

LAPORAN SKRIPSI

PUSAT HIBURAN MALAM DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN

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



MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG

Disusun Oleh :
YESIKA INDRADEWI
NIM. 05.22.034

Dosen Pembimbing :
Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JWU, MT

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

LAPORAN TAHUNAN

PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

TEKNOLOGI

INDONESIA

PERIODE 2007 - 2008

DI BINA OLEH

KELOMPOK KERJA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN



KELOMPOK KERJA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

KELOMPOK KERJA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

KELOMPOK KERJA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
INDONESIA
© 2008

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

**PUSAT HIBURAN MALAM DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN**

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 : Yesika IndraDewi
NIM : 05.22.034

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



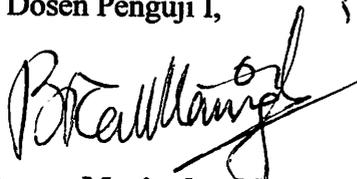
(Ir. Daim Triwahyono, MSA)
NIP.195.603241984031002

Dosen Pembimbing II,



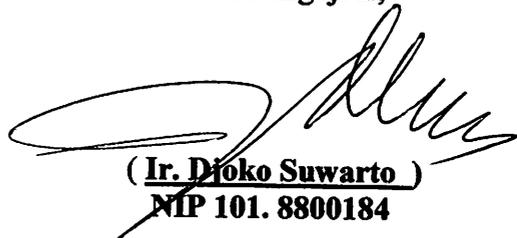
(Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT)
NIP 196.111071993031002

Dosen Penguji I,



(Ir. Brezee Maringka, MT)
NIP.Y. 101.8600129

Dosen Penguji II,



(Ir. Djoko Suwanto)
NIP 101. 8800184

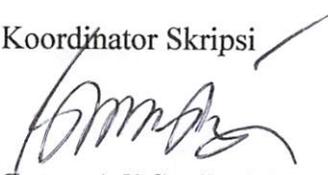
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

- 1. Judul Skripsi : **PUSAT HIBURAN MALAM DI MALANG DENGAN
TEMA ARSITEKTUR MODERN**
 Topik : **Perancangan Hiburan Malam**
 Sub Topik : **Arsitektur Modern**
 Lokasi : **Malang**
- 2. Peneliti
 Mahasiswa : **Yesika IndraDewi**
 NIM : **05.22.034**
- 3. Waktu Pelaksanaan : **7 Oktober 2009 sampai 24 Februari 2010**
- 4. Waktu Pengujian : **25 Februari 2010**
 Hasil Ujian : **LULUS NILAI " C+ "**

No	TAHAPAN PELAKSANAAN	MINGGU KE															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
01	Analisa dan Pembahasan																
02	Usulan Karya Desain																

Malang , 15 Maret 2010

Koordinator Skripsi


(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)
NIP.P 101.880.0185

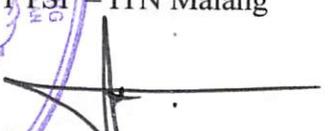
Mahasiswa


(Yesika IndraDewi)
NIM. 05.22.034

Mengetahui :

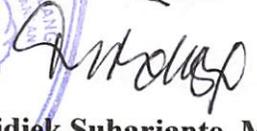


Dekan
 FTSP – ITN Malang


(Ir. Andrianus Agus Santoso, MT)
NIP. 101.870.0155



Ketua Jurusan
 Teknik Arsitektur


(Ir. Didiék Suharjanto, MT)
NIP.Y. 103.900.0215

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan hidayah-Nya selama ini serta Sholawat dan salam tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul **PUSAT HIBURAN MALAM DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN** dapat terselesaikan dengan baik.

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

Perancangan ini dilakukan untuk menghadirkan sebuah fasilitas entertainment pada malam hari, yang berupa Pusat hiburan Malam.

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 :

1. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MT selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Bapak Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan-masukan dan arahan dalam proses bimbingan.
3. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Koordinator Studio Skripsi.
4. Bapak Ir. Breeze Maringka, MSA selaku dosen penguji I.
5. Bapak Ir. Djoko Suwanto, selaku dosen penguji II
6. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Bapak/Ibu dosen Institut 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 :

1. Keluarga tercinta Papa, Mama, Kakak, Adik dan CemplexQuwh yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan baik berupa materiil maupun non materiil.
2. Silvi, Wulan, Dewi, Nisa, Lia atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan sehingga semua berjalan dengan baik.
3. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
4. 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.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyusunan yang lebih baik. Dan semoga hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Maret 2010

Penyusun

DAFTAR ISI

Lembar Judul	
Lembar pengesahan	
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
BAB I . PENDAHULUAN.....	1
I.1 LATAR BELAKANG.....	1
I.2 TUJUAN DAN SASARAN.....	4
1.2.1 Tujuan.....	4
1.2.2 Sasaran.....	4
I.3 PERMASALAHAN.....	4
1.3.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.3.2 Rumusan Masalah.....	4
I.4 BATASAN.....	4
BAB II. TINJAUAN OBYEK.....	4
II.1. STUDI LITERATUR	
II.1.1. Pengertian Pusat Hiburan Malam.....	4
II. 1.2. Batasan Obyek.....	6
II. 1.3. Sasaran Obyek.....	6
II. 1.4 Berdasarkan bentuk pelayanan	5
II. 1.5 Definisi Fasilitas.....	6
II. 1.5.1 Pub.....	7
II. 1.5.2 Discotheque.....	14
II. 1.5.3 Karaoke.....	14
II. 2 STUDI BANDING OBYEK.....	16
II.2.1 Inul Vizta Karaoke.....	16
II.2.2. Redboxx Pub&Resto.....	21

II.2.3 Colour Pub&Resto	25
BAB III. TINJAUAN TEMA.....	35
III.1 STUDI LITERATUR	35
III.1.1 Pengertian Arsitektur Modern.....	35
III.1.2 Perkembangan Arsitektur Modern.....	36
III.1.3. Empat aliran besar arsitektur modern.....	38
III.1.4. Arsitektur Modern menurut Le Corbusier.....	40
III.2 STUDI BANDING OBYEK SETEMA	46
1. Bale Barong, Malang.....	46
2. Hope Cafe, Bandung.....	49
III.2 STUDI BANDING OBYEK SETEMA	46
III.3. KETERKAITAN ANTARA OBYEK DENGAN TEMA.....	51
BAB IV. TINJAUAN LOKASI.....	52
IV.1 KONDISI SITE	52
IV.2 KARAKTERISTIK FISIK DASAR KECAMATAN KLOJEN.....	53
IV.2.1.Keadaan Topografi.....	54
IV.2.2. Keadaan Geologi.....	54
IV.2.3. Jenis Tanah.....	54
IV.2.4. Hidrologi.....	54
IV.2.5. Klimatologi.....	55
IV.3 DATA EKSISTING.....	56
IV.4 DATA VEGETASI.....	57
IV.5 DATA FASILITAS UMUM.....	57
IV.6 DATA SIRKULASI LALU LINTAS.....	58
IV.7 AKSES JALAN.....	59

22 III.3.3. Color Pabrik Resto
32 BAB III. TINJAUAN TEMA
32 III.1. STUDI LITERATUR
32 III.1.1. Pengertian Arsitektur Modern
36 III.1.2. Perkembangan Arsitektur Modern
38 III.1.3. Empat aliran besar arsitektur modern
40 III.1.4. Arsitektur Modern menurut Le Corbusier
40 III.2. STUDI BANDING OBJEK SETEMA
40 1. Blok Barong, Mangrove
49 2. Hope Cafe, Bandung
40 III.2. STUDI BANDING OBJEK SETEMA
51 III.3. KETERKAITAN ANTARA OBJEK DENGAN TEMA
52 BAB IV. TINJAUAN LOKASI
52 IV.1. KONDISI SITE
53 IV.2. KARAKTERISTIK FISIK DASAR KECAMATAN KLOJEN
54 IV.2.1. Keagamaan Topografi
54 IV.2.2. Keagamaan Geologi
54 IV.2.3. Jenis Tanah
54 IV.2.4. Hidrologi
55 IV.2.5. Klimatologi
56 IV.3. DATA EKSTING
57 IV.4. DATA VEGETASI
57 IV.5. DATA FASILITAS UMUM
58 IV.6. DATA SIRKULASI ALTERNAS
59 IV.7. AKSES JALAN

BAB V. METODOLOGI.	60
IV.1. METODOLOGI PERANCANGAN	60
IV.2. PROSES PENGUMPULAN DATA	60
IV.3. IDENTIFIKASI DATA	62
IV.4. PROSES ANALISA	64
IV.7. DIAGRAM PROSES PERANCANGAN	65
BAB VI. PERMASALAHAN.	66
VI.1 IDENTIFIKASI MASALAH	66
VI.2 RUMUSAN MASALAH.....	66
VI.3 POTENSI.....	67
BAB VII. BATASAN.	68
BAB VIII. ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN.	69
VIII.1 ANALISA RUANG	69
VIII.1.1 Tabel kegiatan.....	69
VIII.1.2 Kelompok Ruang.....	73
VIII.1.3 Besaran Ruang.....	74
VIII.1.4. Buble diagram Ruang.....	91
VIII.1.5. Karakteristik dan Konsep Ruang.....	93
VIII.1.5. Karakteristik dan Konsep Ruang.....	93
VIII.2. ANALISA VIEW.....	97
VIII.3. KONSEP MAIN ENTERANCE.....	98
VIII.4. ANALISA PENCAHAYAAN.....	99
VIII.4.1 Sumber – sumber Cahaya.....	99
VIII.4.1.1 Lampu pijar dan Lampu halogen.....	99
VIII.4.1.1 Lampu Fluorescent.....	99

100	VIII.4.2. Laminasi Lantai
102	VIII.4.3. Peredapan
106	VIII.5. ANALISA AKUSTIK
106	VIII.5.1. Bangsi
107	VIII.5.1.1. Lantai Ruangan
109	VIII.5.1.2. Plafon Ruangan
109	VIII.5.1.3. Dinding Ruangan
112	VIII.6. KONSEP AKUSTIK
112	VIII.6.1. Dinding
112	VIII.6.2. Lantai
112	VIII.6.3. Plafon
113	VIII.7. KONSEP UTUH AS
113	VIII.7.1. Sistem Distribusi Air Bersih
113	VIII.7.2. Sistem Air Kotor
114	VIII.7.3. Sistem Penghantaran Jamban
114	VIII.7.3. Sistem Electrical
115	VIII.7.3. Sistem Pemadam Kebakaran
113	VIII.7. KONSEP DASAR BANGUNAN
113	VIII.7. PENCONINGAN
114	DAFTAR PUSTAKA
112	LAMPIRAN USULAN DESAIN
129	LAMPIRAN EKSEKUTIF SUMMARY

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan kebudayaan Indonesia senantiasa tidak pernah terlepas dari campur tangan perkembangan kebudayaan asing, karena didukung oleh letak strategis Indonesia secara geografis juga dengan adanya kemajuan teknologi dan munculnya pengaruh kebudayaan asing yang tidak dapat dihindari. Dampaknya dapat berpengaruh negatif yaitu terkikisnya nilai kebudayaan Indonesia, atau juga pengaruh positif yaitu memberi masukan yang dapat memperkaya kebudayaan Indonesia.

Perkembangan kebudayaan dan kemajuan teknologi yang pesat akan memberikan dampak tersendiri yang cukup besar terhadap kemajuan kota – kota di Indonesia. Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan merupakan salah satu kota yang sedang berkembang dengan pesat di segala bidang. Kondisi perkembangan kota Malang tersebut dari tahun ke tahun tidak terlepas dari apa yang terjadi pada periode sebelumnya, dan periode ini akan menentukan perkembangan di masa depan.

Masyarakat modern di kota – kota besar seperti di kota Malang mempunyai kecenderungan untuk melakukan sosialisasi dan interaksi baik yang bersifat pribadi atau bisnis. Sosialisasi ini semakin lama semakin berkembang dan menjadi tren gaya hidup di dalam masyarakat kalangan menengah keatas.

Pengaruh kehidupan modern di Kota Malang ini tentunya juga mengubah gaya hidup masyarakat modern tersebut. Selain itu, persaingan hidup masyarakat menuntut aktivitas kerja yang tinggi. Hal ini menyebabkan manusia semakin dipacu untuk untuk berbuat yang terbaik, bergerak cepat dan tepat untuk mendapatkan efisiensi dan efektivitas kerja.

Hiburan sebagai salah satu kebutuhan manusia untuk menyegarkan kembali jasmani serta memperoleh kembali semangat untuk melakukan aktivitas rutin didalam kehidupan sehari – hari sebagai makhluk sosial sehingga hiburan dapat menjadi tuntutan hidup manusia. Hiburan itu muncul bersamaan dengan perasaan

ingin melepas beban pikiran, kerja, latihan yang berlebihan, kelelahan dan merasa tertekan.

Fenomena yang ada pada saat ini adalah masyarakat pada umumnya melakukan rutinitas dan aktivitasnya pada pagi hari hingga sore hari. Selepas dari aktivitas dan rutinitasnya, di malam hari manusia cenderung membutuhkan hiburan untuk sekedar melepas lelah, beban, pikiran, tekanan yang dilakukan pada saat bekerja pagi hingga sore hari.

Hiburan tersebut dapat berupa pergi ke cafe untuk sekedar mendengarkan musik dan bersosialisasi bersama teman, selain itu dapat pula berkaraoke menghilangkan beban dipikiran. Ada pula yang menyegarkan kembali pikiran dengan mendengarkan dan menonton pertunjukan musik ataupun film. Dan ada pula yang hanya mendengarkan musik dirumah ataupun berolah raga ringan.

Dari keadaan tersebut, saat ini fasilitas hiburan di kota – kota besar seperti pub, café, dan karaoke mulai bermunculan dan banyak diminati oleh penduduk kota pada umumnya menengah ke atas. Hiburan seperti inilah yang dicari penduduk kota besar untuk melepas ketegangan dan kejenuhan dari rutinitas pada pagi hingga sore hari. Tempat tersebut tidak hanya menyediakan makanan dan minuman khas kalangan tertentu, tetapi sudah banyak yang menambah fasilitasnya dengan live music, karaoke dan fasilitas tambahan berupa program khusus pada hari tertentu. Dari berbagai fasilitas itulah yang paling banyak mengundang minat orang untuk singgah dan menikmati hiburan tersebut.

Saat ini, hiburan malam di kota Malang tidak memiliki fasilitas hiburan malam yang lengkap. Hiburan malam tersebut hanya berupa pub maupun discotheque yang berdiri sendiri atau karaoke yang juga berdiri sendiri. Hiburan tersebut tidak ditampung dalam satu tempat sehingga benar – benar menjadi pusat hiburan malam.

Maka perlu adanya suatu alternatif pusat hiburan malam di Malang untuk mengimbangi kehidupan modern dan kebudayaan asing yang mempengaruhi kebudayaan Indonesia. Pusat hiburan malam merupakan salah satu alternatif hiburan malam yang paling tepat untuk menghilangkan kepenatan aktivitas pada pagi hingga sore hari, dengan menyediakan fasilitas lengkap. Pusat hiburan malam dapat menghadirkan suatu tempat hiburan yang memiliki sarana untuk

berbagi aktivitas yang dapat dilakukan bersama keluarga, teman maupun kerabat tanpa harus berpindah dari satu tempat ke tempat lain, ditambah dengan nuansa musik sehingga pengunjung betah menikmati suasana yang dihadirkan.

Sesuai dengan ciri masyarakat modern pada umumnya, yaitu dinamis, simple dan easy going maka dalam perancangan night club sangatlah tepat menggunakan tema Arsitektur modern. Karena ciri masyarakat modern tersebut sesuai dengan pengertian arsitektur modern, yaitu merupakan totalitas daya upaya dan karya dalam bidang Arsitektur yang dihasilkan dari alam yang di cirikan pada sikap mental yang selalu mengedepankan hal – hal yang bersifat baru, progressive, bebas sebagai pemikiran tradisional dengan segala bentuk penataannya. (*Perkembangan Arsitektur I/III Tahun 2001, hal.10*).

Pusat hiburan Malam merupakan salah satu hiburan malam yang menyediakan fasilitas hiburan secara lengkap di Malang. Fasilitas tersebut berupa café dan pub, discotheque, karaoke dan ditunjang dengan fasilitas penunjang berupa coffe shop dan gift shop. Tak dapat dipungkiri, masyarakat kota Malang semakin modern sehingga pusat hiburan malam merupakan suatu kebutuhan bagi masyarakat modern yang terlalu lelah bekerja pada pagi hingga sore hari. Selain untuk hiburan pada malam hari yang menyuguhkan makanan dan minuman dengan suasana yang nyaman dengan di iringi live music, juga dapat digunakan sebagai tempat bersosialisasi yang bernuansa arsitektur modern yang disesuaikan dengan ciri masyarakat modern yaitu simple, easy going dan aman.

Oleh karena itu, perancangan pusat hiburan malam diharapkan dapat memberi suasana baru dalam dunia hiburan di kota Malang.

I.2. TUJUAN DAN SASARAN

❖ Tujuan

- Merencanakan Night Club yang menghilangkan kesan bahwa night club merupakan perusak moral bangsa.
- Merencanakan Night Club dengan fasilitas – fasilitas pendukung lainnya

❖ Sasaran

- Untuk merencanakan pusat hiburan malam (night club) sesuai dengan penerapan arsitektur modern, sehingga memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pemakai bangunan.

I.3. PERMASALAHAN

❖ Identifikasi Masalah

- Perlunya penataan yang baik dan efisien untuk masing – masing fungsi sehingga menciptakan nyaman bagi pemakainya dan memudahkan pengunjung untuk mencapai tujuan.
- Perlunya perencanaan sirkulasi, baik diluar maupun di dalam bangunan agar tidak terjadi cross circulation antara service, privacy, dan masing – masing fungsi agar memudahkan dalam melakukan aktivitas.

❖ Rumusan Masalah

- Bagaimana merencanakan suatu arsitektur agar terlihat .
- Bagaimana merencanakan fasilitas hiburan malam dengan sistem utilitas yang baik sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur.

I.4. BATASAN

- Pembahasan pada faktor – faktor penentu perencanaan fisik Night club dalam lingkup arsitektur.
- Perencanaan dan perancangan yang menyangkut jenis fasilitas, besaran dan komposisinya.

BAB II

TINJAUAN OBYEK

II.1. STUDI LITERATUR

II.1.1. PENGERTIAN OBYEK

Pusat : Tempat yang berada di tengah – tengah, mengumpul pada satu tempat.

(Kamus Bahasa Indonesia, Dody DA. Armis Sally, Penerbit : Aneka Ilmu, Semarang).

Hiburan : Segala sesuatu – baik yang berbentuk kata – kata, tempat, benda, perilaku – yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih.

Pada umumnya hiburan dapat berupa musik, film, opera, drama, ataupun berupa permainan bahkan olah raga. Berwisata juga dapat dikatakan sebagai upaya hiburan dengan menjelajahi alam ataupun mempelajari budaya. Mengisi kegiatan di waktu senggang seperti membuat kerajinan, ketrampilan, membaca juga dapat dikategorikan sebagai hiburan. Bagi orang tertentu yang mempunyai sifat workaholic, bekerja adalah hiburan dibandingkan dengan berdiam diri. Selain itu terdapat tempat – tempat hiburan atau klab malam (night club) sebagai tempat untuk melepas lelah, umumnya berupa rumah makan atau restoran serta dilengkapi dengan sarana hiburan seperti music, karaoke maupun opera.

(The Free Encyclopedia, Wikipedia)

Malam : Waktu sesudah petang.

(Kamus Bahasa Indonesia, Dody DA. Armis Sally, Penerbit : Aneka Ilmu, Semarang).

Malang : Merupakan kota terbesar kedua di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90 km sebelah selatan Kota Surabaya, dan wilayahnya dikelilingi oleh Kabupaten Malang.

Hiburan Malam (night Club) : Fasilitas komersial modern yang berupa rumah makan maupun cafe yang dilengkapi dengan bar dan mempunyai izin untuk menjual dan mengkonsumsi minuman beralkohol yang menyuguhkan sarana hiburan berupa *live music*, musik DJ maupun karaoke yang buka pada malam hari hingga menjelang pagi hari. (*The free Encyclopedia, Wikipedia*)

Pusat Hiburan Malam di Malang adalah

“Pusat hiburan Malam disebut juga dengan klub malam yaitu suatu pusat fasilitas komersial modern yang berupa rumah makan maupun cafe yang memiliki bar dan mempunyai izin untuk menjual dan mengkonsumsi minuman beralkohol yang dilengkapi dengan sarana hiburan berupa *live music*, musik DJ maupun karaoke yang digunakan untuk menyenangkan diri dan untuk mengurangi rasa sedih dan tertekan yang dilakukan pada sore hari atau waktu sesudah petang hingga menjelang pagi hari yang berada di kota Malang, Jawa Timur.”
(*Hasil analisis literatur dan pemikiran yang berkaitan dengan obyek*)

II.1.2. BATASAN OBYEK

Pada perancangan pusat hiburan malam, Hiburan Malam modern menjadi batasan obyek perancangan. Sehingga dalam perancangan Pusat Hiburan Malam, hiburan malam modern yang terdiri dari Pub, discotheque dan karaoke menjadi batasan dalam obyek perancangan.

II.1.3. SASARAN OBYEK

- Masyarakat modern usia 21 tahun – 35 tahun
- Masyarakat dengan tingkat ekonomi menengah ke atas
- Eksekutif muda
- Wisatawan lokal maupun mancanegara

Pada umumnya para penikmat hiburan malam memiliki kesadaran tinggi terhadap tren dan perilaku yang beredar di masyarakat. Mereka biasanya

biasanyapeminum yang eksperimental, mulai dari bir lokal berharga rata – rata sampai kepada shooters dengan harga tinggi. Mereka mempunyai latar pendidikan yang tinggi sehingga lebih dapat menahan diri dalam meminum minuman yang beralkohol demi keselamatan diri dan lingkungan.

II.1.4. BERDASARKAN BENTUK PELAYANAN

Pusat hiburan malam memberikan fasilitas utama berupa hiburan malam modern, bertujuan untuk memuaskan penikmatnya dan komersial. Fasilitas utama berupa :

- Pub
- Discotheque
- Karaoke

II.1.5. DEFINISI FASILITAS

II.1.5.1. PUB

Pengertian

Pub : Tempat hiburan yang menjual bir dan minuman beralkohol lainnya.

Hidangan yang tersedia berupa snack dengan sajian musik sebagai hiburan. (*The free Encyclopedia, Wikipedia*)

Pada dasarnya pub merupakan suatu sebutan atau istilah yang berasal dari singkatan kata *public house*, yang merupakan sebutan untuk tempat minum – minum atau bar di Inggris.

Berikut ini akan dijelaskan sejarah perkembangan pub, perkembangan pub dan fungsi pub.

Sejarah Perkembangan Pub di Dunia

Sudah sejak 8000 sampai 10.000 tahun yang lalu, seseorang menemukan bahwa buah, gandum, susu atau beras yang difermentasikan dapat menghasilkan rasa yang nikmat, membuat orang bahagia atau bahkan keduanya. Dengan semua keuntungan dan resiko yang terkandung

didalamnya, alkohol menjadi bagian yang penting bagi awal peradaban dunia. Orang meminumnya untuk berbagai tujuan mulia, yaitu untuk makanan dan kesehatan, pemujaan dan perayaan, kesenangan dan pertemanan, kebijaksanaan dan kebenaran. Seiring dengan berkembangnya peradaban, melihat adanya kebutuhan manusia yang cukup besar terhadap minuman berakohol, maka mulai banyak bermunculan tempat yang menjual minuman keras atau bar. Hal ini dibuktikan dengan adanya penemuan – penemuan yang dapat menguatkannya, seperti adanya tulisan pada prasasti tanah liat dari jaman Raja Hammurabi di Babilonia yang mengacu pada rumah minum dan bir berharga tinggi. Kota – kota di Yunani dan Romawi memiliki “travern” yang menyediakan makanan dan minuman. Sementara penggalian di Pompeii menemukan adanya reruntuhan dari 118 Pub.

Di Inggris, “*public house*” atau pub berkembang pada masa Saxon sebagai suatu tempat dimana orang – orang berkumpul demi kekeluargaan atau pertemuan dan untuk bersenang – senang. Tanda adanya semak tanaman “*evergreen*” diatas sebuah tiang berarti tempat tersebut menyediakan bir. Masing – masing pub dikenali dengan papan bergambar. Gambar yang digunakan seperti gambar singa berwarna merah, angsa putih, atau kuda hitam. Logo pada jaman awal ini digunakan karena pada masa itu kebanyakan orang tidak dapat membaca.



Pub di Irlandia.

Sumber : <http://www.ukpubs.com>

Seiring berjalannya waktu, ”travern” atau pub kuno menjadi suatu institusi permanen diseluruh eropa. Semakin banyak versi pub bermunculan,

antara lain penginapan (inn), cabaret, ruang dansa (dance halls), tempat rapat (meeting place). Orang – orang berkumpul di tempat – tempat tersebut untuk bertukar kabar dan gosip terbaru sambil minum – minum. Kemudian mulai terbentuk kelompok – kelompok tertentu dengan tempat favorit mereka sendiri. Apapun bentuknya, tavern merupakan sebuah tempat untuk menikmati hidup, untuk bersosialisasi, untuk bertukar pikiran/ide. Dan minuman yang disediakan membantu menghangatkan suasana.

Pada pertengahan tahun 1800-an, tavern di Amerika menjadipenginapan berskala besar untuk para pengusaha. Dan pada saat yang sama, tempat minum tanpa penginapan mulai bermunculan. Dan tempat ini tetap menggunakan sebutan “tavern” sedangkan penginapan menggunakan sebutan “hotel”. Juga ada klub – klub pribadi, cafe – cafe mulai dari yang elegan sampai sederhana.

Perkembangan Pub Pada Saat Sekarang

Dewasa ini karakteristik dan kategori pub semakin kompleks, seiring dengan semakin kompleksnya masyarakat. Ada pub yang hanya menyediakan minuman saja tanpa makanan, kecuali makanan ringan seperti kacang, kentang goreng. Pub ini mungkin sebagai tempat berkumpul di lingkungan itu, tempat singgah para pekerja ketika dalam perjalanan pulang, atau sebagai pub ditempatkan tunggu terminal, airport dan tempat bowling.

Kemudian terdapat pula pub yang menawarkan hiburan, seperti bilyard hingga menyediakan hiburan dari artis – artis ternama. Dalam pub ini harus diperhatikan pula penyediaan ruang untuk area panggung, sound system dan lantai dansa.

Ada pula pub yang menggabungkan penyediaan makanan dan minuman dalam hal ini restaurant. Di sini pub tidak harus dapat terlihat oleh pengunjung sebab minuman di antar dimeja sebagai bagian dari hidangan.

Dari keterangan di atas diketahui bahwa pelayanan dalam penyajian minuman beralkohol sudah semakin beragam. Tempat berdirinya pun tidak menuntut suatu tempat khusus. Pub dapat tergabung atau menjadi bagian dalam sebuah tempat hiburan, tempat rekreasi dan lain sebagainya. Dalam

perkembangannya pub sudah tidak lagi hanya menjual minuman melainkan sudah menyediakan hiburan dan kekhususan tersendiri sesuai dengan kebutuhan konsumen.

✚ Fungsi dan Peranan Pub

Adapun fungsi pub adalah :

- a. Tempat untuk memuaskan dahaga
- b. Tempat bersosialisasi
- c. Tempat relaksasi
- d. Tempat melepaskan kejenuhan sehari – hari
- e. Tempat bersenang – senang
- f. Tempat berkumpul suatu kelompok sendiri

Dari jaman dahulu sampai sekarang, pub digunakan sebagai tempat untuk bersosialisasi dan berkumpul. Meskipun pada nantinya banyak tujuan dari perkumpulan itu yang beda, entah itu merupakan perkumpulan bisnis, politik, maupun hanya bersifat sosialisasi belaka. Pub dianggap sebagai tempat yang cukup nyaman untuk bersenang – senang.

✚ Jenis dan Ciri – Ciri Pub

Terdapat jenis pub yang diklasifikasikan menurut konsep dan layanan yang ditawarkan, yaitu

- a. Pub yang hanya menyediakan minuman



Bar ini hanya menyediakan minuman dengan pendamping berupa makanan kecil, seperti kacang, kue kering dan sebagainya. Biasanya merupakan tempat yang memiliki arti sentimental bagi pelanggannya.

Sumber : <http://www.blokm.com>

b. Kombinasi Pub dengan Hiburan



Sumber : <http://www.blokm.com>

Bar ini selain menyediakan minuman, juga menyediakan hiburan bagi pengunjungnya. Bisa berupa *live music*, permainan seperti bilyard, penampilan komedi, fashion show, tayangan olah raga, dan lain sebagainya. Untuk bar semacam ini, yang harus diperhatikan dalam tata lay out akan lebih banyak, sebab akan terdapat lebih banyak area – area khusus dengan perlakuan yang khusus pula.

c. Kombinasi Makanan dengan minuman



Sumber : <http://www.blokm.com>

Untuk jenis ini, minuman menjadi sederajat dengan makanan, makanan bukan sebagai pelengkap. Dalam hal ini dapat disebut Restaurant. Pub tidak harus dapat terlihat oleh pengunjung, sebab minuman menjadi bagian dari menu makanan utama.

d. Pub yang di operasikan Hotel



Sumber : <http://www.blokm.com>

Di hotel, pelayanan dalam hal ini menjadi semakin kompleks dengan beragam pelanggan hotel. Tidak menutup kemungkinan di bawah satu atap terdapat beberapa jenis bar dengan tema dan suasana yang berbedapula.

e. Layanan Minuman udara

Salah satu jenis minuman lagi adalah pelayanan minuman untuk pesawat terbang. Adanya batasan – batasan mengenai ruang, waktu, berat dan peralatan menjadikan pelayanan ini lebih rumit.

Dari berbagai macam jenis bar di atas, maka pub dapat dimasukkan ke dalam pub yang menggunakan kombinasi antara pub dengan hiburan. Sehingga Pub termasuk dalam hiburan malam, karena menyediakan hiburan berupa *live music* dan adanya *dance floor* yang menambah fasilitas hiburan tersebut.

Kriteria Perancangan Pub Secara khusus

a. Bar

Persyaratan Bar berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pariwisata no. 14/U/88 tanggal 25 Februari 1988 :

- Hotel menyediakan suatu bar yang terpisah dari restaurant
- Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas bar dengan ketentuan 1,1m²/seat.
- Lebar ruang bartender minimal 1 m
- Untuk ruangan bar yang tertutup harus dilengkapi dengan AC dan ventilasi dengan temperatur ruang 24°C dan kelembapan relatif 60%.
- Tersedia bar counter dan bar stool
- Alat pencampur minuman (shaker) 1 buah.
- Alat pengocok minuman (blender) 1 buah.
- Alat pengukur minuman (jigger) 2 buah.
- Pembukaan botol dan kaleng 2 buah.
- Lemari pendingin 1 buah
- Keranjang sampah 2 buah
- Tempat es batu dan alat – alat untuk mengambilnya.
- Rak penyimpan minuman dan peralatan yang dipisahkan
- Longbarspoon
- Spring cocktail strainer
- Lemon squeezer
- Cutting board

- Berbagai jenis gelas dengan jumlah 2 kali kapasitas bar minimal, terdiri dari cocktail glass, tumbler glass (gelas panjang), gelas bir, cognac glass/Barandy glass.
- Snack bar biasanya di desain dengan menggunakan warna merah, tampilan yang modern dan menarik seperti poster atau lukisan.

b. Stage

Pada panggung diperlukan lighting (pencahayaan) dan sound sistem yang lebih baik. Misalnya :

- Microphone (minimum 3) dengan kabel yang permanen dan disambungkan pada sound mixer dengan alternatif tape atau disc.
- Pada plafon terdapat lighting track dengan spotlight (lampu sorot) yang dapat diatur (adjustable)
- Sistem pengontrol lampu dengan room dimmer control dan fasilitas pemrograman untuk pre- setting lampu panggung.

(Lawson, Fred, Restaurant, Clubs and Bars Planning Design)

c. Dance Floor

Area ini dapat permanen dan di tutup dengan karpet bila tidak digunakan, atau dengan penutup lantai yang bersifat sementara (tidak permanen) diatas karpet normal.

Perbandingan luasan dance floor dengan jumlah kursi adalah 40 m² untuk 100 kursi.

(Lawson, Fred, Restaurant, Clubs and Bars Planning Design)

✚ Kriteria Perancangan pub secara Umum

- Perancang harus mampu menangkap dan menarik perhatian pengunjung dengan merangsang indera penglihatan sama kuatnya dengan makanan yang disajikan.
- Pub harus lebih lagi dari segi entertainment dengan mengangkat tema – tema tertentu, misalnya tema olah raga, televisi, musik, memorabilia, games dan tema lainnya.

- Selain dance floor, pub biasanya dilengkapi dengan ruangan kecil untuk percakapan yang lebih intim.
- Cara baru untuk menarik pengunjung adalah permainan lighting (pencahayaan) yang menarik.
- Lighting dan sound sistem membantu mengubah suasana dengan memasukkan kesan dramatis mengundang rasa ingin tahu.
- Penggunaan material alami dan tidak mahal merupakan salah satu cara yang cukup penting untuk dapat mengakomodasi klien dengan budget terbatas.

II.1.5.2. Discotheque

✚ Pengertian

Discotheque : tempat usaha komersial dimana orang berkumpul sambil bersantai menikmati alunan musik melalui DJ (disk Jockey) dan minuman, terutama minuman beralkohol.

Pada dasarnya pub dan discotheque memiliki persamaan ruang – ruangnya. Yang membedakan hanya pada jenis musik dan musik yang ditampilkan. Discotheque menggunakan DJ live untuk musik yang ditampilkan.

II.1.5.3. Karaoke

✚ Pengertian

Secara etimologi kata karaoke merupakan kata majemuk, yang berasal dari kata “kara” yang berarti “kosong” dan “oke” yang merupakan kepanjangan dari “orquestra”. Bila kedua kata tersebut digabungkan berarti orchestra yang kosong, yang berarti seseorang dapat memasukkan nada sesuai keinginannya kemudian bernyanyi tanpa harus diiringi live band atau orchestra.

Karaoke : Karaoke dalam bahasa jepang adalah suatu bentuk hiburan dimana penyanyi amatir merekam musik. Musik disini dikenal sebagai suatu lagu dimana suara asli dari penyanyi dihilangkan dan liriknya ditampilkan di layar untuk

menuntun orang yang menyanyikan lagu.

(The free Encyclopedia, Wikipedia)

Karaoke di Indonesia

Karena mahalnya peralatan karaoke pada masa awal perkenalannya, hiburan karaoke hanya dapat dimiliki oleh klub – klub malam yang mewah. Oleh karena itu, sejak awal perkenalannya, masyarakat Indonesia mempunyai pengertian bahwa karaoke identik dengan Klub Malam atau Hiburan Malam.

II.2. STUDI BANDING OBYEK

Studi banding dilakukan pada 3 lokasi, yaitu Inul Vizta Karaoke, REDBOXX Pub&Resto dan Colour Pub&Resto.

II.2.1. INUL VIZTA KARAOKE

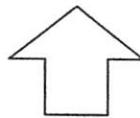
Inul Vizta Karaoke merupakan karaoke keluarga terletak di Surabaya Town Square.

➤ RUANG – RUANG

- **Receptionist & kasir, Lobby lounge dan bar**



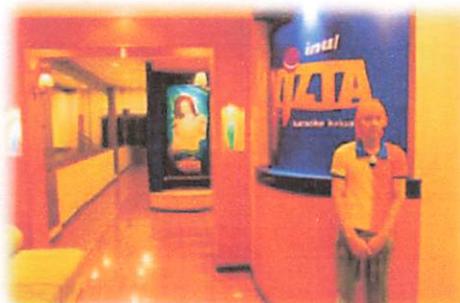
Sumber : Survey Lapangan



Receptionist & kasir, lobby lounge dan bar dengan interior modern sesuai dengan tema arsitektur modern. Arsitektur Modern di tunjukkan oleh tidak banyaknya ornamen pada dinding, maupun pada furniture yang tersedia.



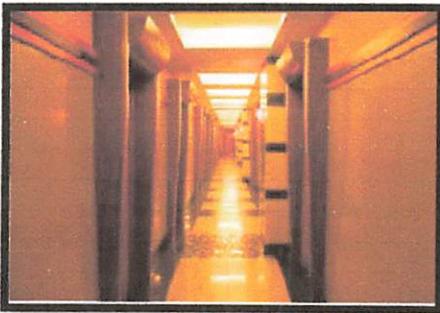
Sumber : Survey Lapangan



Sumber : Survey Lapangan

- Front desk atau area resepsionis berfungsi untuk menerima melayani pengunjung untuk pemesanan kamar karaoke maupun pembayaran.
Besaran ruang : 4 m²
- Lobby Lounge dan bar berfungsi diperuntukkan bagi pengunjung yang menunggu antrian ruang karaoke dapat melakukan aktivitas diruangan ini. Sekedar duduk menunggu atau memesan makanan dan minuman yang tersedia.

- **Koridor penghubung**



Penggunaan elemen horizontal dan vertikal pada dinding koridor mencerminkan ciri arsitektur modern yang menonjolkan unsur vertikal dan horizontal.

Sumber : Survey Lapangan

- Koridor berfungsi sebagai sirkulasi dalam bangunan serta penghubung antara satu kamar karaoke dengan satu kamar yang lain.

- **Toilet**



Toilet di desain secara modern, sehingga memberikan kenyamanan bagi pengunjung.



Sumber : Survey Lapangan

- **Jenis – jenis ruang karaoke**

- Small Room (kapasitas 4 orang)



Sumber : Survey Lapangan

- Medium Room (kapasitas 6 orang)



Sumber : Survey Lapangan

- Large Room (Kapasitas 10 orang)



Sumber : Survey Lapangan

➤ **DETAIL RUANGAN**

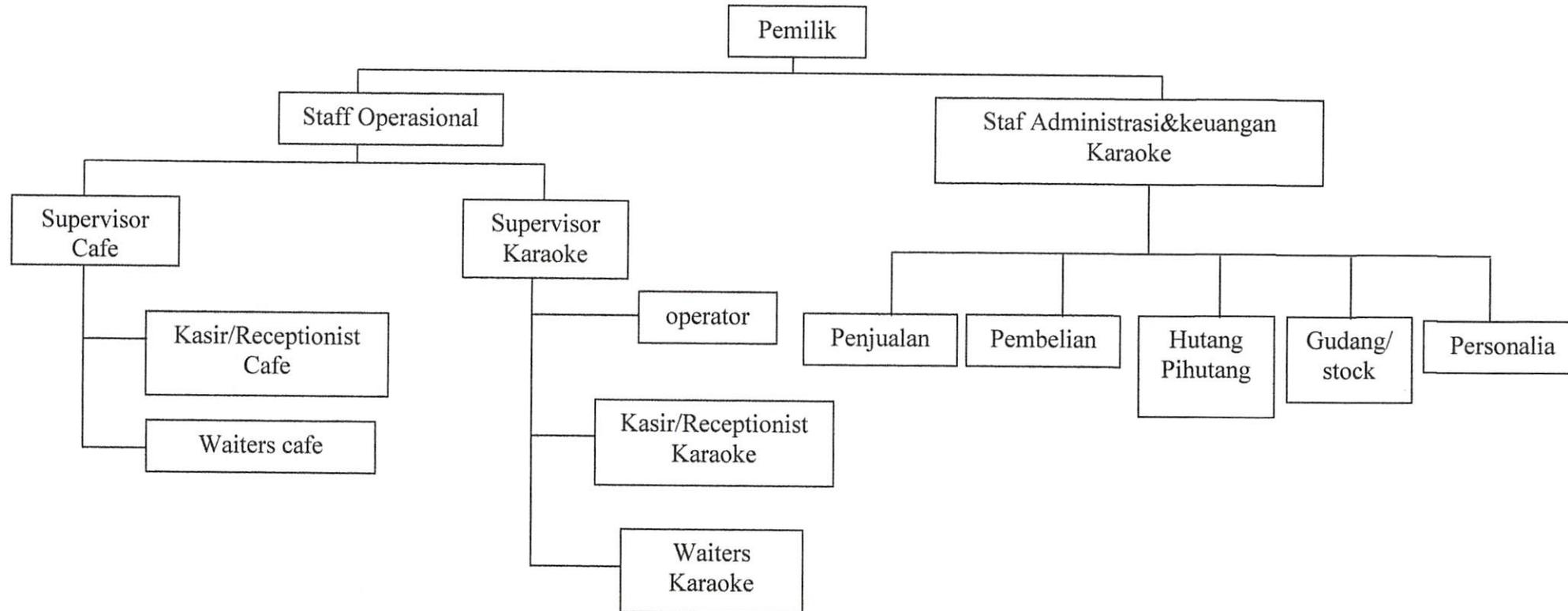
Satu set komputer untuk mengoperasikan jenis lagu yang akan di pilih.



Dinding kedap suara untuk menciptakan akustik ruang, agar menghindari suara di dalam ruang terdengar keluar.

Menggunakan standart bahan-bahan/ material yang berkualitas untuk menunjang efek akustik yang baik dan memberikan kenyamanan yang maksimal pada setiap ruangnya.

- STRUKTUR ORGANISASI INUL VISTA KARAOKE



II.2.2. REDBOXX PUB DAN RESTO

Redboxx merupakan sebuah pub dan restoran yang terletak di Pakuwon Trade center (PTC), Surabaya. RedBoxx ini terdiri dari 3 lantai, yaitu lantai 1 merupakan restoran yang beroperasi mulai pukul 14.00 – 22.00 WIB. Lantai 2 terdapat distro yang menjual berbagai macam pakaian, celana, dan aksesoris lainnya. Distro beroperasi mulai pukul 14.00 – 01.00 WIB. Dan pada lantai 3, terdapat area Clubby Lounge, yang merupakan area pub dan live music. Beroperasi mulai pukul 22.00 – 03.00 WIB.

➤ RUANG – RUANG

- Hall / Foyer dan Cashier Area

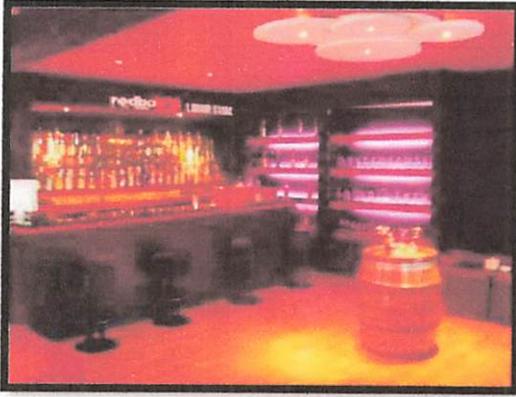


Penggunaan kolom tanpa ornamen merupakan tanda pintu masuk.

Sumber : Survey Lapangan

- Hall / foyer dan cashier area berfungsi sebagai penerima pengunjung untuk reservasi tempat dan sebagai tempat pembayaran sebelum masuk ke dalam area Pub.
- Interior pada lobby tidak banyak menggunakan ornamen. Hal ini sesuai dengan ciri arsitektur modern.
- Terdapat 2 kolom, yang berfungsi sebagai penanda pintu masuk, untuk masuk ke area pub. Kolom tersebut berhias huruf X, yang merupakan simbol dari RedBoxx Pub & resto.

- Bar Counter



Sumber : Survey Lapangan

- Bar counter berfungsi sebagai tempat untuk pemesanan minuman, tempat bartender untuk meracik minuman beralkohol dan sebagai tempat untuk menikmati minuman.
- Pada bar counter, interior di dalamnya banyak menggunakan elemen garis vertikal maupun horisontal.
- Pada umumnya, konsep warna dari RedBoxx adalah merah. Hal ini terlihat dari warna pada bar counter yang didominasi warna merah dan dipadukan dengan warna hitam. Warna merah tersebut mengandung arti sebagai warna untuk berpesta, warna yang menandakan semangat, dan warna yang artinya bahagia.

- Dance Floor



Sumber : Survey Lapangan

- Dance floor adalah lantai dansa, yang berfungsi sebagai tempat untuk menari mengikuti alunan musik.

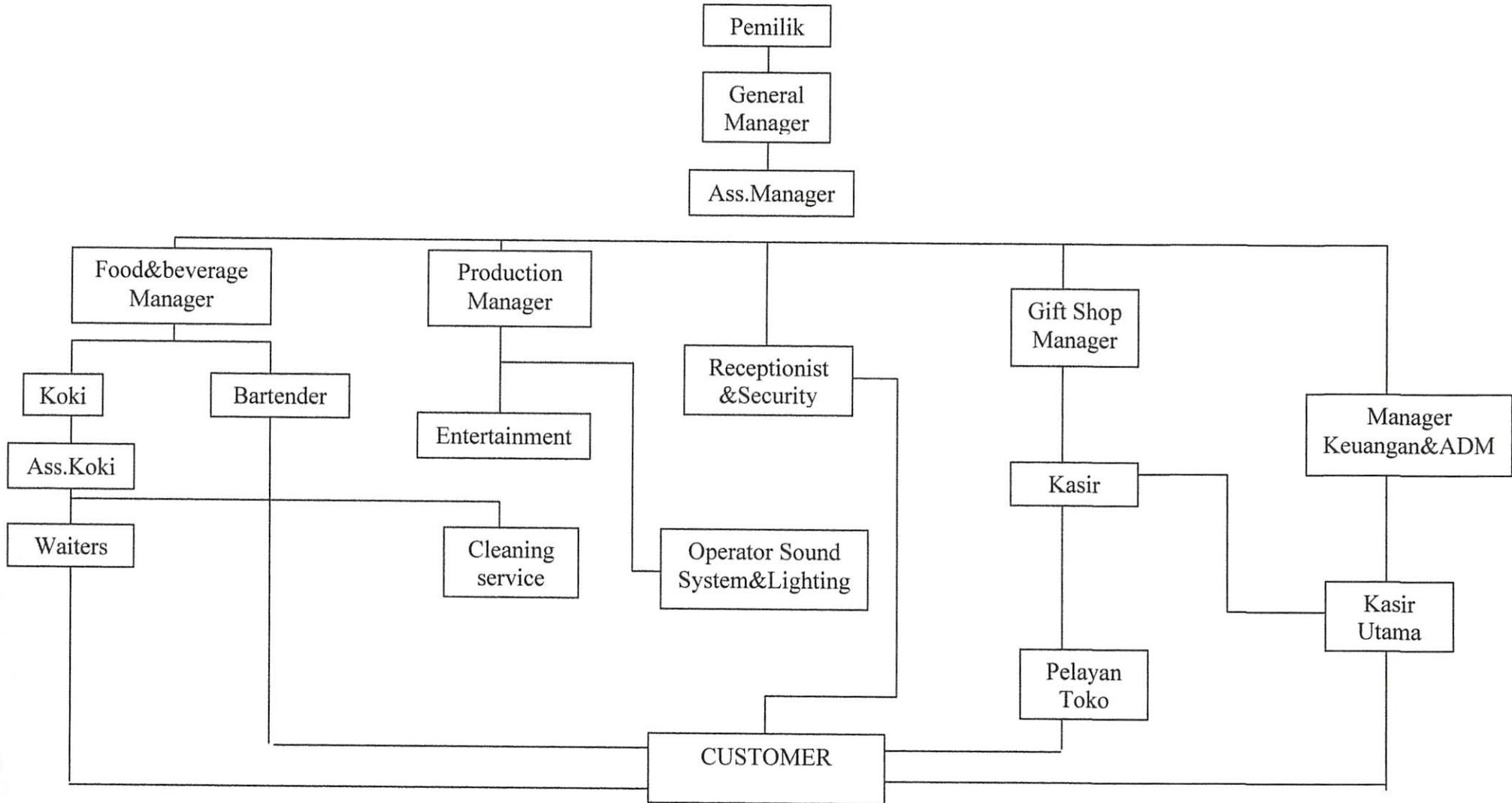
- Sirkulasi pengunjung pada dance floor harus diperhatikan, agar memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang akan menari.
- Stage



Sumber : Survey Lapangan

- Stage (panggung) berfungsi sebagai arena pertunjukkan musik dimana para artis menampilkan performanceNya untuk menghibur para pengujung.
- Pada area stage juga tidak terdapat ornamen, dominan warna merah dan hitam juga terlihat pada area stage ini.

• STRUKTUR ORGANISASI REDBOXX CAFE & RESTAURANT



II.2.3.COLOUR PUB & RESTO

Colour Pub&Resto terletak di Jalan Sumatera, Surabaya

➤ RUANG – RUANG

- Entrance



Sumber : Survey Lapangan

Entrance merupakan pintu masuk utama dan berfungsi untuk memberikan kesan pertama bagi pengunjung sekaligus merupakan penarik pengunjung. Bentuk bangunan yang digunakan oleh Colors Pub dan restaurant adalah bangunan bergaya kolonial.

- Lobby



Sumber : Survey Lapangan

Pada area lobby ini selain digunakan sebagai area ruang tunggu, juga digunakan sebagai tempat penjualan dan display merchandise sekaligus sebagai tempat pemesanan first drink.

- Transition Room



Sumber : Survey Lapangan

Ruang ini berfungsi sebagai peredam suara yang keluar, mengingat lokasi Colors Pub dan Restaurant yang berada didaerah pemukiman. Selain itu ruangan ini juga berfungsi sebagai koridor yang memisahkan jalur masuk dan jalur keluar pengunjung. Dalam ruangan ini juga pengunjung membayar pesanan yang dilakukan di area lobby sebelum masuk ke main area.

- Main Area



Sumber : Survey Lapangan

Main area adalah fasilitas utama pada ruang dalam Colors Pub & Restaurant, dimana para pengunjung melakukan aktivitasnya. Pada area ini terdapat beberapa set meja tinggi dan kursi, dan meja panjang yang menempel di dinding.

Main area dibagi menjadi area – area yang penting, yaitu

a. Main Bar



Sumber : Survey Lapangan

Main bar ini merupakan pusat dari Colors Pub & Restaurant, yang juga menjadi ciri khas mereka. Berupa island bar dan merupakan pusat kegiatan menyiapkan minuman dan atraksi. Baik atraksi bartender maupun dari pengisi acara dimana bar ini juga dapat difungsikan sebagai perpanjangan dari panggung.

b. Main Stage



Sumber : Survey Lapangan

Merupakan area yang menjadi pusat perhatian pengunjung, tempat dimana acara berlangsung. Pada area ini terdapat seperangkat alat musik, DJ booth dan layar proyektor.

c. Dinning Area



Sumber : Survey Lapangan

Merupakan tempat yang difungsikan sebagai restaurant maupun cafe.

d. Side bar



Sumber : Survey Lapangan

Side bar merupakan pendukung main bar dalam memenuhi order minuman. Side bar bukan merupakan tempat atraksi bartender melainkan sebagai display dan menyimpan botol minuman.

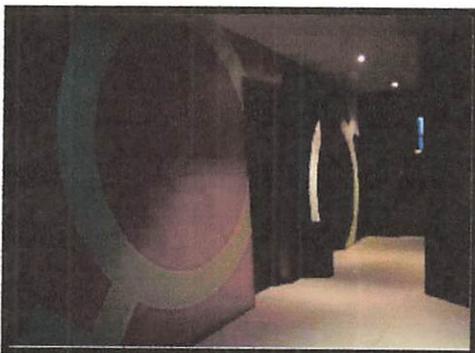
- Operator



Sumber : Survey Lapangan

Operator merupakan pengendali kualitas suara dan pencahayaan yang digunakan di panggung. Berkapasitas untuk satu orang dan memiliki space yang cukup untuk tempat mixer, monitor dan alat pendukung lainnya.

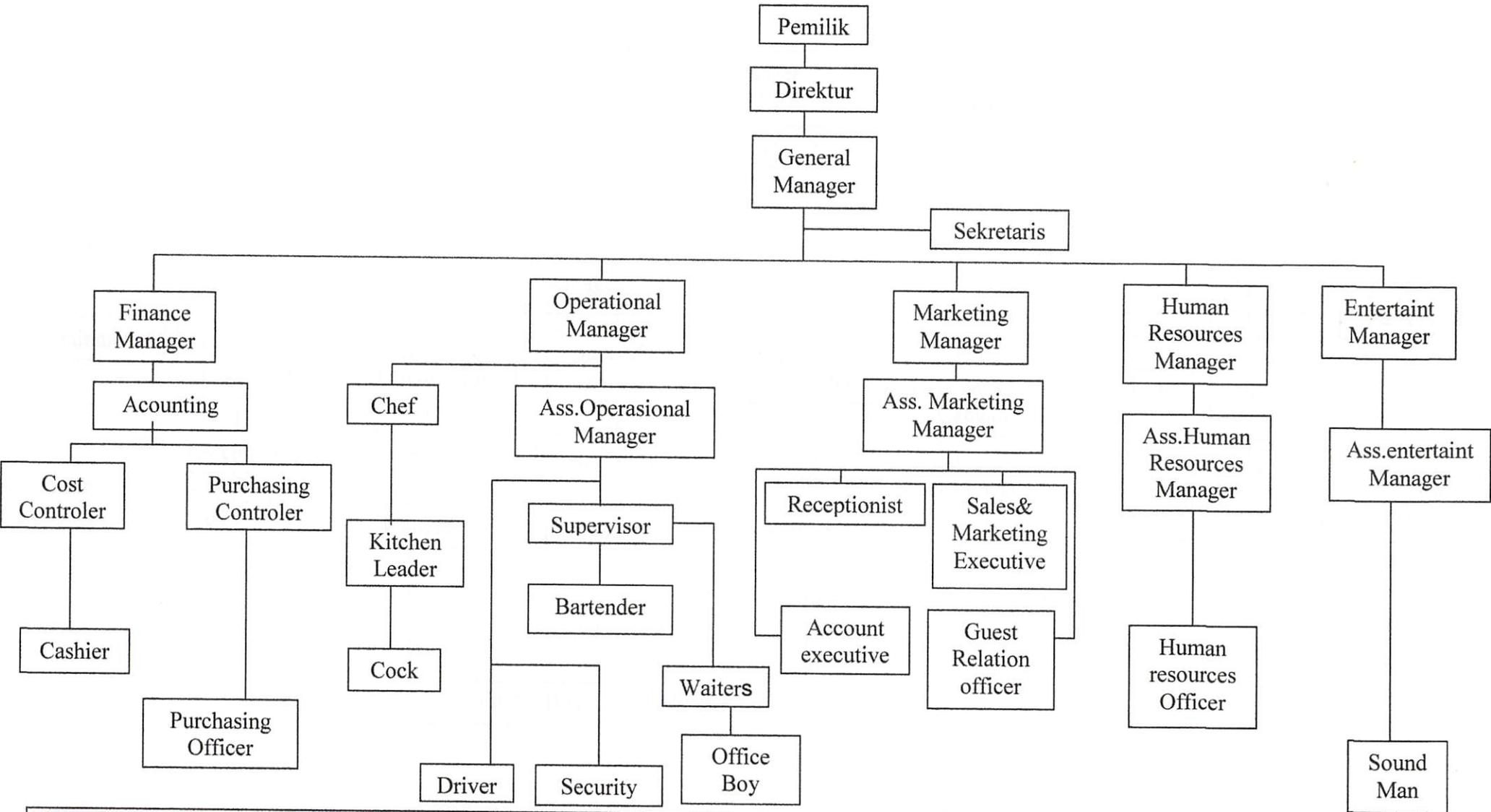
- Toilet



Sumber : Survey Lapangan

Toilet merupakan salah satu penunjang yang cukup penting.

• STRUKTUR ORGANISASI COLOUR PUB & RESTO



KETERANGAN PENGELOLA :

1. Pemilik
 - Sebagai pemilik pusat hiburan malam
2. General Manager
 - Sebagai pimpinan utama
3. Assistent Manager
 - Wakil pimpinan utama
4. Manager Operasional
 - Bertanggung jawab atas semua kegiatan pada cafe dan pub maupun karaoke.
 - Membuat laporan yang berkaitan dengan kegiatan pada pub dan cafe maupun karaoke tiap harinya.
5. Food and beverage manager
 - Bertanggung jawab atas semua kegiatan yang berlangsung di pub dan cafe yang berhubungan dengan makanan dan minuman.
 - Membuat laporan pertanggung jawaban setelah bar tutup.
6. Manager Administrasi
 - Bertanggung jawab atas penggunaan uang masuk dan uang keluar.
 - Menyusun laporan keuangan.
 - Mengendalikan penggunaan keuangan agar tidak menderita kerugian
7. Entertainment
 - Artis atau penghibur pada pub dan cafe, baik DJ maupun band penghibur.
8. Supervisor cafe dan pub
 - Mengawasi jalannya kegiatan operasional cafe termasuk berhubungan dengan klien
 - Melayani pengunjung cafe sampai duduk pada tempat yang disediakan (mengatur pemesanan meja)
 - Menerima dan memeriksa laporan dari tiap- tiap bagian di bawahnya dan bekerja sama dengan staf administrasi dan keuangan.
 - Mengadakan briefing dengan tiap – tiap bagian di bawahnya (bagian waiters, resepsionis, bar, dan cleaning service).

9. Supervisor karaoke

- Mengawasi jalannya kegiatan operasional karaoke termasuk berhubungan dengan kliennya.
- Menerima dan memeriksa laporan dari tiap- tiap bagian di bawahnya dan bekerja sama dengan staf administrasi dan keuangan.
- Mengadakan briefing dengan tiap – tiap bagian di bawahnya (bagian operator, waiters, resepsionis dan cleaning service).

10. Bar captain

- Mengawasi jalannya kegiatan operasional bar termasuk berhubungan dengan klien.
- Menerima dan memeriksa laporan dari tiap- tiap bagian di bawahnya dan bekerja sama dengan staf administrasi dan keuangan.
- Mengadakan briefing dengan tiap – tiap bagian di bawahnya (bagian bartender, waiters, resepsionis dan cleaning service).

11. Akuntan

- Mengatur keluar masuknya uang agar tidak menderita kerugian.

12. Staf Personalia

- Mengurusi administrasi pegawai mulai dari absen, gaji, tunjangan kerja, dan sanksi kerja.
- Menerima dan menyeleksi karyawan baru
- Menampung saran, kritik dan keluhan karyawan demi kelancaran dan kemajuan perusahaan.
- Memberikan laporan pertanggung jawaban ke kantor pusat.

13. Security/keamanan

- Menjaga keamanan stabilitas lokasi pub dan karaoke

14. Waiters cafe

- Mengantar tamu ke meja yang kosong.
- Mengantar makanan dan minuman di meja pengunjung sesuai pesanan.
- Mengantar bon tagihan (bill) ke meja pengunjung yang telah selesai digunakan.
- Membersihkan sisa makanan dan minuman yang telah digunakan.

15. Koki

- Membuatkan makanan dan minuman.
- Bertanggung jawab terhadap dapur.
- Bertanggung jawab dalam memasak dan membantu koki.

16. Asisten Koki

- Membantu koki dalam menyiapkan makanan dan minuman.
- Bertanggung jawab terhadap dapur.
- Bertanggung jawab dalam memasak dan membantu koki.

17. Cleaning service

- Bertanggung jawab atas kebersihan cafe, pub dan karaoke.

18. Operator

- Mengendalikan jalannya server komputer
- Mengatasi kerusakan yang terjadi sewaktu – waktu.

19. Kasir / resepsionis karaoke

- Menyambut tamu
- Mengatur pemesanan kamar
- Memasukkan pemesanan kamar, makanan dan minuman kedalam komputer untuk kemudian dikeluarkan bon tagihan ke pengunjung.

20. Kasir / resepsionis cafe dan pub

- Menyambut tamu
- Mengatur pemesanan kamar
- Memasukkan pemesanan kamar, makanan dan minuman kedalam komputer untuk kemudian dikeluarkan bon tagihan ke pengunjung.

21. Waiters karaoke

- Mengantar tamu masuk kedalam ruang karaoke
- Melayani permintaan kebutuhan pengunjung didalam ruang karaoke.
- Mengawasi seluruh ruang karaoke

22. Bartender

- Menyediakan minuman (keras maupun ringan) untuk pengunjung
- Bertanggung jawab dalam pembuatan rekapitulasi penjualan minuman

23. Office Boy

- Bertanggung jawab terhadap kebersihan Pusat hiburan malam

Dari studi banding dan susunan organisasi pada masing – masing fasilitas dapat diperoleh mengenai aktivitas pengguna ditambah dengan studi literatur mengenai definisi Pusat hiburan Malam (night club), dapat diketahui besaran ruang minimum. Sehingga dengan luasan ruang yang ada dapat diperhitungkan suatu besaran ruang yang ideal. Dari sana terbentuk group aktivitas yang mengarah pada pengorganisasian ruang untuk kemudian di analisa bersama sehingga terbentuk jalur sirkulasi dan zoning.

BAB III

TINJAUAN TEMA

III.1. STUDI LITERATUR

III.1.1. Pengertian Tema Arsitektur Modern

✚ Pengertian Arsitektur

- Arsitektur adalah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan atau metode dan gaya rancangan suatu konstruksi. *(Kamus besar Bahasa Indonesia)*
- Arsitektur adalah bagian dari kebudayaan manusia, berkaitan dengan berbagai segi kehidupan antara lain : seni, teknik, ruang / tata ruang, geografi, sejarah.
 - Dari segi seni, arsitektur adalah seni bangunan termasuk di dalamnya bentuk dan ragam hiasnya.
 - Dari segi teknik, arsitektur adalah sistem mendirikan bangunan termasuk proses perancangan, konstruksi, struktur dan dalam hal ini juga menyangkut aspek dekorasi dan keindahan.
 - Dari segi ruang, arsitektur adalah pemenuhan kebutuhan ruang oleh manusia atau kelompok manusia untuk melaksanakan aktivitas tertentu.
 - Dari segi sejarah, kebudayaan, dan geografi, arsitektur adalah ungkapan fisik dan peninggalan budaya dari suatu masyarakat dalam batasan tempat dan waktu tertentu. *(Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX, Yulianto Sumalyo, Penerbit : Gajah Mada University Press)*
- Arsitektur merupakan ekspresi perwujudan dan bangunan (massa). Penciptaan suasana dalam ruang yang merupakan perkawinan guna dan citra dengan membahasakan ruang dan gatra, garis dan bidang,

bentuk dan komposisi, bahan material dan suasana tempat dengan nurani dan tanggung jawab dalam penggunaan bahasa arsitektur yang tidak baik tidak harus mewah, berteknologi tinggi dan mengikuti gaya mutakhir yang sedang laku dan mahal.

(Wastu Citra, Y.B. Mangun Wijaya)

✚ Pengertian Modern

- Modern adalah secara baru, model baru, model mutakhir.
(Kamus Bahasa Indonesia, Dody DA. Armis Sally, Penerbit : Aneka Ilmu, Semarang)

✚ Pengertian Arsitektur Modern

- Arsitektur modern adalah merupakan totalitas daya upaya dan karya dalam bidang Arsitektur yang dihasilkan dari alam yang di cirikan pada sikap mental yang selalu mengedepankan hal – hal yang bersifat baru, progressive, bebas sebagai pemikiran tradisional dengan segala bentuk penataannya.
(Perkembangan Arsitektur I/III Tahun 2001, hal.10)
- Arsitektur moden adalah Hasil pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih manusiawi, seperti moralis, standarisasi serta jujur, yang diterapkan dalam fisik bangunan.

III.1.2. Perkembangan Arsitektur Modern

Pada abad XIX terjadi perubahan di bidang ekonomi, sosial, dan teknologi yang merupakan titik tolak dari revolusi industri. Banyak bahan baru serta sumber – sumber energi baru yang ditemukan sebagai usaha untuk menggantikan bahan – bahan agraris yang berkurang. Industri menciptakan bahan dasar dan teknik – teknik baru untuk pembuatan gedung – gedung.

Arsitektur modern tidak bermula dengan revolusi yang tidak dengan tiba – tiba membuang yang pra modern dan menggantinya dengan geometris sebagai satu – satunya rupa arsitektur, tetapi secara setahap demi

setahap menghapuskan ornamen – ornamen dan dekorasi yang digantikan oleh geometri.

Arsitektur modern diketahui telah berkembang lebih kurang setengah abad, berawal kira – kira tahun 1920 hingga 1960 dan pada bulan September 1930 telah diadakan suatu konggres oleh **CIAM** yang menghasilkan metode berpikir secara rasional untuk membangun kembali bangunan – bangunan yang hancur akibat perang dunia II. Dalam hal ini mereka menerapkan kecepatan dalam membangun (pabrikasi komponen bangunan), efisien, ekonomis, dan rasional. Penekanannya pada rasionalitas. Bangunan yang demikian ini dianggap mencerminkan fungsinya dan gejala ini melintasi batas negara dan budaya, sehingga dapat dianggap bersifat Internasional.

Arsitektur modern mempunyai pandangan bahwa arsitektur adalah ‘olah pikir’ dan bukan ‘olah rasa’ (tahun 1750), dan ‘permainan ruang’ dan bukan ‘bentuk’. Sejalan dengan kemajuan teknologi yang pesat ikut mempengaruhi arsitektur. Munculnya teknologi bahan bangunan yang mendukung arsitektur modern. Misalnya kaca yang dapat digunakan untuk mengekspresikan space atau ruang. Karena ciri – cirinya yang ‘ada tapi tak terlihat’. Selain itu untuk mewujudkan kecepatan dalam membangun maka dilakukan dengan produksi massal bahan bangunan sehingga mengakibatkan arsitektur modern dapat menembus batas budaya dan geografis, dan arsitektur menjadi suatu gaya internasional serta bangunan – bangunan di dunia menjadi seragam. Ornamen – ornamen dalam bangunan dianggap suatu kejahatan dan klasisme yang pernah dipakai oleh kaum fasis dan nazi menjadi symbol yang negatif dan perlu diolah.

Beberapa faktor yang mendorong serta mendasari munculnya arsitektur modern adalah

- Kejenuhan terhadap langgam – langgam arsitektur yang tidak lagi mencerminkan adanya perkembangan hidup manusia.
- Revolusi industri yang mendorong tumbuhnya metode – metode pelaksanaan pembangunan yang baru, sistem struktur dan konstruksi baru. Pola – pola pemikiran baru yang didukung oleh kemajuan

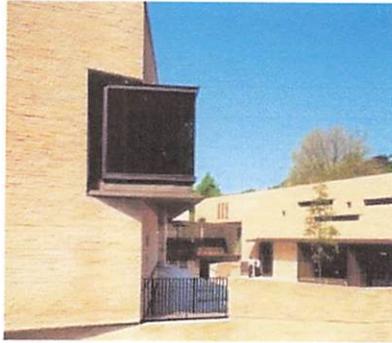
teknologi yang mampu memberi andil bagi kreativitas arsitek untuk menghadirkan sesuatu yang baru.

- Perkembangan industrialisasi yang mengakibatkan terciptanya struktur baru yang ekonomis dan efisien.

III.1.3. Empat aliran besar arsitektur modern

Arsitektur pada puncak modern hadir tidak pada hanya 1 macam arsitektur, tetapi ada empat aliran besar yaitu:

- a. **Alvar Aalto** yang tradisional



Sumber : 3.bp.blogspot.com

- b. **Lee Corbusier**, yang seniman



Sumber : 3.bp.blogspot.com

- c. **Frank Lloyd Wright**, yang naturalis



Sumber : 3.bp.blogspot.com

d. **Mies Van Der Rohe**, yang fungsionalis



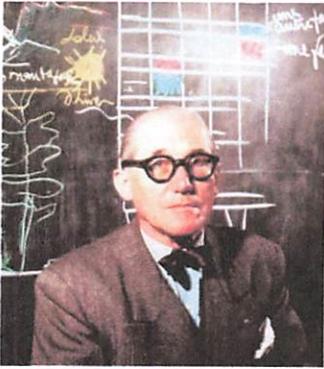
Sumber : 3.bp.blogspot.com

Para arsitek tersebut sama sekali sudah praktis tidak memperlihatkan ornamentasi, kecuali Frank Lloyd Wright yang masih memakai ornamentasi. Di Indonesia gaya arsitektur yang terkenal pada jaman itu adalah arsitektur gaya Jengki.

✚ Ciri – ciri umum Dari Arsitektur Modern Adalah:

- **Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam)**
Merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis.
- **Berupa khayalan, idealis**
- **Bentuk tertentu, fungsional. Less is more.** Semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.
- **Ornamen adalah suatu kejahatan sehingga perlu ditolak**
Penambahan ornamen dianggap suatu hal yang tidak efisien. Karena dianggap tidak memiliki fungsi, hal ini disebabkan karena dibutuhkan kecepatan dalam membangun setelah berakhirnya perang dunia II.
- **Singular (tunggal).** Arsitektur modern tidak memiliki suatu ciri individu dari arsitek, sehingga tidak dapat dibedakan antara arsitek yang satu dengan yang lainnya (seragam).
- **Nihilism** Penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simple, bidang-bidang kaca lebar. Tidak ada apa-apanya kecuali geometri dan bahan.

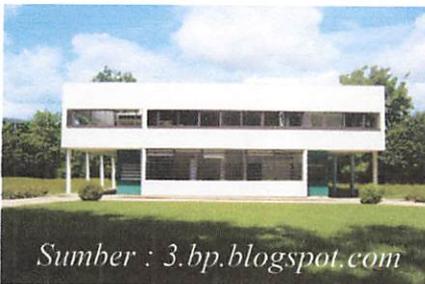
III.1.4. Arsitektur Modern menurut Le Corbusier



Le Corbusier adalah seorang ahli dalam teori-teori desain arsitektur modern dan beliau sangat berdedikasi dalam menghasilkan kehidupan yang lebih baik pada kota dan tempat tinggal yang cukup padat. Karirnya berjalan selama lima dekade, dengan begitu banyak bangunan yang telah dibangun tersebar di sepanjang Eropa, India, Rusia, dan dua di Amerika. Beliau juga seorang perancang kawasan, pelukis, pematung, penulis, dan perancang modern furniture.

Le Corbusier dilahirkan dengan nama Charles-Edouard Jeanneret di La Chaux-de-Fonds, sebuah kota kecil Neuchâtel Canton di bagian timur laut Swiss, tepatnya di pegunungan Jura, yang hanya 5km dari perbatasan Perancis. Le Corbusier tertarik pada visual art dan menempuh pendidikannya di La-Chaux-de-Fonds Art School.

Guru Arsitekturnya pada masa itu adalah arsitek René Chapallaz, yang kemudian menjadi pengaruh terbesar pada desain beliau pada awal karir beliau.



Pada awal karirnya sebagai arsitek, Le Corbusier lebih banyak mendesain villa-villa, seperti: Villa Fallet, Villa Schwob, dan Villa Jeanneret-villa ini didekasikan untuk orang tuanya- di La Chaux-de-Fonds. Villa-villa ini merupakan suatu karya arsitektur vernacular yang populer di negara-negara sepanjang pegunungan Alpen.

Pada awal tahun-tahun karirnya, ia kemudian memutuskan untuk mencari pengalaman di tempat lain agar lepas dari hal-hal yang mengikat kreativitasnya di kota kelahirannya. Ia memutuskan untuk melakukan perjalanan berkeliling Eropa. Pada tahun 1907 beliau sampai di Paris, di mana kemudian Beliau bekerja pada Auguste Perret, seorang ahli beton dari

Perancis. Antara Oktober 1910 dan Maret 1911, beliau bekerja pada Peter Behrens di dekat kota Berlin, di mana kemudian beliau bertemu dengan Ludwig Mies van der Rohe dan Walter Gropius. Setelah itu. Beliau menjadi salah satu arsitek yang cukup berpengaruh di Jerman, di mana pengalaman beliau pada masa itu membawa pengaruh yang cukup besar pada hasil karya beliau selanjutnya.

Pada akhir tahun 1911, beliau melakukan perjalanan ke semenanjung Balkan untuk mengunjungi Yunani dan Turki sambil menggambar banyak sketsa bangunan di sana termasuk Kuil Parthenon, yang kemudian dimasukkan oleh beliau dalam *Vers une architecture* (1923). *Vers une architecture*, yang dapat diartikan sebagai “Towards a New Architecture” merupakan kumpulan esai Le Corbusier. Esai-esai tersebut biasa terbit dalam jurnal berbahasa Perancis *L'Esprit Nouveau*, di mana pada jurnal tersebut terdapat teori-teori Le Corbusier yang mencakup Teori Arsitektur Modern. 1914-1930 Career: The Villas Selama Perang Dunia I, Le Corbusier mengajar di sekolah lamanya La-Chaux-de-Fonds Art School, dan tidak kembali ke Paris sampai perang tersebut berakhir.

Selama 4 tahun di Swiss, beliau menelaah banyak teori-teori arsitektur yang menggunakan kaidah teknik arsitektur modern. Salah satu karya beliau pada masa itu adalah “Domino House” (1914-1915). Desain tersebut kemudian menjadi dasar dari sebagian besar karya beliau sampai 10 tahun setelahnya, di mana kemudian beliau memulai mendesain karya-karyanya bersama keponakannya, Pierre Jeanneret (1896-1967) sampai tahun 1940.

Pada tahun 1918, Le Corbusier bertemu dengan Amédée Ozenfant, seorang pelukis Cubist. Ozenfant mendukungnya untuk melukis, di mana kemudian periode hubungan kerjasama mereka pun dimulai. Dengan menganggap Cubism sebagai sesuatu yang irrasional namun “romantis”, mereka kemudian mempublikasikan manifesto mereka, *Après le Cubisme* dan menetapkan teori pergerakan arsitektur modern yang baru, Purism. Purism adalah suatu bentuk dari Cubism, yang merupakan salah satu pendekatan estetika dalam arsitektur.

Le Corbusier dan Ozenfant pertama kali mendeskripsikan prinsip-prinsip dasar teori ini pada tahun 1918. Ekspresi dari Purism adalah ekspresi yang menampilkan kemurnian bangunan yang sepi ornamen, sejalan dengan adagium arsitektur modern yang menilai bahwa: "Ornament is a crime", teori ini muncul karena adanya keinginan untuk melepaskan diri dari penggunaan ornamen dengan berprinsip bahwa tanpa ornamen bangunan bisa tampak lebih indah.

Hal ini juga di anut oleh beberapa tokoh lain, yaitu: Arsitek dan Pelukis asal Ceko, Bedřich Feuerstein, Eesti Kunstnike Rühm (Group of Estonian Artists) di Tallinn, Arnold Akberg, Mart Laarman, Henrik Olvi, and Juhan Raudsepp. Jurnal mereka, "Uue Kunsti Raamat", atau "Book of New Art", pada tahun 1928, sangat dipengaruhi oleh L'Esprit Nouveau. Selain itu, salah satu arsitek trekenal penganut Purism adalah Richard Meier. (*The free Encyclopedia, Wikipedia*)

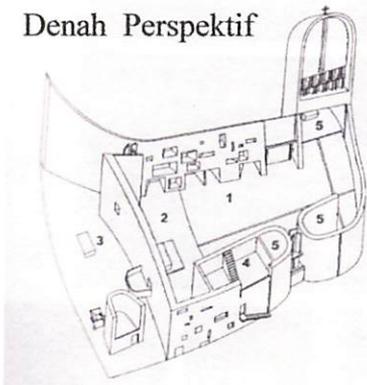
Antara tahun 1945 hingga meninggal yaitu pada tahun 1965, Le Corbusier menciptakan berbagai adikarya, masing – masing mempunyai karakter tersendiri, hasil kreasi asli, otentik.



Salah satu rancangan yang dibuat oleh Le Corbusier pada masa itu adalah “Notre-Dame-du-Haut Ronchamp (1950 - 1954) sebuah kapel (gereja katolik kecil).

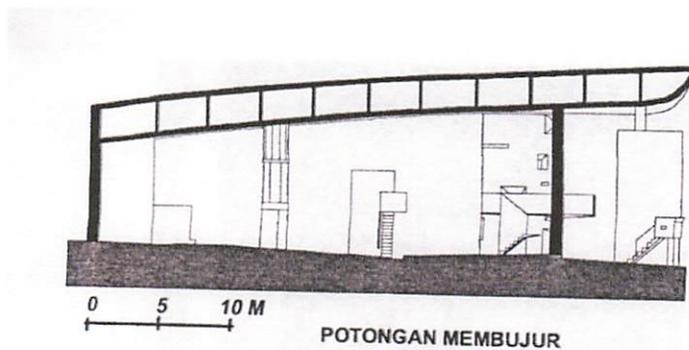
Nama Kapel selain diambil dari Ronchamp (kota kecil lebih kurang 300 km disebelah timur selatan Paris), juga diambil dari letaknya ketinggian punggungdari sebuah pegunungan des Vosges.

Denah Perspektif



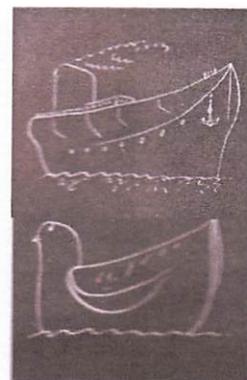
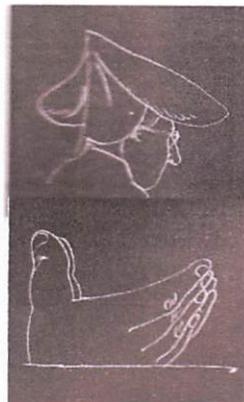
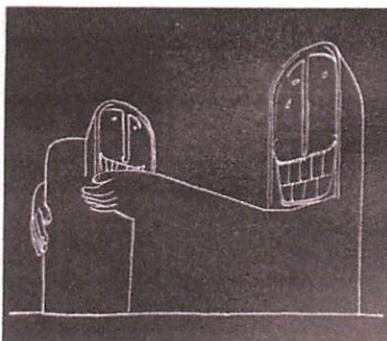
Keterangan :

- | | |
|---------------|------------------------|
| 1. Nave | 5. Altar tempat berdoa |
| 2. Altar | |
| 3. Altar luar | |
| 4. Sacristi | |



Sumber : Literatur

Sebagai seorang seniman (pendatang), Le Corbusier menggunakan analogi romantik dalam mengeluarkan tanggapan emosional dari dalam dirinya melalui bangunan-bangunannya. Arsitektur kapel Ronchamp cukup kontroversial, lepas dari bentuk biasa gereja dan kapel yang pernah ada, secara umum dapat diinterpretasikan sebagai telungkupan telapak tangan, kapal, merpati, topi Italia bahkan dapat seperti ibu dan anak.



Dinding – dinding Kapel tidak ada yang lurus dan tegak seperti lazimnya bangunan pada umumnya, tetapi semua merupakan komposisi dari dinding meliuk – liuk berdenah kurva. Di antara lengkungan tersebut ada tiga yang membentuk belahan silinder, digunakan untuk kapel lebih kecil, dindingnya menerus menjulang keatas membentuk menara. Dinding sebelah barat melengkung seperti huruf J, ujung utara sangat tebal lebih dari 2 meter, makin ke Selatan selain makin tinggi mencuat ke atas juga semakin berkurang tebalnya.

(Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX, Yulianto Sumalyo, Penerbit : Gajah Mada University Press)

Ekspresi pada Kapel Ronchamp tersebut dinyatakan sebagai berikut :

- Bentuk Sculptur dari kapel. Suatu bentuk yang brutal (brutalism), dengan penggunaan bahan-bahan beton di ekspos, menimbulkan kesan kasar, tidak selesai, kontras, dan polos tanpa warna.
- Lukisan-lukisan pada dinding bangunan, dengan permainan sinar didalam bangunan yang mempengaruhi efek visual suatu lukisan.
- Arsitektur, dengan permainan 3 elemen utama arsitektur, yaitu atap, dinding, dan lantai.

Prinsip – prinsip Le Corbusier di dalam arsitektur adalah

- Arsitektur harus mampu menciptakan rasa aman, keramah Tamahan, kebahagiaan, serta kesatuan yang harmonis dari bentuk – bentuk yang ada di bumi ini dan hubungannya dengan skala manusia.
- Lebih menonjolkan diri dan kontras dengan alam.
- Unsur gelap terang cahaya, bentuk – bentuk solid suatu bangunan merupakan salah satu strategi dalam rancangannya.
- Dengan Modul yang dipakai adalah berdasarkan manusia.

(The free Encyclopedia, Wikipedia)

Selain itu, pada setiap perancangannya, Le corbusier selalu berorientasi pada lingkungan, anatara lain aspek iklim. Dalam hal ini, iklim dianggap sebagai

“data yang tidak dapat berubah” (dibanding dengan data sosial dan ekonomi). Berkaitan dengan iklim, pernah dikatakan oleh Le corbusier adalah :

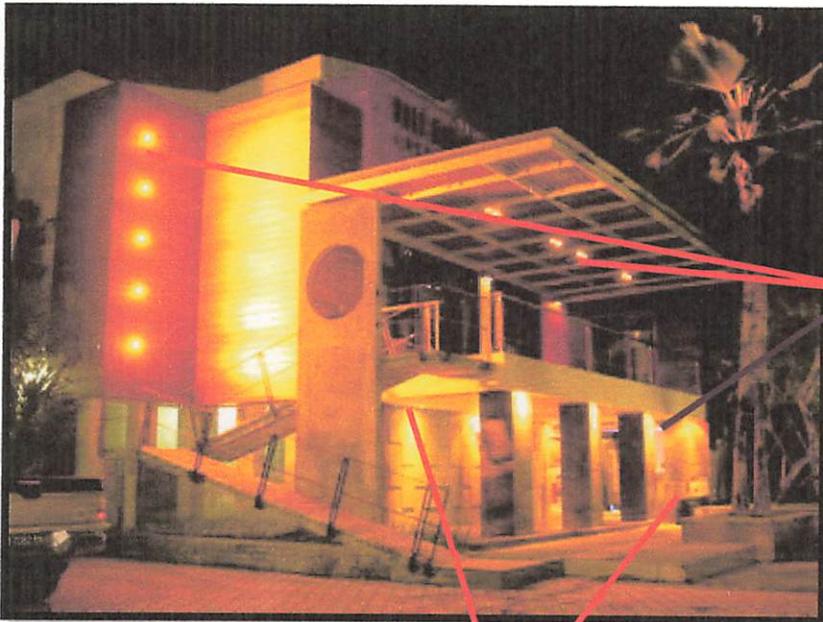
“Dalam arsitektur kisi – kisi penahan sinar (sunshade) merupakan satu elemen tetapi berfungsi ganda, yaitu menyelesaikan masalah matahari dan hujan, demikian atap. Sunshade merupakan salah satu elemen penting dalam bangunan dan tidak dapat diabaikan, agar sinar matahari lembut yang masuk ke dalam ruangan. Untuk itu perlu dibuatkan sunshade yang bukan merupakan hal baru bagi saya, pada seluruh permukaan bangunan menyatu dengan elemen struktur.”
(Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX, Yulianto Sumalyo, Penerbit : Gajah Mada University Press)

III.2. STUDI BANDING OBYEK SE - TEMA

1. BALE BARONG CAFE MALANG

Bale Barong Cafe merupakan salah hiburan malam di kota Malang, tepatnya di jalan Panglima Sudirman, Malang. Bale Barong Cafe merupakan penerapan dari arsitektur modern, yang bercirikan bentuk dasar kubus (geometris) dan eksterior bangunan didominasi dengan garis – garis vertikal dan horizontal.

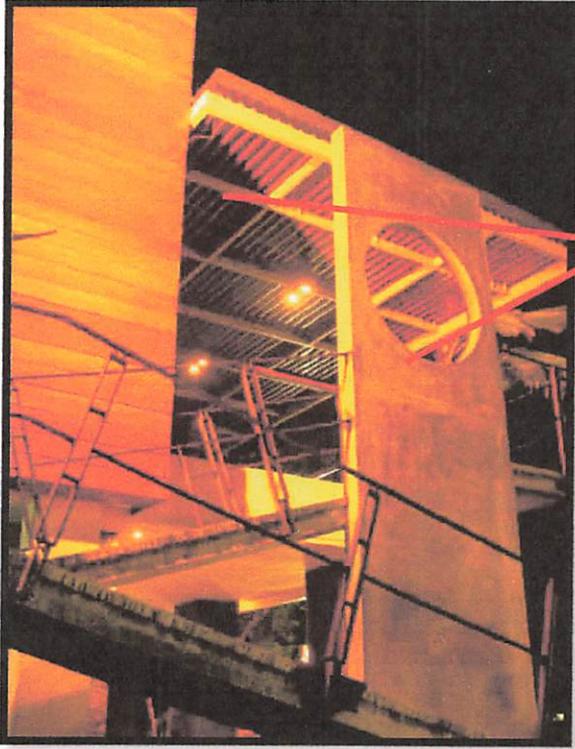
➤ BENTUK BANGUNAN



Sumber : Survey

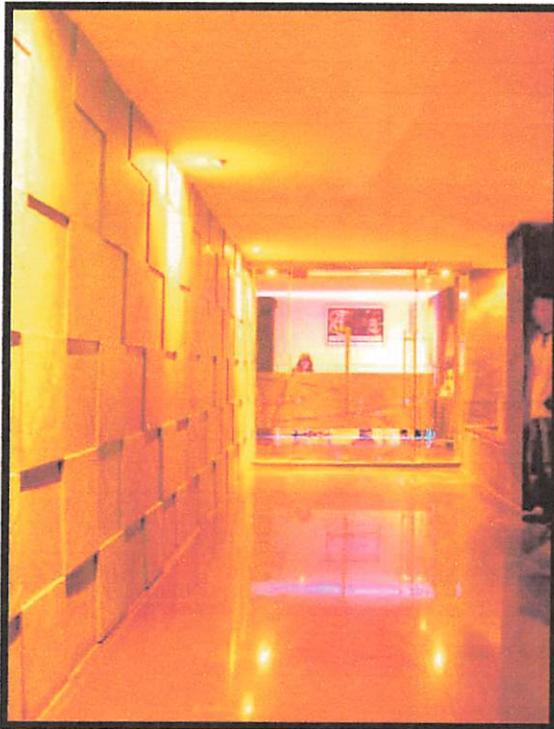
Pencahayaan (lighting) pada eksterior Bale Barong Cafe mencerminkan suatu arsitektur malam agar bangunan menjadi lebih hidup.

Bentuk dasar pada Bale Barong cafe adalah kubus (geometrik). Eksterior bangunan pada Bale Barong Cafe, di dominasi dengan garis – garis vertikal dan



Bahan pabrik pada Eksterior bangunan dilihatkan secara jujur, tanpa ornamen.

Sumber : Survey Lapangan

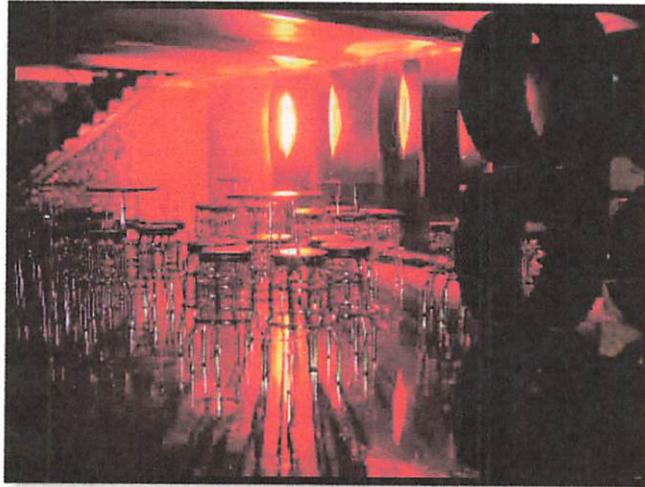


Berfungsi sebagai akses menuju lobby, sebelum masuk ke dalam pub & cafe. Dengan interior, dinding berlapis batu alam tanpa ornamen. Hal tersebut merupakan ciri khas arsitektur modern.



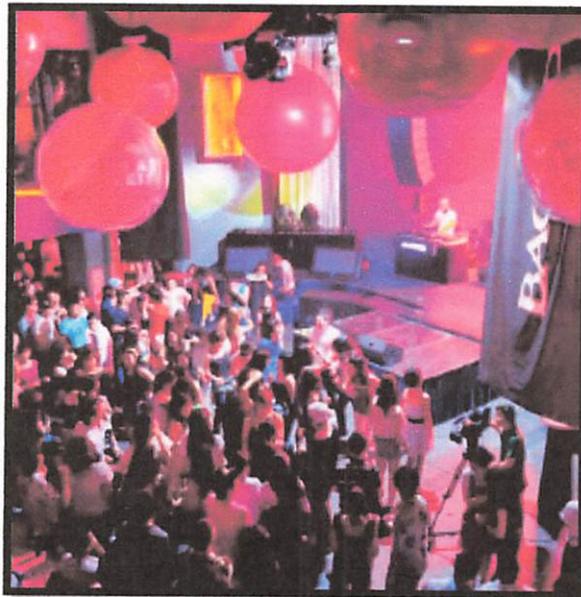
Sumber : Survey Lapangan

➤ RUANG – RUANG



Sumber : Survey Lapangan

Interior pada Bale Barong Cafe menggunakan interior modern, yang sesuai dengan tema arsitektur modern. Interior Perpaduan antara Pencahayaan (lighting) dan kursi cafe merupakan variasi ruang duduk yang harmonis, karena menciptakan suasana ruang yang elegan.

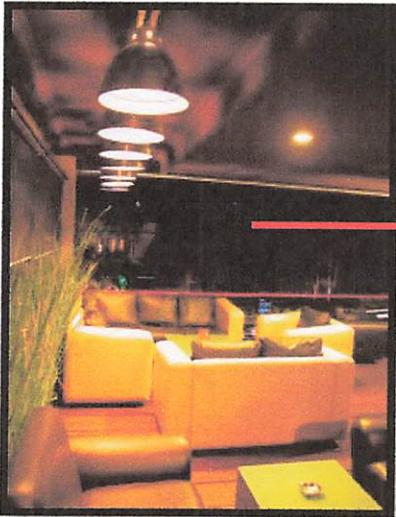


Sumber : Survey Lapangan

Suasana dance floor pada saat berlangsungnya pertunjukan musik. Sirkulasi pengunjung harus di perhatikan, agar pengunjung merasa nyaman.

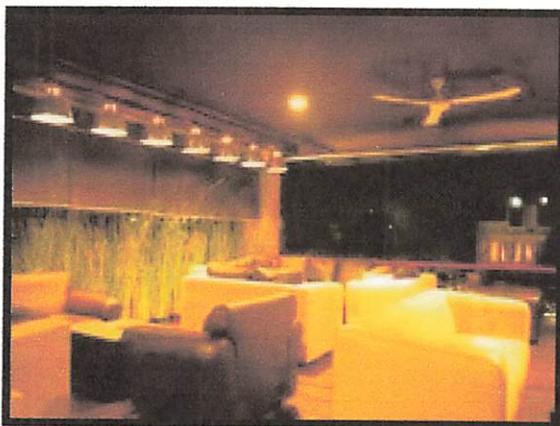
2. HOPE CAFE BANDUNG

Hope Café bergaya interior modern-tropik. Dirancang sebagai tempat setengah terbuka yang berkesan hangat dan nyaman dengan sofa-sofa berukuran ekstra besar, ruang theater kecil dan perpustakaan. Hope Café terletak di bagian Utara kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia.



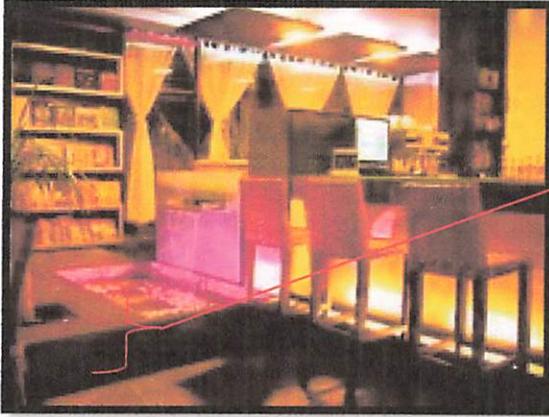
Penggunaan elemen kaca dengan ukuran lebar, sesuai dengan ciri khas arsitektur modern.

Sumber: havealittlehope2.blogspot.com



Penggunaan furniture yang simple ikut mendukung terciptanya kesan modern pada ruangan ini.

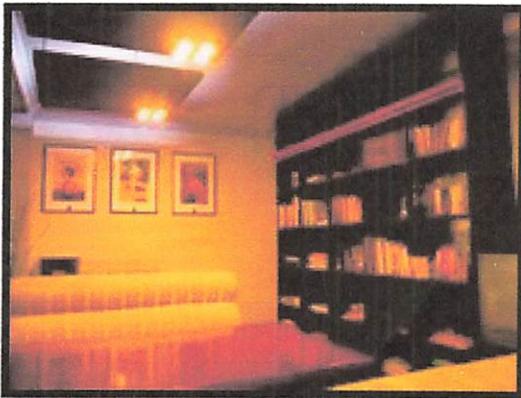
Sumber: havealittlehope2.blogspot.com



Perbedaan ketinggian lantai berfungsi sebagai pembatas ruangan.

Sumber: havealittlehope2.blogspot.com

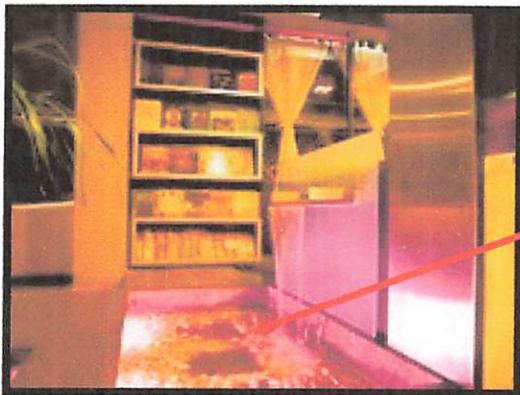
Elemen vertikal dan horizontal jelas terlihat sebagai salah satu ciri arsitektur modern. Seperti terlihat pada plafon dan dinding.



Sumber: havealittlehope2.blogspot.com



Sumber: havealittlehope2.blogspot.com



Kolam kecil selain sebagai estetika juga berfungsi sebagai pembatas ruangan.

Sumber: havealittlehope2.blogspot.com

III.3. Keterkaitan Antara Obyek Dengan Tema

Sesuai dengan tema yang akan diterapkan pada perancangan Pusat Hiburan malam yaitu arsitektur modern yang dicerminkan pada karakter, gaya, dan suasana ruang.

Karakter, gaya dan suasana ruang yang akan dirancang disesuaikan dengan tema arsitektur modern dan disesuaikan dengan ciri pengguna pusat hiburan Malam pada umumnya. Perancangan yang menerapkan tema arsitektur modern tidak hanya berfokus pada perancangan eksterior saja, tetapi diterapkan juga dalam perancangan interior pusat hiburan malam.

Ciri yang paling sesuai untuk night club dengan tema arsitektur modern yang sesuai dengan teori Le Corbusier dengan gaya (style) masyarakat modern adalah

- Karena pusat hiburan malam hanya beroperasi dari sore hari hingga menjelang pagi, maka pencahayaan sangat berpengaruh besar untuk membuat pusat hiburan malam menjadi lebih terlihat hidup dan dapat dinikmati pada malam hari. Hal ini sesuai dengan prinsip Le Corbusier di dunia arsitektur, yaitu “Unsur gelap terang cahaya, bentuk – bentuk solid suatu bangunan merupakan salah satu strategi dalam rancangannya.”
- Dalam perancangan pusat hiburan malam menggunakan ukuran (modul) yang dipakai manusia, sehingga tinggi pusat hiburan malam disesuaikan dengan ukuran (modul) manusia.
- Pusat hiburan malam harus mampu menciptakan rasa aman, kebahagiaan, serta kesatuan yang harmonis. Karena pusat hiburan malam ini berfungsi sebagai fasilitas hiburan sehingga harus memberikan kesan aman, nyaman dan memberikan kebahagiaan bagi para pengunjung.

BAB IV

TINJAUAN LOKASI

IV.1. KONDISI SITE

Lokasi site yang diusulkan menjadi obyek Pusat Hiburan Malam di kota Malang, secara administrasi berada dijalan Jaksa Agung Suprpto, kecamatan Klojen. Eksisting lokasi saat ini berupa Bank BCA dan pertokoan. Sedangkan Luas site yang diusulkan adalah 8.891,885 m².

Adapun batas - batas site adalah sebagai berikut

- Utara : Berbatasan dengan Jl. Kahuripan
- Timur : Berbatasan dengan Jl. Jaksa Agung Suprpto
- Barat : Berbatasan dengan pertokoan dan sungai berantas
- Selatan : Berbatasan dengan fasilitas perdagangan dan perkantoran



**BAB IV
TITIK LOKASI**

IV.1. KONDISI SITE

Lokasi site yang diusulkan menjadi objek Pusat Hiburan Malam di Kota Malang, sesuai administrasi berada di Jalan Jaksa Agung Supripto, Kecamatan Klojen. Eksisting lokasi saat ini berupa Bank BCA dan pertokoan. Sedangkan luas site yang diusulkan adalah 8.891,882 m².

Adapun batas - batas site adalah sebagai berikut

- Utara : Batasannya dengan Jl. Kabanjuran
- Timur : Batasannya dengan Jl. Jaksa Agung Supripto
- Barat : Batasannya dengan pertokoan dan sungai berbatas
- Selatan : Batasannya dengan fasilitas perdagangan dan perkantoran



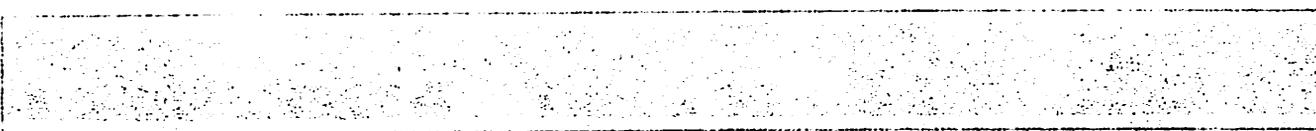
SITE

Prt Stop Cafe



Perkantoran dan
perdagangan

Perkantoran dan
perdagangan



- Site terletak di jalan Jaksa Agung Suprpto, kecamatan Klojen Kota Malang.
- Site terletak diperempatan jalan, yang orientasi bangunannya terletak di dua arah jalan yaitu Jalan Jaksa Agung Suprpto dan jalan Kahuripan. Sehingga letak bangunan tersebut sangat strategis.
- Kondisi lingkungan di sekitar site cukup nyaman karena di tinjau dengan sarana jalan yang cukup mudah dijangkau dan merupakan akses jalan menuju pusat kota.
- Site cukup kondusif dengan adanya aktivitas perkantoran dan perdagangan, karena salah satu sasaran pengguna bangunan.
- Luas site adalah 7.796,72 m²
- Angka kali angka KDB, sehingga angka TLB adalah 3, maka besaran KDB = 70% - 100% dan TLB = 1-3. Walau demikian sebaiknya kawasan memiliki tanah parkir sendiri koefisien lantai bangunan yang diizinkan maksimum adalah tiga.

IV.2. KARAKTERISTIK FISIK DASAR KECAMATAN KLOJEN

Kecamatan klojen merupakan pusat dari Kotamadya Malang, yang merupakan salah satu dari ke-5 kecamatan yang ada di Kotamadya Malang. Kecamatan klojen terletak di bagian tengah dari Kotamadya Malang dan berbatasan dengan :

Sebelah Utara	: Kecamatan Lowokwaru
Sebelah Selatan	: Kecamatan Sukun
Sebelah Timur	: Kecamatan blimbing
Sebelah Barat	: Kecamatan Sukun

- Site tersebut dibangun jalan yang superlebar, Kecamatan Klojen Kota Malang.
- Site tersebut dipersempit jalan yang otomatis bangunannya terbelah di dua arah jalan yaitu jalan akses Agung Supriyo dan jalan Kabupaten. Sehingga bentuk bangunan tersebut sangat strategis.
- Kondisi lingkungan di sekitar site cukup nyaman karena di tingkat dengan sarana jalan yang cukup mudah dijangkau dan merupakan akses jalan menuju pusat kota.
- Site cukup kondusif dengan adanya aktivitas perkantoran dan perdagangan, karena salah satu sasaran pengguna bangunan.
- Luas site adalah 7.700,73 m².
- Angka kali angka KDB, sehingga angka TIB adalah 3, maka besaran KDB = 100% dan TIB = 1-7. Selain demikian sebaiknya kawasan memiliki tanah parkir sendiri-kendaraan lain yang diizinkan maksimum adalah tiga.

IV.2. KARAKTERISTIK FISIK DASAR RECAMATAN KLOJEN

Kecamatan Klojen merupakan pusat dari Kota Malang yang merupakan salah satu dari ke-7 kecamatan yang ada di Kota Malang. Kecamatan Klojen terletak di bagian tengah dari Kota Malang dan berbatasan dengan :

- Sebelah Utara : Kecamatan Lowokwaru
- Sebelah Selatan : Kecamatan Sukun
- Sebelah Timur : Kecamatan Blimbing
- Sebelah Barat : Kecamatan Sukun

IV. 2.1. Keadaan Topografi

- Kecamatan Klojen merupakan daerah dataran yang berada pada ketinggian antara 398 -662,5 meter dari permukaan laut. Secara fisiologi kawasan perencanaan merupakan daerah yang relatif datar dengan kemiringan antara 0 – 15% dan di bagian barat kemiringannya agak besar yaitu sebesar 15 – 40%.
- Untuk kawasan Kecamatan Klojen dengan klasifikasi datar, banyak berkembang permukiman dan fasilitasnya karena cukup ekonomis dalam pembangunan fisiknya serta wilayah ini dilalui pula oleh jalan arteri dan jalan kereta api

IV. 2.2. Keadaan Geologi

Secara umum keadaan geologi di wilayah perencanaan yang identik dengan wilayah Kotamadya Malang, adalah terdiri dari batuan beku muda, mengandung mineral Au, Ag, Zn, Pb, Cu, Fe dengan jenis struktur aluvial kelabu tua dan asosiasi latosol coklat kemerah-merahan, dengan sifat fisik cukup baik dan tahan terhadap erosi.

IV.2.3. Jenis Tanah

Jenis tanah di kawasan perencanaan adalah jenis aluvial kelabu dan latosol coklat kemerah-merahan. Keadaan memungkinkan untuk bangunan dibangun di atasnya. Hal ini didukung dari hasil survey yang membuktikan bahwa rata-rata daya dukung tanah sebesar 0,7 kg/cm².

IV.2.4. Hidrologi

- Di kecamatan klojen terdapat 3 buah sungai yang melalui daerah ini. Sungai-sungai tersebut adalah Sungai Brantas yang mengalir dari arah barat laut menuju ke timur terus ke arah selatan melalui bagian barat Kota Malang.

IV.2.1. Kawasan Topografi

• Kecamatan Klojen merupakan daerah dataran yang berada pada ketinggian antara 98-100 meter dari permukaan laut. Secara fisiologi kawasan perencanaan merupakan daerah yang relatif datar dengan ketinggian antara 0 - 15% dan di bagian barat kemiringannya agak besar yaitu sebesar 12 - 40%.

• Untuk kawasan Kecamatan Klojen dengan klasifikasi datar banyak berkembang permukiman dan fasilitasnya karena cukup ekonomis dalam pembangunan fisiknya serta wilayah ini dilalui pula oleh jalan arteri dan jalan kereta api.

IV.2.2. Kawasan Geologi

Secara umum kawasan geologi di wilayah perencanaan yang identik dengan wilayah Kotamadya Malang, adalah terdiri dari bagian-bagian untuk membangun mineral. Ada tiga jenis struktur aluvial kelabu tua dan asosiasi latosol coklat kemerah-merahan dengan sifat fisik cukup baik dan tanah terdapat erosi.

IV.2.3. Jenis Tanah

Jenis tanah di kawasan perencanaan adalah jenis aluvial kelabu dan latosol coklat kemerah-merahan. Kawasan memungkinkan untuk bangunan dibangun di atasnya. Hal ini didukung dari hasil survey yang membuktikan bahwa rata-rata daya dukung tanah sebesar 0,7 kg/cm².

IV.2.4. Hidrologi

• Di Kecamatan Klojen terdapat 3 buah sungai yang mengalir di daerah ini. Sungai-sungai tersebut adalah Sungai Krianas yang mengalir dari arah barat laut menuju ke timur terus ke arah selatan melalui bagian barat Kota Malang.

- Sungai kasin dan sukun mengalir dari arah utara ke arah selatan, sungai ini berfungsi pula sebagai saluran pembuanganya mengalir di tengah kota.

IV.2.5. Klimatologi

- Klimatologi merupakan gejala-gejala cuaca dalam satu tahun. Dengan mengamati iklim dapat diperkirakan vegetasi dan kondisi-kondisi pertanian lainnya yang paling sesuai dengan daerah tersebut.
- Kondisi iklim di Kecamatan Klojen adalah
 - Curah Hujan setahun 1,988 mm dengan curah hujan rata-rata 82 mm.
 - Temperatur rata-rata 24,4 °c
 - Suhu maksimum 32 °c
 - Suhu minimum 21 °c

• Sungai kanan dan sungai mengalir dari arah utara ke arah selatan. Sungai ini berfungsi pula sebagai saluran pembuangan air mengalir di tengah kota.

IV.2.2. Klimatologi

- Klimatologi merupakan gejala-gejala cuaca dalam satu tahun. Dengan mengamati iklim dapat diperkirakan vegetasi dan kondisi-kondisi pertanian lainnya yang paling sesuai dengan daerah tersebut.
- Kondisi iklim di Kecamatan Klojen adalah
 - Curah Hujan setahun 1.988 mm dengan curah hujan rata-rata 82 mm.
 - Temperatur rata-rata 24,4 °C
 - Suhu maksimum 32 °C
 - Suhu minimum 21 °C

IV.3. DATA EKSISTING



IV.4. DATA VEGETASI

- Vegetasi yang terdapat pada site merupakan vegetasi pelindung yang harus dipertahankan sebagai peneduh maupun peresapan air. Selain itu, pohon – pohon besar yang terdapat di sekitar site juga dapat difungsikan sebagai filter terhadap angin dan suara (kebisingan).



*Vegetasi di sisi
barat site*



*Vegetasi di sisi
utara site*

IV.5. DATA FASILITAS UMUM

- Fasilitas utilitas yang tersedia disekitar adalah saluran drainase. Namun drainase yang terletak disisi barat kurang berfungsi dengan baik, sehingga sering terjadi genangan air pada waktu musim hujan.



drainase di sisi utara site



drainase di sisi barat site

- Di sekitar site terdapat beberapa tiang listrik maupun saluran telepon yang tidak di hilangkan dalam perancangannya.



*Jaringan telp & tiang listrik di sisi utara
site*

Tiang Listrik di sisi barat site

IV.6. DATA SIRKULSAI LALU LINTAS

- Sirkulasi Lalu lintas pada sekitar site cukup padat. Letak site yang terletak diperempatan, membuat kondisi jalan cukup ramai.
- Sirkulasi lalu lintas pada jalan Jaksa Agung Suprpto sangat padat, hal ini disebabkan karena jalan tersebut merupakan akses menuju luar kota. Sedangkan untuk sirkulasi lalu lintas di Jl. Kahuripan cukup padat, karena merupakan akses menuju pusat kota.
- Di sekitar site terdapat traffic light dan rambu lalu lintas yang tidak dapat dihilangkan dalam perancangannya.



Traffic Light di sisi utara



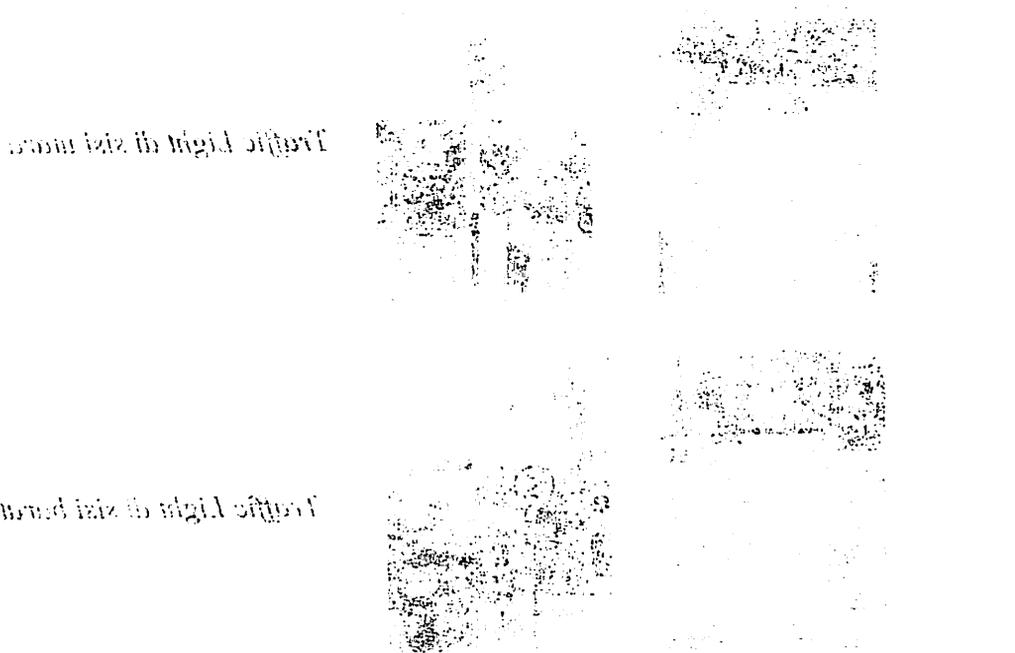
Traffic Light di sisi barat

- Di sekitar site terdapat beberapa rumah listrik maupun saluran telepon yang tidak di hilangkan dalam perencanaannya.



IV.6. DATA STRUKTUR ALAT LINTAS

- Sirkulasi lalu lintas pada sekitar site cukup padat. Letak site yang terletak dipertempatan, membuat kondisi jalan cukup ramai.
- Sirkulasi lalu lintas pada jalan akses Suparto sangat padat. Hal ini disebabkan karena jalan tersebut merupakan akses menuju luar kota. Sedangkan untuk sirkulasi lalu lintas di Jl. Kharunipan cukup padat karena merupakan akses menuju pusat kota.
- Di sekitar site terdapat traffic light dan rambu lalu lintas yang tidak dapat dihilangkan dalam perencanaannya.



IV.7. AKSES JALAN





Akses dari Pusat



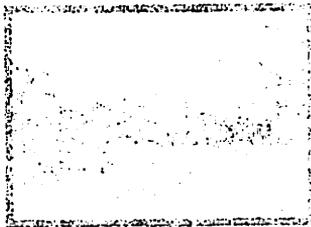
Akses dari Luar Kota



217



Akses dari
Luar dan Pusat



Pertemuan jalan



Akses dari pusat kota



BAB V METODOLOGI

IV.1. METODOLOGI PERANCANGAN

Sesuai dengan tujuan perancangan yang telah dibahas pada bab pendahuluan, yaitu Perancangan Pusat Hiburan Malam di Malang, maka sebelum menghadirkan desain bangunan Pusat hiburan Malam sesuai dengan tujuan yang tertera di atas perlu dilakukan beberapa proses yakni:

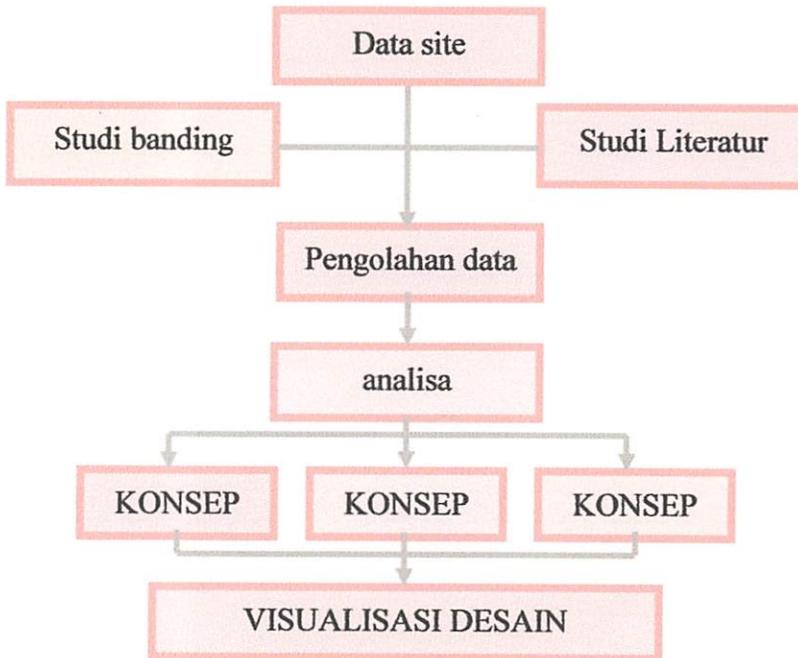


Diagram 4.1. Metodologi perancangan

IV.2. PROSES PENGUMPULAN DATA¹

- **Proses pengumpulan Data lapangan (studi banding)**

a. Observasi

Melakukan survey langsung untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan objek baik itu dari segi lokasi maupun bangunannya.

¹ Materi kuliah Ir. Yuni Setyopramono dalam Metodologi Penelitian Arsitektur

Survey dilakukan terkait dengan obyek yang akan dirancang, yaitu Inul Vista karaoke, RedBoxx Pub dan Resto, Colour Pub & Resto.

b. Wawancara

Proses pengumpulan informasi yang diperoleh dari instansi yang terkait tentang keberadaan sebuah bangunan pendidikan.

Proses wawancara dilakukan saat studi banding di ketiga tempat tersebut, yaitu Inul Vista Karaoke, RedBoxx Pub&Resto, Colour Pub&Resto. Wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran bentuk, ruang, , kegiatan, fasilitas yang ada pada Ketiga tempat tersebut.

c. Dokumentasi

Data-data yang diperoleh dari foto-foto pada saat observasi dan sumber data lainnya yang mendukung.

Foto dari bangunan dan fasilitas dari Inul Vista Karaoke, RedBoxx Pub&Resto, Colour Pub&Resto.

• **Proses pengumpulan Data dari literatur**

1. Melakukan studi literatur terkait dengan Obyek yakni melakukan studi banding yang berkaitan dengan obyek hiburan malam.
2. Melakukan studi literatur terkait dengan tema yang diambil yakni Arsitektur modern yang mana lebih dititik beratkan pada fungsi setiap ruangnya.

yang dilakukan terkait dengan objek yang akan diteliti yaitu pada Listo Karaoke, RedBox Pub dan Resto, dan Resto.

b. Wawancara

Proses pengumpulan informasi yang diperoleh dari instansi yang terkait tentang keberadaan sebuah bangunan pendidikan.

Proses wawancara dilakukan saat studi banding di ketiga tempat tersebut yaitu pada Listo Karaoke, RedBox Pub & Resto, dan Resto. Wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran bentuk ruang, kegiatan, fasilitas yang ada pada ketiga tempat tersebut.

c. Dokumentasi

Data-data yang diperoleh dari foto foto pada saat observasi dan sumber data lainnya yang mendukung foto dan bangunan dan fasilitas dari Listo Karaoke, RedBox Pub & Resto, dan Resto.

d. Proses pengumpulan Data dari literatur

1. Melakukan studi literatur terkait dengan Objek yakni melakukan studi banding yang berkaitan dengan objek pendidikan.
2. Melakukan studi literatur terkait dengan tema yang diambil yakni Arsitektur modern yang mana lebih dititik beratkan pada fungsi setiap ruangannya.

- **Proses pengumpulan Data Site**

- **Observasi**

Melakukan survey langsung untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan site yaitu Jl. Jaksa Agung suprpto – Jl. Kahuripan.

- **Studi Literatur**

Melakukan studi literatur untuk mengetahui site yang dibutuhkan dan sesuai dengan peruntukan lahan berdasarkan RTRW kota Malang.

IV.3. IDENTIFIKASI DATA

Pada tahap pengolahan data dilakukan identifikasi data dengan tujuan untuk memetakan data pada bagian masing-masing. Bagian-bagian dari data tersebut dapat berupa data primer maupun data sekunder dimana keduanya sangat berpengaruh terhadap proses perancangan.

a. **Data Primer**

Sebuah data yang didapat dan digunakan dari tahapan awal proses pengumpulan data yang sesuai dengan objek. Data primer ini dapat berupa observasi lapangan, dimana dengan observasi lapangan tersebut dapat dilakukan sebuah pengamatan dan pengambilan data.

Observasi yang dilakukan meliputi :

- Mengamati bagian-bagian bangunan dari *Imul Vista Karaoke, RedBoxx Pub&Resto, Colour Pub&Resto*. Sehingga nantinya mampu memunculkan sebuah gambaran mengenai *kegiatan, fasilitas bentuk, dan ruang pada pusat hiburan malam*.

• Proses pengumpulan Data Site

• Observasi

Melakukan survey langsung untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan site yaitu di Jaka Agung subdpto - II Kabupaten

• Studi Literatur

Melakukan studi literatur untuk mengetahui site yang dibutuhkan dan sesuai dengan permukaan jalan berdasarkan RT/RW kota

Malang

IV.3. IDENTIFIKASI DATA

Pada tahap pengolahan data dilakukan identifikasi data dengan tujuan untuk menetapkan data bagian masing-masing. Bagian-bagian dari data tersebut dapat berupa data primer maupun data sekunder dimana keduanya sangat berpengaruh terhadap proses perencanaan.

a. Data Primer

Sebuah data yang didapat dan digunakan dari lapangan awal proses pengumpulan data yang sesuai dengan objek. Data primer ini dapat berupa observasi lapangan, dimana dengan observasi lapangan tersebut dapat dilakukan sebuah pengamatan dan pengumpulan data.

Observasi yang dilakukan meliputi :

- Mengamati bagian-bagian bangunan dari foto Foto Kamera Redbox
- PubKresto, Color, PubKresto. Sehingga nantinya mampu memunculkan sebuah gambar mengenai kegiatan fasilitas bank dan ruang pada pusat hiburan malam.

- Mengambil gambar atau foto dari tiap fasilitas, ruang dan bangunan *Inul Vista Karaoke, RedBoxx Pub&Resto, Colour Pub&Resto* dan kondisi di sekitar site sebagai data eksisting untuk acuan dalam mendesain.
- Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang terkait dengan *Inul Vista Karaoke, RedBoxx Pub&Resto, Colour Pub&Resto.*, sehingga di dapat informasi yang akurat.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang di dapat tidak melalui observasi langsung pada lapangan, melainkan melalui sebuah studi literatur. Studi literatur ini di dapat dengan tujuan untuk memperkaya informasi mengenai obyek, selain itu juga dapat mengetahui tentang teori-teori yang berkaitan dengan tema objek dan peraturan yang berlaku, sehingga nantinya dapat menjadi sebuah landasan dalam mendesain suatu bangunan, dalam hal ini Pusat Hiburan Malam Di Malang Dengan Tema Arsitektur Modern.

Studi literatur yang digunakan ini berupa :

- Informasi data mengenai sejarah, visi/misi, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kota Malang yang didapat melalui internet dari situs resmi Pemerintah Kota Malang dan data RTRW.
- Literatur mengenai Hiburan Malam (Night Club) secara umum yang didapat dari literatur (buku) ataupun internet.
- Literatur mengenai Arsitektur Modern secara umum yang didapat dari literatur (buku) ataupun internet.

• Mengambil gambar atau foto dari tiap fasilitas ruang dan bangunan yang ada di lokasi. RedBox Pub&Resto, Colona Pub&Resto dan kondisi di sekitar site sebagai data eksisting untuk acuan dalam mendesain.

• Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang terkait dengan WU (User Karyawan, RedBox Pub&Resto, Colona Pub&Resto), sehingga di dapat informasi yang akurat.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang di dapat tidak melalui observasi langsung pada lapangan, melainkan melalui sebuah studi literatur. Studi literatur ini di dapat dengan tujuan untuk memperkaya informasi mengenai objek, selain itu juga dapat mengetahui tentang teori-teori yang berkaitan dengan tema objek dan peraturan yang berlaku, sehingga nantinya dapat menjadi sebuah landasan dalam mendesain suatu bangunan, dalam hal ini Piasa Hiburan Malam Di Malang Dengan Tema Arsitektur Modern.

Studi literatur yang digunakan ini berupa :

- Informasi data mengenai sejarah, visi/misi, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan Kota Malang yang didapat melalui internet dan situs resmi Pemerintah Kota Malang dan data RTRW.
- Literatur mengenai Hiburan Malam (Night Club) secara umum yang didapat dari literatur (buku) ataupun internet.
- Literatur mengenai Arsitektur Modern secara umum yang didapat dari literatur (buku) ataupun internet.

- Informasi mengenai studi banding yang berhubungan dengan obyek yaitu Hiburan Malam, dimana terdapat contoh studi banding : Bale Barong cafe, Malang.

IV.4. PROSES ANALISA

Metoda analisa yang digunakan pada perancangan ini adalah :

a. Metode analisa kualitatif

Yaitu metode yang digunakan berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur terhadap pola sistem dan karakter yang akan mempengaruhi proses perancangan wadah secara fisik.

b. Metode analisa sintetis

Metode ini digunakan untuk merumuskan faktor-faktor sebagai suatu solusi akan penyelesaian permasalahan.

Tahapan selanjutnya adalah analisa desain yang bertujuan untuk merancang bangunan yang mempunyai suatu karakter atau ciri yang menyimbolkan suatu fungsi yang ada di dalamnya, sehingga pada nantinya karakter bangunan yang ada dapat dikenal oleh masyarakat pada umumnya.

IV.7. Diagram Proses Perancangan

LATAR BELAKANG

Masyarakat modern di kota – kota besar seperti di kota Malang mempunyai kecenderungan untuk melakukan sosialisasi dan interaksi baik yang bersifat pribadi atau bisnis. Sosialisasi ini semakin lama semakin berkembang dan menjadi tren gaya hidup di dalam masyarakat kalangan menengah keatas. Maka perlu adanya suatu alternatif **pusat hiburan malam** di Malang untuk mengimbangi kehidupan modern dan kebudayaan asing yang mempengaruhi kebudayaan Indonesia.



TUJUAN dan SASARAN

Untuk merencanakan pusat hiburan malam (night club) sesuai dengan penerapan arsitektur modern, sehingga memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pemakai bangunan.



- Bagaimana merencanakan suatu arsitektur yang dapat dinikmati pada malam hari.
- Bagaimana merencanakan dan merancang obyek Pusat Hiburan Malam menjadi suatu wadah yang menampung beberapa fasilitas hiburan malam indoor.



BATASAN MASALAH

- Pembahasan pada faktor – faktor penentu perencanaan fisik Night club dalam lingkup arsitektur.



IDENTIFIKASI DATA

DATA PRIMER

- kegiatan, fasilitas, ruang, bentuk, nilai
- Gambar/foto survey
- Wawancara

DATA SEKUNDER

- Literatur tentang Huburan Malam (Night Club) dan Arsitektur modern.
- Data tentang site
- DATA RTRW

PROSES ANALISA



KONSEP PERANCANGAN

Desain perencanaan nilai bangunan yang akan dirancang sesuai dengan tema, yaitu Arsitektur Modern.



USULAN DESAIN

Konsep perencanaan menjadi suatu rancangan yang diwujudkan pada media grafis



VISUALISASI

Diagram 4.4. Proses perancangan

BAB VI

PERMASALAHAN DAN POTENSI

1. Permasalahan

❖ Identifikasi Masalah

- Mengimbangi dampak kehidupan masyarakat modern di kota Malang yang telah terpengaruh oleh kebudayaan asing. Dimana Pusat hiburan malam merupakan wadah untuk mengimbangi dampak tersebut.
- Perlunya penataan yang baik dan efisien untuk masing – masing fungsi sehingga menciptakan kenyamanan bagi pemakainya dan memudahkan pengunjung untuk mencapai tujuan.
- Perlunya perencanaan sirkulasi, baik diluar maupun di dalam bangunan agar tidak terjadi cross circulation antara service, privacy, dan masing – masing fungsi agar memudahkan dalam melakukan aktivitas.

❖ Rumusan Masalah

- Bagaimana merencanakan suatu arsitektur yang dapat dinikmati pada malam hari.
- Bagaimana merencanakan dan merancang obyek Pusat Hiburan Malam menjadi suatu wadah yang menampung beberapa fasilitas hiburan malam indoor.
- Bagaimana merencanakan bentuk bangunan yang sesuai dengan kondisi lingkungan tapak yang ada saat ini dan menampilkan bentuk bangunan yang bercirikan arsitektur modern.
- Bagaimana menciptakan suasana ruang yang nyaman untuk dinikmati pengunjung dalam bersantai, bersenang dan bergembira.

BAB VI PERMASALAHAN DAN POTENSI

1. Permasalahan

❖ Identifikasi Masalah

- Mengidentifikasi dampak kehidupan masyarakat modern di kota Malang yang telah berpengaruh oleh kebudayaan asing. Dimana Pusat hiburan malam merupakan wahana untuk mengidentifikasi dampak tersebut.
- Perluanya perhatian yang baik dan efisien untuk masing - masing fungsi sehingga menciptakan kenyamanan bagi pemakainya dan mendapatkan pengujung untuk mencapai tujuan.
- Perluanya perencanaan sirkulasi baik diluar maupun di dalam bangunan agar tidak terjadi cross circulation antara service, privacy, dan masing - masing fungsi agar mendapatkan dalam melakukan aktivitas.

❖ Rumusan Masalah

- Bagaimana merencanakan suatu arsitektur yang dapat diinkamasi pada malam hari.
- Bagaimana merencanakan dan merancang obyek Pusat Hiburan Malam menjadi suatu wahana yang menampung beberapa fasilitas hiburan malam indoor.
- Bagaimana merencanakan bentuk bangunan yang sesuai dengan kondisi lingkungan lokal yang ada saat ini dan memanfaatkan bentuk bangunan yang berisikan arsitektur modern.
- Bagaimana menciptakan suasana ruang yang nyaman untuk diinkamasi pengujung dalam bersantai, bersenang dan berolahraga.

2. Potensi

- Lokasi berada di pusat kota sesuai dengan ketentuan perletakkan pusat hiburan malam yang berada di pusat kota.
- Kesesuaian tema dengan obyek, yaitu menyesuaikan dengan sasaran pengguna bangunan yaitu masyarakat modern yang berciri dinamis, ingin bebas

3. Potensi

- Lokasi berada di pusat kota sesuai dengan ketentuan pertajakan pusat
 - Kesenjangan tema dengan objek, yaitu menyesuaikan dengan sasaran
 - Kesenjangan antara tema dengan objek, yaitu menyesuaikan dengan sasaran
- bebas

BAB VII

BATASAN

Guna membatasi dan lebih mengarahkan pembahasan dan perancangan maka diperlukan beberapa batasan, yaitu

- Berdasarkan cakupan obyek :
 - Merupakan suatu sarana atau pusat hiburan malam yang bersifat santai, bersenang – senang dan memberikan kepuasan tersendiri bagi pengunjung dengan sasaran masyarakat menengah keatas, eksekutif muda, wisatawan lokal maupun mancanegara.
 - Obyek Perancangan merupakan bangunan komersial berupa Pusat Hiburan Malam dengan fasilitas utama yaitu Pub, discotheque, dan karaoke. Dan didukung oleh fasilitas penunjang lainnya.
- Berdasarkan cakupan sasaran :
 - Perencanaan dan perancangan terkait dengan pengunjung yang datang yaitu eksekutif muda dan masyarakat modern yang ingin menikmati hiburan malam.
- Berdasarkan cakupan tema :
 - Sebuah pusat hiburan malam di kota Malang dengan tema arsitektur modern (Le Corbusier). Di mana tema ini dianggap mampu dan dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang ada saat ini.
- Berdasarkan cakupan lokasi :
 - Pemilihan dan penempatan lokasi pusat hiburan malam terletak di kota Malang. Berdasarkan perkembangan kota Malang kedepan.

BAB VII BATASAN

Untuk membatasi dan lebih menggariskan pembahasan dan perencanaan maka diperlukan beberapa batasan yaitu

- Berdasarkan cakupan objek :
 - Merupakan suatu sarana atau pusat hiburan malam yang terdiri atas, bersenang - senang dan memberikan kepuasan tersendiri bagi pengunjung dengan sasaran masyarakat menengah keatas. eksklusif, muda, wisatawan lokal maupun mancanegara.
 - Objek Perencanaan merupakan bangunan komersial berupa Pusat Hiburan Malam dengan fasilitas utama yaitu Pub, Discotheque, dan karaoke. Dan didukung oleh fasilitas penunjang lainnya.
- Berdasarkan cakupan sasaran :
 - Perencanaan dan perencanaan terkait dengan pengunjung yang datang yaitu eksklusif, muda dan masyarakat modern yang ingin menikmati hiburan malam.
- Berdasarkan cakupan tema :
 - Sebuah pusat hiburan malam di kota Malang dengan tema arsitektur modern (Le Corbusier). Di mana tema ini dianggap mampu dan dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang ada saat ini.
- Berdasarkan cakupan lokasi :
 - Pemilihan dan penetapan lokasi pusat hiburan malam terletak di kota Malang. Berdasarkan perkembangan kota Malang kedepan.

BAB VIII

ANALISA DAN KONSEP RANCANGAN

VII.1. ANALISA RUANG

VII.1.1. Tabel Kegiatan

TABEL KEGIATAN PENGUNJUNG

PELAKU	KEGIATAN	FASILITAS
1. Pengunjung Pub Dan Pengunjung Discotheque	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir • Menentukan fasilitas yang akan dituju, menunggu teman • Transaksi pembayaran tiket masuk, pembayaran makanan+minuman, memesan tempat, menanyakan informasi. • Menikmati makanan dan minuman, duduk menikmati music • Memesan minuman, minum – minuman • Menari mengikuti alunan music • Buang air 	<ul style="list-style-type: none"> • Area Parkir • Hall • Receptionist + kasir • Dinning Area • Bar • Dance Floor • Toilet

PELAKU	KEGIATAN	FASILITAS
2. Pengunjung Karaoke	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir • Memesan ruang karaoke dan transaksi pembayaran • Menunggu antrian kamar karaoke, menunggu teman • Menyanyi, karaoke • Buang Air 	<ul style="list-style-type: none"> • Area Parkir • Receptionist + kasir • Ruang Tunggu/ Lobby • Ruang–Ruang karaoke: <ul style="list-style-type: none"> - Small Room - Medium Room - Large Room • Toilet
3. Pengunjung Coffe Shop	<ul style="list-style-type: none"> • Memesan makanan dan minuman, memilih makanan dan kue • Membayar tagihan makanan dan minuman • Menikmati makanan dan minuman yang dipesan • Buang air 	<ul style="list-style-type: none"> • Etalase area • Kasir • Dinning Area • Toilet
4. Pengunjung Gift Shop	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat – lihat barang penjualan, belanja • Membayar belanjaan • Buang air 	<ul style="list-style-type: none"> • Area Penjualan • Kasir • Toilet

TABEL KEGIATAN KARYAWAN

PELAKU	KEGIATAN	FASILITAS
1. Teller	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani transaksi pembayaran pengunjung • Melayani pemesanan ruang dan menanyakan informasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Kasir • Receptionist
2. Pelayan/waiters	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani pesanan pengunjung • Membantu pengunjung • Mengantar pengunjung ke ruang karaoke • Mencuci piring dan gelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Dinning Area • Etalase Area • Area penjualan • Ruang karaoke • Dapur
3. Bartender	<ul style="list-style-type: none"> • Meracik minuman dan melayani pemesanan minuman 	<ul style="list-style-type: none"> • Bar
4. DJ	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan music melalui DJ both 	<ul style="list-style-type: none"> • DJ Stage
5. Artis	<ul style="list-style-type: none"> • Bernyanyi dan bermain music • Berganti pakaian, bersiap – siap sebelum performance 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung • Ruang ganti artis
6. Operator	<ul style="list-style-type: none"> • Mengatur dan mengontrol sound system + lampu 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kontrol

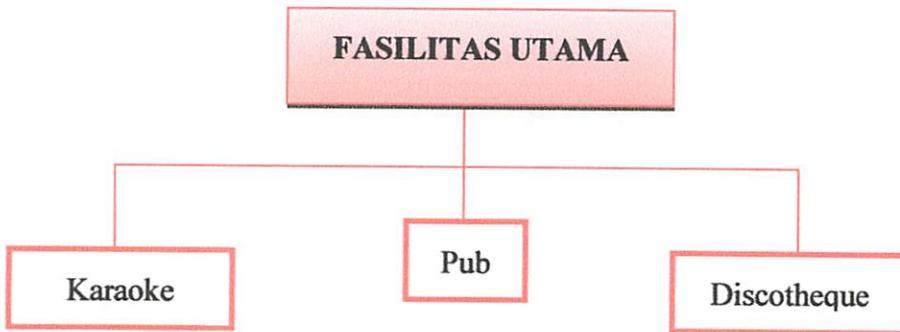
PELAKU	KEGIATAN	FASILITAS
7. Seluruh Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> • Ganti Pakaian • Penyimpanan barang • Buang air 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang ganti karyawan • Locker • Toilet
8. Koki	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan bahan makanan dan memasak 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapur
9. Office Boy	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan peralatan 	<ul style="list-style-type: none"> • gudang

TABEL KEGIATAN KARYAWAN

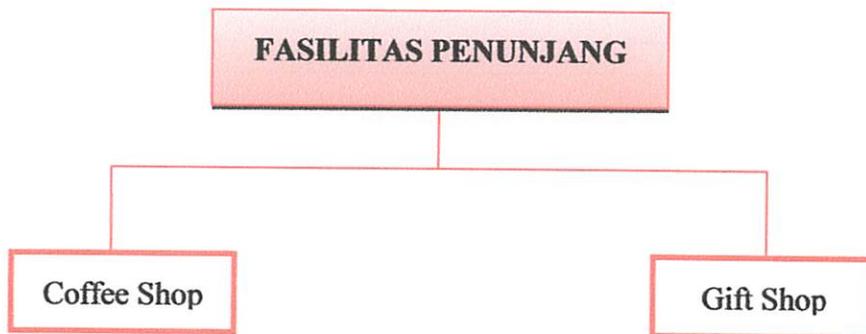
PELAKU	KEGIATAN	FASILITAS
1. Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan pekerjaan, membuat laporan • Rapat • Menerima tamu • Buang air 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang General Manager • Ruang – Ruang Ass.Manager • Ruang sekretaris • Ruang manager operasional • Ruang F&B manager • Ruang Manager administrasi • Ruang entertaint manager • Ruang staff • Ruang rapat • Lobby • Toilet

VII.1.2. Kelompok Ruang

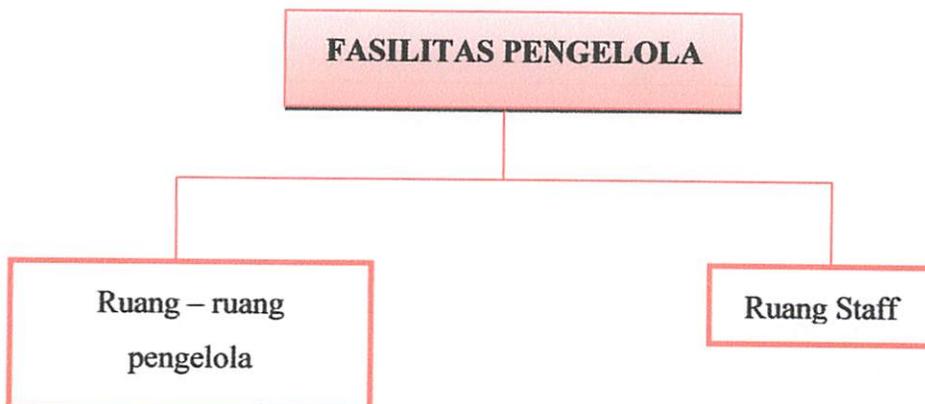
+ FASILITAS UTAMA



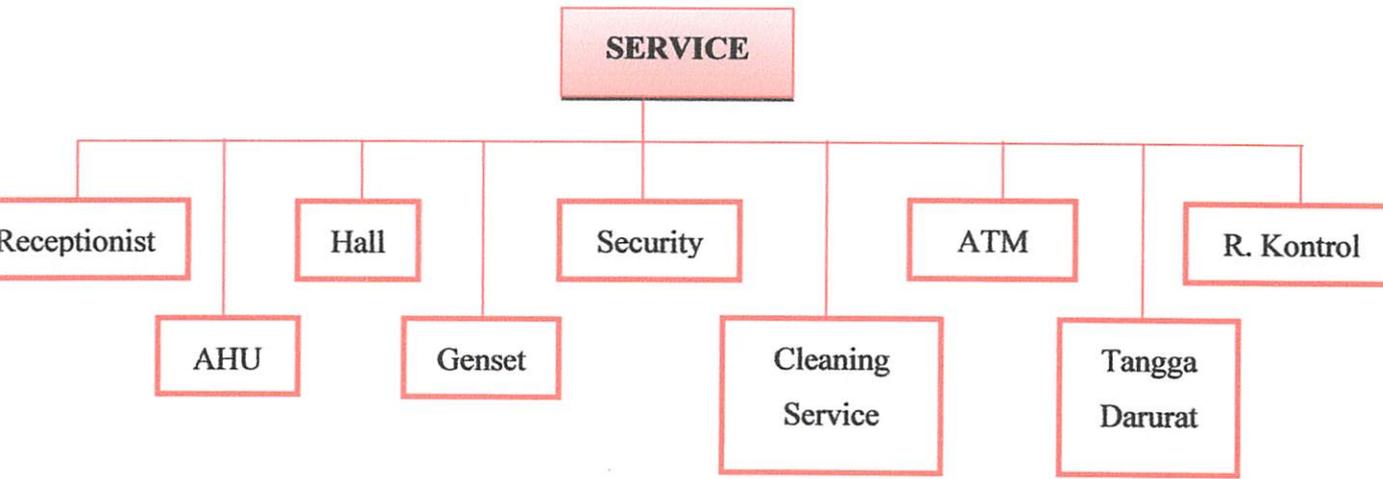
+ FASILITAS PENUNJANG



+ PENGELOLA



✚ SERVICE



VII.1.3. Besaran Ruang

- + Jumlah penduduk kota Malang : 947.712 jiwa
- + Asumsi jumlah pegawai kota Malang : $\frac{1}{4} \times 947.712$
= 236.928 Jiwa
- + Sasaran Pemakai bangunan :
 - Pegawai (eksekutif muda) usia 21 – 30 tahun
 - Keluarga
- + Kapasitas bangunan :
 - Usia 21 – 30 tahun \rightarrow 0,5 % dari asumsi jumlah pegawai = 1185 jiwa
 - Keluarga \rightarrow 0,1% dari asumsi jumlah pegawai = 239 jiwa +
= 1424 jiwa
 - Pengelola bangunan \rightarrow = 100 jiwa +
= 1524 jiwa

+ Asumsi Pengunjung pada tiap – tiap fasilitas :

- Asumsi jumlah pengunjung pub dan café
30% dari jumlah pengunjung
 $30\% \times 1424 \text{ jiwa} = 427 \text{ jiwa}$
- Asumsi jumlah pengunjung discotheque
25% dari jumlah pengunjung
 $25\% \times 1424 \text{ jiwa} = 356 \text{ jiwa}$
- Asumsi jumlah pengunjung karaoke
22,5% dari jumlah pengunjung
 $22,5\% \times 1424 \text{ jiwa} = 320 \text{ jiwa}$

FASILITAS UTAMA

- Asumsi jumlah pengunjung coffee shop
15% dari jumlah pengunjung
 $15\% \times 1424 \text{ jiwa} = 214 \text{ jiwa}$
- Asumsi jumlah pengunjung gift shop
7,5% dari jumlah pengunjung
 $7,5\% \times 1424 \text{ jiwa} = 107 \text{ jiwa}$

FASILITAS PENUNJANG

A. FASILITAS UTAMA

1. Pub dan Café

a. Hall / foyer

- Kapasitas → 10% dari jumlah pengunjung pub dan café
= 10% x 427 jiwa
= 42,7 jiwa = 43 jiwa
 - Luasan → 0,6 m²/orang
43 jiwa x 0,6 m²/jiwa = 25,8 m²
 - Sirkulasi → 30 % = 7,74 m²
- LUAS TOTAL = 33,54 m²

b. Receptionist + kasir

- Kapasitas → 3 orang
 - Luasan → 1,9 m² – 2 m²/orang
3 orang x 2 m²/orang = 6 m²
 - Perabot → meja : 0,77 x 2 = 1,54 m²

Kursi : (0,45 x 0,45) x 3 = 0,60 m²
= 8,14 m²
 - Sirkulasi → 30% = 2,44 m²
- LUAS TOTAL = 10,58 m²

c. Dinning Area

- Kapasitas → 30% dari jumlah pengunjung pub dan café
= 30% x 427 jiwa
= 128 jiwa
- Luasan → 1,4 m² – 1,8 m²/orang
= 1,8 m²/orang x 128 orang = 230,4 m²
- Perabot → Meja persegi = (1,6 x 1,1)x32 = 38,72 m²
(128 : 4)
Kursi = (0,45 x 0,45) x 128 = 25,92 m²

		= 295,04 m ²
• Sirkulasi →	30%	= 88,5 m ²
LUAS TOTAL		= 383,54 m ²

d. Bar

➤ Bar area

• Kapasitas →	15% dari jumlah pengunjung pub dan café	
	15% x 427 orang	= 64 orang
	Bartender	= 4 orang
• Luasan →	1,1 m ² – 1,3 m ² /orang	
	1,3 m ² /orang x 68 orang	= 88,4 m ²
• Sirkulasi →	30 %	= 26,52 m ²
LUAS TOTAL		= 114,92 m ²

➤ Bar Counter

• Luas →	15% dari dinning area + bar area	
	= 15% x (383,54 m ² + 114,92 m ²)	
	= 15% x 498,46 m ²	
		= 74,769 m ²
• Sirkulasi 30% →		= 22,43 m ²
LUAS TOTAL		= 97,199 m ²

e. Dance Floor

• Kapasitas →	30% dari pengunjung pub dan café	
	30% x 427 orang = 128 orang	
• Luasan →	1,3 m ² – 1,5 m ² /orang	
	1,5 m ² /orang x 128 orang	= 192 m ²
• Sirkulasi →	30%	= 57,6 m ²
LUAS TOTAL		= 249,6 m ²

- f. Stage (panggung)
 LUAS TOTAL = 20m²
- g. Ruang Kontrol
 LUAS TOTAL = 12 m²
- h. Ruang Ganti Artis
 LUAS TOTAL = 16 m²
- i. Ruang Karyawan
 LUAS TOTAL = 15 m²
- j. Ruang Ganti Karyawan
 Wanita = 6 m²
 Pria = 6m²
 LUAS TOTAL = 12 m²
- k. Dapur (Ready Stock Minuman)
 15% dari dinning area =
 15% x 383,54 m²
 LUAS TOTAL = 57,5 m²
- l. Locker Karyawan
 LUAS TOTAL = 18 m²
- m. Toilet
 LUAS TOTAL = 12 m²
- n. Gudang
 LUAS TOTAL = 20 m²

LUAS TOTAL PUB DAN CAFÉ = 1072 m²
 SIRKULASI 30% = 321,6 m²
 = 1393,6 m²

2. Discotheque

a. Hall/Foyer

- Kapasitas → 10% dari pengunjung discotheque
 $10\% \times 356 \text{ orang} = 36 \text{ orang}$
- Luasan → 0,6 m²/orang
 $0,6 \text{ m}^2/\text{orang} \times 36 \text{ orang} = 21,6 \text{ m}^2$
- Sirkulasi → 30% = 6,48 m²
- LUAS TOTAL = 28 m²

b. Receptionist/kasir

- Kapasitas → 2 orang
- Luasan → 1,9 m² – 2 m²/orang
 $2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 2 \text{ orang} = 4 \text{ m}^2$
- Perabot → meja = 0,77 x 2 = 1,54 m²
 Kursi = (0,45 x 0,45)x2 = 0,4 m²
 = 5,94 m²
- Sirkulasi → 30% = 1.84 m²
- LUAS TOTAL = 7,78 m²

c. Dinning Area

- Kapasitas → 30% dari pengunjung discotheque
 $30\% \times 356 \text{ orang} = 107 \text{ orang}$
- Luasan → 1,4 m² – 1,8 m²/orang
 $107 \text{ orang} \times 1,8 \text{ m}^2/\text{orang} = 192,6 \text{ m}^2$
- Perabot → High table = (0,8 x 0,8)x27 = 17,28 m²
 (107:4)
 High chair = (0,45 x 0,45)x107 = 21,66 m²
 = 231,54 m²
- Sirkulasi → 30% = 69,46 m²
- LUAS TOTAL = 301 m²

d. Bar

➤ Bar Area

- Kapasitas → 15% dari pengunjung discotheque
 $15\% \times 356 \text{ orang} = 53 \text{ orang}$
- Luasan → 1,1 m² – 1,3 m²/orang
 $1,3 \text{ m}^2/\text{orang} \times 53 \text{ orang} = 69,42 \text{ m}^2$
- Sirkulasi → 30% = 20,82 m²
- LUAS TOTAL = 90,24 m²

➤ Bar Counter

- 15% dari dinning area + bar area
 Luas = $15\% \times (301 \text{ m}^2 + 90,24 \text{ m}^2)$
 $= 15\% \times 391,24 \text{ m}^2$
 $= 58,68 \text{ m}^2$
- Sirkulasi → 30% = 17,604 m²
- LUAS TOTAL = 76,284 m²
- Luas Total Bar = 166,254 m²

e. Dance Floor

- Kapasitas → 30% dari pengunjung discotheque
 $30\% \times 356 \text{ orang} = 107 \text{ orang}$
- Luasan → 1,3 m² – 1,5 m²/orang
 $107 \text{ orang} \times 1,5 \text{ m}^2/\text{orang} = 160,5 \text{ m}^2$
- Sirkulasi → 30% = 48,15 m²
- LUAS TOTAL = 208,65 m²

f. Stage (panggung)

LUAS TOTAL = 20 m²

g. DJ Stage

LUAS TOTAL = 8 m²

h. Ruang Kontrol

LUAS TOTAL = 12 m²

- i. Ruang Ganti Artis
LUAS TOTAL = 16 m²
- j. Ruang Karyawan
LUAS TOTAL = 15 m²
- k. Toilet
LUAS TOTAL = 24 m²
- l. Dapur
15% dari dinning Area
15% x 301 m²
LUAS TOTAL = 45,15 m²
- m. Ruang Ganti Karyawan
LUAS TOTAL = 12 m²
- n. Locker
LUAS TOTAL = 18 m²
- o. Gudang
LUAS TOTAL = 20 m²

LUAS TOTAL DISCOTHEQUE = 902 m²
 SIRKULASI = 270,6 m²
 = 1172,6 m²

3. Karaoke

a. Hall/Foyer

- Kapasitas → 10% dari jumlah pengunjung karaoke
 $10\% \times 320 \text{ orang} = 32 \text{ orang}$
- Luasan → 0,6 m²/orang
 $0,6 \text{ m}^2/\text{orang} \times 32 \text{ orang} = 19,2 \text{ m}^2$
- Sirkulasi → 30% = 5,76 m²
- LUAS TOTAL = 24,96 m²

b. Receptionist + Kasir

- Kapasitas 2 orang
- Luasan → 1,3 m² – 1,5 m²/orang
 $1,5 \text{ m}^2/\text{orang} \times 2 \text{ orang} = 3 \text{ m}^2$
- Perabot → Meja = 0,77 x 2 = 1,54 m²
 Kursi = (0,45x0,45)x2 = 0,4 m²
 = 4,94 m²
- Sirkulasi → 30% = 1,48 m²
- LUAS TOTAL = 6,42 m²

c. Ruang – Ruang Karaoke

- Small Room Kapasitas : 4 orang 12 m² x 20 ruang = 240 m²
- Medium Room Kapasitas : 6 orang 15 m² x 16 ruang = 240 m²
- Large Room Kapasitas : 10 orang 20 m² x 10 ruang = 200 m²
 = 680 m²
- Sirkulasi → 30% = 204 m²
- LUAS TOTAL = 884 m²

d. Ruang Kontrol

LUAS TOTAL = 12 m²

e. Ruang Karyawan

LUAS TOTAL = 15 m²

f. Ruang Ganti Karyawan

3. Karaoke

a. Hall-Proyer

- Kapasitas : 100% (dari jumlah pengunjung karaoke)
- 100% x 250 orang = 250 orang
- Luasan : 0,6 m²/orang
- 0,6 m²/orang x 25 orang = 15,0 m²
- Sirkulasi : 30%
- 30% = 2,70 m²
- LUAS TOTAL = 24,90 m²

b. Receptionist + Kasir

- Kapasitas : 2 orang
- Luasan : 1,2 m² - 1,2 m²/orang
- 1,2 m²/orang x 2 orang = 2,4 m²
- Perabot : Meja = 0,77 x 2 = 1,54 m²
- Kursi = (0,42 x 0,42) x 2 = 0,7 m²
- = 4,94 m²
- Sirkulasi : 30%
- 30% = 1,48 m²
- LUAS TOTAL = 6,42 m²

c. Ruang Ruang Karaoke

- Small Room Kapasitas : 4 orang 12 m² x 20 ruang = 240 m²
- Medium Room Kapasitas : 6 orang 12 m² x 16 ruang = 240 m²
- Large Room Kapasitas : 10 orang 20 m² x 10 ruang = 200 m²
- = 680 m²
- Sirkulasi : 30%
- 30% = 204 m²
- LUAS TOTAL = 884 m²

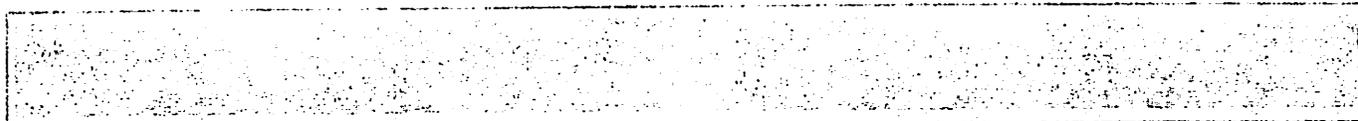
d. Ruang Kontrol

LUAS TOTAL = 12 m²

e. Ruang Karawan

LUAS TOTAL = 12 m²

f. Ruang Ganti Karawan



LUAS TOTAL = 12 m²

g. Locker

LUAS TOTAL = 18 m²

h. Toilet

LUAS TOTAL = 19 m²

i. Gudang

LUAS TOTAL = 12 m²

j. Pantry

LUAS TOTAL = 20 m²

LUAS TOTAL KARAOKE = 1022,94 m²

SIRKULASI 30% = 306,882 m²

= 1329,764 m²

B. FASILITAS PENUNJANG

1. Coffee Shop

a. Kasir

- Kapasitas → 2 orang
- Luasan → 1,9 m² – 2,0 m²/orang
2,0 m²/orang x 2 orang = 4 orang
- Perabot → Meja + Kursi = 5,94 m²
= 9,94 m²
- Sirkulasi → 30% = 2,98 m²
- LUAS TOTAL = 12,92

b. Etalase Area

- LUAS TOTAL = 24 m²

c. Dinning Area

- Kapasitas → 214 orang
- Luasan → 1,4 m² – 1,8 m²/orang
1,4 m²/orang x 214 orang = 299,6 m²
- Perabot → Meja = (1,1 x 1,1)53 = 64,13 m²
Kursi = (0,45 x 0,45)214 = 43,33 m²
= 407,06 m²
- Sirkulasi → 30% = 122,11 m²
- LUAS TOTAL = 529,17 m²

d. Dapur

- 15% dari dinning area = 15% x 529,17 m²
- LUAS TOTAL = 79,37 m²

e. Toilet

- LUAS TOTAL = 12 m²

f. Gudang

- LUAS TOTAL = 12 m²

g. Ruang Karyawan

- LUAS TOTAL = 15 m²

h. Locker

- LUAS TOTAL = 9 m²

LUAS TOTAL COFFEE SHOP = 669,59 m²

SIRKULASI 30% = 133,91 m²

= 803,5 m²

2. Gift Shop

a. Kasir

- Kapasitas → 1 orang
- Luasan → 1,9 m² – 2 m²/orang
1 orang x 2 m²/orang = 2 m²
- Perabot → Meja + kursi = 5,94 m²
= 7,94 m²
- Sirkulasi → 30% = 2,38 m²
- LUAS TOTAL = 10,32 m²

b. Area Penjualan

- Kapasitas → 107 orang
- Luasan → 1,4 m² – 1,8 m²/orang
1,8 m²/orang x 107 orang = 192,6 m²
- Sirkulasi → 30% = 57,7 m²
- LUAS TOTAL = 250,3 m²

c. Toilet

- LUAS TOTAL = 12 m²

d. Gudang

- LUAS TOTAL = 12 m²

LUAS TOTAL GIFT SHOP = 284,62 m²

SIRKULASI 30% = 56,92 m²

= 341,54 m²

C. PENGELOLA

a. Ruang General Manager

LUAS TOTAL = 25 m²

b. Ruang Asisten Manager

LUAS TOTAL = 25 m²

c. Ruang Sekretaris

LUAS TOTAL = 15 m²

d. Ruang Manager operasional

LUAS TOTAL = 21,5 m²

e. Ruang Food&Beverage Manager

LUAS TOTAL = 21,5 m²

f. Ruang Manager Administrasi

LUAS TOTAL = 21,5 m²

g. Ruang Entertainment Manager

LUAS TOTAL = 21,5 m²

h. Ruang Staff

• Kapasitas 1 Ruang = 15 orang

• Luasan 1,2 m²/orang

15 orang x 1,2 m²/orang = 18 m²

• Perabot = 12,637 m²

• Sirkulasi 30% = 9,1 m²

LUAS TOTAL = 39,737 m²

i. Lobby

LUAS TOTAL = 12 m²

j. Toilet

LUAS TOTAL = 12,24 m²

k. Pantry

LUAS TOTAL = 9 m²

l. Ruang Rapat

• Kapasitas 30 orang

• Luasan 1,2 m²/orang

30 x 1,2 m²/orang = 36 m²

C. PENGELOLA

a. Ruang General Manager	LUAS TOTAL = 22 m ²
b. Ruang Asisten Manager	LUAS TOTAL = 22 m ²
c. Ruang Sekretaris	LUAS TOTAL = 12 m ²
d. Ruang Manager operasional	LUAS TOTAL = 21,2 m ²
e. Ruang Food&Beverage Manager	LUAS TOTAL = 21,2 m ²
f. Ruang Manager Administrasi	LUAS TOTAL = 21,2 m ²
g. Ruang Entertainment Manager	LUAS TOTAL = 21,2 m ²
h. Ruang Staf	
o. Kapasitas	1 Ruang = 12 orang
o. Luasan	1,2 m ² /orang
o. Perabot	12 orang x 1,2 m ² /orang = 18 m ²
o. Sirkulasi	30%
LUAS TOTAL	= 39,737 m ²
i. Lobby	LUAS TOTAL = 12 m ²
j. Toilet	LUAS TOTAL = 12,24 m ²
k. Party	LUAS TOTAL = 9 m ²
l. Ruang Kabin	
o. Kapasitas	30 orang
o. Luasan	1,2 m ² /orang
	30 x 1,2 m ² /orang = 36 m ²

= 12,037 m²
 = 9,1 m²
 = 39,737 m²

• Perabot	= 10,108 m ²
	= 46,108 m ²
• Sirkulasi 30%	= 13,83 m ²
LUAS TOTAL	= 59,93 m ²

LUAS TOTAL PENGELOLA	= 366,40 m ²
SIRKULASI 30%	= 109,92 m ²
	<hr/>
	= 476,32 m ²

D. SERVICE

a. Receptionist

LUAS TOTAL = 10 m²

b. Hall

LUAS TOTAL = 256 m²

c. Security

LUAS TOTAL = 40 m²

d. ATM

LUAS TOTAL = 12 m²

e. Toilet

LUAS TOTAL = 16 m²

f. Cleaning Service

LUAS TOTAL = 15 m²

g. AHU

LUAS TOTAL = 30 m²

h. Genset

LUAS TOTAL = 40 m²

i. Gudang Umum

LUAS TOTAL = 45 m²

j. Ruang Kontrol

LUAS TOTAL = 30 m²LUAS TOTAL SERVICE = 420 m²

✚ LUAS TOTAL RUANG DALAM

A. FASILITAS UTAMA

1. Pub	1393,6	m2
2. Discotheque	1172,6	m2
3. Karaoke	1329,764	m2

B. FASILITAS PENUNJANG

1. Coffee Shop	803,5	m2
2. Gift Shop	341,54	m2

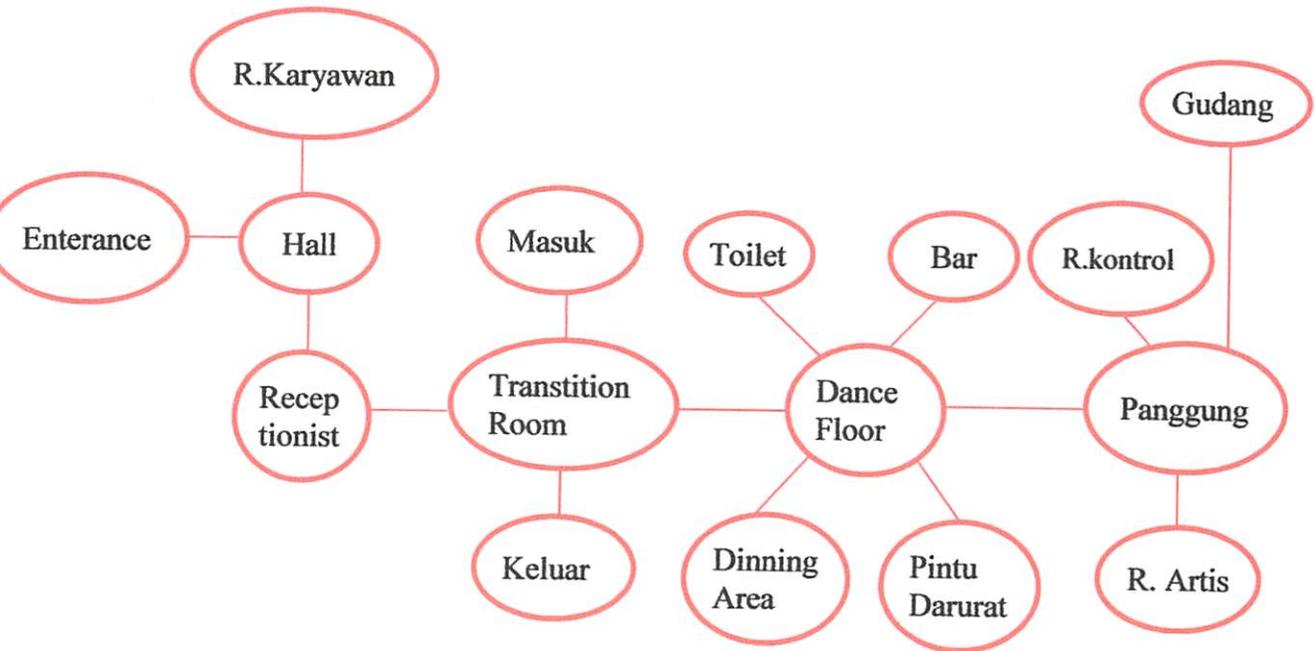
C. PENGELOLA 476,32 m2

D. SERVIS 494 m2

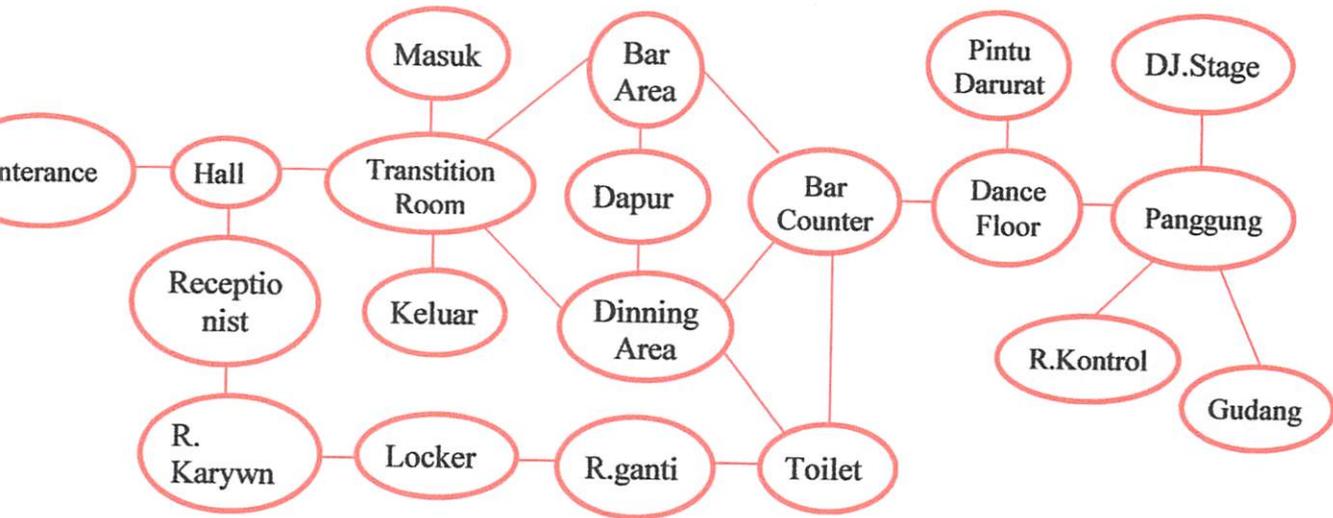
6224,32 m2

VII.1.4. Buble Diagram Ruang

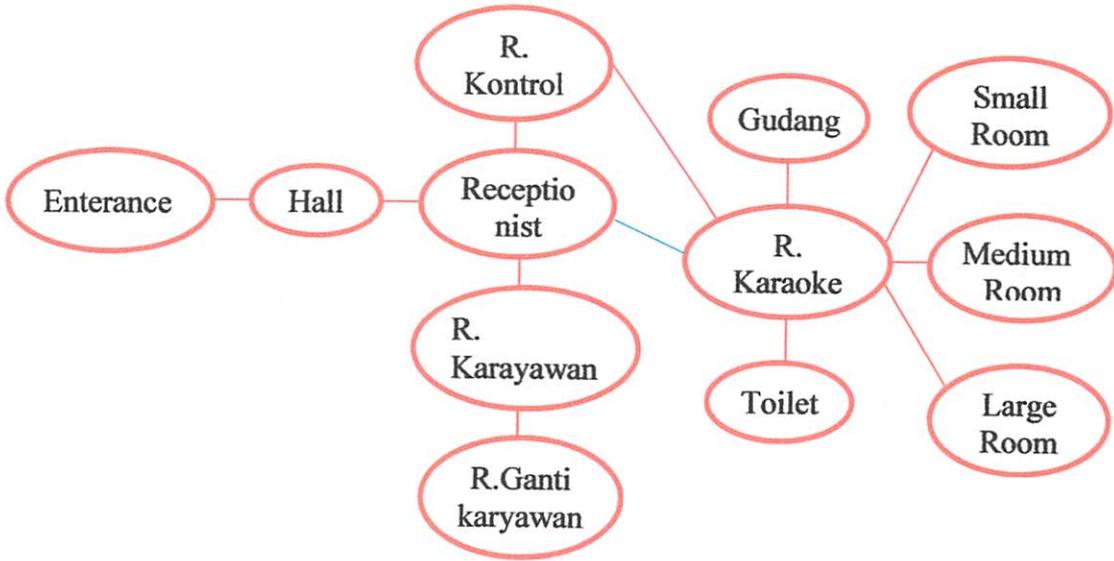
1. Pub



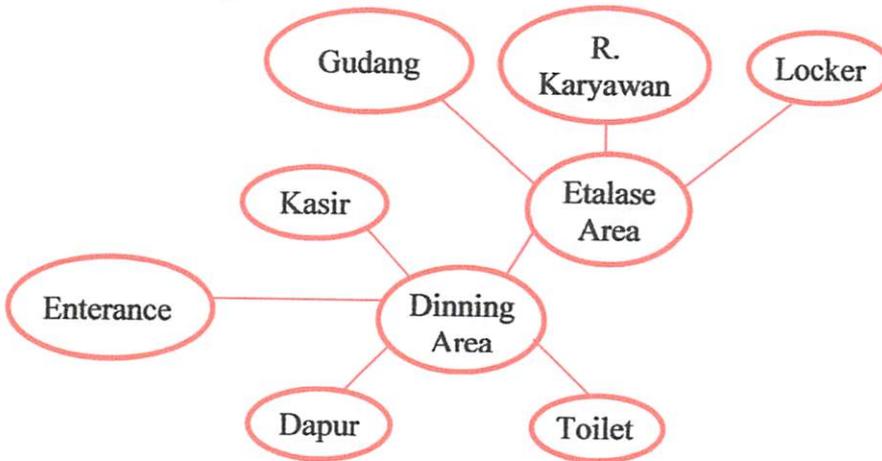
2. Discotheque



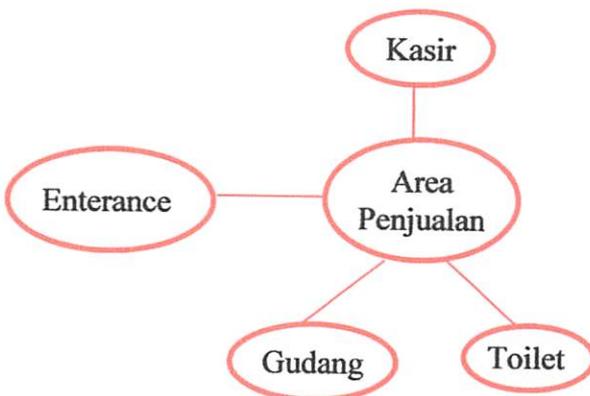
3. Karaoke



4. Coffee Shop



5. Gift Shop



VIII.1.5. KARAKTERISTIK DAN KONSEP RUANG

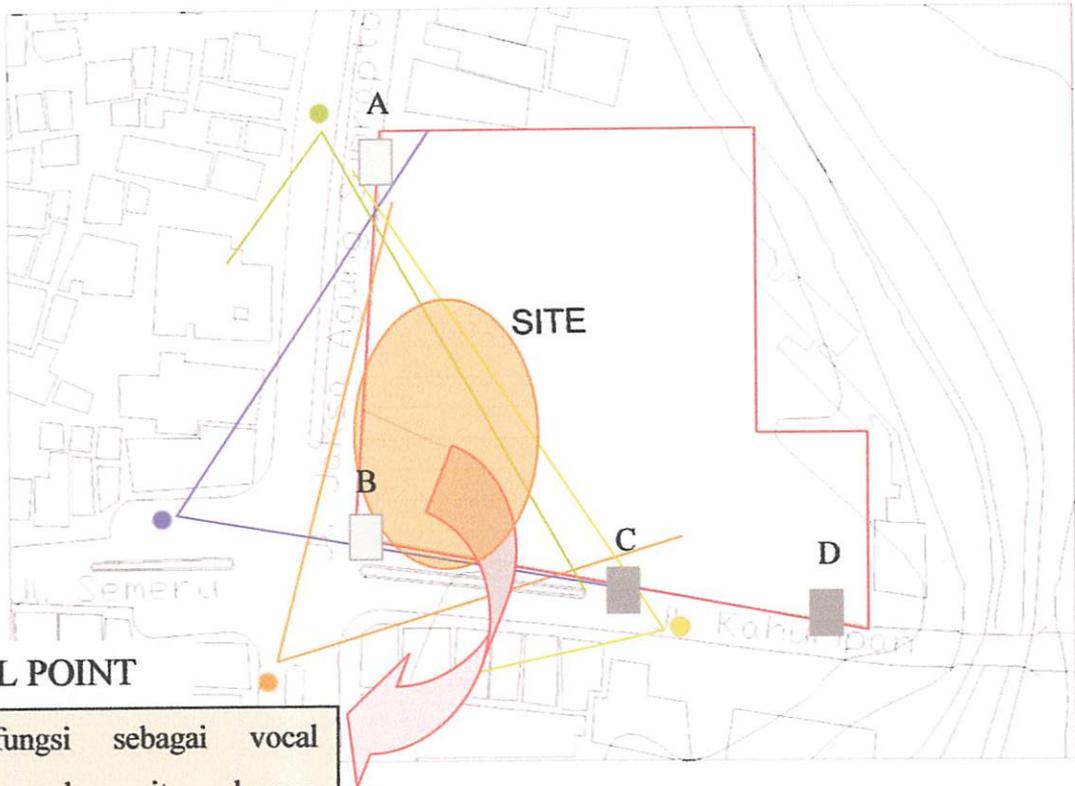
NAMA RUANG	AKUSTIK	PENGHAWAAN		PENCAHAYAAN		KONSEP RUANG
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	
1. DISCOTHEQUE - Hall - Receptionist/kasir - Dinning Area - Bar - Dance Floor - Panggung - DJ.Stage - Toilet - R.Kontrol - R.ganti artis - R.Karyawan - Dapur - Locker - Gudang						<ul style="list-style-type: none"> ● Discotheque beroperasi dari pukul 21.30 – 02.30 ● Memiliki tuntunan kenyamanan yang tinggi, agar pengunjung merasa nyaman dan bahagia. ● Lantai : <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat peninggian lantai yang digunakan untuk membentuk pembatas ruang semu dan juga sebagai penunjuk sirkulasi ● Dinding <ul style="list-style-type: none"> - Karakter Modern pada Discotheque yang cenderung bebas menjadi konsep pembentuk dinding, dimana tidak ada dinding penyekat antar ruang. Dinding penyekat hanya untuk kegiatan – kegiatan yang membutuhkan privasi lebih daripada area lain. Seperti R.karyawan, R.ganti Artis, R.ganti karyawan, toilet, Operator. ● Plafon <ul style="list-style-type: none"> - Pada discotheque mempunyai tinggi plafon sesuai dengan standart manusia. Hal ini sesuai dengan ciri Arsitektur Modern Lee Corbusier, yaitu sekitar 4-5cm. - Menggunakan sistem droop ceiling&plafon gantung dengan bentukan dinamis. ● Konsep ruang <ul style="list-style-type: none"> - Untuk memberikan kesan bahagia pada pengunjung, dapat diatasi dengan memberikan efek lampu. Seperti spotlight dan lampu disko.

NAMA RUANG	AKUSTIK	PENGHAWAAN		PENCAHAYAAN		KONSEP RUANG
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	
2. CAFE & PUB - Hall - Receptionist/kasir - Dinning Area - Bar - Dance Floor - Panggung - Toilet - R.Kontrol - R.ganti artis - R.Karyawan - Dapur - Locker - Gudang						<ul style="list-style-type: none"> • Cafe&Pub beroperasi dari pukul 21.00 – 02.30 • Memiliki tuntutan kenyamanan yang tinggi, agar pengunjung merasa nyaman dan bahagia. • Lantai : <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat peninggian lantai yang digunakan untuk membentuk pembatas ruang semu, seperti antara ruang bar, dance floor & dinning area dan juga sebagai penunjuk sirkulasi. - Pemberian lampu jalan yang berada di bawah lantai digunakan sebagai penunjuk sirkulasi. • Dinding <ul style="list-style-type: none"> - Karakter Modern pada cafe&pub yang cenderung bebas menjadi konsep pembentuk dinding, dimana tidak ada dinding penyekat antar ruang. Dinding penyekat hanya untuk kegiatan – kegiatan yang membutuhkan privasi lebih daripada area lain. Seperti R.karyawan, R.ganti Artis, R.ganti karyawan, toilet, Operator. • Plafon <ul style="list-style-type: none"> - Pada cafe&pub mempunyai tinggi plafon sesuai dengan standart manusia. Hal ini sesuai dengan ciri Arsitektur Modern Lee Corbusier, yaitu sekitar 4-6cm. - Menggunakan sistem droop ceiling&plafon gantung dengan bentukan dinamis.

NAMA RUANG	AKUSTIK	PENGHAWAAN		PENCAHAYAAN		KONSEP RUANG
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	
3. KARAOKE - Hall - Receptionist/kasir - Ruang – Ruang Karaoke - Toilet - R.Kontrol - R.Karyawan - Pantry - Locker - Gudang						<ul style="list-style-type: none"> • Karaoke beroperasi dari pukul 17.00 – 02.00 • Memiliki tuntutan ruang dengan kenyamanan yang tinggi, agar pengunjung merasa nyaman dan bahagia. • Lantai : <ul style="list-style-type: none"> - Lantai pada ruang – ruang karaoke menggunakan bahan kayu parket yang dilapisi karpet, selain terkesan mewah juga mendukung dari segi akustik ruang sebagai peredam. - Pada ruang – ruang lainnya menggunakan lantai keramik. • Dinding <ul style="list-style-type: none"> - Dinding di setiap ruang karaoke dilapisi dengan karpet karena berfungsi sebagai peredam. • Plafon <ul style="list-style-type: none"> - Pada cafe&pub mempunyai tinggi plafon sesuai dengan standart manusia. Hal ini sesuai dengan ciri Arsitektur Modern Lee Corbusier, yaitu sekitar 3-4cm. Selain itu agar suasana ruang yang tercipta dapat memberi rasa nyaman bagi pemakai ruang.

NAMA RUANG	AKUSTIK	PENGHAWAAN		PENCAHAYAAN		KONSEP RUANG
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	
4. COFFEE SHOP - Kasir - Etalase Area - Dinning Area - Dapur - Toilet - R.Karyawan - Locker - Gudang						<ul style="list-style-type: none"> • Coffee shop beroperasi dari pukul 12.00 – 23.00 • Lantai : <ul style="list-style-type: none"> - Coffee shop menggunakan permainan tinggi rendah lantai, yang dilengkapi dengan anak tangga. Peninggian tinggi rendah lantai, bertujuan untuk mencapai kekhususan pada suatu area yang ditonjolkan seperti dinning area. • Dinding <ul style="list-style-type: none"> - Dinding berupa jendela kaca lebar dapat digunakan sebagai view pengunjung. • Plafon <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan plafon dengan bentuk yang disesuaikan dengan pola lantai agar bentuk terlihat jelas dengan dominasi unsur vertikal dan horizontal.
5. PENGELOLA - Ruang general manager - Ruang manager - Ruang asisten manager - Ruang staff - Ruang rapat - Toilet - Lobby						<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki sifat berprivasi tinggi. Dimana pengunjung dapat mengaksesnya.

VIII.2. ANALISA VIEW



VOKAL POINT

Berfungsi sebagai vocal point pada site karena pandangan pengguna jalan cukup luas untuk mengamati sisi ini dan dapat dipandang dari berbagai sudut.

SIDE ENTERANCE

Alternatif C : Pada posisi C, letak side entrance tidak terlalu naik. Karena dari segi sirkulasi terlalu dekat dengan boulevard, sehingga akan mempersulit pengunjung jika akan memutar kendaraan.

Alternatif D : Pada posisi D, letak side entrance sangat bagus dari segi sirkulasi. Karena tidak ada Boulevard dalam pencapaian.

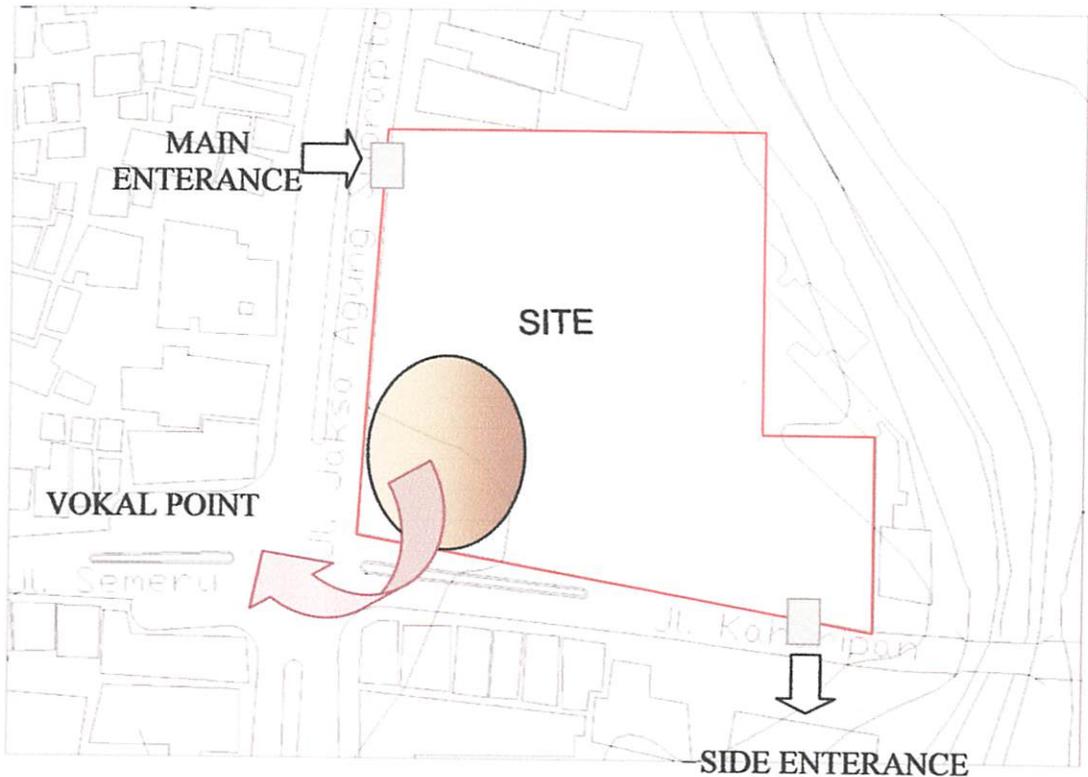
MAIN ENTERANCE

Alternatif A : Merupakan posisi paling bagus, karena dari segi view, pandangan pengendara dapat langsung melihat ke arah entrance. Dari segi sirkulasi, kemudahan dalam pencapaian tapak karena dapat menghindari kemacetan.

Alternatif B : Merupakan posisi entrance yang tidak baik. Karena dekat dengan persimpangan, sehingga menimbulkan kemacetan

VIII.3. KONSEP MAIN ENTERANCE DAN SIDE ENTERANCE

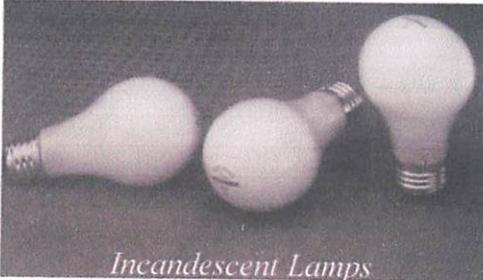
Dari analisa view, di dapat konsep main enterance dan side enterance. Konsep main enterance ini dipilih dari dua alternative pada analisa view. Sehingga perletakkan main enterance pada sisi timur site, sedangkan untuk side enterance diletakkan pada sisi utara yang didasarkan pada pertimbangan dari segi pandangan pengguna jalan.



VIII.4. ANALISA PENCAHAYAAN

VIII.4.1. Sumber – Sumber cahaya :

VIII.6.1.1. LAMPU PIJAR dan LAMPU HALOGEN



Lampu – lampu pijar menghasilkan cahaya ketika arus listrik memanaskan filamen lampunya. Semakin panas filamennya, semakin putih cahaya yang dihasilkan.

Lampu halogen tungsten (disebut juga lampu TH) memancarkan cahaya yang lebih putih dan bertahan lebih lama dibandingkan dengan lampu pijar standart. Beberapa tipe dari lampu halogen menggunakan kaca bola lampu kwarsa dan dapat menjadi sangat panas, sehingga membutuhkan perlindungan khusus untuk keselamatan.



Lampu pijar dan lampu halogen tungsten bertegangan rendah berukuran lebih kecil dibandingkan dengan lampu lainnya, sebuah ciri yang sangat menguntungkan untuk memberikan penekanan sebuah desain atau ruang pameran.

VIII.4.1.2. LAMPU FLUORESCENT

Lampu fluorescent adalah sumber cahaya yang sangat baik untuk bangunan komersial dan institusi. Lampu fluorescent menggunakan prinsip dari proses berpendarnya mineral, (fluorescent) di mana bahan mineral di ekspos terhadap sinar ultraviolet hingga berpendar.

Jenis – jenis lampu fluorescent :

- Lampu fluorescent berbentuk lurus dan U

Lampu berbentuk lurus dan U cenderung digunakan untuk penerangan umum karena ke efektifan harganya dan keefisienan energinya.

VIII.4.1. Sumber - Sumber cahaya :

VIII.4.1.1. LAMPU BUKAN dan LAMPU HALOGEN

Lampu - lampu pijar menghasilkan cahaya ketika arus listrik menansaskan filamen lampunya. Semakin panas filamennya, semakin putih cahaya yang dipancarkan.



Lampu halogen tungsten (disebut juga lampu TH) memancarkan cahaya yang lebih putih dan bertahan lebih lama dibandingkan dengan lampu pijar standar. Beberapa tipe dari lampu halogen menggunakan kaca bola lampu kawat dan dapat menjadi sangat panas sehingga membutuhkan perlindungan khusus untuk keselamatan.



Lampu pijar dan lampu halogen tungsten bertegangan rendah berukuran lebih kecil dibandingkan dengan lampu lainnya. sebuah ciri yang sangat menguntungkan untuk memberikan pencahayaan sebuah desain atau ruang pameran.

VIII.4.1.2. LAMPU FLUORESCEN

Lampu fluorescent adalah sumber cahaya yang sangat baik untuk pgunaan komersial dan instalasi. Lampu fluorescent menggunakan prinsip dari proses berpendarnya mineral (fluorescent) di mana bahan mineral di ekspos terhadap sinar ultraviolet hingga berpendar.

Jenis - jenis lampu fluorescent :

- Lampu fluorescent berbentuk lurus dan U

Lampu berbentuk lurus dan U cenderung digunakan untuk pencahayaan umum karena ke efektifan parganya dan koefisien energinya.



- Lampu fluorescent ringkas (compact)

Terdapat dua jenis utama lampu fluorescent ringkas, yaitu memiliki dasar berulir yang dirancang untuk langsung menggantikan lampu pijar dalam soket lampu pijar dan memiliki dasar bercolokan yang dirancang untuk dipasang ke dalam soket luminair yang dirancang khusus untuk lampu fluorescent ringkas.



VIII.4.2. Luminair lampu

Luminair lampu dikelompokkan oleh cara pendistribusian cahayanya yaitu :

1. Luminair langsung memancarkan cahaya ke arah bawah. Jenis ini meliputi sebagian besar jenis luminair tersembunyi, termasuk downlight dan troffer.

1.1. Downlight

Downlight sering disebut dengan tabung atau top hat. Downlight biasanya berbentuk bulat dan tersembunyi di plafon. Prinsip pemakaiannya adalah untuk pencahayaan hunian dan daerah komersial, terutama pada lobby, aula, koridor, toko dan ruang – ruang



- Lampu fluorescent ringkas (compact)

Terdapat dua jenis utama lampu fluorescent ringkas yaitu memiliki dasar berulir yang dirancang untuk langsung menggantikan lampu pijar dalam soket lampu dan memiliki dasar percolokan yang dirancang untuk dipasang ke dalam soket luminer yang dirancang khusus untuk lampu fluorescent ringkas.



VII.4.3. Luminer lampu

Luminer lampu dikelompokkan oleh cara penidiran cahaya lampunya

yaitu :

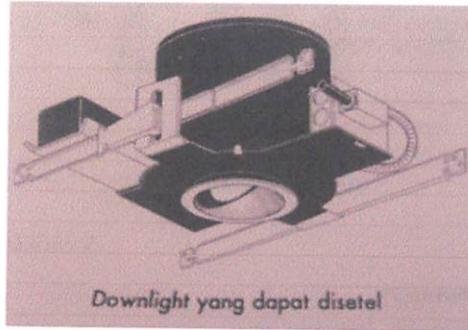
1. Luminer langsung memancarkan cahaya ke arah bawah. Jenis ini meliputi sebagian besar jenis luminer termasuk downlight dan

refler

1.1. Downlight

Downlight sering disebut dengan tabung atau top hat. Downlight biasanya berbentuk bulat dan tersambung di bagian atasnya. Prinsip pemakaiannya adalah untuk pencahayaan hunian dan daerah komersial terutama pada lobby, aula, koridor, toko dan ruang - ruang

lainnya. Downlight dapat dipasang lampu pijar, lampu halogen, lampu pijar bertegangan rendah, lampu florescent ringkas dan lampu HID.



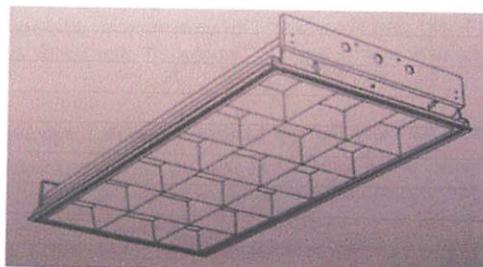
1.2. Troffer

Troffer banyak digunakan diperkantoran, toko, sekolah, fasilitas institusional dan komersial lainnya untuk penerangan umum pada area kerja dan penjualan.

- Troffer berlensa menggunakan lensa plastik untuk memantulkan cahaya dan mendistribusikannya ke daerah yang diinginkan. Lensa berfungsi untuk menghilangkan dan meminimalkan pendaran cahaya yang menyilaukan.



- Troffer parabola menggunakan kisi – kisi plastik atau aluminium berbentuk parabola untuk melindungi lampu agar memberikan pandangan yang nyaman.



lainnya. Downlight dapat dipasang dalam plafon, lampu pijar berdaya rendah, lampu fluoresen ringkas dan lampu HID.



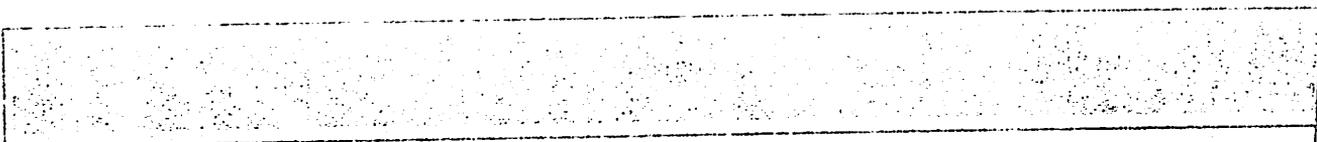
1.2. Troffer

Troffer banyak digunakan dipertanian, toko, sekolah, fasilitas institusi dan komersial lainnya untuk penerangan umum pada area kerja dan perjalanan.

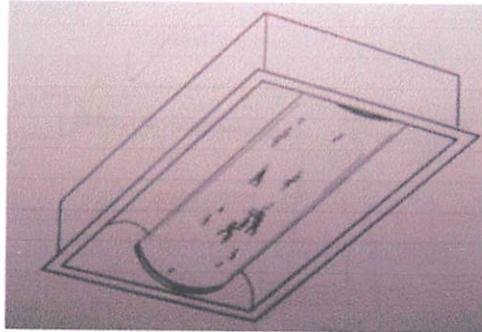
- Troffer bekerja menggunakan lensa plastik untuk memantulkan cahaya dan mendistribusikannya ke bawah yang diinginkan. Lensa bertensi untuk melindungi dan meminimalkan bendaran cahaya yang menyilaukan.



- Troffer parabola menggunakan kisi-kisi plastik atau aluminium berbentuk parabola untuk melindungi lampu agar memberikan pandangan yang nyaman.

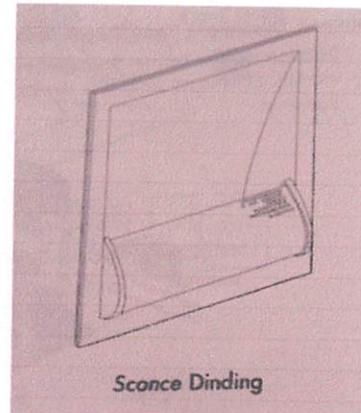


- Troffer tersembunyi dan tidak langsung adalah luminair terbuka dan cahaya dari lampu fluorescent dipantul oleh bagian dalam kotak troffer.

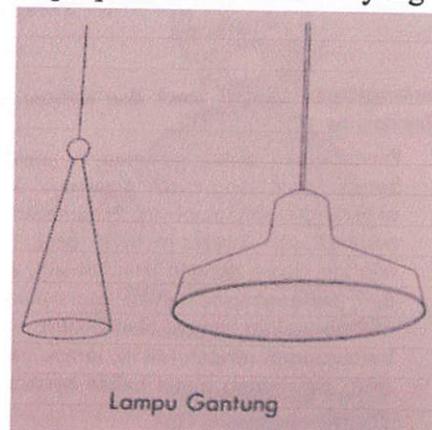


2. Luminair tidak langsung memancarkan cahaya ke arah atas, memantulkan cahaya dari langit – langit ke ruangan. Jenis ini meliputi banyak perlengkapan lampu gantung, sconce, dan beberapa model lampu portable.

2.1 Sconce dinding merupakan sumber pencahayaan dekoratif yang dapat dilengkapi dengan lampu pijar atau lampu fluorescent untuk memberikan pencahayaan yang efektif dan menarik. Lampu ini dapat digunakan pada hotel dan motel, lobi dan koridor perkantoran.

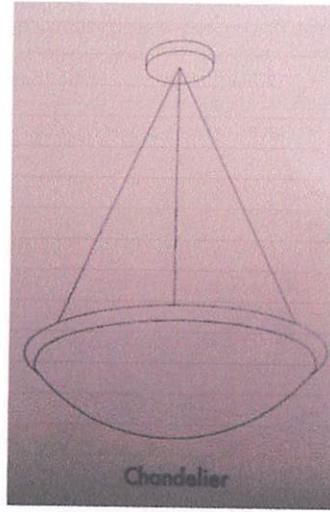


2.1 Lampu gantung juga merupakan lampu permanen dekoratif yang digantung di plafon. Biasanya penggunaan lampu gantung tidak seformal chandelier dan digunakan diperkantoran

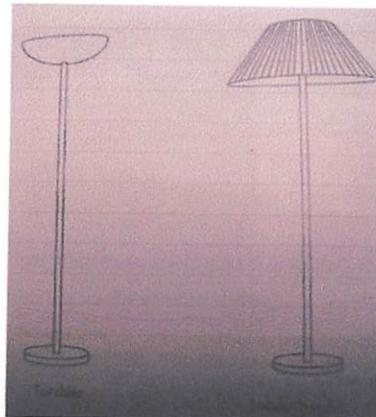


1. Jenis ini meliputi sebagian besar jenis dari lampu terbuka, lampu bulat, chandelier, dan beberapa model lampu meja dan lampu berdiri.

1.1 Chandelier adalah perlengkapan lampu hias yang biasanya terdiri dari banyak lampu pijar kecil yang menyerupai efek cahaya dari nyala lilin. Chandelier digantung dan biasa digunakan untuk penerangan di ruang makan, foyer, dan ruang formal lainnya.



1.2 Torchier adalah lampu berdiri yang didesain secara khusus untuk memancarkan cahaya ke arah atas. Kebanyakan torchier menggunakan lampu pijar atau lampu halogen, walaupun lampu fluorescent kecil juga harus dipertimbangkan untuk aplikasi pencahayaan pada bangunan komersial dan hiburan.



1. Jenis ini meliputi sebagian besar jenis dari lampu terdapat lampu bulat.

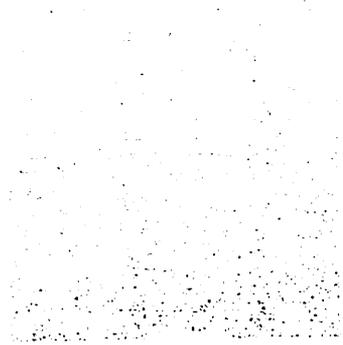
chandelier, dan beberapa model lampu meja dan lampu berdiri.

1.1 Chandelier adalah perlengkapan lampu hias yang biasanya terdiri

dari banyak lampu kecil yang menyempai oleh cahaya dan

nyala lilin. Chandelier digantung dan biasa digunakan untuk

pencahayaan di ruang makan, foyer, dan ruang formal lainnya.



1.2 Torceter adalah lampu berdiri yang digesain secara khusus untuk

menancarkan cahaya ke arah atas. Kebanyakan torceter

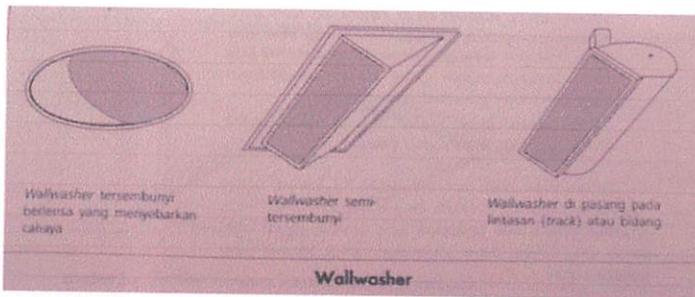
menggunakan lampu atau lampu halogen, walaupun lampu

fluoresen kecil juga bisa dipertimbangkan untuk aplikasi

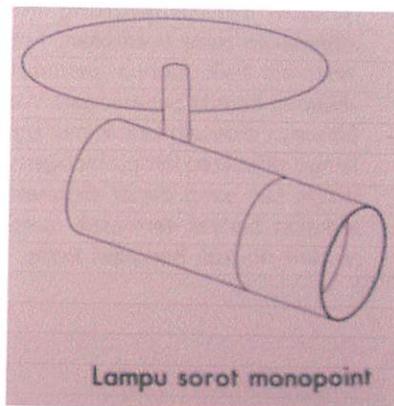
pencahayaan pada bangunan komersial dan hiburan.



2. Luminair Langsung / tidak langsung memancarkan cahaya ke arah atas dan ke bawah tetapi tidak ke samping. Jenis ini meliputi banyak jenis perlengkapan lampu gantung dan beberapa model lampu meja berdiri.
3. Luminair asimetris biasanya didesain untuk aplikasi khusus. Pencahayaan asimetris arah atas adalah perlengkapan lampu yang mendistribusikan cahaya tidak langsung lebih kuat ke satu arah, misalnya menjauh dari dinding. Wallwasher adalah bentuk dari perlengkapan lampu dengan distribusi pencahayaan yang lebih kuat ke satu sisi untuk menerangi dinding.



4. perlengkapan lampu dengan distribusi pencahayaan langsung yang dapat di ubah – ubah arah cahayanya. Perlengkapan ini meliputi lampu track, lampu banjir dan lampu sorot.



2. Lampiran langsung ∇ tidak langsung memancarkan cahaya ke arah atas dan ke bawah tetapi tidak ke samping. Jenis ini meliputi banyak jenis

perangkat lampu gantung dan beberapa model lampu meja berdiri.

3. Lampiran asimetris biasanya didesain untuk aplikasi khusus. Pencahayaan asimetris arah atas adalah perangkat lampu yang mendistribusikan cahaya tidak langsung lebih kuat ke satu arah, misalnya menjauh dari dinding. Wallwasher adalah bentuk dari perangkat lampu dengan distribusi pencahayaan yang lebih kuat ke satu arah untuk menyoroti dinding.

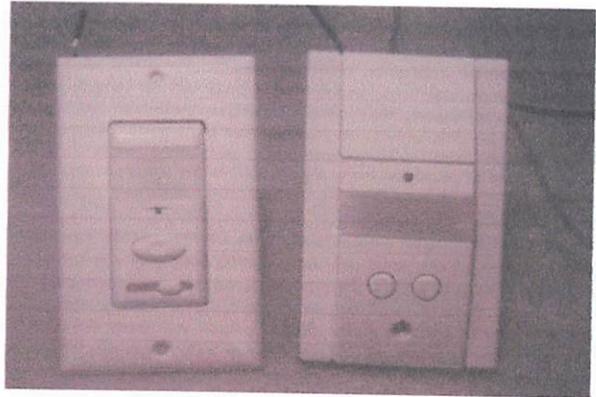
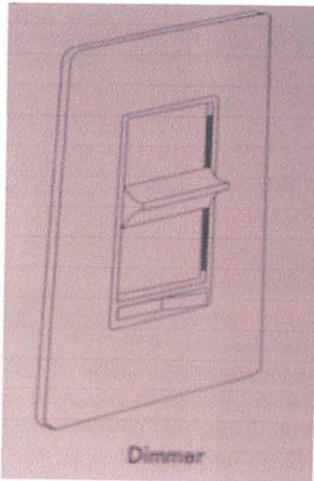
4. Perangkat lampu dengan distribusi pencahayaan langsung yang dapat di ubah - ubah arahnya. Perangkat ini meliputi lampu track, lampu barji dan lampu sorot.



VIII.4.3. Peredupan

1. Dimmer

Dimmer adalah alat kontrol yang dapat memberikan tingkat cahaya lampu dan daya lampu yang bervariasi. Untuk lampu pijar, dimmer atau saklar dimmer biasa dipasang pada tempat saklar biasa, yaitu pada dinding atau pada perlengkapan lampu itu sendiri.



VIII.5. ANALISA AKUSTIK

VIII.5.1. BUNYI

Bunyi merupakan rangkaian perubahan tekanan yang terjadi secara cepat di udara. Perubahan tekanan ini di sebabkan oleh adanya objek yang bergerak cepat atau bergetar, yang kemudian disebut sebagai sumber bunyi. Obyek sumber bunyi dapat berupa zat (benda) padat atau udara. Baik pada objek padat maupun udara, untuk menjadi sumber bunyi, gerakan atau getarannya harus disertai dengan gerakan atau getaran objek lain, sehingga saling bersentuhan. Sebagai contoh, gerakan mangkok tanpa ditinkahi gerakan sendo, tidak akan membuat kita mendengar penjual bakso menjajakan dagangannya. Sedangkan untuk objek udara dapat mengambil contoh, suara yang dihasilkan makluk hidup, yaitu kerja sama antara getaran udara yang ada di kerongkongan dengan pita suara.

Sensasi bunyi, agar di dengar manusia, memerlukan tiga aspek yang harus ada di dalam waktu yang bersamaan, yaitu :

1. Sumber bunyi
2. Medium penghantar gelombang bunyi
3. Telinga dan saraf pendengaran yang sehat

Pusat Hiburan Malam merupakan sumber bunyi, dimana ruang – ruang yang ada merupakan sumber kebisingan. Maka perlu adanya suatu penanganan khusus dalam segi akustik pada ruang – ruang yang ada di dalam pusat hiburan malam.

Perbedaan fungsi bangunan yang disertai dengan perbedaan kebutuhan tingkat penyelesaian akustik suatu bangunan, menyebabkan kebutuhan untuk meredam kebisingan tidak selalu datang bersamaan dengan kebutuhan peningkatan kualitas bunyi didalam ruang.

Pengertian akustik itu sendiri adalah usaha – usaha yang ditempuh untuk meningkatkan kualitas bunyi agar penyebaran merata dan jelas.

Perbaikan kualitas bunyi dalam ruangan ditentukan oleh factor – factor berikut :

Bunyi merupakan rangkainan perubahan tekanan yang terjadi secara cepat di udara. Perubahan tekanan ini di sebabkan oleh adanya objek yang bergerak cepat atau bergerak yang kemudian disebut sebagai sumber bunyi. Objek sumber bunyi dapat berupa zat (benda) padat atau udara. Baik pada objek padat maupun udara untuk menjadi sumber bunyi, gerakan atau getarannya harus disertai dengan gerakan atau getaran objek lain sehingga saling beresentuhan. Sebagai contoh, gerakan mangkok tanpa ditaklapi gerakan sendok tidak akan membuat kita mendengar bunyi, karena tidak ada rangkainannya. Sedangkan untuk objek udara dapat rangkainan di contoh, suara yang dihasilkan makluk hidup. Jaitu kerja suara antara getaran udara yang ada di kerongkongan dengan pita suara.

Senasasi bunyi agar di dengar manusia, memerlukan tiga aspek yang

harus ada di dalam waktu yang bersamaan yaitu :

1. Sumber bunyi
2. Medium perantara gelombang bunyi
3. Telinga dan saraf pendengaran yang sehat

Pusat Hiburan Malam merupakan sumber bunyi dimana ruang - ruang yang ada merupakan sumber kebisingan. Maka perlu adanya suatu bangunan khusus dalam segi akustik pada ruang - ruang yang ada di dalam pusat hiburan malam.

Perbedaan tingkat bangunan yang disertai dengan perbedaan kebutuhan tingkat penyelesaian akustik suatu bangunan, menyebabkan kebutuhan untuk meredam kebisingan tidak selalu dalam persamaan dengan kebutuhan peningkatan kualitas bunyi di dalam ruang.

Pengertian akustik ini sedikit adalah usaha - usaha yang ditempuh untuk

meningkatkan kualitas bunyi agar penyebutan merata dan jelas.

Perbaikan kualitas bunyi dalam ruang dilakukan oleh factor - factor

berikut :



1. Tingkat kebisingan latar belakang yang sesuai baku.
2. Penyebaran bunyi secara merata dalam tingkat keras dan kejelasan yang cukup
3. Waktu dengung yang sesuai
4. Ketiadaan gema atau gaung

Dalam perancangan pusat hiburan malam, maka penerapan akustik pada lantai, plafond dan dinding harus diperhatikan.

VIII.5.1.1. Lantai Ruangan

Lantai bangunan dapat menjadi elemen yang menerima perambatan gelombang bunyi secara langsung. Bunyi yang umumnya muncul pada elemen mendatar ini berupa *impact sound*, yaitu bunyi yang langsung terjadi di permukaan lantai. Sebagai contoh adalah langkah atau hentakan kaki. Pada keadaan ini jika lantai tidak dirancang untuk memberikan peredaman maka sumber bunyi yang langsung mengenai lantai akan dengan mudah dirambatkan ke ruangan di bawah lantai.

Lantai dari material ringan seperti kayu yang digunakan satu lapis dapat dipastikan mudah merambatkan bunyi langkah atau hentakan kaki. Sedangkan lantai yang terbuat dari material lebih berat dan permanen, seperti beton cor, lebih mampu menahan bunyi langkah dan hentakan kaki. Namun demikian pada keadaan di mana getaran yang muncul melebihi kekuatan hentakan kaki, redaman lantai beton satu lapis masih dianggap kurang. Seperti pada suasana dance floor pada discotheque dan pub, penyelesaian lantai model berlapis sangat dianjurkan. Hal ini dikarenakan pada model lantai berlapis, prinsip refraksi diterapkan secara maksimal.

Prinsip lantai berlapis dapat diterapkan pada keseluruhan lantai secara utuh atau hanya sebagian saja. Bila tidak semua ruang dalam suatu bangunan memiliki lantai berlapis, maka pada ruangan yang lantainya ditambah lapisan akan terasa mengalami peninggian lantai. Pada keadaan ini lantai di ruang tersebut disebut sebagai *raised floor* atau *floating floor*.

1. Tingkat kebersihan lantai belakang yang sesuai badan
2. Penyebaran bunyi secara merata dalam tingkat keras dan kejelasan yang cukup
3. Waktu dengung yang sesuai
4. Ketahanan gempa atau gempa

Dalam perencanaan pusat hiburan malam, maka penempatan akustik pada lantai, plafond dan dinding harus diperhatikan.

VIII.2.1.1. Lantai Keras

Lantai bangunan dapat menjadi elemen yang menerima perambatan gelombang bunyi secara langsung. Bunyi yang umumnya muncul pada elemen pendatar ini berupa *walker sound*, yaitu bunyi yang langsung terjadi di permukaan lantai. Sebagai contoh adalah langkah atau hentakan kaki. Pada keadaan ini jika lantai tidak dirancang untuk memberikan peredaman maka sumber bunyi yang langsung mengenai lantai akan dengan mudah ditransmisikan ke ruangan di bawah lantai.

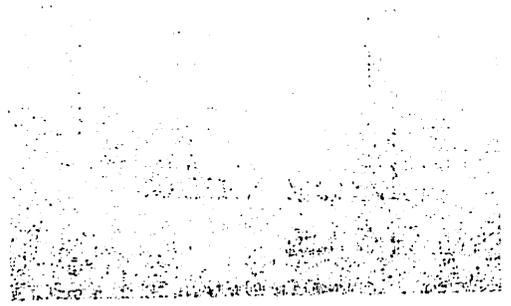
Lantai dari material ringan seperti kayu yang digunakan satu lapis dapat dipastikan mudah menransmisikan bunyi langkah atau hentakan kaki. Sedangkan lantai yang terbuat dari material lebih berat dan perantara seperti beton cor lebih mampu menahan bunyi langkah dan hentakan kaki. Namun demikian pada keadaan di mana getaran yang muncul melebihi kekuatan lentakan kaki, redaman lantai beton satu lapis masih dianggap kurang. Seperti pada suasana dance floor pada discoteque dan pub, penyelesaian lantai model berlapas sangat dianjurkan. Hal ini dikarenakan pada model lantai berlapas, prinsip refleksi diterapkan secara maksimal.

Prinsip lantai berlapas dapat diterapkan pada keseluruhan lantai secara utuh atau hanya sebagian saja. Bila tidak semua ruang dalam suatu bangunan memiliki lantai berlapas, maka pada ruangan yang lantainya ditambahi lapisan akan terasa mengalami peredaman lantai pada keadaan ini lantai di ruang tersebut disebut sebagai *walker sound*.

Walker sound.

Sistem lantai berpis secara menyeluruh menggunakan material yang terpasang permanen seperti beton. Pada lantai semesta ini lapisan lantai berupa plat lantai beton. Rongga udara (dapat diisi pasir atau glasswool) dan pada bagian atasnya dicor plat lantai beton lagi. Pada keadaan ini kondisi plat lantai berpis tidak akan diraskan oleh pengguna bangunan. Hal ini berbeda dengan penggunaan lantai berpis sebagian yang disesuaikan dengan fungsi ruangan. Di sini keberadaan lantai berpis lebih terasa. Raised floor umumnya adalah lantai yang ditambatkan kemudian, setelah keseluruhan bangunan terselesaikan. Maka material yang digunakan untuk raised floor kebanyakan adalah material semipermanen dan ringan seperti papan kayu olahan.

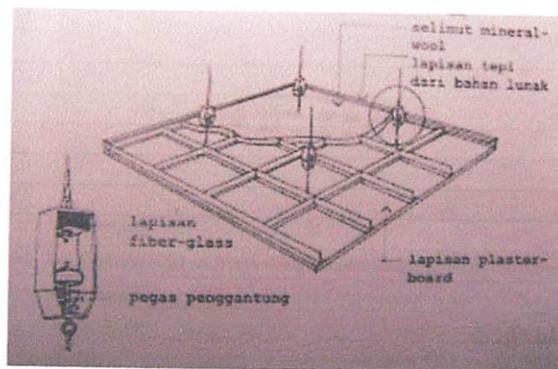
Raised floor terdiri dari rangka untuk mendukung papan lantai yang akan digunakan. Papan penutup dan lapisan akhir. Keberadaan rangka menjadi penting agar terbentuk rongga udara antara plat lantai permanen dengan plat lantai tambahan. Rongga udara baik yang dibiarakan begitu saja atau yang diisi glasswool akan menghambat perambatan gelombang bunyi dari lantai tambahan karena adanya refleksi gelombang bunyi. Penggunaan rangka yang memungkinkan terjadinya rongga akan memperbaiki fungsi redaman yang lebih baik bila dibandingkan dengan melekatkan lantai tambahan karena adanya refleksi gelombang bunyi.



Pada kaki masing – masing rangka juga dapat diletakkan karet sebagai penyekat, agar rangka yang menempel lebih baik pada permukaan lantai permanen namun tidak meneruskan resonansi, juga kaki sebagai peredam.

VIII.5.1.2. Plafon Ruang

Peredaman redaman gelombang bunyi di dalam ruang akan lebih efektif bila plafon tidak secara langsung menempel pada struktur bangunan, atau yang disebut dengan plafon gantung. Dengan system plafon gantung akan tercipta rongga/jarak, yang merupakan elemen peredam, sehingga plafon tidak mudah untuk mengalami resonansi karena adanya getaran pada struktur/konstruksi. Penggunaan plafon gantung sangat bermanfaat untuk meredam getaran dan kebisingan pada ruangan yang menderita kebisingan akibat adanya kegiatan di atasnya (pada bangunan berlantai banyak). Adapun jenis kebisingan yang terjadi pada bangunan berlantai banyak, yang dapat diteruskan ke ruang di bawahnya, misalnya kebisingan akibat kegiatan olah raga yang disertai hentakan kaki maupun alat olah raga, seperti aerobic, basket, bulu tangkis.

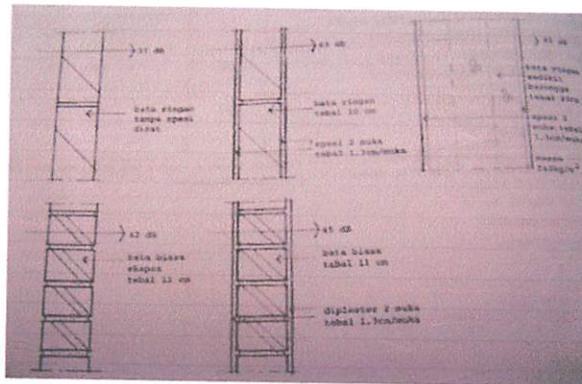


VIII.5.1.3. Dinding Ruangan

Untuk mencegah perambatan bunyi antar ruang, elemen lain yang perlu mendapat perhatian adalah dinding pembatas yang memisahkan antar ruang dalam bangunan. Umumnya dinding pembatas ini tidak disertai dengan jendela atau lubang ventilasi, hanya berupa dinding utuh yang terbuat dari material berat – tebal – massif sehingga lebih mudah menentukan kemampuan insulasinya. Penggunaan material pembatas yang berlapis – lapis akan memaksimalkan refraksi sehingga bidang pembatas menjadi peredam yang semakin baik. Penggunaan pembatas berlapis yang diaplikasikan pada partisi atau dinding dapat dibedakan menjadi :

VIII.5.1.3.1. Partisi Tunggal atau berlapis tanpa rongga antara

Partisi atau dinding berlapis tanpa rongga udara antarlapisan memiliki karakteristik seperti halnya partisi tunggal, satu lapis. Kemampuan redam bidang partisi semacam ini bergantung pada frekuensi bunyi yang mengenai partisi dan massa partisi . Semakin besar massa bidang partisi dan semakin tinggi frekuensi bunyi yang hendak diredam, semakin besar pula kemampuan redam dan angka redam yang dihasilkan.



VIII.5.1.3.2. Partisi atau dinding ganda dengan rongga antara

Ketika dua material pembatas digunakan bersamaan dengan menempatkan rongga udara diantaranya maka kemampuan redam yang diperoleh secara umum lebih besar disbanding pembatas tunggal atau berlapis tanpa rongga . semakin tebal rongga yang ada semakin besar

VIII.2.1.3. Dinding Rongga

Untuk mencapai pertambatan bunyi antar ruang, elemen lain yang perlu mendapat perhatian adalah dinding pembatas yang memisahkan antar ruang dalam bangunan. Umumnya dinding pembatas ini tidak disertai dengan jendela atau lubang ventilasi, hanya berupa dinding utuh yang terbuat dari material berat - tebal - masif sehingga lebih mudah menentukan kemampuan insulasinya. Penggunaan material pembatas yang berlapis - lapis akan memaksimalkan refleksi sehingga bidang pembatas menjadi peredam yang semakin baik. Penggunaan pembatas berlapis yang diaplikasikan pada partisi dan dinding dapat dibedakan menjadi :

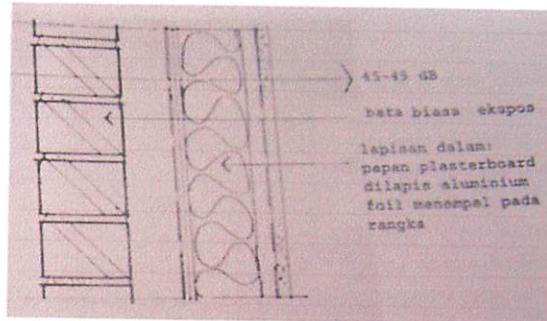
VIII.2.1.3.1. Partisi Tunggal atau berlapis tanpa rongga antara

Partisi dan dinding berlapis tanpa rongga antara antarpapisan memiliki karakteristik seperti halnya partisi tunggal, satu lapis. Kemampuan redam bidang partisi semacam ini bergantung pada frekuensi bunyi yang mengenai partisi dan massa partisi. Semakin besar massa bidang partisi dan semakin tinggi frekuensi bunyi yang hendak diredam, semakin besar pula kemampuan redam dan angka redam yang dihasilkan.

VIII.2.1.3.2. Partisi dan dinding ganda dengan rongga antara

Ketika dua material pembatas digunakan bersamaan dengan menambahkan rongga udara diantara mereka kemampuan redam yang diperoleh secara umum lebih besar dibanding pembatas tunggal atau berlapis tanpa rongga. Semakin tebal rongga yang ada semakin besar

kemampuan redamnya. Namun demikian untuk alasan kekuatan konstruksi dan eektivitas ruang luar, tebal rongga maksimum disarankan 20 cm saja. Penempatan material penyerap di dalam rongga, misalnya glasswool, akan semakin meningkatkan kemampuan redamnya. Hal ini karena penempatan pembatas berlapis dengan rongga udara akan meminimalkan terjadinya resonansi, rongga udara diharapkan mampu meredamnya, sehingga lapisan berikutnya tidak ikut resonansi.



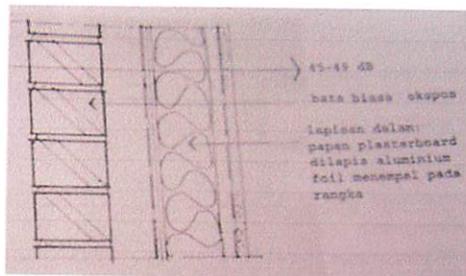
(*Material Akustik pengendali Kualitas Bunyi pada Bangunan, Christina E.Mediastika, Ph.D, Penerbit Andi, Yogyakarta.*)

VIII.6. KONSEP AKUSTIK

Fasilitas Hiburan malam merupakan sumber kebisingan pada setiap ruangnya. Sehingga salah satu pemecahannya menggunakan akustik ruang.

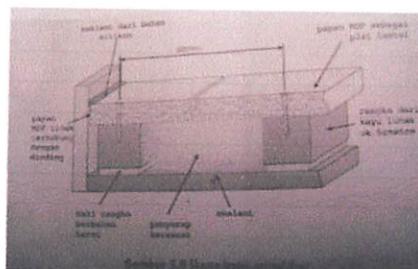
VIII.6.1. Dinding

Dinding menggunakan partisi atau dinding ganda dengan rongga antara. Hal ini karena kebisingan yang dihasilkan dari setiap ruangnya sangat besar. Sehingga sebagai pemecahannya menggunakan partisi atau dinding ganda dengan rongga antara.



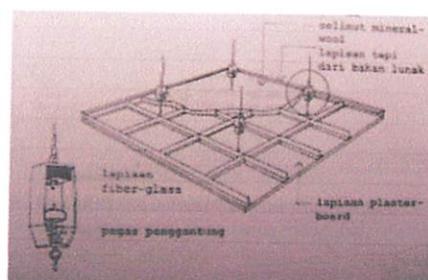
VIII.6.2. Lantai

Menggunakan sistem lantai berlapis secara menyeluruh menggunakan material beton. Pada lantai semacam ini lapisan lantai berupa plat lantai beton, Rongga udara (dapat diisi pasir atau glasswool) dan pada bagian atasnya dicor plat lantai beton lagi.



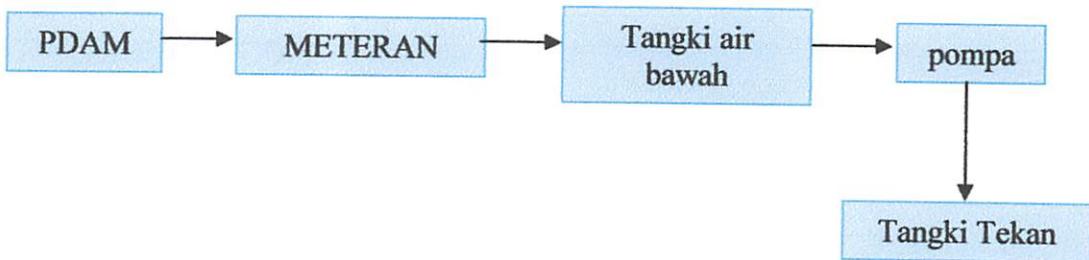
VIII.6.3. Plafon

Menggunakan plafon sebagai pemecahan akustiknya. Selain itu untuk estetika ruangan.



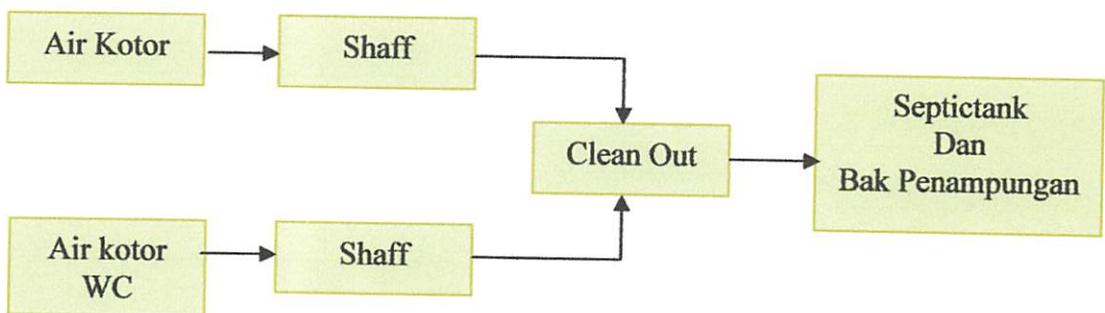
VIII.7. KONSEP UTILITAS

VIII.7.1. Sistem Distribusi Air bersih



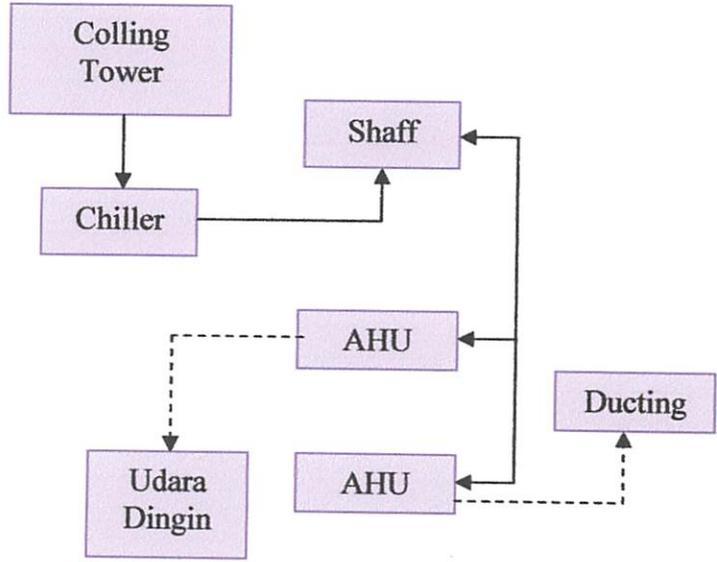
Menggunakan Sistem tangki tekan. Karena bangunan hanya 2 lantai, sehingga air dapat mudah di distribusikan ke ruang – ruang yang membutuhkan air bersih.

VIII.7.2. Sistem Air Kotor

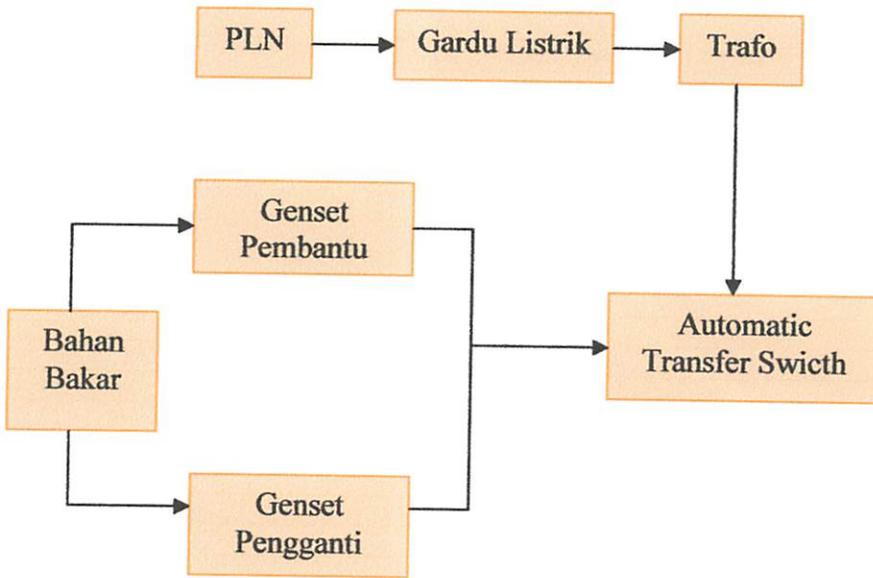


Sistem Pembuangan air kotor ini memakai system saluran tertutup. Pola pembuangannya menggunakan pola vertical menerus ke bawah. Jadi semua air kotor dari tiap lantai yang ada di salurkan menggunakan pipa lewat shaft utama yang terletak di dalam ruang control yang terdapat dalam tiap lantai ke bak control yang ada di lantai semi basement.

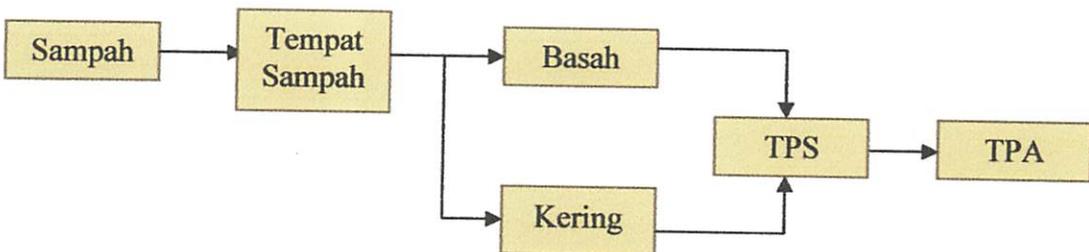
VIII.7.3. Sistem Penghawaan Buatan



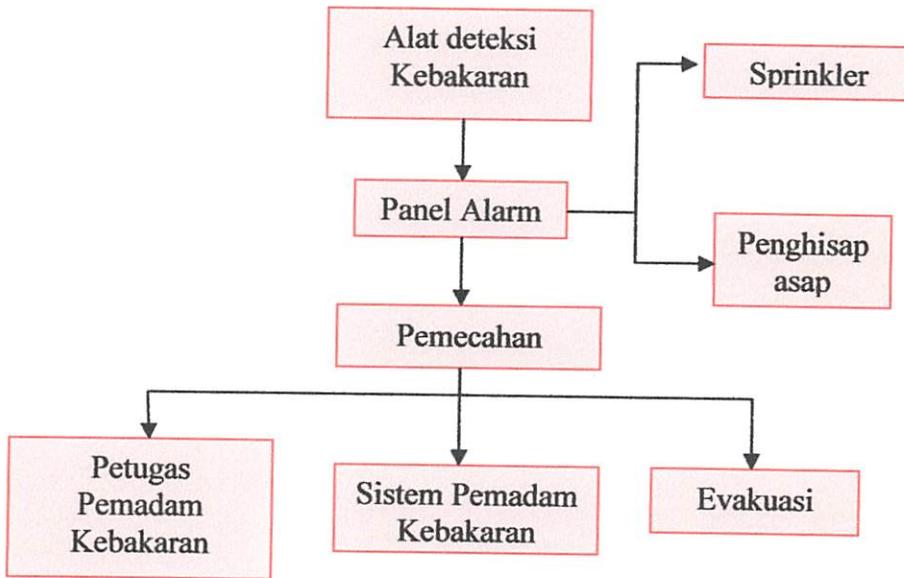
VIII.7.4. Sistem Elektrical



VIII.7.5. Sistem Pembuangan Sampah



VIII.7.6. Sistem Pemadam Kebakaran

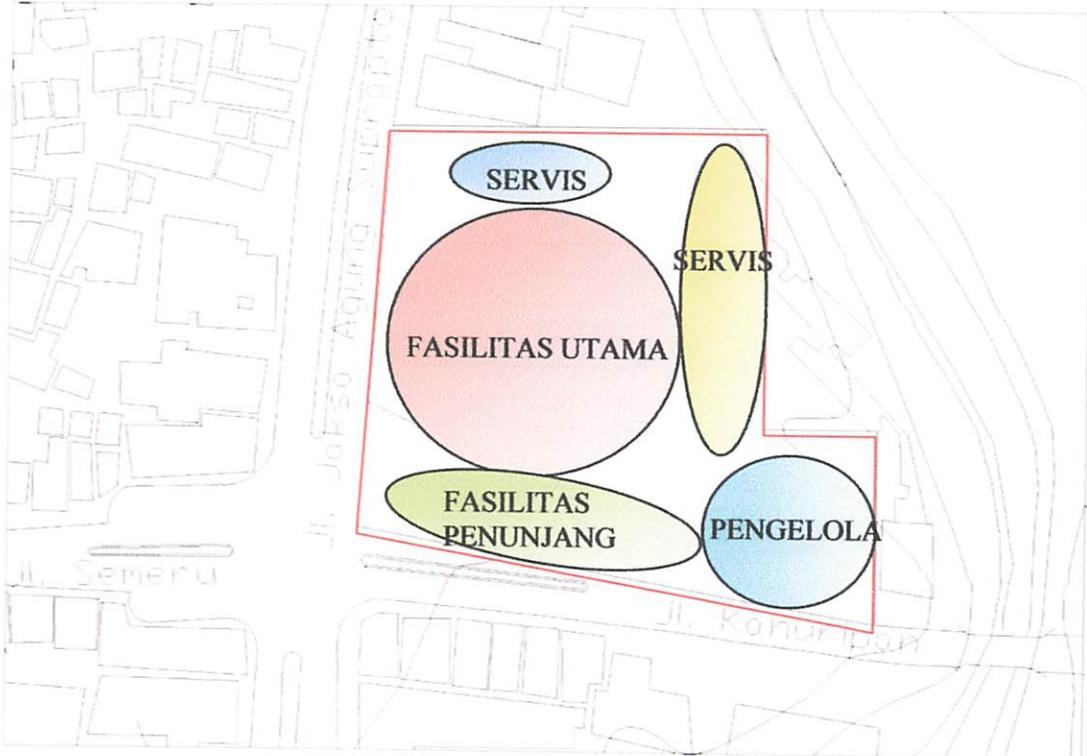


KOEFSISIEN DASAR BANGUNAN



TLB Maksimum bangunan	= 3 lantai
Luas bangunan	= 6224,32 m ²
Luas lahan	= 8891,885 m ²
KDB	= 70 %

PENZONINGAN



Penzoningan di dasari dari analisa - analisa yang ada. Fasilitas utama diletakkan didepan agar mudah dijangkau oleh pengunjung. Untuk fasilitas penunjang, diletakkan berdekatan dengan fasilitas utama. Sedangkan untuk service, diletakkan dibelakang agar tidak dapat dipandang langsung dari depan. Dan untuk pengelola, diletakkan di tepi jalan raya, agar pengunjung yang berkepentingan ke pengelola dapat mudah mencapai.

DAFTAR PUSTAKA

DA, Dody. 2000. *Kamus Bahasa Indonesia*. Semarang : Aneka Ilmu

Lawson, Fred. *Restaurant, Club and Bars Planning Design*.

E.Mediastika, Christina. 2009. *Material Akustik pengendali Kualitas Bunyi pada Bangunan*. Yogyakarta : Andi.

Sumalyo, Yulianto. 2008. *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

Perkembangan Arsitektur I/III Tahun 2001, hal.10.

Widomoko, H. 2000. *Konstruksi Bangunan II bangunan berlantai 2 – 4*. Malang : Institut Teknologi Nasional.

Karlen, Mark. 2007. *Dasar – Dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta : Erlangga.

havealittlehope2.blogspot.com.

<http://www.blokm.com>.

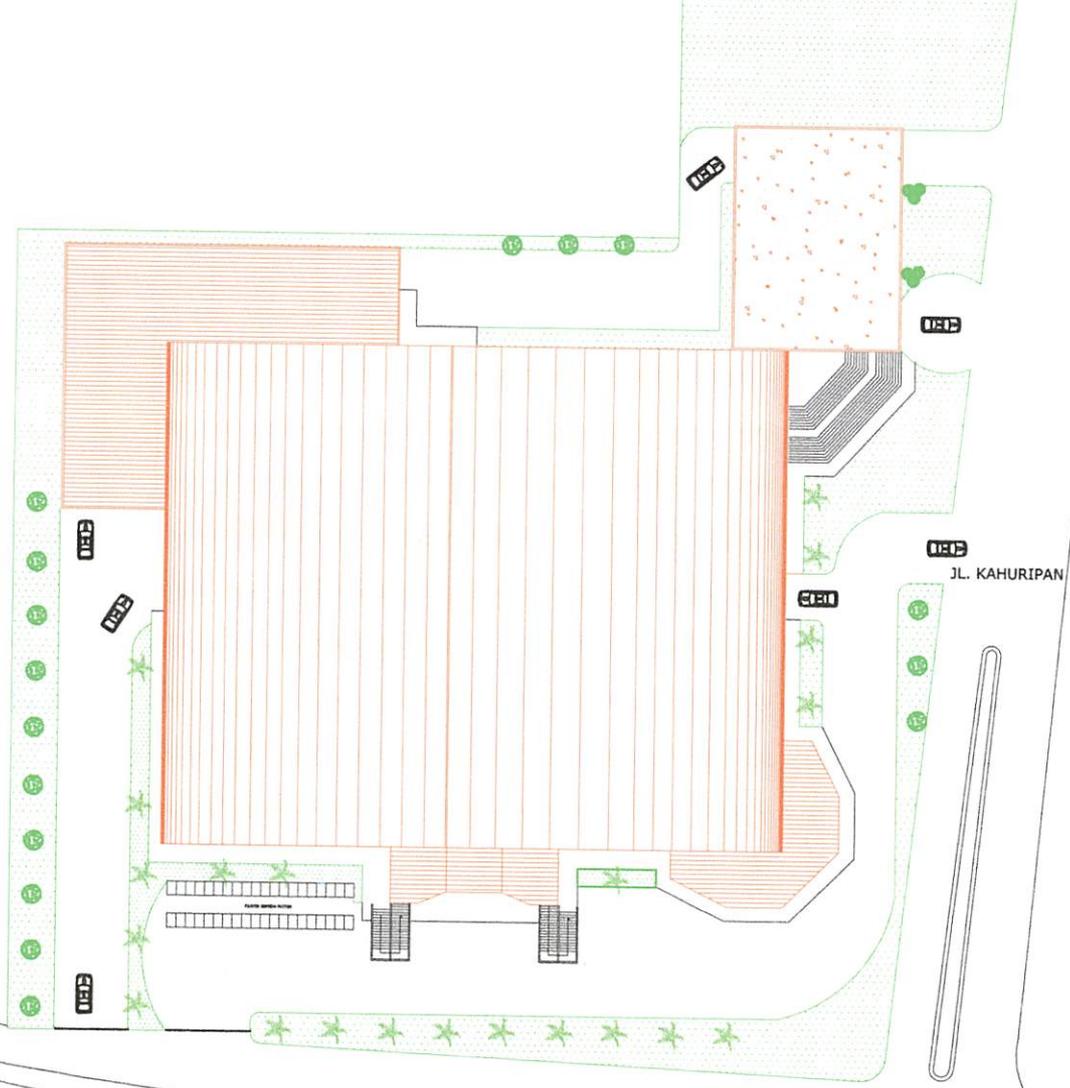
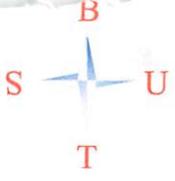
<http://www.ukpubs.com>.



LAMPIRAN

USULAN DESAIN





SITE PLAN
SKALA 1 : 400

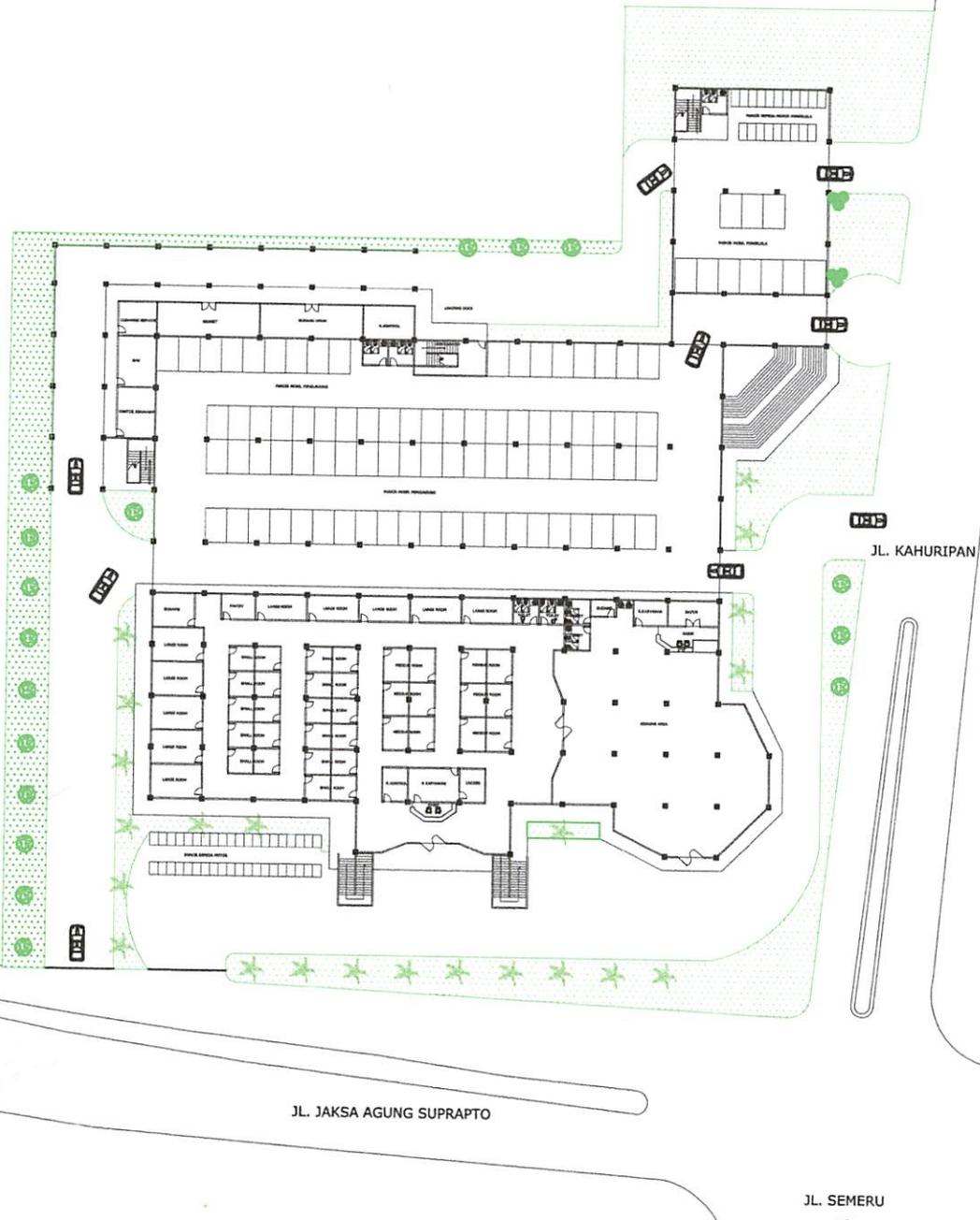
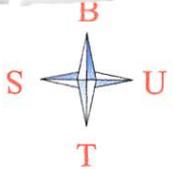

SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2009 - 2010

**PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN**

YESIKA INDRA
05.22.034

DOSEN PEMBIMBING
Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JWU MT

PENGESAHAN HALAMAN



LAY OUT
SKALA 1 : 400


SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2009 - 2010

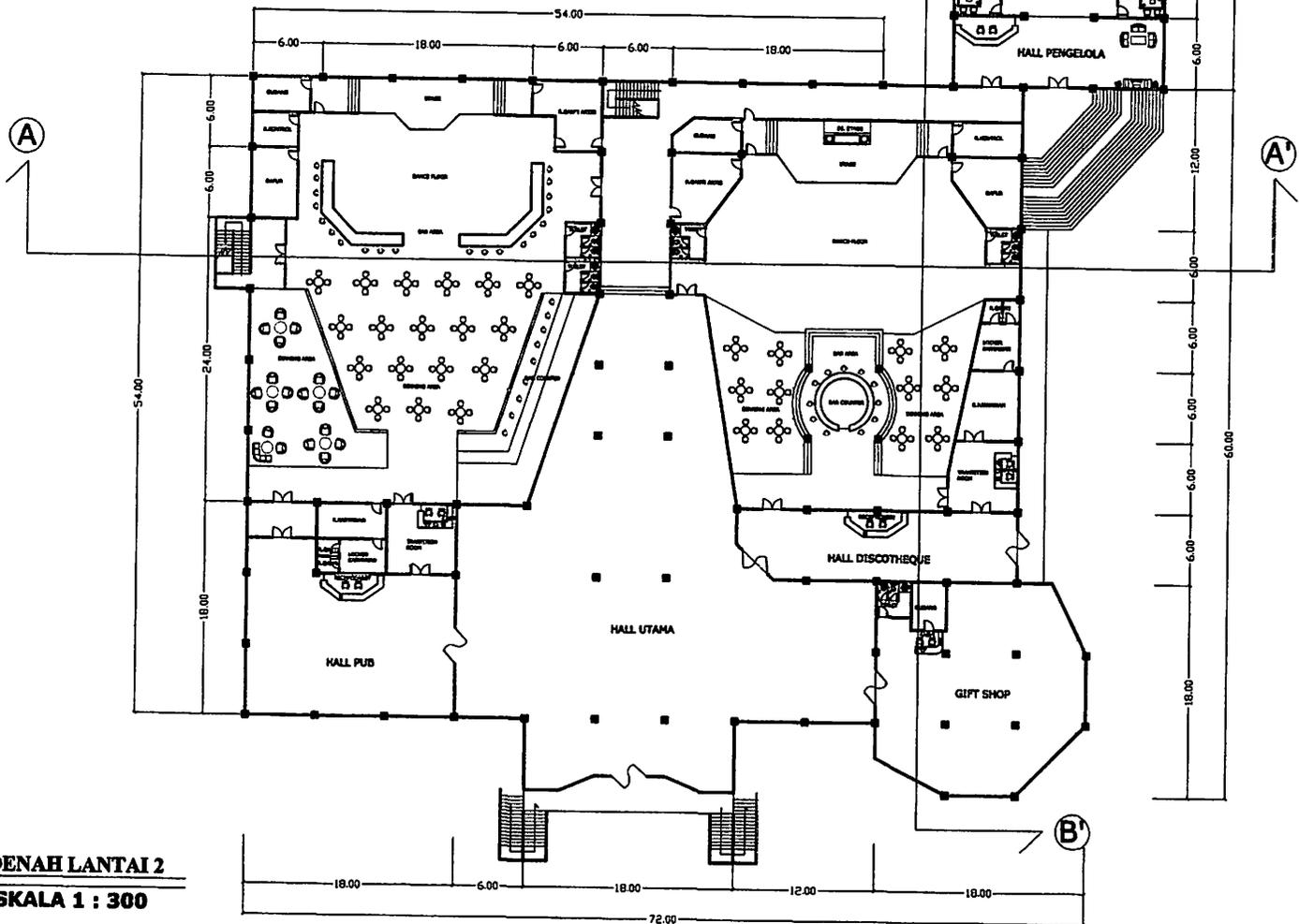
**PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN**

YESIKA INDRA
05.22.034

DOSEN PEMBIMBING
Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JWU MT

PENGESAHAN HALAMAN

02



DENAH LANTAI 2
SKALA 1 : 300

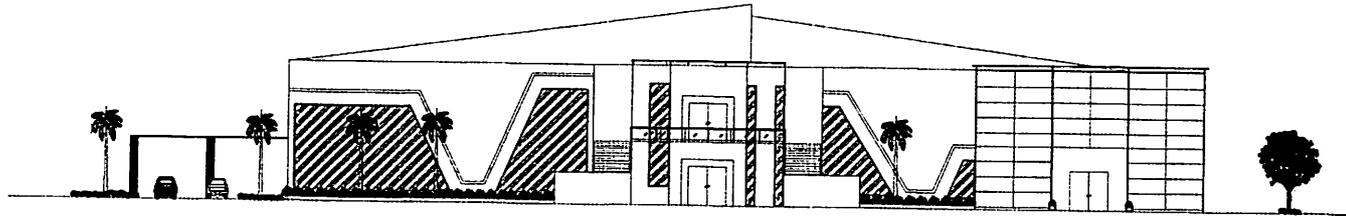

SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2009 - 2010

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN

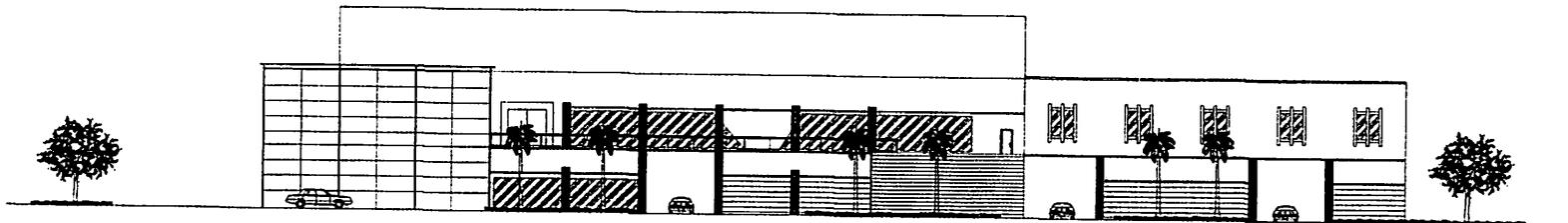
YESIKA INDRADWI
03.22.034

DOSEN PEMBIMBING
 DR. DADI TRIWANTONO, MSA
 DR. BANGSANG IRAWI, MT

PENGESAHAN HALAMAN



TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 300



TAMPAK SAMPING
SKALA 1 : 300



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2009 - 2010

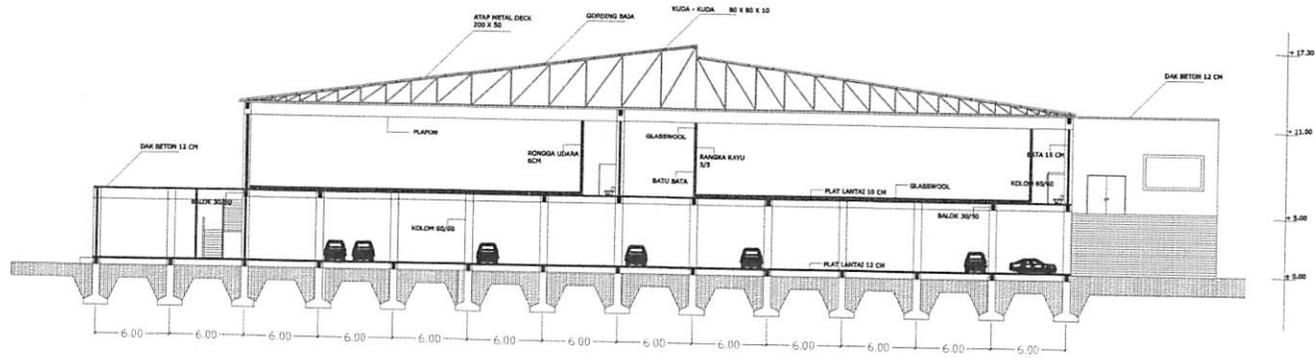
**PUSAT HIBURAN MALAM
 DI MALANG
 DENGAN TEMA
 ARSITEKTUR MODERN**

YESIKA INDRA DEWI
 05.22.034

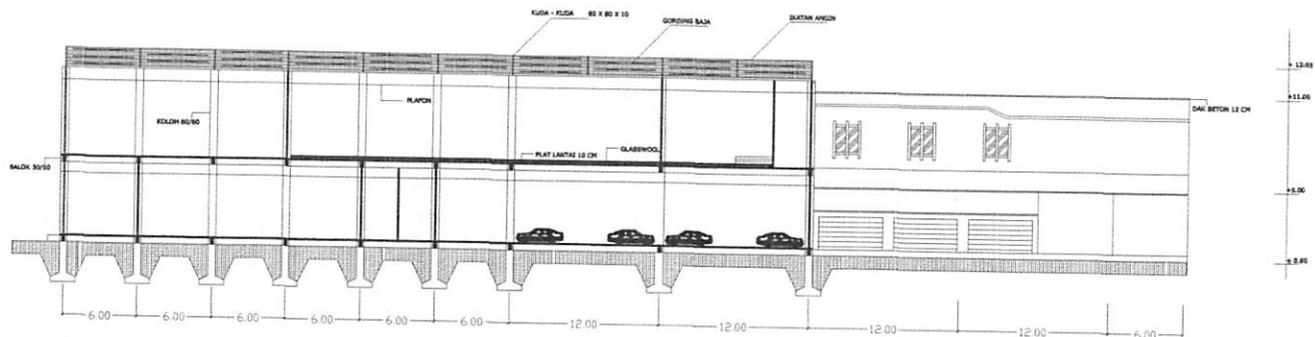
DOSEN PEMBIMBING
 Dr. DADI TRISWANYONG, MSA
 Ir. BAKRANG JWG, MT

PENGESAHAN HALAMAN

05



POTONGAN A-A'
SKALA 1 : 300



POTONGAN B - B'
SKALA 1 : 300

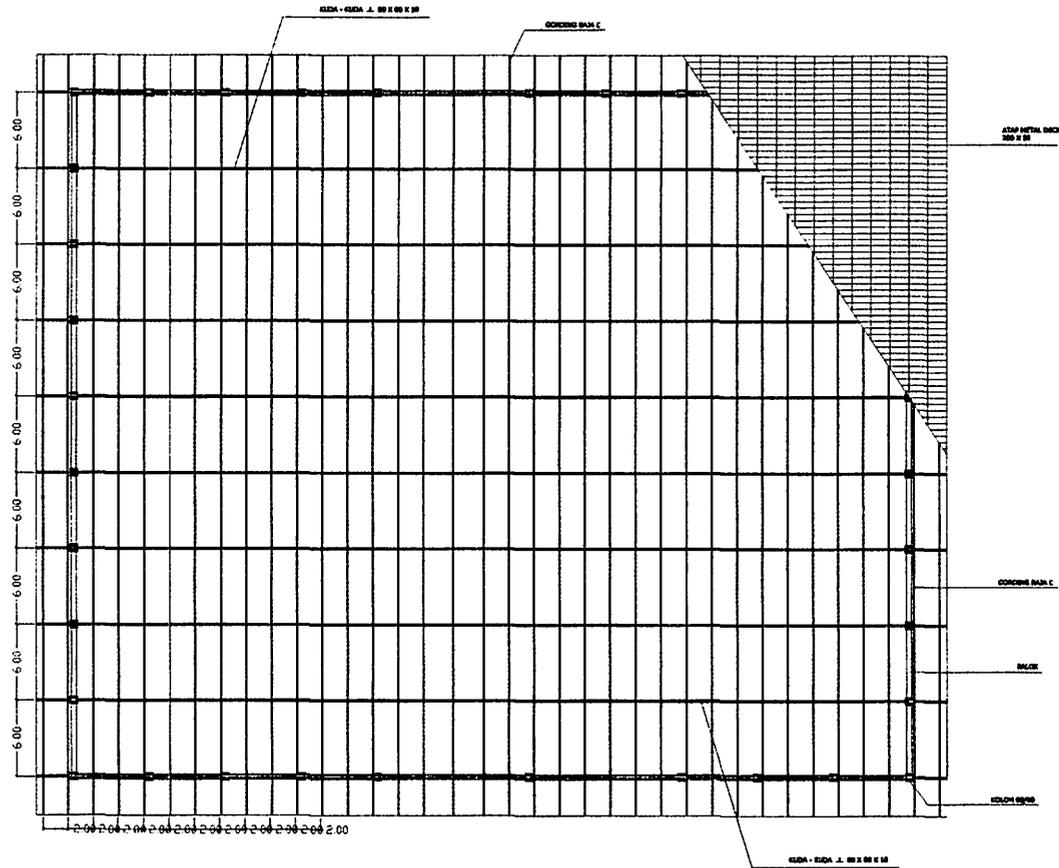

SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2009 - 2010

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN

YESIKA INDRA DEWI
05.22.034

DOSEN PEMBIMBING
Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JWU, MT

PENGESAHAN HALAMAN



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2009 - 2010

**PUSAT HIBURAN MALAM
 DI MALANG
 DENGAN TEMA
 ARSITEKTUR MODERN**

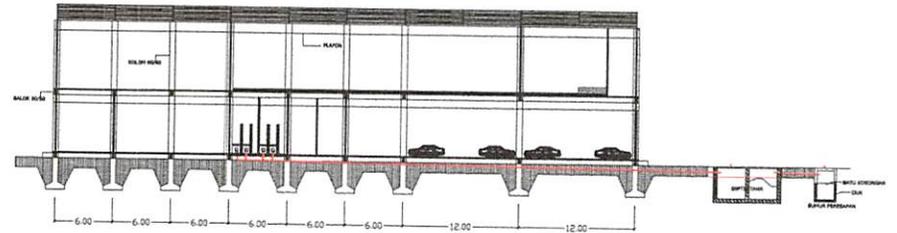
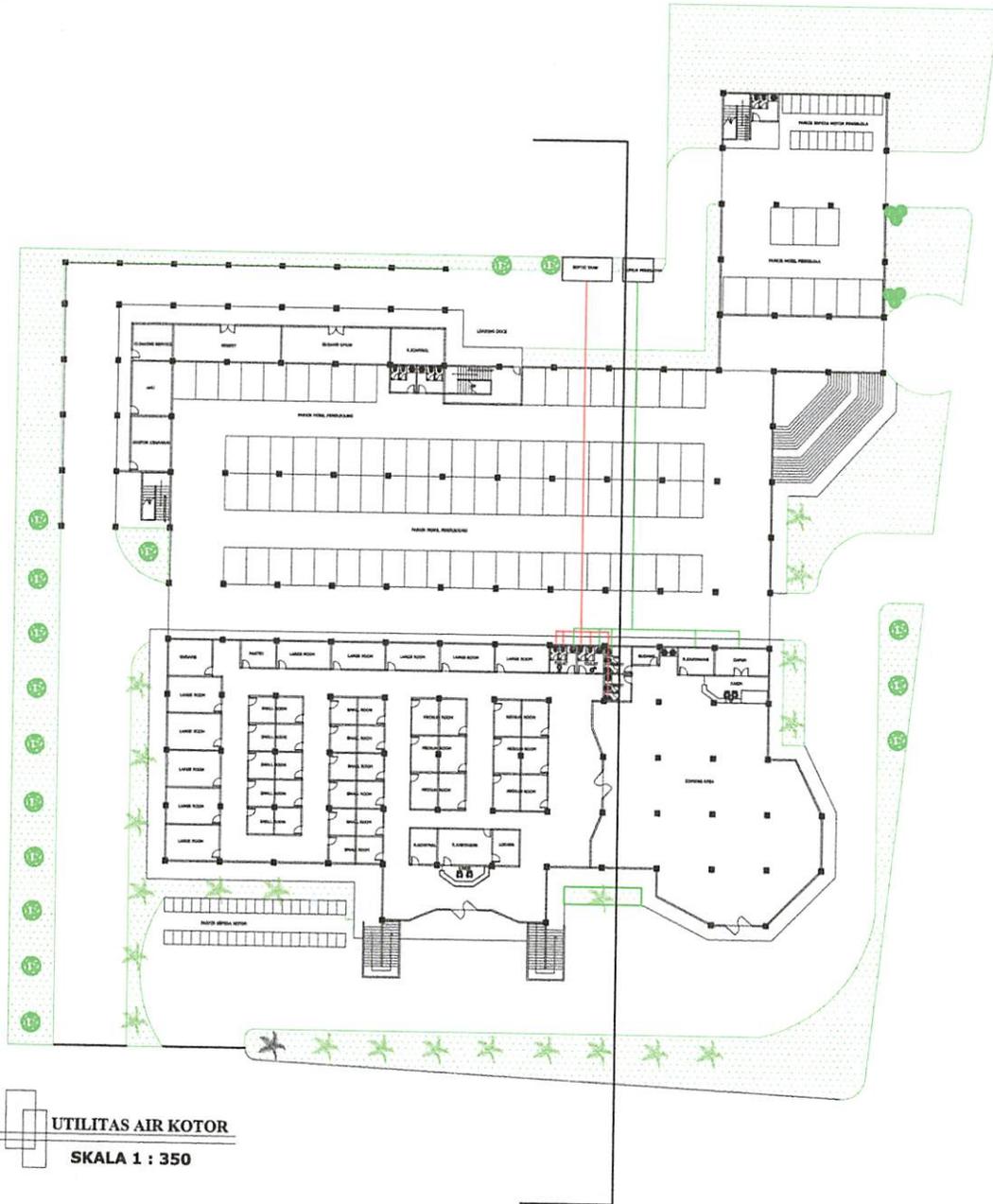
YESIKA INDRAD DEWI
 05.22.034

DOSEN PEMBIMBING
 Dr. DAINI TRIWAHYONO, MSA
 Dr. BAMBANG JIWU, MT

PENGESAHAN HALAMAN

07

RENCANA ATAP
SKALA 1 : 300



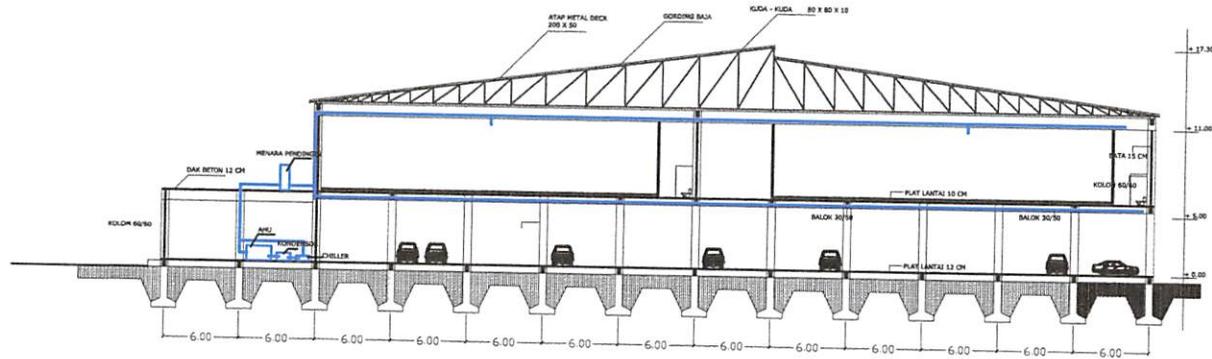
SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2009 - 2010

**PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN**

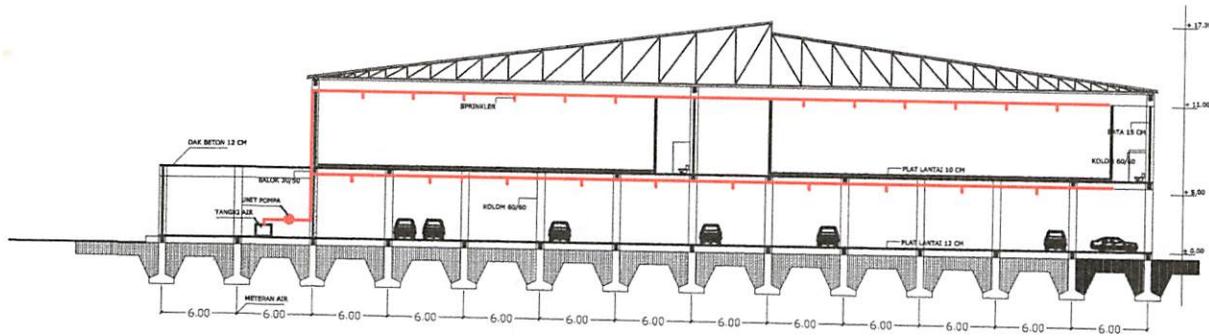
**YESIKA INDRA DEWI
05.22.034**

DOSEN PEMBIMBING
Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JWU, MT

PENGESAHAN HALAMAN



SISTEM PENGHAWAAN BUATAN
SKALA 1 : 300



POTONGAN JALUR DISTRIBUSI PIPA AIR SPRINKLER
SKALA 1 : 300



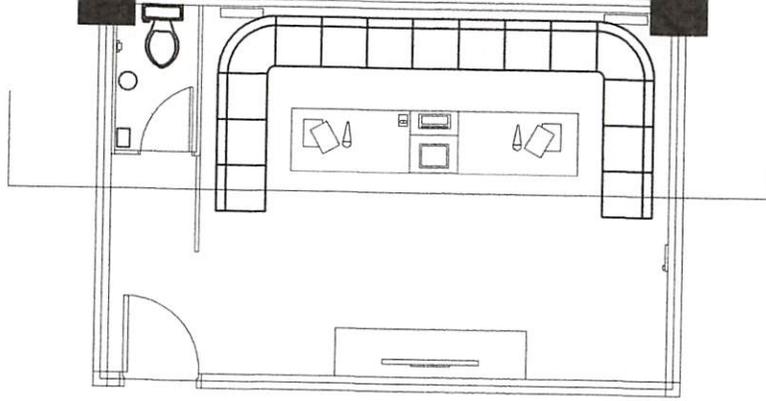
SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2009 - 2010

**PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN**

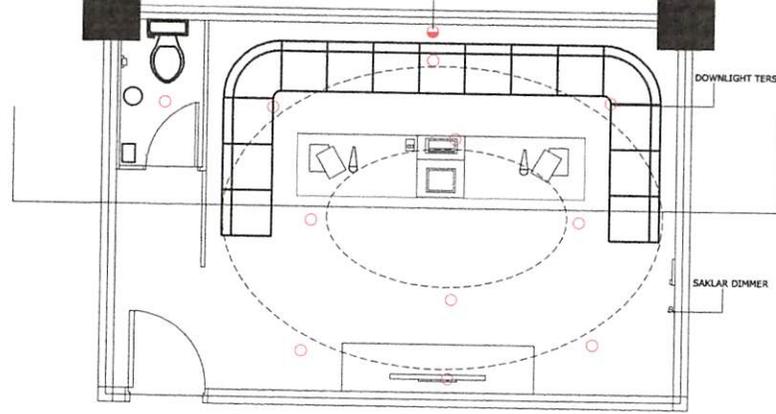
YESIKA INDRADWI
05.22.034

DOSEN PEMBIMBING
Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JWU, MT

PENGESAHAN HALAMAN



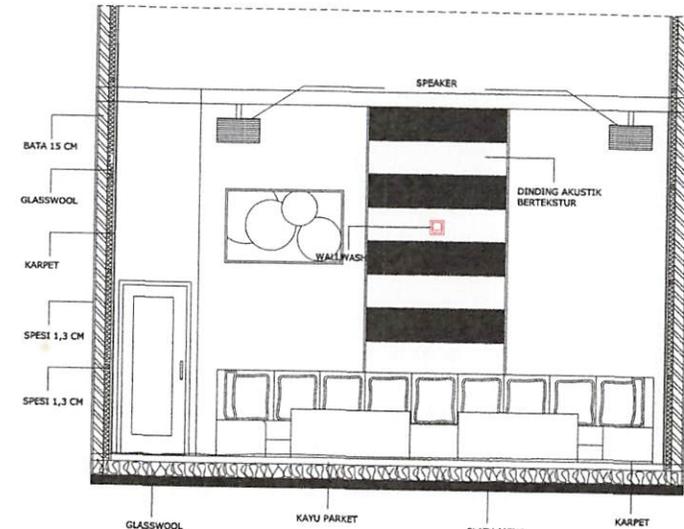
RENANG LARGE ROOM KARAOKE
MALLA 1:100



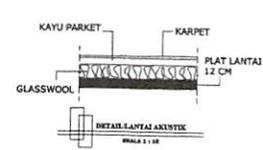
RENCANA PENCAHAYAAN
MALLA 1:100

DOWNLIGHT TERSEMBUNYI

SAKLAR DIMMER



POYONGAN LARGE ROOM KARAOKE
MALLA 1:100



DETAIL LANTAI AKUSTIK
MALLA 1:100



DETAIL DINDING AKUSTIK
MALLA 1:100

DETAIL RUANG KARAOKE



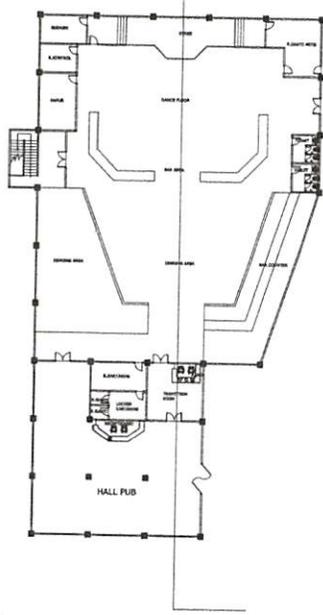
SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2009 - 2010

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN

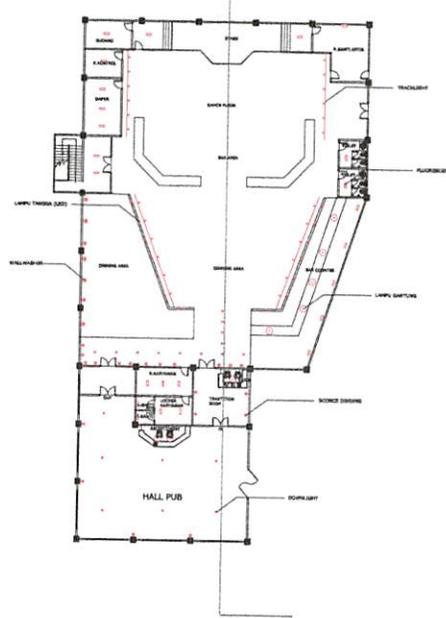
YESIKA INDRA DEWI
05.22.034

DOSEN PEMBIMBING
Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JWU, MT

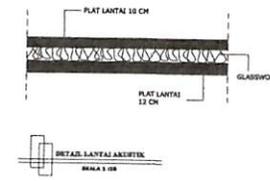
PENGESAHAN HALAMAN



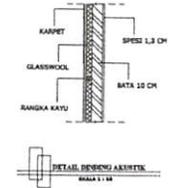
DEKORASI PUB
SKALA 1 : 100



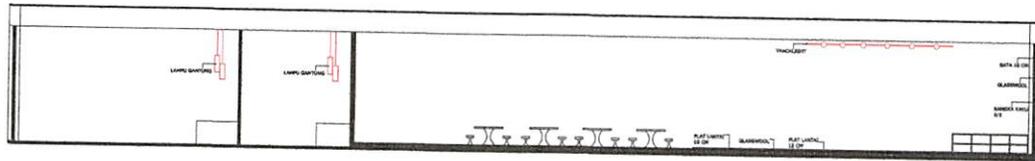
RENCANA PENCAHAYAIAN
SKALA 1 : 100



DETAIL LANTAI ARSITEK
SKALA 1 : 10



DETAIL BENTENG ARSITEK
SKALA 1 : 10



POTONGAN PUB
SKALA 1 : 100

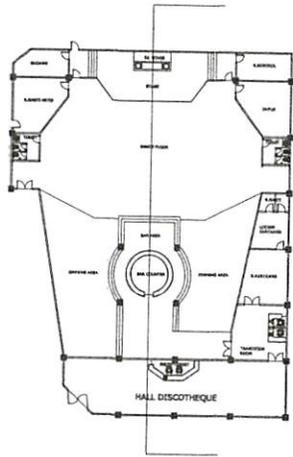
DETAIL PUB


SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2009 - 2010

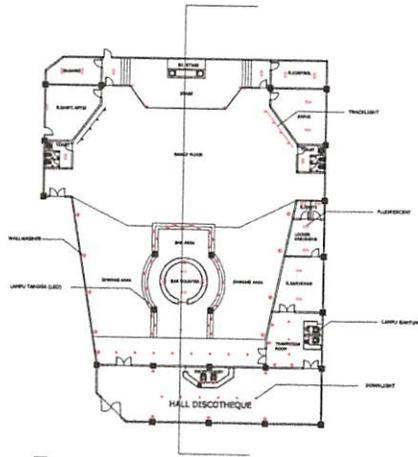
**PUSAT HIBURAN MALAM
 DI MALANG
 DENGAN TEMA
 ARSITEKTUR MODERN**

**YESIKA INDRA DEWI
 05.22.034**

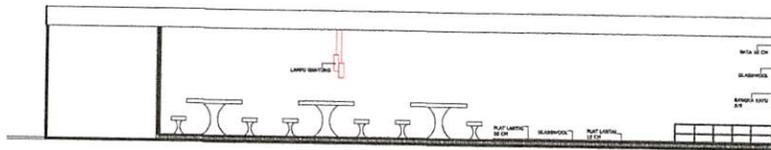
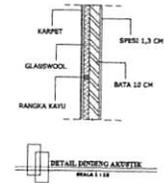
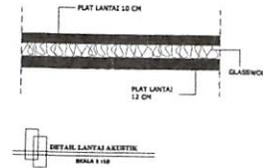
DOSEN PEMBIMBING
 Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
 Ir. BAMBANG JWU, MT



RENJAN DISCOTHEQUE
RUMAH 1.000



BENCANA PENGABAYAHAN
RUMAH 1.000



POTONGAN DISCOTHEQUE
RUMAH 1.000



DETAIL DISKOTIK



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN HALANG
Semester Ganjil 2009 - 2010

**PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN**

**YESIKA INDRA DEWI
05.22.034**

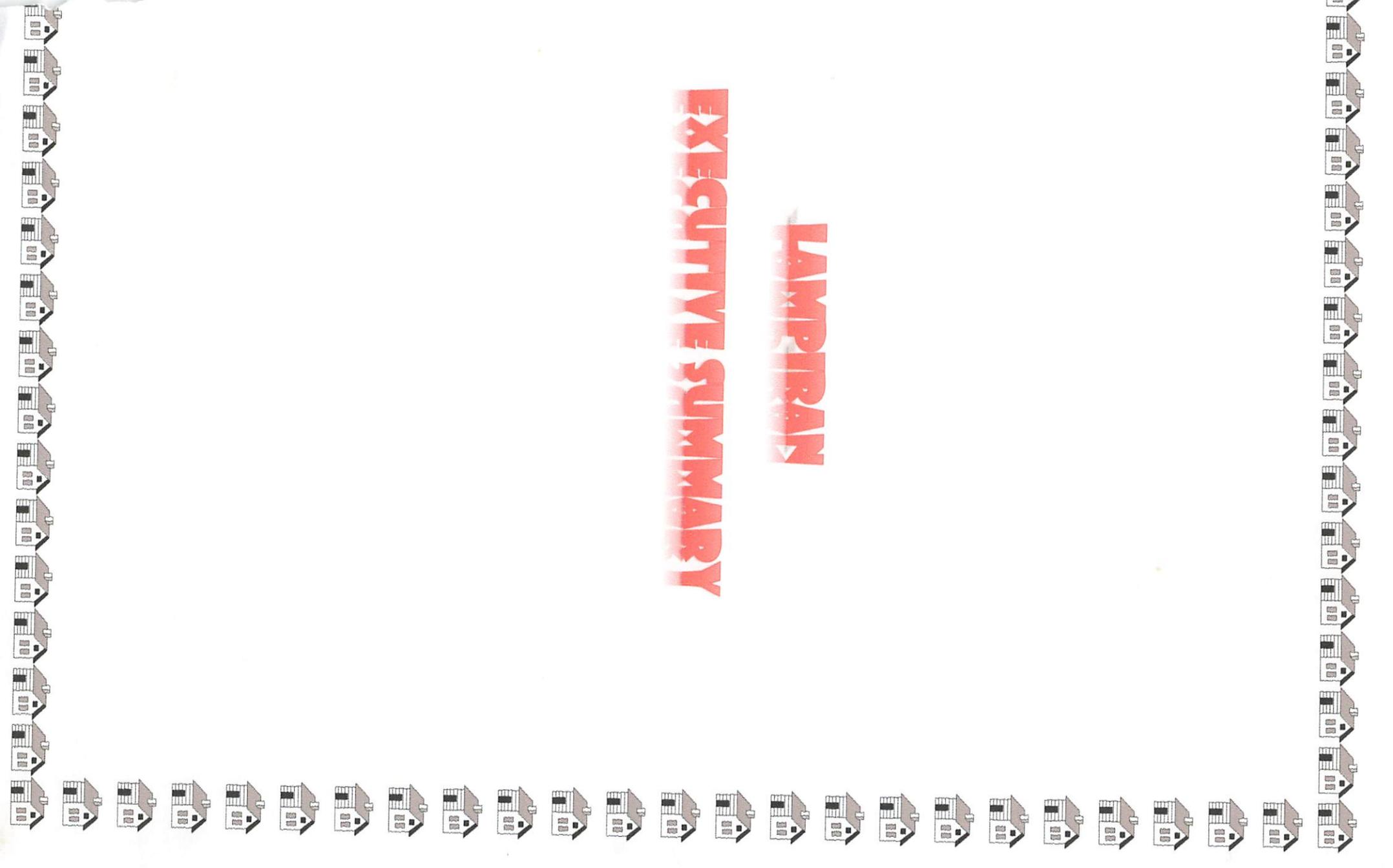
DOSEN PEMBIMBING

**Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JWU, MT**

PENGESAHAN HALAMAN

LAMPIRAN

EXECUTIVE SUMMARY



PUSAT HIBURAN MALAM DI MALANG

DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN



YESIKA INDRADEWI
05.22.034

DOSEN PEMBIMBING ;
Ir. DAIM TRIWAHYONO, MSA
Ir. BAMBANG JUJI, MT

SKRIPSI ARSITEKTUR
SEMESTER GANJIL
2009/2010



TEKNIK ARSITEKTUR
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

...satu pusat fasilitas komersial modern yang berupa rumah makan maupun cafe yang memiliki bar dan mempunyai ijin untuk menjual dan mengonsumsi minuman beralkohol yang dilengkapi dengan sarana hiburan berupa live music, musik DJ maupun karaoke yang digunakan untuk menyenangkan diri dan untuk mengurangi rasa sedih dan tertekan yang dilakukan pada sore hari atau waktu sesudah petang hingga menjelang pagi hari.

ARSITEKTUR MODERN

Adalah merupakan totalitas daya upaya dan karya dalam bidang arsitektur yang dihasilkan dari alam yang di cirikan pada sikap mental yang selalu mengedepankan hal-hal yang bersifat baru, progressive, bebas sebagai pemikiran tradisional dengan segala bentuk penataannya.

BATASAN

Hiburan malam modern menjadi batasan obyek perancangan. Sehingga dalam perancangan pusat hiburan malam, hiburan malam modern yang terdiri dari pub, discotheque dan karaoke menjadi batasan dalam obyek perancangan.

OBYEK:
PUSAT HIBURAN MALAM

TEMA:
ARSITEKTUR MODERN
LEE CORBUSIER

Sasaran:

- * Masyarakat modern usia 21 tahun – 35 tahun
- * Masyarakat dengan tingkat ekonomi menengah ke atas
- * Eksekutif muda
- * Wisatawan lokal maupun mancanegara

- Arsitektur harus mampu menciptakan rasa aman, keramah tamahan, kebahagiaan, serta kesatuan yang harmonis.
- Lebih menonjolkan diri dan kontras dengan alam.
- Unsur gelap terang cahaya, bentuk – bentuk solid suatu bangunan merupakan salah satu strategi dalam rancangannya.
- Modul yang dipakai adalah berdasarkan skala manusia.

PRINSIP
LEE CORBUSIER

Pusat hiburan malam merupakan Fasilitas komersial modern yang berupa rumah makan maupun cafe yang dilengkapi dengan bar dan mempunyai ijin untuk menjual dan mengonsumsi minuman beralkohol yang menyuguhkan sarana hiburan berupa *live music*, musik DJ maupun karaoke yang buka pada malam hari hingga menjelang pagi hari.

BENTUK
Bentuk dan tampilan mengikuti fungsi.

RUANG
- Bersifat komersial
- Bersifat menghibur
- Pusat Kebisingan

SITE
Terletak di Pusat Kota.

FASILITAS UTAMA

1. Pub
2. Discotheque
3. Karaoke

PENUNJANG

1. Coffee Shop
2. Gift Shop

PROSES ANALISIS DAN KONSEPSUAL

VISUALISASI

Menghasilkan desain **PUSAT HIBURAN MALAM** yang terletak di pusat kota dengan menggunakan **ARSITEKTUR MODERN** yang disesuaikan dengan penggunaan bangunan yang berpikiran maju dan bersifat modern.

P E N G E R T I A N J U D U L

SITE

Jalan **Jaksa Agung Suprpto**, kecamatan Klojen Kota **Malang**. Site ini diperempatan jalan, yang orientasi bangunannya terletak di dua arah jalan yaitu Jalan Jaksa Agung Suprpto dan jalan Kahuripan. Sehingga letak bangunan tersebut sangat strategis.

BATAS SITE



Utara : Berbatasan dengan Jl. Kahuripan

TAMU : Berbatasan dengan Jl. Jaksa Agung Suprpto

Barat : Berbatasan dengan pertokoan dan sungai berantas

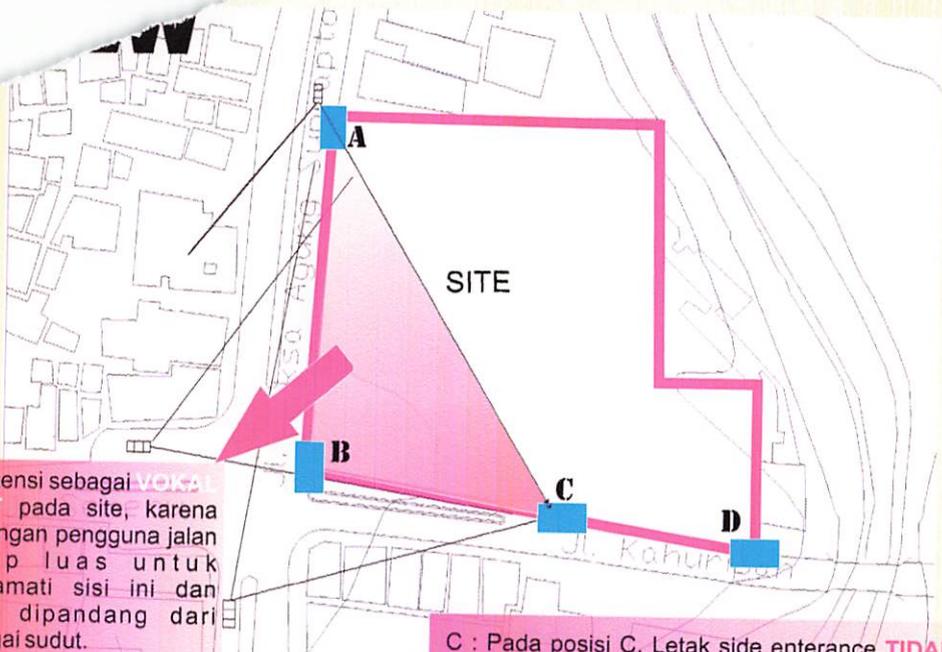
Sebelah : Fasilitas perdagangan dan perkantoran

- Lokasi berada di pusat kota sesuai dengan ketentuan perletakkan pusat hiburan malam yang berada di pusat kota.
- Kesesuaian tema dengan obyek, yaitu menyesuaikan dengan sasaran pengguna bangunan yaitu masyarakat modern yang berciri dinamis, ingin bebas.
- Site cukup konduktif dengan adanya aktivitas perkantoran dan perdagangan, karena salah satu sasaran pengguna bangunan.

POTENSI

PERMASALAHAN

Merencanakan dan merancang obyek Pusat Hiburan Malam menjadi suatu wadah yang menampung beberapa fasilitas hiburan malam indoor dengan kondisi lingkungan tapak yang ada saat ini dan menampilkan bentuk bangunan yang bercirikan arsitektur modern.



Berpotensi sebagai **VOICAL PONIT** pada site, karena pandangan pengguna jalan cukup luas untuk mengamati sisi ini dan dapat dipandang dari berbagai sudut.

C : Pada posisi C, Letak side entrance **TIDAK TERLALU BAIK** Karena dari segi sirkulasi, terlalu dekat dengan boulevard. Sehingga terlalu kesulitan jika akan memutar kendaraan.

D : Pada posisi D, letak side entrance **SANGAT BAGUS**. Karena dari segi sirkulasi, karena tidak ada boulevard sehingga mudah dalam pencapaian.

SIDE ENTRANCE

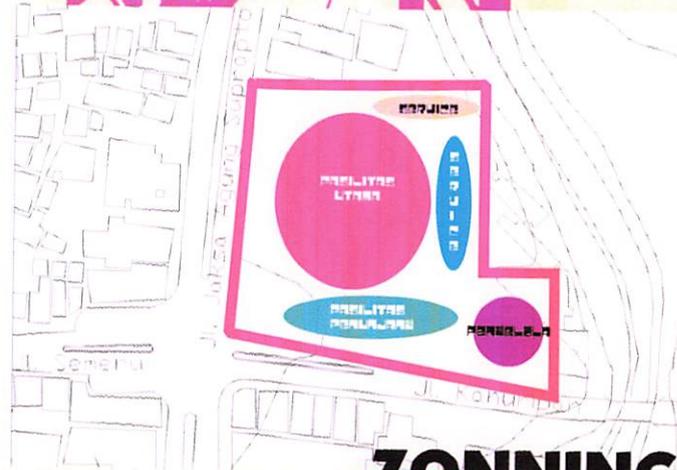
MAIN ENTRANCE

A : Merupakan posisi yang **PALING BAGUS**, karena dari segi view pandangan pengendara dapat langsung melihat ke arah entrance. Dari segi sirkulasi, kemudahan dalam pencapaian tapak karena dapat menghindari kemacetan.

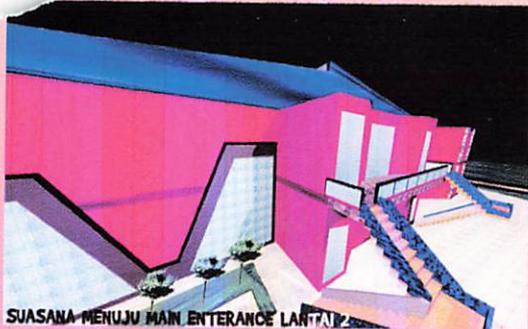
B : Pada posisi B, merupakan posisi entrance yang **TIDAK BAIK**, karena dekat dengan perempatan, sehingga dapat menimbulkan kemacetan

BENTUK

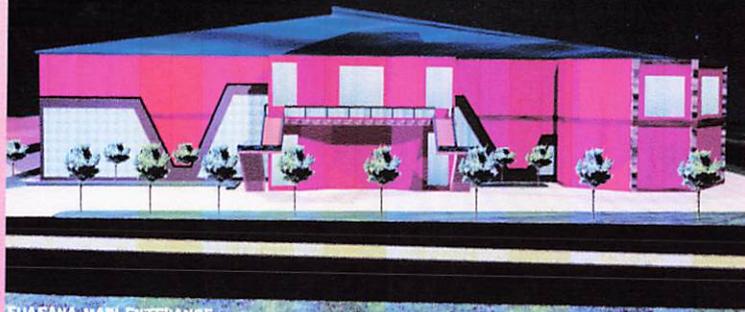
Pusat hiburan malam menggunakan tema **Arsitektur Modern**, sehingga bentuk bangunan mengikuti fungsi yang ada (**FORM, FOLLOW, FUNCTION**). Di dapat dari pergerakan atau arah sirkulasi. Dari arah sirkulasi ini bisa terbentuk ruang - ruang yang diperlukan dalam bangunan. Mencerminkan tema **Arsitektur Modern Lee Corbusier**, dengan konsep : bentuk sederhana, tanpa ornamen dan memiliki sifat horizontal dan vertikal



ZONNING



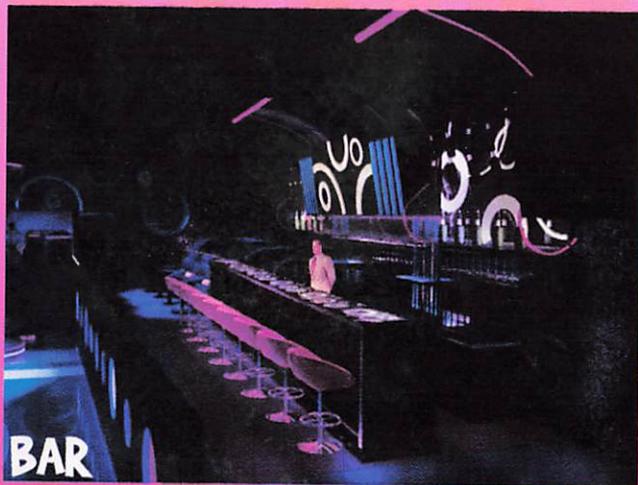
SUASANA MENUJU MAIN ENTRANCE LANTAI 2



SUASANA MAIN ENTRANCE



PERSPEKTIF MATA BURUNG



BAR



DANCE FLOOR



KARAOKE ROOM

INTERIOR

P E R S P E K T I F