LAPORAN SKRIPSI

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

SKRIPSI – AR. 8324

SEMESTER GENAP 2010 - 2011

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :

Oscar Vicky Suryanto

NIM. 07.22.010

Dosen Pembimbing :

Ir. Soeranto Darsopuspito, MT. NIP.Y. 101.8700147
Ir. Budi Fathony, MT. NIP.Y. 101.8700154

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2011

LAPORAN SKRIPSI

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

SKRIPSI – AR 8321

SEMESTER GENAP 2010 - 2011

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :

Oscar Vicky Suryanto

NIM. 07.22.010

Dosen Pembimbing

Ir. Soetanto Darsopuspito, MT. NIP.Y. 101.8700147
Ir. Budi Fathony, MT. NIP.Y. 101.8700154

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2011

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

HIP HOP DANCE CENTER DI 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 : Oscar Vicky Suryanto

NIM : 07.22.010

MENYETUJUI :

Dosen Pembimbing I,

(Ir. Soeranto Darsopuspito, MT.)
NIP.Y. 101.8700147

Dosen Pembimbing II,

(Ir. Budi Fathony, MT.)
NIP.Y. 101.8700154

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
ARSITEKTUR

Ketua Jurusan Arsitektur

(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP.Y. 103.9000215

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

Nama	: OSCAR VICKY SURYANTO
NIM	: 07.22.010
Program Studi	: ARSITEKTUR
Judul	: HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari	: Selasa
Tanggal	: 23 Agustus 2011
Dengan Nilai	: **B+**

PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua,

(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP.Y. 103.9000215

Sekretaris,

(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)
NIP.Y. 102.8500114

ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji I,

(Ir. Ertin Lestari, MT.)
NIP. 195612121986032010

Dosen Penguji II,

(Ir. Suryo Tri Harjanto, MT)
NIP. Y. 1039600294

[illegible]

[illegible]

[illegible]

LEMBAR PENGESAHAN PENGERJAAN SKRIPSI

Nama	: OSCAR VICKY SURYANTO
NIM	: 07.22.010
Program Studi	: ARSITEKTUR
Judul	: HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI
Waktu Pelaksanaan	: 24 Maret sampai 23 Agustus 2011
Waktu Pengujian	: 23 Agustus 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 , 23 Agustus 2011

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
ARSITEKTUR

Ketua Jurusan Arsitektur

(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP.Y. 103.9000215

Mahasiswa,

(Oscar Vicky Suryanto)
NIM. 07.22.010

[illegible]

[illegible]

[illegible]

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME yang telah memberikan limpahan anugrah-Nya selama ini, hanya atas izin dan berkat-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul " Hip Hop Dance Center di Malang dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi" dapat terselesaikan dengan baik.

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

Hip Hop Dance Center di Malang dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi menekankan pada "bentuk" yang tercipta dari metafora gerakan Hip Hop dance sebagai simbol dari jati diri Hip Hop dance yang dikaji dan di analisis dengan metoda arsitektur Dekonstuksi. Hip Hop dance center ini ditujukan sebagai bangunan komersil, sehingga desain yang dihadirkan merupakan sesuatu yang inovatif, unik dan menarik.

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

1. Bapak Ir. Soeranto Darsopuspito, MT selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Bapak Ir. Budi Fathony selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
3. Ir. Ertin Lestari, MT selaku dosen penguji I.
4. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT selaku dosen penguji II.
5. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

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

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

Malang, September 2011

Penyusun

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Oscar Vicky Suryanto
(Program Studi Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

ABSTRAKSI

Hip Hop dance center adalah suatu wadah fisik sebagai pusat kegiatan yang berhubungan dengan hip hop dance yang disediakan untuk menampung berbagai kegiatan yang meliputi pelatihan, perlombaan, battle, pemasaran dan penjualan, dll yang berada di kota Malang, serta menjadi representasi visual dari sisi arsitekturalnya dengan tetap memperhatikan kenyamanan baik dari luar maupun di dalam bangunan untuk menunjang kegiatan di dalamnya. Konsep atraktif dan inofatif Hip Hop Dance Center ini bertujuan untuk membentuk citra bangunan sebagai bangunan komersial yang mampu menjadi identitas hip hop berkaitan dengan pengguna dan pengamat bangunan serta mampu meningkatkan nilai potensial terhadap bangunan dan lingkungan sekitar akibat hadirnya bangunan ini.

Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan berbagai julukan, beberapa diantaranya dijuluki sebagai *kota pelajar* dan *kota pendidikan.* Ada beberapa faktor mengapa Malang disebut sebagai *kota pelajar* dan *kota pendidikan,* yakni letak kota dan iklim yang bersahabat, banyaknya pusat perbelanjaan dan pariwisata, sarana transportasi yang memadai, biaya hidup yang relatif terjangkau dan fasilitas pendidikan yang memadai sangat cocok untuk belajar/menempuh pendidikan, memiliki banyak universitas dan beberapa sekolah menengah baik negeri ataupun swasta yang cukup terkenal sehingga banyak orang dari luar kota dan luar pulau yang berpindah ke Malang untuk mencari pendidikan yang lebih baik. Selain itu keberadaan pusat hiburan, seperti mall, café, dll menunjukkan kebutuhan masyarakat yang cukup tinggi akan hiburan, hal tersebut berdampak pada munculnya berbagai macam even yang juga akan memberi peluang besar bagi hip hop street dance untuk berkembang. Tahun 2010 Malang telah memiliki 13 mall, lebih dari 15 resto dan café yang tersebar diseluruh wilayah Malang.

Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan yang merupakan usaha-usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. Tema arsitektur *Shard & Sharks* oleh Frank O. Gehry secara khusus dipilih untuk mendasari perancangan dance center ini. Mengutip pendapat dari Frank O. Gehry "*Architecture is a Arts*" dimana seni merupakan salah satu bahasa manusia untuk menyampaikan pikirannya, maka mundur kembali pada basic dari dance itu sendiri adalah merupakan bahasa non verbal manusia. Keduanya memiliki satu benang merah sebagai penghubung bahwa antara objek dan tema berangkat dari hal yang sama yakni *'bahasa'*.

Gambaran umum yang melekat pada hip hop dance adalah sifatnya yang optimis, kreatif, mengalir sesuai dengan irama, melibatkan emosi, ekspresionis, luwes, dan lugas. Karakteristik-karakteristik tersebut dapat diwujudkan dalam bangunan melalui arsitektur dekonstruksi. Kegiatan hip hop dance tersebut dapat ditampung dalam sebuah wadah yakni pusat dance yang ditujukan bagi semua pencinta hip hop dance di seluruh Indonesia dan khususnya untuk memfasilitasi pencinta hip hop dance di Malang. Kota Malang tepat menjadi rumah bagi pusat hip hop dance ini karena kota Malang sendiri saat ini telah mengarah menjadi sebuah urban atau kota besar dimana akan menjadi ladang subur bagi kebudayaan modern, salah satunya hip hop dance. Selain itu juga kota Malang turut menyandang predikat sebagai kota pendidikan dimana hal itu pun juga menjadi peluang besar untuk hip hop dapat berkembang dan dikenal masyarakat umum terutama di kalangan anak muda. Sehingga perwujudan wadah kegiatan dance ini disampaikan dalam **"*Hip Hop Dance Center* di Malang dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi"**.

Kata Kunci : *Arsitektur Dekonstruksi, Hip Hop Dance Center*

DAFTAR ISI

BAB III

BAB IV

BAB V

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

DAFTAR DIAGRAM

BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi di dunia telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan terjadi di berbagai sektor kehidupan manusia, salah satu yang menonjol adalah kebudayaan dari manusia itu sendiri. Kebudayaan telah ada sejak dari dulu dari awal manusia itu ada. Seiring dengan perkembangan zaman, manusia mulai bertumbuh menjadi menjadi manusia modern yang tidak dapat dilepaskan dari teknologi, demikian pula akhirnya terjadi sebuah revolusi di berbagai aspek kehidupan manusia dimana semua aspek itu mulai diarahkan atau disesuaikan dengan tuntutan zaman saat ini dan hasilnya adalah dilahirkannya budaya-budaya yang baru. Salah satunya adalah *urban culture* yang lahir dari *African American Culture,* berkembang di United Kingdom dan Canada yang kemudian dikenal sebagai kebudayaan kota dan kota besar. Secara khusus *urban culture* berisi street dancing atau break dancing, musik hip hop atau rapping, musik house atau musik techno, turntablism, atau kegiatan lain yang berkembang di dalam kota – kota besar dan terkenal melalui komersialisasi. Dari semua yang telah disebutkan sebelumnya ada beberapa kegiatan yang menonjol pengaruhnya, terkait dengan latar belakangnya mulai dari masa lalu sampai saat ini, salah satunya adalah '*dance*'.

Dance atau tarian telah menjadi bagian yang penting pada peristiwa upacara, ritual, perayaan dan hiburan sejak sebelum kelahiran peradaban manusia yang pertama. Dance memegang peranan penting dalam peradaban manusia karena dance merupakan salah satu bentuk komunikasi non verbal diantara manusia, yang digunakan sebagai bentuk dari ekspresi dan interaksi sosial manusia. Perkembangan kebudayaan manusia ini telah memberikan banyak pengaruh besar terhadap cara manusia untuk berkomunikasi secara non verbal, hal tersebut terbukti dengan munculnya bermacam-macam jenis tarian di berbagai belahan dunia.

Jumlah remaja Indonesia yang berusia 10-24 tahun mencapai 65 juta orang atau 30 persen dari total penduduk Indonesia (*http://www.balebengong.net/2007/08/12/remaja-saat-ini-tragis-atau-strategis/*). Jadi dapat disimpulkan anak muda di Indonesia memiliki jumlah yang cukup besar. Dari sekian banyak anak muda, sebagian besar dari mereka masih bermasalah dalam berkomunikasi non verbal dengan orang lain. Hal tersebut terbukti dari tindakan-tindakan mereka seperti demonstrasi, tawuran dan perkelahian, tindak anarkis, kerusuhan, kenakalan remaja (seks bebas, narkoba) dan masih banyak lainnya. Mereka mudah terpengaruh dengan lingkungan yang buruk, masih belum dapat mengontrol emosi dan tidak ada yang mengarahkannya sehingga pada akhirnya mereka menyampaikan ekspresi dan interaksi sosial dengan cara yang salah. Beberapa hal melatar belakangi mengapa banyak dari mereka melakukan tindak negatif, salah satunya adalah karena tidak adanya wadah yang dapat menampung hobby, kreativitas dan luapan ekspresi mereka akan berbagai hal. Oleh karena itu, dance adalah pilihan yang tepat sebagai suatu kegiatan positif yang dapat menjadi wadah bagi mereka.

Saat ini dance atau tari bukan lagi sesuatu hal yang dibayangkan sebagai seni tradisional karena telah banyak jenis dan cabang dance yang berkembang seturut dengan perkembangan kebudayaan. Dari sekian banyak jenis dance yang ada dan berkembang di dunia, yang perlu dicari adalah dance yang seperti apa yang dapat menjadi wadah bagi inspirasi anak muda, serta kecenderungan sesuatu yang berbau modern atau *up to date*. Dalam hal ini jawabannya adalah 'Hip Hop Street Dance'.

Hip hop dance mengacu pada jenis dance sosial atau koreografi terutama dance untuk musik hip hop atau yang tergabung sebagai bagian dari kebudayaan hip hop. Hip hop dance terutama berisikan *breaking, locking,* dan *popping* yang dikembangkan pada tahun 1970an oleh kaum kulit hitam Amerika dan Amerika latin. Yang membedakan hip hop dance dengan dance lain adalah *freestyle* (improvisasi) secara natural dan hip-hop dancers seringkali menggunakannya

pada *battles,* kompetisi freestyle dance formal maupun informal. Tiga elemen ini —*freestyling*, *battles*, dan *ciphers* adalah komponen kunci dalam hip hop dance.

Street dance (secara formal dikenal sebagai vernacular dance) digunakan untuk menggambarkan gaya dance yang dikembangkan di luar studio dance di area public seperti jalan raya, taman, halaman sekolah, nightclub dan tempat bersejarah, di semua tempat dimana terdapat ruang terbuka. Mereka seringkali berimprovisasi dan bersosial secara alami, saling berinteraksi dan berhubungan dengan penonton dan pe-dancer lain. Lahirnya street dance itu sendiri pada mulanya bertujuan untuk membantu mengurangi perkelahian antar geng dan mengganti kekerasan fisik dengan dance.

Hip hop dance dan street dance keduanya berkembang sehingga memunculkan style baru yaitu hip hop street dance yang merupakan penggabungan dua style namun masih dalam satu kebudayaan urban sebab keduanya lahir dari latar belakang yang sama. Dan dalam perkembangan selanjutnya hip hop street dance melahirkan style-style baru yang memberi warna baru di dunia modern.

Jadi dapat disimpulkan dari sekian banyak jenis dance yang ada, *hip hop street dance* dapat benar-benar menjadi jawaban atas pertanyaan : wadah seperti apa yang dibutuhkan anak muda untuk menampung aspirasi dan inspirasi mereka, yakni wadah yang mampu mengerti dan mendukung karakter mereka miliki – cinta kebebasan, berambisi besar, kreativitas tinggi, semangat tinggi, rasa ingin tahu yang besar sehingga ingin mencoba banyak hal, dan suka kepada hal-hal yang berbau tantangan. Hip hop street dance memahami dan mewakili apa yang dirasakan anak muda karena memang hip hop street dance lahir dari komunitas anak muda. Mereka menyampaikan ekspresi, luapan emosi, dan kreativitas melalui suatu tarian bukan lagi melalui tindakan negatif yang cenderung berbau kekerasan.

Di Indonesia sendiri, hip hop street dance sudah cukup dikenal di mata masyarakat, eksistensinya sudah tidak lagi hanya sebagai seni jalanan tetapi juga keberadaannya mulai merambah dalam dunia komersil, hal tersebut dilihat di seluruh pelosok tanah air, terutama di pulau Jawa dan Bali, hip hop street dance banyak digunakan sebagai pengisi acara berbagai acara televisi, live show, pembukaan, dan telah menjadi salah satu hiburan berkelas bagi semua kalangan masyrakat yang dapat dinikmati oleh semua golongan umur. Hip hop street dance berperan mewakili anak muda dalam hal kebebasan, kreativitas, dan simbol pertentangan terhadap kemonotonan. Di Indonesia, perkembangan hip hop street dance tergolong dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya khususnya kaum muda di banyak kota – kota besar di Indonesia, seperti halnya di Kota Malang.

Kota Malang, adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90 km sebelah selatan Kota Surabaya, dan wilayahnya dikelilingi oleh Kabupaten Malang. Malang terletak pada ketinggian antara 440 - 667 meter diatas permukaan air laut, 112,06° - 112,07° Bujur Timur dan 7,06° - 8,02° Lintang Selatan, dengan posisi dikelilingi gunung-gunung. Kondisi iklim Kota Malang selama tahun 2006 tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara 22,2 °C - 24,5 °C. Sedangkan suhu maksimum mencapai 32,3 °C dan suhu minimum 17,8 °C . Kota Malang memiliki luas 110.06 Km². Jumlah penduduk sampai tahun 2008 sebesar *816.637 jiwa.*

Tabel V. 3. LUAS WILAYAH DAN JUMLAH PENDUDUK

No	Kecamatan	Luas (Km²)	Penduduk	
			Jumlah	Kepadatan
1	Kedungkandang	36,89	149.853	3.767
2	Klojen	8,83	117.308	13.307
3	Blimbing	17.77	156.361	8.923
4	Lowokwaru	22,60	166.395	7.459
5	Sukun	20,97	161.750	7.730
	Total	110,06	772.642	6.878

Sumber : Kota Malang Dalam Angka 2002

Tabel 1.1

Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan berbagai julukan, beberapa diantaranya dijuluki sebagai *kota pelajar* dan *kota pendidikan*. Ada beberapa faktor mengapa Malang disebut sebagai *kota pelajar* dan *kota pendidikan,* yakni letak kota dan iklim yang bersahabat, banyaknya pusat perbelanjaan dan pariwisata, sarana transportasi yang memadai, biaya hidup yang relatif terjangkau dan fasilitas pendidikan yang memadai sangat cocok untuk belajar/menempuh pendidikan, memiliki banyak universitas dan beberapa sekolah menengah baik negeri ataupun swasta yang cukup terkenal sehingga banyak orang dari luar kota dan luar pulau yang pindah ke Malang untuk mencari pendidikan yang lebih baik. (*www.wikipedia.com*). Selain itu keberadaan pusat hiburan, seperti mall, café, dll menunjukkan kebutuhan masyarakat yang cukup tinggi akan hiburan, hal tersebut berdampak pada munculnya berbagai macam even yang juga akan memberi peluang besar bagi hip hop street dance untuk berkembang. Tahun 2010 Malang telah memiliki 13 mall, lebih dari 15 resto dan café yang tersebar diseluruh wilayah Malang.

Keberadaan transportasi umum berperan besar dalam kemudahan pencapaian dari kota-kota lain. *Transportasi Udara* : Bandara Kota Malang yang dikenal dengan Bandara Abdul Rachman Saleh mulai berkembang sejak Lumpur Lapindo menghambat perjalanan dari Malang ke Bandara Juanda, Surabaya. *Trasportasi Darat* : Kota Malang dilalui jalur kereta api Surabaya-Malang-Blitar-Kediri-Kertosono. Kereta api harian kelas ekonomi (Penataran) melayani jalur Surabaya-Malang via Bangil. Selain itu juga terdapat kereta api Gajayana (eksekutif) jurusan Malang-Jakarta serta Matarmaja (ekonomi) juga dengan jurusan yang sama. Untuk jalur bus, Terminal Arjosari melayani rute ke seluruh jurusan kota-kota utama di pulau Jawa, Bali, NTB dan Sumatera baik kelas ekonomi maupun eksekutif. Terminal Gadangmelayani rute Malang-Lumajang, Malang-Blitar-Tulungagung-Trenggalek dan yang terbaru Terminal Hamid Rusdi merupakan Sub Terminal Gadang, sedangkan Terminal Landungsarimelayani rute Malang-Kediri, Malang-Jombang dan Malang-Tuban.

Karena merupakan kota pendidikan yang memiliki banyak universitas dan beberapa sekolah menengah baik negeri ataupun swasta, maka dapat dipastikan terdapat banyak sekali pelajar baik dari lokal maupun interlokal. Sehingga dari sekian banyak pelajar tersebut, ada banyak dari mereka berpotensi sebagai penggemar hip hop street dance. Hal ini terlihat dari adanya kegiatan – kegiatan ekstrakurikule di sekolah – sekolah menengah dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) universitas – universitas yang bergerak di bidang dance, beberapa sekolah yang memiliki ekstrakurikuler dance adalah SMAK St. Albertus (Dempo), SMAK Kolose Santo Yusuf, SMAK Santa Maria, SMAK Corjesu, dan masih ada beberapa sekolah negri dan swasta lain.

Tabel V. 9. PERKEMBANGAN SARANA PENDIDIKAN

No.	Tahun	SD	SMP	SMU	Perguruan Tinggi
1.	1996/1997	372	100	99	34
2.	1997/1998	372	99	88	37
3.	1998/1999	372	100	88	38
4.	1999/2000	368	100	93	41

Tabel 1.2

Keberadaan team dance, ekstrakurikuler dance SMA di kota Malang, dan orang – orang awam yang tertarik pada hip hop street dance menunjukkan adanya apresiasi yang cukup baik dari masyarakat khususnya kaum muda terhadap hip hop street dance. Dari hasil studi lapangan, didapatkan bahwa Malang telah memiliki banyak pencinta hip hop street dance yang terlihat dari banyaknya komunitas dance yang tersebar di seluruh Malang, dan terlihat pula dari banyaknya peminat yang terdaftar pada even dan kompetisi dance. Kebanyakan dari mereka berlatih di tempat-tempat umum, seperti di Mall, balai desa, pinggiran jalan, atau bahkan menyewa tempat untuk berlatih. Mereka tidak memiliki tempat latihan khusus, karena memang tidak ada yang memfasilitasi. Selain itu hampir semua dari mereka belajar dance secara otodidak, dari video-video, internet, dan dari anggota komunitas dance itu sendiri. Mereka melakukan semua itu hanya sekedar sebagai hobby, sekedar mengisi waktu luang, sarana untuk membentuk komunitas, dan tidak banyak dari mereka yang terjun ke dalam dunia professional. Berangkat dari latar belakang tersebut, banyak orang tua memandang hip hop

street dance dengan sebelah mata dan berpendapat bahwa kegiatan dance yang mereka lakukan adalah kegiatan yang tidak berguna dan tidak memiliki prospek di masa mendatang.

Dari fakta-fakta yang telah disebutkan diatas, hal tersebutlah menjadi dasar perlu dibentuknya sebuah wadah yang dapat menampung kegiatan dance di kota Malang khususnya sebagai pusat kegiatan dance, wadah kegiatan tersebut secara nyata diwujudkan dalam bentuk sebuah pusat hip hop dance. Pusat ini akan menampung segala kegiatan yang menyangkut hip hop dance, mulai dari pelatihan dan pendidikan, penjualan berbagai aksesoris dan kelengkapan hip hop dance, performance show, battles, serta even-even dance lain. Pusat hip hop street dance ini akan menjadi tempat pelatihan dan pengembangan potensi yang akan membawa pelajarnya kepada level yang lebih tinggi yakni sebagai professional dancer. Selain itu melalui pusat dance ini masyarakat akan mengenal dan mengetahui lebih dalam tentang hip hop dance yang adalah bukan hanya sebagai suatu kegitan positif tetapi juga sebagai salah satu kegiatan yang berpotensi besar dan memiliki prospek yang baik bagi masa depan. Pusat dance ini akan membawa warna baru di perkancahan dunia pendidikan dan entertainment di kota Malang karena untuk saat ini belum ada organisasi atau komunitas yang menfokuskan dirinya sebagai pusat hip hop dance. Sehingga pusat dance ini nantinya berpeluang besar menarik perhatian dari masyarakat di seluruh pelosok tanah air, sebagai salah satu opsi untuk mendapatkan pendidikan professional di bidang seni dance.

Kemudian secara arsitektural, agar pusat dance tadi benar-benar menjadi wadah untuk hip hop street dance dimana hip hop dance cenderung digunakan untuk mengekspresikan sebuah seni, maka diperlukan desain – desain arsitektural yang diterapkan untuk menunjukkan identitas wadah kegiatan tersebut. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan agar identitas hip hop dance pada bangunan tersebut bisa ditunjukkan. Salah satunya dengan menggunakan tema atau konsep arsitektur. Dimana tema ataupun konsep arsitektur ini digunakan sebagai pedoman desain wadah kegiatan tersebut.

Untuk mewujudkan wujud fisik dari pusat dance ini, yang cenderung dilihat dari sudut pandang seni, diperlukan suatu konsep arsitektural yang mampu memperlihatkan ciri – ciri sifat kesenian seperti seperti sifat abstrak, sifat subjektif, mewakili jiwa anak muda yang dinamis dan kreatif, dan sebagainya. Selain itu diharapkan pusat dance ini mampu menjadi cermin dari kedinamisan, keatraktifan dan mampu menjadi terobosan baru dalam dunia desain pusat dance. Aspek seni dan karakteristik yang ingin dimunculkan pada bangunan tersebut dapat diwujudkan melalui sebuah tema dekonstruksi.

Tema arsitektur *Shard & Sharks* oleh Frank O. Gehry secara khusus dipilih untuk mendasari perancangan dance center ini. Mengutip pendapat dari Frank O. Gehry " *Architecture is a Arts*" dimana seni merupakan salah satu bahasa manusia untuk menyampaikan pikirannya, maka mundur kembali pada basic dari dance itu sendiri adalah merupakan bahasa non verbal manusia. Keduanya memiliki satu benang merah sebagai penghubung bahwa antara objek dan tema berangkat dari hal yang sama yakni *'bahasa'*.

Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan yang merupakan usaha-usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. Kelompok shard and sharks 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.

Dekonstruksi merupakan salah satu jalan keluar yang patut dipertimbangkan dari permasalahan-permasalahan yang timbul dari kejenuhan akan arsitektur modern. Sehingga dapat dihasilkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur. Arsitektur dekonstruksi tidak mengikatkan diri kedalam salah satu dimensi waktu *(Timelessness)*. Pandangan seperti ini mengakibatkan timbulnya pandangan terhadap Dekonstruksi yang berbunyi "Ini merupakan kesombongan dekonstruksi." *(www.proyeksi.com/kajian design/mengenal arsitektur dekonstruksi.htm)*

Indikator utama pada arsitektur dekonstruksi adalah makna dan simbol. Diharapkan dari penerapan *shard and shark* Frank O. Gehry dalam perancangan ini dapat menghasilkan sebuah rancangan Dance Center yang 'hidup', berirama dan lugas. Yang pada akhirnya mampu mencerminkan identitas *Hip Hop Dance Center* dengan rancangan yang dekonstruksi, atraktif dan penuh dengan desain inovatif.

Gambaran umum yang melekat pada hip hop dance adalah sifatnya yang optimis, kreatif, mengalir sesuai dengan irama, melibatkan emosi, ekspresionis, luwes, dan lugas. Karakteristik-karakteristik tersebut dapat diwujudkan dalam bangunan melalui arsitektur dekonstruksi. Kegiatan hip hop dance tersebut dapat ditampung dalam sebuah wadah yakni pusat dance yang ditujukan bagi semua pencinta hip hop dance di seluruh Indonesia dan khususnya untuk memfasilitasi pencinta hip hop dance di Malang. Kota Malang tepat menjadi rumah bagi pusat hip hop dance ini karena kota Malang sendiri saat ini telah mengarah menjadi sebuah urban atau kota besar dimana akan menjadi ladang subur bagi kebudayaan modern, salah satunya hip hop dance. Selain itu juga kota Malang turut menyandang predikat sebagai kota pendidikan dimana hal itu pun juga menjadi peluang besar untuk hip hop dapat berkembang dan dikenal masyarakat umum terutama di kalangan anak muda. Sehingga perwujudan wadah kegiatan dance ini disampaikan dalam **"*Hip Hop Dance Center* di Malang dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi"**.

I.2 Tujuan dan Sasaran

I.2.1 Tujuan Umum

Hip hop dance center ini diharapkan :

- Mampu menjadi wadah bagi dancer se-kota Malang untuk memperoleh pelatihan berkualitas dan pengetahuan lebih dalam mengenai hip hop dance dan menyediakan wadah kegiatan lain yang mendukung hip hop dance.
- Dapat mengembangkan potensi dan bakat yang ada yang selanjutnya akan diarahkan ke dunia professional.
- Memberikan pengetahuan secara umum kepada masyarakat kota Malang sekaligus mengubah paradigma yang buruk mengenai hip hop dance di mata masyarakat umum.
- Mampu memenuhi kebutuhan masyarakat Malang Raya akan hiburan sekaligus mampu menarik perhatian seluruh masyarakat Indonesia tentang keberadaan hip hop dance center ini.
- Hadir sebagai sesuatu yang unik, atraktif, inovatif, dan berbeda dari lingkungan sekitar.

I.2.2 Tujuan Khusus

Merancang sebuah bangunan pusat pelatihan dan pendidikan hip hop dance yang berjiwa hip hop dancer didalamnya yang diwujudkan melalui prinsip arsitektur dekonstruksi yang mampu mempengaruhi dan menghadirkan kenyamanan bagi pengguna dan penikmat arsitektur serta kehadirannya menjadi makna dan simbol hip hop dance di kota Malang.

I.2.3 Sasaran

- Menghadirkan sebuah bangunan yang mampu menampakkan identitas hip hop baik melalui eksterior maupun interior.
- Menghadirkan bentuk dan tampilan sebuah pusat hip hop dance yang bercirikan arsitektural dekonstruksi dari Frank O. Gehry yang mewakili jiwa hip hop dancer dan mampu menarik interpretasi orang yang melihatnya.

- Menghadirkan wujud fisik bangunan dengan mengaplikasikan sistem struktur yang sesuai dengan bentuk yang ditampilkan, sehingga bangunan dapat berdiri dengan kuat dan kokoh.
- Menciptakan suatu kondisi tertentu bagi pengguna bangunan agar pengguna merasakan kenyamanan melalui penggunaan sistem utilitas yang sesuai dan perancangan desain interior dan eksterior yang tepat.

I.3 Permasalahan

I.3.1 Identifikasi Masalah

Menghadirkan sebuah pusat pelatihan dan pendidikan hip hop dance berupa sebuah pusat dance yang dapat mewakili jiwa hip hop dancer yang terwujud dalam permainan bentuk dan tampilan bangunan, baik dari segi interior maupun eksterior yang ditinjau berdasarkan arsitektur dekonstruksi. Dan kemudian memunculkan jiwa hip hop dancer ke dalam bentuk dan tampilan yang mampu mempengaruhi orang lain sehingga memunculkan interpretasi yang berbeda – beda.

I.3.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara mengadaptasikan jiwa hip hop dancer ke dalam sebuah bangunan fisik?
- Bagaimana cara menghadirkan jiwa hip hop dancer ke dalam bentuk dan tampilan yang dikaji melalui arsitektur dekonstruksi dan kemudian mampu memancing penilaian atau interpretasi berbeda – beda bagi yang melihatnya?
- Bagaimana cara mengadaptasikan/merekayasa struktur penopang ke dalam bentukan yang bermacam – macam pada suatu bangunan agar bangunan tersebut mampu berdiri dengan kuat dan kokoh?
- Bagaimana cara menciptakan sebuah kenyamanan untuk pengguna bangunan melalui bentukan dan tampilan bangunan yang bervariasi?
- Bagaimana cara menerapkan konsep dan prinsip arsitektur dekonstruksi Frank O. Gehry ke dalam bangunan?

I.4 Batasan Perancangan

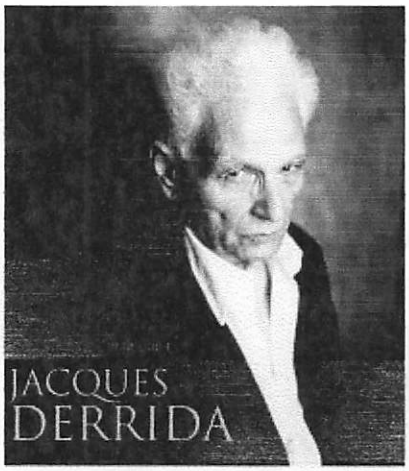
- Memanfaatkan potensi tapak semaksimal mungkin sehingga dapat memperkuat keberadaan bangunan sebagai sebuah pusat dance
- Merancang bangunan sesuai dengan tema yang diangkat yakni arsitektur dekonstruksi dan menerapkannya dalam bentuk dan tampilan bangunan
- Perancangan bangunan disesuiakan dengan Peraturan Daerah Kota Malang
- Proyek hip hop dance center ini mencakup pelayanan pendidikan dan pelatihan seperti pembekalan pengetahuan dengan penyediaan fasilitas seperti ruang studio dance yang nyaman sebagai tempat latihan serta ruangan lain sebagai penunjang kegiatan dalam ruang lingkup hip hop dance.
- Hip hop dance center ini ditujukan bagi semua masyarakat kota Malang dari anak-anak sampai dewasa khususnya adak muda yang ingin terjun ke dunia dance professional.
- Perancangan ini mengacu pada konsep Arsitektur Dekonstruksi yang dianut oleh Frank O. Gehry.
- Perancangan bangunan untuk minimal 20 tahun kedepan.
- Perancangan bangunan dibatasi dengan luasan bangunan minimal 5000 m^2.

BAB II

KAJIAN TEMA

II.1 Sejarah dan Pengertian Dekonstruksi

Munculnya paham dekonstruksi berasal dari seorang filsuf dan ahli linguistik Perancis bernama Jacques Derrida. Derrida dilahirkan pada tanggal 15 Juli 1930 di El Biar, Aljazair dan meninggal di Paris, Perancis tanggal 8 Oktober 2004. Karena itu Derrida lebih dikenal sebagai filsuf Perancis daripada filsuf Aljazair. Melalui cara berfikir yang retrogresif, Derrida membongkar pemikiran para filsuf dan penulis besar modern dengan membaca karya tulisnya dengan teliti dan tajam sehingga dasar – dasar yang melandasinya dapat digunakan untuk mematahkan argumentasi yang disusun atas dasar – dasar tersebut.



Gambar 2.1
Jacques Derrida

Istilah Dekonstruksi pertama kali digunakan dalam Ilmu Kesustraan dan Ilmu Filsafat Perancis dengan konotasi arti sebagai metoda. Metoda dalam konteks filosofis yang dilahirkan dari konsep anti-filosofis (Norris,1987). Gagasan ini berasal dari pandangan-pandangan Husserl, Saussure, dan Levi-Strausse yang berakar dari filsafat Yunani Kuno dan sejalan dengan pandangan skeptisme.

Pengertian ini digunakan oleh pencetus gagasannya, Derrida (yang selanjutnya dikenal sebagai Bapak Dekonstruksivisme) untuk merehabilitasi filsafat bahasa tulis terhadap keabsolutan kebenaran filsafat bahasa lisan (Derrida, 1967). Derrida mengembangkan konsep dekonstruksi kedalam berbagai eksperimen yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal.

Filsafat Derrida dipandang sebagai suatu kontroversi besar dalam bidangnya bahkan popular dengan sebutan "the genious of irony" (O'Hara, 1983). Pandangan Derrida yang membatasi perspektif keabsolutan kebenaran, menolak berbagai hubungan kausatif (sebab-akibat) dan mengembangkan filsafat *historis hermeunitis* yang memperlihatkan ciri-ciri sebagai berikut :

- Kebenaran tidak didekati melalui suatu observasi, melainkan melalui pemahaman arti/makna
- Pengkajian benar salahnya dari pemahaman tersebut tidak dilakukan melalui tes yang direncanakan melainkan melalui interpretasi-interpretasi yang benar akan meningkatkan intersubjektivitas, sedangkan interpretasi yang salah akan mendatangkan sangsi.
- Pemahaman hermeneutis selalu mendasarkan pemahamannya pada pra pengertian yang dihasilkan dari situasi-situasi reflektif.

Dekonstruksi adalah sebuah metode pembacaan teks. Dengan dekonstruksi ditunjukkan bahwa dalam setiap teks selalu hadir anggapan-anggapan yang dianggap absolut. Padahal, setiap anggapan selalu kontekstual: anggapan selalu hadir sebagai konstruksi sosial yang menyejarah. Maksudnya, anggapan-anggapan tersebut tidak mengacu kepada makna final. Anggapan-anggapan tersebut hadir sebagai jejak (*trace*) yang bisa dirunut pembentukannya dalam sejarah.

Dekonstruksi adalah post-strukturalism yang merupakan reaksi pertama terhadap teor dan praktek struktural dari Claude Levu Strauss, Noam Chomsky dan semua yang mendapatkan pengertian dan pertentangan dalam struktur. Akan tetapi post - structuralism tidak memiliki sifat dekostruksi di dalamnya sebagaimana dimaksudkan adalah adanya proses dislocation, de-composing, dan de-coding. [1]

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

[1] *Charles Jencks, 1980*

Menurut Nietzche 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 monarkhi, 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".

Arsitektur Dekonstruksi

II.2 Sejarah Arsitektur Dekonstruksi

Deconstructivism, atau *deconstructivist architecture* atau yang lazim disebut dekonstruksi hadir pada tahun 1970an melengkapi berbagai langgam arsitektur yang masuk dalam *postmodernism* atau langgam post – modern.

Dekonstruksi merupakan suatu gerakan yang memberikan warna baru dalam dunia arsitektur pada dua dekade belakangan ini yaitu tahun 1980-an hingga sekarang. Dekonstruksi sebenarnya merupakan suatu metoda yang sering digunakan dalam dunia arsitektur yang tampak sebagai suatu analogi pemikiran kontroversial, yang mampu menjadi alternatif pembaharu dalam dunia arsitektur.

Usaha untuk mencari kejelasan tentang dekonstruksi tersebut telah ditempuh melalui berbagai cara, antara lain simposium, seminar, pameran, essay, buku, wawancara dan sebagainya. Dari berbagai studi tersebut di peroleh kesepakatan bahwa dekonstruksi bukanlah gerakan yang tunggal atau koheren, meski banyak diwarnai oleh kemiripan-kemiripan formal diantaranya karya arsitek yang satu dengan yang lain, dekonstruksi lebih merupakan suatu sikap dan metode kritik

yang berwajah majemuk. Dekonstruksi tidak memiliki ideologi ataupun tujuan formal, kecuali semangat untuk membongkar kemapanan dan kebakuan.

Arsitektur dekonstruksi muncul kira – kira pada musim semi 1977, ketika Peter Eisenman mempublikasikan editorial "*Post Functionlaism*" – nya, dengan nama majalahnya "*Opposition*" yang hadir sebagai reaksi terhadap pameran arsitektur rasional dan *Ecole des Beaux Arts*, pada museum seni modern, Eisenman mengkarakteristikkan 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 memiliki karakteristrik abstrak, atonal, dan atemporal. Taktiknya adalah dengan membuat segalanya yang tipikal menjadi "tidak" atau "pemecahan" bentuk yang lain.

Dengan menggunakan ide Michael Foucault dari *new episteme* yang memecahkan humanisme, Eisenman mengedepankan bahwa arsitektur modern menjauhkan manusia dari pusat bumi, kemudian 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 Ethuopia yang berharap untuk mengubah lingkungan, melainkan lebih memainkan bentuk modern dengan memasukkan unsur estetika; kesan esensial mereka bukanlah etik namun bergaya. 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 konstruktivisme 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 mempelopori aliran ini adalah Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Fujii, Frank Gehry, Rem Koolhas, 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.

Kemudian pada tanggal 23 Juni – 30 Agustus 1988, Philip Johnson dan Mark Wigley melalui sebuah pameran bertema " Deconstructivist Architecture" yang diselenggarakan di Museum of Modern Art, New York mencetuskan label "Deconstructivism" yang lebih berkonotasi pragmatis dan formal. Melalui label tersebut terungkap penyangkalan terhadap adanya keterkaitan antara gejala dekonstruksi yang diwakili oleh karya tujuh tokoh arsitek yang ditampilkan dalam pameran dengan Derrida antara lain Bernard Tschumi (USA), Frank Gehry (USA), Peter Eisenman (USA), Daniel Libeskind (Italia), Rem Koolhaas (Belanda), Zaha Hadid (Inggris) dan Coop Himmelblau (Austria). Argumentasinya adalah bahwa gejala dekonstruksi diilhami oleh gerakan garda depan "Kontruktivisme Rusia" yang bekembang pada tahun 1920-1932, dengan tokoh-tokohnya antara lain Chernikov, Leonidov, Rodchenko, Burov, Tatlin, Malevich.

Dalam pameran tersebut, Johnson dan Wigley mencoba menunjukkan kemiripan diantara karya-karya dekonstruktivisme yang didominasi oleh ciri kekalutan dan ketidakteraturan (violent perfection), dengan karya-karya Konstruktivisme Rusia yang mencoba mematahkan aturan dan tradisi arsitektur modern yang serba tertib dan beraturan (perfection). Wigley menjelaskan bahwa

arsitektur adalah disiplin konservatif yang terobsesi oleh mimpi tentang bentuk-bentuk murni dan dekonstruksi, berlandas pada semangat konstruktivisme Rusia, mencoba mengoyak mimpi-mimpi indah tersebut melalui penampilan bidang-bidang yang simpang siur dan garis-garisyang centang perentang, sehingga keseluruhan struktur seolah-olah segera akan runtuh.

Ketujuh tokoh yang karyanya ditampilkan dalam pameran tersebut, merasa keberatan untuk digolongkan kedalam kategori Deconstructivist Architecture seperti yang dilontarkan Johnson dan Wigley karena semata-mata hanya mendasarkan pada kemiripan bentuk dan prinsip estetik dengan Konstruktivisme Rusia dan sama sekali mengabaikan konteks sosial politik dan ideologi dimana kedua gejala tersebut tumbuh.

Kemudian Geoffrey Broadbent mencoba menengahi kontroversi antara label dekonstruksi versi Derrida dan dekonstruksivisme versi Johnson dan Wigley dengan mengambil posisi yang netral. Arsitektur dekonstruksi bisa lahir dari pengaruh filsafat Derrida, karena itu tepat disebut Dekonstruksi Derridean, tetapi juga bisa lahir sekedar sebagai produk pragmatis dan formal, sehingga disebut Dekonstruksi Non Derridean.

II.3 Pengertian Arsitektur Dekonstruksi

Pada awalnya, dekonstruksi berlandaskan pada semangat konstruktivisme Rusia. Dimana di dalamnya mencoba untuk mengoyak impian manusia mengenai arsitektur pada masa itu melalui penampilan bidang – bidang yang simpang siur dan garis – garis yang merentang sehingga keseluruhan struktur seolah – olah akan segera "runtuh". Kemudian timbulah banyak kritik terhadap setiap usaha yang mencoba membeberkan paralelisme antara arsitektur dan dekonstruktivisme dengan kontruktivisme Rusia. Alasannya karena mereka hanya mendasarkan pada kemiripan bentuk dan prinsip estetik, tapi sama sekali mengabaikan konteks sosial, politik, dan ideologis dimana kedua gejala tersebut tumbuh. Kemudian Charles Jenks menyebut dekonstruksi pada masa itu dengan istilah *new constructivism.*

Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan yang merupakan usaha – usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. *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.*[2]

Dekonstruktif yang dilandasi oleh konsep filosofi-anti mempunyai ekspresi-ekspresi yang berada diantara pemahaman rasional dan irasional. Oleh karena itu pemahaman secara ilmiah saja tidaklah cukup, dituntut suatu kemampuan imajinasi. Kemampuan imajinasi memiliki kelemahan karena ketidakterbatasannya dan akan menjadi sesuatu yang esensial hanya apabila hasilnya bisa dikontrol dengan pemahaman.

Tanpa terjadinya pemahaman, dekonstruksi dalam arsitektur adalah tidak mungkin ditelusuri. Berdasarkan empiris, dekonstruksi membawa bentuk-bentuk geometri yang cenderung berbentuk aneh-aneh. Hal ini disebabkan oleh adanya pembatasan penerimaan keabsolutan terhadap keaslian bentuk-bentuk geometri yang selama ini dikenal.

Esensi bentuk bukan merupakan indikator utama dalam Arsitektur Dekonstruksi. Indikator utamanya adalah esensi makna dan simbol. Mendasarkan konsep makna/simbol sebagai suatu esensi kehidupan, maka penelusurannya akan sampai kepada simbol tertua yang lahir dari kehidupan manusia yaitu bahasa. Dari pendekatan inilah struktur kemanusiaan dapat digali karena struktur ini merupakan interkoneksi dari berbagai simbol/makna yang ada dalam masyarakat. Konsep tentang struktur makna/simbol itu sendiri akan berbeda untuk kondisi masyarakat yang berbeda.

Berbagai usaha telah dilakukan untuk mencari kejelasan tentang dekonstruksi, salah satu kesepakatan yang berhasil dicapai, diperoleh melalui simposium yang secara resmi dikukuhkan dalam "International Symposium on Deconstruction" yang diselenggarakan oleh academy group di Tate Gallery,

[2] http://architecture.about.com/library/blgloss-deconstructivism.htm

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.***

Dekonstruksi	- lebih merupakan sikap atau metode kritik Yang ***berwajah prural*** (majemuk) - bukan ideology atau tujuan formal Hanya ***semangat*** untuk ***membongkar*** kemapanan dan Kebakuan
Derrida	- Dekonstruksi ada bukan untuk membangun sesuatu yang ***Nyeleneh***, sia-sia, tanpa bisa dihuni, tetapi untuk ***membebaskan*** seni bangunan dari segala keterselesaian - Dekonstruksi tidak secara sederhana melupakan masa lalu tetapi membuat inscripsi kembali yang melibatkan rasa hormat pada tradisi dalam bentuk ***memorial***

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. Contoh perbedaan tersebut:

❖ 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***
  - 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 komplek, tapi hasil dari pemikiran tidak serius. Hasil yang nampak akan memberi kesan terpecah-pecah.

Dari perbedaan – perbedaan karakter gaya dan aliran empat 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 popular dan berkembang pesat di Rusia, yaitu *supprematism* dan *constructivist*.

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.

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.4 Jenis Arsitektur Dekonstruksi

Dekonstruksi Derridean

Dekonstruksi Derridean dapat ditempuh melalui dua cara, yakni dekonstruksi teks arsitektur dan dekonstruksi program atau brief.

1. **Dekonstruksi Teks**

   Dekonstruksi dapat dilakukan pada teks arsitektural seperti karya Vitruvius, Le Corbusier, dan penulis lainnya, dengan cara mencari kontradiksi internalnya. Robert Venturi misalnya dalam "*Complexity and Contradiction*" (1966) mencoba menyerang konsep "transparansi" yang oleh para kritikus dianggap sebagai ciri penting gerakan arsitektur modern yang membedakannya dari arsitektur masa sebelumnya. Venturi justru menonjolkan ciri "*Both – And*" yang tampil cukup dominan dalam arsitektur modern, yakni kualitas mendua seperti "terbuka tapi tertutup", "simetri tetapi tidak simetri", dan lain-lain. Menurut Venturi kualitas "luar" dan "dalam" tidak dapat ditentukan secara transparan melalui kehadiran dinding fisik. Bagian dalam suatu ruang mungkin merupakan bagian luar dari ruang lain.

2. **Dekonstruksi Program**

   Dekonstruksi dapat dilakukan terhadap program yang dominan dalam tradisi arsitektur modern, seperti konsep estetika murni, kaitan bentuk dengan fungsi, dan lain – lain. Dekonstruksi program berusaha mematahkan otonomi modernisme dan kaidah – kaidahnya dengan menggunakan pembalikan

konsep – konsep yang diturunkan dari modernisme sendiri atau sumber – sumber lain. Bernard Tschumi melakukan dekonstruksi program dengan beberapa pendekatan, yakni:

- **Cross Programming**

  Menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda; misalnya bangunan gereja digunakan untuk tempat bowling. Menempatkan suatu konfigurasi spasial pada lokasi yang tidak berkaitan; misalnya museum diletakkan dalam bangunan struktur parkir, atau beauty parlour dalam sebuah gudang.

- **Transprogramming**

  Mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda; misalnya planetarium dikombinasikan dengan roller-coaster, perpustakaan dengan track balap mobil.

- **Dispogramming**

  Mengkombinasikan dua program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua; misalnya supermarket dikombinasikan dengan perkantoran.

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

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

Tschumi menghendaki agar Parc de la Villette yang luasnya 35 ha menjadi pusat budaya yang terbuka dengan susunan bangunan yang terfragmentasi, alih-alih struktur taman yang tunggal dan terpadu. Setiap saat program terbuka pada perubahan, sesuai dengan perubahan kebutuhan. Sebuah folies bisa beralih fungsi, dari restoran menjadi wartel, pusat informasi atau galeri seni, namun identitas taman secara keseluruhan

dijaga konstan. La Villette tidak memiliki pusat dan hierarki. Bentuk keseluruhan bukanlah hasil karya Tschumi, tetapi hasil sistem garis (jalur sirkulasi) dan sistem bidang (lahan). Dengan demikian la Villette terhindar dari proses homogenisasi yang akan membentuknya menjadi totalitas yang utuh. Karena la Villette senantiasa berada dalam proses perubahan, maknanya pun terus menerus berubah (undecidable).

Konsep Pemikiran Dekonstruksi Derridean

Pengaruh Derrida dalam arsitektur seolah mengisi kehampaan makna yang dirasakan para arsitek terhadap arsitektur modern maupun post – modern yang muncul sesudahnya. Pada dasarnya setiap manusia adalah filsuf yang ingin mendapatkan jawaban atas hal – hal hakiki dari apa yang dilakukannya atau dihadapinya.

Derrida adalah seorang filsuf dan ahli linguistik Perancis yang mempertanyakan kembali dan menggugat filsafat modern yang menjadi dasar bagi konsep-konsep pemikiran modern di segala bidang. Dengan cara berfikir retrogresif, ia membongkar pemikiran pada filsuf dan penulis besar dengan membaca karya tulisnya (*text*) dengan teliti dan tajam. Dalam *text* – *text* itu ia menemukan konsep – konsep yang kontradiktif, sehingga dengan demikian ia menunjukkan kekeliruan penulis yang bersangkutan.

Beberapa pernyataan kunci Derrida mengenai dekonstruksi antara lain:

- Dekonstruksi bukan semata-mata metoda kritis
- Sikap dekonstruksi senantiasa afirmatif dan tidak negatif
- Menembus dan menerobos berbagai wilayah disiplin keilmuan adalah kebutuhan dari dekonstruksi
- Dekonstruksi tidak sesederhana untuk melupakan masa lalu
- Dekonstruksi tidak semata-mata theoritikal, tetapi juga membina dan membangun struktur-struktur baru, namun tidak pernah mengganggap selesai
- Dekonstruksi senantiasa memberikan perhatian pada kelipatgandaan, keanekaragaman dan mempertajam keunikan-keunikan yang tak dapat direduksi dari masing-masing.

- Dalam konteks arsitektur Dekonstruksi menurut Derrida adalah suatu cara untuk mempertanyakan "arsitektur" dalam filosofi dan barangkali "arsitektur" itu sendiri.
- Dekonstruksi menolak secara seimbang terhadap yang menghubungkan dengan sesuatu yang spesifik modern atau post modern.

Dekonstruksi dalam filosofi Derrida adalah pekerjaan yang mencoba mengekspos sesuatu yang nampaknya bertentangan dengan hirarki nilai yang ada dengan ketidakpastian metafisik barat. Menentang strukturalisme, menampakkan perbedaan-permainan dan kekeliruan arti-yang selalu bekerja dalam mencari proses arti.

Banyak buku yang ditulis oleh Derrida berisi pemikirannya yang menyangkut banyak bidang meliputi filsafat, bahasa, dan seni. Ia juga menciptakan banyak istilah baru dengan pengertian yang cukup rumit. Dalam tulisan ini dibahas beberapa pemikiran Derrida yang mempunyai hubungan langsung dengan rancangan.

1. Pembedaan dan Penundaan Makna

Derrida mempersoalkan seluruh tradisi filsafat Barat yang bermuara pada pengertian "ada" sebagai "kehadiran", atau yang disebut metafisika kehadiran. Dalam bahasa yang mudah dapat dikatakan yang hadir itulah yang "ada". Kalau sesuatu yang tidak hadir ingin dihadirkan maka tanda dapat menjadi penggantinya. Jadi tanda menghadirkan (mempresentasikan) yang tidak hadir (*absence*).

Menurut Derrida, kata atau tanda kini tidak mampu lagi menghadirkan makna sesuatu yang dimaksud secara serta merta. Makna harus dicari dalam rangkaian tanda yang lain yang mendahului tnada yang pertama. Derrida menciptakan konsep "*difference*", ada dua kata dalam bahasa Inggris yang mendekati kata ini yaitu "*to differ*" yaitu membedakan dan "*to defer*" yaitu menunda.

Dalam sistim tanda, konsep difference ini melihat bahwa antara yang hadir dan yang absen ada dalam kondisi saling tergantung bukannya saling meniadakan. Kehadiran baru punya makna bila ada kemungkinan absen yang setara.

2. Pembalikan Hierarki

Differensiasi secara ketat menghasilkan perbedaan dua kutub yang dipertentangkan secara diamatral (oposisi binari). Pandangan ini lebih jelas terlihat dalam faham Strukturalis yang diajukan oleh Ferdinand de Sausure dalam linguistik atau C. Levi-Strauss dalam Antropologi. Strukturalisme dalam memahami fenomena selalu mengadakan pemilahan (differensiasi) ke dalam elemen – elemen yang merupakan hasil abstraksi.

Derrida melakukan dekonstruksi terhadap pandangan oposisi ini dengan menempatkan kedua elemen tersebut tidak secara hierarkis yang satu di bawah yang lain, tetapi sejajar sehingga secara bersama-sama dapat menguak makna (kebenaran) yang lebih luas.

Arsitektur adalah suatu cabang seni yang paling materiil dibanding seni yang lain. Karena itu Arsitektur menghadapi banyak sekali kondisi oposisional karena harus mengakomodir banyak hal. Kondisi oposisional yang mencakup aspek non – materi ini dalam berarsitektur akhirnya harus diwujudkan dalam materi. Transformasi dari aspek non – materi ketingkat materi merupakan suatu proses metaforis.

3. Pusat Dan Marjinal

Perbedaan antara "pusat" dengan "marjinal" merupakan konsekwensi dari adanya hierarki yang ditimbulkan oposisi binari. Yang "marjinal" adalah yang berada pada batas, pada tepian, berada di luar (*outside*) karena itu dianggap tidak penting. Sementara yang "pusat" adalah yang terdalam, yang di jantung daya tarik dan makna dimana setiap gerakan berasal dan merupakan tujuan gerakan dari yang marjinal.

Derrida mempertanyakan keabsahan posisi ini dalam konsep "parergon" (para : tepi, ergon : karya), yaitu bingkai lukisan. Sebagai yang marjinal, parergon oleh Derrida diberi peranan yang penting untuk menunjukkan sikap pembalikan hierarki.

4. Pengulangan (Iterability) Dan Makna

Suatu kata atau tanda memperoleh maknanya dalam suatu proses berulang (iteratif) pada konteks yang berbeda. Dalam Arsitektur, penggunaan metafor secara berulang-ulang akan membuka pemahaman yang lebih baik terhadap makna yang dimaksudkannya.

Dekonstruksi Non – Derridean

Dekonstruksi Non – Derridean mencakupi dekonstruksi bentuk dan struktur bangunan, yang didasarkan pada konsep – konsep "*disruption*", "*dislocation*", "*deviation*" dan "*distortion*", sehingga menyebabkan stabilitas, kohesi dan identitas bentuk-bentuk murni terganggu.

Dalam pameran "***Decontructivist Architecture***" yang diselenggarakan di Museum of Modern Art di New York tahun 1988 terdapat kata – kata: "*Pure form has been contaminated, transforming architecture into an agent of instability, disharmony and conflict*", kata – kata ini dengan tepat menggambarkan karya – karya yang dipamerkan: bentuk – bentuk yang tidak murni, semrawut bahkan kontradiktif. Para arsitek yang ditunjuk ikut pameran tidak mewakili suatu aliran tertentu, masing-masing dengan caranya sendiri megekspresikan karyanya.

Konsep Pemikiran Dekonstruksi Non - Derridean

Aaron Betsky dalam bukunya **"Violated Perfection"** mengelompokkan 210 orang arsitek yang tergolong garda depan ini kedalam lima kelompok yaitu:

1. 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, konteks dan program prefabrikasi tersbeut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan obyek yang terfragmentasi.

Yang termasuk kelompok ini: Gunther Behnish & Partner, Jean Nouvel, Helmut Jahn, Emilio Ambasz, Steven Hall, Eric Owen Moss.

2. Shard & 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.

3. 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.

4. 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 fiksion 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.

5. Technomoprisme

Pada mulanya manusia menciptakan alat (teknologi) 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.

Kesimpulan umum dari jenis dekonstruksi

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. Permainan ***system geometri*** yang kompleks dan Canggih ---- *Peter Einsemann*
2. Secara pragmatic atau mekanik melalui metode ***Trial and Error***, sketsa dan eksperimen lapangan ----*Frank Gehry, Zaha Hadid.*
3. Secara intuitif melalui pengembangan ***respons***

- 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)
   "berlin museum" (Danield Libeskind)
3. Dekonstruksi ***Konstruksi Rangka***
   Contoh : "roof conversion" (Coop Himmelbiau)
4. Dekonstruksi ***Konstruksi Kulit***

II.5 Tokoh- Tokoh Arsitektur Dekonstruksi

Membahas dekonstruksi dalam arsitektur tidak bisa dilepaskan dari preseden- preseden yang dihasilkan oleh arsitek-arsitek yang dikelompokkan dalam arsitek dekonstruksi seperti : FrankGehry, Peter Eisenman, Zaha Hadid, Benard Tschumi, dan Penelusuran preseden sangat diperlukan untuk menemukan arah kecenderungan dari paradigma (pola) suatu model sebagai produk dan obyek yang kongkrit dalam mempresentasikan image [3].

[3] http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh/ Paradigma Konseptual Arsitektur Dekonstruksi.pdf

a. Frank Gehry

Frank Gehry memulai dari beberapa rumah tinggal di California, kemudian museum Aerospace di Santa Monica, dan Restoran ikan di Kobe. Kesemuanya tampak sebagai suatu ekspresi scluptural (barang seni) dari pada wadah suatu fungsi. Sosok solid masif mengesankan kenihilan atau suatu the presence of absence.

Di dalam mengkomposisikan ruang dan bidang tidak nampak prinsip-prinsip order dari arsitektur klasik yang digunakan seperti : unity, harmony, dan balance. Secara keseluruhan bangunan meninggalkan citra sebagai suatu komposisi yang retak, terpuntir, dan berkesan belum selesai.

b. Peter Eisenman

Peter Eisenman yang melambung oleh karya-karyanya yang dekonstruktif seperti House I sampai dengan House X, mendasarkan komposisi ruang-ruangnya pada komposisi yang memutarbalikkan order-order dalam arsitektur klasik. Ruang-ruang ciptaannya diwarnai oleh berbagai patahan, ruang-ruang melayang, dan balok-balok yang berkesan berterbangan.

Secara keseluruhan komposisi ruangnya sangat naratif dan mampu mengungkapkan komposisi superposisi dari sebuah perjalanan sejarah masa silam, merasakan masa kini, dan sekaligus melayangkan lamunan ke masa datang.

c. Zaha Hadid

Zaha Hadid menjulangkan struktur berlapis yang berkesan lentur pada karya-karyanya. Denah bersusun dengan dimensi yang berbeda akan menciptakan komposisi void dan solid yang sangat kaya dan sekaligus tidak efektif. Filosofi "anti" tercermin dalam berbagai konsep "dis-" dan "de-" pada semua karyanya yang anti pusat, anti as, anti simetri, anti seimbang, anti selaras, dan anti fungsi. Berbagai hal tersebut diatas telah menempatkan dirinya sulit dikelompokkan dalam arsitektur pasca-fungsionalis karena bukan termasuk pasca-modern maupun neo-klasik. Karyanya sebenarnya cenderung kepada pasca-strukturalis atau sejalan dengan dekonstruksi.

d. Bernard Tschumi

Bernard Tschumi dalam pendekatan perancangannya menggunakan Teori Manhattan Transcript yaitu transgresi dan regresi. Teori ini mendasarkan studi gerak manusia sebagai dasar untuk menggerakkan titik, garis, dan bidang dalam membentuk ruang. Hasilnya bisa dilihat pada Parc La-Villette yang merupakan gambaran nyata dari ideologi dekonstruksi. Dari ideologi ini style bangunan dapat terbaca. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dekonstruksi bukan style (gaya) melainkan suatu proses yang bisa menghasilkan banyak style.

Dari perbedaan – perbedaan karakter gaya dan 4 tokoh dekonstruksi di atas akan nampak bahwa makna dekonstruksi itu sendiri seolah – olah kabur karena tidak adanya kesamaan, sedangkan adanya subjektifan 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 popolar dan berkembang pesat di Rusia, yaitu supprematism 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.6 Prinsip – Prinsip Dasar dalam ber - Dekonstruksi

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.

Menjamurnya perkembangan dekonstruksi dalam arsitektur di Amerika dan Eropa telah mengundang kontroversi baik pro maupun kontra dalam berbagai media cetak. Hal tersebut disebabkan karena berbagai tokoh dekonstruksi tersebut adalah para arsitek besar yang sangat berpengaruh (influential) terhadap arah kecenderungan arsitektur dewasa ini. Sejalan dengan ciri konseptual dekonstruksi yang licin, semakin memudahkan terjadinya salah interpretasi baik dalam pengolahan komposisi maupun struktur pembacaannya.

II.7 Ciri – ciri Arsitektur Dekonstruksi

- Bentuknya tidak berhubungan sama lain.
- Tidak harmoni.
- Abstrak dan extrim
- Permainan warna – warna dasar.
- Terpecah – pecah, terbagi – bagi, tidak jelas bentuknya.
- Penampilan bidang dan garis yang simpang siur dan tidak beraturan
- Keseluruhan struktur seperti akan runtuh

Ideologi arsitektur dekonstruksi antara lain:

- Pentingnya perbedaan, keterbedaan dari yang lain.
- Memperlihat ke 'dekonstruksian'nya dengan kesan 'tulisan' yang didapat dari bangunan
- Tiap arsiteknya memiliki hak penuh atas desain bangunannya
- 'menaklukan' suatu kasus perancangan
- Terpecah-pecah, terbagi-bagi (fragmanted), tidak jelas bentuknya (destructive)
- Arsitek adalah metafisika

Gaya yang dianut:

- Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama
- Kompleksitas disjungsi, kecenderungan kaku, kacau, bengkok, dan berbeda dari yang lain
- Ruang eksplosif dengan lantai miring (tilted floors), cocktail sticks, penyimpanan/pembengkokan (warps), distorsi, anamorfisme
- Bentuk abstrak yang ekstrim
- Frenzed cacophony; violated perfection; random noise
- Tidak adanya keterikatan antara bentuk dan ruang yang ada di dalamnya
- Estetika nol derajat (degree zero), kekosongan erotik mesin machine eroticism)
- Ornamen pokoknya: pemecahan/fractal, skala, self similarity, catachresis, apocalypse
- Memperlihatkan kode pribadi
- Pro resticted metaphors: planetary arch; flying beam/balok melayang; knife blades; fish bananas
- Memunculkan kembali sejarah yang ada
- Kehancuran semu
- Simbolik pribadi

II.8 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. **Fragmentasi and Discontinuity**

Pecahan dan diskontinuitas, aliran ini dianut oleh Frank Gehry, yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian pecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

2. **Neo Constructivist ang dipeleopori Zaha Hadid**

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

3. **Folies, Bernard Tschumi**

Persilangan antara late conctrustivist Chernikov, estetik dari Kandinsky, dan dekonstruki Perancis (Foucault dan Derrida). Mereka 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 meyerap 'paham' dari beberapa sumber antara lain: Fragmentation milik Gehry; Flying Beams, dan Cocktail milik Koolhas; representasi hermetic milik Esenman. Kemudian kesemuannya itu dikombinasikan dengan satuan 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 ari arsitektur. Adalah benar adanya bahwa telah pasti dengan kehilangan pusat, prbedaan yang tidak dapat dipisahkan dengan modernisme, massa yang uprooted, akhir dari identitas etnik – akan tetapi tema ini selalu menomor duakan figure retorisnya dan disublimasi menjadi satu set perubahan: catachresis, arabesque, groteques atau pada masa lampau disebut: scaling., self similarity, dan transformation. Hampir seluruh bagian arsitekturnya bersifat secara abstra (meskipun beberapa representasi konvensional telah masuk), ia tetap konsisten. Kebanyakan orag sulit untuk memahmi karyanya, karena konsep yang ia terapkan 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.9 Penerapan Arsitektur Dekonstruksi

- Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama
- Kompleksitas disjungsi, kecenderungan kaku, kacau, bengkok, dan berbeda dari yang lain
- Ruang eksplosif dengan lantai miring (tilted floors), cocktail sticks, penyimpanan/pembengkokan (warps), distorsi, anamorfisme
- Bentuk abstrak yang ekstrim
- Frenzed cacophony; violated perfection; random noise
- Tidak adanya keterikatan antara bentuk dan ruang yang ada di dalamnya
- Estetika nol derajat (degree zero), kekosongan erotik mesin machine eroticism)
- Ornamen pokoknya: pemecahan/fractal, skala, self similarity, catachresis, apocalypse
- Memperlihatkan kode pribadi
- Pro resticted metaphors: planetary arch; flying beam/balok melayang; knife blades; fish bananas
- Memunculkan kembali searah yang ada
- Kehancuran semu
- Simbolik pribadi

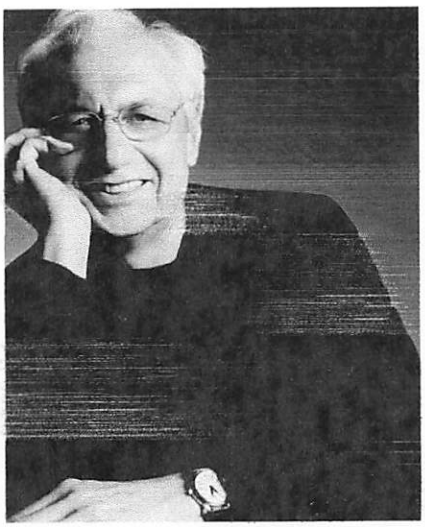
II.10 Kesimpulan

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, model, ke bangunan harus setara karena ide, gambar, dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

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.

II.11 Tokoh Arsitektur Dekonstruksi Non-Derridean

Frank O. Gehry



Gambar 2.2

Frank O. Gehry

Frank O Gehry lahir pada tahun 1929 di Toronto, menjalani pendidikan formal dalam bidang arsitektur dari Universitas of Southern California, kemudian melanjutkan ke Harvard Graduate School of Design. M*endapat gelar Doktor kehormatan di bidang arsitektur dari beberapa institusi, dan diangkat menjadi profesor oleh Yale University. Konsep desain banyak dipengaruhi oleh seni patung dan lukis, bagi Gehry seni dan arsitektur merupakan hal yang datang dari sumber yang sama. Sehingga perwujudan bentuk-bentuk arsitektur menurutnya tidak bisa terlepas dari pengaruh-pengaruh seni tersebut. Imajinasi yang dia aplikasikan dalam desainnya merupakan desain yang dinamis, hidup, dan energik baik pada bentuk, warna, ruang maupun tekstur dari karya-kary Gehry. Karya yang dihadirkan benar-benar memberikan kebebasan kepada orang untuk mengapresiasi atau mempresepsi secara berbeda tergantung pada pemahaman masing-masing orang yang mengamati (tidak ada pemahanan tunggal).*

Tentang Frank O Gehry

Beberapa penghargaan internasional atas prestasi di bidang arsitektur , antara lain Pritzker Prize Award tahun 1989 dan Imperiale Award in Architecture tahun 1992, sedangkan perhatian terhadap bidang seni mendapat penghargaan juga dari Lilian Gish Award for Lifetime Contribution to the Arts.

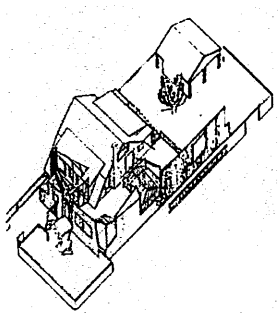
Gehry adalah seorang arsitek yang jarang mengeluarkan idenya dengan menulis, tetapi Gehry seringkali mengaplikasikan gagasannya langsung ke dalam bentuk desain. Pada awal tahun 70-an Gehry memulai mengaplikasikan gagasannya dengan mengeksplorasi kekuatan utama dari konstruksi yang belum terselesaikan,

dengan materialisasi yang murah, tetapi penyelesaian dengan teknologi modern. Gagasannya tersebut ia aplikasikan pada desain rumah pribadi Gehry di Santa Monica, 1978 yang memberikan kontribusi pada perkembangan gaya regional di Los Angeles, kota tempat Gehry bekerja sejak 1962.

Karya-karya Frank O Gehry

Gehry House

Konsep desain pada bangunan rumahnya sendiri, diawali dengan ketertarikan terhadap lingkungan lokal kelas menengah dimana Gehry dan istrinya tinggal. Rumah ini merupakan suatu bungalow (*two-story gambrel-roof bungalow*) yang berumur 60 tahun. Keprihatin akan simbol-simbol kelas menengah dan simbol partikular masa depan, membawa Gehry untuk mencari makna baru untuk mengintrepretasi temuannya dan mencocokannya dengan kebutuhan keluarga.



Gambar 2.3

Gehry House, *axonometric drawing, Santa Monica, California, 1977*

Gagasan terhadap desain rumah adalah bahwa: "*It was my ide that the old and new could read as distinct strong self-sufficient statement which could gain from each other without compromising themselves*" (Jencks, 1991:112).

Pekerjaan rumah di rencanakan dengan detail yang hati-hati, dan yang terpenting adalah Gehry berusaha untuk merubah hal-hal sekitar (*existing*) untuk mengakomodir kabutuhan-kebutuhan baru. Dalam penyelesaian rumahnya ini, Gehry dibantu oleh seorang teman seniman, Ed Moses dan Larry Bell untuk membuat jendela yang memberikan bagian-bagian baru dalam rumahnya.

Gehry memutuskan untuk mengeksplorasi gagasan itu lebih jauh Gehry merombak rumah yang lama dan membangun seksi-seksi yang baru. Kekuatan, kekasaran, dan kesiapan dari bahasa itu telah membuat Gehry tertarik tidak saja secara visual tapi juga secara sosiologis.

Dekonstruksi Non-Derridean

Dekonstruksi Gehry termasuk dalam dekonstruksi non-Derridean. Dekonstruksi Non – Derridean mencakup dekonstruksi bentuk dan struktur bangunan, yang didasarkan pada konsep – konsep "*disruption*", "*dislocation*", "*deviation*" dan "*distortion*", sehingga menyebabkan stabilitas, kohesi dan identitas bentuk-bentuk murni terganggu.

Dalam pameran "*Decontructivist Architecture*" yang diselenggarakan di Museum of Modern Art di New York tahun 1988 terdapat kata – kata: "*Pure form has been contaminated, transforming architecture into an agent of instability, disharmony and conflict*", kata – kata ini dengan tepat menggambarkan karya – karya yang dipamerkan: bentuk – bentuk yang tidak murni, semrawut bahkan kontradiktif. Para arsitek yang ditunjuk ikut pameran tidak mewakili suatu aliran tertentu, masing-masing dengan caranya sendiri megekspresikan karyanya.

Dekonstruksi menurut Frank O 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 komplek, tapi hasil dari pemikiran tidak serius. Hasil yang nampak akan memberi kesan terpecah-pecah.

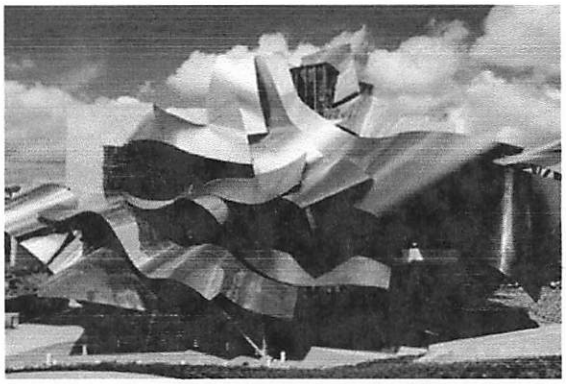
Aliran dalam Arsitektur Dekonstruksi

Fragmentasi and Discontinuity

Pecahan dan diskontinuitas, aliran ini dianut oleh Frank Gehry, yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian pecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

Frank Gehry memulai dari beberapa rumah tinggal di California, kemudian museum Aerospace di Santa Monica, dan Restoran ikan di Kobe. Kesemuanya tampak sebagai suatu ekspresi scluptural (barang seni) dari pada wadah suatu fungsi. Sosok solid masif mengesankan kenihilan atau suatu the presence of absence.

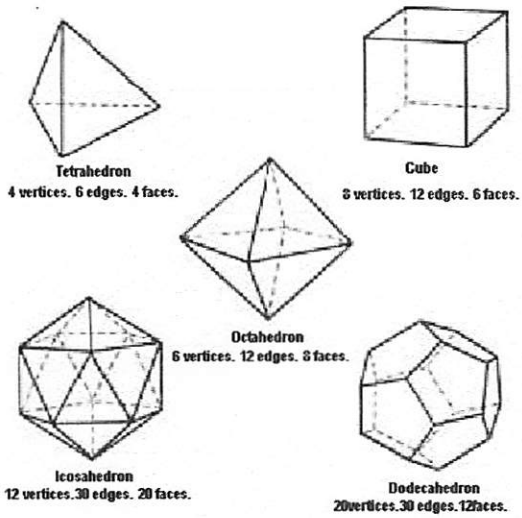
Di dalam mengkomposisikan ruang dan bidang tidak nampak prinsip-prinsip order dari arsitektur klasik yang digunakan seperti : unity, harmony, dan balance. Secara keseluruhan bangunan meninggalkan citra sebagai suatu komposisi yang retak, terpuntir, dan berkesan belum selesai.



Gambar 2.4

Gehry's hotel

Fragmentasi F. Gehry

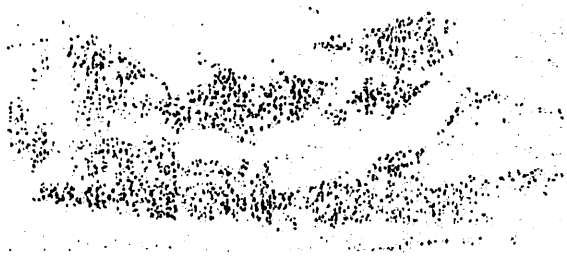


Gambar 2.5

Platonic solid

Peninjauan karya rumah tinggal Gehry dengan sudut pandang tipologi geometri dengan penggunaan bentuk geometri yang mengalami transformasi yang menggabungkan beberapa bentuk platonic solid, (segitiga dan persegiempat) mengalami perubahan dengan kata lain mengacak bentuk melalui penusukan dan penabrakan bentuk platonic solid yang ada.

Selanjutnya Gerhy mengesampingkan ketentuan-ketentuan penggunaan sumbu-sumbu "X" yang dapat mewakili kesan horisontal dan sumbu "Y" yang memberi kesan vertikal. Akibat yang terjadi adalah bentuk-bentuk yang tidak lazim dan sangat unik, seakan-akan bangunan ini merupakan sebuah penggabungan unsur-unsur geometri dari platonic solid yang terhambur.



Bentuk satu dan lainnya tampil dan saling memperlihatkan kekuatan bentuk-bentuk yang ada, sehingga tidak terdapat sebuah bentuk yang dominan dalam penggabungan ini. Hancur, semrawut, tidak teratur dan sangat tidak lazim, tetapi melalui tangan Gehry penggabungan bentuk-bentuk dari platonik solid yang ditabrakkan menghasilkan sebuah karya yang spektakuler, baru dengan pemahaman arsitektur yang tidak lazim. (RONA Jurnal Arsitektur FT-Unhas Vol. 2 No. 1, April 2005 hal 81)

Bentuk platonic solid atau (dan) geometri Euclidean yang dipergunakan lebih dominan terhadap karya Frank L. Wright sementara Frank O. Gehry lebih menekankan bentuk pada olahan non-Euclidean Geometry.

Euclidean geometry, the study of the properties of Euclidean spaces

Non-Euclidean geometry, systems of points, lines, and planes analogous to Euclidean geometry but without uniquely determined parallel lines.

(*www.wikipedia.com*)

Konsep Pemikiran Dekonstruksi Non - Derridean

Aaron Betsky dalam bukunya "Violated Perfection" mengelompokkan 210 orang arsitek yang tergolong garda depan ini kedalam lima kelompok, dan Libeskind termasuk dalam kelompok Shard & Shark.

Shard & Sharks

Pengertian Shard dan shark menurut:

- *Wikipedia*, Shard mengacu pada:

  Sherd, potongan kaca, tembikar, atau batu

  Elytron, sayap bagian depan yang ditemukan di beberapa spesies serangga

  Shard London Bridge, gedung pencakar langit yang sedang dibangun di London, UK

  "Meth", kata lain untuk obat methamphetamine, mengacu pada the shard-seperti Kristal
- *Collins Thesaurus of the English Language – Complete and Unabridged 2nd Edition. 2002 © HarperCollins Publishers 1995, 2002*

  Shard (*Kata benda)* : fragmen, sebagian kecil, potongan, kepingan atau irisan tipis, sisa, unsur atau butir, getaran.

- *Kernerman English Multilingual Dictionary © 2006-2010 K Dictionaries Ltd.*

  shark

  n shark [ʃa:k]

  sesuatu yang besar, dasyat, ikan pemakan daging.

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: Frank Gehry, Gunther Domenig, Coop Himmelblau, Kazuo Shinohara, dan Zaha Hadid.

BAB III

TINJAUAN OBJEK

III.1 Pengertian Umum

III.1.1 Pengertian Judul " Hip Hop Dance Center "

Hip Hop adalah:

1. sebuah subkultur terutama dari kaum muda di pusat kota besar khususnya bagi penggemar musik rap

2. musik ritme bergaya yang pada umumnya beriringan dengan rap; juga : rap bersama dengan musik ini

Hip Hop Dance adalah :

- Hip-hop dance refers to social or choreographed dance styles primarily danced to hip-hop music or that have evolved as part of hip-hop culture. This includes a wide range of styles notably breaking, locking, and popping which were developed in the 1970s by Black andLatino Americans. [1(wikipedia)]
- Hip Hop Dance mengacu pada kelompok masyarakat atau gaya tarian yang telah terkomposisi untuk music hip hop atau yang terlibat sebagai bagian dari kebudayaan hip hop. Di dalamnya terdapat berbagai macam gaya terurtama breaking, locking, popping yang telah dikembangkan tahun 1970-an oleh bangsa Amerika Latin dan kulit hitam.
- Hip hop is a style of street dance, principally developed as a part of the hip hop culture. This culture was developed by young Hispanic and African American communities in New York, throughout the late 1960's. Similar with rap, scratch music and graffiti art, the style include the movements of break-dancing and body-popping, and has been internationally recognized since the 1970's. Hip hop dancing is heavily influenced by the development of hip hop music and its popularity in media. [2(http://www.aboutdanceschools.com/)]
- Hip Hop adalah daya dari tarian jalanan, secara prinsip berkembang sebagai bagian dari kebudayaan hip hop. Kebudayaan ini dikembangkan

oleh pemuda Hispanic dan komunitas African American di New York, sepanjang akhir tahun 1960-an. Sejalan dengan rap, scratch music dan graffiti art, termasuk pergerakan break-dancing dan body-popping, dan telah diakui secara internasional sejak tahun 1970-an. Hip hop dancing terpengaruh besar oleh perkembangan musik hip hop dan popularitasnya pada media.

- Hip Hop dance adalah sebuah bentuk tarian yang dilakukan untuk musik hip hop, yang menggunakan gerakan bagian tubuh yang sedikit terpisah secara bebas dan berulang serta menunjukkan sikap. (http://education.gov.ab.ca/k_12/curriculum/bySubject/physed/physedQ.pdf)

Center adalah:

- *Center* / Pusat adalah titik tengah suatu bagian, bangunan atau tempat untuk suatu aktifitas khusus, titik pusat dimana orang memusatkan perhatian, posisi politik moderat (tengah). (Oxford Learner's Pocket Dictionary: 63)
- Pusat, tempat bersatu/berkumpul, suatu titik yang menjadi tujuan. (Echols and Shadily 105)

Kesimpulan Judul

Berdasarkan definisi di atas, maka pengertian judul Hip Hop Dance Center adalah :

Suatu wadah fisik sebagai pusat kegiatan yang berhubungan dengan hip hop dance yang didalamnya terdapat berbagai kegiatan yang meliputi pelatihan, perlombaan, battle, pemasaran dan penjualan, dll yang berada di kota Malang, yang menjadi representasi visual dari sisi arsitekturalnya dengan tetap memperhatikan kenyamanan baik dari luar maupun di dalam bangunan untuk menunjang kegiatan di dalamnya. Diharapkan dengan berdirinya Hip Hop Dance Center ini dengan konsep atraktif dan inofatif mampu membentuk citra bangunan sebagai bangunan komersial serta mampu meningkatkan nilai potensial terhadap bangunan dan lingkungan sekitar akibat hadirnya bangunan ini.

III.1.2 Sejarah Hip Hop Dance

Hip hop dance merupakan sebuah gaya tarian, terutama gaya street dance, terutama tarian untuk musik hip hop, atau yang terlibat sebagai bagian dari kebudayaan hip hop. Tarian original dan pertama dalam kebudayaan hip hop adalah breakdance, yang muncul di New York City selama awal tahun1970an dan benar-benar menjadi batu penjuru (atau 'elemen') dari hip hop sebagai budaya. Di tahun1990an, sejalan dengan musik hip hop yang berkembang menjadi bentuk-bentuk yang baru, gaya tarian yang baru mulai bermunculan, sebagian besar tarian mereka sejalan dalam kontras dengan breakdance dengan banyak gerakan bawah.

Dua Masa Perkembangan Hip Hop Dance

These later styles are sometimes referred to as *new school* or *new style* while the older styles, including breakdance and various funk styles that were incorporated into hip hop, are considered *old school.*

Hip hop dancing is evolving in many different directions today, heavily influenced by the evolution of hip hop music and its popularity in media. surrounded by heated debates on history and authenticity.

Old school

Old school hip hop dances refers to the hip hop styles that evolved in the 1970s and 1980s, and were primarily danced to funk and old school hip hop music. Breakdance appeared during this time and is said to be the first and original hill hop dance style, as it's considered a cornerstone of hip hop culture itself.

In the 1980s, many funk dance styles that originally evolved separately from hip hop, such as popping and locking, started to be incorporated with the hip hop culture as well, and could be seen

combined with breakdance.

Today, many of the old school styles are as alive as ever, and can be seen at dance clubs, competitions and in the media, commonly used in popular music videos.

New school/new style

In the 1990s, as hip hop music evolved and grew further away from funk, it became slower, heavier and more aggressive. This modern hip hop music gave birth to new styles of hip hop dancing partly inspired by the old school styles, most of them focusing on upright dancing as opposed to breakdance which is better known for its floor-oriented movements.

Some more specific styles of new school hip hop are krumping, harlem shake, snap dance, clown wall, crip walk, Chicken Noodle Soup, grinding, stomping, hyphy and gangsta walking.

Classifying these newer hip hop styles as a unique dance style of its own has grown common with larger street dance competitions such as .Juste Dehout, which includes new *style* as a separate category for people to compete in.

Many of the newer styles of hip hop arc a common sight in today's music videos on television channels such as BET and MTV.

Sejarah tari hip-hop mencakup masyarakat dan even yang terjadi pada tahun 1970-an yang memberikan kontribusi untuk perkembangan awal gaya tarian hip hop : uprock, breaking, popping, locking, dan electric boogaloo. Uprock dan Breaking diciptakan oleh bangsa Amerika Latin dan kulit hitam di New York City. Locking, popping, dan boogaloo ketiganya disebut juga sebagai funk style yang diciptakan oleh bangsa Amerika kulit hitam di California. Semua gaya tarian

ini berbeda stylistically. Mereka berbagi kesamaan dalam musik dan asal keberadaan mereka, dan melalui improvisasi natural mereka menjadi definisi tarian hip-hop.

Pada awal-awal tahun berdirinya hip hop dance, tahun 1973-1979, "Menari adalah esensi dari adalah esensi dari awal kebudayaan Hip Hop"(Price 2006) Hip hop adalah"... sepenuhnya tergantung pada tatap muka hubungan dan interaksi social." (Dimitriadis 1996) Bentuk ekspresi ini melibatkan langkah berirama dan gerak tubuh yang memiliki daya tarik yang kuat terhadap lantai. Lebih dari 30 tahun, tarian hip-hop dikenal secara luas setelah muncul tim professional breakdance, popping, locking yang pertama di tahun 1970-an. Hip-hop tari bukanlah sebuah style yang berasal dari studio. Hip Hop dance tergolong lebih muda dari balet, ballroom dance, dan modern dance dan dikembangkan di lingkungan perkotaan tanpa melalui proses formal. Semua substyles awal dibawa sekitar melalui kombinasi peristiwa termasuk inspirasi dari James Brown, penemuan DJ Kool Herc tentang mengalahkan istirahat, penciptaan Don Cornelius 'dari acara TV Soul Train, dan pembentukan awak berbasis tari jalanan. Acara-acara seperti ini digantikan oleh produksi beberapa film dan kompetisi internasional yang memberikan kontribusi untuk memperkenalkan tari hip-hop di luar Amerika Serikat. Sejarah tari hip-hop adalah sebagian besar lisan. Penulis Jeff Chang menjelaskan seperti itu: "Hip-hop tari tetap yang paling baik didokumentasikan dari semua seni hip-hop asli Tetapi penari mempertahankan bahwa satu-ke-satu folkloric tradisi-melewati lebih dari salah satu seni lainnya. Komunitas tari erat dan terorganisir, dan sering menyajikan depan gabungan pada pertanyaan sejarahnya sendiri. "

III.1.3 Jenis Hip Hop Dance

Hip hop dance tergolong kedalam modern dance, yang lahir pada awal abad ke 20, modern dance adalah gaya tarian yang berpusat pada interpretasi dari penari itu sendiri yang berlawanan dengan langkah yang terstruktur seperti pada tarian tradisional atau klasik. Bertentangan dengan penari tradisional yang menari berdasarkan paten gerakan yang sudah ada, penari modern memunculkan gerakan mereka dari ekspresi perasaan mereka.

Beberapa jenis Modern Dance yang telah berkembang

- Jazz
- Ballet
- ***Hip Hop***
- Kontemporer
- Salsa
- Cha-cha
- dll.

Berdasarkan aliran dan perkembangannya hip hop dance dapat dibagi menjadi dua aliran

1. Street dance
2. New Style

Street Dance

1. Breakdance
2. Krumping
3. Stomping
4. Old School
   a. Popping
      - Electric Boogaloo
      - Tutting
      - Robotic
      - Waving
      - Puppet
      - Animation
   b. Locking

New Style

1. L.A. Style
2. Lyrical Hip Hop
3. Hip Hop Jazz
4. Swagga
5. Urban ballet

6. Harlem shake
7. Snap dance
8. Clown wall
9. Crip walk
10. Chicken Noodle Soup
11. Grinding
12. Hyphy
13. Gangsta walking
14. Hip hop-Skating
15. Dll.

Terminologi Hip Hop Dance:

- *Funk* adalah gaya musikal Amerika yang muncul pertama kali pada pertengahan sampai akhir tahun 1960an ketika musisi Amerika Afrika memadukan dengan musik soul, soul jazz dan R&B kedalam sebuah ritme, bentuk musik baru yang dapat digunakan dalam tarian.

- *Street dance*, mirip dengan vernacular dance adalah istilah payung, digunakan untuk menggambarkan gaya tarian yang melibatkan studio tari yang berada di luar di tempat aktivitas sehari-hari seperti jalan, taman sekolah dan nightclubs.

- *Breakdance*, breaking, b-boying atau b-girling adalah gaya tari jalanan yang berkembang sebagai bagian dari pergerakan hip hop diantara kaum muda African American dan Puerto Rican di South Bronx, New York City sepanjang awal tahun 1970an. Pada umumnya dance ini dilakukan untuk musik pop, funk, dan hip hop, seringkali di mixed ulang untuk memperpanjang durasi break, dan termasuk gaya hip hop dance yang terkenal.

  A breakdancer, breaker, b-boy atau b-girl merujuk kepada seseorang yang berlatih breakdance.

- *Popping* adalah gaya funk dance dan street dance yang didasarkan pada teknik melemaskan dan mengencangkan otot dengan cepat yang menyebabkan sentakan pada tubuh penari, disebut sebagai *pop* atau *hit*. Hal ini dilakukan secara kontinu sesuai dengan irama lagu dengan kombinasi berbagai gerakan dan pose.
  A popper adalah penari popping.

- *Locking* (asal mula dari Campbellocking) adalah gaya dari funk dance dan street dance, yang mana saat ini juga berjalan bersama dengan hip hop. Yang bergantung dari kecepatan gerakan tangan dan pergelangan tangan yang dikombinasikan dengan gerakan pinggul dan kaki yang santai. Gerakan biasanya luas dan dilebih-lebihkan, dan seringkali sangat berirama dan sangat sinkron dengan musik. Nama locking didasarkan pada konsep gerakan mengunci, yang secara fundamental berarti berhenti mendadak dari gerakan yang cepat dan berhenti dengan posisi tertentu, bertahan dalam posisi tersebut selama beberapa waktu dan kemudian melanjutkan gerakan dengan kecepatan yang sama seperti sebelumnya.
  A locker adalah penari locking.

- *Krumping* adalah bentuk tari jalanan African American perkotaan yang dikembangkan di jalan-jalan di South Central Los Angeles, sekitar tahun 2001 - 2002. Yang dicirikan dengan gerakan bebas, ekspresif, dan sangat bersemangat dan merupakan bagian utama dalam kebudayaan hip hop dance, sejalan dengan teknik lain, seperti : breakdance, locking, popping dan freestyling.

III.1.4 Tinjauan Umum Jenis – Jenis Ruang dalam Hip Hop Dance Center

Dalam dunia hip hop dance, terdapat berbagai kegiatan yang umumnya dilakukan, yaitu: pelatihan, kompetisi, perlombaan, dan pertunjukan hiburan (entertainment). Sehingga dari jenis – jenis kegiatan tersebut akan muncul suatu wadah kegiatan atau ruangan – ruangan yang mewadahi kegiatan – kegiatan tersebut. Untuk mewadahi kegiatan tersebut, jenis – jenis ruang yang biasanya muncul berupa: studio dance, auditorium, dan battle area.

III.1.4.1 *Studio dance*

Studio dance adalah sebuah ruang dimana penari belajar atau berlatih. Istilah secara khusus adalah ruang yang dibangun atau diperlengkapi untuk sebuah tujuan.(http://en.wikipedia.org/wiki/dancestudio). Untuk latihan tari di dalam studio dance, ada beberapa persyaratan, antara lain:

- Semi terbuka, membutuhkan cahaya matahari sesuai kebutuhan.
- Memerlukan pencahayaan buatan.
- Ukuran ruang yang luas melebihi jumlah kapasitas penari, plafon yang tinggi (kenyamanan)
- Lantai yang baik digunakan untuk menari adalah lantai kayu.
- Permukaan lantai yang cukup licin dan halus
- Terdapat toilet dan ruang ganti
- Terdapat peralatan pendukung utama dance seperti kaca cermin dan peralatan audio untuk musik

(Sumber: koreografer hip hop dance).

III.1.4.2 *Auditorium*

Auditorium adalah sebuah ruangan yang dibangun bagi penonton untuk mendengar dan menonton pertunjukan secara langsung seperti teater. Berasal dari bahasa latin (dari *audītōrium*, dari *audītōrius* ("berarti untuk mendengar")); konsep diadopsi dari auditorium Yunani,yang memiliki tatanan semi-lingkaran dengan tempat duduk yang tersusun berundak pada sebuah teater, dibagi oleh

'sabuk' lebar, yang disebut *diazomata*, yang ada setiap sebelas baris tempat duduk.

Harga yang dikenakan untuk tempat duduk pada setiap bagian dari auditorium (yang lebih dikenal sebagai rumah) seringkali bergantung pada kuallitas pandangan menuju panggung.berikut adalah beberapa jenis area tempat duduk

- Stalls atau arena: area dibawah, pada umumnya terletak dibawah atau sejajar dengan panggung.
- Balconies atau galleries: satu atau lebih podium tempat duduk yang diangkat kearah belakang auditorium. Pada teater yang lebih besar, kelipatan tingkatan tersusun secara vertikal diatas atau dibelakang stalls. Tingkatan pertama seringkali disebut the dress circle atau grand circle. Area tempat duduk paling tinggi atau lingkaran terluar biasanya dikenal sebagai *the gods*, terutama pada opera house yang luas dimana tempat duduk bisa sangat tinggi dan jauh dari panggung.
- Boxes: secara khusus terletak di depan, samping, dan atas panggung. Seringkali berada pada ruangan yang terpisah dengan area menonton terbuka yang berisikan lima orang atau kurang. Tempat duduk ini dianggap bagian yang paling mewah dari auditorium. State box atau royal box disediakan bagi orang terkemuka.

(http://en.wikipedia.org/wiki/Auditorium)

III.1.4.3 *Battle area*

Battle area adalah sebuah ruang yang digunakan sebagai tempat diadakannya kompetisi dance diantara dua individu atau tim penari yang saling mengadu dance satu sama lain. Dapat berupa formal maupun informal tetapi keduanya merupakan jenis pertandingan konfrontasi langsung (muka lawan muka). Kompetisi dapat berupa *cypher* (pertandingan spontan / freestyle battle) atau pertandingan yang telah dikoordinasikan sebelumnya. Secara tak resmi penari memulai dengan *cypher*, nama yang diberikan kepada penari yang membentuk area

melingkar (dan pada umumnya adalah penonton) yang mengambil giliran menari di tengah. Dalam kompetisi ini tidak ada juri, peraturan ketat, larangan dalam cipher, yang ada hanya tradisi yang tidak diucapkan (kemenangan biasanya didasarkan pada tepuk tangan penonton). Ini adalah asal mula dari *dancer battle* dan seringkali lebih bersifat personal dan mengandung konfrontasi yang tinggi. *Cypher dancing* pada umumnya terdapat dalam komunitas dengan penekanan pada sesuatu yang dihargai sebagai originalitas dan kebudayaan hip hop tradisional.

Jenis battle

a. Informal
   - Pertandingan berlangsung secara bebas, penonton berlaku juga sebagai peserta (cypher dancing)
   - Tidak ada peraturan yang ketat
   - Tidak ada juri
   - Kemenangan biasanya didasarkan pada tepuk tangan penonton

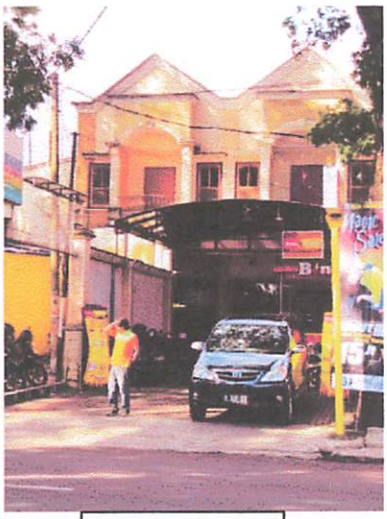
b. Formal (organized battle)
   - Kompetisi yang telah diatur seperti batas waktu dan batas peserta
   - Terdapat juri yang biasanya dipilih berdasarkan pengalaman, level pengetahuan tentang dance, kontribusi dalam acara, dan kemampuan untuk menilai dengan adil (tanpa memihak)
   - Publikasi organized battle jauh lebih besar dibanding dengan informal battle
   - Contoh even-even bergengsi : Battle of the Year, UK B-Boy Championships, Red Bull BC One, Freestyle Session, and R16 Korea

(http://en.wikipedia.org/wiki/Breaking_(dancing))

III.2 Studi Banding

III.2.1 Dance Studio (Interior)

1. Rocket Crew



Gambar 3.1

Studio Dance rocket crew

Rocket crew merupakan salah satu tim dance ternama di kota Malang. Rocket crew lahir pada tanggal 21 Juni 2006 dengan anggota awal 5 orang. Selama 4 tahun rocket crew telah berkembang pesat, telah berhasil memenangkan banyak perlombaan dan kompetisi di berbagai even dan saat ini beranggotakan 24 orang. Jadwal latihan rutin tim setiap hari rabu dan jumat pukul 17.00 WIB.

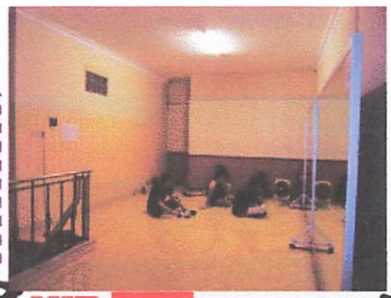
Rocket crew belum memiliki studio dance tetap, sejak tahun 2006 hingga sekarang telah berpindah studio dua kali. Dan saat ini studio ketiga rocket crew terletak di Jl. Kawi no 56 Malang. Bangunan ini merupakan bangunan ruko, di lantai 1 digunakan sebagai rumah makan, lantai 2 digunakan sebagai studio dance. Fungsi ruang yang ada di lantai 2 ini adalah tempat latihan dance, kamar sekaligus ruang ganti, dan toilet. Total luas lantai 2 adalah 67,5 m², dengan dimensi tempat latihan 10 x 4 m.

Studio dance

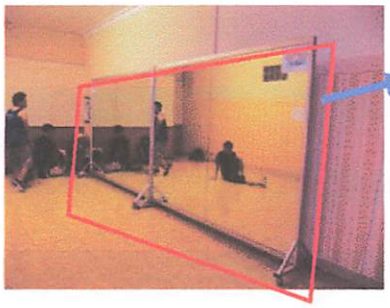
Ruang yang memanjang dan terkesan sempit kurang efektif bila digunakan sebagai tempat latihan.

Gambar 3.2

Interior Studio Dance



Ketinggian plafon 3,5 m sudah cukup memenuhi kebutuhan gerak para penari namun dari kenyamanan kurang memenuhi syarat karena tidak ad space yang cukup untuk sirkulasi udara.



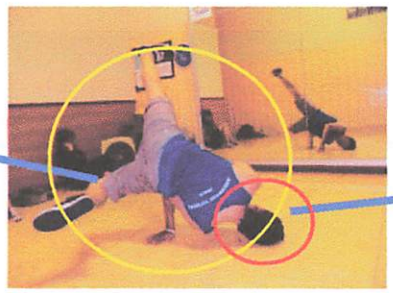
Terdapat dua kaca cermin portable dengan ukuran masing-masing 180x240 cm merupakan salah satu peralatan yang paling penting yang harus ada dalam studio tari.

Terdapat peralatan audio seperti vcd player dan speaker yang digunakan pada saat latihan. Peralatan ini juga merupakan peralatan yang paling penting yang harus ada dalam studio tari.

Hanya terdapat 1 bukaan pada ruangan dengan luas 10x4 m. Penghawaan sangat kurang memadai dan juga berdampak kurangnya pencahayaan alami di siang hari.

Area latihan breakdance berada bersebelahan dengan area latihan dance. Kesan ruang terasa sempit dan sangat kurang memadai bila dipakai untuk latihan breaking, ukuran ruang 4x2 m.

Gerakan-gerakan pada breaking membutuhkan space yang luas



Penggunaan lantai keramik kurang sesuai untuk latihan breaking karena adanya perbedaan tekstur keramik dan nat

Dinding biasanya digunakan sebagai tempat bersandar pada waktu istirahat. Dinding dilapisi wallpaper berwarna gelap, mengurangi kesan kotor pada dinding akibat keringat.

2. Bandung Street Dance Community

we are not a crew, we are community, we are **family**

SEJARAH B.S.D.C

Sejarah B.S.D.C (Bandung Street Dance Community) bermula pada awal tahun 2010, ketika dua dancer: Gita Ahmad dan Allifia Wardoyo bertemu di dunia maya dan mendapati minat yang sama terhadap dunia *street dance*. Didasari atas keinginan untuk berlatih dalam sebuah komunitas *street dance*, bertemu pertama kali untuk latihan pada tanggal 14 Februari 2010.

Pada saat inilah BSDC terbentuk. Dengan anggota awal sebanyak 2 orang, di sebuah studio dance yang ternyata cukup mahal untuk dibayar oleh hanya 2 orang. BSDC kemudian perlahan tumbuh semakin besar dengan penambahan jumlah anggota yang masuk baik melalui info dunia maya, maupun melalui informasi mulut ke mulut. Dengan semakin bertambahnya jumlah anggota, BSDC pun memiliki lebih banyak keluarga aliran *street dance*, seperti Bboy, Locking, Popping, Tutting, Cwalk, Shuffler, dan lain lain.

TENTANG B.S.D.C

BSDC berdiri atas sistem *Community-Family*. Hal ini berarti BSDC bukanlah sebuah*crew*, tetapi bisa saja terdiri atas beberapa *crew* yang tergabung dalam sebuah keluarga besar *Street Dance* Bandung. Inilah yang menjadikan BSDC sebuah komunitas dengan sistem yang sangat terbuka bagi siapapun. Selama

memiliki *passion* yang sama dalam *street dance*, baik sudah tergabung dalam satu *crew* atau tidak, bahkan bagi*dancer* pemula sekalipun.

Latihan Rutin

BSDC memiliki jadwal latihan rutin setiap hari minggu. Jadwal latihan ini bisa berubah atau bertambah tergantung pada kebutuhan para anggota, atau pada event tertentu yang akan diikuti. Sistem latihan BSDC sendiri berdasar atas sistem *Sharing Knowledge* yang berarti siapapun bisa menjadi "guru" dan "murid". Setiap anggota keluarga BSDC bisa membagikan pengetahuan *dance*-nya pada anggota lain, disaat yang sama juga bisa belajar mengenai *dance* dari anggota keluarga BSDC lainnya. Para anggota juga memiliki hak penuh untuk memilih peminatannya saat latihan, entah itu *Shuffling, Locking,* atau dance apapun, selama masih dalam lingkup *street dance*. Selain itu, dengan semangat fundamental dari *street dance*, latihan biasanya akan ditutup dengan cypher (circular audience focusing on the one-who-perform).

B.S.D.C Studio

Terdapat locker area, dengan kapasitas 24 kotak

Perbandingan manusia dengan tinggi ruang pada studio dance menimbulkan kesan akrab

Gambar 3.3

Interior Studio Dance

Adanya kolom di tengah ruangan kurang efektif terhadap kebebasan penari untuk bergerak sehingga ruangan menjadi kurang efisien

Bukaan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan penghawaan dan pencahayaan

Secara keseluruhan studio ini memiliki kualitas pencahayaan dan penghawaan yang baik. Tersedia fasilitas pendukung seperti locker room, toilet dan ruang ganti. Dimensi kaca cermin sesuai dengan luas ruangan dan jumlah kapasitas penari. Tinggi plafon standar, namun sirkulasi udara berlangsung dengan baik dengan adanya bukaan yang sesuai. Dan dari segi dimensi ruang, studio ini terkesan akrab.

3. High Street Dance School

Gambar 3.4

Studio Dance HSDS

High Street Dance School adalah Sekolah Kursus Tari (Dance School) dan Studio Dance yang terletak di Jakarta Selatan tepatnya di Fatmawati Fest.

High Street Dance School adalah Sekolah atau kursus Hip hop dan Modern Dance dengan standart dan sertifikat internasional.

High Street Dance School didirikan oleh penari professional Shakira pada tahun 2000 berawal dari Bandung. Hingga saat ini High Street Dance School yang dikelola oleh Shakira dan suaminya Robin van Persie telah memiliki beberapa cabang yang tersebar di seluruh Jakarta.

- Dance Class

HIGH STREET ACADEMY

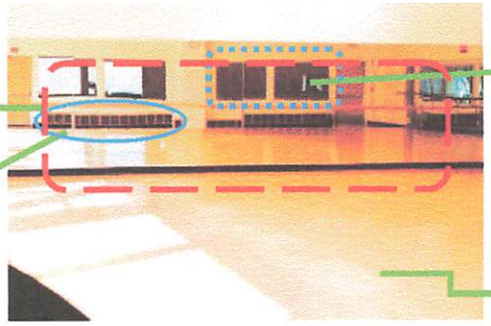
High Street Dance School yang dikelola secara professional oleh para tenaga-tenaga yang handal yaitu Direktur Artistik, Direktur bidang Hip hop dan Modern Dance dan manajemen yang membawahi lebih dari 10 orang tenaga pengajar.

Para tenaga pengajar selalu aktif mengikuti workshop maupun pelatihan untuk menambah wawasan dalam bidang ilmu pengajaran yang inofatif dan kreatif.

FACILITIES

- Dance Class Room

Menggunakan kaca cermin permanen



Terdapat bukaan yang memungkinkan studio dapat dilihat dari luar

Area tunggu atau istirahat

Menggunakan lantai kayu

Secara keseluruhan kesan yang muncul pada studio dance ini adalah luas (tidak terlihat banyak kolom, dominan menggunakan warna muda, kaca cermin yang menerus), pencahayaan dan penghawaan yang cukup terlihat dari bukaan yang lebar

Gambar 3.5

Interior Studio Dance

Pada bagian plafon tidak digunakan penutup, hanya terlihat ekspos struktur rangka atap dan penggunaan warna gelap menimbulkan kesan dingin pada studio dance ini.

Menggunakan lantai kayu

Penggunaan warna putih pada plafon, dinding, dan lantai menciptakan kesan luas, bersih dan polos sehingga terlihat cukup kontras dengan penari yang beraktivitas di dalamnya.

- Ruang loker dan ruang ganti

Locker Shower

Sumber : http://wennywulandari.wordpress.com/

4. BDX Dance Studio

Gambar 3.6

Studio Dance BDX

The bright dance studio space, with floor to ceiling skinny mirrors, and Toronto's only professionally sprung bamboo hardwood floor.

View of the clean reception area, women's change room and cosy lounge area. Get a complete tour of the 2200 sq ft facility, and will learn more about BDX in person.

Byfield Dance Experience Toronto dance class

Peletakan lampu di dalam plafon, menimbulkan efek cahaya berpendar.

Gambar 3.7

Interior Studio Dance

Menggunakan lantai keramik warna hitam berstekstur menciptakan kesan natural seperti lantai batu.

Penggunaan warna gelap pada lantai dan setengah dinding serta penggunaan material menimbulkan kesan yang natural dan sejuk pada ruangan. Ruangan tidak terkesan gelap karena didukung dengan pencahayaan alami dan buatan yang cukup.

Pembagian kelas yang ada pada kelas dance BDX

BEGINNER - **"newbie", new to hip hop dance,** and might be apprehensive or self conscious trying something new.

ELEMENTARY – **Have been through the basics, dancing regularly in beginner level for a MINIMUM of 6-9 months.** Body and movement co-ordination has improved. The memory is much better- can remember routines faster and could finishing dance steps. Plus, comfortable in own skin and enjoy a challenge.

INTERMEDIATE – **Have confidence shows. Had consistent hip hop dance training for at LEAST 18 months.** Coordination and confidence are strong and

stamina is very good. Although not ready to compete on "SYTYCD" but dancers are up for a challenge and will push mentally and physically.

ADVANCED – **Have been at it for YEARS, and dancer style shows. Great at confidently executing every move.** Worked up the ranks at BDX, come from a dance studio background, and trained in other styles. Dancer could teach others. Work on a professional level and rise to every challenge.

(http://shawnbyfield.wordpress.com/)

5. Hip Hop & Street Jazz At Ballet Austin's Butler Community School

Elementary and Intermediate Hip Hop classes focus on choreography, floor work, and "tricks" with up-beat pop and Hip Hop music. Simple break dance moves, incorporating both East and West Coast styles, create a Third Coast style that anyone can learn and take from the class to the club. Come take a class and work on original choreography with Boo; basic break, pop & lock and freestyle moves using the music of today's hottest artists: Drake, Birdman, Lil Wayne, M.I.A., Kanye West, Pitbull, Wale, Talib Kweli, Kid Cudi--just to name a few.

Elementary Hip Hop. Taught by Boo.**Saturdays from 2:45pm to 3:45pm.**

Intermediate Hip Hop is offered to people with more experience and offers more advanced choreography. Taught by Boo.

Tuesdays and Thursdays 8:30pm to 9:30pm.

Kid's Hip Hop is a fun and funky class for kids who have little or no previous Hip Hop experience. Current dance styles plus floor moves are introduced in a fun and kid-friendly class. Kids will learn cool choreography and simple tricks. Parents are welcome to join in. Taught by Kathryn.

Saturdays 1:45pm to 2:45pm

Street Jazz combines the best of Hip Hop and West Coast Jazz into a fun, fast-paced class focused on intricate choreography and intense attitude.

Choreographers like Bobby Newberry, Blake McGrath, Anthony Garza, and many more practice this hard hitting style in such L.A. based studios such as Millennium and Edge. The class will work on introducing intermediate jazz technique into a more pop music and pedestrian setting, focusing on performance, rhythm, and style. Taught by Chris. **Wednesdays from 8:30pm to 9:30pm**

Pencahayaan yang terang, karena bukaan yang lebar sekaligus menimbulkan kesan terbuka karena memungkinkan pengunjung melihat dari luar studio. Namun bukaan yang lebar juga berdampak terlalu banyaknya ruangan menerima sinar matahari sehingga dapat menciptakan suasana yang panas

Meskipun studio dance cukup luas namun kesan yang muncul adalah penuh sesak, karena tidak adanya area atau tempat yang layak bagi pengunjung untuk menonton dan tempat untuk beristirahat. Kesan penuh sesak tidak terlalu kuat, karena terbantu dengan plafon yang tinggi

Tidak adanya ruang tunggu yang layak sehingga pengunjung harus berdiri dan berdesak-desakan untuk melihat latihan dance

Gambar 3.8

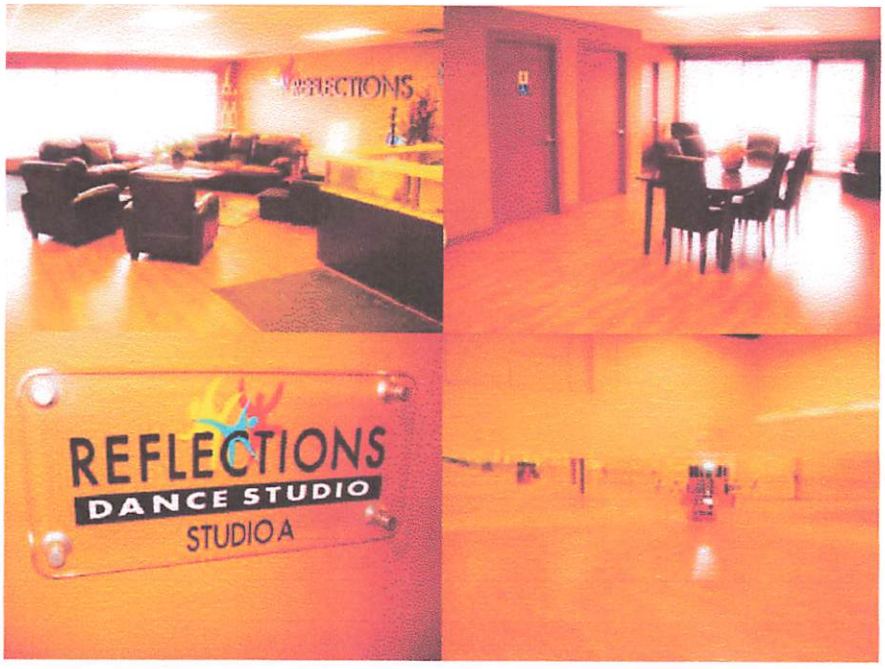
Interior Studio Dance BCS

Sumber:
http://www.balletaustin.org/community/hiphopstreet.php

6. Reflection Dance Studio

Our state-of-the-art facility offers:

- 4 Large Dance Studios
- Comfortable & spacious waiting room/lobby
- A study/homework room for kids
- Multiple bathrooms



Penggunaan warna coklat dipadukan pencahayaan berwarna kuning menciptakan kesan dan suasana yang mewah dan prestige.

Gambar 3.9

Interior Studio Dance Reflection

Sumber : http://reflectionsdance.ca/about/facility/

7. Axis Ballymun Dance Studio

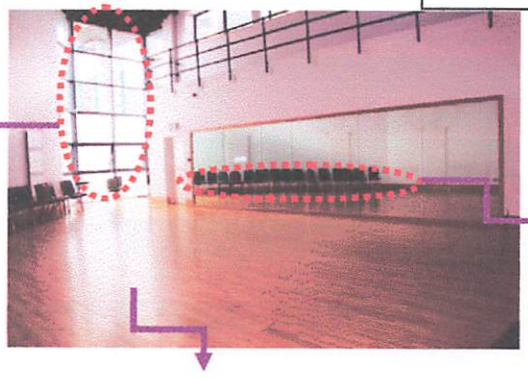
Classes for all ages and abilities are available in **axis** across the spectrum of the arts. These include: Irish Dancing, Hip-Hop, Breakdancing, Line Dancing, Aerobics and much more.

The Dance Studio measures 91.5sqm and has hosted residencies by established performance companies.

Gambar 3.10

Interior Studio Dance Axis

Kualitas pencahayaan yang cukup baik berasal dari bukaan yang luas di salah satu sisi ruangan.



Area tunggu dan istirahat

Plafon yang tinggi dan penggunaan warna soft menciptakan suasana ruang yang lapang dan sejuk.

Menggunakan lantai kayu dan warna dominan putih menimbulkan kesan modern natural

8. Essence of Prodigy Dance Studio

Hip Hop Dance Classes are Every Tues, Wed, Thurs all year round. The total session is from 7:45pm to 9:30pm. Most people begin to arrive between 7:45pm & 8pm. Class usually begins at 8pm and goes til 9:30pm. Class consists of a fresh warm up which is an energetic freestyle follow along, that gets you pumped up and ready for your class. The warm up is followed by a short break, then the dance session begins step by step, created right on the spot.

At Essence Of Prodigy Dance Studio, it's always a fresh, new class experience every time. This helps you to grow as a dancer and helps to keep you motivated to continue learning new things. These classes are geared for all levels of dancers and those that just want to work on their over all mental & physical fitness and learn some hot new moves at the same time. Even if you have never danced before, at Essence Of Prodigy Dance Studio everyone is welcome.

The address: Essence Of Prodigy Dance Studio 711 West Lake Street, Studio 605 Uptown Minneapolis, MN 55408

Area tunggu dan istirahat

Kualitas pencahayaan yang buruk. Tidak banyak bukaan, dan pencahayaan buatan hanya berasal dari atas cermin kaca, dari plafon tidak terlihat adanya pencahayaan buatan.

Gambar 3.11

Interior Studio Dance Essence of Prodigy

Plafon yang terlalu tinggi dan bentuk ruang yang memanjang menimbulkan kesan ruang seperti gedung olahraga indoor.

Penggunaan material dan warna lantai, dinding tidak menyatu.

Bentang kaca cermin tidak sesuai dengan jumlah kapasitas penari dan luas ruangan.

Kesan yang muncul secara keseluruhan adalah plafon yang terlalu tinggi, suasana yang suram, dan kesan warna yang tidak menyatu.

Sumber:
http://www.essenceofprodigy.com/photogallery.html

III.2.2 Dance Studio (Exterior)

1. Frank Gehry's Dancing House

Gambar 3.12

Frank Gehry Dancing House

With a vision of creating an iconic building in Prague , ING contracted Frank Gehry for this forward-looking architectural project, giving him an almost unlimited budget and artistic freedom. The construction for the Dancing House began in 1994 and finished in 1996. The house has also been nicknamed the Fred and Ginger for its vague resemblance to the two dancers or the Drunken House for its twisted and unruly shape. The roof is host to a French restaurant with magnificent views over the Vltava . Located on Resslova Street, it is a short distance from the metro station Karlovo namesti.

Frank Gehry 1996

The site of Gehry's Dancing House was originally occupied by a house inthe Neo-renaissance style from the end of the 19th century. That house was destroyed during bombing in 1945, its remains finally removed in 1960. The neighboring house (with a small globe on the roof) was co-owned by Czech ex-president Vaclav Havel, who lived there from his childhood untilthe mid-1990s. He ordered the first architectural study from Vlado Milunic (who has been involved in re-

building Havel's appartment in the neighboring house). Afterwards the Dutch bank ING agreed to build a house there, and asked Milunic to invite a world-renowned architect. Milunic first asked Jean Nouvel, who rejected the invitation because of the small size of the site(491 square meters); he then asked Frank Gehry, who and he accepted the challenge. Gehry had an almost unlimited budget, because ING wanted to create an icon in Prague. The construction started in 1994 and the housewas finished in 1996.

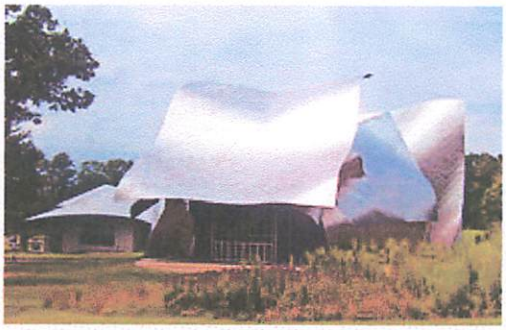

The building is an example of deconstructivist architecture, with an unusual shape. It reflects a woman and man (Ginger Rogers and Fred Astair) dancing together. Construction is from 99 concrete panels each of different shape and dimension, each therefore requiring a unique wooden form.


Its unusual shape and technical solutions caused a big public debate. Afterten years emotions are over, and the house has its place in modern Prague. In 2005 the Czech National Bank issued a gold coin with the motifof the Dancing House, as the final coin of the series "10 Centuries of Architecture."

2. Richard B. Fisher Center for the Performing Arts

From Wikipedia, the free encyclopedia

Richard B. Fisher Center for the Performing Arts



South (front) elevation, 2008

Architectural style	Deconstructivist
Town	Annandale-on-Hudson, New York
Country	USA
Client	Bard College
Completed	2003
Cost	$62 million
Architect	Frank Gehry

The Richard B. Fisher Center for the Performing Arts at Bard College is a performance hall located in New York's Hudson Valley. The center provides audiences with performances and programs in orchestral, chamber, and jazz music and theater, dance, and opera by American and international artists. Designed by architect Frank Gehry, the 110,000-square foot (10,000 m²) center houses two

theaters, four rehearsal studios for dance, theater, and music, and professional support facilities. The total cost of the project reached $62 million. *The New Yorker* calls it "[possibly] the best small concert hall in the United States."

West profile in winter 2005

Gambar 3.13

Richard B. Fisher Center for the Performing Arts

Summertime view

The Sosnoff Theater, an intimate, 900-seat theater with an orchestra, parterre, and two balcony sections, features an orchestra pit for opera and acoustics designed by Yasuhisa Toyota, including an acoustic shell that turns the theater into a concert hall for performances of chamber and symphonic music.

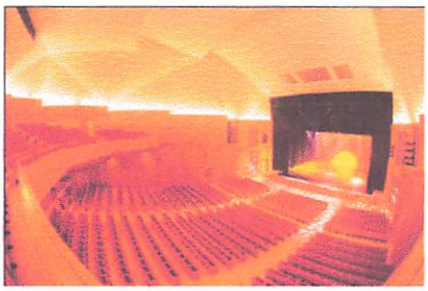
The flexible 200-seat Theater Two houses Bard's Theater and Dance Programs during the academic year. The Fisher Center is also the home of the Bard Music Festival, entering its 20th season in July 2009, hosting companies from the United States and abroad during Bard SummerScape, a festival of opera, theater, and dance.

The PAC is devoted primarily to teaching and college events during the academic year and used as a public performing arts facility and venue for the college's graduate programs in the arts during the summer months.

III.2.3 Auditorium (Interior)

1. The Republic Cultural Centre

With a superb array of arts venues, The Republic Cultural Centre (TRCC) serves as a viable platform for students, staff and community partners, to realize their passion for the arts and the cultural vibrancy. Now, graduates can also gain access to these spaces!



Kesan yang muncul dari penggunaan material, dominasi warna, dan pola penataan ruang, panggung, serta bangku pengunjung adalah megah dan mewah.

Gambar 3.14

The Republic Cultural Center

TRCC 1,000 seat Theatre

A proscenium theatre with full fly capabilities which can also be converted into a concert hall by deploying a specially built acoustic shell. A versatile space that can be used for theatre productions, concerts as well as conferences. Operating Hours: 9am-11pm.

2. Silver Lake Regional Middle School Auditorium

This rich environment becomes a canvas for creative exploration. With seating for 350 spectators, the smaller size auditorium is less intimidating for middle school students.

Gambar 3.15

Silver Lake Regional Middle School Auditorium

Kesan yang muncul dari penggunaan material, dominasi warna, dan pola penataan ruang, panggung, serta bangku pengunjung adalah akrab.

3. Sosnoff Theater

The Sosnoff Theater, an intimate, 900-seat theater with an orchestra, parterre, and two balcony sections, features an orchestra pit for opera and an acoustic shell designed by Yasuhisa Toyota that turns the theater into a first-class concert hall for performances of chamber and symphonic music.

Kesan yang muncul dari penggunaan material, dominasi warna, dan pola penataan ruang, panggung, serta bangku pengunjung adalah natural dan sejuk.

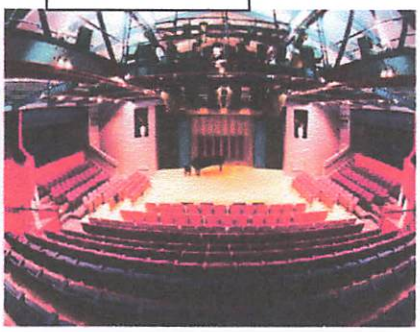
Gambar 3.16

Sosnoff Theater

4. Jim Marshall Auditorium

From Stage

From Rear



Gambar 3.17

Jim Marshall Auditorium

From Side

Kesan yang muncul dari penggunaan material, dominasi warna, dan pola penataan ruang, panggung, serta bangku pengunjung adalah atraktif dan interaktif.

III.2.4 Battle Area

Gambar 3.18

Red Bull BC one

Suasana battle formal (Red Bull BC One)

Gambar 3.19

Cypher

Suasana battle informal (Cypher)

Perbedaan antara battle formal dan informal secara garis besar adalah pada penonton pada battle informal dapat turut berperan serta dalam pertandingan, area penonton sangat dekat dengan area pertandingan serta tidak terdapat batas area yang jelas.

III.3 Struktur Organisasi

Sebagian besar tim dance yang ada tidak memiliki struktur organisasi yang kompleks. Pada umumnya struktur organisasinya beranggotakan:

- T*im manager* yang bertugas mengatur jadwal, mengelola keuangan, mencari sponsor dll.
- *Ketua tim dance* bertugas bertanggung jawab atas seluruh anggota tim, sekaligus berperan sebagai koreografer, dan bersama manager sebagai pengambil keputusan dalam tim.
- *Anggota dance* bertugas melatih diri dengan baik, saling bekerja sama dengan anggota tim lain dan ketua dalam memajukan tim dance tersebut.

Beberapa yang lain, seperti akademi, school, dan organisasi dance lain yang lebih besar dan kompleks memiliki struktur organisasi sebagai berikut:

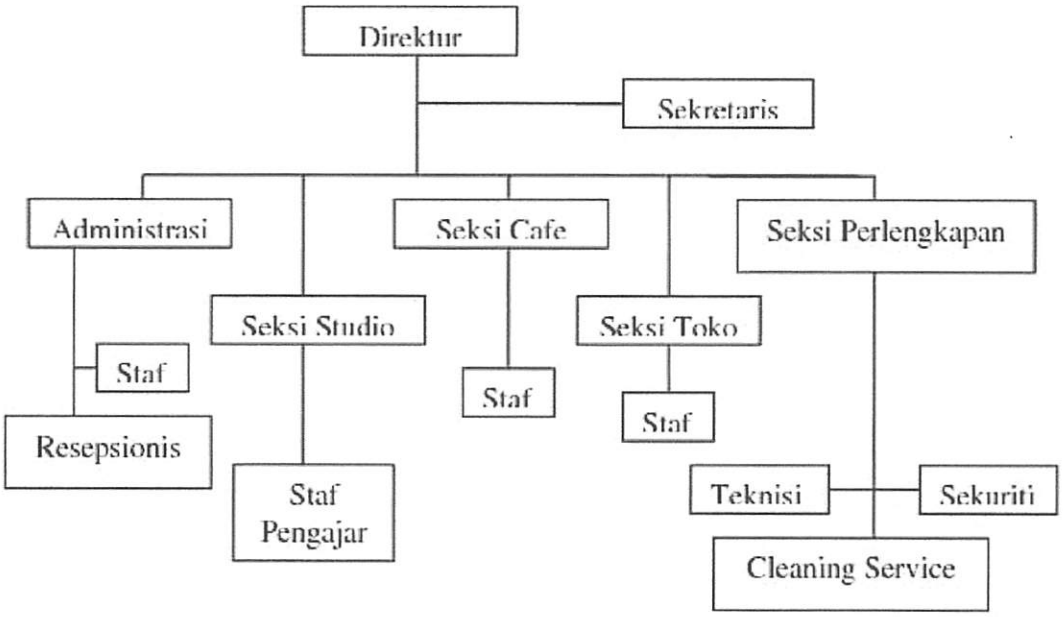


Diagram 3.1

Struktur Organisasi Hip Hop Center di Surabaya

Pembagian dan Jumlah Pekerja

Tugas dan tanggung jawab pengelola (job description)

- Direktur

Tugas dan tanggung jawab direktur adalah sebagai berikut:

- Memimpin secara keseluruhan.
- Menemukan keputusan-keputusan vital.
- Memeriksa hasil laporan kegitan operasional serta kinerja para staf.
- Bertanggung jawab alas perkembangan dan kemajuan Hip Hop Center.
- Menurut perencanaan yang berkaitan dengan visi dan tujuan serta target Hip Hop Center.

- Sekretaris

Tugas dan tanngung jawab sekretaris adalah:

- Membantu kegiatan pimpinan yang bersifat rutin
- Mengatur jadwal rapat untuk pihak internal pengelolaan Hip Hop Center, antara pihak pengelola dan pihak luar.
- Mengatur korespondensi dalam perusahaan.
- Mencatat semua hasil rapat.
- Bertanggung jawab kepada pimpinan.

- Administrasi

Tugas dan tanggung jawab Administrasi adalah:

- Mengkoordinasi jadwal serta urusan administratif dari perusahaan.
- Mengatur dan menvusun rencana kegiatan promosi dan event-event tertentu.
- Memberi laporan dan bertanggung jawab kepada atasan.
- Membawahi dan mengatur segala sesuatu yang terjadi di resepsionis
- Bertanggungjawab kepada atasan.

- Seksi Studio

Tugas dan tanggung jawab Seksi Studio adalah:

- Mengatur hal-hal yang berurusan dengan Studio, baik penyewaan Studio, staff pengajar maupun jadwal kelas.
- Membuat dan menyusun laporan kegiatan studio untuk diserahkan kepada atasan.
- Bertanggung jawab kepada atasan.

- Seksi Café

Tugas dan tanggung jawab Seksi Cafe adalah:

- Mengatur hal-hal yang berurusan dengan administrasi dan keberadaan cafe.
- Mengatur sistem keuangan cafe.
- Bertanggung jawab kepada atasan

- Seksi Toko

Tugas dan tanggung jawab Seksi Toko adalah:

- Mengatur hal-hal yang berhubungan dengan sistem penjualan pada toko serta karyawan toko.
- Mengatur sistem keuangan toko.
- Membuat dan menyusun laporan keuangan untuk diserahkan kepada atasan.
- Bertanggung jawab kepada atasan.

- Seksi Perlengkapan

Tugas dan tanggung jawab Seksi Perlenakapan adalah:

- Mengatur hal-hal yang berhubungan dengan keamanan dan kebersihan Hip Hop Center.
- Membawahi para teknisi, keamanan, dan Cleaning Service.
- Bertanggung jawab terhadap atasan.

Tabel 3.1 jumlah pekerja

Pengelola Hip Hop Center	Jumlah
Direktur	1 orang
Sekretaris	1 orang
Administrasi: Manager : 1 orang Staf : 1 orang Resepsionis : 2 orang	4 orang
Seksi Studio: Manager : 1 orang Staf pengajar : 4 orang	5 orang
Seksi Café: Manager : 1 orang Staf : 6 orang	7 orang
Seksi Toko: Manager : 1 orang Staf : 9 orang	10 orang
Seksi Perlengkapan: Manager : 1 orang Teknisi : 1 orang Sekuriti : 2 orang Cleaning Service : 4 orang	8 orang
JUMLAH	36 orang

SUMBER :perancangan interior hip hop center di surabaya, 00050575/DIN/2007)

III.4 Kesimpulan

Setelah ulasan sub – bab diatas, baik dari studi literatur mengenai tinjauan – tinjauan umum maupun studi banding, maka *hip hop dance center* akan memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Ruang Utama
  - Ruang Studio dance utama
  - Ruang Studio dance gabungan
  - Ruang pengajar / koreografer
  - Auditorium
  - Battle area (indoor + outdoor)
  - Fitting Room + Locker Room + Shower
  - Ruang Kantor Pengelola
    - Direktur
    - Manager
    - Sekretaris
    - Koordinator Bagian
      - Administrasi
      - Studio
      - Auditorium dan Battle Area
      - Perpustakaan dan audio visual
      - Fitness
      - Restaurant dan Café
      - Toko
      - Perlengkapan
- Ruang Penunjang
  - Ruang Pengolahan / editing musik (room production)
  - Ruang Audiovisual
  - Ruang Perpustakaan dance
  - Restaurant + Café + Live music
  - Fitness center
  - Penjualan Properti Hip hop dance (merchandise store)

- Service
  - Gudang
  - KM/WC
  - Lobby + Receptiont
  - Ruang Utilitas
  - Ruang Ibadah untuk karyawan
  - Ruang Karyawan
  - Dapur

BAB IV
TINJAUAN LOKASI

Lokasi dimana proyek akan dibangun menjadi pertimbangan awal dalam perancangan. Pada proyek ini dipilih lahan di Kota Malang dengan pertimbangan bahwa Malang berpotensi untuk berkembang pesat (baik dari segi pembangunan, perekonomian, khususnya dari segi pendidikan dan hiburan serta dalam bidang – bidang yang lain). Selain itu, telah banyak masyarakat (khususnya kalangan muda) yang mengetahui, tertarik, dan tergabung dalam team-team dance (seperti yang telah diuraikan pada latar belakang), tanpa didukung oleh tempat dan fasilitas yang memadahi. Oleh karena itu dengan adanya proyek ini sebagai jawaban akan kebutuhan masyarakat dan turut mendukung perekonomian Kota Malang.

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. Secara geografis wilayah Kota Malang berada antara 07°46'48" - 08°46'42" Lintang
Selatan dan 112°31'42" - 112°48'48" Bujur Timur, dengan batas-batas administrasi sebagai berikut :

- Batas Utara : Kabupaten Malang
- Batas Selatan : Kabupaten Malang
- Batas Timur : Kabupaten Malang
- Batas Barat : Kabupaten Malang

Karena berada di dataran tinggi, kota Malang dikelilingi oleh pebukitan dan gunung – gunung, dengan batas-batas :

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

Kota Malang terdiri dari 5 Kecamatan yaitu Kedungkandang, Klojen, Blimbing, Lowokwaru, dan Sukun serta 57 kelurahan.

Daerah penyelidikan mempunyai elevasi antara 300 - 1.694 m di atas muka air laut dan secara morfologi dikelompokkan menjadi 3 (tiga) satuan morfologi, yaitu satuan morfologi dataran yang menempati bagian tengah dan selatan, satuan morfologi pebukitan bergelombang menempati bagian timur dan utara, dan satuan morfologi pegunungan menempati wilayah bagian barat, utara dan timur. Karena letaknya yang cukup tinggi, 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.)

IV.1 Tinjauan Site

- **Tata Guna Lahan**

Kebijaksanaan struktur tata ruang dan perwilayahan pembangunan untuk Kota Malang menetapkan tiga arahan kegiatan utama yang dapat dikembangkan di wilayah Kecamatan Lowokwaru, masing-masing kegiatan pendidikan tinggi, industri kecil dan perumahan. Sementara itu kegiatan-kegiatan yang memiliki dominasi dan spesifikasi di Kecamatan Lowokwaru saat ini adalah perumahan, pendidikan tinggi, pelayanan umum, serta industri kecil. Selanjutnya, untuk mengisi lahan-lahan yang kosong serta menjadi satu bagian yang integral dengan sistem dan pola pembangunan di wilayah Kota Malang, maka kegiatan-kegiatan yang dikembangkan di wilayah Kecamatan Lowokwaru adalah:

- *Kegiatan perumahan*, kegiatan ini pada saat sekarang memiliki laju pertumbuhan sangat cepat, sehingga perlu dilakukan arahan-arahan perkembangan agar polanya lebih bersifat ekstensif daripada intensif.
- *Kegiatan pendidikan tinggi*, kegiatan ini diarahkan pada suatu lokasi khusus yang relatif dekat satu sama lain, sehingga dapat melokalisasi kegiatan-kegiatan ikutan yang menunjang seperti pelayanan umum dan pelayanan perumahan mahasiswa. Kegiatan ini diarahkan di sekitar Kelurahan Sumbersari dan Desa Merjosari yang pada saat ini merupakan lahan kosong.
- *Kegiatan pelayanan umum*, kegiatan ini lebih sesuai apabila dikembangkan secara hirarkis dan menempati lahan-lahan strategis di sepanjang jalan utama.

Hirarki paling tinggi diarahkan pada kawasan sepanjang Jalan Letjen Sutoyo dan Jalan MT Mayjen Haryono, kemudian dapat dikembangkan kegiatan pelayanan umum pada hirarki lebih rendah pada tiap-tiap pusat sub bagian wilayah kota untuk menunjang pelayanan umum pada lingkup lingkungan.

- *Kegiatan industri kecil*, yang dikembangkan secara trend oriented tanpa perlu menyediakan lahan khusus karena skala usaha dari industri ini tidak memungkinkan untuk membentuk suatu lingkungan industri kecil.

- **Tata Ruang Kota**

Penggunaan tanah yang terdapat di suatu kawasan akan membentuk kondisi intensitas bangunan di kawasan tersebut. Adapun kondisi intensitas bangunan dapat dilihat dari Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), dan Tinggi lantai Bangunan (TLB). Kondisi Intensitas bangunan ini akan membentuk kualitas lingkungan kawasan perkotaan secara keseluruhan yang pada akhirnya akan membentuk wujud kawasan perkotaan yang harmonis dan serasi apabila ditata dengan baik.

1. KDB (Koefisien Dasar Bangunan), yaitu merupakan angka perbandingan luas lahan yang tertutup bangunan dan bangunan – bangunan dalam tiap petak peruntukan dibanding dengan dengan luas petak peruntukan.
2. KLB (Koefisien Lantai Bangunan), yaitu merupakan angka perbandiangan jumlah luas lantai bangunan dibanding luas kapling rumah.
3. TLB (Tinggi lantai Bangunan), yaitu merupakan penentuan tinggi bangunan didasarkan pada enveloper bangunan.

Mengingat obyek yang di pilih merupakan obyek yang bergerak pada bidang pendidikan maka adapun peraturan yang ada pada kecamatan Lowokwaru, khususnya kelurahan Mojolangu untuk kawasan pendidikan yaitu:

➢ Kawasan Pendidikan

Pada kawasan perdagangan dan jasa disepanjang jalan – jalan utama kawasan (Jl.MT Haryono , Jl.Tlogomas , Jl.Letjen Sutoyo , Jl.Sukarno Hatta , Jl.Borobudur). Memiliki

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 30% – 70%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 0.3 – 1.6
- Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 1 – 4 lantai
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 8 - 10 Meter.

Keadaan tanah di wilayah Kota Malang antara lain :

- Bagian selatan merupakan dataran tinggi yang cukup luas, cocok untuk industri
- Bagian utara merupakan dataran tinggi yang subur, cocok untuk pertanian
- Bagian timur merupakan dataran tinggi dengan keadaan kurang kurang subur
- Bagian barat merupakan dataran tinggi yang amat luas menjadi daerah pendidikan

IV.2 Kriteria Pemilihan Tapak

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

❖ Kriteria Umum :

- Lokasi yang strategis serta terletak dekat pada sarana pendidikan dan pusat hiburan dan keramaian
- Pencapaian yang mudah dari jalan utama maupun dari jalan penghubung (mudah dijangkau kendaraan roda dua, empat, angkutan umum, dan pejalan kaki).
- Sarana dan prasana sekitar yang mendukung.
- Pandangan yang lebar menuju site
- Terdapat fasilitas pendukung lain seperti rumah makan, café, penginapan, rumah sakit dan fasilitas hiburan.

❖ Kriteria Khusus :

- Kawasan disekitar tapak ramai dikunjungi di malam hari, yang akan mendukung aktivitas dalam tapak di malam hari, serta berpotensi menarik perhatian orang dari luar untuk melihat dan masuk ke dalam site.
- Site berada dekat dengan pusat aktivitas, khususnya anak muda seperti Universitas, sekolah, pusat perbelanjaan, café, rumah makan, dsb. Dengan alasan kemudahan pencapaian yang akhirnya akan berdampak pada intensitas pengunjung.
- Site berada di lokasi yang strategis ; memiliki intensitas visual yang tinggi, titik tangkap ke dalam tapak yang luas (kemudahan pandangan dari luar site), berada di jalur penting atau intensitas lalu lintas yang tinggi.
- Berada di kawasan yang memiliki Garis sempadan yang lebar dan nilai KDB yang kecil yang nantinya akan berpengaruh terhadap D dan H pada posisi yang nyaman untuk dinikmati dari segi visual baik dalam jarak pandang normal maupun dalam skala kota.
- Memiliki aksesibilitas utama dari maupun menuju kearah pusat kota.

IV.3 Potensi Dan Kelemahan Tapak

Potensi tapak

- Kawasan disekitar tapak cukup ramai dari pagi hari sampai malam hari (terutama pagi dan malam hari), di pagi hari keramaian disebabkan lalu lintas pelajar dan mahasiswa, sedangkan di malam hari sebagian besar keramaian disebabkan banyaknya aktivitas anak muda di daerah sekitar tapak. Keramaian disekitar tapak akan berdampak pada banyaknya pengunjung yang melihat ataupun tertarik untuk masuk.
- Site berada dekat dengan pusat aktivitas, khususnya anak muda seperti Universitas, sekolah, pusat perbelanjaan, café, rumah makan, dsb. Yang akan berdampak terhadap intensitas pengunjung dan kemudahan pencapaian.
- Lokasi mudah dijangkau oleh kendaraan roda dua dan empat, atau dengan berjalan kaki (dekat dengan pusat aktivitas).
- Lokasi dapat dipandang dengan sudut pandang yang luas

- Kontur tapak yang cukup bervariasi memberikan kesempatan yang baik untuk permainan tata masa dan zona area.
- Garis sempadan yang panjang berperan terhadap kesan dan pandangan visual dari luar ke dalam tapak atau ke bangunan

Kelemahan tapak

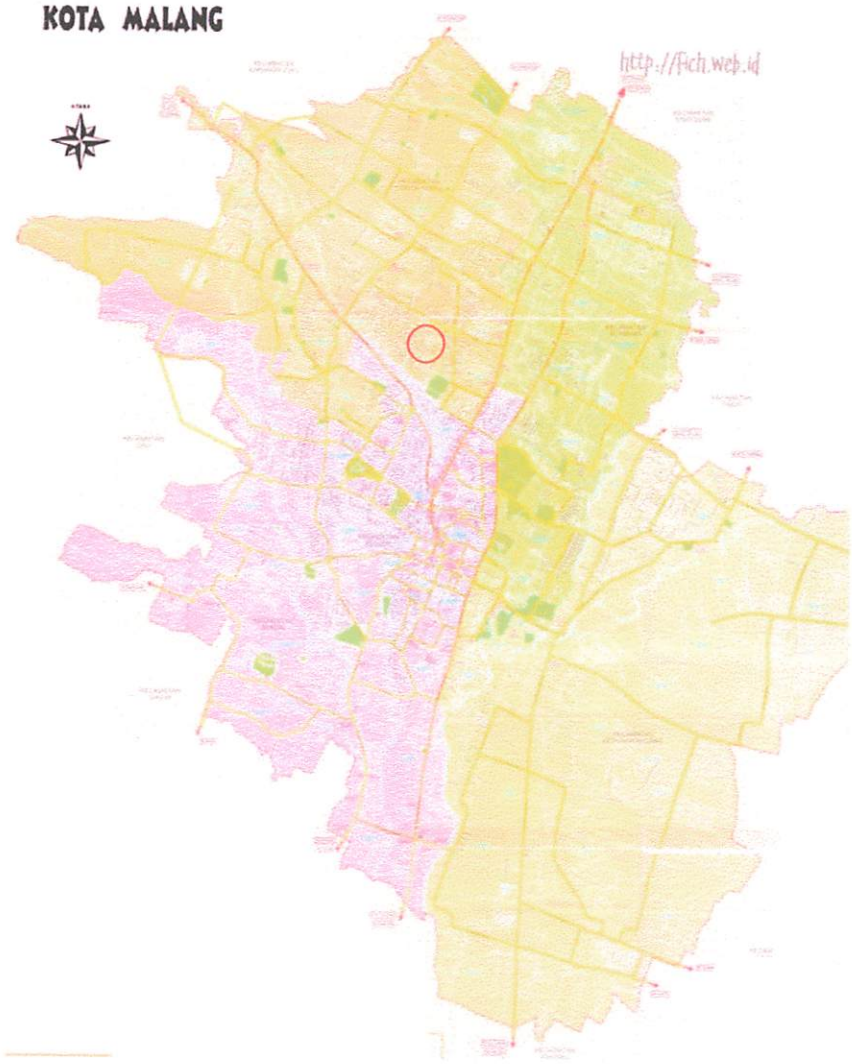
- Tapak terletak di persimpangan jalan yang padat lalu lintas sepanjang hari, sehingga perlu pengolahan untuk akses keluar masuk tapak.
- Kurangnya vegetasi dan RTH mengingat lingkungan disekitar tapak merupakan lingkungan padat permukiman.
- Adanya gorong-gorong besar yang memotong sebagian tapak sehingga diperlukan pengolahan secara khusus pada peletakan masa bangunan dan aksesibilitas keluar masuk tapak.
- Pada sisi utara dan timur tapak terdapat pemukiman yang cukup padat sehingga perlu perencanaan open space dan orientasi masa bangunan yang tepat.

Gambar 4.1

Google map lokasi site

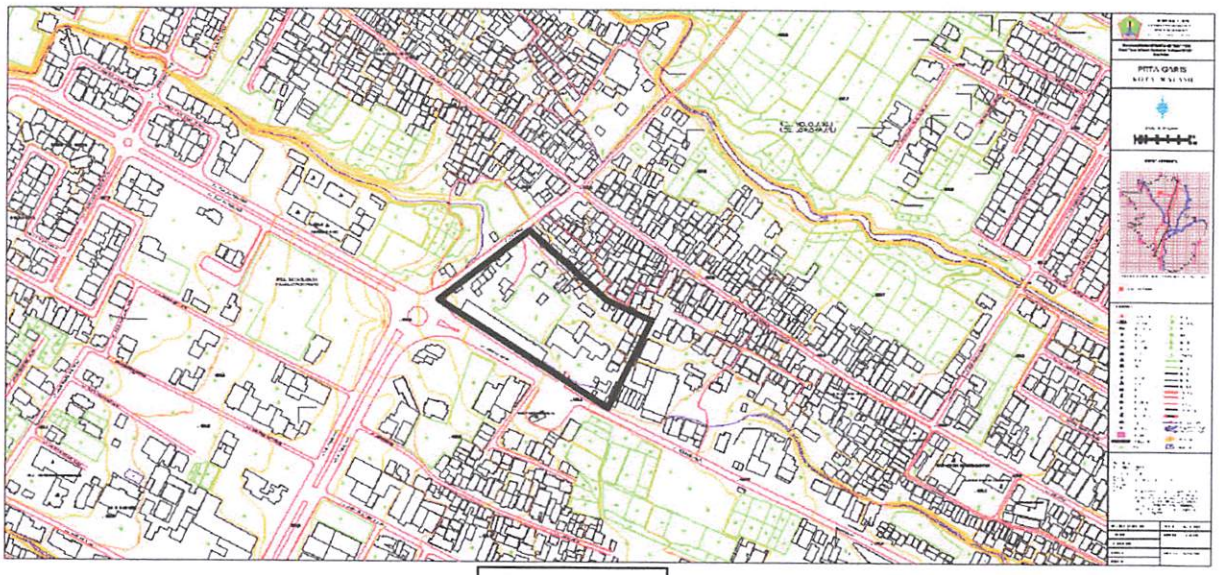
IV.4 Lokasi Tapak

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



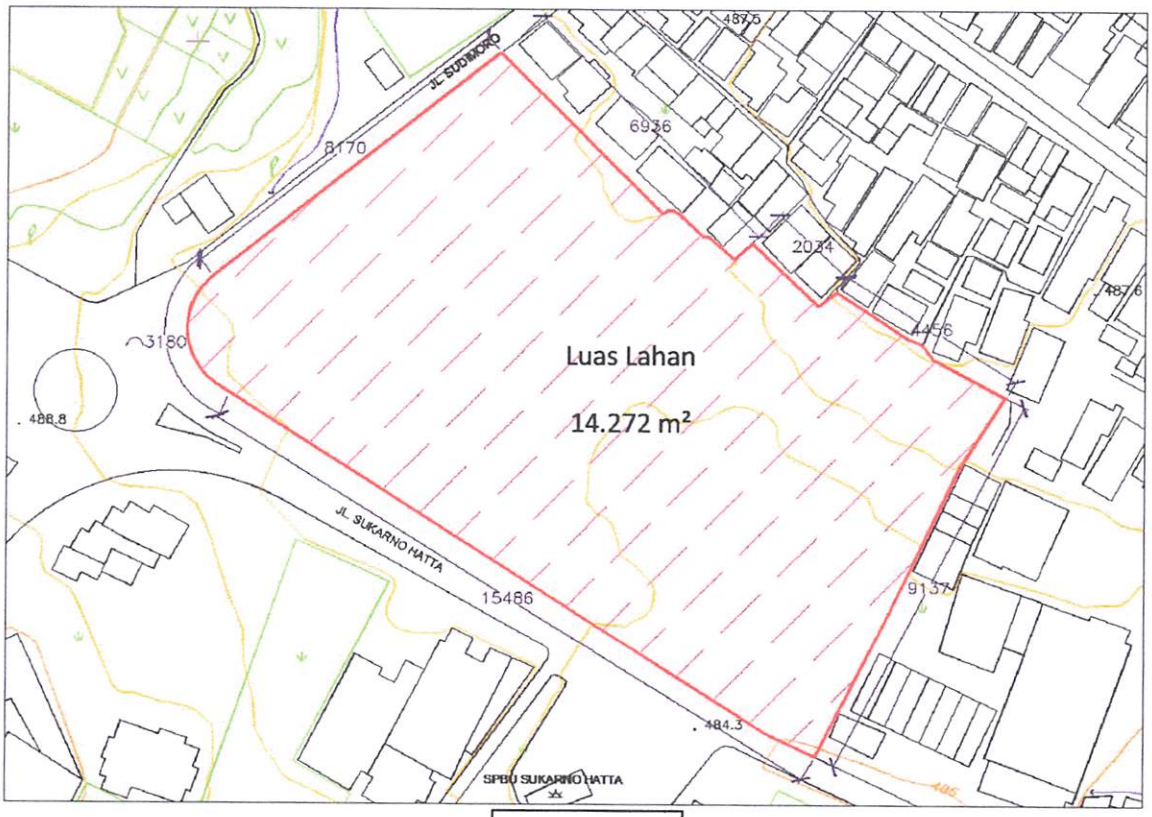
Gambar 4.2

Peta kota Malang



Gambar 4.3

Peta garis



Gambar 4.4

Lokasi Site

Data Tapak

- Kota : Malang
- Kecamatan : Lowokwaru
- Kelurahan : Mojolangu
- Lokasi Site : Jl. Sukarno Hatta
- Luas Site : ± 14.000 m^2
- Batas Utara : Pemukiman penduduk dan kantor sekretariat
- Batas Selatan : Jl. Sukarno Hatta dan SPBU
- Batas Timur : Pemukiman penduduk
- Batas Barat : Bundaran Pesawat
- Lebar jalan : Soekarno-hatta = 12 m
  : Sudimoro = 6 m
- Topografi : Kemiringan 0 – 15 %
- Jenis Tanah : Alluvial, Mediterania, Asosiasi Andosol dan Asosiasi Latosol, sebagian besar merupakan jenis tanah Alluvial.

Hubungan Timbal Balik antara Bangunan yang Dirancang dengan Lingkungan sekitar.

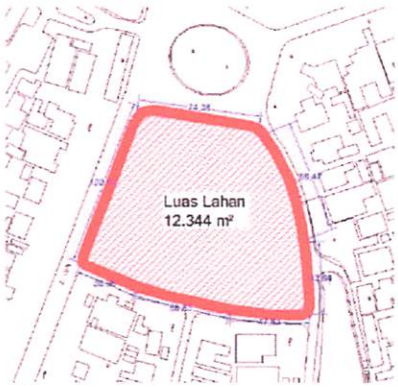
- Pengaruh Lingkungan Sekitar terhadap Tapak.

  Bangunan – bangunan di sekitar tapak didominasi oleh bangunan – bangunan yang memiliki fungsi pemukiman, pendidikan, dan komersial.

- 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.

Tabel 4.1 **Pemilihan Tapak**

Pilihan	Kriteria	Kesimpulan
	• Suasana yang tergolong cukup tenang di siang hari sebagai pendukung aktivitas yang terjadi di dalam tapak • Kawasan disekitar tapak ramai dikunjungi di malam hari • Site berada dekat dengan pusat aktivitas • Berada di kawasan yang memiliki Garis sempadan yang lebar dan nilai KDB yang kecil	UU no 5 tahun 1992 tentang benda cagar budaya. Bahwa kawasan Ijen merupakan kawasan cagar budaya

	• Kawasan disekitar tapak ramai dikunjungi di malam hari • Site berada dekat dengan pusat aktivitas, khususnya anak muda • Site berada di lokasi yang strategis	Bagian depan tapak (yang menghadap ke jalan) memiliki titik tangkap yang tergolong sempit.
	• Kawasan disekitar tapak ramai dikunjungi di malam hari • Site berada dekat dengan pusat aktivitas, khususnya anak muda • Site berada di lokasi yang strategis • Memiliki aksesibilitas utama pusat kota.	Tapak terletak di pojok, memungkinkan untuk dapat dilihat dari berbagai arah. Memiliki titik tangkap yang besar.

Keterangan

- Pemukiman Penduduk
- SPBU
- Perdagangan Jasa
- Pendidikan
- Ruko
- Kantor
- Pabrik

ZONING KAWASAN

Skala 1 : 1200

Keterangan

- Alur lalu lintas 2 arah
- Arus lalu lintas 1 arah
- Jalan Gang
- Papan Reklame

PETA SIRKULASI JALAN

Skala 1 : 1000

VIEW DARI DALAM TAPAK

Skala 1 : 1000

VIEW DARI LUAR TAPAK
Skala 1 : 1000

HIP HOP DANCE Center di Malang

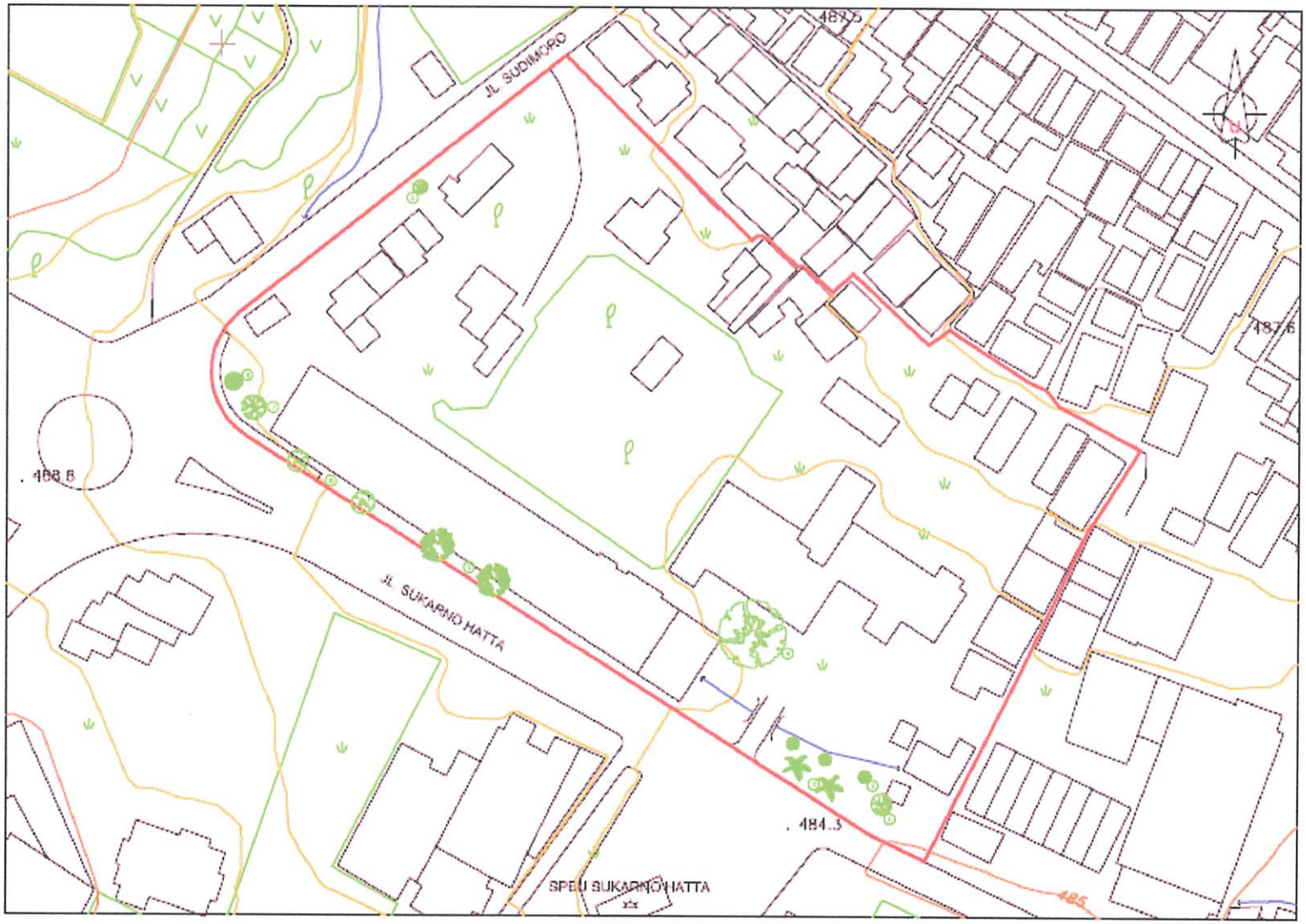
DECONSTRUCTION

Keterangan

- Tiang Listrik
- Tiang Lampu
- Tiang Telepon

PETA JARINGAN LISTRIK DAN TELEPON

Skala 1 : 1000



PETA VEGETASI
Skala 1 : 1000

Keterangan Vegetasi

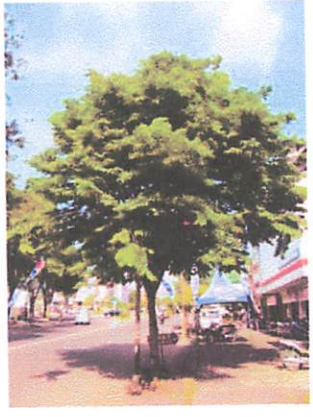
1

2

3

4

5



6

7

8

Keterangan

- Saluran Drainase Tertutup
- Saluran Drainase Terbuka
- Arah Aliran Drainase
- Lubang Drainase

PETA JARINGAN DRAINASE

Skala 1 : 1000

BAB V
ANALISIS ARSITEKTUR

V.1 Analisis Bentuk

Desain bentuk-bentuk *hip hop dance center* ini berlandaskan prinsip-prinsip dekonstruksi yang digunakan oleh dekonstruksi non-derridean. Dekonstruksi non-derridean memiliki prinsip – prinsip berarsitektur yang digunakan sebagai acuan dasar perancangan *hip hop dance center* ini, prinsip – prinsip dasar tersebut adalah

- Didasarkan pada konsep – konsep "*disruption*" – (kekacauan), "*dislocation*" – (terlepas/tergelincir), "*deviation*" – (penyimpangan) dan "*distortion*" – (pemutar-balikan), sehingga menyebabkan stabilitas, kohesi dan identitas bentuk-bentuk murni terganggu.

The non-derridean's theory is slightly different. As Wigley (1988 : 10-11) states :
"It is the ability to disturb our thinking about form that makes these projects deconstructive. It is not that they derive from the mode of contemporary philosophy known as 'deconstruction'. They are not an application of deconstructive theory. Rather, they emerge from within the architectural tradition and happen to exhibit some deconstructive qualities."
Architects have always wanted to achive pure form (*ibid.*:10), in order to attain Vitruvius' (1960 : 17) "beauty" or "delight", but deconstructivism acknowledges that impurities are important elements in building forms (wigley 1988 : 10-11)
Prinsip – prinsip dekonstruksi Frank O. 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 komplek, tapi hasil dari pemikiran tidak serius. Hasil yang nampak akan memberi kesan terpecah-pecah.
- Faktor yang dianggap paling penting dalam membuat bentuk adalah mata rantai antara seni dan arsitektur

- Proses eksplorasi berasal dari material konstruksi baru untuk mencoba memberi rasa dan semangat pada bentuk.

Berdasarkan dari bentuk yang dihasilkan, Frank Gehry masuk dalam golongan Shard & Sharks.

Shard & 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: Frank Gehry, Gunther Domenig, Coop Himmelblau, Kazuo Shinohara, Zaha Hadid.

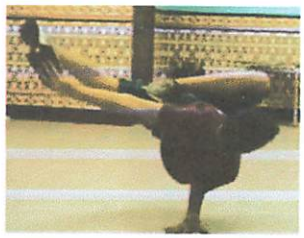
Dan secara khusus Frank Gehry menganut aliran *Fragmentasi dan discontinuity.* Pecahan dan diskontinuitas, aliran yang dianut oleh Frank Gehry, yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian pecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

Berdasarkan prinsip – prinsip tersebut, Frank O. Gehry memiliki suatu konsep rancangan yang akhirnya dapat menjadi ciri khas rancangannya. Konsep – konsep rancangan Frank O. Gehry, adalah:

- Pragmatic design : in which one finds by *trial and error* what one's materials do, the effect of climate and so on
- Fragmentasi dengan penggunaan bentuk geometri yang mengalami transformasi yang menggabungkan beberapa bentuk platonic solid, (segitiga dan persegiempat) mengalami perubahan dengan kata lain mengacak bentuk melalui penusukan dan penabrakan bentuk platonic solid yang ada
- Metaphor

Konsep yang akan diterapkan dan digunakan dalam rancangan bentuk Hip Hop Dance Center ini adalah *Fragmentasi Platonic solid.*

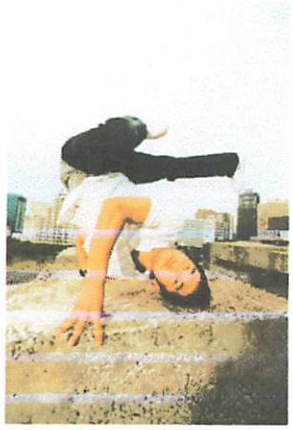
Variasi gerakan dan aliran tarian pada Hip hop dance sangat beragam. Pemilihan gerakan yang nantinya akan dijadikan acuan pada analisis bentuk didasarkan pada originalitas gerakan hip hop dance. Gerakan hip hop dance yang pertama kali lahir adalah *breakdance*. Terdapat 5 teknik dance dalam breakdance. Dari kelima teknik tersebut, terdapat satu teknik yang ditujukan untuk *pose* (sikap badan) yakni *freeze. Freezes often incorporate various twists and distortions of the body into stylish and often difficult positions.* Dan sekaligus freeze turut mewakili prinsip dekonstruksi non derridean.



Gambar 5.1

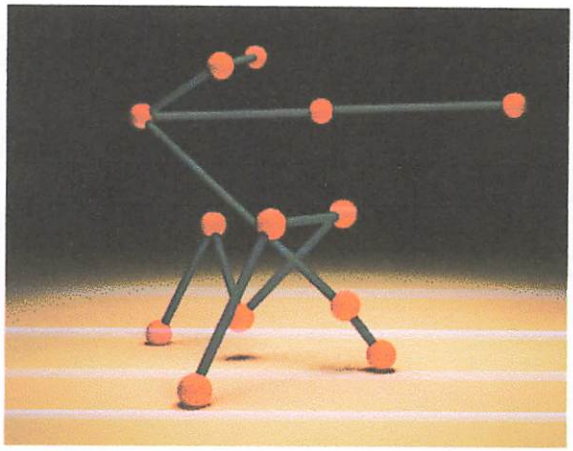
Variasi gerakan freeze

V.1.1 Bentuk Dasar



Gambar 5.2

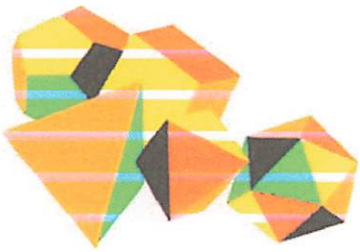
Prinsip basic freeze : Seluruh berat badan ditumpu oleh 3 titik. (tangan dan kaki)



Gambar 5.3

Fragmentasi dari gerakan dance yang menghasilkan titik-titik dan garis (tumpuan dan sendi pada anggota tubuh)

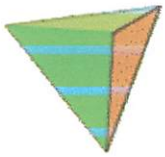
V.1.2 Platonic Solid



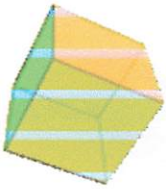
Gambar 5.4

Platonic Solid

Tetrahedron



Cube

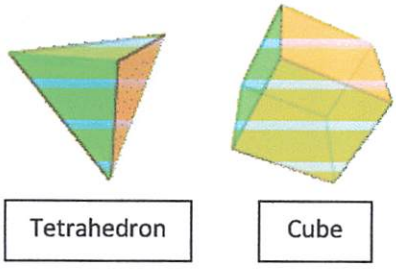


Dari 5 bentuk platonic solid yang ada, diambil 2 bentuk yakni tetrahedron dan cube

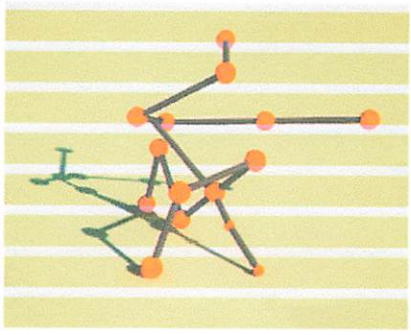
Dasar pemilihan platonic solid:

- Dari 3 wujud dasar yang ada (persegi, segitiga, dan lingkaran). Lingkaran memiliki sifat terpusat, stabil, dan terarah kedalam. Oleh karena bentuk yang akan dihadirkan didasarkan pada prinsip terpecah-pecah maka lingkaran tereliminasi.
- Karakter wujud dan bentuk pada lingkungan didominasi oleh persegi dan segitiga. Penggunaan persegi dan segitiga sebagai pertimbangan perwujudan arsitektur yang memperhatikan lingkungan.
- Dari kelima bentuk platonic solid yang ada, hanya tetrahedron dan cube yang memiliki bentuk yang murni dari wujud segitiga dan persegi.

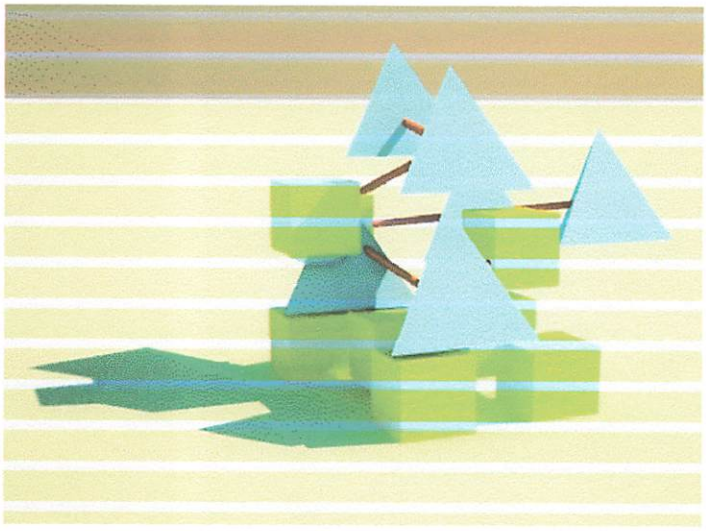
Kolaborasi Bentuk



+



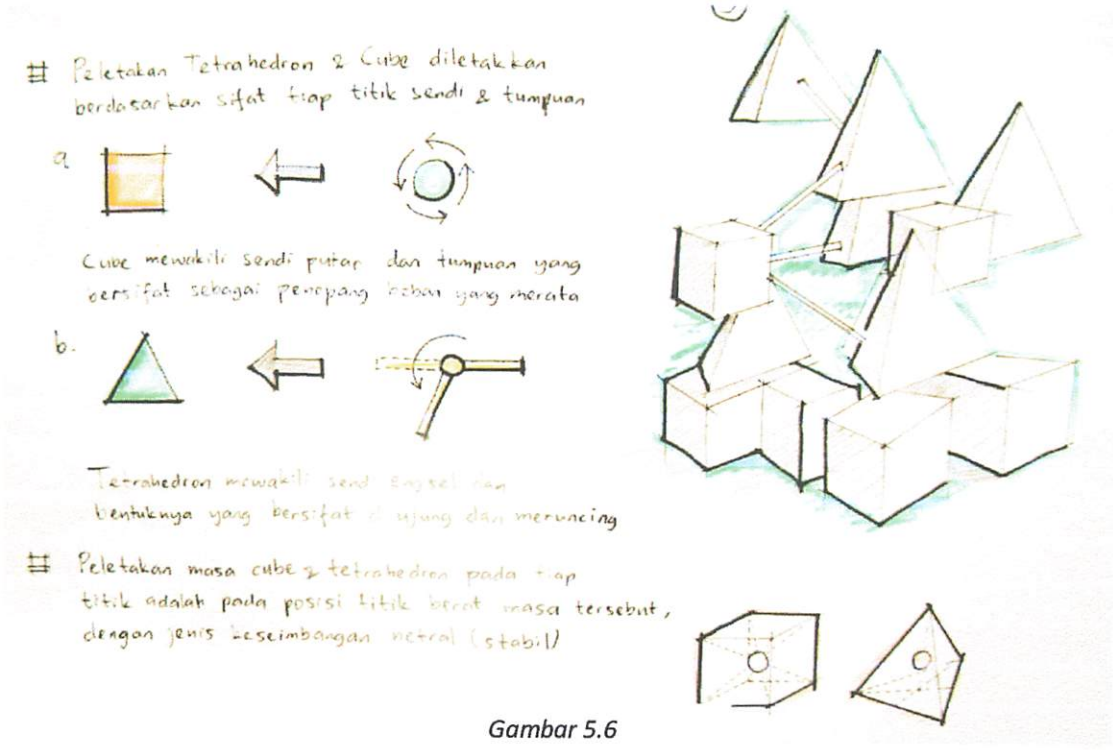
Gambar 5.3



Gambar 5.5

Komposisi platonic solid

Dasar peletakan masa platonic solid pada titik sendi



Gambar 5.6

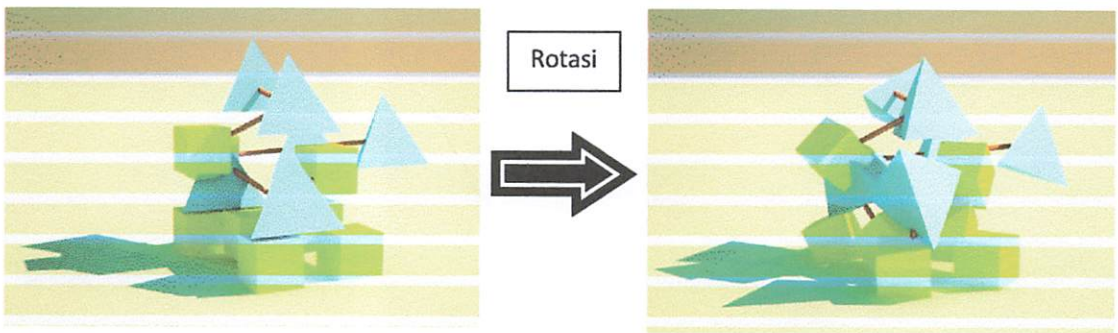
Acuan posisi platonic solid

V.1.3 Transformasi Platonic Solid

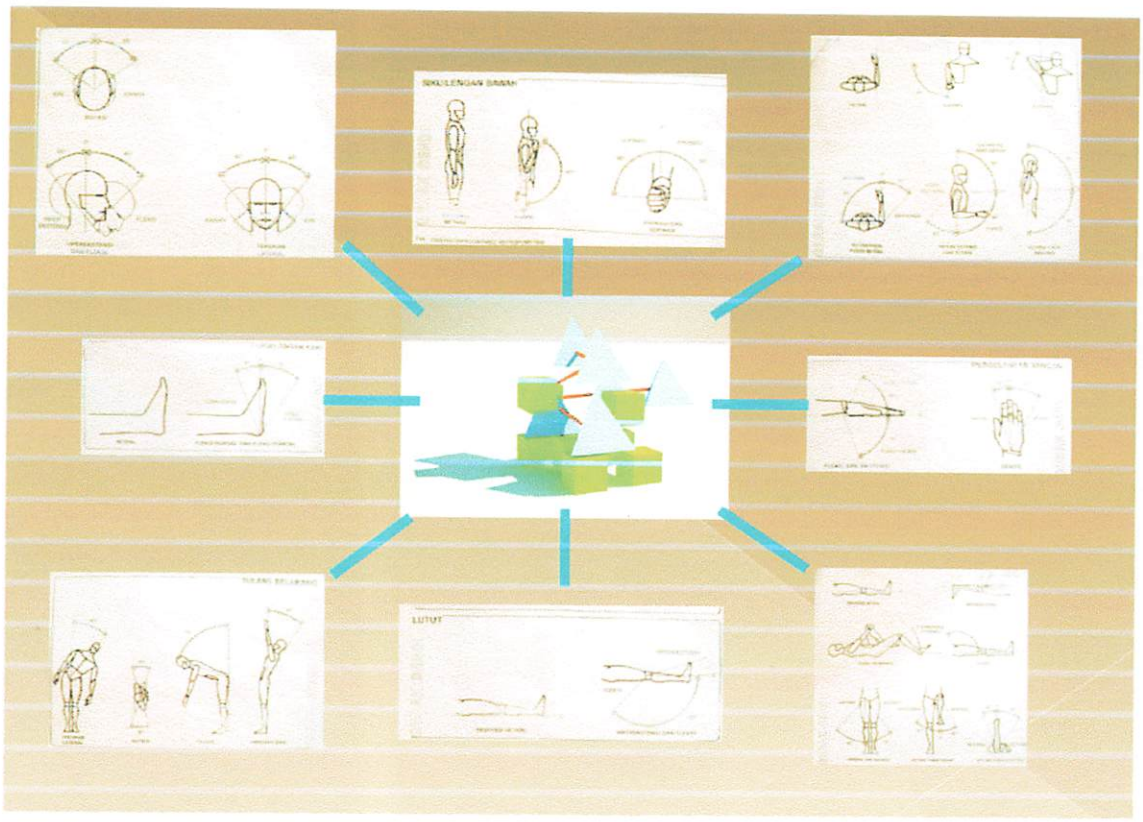
Transformasi dapat dicapai dengan :

- Subsitusi
- Rotasi
- Repetisi
- Insertion
- Melebur (fusion)

Gambar 5.7



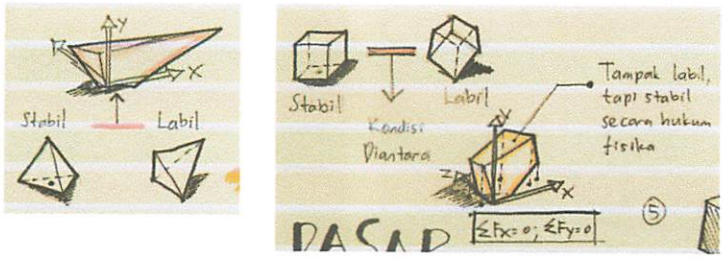
Dasar Rotasi Bentuk Platonic Solid



Gambar 5.8

V.1.4 Inersia visual

Secara tampilan luar bentuk tampak tidak stabil untuk mencapai prinsip hasil pemikiran tidak serius dan berkesan terpecah-pecah, namun untuk membuat bentuk tersebut menjadi arsitektur maka bentuk yang nampak tidak stabil tersebut pada prinsipnya adalah stabil. Kestabilan dari tampilan yang tidak stabil adalah *difference*. Kestabilan bentuk dicapai dengan menggunakan rumus ∑M=o, ∑H=o, ∑V=o.



Gambar 5.9

V.1.5 Tekstur dan Warna

Peran warna dan tekstur pada bangunan perancangan dapat memancing emosi dan imajinasi bagi para penikmat dan pengguna arsitektur.

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:

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

Tabel 5.1

- 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 didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. 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 :

Jenis	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	Lembut, tenang, sejuk

Tabel 5.2

Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna dan tekstur memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam arsitektur dekonstruksi, peranan tekstur dan warna pada wujud bangunan sangat penting, dengan demikian ketika manusia berada di dekatnya akan merangsang beberapa indera. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs.Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamatisaja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis danturut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang dan mempengaruhi penilaian estetis.

Dalam proyek perancangan Hip Hop Dance Center ini, penggunaan warna pada bangunan akan berfokus pada warna dingin, dimaksudkan agar terdapat keseimbangan terhadap bentuk yang bersifat atraktif dan agresif. Selain itu untuk membentuk sebuah kesatuan pada bangunan, akan digunakan sedikit varian warna. Kemudian untuk interior akan digunakan warna terang dan cerah yang menunjukkan kekompleksan emosi, bersifat atraktif dan ekpresif, mewakili jiwa muda yang kaya akan warna, dimana warna dasar akan bervariasi tergantung kebutuhan dan fungsi ruang. Dibutuhkan keseimbangan penggunaan warna dan konsep design yang ada didalamnya. Sedangkan tekstur yang didapat dari sifat dan karakter dari bahan.

V.1.6 Skala dan Proporsi Bangunan

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antara bagian dalam suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda – benda yang memiliki berbagai ukuran dengan ruangan tempat benda – benda tersebut berada dapat menentukan skala besaran ruang yang bersangkutan. Misalnya pada suatu ruangan yang menggunakan perabotan yang tidak terlalu besar, dapat memberi kesan luas pada ruangan tersebut. Sebaliknya, jika suatu ruangan menggunakan perabotan yang besar, maka kesan yang diberikan adalah kesan sempit.

Skala merupakan perbandingan antar materi seperti ruang dengan manusia, ruang dengan perabot, manusia dengan bangunan, dan sebagainya. Pengolahan pada skala akan memberikan kesan – kesan tertentu. Berikut adalah macam pengolahan skala terhadap manusia.

Monumental

Skala monumental diperoleh dengan satuan unsur berukuran besar, lebih besar dari ukuran biasa, dengan bentuk yang sederhana, dengan ornament yang relatif kecil, dengan pembagian yang relatif banyak.

Normal

Skala normal diperoleh melalui pemecahan masalah fungsional secara wajar, misalnya ukuran pintu, jendela dan unsur-unsur lainnya menurut fungsinya sehingga bersifat wajar dan alamiah.

Akrab

Skala akrab diperoleh dengan pengunaan ornament yang lebih besar dari biasanya, membuat pembagian yang lebih besar (garis pembagi bidang), unsur-unsur yang mudah dikenal bisanya besar, diperkecil, skema yang amat sederhana, bentuk datar, rata dan horisontal.

Gambar 5.10

Pada bangunan Hip Hop Dance Center ini nantinya akan diterapkan proporsi dan skala yang normal. Hal ini terkait dengan kehadiran hip hop dance center ini adalah untuk dinikmati yang nantinya dapat memberi kesan yang *glamour* yang dapat menarik perhatian manusia yang melihatnya.

Selain itu hal tersebut juga didasarkan atas pertimbangan agar desain rancangan nantinya akan memberi kesan yang megah yang dapat dikatakan sebagai perwujudan dari ke-*glamour*-an *hip hop dance* yang merupakan salah satu budaya perkotaan yang mendunia terutama di kalangan anak muda. Dimana ke-*glamour*-an tersebut diwujudkan melalui sebuah bentukan yang atraktif dengan skala normal jika dilihat dari luar.

V.2 Analisis dan Program Kebutuhan Ruang

V.2.1 Analisis Aktivitas / Kegiatan

Dalam suatu pusat kegiatan tertentu dapat dipastikan terdapat suatu aktivitas yang ditetapkan sebagai jantung kegiatan. Dalam sebuah Hip Hop Dance Center memiliki aktivitas utama yaitu sebagai tempat kompetisi, pelatihan, dan hiburan. Karena ketiga aktivitas tersebut merupakan kegiatan pokok dari sebuah Hip Hop Dance Center maka aktivitas tersebut memerlukan wadah agar semua aktivitas yang ada dapat berlangsung. Obyek yang akan dirancang adalah sebuah Hip Hop Dance Center yang menekankan kepada Pelatihan, Kompetisi, dan Hiburan dengan diwadahi sebuah bangunan yang memiliki aliran arsitektur dekonstruksi, maka bagaimana semua fasilitas tersebut dapat terpenuhi dengan aliran arsitektur dekonstruksi (Frank O. Gehry).

Selain dari aktivitas utama Hip Hop Dance Center, juga terdapat aktivitas lain yang mendukung aktivitas utama. Berdasarkan studi literatur dan studi objek, di dalam Hip Hop Dance terdapat berbagai aktivitas yang terkait dengan:

- Pendidikan atau pelatihan
- Kompetisi
- Hiburan dan *Hang out*
- Penjualan
- Olahraga

V.2.2 Pelaku Kegiatan

Pelaku adalah orang-orang yang terlibat langsung dalam kegiatan yang diwadahi di dalamnya :

1. ***Pengunjung (berdasar aktivitas)***
   a. Pelatihan
   b. Kompetisi
   c. Hiburan
2. ***Pengelola***
   a. Direktur
   b. Manager
3. ***Karyawan Utama***
   a. Sekretaris
   b. Koordinator Bagian
      - Administrasi
      - Studio
      - Auditorium dan Battle Area
      - Perpustakaan dan Audio Visual
      - Fitness + Swimming pool
      - Restaurant dan Cafe
      - Hip Hop Store
      - Perlengkapan
4. ***Karyawan Penunjang***
   a. Receptionist
   b. Dokter
   c. Pustakawan
   d. Pegawai restaurant dan cafe
   e. Pegawai toko
   f. Cleaning Service
   g. Satpam

V.2.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisa aktifitas studi obyek di atas, maka analisa kebutuhan ruang yang diperlukan dalam *hip hop dance center* adalah sebagai berikut: *Tabel 5.3*

AKTIVITAS		KEBUTUHAN RUANG
Pengunjung		
Utama	Mendapatkan informasi	Lobby : Reception, ruang tunggu
	Ganti baju	Fitting room & locker
	Latihan dance	Studio dance utama
		Studio dance gabungan
	Mempersiapkan pertandingan	Ruang persiapan
	Bertanding formal	Auditorium
	Bertanding informal / Memperoleh hiburan	Battle area indoor
		Battle area outdoor
Penunjang	Istirahat	Studio dance
	Mencari referensi	Perpustakaan dance
		Ruang audiovisual
	Rekreasi (olahraga)	Fitness center
		Jogging Track
		Swimming pool (indoor)
		Sauna
	Makan / minum	Restaurant & café (live music)
	Istirahat	
	Mencari hiburan	
	Melihat souvenir	Hip hop store
	Belanja perlengkapan dance	
	Cidera / pemeriksaan rutin	Poliklinik

Pengelola	
Bekerja	Ruang Direktur
	Ruang Manager
	Ruang rapat
Menerima tamu	Ruang tamu / serbaguna
Karyawan Utama	
Bekerja	Lobby : Reception
	Kantor
	Ruang pengajar / koreografer
	Room production
Karyawan Penunjang	
Bekerja	Di tempat kerja masing-masing
Ganti pakaian	Ruang karyawan
Istirahat	
Service	Area parkir
	Security / Pos Keamanan
	KM/WC
	Dapur dan Pantry
	Gudang

V.2.4 Analisis Karakter / Sifat Ruang

Berdasarkan jenis ruang dan aktifitas yang diwadahi, maka jenis – jenis ruang tersebut digolongkan berdasarkan karakternya. Karakter – karakter ruang tersebut digunakan sebagai pengendali bagi penggunanya. Jenis karakter ruang yang digunakan terdiri dari *public*, *private*, dan *semi*. *Public* digunakan untuk area – area yang bersifat umum, dan diperuntukkan bagi pengunjung. *Private* digunakan untuk area – area yang diperuntukkan bagi pengelola dan area – area yang bersifat tertutup. *Semi* digunakan sebagai area transisi dari *public* ke *private*

dan sebaliknya. Berikut adalah jenis karakter ruang yang ada di *hip hop dance center* ini.

Tabel 5.4

AKTIVITAS		KEBUTUHAN RUANG	KARAKTER
Pengunjung			
Utama	Mendapatkan informasi	Lobby : Reception, ruang tunggu	PUBLIC
	Ganti baju	Fitting room & locker	PUBLIC
	Latihan dance	Studio dance utama	PUBLIC
		Studio dance gabungan	PUBLIC
	Mempersiapkan pertandingan	Ruang persiapan	SEMI PUBLIC
	Bertanding formal	Auditorium	PUBLIC
	Bertanding informal / Memperoleh hiburan	Battle area indoor	PUBLIC
		Battle area outdoor	PUBLIC
Penunjang	Istirahat	Studio dance	PUBLIC
	Mencari referensi	Perpustakaan dance	PUBLIC
		Ruang audiovisual	PUBLIC
	Rekreasi (olahraga)	Fitness center	PUBLIC
		Jogging Track	PUBLIC
		Swimming pool (indoor)	PUBLIC
		Sauna	PUBLIC
	Makan / minum	Restaurant & café (live music)	PUBLIC
	Istirahat		
	Mencari hiburan		
	Melihat souvenir	Hip hop store	PUBLIC
	Belanja perlengkapan dance		

	Cidera / pemeriksaan rutin	Poliklinik	PUBLIC
Pengelola			
Bekerja		Ruang Direktur	PRIVATE
		Ruang Manager	PRIVATE
		Ruang rapat	PRIVATE
Menerima tamu		Ruang tamu / serbaguna	SEMI PUBLIC
Karyawan Utama			
Bekerja		Lobby : Reception	PUBLIC
		Kantor	PRIVATE
		Ruang pengajar / koreografer	SEMI PUBLIC
		Room production	PRIVATE
Karyawan Penunjang			
Bekerja		Di tempat kerja masing-masing	PUBLIC
Ganti pakaian		Ruang karyawan	PRIVATE
Istirahat			
Service		Area parkir	PUBLIC
		Security / Pos Keamanan	PUBLIC
		KM/WC	PUBLIC
		Dapur dan Pantry	PRIVATE
		Gudang	PRIVATE

V.2.5 Analisis Hubungan Ruang

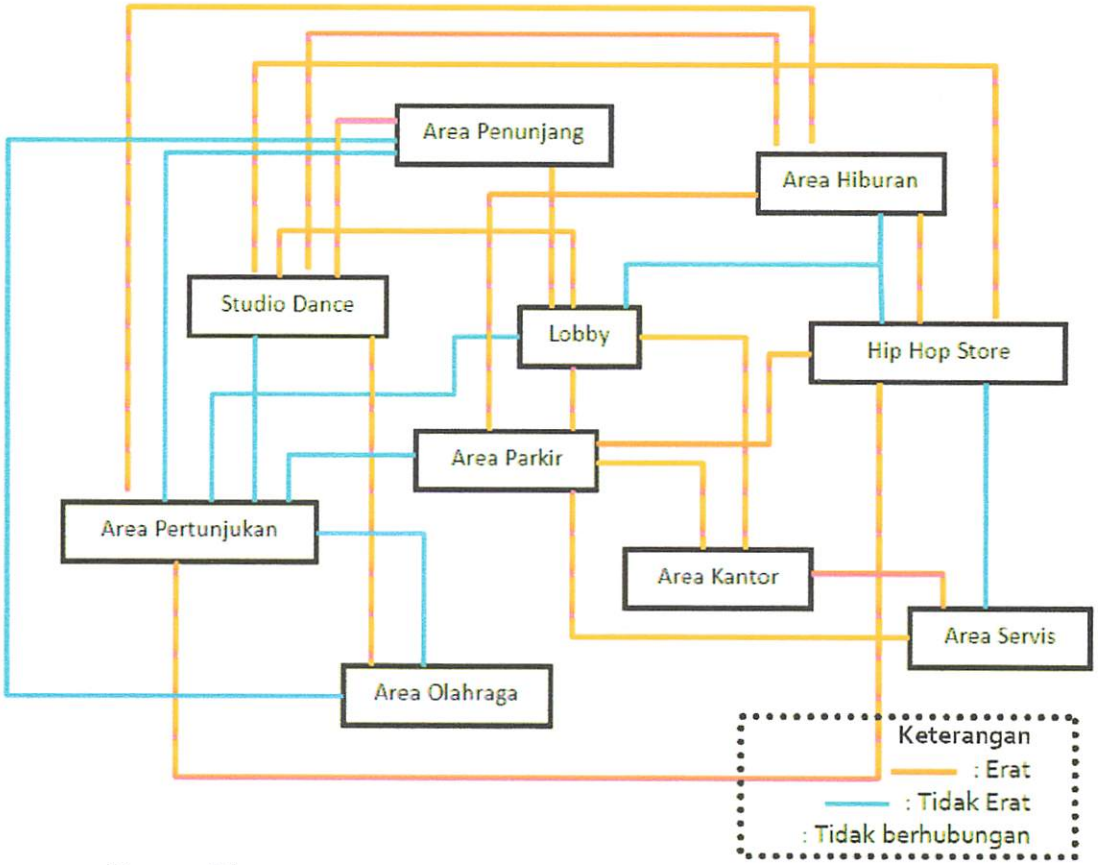
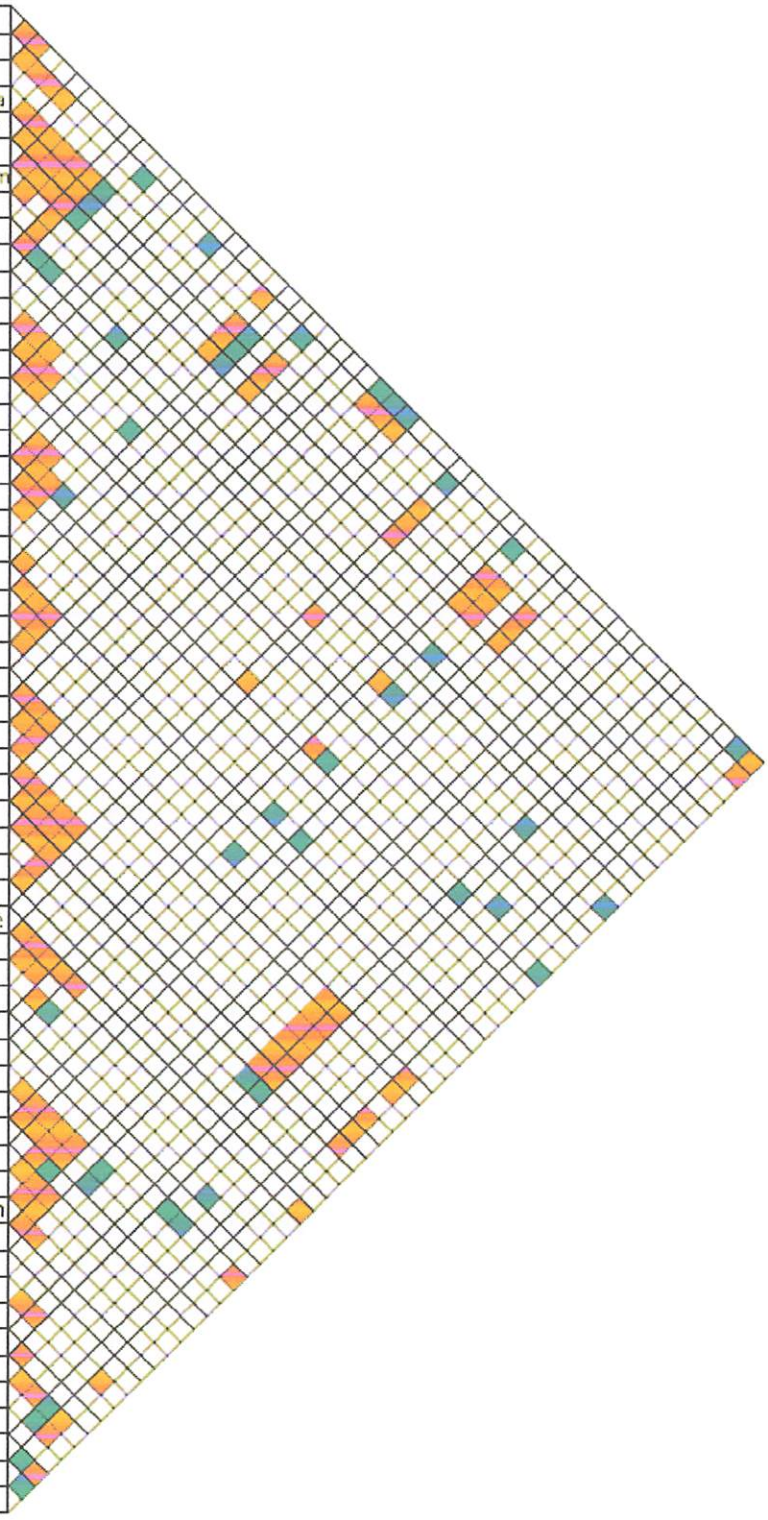


Diagram 5.1

V.2.6 Hubungan Antar Ruang

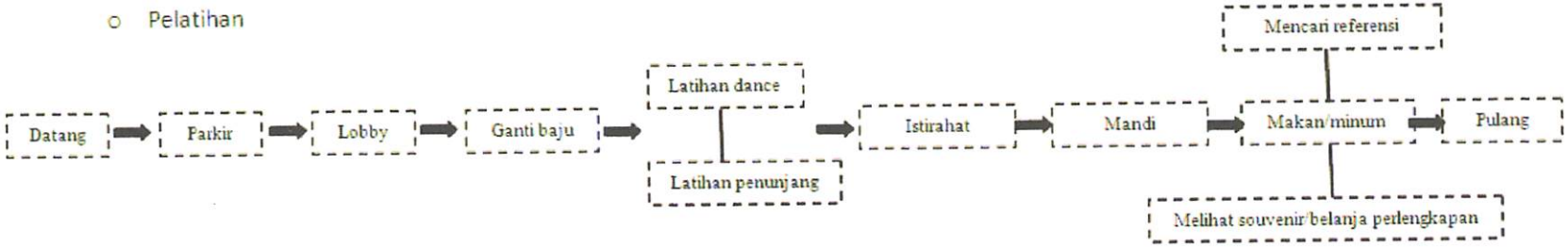
Tabel 5.5

Lobby	Reception
	Rg tunggu
	Toilet
Studio dance	Studio dance utama
	Studio breakdance
	Studio gabungan
	Locker + fitting room
	Shower room
	Poliklinik
	Toilet
	Gudang
Area pertunjukan	Auditorium
	Rg persiapan
	Rg Kontrol
	Toilet
	Gudang
	Battle area
	Rg persiapan
	Rg kontrol
	Toilet
Area penunjang	Perpustakaan
	Rg audiovisual
	Room production
	Rg koreografer
	Toilet
Area kantor	Rg direktur
	Rg manager
	Rg rapat
	Rg sekretaris
	Rg administrasi
	Kantor open plan
	Rg tamu
	Gudang arsip
	Toilet
Area hiburan	Restaurant dan cafe
	Dapur
	Battle area
	Gudang
	Toilet
Hip hop store	
Area olahraga	Fitness center
	Swimming pool
	Jogging track
	Sauna
	Rg bilas
	Locker –fitting room
	Toilet
	Gudang
Area servis	Rg karyawan
	Dapur + pantri
	Cleaning service
	Gudang
	Loading dock
	MEE
	Pos Keamanan
Area parkir	Karyawan
	Pengunjung

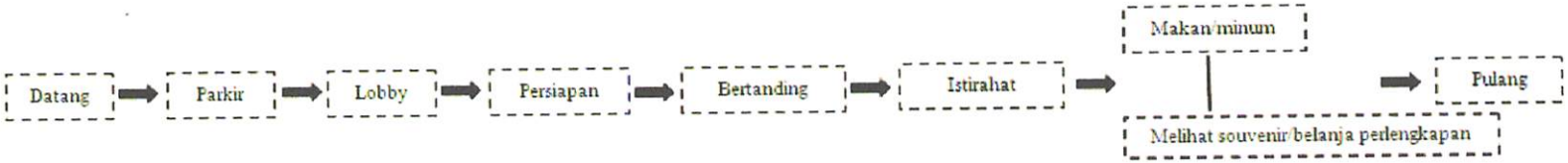


Dari keempat pengguna Hip Hop Dance Center masing – masing memiliki aktivitas berbeda yang perlu di wadahi, berikut adalah diagram aktivitas para pengguna Hip Hop Dance Center:

- Pengunjung
  - Pelatihan



  - Kompetisi (formal)



  - Kompetisi (informal)

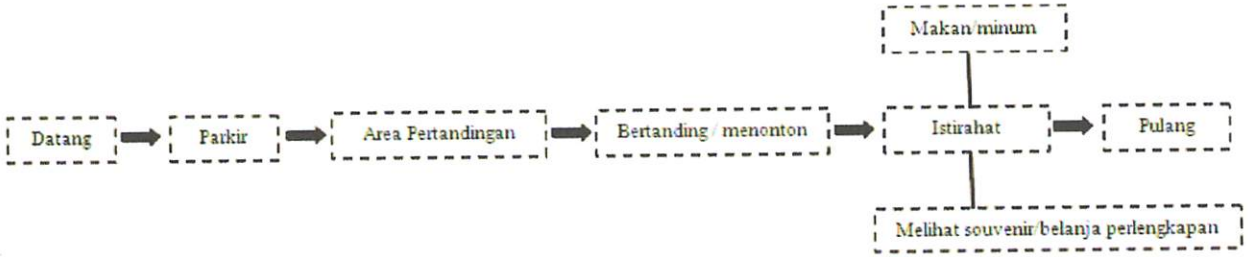
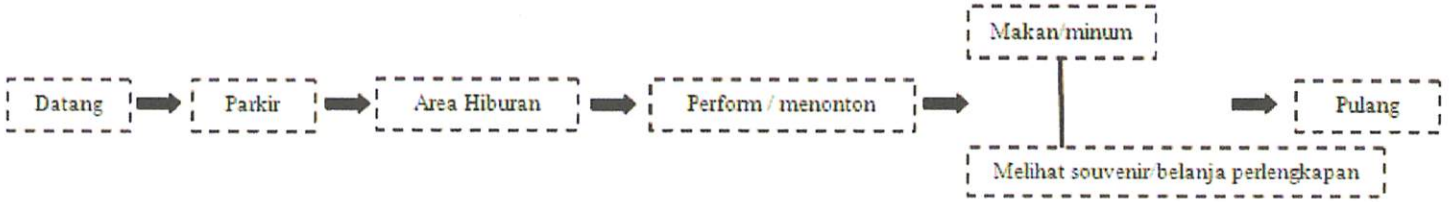
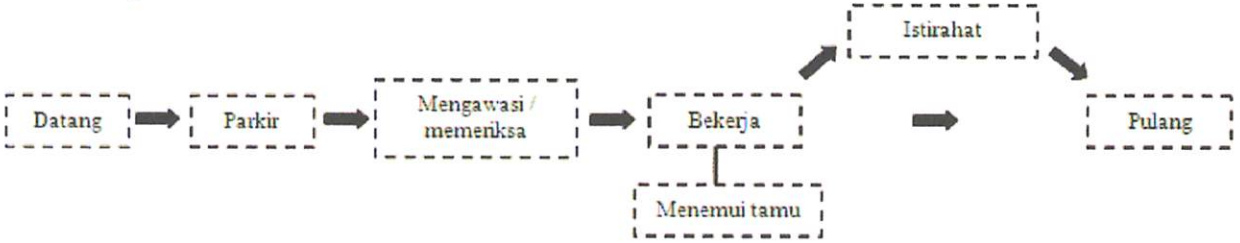


Diagram 5.2

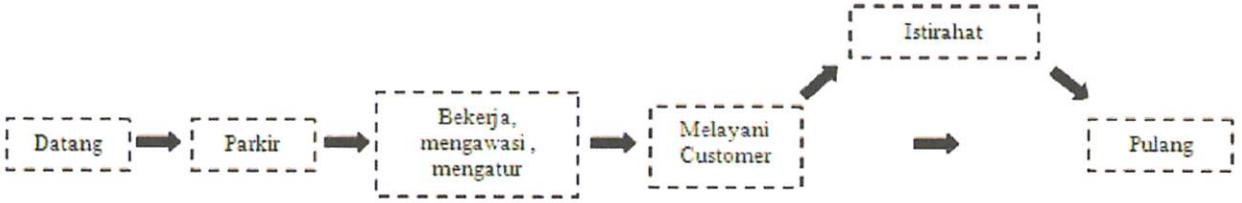
- Hiburan



- Pengelola



- Karyawan utama



❖ Karyawan penunjang

❖ Koreografer

V.2.7 Analisis Besaran Ruang

Fasilitas *hip hop dance center* ini diperuntukkan bagi masyarakat kota Malang pada umumnya, khususnya usia pelajar SMA dan mahasiswa. Berikut tabel jumlah penduduk Kota Malang:

TAHUN	PENDUDUK
2005	802 763
2006	807 543
2007	812 209
2008	816 637

Tabel 5.6

Tabel Jumlah Penduduk Kota Malang(BPS 2005)

Hip hop dance center ini direncanakan untuk 20 tahun mendatang (tahun 2031). Rata-rata pertumbuhan penduduk per tahun dari 2005 – 2008 (3 tahun) adalah:

$$= \frac{(\text{jumlah penduduk tahun 2008} - \text{jumlah penduduk tahun 2005})}{3}$$

$$= \frac{816\,637 - 802\,763}{3}$$

= **4 625 jiwa**

Perkiraan 20 tahun mendatang:

= (4 625 x 20) + jumlah penduduk tahun 2008

= (34 338 x 20) + 816 637

= **909 130 jiwa**

Sehingga jumlah penduduk tahun 2031 sebesar ± 900 000 jiwa. Berdasarkan badan pusat statistic tahun 2008, jumlah sekolah lanjut tingkat pertama negeri dan swasta di kota Malang adalah 90 sekolah dengan 36 018 siswa, jumlah sekolah menengah umum negeri dan swasta adalah 48 sekolah dengan 21 876 siswa, jumlah sekolah menengah kejuruan negeri dan swasta adalah 45 sekolah dengan 37 749 siswa, sedangkan perguruan tinggi negeri dan malang adalah 55 perguruan tinggi. Diasumsikan jumlah masyarakat usia pelajar SMA dan mahasiswa adalah 325 000 jiwa (SMA = 25.000, Mahasiswa 300.000).

Perkiraan jumlah masyarakat usia pelajar dan mahasiswa 20 tahun mendatang kurang lebih 650 000 jiwa. Sehingga asumsi prosentase masyarakatnya (20 tahun mendatang) adalah sebagai berikut:

- Masyarakat usia pelajar SMA dan mahasiswa ≈ **650.000 jiwa**
- Masyarakat usia pelajar SLTP ≈ **36.000 jiwa**
- Masyarakat umum (sisanya) ≈ **214.000 jiwa**
- Masyarakat peminat hip hop dance diasumsikan 30% dari jumlah usia pelajar dan mahasiswa yaitu ± 195 000 jiwa dan 20% dari jumlah sisa masyarakat umum yaitu ± 42800 jiwa, dan 20% dari jumlah usia pelajar SLTP yaitu ± 7200 jiwa. Sehingga jumlahnya ± 245 000 jiwa.

Diasumsikan tidak semua dari jumlah masyarakat peminat hip hop dance yang benar – benar tertarik hip hop dance hanya sekitar 50% saja yang dapat diperkirakan aktif. Sehingga total pengunjung yang datang yaitu:

= 50% x perkiraan masyarakat peminat hip hop dance

= 50% x 245 000 jiwa

= 122 500 jiwa

Rata – rata pengunjung maksimal per hari (1 tahun = 365 hari), yaitu

= 122 500/365 = 336 orang per hari.

Diasumsikan sekitar 70% dari total peminat hip hop dance yang aktif merupakan peserta pelatihan, sehingga peserta maksimal per hari sekitar 235 jiwa.

Dari perhitungan perkiraan pengunjung yang datang, maka luasan dan kapasitas ruang yang dibutuhkan yaitu:

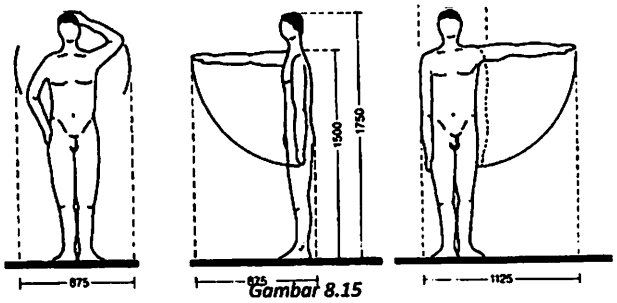
PENGUNJUNG

- Lobby
  - Ruang Tunggu

    Kapasitas maksimal: 30 orang

    - Ruang gerak manusia: 1 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

      Luasan = 1 m^2 x 30 = **30 m^2**



Gambar 8.15

Dimensi Manusia

Gambar 5.11

Dimensi manusia

    - Kursi (sofa)

      Luasan duduk: 0.36 m^2 (asumsi)

      Luasan total = 0.36 m^2 x 30 = **10.8 m^2**

    - Meja (asumsi 6 meja untuk kursi sofa)

      Luasan meja: 0.6 m^2 (asumsi)

      Luasan total = 0.6 m^2 x 6 = **3.6 m^2**

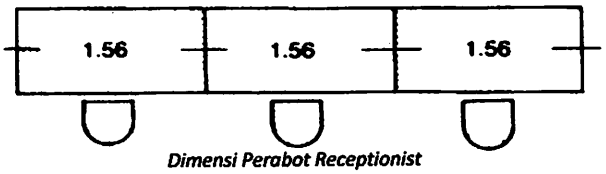
    Luasan Total Ruang Tunggu

    = (10.8 + (10.8 x 30%)) m^2 + (3.6 + (3.6 x 30%)) m^2 + 30 m^2

    = 48.72 m^2 + (48.72 m^2 x 30%)

    = **63.33 m^2**

  - Receptionist (Architect's Data 3th Ed.:346)



Dimensi Perabot Receptionist

Gambar 5.12

Dimensi perabot

    - Meja

      Luasan meja: 1.092 m^2

      Luasan total = 1.092 m^2 x 2 = **2.184 m^2**

- Kursi

  Luasan kursi: 0.25 m^2 (asumsi)

  Luasan total = 0.25 m^2 x 2 = **0.5 m^2**

- Lemari dokumen

  Luasan kursi: 0.455m^2 (asumsi)

  Luasan total = 0.455 m^2 x 1 = **0.455 m^2**

Luasan Total Area Receptionist

= (3.139 + (3.139 x 30%)) m^2

= 4.08m^2 + (4.08 m^2 x 30%)

= **5.304 m^2**

- Toilet (Data Arsitek, kapasitas 30 orang)
  - Toilet Pria

    2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.8 m^2

  - Toilet Wanita

    3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.126 m^2

Luasan Total Toilet Ruang Tunggu

= (7.8 + 9.126) m^2 + (16.926 m^2 x 30%)

= **22 m^2**

LUASAN TOTAL LOBBY = (63.33 m^2 + 5.304 m^2 + 22 m^2)

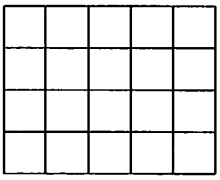
= 90.634 m^2

+ sirkulasi 30 %= 117.82 m^2

Volume lobby : 117.82 x 3 = 353.47 m^3

- Studio dance (for Kids)

Kapasitas maksimal : 20 orang



Gambar 5.13

Modul dance

Ruang gerak manusia (penari) : 2.25 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16-17)

Luasan = 2.25 m^2 x 20 = 45 **m^2**

•Area tunggu dan istirahat

Kapasitas maksimal : 35 orang

Ruang gerak duduk manusia (penari) : 0.5 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.5 m^2 x 20 = 10 m^2

Ruang gerak duduk manusia (pengunjung) : 0.5 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.5 m^2 x 15 = 7.5 m^2

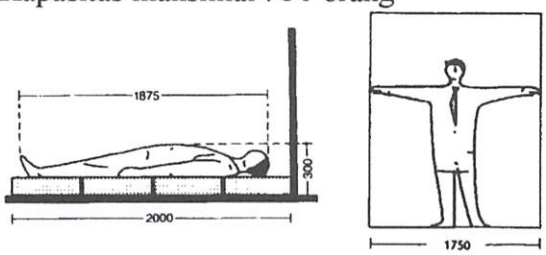
Luasan = (10 + 7.5) + (17.5 x 30%)

= (22.75 + 45) + (67.75 x 30%)

= 88.07 m^2

- Studio dance (Beginner)

Kapasitas maksimal : 30 orang



Gambar 5.11

Dimensi manusia

Gambar 5.14

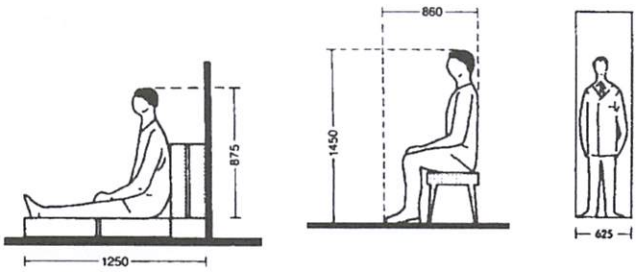
Rangkaian gerak dance

Ruang gerak manusia (penari) : 4 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16-17)

Luasan = 4 m^2 x 30 = 120 $\mathbf{m^2}$

•Area tunggu dan istirahat

Kapasitas maksimal : 45 orang



Gambar 5.11

Dimensi manusia

Ruang gerak duduk manusia (penari) : 0.8m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.8 m^2 x 30 = 24 m^2

Ruang gerak duduk manusia (pengunjung) : 0.5 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.5 m^2 x 15 = 7.5 m^2

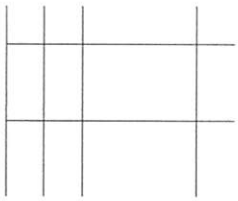
Luasan = (24 + 7.5) + (31.5 x 30%)

= (40.95 + 120) + (160.95 x 30%)

= 209.235 m^2

- Studio dance (intermediate)

Kapasitas maksimal : 30 orang



Gambar 5.13

Modul dance

Ruang gerak manusia (penari) : 4 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16-17)

Luasan = 4 m^2 x 30 = 120 **m^2**

•Area tunggu dan istirahat

Kapasitas maksimal : 40 orang

Ruang gerak duduk manusia (penari) : 0.8 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.8 m^2 x 30 = 24 m^2

Ruang gerak duduk manusia (pengunjung) : 0.5 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.5 m^2 x 10 = 5 m^2

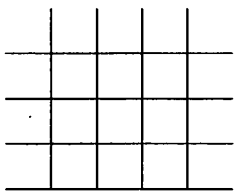
Luasan = (24 + 5) + (29 x 30%)

= (37.7 + 120) + (157.7 x 30%)

= 205.01 m^2

- Studio dance (advanced)

Kapasitas maksimal : 20 orang



Gambar 5.13

Modul dance

Ruang gerak manusia (penari) : 4 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16-17)

Luasan = 4 m^2 x 20 = 80 $\mathbf{m^2}$

•Area tunggu dan istirahat

Kapasitas maksimal : 25 orang

Ruang gerak duduk manusia (penari) : 0.8 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.8 m^2 x 20 = 16 m^2

Ruang gerak duduk manusia (pengunjung) : 0.5 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.5 m^2 x 5 = 2.5 m^2

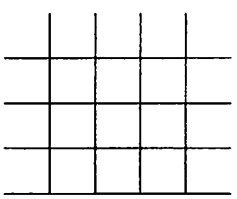
Luasan = (16 + 2.5) + (18.5 x 30%)

= (24.05 + 80) + (104.05 x 30%)

= 135.26 m^2

- Studio dance (professional)

Kapasitas maksimal : 20 orang



Gambar 5.13

Modul dance

Ruang gerak manusia (penari) : 4 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16-17)

Luasan = 4 m^2 x 20 = 80 $\mathbf{m^2}$

•Area tunggu dan istirahat

Kapasitas maksimal : 25 orang

Ruang gerak duduk manusia (penari) : 0.8 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.8 m^2 x 20 = 16 m^2

Ruang gerak duduk manusia (pengunjung) : 0.5 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.5 m^2 x 5 = 2.5 m^2

Luasan = (16 + 2.5) + (18.5 x 30%)

= (24.05 + 80) + (104.05 x 30%)

= 135.26 m^2

- Studio breakdance

Kapasitas maksimal : 40 orang

Gambar 5.15

Rangkaian gerak breakdance

Ruang gerak manusia (penari) : 9 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16-17)

Luasan = 9 m^2 x 40 = **360 m^2**

- Area tunggu dan istirahat

Kapasitas maksimal : 50 orang

Ruang gerak duduk manusia (penari) : 0.7 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.7 m^2 x 40 = 28 m^2

Ruang gerak duduk manusia (pengunjung) : 0.5 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.5 m^2 x 10 = 5 m^2

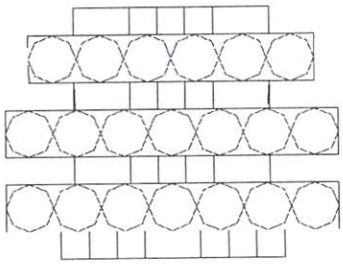
Luasan = (28 + 5) + (33 x 30%)

= (42.9 + 360) + (402.9 x 30%)

= 523.77 m^2

- Studio gabungan

Kapasitas maksimal : 50 orang



Gambar 5.13

Modul dance

Ruang gerak manusia (penari) : 4 m^2 (29 orang) dan 9 m^2 (21 orang) (Architect's Data 3th Ed.:16-17)

Luasan = (4 m^2 x 30) + (9 m^2 x 20) = **300 m^2**

•Area tunggu dan istirahat

Kapasitas maksimal : 25 orang

Ruang gerak duduk manusia (pengunjung) : 0.5 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = 0.5 m^2 x 25 = 12.5 m^2

Luasan = (12.5) + (12.5 x 30%)

= (16.25 + 300) + (316.25 x 30%)

= 411.125 m^2

- Locker & ruang ganti

Kebutuhan per orang = 4 m^2 (NAD)

Luasan = 4 x 40 = 160 m^2

= 160 + (160 x 30%)

= 208 m^2

- Toilet (Data Arsitek hal 308, kapasitas 200 orang = 30 m^2)
  - Toilet Pria

    4WC, 8 Urinoir,3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 15.652 m^2
  - Toilet Wanita

    6WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 14.976 m^2

    Luasan = 30.628 + (30.628 x 30%)

    = 39.82 m^2

➢ Gudang (Data Arsitek, hal 307)

Luasan 20 m^2

LUASAN TOTAL STUDIO = **(88.07 + 209.235 + 205.01 + 135.26 + 135.26 + 523.77 + 606.125) + 208 + 39.82**

= 2150.55 m^2

+ sirkulasi 30 % = 2795.715 m^2

Volume studio : 2150.55 x 5 = 13978.575m^3

➢ Area pertunjukan

- Auditorium
  - Lobby (kapasitas 70 orang) x 1,2 m^2/org (standart) = 84 m^2
  - Loket tiket : 4 x 5 m^2 / org (standart) = 20 m^2
  - Snack bar = 8 m^2 (asumsi)
  - R. penonton
    - □ duduk 700 x 0.84 m^2 = 588 m^2
    - □ sirkulasi = (588 x 30%) = 764.4 m^2
  - Panggung
    - □ Dance 20 x 9 m^2 / org = 180 m^2
    - backstage 50% panggung 90 m^2
  - R. ganti & Locker 10 x 3 m^2/org (asumsi) = 30 m^2
  - R. persiapan = 54 m^2 (30% luas panggung)
  - R. Rias 10 x 1,5 m^2/org (asumsi) = 15 m^2
  - R. Kontrol 35m^2
    - □ Lighting 12 m^2
    - □ Sound system 18 m^2
    - □ Projector 5 m^2
  - Gudang 13.5 m^2 (25% luas R. persiapan)
  - Loading dock 12 m^2 (asumsi)

L. auditorium = 84 + 20 + 8 + 764.4 + 270 + 30 + 54 + 15 + 35 + 13.5 + 12

= 1306+ (30% x 1306)

= 1697.77 m^2

- Toilet pria

  KM /WC 6 unit x 1, 5m2/ unit = 6.24 m^2

  Urinoir 10 unit x 0,44 m2/ unit = 4.4 m^2

  Washtafel 3 unit x 0,84 m2/ unit = 2.52 m^2

- Toilet wanita

  KM/WC 10 unit x 1, 04m2/ unit = 10.4 m^2

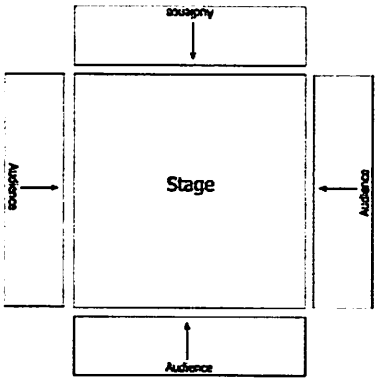
  washtafel 4 unit x 0,84 m2/ unit = 3.36 m^2

  Jumlah 26.92 m^2

Sirkulasi (30% x 26.92) + 26.92

Total = 34.996 m^2

- Battle area (arena theatre)
  - Lobby (kapasitas 30 orang) x 1,2 m^2/org = 36 m^2
  - Loket tiket 2 x 5 m^2 / org = 10 m^2



R. penonton

□ duduk 300 x 1.05 m^2 = 315m^2

Panggung

□ Dance 20 x 4 m^2 / org = 80 m^2

Gambar 5.16

Stage battle area

  - R. ganti & Locker 10 x 3 m^2/org = 30 m^2
  - R. Persiapan 24 m^2 (30% luas panggung)
  - R. Kontrol 24 m^2

□ Lighting 12 m^2

□ Sound system 12 m^2

  - Gudang alat 6 m^2 (25% luas R. persiapan)

Luas battle area = 36 + 10 + 315 + 80 + 30 + 24 + 24 + 6

= 525 + (30% + 525)

= 682.5 m^2

➢ Toilet pria

KM /WC 4 unit x 1, 5m2/ unit = 6m^2

Urinoir 6 unit x 0,44 m2/ unit = 2,64 m^2

Washtafel 2 unit x 0,84 m2/ unit = 1.68m^2

➢ Toilet wanita

KM/WC 6 unit x 1, 5m2/ unit = 6m^2

washtafel 3 unit x 0,84 m2/ unit = 2.52 m^2

Jumlah 18.84 m^2

Sirkulasi (30% x 18.84) + 18.84

Total = 24.492 m^2

Luasan Total Area Pertunjukan = (1697.77 + 34.996 + 682.5 + 24.492) m^2

= 2439.758 m^2

+ sirkulasi 30 %= 3171.685 m^2

Volume Area pertunjukan = 3171.685 x 10 = 31716.85 m^3

- Area penunjang
- Ruang Audiovisual
  - Kapasitas 100 orang
  - Kursi 0.45 m^2 per orang

    Luasan kursi = 0.45 m^2 x 100 = 45 m^2
  - Ruang Kontrol (kapasitas 4 org)

    Luasan 28 m^2 (newmetric handbook, 198)

  Luasan ruang

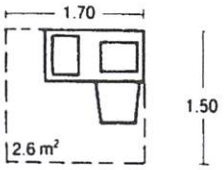
  = (45 m^2 + 28 m^2) + {45 m^2 + 28 m^2) x 30%}

  = 95 m^2 + 95 m^2 x 30%)

  = **123.5m^2**
- Perpustakaan

  (Universitas dengan kurang dari 30% dari 500 orang membutuhkan 300m^2

  Perpustakaan hip hop 40% dari 250 orang membutuhkan 200m^2
  - Area *Browsing Internet* (Architect's Data 3th Ed.:329)



Gambar 8.20

Area Browsing Internet

    - Terdapat 40 meja (asumsi pengguna 20% dari kapasitas pengunjung)
    - Kebutuhan area per meja per orang: 2.6 m^2

    Luasan Total Area *Browsing Internet* = 2.6 m^2 x 40 = 104 m^2
  - Area Petugas

    Kapasitas 4 orang (4.5 m^2 / orang)

    Luasan total: 4.5 m^2 x 4 = **18 m^2**

- Toilet

  Berdasarkan Data Arsitek, untuk melayani 40 orang:

  - Toilet Pria

    2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.42 m^2

  - Toilet Wanita

    3 WC, 4 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.83 m^2

  Luasan Total Toilet = 7.42 m^2 + 9.83 m^2 = **17.25 m^2**

Luasan total perpustakaan

= 200 m^2 + 104 m^2 + 18 m^2 + 17.25 m^2

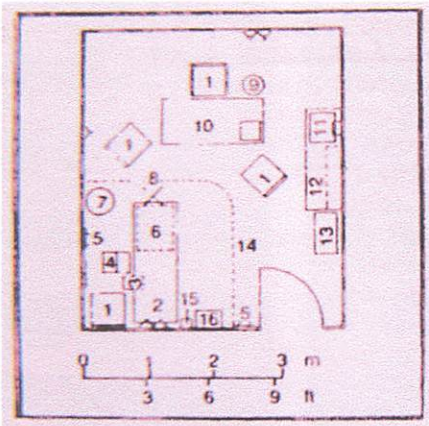
= 339.25 m^2 + (339.25 m^2 x 30%)

= 441.025 m^2

- Room Production = 50 m^2 (asumsi)

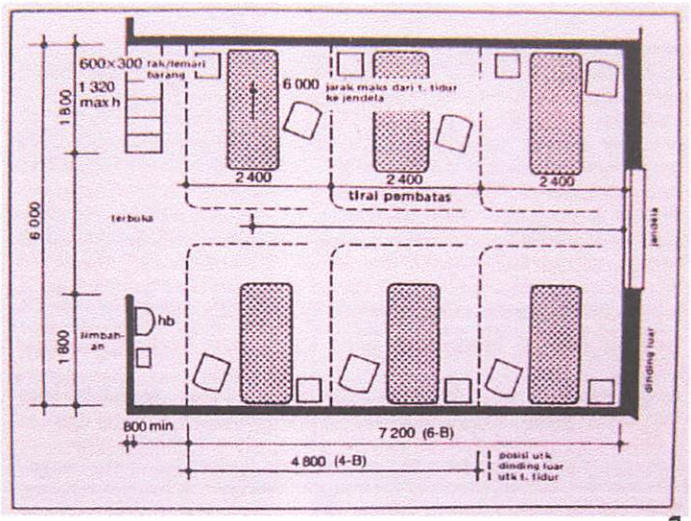
- Poliklinik (Data Arsitek, 156 dan 166)

Ruang pemeriksaan = 5 x 4 = 20 m^2



7 Penggabungan r. konsultasi dan r. pemeriksaan uji, luas = 15,48 m^2, terdiri dari: (1) kursi, (2) dipan, (3) skala pengukur, (4) bangku tumpuan, (5) gantungan, (6) pelapis dipan, (7) kotak sampah, (8) lampu untuk memeriksa, (9) bak papan kerja, (10) meja, (11) bak cuci, (12) meja kerja, dilengkapi laci, (13) meja dorong untuk peralatan kedokteran, (14) tirai penyekat ruang, (15) manometer, (16) rak meja tulis

Ruang istirahat (kapasitas 6 orang) = 7.2 x 6 = 43.2 m^2



Gambar 5.17

Poliklinik

Toilet = 3 m^2 (asumsi) x 3 = 9 m^2

Luas poliklinik = 20 + 43.2 + 9

= 72.2 + (72.2 x 30%)

= 93.86 m^2

Luasan Total Area Penunjang = 275.6 + 441.025 + 50 + 93.86

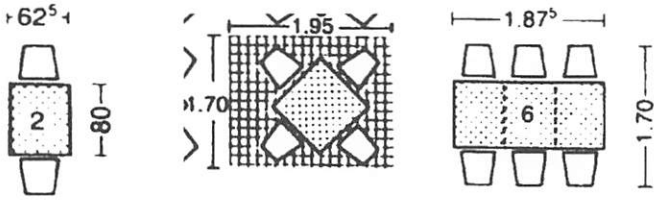
= 860.485 m^2

+ sirkulasi 30 % = 1118.63 m^2

Volume Total Area penunjang = 1118.63 x 4 = 4474.5 m^3

- Café + Restaurant

  Kapasitas 200 orang



Gambar 5.12

Dimensi perabot

- Area 6 kursi 1 meja (untuk 50 orang)

  Standart 1 set meja = 3.23 m^2

  Kebutuhan 1 set meja = 3.23 + (3.23 x 30%) = 4.199 m^2

  Luasan = 8 meja x 4.199 m^2 = 33.592 m^2

  Luasan total = 33.592 + (33.592 x 30%)

  = **43.6696 m^2**

- Area 4 kursi 1 meja (untuk 100 orang)

  Standart 1 set meja = 3.315 m^2

  Kebutuhan 1 set meja = 3.315 + (3.315 x 30%) = 4.3095 m^2

  Luasan = 25 meja x 4.3095 m^2 = 107.737 m^2

  Luasan total = 2107.737 + (107.737 x 30%)

  = **140.058 m^2**

- Area 2 kursi 1 meja (untuk 50 orang)

  Standart 1 set meja = 1.36 m^2

  Kebutuhan 1 set meja = 1.36 + (1.36 x 30%) = 1.768 m^2

  Luasan total = 25 meja x 1.768m^2 = 44.2 m^2

Luasan total = 44.2 + (44.2 x 30%)

= **57.46 m^2**

Luasan Area Café = 43.67 m^2 + 140.06 m^2 + 57.46 m^2

= 241.19 + (241.19 x 30%)

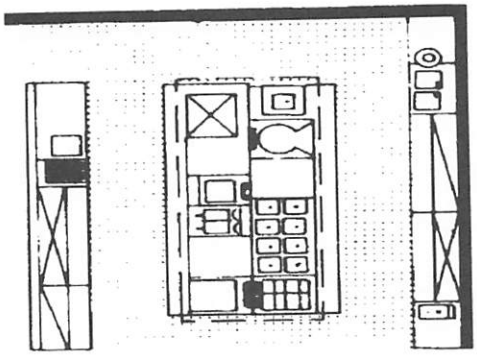
= **313.55 m^2**

- Dapur (Architect's Data 3th Ed.:461)

  Berdasarkan standar, untuk melayani 100 – 200 kursi, membutuhkan luasan dapur = **30 m^2**

  Total luas dapur = 30 + (30 x 30%)

  = 39 m^2



Gambar 5.18

Dapur

- Kasir
  - Terdapat 1 meja kasir (per meja: 0.72 m^2)

    Luasan meja kasir = 1 x 0.72 m^2 = **0.72 m^2**
  - Terdapat 1 kursi kasir (per kursi: 0.20 m^2)

    Luasan kursi kasir = 1 x 0.20 m^2 = **0.20 m^2**

  Area kasir = (0.72 m^2 + 0.20 m^2) + {(0.72 m^2 + 0.20 m^2) x 30%}

  = 1.196 + (1.196 X 30%)

  = **1.55 m^2**
- Area live musik = 12 m^2 (asumsi)
- Loading dock = 10 m^2 (asumsi)
- Toilet

  Berdasarkan (Architect's Data 3th Ed.:456), untuk melayani 50 orang:
  - Toilet Pria

    2 WC, 4 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 8.372 m^2

- Toilet Wanita

  3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.126 m^2

Luasan Total Toilet = 17.498 m^2

- Battle area outdoor

  Panggung 40 m^2 (asumsi)

  Area penonton

  □ duduk 100 x 1.05 m^2 = 105m^2

  Area audio = 5 m^2 (asumsi)

  Luasan Total = 150 + (150x 30%)

  = 195 m^2

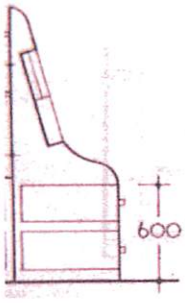
Luasan total restaurant dan café = 313.55 m^2 + 39 m^2 + 1.55 m^2+ 12 m^2+ 10m^2+ 22.452 m^2 + 195 m^2

= 593.552 + (593.552 x 30%)

= 712.26 m^2

Volume restaurant dan cafe = 712.26 x 4 = 2849.05 m^3

- Hip Hop store (New Metric Handbook, 132) dan (Data Arsitek, 198-199)
  - Area musik



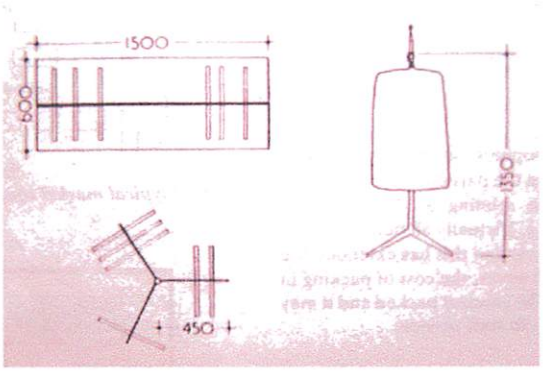
Rak kaset = (0.6 x 3)m x 2 = 3.6 m^2

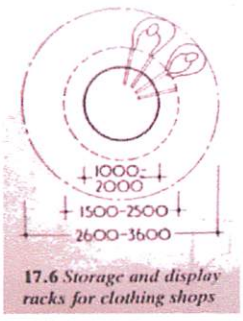
Luas area musik = 3.6 + (3.6 x 30%) = 4.68 m^2

Gambar 5.12

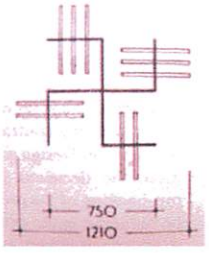
Dimensi perabot

  - Area pakaian





17.6 *Storage and display racks for clothing shops*



Rak putar $= 3.14 \times (1.8)^2$

$= 10.1736 + (10.1736 \times 30\%)$

$= 13.225\ m^2$

Rak panjang $= (1.5 \times 0.6) + ((1.5 \times 0.6) \times 30\%)$

$= 1.17\ m^2 \times 2$

$= 2.34\ m^2$

Rak 4 sisi $= 1.4641 + (1.4641 \times 30\%)$

$= 1.9\ m^2 \times 2$

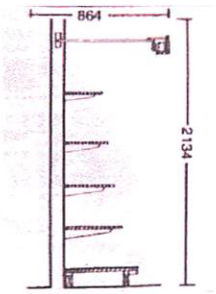
$= 3.8\ m^2$

Luas area pakaian $= 13.225 + 2.34 + 3.8$

$= 19.365 + (19.365 \times 30\%)$

$=$ **25.1745 m²**

- Area sepatu



Rak sepatu $= (0.86 \times 4)m \times 2 = 6.88\ m^2$

$= 6.88 + (6.88 \times 30\%)$

$= 8.94\ m^2$

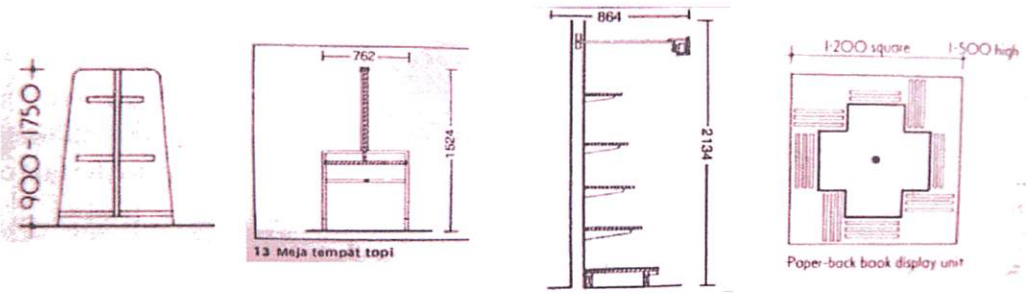
Kursi $= (0.8 \times 2)\ m^2 \times 2 = 3.2\ m^2$

$= 3.2 + (3.2 \times 30\%)$

$= 4.16\ m^2$

Luas area sepatu $= 8.94 + 4.16 = 13\ m^2$

- Area aksesoris



Etalase $= (0.8 \times 3)m = 2.4\ m^2$

$= 2.4 + (2.4 \times 30\%)$

$= 3.12\ m^2$

Gambar 5.12

Dimensi perabot

Meja topi = (0.76 x 2) m^2 x 2 = 3.04 m^2

= 3.04 + (3.04 x 30%)

= 3.95 m^2

Rak = (0.86 x 4)m = 3.44 m^2

= 3.44 + (3.44 x 30%)

= 4.47 m^2

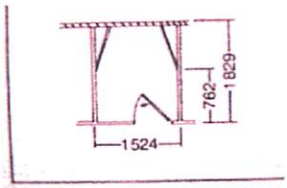
Rak majalah = 1.2 x 1.2 = 1.44 m^2

= 1.44 + (1.44 x 30%)

= 1.872 m^2

Luas area aksesoris = 3.12 + 3.95 + 4.47 + 1.872 = 13.41 m^2

- Kamar pas



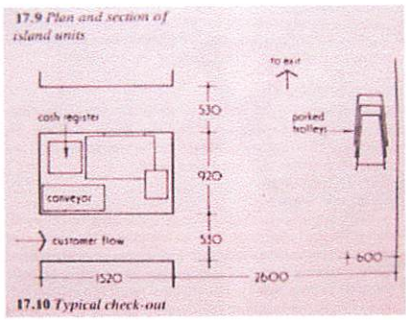
11 Ruang pas pakaian yang lengkap

Luas = 1.524 x 1.829

= 2.78 m^2 x 4

= 11.12 m^2

- Kasir



Luas = 1.98 x (1.52 + 2.6)

= 8.157 m^2

Gambar 5.12

Dimensi perabot

- Gudang = 20 m^2 (asumsi)
- Toilet = 3 m^2
- Loading dock = 10 m^2 (asumsi)

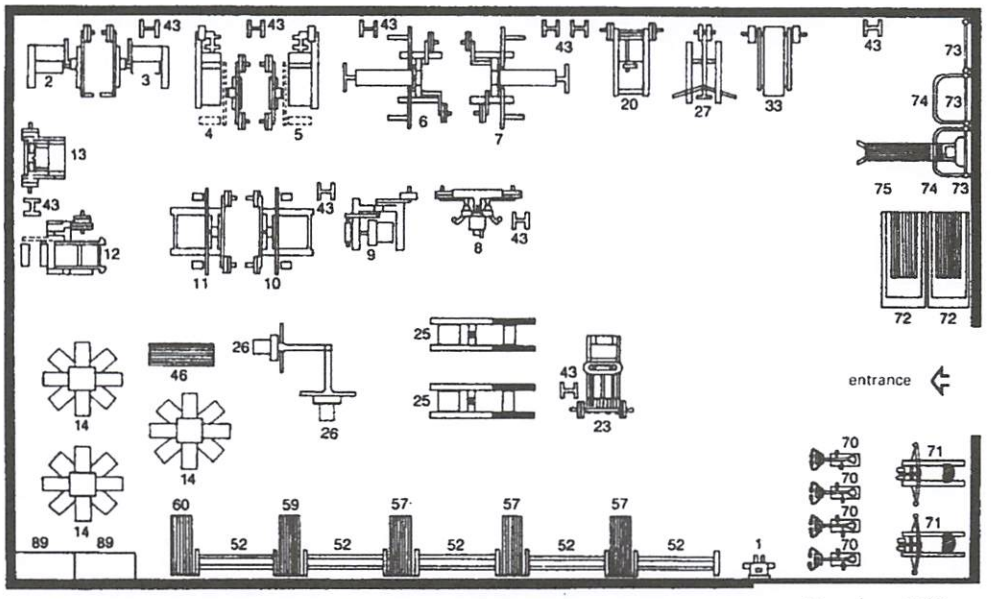
Total luas hip hop store = 4.68 + 25.1745 + 13 + 13.41 + 11.12 + 8.157 + 20 + 3 + 10

= 108.5415 + (108.5415 x 30%)

= **141 m^2**

Volume hip hop store = 141 x 4 = 564 m^3

- **Fasilitas rekreasi (olahraga)**
  - Fitness center = 200 m^2 (kapasitas 45 orang)



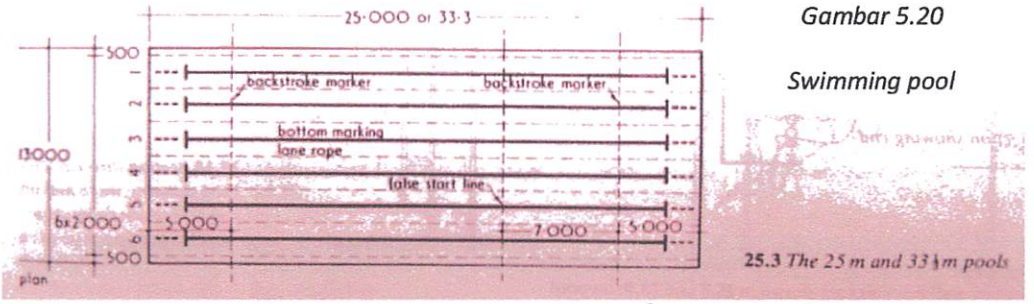
1 handroller
2 biceps station
3 triceps station
4 pull-over machine I
5 pull-over machine II
6 latissimus machine I
7 latissimus machine II
8 chest station
9 abdominal station
10 hip station I
11 hip station II
12 leg station
13 foot station
14 multi-exercise centre
20 press equipment I
23 leg-press equipment
25 stomach muscle station
26 pulley equipment
27 high pulley
33 latissimus barbell bench
43 small plate stand
46 training bench
52 short dumbbell stand
57 sloping bench I
59 multipurpose bench
60 general workout bench
70 exercise bike
71 rowing machine
72 treadmill
73 wall bars
74 pull-up bar
75 stomach muscle bench
89 equipment cupboard

(6) **Example fitness room (approximately 200 m²)**

Gambar 5.19

Fitness center

- Swimming pool indoor



Gambar 5.20

Swimming pool

Swimming pool (general pool) = 25 x 13 = 325 m^2

Sirkulasi = 325 x 50% = 162.5 m^2

Kursi pantai = (2 x 0.8)m (asumsi)

= 1.6 + (1.6 x 30%)

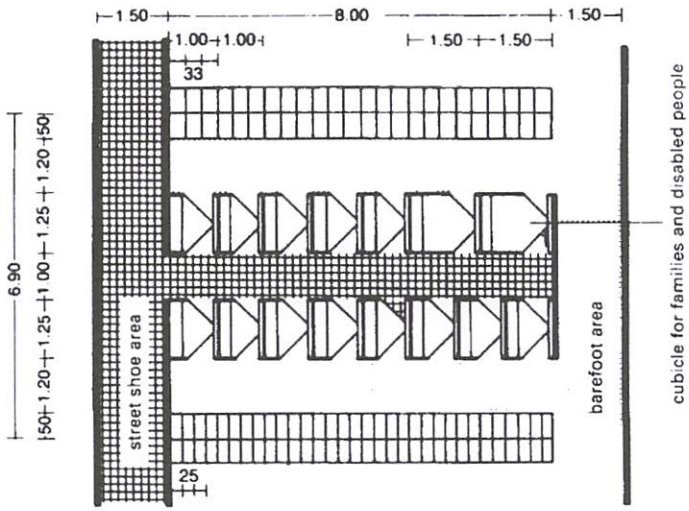
= 2.08 m^2 x 10 (buah)

= 20.8 m^2

Luas swimming pool indoor = 325 + 162.5 + 20.8

= 508.3 m^2

• R. ganti & Locker (kapasitas 20 orang)



① **Changing area: changing cubicles with clothes lockers**

Gambar 5.21

R. ganti & loker

R. ganti (kapasitas 16 orang) = 8 x 5 = 40 m^2

R. ganti (kapasitas 20 orang) = 50 m^2

Locker (kapasitas 48 orang) = 8 x 3.4 = 27.2 m^2

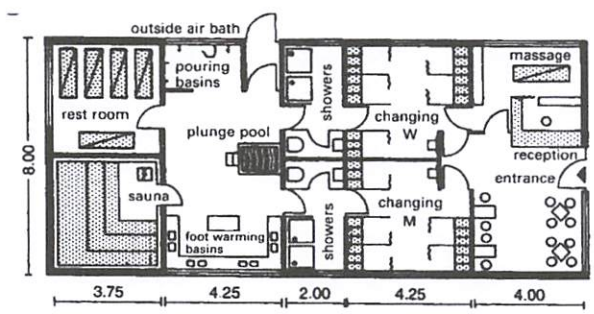
Locker (kapasitas 20 orang) = 11.33 m^2

Luas r. ganti dan locker = 50 + 11.33

= 61.33 + (61.33 x 30%)

= 79.729 m^2

• Sauna (kapasitas 30 orang) = 12 x 8 = 96 m^2

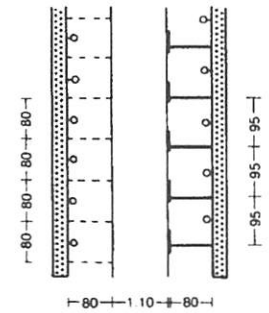


④ **Plan of a sauna for 30 people**

Gambar 5.22

Sauna

• R. bilas + toilet



⑥ **Open row of showers and showers with splash screens**

R. bilas (kapasitas 3 orang) = 2.85 x 2 = 5.7 m^2

R. bilas (kapasitas 20 orang) = 38 m^2

Toilet = 1.5 m^2 x 10 = 15 m^2

Luas r. bilas dan toilet = 38 + 15

= 53 + (53 x 30 %)

= 68.9 m^2

Gambar 5.23

R. bilas&toilet

• Gudang 20 m^2 (asumsi)

Luasan total fasilitas rekreasi = 200 + 508.3 + 79.729 + 96 + 68.9 + 20

= 972.929 m^2

+ sirkulasi 30 % = 1264.81m^2

Volume fasilitas rekreasi = (508.3 x 7) + (464.629 x 4.5) = 5648.93 m^3

• **<u>Kantor</u>**

➢ Ruang Direktur (Architect's Data 3th Ed.:346) langsung didapat standar besaran ruang = **15 m^2**

➢ Ruang Manager (Architect's Data 3th Ed.:346) langsung didapat standar besaran ruang = **10 m^2**

➢ Ruang Sekretaris (Architect's Data 3th Ed.:346) langsung didapat standar besaran ruang = **7 m^2**

➢ Ruang Administrasi (Architect's Data 3th Ed.:346)

Kapasitas 5 orang (4.5 m^2 / orang)

Luasan total: 4.5 m^2 x 5 = **22.5 m^2**

➢ Kantor bersama koordinator bagian: (studio, perpustakaan dan audiovisual, fitness dan swimming pool, restaurant dan café, toko, perlengkapan) masing – masing 1 orang; auditorium dan battle area 2 orang (Architect's Data 3th Ed.:346)

Kapasitas 8 orang (4.5 m^2 / orang)

Luasan total: 4.5 m^2 x 8 = **36 m^2**

- Ruang Rapat (Interior Graphic Standards:512)

  Kapaitas 10 orang (5 m^2 / orang)

  Luasan total: 5 m^2 x 16 = **80 m^2**
- Gudang = 20 m^2 (asumsi)
- Toilet

  Kapasitas yang dilayani 20 orang

  Berdasarkan Data Arsitek, untuk melayani 40 orang:

  - Toilet Pria

    2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.42 m^2
  - Toilet Wanita

    3 WC, 4 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.83 m^2

    Luasan Total Toilet: 7.42 m^2 + 9.83 m^2 = 17.25 m^2

  Untuk melayani 20 orang

  - Toilet pria: 1 WC, 2 Urinoir, 1 Wastafel, sirkulasi 30% = ± 4.25 m^2
  - Toilet wanita: 2 WC, 2 Wastafel, sirkulasi 30% = ± 5 m^2

    Luasan Toilet untuk 20 orang: **± 9.25 m^2**

Luas total kantor

= (15 m^2 + 10 m^2 + 7 m^2 + 22.5 m^2 + 36 m^2 + 80 m^2 + 20 m^2 + 9.25 m^2)

= 199.75 m^2 + (199.75 m^2 x 20%)

= 239.7 m^2 + (239.7 m^2 x 30%)

= 287.64 m^2

- Ruang Koreografer (kapasitas 10 orang)
  - Ruang gerak manusia: 1 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

    Luasan = 1 m^2 x 10 = **10 m^2**
  - Kursi

    Luasan duduk: 0.20 m^2 (asumsi)

    Luasan total = 0.20 m^2 x 10 = **2 m^2**
  - Meja (terdapat 20 meja)

    Luasan meja: 0.875 m^2 (asumsi)

    Luasan total = 0.875 m^2 x 10 = **8.75 m^2**
  - Sofa (Architect's Data 2nd Ed : 67) Kapasitas 12 orang

    Luasan = (3.5 m^2 x 4.75 m^2) x 2 = **33.25 m^2**

- Locker

  Luasan locker: 0.8 m^2 / locker

  Luasan total = 0.8 m^2 x 10 = **8 m^2**

Luasan Total Ruang Koreografer

= (10 + 2 + 8.75 + 33.25 + 8) m^2

= 62 m^2 + (62 m^2 + 30%)

= 80.6 + (80.6 x 30%)

= 104.78 m^2

Luas kantor = 287.64 + 104.78

= 392.42 + (392.42 x 20%)

= 470.904 m^2

Volume Kantor = 470.904 x 3.5

= 1648.164 m^3

<u>Servis area</u>

- Ruang Karyawan (kapasitas 50 orang)
  - Ruang gerak manusia: 1.96 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

    Luasan = 1.96 m^2 x 50 = **98 m^2**
  - Kursi

    Luasan duduk: 0.20 m^2 (asumsi)

    Luasan total = 0.20 m^2 x 50 = **10 m^2**
  - Meja (terdapat 5 meja, 1 meja untuk 10 orang)

    Luasan meja: 2.5 m^2 (asumsi)

    Luasan total = 2.5 m^2 x 5 = **12.5 m^2**
  - Locker

    Luasan locker: 0.8 m^2 / locker

    Luasan total = 0.8 m^2 x 50 = **40 m^2**

Luasan Total Ruang Karyawan

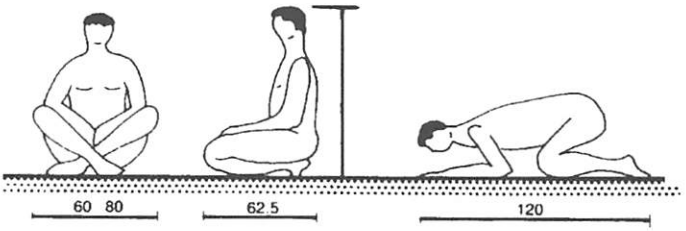
= (98 + 10 + 12.5 + 40) m^2

= 160.5 m^2 + (160.5 m^2 x 30%)

= 208.65 m^2 + (208.65 m^2 x 30%)

= 271.245 m^2

- Mushola (kapasitas 25 orang)



Gambar 5.11

Dimensi manusia

Ruang gerak manusia = 0.96 m^2

Luas = 25 x 0.96

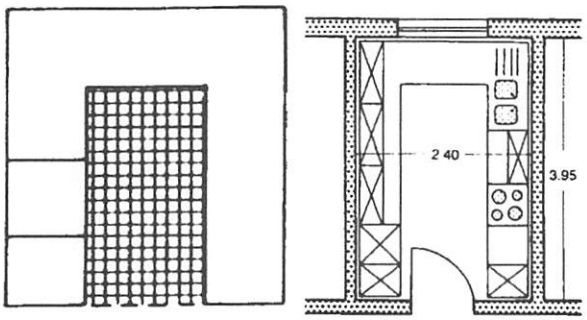
= 24 + (24 x 30%)

=31.2 m^2

Tempat Wudhu = 24 m^2

Luas mushola = 55.2 m^2

- Dapur / pantry (Architect's Data 3th Ed.:254)



Gambar 5.18

Dapur

Luasan dapur/pantry = 3.40 m^2 x 3.95 m^2 = **13.43 m^2**

- Toilet
  - Area ruang karyawan (untuk melayani 20 orang)
    - Toilet pria: 1 WC, 2 Urinoir, 1 Wastafel, sirkulasi 30% = ± 4.25 m^2
    - Toilet wanita: 2 WC, 2 Wastafel, sirkulasi 30% = ± 5 m^2

    Luasan Toilet untuk 20 orang: **± 9.25 m^2**

Luasan Total Toilet

= 9.25 m^2 + (9.25 m^2 x 30%)

= 12.025 m^2

- Ruang penyimpanan dan perlengkapan
  - Berdasarkan Architectural Graphic Standards, didapat perhitungan standart perabot: 6.54 m^2 / unit.
  - Terdapat 2 unit (basah dan kering)

  Luasan = 2 x 6.54 m^2 = 13.08 m^2

  Total Luasan = 13.08 m^2 + (13.08 m^2 x 30%) = **17.004 m^2**
- R. keamanan = 9 m^2 (asumsi)
- Sarana Utilitas
  - Ruang Generator
    - Berdasarkan MEE, kebutuhan ruang untuk 1 generator set KVA 140 (model 120TXT 7557BA): 32.175 m^2 (termasuk sirkulasi 30%)
  - Ruang Pompa
    - Terdapat 3 pompa
    - Berdasarkan MEE, kebutuhan 1 mesin pompa 40 Hz 60 psi: 1 m^2

    Luasan Total Ruang Pompa = 3 x 1 m^2 = **3 m^2**
  - Ruang engineering = 15 m^2 (asumsi)
  - Ruang AHU = 16 m^2 (asumsi)
  - Ruang Utilitas (Listrik, Telepon)
    - Kebutuhan per orang untuk kontrol: 2.5 m^2
    - Kapasitas 5 teknisi

    Luasan Total = 5 x 2.5 m^2 = 7.5 m^2
  - Loading dock = 12 m^2 (asumsi)

Luasan sarana utilitas = 64.35 m^2 + 3 m^2 + 15 m^2 + 16 m^2 + 7.5 m^2 + 12 m^2

= 117.85 m^2 + (117.85 m^2 x 30 %)

= 153.205 m^2

Luas servis area = 271.245 + 55.2 + 13.43 + 12.025 + 17 + 9 + 153.205

= 570.305 m^2

Volume servis area = 570.305 x 4

= 2281.22 m^3

- Parkir Pengunjung
  - Perkiraan maksimum per jam pengunjung datang 50 mobil dan 70 sepeda motor.
  - Berdasarkan Architectural Graphic Standards, luasan per mobil: ± 15 m^2, dan luasan per sepeda motor: ± 1.6 m^2.
  - Luasan area parkir mobil = 50 x 15 m^2 = **750 m^2**

    Luasan area parkir sepeda motor = 70 x 1.6 m^2 = **112 m^2**

  Luasan area parkir pengunjung

  = (750 m^2 + 112 m^2) + (750 m^2 + 112 m^2) x 60%} = **1 379.2 m^2**
- Parkir Pengelola dan Karyawan
  - Perkiraan pengelola datang 10 mobil dan 25 sepeda motor.
  - Berdasarkan Architectural Graphic Standards, luasan per mobil: ± 15 m^2, dan luasan per sepeda motor: ± 1.6 m^2.
  - Luasan area parkir mobil = 10 x 15 m^2 = **150 m^2**

    Luasan area parkir sepeda motor = 25 x 1.6 m^2 = **40 m^2**

  Luasan area parkir pengelola dan karyawan

  = (150 m^2 + 40 m^2) + {(150 m^2 + 40 m^2) x 60%} = **304 m^2**

Total area parkir = 1 379.2 m^2 + 304 m^2 = 1 683.2 m^2

LUASAN TOTAL = Luas lobby + Luas studio + Luas Area pertunjukan + Luas Area penunjang + Luas Restaurant dan cafe + Luas hip hop store + Luas fasilitas rekreasi +Luas Kantor + Luas servis area + Luas lahan parkir

= 135.13 + 5647.1282 + 8605.428 + 1691.705 + 961.188 + 141 + 1708.958 + 442.357 + 570.305 + 1683.2

= 21586.396 m^2

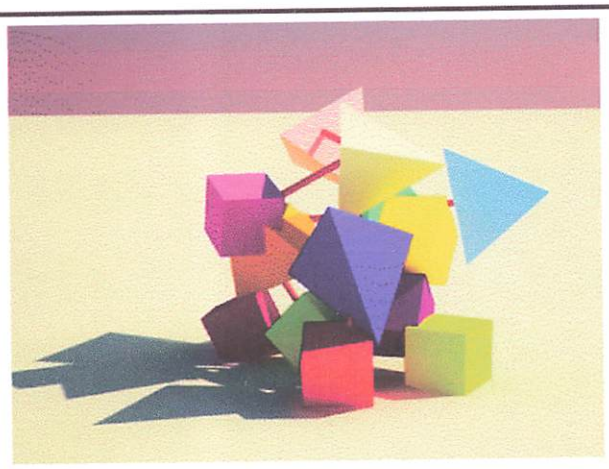
VOLUME TOTAL = Volume lobby + Volume studio + Volume Area pertunjukan + Volume Area penunjang + Volume Restaurant dan cafe + Volume Hip hop store + Volume fasilitas rekreasi + Volume Kantor + Volume servis area

= 405.39 + 28235.641 + 86054.28 + 6766.82 + 3844.752 +

564 + 8961.061+ 1548.25 + 2281.22

= 138097.414 m³

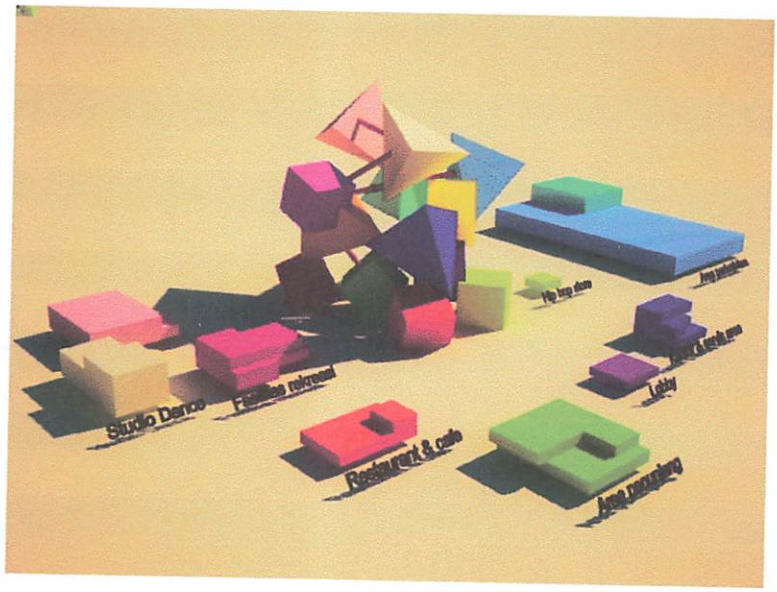
V.2.8 Fragmentasi Platonic Solid



Penzoningan didasarkan pada konsep pembalikan hierarki. Makin keatas zonasi makin bersifat publik

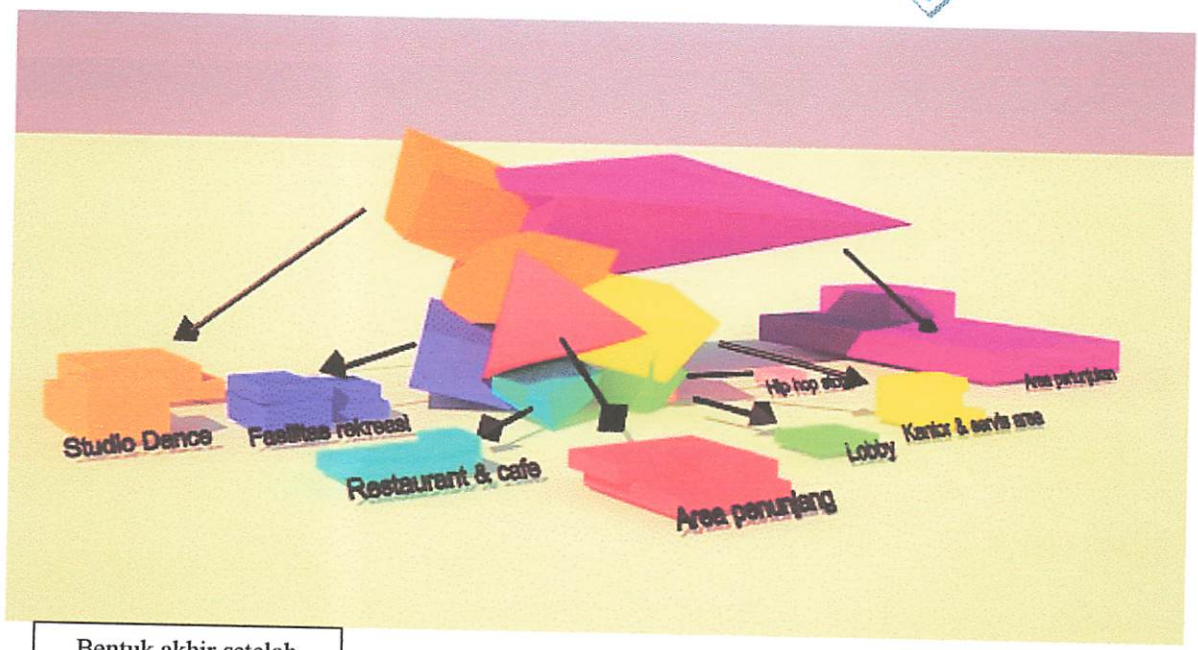
- Café & Resto
- Hip Hop Store
- Kantor
- Lobby
- Rg. Karyawan
- Rg. Bilas & ganti
- Perpustakaan
- Fitness Center & Swimming pool
- Rg. Audovisual
- Battle Area
- Studio Dance
- Studio gabungan
- Auditorium

Gambar 5.24



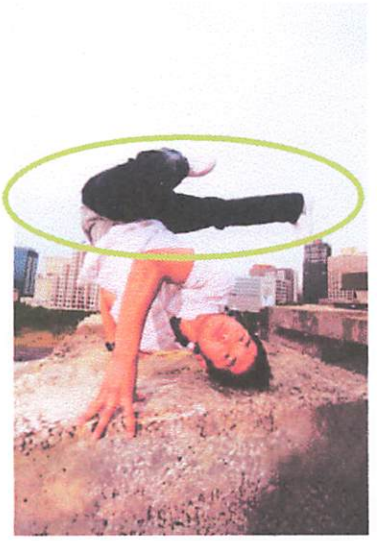
Transformasi bentuk masa platonic solid mendekati volume ruang yang telah dihitung sebelumnya

Gambar 5.25



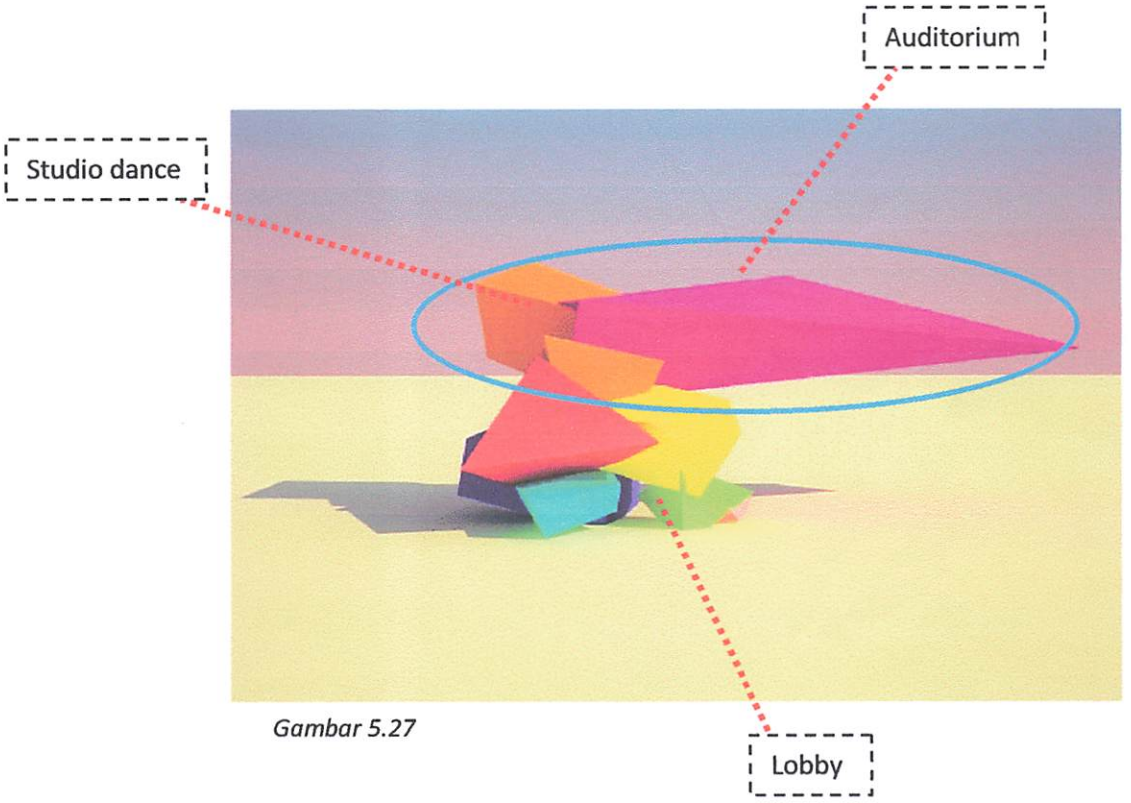
Bentuk akhir setelah terjadi penabrakan masa dan penyederhanaan bentuk

Pada gerakan freeze, vocal point terdapat pada area pinggang dan kaki (variasi permainan yang menjadi focus pada gerakan ini)



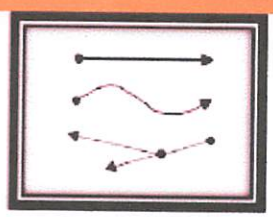
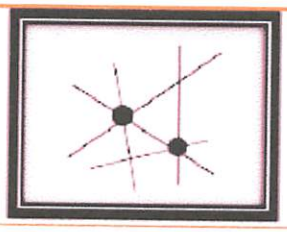
Gambar 5.26

Atas dasar vocal point tersebut, diterapkan pada bangunan utama hip hop dance center yakni studio dan gedung pertunjukan



Gambar 5.27

V.2.9 Pola Sirkulasi

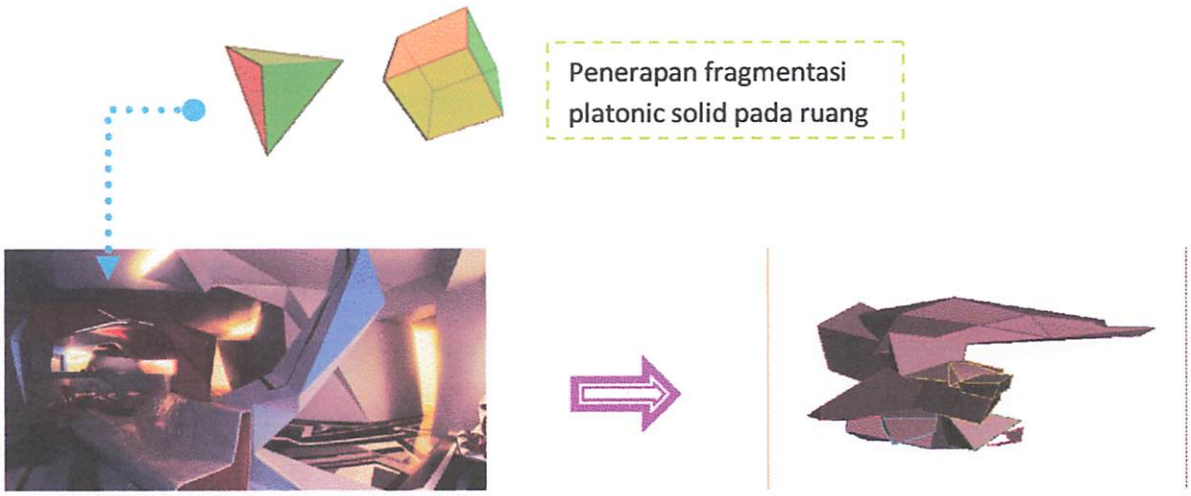
Objek	Gambar	Keterangan
Linear		Semua jalan pada dasarnya linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk satu sederet ruang-ruang. Di samping itu jalan dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang, berbentuk putaran (loop)
Jaringan		Suatu konfigurasi jaringan terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruangan.

Tabel 5.7

V.2.10 Analisis Suasana dan Karakter Ruang

Dalam perancangan *hip hop dance center* ini, maka karakter ruang yang ingin disampaikan terkait dengan budaya hip hop dance itu sendiri adalah optimis, kreatif, ekspresionis, luwes, lugas, dan membangkitkan semangat. Karakter ruang didapatkan dari pengolahan warna, bentuk, dan material yang digunakan dalam ruang. Pada prinsipnya suasana ruang yang akan dihadirkan mengacu kembali pada konsep fragmentasi. Secara umum suasana ruang yang akan dihadirkan pada perancangan *hip hop dance center* ini adalah terkait dengan kompleksitas kegiatan yang ditampung yang mengakibatkan adanya kompleksitas suasana yang dihasilkan oleh perbedaan kegiatan.

Jenis kegiatan yang ada di dalam *hip hop dance center* ini meliputi: pelatihan, kompetisi, hiburan, penjualan properti dance dan sebagainya. Oleh karena itu, suasana yang dimunculkan akan memiliki non formal, sportif, rekreatif, dan 'perbelanjaan'. Maka suasana yang sesuai untuk dimunculkan adalah suasana bebas, tidak formal, tidak monoton, santai serta memiliki kesan sedikit serius dan formal pada ruang – ruang yang bersifat kompetitif, dan area pertunjukan formal.



Gambar 5.28

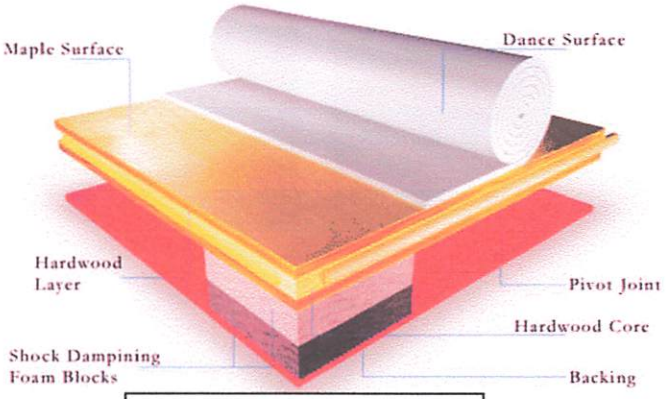
V.2.11 Analisis Elemen Ruang

Elemen – elemen ruang digunakan sebagai penunjang perwujudan suasana ruang yang ingin dicapai. Penciptaan suasana ruang melalui elemen ruang dapat dilakukan dengan menggunakan permainan warna, bidang, dan tekstur yang mampu memancing emosi pengguna ruang.

Lantai

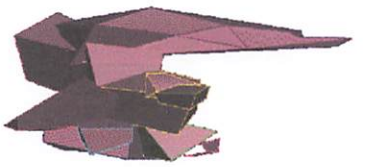
Pola lantai yang digunakan bervariasi dan abstrak baik dari segi penggunaan bahan lantai, warna dan tekstur lantai disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang. Namun secara khusus pada lantai studio menggunakan lantai kayu sebagai bahan terbaik khususnya untuk aktivitas hip hop dance.

Sedangkan untuk dinding, plafon, dan perabot akan tetap diterapkan konsep fragmentasi untuk tatanan dan bentuk serta tekstur. Secara keseluruhan tektur tidak terlalu banyak digunakan, adapun digunakan, tidak menggunakan tekstur kasar dan tebal. Warna secara umum akan menggunakan warna-warna terang sebagai interpretasi dari jiwa hip hop dance, namun kembali tetap akan disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang yang ada. Penggunaan warna-warna dingin dan lembut juga diperlukan untuk mengimbangi bentukan yang ada dalam ruang.



Lantai untuk studio dance

Gambar 5.29



Pencahayaan

Dalam hip hop dance center ini di fokuskan pada pencahayaan buatan, mengingat bentang dari ruang ruang-ruang yang tidak memungkinkan cahaya matahari mampu menembus ke semua ruang. Pencahayaan buatan untuk interior dibutuhkan penerangan yang terang dengan cahaya putih (khususnya pada studio dance) sedangkan untuk penggunaan lampu warna lain akan menyesuaikan, untuk menciptakan kondisi *mood* yang diinginkan. Selain itu dari segi eksterior penggunaan lampu yang bervariasi dan atraktif berfungsi sebagai daya tarik bagi masyarakat untuk melihat dan masuk ke dalam site, terutama bila diadakan event-event khusus yang diadakan terbuka.

Pencahayaan buatan, berdasarkan (newmetric handbook) pencahayaan yang dibutuhkan untuk studio dance adalah 500 lux keatas. Dan secara spesifik tipe cahaya yang dibutuhkan untuk studio dance adalah bertipe

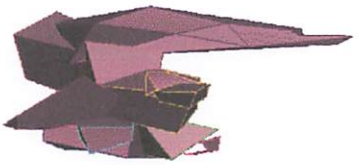
Data arsitek

dingin	northlight, warna paduan	65	mirip warna langit kutub utara di siang hari, terutama warna biru: walau terkena sinar matahari tetap memberi kesan dingin, terkecuali pancaran cahayanya sangat tinggi
	cahaya siang hari buatan	55	menurut BS 950, ayat 1: warna paduan yang kritis

Tabel 5.8

Pemilihan tipe lampu yang bersifat dingin didasarkan pada kebutuhan para dancer yang membutuhkan suasana yang dingin dari kegiatan yang banyak menghasilkan kalor.

Pencahayaan buatan



Gambar 5.30

Pencahayaan eksterior

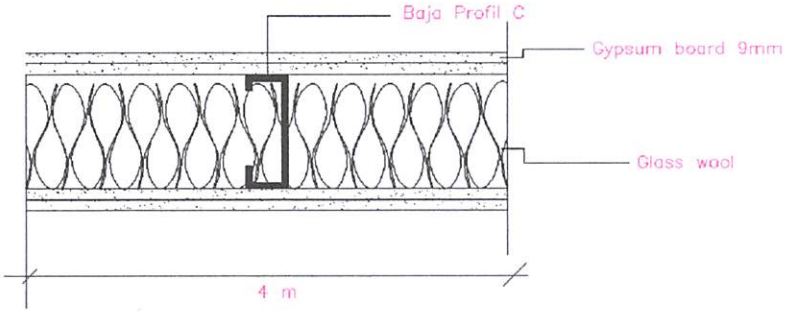
Gambar 5.31

Penghawaan

Penggunaan penghawaan akan difokuskan pada penghawaan buatan yakni air conditioner. System air conditioner akan diterapkan melalui penggunaan AHU di tiap lantai agar dapat melayani pengkondisian udara dengan batas luas lantai tertentu. System yang digunakan adalah all water system, dengan tetap memperhatikan persyaratan sirkulasi udara uantuk mesin AHU.

Akustik

Kebutuhan akustik secara umum pada ruang studio adalah tidak bergema terdapat suara dan musik yang akan dihadirkan dalam ruangan yang diselesaikan dengan menggunakan dinding gysum . Ruang-ruang yang membutuhkan sistem akustik secara khusus adalah ruang auditorium, battle area (indoor), room production, dan ruang audiovisual



Dinding Gysum

Gambar 5.32

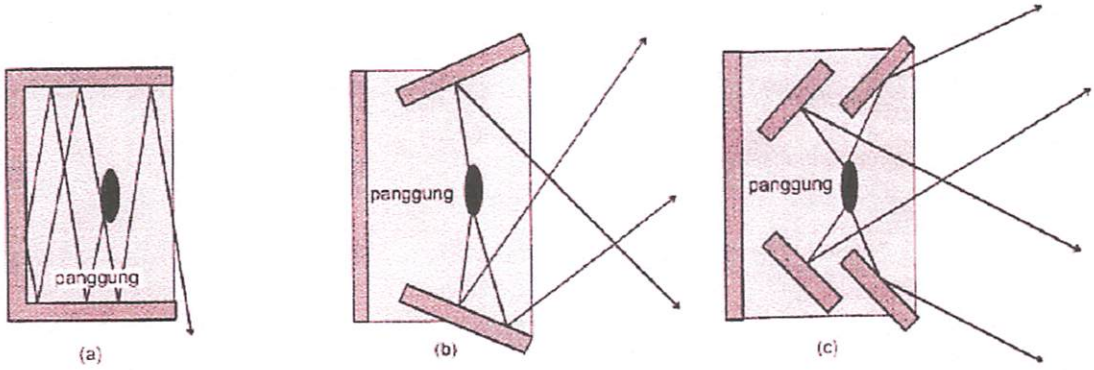
Ruang Auditorium.

Akustika pada ruang auditorium terbagi atas penerapan akustik pada areal panggung , dan penonton . berikut ini beberapa penyelesaian akustika pada auditorium :

• Penyelesaian akustik pada lantai panggung, Tinggi panggungberkisar antara 80 cm hingga 90 cm . Untuk kebutuhan dance digunakan bahan keras seperti parquet kayu.

• Penyelesaian pada plafon panggung , Penggunaan bahan untuk plafon panggung menggunakan bahan yang memantulkan agar membantu penyampaian suara kepada penonton tanpa bantuan alat elektronik.

• Penyelesaian akustik dinding panggung , dinding bagian panggung menggunakan bahan penyerap suara . Panggung yang dinding samping terbuka ke arah penonton menggunakan pemantul suara.



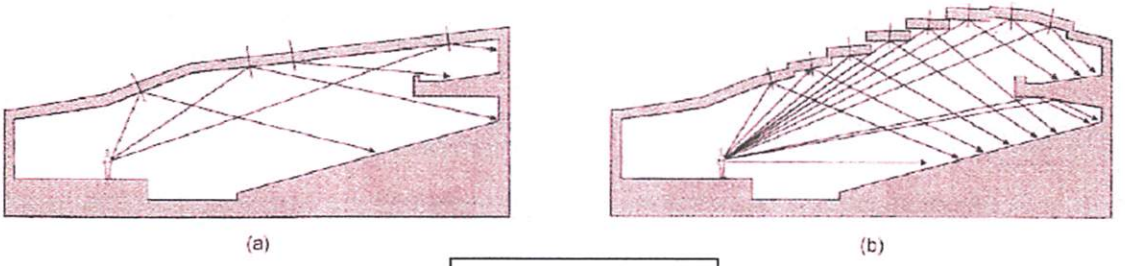
Gambar 5.33

Akustik dalam ruangan

• Penyelesaian akustik lantai area penonton , lantai ditata miring (slope) maupun bertrap (inclined) agar mendukung visual penonton . Lantai penonton dilapisi bahan lunak untuk meredam suara kaki penonton .

• Penyelesaian akustik plafon area penonton , Bahan yang digunakan dapat memantulkan suara . Peletakan model gerigi pada plafon dapat membantu penyebaran suara hingga merata pada semua penontontanpa bantuan alat elektronik.

Gambar 5.34



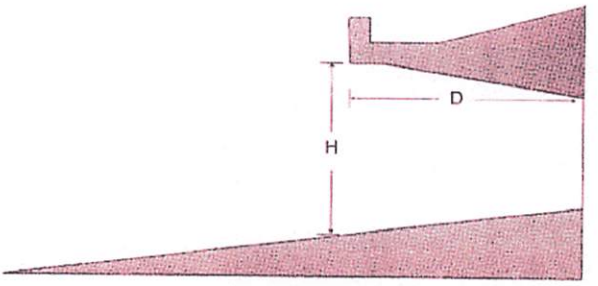
Akustik plafon

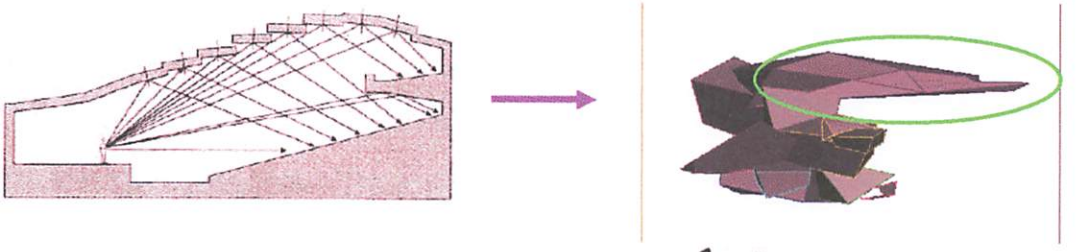
• Penyelesaian akustik dinding areal penonton , didesain dengan dinding ganda . Sebaiknya hanya sebagian dinding saja yang memantulkan bunyi . Pada dinding di area penonton bagian belakang digunakan bahan yang meredam bunyi . Pemakaian dinding gerigi dapat membantu pantulan suara kepada penonton .

• Penyelesaian akustik lantai balkon , plafon dibawah balkon didesain agar dapat memantulkan suara untuk penonton dibawahnya . oleh karena itu dibutuhkan kedalaman balkon yang bervariasi sesuai aktivitas pada auditorium .(D< H dihindari).

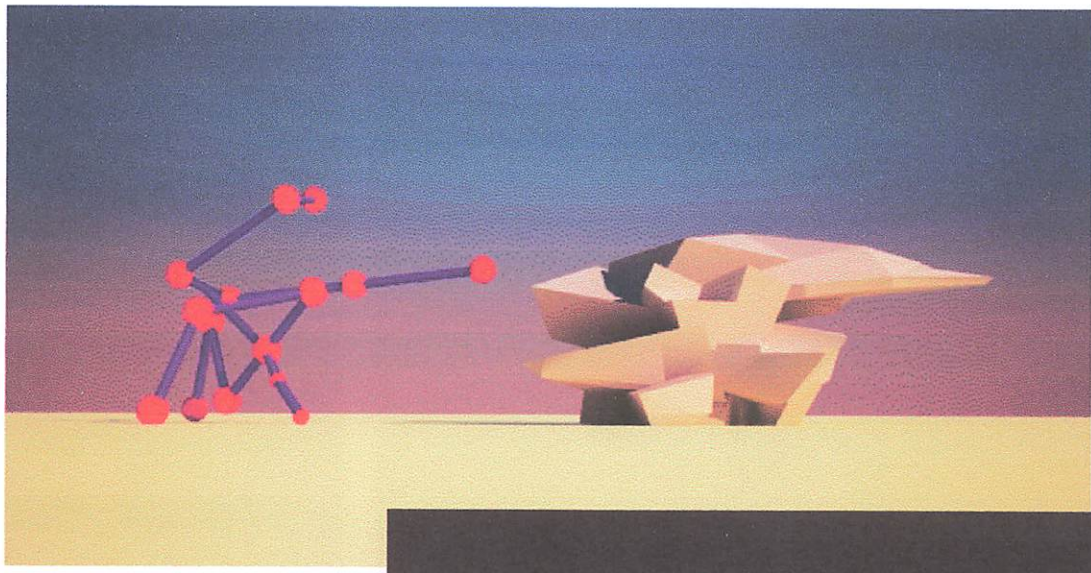
Gambar 5.35

Akustik balkon



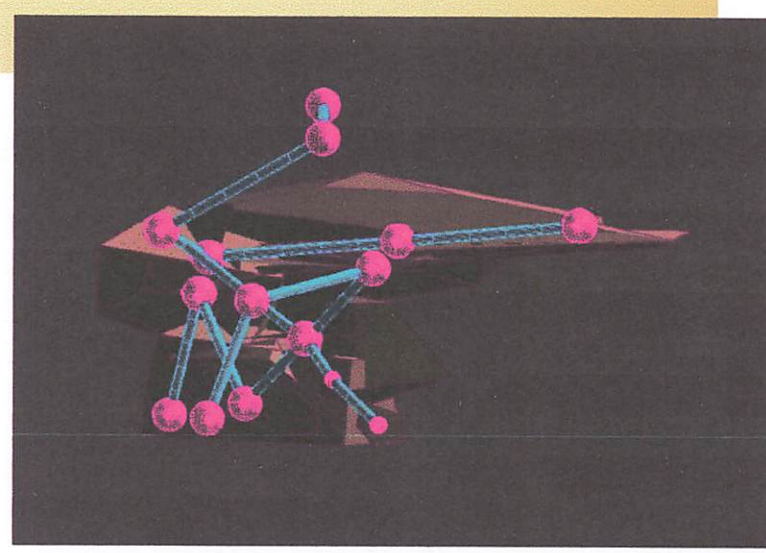


V.2.12 Analisis Vertikal

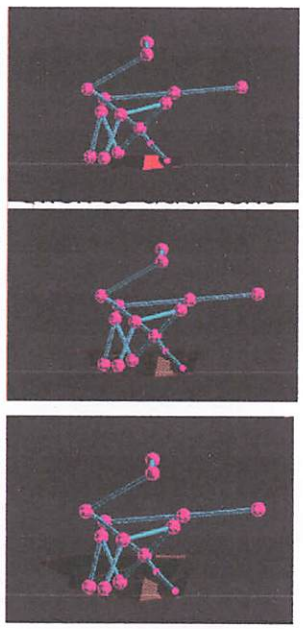


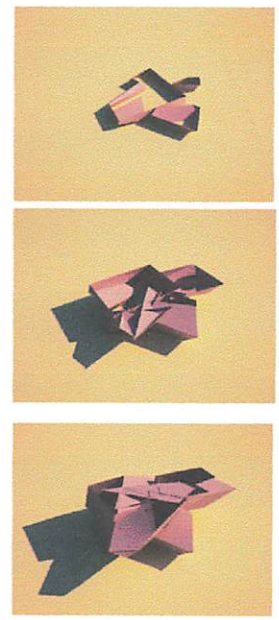
Kerangka gerakan freeze diperbesar 10x dari ukuran sebenarnya.

Titik sendi menjadi acuan dalam penentuan batas-batas lantai



Gambar 5.36

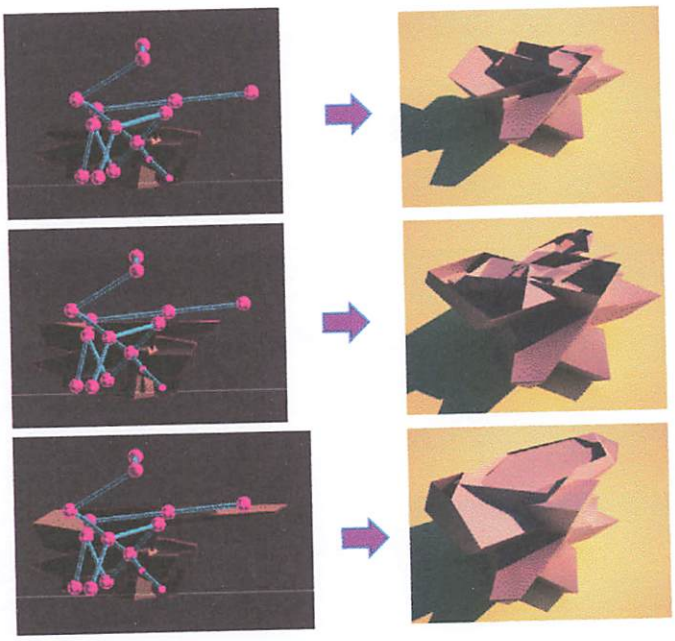




Lantai 1 → Titik pergelangan tangan

Lantai 2 → Titik leher

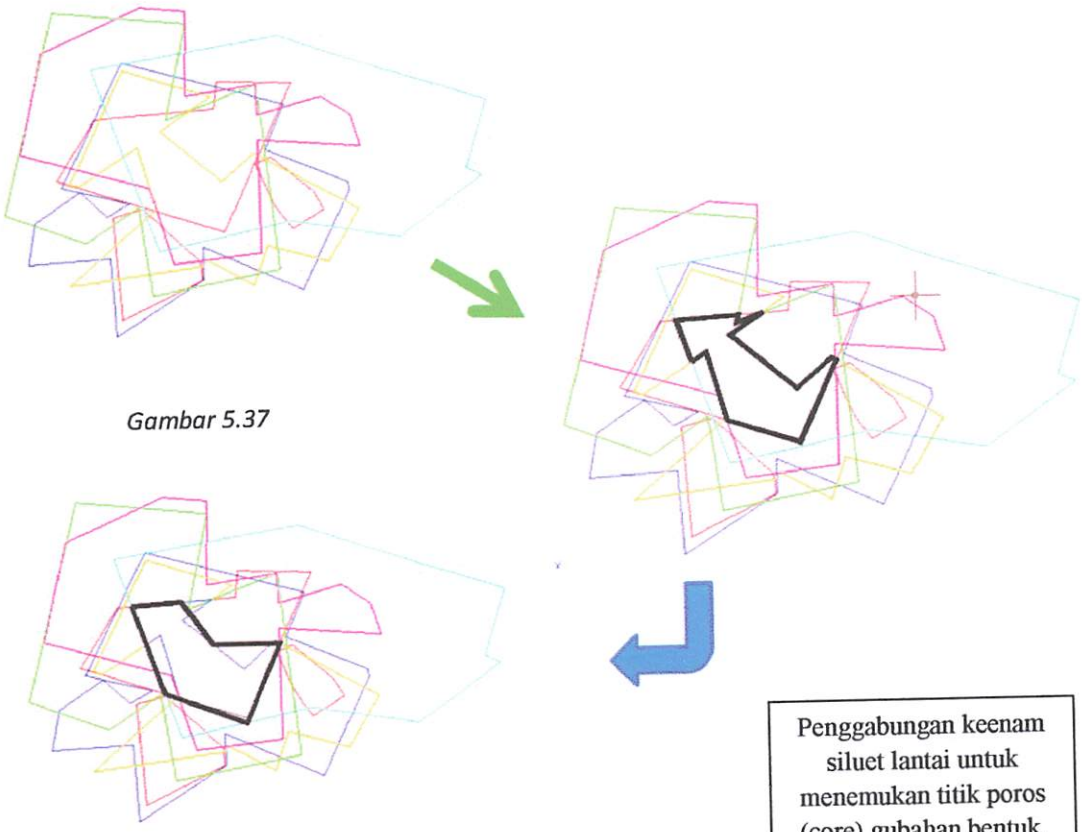
Lantai 3 → Titik dada



Lantai 4 → Titik siku

Lantai 5 → Titik bahu

Lantai 6 → Titik kaki

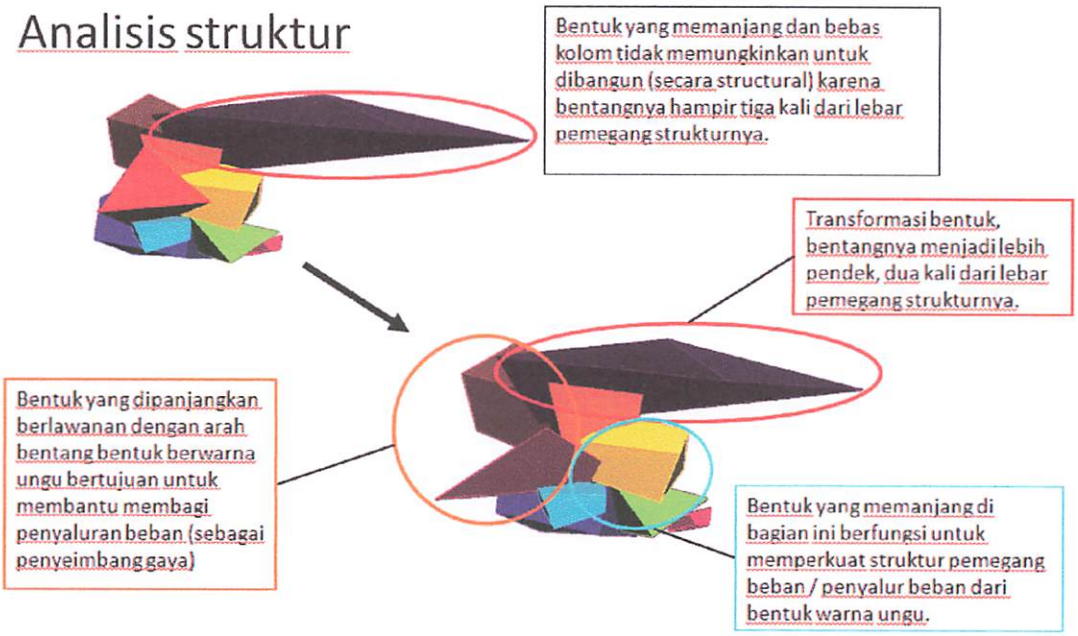


Gambar 5.37

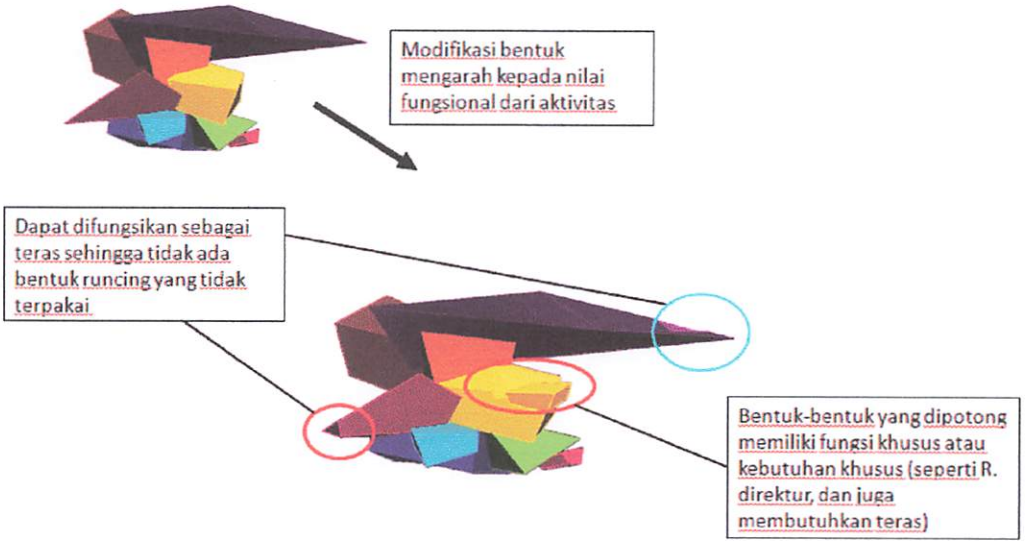
Penggabungan keenam siluet lantai untuk menemukan titik poros (core) gubahan bentuk.

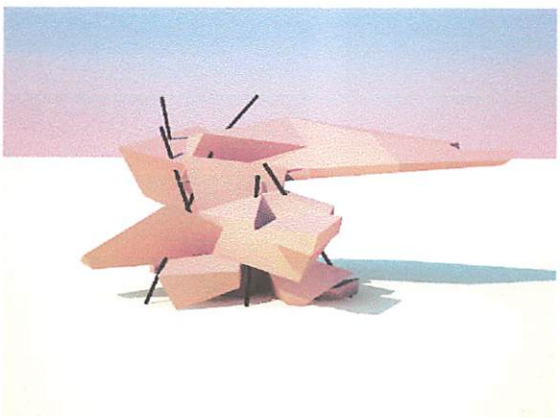
V.3 Analisis Sistem Struktur

V.3.1 Analisis Struktur



Gambar 5.38





Bentuk akhir dari analisis struktur

Gambar 5.39

V.3.2 Struktur Dekonstruksi

Jenis-jenis system struktur yang dapat di analisis pada dekonstruksi non-derridean adalah :

1. Mass construction : in which solid materials, such as stone, brick or concrete form solid masses containing, perhaps, small chambers as in the Pyramids of Egypt or Mexico.
2. Plate construction : in which 'plates' of solid material are used straight to form walls, as in Mies van der Rohe's Brick House designs; or curved, in plan even in section as in Romanesque vaulting.
3. Frame construction : in which timber, steel, concrete or other sections are used to form columns, beams, arches, and other linear elements.
4. Skin construction : in which plastic skins are stretched over, or suspended from, frames to form tents, welded into shapes which, sealed as appropriate can be inflated and so on.

Serta untuk menetukan jenis struktur yang akan digunakan pada hip hop dance center ini, perlu memperhatikan beberapa pertimbangan yakni :

- Mampu menyesuaikan dengan bentuk yang ada (mendukung bentukan yang ada)
- Mampu mendukung fungsi bangunan
- Mampu menyokong lapisan permukaan bangunan dengan menyalurkan semua beban yang ada dengan baik.

V.3.3 Bahan Struktur

Jenis bahan struktur yang akan digunakan adalah kombinasi antara struktur baja dan struktur beton.

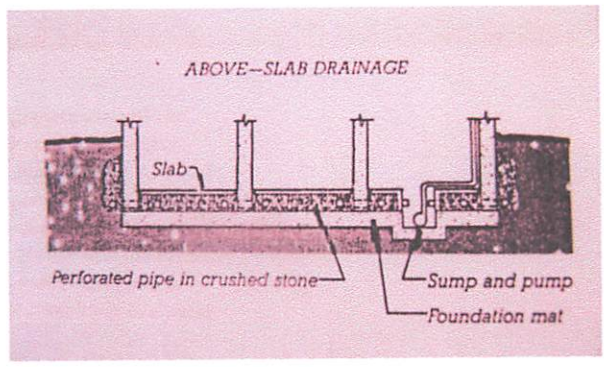
- Dipilihnya konstruksi baja dikarenakan pelaksanaannya cepat, secara konstruksi beratnya ringan (dibanding beton) dan tidak banyak menggunakan tenaga ahli.
- Dipilihnya konstruksi beton dikarenakan ketahanannya terhadap api bila terjadi kebakaran.

V.3.4 Pondasi

Dalam memilih pondasi yang sesuai untuk bangunan ini, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Keadaan tanah pondasi
2. Batasan-batasan akibat konstruksi di atasnya, harus memperhatikan:
3. Batasan-batasan dari sekelilingnya

Pondasi Cayson dan tiang pancang pada core dengan kedalaman tanah keras 10-40 m dan bahan komposit baja dan beton

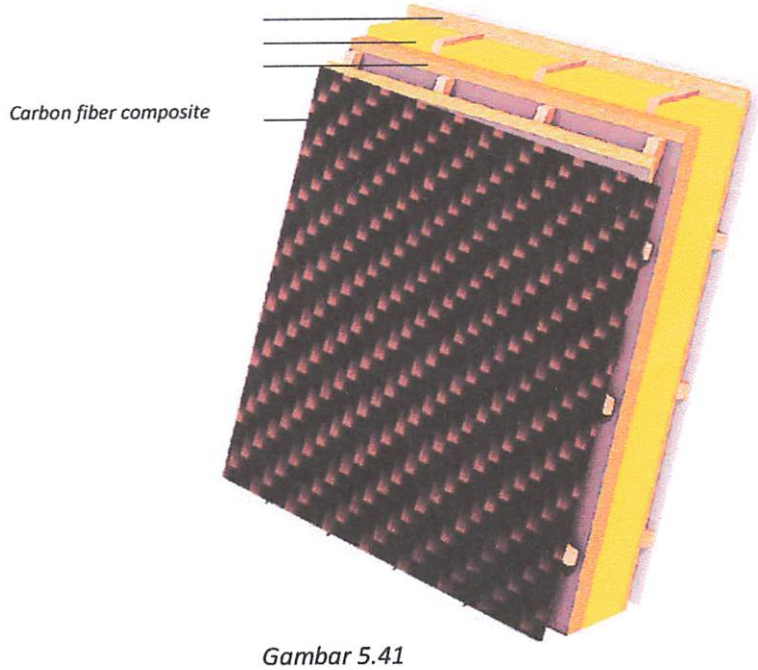


Gambar 5.40

V.3.5 Material Dinding / Fasad

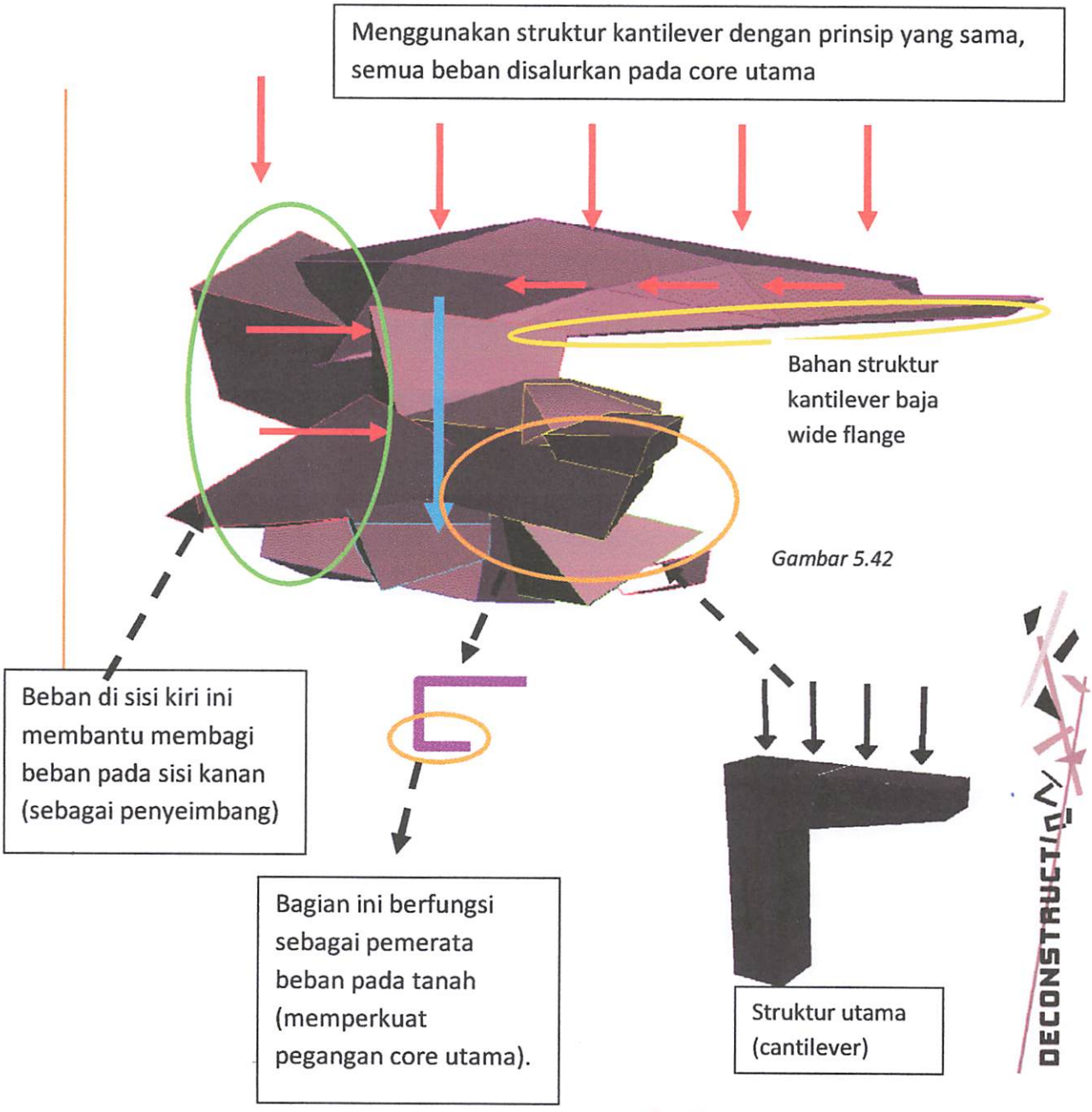
Dari segi bentuk hip hop dance center yang akan dirancang berkarakter dinamis, oleh karena itu diperlukan juga bahan yang sesuai agar mampu menyesuaikan dengan bentukan yang ada.

Bahan penutup yang digunakan : plat beton, komposit fiber, dan kaca.



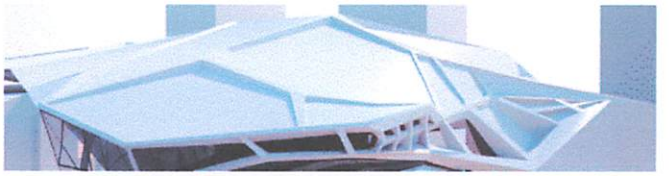
Gambar 5.41

Gambar diatas merupakan contoh penerapan penggunaan bahan *fiber composite* pada dinding/fasad. OSB panel terdiri dari 95% serpihan kayu, 5% lapisan lilin dan resin. Mineral isulation berfungsi sebagai lapisan insulasi terhadap panas dan dingin yang merambat melalui dinding. Pavatext-woodfibre-board merupakan lapisan kedap air. Dan lapisan terluar adalah fiber composite yang memiliki kelebihan diantaranya, sangat kuat, kaku, ringan, mudah dibentuk (fleksibel), anti karat dan tahan lama. Bahan fiber composite dapat dipadukan dengan berbagai bahan seperti kayu, carbón, dan kaca. Salah satu contoh yang digunakan pada gambar diatas adalah carbón fiber composite.

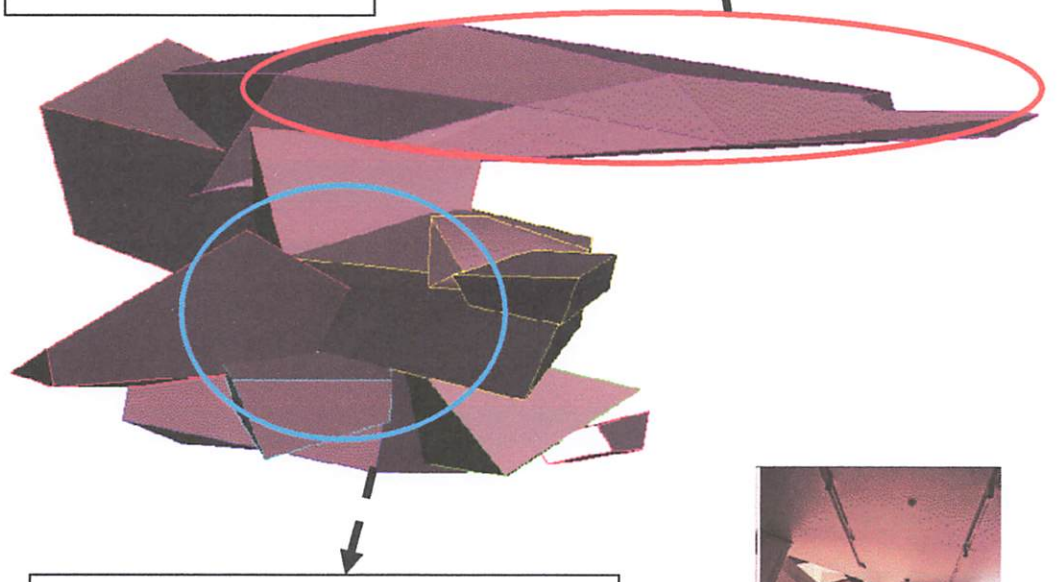


Gambar 5.42

Atap menggunakan bahan fiber komposit, karena sifatnya yang ringan dan mudah dibentuk



Pada masa ini digunakan struktur cangkang, dengan rangka baja yang ditonjolkan sekaligus sebagai estetika.

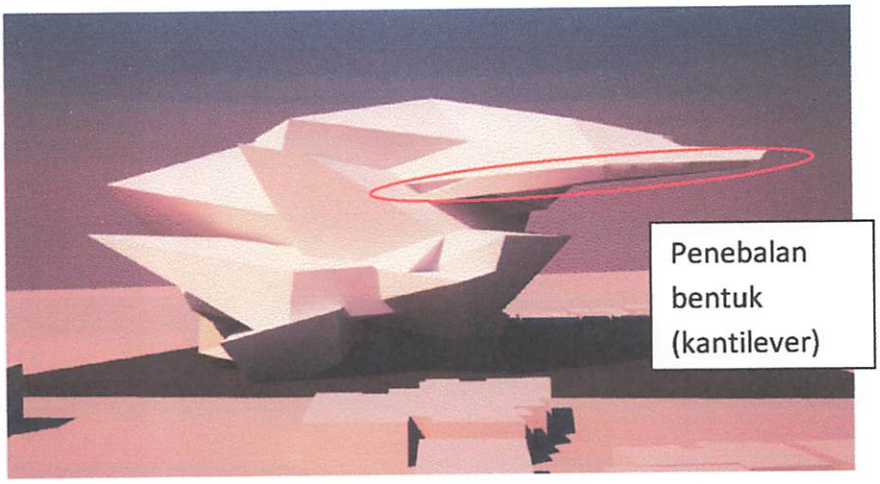


Pada masa ini digunakan struktur frame dengan bahan baja. Sedangkan bahan penutupnya digunakan full plat beton, yang sekaligus berfungsi sebagai pendukung struktur yang mampu menyalurkan beban dari atas

Kesimpulan :

- Struktur utama menggunakan struktur kantilever
- Struktur plat dengan bahan penutup ringan digunakan pada bagian yang membutuhkan bebas kolom
- Struktur frame digunakan pada daerah sekitar core utama, yang ditempatkan pada ruang-ruang yang memungkinkan adanya kolom-kolom yang berfungsi pula sebagai pendukung struktur utama.

V.3.6 Tranformasi Bentuk



Gambar 5.43

V.4 Analisis Utilitas

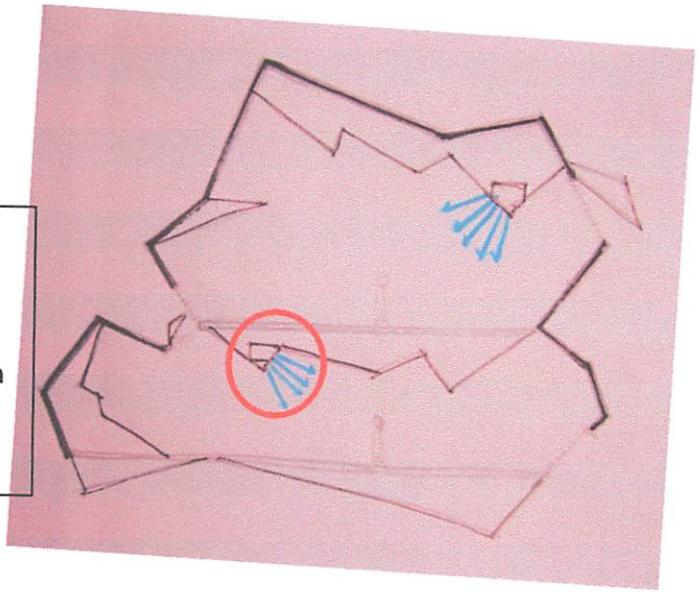
V.4.1 Sistem Penghawaan

Penghawaan buatan digunakan sistem pengkondisian udara / AC. Sistem AC yang digunakan yaitu sistem sentral agar lebih memudahkan dalam pengontrolan dan sistem distribusinya digunakan *all water system* karena pendistribusian udara lebih baik dan pemasangannya lebih sederhana.

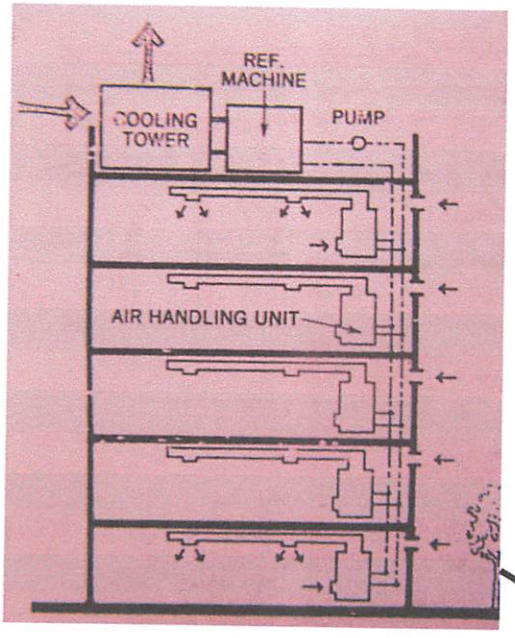
Penghawaan buatan

Penghawaan buatan akan diterapkan pada daerah-daerah yang kurang memungkinkan untuk terjadi sirkulasi udara yang baik, dan juga yang pada daerah-daerah tertentu yang membutuhkan perlakuan udara secara khusus.

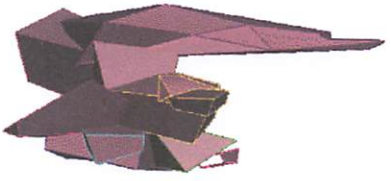
Pada penghawaan buatan akan digunakan system AC sentral, dengan ducting AC berada di dalam plafon



Gambar 5.44



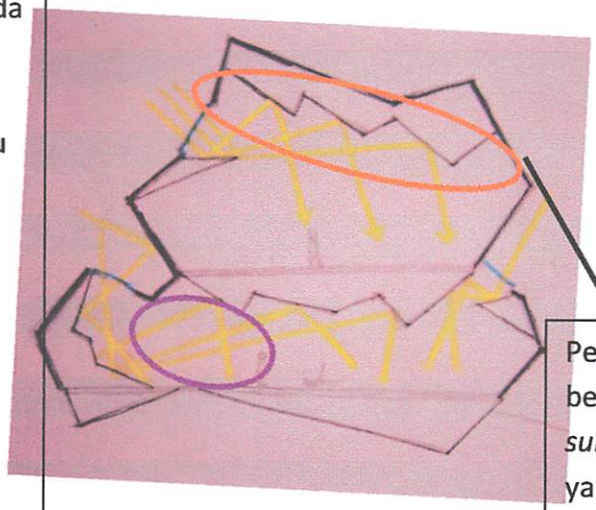
Sedangkan untuk sistemnya akan digunakan system zona tunggal



V.4.2 Sistem Pencahayaan

Pencahayaan alami

Bahan yang digunakan pada bidang permukaan pemantul cahaya adalah bahan-bahan yang mampu menyerap panas matahari agar panas dari sinar matahari tidak memberi pengaruh besar terhadap kondisi termal ruangan. Sedangkan warna yang digunakan adalah warna-warna cerah agar mampu memantulkan cahaya.



Gambar 5.45

Pencahayaan alami berupa *indirect sunlight*, cahaya yang diterima secara tidak langsung melalui pantulan – pantulan.

Pencahayaan buatan

room height	nominal illuminance	area	A ≤ 100 W	A > 100 W	PAR 38	PAR 56	R	QT ≤ 250 W	QT – DE	QT > 250 W	QT – LV	QR – CB – LV	QR –LV	T	TC	TC – D	TC – L	HME ≤ 80 W	HME > 80 W	HSE	HST	HIT – DE ≤ 70 W	HIT – DE > 70 W	HIT ≤ 70 W	HIT > 70 W	HIE
3 m up to 5 m	up to 500 Lux	industrial workshops												●					●				●		●	
		lecture halls, meeting rooms		●				●						●			●									
		sale rooms												●		●	●	●					●		●	
		exhibition rooms, museums, art galleries		●	●	●	●	●	●	●				●		●	●									
		entrance halls		●	●	●		●						●	●	●	●						●		●	
		restaurants														●	●									
		sports halls, multipurpose halls and gymnasiums						●						●					●				●		●	●

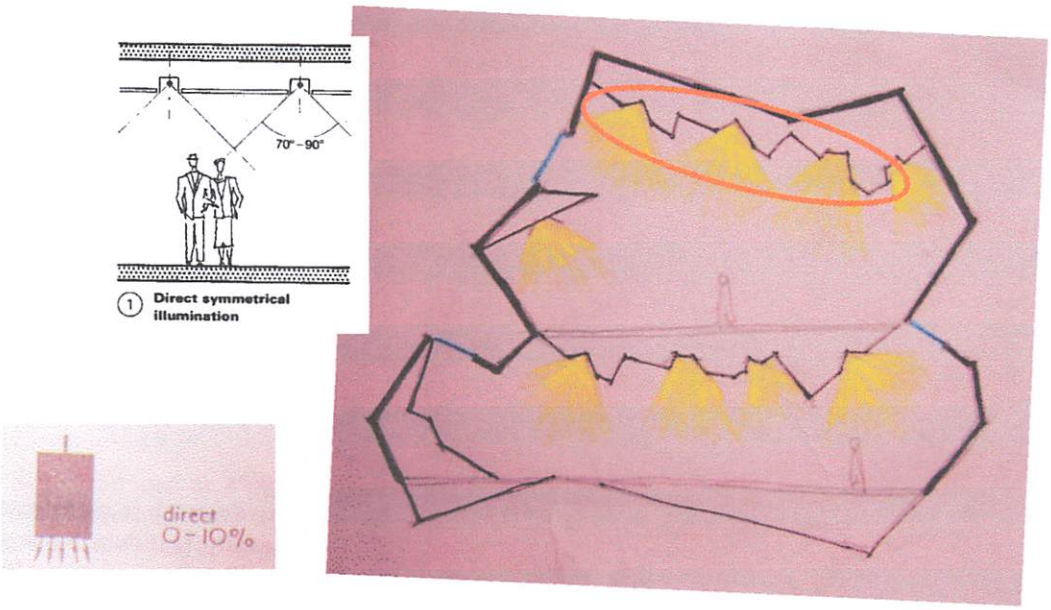
Tabel 5.9

Sumber: neufert 3

Tabel 5.10

lighting type			flood lighting	spotlights	uplights	downlights	grid lighting: square grids	grid lighting: rectangular grids
	A	general purpose lamp 60-200W		○		○		
	PAR, R	parabolic reflector lamp reflector lamp 60-300W		○		○		
	QT	halogen filament lamp 75-250W	○	○	○	○		
	QT-DE	halogen filament lamp, sockets both sides 100-500W	○		○			
	QT-LV	low voltage halogen lamp 20-100W		○		○		
	QR-LV	low voltage halogen reflector lamp 20-100W		○		○		
	T	fluorescent lamp 18-58W	○		○		○	○
	TC TC-D TC-L	compact fluorescent lamp 7-55W	○	○	○	○	○	○
	HME	mercury vapour lamp 50-400W				○		
	HSE/ HST	sodium vapour lamp 50-250W				○		
	HIT HIT-DE	halogen metal vapour lamp 35-250W	○	○	○	○		

Berdasarkan data diatas maka lampu yang akan digunakan adalah jenis *halogen filament, fluorescent lamp, mercury vapor, halogen metal vapour lamp*



Gambar 5.46

V.4.3 Sistem Transportasi (vertikal)

Lift

Levels served	Population per floor	Net area served m^2	No of lifts in group	Load persons	Speed m/s	Cost of group £
4	60	2400	1	8	0·75	8250
	69	2760	1	10		8800
	76	3040	1	12		9350
	147	5880	2	8		16500
	176	7040	2	10		17600
	202	8080	2	12		18700

Newmetric handbook

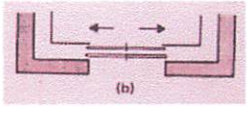
Total luas lantai ± 22.000 m^2, jumlah lantai 8 tingkat. Diasumsikan setiap lantai ± 3.000m^2, sehingga lift yang dibutuhkan berkapasitas 12 orang dengan jumlah 1 lift.

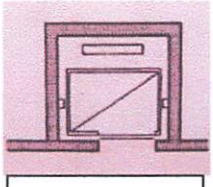
Table 1 Passenger lift dimensions
Based generally on BS 2655: part 3E

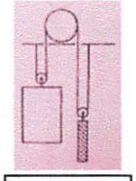
Type	Load capacity persons/kg	Speed m/s	Well (nominal)* A	Well (nominal)* B	Car (internal) C	Car (internal) D	Doors M	Doors N	Doors L	Pit P	Machine room Q	Machine room H	Machine room R	Machine room S	Wt
1 Light traffic doors: single panel side-opening	8/600	0·25 or 0·50 0·75 1·00	2050	1950	1100	1400	800	2000	275	1400 1500 1500	4200	2600	2050	4400	72
	10/750	0·25 or 0·50 0·75 1·00	2050	1950	1300	1400	800	2000	275	1500 1600 1600	4200	2600	2050	4400	90
3 General purpose (speed up to 1·50m/s)	8/600	0·75 1·00 1·50	1850	1950	1100	1400	800	2000	525	1500 1700 1700	4200 4200 4400	2600 2600 2600	2050 2050 3100	4400 4400 4800	72
4 Intensive traffic (speed of 2·50m/s or more)	10/750	0·75 1·00 1·50	2050	1950	1300	1400	800	2000	625	1600 1700 1700	4200 4200 4400	2600 2600 2600	2050 2050 3100	4400 4700 5000	90
doors: two panel centre-opening	12/900	0·75 1·00 1·50 2·50	2150	2200	1600	1400	800	2000	675	1600 1800 1800 2800	4200 4400 4400 6400	2700 2700 2700 3000	2150 2150 3300 3200	4700 5100 5100 7500	108
	16/1200	0·75 1·00 1·50 2·50 3·50	2650	2300	2000	1400	1100	2000	775	1700 1900 1900 2800 3400	4300 4400 4500 6500 7400	2700 2700 2700 3000 3000	2650 2650 3500 3200 3200	4900 5300 5300 8000 8000	144
	20/1500	0·75 1·00 1·50 2·50 3·50	2650	2600	2000	1700	1100	2000	775	1700 1900 1900 2800 3400	4300 4400 4500 6700 7600	2700 2700 2700 3000 3000	2650 2650 3500 3200 3200	5300 5600 5600 8300 8300	180

Number of persons	Contract load (kg)	Car internal (mm)	Shaft (mm)
Counterweight on one side			
4	270	1100 × 925	1700 × 1160
6	400	1250 × 1100	1875 × 1330
8 (pram lift)	540	1130 × 1550	2030 × 1800
8	540	1400 × 1230	2030 × 1450
Counterweight at back			
10	675	1800 × 1200	2200 × 1700
13	900	1900 × 1400	2300 × 1900
16	1125	2100 × 1500	2500 × 2000
20	1350	2100 × 1650	2500 × 2150
26	1800	2400 × 1800	2830 × 2400

Tabel 5.11



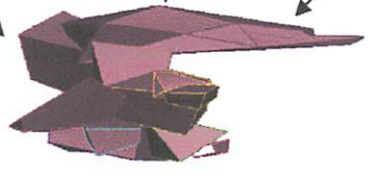




Pintu lift 2 panel bukaan tengah

Counterweight di belakang

Sistem roping



V.4.4 Sistem Air Bersih

Perencanaan air bersih pada bangunan didasarkan atas tuntutan dan pertimbangan sebagai berikut :

- Air Bersih digunakan untuk pengglontoran, kolam renang, pemadam kebakaran, penyiraman taman, dan cuci. Sistem penyediaan airnya menggunakan sistem tangki tekan.
- Untuk air bersih bersumber dari PDAM dan tangki air bawah tanah. Sumber air yang bersumber dari tangki air bawah tanah merupakan sumber air utama untuk memenuhi kebutuhan dalam bangunan, sedangkan air PDAM digunakan sebagai sumber alternatif.
- Pemakai air bersih dalam bangunan tidak selalu sama besarnya sepanjang hari, sehingga diperlukan tangki air bersih dengan kapasitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada jam-jam puncak.

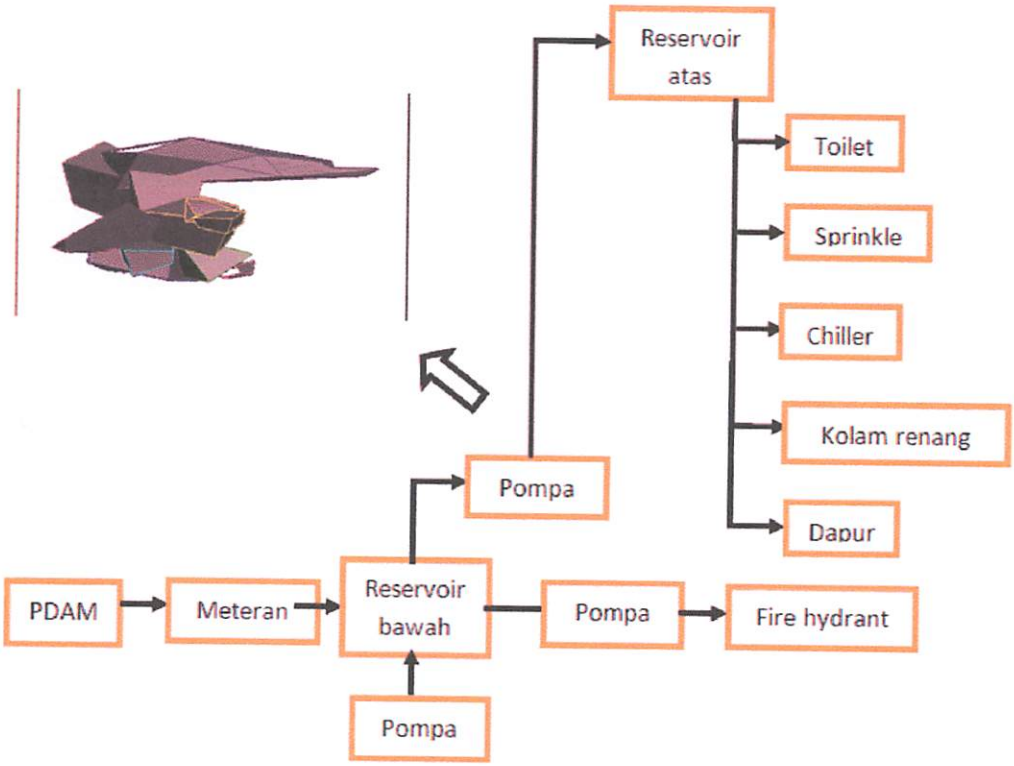


Diagram 5.3

V.4.5 Sistem Air Kotor

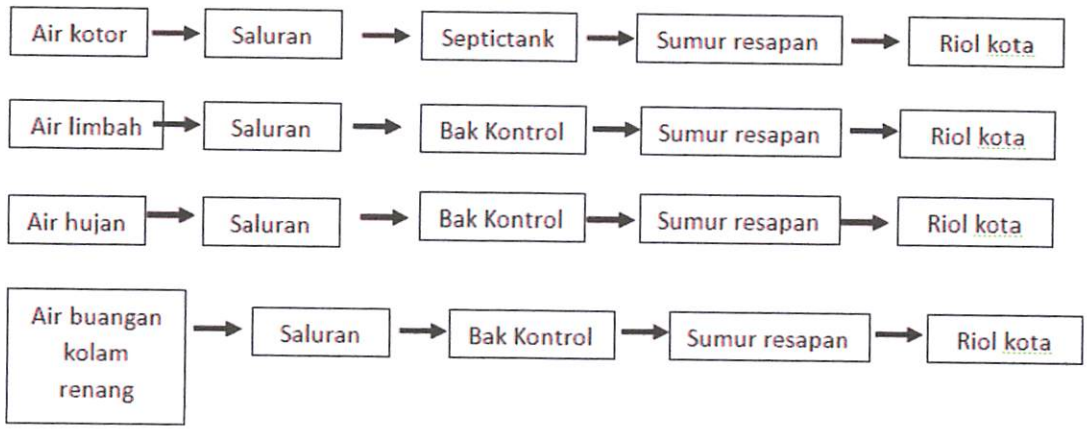


Diagram 5.4

V.4.6 Sistem Elektrikal

Penyediaan kebutuhan sumber listrik utama berasal dari PLN, yang secara umum digunakan untuk keperluan penerangan (eksterior maupun interior), peralatan, penghawaan buatan (*air conditioning*), dan lainnya. Sebagai sumber cadangan, digunakan genset diesel.

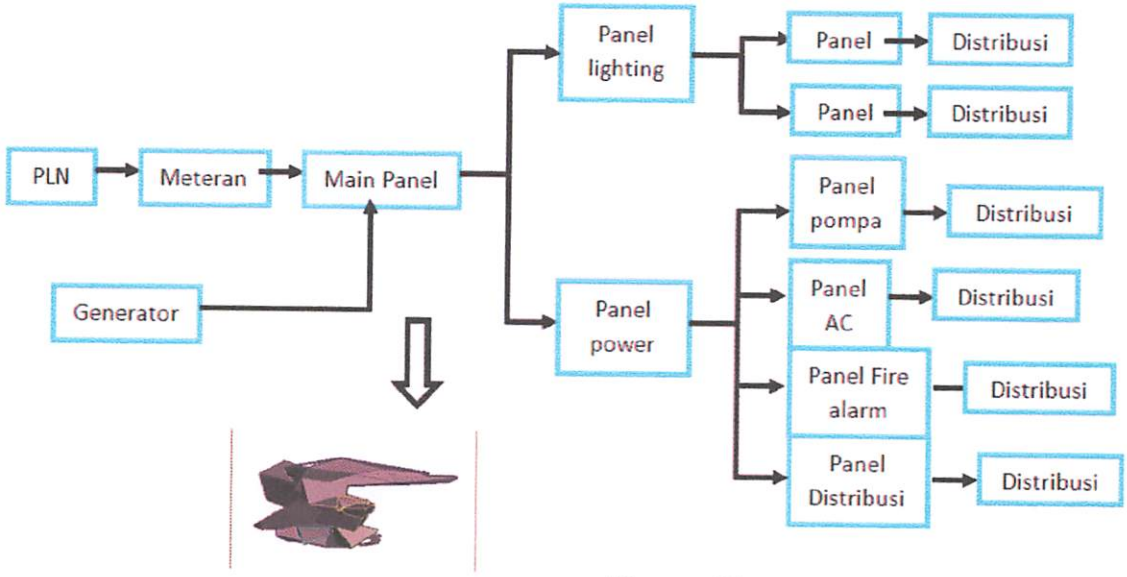


Diagram 5.5

V.4.7 Pemadam Kebakaran

Sistem pencegahan kebakaran menggunakan detektor asap dan detektor ion pada ruang – ruang yang didalamnya banyak terdapat alat elektronik serta dilengkapi dengan *sprinkle*. Selain itu terdapat beberapa kotak dan tabung *hydrant* sebagai fasilitas pemadam kebakaran serta *fire extinguisher* sebagai pencegah kebakaran.

V.4.8 Sistem Keamanan

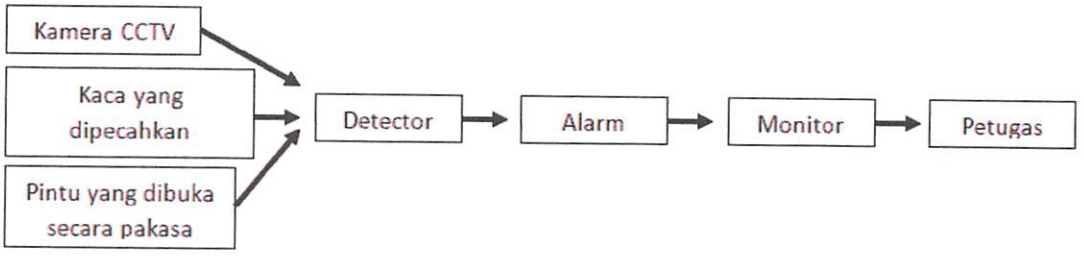


Diagram 5.6

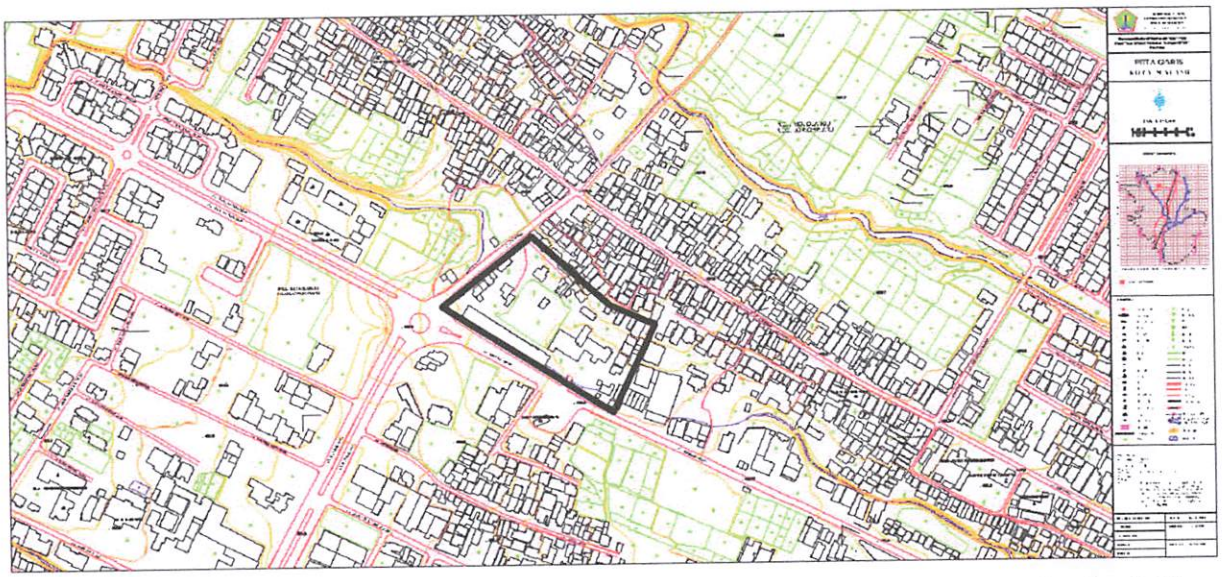
V.4.9 Penanganan Sampah

Dengan hasil limbah yang berupa limbah yang kering maupun yang basah , maka diperlukan tempat yang khusus menampung sementara, yang nantinya dibuang keluar bangunan/ gedung tersebut.

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 ke tempat pengolahan terakhir.
- Boks penampung di bagian paling bawah berupa ruangan/gudang. Gudang sampah harus berukuran besar baik luas dan tingginya sesuai dengan fungsi bangunan, serta harus dapat dijangkau kendaraan sampah.

V.5. Analisis Tapak



Gambar 5.47

Peta lokasi

5.5.1 Data Tapak

- Kota : Malang
- Kecamatan : Lowokwaru
- Kelurahan : Mojolangu
- Lokasi Site : Jl. Sukarno Hatta
- Luas Site : ± 14.000 m^2
- Batas Utara : Pemukiman penduduk dan kantor sekretariat
- Batas Selatan : Jl. Sukarno Hatta dan SPBU
- Batas Timur : Pemukiman penduduk
- Batas Barat : Bundaran Pesawat
- Topografi : Kemiringan 0 – 15 %

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 30% – 70%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 0.3 – 1.6
- Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 1 – 4 lantai
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 8 - 10 Meter.

Perhitungan :

- KDB 30 % = 30/100 x 14.000 m^2
  = 4.200 m^2
- Luas Ruang yang Dibutuhkan (Programming) = 21586.396 m^2

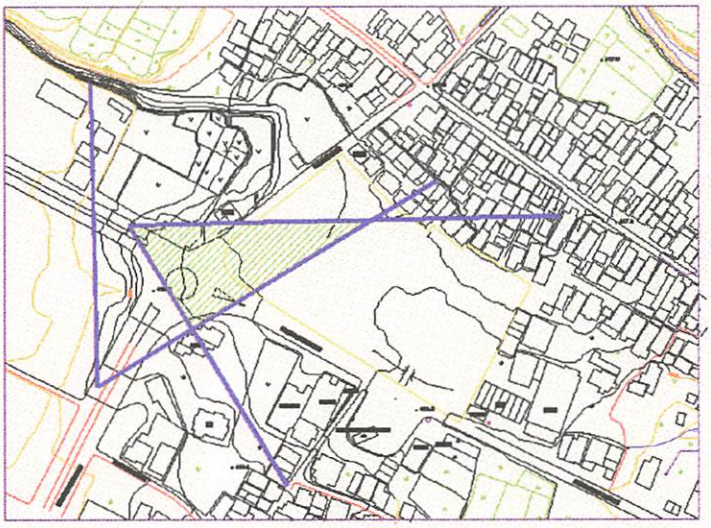
- Jumlah Lantai = 21586.396 m^2/ 4.200 m^2

  Yang dibutuhkan = 5 lantai.
- FAR = 0,3

  FA = 4.200 m^2
- d/h yang akan dicapai adalah skala normal, d/h = 1

  d=h=50m
- garis sempadan = 10m

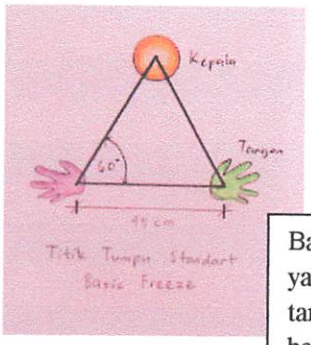
V.5.2 Posisi bangunan pada tapak



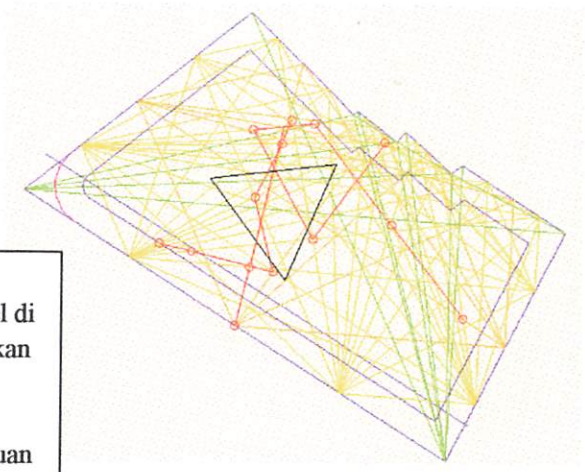
Dari 2 titik pengamat (dengan sudut pandang 60°) diperoleh area penanngkap yang berpotongan pada site.

Dari area penangkap didapat titik berat yang menjadi titik acuan arah orientasi masa bangunan.

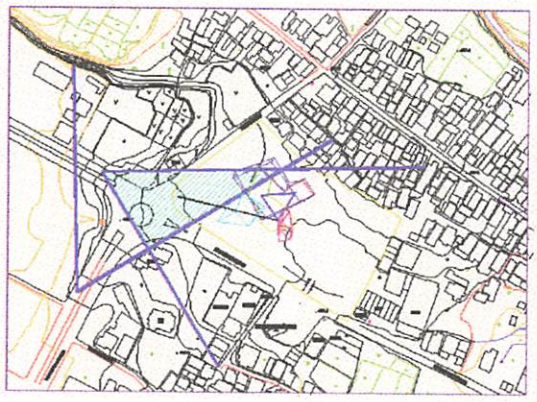
Gambar 5.48



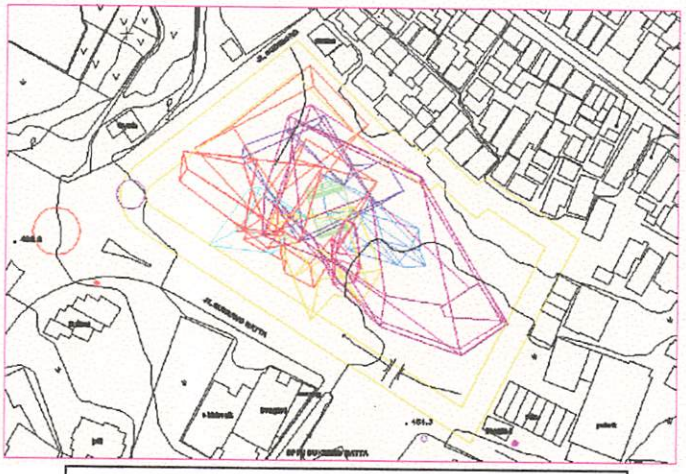
Bagian bentuk yang menempel di tanah di posisikan berdasarkan standar acuan titik-titik tumpuan basic freeze



Konsep fractal yang diterapkan pada site untuk menentukan titik poros masa

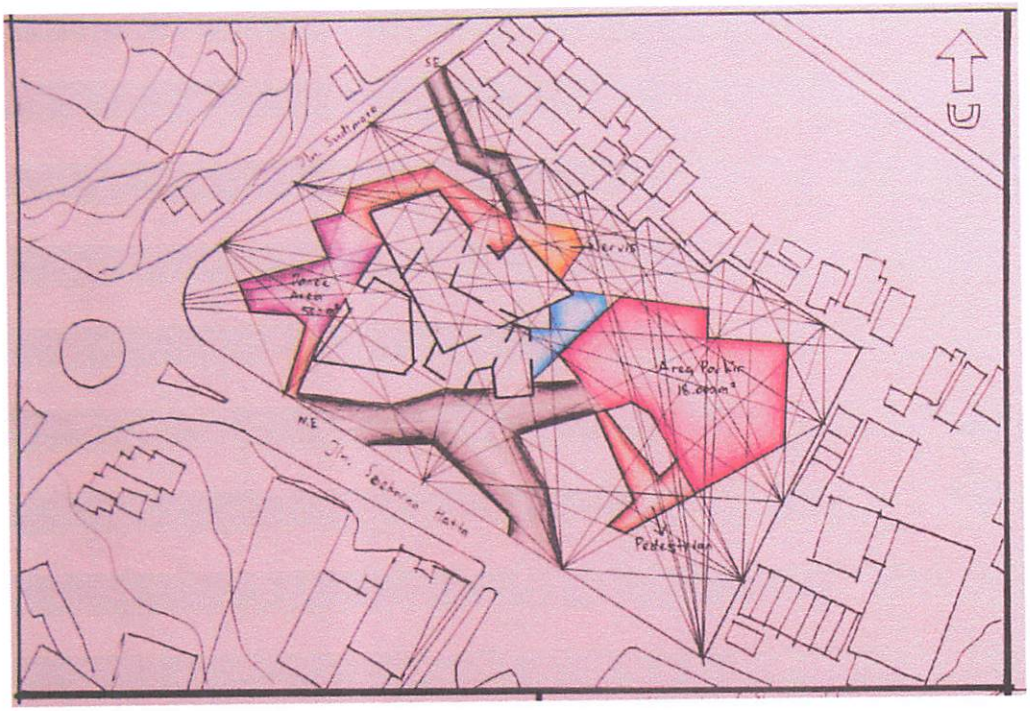


Dari bentuk yang telah terposisikan pada tapak, arah orientasi masa diarahkan pada titik berat area penangkap.



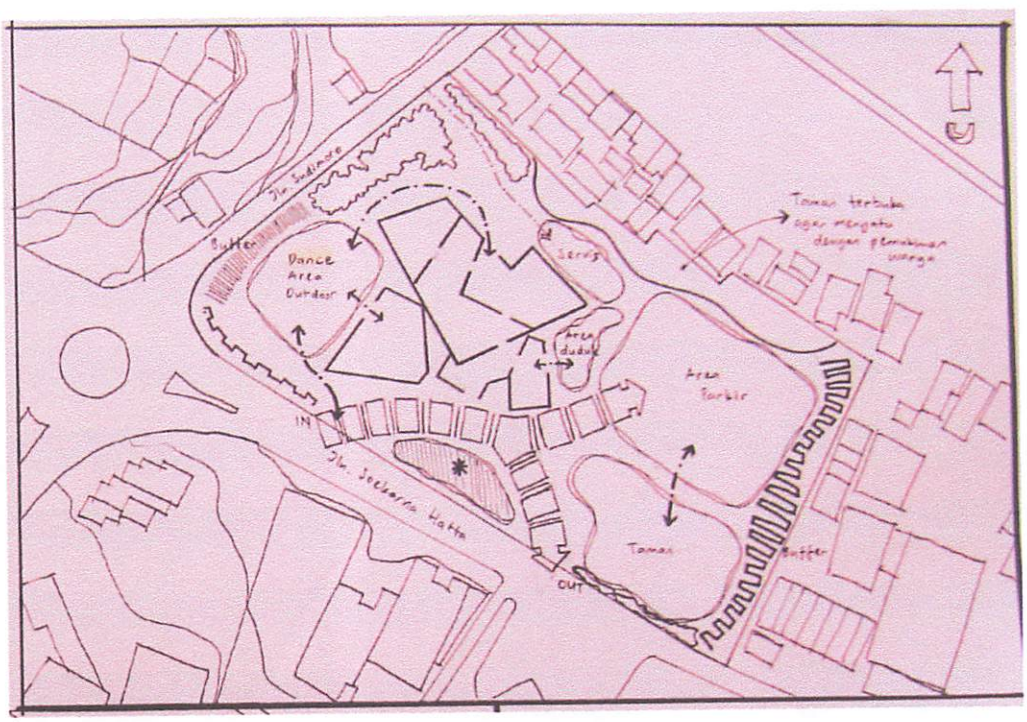
Posisi dan orientasi akhir bangunan pada tapak

V.5.3 Pola penyelesaian lahan



Konsep fractal pada tapak untuk menciptakan pola sebagai acuan bentuk penyelesaian lahan

Gambar 5.49



Pola penzoningan site

V.5.4 Analisis Pencapaian

Jalan Soekarno-Hatta merupakan jalur lalu lintas 2 arah yang merupakan penghubung antara kawasan perdagangan jasa Soekarno-Hatta dan kawasan Blimbing. Jalur ini merupakan jalur primer, sehingga mudah dicapai baik oleh kendaraan pribadi atau angkutan umum.

Penempatan Entrance Berdasarkan Analisa Pencapaian:

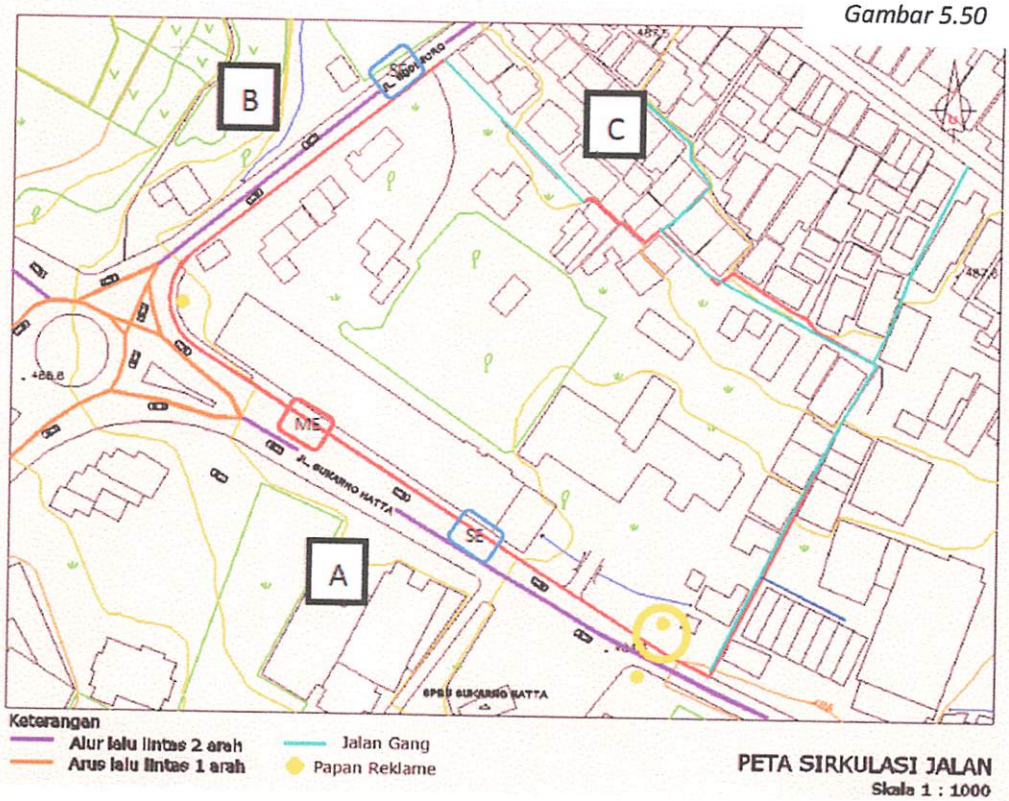
Keterangan

A Berada pada jalan primer kota yang mudah dilalui dengan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.

B Berada pada Jl. Sudimoro yang memiliki lebar jalan sekitar 6m. Jika entrance berada pada sisi ini maka akan menghadap ke arah lahan kosong dan sungai kecil.

C Berhadapan dengan perumahan penduduk dan hanya memiliki lebar jalan sekitar 3 m.

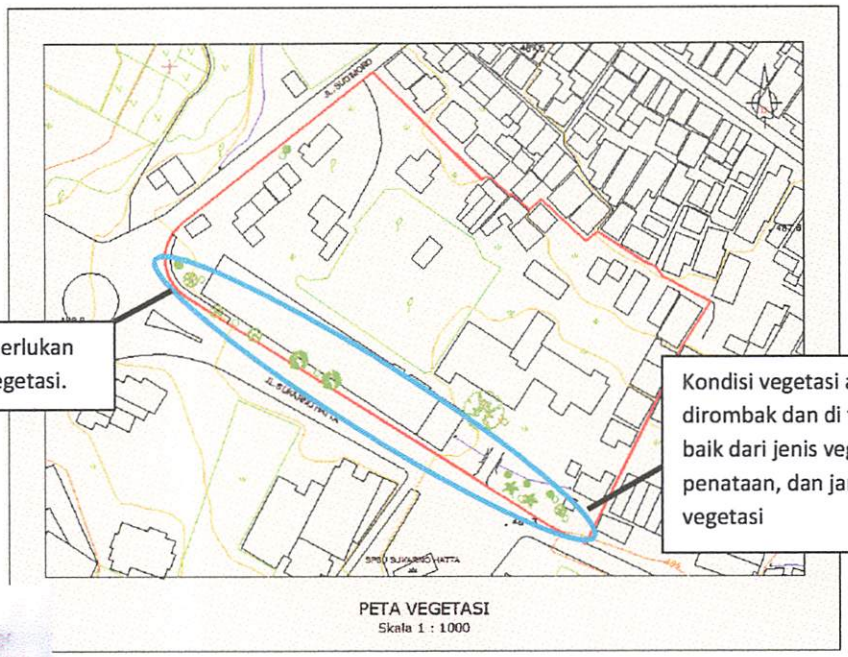
Gambar 5.50



Dari analisa di atas dapat disimpulkan bahwa titik A dapat dijadikan entrance utama pada bangunan ini. Hal ini didasarkan pada kemudahan pencapaiannya.

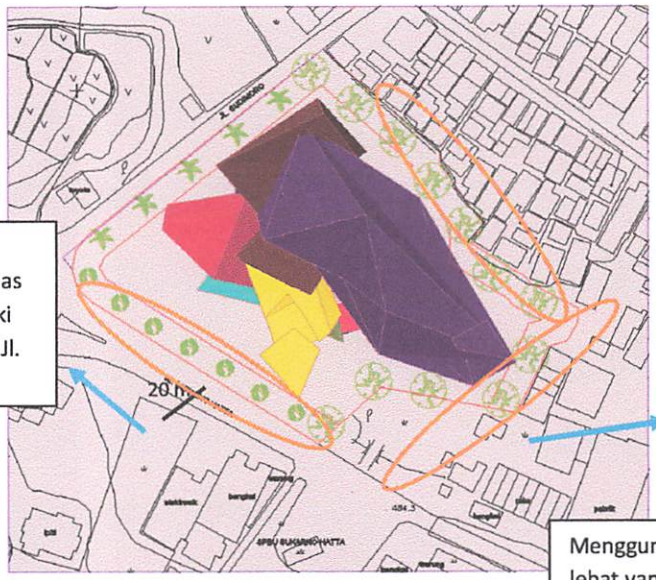
V.5.5 Analisis Vegetasi

Pengaruh dari Jl. Soekarno-hatta sebagai jalan primer terhadap tapak adalah memunculkan masalah polusi udara. Bangunan secara umum memerlukan pengkondisian udara yang baik mengingat aktivitas dance yang terjadi didalamnya. Oleh karena itu dibutuhkan penanganan masalah vegetasi.

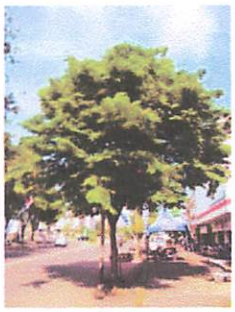


Area yang memerlukan perencanaan vegetasi.

Kondisi vegetasi awal dirombak dan di tata ulang, baik dari jenis vegetasi, pola penataan, dan jarak antar vegetasi



Menggunakan pohon palem sebagai penghias sekaligus memperbaiki suasana di sepanjang Jl. Sudimoro



Menggunakan pohon peneduh untuk membantu mengurangi polusi udara dan mengurangi kebisingan yang ada sebelum sampai ke bangunan

Menggunakan pohon berdaun lebat yang berfungsi sebagai barier terhadap perumahan padat disekitarnya atau sebaliknya. Bertujuan agar tidak saling terganggu oleh aktivitas yang dikerjakan.

BAB VI

METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam proses penyusunan konsep. Metode ini akan digunakan dalam upaya mencari jawaban atas permasalahan, mulai dari pengambilan data sampai pada tahap analisa data

VI.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, data-data dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Data Primer

Studi Lapangan

Merupakan tahap pengumpulan data di lapangan, dapat dilakukan dengan melakukan survey atau observasi yang digunakan sebagai bahan kajian. Studi dan analisa tapak dilakukan dengan tujuan untuk mengenal kondisi eksisting kawasan juga potensi-potensi yang dapat dikembangkan untuk perencanaan lebih lanjut. Studi lapangan tersebut digunakan dalam analisa tapak. Studi tapak dilakukan di jalan Soekarno Hatta, merupakan daerah rencana perencanaan bangunan pusat Hip Hop dance dengan tema arsitektur Dekonstruksi.

Interview (wawancara)

Teknik interview (wawancara) adalah cara mengumpulkan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematik dan berlandaskan kepada tujuan penelitian.

Dokumentasi

Data yang diperoleh dalam bentuk Foto-foto yang menggamarkan kondisi da suasana dari kawasan yang menjadi obyek studi, baik berupa tampak bangunan, foto bangunan sekitar, serta hal-hal lain yang dapat membantu proses perencanaan dan perancangan pusat Hip Hop dance.

b. Data Sekunder

Merupakan data-data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti. Misalkan data diperoleh dari majalah, biro staitistik, keterangan-keterangan, publikasi dan lain-lain. digunakan untuk mengkaji teori-teori sekaligus memberikan dasar acuan dalam pembahasan dan memperdalam

pemahaman mengenai perencanaan perancangan pusat seni tari dan musik Bali. Hal ini dilakukan dengan mempelajari berberapa pustaka, buku-buku (yang berasal dari instansi maupun non instasi). Secara umum data-data meliputi.

- Teori tentang Arsitektur Dekonstruksi, digunakan untuk memperjelas pemahaman mengenai arsitektur Dekonstruksi.
- Teori tentang perencanaan ruang luar yang akan direncanakan dan digunakan dalam analisa tapak.
- Keadaan geologi dan Geografi, digunakan untuk melakukan analisa tapak.

VI. 2 Metoda Pengolahan Data

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data adalah:

- Kompilasi Data

  Merupakan cara menginventariskan data-data yang sudah didapat, kemudian dipilih dan disusun sesuai dengan kegunaannya dalam menunjang analisa.
- Klasifikasi Data

  Merupakan cara mengelompokkan data dan menyeleksi data-data yang sesuai dengan spesifikasi dan tingkat kepentingannya dalam analisa.
- Analisa Data

  Merupakan menguraian data-data yang sudah ada untuk mendapatkan suatu hasil uraian dan penjabaran yang seakurat mungkin agar dapat dipertanggungjawabkan hasil analisa tersebut.
- Sintesa Data

  Merupakan penggabungan dan perumusan data-data yang sudah berurutan penyusunannya beserta faktor-faktor pengaruhnya untuk mencari alternatif terbaik untuk tahapan selanjutnya.

VI.3 Metoda Penyimpulan Data

Metoda penyimpulan data yang digunakan adalah metoda deduksi yaitu metoda pengambilan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus.

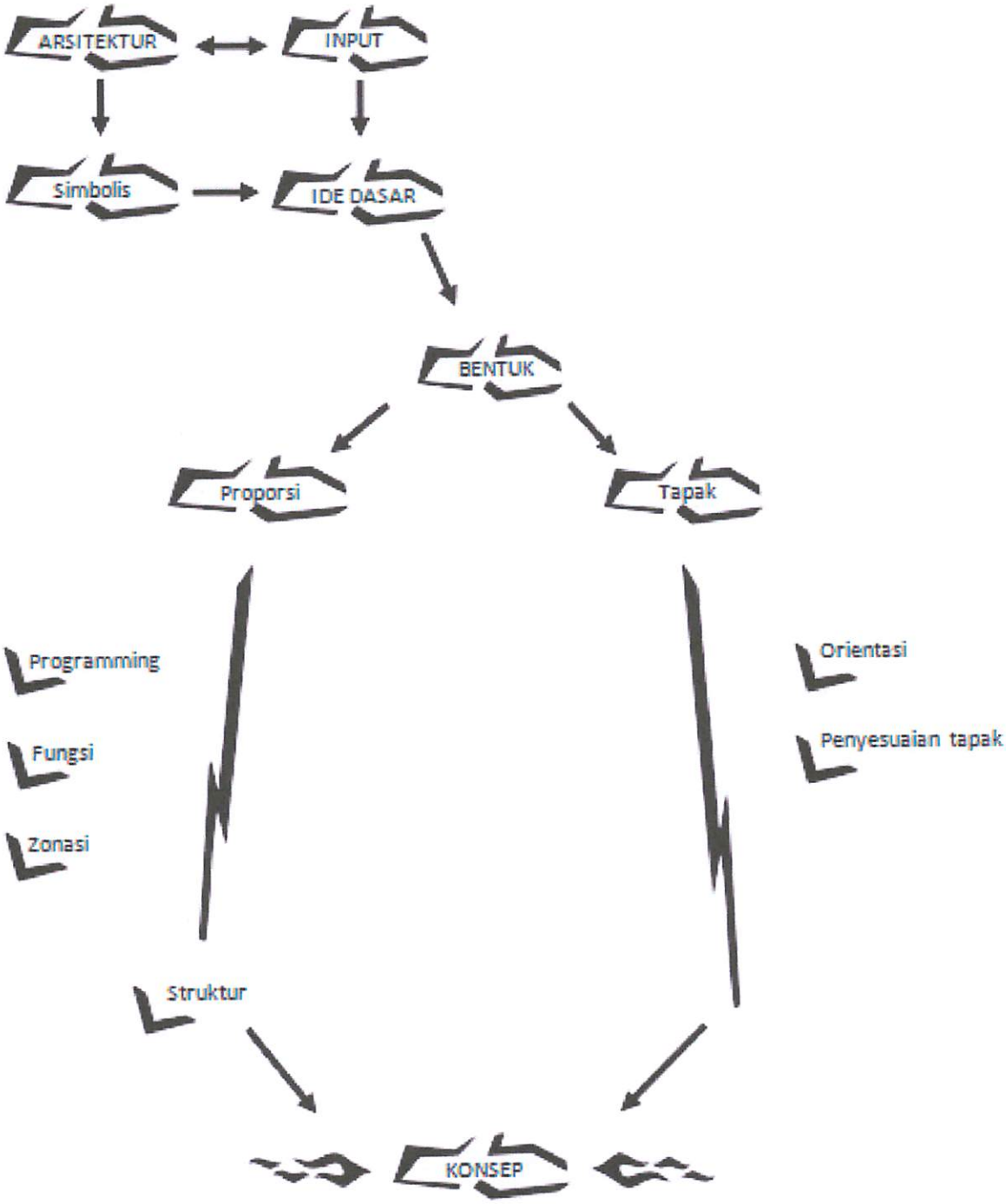
VI.4 Metoda Pembahasan

<u>Metoda Analisa</u>

Yaitu menguraikan setiap permasalahan atas pengelompokan-pengelompokkan untuk mengetahui secara mendetail sebab-akibatnya.

Metoda Sintesa

Yaitu merupakan langkah penggabungan dan perumusan dari setiap pengelompokan data-data serta faktor-faktor pengaruhnya dengan tujuan untuk mencari jalan keluar yang terbaik bagi penyelesaian suatu permasalahan.



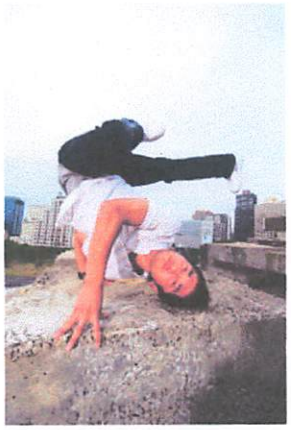
BAB VII
KONSEP PERANCANGAN

VII. 1 Konsep Bentuk

Dalam proses menghadirkan sebuah bentuk, Frank o. Gehry memiliki konsep-konsep perancangan sebagai berikut:

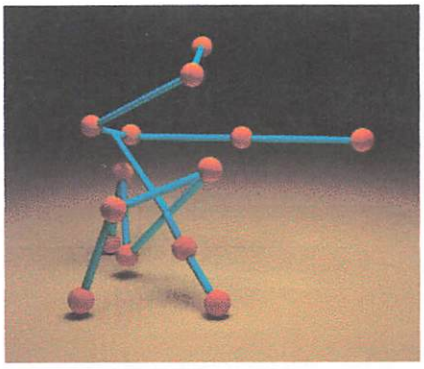
- Pragmatic design : in which one finds by *trial and error* what one's materials do, the effect of climate and so on
- Fragmentasi dengan penggunaan bentuk geometri yang mengalami transformasi yang menggabungkan beberapa bentuk platonic solid, (segitiga dan persegiempat) mengalami perubahan dengan kata lain mengacak bentuk melalui penusukan dan penabrakan bentuk platonic solid yang ada
- Metaphor

VII.1.1 Metafora



Gambar 7.1

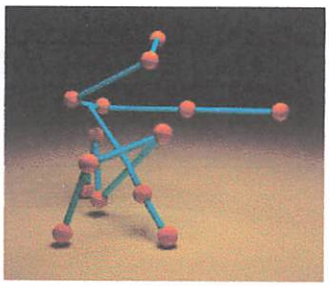
Mengambil bentukan dasar dari gerakan basic *freeze*



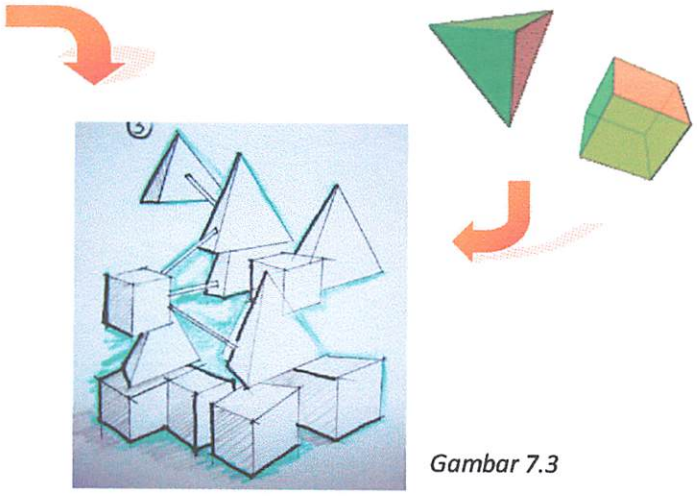
Gambar 7.2

Fragmentasi dari gerakan dance yang menghasilkan titik-titik dan garis (tumpuan dan sendi pada anggota tubuh)

VII.1.2 Fragmentasi Platonic Solid

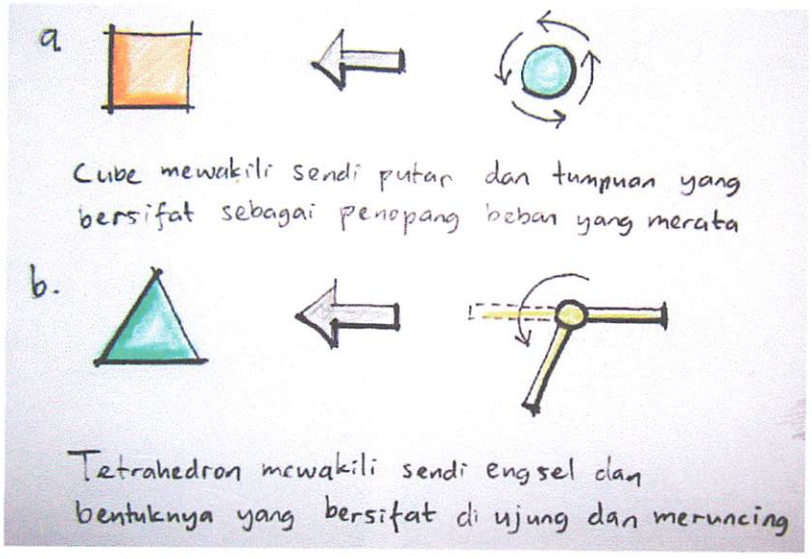


Gambar 7.2



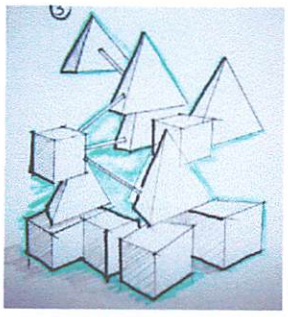
Gambar 7.3

Perletakan geometri cube dan tetrahedron pada titik sendi didasarkan pada karakter titik-titik sendi

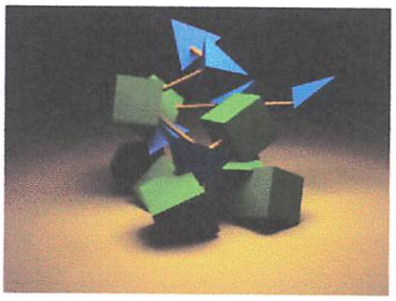


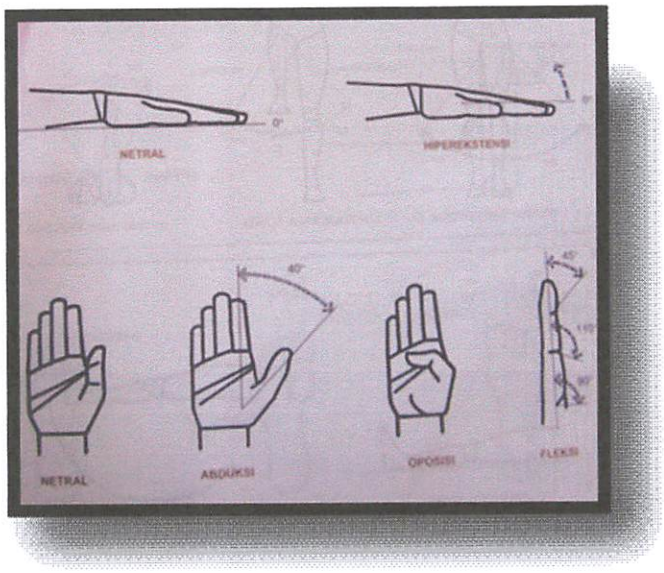
Gambar 7.4

Gambar 7.3



Gambar 7.5

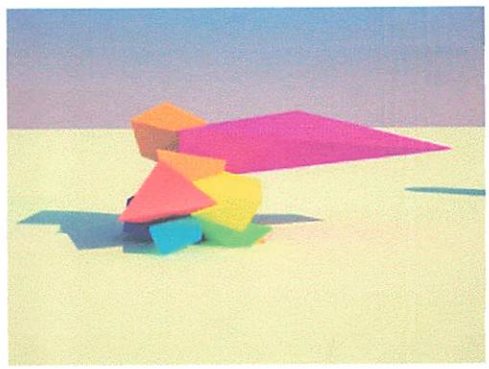




Gambar 7.6

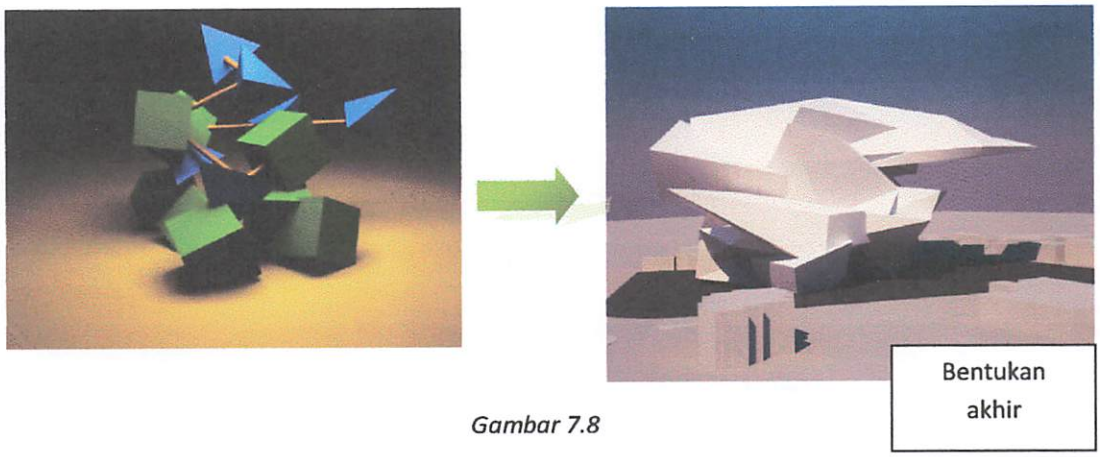
Sudut rotasi dan posisi geometri mengacu pada gerak rotasi pada persendian tubuh manusia.

Penzoningan berdasar blok masa



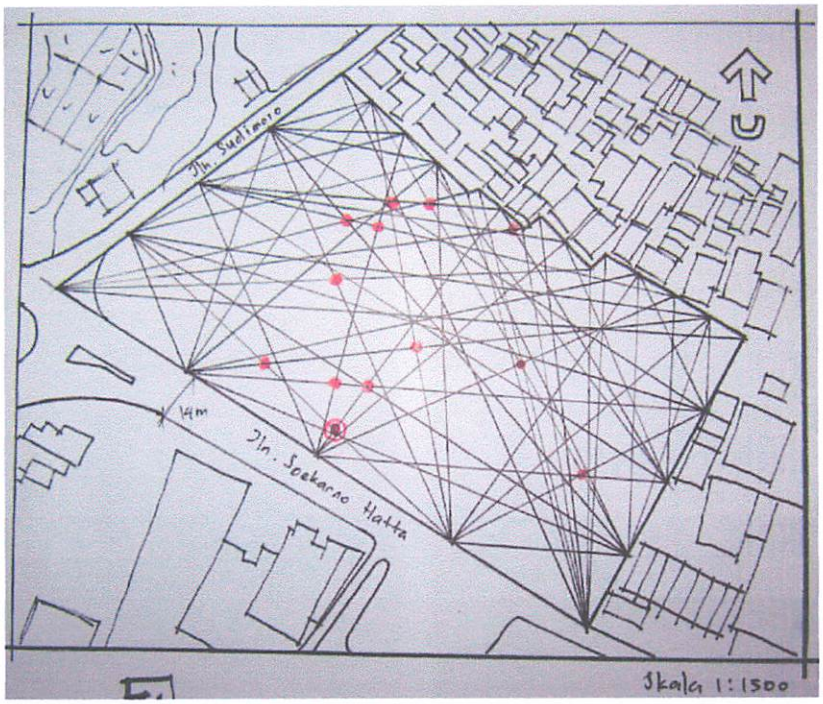
Gambar 7.7

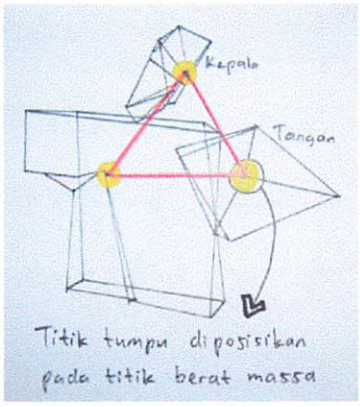
VII.1.3 Transformasi Bentuk



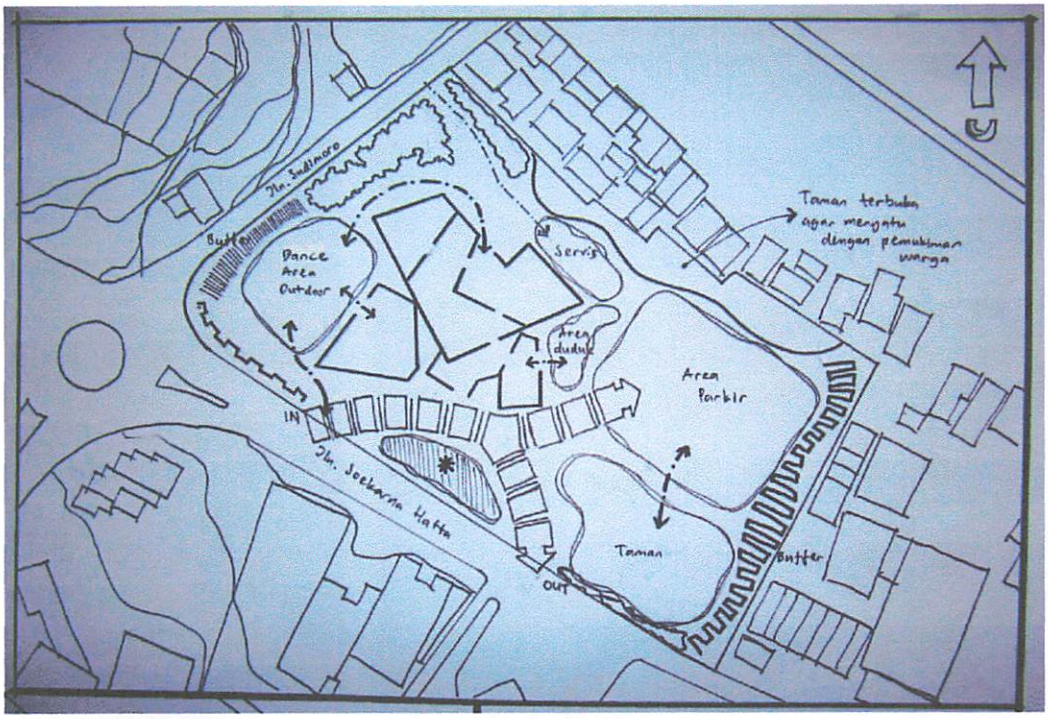
Gambar 7.8

VII. 2 Konsep Masa Bangunan pada Tapak





Gambar 7.9



Gambar 7.10

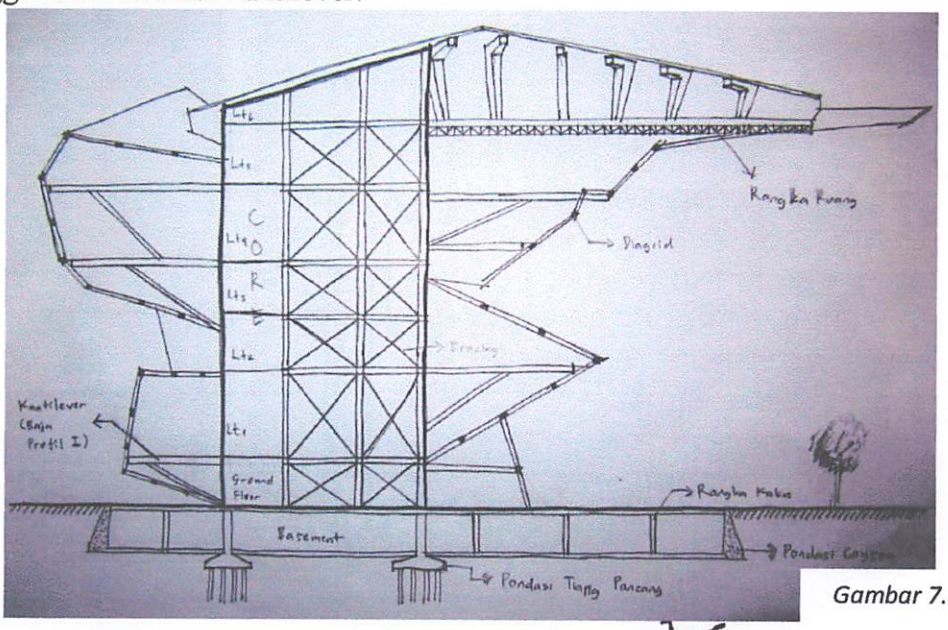
VII. 3 Konsep Struktur

Pendekatan

Dasar pertimbangan dalam menentukan sistem struktur pada perancangan sangat terkait dengan konsep perancangan. Konsep yang saya gunakan mengacu pada jenis struktur yang digunakan pada arsitektur dekonstruksi non-derridean.Jenis-jenis system struktur yang dapat di analisis pada dekonstruksi non-derridean adalah :

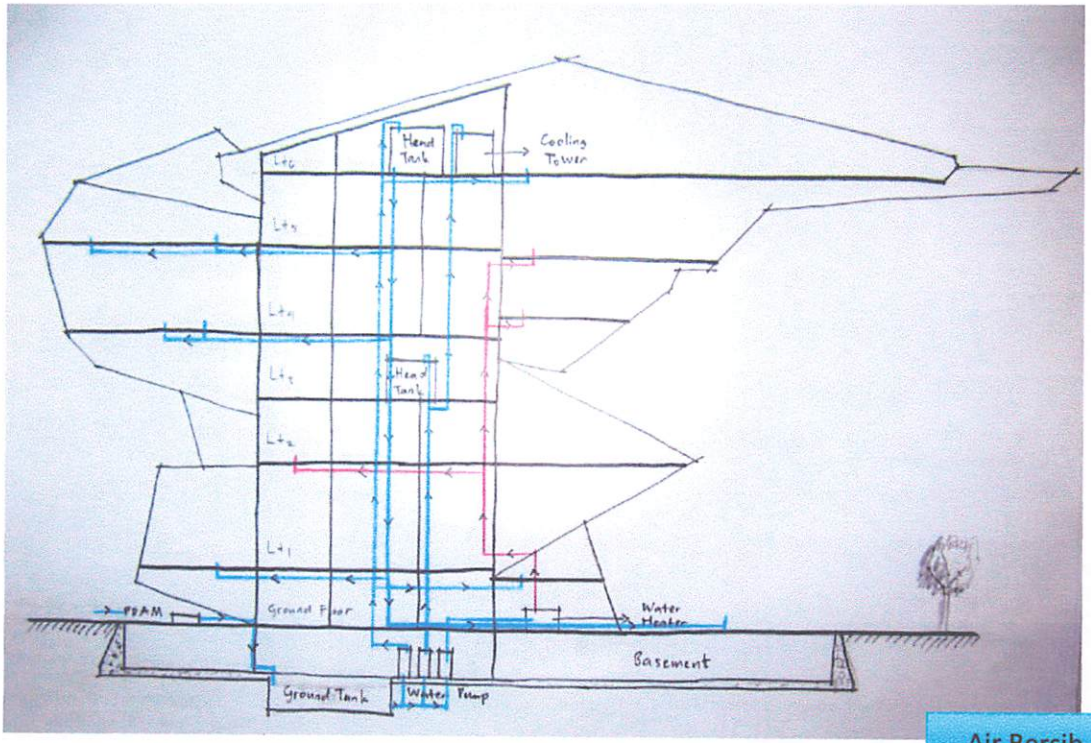
1. Mass construction : in which solid materials, such as stone, brick or concrete form solid masses containing, perhaps, small chambers as in the Pyramids of Egypt or Mexico.
2. Plate construction : in which 'plates' of solid material are used straight to form walls, as in Mies van der Rohe's Brick House designs; or curved, in plan even in section as in Romanesque vaulting.
3. Frame construction : in which timber, steel, concrete or other sections are used to form columns, beams, arches, and other linear elements.
4. Skin construction : in which plastic skins are stretched over, or suspended from, frames to form tents, welded into shapes which, sealed as appropriate can be inflated and so on.

Sistem struktur yang akan digunakan ialah struktur plat dan frame, yang kemudian dilakukan beberapa penyesuaian terhadap bentuk, maka didapatkan struktur utama menggunakan struktur kantilever.



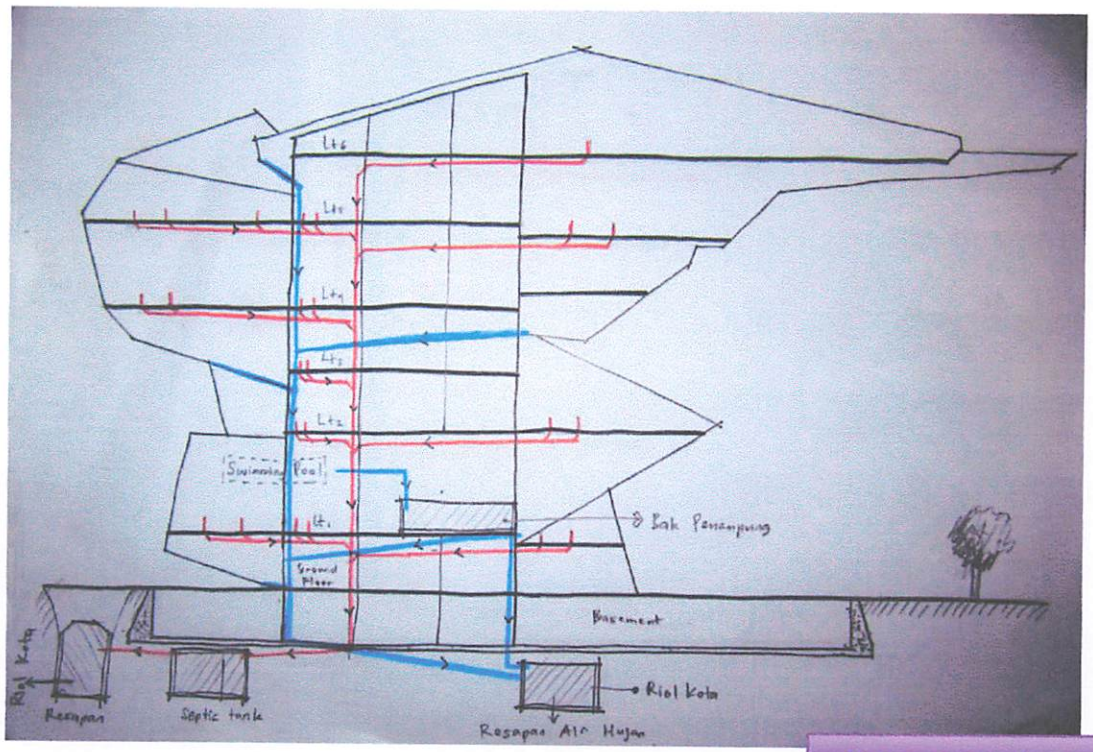
Gambar 7.11

VII. 4 Konsep Utilitas



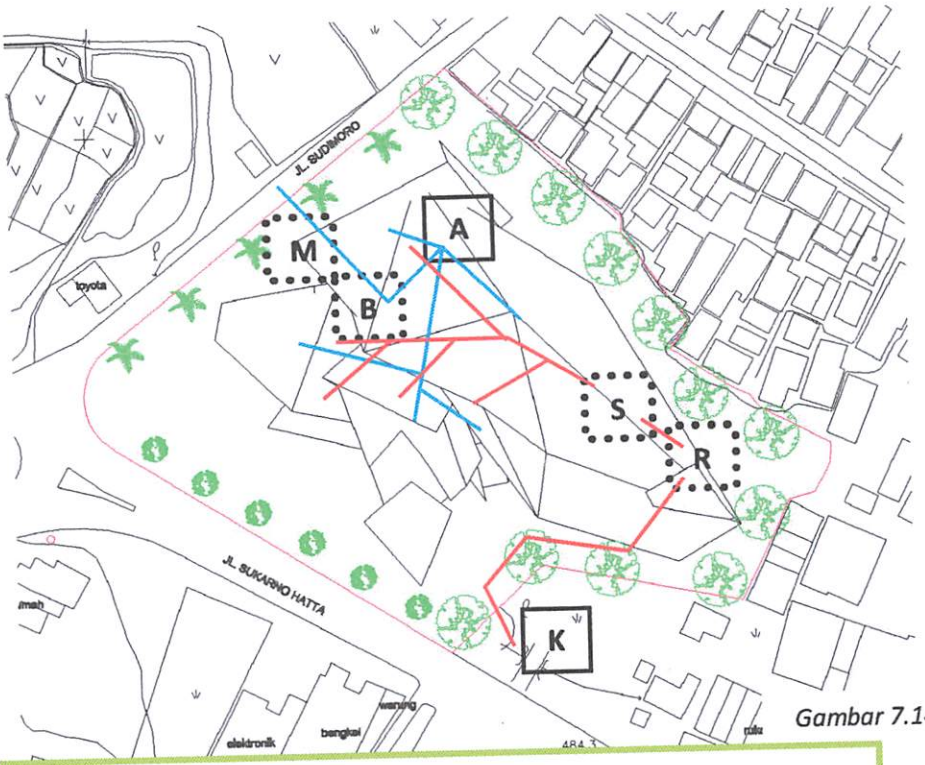
Air Bersih

Gambar 7.12



Air Kotor & Drainase

Gambar 7.13

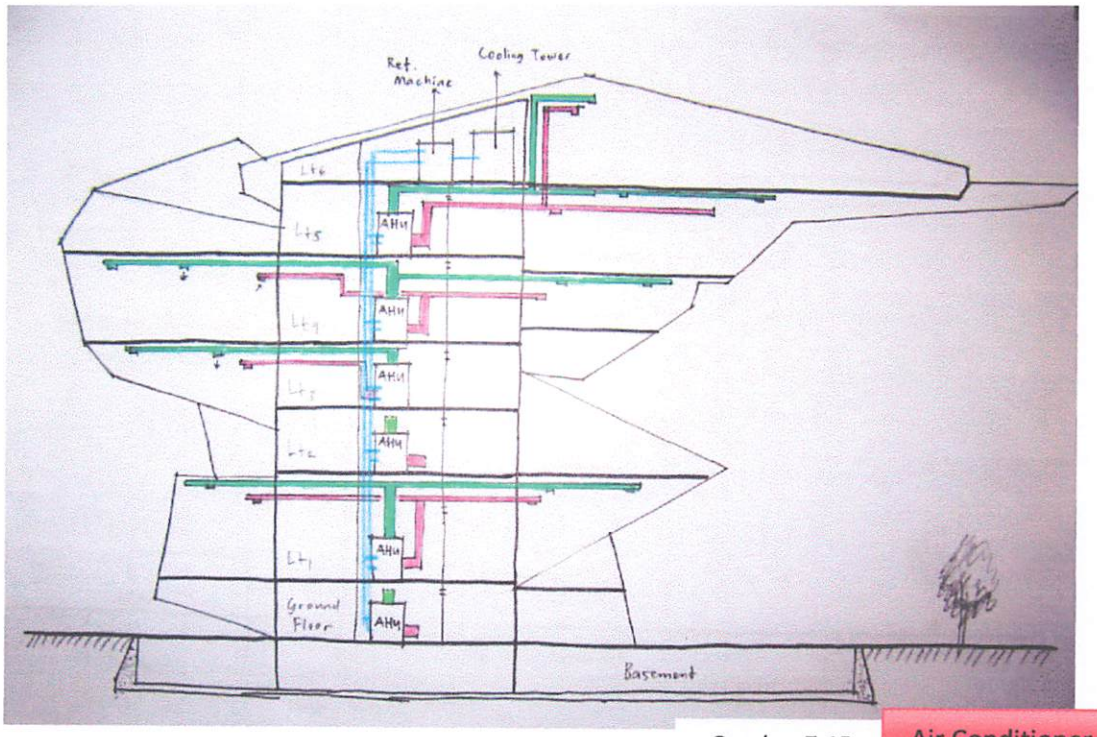


Gambar 7.14

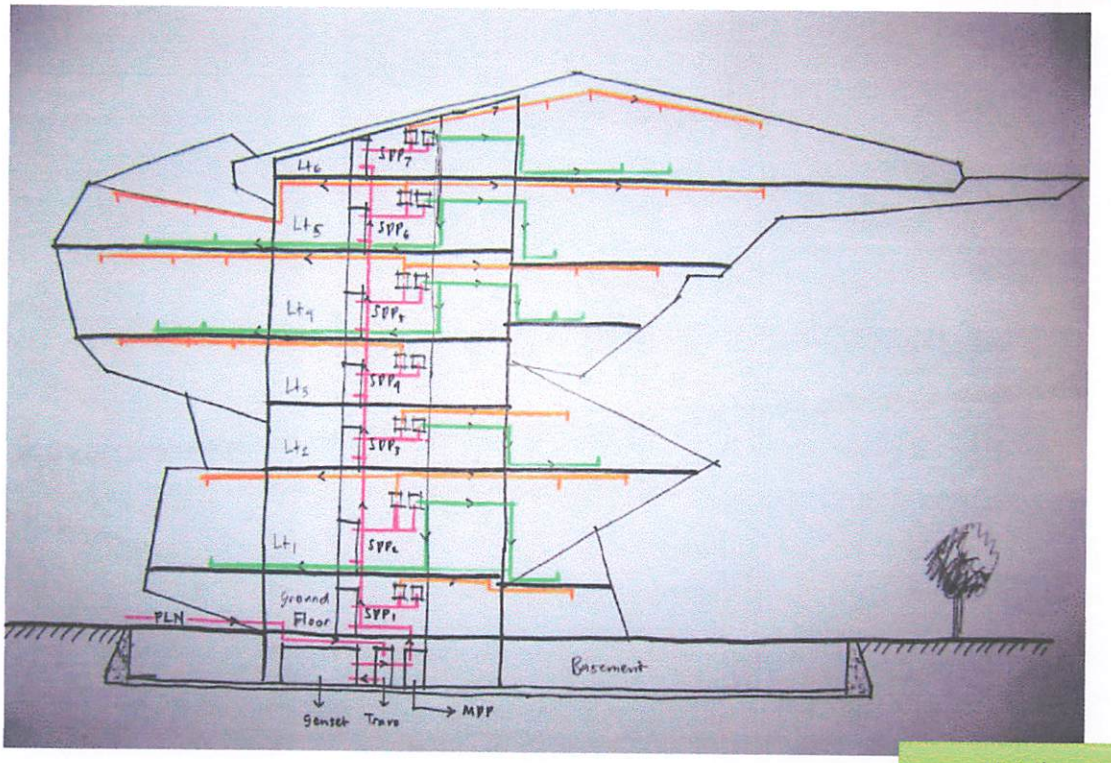
Keterangan:

M : Meteran
B : Reservoir bawah
A : Reservoir atas
: Air bersih

S : Septic tank
R : Resapan
K : Riol kota
: Air kotor

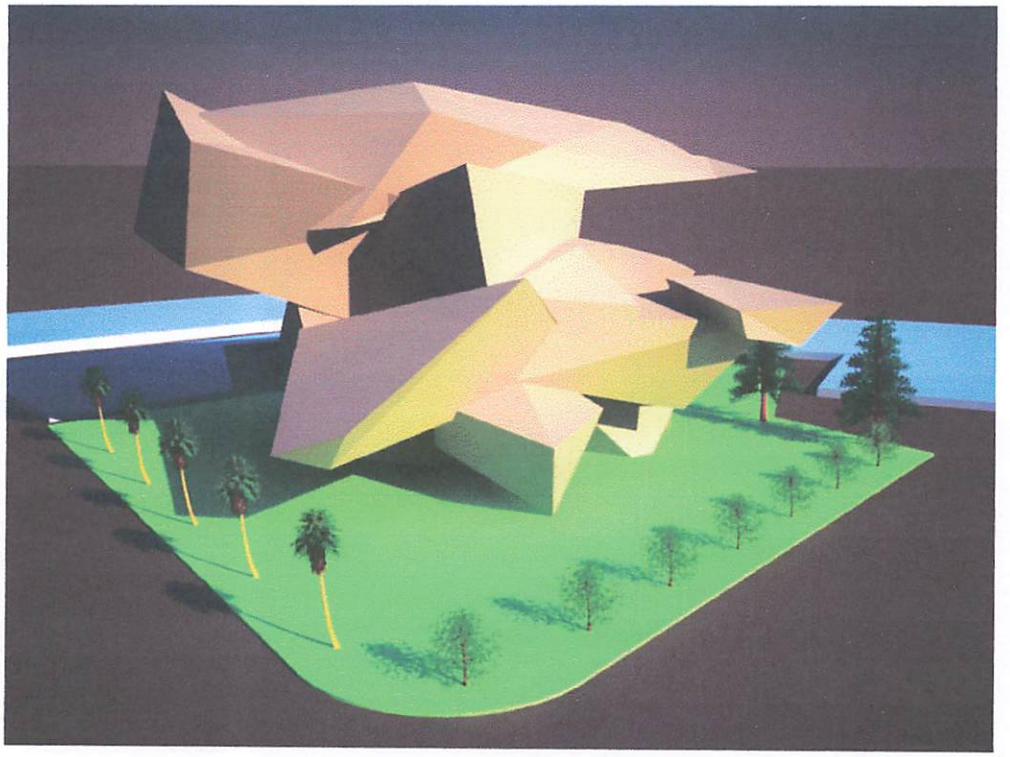


Gambar 7.15 Air Conditioner



Gambar 7.16 Listrik

VII. 5 Konsep Tapak



Gambar 7.17

VII. 6 Konsep Besaran Ruang

Tabel 7.1

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas (org)	Luas (m^2)
Lobby			
R. tunggu	1	30	63.33
Reception	1	2	5.305
Toilet	1	30	22
		Total + Sirkulasi30%	117.82
Studio			
Studio dance (Kids)	1	20	88.07
Studio dance (Beginner)	1	30	209.235
Studio dance (Intermediate)	1	30	205.01

Studio dance (Advanced)	1	20	135.26
Studio dance (Professional)	1	20	135.26
Studio break dance	1	40	523.77
Studio dance gabungan	1	50	411.125
Locker dan r. ganti	1	40	208
Toilet	2	200	39.82
Gudang	1		20
		Total + Sirkulasi30%	2568.215
Area pertunjukan			
Auditorium			
Lobby	1	70	84
Loket tiket	1	4	20
Snack bar	1	2	8
R. penonton	1	700	1352.4
Panggung	1	20	270
R. ganti & locker	1	10	30
R. persiapan	1	30%panggung	54
R. rias	1	10	15
R. control	1	5	35
Gudang alat	1		13.5
Loading dock	1		12
Toilet	2		35
		Total	1732.766
Battle area			
Lobby	1	30	36

Loket tiket	1	2	10
R. penonton	1	300	315
Panggung	1	20	80
R. ganti & locker	1	10	30
R. persiapan	1	10	24
R. control	1	2	24
Gudang alat	1		6
Toilet	1		24.49
		Total Battle area	706.992
		Total area pertunjukan + Sirkulasi 30%	3171.679
Area penunjang			
R. audiovisual		100	45
R. kontrol	1	4	28
		Total	95
Perpustakaan			
Area browsing internet	1	40	104
Area baca			Sumber
Area rak buku	1		Newmetric handbook
Area petugas	1	4	18
Toilet	1	40	17.25
		Total	339.25
Room production	1	5	50
Poliklinik			
R. pemeriksaan	1	4	20
R. istirahat	1	6	43.2

Toilet	1		9
		Total	72.2
		Total area penunjang + Sirkulasi 30%	790.062
Café & restaurant			
Area makan	1	200	313.55
Battle area	1	140	195
Dapur	1		40
Kasir	1	1	1.55
Area live musik	1	8	12
Loading dock	1		10
Toilet	2	50	17.498
		Total + sirkulasi20%	712.26
Hip hop store			
Area musik	1	1	4.68
Area pakaian	1	1	25.1745
Area sepatu	1	1	13
Area aksesoris	1	1	13.41
Kamar pas	1	4	11.12
Kasir	1	1	8.157
Gudang	1	1	20
Toilet	1	1	3
Loading dock	1		10
		Total	141
Fasilitas rekreasi			
Fitness center	1	45	200

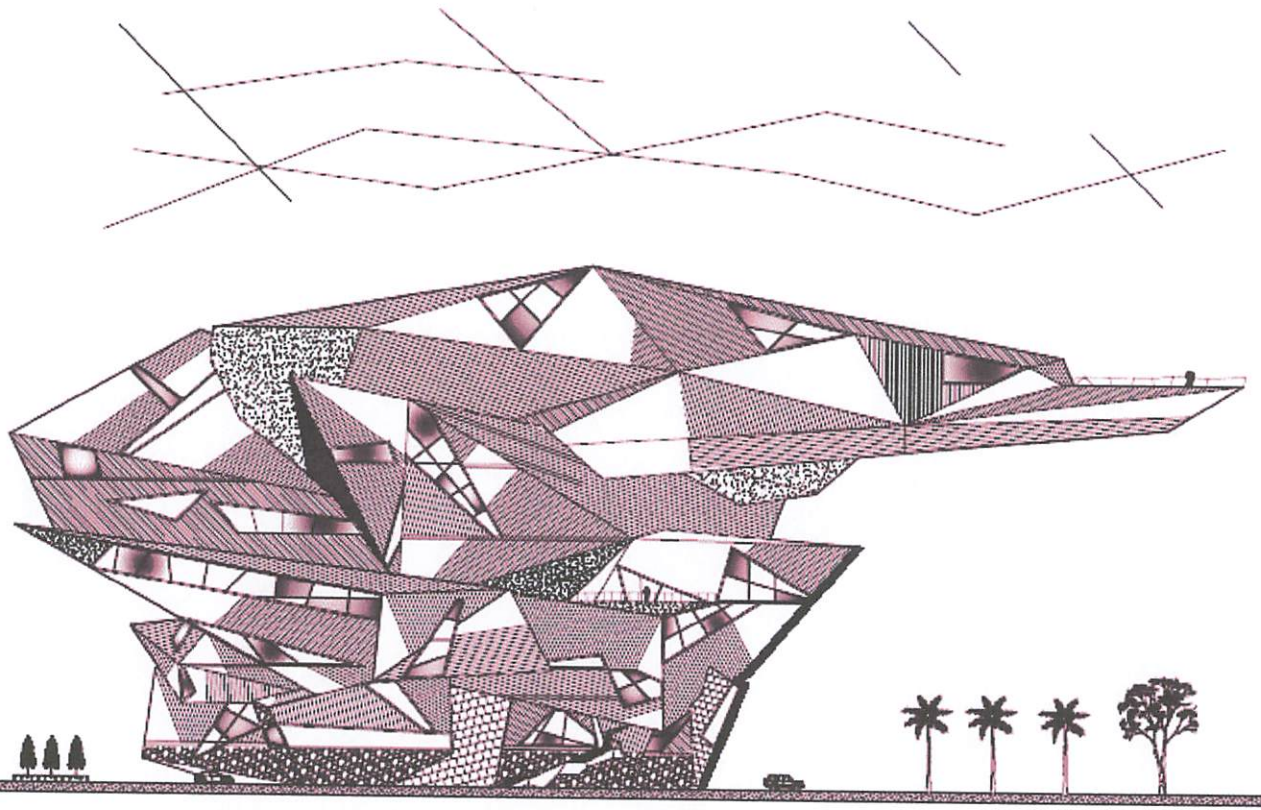
Swimming pool	1	7	508.3
R. ganti & locker	1	20	79.72
Sauna	1	30	96
R. bilas & toilet	1	20	68.9
Café & bar	1	50	100
Gudang	1		20
		Total+sirkulasi20%	1072.92
Kantor			1287.51
R. direktur	1	1	15
R. Manager	1	1	10
R. sekretaris	1	1	7
R. administrasi	1	5	22.5
Kantor bersama	1	8	36
R. rapat	1	10	80
Gudang	1		20
R. koreografer	1	10	104.78
Toilet	1	20	9.25
		Total+sirkulasi20%	470.9
Servis area			
R. karyawan	1	50	271.245
Mushola	1	25	55.2
Dapur	1		13.43
Toilet	1	20	12.025
R. penyimpanan & perlengkapan	2		17
R. keamanan	2	1	9
		Total	377.9
Sarana utilitas	1		

R. generator	1		32.175
R. pompa	1		3
R. engineering	1		15
R. AHU	1		16
R. utilitas	1		7.5
Loading dock	1		12
		Total	85.675
Parkir			
Parkir pengunjung	1	750	4000
Parkir karyawan	1	100	1800
		Total	5800
		Luas Total	**14000**

BAB VIII

HASIL PERANCANGAN

Setelah melalui tahap-tahap perancangan, dimulai dari konsep desain hingga desain, dihasilkan sebuah produk rancangan desain yaitu Hip Hop Dance Center di Malang dengan tema Arsitektur Dekonstruksi.



TAMPAK DEPAN

Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.030

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

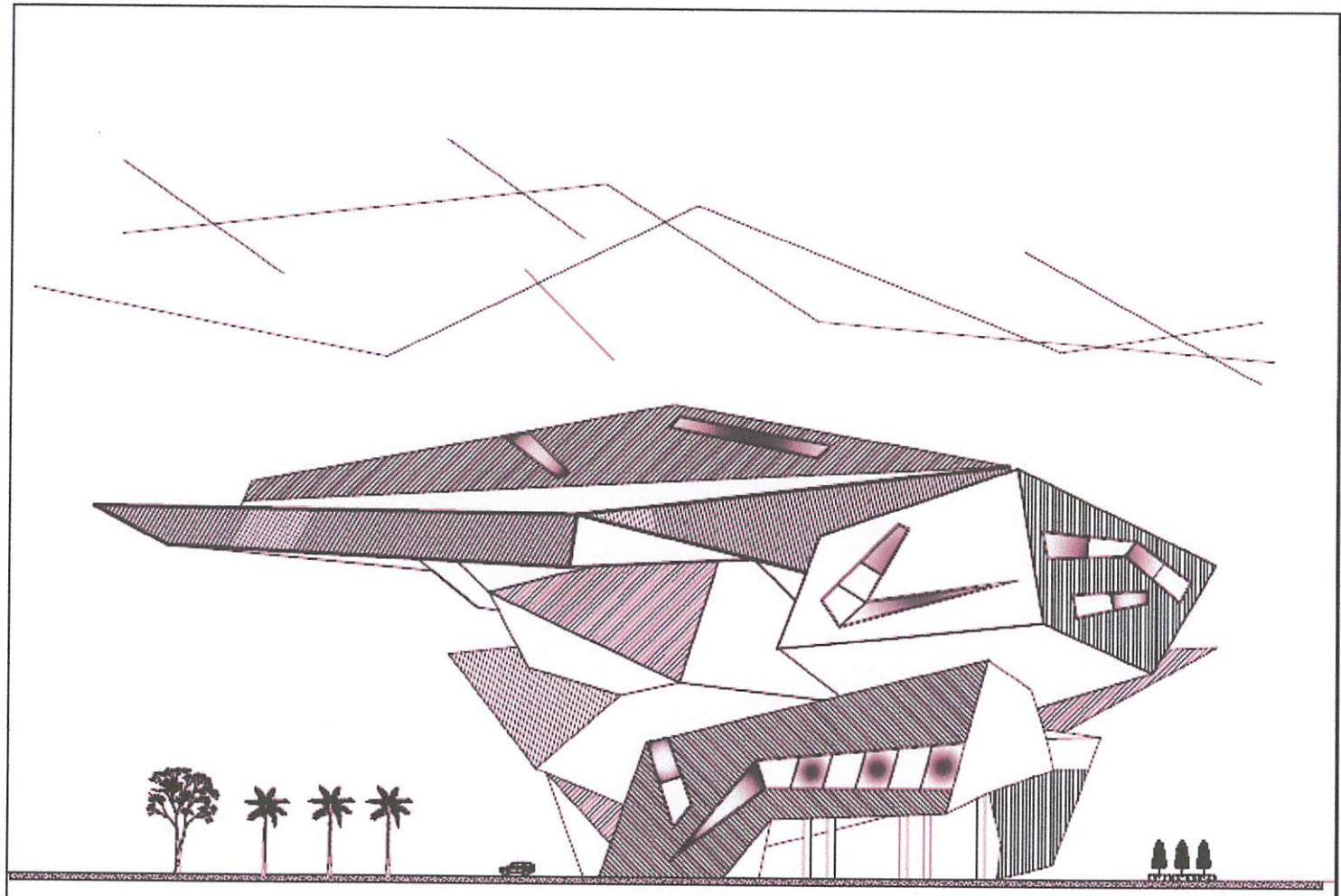
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DECONSTRUCTION

HIP HOP DANCE Center di Malang



TAMPAK BELAKANG

Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

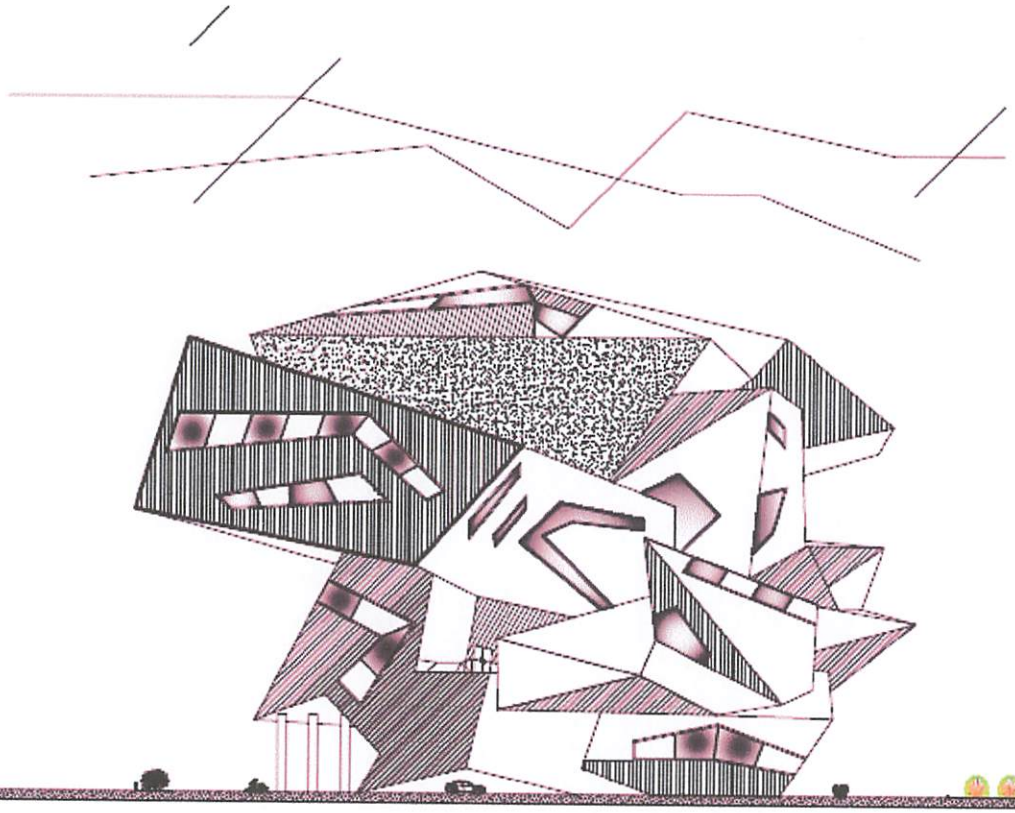
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350



TAMPAK SAMPING
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

ÓSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

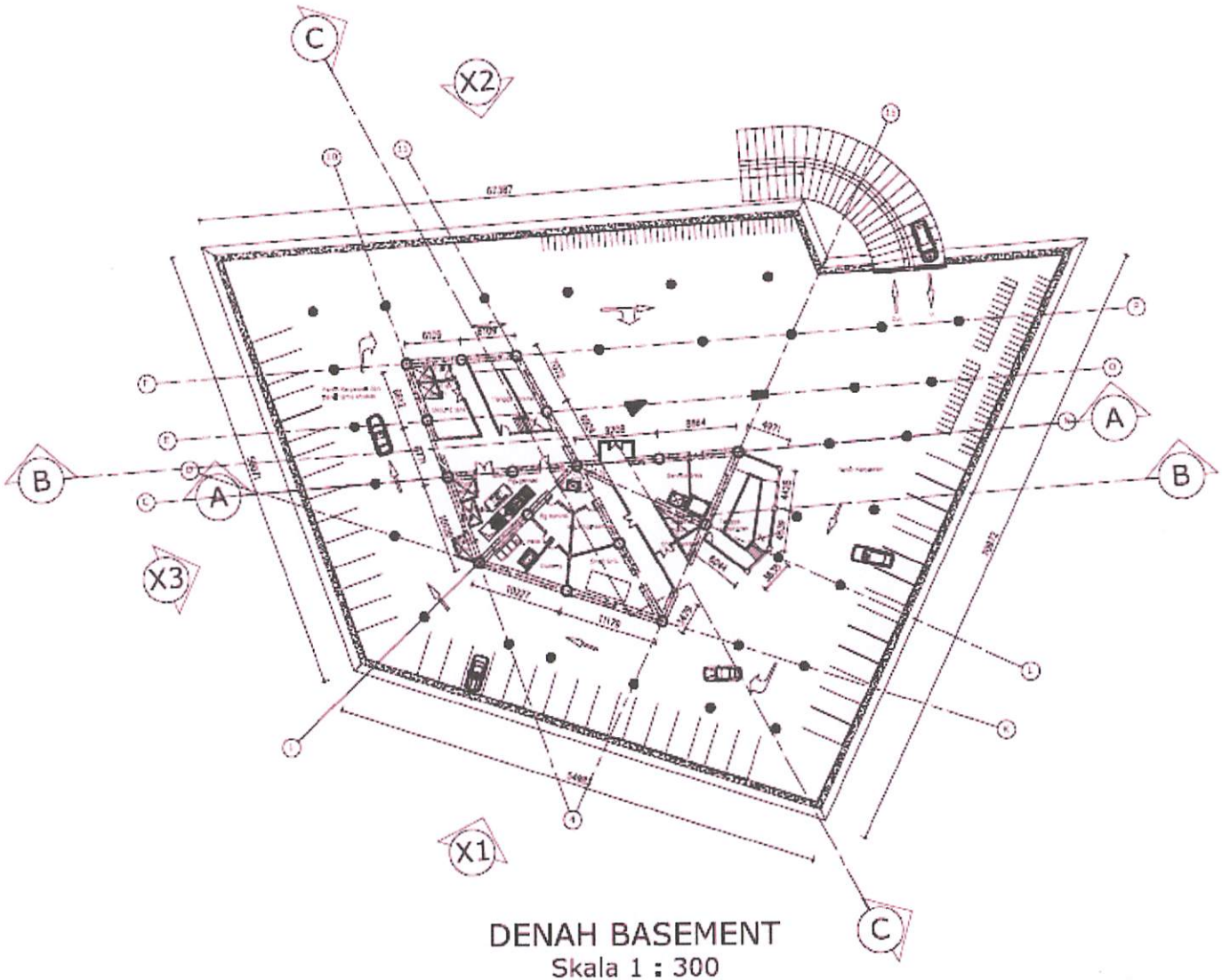
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH BASEMENT
Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

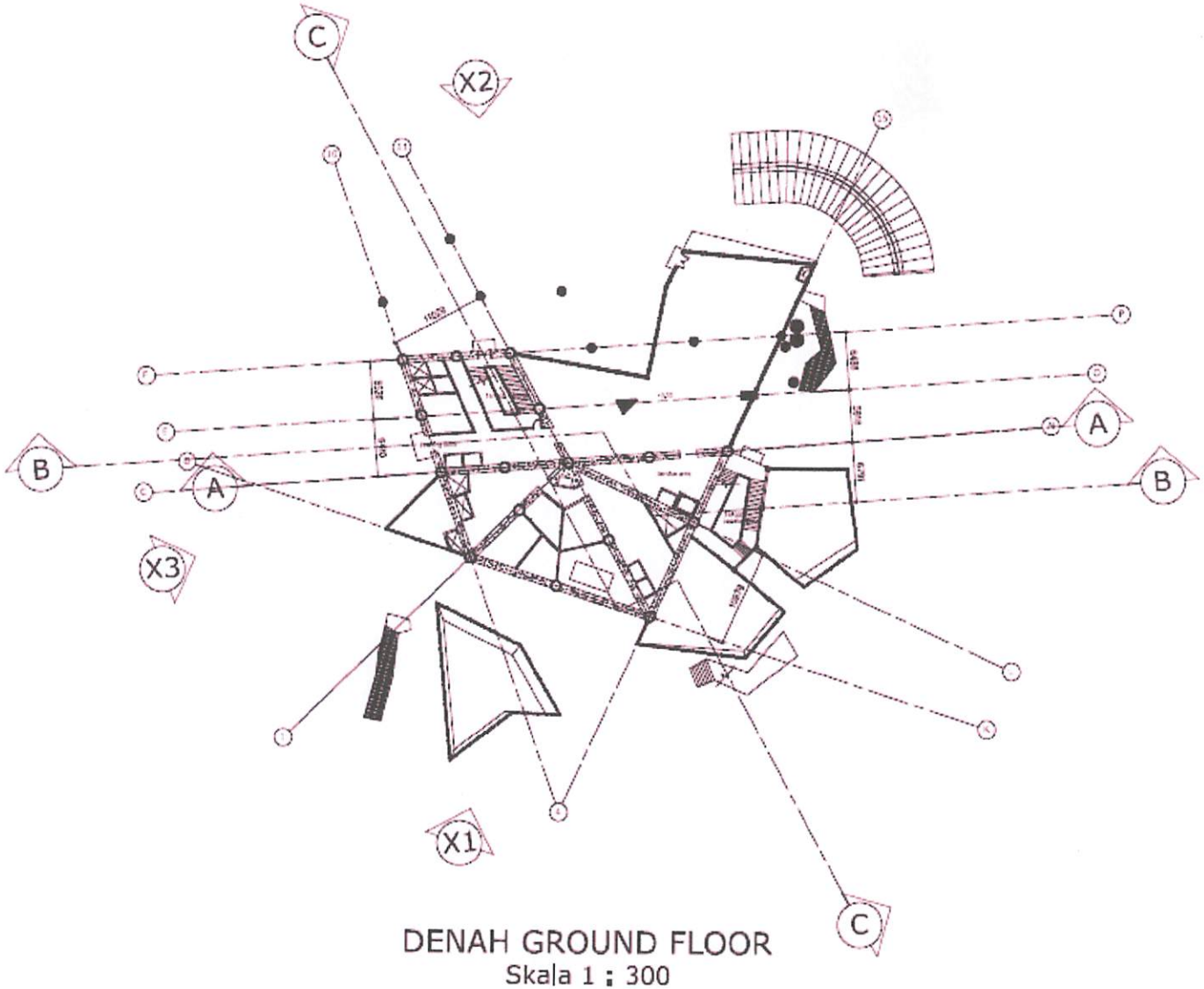
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH GROUND FLOOR
Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

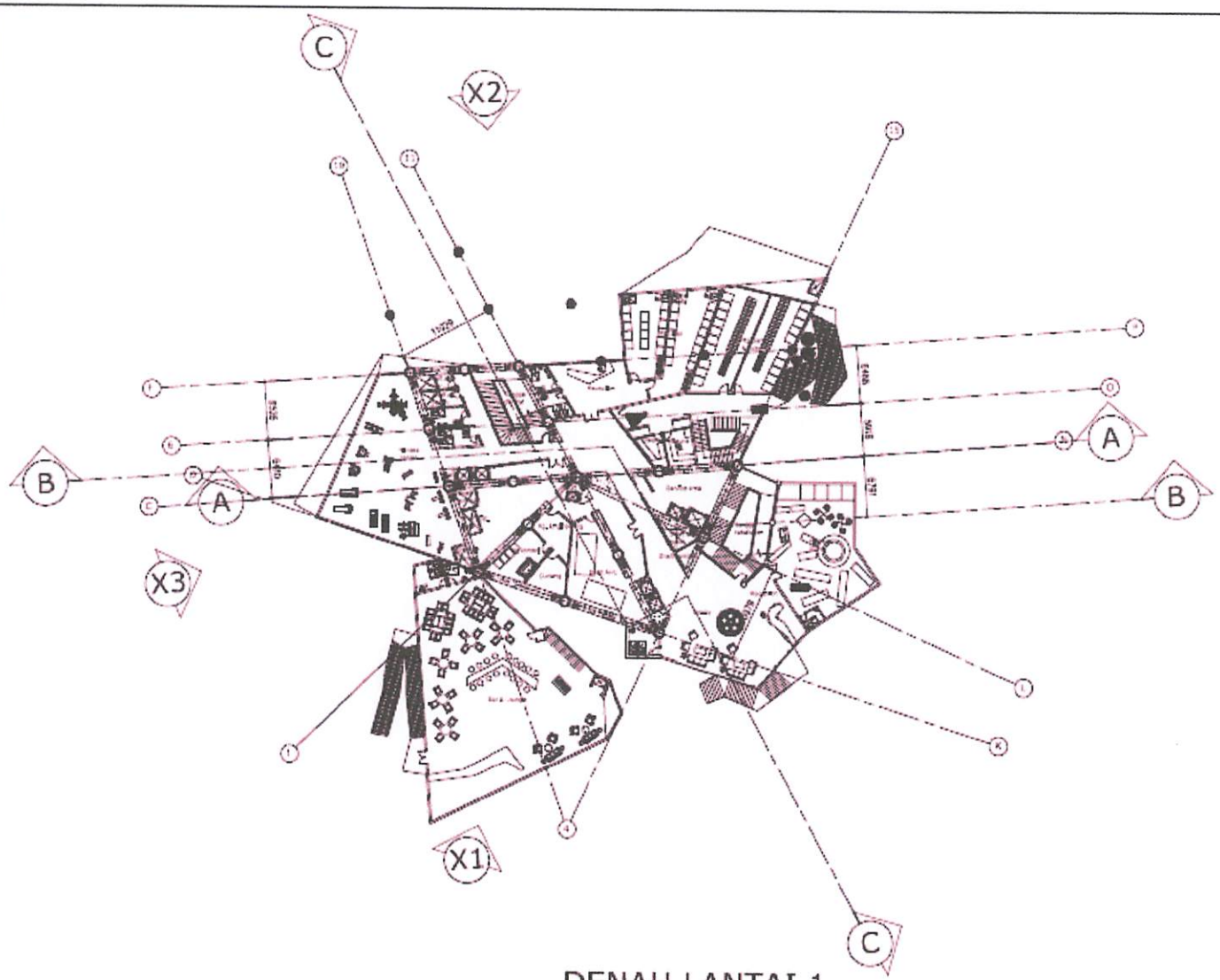
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH LANTAI 1
Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Sueranto DS, MT

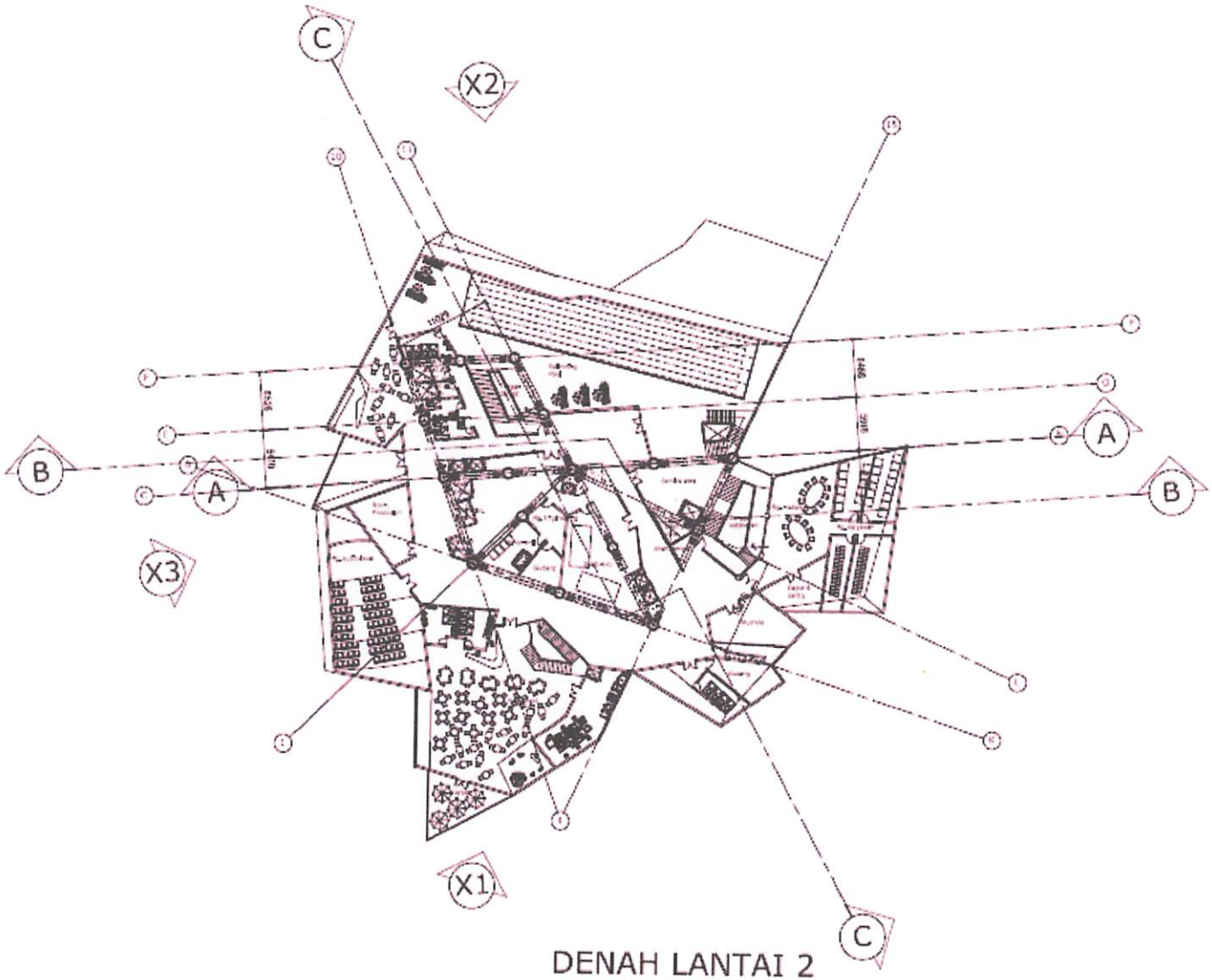
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH LANTAI 2
Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

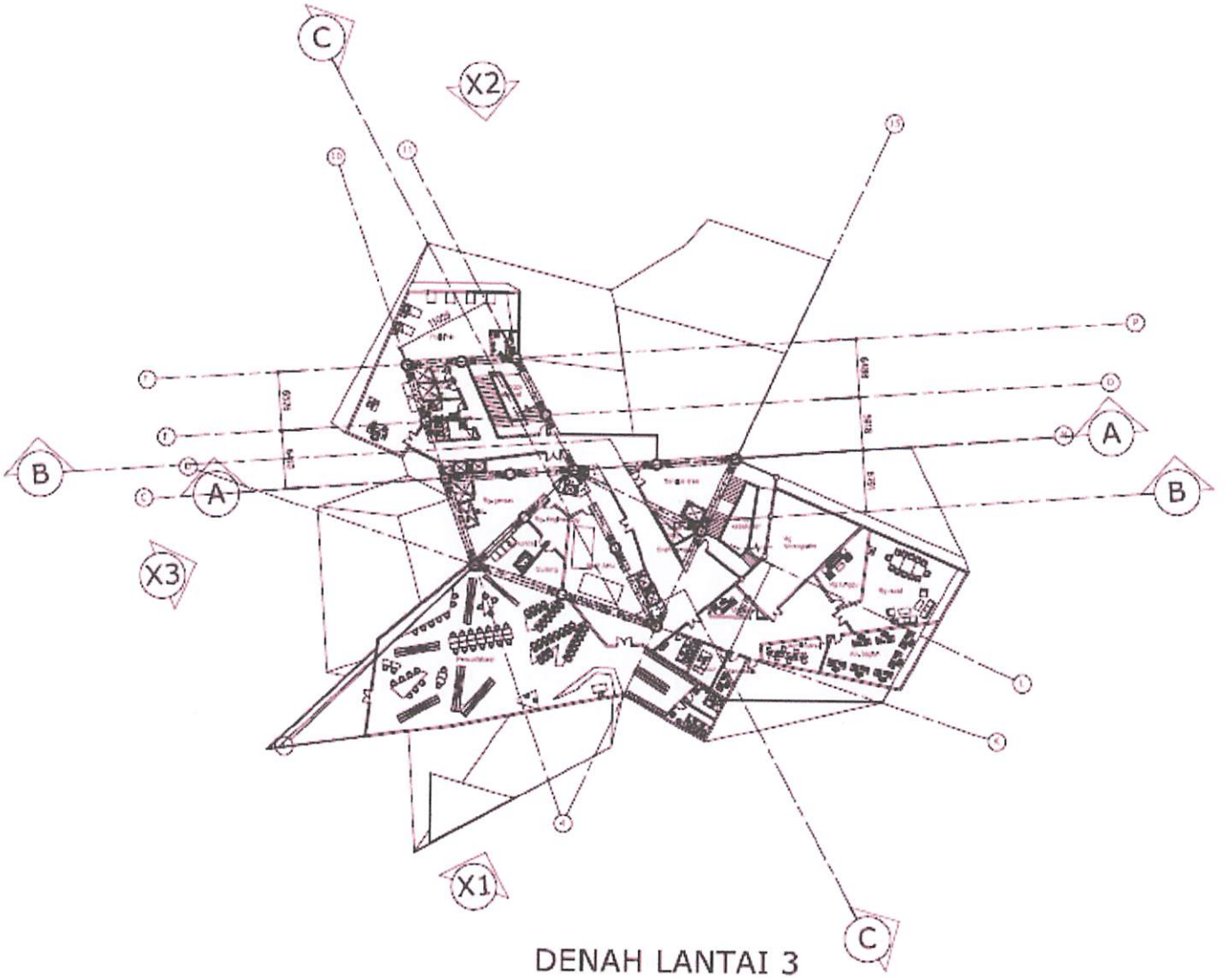
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH LANTAI 3

Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.030

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

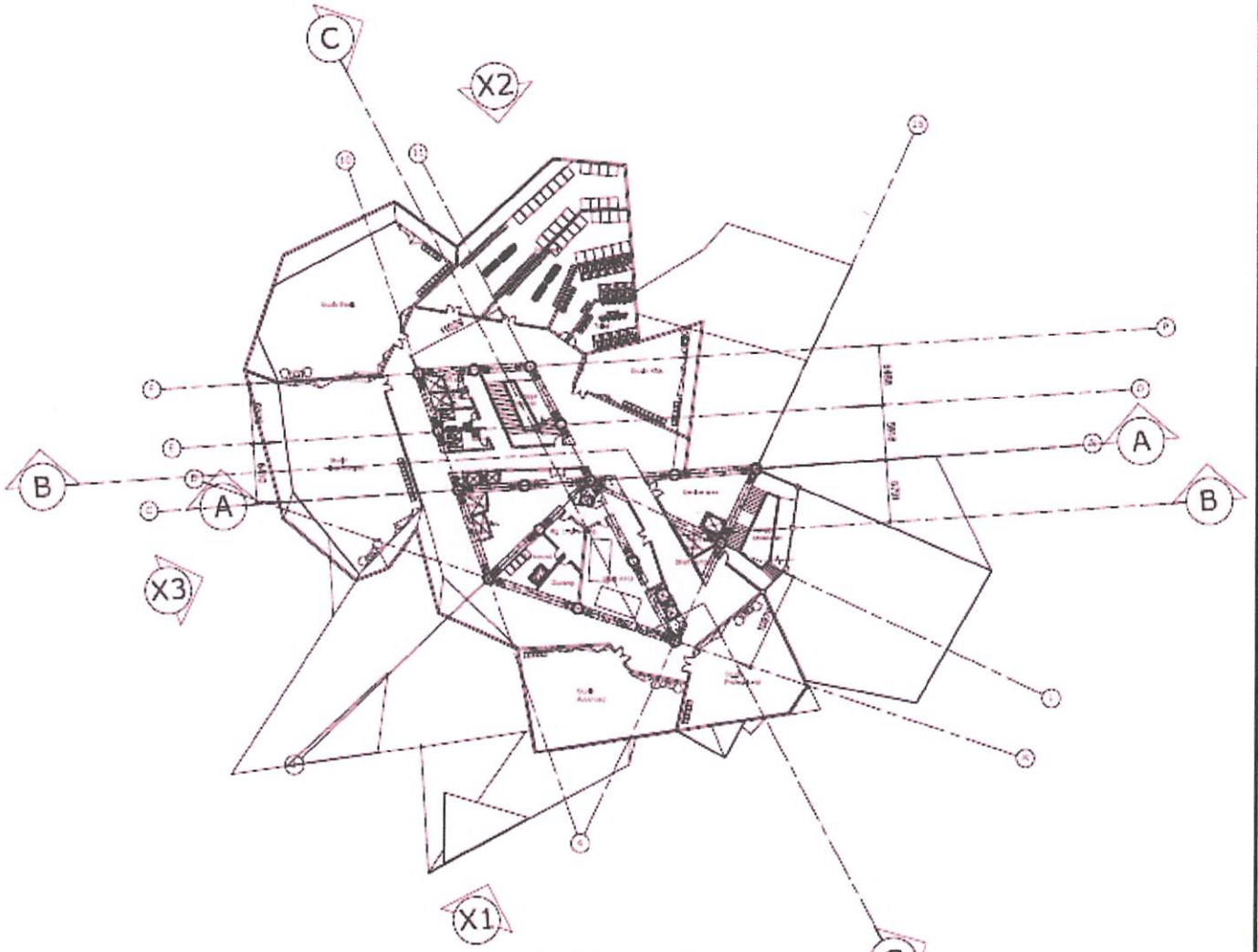
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH LANTAI 4
Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OMAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

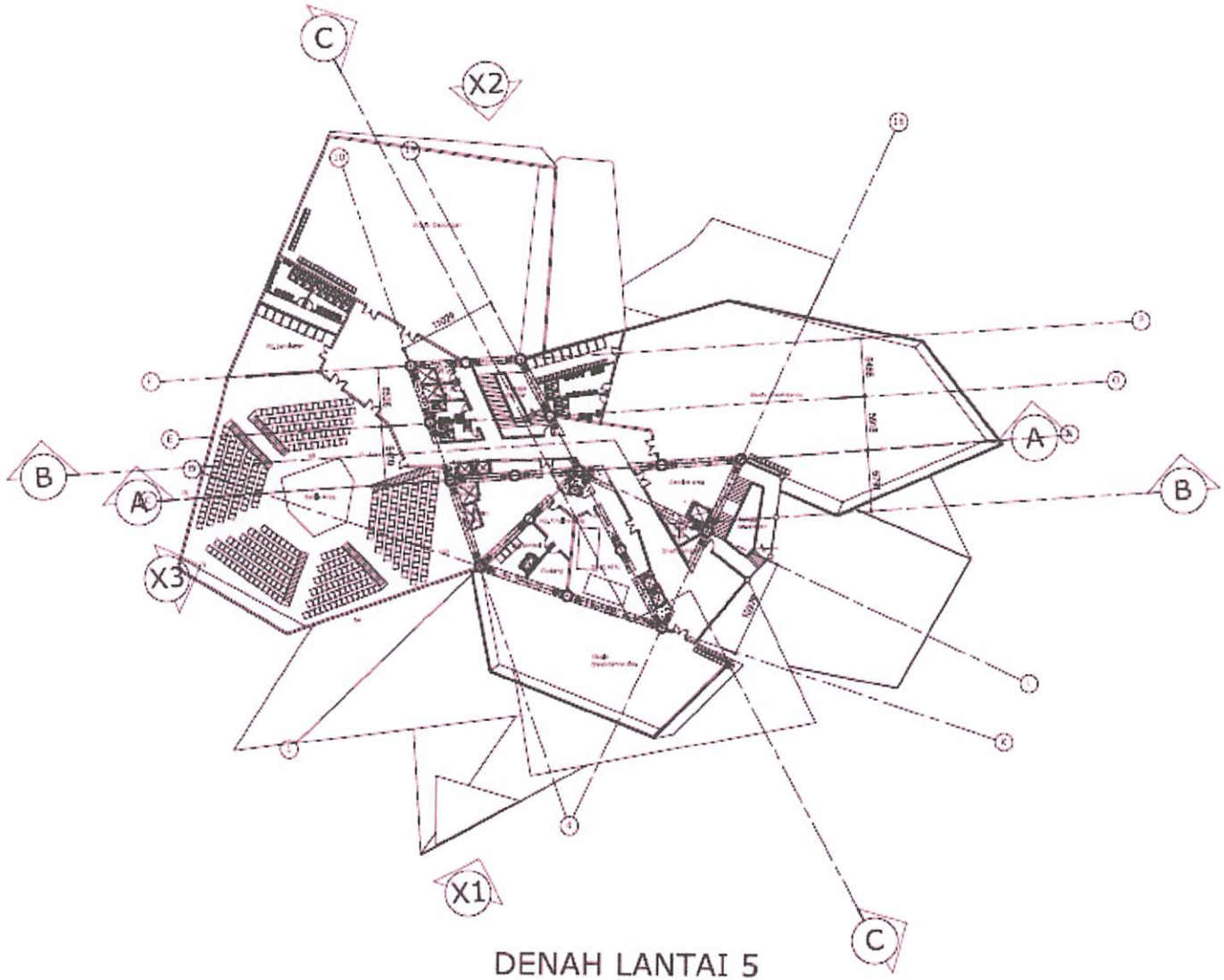
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

DECONSTRUCTION

HIP HOP DANCE Center di Malang



DENAH LANTAI 5
Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

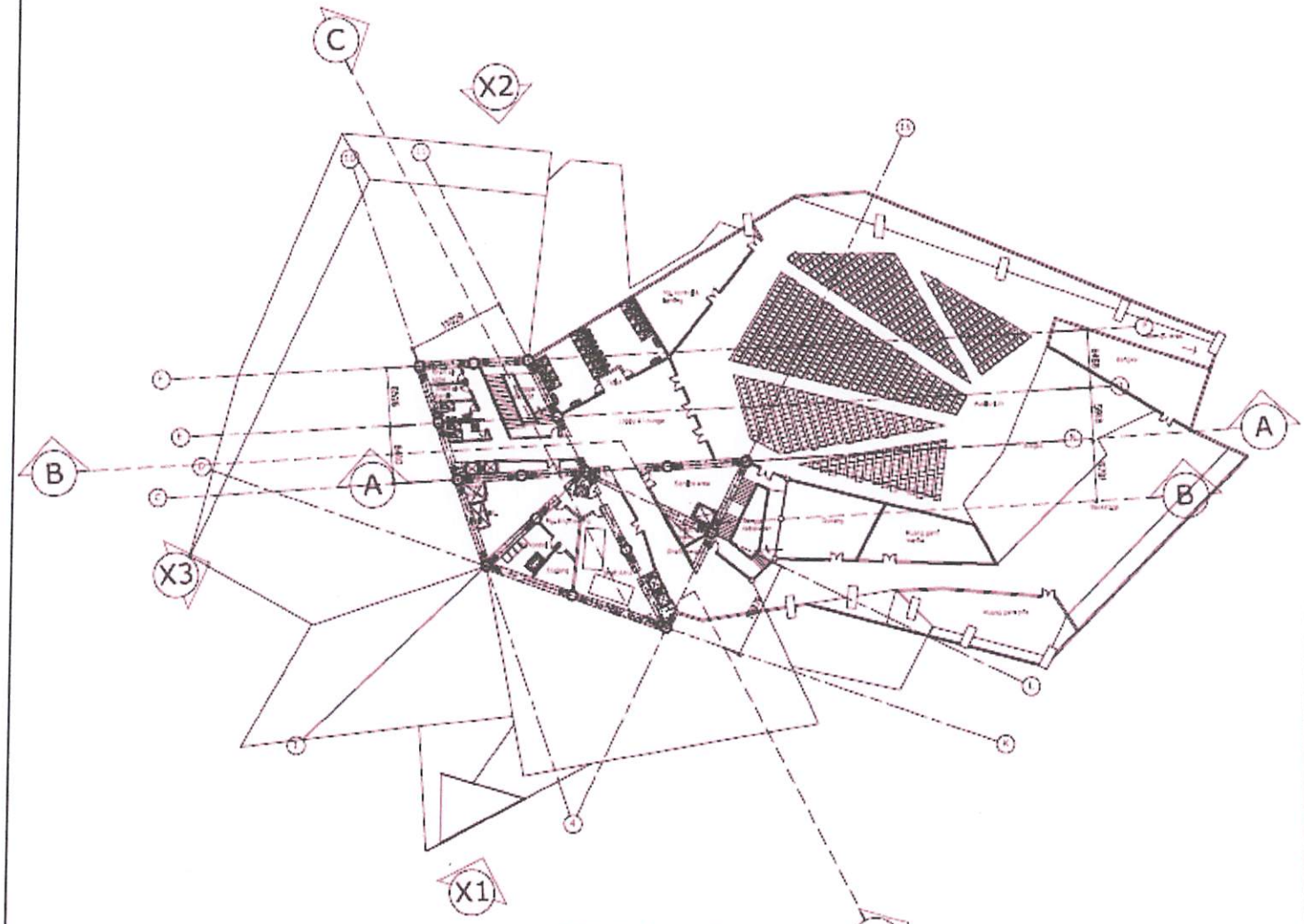
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH LANTAI 6
Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

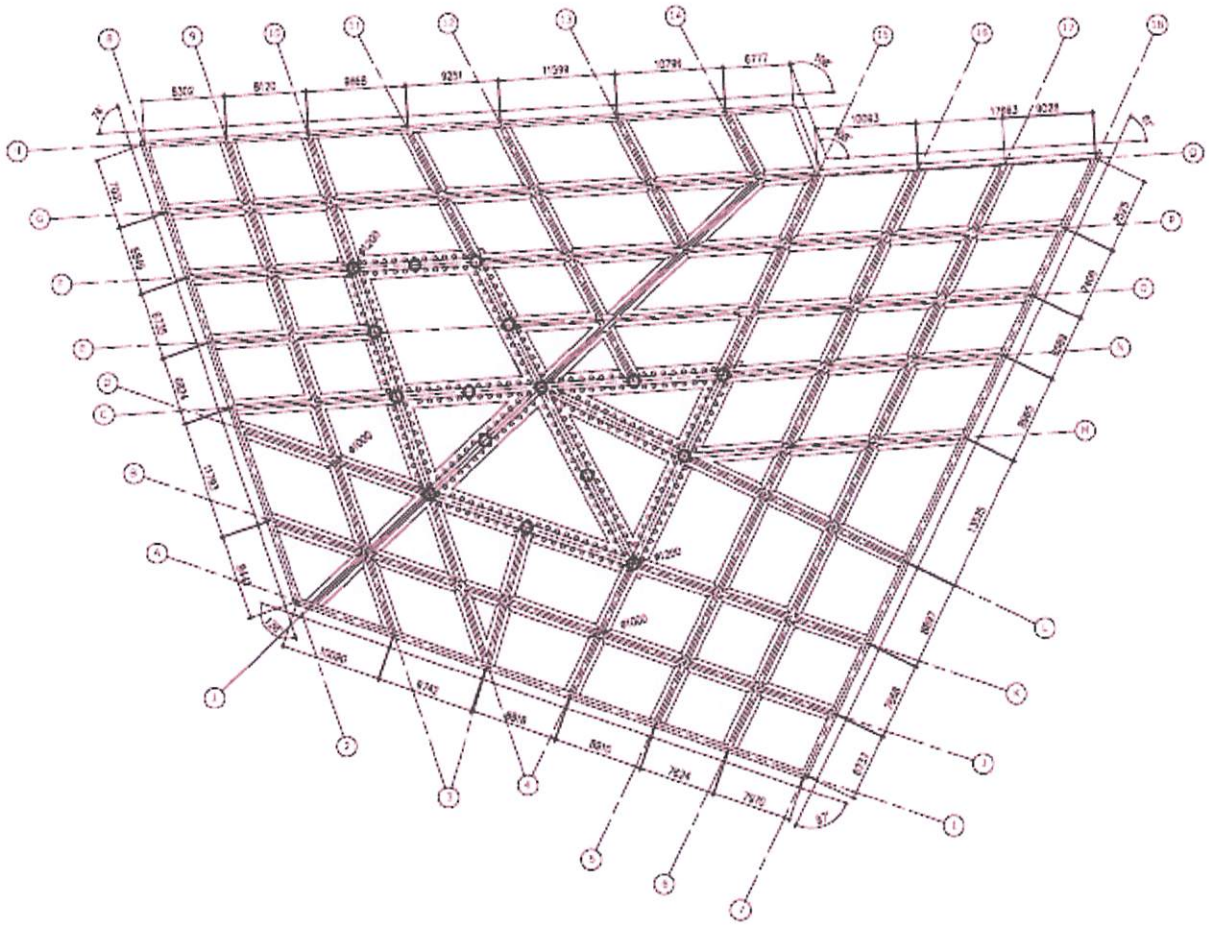
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH PONDASI DAN SLOOF

Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

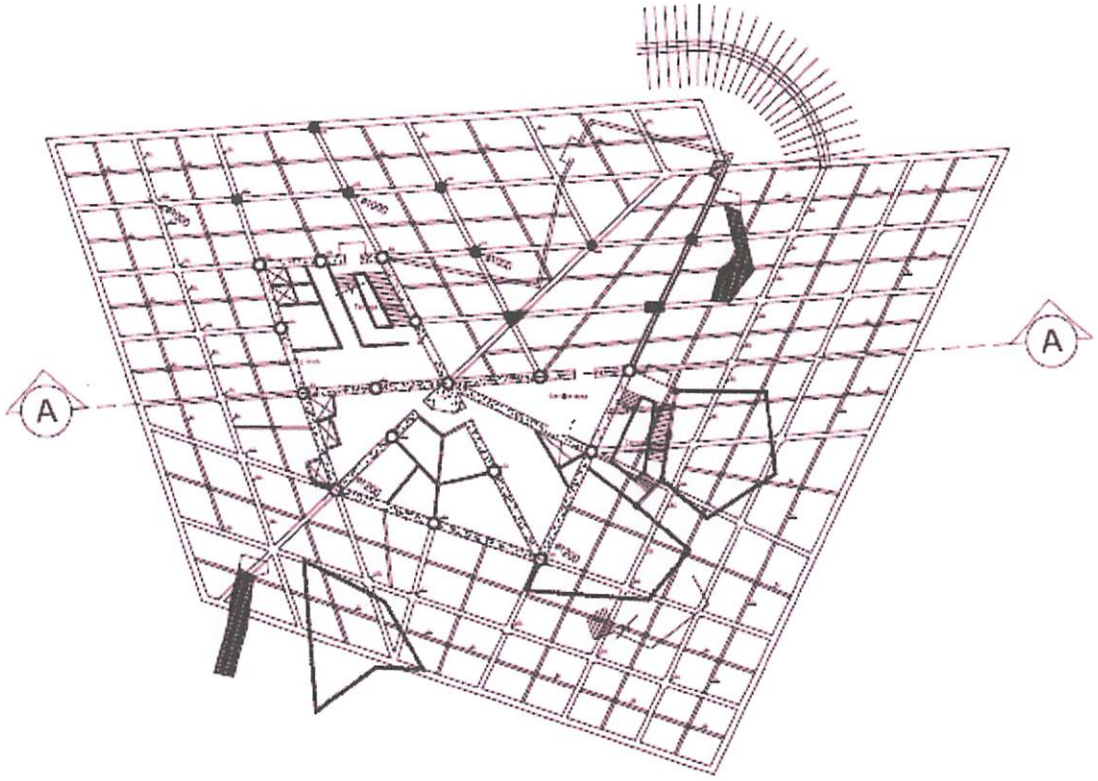
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH PEMBALOKAN GROUND FLOOR
Skala 1 : 300

KETERANGAN :

B1	BALOK ANAK
B2	BALOK INDUK
K2	KOLOM D 1000
K1	KOLOM D 1200

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.030

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

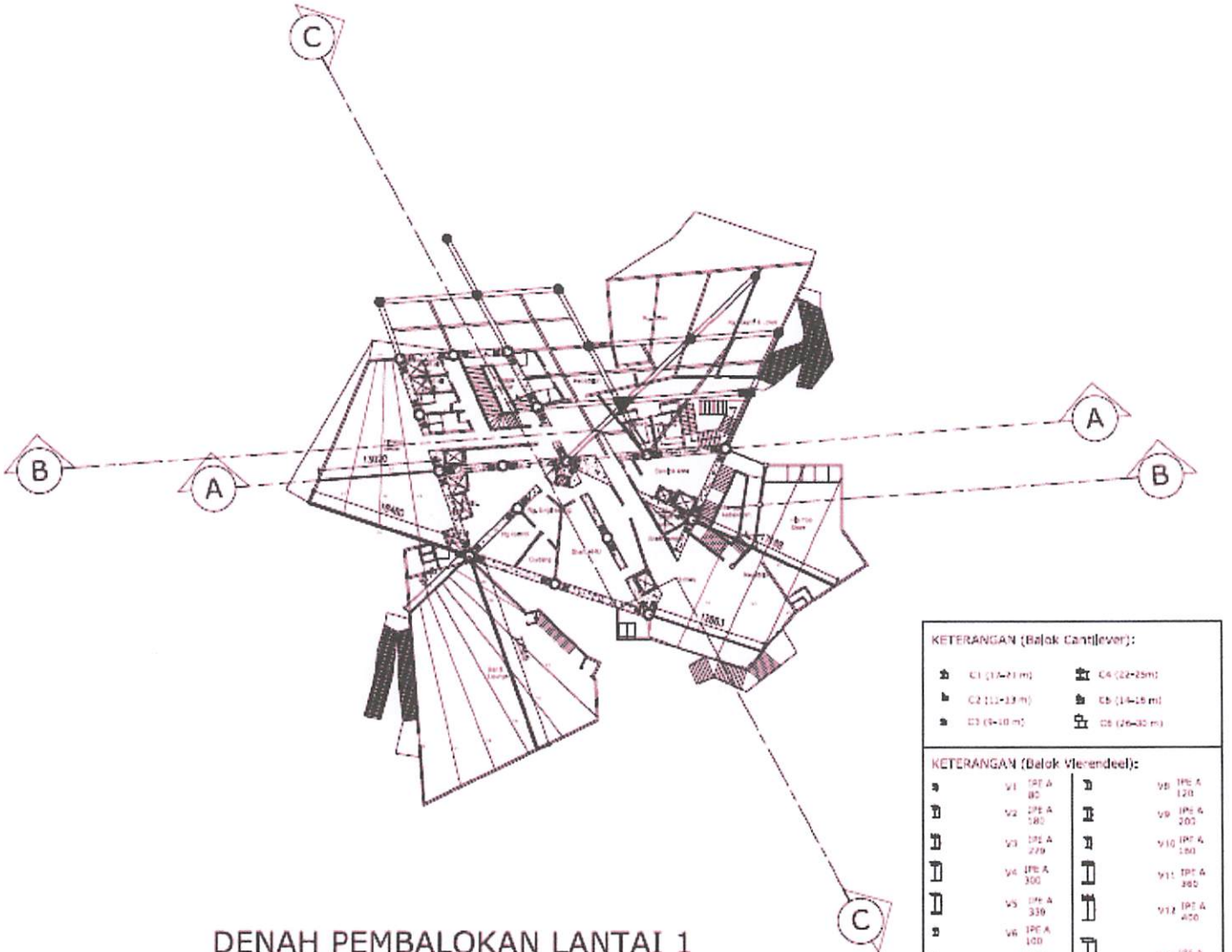
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 1

Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

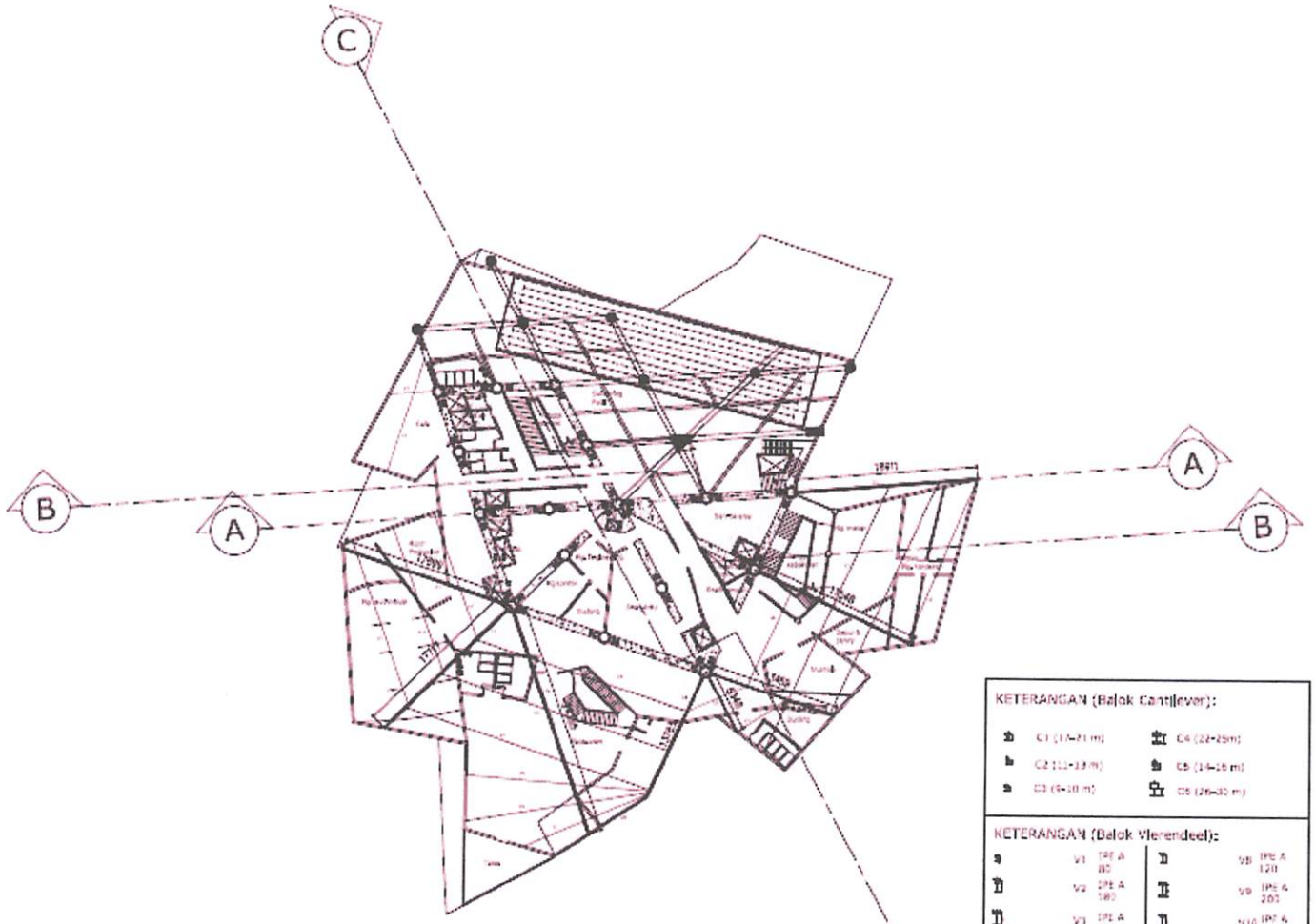
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 2

Skala 1 : 300

KETERANGAN (Balok Cantilever):

C1 (17-21 m)	C4 (22-25m)
C2 (11-13 m)	C5 (14-16 m)
C3 (6-10 m)	C6 (26-30 m)

KETERANGAN (Balok Vierendeel):

V1	IPE A 80	V8	IPE A 120
V2	IPE A 180	V9	IPE A 200
V3	IPE A 270	V10	IPE A 160
V4	IPE A 300	V11	IPE A 360
V5	IPE A 330	V12	IPE A 450
V6	IPE A 100	V13	IPE A 600
V7	IPE A 140		

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

ÓSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

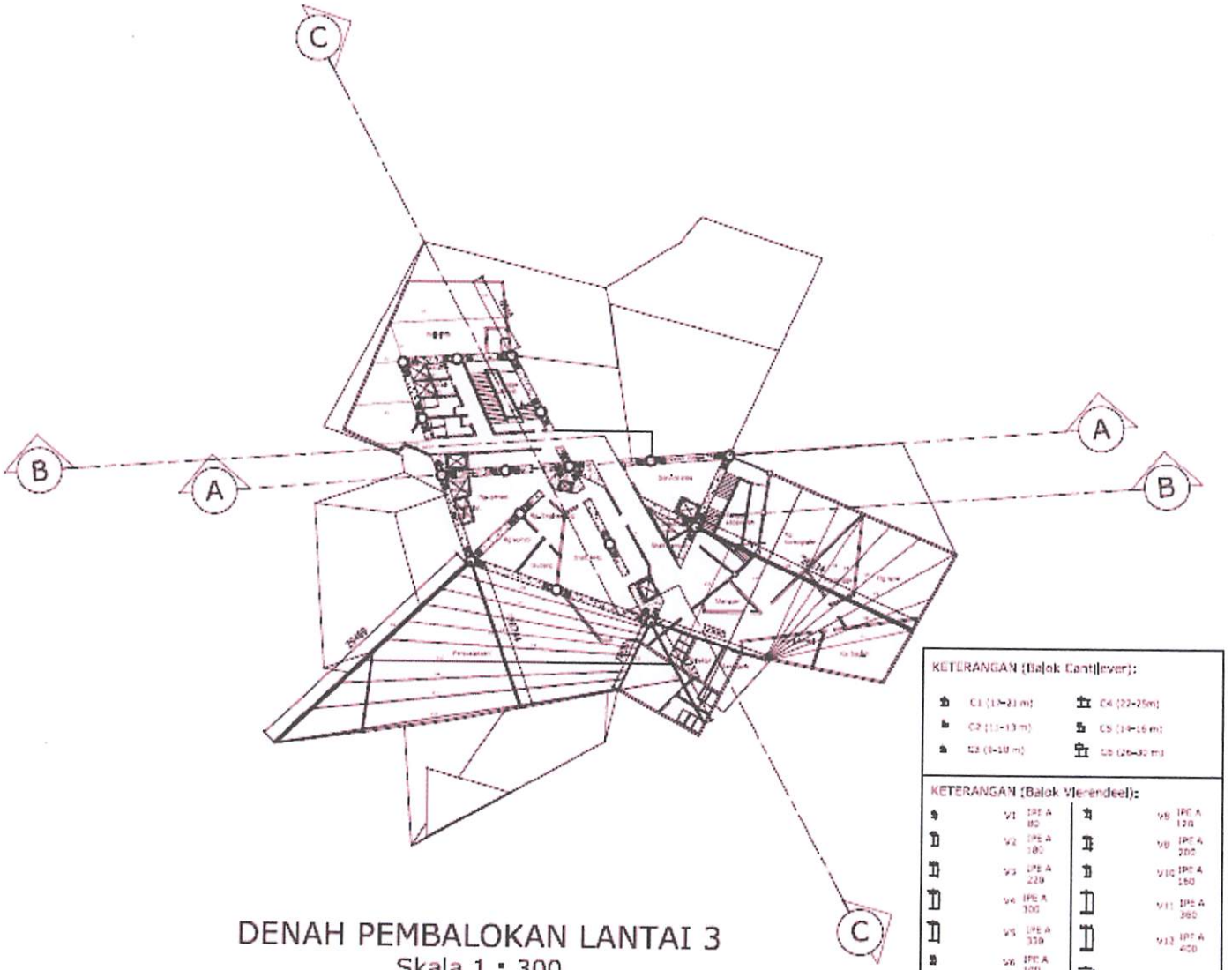
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 3

Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.030

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

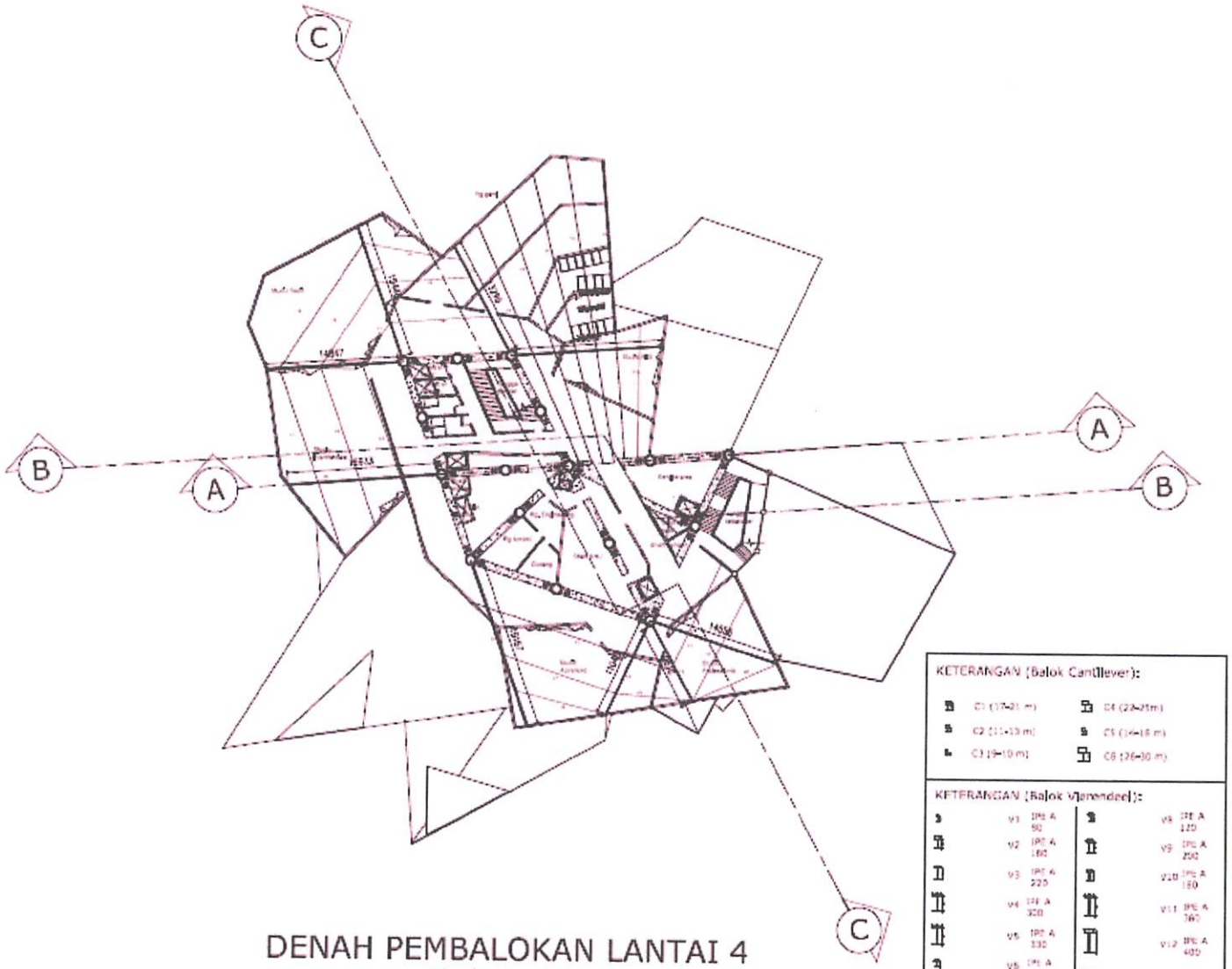
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 4
Skala 1 : 300

KETERANGAN (Balok Cantilever):

C1 (17-21 m)	C4 (22-25m)
C2 (11-13 m)	C5 (14-16 m)
C3 (9-10 m)	C6 (26-30 m)

KETERANGAN (Balok Menerus):

V1	IPE A 90	V8	IPE A 120
V2	IPE A 180	V9	IPE A 200
V3	IPE A 225	V10	IPE A 150
V4	IPE A 320	V11	IPE A 360
V5	IPE A 330	V12	IPE A 400
V6	IPE A 300	V13	IPE A 500
V7	IPE A 140		

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

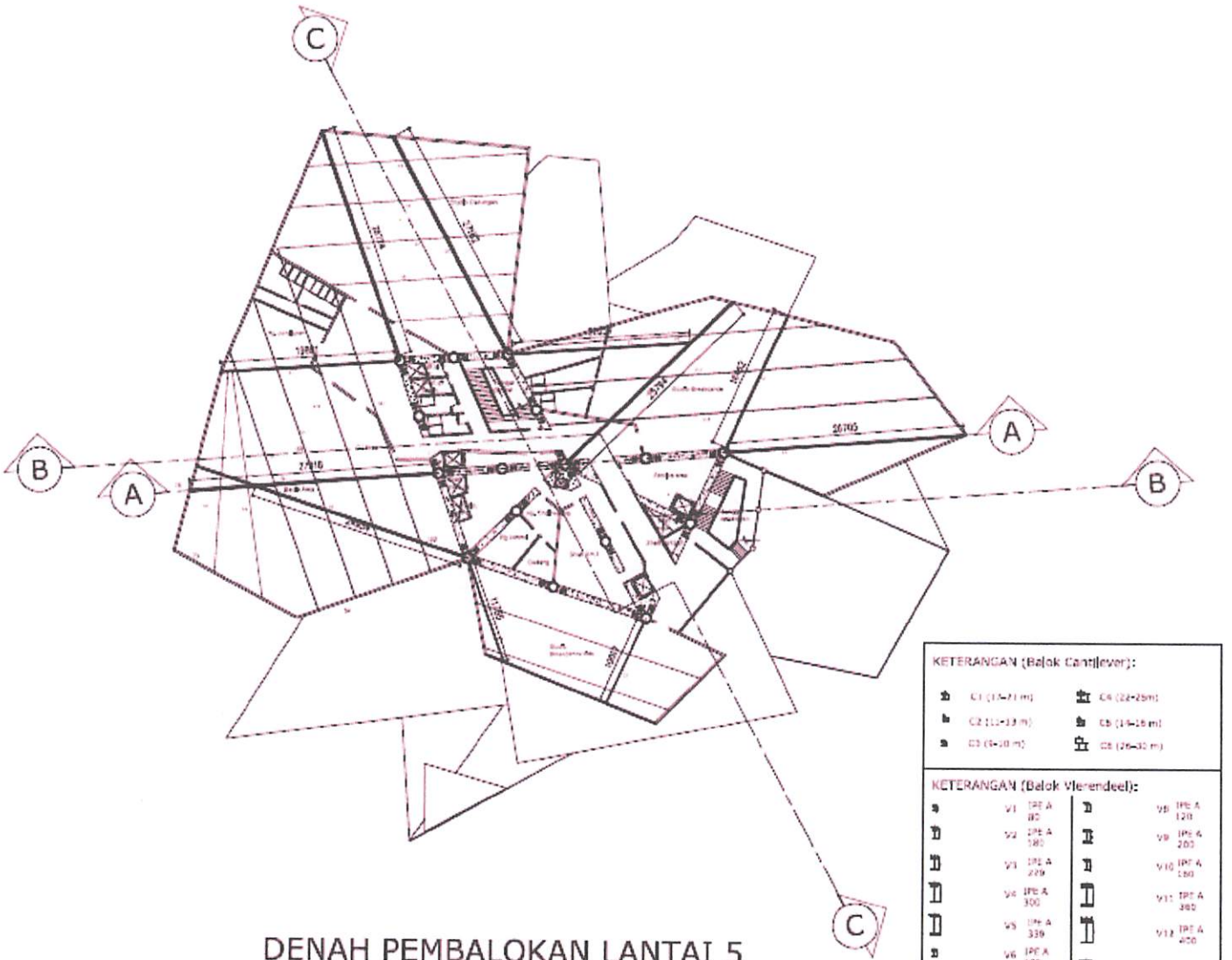
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA, 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 5
Skala 1 : 300

KETERANGAN (Balok Cantilever):

C1 (15-21 m)	C4 (22-25m)
C2 (11-13 m)	C5 (16-18 m)
C3 (5-10 m)	C6 (26-32 m)

KETERANGAN (Balok Vierendeel):

V1	IPE A 80	V8	IPE A 120
V2	IPE A 180	V9	IPE A 200
V3	IPE A 220	V10	IPE A 160
V4	IPE A 300	V11	IPE A 360
V5	IPE A 330	V12	IPE A 400
V6	IPE A 100	V13	IPE A 500
V7	IPE A 140		

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.030

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

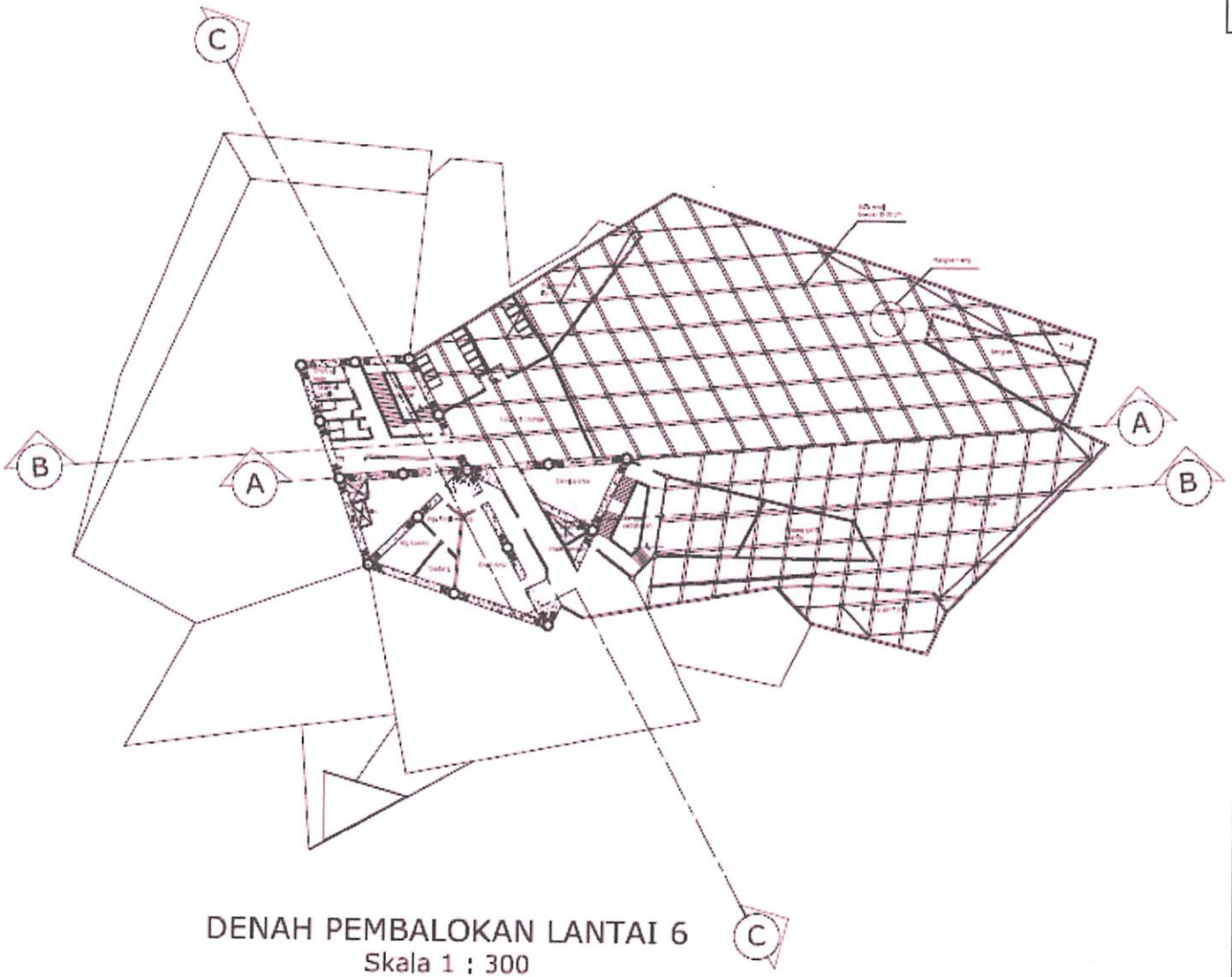
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 6
Skala 1 : 300

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

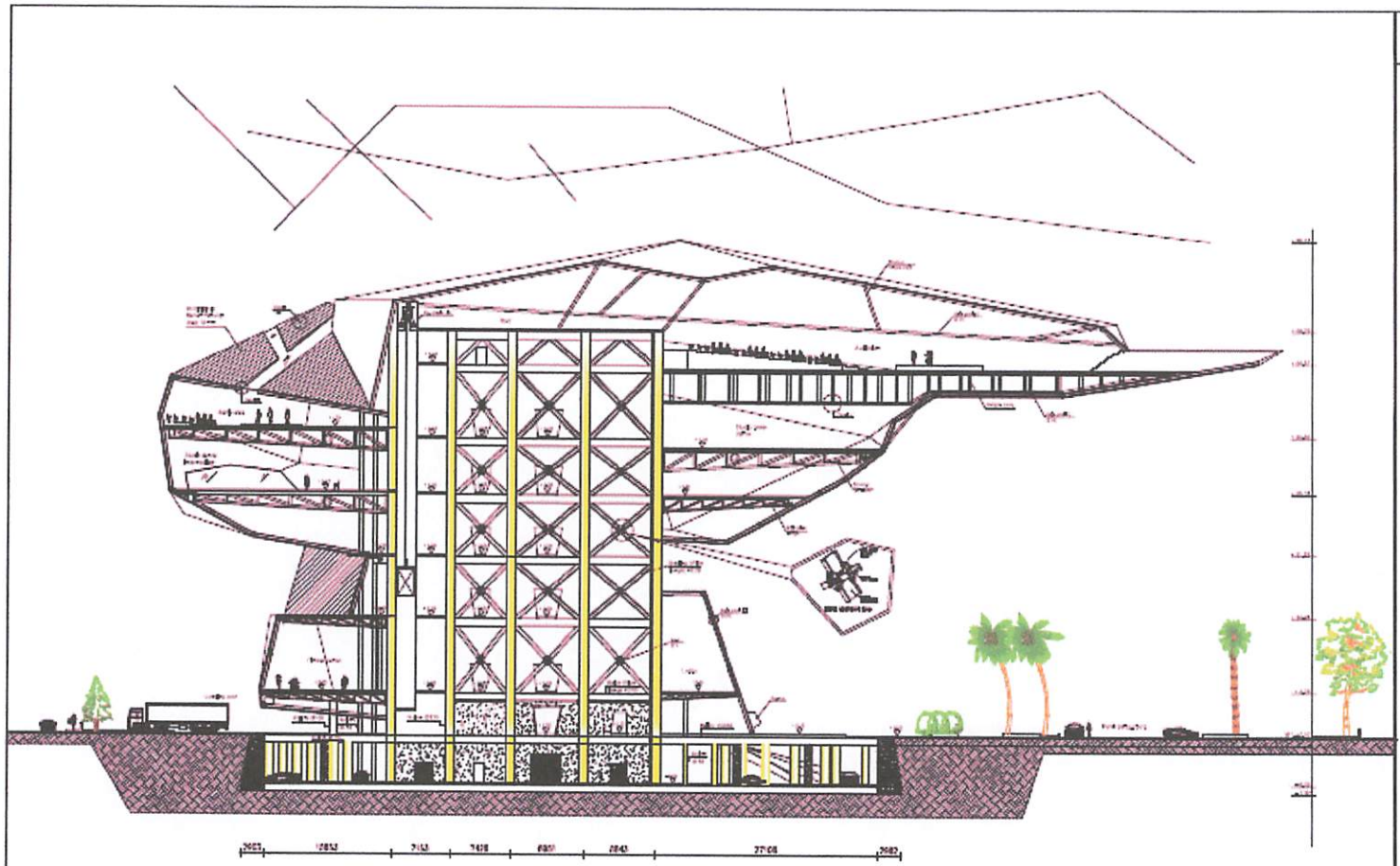
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



POTONGAN A - A
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Suerante DS, MT

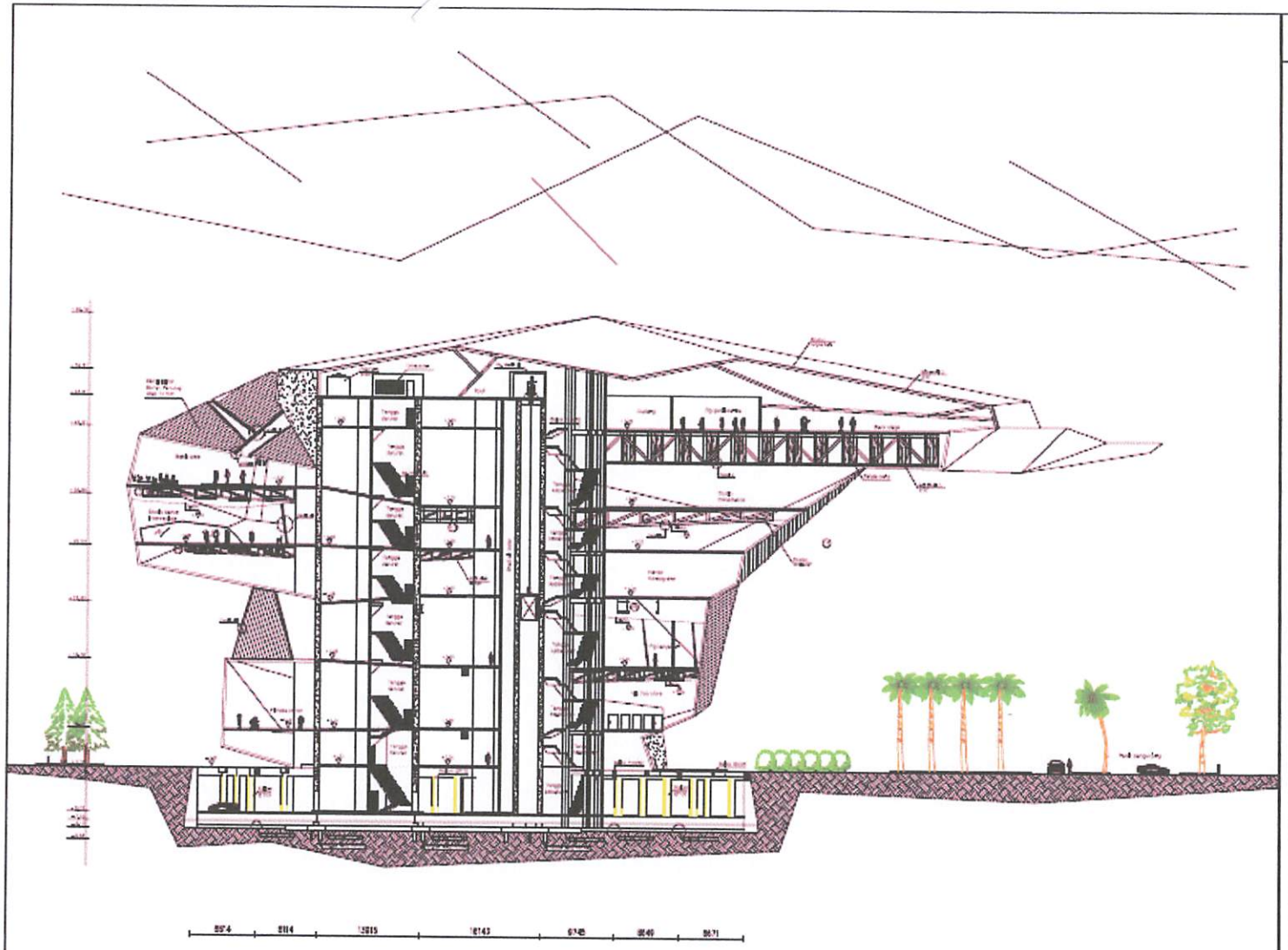
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



POTONGAN B - B

Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

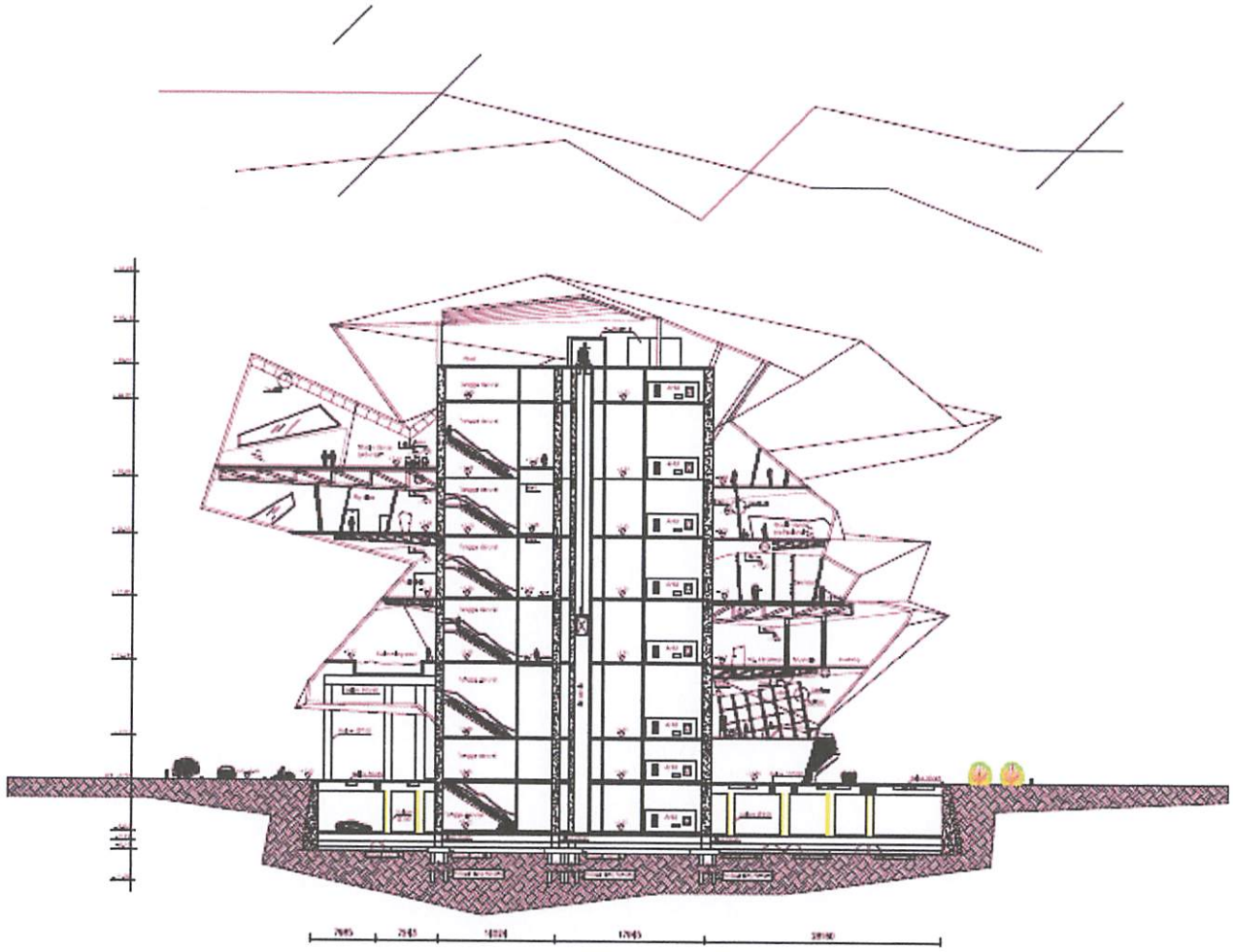
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



POTONGAN C - C
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Sueranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

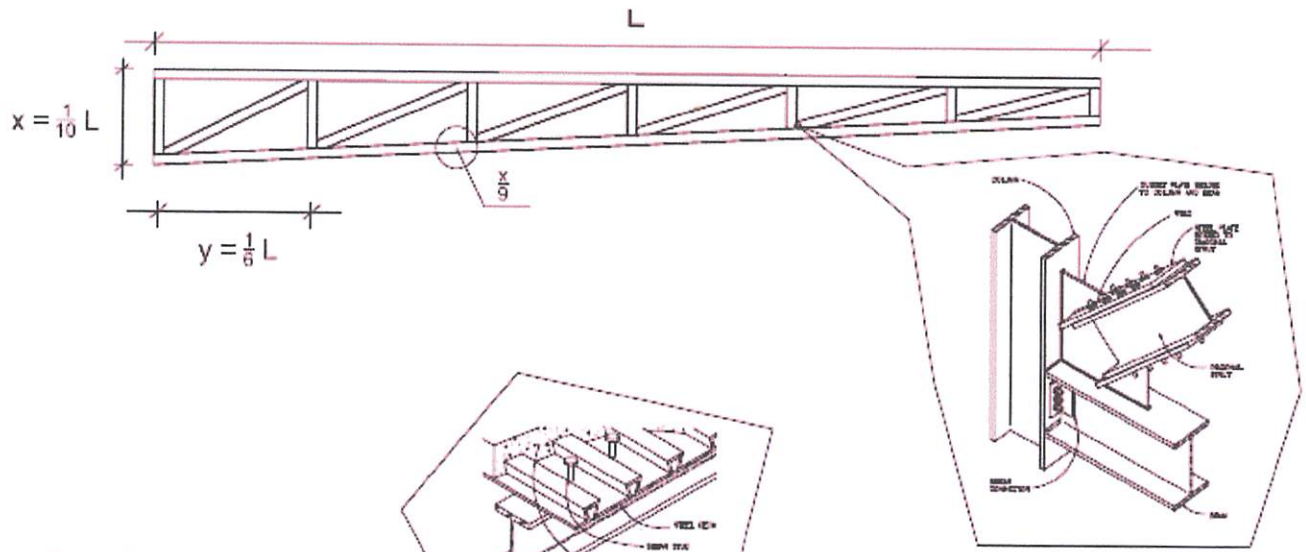
Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

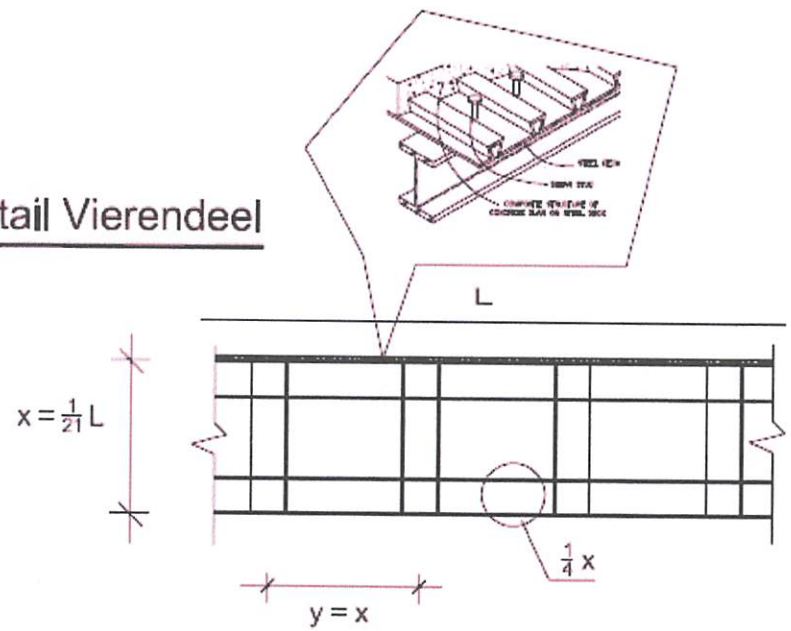
HIP HOP DANCE Center di Malang

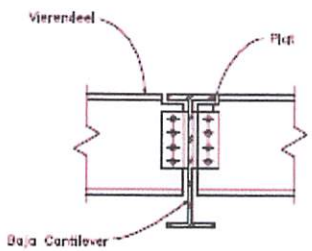
DECONSTRUCTION

Detail Cantilever



Detail Vierendeel





Detail Pertemuan Balok Cantilever dengan Balok Vierendeel

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

ÓSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

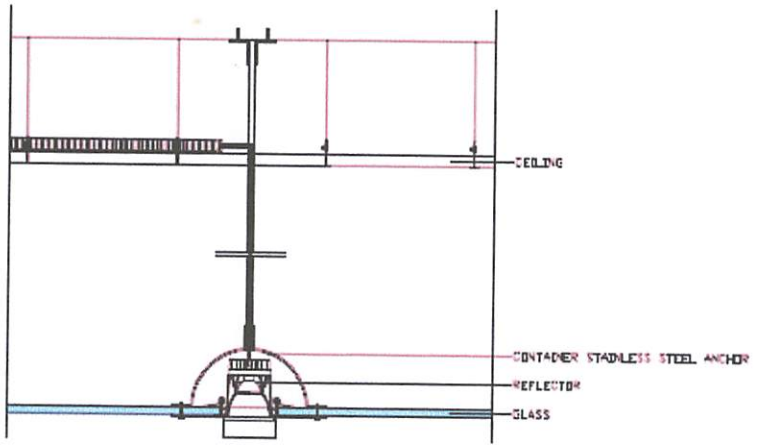
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

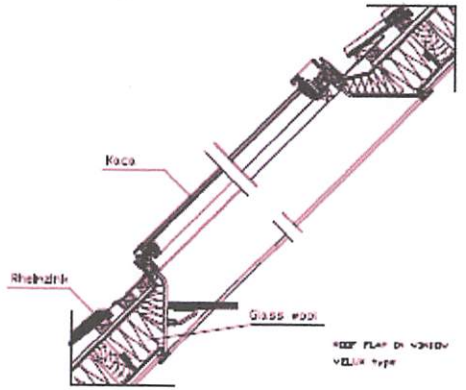
DECONSTRUCTION



SCALA 1:10

Detail I

Plafon

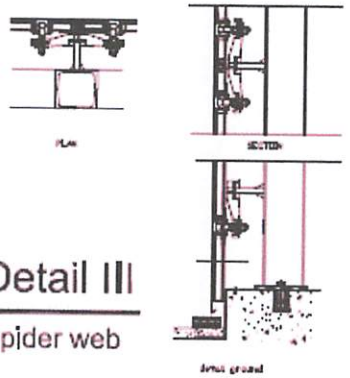


SCALA 1:10

Detail II

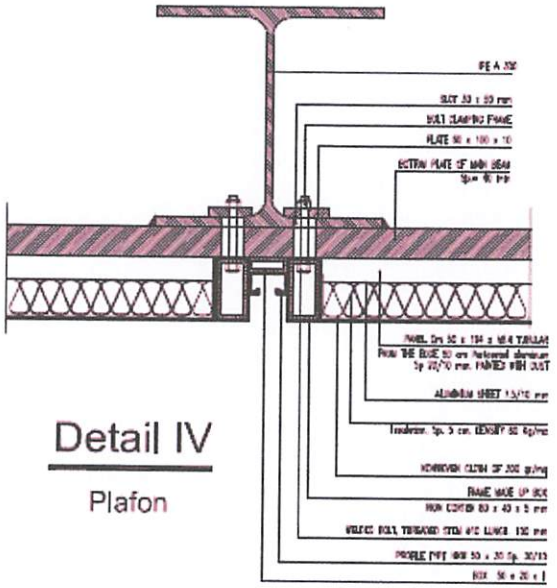
Sky light

CONTINUOUS WINDOW DETAIL



Detail III

Spider web



Detail IV

Plafon

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

ÓSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

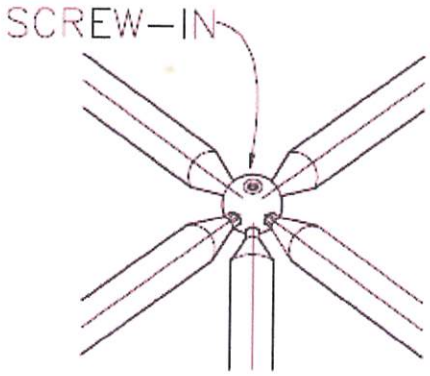
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

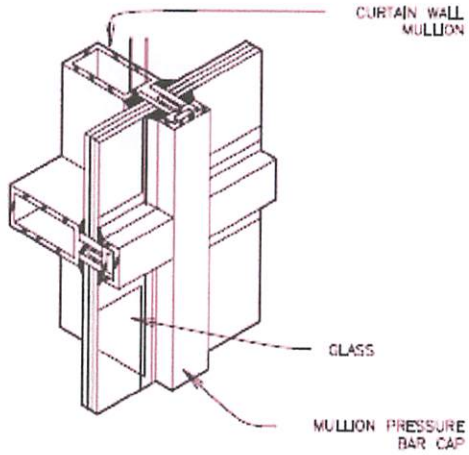
DECONSTRUCTION



FULL SPHERE

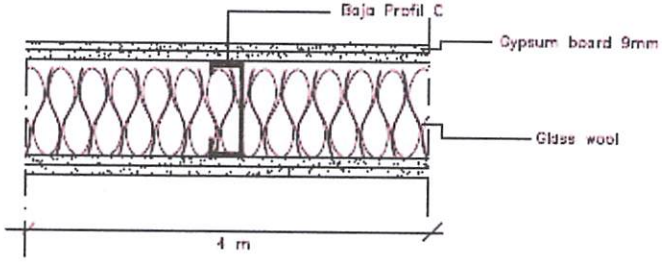
Detail V

Sambungan rangka ruang



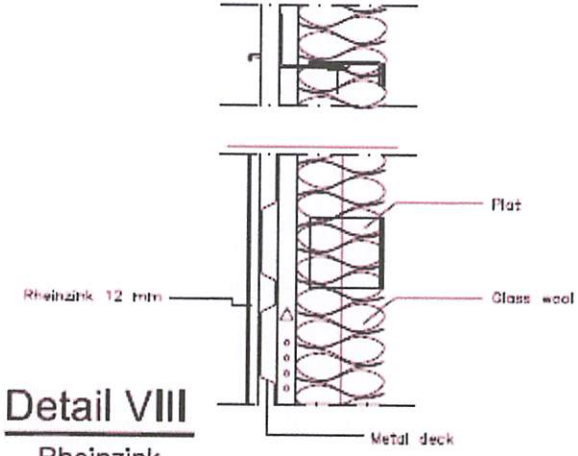
Detail VI

Curtain wall



Detail VII

Gypsum wall



Detail VIII

Rheinzink

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 300

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION

DENAH BASEMENT
Skala 1 : 350

DENAH GROUND FLOOR
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DENAH LANTAI 1
Skala 1 : 350

DENAH LANTAI 2
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DENAH LANTAI 3
Skala 1 : 350

DENAH LANTAI 4
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DENAH LANTAI 5
Skala 1 : 350

DENAH LANTAI 6
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DENAH BASEMENT
Skala 1 : 350

DENAH LANTAI 1
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathosi, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DENAH LANTAI 2
Skala 1 : 350

DENAH LANTAI 3
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DENAH LANTAI 6
Skala 1 : 350

DENAH ROOF
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

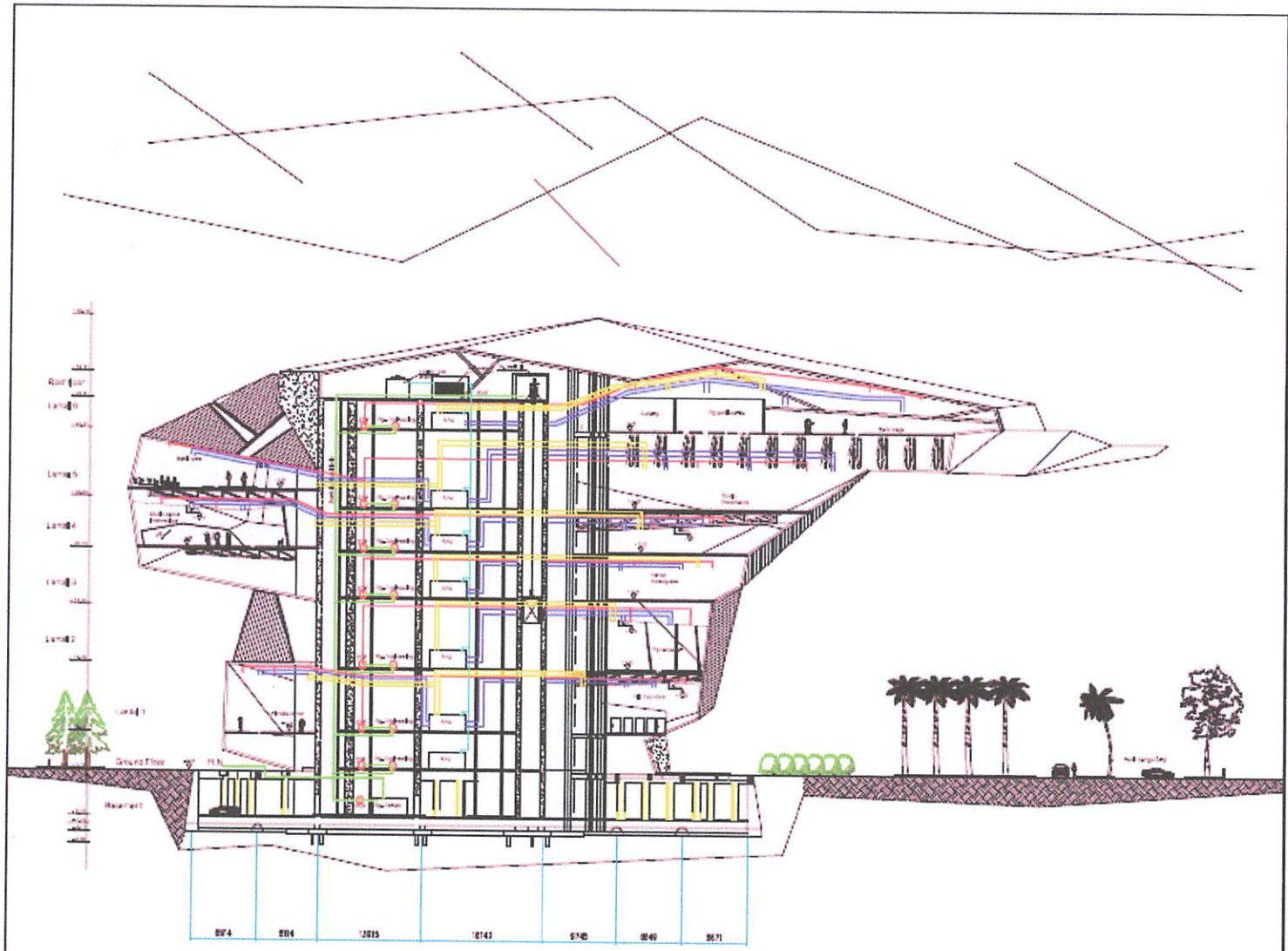
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350



JARINGAN LISTRIK DAN AC

Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

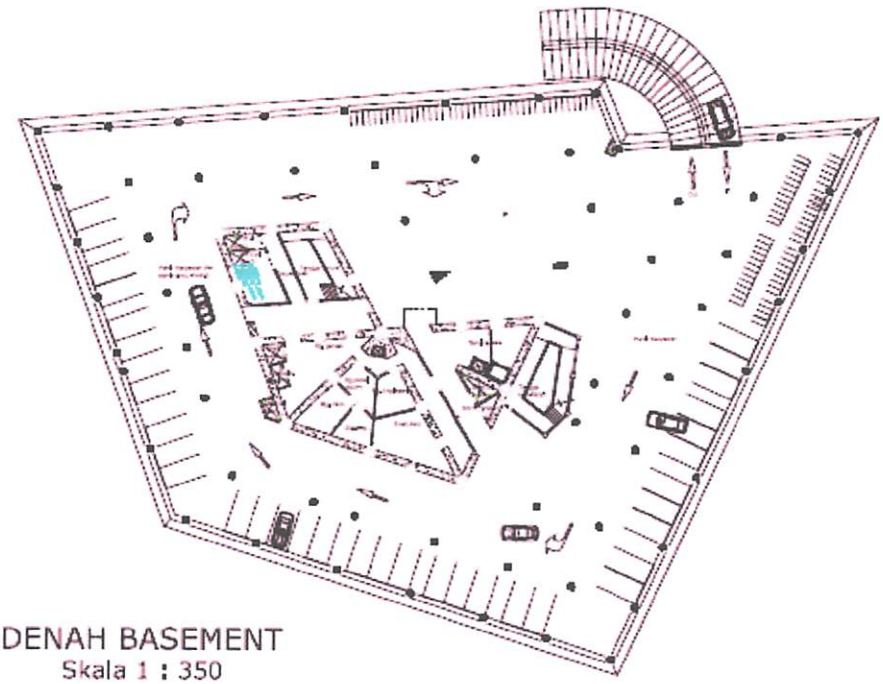
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

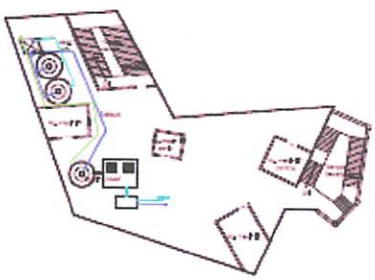
SKALA. 1 : 350

HIP HOP DANCE Center di Malang

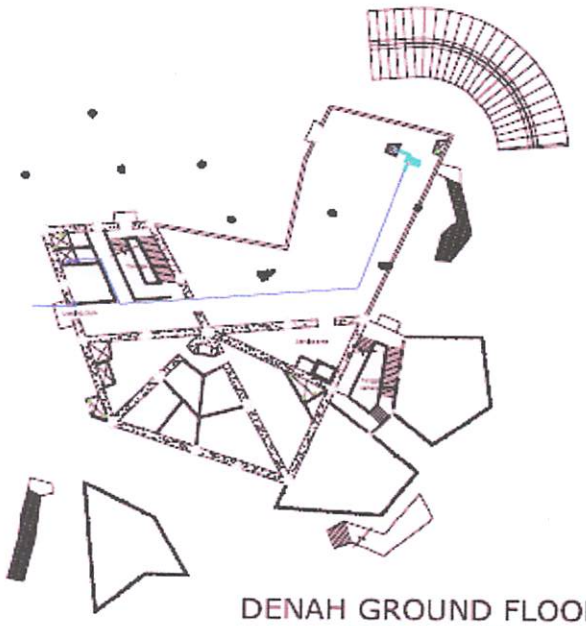
DECONSTRUCTION



DENAH BASEMENT
Skala 1 : 350



DENAH ROOF
Skala 1 : 350



DENAH GROUND FLOOR
Skala 1 : 350

SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Genap 2011/2012	
HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	
OSCAR VICKY SUBYANTO 07.22.010	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
Ir. Soeranto DS, MT	
Ir. Budi Fathoni, MTA	
Koordinator	Halaman
SKALA 1 : 350	

DECONSTRUCTIVE

HIP HOP DANCE Center di Malang

DENAH LANTAI 1
Skala 1 : 350

DENAH LANTAI 2
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Suerasto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DENAH LANTAI 3
Skala 1 : 350

DENAH LANTAI 4
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

DENAH LANTAI 5
Skala 1 : 350

DENAH LANTAI 6
Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

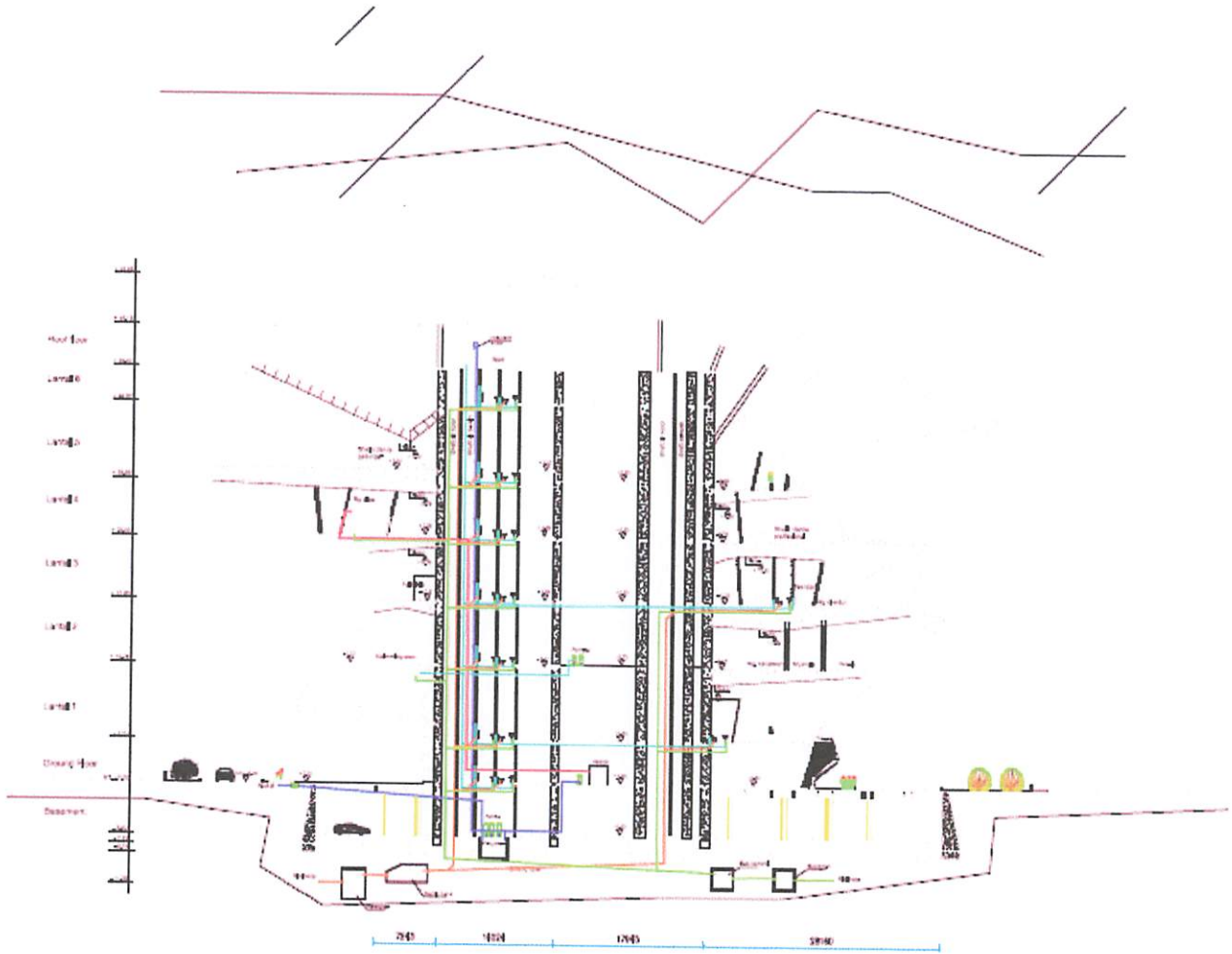
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350



JARINGAN AIR BERSIH DAN AIR KOTOR

Skala 1 : 350

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Sueranto DS, MT

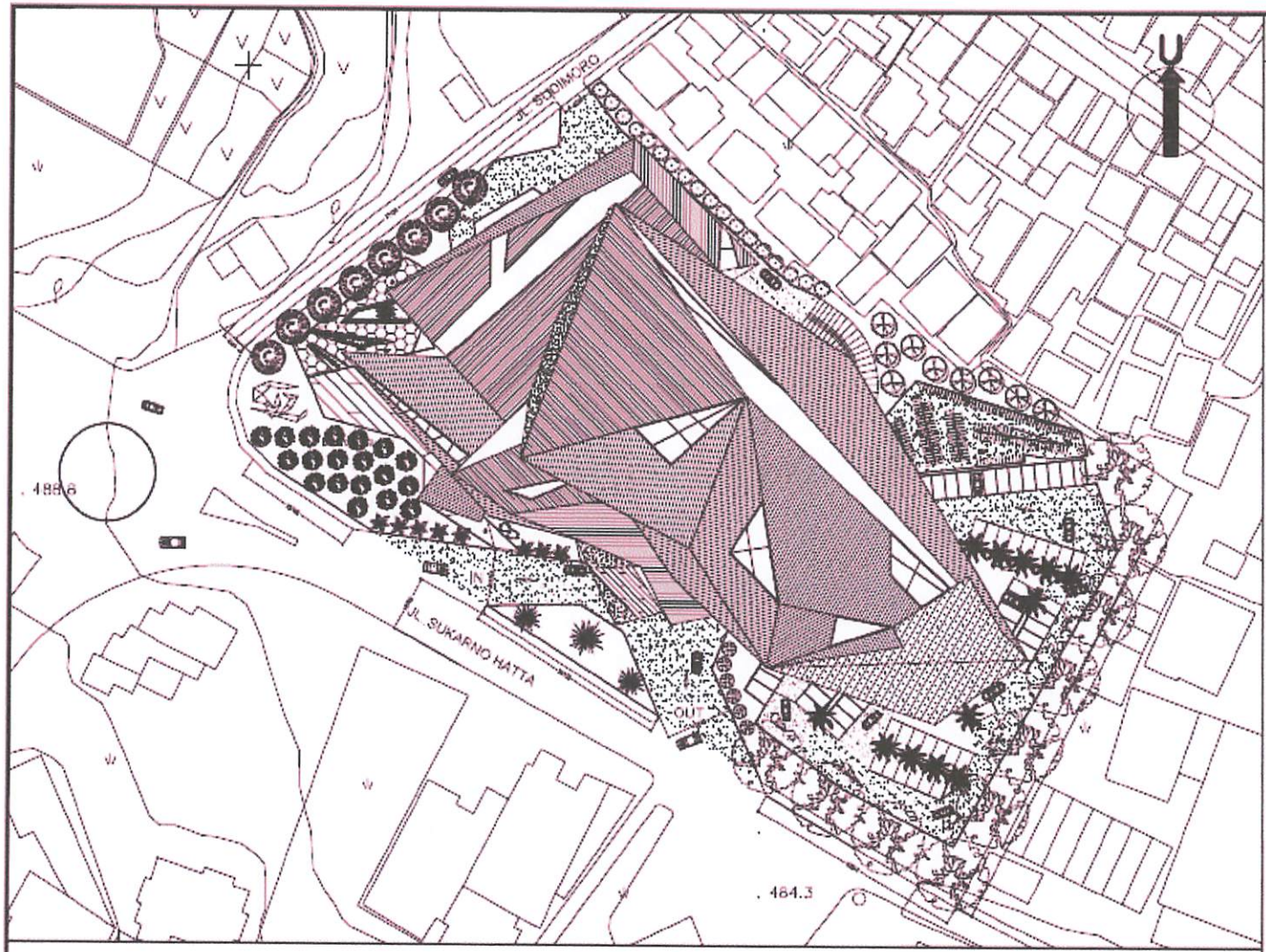
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 350

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



SITE PLAN
Skala 1 : 500

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SURYANTO
07.22.010

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto BS, MT

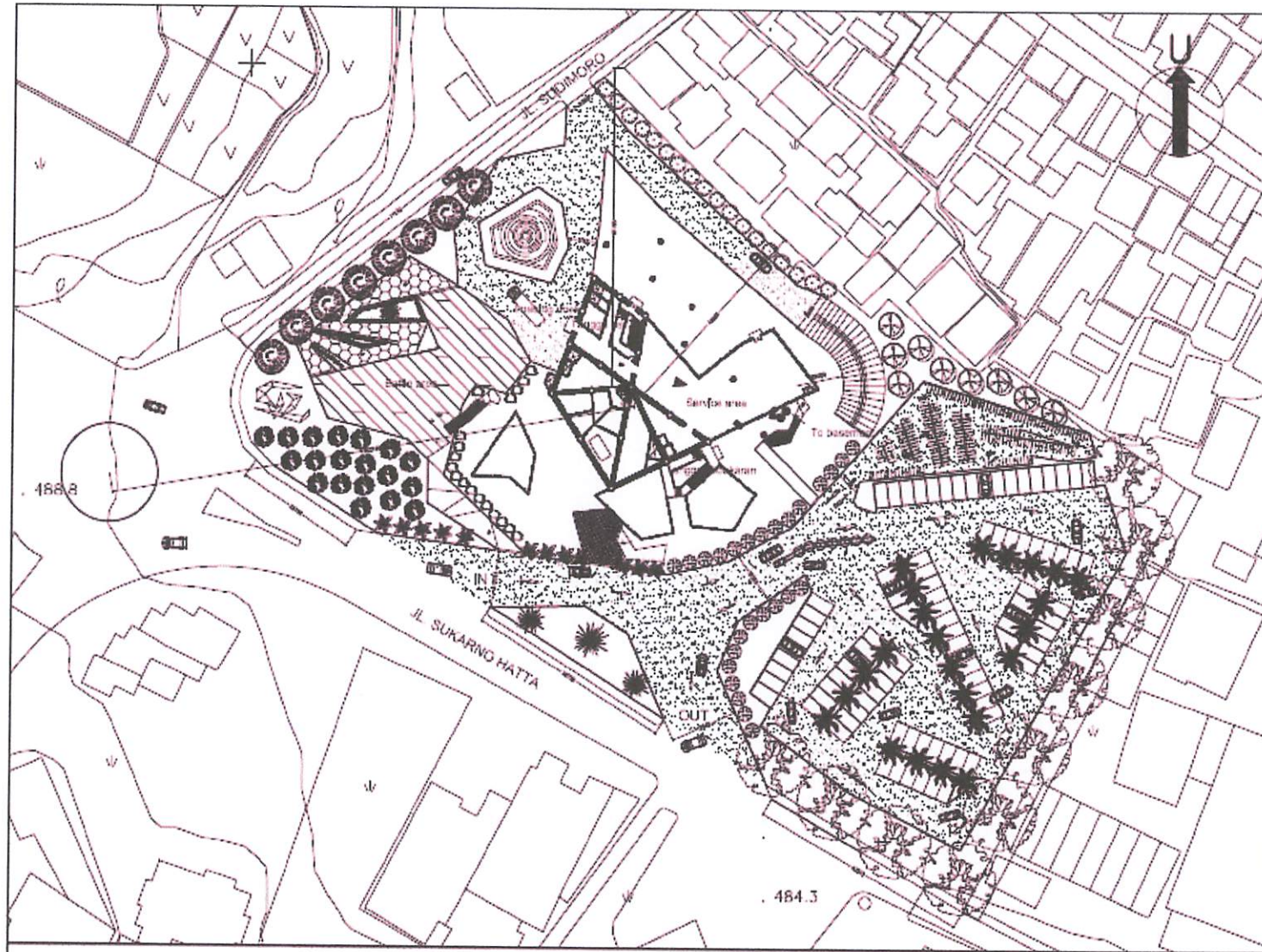
Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 500

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION



LAYOUT PLAN
Skala 1 : 500

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

HIP HOP DANCE CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

OSCAR VICKY SERYANTO
07.22.030

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Budi Fathoni, MTA

Koordinator	Halaman

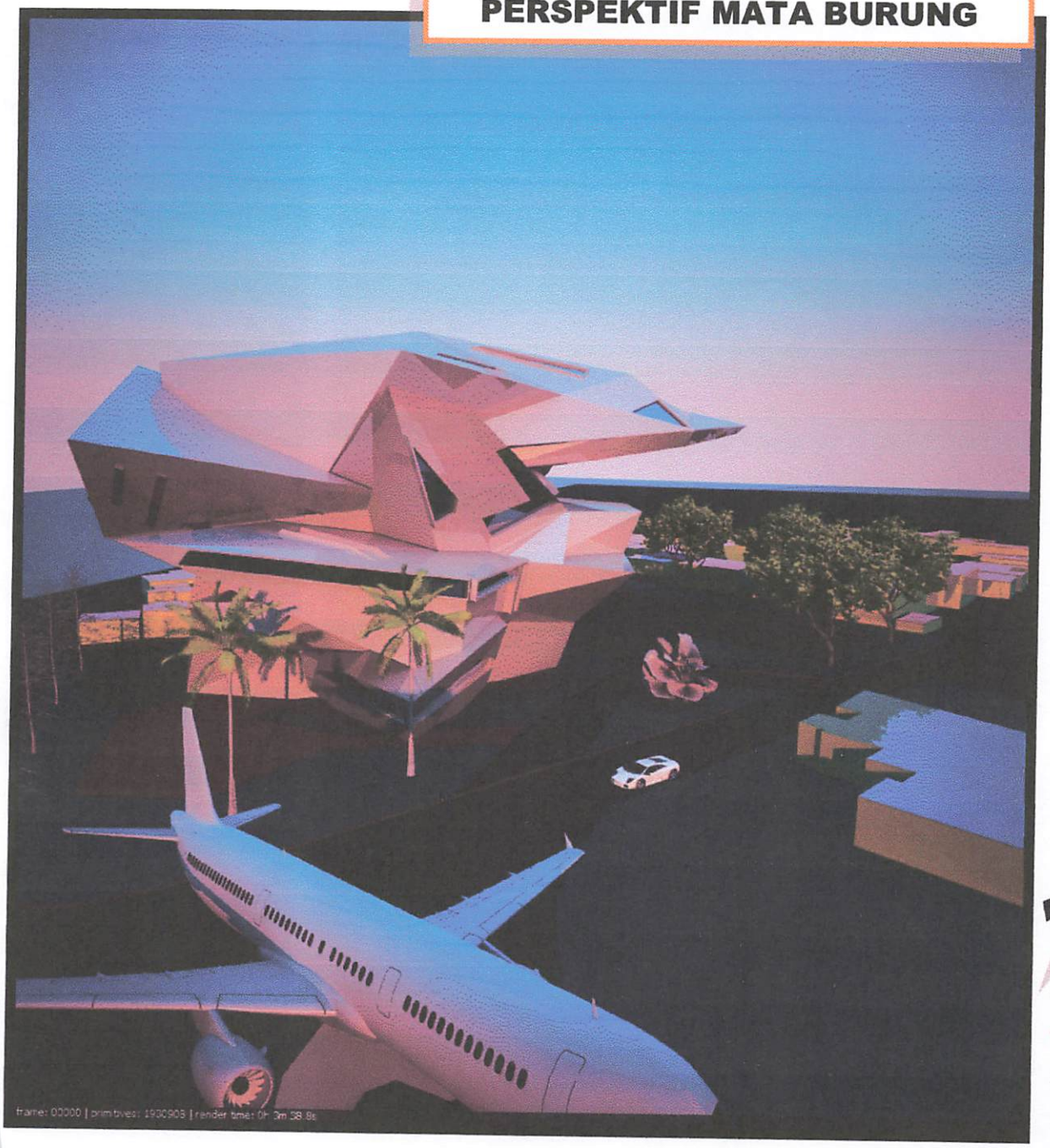
SKALA. 1 : 500

HIP HOP DANCE Center di Malang

DECONSTRUCTION

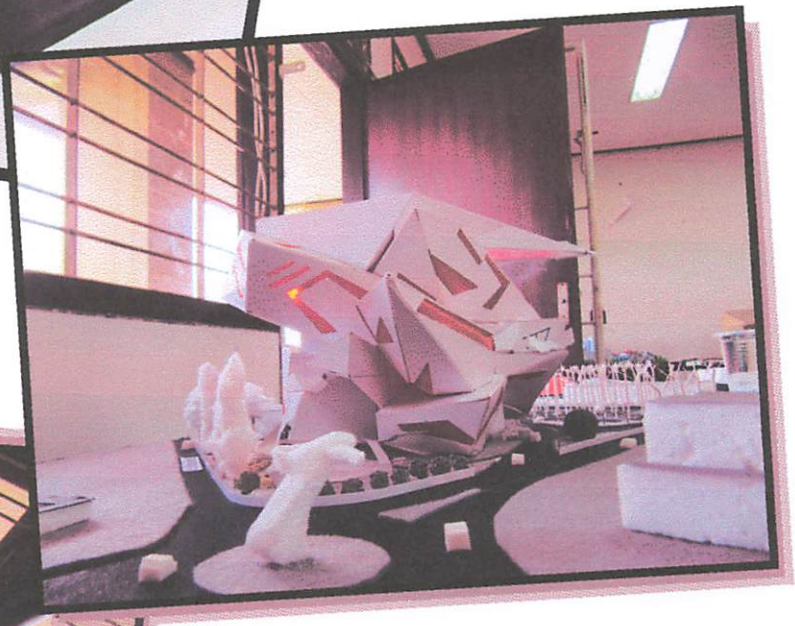
PERSPEKTIF MATA MANUSIA

PERSPEKTIF MATA BURUNG



INTERIOR STUDIO DANCE

DESIGN MAQUETTE



DECONSTRUCTIVIST

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ching, Francis D. K. 1984. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Edisi Pertama.Jakarta: Erlangga

Neufert, Peter Ernest. 1999. *Architects Data*. Third Edition. Oxford: School Of Architecture, Oxford Brookes University

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Edisi 33. Jakarta : Erlangga

Neufert, Ernst and Peter Neufert. 2000. *Architects' Data 3rd Edition*. New York: Blackwell Science.

Oxford University. 2003. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. New York: Oxford University Press.

Papakadis, Andreas, Catherine Cooke, and Andrew Benjamin. 1989. *Deconstruction*. London: Academy Group Ltd.

Adler, David. 1981. *Newmetric Handbook*.

Jencks, Charles, and Karl Kropf. 2006. *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*. Second Edition. England : Wiley-Academy, a division of John Wiley & Sons Ltd.

Benedikt, Michael. 1991. *Deconstructing The Kimbell, An Essay on Meaning and Architecture*. New York : Lumen, Inc.

Norris, Christopher, and Andrew Benjamin. 1988. *What is Deconstruction?*. London : Academy Group Ltd.

Papadakis, Andreas C. 1989. *Reconstruction Deconstruction, An Architectural Design Profile*. London : Academy Group Ltd.

Papadakis, Andreas. 1994. *Deconstruction in Architecture*. London : Architectural Design.

Bustraan. 1981. *Daftar-Daftar untuk Konstruksi Baja*. Jakarta : PT. Pradnya Paramita.

Sugihardjo. *Gambar-Gambar Dasar Ilmu Bangunan*. Jilid 3. Yogyakarta : R. Sugihardjo B.A.E.

Macdonald, Angus J. 2001. *Struktur dan Arsitektur*.Edisi ke-2. Jakarta : Erlangga.

Stein, Benjamin. 2000. *Mechanical and Electrical Equipment for Building.* Tenth Edition. England : John Wiley & Sons, Inc.

Nurbambang, Soufyan M. 1991. *Perancangan dan Pemeliharaan Sistem Plambing.* Cetakan Keempat. Jakarta : PT. Pradnya Paramita.

Makalah :

Wijanarko, Indra Herru, dkk. 2000. Konsep Deconstruction Bernard Tschumi dalam Perwujudan Karya Arsitekturnya. Makalah Seminar. Semarang : Universitas Diponegoro.

Artikel dalam Jurnal Ilmiah :

Papadakis, Andreas. 1991. Deconstruction, A Student Guide. *Journal of Architectural Theory and Criticism.* 1 : 2 : 91. London.

Internet :

Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kecamatan Lowokwaru – Kota Malang. 2005. Malang.

Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur. *Kepadatan Penduduk Pertengahan Tahun Menurut Kabupaten/Kota.* 2009. Diakses dari: http://jatim.bps.go.id/wp-content/uploads/images/Tabel%204.1.2.pdf

Dharma, Agus. *Paradigma Konseptual Arsitektur Dekonstruksi*. 2009. Diakses dari: http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh/

Widaningsih, Lilis, *Gehry artikel*.pdf

www.dewey.petra.ac.id

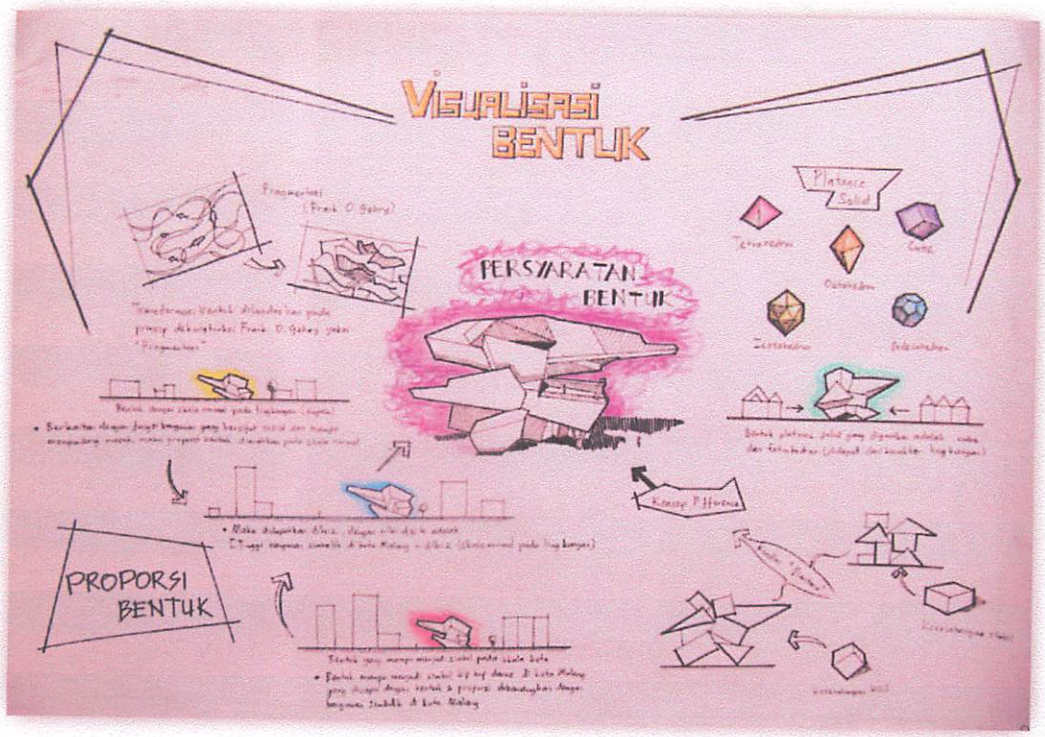
www.digilib.itb.ac.id

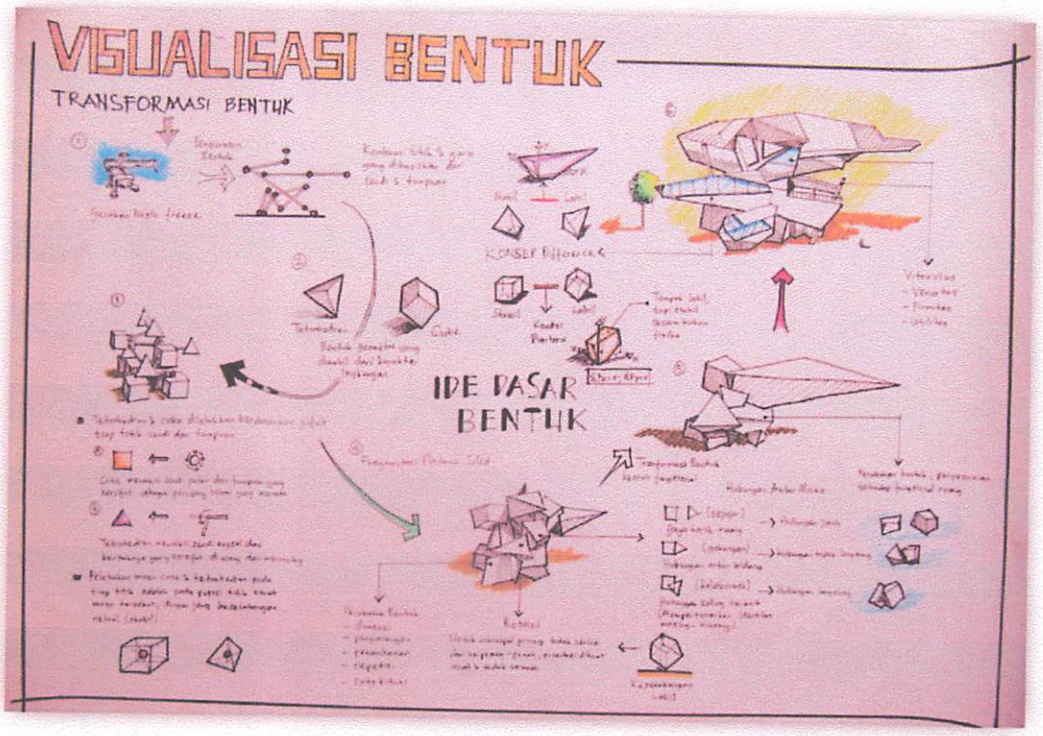
www.wikipedia.com

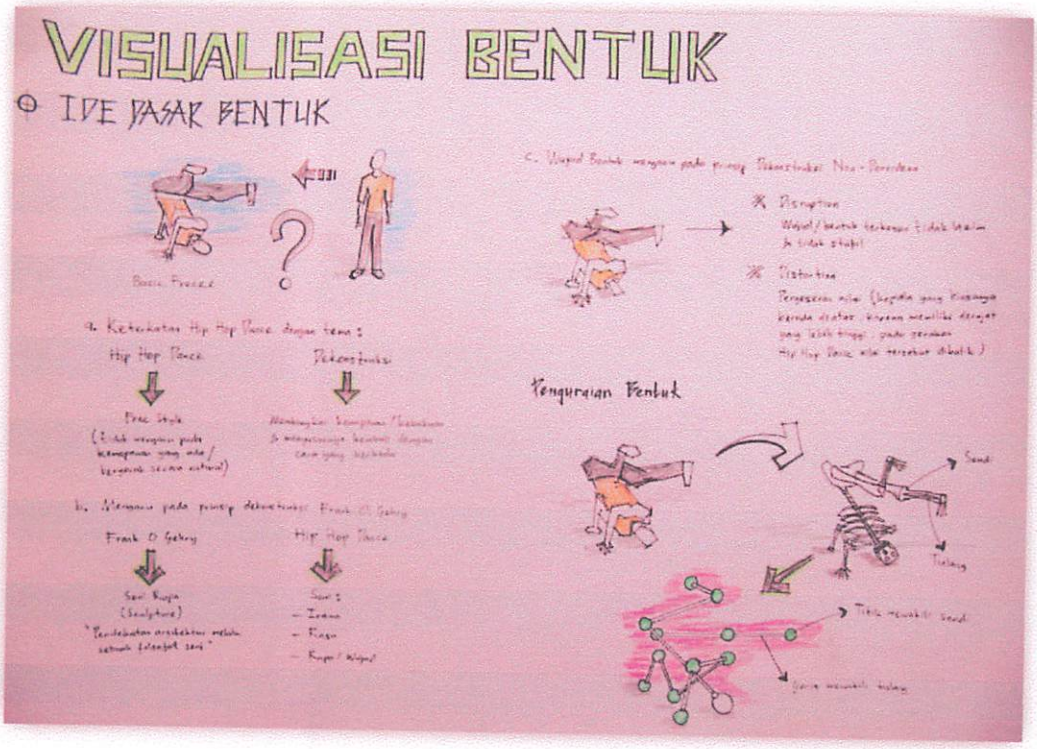
www.google.com

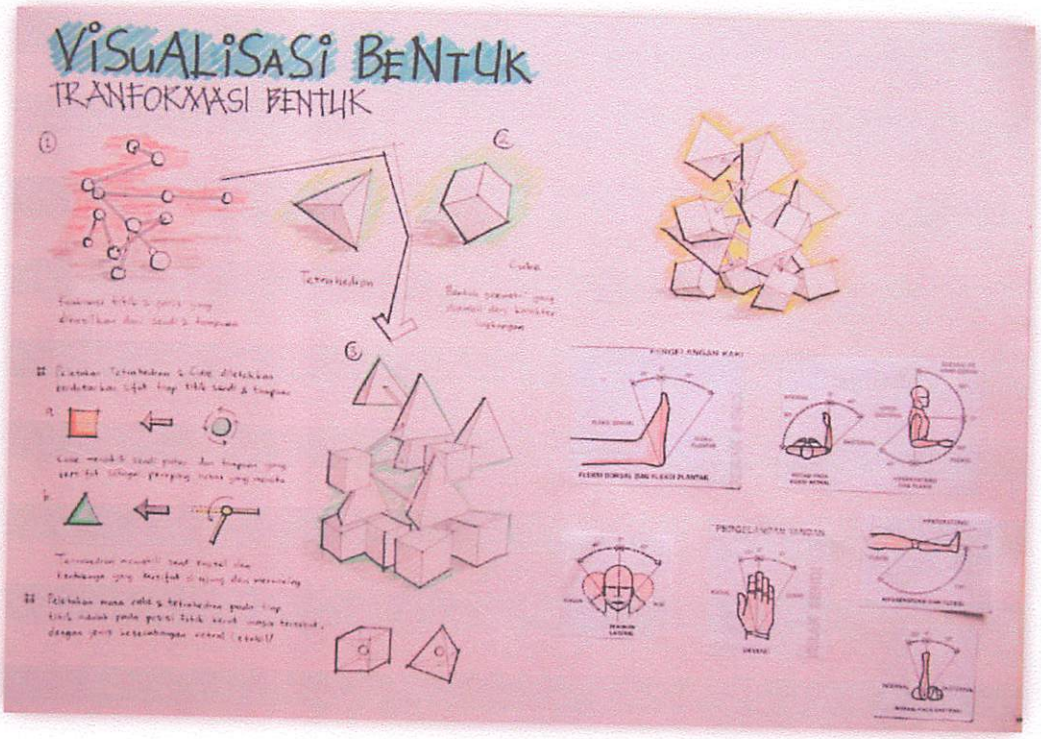
LAMPIRAN

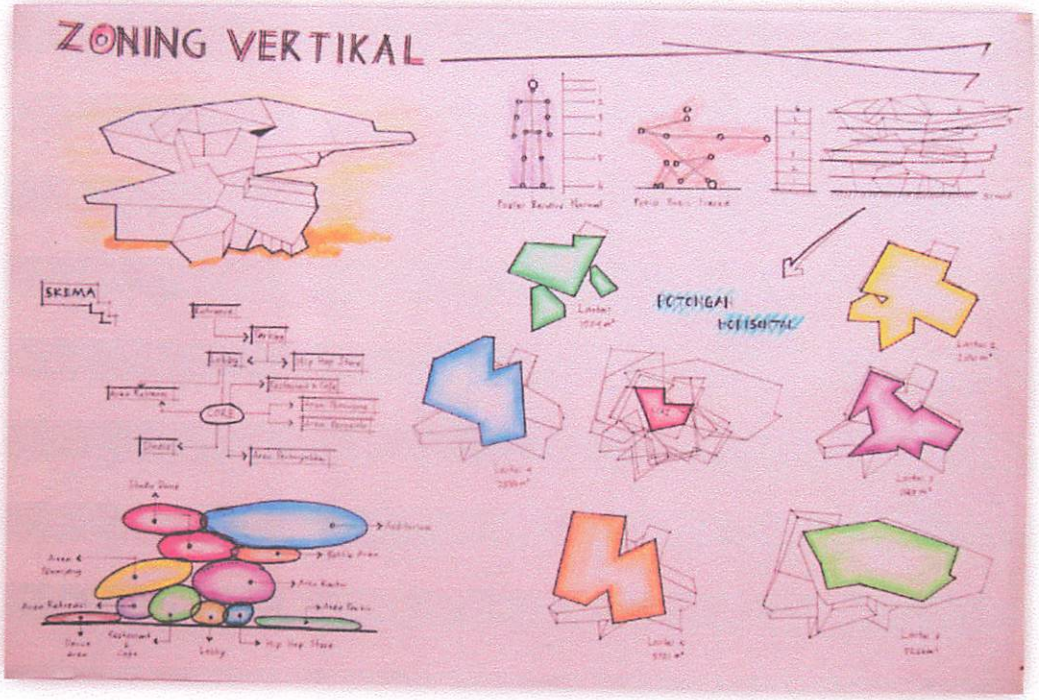
Hasil Proses Visualisasi Desain

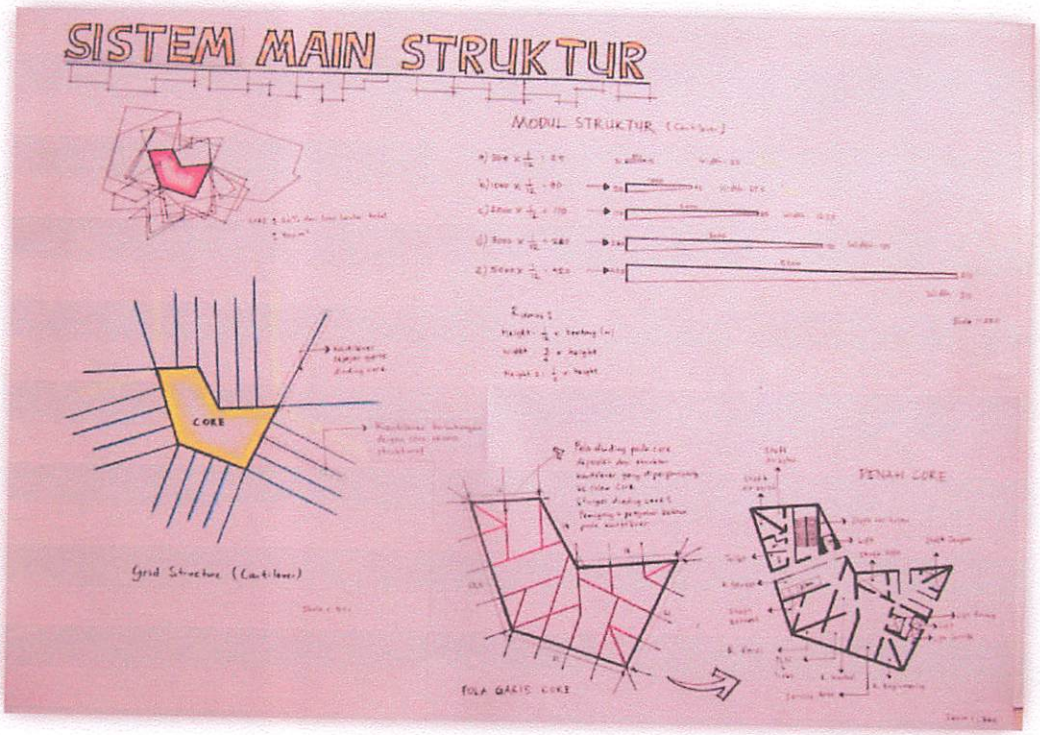


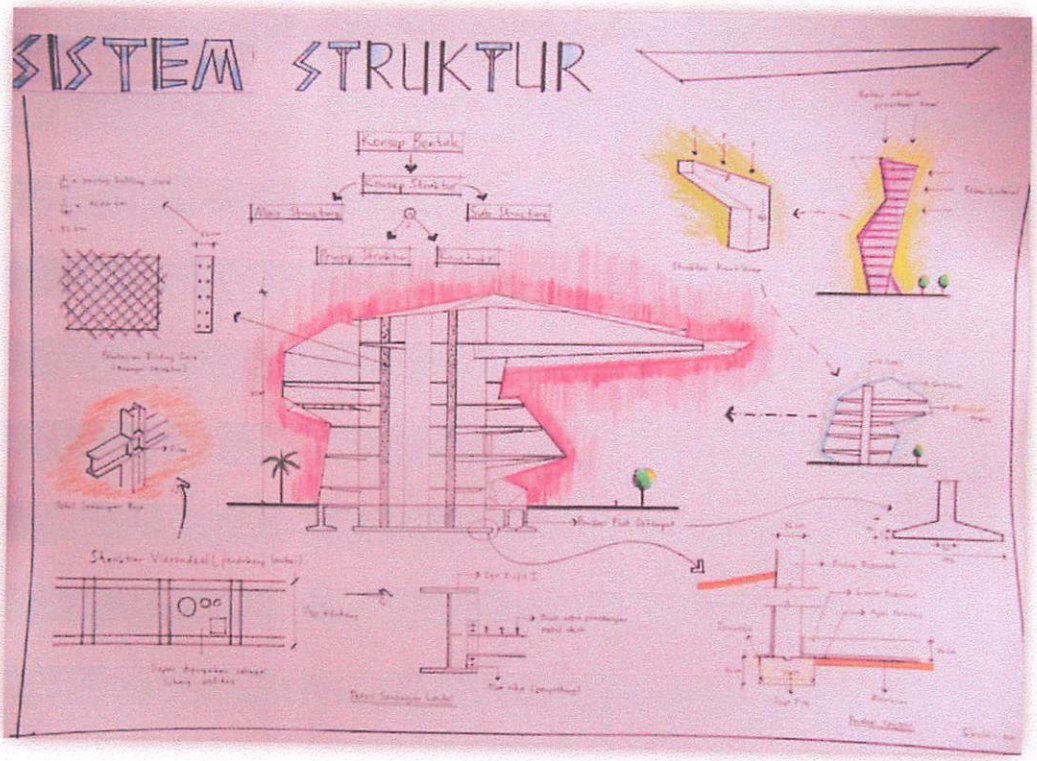


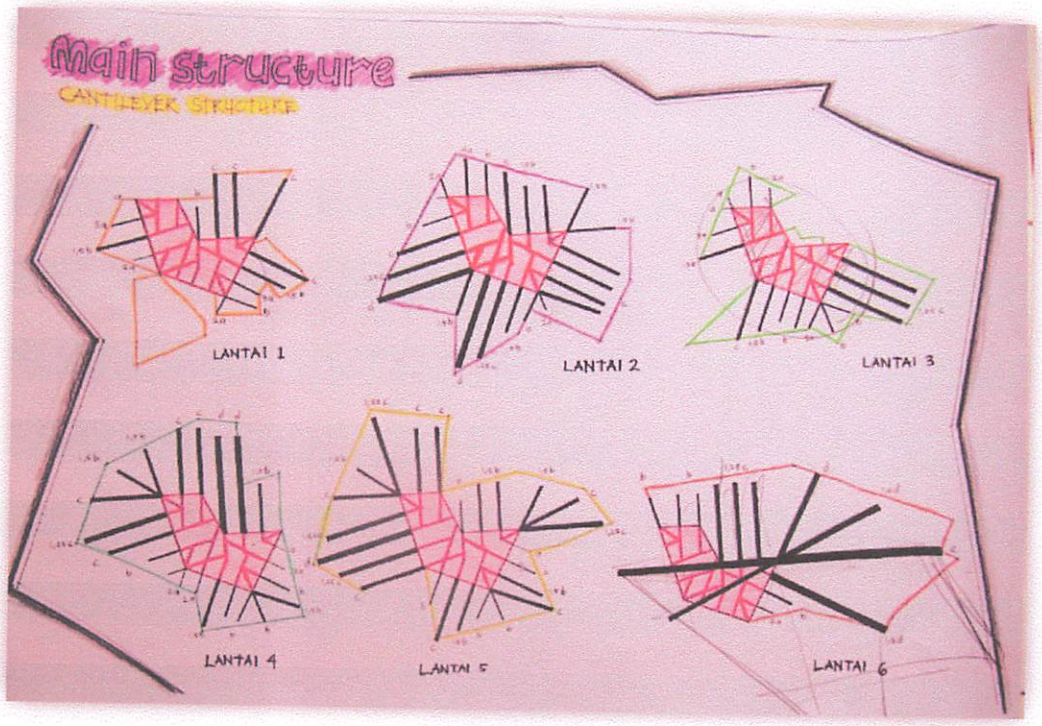


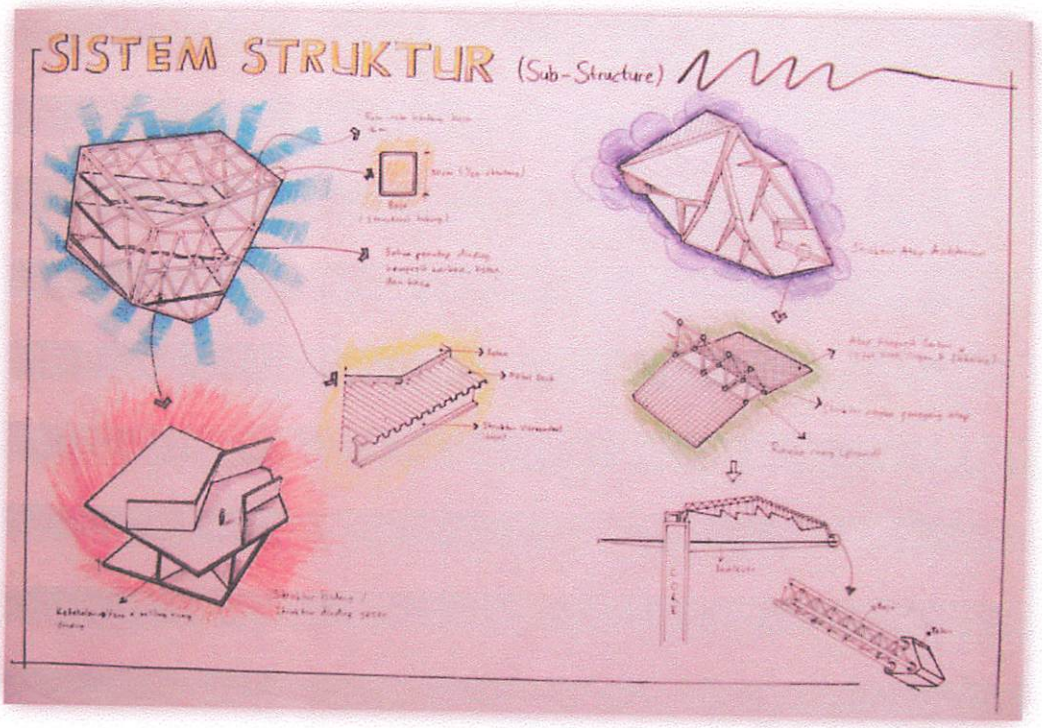


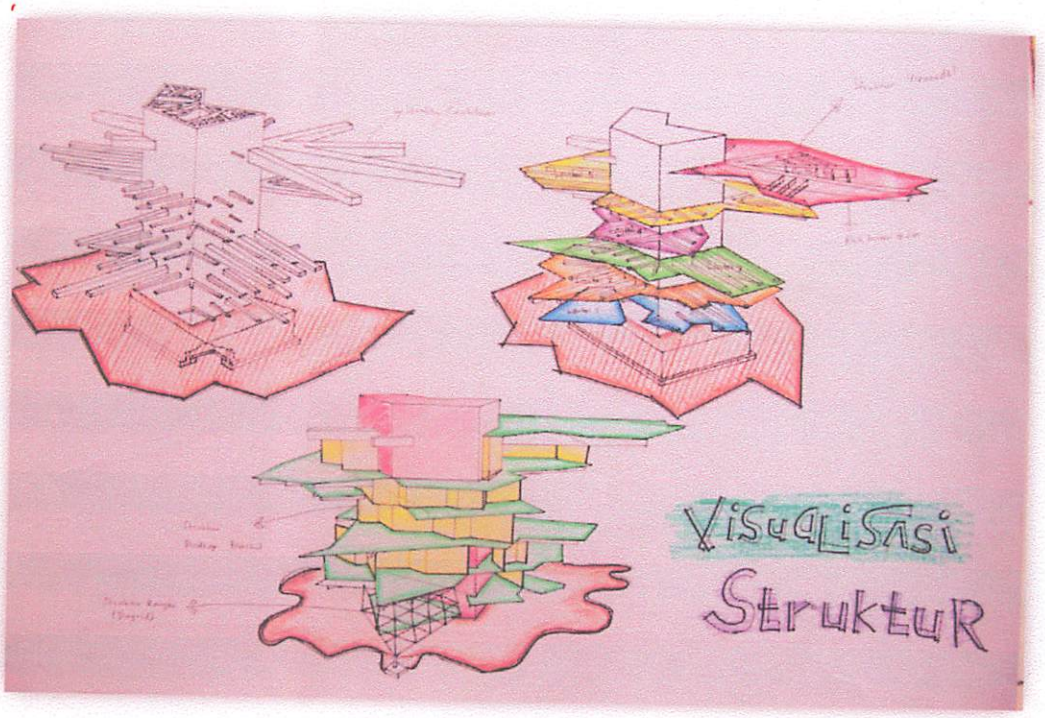


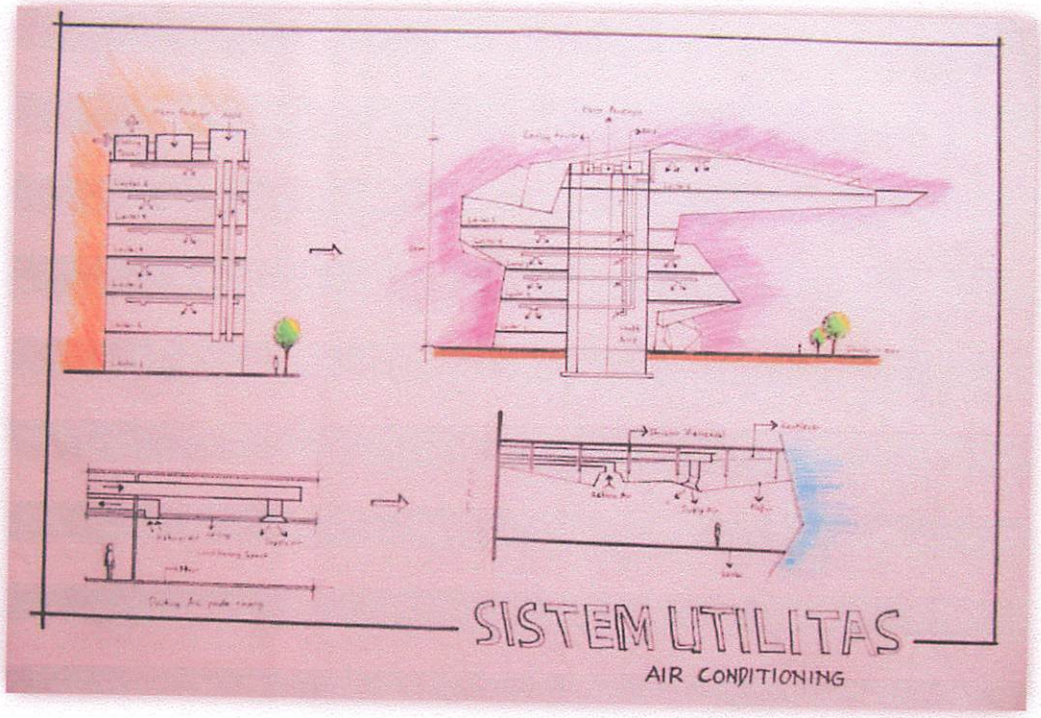


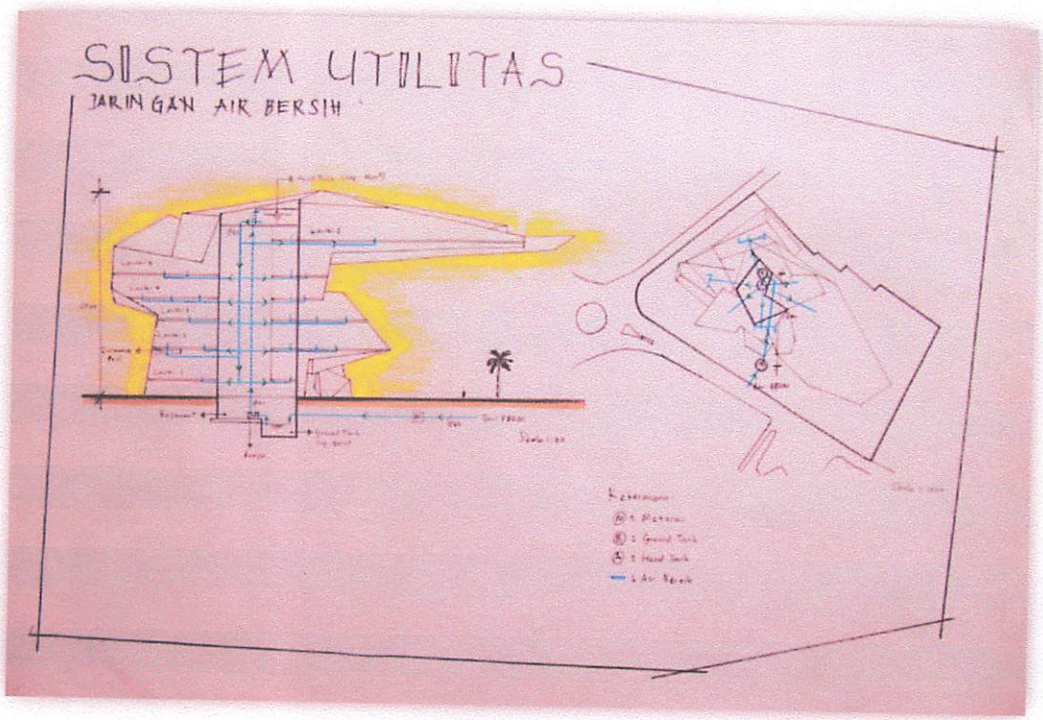


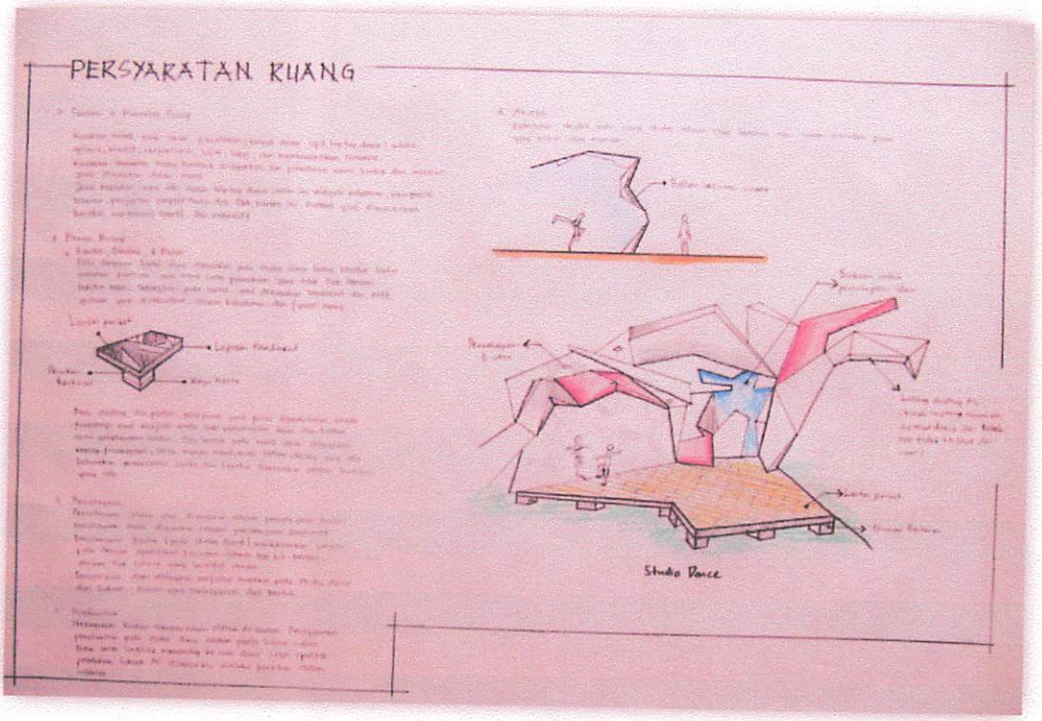


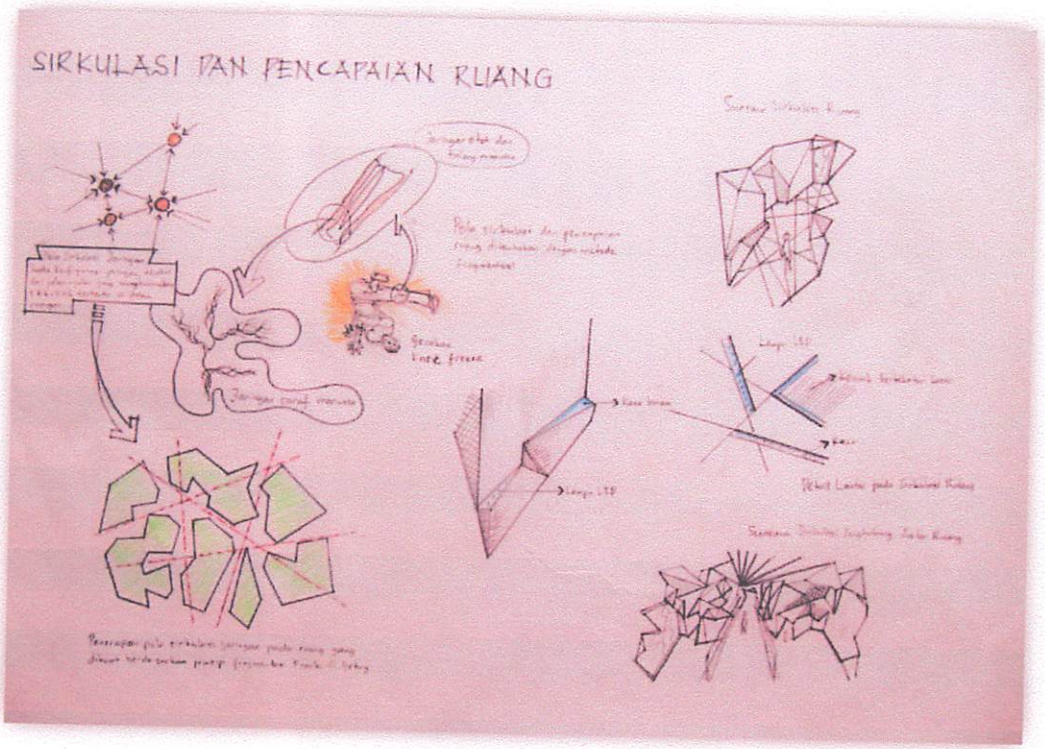


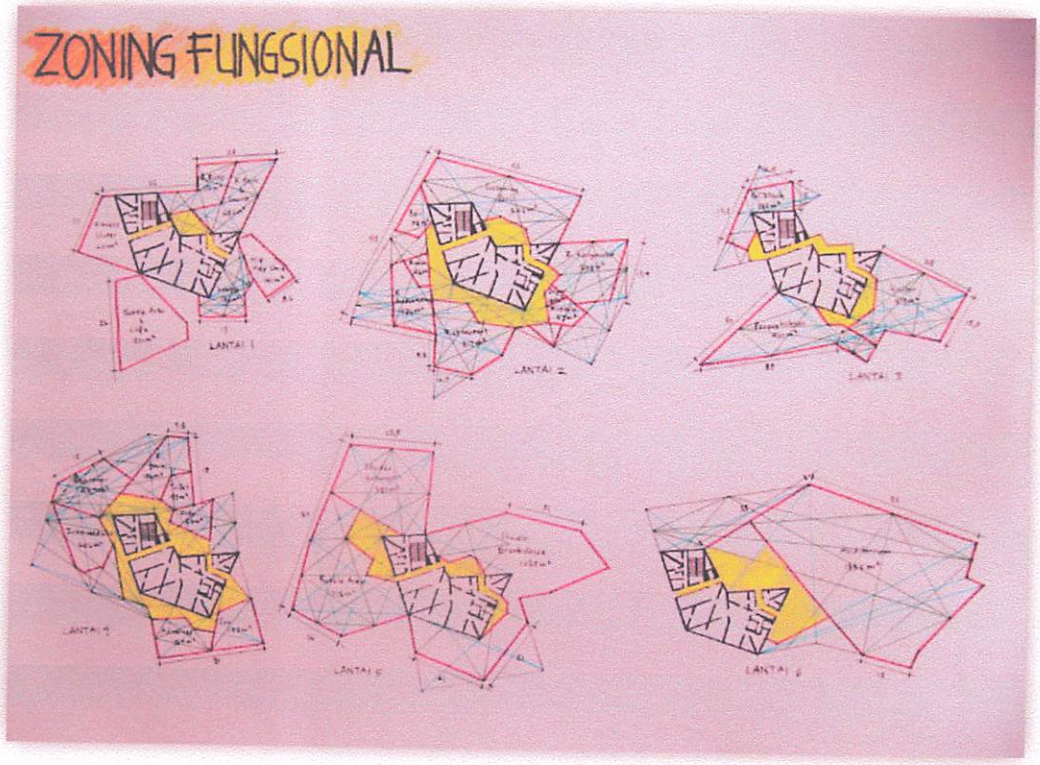


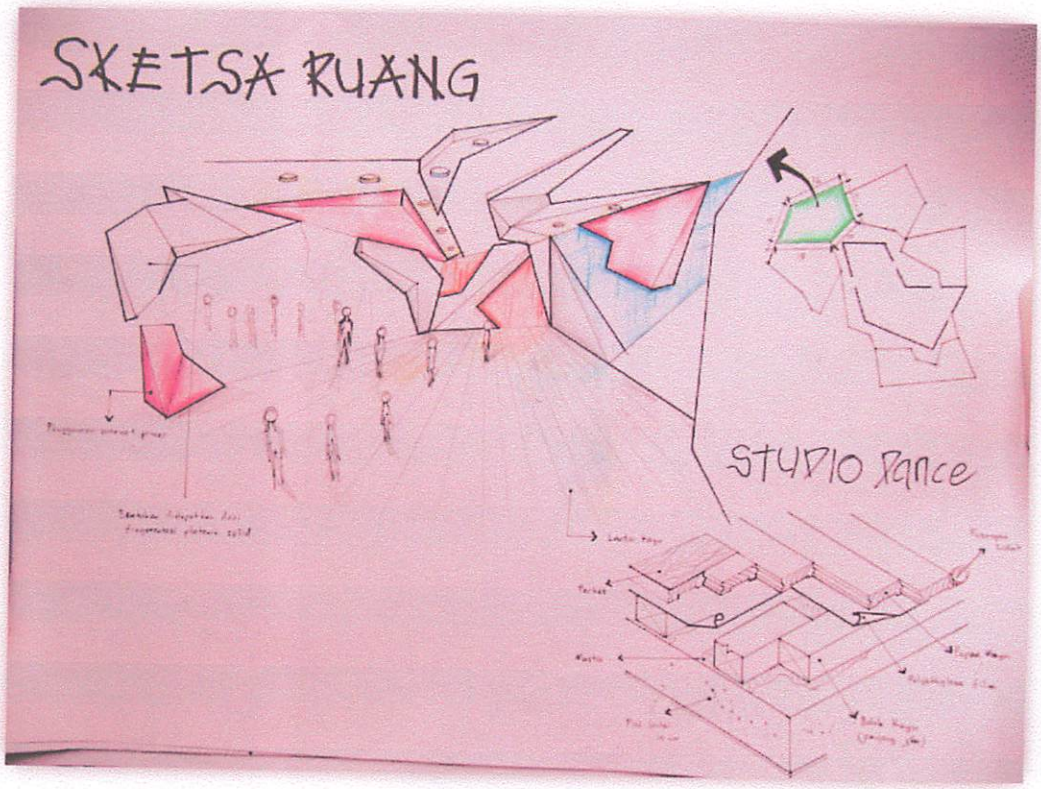


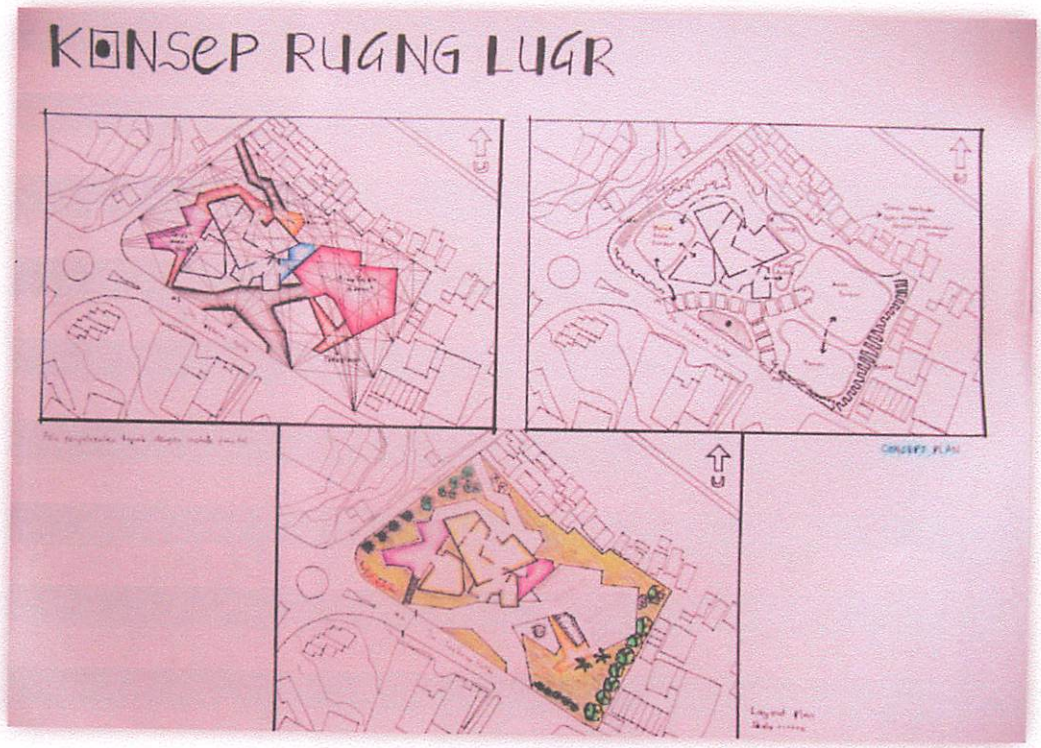


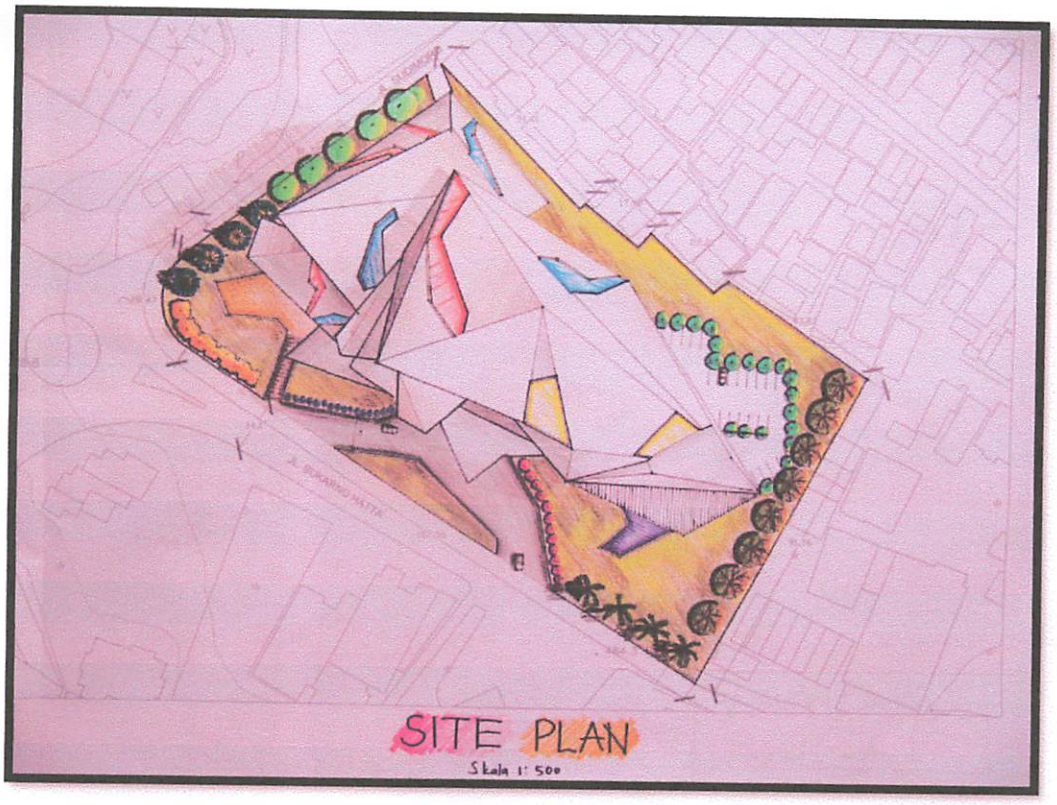


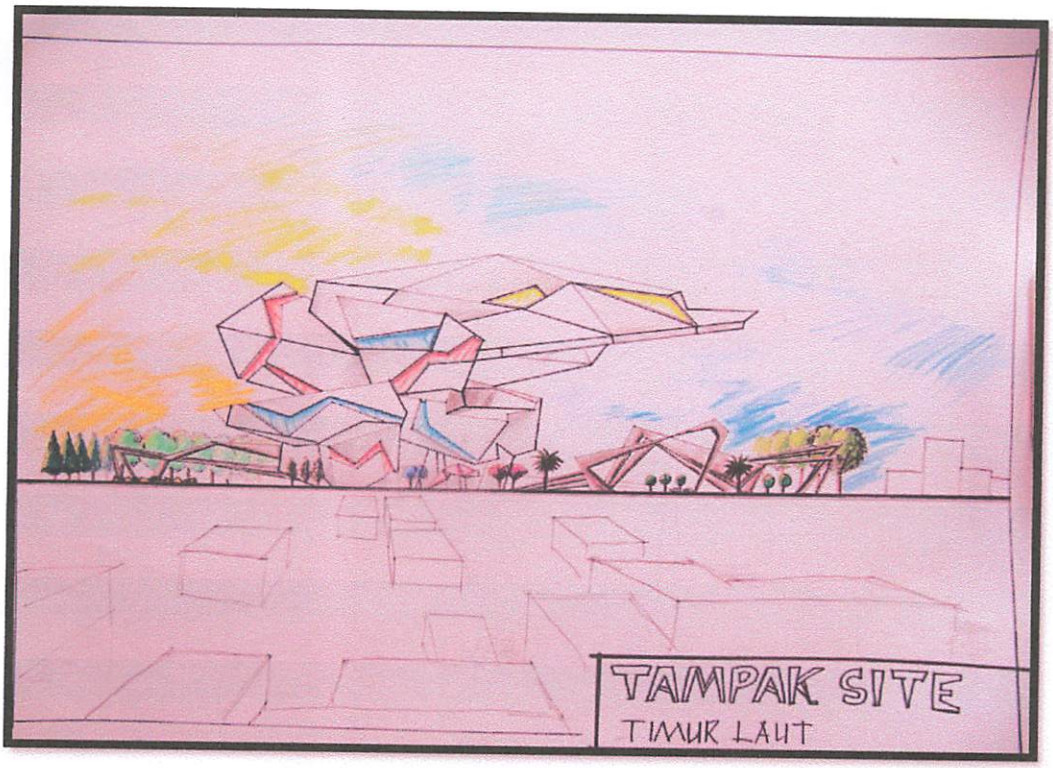


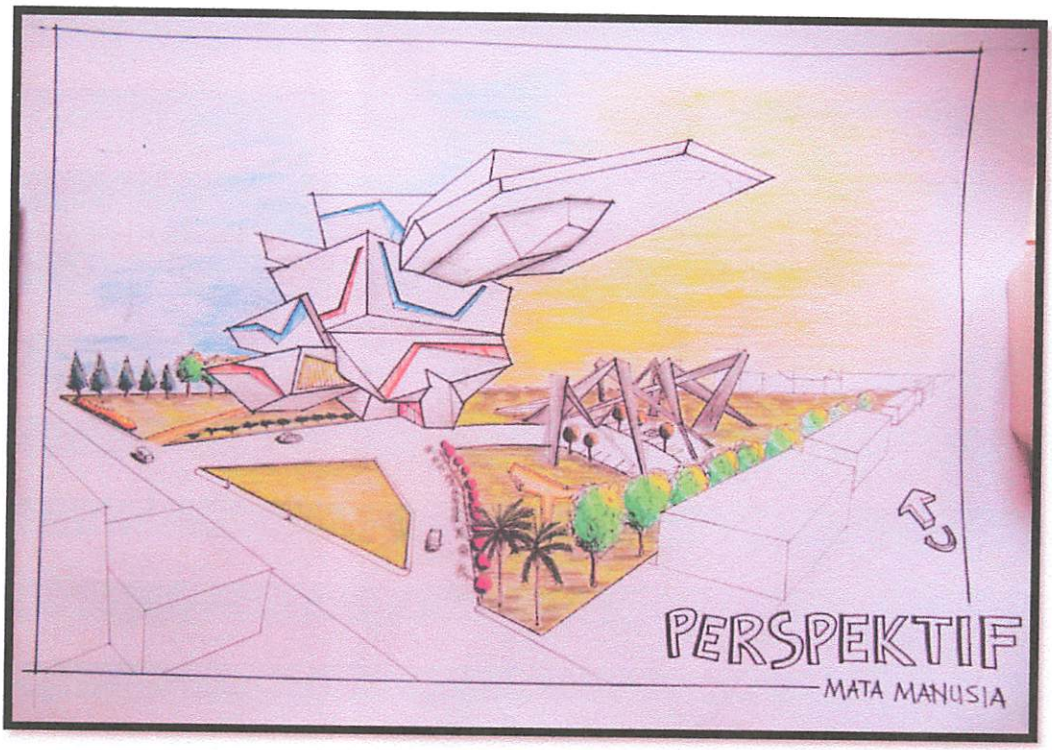





KONSEP RUANG LUAR


SITE PLAN
Skala 1: 500





DECONSTRUCTIVIST