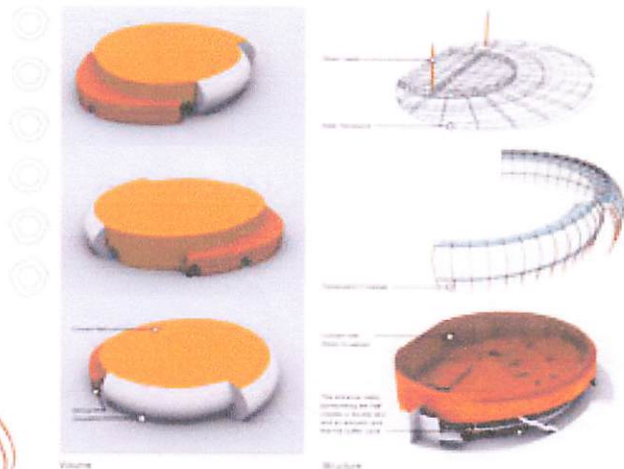
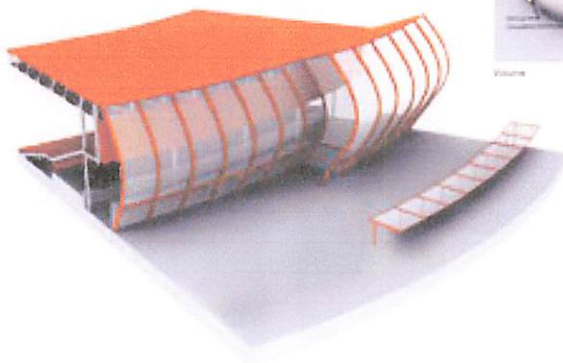
Gambar suasana zeith

Di kapasitas sebagai suatu arsitek, Bernard Tschumi menerangkan penggunaan kayu dan polycarbonate di dalam pekerjaannya. Perancangan suatu struktur kayu telah diuraikan oleh "suatu cara berjalan di dalam hutan nasional" di perbatasan lokasi. Gagasan untuk polycarbonate panel tembus cahaya telah dilahirkan dari suatu keinginan "untuk membuat cahaya berwarna-warni". Dua unsur-unsur materialisasikan area ini antara masa lampau nya dan masa depan

## WOOD AND LUMINESCENCE

**A DOUBLE ENVELOPE IN THE FOREST:  
ONE INTERIOR IN WOOD  
THE OTHER EXTERIOR AND  
TRANSLUCENT.**

The construction principle:



The outer envelope, made up of a double layer of polycarbonate panels, maintains a particularly favorable U-value thermal coefficient. The wood framework of the shell, as well as the wood cladding of the facades that face the forest, contribute to the originality of the building.

The entrance lobby surrounding the hall creates a double skin and an acoustic and thermal buffer zone.

### ***Kesimpulan dari tema :***

Bernard Tschumi memiliki *enam konsep* dalam mendesain dekonstruksi, di dalam perancangan Cineplex di Surabaya hanya mengambil *satu konsep* yaitu "Event the Turning Point" yang memiliki ciri: space even movement.

Bernard Tschumi pada *awal* karyanya di Manhattan transcripts menjadikannya *dasar pemikiran* berdekonstruksi yaitu adanya azas: batas, kondisi, klasifikasi, hubungan, notasi. Tschumi memasukan 5 unsur ini dalam setiap karya-karyanya yang lain.

Dalam proyek Parc de la Villette Tschumi melakukan dekonstruksi program dengan beberapa strategi :

- Menata arsitektur kompleks tanpa rujukan pada kaidah desain tradisional seperti komposisi, hierarki, keteraturan, tetapi pada konsep "disjunction, disosiasi dan fragmentasi.
- Memutarbalik oposisi klasik seperti bentuk – fungsi, struktur – ekonomi, dan menggantikannya dengan konsep konfigurasi dan superimposisi, permutasi dan substitusi.





## BAB IV

### TINJAUAN LOKASI

#### IV.1 Gambaran Lokasi

##### IV.1.1 Kondisi Fisik Surabaya

Surabaya merupakan ibu kota Jawa Timur yang terletak pada 112,12° BT dan 7,2° LS. Surabaya merupakan kota pantai dengan ketinggian 3-6 m dpa di sekitar pantai, dan 20-30 m dpa pada bagian selatan. Suhu maksimum kota ini adalah  $\pm 36^{\circ}$  C, sedangkan suhu minimum  $\pm 19,8^{\circ}$  C. Kota ini memiliki curah hujan antara 4-311 mm dengan kelembaban rata-rata 47-88%.

Luas wilayah Surabaya adalah 320 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk terbesar di Jawa Timur. Di Kota Surabaya distribusi penduduk belum merata, dimana 30% penduduk tinggal di daerah rural dan sisanya berkonsentrasi di daerah pusat-pusat kegiatan.

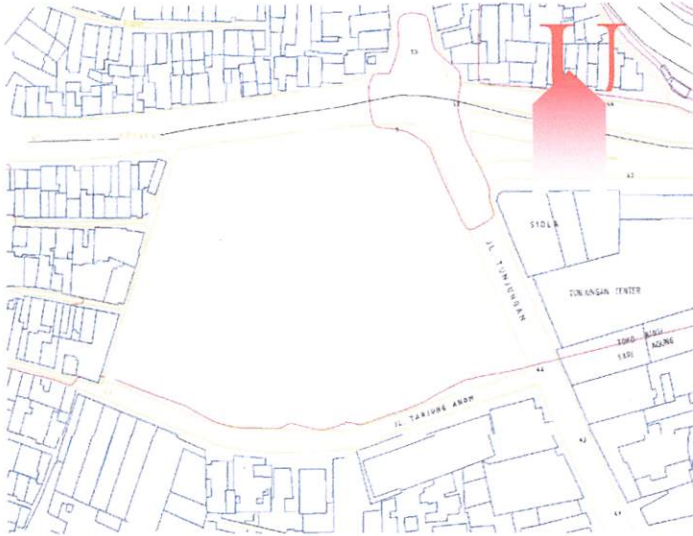
Berdasarkan kondisi fisik tersebut, Surabaya sangat sesuai sebagai lokasi untuk bangunan-bangunan komersial seperti cineplex. Adapun pemilihan tapak yang layak bagi pendirian cineplex adalah :

- Tapak memiliki nilai investasi yang baik.
- Tapak memiliki potensi yang besar.
- Tapak memiliki view ke segala arah yang baik.
- Tapak memiliki aksesibilitas dan pencapaian yang strategis.

Salah satu kawasan di Surabaya yang memenuhi kriteria tersebut berada di kawasan segi empat emas Surabaya, tepatnya di persimpangan Jalan Tunjungan dan Jalan Praban.



### IV.1.2 Tapak



### IV.1.3 Lokasi

Lahan berada di Kecamatan Genteng, Kelurahan Genteng. Batas-batas site adalah sebagai berikut :

- Utara : Jl. Praban (kawasan pertokoan).
- Selatan : Jl. Tanjung Anom (kawasan pertokoan).
- Timur : Jl. Tunjungan (Siola, Tunjungan Center).
- Barat : kawasan pertokoan.

### IV.1.4 Luas Tapak

Luas tapak yang dipilih sebagai tempat pendirian cineplex sebesar 2 Ha.

### IV.1.5 Koefisiensi Dasar Bangunan (KDB)

Ketentuan KDB pada daerah Genteng sekitar 50-100% dari luas lahan. Untuk kegiatan perdagangan, fasilitas umum dan jasa KDB maksimumnya :

- Biasa : 60%
- Blok : 50%

### IV.1.6 Koefisien Luas Bangunan (KLB)

Ketentuan KLB untuk perumahan 100% dari luas lahan. Ketentuan KLB untuk fasilitas umum 300% dari luas lahan.



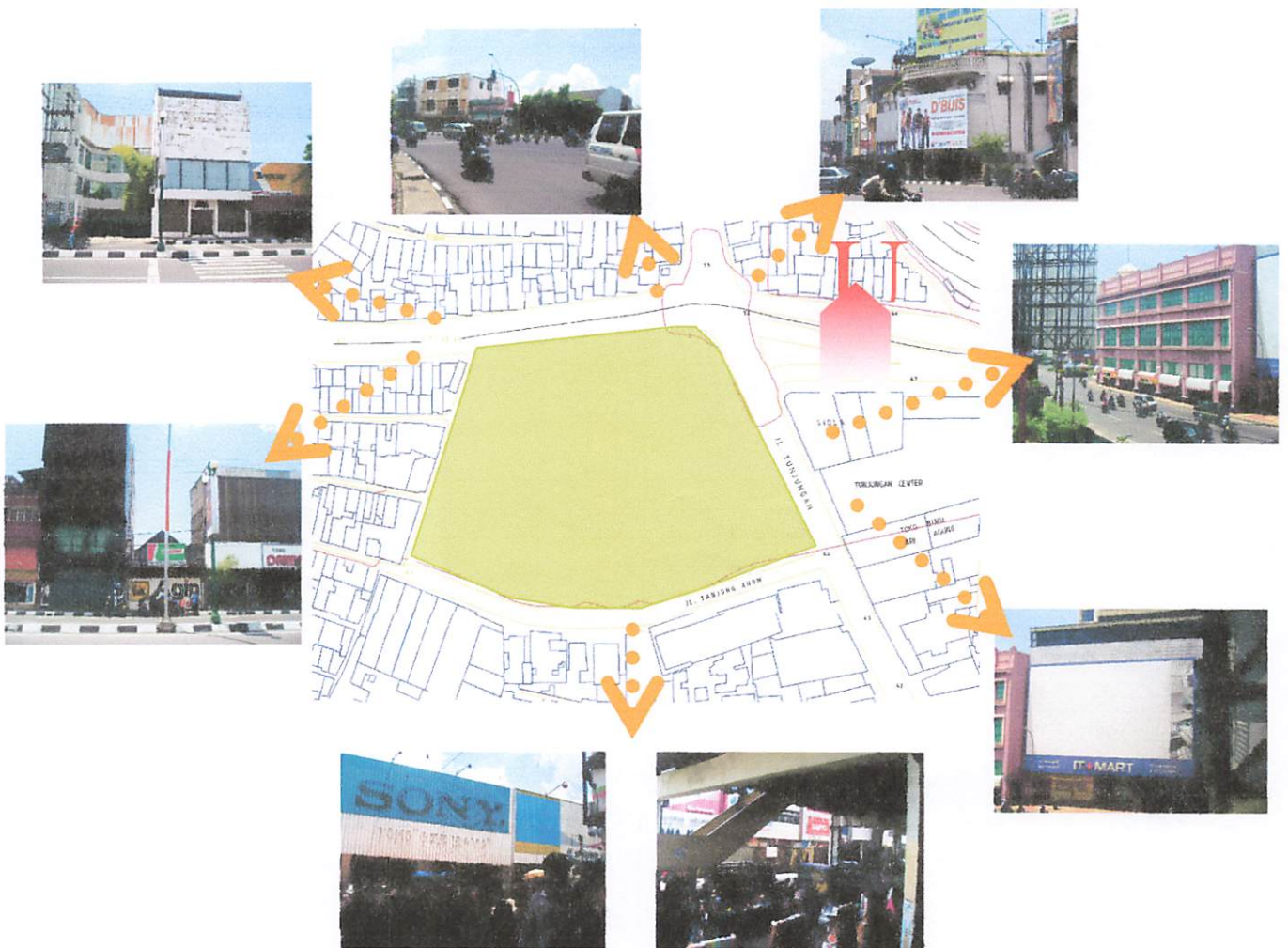
#### IV.1.7 Garis Sempadan Jalan

Kedua jalan utama pada site, yaitu Jl. Tunjungan dan Jl. Praban merupakan jalan arteri sekunder. Sedangkan sempadan jalannya adalah :

- Jl. Tunjungan (25 m) : sempadan 12,5 m.
- Jl. Praban (20 m) : sempadan 10 m.

#### IV.2 Foto- Foto

##### IV.2.1 Kondisi Sekitar Tapak



## IV.2.2 Data

### IKLIM



Area tapak ini berada pada kawasan dengan curah hujan yang tinggi. Selain itu daerah ini juga memiliki kelembaban yang cukup tinggi, dengan suhu udara yang tinggi pula.

### ARAH ANGIN



Arah pergerakan angin


Angin berhembus dari arah utara ke selatan.

### VEGETASI



Vegetasi yang ada di sekitar site mayoritas berada di trotoar sekeliling Jl. Praban dan Jl. Tunjungan. Jarak antar pohon sudah teratur,  $\pm 4$  m, tetapi banyak pohon yang masih kurang meneduhkan. Pohon-pohon ini sudah dilindungi dengan tree surround. Jenis pohon yang ada kebanyakan adalah pohon sono.

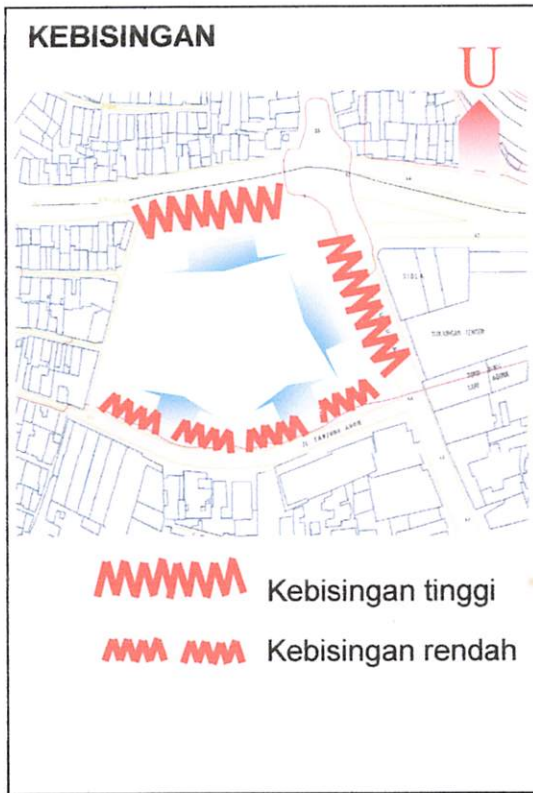
### SIRKULASI



Jalan dua arah

Jalan satu arah







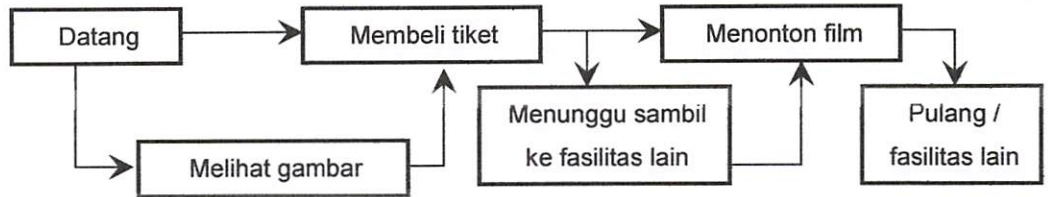
**BAB V**  
**ANALISA DAN PEMBAHASAN**

**V.1 Analisa Aktifitas**

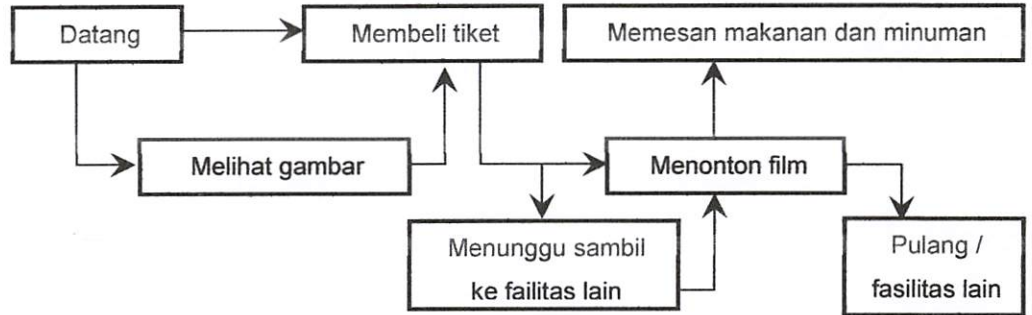
**V.1.1 Diagram Kegiatan dan Aktifitas**

📌 **Kelompok kegiatan utama**

a. Menonton film

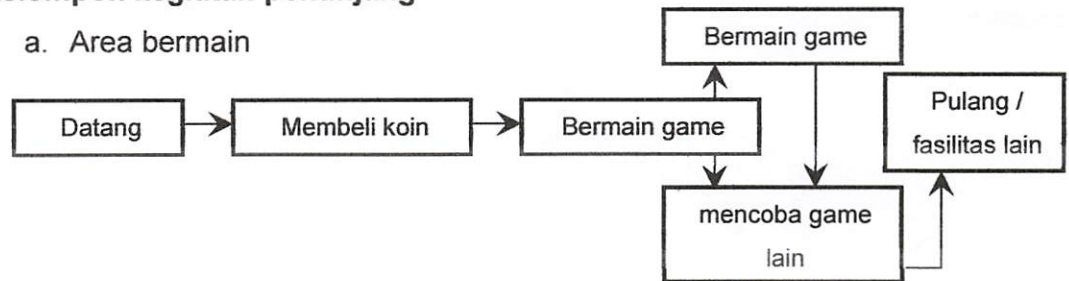


b. Menonton film Auditorium khusus

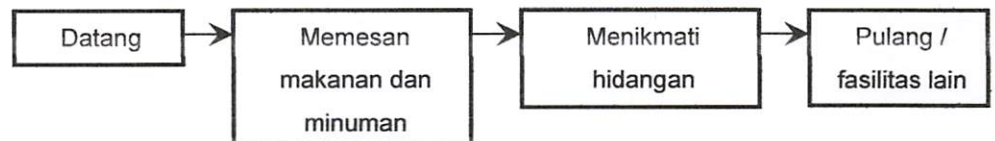


📌 **Kelompok kegiatan penunjang**

a. Area bermain



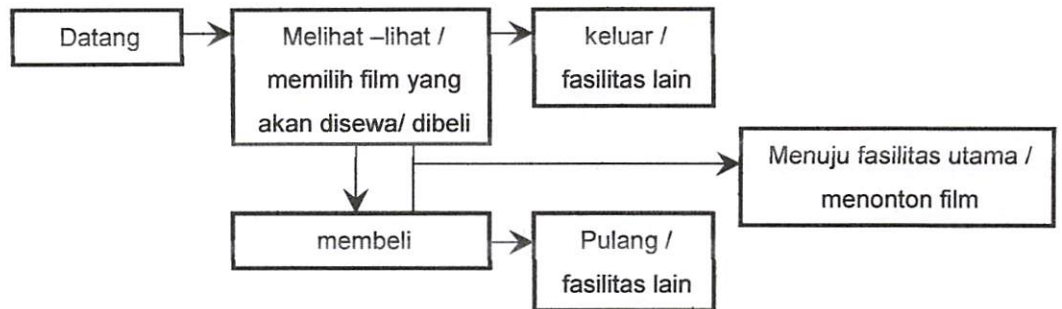
b. Restaurant



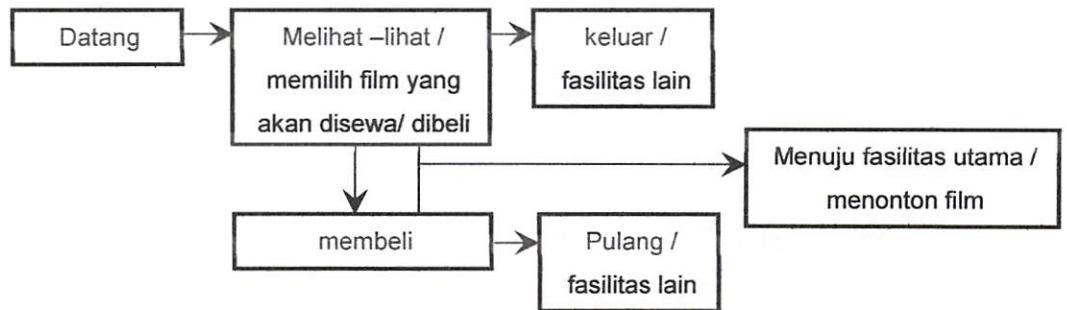
c. Café dan bar



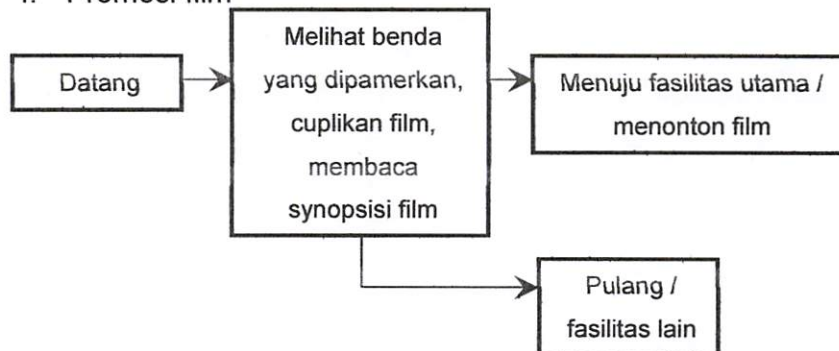
d. Persewaan / penjualan VCD, DVD



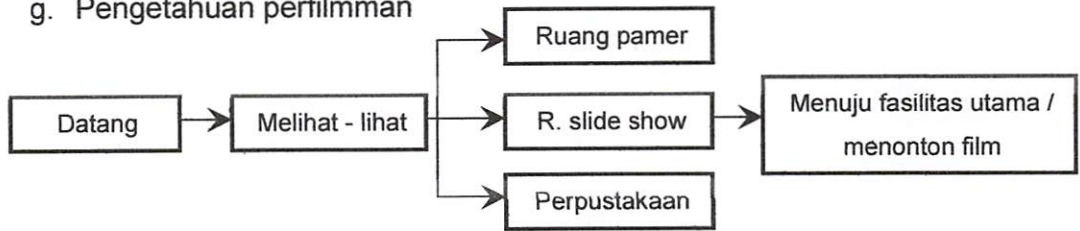
e. Marchendise shoap



f. Promosi film

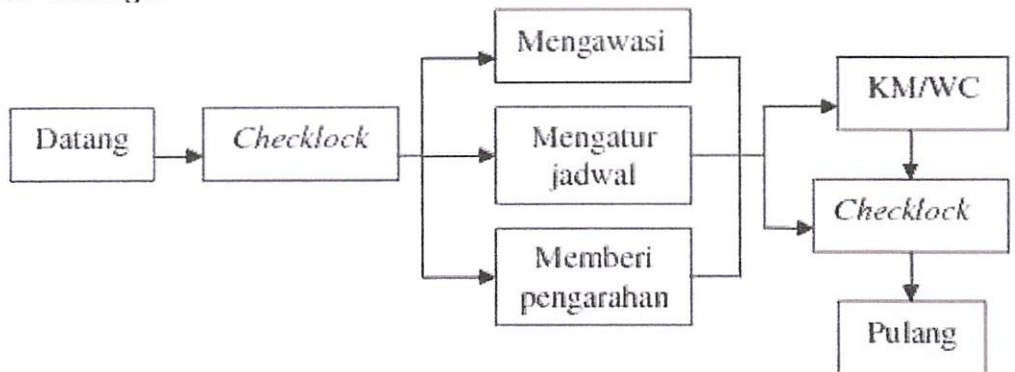


g. Pengetahuan perfilmman

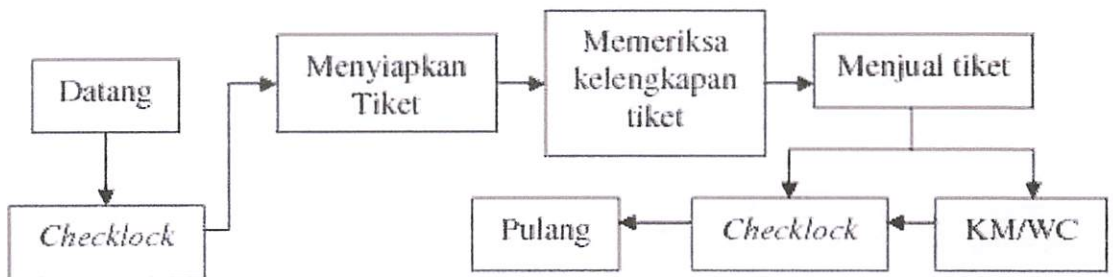


🌈 Kelompok kegiatan pengelola

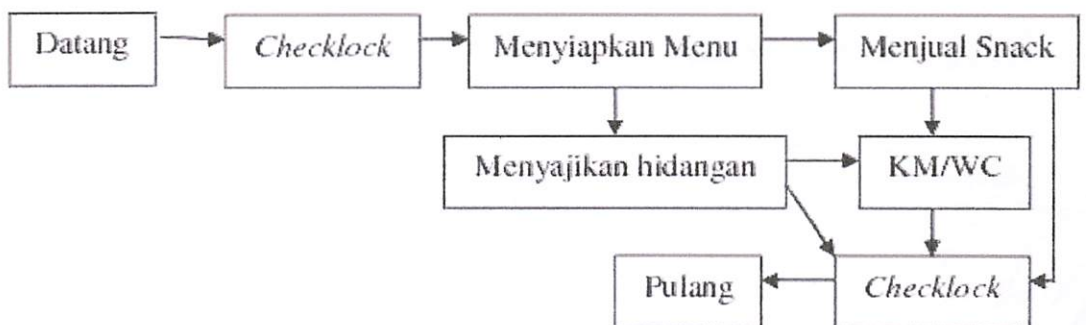
a. manager



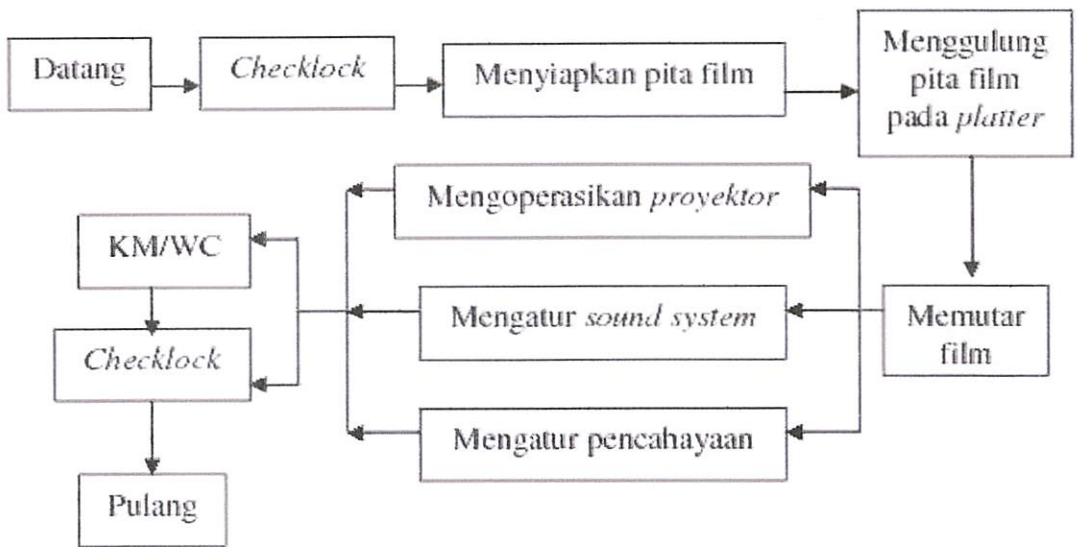
b. Staff Loker



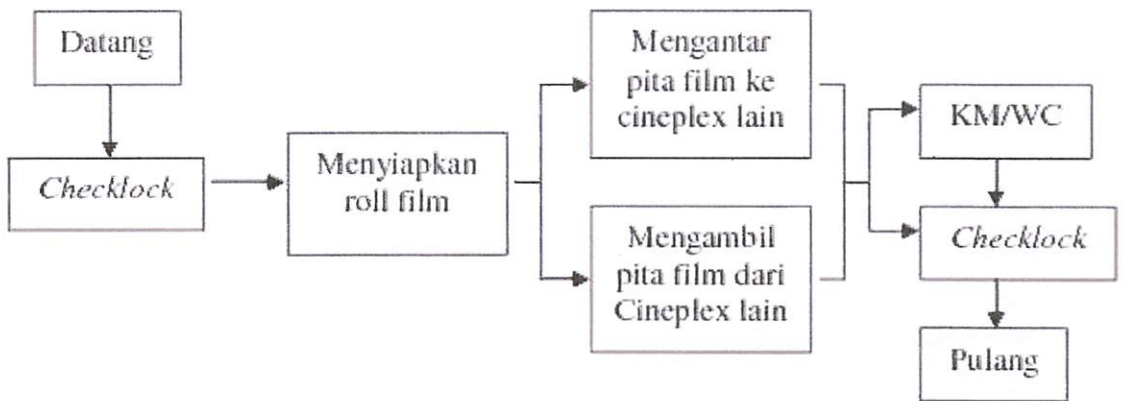
c. Staff cafe



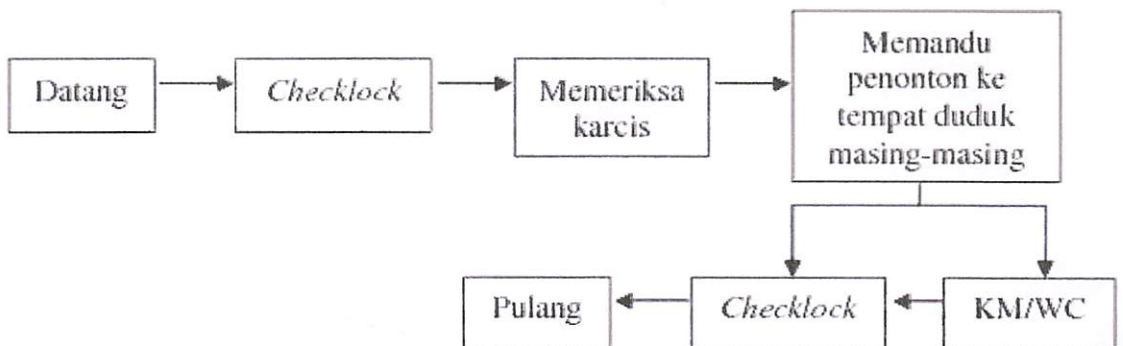
d. operator



e. portir

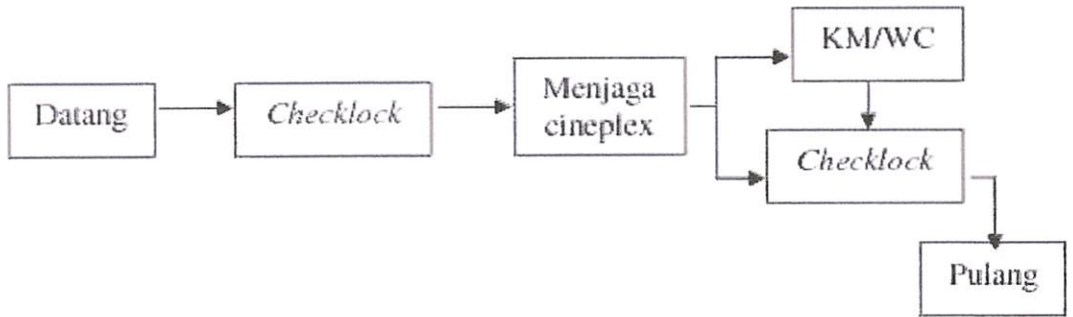


f. Guide

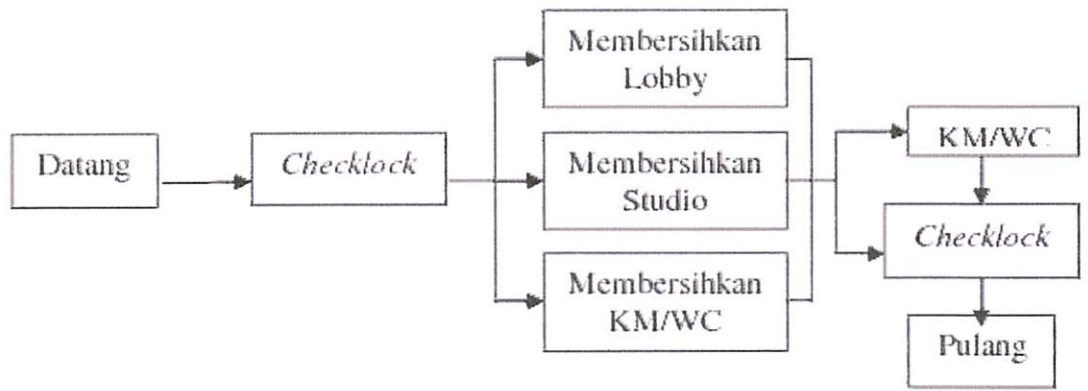




g. security



h. Cleaning service



## V.1.2 Tabel Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

### Area Pertunjukan Teater Standart (35mm)

PELAKU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
<b>Pengunjung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Melihat promosi film</li> <li>• Membeli tiket</li> <li>• Menunggu pertunjukan film mulai</li> <li>• Membeli makanan kecil</li> <li>• Menikmati pertunjukan film</li> <li>• Buang air</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Hall</li> <li>• Ticket box</li> <li>• Hall</li> <li>• Kios makanan 7 minuman</li> <li>• Ruang pertunjukan (auditorium)</li> <li>• Toilet</li> </ul>
<b>Staff</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Mengatur pertunjukan film dan pengelolaan teater</li> <li>• Istirahat, sholat, makan</li> <li>• Merapikan diri, buang air</li> <li>• Menyimpan barang dan peralatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Kantor pengelola</li> <li>• Ruang karyawan + musholla</li> <li>• Toilet</li> <li>• Gudang</li> </ul>
<b>Penjual tiket</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjual tiket</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiket box</li> </ul>
<b>Penjaga pintu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga pintu masuk, memeriksa tiket</li> </ul>	
<b>Penunjuk kursi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan nomor kursi yang sesuai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang pertunjukan auditorium</li> </ul>
<b>Teknisi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memutar film yang akan ditayangkan, memantau jalannya pertunjukan film</li> <li>• Menjalankan dan memperbaiki peralatan, serta merawat mesin penggerak kursi simulator</li> <li>• Menutup Lapbars dan memberi kode untuk memulai pertunjukan film simulator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang proyektor</li> <li>• Ruang mesin</li> <li>• Ruang operator</li> </ul>



## Area Game

PELAKU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Membeli tiket / koin</li> <li>• Menukarkan hadiah</li> <li>• Bermain video game</li> <li>• Melihat macam permainan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Tiket counter</li> <li>• Area permainan</li> </ul>
Staff / teknisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Menjual tiket</li> <li>• Memberitahu cara – cara bermain</li> <li>• Memperbaiki permainan yang rusak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Tiket counter</li> <li>• Area permainan</li> <li>• Gudang / ruang reparasi</li> </ul>

## Area Promosi Film

PELAKU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat - lihat promosi film (miniature film, patung, poster – poster, lide show, dll)</li> <li>• Meminta informasi film</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang promosi film</li> </ul>
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengatur perletakan</li> <li>• Menganti promosi yang dipamerkan</li> </ul>	

## Area Pengetahuan

PELAKU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Melihat barang yang dipamerkan</li> <li>• Membaca sejarah</li> <li>• Menonton sejarah film &amp; proses pembuatan film</li> <li>• Buang air</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Ruang pameran</li> <li>• perpustakaan</li> <li>• ruang slide show</li> <li>• Toilet</li> </ul>
Staff / teknisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Mengatur pertunjukan pengetahuan film</li> <li>• Mengelola area pengetahuan</li> <li>• Menyimpan barang dan peralatan</li> <li>• Buang air</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Ruang slide show</li> <li>• Kantor pengelola</li> <li>• Gudang</li> <li>• Toilet</li> </ul>





### V.1.3 Besaran Ruang

N O	KLMP. KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	ACUAN	STANDART	PERHITUNGAN	LUAS
1	Teater film komersial (35mm)	- 6 auditorium	@ 64 kursi	dta	kursi $\phi$ 1,436 x 0,6 sirkulasi 50% meja $\phi$ 0,8 x 0,6 sirkulasi 50%	(1,436 x 0,6 x 64) 6  0,8 x 0,6 x 63 x 6 50% x (330,85+181,44)	330,85 m <sup>2</sup>  181,44 m <sup>2</sup> 256,14 m <sup>2</sup>
		- 3 lobby	@ 70% penonton	dta	sirkulasi 50% kursi $\phi$ 0,5 x 0,5 / kursi sirkulasi 40%	50% x 310,176 (0,5 x 0,5) x 168 x 3 40% x 126	55,08 m <sup>2</sup> 126 m <sup>2</sup>
		- 3 hall	@ 240 orang	dta	pengunjung 1 m <sup>2</sup> / orng sirkulasi 40%	240 x 1 x 3 40% x 380	720 m <sup>2</sup> 288 m <sup>2</sup>
		- 3 tiket box	@ 2 box	std	5 m <sup>2</sup> / box	2 x 3 x 5 m <sup>2</sup>	30 m <sup>2</sup>
		- 3 ruang proyektor	@ 3 ruang	std	24 m <sup>2</sup> / ruang	3 x 24 m <sup>2</sup>	72 m <sup>2</sup>
		- ruang mesin	@ 3 ruang	std	40 m <sup>2</sup>	3 x 40 m <sup>2</sup>	120 m <sup>2</sup>
		- ruang staff	idem	std	45 m <sup>2</sup>	3 x 45 m <sup>2</sup>	135 m <sup>2</sup>
		- ruang pimpinan	idem	std	15 m <sup>2</sup>	3 x 15 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>
		- gudang	idem	std	28 M <sup>2</sup>	3 x 28 M <sup>2</sup>	84 M <sup>2</sup>
		- toilet	idem	std	2 WC pria 1,8 M <sup>2</sup> ; 4 urinoir @ 0,8 M <sup>2</sup> ; wastafel 0,8 M <sup>2</sup> 4 WC wanita @ 1,8 M <sup>2</sup> ; 2 wastafel @ 0,8 M <sup>2</sup> Sirkulasi 30%	3 x (1,8 x 2) + (4 x 0,8) + 0,8  3 x (1,8 x 0,4) + (2 x 0,8)  (30% x 19,6) + (30% x 19,2)	22,8 M <sup>2</sup>  19,2 M <sup>2</sup>  11,6 M <sup>2</sup>
						<b>sub total</b>	<b>2497,11 M<sup>2</sup></b>
						<b>30% sirkulasi</b>	<b>749,133 M<sup>2</sup></b>
						<b>Total</b>	<b>3046,243 M<sup>2</sup></b>





2	teater film komersial (35mm) khusus	- 3auditorium khusus	32 kursi	dta	kursi $\phi$ 1,436 $\times$ 1.2 sirkulasi 50%	$(1,436 \times 1.2 \times 32) \times 3$ $50\% \times 165,42$	165,42 m <sup>2</sup> 82,71 m <sup>2</sup>
		- lobby	70% dari penonton	dta	kursi $\phi$ 0,5 $\times$ 0,5 sirkulasi 40%	$(0,5 \times 0,5) \times 35$ sirkulasi 40%	8,75 m <sup>2</sup> 3,5 m <sup>2</sup>
		- hall	50 orng		pengunjung 1 m <sup>2</sup> / orng sirkulasi 40%	$40\% \times 8,75$ $1 \times 50$ $40\% \times 50$	50 m <sup>2</sup> 20 m <sup>2</sup>
		- tiket box	2 box	std	5 m <sup>2</sup> / box	$2 \times 5$ m <sup>2</sup>	10 m <sup>2</sup>
		- r. proyektor		std	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
		- r. mesin		std	40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>
		- r. staff		std	45 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>
		- r. pimpinan		std	15 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>
		- gudang		std	28 m <sup>2</sup>	28 m <sup>2</sup>	28 m <sup>2</sup>
		- toilet		std	2 wc pria 1,8 m <sup>2</sup> ; 4 urinoir @ 0,8 m <sup>2</sup> ; wastafel 0,8 m <sup>2</sup> 4 wc wanita @ 1,8 m <sup>2</sup> ; 2 wastafel @ 0,8 m <sup>2</sup> sirkulasi 30%	$(1,8 \times 2) + (4 \times 0,8) + 0,8$  $(1,8 \times 4) \times (2 \times 0,8)$  $(30\% \times 7,6) + (30\% \times 8,8)$	7,6 m <sup>2</sup>  8,8 m <sup>2</sup>  4,92 m <sup>2</sup>
				<b>sub total</b> <b>30% sirkulasi</b> <b>total</b>	<b>513,7 m<sup>2</sup></b> <b>154,11 m<sup>2</sup></b> <b>667,81 m<sup>2</sup></b>		

\*



3.	Restoran fast food	- area makanan	50 meja 200 kursi 5 etalase	DTA DTA DTA	0,9 × 0,9 / meja 0,45 × 0,45 / kursi 4 × 0,6 Sirkulasi 30%	0,9 × 0,9 × 50 0,45 × 0,45 × 200 4 × 0,6 × 5 30% × (40,5 + 40,5 + 12)	40,5 M <sup>2</sup> 40,5 M <sup>2</sup> 12 M <sup>2</sup> 27,9 M <sup>2</sup>
		- kasir	3 meja 3 kursi	DTA	2 × 2 / meja 0,45 × 0,45 / kursi Sirkulasi 30%	2 × 2 × 3 0,45 × 0,45 × 3 30% × (12 + 0,6)	12 M <sup>2</sup> 0,6 M <sup>2</sup> 3,78 M <sup>2</sup>
		- dapur	6 kompor 6 bak cuci 3 lemari	STD	2,25 × 0,9 / kulkas+kompor 1,20 × 0,6 / bak cuci 2 × 0,6 / lemari Sirkulasi 30%	2,25 × 0,9 × 6 1,20 × 0,6 × 6 2 × 0,6 × 3 30% × (12,5+4,32+3,6)	12,15 M <sup>2</sup> 4,32 M <sup>2</sup> 3,6 M <sup>2</sup> 6,12 M <sup>2</sup>
		- toilet		STD	2 WC pria 1,8 M <sup>2</sup> ; 2 urinoir @ 0,8 M <sup>2</sup> ; wastafel 0,8 M <sup>2</sup> 2 WC wanita @ 1,8 M <sup>2</sup> ; 2 wastafel @ 0,8 M <sup>2</sup> Sirkulasi 30%	(1,8 × 2)+(2 × 0,8)+0,8 (2 × 1,8)+(2 × 0,8)  (30% × 6) + (30% × 5,2)	6 M <sup>2</sup> 5,2 M <sup>2</sup>  3,3 M <sup>2</sup>
		- gudang		STD	28 M <sup>2</sup>	28 M <sup>2</sup>	28 M <sup>2</sup>
		- ruang staff		STD	45 M <sup>2</sup>	45 M <sup>2</sup>	45 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b> <b>30% sirkulasi</b> <b>Total</b>	<b>250,97 M<sup>2</sup></b> <b>75,29 M<sup>2</sup></b> <b>326,26 M<sup>2</sup></b>

4.	Kios – kios makanan	- area makanan	75 meja 300 kursi	DTA DTA	0,9 × 0,9 / meja 0,45 × 0,45 / kursi Sirkulasi 30%	0,9 × 0,9 × 75 0,45 × 0,45 × 300 30% × (60,75 × 60,75)	60,75 M <sup>2</sup> 60,75 M <sup>2</sup> 36,45 M <sup>2</sup>
		- area servis	6 kios	DTA	@ 3 × 4 M <sup>2</sup>	3 × 4 × 6	72 M <sup>2</sup>
		- toilet		STD	2 WC pria 1,8 M <sup>2</sup> ; 2 urinoir @ 0,8 M <sup>2</sup> ; wastafel 0,8 M <sup>2</sup> 2 WC wanita @ 1,8 M <sup>2</sup> ; 2 wastafel @ 0,8 M <sup>2</sup> Sirkulasi 30%	(1,8 × 2)+(2 × 0,8)+0,8  (2 × 1,8)+(2 × 0,8)  (30% × 6) + (30% × 5,2)	6 M <sup>2</sup>  5,2 M <sup>2</sup>  3,3 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b> <b>30% sirkulasi</b> <b>Total</b>	<b>244,45 M<sup>2</sup></b> <b>73,335 M<sup>2</sup></b> <b>317,785 M<sup>2</sup></b>





5	Ruang games	- tiket box	3 box 60 games	STD	5 M <sup>2</sup> / box	5 M <sup>2</sup> × 3	15 M <sup>2</sup>
		- area permain. Ketangkasan	- p. aktif 100 brng - p. pasif 50 brng	DTA	2 × 1,5 / game Pengunjung 1 M <sup>2</sup> / brng Sirkulasi 40%	2 × 1,5 × 60 games  (100 + 50) × 1 40% × 150	180 M <sup>2</sup>  150 M <sup>2</sup> 60 M <sup>2</sup>
		- area permain. Video game	25 games	DTA	0,8 × 1,5 / games Sirkulasi 40%	0,8 × 1,5 × 25 40% × 30	30 M <sup>2</sup> 12 M <sup>2</sup>
		- r. staff	2 ruang	DTA	5 × 4 M / ruang	5 × 4 × 2	40 M <sup>2</sup>
		- r. reparasi	5 games 2 almari	DTA	2 × 1,5 / games 0,6 × 1,5 / almari Sirkulasi 30%	(2 × 1,5) × 5 (0,6 × 4,5) × 2 30% × 16,8 M <sup>2</sup>	15 M <sup>2</sup> 1,8 M <sup>2</sup> 5,04 M <sup>2</sup>
		- gudang			28 M <sup>2</sup>	28 M <sup>2</sup>	28 M <sup>2</sup>
		- toilet		DTA	idem	idem	14,5 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b>	<b>551,34 M<sup>2</sup></b>
						<b>30% sirkulasi</b>	<b>165,4 M<sup>2</sup></b>
						<b>Total</b>	<b>716,74 M<sup>2</sup></b>

6.	Café & Bar	- area service	50 meja 200 kursi 3 etalase	TS TS DTA	0,9 × 0,9 / meja 0,45 × 0,45 / kursi 4 × 0,6 / etalase Sirkulasi 20%	0,9 × 0,9 × 50 0,45 × 0,45 × 200 4 × 0,6 × 3 20% × 88,2	40,5 M <sup>2</sup> 40,5 M <sup>2</sup> 7,2 M <sup>2</sup> 17,64 M <sup>2</sup>
		- kasir	2 meja 2 kursi	TS DTA	1 × 1 / meja 0,45 × 0,45 / kursi Sirkulasi 20%	2 × 1 × 1 2 × 0,45 × 0,45 20% × 2,045	2 M <sup>2</sup> 0,405 M <sup>2</sup> 0,48 M <sup>2</sup>
		- dapur	6 kompor 6 bak cuci 3 lemari	STD STD STD	2,25 × 0,9 / kulkas+kompor 1,20 × 0,6 / bak cuci 2 × 0,6 / lemari Sirkulasi 30%	2,25 × 0,9 × 6 1,20 × 0,6 × 6 2 × 0,6 × 3 30% × (12,15 + 4,32 + 3,6)	12,15 M <sup>2</sup> 4,32 M <sup>2</sup> 3,6 M <sup>2</sup> 6,12 M <sup>2</sup>
		- panggung Musik		Asumsi	6 × 8 M <sup>2</sup>	6 × 8	48 M <sup>2</sup>
		- r. staff		Asumsi	45 M <sup>2</sup>	45 M <sup>2</sup>	45 M <sup>2</sup>
		- toilet		Asumsi	idem	idem	14,5 M <sup>2</sup>
		- gudang		Asumsi	28 M <sup>2</sup>	28 M <sup>2</sup>	28 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b>	<b>270,41 M<sup>2</sup></b>
						<b>30% sirkulasi</b>	<b>81,12 M<sup>2</sup></b>
						<b>Total</b>	<b>351,53 M<sup>2</sup></b>

7.	Ruang pengetahuan perfilmman	- perpustakaan	10 rak buku	DTA	5 × 0,5 M <sup>2</sup>	10 × 5 × 0,5	25 M <sup>2</sup>
		- r. baca	50 kursi 5 meja	DTA DTA	0,5 × 0,5 / kursi 5 × 0,5 / meja Sirkulasi 40%	50 × 0,5 × 0,5 5 × 5 × 0,5 40% × 25 M <sup>2</sup>	12,5 M <sup>2</sup> 12,5 M <sup>2</sup> 10 M <sup>2</sup>
		- r. pameran	2D $\phi$ 50 3D $\phi$ 75	STD STD	0,60 × 0,70 / gambar 3,14 × 0,75 / patung Sirkulasi 30%	0,60 × 0,70 × 50 3,14 × 0,75 × 75 30% × 197,62	21 M <sup>2</sup> 176,62 M <sup>2</sup> 59,2 M <sup>2</sup>
		- r. slide show	20 kursi	DTA	0,5 × 0,5 / kursi Sirkulasi 40%	0,5 × 0,5 × 20 40% × 10	10 M <sup>2</sup> 4 M <sup>2</sup>
		- gudang		Asumsi	52 M <sup>2</sup>	52 M <sup>2</sup>	52 M <sup>2</sup>
		- r. staff		Asumsi	45 M <sup>2</sup>	45 M <sup>2</sup>	45 M <sup>2</sup>
		- toilet			Idem	Idem	14,5 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b>	<b>442,32 M<sup>2</sup></b>
						<b>30% sirkulasi</b>	<b>132,69 M<sup>2</sup></b>
						<b>Total</b>	<b>575,01 M<sup>2</sup></b>

8.	Penjualan VCD, DVD	- rak display	10 rak	Asumsi	0,3 × 2 M <sup>2</sup> / rak	0,3 × 2 × 10	6 M <sup>2</sup>
		- area service	30 orang	DTA	1 M <sup>2</sup> / pengunjung Sirkulasi 30%	1 × 30 30% × 30	30 M <sup>2</sup> 9 M <sup>2</sup>
		- rak obral	2 rak	Asumsi	0,8 × 1,5 M <sup>2</sup>	0,8 × 1,5 × 2	2,4 M <sup>2</sup>
		- gudang		Asumsi	12 M <sup>2</sup>	12 M <sup>2</sup>	12 M <sup>2</sup>
		- kasir	1 Orang	Asumsi	2 × 2 / meja 0,45 × 0,45 / kursi	2 × 2 × 1 0,45 × 0,45 × 1	4 M <sup>2</sup> 0,2 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b>	<b>63,6 M<sup>2</sup></b>
						<b>30% sirkulasi</b>	<b>19,08 M<sup>2</sup></b>
						<b>Total</b>	<b>82,68 M<sup>2</sup></b>

9.	Penyewaan VCD, DVD	- rak display	20 rak	Asumsi	0,3 × 2 M <sup>2</sup> / rak	0,3 × 2 × 20	12 M <sup>2</sup>
		- area service	50 orang	DTA	1 M <sup>2</sup> / pengunjung Sirkulasi 30%	50 × 1 30% × 50	50 M <sup>2</sup> 15 M <sup>2</sup>
		- gudang		Asumsi	12 M <sup>2</sup>	12 M <sup>2</sup>	12 M <sup>2</sup>
		- kasir	2 orang	Asumsi	2 × 2 / meja 0,45 × 0,45 / kursi	2 × 2 × 2 0,45 × 0,45 × 2	8 M <sup>2</sup> 0,40 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b>	<b>97,4 M<sup>2</sup></b>
						<b>30% sirkulasi</b>	<b>29,2 M<sup>2</sup></b>
						<b>Total</b>	<b>126,62 M<sup>2</sup></b>





10	Retail marche ndise	- etalase	8 etalase	DTA	0,6 × 3 M <sup>2</sup> / etalase	0,6 × 3 × 8	14,4 M <sup>2</sup>
		- area service	30 orng	DTA	1 M <sup>2</sup> / pengunjung Sirkulasi 30%	30 × 1 30% × 30	30 M <sup>2</sup> 9 M <sup>2</sup>
		- gudang		Asumsi	28 M <sup>2</sup>	28 M <sup>2</sup>	28 M <sup>2</sup>
		- kasir	1 orng	Asumsi	2 × 2 / meja 0,45 × 0,45 / kursi	2 × 2 × 1 0,45 × 0,45	4 M <sup>2</sup> 0,2 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b>	<b>85,6 M<sup>2</sup></b>
						<b>30% sirkulasi</b>	<b>25,68 M<sup>2</sup></b>
						<b>Total</b>	<b>111,28 M<sup>2</sup></b>

11	Area promosi	- r. informasi		Asumsi	3 × 3 M <sup>2</sup>	3 × 3	9 M <sup>2</sup>
		- r. display	2D $\phi$ 6 gmbr	STD	0,60 × 0,70 / gambar	0,60 × 0,70 × 6	2,52 M <sup>2</sup>
		- r. slide show		Asumsi	1,5 × 10 M <sup>2</sup> Sirkulasi 30%	1,5 × 10 30% × 15	15 M <sup>2</sup> 4,50 M <sup>2</sup>
						<b>Sub total</b>	<b>31,02 M<sup>2</sup></b>
						<b>30% sirkulasi</b>	<b>9,30 M<sup>2</sup></b>
						<b>Total</b>	<b>40,32 M<sup>2</sup></b>



12	R. Pengelol a	- r. direksi	2 orang	DTA	8 M <sup>2</sup> / orang Sirkulasi 20%	8 × 2 M <sup>2</sup> 20% × 16	16 M <sup>2</sup> 3,2 M <sup>2</sup>
		- r. rapat		DTA	10 × 10 M <sup>2</sup> / orang Sirkulasi 20%	10 × 10 M <sup>2</sup> 20% × 100	100 M <sup>2</sup> 20 M <sup>2</sup>
		- r. tamu		DTA	5 × 5 M <sup>2</sup> Sirkulasi 20%	5 × 5 M <sup>2</sup> 20% × 25	25 M <sup>2</sup> 5 M <sup>2</sup>
		- r. personalia	2 orang	DTA	8 M <sup>2</sup> / orang Sirkulasi 20%	8 × 2 M <sup>2</sup> 20% × 16	16 M <sup>2</sup> 3,3 M <sup>2</sup>
		- r. staff		DTA	6 M <sup>2</sup> / orang Sirkulasi 20%	20 × 6 M <sup>2</sup> 20% × 120	120 M <sup>2</sup> 24 M <sup>2</sup>
		- r. sekretaris	1 orang	DTA	6 M <sup>2</sup> / orang Sirkulasi 20%	3 × 2 M <sup>2</sup> 20% × 6	6 M <sup>2</sup> 1,2 M <sup>2</sup>
		- r. front office		DTA	4 × 4 M <sup>2</sup> Sirkulasi 20%	4 × 4 M <sup>2</sup> 20% × 16	16 M <sup>2</sup> 3,2 M <sup>2</sup>
		- r. keamanan		DTA	5 × 5 M <sup>2</sup> Sirkulasi 20%	5 × 5 M <sup>2</sup> 20% × 25	25 M <sup>2</sup> 5 M <sup>2</sup>
		- toilet		DTA	Idem	Idem	14,5 M <sup>2</sup>
							<b>Sub total 30% sirkulasi Total</b>

13	R. teknis	- r. mesin AC		DTA	30 M <sup>2</sup>	30 M <sup>2</sup>	30 M <sup>2</sup>
		- r. kebersihan	50 orng	DTA	0,65 – 1,4 M <sup>2</sup> / orng	50 × 1,9 M <sup>2</sup>	5 M <sup>2</sup>
		- r. pompa		DTA	30 M <sup>2</sup>	30 M <sup>2</sup>	30 M <sup>2</sup>
		- r. operator		DTA	40 M <sup>2</sup>	40 M <sup>2</sup>	40 M <sup>2</sup>
		- r. gudang		DTA	40 M <sup>2</sup>	40 M <sup>2</sup>	40 M <sup>2</sup>
		- loading dock	1 unit	DTA	6 × 9 M <sup>2</sup>	6 × 9 M <sup>2</sup>	54 M <sup>2</sup>
					<b>Sub total 30% sirkulasi Total</b>	<b>199 M<sup>2</sup> 59,7 M<sup>2</sup> 258,7 M<sup>2</sup></b>	

<b>Luas total keseluruhan Ruang tanpa fasilitas parkir</b>	<b>7141,108 M<sup>2</sup></b>
--	-------------------------------

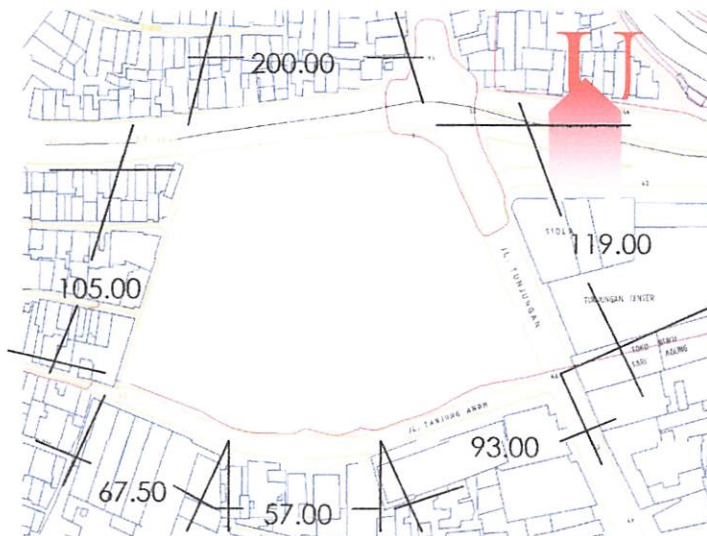


## V.2 Analisa Tapak

### Lokasi

Lahan berada di Kecamatan Genteng, Kelurahan Genteng. Batas-batas site adalah sebagai berikut :

- Utara : Jl. Praban (kawasan pertokoan).
- Selatan : Jl. Tanjung Anom (kawasan pertokoan).
- Timur : Jl. Tunjungan (Siola, Tunjungan Center).
- Barat : kawasan pertokoan.



- Luas tapak 2 Ha.
- GSB : Jl. Praban (25m) : Sempadan 12,5 m
- Jl. Tunjungan (20 m) : Sempadan 10 m
- KDB : 50-100% dari luas lahan

### Analisa :

- Luas bangunan tanpa area parkir : 9738.346
- Area luas bangunan seluas : 7141,108 M2
- Jadi menggunakan KDB 50%

### Tanggapan :

- Luas area luar digunakan sebagai :
- untuk kenikmatan jarak pandang bentuk dekonstruksi maka  $d/h > 1$  agar terkesan megah.
- Digunakan sebagai area parkir.

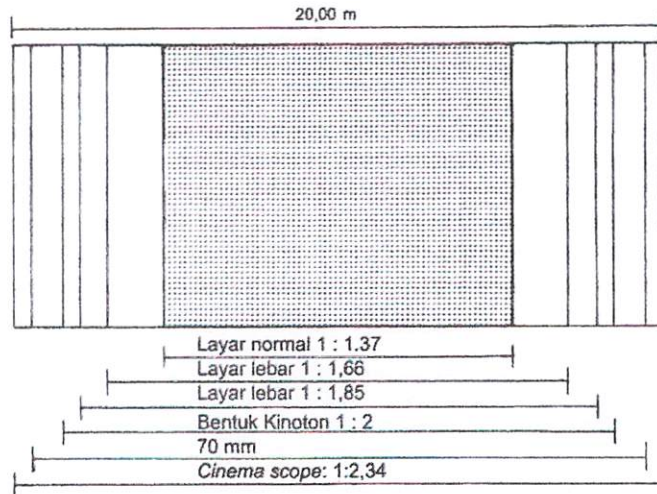




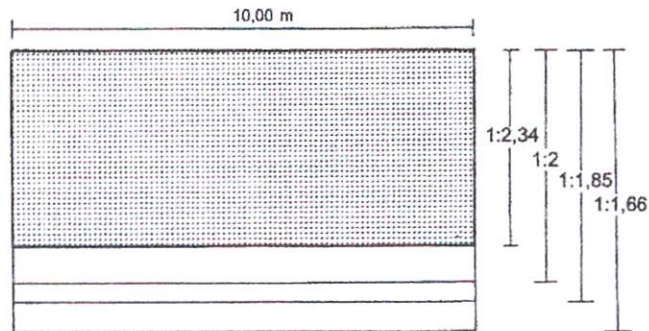
### V.3 Analisa Auditorium

#### Ukuran layar

Macam-macam ukuran layar berdasarkan data arsitektur.



1) Bentuk layar pada ketinggian layar yang sama



2) Bentuk layar lebar layar yang sama

Gambar layar 1 pada cinema scope memiliki pandangan 1:2,34 dengan lebar 20m, maka dapat diketahui tingginya adalah 8,5m. setelah diketahui tinggi tersebut maka dapat juga diketahui lebar dari layar :

- layar normal 11,64 ;
- layar lebar 14,11m ;
- layar lebar 15,72m ;
- bentuk kiton 17m.

Gambar layar 2 dengan lebar 10m memiliki tinggi 4,2m ; 5m ; 5,4m ; 6m.

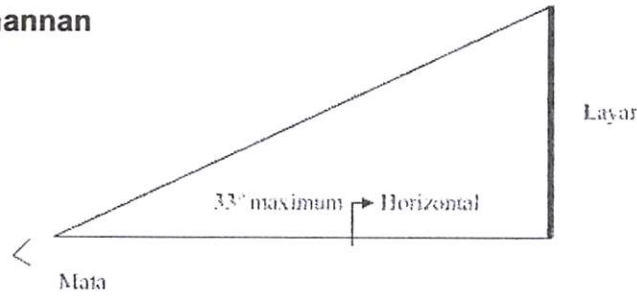




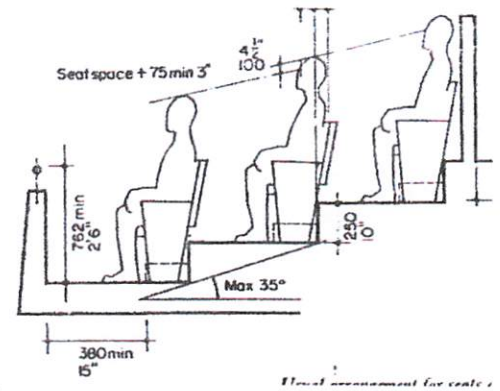
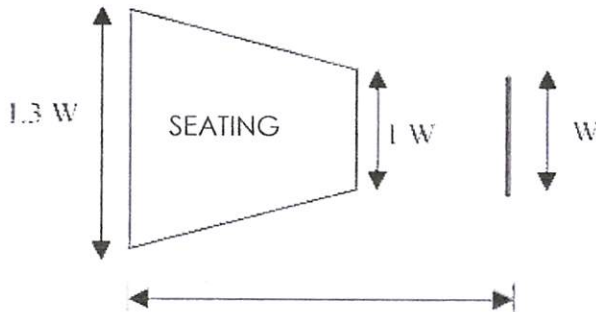
## Jenis Film

1. Ukuran 35mm dapat menghasilkan lebar layar 4,12 x 5,64
  2. Ukuran 75mm dapat menghasilkan gambar sampai dengan 21,5 x 29,3
- Jika menggunakan layar ukuran 10m x 5m dan 11,64m x 8,5m maka di perlukan film ukuran 70mm dengan jarak proyektor ke layar 20m dan 23,28m.

## Jarak Kenyamanan



- 1 Metode untuk menentukan jarak minimum dari layar



- 2 Jarak pandang maximum dan minimum lebar dari tempat duduk

- 3 Tingkatan kursi max 35°

1. Gambar untuk deretan paling depan.
2. Gambar untuk bentukan ruang.
3. Gambar untuk tingkatan kursi.

Lebar layar =  $W$

Baris terdepan =  $1W$

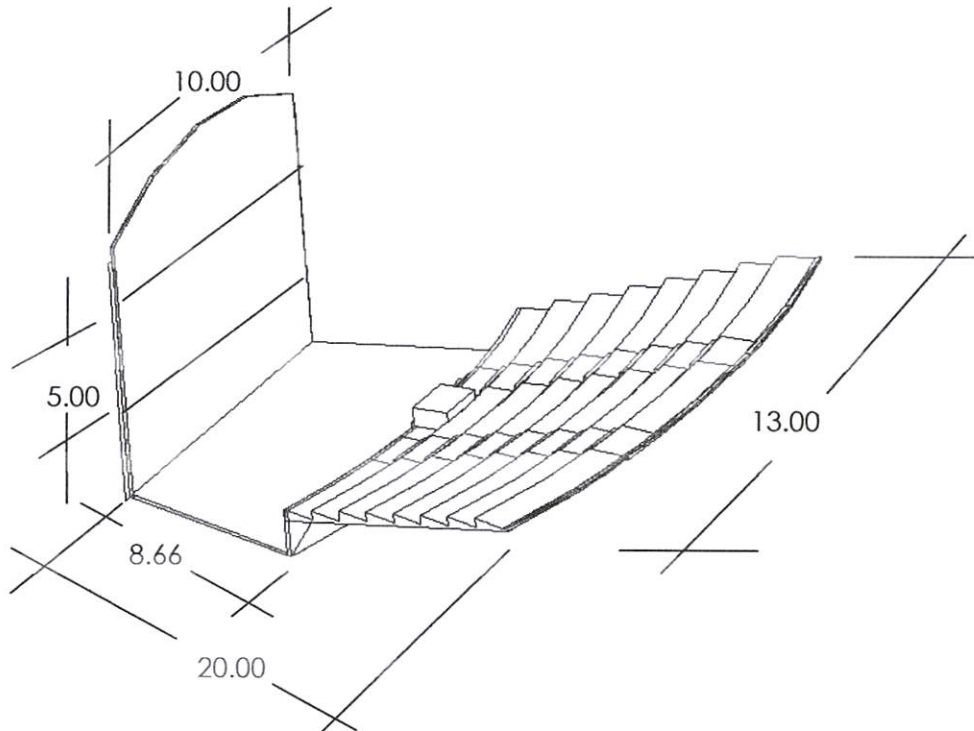
Baris terakhir =  $1.3 W$

Sudut tingkatan kursi =  $35^\circ$

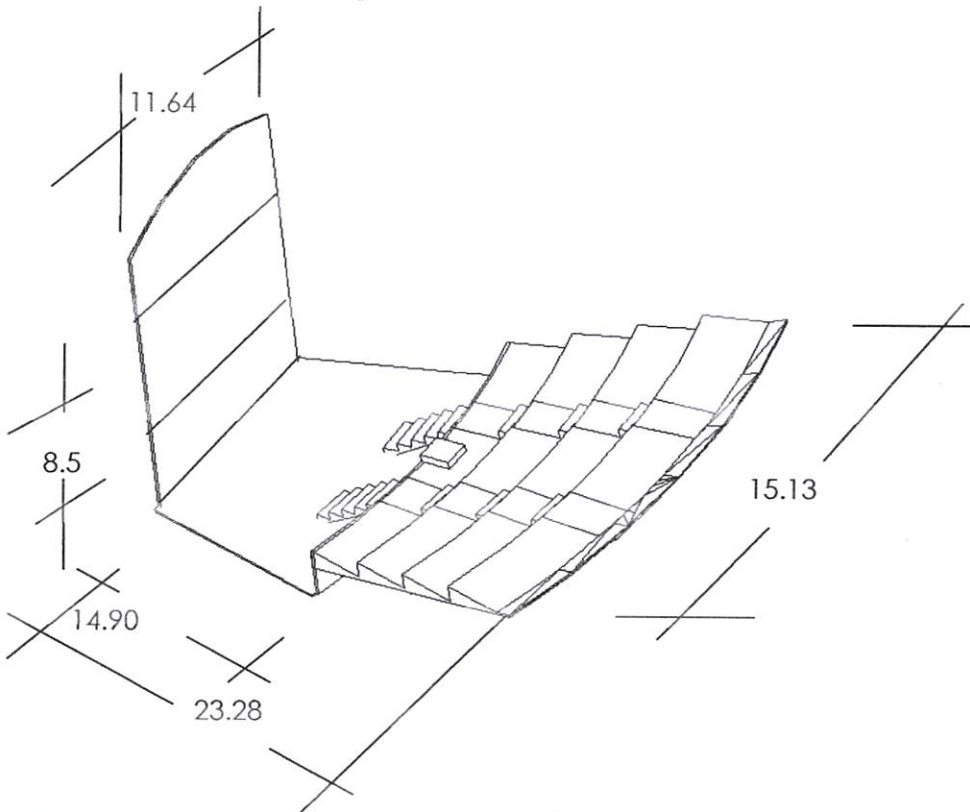


## Tanggapan kenyamanan

1. auditorium umum dengan lebar layar 10x5



2. auditorium khusus dengan lebar 11.64x8.5



#### V.4 Analisa Bentuk

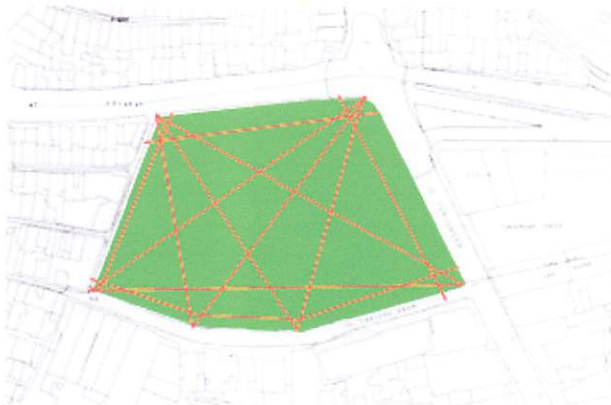
Mengambil teory Bernard dari manhattan transkrip dimana bentukkan bangunan yang terjadi hasil dari space, even, movement dalam sebuah lingkungan dalam konteks kota dimana site berada. Penjelajahan ruang, gerakan, dan tindakkan pada site serta fungsi yang akan di bawa.

#### EVENT THE TURNING POINT

Tschumi menegaskan dalam setiap karyanya bahwa tidak ada arsitektur tanpa kejadian, aksi, aktivitas, dan tanpa fungsi. Arsitektur tampak sebagai kombinasi ruang-ruang, kejadian, dan pergerakan yang di letakkan tanpa hirarki atau preseden dari sebuah konsep

Tanggapan : Event the turning poin dapat dimanfaatkan sebagai perolehan bentuk dengan mengkombinasikan ruang, kejadian, pergerakan.

##### 1. PERGERAKAN

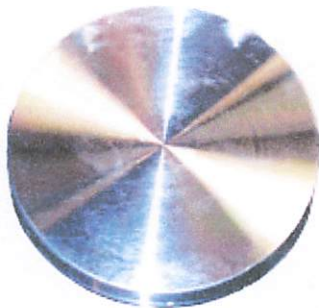


sebuah kebebasan yang dinamis terframe dalam grid yang terartur

Pergerakan diambil dari axis-axis tiap sudut site.

##### 2. KEJADIAN

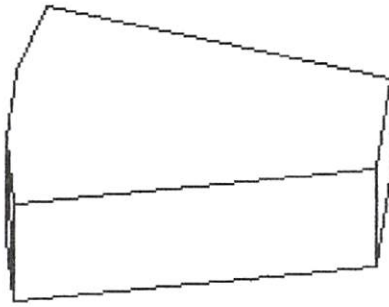
Kejadian berupa pemecahan sebuah bentuk geometri



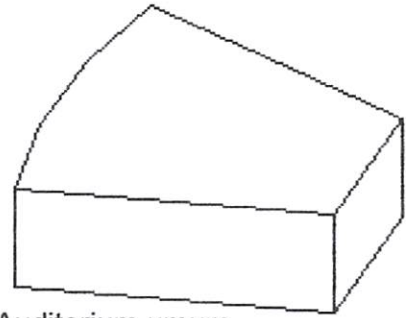
mengambil bentukan tabung sebagai bentukan geometri dengan diameter 90.00m



pemecahan merupakan konflik antar element yang ada di dalam suatu sistem dengan memberikan forces berupa twist atau dipatahkan.



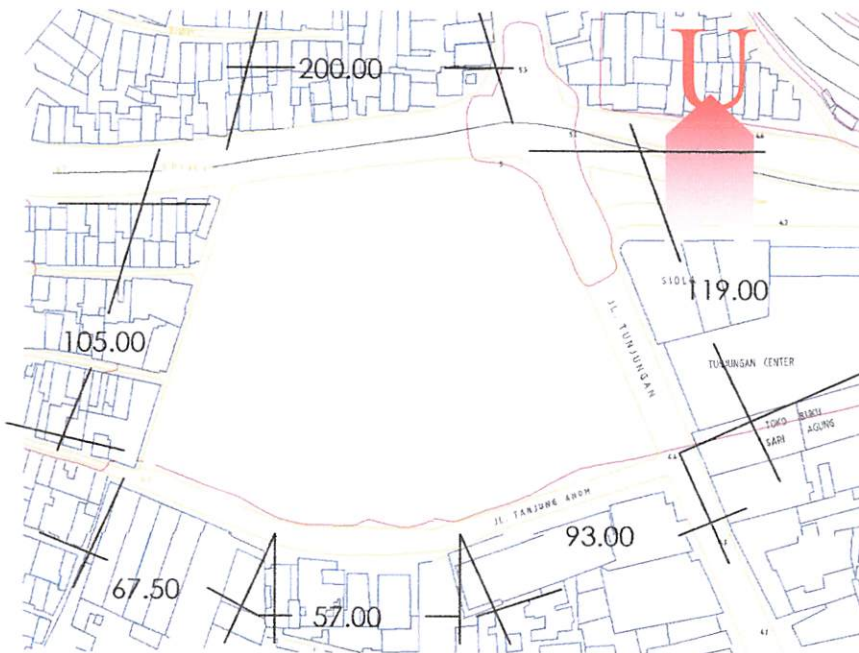
Auditorium kusus



Auditorium umum

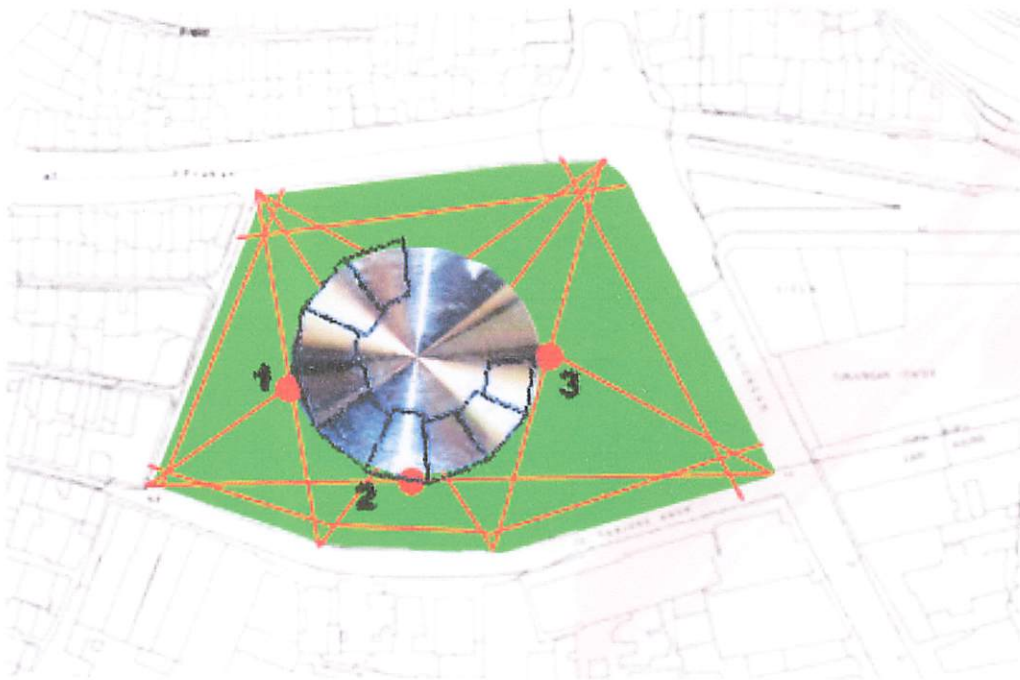
### 3. RUANG

ruang disini menggunakan permukaan site yang dianggap sebagai ruang kosong.

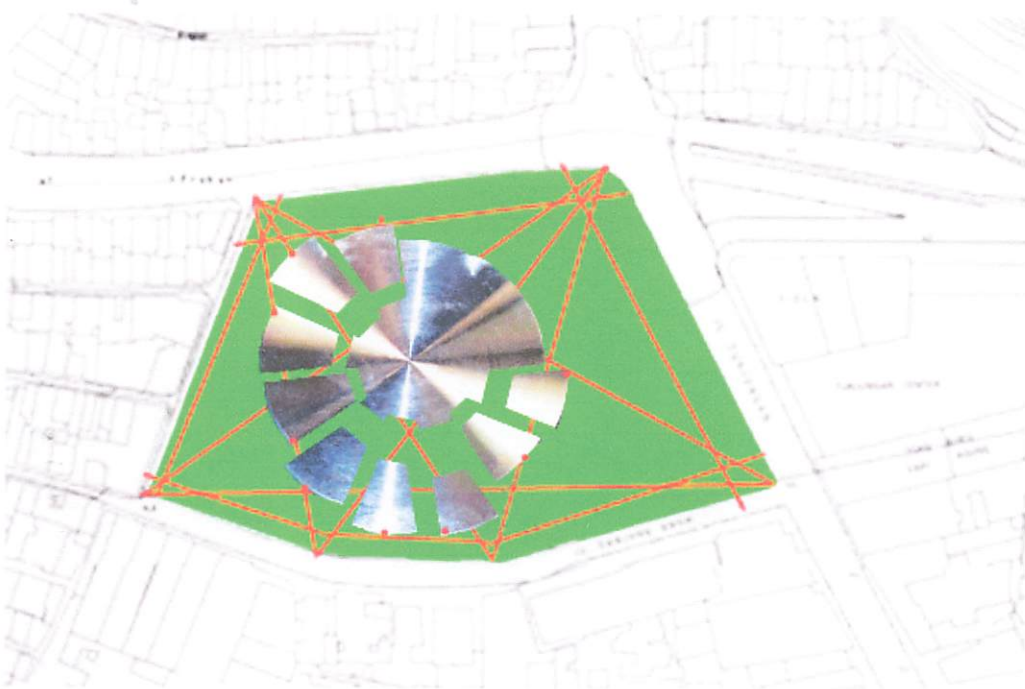




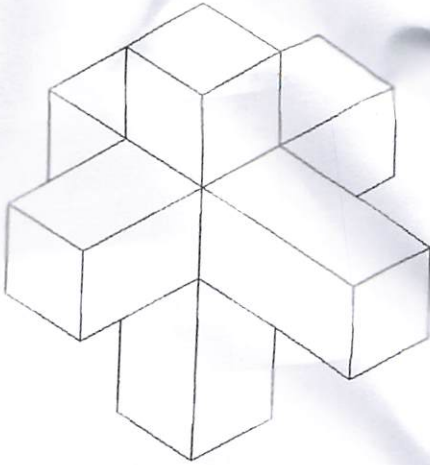
**kejadian yang mengikuti pergerakan di dalam ruang**



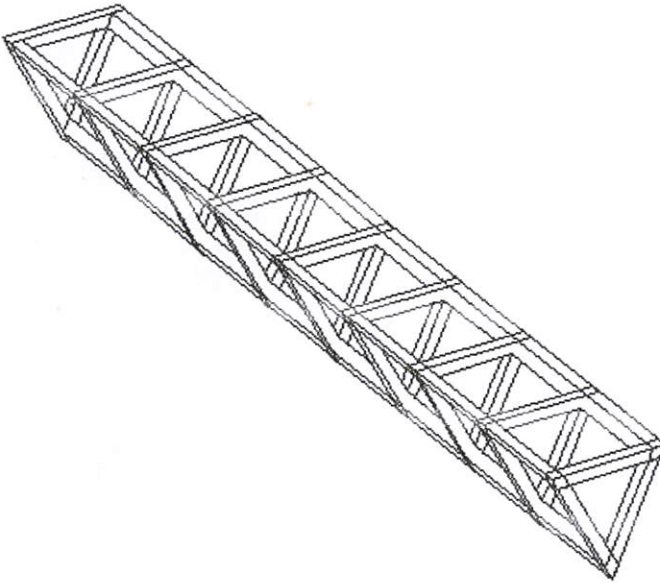
**pemecahan dari bentukan geometri dan penggabungan dengan site**



## V.5 Analisa Struktur

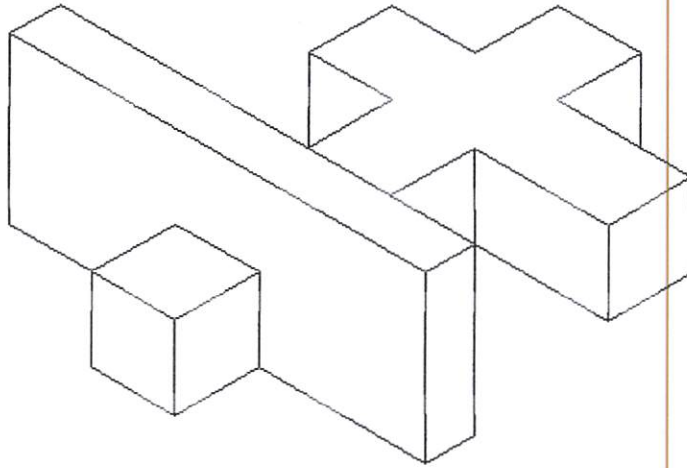


Penggunaan struktur hubungan kolom dan balok dengan pertimbangan ruang yang dibutuhkan tidak terlalu besar.



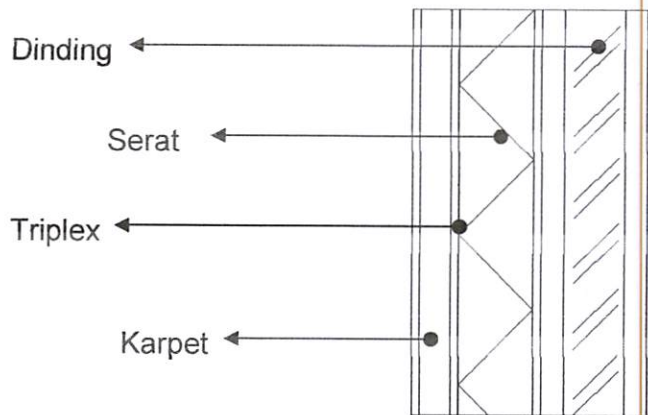
Penggunaan struktur rangka batang digunakan untuk mendapatkan luas bentang besar, sehingga bisa di optimalkan.





Untuk kebutuhan desain ruang dengan kebutuhan akan ruang cukup lebar (luas memungkinkan penggunaan struktur dinding pemikul untuk menghilangkan kolom).

#### Dinding Akustik



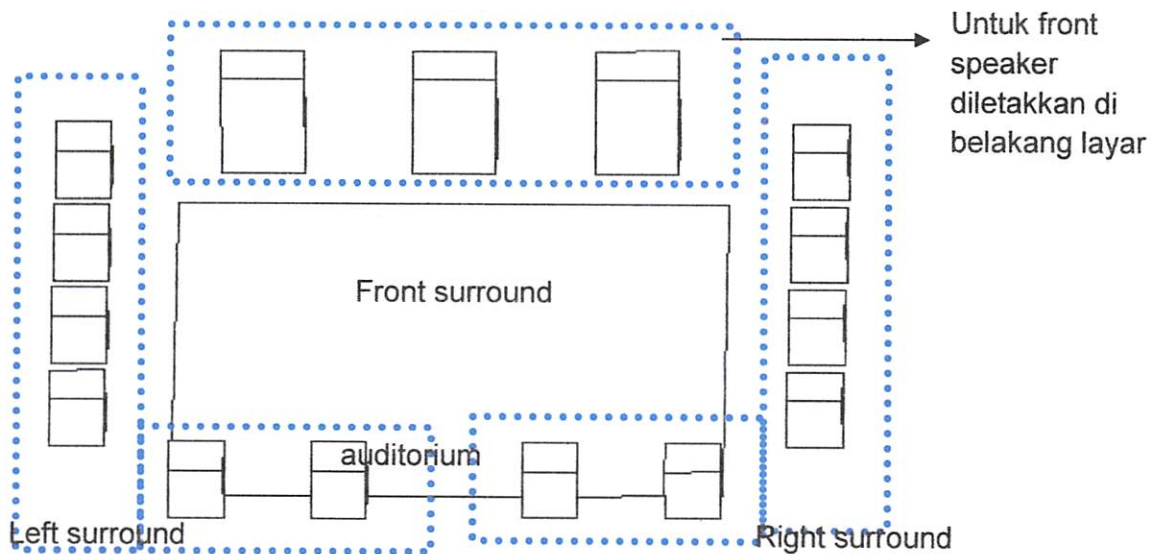
Penggunaan bahan-bahan akustik pada seluruh dinding ruang auditorium, baik langit-langit maupun lantai.





## V.6 Analisa Utilitas

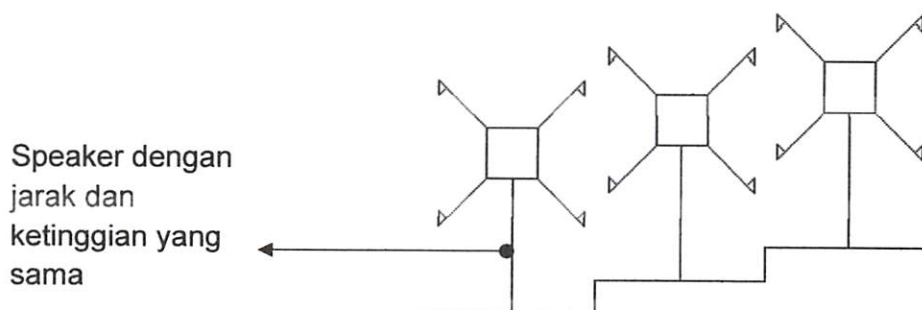
### V.6.1 Surround



Suara yang di terima penonton dari berbagai arah .

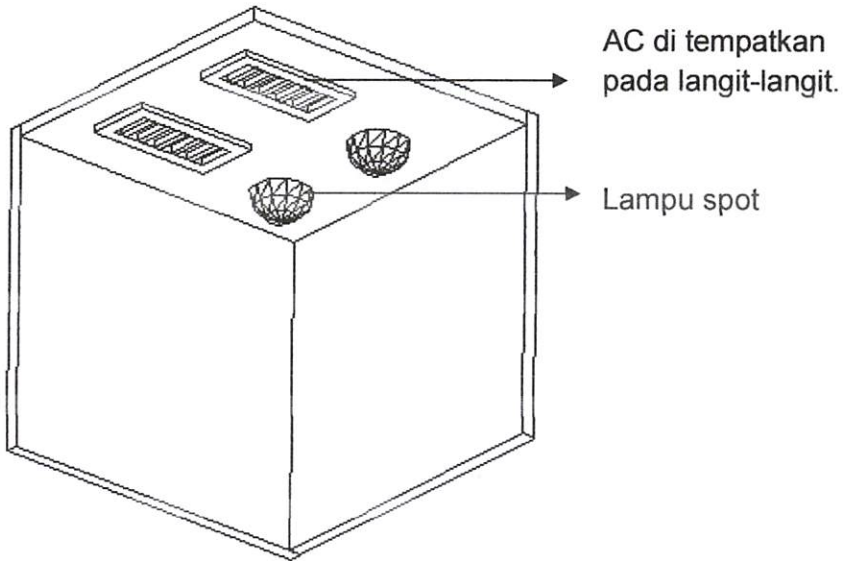
Front surround menghasilkan suara bas.

Left dan right surround menghasilkan suara yang saling berkaitan.



### V.6.2 Penghawaan

Penggunaan penghawaan buatan, karena ruang harus tertutup. Sistem AC central dipakai pada tiap auditorium, dengan unit pengelola udara (air handling unit) yang diletakkan pada suatu tempat.



AC central di letakkan pada langit-langit agar tidak mengganggu pemandangan.



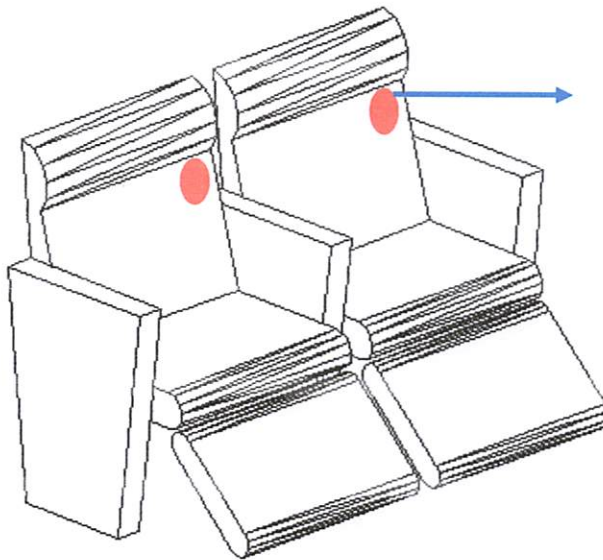
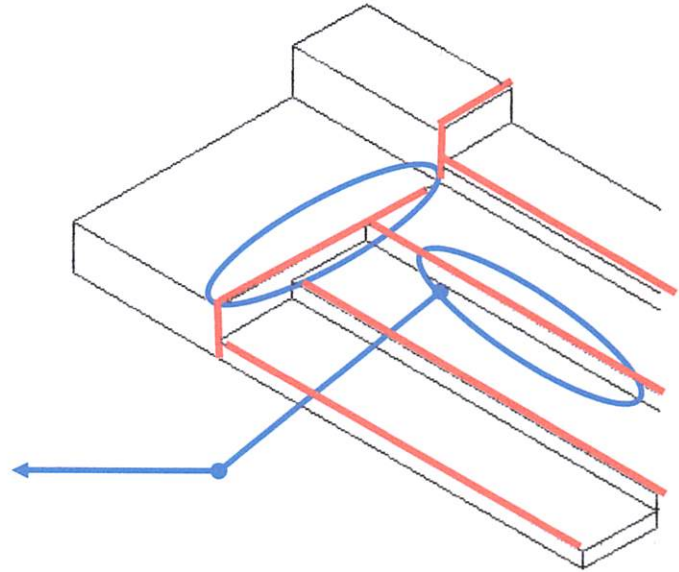
### V.6.3 Pencahayaan

Iluminasi jika berlangsung sebentar disebut fluoresensi, jika berlangsung lama fosforisensi.

Sebagai penanda sirkulasi maka menggunakan bahan fosforisensi disamping bertahan lama juga tidak menyilaukan mata.

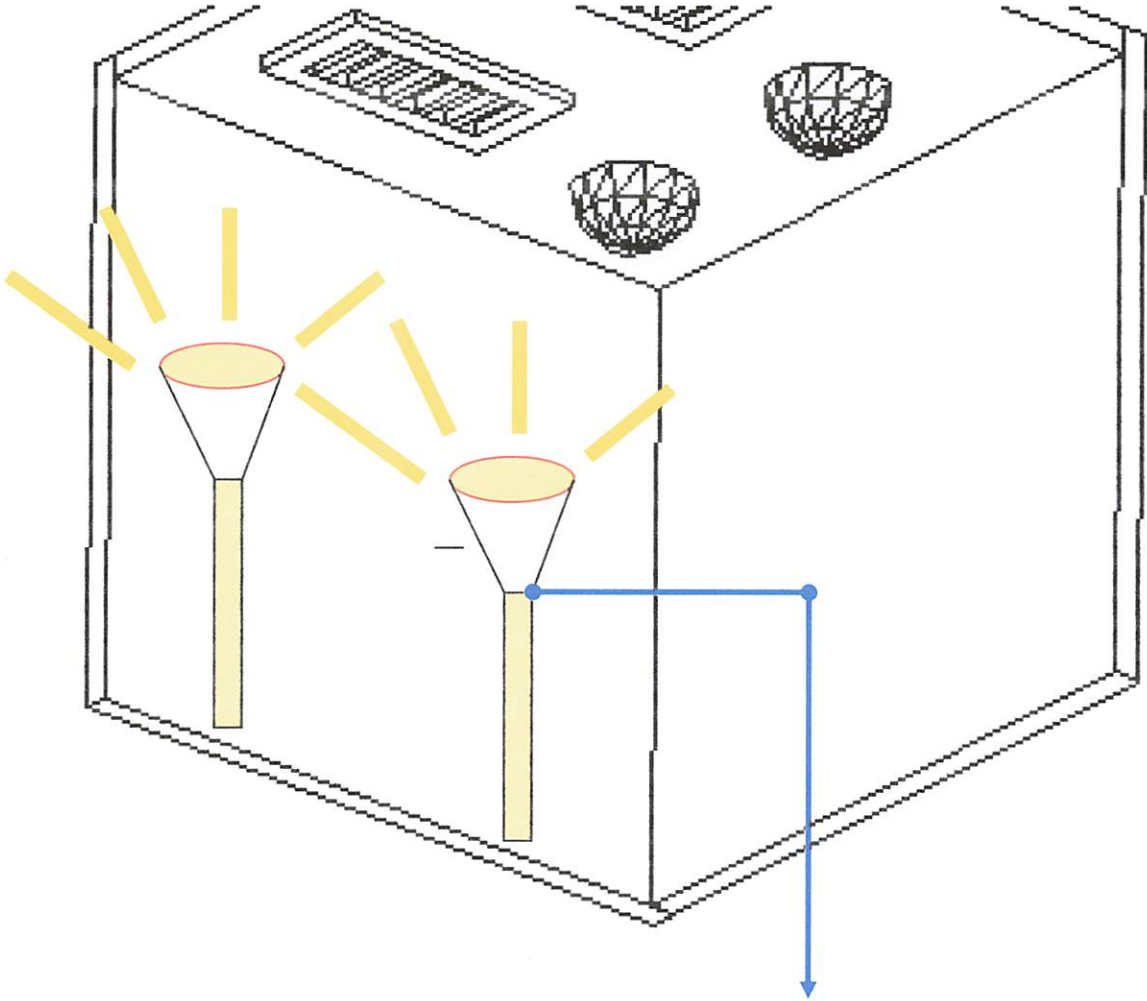
Fosforisensi pada tangga sebagai penanda sirkulasi.

Fosforisensi pada sisi samping sebagai penanda batas sirkulasi



Ponomeran menggunakan bahan fosforisensi.





Lampu pada dinding menyala saat usai pertunjukan





## V.7 Analisa Site

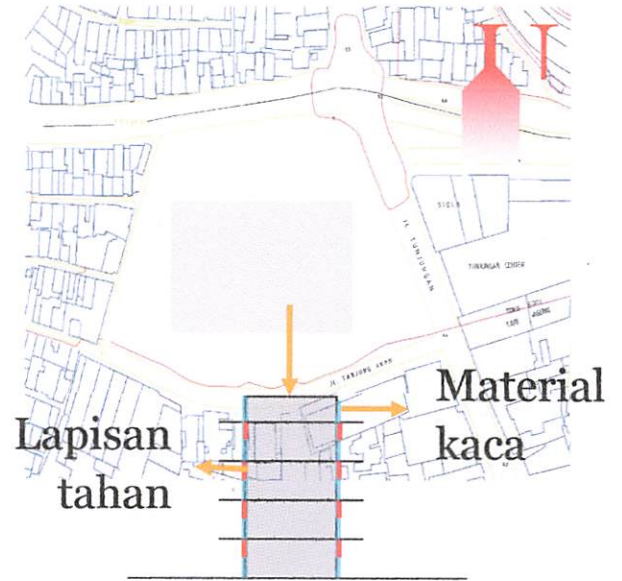
iklim

### ANALISA



Area tapak ini berada pada kawasan dengan curah hujan yang tinaai. Selain itu daerah ini iuaa

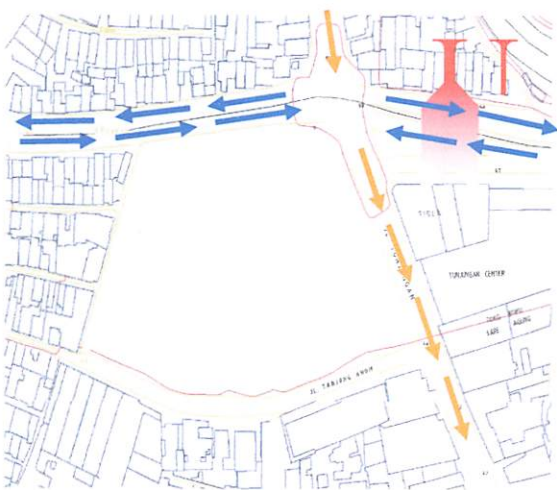
### TANGGAPAN



Penyelesaian untuk permasalahan ini lebih mengacu pada penggunaan material finishing bangunan yang tahan terhadap

sirkulasi

ANALISA

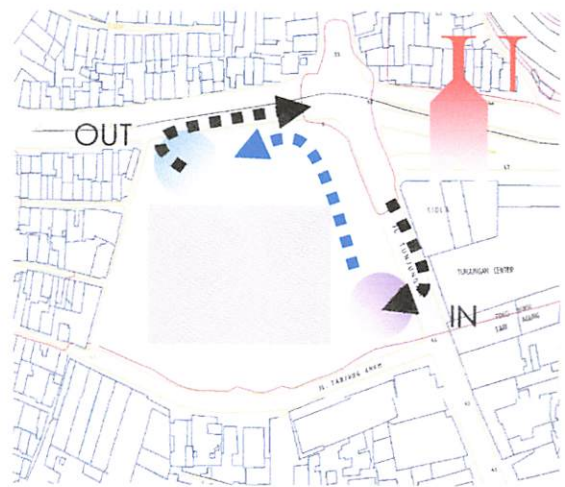


Blue arrow: Jalan dua arah

Orange arrow: Jalan satu arah

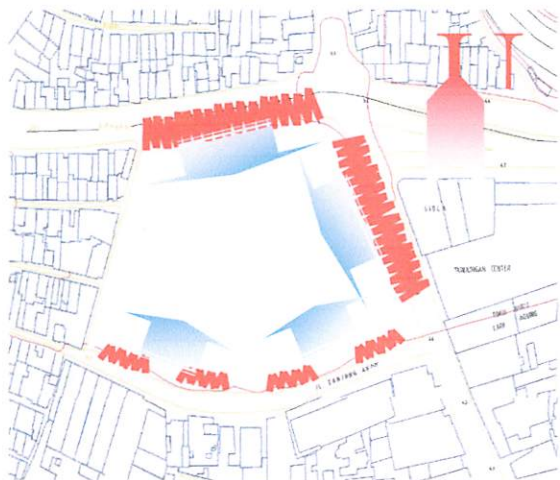


TANGGAPAN



Entrance dan outrance tapak terletak di sudut yang berbeda, agar sirkulasi lalu lintas satu arah di jalan utama tidak terganggu.

### ANALISA



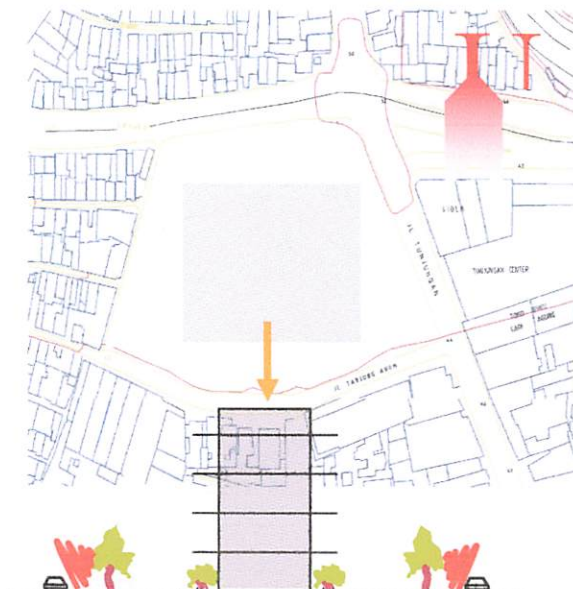
Kebisingan



Kebisingan

Kebisingan tinggi terletak pada Jl. Tunjungan dan Jl. Praban, sedangkan pada Jl. Tanjung Anom tingkat kebisingannya tidak terlalu tinggi, karena tidak banyak kendaraan yang lalu lalang.

### TANGGAPAN



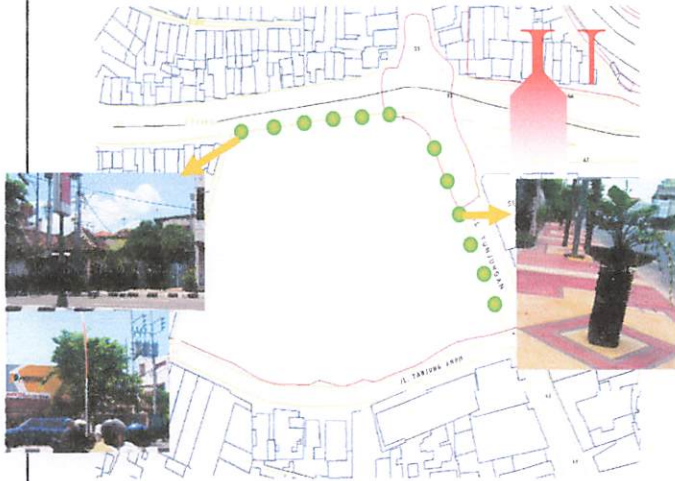
Untuk mengurangi kebisingan dapat diatasi dengan penanaman vegetasi yang mampu meredam suara atau tanaman perdu di sekitar tapak. Contoh vegetasinya adalah pohon kerai payung atau dadap merah, sedangkan untuk perdunya bisa menggunakan duranta atau soka.





## vegetasi

### ANALISA



Vegetasi yang ada di sekitar site mayoritas berada di trotoar sekeliling Jl. Praban dan Jl. Tunjungan. Jarak antar pohon sudah teratur,  $\pm 4$  m, tetapi banyak pohon yang masih kurang meneduhkan. Pohon-pohon ini sudah dilindungi dengan tree surround. Jenis pohon yang ada kebanyakan adalah pohon sono.

### TANGGAPAN



Vegetasi yang ada sudah cukup baik, sebaiknya tetap dipertahankan, serta ditambahkan beberapa pohon yang lebih besar sehingga meneduhkan, terutama bagi pejalan kaki. Selain itu tanaman-tanaman tersebut sebaiknya mampu mengurangi kebisingan.







## BAB VI USULAN DESAIN

### VI.1 Visualisasi Konsep Desain Bangunan



### VI.2 Model Desain





### VI.3 Konsep Auditorium





## VI.4 Konsep Material





## DAFTAR PUSTAKA

De Chiara, Josep., **Time-Saver Standard for Interior Desain and Space Planning**, Mc. Graw-Hill Internasional Editions, 1991.

Panero, Juius dan Martin Zelnik., **Human Dimension and Interior Space: a source book of design reference standard**. London: Whitney Library of Design, an Imprint of Watson-Guffil Publication, 1979.

Poerwardarminta, W.J.S. **Kamus Besar Bahasa Indonesia** Edisi II. Jakarta: Balai pustaka, 1996.

John M. Echols, Hassan Sadiy, **Kamus Bahasa Inggris**. Jakarta: Balai Pustaka, 1996.

Gunarsa, Singgih D. **Sejarah perfilman Indonesia**, Jakarta : Gunung Mulia. 2004

john, gerain & Herd, Helen. **Handbook of Movie Projections**. London: London Architectural Press, 1981

Doelle, Leslie L. **Akustik Lingkungan**. Jakarta: Penerbit Erlangga. 1993.

Tempelton, Duncan & Peter Lord. **Detailing For Acoustic**. London: The Architectural Press. 1981.

C Papadakis, Dr Andreas. **Deconstruction In Architecture**. London: Architectural Design. 1988



2009/2010

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

DR. IR. LALU MULYADI, MTA  
IR. GATOT ADI S., MT  
DOSEN PEMBIMBING:

0522052

BAYU ANGGORO

(BERNARD TSCHEUNE)

DENGAN TEMA ARSITEKTUR PERSONALISASI

CINEMEX DI SURABAYA





# GBYEK DAN TEMA

## CINEPLEX

- bangunan bioskop yang didalamnya terdapat beberapa Auditorium yang menampilkan bahasa percakapan gambar hidup.
- Berbeda halnya dengan bioskop yang hanya memiliki satu ruang pertunjukan, cineplex memiliki lebih dari satu ruang pertunjukan film (terdapat beberapa ruang auditorium dalam sebuah bangunan).
- suatu gedung yang dijadikan sebagai tempat pemutaran film - film cerita komersial dengan menggunakan layar lebar, gambar film yang di proyeksikan ke layar dengan menggunakan proyektor. Dimana mereka mencurahkan segenap perhatiannya dan seluruh perasaannya kepada gambar hidup yang disaksikan, seolah-olah mereka menyaksikan sesuatu cerita yang benar-benar terjadi di hadapannya.

## ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Arsitektur dekonstruksi adalah suatu pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dan segi bagian dan potongan. Bentuk dasar arsitektur dirombak semua. Bangunannya tidak memiliki unsur logis : bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, tidak harmoni, abstrak.

### MENURUT BERNARD TSCHUMI

- Keadaan yang akan melepaskan aspek yang paling tradisional dan kemunduran dan masyarakat kita, dan secara serempak akan mengorganisasi elemen — elemen yang ada menjadi sesuatu yang paling bebas.
- Tschumi tertarik pada suatu potensi yang tak terbatas, tidak menggolongkannya dalam suatu disiplin dan aliran tradisional, melainkan melewati batasan — batasan yang terdapat dalam semua disiplin.
- Pernyataan Tschumi mengenai arsitektur sangat dekat dengan Derrida: untuk mendapatkan konstruksi kondisi dimana ditempatkan yang paling tradisional dan aspek dari sosial kita dan mengatur ulang secara simultan elemen ini dengan cara yang paling bebas. Untuk mencoba batasan tersebut, ditemukan batasan yang bertentangan dengan disiplin dan subyek,

## BATASAN

- Cineplex yang dihadirkan memutar film ukuran 35mm (film cerita komersial), dengan beberapa ruang pertunjukan pemutaran film
- Pengelola adalah orang – orang (tidak cacat) yang berkerja dan mengelola Cineplex, sesuai dengan Job description masing-masing untuk mengembangkan Cineplex itu sendiri.
- Pengunjung Pengunjung yang datang ke Cineplex ini bersifat umum (semua golongan), dan normal (tidak cacat), seperti : (Sepasang kekasih (dominan), Beramai – ramai, Sendirian (jarang))
- Fasilitas-fasilitas pendukung yang dihadirkan harus mampu mendukung dan mencerminkan kegiatan utama
- Tema arsitektur Dekonstruksi dalam konsep bernard tschumi non derridean yang radikal sebagai acuan mewujudkan ruang-ruang dalam bangunan serta bentuk bangunan.
- Merencanakan sinema sebagai tempat yang representative untuk pertunjukkan pemutaran film, dengan gaya dan style arsitektur yang radikal dalam bentuk arsitektur dekonstruksi baik dalam perwujudan ruang-ruang maupun pengelola tampilan bentuk bangunan.

## POTENSI DAN PERMASALAHAN

- Bagaimana menciptakan sebuah ruang pertunjukan film atau auditorium yang nyaman (mata, telinga, rasa) bagi pengunjung
- Bagaimana merencanakan sebuah Cineplex sebagai tempat yang representative untuk pertunjukan pemutaran film
- Menghadirkan fasilitas-fasilitas pendukung yang dihadirkan harus mampu mendukung atau mencerminkan kegiatan utama pada bangunan ruang-ruang sinema.
- Site mudah di capai karena di jalan tunjangan merupakan jalan satu arah.
- View site mudah di lihat dari jalur akses jalan
- Bagaimana menghadirkan sebuah bentuk dan tampilan Cineplex dengan karakter dekonstruksi
- Obyek berada di lokasi pusat kota Surabaya yang merupakan area perdagangan dan pusat hiburan
- Bagaimana menciptakan sirkulasi ruang luar obyek yang sesuai dengan arus laju kendaraan di Surabaya pusat.
- Bagaimana menciptakan sebuah blok massa Cineplex yang memiliki karakter yang sama dengan tapak dan tanggapan lingkungan tapak
- Dekonstruksi bernard tschumi "superimposition" mengerjakan form dan function secara bersamaan sesuai Cineplex memiliki fungsi sebagai industri hiburan visual.
- Surabaya merupakan kota metropolitan sesuai dengan dekonstruksi Bernard tschumi yang merubah perilaku di pusat kota dengan dekonstruksinya.



# ANALISA DAN KONSEP

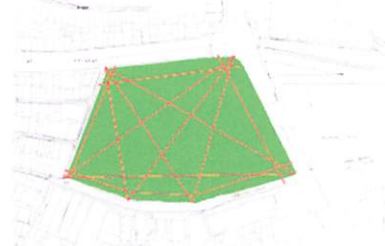
## ANALISA BENTUK

### EVENT THE TURNING POINT

Tschumi menegaskan dalam setiap karyanya bahwa tidak ada arsitektur tanpa kejadian, aksi, aktivitas, dan tanpa fungsi. Arsitektur tampak sebagai kombinasi ruang-ruang, kejadian, dan pergerakan yang di letakkan tanpa hirarki atau preseden dari sebuah konsep.

**Even The Turning Point** dapat dimanfaatkan sebagai perolehan bentuk dengan mengkombinasikan ruang, kejadian, dan pergerakan.

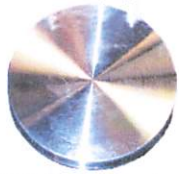
#### 1. Pergerakan



sebuah kebebasan yang dinamis terframe dalam grid yang teratur

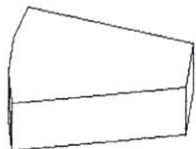
#### 2. kejadian

Kejadian berupa pemecahan sebuah bentuk geometri.

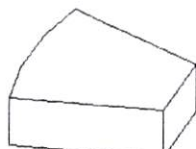


mengambil bentukan tabung sebagai bentukan geometri dengan diameter 90.00m

pemecahan merupakan konflik antar element yang ada di dalam suatu sistem dengan memberikan forces berupa twist atau dipatahkan.



auditorium khusus

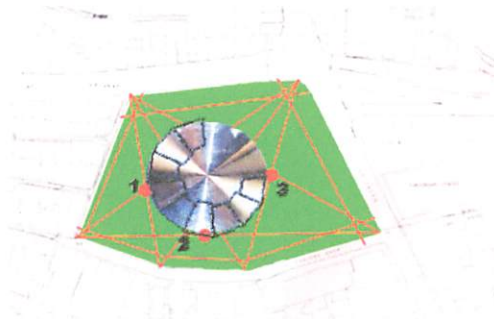


auditorium umum

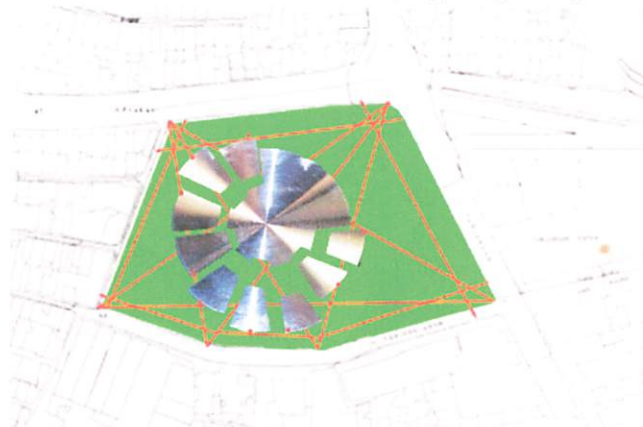
#### 3. Ruang

ruang disini menggunakan permukaan site yang dianggap sebagai ruang kosong

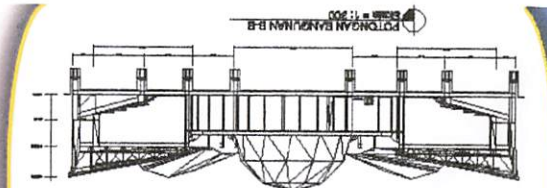
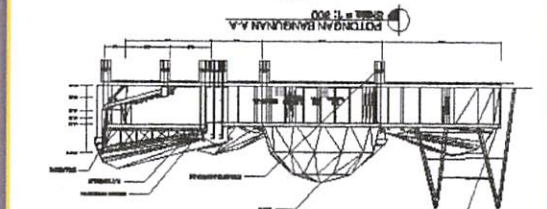
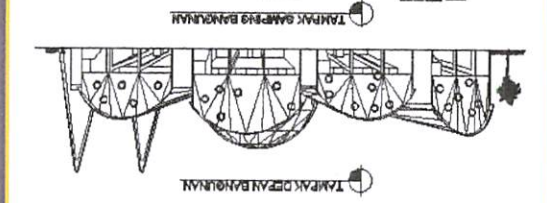
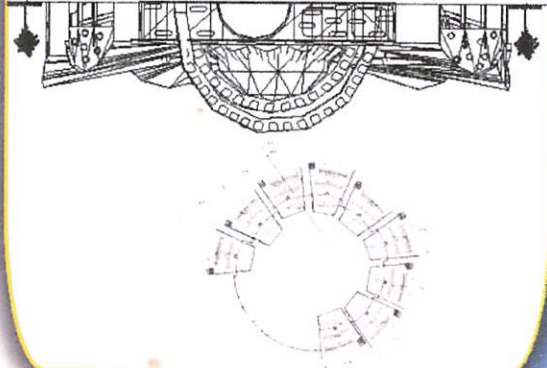
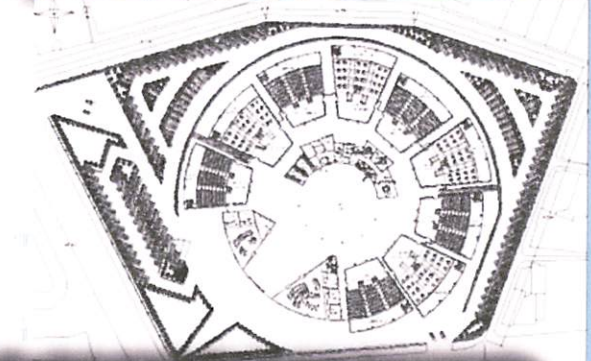
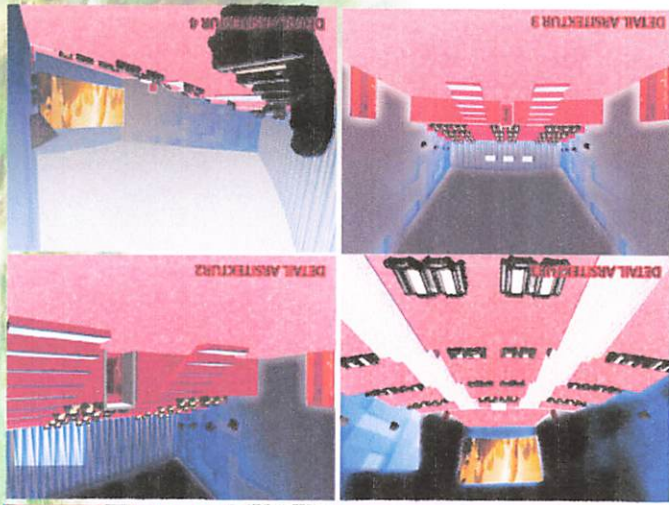
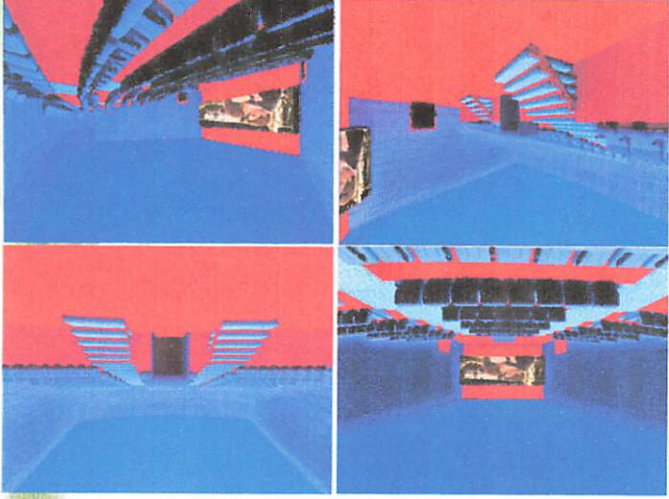
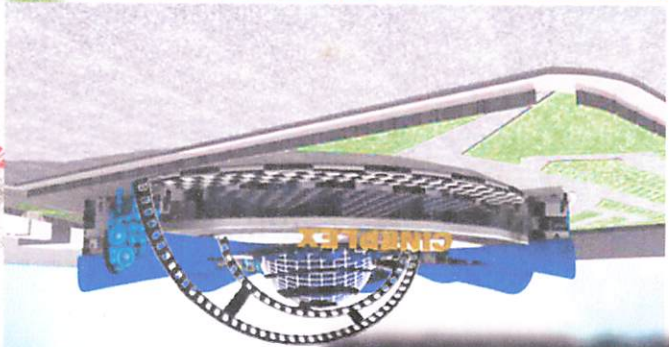
kejadian yang mengikuti pergerakan di dalam ruang



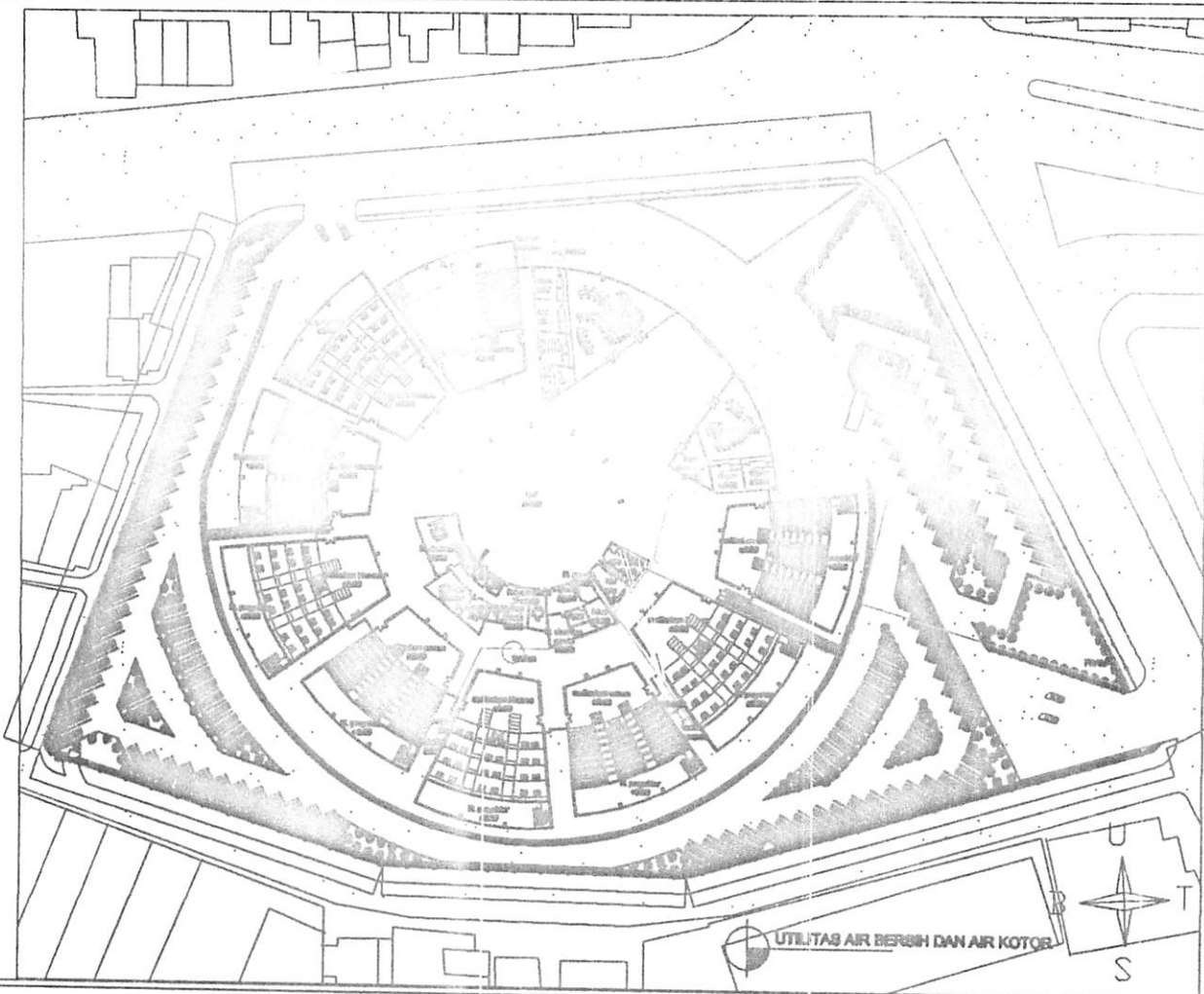
pemecahan dari bentukan geometri dan penggabungan dengan site



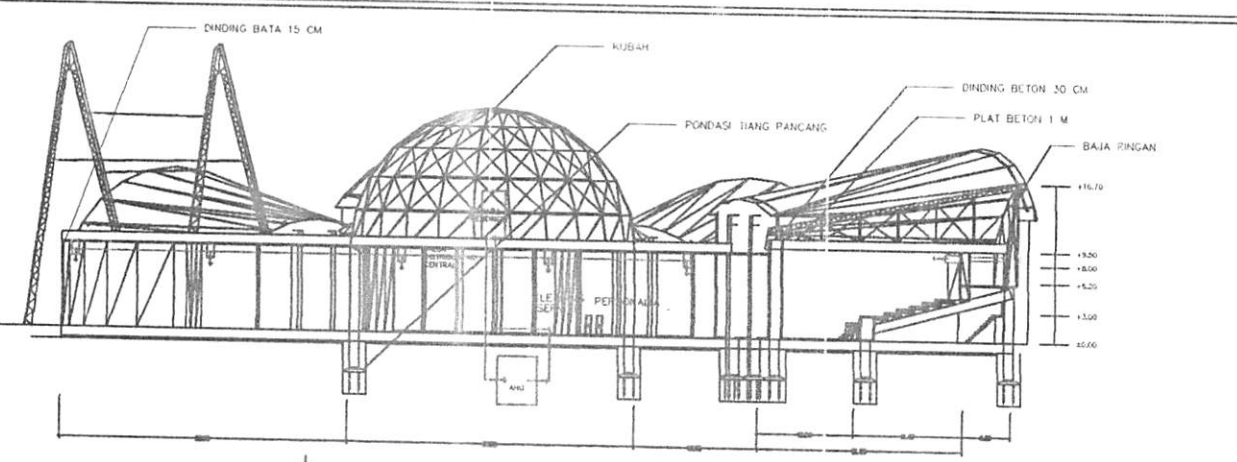




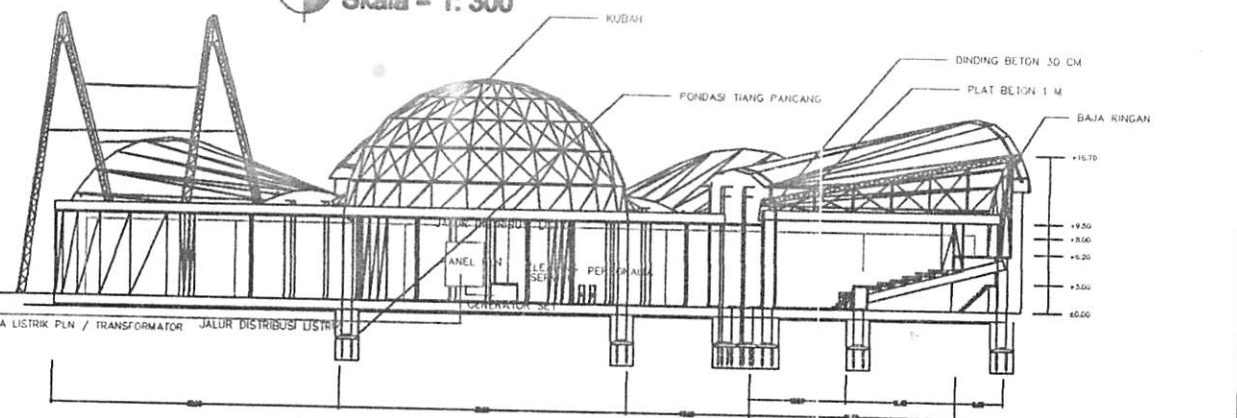




GARDEN/PALESTRA GEDUNG/PERKANTORAN GEDUNG/BIRO
OFFICE ARCHITECTURAL ARSIP/ARQUITECTUR PDP FOR MALAYSIA BERKUALITI BINA 2009-2010
COMPLEX OF BUILDING DESIGN/TOGA ARCHITECTURE/DESIGN/TOGA (SUNGAI TINGKAS)
BAWA ANGGARAN 60.22.000
Duan Pembina/Arh. Dr. H. Lela Suliana, MTA Ir. Sidiq AGI S., MT
KECAMATAN MALANG



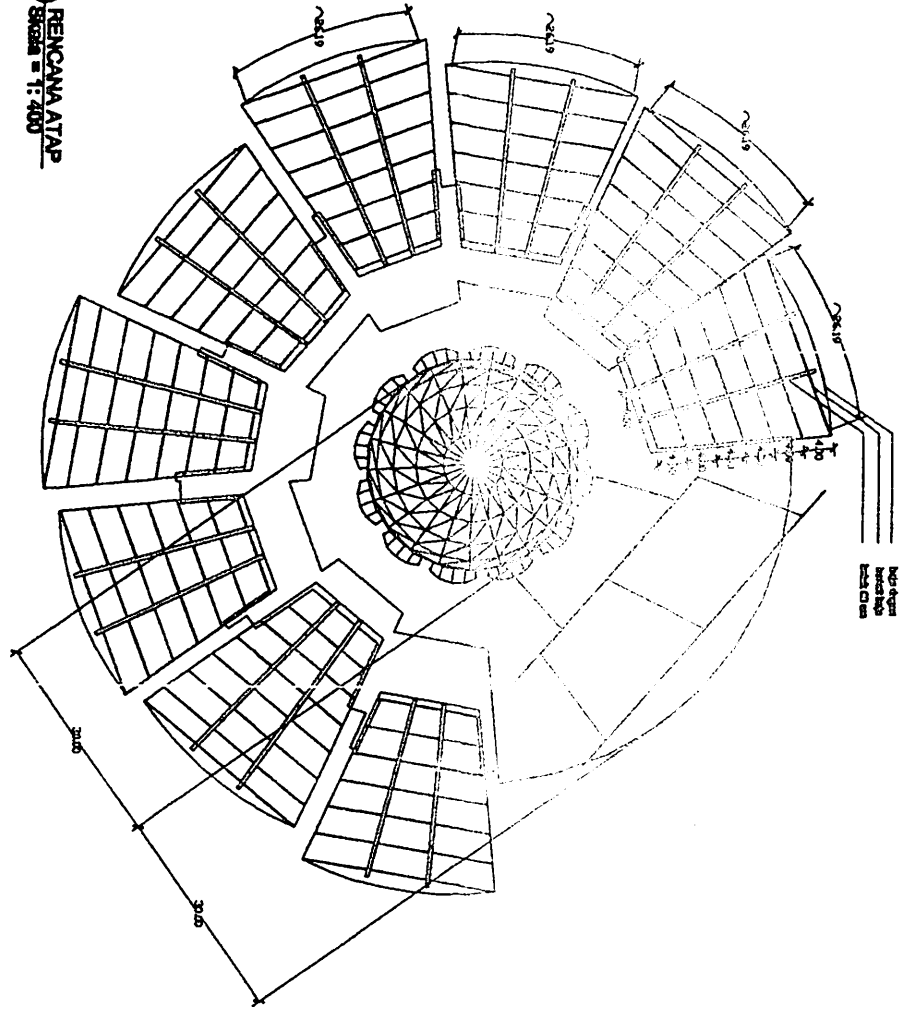
**UTILITAS BANGUNAN ( AC )**  
 Skala = 1: 300



**UTILITAS BANGUNAN ( ELECTRICAL )**

OFFICE ARCHITECTURAL ARSIP/ARQUITECTUR PDP FOR MALAYSIA BERKUALITI BINA 2009-2010
COMPLEX OF BUILDING DESIGN/TOGA ARCHITECTURE/DESIGN/TOGA (SUNGAI TINGKAS)
BAWA ANGGARAN 60.22.000
Duan Pembina/Arh. Dr. H. Lela Suliana, MTA Ir. Sidiq AGI S., MT
KECAMATAN MALANG

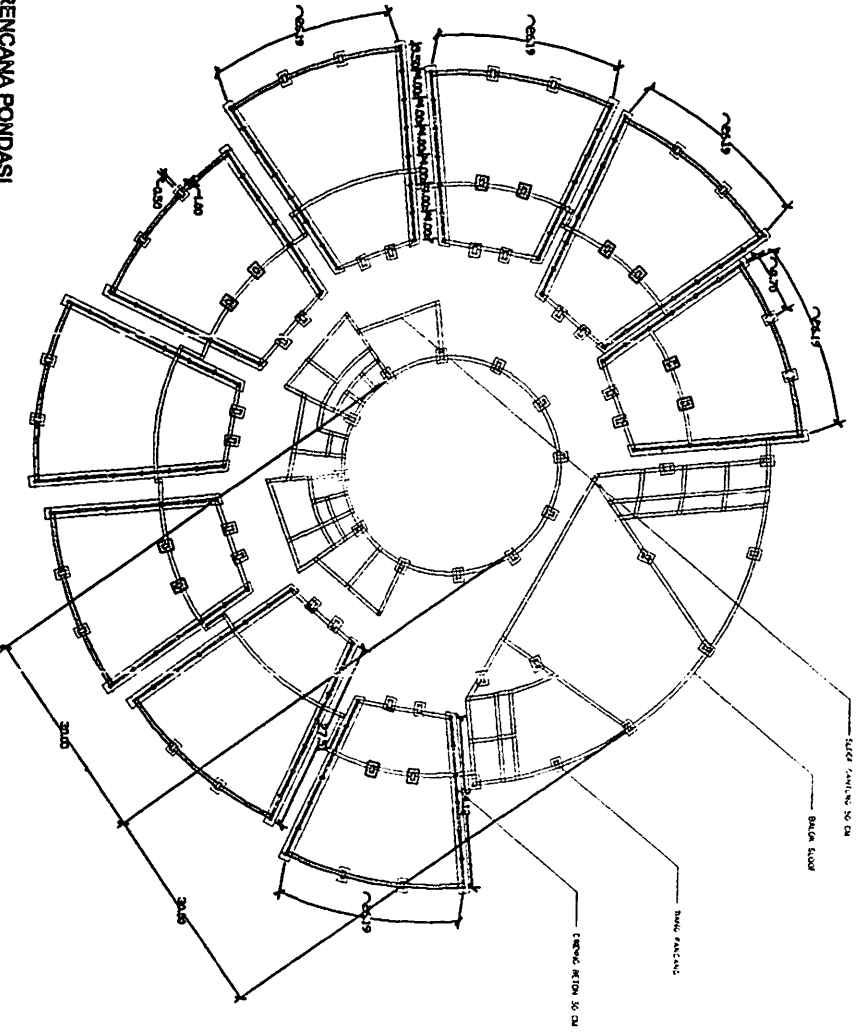
RENCANA ATAP  
Skala = 1:400



<p>REVISI</p> <p>NO. 1. 1000</p> <p>NO. 2. 1000</p> <p>NO. 3. 1000</p> <p>NO. 4. 1000</p> <p>NO. 5. 1000</p> <p>NO. 6. 1000</p> <p>NO. 7. 1000</p> <p>NO. 8. 1000</p> <p>NO. 9. 1000</p> <p>NO. 10. 1000</p>		<p>REVISI</p> <p>NO. 1. 1000</p> <p>NO. 2. 1000</p> <p>NO. 3. 1000</p> <p>NO. 4. 1000</p> <p>NO. 5. 1000</p> <p>NO. 6. 1000</p> <p>NO. 7. 1000</p> <p>NO. 8. 1000</p> <p>NO. 9. 1000</p> <p>NO. 10. 1000</p>
<p>REVISI</p> <p>NO. 1. 1000</p> <p>NO. 2. 1000</p> <p>NO. 3. 1000</p> <p>NO. 4. 1000</p> <p>NO. 5. 1000</p> <p>NO. 6. 1000</p> <p>NO. 7. 1000</p> <p>NO. 8. 1000</p> <p>NO. 9. 1000</p> <p>NO. 10. 1000</p>		

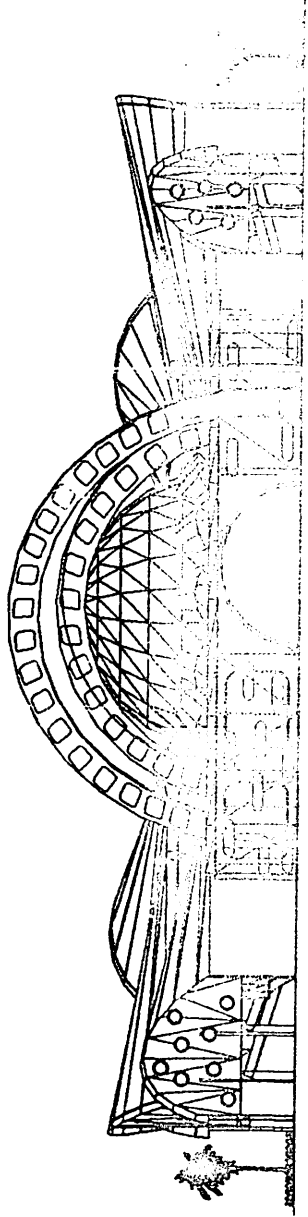
7

RENCANA PONDASI  
Skala = 1:400

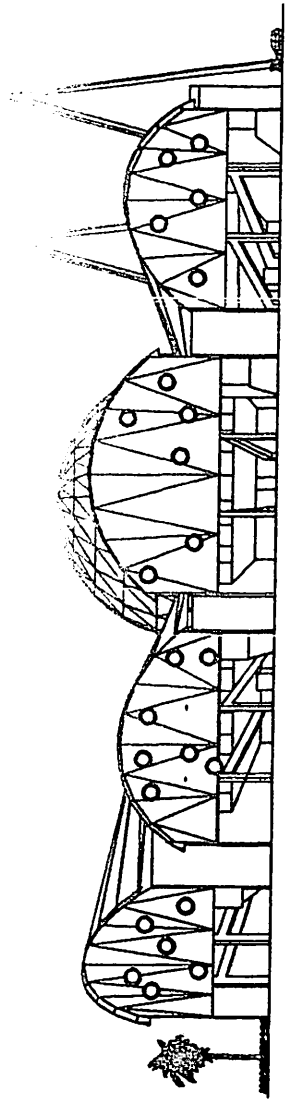


<p>REVISI</p> <p>NO. 1. 1000</p> <p>NO. 2. 1000</p> <p>NO. 3. 1000</p> <p>NO. 4. 1000</p> <p>NO. 5. 1000</p> <p>NO. 6. 1000</p> <p>NO. 7. 1000</p> <p>NO. 8. 1000</p> <p>NO. 9. 1000</p> <p>NO. 10. 1000</p>		<p>REVISI</p> <p>NO. 1. 1000</p> <p>NO. 2. 1000</p> <p>NO. 3. 1000</p> <p>NO. 4. 1000</p> <p>NO. 5. 1000</p> <p>NO. 6. 1000</p> <p>NO. 7. 1000</p> <p>NO. 8. 1000</p> <p>NO. 9. 1000</p> <p>NO. 10. 1000</p>
<p>REVISI</p> <p>NO. 1. 1000</p> <p>NO. 2. 1000</p> <p>NO. 3. 1000</p> <p>NO. 4. 1000</p> <p>NO. 5. 1000</p> <p>NO. 6. 1000</p> <p>NO. 7. 1000</p> <p>NO. 8. 1000</p> <p>NO. 9. 1000</p> <p>NO. 10. 1000</p>		

8

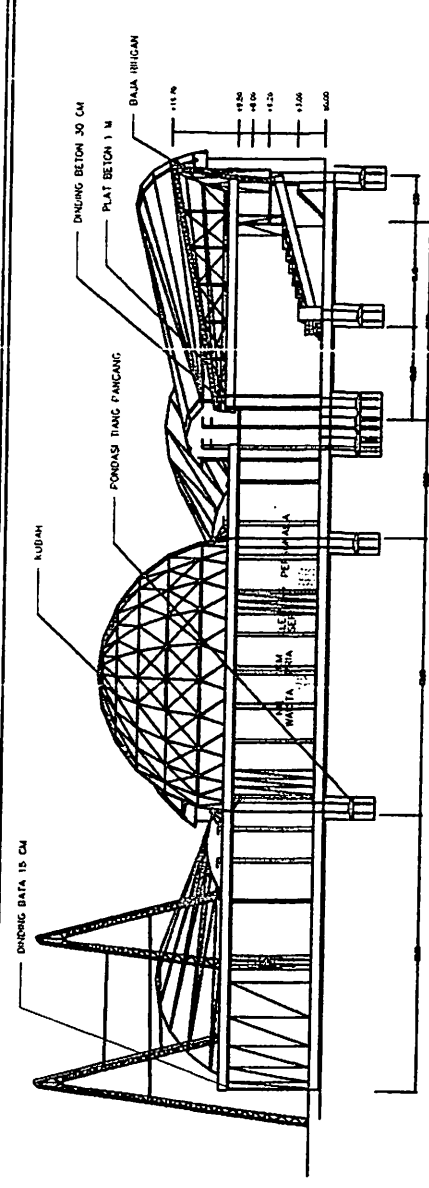


TAMPAK DEPAN BANGUNAN



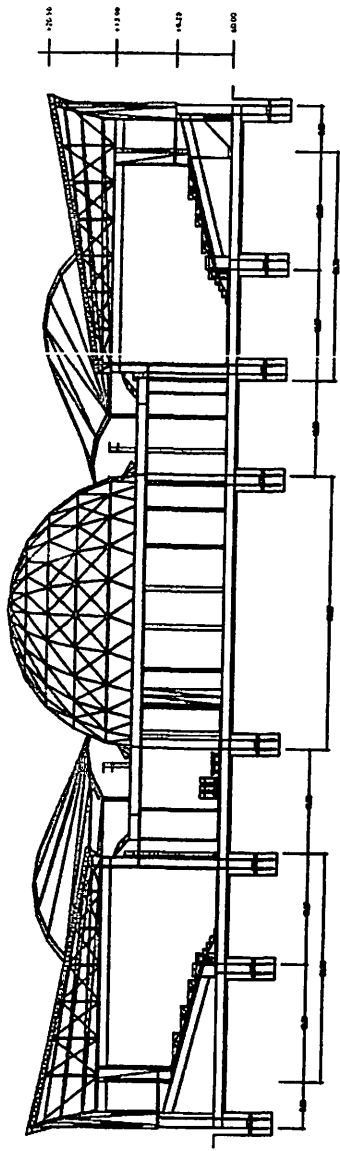
TAMPAK SAMPIING BANGUNAN  
Skala = 1: 300

	SEKOLAH ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS)	DESAIN D. SURAWATI ARSITEKTUR LANSKAP LANSKAP (LANSKAP)	BANGUNAN GABUNGAN	No. 1, Jalan Sepuluh Nopember SURABAYA	5
		BANGUNAN GABUNGAN			



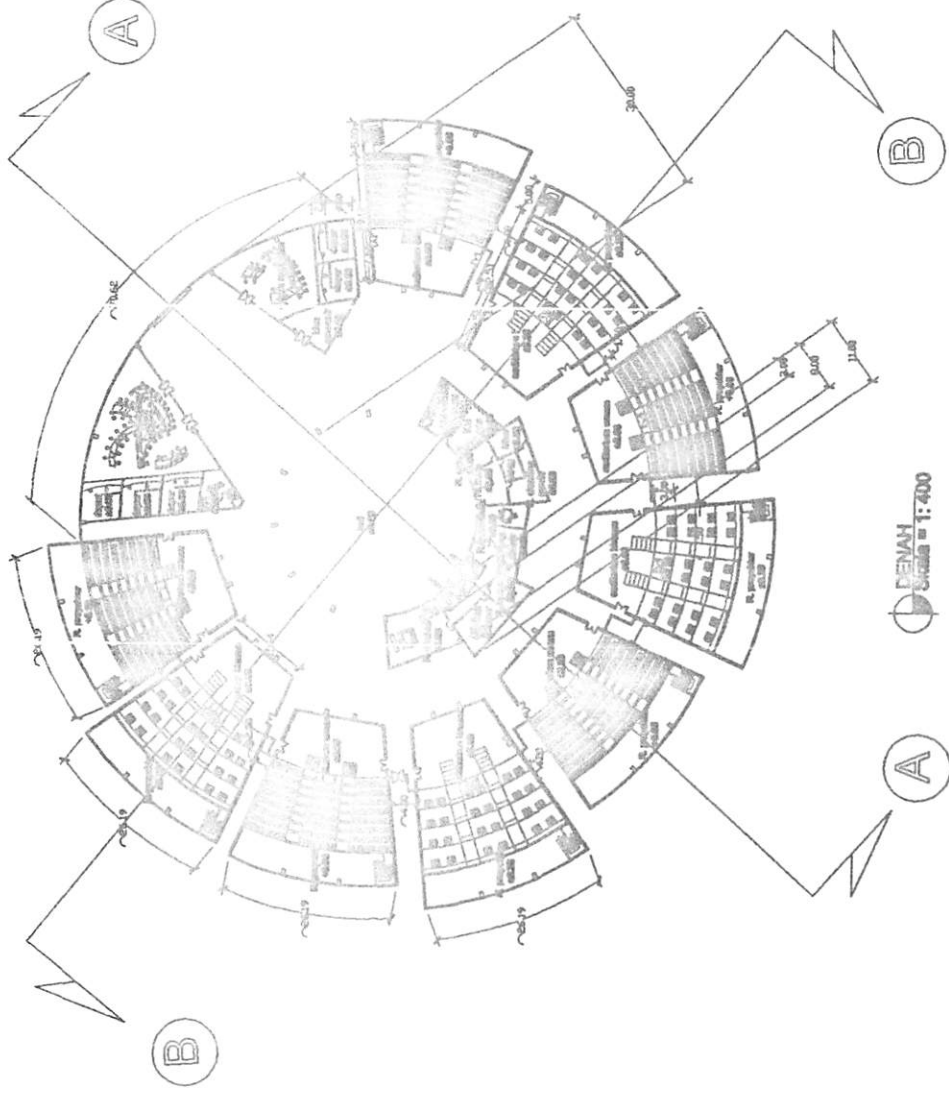
POTONGAN BANGUNAN A-A  
Skala = 1: 300

	SEKOLAH ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS)	DESAIN D. SURAWATI ARSITEKTUR LANSKAP LANSKAP (LANSKAP)	BANGUNAN GABUNGAN	No. 1, Jalan Sepuluh Nopember SURABAYA	6
		BANGUNAN GABUNGAN			



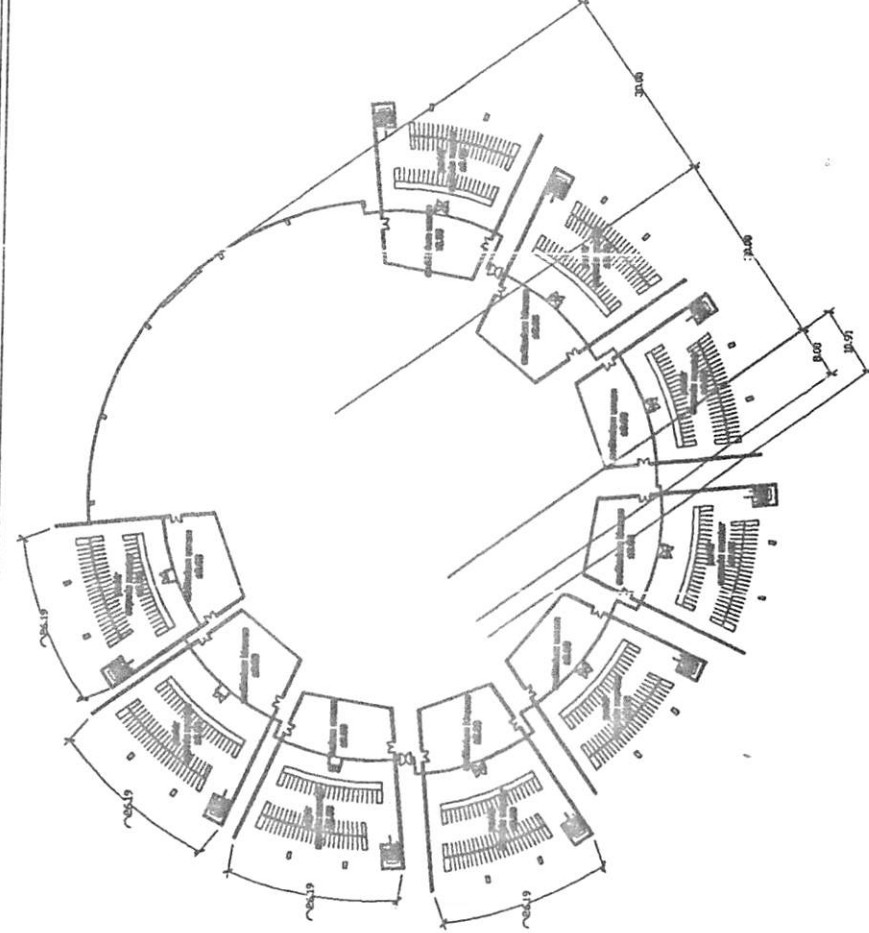
POTONGAN BANGUNAN B-B  
Skala = 1: 300





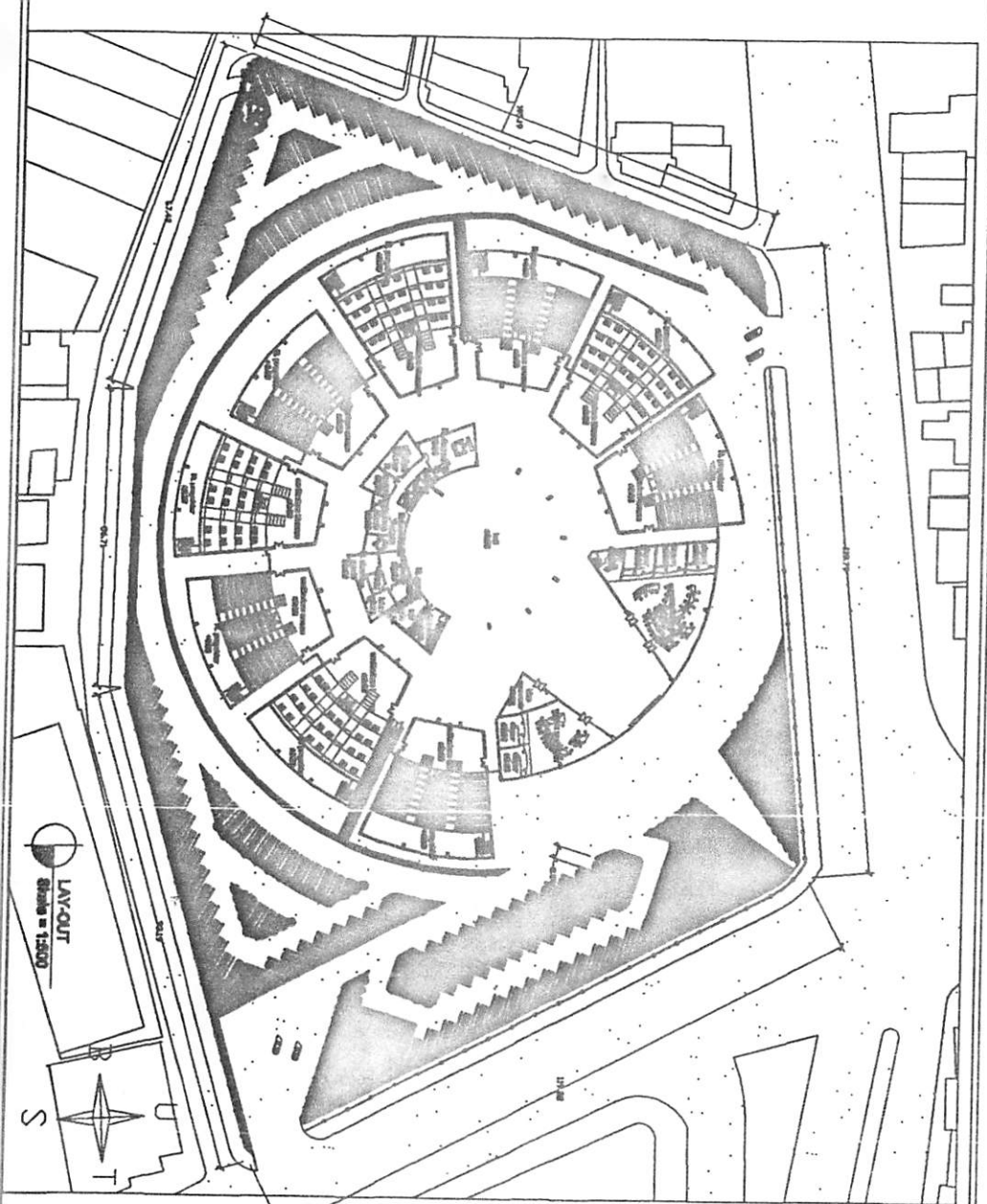
DENAH  
Skala = 1:400

UNIVERSITAS ANGGARAN SURABAYA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN PERENCANAAN KAWASAN DAN LINGKUNGAN BUDIDAYA SAHABAT LINGKUNGAN (SIPIL-PLANNING)	DESAIN DI BERSAMA-SAMA ARSITEKTUR SURABAYA (BERSAMA-TOKARU)	NAMA / NO. DESAIN 04.21.002	Nama / No. Gambar 3
--	--	--------------------------------	------------------------

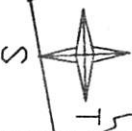


DENAH PARKIR SEPEDA MONTOR  
Skala = 1:400

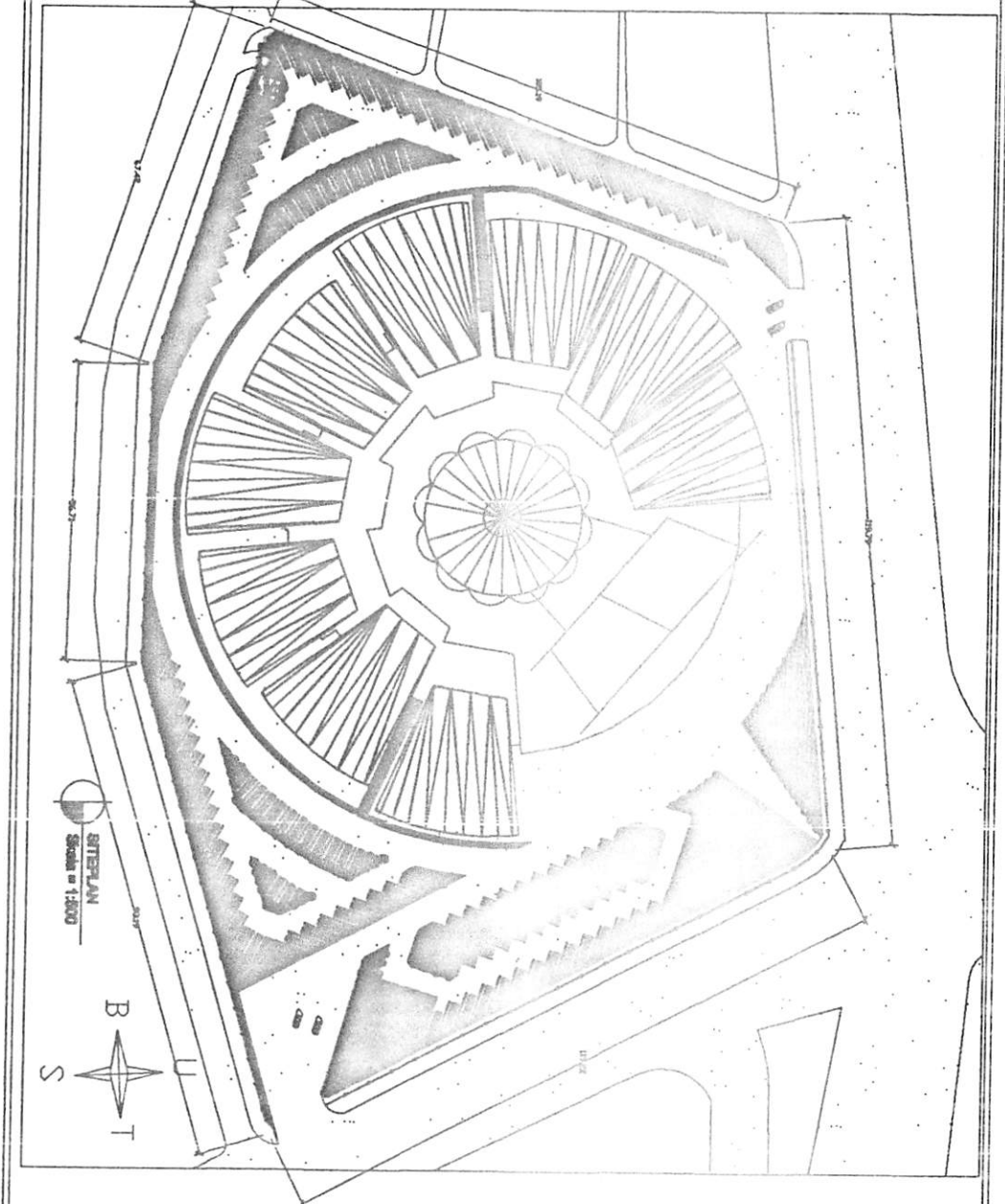
UNIVERSITAS ANGGARAN SURABAYA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN PERENCANAAN KAWASAN DAN LINGKUNGAN BUDIDAYA SAHABAT LINGKUNGAN (SIPIL-PLANNING)	DESAIN DI BERSAMA-SAMA ARSITEKTUR SURABAYA (BERSAMA-TOKARU)	NAMA / NO. DESAIN 04.21.002	Nama / No. Gambar 4
--	--	--------------------------------	------------------------



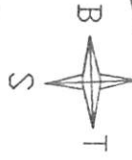
LAY-OUT  
Skala = 1:2500



SURUT DAN RENCANA ARSITEKTUR KEMENTERIAN PERKOTAAN, DESA, DAN PERUMAHAN REPUBLIK INDONESIA NO. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN NO. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN	NO. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN	No. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN	No. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN
--	--	--	--



SITELAJI  
Skala = 1:2500



SURUT DAN RENCANA ARSITEKTUR KEMENTERIAN PERKOTAAN, DESA, DAN PERUMAHAN REPUBLIK INDONESIA NO. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN	NO. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN	No. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN	No. 10/1973/TH/PT (SUNGGUH TERKINI) DIREKTORAT PERENCANAAN DAN KAWASAN PERUMAHAN
--	--	--	--