

LAPORAN SKRIPSI

PUSAT HIBURAN MALAM

KOTA MALANG

TEMA

ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

SKRIPSI – AR – 7137

SEMESTER GENAP 2010 - 2011

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar

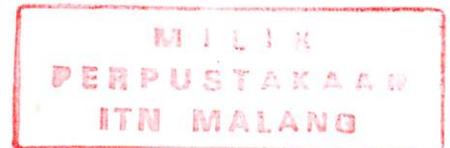
Sarjana Teknik Arsitektur



Disusun Oleh :

SYAIFULBASRI

NIM. 07.22.005



Dosen Pembimbing :

Ir. Breeze Maringka, MSA

Ir. Sueranto Darsopuspito, MT

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2011

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

PUSAT HIBURAN MALAM DI KOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

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

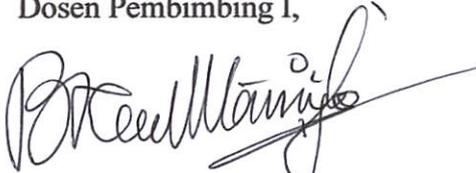
Disusun oleh :

Nama : SYAIFUL BASRI

NIM : 07.22.005

MENYETUJUI :

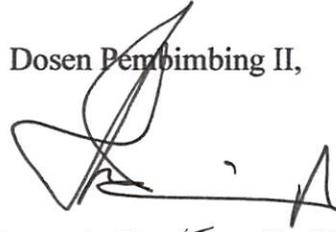
Dosen Pembimbing I,



(Ir. Breeze Maringka, MSA)

NIP: 101.8600129

Dosen Pembimbing II,



(Ir. Sueranto Darsopuspito, MT)

NIP: 1018700147



Ketua Program Studi Arsitektur

(Ir. Didiek Suharjanto, MT)

NIP.Y. 103.9000215

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

Nama : SYAIFUL BASRI
NIM : 07.22.005
Program Studi : ARSITEKTUR
Judul : PUSAT HIBURAN MALAM DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI
Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 28 Juli 2011
Dengan Nilai : B

PANITIA UJIAN SKRIPSI

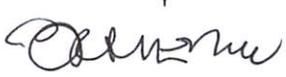

KETUA,

(Ir. Didiék Suharjanto, MT)
NIP.Y 1039000215

SEKERTARIS,

(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)
NIP.Y 1028500114

ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji I,

(Ir. Ertin Lestari, MT)
NIP: 195612121986032010

Dosen Penguji II,

(Ir. Yuni Setyo Pramono, MT)
NIP: 196306091993021001

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

Nama : SYAFEL BASRI
NIM : 0722002
Program Studi : ARSITEKTUR
Judul : PERALIHAN MALAKI KOTA MALANG
DI AGAZ TEMA ARSITEKTUR EKONSTRUKSI

Diperatunkan di hadapan Tim Penguji Ujian Program Sarjana (S-1)

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 28 Juli 2011
Dengan Nilai : 85

PANITIA UJIAN SKRIPSI

SEKRETARIS

KEJUA

(Dr. Agus Sukowono, MT)
NIP. 102820014

(Dr. Didik Subianto, MT)
NIP. 103000212

ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji II

Dosen Penguji I

(Dr. Yuni Seto Pramono, MT)
NIP. 1003000100201001

(Dr. Erni Lestari, MT)
NIP. 105012108003010

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

Nama : SYAIFUL BASRI
NIM : 07.22.005
Program Studi : ARSITEKTUR
Judul : PUSAT HIBURAN MALAM DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI
Waktu Pelaksanaa : 24 Maret sampai 28 Juli 2010
Waktu Pengujian : 28 Juli 2011
Hasil Uji : LULUS NILAI “ B ”

No	Tahap Pelaksanaan	Minggu ke																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Visualisai Desain	■	■	■	■	■	■	■	■											
2	Proses Desain								■	■	■	■	■							
3	Drafting													■	■	■				
4	Penyusunan Laporan																	■	■	■

Malang , 28 Juli 2010

Mahasiswa,



(Syaiful Basri)
NIM. 07.22.005

BUKLAH MIBERAN MAJALAH DI MALANG

dengan tema

ARISTOTELES DEKONSTRUKSI

di tulis oleh

(Jurnal Teknik Arsitektur FTSP - ITN Malang)

ABSTRAKSI

Arsitektur modern yang banyak diterapkan pada perencanaan bangunan. Hiburan Malam, seringkali menjadi sebagai arsitektur yang paling rasional. arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga seperti ada elemen/ bentuk lain di dalam arsitektur selain 'politik monoton' seperti halnya 'palam fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern. Pergeseran dari suatu fenomena dan fungsi-fungsi yang diujikan dapat diarsikan pada bentuk yang terjadi, sehingga menghasilkan bentuk-bentuk yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan 'kokak-kotak' sedemikian rupa karena ini menimbulkan kejenuhan sehingga mulai timbul konflik penyungkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari 'jebak' yang ada.

Pada perencanaan Ruang Hiburan Malam ini Arsitektur Dekonstruksi Nara hadir muncul sebagai solusi dari kejenuhan akan arsitektur modern. Arsitektur dekonstruksi oleh Nara hadir menawarkan desain dengan konsep perencanaan yang baru bahkan bisa pula menciptakan sistem struktur yang baru. Alasan ini berarti perkembangan tentang seni arsitektur yang bebas organ ide-ide yang baru sama sekali, serta mampu menampilkan ide-ide yang masih berupa fantasi & abstrak dari seni arsitek. Sehingga alasan ini dikenal optimis dan realistis. Pada akhirnya membuat bangunan yang ditunjukkan seolah-olah tidak ada bentuk dan kesan kaku dan terbalik, semua terkesan hidup, berbeda dengan arsitektur modern yang kaku dan tidak hidup, sama sekali.

PUSAT HIBURAN MALAM DI MALANG

dengan tema

ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Syaiful Basri

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

ABSTRAKSI

Arsitektur modern yang banyak diterapkan pada perancangan bangunan Hiburan Malam, seringkali menyebut dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi, dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga sepertinya tidak ada alternatif pemikiran lain di dalam arsitektur selain 'berpikir monoton' seperti halnya paham fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern. Pengaruh dari suatu fenomena dari fungsi-fungsi yang dijanjikan dapat dirasakan pada bentukan yang terjadi, sehingga menghasilkan bentukan-bentukan yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan 'kotak-kotak' sederhana. Makin lama keadaan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul konflik penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari 'jalur' yang ada.

Pada perancangan Pusat Hiburan Malam ini, Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid muncul sebagai solusi dari kejenuhan akan arsitektur modern. Arsitektur dekonstruksi oleh Zaha Hadid menawarkan desain dengan konsep perancangan yang baru, bahkan bila perlu menciptakan system struktur yang baru. Aliran ini berani bereksperimen tentang seni arsitektur yang bebas engan ide-ide yang baru sama sekali, serta mampu menampilkan ide / cerita yang masih berupa fantasi / abstrak dari sang arsitek. Sehingga aliran ini dikenal optimis dan realistis. Pada akhirnya membuat bangunan yang dihasilkan seolah-olah hidup dan berirama, tidak ada kesan kaku dan terikat, semua terkesan lugas, berbeda dengan arsitektur modern yang kaku dan tidak 'hidup' sama sekali.

Rancangan yang dekonstruksi, atraktif dan penuh dengan desain inovatif pada Pusat Hiburan Malam ini, sesuai dengan brand image Pusat Hiburan Malam yang mempunyai kesan inovatif dan atraktif dengan desain yang spektakuler. Dengan demikian, diharapkan desain Pusat Hiburan Malam ini mampu menjadi trendsetter bagi perkembangan desain hiburan lainnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN	ii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR DIAGRAM	xivv

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG.....	1
I.2 TUJUAN DAN SASARAN.....	7
I.2.1 tujuan.....	7
I.2.2 sasaran.....	7
I.3 PERMASALAHAN.....	8
I.3.1 identifikasi masalah.....	8
I.3.2. rumusan masalah.....	9
I.4 BATASAN.....	9

BAB II

PUSTAKA

II.1 PENGERTIAN TEMA.....	11
II.1.1 Latar belakang.....	11
II.1.2 Lahirnya arsitektur dekonstruksi.....	12
II.1.3 Pengertian dekonstruksi.....	16
II.1.4 Filsafat dekonstruksi.....	20
II.1.5 Aliran – aliran dalam Arsitektur Dekonstruksi.....	25
II.1.6 Prinsip Arsitektur Dekonstruksi.....	26
II.2 NEO CONSTRUCTIVIST BY ZAHA HADID	29
II.3 CONTOH KARYA – KARYA ZAHA HADID.....	30
II.3.1 Central building – BMW Plant.....	30

II.3.2 Bergisel ski jump.....	33
II.4 KESIMPULAN.....	35
II.5 DIAGRAM KETERKAITAN TEMA DENGAN OBJEK.....	37

BAB III

LOKASI

III.1 DESKRIPSI LOKASI.....	37
III.1.1 Kriteria pemilihan tapak.....	38
III.1.2 lokasi tapak.....	38
III.2 DATA TAPAK.....	39
III.2.1 Dimensi site.....	39
III.2.2 View to site.....	40
III.2.3 View from site.....	40
III.2.4 Drainase.....	41
III.2.5 Tiang telfon dan tiang listrik.....	42
III.2.6 Sirkulasi lalu lintas.....	43
III.2.7 Suasana site.....	44
III.3 KEBEHIHAN TAPAK.....	45
III.4 KELEMAHAN TAPAK.....	45
III.5 HUBUNGAN TIMBAL BALIK.....	46

BAB IV

TINJAUAN OBYEK

IV.1 STUDI LITERATUR.....	47
IV.1.1 pengertian objek.....	47
IV.1.2 kesimpulan objek.....	47
IV. 2 LATAR BELAKANG PEMILIHAN OBJEK.....	50
IV. 3 LINGKUP PELAYANAN.....	50
IV. 4 BATASAN OBJEK.....	50
IV. 5 BENTUK PELAYANAN.....	51
IV. 5 BENTUK PELAYANAN.....	51
IV. 6 DEFINISI FASILITAS UTAMA.....	51
IV.6.1 Pubs.....	52
IV.6.1.1Pengertian.....	52

IV.6.1.2 Sejarah pubs.....	52
IV.6.1.3 Fungsi dan peranan pubs.....	54
IV.6.1.4 Kriteria perancangan pub.....	55
IV.6.2 karaoke.....	52
IV.6.2.1 Pengertian.....	56
IV.6.2.1 Sejarah karaoke.....	56
IV.6.3 Bilyard.....	60
IV.6.3.1 Pengertian.....	60
IV.6.3.2 Sejarah karaoke.....	60
IV.6.4 Studi banding objek.....	63
IV.6.4.1 Studi banding karaoke.....	64
IV.6.4.1.1 Vivace karaoke.....	64
IV.6.4.1.1.1 Ruang – ruang vivace.....	65
IV.6.4.1.1.2 Struktur organisasi vivace	75
IV.6.4.1.2 Nav karaoke.....	76
IV.6.4.1.2.1 Ruang – ruang nav.....	77
IV.6.4.1.2.2 Struktur organisasi nav.....	85
IV.6.4.1.3 Pemahaman karaoke.....	76
IV.6.4.2 Studi banding bilyard.....	88
IV.6.4.2.1 Galaksi bilyard.....	88
IV.6.4.2.1.1 Tampilan bangunan.....	64
IV.6.4.2.1.2 Macam – macam permainan bilyard.....	64
IV.6.4.2.2 Times bilyard.....	88
IV.6.4.2.3 Pemahaman bilyard.....	98
IV.6.4.3 Studi banding pubs.....	99
IV.6.4.3.1 Balebarong.....	99
IV.6.4.3.1.1 ruang utama.....	99
IV.6.4.3.1.2 ruang service.....	104
IV.6.4.3.2 Struktur organisasi balebarong.....	108
IV.6.4.3.3 Pemahaman pub.....	108

BAB V

METODOLOGI

V. 1 Metode Perancangan.....	107
V.2 Proses pengumpulan data.....	107
V.2.1 Proses pengumpulan data lapangan.....	107
V.2.2 Proses pengumpulan data dari literatur.....	108
V.2.3 Proses pengumpulan data site.....	108
V.2.4 Identifikasi data.....	108
V.2.5 Proses analisa.....	110
V.2.6 Analisa program.....	112
V.2.6 Diagram proses analisa.....	113
V.2.7 Diagram proses perancangan.....	114

BAB VI

ANALISA PEMBAHASAN

VI. 1 Analisis konsep perancangan.....	115
VI. 1.1 Karakter, gaya, dan suasana.....	115
VI. 1.2 Pola penataan ruang.....	115
VI.1.3 Pola penataan bentuk, bahan dan warna.....	116
VI. 1.4 Sistem interior.....	118
VI. 1.5Tampilan.....	120
VI. 1.6 analisis tekstur dan warna.....	120
VI. 1.7 Analisis ornamen.....	120
VI. 1.7 Analisis proporsi dan skala.....	120
VI. 1 Analisis besaran ruang.....	126
VI. 2 Analisi besaran ruang.....	128
VI. 3 Diagram alur aktivitas hiburan malam.....	128
VI. 3.1 Pubs.....	128
VI. 3.2 Karaoke.....	129
VI. 3.3 Bilyard.....	130
VI. 3.4 Fasilitas Penunjang.....	131
VI. 3.4.1 Cafe.....	131
VI. 3.4.2 Restoran.....	132
VI. 4 Analisa kebutuhan ruang.....	133

VI. 5 Analisa besaran ruang.....	137
VI. 5.1 Fasilitas utama.....	137
VI. 5.1.1 Pub.....	131
VI. 5.1.2 Karaoke.....	141
VI. 5.1.3 Bilyard.....	143
VI. 5.1.4 fasilitas penunjang.....	146
VI. 5.1.5 fasilitas pengelola.....	149
VI. 5.1.6 fasilitasservice.....	150
VI. 5.1.6 kebutuhan luas total ruangan.....	150
VI. 6 Analisis bentuk.....	152
VI. 6.1 Fasilitas utama.....	153
VI. 7 Analisis bentuk.....	156
VI. 7.1 Proses pengambilan bentuk.....	157
VI. 7.2 Transformasi skala proporsi.....	158
VI. 7.2 Transformasi wujud dasar.....	159
VI. 8 Analisa view.....	162
VI. 9 Analisa pencapaian dan sirkulasi.....	163
VI. 10 Analisa vegetasi.....	165
VI. 11 Transformasi bentuk terhadap site.....	167
VI. 12 Zooning makro.....	168
VI. 13 Olah bentuk dasar.....	170
VI. 14 Hirarki ruang vertikal.....	171
VI. 15 Penentuan denah bangunan.....	172
VI. 16 Olah bentuk dasar.....	175
VI. 17 Analisis akustik.....	176
VI. 17.1 lantai ruang.....	177
VI. 17.2 Plafon ruang.....	180
VI. 17.3 dinding ruang.....	180
VI. 18 Analisis sitem struktur.....	176
VI. 18.1 Aanalisa struktur.....	177
VI. 18.2 Aanalisa bahan struktur.....	177
VI. 19 Analisis utilitas.....	176

BAB VII

VII.1 PENAMPILAN BANGUNAN.....	189
VII.1 Pendekatan.....	189
VII.2 KONSEP PERANCANGAN.....	189
VII.3 KONSEP SUASANA RUANG.....	190
VII.4 KONSEP OLAH BENTUK.....	192

BAB VIII

HASIL RANCANGAN.....	193
LAMPIRAN.....	204
DAFTAR PUSTAKA.....	205

DAFTAR GAMBAR

1.1. Gambar: Usulan lokasi site.....	5
1.2. Gambar: View to site.....	6
2.1. Gambar: Zaha Hadid	28
2.2. Gambar: Central Building – BMW plant	29
2.3. Gambar: Building – BMW plant	29
2.4. Gambar: Interior of interance	29
2.4. Gambar: Prespektif.....	31
2.4. Gambar: Site Plant.....	31
2.4. Gambar: Bergisel Ski Jump.....	23
2.4. Gambar: Prespektif.....	33
3.1. Gambar: Lokasi tapak.....	38
3.2. Gambar: Data tapak	39
3.2. Gambar: View to site.....	40
3.3. Gambar: View from site	40
3.4. Gambar: Drainase	41
3.5. Gambar: Tiang telfon	42
3.6. Gambar: sirkulasi lalu lintas 1	43
3.7. Gambar: sirkulasi lalu lintas 2.....	43
3.8. Gambar: Suasana site 1	44
3.9. Gambar: Suasana site 2	44
3.9. Gambar: Zona Site.....	45
4.1. Gambar: Bangunan pubs di inggris	53
4.2. Gambar: Logo vivace	64
4.3. Gambar: Ruang receptionis	65
4.4. Gambar: Ruang loby.....	66
4.5. Gambar: Ruang cafe	66
4.6. Gambar: Bartender	67
4.7. Gambar: Koridor	67
4.8. Gambar: Ruang small room.....	68
4.9. Gambar: Ruang medium room	69
4.10. Gambar: Ruang large room	70
4.11. Gambar: Ruang suit room	71
4.12. Gambar: Ruang office room.....	71

4.13. Gambar: Ruang dapur.....	72
4.14. Gambar: toilet.....	72
4.15. Gambar: Gudang	73
4.16. Gambar: loker	73
4.17. Gambar: Server.....	74
4.18. Gambar: Tampak depan bangunan nav	76
4.19. Gambar: Ruang Receptionis.....	77
4.20. Gambar: Ruang loby.....	77
4.21. Gambar: Ruang koridor	78
4.22. Gambar: Ruang small room.....	79
4.23. Gambar: Ruang medium room	80
4.24. Gambar: Ruang large room	81
4.25. Gambar: Ruang swet room	82
4.26. Gambar: Ruang office	83
4.27. Gambar: Ruang dapur.....	83
4.28. Gambar: Toilet.....	83
4.29. Gambar: Gudang	84
4.30. Gambar: server	85
4.31. Gambar: musolla	85
4.33. Gambar: logo galaksi.....	88
4.34. Gambar: Gedung galaksi	89
4.35. Gambar: Biliard dengan meja 7 feet.....	90
4.36. Gambar: Biliard dengan meja 9 feet.....	90
4.37. Gambar: Biliard dengan meja snoker	90
4.38. Gambar: Biliard dengan meja carom.....	91
4.39. Gambar: times bilyard	91
4.40. Gambar: Ruang luar	91
4.41. Gambar: Tampak depan	92
4.42. Gambar: Suasana ruang.....	93
4.43. Gambar: Kolom	94
4.44. Gambar: Jarak antara meja	95
4.45. Gambar: Penghawaan buatan	96
4.46. Gambar: Suasana cafe	97
4.47. Gambar: logo balebarong	99

4.48. Gambar: loby	100
4.49. Gambar: maens area	100
4.50. Gambar: ornamen	101
4.51. Gambar: Ornamen dinding	101
4.52. Gambar: Bartender	102
4.53. Gambar: Panggung	103
4.54. Gambar: Maens area.....	103
4.55. Gambar: Bartender	104
4.56. Gambar: R. Ganti artis.....	104
4.57. Gambar: Control	105
4.58. Gambar: Toilet.....	105
4.59. Gambar: Dapur	106
4.60. Gambar: Kantor	106
4.61. Gambar: musolla	107
6.1. Gambar: Wujud perancangan zaha hadid.....	120
6.2. Gambar: Bentuk dekorasi	123
6.3. Gambar: Sinar laser	123
6.4. Gambar: $d/h < 1$	125
6.5. Gambar: $d/h = 1-3$	125
6.6. Gambar: $d/h = 3-6$	125
6.7. Gambar: $d/h > 6$.....	125
6.8. Gambar: Area lampu laser.....	152
6.9. Gambar: Lampu laser lagu pop	153
6.10. Gambar: Lampu laser lagu rock	154
6.11. Gambar: Lampu laser lagu slow.....	155
6.12. Gambar: Bentuk dasar	157
6.13. Gambar: Proses transformasi.....	159
6.14. Gambar: Wujud bentuk dasar 3 dimensi	161
6.15. Gambar: Analisa view	162
6.16. Gambar: Analisa vocal point.....	162
6.17. Gambar: Analisa pencapaian dan sirkulasi.....	163
6.18. Gambar: Analisa Perletakan enterance.....	163
6.19. Gambar: Analisa penanggulangan macet	164
6.20. Gambar: Analisa vegetasi.....	165

6.21. Gambar: Analisa jenis vegetasi	166
6.22. Gambar: Penggabungan Bentuk menggunakan karakteristik alur sirkulasi.....	167
6.23. Gambar: Hirarki ruang	168
6.24. Gambar: Level tingkat kebisingan ruang vertikal	168
6.25. Gambar: Olah bentuk dasar	170
6.26. Gambar: Hirarki ruang vertical pada denah	171
6.27. Gambar: Penggabungan garis golden section.....	172
6.28. Gambar: Denah lantai 1	173
6.29. Gambar: Denah lantai 2.....	173
6.30. Gambar: Denah lantai 3.....	174
6.31. Gambar: Denah lantai 4.....	174
6.32. Gambar: Bentuk dasar	175
6.33. Gambar: Konsep bangunan pusat hiburan malam.....	175
6.34. Gambar: Lantai ruang.....	178
6.35. Gambar: Reised floor	179
6.36. Gambar: Pengaplikasian rangka plafon.....	180
6.37. Gambar: Pengaplikasian partisi atau dinding ganda	182
6.38. Gambar: Sistem struktur kantilever	183
6.39. Gambar: Spider glass sistem	185
7.1. Gambar: Suasana ruang pubs	190
7.2. Gambar: Suasana ruang bilyard.....	190
7.3. Gambar: Suasana ruang karaoke	191
7.4. Gambar: Suasana ruang koridor	191
7.5. Gambar: olah bentuk dasar	192
7.6. Gambar: konsep bentuk dasar	192

DAFTAR DIAGRAM

2.1 diagram: keterkaitan tema dengan objek	36
4.1. diagram: kegiatan pusat hiburan malam	49
4.2. diagram: struktur organisasi vivace	75
4.3. diagram: struktur organisasi nav karaoke	86
4.4. diagram: struktur organisasi balebarong	105
5.1. diagram: proses analisa	113
5.2. diagram: proses rancangan	114
6.1. diagram: alur aktifitas pengunjung pubs	128
6.2. diagram: alur aktifitas karyawan pubs	128
6.3. diagram: alur aktifitas pengunjung karaoke	129
6.4. diagram: alur aktifitas karyawan karaoke	129
6.5. diagram: alur aktifitas pengunjung bilyard	130
6.6. diagram: alur aktifitas karyawan bilyard	130
6.7. diagram: alur aktifitas pengunjung cafe	131
6.8. diagram: alur aktifitas karyawan cafe	131
6.9. diagram: alur aktifitas pengunjung restoran	132
6.10. diagram: alur aktifitas karyawan restoran	132
6.11. diagram: alur transformasi bentuk terhadap site	132
6.12. diagram: penyaluran listrik	186
6.12. diagram: air kotor	188
6.12. diagram: keamanan	188

DAFTAR TABEL

6.1 tabel: tabel tekstur	121
6.2 tabel: tabel warna.....	122
6.3 tabel: kebutuhan ruang	137

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang tertinggi mempunyai kecenderungan untuk tidak berhenti bekerja atau berfikir mempunyai kebutuhan hidup yang tidak ada habisnya. Secara rasional manusia selalu berupaya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perkembangan fisik dan mental manusia banyak tergantung dari corak lingkungan dimana ia dibesarkan sejak bayi dan hingga menjadi orang dewasa.

Perubahan yang sedang melanda dunia kehidupan manusia abad 21 ini mempunyai factor – factor penyebab yang multi kompleks. Namun penyebab utamanya adalah kemajuan teknologi yang modern dan kebutuhan hidup manusia sangat terkait erat dengan arus perubahan social tersebut.

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

Hiburan sebagai salah satu kebutuhan manusia untuk menyegarkan kembali jasmani serta memperoleh kembali semangat untuk melakukan aktivitas rutin di dalam kehidupan sehari – hari sebagai makhluk sosial sehingga hiburan dapat menjadi tuntutan hidup manusia.

Setiap orang sadar maupun tidak sadar telah terlibat dalam melakukan hiburan atau menghibur diri dengan proses kehidupannya. Hiburan itu muncul bersama dengan perasaan ingin melepas beban pikiran, kerja, latihan yang berlebihan, kelelahan, merasa tertekan, dan lain – lain. Masing – masing orang memiliki perbedaan dan tingkat keinginan serta kecenderungan yang berbeda dalam hal

menghibur diri, terganggu dari kondisi lingkungan, keadaan ekonomi, kelapasan dan budaya dan biaya hidupnya.

Fenomena yang ada saat ini adalah manusia kebanyakan melakukan rutinitas dan aktivitasnya pada pagi hingga sore hari. Setelah dari rutinitas dan aktivitasnya di malam hari manusia cenderung membutuhkan hiburan untuk sekedar melepas beban pikiran, lelah, tekanan dan lain - lain yang dilakukannya pada hingga sore. Tapi ada orang yang hanya mendengarkan musik (kaset) di rumah sudah merasa cukup terhibur. Ada pula yang menghibur dirinya dengan pergi ke tempat - tempat disko untuk beransa ria. Ada pula yang dengan mendengarkan dan menonton pertunjukan live music ataupun dengan belajar lagu - lagu saja.

Dari kondisi tersebut diatas mendorong perlunya mengadakan suatu Hiburan Malam yang sangatlah tepat sebagai jalan keluar dimbangi dengan peningkatan kualitas melalui teknologi modern.

Latar Belakang Fisik Kota Malang

Kota Malang terletak pada ketinggian antara 40 - 607 meter diatas permukaan air laut. merupakan salah satu kota rujukan wisata di Jawa Timur karena potensi alam dan iklim yang dimiliki. letaknya yang berada ditengah-tengah wilayah Kabupaten Malang secara astronomis terletak 112.06° - 112.07° Bujur Timur dan 7.06° - 8.02° Lintang Selatan

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di provinsi Jawa Timur setelah Kota Surabaya. Kota yang memiliki luas 110.06 km². dengan jumlah penduduk sampai akhir Juni sebesar 782.110 jiwa dan kepadatan penduduk kurang lebih 7100 jiwa per km².

Batas batas kota Malang :

- Gunung Arjuno di sebelah Utara
- Gunung Semeru di sebelah Timur
- Gunung Kawi dan Panderman di sebelah Barat
- Gunung Kelud di sebelah Selatan

menghibur diri, tergantung dari kondisi lingkungan, keadaan ekonomi, kebiasaan atau budaya dan biaya hidupnya.

Fenomena yang ada saat ini adalah manusia kebanyakan melakukan rutinitas dan aktivitasnya pada pagi hingga sore hari. Selepas dari rutinitas dan aktivitasnya, di malam hari manusia cenderung membutuhkan hiburan untuk sekedar melepas beban, pikiran, lelah, tekanan dan lain – lain yang dilakukannya pagi hingga sore, tapi ada orang yang hanya mendengarkan musik (kaset) di rumah sudah merasa cukup terhibur. Ada pula yang menghibur dirinya dengan pergi ke tempat – tempat disko untuk berdansa ria, ada pula yang dengan mendengarkan dan menonton pertunjukan live music ataupun dengan berolah raga ringan saja.

Dari kondisi tersebut diatas mendorong perlunya menghadirkan suatu Hiburan Malam yang sangatlah tepat sebagai jalan keluar diimbangi dengan peningkatan kualitas melalui teknologi modern.

Latar Belakang Fisik Kota Malang

Kota Malang terletak pada ketinggian antara 440 - 667 meter diatas permukaan air laut, merupakan salah satu kota tujuan wisata di Jawa Timur karena potensi alam dan iklim yang dimiliki. Letaknya yang berada ditengah-tengah wilayah Kabupaten Malang secara astronomis terletak $112,06^{\circ}$ - $112,07^{\circ}$ Bujur Timur dan $7,06^{\circ}$ - $8,02^{\circ}$ Lintang Selatan

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur setelah Kota Surabaya. Kota yang memiliki luas 110.06 km^2 , dengan jumlah penduduk sampai akhir Juni sebesar 782.110 jiwa dan kepadatan penduduk kurang lebih 7106 jiwa per km^2 .

Batas batas kota malang :

- Gunung Arjuno di sebelah Utara
- Gunung Semeru di sebelah Timur
- Gunung Kawi dan Panderman di sebelah Barat
- Gunung Kelud di sebelah Selatan

(Sumber Website Pemerintah Kota Malang)

Kota Malang yang merupakan kota pendidikan, pariwisata dan industri dengan kepadatan penduduk yang tiap taunnya terus bertambah memungkinkan untuk di kembangkannya perancangan untuk jangka waktu panjang. Selama pusat kegiatan kota Malang yang menampung hampir seluruh kegiatan usaha yang tidak terlepas dari rencana peningkatan dan pengembangan daerah Jawa Timur.

Kota Malang berpotensi untuk berkembang (baik dari segi pembangunan, perekonomian, maupun dalam bidang – bidang yang lain). Selain itu, masyarakat kalangan menengah ke atas di Kota Malang semakin bertambah, dan tanpa didukung oleh tempat dan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu dengan adanya proyek “ *PUSAT HIBURAN MALAM* “ ini sebagai jawaban akan kebutuhan masyarakat dan untuk mendukung perekonomian Kota Malang.

Kenyataan yang ada sekarang Malang memiliki beberapa sarana hiburan antara lain adalah Hugos Cafe and Pubs, Balebarong Cafe and Pubs, serta tempat bermain Bilyard yaitu Exotic Pool and cafe, O2 Cafe and Pool, dan Times cafe and Pool seta tempat hiburan kecil lainnya. Kebanyakan Pubs malam tersebut merupakan fasilitas penunjang dari Hotel, Plaza atau Club malam yang berdiri sendiri tetapi kurang ditunjang dengan fasilitas penunjang / pendukung lainnya.

Dengan melihat kondisi di atas, maka perlu adanya suatu perencanaan sebagai wadah atau pusat hiburan malam yang lebih hidup dan nyata. Tentunya dengan dukungan pihak yang terkait meliputi pihak swasta dan pihak pemerintahan. Dengan adanya partisipasi dari pihak – pihak yang terkait tersebut, kota Malang dapat menampung

Kegiatan hiburan malam yang ditujukan oleh kalangan anak remaja dan kalangan golongan menengah keatas.

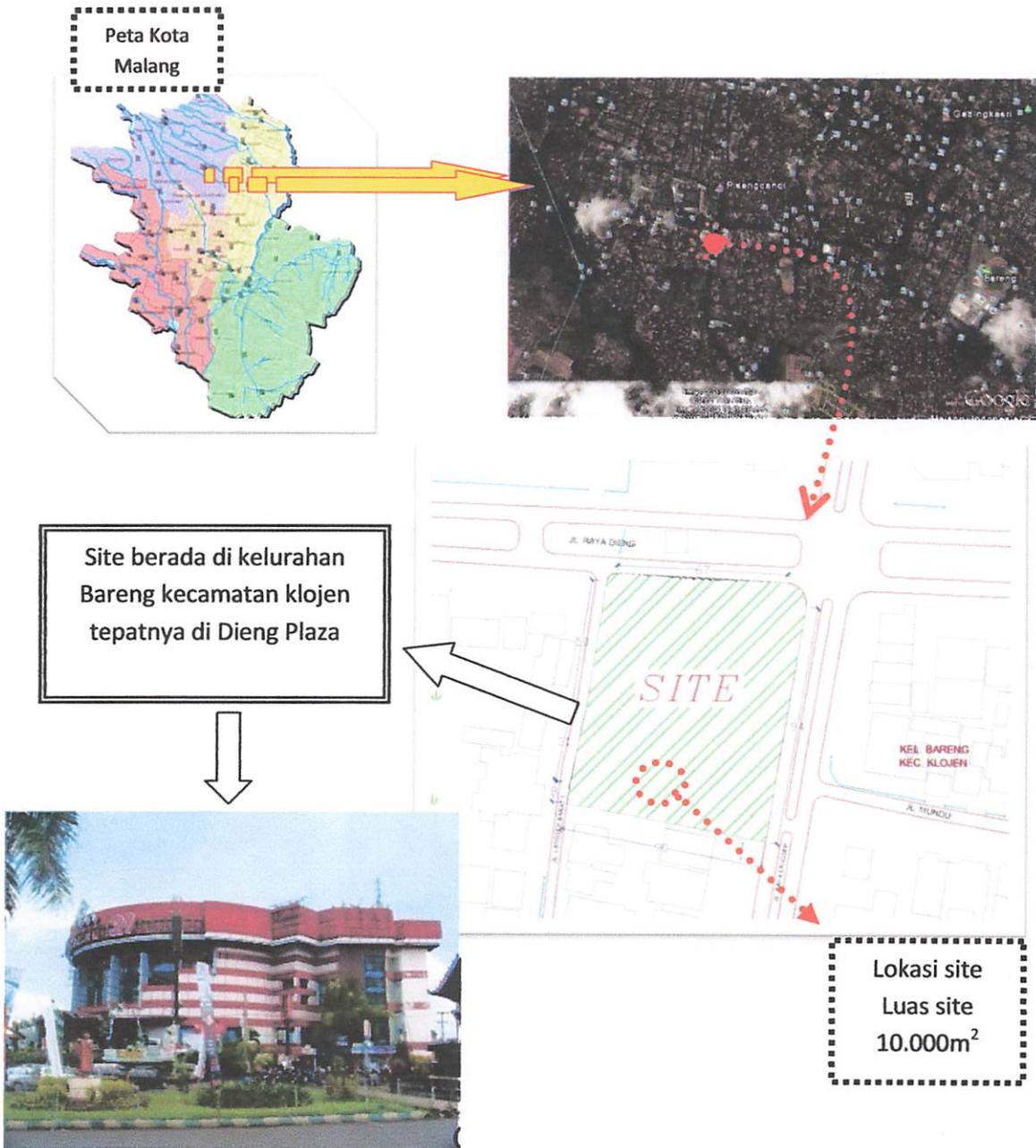
Daerah dimana proyek akan dibangun menjadi pertimbangan awal dalam perancangan. Pada proyek ini dipilih lahan di Kota Malang dengan pertimbangan bahwa Malang berpotensi untuk berkembang (baik dari segi pembangunan, perekonomian, maupun dalam bidang – bidang yang lain). Selain itu, masyarakat

kalangan menengah ke atas di Kota Malang semakin bertambah tanpa didukung oleh tempat dan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu dengan adanya proyek ini sebagai jawaban akan kebutuhan masyarakat dan untuk mendukung perekonomian Kota Malang.

Dalam menentukan lokasi yang sesuai untuk proyek yang dirancang terdapat beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan, antara lain:

- ✦ Zona pandang kedalam site sangat baik karena pada depan site adalah area persimpangan jalan.
- ✦ Kondisi existing sangat mendukung untuk dibangunnya pusat hiburan malam dikarenakan untuk menghidupkan suasana malam hari pada site.
- ✦ Pada site di dominasi ketinggian bangunan yaitu 3 lantai, sehingga bangunan pusat hiburan malam sangat mendukung karena bangunan pusat hiburan malam mempunyai ketinggian bangunan 3 lantai.
- ✦ Aksesibilitas terhadap tapak sangat mendukung karena pada site adalah jalan primer kota malang
- ✦ Pencapaian yang mudah dari jalan utama maupun dari jalan penghubung.

Dari beberapa kriteria diatas dapat di tentukan lokasi site yang sangat cocok untuk dibangunnya pusat hiburan malam ini yaitu berada di jl Raya Dieng yang tepatnya di Dieng Plaza. Lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar dibawah ini :



I.1 Gambar usulan lokasi site



I.2 Gambar View to Site

Seperti tujuan utama perancangan ” *Pusat Hiburan Malam* “ ini untuk dapat menghasilkan sebuah rancangan yang memiliki fungsi sebagai sarana pusat dari hiburan malam yang didalamnya terdapat berbagai macam jenis hiburan malam dan dimana aliran yang digunakan dalam perancangan nantinya dapat menjadi salah satu jalan keluar dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang menyangkut aspek psikologis manusia, seperti halnya kejenuhan akan pandangan, dan juga kebosanan akan aktivitas yang lain. Aliran tersebut adalah Dekonstruksi dimana aliran ini yang pada masanya digunakan sebagai salah satu solusi aliran yang digunakan untuk menghadapi kebosanan akan aliran-aliran yang ada pada waktu itu, salah satu aliran tersebut adalah aliran arsitektur modern yang memiliki teknologi tinggi dan memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga pada waktu itu kurang adanya pemikiran-pemikiran baru didalam berarsitektur selain berpikir “Monoton.

I.2 Tujuan dan Sasaran

I.2.1 Tujuan

- ❖ Menampilkan bentuk arsitektur yang menarik dan indah sehingga dapat menghilangkan sebuah citra negatif dari pusat hiburan malam.
- ❖ Mewadahi dan memusatkan kegiatan hiburan malam yang ada di kota Malang seperti Pubs, karaoke, bilyard, cafe, dan restoran
- ❖ Merancang sebuah fasilitas yang dikhususkan bagi para clubbers sebagai fasilitas disco dan mendengarkan musik sambil berjoget sesuai dengan irama music DJ.
- ❖ Memberikan suatu wadah kegiatan berupa karauke yang berfungsi untuk melepaskan kejenuhan selepas melakukan rutinitas kegiatan sehari – hari kita. Kegiatan hiburan ini di tujukan untuk semua kalangan.
- ❖ Menyediakan fasilitas bersantai (*Cafe*) untuk berkumpul bersama teman, saudara, ataupun keluarga tercinta.
- ❖ Marancang sebuah fasilitas olahraga berupa olahraga bilyard dengan mencerminkan tema arsitektur dekonstruksi.

1.2.2 Sasaran

- ❖ Ditujukan untuk para kalangan menengah keatas dengan kriteria minimal kalangan muda yang sudah cukup umur.
- ❖ Memberikan kenyamanan pelayanan terhadap pengunjung dan merancang bentuk ruang dan bentuk bangunan dengan mencerminkan tema arsitektur dekonstruksi.
- ❖ Menampilkan bentuk serta ruang-ruang yang mampu menampilkan karakter dari “*PUSAT HIBURAN MALAM*” itu sendiri, yang didukung oleh lingkungan sekitar, serta berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi.
- ❖ Menetapkan lokasi site yang strategis, yang cocok secara fungsi dari bangunan tersebut, serta memberikan kenyamanan untuk daerah di sekitar bangunan tersebut.

1.3 Permasalahan

1.3.1 Identifikasi Masalah

- ❖ Memecahkan permasalahan akustik yang akan timbul dari efek suara yang sangat keras yang bersumber dari sound sistem atau pengeras suara pada area pubs, discotik, karaoke dan bilyard.
- ❖ Menciptakan sebuah bentuk bangunan dengan menggunakan sinar dari lampu. Karena pusat hiburan malam sangat dominan pada sinar – sinar lampu untuk menerangi setiap sisi ruangan.
- ❖ Perlunya penataan yang baik pada area depan site karena site berada pada area jalan primer kota malang, sehingga menghindari kemacetan lalu lintas di jalan tersebut.
- ❖ Pentingnya perencanaan sirkulasi yang baik diluar maupun di dalam bangunan agar tidak terjadi cross circulation antara ruangan service, privacy, dan masing – masing fungsi untuk memudahkan melakukan aktivitas.
- ❖ Perlunya penataan yang baik dan efisiensi untuk masing – masing fungsi sehingga menciptakan kenyamanan bagi pemakai dan pengguna yang bertujuan untuk mempermudah pengunjung mencapai tempat tujuan.

1.3.2 Rumusan Masalah

- ❖ Bagaimana merencanakan pemecahan masalah akustik. Sehingga pada setiap ruang satu dengan yang lain tidak terganggu.
- ❖ Merencanakan suatu arsitektur dekonstruksi dengan menggunakan konsep tokoh Zahha Hadid.
- ❖ Merencanakan suatu arsitektur yang hidup di malam hari.
- ❖ Mengharapkan bangunan tersebut menjadi sebuah aikon (Land Mark) pada daerah tersebut.
- ❖ Bagaimana merencanakan bentuk bangunan yang sesuai dengan kondisi lingkungan tapak yang ada saat ini, dan menampilkan bentuk bangunan yang bercirikan arsitektur dekonstruksi.
- ❖ Bagaimana merancang system struktur dan konstruksi yang tepat, kuat dan kokoh sehingga memberi nilai estetika pada bangunan tersebut yang mencirikan arsitektur dekonstruksi.

1.4 Batasan Perancangan

- ❖ Proyek Pusat Hiburan Malam ini mencakup fasilitas hiburan malam di kota malang yaitu Pubs, karaoke, bilyard, cafe, dan restoran.
- ❖ Proyek ini hanya terkait dari segi tampilan bangunan yang menonjolkan sisi arsitekturnya, dan memakai sebuah konsep dari tokoh arsitektur dekonstruksi Zaha Hadid.
- ❖ Henghadirkan sebuah citra arsitektur di malam hari dengan tampilan yang menarik dan indah sehingga dapat menghilangkan sebuah kesan negatif dari pusat hiburan malam dengan memakai konsep dari tokoh arsitektur Zaha Hadid.

BAB II

TINJAUAN TEMA

II.1 Pengertian

II.1.1 LATAR BELAKANG

Dekonstruksi berlandaskan pada semangat *constructivisme* Rusia. Di mana di dalamnya mencoba untuk mengoyak mimpi indah tersebut melalui penampilan bidang-bidang yang simpang siur dan garis-garis yang merentang sehingga keseluruhan struktur seolah-olah akan segera ‘ runtuh ‘. Banyak kritik dilontarkan terhadap usaha Johnson dan Wigley dalam membeberkan *paralelisme* antara arsitektur dan dekonstruktivisme dengan *constructivisme* Rusia. Alasannya karena mereka hanya mendasarkan pada kemiripan bentuk dan prinsip estetika, tapi sama sekali mengabaikan konteks social, politik, dan ideologis di mana kedua gejala tersebut tumbuh.

Bahkan Charles Jenks kemudian menyebutnya dengan istilah *Neo Constructivism*. Pada akhirnya, dekonstruksi yang lahir dari pengaruh filsafat derrida disebut sebagai dekonstruksi derridian.

Yang lahir sekedar sebagai produk pragmatis dan formal disebut sebagai dekonstruksi non derridian, lebih melihat segi estetikanya. Sebutan ini dipelopori oleh Geoffrey Broadbent dalam bukunya. Pertanyaan yang sulit terungkap dan sering muncul dalam pembahasan tentang dekonstruksi dalam arsitektur adalah :

Apa relevansi filsafat dekonstruksi derrida dengan arsitektur?

Untuk memperjelas masalah tersebut perlu pengertian singkat pemahaman derrida tentang : bahasa; metode dekonstruksi; phonosentrisme ; logocentrisme.

Metode dekonstruksi menurut derrida adalah membaca teks secara teliti, sehingga premis-premis/argumen-argumen yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Contoh :

- Teks kemerdekaan AS.

- Atas nama rakyat disyahkan UU.
- Atas nama rakyat ? padahal saat itu belum ada pemilu.
- Kenapa jarak kolom sama ? karena untuk efisiensi.
- Apakah efisiensi itu ?.
- Hirarki : dari kecil ke besar. Kenapa ?.
- Alasannya diteliti kemudian dibalik untuk menyerang

Bagi orang tertentu yang menghendaki perubahan dalam cara berpikir dari arsitektur yang ada (arsitektur modern) filsafat derrida sangat relevan. Pemikiran tersebut didasarkan pada adanya alasan filsafat tersebut menawarkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur. Sehingga proses pemikiran kembali (rethinking) premis (dalil-dalil) dan kaidah tradisional arsitektur dapat dilakukan.

II.1.2 Lahirnya Arsitektur Dekonstruksi :

Seiring dengan perkembangan jaman. gejala “*Dekon*” dalam arsitektur telah menjadi tajuk perdebatan yang hangat. Usaha untuk mencari kejelasan tentang gejala tersebut telah ditempuh melalui berbagai cara: symposium, pameran, essai, wawancara dan lain sebagainya. Dekonstruksi secara luas digunakan dalam lingkungan intelektual di Perancis dan Inggris, berlandas pada asumsi bahwa gejala Dekon secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan filsafat kritis Jacques Derrida. Label tersebut secara resmi dikukuhkan dalam “*International Symposium on Deconstruction*” yang diselenggarakan oleh *academy group* di Tate Gallery, London, tanggal 8 April 1988. Dari symposium diperoleh kesepakatan bahwa Dekonstruksi bukanlah gerakan yang tunggal atau koheren. Dekonstruksi lebih merupakan suatu sikap, suatu metoda kritik yang berwajah majemuk. Dekonstruksi tidak memiliki ideology ataupun tujuan formal, kecuali semangat untuk ***membongkar kemapanan dan kebakuan***¹.

Lahirnya kira-kira pada musim semi 1977, ketika Peter Eisenman mempublikasikan editorial *Post Functionlaim*-nya, dengan nama majalahnya *opposition*. Hadir sebagai reaksi

¹ www.proyeksi.com/kajian design/mengenal arsitektur dekonstruksi.htm

terhadap pameran arsitektur rasional dan *Ecole des Beaux Arts*, pada museum seni modern, Eisenman mengkarakteristikan kedua pameran tersebut sebagai post modern dan bahkan lebih buruknya mengangkat segi-segi kemanusiaan (humanism) dari sebuah bangunan. Padahal sebagaimana diketahui bahwa modernisme sangat anti-humanis. Pada dasarnya hal tersebut merupakan pertanda lahirnya seni abad 19 dan 20 yang mana abstrak, atonal, dan atemporal. Taktiknya adalah dengan membuat segalanya yang typical menjadi ‘tidak‘ atau ‘pemecahan‘ bentuk yang lain.

Menggunakan ide Michael Foucault dari *new episteme* yang memecahkan humanisme, Eisenman mengedepankan bahwa modern arsitektur menjauhkan manusia dari pusat bumi ini, memperkenalkan ide bahwa sesuatu kepemilikan dan fungsionalisme dapat diubah menjadi atemporal dan mode dekomposisi. Suatu metode desain dengan bentukan yang diyakini berasal dari seri bagian-bagian – tanda tanpa makna. Bila ini terdengar familiar, pastilah karena dekonstruksi telah menjadi salah satu fakultas seni terkemuka di Ivy League, dan sekarang telah menjadi suatu ortodoks / paham.

Ditekankan bahwa mereka bukan diibaratkan sebagai orang Ethiopia yang berharap untuk mengubah lingkungan, melainkan lebih memainkan bentuk modern dengan memasukkan unsure estetika; kesan esensial mereka bukanlah etik namun ber'gaya. Goldbenger mengklaim bahwa bangunan yang dapat dikategorikan neo-modern saat itu adalah Bernard Tschumi- parc de la Villette, karena rancangannya merupakan hasil fantasi tanpa adanya ideologi yang pasti. Pendapat ini bisa benar dan salah ; benar-karena Tschumi membuat bentukan paviliun dengan memainkan bentuk constructivistme yang melayang; salah-karena Mannerisme merupakan salah satu karakteristik dari purna dan post modern arsitektur. Tschumi berkeras bahwa folies yang ada mengilustrasikan teori dari dekonstruksi.

Pada ideologi ini, dihubungkan dengan Eisenman, yang benar-benar memperbarui new modernism dengan bentukannya yang ‘ baru ‘ dalam arsitektur. Anti humanist, decentring, penghilangan manusia dari dunia, menurut Eisenman akan eksis di filosofi modern, akan tetapi dalam arsitektur hal itu tidak terjadi. Cukup beralasan sebab, arsitek hingga sekarang harus menyesuaikan fungsi bangunan mereka dan menyocokkan dengan lingkungan yang ada. Sekarang new modern tidak lagi mempercayai humanism; mereka lebih memilih untuk mengerjakan rancangan mereka sebagai *self justifying*, yang bermain dengan

ide metafisik. Arsitek-arsitek yang memelopori aliran ini adalah Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Fujii, Frank Gehry, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, Morphosis/ Thom Mayne dan Hejduk, tapi bukan Foster, Rogers, Hopkins, Maki dan Pei. Merekalah pembentuk dekonstruksi dengan melanjutkan gerakan modern dengan cara mengelaborasi dan menggabungkan bentukan yang kompleks.

Mengacu pada filosofi Dekonstruksi Derrida, segi-segi bagian dan potongan itu merupakan premis-premis yang menyangga esensi arsitektur yang kita pandang absolut selama ini. Seperti hirarki, struktur, fungsi, bentuk, dan hal lain yang bersifat mendasar dirombak untuk menemukan sesuatu yang baru yang mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai. Bangunan yang tidak memiliki unsur logis, bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, abstrak, jika dilihat dari segi *visio sentris* (pengutamaan indera penglihatan), karena dalam arsitektur, dekonstruksi mencoba untuk mengangkat atau mengembangkan potensi indera yang lain².

Perbedaan konsep dekonstruksi tersebut di golongan menjadi 2 kelompok yaitu :

1. Dekonstruksi Derridean (kelompok yang mengikuti konsep Derrida) Konsep pemikirannya antara lain :
 - Pembedaan dan Penundaan makna (difference)
 - Pembalikan Hirarki (Hierarchy reversal)
 - Pusat dan Marginal (centrality and marginality)
 - Pengulangan dan Makna (iterability and meaning)
2. Dekonstruksi Non Derridean (kelompok yang tidak mengikuti konsep Derrida) Konsep pemikirannya antara lain :
 - **Revelatory Modernist**

Diantara semua, kelompok ini yang paling konservatif, masih mengutamakan prinsip abstraksi dan mengutamakan fungsi mengoptimalkan kemungkinan hasil industri bahan dan prefabrikasi namun dengan memfragmentasi potongan-potongan,

² Wiryomartono, Bagoes. P. *Apresiasi Karya Rancang Bangun*, Bandung : Penerbit Institut Teknologi Bandung (ITB Press), 1998. hII-4.

konteks dan program prefabrikasi tersebut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan obyek yang terfragmentasi. Yang termasuk kelompok ini : Gunther Behnisch & Partner, Jean Nouvel, Helmut Jahn, Emilio Ambasz, Steven Hall, Eric Owen Moss

- **Shards & Sharks**

Kelompok ini menampilkan bentuk-bentuk serpihan batang dan lempeng yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga kesannya semrawut, menakutkan dan penuh teka-teki. Diantara semuanya, kelompok ini adalah yang paling radikal, programnya adalah membedah, mengolok-olok dan merombak proses modernisasi dan mencerminkan lingkungannya yang chaos, penuh kekerasan dan berbahaya.

Yang termasuk kelompok ini: Fank Gehry, Gunther Domenig, Coop Himmelblau, Kazuo Shinohara, **Zaha Hadid**.

- **Textualist**

Kelompok ini melihat bahwa arsitektur yang ada sebagai “built Language” yang tidak mampu lagi mencerminkan struktur dan kebenaran yang ada, seperti halnya kata sebagai tanda tidak mampu serta merta menyampaikan makna (kelompok ini sebenarnya termasuk kelompok **Dekonstruksi Derridean**). Denah dan tampak bangunan yang ada hanyalah menampilkan bias yang pucat (topeng) dari struktur-struktur kenyataan yang ada, terlalu banyak yang diredam (repressed). Untuk itu struktur-struktur yang diredam (absence) perlu ditampilkan dengan mengangkat konflik-konflik internal yang ada. Bernard Tschumi sebagai salah satu eksponen kelompok ini menyatakan :

“Menciptakan arsitektur adalah membayangkan “cation” dengan cara yang kreatif dan produktif yaitu lewat narasi dengan medium kata (bahasa), fotografi dan gambar”.

Seperti Derrida, Tschumi memanfaatkan kemungkinan kreatif dari komposisi intertextual antara arsitektur dengan bahasa, fotografi dan film.

Yang termasuk kelompok ini: Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Ben Nicholson, Steven Holl, Diller + Scofidio

- **New Mythologist**

Utopia merupakan mitos yang selalu ada pada setiap kurun waktu, karena tiada harapan tanpa utopia. Utopia Arsitektur Modern adalah dunia yang satu, utuh dan nyaris sama (International Style) yang telah gagal memenuhi misi kemanusiaannya. Utopia kedua adalah kebalikannya : **Dystopia** atau vision of self-destruction yang tidak berkembang karena kesadaran manusia untuk tetap mempertahankan kehidupan. Kelompok ingin menciptakan suatu utopia sebagai suatu mitologi baru, suatu dunia yang lain yang lokasi dan kaitannya dengan masa lalu, masa kini dan mendatang tidak dikenali. Diilhami cerita dan film fiksi seperti Star War, Blader Runner dan Star Trek kelompok ini menggagas proyek-proyek imajiner yang menerobos kungkungan gravitasi, iklim, langgam dan semua tatanan yang ada.

Yang termasuk kelompok ini: Paulo Soleri, Lebbeus Woods, Hodgetts & Fung Design Associates.

- **Technomorpisme**

Pada mulanya manusia menciptakan alat (tehnologi) hanya sebagai perpanjangan tangannya, namun dengan berkembangnya teknologi, hubungan manusia dengan teknologi sudah demikian menyatu. Telekomunikasi jarak jauh telah menghapuskan jarak dan waktu dan pada gilirannya mengubah tatanan sosial bangsa-bangsa. Dibidang kedokteran, organ tubuh manusia sudah bisa digantikan dengan peralatan / mesin. Sebagai penerus proyek modern yang belum selesai, kelompok ini mengakomodasi teknologi dan membuatnya menjadi artefak yang tidak hanya menjadi teknologi bisa dilihat sebagai usaha mengekstensi, manipulasi, mediasi, representasi serta memetakan self-nya. Yang termasuk kelompok ini: Macdonald + Salter, Toyo Ito, Morphosis Architects, Holt, Hinshaw, PFAU, Jones

II.1.3 Pengertian Dekonstruksi

Apakah yang dimaksud dengan dekonstruksi itu ? Hampir semua orang memiliki pemahaman yang berbeda-beda sejak konsep ini ada pada tahun 1971 dan telah menjadi fokus utama teori literature Amerika dan Perancis. Di luar itu, kita harus mewaspadaai central

paradox yang mengatakan bahwa dekonstruksi telah menjadi akademik ortodoks dalam beberapa universitas Amerika, kampus seni dan arsitektur, dll.

Dekonstruksi adalah sekolah filsafat di Perancis pada akhir 1960 dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap kritisme di Amerika. Penciptanya adalah Jacques Derrida. Lahir sebagai respon kompleks terhadap teori dan pergerakan filosofi abad 20.³

*Sedang dalam arsitektur dekonstruksi adalah suatu pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dari segi bagian dan potongan. Bentuk dasar arsitektur dirombak semua. Bangunannya tidak memiliki unsur logis : bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, tidak harmoni, abstrak.*⁴

Dekonstruksi adalah post-strukturalism yang merupakan reaksi pertama terhadap teori dan praktek struktural dari Claude Levi Strauss, Noam Chomsky dan semua yang mendapatkan pengertian dan pertentangan dalam struktur. Akan tetapi post-structuralism tidak memiliki sifat dekonstruksi di dalamnya sebagaimana dimaksudkan adalah adanya proses dislocation, de-composing, dan de-coding.⁵

Untuk singkatnya, bila diturutkan dalam dunia dan hubungan etymological dari Nietzsche dan Derrida, kita dapat mendengar bahwa kata ' de ' dan ' di ' terangkum dalam kata dekonstruksi. Hal ini memusatkan, mengkomposisikan, dan memisahkan keseluruhan struktur menjadi 3 bagian : yakni debunk (menghilangkan) ; derides (mengejek) ; dan deprecates (mencela) semua nilai dan norma yang mana telah ada dalam kehidupan.

DEKONSTRUKSI DALAM ARSITEKTUR

Dekonstruksi- lebih merupakan sikap atau metode kritik

Yang *berwajah prural* (majemuk)

- bukan ideology atau tujuan formal

Hanya *semangat* untuk *membongkar* kemapanan Dan kebakuan

³ First paragraph of a seven-page explanation in the *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory* (Toronto : University of Toronto Press, 1993)

⁴ <http://architecture.about.com/library/blgloss-deconstructivism.htm>

⁵ Charles Jencks, 1980

Derrida.....- Dekonstruksi ada bukan untuk membangun sesuatu yang *Nyeleneh*, sia-sia, tanpa bisa dihuni, tetapi untuk *membebaskan* seni bangunan dari segala keterselesaian yang membelenggu

- Dekonstruksi tidak secara sederhana melupakan masa lalu tetapi membuat insripsi kembali yang melibatkan rasa hormat pada tradisi dalam bentuk *memorial*

Dekonstruksi Derridian.....

- Dekonstruksi *teks* : “ terbuka tapi tertutup “
 “ simetri tapi tidak simetri “-----*Robert Ventury*---
- Dekonstruksi *program* : berusaha mematahkan otonomi modernisme dan kaidah – kaidah lainnya seperti konsep estetika, fungsi dan bentuk ---*Bernard Tschumi, Peter Eisenman*

Dekonstruksi Non-Derridian.....

- Dekonstruksi *Bentuk Arsitektural* :

1. Secara intelektual melalui **permainan sistem-sistem geometri yang kompleks dan canggih**, seperti yang banyak dilakukan oleh *Peter Eisenman*.
2. Secara pragmatic atau mekanik melalui metode *Trial and Error*, **sketsa dan eksperimen lapangan**, seperti yang dilakukan *Frank O. Gehry* dan *Zaha Hadid*.
3. Secara intuitif melalui pengembangan *respons* dan *impuls kreatif* dalam diri arsitek----*Rem koolhas dan Oma*---

- Dekonstruksi *Struktur* (melalui metode pragmatic trial & error):

1. Dekonstruksi *Konstruksi Massa*
 Contoh : “choral work” (Peter Eisenmann dan Derrida)
2. Dekonstruksi *Konstruksi Bidang*

Contoh : "best products" (James Wine and Site)

3. Dekonstruksi *Konstruksi Rangka*

Contoh : "roof conversion" (Coop Himmelblau)

4. Dekonstruksi *Konstruksi Kulit*

Definisi dekonstruksi cenderung subjektif bila dilihat bagi tiap-tiap tokohnya. Hal ini tampak jelas, di mana karya-karya arsitekturnya memiliki karakter yang berlainan satu sama lain, tetapi seolah-olah memiliki persamaan pada bentuk ' luarnya ' yang kacau, abstrak, hanya berupa imajinasi namun kenyataannya dapat dibangun. Beberapa defenisi dekonstruksi yang subyektif menurut tokoh-tokohnya antara lain⁶:

- Menurut *Peter Eisenman*

- Wujud dari suatu bangunan tapi mencerminkan segi fungsional dari bangunan tersebut, tetapi bukan sesuatu yang tematik. Misalnya : suatu dinding fungsinya sebagai pembatas, tetapi bentuk atau penampilannya tidak selalu harus terbatas seperti dinding umumnya (Post functional).
- Dekonstruksi adalah suatu bangunan dengan ide-ide yang tidak dapat dibangun.

- Menurut *Bernard Tschumi*

- Arsitektur suatu bangunan bukanlah merupakan suatu kesatuan dari susunan massa ataupun keterpaduan dari fungsi, struktur, estetika yang melengkapi secara nyata, tetapi bahkan merupakan anti sintesa yang berlawanan antara satu dengan yang lainnya.
- Mencakup hal-hal yang bersifat konflik dari pada menggambarkan suatu objek dengan perbandingan ukuran yang sebenarnya, dalam arti setiap karyanya tidak berskala dan tidak dapat diukur dengan tepat.

- Menurut *Zaha Hadid*

⁶ <http://puslit.petra.ac.id/research/research%20papers/architecture/dimensi/017-10i.htm>

- Setiap perancangan dari desain suatu karya Arsitektur adalah merupakan suatu proyek percobaan yang harus menghasilkan sesuatu yang baru, belum pernah diciptakan orang sebelumnya.
 - Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.
- Menurut *Frank Gehry*
- Anti post modern; anti classicism-neoclassicism; anti denial; tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan post modern sebagai perbendaharaan abstrak.
 - Pemikiran suatu desain bukanlah merupakan pemikiran kompleks, tapi hasil dari pemikiran tidak serius. Hasil yang nampak akan memberi kesan terpecah-pecah.

Dari perbedaan-perbedaan karakter gaya dan aliran 4 tokoh dekonstruksi di atas akan nampak bahwa makna dekonstruksi itu sendiri seolah-olah kabur karena tidak adanya kesamaan, sedangkan adanya kesubjektifan yang nyata dari tiap karakter. Dekonstruksi merupakan suatu kebangkitan kembali dan perkembangan lanjutan dari apa yang telah ada di era-era tahun sebelumnya, suatu aliran yang populer dan berkembang pesat di Rusia, yaitu suprematism dan constructivist.

Dekonstruksi memiliki arti yang berbeda-beda bagi tiap orang. Oleh karena itu untuk mengerti artinya, maka harus mengerti perbedaan dari tiap tokoh dan karyanya masing-masing.

II.1.4 Filsafat Dekonstruksi

Istilah ini dimunculkan oleh Jacques Derrida, yang merupakan metode membaca teks, yang memperlihatkan adanya konflik dalam interpretasi “makna” teks tersebut. Dalam dekonstruksi pengertian membaca teks adalah merupakan usaha untuk memperlihatkan ketidak utuhan atau kegagalan tiap upaya dari teks itu untuk menutup diri, menghidupkan kembali kekuatan-kekuatan yang tersembunyi yang membangun teks tersebut. Teks tak pernah merupakan ungkapan transparan pemikiran secara langsung, dibalik teks yang

terdapat bukanlah kekosongan, melainkan sebuah teks lain, suatu jaringan-jaringan kekuatan yang pusat reparasinya tak jelas⁷.

1. Bahasa

Jacques Derrida mengajukan sebuah konsep penting yang berkaitan dengan bahasa, yaitu “sous rature”, yang diturunkan dari Martin Heidegger yang berisi : karena kata tidak akurat dan tidak memadai, maka harus dicoret. Tetapi karna masih dibutuhkan, maka harus tetap dapat dibaca. Menurut Derrida, penanda (signifier) tidak secara langsung menggambarkan petanda seperti kaca memantulkan bayangan. Hubungan tanda – tanda tidak seperti dua sisi dari sehelai kertas yang digambarkan Saussure, karena tidak ada pemisahan yang jelas antara penanda dan petanda. Apabila kita ingin mengetahui makna suatu penanda, kita harus melihat kamus. Tetapi yang ditemukan adalah penanda – penanda lain yang petandanya harus dicari kembali. Jadi proses interpretasi selalu bersifat tanpa batas dan sirkuler. Penanda beralih bentuk menjadi petanda, demikian pula sebaliknya, sehingga kita sebenarnya tidak pernah sampai pada petanda akhir yang bukan penanda. Interpretasi dengan demikian merupakan aktifitas tanpa akhir dan tanpa dasar.

2. Metoda Dekonstruksi

Dekonstruksi menurut Derrida adalah metoda membaca teks secara teliti, sehingga premis – premis yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Dekonstruksi dengan demikian membuktikan bahwa bibit kehancuran sebuah teks ada dalam dirinya, berupa inkonsistensi dan paradoks dalam penggunaan premis dan konsep. Dengan kata lain, teks selalu gagal menurut kriterianya sendiri. Dekonstruksi dengan demikian menyangkal kemungkinan hadirnya suatu makna yang tunggal dan koheren dalam teks. Dekonstruksi mencoba membedah teks untuk menunjukkan dasar – dasar inkoherensinya. Derrida menggunakan konsep “difference” yang merujuk pada kemungkinan tanpa batas untuk bermain dengan makna – makna yang berbeda, sehingga interpretasi definitif suatu teks tidak pernah dimungkinkan. Seperti diyakini oleh Derrida, “there is nothing outside the text”.

⁷ Susilo, G.A.1999. *Pemahaman Arsitektur Postmodernisme dan Dekonstruksi*, Karya Ilmiah. Jurusan Teknik Arsitektur . Malang : Institut Teknologi Nasional.

Derrida mengaitkan metoda dekonstruksi dengan kritik terhadap “metaphysics of presence” yang menjadi asumsi dasar para siluf tradisional. Derrida menolak gagasan bahwa ada yang disebut “present” dalam pengertian suatu saat yang terdefiniskan sebagai sekarang. “the present” bagi hampir semua orang adalah daerah yang dikenali. Dengan konsep tersebut Derrida ingin menjelaskan bahwa tanda mencirikan “an absent presence”. Manusia menggunakan tanda agar tidak perlu menghadirkan obyek secara langsung, meski makna tanda harus tertangguhkan.

3. *Phonosentrisme*

Akibat asumsi tentang “presence” yang demikian kuat, juga karena bahasa ucapan lahir lebih dahulu dari bahasa tulisan, makna manusia memberikan prioritas pada bahasa ucapan, alih – alih bahasa tulisan. Dalam ucapan manusia dapat menangkap makna dan kesan kehadiran secara langsung. Akibatnya bahasa ucapan dihargai lebih tinggi dari bahasa tulisan.

Usaha untuk mendekonstruksikan oposisi antara bahasa ucapan dan bahasa tulisan menurut Derrida dapat dilakukan melalui kritik terhadap “metaphysics of presence”. Kata – kata yang diucapkan manusia segera hadir dalam kesadarannya secara intim, sementara tulisan cenderung merampas eksistensi manusia. Melalui kritik “metaphysics of presence”. Derrida berusaha mengangkat bahasa tulisan mempunyai posisi yang sejajar dengan bahasa lisan.

4. *Logosentrisme*

Apabila phonosentrisme bertumpu pada suara, maka logosentrisme menurut Derrida bertumpu pada konsep kebenaran dan realitas hakiki yang tak dapat dikritik, yang disebut Meta-fisika. Derrida menilai makna transendental tersebut sebagai hakiki (origin), karena kehadiran makna tersebut harus didahului oleh kehadiran tanda – tanda lain. Metafisika adalah sistem berpikir yang berlandaskan pada “binary opposition”, dua kutub yang satu dengan yang lain saling menyangkal. Oposisi binary mencerminkan suatu cara memandang atau ideologi yang cenderung menarik garis tegas antara apa yang bisa diterima dan apa yang harus ditolak, antara yang dianggap benar dan yang salah, antara permukaan dan isi. Oposisi benary menurut Derrida berkaitan dengan “sentrisme”, yaitu kerinduan manusia akan pusat.

Derrida berusaha menghancurkan oposisi binary yang dianggap telah membatasi cara berpikir manusia dan memperkokoh kehadiran metafisika dalam pikiran manusia. Ia

memusatkan analisisnya pada daerah di antara oposisi tersebut (margin) dan berusaha menggeser fokus perhatian manusia dari pusat ke tepi, dari persamaan ke perbedaan, dari kesatuan ke fragmentasi, dan dari “presence” ke “absence”, atau dari elemen pertama yang selama ini dianggap penting dan dominan ke elemen kedua yang dianggap tidak penting, subordinat, inferior atau negatif.

5. Relevansi terhadap arsitektur

Filsafat Dekonstruksi Derrida sangat relevan karena menawarkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur, sehingga proses pemikiran kembali premis dan kaidah tradisional arsitektur dapat dilakukan.

Prinsip – prinsip dasar dalam ber- dekonstruksi adalah sebagai berikut :

- a. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki di mana seluruh arsitektur harus berkembang. Gaya klasik, tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- b. Tidak ada ontologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figur yang perlu di dewakan atau disanjung.
- c. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- d. “Visiocentrism” atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- e. Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model dan fisik bangunan, dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, mode dan bangunan harus setara, karena ide, gambar dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

Dekonstruksi menganalisis poin dan konsep yang sebenarnya dapat dimengerti diri kita sendiri secara alami, dengan tujuan memasukkan unsur filosofi dalam menghadirkan bentukan baru yang bertolak belakang satu sama lain.

Dekonstruksi merupakan bentuk kritik postmodern terhadap arsitektur modern yang ingin mengakhiri dominasi arsitektur modern, ingin melepaskan diri dari form follow function

Artinya disini bahwa Dekonstruksi adalah merupakan suatu gerakan yang ingin melepaskan diri dari ketergantungan pada arsitektur modern, melepaskan diri dari kungkungan doktrin **form follow function**, menitikberatkan bentukan daripada fungsi, mengubah slogan menjadi **function follow form** atau ada juga yang menggantinya dengan **form follow fun**, bentukan bisa semaunya berdasarkan konsep sang arsitek, fungsi ruang mengikuti belakangan tanpa mengurangi nilai fungsi dan estetis. Dalam mencapai bentukan yang diinginkan terkadang menghadirkan dua hal yang saling bersebrangan dan berlawanan, antara ada dan tidak ada, ide kebanyakan berangkat dari elemen –elemen ruang yang telah dipisah –pisah dan diuraikan menjadi bagian – bagian yang kemudian dikomposisi ulang

Teori Dekonstruksi

Menurut Nietzsche dan Derrida, Dekonstruksi adalah terdiri dari komponen de dan dis yang bila diartikan

“Dekonstruksi itu tidak tersentral, tidak terkomposisi dan memisah struktur ke dalam bagian menolak kepalsuan, mencemooh, mengutuk, mencela semua nilai dan tujuan yang dicapai oleh pemikiran tunggal dan menunjukkan sejauh mana keterkaitannya. Merendahkan sistem unity, menon-manusiawikan kemanusiaan, menon-sakralkan agama, menurunkan monarki, menon-sentralkan kota, menghancurkan dan menurunkan kualitas atau hanya dengan memindahkan saja.”

Akhirnya untuk mereka yang menginginkan keharmonisan sosial dan setidaknya gedung berdiri saja harus ada pengrusakan, pembongkaran dan penghancuran.

Asas Dekonstruksi harus humor, ironis, skeptical, penuh dengan peran atau tidak tersikap, kesalahpahaman terhadap agendanya sendiri dan pengkhianatan terhadap ketidakjujuran”.

II.1.5 Aliran-Aliran dalam Arsitektur Dekonstruksi

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

1. *Fragmentation and Discontinuity*

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

2. *Neo Constructivist yang dipelopori Zaha Hadid*

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

3. *Folies, Bernard Tschumi*

Persilangan antara late constructivist Chernikov, estetik dari Kandinsky dan dekonstruksi Perancis (Foucault dan Derrida). Mereka ini terkenal dan diperhitungkan sebagai titik pergerakan kemajuan constructivist, akan tetapi ide dan bentuk yang sama disintesis dan diambil sebagai titik ekstrim oleh Daniel Libeskind. Ia telah menyerap ‘paham‘ dari beberapa sumber antara lain : fragmentation milik Gehry ; flying beams dan cocktail milik Koolhaas ; representasi hermetic milik Eisenman. Kemudian kesemuanya itu dikombinasikan dengan suatu bentuk dan bahasa yang lain, yang mana keduanya sangat bersifat personal dan anti architectural.

4. *Positive Nihilism, Peter Eisenman*

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

II.1.6 Prinsip Arsitektur Dekonstruksi

Ideologi Dekonstruksi antara lain:

- Pentingnya perbedaan, ke'terbedaan' dari yang lain.
- Bentuk Asemantik
- Memperlihatkan ke'dekonstruksiannya' dengan kesan "tulisan" yang didapat dari bangunan.
- Tiap arsitek memiliki hak penuh atas desain bangunannya.
- "Menaklukan" suatu kasus perancangan
- Terpecah-pecah, Terbagi-bagi (fragmented), tidak jelas bentuknya (destructive).
- Arsitek adalah metafisika.

Gaya yang dianut:

- Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama.
- Kompleksitas disjungsi, kecendrungan kaku;kacau;bengkok dan berbeda dari yang lain.

- Ruang eksplosif dengan lantai miring (tilted floors) ; cocktail stick ; penyimpangan/pembengkokan (warps) ; distorsi ; anamorfisme.
- Bentuk abstrak yang ekstrim.
- Frenzeled cacophony ; violated perfection ; random noise.
- Tidak adanya keterkaitan antara bentuk dan ruang yang ada didalamnya.
- Estetika nol derajat (*degree zero*) Kekosongan erotik mesin (*Machine eroticism*).
- Ornamen pokoknya ; pemecahan / Fractal ; skala ; self similitary ; catachresis ; apocalypse.
- Memperlihatkan kode pribadi.
- Pro restricted metaphors ; planetary arch ; flyng beams/balok melayang ; knife blades ; fish bananas.
- Memunculkan kembali sejarah uang ada.
- Kehancuran semu.
- Simbolik pribadi.
- Memunculkan kembali sejarah yang ada.

Ide desainnya antara lain :

- Non place sprawl ; grid point ; teori chaos/kehancuran
- Fungsi indeterminan
- Ahistorikal dan neo constructivist.
- Mengandung banyak kata-kata yang halus (rhetorically redundant).
- Ruang dan masa yang saling berpenetrasi-“chora”
- Objek sculpture yang tidak berkesinambungan.
- Patahan, ruang yang terjadi karena “ketidaksengajaan”.
- Dekomposisi, pemusatan ulang.

- Ketidak harmonisan, “random noise”.

Tanpa disadari dekonstruksi telah menggariskan prinsip-prinsip penting sebagai berikut:

- Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik. Gaya klasik, tradisional, modern, dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- Tidak ada antologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figure yang perlu didewakan.
- Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- Visiocentrism atau pengutamaan indera pengelihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indra lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model, dan fisik bangunandengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

II.2 NEO CONSTRUCTIVIST By Zaha Hadid

Biografi Zaha Hadid



II.1 Gambar Zaha Hadid
 pendidikan akademis berlanjut hingga masa kini, dengan mengunjungi seminar – seminar di Columbia University dan Havard University dan serangkaian kelas magister di beberapa tempat di dunia. Selama 1994, Zaha Hadid mendapatkan jabatan “Kursi Kenzo Tange” di Graduate School of Design, Havard University.

Dalam menuangkan ide – idenya, Zaha Hadid menggunakan sketsa tangan dan gambar – gambar yang merupakan percobaannya dalam mewujudkan ide. Salah satu karyanya yaitu The Peak Club di Hong Kong dianugerahi penghargaan pada tahun 1983 dengan memenangkan suatu kompetisi desain. Kemudian Zaha Hadid mendapatkan penghargaan lagi untuk kompetisi di Kurfürstendamm, Berlin (1986) untuk karyanya Art and Media Center di Düsseldorf (1989) dan Cardiff Bay Opera House, Wales (1994).

Sejalan dengan eksistensinya di dunia arsitektur, Zaha Hadid banyak mendapatkan penghargaan bergengsi, salah satunya adalah “The First Woman To Become The 2004 Laureate Of The Pritzker Architecture Prize”. Penghargaan tersebut semakin mengukuhkan Zaha Hadid sebagai seorang arsitek wanita yang berprestasi.

Teori Dekonstruksi Zaha Hadid

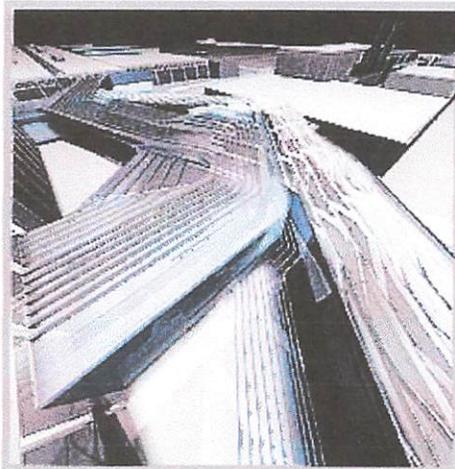
Zaha Hadid merupakan salah satu arsitek yang beraliran dekonstruksi *neo constructivist* yang mempunyai prinsip bahwa sistem konstruksi bangunan dibuat se – efisien mungkin sebagai dasar perancangannya. Hal ini dapat diartikan bahwa dalam merancang bangunan, suatu sistem struktur dapat diciptakan tanpa terpikirkan sebelumnya dan dapat mendukung seluruh rancangan bangunan.

Dalam merancang, Zaha Hadid banyak menggunakan *flying beam* (balok melayang). Balok – balok melayang dalam rancangannya menciptakan kesan bahwa bangunannya tidak ada yang menopang. Hal ini yang menandai ciri bangunannya dan membuat dirinya dijuluki arsitek *anti gravitational*. Selain menggunakan *flying beam*, Zaha Hadid juga menggunakan warna – warna “berani” dalam rancangan bangunannya. Warna – warna “berani” tersebut digunakan untuk menimbulkan kesan abstrak pada bangunan.

II.3 Contoh Karya – Karya Zaha Hadid

Berikut adalah contoh – contoh karya Zaha Hadid dalam menerapkan arsitektur dekonstruksi dalam bangunannya.

II.3.1 CENTRAL BUILDING – BMW PLANT (Leipzig, Germany)

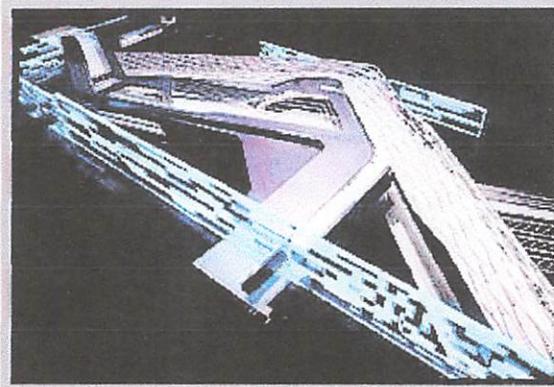


II.2 Gambar Central Building – BMW plant

Arsitek Zaha Hadid baru-baru ini menang dalam suatu kompetisi mendisain

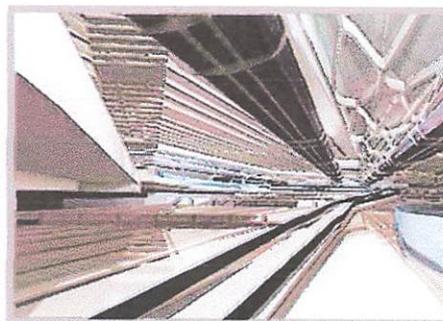
40,000 meter-kwadrat Central Building menjadi Pabrik BMW yang baru di Leipzig, Jerman. Proyek ini adalah suatu kesempatan yang unik, yang diajukan oleh suatu

klien yang senang bertualang, mendorong batasan-batasan dari desain kantor zaman sekarang, melafalkan suatu ketransparanan dan fleksibilitas dari organisasi internal yang sangat menggairahkan dan baru.



II.3 Gambar Building BMW plant

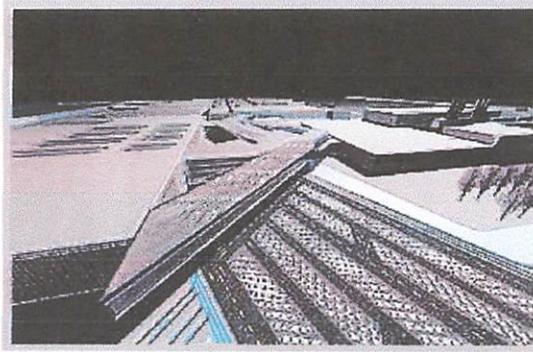
The Central Building adalah pusat urat syaraf dari kompleks pabrik keseluruhan, bertindak sebagai suatu focal point yang dinamis untuk aktivitas utama didalamnya. Diagram yang mendasari desain ialah dengan membedakan, seperti misalnya bagian administrasi ditempatkan di tengah-tengah dari bangunan, diantara area produksi (Body in White, Paint Shop and Assembly). Hasilnya adalah suatu arus yang berkesinambungan dari mobil yang setengah jadi yang “mengapung” diatas sebuah sabuk penghubung, yang melalui area administrasi dan permesinan.



II.4 Gambar interior of interance

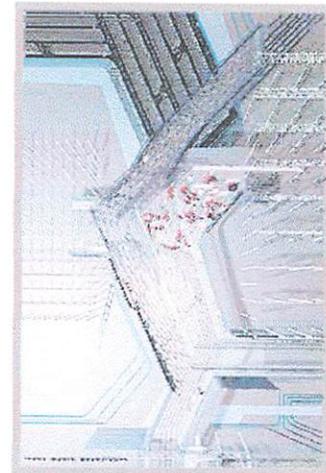
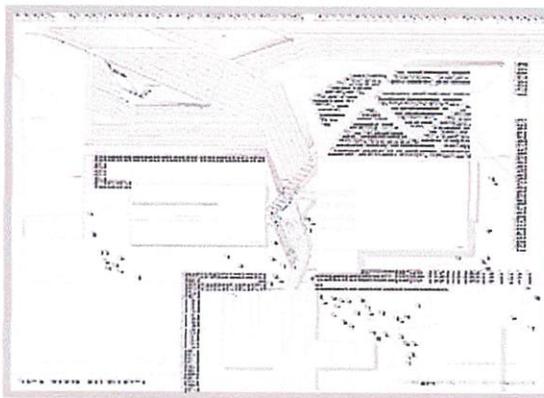
Organisasi ruang pada bangunan terlihat sangat transparent dan fleksible, lobi memberikan area pandangan yang luas kedalam bangunan, dan pengadaan halaman

dapat memberikan penerangan untuk penglihatan kedalam jantung bangunan. Interaksi yang terjadi diantara sector biru dan sector putih didukung dan dimudahkan dengan adanya perpaduan fungsi dan kreasi dalam pengkombinasian area social.



II.5 Gambar Prespektif

Pelataran parkir merupakan perencanaan arsitektur yang lengkap yang mencerminkan pergerakan kendaraan dengan pengaruh energi yang tidak dapat dipisahkan, untuk dapat menghasilkan kesan ketidakstabilan. Hasilnya ialah suatu asimilasi dari bentuk yang kompleks dan arah orientasi yang tiada cela secara keseluruhan.

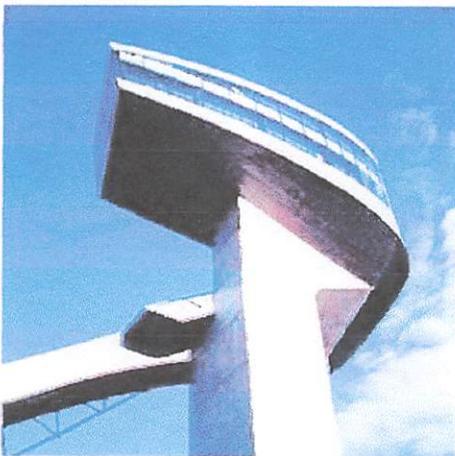


II.6 Gambar site plan
(site plan)

Konsep dari bangunan pusat yang baru didasarkan pada " proto-urbanistic" suatu ilmu bentuk (tipologi) yang baru, lebih besar dari bangunan namun lebih kecil dibanding suatu kota. Bangunan mega ini dengan halus mengintegrasikan unsure-unsur kota yang berkenaan dengan pabrik, tata ruang luar dan infrastruktur kedalam suatu kesatuan ruang padu. Komposisi yang dihasilkan menimbulkan efek lebih besar dari penggabungan tiap-tiap bagiannya. Sebagai ganti hanya penentuan yang sederhana untuk tiap-tiap fungsi menuju ke area nya tersendiri selama masih berada dalam master plan. Konsep kami mengenai ruang tumpah-tindih menimbulkan suatu tingkatan dari interaksi yang tidak bisa dicapai melalui penjajaran.

Bangunan pusat ini sebenarnya merupakan sebuah sintesis dari infrastruktur dan tata ruang luar, bergantung pada jalinan hubungan yang intensif diantara semua komponennya dengan berbagai skala. Struktur atap yang dapat ditembus merupakan elemen desain utama dari proyek ini untuk menciptakan hubungan baik secara horizontal maupun vertical dengan ruang luar. Secara keseluruhan, konsep kami mengenai ruang bergantung pada rutinitas kerja sehari-hari, interaksi social dan hiburan. Dengan perubahan penggunaan, element-element tetap seperti ruang loker, restaurant, dan ruang pelatihan digunakan sebagai zona atraksi dan komunikasi sehingga dapat meningkatkan tingkat interaktivitas.

II.3.2 BERGISEL SKI JUMP (AUSTRIA)



II.7 Gambar *Bergisel Ski Jump*

Bangunan yang memakan lahan seluas 1.470 m² ,merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat olah raga ski jump. Bangunan ini mempunyai luas bangunan

355m² dan terdiri dari dua bagian yakni menara dan jembatan. Menara sebagai masa utama, terbuat dari beton bertulang dengan bentuk vertikal. Jembatan di dalamnya terdapat 'spatial green structure' atau sebuah ruang yang didalamnya terdapat dua buah ram dan *café*.



II.8 Gambar tampak depan *Bergisel Ski Jump*



II.9 Gambar tampak bawah *Bergisel Ski Jump*

BSJ (Bergisel Ski Jump) memiliki panjang jembatan 90 meter dan tinggi menara 50 meter. Menurut teori arsitektur, BSJ termasuk dalam analogi matematis karena masa bangunan ini menggunakan bentuk-bentuk murni dan '*mathematical precision*'. Kontekstualitas bangunan ini sangat diperhatikan, hal ini dapat dilihat dari penyelesaian elemen-elemen yang berkonsep organis dengan menggunakan '*the manner of nature*' dan warna yang tidak terlalu mencolok. Kesan dari kejauhan, BSJ membentuk bayangan yang tidak biasa.

BSJ didukung teknologi yang canggih, salah satunya ditunjukkan penggunaan ramp dan struktur konstruksi yang kompleks. BSJ selesai dibangun tahun 2002, dimana tahun tersebut merupakan periode pasca modern. Dari analisa di atas, BSJ digolongkan sebagai bangunan post modern, sehingga Bergisel Ski Jump 'tepat gaya tepat era'. (<http://blogspot.com/Presty Larasaty.htm>).

II.4. Kesimpulan

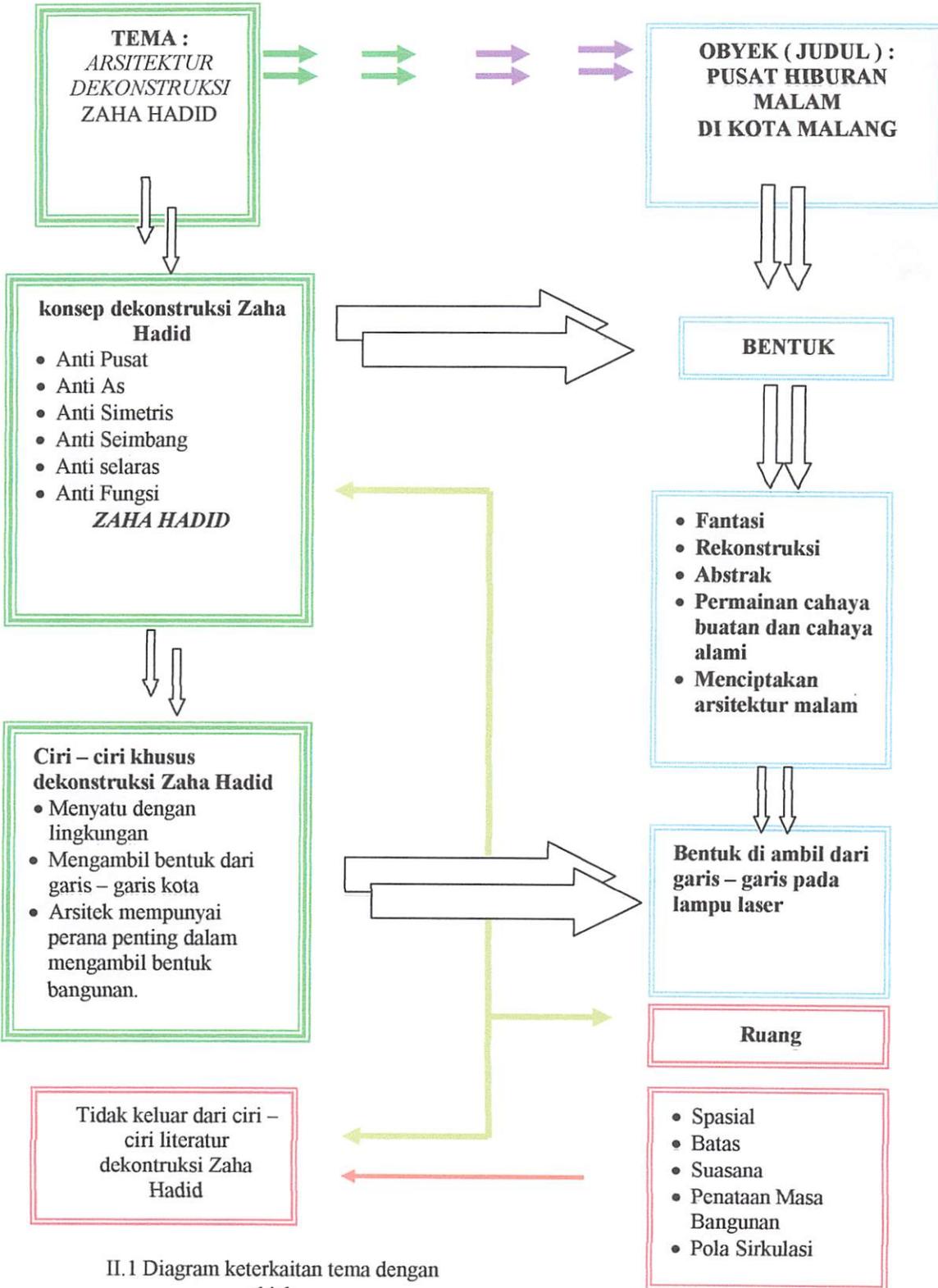
Pengertian dekonstruksi dalam arsitektur cenderung subjektif bila dilihat bagi tiap – tiap tokohnya. Hal ini terlihat dari karya – karya arsitekturnya yang memiliki karakter yang berlainan satu sama lain, tetapi seolah – olah memiliki persamaan pada bentuk luarnya yang kacau, abstrak, hanya berupa imajinasi namun kenyataannya dapat dibangun.

Untuk mewujudkan “dekonstruksi” dalam suatu rancangan, diperlukan suatu pengertian dari teori – teori yang ada sebelumnya. Seperti yang telah dibahas dalam uraian sub – bab di atas, diketahui bahwa dekonstruksi memiliki berbagai aliran, salah satunya adalah aliran Zaha Hadid yang memiliki landasan pemikiran – pemikiran sebagai berikut:

- Bangunan adalah suatu proyek atau percobaan yang tidak pernah selesai, sehingga akan selalu menghasilkan suatu yang sama sekali baru yang belum ada. Bahkan dimungkinkan suatu bentuk dari masa depan (future). Zaha Hadid menganut aliran Russian Suprematism, suatu aliran yang mengawali dekonstruksi pada umumnya.
- Suprematism menggambarkan “sesuatu yang melawan masa lampau”, seperti seorang seniman yang melawan hal-hal yang natural. Bagi Zaha Hadid, Arsitektur adalah bereksperimen tentang seni arsitektur yang bebas dengan ide yang baru sama sekali.
- Dari bentuk bangunannya Zaha Hadid termasuk seorang Constructivist. Bangunannya harus menampilkan ide berupa fantasi atau suatu yang abstrak dari pengarangnya, ke dalam suatu bentuk nyata atau model cerita itu sendiri yaitu bentuk bangunan itu sendiri. Pada karyanya Peak Club Building Hongkong terlihat bahwa bentukannya merupakan suatu bentuk abstrak dari pengunungan.
- Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.
- Bangunan menggambarkan sesuatu yang abstrak dan liar, bahkan mungkin menjadi brutal.

- Pembedaan aktivitas dilakukan dengan pembedaan elemen-elemen bangunannya. Selain itu juga berfungsi untuk menghindari kesan monoton. Sebagaimana banyak ditemui pada arsitektur modern
- Banyaknya bangunan Zaha Hadid yang menggunakan flying beam membuatnya dijuluki sebagai arsitek dekonstruksi aliran anti-gravitational space. Banyaknya balok yang melayang menciptakan bangunan seolah-olah tidak ada yang menopang semakin menambah ciri khas dekonstruksi bangunannya.
- Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi tiap orang yang melihatnya. Misalnya dengan permainan warna.
- Bangunan merupakan pemersatu ruang luar dan ruang dalam. Bangunan dan lingkungan sekitarnya merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi (unity).
- Bangunan merupakan wadah untuk melaksanakan aktifitas yang berbeda – beda dimana pembedaan aktifitas dilakukan dengan pembedaan bentuk atau elemen. Sehingga dalam perancangannya, suatu bangunan akan terdiri dari bentuk – bentuk atau elemen yang berbeda yang disatukan oleh sirkulasi dengan menonjolkan sistem struktur dan konstruksi.
- Dalam perancangan *Pusat Hiburan Malam* ini, aliran dekonstruksi yang digunakan adalah teori dari Zaha Hadid yang mengutamakan permainan garis – garis abstrak yang membentuk suatu bidang – bidang yang terkesan tajam. Dari bentukan – bentukan tersebut akan menimbulkan persepsi orang yang berbeda – beda.

II.5. Diagram Keterkaitan Tema Dengan Objek



II. 1 Diagram keterkaitan tema dengan objek

BAB III

TINJAUAN LOKASI

III.1 DESKRIPSI LOKASI

Daerah dimana proyek akan dibangun menjadi pertimbangan awal dalam perancangan. Pada proyek ini dipilih lahan di Kota Malang dengan pertimbangan bahwa Malang berpotensi untuk berkembang (baik dari segi pembangunan, perekonomian, maupun dalam bidang – bidang yang lain). Selain itu, masyarakat kalangan menengah ke atas di Kota Malang semakin bertambah (seperti yang telah diuraikan pada latar belakang), tanpa didukung oleh tempat dan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu dengan adanya proyek ini sebagai jawaban akan kebutuhan masyarakat dan untuk mendukung perekonomian Kota Malang.

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur setelah Kota Surabaya. Kota yang memiliki luas 110.06 km², dengan jumlah penduduk sampai akhir Juni sebesar 782.110 jiwa dan kepadatan penduduk kurang lebih 7106 jiwa per km². Kota Malang terletak pada ketinggian antara 440 – 67 dpl, serta 112,06 Bujur Timur dan 7,06 – 8,02, Lintang Selatan. Batas – batas Kota Malang, yaitu :

- Gunung Arjuno di sebelah Utara
- Gunung Tengger di sebelah Timur
- Gunung Kawi di sebelah Barat
- Gunung Kelud di sebelah Selatan

Karena berbatasan dengan gunung, maka Kota Malang berhawa sejuk dan kering. Curah hujan rata – rata tiap tahun 1.833 mm dari kelembaban udara rata – rata 72 % (pada bulan Juli – Agustus rata – rata suhu tertinggi sekitar 32,2°C dan rata – rata suhu terendah sekitar 24,13°C.)

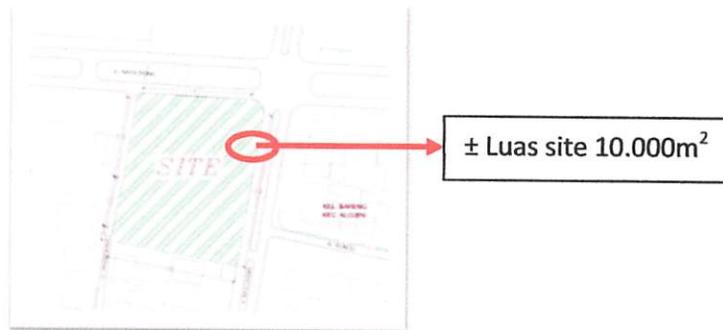
III.1.1 Kriteria Pemilihan Tapak

Dalam menentukan lokasi yang sesuai untuk proyek yang dirancang terdapat beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan, antara lain:

- Lokasi yang strategis serta terletak pada jalur perdagangan.
- Pencapaian yang mudah dari jalan utama maupun dari jalan penghubung.
- Sarana dan prasana sekitar yang mendukung.
- Terdapat fasilitas pendukung lain seperti industri kecil, toko, dan fasilitas hiburan.

III.1.2 Lokasi tapak

Dari kriteria – kriteria tersebut di atas maka dipilih yang sesuai. Lokasi lahan tersebut adalah :



III.1 Gambar lokasi tapak

Berdasarkan Rencana Dasar Tata Ruang Kota (RDTRK) Kecamatan Klojen Jl. Raya Dieng memiliki fungsi sebagai tempat perdagangan yang cukup padat. Dengan munculnya fungsi

perdagangan pada kawasan – kawasan tersebut, penetapan aturan mendirikan bangunannya disesuaikan dengan intensitas.

bangunan yang ada di kawasan – kawasan tersebut. Aturan – aturan mendirikan bangunan tersebut berupa:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60% – 100%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 0.8 – 1
- Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 1 – 3 lantai
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 5 Meter.

III.2 DATA TAPAK

III.2.1 Dimensi Site

Berikut ini adalah rincian ukuran – ukuran tapak yang akan digunakan sebagai tempat dibangunnya *PUSAT HIBURAN MALAM*.



III.2 Gambar data tapak

Pada site mempunyai luas site sebesar 10.000m².

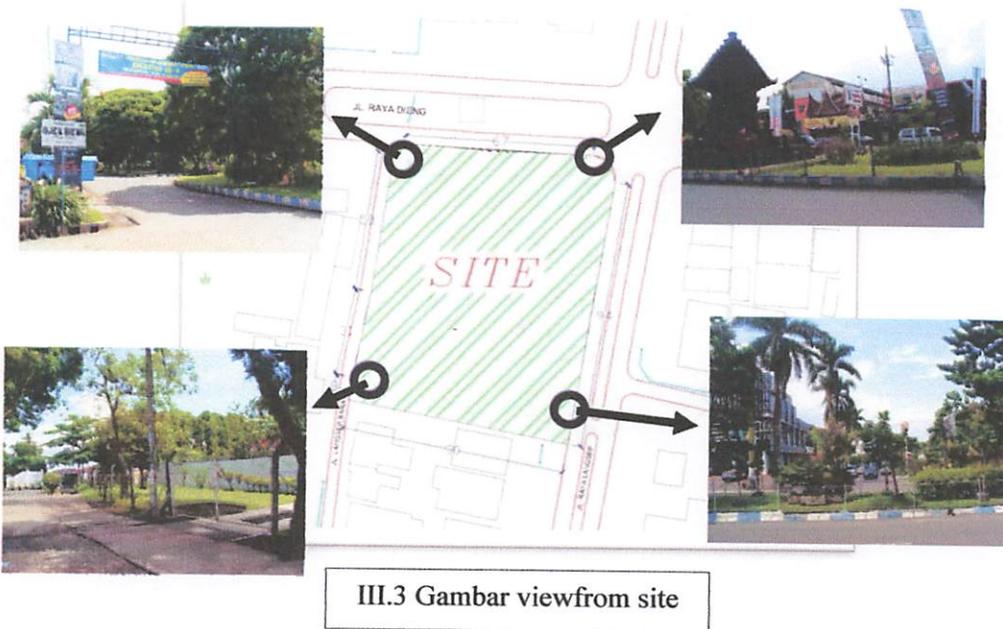
III.2.2 View To Site



III.2 Gambar view to site

Pada gambar di atas dapat kita lihat situasi site yg telah di tentukan.

III.2.3 View From Site



III.3 Gambar viewfrom site

Dari gambar di atas terdapat beberapa foto menunjukkan situasi di sekitar site, foto tersebut juga dapat menggambarkan kepadatan untuk pemakaian jalan yg telah ada d sekitar site.

III.2.4 Drainase



III.4 Gambar drainase

Pada gambar – gambar diatas adalah drainase pada site yg berada di dalam tanah dengan menggunakan lubang kontrol yang diperuntukan untuk mengkontrol drainase tersebut apabila terjadi penumpukan sampah.

III.2.5 Tiang telfon dan tiang listrik

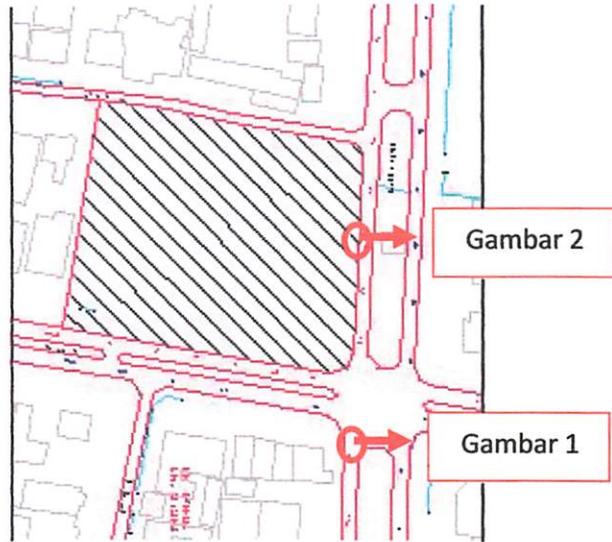


III.5 Gambar tiang telfon

Pada site terdapat tiang telfon dan tiang listrik untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari.

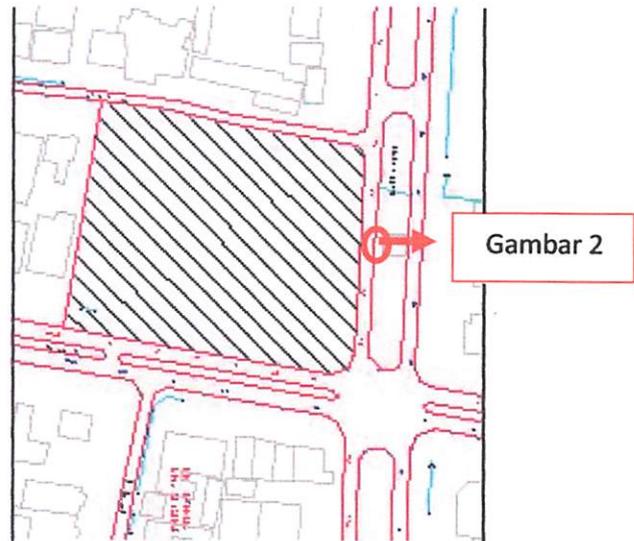
III.2.6 Sirkulasi Lalu Lintas

Gambar 1



III.6 Gambar sirkulasi lalu lintas 1

Gambar 2

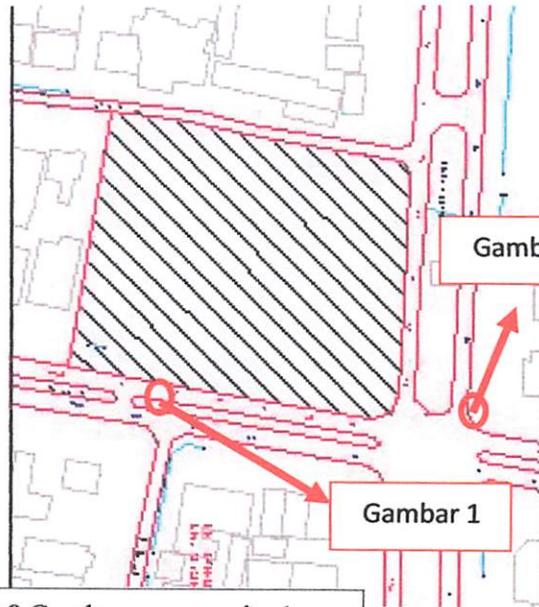


III.7 Gambar sirkulasi lalu lintas 2

Sirkulasi lalu lintas sekitar tapak memiliki jam kepadatan dapat kita lihat situasi dari gambar diatas.

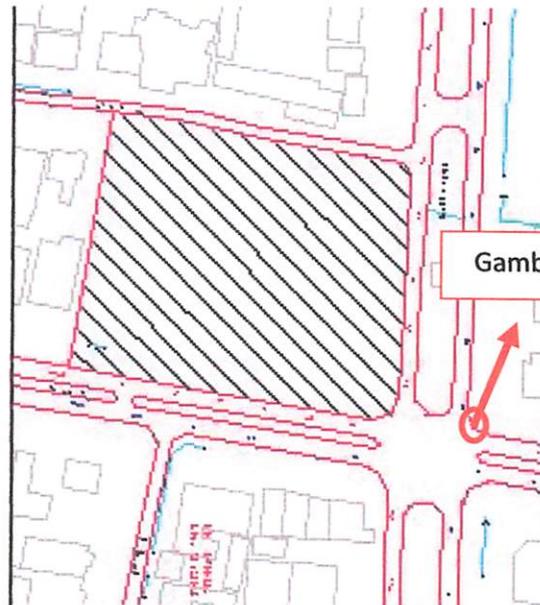
III.2.7 Suasana Site Pada Malam Hari

Gambar 1



III.8 Gambar suasana site 1

Gambar 2



III.9 Gambar suasana site 2

Suasana pada site dapat kita lihat kepadatannya pada malam hari, kepadatan tersebut dikarenakan pada jalan yang berada di depan site adalah jalan utama sirkulasi kota malang.

III.3 KELEBIHAN TAPAK

1. Pada site sangat mendukung untuk di bangun pusat hiburan malam karena site tersebut dapat mengekspose bangunan pusat hiburan malam.
2. Zona pandang kedalam site sangat baik karena pada depan site adalah area persimpangan jalan. Sehingga bentuk bangunan dapat terlihat dengan jelas.



III.10 Gambar zona site

3. Pada site mempunyai luasan yang cukup untuk menempatkan bangunan yang bertemakan arsitektur dekonstruksi.

III.4 KELEMAHAN TAPAK

1. Perlunya penataan kabel tiang listrik dan tiang telfon, pada area depan site.
2. Kurang lebarnya area jalan utama pada site, sehingga dapat menghambat sirkulasi terhadap site tersebut.
3. Perlunya penataan ulang dalam hal vegetasi yang ada pada existing.

III.5 HUBUNGAN TIMBAL BALIK ANTARA BANGUNAN DENGAN LINGKUNGAN SEKITAR.

- Pengaruh Lingkungan Sekitar terhadap Tapak.

Bangunan – bangunan di sekitar tapak didominasi oleh bangunan – bangunan yang memiliki fungsi komersial, misalnya : toko, ruko, restaurant, perkantoran dan lain – lain.

- Pengaruh Bangunan yang Dirancang terhadap Lingkungan.

Bangunan yang dirancang akan menambah kepadatan jalan di sekitar tapak. Hal ini tentunya perlu perhatian khusus dalam perancangan entrance dan exit kendaraan dan pejalan kaki ke dalam tapak. Selain itu, dengan adanya bangunan ini akan manambah lapangan pekerjaan bagi masyarakat di sekitar tapak.

BAB IV

TINJAUAN OBYEK

IV.1 STUDI LITERATUR

IV.1.1 PENGERTIAN OBYEK

Pusat : Tempat yang berada di tengah – tengah, mengumpul pada suatu tempat, subur kegiatan.

(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 club 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 di kelilingi oleh Kabupaten Malang.

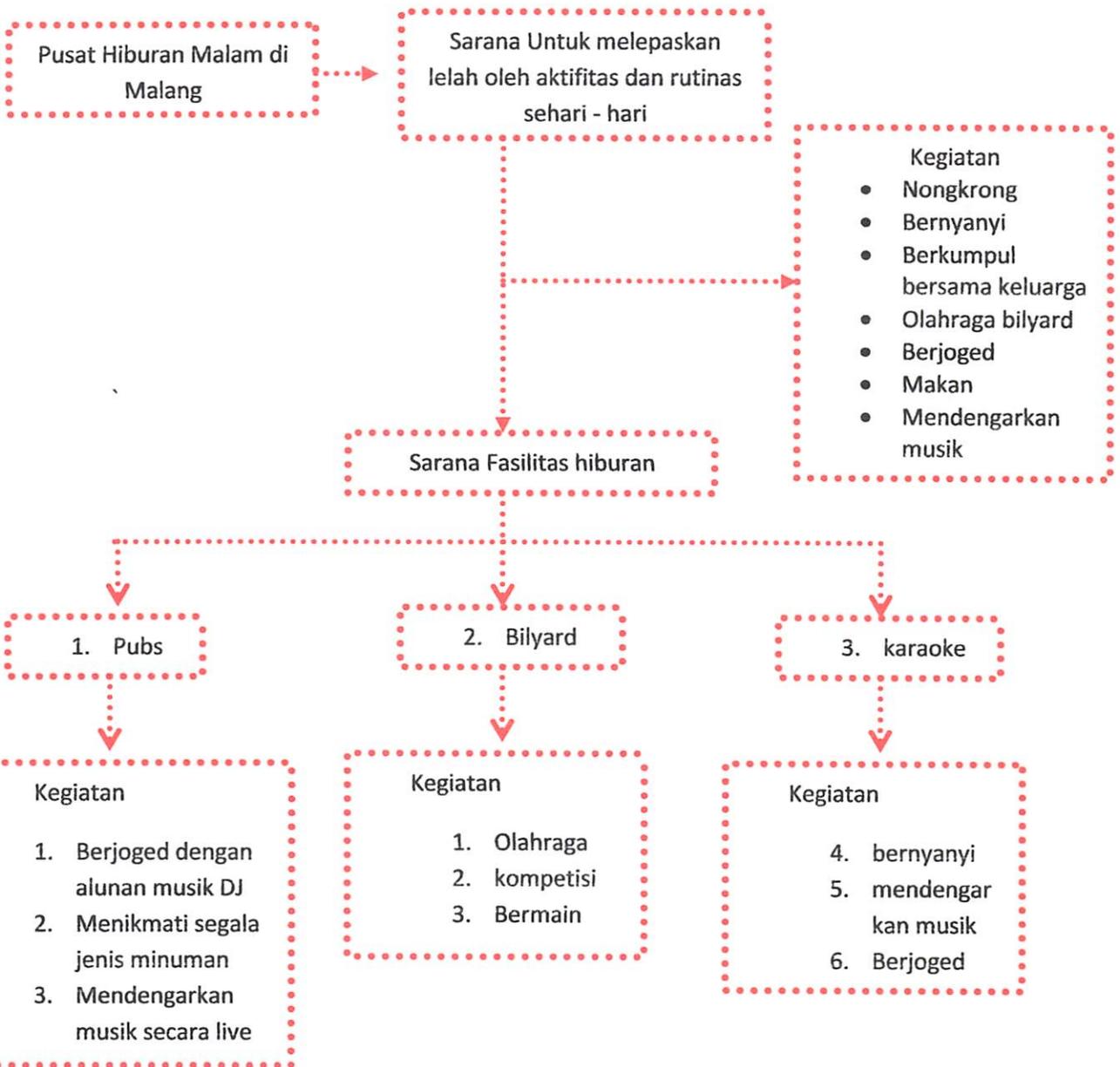
Hiburan Malam (night Club) : Fasilitas komersial modern yang berupa rumah makan maupun cafe yang dilengkapi dengan bar dan mempunyai ijin untuk menjual dan mengkonsumsi minuman beralkohol yang menyuguhkan sarana hiburan berupa *live music*, musik DJ maupun karaoke yang buka pada malam hari hingga menjelang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

IV.1.2 Kesimpulan dari objek tema Pusat Hiburan Malam adalah :

Suatu pusat kegiatan untuk penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih yang dilakukan di malam hari bertempat di kota malang.

"Pusat hiburan Malam yaitu suatu pusat fasilitas komersial yang dapat berupa macam – macam hiburan seperti club malam maupun cafe yang memiliki bar dan mempunyai ijin 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."

Sarana kegiatan hiburan malam adalah tempat untuk melepaskan penat dari kegiatan aktivitas pada waktu pagi hingga petang. Konsep sarana kegiatan pusat hiburan malam antara lain :



IV.1 Bagan kegiatan pusat hiburan malam

IV.2 LATAR BELAKANG PEMILIHAN OBYEK

Latar belakang pemilihan judul Pusat Hiburan Malam di Malang ini bersumber dari beberapa pokok permasalahan yaitu :

- ❖ Adanya perkembangan kebudayaan dan teknologi sejalan dengan tuntutan zaman yang membawa nilai – nilai baru.
- ❖ Kebutuhan masyarakat pada suatu wadah yang menampung suatu Hiburan Malam di malam hari.
- ❖ Adanya anggapan bahwa hiburan malam merupakan suatu perusak moral anak bangsa, karena dianggap tidak sesuai dengan kebibadian bangsa.
- ❖ Hadirnya suatu tradisi / kebiasaan / kebudayaan baru yang sesuai dengan perkembangan zaman bahkan diekspresikan ditampilkan dengan peran teknologi.
- ❖ Mewadahi intertrainer yang memiliki pemikiran baru dan dapat memberi masukan guna mendorong perkembangan dunia intertrainer di indonesia pada umumnya dan di kota Malang pada khususnya.
- ❖ Semakin kompleksnya jenis Pusat Hiburan Malam.
- ❖ Ingin menciptakan sebuah arsitektur yang indah dan menarik sehingga menghilangkan kesan negatif dar pusat hiburan malam tersebut.

IV.3 LINGKUP PELAYANAN OBYEK

Secara umum lingkup pelayanannya meliputi wilayah regional untuk masyarakat kota malang dan wilayah nasional serta internasional, mengingat keberadaa Malang sebagai kota wisata terbesar di Jawa Timur setelah surabaya.

IV.4 BATASAN OBYEK

Pada perancangan Pusat Hiburan Malam, Hiburan Malam menjadi batasan obyek perancangan. Sehingga dalam perancangan Pusat Hiburan Malam, hiburan *malam* yang terdiri dari Pub, bilyard dan

karaoke menjadi batasan dalam obyek perancangan.

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 peminum yang eksperimental, mulai dari bir lokal berharga rata – rata sampai shooters dengan harga tinggi. Mereka mempunyai pendidikan yang tinggi sehingga lebih dapat menahan diri dalam neninum minumam yang berakohol demi keselamatan diri dan lingkungan.

IV.5 BENTUK PELAYANAN

pusat hiburan malam memberikan fasilitas utama berupa hiburan malam yang bertujuan untuk memuaskan penikmatnya dan komersial.

✚ Fasilitas utama yaitu :

1. Pubs
2. Bilyard
3. Karaoke

✚ Fasilitas penunjang :

1. Caffe
2. Restoran

IV.6 DEFINISI FASILITAS UTAMA :

IV.6.1 Pubs

IV.6.1.1 Pengertian

Pubs : Tempat hiburan yang menjual bir dan minuman beraikohol 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.

IV.6.1.2 Sejarah Perkembangan Pub di Dunia

Sudab sejak 8000 sampai 10.000 tahun yang lalu, seseorang menemukan bahwa buah, gandum, susu atau beras yang difermentasikan dapat menghasilkan rasa yang nikrnat, membuat orang bahagia awn 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 Bahilonia yang rnengacu 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 dan 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.



http://en.wikipedia.org/wiki/Public_house

IV.1 Gambar bangunan pub di ingris

Seiring berjalannya waktu, "tavern" 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 Arnerika menjadi penginapan 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 kiub – klub pribadi, cafe – cafe mulai dan yang elegan sampai sederhana.

IV.6.1.3 Fungsi dan Peranan Pubs.

Adapun Fungsi dari Pubs 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 samapai sekarang, Pubs digunakan sebagai tempat berkumpul dan tempta bersosialisa. Meskipun pada nantinya banyak tujuan dari perkumpulan itu yang berbeda, entah itu merupakan perkumpulan bisnis, politik, maupun hanya bersifat sosialisasi balaka.

Pub dianggap sebagai tempat yang cukup nyaman untuk bersenang – senang.

IV.6.1.4 Kriteria Perancangan Pub Secara khusus

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 penyimpanan minuman dan peralatan yang dipisahkan
- Longbarspoon
- Spring cocktail strainer
- Lemon squeezer
- Cutting board
- Berhagai 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.

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)

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)

IV.6.2 Karaoke

IV.6.2.1 Pengertian

Karaoke : hiburan bernyanyi dengan mempergunakan peralatan audio/video sebagai latar belakang musik.

karaoke merupakan gabungan dari 2 kata : kara (kosong) dan oke (orchestra), jadi kalo kita terjemahkan maknanya karaoke berarti musik tanpa vocal. Istilah karaoke berasal dari bahasa Jepang, biasanya ditulis dengan menggunakan huruf

katakana. Jadi jelas sekali bahwa karaoke bermakna “musik tanpa vocal”, nah pada saat kita berkaraoke maka kita lah yang “bertindak” sebagai penyanyi (vocal) nya. (<http://wikantika.wordpress.com/2010/03/23/karaoke/>)

IV.6.2.2 Sejarah Karaoke :

Suatu malam, di awal tahun '70-an, sebuah band yang biasanya mengisi pertunjukan di sebuah bar di kota Kobe Jepang kelabakan. Peralnya, saat akan mentas, sang gitaris tidak juga muncul, sementara para pengunjung sudah nggak sabar untuk menikmati hiburan.

Akhirnya setelah berembuk dengan pemilik bar, munculah sebuah ide. Mereka tetap menghibur para pengunjung dengan menyanyi tapi diiringi oleh musik yang sebelumnya pernah mereka rekam. Di luar dugaan, hal itu justru mendapatkan antusiasme yang besar dari para pengunjung. Mengapa? Karena selanjutnya para pengunjung bisa secara bergantian menyanyi tanpa harus membuat para personel band lelah memainkan musik secara berulang-ulang.

Karaoke berasal dari Bahasa Jepang yaitu Kara- dari kata Karappa yang berarti kosong dan Oke – dari kata Okesutura atau orkestra. A Meski awalnya hanya sekedar hiburan untuk melepas kepenatan kini Karaoke telah menjelma menjadi salah satu bagian yang dianggap mempunyai andil dalam perkembangan dunia musik. Bagaimana tidak, dengan Karaoke, setiap orang- tanpa harus mempunyai suara bagus- bisa langsung merasakan menjadi penyanyi sungguhan karena mereka menyanyi diiringi musik yang sama dengan yang dinyanyikan oleh penyanyi aslinya.

Di Jepang sendiri, awal perkembangan Karaoke secara tidak langsung didukung oleh gaya hidup orang Jepang yang

senang mengadakan pesta. Selain itu, kehidupan sehari-hari mereka yang penuh persaingan dan stress yang membuat mereka mencari hiburan untuk mengalihkan mereka sejenak dari pekerjaan.

Perkembangan teknologi juga turut mengambil bagian dalam mendukung perkembangan Karaoke. Mulai dari bentuk rekaman kaset berkembang kemudian dalam bentuk CD, LD dan DVD.. Bahkan dengan adanya teknologi home karaoke set, aktivitas bernyanyi ini tidak hanya bisa dinikmati di tempat-tempat tertentu saja, tapi juga di rumah. Dan walaupun belum memiliki piranti tersebut, sudah banyak dijual tape khusus karaoke yang menyajikan musik dan vokal penyanyi aslinya secara terpisah. Jadi lagu yang baru munculpun bisa dipelajari dengan panduan suara penyanyi aslinya.

Tapi kemudian muncul masalah. Bentuk rumah masyarakat Jepang yang sebagian besar materialnya terbuat dari kayu -dan tentunya tidak kedap suara- serta jaraknya yang dekat-dekat, membuat para keluarga tidak leluasa untuk bernyanyi Karaoke, terutama pada malam hari. Masalah ini kemudian malah melahirkan ide baru yang membuat Karaoke justru makin ngetop, yaitu Karaoke Box.

Kemunculan Karaoke Box pertama kali diperkenalkan pada tahun 1984 di sebuah daerah pinggiran di Okayama. Karaoke Box pertama ini dibuat dari Mobil Box yang biasanya digunakan untuk mengangkut barang yang kemudian dimodifikasi sehingga kedap suara dan bisa dipakai untuk bernyanyi. Pada perkembangan selanjutnya, Karaoke Box terdiri dari sebuah ruangan yang tidak terlalu besar yang bisa menampung 2-10 orang yang berisi peralatan untuk Karaoke seperti layar monitor. Layar monitor inilah yang kemudian akan menampilkan video musik beserta lirik lagu yang dimainkan.

Kemudian Karaoke Box mulai merebak di mana-mana dan dapat ditemui di berbagai tempat, di Mall, di pusat perkantoran dan di taman-taman hiburan.

Kehadiran Karaoke ini disambut baik oleh keluarga-keluarga Jepang, karena dengan mengunjungi Karaoke Box, mereka jadi mempunyai waktu untuk menghabiskan waktu bersama dengan keluarga. Hubungan antar anggota keluarga menjadi kian erat dan harmonis dengan seringnya mereka menghabiskan waktu bersama. Namun di lain pihak tak urung kehadiran Karaoke Box ini juga menuai hujan kritik. Ruangan tertutup yang tidak begitu luas ini disinyalir dapat digunakan untuk berbuat maksiat, terutama oleh anak-anak muda.

Karaoke Box lalu menyebar ke negara-negara Asia lainnya, terutamanya di Negara Asia Timur dan Asia Tenggara. Di setiap negara, karaoke box mempunyai sebutan yang berbeda-beda. Di China, termasuk Taiwan, sebutan Karaoke Box adalah KTV alias Karaoke TV merujuk pada MTV yaitu Music Television. Sementara di Filipina, Karaoke Box terkenal dengan sebutan Videoke, sedangkan di Korea Selatan, sebutan yang dipakai adalah Noraebang. Istilah Karaoke Box selain di Jepang juga dipakai di Hongkong.

Di Hongkong lain lagi, di restoran-restoran tradisional China, mereka menyediakan ruang Karaoke yang disebut Mahjong-Karaoke, dimana di ruangan tersebut juga terdapat tempat untuk bermain Mahjong, sehingga saat para orang tua asyik bermain Mahjong, anak-anak mereka dapat berkaraoke tanpa mengganggu orang tua mereka. Selain sebagai hiburan, karaoke juga digunakan untuk proses belajar. Karena dengan menyanyikan lagu, terutama lagu yang berbahasa Inggris

yang disertai dengan teks, dapat memperlancar kemampuan bahasa Inggris mereka.

(<http://archive.kaskus.us/thread/3450189>)

IV.6.3 Billiard

IV.6.3.1 Pengertian

Biliar adalah sebuah cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil.

Cabang olahraga ini dimainkan di atas meja dan dengan peralatan bantu khusus serta peraturan tersendiri. Permainan ini terbagi dari beberapa Jenis, antara lain jenis Carom, English Billiard dan Pool. Dapat dimainkan secara perorangan maupun tim.

IV.6.3.2 Sejarah Billiard

Beberapa catatan membuktikan bahwa biliard memang datang dari Perancis. Berasal dari kata *billart* yang artinya stik, atau *bille* yang berarti bola. Untuk pertama kali biliard di dokumentasi sekitar abad 15. Dimainkan dengan mendorong bola pakai stik, sama seperti kriket. Stik ini dikenal dengan *mace* atau *queue*, dan sampai sekarang populer dengan istilah *cue*.

Sementara itu shakespeare menyebutkan bahwa biliard sudah ada sejak jaman Antony dan Cleopatra. Waktu itu disebut *old egyptian sport*. Baru pada tahun 1675 biliard populer di inggris. Dan tahun itu pula diterbitkan buku peraturan biliard.

Selanjutnya billiard dipopulerkan sebagai olahraga *scientific* oleh *Captain Mingaud*, seorang tahanan politik pemerintah ketika terjadi revolusi perancis. Saking cintanya dengan biliard, dia menolak untuk dibebaskan dari penjara ketika masa hukumannya berakhir. Mingaud pula yang menemukan *tip*, yaitu tambahan kulit di ujung *cue*. Dengan *tip* pukulan jadi lebih akurat dan mudah melakukan kontrol *cue ball*. *Tip* lama-kelamaan mengeras dan mengurangi efektifitas pukulan sehingga perlu diganti secara berkala. Akhirnya *mingaud* meninggalkan penjara dan keliling perancis melakukan eksibisi biliard. *Jack Carr*, seorang pelatih biliard inggris berjasa menemukan tehnik pukulan *off-center*, yaitu memukul *cue ball* dititik *off-center* guna mendapatkan efek spin. Sekarang pukulan *off-center* ini dikenal dengan istilah *English*. Di inggris pukulan seperti ini disebut *side*. Dia pula yang menemukan ide untuk mengoleskan kapur pada permukaan *tip* untuk meningkatkan akurasi pukulan. Sepanjang tahun 1820 *jack carr* berkeliling eropa, melakukan pelatihan biliard sembari menjual *magical twisting chalk* temuannya¹.

Biliard yang telah dikenal baik di eropa sejak abad 15, ternyata tidak mudah dibawa ke amerika. Selain jarak yang jauh, ongkos angkut tentu juga sangat mahal. Baru di awal abad 19 amerika mulai membuat meja biliard. Pada tahun 1808 saja, di New York City ternyata hanya ada 8 buah meja biliard dan hingga 16 tahun kemudian, tahun 1824, di seluruh amerika hanya ada 24 buah meja biliard. Baru di sekitar tahun 1840 biliard menjadi sangat populer.

Michael Phelan, pemilik *New York Billiard Parlor*, sejak tahun 1850 gencar melakukan kampanye dan

¹ <http://billiard.dagdigdug.com/2008/04/18/biliard-asal-usul-1/>

menyelenggarakan kompetisi hingga biliard menjadi olahraga bergengsi saat itu. Dia juga menerbitkan buku *Billiards Without Masters* yang laku keras. Sampai dengan tahun 1875 buku tersebut telah dicetak ulang hingga 10 kali. Sebagai pembuat meja biliard, *Phelan* lah yang berinisiatif menambahkan titik-titik penanda disekeliling meja (*diamond*) untuk memudahkan pemain memukul bola, terutama pukulan *bank shots*. Di pertandingan tidak resmi *American Billiard championship* tahun 1858 *Phelan* menjadi juara dengan mengalahkan *Ralph Benjamin* dari Philadelphia dan berhak atas hadiah uang tunai US\$.1,000. Sementara itu pada turnamen resmi *American Billiard championship* yang diadakan tahun yang sama, *Dudley Kavanagh* memenangkan turnamen ini dan mengantongi hadiah US\$2,000. Turnamen diikuti oleh 8 pebiliard dengan biaya pendaftaran US\$250 per peserta. Di final kejuaraan yang sama tahun berikutnya yang digelar pada 10 April 1859, kembali *Kavanagh* menang dan berhasil mempertahankan gelar setelah mengalahkan *Michael Foley*. Dua hari berikutnya, di *Detroit Billiard Academy* terjadi pertarungan besar antara *Phelan* melawan *John Seereiter* berhadiah US\$5,000. Karena masing-masing menambahkan taruhan US\$5,000, maka total hadiah menjadi sebesar US\$.15.000.

Pertandingan ini dipublikasikan secara besar-besaran oleh media sehingga penonton padat dan banyak yang tidak kebagian tempat menyaksikan pertandingan biliard terbesar ini. *Phelan* menang dan oleh kalangan media dijuluki *The billiard championship of the United States*.

Meskipun *Phelan* dan *Kavanagh* tidak pernah bertemu di sebuah pertandingan, namun keduanya gencar memanfaatkan gelar juaranya untuk mempromosikan biliard, sekaligus promosi

peralatan biliard mereka. Ketika *Phelan* pensiun dari berbagai pertandingan di tahun 1863, *Kavanagh* masih terus memenangkan berbagai pertandingan hingga memperoleh gelar kehormatan sebagai juara biliard sejati. Di tahun 1865 *Phelan* membentuk *The American Billiard Players Association*. Tak ketinggalan, di tahun 1866 *Kavanagh* membentuk organisasi serupa, *The National American Billiards Association*. Persaingan kedua juara dan organisasinya ini berakhir ketika *Phelan* meninggal di tahun 1871².

IV.6.4 STUDI BANDING OBJEK

Studi banding pada objek Pusat Hiburan Malam ini kami melakukan studi banding 3 jenis objek yaitu :

1. Karaoke
2. Bilyard
3. Pubs

IV.6.4.1 Studi Banding Karaoke

Pada studi banding karaoke ini kami memilih 2 objek studi yaitu nav karaoke dan vivace karaoke yang bertempat di kota malang

IV.6.4.1.1 Vivace karaoke



Logo Vivace Karaoke

IV.2 gambar logo vivace

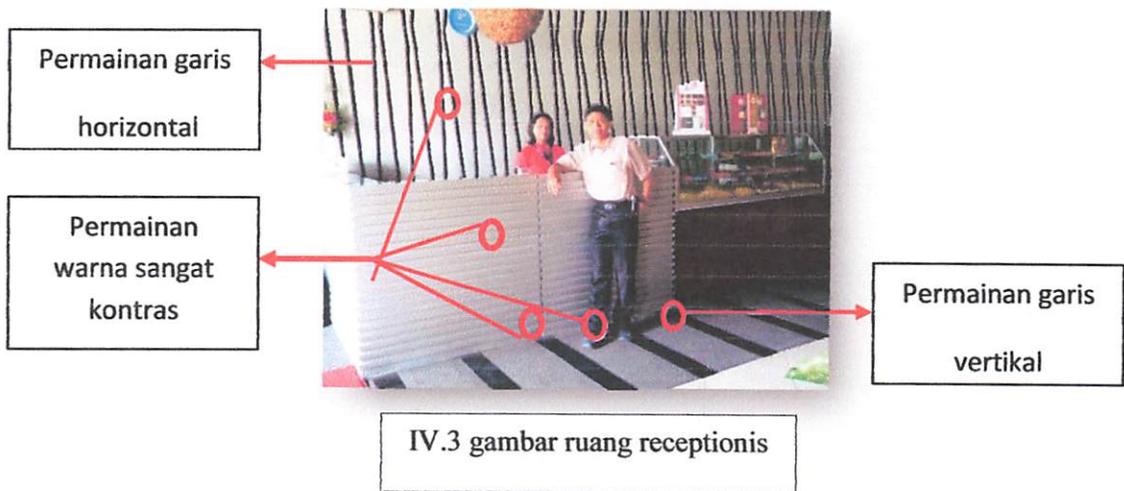
- Nama usaha : VIVACE Family Karaoke & Cafe
- Pengelola : CV. VIVACE
- Alamat : Pertokoan Taman Niaga blok B no. 5-6
 Jl. Soekarno Hatta, malang
 Tlp. (0341)403033 faks. (0341)404677
- Bidang usaha : Resto – cafe
 ■ Family Karaoke
- Jam oprasional : - Minggu s/d Jum'at, 12 jam, Pk 11.00 s/d
 pk. 01.00wib.
 - Sabtu dan Malam hari besar, 13 jam, pk.
 11.00 s/d 02.00

Komposisi unit kerja	:	(1) Bagian Office/staf	:	7 orang
		(2) Bagian Server/clener	:	9 orang
		(3) Bagian Produksi	:	8 orang
		(4) bagian teknisi	:	2 orang
		(1) bagian kasir-fron office	:	5 orang
				Jumlah: 31 orang

IV.6.4.1.1.1 Ruang – ruang VIVACE

1. Ruang receptionis & kasir, lobby dan Cafee

Pada ruangan receptionis ini berfungsi sebagai tempat untuk menerima dan melayani para pengunjung untuk pemesanan ruangan karaoke maupun sebagai tempat untuk transaksi pembayaran ruangan setelah pemakaian.



Pada ruangan receptionis ini menggunakan elemen permainan garis horizontal pada area dinding dan pada area lantai memakai elemen tekel dengan bentukan garis – garis sejajar vertikal dan menggunakan warna yg saling kontras antara satu dengan yg lainnya.

2. Ruangan loby

Ruangan loby berfungsi sebagai ruangan untuk menunggu apabila terjadi antrian dalam hal pemesanan dan berfungsi sebagai ruang tunggu bagi para tamu pegawai vivace.



IV.4 gambar ruang loby

3. Cafee

Pada vivace juga menyediakan ruangan yg di hususkan untuk cafee. Cefee tersebut biasanya di pergunakan apabila terjadi antrian yg cukup lama dan para tamu enggan untuk pulang para tamu tersebut memilih untuk ke cafee untuk bersantai.

Permainan
Pencahayaann
menimbulkan kesan
nyantai dan rileks



IV.5 gambar ruang cafe

Permaianan warna yg sangat terang menciptakan suasana
nyaman dan gembira



IV.6 gambar bartender

Pada vivace juga memberikan fasilitas bartender yang di fungsikan untuk pemesanan dalam hal semua jenis minuman, dan dalam hal makanan ringan hingga makanan berat dalam hal makanan jenis nasi goreng.

4. Koridor

Pada koridor ini berfungsi sebagai penghubung antara ruangan satu dengan ruangan yang lainnya, ruangan koridor ini termasuk ruangan yang harus di desain menarik karena ruangan ini adalah pusat dari sirkulasi ke semua ruangan dan terutama di pakai bagi para tamu.



IV.7 gambar koridor

Perbedaan penggunaan bahan dapat menciptakan suasana

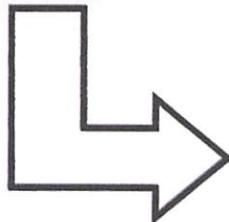
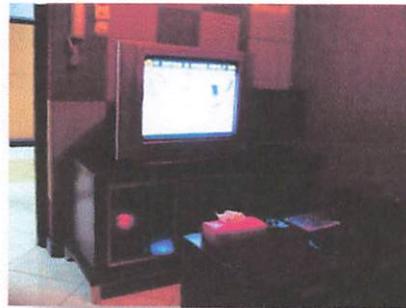
5. Jenis – jenis ruangan karaoke pada Vivace

- Small Room
- Memiliki 5 ruangan

- Kapasitas maksimum 5 orang
- Fasilitas dari small room
 - o Ukuran ruangan 3 m x 3 m
 - o Meja 1 unit
 - o Sofa panjang 2 unit
 - o Sound sistem 2
 - o Televisi 1
 - o Komputer 1
 - o AC 1
 - o Heksos Fan



Dinding yang berfungsi sebagai peredam



IV.8 gambar ruang small room

Permainan cahaya pada ruangan sangat diperlukan dikarenakan dalam segi estetika untuk menciptakan kesan dan keindahan pada ruangan tersebut.

- Medium Room
 - Memiliki 7 ruangan
 - Kapasitas maksimum 8 orang
 - Fasilitas dari medium room
 - o Ukuran ruangan 3 m x 4 m
 - o Meja 2 unit

- Sofa panjang 3 unit
- Sound sistem 2
- Televisi 1
- Komputer 1
- AC 1
- Heksos Fan



Permainan cahaya pada ruangan sangat diperlukan dikarenakan dalam segi estetika untuk menciptakan kesan dan keindahan pada ruangan tersebut.

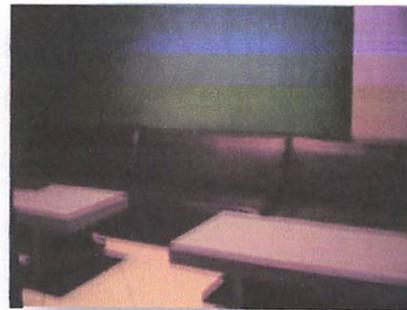
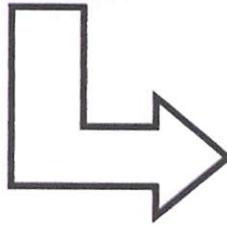
- Large Room
 - Memiliki 3 ruangan
 - Kapasitas maksimum 12 orang
 - Fasilitas dari large room
 - Ukuran ruangan 4 m x 4 m
 - Meja 2 unit
 - Sofa panjang 3 unit
 - Sound sistem 2
 - Televisi 1

- Komputer 1
- AC



Ornamentasi untuk memperindah ruangan dalam segi estetika

Pada sisi dinding tersebut memiliki 2 fungsi yaitu sebagai peredam suara dan sebagai penghias ruangan



IV.9 gambar ruang large room

Pada ruangan ini memakai ornamentasi garis vertikal sebagai penghias ruangan dalam segi fungsi dinding tersebut di pergunakan sebagai peredam suara.

- Vip Suite Room
 - Memiliki 1 ruangan
 - Kapasitas maksimum 20 orang
 - Fasilitas dari Vip Suite room
 - Ukuran ruangan 3 m x 6 m
 - Meja 2 unit
 - Sofa panjang 5 unit
 - Sound sistem 2
 - Televisi besar 1
 - Komputer 1
 - AC 1

o Heksos Fan 1



Ornamentasi untuk memperindah ruangan dalam segi estetika

Pencahayaannya dibuat sedikit lebih terang dari ruangan yang lainnya

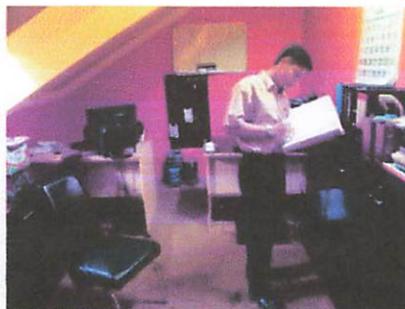


IV.10 gambar ruang suite room

Pada ruangan VIP ini di desain untuk acara keluarga besar, atau acara perpisahan kecil – kecilan. Suasananya sangat berbeda dengan ruangan yang lainnya.

6. Jenis – jenis ruangan service

➤ Ruang office



IV.11 gambar ruang office

Ruangan office memiliki 1 ruangan. Ruang ini berfungsi sebagai ruangan tata usaha dari vivace dan sebagai

ruangan arsip data. Ruangan ini di fungsikan juga sebagai kantor utama dari Vivace.

➤ Dapur



IV.12 gambar ruang dapur

Pada ruangan dapur berfungsi untuk menyiapkan segala bentuk makanan yang d pesan oleh para pengunjung.

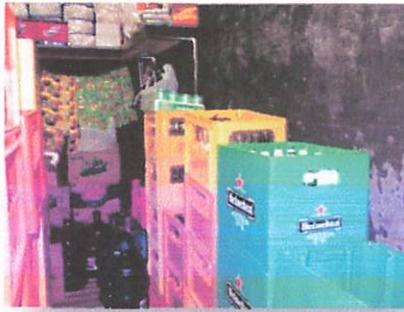
➤ Toilet



IV.13 gambar toilet

Pada ruangan WC terbagi menjadi 2 zona yaitu WC Wanita dan WC pria

➤ Gudang



IV.14 gambar gudang

Pada gudang ini berfungsi sebagai ruangan untuk menyimpan segala jenis makanan dan minuman.

➤ Ruang loker

Ruang loker ini berfungsi sebagai ruangan untuk menyimpan barang bagi para karyawan yang akan bekerja di Vivace.



IV.15 gambar loker

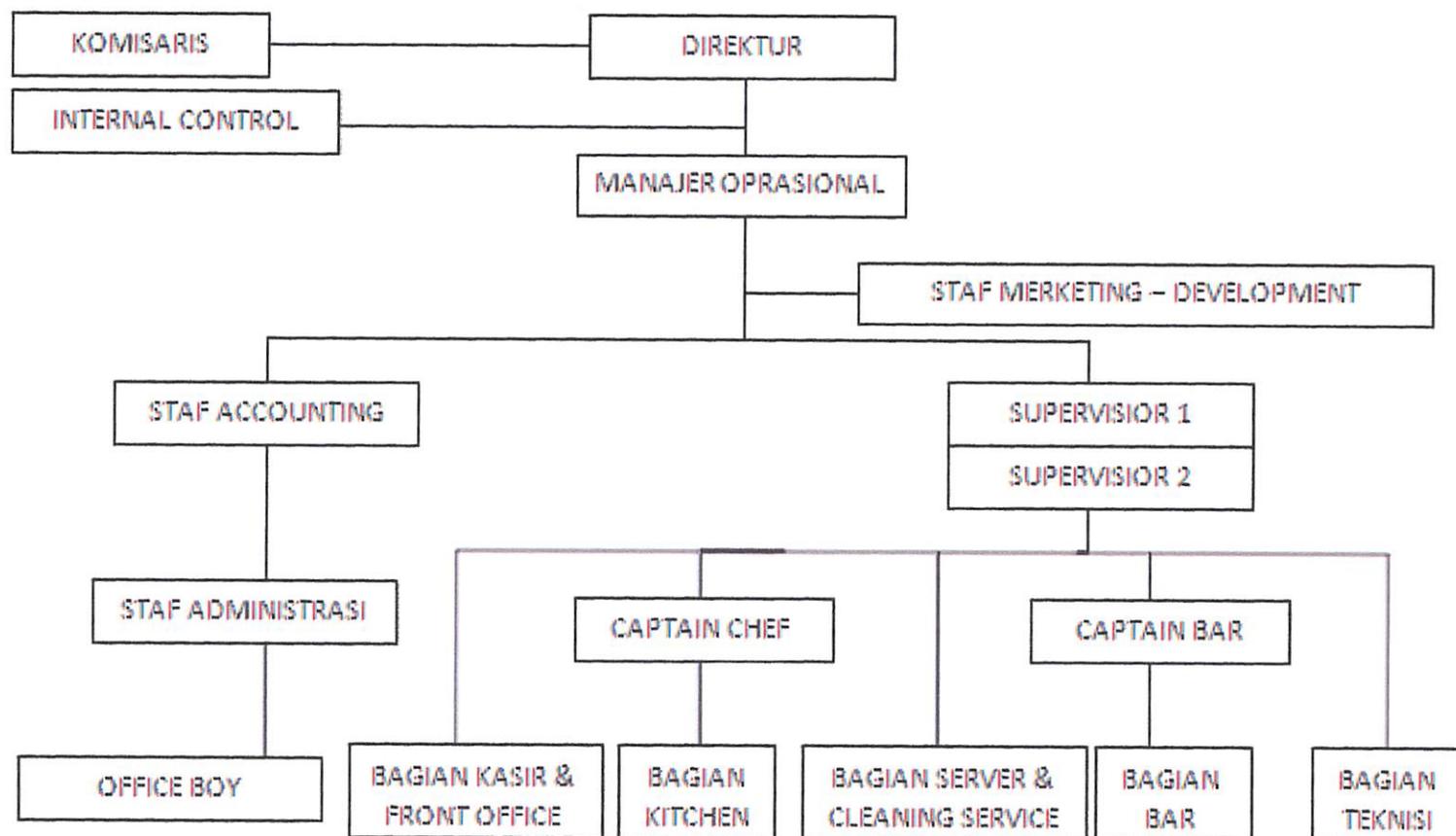
➤ Ruang Server

Pada ruangan ini sangat penting di karenakan ruangan ini adalah ruangan yang sangat privasi dan ruangan ini membutuhkan ruangan husus.



IV.16 gambar ruang server

IV.6.4.1.1.2 Struktur Organisasi VIVACE Karaoke



IV.6.4.1.2 Nav karaoke



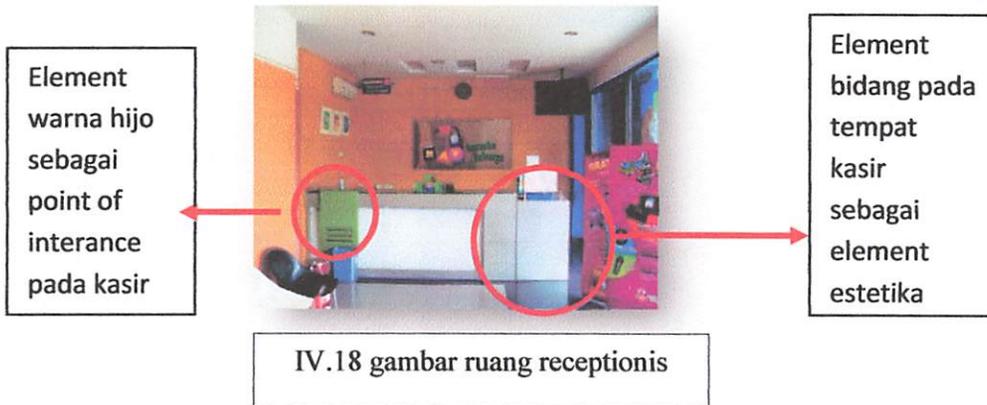
IV.17 gambar tampak depan bangunan nav

- Nama usaha : VIVACE Family Karaoke & Cafe
- Pengelola : CV. VIVACE
- Alamat : jl. Raya Langsep No. 2 G Malang
Barat/sukun
- Bidang usaha : Family Karaoke
- Jam oprasional : - Minggu s/d Jum'at, 12 jam, Pk 11.00 s/d pk.
01.00wib.
- Sabtu dan Malam hari besar, 13 jam, pk. 11.00
s/d 02.00

IV.6.4.1.2.1 Ruang – ruang Nav

1. Ruang Receptionis & Kasir

Pada nav karaoke terdapat ruangan utama yaitu ruangan receptionis dan kasir berfungsi sebagai pengarah tamu masuk dan berfungsi sebagai pemesanan ruangan untuk karaoke.



Pada kasir berfungsi sebagai ruangan penerima pengunjung untuk reservasi ruangan karaoke dan sebagai tempat untuk melayani pembayaran setelah pemakaian ruangan karaoke.

2. Loby (Ruang Tunggu)

Loby atau ruang tunggu ini berfungsi sebagai tempat untuk menunggu apabila terjadi antrian pada saat pemesanan ruangan karaoke

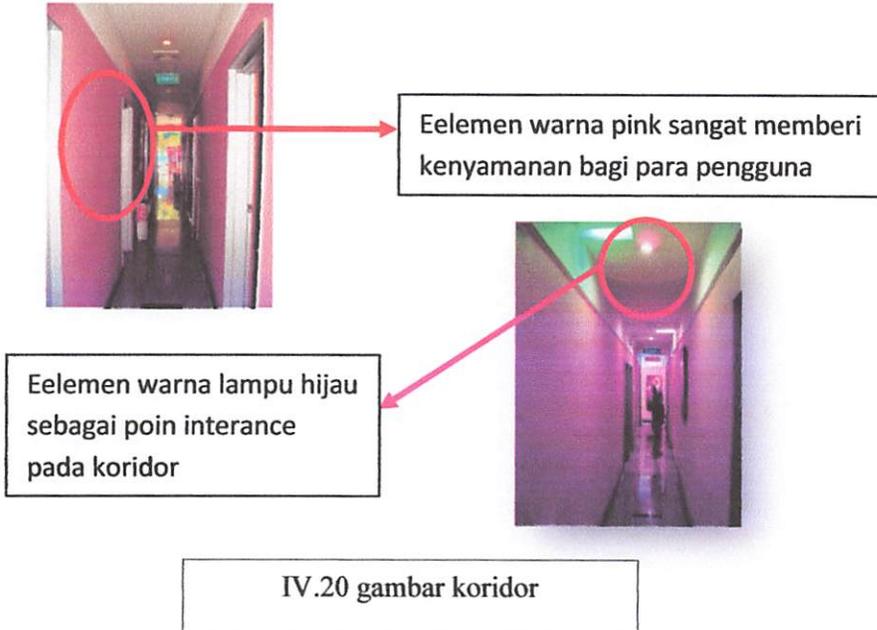


IV.19 gambar ruang loby

Pada ruangan tunggu ini kurang efektif dikarenakan ruangan ini sangat tidak nyaman bagi para pengunjung.

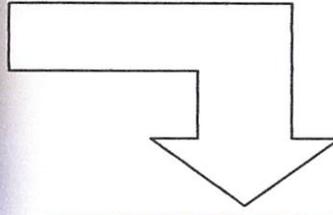
3. Koridor

Pada koridor ini berfungsi sebagai penghubung antara ruangan satu dengan ruangan yang lainnya, ruangan koridor ini termasuk ruangan yang harus di desain menarik karena ruangan ini adalah pusat dari sirkulasi ke semua ruangan dan terutama di pakai bagi para tamu.

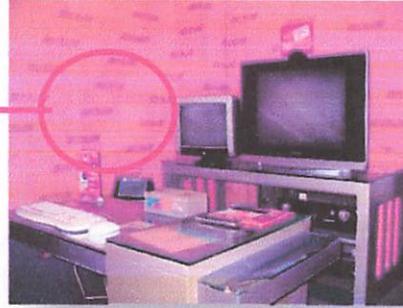


4. Jenis – jenis ruangan karaoke pada Nav Karaoke

- Small Room
 - Memiliki 6 ruangan
 - Kapasitas maksimum 6 orang
 - Fasilitas dari small room
 - Ukuran ruangan 3 m x 3 m
 - Meja 1 unit
 - Sofa panjang 2 unit
 - Sound sistem 2
 - Televisi 1
 - Komputer 1
 - AC 1
 - Heksos Fan

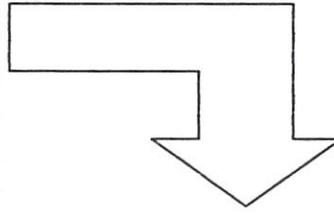


Dinding mempunyai 2 fungsi yaitu sebagai element partisi ruangan dn sebagai element peredam suara



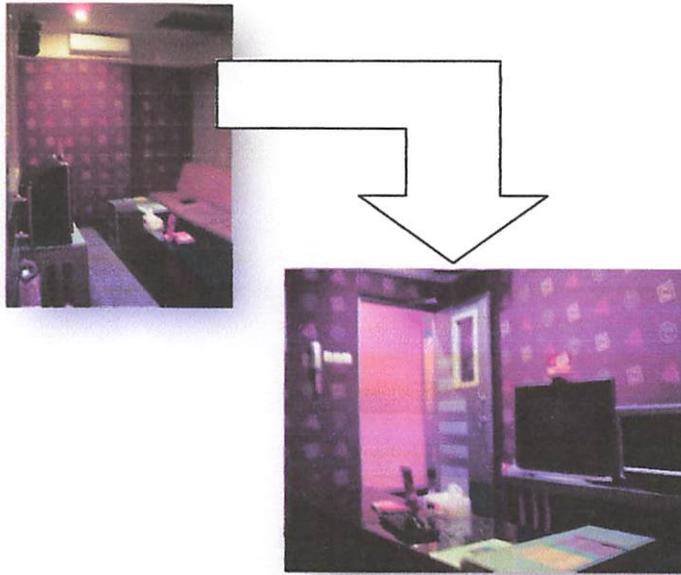
IV.20 gambar ruang small room

- Medium Room
 - Memiliki 8 ruangan
 - Kapasitas maksimum 8 orang
 - Fasilitas dari small room
 - Ukuran ruangan 3 m x 4 m
 - Meja 2 unit
 - Sofa panjang 2 unit
 - Sound sistem 2
 - Televisi 1
 - Komputer 1
 - AC 1
 - Heksos Fan



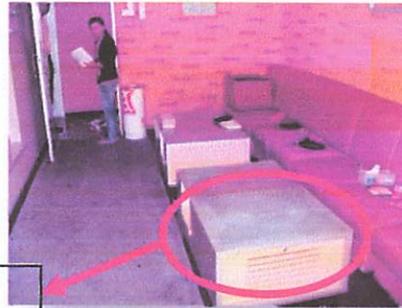
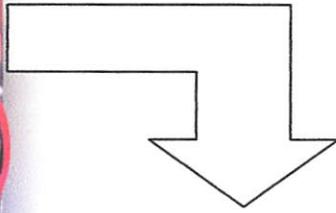
IV.21 gambar ruang medium room

- Large Room
 - Memiliki 2 ruangan
 - Kapasitas maksimum 12 orang
 - Fasilitas dari small room
 - Ukuran ruangan 3 m x 5 m
 - Meja 1 unit
 - Sofa panjang 3 unit
 - Sound sistem 2
 - Televisi 1
 - Komputer 1
 - AC 1
 - Heksos Fan



IV.22 gambar ruang large room

- Royal Sweet Room
 - Memiliki 1 ruangan
 - Kapasitas maksimum 18 orang
 - Fasilitas dari small room
 - Ukuran ruangan 5.5 m x 3 m
 - Meja 1 unit
 - Sofa panjang 3 unit
 - Sound sistem 2
 - Televisi 1
 - Komputer 1
 - AC 1
 - Heksos Fan



Permainan warna yang mencolok dan berani untuk menghidupkan suasana pada ruangan tersebut

IV.23 gambar ruang sweet room

Pada ruangan royal sweet ini banyak memakai warna yg mencolok, warna tersebut dapat menghidupkan suasana santai dan suasana gembira

5. Ruang Service

1. Office

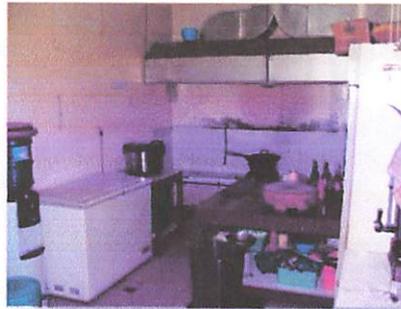
Ruangan office memiliki 1 ruangan. Ruangan ini berfungsi sebagai ruangan tata usaha dari vivace dan sebagai ruangan arsip data. Ruangan ini di fungsikan juga sebagai kantor utama dari Vivace.



IV.24 gambar ruang office

2. Dapur

Pada ruangan dapur berfungsi untuk menyiapkan segala bentuk makanan yang d pesan oleh para pengunjung.



IV.25 gambar ruang dapur

3. Toilet



pencahayaan
sebagai poin untuk
menciptakan
suasana pada toilet

IV.26 gambar ruang toilet

4. Gudang Barang



IV.27 gambar ruang gudang

Pada gudang ini berfungsi sebagai ruangan untuk menyimpan segala jenis makanan dan minuman.

5. Loker

Ruangan loker ini berfungsi sebagai ruangan untuk menyimpan barang bagi para karyawan yang akan bekerja di nav.



IV.28 gambar ruang loker

6. Ruang server

Pada ruangan ini sangat penting di karenakan ruangan ini adalah ruangan yang sangat privesi dan ruangan ini membutuhkan ruangan husus.



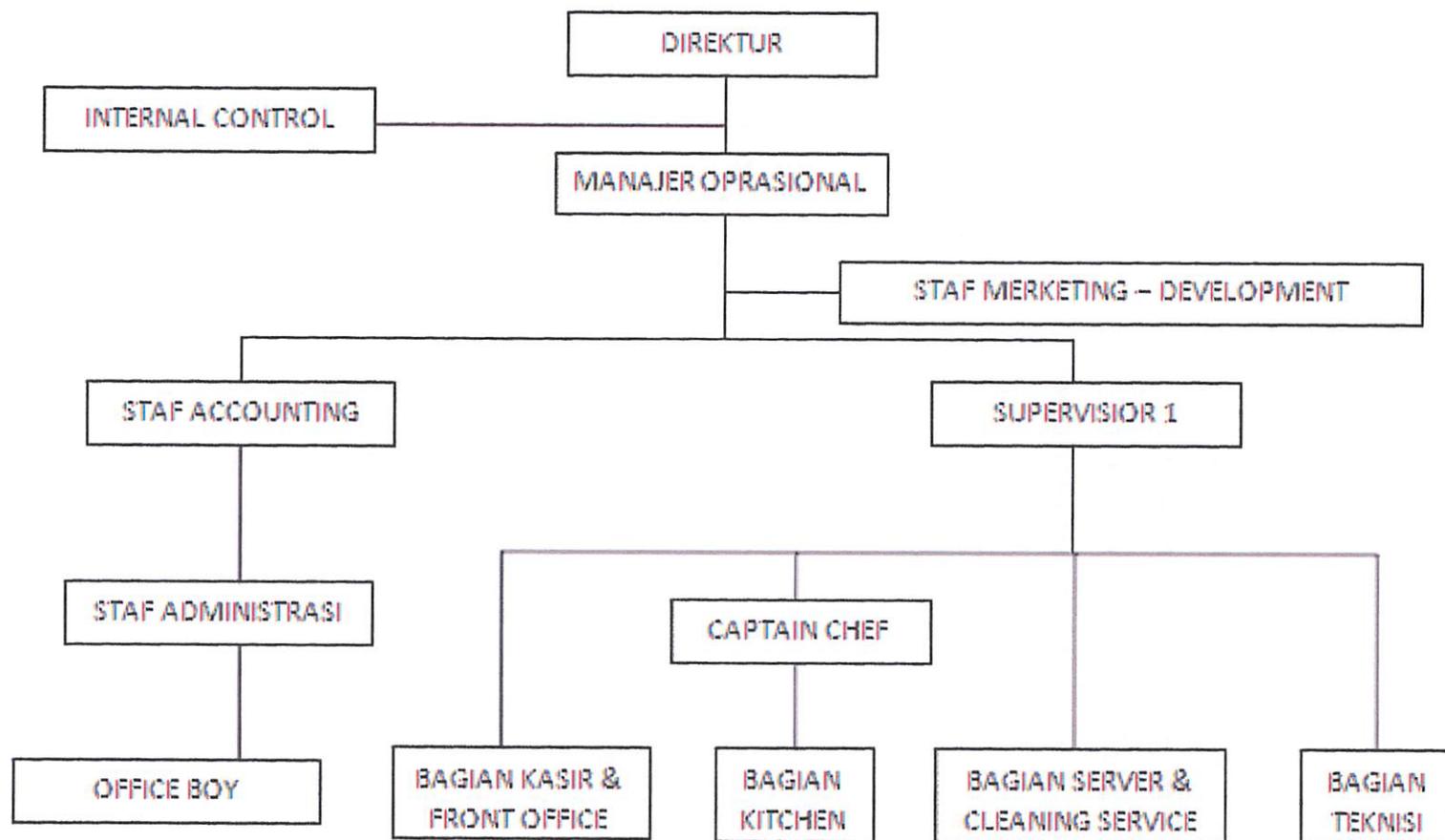
IV.28 gambar ruang server

7. musholla



IV.29 gambar ruang musolla

IV.6.4.1.2.3.2 Struktur Organisasi NAV Karaoke



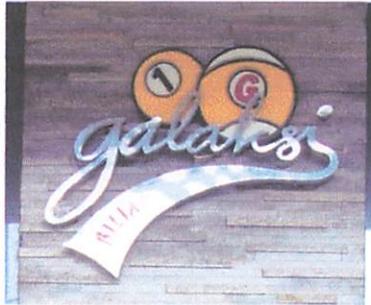
IV.6.4.1.3 PEMAHAMAN KARAOKE

Dari sub bahasan di atas dapat di tarik kesimpulan yaitu gambaran dasar untuk membangun sebuah karaoke yaitu :

- **Kebutuhan Ruang**
 - o Ruang Utama (ruangan karaoke)
 1. Small room ukuran ruangan 3 m x 3 m
 2. Medium room ukuran ruangan 3 m x 4 m
 3. Large room ukuran ruangan 3 m x 5 m
 4. VIP room ukuran ruangan 3 m x 6 m
 - o Lobby
 - o Receptionis & Kasir
 - o Penunjang
 1. Cafee
 2. Bartender
 - o Service
 1. Dapur
 2. Gudang
 3. Toilet
 4. Ruang server
 5. Ruang genset
 6. Loker karyawan
 7. Tempat solat

IV.6.4.2 Studi Banding Bilyard

IV.6.4.2.1 Galaksi Billiard



IV.30 gambar logo galaksi

- a. Nama Tempat Usaha : Galaksi Billiard
- b. Lokasi : Jl. Pandegiling 264, Surabaya
- c. Telepon : 031-5342895
- d. Fax : 031-5352302
- e. Penanggung Jawab : Bp. Fernandy

Produk yang dipasarkan

Sebuah konsep permainan olahraga biliard plus entertainment (hiburan) merupakan salah satu fenomena baru yang muncul disaat tren clubbing pada klub – klub hiburan di kota metropolis semakin marak. Galaksi Billiard menawarkan jasa rumah biliard berkonsep biliard plus café dan bar, yang lebih singkatnya beristilah billiards entertainment.

Galaksi Billiard menyajikan fasilitas bermain di tiga lantai bangunan yang ada, yakni sebanyak 46 meja biliard berukuran 9 feet standar permainan bola sembilan di ajang kompetisi nasional, 37 meja dengan ukuran 7 feet, 2 meja snooker, dan 2 meja carom. Fasilitas tambahan yang ada berupa sofa-sofa yang empuk, DJ performance pada hari-hari tertentu, bar untuk berbagai minuman, dan juga café yang menyediakan berbagai macam makanan.

Tarif untuk bermain biliard ditetapkan pada siang hingga sore hari (happy

hour) pk. 11.00 – 18.00 sebesar Rp 21.000,- sedangkan malam harinya (regular hour) pk. 18.00 – 02.00 dikenakan Rp 30.000,-. Tarif ini berlaku untuk setiap hari tanpa pengecualian untuk akhir pekan atau hari besar.

IV.6.4.2.1.1 Tampilan Bangunan



IV.31 gambar gedung galaksi

Gedung Galaksi Billiard di Jl. Pandegiling 264, Surabaya

Perancangan bangunan ini merupakan perancangan bangunan yang menitik beratkan fungsi yang ada didalamnya sebab aliran arsitektur yang di pakai adalah aliran arsitektur modern yang dominan suatu bentuk mengikuti fungsi yang ada didalamnya. Sedangkan untuk tampilan luar bangunan terkesan monoton dan kurang mengekspresikan suatu tempat hiburan sehingga bangunan terkesan kaku. Sedangkan untuk bukaan yang terlihat di gambar tidak nampak sama sekali sebab hal ini terkait dengan perawatan meja billiard itu sendiri yang tidak bisa terkena panas matahari secara langsung, sehingga untuk utilitas di pakai AC untuk penghawaan buatan hal ini terkait juga dengan perawatan meja billiard yang membutuhkan AC.

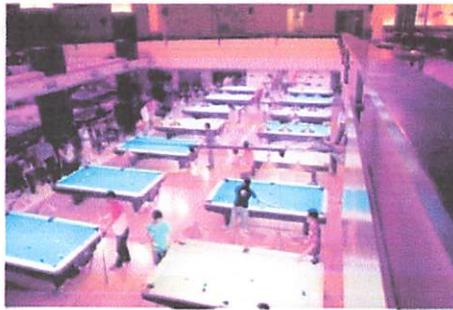
IV.6.4.2.1.2 Macam – macam permainan billiard di Galaksi Biliar

1. Permainan billiard dengan meja 7 feet.



IV.32 gambar meja 7 feet

2. Permainan billiard dengan meja 9 feet.



IV.33 gambar meja 9 feet

3. Permainan Snooker.



IV.34 gambar meja snoker

4. Permainan Carom.



IV.35 gambar meja carom

IV.6.4.2.2 Times Bilyard



IV.36 gambar times

Obyek yang diambil, yaitu time's yang terletak di jln kawi no 12 dan shooter yang terletak di jln panglima sudirman no 42 yang keduanya memiliki fungsi yang sama sebagai tempat bermain billiard atau lebih banyak dikenal pool & cafe meskipun fungsi dari cafe sendiri tidak terlalu tampak. Berikut beberapa penjelasan mengenai keadaan obyek bila ditinjau dari segi arsitekturalnya baik dari tampilan yang menyangkut teori viturvius yaitu venustas.



IV.37 gambar ruang luar

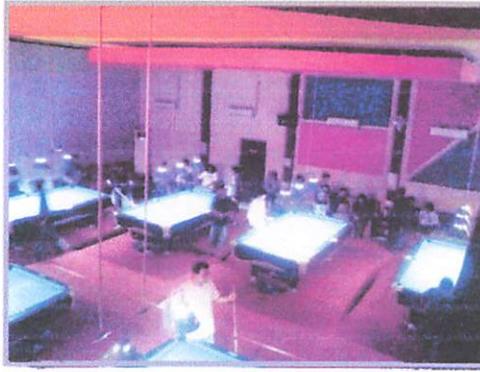
Dari kedua obyek kajian diatas menunjukkan seberapa besar pengaruh daya tarik suatu bangunan bila dilihat dari tampilan maka dari pada itu jelas bahwa suatu bentuk atau visualisasi mencerminkan suatu identitas dari suatu rancangan. Kesan dari kedua obyek tersebut mengarah pada tema arsitektur modern yang memiliki prinsip (Form Follow Function) “Bentuk Mengikuti fungsi” yang dikemukakan oleh Louis Sullivan, melihat dari fungsi obyek yang dipilih yaitu suatu fasilitas tempat hiburan yaitu pool & café maka obyek dapat dilihat memiliki kesan kaku dan kesan monoton sebab ditinjau dari filosofi bentuk tempat billiar dilihat dari fasilitas bermain billiar itu sendiri yaitu meja billiar yang memiliki bentuk persegi panjang, hal ini mengakibatkan tampilan luar bangunan mengikuti fungsi yang ada.

Menurut teori viturvius yang kedua yaitu firmitas (kekokohan), kekokohan yang dimaksud adalah adanya hubungan antara kekokohan dengan kenyamanan bagi pemakai, dan adanya hubungan antara kekokohan dengan faktor keindahan dalam tampilan bangunan. Bila dikaitkan dengan obyek yang dipilih faktor – faktor yang dikatakan viturvius sudah diterapkan pada tampilan bangunan time’s dilihat dari visualisasi luar bangunan.



Kolom yang memberikan kesan kokoh dan juga memberikan kesan keindahan terhadap visual bangunan

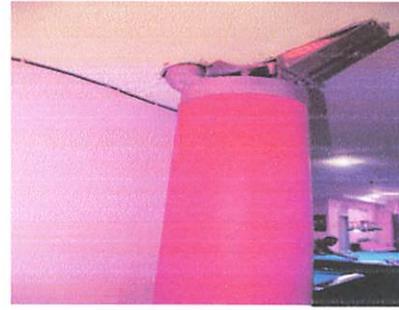
IV.38 gambar tampak
depan time



IV.39 gambar suasana ruang

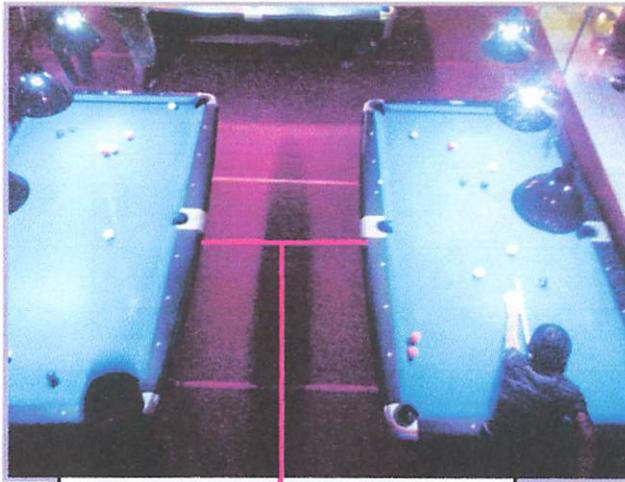
Dilihat dari interior times's pool & cafe kesan kenyamanan timbul dari proporsi ketinggian bangunan yang memberikan kesan psikologis para pemain menjadi nyaman. Sedangkan untuk obyek shooter pool & cafe bila dilihat dari segi firmitas bangunan kurang nampak bila dilihat dari visualisasi luar bangunan, namun bila di lihat dari interior bangunan firmitas nampak dari adanya konstruksi kolom yang di expose dengan tujuan agar bangunan memiliki kesan kokoh dan indah, sedangkan untuk ketinggian bangunan yang terlihat pada obyek shooter ketinggian bangunan sangat kurang sehingga interior bangunan terkesan sempit dan memberikan dampak yang membosankan.

Unsur utilitas merupakan unsur yang ketiga yang dikemukakan viturvius merupakan kenikmatan dan kenyamanan akan muncul ketika bangunan mampu menghindari kesalahan-kesalahan dan mampu menyajikan kemudahan untuk dipakai, kenikmatan tercapai bila bangunan mampu memberikan pencahayaan dan penerangan yang sesuai, memberikan penghawaan, suhu, kelembaban sesuai dengan jenis kegiatan manusia didalamnya. Kenyaman tercapai bila bangunan mampu memberikan wadah bagi kegiatan manusia didalamnya secara baik, dan memberikan kemudahan bagi manusia didalamnya untuk melaksanakan kegiatannya.

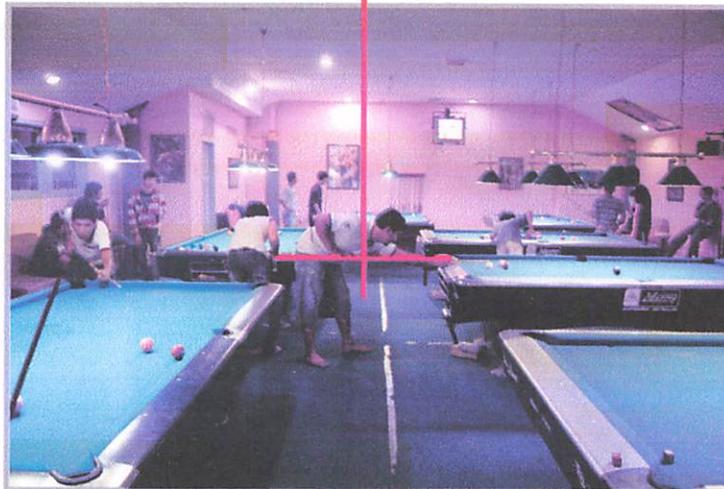


IV.40 gambar kolom

Bila dikaitkan dengan kedua obyek unsur utilitas nampak dari fasilitas – fasilitas yang ada berdasarkan dari fungsi yaitu suatu tempat hiburan pool & cafe, dari fungsi yang ada pool & cafe ini memberikan pelayanan jasa yang mengutamakan kenyamanan pemain yang ada di dalamnya khususnya kenyamanan sirkulasi, namun dalam kedua obyek sirkulasi dan kenyamanan tidak muncul sebab hal ini terkait dengan keterbatasan lahan sehingga sering kali orang menunggu untuk bermain sebab jarak meja 1 dan yang lain terlalu berdekatan sehingga ruang untuk memukul bola kurang maksimal.

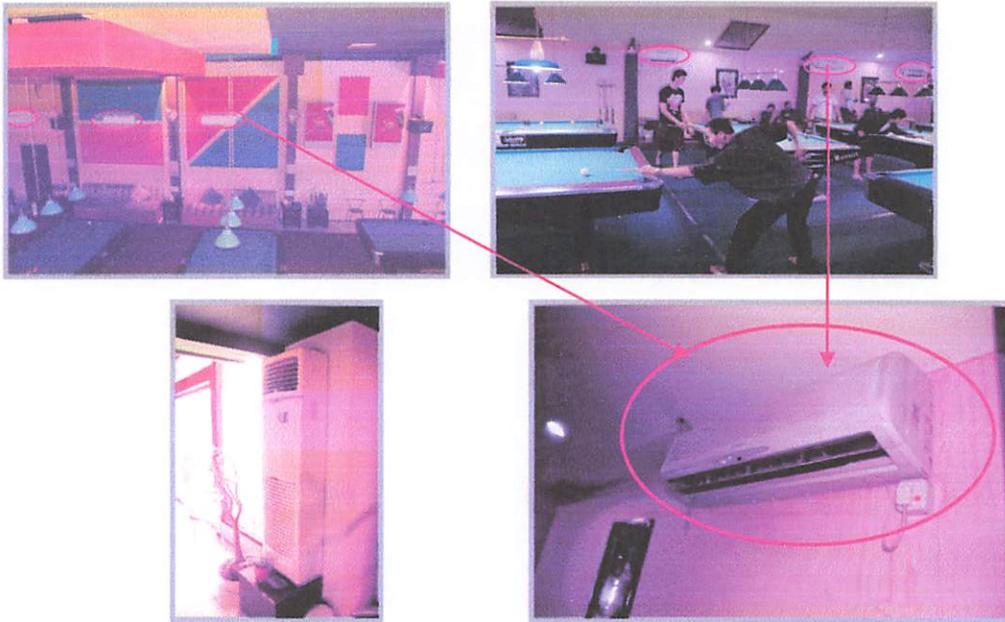


Jarak meja yang berdekatan sehingga menimbulkan sirkulasi yang tidak nyaman.



IV.41 gambar jarak antar meja

Bila dilihat dari sisi penghawaan yang diberikan sebagian besar tempat biliard menggunakan AC sebab terkait dengan perawatan dari meja biliard itu sendiri, dan juga kapasitas orang yang terlalu banyak memberikan pengaruh suhu yang ada di dalam ruangan.



IV.42 gambar penghawaan buatan

Adapun cafe hanya dapat dirasakan pada salah satu obyek yaitu pada time's pool & cafe sebab di time's terdapat adanya mini bar yang memang dikhususkan untuk pengunjung tempat ini, sedangkan untuk obyek shooter pool & cafe tidak terasa sekali kesan cafe, sebab cafe dan kasir digabung sehingga kesan cafe tidak begitu nampak





IV.43 gambar suasana cafe

Berdasarkan perbandingan kedua obyek yaitu time's dan shooter yang memiliki fungsi sebagai tempat billiard and cafe dapat ditarik kesimpulan, bahwa fasilitas billiard khususnya dimalang masih memiliki banyak kekurangan yang harus diselesaikan dalam proses perancangan, sebab suatu identitas yang ada haruslah sama seperti fasilitas yang disediakan sehingga, fungsi dari suatu pool & cafe dapat memberikan kenyamanan bagi user pengguna fasilitas tersebut dapat benar – benar dirasakan sehingga user merasa puas dengan fasilitas yang disediakan mengingat dari fungsi obyek yang dijual ialah jasa, untuk itu fasilitas pelayanan maupun fasilitas sarana dan prasarana yang ada harus memberikan kepuasan tersendiri terhadap user penggunanya.

IV.6.4.2.3 Pemahaman Billiard Centre

Setelah memahami sub bab diatas maka billiard centre yang akan di bangun memiliki karakteistik sebagai berikut:

Kebutuhan ruang

- Ruang Utama (ruang permainan Billiard)
 - Ruang permainan VIP
 - Ruang permainan medium
 - Ruang ekonomi
- Ruang Pelatihan
- Kantor pengelolah
- Ruang tunggu
- Penunjang
 - Cafe
 - Live musik
- Service
 - Dapur
 - Tempat sholat
 - Gudang
 - Km/wc
 - Ruang utilitas
 - Kasir
 - Loby penerima

IV.6.4.3 Studi Banding Pubs

IV.6.4.3.1 Balebarong



IV.44 gambar logo
balebarong

Nama usaha	:	CAFE & RESTO BALE BARONG
Pengelola	:	Bpk. HENDRA
Alamat	:	Jl. Panglima Sudirman No.83 Malang Jl. Soekarno Hatta, malang
Jam oprasional	:	Buka mulai pukul 10.00 sampai dengan pukul 02.00

IV.6.4.3.1.1 Ruangannya Utama

+ Ruang receptionis & kasir, lobby

Pada ruangan receptionis ini berfungsi sebagai tempat untuk menerima dan melayani para pengunjung untuk masuk ke dalam ruangan pubs tersebut. Ruangannya ini juga di gunakan sebagai tempat transaksi untuk pembayaran apabila ingin masuk kedalam ruangan pubs.

Permainan
warna sangat
kontras



IV.45 gambar loby

Pada ruangan receptionis ini menggunakan garis – garis lengkung dan permainan warna sangat kontras dengan suasana dari ruangan tersebut. Suasana ruangan tersebut menggunakan permainan cahaya yang agak redup agar memberika kesan suasana ruangan rileks dan senang.

✚ Main area Bale Barong

- Main Area lantai dasar

Main Area ini adalah fasilitas utama pada ruang dalam Bale Barong di mana para pengunjung melakukan aktivitasnya. Pada area ini terdapat beberapa set meja tinggi dan kursi, dan beberapa kursi panjang yang menempel di dinding.



IV.46 gambar ruang
maens area

Pada main area ini memakai ornamentasi yang menarik dan bahan sangat mudah untuk di dapatkan yaitu penggunaan besi almunium yang di bentuk secara harmonis dan indah.

Contoh beberapa ornamentasi yang berada di dalam ruangan :

1. Ornamen pada area pintu masuk ruangan main area

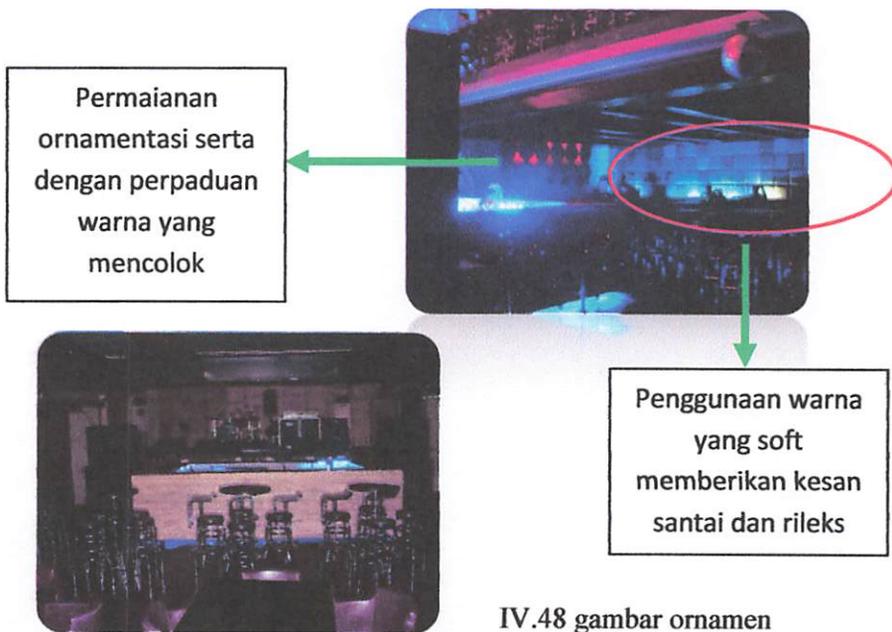


IV.47 gambar ornamen

Ornamen tersebut berfungsi sebagai penghias ruang dalam main area, penggunaan bahan tersebut terlihat sangat indah apabila ruangan tersebut gelap.

2. Ornamen Pada Dinding

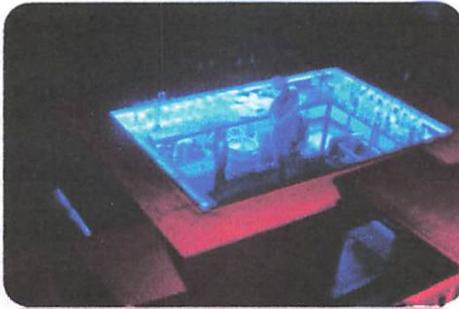
Pada area dinding ruangan main area ini memakai ornamentasi dengan permainan warna yang sangat soft, dan permainan warna yang sangat berani dan mencolok agar memberi kesan ceria dan santai



IV.48 gambar ornamen dinding

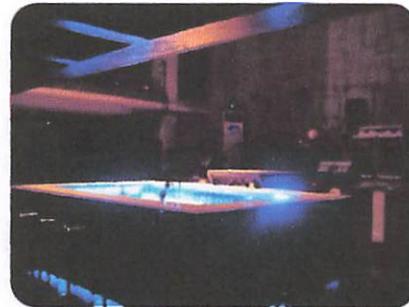
3. Bartender

Bartender merupakan area pendukung main bar dalam memenuhi order minuman. Bartender bukan merupakan tempat atraksi bartender melainkan sebagai tempat untuk mendisplay berbagai jenis minuman dan menyimpan minuman.



Permainan pencahayaan sebagai poin of interes

Permainan pencahayaan sebagai poin of interes



IV.50 gambar bartender

Permainan pencahayaan pada bartender ini berfungsi sebagai poin of interes pada ruangan main area. Karena bar tender ini adalah tempat yang paling inti pada ruangan main area.

4. Panggung Musik

Pada panggung musik ini di fungsikan sebagai tempat untuk bernyanyi bagi para penyanyi dan di pergunakan sebagai tempat para DJ memainkan musik.



IV.51 gambar panggung

✚ Main Area lantai 2

1. Main area lantai 2

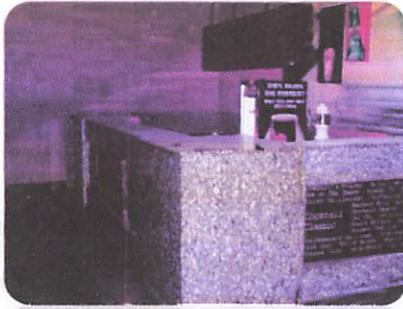
Main area pada lantai 2 ini berfungsi sebagai tempat untuk para kalangan yang menginginkan suasana yang lebih santai dan tidak terlalu ramai. Pada area ini terdapat void yang difungsikan sebagai tempat untuk melihat area panggung yang berada di lantai dasar.



IV.52 gambar main area

2. Bar Tender

Pada lantai 2 terdapat pula bar tender. Pada bartender ini berfungsi sama seperti bartender di lantai 1, yang membedakan ialah tempatnya saja.



Permainan pencahayaan
sebagai poin of interest



IV.53 gambar bartender

Pada bartender ini menggunakan permainan pencahayaan yang sangat mencolok yang difungsikan sebagai poin of interest pada ruangan main area

IV.6.4.3.1.2 Ruang service

+ Ruang Artis

Pada sebelah panggung tersebut terdapat sebuah ruangan yang berfungsi sebagai ruangan tunggu dan bersantai para penyanyi setelah tampil di panggung atau sebagai ruangan tunggu untuk menunggu giliran tampil di panggung.



IV.54 gambar r.ganti artis

+ Ruang control

Pada main area lantai 2 tersebut terdapat beberapa ruangan fasilitas penunjang yaitu control yang berfungsi sebagai pengatur untuk suara sound system.



IV.55 gambar ruang control

+ Toilet

Ruangan toilet pada bale barong ini terbagi menjadi 2 zona yaitu zona yang diperuntukan untuk wanita dan zona yang diperuntukkan pria.



IV.56 gambar toilet

✚ Dapur

Pada area dapur ini di tempatkan di belakang yang dikerenakan pada area dapur ini adalah area privet room. Area dapur ini ini berfungsi sebagai area membuat makanan dan berfungsi sebagai gudang untuk menyimpan segala bentuk makanan siap saji dan segala bentuk minuman.



IV.57 gambar dapur

✚ Kantor

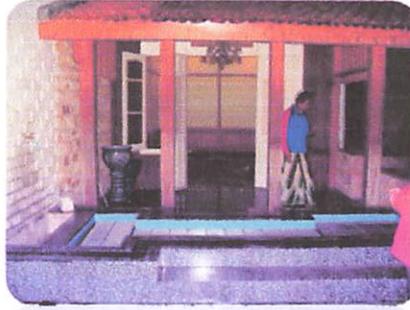
Ruangan kantor memiliki 1 ruangan. Ruangan ini berfungsi sebagai ruangan segala jenis tata usaha dari bale barong dan sebagai ruangan arsip data. Ruangan ini di fungsikan juga sebagai kantor utama dari bale barong.



IV.58 gambar kantor

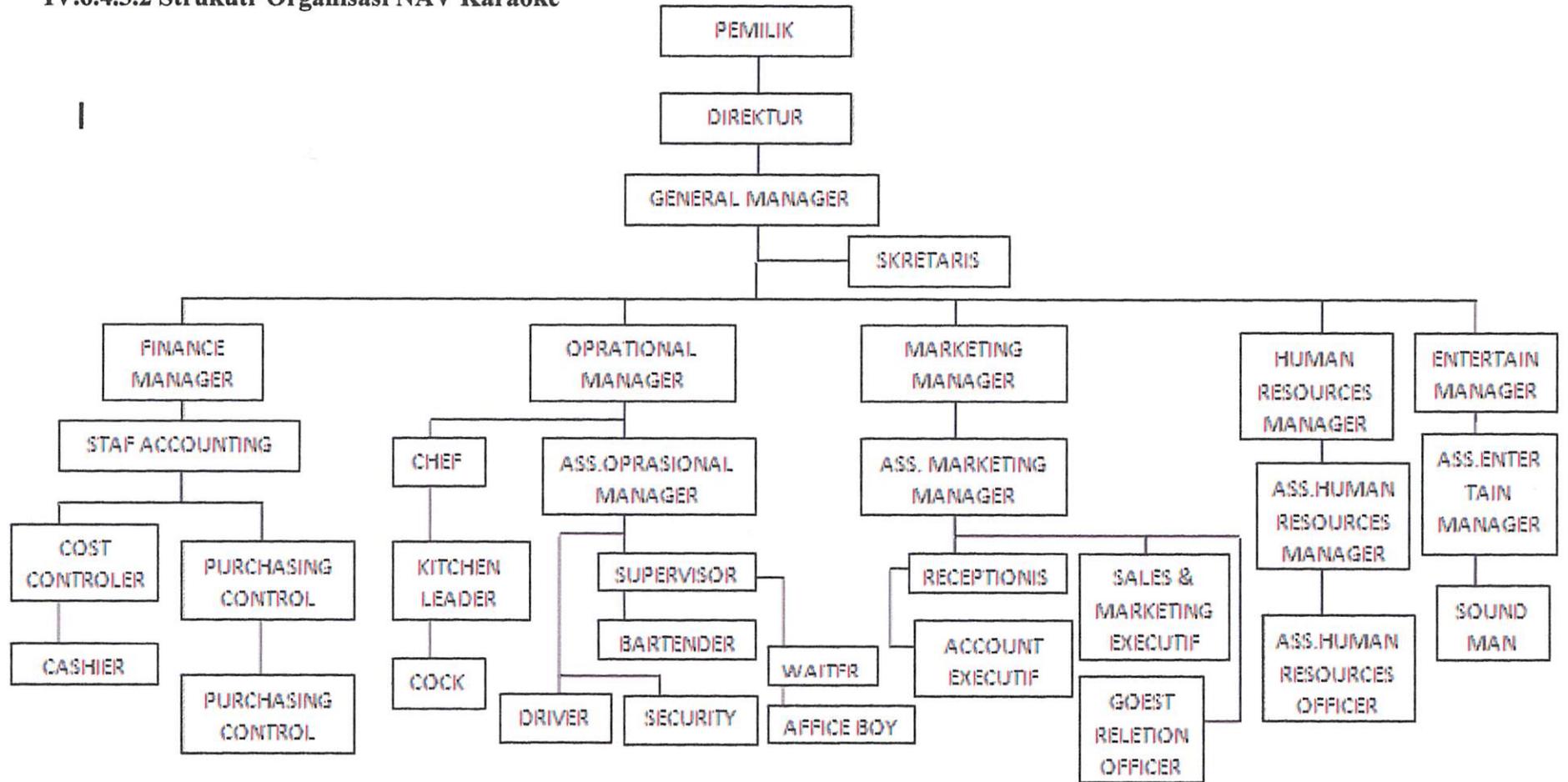
✚ Musolla (tempat beribadah)

Pada bale barong ini juga membuat fasilitas untuk beribadah yang di tempatkan pada area belakan bangunan, yang di karenakan pada ruangan ibadah ini membuuhkan suasana yang tenang dan sunyi



IV.59 gambar musolla

IV.6.4.3.2 Struktur Organisasi NAV Karaoke



P.U.S.A.T H.T.B.U.R.A.N M.A.L.A.M
 DI KOTA MALANG
 Dengan tema
 ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

IV.6.4.3.3 PEMAHAMAN PUBS

Dari sub bahasan di atas dapat di tarik kesimpulan yaitu gambaran dasar untuk membangun sebuah pubs yaitu :

- **Kebutuhan Ruang**
 - o Ruang Utama (hall main area)
 1. Bar tender
 2. Panggung musik
 - Diperuntukkan untuk DJ
 - Diperuntukkan untuk live music
 - o Loby
 - o Ruang Artis
 - o Receptionis & Kasir
 - o Service
 1. Dapur
 2. Gudang
 3. Toilet
 4. Ruang server
 5. Ruang genset
 6. Loker karyawan
 7. Tempat solat

BAB V

METODOLOGI

V.1 Metode Perancangan

Pada perancangan Pusat hiburan malam di malam mengarah perancangan pada penerapan arsitektur dekonstruksi pada bangunan pusat hiburan malam dengan teori dekonstruksi yang akan di pakai. Dalam hal ini teori yang di pakai ialah teori dari tokoh Arsitektur Dekonstruksi yaitu teori dari tokoh Zaha Hadid, yang mana pembahasan menyangkut faktor – faktor yang mempengaruhi dari perancangan Pusat Hiburan Malam.

V.2 Proses Pengumpulan Data – Data**V.2.1 Proses Pengumpulan data Lapangan (studi Banding)**

1. Observasi

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

Survey dilakukan terkait dengan obyek yang akan dirancang, yakni tempat – tempat hiburan malam yang berada di kota malang sesuai kebutuhan masing – objek kajian (balebarong, vivace karaoke, nav karaoke, time's pool and cafee shooter pool and cafee)

2. Wawancara

Proses pengumpulan informasi yang diperoleh dari instansi terkait tentang keberadaan sebuah hiburan malam di kota malang.

Proses wawancara dilakukan saat studi banding di balebarong, vivace karaoke, nav karaoke, time's pool and cafee shooter pool and cafee dilakukan untuk mengetahui dan dapat

membayangkan suatu abjek kajian seperti benntuk, ruang, kegiatan, dan fasilitas.

3. Dokumentasi

Data yang diperoleh dari foto – foto pada saat observasi dan sumber data lainnya yang mendukung untuk kajian objek.

Foto dari bangunan dan fasilitas dari balebarong, vivace karaoke, nav karaoke, time's pool and cafee shooter pool and cafee.

V.2.2 Proses Pengumpulan Data dari Literatur.

1. Melakukan studi literatur terkait dengan objek kajian yang akan di bahas dalam kajian judul Pusat Hiburan Malam.
2. Melakukan studi literatur terkait dengan tema yang diambil yakni Arsitektur Dekonstruksi yang mana lebih dititik beratkan pada Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid.

V.2.3 Proses Pengumpulan Data Site

1. Observasi

Melakukan survey langsung untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan site yaitu Jl. Letjen Sutoyo Malang.

2. Studi Literratur

Melakukan studi literatur untuk mengetahui site yang dibutuhkan dan sesuai dengan peruntukan lahan berdasarkan RDIK kota Malang khususnya Kecamatan Klojen.

V.2.4 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.

1. 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 dari *balebarong, vivace karaoke, nav karaoke, time's pool and cafee shooter pool and cafee* sehingga nantinya mampu memunculkan sebuah gambaran mengenai kegiatan, ruang fasilitas dan bentuk.
- Mengambil gambar atau foto dari setiap fasilitas, ruang dan bangunan *balebarong, vivace karaoke, nav karaoke, time's pool and cafee shooter pool and cafee* dan kondisi di sekitar site sebagai data eksisting sebagai acuan dalam mendesain.
- Melakukan wawancara terhadap pihak – pihak yang terkait dengan *balebarong, vivace karaoke, nav karaoke, time's pool and cafee shooter pool*, sehingga di dapat informasi yang akurat.

2. Data Skunder

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 dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid*.

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 RDIRK.
- Literatur mengenai Pusat Hiburan Malam secara umum yang didapat dari literatur (buku) ataupun internet.

V.2.5 Proses Analisa

Metode analisa yang digunakan pada perancangan ini :

1. Metode Analisa Kuantitatif

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

2. Metode Analisa Kuantitatif

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

3. Metode Analisa Kuantitatif

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

- **Metode Analisa Kuantitatif**

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

- **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.

Untuk memenuhi sebuah analisa desain dibutuhkan persyaratan analisa yang berupa :

1. Memperkenalkan Hiburan Malam ini dengan masyarakat di kota Malang.

2. Mewadahi kegiatan hiburan malam dan memusatkan kegiatan hiburan malam di kota Malang berupa :

- a. Pubs
- b. Bilyard
- c. Karaoke
- d. Cafee
- e. Restoran

3. Bagaimana cara menghilangkan image negatif tentang hiburan malam yang sangat dominan dengan tempat pusatnya maksiat di mata orang awam, dilihat dari sisi arsitektur bangunan.

4. Bagaimana menghadirkan sebuah pusat hiburan malam yang dapat memfasilitasi seluruh kegiatan hiburan di malam hari dengan didukung tampilan dan

bentuk bangunan yang mencerminkan sisi arsitektural yang menganut aliran arsitektur dekonstruksi

Batasan dari analisa desain ini adalah :

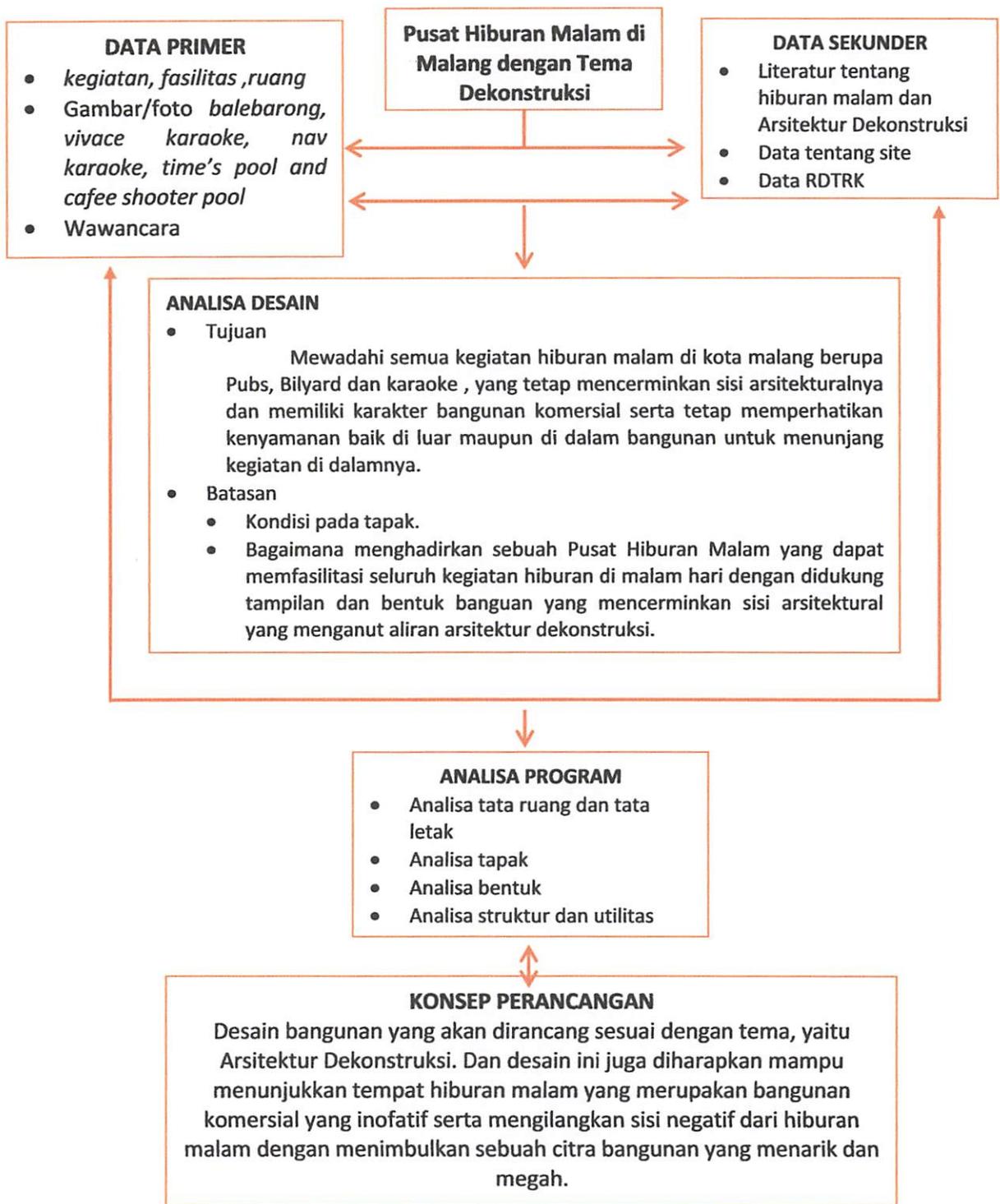
- Kondisi pada tapak
- Proyek Pusat Hiburan Malam ini mencakup fasilitas Pubs, Bilyard, dan Karaoke beserta fasilitas penunjang yaitu cafee dan restoran
- Proyek ini hanya terkait dari segi tampilan bangunan yang menonjolkan sisi arsitekturnya, dan memiliki acuan arsitektur dekonstruksi Zaha Hadid.
- Menghadirkan citra arsitektur yang hidup dimalam hari.

V.2.6 Analisa Program

Dalam analisa program ini terdiri dari :

1. Analisa sistem tapak yang meliputi pemilihan tanah/lokasi, orientasi matahari, orientasi bangunan, jalan utama pada tapak dan jaringan utilitas.
2. Analisa penataan ruang dan letak bangunan disesuaikan dengan *Prinsip pusat hiburan malam*.
3. Analisa bentuk ditinjau dari tipe bentuk Arsitektur Dekonstruksi khususnya arsitektur dekonstruksi Zaha Hadid.
4. Analisa sistem struktur yang sedapat mungkin untuk diterapkan.
5. Analisa sistem utilitas yang meliputi penyediaan air bersih, air kotor, instalasi listrik dan sistem komunikasi.

V.3 Diagram Proses Analisa



V.1 Diagram Proses Analisa

V.4 Diagram Proses Perancangan

LATAR BELAKANG

Pada umumnya hiburan malam sangat bercitra negatif karena didalamnya banyak dibuat sebagai tempat berbuat maksiat dan sebagai tempat untuk mabuk – mabukan, padahal hiburan malam adalah tempat untuk melepas penat dan lelah yang disebabkan oleh aktifitas dan rutinitas dalam kegiatan pagi hingga sore hari. Kegiatan didalamnya berupa kegiatan untuk mengeluarkan ekspresi masing – masing personal setiap orang dengan cara berjoget dengan alunan musik, bernyanyi dengan karaoke, dan bermain bilyard dalam segi olahraga konsentrasi.



TUJUAN dan SASARAN

Mewadahi kegiatan hiburan malam dan memusatkan kegiatan hiburan malam di kota Malang berupa pubs, bilyard, dan karaoke. Sasarannya ialah kalangan muda hingga kalangan orang tua, kalangan menengah keatas, atau kalangan interpreneur muda serta kalangan executif.



RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana menghadirkan sebuah Pusat Hiburan Malam yang dapat memusatkan sebagian besar kegiataan di malam hari
- Bagaimana menggabungkan fungsi yang akan dihadirkan dilihat hiburan malam yang akan diwujudkan untuk memfasilitasi seluruh kegiatan hiburan malam di kota Malang.
- Bagaimana mengelompokkan klasifikasi hiburan malam
 1. kebutuhan ruang
 2. element – element interior



BATASAN MASALAH

- Lingkup Perancangan Berada Di Malang
- Pusat Hiburan Malam adalah suatu tempat untuk melepas penat dan lelah yang di akibatkan oleh rutinitas sehari – hari.
- Tema yang diambil adalah Tema Dekonstruksi dari Zaha Hadid



DATA PRIMER

- kegiatan, fasilitas ,ruang
- Gambar/foto balebarong, vivace karaoke, nav karaoke, time's pool and cafee shooter pool
- Wawancara

IDENTIFIKASI DATA

PROSES ANALISA

DATA SEKUNDER

- Literatur tentang hiburan malam dan Arsitektur Dekonstruksi
- Data tentang site
- Data RDTRK

KONSEP PERANCANGAN

Desain bangunan yang akan dirancang sesuai dengan tema, yaitu Arsitektur Dekonstruksi. Dan desain ini juga diharapkan mampu menunjukkan Pusat Hiburan Malam yang merupakan bangunan komersial yang inovatif



USULAN DESAIN

Konsep perencanaan menjadi suatu rancangan yang diwujudkan pada media grafis



VISUALISASI

V.2 Diagram Proses Perancangan

P.U.S.A.T H.I.B.U.R.A.N M.A.L.A.M
 DI KOTA MALANG
 Dengan tema
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

BAB VI

ANALISA PEMBAHASAN

VI.1 ANALISIS KONSEP PERANCANGAN

VI.1.1 KARAKTER, GAYA, DAN SUASANA RUANG

Karakter yang ingin dicapai yaitu mengajak orang untuk rileks melepaskan ketegangan setelah melakukan beberapa aktifitasnya, karena Pusat hiburan malam itu sendiri merupakan tempat untuk melepaskan penat serta lelah yang bersifat rekreasi. Rekreasi sendiri identik dengan suasana tidak formal dan tidak monoton. Maka itulah suasana yang dihadirkan dalam perancangan ini adalah suasana bebas, tidak terikat dan tidak formal. Untuk gaya yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya kontemporer sebab pusat hiburan malam merupakan salah satu hiburan yang sedang ngetren pada saat ini. Ini dapat kita lihat dengan banyak adanya siaran-siaran di televisi yang menayangkan kegiatan di malam hari. Suasana yang akan dihadirkan adalah suasana rileks dan tidak formal.

VI.1.2 POLA PENATAAN RUANG

Penataan ruang pada perancangan ini menggunakan konsep ruang yang open space, sebab tempat ini merupakan sebuah wadah untuk menampung sejumlah orang-orang yang mempunyai hobby yang sama sehingga memungkinkan untuk tercipta sebuah perkumpulan untuk sebuah hiburan malam. Sedangkan untuk sirkulasi menggunakan pola menyebar. Menyebar ini dipakai karena pergerakan lampu led pada ruangan yang tersebar ke segala arah. Dengan demikian

sirkulasi akan dapat mencerminkan arah lampu led itu sendiri. Pola penataan ruang pada pusat hiburan malam ini menitik-beratkan perancangan pada penataan sistem penataan sirkulasi yang saling terkait dengan struktur pembentuk plafon yang merupakan struktur plat lantai yang mendukung ruang di atasnya.

VI.1.3 POLA PENATAAN BENTUK, BAHAN, DAN WARNA DARI ELEMEN-ELEMEN PEMBENTUK RUANG

▪ Lantai

Pola lantai dibuat bervariasi mengikuti sirkulasi dan konsep. Pola lantai pada area lobby menggunakan bahan yang memiliki karakter berbeda antara bahan keras yang terdiri dari terrasso tanpa dipoles, batu koral dan batu paras, serta juga menggunakan bahan lunak yaitu bambu yang banyak di sekitar kita.

Pola lantai pada area cafee & restaurant menggunakan parquete dengan ukuran 30 cm x 100 cm dan plat bordes. Pola lantai area ini dinaikkan setinggi 15 cm ini dimaksudkan untuk menunjukkan sebagai fasilitas penunjang. Pola lantai area ini berbentuk garis lurus dan lengkung.

Pola lantai pada area fasilitas utama menggunakan bahan yang memiliki karakter berbeda antara bahan keras yang terdiri dari terrasso tanpa dipoles, batu koral dan batu paras, serta juga menggunakan bahan lunak yaitu bambu. Pola lantai pada area ini dibentuk sedemikian rupa hingga menyerupai ombak Untuk area pubs menggunakan material yang sama hanya berbeda pada penggunaan kayu kelapa diganti material parquete dengan

desain khusus. Pola lantai pada kantor juga menggunakan material yang sama seperti area lobby.

- Dinding

Dinding merupakan salah satu elemen yang dapat membentuk ruang sehingga mempunyai karakter yang sesuai dengan tema. Oleh karena itu dinding dibuat miring dengan sudut 15° sesuai dengan konsep yang diambil dari sudut titik – titik lampu led dan juga pola pada elemen dinding dibuat abstrak dan dominan dengan garis - garis yang tidak beraturan agar konsep anti gravitasi dapat terlihat selain menggunakan konsep dinding yang miring. Material dinding menggunakan papan gypsum dan tripleks, serta stainless steel yang berfungsi untuk menghilangkan kesan monoton yang ada pada area pubs. Penggunaan warna pada dinding didominasi oleh warna cerah yang dapat memberikan kesan dekonstruksi.

- Plafond

Plafond dibuat bervariasi dengan ketinggian dan pola yang berbeda sesuai dengan penataan ruang dan perabot, namun tetap beracuan pada titik – titik pencahayaan yang ada sebab plafon yang digunakan yaitu plafon dan juga struktur plat lantai yang mendukung ruangan di atasnya.

- Perabot

Perabot yang ada pada perancangan ini dibuat hampir sama semua materialnya tapi bentuknya agak berbeda. Perabot dibuat dengan dua karakter material yang berbeda antara bahan yang lunak dan keras, yaitu kayu, senlistol dan besi. Perabot yang didesain merupakan gabungan dua bentuk antara lingkaran dan kotak, yang memiliki konsep anti simetris dan anti gravitasi.

- Elemen Dekoratif

Sesuai dengan tema yang diangkat yaitu dekonstruksi maka elemen dekoratif dapat terlihat pada penyelesaian kolom. Penyelesaian kolom dibuat variatif, dimana ada kolom yang bentuknya tetap dan ada juga kolom yang bentuknya berubah. Untuk bentuknya tetap kolom hanya difinishing dengan warna cerah sesuai dengan warna – warna arsitektur dekonstruksi yaitu merah, kuning, biru yang bertekstur dengan elemen dekoratif pipa stainless steel yang ditempel pada kolom. Untuk kolom yang bentuknya berubah dibuat agar terlihat kesan anti gravitasi dengan memberikan casing pada kolom tersebut dan juga diberi efek lighting. Disamping kolom elemen dekoratif juga dapat dilihat pada dinding yang difinishing airbrush abstrak.

VI.1.4 SISTEM – SISTEM INTERIOR (MECHANICAL ELECTRICAL)

- **Pencahayaan**

Dalam hiburan malam cahaya yang natural tidak begitu penting pencahayaan yang ada dominan dengan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan menggunakan perpaduan antara lampu yang berbeda jenis dan warna cahaya yang dihasilkan. Untuk pencahayaan umum menggunakan lampu Sign Lamp, lampu softone, lampu TL dengan cahaya berwarna kuning, sedangkan untuk pencahayaan khusus menggunakan lampu Halogen dan lampu PL essensial dengan cahaya yang dihasilkan berwarna putih.

- **Penghawaan**

Penghawaan menggunakan pengkondisi udara buatan berupa AC sentral. Pemilihan alat ini dengan pertimbangan

bahwa keseluruhan sistem penghawaan ada kompleks AJBS sudah menggunakan sistem ini.

- Akustik

Pada bangunan yang terletak di kawasan dagang dipinggir jalan raya tentu tidak lepas dari kebisingan. Keadaan ini dapat dimanipulasi dengan memasang peredam suara pada dinding dan memperdengarkan musik yang mengalun lembut lewat “sound system” tertentu. Pengaruh dari “sound system” sangat luas dan dapat menimbulkan efek psikis dan emosional dalam ruang.

- Sistem komunikasi

Perancangan interior ini tidak memerlukan sistem komunikasi seperti penguat suara semacamnya dikarenakan pengunjung yang datang memerlukan ketenangan dan melepaskan lelah. Penggunaan speaker hanya untuk alunan musik atau instrument sebagai pendukung suasana. Penggunaan sistem komunikasi disini menggunakan telepon PABX dan HT untuk security.

- Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem kebakaran menggunakan smoke detector sebagai pendeteksi api dan asap serta menggunakan sprinkel sebagai penyemprot cairan kedalam ruang untuk memadamkan api. Untuk smoke detector tidak dipasang pada smoking area, namun dikhususkan pada no smoking area.

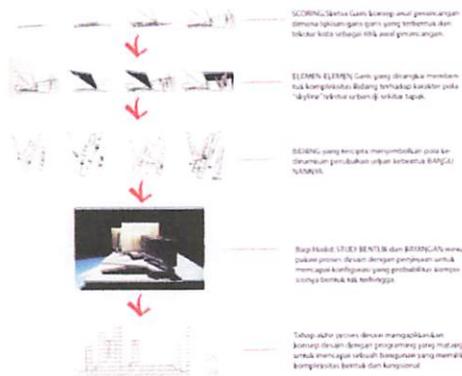
- Sistem Keamanan

Perancangan ini menggunakan sistem keamanan manual, yaitu menggunakan petugas keamanan atau security.

VI.1.5 ANALISIS TAMPILAN

Desain Pusat Hiburan Malam berlandaskan konsep-konsep perancangan dari tokoh dekonstruksi Zaha hadid, yaitu ANTI GRAVITASI, ANTI AS, ANTI SIMETRIS, dll, namun dalam perancangan pusat hiburan malam saat ini memiliki pembalikan Hirarki proses dimana Zaha Hadid mengambil titik awal dari lingkungan kedalam, sedangkan pada perancangan pusat hiburan malam mengambil titik awal dari lampu led yang berada di dalam ruangan ke lingkungan, namun tetap berpegang pada konsep yang ada.

Berikut ini proses menghadirkan wujud Perancangan oleh Zaha hadid.



VI.1.6 ANALISIS TEKSTUR DAN WARNA

Peranan tekstur dan warna pada bangunan perancangan dapat memancing emosi dan imajinasi dari tiap-tiap orang yang melihatnya.

Tekstur, merupakan sifat permukaan suatu bentuk yang dapat menaikkan, mempertegas dan mengaburkan suasana ruang. Tekstur yang dirancang mampu menstimulus tidak hanya indera pengelihatan saja, tekstur memiliki efek dramatis ketika

dikaitkan dengan studi cahaya dan bayangan. Kesan yang ditimbulkan oleh tekstur tersebut:

Jenis / Tekstur	Kesan
Halus	Menyenangkan, Ketenangan, Kelembutan
Kasar	Menarik perhatian, Kekuatan, Ancaman

VI.1 Tabel Tekstur

- Tekstur kasar menimbulkan kesan maskulin.
- Tekstur halus mencerminkan hal-hal resmi dan anggun.
- Tekstur yang kasar dan tebal cenderung membuat ruangan lebih kecil dan sempit.
- Tekstur yang licin dan ringan menimbulkan kesan luas dan ringan.
- Tekstur kasar membuat intensitas warna tampak lebih lemah dan redup.
- Tekstur licin membuat intensitas warna tampak lebih kuat.

Warna, dapat menimbulkan pancaran tertentu yang dapat ditangkap oleh mata, sehingga dapat menimbulkan persepsi secara psikologis. Warna dapat berperan dalam memperkuat bentuk dan mampu memberikan ekspresi kepada pikiran dan jiwa manusia yang melihatnya. Warna menentukan karakter warna dapat menciptakan suasana yang kita harapkan.

Kesan yang ditimbulkan oleh warna adalah :

Macam	Kesan
-------	-------

Warna-warna Gelap	Berat, sedih, kelesuan, misteri
Warna-warna Terang	Keberanian, semangat, dinamis
Warna, warna Lembut	Tenang, tentram, nyaman
Warna-warna Panas	Agresif, merangsang
Warna, warna dingin	Kalem, tenang, sejuk

VI.2 Tabel Warna

Dalam arsitektur dekonstruksi, peranan tekstur dan warna pada wujud bangunan sangat penting, dengan demikian ketika manusia berada di dekatnya akan merangsang beberapa indera. Tidak hanya indera pengelihatan saja tetapi juga indera perasa. Sehingga makna bangunan yang ingin disampaikan memiliki kesan yang sangat menjiwa. Namun pada kenyataannya, permainan warna lebih dominan daripada permainan tekstur pada arsitektur dekonstruksi. Hal ini dikarenakan warna dapat menyampaikan kesan-kesan pada suatu bangunan secara langsung kepada manusia yang melihatnya, kesan visual dapat dipersepsikan secara langsung oleh manusia.

Dalam kasus perancangan pusat hiburan malam ini, penggunaan warna tetap berpegang pada warna dasar arsitektur dekonstruksi (kuning , biru, merah). Mengingat fungsi dari pusat hiburan malam sendiri yang memiliki makna untuk melepaskan kejenuhan sehingga mengambil warna – warna yang cerah merupakan konsep warna yang akan di terapkan pada perancangan pusat hiburan malam.

VI.1.7 ANALISIS ORNAMEN

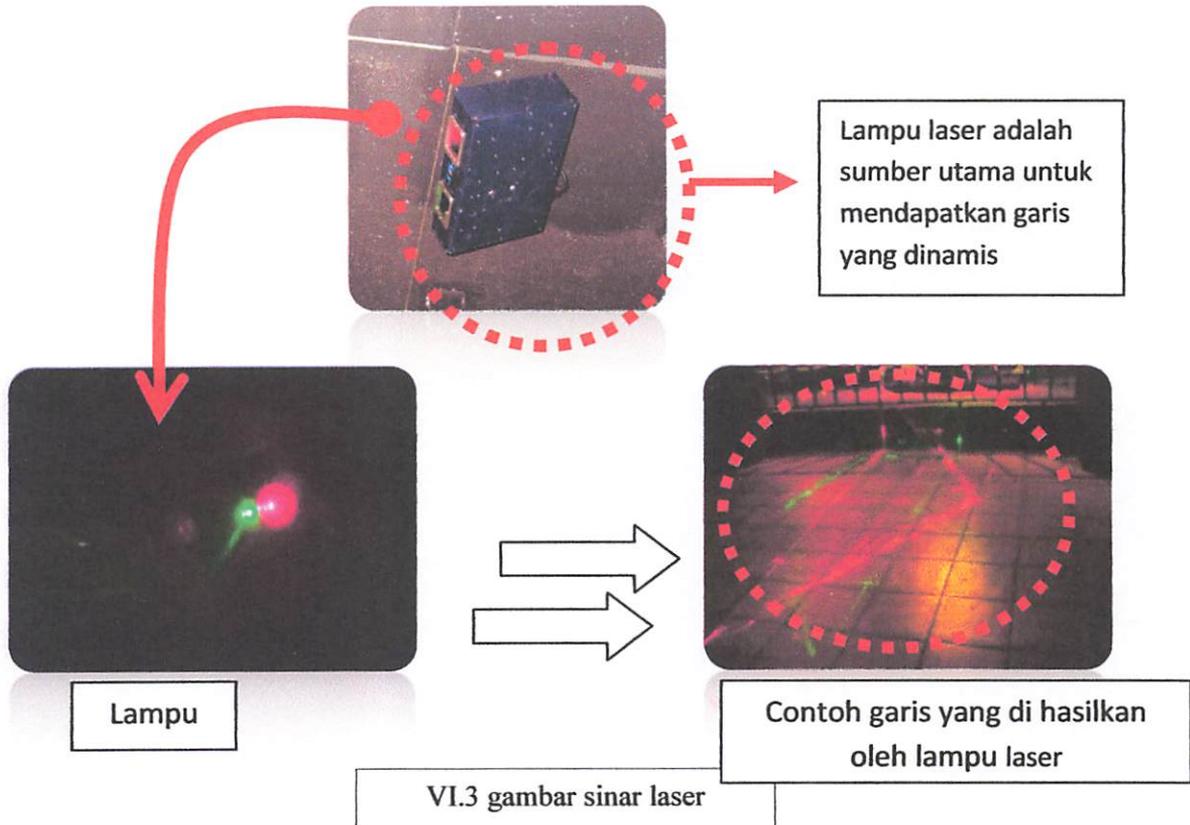


VI.2 bentuk dekorasi

Ornamen adalah suatu bentuk dekorasi yang dipakai untuk memperindah ruang berkaitan dengan penciptaan suasana ruang, maka pemilihan ornamen dipilih yang memberikan kesan seperti yang diinginkan.

Ornamen dapat berwujud dua dimensi atau tiga dimensi. Penggunaan terlalu banyak ornamen akan menimbulkan kesan kacau.

Dalam perancangan Pusat Hiburan Malam ini menggunakan konsep dekonstruksi. Ornamen yang di gunakan adalah permainan elemen garis garis yang dinamis. Dimana elemen garis garis ini sebagai ungkapan arah lampu led yang tidak teratur.



Garis sebagai ungkapan gerak yang dihasilkan oleh lampu laser yang akan menghasilkan sebuah garis kerja gaya yang berbentuk garis-garis horizontal, vertikal, dan abstrak. Prinsip utama ini dituangkan ke dalam ornamen pusat hiburan malam dengan konsep dan metode yang ada.

VI.1.8 ANALISIS PROPORSI DAN SKALA

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antar bagian dalam suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruang menentukan skala. Ukuran dan bentuk ruang menentukan jumlah dan ukuran perabot didalamnya. Pemanfaatan perabot yang tidak terlalu besar dan banyak dapat memberi kesan ruang yang luas.

Bidang, warna, tekstur dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Warna cerah memberikan kesan maju kedepan sehingga menyebabkan suatu bidang dengan warna cerah tampak lebih jelas. Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang. Garis-garis vertical juga cenderung membuat suatu benda kelihatan lebih langsing dan lebih tinggi. Garis-garis horizontal membuat suatu benda terlihat lebih pendek dan lebar.

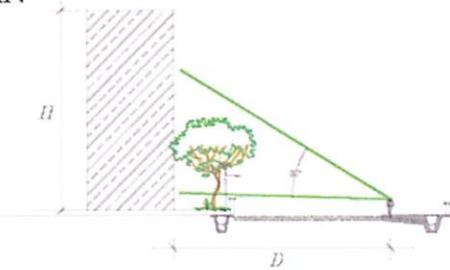
Skala adalah suatu ruang yang diperbandingkan terhadap materi, baik itu manusia maupun perabot. Pengolahan terhadap skala dapat memberikan kesan yang berbeda-beda.

Skala pada arsitektur merupakan upaya untuk menjelaskan ukuran tubuh manusia, dan kebiasaannya. Ini memiliki kaitan dengan aktivitas kegiatan manusia di dalam ruangnya. Menurut Krier skala tidaklah tepat bila dimanfaatkan atau dipikirkan semata-mata

hanya untuk menentukan hal-hal seperti yang sifatnya teknis dan ekonomis semata.

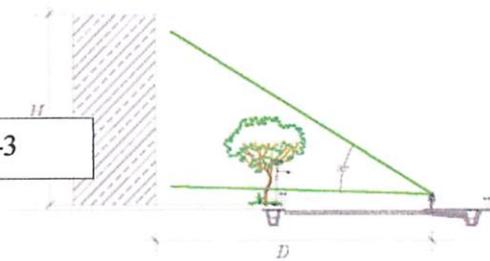
- $D/H < 1$ = INTIM MENEKAN

VI.4 gambar $d/h < 1$

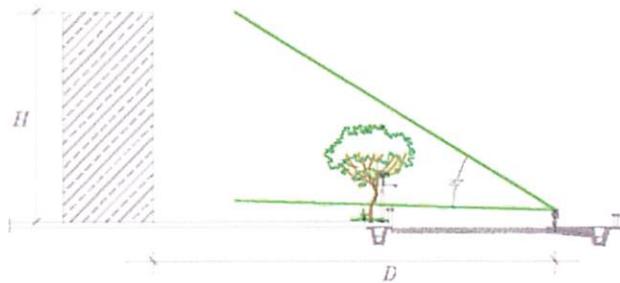


- $D/H = 1 - 3$ = NORMAL

VI.5 gambar $d/h = 1-3$

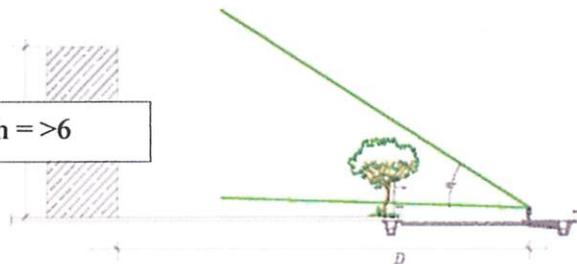


- $D/H = 3 - 6$ = SPACE



- $D/H > 6$ = TIDAK ADA HUBUNGAN

VI.6 gambar $d/h = >6$



Pada bangunan pusat hiburan malam ini nantinya menerapkan proporsi dan skala yang normal. Hal ini didasari atas pertimbangan agar desain rancangan nantinya akan terexpose pada bangunan tersebut, yang dapat dikatakan sebagai perwujudan *ke exsecutivan dari pusat hiburan*. Dimana ke exsecutivan tersebut diwujudkan melalui sebuah bentukan yang jauh melampaui skala manusia normal jika dilihat dari luar, begitu pun untuk bagian dalam bangunan, skala normal dalam ruangan dihasilkan..

VI.2 ANALISIS BESARAN RUANG

Sebuah pusat hiburan malam ini memiliki aktivitas utama yaitu sebagai tempat untuk melakukan kegiatan melepas penat dan lelah yg dikarenakan oleh rutinitas bekerja. aktivitas utama yaitu berupa :

1. Pubs
2. Karaoke
3. Bilyard

Karena aktivitas ini merupakan kegiatan pokok dari sebuah pusat hiburan malam maka aktivitas tersebut memerlukan wadah agar semua aktivitas yang ada dapat berlangsung. Obyek yang akan dirancang adalah sebuah pusat hiburan malam yang menekankan kepada hiburan malam sebuah bangunan yang memiliki aliran arsitektur dekonstruksi, maka bagaimana semua fasilitas tersebut dapat terpenuhi dengan aliran arsitektur dekonstruksi (Zaha Hadid).

Dari aktivitas utama pusat hiburan malam, adapun aktivitas lain yang mendukung aktivitas utama. Aktivitas ini terbagi menjadi 3 antara lain:

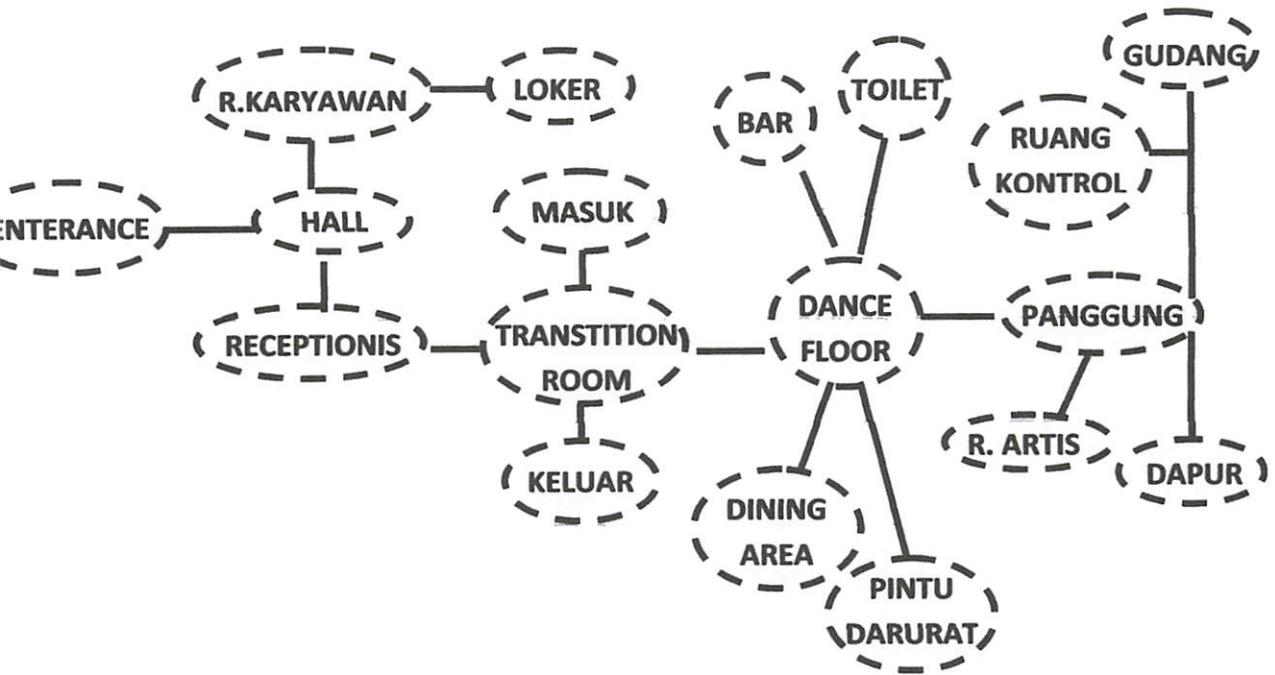
- Pengunjung
 - Bilyard
 - Karaoke
 - Pubs
- Pengelola
- Karyawan
 - Utama
 - Penunjang

Dari ketiga pengguna hiburan malam masing – masing memiliki aktivitas berbeda yang perlu di wadahi, berikut adalah diagram aktivitas para pengguna pusat hiburan malam :

VI.3 Diagram Alur Aktivitas Hiburan Malam

VI.3.1 PUB

❖ Pengunjung



VI.1 Diagram alur aktivitas pengunjung PUB

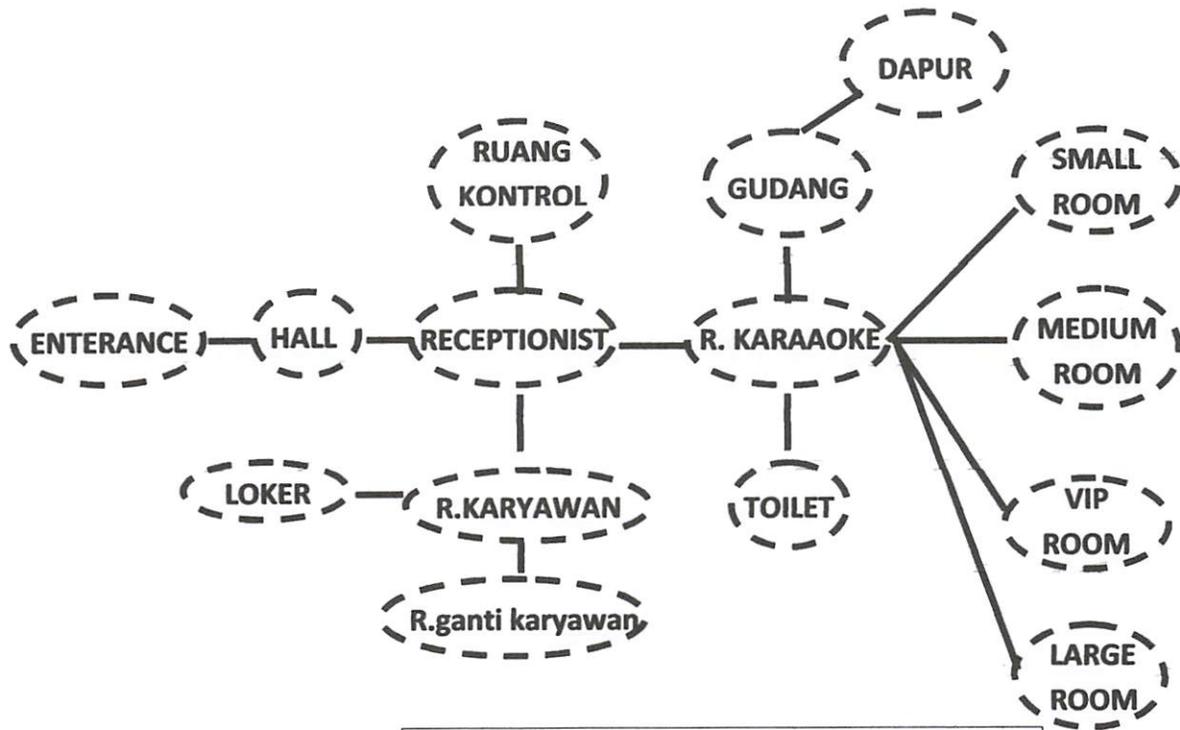
❖ Karyawan



VI.2 Diagram alur aktivitas karyawan PUB

VI.3.2 KARAOKE

❖ Pengunjung



VI.3 Diagram alur aktivitas Pengunjung Karaoke

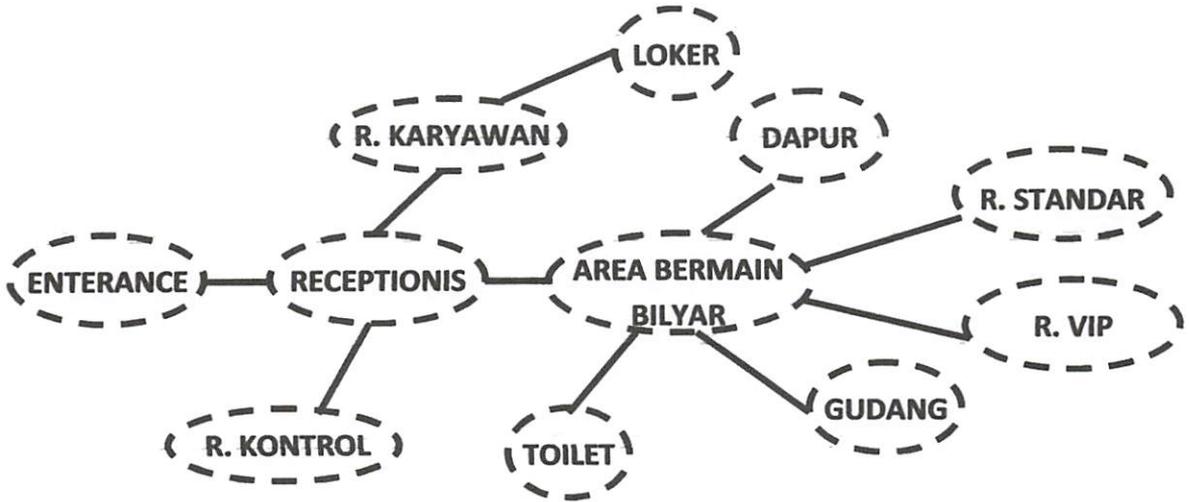
❖ Karyawan



VI.4 Diagram alur aktivitas karyawan Karaoke

VI.3.3 BILYARD

❖ Pengunjung



VI.5 Diagram alur aktivitas Pengunjung Bilyard

❖ Karyawan

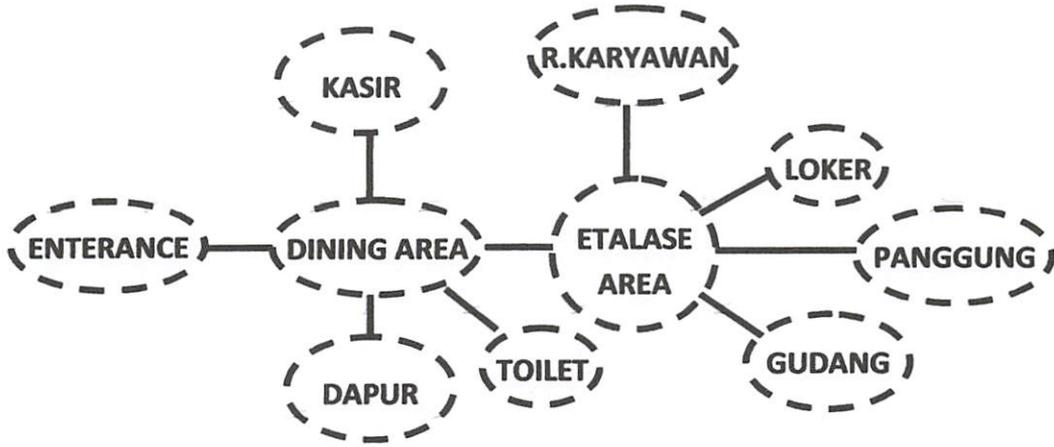


VI.6 Diagram alur aktivitas karyawan Bilyard

VI.3.4 FASILITAS PENUNJANG

VI.3.4.1 Cafee

❖ Pengunjung



VI.7 Diagram alur aktivitas Pengunjung Cafee

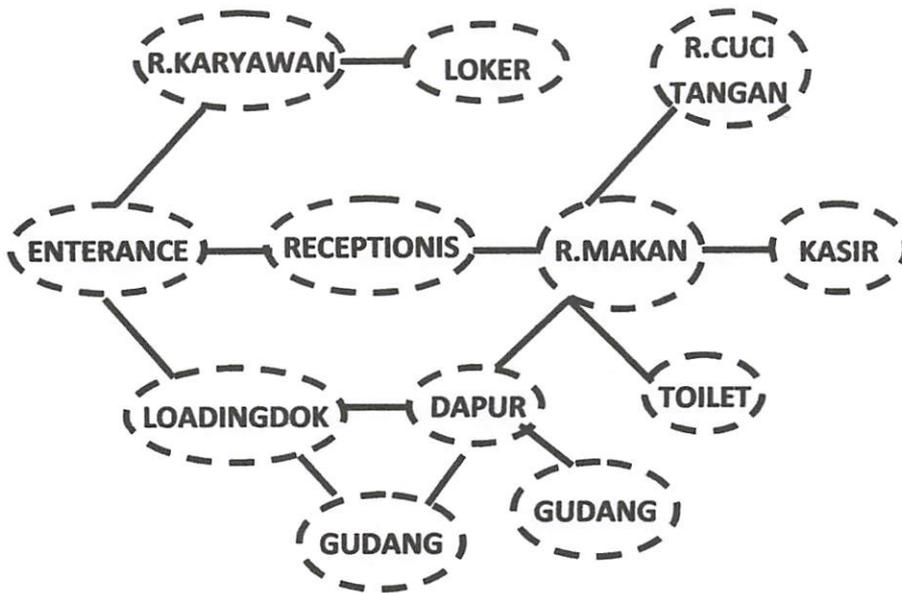
❖ Karyawan



VI.8 Diagram alur aktivitas karyawan Cafee

VI.3.4.2 Restoran

❖ pengunjung



VI.9 Diagram alur aktivitas Pengunjung restoran

❖ Karyawan



VI.10 Diagram alur aktivitas karyawan Restoran

VI.4 Analisa Kebutuhan Ruang

❖ Analisa kebutuhan ruang

Dari analisa aktivitas di dapat kebutuhan ruang berdasarkan pelaku kegiatan di dalamnya antara lain yaitu :

PENGUNJUNG	
➤ INFORMASI	➤ LOBBY <ul style="list-style-type: none"> ● RUANG TUNGGU ● KASIR
❖ AKTIVITAS UTAMA	
➤ PUBS	➤ AREA PUBS <ul style="list-style-type: none"> ● DANCE FLOOR ● TRANTITION ROOM ● BAR ● PANGGUNG ● R. ARTIS ● DINING AREA
➤ KARAOKE	➤ AREA KARAOKE <ul style="list-style-type: none"> ● R. KARAOKE <ul style="list-style-type: none"> • SMALL ROOM • MEDIUM ROOM • LARGE ROOM • VIP ROOM
➤ BILYARD	➤ AREA BILYARD <ul style="list-style-type: none"> ● AREA BERMAIN

	<p>BILYARD</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ STANDARD ○ VIP
<p>❖ AKTIVITAS PENUNJANG</p>	
<p>➤ CAFEE</p>	<p>➤ AREA CAFEE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ETALASE AREA ● PANGGUN
<p>➤ RESTAURAN</p>	<p>➤ AREA RESTAURAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● R. MAKAN
<p>❖ PENGELOLA</p>	
<p>➤ MENGAWASI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ LOBBY ➤ AREA PUBS ➤ AREA KARAOKE ➤ AREA BILYARD
<p>➤ BEKERJA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ RUANG DIREKTUR ➤ RUANG MANAGER ➤ RUANG ADMINISTRASI ➤ RUANG PEMASARAN

<p>➤ ISTIRAHAT</p>	<p>➤ CAFEE ➤ DAPUR</p>
<p>❖ KARYAWAN</p>	
<p>➤ RUANG KARYAWAN PUBS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MENYIMPAN BARANG 2. GANTI PAKAIAN 3. MEMBERSIHKAN RUANGAN 4. MENGECEK SOUND 5. SISTEM 6. ISTIRAHAT 	<p>➤ LOKER BARANG ➤ RUANG KARYAWAN ➤ GUDANG ALAT ➤ RUANG KONTROL ➤ RUANG KARYAWAN</p>
<p>➤ RUANG KARYAWAN KARAOKE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MENYIMPAN BARANG 2. GANTI PAKAIAN 3. MEMBERSIHKAN RUANGAN 4. MENGECEK SOUND SISTEM 5. ISTIRAHAT 	<p>➤ LOKER BARANG ➤ RUANG KARYAWAN ➤ GUDANG ALAT ➤ RUANG KONTROL ➤ RUANG KARYAWAN</p>
<p>➤ RUANG KARYAWAN BILYARD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MENYIMPAN BARANG 2. GANTI PAKAIAN 	<p>➤ LOKER BARANG ➤ RUANG KARYAWAN ➤ GUDANG ALAT ➤ RUANG KARYAWAN</p>

<p>3. MEMBERSIHKAN RUANGAN BILYARD</p> <p>4. ISTIRAHAT</p>	
<p>➤ RUANG KARYAWAN CAFE</p> <p>1. MENYIMPAN BARANG</p> <p>2. GANTI PAKAIAN</p> <p>3. MEMBERSIHKAN RUANGAN CAFE</p> <p>4. MEMPERSIAPKAN KEBUTUHAN CAFE</p> <p>5. ISTIRAHAT</p>	<p>➤ LOKER BARANG</p> <p>➤ RUANG KARYAWAN</p> <p>➤ GUDANG ALAT</p> <p>➤ RUANG BAHAN KEBUTUHAN</p> <p>➤ RUANG KARYAWAN</p>
<p>➤ RUANG KARYAWAN RESTAURAN</p> <p>1. MENYIMPAN BARANG</p> <p>2. GANTI PAKAIAN</p> <p>3. MEMBERSIHKAN RUANGAN CAFE</p> <p>4. MEMPERSIAPKAN KEBUTUHAN RESTAURAN</p> <p>5. ISTIRAHAT</p>	<p>➤ LOKER BARANG</p> <p>➤ RUANG KARYAWAN</p> <p>➤ GUDANG ALAT</p> <p>➤ RUANG BAHAN KEBUTUHAN</p> <p>➤ RUANG KARYAWAN</p>
<p>➤ SERVICE</p> <p>➤ GANTI PAKAIAN</p> <p>➤ MEMBERSIHKAN RUANGAN</p> <p>➤ MEMPERBAIKI ALAT</p> <p>➤ ISTIRAHAT</p>	<p>➤ RUANG KARYAWAN</p> <p>➤ GUDANG ALAT</p> <p>➤ RUANG SERVICE</p> <p>➤ PANTRY</p> <p>➤ RUANG</p>

	KARYAWAN
❖ PENUNJANG	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ AREA PARKIR ➤ R.GENSET ➤ GUDANG UMUM ➤ POSKEAMANAN ➤ LOADING DOK ➤ KM/WC
VI.3 Tabel analisa kebutuhan ruang	AREA CAFE DAN RESTAURAN

VI.5 Analisa 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 (executif muda) usia 21 – 30 tahun
- Keluarga

- ❖ Kapasitas bangunan :

- Usia 21 – 30 tahun 0.5% dari asumsi jumlah pegawai = 1185 jiwa
- eluarga 0.1% dari asumsi jumlah pegawai = 239 jiwa +
- = 1424 jiwa
- Pegelola bangunan = 100 jiwa +
- = 1524 jiwa

❖ Asumsi pengunjung pada tiap – tiap fasilitas :

- ❖ Asumsi jumlah pengunjung Pubs
30% dari asumsi jumlah pengunjung
 $30\% \times 1424 \text{ jiwa} = 427 \text{ jiwa}$
- ❖ Asumsi jumlah pengunjung Karaoke
25% dari asumsi jumlah pengunjung
 $25\% \times 1424 \text{ jiwa} = 320 \text{ jiwa}$
- ❖ Asumsi jumlah pengunjung Bilyard
25% dari asumsi jumlah pengunjung
 $25\% \times 1424 \text{ jiwa} = 320 \text{ jiwa}$

FASILITAS UTAMA

- ❖ Asumsi jumlah pengunjung Cafee
10% dari asumsi jumlah pengunjung
 $10\% \times 1424 \text{ jiwa} = 142.4 \text{ jiwa}$
- ❖ Asumsi jumlah pengunjung Restoran
10% dari asumsi jumlah pengunjung
 $10\% \times 1424 \text{ jiwa} = 142.4 \text{ jiwa}$

FASILITAS PENUNJANG

VI.5.1 FASILITAS UTAMA

VI.5.1.1 PUBS

A. Hall

- Kapasitas \Rightarrow 10% dari jumlah pengunjung pubs
 $= 10\% \times 427 \text{ jiwa}$
 $= 42,7 \text{ jiwa} = 43 \text{ jiwa}$

- A. Luasan \Rightarrow $0.6 \text{ m}^2 / \text{orang}$
 $43 \text{ jiwa} \times 0.6 \text{ m}^2 / \text{jiwa} = 25.8 \text{ m}^2$

- B. Sirkulasi \Rightarrow 30%

Luas Total = 33.54 m²

B. Receptionis + Kasir

- Kapasitas \Rightarrow 3 orang
- Luasan \Rightarrow $1.9 \text{ m}^2 - 2 \text{ m}^2 / \text{orang}$
 $3 \text{ orang} \times 2 \text{ m}^2 / \text{orang} = 6 \text{ m}^2$
- Perabot \Rightarrow meja = $0.77 \times 2 = 1.54 \text{ m}^2$
 Kursi = $(0.45 \times 0.45) \times 3 = 0.60 \text{ m}^2$
 $= 8.14 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 30% $= 2.44 \text{ m}^2$
- Luas Total $= 10.58 \text{ m}^2$**

C. DINING AREA

- Kapasitas \Rightarrow 30% dari jumlah pengunjung Pubs
 $= 30 \% \times 427 \text{ jiwa}$
 $= 128 \text{ jiwa}$
- Luasan \Rightarrow $1.4 \text{ m}^2 - 1.8 \text{ m}^2 / \text{orang}$
 $1.8 \text{ orang} \times 128 \text{ m}^2 / \text{orang} = 230.4 \text{ m}^2$
- Perabot \Rightarrow Meja persegi = $(1.6 \times 1.1) \times 32 = 38.72 \text{ m}^2$
 $(128 : 4)$
 Kursi : $(0.45 \times 0.45) \times 128 = 25.92 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 30% $= 295.04 \text{ m}^2$
 $= 88.5 \text{ m}^2$
- Luas Total $= 383,54 \text{ m}^2$**

D. Bar

➤ BAR AREA

- Kapasitas \Rightarrow 15 % dari jumlah peunjung pubs
 $15 \% \times 427 \text{ orang} = 64 \text{ orang}$
 Bartender $= 4 \text{ orang} +$

 $= 68 \text{ orang}$
- Luasan \Rightarrow $1.1 \text{ m}^2 - 1.3 \text{ m}^2 / \text{orang}$
 $1.1 \text{ m}^2 / \text{orang} \times 68 \text{ orang} = 6 \text{ m}^2$
 $1.3 \text{ m}^2 / \text{orang} \times 68 \text{ orang} = 88.4 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 30% $= 26.52 \text{ m}^2$
Luas Total $= 114.92 \text{ m}^2$

➤ Bar Counter

- Luasan \Rightarrow 15 % dari dinning area + bar area
 $= 15 \% \times (383.54 \text{ m}^2 + 114.92 \text{ m}^2)$
 $= 15 \% \times 498.46 \text{ m}^2$
 $= 74.769 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 30% $= 22.43 \text{ m}^2$
Luas Total $= 97.199 \text{ m}^2$

E. DANCE FLOOR

- Kapasitas \Rightarrow 30 % dari jumlah peunjung pubs
 $30 \% \times 427 \text{ orang} = 128 \text{ orang}$
- Luasan \Rightarrow $1.3 \text{ m}^2 - 1.5 \text{ m}^2 / \text{orang}$
 $1.5 \text{ m}^2 / \text{orang} \times 128 \text{ orang} = 192 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 30% $= 57.6 \text{ m}^2$
Luas Total $= 249.6 \text{ m}^2$

F. STAGE (PANGGUNG)

Luas total $= 20 \text{ m}^2$

G. RUANG KONTROL

$$\text{Luas Total} = 12 \text{ m}^2$$

H. RUANG GANTI ARTIS

$$\text{Luas Total} = 16 \text{ m}^2$$

I. RUANG GANTI KARYAWAN

$$\text{Wanita} = 6 \text{ m}^2$$

$$\text{Pria} = 6 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 12 \text{ m}^2$$

J. DAPUR (READY STOK MINUMAN)

$$15 \% \times 383.54 \text{ m}^2$$

$$= 15\% \times 383.54 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 57.5 \text{ m}^2$$

K. LOCKER KARYAWAN

$$\text{Luas Total} = 18 \text{ m}^2$$

L. TOILET

$$\text{Luas Total} = 12 \text{ m}^2$$

M. GUDANG

$$\text{Luas Total} = 20 \text{ m}^2$$

$$\text{LUAS TOTAL PUBS} = 1072 \text{ m}^2$$

$$\text{SIRKULASI 30\%} = 321.6 \text{ m}^2$$

$$= 1393.6 \text{ m}^2$$

VI.5.1.2 KARAOKE

A. HALL

- o Kapasitas \Rightarrow 10% dari jumlah pengunjung Karaoke
 - = 10% x 320 orang
 - = 32 orang

- C. Luasan \Rightarrow 0.6 m² / orang

$$32 \text{ orang} \times 0.6 \text{ m}^2 / \text{ jiwa} = 19.2 \text{ m}^2$$

D. Sirkulasi \Rightarrow 30% $= 5.76 \text{ m}^2$

Luas Total $= 24.96 \text{ m}^2$

B. RECEPTIONIS

o Kapasitas 2 orang

o Luasan $\Rightarrow 1.3 \text{ m}^2 - 1.5 \text{ m}^2 / \text{ orang}$

$$1.5 \text{ m}^2 / \text{ orang} \times 2 = 3 \text{ m}^2$$

o Perabot \Rightarrow meja = $0.77 \times 2 = 1.54 \text{ m}^2$

$$\text{Kursi} = (0.45 \times 0.45) \times 2 = 0.4 \text{ m}^2$$

$$= 4.94 \text{ m}^2$$

E. Sirkulasi \Rightarrow 30% $= 1.48 \text{ m}^2$

Luas Total $= 6.42 \text{ m}^2$

C. RUANG – RUANG KARAOKE

F. Small Room kapasitas : 4 orang $12 \text{ m}^2 \times 15 \text{ ruang} = 180 \text{ m}^2$

G. Medium Room kapasitas : 6 orang $15 \text{ m}^2 \times 15 \text{ ruang} = 225 \text{ m}^2$

H. VIP Room kapasitas : 22 orang $30 \text{ m}^2 \times 6 \text{ ruang} = 180 \text{ m}^2$

$$= 585 \text{ m}^2$$

o Sirkulasi 30 %

$$= 175 \text{ m}^2$$

Luas Total

$$= 760 \text{ m}^2$$

D. RUANG KONTROL

Luas total $= 12 \text{ m}^2$

E. Ruang Karyawan

Luas total $= 15 \text{ m}^2$

F. RUANG GANTI KARYAWAN

Luas total $= 12 \text{ m}^2$

G. LOCKER

Luas total $= 18 \text{ m}^2$

H. TOILET

$$\text{Luas total} = 19 \text{ m}^2$$

I. GUDANG

$$\text{Luas total} = 12 \text{ m}^2$$

J. PANTRY

$$\text{Luas total} = 20 \text{ m}^2$$

$$\text{LUAS TOTAL KARAOKE} = 887$$

$$\begin{array}{r} \text{SIRKULASI 30\%} = 266.1 \\ \hline + \\ \hline = 1153.1 \end{array}$$

VI.5.1.3 BILYARD

A. Hall

- Kapasitas \Rightarrow 20% dari jumlah pengunjung bilyard
 $= 20\% \times 320$ jiwa
 $= 64$ jiwa

- I. Luasan \Rightarrow $0.6 \text{ m}^2 / \text{orang}$

$$64 \text{ jiwa} \times 0.6 \text{ m}^2 / \text{jiwa} = 38.4 \text{ m}^2$$

- J. Sirkulasi \Rightarrow 30% $= 11.52 \text{ m}^2$

$$\text{Luas Total} = 49.92 \text{ m}^2$$

B. Receptionis + Kasir

- Kapasitas \Rightarrow 3 orang

- Luasan \Rightarrow $1.9 \text{ m}^2 - 2 \text{ m}^2 / \text{orang}$

$$3 \text{ orang} \times 2 \text{ m}^2 / \text{orang} = 6 \text{ m}^2$$

- Perabot \Rightarrow meja $= 0.77 \times 2 = 1.54 \text{ m}^2$

$$\text{Kursi} = (0.45 \times 0.45) \times 3 = 0.60 \text{ m}^2$$

$$= 8.14 \text{ m}^2$$

- Sirkulasi 30% = 2.44 m²
- Luas Total = 10.58 m²**

C. RUANGAN AREA BILYAR

➤ STANDARD

- Kapasitas ⇨ 15 meja
- Luasan ⇨ 8 orang : 12 m²
- 8 kursi : 1,28 m²
- 1 meja : 38,08 m²
- 1 Rak Stik : 0,468 m²
- 2 meja : 0,936 m²

Total Luas keseluruhan area permainan poket billiard :

Kapasitas meja = 15 meja
 Total keseluruhan = 15 x 52,764 m²
 = 791,46 m²

- Sirkulasi 30% = 237.43 m²
- Luas Total = 1028.898 m²**

➤ VIP

- Kapasitas ⇨ 8 meja
- Luasan ⇨ 8 orang : 12 m²
- 8 kursi : 1,28 m²
- 1 meja : 44.08 m²
- 1 Rak Stik : 0,468 m²
- 2 meja : 0,936 m²

Total Luas keseluruhan area permainan poket billiard :

Kapasitas meja	= 8 meja
Total keseluruhan	= 8 x 58,764 m ²
	= 470,112 m²
○ Sirkulasi 30%	= 141.03 m ²
Luas Total	= 611.145m²

➤ TOILET

Kapasitas orang yang dilayani : 160 orang

- Data Arsitek (untuk kapasitas / 40 orang)

1 unit toilet pria (2wc, 3 urinoir, 2 wastafel, sirkulasi 30%) =
7,42 m²

1 unit toilet wanita (3wc, 4 wastafel, sirkulasi 30%) =
9,83 m²

(1wc : 1,8 m² ; 1 urinoir : 0,4 m² ; 1 wastafel : 0,54 m²)

Kebutuhan toilet : 4 unit Toilet Pria
: 29,68 m²
: 4 unit Toilet Wanita
: **39,83 m²**

D. RUANG KONTROL

Luas total = 12 m²

E. Ruang Karyawan

Luas total = 15 m²

F. RUANG GANTI KARYAWAN

Luas total = 12 m²

G. LOCKER

- Luas total* = 18 m^2
- H. TOILET
Luas total = 19 m^2
- I. GUDANG
Luas total = 12 m^2
- J. PANTRY
Luas total = 20 m^2

LUAS TOTAL BILYARD = 1848.37

SIRKULASI 30% = 554.51 +

= 2402.88

VI.5.1.4 FASILITAS PENUNJANG

1. CAFEE

A. KASIR

- Kapasitas \Rightarrow 2 orang
 - Luasan \Rightarrow $1.9 \text{ m}^2 - 2.0 \text{ m}^2 / \text{orang}$
 - $2.0 \text{ m}^2 / \text{orang} \times 2 \text{ orang} = 4 \text{ m}^2$
 - Perabot \Rightarrow meja + kursi = 5.94 m^2
= 9.94 m^2
 - Sirkulasi \Rightarrow 30% = 2.98 m^2
- Luas Total* = 12.92 m^2**

B. ETALASE AREA

LUAS TOTAL = 24 m^2

C. DINNING AREA

- Kapasitas \Rightarrow 14 orang
- Luasan \Rightarrow $1.4 \text{ m}^2 - 1.8 \text{ m}^2 / \text{orang}$
 $1.4 \text{ m}^2 / \text{orang} \times 214 \text{ orang} = 299.6 \text{ m}^2$

- o Meja
 - = A. 50% meja 4 = $68 : 4 = 17$
 - = $(17) \times 0.8m \times 1.25m \times 0.78m$
 - = **$13.26 m^2$**
 - = B. 50% meja 6 = $68 : 6 = 11$
 - = $(11) \times 2.25m \times 0.78m \times 1.6$
 - = **$30.89 m^2$**
- o Sirkulasi 30% = $27.31m^2$
- Luas Total = $118.33m^2$**

- B. RUANG CUCI TANGAN
 - LUAS TOTAL = $16 m^2$**
- C. LAVATORIES
 - LUAS TOTAL = $18 m^2$**
- D. KARYAWAN
 - LUAS TOTAL = $117 m^2$**
- E. LOCKER
 - LUAS TOTAL = $46 m^2$**
- F. KASIR DAN PANTRY
 - LUAS TOTAL = $25.6 m^2$**
- G. DAPUR
 - LUAS TOTAL = $26.6 m^2$**
- H. LOADING DOK
 - LUAS TOTAL = $38 m^2$**
- I. RUANG GANTI KARYAWAN
 - LUAS TOTAL = $6 m^2$**
- J. GUDANG
 - LUAS TOTAL = $50 m^2$**
- o Sirkulasi 30% = $138 m^2$

Luas Total Restaurant = $598m^2$

VI.5.1.5 PENGELOLA

1. Ruang General Manager
LUAS TOTAL = 25 m²
2. Ruang Asisten Manager
LUAS TOTAL = 25 m²
3. Ruang Skretaris
LUAS TOTAL = 15 m²
4. Ruang Manager Oprasional
LUAS TOTAL = 21.5 m²
5. Ruang Food & Beverage Manager
LUAS TOTAL = 21.5 m²
6. Ruang Manager Administrasi
LUAS TOTAL = 21.5 m²
7. Ruang entertainment Manager
LUAS TOTAL = 25 m²
8. Ruang Staff
 - Kapasitas 1 ruang = 15 orang
 - Luas 1.2 m²/orang
15 orang x 1.2 m²/orang = 18m²
 - Prabot = 12.637 m²
 - Sirkulasi 30% = 9.1 m²
 - LUAS TOTAL = 39.737 m²**
9. Lobby
LUAS TOTAL = 12 m²
10. Toilet
LUAS TOTAL = 12.24 m²
11. Pantry
LUAS TOTAL = 9 m²

- 12. Ruang Rapat
 - Kapasitas 30 orang
 - Luas 1.2 m²/orang
30 orang x 1.2 m²/orang = 36 m²
 - Prabot = 10.108 m²
= 46.108 m²
 - Sirkulasi 30% = 13.83 m²
- LUAS TOTAL = 359.93m²

LUAS TOTAL PENGELOLA = 366.40

SIRKULASI 30% = 109.92 +

LUAS TOTAL PENGELOLA = 476.32 m²

VI.5.1.6 SERVICE

1. Receptionis

LUAS TOTAL = 10 m²

2. Hall

LUAS TOTAL = 256 m²

3. Security

LUAS TOTAL = 40 m²

4. ATM

LUAS TOTAL = 12 m²

5. Toilet

LUAS TOTAL = 16 m²

6. Cleaning Service

LUAS TOTAL = 15 m²

7. AHU

LUAS TOTAL = 30 m²

8.	Genset	
	LUAS TOTAL	= 40 m ²
9.	Gudang umum	
	LUAS TOTAL	= 45 m ²
10.	Ruang Control	
	LUAS TOTAL	= 30 m ²
11.	Shaff	
	LUAS TOTAL	= 9 m ²
12.	Lift	
	LUAS TOTAL	= 144 m ²
13.	Musholla	
	LUAS TOTAL	= 40 m ²
14.	Tangga Darurat	
	LUAS TOTAL	= 32 m ²
	LUAS TOTAL SERVICE	= 645 m²

VI.5.1.7 KEBUTUHAN LUAS TOTAL RUANGAN

- **Fasilitas Utama**
 - PUBS = 1393.6 m²
 - KARAOKE = 1955.69 m²
 - BILYARD = 2402.88 m²
 - **Fasilitas Penunjang**
 - CAFEE = 803.5 m²
 - RESTAURAN = 598 m²
 - **Fasilitas Pengelola** = 476.32 m²
 - **Fasiltas service** = 645 m²
- LUAS TOTAL = 8274.99 m²**

6. Luas Building Area (BA) = 8274.99 m² + sirkulasi 30%
 = 8274.99 m² + 2482.497

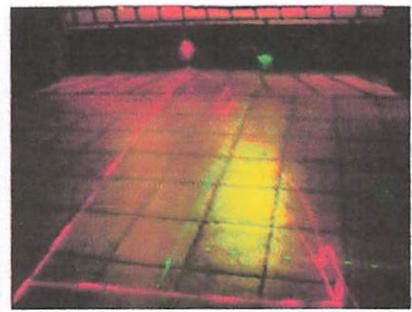
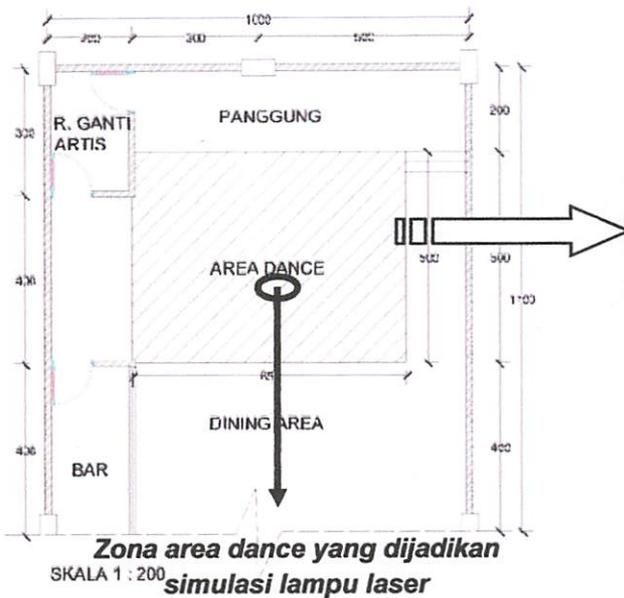
Luas Building Area (BA) = 10757.487 m²

VI.6 ANALISIS BENTUK

Komposisi bentuk dalam perancangan pusat hiburan malam ini didapat melalui proses metode yaitu :

Metode intangible channels(tidak pasti), dan penempatan arah garis-garis yang dihasilkan oleh lampu laser yaitu memakai suatu area lampu laser yang sudah ditentukan tetapi proses pengambilan garis lampu laser dengan perubahan bentuk garis yang dihasilkan oleh lampu laser yang tidak pasti dan tidak teratur. Dapat dicontohkan pada penjelasan dibawah ini :

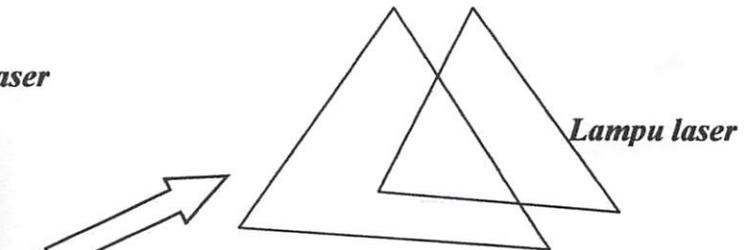
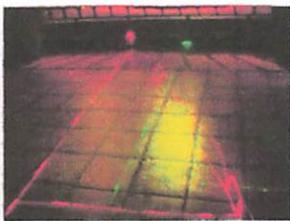
❖ *Area lampu laser yang akan ditentukan.*



Simulasi lampu laser

Garis yang dihasilkan oleh lampu laser

Proses olahan garis lampu laser

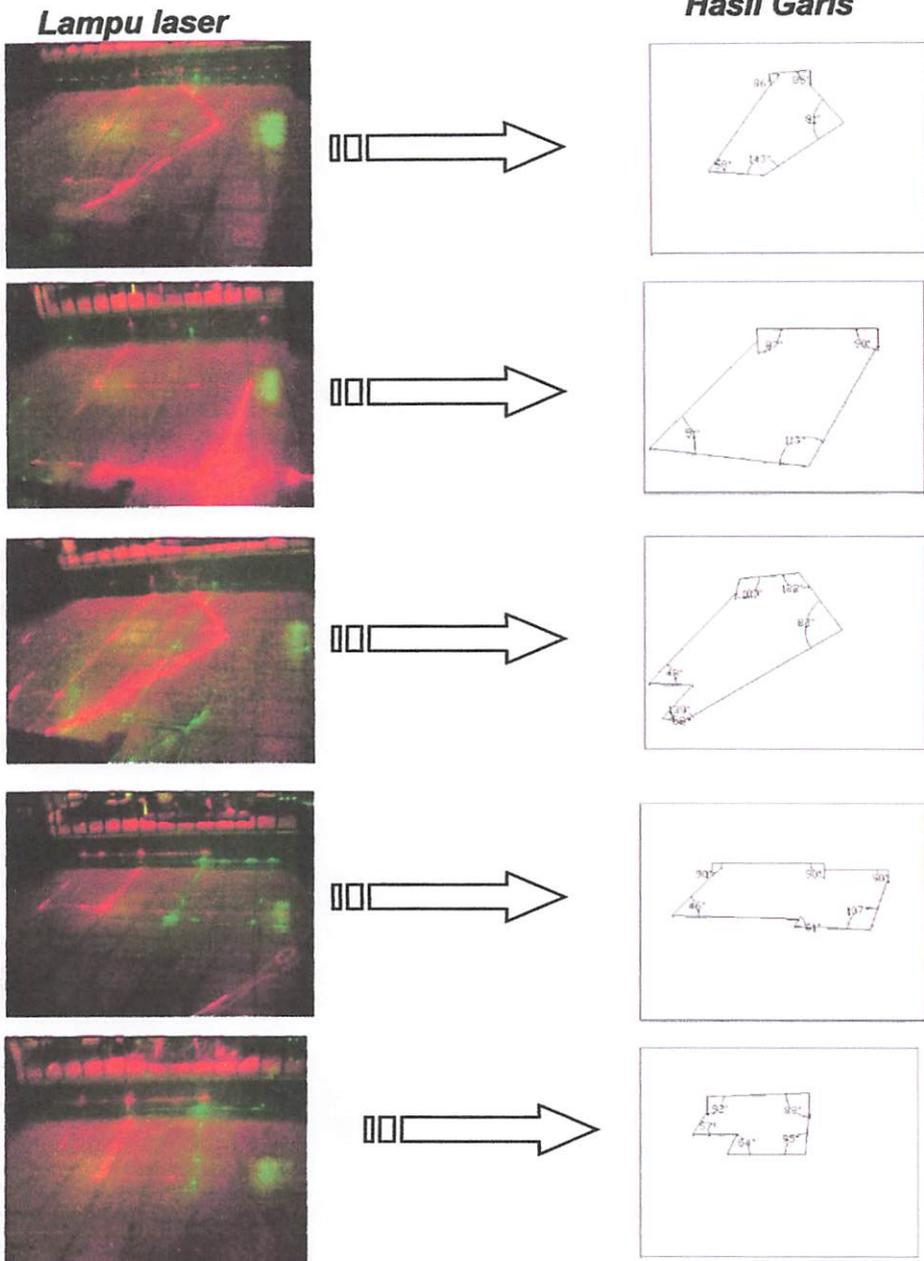


VI.7 gambar area lampu laser

VI.6.1 Proses pengambilan garis dari lampu laser

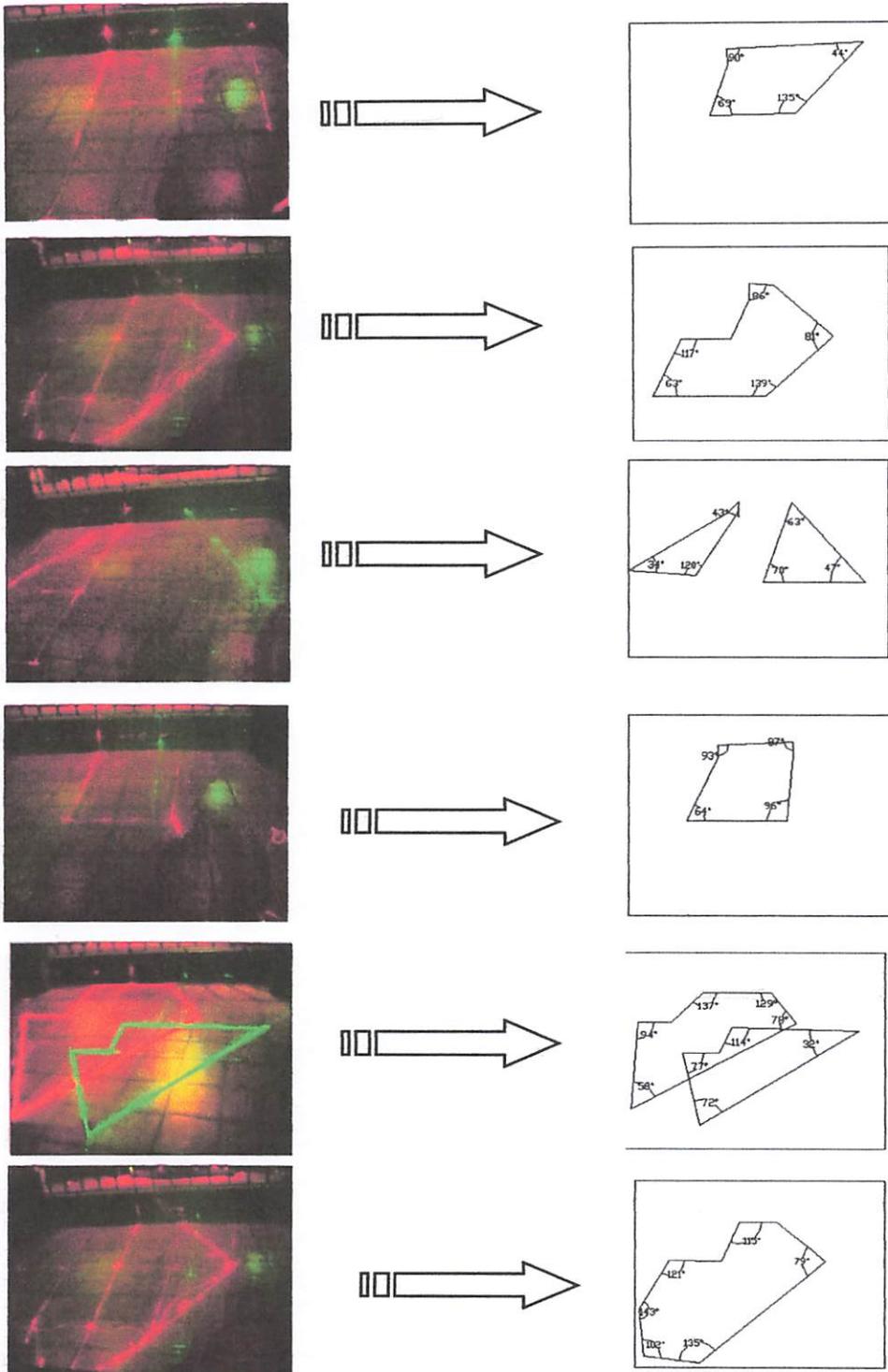
Pendekatan di ambil melalui proses simulasi lampu laser menurut alunan musik tiap lagu.

1. Lagu Pop



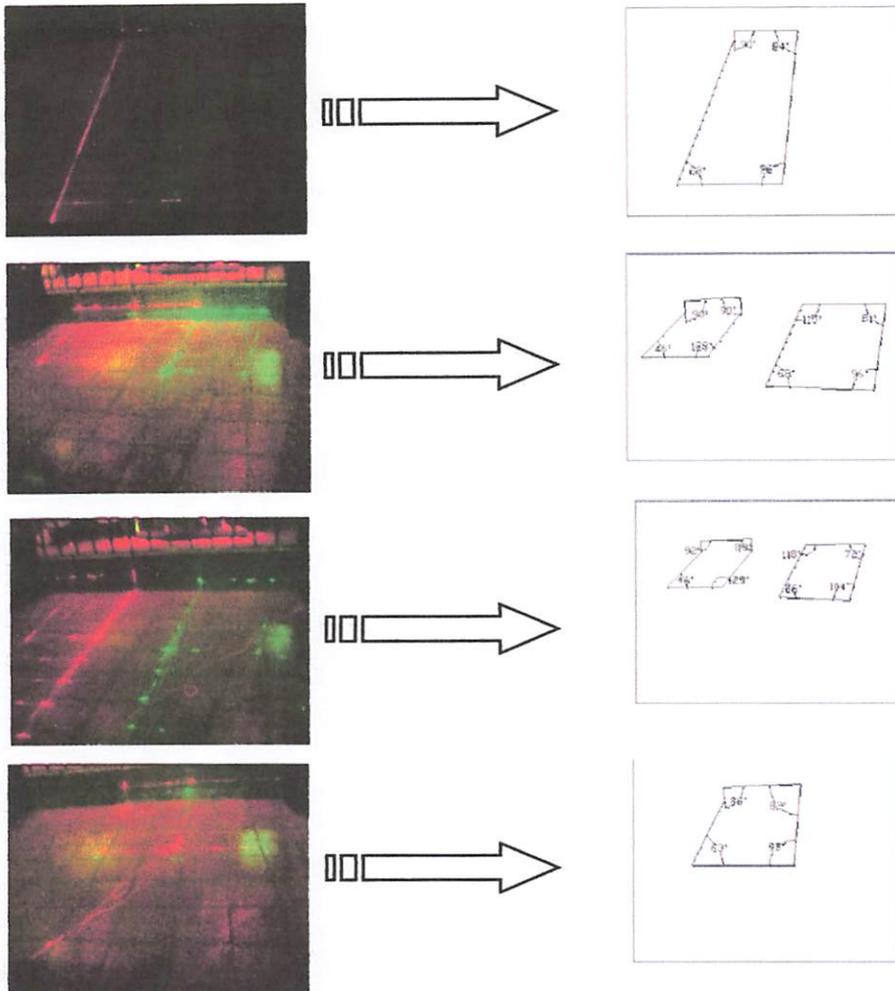
VI.8 gambar lampu laser lagu pop

2. Lagu Rock



VI.9 gambar lampu laser lagu rock

3. Lagu slow



VI.10 gambar lampu laser lagu slow

Kesimpulan sudut yang dihasilkan oleh lampu laser adalah 45°. Sudut tersebut dapat digunakan sebagai kemiringan dinding pada bangunan Pusat Hiburan

Malam.

P.U.S.A.T H.I.B.U.R.A.N M.A.L.A.M
 DI KOTA MALANG
 Dengan tema
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

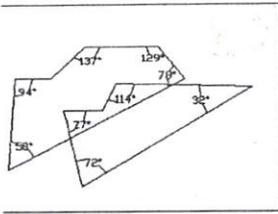
VI.7 Proses Pengambilan Bentuk

Proses pengambilan bentuk sesuai dengan karakteristik kelompok kegiatan pada pusat hiburan malam.

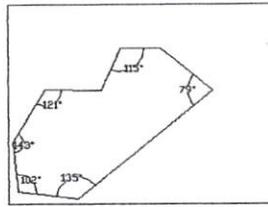
- **Pubs**
 - ✚ Suasana lebih terbuka dengan bentukan yang atraktif.
 - ✚ Kapasitas pengunjung.
- **Karaoke**
 - ✚ Memakai prabotan pabrikan dengan sudut 90°.
 - ✚ Suasana ruang harus nyaman dan rileks.
- **Bilyard**
 - ✚ Bentuk meja bilyard menggunakan sudut 90°.
 - ✚ Ornametasi abstrak sehingga menghidupkan suasana ruang.
- **Restauran & Cafe**
 - ✚ Susunan meja dengan bentukan abstrak.
 - ✚ Kapasitas pengunjung.
- **Service & Pengelola**
 - ✚ Ruang banyak menggunakan prabotan dengan sudut 90°.

VI. 7.1 Proses Pengambilan Bentuk Dasar

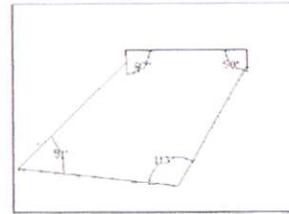
1.



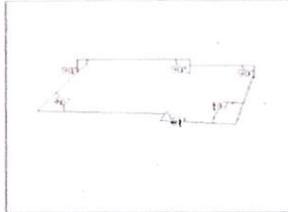
PUBS



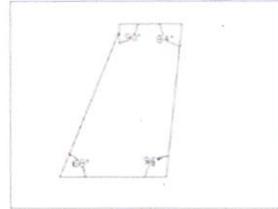
KARAOKE



BILYARD



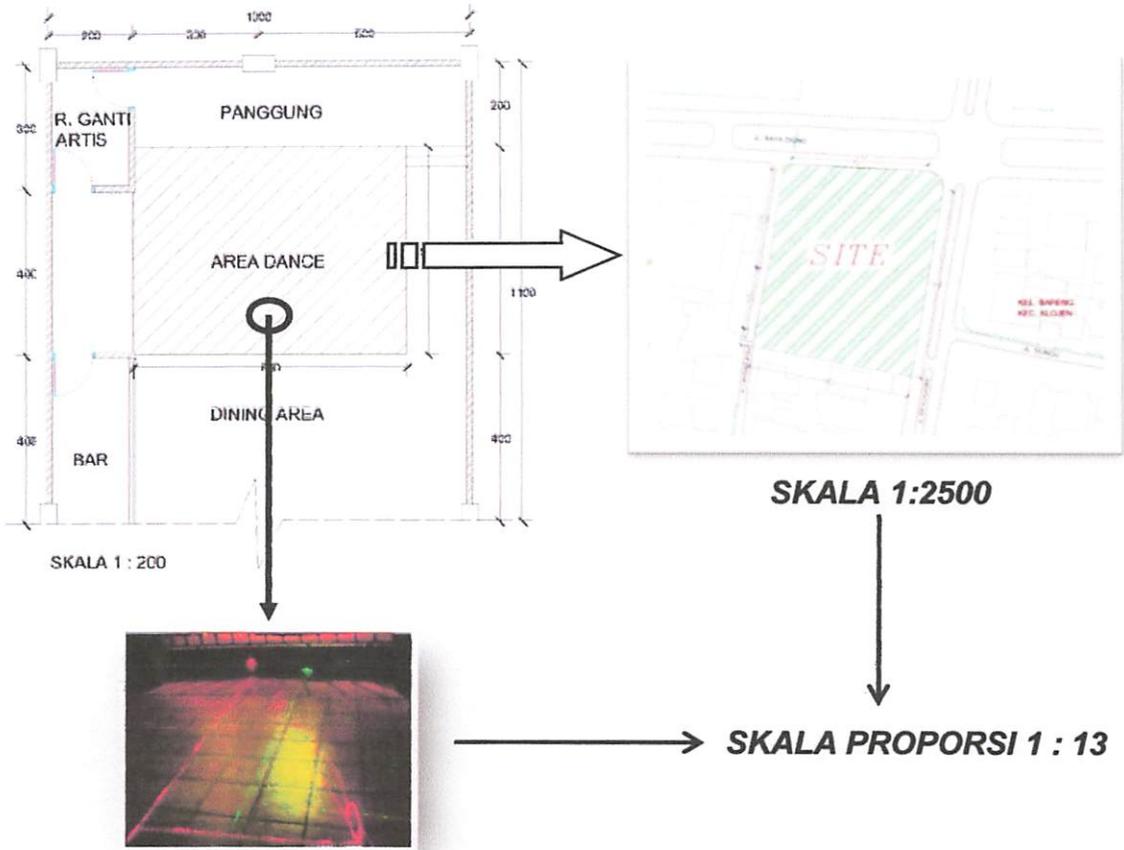
**RESTAURAN &
CAFE**



**PENGELOLA &
SERVICE**

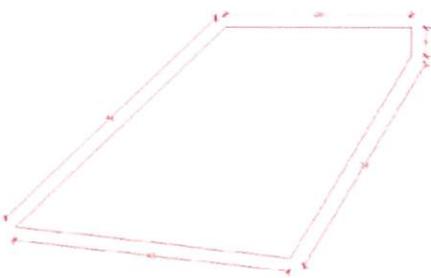
VI.11 gambar bentuk dasar

VI.7.2 Proses Transformasi Skala Proporsi Area Lampu Laser Dengan Site

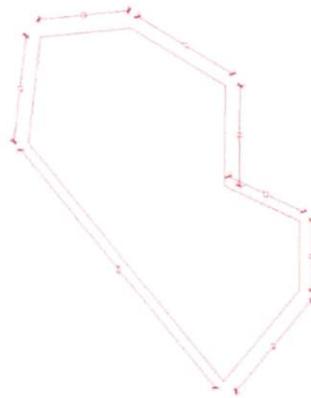


Skala 1:5000

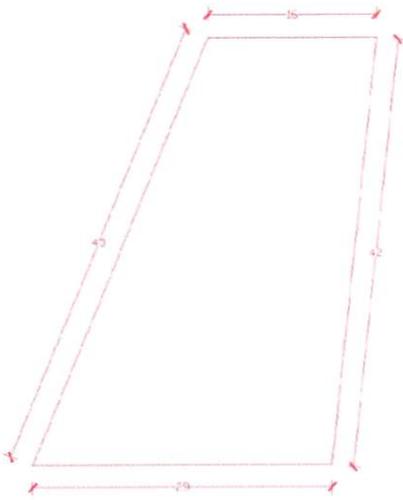
**BILYARD
L= 1350 m²**



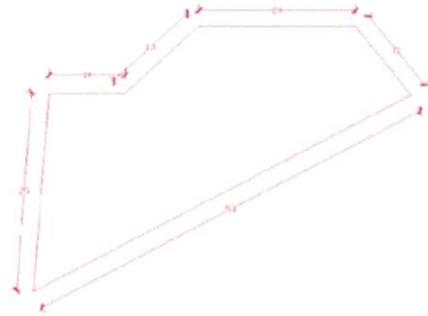
**KARAOKE
L= 1309 m²**



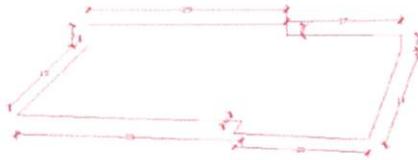
CAFE & RESTAURAN
L= 941 m²



PUBS
L= 808 m²



PENGELOLA & SERVICE
L= 719 m²



VI.12 gambar proses transformasi

VI.7.3 Tranfomasi Wujud Dasar 2 Dimensi ke Bentuk Dasar 3 Dimensi

❖ **Besaran Ruang**

- ✚ Pubs : 1393 m²
- ✚ Bilyard : 2402 m²
- ✚ Cafe & Restoran : 1401 m²
- ✚ Karaoke : 1153 m²

❖ Standart Ketinggian Rata – Rata Ruang

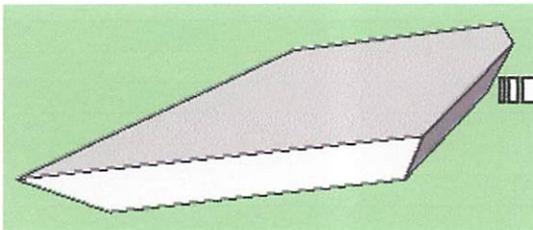
✚ Pubs	: 5 m
✚ bilyard	: 5 m
✚ karaoke	: 4 m
✚ Cafe & Restoran	: 4 m
✚ Pengelola & Service	: 4 m

❖ Volume Masing – Masing Ruang

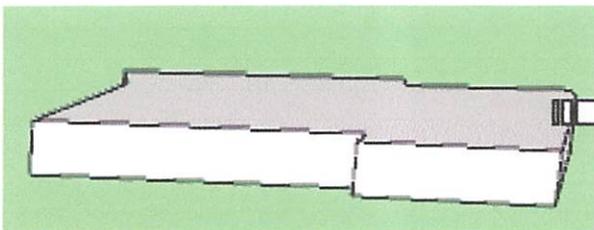
✚ Pubs	: $1393 \text{ m}^2 \times 5 \text{ m} = 6965 \text{ m}^3$
✚ Bilyard	: $2402 \text{ m}^2 \times 5 \text{ m} = 1201 \text{ m}^3$
✚ Karaoke	: $4612 \text{ m}^2 \times 4 \text{ m} = 4612 \text{ m}^3$
✚ Cafe & Restoran	: $5604 \text{ m}^2 \times 4 \text{ m} = 5604 \text{ m}^3$
✚ Pengelola & Service	: $1074 \text{ m}^2 \times 4 \text{ m} = 1296 \text{ m}^3$

❖ Ketinggian Volume Wujud Dasar

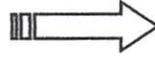
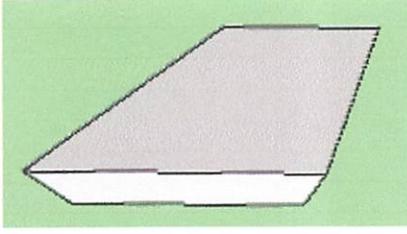
✚ Pubs	: $6965 \text{ m}^2 : 808 \text{ m}^2 = 8,6 \text{ m}$
✚ Bilyard	: $1210 \text{ m}^2 : 1350 \text{ m}^2 = 8,9 \text{ m}$
✚ Karaoke	: $4612 \text{ m}^2 : 1309 \text{ m}^2 = 3,5 \text{ m}$
✚ Cafe & Restoran	: $5604 \text{ m}^2 : 941 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}$
✚ Pengelola & Service	: $4296 \text{ m}^2 : 719 \text{ m}^2 = 5,9 \text{ m}$



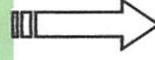
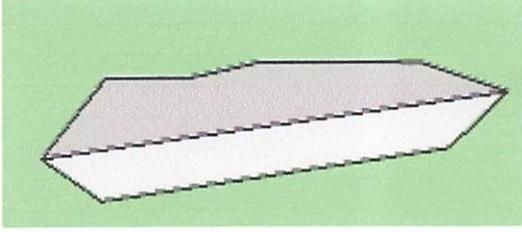
Bentuk bilyard memakai ketinggian 6m dengan sudut kemiringan dinding 60° .



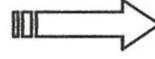
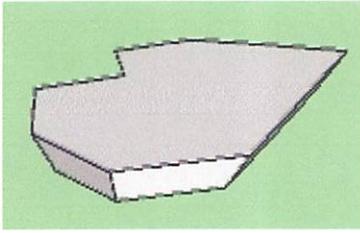
Bentuk pengelola & service memakai ketinggian 5,9m dengan sudut kemiringan dinding 90° .



Bentuk cafe & restoran memakai ketinggian 8,9m dengan sudut kemiringan dinding 60° .



Bentuk pubs memakai ketinggian 8,6m dengan sudut kemiringan dinding 60° .

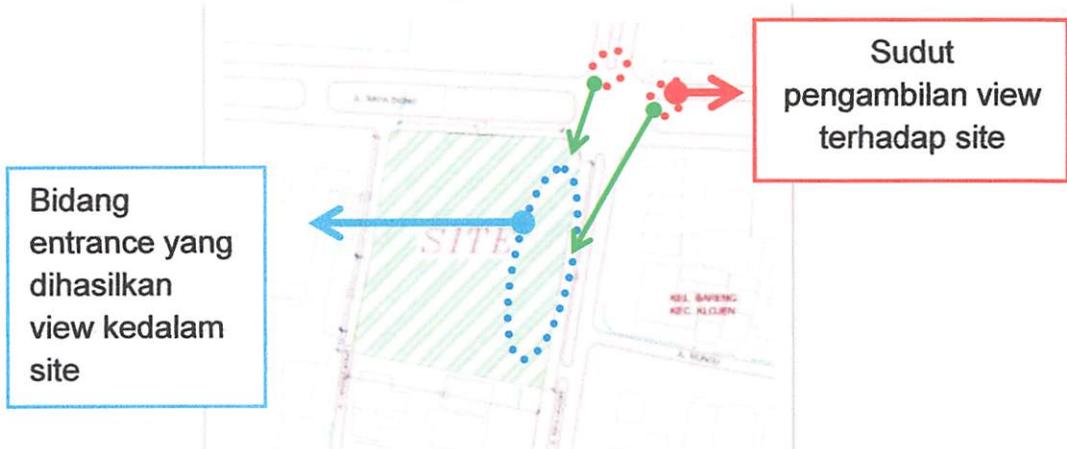


Bentuk karaoke memakai ketinggian 3,5m dengan sudut kemiringan dinding 60° .

VI.13 gambar wujud bentuk dasar 3 dimensi

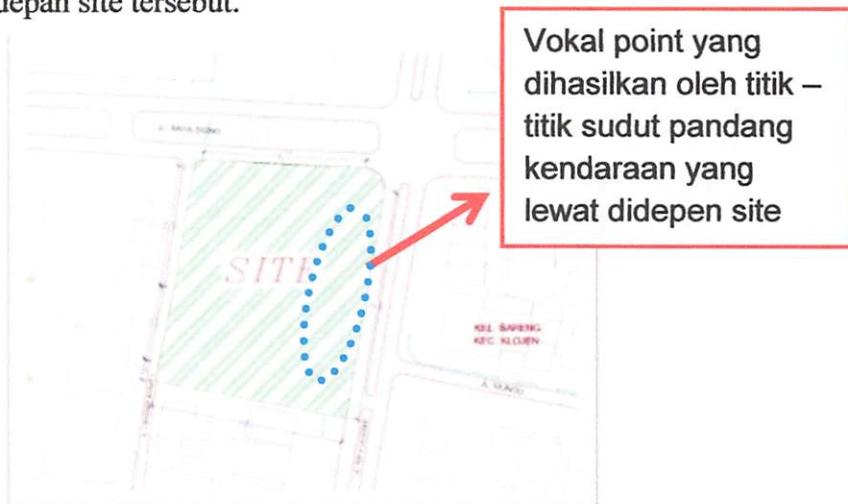
VI.8 ANALISA VIEW

Pada analisa view ini di fungsikan untuk menentukan arah hadap bangunan pusat hiburan malam. Pengambilan view ini di prioritaskan pada jalan utama yang berada pada depan site



VI.14 gambar analisa view

Dari analisis diatas dihasilkan vokal point terhadap site yang telah ditetapkan, maka bentuk bangunan yang telah ada akan menyesuaikan dari bidang vokal point yang telah di hasilkan dari sudut – sudut pandang kendaraan yang lewat di depan site tersebut.

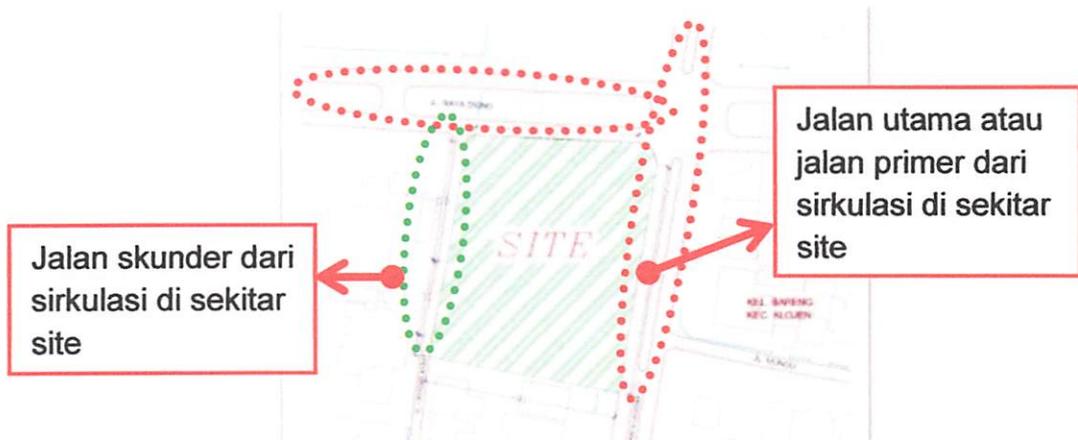


VI.15 gambar analisa vocal point

Dari analisa diatas telah di dapatkan arah hadap bangunan terhadap site yang telah ditentukan vokal point dari sudut pandang kendaraan yang melewati site. Vokal poin tersebut di fungsikan sebagai pusat interance pada bangunan

VI.9 ANALISA PENCAPAIAN DAN SIRKULASI

Pada analisa ini difungsikan sebagai penentuan interance pada site yang telah ditetapkan dari pola sirkulasi di sekitar site.



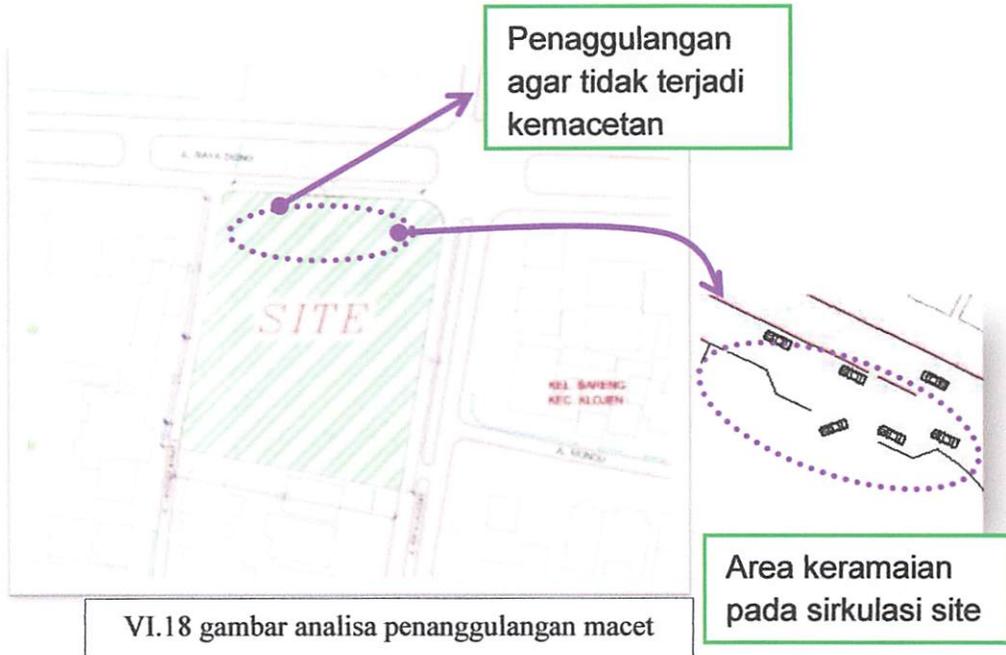
VI.16 gambar analisa pencapaian dan sirkulasi

Dari gambar diatas terlihat pusat keramaian kendaraan terletak pada depan site yang di fungsikan sebagai jalan primer



VI.17 gambar analisa perletakan entrance

Pada analisa diatas pada area interance terjadi penumpukan kepadatan sirkulasi karena pada area tersebut adalah jalan primer dari sirkulasi kota malang. Pemecahan permasalahan adalah pada site berkorban untuk pelabaran jalan agar tidak terjadi kemacetan dapat dilihat gambar dibawah ini :

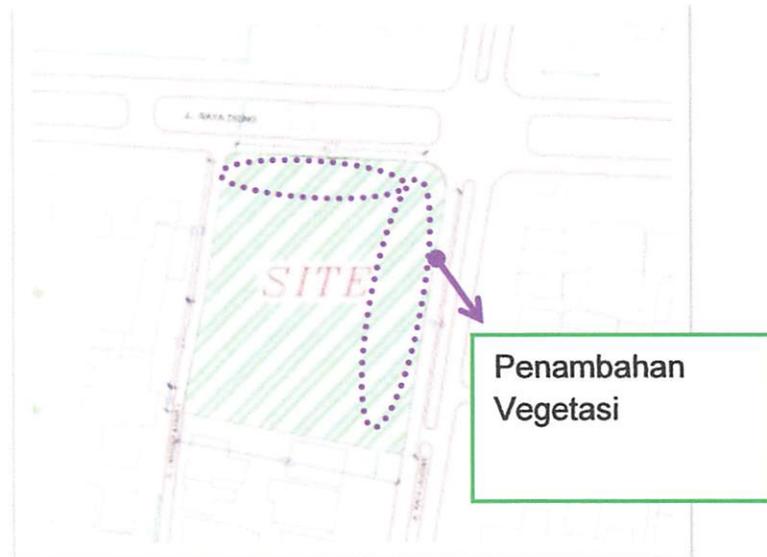


VI.18 gambar analisa penanggulangan macet

Pada area tersebut diberi lekukan kedalam di fungsikan sebagai penanggulangan apabila terjadi kepadatan sirkulasi. site berkorban untuk pelabaran jalan agar tidak terjadi kemacetan

VI.10 ANALISA VEGETASI

Pada analisa ini di fungsikan untuk pengarah, sebagai element memperindah site, sebagai filter untuk mengatasi kebisingan yang ditimbulkan dari dalam bangunan tersebut.



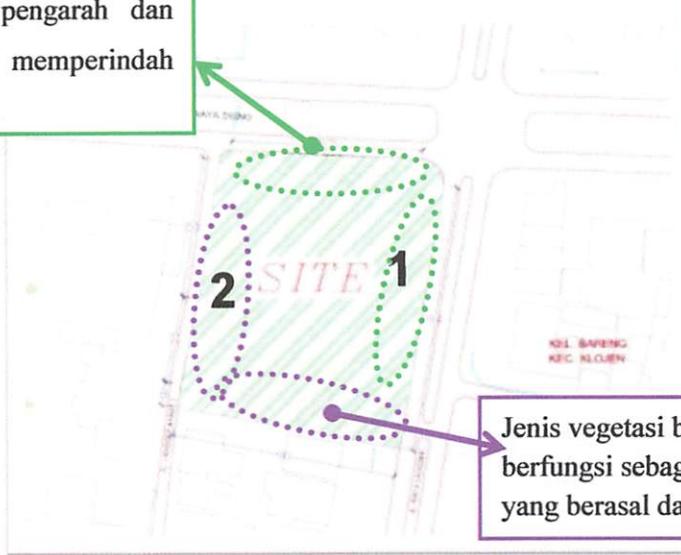
VI.19 gambar analisa vegetasi

Pada site tidak terdapat vegetasi, sehingga perlu penataan ulang vegetasi tersebut ke dalam site.

Pada analisa vegetasi diatas ada 2 fungsi dari pemilihan vegetasi tersebut.

1. Sebagai vegetasi pengarah pada area entrance dan sebagai vegetasi memperindah site atau ruang luar.
2. Sebagai vegetasi penyaring suara yang ditimbulkan oleh kebisingan dari dalam bangunan, pemilihan vegetasi tersebut memilih jenis vegetasi beranting banyak.

Sebagai vegetasi pengarah dan sebagai vegetasi memperindah site atau ruang luar.

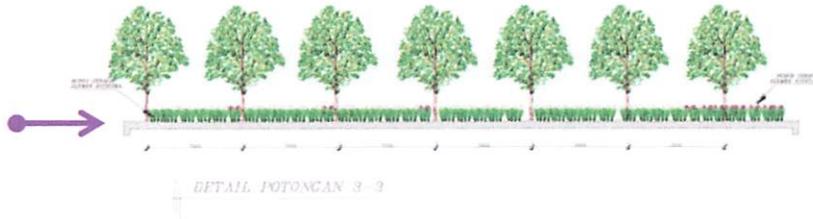


Jenis vegetasi beranting lebat berfungsi sebagai penyaring bunyi yang berasal dari bangunan.

Detai 1



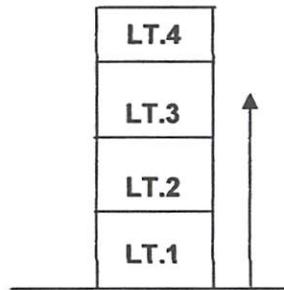
Detai 2



VI.20 gambar analisa jenis vegetasi

VI.12 ZOONING MAKRO

Penzoningan dan pengelompokan pada analisis ini berdasarkan dengan analisis pada tingkat kebisingan masing - masing jenis kegiatan. Pengelompokan ini saya memakai zoning vertikal dan menurut tingkat kebisingan masing - masing aktivitas pusat hiburan malam.



VI.22 gambar hirarki ruang



VI.23 gambar level tingkat kebisingan ruang vertikal

1. Zona pengelompokan pada zona 1 yaitu aktivitas *PUBS, PENGELOLA, DAN RUANG SERVICE.*

Ruangan tersebut diletakkan pada area bawah karena berdasarkan tingkat kebisingan ruangan pubs tersebut sangat bising. Oleh karena itu diletakkan pada Zona 1. Pada area service diletakkan pada zona 1

dikarenakan pada area service tersebut tingkat kebisingan cukup tinggi oleh karena itu diletakkan pada zona 1.

2. Zona pengelompokan pada zona 2 yaitu aktivitas *CAFE & RESTAURAN*

Ruangan tersebut diletakkan pada zona 2 karena berdasarkan tingkat kebisingan ruangan cafe & restoran tersebut tingkat kebisingannya sedang oleh karena itu diletakkan pada zona 2.

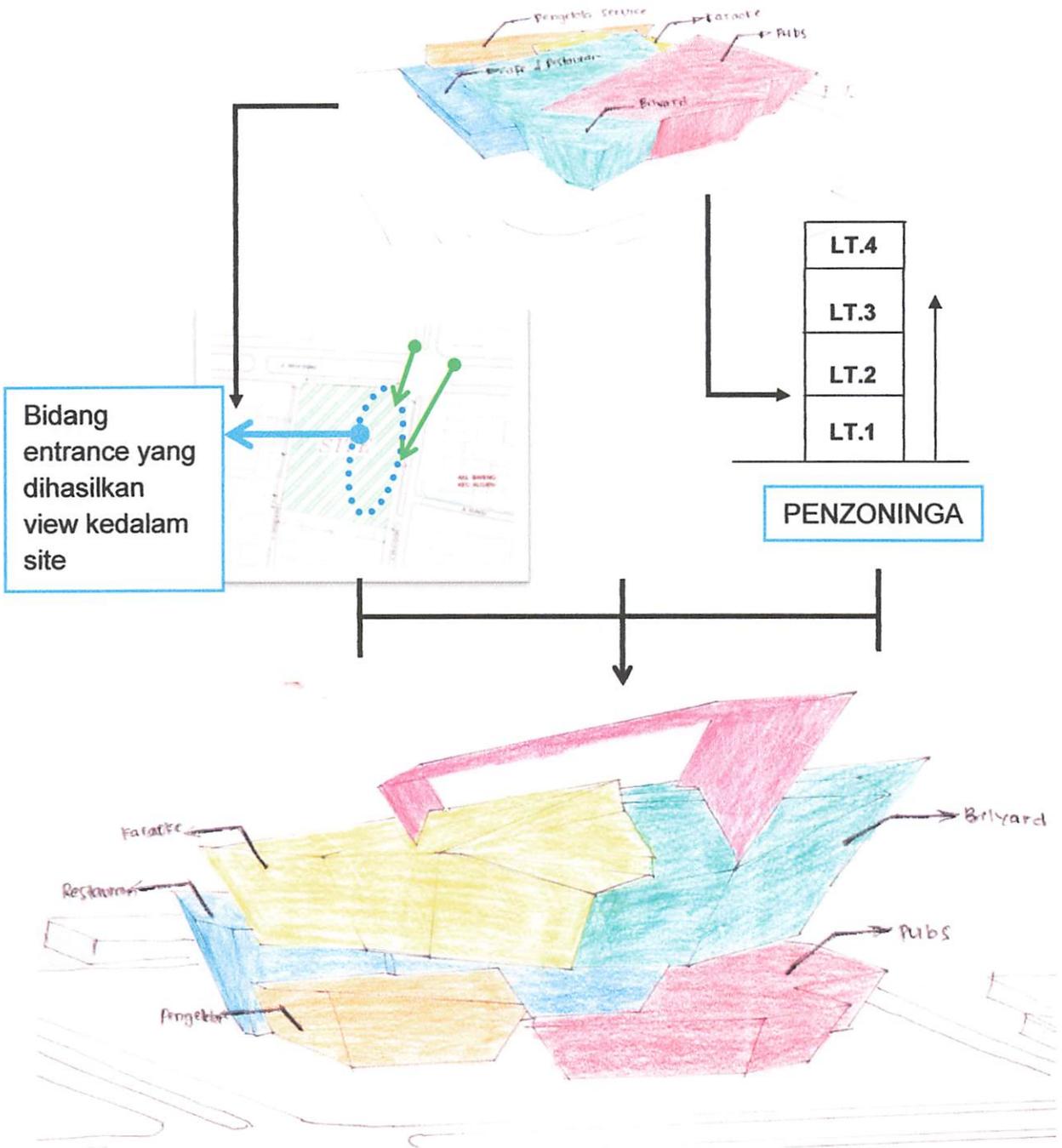
3. Zona pengelompokan pada zona 3 yaitu aktivitas fasilitas penunjang yaitu BILYARD.

Ruangan bilyard diletakkan pada zona 3 dikarenakan area bilyard membutuhkan area yang tenang dan nyaman, oleh karena itu area tersebut diletakkan pada zona 3.

4. Zona pengelompokan pada zona 3 yaitu aktivitas fasilitas penunjang yaitu BILYARD & KARAOKE

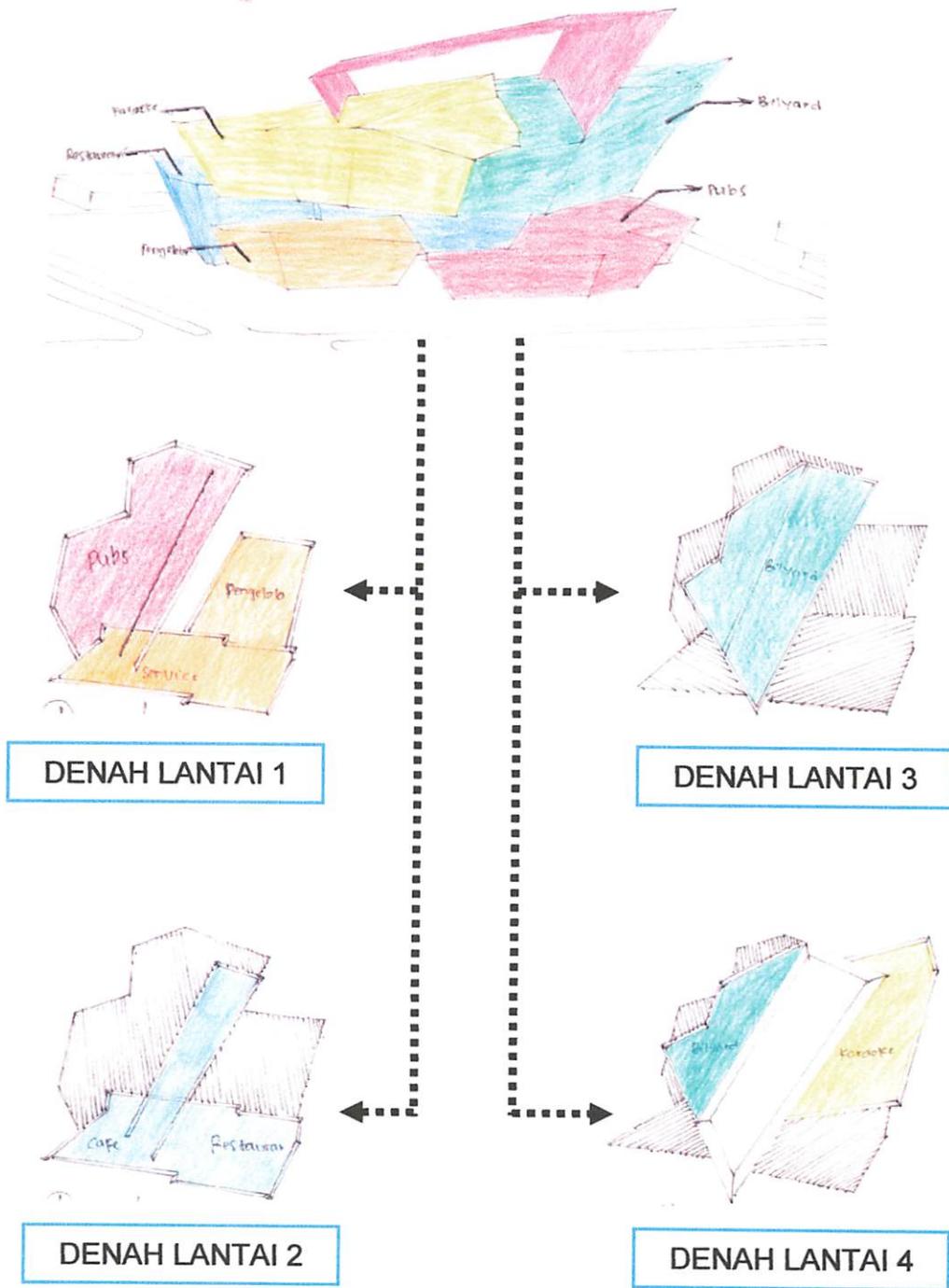
Ruangan karaoke diletakkan pada zona 4 dikarenakan area karaoke membutuhkan area yang tenang dan nyaman, oleh karena itu area tersebut diletakkan pada zona 3.

VI.13 OLAH BENTUK DASAR



VI.24 gambar olah bentuk dasar

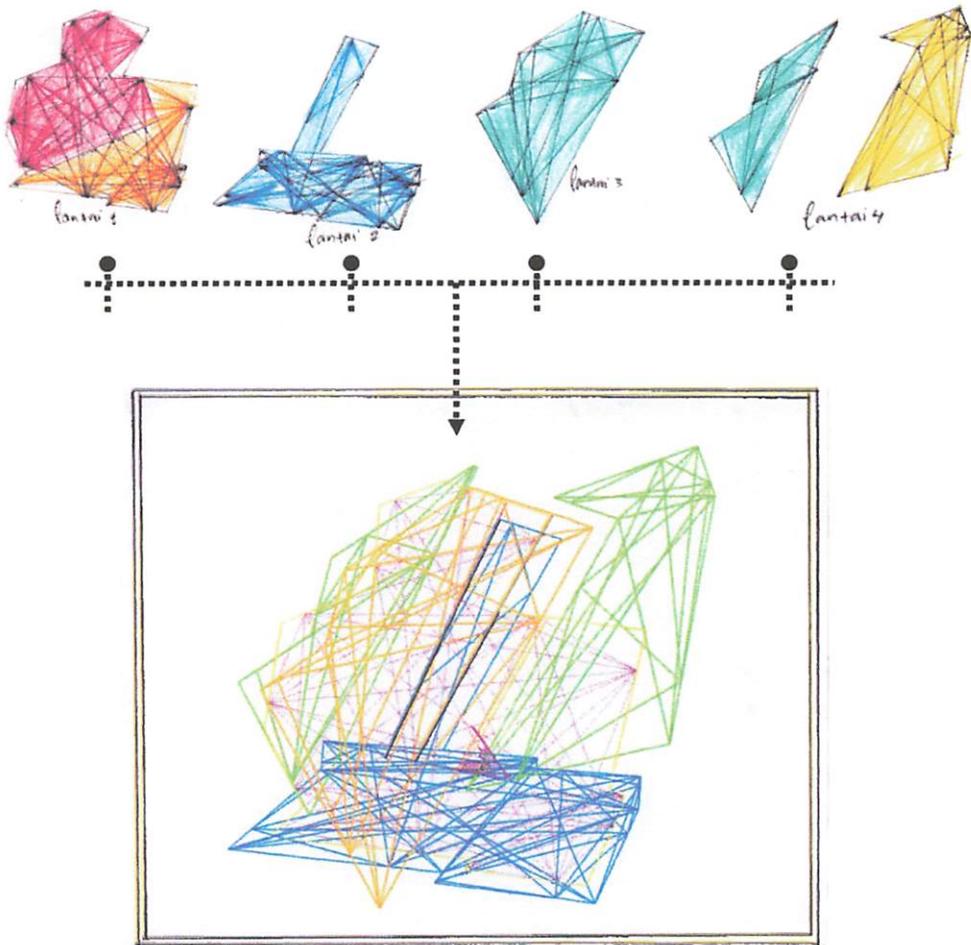
VI.14 HIRARKI RUANG VERTIKAL



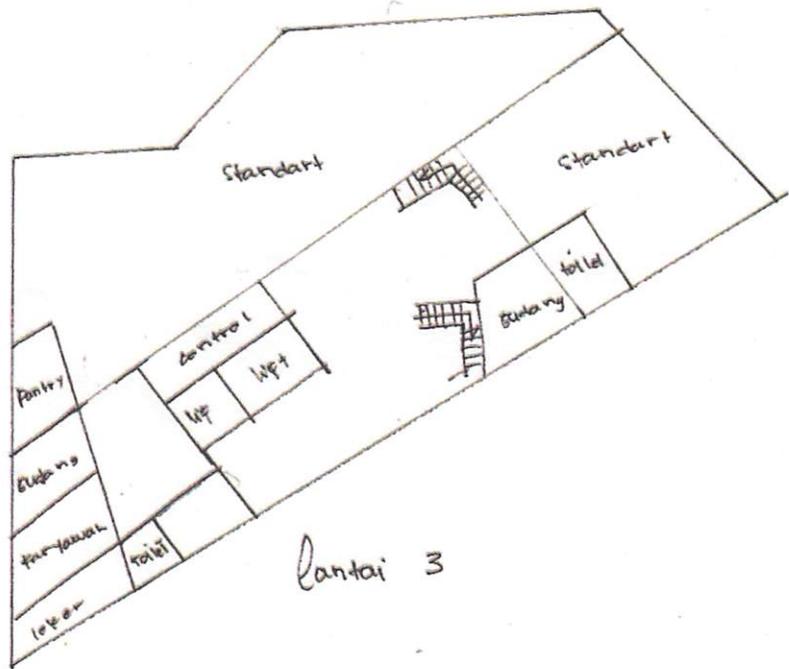
VI.25 gambar hirarki ruang vertical pada denah

VI.15 PENENTUAN DENAH BANGUNAN

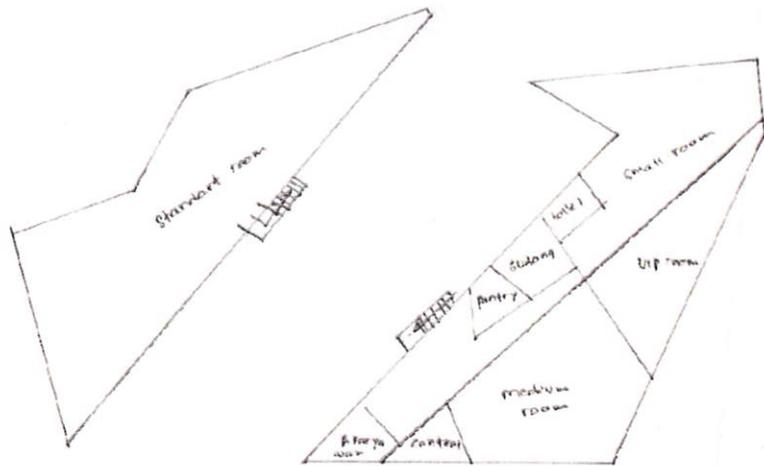
Penentuan denah bangunan pada pusat hiburan ini memakai konsep *Golden Section* proporsi garis. Konsep *Golden Section* tersebut difungsikan sebagai alat bantu untuk menentukan denah bangunan, karena pada bangunan pusat hiburan malam ini memakai konsep dari Zaha Hadid yaitu *ANTI AS*, *ANTI SELARAS*, *ANTI SIMETRIS*, *ANTI GRAFITASI* DLL.



VI.26 gambar penggabungan garis golden section

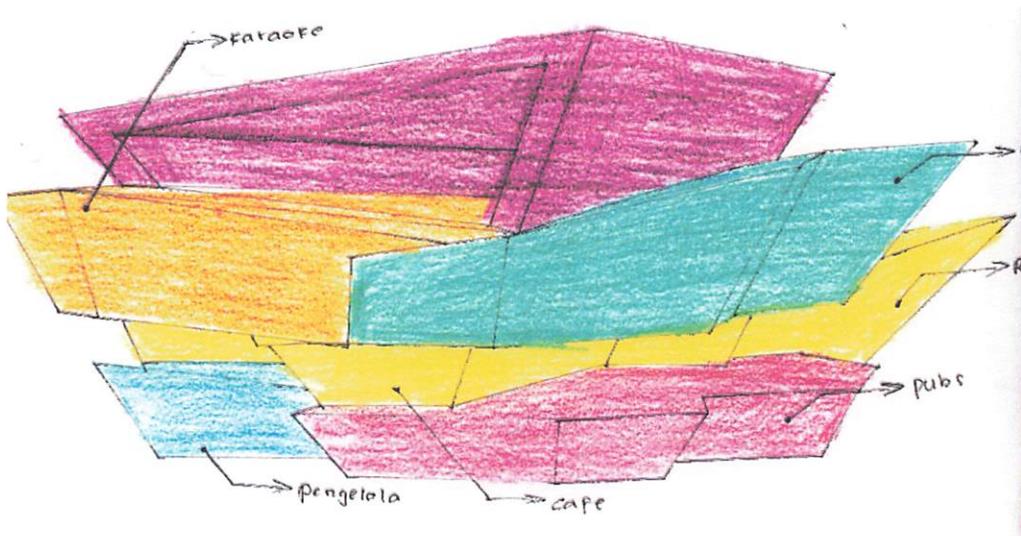


VI.29 gambar denah lantai 3

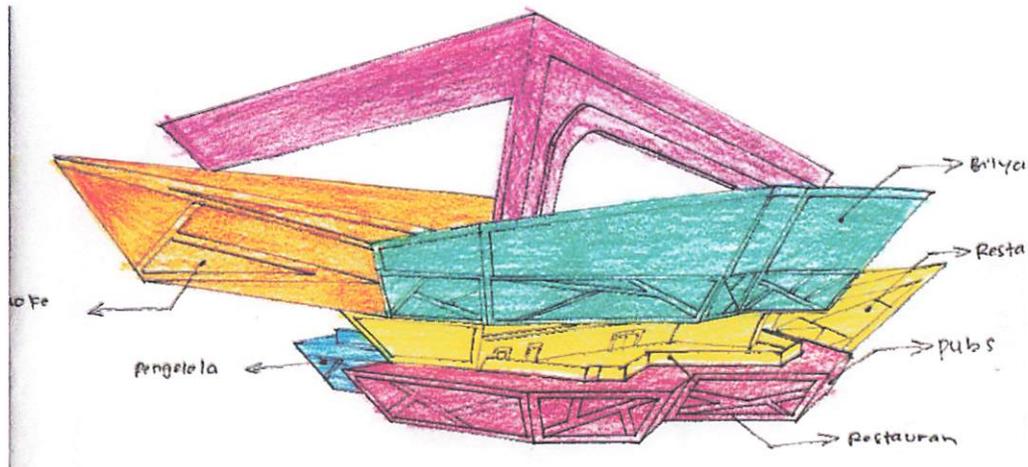


VI.30 gambar denah lantai 4

VI.16 OLAH BENTUK



VI.31 gambar bentuk dasar



VI.32 gambar konsep bangunan pusat hiburan malam

VI.17 ANALISIS AKUSTIK

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 di sebut 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 mahluk 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

peningkatkan kualitas bunyi agar penyebaran merata dan jelas.

Perbaikan bunyi dalam ruangan ditentukan oleh factor - factor

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.

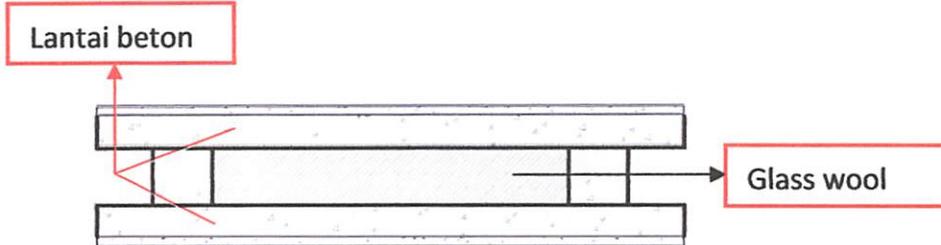
VI.17.1 Lantai Ruangan

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 pubs, 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



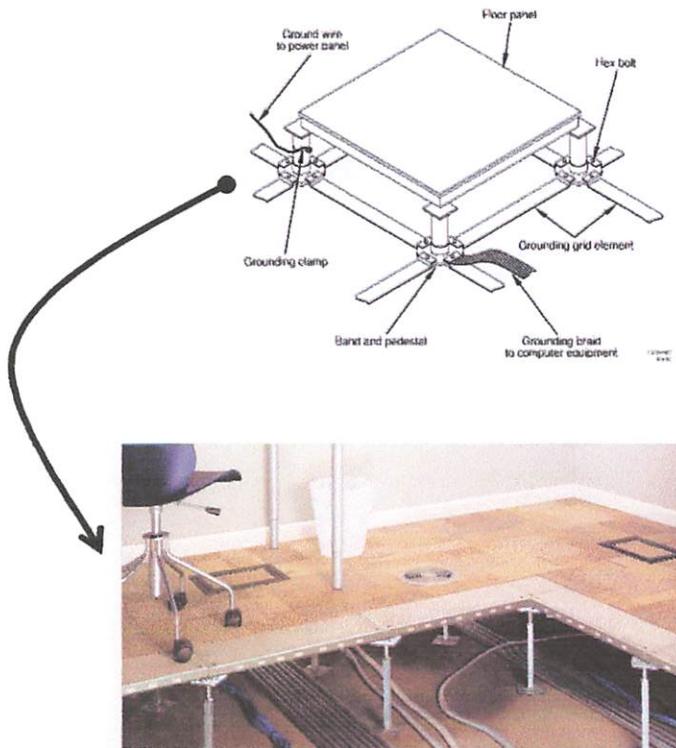
VI.33 gambar lantai ruang

laintanya ditambah lapisan akan terasa mengalami peninggian lantai. Pada keadaan ini lantai di ruang tersebut disebut sebagai *raised floor* atau *floating floor*

Sistem lantai berlapis secara menyeluruh menggunakan material yang terpasang permanen, seperti 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. Pada keadaan ini, kondisi plat lantai berlapis tidak akan dirasakan oleh pengguna bangunan. Hal ini berbeda dengan penggunaan lantai berlapis sebagian yang disesuaikan dengan fungsi ruangan. Di sini keberadaan lantai berlapis lebih terasa. Raised floor umumnya adalah lantai yang ditambahkan 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 sebagai 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 dibiarkan begitu saja atau yang diisi glasswool akan menghambat perambatan gelombang bunyi dari lantai tambahan karena adanya refraksi gelombang bunyi. Penggunaan rangka yang memungkinkan terjadinya rongga akan memberikan fungsi redaman yang lebih baik bila dibandingkan dengan meletakkan pelapis lantai tambahan karena adanya refraksi gelombang bunyi. Di bawah ini adalah contoh gambar dari Raised floor.

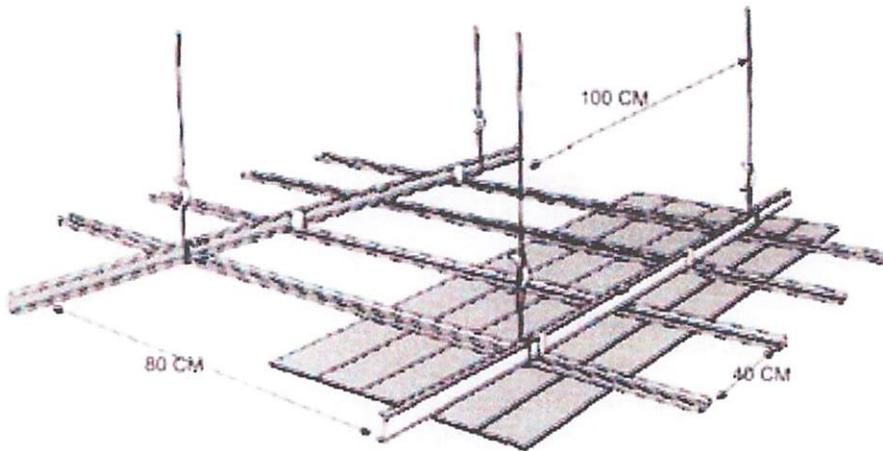


VI.34 gambar raised floor

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

VI.17.2 Plafon Ruangan

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 perdam, 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 alunan music yang sangat keras.



VI.35 gambar pengaplikasian rangka plafon

VI.17.3 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 refleksi sehingga bidang pembatas menjadi peredam yang semakin baik. Penggunaan pembatas berlapis yang diaplikasikan pada partisi atau dinding dapat dibedakan menjadi :

1. Partisi Tunggal atau berlapis tanpa rongga antara

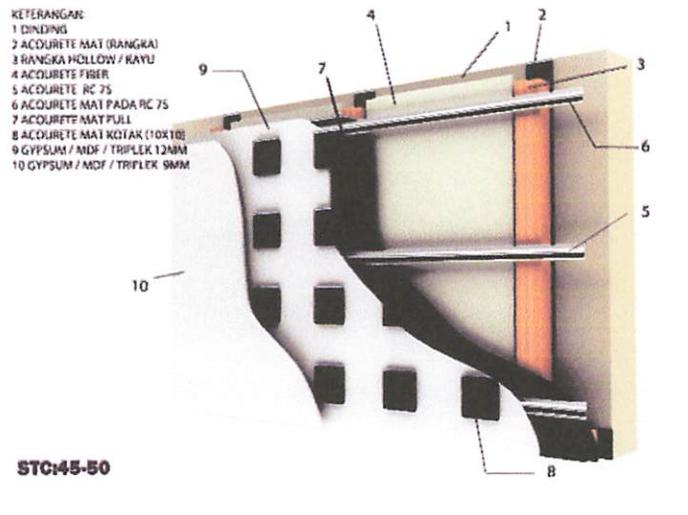
Partisi atau dinding berlapis tanpa rongga udara antarlapisan memiliki karakteristik seperti halnya partisi tunggal, satu lapis. Kemampuan redam bidang partisi semacam ini bergantung pada frekuensi bunyi yang mengenai partisi dan massa partisi . Semakin besar massa bidang partisi dan semakin tinggi frekuensi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

2. Partisi atau dinding ganda dengan rongga antara

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

kemampuan redamnya. Namun demikian untuk alasan kekuatan konstruksi dan ektivitas ruang luar, tebal rongga maksimum disarankan 20 cm saja. Penempatan material penycrap 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.



VI.36 gambar pengaplikasian partisi atau dinding ganda

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

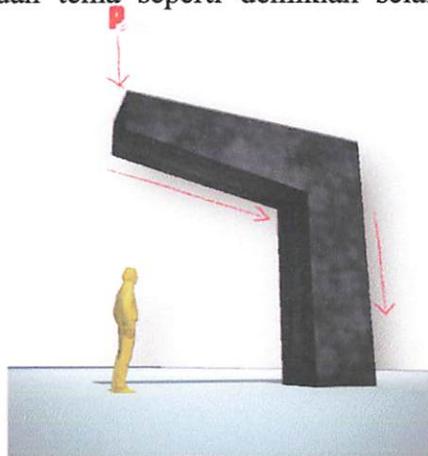
VI.18 ANALISIS SISTEM STRUKTUR DAN UTILITAS

VI.18.2 Analisa Struktur

Untuk menentukan jenis struktur yang akan digunakan dalam bangunan PUSAT HIBURAN MALAM ini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan, antara lain

- Dapat mendukung fungsi bangunan
- Fleksibel terhadap penataan ruang dan tuntutan fungsi ruang
- Mampu mengantisipasi gaya-gaya yang bekerja

Sistem struktur yang paling memungkinkan untuk menunjang berdirinya bangunan PUSAT HIBURAN MALAM ini adalah **sistem struktur kantilever**, mengingat bentuk bangunan ini berkonsepkan Arsitektur Dekonstruksi yang dianut Zaha Hadid, dimana bangunan dengan konsep dan tema seperti demikian selalu memberikan kesan mengambang



VI.37 gambar system struktur kantilever

diatas tanah atau dengan kata lain gravitasi sama dengan nol. Sehingga dengan demikian, salah satu struktur yang sangat cocok adalah struktur kantilever.

Sistem kantilever pada prinsip dasarnya dapat diumpamakan sebagai batang 1 tumpuan, dimana dari sanalah gaya dan beban dianalisa. Sistem kantilever biasa dipakai untuk mendapatkan lantai yang bebas kolom. Setiap pelat lantai berfungsi sebagai penahan beban itu sendiri, dan langsung menghantarkannya ke core, sehingga konsekuensi yang terjadi adalah struktur lantai harus menjadi lebih tebal dari pada plat lantai biasa.

VI.18.2 Bahan Struktur

Jenis bahan struktur yang sangat cocok dengan sistem struktur kantilever adalah kombinasi antara struktur baja dan struktur beton.

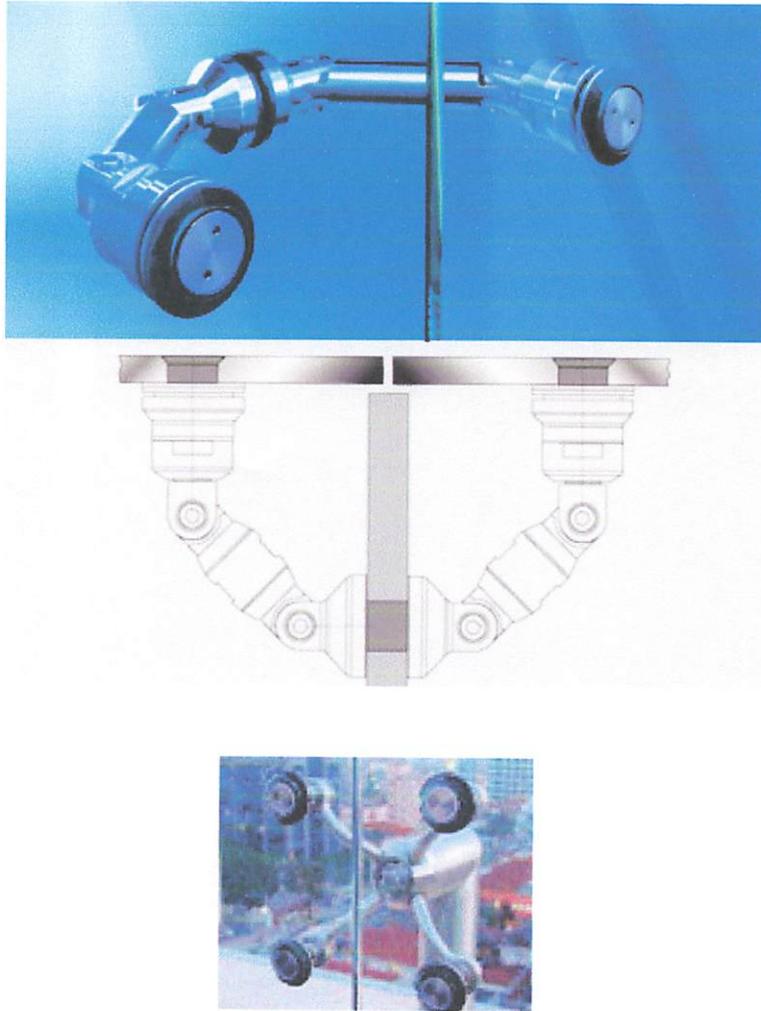
- Dipilihnya konstruksi baja dikarenakan pelaksanaannya cepat, secara konstruksi beratnya ringan (dibanding beton) dan tidak banyak menggunakan tenaga ahli.
- Dipilihnya konstruksi beton dikarenakan ketahanannya terhadap api bila terjadi kebakaran, sehingga konstruksi beton digunakan untuk fasilitas bengkel yang merupakan fasilitas paling rawan.

Selain baja dan beton, satu struktur yang sangat penting untuk mewujudkan sebuah bangunan PUSAT HIBURAN MALAM yang memiliki fungsi utama untuk mengekspose kegiatan dari pusat hiburan malam itu sendiri penerapan struktur Polycarbonate (kaca)

Polycarbonate lebih ringan daripada kaca biasa. Joining antara komponen struktur kaca ini biasanya adalah joining tanpa bracing, yang dapat dilakukan salah satunya dengan sistem spider fitting. Disamping ini contoh ekstrim paling terkenal memakai glass curtain tanpa frame / bracing Pada dasarnya, sistem spider itu “mengikat” kaca disetiap sudut-sudutnya.

Bentuknya menjalar ke 4 arah agar bisa menyambungkan 4 kaca sekaligus. Untuk kaca yang lebih tinggi dan lebar, harus terdapat

konektor disetiap sisi kacanya. Jadi, semua tergantung pada besar kecilnya kaca dan luasnya curtain.



VI.38 gambar spider glass sistem

Ruang yang menggunakan terlalu banyak kaca cenderung panas, akan tetapi hal ini dapat diatasi dengan membuat kaca double glassing (diantara kaca diberi gas argon), akan mengurangi panas dan lebih meredam suara.

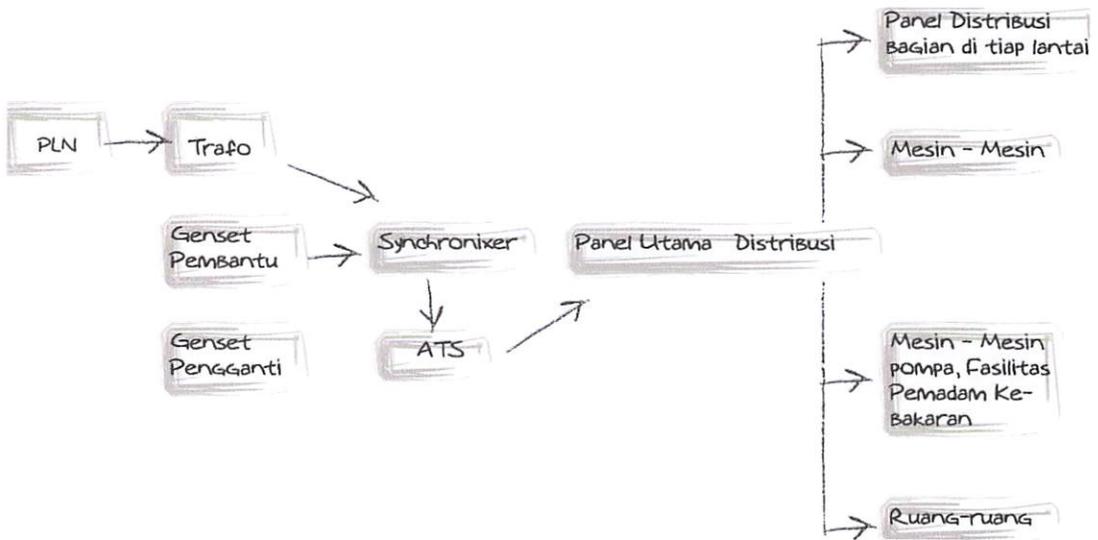
VI.19 Analisa Utilitas

❖ **Penghawaan**

Terdapat 2 konsep penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami bertujuan untuk mengurangi beban penghawaan buatan. Untuk penghawaan buatan digunakan sistem pengkondisian udara / AC. Sistem AC yang digunakan yaitu sistem sentral agar lebih memudahkan dalam pengontrolan. Untuk penghawaan alami dilakukan melalui ventilasi silang.

❖ **Listrik**

Kebutuhan listrik bersumber dari PLN. Secara umum kebutuhan daya listrik digunakan untuk memenuhi 3 hal dasar, yaitu penerangan (eksterior maupun interior), dan pengkondisian udara / AC.



VI.11 Diagram penyaluran listrik

❖ Penanganan Sampah

Perencanaan penanganan sampah dilakukan sebagai berikut :

- Pengumpulan sampah dilakukan dalam sejumlah bak / tong sampah disetiap ruang, kemudian dibuang ke bak permanen / kontainer untuk kemudian diangkut ketempat pengolahan terakhir.
- Pengangkutan sampah dalam sejumlah bak / kontainer dilakukan dengan memakai truk sampah untuk dibawa ketempat pengolahan terakhir dengan memperhatikan bak permanen dan waktu pengambilannya agar tidak mengganggu lingkungan / pandangan.

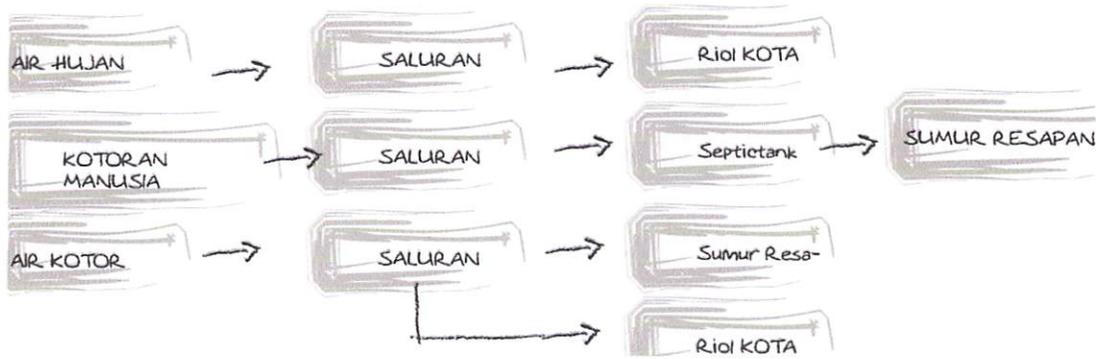
❖ Air Bersih

Perencanaan air bersih pada bangunan pusat hiburan malam ini didasarkan atas tuntutan dan pertimbangan sebagai berikut :

- Air Bersih digunakan untuk air minum, mandi, cuci, pengglontoran, penyiraman taman dan pemadam kebakaran.
- Untuk air bersih bersumber dari PDAM dan air bawah tanah. Sumber air yang bersumber dari air bawah tanah merupakan sumber air utama untuk aktifitas dalam bangunan, sedangkan air PDAM digunakan sebagai sumber alternative.
- Pemakai air bersih dalam bangunan tidak selalu sama besarnya sepanjang hari, sehingga

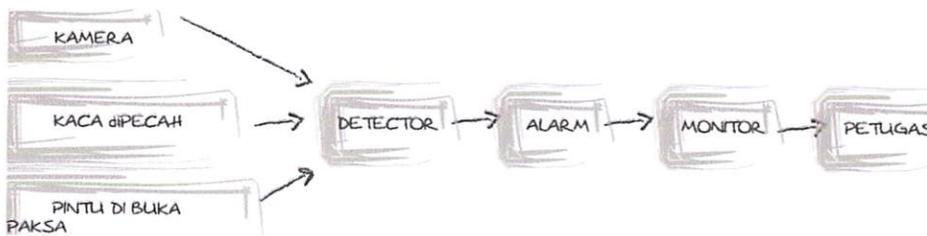
diperlukan tendon air bersih dengan kapasitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada jam-jam puncak.

• Air Kotor



VI.12 Diagram penyaluran air kotor

• Keamanan



VI.13 Diagram keamanan

BAB VII

KONSEP USULAN DESAIN

VII.1 PENAMPILAN BANGUNAN

VII.1.1 Pendekatan

Pertimbangan dalam menentukan penampilan perancangan yang utama adalah memberikan kesan atraktif dan inovatif terkait dengan fungsi dasar desain sebagai PUSAT HIBURAN MALAM.

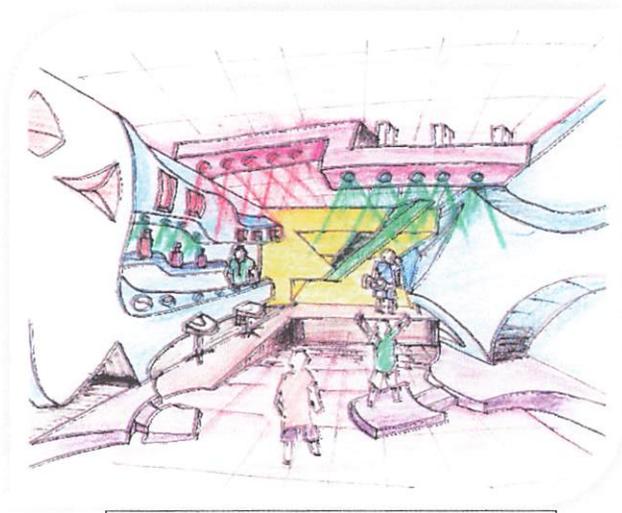
VII.2 Konsep Perancangan

Wujud desain PUSAT HIBURAN MALAM berlandaskan konsep-konsep perancangan dari tokoh dekonstruksi Zaha hadid, yaitu ANTI GRAVITASI, ANTI AS, ANTI SIMETRIS, dll, namun dalam perancangan PUSAT HIBURAN MALAM saat ini memiliki pembalikan Hirarki proses dimana Zaha Hadid mengambil titik awal dari lingkungan kedalam, sedangkan pada perancangan HIBURAN MALAM mengambil titik awal dari inti lampu laser yang ada pada hiburan malam ke lingkungan, namun tetap berpegang pada konsep yang ada.

Berikut ini proses menghadirkan Bentuk :

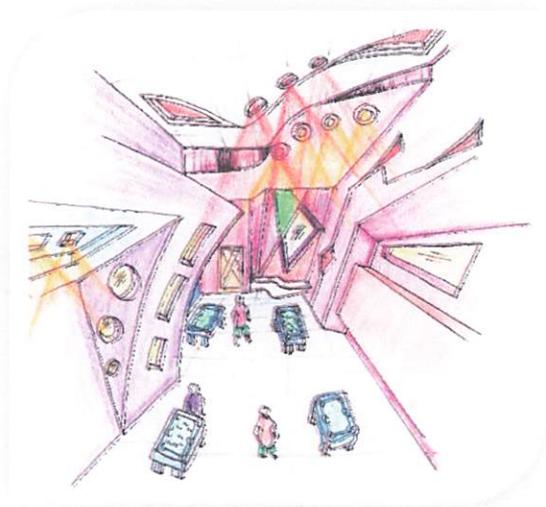
VII.3 KONSEP SUASANA RUANG

1. SUASANA RUANG PUBS



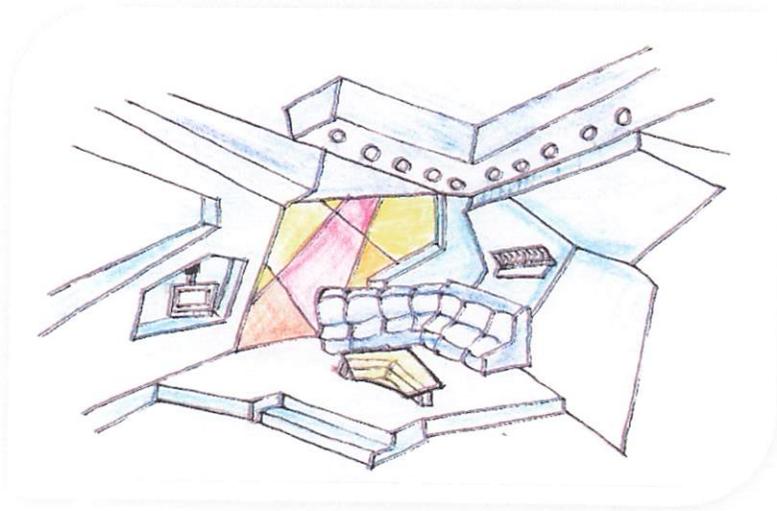
VII.1 suasana ruang pub

2. SUASANA RUNGAN BILYARD



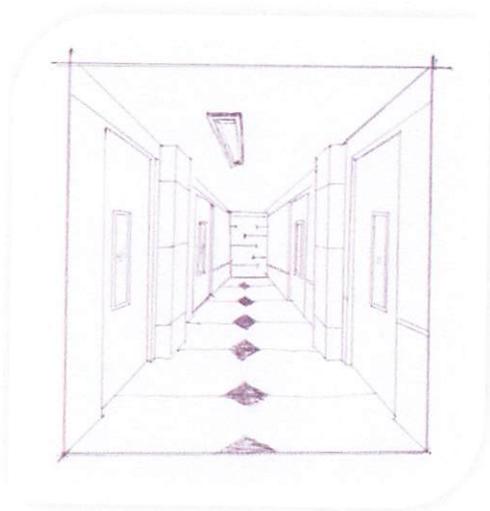
VII.2 suasana ruang bilyard

3. SUASANA RUANG KARAOKE



VII.3 suasana ruang karaoke

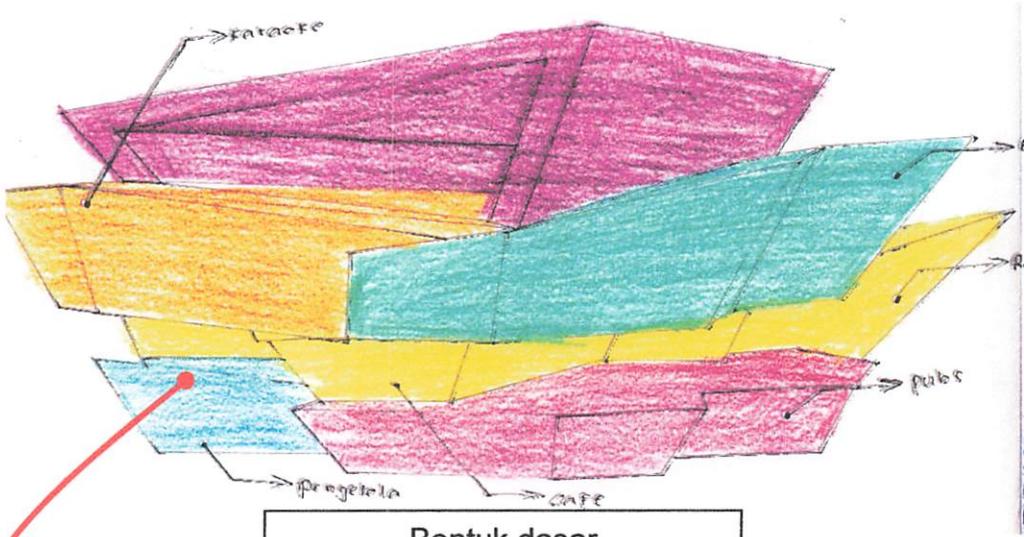
4. SUASANA KORIDOR



VII.4 suasana ruang koridor

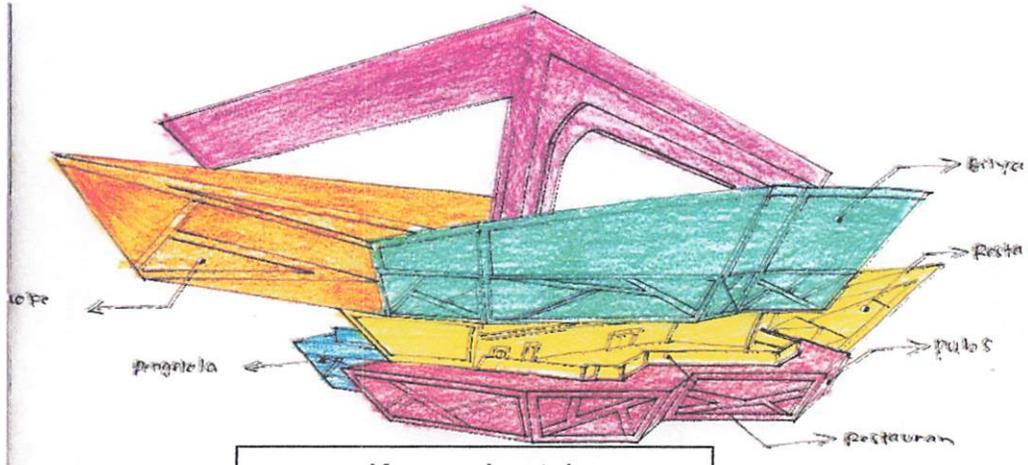
VII.4 KONSEP OLAH BENTUK

Konsep Bentuk Bangunan Pusat Hiburan Malam



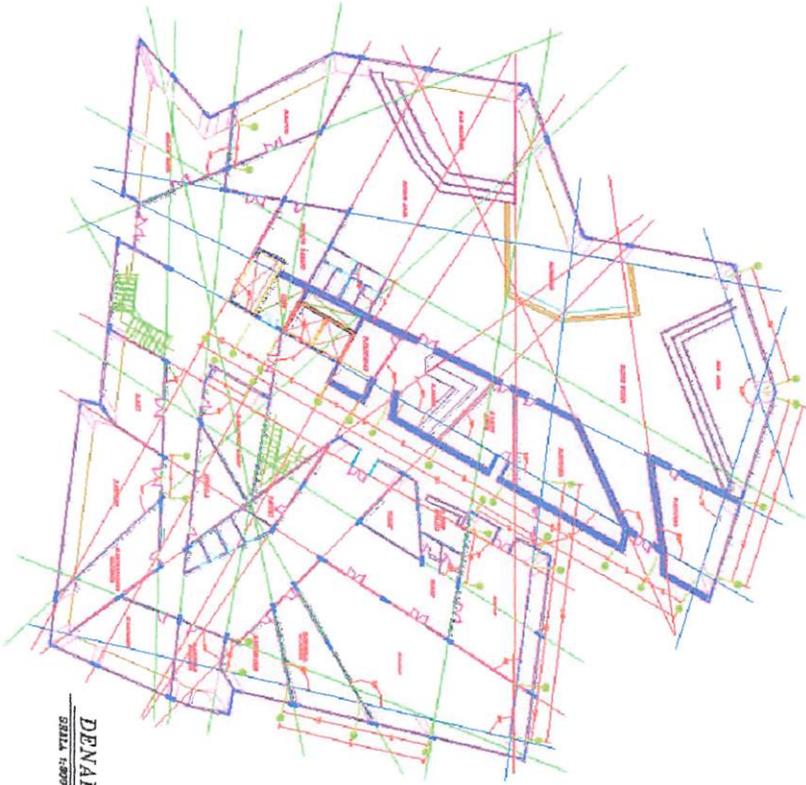
Bentuk dasar

VII.5 Olah bentuk dasar



Konsep bentuk

VII.5 konsep bentuk



DENAH LANTAI 1
SKALA 1:300



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITM MALANG
Semester Ganjil 2011/2012

PUSAT HUBUNGAN MALAM
DI MALANG
TEMA ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SYAHPUTRA, HANIS
07122001

PENGESAHAN PEMBIMBING

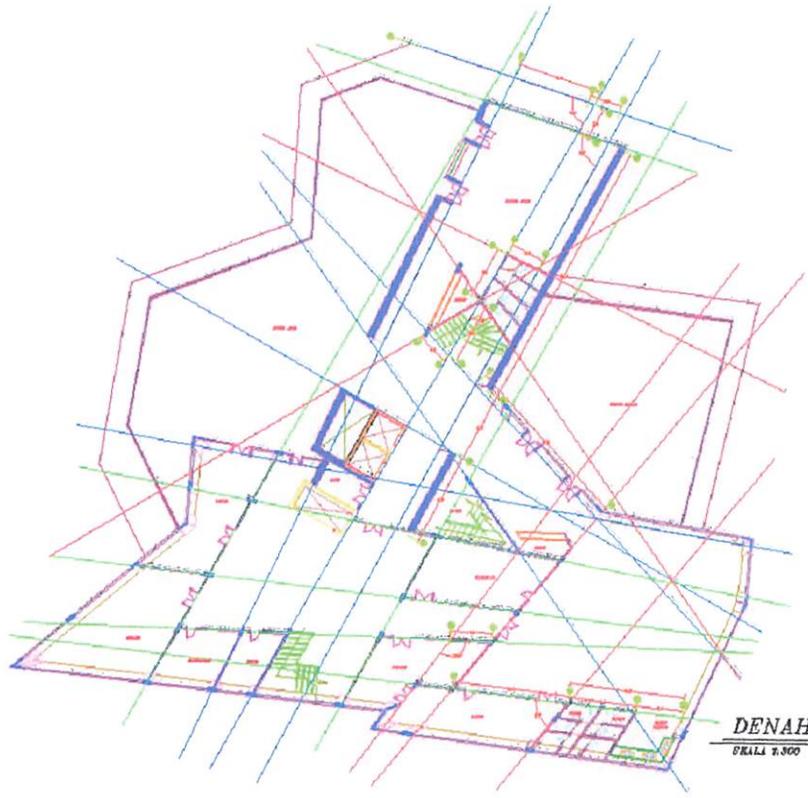
Dr. BIRREZZA MAIRINGKA, MSA

Dr. SOEDANTO, DS., MT

Koordinator

Bahomaa

SKALA 1:300



DENAH LANTAI 2
SKALA 1:300



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITS MALANG
Semester Genap 2011/2012

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
TEMA ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SYAIFUL BASRI
07.22.005

PENGESAHAN PEMBIMBING

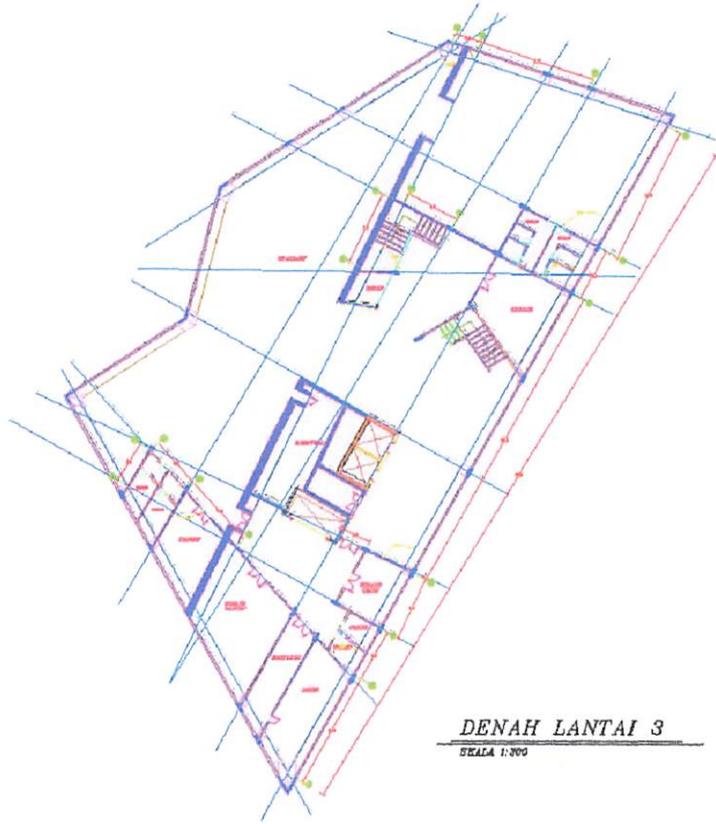
Ir. BIRREZE MARENGKA, MSA

Ir. SORRANTO, DS, MT

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

P.U.S.A.T. H.I.B.U.R.A.N M.A.L.A.N.G
DI KOTA MALANG
Dengan tema
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI



DENAH LANTAI 3

SKALA 1:200



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2011/2012

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
TEMA ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SYAHUL BASIH
07.22.005

PRONGSAHAN PEMBIMBING

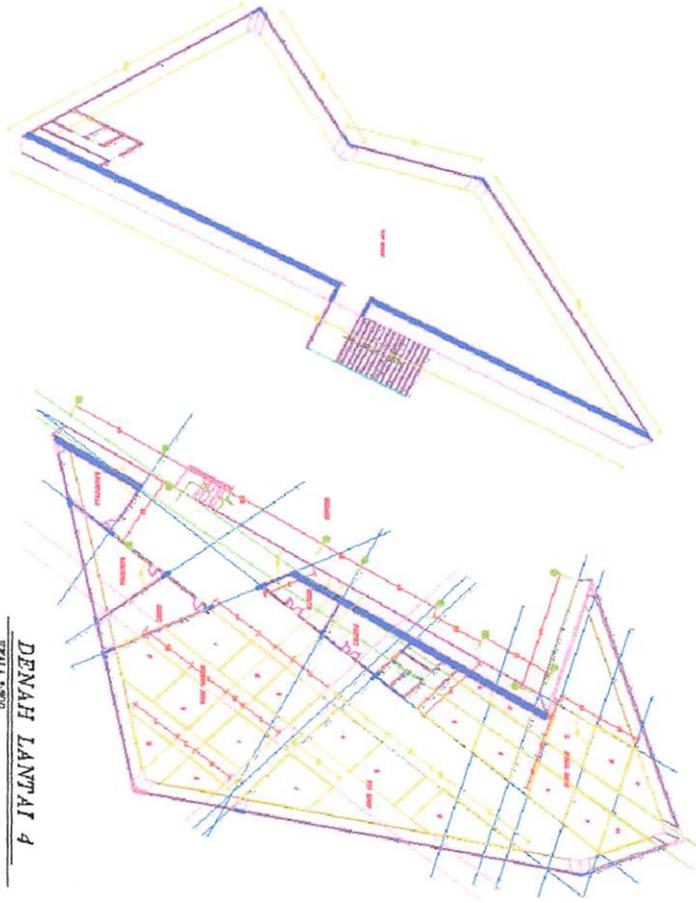
Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. SORRANTO.DS, MT

Koordinator

Widaman

SKALA. 1 : 300



DENAH LANTAI 4
SKALA 1:300



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2011/2012

PUSAT HIBURAN MALAM
 DI MALANG
 TEMA ARSITEKTUR
 DEKONSTRUKSI

RYAFIL BASRI
 0712005

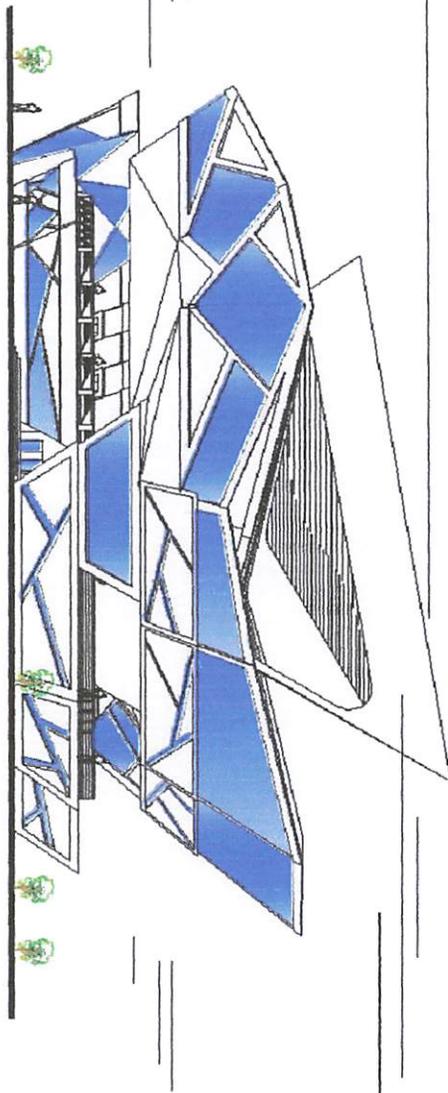
PENGORANGSARJAN PEMBIMBING

Ir. BREZHA RAHMINGKA, M.S.A

Ir. SOERANTODIS, MT

Koordinator Haluan

SKALA 1 : 300



TAMPAK DEPAN BANGUNAN
SKALA 1:300



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITS MALANG
Semester Genap 2011/2012

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
JENIS ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SYAHIDU, ANSIB
07.22.008

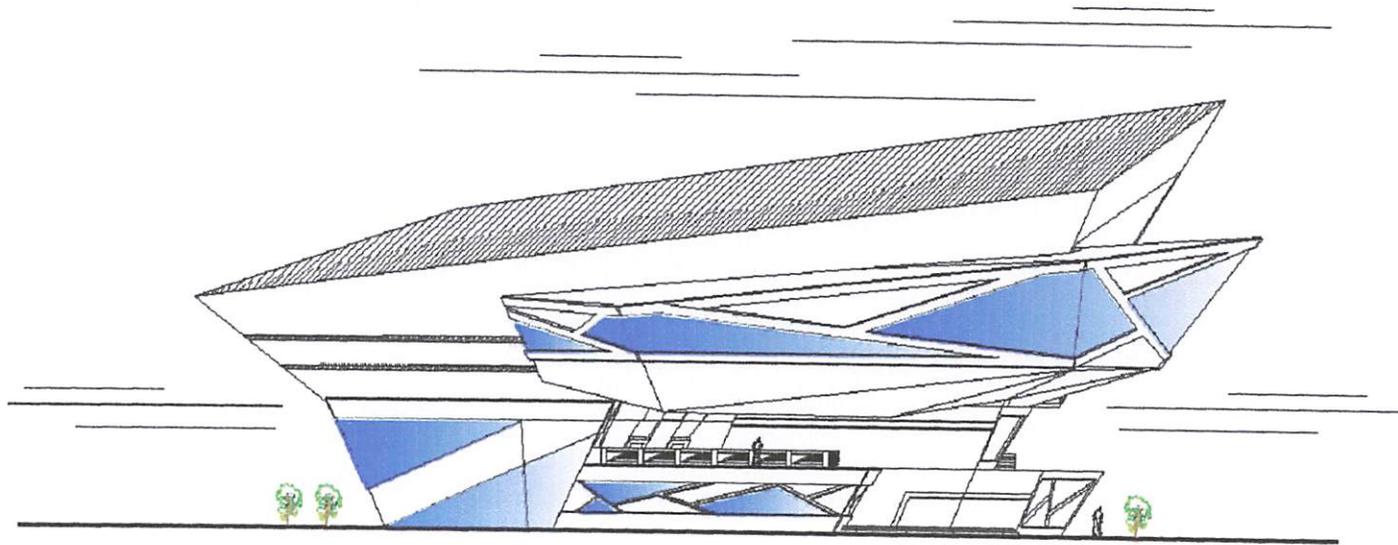
PENGESAHAN MANDIRI

Dr. BERHAZU NAWIRGA, MSA

Dr. SOEDANTOJUS, MT

Koordinator: Haluana

SKALA: 1:300



TAMPAK KANAN BANGUNAN
SKALA 1:300



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITS MALANG
Semester Genap 2011/2012

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
FEMA ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SYAIDUL HASBI
07.22.005

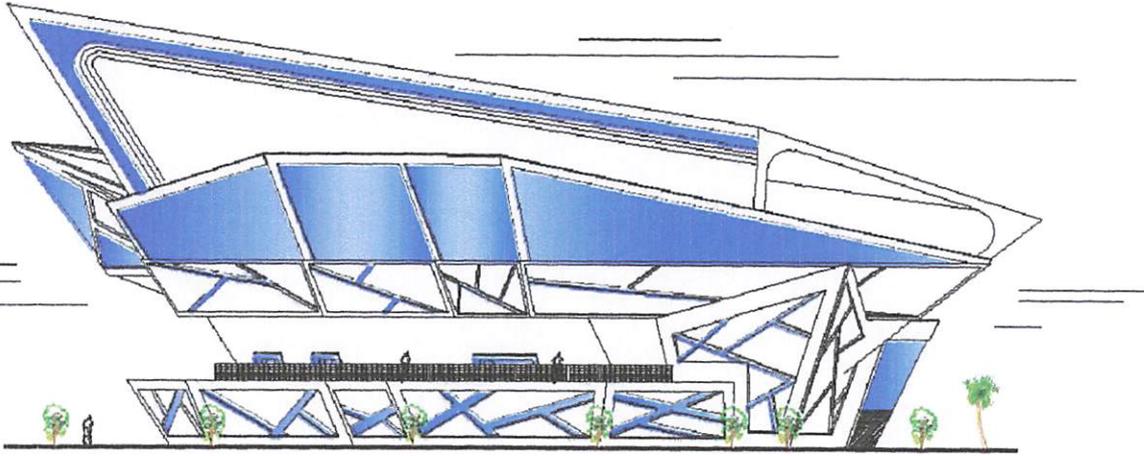
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. BREZZE MARINGKA, MSA

Ir. SOERANTO, DS, MT

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300



TAMPAK KIRI BANGUNAN
SKALA 1:300



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITS MALANG
Semester Genap 2011/2012

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
TEMA ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SYAIFUL BANGS
47.22.805

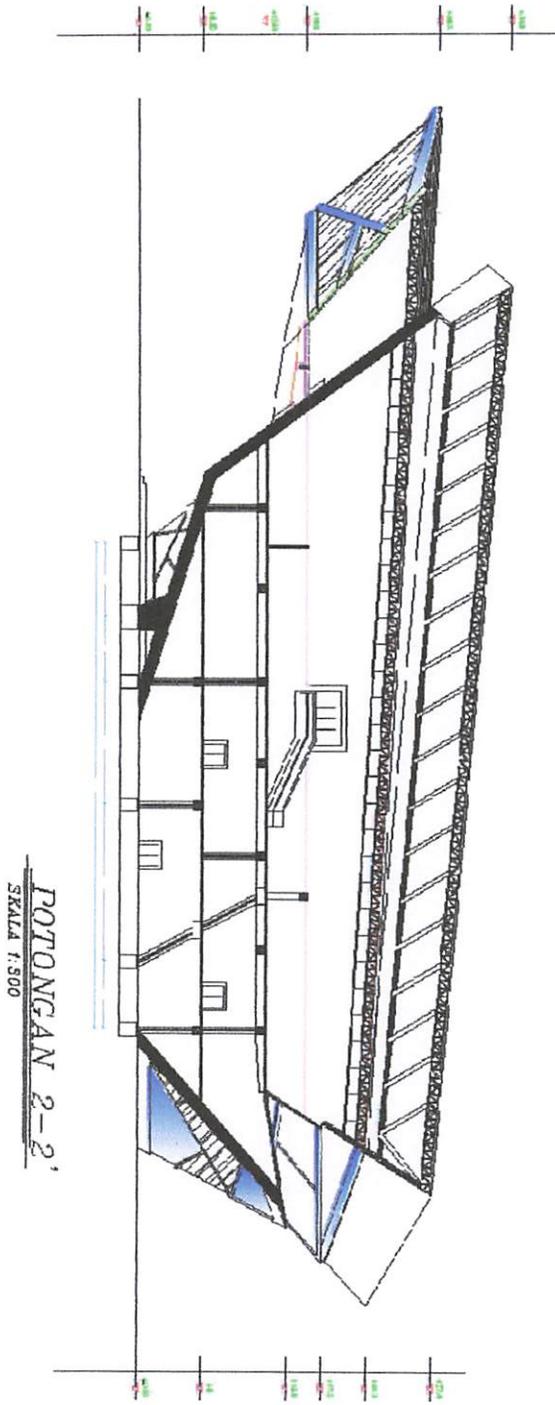
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MATINGKA, MSA

Ir. SOBRANTO, DS, MT

Koordinator	Halaman

SKALA. 1:300



POTONGAN 2-2'
SKALA 1:500



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
ITS MALANG
SEMESTER 2011/2012

PUSATI HIBURAN MALAM
DI MALANG
FENYA ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SVABU, RANSID
07.22.09

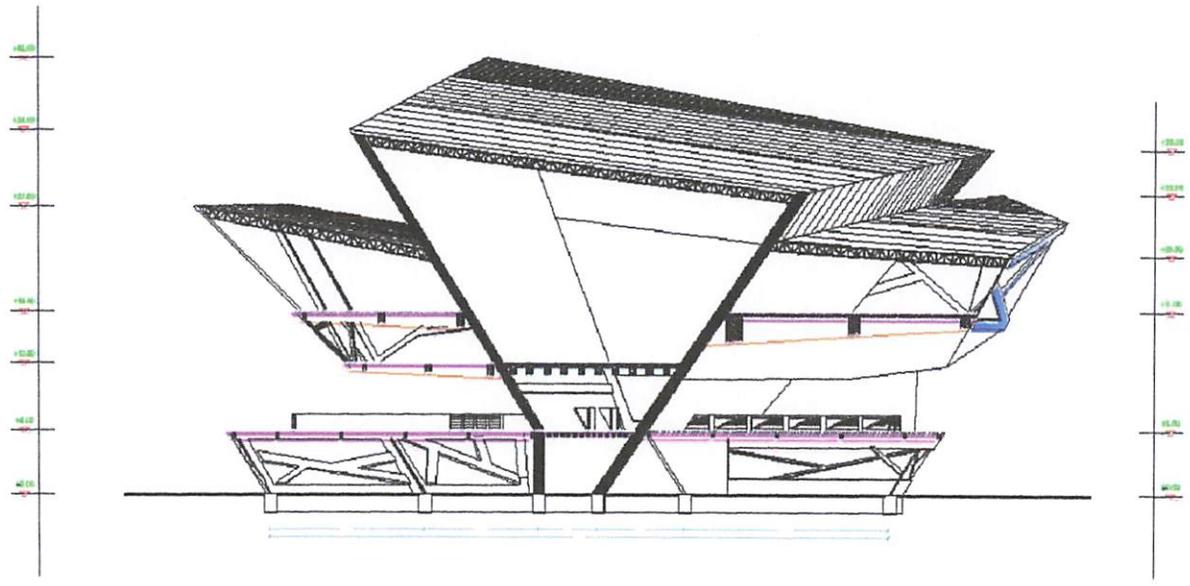
PENGOLAH SAHABAT PEMBANGUN

Ir. DREZEZA MAINDINGGA, NISA

Ir. SOEDANTOLOS, MT

Koordinator: Ralaksana

SKALA 1:300



POTONGAN 1-1'
SKALA 1:300



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2011/2012

PUSAT HIBURAN MALANG
DI MALANG
FEMA ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SYAIBUL BASHI
07.22.009

PENGESAHAN PEMBIMBING

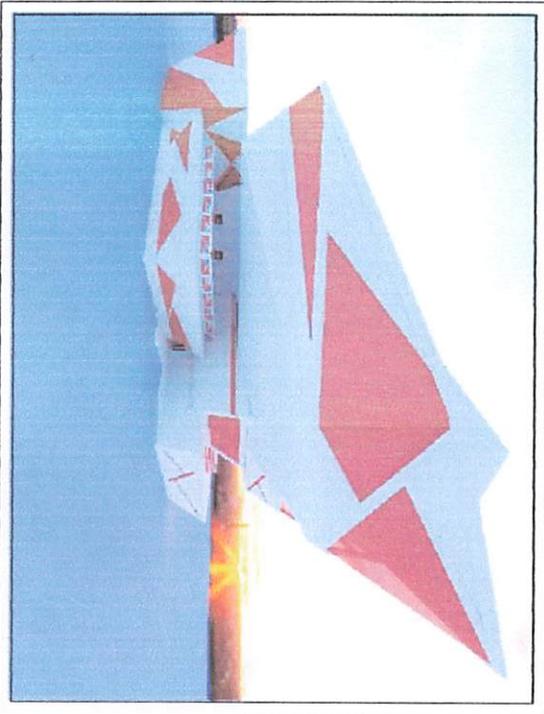
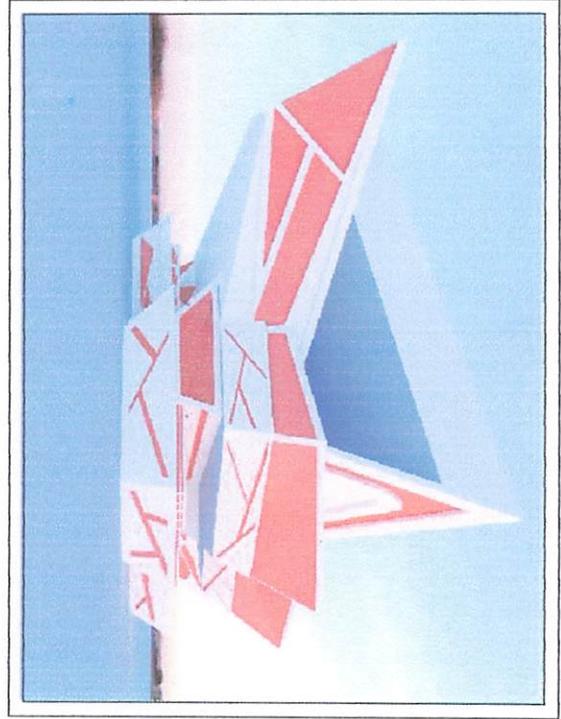
Ir. BREZZE MATINGKA, MSA

Ir. SOERANTO, DS, MT

Koordinator	Walaupun
-------------	----------

SKALA. 1 : 300

PERSPEKTIF BANGUNAN



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
PUSAT TEKNOLOGI
Sepuluh Nopember, 2011/2012

PUSAT HIBURAN MALAM
DI MALANG
TEMA ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI

SYAHRI, BASRI
0722009

PERGASAHAN MANDIRING

Ir. BIBEK MANTING, MSA

Ir. SRIWANTO, MT

Koordinator Bahana



P.U.S.A.T. H.T.B.U.R.A.N M.A.L.A.M
DI KOTA MALANG
Dengan Tema
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

DAFTAR PUSTAKA

Dinas Perhubungan Kota Malang.

Kamus bahasa Indonesia dalam *www.wikipedia.org*

Ching, Francis D.K. (1984), *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Susunannya*. Erlangga.
Jakarta.

Sumalyo, yulianto (2005), *arsitektur modern. Akhir abad XIX dan abad XX*. Gadjah
mada university press.

Wikipedia, kota Malang 2008.

Darsopuspito, soeranto. *Perkembangan arsitektur abad XX*.

Abdullah, trino yuwonopius. *Kamus lengkap bahasa Indonesia*.

Morlock, Edward. *Pengantar teknik dan perencanaan transportasi*.

Neufert, Ernst. *Data Arsitek*.

Warpani, Suwardjoko. (1990), *merencanakan sistem perangkutan*. ITB Bandung.

Munawar, Ahmad. (2005), *dasar-dasar teknik transportasi*. Beta offset. Yogyakarta.

Warpani, Suwardjoko. *Pengelolaan lalu lintas dan angkutan jalan*. ITB Bandung.

Karlen, Mark. *Dasar-dasar perencanaan ruang*. Erlangga. Jakarta.