

Skripsi Arsitektur

**Pusat Hiburan Malam
Di Malang
Tema Arsitektur Modern**



Disusun Oleh :

Dadang Ganda Wardana

08.22.039

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2013**

Skripsi Arsitektur

**Pusat Hiburan Malam
Di Malang
Tema Arsitektur Modern**



Disusun Oleh :

Dadang Ganda Wardana

08.22.039

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2013**

Persetujuan Skripsi

Pusat Hiburan Malam Di Malang Tema Arsitektur Modern

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1
Institut Teknologi Nasional Malang

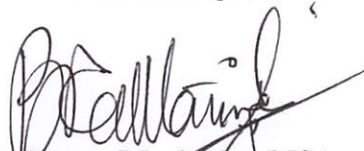
Disusun oleh :

Dadang Ganda Wardana

0822039

Menyetujui :

Pembimbing I


Ir. Breeze Maringka, MSA
NIP.Y. 1018600129

Pembimbing II


Ir. Yuni Setyo Pramono, MT
NIP. 196306091993021001



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur


Ir. Daim Triwahyono, MSA.
NIP. 195603241984031002

Persetujuan Skripsi

**Point Hiburan Malam
Di Malang
Tema Arsitektur Modern**

Ditulus dan Ditujukan Sebagai Salah satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1
Institut Teknologi Nasional Malang

Ditulus oleh :

Bambang Ganda Wicakana

0822039

Ditujukan :

Pembimbing II

Pembimbing I

Dr. Yuni Setyo Prasojo, MT
NIP. 19830601093021001

Dr. Rencé Murningsih, MS
NIP. 7.101860139

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur
Mangrove

Dr. Rencé Murningsih, MS
NIP. 192603241084031002

Pengesahan Skripsi

**Pusat Hiburan Malam
Di Malang
Tema Arsitektur Modern**

Skripsi dipertahankan di hadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi
Jenjang Strata Satu (S-1)
Pada hari : Jum'at
Tanggal : 13 July 2013
Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

Dadang Ganda Wardana

0822039

Disahkan oleh :

Penguji I



Ir. Ertin Lestari, MT
NIP. 195612121986032010

Penguji II



Ir. Gaguk Sukowiyono, MT
NIP.Y. 1028500114

Ketua,



Ir. Daim Triwahyono, MSA.
NIP. 195603241984031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dadang Ganda Wardana**

NIM : **0822039**

Program Studi : **Teknik Arsitektur**

Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

Pusat Hiburan Malam Di Malang Tema Arsitektur Modern

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan duplikasi serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 13 July 2013
Yang membuat pernyataan



(Dadang Ganda Wardana)

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi arsitektur dengan judul “Pusat Hiburan Malam di Malang, Tema Arsitektur Modern” sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

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

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. Ir. Soeparno Djiwo, MT., selaku rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ir. Daim Triwahyono, MSA., selaku Ketua Program Studi Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Ir. Ertin Lestari, MT., selaku dosen pembina studio skripsi arsitektur dan juga penguji.
4. Ir. Breeze Maringka, MSA dan Ir. Yuni Setyo Pramono, MT., selaku dosen pembimbing.
5. Ir. Gaguk Sukowiyono, MT
6. Bapak dan Ibu yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun material.
7. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya, semoga Allah SWT meridhoi dan dicatat sebagai ibadah disisi-Nya, amin.

Wa 'alaikumsalam Wr. Wb.

Malang, July 2013

Penyusun

ABSTRAKSI

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

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

Fenomena yang ada saat ini adalah manusia kebanyakan melakukan aktifitas dan rutinitas pada pagi hingga sore hari. Selepas dari aktifitas dan rutinitasnya di malam hari manusia cenderung membutuhkan hiburan untuk sekedar melepaskan beban pikiran, lelah tekanan dan lain-lain yang telah dilakukan pada sore hari, tapi ada orang yang hanya mendengarkan musik di rumah baik dari TV, CD/DVD, MP3, dan lainnya sudah cukup terhibur. Ada juga memilih pergi ketempat disko atau tempat karaoke itupun sudah cukup terhibur.

Dari kondisi tersebut mendorong perlunya mengadirkan suatu hiburan malam yang tepat sebagai jalan keluar diimbangi dengan peningkatan kualitas melalui teknologi modern

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABTRAKSI	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Maksud dan Tujuan	3
I.3. Sasaran.....	4
I.4. Batasan	4
I.5. Rumusan Masalah	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
II.1. Tema.	6
II.1.1. Pengertian Arsitektur	6
II.1.2. Sejarah Arsitektur	6
II.1.3. Pengertian Modern.	8
II.1.4. Sejarah Arsitektur modern	11
II.1.5. Pengertian Arsitektur modern	12
II.2. Judul	20

II.2.1. Pengertian Judul.	20
II.3. Kesimpulan.	21
BAB III KAJIAN OBYEK	22
III.1. Studi Literatur	22
III.1.1. Pengertian Obyek	22
III.1.2. Batasan Obyek	23
III.1.3. Sasaran Obyek	23
III.1.4. Bentuk Pelayanan	24
III.1.5. Fasilitas	24
III.1.5.1. Bar	24
III.1.5.2 Discothique	27
III.1.5.3. Karaoke	27
III.2. Studi Banding Obyek	28
III.2.1. Nav Karaoke	28
III.2.2. Smooth	29
III.2.3. Billiar O2 Malang	30
III.3. Kesimpulan	35
BAB IV KAJIAN LOKASI	36
VI.1. Lokasi Site	36
VI.2. Kondisi Eksiting	39
VI.2.1. Kondisi Fisik Tapak	39

VI.2.2. Kondisi Fisik Bangunan Sekitar	40
VI.2.3. Kondisi Fisik Prasarana	41
BAB V METODE PERANCANGAN	44
V.1. Proses Pengumpulan Data	44
V.1.1 Proses pengumpulan data lapangan (studi banding)	44
V.1.2. Proses pengumpulan data dari literatur	44
V.1.3. Proses pengumpulan data site.	44
V.2. Proses Analisa	45
V.3. Diagram Proses Perancangan	46
BAB VI ANALISA PERANCANGAN	47
VI.1. Analisa ruang	47
VI.1.1. Tabel kegiatan	47
VI.1.2 Besaran Ruang	51
VI.1.3. Digram ruang	62
VI.2. Analisa tapak	63
VI.2.1. Analisa aksesibilitas dan sirkulasi	63
VI.3. Analisa pencahayaan ruangan	63
VI.3.1. Sumber-sumber pencahayaan	63
VI.3.2 Luminair lampu	71
VI.3.3. Peredupan	73
VI.4. Analisa Akustik	74

40..... VI.2.2. Kondisi Fisik Bangunan Sekolah

41..... VI.2.3. Kondisi Fisik Peralatan

42..... BAB V METODE PENELITIAN

44..... V.1. Proses Pengumpulan Data

44..... V.1.1. Proses pengumpulan data lapangan (studi banding)

44..... V.1.2. Proses pengumpulan data dari literatur

44..... V.1.3. Proses pengumpulan data site

45..... V.2. Proses Analisis

46..... V.3. Diagram Proses Penelitian

47..... BAB VI ANALISA PERENCANAAN

47..... VI.1. Analisis umum

47..... VI.1.1. Tidal kegiatan

51..... VI.1.2. Rencana Ruang

62..... VI.1.3. Diagram umum

63..... VI.2. Analisa teknik

63..... VI.2.1. Analisa keselamatan dan stabilitas

63..... VI.3. Analisa pemertayaan bangunan

63..... VI.3.1. Sumber-sumber pemertayaan

71..... VI.3.2. Luas lantai bangun

73..... VI.3.3. Persebaran

74..... VI.4. Analisa Arsitek

VI.4.1. Lantai Ruangan	74
VI.4.2. Plafon Ruangan	75
VI.4.3. Dinding Ruangan	76
VI.5. Analisa Sistem Utilitas	77
VI.5.1. Jaringan Air Bersih	77
VI.5.2. Jaringan Air Kotor	77
VI.5.3. Sistem Penghawaan Buatan	77
VI.5.4. Sistem Elektrikal	77
VI.5.5. Sistem Pemadam Kebakaran	77
VI.6. Analisa Struktur	78
VI.6.1. Kolom	78
VI.6.1.1. Jenis-jenis Kolom	79
VI.7. Analisa Bentuk	81
BAB VII KONSEPPERANCANGAN	82
VII.1, Konsep Ruang	82
VII.1.1. Ruang Discothique dan Bar	82
VII.1.2. Karaoke	83
VII.1.3. Pengelola	84
VII.2. Konsep Main Enterance dan Side Enterance	85
VII.3. Konsep Akustik	85
VII.4. Konsep Utilitas	87
VII. 5. Konsep Struktur	89

VII.6. Konsep Bentuk	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	92

BAB I

PENDAHULUAN

L1. Latar belakang

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

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

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

Setiap orang sadar maupun tidak sadar telah terlibat dalam melakukan hiburan atau menghibur diri dengan proses kehidupannya. Hiburan muncul bersamaan dengan perasaan ingin melepas pikiran, kerja, latihan yang berlebihan, kelelahan, merasa tertekan dan lain-lain. Masing-masing orang memiliki perbedaan dan tingkat keinginan serta kecenderungan yang berbeda dalam menghibur diri, tergantung dari kondisi lingkungan, keadaan ekonomi, kebiasaan atau budaya dan biaya hidupnya.

Fenomena yang ada saat ini adalah manusia kebanyakan melakukan aktifitas dan rutinitas pada pagi hingga sore hari. Selepas dari aktifitas dan rutinitasnya di malam hari manusia cenderung membutuhkan hiburan untuk sekedar melepaskan beban pikiran, lelah tekanan dan lain-lain yang telah dilakukan pada sore hari, tapi ada orang yang hanya mendengarkan musik di rumah baik dari TV, CD/DVD, MP3, dan lainnya

sudah cukup terhibur. Ada juga memilih pergi ketempat disko atau tempat karaoke itupun sudah cukup terhibur.

Dari kondisi tersebut mendorong perlunya mengadirkan suatu hiburan malam yang tepat sebagai jalan keluar diimbangi dengan peningkatan kualitas melalui teknologi modern

Latar Belakang Fisik Kota Malang

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

- Sebelah Utara : Kecamatan Singosari dan Kec. Karangploso Kabupaten Malang
- Sebelah Timur : Kecamatan Pakis dan Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang
- Sebelah Selatan : Kecamatan Tajinan dan Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang
- Sebelah Barat : Kecamatan Wagir dan Kecamatan Dau Kabupaten Malang

Serta dikelilingi gunung-gunung :

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

IKLIM

- Kondisi iklim Kota Malang selama tahun 2008 tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara $22,7^{\circ}\text{C}$ - $25,1^{\circ}\text{C}$. Sedangkan suhu maksimum mencapai $32,7^{\circ}\text{C}$ dan suhu minimum $18,4^{\circ}\text{C}$. Rata kelembaban udara berkisar 79% - 86%. Dengan kelembaban maksimum 99% dan minimum mencapai 40%. Seperti

umumnya daerah lain di Indonesia, Kota Malang mengikuti perubahan putaran 2 iklim, musim hujan, dan musim kemarau. Dari hasil pengamatan Stasiun Klimatologi Karangploso Curah hujan yang relatif tinggi terjadi pada bulan Pebruari, Nopember, Desember. Sedangkan pada bulan Juni dan September Curah hujan relatif rendah. Kecepatan angin maksimum terjadi di bulan Mei, September, dan Juli.

KEADAAN GEOLOGI

Keadaan tanah di wilayah Kota Malang antara lain :

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

JENIS TANAH

Jenis tanah di wilayah Kota Malang ada 4 macam, antara lain :

- Alluvial kelabu kehitaman dengan luas 6,930,267 Ha.
- Mediteran coklat dengan luas 1.225.160 Ha.
- Asosiasi latosol coklat kemerahan grey coklat dengan luas 1.942.160 Ha.
- Asosiasi andosol coklat dan grey humus dengan luas 1.765,160 Ha

Struktur tanah pada umumnya relatif baik, akan tetapi yang perlu mendapatkan perhatian adalah penggunaan jenis tanah andosol yang memiliki sifat peka erosi. Jenis tanah andosol ini terdapat di Kecamatan lowokwaru dengan relatif kemiringan sekitar 15 %.

Sumber: http://www.malangkota.go.id/mlg_halaman.php?id=1606076#ixzz2QkEn3BNi

Kota Malang merupakan Kota yang berkembang dengan kepadatan penduduk yang terus bertambah disetiap tahunnya memungkinkan untuk dikembangkannya perancangan untuk jangka waktu panjang. Selama pusat kegiatan Kota Malang hampir

seluruh kegiatan usaha yang tidak lepas dari rencana peningkatan dan pengembangan daerah Jawa Timur.

Perkembangan pembangunan Kota Malang sudah cukup berkembang. Namun perlu adanya perhatian dan pegusahakan pengadaan sarana '*Pusat Hiburan Malam*' atau paket-paket perangsang untuk investai di daera jawa timur, selain untuk lebih meningkatkan Devisa Negara dan memperluas lapangan kerja.

Kenyataan sekarang, Malang sudah memiliki beberapa *Pusat Hiburan Malam* meskipun tidak banyak antara lain *Naff Karaoke, Imul vista, smooth n longe, may place, nasville, Hugouse*.

Dari pernyataan diatas, bahwa *Pusat Hiburan Malam* di Kota Malang masih terbilang minim. Maka, di Kota Malang perlu penambahan *Pusat Hiburan Malam* supaya lebih hidup dan nyata.

I.2. Maksud dan Tujuan

- Merencanakan *Pusat Hiburan Malam* yang memenuhi syarat dan standard.
- Merencanakan *Pusat Hiburan Malam* dengan fasilitas-fasilitas pendukung sebagai bangunan yang bersifat komersial.
- Merencanakan *Pusat Hiburan Malam* dengan membentuk ruang kota, khususnya pada daerah hiburan dan perdagangan.
- Menampilkan bentuk arsitektur yang menarik dan indah sehingga dapat menghilangkan kesan negatif pada *Pusat Hiburan Malam*.
- Mewadahi dan memusatkan hiburan malam yang ada di Malang seperti Pubs, karaoke.

I.3. Sasaran

- Ditujukan untuk para kalangan menengah keatas dengan kriteria kalangan eksekutif muda yang cukup umur berkisar 21-35 tahun.

- Menetapkan lokasi site yang strategis yang cocok secara fungsi dari bangunan tersebut serta memberikan kenyamanan untuk daerah disekitar bangunan tersebut.

I.4. Batasan

- Faktor-faktor penentu perencanaan fisik *Pusat Hiburan Malam* dalam lingkup arsitektur Lee Cobusier
- Perencanaan dan perancangan yang menyangkut jenis fasilitas, besaran dan kompisisinya.
- Lokasi site di Kota Malang yang mudah dicapai pengguna.
- Menghadirkan tampilan arsitektur modern dengan tampilan yang menarik dan indah yang sesuai menurut Lee Cobusier.

I.5. Rumusan Masalah

- Bagaimana merencanakan suatu arsitektur modern Le Corbusier yang indah dan menarik dan juga dapat menjadi landmark pada daerah tersebut.
- Bagaimana merencanakan fasilitas hiburan malam dengan sistem utilitas yang baik sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

II.1. Tema.

II.1.1. Pengertian Arsitektur

Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lansekap, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil-hasil proses perancangan tersebut. (sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur>).

Arsitektur adalah ilmu dan seni perencanaan dan perancangan lingkungan binaan (artefak), mulai dari lingkup makro—seperti perencanaan dan perancangan kota, kawasan, lingkungan, dan lansekap—hingga lingkup mikro—seperti perencanaan dan perancangan bangunan, interior, perabot, dan produk. Dalam arti yang sempit, arsitektur sering kali diartikan sebagai ilmu dan seni perencanaan dan perancangan bangunan. Dalam pengertian lain, istilah “arsitektur” sering juga dipergunakan untuk menggantikan istilah “hasil-hasil proses perancangan”. (sumber: <http://ft.uajy.ac.id/arsitek/dunia-ars/>).

Arsitektur adalah bidang multi-disiplin, termasuk di dalamnya adalah matematika, sains, seni, teknologi, humaniora, sejarah, filsafat, dan sebagainya. Mengutip Vitruvius, “Arsitektur adalah ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya, dan dilengkapi dengan proses belajar: dibantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni”. Ia pun menambahkan bahwa seorang arsitek harus fasih di dalam bidang musik, astronomi, dsb. Filsafat adalah salah satu yang utama di dalam pendekatan arsitektur. Rasionalisme, empirisisme, fenomenologi, strukturalisme, post-strukturalisme, dan dekonstruktivisme adalah beberapa arahan dari filsafat yang mempengaruhi arsitektur. (sumber: <http://zith.web.id/pengertian-arsitektur.html>).

II.1.2. Sejarah Arsitektur

Arsitektur lahir dari dinamika antara kebutuhan (kebutuhan kondisi lingkungan yang kondusif, keamanan, dsb), dan cara (bahan bangunan yang tersedia dan teknologi konstruksi). Arsitektur prasejarah dan primitif merupakan tahap awal dinamika ini. Kemudian manusia menjadi lebih maju dan pengetahuan mulai terbentuk melalui tradisi lisan dan praktik-praktik, arsitektur berkembang menjadi ketrampilan. Pada tahap ini lah terdapat proses uji coba, improvisasi, atau peniruan sehingga menjadi hasil yang sukses. Seorang arsitek saat itu bukanlah seorang figur penting, ia semata-mata melanjutkan tradisi. Arsitektur Vernakular lahir dari pendekatan yang demikian dan hingga kini masih dilakukan di banyak bagian dunia.

Permukiman manusia di masa lalu pada dasarnya bersifat rural. Kemudian timbullah surplus produksi, sehingga masyarakat rural berkembang menjadi masyarakat urban. Kompleksitas bangunan dan tipologinya pun meningkat. Teknologi pembangunan fasilitas umum seperti jalan dan jembatan pun berkembang. Tipologi bangunan baru seperti sekolah, rumah sakit, dan sarana rekreasi pun bermunculan. Arsitektur Religius tetap menjadi bagian penting di dalam masyarakat. Gaya-gaya arsitektur berkembang, dan karya tulis mengenai arsitektur mulai bermunculan. Karya-karya tulis tersebut menjadi kumpulan aturan (kanon) untuk diikuti khususnya dalam pembangunan arsitektur religius. Contoh kanon ini antara lain adalah karya-karya tulis oleh Vitruvius, atau Vaastu Shastra dari India purba. Di periode Klasik dan Abad Pertengahan Eropa, bangunan bukanlah hasil karya arsitek-arsitek individual, tetapi asosiasi profesi (guild) dibentuk oleh para artisan / ahli keterampilan bangunan untuk mengorganisasi proyek.

Bersamaan dengan penggabungan pengetahuan dari berbagai bidang ilmu (misalnya engineering), dan munculnya bahan-bahan bangunan baru serta teknologi, seorang arsitek menggeser fokusnya dari aspek teknis bangunan menuju ke estetika. Kemudian bermunculanlah "arsitek priyayi" yang biasanya berurusan dengan bouwheer (klien)kaya dan berkonsentrasi pada unsur visual dalam bentuk yang merujuk pada contoh-contoh historis. Pada abad ke-19, Ecole des Beaux Arts

di Prancis melatih calon-calon arsitek menciptakan sketsa-sketsa dan gambar cantik tanpa menekankan konteksnya.

Ketidakpuasan terhadap situasi sedemikian pada awal abad ke-20 melahirkan pemikiran-pemikiran yang mendasari Arsitektur Modern, antara lain, Deutscher Werkbund (dibentuk 1907) yang memproduksi obyek-obyek buatan mesin dengan kualitas yang lebih baik merupakan titik lahirnya profesi dalam bidang desain industri. Setelah itu, sekolah Bauhaus (dibentuk di Jerman tahun 1919) menolak masa lalu sejarah dan memilih melihat arsitektur sebagai sintesa seni, ketrampilan, dan teknologi.

Ketika Arsitektur Modern mulai dipraktikkan, ia adalah sebuah pergerakan garda depan dengan dasar moral, filosofis, dan estetis. Kebenaran dicari dengan menolak sejarah dan menoleh kepada fungsi yang melahirkan bentuk. Arsitek lantas menjadi figur penting dan dijuluki sebagai "master". Kemudian arsitektur modern masuk ke dalam lingkup produksi massal karena kesederhanaannya dan faktor ekonomi.

Sebagian arsitek lain (dan juga non-arsitek) menjawab dengan menunjukkan apa yang mereka pikir sebagai akar masalahnya. Mereka merasa bahwa arsitektur bukanlah perburuan filosofis atau estetis pribadi oleh perorangan, melainkan arsitektur haruslah mempertimbangkan kebutuhan manusia sehari-hari dan menggunakan teknologi untuk mencapai lingkungan yang dapat ditempati. Design Methodology Movement yang melibatkan orang-orang seperti Chris Jones atau Christopher Alexander mulai mencari proses yang lebih inklusif dalam perancangan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Penelitian mendalam dalam berbagai bidang seperti perilaku, lingkungan, dan humaniora dilakukan untuk menjadi dasar proses perancangan.

Bersamaan dengan meningkatnya kompleksitas bangunan, arsitektur menjadi lebih multi-disiplin daripada sebelumnya. Arsitektur sekarang ini membutuhkan sekumpulan profesional dalam pengerjaannya. Inilah keadaan profesi arsitek sekarang ini. Namun demikian, arsitek individu masih disukai dan dicari dalam perancangan bangunan yang bermakna simbol budaya. Contohnya, sebuah museum

senirupa menjadi lahan eksperimentasi gaya dekonstruktivis sekarang ini, namun esok hari mungkin sesuatu yang lain. (sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur>).

II.1.3. Pengertian Modern.

Sampai saat sekarang dan juga masa yang akan datang pengertian *modern* bagi banyak orang tidak dipahami dengan baik. Salah satu faktor yang menyebabkannya adalah generasi demi generasi selalu saja bermunculan. Untuk itu mereka harus belajar tentang banyak hal, termasuk belajar memahami pengertian modern. Sebagai contoh adalah penulis sendiri, terlambat menemukan pengertian modern, yakni setelah berada di jenjang perguruan tinggi. Penulis berharap dengan tulisan ini bermanfaat bagi pembacanya, baik untuk kepentingan berbicara ataupun untuk menuliskan ide dan gagasan.

Istilah atau kata modern berasal dari kata latin yang berarti “sekarang ini”. Dalam pemakaiannya kata modern mengalami perkembangan, sehingga berubah menjadi sebuah istilah. Kalau sebuah kata hanya mengandung makna yang relatif sempit, sedangkan sebuah istilah akan mengandung makna yang relatif lebih luas. Modern sebagai sebuah istilah dalam masyarakat kita sudah mulai familiar, walaupun masih banyak yang *verbalisme*.

Istilah modern ini terutama ditujukan untuk perubahan peradaban, yakni dari peradaban yang bersifat telah lama menjadi peradaban yang bersifat baru. Kapan perubahan itu mulai terjadi, agak sulit juga melacaknya. Hanya saja ada orang yang mengira, misalnya ada orang mengatakan pada zaman Renaissance gejala perubahan itu sudah kelihatan. Ada juga yang mengatakan perubahan yang drastis terjadi pada masa revolusi industri, diteruskan dengan revolusi kebudayaan. Pada negara tertentu ditandai oleh terjadinya perubahan politik yang sangat mendasar, misalnya di Uni Soviet (sekarang Rusia) apa yang disebut dengan Perestroika dan Glasnot. Di dunia Islam, perubahan dan pembaruan terjadi setiap lahirnya seorang Nabi dan Rasul.

Untuk memperjelas dan mempertegas pemahaman kita terhadap apa indikator dari sikap modern tersebut tidak ada salahnya kita merujuk kepada tulisan

Alex Inkeles dalam buku “Modernisasi; Dinamika Pertumbuhan”. Dalam buku itu ada 9 sikap mental modern yang dapat mendukung proses modernisasi yaitu:

1. Manusia modern memiliki kesediaan untuk menerima pengalaman-pengalaman yang baru dan keterbukaan terhadap inovasi.
2. Manusia yang memiliki sikap modern mampu membuat opini dan mengutarakannya pada orang lain dengan penuh rasa tanggung jawab.
3. Orang modern sangat menghargai waktu.
4. Orang modern bekerja menurut rencana (terprogram), baik rencana jangka pendek maupun jangka panjang.
5. Setiap orang modern yang berkeyakinan akan kemampuannya (percaya diri), dengan belajar akan dapat meningkatkan kemampuannya dalam menguasai atau menyesuaikan diri dengan lingkungan.
6. Manusia modern tidak percaya begitu saja pada keadaan.
7. Manusia modern sangat menjunjung tinggi harga diri (fitrah manusia), sadar akan martabat manusia, mulai dari anak-anak sampai lanjut usia.
8. Manusia modern sangat berorientasi pada implementasi ilmu dan teknologi.
9. Orang modern lebih sadar dan percaya bahwa ganjaran yang diterima sesuai dengan apa yang telah diusahakannya. (*sumber: <http://jalius12.wordpress.com/2009/10/18/pengertian-modern/>*).



II.1.4. Sejarah Arsitektur modern

Arsitektur adalah bagian dari kebudayaan manusia, dan ia merupakan ungkapan fisik dan peninggalan budaya dari suatu masyarakat dalam batasan tempat dan waktu tertentu. Dari dahulu sampai sekarang bahkan yang akan datang, arsitektur akan selalu berkembang dalam bentuk semakin kompleks, sejalan dengan perkembangan peradaban dan budaya termasuk ilmu pengetahuan, teknologi dan tuntutan kebutuhan manusia baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Sejarah perkembangan arsitektur mencakup dimensi ruang dan waktu yang sukar ditentukan batasnya. Dan untuk mempermudah di dalam mempelajarinya, suatu karya arsitektur dibedakan menurut ciri-ciri bentuk dan karakter arsitektural dalam kurun waktu tertentu. Pengelompokan-pengelompokan perkembangan arsitektur antara lain adalah: primitif, tradisional, klasik barat, dan modern.

Kebudayaan sangat mempengaruhi perkembangan arsitektur, mencakup interaksi antar kebudayaan manusia dengan alam, dalam hal ini termasuk iklim, topografi, dan faktor lingkungan lainnya. Oleh karena itu dalam mempelajarinya, dibagi ke dalam periode, tempat, siapa, atau masyarakat mana yang membangun.

Arsitektur Modern sendiri merupakan perkembangan dari klasik Barat, berubah secara revolusioner sejalan dengan revolusi industri mulai awal abad XIX dengan terjadinya perubahan besar-besaran dalam pola hidup dan pola pikir. Dan perkembangannya itu sendiri tidak lepas dari pengaruh atau perubahan-perubahan yang terjadi sejalan dengan perkembangan budaya berbagai bangsa. Oleh karena itu semakin sulit menentukan batas-batas sosial-budaya, ruang atau tempat dan waktu.

Berdasarkan hal tersebut di atas, pembahasan mengenai sejarah perkembangan arsitektur di sini membatasinya dalam lingkup budaya, termasuk pola hidup, pola pikir masyarakat pada periode tertentu. Uraian dimulai dari awal perubahan besar masyarakat dari tradisional, pertanian, klasik konservatif dalam kehidupan modern industrial.

Arsitektur Modern Barat

Disebut Modern-Barat karena pola pikir dan hidup lahir, tumbuh, dan berkembang di mulai dari Barat atau Eropa sejak abad XVI. Kehidupan pertanian klasik, tradisional dengan proses langsung dan sederhana mulai ditinggalkan dengan ditemukannya alat-alat produksi, perhubungan dan komunikasi yang lebih maju.

Sejak jaman Renaissance, perkembangan arsitektur modern sudah dimasukkan dalam jaman modern. Masa ini di mulai dengan konsep-konsep baru dari Italia sejak abad XV disebut “modern” ditandai dengan adanya percampuran

antara Gothik dan Renaissance melanda Eropa hingga masa Neo-Klasik, dinamakan Post Renaissance abad XVIII.

Pada abad XIX, meskipun unsur dan bentuk klasik masih mendominasi banyak bangunan, konsep dasarnya sudah tidak diterapkan lagi. Masa berakhirnya arsitektur klasik terjadi sejak revolusi industri di Inggris, sehingga menimbulkan revolusi sosial-ekonomi, tidak hanya melanda Eropa tetapi seluruh dunia.

Dalam arsitektur, perubahan mendasar terjadi antara lain dalam ornamen atau hiasan ditempatkan dalam perspektif lebih bebas dibandingkan dengan struktur dan ruang. Hiasan-hiasan untuk keindahan dalam arsitektur klasik masih tetap menjadi aspek penting dalam masa akhir arsitektur klasik ini, akan tetapi pencampuran berbagai gaya, konsep dan hiasan terlihat sangat menonjol.

Akhir arsitektur klasik disusul dengan timbulnya gaya Eklektikisme, yang berarti mengambil unsur-unsur terbaik, digabung, dan disusun ke dalam satu bentuk tersendiri. Setelah masa itu, dunia arsitektur berkembang lebih cepat dimulai dari modernisme awal, fungsionalisme, internasionalisme, kubisme hingga post-modern. (sumber: <http://anisavitri.wordpress.com/2009/07/07/sejarah-gaya-dan-tokoh-arsitektur-modern/>).

II.1.5. Pengertian Arsitektur modern

Pada awalnya Arsitektur Modern muncul sekitar tahun 1750-an di Eropa, dengan beberapa ciri khas yaitu munculnya arsitektur bergaya *Romantic Classicism* atau yang lebih dikenal dengan aliran Neoklasik, adanya tata kota ideal dan rekayasa teknologi. Sebenarnya Arsitektur Modern baru muncul di Eropa sekitar tahun 1860-an setelah dibangunnya *Crystal Palace*, sebagai suatu reaksi akibat ketidakpuasan akan gaya arsitektur klasik dan kombinasinya pada abad 18. Sedangkan di Amerika, gaya ini mulai muncul sekitar tahun 1880-an. Akibat adanya berbagai gagasan baru, salah satunya adalah adanya peran teknologi dalam perancangan bangunan yaitu penggunaan bahan-bahan baru seperti beton, besi, baja, kaca, dan sebagainya, mulailah muncul berbagai macam struktur yang sekaligus mempengaruhi bentuk-bentuk bangunan yang sebelumnya tidak ada. Gagasan baru tersebut terangkum dalam prinsip-prinsip Arsitektur Modern.

Arsitektur Modern dapat dianggap sebagai suatu debat atau argumen terhadap peran arsitektur klasik. Arsitektur Klasik mencerminkan banyak pandangan seperti moral atau *ekstravagan*, imperialisasi atau republik, bahkan intelektualitas atau militerisme. Tanpa disadari oleh beberapa Arsitek, ada beberapa karya arsitek yang mengaku sebagai hasil cipta klasik tapi mempunyai ciri modern, dan sebaliknya ada juga karya arsitek yang menyatakan sebagai karya arsitektur bergaya modern tapi nyatanya malah bergaya klasik. Salah satu pengaruh terpenting dan terbesar pada arsitektur modern ini adalah gerakan *Arts and Crafts*, yang ditemukan pada pertengahan abad 18 oleh *William Morris* di Inggris. Morris mengkritik kualitas artistik yang miskin akan hasil produksi mesin pada saat revolusi Industri. Meskipun Morris tidak merancang bangunan, pengaruhnya memberi motivasi akan kebebasan dan semangat bereksperimen yang mendapatkan peran penting dalam arsitektur.

Gerakan modern dipercaya sebagai sesuatu yang baru dan segala bentuk klasik tidak diterima oleh para arsiteknya. Pada umumnya arsitektur modern sengaja menciptakan pandangan yang mencerminkan ide tentang masyarakat industri, berdasarkan kesederajatan dan biasanya mempunyai sikap untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap salah di masa lalu. Pandangan baru tersebut, seperti masyarakat baru, umumnya tidak dimengerti atau belum dapat diterima masyarakat lain. Sangat ironis apabila gerakan modern ini menolak keberadaan tradisi klasik karena tanpa diduga banyak juga karya arsitektur modern yang terdapat unsur tradisi arsitektur klasik di dalamnya, masih mengadopsi beberapa bentuknya, dari urutan sampai pada bentuk kubahnya (*dome*), dan dengan inilah karya tersebut dapat mengkomunikasikan nilai (pesan) tertentu, sehingga satu sama lain berbeda. Usaha untuk menghilangkan tradisi tersebut sulit memang tidak pernah berhasil.

Gerakan modern ini sebenarnya lebih mengutamakan pada konstruksi dan *beauty* atau keindahan. Di sini semua gerakan di alam dianggap mempunyai konstruksi sehingga menjadi indah. Dinamis tetapi tetap sebuah konstruksi yang kaku tidak lagi statis, selalu dalam keadaan *equilibrium* namun tidak kaku. Pada saat itu gerakan ini harus internasional atau men-dunia dan dipraktekkan oleh semua arsitek pada saat itu. Semua benda mempunyai bentuk yang pas seperti bentuk bendungan dan bangunan penyimpanan gandum yang bentuknya serupa di seluruh dunia. Bahan-bahan pabrik seperti kaca sangat digemari dimana pada saat itu kaca dapat membentuk sebuah

volume ruang. Bagian dalam dapat terlihat dengan menggunakan kaca bagian luarnya menampilkan sebuah kejujuran.

Arsitektur modern yang mulai muncul pada sekitar tahun 1750 di Eropa mempunyai beberapa tanda, antara lain :

- Ø Kehadiran arsitektur modern seiring dengan sedang munculnya *Romantic Classicism*, istilah populernya adalah Neoklasik. Gaya ini dianggap serius apabila melibatkan emosi yang mengakibatkan prinsip-prinsip arsitektur klasik tidak diterapkan sepenuhnya melainkan cenderung lebih condong memilih (gabungan) gaya yang disukai saja, seperti gaya arsitektur *Gothic* dan *Ionic*.
- Ø Adanya tata kota ideal, karena sejak 1750 timbul suatu masalah yaitu banyaknya tempat kumuh. Hal ini membangkitkan gagasan kota ideal yang menyangkut polis, yang merupakan komponen masyarakat yang diatur sehingga hidup selaras dan seimbang. Bagaimana cara mengatur sebuah lahan menjadi bangunan merupakan bahan pertimbangan pembangunan kota itu sendiri, dengan kata kunci “mandiri” atau *self-sufficient*.
- Ø Adanya peran rekayasa dan teknologi. Insinyur sipil mulai banyak, yang kemudian mulai muncul bahan-bahan serta bahan-bahan campuran baru seperti cairan aspal, beton, baja dan sebagainya. Hal ini mempengaruhi pembangunan, terutama pada struktur bangunan sehingga mulai muncul bentuk-bentuk baru baik itu struktur atau penampakkannya.

Sebenarnya arsitektur modern baru muncul sekitar tahun 1860-an di Eropa dengan bangunan pertama yaitu *Crystal Palace*. Bentuk-bentuk yang digunakan merupakan bentuk-bentuk rasional yaitu kaku biasanya berbentuk kotak terlihat masif dan jarang terdapat ornamen-ornamen penghias seperti halnya pada gaya-gaya atau aliran-aliran sebelumnya. Penerapan bahan-bahan baru dapat terlihat pada bangunan ini seperti penggunaan struktur besi, baja dan kaca serta beton. Sedangkan di Amerika, arsitektur modern mulai muncul sekitar tahun 1880-an, dimana banyak dibangun gedung-gedung bertingkat tinggi dengan struktur yang menggunakan bahan-bahan baru hasil fabrikasi terutama bahan baja.

Prinsip-prinsip arsitektur modern antara lain :

- Ø Sistem firmitas atau sistem kekokohan, dimana tiang dan lantai merupakan satu kesatuan atau saling mengikat, ada pondasi dan penghubung lantai dasar sebagai pengikat konstruksi. Jadi pada arsitektur modern ini lebih menonjolkan pada bentuk-bentuk yang dianggap kokoh.
- Ø Adanya penggunaan bahan hasil pabrikasi untuk penutup atau kulit bangunan. Karena adanya revolusi industri yang banyak menyebabkan penggunaan bahan-bahan pabrik menjadi tren saat itu. Bahan-bahan yang banyak digunakan pada saat itu yaitu bahan-bahan baru seperti besi, baja, beton dan kaca. Para arsitek pada saat itu sedng gemar-gemarnya menggunakan bahan-bahan ini.
- Ø Terdapat sistem grid pada denah, tidak mempunyai pusat tertentu dan bentuknya biasanya asimetri. Disini denah sudah lebih kaya akan bentuk dan tidak berbentuk simetris seperti pada denah-denah bangunan beraliran klasik sebelumnya. Dan tidak mempunyai pusat-pusat tertentu.
- Ø Selalu ada bukaan-bukaan (lubang-lubang) karena pada saat itu arsitek sudah mulai memikirkan bagaimana menciptakan bangunan yang sehat yang diantaranya dengan menggunakan banyak bukaan-bukaan (lubang-lubang) sebagai sirkulasi udara agar udara lebih nyaman di dalamnya.
- Ø Alam dipinjam (dipasang) agar terlihat sebagai ornamen tapi tidak menjadi bagian dari bangunan. Di bangunan-bangunan modern penggunaan tanaman-tanaman hias merupakan pengganti dari ornamen-ornamen estetik yang terdapat pada bangunan aliran sebelumnya.
- Ø Adanya kontak dengan alam baik secara langsung ataupun secara tidak langsung. Alam disini mulai diperhatikan kembali sebagai unsur yang penting baik itu sebagai penunjang kenyamanan maupun kesehatan lingkungan bangunan.

- Ø Ada keinginan akan sebuah lingkungan yang sehat, jarak antar bangunan berjauhan. Telah saya jelaskan diatas bahwa arsitek beraliran modern mulai kembali memperhatikan kesehatan bangunan salah satunya juga dengan cara memperjauh jarak antar bangunan disamping juga sebagai penambah unsur keindahan dari bangunan itu sendiri lepas dari bangunan-banguna lain disekitarnya.
- Ø Arsitektur modern bertulang punggung pada teknologi (dasar semua permasalahan).

Pada saat tahun 1850-an muncul sebuah gelar baru yaitu insinyur. Insinyur disini selain ahli bangunan juga bisa membuat bangunan-bangunan tinggi atau pencakar langit juga dapat membuat bangunan dengan struktur-struktur yang panjang seperti jembatan. Sehingga pada akhirnya muncul istilah “ *Form Follows Function* “ yang dicetuskan oleh *Louis Sullivan* dimana bangunan yang baik tidak harus indah namun ‘ benar ‘ makna, fungsi dan lain-lainnya. Pada saat itu bangunan –bangunan modern juga sudah mulai berubah bentuknya misalnya pada bangunan-bangunan tinggi pada lantai 1 dan lantai 2-nya diberi ruang besar , mezanin dan terdapat tangga utama yang besar. Selain itu untuk memecah kekakuan pada penampakan fasad-nya diberilah aksent diatas-atas bangunan tinggi tersebut seperti yang dilakukan pada gaya-gaya *Art Nouveau*. Namun pada saat itu arsitek besar seperti *Louis Sullivan* tidak banyak menciptakan sebuah bangunan hanyalah karena bangunan-bangunan ciptaannya banyak ditiru dan dijiplak oleh arsitek-arsitek lain pada zamannya. Namun kemudian *Louis Sullivan* menurunkan ilmunya ini kepada muridnya yang akhirnya juga menjadi arsitek besar pula yaitu *Frank Loyd Wright*.

Kemudian arsitek memanfaatkan pengetahuan yang dipunya oleh insinyur. Dan akhirnya arsitek lebih kreatif dan mempunyai konsep pemikiran yang lebih dalam daripada insinyur, karena arsitek juga mempunyai pengetahuan tentang ilmu seni yang tidak dipunyai oleh insinyur yang hanya mempunyai ilmu teknik yang paten.

Kemudian pada sekitar tahun 1920-an muncullah suatu periode yang disebut dengan Periode *Heroic*, dimana dimasa itu merupakan jaman penekanan ego pribadi, selain itu sudah berkurangnya ornamen-ornamen yang menghiasi bangunan, namun

ornamen-ornamen disini berfungsi sebagai pemberi status, fungsi dan diletakkan di tempat-tempat tertentu. Sehingga kesimpulannya adalah bahwa di masa ini telah terjadi penyederhanaan ornamen-ornamen. Di sini massa-massa bangunan juga dibuat ekspresif namun menggunakan bahan-bahan pabrik sehingga mempunyai ekspresi yang khas contohnya penggunaan bentuk-bentuk melengkung dan *skylight*. Periode ini juga ditandai dengan keadaan politik Eropa yang saat itu tengah memanas yang menyebabkan munculnya berbagai macam aliran. Seperti adanya Naziisme di Jerman dimana bangunan pada saat itu harus berfungsi sebagai monumental, sedangkan di Italia adanya Fasisme yang mengakibatkan bangunan-bangunan pada saat itu secara teknis mengikuti bentuk-bentuk bangunan klasik. Jadi dapat dilihat bahwa pada saat itu karya-karya arsitektur haus monumental dan prinsip-prinsip arsitektur klasik. *Zailgeist* yaitu arsitektur mengikuti perkembangan mekanisasi yang terjadi sedangkan *Will to form* yaitu bahwa perancangan bangunan diserahkan sepenuhnya oleh arsitek yang merencangkannya.

Pada tahun 1920 hingga 1930 bangunan yang diciptakan kebanyakan adalah bangunan-bangunan tinggi atau bangunan pencakar langit. Karena pada saat itu ada anggapan bahwa semakin tinggi sebuah bangunan semakin hebat. Di Jerman pada saat itu ada istilah *Neve Sachlichkeit* atau *Neuwe Zakelijaheid* di Belanda yaitu sebuah sifat objektif yang baru. Dan di daerah Skandinavia yang pada saat itu tidak tersentuh oleh dinamika politik yang tengah memanas di Eropa Tengah mengakibatkan gerakan modernnya berbeda dengan di daerah Eropa tengah tersebut, bentuk-bentuk bangunan di sana mengalah pada lansekap atau alam.

Akibat rasa optimis yang tinggi dan sikap yang idealis dari masyarakat modern, arsitektur modern mulai menandakan tanda-tanda kegagalannya. Para arsitek dari gerakan modern mempunyai suatu tujuan yaitu untuk menciptakan suatu gaya internasional atau *Internasional Style*, yang diterima secara internasional dan seragam. *Internasional Style* sebenarnya merupakan perumusan ide-ide dari para pionir arsitektur modern seperti *Hoffmann*, *Loos*, *Frank Loyd Wright*, dan *Walter Gropius*. Ciri khas bangunan bergaya internasional adalah penerapan bentuk-bentuk geometri, dinding berwarna polos (putih), dan atap yang datar, serta biasanya terdapat taman di sekitarnya. Banyak karya-karya arsitektur yang mengadopsi dari revolusi industri.

Prinsip-prinsip bangunan bergaya International yaitu :

Ø *Volume metrik*

Ø *Regularity*

Ø Anti ornamen terapan

Internasional style masih tetap populer ke seluruh dunia hingga sekitar tahun 1950-an. Pada saat itu banyak arsitek muda yang menentangnya. Mereka percaya bahwa gaya ini tidak mempunyai banyak variasi dalam desainnya karena keterikatannya pada bentuk geometri yang sederhana dan kurangnya dekorasi. Sehingga pandangan industri yang diterapkan pada semua bangunan menjadi dasar permasalahan yang sering dikritik. Penerapan ini gagal menampilkan kepentingan akan fungsi dari berbagai bangunan, seperti perumahan, gedung perkantoran dan institusi-institusi baik pendidikan maupun kebudayaan, memiliki bentuk yang mirip sehingga terlihat sama, dan yang hanya dapat menandakan fungsinya adalah penggunaan skala yang berbeda.

Kelompok arsitek pertama yang menentang gaya tersebut menamakan diri the *Brutalists*. Mereka mendasari desainnya pada pekerjaan akhir *Le Corbussier*, dan membuat bangunan yang polos dan masif dengan bahan campuran / konkrit yang kasar serta kuat. Pemimpin kelompok ini adalah *Kenzo Tange* (Jepang), *J. Sterling* dan *Gowan* (Inggris), dan *Paul Rudolf* (Amerika).

Sekitar tahun 1970-an dunia telah berubah dan kesemuanya diatur oleh Amerika. Kemudian timbul Perang Dingin yaitu antara Blok Barat yang lebih menekankan industrialis dan Blok Timur yang sangat tertutup sehingga disebut dengan Tirai Besi. Namun pada saat itu setiap negara mempunyai program-program pembangunannya sendiri. Pada saat itu di Amerika terdapat 3 karakter yang mempengaruhi karya-karya arsitektur diantaranya adalah formalis seperti *Paul Rudolf* yang lebih mengutamakan ekspresi bentuk kemudian perfeksionis seperti *IM.Pei* dimana lebih mengutamakan kesempurnaan setiap detail dan bentuk. Sedangkan yang terakhir yaitu produktivitas yang lebih mengutamakan pada kemajuan teknologi, efisiensi dan optimalisasi. Di Belanda arsitek-arsitek disana kembali meneruskan gaya arsitektur modern lama, *metabolisme* dan *split level* seperti yang dilakukan oleh *Le Corbussier* dan *Van der*

Grough. Di Prancis banyak menggunakan teknologi logam seperti pembangunan menara Eiffel jadi anggapan disana bahwa bangunan yang menarik yaitu bangunan yang bisa dirakit. Di Jerman lebih mengutamakan pengekspresian bentuk-bentuk manufaktur, bangunan yang bisa dirakit serta mengutamakan bentuk-bentuk yang ekspresif. Di Skandinavia, *Alvaro Alto* sebagai arsitek penggerak disana lebih mengutamakan bentuk-bentuk konservatif dan bangunan harus mempunyai unsur-unsur alam. Di Asia seperti di Jepang lebih mengutamakan bentuk-bentuk formalis dan metabolis yang digerakkan oleh *Kenzo Tange*. Sedangkan di India dipengaruhi oleh *LeCorbussier* dan *Charles Korea* yang mengutamakan bangunan-bangunan arsitektur tropis.

Pada tahun 1970-an itu pula terbitlah sebuah buku yang berjudul "*Complexity and Contradiction*". Dan ada anggapan bahwa bangunan harus kompleks dan ramai tidak ada lagi *regularity* dan simetris. Ornamen-ornamen bangunan timbul karena fungsi seperti adanya antenna sebagai sebuah sculpture. *Charles Jenks* menilai pada saat itu ada enam situasi penciptaan karya-karya arsitektur yaitu situasi historis, *stylish*, tradisional, urban, super modern dan situasi *ad hoc*. Kemudian timbul pula aliran baru yang bernama aliran kalsik pasca modern yang berkembang karena situasi historis pada tahun 1980-an. Maksud dari pasca modern disini yaitu sebuah upaya untuk menghadirkan lebih dari sebuah pemahaman dari sebuah karya arsitektur. Kebanyakan karya-karya arsitektur, gaya dan tipe berasal dari Barat, namun kemudian menyebar dengan cepat ke seluruh penjuru dunia, ini semua tergantung dari berkembangnya teknologi di bidang komunikasi.

Mungkin sekarang, gerakan arsitektur yang dikenal dan paling kontroversial adalah *Post-Modernism*. Gerakan ini dimulai sekitar tahun 1960-an di Amerika. Gerakan ini tidak mempunyai gaya atau teori umum tertentu. Mereka bergabung hanya karena menentang internasional style. Salah satu arsitek terkenal pada saat itu adalah *Robert Venturi*. Sebagian besar arsitek Post-Modern mengembalikan gaya-gaya terdahulu (klasik), yang sempat diabaikan oleh arsitek-arsitek modern awal, dengan menerapkan unsur tradisi gaya tersebut pada karya-karyanya. Ketertarikan akan gaya-gaya dahulu didasari akan keinginan untuk memelihara / menjaga gedung-gedung tua dan mengadaptasinya untuk dipergunakan sebagai sesuatu yang baru atau dengan kata kata lain bangunan tua tersebut akan memiliki fungsi baru. Sebagian besar karya arsitek Post-Modern adalah bangunan-bangunan berukuran kecil seperti rumah dan toko.

Berikut beberapa contoh-contoh karya *Le Corbusier* yang terkenal:



Gambar 1. Villa Savoye, Poissy-sur-Seine, Perancis

<http://titian.blog.stisitelkom.ac.id/2012/05/01/arsitektur-modern-2/>



Gambar 2. Unité d'Habitation, Marseille, Perancis

<http://titian.blog.stisitelkom.ac.id/2012/05/01/arsitektur-modern-2/>



Gambar 3. Usine Claude et Duval, Saint-Dié-des-Vosges, Perancis

<http://titian.blog.stisitelkom.ac.id/2012/05/01/arsitektur-modern-2/>



Gambar 4. Chapelle Notre Dame du Haut, Ronchamp, Perancis

<http://titian.blog.stisitelkom.ac.id/2012/05/01/arsitektur-modern-2/>



II.2. Judul

II.2.1. Pengertian Judul.

“Pusat Hiburan Malam di Malang”

Pusat menurut kamus bahasa Indonesia adalah tempat yang letaknya di tengah.

Hiburan menurut kamus bahasa Indonesia adalah sesuatu atau perbuatan yg dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dsb).

Malam menurut kamus bahasa Indonesia adalah waktu setelah matahari terbenam hingga matahari terbit.

Malang menurut kamus bahasa Indonesia 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 merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan kota pelajar. Jadi pengertian “Pusat Hiburan Malam di Malang” adalah suatu tempat untuk menghibur diri baik dengan teman maupun sendiri yang dikhususkan pada malam hari.

II.3. Kesimpulan.

Kesimpulannya adalah bahwa sebenarnya arsitektur modern tidak sepenuhnya mati karena arsitektur modern dianggap sebagai asal-muasal gaya arsitektur sekarang. Sehingga banyak karya arsitektur sekarang yang masih mengadopsi prinsip-prinsip arsitektur modern, meskipun dalam desainnya terjadi penggabungan gaya lain, seperti gaya klasik-*Renaissance*, Neoklasik, dan sebagainya. Dengan kata lain jiwa arsitektur modern masih dapat dilihat dan dirasakan pengaruhnya pada desain suatu bangunan.

BAB III

KAJIAN OBYEK

III.1. Studi Literatur

III.1.1. Pengertian Obyek

Pusat : Tempat yang letaknya di bagian tengah. (*kamus bahasa indonesia, Dody DA. Armis Sally, penerbit: aneka ilmu,semarang*).

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

Pada umumnya hiburan dapat berupa musik, film, opera, drama, ataupun berupa permainan bahkan olahraga. Berwisata juga dapat dikatakan sebagai upaya hiburan dengan menjelajahi alam ataupun mempelajari budaya. Mengisi kegiatan di waktu senggang seperti membuat kerajinan, keterampilan, membaca juga dapat dikategorikan sebagai hiburan

Selain itu terdapat tempat-tempat hiburan atau klab malam (night club) sebagai tempat-tempat untuk melepas lelah, umumnya berupa rumah makan atau restoran yang dilengkapi hotel serta sarana hiburan seperti musik, karaoke, opera. Ada pula yang menyediakan permainan seperti bilyar hingga sarana perjudian. Bagi kalangan tertentu, permainan judi (gambling) dianggap sebagai hiburan atau sarana membuang sial. Selain itu, di beberapa negara ada juga klab-klab malam yang diperuntukkan untuk pertemuan keluarga yang tentunya berbeda dengan klab klab malam pada umumnya. (*The free encyclopedia, wikipedia*)

Malam : Waktu sudah petang. (*kamus bahasa indonesia, Dody DA. Armis Sally, penerbit: aneka ilmu,semarang*)

Malang : 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 merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan kota pelajar. (http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Malang)

Pusat Hiburan Malam di Malang adalah

“pusat hiburan malam biasa disebut dengan klub malam ataupun night club yaitu pusat fasilitas komersial modern yang berupa rumah makan maupun cafe yang memiliki bar dan mempunyai ijin untuk menjual dan mengkonsumsi minuman beralkohol yang dilengkapi dengan sarana hiburan berupa live musik, musik DJ maupun karaoke yang digunakan untuk menyenangkan diri dan untuk mengurangi rasa seduh dan tertekan yang dilakukan pada sore hari atau waktu sesudah petang hingga menjelang pagi hari yang berada diatas kota Probolinggo, Jawa Timur”

III.1.2. Batasan Obyek

Pada perancangan pusat hiburan malam, hiburan malam yang bertema modern Le Corbusier yang menjadi batasan obyek perancangan. Sehingga pusat hiburan malam yang terdiri dari bar,discotheque dan karaoke menjadi batasan dalam obyak perancangan.

III.1.3. Sasaran Obyek

- Masyarakat modern usia 21 tahun-35 tahun
- Masyarakat dengan tingkat menengah ke atas
- Para eksekutif muda
- Wisatawan loka

Pada dasarnya para penikmat hiburan malam memiliki kesadaran terhadap tren dan perilaku yang berada di masyarakat. Biasanya mereka peminum mulai dari bir lokal berharga rata-rata dengan harga yang lumayan tinggi. Dan mereka kebanyakan mempunyai latar pendidikan yang tinggi sehingga lebih dapat menahan diri dalam meminum minuman yang beralkohol demi keselamatan diri dan lingkungan sekitar.

III.1.4. Bentuk Pelayanan

Pada umumnya pusat hiburan malam memberikan hiburan malam yang modern bertujuan untuk memuaskan penikmatnya dan fasilitasnya berupa:

- Bar
- Discothque
- Karaoke
- Billiard

III.1.5. Fasilitas

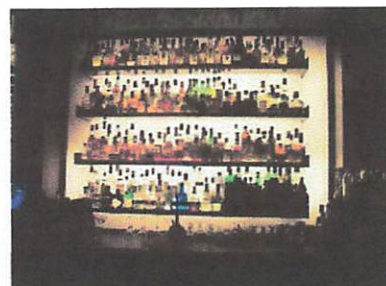
III.1.5.1. Bar

a. Pengertian Bar

Kata bar berasal dari Amerika Serikat bagian timur atau daerah Boston, dimana pada tahun 1825 dibuka sebuah tavern (kedai minuman) yang pertama oleh Samuel Coles. Nama bar itu sendiri berasal dari kata barrier, yaitu sebuah counter, terbuat dari kayu yang sangat kuat, berbentuk meja panjang, berguna sebagai pemisah antara bartender (penjual minuman) dan pembeli. (<http://ahmadgokil.blogspot.com/2008/11/pengertian-bar.html>)

Sebuah bar (juga disebut sebuah pub, bar, salon, atau taproom) adalah sebuah usaha yang melayani minuman, terutama minuman beralkohol seperti beer, minuman keras, dan koktail, untuk konsumsi di tempat.

Bar menyediakan bangku atau kursi untuk pengunjung sepanjang mereka mengangkat meja atau counter. Beberapa bar memiliki panggung hiburan, seperti live band, pelawak, penari go-go, lantai menampilkan atau penari telanjang (lihat strip club). Bar yang merupakan bagian dari hotel kadang-kadang disebut panjang lounge bar atau hotel.



Gambar sebuah Bar

Gambar rak botol pada Bar

b. Fungsi dan peranan Bar

1. Tempat untuk memuaskan dahaga
2. Tempat bersosialisasi
3. Tempat relaksasi
4. Tempat melepaskan kejenuhan sehari-hari
5. Tempat bersenang-senang



Mulai dari zaman dahulu sampai sekarang pub/bar berfungsi sebagai tempat bersosialisasi dan berkumpul. Walaupun pada nantinya banyak tujuan dari perkumpulan tersebut yang beda dan entah itu merupakan perkumpulan bisnis, politik, maupun hanya bersifat sosialisasi belaka. Pub/bar dianggap sebagai tempat yang cukup nyaman untuk bersenang-senang.

c. Kriteria perancangan bar secara khusus

1. Bar

Persyaratan bar berdasarkan keputusan Direktur Jendral Pariwisata no. 14/U/88 tanggal 25 Februari 1988:

- Hotel menyediakan suatu bar yang terpisah dari restaurant
- Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas bar dengan ketentuan 1,1m²/seat
- Lebar ruang bartender minimal 1m
- Untuk ruangan bar yang tertutup harus dilengkapi dengan AC dan ventilasi dengan temperatur ruang 24°C dan kelembaban relatif 60%.
- Tersedia bar counter dan bar stool.
- Alat pencampur minuman 1 buah
- Alat pengocok minuman 1 buah
- Alat pengukur minuman 2 buah
- Pembuka botol dan kaleng 2 buah

- Lemari pendingin 1 buah
- Keranjang sampah 2 buah
- Tempat es batu dan alat-alat untuk mengambilnya.
- Rak penyimpan minuman dan peralatan yang dipisahkan.
- Longbarspoon
- Spring cocktail stainer
- Lemon squeezer.
- Cutting board.
- Berbagai jenis gelas dengan jumlah 2 kali kapasitas bar minimal, terdiri dari cocktail glass, tumbler glass (gelas panjang), gelas bir, cognas glass/Barandy glass.
- Snack bar biasanya di desain dengan menggunakan warna merah, tampilan yang modern dan menarik seperti poster atau lukisan.

2. Stage

Di panggung memerlukan lighting dan sound sistem lebih baik supaya suara yang keluar lebih jelas dan juga supaya tampilan di stage lebih bagus dengan bantuan pencahayaan yang sudah diletakkan dititik-titik yang telah ditentukan, misal:

- Microphone minimum 3 dengan kabel yang permanen dan disambungkan pada sound mixer dengan alternatif tape atau disc.
- Pada plafon terdapat lighting track dengan spotlight (lampu sorot) yang dapat diatur.
- Sistem pengontrol lampu dengan room dimmer control dan fasilitas pemograman untuk pre-setting lampu panggung. (*Lawson, Fred, restaurant, clubs and bar planning design*).

3. Dance floor

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

Perbandingan luasan dance floor dengan jumlah kursi adalah 40 m² untuk 100 kursi (*Lawson, Fred, restaurant, clubs and bars planning design*)

d. Kriteria perancangan bar secara umum

- Perancang harus mampu menangkap dan menarik perhatian pengunjung dengan merangsang indera penglihatan sama kuatnya dengan makanan yang disajikan.
- Selain dance floor, biasanya dilengkapi dengan ruangan kecil untuk percakapan yang lebih khusus.
- Cara baru untuk dapat menarik pengunjung adalah melalui permainan lighting yang menarik.
- Lighting dan sound sistem membantu mengubah suasana dengan memasukkan kesan dramatis mengandung rasa ingin tahu.
- Pengguna material alami dan tidak mahal merupakan salah satu cara yang cukup penting untuk dapat mengkomodasi klien dengan budget terbatas.

III.1.5.2 Discothique

Pengertian discothique

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

Pada dasarnya bar dan discothique memiliki persamaan ruang-ruangnya yang membedakan hanya pada jenis musik dan musik yang ditampilkan. Discothique menggunakan DJ live untuk musik yang ditampilkan.

III.1.5.3. Karaoke

a) Pengertian karaoke

Adalah adalah sebuah bentuk hiburan di mana seseorang menyanyi diiringi dengan musik dan teks lirik yang ditunjukkan pada sebuah layar televisi. Di Asia, karaoke sangat populer.

Secara etimologis kata karaoke merupakan kata majemuk: "kara" yang berarti "kosong" (seperti dalam Karate) dan "oke" yang merupakan bentuk

pendek dari 'orkestra'. Karena kata majemuk ini setengah asing (Inggris) dan setengah Jepang, (<http://id.wikipedia.org/wiki/Karaoke>).

b) Jenis dan kapasitas ruang karaoke.

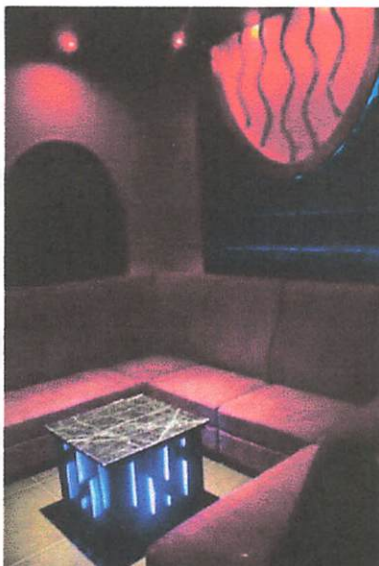
- Small room, kapasitas: 6 orang
- Medium room, kapasitas: 8 orang
- Large room, kapasitas: 12 orang, fasilitas: meja makan 4 orang
- Suite room, kapasitas: 18 orang fasilitas: meja makan untuk 6 orang
- Presiden suite room, kapasitas: 24 orang fasilitas: meja makan untuk 8 orang, toilet pribadi
- Big top, kapasitas: 35 orang fasilitas: meja makan untuk 10 orang, toilet pribadi, dan dancefloor

III.2. Studi Banding Obyek

Studi banding yang saya lakukan pada 2 lokasi yaitu nav karaoke yang berada di Jl. Raya Langsep 2DD Malang dan di smooth cafe pool & karaoke yang berada di Jl. Terusan Dieng 36 Sukun Malang.

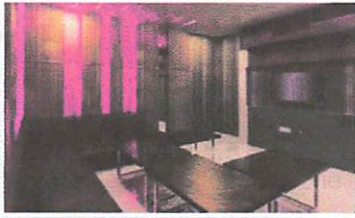
III.2.1. Nav Karaoke

Nav kaaraoke merupakan hiburan keluarga yang berada di daerah Jl. Raya Langsep 2DD Malang



Gambar disamping merupakan ruangan small yang berkapasitas 4-5 orang. Ukuran ruangan tersebut kira-kira 3×3 meter. Ruangan ini terdapat meja dan sofa yang moedern dan juga tidak terlalu banyak ornamen hanya terdapat lampu-lampu yang berwarna merah dan biru sehingga di dalam ruangan terasa hangat.

SMALL ROOM



MEDIUM ROOM

. Gambar disamping merupakan ruangan medium yang berkapasitas 6-7 orang. Ukuran ruangan tersebut kurang lebih sekitar 4x4 meter. Pada ruangan ini terdapat meja dan sofa yang bersifat modern dan juga ruangan ini tidak terlalu banyak menggunakan ornamen, garis tegak lurus yang berwarna pink dan juga tembok yang berwarna kecoklatan dapat menghadirkan kesan modern dan juga mewah.



LARGE ROOM

Pada gambar di samping merupakan ruangan large yang berkapasitas sekitar 10-11 orang. Ukuran ruangan tersebut kurang lebih 4x5 meter. Meja dan sofa tersebut juga bersifat modern karena dengan bentuk yang menyesuaikan dengan ruangnya. Dan juga ruangan ini tidak memakai ornamen yang berlebihan dan juga memakai warna soft sehingga didalam ruangan tersebut terasa tenang dan juga bersifat sangat mewah.



Lobby, Receptionist, dan Kasir

Pada gambar disamping merupakan lobby, kasir dan juga receptionist pada nav karaoke malang. Pada ruangan tersebut tidak terlalu banyak ornamen sehingga kesan yang ditampilkan bersilat modern.

III.2.2. Smooth

Smooth merupakan suatu tempat hiburan malam yang menyediakan bar, discothique, dan juga karaoke yang berada di Jl. Terusan dieng 36 sukun Malang.

- **Foto-foto ruangan yang ada di smooth**



Gambar disamping merupakan gambar suatu tempat untuk DJ performance. Lampu-lampu yang memancar merupakan kesan yang modern.

Didepan stage ini juga terdapat dance floor yang dipergunakan untuk berjoget bagi para pengunjung.

Stage DJ performance



Gambar disamping merupakan ruangan bar/pub yang untuk menyediakan minum-minuman dan juga makanan ringan. Kesan modern dimunculkan pada perabot-perabot yang berbentuk modern.

Bar atau pub

III.2.3. Billiard O2 Malang

Tempat billiard O2 di Malang ini merupakan tempat yang paling bagus di Kota Malang. Karena, tempat ini bagus dan berstandart international dan juga sering dipakai untuk perlombaan billiard international. Lokasi ini juga sangat strategis di Jl. Soekarno Hatta yang merupakan area pertokoan dan juga perdagangan.



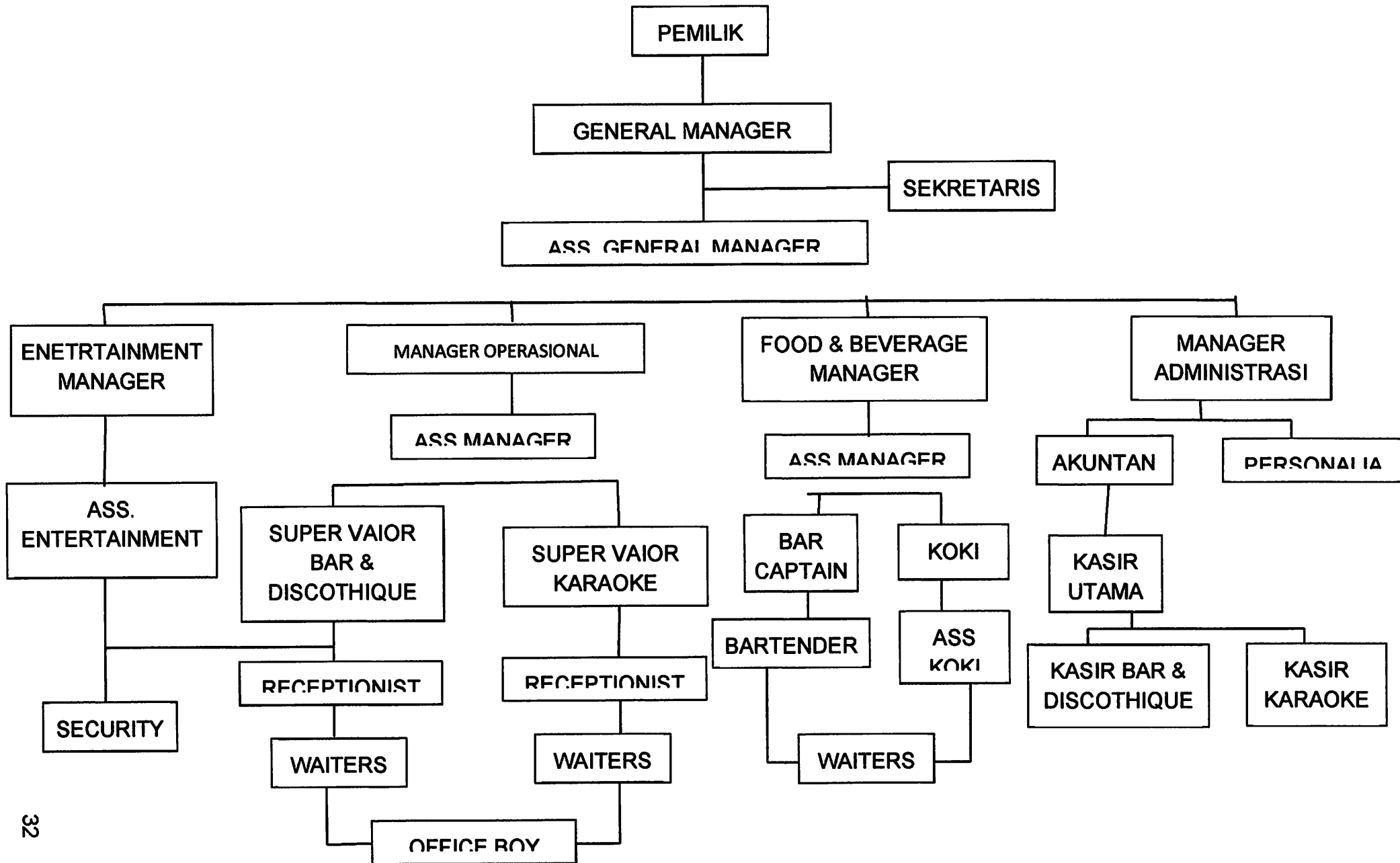
gambar disamping merupakan suasana di O2 pool & café di Malang

suasana di O2 pool & café di Malang



gambar disamping merupakan adanya Bar café dan juga DJ nya.

DJ dan bar café



Keterangan Pengelola

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

- ✚ Menerima dan memeriksa laporan dari tiap-tiap bagian di bawahnya dan bekerja sama dengan staf administrasi dan keuangan.
- ✚ Mengadakan breifing dengan tiap-tiap bagian di bawahnya (bagian operator, waiters, resepsionis, dan cleaning service)

10. Bar Captain

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

11. Akuntan

- ✚ Mengatur keluar masuknya uang agar tidak menderita kerugian

12. Staf Personalia

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

13. Security/Keamanan

- ✚ Menjaga keamanan stabilitas lokasi bar dan karaoke

14. Waiters Cafe

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

15. Koki

- ✚ Membuatkan makanan dan minuman
- ✚ Bertanggung jawab terhadap dapur
- ✚ Bertanggung jawab dalam memasak

16. Asisten Koki

- ✚ Membantu koki dalam menyiapkan makanan dan minuman
 - ✚ Bertanggung jawab terhadap dapur
 - ✚ Bertanggung jawab dalam memasak dan membantu koki
17. Cleaning Service
- ✚ Bertanggung jawab atas kebersihan cafe, bar dan karaoke
18. Operator
- ✚ Mengendalikan jalannya server komputer
 - ✚ Mengatasi kerusakan yang terjadi sewaktu-waktu
19. Kasir/Resepsionis Karaoke
- ✚ Menyambut tamu
 - ✚ Mengatur pemesanan kamar
 - ✚ Memasukkan pemesanan kamar, makanan, dan minuman kedalam komputer untuk kemudian dikeluarkan bon tagihan ke pengunjung
20. Kasir/Resepsionis Cafe dan Bar
- ✚ Menyambut tamu
 - ✚ Memasukkan pemesanan makanan, minuman kedalam komputer untuk kemudian dikeluarkan bon tagihan ke pengunjung
21. Waiters Karaoke
- ✚ Mangantar tamu masuk kedalam ruangan karaoke
 - ✚ Melayani permintaan kebutuhan pengunjung didalam ruang karaoke
 - ✚ Mengawasi seluruh ruang karaoke
22. Bartender
- ✚ Menyediakan minuman (keras maupun dingin) untuk pengunjung
 - ✚ Bertanggung jawab dalam pembuatan rekapitulasi penjualan minuman
23. Office Boy
- ✚ Bertanggung jawab terhadap kebersihan pusat hiburan malam



III.3. Kesimpulan

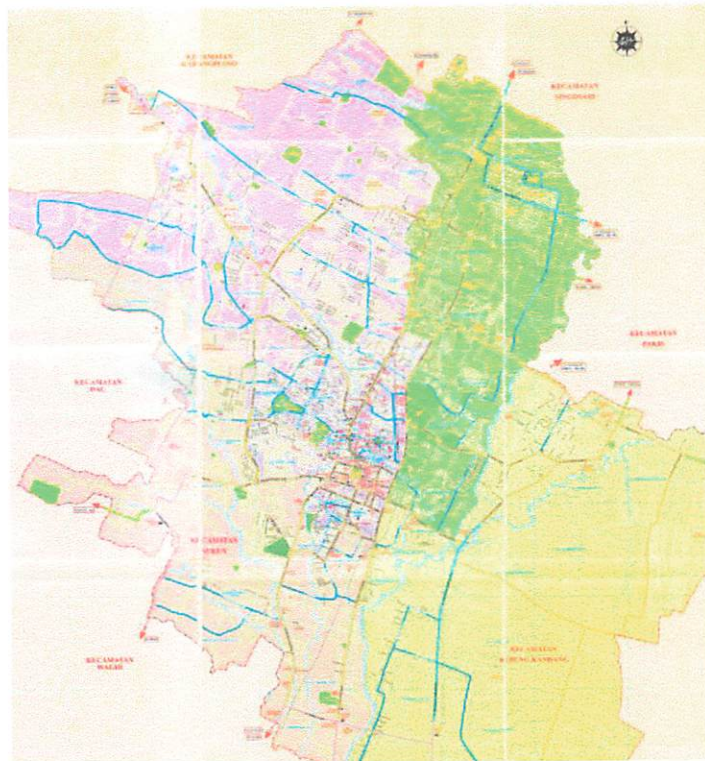
Dari studi banding dan juga studi literatur dapat diperoleh besaran ruangan yang akan di rancang dan juga terdapat perbedaan di setiap fungsinya. Untuk perbedaan bar dan discothique adalah untuk bar dalam penyajian musiknya melalui cd player yang berada di dekat kasir, sedangkan discothique memakai DJ sehingga kesannya lebih ramai dan seru

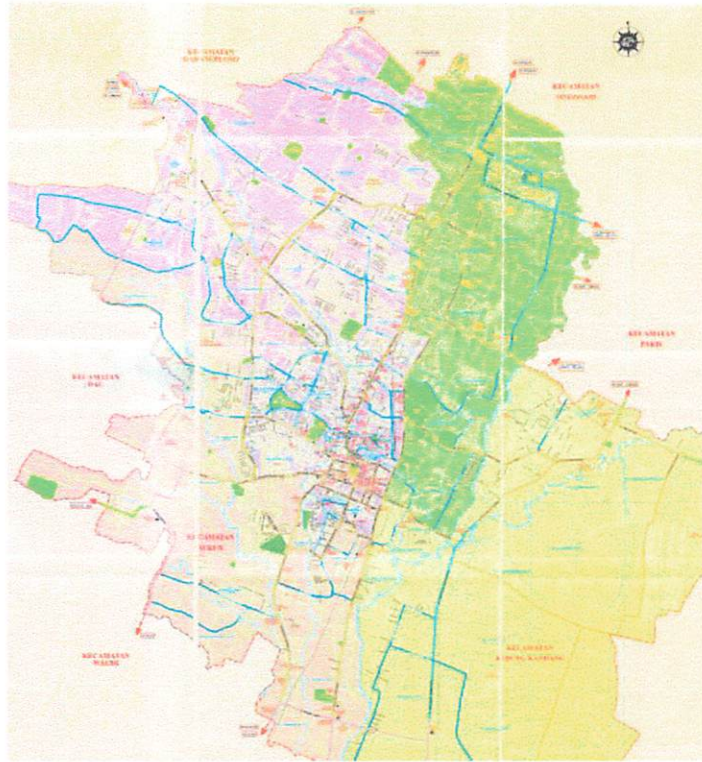
BAB IV

KAJIAN LOKASI

VI.1. Lokasi Site

Perancangan Pusat Hiburan Malam berada pada daerah pusat perdagangan dan hiburan. Jadi sangat tepat Pusat Hiburan Malam berada pada JL. Soekarno Hatta kecamatan blimbing kelurahan kelurahan lowokwaru.

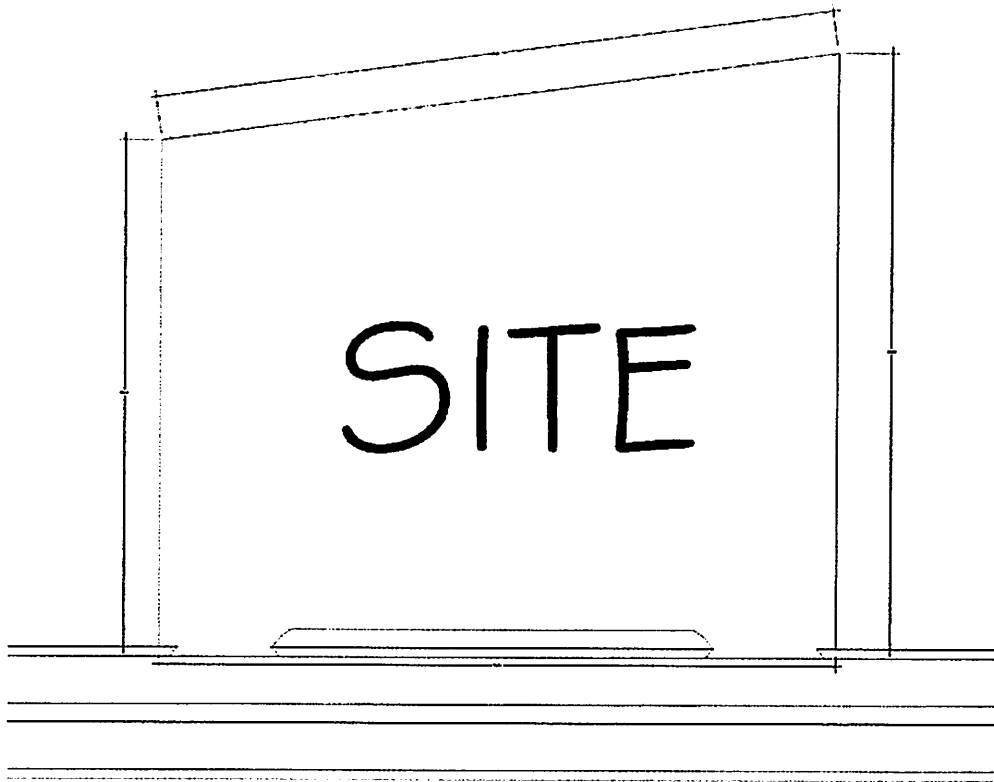




Lokasi tapak berada pada pada kawasan perkantoran dan perdagangan kota Malang, yaitu jalan Soekarno Hatta kec. blimbing kel. Lowokwaru.

Batas-batas tapak yaitu:

- Sebelah Timur: Jl. betek
- Sebelah Barat: JL. MT.Haryono
- Sebelah Utara: JL. Blimbing
- Sebelah Selatan: Universitas Brawijaya





Luas site ini sekitar kurang lebih 4310 m² dengan ketentuan RDTRK Kota Probolinggo menetapkan bahwa untuk bangunan pada lokasi Jl. Sutomo adalah sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 80%
- Ktinggian bangunan maksimal : 3-4 lantai
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 5 meter



VI.2. Kondisi Eksiting

VI.2.1. Kondisi Fisik Tapak

a. Pencapaian Tapak.

Pencapaian ke tapak yang mudah dijangkau melalui darat. Transportasi umum dengan adanya angkot dan juga kendaraan pribadi.

b. View Tapak

Viewnya adalah perkantoran/perdagangan

c. Kemiringan dan Drainase Tapak

Kondisi tapak relatif datar menggunakan drainase diarahkan menuju saluran buangan yang telah ada di sepanjang jalan Sutomo, system saluran bawah tanah (gorong-gorong).

d. Iklim

Keadaan iklim di kawasan ini merupakan iklim tropis yang dibedakan dengan 2 musim yaitu musim penghujan dan musim kemarau.

e. Suhu Udara

Suhu udara tertinggi 32° C dan terendah 26° C dengan kelembaban udara berkisar 85%.

VI.2.2. Kondisi Fisik Bangunan Sekitar

1. Pola lingkungan dan orientasi bangunan

Pertumbuhan lingkungan pada kawasan site terpilih secara umum membentuk pola pertumbuhan lingkungan secara linier yang membentuk grid karena pertumbuhan semakin banyak dan memenuhi keseluruhan ruang.

2. Intensitas pemanfaatan lahan

Intensitas pemanfaatan lahan pada kawasan ini kepadatan bangunannya mencapai 70%-80% dengan penyebaran pengelompokan yang merata dengan keseimbangan antara bangunan dan area hijau yang kurang.

3. Fungsi bangunan

Penggunaan bahan bangunan pada kawasan ini sebagian besar dipergunakan untuk perkantoran, permukiman, perdagangan.





4. Ketinggian tapak dan bangunan sekitar

Wilayah kota Probolinggo terletak pada ketinggian 0-50 meter dari atas permukaan air laut. Ketinggian daratan kota Probolinggo semakin ke wilayah selatan semakin tinggi, dan rata-rata ketinggian mencapai ± 4 meter. Kota Probolinggo bertopografi datar dan landai dengan tingkat kemiringan antara 0-20%. Ketinggian bangunan rata-rata 4 lantai dengan GSP antar 5 meter dan GSB antar 7-10 meter.

VI.2.3. Kondisi Fisik Prasarana

1. Vegetasi

Vegetasi yang terdapat pada site merupakan vegetasi pelindung karena dapat berfungsi sebagai filter terhadap angin dan suara bising.



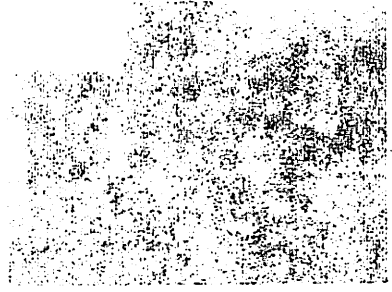
2. Fasilitas Umum

Fasilitas umum yang tersedia d sekitar site meliputi saluran drainase,tiang listrik, tempat sampah dan juga lampu jalan. Semua fasilitas tersebut sampai saat ini masberfungsi dengan baik.



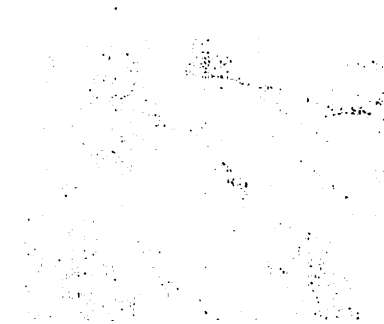
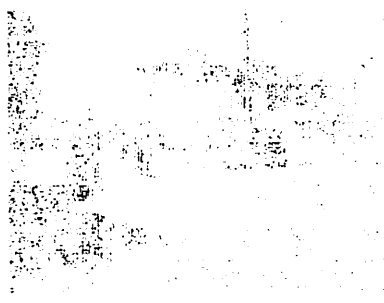
3. Sirkulasi lalu lintas

Sirkulasi pada sekitar site ini tidak begitu ramai pada siang hari meskipun berada diperempatan. Namun pada malam hari cukup ramai dan pada jalan Sutomo ini hanya menggunakan 1 jalur aja ke arah utara dimana ke arah utara tersebut dapat ke pelabuhan dan juga ke alun-alun. Namun, di jalan Sutomo yang dari arah selatan akses dari pusat kota dan juga perdagangan.



2. Peta Jalan

Salah satu faktor yang sangat penting dalam perencanaan transportasi adalah ketersediaan sarana transportasi yang memadai. Hal ini berkaitan dengan aksesibilitas ke berbagai lokasi yang dituju.



3. Peta Jalan

Salah satu faktor yang sangat penting dalam perencanaan transportasi adalah ketersediaan sarana transportasi yang memadai. Hal ini berkaitan dengan aksesibilitas ke berbagai lokasi yang dituju.



BAB V

METODE PERANCANGAN

V.1. Proses Pengumpulan Data

v.1.1 Proses pengumpulan data lapangan (studi banding)

1. Observasi

melakukan survey langsung untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan obyek baik dari segi lokasi maupun bangunannya.

Survey ini dilakukan di 2 tempat yang ada di malang yaitu nav karaoke dan smooth pub & cafe.

2. Wawancara

Proses pengumpulan data dengan wawancara bertujuan untuk mengetahui besaran ruang, kegiatan dan fasilitas yang ada pada nav karaoke dan smooth pub & cafe.

3. Dokumentasi

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

V.1.2. Proses pengumpulan data dari literatur

1. Melakukan studi literatur yang berkaitan dengan obyek untuk studi banding yang berkaitan dengan obyek hiburan malam.
2. Melakukan studi literatur tema yang diambil tema modern le corbusier.

V.1.3. Proses pengumpulan data site.

1. Observasi

Melakukan survey lapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan site yaitu di jalan soekarno hatta.

2. Studi Literatur

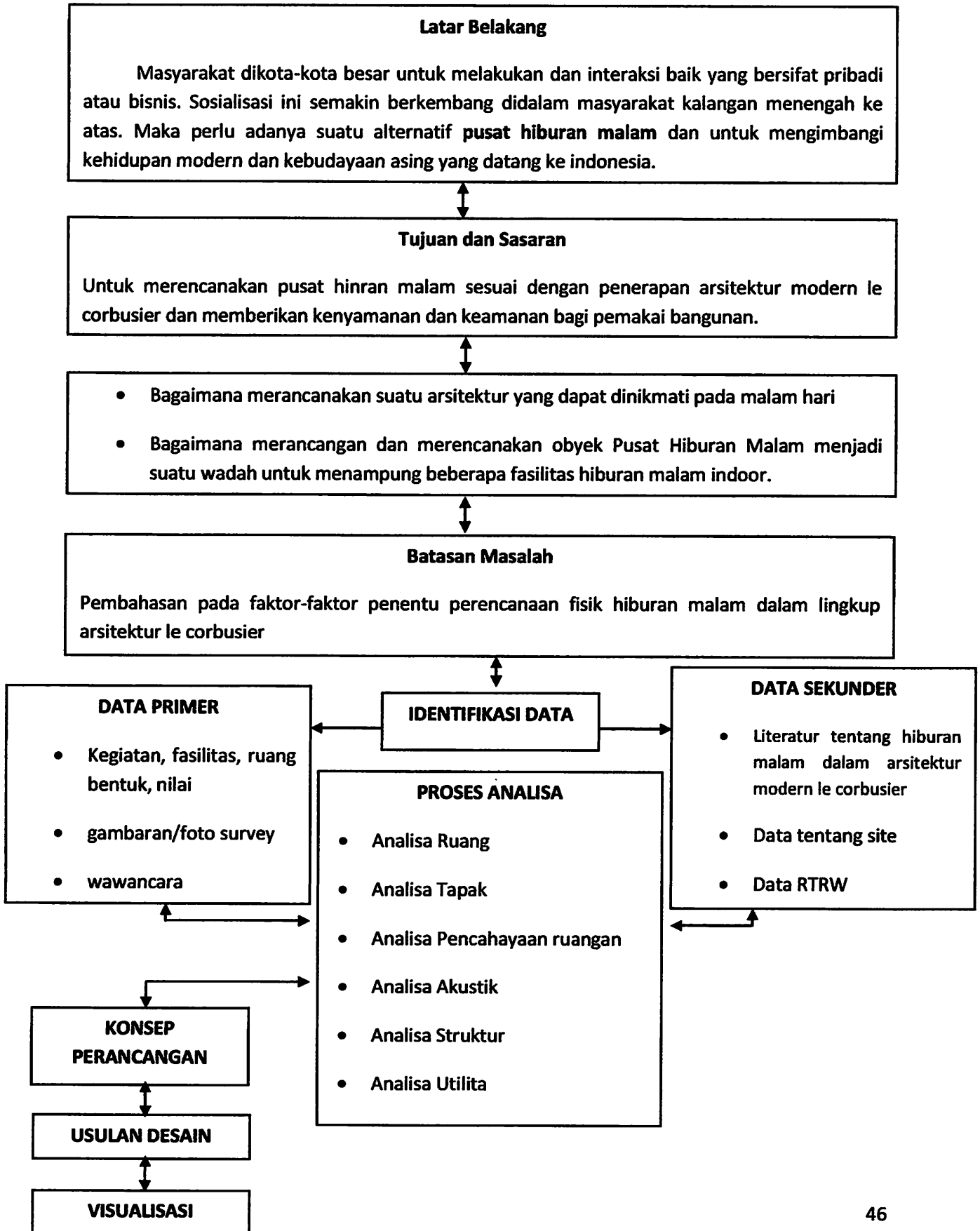
Melakukan studi literatur untuk mengetahui kondisi site dan juga RTRW kota Malang.

V.2. Proses Analisa

Proses analisa ini dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip dasar arsitektur terhadap pola sistem dan karakter yang mempengaruhi proses perancangan wadah secara fisik

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

V.3. Diagram Proses Perancangan



BAB VI

ANALISA PERANCANGAN

VI.1. Analisa ruang

VI.1.1. Tabel kegiatan


TABEL KEGIATAN PENGUNJUNG

PELAKU	KEGIATAN	FASILITAS
1. Pengunjung bar dan discothique	<ul style="list-style-type: none">• Parkir• Menunggu teman atau menentukan fasilitas yang akan dituju• Beli tiket masuk, pembayaran minuman dan makanan, memesan tempat, menanyakan informasi• Memesan minuman dan makanan• Menikmati makanan dan minuman• Menari mengikuti alunan musik DJ• Buang air	<ul style="list-style-type: none">• Area parkir• Hall/loby• Receptionist dan kasir• Bar• Dinning area• Dance floor

		<ul style="list-style-type: none"> • toilet
2. Pengunjung karaoke	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir • Menunggu teman dan menunggu antrian karaoke • Memesan ruang karaoke dan pembayaran • Menyanyi ,karaoke • Buang air 	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir • Lobby • Receptionist dan kasir • Ruang karaoke: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Small room ➤ Medium room ➤ Large room • Toilet

TABEL KARYAWAN

PELAKU	KEGIATAN	FASILITAS
1. Teller	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani transaksi pembayaran pengunjung • Melayani pemesanan ruang dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kasir • Receptionist

	menanyakan informasi	
2. Waiters	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani pesanan pengunjung • Membantu pengunjung • Mengantar pengunjung ke ruang karaoke atau ke meja pesanan • Mencuci piring dan gelas • Meracik minuman dan melayani pemesanan minuman • Memainkan musik • Bernyanyi dan berman musik • Berganti pakaian dan bersiap-siap sebelum performace • Mengatur atau mengontrol lampu 	<ul style="list-style-type: none"> • Dinning area • Etalase area • Ruang karaoke • Dapur  <ul style="list-style-type: none"> • Bar
3. Bartender		
4. DJ		<ul style="list-style-type: none"> • DJ stage
5. Artis		<ul style="list-style-type: none"> • Panggung • Ruang ganti artis

6. Operator	dan sound system	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kontrol
<p>7. Seluruh karyawan</p> <p>8. Koki</p> <p>9. Office boy</p> <p>10. Pengelola</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ganti pakaian • Penyimpanan barang • Buang air • Menyiapkan bahan makanan dan minuman • Menyimpan peralatan • Menyelesaikan pekerjaan dan membuat laporan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang ganti karyawan • Locker • Tilet • Dapur • Gudang • Ruang general manager • Ruang ass. Manager • Ruang skretaris • Ruang operasional manager • Ruang F&B manager • Ruang manager administrasi • Ruang staff

	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat • Menerima tamu • Buang air 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rapat • Lobby • toilet
--	---	--

VI.1.2 Besaran Ruang

- Jumlah penduduk kota malang

217.062 orang

- Asumsi jumlah pegawai Kota malang

$\frac{1}{4} \times 217.062 \text{ orang} = 54.265 \text{ orang}$

- Sasaran pemakai bangunan

- Pegawai umur 21-30 tahun
- Keluarga

- Kapasitas bangunan

- Umur 21-30 tahun

0,5 % dari asumsi jumlah pegawai = 271 orang

- Keluarga

0,1 % dari asumsi jumlah pegawai = 54 orang

- Pengelola bangunan = 100 orang

- Total

271 orang

54 orang

100 orang +

425 orang

- Asumsi pengunjung pada tiap-tiap fasilitas
 - Asumsi jumlah pengunjung bar dan discothique
60% dari jumlah pengunjung
 $60\% \times 325 \text{ orang} = 195 \text{ orang}$
 - Asumsi jumlah pengunjung karaoke
40% dari jumlah pengunjung
 $40\% \times 325 \text{ orang} = 130 \text{ pengunjung}$

1. Bar dan Discothique

a. Hall/foyer

- Kapasitas
10% dari jumlah pengunjung bar dan discothique
 $10\% \times 195 \text{ orang} = 19 \text{ orang}$
- Luasan
0,6 m²/orang
 $19 \text{ orang} \times 0,6 \text{ m}^2/\text{orang} = 11 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 30% = 3 m²

TOTAL = 14 m²

b. Receptionist dan Kasir

- Kapasitas 2 orang
- Luasan 2 m²/orang
 $2 \text{ orang} \times 2 \text{ m}^2/\text{orang} = 4 \text{ m}^2$

- Perabot

$$\text{Meja } 0,77 \times 2 = 1,54 \text{ m}^2$$

$$\text{Kursi } (0,45 \times 0,45) \times 2 = 0,40 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas+perabot} = 5,94 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$$

- Sirkulasi 30% = 1,8 m² = 2 m²

$$\text{TOTAL} = 8 \text{ m}^2$$

c. Dinning Area

- Kapasitas

30% dari jumlah pengunjung bar dan discothique

$$30\% \times 195 \text{ orang} = 58 \text{ orang}$$

- Luasan

$$2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 58 \text{ orang} = 116 \text{ m}^2$$

- Perabot

$$\text{Meja persegi} = (1,6 \times 1,6) \times 14 = 35,84 \text{ m}^2 = 36 \text{ m}^2$$

$$\text{Kursi} = (0,45 \times 0,45) \times 58 = 11,7 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luasan + perabot} = 164 \text{ m}^2$$

- Sirkulasi 30% = 49 m²

$$\text{TOTAL} = 213 \text{ m}^2$$

d. Bar

- Bar area

Kapasitas = 15% dari jumlah pengunjung bar da discothique

$$15\% \times 195 \text{ orang} = 29 \text{ orang}$$

Bartender = 4 orang

Total = 33 orang

Luasan = $1,3 \text{ m}^2/\text{orang} \times 33 \text{ orang} = 43 \text{ m}^2$

Sirkulasi 30% = 13 m²

TOTAL = 56 m²

- o Bar counter

Luas

15% dari dinning area dan bar area

$15\% \times (213 + 56) = 40 \text{ m}^2$

Sirkulasi 30% = 12 m²

TOTAL = 52 m²



- e. Dance floor

- o Kapasitas

30% dari pengunjung bar dan discothique

$30\% \times 195 \text{ orang} = 58 \text{ orang}$

- o Luasan

$1,5 \text{ m}^2/\text{orang} \times 58 \text{ orang} = 87 \text{ m}^2$

- o Sirkulasi 30% = 26 m²

TOTAL = 113 m²

- f. Stage (panggung)

LUAS TOTAL = 20 m²

- g. Ruang Kontrol

LUAS TOTAL = 12 m²

h. Ruang Ganti Artis

LUAS TOTAL = 16 m²

i. Ruang Karyawan

LUAS TOTAL = 15 m²

j. Ruang Ganti Karyawan

Wanita = 8 m²

Pria = 8 m²

LUAS TOTAL = 16 m²

k. Dapur

15% dari dinning area

15% x 213 m²

LUAS TOTAL = 32 m²

l. Locker Karyawan

LUAS TOTAL = 18 m²

m. Tilet

Wanita = 4 m²

Pria = 4 m²

LUAS TOTAL = 8 m²

n. Gudang

LUAS TOTAL = 20 m²

LUAS TOTAL BAR DAN DISCOTHIQUE = 601 m²

$$\begin{aligned} \text{SIRKULASI 30\%} &= 180 \text{ m}^2 \\ &= 781 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

2. Karaoke

a. Hall/foyer

- Kapasitas

10% dari jumlah pengunjung karaoke

$$10\% \times 130 \text{ orang} = 13 \text{ orang}$$

- Luasan

$$0,6 \text{ m}^2/\text{orang} \times 13 \text{ orang} = 8 \text{ m}^2$$

- Sirkulasi 30% = 2,4 m² = 2 m²

$$\text{TOTAL} = 10 \text{ m}^2$$

b. Receptionist dan Kasir

- Kapasitas 2 orang

- luasan

$$1,5 \text{ m}^2/\text{orang} \times 2 \text{ orang} = 3 \text{ m}^2$$

- Perabot

$$\text{Meja} = 0,77 \times 2 \text{ orang} = 1,54 \text{ m}^2$$

$$\text{Kursi} = (0,45 \times 0,45) \times 2 = 0,4 \text{ m}^2$$

$$\text{Total Luasan} + \text{Perabot} = 4,94 \text{ m}^2 = 5 \text{ m}^2$$

- Sirkulasi 30% = 1,5 m²

$$\text{TOTAL} = 6,5 \text{ m}^2$$

c. Ruang Karaoke

- Small room

Kapasitas 4 orang

$$9 \text{ m}^2 \times 10 \text{ ruang} = 90 \text{ m}^2$$

- Medium room

$$16 \text{ m}^2 \times 7 \text{ ruang} = 112 \text{ m}^2$$

- Large room

$$20 \text{ m}^2 \times 5 \text{ ruang} = 100 \text{ m}^2$$

$$\text{Total ruang karaoke} = 302 \text{ m}^2$$

- Sirkulasi 30% = 91 m²

$$\text{TOTAL} = 393 \text{ m}^2$$

- d. Ruang Kontrol

$$\text{LUAS TOTAL} = 12 \text{ m}^2$$

- e. Ruang Karyawan

$$\text{LUAS TOTAL} = 15 \text{ m}^2$$

- f. Ruang Ganti Karyawan

$$\text{Pria} = 8 \text{ m}^2$$

$$\text{Wanita} = 8 \text{ m}^2$$

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

- g. Locker

$$\text{LUAS TOTAL} = 18 \text{ m}^2$$

- h. Toilet

$$\text{Wanita} = 4 \text{ m}^2$$

Pria = 4 m²

Luas total = 8 m²

i. Gudang

LUAS TOTAL = 12 m²

j. Pantry

LUAS TOTAL = 20 m²

LUAS TOTAL KARAOKE = 510,5 m² = 501 m²

SIRKULASI 30% = 150 m²

= 651 m²

3. Pengelola

a. Ruang general manager

LUAS TOTAL = 25 m²

b. Ruang asisten manager

LUAS TOTAL = 25 m²

c. Ruang sekretaris

LUAS TOTAL = 15 m²

d. Ruang manager operasional

LUAS TOTAL = 22 m²

e. Ruang food & beverage manager

LUAS TOTAL = 22 m²

f. Ruang manager administrasi

LUAS TOTAL = 22 m²

g. Ruang entertainment manager

LUAS TOTAL = 22 m²

h. Ruang staff

○ Kapasitas 1 ruang = 15 orang

○ Luasan = 1,2 m²/orang

$$1,2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 15 \text{ orang} = 18 \text{ m}^2$$

○ Perabot = 13 m²

○ Sirkulasi 30% = 9 m²

TOTAL = 40 m²

i. Lobby

LUAS TOTAL = 12 m²

j. Toilet

Pria = 4 m²

Wanita = 4 m²

Total = 8 m²

k. Pantry

LUAS TOTAL = 9 m²

l. Ruang rapat

○ Kapasitas 20 orang

○ Luasan

$$1,2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 30 \text{ orang} = 36 \text{ m}^2$$

○ Perabot = 10 m²

- o Sirkulasi 30% = 14 m²

TOTAL = 60 m²

LUAS TOTAL PENGELOLA = 282 m²

SIRKULASI 30% = 85 m²

= 367 m²

4. Service

- a. Receptionist

LUAS TOTAL = 10 m²

- b. Hall

LUAS TOTAL = 256 m²

- c. Toilet

LUASA TOTAL = 8 m²

- d. Cleanning service

LUASA TOTAL = 15 m²

- e. AHU

LUASA TOTAL = 30 m²

- f. Genset

LUAS TOTAL = 40 m²

- g. Gudang umum

LUAS TOTAL = 45 m²

- h. Ruang kontrol

LUASAN TOTAL = 30 m²

LUAS TOTAL SERVICE = 434 m²

LUAS TOTAL RUANG

1. BAR DAN DISCOTHIQUE = 781 m²

2. KARAOKE = 651 m²

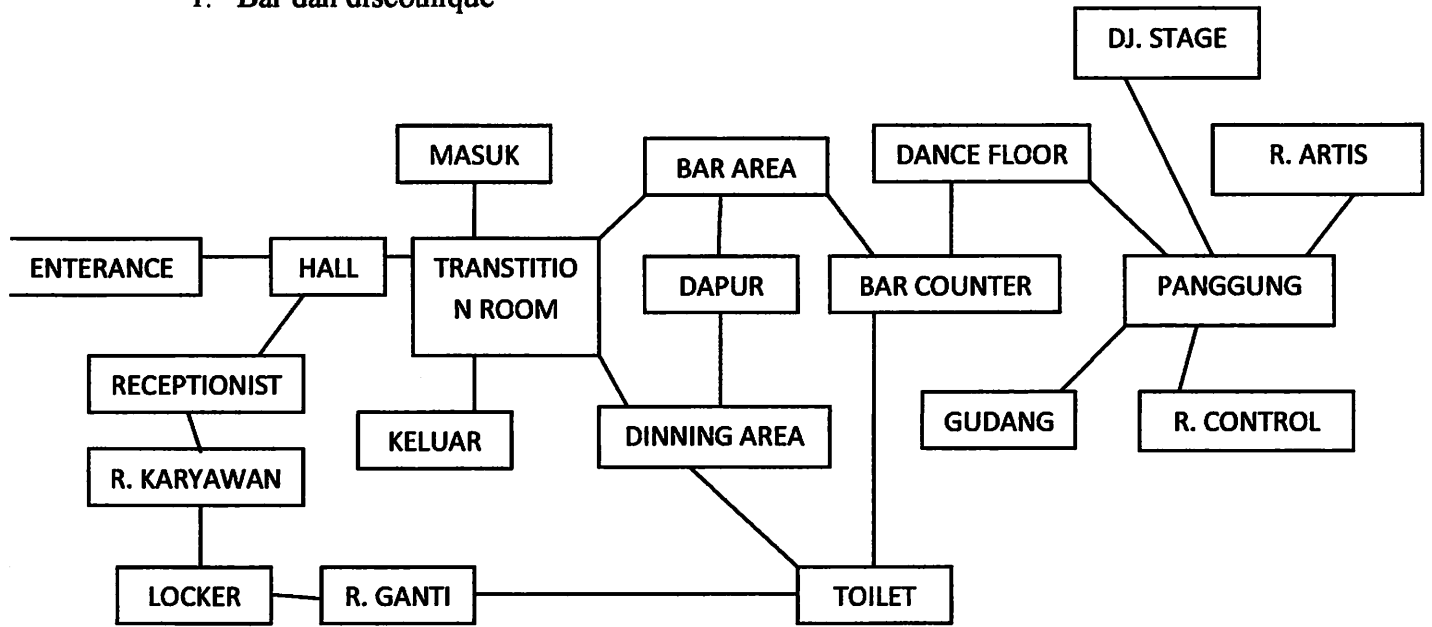
3. PENGELOLA = 367 m²

4. SERVICE = 434 m²

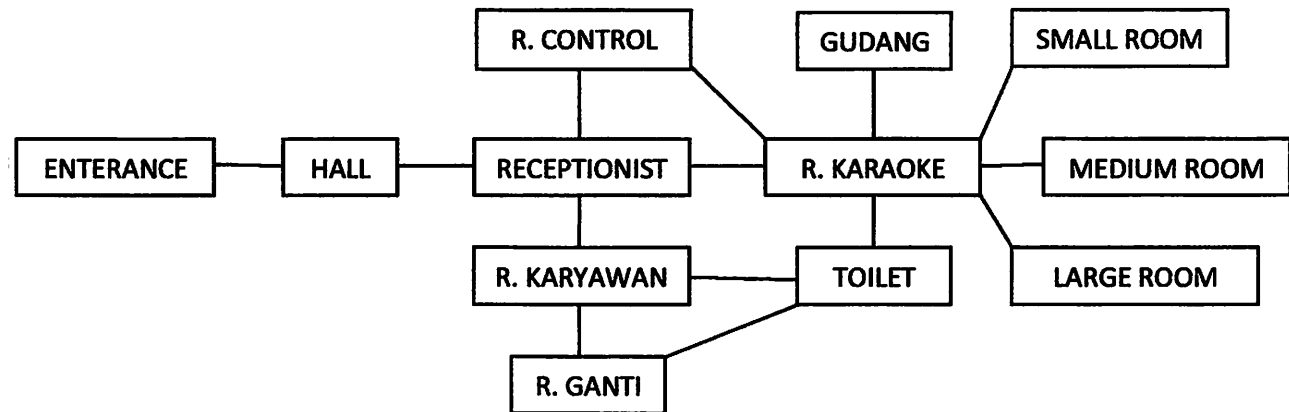
TOTAL = 2230 m²

VI.1.3. Digram ruang

1. Bar dan discothique



2. Karaoke



VI.2. Analisa tapak

VI.2.1. Analisa aksesibilitas dan sirkulasi



Pada jalan Soekarno Hatta arah kendaraan datang dari arah utara saja hanya satu arah.

Maka untuk pandangan yang terbaik ke arah site di warna merah karena dekat dengan arah datangnya kendaraan dan juga penglihatan dari jauh yang terlihat terlebih dahulu di warna merah. Sedangkan di warna ungu daya tangkapnya kurang begitu bagus dan juga di warna kuning sangat lemah daya tangkapnya daripada warna merah dan ungu.

VI.3. Analisa pencahayaan ruangan

VI.3.1. Sumber-sumber pencahayaan

1. Lampu Incandenscent (Lampu Pijar)

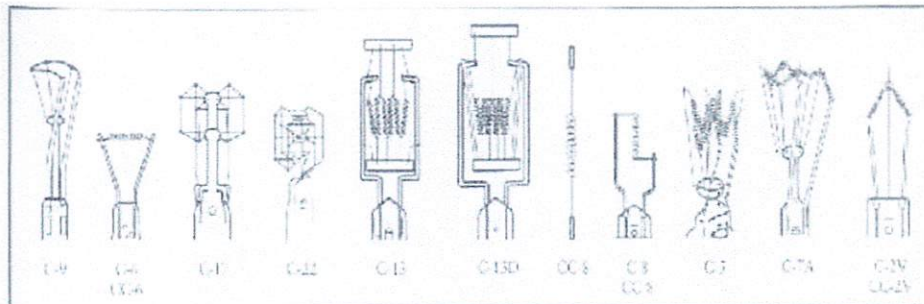
❖ Karakteristik

Jenis lampu incandenscent ini biasa disebut lampu pijar, lampu pijar akan memancarkan cahaya ketika ada arus listrik melewati filamen kawat pijar pada lampu dan kemudian memanasi filamen tersebut.

Tahanan filamen tungsten akan semakin tinggi jika temperatur naik, sehingga kenaikan tegangan akan mengakibatkan meningkatnya tahanan yang juga akan terjadi sedikit kenaikan arus yang mengalir. Tahanan filamen kira-kira seperempat belas dari keadaan temperatur normal dalam keadaan dingin. Salah satu yang perlu diperhatikan dalam karakteristik lampu pijar ini adalah pengaruh perubahan tegangan terhadap lampu.

❖ Prinsip kerja

Prinsip kerja lampu pijar tersebut adalah dengan cara menghubungkan singkat listrik pada filamen carbon (C) sehingga terjadi arus hubung singkat pada yang mengakibatkan timbul panas. Panas yang terjadi dibuat hingga suhu tertentu sampai mengeluarkan cahaya,



❖ Penggunaan

a. Untuk penerangan yang membutuhkan pengontrolan cahaya (dimmer) dan ON/OFF secara langsung, contoh tempat penggunaannya:

- ✓ Bioskop
- ✓ Studio
- ✓ Kamar tidur, dll

b. Untuk penerangan yang membutuhkan variasi armatur dan warna sehingga memberi suasana lebih menarik dan indah, misalnya di :

- ✓ Ruang pertemuan / tamu

- ✓ Dekorasi
- ✓ Reklame
- ✓ Pameran

c. Untuk penerangan di ruangan, misalnya :

- ✓ Toilet
- ✓ Gudang

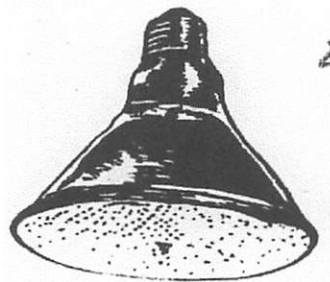
❖ Jenis-jenis lampu pijar

1. Lampu Reflektor

Berdasarkan konstruksi reflektornya, lampu ini terdiri dari 3 jenis. Yaitu:

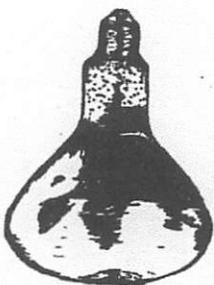
a. Lampu reflektor pressed glass

Lampu reflector pressed glass ini reflektornya terbuat dari gelas yang dipress sehingga tahan hujan. Lampu reflektor pressed bisa digunakan untuk penerangan luar (outdoor), misalnya lampu sorot di taman



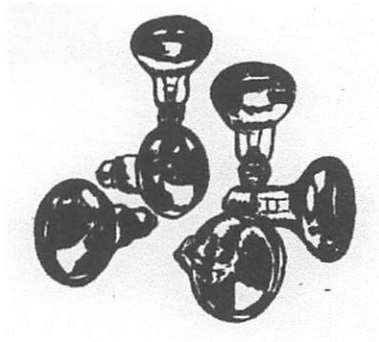
b. Lampu reflector blown bulb

Lampu reflector blown bulb ini reflektornya terbuat dari gelas biasa dan tipis. Lampu ini hanya digunakan untuk penerangan dalam (indoor), misalnya sebagai lampu sorot di panggung.



c. Lampu disco

Lampu disco ini reflektornya terbuat sedemikian rupa sehingga sesuai untuk penerangan disko.



2. Lampu Halogen

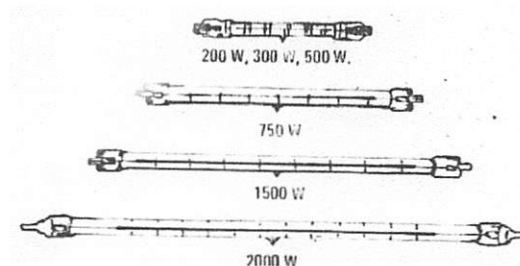
❖ Prinsip Kerja

Lampu halogen termasuk dalam kelompok lampu pijar, sebab prinsip kerja lampu halogen adalah karena memijarnya filament. Lampu ini dibuat untuk mengatasi masalah ukuran fisik dan struktur yang dihadapi lampu pijar dalam penggunaannya untuk lampu sorot, lampu "side projector", dan lampu "film projector". Dalam bidang-bidang ini dibutuhkan ukuran bohlam yang sekecil-kecilnya sehingga sistem pengontrolan arah dan pemokusn cahaya dapat dilakukan dengan lebih presisi.

❖ Jenis Lampu

a. Lampu Halogen Berujung Ganda (Double Ended Halogen Lamp)

lampu ini biasa dipakai untuk lampu sorot, baik indoor maupun outdoor. Lampu ini hanya untuk pemasangannya pada posisi horizontal.



b. Lampu halogen berujung tunggal (Single Ended Halogen Lamp)

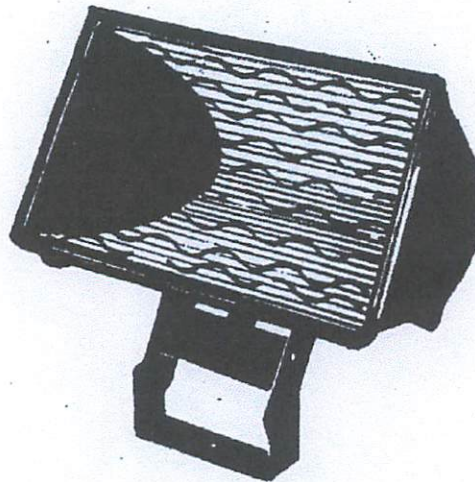
Lampu ini digunakan untuk penerangan di dalam ruangan (indoor).

Dapat dipasang dalam posisi sembarang



❖ Armatur

Armatur untuk lampu halogen ini dapat digunakan untuk penerangan indoor dan outdoor, ukurannya tergantung dari wattase lampu yang dipasang di dalamnya. Bentuk armatur lampu halogen jenis berujung ganda untuk lampu sorot diperlihatkan oleh gambar di bawah ini.



❖ Penggunaan

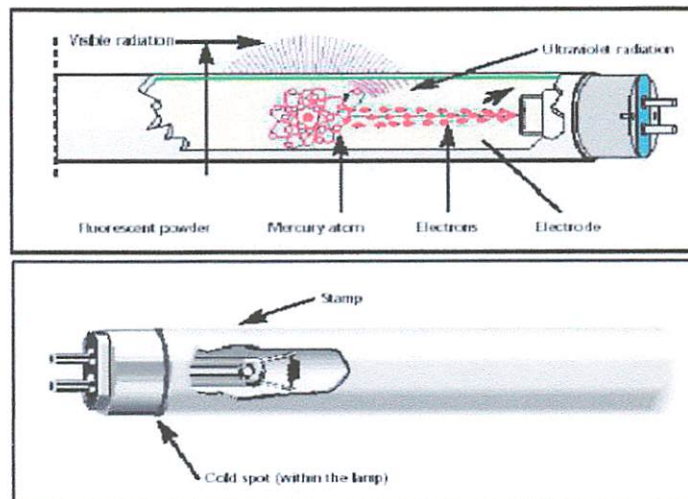
Lampu halogen banyak digunakan di panggung (Stage Lighting) ataupun studio untuk lampu sorot. Hal ini didasarkan pada sifat-sifat yang dimiliki oleh lampu halogen yang dimana pengaturan cahayanya (dimmer) lebih mudah dilakukan dan ON/OFF dapat secara langsung, disesuaikan dengan kebutuhan sistem penerangan panggung / studio yang diinginkan. Lampu

halogen juga digunakan untuk penerangan yang memerlukan fisik lampu yang lebih kecil tetapi dengan fluks cahaya yang tinggi (landasan pacu kapal terbang). Dengan alasan yang sama lampu halogen juga banyak digunakan sebagai lampu proyektor dalam “overhead projector”, lampu depan mobil, dll

3. Lampu Floresen (TL)

❖ Prinsip Kerja

Lampu floresen atau lebih dikenal dengan istilah lampu TL, sudah dikembangkan sejak tahun 1980, lampu ini bekerja menggunakan gas *flour* untuk menghasilkan cahaya, dimana energi listrik akan membangkitkan gas di dalam tabung lampu sehingga akan timbul sinar ultra violet. Sinar urtra violet itu akan mebangkitkan phosphors yang kemudian akan bercampur mineral lain yang telah dilaburkan pada sisi bagian dalam tabung lampu sehingga akan menimbulkan cahaya. Phosphors dirancang untuk meradiasi cahaya putih, sehingga sebagian besar model jenis lampu ini berwarna putih.



❖ Armatur

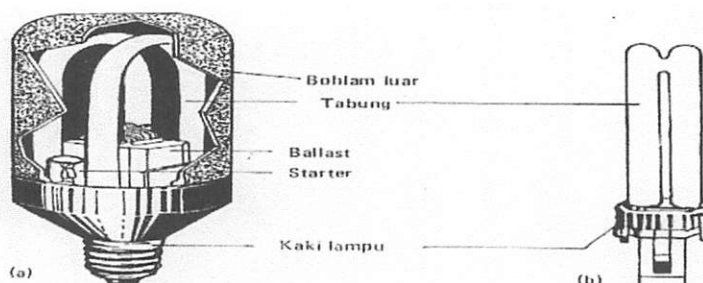
Berdasarkan arah cara pemasangannya, armatur lampu fluoresen dibagi menjadi 2 macam. Pertama, armatur yang terpasang langsung pada plafon (surface mounted). Yang berarti lampu fluoresen beserta armaturnya

merupakan bagian dari plafon. Kedua, armatur lampu yang digantungkan, dimana tinggi lampu dari bidang kerja dapat diatur dan disesuaikan dengan keperluan. Banyaknya tabung lampu dalam setiap armatur bervariasi, mulai dari satu tabung sampai dengan empat tabung. Beberapa jenis armatur lampu fluoresen dapat dilihat dari gambar berikut :



❖ Penggunaan

Penggunaan lampu fluoresen didasarkan pada kelebihan-kelebihannya, yaitu warna cahaya yang lebih menarik, efficacy yang tinggi dan umur yang panjang. Karena itu lampu fluoresen banyak digunakan untuk penerangan yang memerlukan ketiga aspek tersebut, misalnya toko, kantor, sekolah, industri, rumah sakit, atau bahkan untuk penerangan jalan kecil di perkampungan.



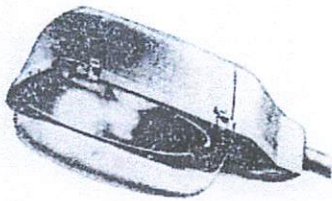
4. Lampu Mercury

❖ Lampu Mercury

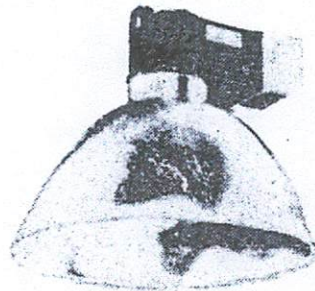
Prinsip kerja lampu merkuri sama dengan prinsip kerja lampu fluoresen, yaitu cahaya yang dihasilkan berdasarkan terjadinya loncatan elektron (electron discharge) didalam tabung lampu.

❖ Armatur

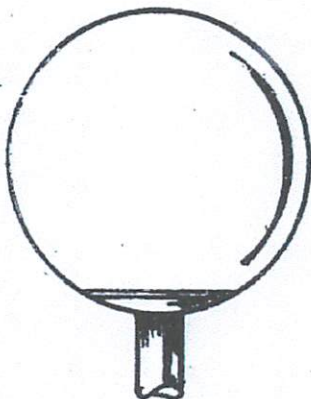
Bentuk armatur lampu merkuri tergantung jenis penggunaan lammpu yang bersangkutan. Armatur untuk penerangan jalan berbeda dengan armatur untuk penerangan industri dan seterusnya. Berdasarkan jenis penggunaannya, armatur lampu merkuri dapat dibagi menjadi 4 kelompok :



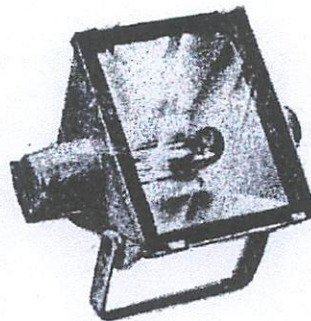
Armatur penerangan jalan



Armatur penerangan industri



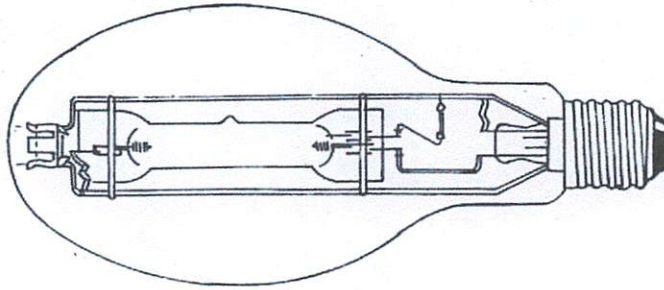
Armatur penerangan taman



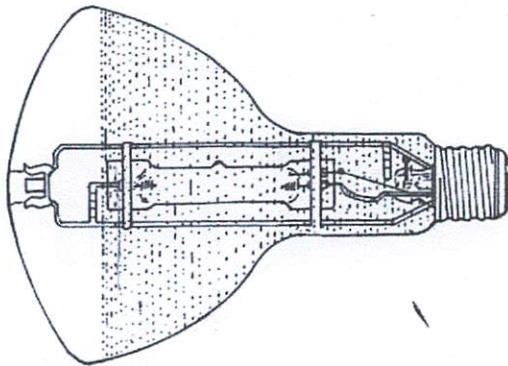
Armatur penerangan sorot

❖ Jenis Lampu Mercury

I. Lampu merkuri fluorezen



II. Lampu merkuri reflektor



VI.3.2 Luminair lampu

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

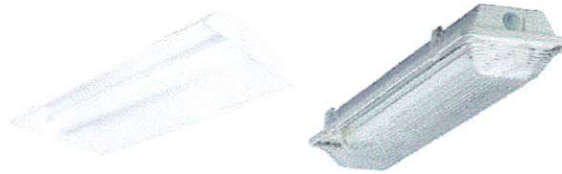
a. Downlight

Downlight sering disebut dengan tabung atau top hat. Downlight biasanya berbentuk bulat dan tersembunyi di plafon. Prinsip pemakaiannya adalah untuk pencahayaan hunian dan daerah komersial, terutama pada lobby, koridor, toko dan ruang-ruanglainnya. Downlight dapat dipasang lampu pijar, lampu halogen, lampu pijar bertegangan rendah, lampu florscent ringkas dan lampu HD



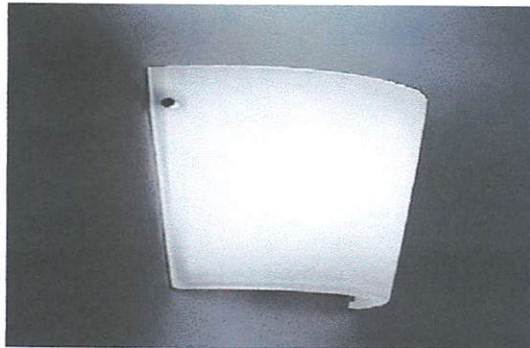
b. Troffer

Troffer yang termasuk dalam jenis luminair langsung banyak digunakan di perkantoran, toko, sekolah, fasilitas institusional, dan komersial lainnya untuk penerangan umum area kerja dan penjualan. Troffer adalah jenis luminair fluorescent yang paling banyak digunakan.



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

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



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



3. Luminier asimetris biasanya didesain untuk aplikasi khusus. Pencahayaan asimetris arah atas adalah perlengkapan lampu yang mendistribusikan cahaya tidak langsung lebih kuat ke satu arah, misalnya menjauh dari dinding. Wallwasher adalah bentuk dari perlengkapan lampudengan distribusi pencahayaan yang lebih kuat ke satu sisi untuk menerangi dinding.



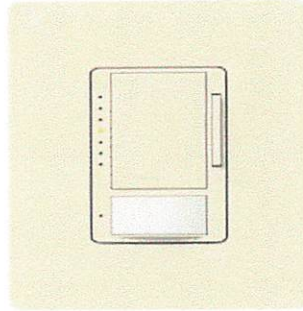
4. Perlengkapan lampu dengan distribusi pencahayaan langsung yang dapat di ubah-ubah arah cahayanya. Perlengkapan ini meliputi lampu track. Lampu sorot.



VI.3.3. Peredupan

1. Dimmer

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



VI.4. Analisa Akustik

Dalam perancangan Pusat Hiburan Malam. Maka penerapan akustik pada lantai, plafond, dan dinding harus diperhatikan.

VI.4.1. Lantai Ruangan

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

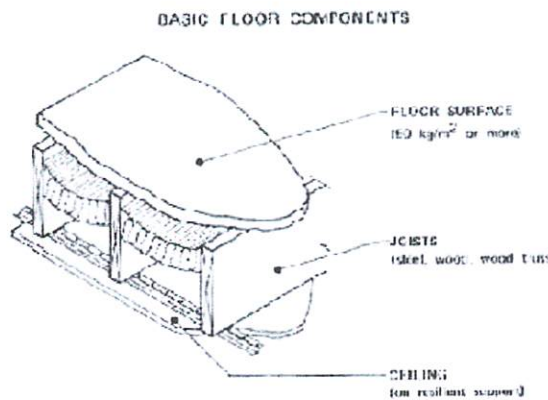
Namun demikian pada keadaan dimana getaran yang muncul melebihi kekuatan hentakan kaki, redaman lantai beton satu lapis masih dianggap kurang. Seperti pada suasana dance floor pada discothique dan pub, penyelesaian lantai model berlapis sangat dianjurkan. Hal ini dikarenakan pada lantai berlapis, prinsip refraksi diterapkan secara maksimal.

Sistem lantai berlapis secara keseluruhan menggunakan material yang terpasang permanen, seperti beton. Pada lantai semacam ini lapisan lantai berupa plat lantai beton, rongga udara (dapat diisi pasir atau glasswood) dan bagian atasnya dicor plat lantai beton lagi. Pada keadaan ini, kondisi plat lantai berlapis tidak akan dirasakan oleh pengguna bangunan. Hal ini berbeda dengan penggunaan lantai berlapis sebagian yang sesuai dengan fungsi ruangan. Rised floor umumnya adalah lantai yang dtambahkan kemudian, setelah

keseluruhan bangunan terselesaikan. Maka material yang digunakan untuk raised floor kebanyakan adalah material semi permanen dan ringan, seperti papan kayu olahan.

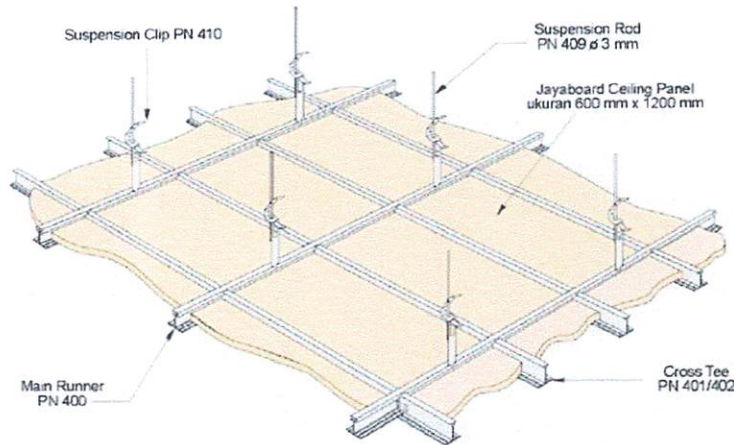
Raised floor terdiri dari rangka untuk mendudukan papan lantai yang akan digunakan, papan penutup dan lapisan akhir. Keberadaan rangka menjadi penting agar terbentuk rongga udara antara plat lantai permainan dengan plat lantai tambahan. Rongga udara, baik yang dibiarkan begitu saja atau yang diisi glaswool akan menghambat perambatan gelombang bunyi dari lantai tambahan karena adanya refraksi gelombang bunyi.

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



VI.4.2. Plafon Ruangan

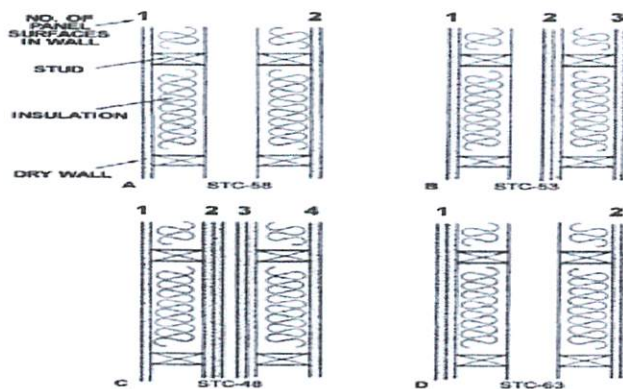
Peredaman redaman gelombang bunyi didalam ruangan akan lebih efektif bila plafon tidak secara langsung menempel pada struktur bangunan atau yang disebut dengan plafon gantung. Dengan sistem plafon gantung akan tercipta rongga atau jarak yang merupakan elemen peredam, sehingga plafon tidak mudah untuk mengalami resonansi karena adanya getaran pada struktur atau konstruksi. Penggunaan plafon gantung sangat bermanfaat untuk meredam getaran atau kebisingan pada ruangan yang menderita kebisingan akibat adanya kegiatan di atasnya (pada bangunan berlantai banyak). Adapun jenis kebisingan yang terjadi pada bangunan berlantai banyak, yang dapat diteruskan keruang dibawahnya, misalnya kebisingan akibat kegiatan olahraga yang disertai hentakan kaki maupun alat olahraga.



VI.4.3. Dinding Ruangan

Untuk mencegah perambatan bunyi antar ruangan, elemen lain yang perlu mendapat perhatian adalah dinding pembatas yang memisahkan antar ruang dalam bangunan. Ketiak dua material pembatas digunakan bersamaan dengan menempatkan rongga udara diantaranya maka kemampuan redam yang diperoleh secara umum lebih besar. Semakin tebal rongga yang ada semakin besar kemampuan redamnya

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



VI.5. Analisa Sistem Utilitas

Analisis sistem utilitas merupakan salah satu sarana yang kedalam bagian utilitas. Sistem utilitas pada Pusat Hiburan Malam ini meliputi jaringan air kotor, jaringan air bersih, jaringan telekomunikasi, jaringan listrik. Jaringan penghawaan buatan, jaringan kebakaran

VI.5.1. Jaringan Air Bersih

Pada bangunan Pusat Hiburan malam ini memakai sistem tangki tekan karena bangunan ini hanya memiliki 2 lantai, sehingga air dapat mudah di distribusikan ke ruang-ruang yang membutuhkan air bersih.



VI.5.2. Jaringan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor pada Pusat Hiburan Malam menggunakan sistem saluran tertutup sedangkan pola pembuangannya menggunakan pola vertikal menerus ke bawah. Jadi semua air kotor dari tiap lantai yang ada di salurkan menggunakan pipa lewat shaft utama yang terletak didalam ruang kontrol yang terdapat dalam tiap lantai ke bak kontrol.

VI.5.3. Sistem Penghawaan Buatan

Sistem penghawaan buatan pada pada Pusat Hiburan Malam ini menggunak AC karena setiap ruangnya membutuhkan AC dan juga seluruh ruangan ini tertutup. Jadi satu-satunya jalan untuk memberikan penghawaan melalui AC.

VI.5.4. Sistem Elektrikal

Pada bangunan ini menggunakan listrik dari PLN dan juga memakai genset sebagai pembantu tenaga listrik apabila listrik dari PLN padam.

VI.5.5. Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran pada bangunan ini sangat diperlukan, karena untuk mengatasi terjadinya kebakaran di dalam ruangan secara otomatis dengan spirnkler dan pada pendeteksi asap.

VI.6. Analisa Struktur

VI.6.1. Kolom

Kolom adalah batang tekan vertikal dari rangka struktur yang memikul beban dari balok. Kolom merupakan suatu elemen struktur tekan yang memegang peranan penting dari suatu bangunan, sehingga keruntuhan pada suatu kolom merupakan lokasi kritis yang dapat menyebabkan runtuhnya (collapse) lantai yang bersangkutan dan juga runtuh total (total collapse) seluruh struktur (Sudarmoko, 1996). SK SNI T-15-1991-03 mendefinisikan kolom adalah komponen struktur bangunan yang tugas utamanya menyangga beban aksial tekan vertikal dengan bagian tinggi yang tidak ditopang paling tidak tiga kali dimensi lateral terkecil. Fungsi kolom adalah sebagai penerus beban seluruh bangunan ke pondasi. Bila diumpamakan, kolom itu seperti rangka tubuh manusia yang memastikan sebuah bangunan berdiri. Kolom termasuk struktur utama untuk meneruskan berat bangunan dan beban lain seperti beban hidup (manusia dan barang-barang), serta beban hembusan angin. Kolom berfungsi sangat penting, agar bangunan tidak mudah roboh. Beban sebuah bangunan dimulai dari atap. Beban atap akan meneruskan beban yang diterimanya ke kolom. Seluruh beban yang diterima kolom didistribusikan ke permukaan tanah di bawahnya. Kesimpulannya, sebuah bangunan akan aman dari kerusakan bila besar dan jenis pondasinya sesuai dengan perhitungan. Namun, kondisi tanah pun harus benar-benar sudah mampu menerima beban dari pondasi. Kolom menerima beban dan meneruskannya ke pondasi, karena itu pondasinya juga harus kuat, terutama untuk konstruksi rumah bertingkat, harus diperiksa kedalaman tanah kerasnya agar bila tanah ambles atau terjadi gempa tidak mudah roboh. Struktur dalam kolom dibuat dari besi dan beton. Keduanya merupakan gabungan antara material yang tahan tarikan dan tekanan. Besi adalah material yang tahan tarikan, sedangkan beton adalah material yang tahan tekanan. Gabungan kedua material ini dalam struktur beton memungkinkan kolom atau bagian struktural lain seperti sloof dan balok bisa menahan gaya tekan dan gaya tarik pada bangunan.

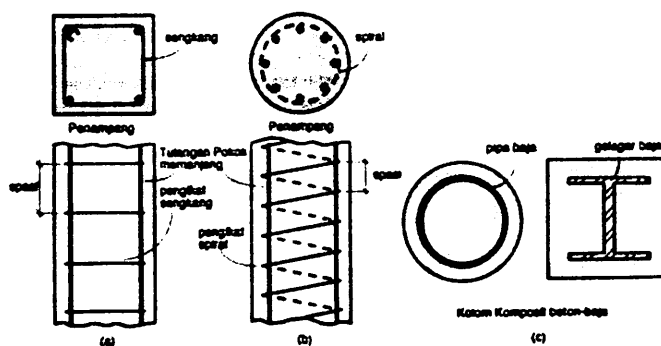
VI.6.1.1. Jenis-jenis Kolom

Menurut Wang (1986) dan Ferguson (1986) jenis-jenis kolom ada tiga:

1. Kolom ikat (tie column)
2. Kolom spiral (spiral column)
3. Kolom komposit (composite column)

Dalam buku struktur beton bertulang (Istimawan dipohusodo, 1994) ada tiga jenis kolom beton bertulang yaitu :

1. Kolom menggunakan pengikat sengkang lateral. Kolom ini merupakan kolom beton yang ditulangi dengan batang tulangan pokok memanjang, yang pada jarak spasi tertentu diikat dengan pengikat sengkang ke arah lateral. Tulangan ini berfungsi untuk memegang tulangan pokok memanjang agar tetap kokoh pada tempatnya. Terlihat dalam gambar 1.(a).
2. Kolom menggunakan pengikat spiral. Bentuknya sama dengan yang pertama hanya saja sebagai pengikat tulangan pokok memanjang adalah tulangan spiral yang dililitkan keliling membentuk heliks menerus di sepanjang kolom. Fungsi dari tulangan spiral adalah memberi kemampuan kolom untuk menyerap deformasi cukup besar sebelum runtuh, sehingga mampu mencegah terjadinya kehancuran seluruh struktur sebelum proses redistribusi momen dan tegangan terwujud. Seperti pada gambar 1.(b).
3. Struktur kolom komposit seperti tampak pada gambar 1.(c). Merupakan komponen struktur tekan yang diperkuat pada arah memanjang dengan gelagar baja profil atau pipa, dengan atau tanpa diberi batang tulangan pokok memanjang.

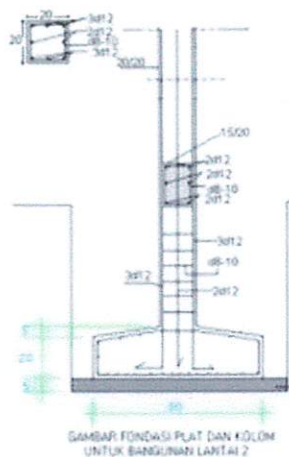


Gambar 1. Jenis-jenis kolom

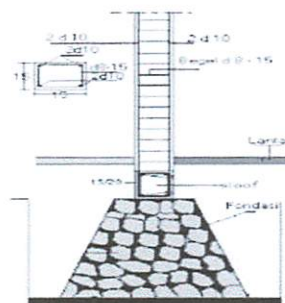
Untuk kolom pada bangunan sederhana bentuk kolom ada dua jenis yaitu kolom utama dan kolom praktis.

Kolom Utama

Yang dimaksud dengan kolom utama adalah kolom yang fungsi utamanya menyanggah beban utama yang berada di atasnya. Untuk rumah tinggal disarankan jarak kolom utama adalah 3.5 m, agar dimensi balok untuk menompang lantai tidak begitu besar, dan apabila jarak antara kolom dibuat lebih dari 3.5 meter, maka struktur bangunan harus dihitung. Sedangkan dimensi kolom utama untuk bangunan rumah tinggal lantai 2 biasanya dipakai ukuran 20/20, dengan tulangan pokok 8d12mm, dan begel d 8-10cm (8 d 12 maksudnya jumlah besi beton diameter 12mm 8 buah, 8 – 10 cm maksudnya begel diameter 8 dengan jarak 10 cm).



Adalah kolom yang berfungsi membantu kolom utama dan juga sebagai pengikat dinding agar dinding stabil, jarak kolom maksimum 3,5 meter, atau pada pertemuan pasangan bata, (sudut-sudut). Dimensi kolom praktis 15/15 dengan tulangan beton 4 d 10 begel d 8-20.



Sumber : <http://www.struktur-rumah.com/2008/07/kolom-beton-utama-praktis.html>

VI.7. Analisa Bentuk

Bentuk dalam arsitektur modern adalah merupakan periode yang membingungkan bagi para praktisi, karena tidak ditentukan dan dibentuk dari fungsi maupun bahan bangunan yang dipakai. Tidak satupun dari fungsi maupun konstruksi tanpa pengaruhnya, dan pelaku yang antusias pada pemecahan fungsional yang baru dan metode baru struktur seperti terlibat juga pada ekspresi yang baru.

Dalam arsitektur modern bentuk, fungsi dan konstruksi harus tampak satu kesatuan dan muncul menjadi bentuk yang khusus dan kita selalu mengharapkan solusi yang tepat agar menghasilkan bentuk yang spesifik antara gabungan ketiganya. Solusi-solusi yang unik umumnya layak karena teknik-teknik konstruksi modern menjadikan semua bentuk mungkin untuk dibangun. Bentuk yang diinginkan adalah bentuk-bentuk sederhana, karena semua style lama amat kompleks dan dipenuhi oleh ornamen. Bentuk dasar pada arsitektur modern adalah bentuk-bentuk geometri (platonik solid) yang ditampilkan apa adanya.

Arsitektur modern pada dasarnya masih melakukan pengulangan bentuk-bentuk rasional pada awal abad 20 dimana fungsi masih menjadi inspirasi utama, dan pada masa kini bebas dalam mengembangkannya. Selanjutnya mereka memanfaatkan material dan teknik konstruksi yang baru, Jika material baru tidak dapat ditentukan dengan tegas dalam menetapkan bentuk-bentuk arsitektur modern. Muncul pemikiran baru tentang struktur yang tergantung pada tempat dimana bangunan itu dibangun.

Menurut Le Corbusier Bentuk bangunan menggunakan modul manusia (le corbusier) karena bangunan ditekankan pada fungsinya. Bentuk bersifat kubisme dan futuris.

Sumber: <http://kelembabanbangunan.blogspot.com/2012/08/konsep-bentuk-dan-ruang-dalam.html>

BAB VII

KONSEP PERANCANGAN



VII.1, Konsep Ruang

VII.1.1. Ruang Discothique dan Bar

Ruang discothique dan bar ditempatkan di lantai 2. Discothique dan bar beroperasi dari pukul 20.30 – 02.00.

1. Lantai

Pada lantai terdapat lampu-lampu sebagai penunjuk sirkulasi dan juga peninggian lantai yang berfungsi sebagai pembatas ruang semu.

2. Dinding

Untuk memberikan kesan modern pada ruang ini cenderung bebas menjadi konsep pembentuk dinding, dimana tidak adanya penyekat dinding antar ruang. dinding penyekat hanya digunakan untuk ruang yang bersifat privasi seperti, R. Karyawan, R. Ganti Artis, toilet, R. Ganti Karyawan, R. Operator.

3. Plafon

Ketinggian plafon dengan sayndart manusia dan juga sesuai dengan ciri Arsitektur Modern Le corbusier yaitu sekitar 4-5 meter. Menggunakan plafon gantung agar terlihat modern.

4. Lighting

Penggunaan lighting agar memberikan kesan bahagia pada pengunjung dengan pemberian efek lampu sperm spotlight dan lampu disco.

5. Nama-nama ruang

- Hall
- Receptionist/kasir

- Dinning Area
- Bar
- Dance floor
- Panggung
- DJ Stage
- Toilet
- R. Kontrol
- R. Ganti Artis
- R. Karyawan
- Dapur
- Locker
- Gudang

VII.1.2. Karaoke

Ruang karaoke ini berada pada lantai 1

1. Lantai

Pada ruang-ruang karaoe memakai bahan kayu parket dan dilapisi karpet agar terkesan mewah, selain itu juga untuk mendukung dari segi akustik ruang sebagai peredam

2. Dinding

Semua ruang karaoke menggunakan karpet yang bertujuan untuk peredam.

3. Plafon

Ketinggian plafon pada ruang karaoke 3-4 meter dan menggunakan plafon gantung agar tercipta kesan modern dan nyaman.

4. Lighting

Penetapan lighting diletakkan di plafon dan juga dinding agar terkesan modern dan nyaman.

5. Nama-nama ruang

- Hall
- Receptionist/kasir
- Ruang-ruang karaoke
- Toilet
- R. Kontrol
- R. Karyawan
- Pantry
- Locker
- Gudang

VII.1.3. Pengelola

Dimana ruang pengelola ini bersifat privasi tinggihan pengunjung dapat mengaksesnya

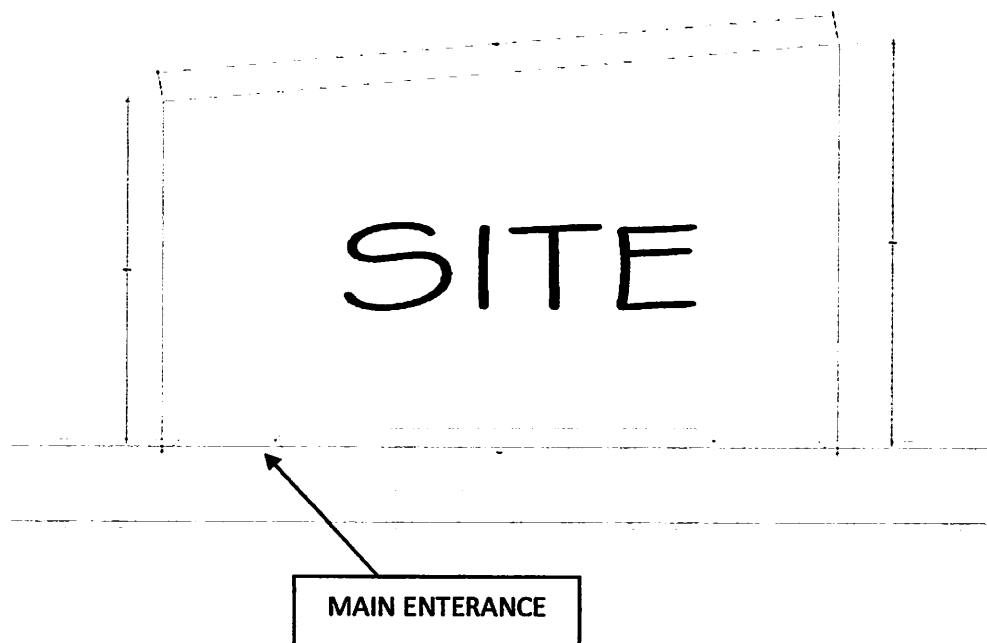
1. Nama-nama ruang

- Ruang general manager
- Ruang manager
- Ruang asisten manager
- Ruang staff
- Ruang rapat

- Toilet
- Lobby

VII.2. Konsep Main Entrance dan Side Entrance

Dari analisa site yang sudah saya lakukan bahwa arah pandang dari kejauhan yang bagus adalah sebelah kiri tapak. Maka main entrance di letakkan di kiri pojok site karena ini jalan 1 arah yaitu dari arah utara, supaya para pengendara dapat melihat bangunan tersebut.

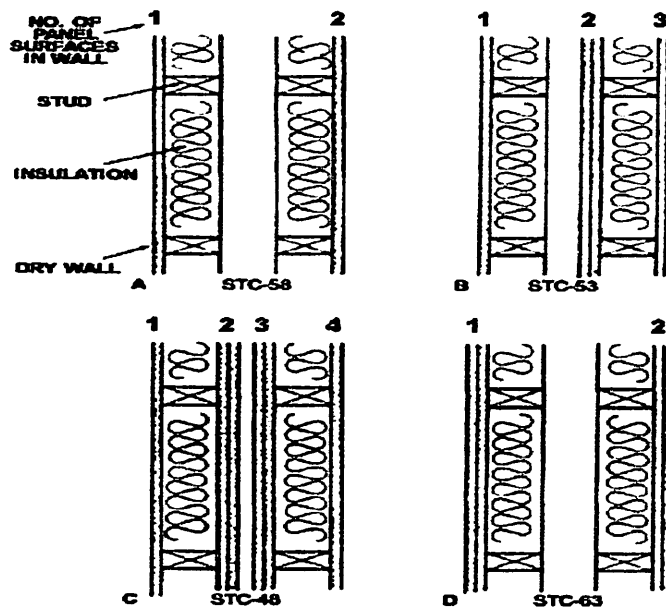


VII.3. Konsep Akustik

Fasilitas hiburan malam ini merupakan sumber kebisingan pada tiap ruangnya, maka salah satu pemecahannya dengan cara akustik ruangan.

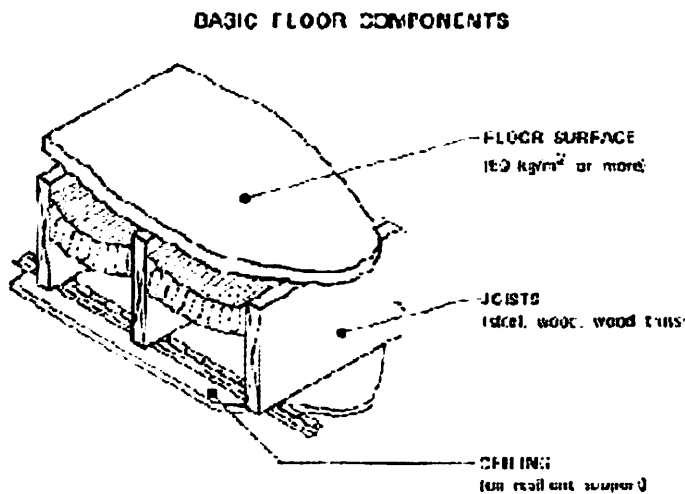
1. Dinding

Penggunaan dinding ganda dengan rongga antara sebagai cara pemecahannya sumber kebisingan agar suara tidak terdengar dari luar.



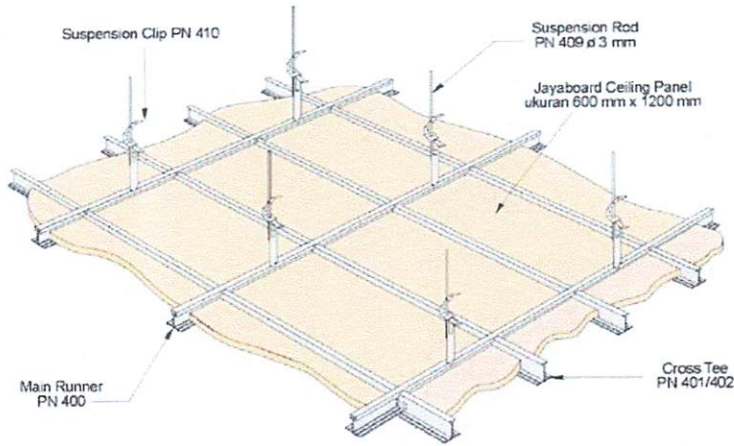
2. Lantai

Penggunaan lantai berlapis secara menyeluruh menggunakan material beton. Pada lantai semacam ini lapisan plat lantai beton, rongga udara (dapat diisi dengan pasir atau galswood) dan pada bagian atasnya dicor plat lantai beton lagi. Supaya bunyi yang dihasilkan dari atas tidak terdengar sampai bawah.



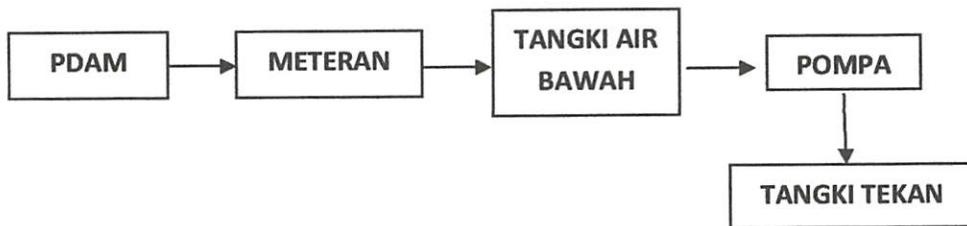
3. Plafon

Penggunaan plafon gantung sebagai pemecahan akustiknya dan juga untuk estetika ruangan.



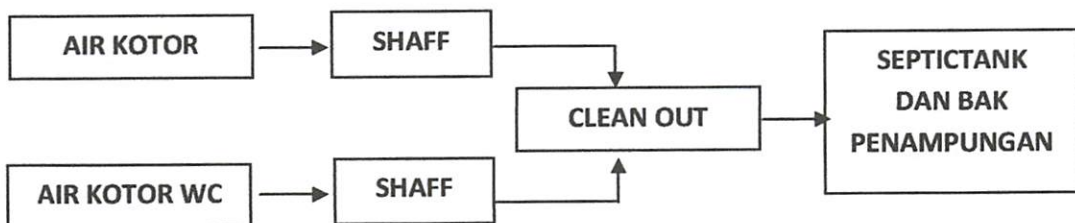
VII.4. Konsep Utilitas

1. Air Bersih

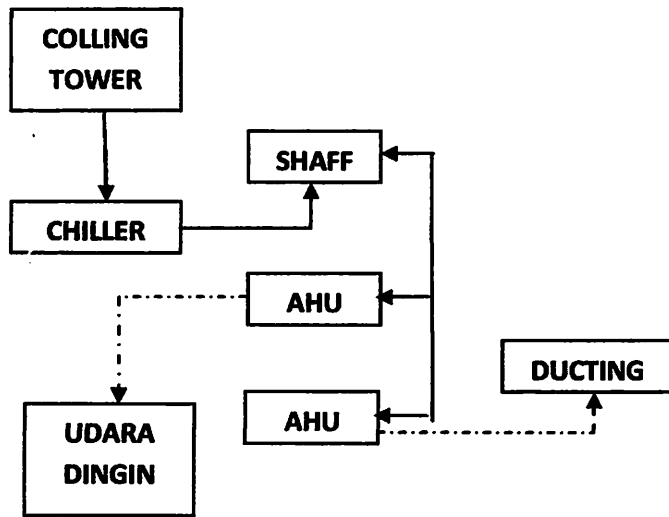


Bangunan ini menggunakan tangki tekan karena bangunan hanya 2 lantai.

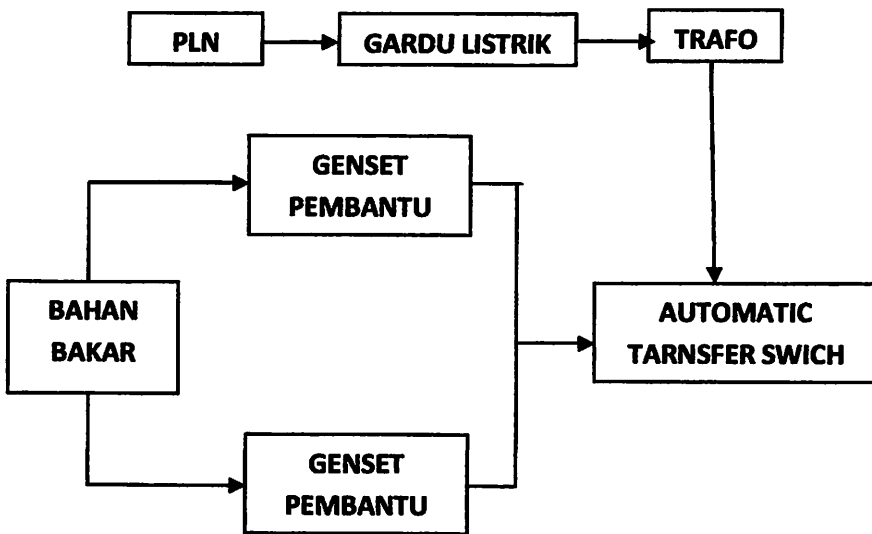
2. Air Kotor



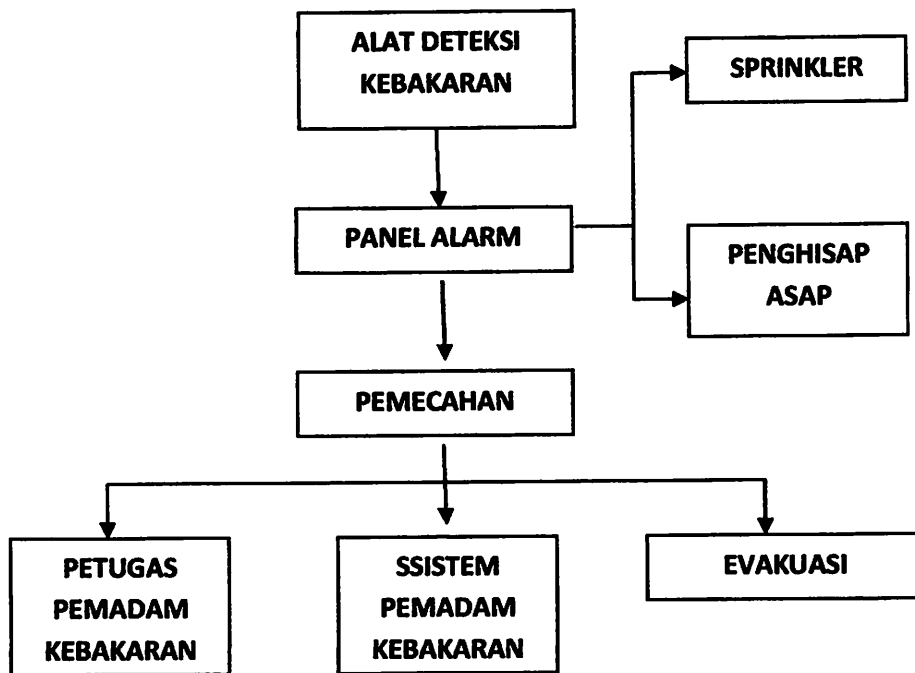
3. Penghawaan buatan



4. Elektrikal



5. Pemadam kebakaran



VII. 5. Konsep Struktur

1. Strukur utama

Pada Strukur utama ini menggunakan beton bertulang.karena bangunan ini hanya 2 lantai

2. Atap

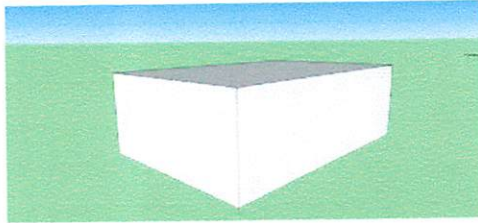
Atap dak

3. Pondasi

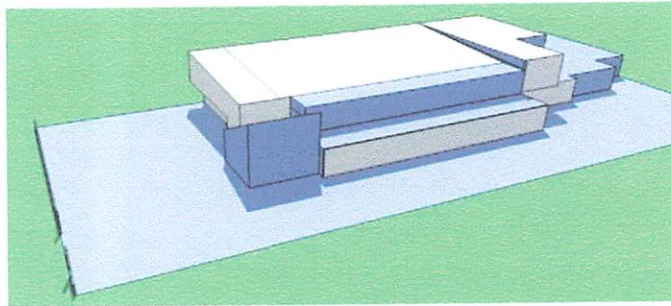
Karena bangunan ini hanya 2 lantai maka pondasinya menggunakan batu kali.

VII.6. Konsep Bentuk

Bentuk dari modern Le Corbusier bersifat kubisme dan futuris



Lalu bentuk di masukkan ke site dan fungsi di masukkan maka terjadi perubahan penambahan dan pencoakan.



DAFTAR PUSTAKA

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

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

F,Mediastika, Christina. 2009. *Material Akustik Pengendali Kualitas Bunyi pada Bangunan*, Yogyakarta : Andi.

Indradewi, Yesika. 2010. *Pusat Hiburan Malam di Malang dengan Tema Modern*. Skripsi Sarjana Arsitektur. Malang : Institut Teknologi Nasional

Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia

<http://ahmadgokil.blogspot.com/2008/11/pengertian-bar.html>

Lawson, fred, restaurant, clubs and bars planning design

Pedoman Efisiensi Energi untuk Industri di Asia – www.energyefficiencyasia.org

<http://www.probolinggokota.go.id>

[.blogspot.com/2010/11/teknik-struktur-bangunan-jilid-3-cls-3.html](http://www.blogspot.com/2010/11/teknik-struktur-bangunan-jilid-3-cls-3.html)



LAMPIRAN