

**Skripsi Arsitektur**

**WISATA HIBURAN DAN REKREASI**

**Tema Arsitektur Dekonstruksi**



**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan**

**Institut Teknologi Nasional**

**Malang**

**2012**

publikasi ilmiah

# KEPERAWATAN DAN MANAJEMEN PASIEN

Keperawatan dan Manajemen Pasien

1998

Keperawatan dan Manajemen Pasien

1998

Keperawatan dan Manajemen Pasien

Keperawatan dan Manajemen Pasien

Keperawatan dan Manajemen Pasien

Keperawatan dan Manajemen Pasien

1998

## Persetujuan Skripsi

# Wisata Hiburan dan Rekreasi

## Tema Arsitektur Dekonstruksi

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1

Institut Teknologi Nasional Malang

Disusun oleh :

**Idham A Gani**

**08.22.050**

Menyetujui :

Pembimbing I



**Ir. Didiek Suharjanto, MT**

NIP. Y.103 90 00215

Pembimbing II



**Debby Budi Susanti, ST., MT**

NIP. 1030600415



Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

**Ir. Daim Triwahyono, MSA**

NIP. 195603241984031002

## Pengesahan Skripsi

### Wisata Hiburan dan Rekreasi

### Tema Arsitektur Dekonstruksi

Skripsi dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi

Jenjang Strata Satu (S-1)

Pada hari : Senin

Tanggal : 9 Juli 2012

Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

**Idham A Gani**

**08.22.050**

Disahkan oleh :

Penguji I



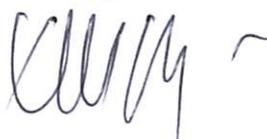
**Ir. Suryo Triharjanto, MT**  
NIP. Y.103 96 00294

Penguji II



**Ir. Djoko Suwanto**  
NIP. Y.101 88 00184

Ketua,



**Ir. Daim Triwahyono, MSA**  
NIP. 195603241984031002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Idham A Gani**

NIM : **08.22.050**

Program Studi : Teknik Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

### **Wisata Hiburan dan Rekreasi**

#### **Tema Arsitektur Dekonstruksi**

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

Malang, 20 Juli 2011  
Yang membuat pernyataan



(Idham A Gani)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang sebesar-besarnya Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan serta melimpahkan berkah dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Skripsi Arsitektur dengan judul :

**“Wisata Hiburan dan Rekreasi Kota Malang dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi”**

Tidak lepas pula, Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini dapat berjalan dengan lancar dan baik sehingga meminimalisir kendala yang dialami Penulis selama mengerjakan laporan ini yaitu dengan adanya bimbingan penuh beberapa pihak yang bersangkutan sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu pada kesempatan ini Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

- Rektor Institut Teknologi Nasional Malang
- Ir. Daim Triwahyono, MSA., selaku Ketua Program Studi Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.
- Ir. Ertin Lestari, MT., selaku dosen pembina studio TA.
- Ir. Didiek Suharjanto, MT dan Debby Budi Susanti, ST, MT selaku dosen pembimbing.
- Ir. Suryo Triharjanto, MT dan Ir. Djoko Suwanto selaku dosen penguji.

Kepada semua pihak yang dengan tulus dan ihklas telah terlibat dalam penyelesaian laporan ini baik secara langsung maupun tidak, yang tidak mungkin penulis sebut satu persatu. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik sangat kami harapkan guna perbaikan selanjutnya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Juli 2012

  
Penulis



**DAFTAR ISI**

<b>Lembar Judul</b>	
<b>Lembar Persetujuan Skripsi</b> .....	<b>i</b>
<b>Lembar Pengesahan Skripsi</b> .....	<b>ii</b>
<b>Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi</b> .....	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>v</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Diagram</b> .....	<b>viii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>viii</b>
<b>Bab I Pendahuluan</b> .....	<b>I.1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Permasalahan.....	3
1.3 Pokok Permasalahan.....	5
1.4 Tujuan Permasalahan.....	6
1.5 Kerangka Pikir.....	7
<b>Bab II Kajian Pustaka: Tema Arsitektur Dekonstruksi</b> .....	<b>II.8</b>
2.1 Sejarah dan Pengertian Dekonstruksi.....	8
2.2 Filsafat Dekonstruksi.....	10
2.3 Jenis Arsitektur Dekonstruksi.....	13
2.4 Konsep Pemikiran Dekonstruksi Derridean.....	15
2.5 Prinsip-Prinsip dalam ber - Dekonstruksi.....	19
2.6 Aliran-Aliran Arsitektur Dekonstruksi.....	19
2.7 Dekonstruksi Non Derridean.....	20
2.8 Konsep Pemikiran Dekonstruksi Non Derridean.....	20
2.9 Tokoh-Tokoh Dekonstruksi Non Derridean.....	22
2.1.1 Pedoman Berarsitektur Dekonstruksi.....	24
2.1.2 Bentuk Bangunan Dekonstruksi.....	26
2.1.3 Arsitektur Dekonstruksi oleh Frank O Gehry.....	30
2.1.4 Konsep Frank O Gehry pada Desain Arsitektur.....	30
2.1.5 Telaah dan Sudut Pandang Karya Frank O Gehry.....	33
2.1.6 Karya-Karya Frank O Gehry.....	34
2.1.3 Kesimpulan.....	40
2.1.4 Daftar Pustaka.....	41
<b>Bab III Tinjauan Tapak</b> .....	<b>III.42</b>
3.1 Geografis Kota Malang.....	42
3.2 Peta Wisata Kota Malang.....	44
3.3 Peta Kota Malang.....	45
3.4 Letak dan Proses Pengenalan Tapak Terhadap Lingkungannya.....	46
3.5 Eksisting Tapak.....	47
3.6 Potensi Pencapaian dan Pengenalan.....	48



3.7	Data Potensi dan Kondisi Tapak.....	49
3.8	Pencapaian Tapak.....	50
3.9	Kondisi Lingkungan dan Tapak.....	51
3.1.1	Sarana Pendukung Sekitar Tapak.....	53
3.1.2	Sifat Iklim & Vegetasi.....	54
3.1.3	Kondisi Tanah.....	55
3.1.4	Utilitas.....	55
3.1.5	Topografi.....	56
3.1.6	Air Hujan Pada Tapak.....	57
3.1.7	Peraturan Tata Bangunan.....	58

**Bab IV Kajian Obyek****IV.61**

4.1	Penjelasan Wisata.....	61
4.2	Pengertian Industri Wisata.....	64
4.3	Pengertian Sarana dan Prasarana Kepariwisatawan.....	65
4.4	Penjelasan Hiburan dan Rekreasi.....	66
4.5	Penjelasan Fasilitas Hiburan dan Rekreasi.....	66
4.6	Standard Kelayakan Menjadi Daerah Tujuan Wisata.....	68
4.7	Fasilitas Wisata Hiburan dan Rekreasi.....	69
4.8	Kriteria Fasilitas Penunjang Penting.....	74
4.9	Data Pegambilan Objek Terkait.....	95
4.1.1	Kesimpulan Penetapan Ruang dan Fasilitas.....	106
4.1.2	Peranan Wisata Hiburan dan Rekreasi.....	110
4.1.3	Peranan Lokasi.....	111
4.1.4	Peranan Arsitektur Terhadap Lokasi.....	112
4.1.5	Kerangka Pikir Perancangan.....	113

**Bab V Analisis****V.111**

5.1	Fasilitas Ruang.....	V.111
5.2	Pelaku Kegiatan.....	V.112
5.3	Analisis Aktifitas dan Kebutuhan Ruang.....	V.113
5.4	Analisis Hubungan Ruang.....	V.118
5.5	Hubungan Antar Ruang.....	V.123
5.6	Analisis Karakter dan Sifat Ruang.....	V.124
5.7	Analisis Besaran Ruang.....	V.126
5.8	Keputusan Hasil Ruang.....	V.155
5.9	Analisis Suasana dan Karakter Ruang.....	V.156
5.1.1	Pola Lantai, Dinding dan Plafon.....	V.156
5.1.2	Analisis Pencahayaan Alami dan Buatan.....	V.156
5.1.3	Penghawaan Alami dan Buatan.....	V.158
5.1.4	Analisis Bentuk.....	V.159
5.1.1	Pengambilan Bentuk dasar Platonic Solid.....	V.160
5.1.2	Proses Pengolahan Bentuk Dasar.....	V.166
5.1.3	Tekstur dan Warna.....	V.165
5.1.4	Struktur.....	V.167
5.1.5	Utilitas.....	V.170
5.1.6	Analisa Tapak.....	V.175
5.1.7	Analisa Arah dan Sifat Matahari.....	V.180
5.1.8	Analisa Arah dan Sifat Angin.....	V.181
5.1.9	Analisa Potensi Site (View).....	V.182
5.2.1	Aksesibilitas Terhadap Site.....	V.184
5.2.2	Analisa ME dan SE.....	V.185



5.2.3	Analisa Vegetasi.....	V.185
5.2.4	Utilitas.....	V.186
5.2.5	Analisa Tingkat Kebisingan.....	V.183
5.2.6	Topografi.....	V.187
5.2.7	Analisa Air Hujan Terhadap Site.....	V.190

**Bab VI Konsep** **VI192**

6.1	Konsep Ruang Pada Tapak ( Alternatif ).....	VI192
6.2	Konsep Ruang Pada Tapak ( Zoning ).....	VI193
6.3	Konsep Lansekap Pada Tapak.....	VI194
6.4	Konsep Tekstur, Warna Interior dan Eksterior.....	VI196
6.5	Konsep Pencahayaan dan Penghawaan.....	VI197
6.6	Konsep Bentuk Pada Tapak.....	VI198
6.7	Konsep Struktur Pada Bangunan.....	VI199
6.8	Konsep Utilitas Bangunan dan Tapak.....	VI201
6.9	Orientasi Bangunan Terhadap Site.....	VI202
6.1.1	Konsep Vegetasi Pada Tapak.....	VI203

**Daftar Pustaka** **ix**

**DAFTAR TABEL**

3.1	Bobot Pemilihan Lokasi.....	II.43
4.1	Standard Kelayakan Tujuan Wisata.....	IV.68
4.2	Program Aktifitas Ruang.....	IV.69
4.3	Aktifitas Ruang.....	IV.73
4.4	Standard Ruang dan Fasilitas Fitness.....	IV.90
4.5	Standard Dimensi Kolam Renang.....	IV.94
4.6	Fasilitas Wisata Kampung Gajah.....	IV.95
4.7	Ruang Information Centre.....	IV.97
4.8	Fasilitas Ruang Pengelola.....	IV.98
4.9	Fasilitas Ruang Riset Tanaman.....	IV.98
4.1.1	Fasilitas Ruang Restaurant.....	IV.99
4.1.2	Fasilitas Ruang Aula.....	IV.99
4.1.3	Fasilitas Wisata Rekreasi Sengkaling.....	IV101
4.1.4	Fasilitas Istana Dieng Malang.....	IV104
4.1.5	Prasarana Dasar.....	IV106
4.1.6	Fasilitas dan Pelayanan Pengunjung.....	IV106
4.1.7	Kesimpulan Fasilitas dan Ruang.....	IV107
5.1	Analisis Aktifitas dan Kebutuhan Ruang.....	V.116
5.2	Hubungan Antar Ruang.....	V.126
5.3	Karakter dan Sifat Ruang.....	V.127
5.4	Satuan Ruang Parkir.....	V.138
5.5	Satuan Ruang Aula.....	V.142
5.6	Standard Dimensi Hotel.....	V.153
5.7	Standard Jenis Kolam Renang.....	V.156
5.8	Sifat Bentuk Platonic Solid.....	V.167
5.9	Kesan Warna Terhadap Bentuk.....	V.170
5.1.1	Kesan Tekstur Terhadap Bentuk.....	V.171



## DAFTAR DIAGRAM

4.1	Pengelola Dan Karyawan.....	IV.72
4.2	Pengunjung.....	IV.72
4.3	Service.....	IV.72
4.4	Struktur Organisasi Hotel Menengah.....	IV.79
4.5	Skema Aktifitas Hotel.....	IV.80
4.6	Struktur Organisasi Restaurant.....	IV.82
4.7	Skema Aktifitas Restaurant.....	IV.82
4.8	Kriteria Dasar Wisata.....	IV.83
4.9	Struktur Organisasi Tempat Rekreasi.....	IV.84
4.1.1	Struktur Organisasi Tempat Hiburan.....	IV.84
5.1	Aktifitas Pengunjung.....	V.121
5.2	Aktifitas Pengelola.....	V.121
5.3	Aktifitas Karyawan Utama.....	V.121
5.4	Aktifitas Karyawan Penunjang.....	V.122
5.5	Fasilitas Ruang Karaoke.....	V.122
5.6	Fasilitas Ruang Billiard.....	V.122
5.7	Fasilitas Ruang Bowling.....	V.123
5.8	Fasilitas Ruang Tenis.....	V.123
5.9	Fasilitas Ruang Bulu Tangkis.....	V.123
5.1.1	Fasilitas Ruang Futsall.....	V.124
5.1.2	Fasilitas Ruang Fitness.....	V.124
5.1.3	Fasilitas Ruang Bioskop.....	V.124
5.1.4	Fasilitas Kolam Renang.....	V.125
5.1.5	Fasilitas Bermain Anak.....	V.125
5.1.6	Proses Pembuangan Air Kotor.....	V.177
5.1.7	Jalur Listrik dari PLN.....	V.179
6.1	Sirkulasi Ruang Pada Tapak.....	VI.198

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Jacques Derrida.....	II.8
2.2	Royal Ontario Museum.....	II.26
2.3	Denver Arc Museum.....	II.27
2.4	Disney Concert Hall.....	II.27
2.5	Guggenheim Bilbao Museum.....	II.27
2.6	Wissmen Art Museum.....	II.28
2.7	Vila Olimpica Hotel Arct.....	II.28
2.8	Plaza EX ( Eksterreinment Xenter ).....	II.28
2.9	Der Neue Zollhof.....	II.29
2.1.1	Parc De La Villette.....	II.29
2.1.2	Frank O Gehry.....	II.30
2.1.3	Rumah Tinggal Gehry.....	II.33
2.1.4	Gehry House.....	II.34
2.1.5	Museum Guggenheim.....	II.35
2.1.6	Museum Guggenheim.....	II.37
2.1.7	University Of Minnesota Art Museum.....	II.37
2.1.8	The American Centre, Paris.....	II.38
3.1	Peta Kawasan Wisata Malang.....	III.44
3.2	Peta Kota Malang.....	III.45
3.3	Peta Garis Kota Malang.....	III.46



3.4	Dimensi Tapak.....	III.47
3.5	Potensi Pencapaian.....	III.48
3.6	Potensi Pencapaian.....	III.50
3.7	Kondisi Lingkungan dan Tapak.....	III.52
3.8	Sarana Pendukung.....	III.53
3.9	Sifat Iklim & Vegetasi.....	III.54
3.1.1	Utilitas.....	III.55
3.1.2	Denah Kontur Tapak.....	III.56
3.1.3	Potongan Tapak.....	III.56
3.1.4	Pendaerahan Kontur Tapak.....	III.57
3.1.5	Arah Air Hujan.....	III.57
4.1	Pola Parkir Paralel.....	IV.74
4.2	Pola Parkir Menyudut 30.....	IV.74
4.3	Pola Parkir Menyudut 45.....	IV.75
4.4	Pola Parkir Menyudut 60.....	IV.75
4.5	Pola Parkir Menyudut 90.....	IV.75
4.6	Dimensi Kendaraan.....	IV.76
4.7	Dimensi Parkir Kendaraan.....	IV.77
4.8	Dimensi Meja Makan dan Dapur Restaurant.....	IV.85
4.9	Dimensi Ruang Gerak Café dan Restaurant.....	IV.86
4.1.1	Dimensi Ruang Kamar Hotel.....	IV.87
4.1.2	Dimensi Lapangan Tenis & Bulu Tangkis.....	IV.88
4.1.3	Dimensi Meja Billiard.....	IV.89
4.1.4	Dimensi Bentuk dan Ruang Jalur Bowling.....	IV.89
4.1.5	Denah Standard Ruang Fitness.....	IV.91
4.1.6	Denah Standard Lapangan Futsall.....	IV.92
4.1.7	Dimensi Ruang Bioskop.....	IV.92
5.1	Dimensi Meja dan Kursi Meja receptionist.....	V.133
5.2	Dimensi Lemari Dokumen.....	V.134
5.3	Dimensi Wastafel.....	V.134
5.4	Dimensi Kendaraan.....	V.138
5.5	Perabot Restaurant.....	V.140
5.6	Dapur Restaurant.....	V.141
5.7	Ruang Gerak Shalat.....	V.142
5.8	Fasilitas Ruang Fitness.....	V.143
5.9	Dimensi Lapangan Futsall.....	V.144
5.1.1	Dimensi Toilet.....	V.144
5.1.2	Dimensi Ruang ganti.....	V.145
5.1.3	Dimensi Ruang Gerak Penonton.....	V.150
5.1.4	Lima Bentuk Platonic Solid.....	V.164
5.1.5	Pola Platonic Solid.....	V.165
5.1.6	Pengambilan Bentuk Dasar Platonic.....	V.165
5.1.7	Penabrakan Bentuk Platonic Solid.....	V.169
5.1.8	Penentuan Struktur.....	V.173
5.1.9	Jenis Struktur.....	V.174
5.2.1	Sistem Tangki Atap.....	V.177
5.2.2	Sistem Pembuangan.....	V.178
5.2.3	Generator.....	V.179
5.2.4	Transportasi Vertikal ( Lift ).....	V.180
5.2.5	Transportasi Vertikal ( Tangga ).....	V.181
5.2.6	Skema Instalasi Alat Penyiram.....	V.181
5.1.9	Analisa Arah dan Sifat Matahari.....	V.185
5.2.1	Analisa Arah dan Sifat Angin.....	V.186
5.2.2	Analisa Potensi Site (View).....	V.187



---

5.2.3	Aksesibilitas.....	V.189
5.2.4	Analisa ME dan SE serta Vegetasi.....	V.190
5.2.5	Utilitas Pada Tapak.....	V.191
5.2.6	Analisa Tingkat Kebisingan.....	V.192
5.2.7	Analisa Topografi.....	V.193
5.2.8	Analisa Air Hujan Terhadap Site.....	V.195
6.1	Zoning Ruang Pada Tapak (Alternatif).....	VI197
6.2	Zoning Ruang Pada Tapak .....	VI198
6.3	Potongan Sistem Distribusi Listrik.....	VI202
6.4	Potongan Sistem Penghawaan AC.....	VI202
6.5	Proses Pengolahan Limbah Cair.....	VI205



b a b I . p e n d a h u l u a n



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kota Malang merupakan kawasan yang dikelilingi oleh beberapa kota wisata yang terkenal dimata wisatawan maupun domestik yang tinggal di luar kota Malang terutama kota Batu, Singosari maupun kota lainnya. Kota Malang juga merupakan salah satu kawasan yang menjadi tempat yang sering dilewati oleh berbagai pengunjung dari luar kota yang ingin berkunjung di daerah kawasan wisata yang dekat dengan Malang ataupun Kota Malang sendiri.

Melihat maraknya perkembangan yang terjadi saat ini terutama di dalam bidang pembangunan maupun pengembangan pengelolaan suatu industri mulai memberikan argumen dan pemahaman secara objektif di lingkungan masyarakat. Hal ini dapat kita temukan diberbagai kawasan kota maupun kawasan mikro dimana suatu potensi kawasan bukan lagi menjadi daya tarik yang dapat dijadikan sebuah aset pendapatan dalam pengembangan kawasan tersebut.

Salah satu pembangunan yang sangat dikenal di kota malang maupun daerah lainnya seperti Kota Batu, Singosari, Lawang maupun kota lainnya adalah Industri wisata yang menjadi salah satu aset pendapatan yang cukup memenuhi kebutuhan dalam pengembangan kawasan lingkungan maupun kawasan wisata itu sendiri.

Kota Malang yang merupakan salah satu kota pariwisata belum memberikan bentuk dan ciri khas kota malang sepenuhnya mulai dari fisik bangunan dalam berarsitektur dan bentuk yang kurang memiliki daya tarik serta pengembangan kawasan yang belum dimaksimalkan dipengaruhi oleh pemahaman yang kurang dalam berarsitektur yang merupakan salah satu bentuk pola pemikiran yang menjadi unsur utama dalam pembangunan kawasan. Kota Malang memiliki sedikitnya wisata kecil yang beragam namun daya tarik yang seharusnya menonjol terhadap lingkungannya kurang memiliki respon positif bagi masyarakat malang sendiri. Dari data yang diperoleh bukan dari segi fasilitas yang ada didalamnya, namun sistem pengelolaan, potensi yang sangat kurang diperhatikan dalam penerapannya dan penggunaan sumber daya teknologi menjadi faktor utama kurang hadirnya keindahan alam maupun arsitektur yang ada didalamnya.

Dilatarbelakangi kurangnya konsep kepariwisatawan yang ada di kota Malang membuat pengembangan dan sarana pembangunan di kota Malang kurang mendapat perhatian lebih dari masyarakat madani terutama kota Malang. Dengan itu



pengembangan perencanaan pengembangan kawasan memiliki konseptualitas yang mendayagunakan teknologi dan alam sekitar sebagai sumber utama pembangunan tanpa mengabaikan karakter lingkungan maupun budaya sekitar dengan bertujuan menciptakan gaya baru sehingga memiliki ciri khas tersendiri.

Jawa Timur terutama Kota Malang merupakan kawasan yang memiliki potensi cukup besar dengan potensi yang dimilikinya mulai dari sumber daya alam, budaya, iklim, maupun keindahan dari panorama kota yang terdapat di Jawa Timur sendiri dapat dijadikan tiang pendukung terbentuknya pengembangan kawasan. Selain menjadi tempat untuk dikunjungi masyarakat madani "domestik" maupun wisatawan asing potensi pengembangan kepariwisatawan memiliki sumber pendapatan yang sangat besar dengan didukungnya fasilitas mulai dari kualitas maupun kuantitas dengan sistem pengelolaan kawasan wisata yang dimiliki dari lingkup kawasan tersebut.

Dalam pengembangan suatu pembangunan di dalam satu kawasan yang memiliki potensi dapat diambil salah satu alternatif dengan mengambil konsep objek "**Pariwisata**" dengan tujuan objek ini dapat menjadi salah satu pusat daya tarik terhadap lingkup suatu kota ataupun kawasan mikro dengan mendayagunakan sumber daya Alam maupun potensi-potensi yang dapat diambil sebagai salah satu bentuk perwujudan latarbelakangnya suatu pembangunan. Hal ini dilakukan demi mempertahankan Alam dan potensi yang ada maupun budaya yang dapat diangkat sebagai acuan perancangan tanpa merusaknya demi kepentingan pribadi.

Penerapan konsep perencanaan "**Wisata Hiburan dan Rekreasi**" bertujuan untuk mengembangkan dunia kepariwisatawan yang ada di Kota Malang, dengan sumber daya teknologi canggih yang ada di era saat ini menjadi dukungan utama dalam bentukan arsitektural yang dapat mempresentasikan keindahan dan kualitas wisata secara tidak langsung.

Salah satu kawasan Kota Malang yang memiliki potensi yang dapat diangkat sebagai tempat pariwisata yang sangat dominan berada di kawasan Dinoyo Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang dengan fisik lahan dataran berkontur tepatnya di area sungai Brantas yang memiliki potensi keindahan Alam Sekitar, sungai utama Brantas sebagai potensi penunjang distribusi air dan juga aktifitas aktif di sekitar dinoyo serta warga sekitar yang sukar bercocok tanam menjadi dan sarana jalan dan terminal akhir yang menjadi lintasan yang sering dilewati oleh warga kota Malang maupun wisatawan luar kota menjadi landasan utama pengambilan lokasi yang cukup strategis di kota Malang. Dengan potensi alami yang dimiliki oleh kawasan ini lebih dapat menarik perhatian wisatawan, namun bukan hanya potensi alam dan sarana



pendukung saja, sarana dan prasarana serta perpaduan atraksi wisata yang ada didalamnya dengan pengembangan dan sistem pengelolaan baru menjadi faktor utama perencanaan konsep "Objek Wisata hiburan dan Rekreasi".

Dengan permasalahan yang ada di atas alternatif yang dapat digunakan sebagai pengembangan "**Wisata Hiburan dan Rekreasi**" dengan penerapan "**Decons**" dalam arsitekturnya, dengan tujuan menunjukkan bahwa dalam suatu pembangunan yang memerlukan perancangan yang menggunakan teknologi canggih bukanlah hal yang selalu berdampak negatif terhadap lingkungan, dengan majunya teknologi lebih membuka luas kreatifitas dalam merancang, penerapan ini juga ditujukan untuk memperluas pemikiran dalam berarsitektur yang berkelanjutan.

## 1.2 Batasan Permasalahan

Perencanaan konsep "**Wisata Hiburan dan Rekreasi**" ini diangkat dari kurangnya aspek kepariwisatawan yang mendukung dalam pengembangan potensi alam baik sumber daya manusia maupun teknologi yang ada di Jawa Timur terutama kota Malang. Salah satu tujuan utama direncanakannya konsep **Wisata Kota Malang** yakni :

- a) Mendayagunakan Sumber Daya Alam maupun Manusia yang bersifat timbal balik.
- b) Meningkatkan pengembangan Objek Wisata di kota Malang dengan warna baru.
- c) Meningkatkan kegiatan aktifitas baik pendekatan dengan Alam maupun tingkat berarsitekturnya yang dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan.
- d) Meningkatkan nilai Arsitektur wisata Hiburan dan Rekreasi sebagai simbol ciri khas utama dan meningkatkan kenyamanan sarana dan prasarana yang menjadi aktifitas dan tujuan utama.
- e) Memberikan adanya kesadaran maupun pemahaman dengan adanya potensi alam maupun teknologi yang ada dijadikan sebagai suatu keselarasan yang dapat dipadukan.
- f) Bentuk Arsitektur yang cukup fenomenal dipusatkan sebagai titik pandang para wisatawan sebagai salah satu pusat keindahan objek wisata.

Konsep **Pariwisata** dengan berbasis teknologi ini diperuntuhkan untuk berbagai kalangan mulai dari lingkup kota Malang sendiri maupun lingkup luar kota, dimana tujuan utamanya menarik para wisatawan maupun kalangan domestik yang merupakan salah satu pendapatan terbesar agar terlaksananya pengembangan pembangunan suatu kawasan.



Terdapat beberapa unsur yang diperuntukkan dalam pengembangan yang menjadi prioritas utama kepariwisataan mulai dari bidang Arsitekturnya maupun pengelolaan objek wisata Hiburan dan Rekreasi, yakni :

- a) Perencanaan Objek Wisata Kota Malang diposisikan sebagai pusat utama tempat wisata yang dapat mewakili kota Malang dengan ruang lingkup masyarakat sekitar maupun kalangan madani secara luas.
- b) Objek Wisata yang berbasis teknologi sebagian besarnya ditujukan untuk menarik perhatian para wisatawan lingkup kawasan kota Malang sendiri maupun luar kota dan wisatawan asing.
- c) Pengembangan nilai arsitektur pada obyek wisata menjadi faktor utama yang difungsikan sebagai prioritas penting dalam pendapatan dari para wisatawan.
- d) Kegiatan wisatawan yang bersifat terbuka, mulai dari kalangan keluarga, wisatawan lokal maupun asing, pelajar, dll.
- e) Objek Wisata ini bukan hanya diberlakukan sebagai tempat berlibur, bersantai, dan refreshing namun objek ini memberikan beberapa pemahaman ilmu pengetahuan mengenai olahraga dan dapat mengembangkan bakat olahraga yang diminati dan juga memberikan pengetahuan mengenai landasan kriteria "**Pariwisata**".

Banyaknya obyek wisata yang dapat ditemui dan dinikmati mulai dari sarana dan prasarannya dan aktifitas maupun kegiatan yang ada didalamnya memiliki kesan dan karakteristik wisata yang berbeda-beda namun sampai saat ini kesan dan suasana yang ada didalamnya masih memiliki tingkat yang hampir sama. Dengan itu dibutuhkannya sistem pengelolaan dan pola pikir berarsitektur yang berbeda mengingat banyaknya kendala yang ada di setiap kawasan wisata mulai dari pemberdayaan keindahannya maupun kenyamanan prasarannya.

Pengambilan konsep perencanaan dengan objek wisata hiburan dan rekreasi untuk memberikan nilai arsitektur dalam dunia kepariwisataan lebih diperhatikan dalam memerangi adanya kurang perhatiannya sistem pembangunan yang lebih terfokuskan dalam bentuk bangunan tinggi maupun gedung berlantai.



### 1.3 Pokok Permasalahan

Beberapa kendala dan potensi yang diperoleh di kawasan kota Malang sebagai tempat pariwisata, salah satunya dapat diambil dari kawasan *Dinoyo Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Permasalahan yang dapat diambil dari kondisi dan situasi yang ada dikawasan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru, **sebagai berikut** :

- a) Wisatawan ataupun pengguna yang menjadi salah satu unsur pendapatan dan menjadi tolak ukur prioritas wisata menjadi faktor penentu berkembangnya produk wisata yang ada di kota Malang. Hal ini bisa dilihat dari beranekaragamnya permintaan wisatawan mulai dari atraksi wisata maupun sarana dan prasarana yang kurang efektif sehingga mempengaruhi bentuk penyediaan fasilitas maupun kegiatan yang kurang diperhatikan.
- b) Kota Malang salah satu kota yang masih kurang dilakukannya optimalisasi potensi suatu kawasan yang dapat dijadikan suatu kawasan yang fungsional. Salah satu kawasan yang memiliki potensi sungai Brantas, keindahan alam sekitar serta sarana pendukung yang sangat berpotensi adalah kawasan ***Dinoyo, Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang***, namun sampai saat ini belum dilakukannya optimalisasi secara optimal sebagai pengembangan objek ***Wisata*** yang dapat direalisasikan di kawasan tersebut. Dengan sumber daya alam maupun teknologi yang mendukung kawasan tersebut potensi pemberdayaan untuk dibangunkannya obyek wisata hiburan dan rekreasi sebagai salah satu tempat tujuan wisata menjadi sangat terbuka.
- c) Dalam segi pembangunan maupun pengembangan yang ada di kota Malang belum memiliki bentuk visual dari bidang arsitektur yang dapat memberikan kesan sebagai daya tarik kota Malang sendiri. Salah satu objek yang menjadi titik temunya para pendatang maupun wisatawan adalah kawasan wisata yang ada di kota Malang. Salah satu faktor yang menjadi kendala pada objek wisata yang ada di kota Malang adalah pengambilan lokasi tapak yang kurang memadai, mulai dari potensi alam dan sarana dan prasarana yang kurang menarik. Dalam pengelolaan dan pengembangan objek wisata di kota Malang masih sangat kurang mulai dari bentuk arsitekturalnya yang merupakan daya tarik utama sangat kurang diperhatikan, pengembangan sarana dan fasilitas yang menjadi pusat tujuan utama para wisatawan memberikan dampak negaif terhadap sistem pengelolaan yang ada didalamnya.

Dapat ditarik kesimpulan pada inti pokok permasalahan yang ada di atas, bahwa pengembangan dan sistem pengelolaan mulai dari berarsitektur dan pendekatan daya tarik bagi wisatawan dalam mengoptimalkan sarana dan prasarana



dengan sumber daya alam maupun teknologi masih sangat kurang diperhatikan. Peningkatan mutu dan kualitas wisata menjadi faktor utama yang perlu diperhatikan dalam perencanaan dalam mempertahankan kawasan wisata di kota Malang dengan melakukan pendekatan secara konseptual.

#### **1.4 Tujuan Permasalahan**

Tujuan dari perencanaan dan perancangan pembangunan kawasan Wisata Hiburan dan Rekreasi ini adalah :

- a) Pengembangan kawasan yang mengesankan wisata yang lebih berkarakter dengan berarsitekturkan Dekonstruksi.
- b) Hiburan atau atraksi yang lebih mengedepankan kenyamanan dan kelayakan sebagai kriteria wisata.
- c) Keindahan serta Daya tarik yang tajam menjadi landasan utama wisata.
- d) Mempermudah pencapaian lokasi dan mempermudah ruang gerak terhadap pengunjung baik domestik maupun wisatawan asing yang ingin berkunjung maupun yang sedang melakukan tour.
- e) Menambah wawasan dan meningkatkan skill terhadap olahraga maupun atraksi tertentu yang diminati penngguna kawasan wisata.



1.5 Kerangka Pikir

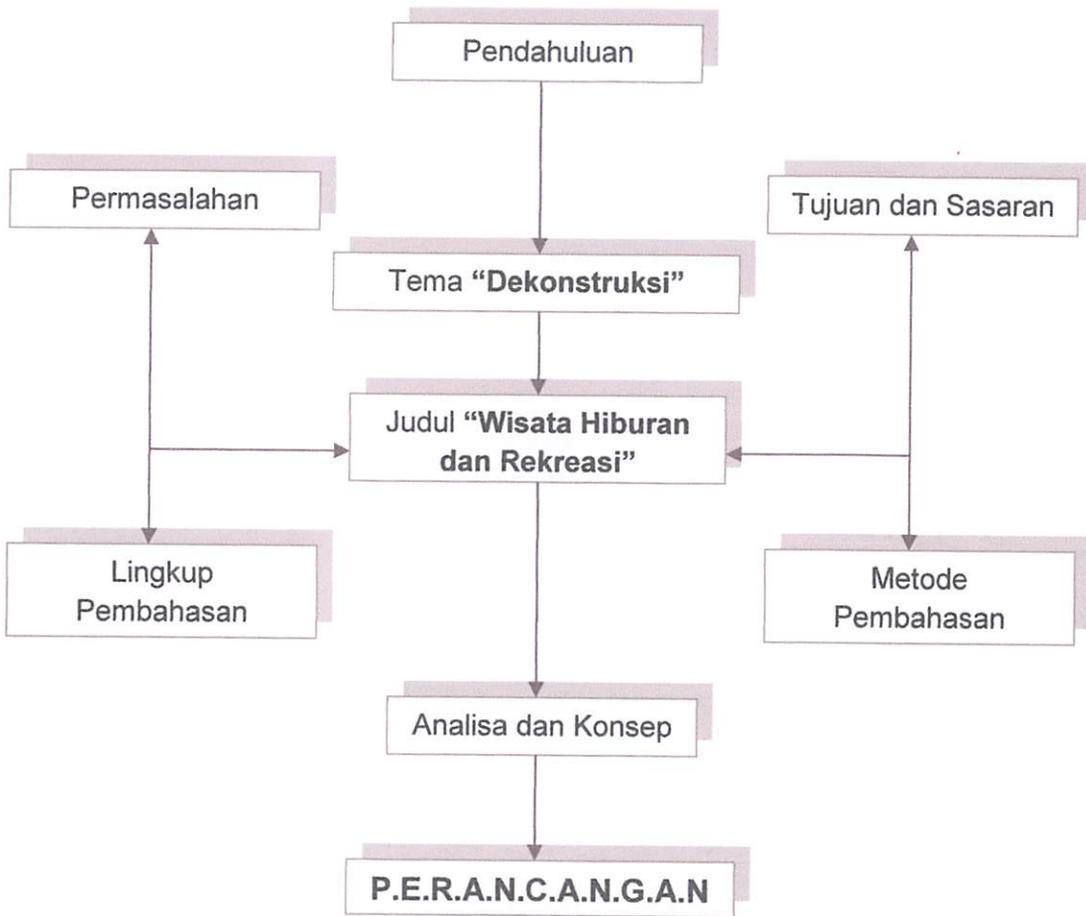


Diagram 1.1 Kerangka Pikir



bab II. kajian pustaka  
-arsitektur dekonstruksi-

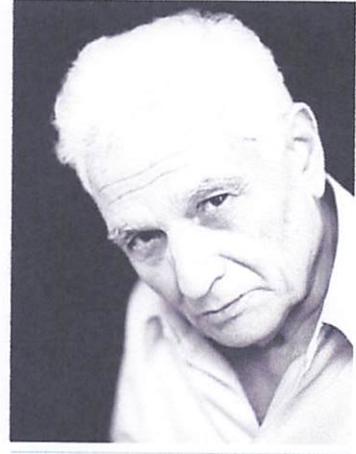


## BAB II

### DEKONSTRUKSI

#### 2.1 Sejarah dan Pengertian Dekonstruksi

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



*Gambar 2.1  
Jacques Derrida*

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

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

Filsafat Derrida dipandang sebagai suatu kontroversi besar dalam bidangnya bahkan populer dengan sebutan "the genius of irony" (O'Hara, 1983). Pandangan Derrida yang membatasi perspektif keabsolutan kebenaran, menolak berbagai



hubungan kausatif (sebab-akibat) dan mengembangkan filsafat *historis hermeunitis* yang memperlihatkan ciri-ciri, **sebagai berikut** :

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

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

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

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

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



## 2.2 Filsafat Dekonstruksi

### 1) Bahasa

**Jacques Derrida** mengajukan sebuah konsep penting yang berkaitan dengan bahasa, yaitu "*sous rature*" (*under erasure*), yang diturunkan dari Marthin Heidegger. Menurut Derrida, penanda (*signifier*) tidak secara langsung menggambarkan pertanda (*signified*) seperti kaca memantulkan bayangan. Hubungan penanda-penanda tidak seperti dua sisi dari sehelai kertas yang digambarkan Saussure, karena tidak ada pemisahan yang jelas antara penanda dan petanda.

Struktur tanda ditentukan oleh jejak yang senantiasa absen. Tanda membawa kita pada tanda yang lain dan seterusnya tanpa batas, yang secara bergiliran menjadi penanda dan petanda. Makna tidak pernah identik dengan tanda. Makna berubah menurut konteks atau rantai penanda yang mengikatnya.

Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa bahasa tidak stabil seperti yang diduga oleh para strukturalis. Elemen-elemen bahasa tidak bisa didefinisikan, karena harus senantiasa dibaca/ditelusuri dalam kaitan dengan yang lain.

### 2) Metode Dekonstruksi

**Dekonstruksi** menurut Derrida adalah metode membaca teks secara teliti, sehingga premis-premis yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Dekonstruksi dengan demikian membuktikan bahwa bibit kehancuran sebuah teks ada dalam dirinya, berupa inkonsistensi dan paradoks dalam penggunaan premis dan konsep.

**Derrida** mengaitkan metode dekonstruksi dengan kritik terhadap "*metaphysics of presence*" yang menjadi asumsi dasar para filosof tradisional. Derrida menolak gagasan bahwa ada yang disebut "*present*" dalam pengertian suatu *saat* yang terdefiniskan sebagai *sekarang (now)*. Derrida juga mengembangkan konsep "*Defferance*", yang dibentuk dari gabungan kata "*to differ*" dan *to "differ" (to delay, to postpone)*.

### 3) Phonosentrisme

Dalam bahasa ucapan manusia dapat menangkap makna dan kesan kehadiran secara langsung. Akibatnya bahasa ucapan dihargai lebih tinggi dari bahasa tulisan. Bahasa tulisan dianggap sekedar peniruan atau transkripsi dari bahasa ucapan.

Usaha untuk mendekonstruksikan oposisi antara bahasa ucapan dan bahasa tulisan menurut Derrida dapat dilakukan melalui kritik terhadap "*metaphysics of presence*". Kata-kata yang diucapkan manusia segera hadir dalam kesadarannya



secara intim, sementara tulisan cenderung merampas eksistensi manusia. Melalui kritik "*metaphysics of presence*" Derrida berusaha mengangkat bahasa tulisan pada posisi yang sejajar dengan bahasa lisan.

#### 4) Logosentrisme

Apabila Phonosentrisme bertumpu pada suara, maka logosentrisme menurut Derrida bertumpu pada konsep kebenaran dan realitas hakiki yang tak dapat dikritik, yang disebut Metafisika. Metafisika adalah sistem berpikir yang berlandas pada "*binary opposition*", dua kutub yang satu dengan lain saling menyangkal. Oposisi binari mencerminkan suatu cara memandang atau ideologi yang cenderung menarik garis tegas antara apa yang bisa diterima dan apa yang harus ditolak, antara yang dianggap benar dan yang salah, antara permukaan dan isi. Oposisi binari menurut Derrida berkaitan dengan "sentrisme", yaitu kerinduan manusia akan pusat (*center*). Derrida berusaha menghancurkan oposisi binary yang dianggap telah membatasi cara berpikir manusia dan memperkokoh kehadiran metafisika dalam pikiran manusia. Ia memusatkan analisisnya pada daerah di antara oposisi tersebut (margin) dan berusaha menggeser fokus perhatian manusia dari pusat ke tepi, dari persamaan ke perbedaan, dari kesatuan ke fragmentasi, dan dari "presence" ke "absence", atau dari elemen pertama yang selama ini dianggap penting dan dominan ke elemen kedua yang dianggap tidak penting, subordinat, inferior atau negatif.

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

- Menurut **Peter Eisenman**

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



- Menurut **Bernard Tschumy**
  - Arsitektur suatu bangunan bukanlah merupakan suatu kesatuan dari susunan massa ataupun keterpaduan dari fungsi, struktur, estetika yang melengkapi secara nyata, tetapi bahkan merupakan anti sintesa yang berlawanan antara satu dengan yang lainnya.
  - Mencakup hal-hal yang bersifat konflik dari pada menggambarkan suatu objek dengan perbandingan ukuran yang sebenarnya, dalam arti setiap karyanya tidak berskala dan tidak dapat diukur dengan tepat.
  
- Menurut **Zaha Hadid**
  - Setiap perancangan dari desain suatu karya arsitektur adalah merupakan suatu proyek percobaan yang harus menghasilkan sesuatu yang baru, belum pernah diciptakan orang sebelumnya.
  - Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.
  
- Menurut **Frank Gehry**
  - Anti post modern; anti classicism-neoclassicism; anti denial; tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan post modern sebagai perbendaharaan abstrak.
  - Pemikiran suatu desain bukanlah merupakan pemikiran kompleks, tapi hasil dari pemikiran tidak serius. Hasil yang nampak akan memberi kesan terpecah-pecah.

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

Dekonstruksi adalah merupakan suatu gerakan yang ingin melepaskan diri dari ketergantungan pada arsitektur modern, melepaskan diri dari kungkungan doktrin **form follow function**, menitikberatkan bentukan daripada fungsi, mengubah slogan menjadi **function follow form** atau ada juga yang menggantinya dengan **form follow**



*fun*, bentukan bisa semaunya berdasarkan konsep sang arsitek, fungsi ruang mengikuti belakangan tanpa mengurangi nilai fungsi dan estetis. Dalam mencapai bentukan yang diinginkan terkadang menghadirkan dua hal yang saling bersebrangan dan berlawanan, antara ada dan tidak ada, ide kebanyakan berangkat dari elemen-elemen ruang yang telah dipisah-pisah dan diuraikan menjadi bagian-bagian yang kemudian dikomposisi ulang.

### 2.3 Jenis Arsitektur Dekonstruksi

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

#### 1) Dekonstruksi Teks

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

#### 2) Dekonstruksi Program

Dekonstruksi dapat dilakukan terhadap program yang dominan dalam tradisi arsitektur modern, seperti konsep estetika murni, kaitan bentuk dengan fungsi, dan lain-lain. Dekonstruksi program berusaha mematahkan otonomi modernisme dan kaidah-kaidahnya dengan menggunakan pembalikan konsep-konsep yang diturunkan dari modernisme sendiri atau sumber-sumber lain. Bernard Tschumi melakukan dekonstruksi program dengan beberapa pendekatan, yakni :

##### - Cross Programming

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



- **Transprogramming**

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

- **Disprogramming**

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

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

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

Tschumi menghendaki agar Parc de la Villette yang luasnya 35 ha menjadi pusat budaya yang terbuka dengan susunan bangunan yang terfragmentasi, alih-alih struktur taman yang tunggal dan terpadu. Setiap saat program terbuka pada perubahan, sesuai dengan perubahan kebutuhan. Sebuah folies bisa beralih fungsi, dari restoran menjadi wartel, pusat informasi atau galeri seni, namun identitas taman secara keseluruhan dijaga konstan. La Villette tiak memiliki pusat dan hierarki. Bentuk keseluruhan bukanlah hasil karya Tschumi, tetapi hasil sistem garis (jalur sirkulasi) dan sistem bidang (lahan). Dengan demikian la Villette terhindar dari proses homogenisasi yang akan membentuknya menjadi totalitas yang utuh. Karena la Villette senantiasa berada dalam proses perubahan, maknanya pun terus menerus berubah (undecidable).

**Peter Eisenman** menggunakan beberapa strategi untuk melakukan dekonstruksi program :

- Penolakan terhadap “antroposentrisme” dalam desain, yaitu rujukan pada proporsi fisik tubuh manusia sebagai ukuran ideal bagi segalanya.



- Penerapan proses “*scaling*”, melalui pengembangan tiga konsep destabilisasi: “*discontinuity*”, “*recursibility*” dan “*self-similarities*”.
- Penolakan terhadap “*center*” sebagai bagian paling penting dan memiliki hierarki lebih tinggi. Penolakan terhadap kekakuan oposisi dialektis dan kategori hierarkis tradisional seperti “*form follows function*”, “*ornament added to structure*”, digantikan oleh “*existing between*”, “*almost this or almost that, but not quite either*”.
- Pemahaman arsitektur secara tekstual dalam kaitan dengan “*otherness*”, “*trace*” dan “*absence*”.

Eisenman dalam proyek “*Romeo and Juliet*” untuk Venice Biennale 1986 mencoba memperlakukan lahan sebagai “*palimpsest*” dan “*quarry*” yang memiliki jejak-jejak memori dan potensi untuk digali lebih lanjut, sementara dalam proyek “*House X*” ia mencoba menghindari adanya pusat di dalam rumah.

## 2.4 Konsep Pemikiran Dekonstruksi Derridean

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

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

*Beberapa pernyataan kunci Derrida mengenai dekonstruksi antara lain :*

- Dekonstruksi bukan semata-mata metoda kritis.
- Sikap dekonstruksi senantiasa afirmatif dan tidak negatif.
- Menembus dan menerobos berbagai wilayah disiplin keilmuan adalah kebutuhan dari dekonstruksi.
- Dekonstruksi tidak sesederhana untuk melupakan masa lalu.



- Dekonstruksi tidak semata-mata teoritikal, tetapi juga membina dan membangun struktur-struktur baru, namun tidak pernah menganggap selesai.
- Dekonstruksi senantiasa memberikan perhatian pada kelipatgandaan, keanekaragaman dan mempertajam keunikan-keunikan yang tak dapat direduksi dari masing-masing.
- Dalam konteks arsitektur Dekonstruksi menurut Derrida adalah suatu cara untuk mempertanyakan “arsitektur” dalam filosofi dan barangkali “arsitektur” itu sendiri.
- Dekonstruksi menolak secara seimbang terhadap yang menghubungkan dengan sesuatu yang spesifik modern atau post modern.

Dekonstruksi dalam filosofi Derrida adalah pekerjaan yang mencoba mengekspos sesuatu yang nampaknya bertentangan dengan hirarki nilai yang ada dengan ketidakpastian metafisik barat. Menentang strukturalisme, menampakkan perbedaan-permainan dan kekeliruan arti-yang selalu bekerja dalam mencari proses arti. Banyak buku yang ditulis oleh Derrida berisi pemikirannya yang menyangkut banyak bidang meliputi filsafat, bahasa, dan seni. Ia juga menciptakan banyak istilah baru dengan pengertian yang cukup rumit.

Dalam tulisan ini dibahas beberapa pemikiran Derrida yang mempunyai hubungan langsung dengan rancangan :

### 1) Perbedaan dan Penundaan Makna

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

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

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



## 2) Pembalikan Hierarki

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

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

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

## 3) Pusat dan Marjinal

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

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

## 4) Pengulangan (iterability) dan Makna

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



## 2.5 Prinsip-prinsip dalam ber-Dekonstruksi

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

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

## 2.6 Aliran-aliran Arsitektur Dekonstruksi

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



### 1) Fragmentasi and Discontinuity

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

### 2) Neo Constructivist ang dipeleopori Zaha Hadid

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

### 3) Folies, Bernard Tschumy

Persilangan antara late conctrustivist Chernikov, estetik dari Kandinsky, dan dekonstruksi Perancis ( Foucault dan Derrida). Mereka terkenal dan diperhitungkan sebagai titik pergerakan kemajuan constructivist, akan tetapi ide dan bentuk yang sama disintesis dan diambil sebagai titik ekstrim oleh Daniel Libeskind. Ia telah meyerap 'paham' dari beberapa sumber antara lain: Fragmentation milik Gehry; Flying Beams, dan Cocktail milik Koolhaas; representasi hermetic milik Esenman. Kemudian kesemuannya itu dikombinasikan dengan satuan bentuk dan bahasa yang lain, yang mana keduanya sangat bersifat personal dan anti architectural.

### 4) Positive Nihilism, Peter Eisenman

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



## 2.7 Dekonstruksi Non - Derridean

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

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

## 2.8 Konsep Pemikiran Dekonstruksi Non - Derridean

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

### a) Revelatory Modernist

Diantara semua, kelompok ini yang paling konservatif, masih mengutamakan prinsip abstraksi dan mengutamakan fungsi mengoptimalkan kemungkinan hasil industri bahan dan prefabrikasi namun dengan memfragmentasi potongan-potongan, konteks dan program prefabrikasi tersebut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan obyek yang terfragmentasi.

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

### b) Shard & Sharks

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

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



**c) Textualist**

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

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

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

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

**d) New Mythologist**

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

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

**e) Technomoprisme**

Pada mulanya manusia menciptakan alat (teknologi) hanya sebagai perpanjangan tangannya, namun dengan berkembangnya teknologi, hubungan



manusia dengan teknologi sudah demikian menyatu. Telekomunikasi jarak jauh telah menghapuskan jarak dan waktu dan pada gilirannya mengubah tatanan sosial bangsa-bangsa. Dibidang kedokteran, organ tubuh manusia sudah bisa digantikan dengan peralatan / mesin. Sebagai penerus proyek modern yang belum selesai, kelompok ini mengakomodasi teknologi dan membuatnya menjadi artefak yang tidak hanya menjadi teknologi bisa dilihat sebagai usaha mengekstensi, manipulasi, mediasi, representasi serta memetakan *self* – nya.

## 2.9 Tokoh - Tokoh Dekonstruksi Non - Derridean

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

### a) Frank Gehry

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

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

### b) Peter Eisenman

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

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



**c) Zaha Hadid**

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

**d) Bernard Tschumi**

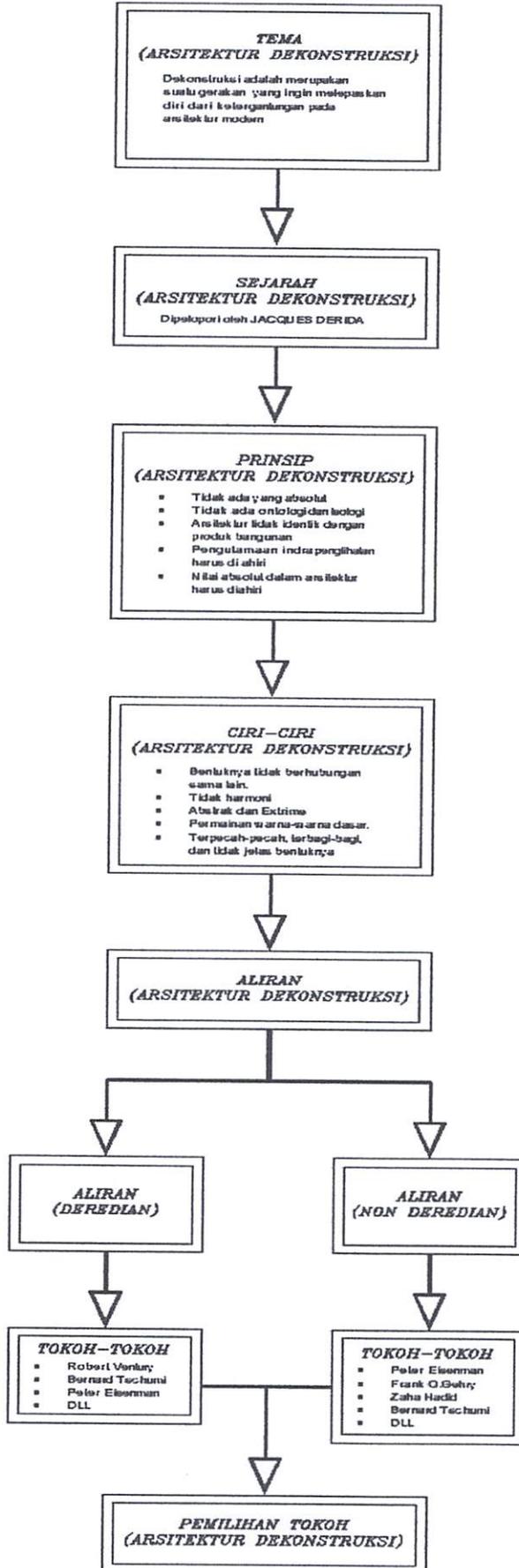
Bernard Tschumi dalam pendekatan perancangannya menggunakan Teori Manhattan Transcript yaitu transgresi dan regresi. Teori ini mendasarkan studi gerak manusia sebagai dasar untuk menggerakkan titik, garis, dan bidang dalam membentuk ruang. Hasilnya bisa dilihat pada Parc La-Villette yang merupakan gambaran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

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

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



### 2.1.1 Pedoman Berarsitektur Dekonstruksi



**a) Penerapan Arsitektur Dekonstruksi**

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

**b) Ciri-ciri Arsitektur Dekonstruksi**

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

**c) Ideologi Arsitektur Dekonstruksi**

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

**d) Gaya yang dianut**

- Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama.



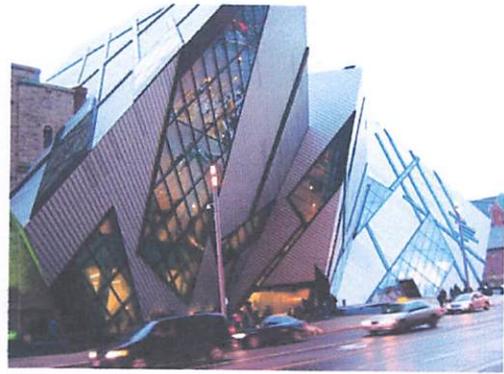
- Kompleksitas disjungsi, kecenderungan kaku, kacau, bengkok, dan berbeda dari yang lain.
- Ruang eksplosif dengan lantai miring (tilted floors), cocktail sticks, penyimpanan/pembengkokan (warps), distorsi, anamorfisme.
- Bentuk abstrak yang ekstrim Frenzed cacophony; violated perfection; random noise.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

### 2.1.2 Bentuk bangunan Dekonstruksi

Berikut beberapa bangunan dekonstruksi dengan karakter dan bentuk yang memiliki typical masing-masing :

#### a. Royal Ontario Museum

Royal Ontario Museum (ROM) adalah museum budaya dan sejarah alam yang berada di Toronto, Ontario, Kanada. Dengan pintu masuk utama menghadap Bloor Street di Downtown Toronto. Museum terletak di utara Queen Park di Universitas Toronto. Didirikan pada tahun 1912, museum ini telah lama mempertahankan hubungan erat dengan universitas sepanjang sejarah, sering berbagi keahlian dan sumber daya. Museum ini tetap di bawah kontrol langsung dan manajemen dari University of Toronto sampai 1968, ketika menjadi lembaga yang independen.

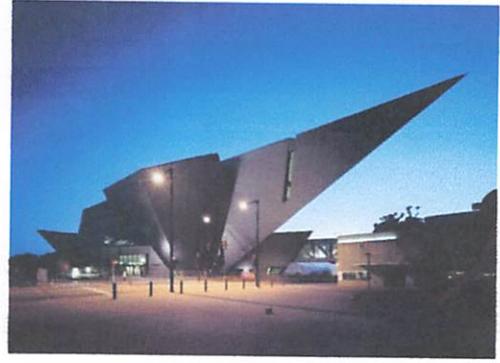


Gambar 2.2  
Royal Ontario Museum



**b. Denver Arc Museum**

Bangunan ini didirikan diatas lahan seluas 146.000 square feet dan menjadi bangunan yang memiliki konstruksi paling unik bagi lingkungan sekitarnya. Berada di Colorado USA. Hal yang pertama kali nampak pada bangunan ini adalah proyeksi trimatra yang nampak kontras namun menjadikan bangunan ini lebih berirama.



Gambar 2.3  
Denver Arc Museum

**c. Disney Concert Hall**

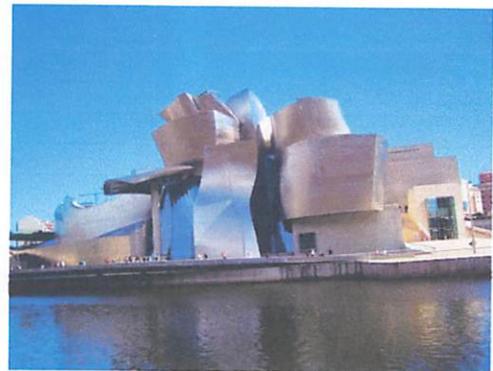
Walt Disney Concert Hall terletak di 111 South Grand Avenue di Downtown Los Angeles, California adalah hall keempat Los Angeles Music Center. Pada sekitar tahun 1964, masyarakat Los Angeles mulai membangun fasilitas seni kelas dunia yang cukup representatif. Saat itu, sebuah keluarga terpendang yang menguasai konglomerasi surat kabar The Los Angeles Times berinisiatif menggerakkan sebuah cita-cita untuk mewujudkan sebuah tempat konser bagi Los Angeles Philharmonic. Dorothy Chandler adalah sosok yang mewakili keluarga ini dalam menggerakkan cita-cita besar tersebut.



Gambar 2.4  
Disney Concert Hall

**d. Guggenheim Bilbao Museum**

Guggenheim Bilbao Museum adalah museum seni modern dan kontemporer yang dirancang oleh arsitek Amerika-Kanada Frank Gehry, dibangun oleh Ferrovial dan terletak di Bilbao, Basque Country, Spanyol. Museum ini dibangun di sepanjang Sungai Nervion, yang mengalir melalui kota Bilbao sampai ke Pantai Atlantik.

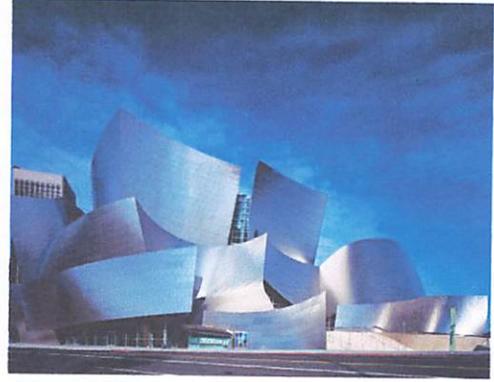


Gambar 2.5  
Guggenheim Bilbao Museum



**e. Weissmen Art Museum**

Frederick R. Weisman Art Museum merupakan museum seni yang terletak di kampus University of Minnesota di Minneapolis. Sebuah museum untuk pengajaran untuk universitas sejak 1934, museum ini dinamai Frederick R. Weissman, dan dirancang oleh arsitek Frank Gehry. Sering disebut "museum seni modern," memiliki 20.000 lebih koleksi lukisan Marsden Hartley, Alfred Maurer, Charles Biederman, penduduk asli Amerika.



Gambar 2.6  
Weissmen Art Museum

**f. Vila Olimpica Hotel Arts**

The Vila Olimpica Hotel Arts berlokasi di Olympic Village Spanyol yang memiliki luas 150.000 square feet. Dengan waktu pelaksanaan yang cukup lama (1989-1992), bangunan ini menjadi sebuah karya yang unik. Dengan menampilkan bentukan-bentukan trimatra, bangunan yang merupakan transformasi dari bentuk ikan yang direalisasikan dalam sebuah konstruksi sepanjang 54 meter dengan ketinggian 35 meter. Dengan bentukan dan dimensi seperti ini, bangunan ini menjadi landmark bagi daerah sekitar.



Gambar 2.7  
Vila Olimpica Hotel Arts

**g. Plaza EX (ekstertainment xenter)**

Plaza EX, singkatan dari Entertainment Xenter. Bangunan empat lantai yang dibuat dengan konsep moto MTV: "gue banget!". Target market-nya jelas: generasi MTV! "Generasi MTV itu kan menerima semua hajaran informasi. Mereka cenderung liar berekspresi. Desainnya mencaplok gaya generasi tersebut.. Gedung ini di desain oleh tim kecil dari Biro Arsitek Denton Corker Marshall (DCM).



Gambar 2.8  
Plaza EX



#### ***h. Der Neue Zollhof***

Bangunan ini berlokasi di tepi sungai Rheine di daerah publik yang berskala urban. Menempati lahan seluas 28.000 meter persegi menjadikan kompleks bangunan ini mampu menghadirkan sesuatu tanpa memikirkan keterbatasan ruang. Letaknya yang berada di tepi dermaga sungai menjadi nilai tambah karena memungkinkan terbentuknya open space di bagian muka kompleks bangunan yang membuat perpaduan visualisasi bentuk bangunan terekam dengan komposisi yang baik.



*Gambar 2.9  
Der Neue Zollhof*

#### ***i. Parc De La Villette***

Parc de La Villette, Paris, berawal mula dari konsep taman yang ditawarkan oleh Tschumi. Berbeda dengan pandangan masyarakat saat itu bahwa taman adalah tempat di mana mereka dapat melupakan *city*, Tschumi berusaha menghadirkan konsep murni berupa *Urban Park*.



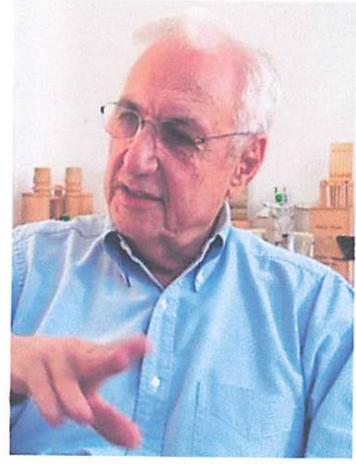
*Gambar 2.1.1  
Parc De La Villette*

Dengan berbagai bentuk dan tampilan yang begitu ekstrim pada struktur maupun bentuk bangunan yang dirancang menimbulkan banyaknya kontradiksi antar elemen sehingga menimbulkan banyaknya permainan warna pada tiap sisi bangunan menumbuhkan Arsitektur Dekonstruksi ini mempunyai karakteristik tersendiri yang lebih fenomenal.



### 2.1.3 Arsitektur Dekonstruksi oleh Frank O Gehry

Frank O Gehry lahir pada tahun 1929 di Toronto, menjalani pendidikan formal dalam bidang arsitektur dari Universitas of Southern California, kemudian melanjutkan ke *Harvard Graduate School of Design*. Dia mendapat gelar Doktor kehormatan di bidang arsitektur dari beberapa institusi, dan diangkat menjadi profesor oleh Yale University. Beberapa penghargaan internasional atas prestasinya di bidang arsitektur, antara lain Pritzker Prize Award tahun 1989 dan Imperiale Award in Architecture tahun 1992, sedangkan perhatiannya terhadap bidang seni mendapat penghargaan juga dari Lilian Gish Award for Lifetime Contribution to the Arts.



Gambar 2.1.2  
Frank Gehry

*Gehry adalah seorang arsitek yang jarang mengeluarkan idenya dengan menulis, tetapi ia seringkali mengaplikasikan gagasannya langsung ke dalam bentuk desain. Pada awal tahun 70-an ia memulai mengaplikasikan gagasannya dengan mengeksplorasi kekuatan utama dari konstruksi yang belum terselesaikan, dengan materialisasi yang murah, tetapi penyelesaian dengan teknologi modern. Gagasannya tersebut ia aplikasikan pada desain rumahnya sendiri di Santa Monica, 1978 yang memberikan kontribusi pada perkembangan gaya regional di Los Angeles, kota tempat ia bekerja sejak 1962.*

### 2.1.4 Konsep Frank O Gehry pada Desain Arsitektur

Konsep desainnya banyak dipengaruhi oleh seni patung dan lukis, baginya seni dan arsitektur merupakan hal yang datang dari sumber yang sama. Sehingga perwujudan bentuk-bentuk arsitektur menurutnya tidak bisa terlepas dari pengaruh-pengaruh seni tersebut. Bagi Gehry, pekerjaan seniman maupun arsitek bukanlah hal yang sangat berbeda, dia selalu merasa bahwa pekerjaan seniman lukis yang bekerja dengan koas dan kanvas memberikan "kebenaran" yang tepat untuk seorang arsitek untuk menentukan bagaimana penggunaan warna, ukuran dan komposisi dalam desainnya. Pendekatan seni dalam penyelesaian karya arsitekturnya merupakan proses dari pencarian dia terhadap makna seni yang kemudian mengilhami gagasan-gagasannya. Ungkapannya antara lain:



*"I search out the work of artists, and use art as a means of inspiration. I try rid myself....of the burden of culture and look for new ways to aprosch the work. I want to be open-ended. There are no rules, no right or wrong. I'm confused as to what's ugly and what's pretty"* (Jencks, 1991:111).

Dari pernyataannya tersebut mengindikasikan bahwa seni memberikan inspirasi pada karya-karyanya, dia ingin membuka pandangan baru terhadap pendekatan dalam mendesain karya-karya arsitektur.

Dalam pekerjaan desainnya dia lebih mengedepankan pengaruh seni patung/*sculptural* dan aspek komposisi daripada fungsi atau program kebutuhan. Desainnya memperlihatkan kemampuan dia dalam menyeimbangkan antara daya imajinasi dan profesionalisme, dan Gehry memberikan kontribusi terhadap perkembangan arsitektur kontemporer.

Dari beberapa wawancaranya dengan majalah arsitektur, Gehry juga menyebutkan bahwa konsep arsitekturnya merupakan salah satu **Konsep Metafora**. Hal ini diperkuat oleh beberapa pengamat arsitektur seperti Brian Nank, Scott Cantlell dan Dennis, yang secara eksplisit mengidentifikasi ide metaforik pada karya-karya Gehry, khususnya Guggenheim Museum di Bilbao, spanyol.

Konsep metafor pada bangunannya memiliki konsep awal sebagai metafor simbolik karena desain-desainnya tersebut memuat karakteristik konsep-konsep yang dapat menimbulkan persepsi berbeda dan bermakna konotatif disamping fungsi dari bangunannya itu sendiri. Konsep metaforanya juga mengandung makna yang dapat diidentifikasi, dapat didefinisikan secara logis, dari ide awal ke dalam hasil akhir akspresi karya arsitekturnya.

*Selain itu dia juga menyukai pluralitas, baginya konsep pluralisme merupakan sesuatu yang indah, seperti pernyataannya: " I think pluralism is wonderful. That is the American way. Individual expression. It hasn't hurt us in painting and sculpture. It hasn't hurt us in literature. And it won't hurt us in architecture"* (Jencks, 1991:120).

Sementara namanya saat ini sering dikaitkan dengan *dekonstruksivisme* dikarenakan definisi formal yang meng-karakterinya, Frank Gehry secara sengaja tidak mencari hubungan tersebut. Dia malah berkreasi dengan karya-karyanya sebagai suatu media yang sensitif terhadap keadaan disekitarnya, yang bersifat temporal, terpisah-pisah, dan yang menjalani perubahan yang konstan. Sebagai seorang bapak yang sangat diakui di „Los Angeles School“, Gehry



merupakan yang pertama dari kelompok itu yang merefleksikan “pemberontakan” terhadap segala hal yang individual, uniform, tapi konsep pluarlismenya. dia mengakui keberadaan individu yang berbeda-beda. Desainnya menjadi suatu perwakilan yang sangat akurat dari kondisi urban modern yang bukan hanya dari kota ia sendiri, tapi juga termasuk kota lainnya di dunia. Contoh karyanya tentang urban desain misalnya adalah Layola Law School, Los Angeles, California.

Konsep desain yang dia keluarkan seringkali hanya dibuat dengan beberapa sketsa sederhana saja, kemudian untuk mewujudkan imajinasinya tersebut, Gehry bersama para ahli di kantornya menggunakan program CATIA , suatu program software komputer yang aslinya dikembangkan di Perancis yang digunakan di industri pesawat yang berfungsi untuk menterjemahkan bentuk yang eksentrik dalam perencanaannya ke dalam persamaan polynomial. Penggunaan program komputer memberikan kontribusi yang besar terhadap perwujudan desain Gehry, yang tidak bisa dengan mudah diselesaikan dengan cara-cara penggambaran manual.

**Imajinasi** yang dia aplikasikan dalam desainnya merupakan desain yang dinamis, hidup, dan energik baik pada bentuk, warna, ruang maupun tekstur dari karya-karyanya. Inspirasi gerakan ikan yang dia sukai sejak kecil itulah yang banyak mempengaruhi imajinasinya, didukung dengan intelektualitas serta profesionalisme dia dalam arsitektur. Pandangannya yang jauh ke depan, serta pemahaman dia yang tajam terhadap konsep pluralitas, membuat dia menganggap bahwa arsitektur harus memikirkan masa depan generasi (anak-anak) kita dan harus berguna bagi kehidupan mereka dengan menghadirkan sesuatu yang baru sesuai perkembangan jaman. Dia tidak terpaku pada sesuatu yang distandarkan, karya yang dia hadirkan benar-benar memberikan kebebasan kepada orang untuk mengapresiasi atau mempresepsi secara berbeda tergantung pada pemahaman masing-masing orang yang mengamati (tidak ada pemahanan tunggal).

**Gehry** mensikapi perkembangan jaman dengan ekspresi latar belakang budayanya, yang menurutnya bahwa dunia ini semakin sibuk, waktu terasa makin cepat dan memburu sehingga karya arsitekturnya dengan konsep suasana “sibuk”, dinamis dan hiruk pikuk tersebut dianggap sebagai kontekstualitas terhadap kondisi masyarakat pada saat ini. Tidak heran jika karya-karya arsitekturnya penuh dengan imajinasi yang mencerminkan gerakan yang dinamis.

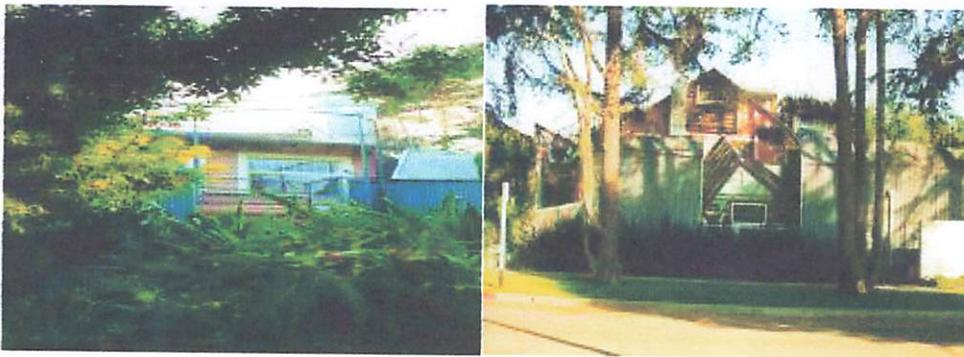


### 2.1.5 Telaah dan Sudut Pandang Karya Frank O Gehry

Peninjauan karya rumah tinggal Gehry dengan sudut pandang tipologi geometri dengan penggunaan bentuk geometri yang mengalami transformasi yang menggabungkan beberapa bentuk platonik solid, (segitiga dan persegiempat) mengalami perubahan dengan kata lain mengacak bentuk melalui penusukan dan penabrakan bentuk platonik solid yang ada. Selanjutnya Gehry mengesampingkan ketentuan-ketentuan penggunaan sumbu-sumbu "X" yang dapat mewakili kesan horisontal dan sumbu "Y" yang memberi kesan vertikal. Akibat yang terjadi adalah bentuk-bentuk yang tidak lazim dan sangat unik, seakan-akan bangunan ini merupakan sebuah penggabungan unsur-unsur geometri dari platonik solid yang terhambur. Bentuk satu dan lainnya tampil dan saling memperlihatkan kekuatan bentuk-bentuk yang ada, sehingga tidak terdapat sebuah bentuk yang dominan dalam penggabungan ini. Hancur, semrawut, tidak teratur dan sangat tidak lazim, tetapi melalui tangan Gehry penggabungan bentuk-bentuk dari platonik solid yang ditabrakkan menghasilkan sebuah karya yang spektakuler, baru dengan pemahaman arsitektur yang tidak lazim. Penghadiran dari bentuk arsitektur yang sudah jenu terhadap keteraturan, komposisi bentuk bila ditinjau dari setiap sudut/tampang bangunan ini memiliki variasi yang sangat beragam dan begitu mengagumkan. Penggunaan bahan-bahan bekas setelah mengalami renovasi adalah pemberian ide-ide segar dari bentuk bangunan yang sudah ada.

Seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa untuk menggabungkan bentuk bangunan yang baru dengan bentuk bangunan yang telah ada, akan menghadirkan sebuah bentuk yang tidak lazim dan akan memberikan interpretasi kepada setiap manusia yang melihat bangunan ini menjadi beragam. Pada akhirnya dari beberapa karya-karya Gehry selalu mengalami perkembangan terhadap ide-ide segar dalam menghadirkan sebuah karyanya.

*Rumah Tinggal Frank O. Gehry, Santa Monica, California, 1977-1978; 1991-1992 revonasi*



*gambar 2.1.3 Rumah Tingagal Gehry*



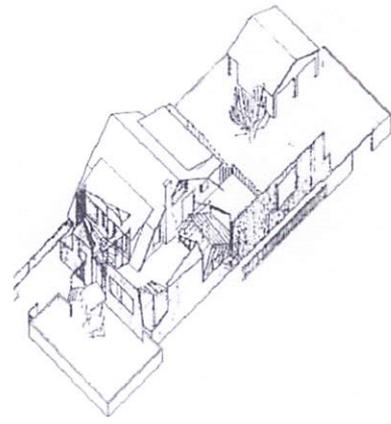
Rumah tinggal Gehry berada di suatu perumahan khas gaya Amerika, dengan perumahan tanpa pagar dan tertata rapi. Rumah Gehry menempati lokasi suatu sudut perempatan jalan; sehingga memungkinkan untuk dinikmati dari berbagai sudut. Rumah ini mengalami renovasi pada tahun 1991 sampai 1992. Ada cerita menarik dibalik karya kreatifitas Gehry. Karena kreatifitas ini membuat istri Gehry tidak betah dirumah ini dan memutuskan untuk pindah; hal ini terjadi karena rumah ini terbangun atas barang-barang daur ulang dan membawa presepsi orang kepada “keranjang sampah”.

Dalam merenovasi rumahnya, Gehry bereksperimen dengan material dan “spatial dynamic”. Penghadiran ruang dan bentuk yang dilakukan oleh Gerhy dengan menggunakan materi yang tidak biasanya, memiliki tingkat kedinamisan yang sangat tinggi dan terkadang kedinamisan bentuk ini bisa saja menjadi sebuah bentuk yang tidak berbentuk. Penggunaan materi pada rumahnya dilakukan dengan membungkusnya dari material seng gelombang dan rantai, kemudian menembus pembungkus tersebut dengan kaca lebar yang diputar sehingga menimbulkan celah. Pada bagian dalam rumah (interior) Gehry membuka pembungkus langit-langit dan meng-expose struktur kayu, sehingga menimbulkan efek yang tidak terduga. Hasil yang menyolok dari rumahnya ini adalah kaburnya perbedaan antara baru dan lama, interior dan eksterior, yang membawa Gehry ke dalam komunitas arsitek dan juga seniman, dan dia terus meng-explore kreasinya, seperti penggunaan bahan bangunan yang tak terduga antara lain: rantai, seng gelombang dan keluar dari “modernist grid” (dikutip dari situs resmi Frank O. Gehry).

## 2.1.6 Karya-karya Frank O Gehry

### 1) *Gehry House*

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



Gambar 2.1.4  
*Gehry House*



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

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

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

## 2) *Museum Guggenheim, Bilbao, Spanyol*



*gambar 2.1.5 Museum Guggenheim*

Guggenheim Museum, Bilbao, Spain, 1997. Serangkaian massa bangunan dengan sebuah fokus berupa atrium di pusatnya dengan skala monumental. Eksterior Guggenheim Museum dengan bagian sculptural yang berlapis titanium dan limestone. Kehadirannya di Bilbao dianggap cocok karena daerah itu merupakan penghasil bijih besi dan Spanyol terkenal dengan batu alamnya.

**Guggenheim Museum** merupakan karya Gehry yang spektakuler dan merupakan proyek yang “*most exciting*” baginya. Tak kurang raja Spanyol Juan Carlos menyebutnya sebagai “*best building of the century*” juga komentar dari para pengamat arsitektur seperti Philip Johnson .yang menganggap bahwa karya Gehry ini merupakan “*greatest building of our time*”. Guggenheim Museum ini merupakan pemenang sayembara senilai US\$ 100 Juta, yang diselenggarakan oleh Guggenheim Foundation dan Pemerintahan Basque untuk merevitalisasi Bilbao. Bukan hanya fasilitas saja yang

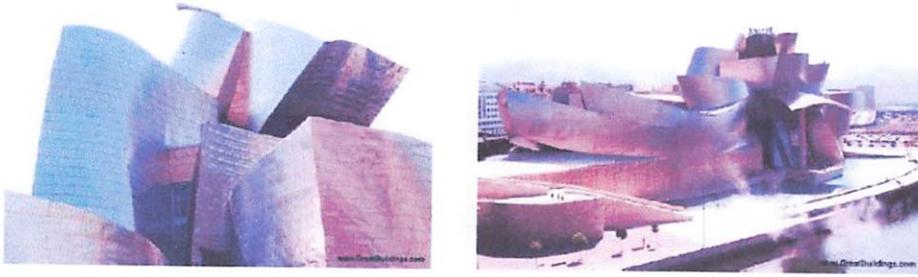
dioperasikan oleh Guggenheim Foundation, tapi juga koleksi-koleksi Guggenheim yang dipamerkan di Berlin, Bilbao, dan Venesia. Sejarah Guggenheim Bilbao adalah bagian dari suatu cerita besar yang melibatkan transformasi Bilbao dari sebuah kota pelabuhan industri menjadi suatu pusat kosmopolitan dengan ekonomi post-industri yang berorientasi pada turisme, budaya, dan industri jasa. Kemunduran ekonomi pada tahun 70-an dan 80-an dalam bidang industri dan sektor maritim Bilbao memaksa kota ini untuk membentuk ulang jati dirinya sendiri pada tahun 1990-an. Fasilitas-fasilitas pelabuhan, yang sebelumnya terletak di sepanjang sungai Nervión dekat dengan pusat kota, kini dipindahkan ke arah hilir dan lebih mendekati pantai Biscay. Perpindahan ini memungkinkan kota untuk menjadikan kembali lahan pada lokasi bekas pelabuhan ini bagi perkembangan baru.

**Guggenheim Gehry**, pusat seluruh upaya pembaruan urban, telah menciptakan Bilbao sebagai sebuah tujuan ziarah bagi siapa pun yang tertarik akan arsitektur kontemporer. Bilbao mengalami peningkatan 5 kali lipat dalam bidang turisme sejak Guggenheim dibuka dan hasil survey mengindikasikan bahwa 80 persen pengunjung Bilbao kini dengan jelas datang untuk mengunjungi museum. Pengaruh finansial terhadap ekonomi lokal bertambah besar dan kota pun mampu mengganti biaya investasi proyek tersebut dalam waktu kurang dari dua tahun.

*The design eludes prosaic description: it cannot easily be described as a composition of simple geometric forms or understood in terms of historical references. From every angle the building appears different. The viewer, therefore, is forced back into his and her own imagination in order to comprehend the building. It is as if the intellectual and emotional energy invested in the artwork inside has generated an enormous vortex that draws parts of the building toward the center before flinging them up and out into the surrounding city. (Doordan, 2001:283).*

Imajinasi yang dinamis dengan konsep metafora “ikan” dan sifat manusia yang makin sibuk, dipadukan dengan intelektualitas dan profesionalisme dia dalam arsitektur dan seni, terlihat dari hasil karyanya ini yang menjadi perhatian dari berbagai kalangan. Untuk mengekspresikan idenya tentang gerakan “ikan” dan suasana sibuk manusia kontemporer, Gehry membutuhkan nuansa ruang yang bernuansa dinamis, hidup dan energik sehingga menimbulkan kesan yang sama dengan suasana sibuknya kota Bilbao sebagai kota industri dan metropolis.





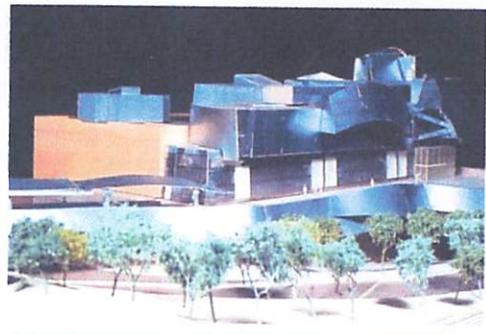
*gambar 2.1.6 Museum Guggenheim*

Lipatan-lipatan yang rumit, sebuah ide yang mengedepankan sculptur dan komposisi dibanding program ruang. Tekstur eksterior yang berlapis titanium yang menyerupai sisik ikan, imajinasi Gehry yang kuat terhadap konsep metaforik “ikan”? Guggenheim Museum dalam keadaan hampir melayang. Perpaduan antara daya imajinasi dan profesionalisme Gehry dalam arsitektur dan seni. Makna yang ditimbulkannya dipresepsi berbeda oleh pengamat, seperti konsep pluralitas yang tidak menginginkan makna tunggal.

Ekspresi garis-garis abstrak yang dimunculkan Gehry dalam desain Guggenheim merupakan ekspresi yang dinamis, aktif dan hidup dengan garis-garis lengkung, bersudut yang bermunculan di setiap sisi bangunannya. Ekspresi tersebut merupakan pemindahan konsep “hiruk pikuk” dan “ikan” ke dalam sebuah sebuah bangunan museum yang mengundang imajinasi orang akan kedua konsep tersebut pada desainnya.

### **3) University of Minnesota Art Museum**

Karya lain yang mirip dengan Guggenheim Museum adalah University of Minnesota Art Museum. Pemindahan konsep gerakan yang dinamis dan energik serta penggunaan material titanium pada lapisan eksterior bangunan masih terlihat pada bangunan tersebut. Garis-garis abstrak, lengkung dan sudut dengan komposisi warna yang menjadi ciri Gehry sebagai pengamat dan pemerhati seni.

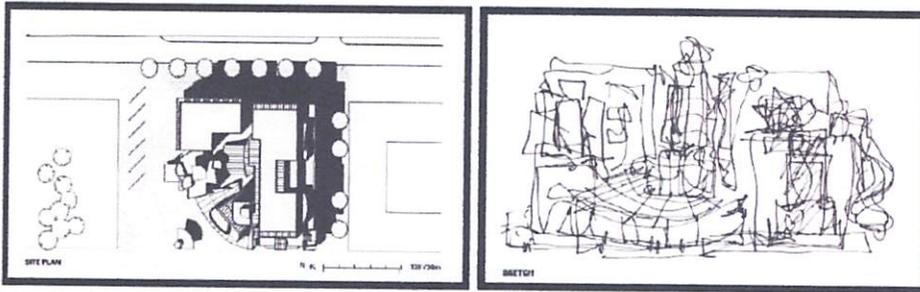


*Gambar 2.1.7  
University Of Minnesota*



Fasilitas (program ruang ) pada museum antara lain: galeri yang bersifat permanen dan temporal (sementara), ruang administrasi dan dokumentasi, ruang seminar dan auditorium. Museum ini didesain untuk kebutuhan *University of Minnesota Art and Teaching Museum* di atas lahan seluas 41.000-square-foot bulding dengan biaya US\$ 9,500,000.

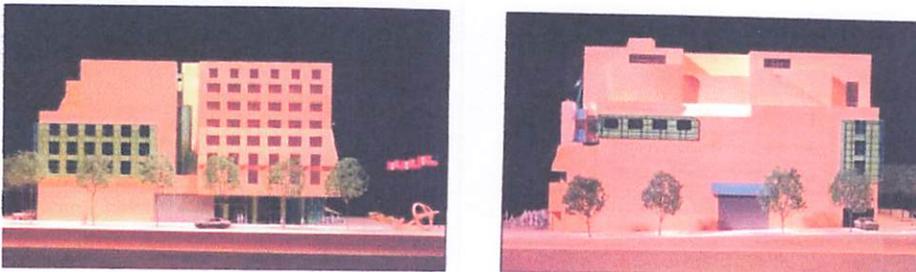
#### 4) *The American Center, Paris*



*gambar 2.1.8 The American Center, Paris*

Dalam sebuah wawancaranya tentang desain *The American Center*, Gehry mengungkapkan:

*"I am an Architect. I do think that art and architecture come from the same source. They involve some of the same struggles. My first work, when I started to do my own stuff, was encouraged by artists, not by other architects. Actually, other architects were suspicious of my work. Ed Ruscha, Ed Moses, the Los Angeles artists have always been very, very supportive.....I have always been interested in their work. I always related to their thinking and to the expression of that time-Minimalism, Popo Art. I related to these guys. In a lot of ways we are very similar, but I, am an arshitect."* (Jencks, 1997:118).



*gambar 2.1.9*

Bentuk sculpture dengan komposisi warna yang terinspirasi seni lukis, menjadikan desain *The American Center* ini terlihat hidup dan dinamis, Tidak ada sisi yang sama, setiap bagian selalu tampil berbeda.



Program ruang The American Center terdiri dari a 198,000-square-foot ruang pertunjukan seni dan fasilitas budaya, kantor administrasi dan apartemen untuk seniman yang berkunjung. Merupakan projek American Center (Henry Pillsbury, Judith Pizar, Danil Janicot) yang diikuti pada sebuah sayembara di Amerika. Karya Gehry pada tahun 1993 ini merupakan pusat kebudayaan amerika yang didirikan di Paris Perancis.



### **2.1.7 Kesimpulan**

Frank O. Gehry menghadirkan bentuk bangunan yang tidak lazim dengan menghancurkan bentuk-bentuk geometri platonic solid yang ada. Penghancuran geometri ini merupakan ciri tipe rancangan Gehry. Pembantahan terhadap penggunaan sumbu vertikal dan horizontal dapat dilihat dengan jelas pada penabrakan bentuk dan penghadiran komposisi dari bentuk tersebut. Pemakaian bahan bangunan yang terkesan semauanya dan sangat kontras dengan penggunaan bahan-bahan bangunan yang digunakan oleh Wright. Komposisi bentuk yang saling menabrak dan penggunaan bahan bangunan yang tidak lazim merupakan tipologi yang lainnya dari karya Gehry.

Meskipun karya-karya Gehry banyak yang menyebut sebagai karya seni (hasil kerja seorang seniman), tetapi menurut Gehry bahwa dia tetap seorang arsitek yang bekerja banyak terinspirasi seni dan dibantu oleh orang-orang seni. Karena menurut dia, pekerjaan seni dapat memberikan inspirasi pada pekerjaan desainnya dengan kebenaran tentang warna, ukuran, komposisi, yang menjadikan unsur-unsur penting dalam sebuah desain arsitektur.

Gehry mensikapi perkembangan jaman dengan ekspresi latar belakang budayanya, yang menurutnya bahwa dunia ini semakin sibuk, waktu terasa makin cepat dan memburu sehingga karya arsitekturnya dengan konsep suasana "sibuk", dinamis dan hiruk pikuk tersebut dianggap sebagai kontekstualitas terhadap kondisi masyarakat pada saat ini. Tidak heran jika karya-karya arsitekturnya penuh dengan imajinasi yang mencerminkan gerakan yang dinamis.

Imajinasinya yang tinggi, jiwa seninya yang luar biasa didukung kekayaan intelektualitas Gehry sebagai arsitek, karya arsitektur Gehry telah memberikan nuansa yang berbeda dalam perkembangan arsitektur masa kini. Perpaduan antara kekeayaan imajinasi dan profesionalisme sebagai arsitek telah menempatkan Gehry sebagai tokoh arsitek post-modernisme dekonstruksi yang banyak menginspirasi banyak orang.



### 2.1.8 Daftar Pustaka

- Adiyanto, Johannes, (2001). "Tinjauan Karya Frank O. Gehry Ditinjau dari Sudut Pandang Geometri", Tugas Mk Perancangan Eksploratif, ITS, Surabaya.
- Antoniades, Anthony C., (1990). *Poetic of Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Benedikt Taschen Verlag, (1991). *Architecture in the Twenty Century*, Printed in Germany.
- Francescato, Guido, (1994). "Type and the Possibility of an Architecture Scholarship". *Ordering Space, Types in Architectural and Design*, Karen A. Franck, Lynda H. Schneekloth (ed). Van Nostrand Reinhold, NY.
- Prijotomo, Josef, (1995). *Diktat Tipologi Geometri*, Tidak di publikasikan.
- Steadman, J., (1983). *Architecture Morphology*, Pion Limited, London.
- Sukada, Budi A., (1989). "Memahami Arsitektur tradisional Dengan Pendekatan Tipologi". *Jati Diri Arsitektur Indonesia*, Eko Budi Harjo (ed). Alumni, Bandung.
- Ellin, Nan, 1996. *Postmodern Urbanism*, Blackwell Publisher Leach, Neil , 1997 : *Rethinking Architecture (a reader in cultural theory)*,
- Garratt, Chris dan Appignanesi, Richard. 1997. *Mengenal Postmodernisme. For Beginners*. Mizan
- Great Britain by T.J. Internasional Ltd, Padstow, Cornwall.  
Jurnal Kilas Vol.2, 2000: *Karakteristik ruang dalam Guggenheim Museum*



b a b **III**. t i n j a u a n t a p a k



## BAB III

### TINJAUAN TAPAK

Pada pembangunan ini lahan yang dipilih di Kota Malang dengan pertimbangan potensi perkembangan yang ada di kota Malang cukup pesat mulai dari segi pembangunan, perekonomian, dan perindustrian serta khususnya dari segi pendidikan dan hiburan maupun bidang-bidang yang lain. Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur setelah Kota Surabaya. Kota yang memiliki luas 110.06 km<sup>2</sup>, dengan jumlah penduduk sampai akhir Juni sebesar 782.110 jiwa dan kepadatan penduduk kurang lebih 7106 jiwa per km<sup>2</sup>. Secara geografis wilayah Kota Malang berada antara 07°46'48" - 08°46'42" Lintang

Selatan dan 112°31'42" - 112°48'48" Bujur Timur, dengan batas-batas administrasi sebagai berikut :

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

#### 3.1 Geografis Kota Malang

Terletak pada ketinggian antara 440 – 667 meter diatas permukaan air laut. 112,06° – 112,07° Bujur Timur dan 7,06° – 8,02° Lintang Selatan, dengan 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

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

##### a. Iklim

Kondisi iklim Kota Malang selama tahun 2006 tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara 22,2°C – 24,5°C. Sedangkan suhu maksimum mencapai 32,3°C dan suhu minimum 17,8°C . Rata kelembaban udara berkisar 74% – 82%. dengan kelembaban maksimum 97% dan minimum mencapai 37%. 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 Januari, Pebruari, Maret, April, dan Desember. Sedangkan pada bulan Juni, Agustus, dan Nopember curah hujan relatif rendah.

#### b. 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 yang amat luas menjadi daerah pendidikan.

#### c. 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 %.

#### d. Bobot Pemilihan Lokasi

Kriteria	Bobot	Lokasi	
		Kalisongo	
		Nilai	Skor
Kondisi Lingkungan	4	4	16
View	3	4	12
Kapasitas Lahan	2	4	8
Aksesibilitas	2	3	6
Fasilitas Pendukung	3	4	12
<b>Total</b>			<b>54</b>

tabel 3.1 Bobot Pemilihan Lokasi



### 3.2 Peta Wisata Kota Malang

Kota Malang merupakan daerah yang dikelilingi oleh beberapa kawasan wisata terutama wisata di Kota Batu, Kota Malang juga merupakan salah satu Kota Wisata dan menjadi daerah yang sering dilewati oleh para pengunjung atau wisatawan dari luar kota maupun wisatawan asing yang datang ke Jawa Timur.



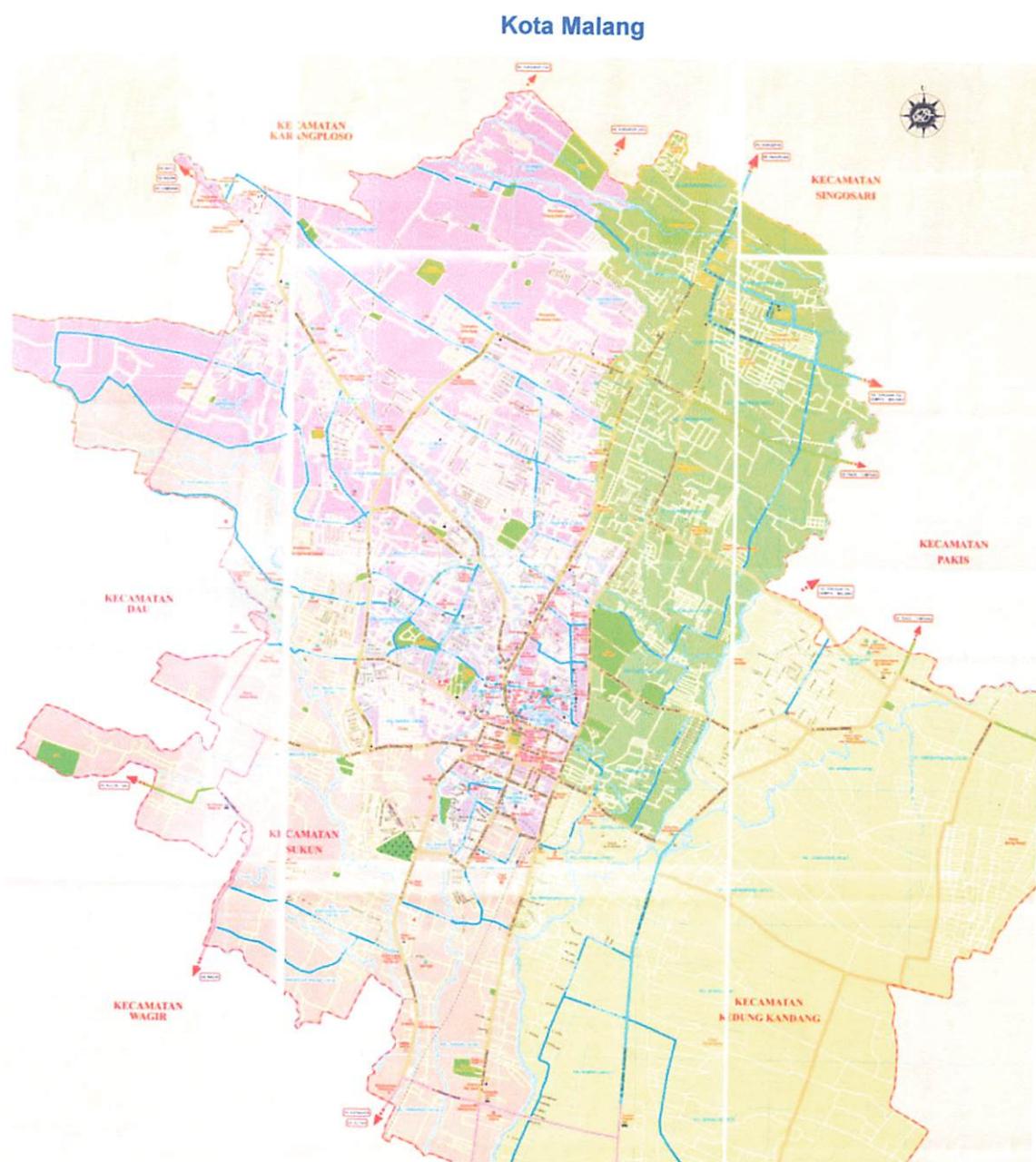
*gambar 3.1 Peta Kawasan Wisata Malang*

**Ket :**

- Wisata Kota Batu : Jatim Park, Coban Rondo, Payung, Permandian Songgoriti, Kebun Apel, permandian Selecta, cangar, dll.
- Candi Singhasari, Kebun Teh Singasari dll.
- Wisata Kota Malang : Taman Rekreasi sengkaling, Ijen dengan Bangunan Kolonial, Istana Dieng lingkup Mikro. dan masih banyak yang lainnya.



### 3.3 Peta Kota Malang



*gambar 3.2 Peta Kota Malang*

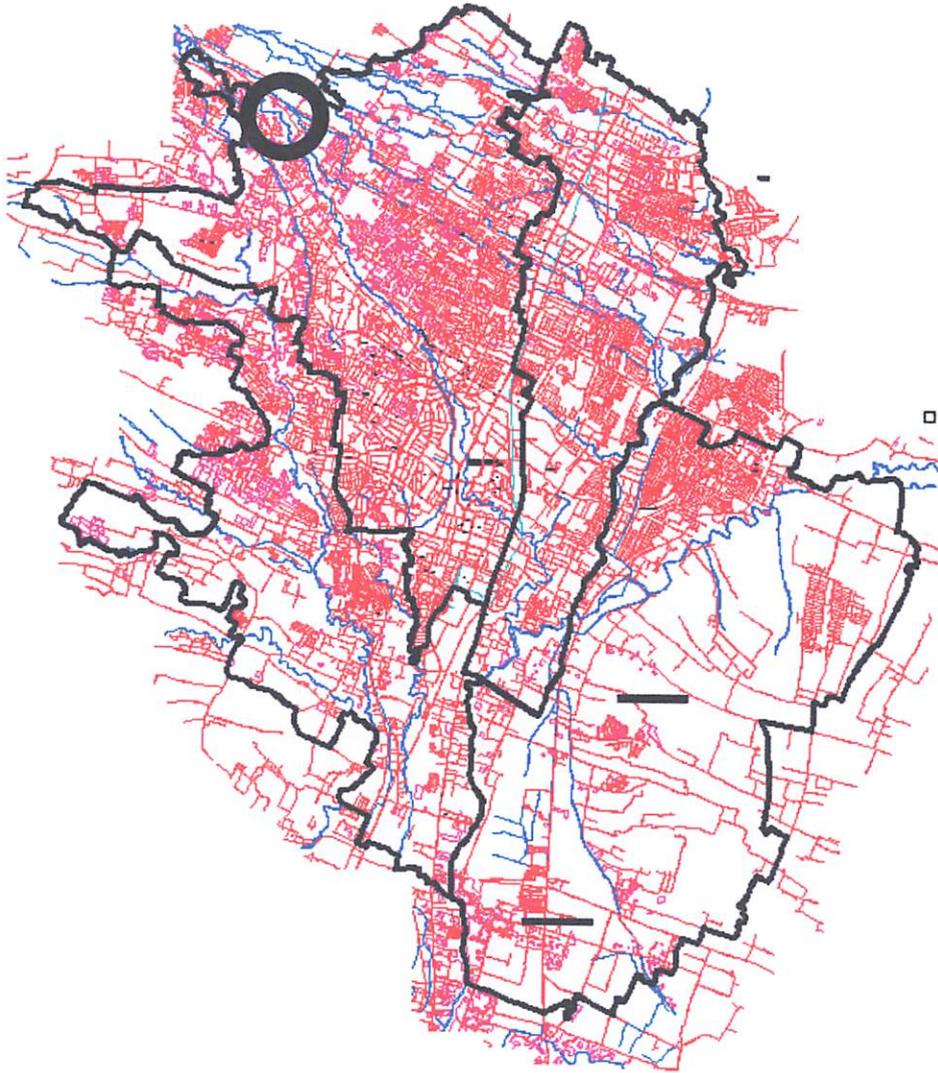
Kota Malang terdiri dari 5 Kecamatan yaitu :

- Kedung kandang
- Klojen
- Blimbing
- Lowokwaru
- Sukun



### 3.4 Letak dan Proses Pengenalan Tapak Terhadap Lingkungannya

*Peta Garis Kota Malang*



*gambar 3.3 Peta Garis Kota Malang*

Lokasi Tapak berada Dijalan MT. Haryono Kelurahan Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

#### **Proses Pengenalan Tapak :**

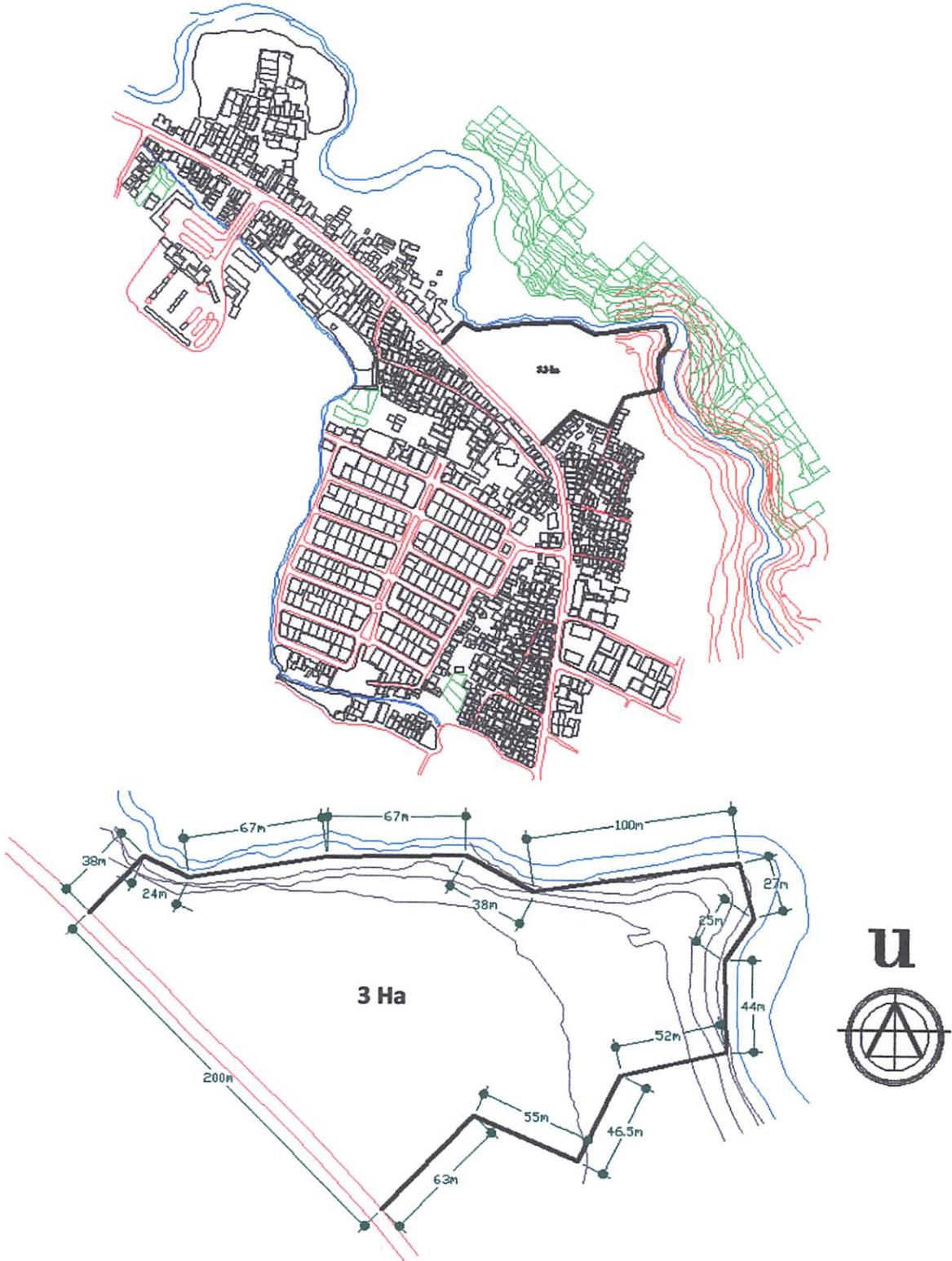
- Jalan MT Haryono merupakan jalan penghubung Antar Kota Malang dan batu dan kota Lainnya.
- Jalan MT. Haryono merupakan jalan yang sering dilewati kendaraan umum maupun pribadi dan juga kendaraan Wisatawan Asing atau Domestik.
- Tapak berdekatan dengan Terminal Landung Sari dimana tempat pemberhentian akhir menuju Malang.
- Lokasi Tapak yang berada di pinggir jalan MT. Haryono dengan sudut pandang yang sangat luas.



### 3.5 Eksisting Tapak

Lokasi Tapak berada Dijalan MT. Haryono Kelurahan Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

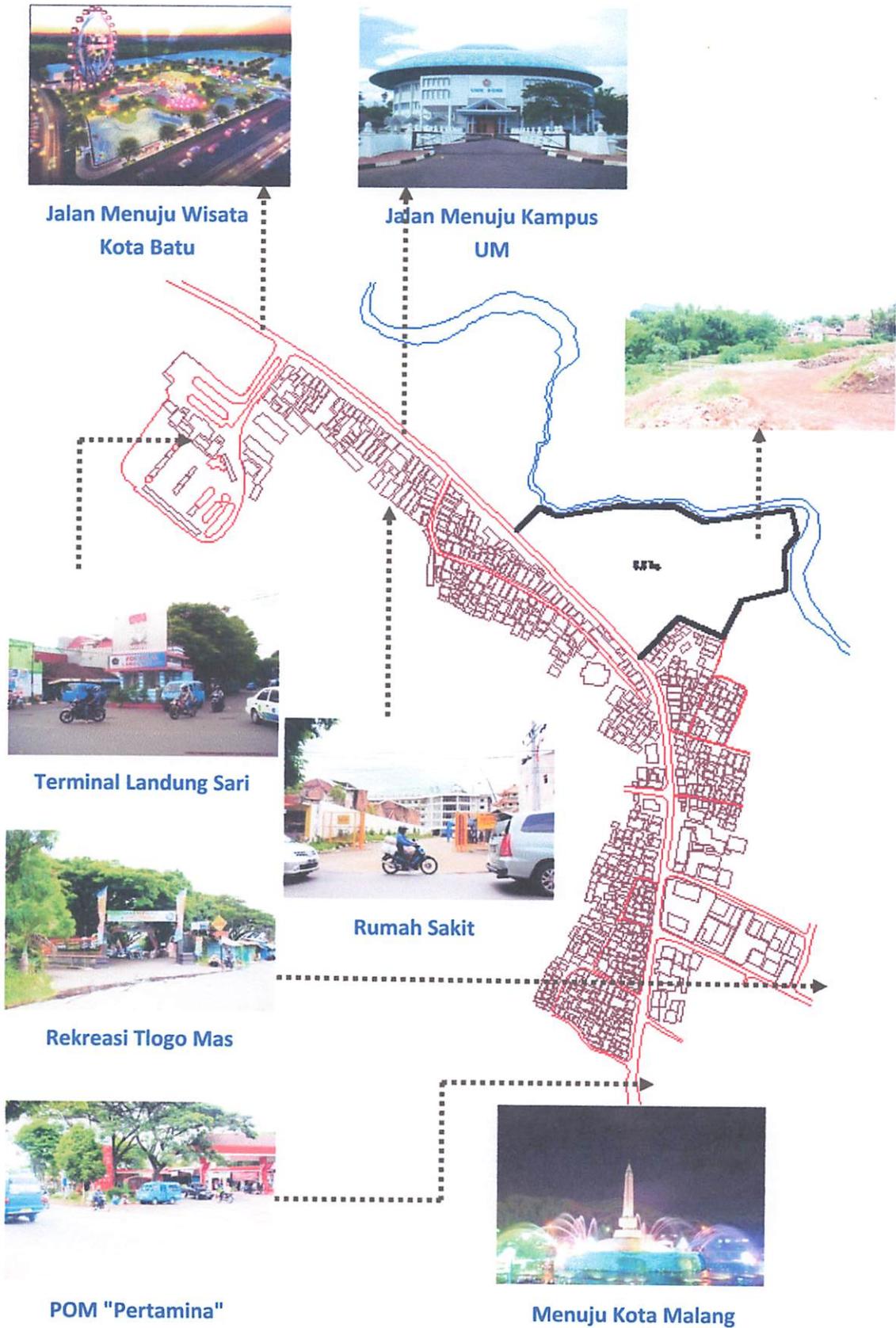
#### a. Dimensi Tapak



gambar 3.4 Dimensi Tapak



### 3.6 Potensi Pencapaian dan Pengenalan



gambar 3.5 potensi pencapaian



### 3.7 Data Potensi dan Kondisi Tapak

- Potensi Pencapaian dan Pengenalan Tapak
  - Jalan MT. Haryono merupakan salah satunya jalan yang sering dilewati oleh kendaraan pribadi maupun kendaraan wisatawan.
  - Jalan MT. Haryono merupakan jalan yang dilewati oleh kendaraan umum serta murah yang berpotensi di Kota Malang.
  - Terdapatnya Terminal Landungsari yang menjadi terminal pertama dan akhir penghubung antar kota dari terminal Arjosari sehingga menjadi terminal yang sangat aktif di Kota Malang.
  - Terdapatnya Rumah Sakit di dekat kawasan Tapak.
  - Terdapat Area Kampus yang berdekatan dengan Tapak baik menuju Malang maupun Batu.
  - Area tapak yang mudah dikenali dikarenakan berada di pinggir jalan.
  - Adanya sarana pendukung Pertamina / POM Bensin yang dekat dengan kawasan Tapak.
  
- Bobot Penilaian Tapak

Kriteria	Bobot	Lokasi	
		Dinoyo	
		Nilai	Skor
Kondisi Lingkungan	3	3	9
View	3	4	12
Kapasitas Lahan	3	3	9
Aksesibilitas	4	4	16
Fasilitas Pendukung	4	4	16
<b>Total</b>			<b>62</b>

tabel 3.2 Bobot Penilaian Tapak

keterangan : Pembobotan

- |     |   |               |                     |
|-----|---|---------------|---------------------|
| - 1 | : | Tidak Mutlak  | = Tidak Memenuhi    |
| - 2 | : | Kurang Mutlak | = Kurang Memenuhi   |
| - 3 | : | Perlu Adanya  | = Cukup Memenuhi    |
| - 4 | : | Mutlak        | = Memenuhi Kriteria |

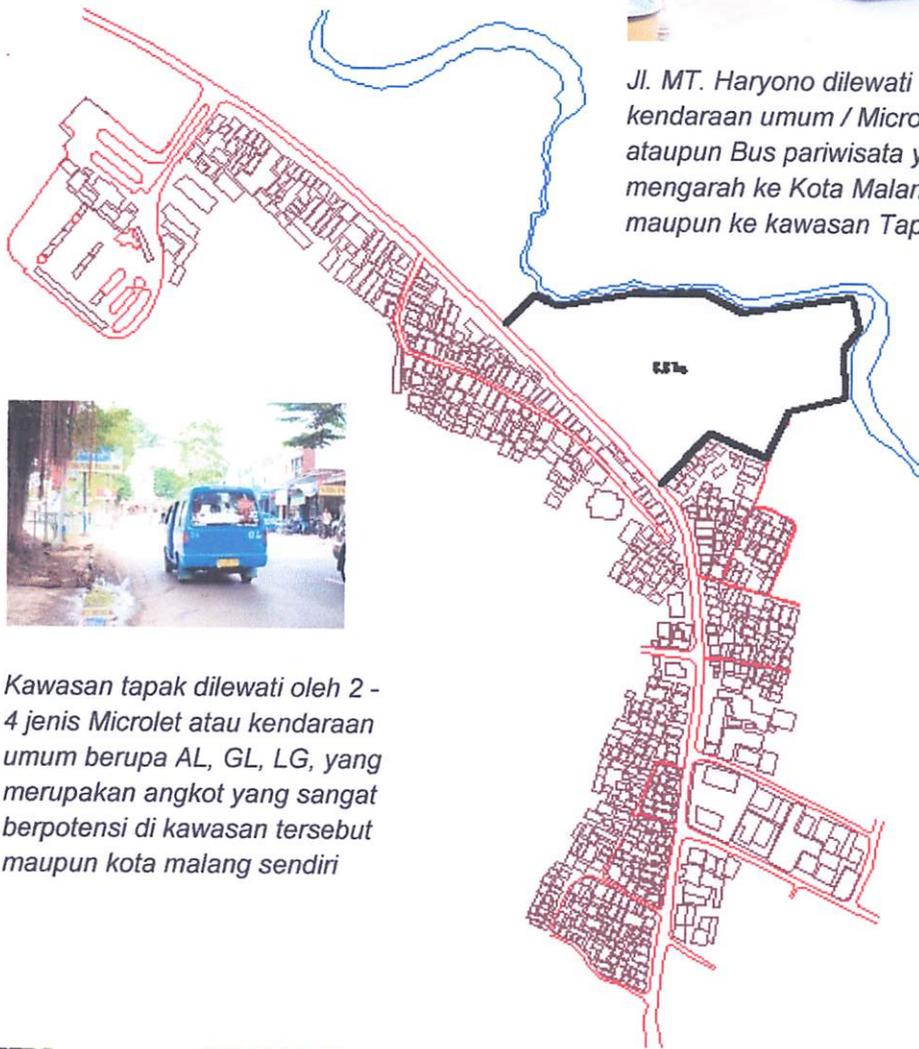


### 3.8 Pencapaian Tapak

Pencapaian ke lokasi tapak dapat dilalui dengan menggunakan jalan utama yaitu Jl. MT. Haryono dengan dimensi lebar jalan 7m baik menggunakan kendaraan pribadi ataupun kendaraan umum. Para pengunjung juga dapat berjalan kaki dari terminal Landungsari yang hanya berjarak  $\pm 100m$  dari daerah Tapak.



*Jl. MT. Haryono dilewati oleh kendaraan umum / Microlet ataupun Bus pariwisata yang mengarah ke Kota Malang maupun ke kawasan Tapak.*



*Kawasan tapak dilewati oleh 2 - 4 jenis Microlet atau kendaraan umum berupa AL, GL, LG, yang merupakan angkot yang sangat berpotensi di kawasan tersebut maupun kota malang sendiri*



*Jl. MT. Haryono juga dapat dilewati kendaraan pribadi dan mobil perusahaan dari kendaraan beroda dua, Beroda Empat, Bus Pariwisata, maupun kendaraan berat.*

gambar 3.6 potensi pencapaian



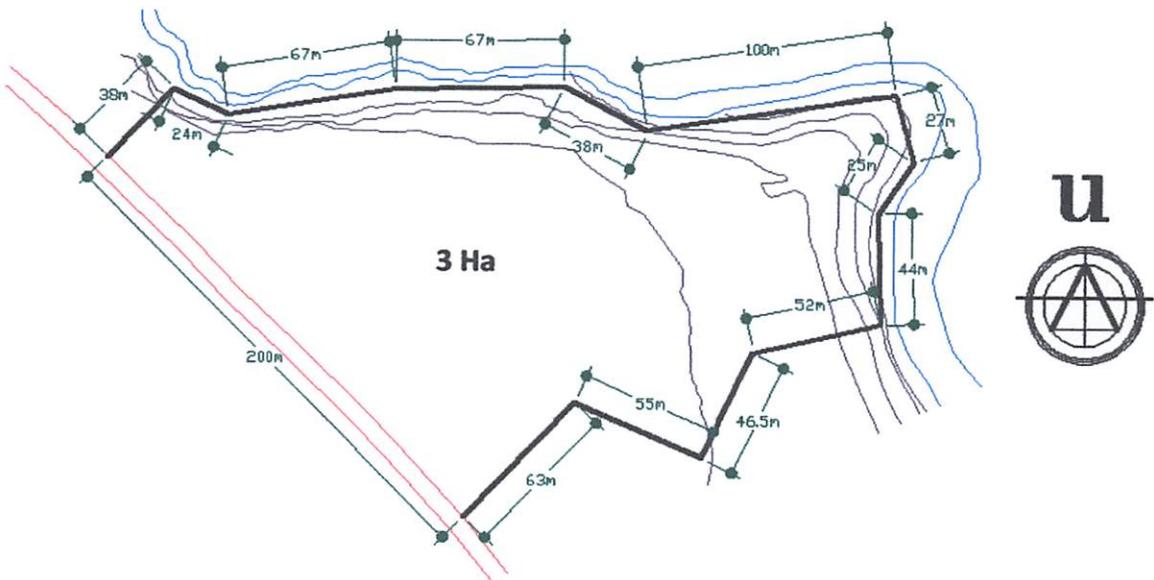
### 3.9 Kondisi Lingkungan dan tapak



Lokasi Tapak yang ditempati beberapa bangunan yang berupa warung di bagian Jalan MT. Haryono.



View Ke Arah Utara; kondisi lingkungan dan kontur tanah pada tapak yang dapat ditinggali oleh beberapa bangunan besar serta kondisi alam yang masih tampak hijau.



View Ke Arah Timur; dengan kondisi tanah pada tapak yang masih layak untuk penempatan bangunan di dalamnya serta arah pandang yang menuju panorama kota malang. Bangunan penunjang dan aktifitasnya yang berada di dekat kawasan tapak juga memiliki sifat sebagai Potensi, mulai dari gunung Putri Tidur, Gunung Semeru, serta bangunan aktif seperti kampus Unmu dan aktifitas lainnya.

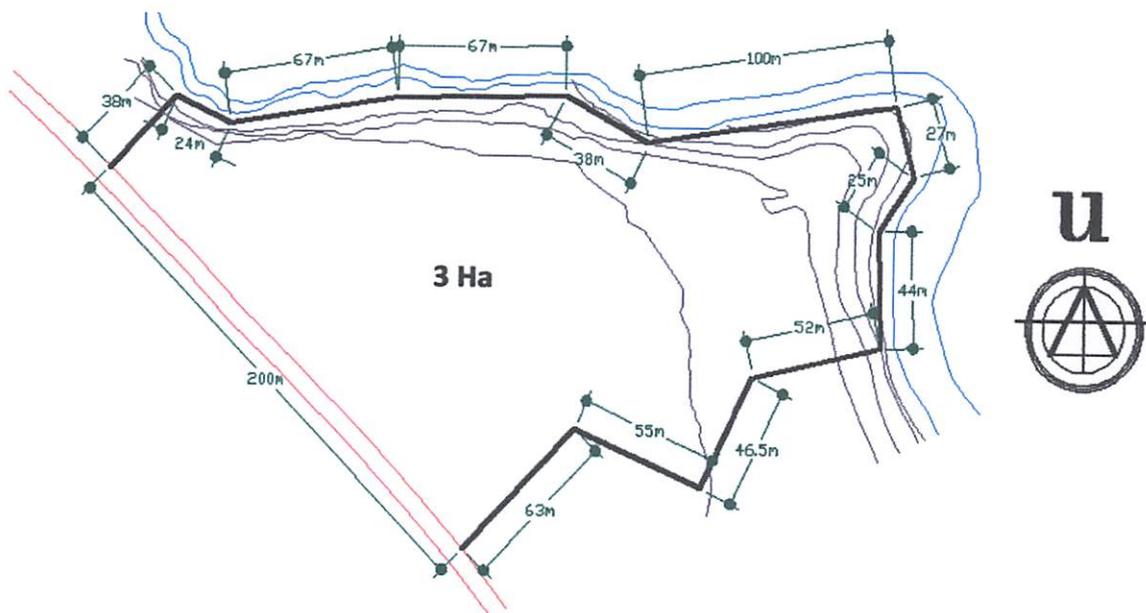




View Ke Luar Site; Kondisi pada bagian depan tapak yang merupakan Ruko –ruko dan Rumah tinggal yang dijadikan sebagai tempat usaha



Banyaknya bangunan kecil berupa warung usaha yang berada di bagian kanan tapak arah terminal Landungsari yang menjual aneka makanan serta asesoris.



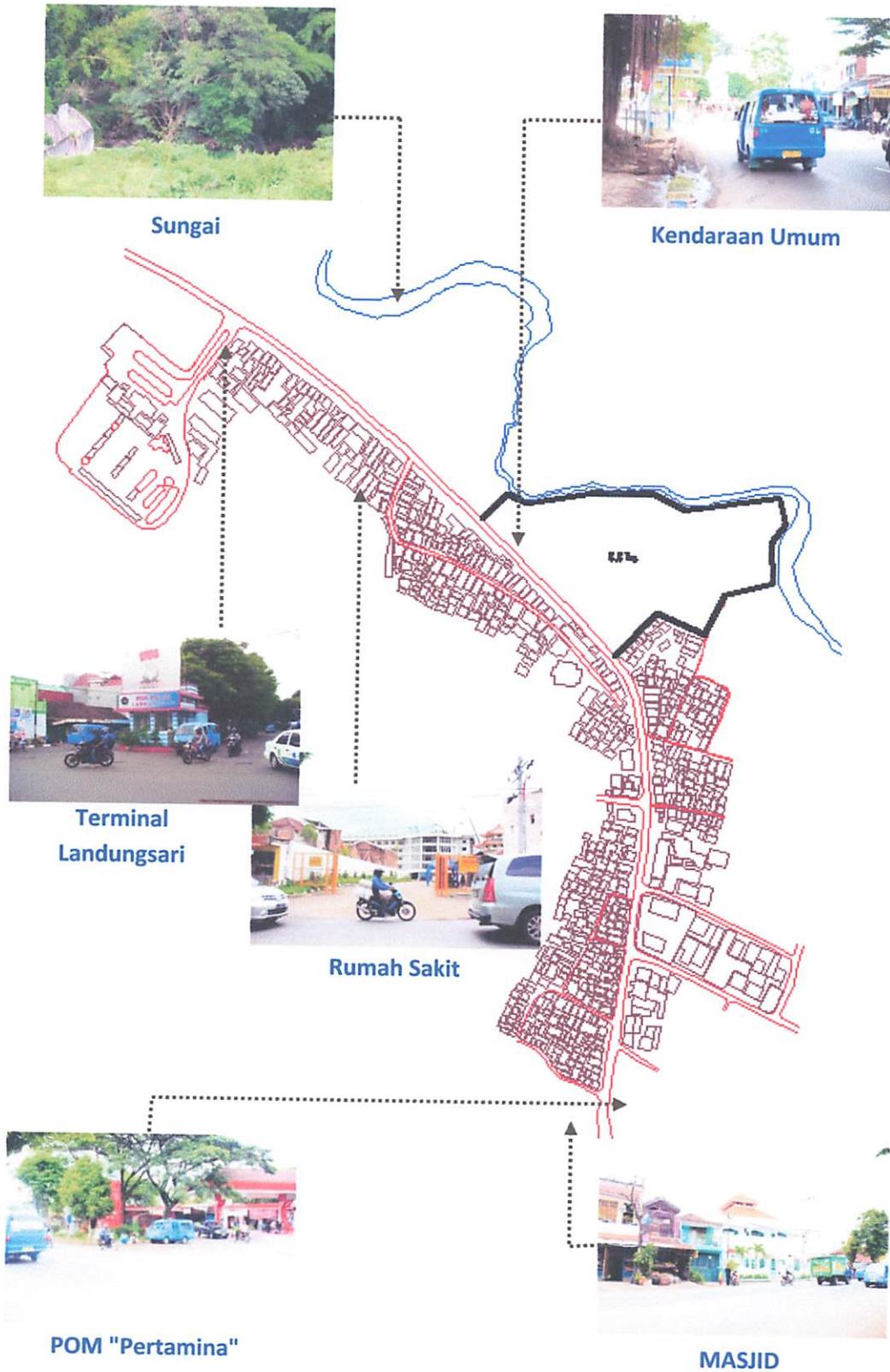
Jalan utama menuju site yang dilewati mulai dari kendaraan kecil sampai dengan kendaraan berat dan lebar jalan 8m serta pepohonan dan sumber listrik yang melewati jalan utama

gambar 3.7 Kondisi Lingkungan dan Tapak



### 3.1.1 Sarana Pendukung Sekitar Tapak

Berikut beberapa Sarana Pendukung yang sangat berdekatan dengan keterkaitan tapak.

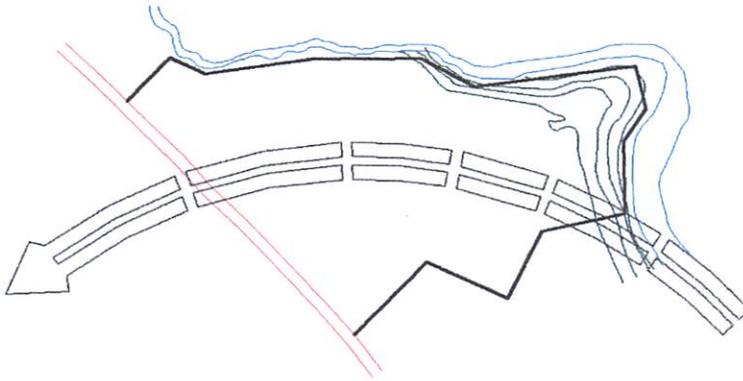


gambar 3.8 Sarana Pendukung



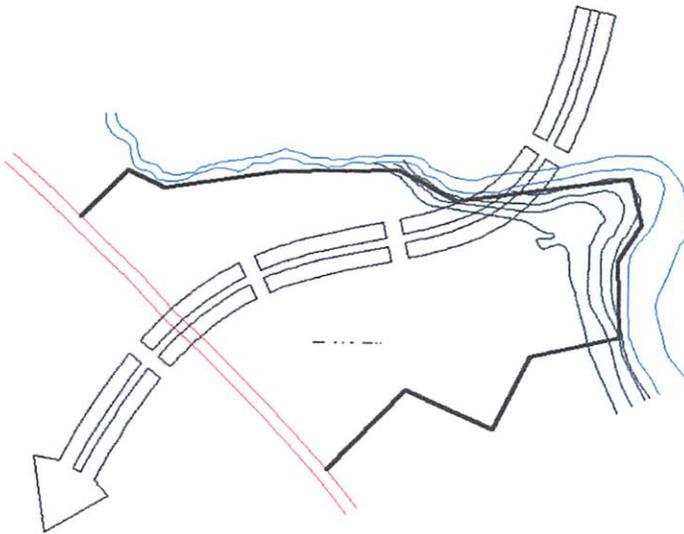
### 3.1.2 Sifat Iklim & Letak Vegetasi

- **Arah Matahari**



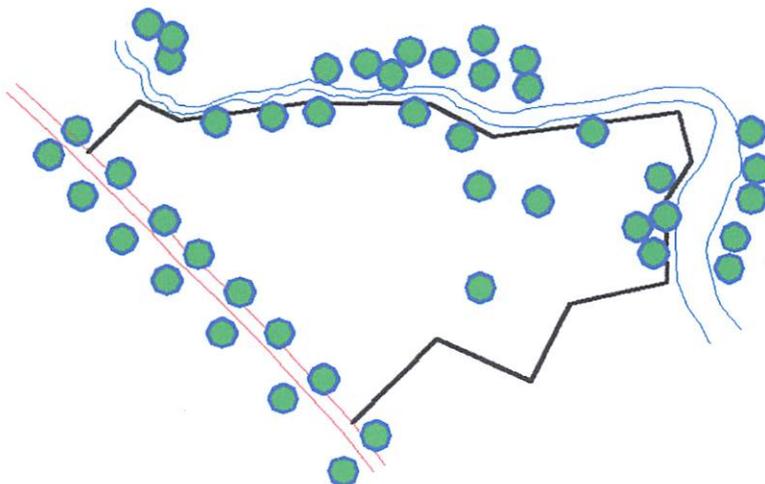
Lokasi tapak yang dilalui oleh arah matahari dari sisi kiri tapak atau arah Timur ke Barat tapak mulai pukul 07.00 sampai dengan 17.00

- **Arah Angin**



Sifat arah angin yang sangat kuat melewati sisi depan tapak atau dari arah Utara ke Selatan tapak dengan kondisi angin yang kadang memiliki arah datang yang berbeda.

- **Letak Vegetasi**



Tumbuhan hijau atau vegetasi yang banyak ditumbuhkan oleh tumbuhan bambu hijau dan pohon di area sekitar tapak.

gambar 3.9 sifat iklim & Vegetasi



### 3.1.3 Kondisi Tanah

o Jenis Air dalam Tanah

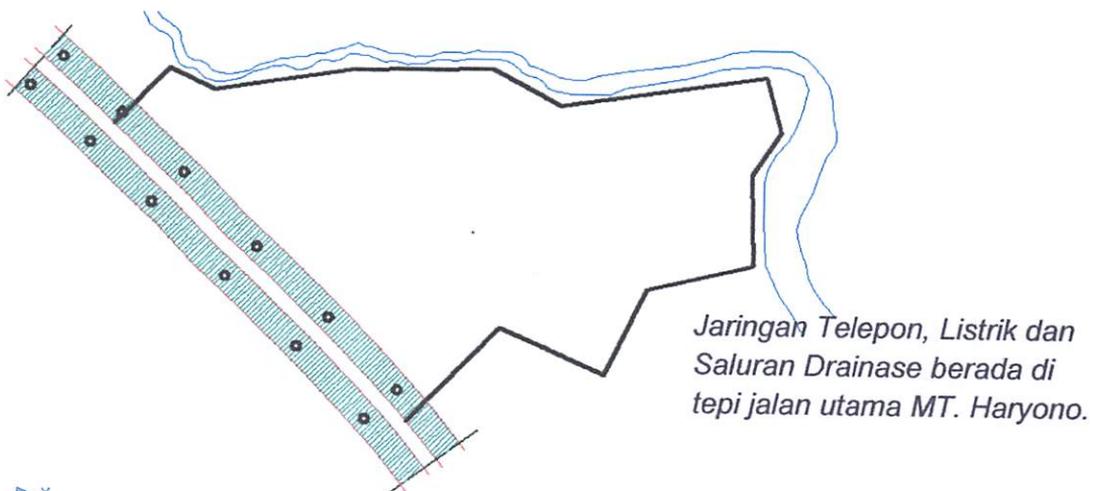
Jenis Tanah di wilayah Kota Malang terdapat 4 Jenis Tanah antara lain :

- 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 %.

o Kondisi Air dalam Tanah

Secara hidrogeologi akumulasi air tanah di Cekungan Malang terutama daerah lowokwaru dijumpai pada lapisan akuifer yang dapat dipisahkan menjadi 3 (tiga) kelompok, yaitu kelompok akuifer dengan kedalaman kurang dari 40 m, kelompok akuifer dengan kedalaman antara 40 - 100 m, dan kelompok akuifer dengan kedalaman antara 100 - 150 m Berdasarkan kuantitas dan kualitas air tanahnya, potensi air tanah di Cekungan Malang dikelompokkan menjadi 4 (empat) wilayah potensi air tanah, yaitu : wilayah potensi air tanah besar; wilayah potensi air tanah sedang; wilayah potensi air tanah kecil; wilayah potensi air tanah langka.

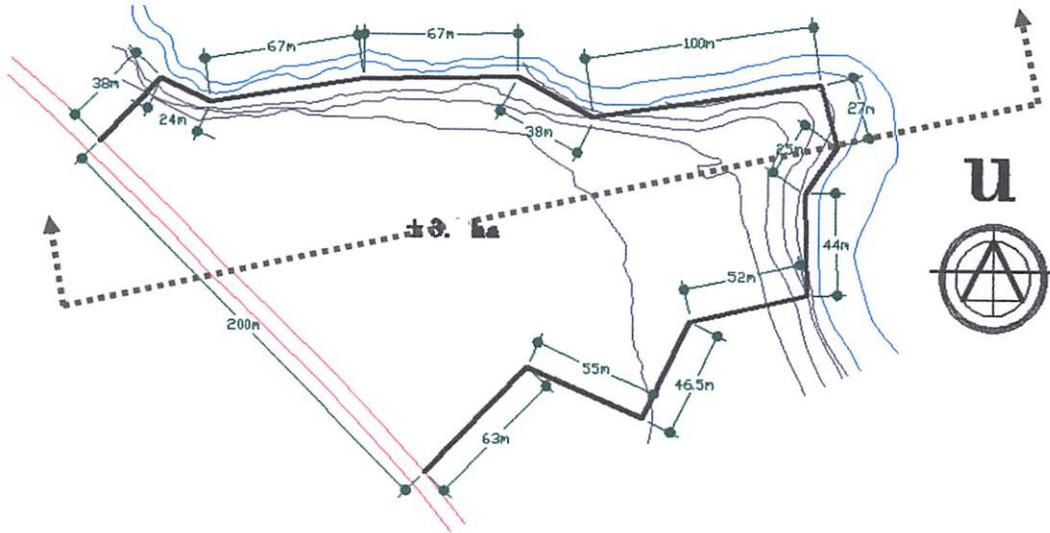
### 3.1.4 Utilitas



gambar 3.1.1 Utilitas

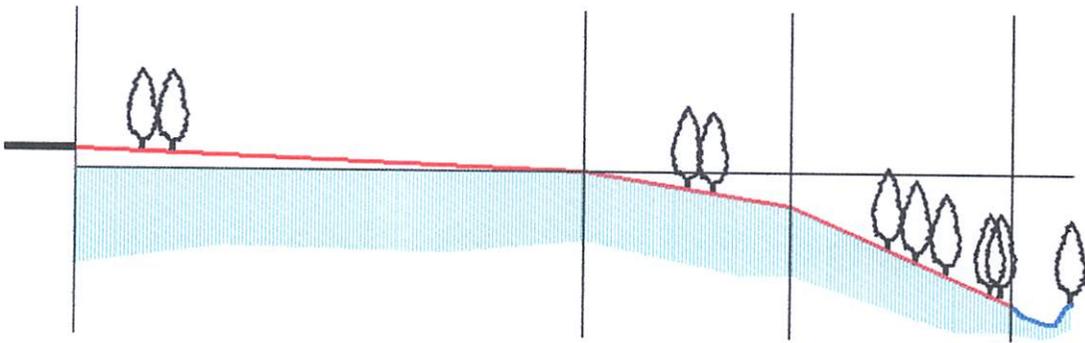


### 3.1.5 Topografi



gambar 3.1.2 Denah Kontur Tapak

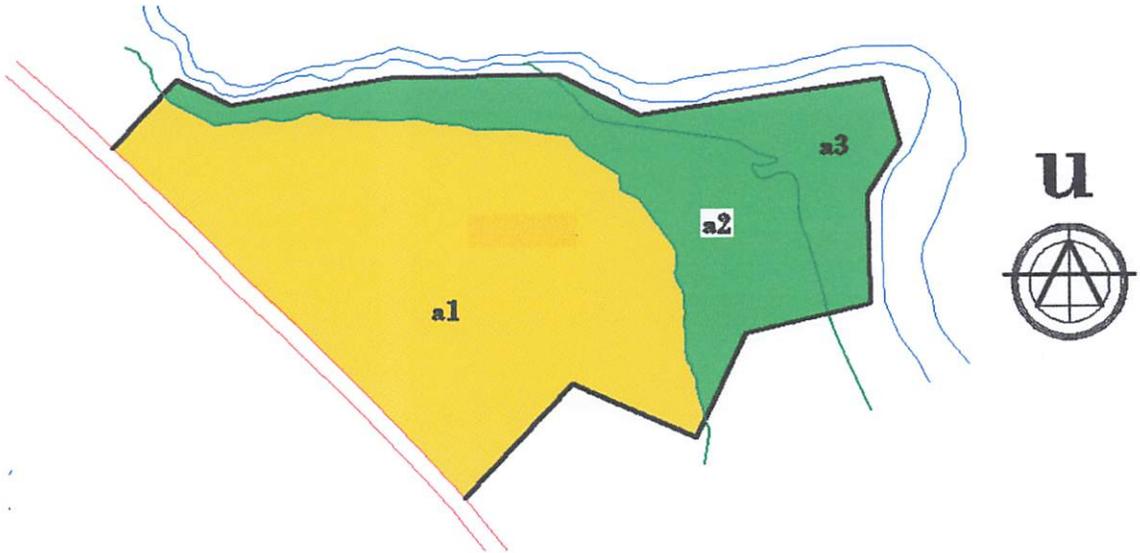
Kontur pada tapak yang berdekatan dengan sungai utama memiliki kemiringan tanah yang cukup curam dari 20 sampai 35 Derajat, sedangkan pada area tapak yang berdekatan dengan jalan MT. Haryono memiliki tingkat kemiringan tanah yang relatif datar.



gambar 3.1.3 Potongan Tapak

Arah kemiringan tanah pada tapak memiliki tiga sifat atau tingkat kemiringan dari yang relatif datar sampai dengan tanah yang bersifat cukup curam, dari arah jalan MT. Haryono menuju ke dalam tapak kemiringan yang terjadi pada kontur tanah menuju ke arah Timur ( Sungai ) dengan batas tapak yang berhenti di punggung sungai.

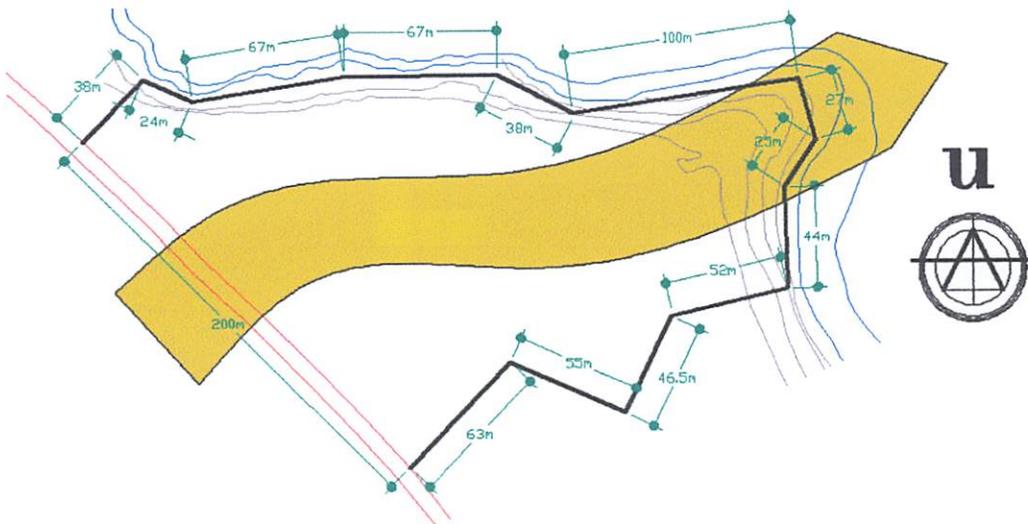




gambar 3.1.4 Pendaerahan Kontur Tapak

Pendaerahan yang terdapat pada tapak terdapat dua sifat kemiringan tanah yaitu a1 relatif datar, a2 dan a3 merupakan daerah tapak yang memiliki sifat kontur yang cukup curam.

### 3.1.6 Air Hujan Pada Tapak

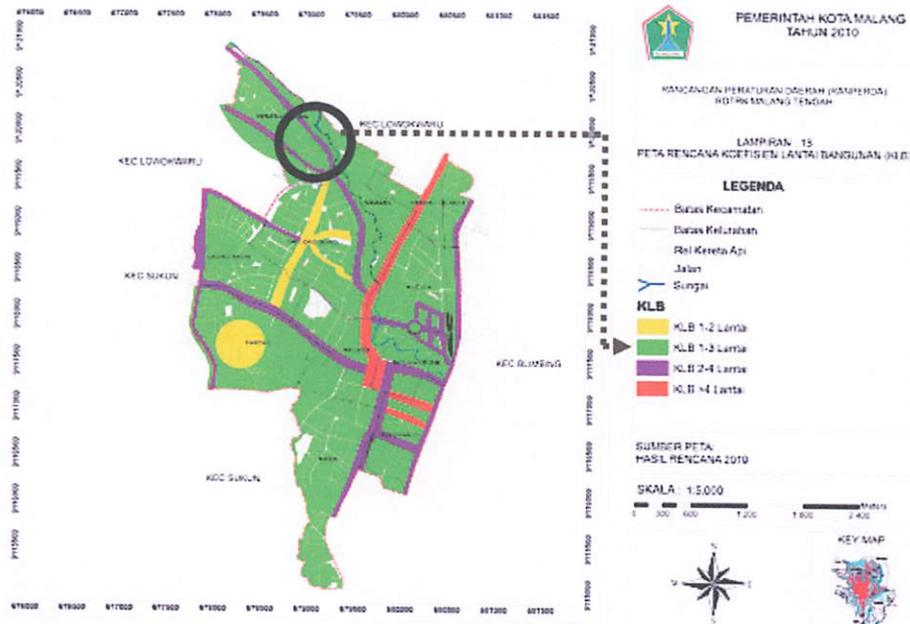


gambar 3.1.5 Arah Air Hujan

Kondisi kemiringan tanah yang mengarah ke arah Timur / Sungai utama, arah mengalirnya air hujan berawal dari area Jalan MT. Haryono yang menerus mengikuti arah kemiringan tapak menuju ke arah sungai.



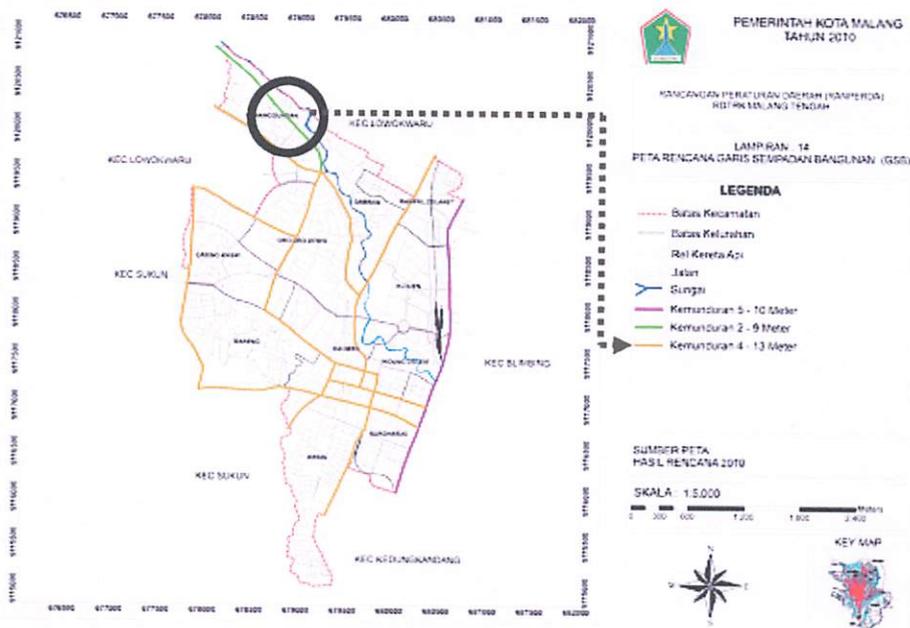




- Koefisien Lantai Bangunan ( KLB ) pada Tapak khususnya sebagai Industri pariwisata 2 Lantai - 5 Lantai.

o Garis Sempadan Bangunan

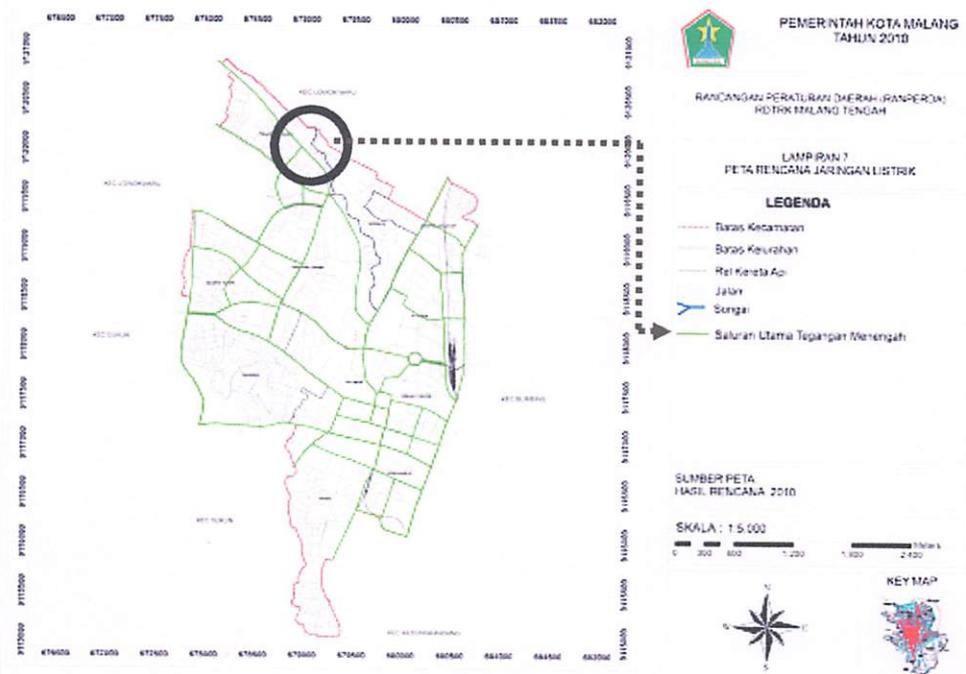
Berdasarkan Rancangan Peraturan Daerah (RANPERDA) RDTRK Malang Tengah Peta Rencana Struktur Ruang 2011, terdapat peraturan yang mengatur tentang Garis Sempadan Bangunan (GSB) khususnya di daerah Malang Pinggir.



- Garis Sempadan Bangunan ( GSB ) pada Tapak 4 m - 13 m.

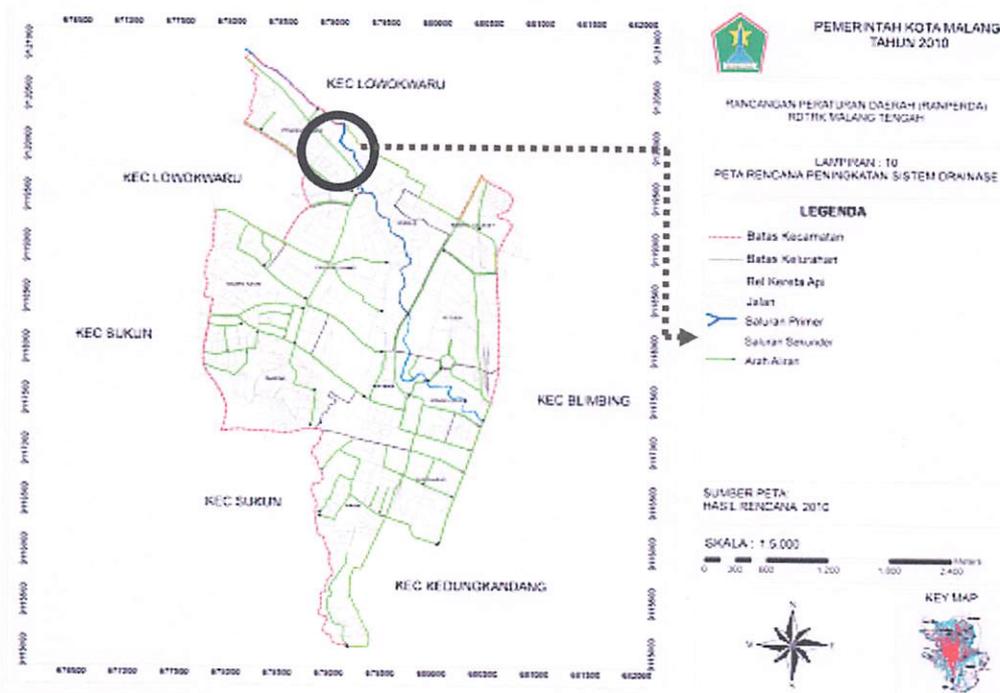


o Jaringan Listrik Pada Tapak



- Utilitas dan Jaringan Listrik yang terdapat pada jalan MT. Haryono berada pada bahu jalan kiri dan kanan jalan dengan jarak tiang 50m.

o Sistem Drainase Pada Tapak



- Saluran drainase yang berada di sisi bahu jalan yang menjadi Riol Kota.



bab **IV**. kajian pustaka  
-wisata hiburan & rekreasi-



## BAB IV

### WISATA HIBURAN DAN REKREASI KOTA MALANG

#### 4.1 Penjelasan Wisata

Wisata merupakan suatu makna yang berasal dari kata "**pariwisata**". Kata ini pertama kali di kenal oleh masyarakat luas setelah diselenggarakannya MUNAS PARIWISATA II di Tretes Jawa Timur pada tanggal 12 sampai dengan 14 Juni 1958 untuk menggantikan kata *Tourisme* menjadi *Pariwisata*. Kata pariwisata pertama kali dicetuskan oleh Prof. Priyono (Alm) yang kemudian disahkan oleh Presiden Soekarno, atas dasar itu pula istilah "*Dewan Tourisme*" Indonesia diubah menjadi *Dewan Pariwisata Indonesia (DEPARI)*, dan orang yang berjasa mempopulerkan kata pariwisata adalah Jendral G.P.H Djatikusumo yang pada waktu itu menjabat sebagai menteri perhubungan darat, pos, telekomunikasi dan pariwisata.pada tahun 1960. Beliau menunjuk *Dewan Pariwisata Indonesia (DEPARI)* sebagai satu-satunya penanggung jawab dan menyelenggarakan segala jenis pariwisata. Bersama-sama dengan bagian kementerian perhubungan ditetapkan sebagai Biro Eksekutif untuk melaksanakan kebijakan pemerintah dibidang kepariwisataan.

Menurut etimologi kata "**pariwisata**" diidentikkan dengan kata "**travel**" dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali dari satu tempat ke tempat lain. Atas dasar itu pula dengan melihat situasi dan kondisi saat ini pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan.

Berikut merupakan gambaran yang cukup jelas untuk menjabarkan kata-kata yang berhubungan dengan kepariwisataan sebagai berikut :

- *Kepariwisatan* : Hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata dan dalam bahasa Inggris disebut dengan "*Tourisme*".
- *Wisata* : Perjalanan, dalam bahasa Inggris disebut dengan "*Travel*".
- *Pariwisata* : Perjalanan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, dalam bahasa Inggris disebut dengan "*Tour*".



- Wisatawan : Orang yang melakukan perjalanan, dalam bahasa Inggris disebut dengan "*Travelers*"

*Beberapa Ahli mengemukakan pengertian pariwisata, antara lain :*

- a. Oka A . Yoeti (dalam Yoeti, 1982:103), menjelaskan bahwa kata pariwisata berasal dari bahasa *Sansekerta*, yaitu "...*pari* yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, keliling, dan wisata yang berarti perjalanan atau bepergian".
- b. E Guyer Freuler (dalam. Yoeti,1966:115), merumuskan pengertian pariwisata dengan memberikan batasan sebagai berikut : "...Pariwisata dalam arti modern adalah merupakan *fenomena* dari jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuhkan cinta terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas manusia sebagai hasil dari perkembangan perniagaan, industri, serta penyempurnaan dari alat-alat pengangkutan".
- c. Prof. Hunziger dan Kraf dari swiss dari tahun 1942 (dalam Yoeti, 1996 : 115) memberikan batasan pariwisata yang bersifat teknis, yaitu "...kepariwisataan adalah keseluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing di suatu tempat, dengan syarat bahwa mereka tidak tinggal ditempat itu untuk melakukan pekerjaan yang penting yang memberi keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara". (Anatomi Pariwisata, 1996:12).
- d. Ketetapan MPRS No. 1 Tahun 1960 (dalam Yoeti :118) kepariwisataan dalam dunia modern pada hakekatnya adalah suatu cara untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam memberi liburan rohani dan jasmani setelah beberapa waktu bekerja serta mempunyai modal untuk melihat – lihat daerah lain (pariwisata dalam negeri) atau negara lain (pariwisata luar negeri).

Bila ditinjau dari arti kata "*wisatawan*" yang berasal dari kata "*wisata*" maka sebenarnya tidaklah tepat sebagai pengganti kata "*tourist*" dalam bahasa Inggris. Kata itu berasal dari bahasa *Sansekerta* "*wisata*" yang berarti "*perjalanan*" yang sama atau dapat disamakan dengan kata "*travel*" dalam bahasa Inggris. Jadi orang melakukan perjalanan dalam pengertian ini, maka wisatawan sama artinya dengan kata "*traveler*" karena dalam bahasa Indonesia sudah merupakan kelaziman memakai akhiran "*wan*"



untuk menyatakan orang dengan profesinya, keahliannya, keadaannya jabatannya dan kedudukan seseorang.

*Adapun pengertian wisatawan antara lain (RG. Soekadijo, 2000:13-16) :*

- Menurut Komisi Liga Bangsa-bangsa 1937, "**wisatawan** adalah orang yang selama 24 jam atau lebih mengadakan perjalanan di negara yang bukan tempat kediamannya yang biasa.
- *U.N Confrence on Interest Travel and Tourism* di Roma 1963 menggunakan istilah pengunjung (*visitor*) untuk setiap orang yang datang ke suatu negara yang bukan tempat tinggalnya yang biasa untuk keperluan apa saja, selain melakukan perjalanan yang digaji. Pengunjung yang dimaksudkan meliputi 2 kategori :
- **Wisatawan** yaitu : pengunjung yang datang ke suatu negara yang dikunjunginya tinggal selama 24 jam dan dengan tujuan untuk bersenang-senang, berlibur, kesehatan, belajar, keperluan agama dan olahraga, bisnis, keluarga, utusan dan pertemuan.
- **Excursionist**, yaitu : pengunjung yang hanya tinggal sehari di negara yang dikunjunginya tanpa bermalam.
- *Defenisi UN. Convention Concerning Costums Fasilities for Touring* "setiap orang yang datang ke suatu negara karena alasan yang sah, selain untuk berimigrasi dan yang tinggal setidaknya selama 24 jam dan selama-lamanya 6 bulan dalam tahun yang sama".
- Di dalam Instruksi Presiden RI No. 9, 1969, bab 1 pasal 1 dijelaskan bahwa "**wisatawan** ialah setiap orang yang bepergian dari tempat tinggal untuk berkunjung ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dan kunjungan itu".

Dengan pemahaman dan kategori-kategori yang dilansirkan dari berbagai pencetus dari makna **pariwisata** maupun **wisatawan** dapat disimpulkan "**wisata**" merupakan suatu objek yang berpusat dimana objek ini memberikan fasilitas-fasilitas yang terhubung dengan kegiatan didalamnya untuk para pengunjung wisatawan asing maupun domestik demi menikmati keindahan maupun fenomena yang ada didalamnya serta memberi pengetahuan dan menjunjung tinggi kebesaran alam yang terikat didalamnya.



## 4.2 Pengertian Industri Wisata

Bila orang mendengar kata industri, gambaran dari kebanyakan orang adalah suatu bangunan pabrik dengan segala perlengkapannya yang mempunyai cerobong asap dengan mempergunakan mesin dalam proses produksinya, demikianlah gambaran industri pada umumnya, tetapi tidak demikian dengan industri pariwisata. Kalau kita mengikuti pengertian-pengertian kata industri seperti yang kita uraikan dalam bahagian terdahulu, maka kita cenderung untuk memberikan batasan industri pariwisata dalam buku yang berjudul *Tours And Travel Marketing* (dalam Yoeti, 1996 :172) sebagai berikut: "Industri pariwisata adalah kumpulan dari bermacam-macam perusahaan yang secara bersama-sama menghasilkan barang dan jasa (*goods and service*) yang dibutuhkan wisatawan pada khususnya dan travel pada umumnya".

Sedangkan menurut R.S Parmadji (dalam Yoeti, 1996 : 153) Industri Pariwisata adalah: "Rangkuman daripada berbagai macam bidang usaha yang secara bersama-sama menghasilkan produk-produk maupun jasa / pelayanan atau service, yang nantinya baik secara langsung maupun secara tidak langsung akan dibutuhkan oleh wisatawan selama perawatannya". Pengertian industri pariwisata akan lebih jelas bila kita mempelajari dari jasa atau produk yang dihasilkan atau pelayanan yang diharapkan wisatawan dimana ia sedang dalam perjalanan atau perawatannya. Industri pariwisata mulai dikenal di Indonesia setelah dikeluarkan instruksi Presiden RI No.9 tahun 1969, di mana dalam bab II pasal 3 (dalam Yoeti, 1996 : 151) disebutkan: "Usaha-usaha pengembangan pariwisata di Indonesia bersifat suatu pengembangan industri pariwisata dan merupakan bagian dari usaha pengembangan dan pembangunan serta kesejahteraan masyarakat dan negara".

*Sesuai dengan instruksi presiden tersebut (dalam Yoeti, 1996 : 151) dikatakan bahwa tujuan pengembangan pariwisata di Indonesia adalah:*

- Meningkatkan pendapatan devisa pada khususnya dan pendapatan negara pada umumnya, perluasan kesempatan serta lapangan kerja dan mendorong kegiatan industri sampingan lainnya.
- Memperkenalkan dan mendayagunakan keindahan alam dan kebudayaan Indonesia.
- Meningkatkan persaudaraan / persahabatan nasional dan internasional.



#### 4.7 Fasilitas Wisata Hiburan dan Rekreasi

- **Antraksi Air**

Merupakan fasilitas atraksi air yang dilengkapi dengan akomodasi seperti kolam renang dan danau buatan, sepeda air, dan Amphitheatre untuk menikmati pertunjukan Dramatic Water.

- **Fasilitas Akomodasi**

Merupakan fasilitas bagi pengunjung wisata maupun untuk beristirahat, makan dan minum, dan menginap.

- **Fasilitas Penyewaan dan Penjualan**

Di sini penyewaan ditekankan pada penyewaan fasilitas untuk atraksi air, atraksi ekstrim, atraksi ketangkasan dan lainnya.

- **Fasilitas Pengelola**

Merupakan fasilitas bagi pengelola di kawasan Wisata Air ini yang merupakan desain kawasan yang bersifat terbuka.

- **Fasilitas Souvenir Shop**

Fasilitas yang akan menyediakan berbagai macam pernik cinderamata yang unik dan khas yang berada di kawasan Wisata. Sehingga kebutuhan pengunjung akan adanya *gifts* yang akan membuat para pengunjung terkesan akan pengalamannya selama berwisata air di kawasan tersebut.

##### a. Program Ruang

Pembahasan program kebutuhan ruang meliputi fasilitas yang dibutuhkan, kebutuhan ruang berdasarkan jenis kegiatan, pembagian ruang berdasarkan tujuan pembangunan, dan klasifikasi koleksi.

#### Fasilitas Ruang Aktifitas dan Kegiatan

No.	Fasilitas	Bagian Ruang
1.	Ruang ME	Ruang genset
		Ruang Chiller
		Ruang Pompa
		Ruang AHU
2.	Service	Ruang Loundry
		Ruang Istirahat
		Ruang Dapur
		Toilet
		Ruang Makan
3.	Parkir	Mobil
		Sepeda Motor
		bus
4.	Restaurant	Ruang Makan



		Gudang
		Laboratorium Dok. Musik
		Toilet
5.	Coffee Shop	Ruang Makan
		Dapur
		Pantry
		Gudang
		Kasir
6.	Kantor Pengelola	Ruang General Manager
		Ruang Staff
		Ruang Tunggu
		Ruang Rapat
		Toilet
7.	Hall	Lobby
		Informasi
		Ruang Tunggu
		Lobby Lift
		Ruang Kontrol
		Ruang Periksa
8.	Klinik	Receptionist
		Ruang dokter / perawat
		Toilet
		Gudang
9.	Toko Souvenir	Etalase
		Ruang Tunggu
		Gudang
		Kasir
10.	Toko Buku	Etalase
		Ruang Tunggu
		Kasir
		Gudang
11.	Kolam Renang	Kolam Dewasa
		Kolam Anak
		Toilet / Shower
		Pool Bar
		Area Duduk
12.	Mushalla	Shalat
		Toilet
		Gudang
		Lobby
		Ruang Tunggu
		Receptionist
		Toilet
		Gudang
13.	Kamar Hotel Standard Suite	Kamar Tidur 2 Orang
		Kamar Mandi
		Balkon Teras
	Kamar Hotel Deluxe Suite	Kamar Tidur 2 Orang
		Kamar Mandi
		Balkon Teras
	Kamar Hotel Super Deluxe Suite	Kamar Tidur 2 Orang
		Ruang Santai
		Kamar Mandi
		Balkon Teras
14.	Aula/Gedung Serbaguna	Ruang Kegiatan
		Ruang Duduk
		Gudang



		Ruang Ganti
		Toilet
15.	Fitness	Ruang Fitness
		Resepsionis
		Ruang Manager
		Ruang Tunggu
		Ruang Penyimpanan
		Ruang Penjualan Souvenir
		Ruang Ganti
		Toilet
		Gudang
16.	Billiard dan Bowling	Kasir
		Ruang Tunggu
		Tokoh Penjualan Souvenir
		Ruang Manager
		Toilet
		Gudang
17.	Tenis dan Bulu Tangkis	Kasir
		Ruang Tunggu
		Tokoh Penjualan Souvenir
		Ruang Manager
		Toilet
		Gudang
18.	Karaoke	Gudang
		Resepsionis
		Ruang Tunggu
		Toilet
19.	Bioskop	Ruang Tunggu
		Ruang Bioskop
		Area Duduk
		Penjualan Makanan
		Gudang
		Toilet

tabel 4.2 Program Aktifitas Ruang



**b. Skema Aktivitas Pemakai**

Skema aktivitas pemakai terdiri dari pengelola , karyawan , pengunjung , dan servis . Berikut ini adalah skema aktivitas pemakai Kawasan Wisata :

- Pengelola Dan Karyawan

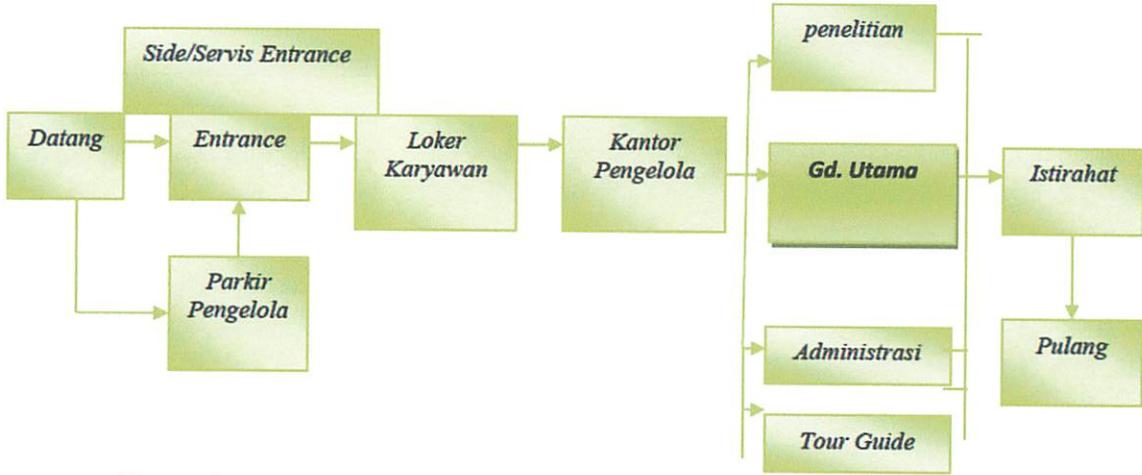


Diagram 4.1 Pengelola dan Karyawan

- Pengunjung



Diagram 4.2 Pengunjung

- Service

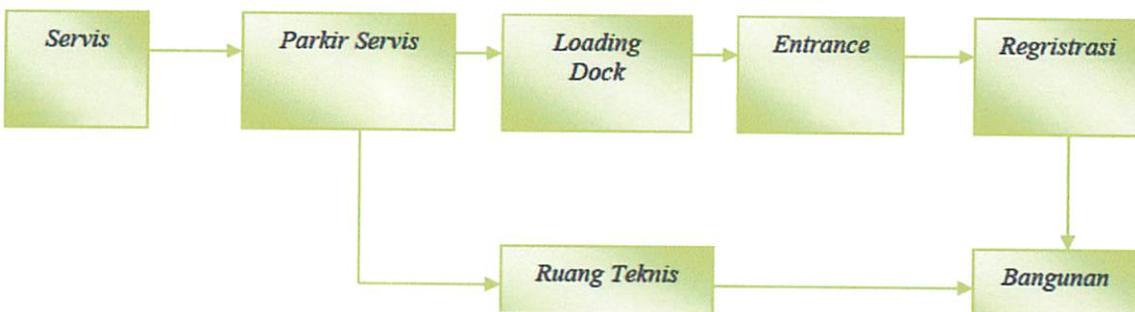


Diagram 4.3 Service



## c. Aktifitas Ruang Berdasarkan Kegiatan

N o.	Kelompok Kegiatan	Unit Kegiatan	Pengguna	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Penerima	Penerima	pengunjung	Menerima pengujung	-Lobi penerima -Lobi VIP -Ruang Loket -Ruang penitipan barang
				Memberikan informasi	
				Duduk dan berbincang	
			pengelola	Penjualan tiket	
				Istirahat	
2.	Kegiatan pendukung	Atraksi	pengunjung	Melihat pemandangan	-Ruang Atraksi
				Melakukan kegiatan	
			pengelola	Mengakses informasi	
				Gift / kenang-kenangan	
3.	Kegiatan utama	hotel	pengunjung	menginap	-Kamar hotel
			pengelola	Menggunakan fasilitas hotel	
4.	Pelayanan / Utilitas	Pel. umum	staff	Bongkar muat	-Loading dock -Ruang registrasi -gudang
		Pel. teknis		Peny. peralatan	
				Memperbaiki peralatan	
5.	penunjang	edukasi	Pengunjung	Konservasi trembesi	-kafetaria -Lobi -tempat duduk
			pengelola	tracking	
		penunjang	Pengunjung	Makan dan minum	
				istirahat	
			pengelola	Beribadah	
		Buang air		-Souvenir shop -toilet	
		Membeli souvenir bermain			
6.	mengelola	Direksi	Kep. pengelola	Bekerja	-Ruang kerja -Ruang tamu
		Wak. direksi	Wakil Peng.	Menerima tamu	
		Tata usaha	staff	Menyimpan arsip	-Ruang TU -Rg. pegawai -Rg. keuangan -Rg. koordinasi -Rg. reparasi
				Membuat laporan	
				Penelitian	
				Reparasi	
				Presentasi	
				Rapat kerja	
				Managemen pegawai	
		Mengatur keuangan	Ruang alat		
		Membersihkan gedung	Registrasi		
bengkel					
Locker karyawan					
		Pelayanan teknis	staff	Pengaturan teknis bangunan	Ruang CCTV
					Penjaga
					Ruang janitor
					Ruang genset
					Chiller
					AHU
					Recervoir
					Tangga darurat
					Lift barang
Rg. keamanan					

tabel 4.3 Aktifitas Ruang



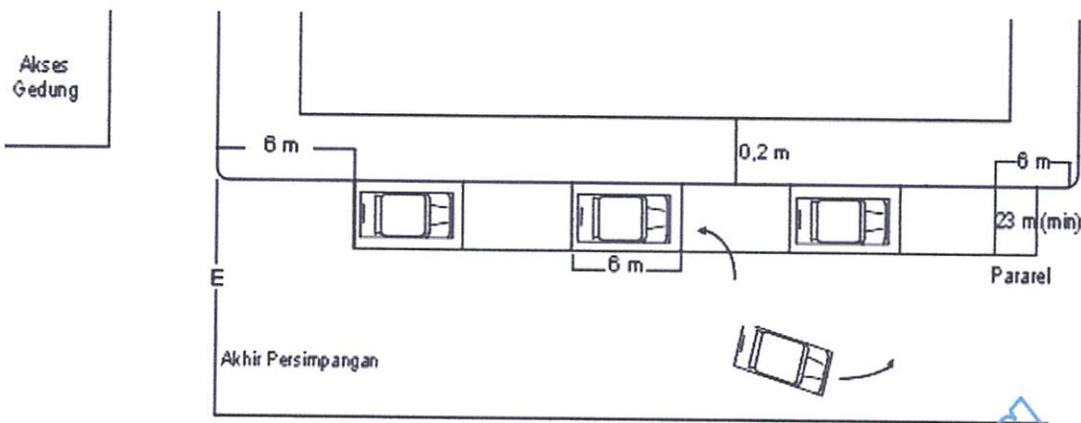
## 4.8 Kriteria Fasilitas Penunjang Penting

### a. Kriteria Parkir

Fasilitas parkir untuk umum di luar badan jalan dapat berupa taman parkir dan atau gedung parkir. Yang dimaksud dengan di luar badan jalan antara lain pada kawasan-kawasan tertentu seperti pusat perbelanjaan, bisnis maupun perkantoran yang menyediakan fasilitas parkir untuk umum.

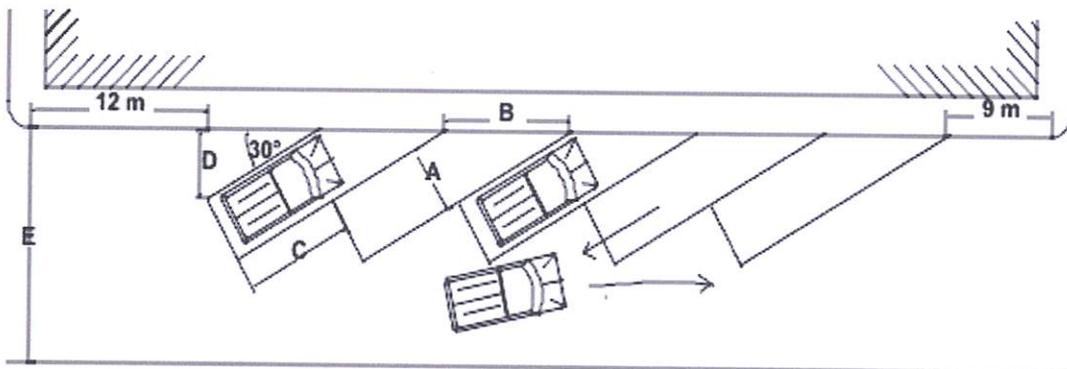
Untuk melakukan suatu kebijakan yang berkaitan dengan parkir, terlebih dahulu perlu dipikirkan pola parkir yang akan diimplementasikan. Pola parkir yang telah berkembang adalah sebagai berikut :

- Pola Parkir Paralel



Gambar 4.1 Pola Parkir Paralel

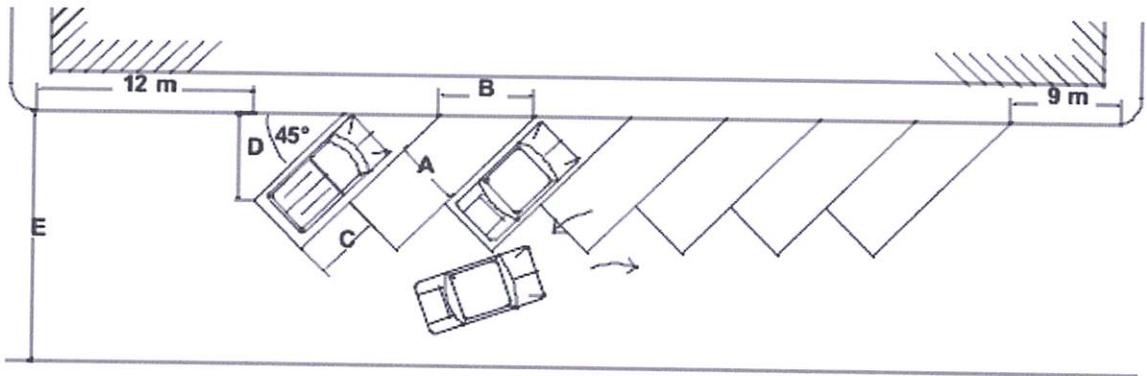
- Pola Parkir Menyudut 30°



Gambar 4.2 Pola Parkir Menyudut 30°

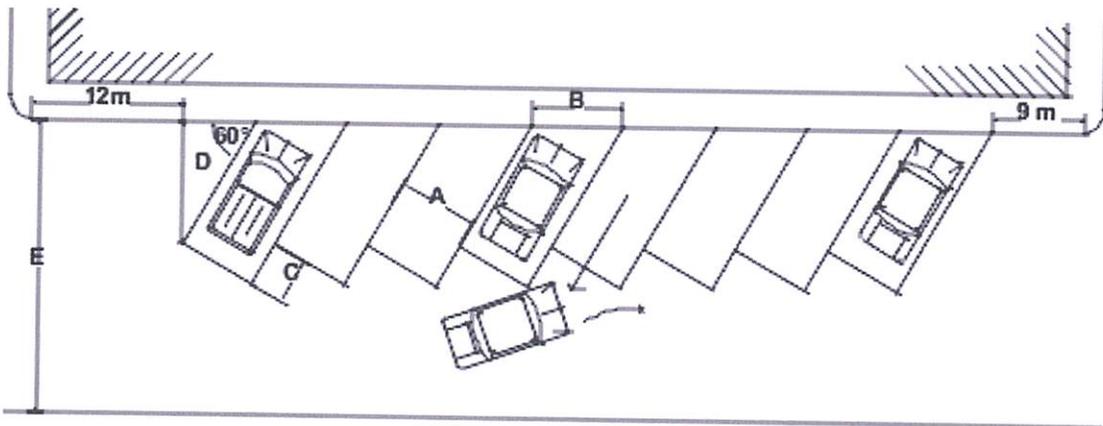


- Pola Parkir Menyudut  $45^\circ$



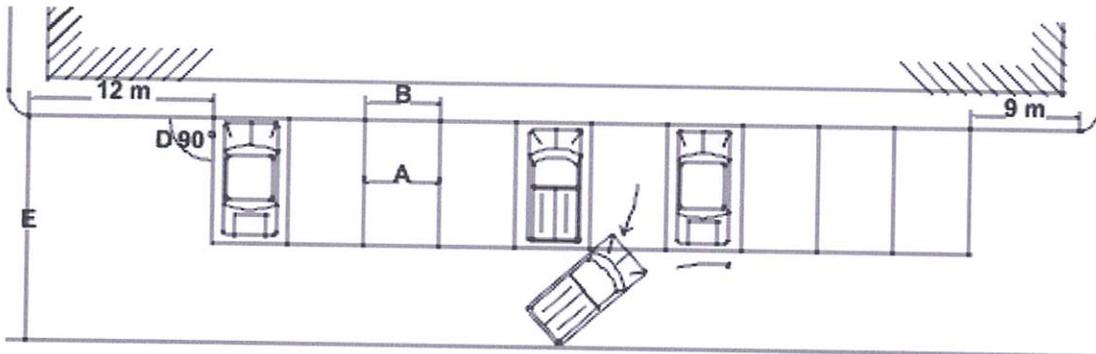
Gambar 4.3 Pola Parkir Menyudut  $45^\circ$

- Pola Parkir Menyudut  $60^\circ$



Gambar 4.4 Pola Parkir Menyudut  $60^\circ$

- Pola Parkir Menyudut  $90^\circ$

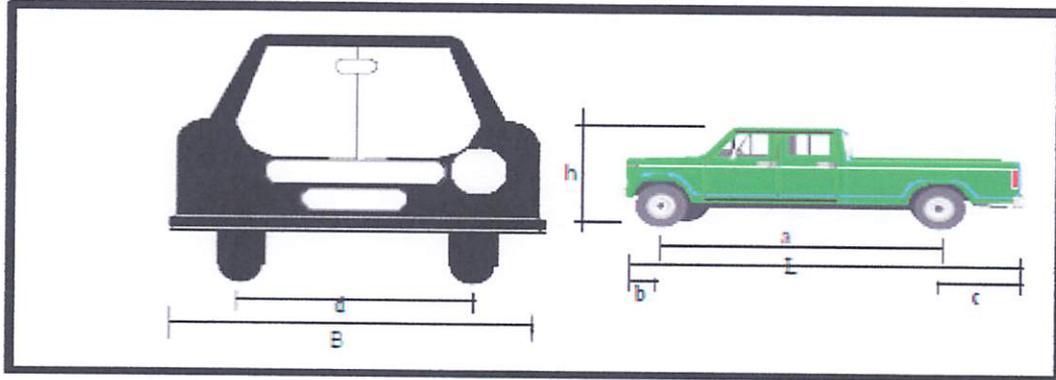


Gambar 4.5 Pola Parkir Menyudut  $90^\circ$



Dalam penentuan sudut parkir pada suatu bagian jalan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Di mana perbedaan tersebut dikarenakan oleh fungsi jalan dan arah gerak lalu lintas pada jalan yang bersangkutan.

b. Dimensi Kendaraan Standard



- a = jarak gandar
- b = depan tergantung
- c = belakang tergantung
- h = tinggi total
- B = lebar total
- L = panjang total

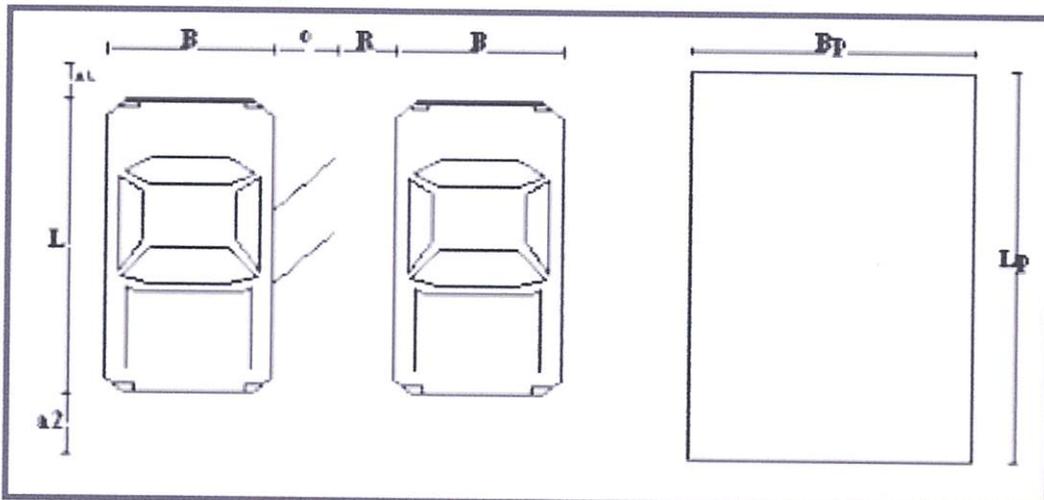
Gambar 4.6 Dimensi Kendaraan

Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP)

Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m <sup>2</sup> )
1. a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/truk	3,40 x 12,50
3. Sepeda motor	0,75 x 2,00

- B = 170
- O = 65
- R = 50
- a1 = 10
- L = 470
- a2 = 20
- Bp = 250
- Lp = 500

SRP



R = jarak bebas arah lateral

Gol I : B = 170    a1 = 10    Bp = 230 = B + O + R  
          O = 55    L = 470    Lp = 500 = L + a1 + a2  
          R = 5     a2 = 20

Keterangan :

B = lebar total kendaraan

O = lebar bukaan pintu

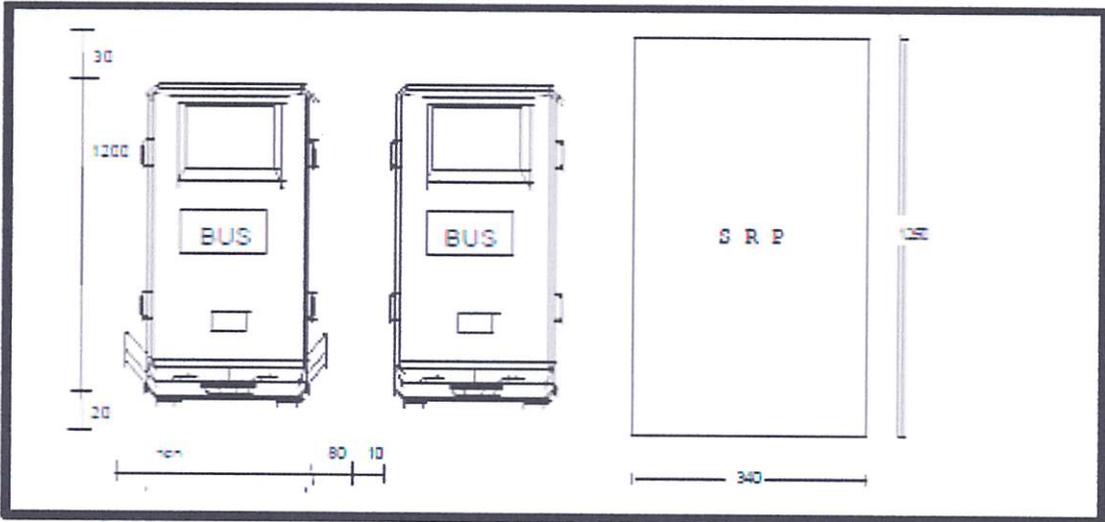
Gol II : B = 170    a1 = 10    Bp = 250 = B + O + R  
          O = 75    L = 470    Lp = 500 = L + a1 + a2  
          R = 5     a2 = 20

L = panjang total kendaraan

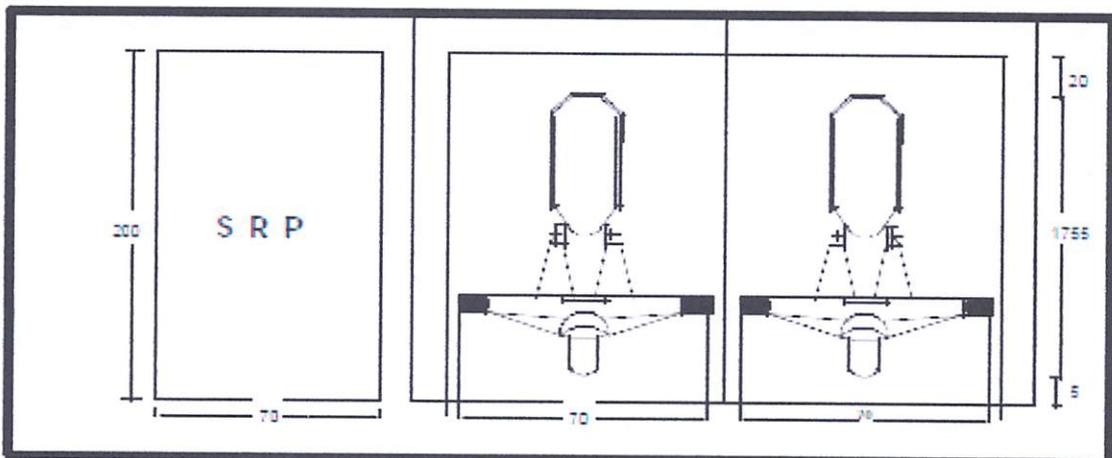
a1, a2 = jarak bebas arah longitudinal

Gol III : B = 170    a1 = 10    Bp = 300 = B + O + R  
          O = 80    L = 470    Lp = 500 = L + a1 + a2  
          R = 50    a2 = 20

Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk Bus dan Truk



Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk Sepeda Motor



Gambar 4.7 Dimensi Parkir Kendaraan



#### **d. Kriteria Restaurant**

**Restaurant** adalah suatu jenis fasilitas penunjang yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan, untuk menyediakan jasa pelayanan makan dan minum, serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial.

*Pada dasarnya restaurant dapat dikelompokkan dalam tiga bagian besar yaitu :*

##### 1) Formal Dining Room

Merupakan high class restaurant dalam sebuah hotel. Restaurant jenis ini berfungsi sebagai ruang makan utama atau dengan bentuk restaurant yang serba mewah atau eksklusif. Kapasitasnya cukup besar dengan perlengkapan dan fasilitas serta harga makanan dan minuman cukup mahal. Tamu-tamu yang datang ke restaurant ini mengenakan pakaian lengkap sedangkan pelayanan diberikan secara formal. Contoh formal dining room adalah dining room, supper club dan grillroom.

##### 2) Informal Dining Room

Kelompok restoran yang sifatnya tidak formal atau resmi seperti coffee shop, cocktail lounge, pool snack bar dan room service. Dimana pelayanannya serba cepat dan praktis.

##### 3) Speciality/typical Restaurant

Restaurant yang mengkhususkan diri menjual makanan spesifik ataupun makanan tradisional dari suatu etnis atau daerah tertentu. Harga makanan yang disediakan mahal dan pelayanan diselaraskan dengan ciri sajiannya.

#### • *Perlengkapan Restaurant*

Perlengkapan yang mutlak yang harus disediakan adalah :

- 1) Meja dengan berbagai ukuran dan bentuk yang bervariasi.
- 2) Kursi yang disesuaikan dengan jenis restoran Side stand/board adalah perlengkapan yang berbentuk meja atau lemari/rak sebagai alat bantu pelayanan yaitu tempat penyimpanan pelayanan dan bumbu-bumbu.
- 3) Memiliki kotak atau laci dan dikelompokkan menurut jenisnya.
- 4) Dispenser counter berupa sebuah meja panjang yang biasanya diletakkan ditempat yang strategis di sudut ruangan restoran.
- 5) Fungsinya juga sebagai tempat meletakkan sementara makanan yang baru diterima dari dapur atau meletakkan peralatan kotor sebelum dikirim ke dishwashing area.



6) Gueridon adalah kereta dorong untuk membawa makanan dalam jumlah yang banyak, juga untuk keperluan clear-up peralatan dari meja tamu.

- *Jumlah Karyawan*

Jumlah kariawan pada sebuah restoran harus terdiri dari 11 orang, dengan perincian sebagai berikut :

- 1) Restaurant Manager : 1 orang
- 2) Supervisor Restaurant : 1 orang
- 3) Captain : 2 orang
- 4) Waiter/ess : 5 orang
- 5) Greeter : 2 orang

Dari 11 orang tenaga kerja di suatu Restoran hanya tenaga supervisi yang merupakan tenaga kerja yang memiliki latar belakang pendidikan perhotelan yaitu Head Restaurant dan selebihnya memiliki latar belakang pendidikan yang tidak ada hubungan dengan dunia perhotelan.

- *Struktur Organisasi*

Susunan organisasi di dalam suatu restoran tergantung dari besar kecilnya restoran, jumlah tamu yang berkunjung dan service atau pelayanan yang diterapkan ini akan berpengaruh pada pelayanan secara umum karena dengan organisasi yang baik akan tercipta pembagian kerja yang baik pula, dengan sendirinya pelayanan akan berjalan lebih lancar.

Susunan organisasi sebuah restoran adalah sebagaimana berikut ini :

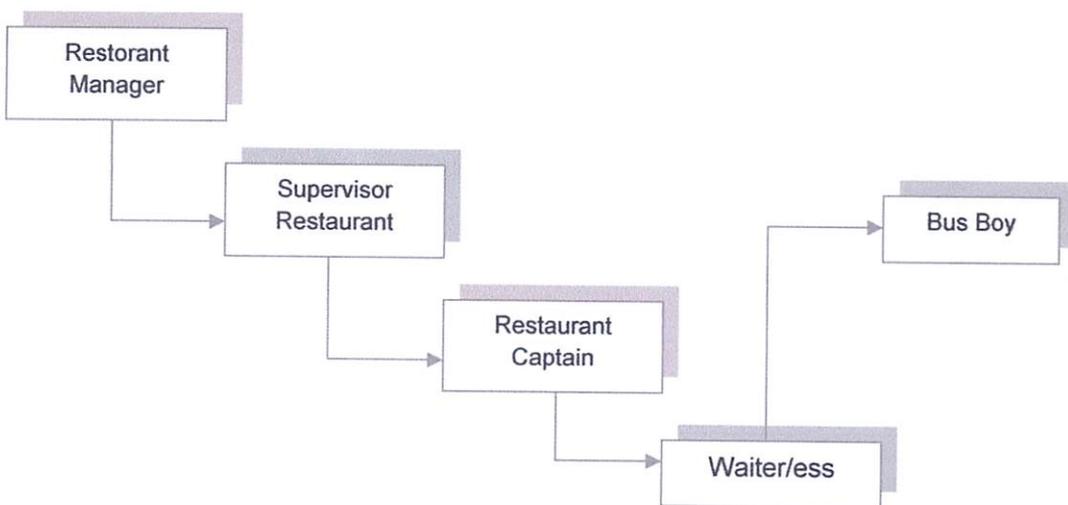


Diagram 4.6 Struktur Organisasi Restaurant



• *Kapasitas Restaurant*

Sebuah restoran harus memiliki tempat duduk sesuai dengan ruang yang sesuai dengan ruang restoran misanya 86 seat dan meja sebanyak 24 buah. Adapun seat yang digunakan berupa :

- 1) Long Sofa yaitu sofa panjang yang diletakkan di bagian sisi kiri dan sisi kanan
- 2) Ruang restoran dengan menempel pada dinding.
- 3) Chair yaitu kursi-kursi yang terbuat dari bahan rotan yang di letakkan berhadapan dengan sofa panjang.
- 4) Table yang digunakan berupa : Meja berbentuk segi empat yang kapasitasnya untuk ;
  - 2 0rang sebanyak 9 meja
  - 4 orang sebanyak 13 meja
  - 8 orang sebanyak 12 meja

• *Skema Aktifitas Restaurant*

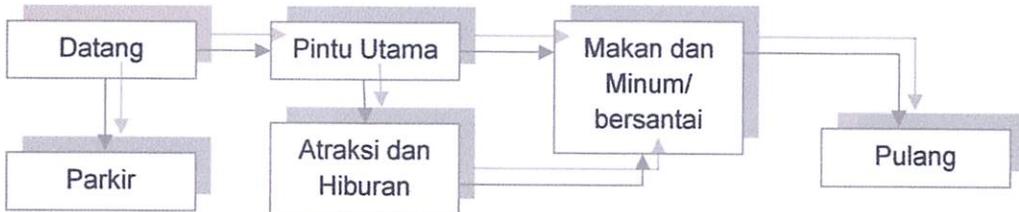


Diagram 4.7 Skema Aktifitas Restaurant

e. *Kriteria Hiburan dan Rekreasi*

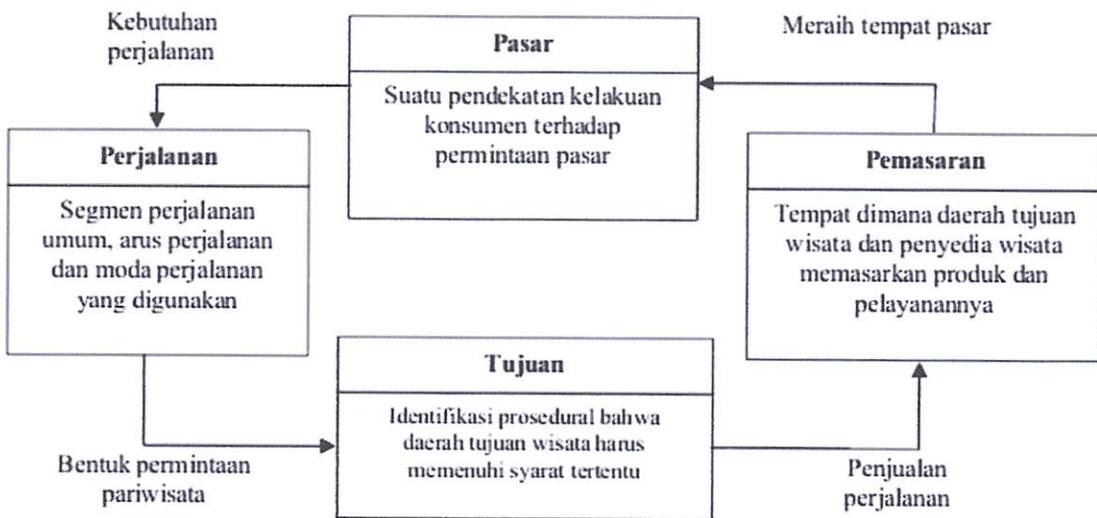


Diagram 4.8 Kriteria Dasar Wisata



Rekreasi dan Hiburan adalah suatu fasilitas yang menyediakan taman dan tempat atraksi dan berbagai hiburan untuk kesegaran jasmani dan rohani dalam kelangsungan kegiatan pengunjungnya yang berupa wisatawan.

- *Kriteria Hiburan dan Rekreasi*

Untuk kegiatan terutama rekreasi dan hiburan yang dilakukan di kawasan wisata tentu memiliki persyaratan dan pendekatan penting yang diperhitungkan dalam memenuhi daya tarik para wisatawan yang meliputi :

a) Atraksi Wisata

- Fasilitas atraksi yang dikembangkan mampu menahan ketertarikan wisatawan.
- Atraksi yang disediakan memiliki nilai daya tarik tersendiri dalam melakukan pendekatan terhadap wisatawannya.

b) Fasilitas yang bersifat positif

c) Tersedianya fasilitas Rekreasi berupa :

- Kolam Renang Anak
- Kolam Renang Dewasa
- Taman bermain anak dibawah umur
- Open Space "serbaguna"
- Atraksi tambahan berupa permainan di atas umur Flying Fox, kincir angin, dll.

d) Tersedianya area permainan anak.

e) tersedianya fasilitas Olah Raga dan hiburan yang memenuhi persyaratan :

- Lapangan Outdoor serbaguna
- Tenis
- Bulu Tangkis
- Billiard
- Bowling
- Fitness, dan
- Karaoke dll.



- *Struktur Organisasi Rekreasi*

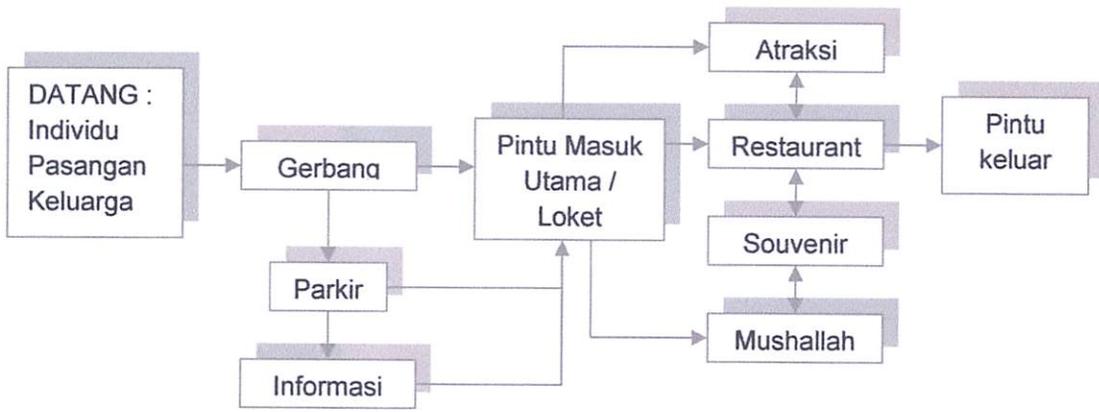


Diagram 4.9 Struktur Organisasi Tempat Rekreasi

- *Struktur Organisasi Hiburan*

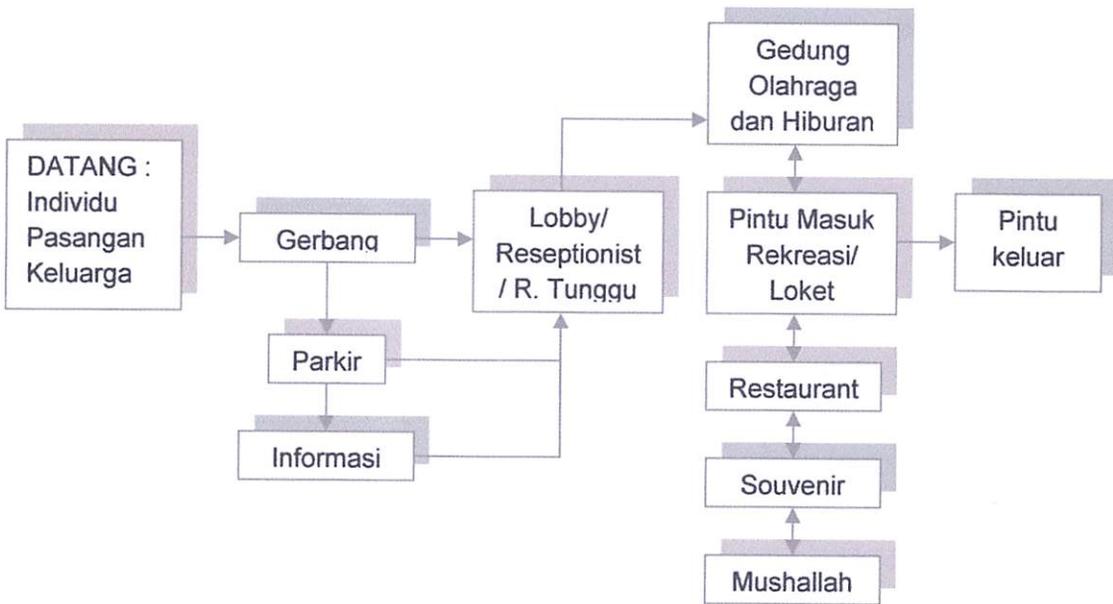


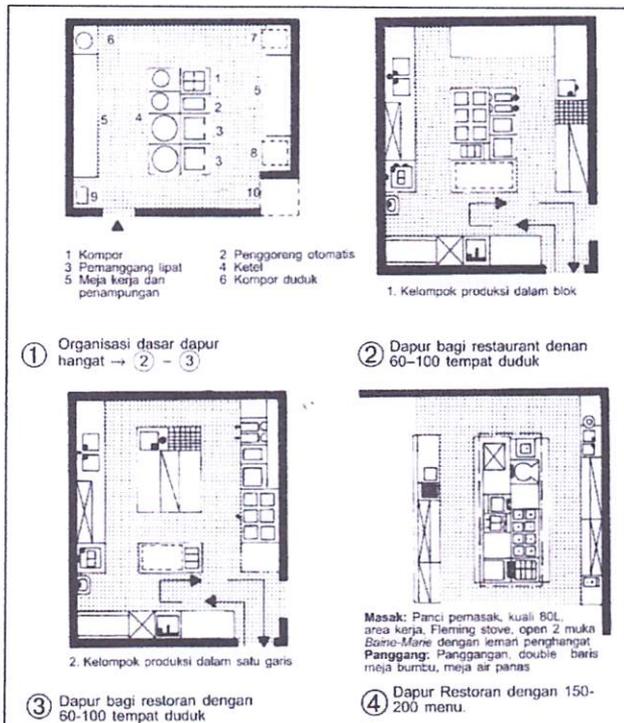
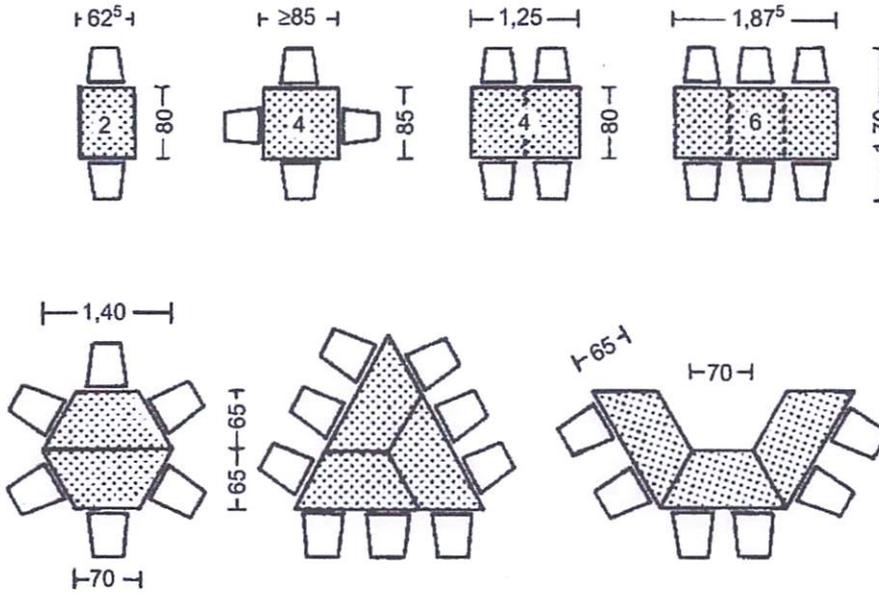
Diagram 4.1.1 Struktur Organisasi Tempat Hiburan



**f. Standard Dimensi Fasilitas Ruang dan Bentuk**

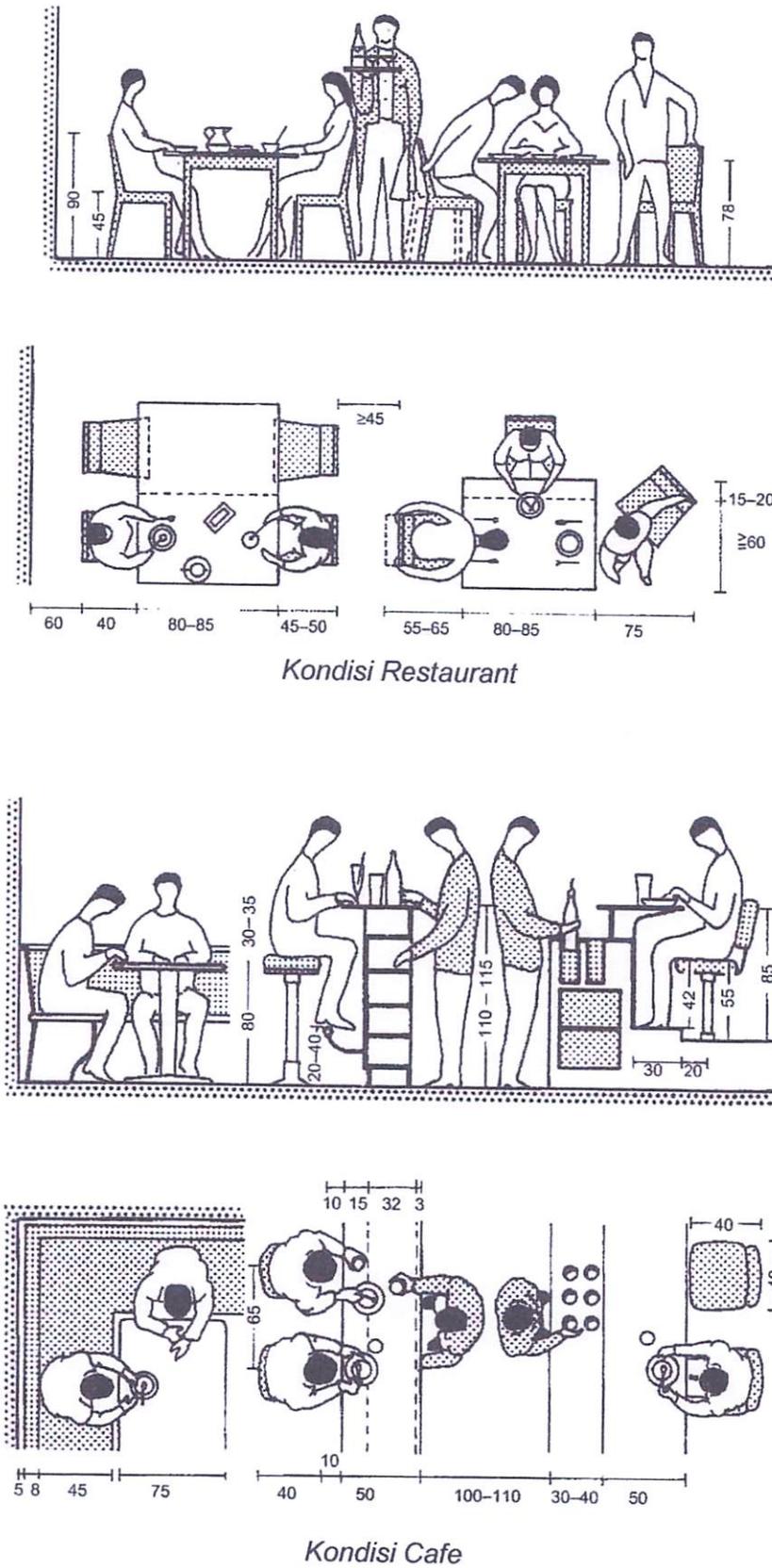
Berikut dimensi ruang dan bentuk dari fasilitas wisata yang sangat menunjang aktifitas maupun kegiatan wisatawan yang berlangsung di kawasan wisata.

- Standard Dimensi Restaurant



Gambar 4.8 Dimensi Meja Makan dan Dapur Restaurant

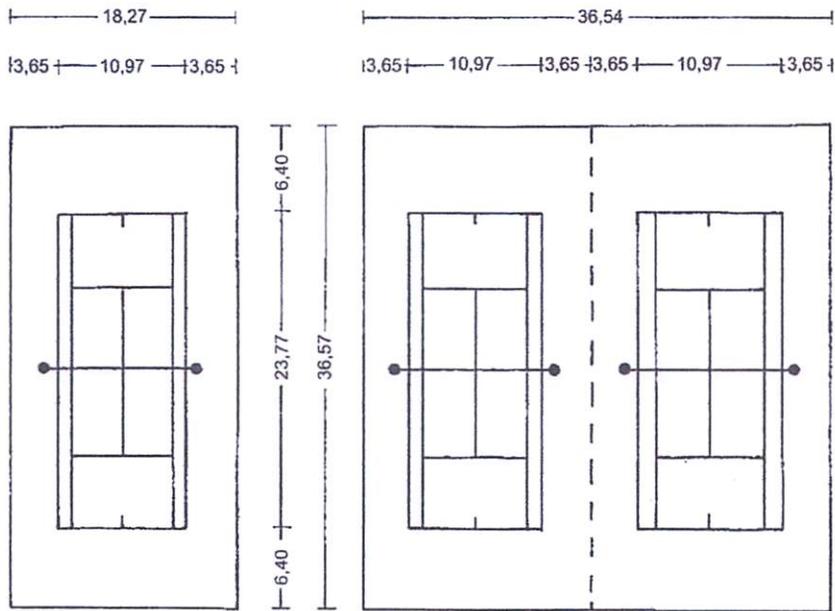




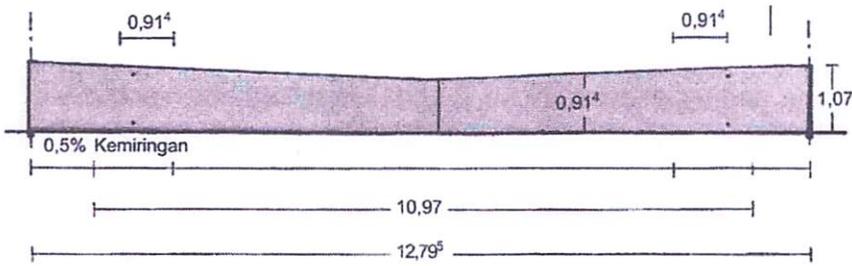
Gambar 4.9 Dimensi Ruang Gerak Restaurant dan Cafe



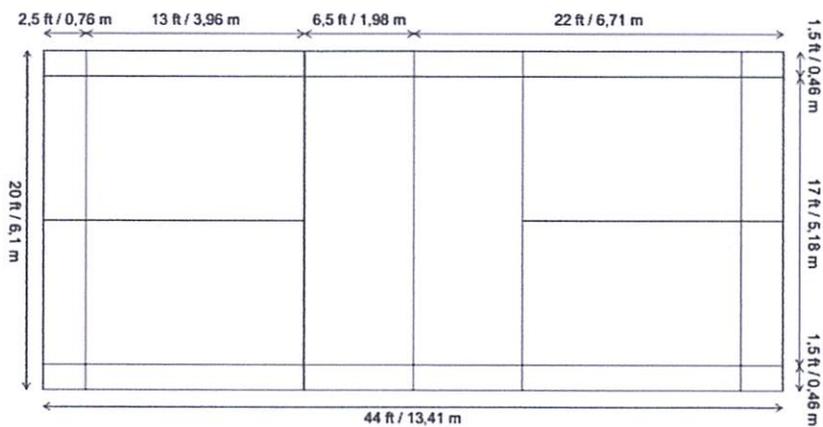
- Standard Dimensi Bentuk dan Ruang Fasilitas Olahraga



Denah Tampak Atas Lapangan Tenis



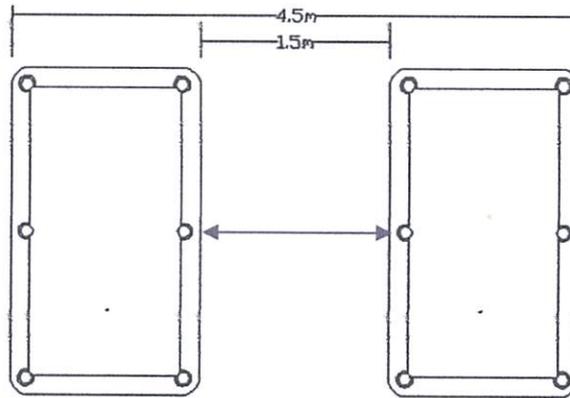
Dimensi Potongan Tampak Depan Lapangan Tenis



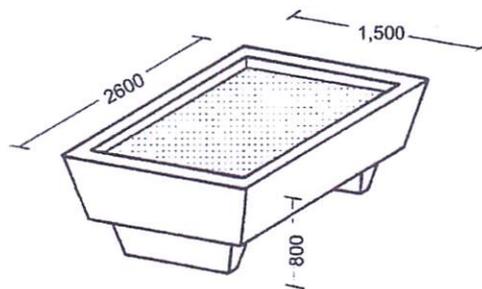
Denah Lapangan Tenis

Gambar 4.1.2 Dimensi Lapangan Tenis & Bulu Tangkis





Ruang Gerak Billiard

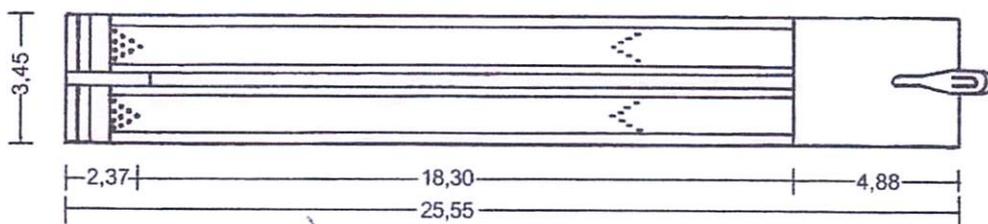


Dimensi Meja Billiard

Gambar 4.1.3 Dimensi Meja Billiard



Kondisi Denah Ruang Kegiatan Bowling



Denah Jalur Bowling

Gambar 4.1.4 Dimensi Bentuk dan Ruang Jalur Bowling



- Standard Dimensi Ruang dan Fasilitas Fitness dan Futsal

Bidang	Luas ruang (kondisi ruangan)			Peralatan
	40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>	
A		2/3*	1	1 Tol tangan
			2	2 Alat untuk bisep
			3	3 Alat untuk trisep
		4/5*	4	4 Mesin Pull – Over I
			5	5 Mesin Pull – Over II
		6/7*	6	6 Mesin Latissimus I
			7	7 Mesin Latissimus II
		8	8	8 Alat untuk dada
		9	9	9 Alat untuk badan
		10/11*	10	10 Alat pinggul I
			11	11 Alat pinggul II
		12	12	12 Alat untuk kaki
		13	13	13 Alat untuk telapak kaki
		14 (2x)	14 (3x)	14 Pusat multi latihan
B			20	20 Alat tekan/alat beban I
			23	23 Alat tekan kaki
		25	25 (2x)	25 Alat untuk otot perut
		26	26 (2x)	26 Alat tarik
			27	27 Palang besi untuk mengangkat beban
			33	33 Halter rantai (tanpa alat) latissimus
C		43 (4x)	43 (10x)	43 Standar cakram ukuran kecil
	46 (2x)	46 (2x)	46	46 Tempat duduk latihan
D	50	50	50 (3x)	50 Halter tinju
	51	51	51 (3x)	51 Halter jarak pendek
	52	52	52 (5x)	52 Standar halter pendek
			53	53 Latihan tiang halter
		56		56 Tempat duduk tekan
		57	57 (3x)	57 Bangku miring I
		58		58 Bangku miring II
			59	59 Bangku bundar
		60	60	60 Bangku latihan multi guna
		61		61 Halter pada/rapat
		62		62 Standar halter
	E	70 (3x)	70	70 (4x)
71 (2x)		71 (3x)	71 (2x)	71 Alat dayung/kayu
72			72 (2x)	72 Ban berjalan
73		73 (2x)	73 (3x)	73 Dinding anak tangga
74		74 (2x)	74 (2x)	74 Pegangan/palang besi untuk mengangkat badan
75		75	75	75 Papan untuk latihan otot perut
		78		78 Bola/peluru berlubang
79 (2x)		79 (2x)	79 (3x)	79 Alat kembang Kempis
80 (2x)		80 (2x)	80 (2x)	80 Tali untuk lompat (skipping)
81 (2x)		81 (2x)	81 (3x)	81 Lintasan Deuser
82 (2x)		82 (2x)	82 (3x)	82 Halter untuk melatih jari-jari tangan
83 (2x)		83 (2x)	83 (3x)	83 Alat berbentuk bola (peluru)
		85 (2x)	85 (3x)	85 Halter hidro
89		89	89 (2x)	89 Lemari peralatan

\* Alat 2 dan 3, 4 dan 5, 6 dan 7 serta 10 dan 11 merupakan macam-macam produksi untuk 2 fungsi yang dapat dikerjakan/dibentuk

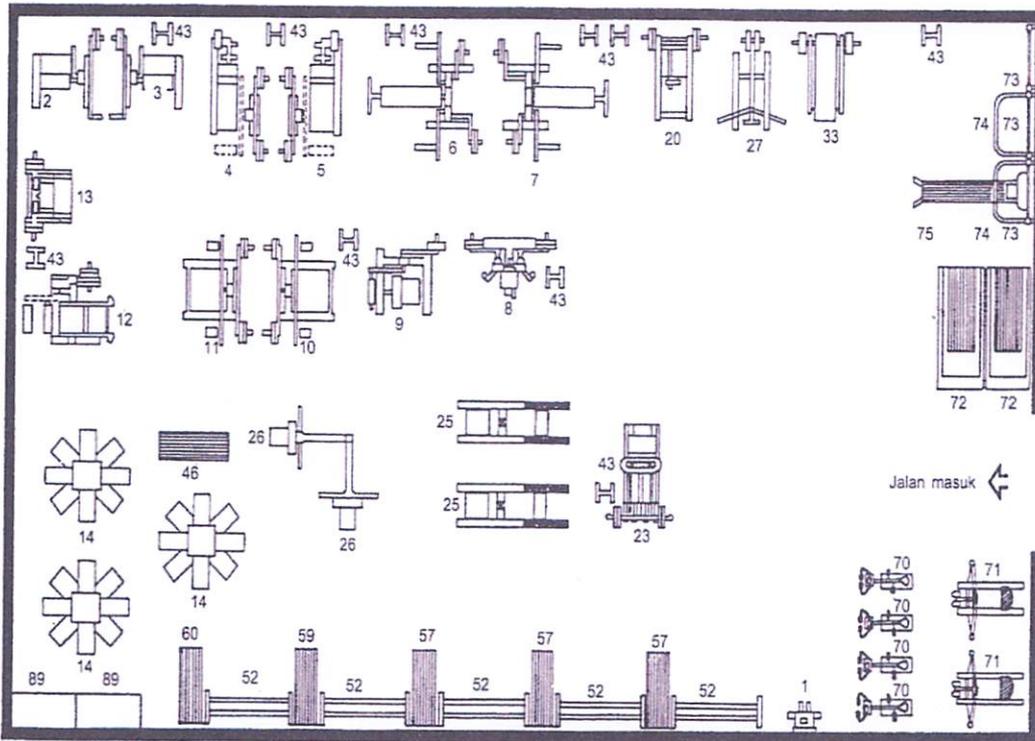
\*\* Pada contoh keterangan gambar 2 sampai 8 disebutkan (ditunjukkan) standar penting untuk cakram halter atau halter tinju, halter pendek dan halter padat. Di toko alat-alat itu sangat berbeda-beda modelnya dan oleh karena itu harus diselarasakan pada setiap penambahan jumlah halter dan cakram halter.

## Standard Dimensi Ruang dan Fasilitas

tabel 4.4 Standard Ruang dan Fasilitas Fitness



## Standard Denah Ruang Fitness



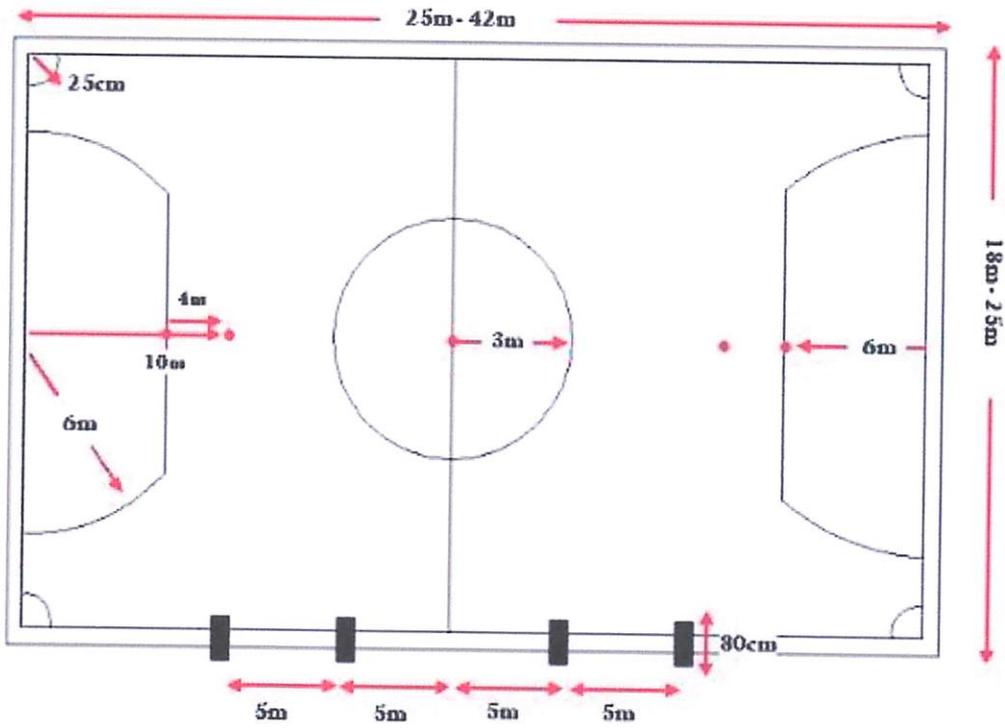
Gambar 4.1.5 Denah Standard Ruang Fitness

Untuk 45 - 45 orang yang harus berlandaskan pada besaran ruangan dengan luas minimal 200 m<sup>2</sup>. Titik lampu untuk semua ruangan yaitu 3,0 m. mengingat susunan alat mempunyai 2 baris optimal, maka pada dasar kondisi ruang fitness harus mempunyai luas 6 m. Ukuran Panjang Ruangan kurang lebih 15 m, sedangkan ruangan yang ukurannya 40 m<sup>2</sup> hanya untuk 12 orang.

- Lapangan Futsal

Standard lapangan futsal berkisar 400 - 800 m<sup>2</sup>. yang memiliki dua team kesebelasan yang berada di area lapangan dengan jumlah pemain 12 - 16 pemain. Standart lapangan futsal yang paling kecil berkisar 400 m<sup>2</sup> dengan jumlah pemain didalamnya 10 -12 orang. Lapangan futsal merupakan lapangan tertutup menggunakan pembatas lapangan dengan jaring - jaring yang memiliki ketinggian 8 - 12 m.

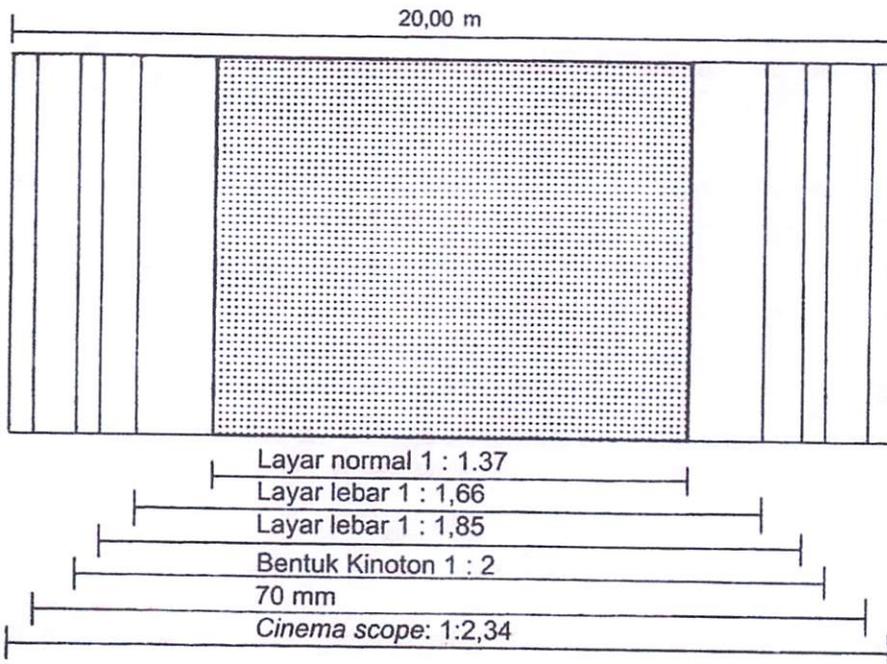


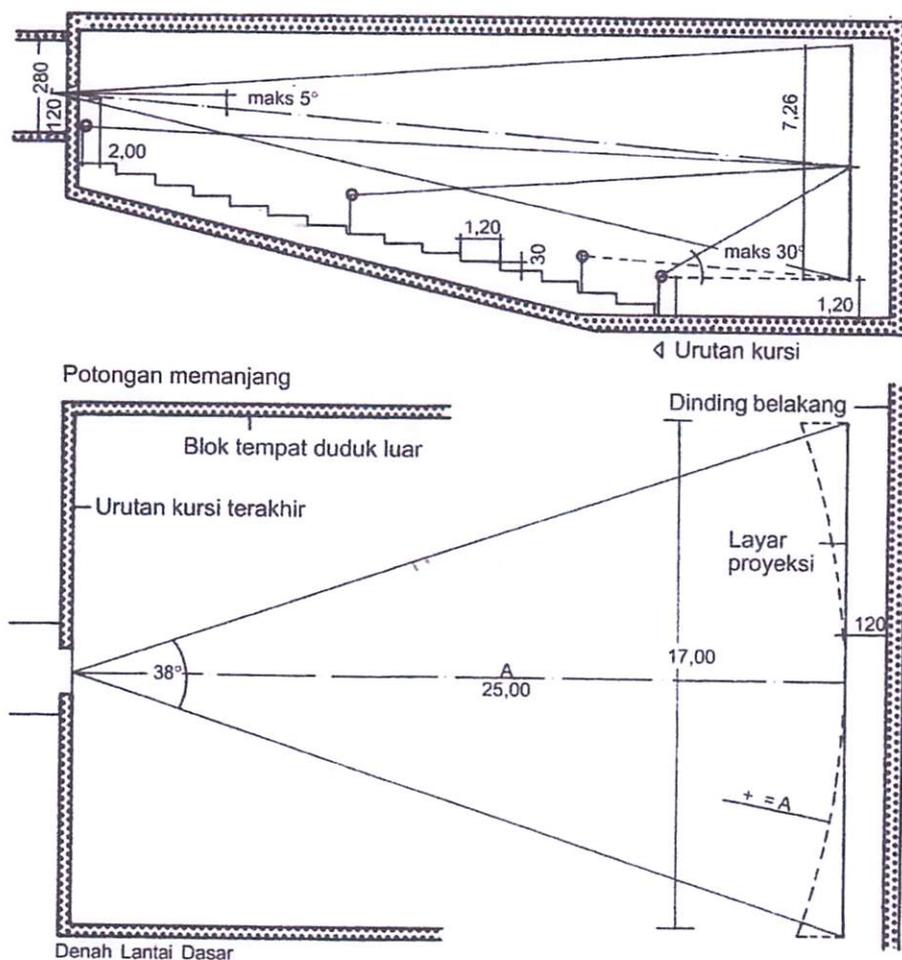


Denah Standard Lapangan Futsal

Gambar 4.1.6 Denah Standard Lapangan Futsal

- Standard Dimensi Bioskop dan Atraksi Air





Gambar 4.1.7 Dimensi Ruang Bioskop

Ruang bioskop memiliki luas ruang 350 - 500 m<sup>2</sup> dengan jumlah penonton berkisar 200 penonton pertunjukan. Tinggi ruangan pada ruang bioskop juga memiliki dimensi yang cukup tinggi dikarenakan letak pemasangan kursi yang berbentuk tribun atau bertangga. Tinggi ruangan pada bioskop berkisar 8 - 12 m dari lantai.

Jarak layar bioskop dari dinding THX sebesar 120 cm dengan sistem kedap suara yang memiliki tebal 50 cm. Ruang penonton juga mendapatkan penerangan darurat yang berada pada dinding ataupun langit-langit ruang bioskop yang terbuat dari material bebas refleksi.



## Standarisasi Kolam Renang

Bidang masuk satu penghuni (EW)	Jenis kolam	Kesatuan perencanaan		Arena loncat	Faktor pengukuran program bidang dan ruang Kesatuan nilai patokan	Bidang lahan (tanpa bidang letak) [m <sup>2</sup> ]
		Besar kolam (m atau m <sup>2</sup> )	Bidang air (m <sup>2</sup> )			
1	2	3		4	5	6
5000 sampai 10000	SB SPB <sup>3)</sup> NSB PB	16,66 × 25,00 12,50 × 11,75 500 100	417 147 500 100 1164	1B + 3B + 1P + 3P + 5P	1000	8000 sampai 12000
10000 sampai 20000	SB SPB <sup>3)</sup> NSB PB	16,66 × 50,00 18,35 × 15,00 1050 150	833 275 1050 150 2308	3P + 3B + 1P + 3P + 5P + 7,5P + 10P	2000	20000 sampai 25000
20000 sampai 30000	SB SPB <sup>3)</sup> NSB PB	21,00 × 50,00 22,40 × 15,00 1350 200	1050 336 1350 200 2936	2 × 1B + 2 × 3B + 1P + 3P + 5P + 7,5 + 10P	2500	50000 sampai 35000
30000 sampai 40000	SB SPB <sup>3)</sup> NSB PB	21,00 × 50,00 22,40 × 15,00 1550 250	1050 336 1550 250 3186	2 × 1B + 2 × 3B + 1P + 3P + 5P + 7,5P + 10P	3000	40000 sampai 45000
40000 sampai 50000	SB SPB <sup>3)</sup> NSB WB di atas 2 NSB PB	21,00 × 50,00 22,40 × 15,00 1200 800 300	1050 336 1200 800 300 3686	2 × 1B + 2 × 3P + 1P + 3P + 5P 7,5P + 10P	3500	50000 sampai 55000
di atas 50000	Tempat mandi terbuka yang lebih lengkap dari kesatuan perencanaan yang sebelumnya pada bidang masuk yang lebih dalam dengan penekanan karakter tempat mandi terbuka itu.					
<sup>1)</sup> singkatan: PB = Kolam anak, NSB = Kolam bukan perenang, SB = Kolam perenang, SPB = Kolam loncat, WB = Kolam gelombang <sup>2)</sup> Singkatan: B = Papan; P = Pelat, 1–10 = Tinggi lompatan dalam meter <sup>3)</sup> Pengukuran di bawah pengawasan ukuran tersendiri yang secara teknis aman. Besar kolom = Lebar kolam (sisi arena loncat) × panjang kolam (dalam arah loncatan). <sup>4)</sup> Kesatuan perencanaan untuk tempat mandi terbuka (contoh)						

tabel 4.5 Standard Dimensi Kolam Renang



#### 4.9 Data Pengambilan Objek Terkait

##### a. Wisata Kampung Gajah Bandung

Kampung Gajah menawarkan pilihan fun activity yang unik dan tidak dapat ditemukan di tempat lain. Fun activity ini dapat digunakan oleh orang dewasa maupun anak-anak. Antara lain, *Segway, Buggy, ATV, Children Play, Body Cycle*, Kuda dan Delman. Untuk pertama kalinya di Indonesia Kampung Gajah menghadirkan skyrider dengan 439 Meter *Paralel Adventure The flying skyrider* yang dapat diterbangkan secara berdampingan maupun sendiri untuk menikmati pemandangan kota Bandung dan pegunungannya.

Tersedia juga fun activity yang khusus ditujukan bagi anak seperti teletubbies, mini Atv, big children playstructures, mini flying fox, swing & swing, monkey bar, garden shelter, trampoline, bicycle track dan mini beca.

Fasilitas	Keterangan
	<p>Arena gokart dengan bangunan sistem struktur bentang lebar. Ruang servis kendaraan terdapat dalam bangunan gokart.</p>
	<p>Guest house dengan konsep bangunan modern minimalis dengan material beton.</p>
	<p>Guest house dengan konsep bangunan tradisional modern dengan mengaplikasikan kayu sebagai bahan utama.</p>
	<p>Kebun strawberi dengan <i>tenant</i> penunjang sebagai penjualan segala macam makanan olahan buah strawberi dan <i>mercendaise</i>.</p>



Fasilitas	Keterangan
	<p>Balon air ialah bangunan bagi wisatawan yang ingin menikmati pemandangan kota Bandung dengan model bangunan minimalis dengan perpaduan garis-garis horizontal dan vertikal dari material baja.</p>
	<p><i>Children playground.</i></p>
	<p>Taman Teletubies sebagai taman pendukung pada track mini ATV.</p>
	<p>Resto &amp; Caffe dilahan berkontur dengan view menghadap kota Bandung.</p>
	<p>Atraksi Air dengan berbagai pelayanan pendukung berupa sepeda air dan bumper boot di area kolam kecil.</p>
	<p>Toilet.</p>



Fasilitas	Keterangan
	Papan pengarah bertujuan untuk mengarahkan para wisatawan untuk mencapai tujuan fasilitas wisata yang diinginkan.
	Vegetasi yang bersifat mengarahkan, yaitu pohon palm pada <i>boulevard</i> dan Gardu listrik kecil dengan aliran listrik bawah tanah.
	Panel listrik bawah tanah.

tabel 4.6 Fasilitas Wisata kampung Gajah

## b. Luasan Serta Fasilitas Ruang

No	Nama Ruang	Pemakai	Kapasitas (orang)	Jumlah ruang	Luas Satuan (m <sup>2</sup> )
1	Lobby Utama	Staff dan Pengunjung	12	1	40
2	Ruang Tunggu dan ruang bersama	Pengunjung	10	1	36
3	Ruang staff		4	1	12
4	Perpustakaan mini tentang tanaman	staff	2	1	24
5	Galeri wisata dan tenant souvenir		12	1	225
6	Toilet	pengunjung	10	5	18
7	Janitor	Staff dan Pengunjung	10	6	18
8	Gudang	Staff	6	6	12

tabel 4.7 Ruang Information Centre



No	Nama Ruang	Pemakai	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Luas satuan (m <sup>2</sup> )
1	Ruang Tunggu dan ruang bersama	Staff	10	1	36
2	R. Direksi	staff	4	1	36
3	R. pengelola	staff	4	1	36
4	R. rapat	staff	10	1	20
5	R. Bagian sarana dan prasarana	staff	4	1	36
6	R.. Bagian perencanaan dan system informasi	staff	4	1	36
7	R. arsip	staff	2	1	12
8	Toilet	staff	6	6	18
9	Janitor dan gudang	Sevis	2	1	12

tabel 4.8 Fasilitas Ruang Pengelola

No	Nama Ruang	Pemakai	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m <sup>2</sup> )
1	R. kantor	staff	4	1	36
2	R. penelitian	staff	4	1	36
3	R. pembudidayaan	staff	4	1	36
4	R. pengolahan	staff	4	1	36
5	Laboratorium	staff	8	1	36
6	R. kemas produksi	staff	4	1	36

tabel 4.9 Fasilitas Ruang Riset Tanaman

No	Nama Ruang	Pemakai	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Luas satuan (m <sup>2</sup> )
1	Area Pengunjung	Staff dan Pengunjung	60	1	1200
2	Bar	Pengunjung	8	1	24
3	Waiter	staff	4	1	18
4	kasir	staff	2	1	18
5	Dapur	staff	2	2	1
6	R. kepala gudang	staff		1	36
7	R. Pendingin, pembeku, dan kering barang	staff	4	3	54
8	Gudang harian <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salad</li> <li>• Sayuran</li> <li>• Pembuat roti</li> <li>• daging</li> </ul>	staff	2	4	72
9	Dapur masak	staff	4	2	36



10	Dapur cuci	staff	4	2	36
11	R. operasional	staff	2	1	36
12	LoadingDock	staff	2	1	4.8

tabel 4.1.1 Fasilitas Ruang Restaurant

No	Nama Ruang	Pemakai	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m <sup>2</sup> )
1	Panggung utama	Staff dan Pengunjung	10	1	72
2	Area	Pengunjung	60	1	720
3	Kantor pengelola	Direksi	1	1	36
4	Ruang staff	staff	2	2	72
5	Area persiapan makanan	staff	8	1	36
6	Gudang sound system	staff	4	1	36
7	Gudang meja dan kursi	staff	4	1	36
8	Toilet	Staff dan Pengunjung	6	6	18
9	Janitor dan gudang	Sevis	2	1	12

tabel 4.1.2 Fasilitas Ruang Aula

### c. Wisata Taman Rekreasi Sengkaling

**Taman rekreasi Sengkaling** dilengkapi dengan kolam renang standar internasional. Sebagaimana tempat rekreasi keluarga, tempat ini juga terdapat kolam khusus untuk anak-anak. Semua kolam renang di tempat Rekreasi Sengkaling diisi dengan air sumber yang jernih dan menyegarkan.

Bukan hanya kolam renang saja yang disajikan di **tempat rekreasi Sengkaling**, ada juga danau buatan yang berpanorama indah dengan penuh pepohonan rindang di sekitarnya. Jika anda ingin menikmati danau ini, anda dapat bersantai mengelilinginya dengan mempergunakan sepeda air atau perahu dayung.

#### Fasilitas :

##### 1) Rekreasi Air

Kolam Pesona Primitif, Bahtera Sengkaling, Kolam Pesona Tirta Alam, Kolam Pesona Tirta Sari, Kolam Cumi-cumi, wahana Bumper Boat dan Sepeda Air.



2) *Kolam Pesona Primitif*

Kolam air hangat anak-anak yang dilengkapi dengan beragam permainan yang menarik diantaranya: Papan luncur, Kolam Bubble, Plaza Air Mancur, Senapan Air, Pool Bar dan Panggung Hiburan.

3) *Bahtera Sengkaling*

Replika kapal pesiar yang dilengkapi dengan restoran dan kolam renang di dalamnya.

4) *Kolam Pesona Tirta Alam*

Kolam renang dari sumber alami sejak tahun 1936 untuk dewasa dan anak-anak.

5) *Kolam Pesona Tirta Sari*

Kolam air hangat untuk dewasa yang dibuka setiap hari Sabtu, Minggu dan hari besar serta dilengkapi dengan live music.

6) *Kolam Cumi-cumi*

Kolam permainan untuk anak-anak berbentuk gurita dan gua mini.

7) *Gedung Serbaguna dan Restaurant*

Selain fasilitas permainan, TR Sengkaling juga mempunyai gedung serba guna untuk berbagai macam keperluan, Bougenville Room, dan Restoran Palm sebagai tempat melepas lelah. Juga tersebar sejumlah Bale Bengong disekeliling TR Sengkaling sebagai tempat beristirahat bersama keluarga.

8) *Bougenville Room*

Hall berkapasitas kurang lebih 700 orang yang dapat digunakan sebagai ruang pertemuan, pesta pernikahan, ulang tahun dan lain-lain.

9) *Restaurant Palm*

Restoran yang menyediakan beragam menu Indonesia dengan harga terjangkau dan dilengkapi dengan live music setiap hari Minggu dan hari besar.



Fasilitas	Fasilitas	Keterangan
		Plasa Utama serta Pos Keamanan yang berada di pintu gerbang masuk Sengkaling.
		Pos Informasi dan Pelayanan pengunjung.
		Parkir Motor dan Toilet yang berada di area parkir.
		Pusat penjualan Buah-buahan dan kerajinan tangan khas Malang di Kawasan Rekreasi Sengkaling.
		Parkis Bus dan Mobil Pribadi.
		Arena Gokart
		Pintu Mauk Utama serta Loket Penjualan Tiket masuk.
		Bougenville Room yang dapat digunakan sebagai R. Pertemuan, Aula, Gedung Pernikahan dll.
		Penjualan Souvenir dan Pakaian.



Fasilitas	Fasilitas	Keterangan
		Penjualan Souvenir dan Pakaian.
		Dunia ikan dan Loket Penjualan Tiket
		Sarana Jalan.
		Restaurant Palm
		Antraksi Air Anak-anak dan Remaja.
		Sungai Kecil dan Sungai Besar di area Sengkaling.
		Bom-bom Car dan Bioskop 3 Dimensi.
		Danau Buatan
		Kantin atau Warung dan Permainan Anak-anak di bawah umur.



Fasilitas	Fasilitas	Keterangan
		Bahtera Sengkaling dan Fasilitas Perahu Motor
		Playground atau taman Atraksi Kanak-kanak
		Open Space atau Lapangan
		Bumper Boat dan Arena Off Road.
		Jembatan layang dan Papan Pengarah Tujuan.
		Toilet kawasan 2 dan Toilet Resto Palm bagi pengunjung.
		Gardu Listrik dan Motor Penggerak.
		ATM Centre berada di pinggir jalan utama dan Parkir Khusus Karyawan Sengkaling.

tabel 4.1.3 Fasilitas Wisata Rekreasi Sengkaling



Foto survey fasilitas Olahraga Istana Dieng Kota Malang

Fasilitas	Fasilitas	Keterangan
		Pos Jaga/Keamanan serta Penitipan Barang.
		Halaman Parkir Motor dan Mobil Pribadi
		Pintu Utama Serta Ruang Informasi yang berada setelah pintu masuk.
		ATM Centre serta Tempat Duduk untuk menunggu yang berada di area Ruang Informasi.
		Lapangan Tenis Indor dengan tribun kecil yang berada disisi kanan dan kiri lapangan.
		Area Jalur Bowling.
		Penyimpanan Bola Bowling dan Fasilitas tempat duduk pemain dan penonton.
		area bermain Billiard.
		Cafe Shop serta ruang tunggu.



Fasilitas	Fasilitas	Keterangan
		Kasir serta ruang manager fasilitas olahraga bowling, billiard dan tenis.
		Toilet.
		Kondisi ruang jalan pemisah toilet pria dan wanita dan fasilitas ruang toilet.
		ATM Centre serta Tempat Duduk untuk menunggu yang berada di area Ruang Informasi.
<b>Referensi Fasilitas Lapangan Futsal dan Ruangan Karaoke</b>		
		Kondisi Lapangan Futsal.
		Kondisi Ruang Karaoke.

tabel 4.1.4 Fasilitas Istana Dieng Malang



#### 4.1.1 Kesimpulan Penetapan Ruang dan Fasilitas

##### a. Prasarana Dasar

No.	Fasilitas	Keterangan
1.	Persediaan Air Bersih	Jaringan Air Bersih
		Instalasi Penampungan Air Bersih
		Bak Penampungan Air Bersih
2.	Jaringan Listrik	PLN
		Generator
3.	Drainase	Saluran Drainase
		Sungai
4.	Penghijauan	Ruang Terbuka Hijau
		Tanaman Vegetasi
5.	Telekomunikasi	Telkom/Wartel

tabel 4.1.5 Prasarana Dasar

##### b. Fasilitas dan Pelayanan Pengunjung

No.	Fasilitas	Keterangan
1.	Pintu Masuk	Gerbang
		Loket Karcis
		Plasa Utama
		Tempat Parkir
2.	Fasilitas Jalan Kawasan	Jalan Setapak
		Terotoar
3.	Fasilitas Penunjang	Kendaraan Wara-wiri
		Aula / R. Serbaguna
4.	Pelayanan Pengunjung	Gedung Pengelola
		ATM Centre
		Warung Makanan
		Cofee Shop
		Restaurant
5.	Peribadatan	Warung Cindera Mata
		Mushallah
6.	Keamanan dan Keselamatan	Pos Keamanan
		Pemadam Kebakaran
		Pos P3K
7.	Kebersihan	Menara Pengawas
		Kamar Mandi / WC
		Tempat Sampah
8.	Pengembangan Wisata Rekreasi dan Hiburan	Gerobak Sampah
		Atraksi Air
		Olahraga
		Hiburan
		Atraksi Adrenalin
		Playground/Taman Anak
Museum Air		
Laboratorium		

tabel 4.1.6 Fasilitas dan Pelayanan Pengunjung



## c. Kesimpulan Akhir Fasilitas dan Ruang

No.	Fasilitas	Bagian Ruang
1.	Pintu Masuk	Gerbang Masuk
		Gerbang Keluar
		Plasa Utama
2.	Ruang MEE	Ruang Genset
		Ruang Chiller
		Ruang Pompa
		Ruang AHU
3.	Service	Penanggulangan Sampah
		Ruang Loundry
		Ruang Istirahat
		Ruang Dapur
		Toilet
4.	Parkir	Ruang Makan Kecil
		Parkir Mobil
		Parkir Sepeda Motor
		Parkir bus
5.	Restaurant	Parkir Karyawan
		Ruang Makan
		Dapur
		Kasir
		Ruang Ganti Karyawan
		Gudang
		Laboratorium Dok. Musik
6.	Coffee Shop	Toilet
		Ruang Makan
		Dapur
		Pantry
		Gudang
		Kasir
7.	Kantor Pengelola	Area Live Music
		Toilet
		Ruang General Manager
		Ruang Santai
		Ruang Staff
		Ruang Tunggu
		Ruang Rapat
8.	Hall	Gudang Arsip
		Toilet
		Lobby
		Informasi
		Ruang Tunggu
9.	Klinik	Lobby Lift
		Ruang Kontrol
		Toilet
		Ruang Periksa
		Receptionist
10.	Toko Souvenir	Ruang dokter / perawat
		Toilet
		Gudang
		Etalase
		Kasir
		Ruang Tunggu
		Gudang



11.	ATM Center	BNI
		Mandiri
		BCA
12.	Aula / R. Serbaguna/ Ajang Kegiatan dan Open Space	Ruang Kegiatan
		Ruang Ganti
		Gudang
		Toilet
		Laboratorium Dok. Musik
13.	Tempat Sampah	Tong Sampah
		Bak Sampah Akhir
14.	Mushallah	Ruang Shalat
		Rak Barang
		Area Wudhu
		Toilet
		Gudang
15.	Pos Keamanan	Ruang Jaga
		Ruang Ganti
		Gudang
		Gudang
		Ruang Fitness
		Kasir
		R. Manajer
		Receptionist
		Toilet
		Ruang Ganti
		Penitipan Barang / Locker
		Ruang Tunggu
		Gudang
		Cafe
		Area Cafe Billiard dan Bowling
		Area Penonton Billiard dan Bowling
		R. Manajer
		Kasir
		Area Live Music
		Toilet
		Ruang Tunggu
		Ruang Ganti Karyawan
		Locker
		Small Souvenir Shop
		Gudang
		Toilet
		R. Manajer
		Receptionist
		Area Live Music
		Ruang Ganti & Karyawan
		Ruang Tunggu
		Penitipan Barang / Locker
		Cafe Shop
		Area Cafe
		Ruang Penonton
		Pool Bar
19.	Atraksi Kolam Renang PB, NSB, SPB	Area Duduk
		Penitipan Barang / Locker
		Kolam Dewasa



		Kolam Loncat
		Kolam Anak
		Toilet / Shower
		Gudang
		Tempat Penyewaan Alat
		Ruang Ganti
		Loket
		Penitipan Barang / Locker
		Gudang
20.	Taman Bermain Anak	Bioskop Anak Cinema 4 Dimensi
		Galery Rumah Hantu
		Kincir Angin
		Kereta Ulat
		Bom Bom Car
		Sepeda Udara
		Buah Terbang

tabel 4.1.7 Kesimpulan Fasilitas dan Ruang



#### 4.1.2 Peranan Wisata Hiburan dan Rekreasi

**Wisata Hiburan dan Rekreasi** merupakan salah satu potensi pariwisata yang memiliki nilai omset pendapatan yang cukup besar dalam peningkatan usaha industri di dalam suatu kota, pengembangan yang dilakukan pada obyek wisata saat ini masih sangat perlu untuk dimaksimalkan teruma pada obyek wisata yang ada di kota Malang. Salah satu potensi yang dimiliki obyek ini terdapatnya keunikan, kelangkaan, keaslian dan bersifat terbuka terhadap lingkungannya sehingga banyaknya terlahir hal-hal yang menarik didalamnya.

Dalam pengembangan dunia kepariwisataan terutama di kota Malang tentu dibutuhkan suatu konsep perencanaan wisata yang memberikan nilai daya tarik yang lebih menarik terhadap penggunanya mengingat obyek wisata merupakan salah satu tempat yang mengundang banyaknya wisatawan mulai dari yang bersifat domestik maupun wisatawan asing. Dengan berbagai kekurangan mulai dari estetika pada bentuk bangunan, sarana dan prasarana, aktifitas dan kegiatan, maupun sistem pengelolaan, menjadikan tingkat minat wisatawan menjadi sangat menurun, sehingga dalam hal ini dibutuhkan suatu penyempurnaan dan pengembangan obyek wisata demi mengembalikan nilai-nilai pariwisata yang ada di kota Malang menarik di mata wisatawan. Pengembangan nilai-nilai arsitektur pada obyek wisata sangat dibutuhkan dalam sistem pengelolaan pariwisata, mulai dari sarana dan prasarana yang ada didalamnya sangat memberikan dampak positif terhadap penggunanya "wisatawan" sehingga sangat perlu untuk dipertahankan dalam pengembangan dan penyempurnaan nilai-nilai seni dan daya tarik obyek wisata hiburan dan rekreasi.

*Adapun beberapa langkah pengembangan dan pengelolaan Bentuk Bangunan, aktifitas dan kegiatan terhadap objek wisata hiburan dan rekreasi, sebagai berikut :*

- Pelestarian alam terhadap lingkungan obyek wisata demi mempertahankan potensi-potensi yang ada disekitarnya.
- Pengembangan nilai-nilai arsitektur mulai dari segi bangunan ataupun fasilitas yang ada di dalam obyek wisata.
- Pengembangan sarana dan prasarana terhadap aktifitasnya.
- Menambahkan nilai-nilai yang bersifat langka, menarik, dan lebih unik terhadap obyek wisata hiburan dan rekreasi.
- Pengembangan kawasan demi mengembangkan sifat-sifat yang lebih berkarakter terhadap lingkungan sekitar.



### 4.1.3 Peranan Lokasi

Faktor yang menjadi pertimbangan objek pariwisata yaitu mudah dijangkau dan dekat dengan kelompok sasaran. Pada suatu objek wisata penetapan lokasi ini merupakan salah satu pendukung pariwisata yang dapat menentukan seberapa banyaknya wisatawan yang akan datang bila ingin menetapkan suatu lokasi objek wisata yang ingin dibangun.

Kawasan Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang tepatnya berada di sisi jalan MT. Haryono, merupakan kawasan yang di aliri oleh sungai brantas sehingga kontur sebagian area sungai memiliki kemiringan. Kawasan Kelurahan Dinoyo juga merupakan lokasi yang cukup strategis dengan didukungnya beberapa potensi alam dan sarana mulai dari Jalan, Drainase, Sungai Brantas dan juga terdapat sarana-sarana pendukung sebagai pendukung pencapaian wisata. Potensi alam yang dimiliki oleh kawasan Dinoyo baik dari Sungai Brantas dan juga pemandangan Alam serta aktifitas yang sering terjadi di lingkungan sekitar dapat menunjang dibangunnya area rekreasi dan hiburan di kawasan tersebut. Salah satu peranan utama kawasan dinoyo yang menjadi pertimbangan sebagai tempat hiburan dan rekreasi dimana lokasi tapak yang berdekatan dengan terminal, rumah sakit, dan jalan utama yang menjadi sarana lewatnya kendaraan luar maupun masuk dalam kota Malang baik wisatawan asing maupun domestik. Dengan dibangunnya area wisata ini para wisatawan bukan hanya sekedar melihat, menikmati pemandangan yang ada tetapi para wisatawan juga dapat membeli dan memperoleh sesuatu.

Dengan dilatarbelakanginya pemberdayaan dan pengembangan kawasan di kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru yang kurang diperhatikan sehingga pengambilan lokasi Dinoyo dengan menyikapi potensi-potensi alami yang mendukung dalam pembangunan objek pariwisata merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam mengembangkan dunia kepariwisataan kota Malang sehingga dapat mendukung aktifitas dan peranan industri kepariwisataan dalam bersaing.



#### **4.1.4 Peranan Arsitektur Terhadap Lokasi**

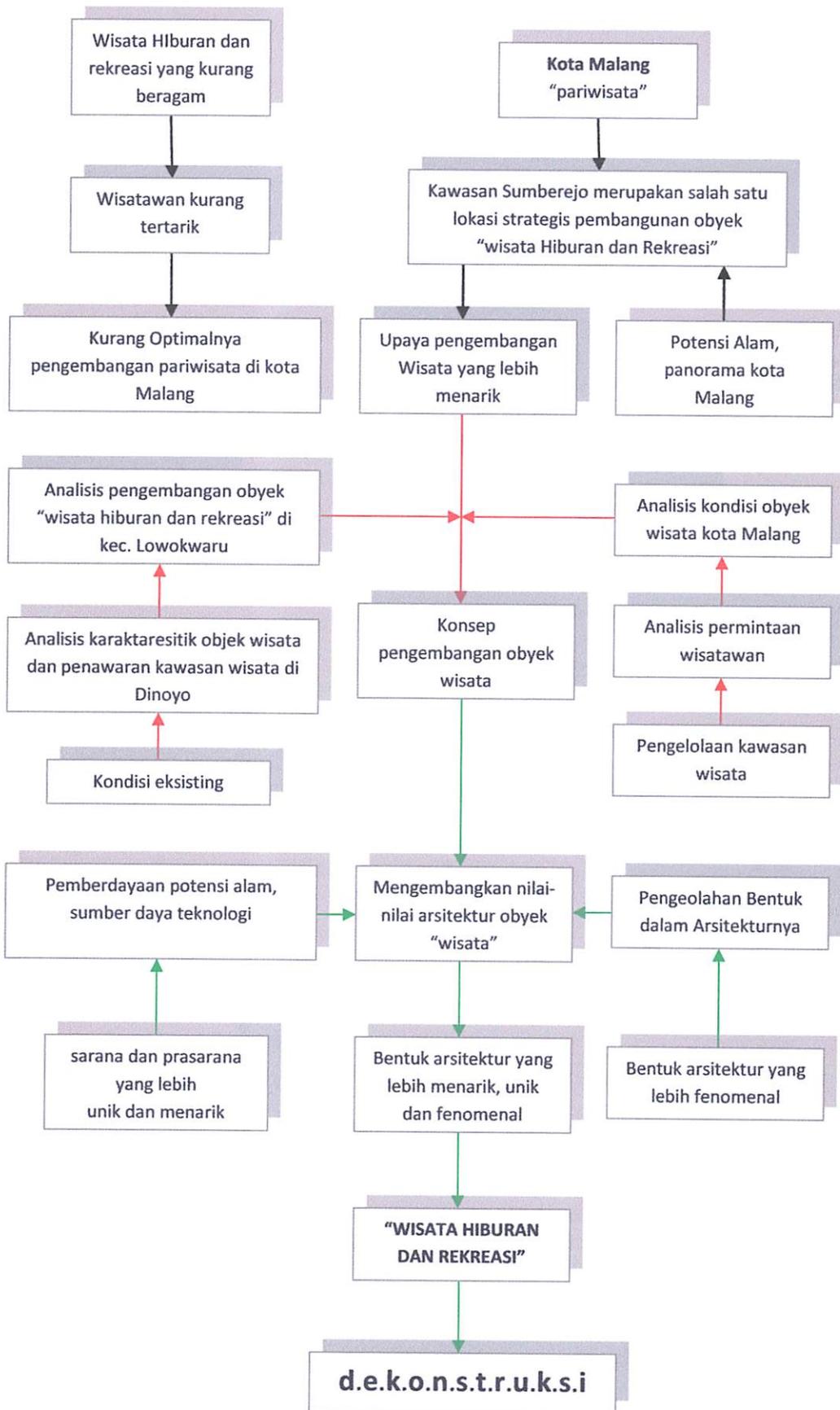
Dalam perkembangan Arsitektur di Indonesia yang sangat cepat dan sangat tidak bisa dievaluasi dengan tepat banyak terjadi sebuah perkembangan dunia pariwisata dan dunia arsitekturnya sehingga muncul fenomena dimana dunia arsitektur akan sangat berperan dalam mengajak seluruh orang yang terlibat dalam dunia pariwisata. Pengembangan dalam segi bentuk arsitektur pariwisata di kawasan dinoyo merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan nilai estetik pariwisata yang ada di kota malang dan mengembangkan sifat pembangunan kawasan yang lebih berkarakter, dalam hal ini bentuk arsitekturnya lebih mengemukakan pemahaman dan pengetahuan mengenai potensi sumber daya teknologi, manusia, dan lingkungan alamnya dapat menjadi satu kesatuan yang saling terikat.

Pengembangan bentuk arsitektur ini bukan hanya sekedar diperuntuhkan sebagai nilai tambah estetik obyek wisata maupun nilai karakteristik dengan menambah nilai arsitektur yang terlihat fenomena akan membuat orang yang melihat ingin mengetahui dan mempelajari lebih dalam tentang kepariwisatawan. Pengembangan dalam bentuk arsitektur ini juga diperuntuhkan demi kemajuan pengembangan kawasan Desa Sumberejo yang lebih berkarakter dalam lingkup pembangunan maupun pemahaman dalam berarsitektur.

Dengan penampilan bentuk arsitektural baru dan menarik dan juga dibantu oleh letak tapak yang berada di pinggir jalan memberikan perhatian tersendiri terhadap penggunaan jalan baik wisatawan asing maupun domestik sehingga memberikan rasa penasaran dan ingin bergabung didalamnya.



4.1.5 Kerangka Pikir Perancangan



b a b V . a n a l i s a



## **BAB V**

### **ANALISIS**

#### **5.1 Fasilitas Ruang**

Wisata Hiburan dan Rekreasi Kota Malang di kawasan Dinoyo tepatnya di Jalan MT. Haryono memiliki fasilitas yang dijadikan sebagai aktifitas utama yaitu :

a) Bersifat di dalam Bangunan Gedung

- Tenis
- Bulu Tangkis
- Futsall
- Bowling
- Billiard
- Fitness
- Karaoke
- Bioskop / 3 Dimensi
- Galeri Rumah Hantu
- Bom-bom Car

b) Bersifat di Area Terbuka kawasan Wisata

- Kolam Renang ( PB, NSB, SPB )
- Atraksi Air "Perahu Kayuh"
- Kincir Angin
- Taman Bermain Anak
- Kereta Ulat
- Buah Terbang

c) Fasilitas Penunjang dan Akomodasi kawasan Wisata Bersifat Di dalam Bangunan Gedung

- Restaurant dan Cafe
- Gedung Serbaguna / Aula
- Mushallah
- Pos Keamanan
- Ruang Informasi
- Toko Souvenir
- Kantor Pengelola



- Klinik
  - Service
  - ATM Centre
  - Ruang ME
- d) Fasilitas Penunjang kawasan Wisata Bersifat di Ruang Terbuka
- Parkir
  - Pengambilan Tempat Sampah Akhir
  - Gerbang / Akses Kawasan Wisata

## 5.2 Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan merupakan orang-orang yang terlibat dengan aktifitas maupun kegiatan yang telah diwadahi di dalam kawasan Wisata baik yang bersifat terikat maupun tak terikat :

- a) Pengujung
  - Hiburan, dan
  - Rekreasi
- b) Pengelola
  - Direktur
  - Manager
- c) Karyawan Utama
  - Sekretaris
  - Koordinator Bagian
    - Administrasi
    - Hiburan
    - Rekreasi
    - Hotel dan Restaurant
    - Perlengkapan
- d) Karyawan Penunjang
  - Receptionist
  - Dokter
  - Pegawai Hotel, Restaurant dan Cafe
  - Pegawai Toko
  - Cleaning Service
  - Security



### 5.3 Analisis Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisa aktifitas dan pengambilan studi objek terkait dan diambilnya kesimpulan Fasilitas terhadap kegiatan wisata, maka analisa kebutuhan ruang yang diperlukan dalam Wisata Hiburan dan Rekreasi adalah sebagai berikut :

No.	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
<b>1. Informasi</b>		
Pengunjung	Mencari Informasi	Lobby
		Resepionist
		Ruang Tunggu
		Toilet
<b>2. Billiard</b>		
Karyawan	Menyimpan Barang	Locker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menjual Souvenir Billiard	Souvenir Shop
	Bagian Pembayaran	Ruang Kasir
	Pemutar Music	Area Live Music
	Menyimpan Alat	Gudang Alat
Pengunjung	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Bermain Billiard	Area Bermain Billiard
	Bersantai / Menonton	Area Duduk / Area Cafe
<b>Bowling</b>		
Karyawan	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menyimpan Alat	Gudang Alat
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Menjual Souvenir Bowling	Souvenir Shop
	Pemutar Music	Area Live Music
	Bagian Pembayaran	Ruang Kasir
Pengunjung	Bermain Billiard	Area Bermain Billiard
	Bersantai / Menonton	Area Duduk / Area Cafe
<b>Service</b>		
	Penyimpanan Alat	Gudang Peralatan
	Menyiapkan Menu Saji	Ruang Dapur
		KM / WC
<b>2. Tenis</b>		
Karyawan	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menyimpan Alat	Gudang Alat
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Menjual Souvenir Tenis	Souvenir Shop
	Pemutar Music	Area Live Music
Pengunjung	Bagian Pembayaran	Ruang Kasir
	Bermain Tenis	Area Bermain Billiard
	Bersantai / Menonton	Area Duduk / Area Cafe
	Ganti Pakaian	Fitting Room & Loker Barang



<b>Bulu Tangkis</b>		
Karyawan	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menyimpan Alat	Gudang Alat
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Menjual Souvenir Tenis	Souvenir Shop
	Pemutar Music	Area Live Music
	Bagian Pembayaran	Ruang Kasir
Pengunjung	Bermain Tenis	Area Bermain Billiard
	Bersantai / Menonton	Area Duduk / Area Cafe
	Ganti Pakaian	Fitting Room & Loker Barang
<b>Service</b>		
	Penyimpanan Alat	Gudang Peralatan
	Menyiapkan Menu Saji	Ruang Dapur
		KM / WC
<b>3.</b>	<b>Futsal</b>	
Karyawan	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menyimpan Alat	Gudang
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Menjual Souvenir	Souvenir Shop
	Pemutar Music	Area Live Music
	Bagian Pembayaran	Ruang Kasir
Pengunjung	Bermain Futsal	Lapangan Futsal
	Bersantai / Menonton	Area Duduk / Area Cafe
	Ganti Pakaian	Fitting Room & Loker Barang
<b>4.</b>	<b>Fitness</b>	
Karyawan	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menyimpan Alat	Gudang
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Pemutar Music	Area Live Music
	Bagian Pembayaran	Ruang Kasir
	Penjualan Menu Saji	Small Shop
Pengunjung	Melakukan aktifitas Fitness	Ruang Fitness
	Bersantai	Area Duduk
	Ganti Pakaian	Fitting Room & Loker Barang
<b>Service</b>		
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
	Menyiapkan Menu Saji	Dapur
		KM / WC
<b>5.</b>	<b>Karaoke</b>	
Karyawan	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menyimpan Alat	Gudang
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Bagian Pembayaran	Ruang Kasir
	Penjualan Menu Saji	Area Duduk



Pengunjung	Istirahat / Menunggu	
	Melakukan aktifitas karaoke	Ruang Karaoke
<b>Service</b>		
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
	Menyiapkan Menu Saji	Dapur / Small Shop
		KM / WC
<b>6.</b>	<b>Bioskop / 3 Dimensi</b>	
Karyawan	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menyimpat Alat	Gudang
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Pemutar Music	Area Live Music
	Bagian Pembayaran	Loket Tiket
	Penjualan Menu Saji	Small Shop
Pengunjung	Menonton	Ruang Bioskop
	Istirahat / Menunggu	Area Duduk
<b>Service</b>		
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
	Menyiapkan Menu Saji	Dapur
		KM / WC
<b>7.</b>	<b>Kolam Renang</b>	
Karyawan	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
	Istirahat	
	Menyimpan Alat	Gudang Alat
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Mengawasi Aktifitas	Ruang Pengawas
	Pemutar Music	Area Live Music
	Penyewaan Alat Renang	Ruang Penyewaan Alat
	Menjual Aneka Makanan Ringan	Pool Bar
Pengunjung	Berenang	Kolam Renang
	Istirahat / Menunggu	Area Duduk
	Ganti Pakaian	Fitting Room
	Menyimpan Barang	Loker Barang
	Membersikan Diri	KM / Shower
<b>Bom-bom Car</b>		
Karyawan	Mengawas / Mengontrol	Ruang Pengontrol
Pengunjung	Melakukan Atraksi	Area Atraksi
	Menyimpan Barang	Loker Barang
<b>Kincir Angin</b>		
Karyawan	Mengawas / Mengontrol	Ruang Pengontrol
Pengunjung	Melakukan Atraksi	Area Atraksi
	Menyimpan Barang	Loker Barang
<b>Taman Bermain Anak</b>		
Karyawan	Mengawas / Mengontrol	Ruang Pengontrol
Pengunjung	Melakukan Atraksi	Area Atraksi
	Menyimpan Barang	Loker Barang
<b>Kereta Ulat</b>		
Karyawan	Mengawas / Mengontrol	Ruang Pengontrol



Pengunjung	Melakukan Atraksi	Area Atraksi
	Menyimpan Barang	Loker Barang
<b>Atraksi Air Perahu Kayuh</b>		
Karyawan	Mengawas / Mengontrol	Ruang Pengontrol
Pengunjung	Melakukan Atraksi	Area Atraksi
	Menyimpan Barang	Loker Barang
<b>Buah Terbang</b>		
Karyawan	Mengawas / Mengontrol	Ruang Pengontrol
Pengunjung	Melakukan Atraksi	Area Atraksi
	Menyimpan Barang	Loker Barang
<b>Galery Rumah Hantu</b>		
Karyawan	Mengawas / Mengontrol	Ruang Pengontrol
Pengunjung	Melakukan Atraksi	Area Atraksi
	Menyimpan Barang	Loker Barang
<b>Service</b>		
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
	Ganti Pakaian	Fitting Room & Loker Barang
		KM / WC
<b>8.</b>	<b>Restaurant</b>	
Karyawan	Bagian Pesanan dan Pembayaran	Resepsionist
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Pemutar Music	Area Live Music
	Ganti Pakaian	Ruang Karyawan
Istirahat		
Pengunjung	Makan dan Minum	Area makan
	Membersihkan Tangan	Tempat Cuci Tangan
<b>Service</b>		
	Mencuci	Dapur
	Menyiapkan Menu Saji	Dapur Restaurant
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
		KM / WC
<b>9.</b>	<b>Gedung Serbaguna / Aula</b>	
Pengunjung	Mengikuti Kegiatan	Area Aktifitas Aula
	Pentas	Area Pentas / Showing
<b>Service</b>		
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
	Mengganti Pakaian	Ruang Ganti
	Pemutar Music	Area Live Music
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Menyimpan Barang	Locker
		KM / WC
<b>10.</b>	<b>Kantor Pengelola</b>	
Pengelola	Bekerja	Ruang Direktur
		Ruang Manager
	Pertemuan	Ruang Rapat
	Menunggu	Ruang Tunggu
	Menerima Tamu	Ruang Tamu



<b>Service</b>		
	Menyimpan Arsip	Gudang Arsip
	Pengontrol	Ruang Pengontrol
	Menyimpan Alat	Gudang
		KM / WC
<b>Mushallah</b>		
	Membersihkan Diri	Area Wudhu dan KM/WC
	Shalat	Ruang Shalat
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
	Penyimpanan Barang	Loker Barang
<b>Pos Keamanan</b>		
	Tempat Mengawas	Ruang Pengawas
	Ganti Pakaian	Ruang Ganti
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
<b>Klinik</b>		
	Bekerja	R. Dokter
	Menunggu	Area Duduk
	Memeriksa	Ruang Periksa
	Penyimpanan Alat	Gudang Alat
<b>Tokoh Souvenir</b>		
	Menjual Souvenir	Ruang Penjualan
		Kasir
		Gudang Kecil
<b>Parkir</b>		
Karyawan	Mengawas	Pos Jaga
	Memarkirkan Motor	Area Parkir Motor Karyawan
Pengunjung	Memarkirkan Mobil	Area Parkir Mobil Karyawan
	Memarkirkan Motor	Area Parkir Motor Pengunjung
	Memarkirkan Mobil	Area Parkir Mobil Pengunjung
	Memarkirkan Bus	Area Parkir Bus Pengunjung
<b>Service</b>		
	Menyimpan Alat	Gudang Alat
		KM / WC

tabel 5.1 Analisis Aktifitas dan Kebutuhan Ruang



#### 5.4 Analisis Hubungan Ruang

Skema aktifitas dan kebutuhan ruang yang dicapai di atas masing-masing fasilitas memiliki aktifitas dan ruang gerak yang berbeda-beda. Berikut hubungan dan ruang gerak antar ruang Wisata Hiburan dan Rekreasi :

##### a) Pengunjung

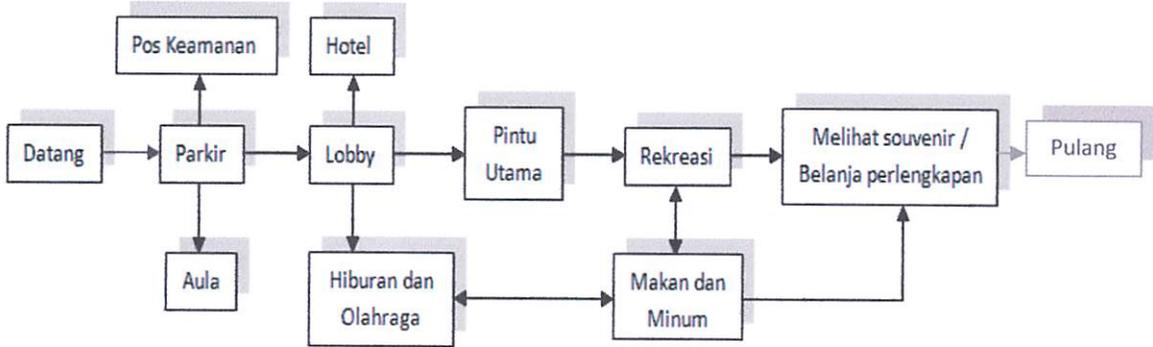


Diagram 5.1 Aktifitas Pengunjung

##### b) Pengelola

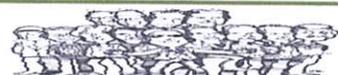


Diagram 5.2 Aktifitas Pengelola

##### c) Karyawan Utama



Diagram 5.3 Aktifitas Karyawan Utama



d) Karyawan Penunjang



Diagram 5.4 Aktifitas Karyawan Penunjang

e) Diagram Fasilitas Penunjang Aktifitas Utama

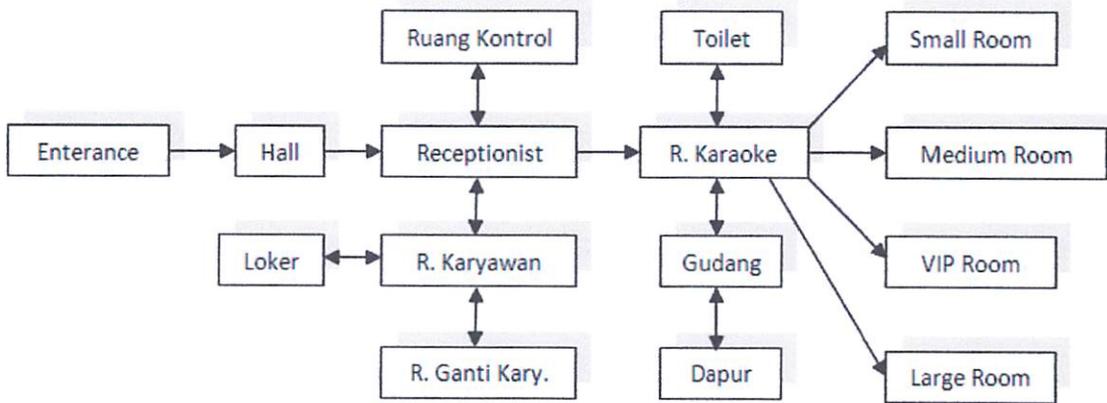


Diagram 5.5 Fasilitas Ruang Karaoke

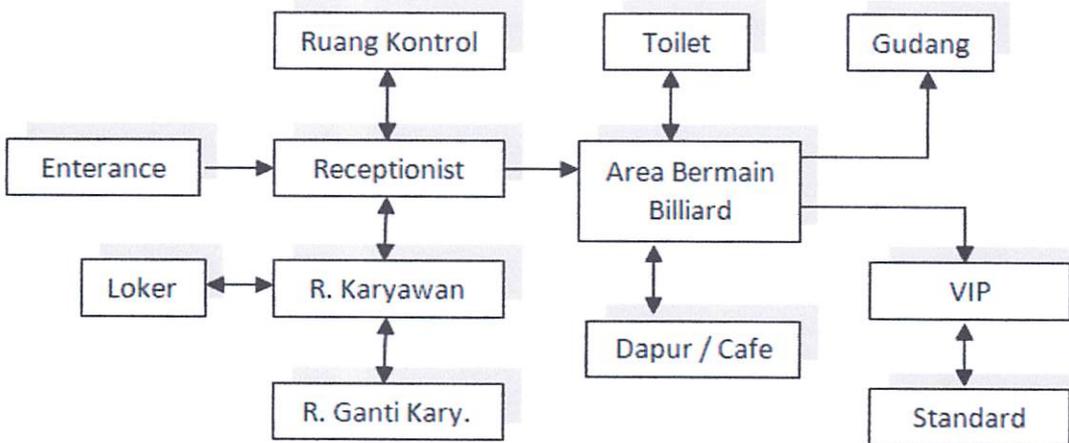


Diagram 5.6 Fasilitas Ruang Billiard



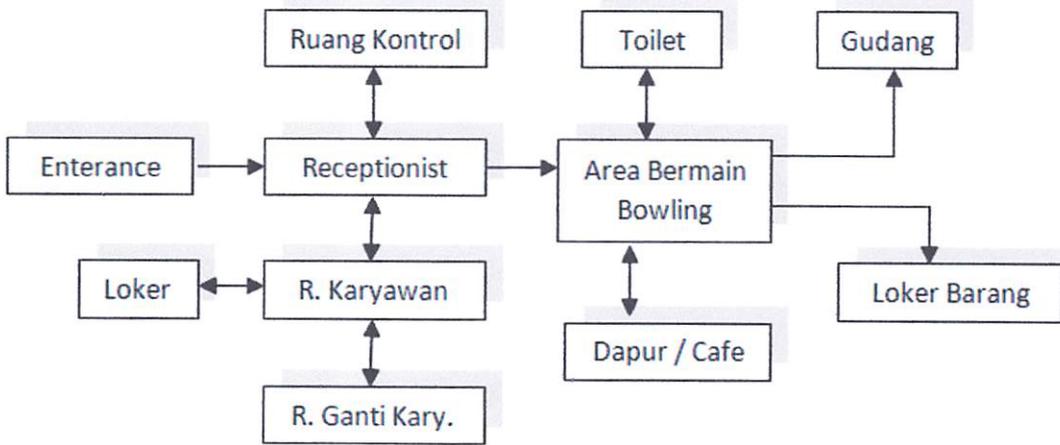


Diagram 5.7 Fasilitas Ruang Bowling

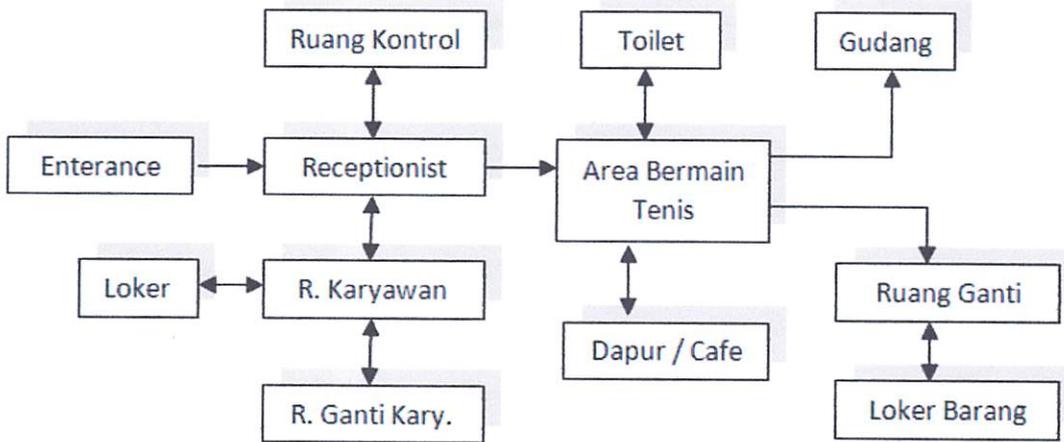


Diagram 5.8 Fasilitas Ruang Tenis

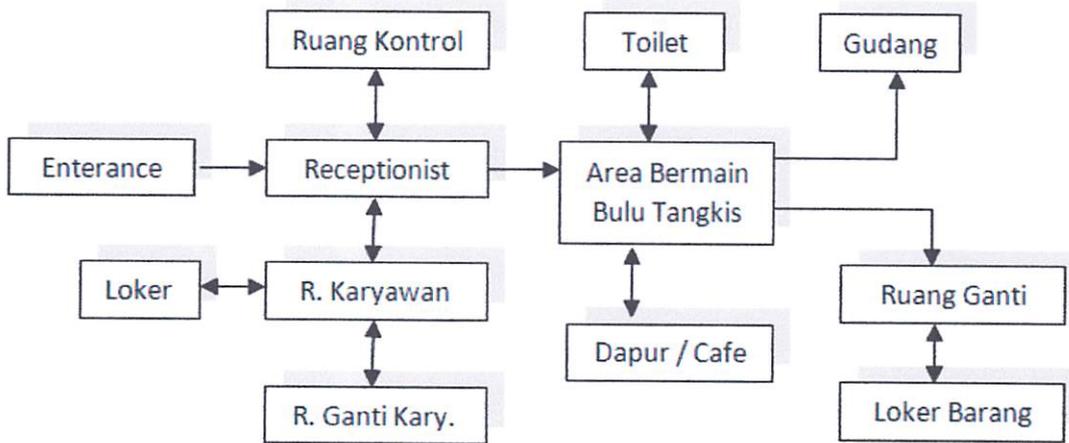


Diagram 5.9 Fasilitas Ruang Bulu Tangkis



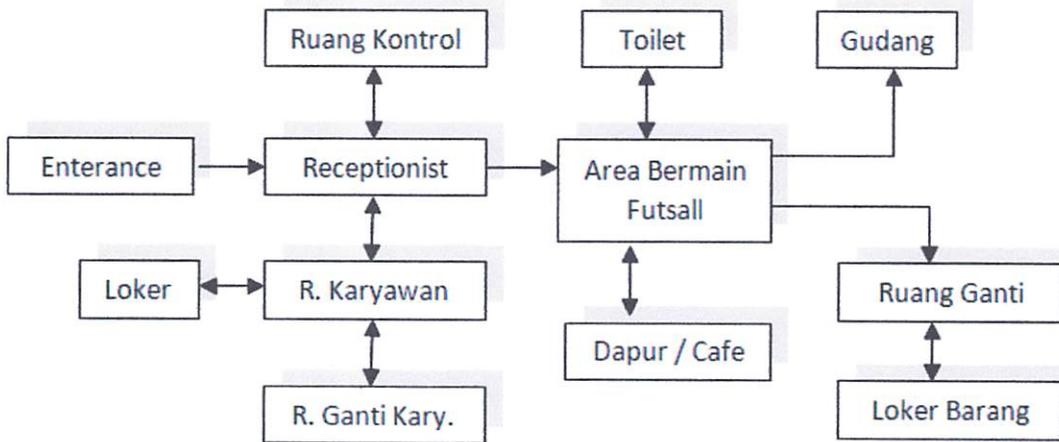


Diagram 5.1.1 Fasilitas Ruang Futsal

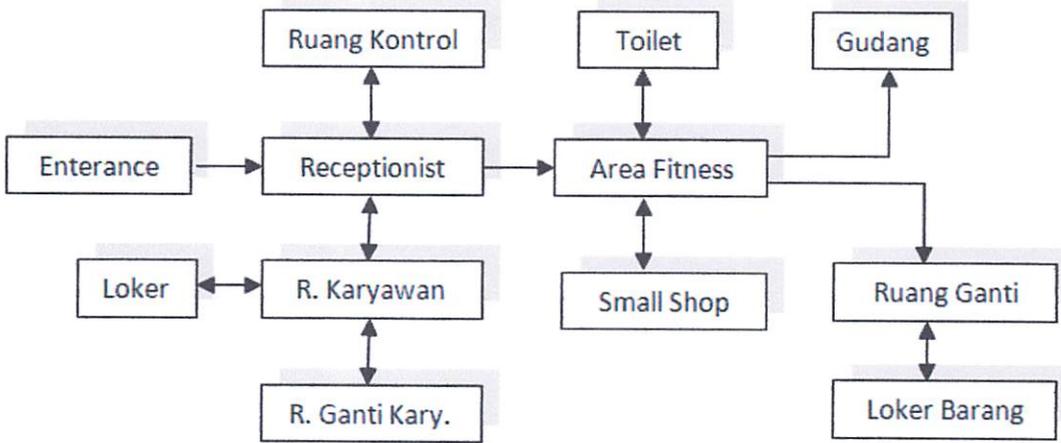


Diagram 5.1.2 Fasilitas Ruang Fitness



Diagram 5.1.3 Fasilitas Ruang Bioskop



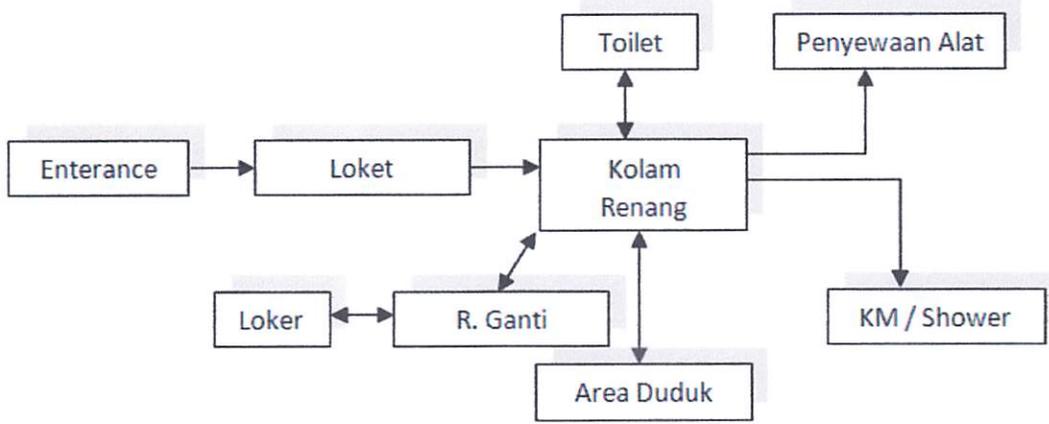


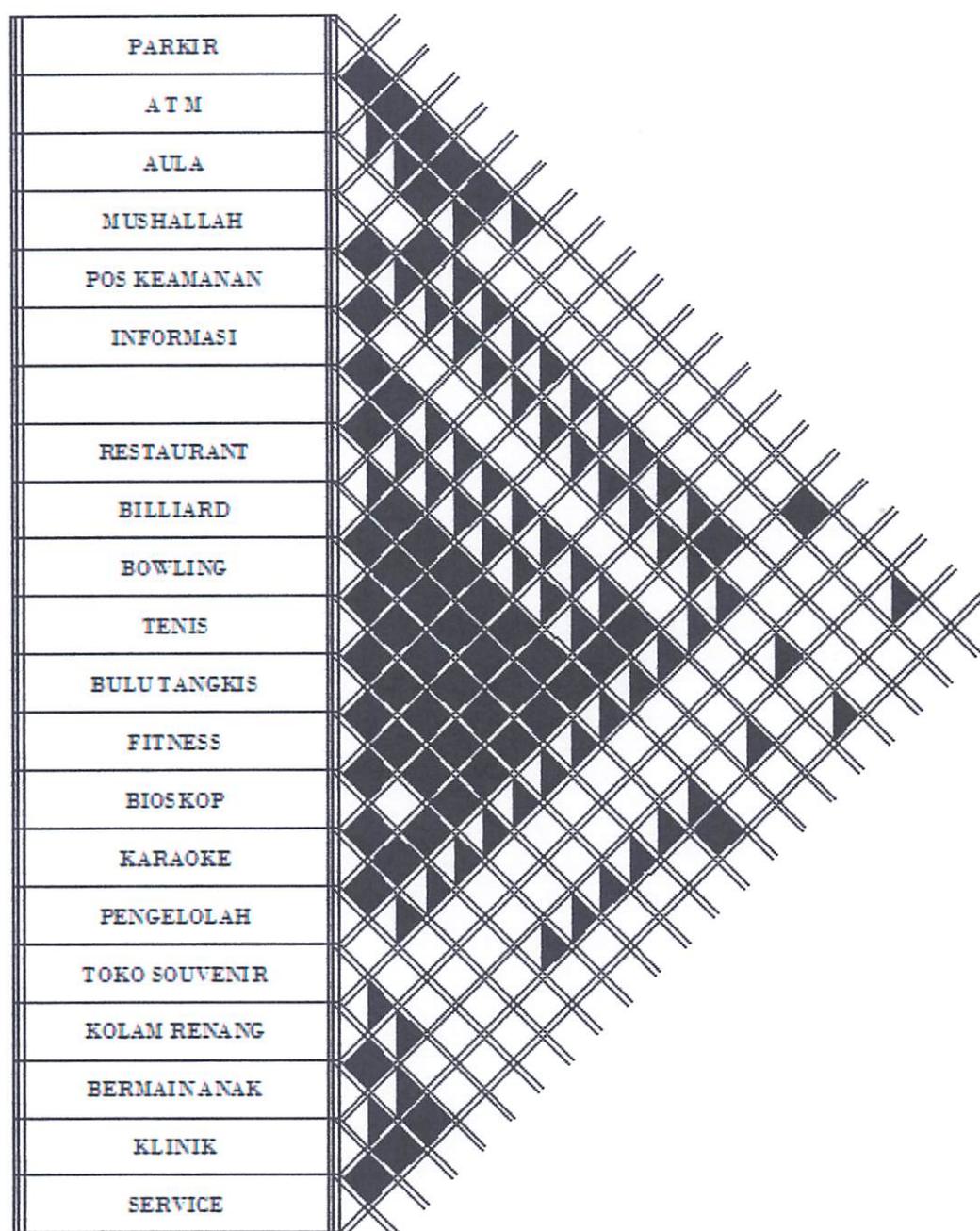
Diagram 5.1.4 Fasilitas Kolam Renang



Diagram 5.1.5 Fasilitas Bermain Anak



## 5.5 Hubungan Antar Ruang



tabel 5.2 Hubungan Antar Ruang

Ket :

- : Dekat  
 ▲ : Cukup Dekat  
 □ : Jauh



## 5.6 Analisis Karakter & Sifat Ruang

Dengan jumlah ruang - ruang berdasarkan aktifitas terhadap kawasan wisata, ruang - ruang tersebut memiliki sifat dan karakter ruang masing - masing, dengan itu dibutuhkannya pengelompokan jenis ruang yang dapat diterapkan sebagai pengendali aktifitas mulai dari Public, Private dan Semi Public.

Sesuai Karakter dan pengendali aktifitas :

- **Public** : Merupakan area terbuka yang bersifat umum terhadap pengguna kawasan wisata.
- **Semi Public** : Dapat digunakan sebagai area transisi antara aktifitas public ke private ataupun private ke public, sedangkan
- **Private** : Adalah suatu area yang hanya diperuntukkan untuk pekerja atau pengelola yang bersifat pribadi atau tertutup.

No.	Kebutuhan Ruang	Karakter Ruang
1.	<b>Informasi</b>	
Pengunjung	Lobby	<b>PUBLIC</b>
	Resepionist	<b>PUBLIC</b>
	Ruang Tunggu	<b>PUBLIC</b>
	Gudang	<b>PRIVATE</b>
	Toilet	<b>PUBLIC</b>
2.	<b>Billiard</b>	
Karyawan	Locker Barang	<b>PRIVATE</b>
	Ruang Karyawan	<b>PRIVATE</b>
	Souvenir Shop	<b>PUBLIC</b>
	Ruang Kasir	<b>PUBLIC</b>
	Area Live Music	<b>PRIVATE</b>
	Gudang Alat	<b>PRIVATE</b>
	Ruang Pengontrol	<b>PRIVATE</b>
Pengunjung	Area Bermain Billiard	<b>PUBLIC</b>
	Area Duduk / Area Cafe	<b>PUBLIC</b>
<b>Bowling</b>		
Karyawan	Loker Barang	<b>PRIVATE</b>
	Ruang Karyawan	<b>PRIVATE</b>
	Gudang Alat	<b>PRIVATE</b>
	Ruang Pengontrol	<b>PRIVATE</b>
	Souvenir Shop	<b>PUBLIC</b>
	Area Live Music	<b>PRIVATE</b>
	Ruang Kasir	<b>PUBLIC</b>
Pengunjung	Area Bermain Billiard	<b>PUBLIC</b>
	Area Duduk / Area Cafe	<b>PUBLIC</b>
<b>Service</b>		
	Gudang Peralatan	<b>PRIVATE</b>
	Ruang Dapur	<b>PRIVATE</b>
	KM / WC	<b>PUBLIC</b>



2.		Tenis	
Karyawan	Loker Barang	PRIVATE	
	Ruang Karyawan	PRIVATE	
	Gudang Alat	PRIVATE	
	Ruang Pengontrol	PRIVATE	
	Souvenir Shop	PUBLIC	
	Area Live Music	PRIVATE	
	Ruang Kasir	PUBLIC	
Pengunjung	Area Bermain Billiard	PUBLIC	
	Area Duduk / Area Cafe	PUBLIC	
	Fitting Room & Loker Barang	PUBLIC	
		Bulu Tangkis	
Karyawan	Loker Barang	PRIVATE	
	Ruang Karyawan	PRIVATE	
	Gudang Alat	PRIVATE	
	Ruang Pengontrol	PRIVATE	
	Souvenir Shop	PUBLIC	
	Area Live Music	PRIVATE	
	Ruang Kasir	PUBLIC	
Pengunjung	Area Bermain Billiard	PUBLIC	
	Area Duduk / Area Cafe	PUBLIC	
	Fitting Room & Loker Barang	PUBLIC	
		Service	
	Gudang Peralatan	PRIVATE	
	Ruang Dapur	PRIVATE	
	KM / WC	PUBLIC	
3.		Futsal	
Karyawan	Loker Barang	PRIVATE	
	Ruang Karyawan	PRIVATE	
	Gudang	PRIVATE	
	Ruang Pengontrol	PRIVATE	
	Souvenir Shop	PUBLIC	
	Area Live Music	PRIVATE	
	Ruang Kasir	PUBLIC	
Pengunjung	Lapangan Futsal	PUBLIC	
	Area Duduk / Area Cafe	PUBLIC	
	Fitting Room & Loker Barang	PUBLIC	
4.		Fitness	
Karyawan	Loker Barang	PRIVATE	
	Ruang Karyawan	PRIVATE	
	Gudang	PRIVATE	
	Ruang Pengontrol	PRIVATE	
	Area Live Music	PRIVATE	
	Ruang Kasir	PUBLIC	
	Small Shop	PUBLIC	
Pengunjung	Ruang Fitness	PUBLIC	
	Area Duduk	PUBLIC	
	Fitting Room & Loker Barang	PUBLIC	
		Service	
	Gudang Alat	PRIVATE	
	Dapur	PRIVATE	
	KM / WC	PUBLIC	



5. Karaoke		
Karyawan	Loker Barang	PRIVATE
	Ruang Karyawan	PRIVATE
	Gudang	PRIVATE
	Ruang Pengontrol	PRIVATE
	Ruang Kasir	PUBLIC
Pengunjung	Area Duduk	PUBLIC
	Ruang Karaoke	PUBLIC
Service		
	Gudang Alat	PRIVATE
	Dapur / Small Shop	PRIVATE
	KM / WC	PUBLIC
6. Bioskop / 3 Dimensi		
Karyawan	Loker Barang	PRIVATE
	Ruang Karyawan	PRIVATE
	Gudang	PRIVATE
	Ruang Pengontrol	PRIVATE
	Area Live Music	PRIVATE
	Loket Tiket	PUBLIC
	Small Shop	PUBLIC
Pengunjung	Ruang Bioskop	PUBLIC
	Area Duduk	PUBLIC
Service		
	Gudang Alat	PRIVATE
	Dapur	PRIVATE
	KM / WC	PUBLIC
7. Kolam Renang		
Karyawan	Loker Barang	PRIVATE
	Ruang Karyawan	PRIVATE
	Gudang Alat	PRIVATE
	Ruang Pengontrol	PRIVATE
	Ruang Pengawas	PRIVATE
	Area Live Music	PRIVATE
	Ruang Penyewaan Alat	PUBLIC
	Pool Bar	PUBLIC
Pengunjung	Kolam Renang	PUBLIC
	Area Duduk	PUBLIC
	Fitting Room	PUBLIC
	Loker Barang	PUBLIC
	KM / Shower	PUBLIC
Bom-bom Car		
Karyawan	Ruang Pengontrol	PRIVATE
Pengunjung	Area Atraksi	PUBLIC
	Loker Barang	PUBLIC
Kincir Angin		
Karyawan	Ruang Pengontrol	PRIVATE
Pengunjung	Area Atraksi	PUBLIC
	Loker Barang	PUBLIC



Taman Bermain Anak		
Karyawan	Ruang Pengontrol	PRIVATE
Pengunjung	Area Atraksi	PUBLIC
	Loker Barang	PUBLIC
Kereta Ulat		
Karyawan	Ruang Pengontrol	PRIVATE
Pengunjung	Area Atraksi	PUBLIC
	Loker Barang	PUBLIC
Atraksi Air Perahu Kayuh		
Karyawan	Ruang Pengontrol	PRIVATE
Pengunjung	Area Atraksi	PUBLIC
	Loker Barang	PUBLIC
Buah Terbang		
Karyawan	Ruang Pengontrol	PRIVATE
Pengunjung	Area Atraksi	PUBLIC
	Loker Barang	PUBLIC
Galery Rumah Hantu		
Karyawan	Ruang Pengontrol	PRIVATE
Pengunjung	Area Atraksi	PUBLIC
	Loker Barang	PUBLIC
Service		
	Gudang Alat	PRIVATE
	Fitting Room & Loker Barang	PRIVATE
	KM / WC	PUBLIC
8.	Restaurant	
Karyawan	Resepsionist	PUBLIC
	Ruang Pengontrol	PRIVATE
	Area Live Music	PRIVATE
	Ruang Karyawan	PRIVATE
Pengunjung	Area makan	PUBLIC
	Tempat Cuci Tangan	PUBLIC
Service		
	Dapur	PRIVATE
	Dapur Restaurant	PRIVATE
	Gudang Alat	PRIVATE
	KM / WC	PUBLIC
9.	Gedung Serbaguna / Aula	
Pengunjung	Area Aktifitas Aula	PUBLIC
	Area Pentas / Showing	PUBLIC
Service		
	Gudang Alat	PRIVATE
	Ruang Ganti	PRIVATE
	Area Live Music	PRIVATE
	Ruang Pengontrol	PRIVATE
	Locker	PRIVATE
	KM / WC	PUBLIC
10.	Kantor Pengelola	



Pengelola	Ruang Direktur	PRIVATE
	Ruang Manager	PRIVATE
	Ruang Rapat	PRIVATE
	Ruang Tunngu	SEMI PUBLIC
	Ruang Tamu	SEMI PUBLIC
<b>Service</b>		
	Gudang Arsip	PRIVATE
	Ruang Pengontrol	PRIVATE
	Gudang	PRIVATE
	KM / WC	PUBLIC
<b>Mushallah</b>		
	Area Wudhu dan KM/WC	PUBLIC
	Ruang Shalat	PUBLIC
	Gudang Alat	PRIVATE
	Loker Barang	PUBLIC
<b>Pos Keamanan</b>		
	Ruang Pengawas	PUBLIC
	Ruang Ganti	PRIVATE
	Gudang Alat	PRIVATE
<b>Klinik</b>		
	R. Dokter	PRIVATE
	Area Duduk	PUBLIC
	Ruang Periksa	PUBLIC
	Gudang Alat	PRIVATE
<b>Tokoh Souvenir</b>		
Menjual Souvenir	Ruang Penjualan	PUBLIC
	Kasir	PUBLIC
	Gudang Kecil	PRIVATE
<b>Parkir</b>		
Karyawan	Pos Jaga	PUBLIC
	Area Parkir Motor Karyawan	PUBLIC
	Area Parkir Mobil Karyawan	PUBLIC
Pengunjung	Area Parkir Motor Pengunjung	PUBLIC
	Area Parkir Mobil Pengunjung	PUBLIC
	Area Parkir Bus Pengunjung	PUBLIC
<b>Service</b>		
	Gudang Alat	PRIVATE
	KM / WC	PUBLIC

tabel 5.3 Karakter dan Sifat Ruang



## 5.7 Analisis Besaran Ruang

Wisata Hiburan dan Rekreasi Kota Malang ini sebagian besar diperuntukkan untuk warga kota Malang sendiri mulai dari kalangan Berkeluarga, Anak-anak, kalangan usia Pelajar dan Mahasiswa yang merupakan salah satu tujuan dalam pengembangan skill dan wawasan dalam Olahraga, kalangan orang tua yang memiliki hobi dalam pengembangan olahraga yang diminati, serta wisatawan dari luar kota Malang sendiri yang sedang melakukan perjalanan yang sedang berlibur.

Dari data yang diperoleh mulai dari penduduk asli kota Malang maupun pendatang yang bertempat tinggal di kota Malang memiliki jumlah yang terus bertambah tiap tahunnya.

- Mulai tahun 2008 - 2011 penduduk kota Malang mencapai :  $\pm 948.855$
- Pendatang yang sangat banyak masuk di kota Malang adalah kalangan Mahasiswa yang ingin menuntut ilmu adapun masyarakat luar kota Malang sendiri.
- Pertambahan penduduk kota Malang tiap tahunnya berkisar 0.1 % dari jumlah penduduk kota Malang.
- $\pm 948.855 \times 0.1 \% = \pm 950$  jiwa tiap tahunnya.

- Perkiraan penduduk kota Malang 10 tahun mendatang :

10 x Pertambahan penduduk tiap tahunnya + Penduduk Kota Malang tahun 2011

$$= 10 \times 950 + 948.855$$

$$= 9.500 + 948.855$$

$$= 958.355 \text{ Jiwa}$$

Sehingga penduduk kota Malang pada tahun 2021 berkisar 958.355 Jiwa. dari data badan pusat statistik jumlah pelajar SLTP, SMA dan tingkat mahasiswa berkisar 350.000 Jiwa ( SLTP, SMA = 50.000 sedangkan Mahasiswa = 300.000 Jiwa)

- Dapat diketahui pertambahan penduduk kota Malang mencapai :
  - Tingkat Mahasiswa :  $\pm 300.000$  Jiwa
  - SLTP dan SMA :  $\pm 50.000$  Jiwa
  - Masyarakat Umum :  $\pm 608.355$  Jiwa
- Masyarakat diasumsikan yang berminat mengunjungi kawasan wisata berkisar 50 %
  - Tingkat Mahasiswa :  $\pm 300.000 \text{ Jiwa} \times 50 \% = 150.000$
  - SLTP dan SMA :  $\pm 50.000 \text{ Jiwa} \times 50 \% = 25.000$
  - Masyarakat Umum :  $\pm 608.355 \text{ Jiwa} \times 50 \% = 303.000$



Dari jumlah masyarakat kota Malang sehingga masyarakat yang berminat berkisar  $\pm 478.848$  Jiwa

- Rata-rata pengunjung maksimal per hari yaitu  $(\pm 478.848 / 365 \text{ hari}) = \pm 1.300$  Jiwa
- Dari perkiraan pengunjung yang datang ke area kawasan wisata pada total rata-rata berkisar 70 % yang cukup berminat sehingga pengunjung maksimal tiap harinya adalah  $\pm 910$  jiwa.

#### a. Lobby ( Informasi )

- Lobby

- Ruang Tunggu

Kapasitas Maksimal 20 Orang

- Ruang Gerak Manusia  $1 \text{ m}^2$  ( Data Arsitek )

- Kursi tempat duduk

Luasan Duduk :  $0.36 \text{ m}^2$

Luasan Total =  $0.36 \text{ m}^2 \times 20 = 7.2 \text{ m}^2$

- Meja ( 4 meja Untuk Kursi Sofa )

Luasan Meja :  $0.6 \text{ m}^2$

Luasan Total =  $0.6 \text{ m}^2 \times 4 = 2.4 \text{ m}^2$

**sirkulasi 30%**

- Luas Total Ruang Tunggu

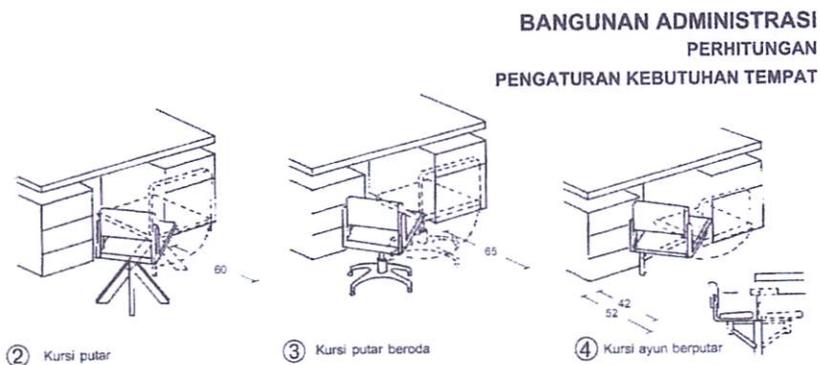
=  $7.2 \text{ m}^2 + ( 7.2 \times 30\% ) \text{ m}^2 + 2.4 \text{ m}^2 + ( 2.4 \times 30\% ) \text{ m}^2 + 20 \text{ m}^2$

=  $9.36 \text{ m}^2 + 3.12 \text{ m}^2 + 20 \text{ m}^2$

=  $33 \text{ m}^2 + ( 30 \text{ Sirkulasi} )$

=  **$43 \text{ m}^2$**

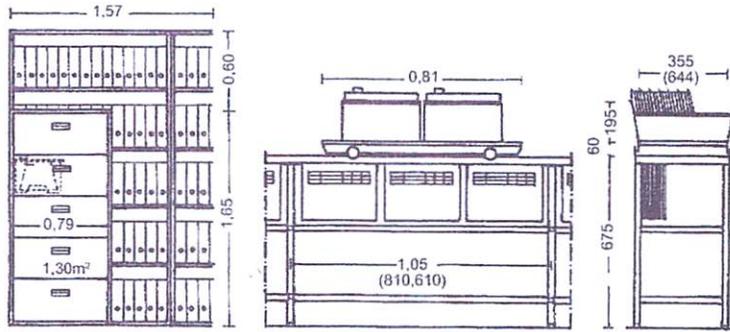
- Receptionist



gambar 5.1 Dimensi Meja & Kursi Receptionist



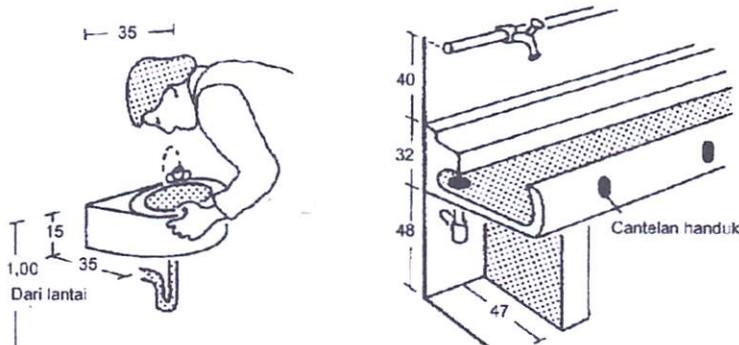
- Meja ( Data Arsitek )
  - o Luasan Meja 1.092
  - Luas Total =  $1.092 \text{ m}^2 \times 2 = 2.184 \text{ m}^2$
- Kursi
  - o Luasan Kursi :  $0.25 \text{ m}^2$
  - Luasan Total =  $0.25 \times 2 = 0.5 \text{ m}^2$
- Lemari Dokumen



*gambar 5.2 Dimensi Lemari Dokumen*

- o Luasan Lemari :  $0.455 \text{ m}^2$
- Luasan Total =  $0.455 \times 2 = 0.91 \text{ m}^2$
- sirkulasi 30%**

- Toilet



*gambar 5.3 Dimensi Wastafel*

- o Toilet Pria
  - 2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% =  $7.8 \text{ m}^2$
- o Toilet Wanita
  - 3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% =  $9.126 \text{ m}^2$
- Luas Total Toilet + Ruang Tunggu
  - =  $7.8 \text{ m}^2 + 9.126 \text{ m}^2 + ( 16.926 \times 30\% )$
  - =  $22 \text{ m}^2$



- Luas Total Area Receptionist + Toilet  
=  $3.139 \text{ m}^2 + (3.139 \text{ m}^2 \times 30\%) + 22 \text{ m}^2$   
=  $4.08 \text{ m}^2 + (4.08 \text{ m}^2 \times 30\%) + 22 \text{ m}^2$   
=  $5.304 \text{ m}^2 + 22 \text{ m}^2$   
=  **$27.304 \text{ m}^2$**
- **Luasan Total Lobby**  
=  $(43 \text{ m}^2 + 27.304 \text{ m}^2) + 30\%$   
=  $70.304 \text{ m}^2 + 30\%$   
=  **$91.5 \text{ m}^2$**

**b. Kantor Pengelola ( Architect's Data Ed.:346 )**

- Ruang Direktur : Standard besaran Ruang  **$15 \text{ m}^2$**
- Ruang Manager : Standard besaran ruang  **$10 \text{ m}^2$**
- Ruang Sekretaris : Standard besaran ruang  **$7 \text{ m}^2$**
- Ruang Administrasi : Standard besaran ruang  
= Kapasitas 5 orang (  $4.5 \text{ m}^2 / \text{orang}$  )  
= Luas Total  $4.5 \text{ m}^2 \times 5 = \mathbf{22.5 \text{ m}^2}$
- Kantor bersama Koordinator bagian : " Billiard, Bowling, Tenis, Bulu Tangkis, Fitness, Futsall, Karaoke, Bioskop, Kolam Renang, Atraksi Bermain Anak, dll.  
Tiap-tiap fasilitas masing-masing 1 orang  
= 13 Orang x  $4.5 \text{ m}^2$   
=  **$58.5 \text{ m}^2$**
- Ruang Rapat : Kapasitas 10 Orang (  $5 \text{ m}^2 / \text{Orang}$  )  
= Luasan Total  $18 \times 5 \text{ m}^2$   
=  **$90 \text{ m}^2$**
- Gudang : Standard besaran ruang  **$20 \text{ m}^2$**
- Toilet
  - Kapasitas yang dilayani berkisar 20 Orang  
Berdasarkan Data Arsitek, untuk yang dilayani 40 orang :
    - Toilet Pria  
 $2 \text{ WC}, 3 \text{ Urinoir}, 2 \text{ Wastafel}, \text{Sirkulasi } 30\% = 7.42 \text{ m}^2$
    - Toilet Wanita  
 $3 \text{ WC}, 3 \text{ Wastafel}, \text{Sirkulasi } 30\% = 9.83 \text{ m}^2$



- Luas Total Toilet :
  - =  $7.42 \text{ m}^2 + 9.83 \text{ m}^2$
  - =  $17.25 \text{ m}^2$
- Untuk yang dilayani 20 Orang :
  - o Toilet Pria
    - 2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% =  $3.71 \text{ m}^2$
  - o Toilet Wanita
    - 3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% =  $4.915 \text{ m}^2$
- Luas Total Toilet :
  - =  $3.71 \text{ m}^2 + 4.915 \text{ m}^2$
  - =  **$8.65 \text{ m}^2$**
- **Luas Total Kantor Pengelola**
  - =  $15 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 + 7 \text{ m}^2 + 22.5 \text{ m}^2 + 58.5 \text{ m}^2 + 90 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2 + 8.65 \text{ m}^2$
  - =  $236.65 \text{ m}^2 + 30\% \text{ sirkulasi}$
  - =  $236.65 \text{ m}^2 + 71 \text{ m}^2$
  - =  **$307.65 \text{ m}^2$**

### c. Service Area

- Ruang Karyawan ( kapasitas 50 orang )
  - Ruang gerak Manusia :  $1.96 \text{ m}^2$  ( Data Arsitek )
    - =  $1.96 \text{ m}^2 \times 50 = \mathbf{98 \text{ m}^2}$
  - Kursi
    - o Luasan Duduk :  $0.36 \text{ m}^2$
    - o Luasan Total =  $0.36 \text{ m}^2 \times 50$ 
      - =  **$18 \text{ m}^2$**
  - Meja ( 10 Meja, 5 orang / Meja )
    - o Luasan Meja :  $3 \text{ m}^2$
    - o Luasan Total =  $3 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang}$ 
      - =  **$30 \text{ m}^2$**
  - Locker dan Ruang Ganti
    - o Luasan Locker :  $0.8 \text{ m}^2$
    - o Total Luasan =  $0.8 \text{ m}^2 \times 50 \text{ orang}$ 
      - =  **$40 \text{ m}^2$**
    - o Kebutuhan per orang =  $4 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang}$ 
      - =  **$40 \text{ m}^2$**



- Toilet
  - Kapasitas yang dilayani berkisar 20 Orang  
Untuk yang dilayani 20 Orang :
    - Toilet Pria  
2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 3.71 m<sup>2</sup>
    - Toilet Wanita  
3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 4.915 m<sup>2</sup>
  - Luas Total Toilet :  
= 3.71 m<sup>2</sup> + 4.915 m<sup>2</sup>  
= **8.65 m<sup>2</sup>**
- Gudang : Standard besaran ruang **20 m<sup>2</sup>**  
**sirkulasi 30%**
- **Total Luas Ruang Karyawan**  
= 98 m<sup>2</sup> + 18 m<sup>2</sup> + 30 m<sup>2</sup> + 80 m<sup>2</sup>  
= 226 m<sup>2</sup> + 30% sirkulasi  
= **293.8 m<sup>2</sup>**

#### d. Ruang Penyimpanan dan Perlengkapan

- Berdasarkan Architectural Graphic standards, perhitungan standard perabot : 6.54 m<sup>2</sup> / unit
- Terdapat 2 Unit yang dibutuhkan yaitu ( Basah dan Kering )
  - Luas Perabot = 2 x 6.54 m<sup>2</sup> = 13.08 m<sup>2</sup>
  - Total Luas = 13.08 m<sup>2</sup> + ( 13.08 m<sup>2</sup> x 30% )  
= 13.08 m<sup>2</sup> + 4 m<sup>2</sup>  
= **17.08 m<sup>2</sup>**
- Ruang Keamanan : **12 m<sup>2</sup>** ( Asumsi )
- Sarana Utilitas
  - Ruang Generator
    - Berdasarkan MEE, kebutuhan ruang untuk 1 generator set KVA 140 ( model 120TXT 7557BA ) : **32.175 m<sup>2</sup>**
  - Ruang Pompa
    - Terdapat 3 Pompa
    - Berdasarkan MEE, Kebutuhan 1 mesin pompa 40 Hz 60 psi : 1 m<sup>2</sup>  
Luas total 3 Pompa x 1 m<sup>2</sup> x 30% = **3.9 m<sup>2</sup>**
  - Ruang Engineering = **16 m<sup>2</sup>** ( asumsi )
  - Ruang AHU = **16 m<sup>2</sup>** ( asumsi )



- Ruang Utilitas ( Listrik, Telepon )
  - o Kebutuhan per orang untuk pengontrol 2.5 m<sup>2</sup>
  - o Kapasitas 5 teknisi

$$\begin{aligned} \text{Luas Total} &= 2.5 \text{ m}^2 \times 5 \\ &= 7.5 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

- Loading Dock = 16 m<sup>2</sup> ( asumsi )
- 

• **Luas Sarana Penyimpanan dan Perlengkapan**

$$\begin{aligned} &= 17.08 \text{ m}^2 + 13 \text{ m}^2 + 32.175 \text{ m}^2 + 3.9 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2 + 7.5 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2 \\ &= 121.655 \text{ m}^2 + 30\% \text{ sirkulasi} \\ &= \mathbf{158.155 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

**e. Fasilitas Penunjang**

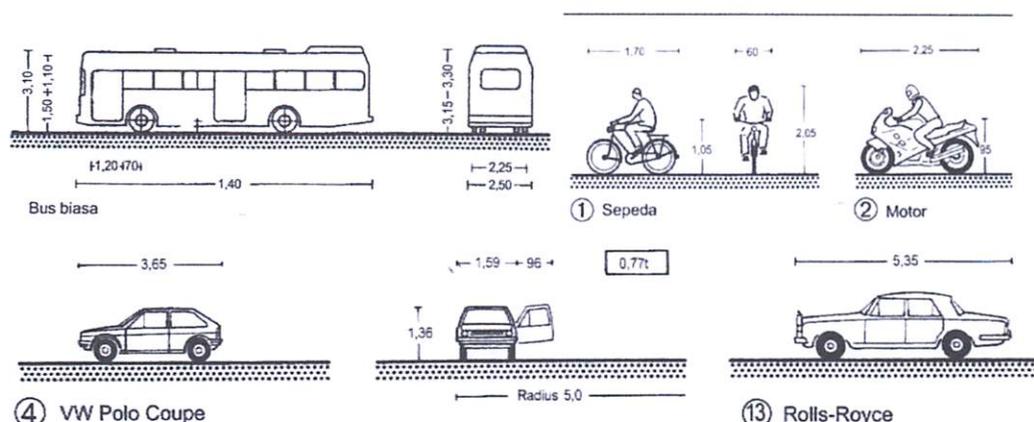
*Satuan Ruang Parkir ( SRP )*

Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m <sup>2</sup> )
1. a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/truk	3,40 x 12,50
3. Sepeda motor	0,75 x 2,00

tabel 5.4 Satuan Ruang Parkir

• **Parkir Pengunjung**

- Perkiraan maksimum per jam kendaraan pengunjung yang datang 50 mobil, 80 motor, 4 Bus.
- Berdasarkan Architectural Graphic standards, luasan per :



gambar 5.4 Dimensi Kendaraan



- o Mobil : 15 m<sup>2</sup>
- o Motor : 1.6 m<sup>2</sup>
- o bus : 42.5 m<sup>2</sup>

$$\text{Luas Parkir Motor} = 1.6 \text{ m}^2 \times 80 = 128 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Parkir Mobil} = 15 \text{ m}^2 \times 50 = 750 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas parkir Bus} = 42.5 \text{ m}^2 \times 4 = 170 \text{ m}^2$$

**sirkulasi 60%**

- Luas Total area parkir pengunjung
  - = 128 m<sup>2</sup> + 750 m<sup>2</sup> + 170 m<sup>2</sup>
  - = 1098 m<sup>2</sup> x 60% sirkulasi
  - = **1756.8 m<sup>2</sup>**

• **Parkir Karyawan**

- Perkiraan kendaraan pengelola dan karyawan yang datang 10 mobil dan 30 motor.

- o Luas Parkir Motor = 1.6 m<sup>2</sup> x 30 = **48 m<sup>2</sup>**

- o Luas Parkir Mobil = 15 m<sup>2</sup> x 10 = **150 m<sup>2</sup>**

- Luas Total area parkir karyawan
  - = ( 48 m<sup>2</sup> + 150 m<sup>2</sup> ) + 60%
  - = 198 m<sup>2</sup> + 60% sirkulasi
  - = **316.8 m<sup>2</sup>**

• **Total Area Parkir Pengunjung dan Karyawan**

$$= ( 1756.8 \text{ m}^2 + 316.8 \text{ m}^2 )$$

$$= 2073.6 \text{ m}^2 + 30 \% \text{ Sirkulasi}$$

$$= \mathbf{2695.5 \text{ m}^2}$$

- **Pos Keamanan** : 16 m<sup>2</sup>
- **ATM Centre, tiap Unit** : 3 m<sup>2</sup> x 3 = 9 m<sup>2</sup>
- **Poliklinik** : 20 m<sup>2</sup>

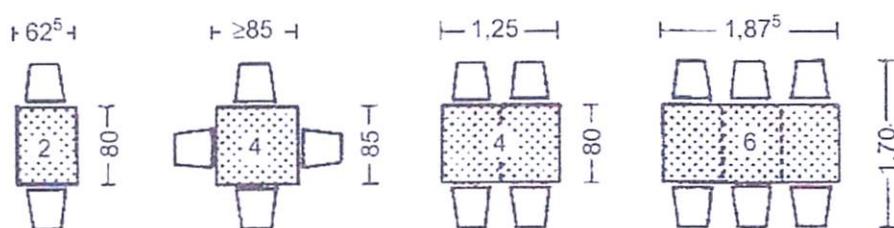
• **Restaurant**

Jumlah pengunjung yang datang x 50% yang menggunakan fasilitas restoran :

$$910 \text{ jiwa} \times 30 \% = \pm 300$$

Sehingga kapasitas restaurant mencapai 455 Orang



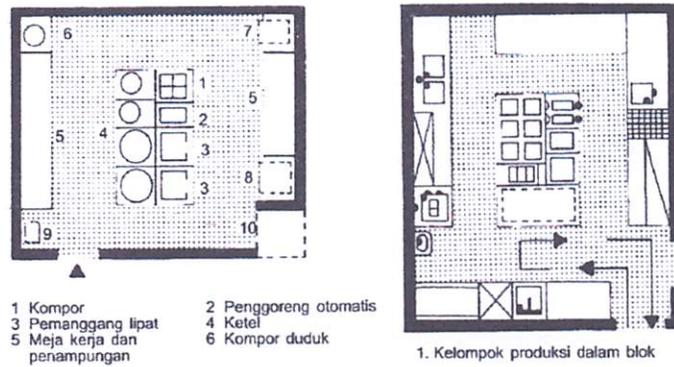


*gambar 5.5 Perabot Restaurant*

- Perabot 6 Kursi 1 Meja = 120 Orang
- Perabot 4 Kursi 1 Meja = 130 Orang
- Perabot 2 Kursi 1 Meja = 50 Orang
  
- o Luas Total Perabot 6 Kursi
  - Standard 1 set Meja = 3.23 m<sup>2</sup>
  - Kebutuhan 1 set Meja = 3.23 m<sup>2</sup> x 30% = 4.199 m<sup>2</sup>
  - Total Luas Area = 20 meja x 4.199 m<sup>2</sup>
  - = **83.98 m<sup>2</sup>**
  
- o Luas Total Perabot 4 Kursi
  - Standard 1 set Meja = 3.23 m<sup>2</sup>
  - Kebutuhan 1 set Meja = 3.23 m<sup>2</sup> x 30% = 4.199 m<sup>2</sup>
  - Total Luas Area = 32 meja x 4.199 m<sup>2</sup>
  - = **134.368 m<sup>2</sup>**
  
- o Luas Total Perabot 4 Kursi
  - Standard 1 set Meja = 1.36 m<sup>2</sup>
  - Kebutuhan 1 set Meja = 1.36 m<sup>2</sup> x 30% = 1.768 m<sup>2</sup>
  - Total Luas Area = 25 meja x 1.768 m<sup>2</sup>
  - = **44.2 m<sup>2</sup>**
  
- **Luas Total Area Restaurant**
  - = 83.98 m<sup>2</sup> + 134.368 m<sup>2</sup> + 44.2 m<sup>2</sup>
  - = 262.548 m<sup>2</sup> x 30% sirkulasi
  - = **341.312 m<sup>2</sup>**



- Dapur ( Data Arsitek )



*gambar 5.6 Dapur Restaurant*

Untuk melayani pengunjung 100 - 300 pengunjung restaurant membutuhkan luasan dapur 30 m<sup>2</sup> - 40 m<sup>2</sup>.

- Total Luas Dapur = 40 m<sup>2</sup> + ( 40 m<sup>2</sup> x 30% )  
= **52 m<sup>2</sup>**

- Kasir

- Terdapat 1 Meja Kasir = 1 x 0.72 m<sup>2</sup> = **0.72 m<sup>2</sup>**
- Terdapat 1 Kursi Kasir = 1 x 0.25 m<sup>2</sup> = **0.25 m<sup>2</sup>**
- Area Kasir = ( 0.72 m<sup>2</sup> + 0.25 m<sup>2</sup> ) x 2 + ( 30% )  
= 0.36 m<sup>2</sup> + 30%  
= **0.56 m<sup>2</sup>**

- Area Live Music = **12 m<sup>2</sup>**

- Loading Dock = **12 m<sup>2</sup>**

- Toilet

- Toilet Pria  
2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.8 m<sup>2</sup>

- Toilet Wanita  
3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.126 m<sup>2</sup>

- Luas Total Toilet + Ruang Tunggu  
= 7.8 m<sup>2</sup> + 9.126 m<sup>2</sup> + ( 16.926 x 30% )  
= **22 m<sup>2</sup>**

- Locker dan Ruang Ganti

- Luasan Locker : 0.8 m<sup>2</sup>
- Total Luasan = 0.8 m<sup>2</sup> x 50 orang  
= **40 m<sup>2</sup>**

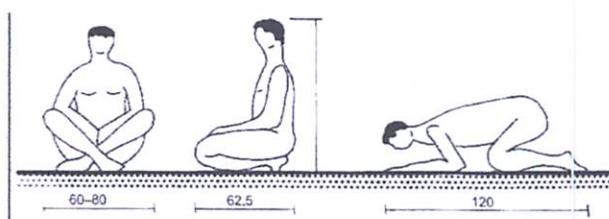
- Kebutuhan per orang = 4 m<sup>2</sup> x 10 orang  
= **40 m<sup>2</sup>**



- **Luas Total Restaurant Keseluruhan**  
 $= 341.312 \text{ m}^2 + 52 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 + 22 \text{ m}^2 + 40 \text{ m}^2$   
 $= 479.5 \times 30\% \text{ sirkulasi}$   
 $= \mathbf{623.35 \text{ m}^2}$

- **Toko Souvenir (asumsi)**  
 10 Unit dekan Ukuran Ruang per unit  $16 \text{ m}^2$   
 $= 10 \times 16 \text{ m}^2 = \mathbf{160 \text{ m}^2}$

- **Mushallah**  
 Kapasitas Mushallah 40 orang



gambar 5.7 Ruang gerak Shalat

- Ruang Gerak manusia  $= 0.96 \text{ m}^2$   
 Luas Ruang  $= 40 \times 0.96 \text{ m}^2$   
 $= 38.4 \text{ m}^2 \times 30\%$   
 $= 50 \text{ m}^2$   
 Luas Tempat Wudhu  $= 24 \text{ m}^2 + 50 \text{ m}^2$   
 Luas Total  $= \mathbf{74 \text{ m}^2}$

- **Aula / Ruang Serbaguna**

Tipe Lapangan / Aula	Ruang masuk $\text{m}^2$	Ruang ganti (min. $20 \text{ m}^2$ ) <sup>2)</sup>  Jumlah minimal	Ruang mandi pancuran (min. $15 \text{ m}^2$ ) <sup>3)</sup>  Jumlah	Toilet		
				Setiap ruang ganti pakaian  Jumlah minimal	Ruang masuk	
					Jumlah minimal	W
Lapangan tunggal	15	2	1 <sup>6)</sup>	1	1	1
Lapangan rangkap	30	2	2	1	1	1
Lapangan rangkap tiga	45	3 <sup>10)</sup>	3 <sup>10)</sup>	1	1	1
Lapangan rangkap empat	60	4 <sup>10)</sup>	4 <sup>10)</sup>	1	1	1

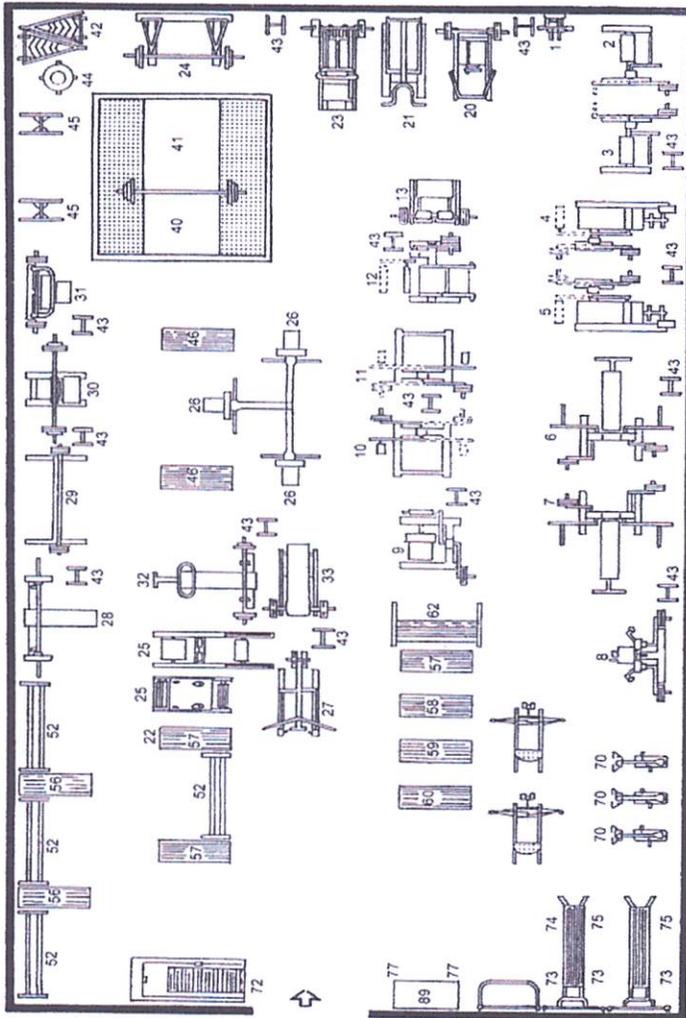
tabel 5.5 Satuan Ruangan Aula



- Pengambilan Luasan Ruang Aula Berdasarkan Data Arsitek dengan tipe Lapangan Rangkap empat termasuk ruang gerak :
  - o Luas Ruang : 60 m<sup>2</sup>
  - o Ruang Ganti : 20 m<sup>2</sup>
  - o KM / WC : 15 m<sup>2</sup>
  - o Gudang : 12 m<sup>2</sup>
- **Total Luas Ruang Aula :**  
= 60 m<sup>2</sup> + 20 m<sup>2</sup> + 15 m<sup>2</sup> + 12 m<sup>2</sup>  
= **107 m<sup>2</sup>**

**f. Fasilitas Utama**

- **Fitness Centre ( Data Arsitek )**



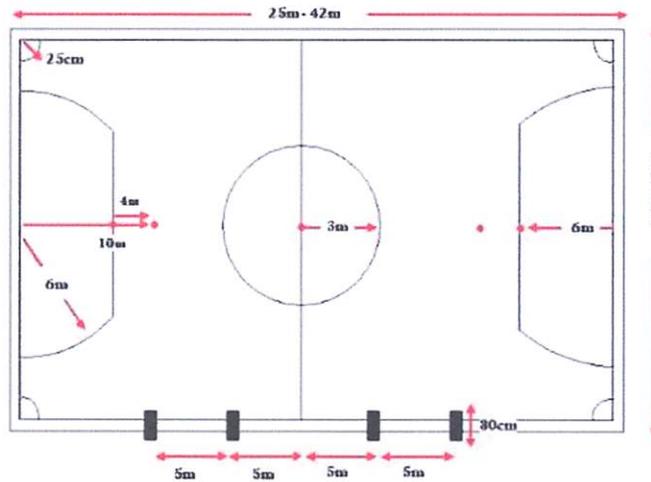
*gambar 5.8 Fasilitas Ruang Fitness*

Kapasitas Ruang Fitness 40 - 45 Orang

Luas Ruang Fitness : **300 m<sup>2</sup>**



• **Futsal ( Data Arsitek )**



*gambar 5.9 Dimensi Lapangan Futsal*

Kapasitas Pemain Futsal terdiri dari 10 Orang dengan jumlah 3 Lapangan Futsal :

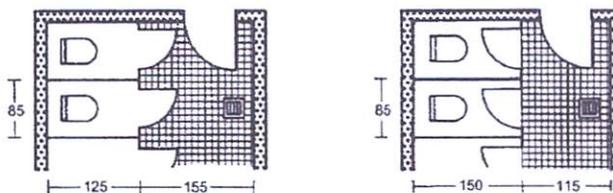
**sirkulasi dan area penonton 50%**

- Ukuran Lapangan per lapangan : 25 m x 18 m  
= 450 m<sup>2</sup>
- 6 Lapangan futsaal x 450 m<sup>2</sup> = 3 x 450 m<sup>2</sup>  
ditambah area penonton 50% = 2700 m<sup>2</sup> + 50% sirkulasi  
= **5050 m<sup>2</sup>**

- **Service**

- Kasir
  - Terdapat 1 Meja Kasir = 1 x 0.72 m<sup>2</sup> = **0.72 m<sup>2</sup>**
  - Terdapat 1 Kursi Kasir = 1 x 0.25 m<sup>2</sup> = **0.25 m<sup>2</sup>**
  - Area Kasir = ( 0.72 m<sup>2</sup> + 0.25 m<sup>2</sup> ) x 2 + ( 30% )  
= 0.36 m<sup>2</sup> + 30%  
= 0.56 m<sup>2</sup>
- Area Live Music = 6 m<sup>2</sup>
- Total Area kasir = 6 m<sup>2</sup> + 0.56 m<sup>2</sup> = **6.56 m<sup>2</sup>**

○ Toilet



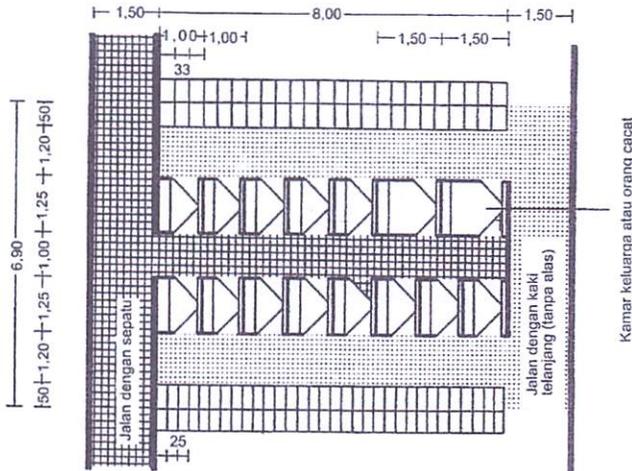
*gambar 5.1.1 Dimensi Toilet*



- Toilet Pria  
2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.8 m<sup>2</sup>
- Toilet Wanita  
3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.126 m<sup>2</sup>

Luas Total Toilet + Ruang Tunggu  
 = 7.8 m<sup>2</sup> + 9.126 m<sup>2</sup> + ( 16.926 x 30% )  
 = **22 m<sup>2</sup>**

o Locker dan Ruang Ganti

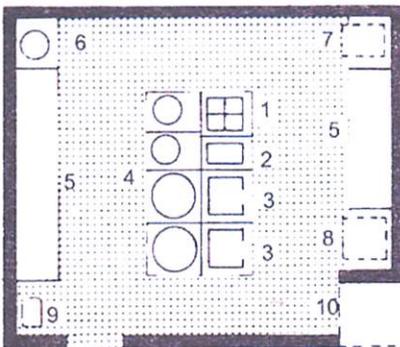


① Tempat ganti pakaian – kabin ganti dengan lemari pakaian

*gambar 5.1.2 Dimensi Ruang Ganti*

- Luasan Locker : 0.8 m<sup>2</sup>
- Total Luasan = 0.8 m<sup>2</sup> x 30 orang = **24 m<sup>2</sup>**
- Kebutuhan per orang = 4 m<sup>2</sup> x 4 orang = **16 m<sup>2</sup>**

o Small Cafe



Luasan Dapur berkisar  
**14 m<sup>2</sup> ( asumsi )**

*gambar 5.1.3 Dimensi Ruang Ganti*



o **Total Keseluruhan Lapangan Futsal**

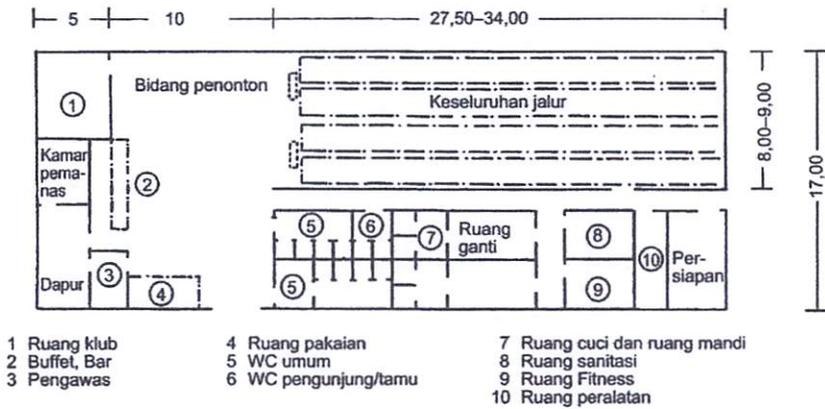
Area Lapangan + Service

$$= 5050 \text{ m}^2 + ( 6.56 \text{ m}^2 + 22 \text{ m}^2 + 24 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2 + 14 \text{ m}^2 )$$

$$= 5050 \text{ m}^2 + \mathbf{82.65 \text{ m}^2}$$

$$= \mathbf{5132.65 \text{ m}^2}$$

• **Bowling ( Data Arsitek )**



*gambar 5.1.4 Ruang gerak Bowling*

o Kapasitas ruang bowling dengan 4 jalur :

$$= 42 \text{ m}^2 \times 17 \text{ m}^2$$

$$= 714 \text{ m}^2$$

o Penggunaan 24 Jalur Bowling :

$$= 20 \text{ jalur bowling} \times 8 \text{ m}$$

$$= 160 \text{ m} \times 27 \text{ m}$$

$$= 4320 \text{ m}^2$$

o Total Luasan Area bowling :

$$= 714 \text{ m}^2 + 4320 \text{ m}^2$$

$$= 5034 \text{ m}^2 \times 30 \% \text{ sirkulasi}$$

$$= \mathbf{6544 \text{ m}^2}$$

• **Billiard**

o Kapasitas meja billiard 30

o 1 Unit Meja billiard

$$= 2.6 \text{ m} \times 1.5 \text{ m} \times 30 \text{ Unit}$$

$$= 3.9 \text{ m}^2 \times 30$$

$$= 117 \text{ m}^2$$

o Sirkulasi 50% x Total Unit

$$= 117 \text{ m}^2 \times 50\%$$

$$= \mathbf{176 \text{ m}^2}$$



o **Kasir**

- Terdapat 1 Meja Kasir =  $1 \times 0.72 \text{ m}^2 = \mathbf{0.72 \text{ m}^2}$
- Terdapat 1 Kursi Kasir =  $1 \times 0.25 \text{ m}^2 = \mathbf{0.25 \text{ m}^2}$
- Area Kasir =  $( 0.72 \text{ m}^2 + 0.25 \text{ m}^2 ) \times 2 + ( 30\% )$   
=  $0.36 \text{ m}^2 + 30\%$   
=  $0.56 \text{ m}^2$

Area Live Music =  $6 \text{ m}^2$

Total Area kasir =  $6 \text{ m}^2 + 0.56 \text{ m}^2 = \mathbf{6.56 \text{ m}^2}$

o **Toilet**

- Toilet Pria  
2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% =  $7.8 \text{ m}^2$
- Toilet Wanita  
3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% =  $9.13 \text{ m}^2$

Luas Total Toilet + Ruang Tunggu

=  $7.8 \text{ m}^2 + 9.126 \text{ m}^2 + ( 16.93 \times 30\% )$

=  $\mathbf{22 \text{ m}^2}$

o **Locker dan Ruang Ganti Karyawan**

- Luasan Locker :  $0.8 \text{ m}^2$
- Total Luasan =  $0.8 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang}$   
=  $\mathbf{8 \text{ m}^2}$
- Kebutuhan per orang =  $4 \text{ m}^2 \times 4 \text{ orang}$   
=  $\mathbf{16 \text{ m}^2}$

o Souvenir Shop =  $\mathbf{16 \text{ m}^2}$  ( asumsi )

o Café + area cafe =  $\mathbf{40 \text{ m}^2}$  ( asumsi )

o **Total Ruang Billiard :**

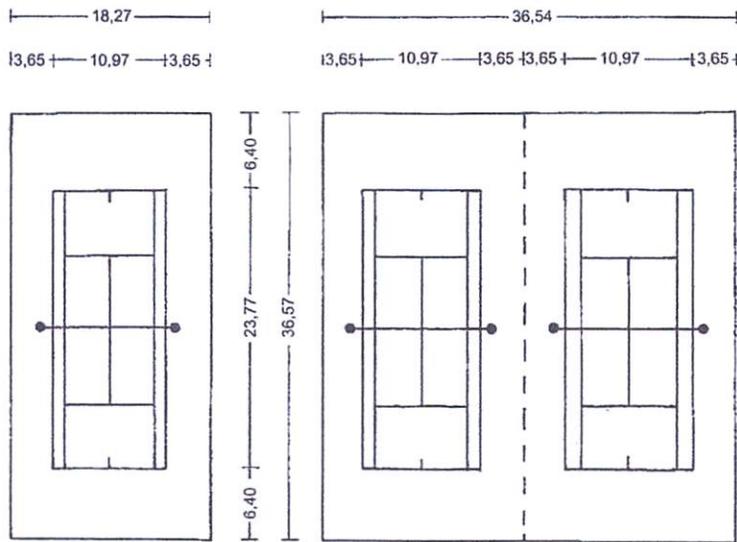
=  $176 \text{ m}^2 + 6.56 \text{ m}^2 + 22 \text{ m}^2 + 8 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2 + 40 \text{ m}^2$

=  $300.56 \text{ m}^2 + 30\% \text{ sirkulasi}$

=  $\mathbf{390.017 \text{ m}^2}$



• **Tenis**



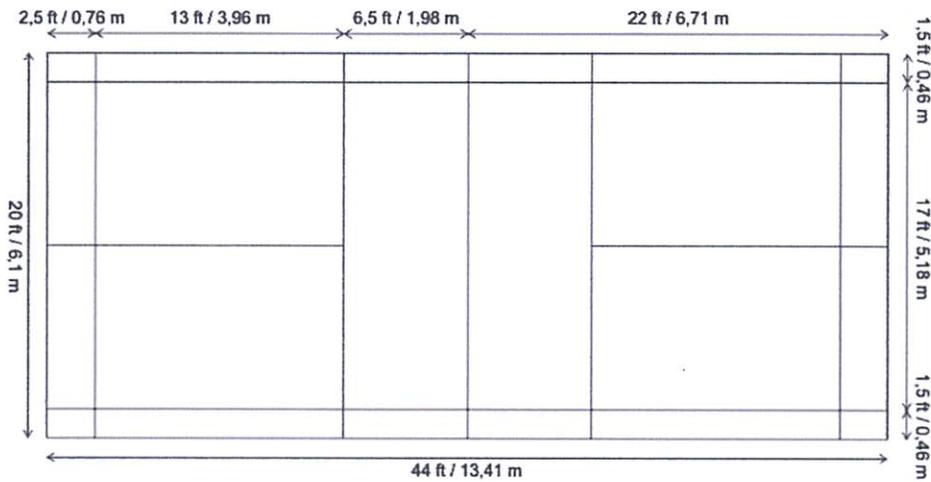
*gambar 5.1.5 Dimensi Ruang Tennis*

- 1 Unit Lapangan Tennis = 18.27 m x 36.57 m  
= 668.1 m<sup>2</sup>
- 6 Unit Lapangan x Luas = 668.1 m<sup>2</sup> x 6  
= 4.010 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi dan ruang penonton = 4.010 m<sup>2</sup> x 30%  
= **5.210 m<sup>2</sup>**
- **Kasir**
  - Terdapat 1 Meja Kasir = 1 x 0.72 m<sup>2</sup> = **0.72 m<sup>2</sup>**
  - Terdapat 1 Kursi Kasir = 1 x 0.25 m<sup>2</sup> = **0.25 m<sup>2</sup>**
  - Area Kasir = ( 0.72 m<sup>2</sup> + 0.25 m<sup>2</sup> ) x 2 + ( 30% )  
= 0.36 m<sup>2</sup> + 30%  
= 0.56 m<sup>2</sup>
- Area Live Music = 6 m<sup>2</sup>
- Total Area kasir = 6 m<sup>2</sup> + 0.56 m<sup>2</sup> = **6.56 m<sup>2</sup>**
- **Toilet**
  - Toilet Pria  
2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.8 m<sup>2</sup>
  - Toilet Wanita  
3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.13 m<sup>2</sup>
- Luas Total Toilet + Ruang Tunggu  
= 7.8 m<sup>2</sup> + 9.13 m<sup>2</sup> + ( 16.93 x 30% )  
= **22 m<sup>2</sup>**



- Locker dan Ruang Ganti
  - Luasan Locker : 0.8 m<sup>2</sup>
  - Total Luasan = 0.8 m<sup>2</sup> x 5 orang = 4 m<sup>2</sup>
  - Kebutuhan per orang = 4 m<sup>2</sup> x 4 orang = 16 m<sup>2</sup>
- Souvenir Shop = 16 m<sup>2</sup> ( asumsi )
- **Total luas Ruang Tenis**
  - = 5.210 m<sup>2</sup> + ( 6.56 m<sup>2</sup> + 22 m<sup>2</sup> + 4 m<sup>2</sup> + 16 m<sup>2</sup> + 16 m<sup>2</sup> )
  - = 5.210 m<sup>2</sup> + **84.56 m<sup>2</sup>**
  - = 5.294 m<sup>2</sup> x 30 % sirkulasi = **6794.88 m<sup>2</sup>**

● **Bulu Tangkis**

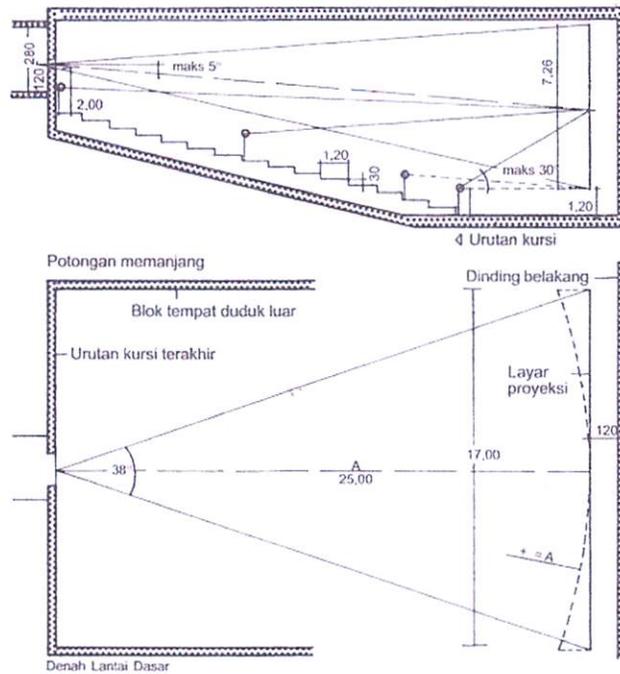


*gambar 5.1.6 Dimensi Ruang Bulu tangkis*

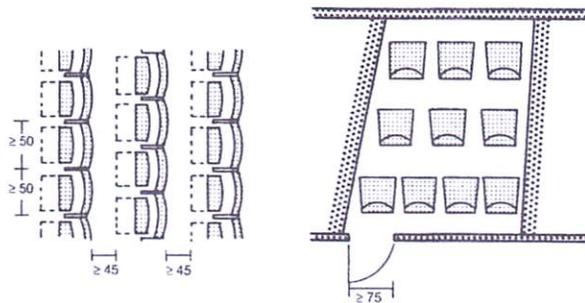
- Luas 1 Unit Lapangan Bulu Tangkis : 13.42 m x 6.1 m = 81.86 m<sup>2</sup>
- Jumlah 8 unit x luas per unit = 81.86 m<sup>2</sup> x 8 = 655 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi + ruang penonton 50% = 655 x 50% = 328 m<sup>2</sup>
- Souvenir Shop = 16 m<sup>2</sup> ( asumsi )
- Service = 84.56 m<sup>2</sup>
- **Total Luas Ruang Bulu Tangkis**
  - = 983 m<sup>2</sup> + 16 m<sup>2</sup> + 84.56 m<sup>2</sup> + ( 30 % sirkulasi )
  - = **1408.56 m<sup>2</sup>**



• **Bioskop ( Data Arsitek )**



*gambar 5.1.7 Dimensi Ruang Bioskop*



*gambar 5.1.8 Dimensi Ruang Gerak Penonton*

- 1 Unit Bioskop memiliki ukuran standard : 26.2 m x 17 m  
= 445.4 m<sup>2</sup>
- Terdapat 4 Unit x Luas = 445.4 m<sup>2</sup> x 4  
= **1.782 m<sup>2</sup>**
- **Kasir**
  - Terdapat 3 Meja Kasir = 3 x 0.72 m<sup>2</sup> = **2.16 m<sup>2</sup>**
  - Terdapat 3 Kursi Kasir = 3 x 0.25 m<sup>2</sup> = **0.75 m<sup>2</sup>**
  - Area Kasir = ( 2.16 m<sup>2</sup> + 0.75 m<sup>2</sup> ) x 2 + ( 30% )  
= 5.82 m<sup>2</sup> + 30%  
= 7.57 m<sup>2</sup>
- Area Live Music = 6 m<sup>2</sup>
- Total Area kasir = 6 m<sup>2</sup> + 0.56 m<sup>2</sup> = **13.566 m<sup>2</sup>**



o **Toilet**

- Toilet Pria

$$2 \text{ WC}, 3 \text{ Urinoir}, 2 \text{ Wastafel}, \text{Sirkulasi } 30\% = 7.8 \text{ m}^2$$

- Toilet Wanita

$$3 \text{ WC}, 3 \text{ Wastafel}, \text{Sirkulasi } 30\% = 9.13 \text{ m}^2$$

Luas Total Toilet + Ruang Tunggu

$$= 7.8 \text{ m}^2 + 9.126 \text{ m}^2 + ( 16.93 \times 30\% )$$

$$= \mathbf{22 \text{ m}^2}$$

o **Ruang Tunggu**

Kapasitas Maksimal 50 Orang

- o Ruang Gerak Manusia  $1 \text{ m}^2$  ( Data Arsitek )

- o Kursi tempat duduk

$$\text{Luasan Duduk} : 0.36 \text{ m}^2$$

$$\text{Luasan Total} = 0.36 \text{ m}^2 \times 50 = 18 \text{ m}^2$$

**sirkulasi 30%**

Luas Total Ruang Tunggu

$$= 18 \text{ m}^2 + ( 18 \times 30\% ) \text{ m}^2 + 30 \text{ m}^2$$

$$= 23.4 \text{ m}^2 + 30 \text{ m}^2$$

$$= \mathbf{53.4 \text{ m}^2}$$

o **Total Luas Ruang Bioskop**

$$= 1.782 \text{ m}^2 + 13.566 \text{ m}^2 + 22 \text{ m}^2 + 53.4 \text{ m}^2$$

$$= 1.871 \text{ m}^2 \times 30 \% \text{ sirkulasi}$$

$$= \mathbf{2.432 \text{ m}^2}$$

---

• **Karaoke**

- o Reseptionist

- Kapasitas 2 Orang

$$\text{Luasan} = 1.3 \text{ m}^2 + 1.5 \text{ m}^2 \text{ perorang}$$

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

- Perabot = 2 Meja x 0.77 = 1.54 m<sup>2</sup>

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

$$= 3 \text{ m}^2 + 1.54 \text{ m}^2 + 0.4 \text{ m}^2$$

$$= 4.94 \text{ m}^2 \times 30\% = \mathbf{6.42 \text{ m}^2}$$



o **Ruang-ruang Karaoke**

- Small Room : Kapasitas 4 orang =  $12 \text{ m}^2 \times 12 \text{ Ruang}$
- Medium Room : Kapasitas 6 orang =  $15 \text{ m}^2 \times 10 \text{ Ruang}$
- VIP Room : Kapasitas 22 orang =  $30 \text{ m}^2 \times 5 \text{ Ruang}$   
=  $144 \text{ m}^2 + 150 \text{ m}^2 + 150 \text{ m}^2$   
=  $444 \text{ m}^2 \times 30\%$   
=  **$577.2 \text{ m}^2$**

o Ruang Kontrol :  **$12 \text{ m}^2$**  ( asumsi )

o Gudang :  **$12 \text{ m}^2$**  ( asumsi )

o **Toilet**

- Toilet Pria  
2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% =  $7.8 \text{ m}^2$
- Toilet Wanita  
3 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% =  $9.13 \text{ m}^2$

Luas Total Toilet + Ruang Tunggu  
=  $7.8 \text{ m}^2 + 9.13 \text{ m}^2 + ( 16.93 \times 30\% )$   
=  **$22 \text{ m}^2$**

o Locker dan Ruang Ganti

- Luasan Locker :  $0.8 \text{ m}^2$
- Total Luasan =  $0.8 \text{ m}^2 \times 5 \text{ orang}$   
=  **$4 \text{ m}^2$**
- Kebutuhan per orang =  $4 \text{ m}^2 \times 4 \text{ orang}$   
=  **$16 \text{ m}^2$**

o **Total Luas Ruang Karaoke**

=  $577.2 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 + 20 \text{ m}^2 + 22 \text{ m}^2 + 4 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2$   
=  $653.2 \text{ m}^2 \times 30\%$  sirkulasi  
=  **$849.16 \text{ m}^2$**



❖ **Luas Total Ruangan Sementara**

▪ Lobby	= 91.5 m <sup>2</sup>	
▪ Kantor Pengelola	= 307.65 m <sup>2</sup>	
▪ Service	= 293.8 m <sup>2</sup>	
▪ Rg. Penyi. & Perleng.	= 158.15 m <sup>2</sup>	
▪ Parkir	= 2695.5 m <sup>2</sup>	
▪ Pos Keamanan	= 16 m <sup>2</sup>	
▪ ATM Centre	= 9 m <sup>2</sup>	
▪ Poliklinik	= 20 m <sup>2</sup>	
▪ Mushallah	= 74 m <sup>2</sup>	
▪ Restaurant	= 623.35 m <sup>2</sup>	
▪ Toko Souvenir	= 160 m <sup>2</sup>	
▪ Aula	= 107 m <sup>2</sup>	
▪ Fitness	= 300 m <sup>2</sup>	
▪ Futsall	= 5132.65 m <sup>2</sup>	
▪ Bowling	= 6.544 m <sup>2</sup>	
▪ Billiard	= 390.02 m <sup>2</sup>	
▪ Tenis	= 6.795 m <sup>2</sup>	
▪ Bulu Tangkis	= 1408.56 m <sup>2</sup>	
▪ Bioskop	= 2.432 m <sup>2</sup>	
▪ Karaoke	= 849.16 m <sup>2</sup>	+
	<b>30.917 m<sup>2</sup></b>	

- Luas Ruangan x Sirkulasi 30 %  
= 30.917 m<sup>2</sup> x 30 %  
= 30.917 m<sup>2</sup> x 9.275 m<sup>2</sup>  
= **40.192 m<sup>2</sup>**



- **Kolam Renang ( Data Arsitek )**

Bidang masuk satu penghuni (EW)	Jenis kolam	Kesatuan perencanaan		Arena loncat	Faktor pengukuran program bidang dan ruang Kesatuan nilai patokan	Bidang lahan (tanpa bidang letak) [m <sup>2</sup> ]
		Besar kolam (m atau m <sup>2</sup> )	Bidang air (m <sup>2</sup> )			
1	2	3		4	5	6
5000 sampai 10000	SB SPB <sup>3)</sup> NSB PB	16,66 × 25,00 12,50 × 11,75 500 100	417 147 500 100 1164	1B + 3B + 1P + 3P + 5P	1000	8000 sampai 12000

*tabel 5.7 Standard Jenis Kolam Renang*

- **Penggunaan Kolam Renang 3 Tipe**

- Tipe PB : Kolam Anak : 417 m<sup>2</sup>
- Tipe NSB : Kolam Bukan Perenang : 500 m<sup>2</sup>
- Tipe SPB : Kolam Loncat : 147 m<sup>2</sup>

- Total Luas Kolam Renang x 30 % Sirkulasi  
 $= ( 417 \text{ m}^2 + 500 \text{ m}^2 + 147 \text{ m}^2 ) + 30 \%$   
 $= 1.064 \text{ m}^2 + 320 \text{ m}^2$   
 $= \mathbf{1.384 \text{ m}^2}$

- Penyewaan Alat : **16 m<sup>2</sup>** ( asumsi )
- Gudang : **12 m<sup>2</sup>** ( asumsi )

- **Toilet**

- Kapasitas yang dilayani berkisar 20 Orang  
Untuk yang dilayani 20 Orang :
- Toilet Pria  
6 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.71 m<sup>2</sup>
- Toilet Wanita  
9 WC, 3 Wastafel, Sirkulasi 30% = 12.91 m<sup>2</sup>
- Luas Total Toilet :  
 $= 6.71 \text{ m}^2 + 8.91 \text{ m}^2$   
 $= \mathbf{22.65 \text{ m}^2}$

- Km / Shower 5 Unit x 2 m<sup>2</sup> : **10 m<sup>2</sup>** ( asumsi )
- Penitipan Barang / Locker : **16 m<sup>2</sup>** ( asumsi )



- Luas Total Area Kolam Renang
  - =  $1.384 \text{ m}^2 + \{ ( 16 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 + 22.65 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2 ) \times 30\% \}$
  - =  $1.384 \text{ m}^2 + ( 76.65 \times 30\% )$
  - =  $1.384 \text{ m}^2 + 100 \text{ m}^2$
  - =  $1.484 \text{ m}^2 + 30 \% \text{ Sirkulasi}$
  - =  $1.484 \text{ m}^2 + 445 \text{ m}^2$
  - =  **$1.929 \text{ m}^2$**

- Area Bermain Anak 30 % dari Luas Lahan
  - =  $33.000 \text{ m}^2 \times 30 \%$
  - =  $9.900 \text{ m}^2 + ( 9.900 \times 30 \% )$
  - =  $9.900 \text{ m}^2 + 2.970 \text{ m}^2$
  - =  **$12.870 \text{ m}^2$**
- Fasilitas Bermain Anak : Area Bermain Anak  $9.900 \text{ m}^2$  : 7 Kriteria Atraksi
  - Kincir Angin :  $1.400 \text{ m}^2$
  - Kereta Ulat :  $1.400 \text{ m}^2$
  - Buah Terbang :  $1.400 \text{ m}^2$
  - Galeri Rumah Hantu :  $1.400 \text{ m}^2$
  - Bom-bom Car :  $1.400 \text{ m}^2$
  - Taman Bermain Anak :  $1.400 \text{ m}^2$
  - Atraksi Air :  $1.400 \text{ m}^2$
- Total Luas Ruang Area Bermain dan Kolam Renang
  - =  $1.929 \text{ m}^2 + 12.870 \text{ m}^2$
  - =  $14.799 \text{ m}^2 + ( 30 \% \text{ Sirkulasi } )$
  - =  $14.799 \text{ m}^2 + 4.440 \text{ m}^2$
  - =  **$19.239 \text{ m}^2$**

- Sirkulasi Ruang Gerak 30 %
  - =  $19.239 \text{ m}^2 \times 30 \%$
  - =  **$4.440 \text{ m}^2$**



## 5.8 Keputusan Hasil Ruang

Pembagian ruang tapak terhadap analisa ruang-ruang dari fasilitas wisata sebagai berikut :

❖ Luas Tapak	: 30.000 m <sup>2</sup>	: 100 %
○ Luas Ruang Hiburan dan Olahraga ( BA )	= 40.192 m <sup>2</sup>	: 70 %
○ Kolam Renang dan Bermain Anak	= 19.239 m <sup>2</sup>	: 56 %
○ Sirkulasi Ruang Gerak	: 4.440 m <sup>2</sup>	: 14 %

❖ Luas Tapak	: 33.000 m <sup>2</sup>	: 100 %
❖ Sirkulasi	: 4.440 m <sup>2</sup>	: 14 %
❖ Kolam Renang + Bermain Anak		: 56 %
❖ BA	: 40.192 m <sup>2</sup>	: 30 %
	: 40.192 m <sup>2</sup> x 30 %	
	: 12.000 x ( 3 - 5 Lantai )	: 30 %

### ❖ Kesimpulan

○ Luas Tapak	: 33.000 m <sup>2</sup>	: 100 %
○ Building Area	9.900 - 13.200	: 30 % - 40 %
○ Kolam + Taman	16.500 - 20.000	: 50 % - 60 %
○ Sirkulasi	4.000 - 5.000	: 14 % - 20 %

Keterangan :

- Tinggi bangunan **3 - 5 Lantai**



## 5.9 Analisis Suasana dan Karakter Ruang ( Interior )

Pada perancangan Wisata Hiburan dan Rekreasi ini, pengambilan karakter terhadap ruang-ruang fasilitas yaitu dengan mengambil karakteristik sifat dari jenis-jenis fasilitas utama yang sangat menunjang sehingga menghasilkan kompleksitas ruangan yang bervariasi. Kesan suasana dari pengambilan warna, material, tekstur, serta bentuk mengambil pertimbangan dari daya tarik aktifitas yang kemudian di olah ke dalam suatu perwujudan dengan mempertimbangkan tingkat kenyamanan dalam ruangan. Secara umum suasana dan karakter ruangan yang ditampilkan terkait dengan aktifitas ruangnya mulai dari pengambilan warna, pengolahan bentuk sehingga terjadinya kombinasi dan daya tarik yang berbeda-beda terhadap suasana di dalam ruangan.

Mengingat fasilitas utama yang disediakan bertujuan untuk hiburan maupun rekreasi, maka penerapan suasana pada ruang bersifat bebas dan akrab sehingga memiliki tingkat kenyamanan lebih tinggi. Pengolahan bentuk dan warna pada ruang yang bersifat acak serta permainan texture yang bebas agar dapat memerangi tingkat emosional pengguna ruang agar tetap nyaman, mulai dari permainan cahaya Lampu, pengolahan bentuk terhadap pencahayaan alami yang diterima ditujukan untuk menambah nilai unik terhadap interior ruang sehingga lebih menarik.

### 5.1.1 Pola Lantai, Dinding dan Plafon

Penerapan Pola Lantai atau dinding pada ruang bersifat bebas atau abstrak yang disesuaikan dengan fungsi ruang agar lebih menarik dan selaras. Permainan warna dan bentuk pada material lantai juga dilakukan agar mengurangi dampak yang terlalu monoton terhadap ruangan. Dinding, plafon maupun prabot juga menggunakan sifat warna dingin dan lembut agar mengurangi tingkat emosi pengguna ruang.

### 5.1.2 Analisis Pencahayaan Alami dan Buatan

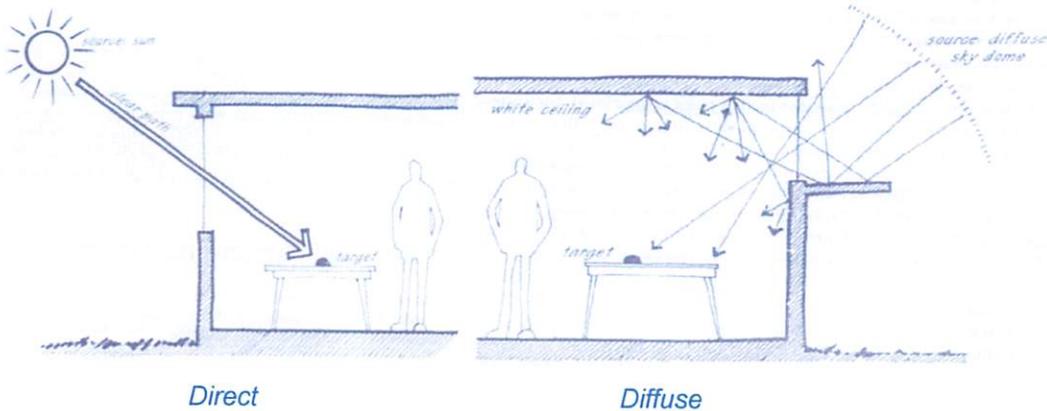
Pencahayaan yang sangat dibutuhkan terhadap ruang-ruang aktifitas merupakan pencahayaan alami pada siang hari, sehingga penggunaan dan pemanfaatan cahaya alami dapat di fokuskan pada bagian ruang-ruang yang terbuka. Sedangkan ruang-ruang yang sulit mendapatkan cahaya matahari pada siang hari lebih banyak menggunakan cahaya buatan, namun pencahayaan buatan ini lebih bersifat atraktif dan bersifat bervariasi, mulai dari interior dan eksterior permainan cahaya lampu pada ruang-ruang tertentu difungsikan agar daya tarik terhadap pengguna ruang lebih tajam dan menarik. Pemilihan tipe lampu juga sangat berpotensi terhadap suasana ruang, cahaya yang bersifat dingin dan lembut sangat



berperan terhadap aktifitas ruang terutama sifat lampu yang kurang menghasilkan kalor terhadap aktifitas pengguna.

Berikut beberapa Sistem Pencahayaan yang dapat diterapkan ke dalam bangunan terhadap aktifitas di dalam ruangan :

a) Pencahayaan Alami



Gambar di atas merupakan beberapa sistem terhadap suatu bangunan ataupun ruangan yang membutuhkan adanya pencahayaan terhadap matahari dimana dapat menggunakan sistem Direct yang menempatkan suatu bukaan pada dinding bangunan agar dapat menerima cahaya matahari, sedangkan sistem Diffuse lebih memanfaatkan potensi ruangan atau suatu bangunan yang dapat memantulkan cahaya matahari ke arah yang lebih banyak dari penggunaan material dan teksture yang dapat memantulkan cahaya.

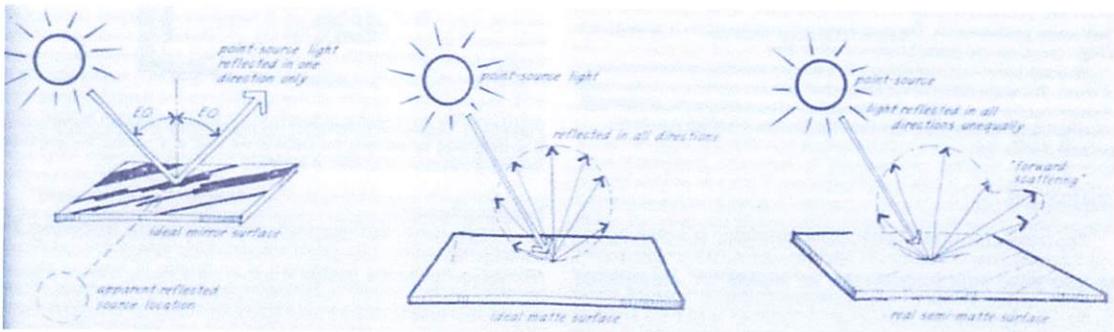
b) Pencahayaan Buatan



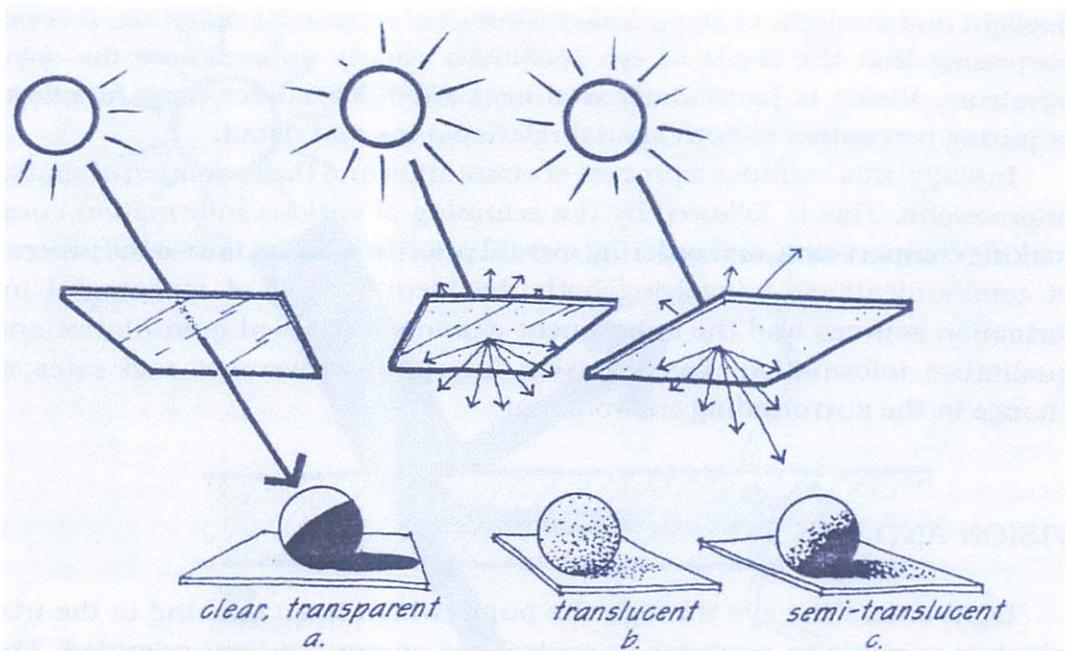
Bolamp / Lampu

Pada penggunaan cahaya buatan dapat dilakukan dengan menggunakan bahan lampu pada tiap ruang-ruang yang membutuhkan cahaya pada siang hari maupun malam hari. Kapasitas sinar lampu yang keluar juga dapat diarahkan melalui pemantulan cahaya lampu terhadap elemen ruang sehingga tidak menggunakan kapasitas lampu yang berlebihan terhadap ruangan.





Selain pencahayaan alami di dalam ruangan, pada area eksterior atau luar bangunan juga membutuhkan cahaya alami terhadap sinar matahari dalam melakukan aktifitas. Pada area ruang luar bangunan cahaya matahari juga dapat dipantulkan ke arah ruang disekitarnya yang memiliki intensitas cahaya kurang yaitu dengan menggunakan sistem Diffuse atau menggunakan elemen pada ruang luar yang dapat meresap sinar matahari dan juga dapat memantulkan radiasi matahari yang menimbulkan adanya penerangan tambahan.



Sistem pencahayaan di atas juga dapat diterapkan pada atap bangunan dimana mengantisipasi adanya ruang-ruang yang atraktif. sistem tersebut memiliki tiga sifat penerangan dengan menggunakan bahan atap yang transparant, mulai dari penerimaan cahaya langsung, penerimaan cahaya dengan radiasi lebih rendah dan menyebar dan penerimaan cahaya memusat dengan radiasi cukup rendah, tentu hal tersebut dipengaruhi oleh bahan atap yang digunakan.

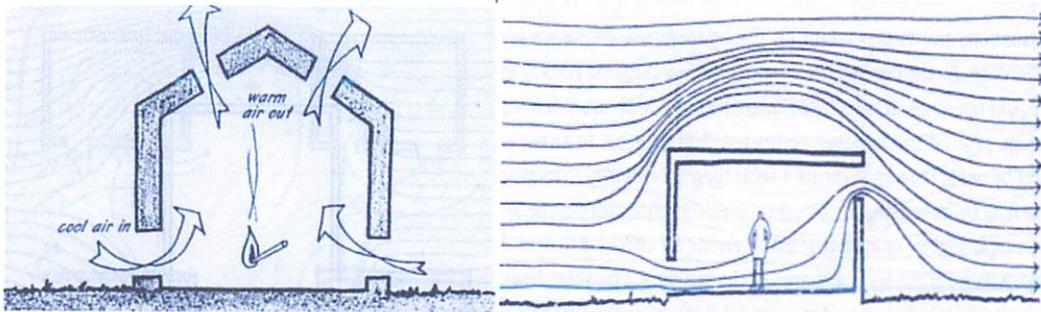


### 5.1.3 Penghawaan Alami dan Buatan

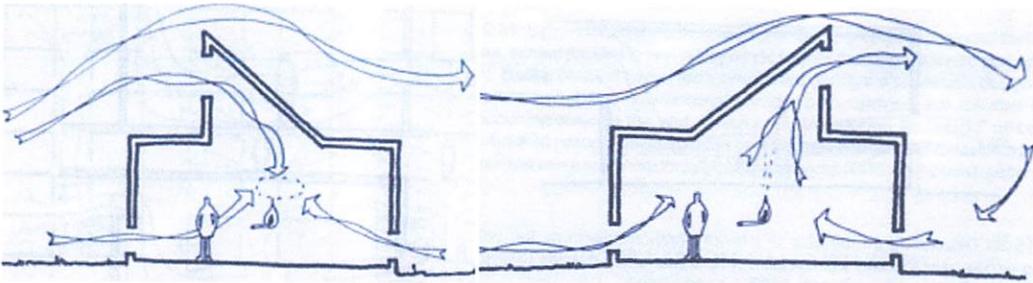
Sistem penghawaan pada ruang aktifitas yang sangat menunjang ataupun ruang-ruang lainnya lebih terfokus pada penghawaan buatan yaitu dengan pemakaian Air Conditioner. Sistem penghawaan buatan ini diterapkan dengan penggunaan AHU pada lantai yang yang membutuhkan, mengingat aktifitas ruang yang cukup atraktif sehingga penggunaan Air Conditioner dengan sistem All Water System sangat dibutuhkan tanpa mengabaikan persyaratan sirkulasi udara untuk mesin AHU.

Berikut beberapa Sistem Penghawaan Alami yang dapat diterapkan ke dalam bangunan terhadap aktifitas di dalam ruangan :

#### a) Penghawaan Alami



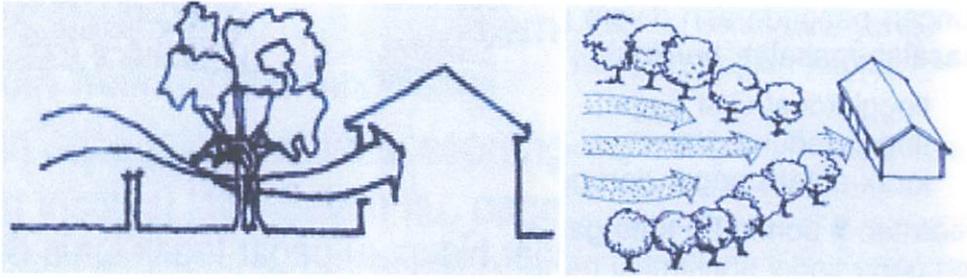
*Karakter Angin di Dalam Ruangan*



*Sitem Bukaam untuk Keluar Masuk Angin*

Penghawaan di dalam ruangan secara alami dibutukannya pemanfaatan angin semaksimal mungkin terhadap ruangan, agar dapat memiliki penghawaan di dalam ruangan dapat menggunakan sistem bukaan pada ruangan yang lebih dari satu agar terdapatnya sirkulasi masuk dan keluar angin pada ruangan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan bukaan fentilasi, jendela atau bukaan utuh. Besar pada bukaan tersebut juga perlu diperhitungkan terhadap besar kapasitas angin yang datang maupun keluar.





Selain kebutuhan penghawaan di dalam ruangan, sirkulasi angin di luar ruangan maupun angin yang mengarah ke arah bangunan tentu terdapat beberapa area yang memiliki tingkat penghawaan terhadap angin cukup rendah. Hal tersebut dapat diorientasikan dengan menggunakan elemen atau vegetasi yang dapat mengarahkan angin ketempat yang kita inginkan, selain itu dengan melewati tumbuhan pohon atau vegetasi tersebut, tingkat kepadatan angin dan tingkat polusi yang terbawa bersama angin dapat berkurang dengan proses netralisir pada pohon di luar bangunan.



## 5.9 Analisa Bentuk

Kriteria bentuk yang akan diterapkan pada bangunan yang melekat di area wisata hiburan dan rekreasi mengambil landasan dari Dekonstruksi non - Derridean. Dekonstruksi non - Derridean ini sendiri memiliki prinsip-prinsip pemikiran yang telah diperluas dan dikembangkan melalui bentuk-bentuk bangunan baru yang sangat fenomenal.

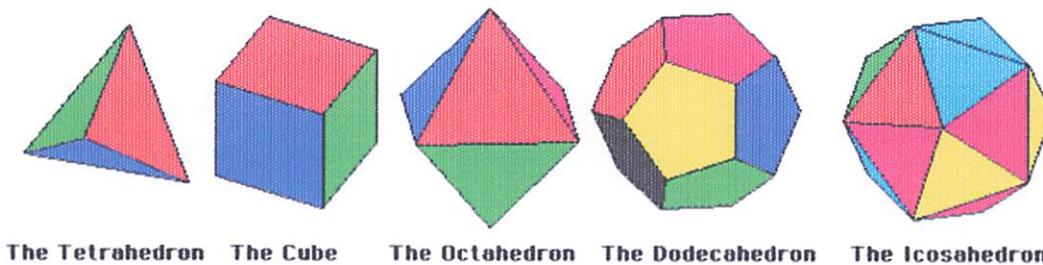
Dalam pengolahan bentuk arsitektur yang diterapkan pada bangunan kawasan wisata mengambil prinsip dari Frank O Gehry dengan konsep dan kriteria rancangan sehingga dapat menjadi ciri khas rancangannya.

Konsep-konsep rancangan Frank O Gehry tersebut sebagai berikut :

- o Pragmatic Design : in wichh one finds by trial and error what one's materials do, the effect of climate and so on.
- o Fragmentasi dengan penggunaan bentuk gepmetri yang mengalami transformasi yang menggunakan beberapa bentuk platonic solid ( segitiga dan persegiempat ) mengalami perubahan dengan kata lain mengacak bentuk melalui penusukan dan penabrakan bentuk platonic solid.
- o Metaphor.
- o Penampilan bentuk yang masih bersifat Shard & Sharks dimana terdapat bentuk-bentuk serpihan batang dan lempeng yang dikomposisikan semedikian rupa sehingga terkesan semerawut, menakutkan dan penuh teka-teki.

Secara khusus Frank O Gehry menganut aliran *Fragmentasi* dan *Discontinuity* atau dalam artian pecahan dan discontinuitas, aliran yang di anut oleh Frank O Gehry yang mana memecahkan keseluruhan bentuk menjadi berbagai bagian dan menjajarkan pecahan - pecahan dengan filsafat seni.

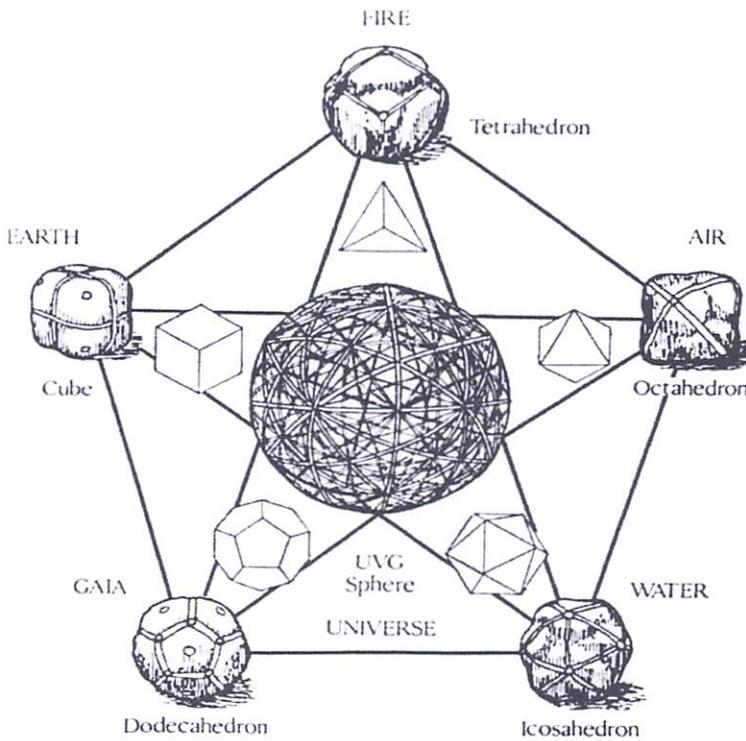
### The five Platonic solids



*gambar 5.1.4 Lima Bentuk Platonic Solid*



5.1.1 Pengambilan Bentuk Dasar Platonic Solid

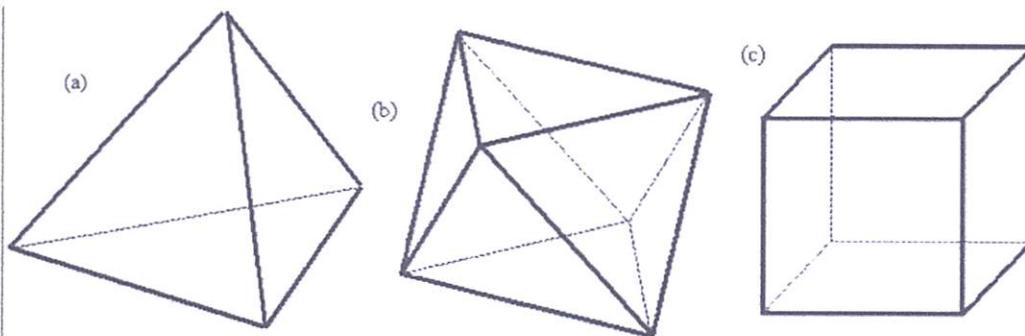


*gambar 5.1.5 Pola Platonic Solid*

Pada dasarnya bentuk dasar yang akan diterapkan merupakan pengolahan dari bentuk - bentuk platonic Solid sebagaimana dengan kriteria bentuk yang ditampilkan oleh Gehry.

Namun, dalam hal ini bentuk yang diterapkan pada bangunan yang berada di kawasan wisata merupan penggabungan dari beberapa bentuk platonic Solid dengan melakukan Fragmentasi bentuk yang kemudian dikombinasikan sehingga menjadi sebuah bentuk arsitektural.

Berikut Bentuk dasar yang ingin ditampilkan dari pengambilan bentuk dasar Platonic Solid antara lain :

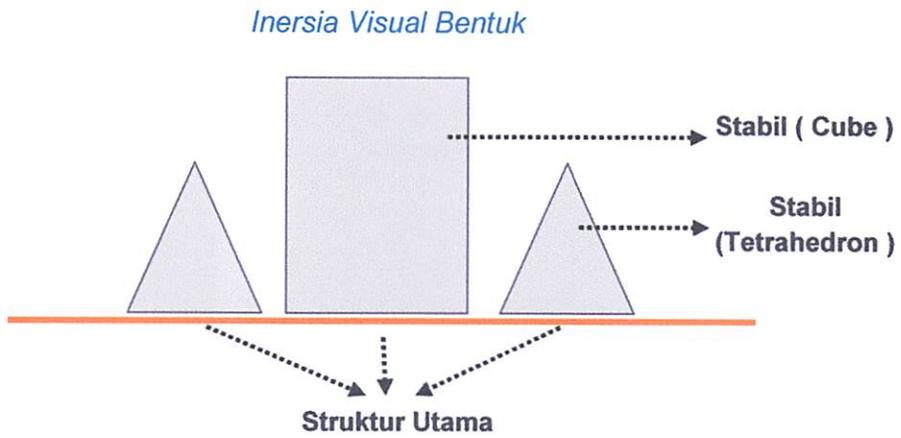


*gambar 5.1.6 Pengambilan Bentuk Dasar Platonic*



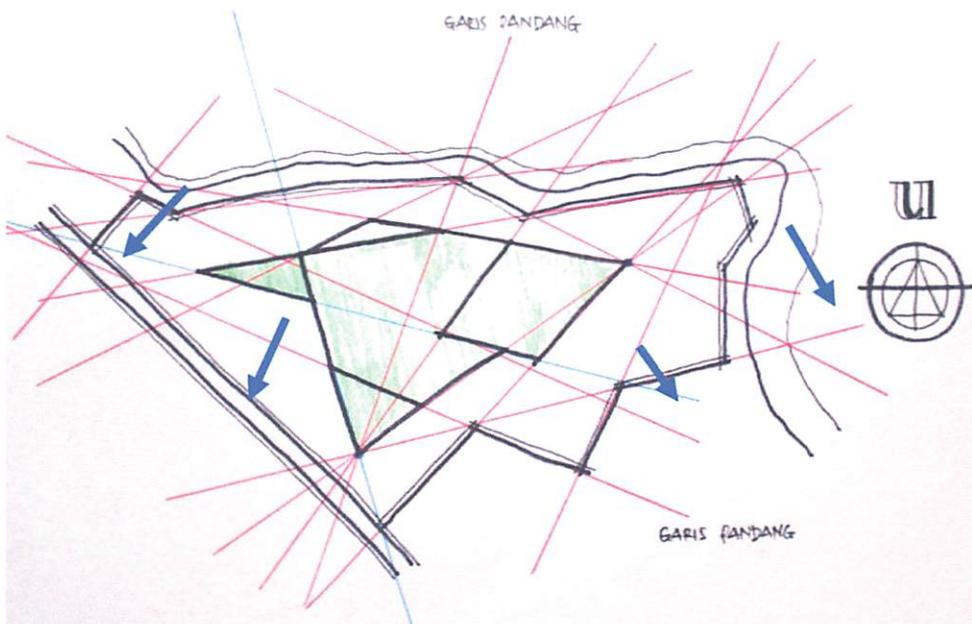
### 5.1.2 Proses Pengolahan Bentuk Dasar

Pengolahan Bentuk dasar pada Bangunan Inti dengan menggunakan bentuk bentuk dari *Platonic Solid* yang kemudian difragmentasikan ke dalam suatu bentuk yang bersifat fungsional.



Ketiga bentuk Platonic Solid tersebut digunakan sebagai struktur utama pada bangunan dikarenakan memiliki sifat kestabilan lebih tinggi.

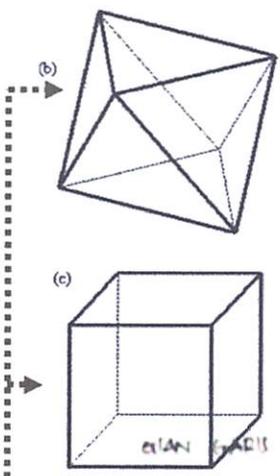
#### o Proses Pengambilan Bentuk



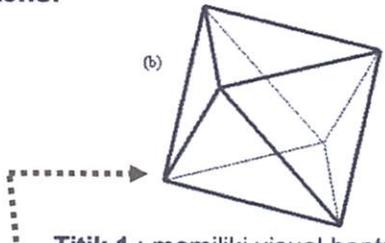
pengambilan proses bentuk bangunan terhadap kawasan dengan mengambil Titik-titik pada beberapa sisi yang memiliki sudut kemiringan dengan beberapa kombinasi garis yang memiliki potensi terhadap ruang gerak sehingga didapatkan beberapa titik-titik yang membentuk suatu lingkup ruang yang dapat dijadikan sebagai proses awal pengambilan bentuk.



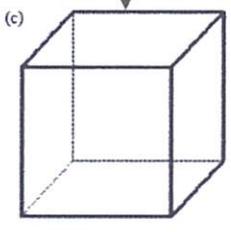
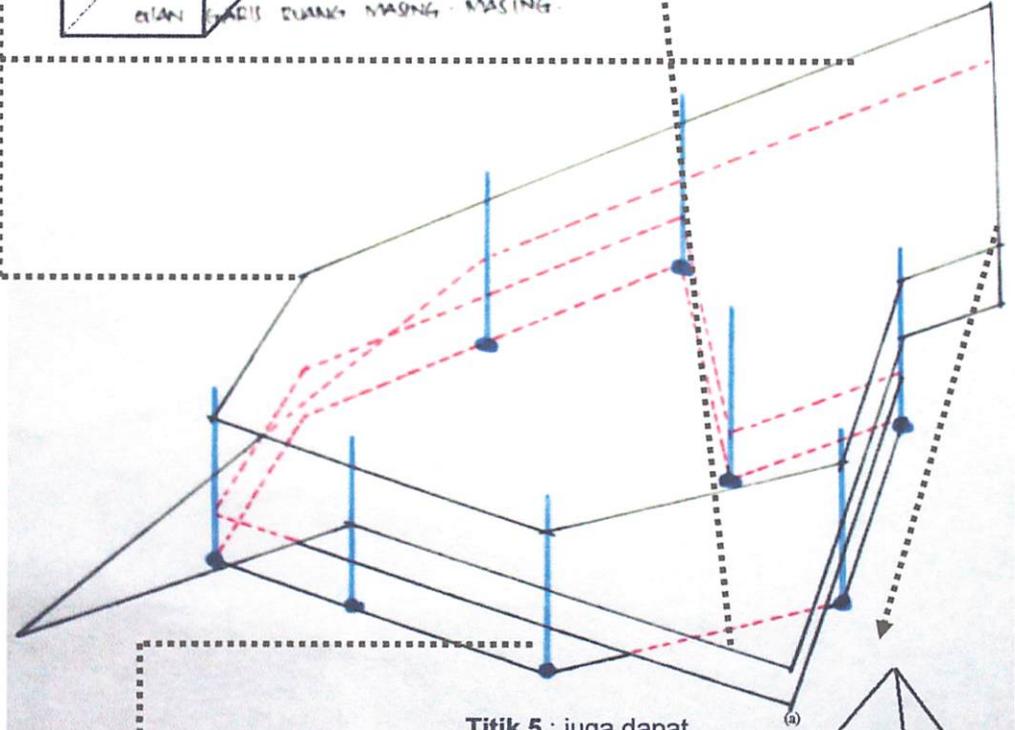
o **Inersia Visual Bentuk Terhadap Titik-Titik Potensi**



**Titik 3 dan 4 :** dapat digolongkan dengan bentuk **Octahedron & Cube**, karena bentuk visual dari titik tersebut memiliki tingkat kerumitan rendah, sehingga pengolahan bentuk di titik ini menggunakan bentuk **Octahedron & Cube** yang difragmentasikan.



**Titik 1 :** memiliki visual bentuk yang dapat digolongkan **Octahedron** karena memiliki tingkat kerumitan tinggi, sehingga pengolahan bentuk di titik 1 menggunakan bentuk **Octahedron**.



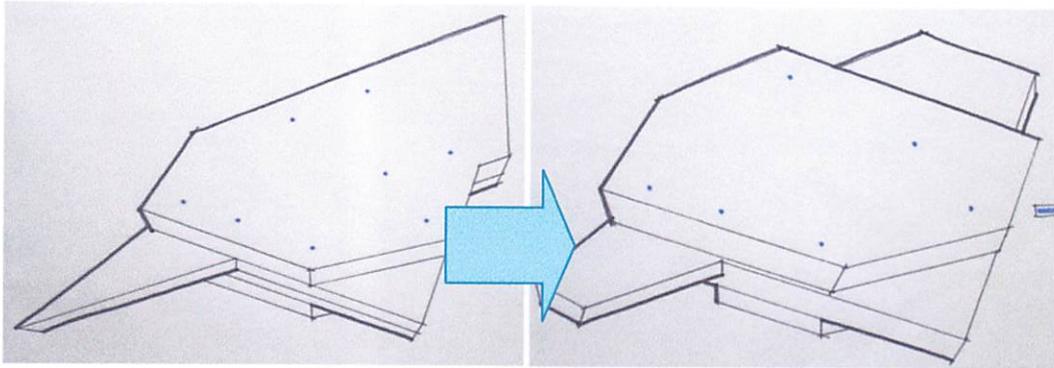
**Titik 2 :** memiliki visual bentuk yang dapat digolongkan **The Cube**, karena Visual bentuk pada titik 2 tidak memiliki tingkat kerumitan pada bentuk, sehingga pengolahan bentuk di titik 2 menggunakan bentuk **Cube**.

**Titik 5 :** juga dapat digolongkan dengan bentuk **Octahedron & Cube**, karena bentuk visual dari titik 5 memiliki tingkat kerumitan rendah, sehingga pengolahan bentuk di titik tersebut menggunakan bentuk **Octahedron & Cube** yang difragmentasikan serta dikombinasikan dengan cara penabrakan pada bentuk.

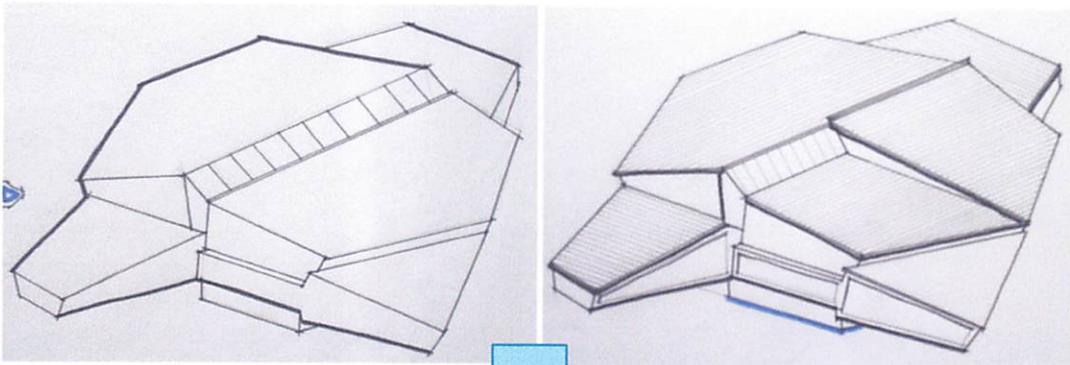


o **Proses Fragmentasi dan Pengolahan Bentuk**

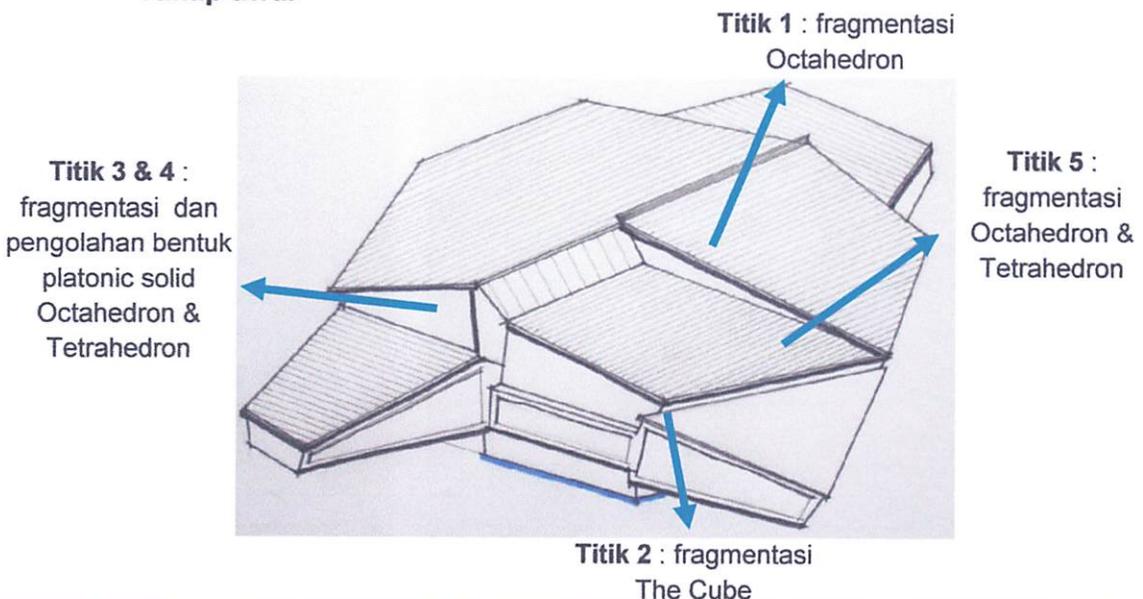
Berikut proses pengambilan garis sumbu struktur platonic solid yang kemudian diterapkan dari pengambilan bentuk terhadap sifat inersia visual titik-titik potensi.



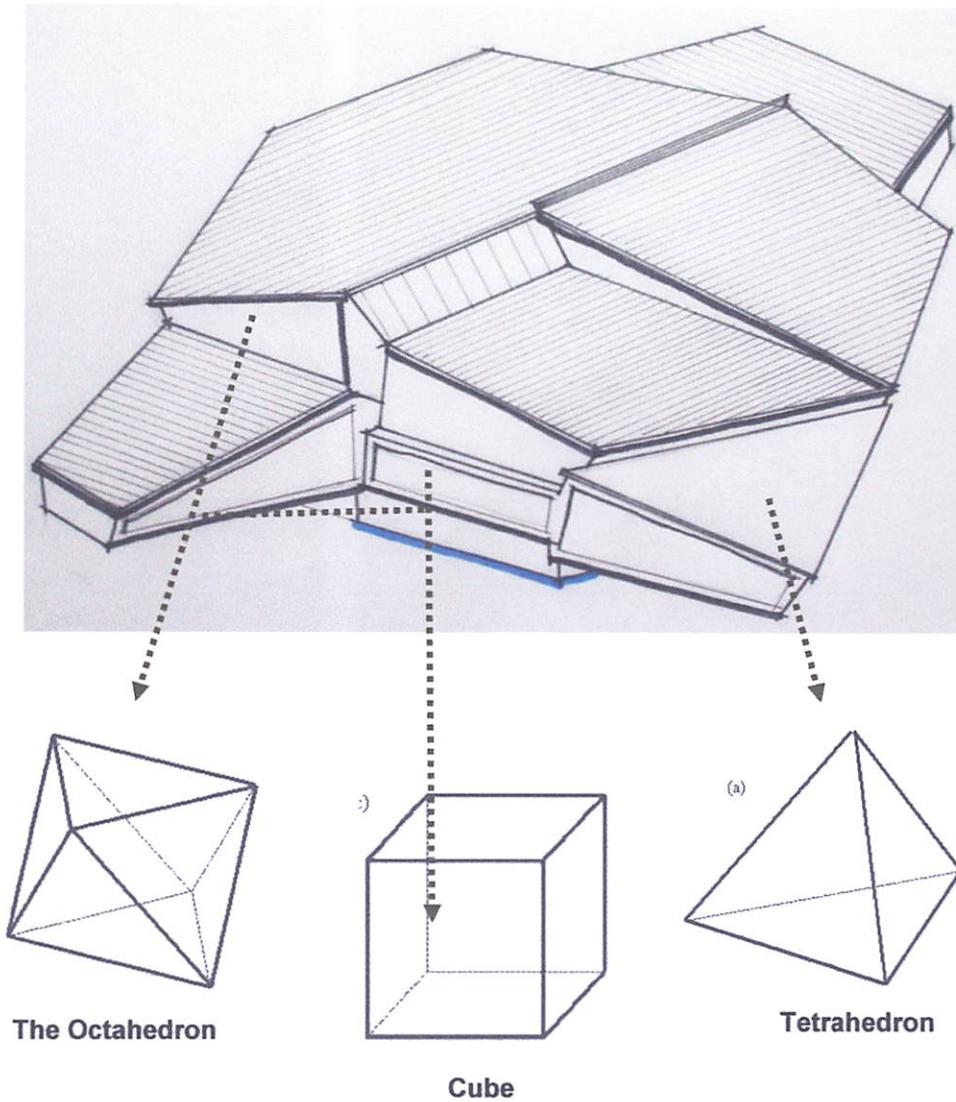
Berikut gambar isometri penempatan sumbu dengan ketinggian secara acak pada titik-titik pengolahan bentuk.



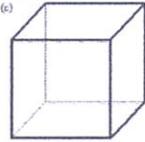
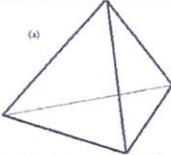
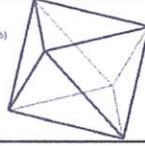
- **Tahap awal**



- Tahap Akhir Fragmentasi dan Penggabungan Bentuk



gambar 5.1.7 Penabrakan Bentuk Platonic Solid

No.	Jenis	Kriteria	Inertia
1.		Cube	<b>Seimbang</b> ( dapat mengikat dan dijadikan sebagai tumpuan pijakan sehingga dapat dijadikan sebagai struktur utama ).
2.		Tetrahedron	<b>Cukup Seimbang</b> ( Dapat mengikat dan dijadikan dasar pembentukan serta dapat dijadikan sebagai pengalir beban ).
3.		Octahedron	<b>Kurang Seimbang</b> ( Tidak Mengikat, hanya dapat bersandar pada bentuk yang lain sehingga dijadikan sebagai penambahan estetika pada bentuk bangunan ).

tabel 5.8 Sifat Bentuk Platonic Solid



### 5.1.3 Tekstur dan Warna

**Warna** merupakan elemen yang sangat penting dalam kehadiran suatu bentuk, karena warna sebagai efek cahaya yang memberi kesan pada mata, sehingga dapat menghadirkan karakter dari suatu bentuk yang secara psikologis mempengaruhi perasaan. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Darmaprawira (2002: 32-34) bahwa:

Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati. Keluarbiasaan warna terletak dalam hal kesederhanaan dan kesenangan emosional, bukan perenungan rasional, kenyataan, dan fakta-fakta yang disederhanakan, dikebiri atau dihilangkan sama sekali. Pada kondisi normal manusia itu menyukai warna. Mereka memiliki reaksi terhadap warna. Ada suasana hati yang diasosiasikan dengan lingkungan yang cerah, hujan atau mendung, gembira atau membosankan.

Berikut kesan yang ditimbulkan oleh warna yang sangat mempengaruhi pada pandangan seseorang sebagai berikut :

No.	Jenis	Kesan
1.	Warna - warna Gelap	Berat, Sedih, Kelesuan, Misteri
2.	Warna - warna Terang	Keberanian, Semangat, Dinamis
3.	Warna - warna Lembut	Tenang, Tentram, Nyaman
4.	Warna - warna Panas	Agresif, Merangsang
5.	Warna - warna Dingin	Lembut, Tenang, Sejuk

*tabel 5.9 Kesan Warna Terhadap Bentuk*

*pemilihan warna akan memberi kesan berbeda terhadap luas ruangan :*

- warna gelap pada tembok akan membuat kesan ruangan menjadi lebih kecil, sedangkan warna terang pada tembok akan membuat kesan ruangan terlihat lebih luas.
- warna gelap pada langit / plafond akan membuat ruangan menjadi lebih rendah sedangkan warna putih pada langit / plafond akan membuat ruangan menjadi lebih tinggi dan berudara.
- warna cerah langit / plafond dipadu dengan warna gelap pada tembok akan membuat ruangan lebih tinggi dan sempit sedangkan warna cerah langit / plafond dipadu dengan warna cerah pada tembok akan membuat ruangan lebih rendah tetapi lebar.



- o warna terang pada sisi tembok dipadu dengan warna gelap diujung ruangan membuat lorong terkesan pendek, sedangkan warna gelap pada sisi tembok dipadu warna terang diujung ruangan membuat lorong terkesan lebih panjang.
- o perpaduan warna kontras akan membuat ruangan lebih kecil, sedangkan warna senada akan membuat ruangan terkesan luas.

Dalam hal ini dapat dikatakan, bahwa warna sebagai elemen penting untuk membangun kesan yang dapat mempengaruhi suasana perasaan, di mana kehadiran warna sangat penting untuk menambah nilai estetik dan artistik dalam satu kesatuan desain yang diwujudkan. Apabila diperhatikan setiap individu memiliki emosi yang berbeda-beda, hal tersebut sangat tergantung terhadap sensitivitas seseorang terhadap warna. Maka pilihan-pilihan selera warna yang berbeda-beda merupakan wujud dari ekspresi dan karakter dari setiap individu.

**Tekstur** adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, halus, keras atau lunak, kasar atau licin. (Sidik dan Prayitno, 1979: 26).

Tekstur merupakan karakter nilai raba yang dapat dirasakan secara fisik dan secara imajiner.

- o Tekstur kasar ketika diraba secara fisik memang menunjukkan suatu permukaan yang kasar, sedangkan
- o Tekstur semu hanya nampak oleh mata karakternya kasar namun ketika diraba tidak dapat dirasakan sebagaimana yang dilihat sehingga tekstur semacam ini hanya memberi kesan imajinatif pada perasaan

No.	Jenis	Kesan
1.	Halus	Menyenangkan, Ketenangan, Kelembutan
2.	Kasar	Menarik Perhatian, Kekuatan, Ancaman
3.	Licin	Terasa lebih Luas, Ringan, Kuat

tabel 5.1.1 Kesan Tekstur Terhadap Bentuk

*pemilihan tekstore akan memberi kesan berbeda terhadap sifat suatu bentuk :*

- o Tekstur yang Kasar membuat intensitas warna tampak lebih lemah dan redup.
- o Tekstur Kasar menimbulkan kesan yang maskulin.
- o Tekstur kasar dan tebal terkesan membuat ruangan lebih kecil dan sempit.



- o **Tekstur Licin dan ringan menimbulkan kesan lebih luas dan ringan dan kuat.**
- o **Tekstur Halus mencerminkan hal-hal resmi dan anggun.**

Pemilihan warna dan prosedur artistik merupakan masalah utama yang harus diperhitungkan dalam proses desain. Ketika warna dipandang sebagai material, maka dalam pengekspresiaannya akan melibatkan keterampilan teknik sesuai dengan kebutuhan artistik untuk mewujudkan ide - de berdasar pada konsep yang telah ditentukan.

Pemanfaatan tekstur lebih bersifat teknis untuk mewujudkan nilai raba tersebut sesuai dengan karakter objek yang diharapkan. Memanfaatkan tekstur kasar untuk menampilkan karakter objek dan pengolahan motif-motif tertentu dengan tujuan untuk mengabstraksikan nilai-nilai perbedaan yang terajut dalam olahan teknik secara estetik dan artistik.

Dengan beberapa kriteria dan dampak yang dihasilkan oleh warna dan tekstur sangat mempengaruhi sifat pengguna baik di luar ruangan maupun di dalam ruangan. dengan itu pada konsep Wisata yang memiliki tujuan Hiburan dan Rekreasi sehingga warna yang sangat dominan untuk digunakan adalah warna yang bersifat Dingin dan Lembut agar dapat menimbulkan suasana yang lebih nyaman dan tenang, baik luar bangunan maupun interior bangunan menggunakan sifat warna terang dengan kombinasi suasana lembut dan dingin sehingga semangat pengguna dapat tersalurkan. Begitupula pada pemilihan tekstur, sifat tekstur yang digunakan bersifat kombinasi antara kasar dan halus sehingga lebih menarik dan membuat rasa penasaran lebih tinggi terhadap bangunan maupun interior bangunan hal ini juga sangat bergantung pada kualitas bahan yang digunakan.

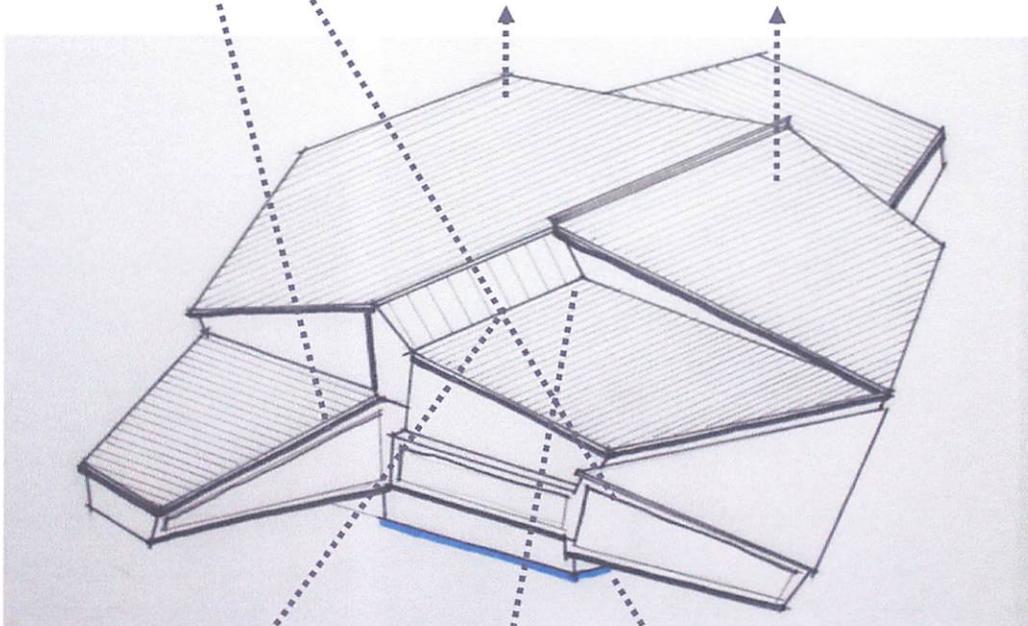


### 5.1.4 Struktur

Mengingat bangunan memiliki lantai yang lebih dari 3 dan terdapat ruang-ruang yang cukup luas sehingga digunakan struktur baja dan struktur beton agar mampu menahan beban yang ada terhadap bangunan.

Mengantisipasi bentuk di bawah yang memiliki panjang dan lebar ruangan yang cukup besar sehingga digunakannya struktur kantilever dimana struktur ini dapat menyalurkan beban ke struktur utama dan dapat menahan beban yang bersifat tergantung.

Mengingat permainan bentuk pada bagian atap sangat banyak sehingga dibutuhkan penggunaan bahan atap yang cukup ringan dan kuat agar dapat mengurangi beban yaitu dengan menggunakan bahan atap yang berjenis fiber.



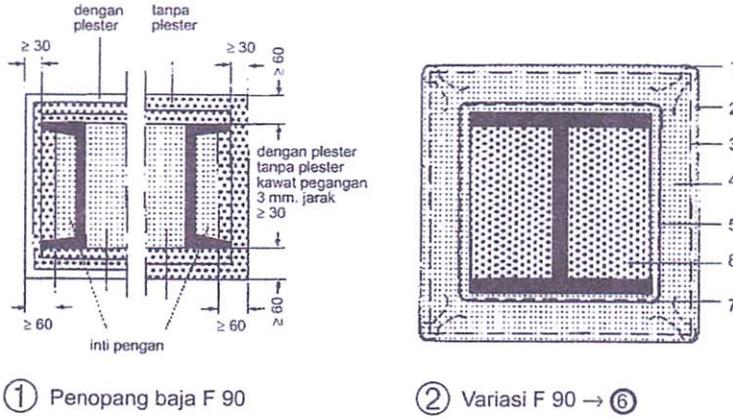
Penerimaan beban yang cukup banyak dan berpusat ditengah bangunan sehingga pada struktur Utama yang terdapat pada bangunan memiliki dimensi yang cukup besar dan memiliki bahan yang cukup kuat dimana dapat digunakan bahan baja dan beton sebagai kekuatan struktur.

Bangunan yang bersifat memanjang dan berlantai banyak dan kekuatan struktur sangat dipengaruhi oleh bentuk struktur pondasi dikarenakan lahan yang berkontur pada tapak sehingga penggunaan sistem pondasi telapak dan bantuan tiang pancang dapat diterapkan agar mampu menyeimbangkan beban pada bangunan.

*gambar 5.1.8 Penentuan Struktur Bangunan*

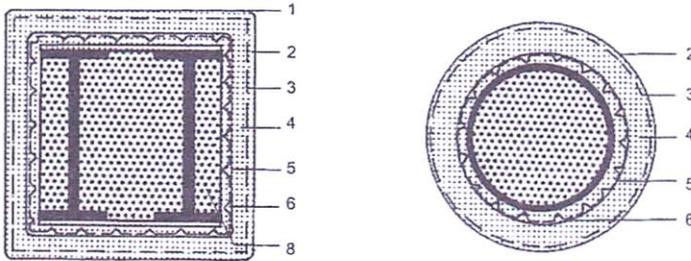


- o Kesimpulan Jenis Struktur
  - Struktur Utama dengan menggunakan bahan baja dan beton bertulang.
  - Struktur Atap menggunakan bahan fiber komposit agar lebih ringan.
  - Struktur Bawah dengan sistem pondasi telapak dan tiang pancang.

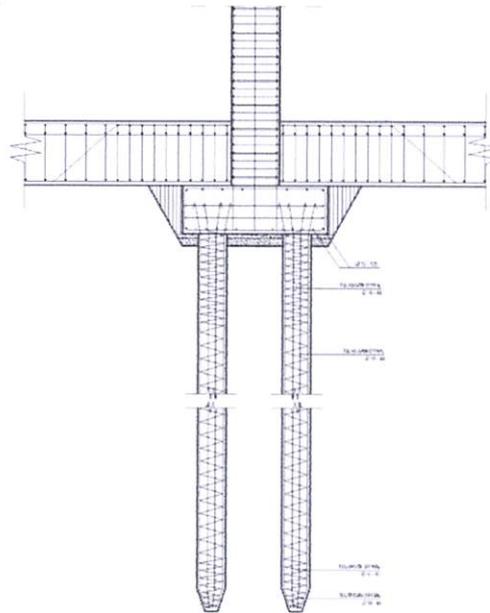
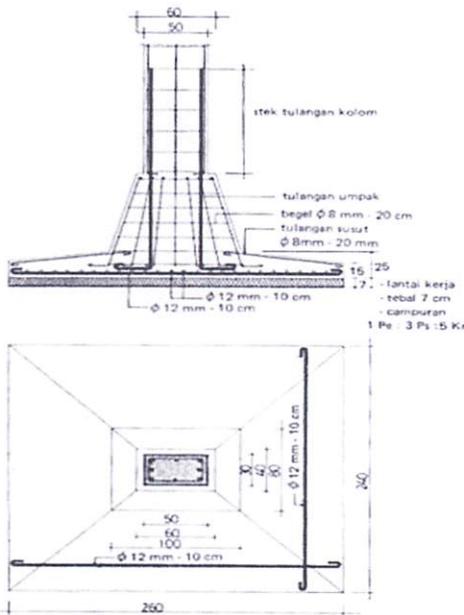


① Penopang baja F 90

② Variasi F 90 → ⑥



Jenis Baja anti Bakar ( Struktur Utama )



Jenis Pondasi Telapak dengan Tiang Pancang ( Struktur Bawah )

gambar 5.1.9 Jenis Struktur



### 5.1.5 Utilitas

- o Sistem Pencahayaan

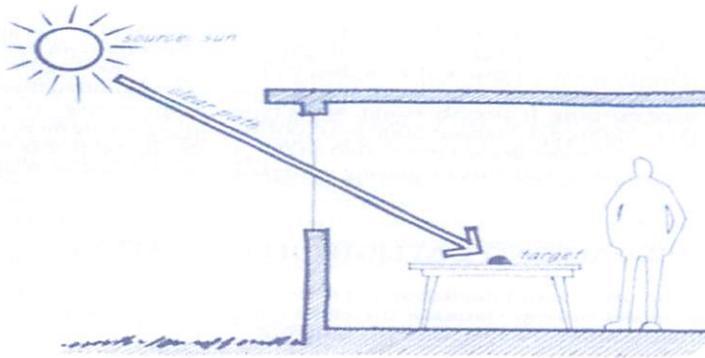
Mengingat fasilitas dan ruang-ruang yang cukup banyak terutama dimensi ruang yang berskala besar sehingga membutuhkan cahaya yang cukup besar untuk mampu memberikan intensitas penerangan pada ruangan.

Sistem Pencahayaan yang dapat digunakan pada konsep ini merupakan Pencahayaan Alami dan Pencahayaan Buatan.

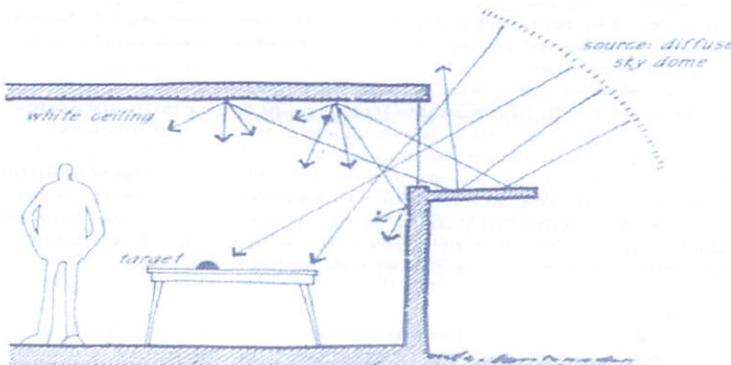
- Pencahayaan Alami

Dimensi ruang pada bangunan yang sangat besar sehingga penerimaan cahaya alami sangat kurang, dengan itu pada ruang - ruang tertentu bahan dan material dinding diupayakan memberikan warna yang mampu memberikan cahaya dari pantulan sinar alami matahari.

- Pencahayaan Alami Berupa Matahari dengan sistem Direct



- Pencahayaan Alami berupa pantulan cahaya terhadap material ataupun warna bangunan dengan sistem Diffuse



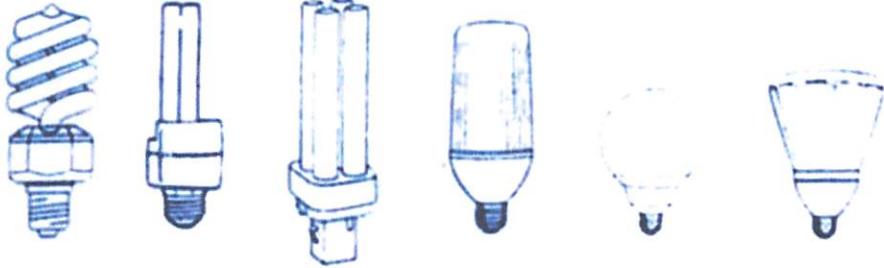
- Pencahayaan buatan

Kebutuhan penerangan dalam ruangan yang paling banyak dibutuhkan adalah pencahayaan buatan, dikarenakan kurangnya intensitas cahaya alami yang masuk ke dalam ruangan. Salah satu upaya penggunaan



cahaya buatan dengan menggunakan cahaya Lampu yang mampu memberikan penerangan dengan kebutuhan kondisi ruangan yang membutuhkan.

- Pencahayaan Buatan berupa Light ( Lampu ).



- Memanfaatkan pantulan balik cahaya lampu melalui material dan dinding ruangan sehingga mengurangi kelebihan tegangan pada lampu.

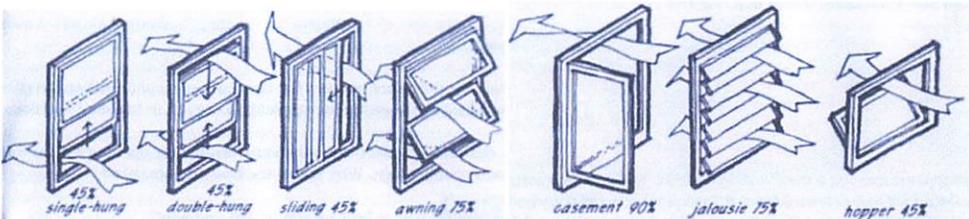
- o Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang dapat diterapkan pada bangunan ini terdapat 2 sistem yaitu sistem penghawaan alami dan sistem penghawaan buatan.

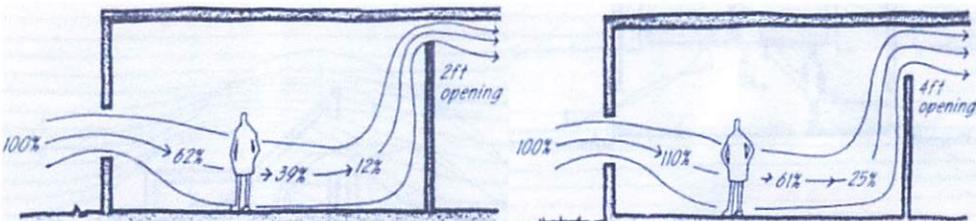
- Penghawaan Alami

Kawasan tapak yang memiliki arah angin yang cukup baik terhadap bangunan sehingga cukup mampu untuk di orientasikan ke arah bangunan. Beberapa cara yang dapat diterapkan pada bangunan untuk dapat menarik sirkulasi angin yang mampu masuk ke dalam ruangan-ruangan tertentu yaitu :

- Penghawaan Alami ( angin ) dengan memberikan beberapa bukaan pada ruangan yang sangat membutuhkan penghawaan.



- Memanipulasi bentuk untuk mengarahkan sirkulasi angin terhadap ruang-ruang tertentu.



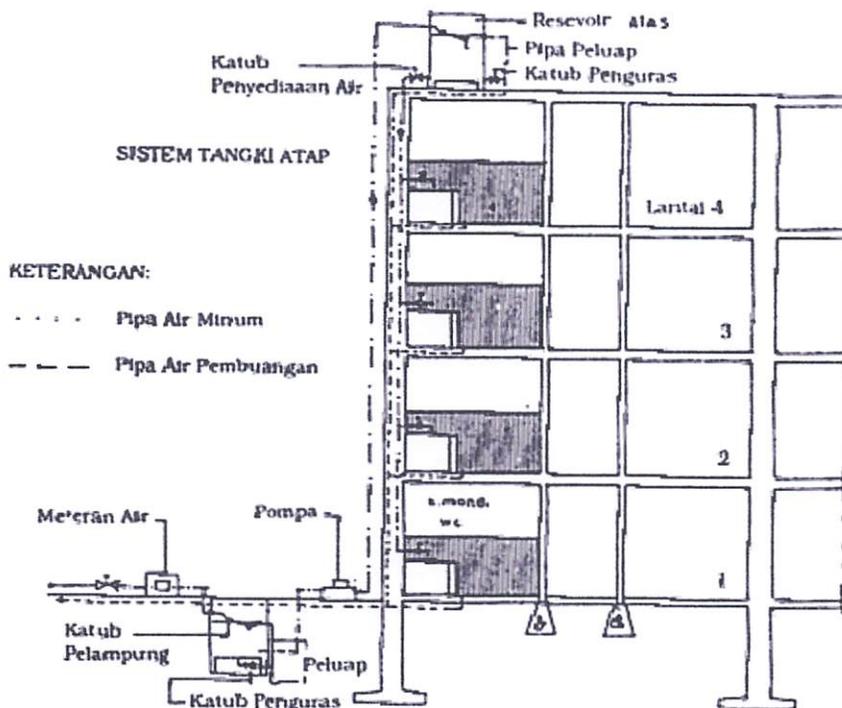
- Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan yang dapat diterapkan pada bangunan ini mengingat banyaknya ruang-ruang tertentu yang sangat kurang mendapatkan penghawaan alami dengan menggunakan AC pada ruangan. Sistem penggunaan buatan ( AC ) yang mampu memberikan sistem pengontrolan lebih mudah yaitu dengan menggunakan *All Water System* dimana sistem ini pendistribusiannya lebih baik dan pemasangan juga lebih muda.

- Sistem Air Bersih

Sistem Air Bersih yang diterapkan pada bangunan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

- Air Bersih yang digunakan di dalam kawasan memiliki peran yang sangat aktif, selain untuk pemakaian untuk kebutuhan tiap harinya, penggunaan air bersih ini digunakan untuk fasilitas Kolam Renang, Air Bersih untuk fasilitas gedung, dan untuk kebutuhan pengunjung maupun pekerja. Mengingat kebutuhan air bersih yang sangat banyak dan memiliki waktu pengeluaran air ditiap jamnya yang berbeda-beda sehingga dapat menggunakan sistem tangki tekan dimana dapat menampung air dengan kapasitas yang cukup.



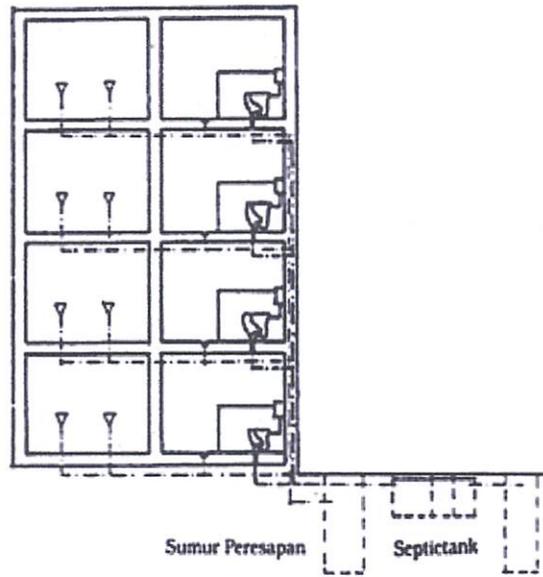
*gambar 5.2.1 Sistem Tangki Atap*

- Penggunaan sumber air bersih dari PDAM dan Tangki Bawah Tanah yang merupakan sumber utama penggunaan air.

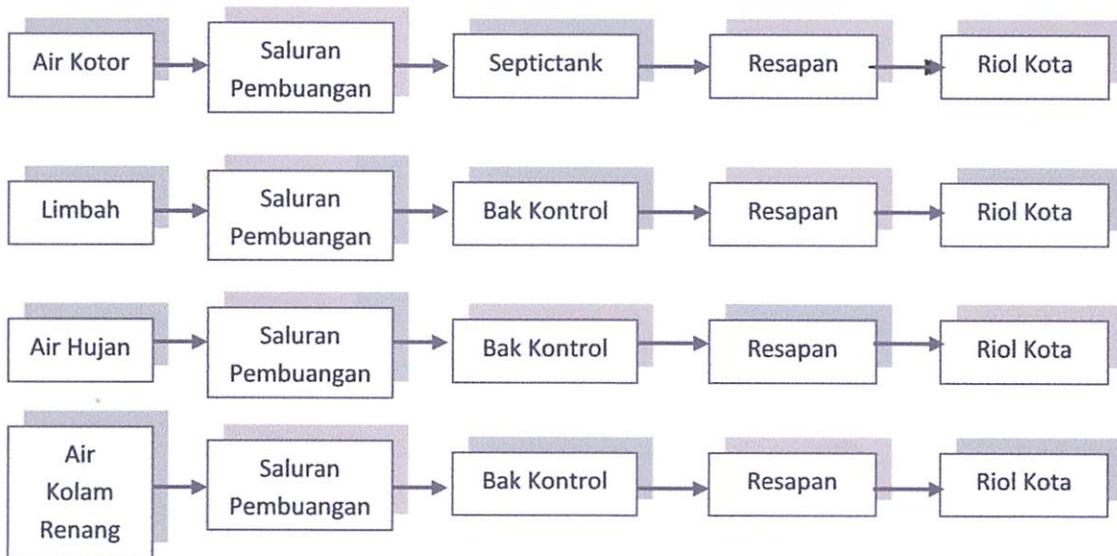


o Sistem Air Kotor

Sistem air kotor yang digunakan pada tahap ini dengan menggunakan tempat pembuangan sementara mengingat aktifitas yang atraktif dan banyak aktifitas yang terjadi di kawasan tapak. Namun fasilitas yang dapat difungsikan untuk beban air kotor yang cukup ringan yaitu dengan menyalurkan pembuangan air kotor ke Riol Kota sehingga tidak terjadinya kontradiksi pembuangan yang terdapat di kawasan wisata.



*gambar 5.2.2 Sistem Pembuangan*



*Diagram 5.1.6 Proses Pembuangan Air Kotor*



o Sistem Elektrikal

Sumber Listrik Utama yang dapat digunakan merupakan sumber Listrik yang berasal dari PLN dimana menjadi salah satu sumber utama di dalam suatu kota dalam penerangan suatu ruangan baik berupa lingkup kota maupun perusahaan. Selain itu salah satu alternatif cadangan dimana mencegah terjadinya masalah terhadap listrik utama dalam penerangan dengan menggunakan pembangkit Listrik cadangan berupa Genset.

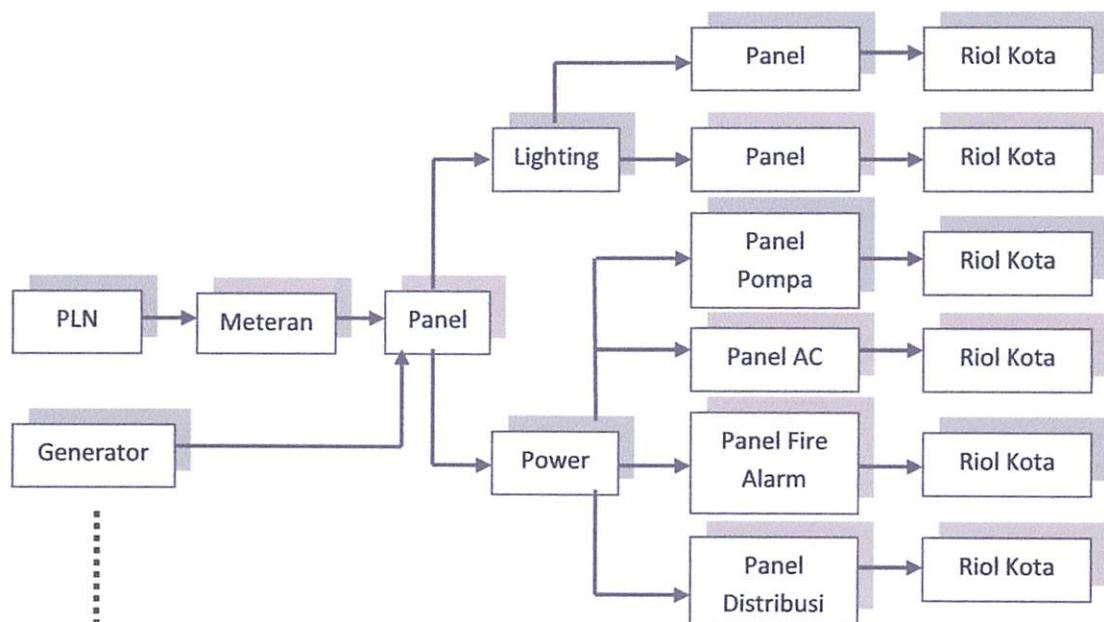
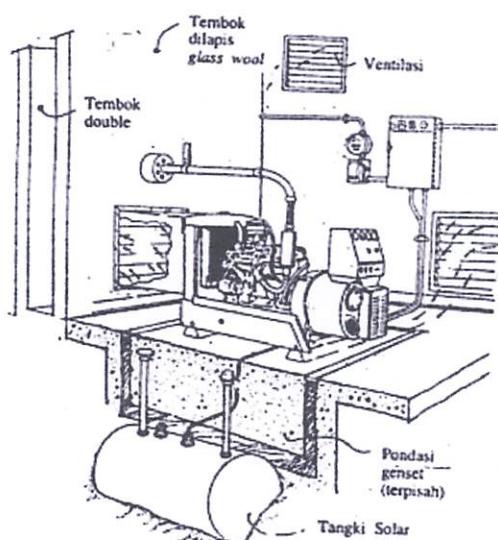


Diagram 5.1.7 Jalur Listrik dari PLN



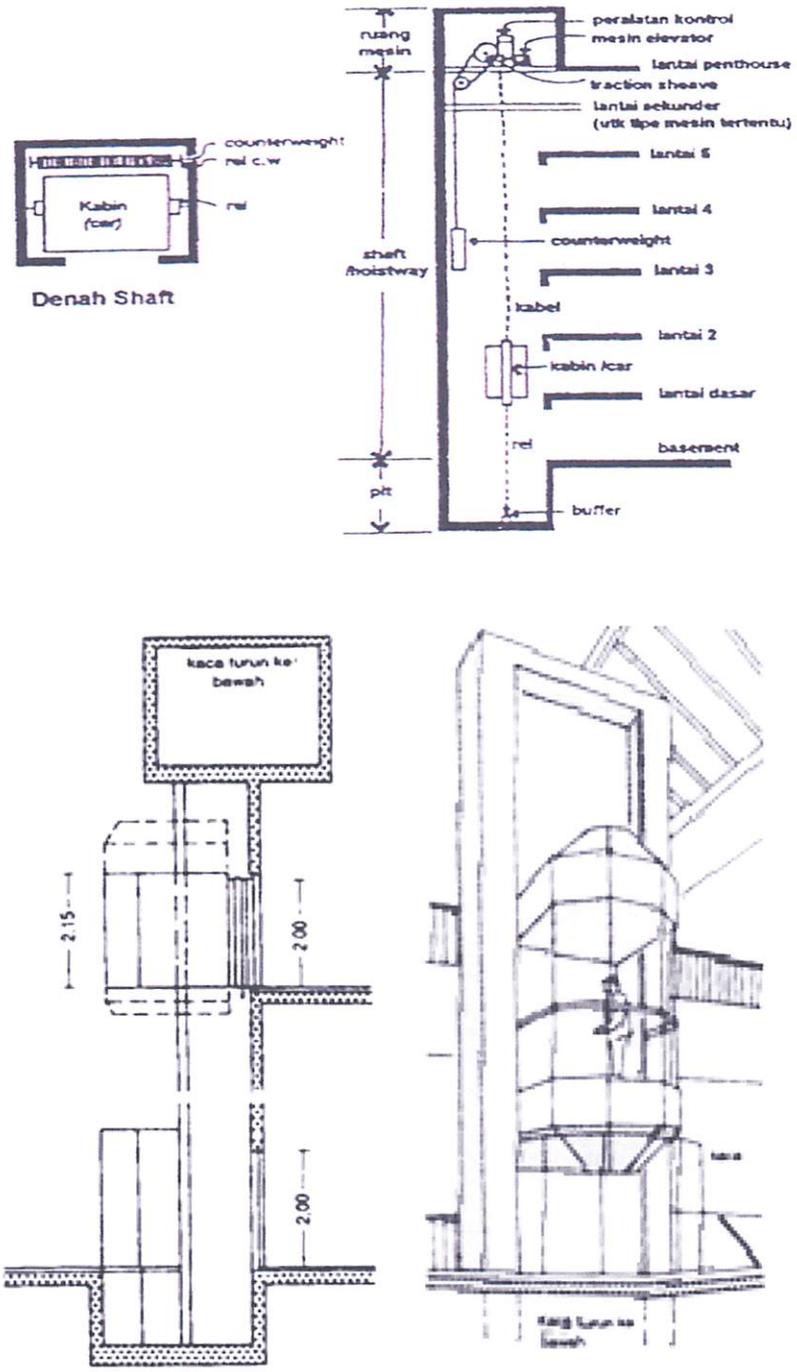
Generator

gambar 5.2.3 Generator



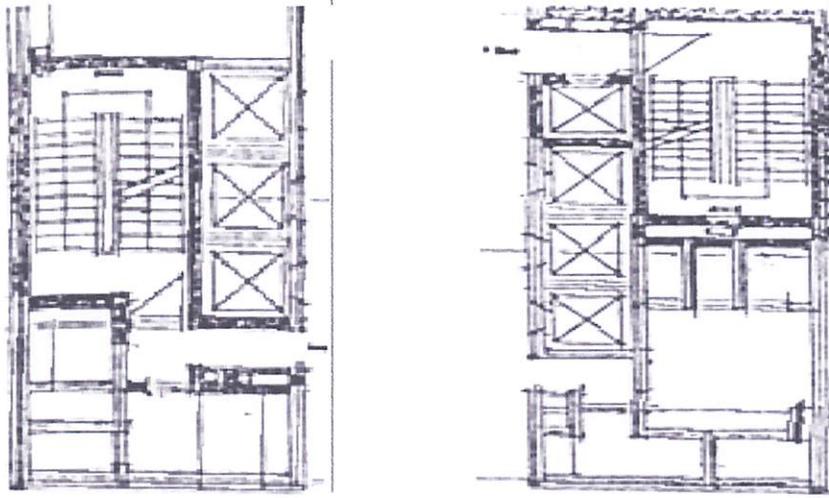
o Transportasi Vertikal ( LIFT ) dan Tangga

Transportasi sangat banyak digunakan pada bangunan berlantai tinggi, selain mudah dicapai dan dioperasikan, transportasi ( LIFT ) ini dapat mencapai tujuan lebih cepat dibanding menggunakan transportasi tangga pada bangunan. Mengingat bangunan pada kawasan tapak bertingkat, dengan itu dibutuhkannya Sistem Elevator otomatis berupa Lift yang mampu menampung beberapa penumpang didalamnya dalam memenuhi aktifitas bangunan secara efektif dan efisien.



*gambar 5.2.4 Transportasi Vertikal ( Lift )*





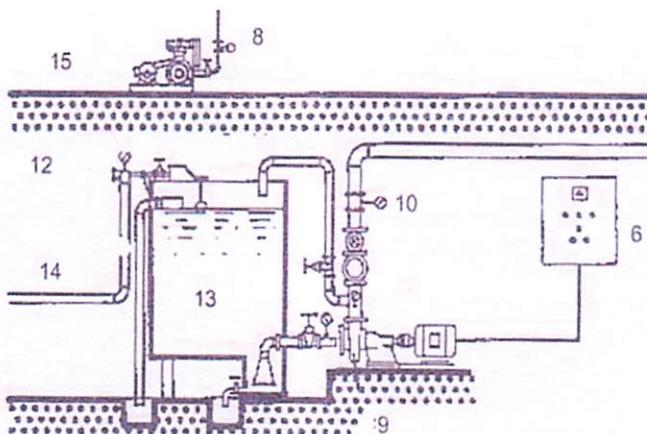
*gambar 5.2.5 Transportasi Vertikal (Tangga)*

Penggunaan tangga pada bangunan bertingkat juga sangat diperlukan dikarenakan jika sewaktu-waktu transportasi vertikal pada lift memiliki gangguan listrik sehingga tidak dapat beroperasi transportasi vertikal ini dapat dijadikan sebagai jalan alternatif untuk melancarkan aktifitas. Selain itu, tangga tersebut dapat dijadikan sebagai tangga darurat jika terjadi kebakaran atau hal-hal yang tidak diinginkan pada ruangan-ruangan tertentu.

o Pemadam Kebakaran

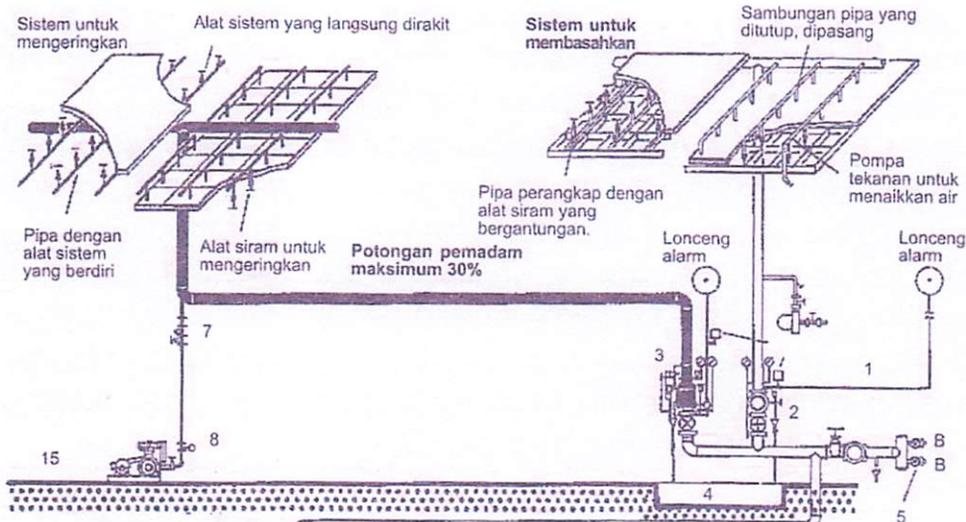
Mengingat kawasan menjadi tempat yang dikunjungi banyak orang dan memiliki aktifitas yang atraktif dan juga jangkauan lokasi yang cukup jauh dari Pusat Pemadam Kebakaran sehingga pada tiap-tiap ruangan ditempatkan suatu Detektor untuk mencegah terjadinya kebakaran yang berasal dari kobaran kecil.

- Salah satu Sistem yang dapat diterapkan dengan memasang Detektor Asap maupun ion-ion yang berasal dari aktifitas di tiap ruang-ruang.



- Tombol tekanan untuk alarm elektrik ~ 1
- Pentil alarm air ~ 2
- Pentil alarm kering ~ 3
- Pengeringan (mengeluarkan air) ~ 4
- Bangunan dinas pemadam kebakaran untuk menyalurkan air ke instalasi alat siram ~ 5
- Lemari tombol untuk mesin/motor elektrik dari pompa alat siram ~ 6
- Sistem pengeringan untuk wilayah yang mempunyai bahaya kedinginan atau panas ~ 7
- Sistem pembasahan untuk wilayah tanpa ada bahaya dingin atau panas ~ 8
- Pompa alat siram ~ 9
- Manometer kontak ~ 10
- Saluran percobaan ~ 11
- Peralatan penyaluran air otomatis ~ 12
- Tangki sementara ~ 13
- Sambungan air dari kota ~ 14
- Mesin kompresor ~ 15





*gambar 5.2.6 Skema Instalasi Alat Penyiram*

o Sistem dan Alat Proteksi Kebakaran

Untuk bangunan yang berdimensi besar atau berlantai tinggi yang memiliki kegiatan yang aktraktif didalamnya sangat dibutuhkannya sistem dedektor pada ruangan dimana untuk mencegah terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Berikut beberapa sistem dan alat penting yang digunakan pada bangunan :

- Dedektor Manual dan Fire Alarm



Kedua alat di atas sangat berperan penting terhadap mencegah terjadinya kebakaran di dalam ruangan, alat tersebut difungsikan untuk mendeteksi terjadinya suhu panas di dalam ruangan akibat ion-ion yang dikeluarkan oleh suatu gas atau aktifitas manusia. Ke dua alat tersebut tidak bisa dipisahkan dikarenakan Hydrant bersifat mendeteksi sedangkan Fire Alarm adalah alat untuk memperingati keadaan darurat yang disalurkan oleh detektor manual.



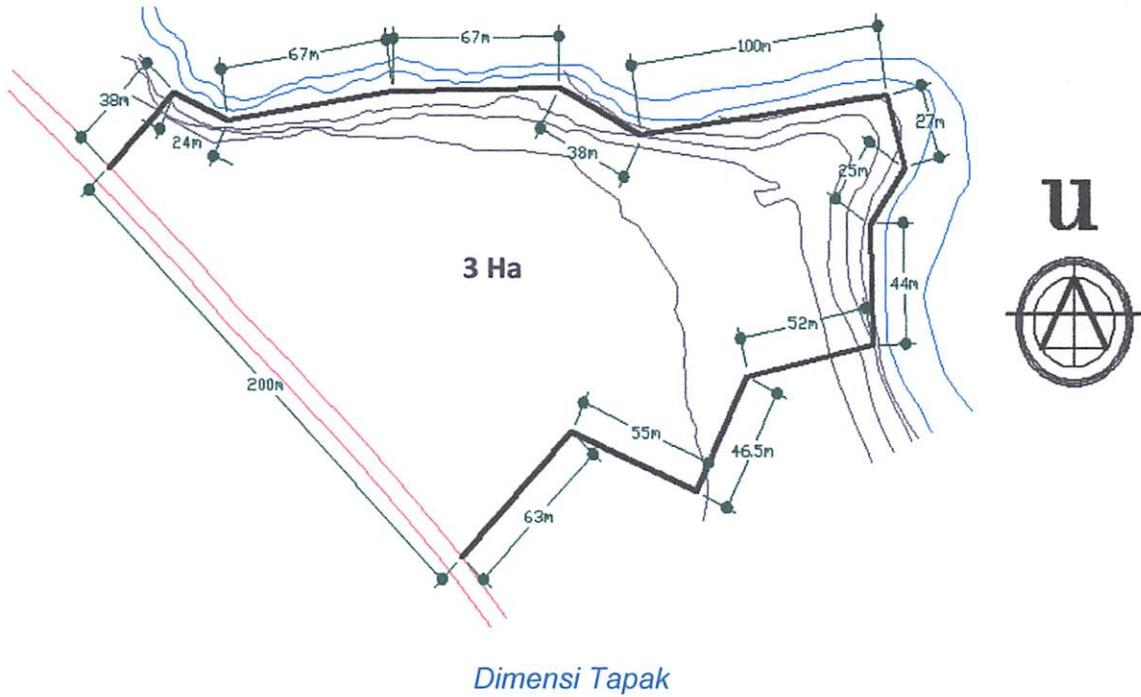
o Penanggulangan Sampah

Penanggulangan sampah yang terjadi setiap harinya dapat dilakukann dengan :

- Menyiapkan Tong Sampah kecil pada tempat-tempat tertentu.
- Membuat Bak Penampungan sampah sementara untuk menampung sampah kering maupun basah yang berasal dari tong sampah kecil.
- Menempatkan Bak Sampah Akhir mudah dijangkau oleh kendaraan sampah sehingga dengan mudah di buang ke Tempat Pembuangan Sampah Akhir.



### 5.1.6 Analisa Tapak



Lokasi tapak bedada di Jalan MT. Haryono, Kelurahan Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru Kota Malang dengan luas Tapak 3 Ha.

*Kondisi Lingkungan terhadap tapak :*

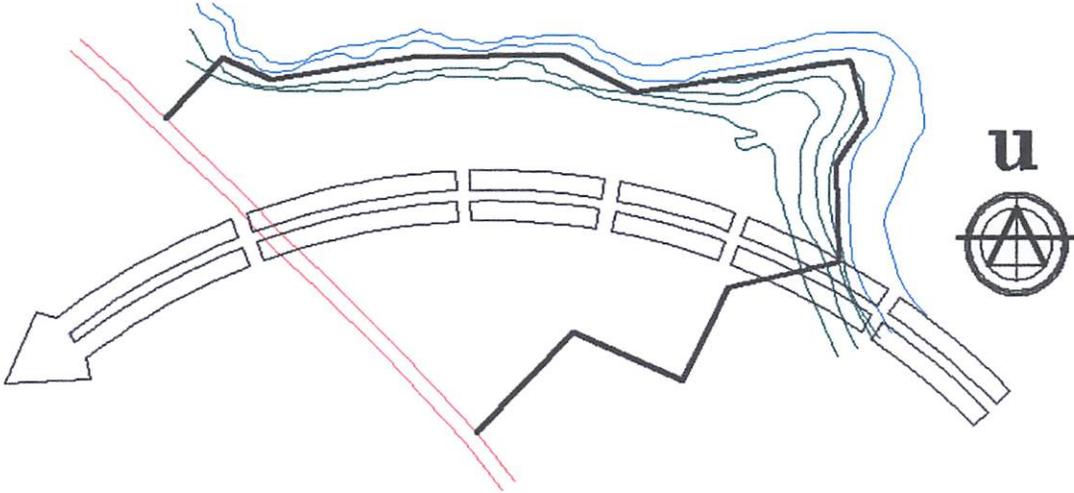
- Sebelah Utara : Persawahan dan Perumahan Penduduk serta Sungai.
- Sebelah Barat : Perumahan Penduduk dan & Terminal Landungsari.
- Sebelah Selatan : Perumahan Penduduk kota Malang.
- Sebelah Timur : Persawahan dan Perumahan Penduduk serta Sungai

*Data terhadap tapak :*

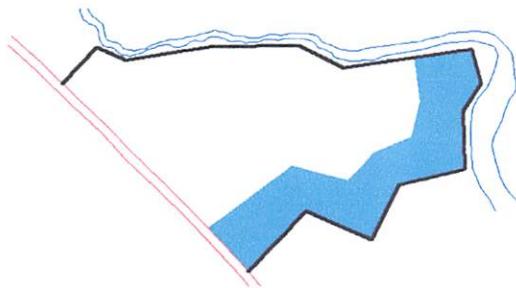
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 30% - 50%.
- Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 3 - 5 Lantai.
- Garis Sempadan Bangunan (GLB) : 4 - 13 Meter.

### 5.1.7 Analisa Arah dan Sifat Matahari

Pada tapak terhadap beberapa area yang berdampak negatif yang diakibatkan oleh arah dan sifat matahari yang melewati kawasan tapak, salah satu dampak yang timbul diakibatkan oleh sinar matahari langsung.

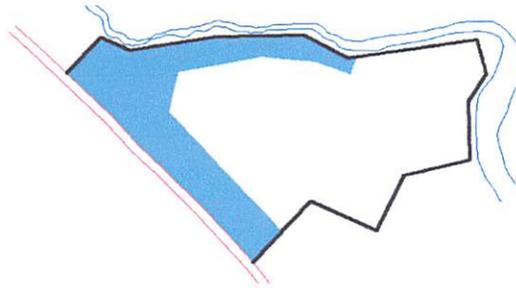


#### Sifat Matahari :



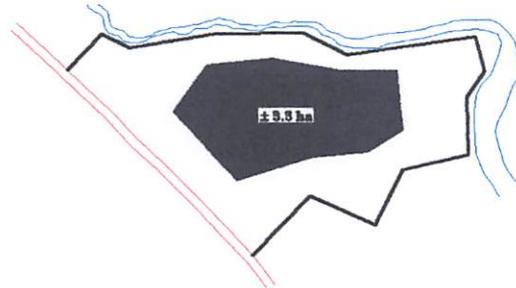
#### Jam 07.00 - 11.00

Pada bagian sisi kiri tapak merupakan salah satu area yang terkena sinar matahari langsung sehingga dibutuhkan elemen ataupun vegetasi yang mampu mengurangi efek sinar panas diwaktu tertentu.



#### 13.00 - Terbenam Matahari

Pada sisi kanan tapak merupakan area terakhir yang terkena pergerakan sinar matahari langsung sehingga dibutuhkan vegetasi maupun elemen pendukung agar mengurangi dampak negatif yang disebabkan oleh sinar yang terlalu panas.



Dari area tapak yang memiliki tingkat bayangan dan kurang terkena oleh sinar matahari langsung berada pada bagian tengah tapak sehingga dapat dialokasikan sebagai area bangunan aktifitas.

*gambar 5.1.9 Analisa Arah dan Sifat Matahari*

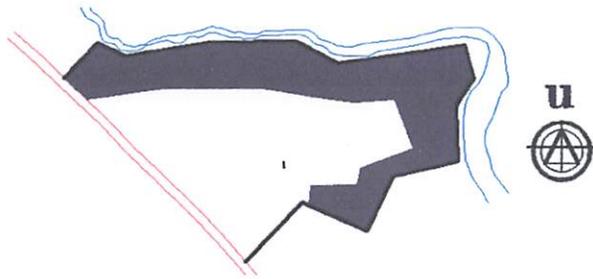


### 5.1.8 Analisa Arah dan Sifat Angin

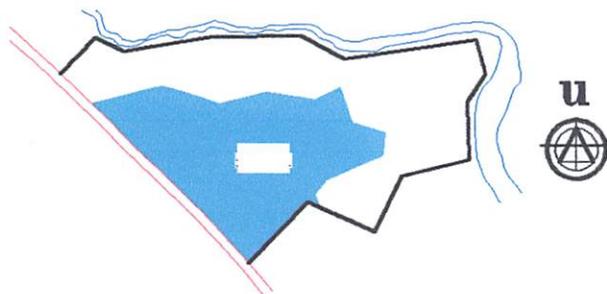
Kelurahan Dinoyo kecamatan Lowokwaru Kota Malang memiliki suhu udara yang sama dengan Kota Malang sendiri yaitu 20,93 - 25,43 derajat celcius dengan arah angin datang pada bagian utara atau belakang tapak.



Sifat Angin :



*Pada area tapak terdapat salah satu sisi yang menerima arah angin datang yaitu di bagian belakang tapak dengan suhu rata-rata 20,93 derajat celcius, sehingga orientasi bangunan pada tapak dapat menghadap arah angin.*



*Bagian tapak yang tidak terkena oleh arah angin langsung berada pada bagian depan tapak tepatnya di jalan MT. Haryono sehingga mempengaruhi orientasi bangunan yang lebih terbuka dan elemen pendukung yang dapat mengarahkan sirkulasi angin.*

*gambar 5.2.1 Analisa Arah dan Sifat Angin*



### 5.1.9 Analisa Potensi Site (View)

View keluar site terdapat beberapa potensi yang dapat dijadikan sebagai orientasi massa bangunan terhadap site untuk arah pandang demi menunjang kenyamanan kelangsungan aktifitas di dalam tapak.

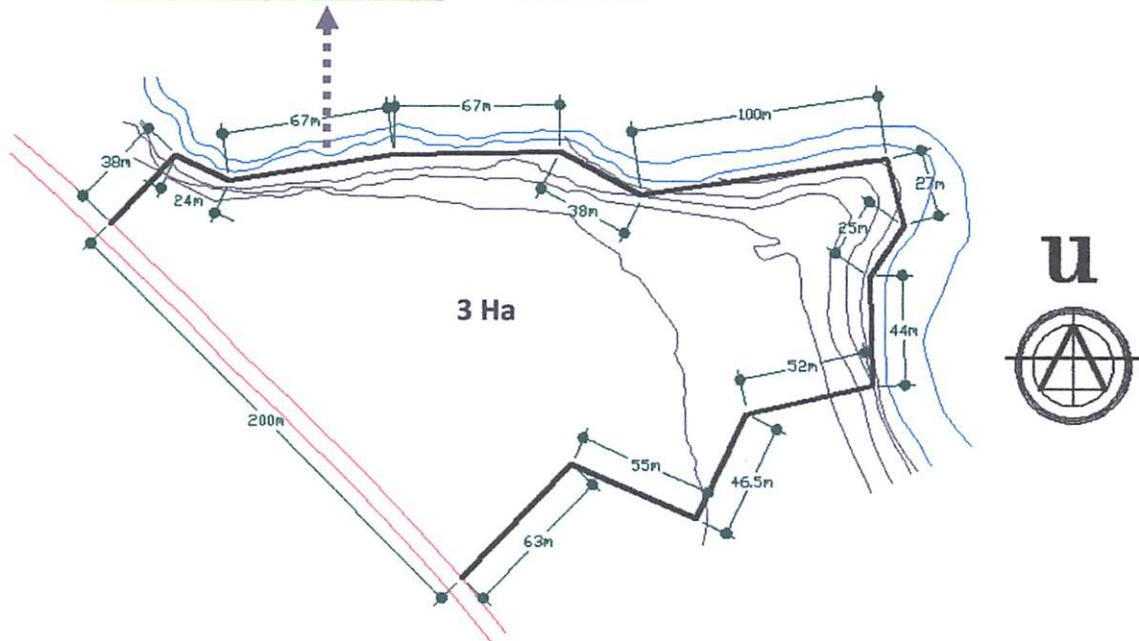
*Beberapa View yang dapat dijadikan Potensi Utama :*

- o Gunung Semeru : Arah Utara
- o Gunung panderman : Arah Barat (*Untuk bangunan bertingkat*)
- o Panorama Kota malang : Arah Utara (*Untuk bangunan bertingkat*)
- o Sungai Utama : Arah Utara & Timur



**Arah Utara dan Timur :**

*Sungai utama yang berada disepanjang sisi belakang tapak merupakan salah satu potensi yang dapat dijadikan sebagai view terhadap orientasi pandang pada masa bangunan di dalam site.*



**Arah Utara :**

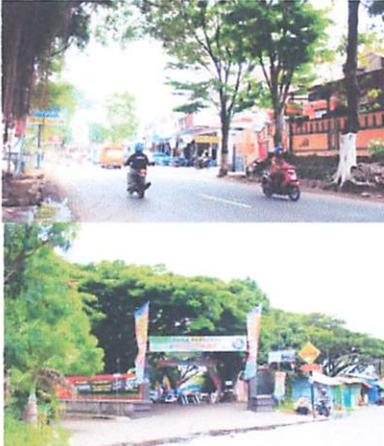
*Gunung Semeru merupakan gunung terbesar di Jawa Timur yang dapat dilihat dari kawasan tapak (Malang) merupakan Potensi utama yang dijadikan sebagai View keluar site sehingga orientasi pandang masa bangunan lebih mengarah ke arah Timur.*





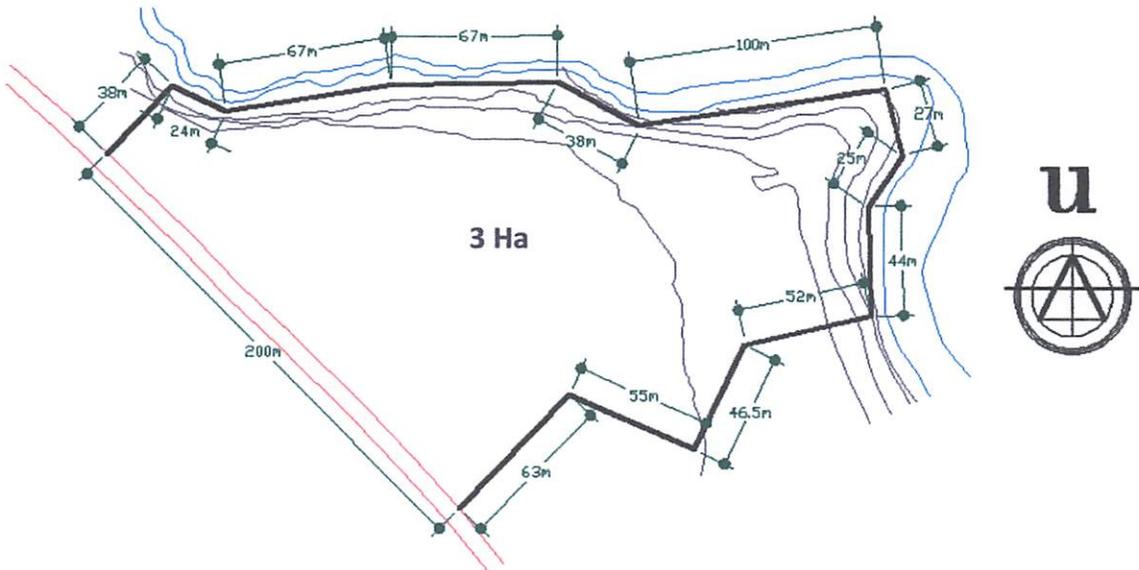
**Arah Barat :**

Gunung Panderman juga dapat di jadikan sebagai view keluar untuk bangunan yang belantai 3 ke atas, dengan panoramanya sehingga dapat diklarifikasikan sebagai orientasi pandang terhadap bangunan di dalam site.



**Arah Timur :**

Salah satu potensi pendukung terhadap view ke luar site yaitu aktifitas lingkungan sekitar tapak dan juga aktifitas rekreasi permandian kecil (Tlogo Mas) di sekitar kawasan tapak sehingga dapat dijadikan sebagai orientasi pandang tambahan padabangunan di area tapak



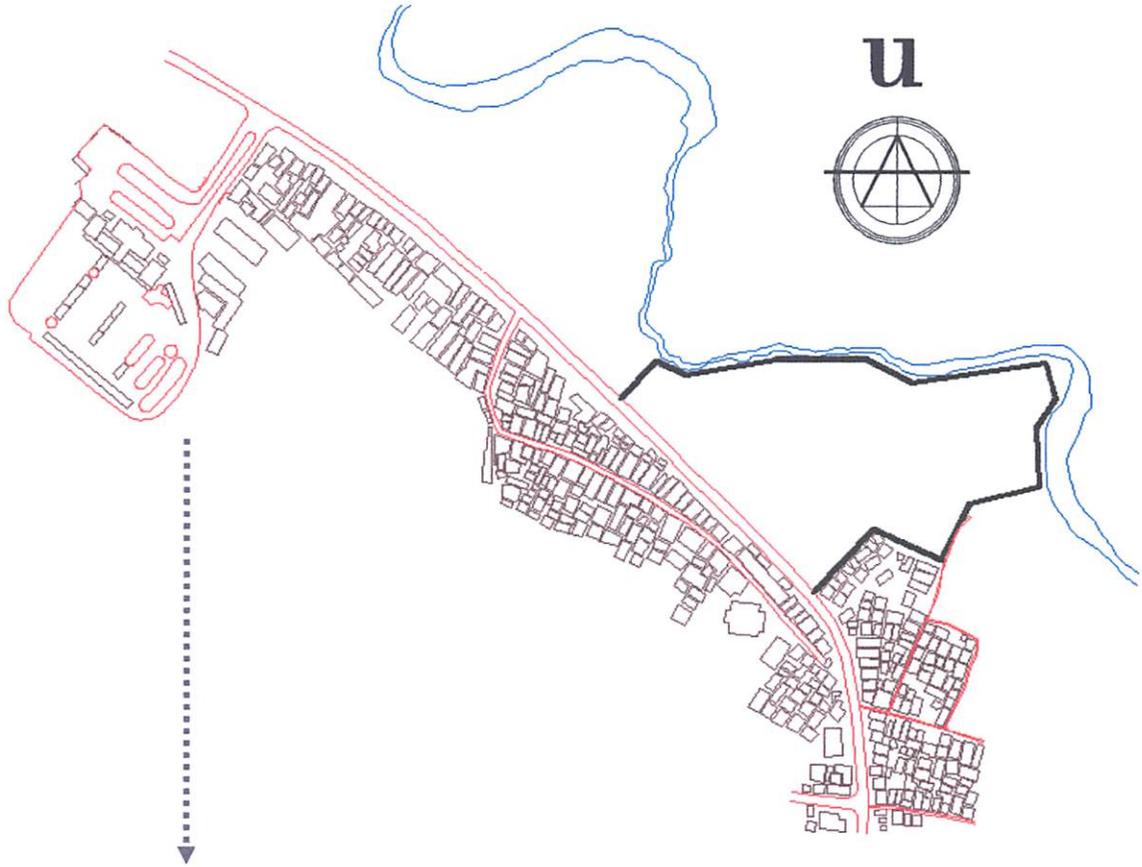
terdapat aktifitas bangunan besar yang terdapat di sekitar kawasan tapak mulai dari Rumah Sakit, Terminal Landungsari, dan Kampus UNMU dapat dijadikan sebagai orientasi pandang tambahan terhadap bangunan.

*gambar 5.2.2 Analisa Potensi Site (View)*



### 5.2.1 Aksesibilitas Terhadap Site

Akses yang dapat dilewati untuk mencapai kawasan tapak hanya dapat dilewati melalui jalan utama yang menuju ke arah kota Batu maupun kota Malang yaitu **Jalan MT. Haryono**.

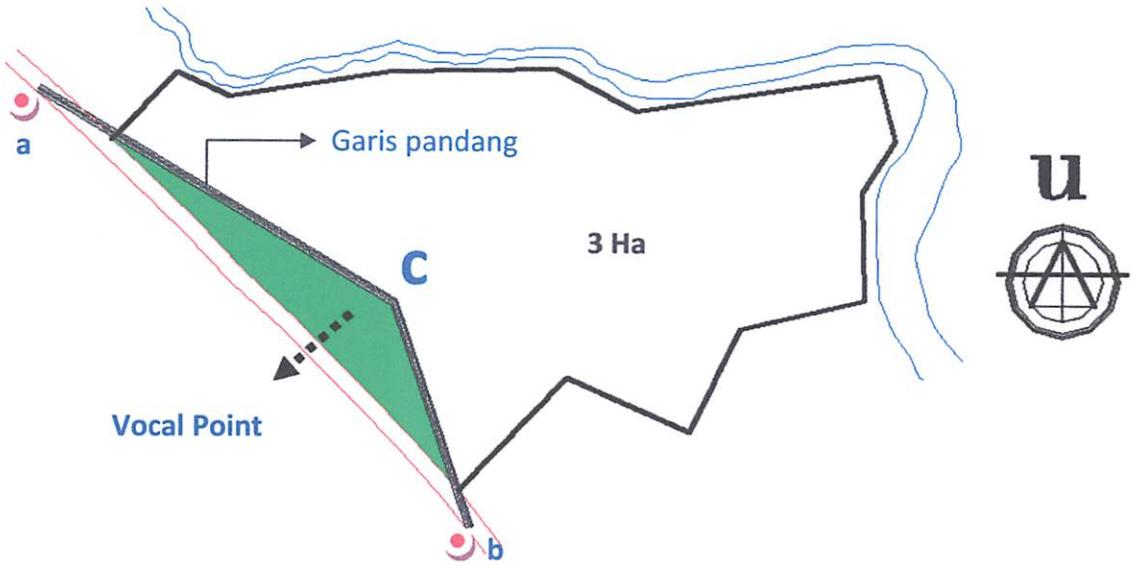


*Dengan skala kendaraan yang banyak melewati jalan utama ke arah tapak mulai dari kendaraan beroda dua sampai kendaraan berat seperti bus pariwisata dan truk serta pejalan kaki, sehingga pada bagian sisi depan tapak yang menjadi pusat pandang utama sebagai daya tarik tapak diberikan elemen ataupun bentuk yang mampu memberikan kesan yang mampu memberikan daya rasa penasaran terhadap fungsi tapak sendiri.*

*gambar 5.2.3 Aksesibilitas*



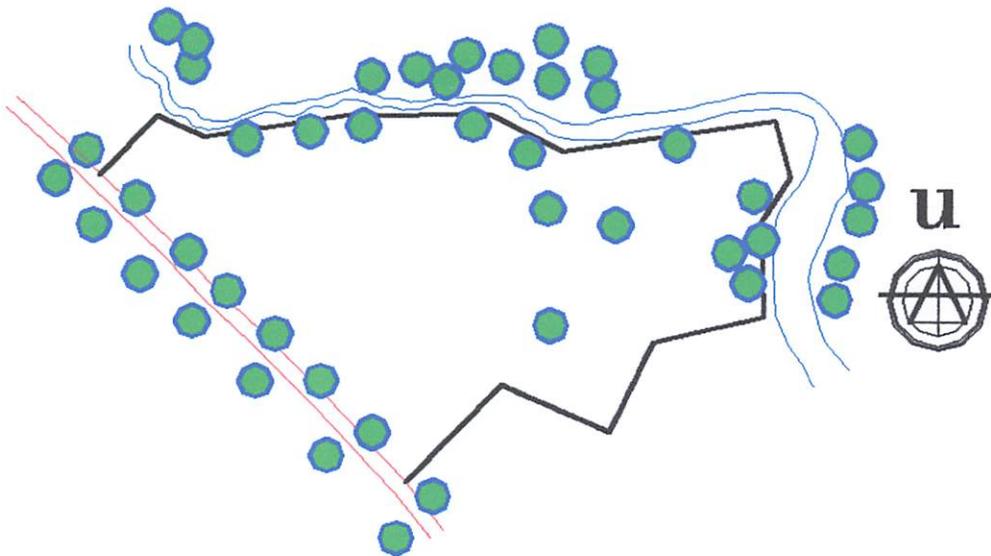
5.2.2 Analisa ME dan SE



Dikarenakan tapak hanya dilalui satu jalan utama yaitu jalan MT. Haryono, dengan pengambilan dua titik pandang dari arah datang yang berbeda yaitu titik a dan titik b sehingga ditemukan area **vocal point** (C) yang dapat dijadikan sebagai area **ME** dan **SE** pada kawasan tapak.

5.2.3 Analisa Vegetasi

Tumbuhan vegetasi yang sangat banyak di area sungai berupa pohon dan tumbuhan bambu sehingga pengambilan vegetasi yang ditempatkan di area tapak mengambil kriteria yang sama yaitu dengan tumbuhan bambu agar nampak alami.

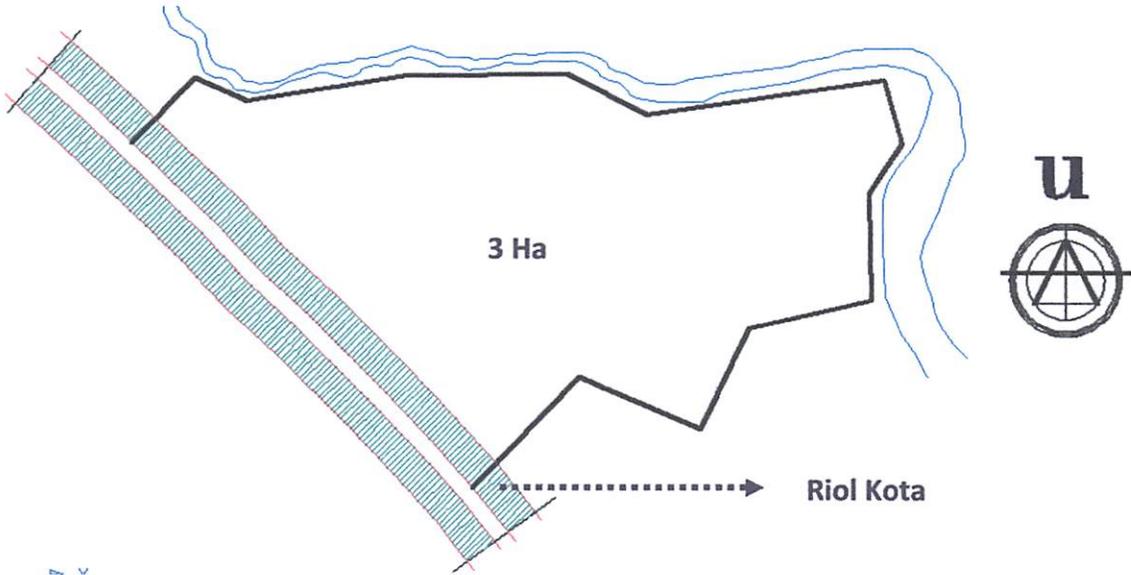


gambar 5.2.4 Analisa ME dan SE serta Vegetasi

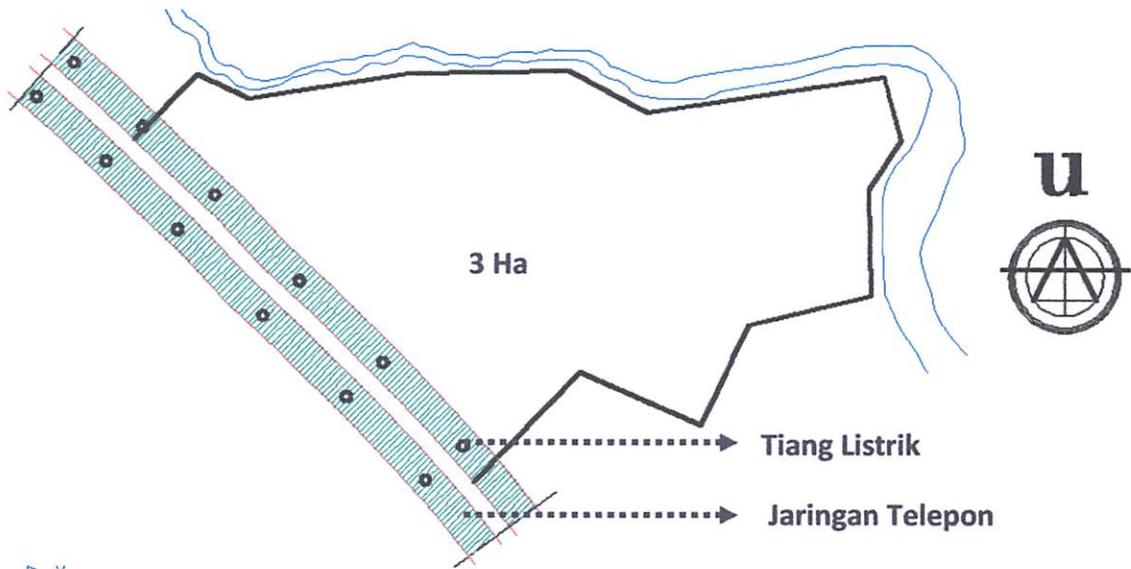


### 5.2.4 Utilitas

Pada area tapak terdapat sarana pemerintah yang mendukung aktifitas pada tapak yang terletak pada jalan utama MT.



*Letak Riol Kota terhadap Tapak*



*Letak Jaringan Listrik dan Jaringan Telepon terhadap Tapak*

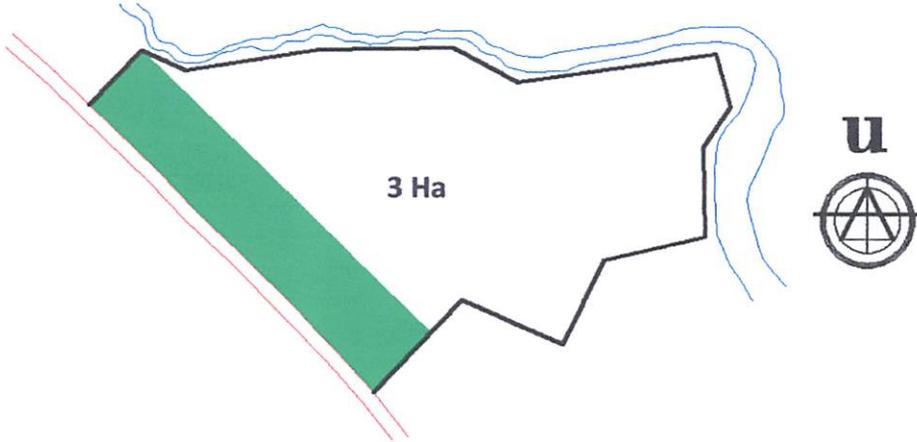
Dengan adanya sarana pendukung mulai dari Jaringan Listrik, Riol Kota, dan Jaringan Telepon di area tapak sehingga sarana tersebut dapat dijadikan sebagai jaringan dan sarana utama untuk mendukung aktifitas di dalam tapak mulai dari pengambilan tenaga listrik sampai dengan pembuangan Limbah Kotor terhadap Riol Kota.

*gambar 5.2.5 Utilitas Pada Tapak*

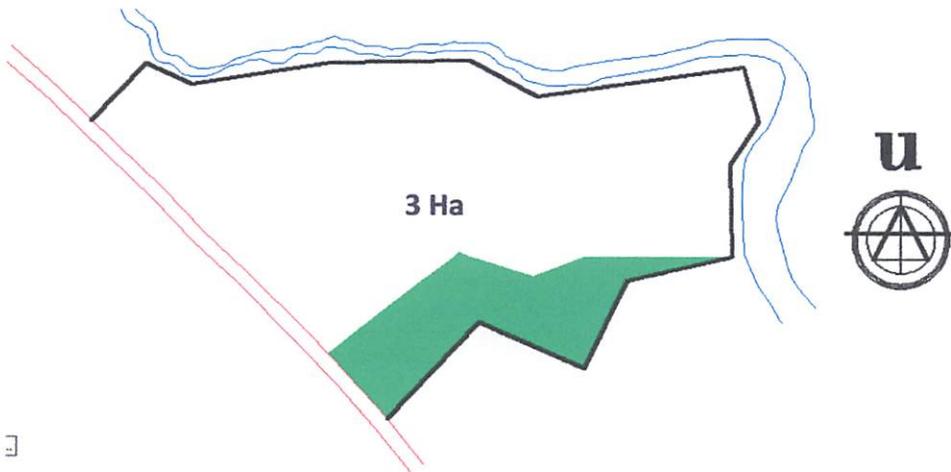


### 5.2.5 Analisa Tingkat Kebisingan

Tingkat kebisingan lebih tinggi yang terjadi pada tapak terdapat di area bagian depan tepatnya di Jalan MT. Haryono, hal itu dikarenakan kendaraan yang aktif melewati jalan tersebut.



Gambar di atas merupakan area tingkat kebisingan yang lebih tinggi yang diakibatkan oleh kendaraan yang melewati kawasan tersebut. Selain memiliki kebisingan yang tinggi, polusi juga sering terjadi akibat asap kendaraan, dengan itu pada bagian depan tapak diberikan elemen dan vegetasi yang mampu mengurangi kebisingan serta polusi asap yang masuk ke area tapak.

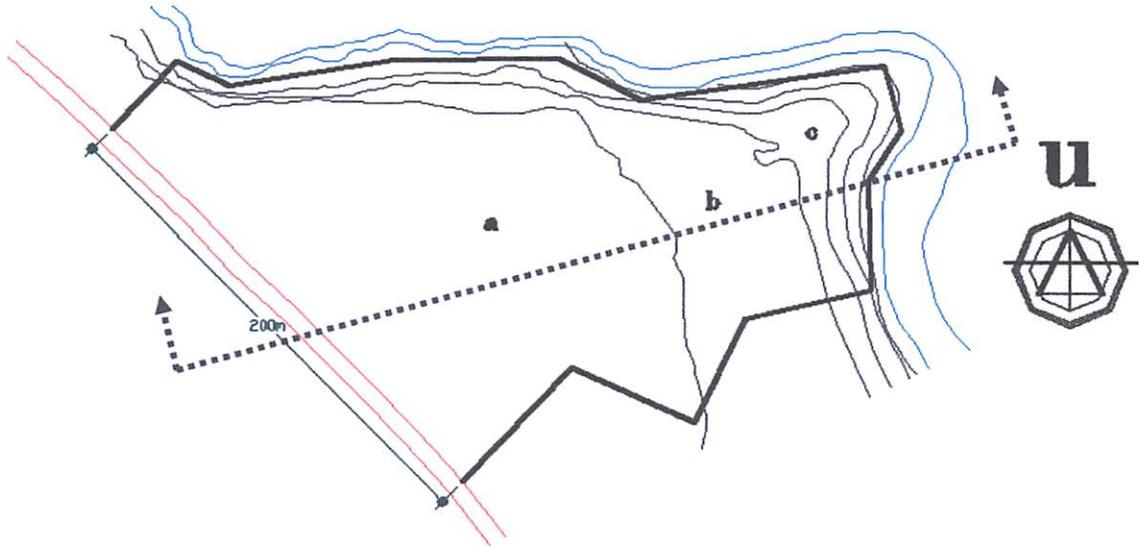


Pada sisi kiri tapak juga terdapat kebisingan ringan akibat aktifitas warga dari perumahan yang berada di bagian kiri tapak, sehingga pada bagian batas pemisah tapak juga diberikan elemen ataupun vegetasi yang mampu mengurangi kebisingan tersebut.

*gambar 5.2.6 Analisa Tingkat Kebisingan*

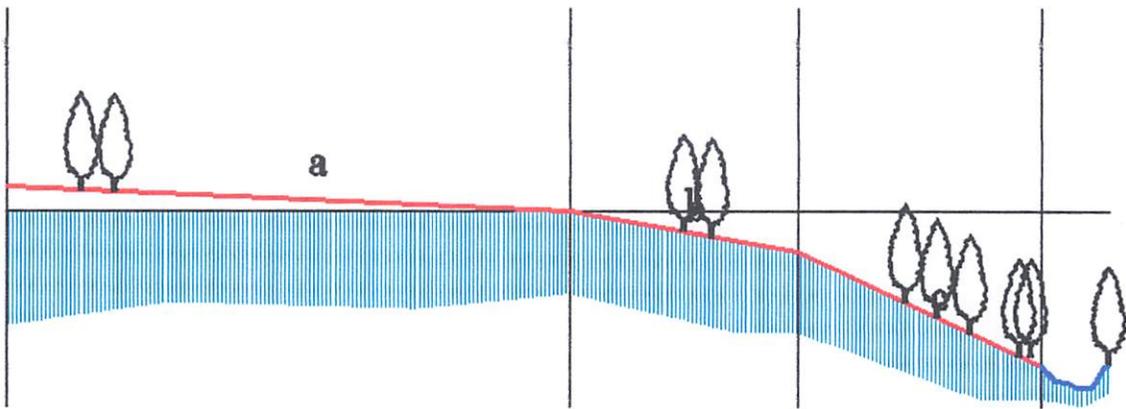
### 5.2.5 Topografi

Tingkat Kontur Tanah yang berada di area Tapak memiliki 3 tingkat kemiringan mulai dari, Cukup Datar, Cukup Curam dan Curam.



Ket :

- o a : Cukup Datar
- o b : Cukup Curam
- o c : Curam



*Visualisasi Potongan Tapak*

Dengan adanya beberapa perbedaan kontur tanah pada tapak sehingga dibutuhkannya pengalokasian ruang-ruang aktifitas yang tidak mudah terpengaruh oleh tingkat kemiringan tanah terutama pada sifat bangunan, sehingga pada penataan masa bangunan terhadap tapak memiliki orientasi yang mengikuti arah kemiringan tapak agar lebih memiliki keseimbangan yang kuat.

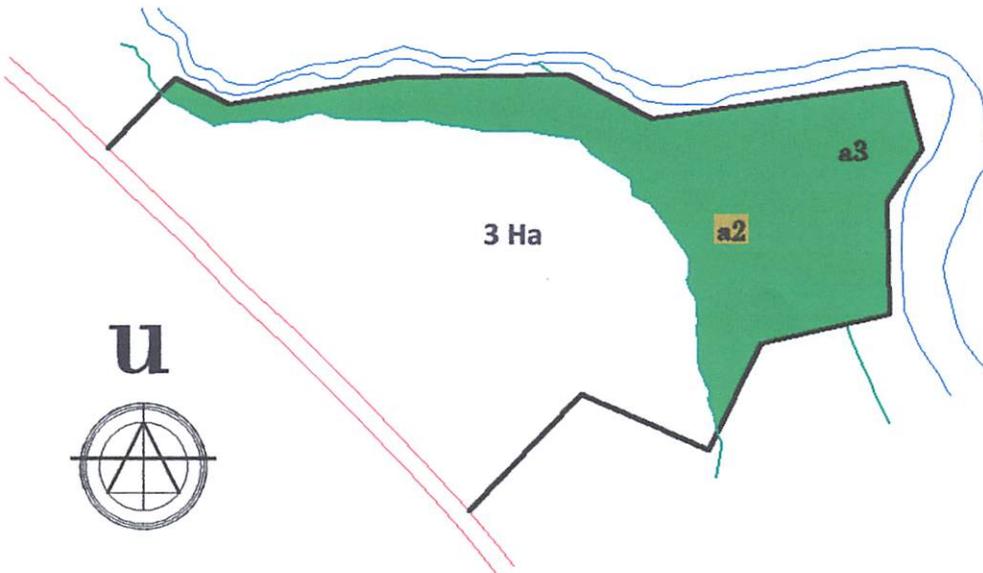


*Tingkat kemiringan Tanah "a"*

Pada area tanah yang bertingkat 'a' atau cukup datar memiliki sifat dan kriteria yang dapat dialokasikan sebagai bangunan aktifitas terhadap kawasan dan memiliki keseimbangan yang cukup kuat terhadap berdirinya bangunan.



*Tingkat kemiringan Tanah "b & c"*



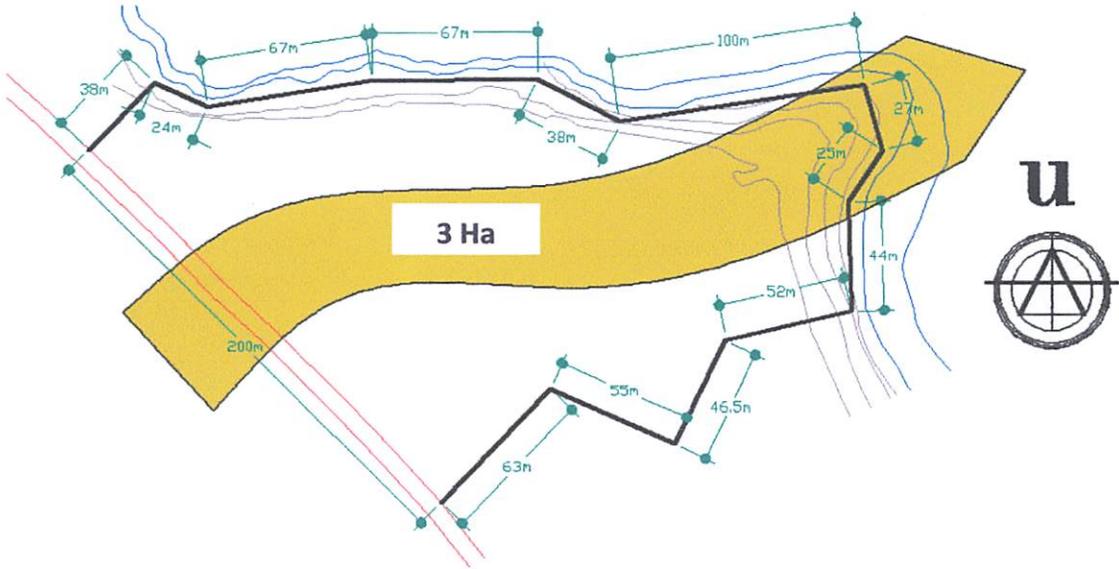
Sedangkan pada tingkat tanah 'b & c' atau cukup curam dapat dialokasikan sebagai tempat aktifitas terbuka maupun taman bermain pada kawasan, hal itu dikarenakan tingkat kemiringan tanah yang sulit untuk didirikannya sebuah bangunan tinggi.

*gambar 5.2.7 Topografi*

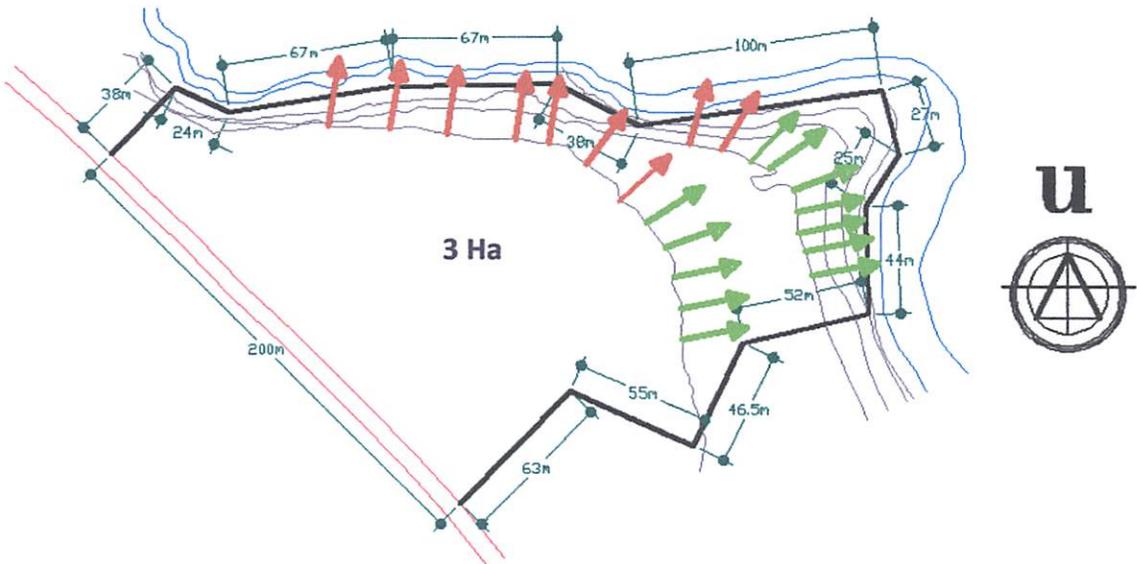


**5.2.6 Analisa Air Hujan Terhadap Site**

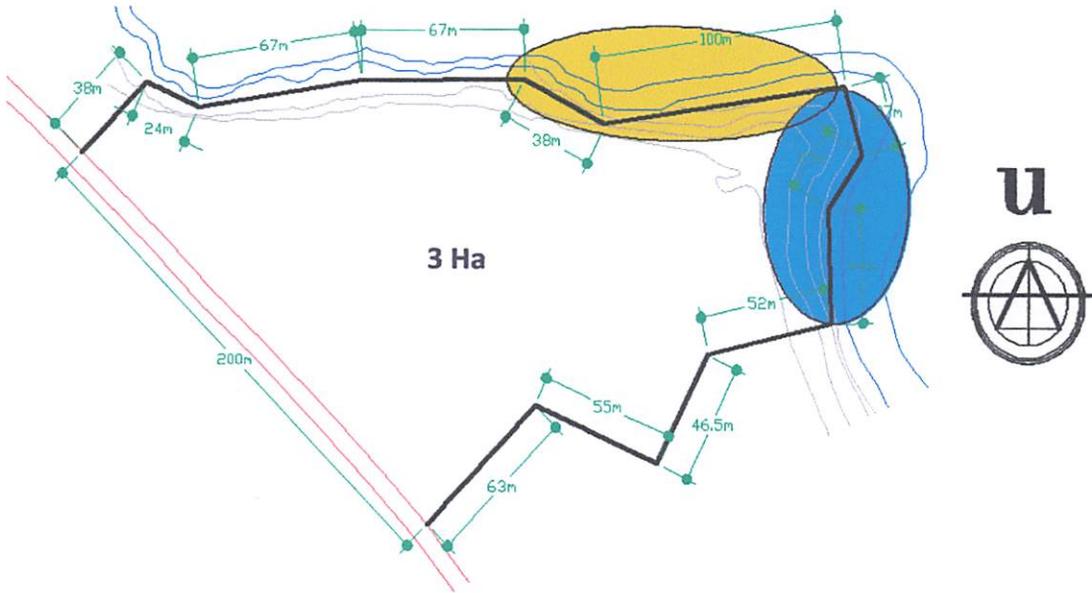
Dengan kondisi tanah yang memiliki kemiringan ke arah sungai bagian Timur dan pada bagian tengah tapak menjadi arah mengalirnya air hujan, sehingga pada lokasi yang tidak dialiri oleh air hujan dialokasikan sebagai area aktifitas bangunan. Aliran air hujan yang berada ditengah juga dapat mengganggu aktifitas, dengan itu pada area tersebut diberikan elemen penunjang yang dapat mengorientasikan aliran air hujan agar membuka luas area yang dapat difungsikan.



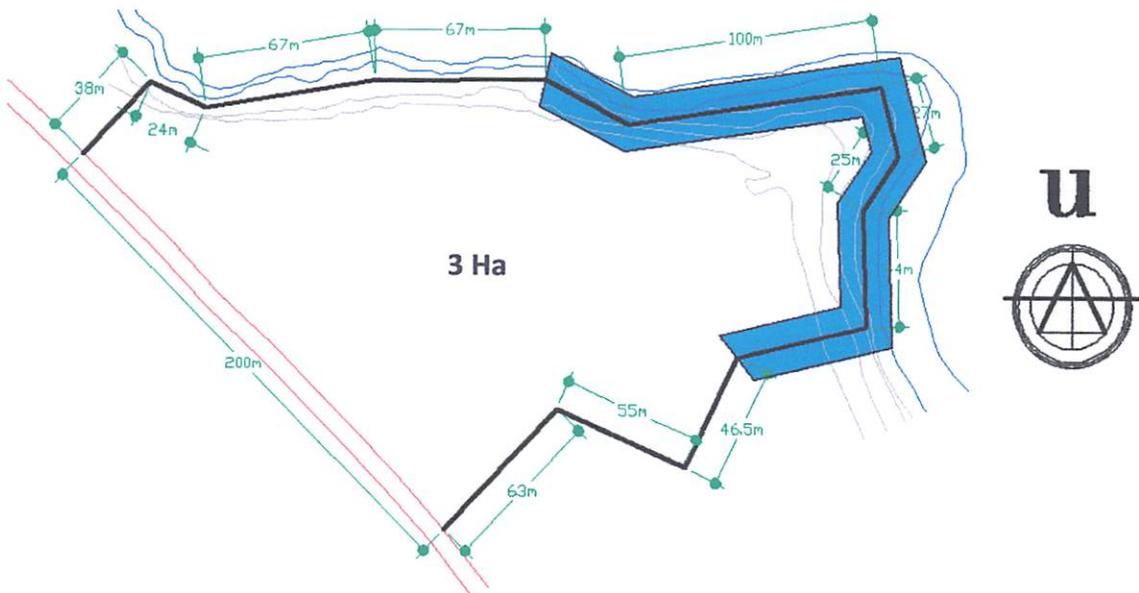
Dari titik-titik perolehan tampungan air hujan yang melewati tapak dapat dilihat pada garis aliran hijau merupakan area yang lebih terpusat dan menyatu akibat kemiringan tanah pada tapak sehingga memiliki aliran air hujan lebih banyak. Sedangkan garis aliran orange memiliki sifat aliran hujan yang menyebar sehingga tampungan air hujan pada tapak lebih sedikit.



Di bagian Utara dan Timur terdapat dua sisi yang dapat menampung aliran air hujan, area yang berwarna biru merupakan area yang menampung air hujan lebih banyak, sehingga pada area tersebut ditempatkan elemen yang dapat menampung air hujan sementara dan kemudian dialirkan ke sungai agar mengantisipasi terjadinya banjir.



Dengan adanya dua sisi yang menjadi aliran air hujan lebih banyak, sehingga pada area yang diwarnai biru di bawah ini ditempatkan saluran pembuangan yang cukup besar agar tidak terjadinya banjir. Pada area ini juga ditambahkan beberapa vegetasi serta elemen yang mampu memperkuat ketahanan tanah akibat air hujan dan gesekan air sungai utama.



*gambar 5.2.8 Analisa Air Hujan Terhadap Site*



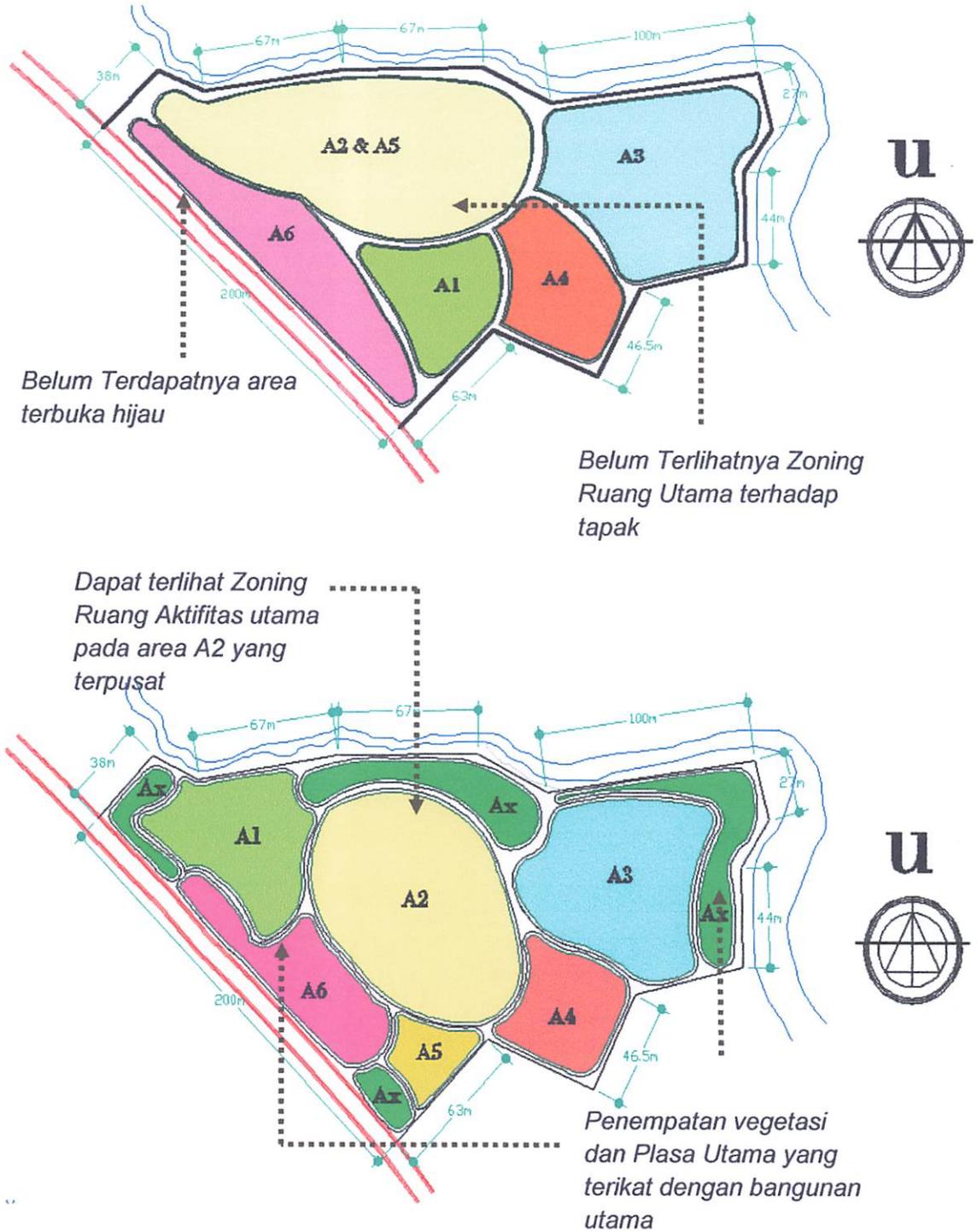
bab VI. konsep rancangan



BAB VI

KONSEP PERANCANGAN

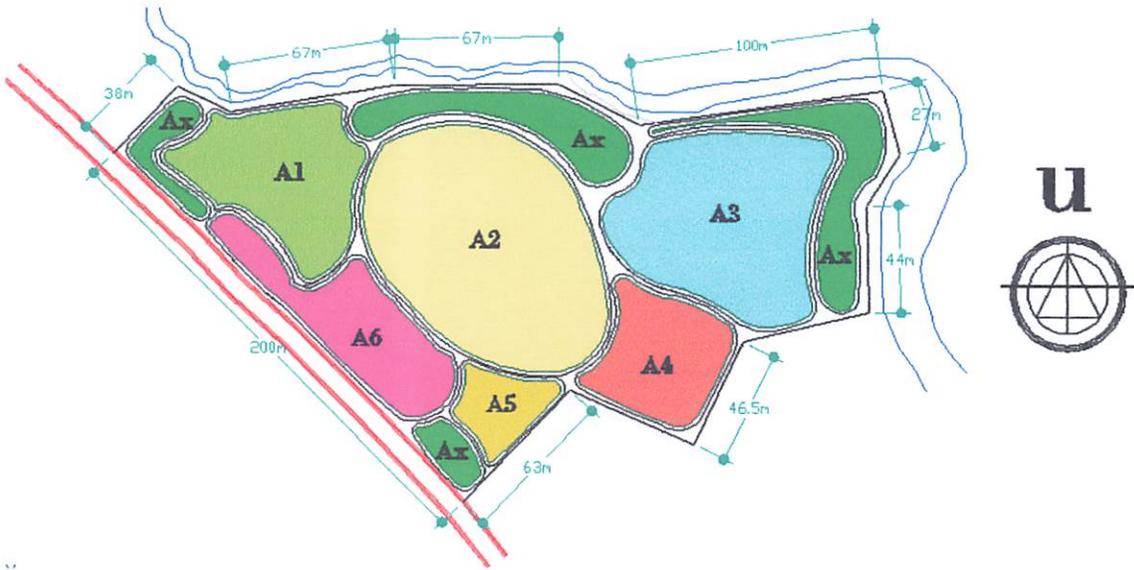
6.1 Konsep Ruang Pada Tapak ( Alternatif )



gambar 6.1 Zoning Ruang Pada Tapak (Alternatif)



6.2 Konsep Ruang Pada Tapak ( Zoning )



gambar 6.2 Zoning Ruang Pada Tapak

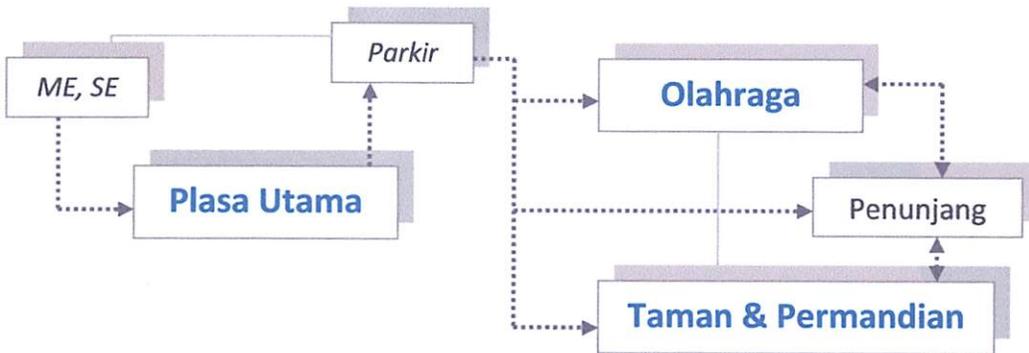


diagram 6.1 Sirkulasi Ruang pada Tapak

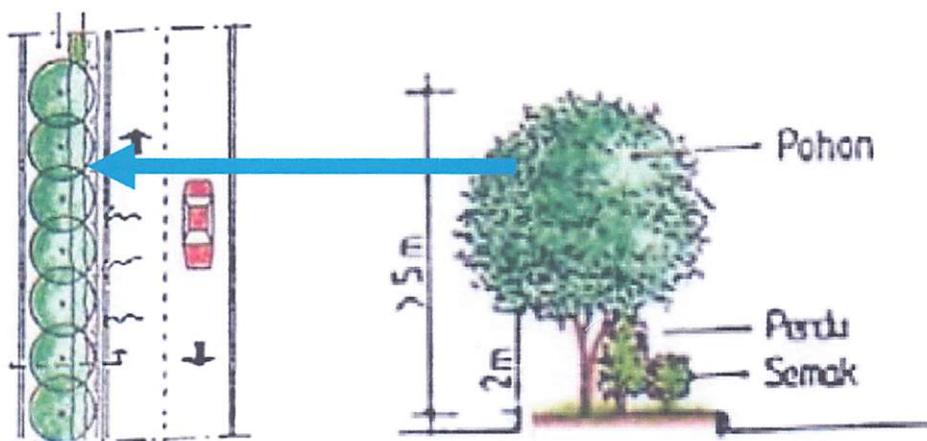
Ket :

- o A1 : Area Parkir : 8 - 15 % = ± 2.600 m<sup>2</sup>
- o A2 : Area Hiburan Olahraga
- o A5 : Area Bangunan Penunjang : 30 - 50 % = ± 9.900 m<sup>2</sup>
- o A3 : Area Rekreasi Permandian &
- o A4 : Area Taman Bermain : 50 - 60 % = ± 18.000 m<sup>2</sup>
- o A6 : Plasa Utama, ME dan SE
- o Ax : Ruang Terbuka Hijau : 9 - 15 % = ± 3.300 m<sup>2</sup>



### 6.3 Konsep Lanskap Pada Tapak

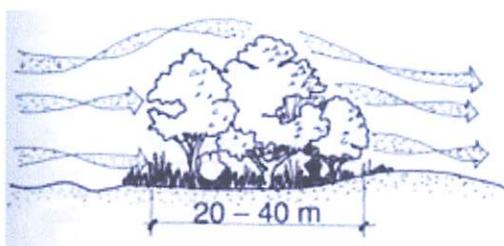
- o Pada Jalur Tanaman Tepi dan Median Jl. MT. Haryono



Pada tepi tapak atau median jalan MT. Haryono ditempatkan vegetasi berupa tumbuhan pohon, Perdu dan Semak dimana vegetasi ini memiliki ketahanan tinggi terhadap pengaruh udara sehingga mampu mengurangi kebisingan dan padatnya polusi yang masuk ke area tapak.

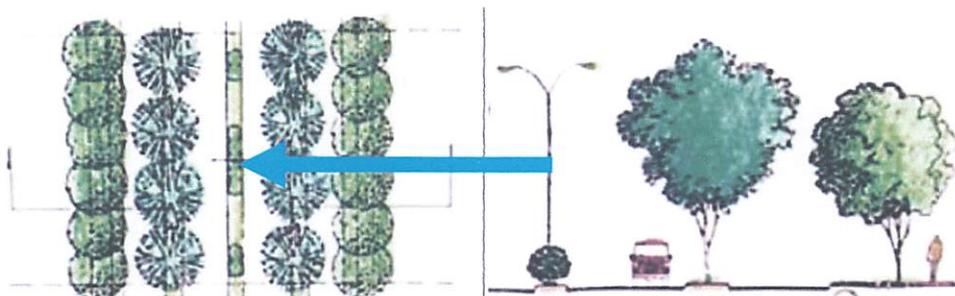
Jenis Vegetasi yang digunakan **berupa** :

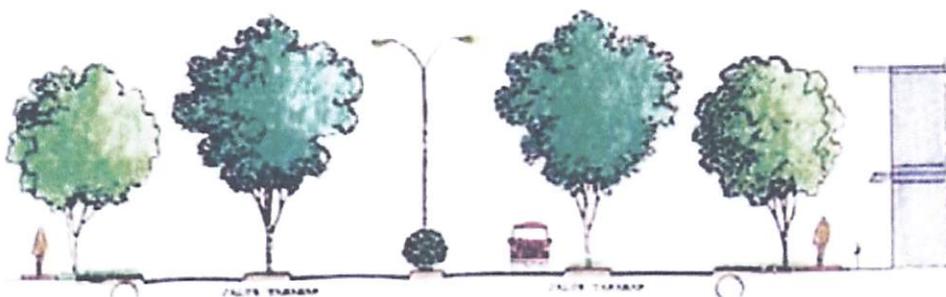
- Angsana (*Pterocarpus indicus*)
- Akasia daun besar (*Accasia mangium*)
- Oleander (*Nerium oleander*)
- Bogenvil (*Bougenvillea Sp*)
- Teh-tehan pangkas (*Acalypha Sp*)



Taman semak dan pohon yang lebar dan beraneka ragam: pengurangan debu tinggi karena dapat diendapkan dalam tanaman

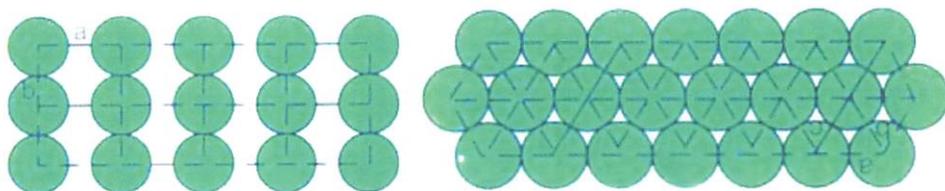
- o Pola Sirkulasi Pergerakan Kendaraan di dalam tapak





Pergerakan kendaraan terhadap jalan di dalam tapak di buat terpisah agar menertibkan aktifitas pengguna jalan. Di samping itu pada kondisi jalan ditempatkan terotoar pemisah yang menjadi spasial ruang jalan dengan ditumbuhi vegetasi pohon yang dapat meredam kebisingan dan mengurangi polusi akibat asap pembakaran kendaraan.

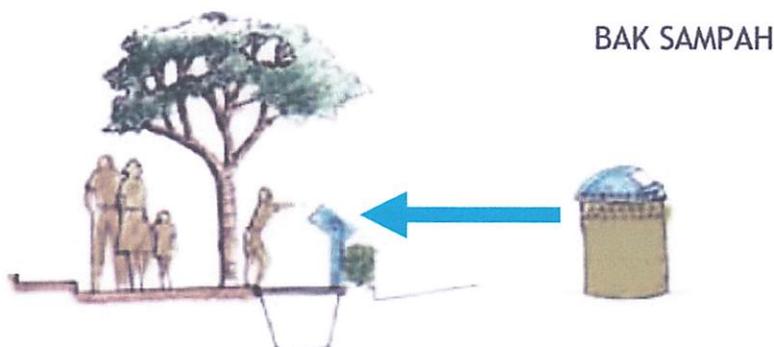
o Penataan Lanskap dan Jenis Vegetasi



Pada taman atau area - area tertentu penataan vegetasi terhadap tapak menggunakan dua kriteria teratur yaitu dengan penataan vegetasi secara persegi panjang dan penataan secara segitiga silang. Jenis vegetasi yang digunakan pada penataan ini menggunakan :

- Angsana (*Pterocarpus indicus*)
- Akasia daun besar (*Accasia mangium*)
- Bambu Hijau dan Pohon Palembang

o Ruang Pejalan Kaki ( Terotoar )



Ditempatkan Vegetasi dan Bak Sampah Menggantung pada jalan setapak.



#### 6.4 Konsep Tekstur, Warna Interior dan Eksterior

- Tekstur yang diterapkan pada bangunan berupa :
  - Menggunakan campuran Beton pada Dinding bangunan
  - Menggunakan Material Kaca Transparan & Riben sebagai Jendela ataupun Dinding Bangunan.
  - Kombinasi Keramik, kayu, dan Campuran Beton yang diterapkan pada dinding bangunan
  - Pada bagian lantai bangunan menggunakan bahan Keramik dan campuran beton.
  - Bagian plafon bangunan menggunakan bahan kayu dan bahan baja / plat pada ruang-ruang tertentu.
- Tekstur yang diterapkan disekitar tapak :
  - Pada bagian jalan yang dilalui oleh kendaraan menggunakan material Aspal.
  - Jalan setapak untuk pejalan kaki di area tapak menggunakan bahan campuran beton / Paving.
- Warna yang diterapkan pada bangunan antara lain :
  - Menggunakan warna dingin dan terang serta dikombinasikan pada ruang-ruang tertentu dengan menggunakan warna utama yaitu :
    - Merah Gelap : Dingin
    - Abu-abu, Putih : Lembut dan Terang
    - Coklat : Dingin
    - Biru kelabu : Lembut, dan
    - Krem, Hijau : Dingin
  - Warna-warna utama tersebut juga diterapkan pada area tapak.
- Pengambilan Warna Khusus pada Ruang-ruang tertentu :

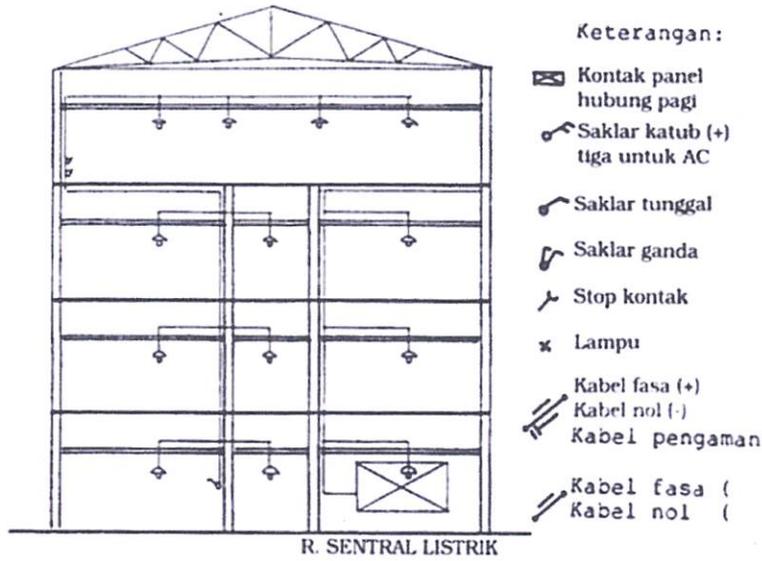


Penggunaan warna-warni pada biji bola billiard di atas diterapkan pada permainan warna kaca dan tekstur dinding pada ruangan. Warna tersebut di atas juga dijadikan warna utama (khusus) pada ruang-ruang terkait dan diterapkan pada permainan warna kaca di luar bangunan.



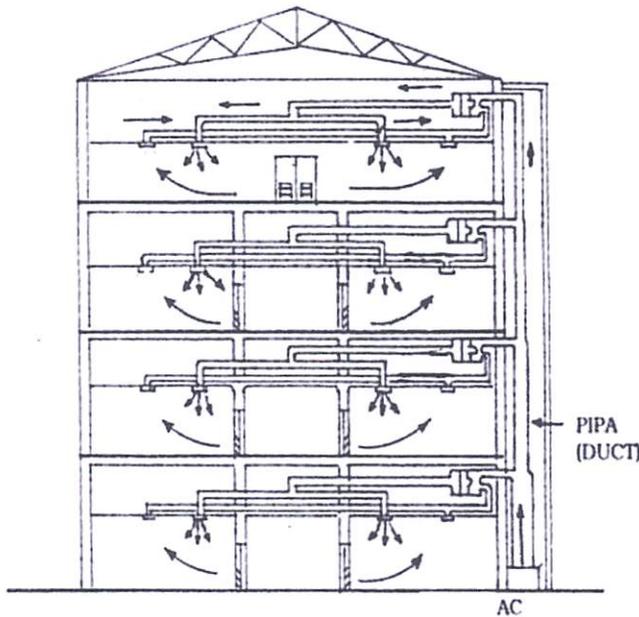
### 6.5 Konsep Pencahayaan dan Penghawaan

- o Menggunakan cahaya buatan dengan menggunakan penerangan Lampu dan cahaya alami dari sinar matahari pada ruang-ruang tertentu.



*gambar 6.3 Potongan Sistem Distribusi Listrik*

- o Menggunakan kombinasi material dan beton pada dinding sebagai pemantul cahaya buatan maupun alami.
- o Kombinasi lampu warna-warni pada ruang-ruang tertentu.
- o Menggunakan AC dengan All Water Sistem serta penghawaan alami yang diteruskan pada tiap-tiap ruang yang membutuhkan dan juga penambahan bukaan langsung terhadap ruang jendela pada dinding bangunan.

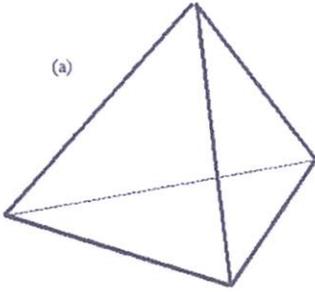


*gambar 6.4 Potongan Sistem Penghawaan AC*

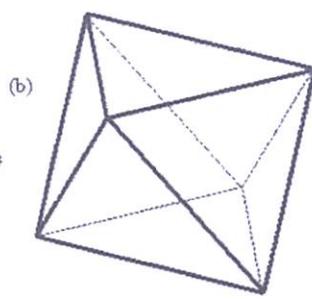


### 6.6 Konsep Bentuk Pada Bangunan

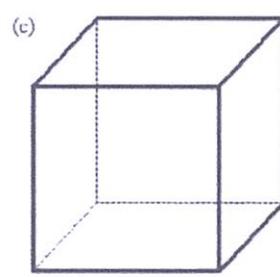
- o Bentuk dan Tampilan yang diterapkan pada bangunan adalah :
  - Bangunan terdiri dari 3 - 5 Lantai.
  - Pengolahan bentuk yang menggunakan tiga Platonic Solid.



Tetrahedron

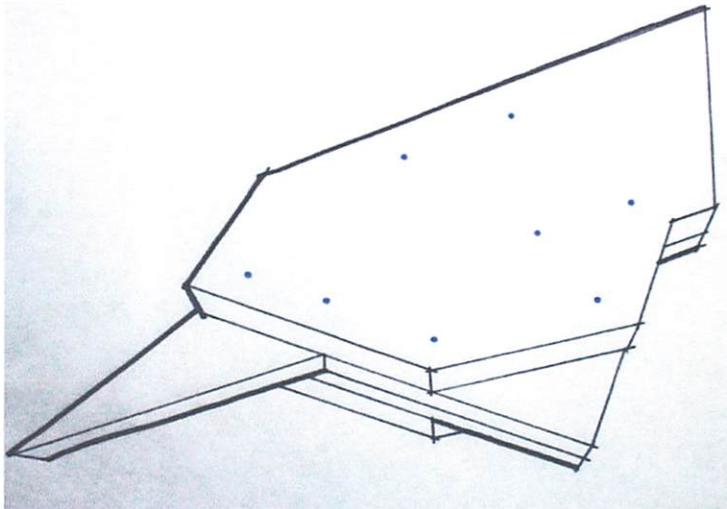


The Octahedron

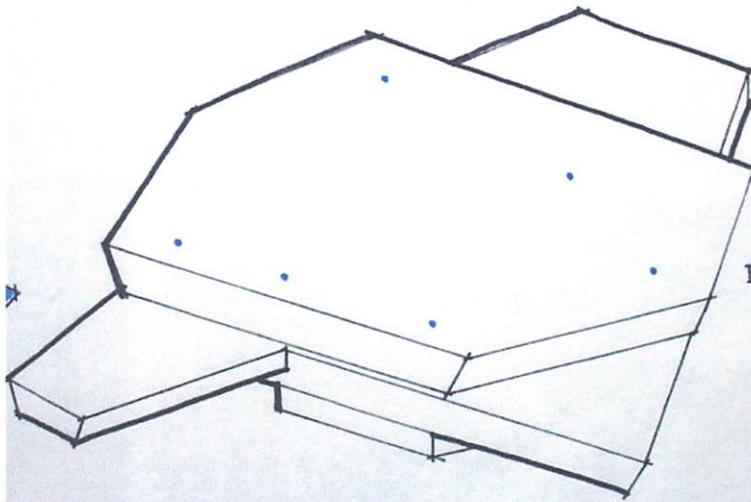


Cube

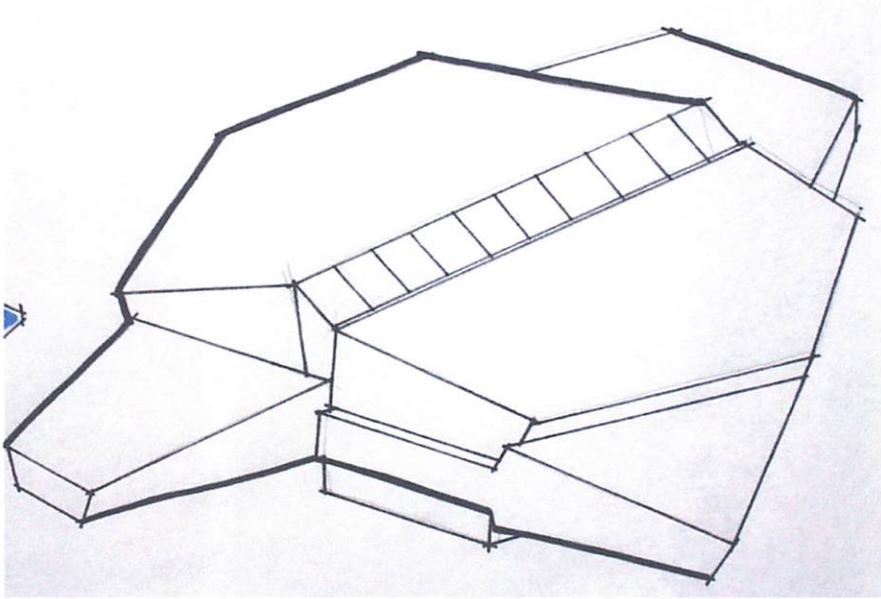
Tahap 1



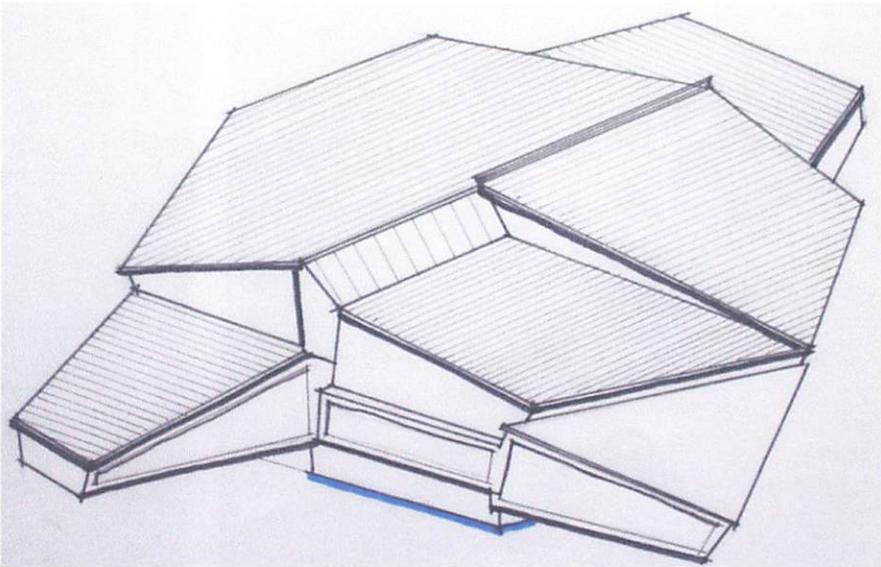
Tahap 2



Tahap 3



- Dilakukannya fragmentasi dan penabrakan (penggabungan / kombinasi) pada bentuk dasar tanpa menghilangkan sifat bentuk dasar platonic solid.



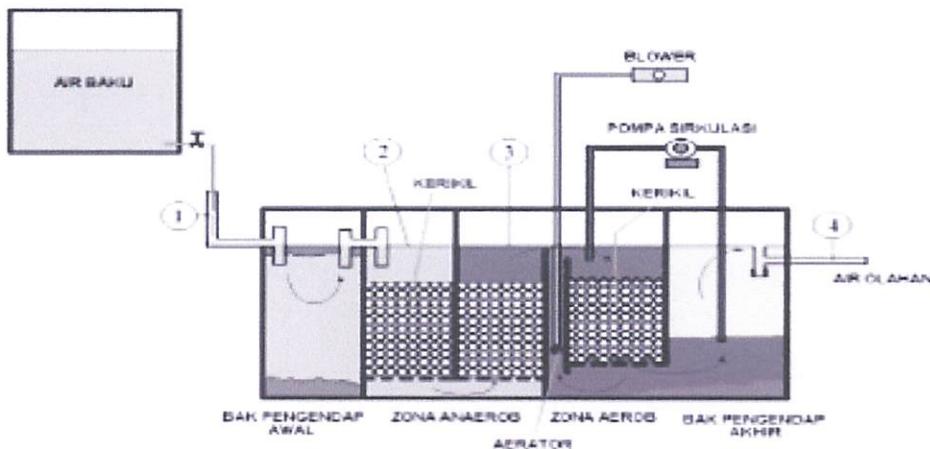
- Permainan sudut-sudut pada bentuk ditiap sisi bangunan sehingga terlihat acak dan berirama.
- Memperlihatkan bentuk dan jenis struktur pada bangunan yang telah divariasasi.



- o Struktur Atap
  - Bahan atap menggunakan bahan Fiber Komposit agar lebih ringan terhadap beban.
  - Menggunakan sistem jepit atau ikat pada sambungan kerangka atap.
  - Memperlihatkan struktur atap tanpa menutupnya dengan elemen tertentu pada ruang-ruang tertentu.
  - Menggunakan material kaca pada penutup atap di ruang-ruang tertentu untuk menerima sinar matahari.

### 6.8 Konsep Utilitas Bangunan dan Tapak

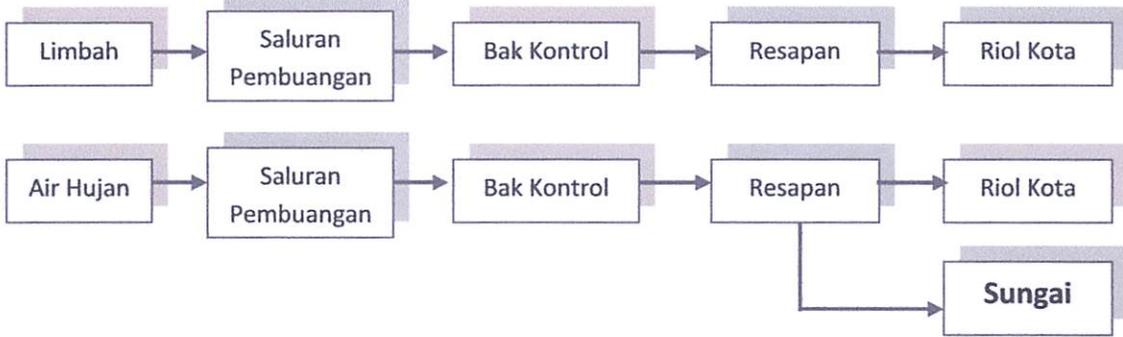
- o Sistem Air Bersih
  - Pengambilan Air bersih utama berasal dari PDAM yang disalurkan ke area tapak.
  - Menggunakan Sistem Tangki Tekan pada bangunan tertentu yang terisi melalui daya Mesin Motor Penyedot air yang berada di bawah tanah.
  - Pengambilan air sungai sebagai sumber air yang dapat di salurkan di tempat permandian kemudian diproses melalui pengolahan air agar tetap bersih dan layak pakai.
- o Sistem Air Kotor
  - Menggunakan sistem pengolahan limbah yang bersifat Cair dengan proses biofilter anaerob-aerob.



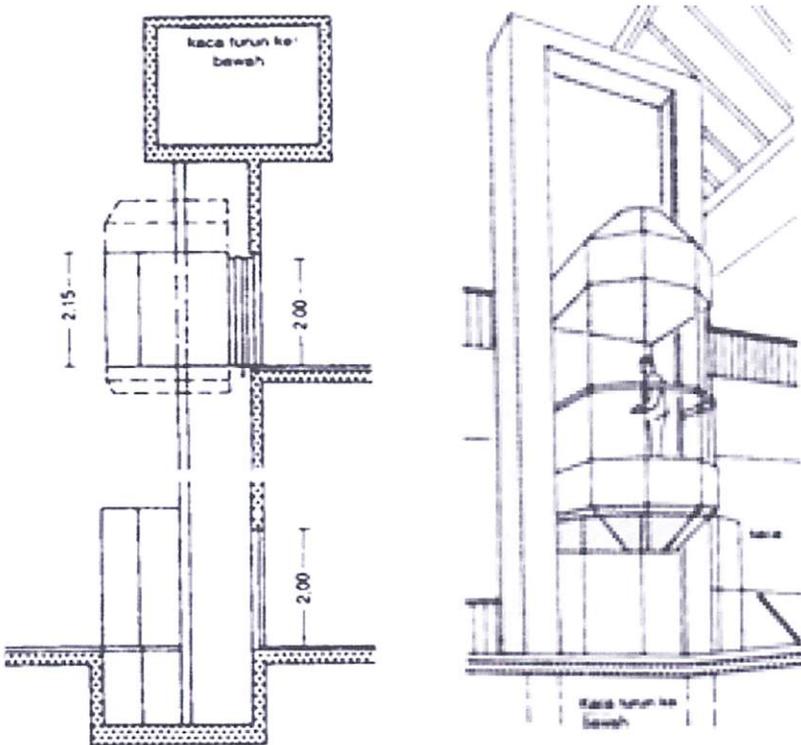
*gambar 6.5 Proses Pengolahan Limbah Cair*

- Menyalurkan limbah yang bersifat ringan dan air hujan ke Riol Kota / Sungai.





- o Transportasi Vertikal pada Bangunan
  - Menggunakan sistem Elevator pada bangunan bertingkat.



**Sistem Elevator ( Lift )**

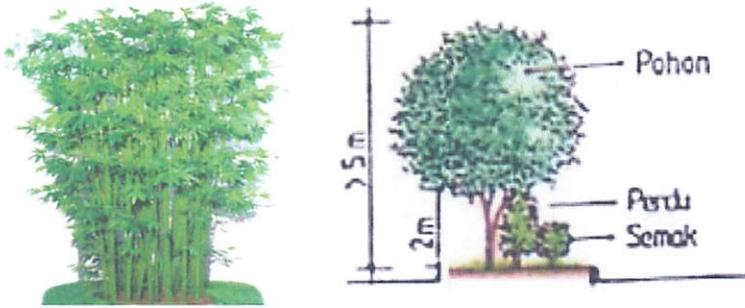
- o Transportasi Tangga
  - Transportasi Tangga pada bangunan menggunakan campuran beton bertulang pada ruang-ruang tertentu.
  - Menggunakan bahan Kaca dan bahan baja sebagai ikatan anak tangga pada ruang-ruang tertentu.
  - Menggunakan bahan Kayu utuh dan bambu yang telah diawetkan pada ruang-ruang tertentu.





### 6.1.1 Konsep Vegetasi Pada Tapak

- o Penggunaan vegetai utama yang diterapkan di dalam tapak dengan menggunakan pohon bambu hijau agar lebih terkesan suasana alam.



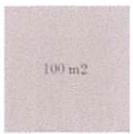
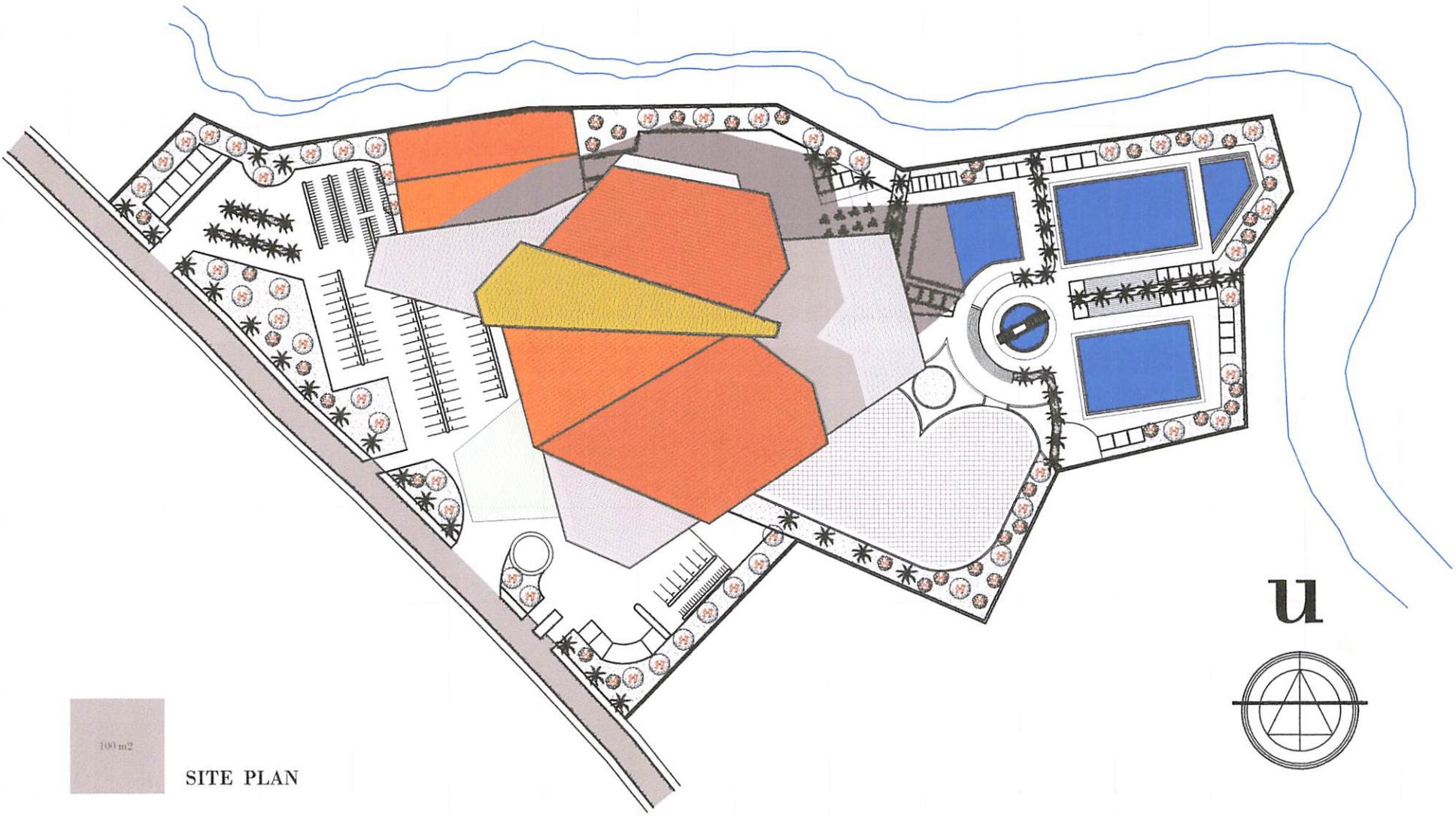
- o Menggunakan pohon Palem pada terotoar jalan dan daerah-daerah tertentu agar lebih menertibkan suasana yang ada di dalam tapak.
- o Menggunakan tumbuhan bunga sebagai pembatas sirkulasi pada jalan maupun area bangunan di dalam tapak berupa :
  - Oleander (*Nerium oleander*)
  - Bogenvil (*Bougenvillea Sp*)
  - Teh-tehan pangkas (*Acalypha Sp*)



gambar perencanaan &  
perancangan



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9



SITE PLAN

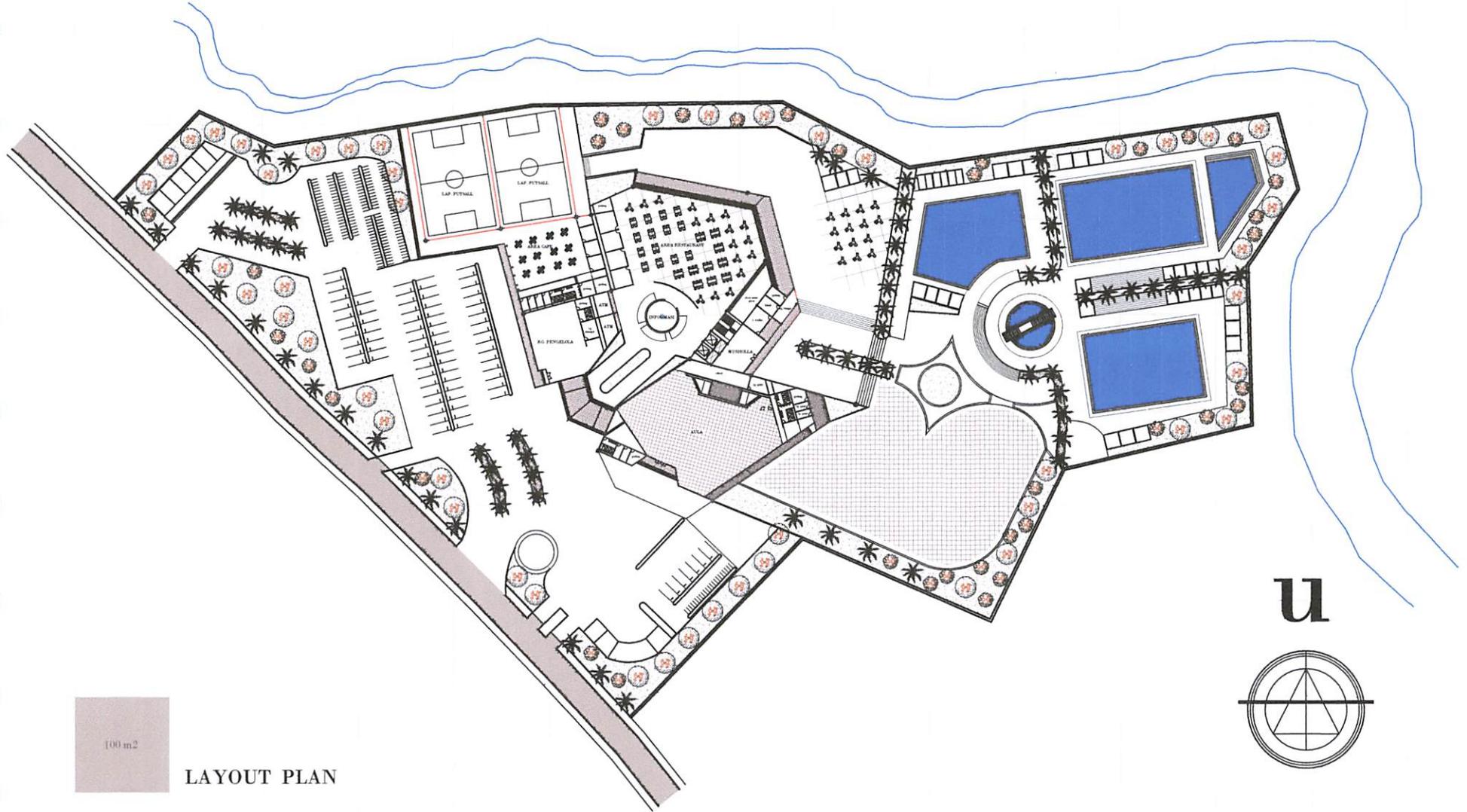


**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG**

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	01.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9



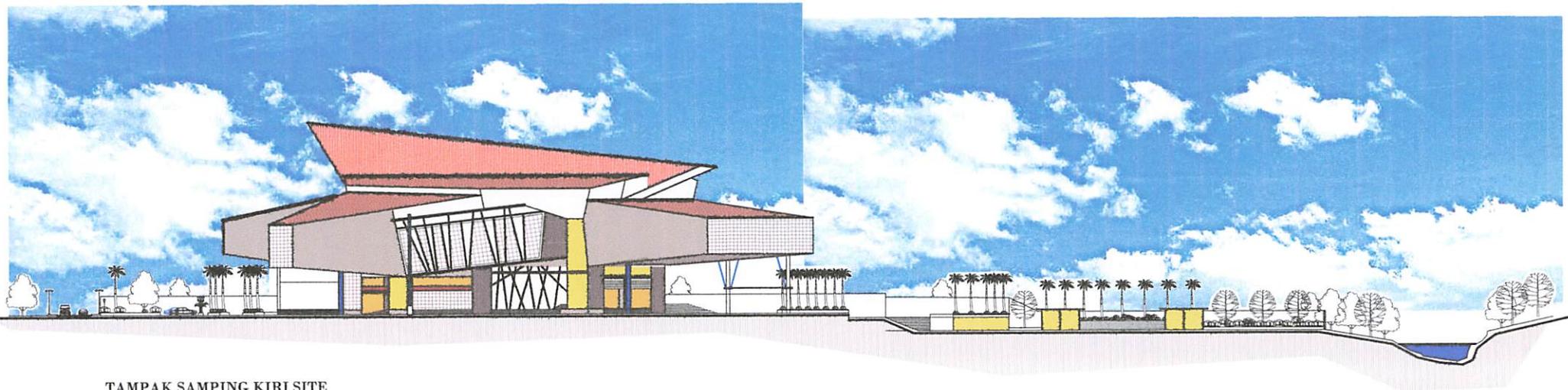
LAYOUT PLAN



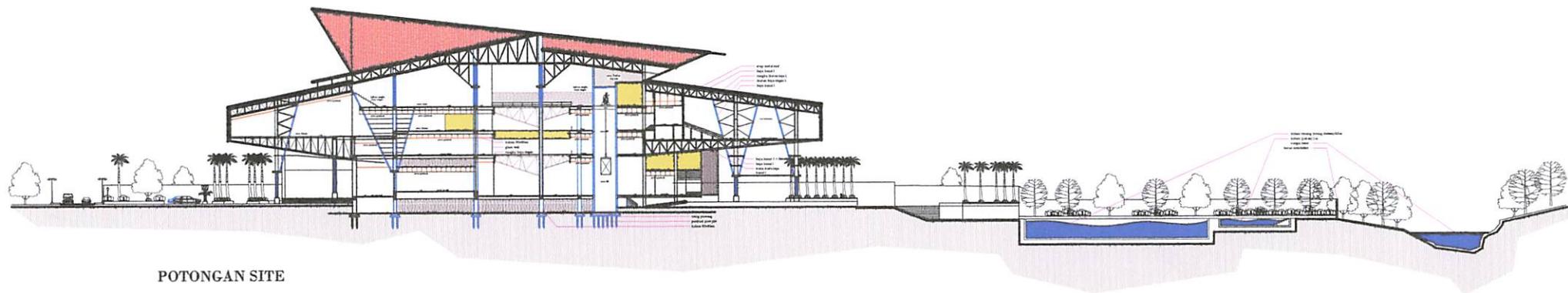
**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**  
**MALANG**

**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**AR. 8138**  
**SEMESTER GENAP**  
**2011/2012**

JUDUL :		NAMA:		PEMBIMBING :		NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI		IDHAM A GANI		1.	Ir. Didiek Suharjanto, MT	02.	20.
				2.	Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :		NIM :		PENGUJI :		PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI		0822050		1.	Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
				2.	Ir. Djoko Suwanto		



TAMPAK SAMPING KIRI SITE



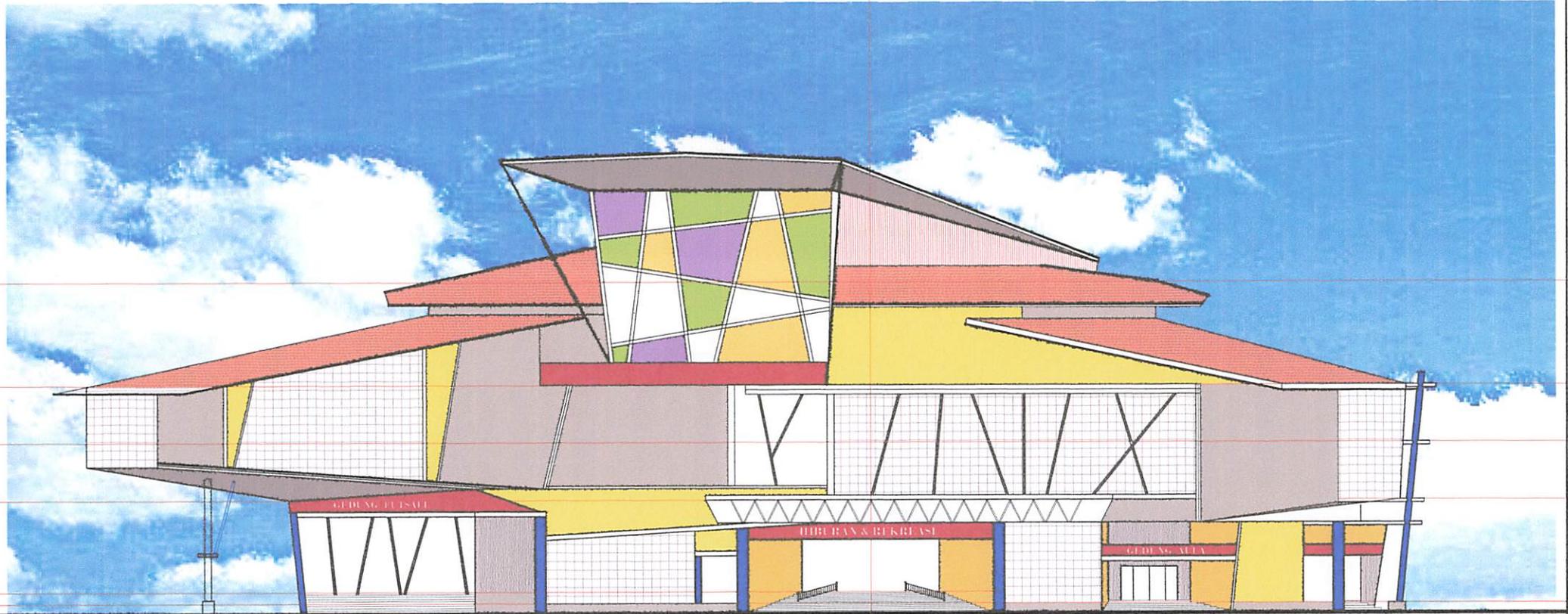
POTONGAN SITE



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT 2. Debby Budi Susantü, ST. MT	<b>03.</b>	<b>20.</b>
TEMA :	NIM :	PENGUJI :		
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT 2. Ir. Djoko Suwanto		



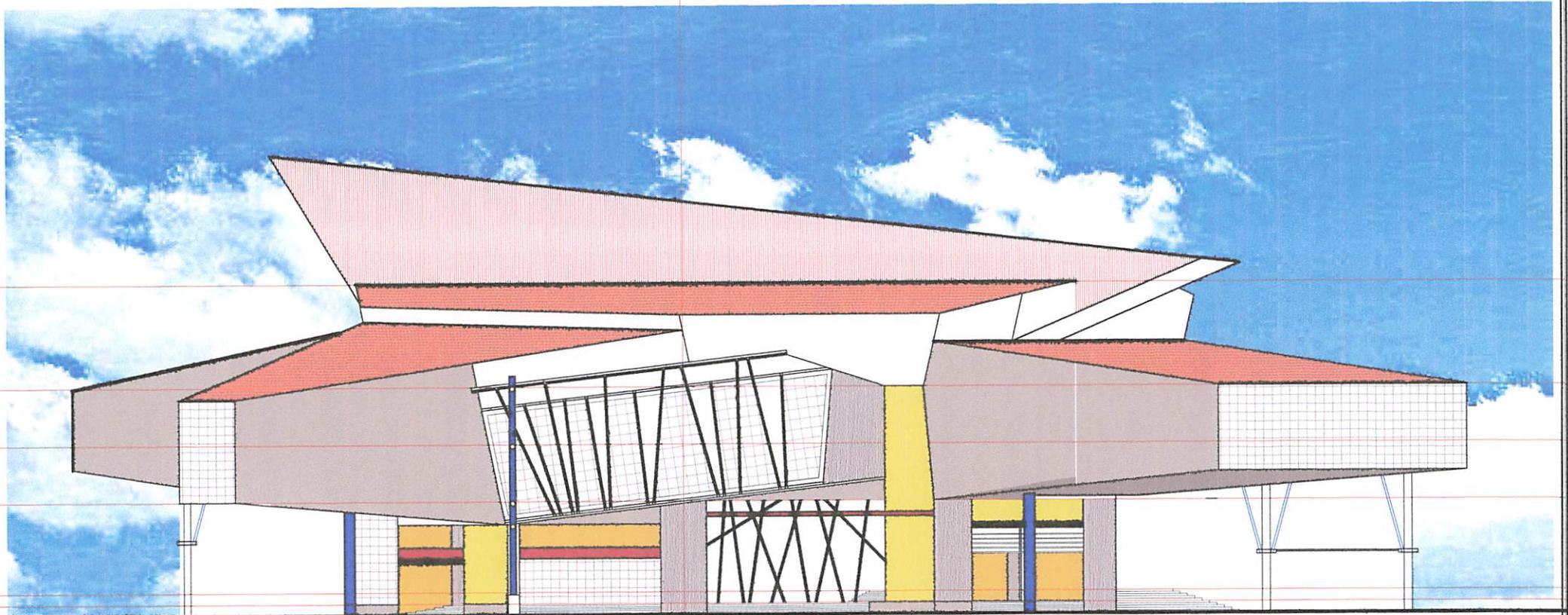
TAMPAK DEPAN



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	04.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		



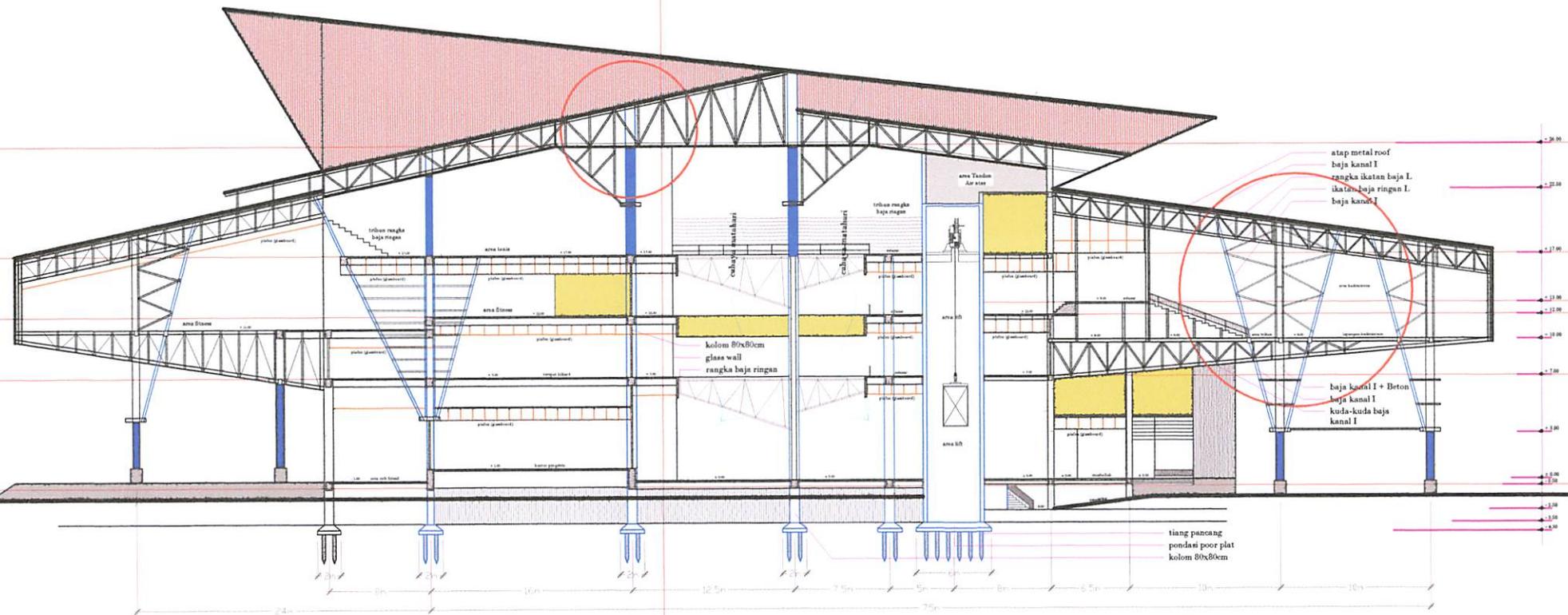
TAMPAK SAMPING KIRI



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT 2. Debby Budi Susanti, ST. MT	<b>05.</b>	<b>20.</b>
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT 2. Ir. Djoko Suwanto		



POTONGAN A - A

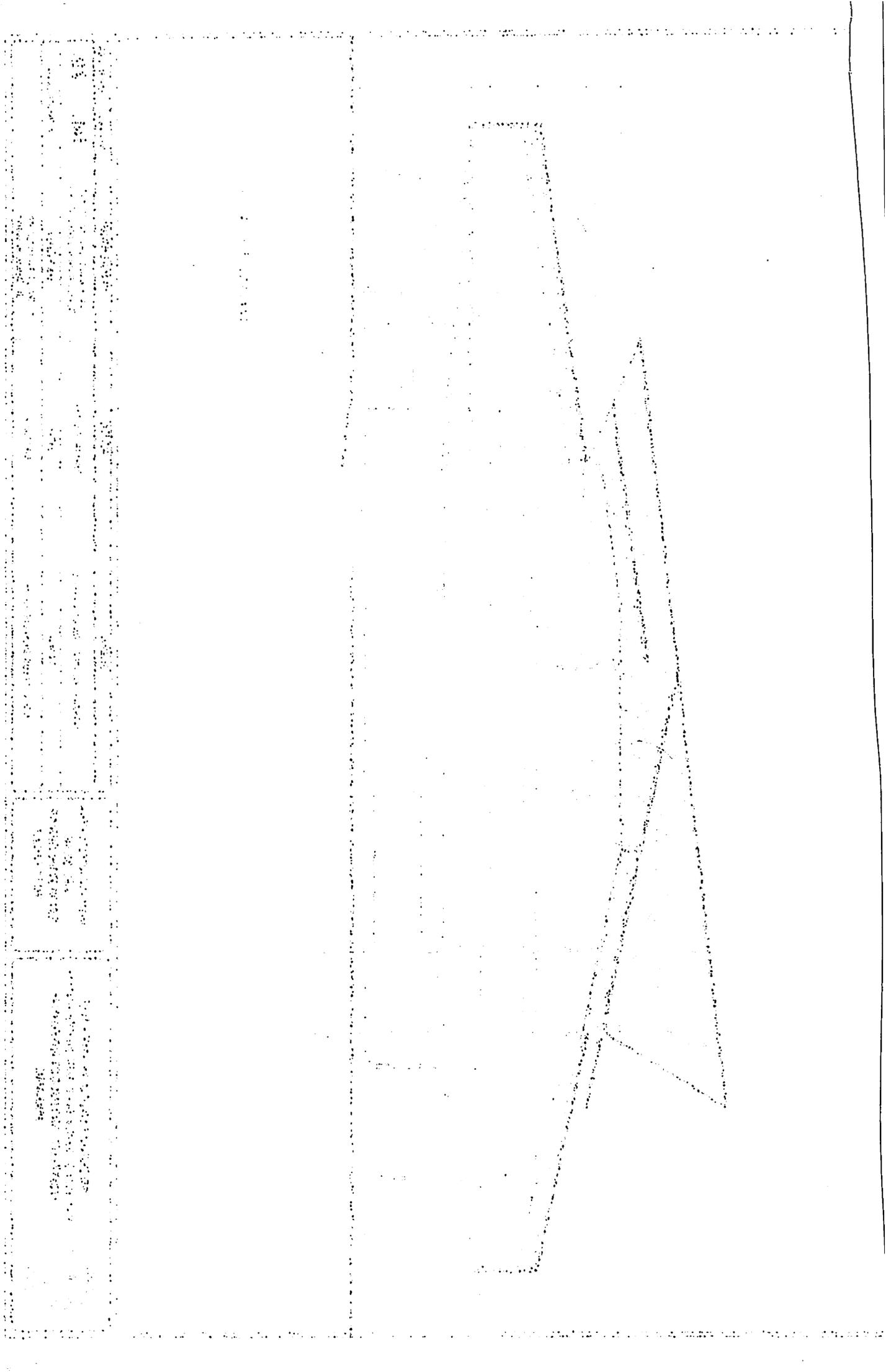
SKALA



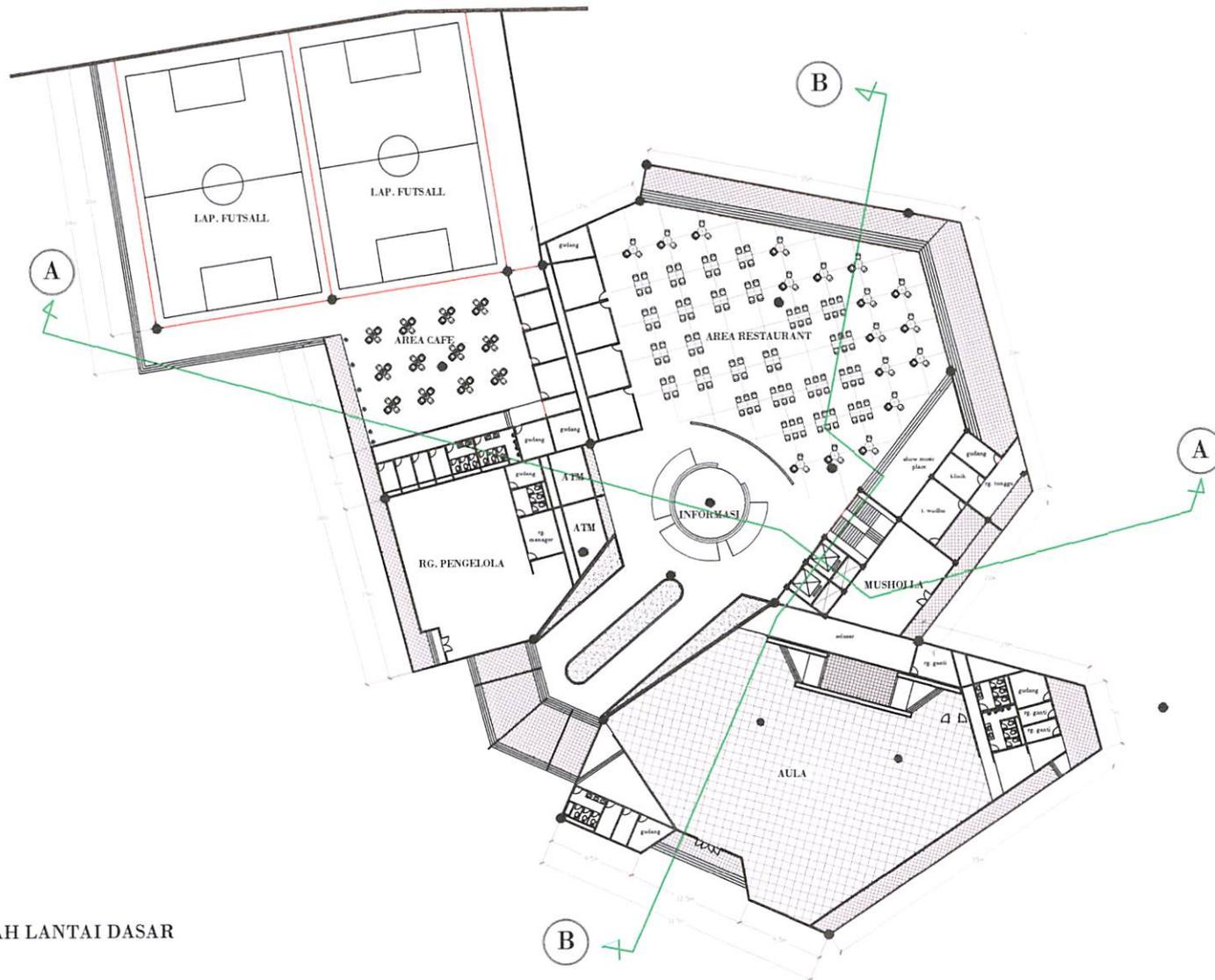
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG

SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	06.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		







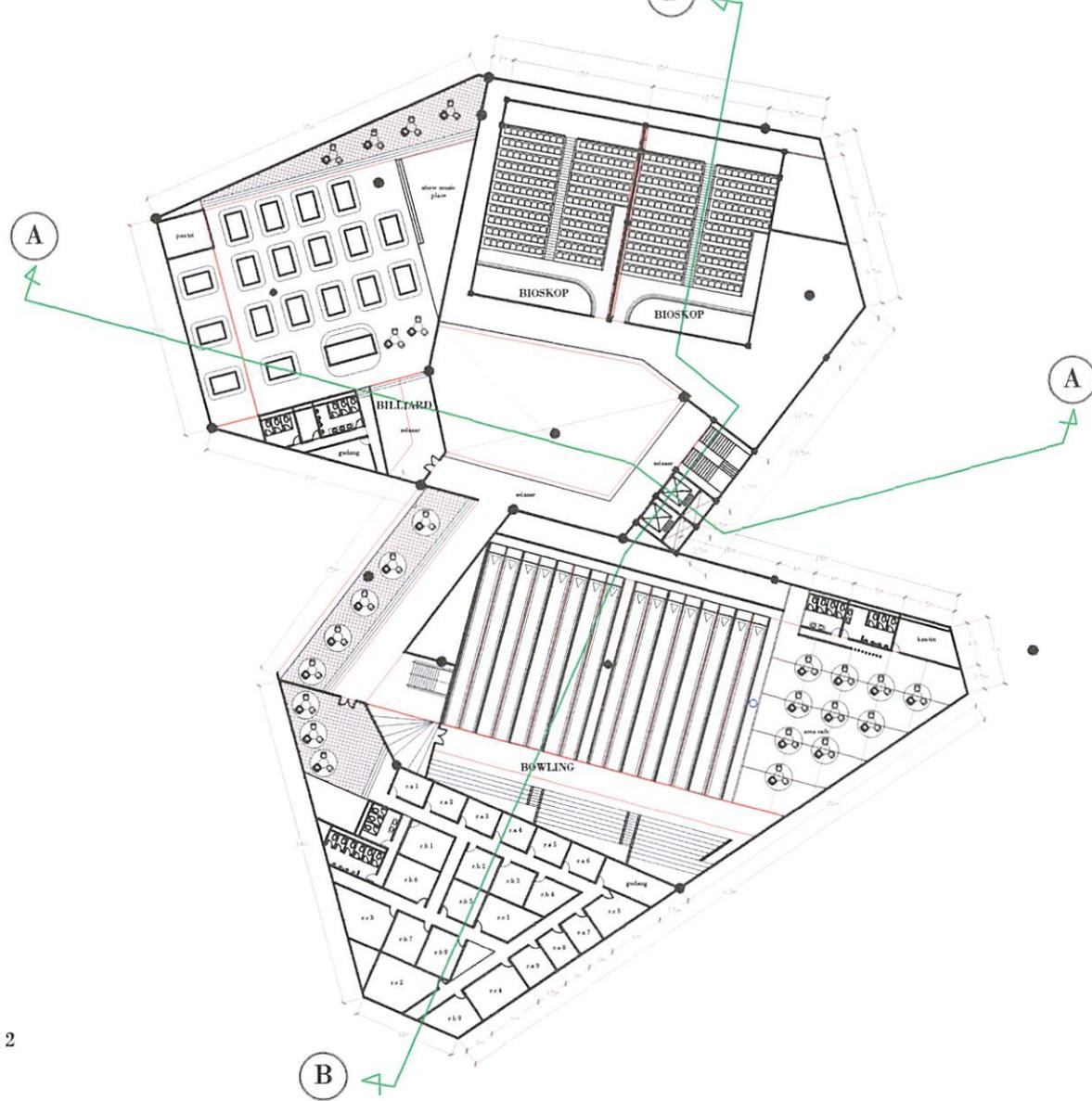
DENAH LANTAI DASAR



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didek Suharjanto, MT 2. Debby Budi Susanti, ST. MT	<b>08.</b>	<b>20.</b>
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT 2. Ir. Djoko Suwarto		



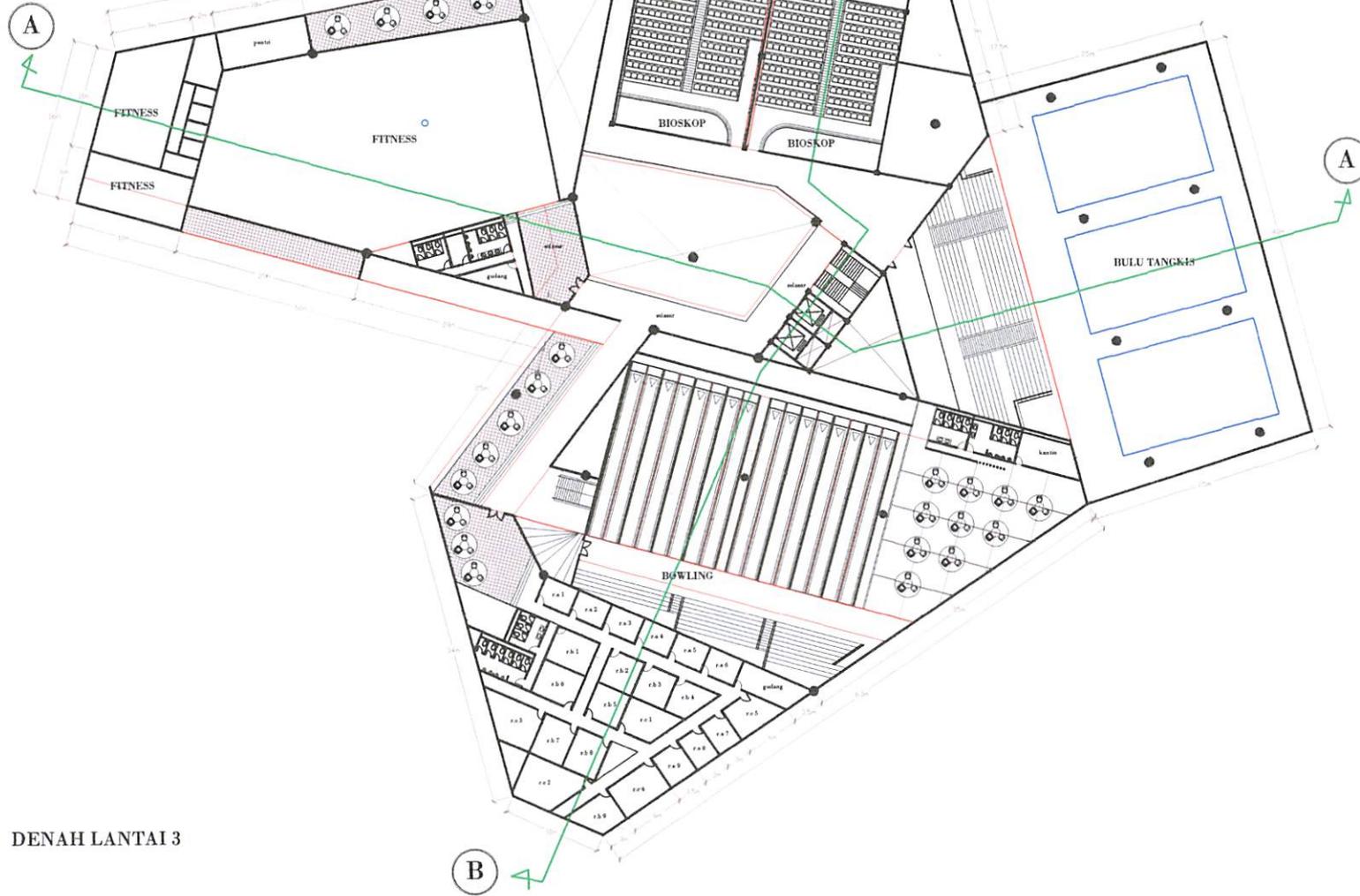
DENAH LANTAI 2



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	09.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		



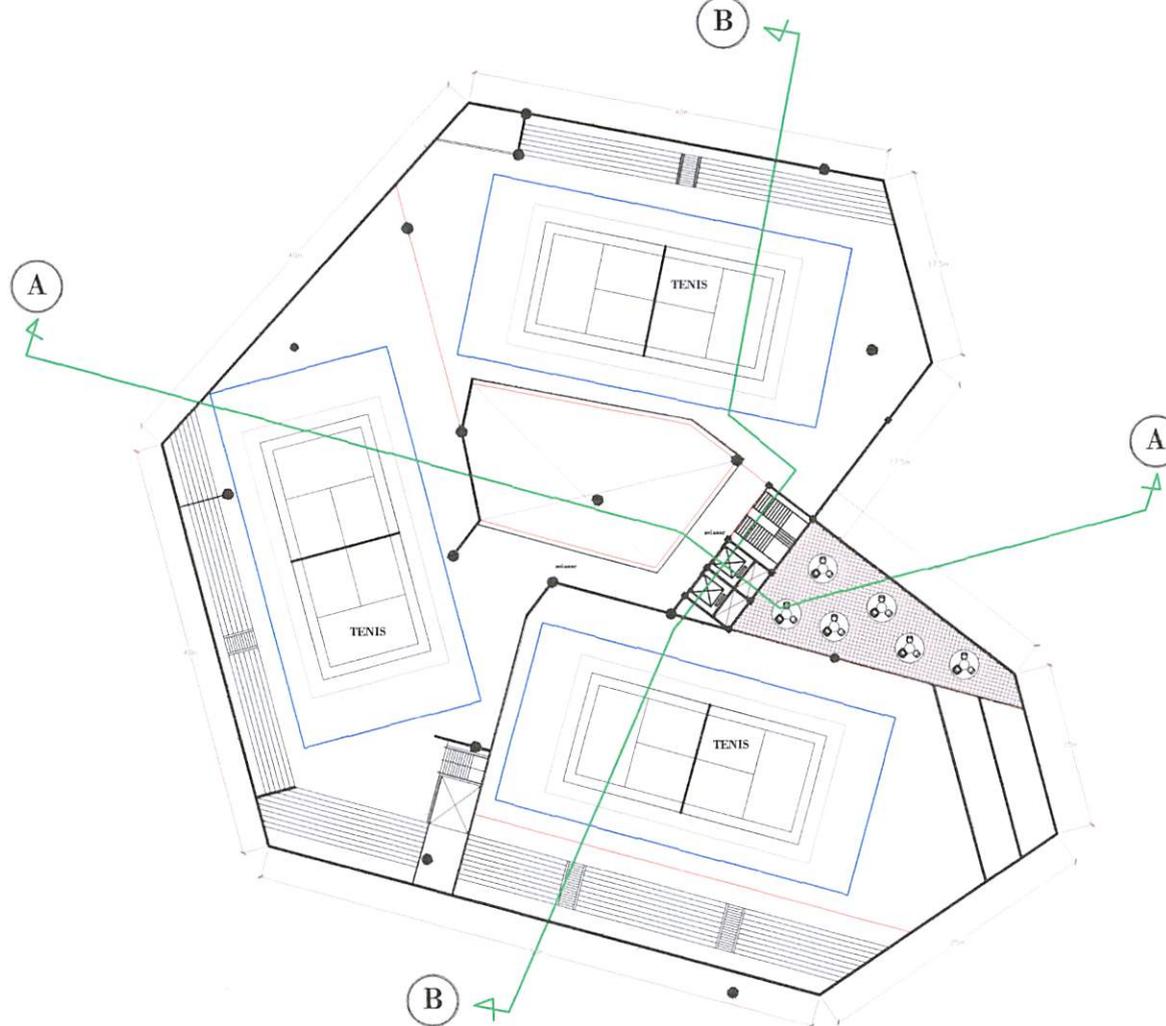
DENAH LANTAI 3



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

<b>JUDUL :</b>	<b>NAMA:</b>	<b>PEMBIMBING :</b>	<b>NO. LBR.</b>	<b>JMLH. LBR.</b>
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT 2. Debby Budi Susanti, ST, MT	<b>10.</b>	<b>20.</b>
<b>TEMA :</b>	<b>NIM :</b>	<b>PENGUJI :</b>	<b>PENGESAHAN</b>	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT 2. Ir. Djoko Suwarto		



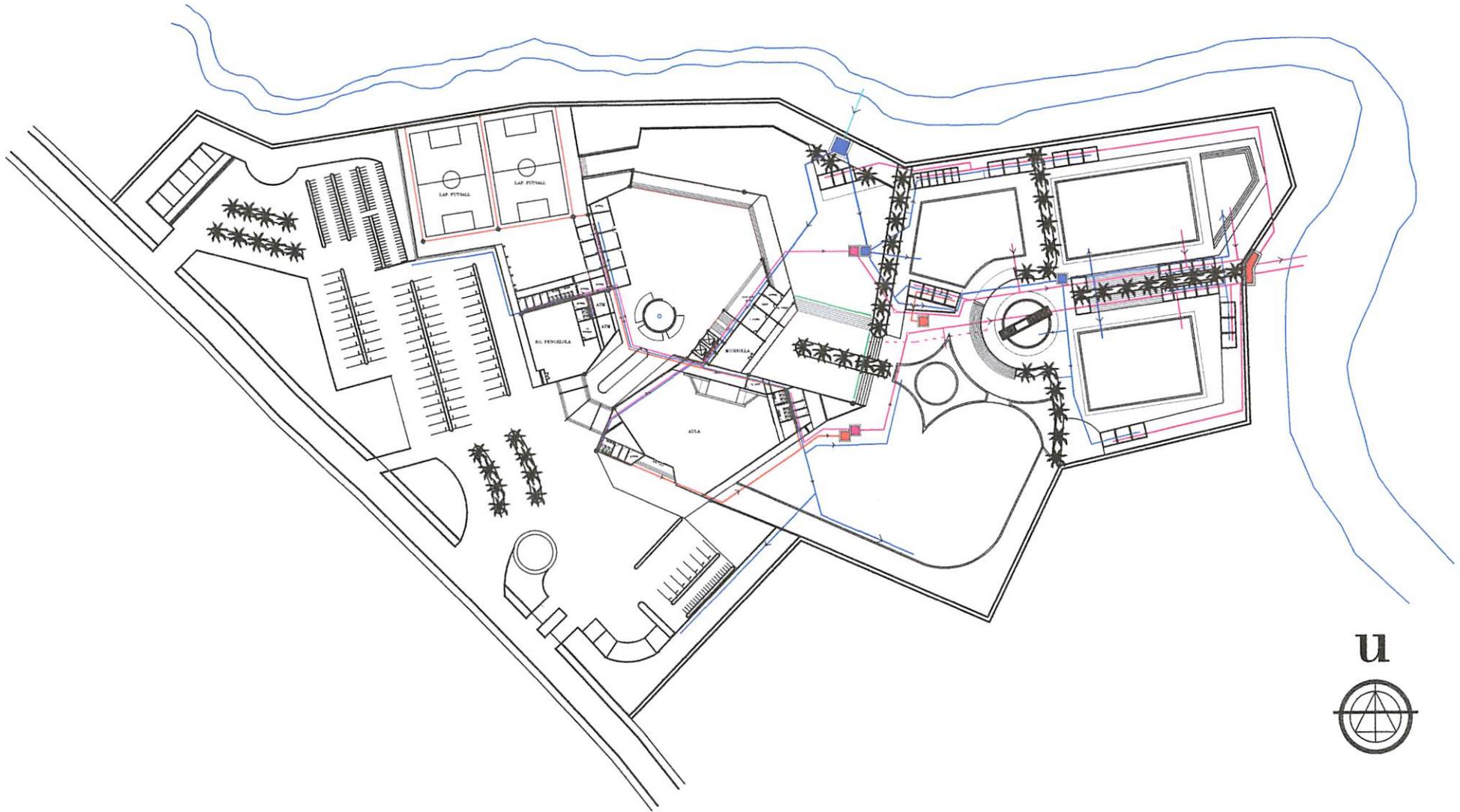
DENAH LANTAI 4



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

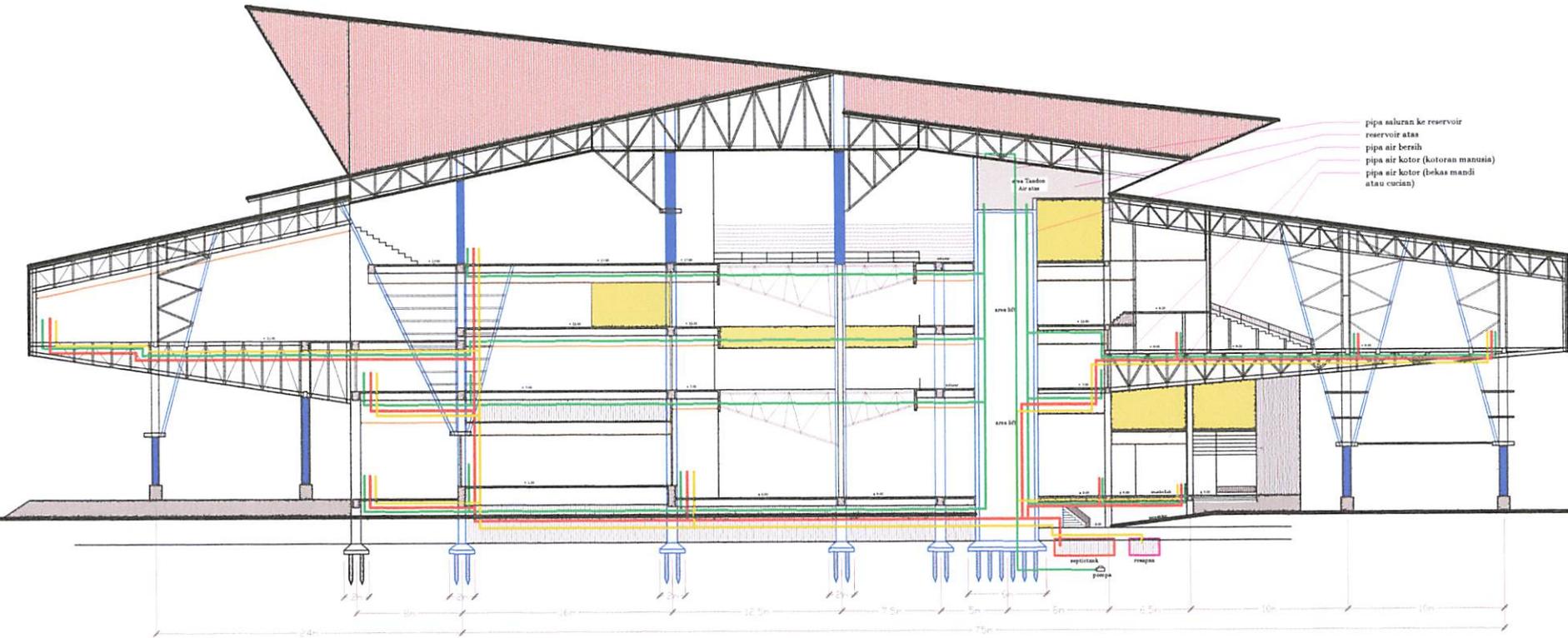
JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiék Suharjanto, MT 2. Debby Budi Susanti, ST. MT	<b>11.</b>	<b>20.</b>
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT 2. Ir. Djoko Suwarto		



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiék Suharjanto, MT 2. Debby Budi Susanti, ST. MT	<b>12.</b>	<b>20.</b>
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT 2. Ir. Djoko Suwanto		



pipa saluran ke reservoir  
 reservoir atas  
 pipa air bersih  
 pipa air kotor (kotoran manusia)  
 pipa air kotor (bekas mandi  
 atau cucian)

- SALURAN AIR KOTOR 1 (kotoran)
- SALURAN AIR BERSIH
- SALURAN AIR KOTOR 2 (air bekas mandi)

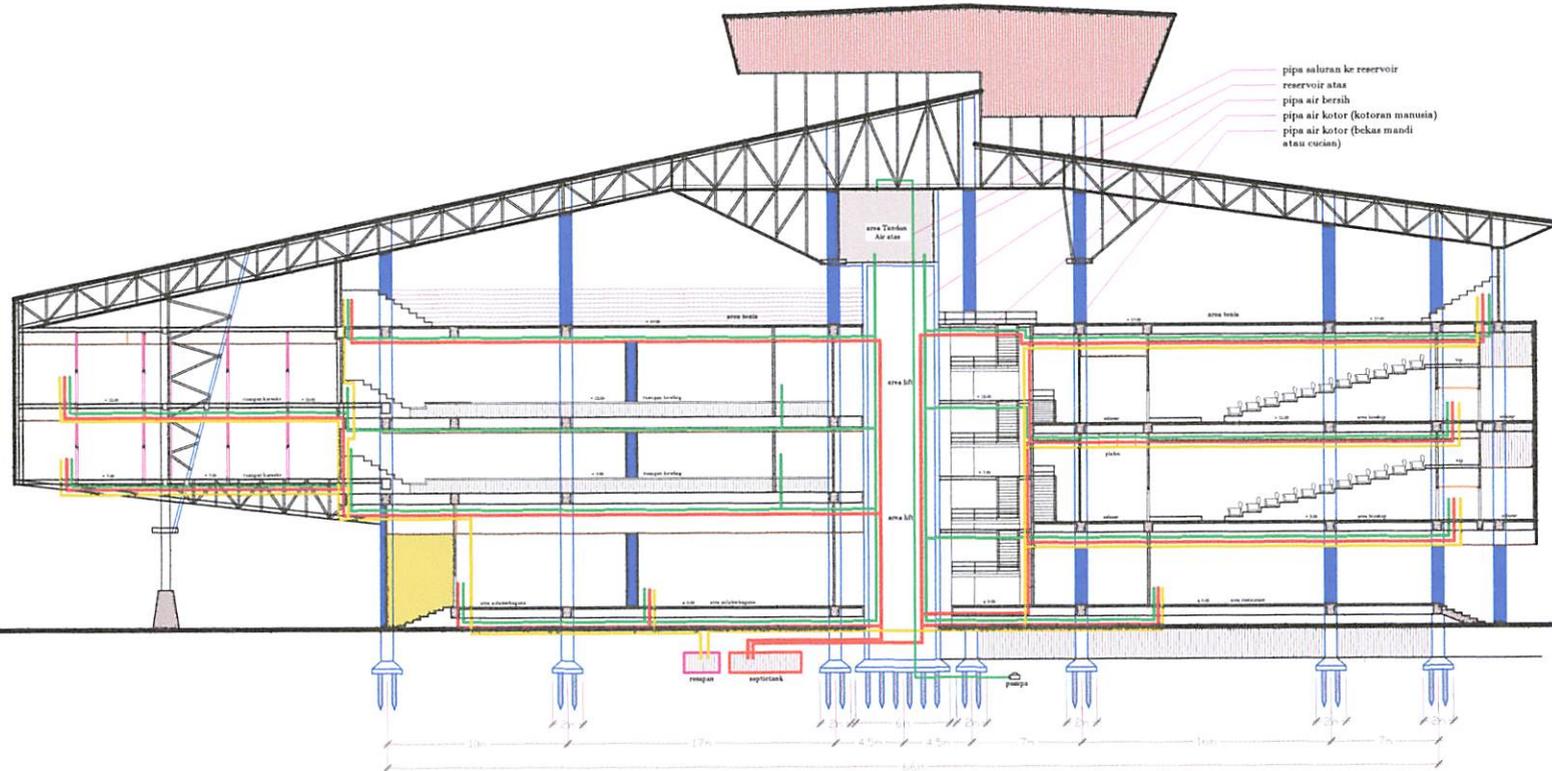
**UTILITAS VERTIKAL**  
(air kotor dan air bersih)



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**AR. 8138**  
**SEMESTER GENAP**  
**2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiék Suharjanto, MT	13.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		



pipa saluran ke reservoir  
 reservoir atas  
 pipa air bersih  
 pipa air kotor (kotoran manusia)  
 pipa air kotor (bekas mandi atau cucian)

SALURAN AIR KOTOR 1 (kotoran)  
 SALURAN AIR BERSIH  
 SALURAN AIR KOTOR 2 (air bekas mandi)

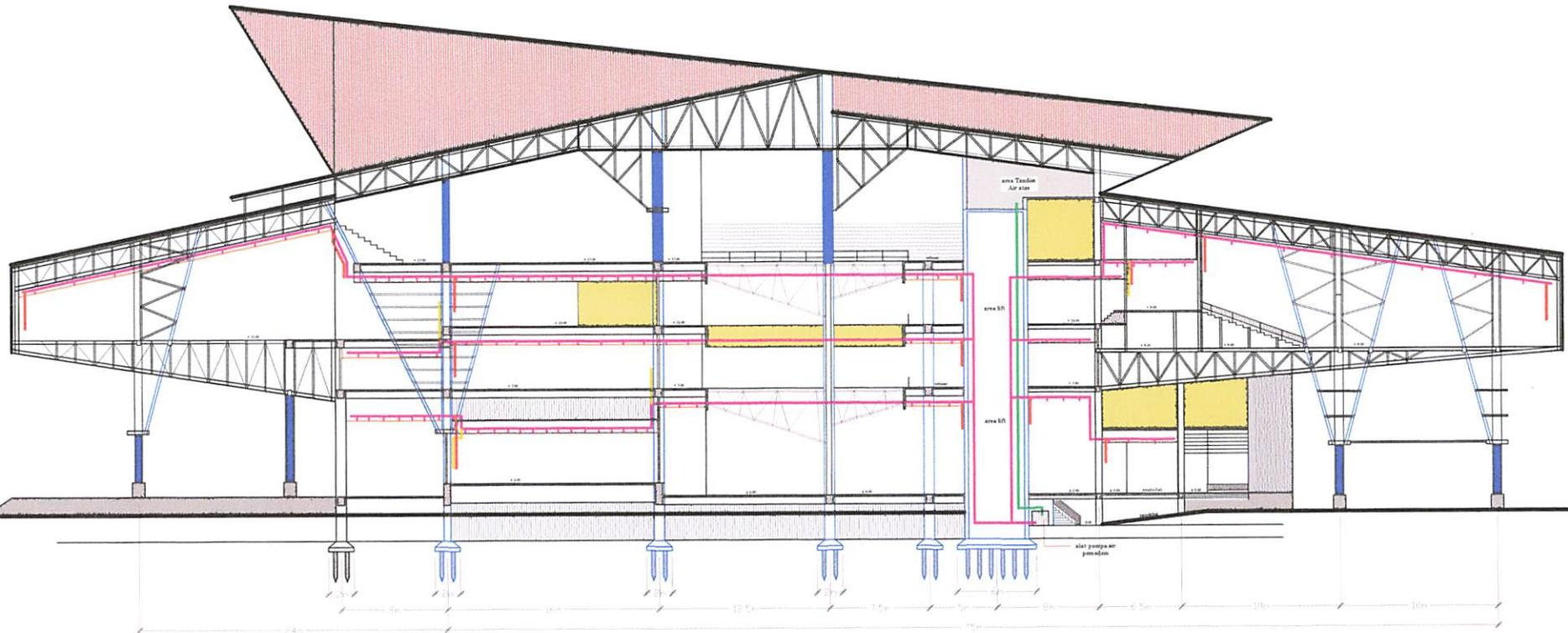
UTILITAS VERTIKAL 1  
(air kotor dan air bersih)



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**AR. 8138**  
**SEMESTER GENAP**  
**2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	14.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		



- ALIRAN PIPA PEMADAM
- SALURAN PIPA AIR PEMADAM KE MESIN POMPA
- ALARM
- DETECTOR PANAS

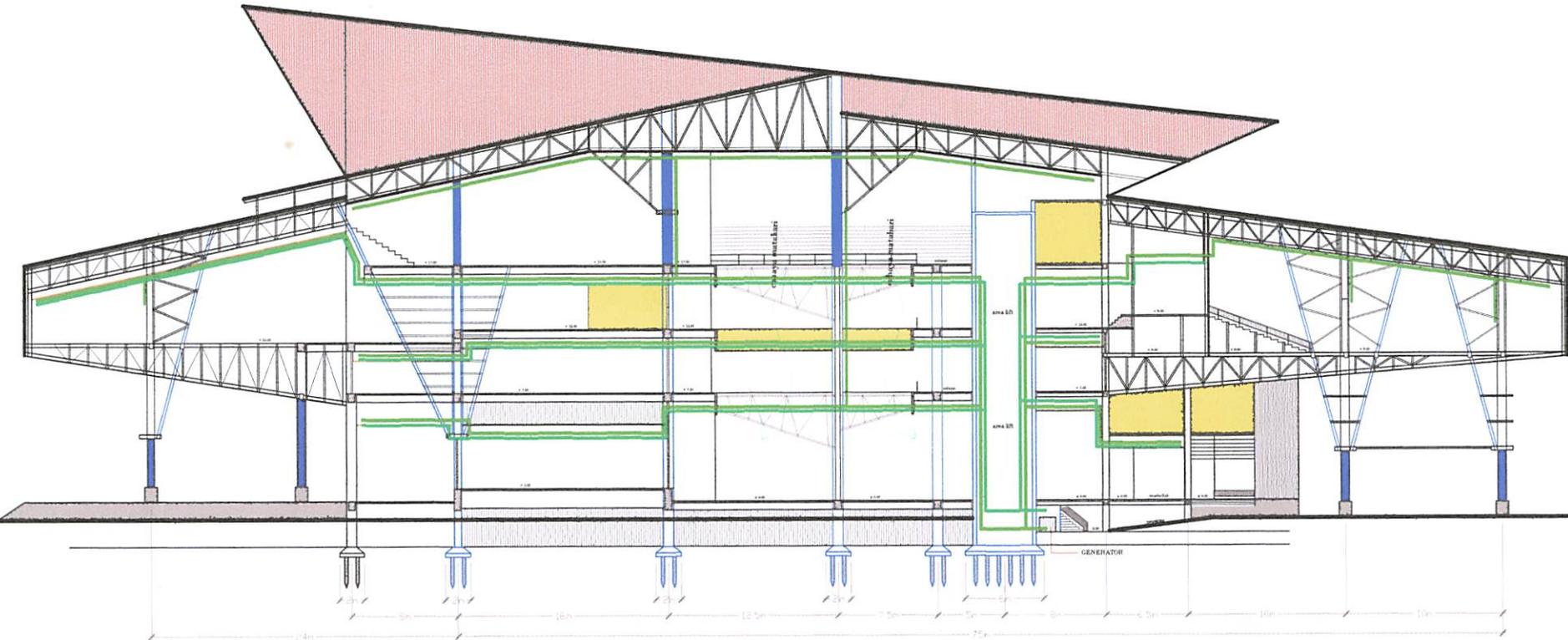
**UTILITAS VERTIKAL**  
(pemadam kebakaran)



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**AR. 8138**  
**SEMESTER GENAP**  
**2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	15.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		



- SALURAN PENGHAWAAN BUATAN
- JARINGAN LISTRIK (PENCAHAYAAN BUATAN)

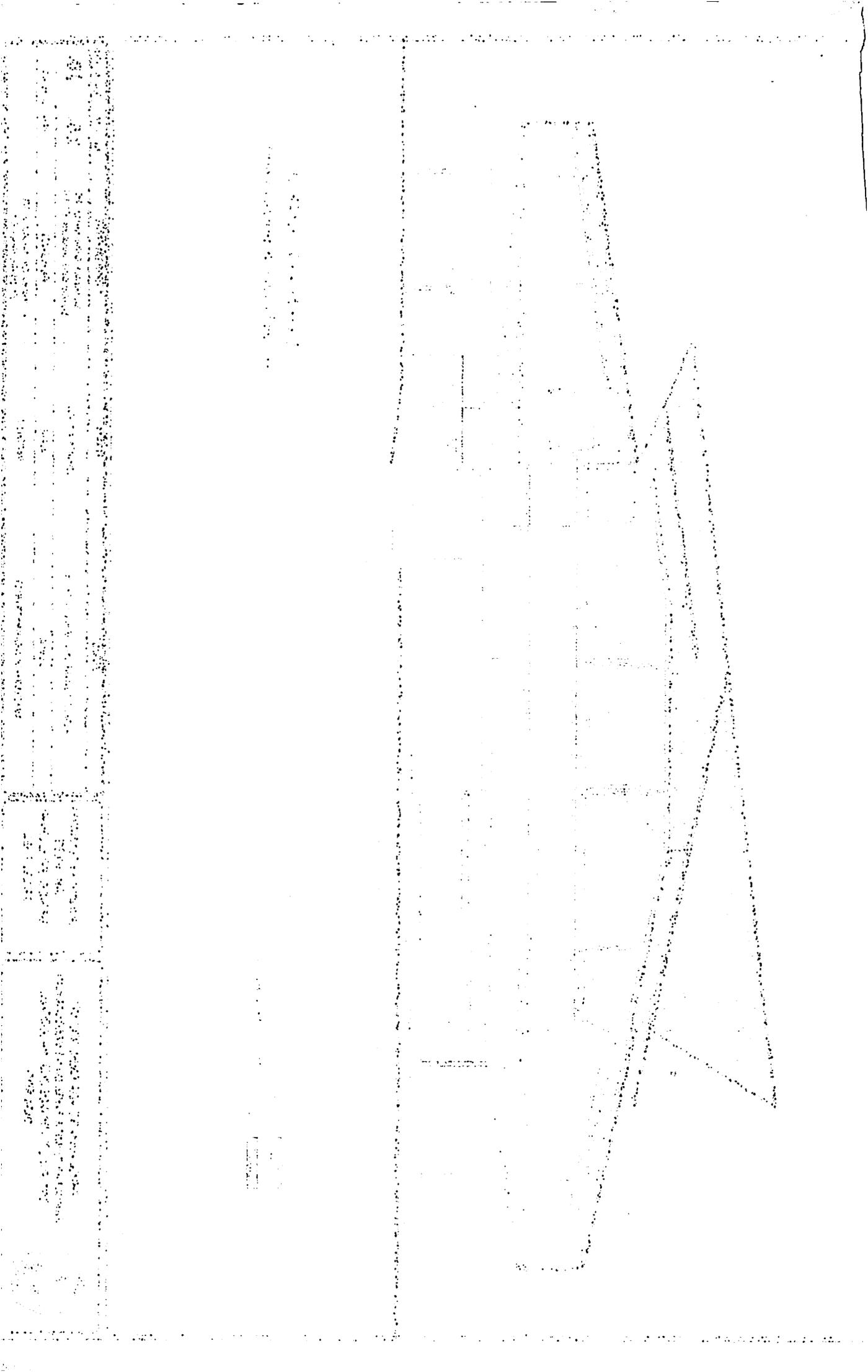
**UTILITAS VERTIKAL**  
(pencahayaan & penghawaan)

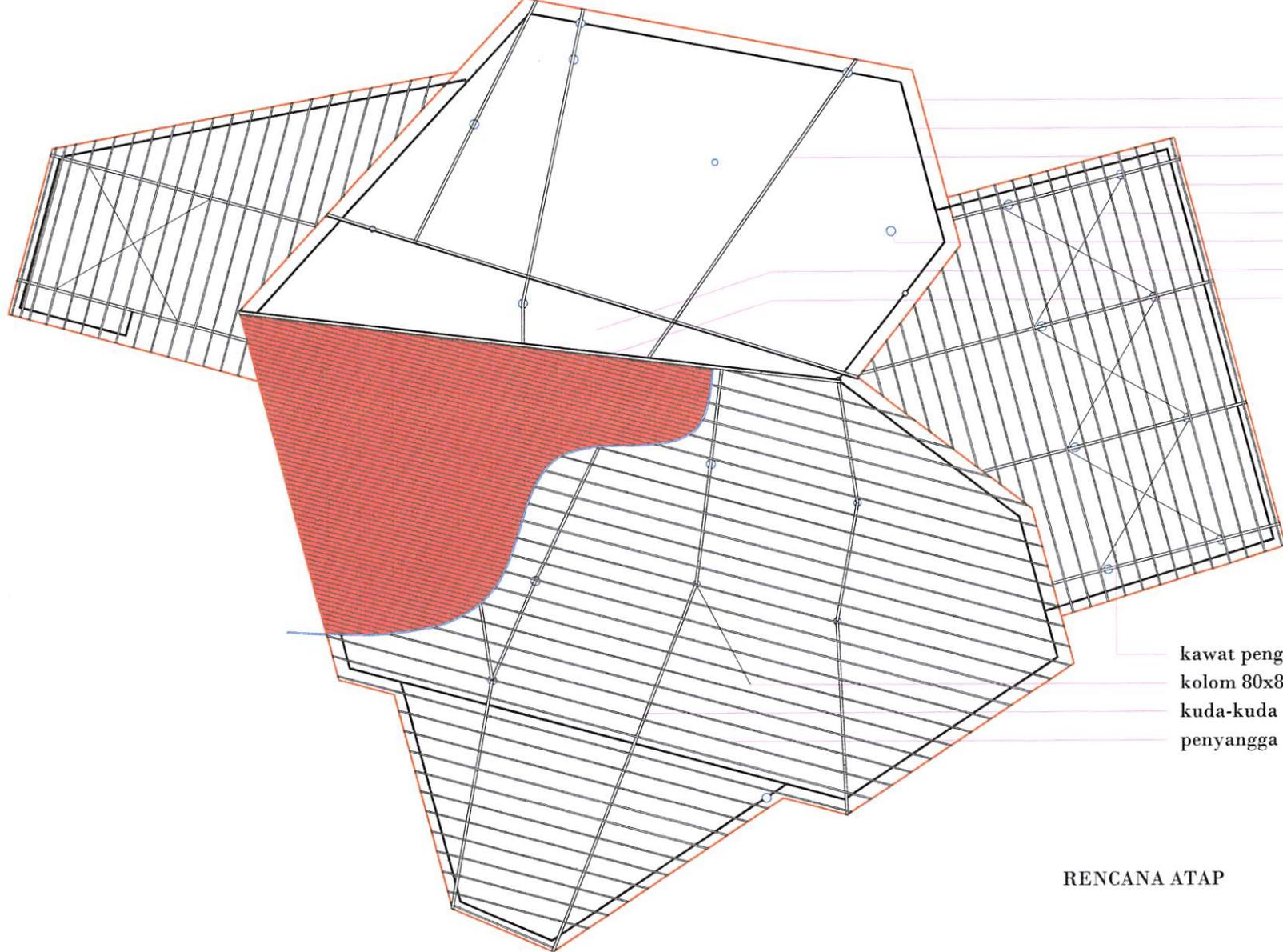


**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**  
**MALANG**

**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**AR. 8138**  
**SEMESTER GENAP**  
**2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	<b>16.</b>	<b>20.</b>
		2. Debby Budi Susanti, ST, MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		





atap metal roof  
 pasangan dinding batu bata  
 kuda-kuda baja kanal I  
 penyangga atap baja kanal C  
 kawat pengikat kuda-kuda  
 kolom 80x80 cm  
 ruang kosong  
 atap metal roof

kawat pengikat kuda-kuda  
 kolom 80x80 cm  
 kuda-kuda baja kanal I  
 penyangga atap baja kanal C

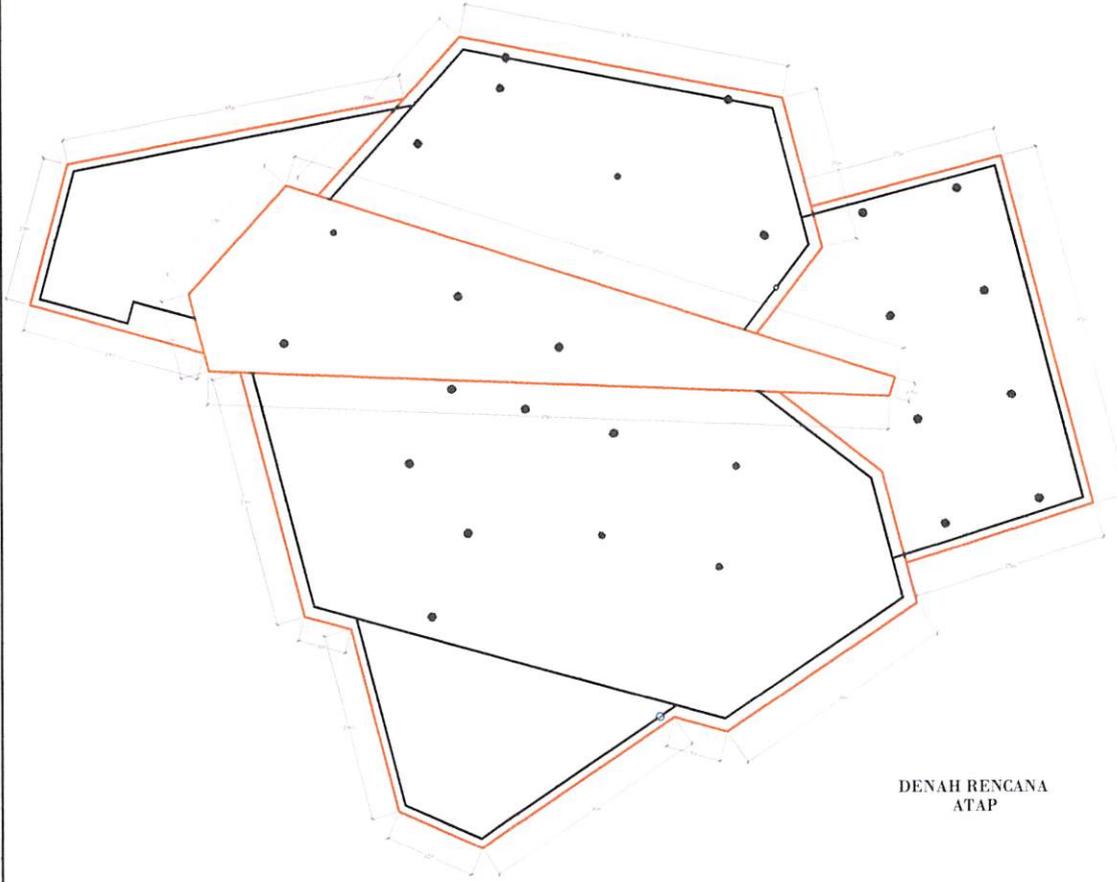
RENCANA ATAP



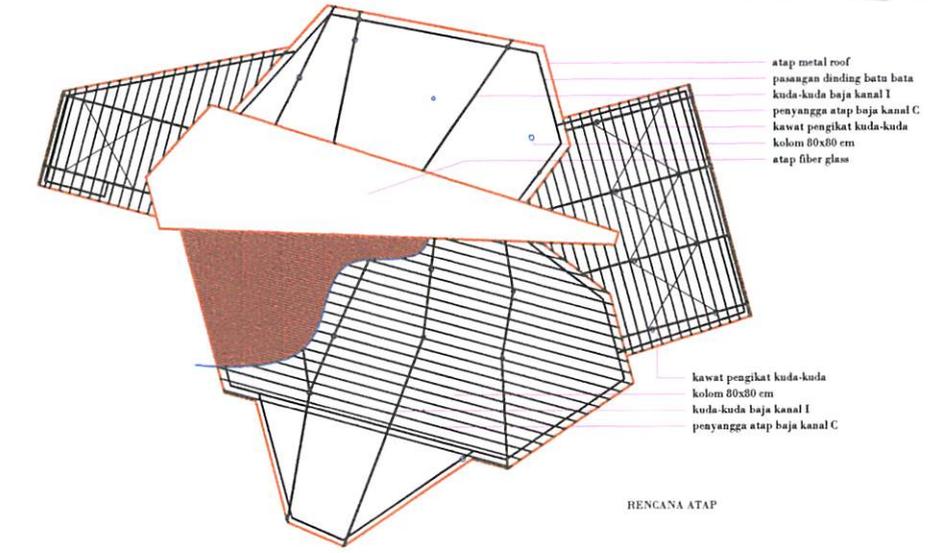
**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**  
**MALANG**

**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**AR. 8138**  
**SEMESTER GENAP**  
**2011/2012**

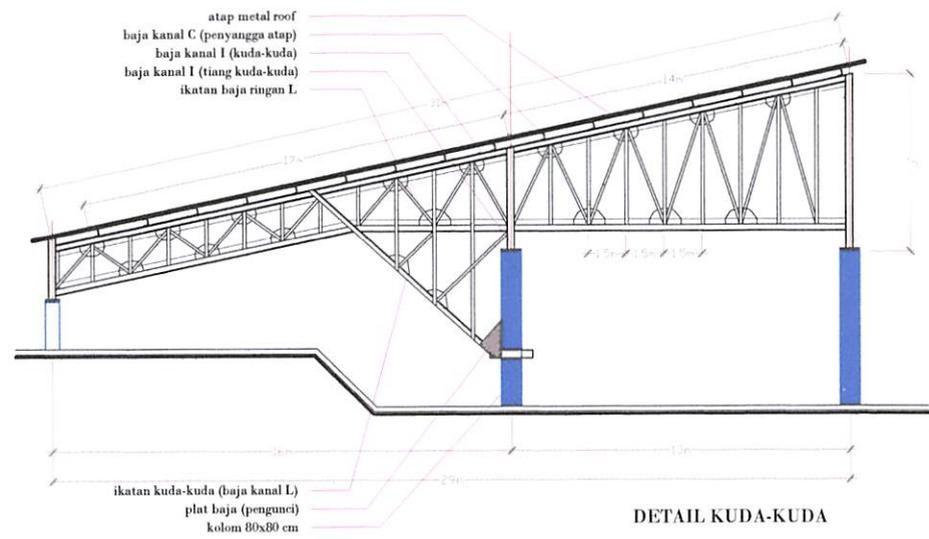
JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	17.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwarto		



DENAH RENCANA ATAP



RENCANA ATAP



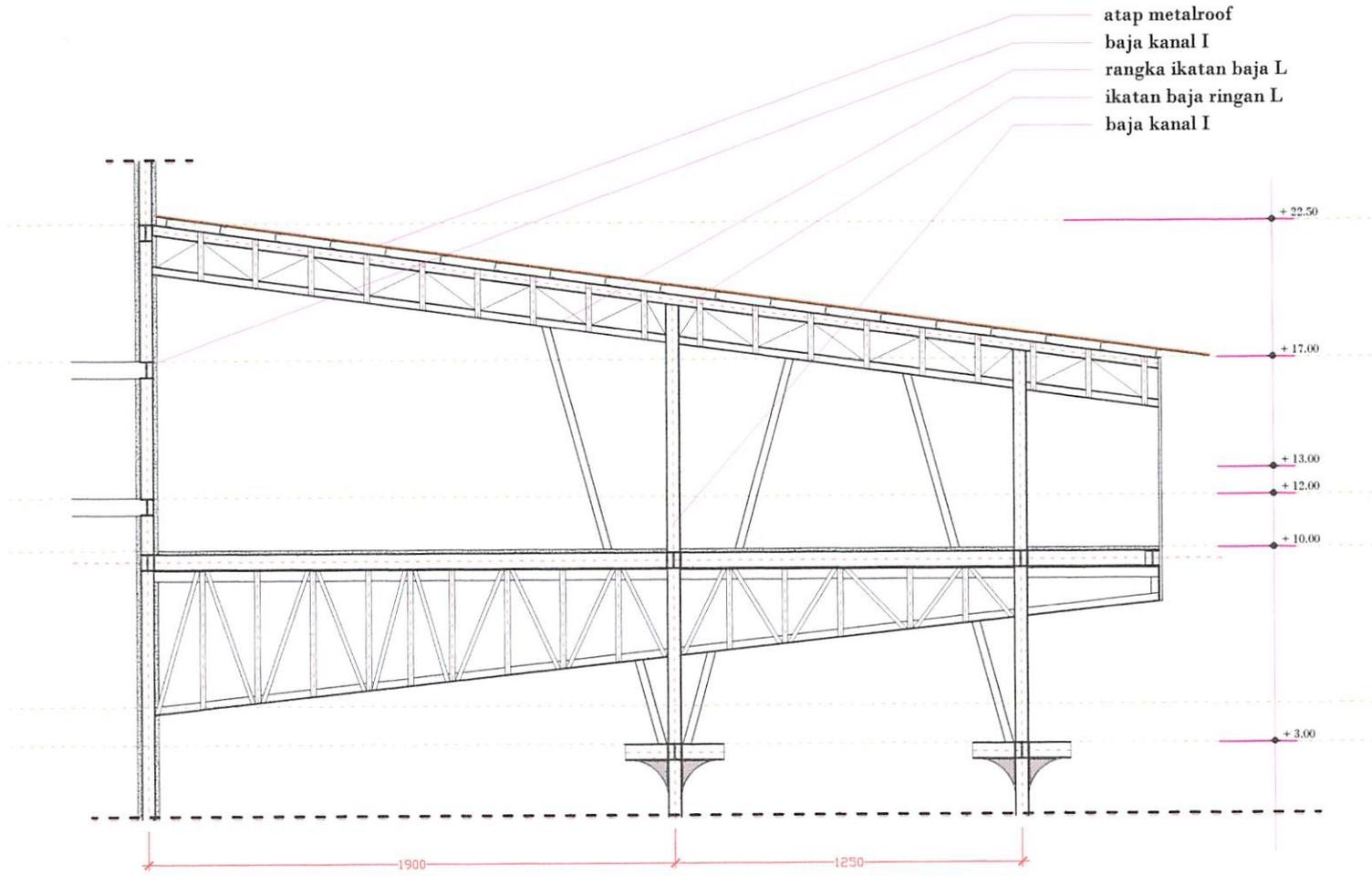
DETAIL KUDA-KUDA



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**AR. 8138**  
**SEMESTER GENAP**  
**2011/2012**

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	18.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST, MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESEHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		



DETAIL STRUKTUR  
KANTILEVER

1:300



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

SKRIPSI ARSITEKTUR  
AR. 8138  
SEMESTER GENAP  
2011/2012

JUDUL :	NAMA:	PEMBIMBING :	NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI	IDHAM A GANI	1. Ir. Didiek Suharjanto, MT	19.	20.
		2. Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :	NIM :	PENGUJI :	PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	0822050	1. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		
		2. Ir. Djoko Suwanto		



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

**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**AR. 8138**  
**SEMESTER GENAP**  
**2011/2012**

JUDUL :		NAMA:		PEMBIMBING :		NO. LBR.	JMLH. LBR.
WISATA HIBURAN DAN REKREASI		IDHAM A GANI		1.	Ir. Didiek Suharjanto, MT	20.	20.
				2.	Debby Budi Susanti, ST. MT		
TEMA :		NIM :		PENGUJI :		PENGESAHAN	
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI		0822050		1.	Ir. Suryo Tri Harjanto, MT		