

## TUGAS AKHIR

# ***Multiplex sebagai wahana rekreasi dan komersial di kawasan Kota Baru Jogjakarta***

UNGKAPAN CITRA ARSITEKTUR ART DECO MELALUI PENDEKATAN  
PERANCANGAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL



**DISUSUN OLEH:**

**Rifhansyah**

**99512194**

**Dosen Pembimbing**

**Ir. Ahmad Saifullah Mj, Msi**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2003**

**LEMBAR PENGESAHAN  
JUDUL TUGAS AKHIR**

Judul:

**Multiplex sebagai wahana rekreasi dan komersial di kawasan  
Kota Baru Jogjakarta**

*UNGKAPAN CITRA ARSITEKTUR ART DECO MELALUI PENDEKATAN  
PERANCANGAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL*

**DISUSUN OLEH:**

**Rifhansyah**

**99512194**

**Jogjakarta, 5 Mei 2004**

Mengesahkan,

  
**Ir. Ahmad Saifullah Mj, Msi**  
Dosen Pembimbing Tugas Akhir

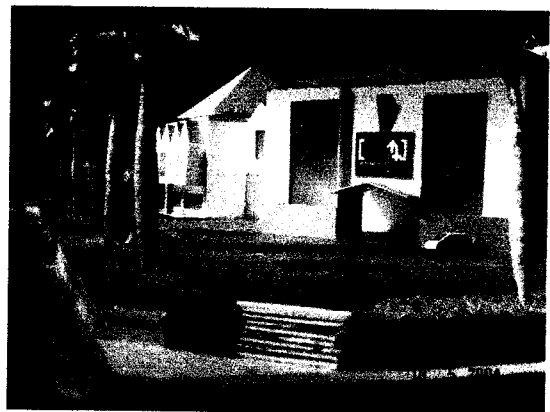


Mengetahui,

  
**Ir. Revianto B. Santosa, M. Arch**  
Ketua Jurusan Arsitektur UII

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan Tugas Akhir Ini  
Buat Bapak & Mama, yang Telah  
Memberikan dorongan yang  
sangat besar dalam hal materil  
dan spiritual,  
Untuk Adikku Tersayang Wiwi  
Dan Deden  
Dan Seorang yang membuatku  
lebih berharga yang penuh  
ketenangan dan keceriaan  
.....*



## Kata pengantar

Bismillahiromanrrohim

Assalamualaikum. Wr. Wb

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya, sehingga Tugas Akhir dengan judul Multiplex sebagai wahana rekreasi dan komersial di kawasan Kota Baru Jogjakarta dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan semua bentuk peran, bimbingan, bantuan kritik dan saran dari berbagai pihak yang sangat membantu, sehingga semua proses dapat berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Ahmad Saifullah.Mj, Msi. Selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan-masukan, waktu, bimbingan dan saran sehingga penulis banyak mendapat lebih sekedar pengetahuan ber-Arsitektur.
2. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M, Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, yang telah memberikan bimbingan yang baik didalam maupun diluar kampus.
3. Ibu Inung Purwanti saptasari, ST, Msi, selaku dosen penguji dan dosen wali yang telah banyak memberi kritikan, saran dan masukan yang sangat berarti dalam membantu penyusunan Tugas akhir ini.
4. Semua Dosen Arsitektur UII atas segala peran dan bantuannya.
5. Keluargaku tercinta, Bapak, Mama, Wiwi, Dede Atas segala do'a, dukungan, bantuannya dan segala pengertiannya yang tiada hentinya.
6. Vicky , yang telah memberikan banyak pengertiannya, semangat, harapan selama 7 tahun ini , ..... akhirnya kita jadi arsitek juga.....,Kel Bapak Haryoto, Bapak dan Ibu, Sinta, Denis terima kasih banyak atas doa dan dukungannya.
7. Teman-temanku seperjuanganku Bandrol, Wigi, Reni, Indah, Ahmad, Ony,Ima, Denis dan juga teman-teman distudio terimakasih banyak.

8. Pamor, Terimakasih banyak atas segala bantuan dan masukannya, kapan kita main Lumpur lagi.....:-D
9. Teman-teman 99, Yoyok, Pipit, Datta, Bozek, Didin. , dan ..... masih banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih banyak, HIDUP ARSITEK 99!!!!.
10. Keluarga Besarku F110&F29, Pandu.....ayo cepet jadi Arsitek!!!, Putut...sekarang kita dah sama2 lulus!, Fadli, Si Mbah, Hadi, Tariq, DG, MYG, A'ang, Dc, Dabro, Mas rama Makasih atas dukungannya.
11. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya penulis selama proses Tugas akhir.

Demikian laporan Perancangan ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi semua, sebagai manusia, penulis mohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang ada, Terimakasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jogjakarta, 6 Mei 2004

Penulis

## **ABSTRAKSI**

### **Multiplex sebagai wahana rekreasi dan komersial di kawasan Kota Baru Jogjakarta**

#### *UNGKAPAN CITRA ARSITEKTUR ART DECO MELALUI PENDEKATAN PERANCANGAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL*

Bioskop merupakan fasilitas rekreasi yang mandiri dan adaptif, fungsi sebagai bioskop dapat ditunjang dengan fungsi lain, misalnya ; untuk saat ini fungsi gedung bioskop merupakan tempat untuk mempertunjukkan film saja, dan apabila bila ditambah dengan fungsi lain gedung bioskop akan lebih atraktif dan menarik misalnya penambahan arena permainan, retail, café. Dengan tujuan dapat mengakomodasi hasrat untuk menikmati pengalaman baru yang berbeda, memungkinkan masyarakat dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam menikmati ruang arsitektur.

Gaya arsitektur art deco merupakan suatu gaya seni kontemporer presentatif yang lahir di Eropa, art deco bersifat fleksibel dalam menemukan medianya seperti pada karya seni, karya arsitektur, alat rumah tangga maupun pada gaya arsitektur

Wujud atau citra bangunan adalah cirri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk dari hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk, dimana bentuk dipengaruhi oleh keadaan bagaimana kita memandangnya, prespektif atau sudut pandang kita, jarak kita terhadap benda tersebut, keadaan pencahayaan, lingkungan visual yang mengelilingi benda tersebut. Dari sini bias diambil bahwa bentuk diambil harus sesuai antara citra yang ditampilkan dengan penilaian orang apa yang dilihatnya.

Konsep citra bangunan yang ditampilkan dengan arsitektur art deco, dimana bangunan multiplex yang akan reencanakan akan mewakili ciri khas dari kawasan kota baru yang banyak terdapat citra arsitektur art deco serta bangunan arsitektur kolonial.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii

### **BAGIAN I KONSEP**

<b>1.1 PENGERTIAN JUDUL.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Latar Belakang Permasalahan.....</b>	<b>2</b>
1.2.1 Perkembangan Sinema sebagai wahana rekreasi dan komersial.....	2
1.2.2 Potensi kota Yogyakarta terhadap tempat pertunjukan film.....	2
1.2.3 Kebutuhan theater dengan system pencegahan dan penanggulangan kebakaran.....	4
1.2.4 Arsitektur Art Deco.....	4
1.2.4.1. Perkembangan Arsitektur Art Deco.....	4
1.2.4.2. Tipologi Arsitektur Art-Deco.....	6
1.2.4.3. Beberapa contoh bangunan arsitektur Art Deco.....	8
1.2.4.4. Citra Arsitektur Art Deco Pada bangunan.....	9
1.2.4.5. Pendekatan Arsitektur Kontekstual.....	11
<b>1.3 Permasalahan.....</b>	<b>12</b>
1.3.1 Permasalahan Umum.....	12
1.3.2 Permasalahan khusus.....	12
<b>1.4 Tujuan dan Sasaran.....</b>	<b>13</b>
1.4.1 Tujuan.....	13
1.4.2 Sasaran.....	13
<b>1.5 SPESIFIKASI PROYEK.....</b>	<b>13</b>
1.5.1 Lokasi Site.....	13
1.5.4 Profil Pengguna bangunan.....	17

1.5.5 Karakteristik Kegiatan.....	17
1.5.5.1 Jenis Kegiatan.....	17
1.5.5.2 Asumsi pengunjung gedung untuk 10 tahun yang akan datang.....	18
1.5.5.3. Kebutuhan Ruang dalam multiplex.....	19
1.5.5.4. Skema kegiatan dalam multiplex.....	21
1.5.5.5. Frekuensi Kegiatan dalam multiplex.....	24
1.5.5.6. Besaran ruang dalam multiplex.....	25
<b>1.6. Studi Kasus.....</b>	<b>28</b>
1.6.1 Studi Kasus Cinema.....	28
1.6.2 Studi Kasus Art-Deco.....	31
1.6.3 Studi Kasus Arsitektur Kontekstual.....	33
1.6.3.1. Queen Elizabeth II Conference Centre.....	33
1.6.3.2 Sidney Opera House, Sidney Ausralia.....	34
1.6.3.3 Sidney Opera House, Sidney Ausralia.....	35
1.6.4. KESIMPULAN STUDI KASUS.....	36
A. POLA RUANG.....	36
B. POLA SIRKULASI.....	36
C. PENAMPAKAN.....	36
<b>1.7. KONSEP BANGUNAN.....</b>	<b>37</b>
1.7.1. Konsep Gubahan massa.....	37
1.7.1.1. Konsep Rancangan wujud bangunan.....	37
1.7.1.2. Konsep Orientasi.....	37
1.7.1.3. Konsep citra Art-deco bangunan Multipleks denga arsitektur kontekstual	
1.7.2. Konsep Ruang Dalam.....	39
1.7.2.1. Konsep sirkulasi dalam bangunan.....	39
1.7.2.2. Konsep penanggulangan bahaya kebakaran.....	40
1.7.2.2. Konsep pencahayaan ruang multiplek.....	40
1.7.3. Konsep Ruang Luar.....	40
1.7.3.1. Konsep sirkulasi luar.....	40
1.7.3.2. Konsep fasade art deco.....	41



## **BAGIAN II SKEMATIK DESAIN**

2.1. ANALISA TAPAK.....	39
2.2. SKENARIO SKEMATIK.....	42
2.3. DEALINASI KAWASAN.....	44
2.4. ORENTASI TAPAK BENTUK TAPAK.....	45
2.5. TITIK MASUK DAN KELUAR TAPAK, POLA SIRKULASI DALAM TAPAK.....	46
2.6. VEGETASI TAPAK.....	47
2.7. ZONING SITE.....	48
2.8. RYTHME DAN TONE BANGUNAN.....	49
2.9. KOMPOSISI MASSA.....	50
2.0. FASADE MATERIAL BANGUNAN.....	51
2.11USULAN PATERN DENAH.....	55
2.12. SIRKULASI DILUAR BANGUNAN.....	57
2.13. SIRKULASI DIDALAM BANGUNAN.....	58
2.14. STRUKTUR DAN UTILITAS BANGUNAN.....	59
2.15. ZONING RUANG DALAM BANGUNAN.....	60
2.16. USULAN BASEMENT.....	61
2.17. USULAN SEMIBASEMENT.....	62
2.18. USULAN GROUND FLOOR.....	63
2.19. USULAN FLOOR 1.....	64
2.20. USULAN FLOOR 2.....	65
2.21. USULAN FLOOR 3.....	66
2.22. PATERNT TAMPAK BANGUNAN 1.....	67
2.23. PATERNT TAMPAK BANGUNAN 2.....	68

### **BAGIAN III PENGEMBANGAN DESAIN**

3.1. SITUASI.....	69
3.2. SITEPLAN.....	73
3.3. DENAH.....	74
3.4. TAMPAK.....	82
3.5. POTONGAN.....	85
3.6. LAYOUT TEAHTER.....	86
3.7. FIRE PROTECTION.....	87
3.8. AXONOMETRI BANGUNAN.....	88
FOTO MAKET.....	xi
DAFTAR PUSTAKA.....	xii



## BAGIAN I

### 1.1 PENGERTIAN JUDUL

Dari pengertian judul kita dapat mengetahui sejauh mana kita dapat membahas permasalahan yang dapat diselesaikan melalui lingkup disiplin ilmu arsitektur.

Batasan-batasan pengertian itu antara lain:

*“Multiplex sebagai wahana rekreasi dan sarana komersial”*

**Multiplex** berasal dari kata *Multi* dan *cineplex* dan memungkinkan adanya fungsi lain misalnya game center, retail dan sebagainya

**Multiply**<sup>1</sup> artinya adalah menambah dalam beberapa jumlah, memberi jumlah lebih besar menambah jumlah keturunan

**Cineplex**<sup>2</sup> adalah sinema kompleks atau juga sebuah bioskop terpadu yang memiliki beberapa theater.

**Cinema**<sup>3</sup> atau **bioskop** atau **movie theater**, adalah suatu bangunan komersial dengan sifat bersaing dan merupakan wadah untuk mempertunjukkan sebuah film dimana didalamnya tidak membutuhkan sebuah gerak fisik atau juga merupakan arena rekreasi pasif maksudnya suatu rekreasi dimana seseorang tidak menjadi pelaku melainkan penonton, juga merupakan rekreasi komersial yaitu rekreasi disahkan oleh suatu perusahaan dalam bidang rekreasi dimana ada pemungutan biaya.

**Rekreasi**<sup>4</sup> adalah merupakan kegiatan menciptakan kembali kesegaran tubuh dan jiwa setelah lama bekerja.

**Komersial**<sup>5</sup> adalah sesuatu yang kaitannya dengan perdagangan untuk mencari keuntungan, bangunan komersial dapat dikatakan bangunan yang bisa menarik perhatian orang lain, sehingga perlu suatu promosi yang baik untuk mencari keuntungan.

Jadi pengertian ***Multiplex sebagai wahana rekreasi dan komersial*** adalah suatu kumpulan bioskop terpadu, dimana berbagai macam fasilitas penunjang lain yang merupakan tempat hiburan atau rekreasi dan juga tempat perdagangan yang merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan.

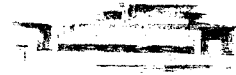
<sup>1</sup> Poerdaminta, 1988

<sup>2</sup> Estler George, The Little Oxford Dictionary, Hongkong University press, Hongkong

<sup>3</sup> De Chiara, edisi ketiga, hal 1246

<sup>4</sup> Gorge O Butler, Introduction to Community Recreation, Mc Graw Hill Book Co, hal 3

<sup>5</sup> Poerdaminta, 1988



## **1.2 Latar Belakang Permasalahan**

### **1.2.1 Perkembangan Sinema sebagai wahana rekreasi dan komersial**

Film adalah suatu alat yang mengungkapkan berbagai rasa dari pembuatnya, mencakup ekspresi dan imajinasi yang akan disampaikan, karena merupakan media audio visual elektronik. Berkesenian lewat film harus terus melakukan penjelajahan estetika yang menyangkut visi, format dan juga kemasan baru agar bisa menangkap dinamika dan kegelisahan masyarakat.<sup>6</sup>

Sejak pertama kali, film atau gambar bergerak diperkenalkan pada tahun 1895 oleh Lumier bersaudara, kemudian ditandai dengan Charlie Chaplin pada tahun 1914 yang dikenal dengan pelawak jenius. Bukan hanya bagi mereka yang menonton film-filmnya dengan tujuan mencari hiburan tontonan, tetapi juga bagi mereka yang pergi ke bioskop untuk mencari sesuatu yang lebih dari itu, yakni bioskop bukan hanya menyediakan hiburan tontonan semata misalnya adanya arena permainan, kafe, pertukaran informasi tentang film, food court, dsb.

Perkembangan akan kebutuhan masyarakat inilah yang memacu pertumbuhan bioskop sebagai wahana rekreasi dan komersial yang bisa menampung segala kebutuhan masyarakat, selain hiburan tontonan juga bisa berupa ajang transaksi, edukasi, forum komunikasi dsb.

### **1.2.2 Potensi kota Yogyakarta terhadap tempat pertunjukan film**

Kota Yogyakarta dengan penduduknya yang cukup besar yang jumlah penduduknya yang meningkat tiap tahunnya, kota Yogyakarta juga menuntut kebutuhan akan fasilitas hiburan atau wadah wisata selain wisata belanja kian meningkat apalagi kota Yogyakarta merupakan kota pelajar, kota budaya dan pariwisata, terutama wadah hiburan yang berupa pertunjukan atau tontonan yang baik dan bermutu sangatlah kurang, ditambah dengan sedikitnya jumlah bioskop di kota Yogyakarta untuk menampung besar aktivitas jasa jual beli film

Pandangan bioskop pada masyarakat kota Yogyakarta sangatlah buruk, karena sebagian besar bioskop di Yogyakarta mempertunjukkan film-film yang tidak senorok atau film-film murahan dan tidak pernah mempertunjukkan

---

<sup>6</sup> Garin Nugroho, 2001, hal 9



film-film sekelas box office, ini dikarenakan pajak tontonan yang sangat tinggi, dan juga para masyarakat dapat menikmati film melalui televisi atau menyewa VCD, DVD dan VHS

TAHUN	KENAIKAN RENTAL VCD/DVD/VHS	JUMLAH PENONTON BIOSKOP *	JUMLAH PEMILIK PESAWAT TELEVISI
1998	10	443783	94022
1999	33	450085	94992
2000	58	456476	125355
2001	116	462958	139351
2002	127	469532	141568

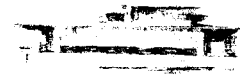
\* Jumlah pengunjung rata-rata per bioskop

TABEL 1.1 JUMLAH PERBANDINGAN PENONTON BIOSKOP, VCD, TELEVISI

Sumber: BPS Yogyakarta, 2002

Dengan melihat table diatas peminat atau penonton film melalui bioskop sangatlah tinggi, itu dapat dilihat dari tahun 1995 sampai tahun 1998 sebelum bioskop empire dan bioskop regent terbakar. Pada saat ini masyarakat menyaksikan film-film terbaru melalui vcd/dvd dikarenakan tidak adanya wadah untuk menampung kegiatan hiburan tontonan tersebut itu ditandai dengan bertambah jumlahnya rental vcd/dvd/vhs dan juga kenaikan kepemilikan jumlah pesawat televisi sejenisnya dan juga pada kenyataan masih banyak juga masyarakat yang ingin sekali menikmati film melalui sebuah bioskop, karena tidak menutup kemungkinan hasil rekaman VCD atau DVD tidak sejernih dengan penampilan film pada bioskop. Dan juga kepemilikan VCD atau DVD terbatas pada kalangan tertentu saja<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Garin Nugroho, 2000



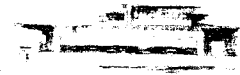
### **1.2.3 Kebutuhan theater dengan system pencegahan dan penanggulangan kebakaran.**

Ada beberapa bioskop yang memiliki jaringan cukup besar di Yogyakarta seperti bioskop Empire 21 yang memiliki 7 buah theater dan bioskop regent yang memiliki 4 buah theater, namun kedua gedung tersebut telah mengalami musibah kebakaran pada tahun 1999, kebakaran yang terjadi pada kedua gedung itu merupakan bencana yang menimbulkan ancaman kerugian bagi jiwa dan manusia, harta benda, lingkungan serta penyebab terganggunya proses produksi barang dan jasa, dan bahkan merupakan gangguan kesejahteraan social, kerugian yang ditimbulkan dari bencana kebakaran itu. Terjadinya kebakaran kedua gedung bioskop itu antara lain disebabkan karena belum diperhatikannya sepenuhnya segi-segi upaya teknis teknologis yang menyangkut pencegahan dan penanggulangan kebakaran, serta persyaratan-persyaratan mengenai lingkungan dan bangunan, bahan bangunan, struktur utilitas dan usaha penyelamatan terhadap bahaya kebakaran yang harus diperhatikan pada perencanaan, pelaksanaan pembangunan dan pemanfaatan gedung bioskop tersebut.

### **1.2.4 Arsitektur Art Deco**

#### **1.2.4.1. Perkembangan Arsitektur Art Deco**

Gaya arsitektur art deco merupakan suatu gaya seni kontemporer presentatif yang lahir di Eropa, art deco bersifat fleksibel dalam menemukan medianya seperti pada karya seni, karya arsitektur, alat rumah tangga maupun pada gaya arsitektur, gaya art deco lahir pada tahun 1920-an dan berkembang secara mencolok di Perancis. Art deco merupakan aliran yang sangat populer pada awal abad ke-20 istilah ini muncul, konon karena berasal dari 2 sumber. Pertama, ketika pada awal tahun 1920-an sebuah aliran eksotis dinamis yang melanda Eropa, banyak mempengaruhi golongan elitnya yang penuh gaya eksklusif, terutama Perancis, juga berbagai peristiwa atau gelombang yang mempengaruhi aliran ini, seperti rama yang penuh fantasi dari "ballet russe" pengaruh seni afrika dan seni oriental yang sudah diperhalus, serta adanya gelombang kecintaan masyarakat terhadap segala sesuatu yang serba elok.

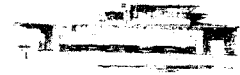


Sumber lain<sup>8</sup> mengatakan karena munculnya asimilasi kebudayaan antara gaya elite Eropa dengan Amerika pada tahun-tahun yang sania (1920-1930-an). Gerakan ini yang kemudian mengadakan pameran besar-besaran di Paris. Satu pameran desain dan seni dekoratif "Eksposition Internationale des Arts Decorative et Industriels Modernes" yang disingkat **Art Deco** dari karya-karya yang bernilai tinggi dan pada umumnya telah berumur 100 tahun. Penggunaan gaya art deco di dalam karya arsitektur pada awal perkembangannya baru digunakan sedikit, yaitu pada hiasan interior toki dan fasade yang berwarna-warni. Pada arsitektur, ekspresi art deco ditonjolkan dengan pemakaian bahan-bahan yang mahal secara berlebihan. Karya-karya arsitektur art deco yang menonjol di Amerika yaitu ada di kawasan Manhattan (New Amsterdam), New York, diantaranya Chrysler Building (319 m) tahun 1930 hasil karya arsitek William van Allen, Empire State Building (381 m) tahun 1931 hasil karya t.cam arsitek Shreve, Lamb and Harmon, serta Rockefeller Center tahun 1931 karya arsitek Raymond M Hood. Gaya art deco masuk ke Indonesia pada masa zaman kolonial dan banyak unsur-unsurnya telah dipengaruhi oleh aliran arsitektur modern, yaitu dengan pemakaian sistem modular yang memudahkan produksi dan pemasangan seperti kusen, plafon dan bahan-bahan finishing lainnya.

Gaya art deco mudah diterima di Indonesia karena banyak mengandung hiasan dan ukiran yang sebelumnya banyak terdapat pada candi-candi dan rumah-rumah tradisional di Indonesia. Banyak yang mengalami proses modifikasi disesuaikan dengan alam tropis lembab negara kita. Tetapi ada juga yang diterjemahkan secara naif seperti yang ada di negeri asalnya. Arsitektur kolonial yang ada di Indonesia merupakan perpaduan selaras antara 3 unsur, yaitu tradisional, modern dan tropis.

---

<sup>8</sup> internet : <http://www.kalamazoomi.com>



### 1.2.4.2. Tipologi Arsitektur Art-Deco

Ciri arsitektur art deco adalah<sup>9</sup>:

#### Rhythme

- Bentuk horizontal seolah-olah tumbuh menjalar.
- Keelokan dengan garis-garis lengkung halus pada penampakan bangunannya.
- Proporsi dan pembagian pintu itu sendiri sering menggunakan teori "The

Golden Section"-nya Leonardo da Vinci<sup>10</sup>.

#### Tampak dan Bentukan Massa

- Tiang bendera atau menara sering melengkapi tampak.
- Membentuk massa yang tidak simetris.
- Komposisi massa selalu kompak.
- Sering permainan bidang mundur yang seimbang, yang memberikan kesan dalam tidaknya bangunan.
- Bentuk-bentuk geometris secara utuh sering dituangkan dalam susunan massa bangunan maupun detail-detail ornamennya.

#### Konstruksi

- Konstruksi dibuat dari beton bertulang.
- Struktur utama menggunakan beton bertulang.
- Tritisan menjorok menggunakan beton bertulang.

#### Bahan

- Bahan glass block terlihat banyak digunakan sebagai dinding atau ornamen.
- Sedang konstruksi utarna adalah batu ditutup plester. Glass block, marmer, kaca dan kayu-kayu mahal sering digunakan sebagai pelengkap interiornya.
- Di Indonesia, bahan terraso dan granit cukup populer pemakaiannya sebagai finishing.

<sup>9</sup> internet [www.realtor.org](http://www.realtor.org)

<sup>10</sup> bentuk, ruang dan susunannya F.D.K Ching hal 300





### Warna

Warna yang sering digunakan adalah warna pastel atau warna alam tropis seperti kuning, biru laut, hijau daun, merah muda, warna pasir dan warna-warna lain yang senada.

### Atap

Pada dasarnya art deco menggunakan atap datar, namun di Indonesia diterjemahkan dengan memberikan akhiran pada atap bagian sisi atas, diberi uliran garis-garis horizontal bertumpuk-tumpuk.

### Pintu dan Jendela

- Garis-garis rangka pintu jendela merupakan bagian dari komposisi.
- Membagi bidang-bidang kaca menjadi bagian kotak lebih kecil.
- Membuat kontras antara elemen horizontal dan vertikal dari garis-garis yang dibentuk oleh balok, kolom, tritisan datar dan balkon, tanpa elemen dekorasi sama sekali.
- Jendela kaca luas berbingkai balok dan kolom, membentuk bidang kotak - kotak.
- Terdapat beberapa jendela satu jalur ke atas posisinya agak masuk ke dalam, balkon dan tritisan datar horizontal dengan menjorok ke luar membuat variasi dan irama, sehingga tidak monoton.
- Pintu dan jendela ialah unsur yang utama pada bangunan dimana pintu selalu ditonjolkan sebagai fokus utama. Sedang jendela biasanya lebih berfungsi sebagai pemecah bidang bangunan yang dirasa terlalu luas dan membosankan, disamping berfungsi sebagai lubang cahaya dan angin.

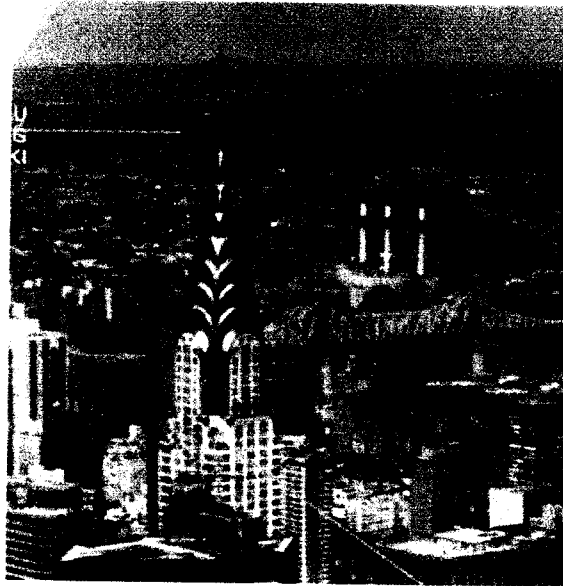
### Elemen Dekoratif (pada interior)

- Elemen dekoratifnya banyak menampilkan kesan yang agak berbau mistis atau biasanya mengambil objek binatang yang melambangkan keromantisan, seperti merak, bangau dan ikan.
- Sering juga dilengkapi dengan unsur-unsur yang membentuk suasana alam, seperti air mancur, bunga gladiol, pohon kelapa, kerang serta



bagan-bahan organik lainnya.

### 1.2.4.3. Beberapa contoh bangunan arsitektur Art Deco:



KELOKAN GARIS LENGKUNG PADA PENAMPAKAN BANGUNAN DAN BETUKZ GEOMETRIS SECARA UTUH DITUANGKAN DALAM SUSUNAN ORNAMEN BANGUNAN WARNA YANG DIGUNAKAN ADALAH WARNAZ ALAMI

Chrysler Building (319 m) tahun 1930

karya arsitek William van Allen

sumber: internet [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)

TIANG BENDERA ATAU MENARA SERING MELLENGKAPI TAMPAKI



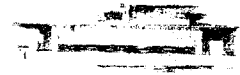
Terdapat beberapa jendela satu jalur ke atas posisinya agak masuk ke dalam, balkon dan trisisan datar horizontal dengan menjorok ke luar membuat variasi dan irama, sehingga tidak monoton

Sering permairan bidang mundur yang seimbang yang memberikan kesan dalam tidaknya bangunan

Empire State Building (381 m) tahun 1931

karya t.cam arsitek Shreve

sumber :internet [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)



#### 1.2.4.4. Citra Arsitektur Art Deco Pada bangunan

Wujud atau citra bangunan adalah cirri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk dari hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk, dimana bentuk dipengaruhi oleh keadaan bagaimana kita memandangnya, prespektif atau sudut pandang kita, jarak kita terhadap benda tersebut, keadaan pencahayaan, lingkungan visual yang mengelilingi benda tersebut. Dari sini bias diambil bahwa bentuk diambil harus sesuai antara citra yang ditampilkan dengan penilaian orang apa yang dilihatnya.

Citra bangunan dilihat dan dinilai orang secara visual sehingga orang dapat terpenuhi dan tertarik akan kebutuhan visualnya, penampilan bentuk bangunan disesuaikan dengan bentuk bangunan itu sendiri yang akan membentuk karakter dari bangunan tersebut, sebuah bioskop dituntut agar supaya orang akan tertarik untuk mengundang keingintahuan dan memenuhi segala bentuk macam kegiatan yang dibutuhkan dan yang terjadi didalamnya.

Konsep citra bangunan yang ditampilkan dengan arsitektur art deco, dimana bangunan multiplex yang akan reencanakan akan mewakili ciri khas dari kawasan kota baru yang banyak terdapat citra arsitektur art deco serta bangunan arsitektur kolonial.



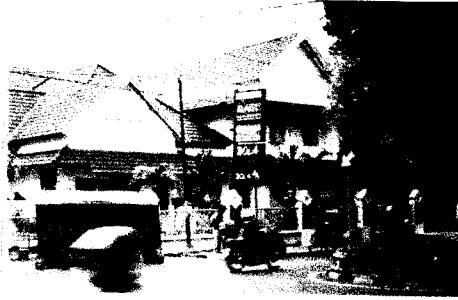
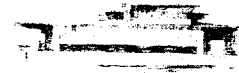
Bangunan cafe Art deco dikawasan kota baru

Sumber: dokumentasi pribadi



Bangunan Wisma Gondokusumo dikawasan kota baru

Sumber: dokumentasi pribadi



Bangunan Kantor koran Kompas dikawasan kota baru

Sumber: dokumentasi pribadi



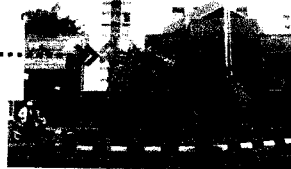
Bangunan Bank Mega yang bercitra art deco dikawasan kota baru

Sumber: dokumentasi pribadi

Tiang bendera atau menara  
sering melengkapi tampak >>>

Jendela kaca luas berbingkai balok  
dan kolom, membentuk bidang  
k o t a k k o t a k >>>

Konstruksi dibuat dari beton  
b e r t u l a n g >>>



Terdapat beberapa jendela satu jalur  
ke atas posisinya agak masuk ke  
dalam, balkon dan tritisan datar  
horizontal dengan menjorok ke luar  
membuat variasi dan irama, sehingga  
t i d a k m o n o t o n

FOTO CITRA ARSITEKTUR ART DECO PADA BANK BTN JL.SUDIRMAN

Sumber: dokumentasi pribadi



#### 1.2.4.5. Pendekatan Arsitektur Kontekstual

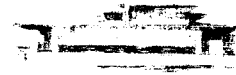
Arsitektur kontekstual merupakan salah satu pendekatan perancangan dengan bagaimana kita membuat koherensi, kesamaan visual yang berhubungan antara bangunan dan lingkungannya, untuk memahami sebuah kata konteks maka kita harus mengetahui situasi yang mengelilinginya, perancangan sebuah bangunan juga harus merupakan respon dari situasi lingkungan yang ada disekitarnya. Pada dasarnya bangunan yang sudah ada dan lingkungan di sekitarnya merupakan faktor yang sangat penting dalam perancangan bangunan dengan pendekatan arsitektur kontekstual. Ada empat faktor penting yang berguna dalam perancangan kontekstual yang perlu dipertimbangkan, yaitu ;

- a. Pola, di mana bisa didefinisikan sebagai objek yang ditata dalam bentuk yang berulang-ulang, beberapa pola yang sering ada dapat dilihat dan material bangunan yang digunakan.
- b. Keserasian, di mana pada dasarnya merupakan penataan objek dalam suatu garis lurus (salah satu cara yang paling efektif untuk merencanakan esensi hubungan dan kesatuan bangunan).
- c. Ukuran, merupakan dimensi bangunan atau bagian dari sebuah bangunan
- d. Bentuk, merupakan bentuk dari sebuah bangunan atau bagian dari sebuah bangunan. Bentuk dan ukuran mempunyai hubungan yang dekat. Hal ini sangat membantu dalam menentukan tinggi, lebar dan kedalaman.

Kesinambungan ini dapat dibuat dalam beberapa cara

- a. Meniru motif desain yang telah ada
- b. Menggunakan bentuk dasar yang umum tetapi dengan penyusunan ulang.
- c. Mengambil bentuk baru yang memiliki pengaruh visual yang sama.
- d. Menyamakan bentuk aslinya.

Pelestarian bangunan-bangunan tunggal yang kontekstual dengan latar belakang lingkungan urban merupakan acuan bagi perancangan bangunan baru sehingga memberikan keharmonisan dengan lingkungan sekitarnya (Cohen, Nahoum : 1999 p.33). Artinya bahwa bangunan-bangunan yang ada dalam



lingkungan yang merupakan kawasan ini bisa menjadi referensi dalam perancangan bangunan dengan memperhatikan elemen-elemen yang ada dari bangunan-bangunan tersebut dan lingkungan sekitarnya.

### **1.3 Permasalahan**

#### **1.3.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang sebuah multiplex yang mampu memenuhi tuntutan kegiatan hiburan yang rekreatif dan komersial berupa tontonan dan kegiatan pendukung didalamnya ialah: cafe, food court, arena game dsb untuk masyarakat kota yogyakarta.

#### **1.3.2 Permasalahan khusus**

Bagaimana merancang citra sebuah bangunan multiplex yang mencerminkan arsitektur art deco yang dirancang melalui pendekatan perancangan arsitektur kontekstual, di kawasan Kota Baru, Yogyakarta

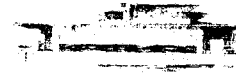
### **1.4 Tujuan dan Sasaran**

#### **1.4.1 Tujuan**

Mendapatkan suatu rancangan multiplex yang dimana terdapat fasilitas tambahan misalnya cafe, food court, arena game dsb dengan menggunakan arsitektur art deco sebagai citra dari bangunan di kawasan kota baru dan menjadi daya tarik bagi masyarakat.

#### **1.4.2 Sasaran.**

- Rancangan situasi yang dapat menjelaskan tapak bangunan dengan lingkungan sekitar.
- Rancangan siteplan yang dapat menjelaskan denah dengan lingkungan sekitar.
- Rancangan denah untuk menjelaskan susunan, besaran dan jenis ruang.
- Rancangan gambar potongan bangunan untuk menjelaskan meterial dan ketinggian bangunan yang dimulai dari dasar bangunan.
- Rancangan gambar perpespektif interior dan eksterior untuk menjelaskan citra bangunan.
- Rancangan tampak bangunan yang dapat menjelaskan citra bangunan art deco dan potongan lingkungan yang dapat menjelaskan kesesuaian



bangunan dengan kawasan sekitar

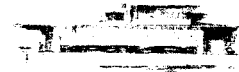
- Rancangan gambar detil arsitektural untuk menjelaskan citra bangunan dan material serta ornamen art deco.

## 1.5 SPESIFIKASI PROYEK

### 1.5.1 Lokasi Site

- A. Site berada pada jalan Sudirman yang merupakan jantung pusat bisnis yogyakarta yang bernilai historis yang tinggi
- B. Alasan pemilihan lokasi :
  1. Sudirman merupakan kawasan bisnis dan perdagangan, yang dimana mempunyai nilai jual yang sangat tinggi.
  2. Akses sangat mudah karena terletak di jantung kota jogjakarta, yang merupakan lalulintas utama kota.
  3. berdekatan dengan kawasan pemukiman dan daerah kampus, yang merupakan pasaran utama suatu bioskop.
- C. Site merupakan tanah kosong dan kondisi sekarang terdapat restoran Mc Donald dengan luas  $\pm 11825$  M<sup>2</sup>
- D. Batas-batas site :
  1. Sebelah utara berbatasan dengan jalan sudirman dan pemukiman penduduk
  2. Sebelah selatan berbatasan dengan sekolah steladuce.
  3. sebelah timur berbatasan dengan apotik.
  4. sebelah barat berbatasan dengan jalan faridan m. Noto dan kios tambal ban.
- E. Potensi tapak
  - Ketersediaan lahan
  - Akses mudah
  - Terletak Di kawasan pusat bisnis Yogyakarta.
  - Mempunyai nilai jual yang sangat tinggi.
- F. Kendala tapak

Terletak pada jalur lalulintas yang sangat padat, yang kemudian dapat menimbulkan pencemaran udara serta suara dan juga kemacetan lalulintas.



## G. Rencana tata bangunan dan lingkungan (RTBL)

Beberapa petunjuk pembangunan kawasan Sudirman antaranya adalah :

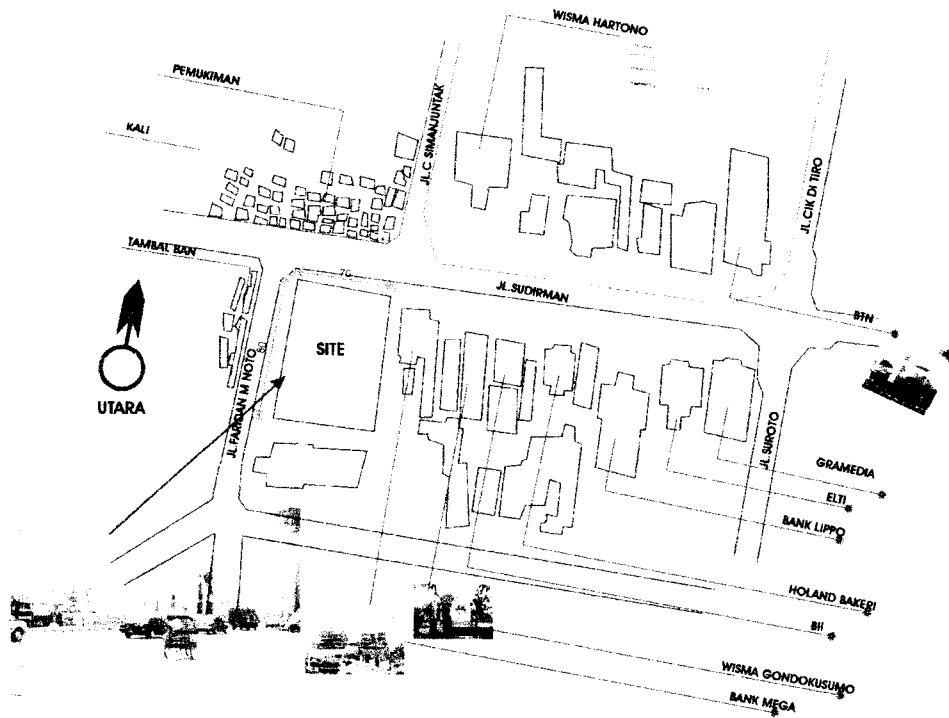
Parameter	Ketentuan
Sempadan - Bangunan 2 lantai - Bangunan Multi-lantai	- Sempadan belakang dan samping sesuai dengan asli. - Samping minimal 3,5 m Belakang minimal 6 m
Fungsi	- Di dominasi oleh fungsi komersial (Jasa dan Perkantoran). - Peningkatan <i>Public Space</i> .
Intensitas Kegiatan	- BCR ( <i>Building Coverage Ratio</i> ) adalah 60%. FAR ( <i>Floor Area Ratio</i> ) adalah 2.4. - Luas skala kegiatan penunjang dan pelengkap tidak melebihi 30%.
Ketinggian Bangunan	- Depan setara dengan bangunan 2 lantai. - Belakang Maksimum 8 Lantai.
Ukuran Tapak	- Penggabungan dianjurkan - Perubahan mengikuti struktur awal.
Parkir	- Untuk bangunan umum (jasa dan perkantoran) minimum menyediakan 40% dari luasan lantai atau 60 % dari kebutuhan kendaraan. - Penggunaan halaman parkir untuk eksepsi, kaki lima, dan sejenisnya tidak menambah beban jalan.
Taman dan Pedestrian	- Pedestrian sebagai fasilitas pejalan kaki dan dilengkapi dengan fasilitas untuk difable. - Ada kemenerusan antara luar denga pedestrian dan tercemin melalui visual dan bentuk.
Accesible	- Penyediaan fasilitas bagi penyandang cacat baik fisik maupun mental sehingga bangunan dapat diakses oleh setiap golongan.

tabel 5.1 RTBL Kawasan sudirman

sumber : cd interaktif Triple A

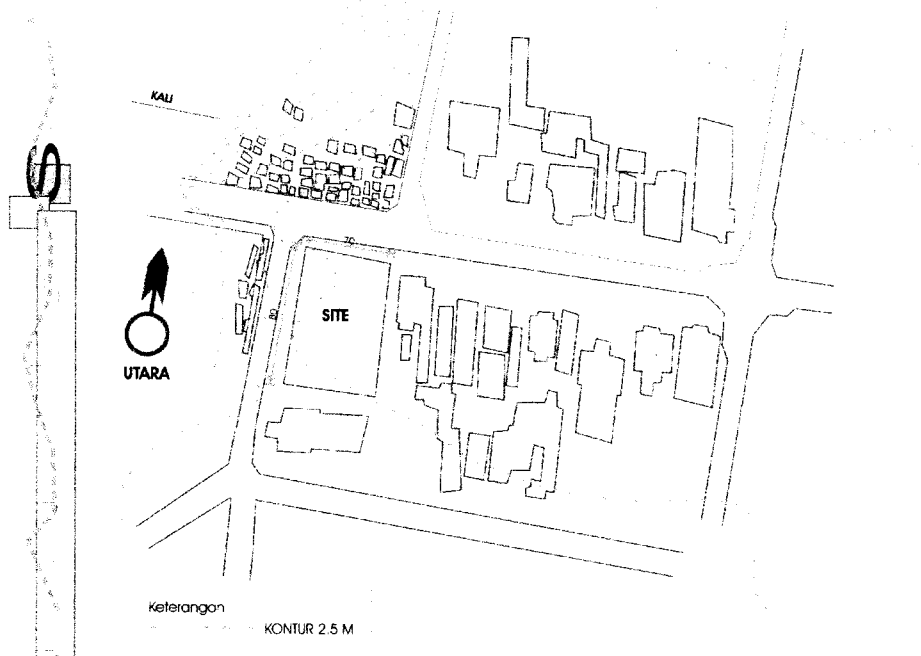


MUL TI PLEX SEBAGAI WAHANA REKREASI & KOMERSIAL



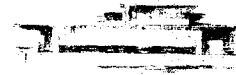
GAMBAR LOKASI SITE

sumber :ANALISA



GAMBAR KONTUR SITE

sumber :ANALISA



#### **1.5.4 Profil Pengguna bangunan**

Pengguna bangunan ini merupakan masyarakat umum yang mencakup segala umur terutama orang dewasa yang ingin menikmati hiburan film pada umumnya, dimana dibagi atas :

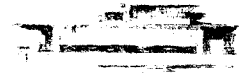
1. Penonton/ pengunjung/ pembeli  
Yaitu orang yang membutuhkan jasa tontonan film yang akan diputar, sekedar melihat-lihat, berbelanja, main game, mencari data tentang perfiman.
2. penyewa retail  
yaitu, orang yang memakai ruang atau space pada multiplex, dan menawarkan barang dagangannya kepada pengunjung multiplex.
3. Pengelola Gedung  
Yaitu, orang yang memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas kepada semua orang yang ada didalam gedung.

#### **1.5.5 Karakteristik Kegiatan.**

##### **1.5.5.1 Jenis Kegiatan**

Jenis kegiatan pada multiplex adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Rekreasi.
  - Menonton film
  - Bermain game
  - Cafe
2. Kegiatan jual beli.
  - Pelayanan jual beli film
  - Kegiatan promosi
  - Distribusi Barang
  - Penyajian Barang dan Penyimpanan
3. Kegiatan pengelolaan
  - Kegiatan manajemen
  - Kegiatan Operasional dan Pemeliharaan



### 1.5.5.2 Asumsi pengunjung gedung untuk 10 tahun yang akan datang

$$P = P_0(1 + r)^{10}$$

keterangan

- P = Jumlah pengunjung pada tahun  
 P<sub>0</sub> = Jumlah pengunjung awal tahun  
 r = penambahan pengunjung per tahun  
 t = Kurun waktu pengunjung dalam t tahun

Maka :

Dengan melihat tingkat kenaikan pengunjung bioskop diYogyakarta dengan 1,4 % per tahun.(table 1.1 pada jumlah penonton bioskop)

$$\begin{aligned} &= 469.532 (1 + 0,014)^{10} \\ &= 469.532 (1,149) \\ &= 539.492,268 \\ &= 539.492 \text{ pengunjung pertahun} \end{aligned}$$

Jumlah pengunjung per hari :

539.492 : 365 = 1478,060 ~ 1478 orang perhari  
 jam pertunjukan diambil dari asumsi menonton film rata-rata 1,5 jam+mengunjungi retail dan antri tiket 1 jam.

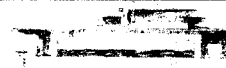
- cinema 1A = 13.00 – 15.30, [REDACTED]
- cinema 1B = 13.00 – 15.30, [REDACTED]
- cinema 1C = 16.00 – 18.30, [REDACTED] (Midnigth)
- cinema 1D = 16.00 – 18.30, [REDACTED] (Midnigth)
- cinema 2A = [REDACTED], 23.00 – 01.30 (Midnigth)
- cinema 2B = [REDACTED], 23.00 – 01.30 (Midnigth)
- cinema 2C = [REDACTED], 23.30 – 02.00 (Midnigth)
- cinema 2D = [REDACTED], 23.30 – 02.00 (Midnigth)
- cinema 3A = [REDACTED]
- cinema 3B = [REDACTED]

jam terpadat waktu pengunjungan gedung adalah jam 19.00-00.30

hitungan tempat parkir (200x4)+(100x4)+(50x2)=2100 org

asumsi yang mengunjungi retail 2100x10%=210 org

luasan tempat parkir 2100+210=2310org >>> bila 1 mobil 4 org dan 1 motor 2 org



2310/4 mobil = 578 luasan tempat parkir+2310/2 motor = 1158 motor  
 diasumsikan yang memakai mobil 50% dan motor 50%\*

\*diasumsi kota yogyakarta sebagian besar penduduk pelajar kebanyakan memakai sepeda motor

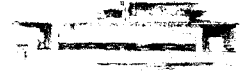
>>> 286 x 10m<sup>2</sup>= 5780 m<sup>2</sup>+1158x1,13=1311>>>7091 m<sup>2</sup>

BC 60%>> 7095 >> cocok dengan luasan basement

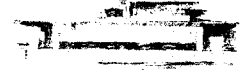
### 1.5.5.3. Kebutuhan Ruang dalam multiplex

**tabel kebutuhan ruang**

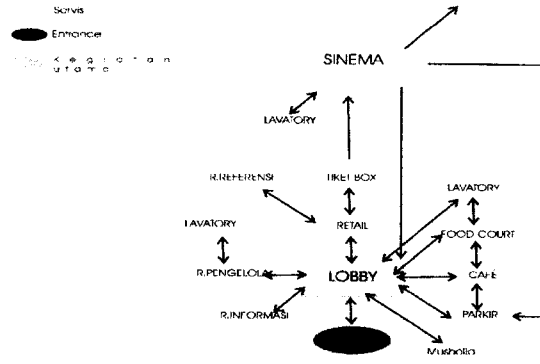
KELOMPOK KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANG
	PENONTON/PENGUNJUNG	PENGELOLA	PEDAGANG	
1. KEGIATAN UMUM	Memarkir kendaraan	Memarkir kendaraan	Memarkir kendaraan	Tempat parkir
	Mengunjungi cafe		Mengunjungi cafe	cafe
	Bermain game		Bermain game	Arena game
	Menunggu duduk2	Menunggu duduk2		Lobby
	Membeli barang	Membeli barang	Menjual barang	Retail
	Makan dan minum	Makan dan minum	Makan dan Minum	Food Court
	Mencari informasi	Menyediakan informasi	Mencari Informasi	Ruang Informasi
2. KEGIATAN MENONTON	Menonton film	Menyediakan film	Menonton film	R.theater
	Membeli film		Menjual film	Retail
3. KEGIATAN ADMINISTRASI		Menangani pengunjung		R.manager
	Menjadi tamu	Melayani tamu	Menjadi tamu	R.Tamu
		Rapat Pengelola	Rapat dengan pemilik	R.Rapat
	Membeli karcis	Menerima Pembayaran		R.Pembelian karcis
			Membayar sewa	R.Tata usaha
		Menyimpan arsip & film		R.Arsip
		Kegiatan Promosi & publikasi		R.Pamer & Publikasi



KELOMPOK KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANG
	PENONTON/PENGUNJUNG	PENGELOLA	PEDAGANG	
3. KEGIATAN EDUKASI	Membaca dan Meminjam Refrensi Film	Menyediakan layanan Peminjaman	Membaca dan Meminjam Refrensi Film	R.Refrensi
		Mengelola Kegiatan		R.Pengelola
	Menonton film	Menyediakan fim	Menonton film	R.teather
3. KEGIATAN SERVIS	Buang air kecil/besar	Buang air kecil/besar	Buang air kecil/besar	Toilet
	sholat	sholat	sholat	Musholla
		Memperbaiki ME		R.Engineer
		Meletakkan Mesin ME		R.MEE
		Memasak		Dapur
		Menyiapkan minuman & makanan		Pantri
		Mendatangkan bahan makanan	Mendatangkan barang dagangan	Loading Dock
		Mendatangkan Film		Loading Dock
		Menyimpan Film		Gudang
		Membersihkan Ruangan		R.cleaning Servis
		Ganti Pakaian		R.Ganti
		Menjaga Gedung		R.Jaga
	Menyetel Film		R.Proyektor	

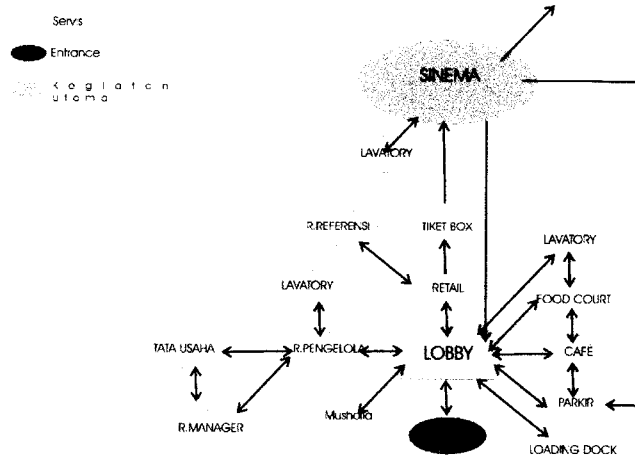


### 1.5.5.4. Skema kegiatan dalam multiplex



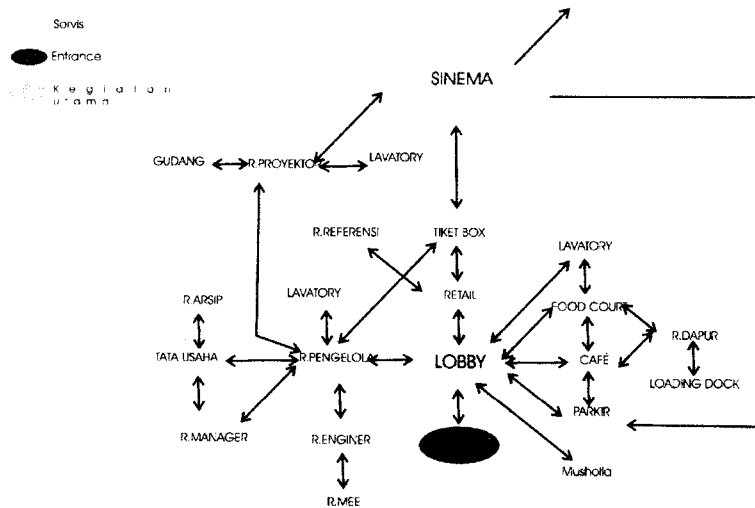
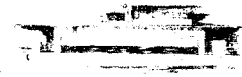
SKEMA PROSES KEGIATAN

PENCANTON



SKEMA PROSES KEGIATAN

PEDAGANG



PENGOLAJA

### SKEMA PROSES KEGIATAN



### 1.5.5.6. Besaran ruang dalam multiplex

Besaran ruangan dipengaruhi oleh jadwal pertunjukan cinema, dan jumlahnya frekuensi kegiatan yang dilakukan, ini diambil data dari diketahuinya jam terpadat pada pertunjukan, orang yang mengunjungi retail.

Ruang	Asumsi Kebutuhan	kapasitas	Standar Luas/org	total
Bioskop Besar (A)	- 4 buah	@ 200 org	@ 0,5 m <sup>2</sup>	4x 292,6 m <sup>2</sup>
Bioskop sedang(B)	- 4 buah	@ 100 org	@ 0,5 m <sup>2</sup>	4 x 163,8 m <sup>2</sup>
Bioskop kecil(C)	- 2 buah	@ 50 org	@ 0.5 m <sup>2</sup>	10 x 96.3 m <sup>2</sup>
Perpustakaan	ruang baca	@ 20 org	@ 0,75 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>
	ruang referensi			50 m <sup>2</sup>
	ruang pengelola perpustakaan	@ 8 org		10 m <sup>2</sup>
Lobby	r. tunggu publik	@ 800 org	@ 0,5 m <sup>2</sup>	400 m <sup>2</sup>
	12 tiket box	@ 12 org	@ 4 m <sup>2</sup>	48 m <sup>2</sup>
	r.pamer		@ 1 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	arena game			30 m <sup>2</sup>
Kantor pengelola	pengelola	@ 3 org		24 m <sup>2</sup>
	tata usaha	@ 10 org		80 m <sup>2</sup>
	perawatan			40 m <sup>2</sup>
	pemeliharaan film			
	r.dokumentasi			20 m <sup>2</sup>
	r.tunggu	@ 10 org	@ 0,5 m <sup>2</sup>	
	r.rapat	@ 8- 12 org	@ 1,5-2,0 m <sup>2</sup>	
toilet	2 buah perantai	@ 11,65 m <sup>2</sup>	23,3m <sup>2</sup>	
Cafe	2 buah cafe	@ 50 org	@ 2 m <sup>2</sup>	200 m <sup>2</sup>
	toilet	@10org peg 2 buah perantai	@ 1,41m <sup>2</sup>	2.82 m <sup>2</sup>
Food court				
Penunjang	9 r.proyektor	@ 19-25 m <sup>2</sup>		8 x25 m <sup>2</sup>
	gudang		@ 28 m <sup>2</sup>	28 m <sup>2</sup>
	mee			40 m <sup>2</sup>
	pos keamanan	@ 2 satpam		4 m <sup>2</sup>





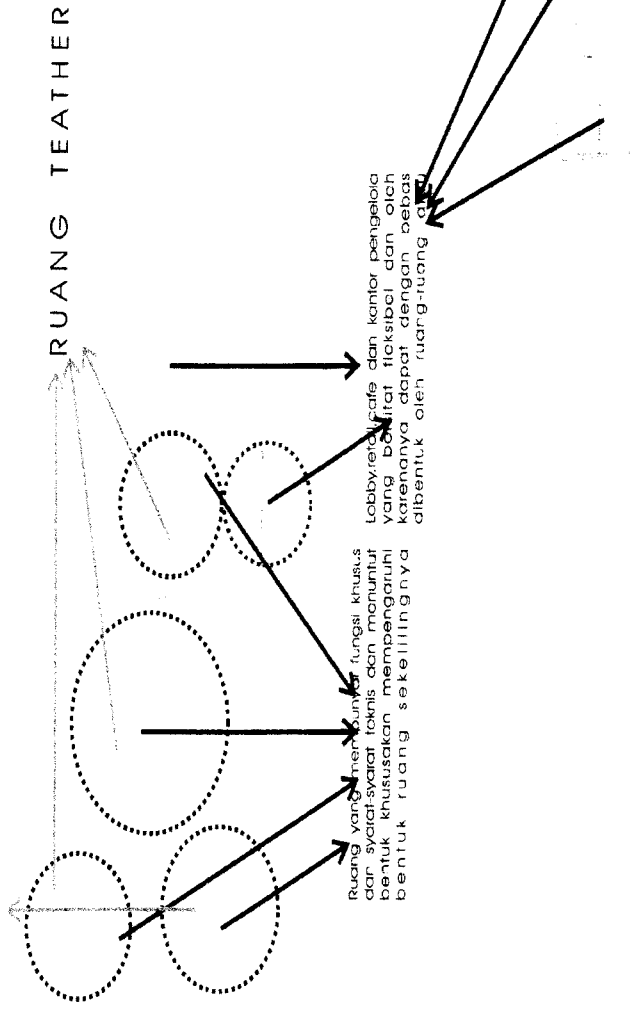
Parkir	musollah	@100 org	@ 0.72	72 m <sup>2</sup>
	2 pos parkir parkir mobil parkir motor	@ 3 m2 @2 x 5 m2 @ 1,69 x 0,67 m2	110 mbl 350 mtr	6 m <sup>2</sup> 2200 m <sup>2</sup> 525 m <sup>2</sup>



## 1.6. Studi Kasus

### 1.6.1 Studi Kasus Cinema

RUANG GALLERY

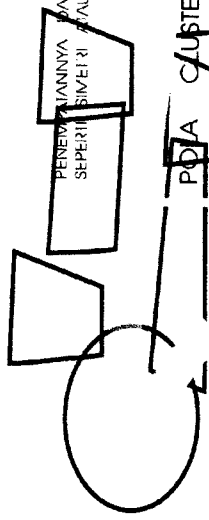
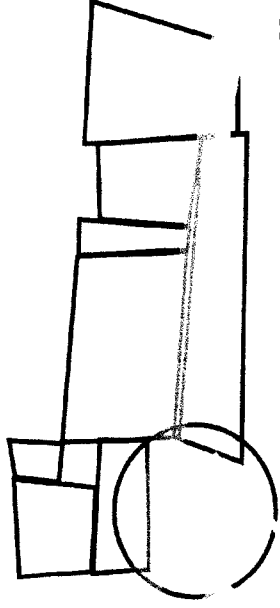


MULTI PLEX KINO  
BEREICH, GERMANY

# STUDI KASUS



MULTI PLEX SEBAGAI WAHANA REKREASI & KOMERSIAL

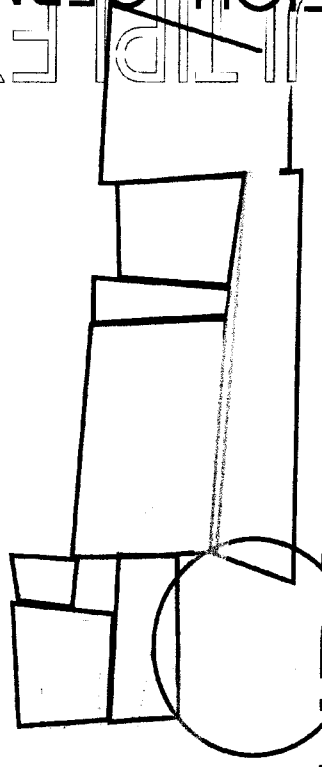


PENERJANJANNYA DAN UKURAN VISUAL  
SEPERTI SIMETRI BALU MENURUT SUMBU

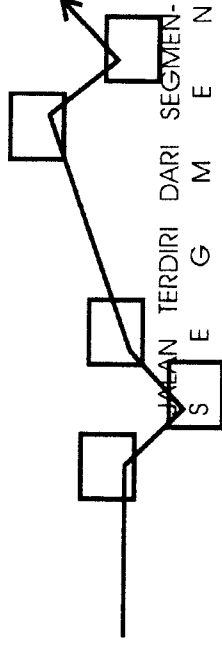
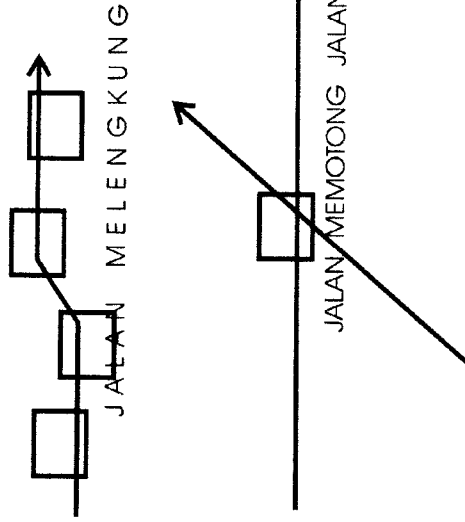
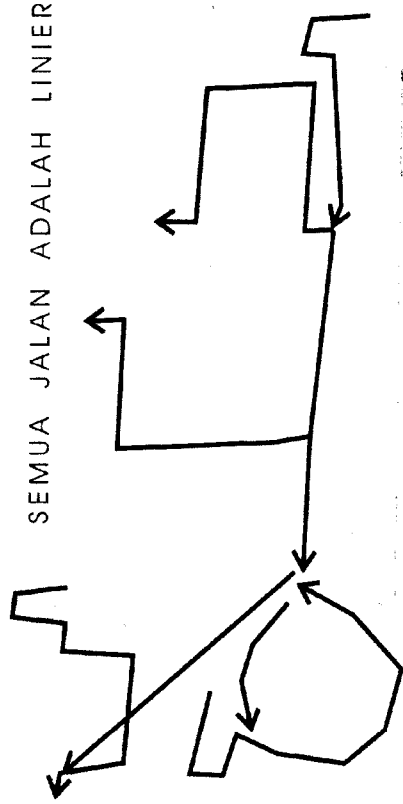
POA CLUSTER DAPAT MENERIMA UKURAN  
RUANG YANG BERLAINAN UKURAN, FUNGSI  
DAN BENTUK. MAKA BENTUK ORGANISASI  
CLUSTER SELALU LUKES DAN MENERIMA  
PERTUMBUHAN DAN MERUBAH KARAKTERNYA

PENGHUBUNGNYATERDIRI DARI SEL-SEL  
RUANG YANG BERULANG DAN MEMILIKI  
FUNGSI-FUNGSI SERUPA DAN MEMILIKI  
PERSAMAAN SIFAT VISUAL SEPERTI BENTUK  
D A N V I S U A L

MULTI PLEX KINO  
BERREICH, GERMANY



# STUDI KASUS

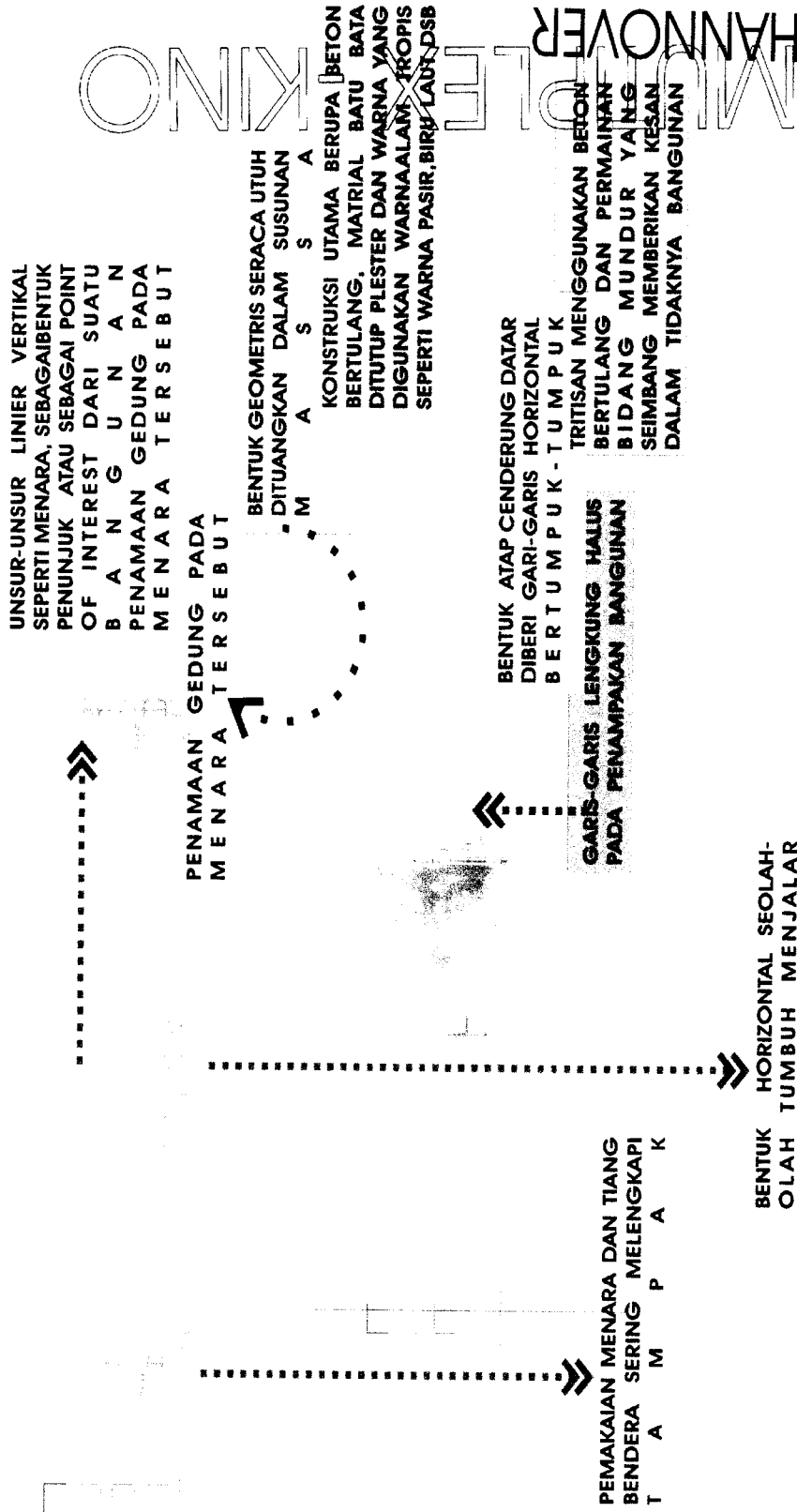


JALAN LURUS DAPAT DIJADIKAN UNSUR PENGORGANISIRAN YANG UTAMA UNTUK SUATU DERETAN RUANG-RUANG

# STUDI KASUS

MULTI FLEX KINO  
BEREICH, GERMANY

### 1.6.2 Studi Kasus Art-Deco



UNSUR-UNSUR LINIER VERTIKAL SEPERTI MENARA, SEBAGAI BENTUK PENUNJUK ATAU SEBAGAI POINT OF INTEREST DARI SUATU BANGUNAN PENAMAAN GEDUNG PADA MENARA TERSEBUT

PENAMAAN GEDUNG PADA MENARA TERSEBUT

BENTUK GEOMETRIS SERACA UTUH DITUANGKAN DALAM SUSUNAN MASA

KONSTRUKSI UTAMA BERUPA BETON BERTULANG, MATERIAL BATA BATU DITUTUP PLESTER DAN WARNA YANG DIGUNAKAN WARNA ALAM TROPIS SEPERTI WARNA PASIR, BIRU LAUT, DSB

BENTUK ATAP CENDERUNG DATAR DIBERI GARI-GARIS HORIZONTAL BERTUMPUK-TUMPUK TRITISAN MENGGUNAKAN BETON BERTULANG DAN PERMAINAN BIDANG MUNDUR YANG SEIMBANG MEMBERIKAN KESAN DALAM TIDAKNYA BANGUNAN

GARIS-GARIS LINGKUNG HALUS PADA PENAMPAKAN BANGUNAN

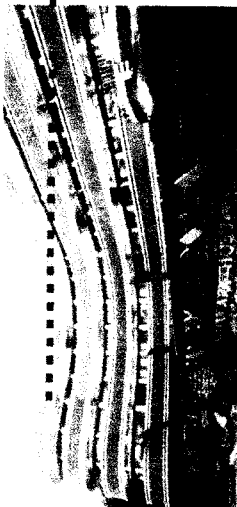
PEMAKAIAN MENARA DAN TIANG BENDERA SERING MELENGKAPI TAMPANAN

BENTUK HORIZONTAL SELOLAH-OLAH TUMBUH MENJALAR

MUNDUR  
HORIZONTAL  
KINOR



UNSUR-UNSUR LINIER VERTIKAL  
SEPERTI MENARA, SEBAGAI BENTUK  
PENUNJUK ATAU SEBAGAI POINT  
OF INTEREST DARI SUATU  
B A N G U N A N



BENTUK ATAP CENDERUNG DATAR  
DIBERI GARI-GARIS HORIZONTAL  
B E R T U M P U K - T U M P U K

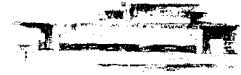
GARIS-GARIS LINGKUNG HALUS  
PADA PENAMPAKAN BANGUNAN

EMAKALAN MENARA DAN TIANG  
BENDERA SERING MELENGKAPI  
T A M P A K

BENTUK GEOMETRIS SERACA UTUH  
DITUJANGKAN DALAM SUSUNAN  
M A S S A

KONSTRUKSI UTAMA BERUPA BETON  
BERTULANG. MATERIAL BATU LATA  
DITUTUP PLESTER DAN WARNA YANG  
DIGUNAKAN WARNAALAM (TROPIS  
SEPERTI WARNA PASIR, BIRU LAUT, DSJ)

HOLOS BANDUNG, INDONESIA



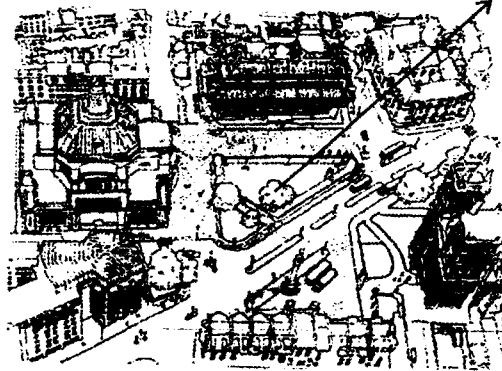
### 1.6.3 Studi Kasus Arsitektur Kontekstual

#### 1.6.3.1. Queen Elizabeth II Conference Centre

Queen Elizabeth II Conference Centre merupakan bangunan yang berada di Broad Sanctuary Square, bangunan ini merupakan contoh yang konteks dengan lingkungan. Keberadaan bangunan ini tidak menutupi atau mengurangi eksistensi bangunan yang lain. View tetap dimiliki oleh bangunan-bangunan di sekitarnya dan disatukan dengan plaza yang ada di depan bangunan conference centre ini.

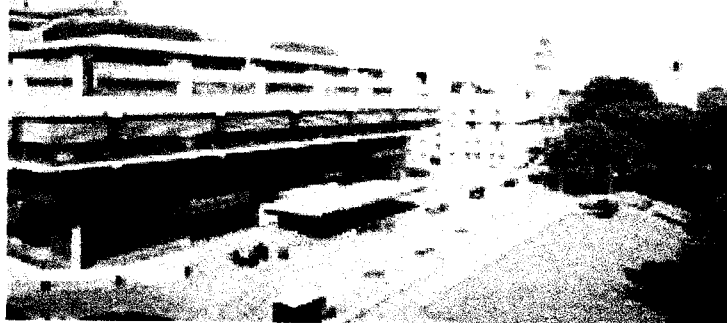
Keberadaan plaza yang merupakan bagian dari site bangunan ini terasa mengikat bangunan di sekitarnya secara visual. Jika bangunan tidak menggunakan plaza atau berada di samping jalan maka bangunan yang ada di sebelahnya tidak dapat ditangkap secara visual.

Plaza memberikan kontinuitas visual sehingga secara visual bangunan-bangunan disekitarnya menjadi lebih eksis



Lingkungan di sekitar Queen Elizabeth II Conference Centre

Sumber. Moffet, Noel : p.96



Queen Elizabeth II Conference Centre

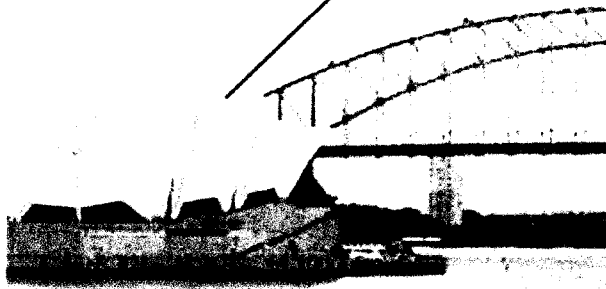


Sumber. <http://www.qejicc.co.uk>

### 1.6.3.2 Sidney Opera House, Sidney Ausralia

Sydney Opera House berada pada site Bennalong Point yang merupakan bangunan yang dekat air. Bangunan ini mempunyai kontekstualitas dengan lingkungan, karena jika dilihat bentuk atapnya merupakan bentuk yang meniru binatang laut yaitu siput. Jika kita lihat jembatan yang ada di dekat bangunan ini maka kita dapat melihat bahwa bentuk ini juga menyerupai bentuk jembatan tersebut, sehingga memberikan keserasian visual.

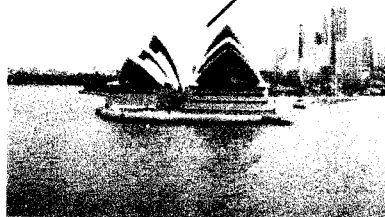
Pengulangan bentuk dari jembatan memberikan keserasian



**Sidney Opera House**

Sumber. [www.nosoloarte.com](http://www.nosoloarte.com)

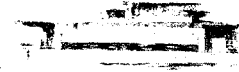
Bentuk yang konteks dengan lingkungan (link. Air) metamorf dari binatang air (siput)



Lingkungan di sekitar Sydney Opera House

Sumber. [www.nosoloarte.com](http://www.nosoloarte.com)

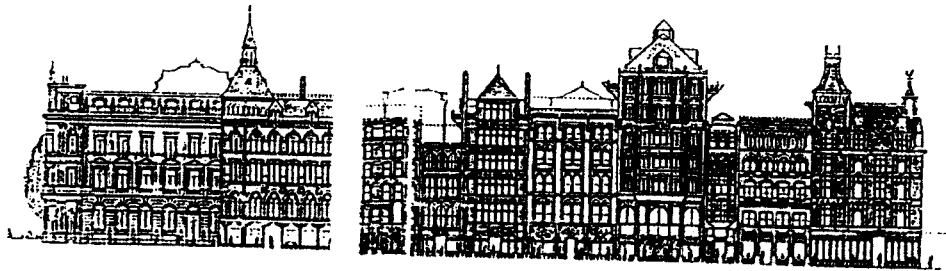




### 1.6.3.3 Sidney Opera House, Sidney Ausralia

Mansion House and Poultry berada pada kawasan historic dengan bangunan-bangunan yang tua, di mana memiliki gaya arsitektur yang khas. Kontinuitas visual diperoleh dengan mengkontekstkan bangunan yang ada di sekitarnya, dengan menggunakan elemen-elemen yang ada. Misalkan dengan penggunaan bukaan yang merupakan pengulangan dari jenis bukaan yang ada. Kemudian keserasian yang dapat dilihat jika kita tarik garis lurus horisontal, maka akan didapatkan suatu kesatuan.

Bentuk bangunan-bangunan yang ada memiliki kesamaan namun ukurannya berbeda. Bentuk yang memiliki kesamaan dapat dilihat dengan bentuk segitiga pada bagian atapnya. Seperti sudah diungkapkan di atas bahwa kontinuitas visual diperoleh dari pola-pola yang merupakan pengulangan, seperti bukaan, jarak atau lebar bangunan.



Fasade Mansion House and Poultry

Sumber. Farrell, Terry : 1993 : p.19



## 1.6.4. KESIMPULAN STUDI KASUS

### A. POLA RUANG

Untuk mencari bentuk yang memberi karakter atau memberikan pengalaman tersendiri pada ruangnya, pola cluster dapat digunakan karena pola cluster dapat menerima ukuran ruang yang berlainan ukuran, fungsi dan bentuk. Bentuk ruang yang dibentuk melalui pola cluster cenderung lebih luwes menerima pertumbuhan dan merubah karakternya.

### B. POLA SIRKULASI

Akses keluar masuk pada sebuah bioskop hendaklah harus dibedakan, sebab untuk mendapatkan pengalaman ruang yang berbeda, dan juga dapat mempermudah pengorganisasian kegiatan yang ada didalam bioskop.

### C. PENAMPAKAN

Arsitektur art deco merupakan citra yang akan ditampilkan oleh bangunan :

Ciri ciri arsitektur art deco :

- Bentuk horizontal seolah-olah tumbuh menjalar.
- Keelokan dengan garis-garis lengkung halus pada penampakan bangunannya.
- Proporsi dan pembagian pintu itu sendiri sering menggunakan teori "The Golden Section"-nya Leonardo da Vinci
- Tiang bendera atau menara sering melengkapi tampak.
- Membentuk massa yang tidak simetris.
- Komposisi massa selalu kompak.
- Sering permainan bidang mundur yang seimbang, yang memberikan kesan dalam tidaknya bangunan.
- Bentuk-bentuk geometris secara utuh sering dituangkan dalam susunan massa bangunan maupun detil-detil ornamennya
- Kosntruksi dibuat dari beton bertulang.
- Struktur utama menggunakan beton bertulang.
- Tritisan menjorok menggunakan beton bertulang



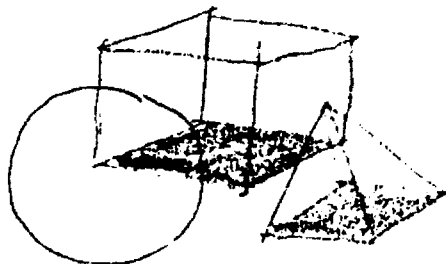
## 1.7. KONSEP BANGUNAN

### 1.7.1. Konsep Gubahan massa

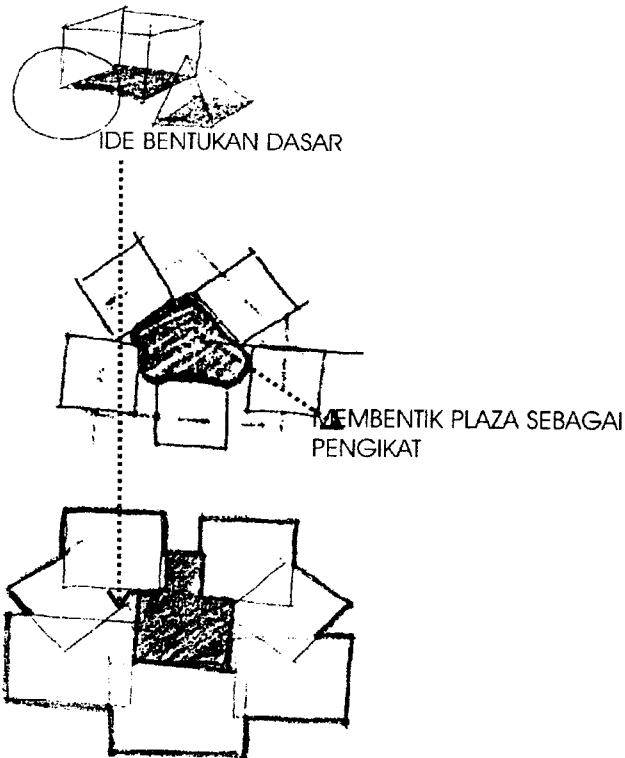
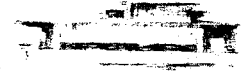
#### 1.7.1.2. Konsep Rancangan wujud bangunan

Konsep bangunan disesuaikan dengan ide perancangan, image yang ditampilkan oleh multiplex ini adalah arsitektur art-deco.

- Barat dan utara sebagai aksis utama bangunan.
- Bentuk atap Dug dan diberi uliran garis-garis horizontal bertumpuk-tumpuk yang dapat berfungsi sebagai sun shading.
- Permainan bidang mundur yang seimbang, yang memberikan kesan dalam tidaknya bangunan.
- Ditinjau dari studi kasus yang ada didapat dan dianalisa bentuk suatu bioskop merupakan segi empat terutama bentuk theater filmnya, untuk mengimbang bangunan agar tidak kaku dan terkesan monoton dengan 3 bentuk dasar segitiga, bujursangkar, lingkaran didukung oleh pengaruh-pengaruh dari bentukan organisasi ruang yang menggunakan sistem cluster pola cluster dapat digunakan karena **pola cluster** dapat menerima ukuran ruang yang berlainan ukuran, fungsi dan bentuk. Bentuk ruang yang dibentuk melalui pola cluster cenderung lebih luwes menerima pertumbuhan dan merubah karaternya dan terdiri dari 8 buah massa yang dimana massa ditengah berfungsi sebagai penghubung dari massa-massa yang lain yang bersifat aksesible.



ide bentuk dasar



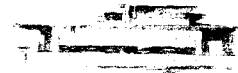
Bentukan gubahan massa mengambil pola cluster

#### 1.7.1.2. Konsep Orientasi

Massa bangunan diorientasikan ke arah utara menghadap jalan sudirman, untuk menarik perhatian bagi orang yang melihatnya.

#### 1.7.1.3. Konsep citra Art-deco bangunan Multipleks dengan arsitektur kontekstual

Menggunakan arsitektur art deco dimana penggunaan warna-warna atau material yang menjadikan visual dari bangunan merupakan arsitektur art deco, dimana juga terdapat bidang-bidang geometris, menara dsb yang menjadikan ciri khas dari arsitektur art deco. Yang dimana juga membuat koherensi, kesamaan visual yang berhubungan antara bangunan dan lingkungannya

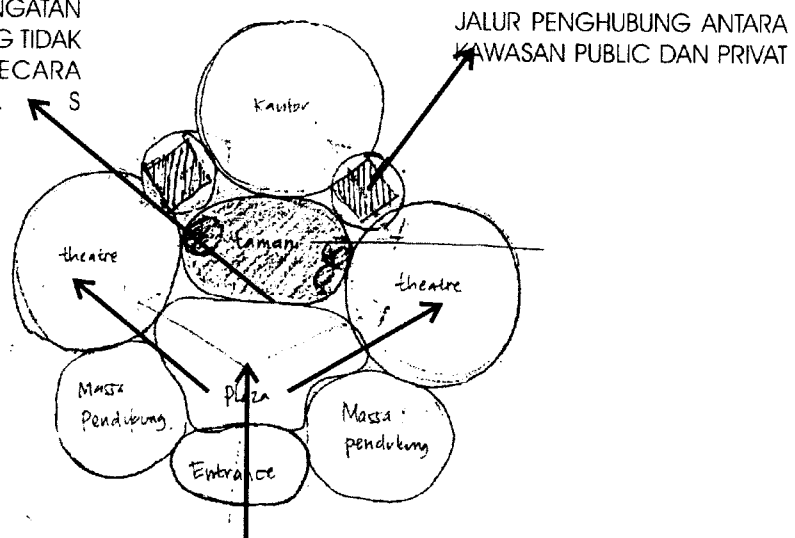


## 1.7.2. Konsep Ruang Dalam

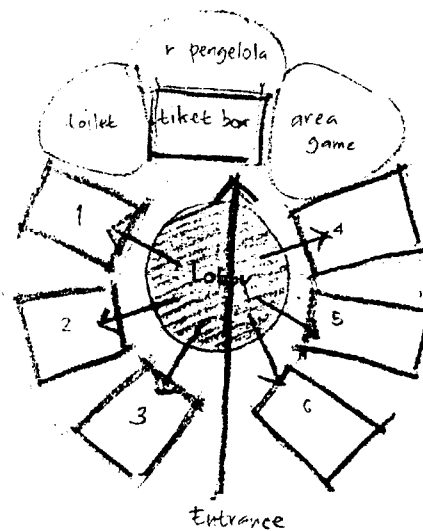
### 1.7.2.1. Konsep sirkulasi dalam bangunan

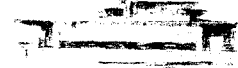
- Pengolahan sirkulasi keluar masuk pada sebuah bioskop hendaklah harus dibedakan untuk mendapatkan pengalaman ruang yang berbeda, dan juga dapat mempermudah pengorganisasian kegiatan yang ada didalam bioskop.
- Adanya pemisah antara ruang public dan ruang privat.

TAMAN SEBAGAI PEMISAH/TANDA PERINGATAN KEDAERAH PRIVAT YANG TIDAK DAPAT DIMASUKI SECARA B E B A S



- Bersifat aksesibel untuk kalangan penonton film.





### **1.7.2.2. Konsep penanggulangan bahaya kebakaran**

- Jalur Keluar di usahakan sependek mungkin dan dapat menuju luar bangunan.
- Jalur Evakuasi harus mampu menampung orang yang lewat, dengan memberikan kenyamanan minimal untuk bergerak. Dan juga kemungkinan jalur evakuasi tertutup asap, sehingga bisa dibuatkan jalur alternatif untuk kemungkinan keadaan tersebut.
- Distribusi pintu keluar jaraknya jangan terlalu dekat, dibuat menyebar. Hal ini disamping menghindari terjadi tumpukan orang yang ingin keluar dari satu titik, peluang pintu tertutup asap menjadi besar, karena hembusan angin yang masuk lewat pintu.
- Penggunaan alat-alat fire protection untuk pendeteksian keberadaan gejala atau api yang dapat menimbulkan bahaya kebakaran.

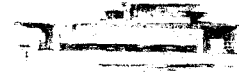
### **1.7.2.2. Konsep pencahayaan ruang multiplek.**

- Pemilihan tekstur dan warna yang mampu memberikan kenyamanan dan Dramatisasi gelap terang ruangan melalui pengolahan cahaya buatan yang dapat memberikan pengalaman terhadap pengunjung bangunan.

### **1.7.3. Konsep Ruang Luar**

#### **1.7.3.1. Konsep sirkulasi luar**

- Sirkulasi Pedestrian dipisahkan dari sirkulasi kendaraan dengan perbedaan tinggi, pemisahan jalur atau barrier
- Perletakan vegetasi dapat dan elemen elemen yang dapat mengurangi panas matahari, kebisingan pada waktu siang hari pada jalur-jalur sirkulasi.
- Pengaturan sirkulasi kendaraan yang akan menuju bangunan dari arah barat yang dibagi melewaati jalan lain, untuk mengurangi kemacetan lalulintas.

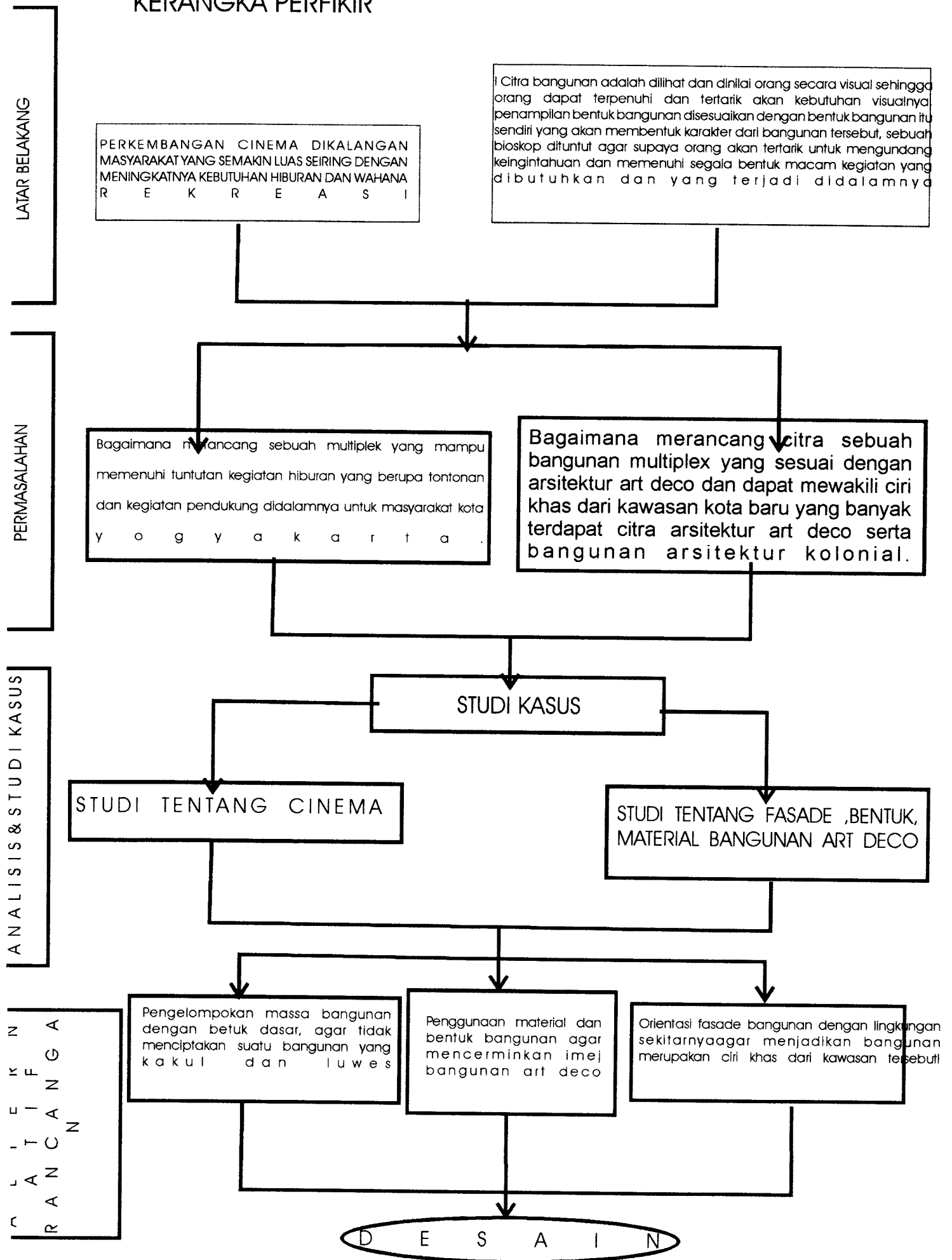


- Sirkulasi kendaraan yang dapat mengelilingi bangunan, dimana juga dapat memudahkan pemadam kebakaran dapat masuk mengelilingi bangunan pada waktu bahaya kebakaran.

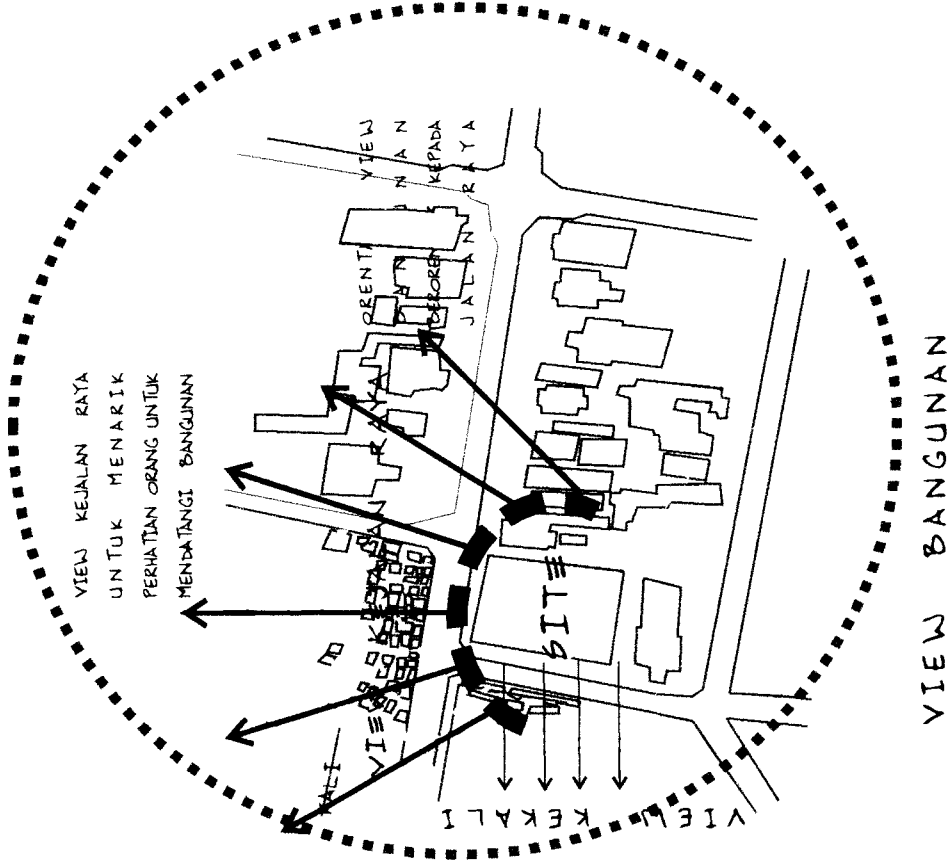
#### **1.7.3.2. Konsep fasade art deco**

Menyesuaikan dengan lagam bangunan dikawasan sudirman yang menggunakan arsitektur art-deco yang dapat memberikan kesinambungan dengan bangunan lainnya.

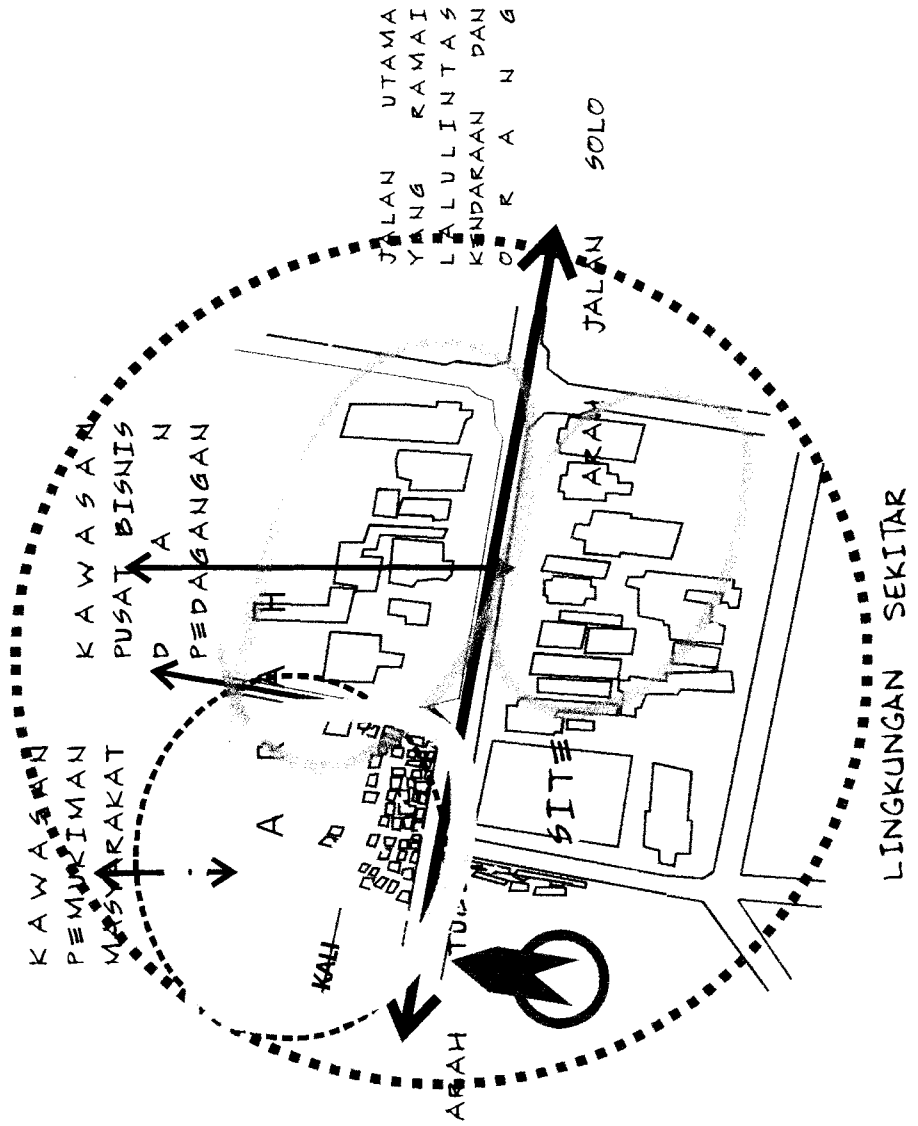
# KERANGKA PERFIKIR





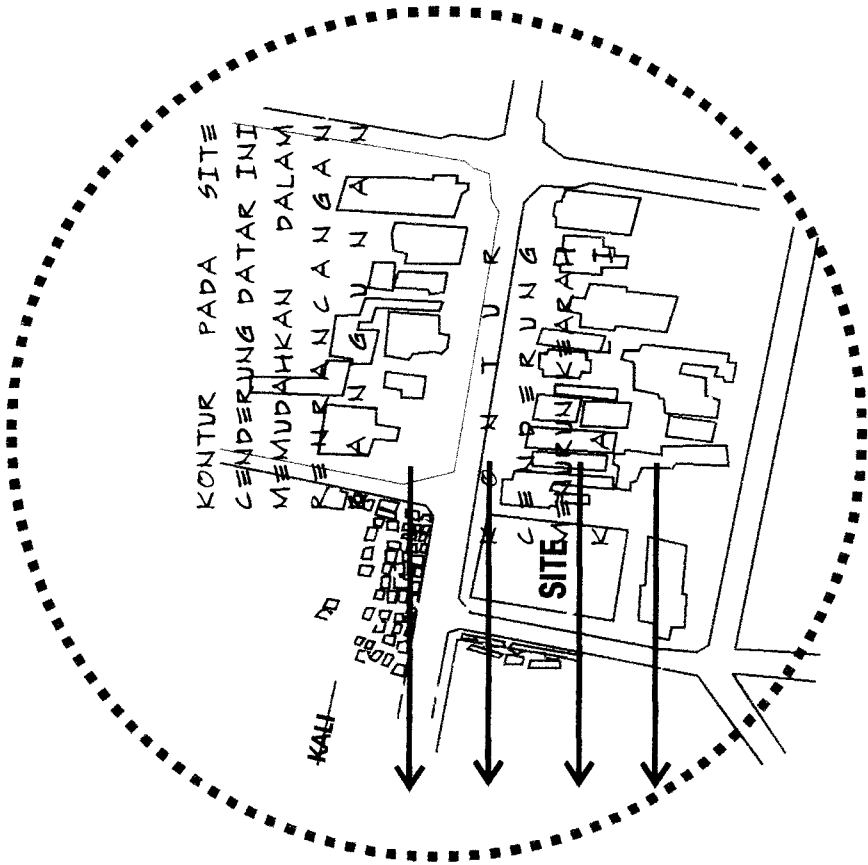


VIEW BANGUNAN

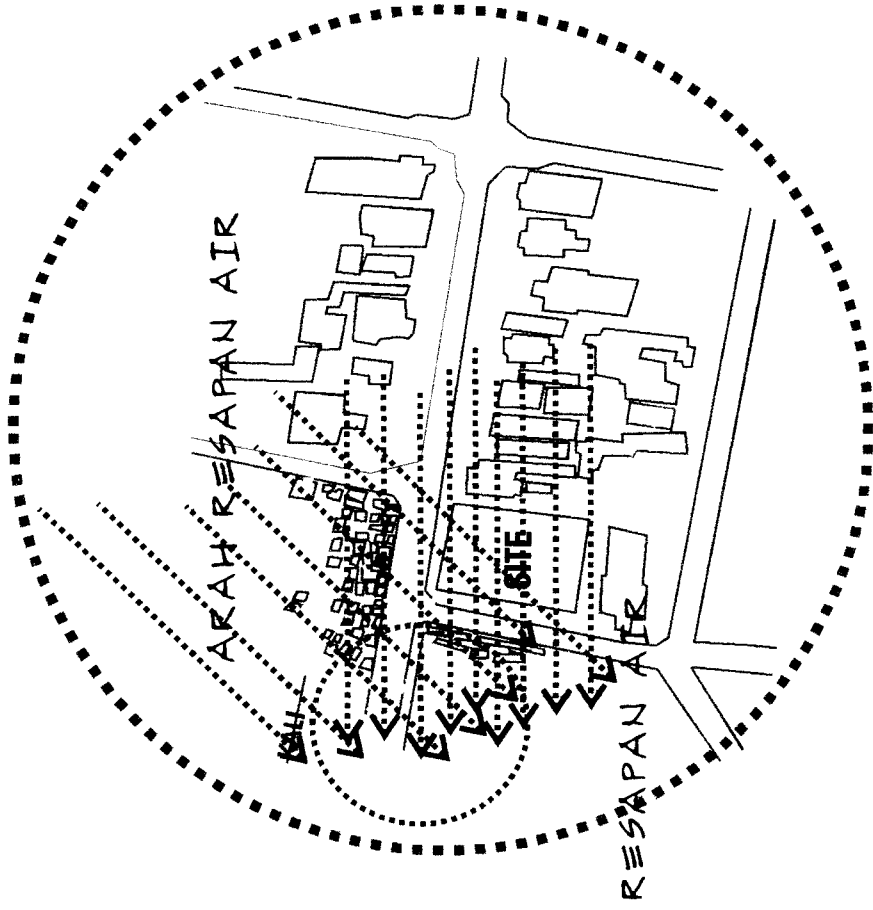


LINGKUNGAN SEKITAR

Analisa Tapak

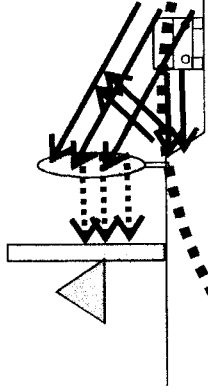


K O N T U R



D R A I N A S E

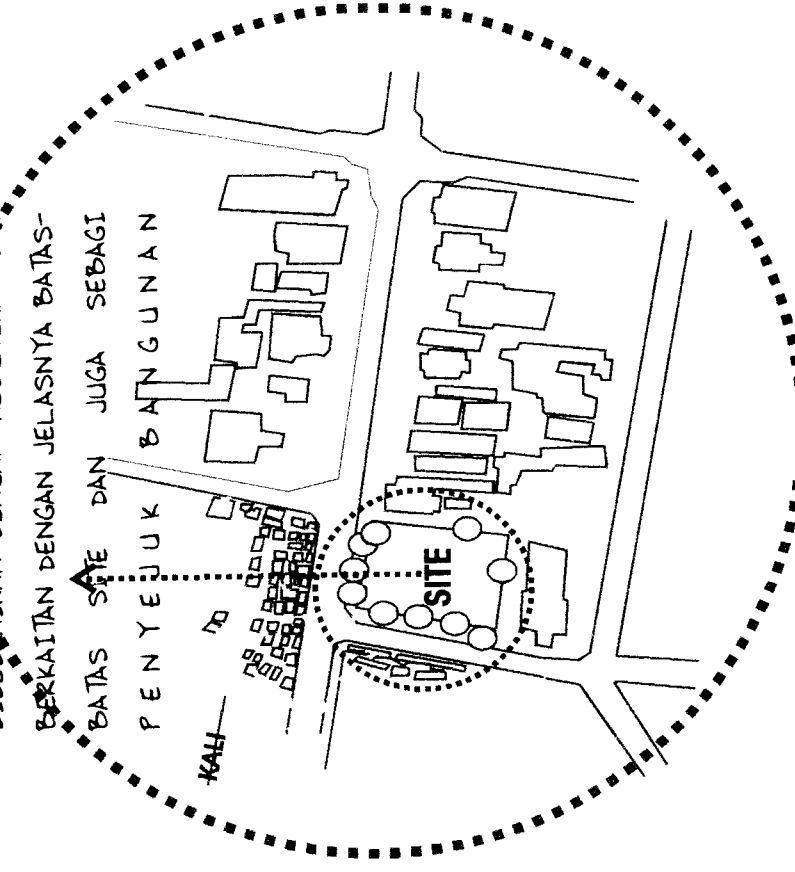
Analisa Tapak



DENGAN VEGETASI DAN POSIS  
 BANGUNAN LEBIH TINGGI DARI  
 JALAN DAPAT MENGURANGI  
 TINGKAT KEBISINGAN

MERUPAKAN DAERAH YANG  
 MEMPUNYAI KEBISINGAN  
 YANG TINGGI YANG  
 MEMERLUKAN TREATMENT YANG

PELETAKAN VEGETASI YANG  
 DISESUKAKAN DENGAN KEBUTUHAN INI  
 BERKAITAN DENGAN JELASNYA BATAS-  
 BATAS SITE DAN JUGA SEBAGI  
 PENYERUK BANGUNAN



K E B I S I N G A N

V E G E T A S I

Analisa Tapak

# 1. O N S E P P E R A N C A N G A N

## ORENTASI TAPAK

1 Orentasi view tapak pada titik tertentu & arah orientasi tapak  
USULAN SKEMATIK

Orentasi View tapak & Arah Orentasi tapak View tapak diarahkan kejalan sudirman, mengikuti tapak lingkungan sekitar yang menghadap kejalan sudirman(Utara), orientasi tapak selain menghadap jalan sudirman juga diorientasikan kearah jalan Fardinan M.noto (barat)

## ANALISA LINGKUNGAN SEKITAR

1 Melihat ciri khas tapak kawasan sekitar  
USULAN SKEMATIK

Melalui cara Arsitektur kontekstual dengan mengamati orientasi tapak, titik masuk tapak, zoning tapak, pola sirkulasi tapak, bentuk tapak, Vegetasi tapak

## VEGETASI TAPAK

1 Umumnya setiap tapak lingkungan sekitar terdapat vegetasi  
USULAN SKEMATIK

vegetasi pada pedestrian memberikan kesan sejuk dan sebagai tanda arah, peletakan vegetasi pada sekitar tapak untuk penyejuk bangunan dan menyangring kebisingan.

## TITIK MASUK DARI LUAR TAPAK KE DALAM TAPAK

1 Titik masuk dari jalan utama ke dalam tapak  
Titik keluar dari site  
Titik keluar dari site menuju jalan utama  
USULAN SKEMATIK

Titik masuk & Titik keluar tapak

Titik masuk & titik keluar tapak dibedakan antara pejalan kaki dan kendaraan, untuk pejalan kaki masuk & keluar dari arah jalan sudirman, kendaraan masuk & keluar dari jalan Faridan M.Noto

## ROLA SIRKULASI TAPAK

1 Sirkulasi Landscape  
USULAN SKEMATIK

Pengunjung masuk ke dalam tapak dengan kendaraan menuju tempat parkir.

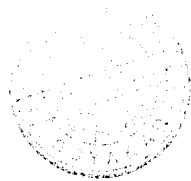
Sirkulasi yang mengelilingi bangunan untuk memudahkan Pencegahan kebakaran.

Sirkulasi pejalan kaki yang mengelilingi bangunan, yang dapat menikmati citra bangunan

## BENTUK TAPAK

1 Bentuk segi Empat  
USULAN SKEMATIK

Menyesuaikan dengan lingkungan sekitar yang berbentuk segi empat, mempermudah peletakan bangunan.



Skenario Skematik



## ANALISA ARSITEKTUR SEKITAR

Melihat citra arsitektur kawasan sekitar  
USULAN SKEMATIK

Melalui cara Arsitektur kontekstual dengan  
mengamati fasade, komposisi massa, estetika

## ESTETIKA 3

Mengamati proporsi, rythme, lagam, material bangunan  
, struktur bangunan sekitar  
USULAN SKEMATIK

Mengkonteks perpaduan  
proposisi, rythme, lagam, material bangunan, struktur untuk  
menjadikan sebuah bangunan yang bercitra art-deco.

## KOMPOSIS MASSA

Bentuk dasar massa 1 bangunan sekitar  
USULAN SKEMATIK

Bentukan massa yang dari bentukan dasar yang mengalami  
penambahan dan pengurangan, disesuaikan dengan betukan  
massa art-deco

Tiang bendera atau menara sering melengkapi tampak.  
Membentuk massa yang tidak simetris.

Komposisi massa selalu kompak.

Sering permainan bidang mundur yang seimbang, yang  
memberikan kesan dalam tidaknya bangunan.

Bentuk-bentuk geometris secara utuh sering dituangkan dalam  
susunan massa bangunan maupun detail-detail ornamennya

## UTILITAS

Pelatakan 3 tangga & 6 pintu darurat, shaft, ruang-ruang mesin.  
USULAN SKEMATIK

Jalur keluar di usahakan sependek mungkin dan dapat  
menuju luar bangunan.

Distribusi pintu keluar jaraknya jangan terlalu dekat & mampu  
menampung orang banyak

Shaft utilitas hanya dipergunakan untuk jalur air dan  
pembuangan serta jalur listrik

Ruang-ruang mesin ditaruh di basement

## FASEDE

Fasadde 2 bangunan 2 sekitar fasade arsitektur kolonial  
dan fasade arsitektur Artdeco  
USULAN SKEMATIK

Pemakaian arsitektur art deco sebagai kesatuan  
fasade kawasan sekitar

## BAHAN BANGUNAN

Mengkonteks dengan 4 bangunan sekitar  
USULAN SKEMATIK

Bahan glass block terlihat banyak digunakan  
sebagai dinding atau ornamen.

Sedang konstruksi utama adalah batu ditutup plester.  
Glass block, marmor, kaca dan kayu-kayu digunakan

sebagai pelengkap interiornya

bahan terraso dan granit cukup populer  
pemakaiannya sebagai finishing

## STRUKTUR

Struktur untuk massa 5 bertantai 1

Struktur untuk massa bertantai 4

Struktur untuk basement

USULAN SKEMATIK

Struktur untuk massa bertantai 1 menggunakan pondasi  
batu kali, dengan kolom-kolom penopang yang diletakkan  
di ruas luar bangunan

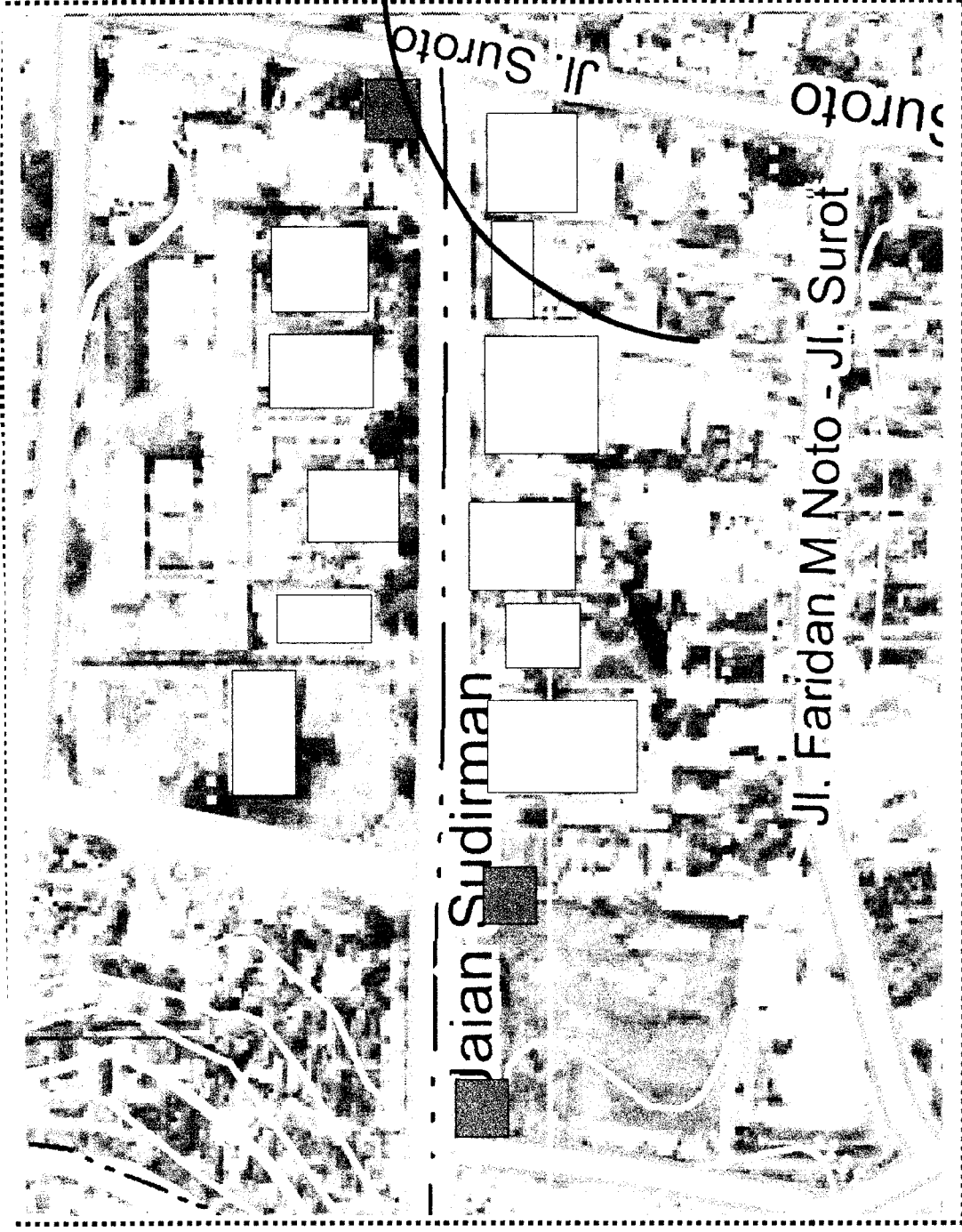
Struktur untuk massa bertantai 4 menggunakan pondasi  
tiang pancang, dan menggunakan pola grid dan rigid  
pada seluruh sistem bangunan

## USULAN DENAH TAMPAK POTONGAN

S T U D I O

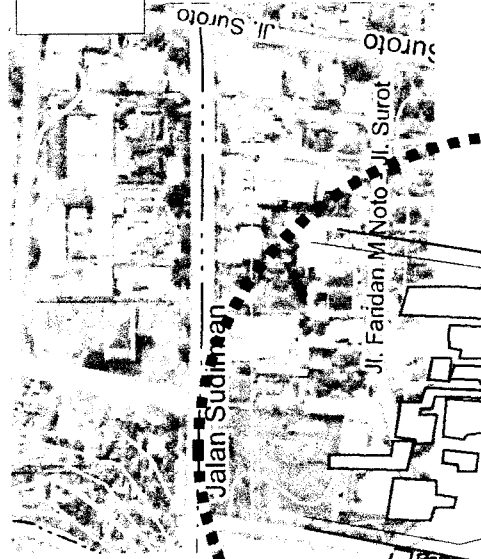
Skenario Skematik

SKEMATIK DESAIN

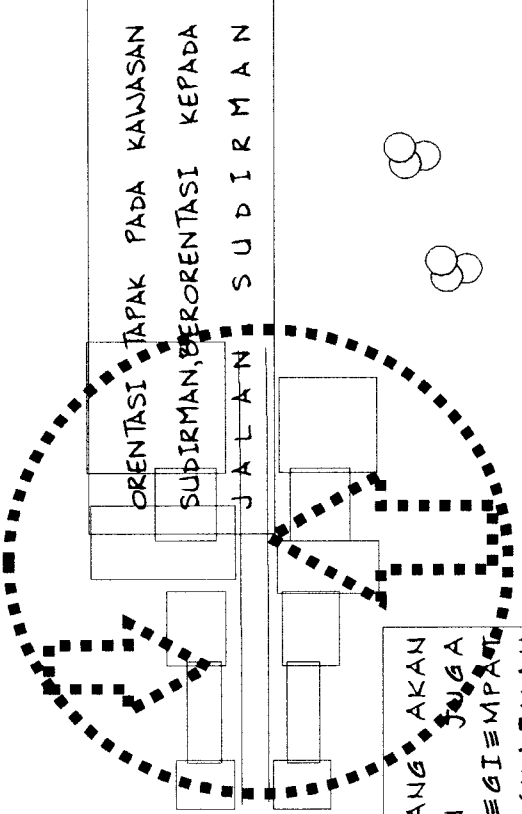


DELINEASI  
KAWASAN SUDIRMAN  
DIKOTABARU

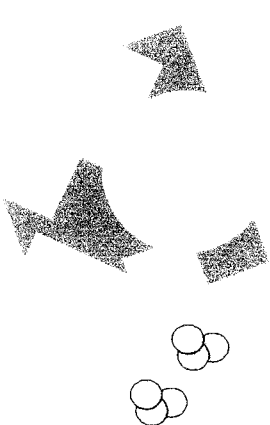
- BANGUNAN MENGGUNAKAN ARSITEKTUR ART-DECO
- BANGUNAN MENGGUNAKAN ARSITEKTUR KOLONIAL



BENTUK TAPAK DIKAWASAN  
SUDIRMAN CENDERUNG SEGIEMPAT  
DAPAT DILIHAT DARI FOTO UDARA



BENTUK SITE YANG AKAN  
DIRENCANAKAN JUGA  
BERBENTUK SEGIEMPAT  
YANG MENYESUAIKAN  
DENGAN TAPAK LINGKUNGAN

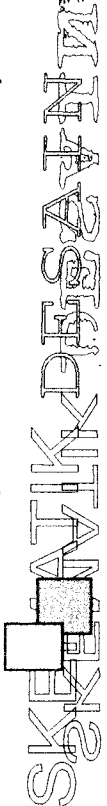


ORENTASI TAPAK LEBIH DIUTAMAKAN  
KE JALAN SUDIRMAN

ORENTASI TAPAK KEJALAN  
FARIDAN M. NOTO

SITE BERBENTUK SEGI EMPAT CENDERUNG  
MUDAH DALAM PELETAKAN BANGUNAN

orientasi tapak & Bentuk tapak



PEMBATAS TAPAK

SIRKULASI PADA TAPAT DIKAWASAN  
SUDIRMAN DAN MEMPUNYAI PINTU  
GERBANG ZBUAH SEPERTI ARSITEKTUR  
KOLONIAL

TAPAK DISUDIRMAN CENDERUNG  
MEMILIKI PAGAR PEMBATA

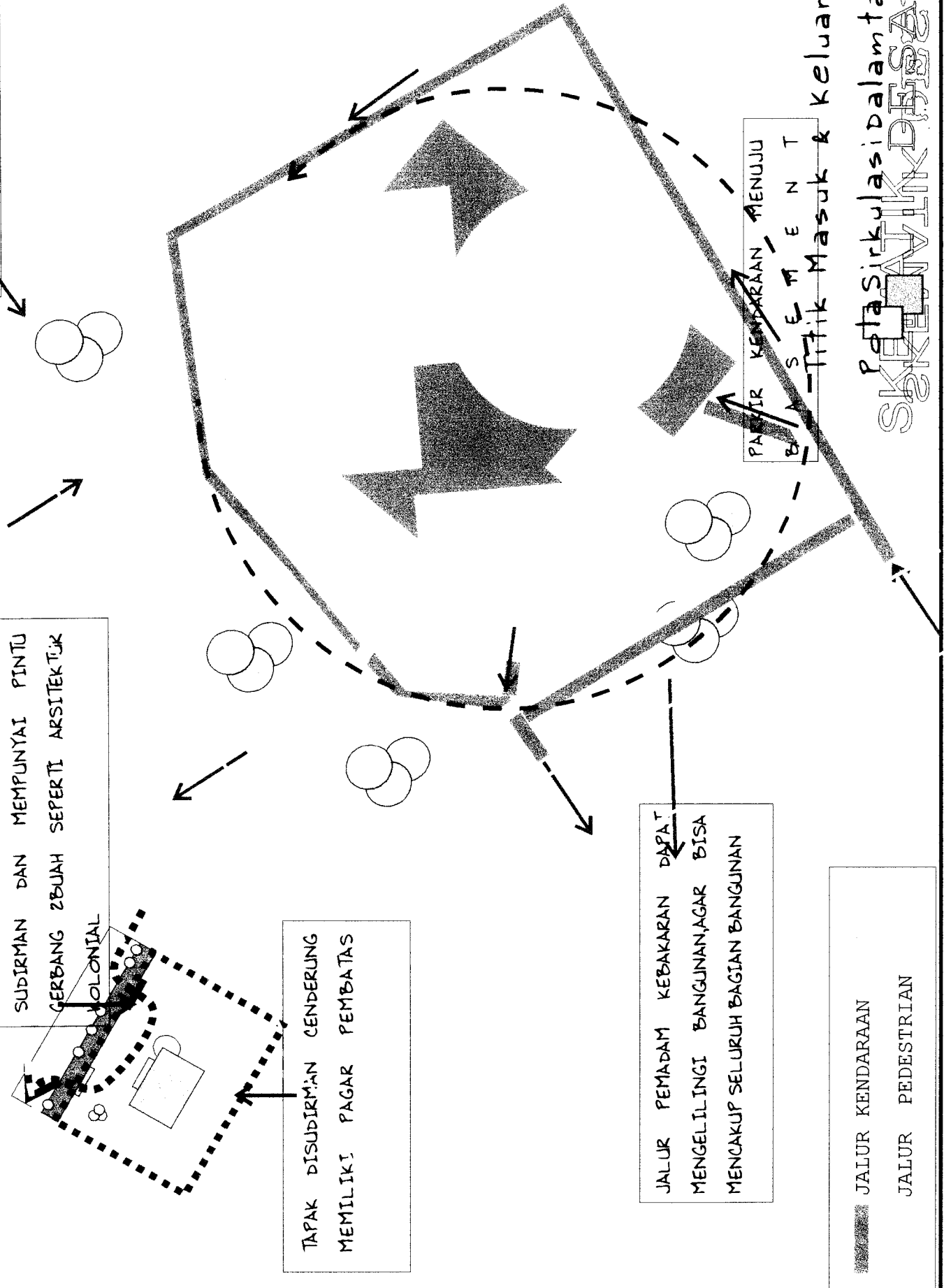
JALUR PEMADAM KEBAKARAN DAPAT  
MENGELILINGI BANGUNAN, AGAR BISA  
MENCAKUP SELURUH BAGIAN BANGUNAN

JALUR KENDARAAN  
JALUR PEDESTRIAN

PASIR KENDARAAN MENUJU  
BANGUNAN  
Titik Masuk & Keluar Tapak

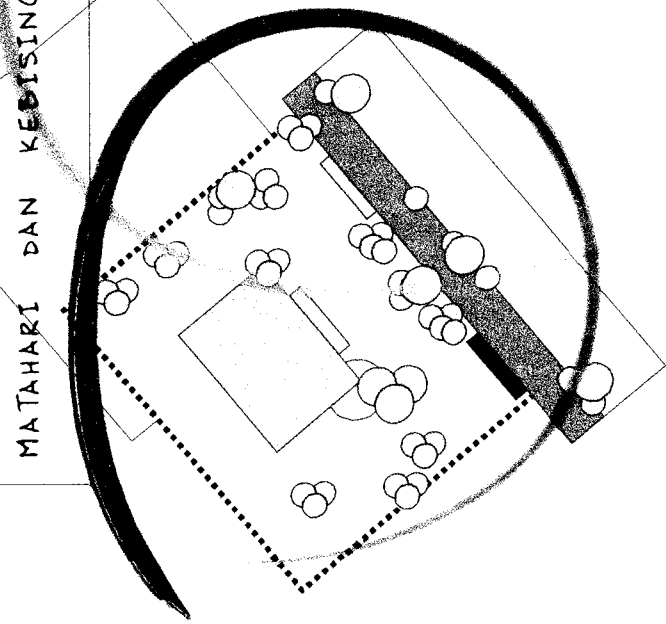
Peta Sirkulasi dalam tapak

SKRIPSI TEKNIK PERENCANAAN

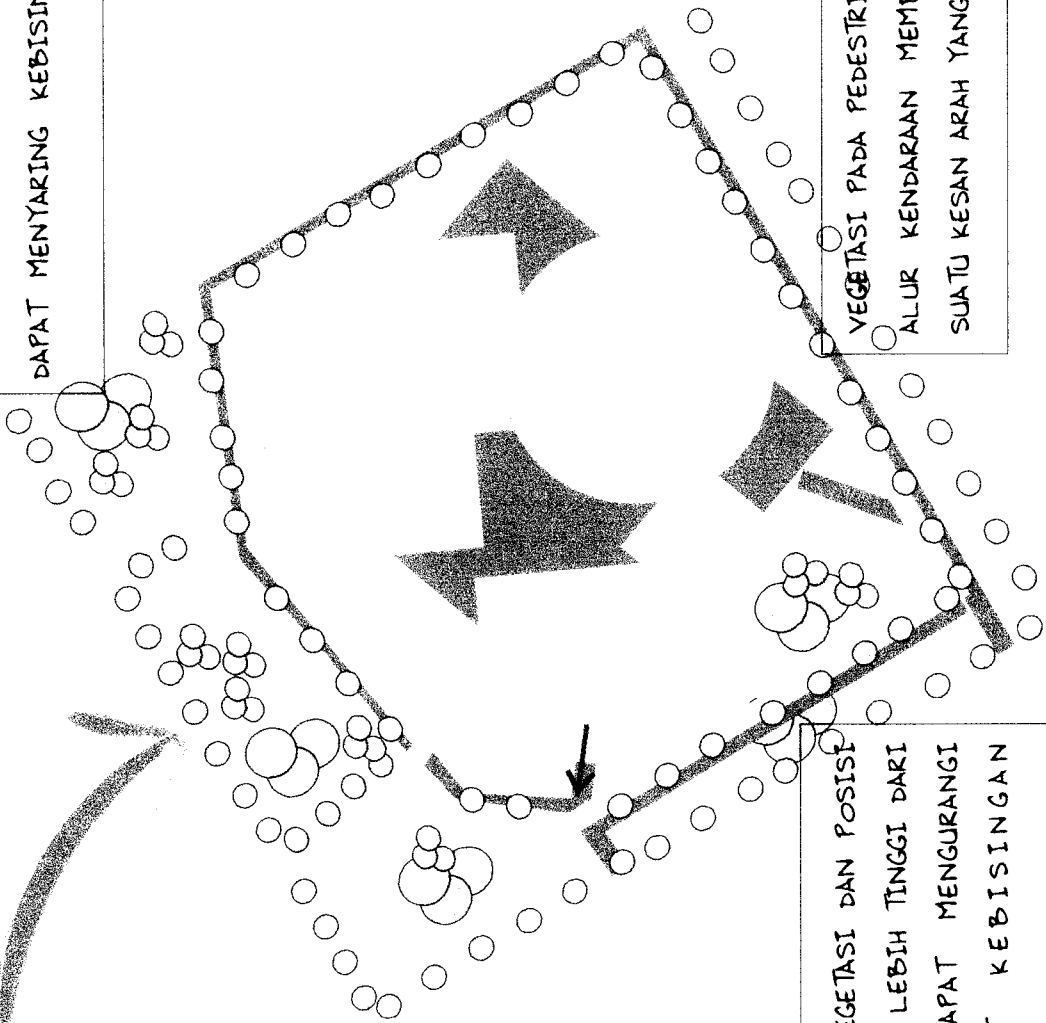




VEGETASI DI KAWASAN SUDIRMAN  
CENDERUNG MENUTUPI BANGUNAN, INI  
JUGA BERFUNGSI MENGURANGI SINAR  
MATAHARI DAN KEBISINGAN

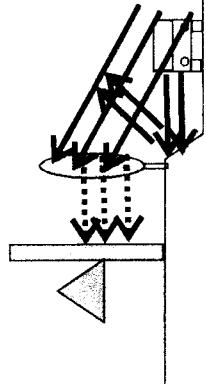


VEGETASI PADA TAPAK  
MEMBERIKAN KESAN SEJUK DAN  
DAPAT MENYARING KEBISINGAN

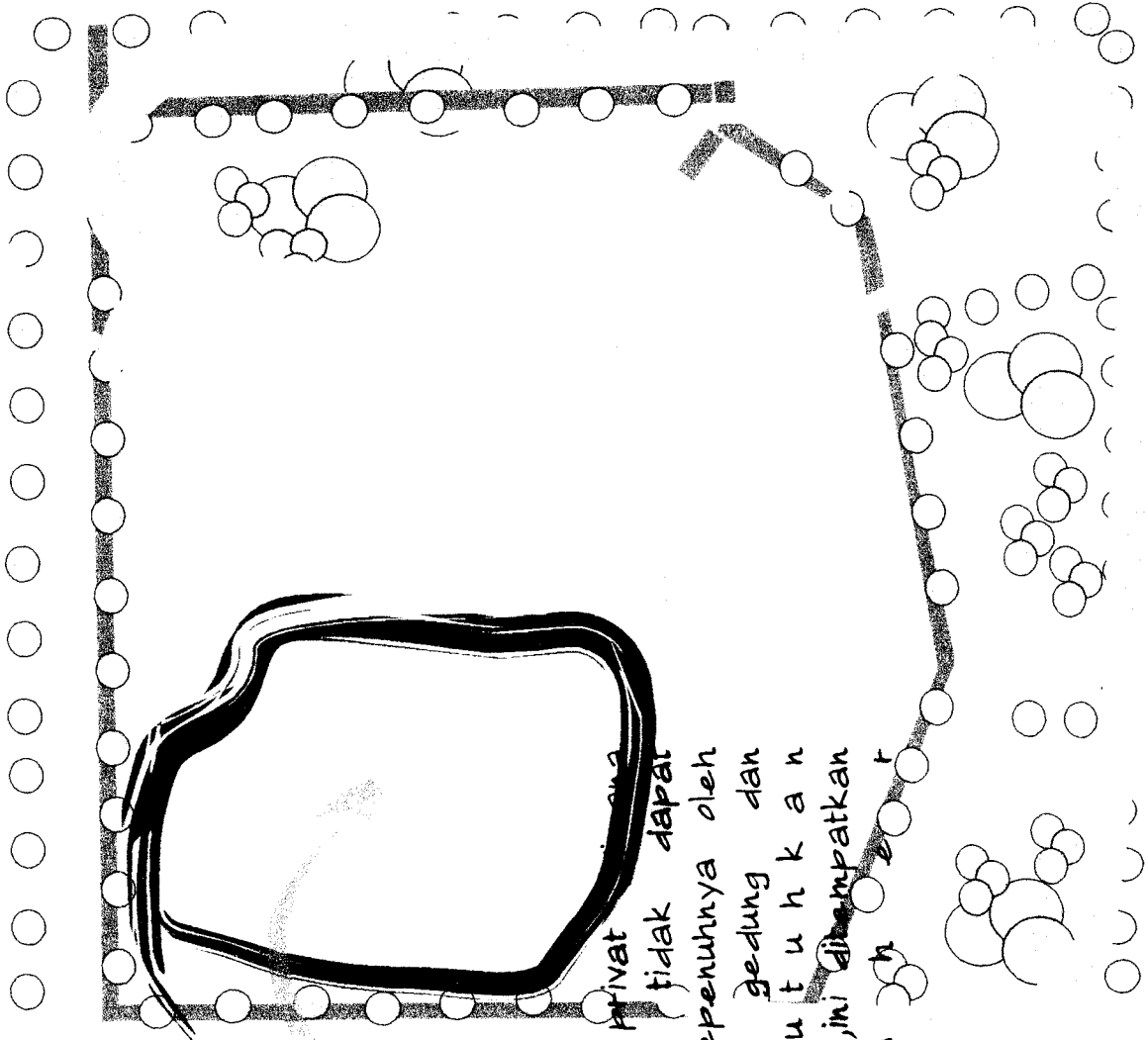


DENGAN VEGETASI DAN POSISI  
BANGUNAN LEBIH TINGGI DARI  
JALAN DAPAT MENGURANGI  
TINGKAT KEBISINGAN

VEGETASI PADA PEDESTRIAN DAN  
ALUR KENDARAAN MEMBERIKAN  
SUATU KESAN ARAH YANG DITUJU



## vegetasitapak



Kawasan privat mana tempat ini tidak dapat diakses sepenuhnya oleh pengunjung gedung dan perumahan, ini ditempatkan terutama

Kawasan semi privat, yang dimana membutuhkan sedikit ketenangan, tetapi dapat diredam oleh vegetasi, ditempatkan secara terorganisir pengelolaan, perpustakaan

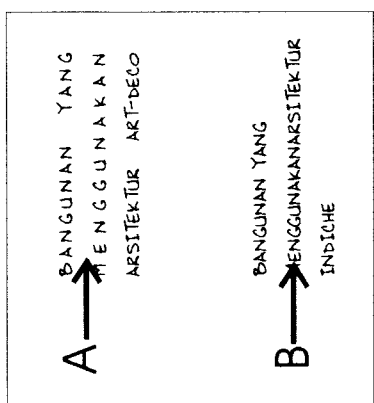
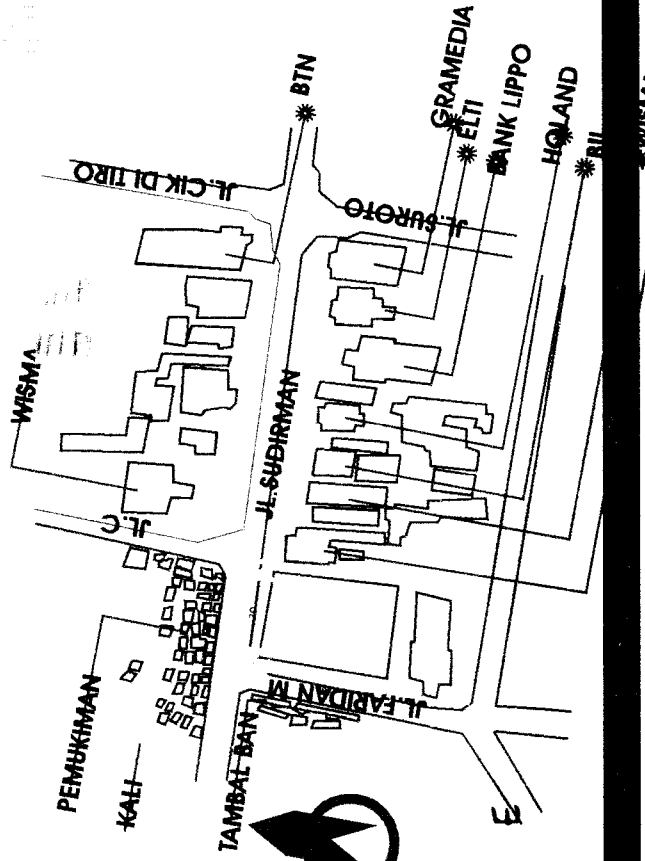
Kawasan public dimana dapat diakses oleh semua pengunjung, ditempatkan lobby, informasi, penjualan tiket

Zoning Site

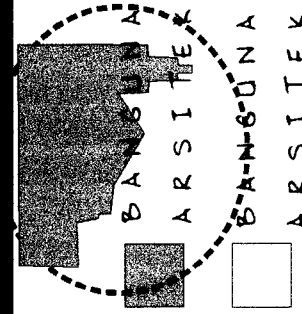
SKRIPSI  
 KEARSIFAN  
 DAN  
 KEKAWAHLAN  
 DALAM  
 RENCANA  
 LANSKAP

T O N E B

SITE A

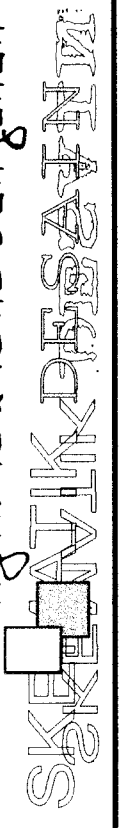


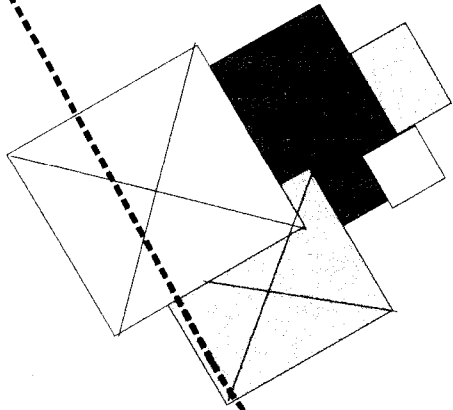
R Y T H M E



CITRA BANGUNAN ARSITEKTUR ART DECO  
 SEOLAH-OLAH MENJADIKAN SEBUAH  
 GERBANG PEMBUKA DAN PENUTUP KAWASAN  
 S U P I R M A N

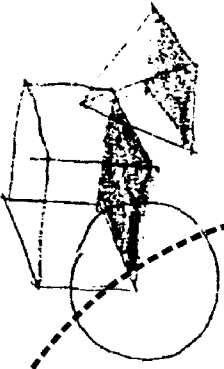
Rythme & Tone Bangunan





KOMPOSISI MASSA PADA BANGUNAN KAWASAN SUIDIRMAN

PERSEGI PEMBENTUK MASSA BANGUNAN DIKAWASAN SUIDIRMAN



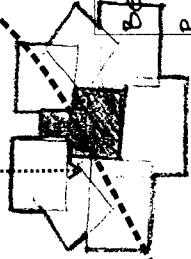
IDE BENTUKAN DASAR

IDE BENTUKAN MASSA



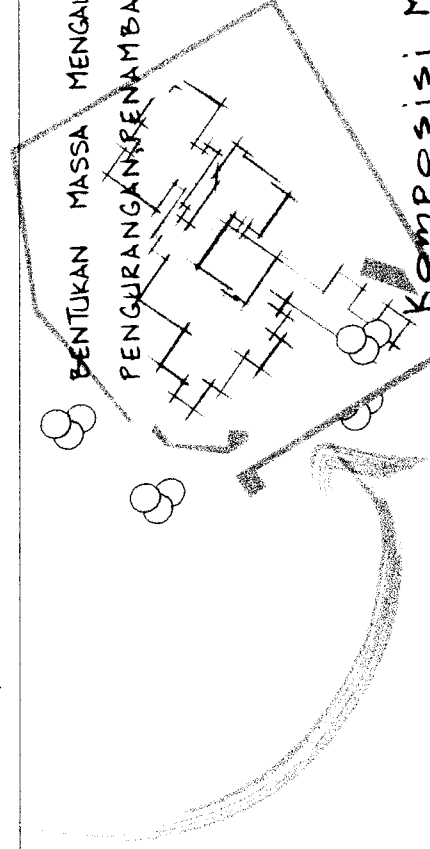
MEMBENTUK PLAZA SEBAGAI PENGKAIT

KOMPOSISI MASSA KOTAK PERSEGI MENGKONTEKS DARI BANGUNAN SEKITAR



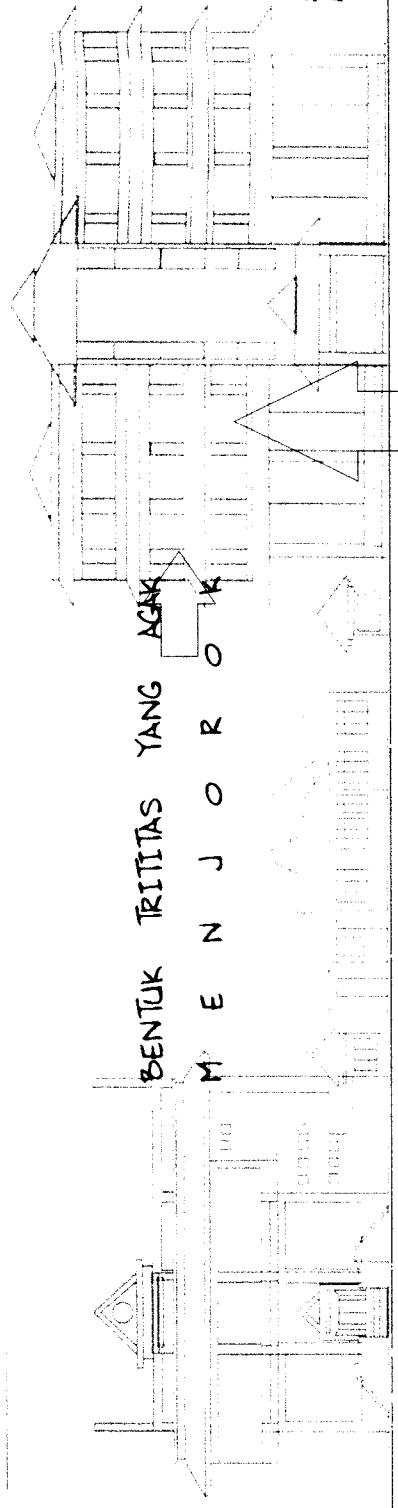
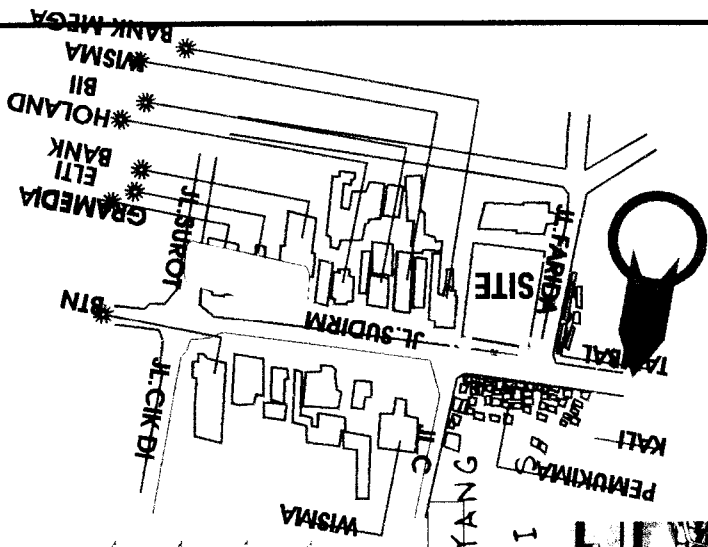
Bentuk dan gubahan massa mengambil pola cluster

BENTUKAN MASSA MENGALAMI PENGURANGAN DAN TAMBAHAN



Komposisi Massa

SKEMA KONSEPTUAL



BENTUK TRITITAS YANG AGAK  
M E N J O R O K

JL. SUDIRMAN  
BENTUKAN JENDELA YANG  
G E O M E T R I



PADA BANGUNAN ELTI  
TERDAPAT DETAIL  
ARSITEKTUR ART DECO

PEMAKAIAN WARNA-WARNA yang  
digunakan adalah warna pastel  
atau warna alam tropis

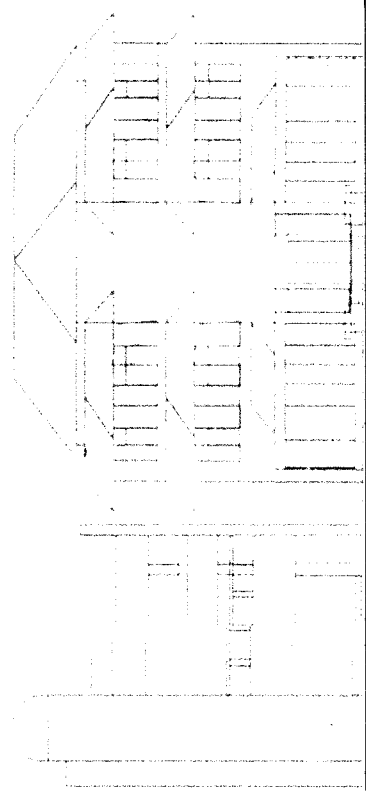
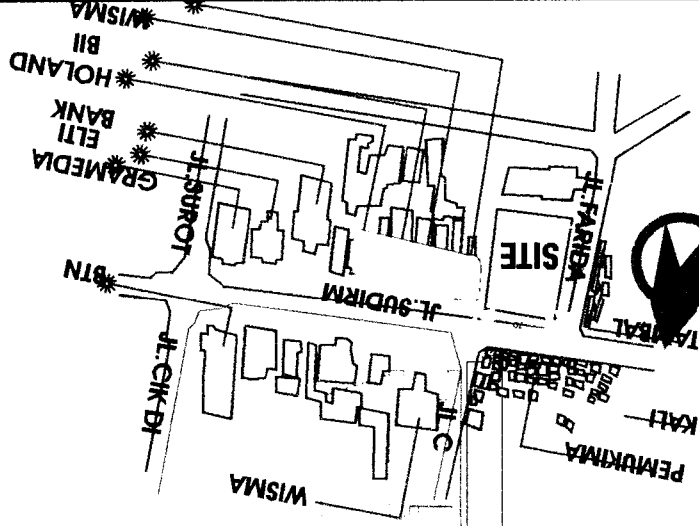
ENTRANCE BANGUNAN BERADA  
DITENGAH, DIPERTEGAS OLEH  
BENTUKAN KOLOM DAN  
MEMILIKI ATAP DAN DAPAT  
DILALUI KENDARAAN

BAHAN DAN MATERIAL YANG  
DIGUNAKAN UMUMNYA MATERIAL  
KACA DAN BETON PLESTER

Fasade & Material Bangunan

SKEMA TIK DESAIN

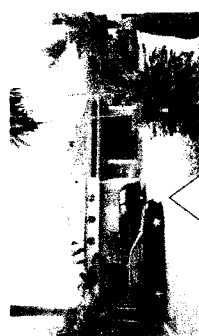
PERPADUAN SEGITIGA DAN SEGI EMPAT MEMBUAT HARMONISASI DENGAN BANGUNAN YANG BERADA DILINGKUNGAN



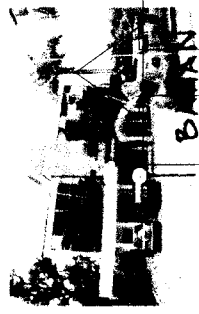
BANGUNAN HOLLAND BAKERY DAN BANGUNAN BANK MEGA MENGGUNAKAN ARSITEKTUR CAMPURAN ART DECO DAN KOLONIAL TERLIHAT DARI PERMAINAN BIDANG GEOMETRISNYA



PEMAKAIAN WARNA-WARNA yang digunakan adalah warna pastel atau warna alam tropis



POS SATPAM BANK LIPPO DAN BANK BII



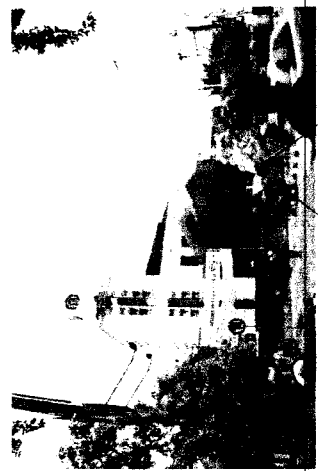
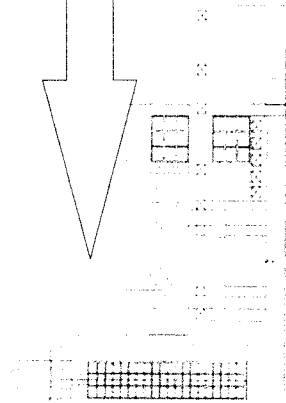
BAHAN DAN MATERIAL YANG DIGUNAKAN UMUMNYA MATERIAL KACA DAN BETON PLESTER

BENTUKAN POS SATPAM YANG MENGIKUTI BENTUK BANGUNAN DAN TERLETAK PADA PINTU MASUK

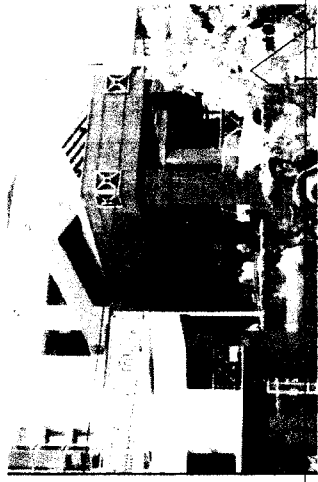
B A N G U N A N Fasadek Material bangunan

SKEMA TEKNOLOGI

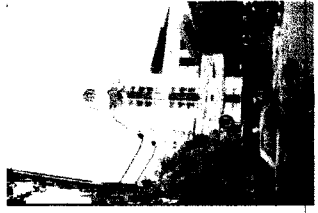
MENARA MERUPAKAN CERMINAN  
ARSITEKTUR ART DECO



BANGUNAN BANK BTN MERUPAKAN YANG MURNI MENGGUNAKAN CITRA ARSITEKTUR ART DECO, HANYA BAGIAN ENTRANCE SAJA YANG DISESUAIKAN DENGAN BANGUNAN SEKELILINGNYA

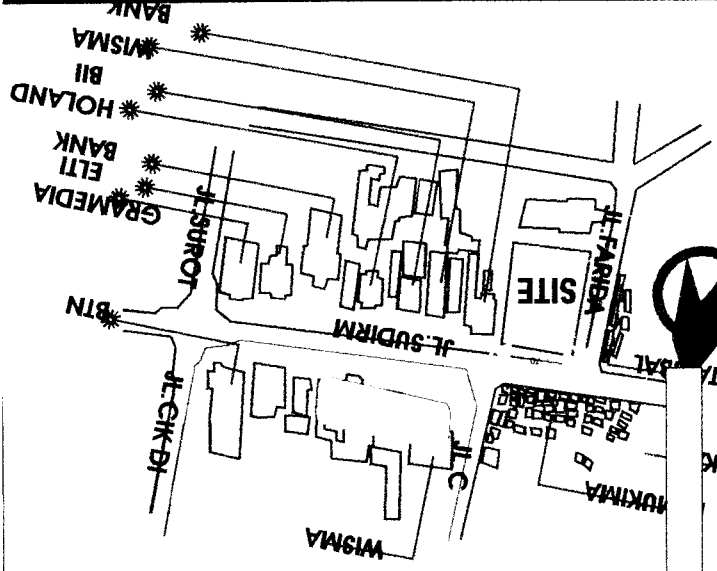


PEMAKAIAN MATERIAL PADA BANGUNAN BANK BTN JUGA SESUAI DENGAN CIRI ARSITEKTUR ART DECO



Fasade & Material Bangunan

SKEMA KEMERKASAN



ENTRANCE PADA WISMA HARTONO  
TERLETAK PADA TENGAH BANGUNAN

MATERIAL YANG DIGUNAKAN MEMAKAI  
B E T O N P L E S T E R



BANGUNAN WISMA HARTONO DAN  
BANGUNAN LAINNYA CENDERUNG PADA  
ARSITEKTUR KOLONIAL



Fasade & Material Bangunan

SKEMA TEKNIK DAN ARSITEKTUR



PENGGAMBIAN BENTUKAN PERSEGI  
MENGAMBIL DARI BENTUKAN DARI  
KAWASAN SEKITAR YANG BERBENTUK  
PERSEGI, DAN JUGA MEMBENTUK  
KOMPOSISI ART DECO DIMANA BANYAK  
TERDAPAT ~~REKAMINAN~~ GEOMETRIS

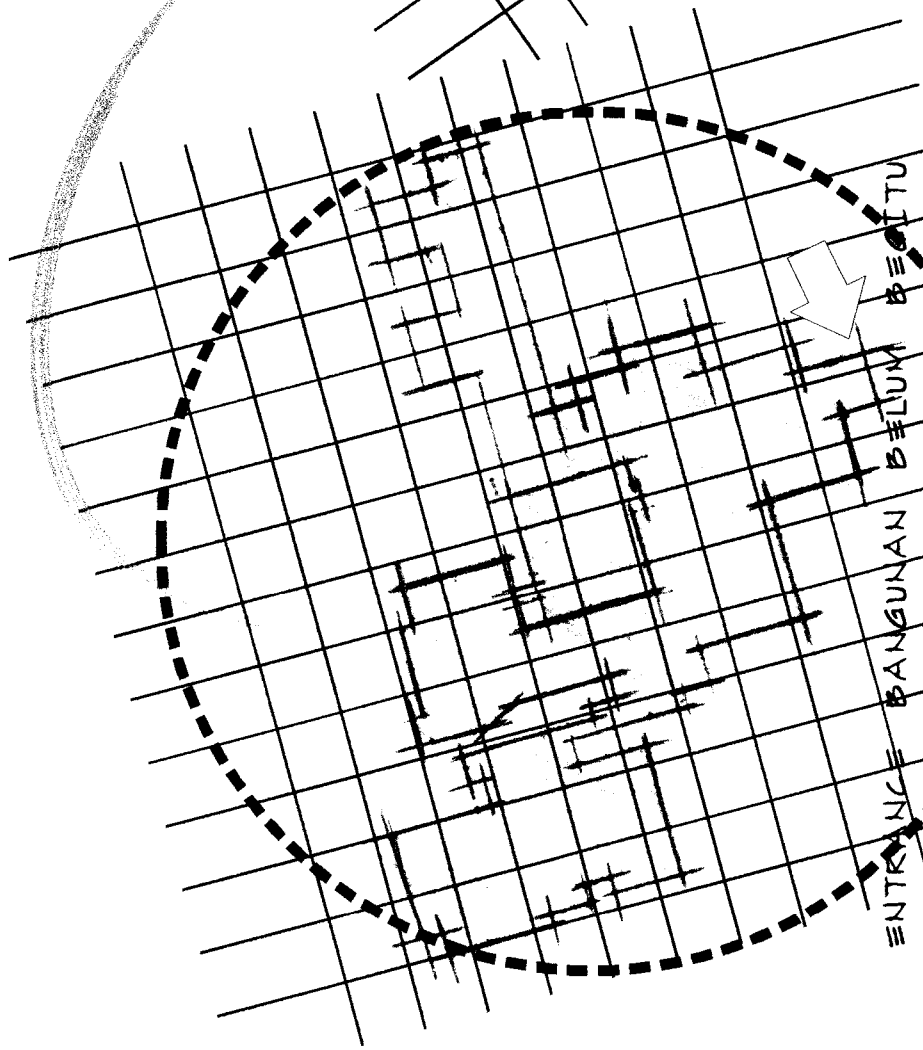
KOMPOSISI MASSA MENGGUNAKAN  
SISTEM CLUSTER YANG DAPAT  
MEMPERMUDAH PEMBETUKAN RUANG  
DAN LEBIH FLEKSIBILE

# Alternatif 1

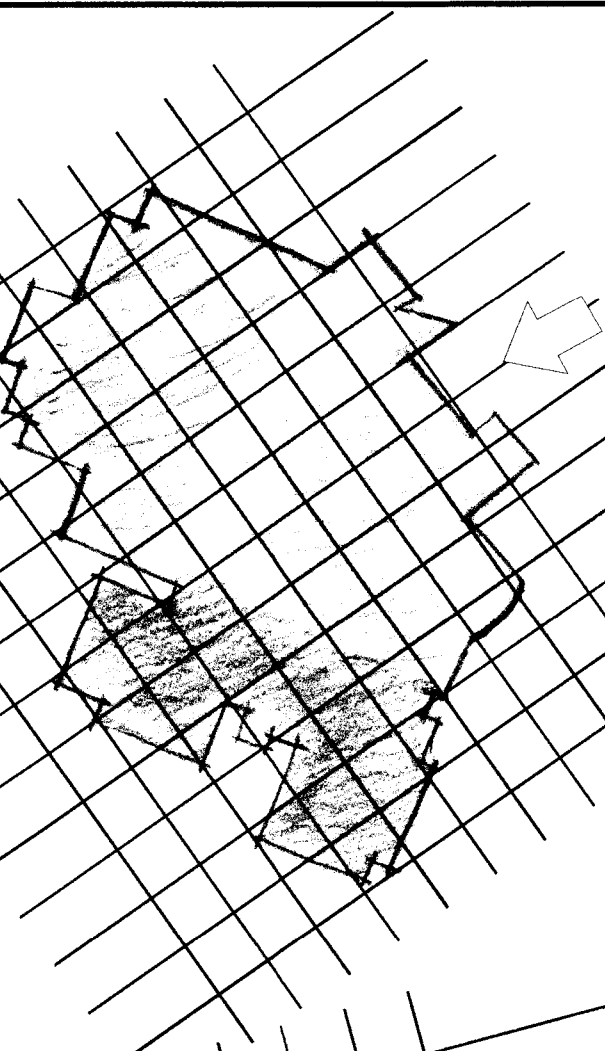
Usulan & Pattern Denah

SKEMA TEKNOLOGI

PENGGKOMPISIAN BENTUKAN SEGI EMPAT DIPADUKAN DENGAN LENGKUNGAN TERLIHAT SEBAGI PEMBEDA, MENGHILANGKAN KESAN KAKU DAN BERSIFAT FLEKSIBILE.



ENTRANCE BANGUNAN BELUM BERTU JELAS TERLIHAT, DIKARENAKAN BENTUKAN NYA MIRIP DIBANDING BENTUKAN LAINNYA.



MEMPERLIHATKAN ENTRANCE BANGUNAN DENGAN MEMBUAT AGAK BEDA DARI BETUK LAINNYA, YANG MENJADIKANNYA ADA DAYA TARIK TERTENTU.

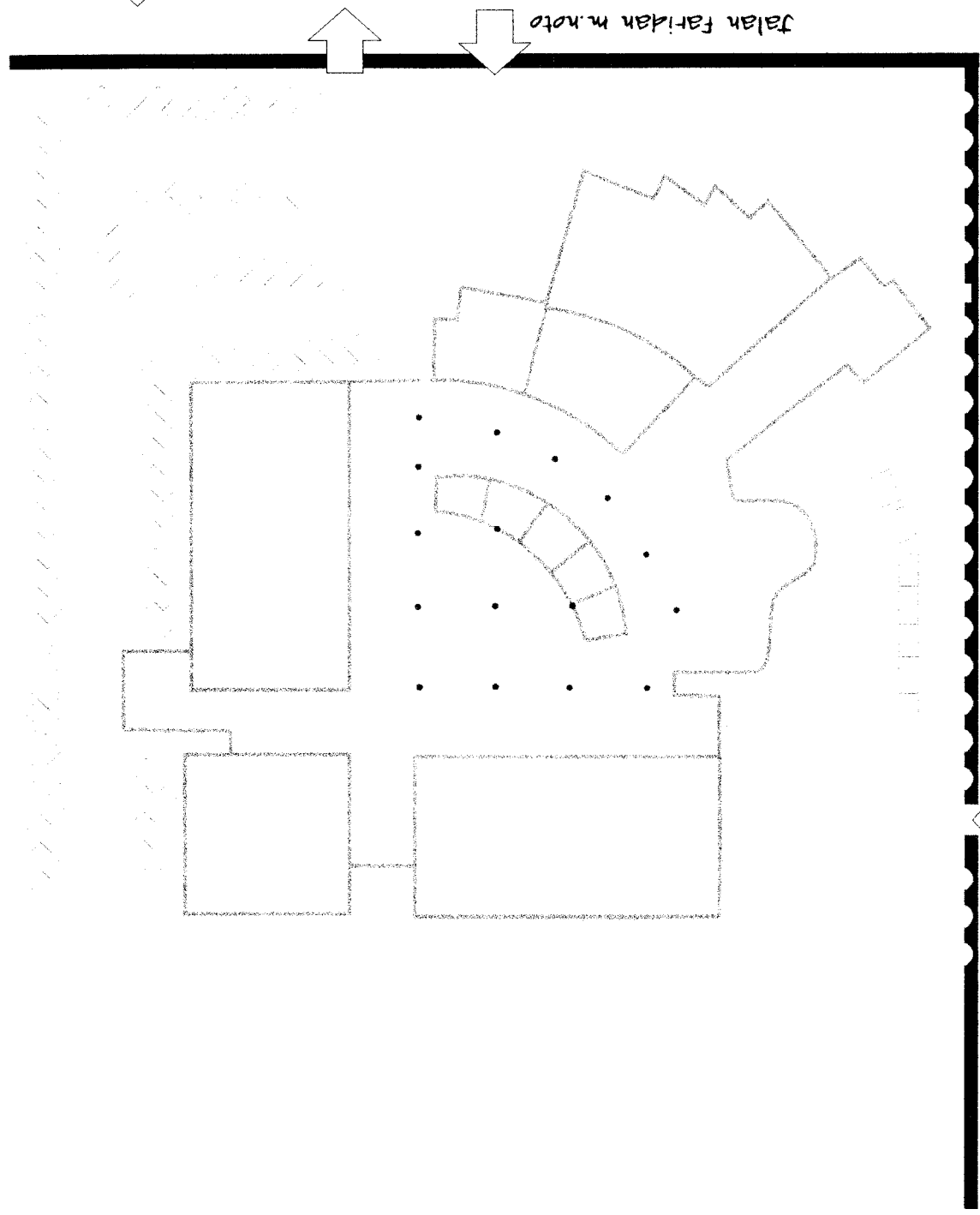
Usulan & Pattern Denah

# Alternatif 2

SIRKULASI KENDARAAN

SIRKULASI PEJALAN KHAKI

Penggabungan denah alternatif 1 dan denah alternatif 2

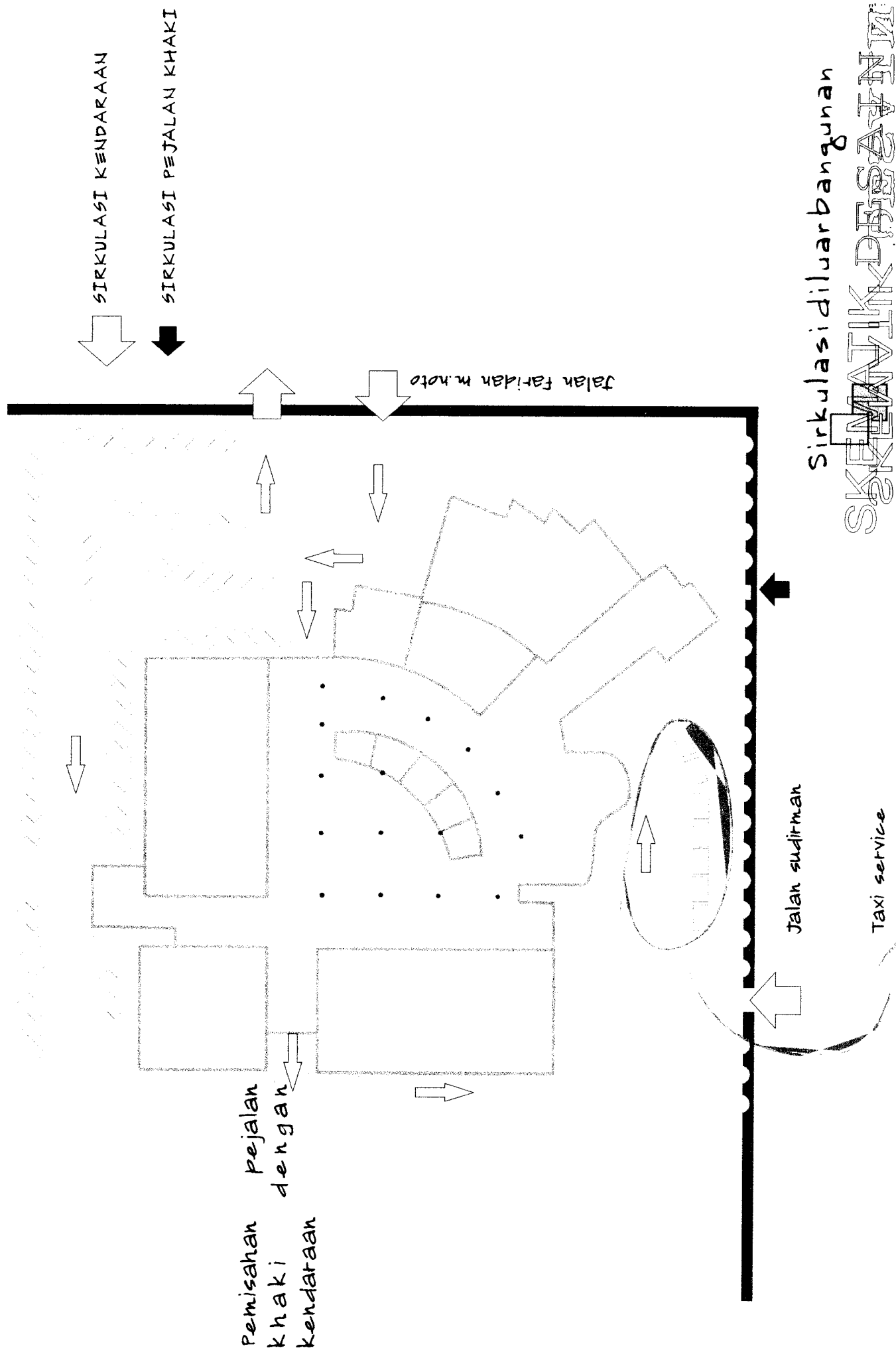


Jalan sudirman

site plan

Usulan & Pattern Denah

SKEMA TILOLOGI DAN STRUKTUR

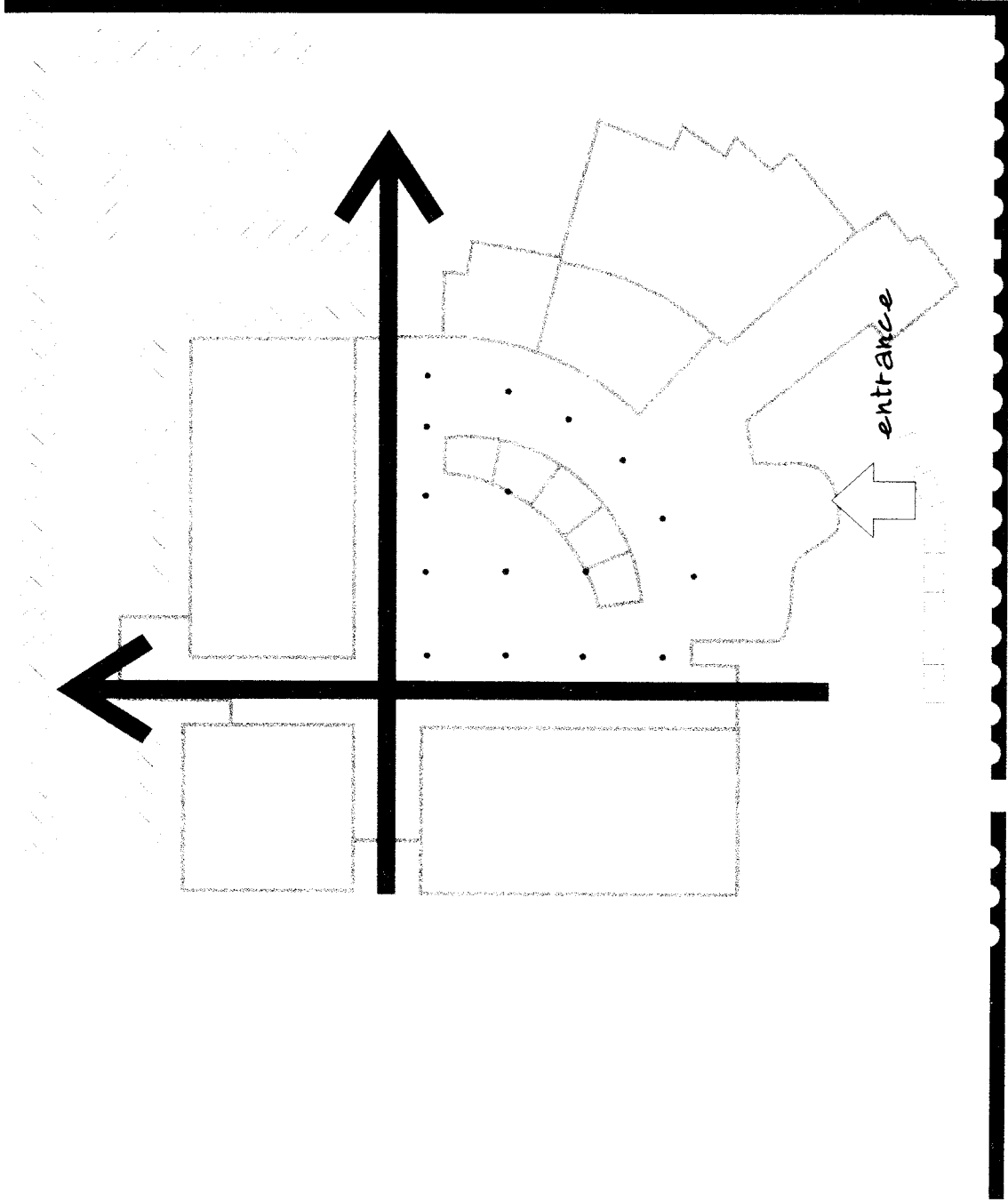


Sirkulasi diluar bangunan

SKEMATIKA DESAIN

sirkulasi terlihat mudah ini akan memudahkan pengunjung gedung dan mempercepat pada waktu kelaur masuk bangunan, disamping itu akan mempermudah pada waktu penyelamatan pada waktu terjadi kebakaran

Jalan Faridah m. not0



Jalan sudirman

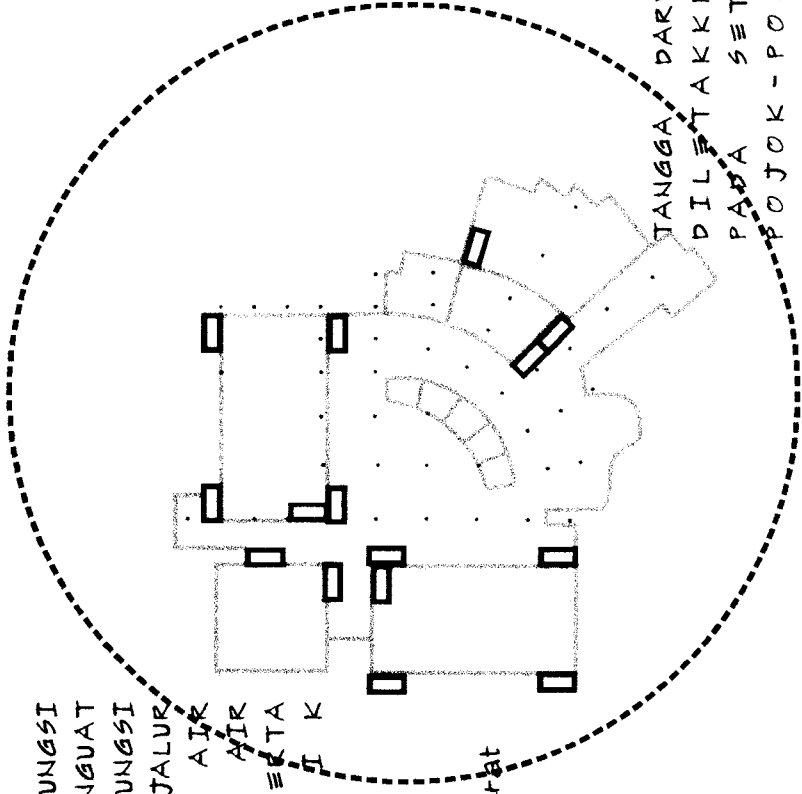
Sirkulasi didalam bangunan

SKENAIK DESAIN

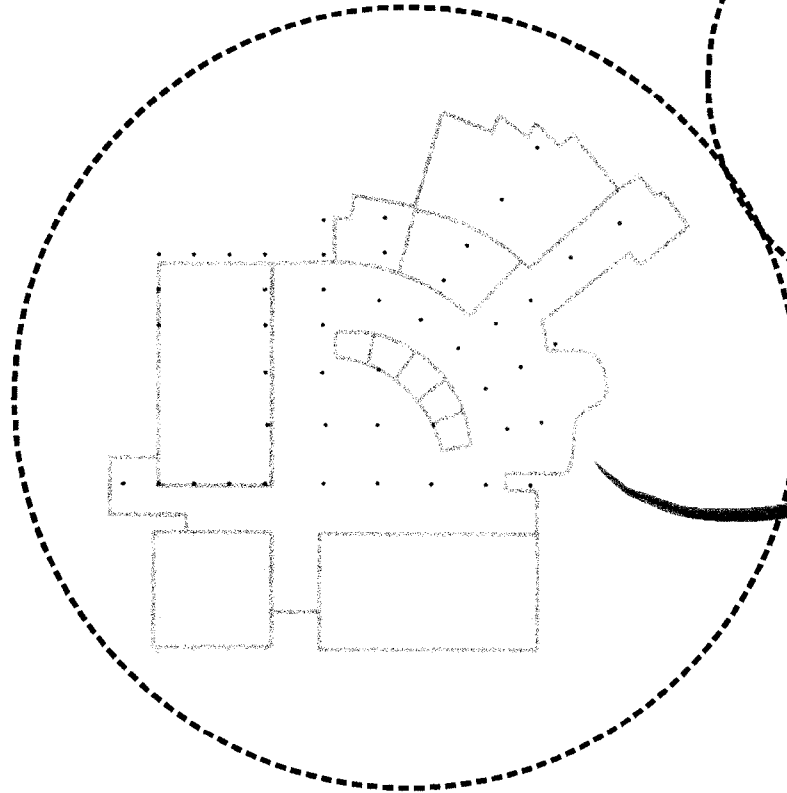
CORE BERFUNGSI  
SEBAGAI PENGUAT  
JUGA BERFUNGSI  
SEBAGAI JALUR  
UTILITAS AIR  
KOTOR DAN AIR  
BERSIH SERTA  
LISTRIK

□ Lavatory

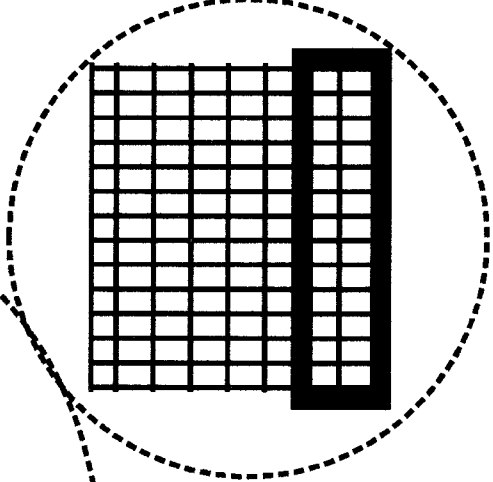
□ Tangga darurat



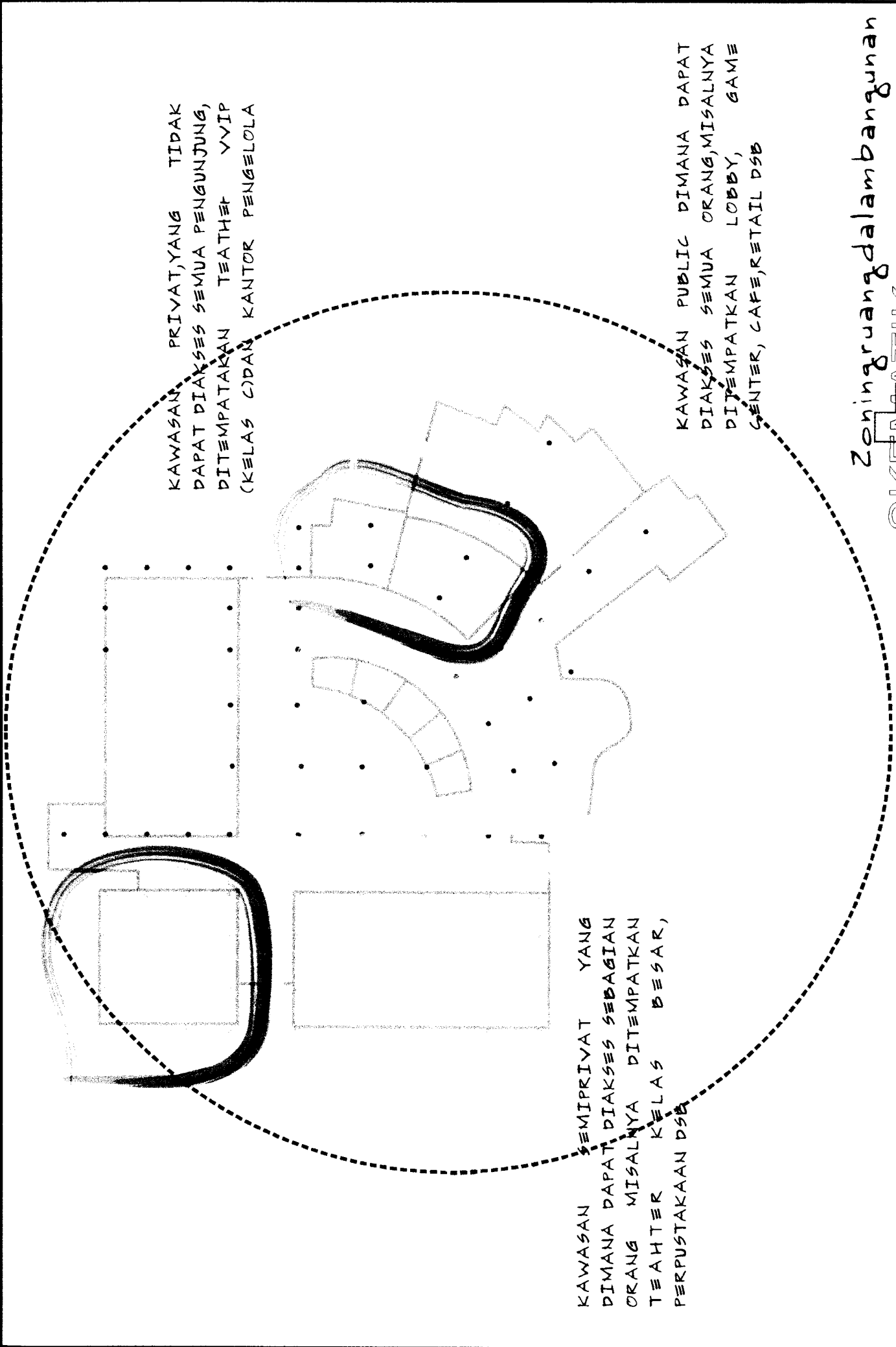
TANGGA DARURAT  
DILETAKKAN  
PADA SETIAP  
POJOK-POJOK  
RUANG  
TEATER, UNTUK  
MEMPERCEPAT  
ORANG KELUAR  
PADA WAKTU  
BAHAYA  
KEBAKARAN



STRUKTUR YANG  
DIPERGUNAKAN  
ADALAH STRUKTUR  
RIGID DAN  
MENGUNAKAN POLA  
GRID



Struktur & utilitas bangunan



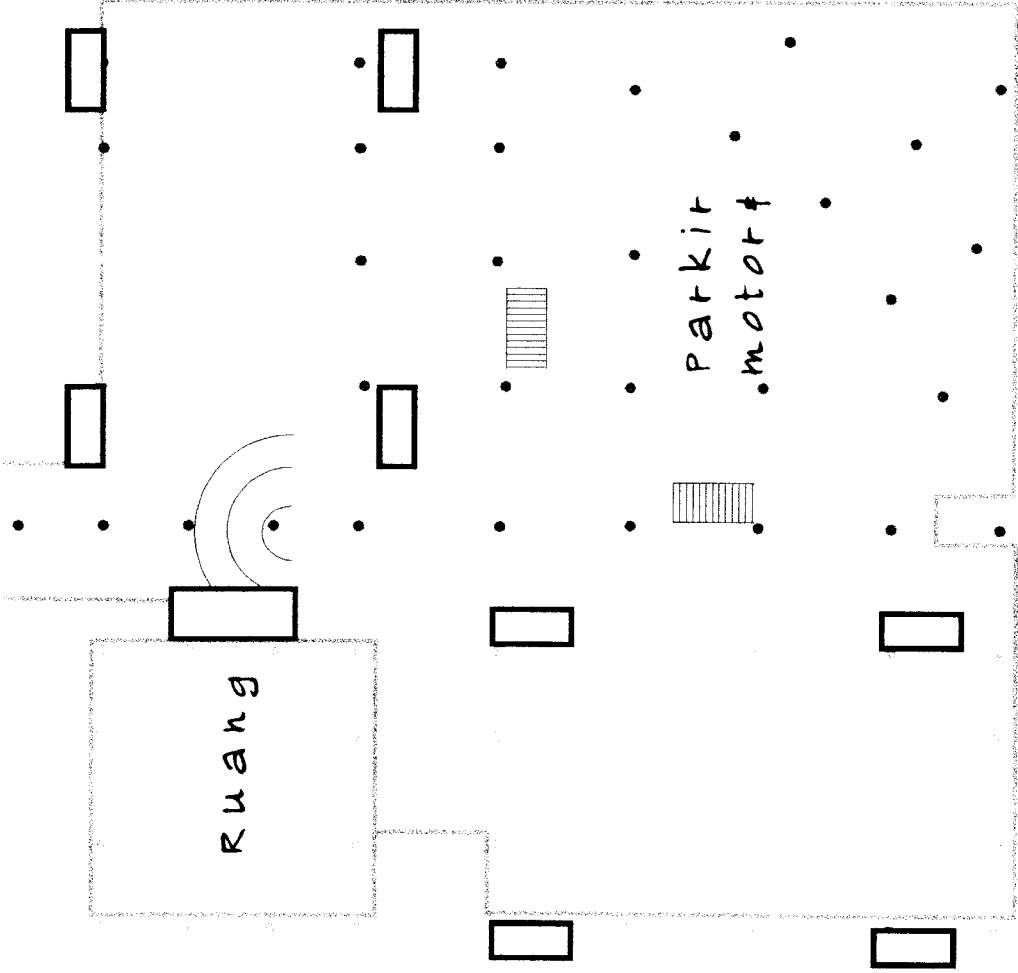
KAWASAN PRIVAT, YANG TIDAK DAPAT DIAKSES SEMUA PENGUNJUNG, DITEMPATKAN TEATER VVIP (KELAS C) DAN KANTOR PENGELOLA

KAWASAN SEMIPRIVAT YANG DIMANA DAPAT DIAKSES SEBAGIAN ORANG MISALNYA DITEMPATKAN TEATER KELAS BESAR, PERPUSTAKAAN DSB

KAWASAN PUBLIC DIMANA DAPAT DIAKSES SEMUA ORANG, MISALNYA DITEMPATKAN LOBBY, GAME CENTER, CAFE, RETAIL DSB

Zoning ruang dalam bangunan

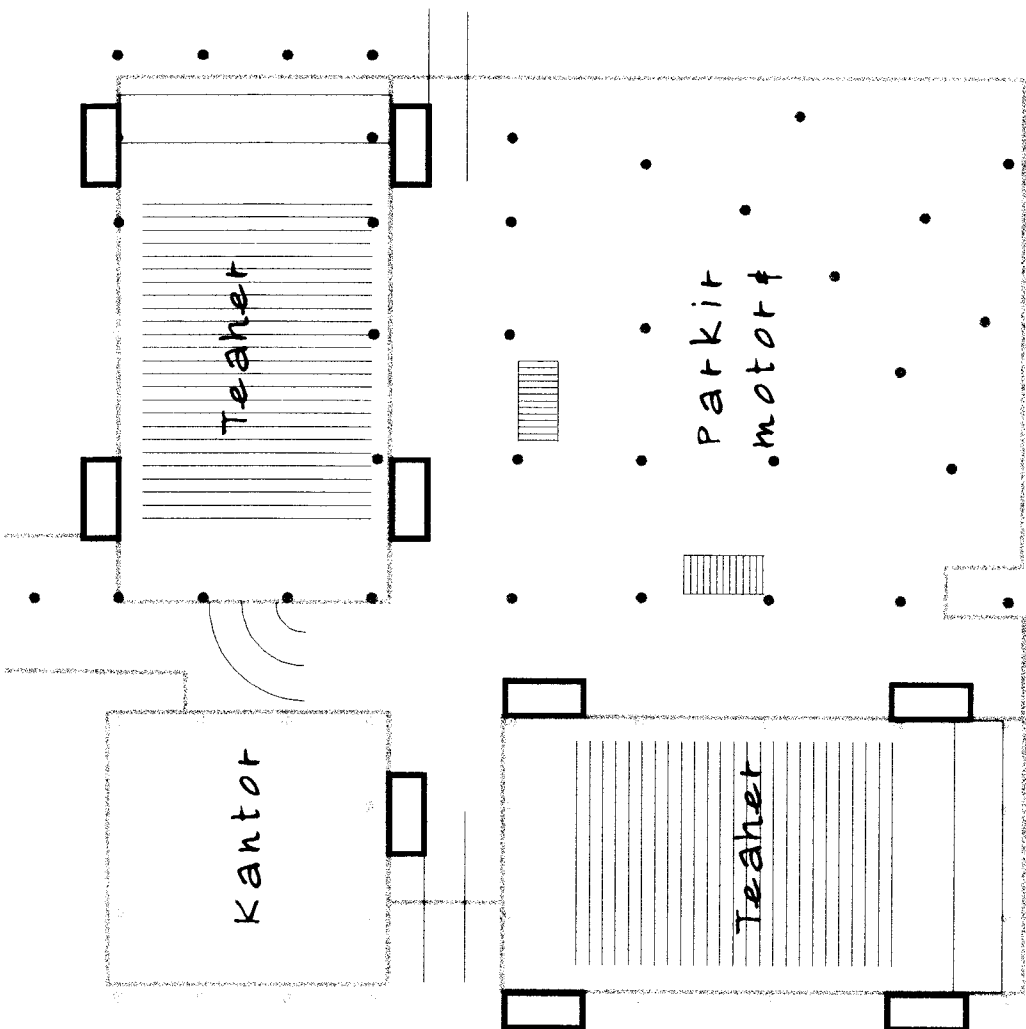
INTEGRATED SKYLINE

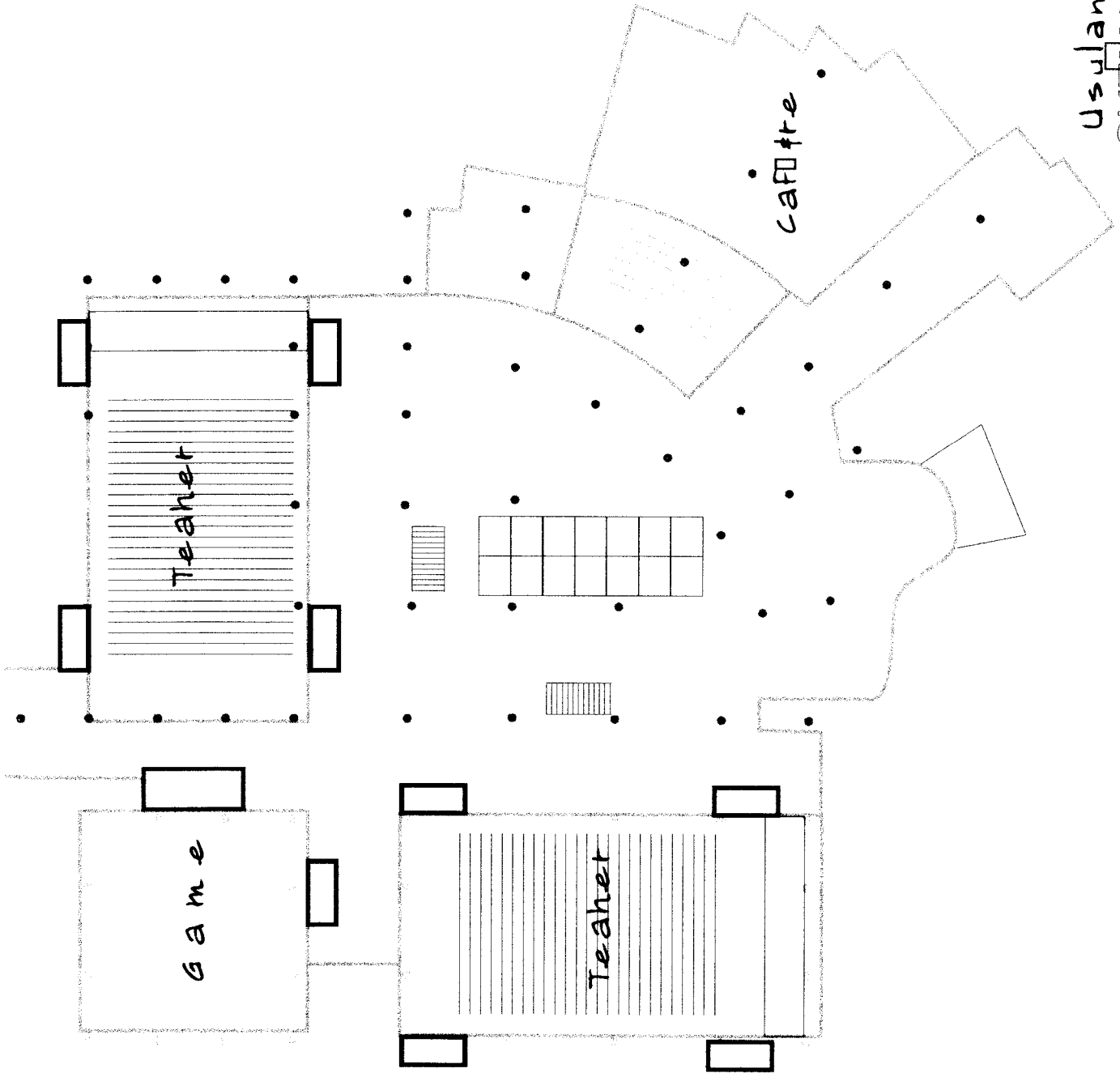


Usulan Basement

SKENITIKAMERS

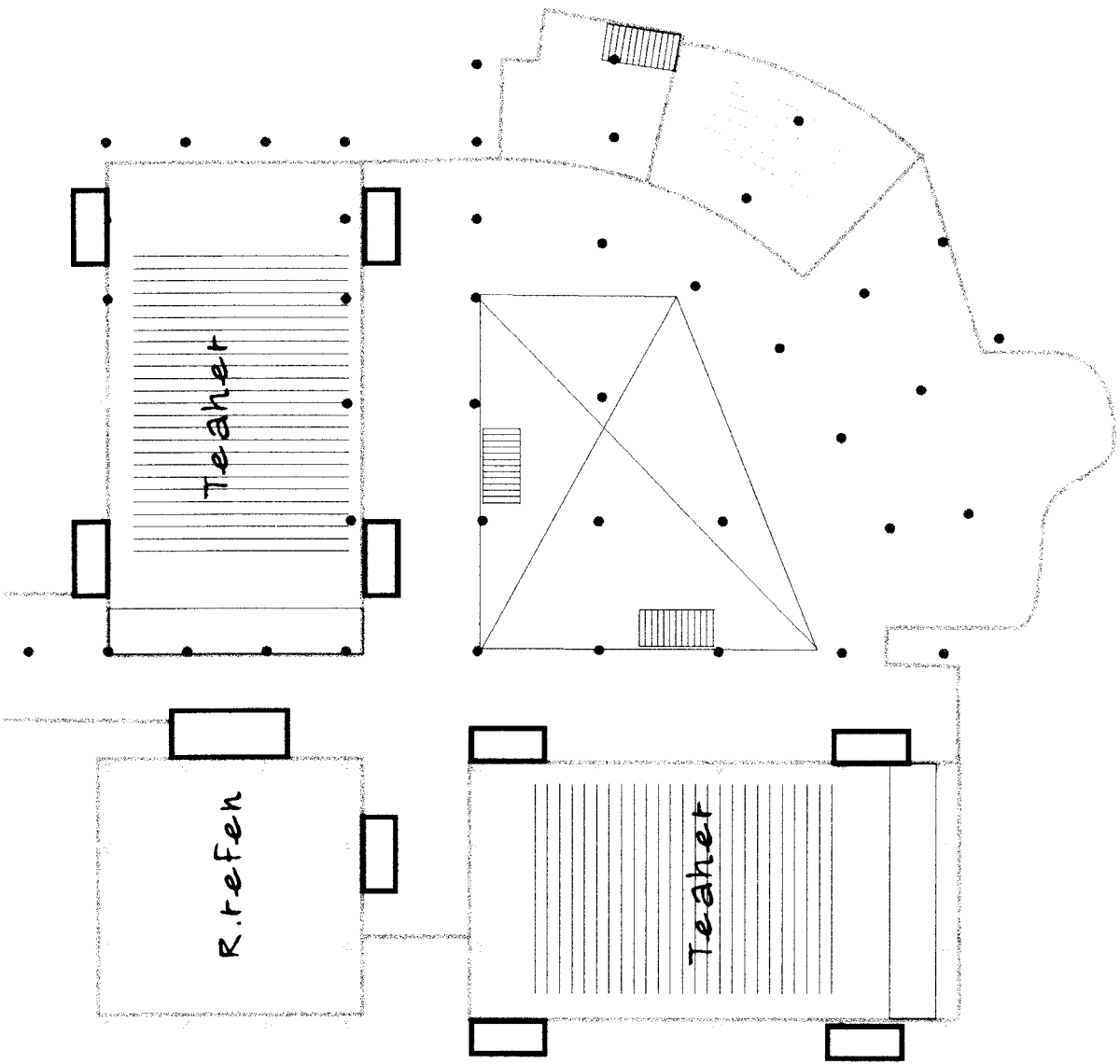






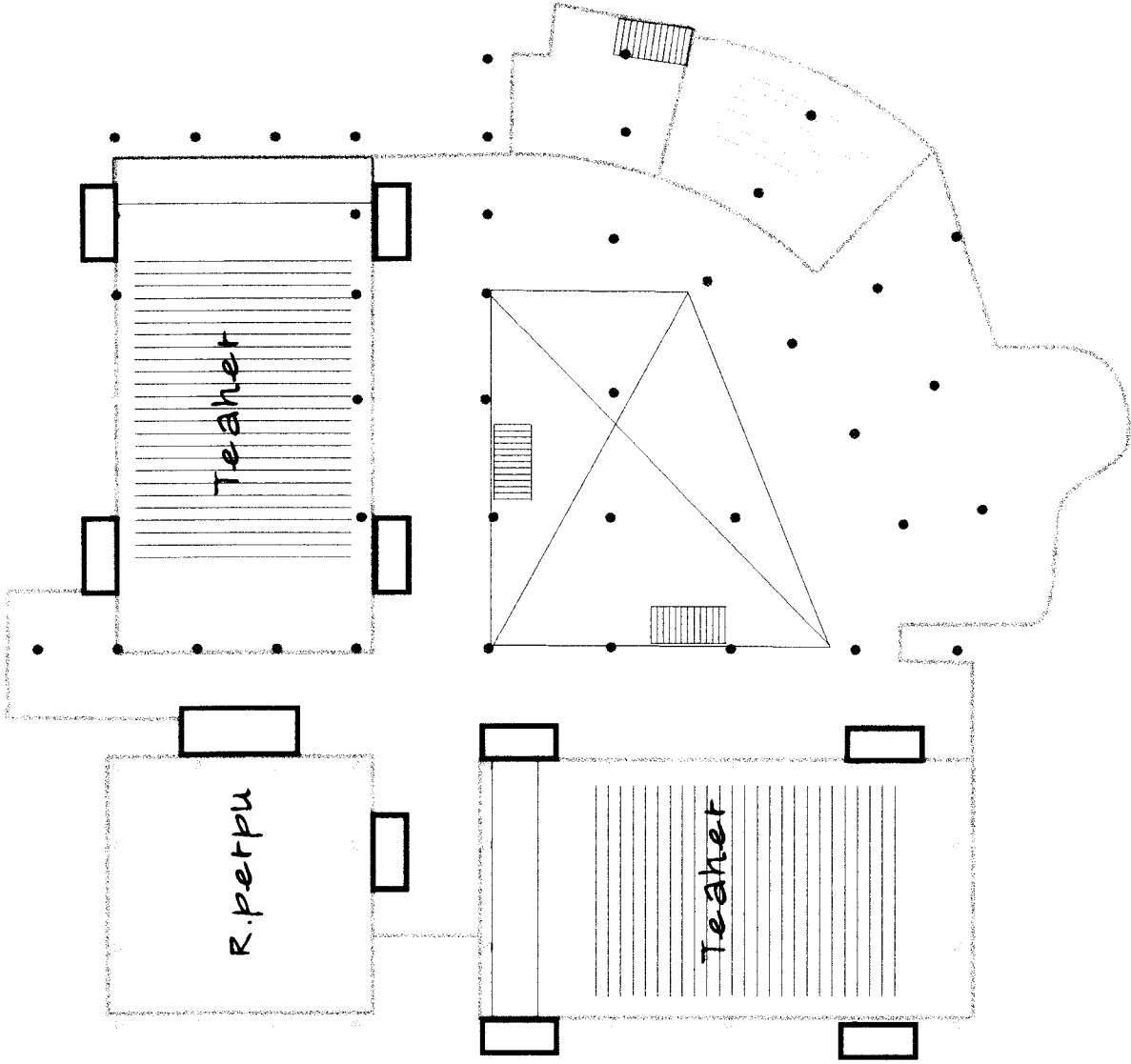
Usulan Groundflor

SKEMA KITA KEMERIAAN



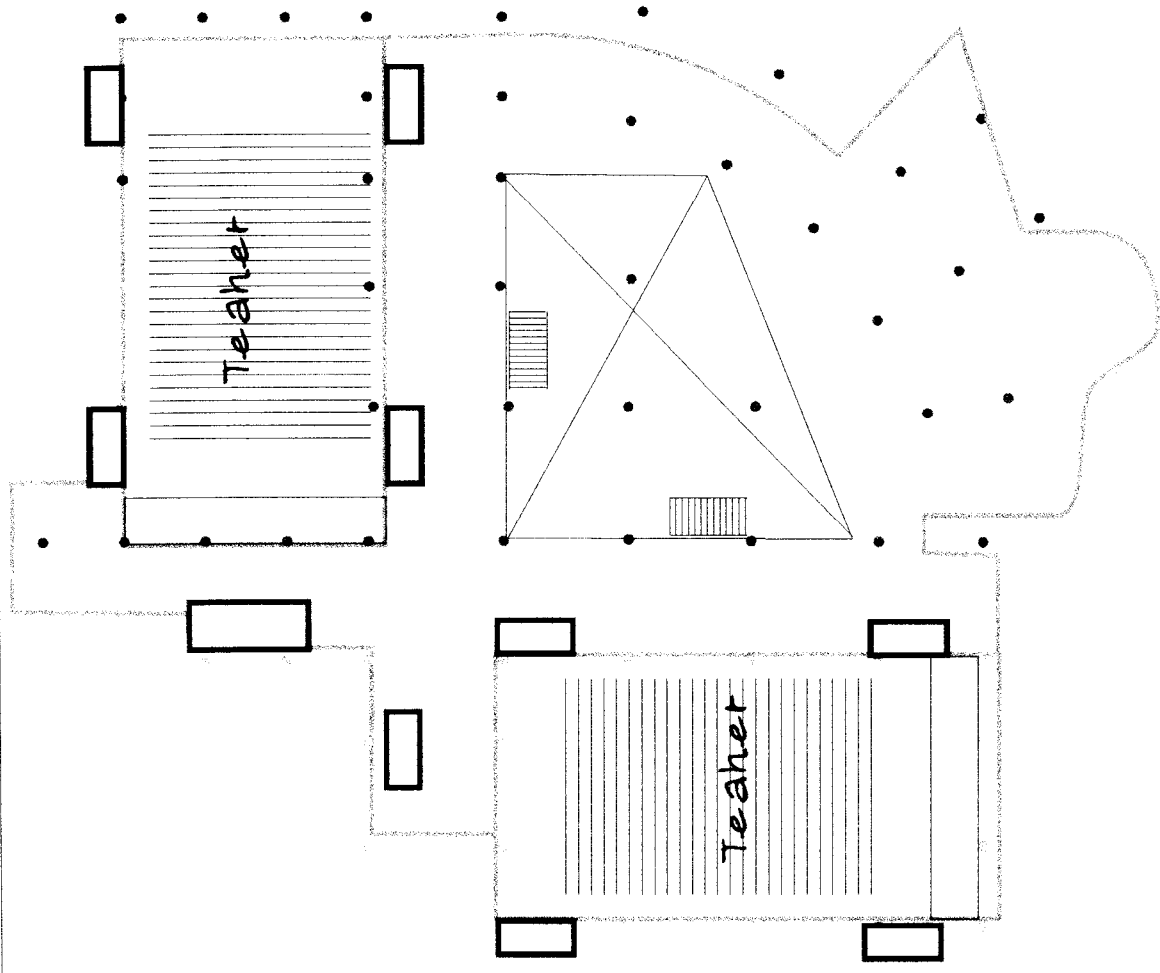
Usulan Floor 1

SKEMA KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA



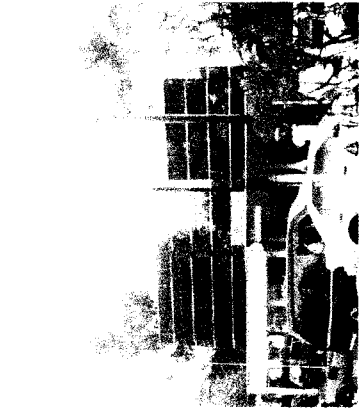
Usulan Floor 2

SKEMA TEKNOLOGI

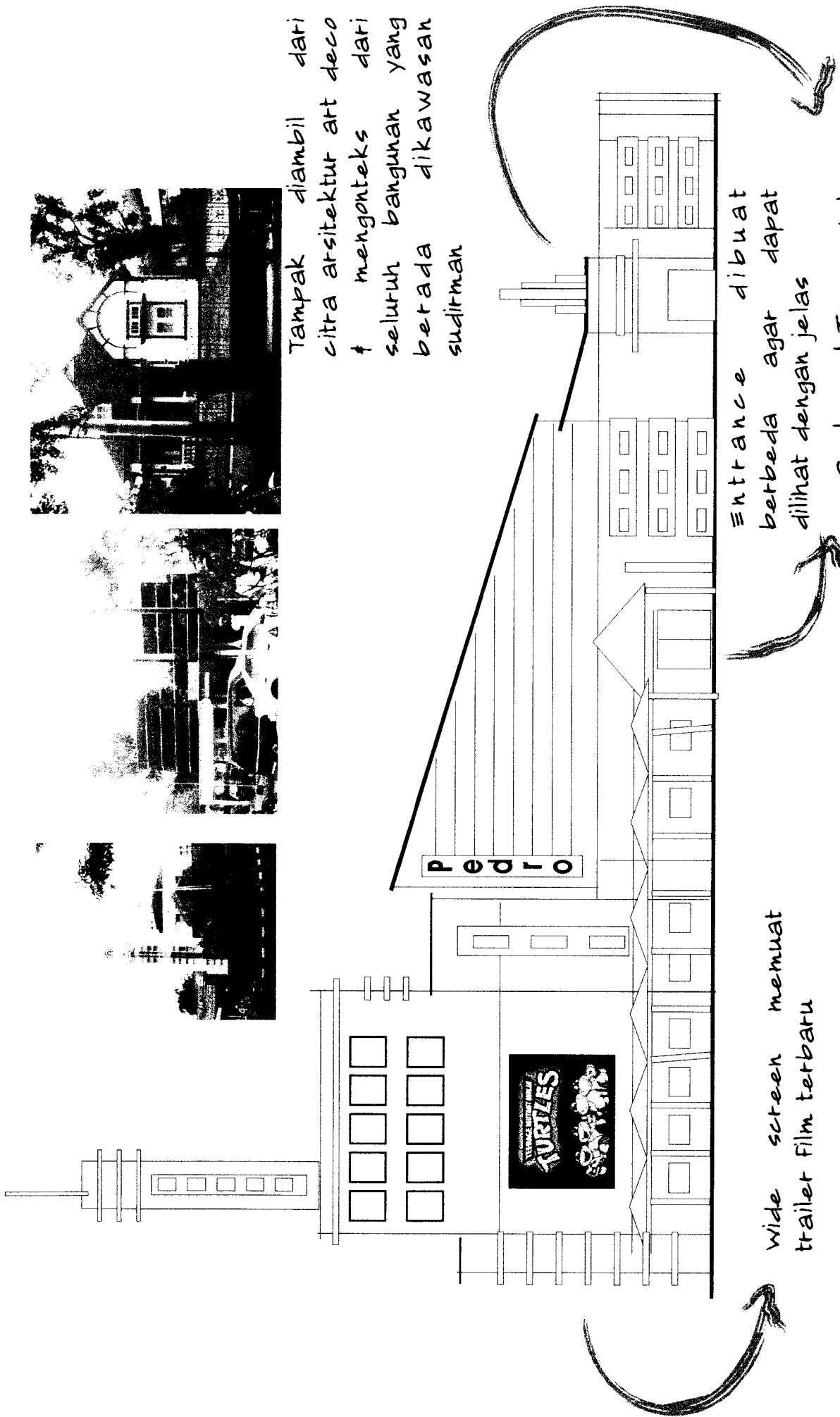


Usulan Floors 3

SKETCHUP  
 ARCHITECTURE  
 RENDERING

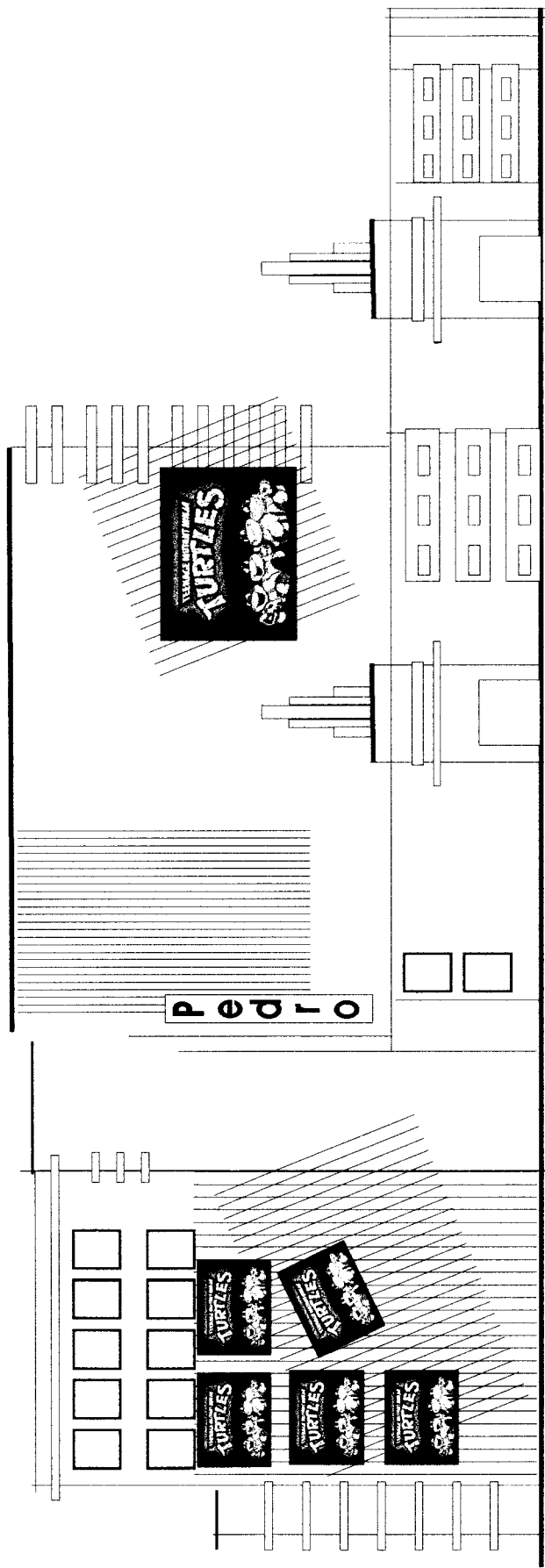


Tampak diambil dari  
 citra arsitektur art deco  
 † mengonteks dari  
 seluruh bangunan yang  
 berada dikawasan  
 sudirman



Paternr Tampak bangunan ini

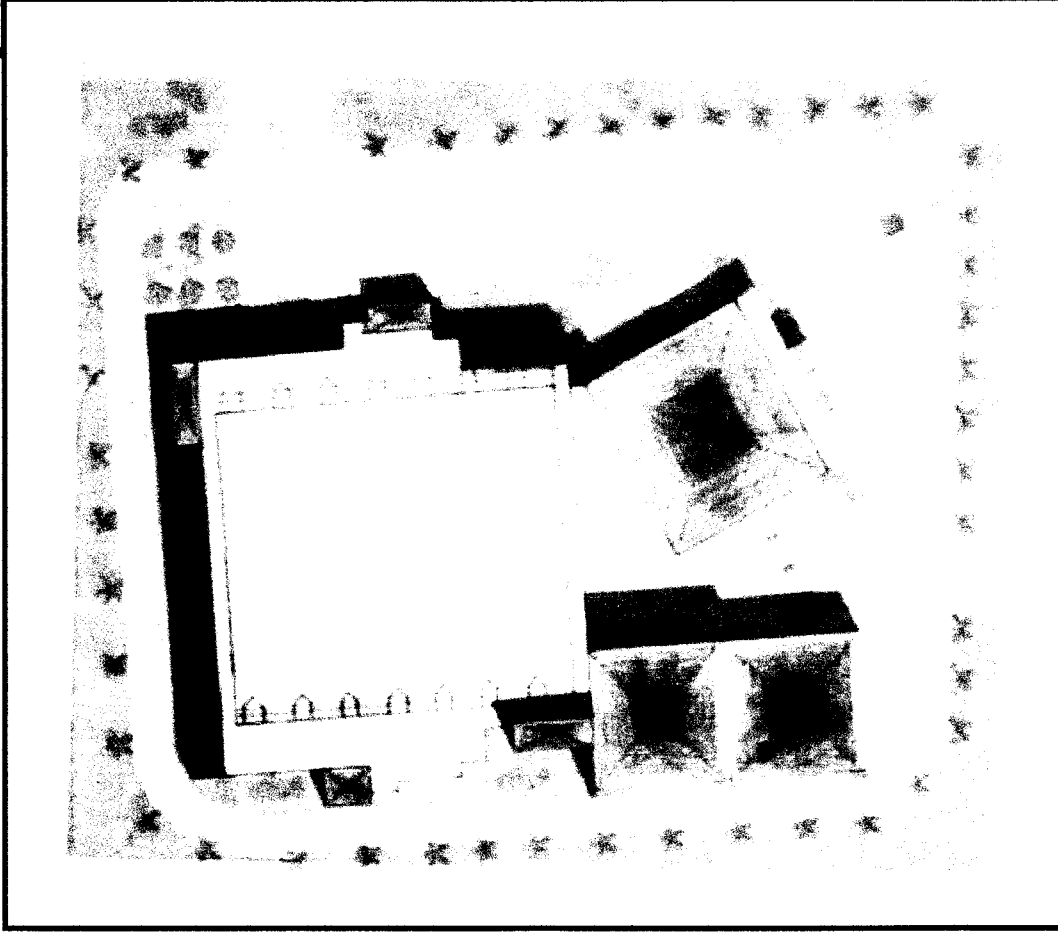
SKEMA TEKNOLOGI



Usulan pattern tampak 2

MEASUREMENTS  
SKETCH PLAN

## Gubahan Massa



Bayangan matahari pada pukul 10.30

- Unsur-unsur pembentuk massa dari bangunan mengkonteks dari unsur massa dikawasan sudirman yang mempunyai bentuk komposisi massa berbentuk kota, penataan massa bangunan menggunakan pola cluster agar memudahkan peletakan massa bangunan

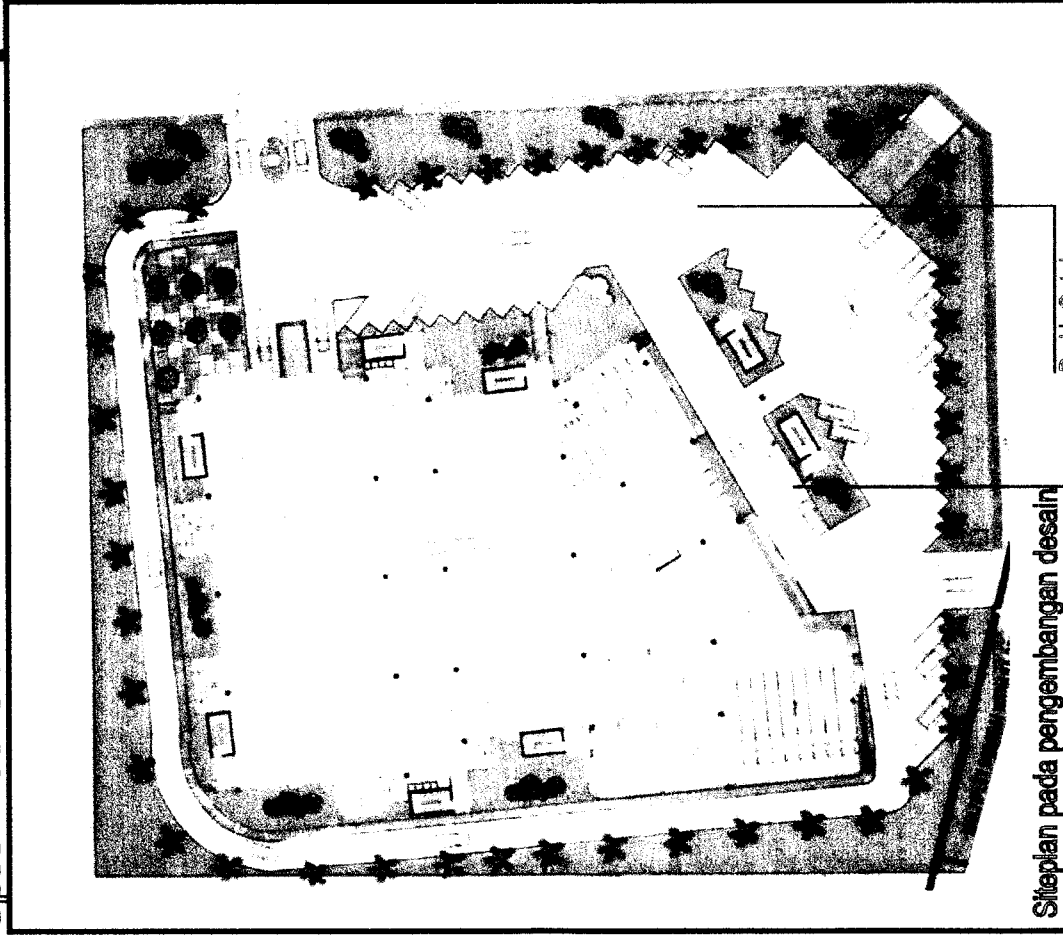
- Peletakan massa entrance menyesuaikan bentuk bangunan yang berada dikawasan sudirman

- Penggunaan atap segitiga merupakan ciri khas bangunan yang berada dikawasan sudirman

- Orientasi massa bangunan menuju jalan sudirman menyesuaikan dengan orientasi bangunan yang lain dikawasan jalan sudirman



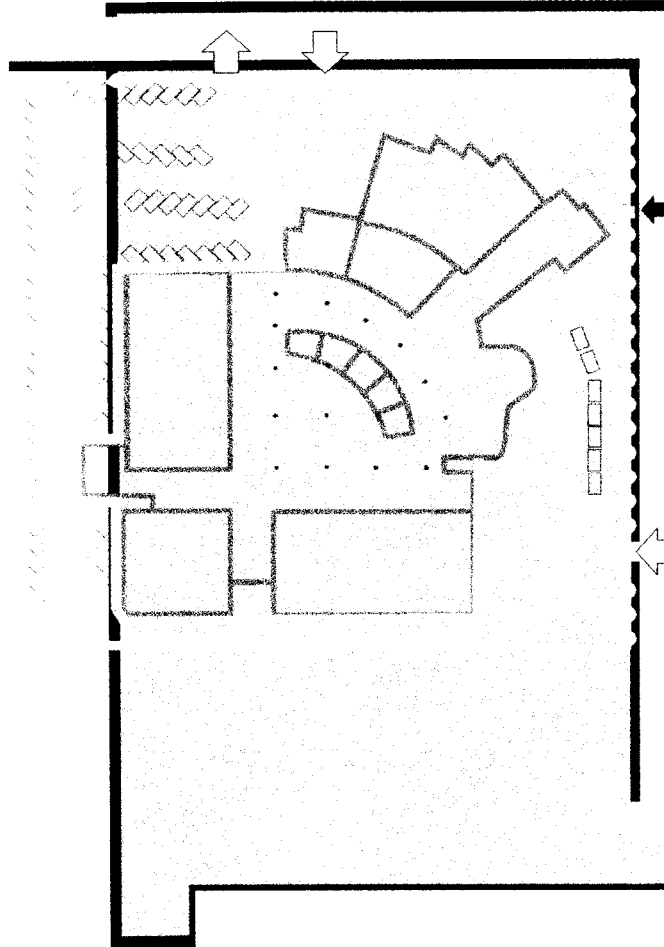
## Spesifikasi Site



Siteplan pada pengembangan desain

Parkir Out-door

taxi way



Siteplan pada praperancangan

- Luasan site : 11.825 m<sup>2</sup>
- Luas awal site terbangun : 7091 m<sup>2</sup>
- Luas pada pengembangan desain : 5519.03 m<sup>2</sup>
- Luas Parkir luar : 3240.44 m<sup>2</sup>
- BC : 46.6 %

Adanya perubahan bentuk pada pengembangan desain yaitu:

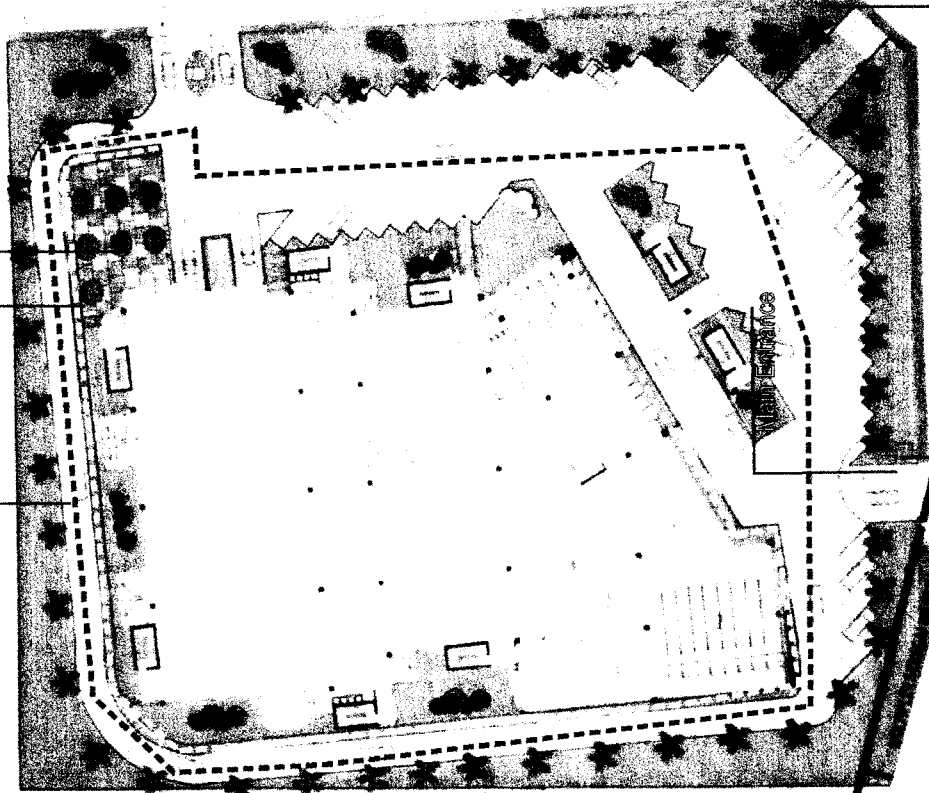
- Penempatan pintu masuk pedestrian semula tidak dipojok bangunan pada pengembangan desain diletakan pada pojok site berguna menambah menarik perhatian.
- Penataan parkir out door dan taxi way

Pohon peneduh

Jalur kendaraan

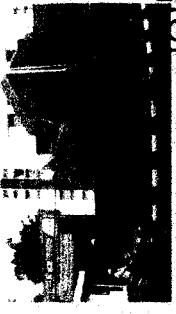
### Pola Sirkulasi & Penataan Lanscape

Jalur pedestrian



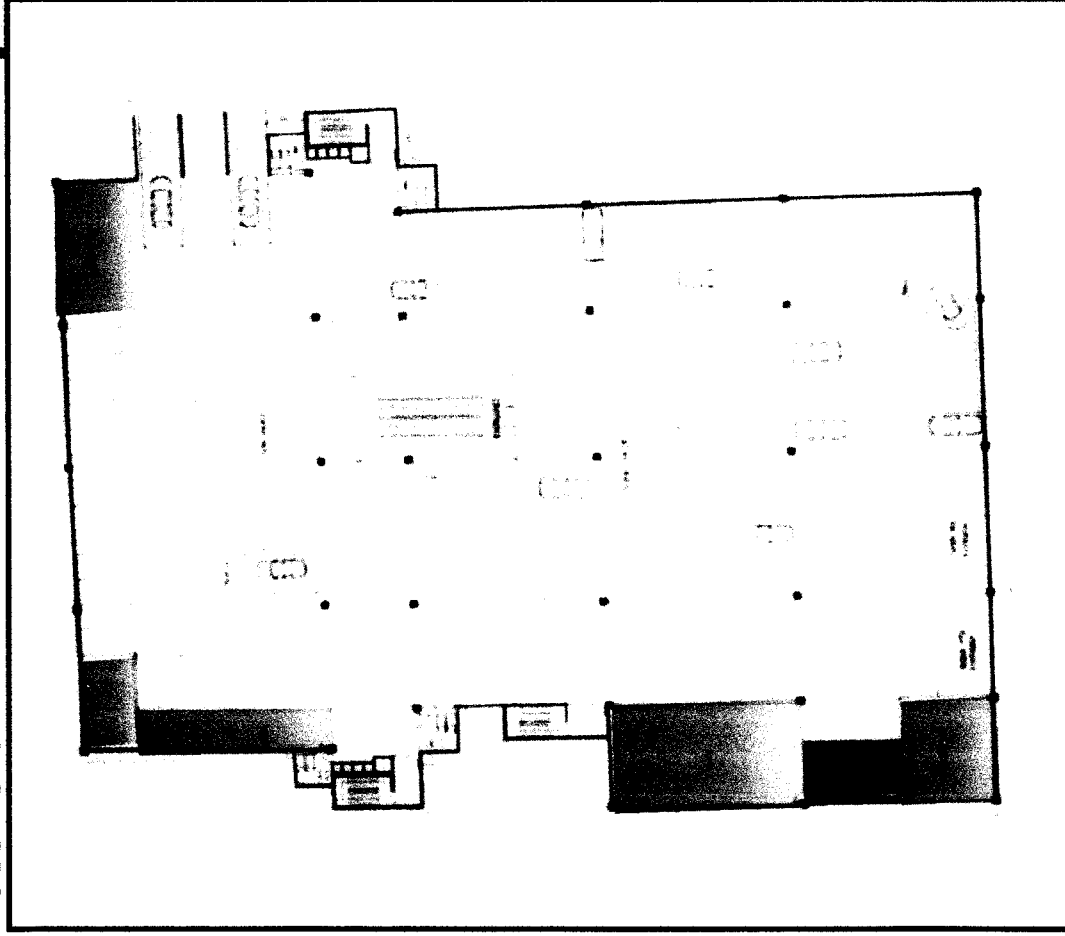
Siteplan pada pengembangan desain

- Sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan dipisahkan melalui perbedaan ketinggian dan pola sirkulasi yang melingkar mengelilingi bangunan disesuaikan dengan konsep awal
- Pola sirkulasi kendaraan mengkonteks pola sirkulasi pada bangunan dikawasan sudirman yang dimana arah masuk dan keluar dibedakan
- Perletakan pos satpam juga mengkonteks kawasan sudirman dimana diletakan pada masuk
- Perletakan pohon palem juga berguna sebagai peneduh juga merupakan penegas batasan site rumput sebagai penutup tanah
- Site dilengkapi dengan pagar pembatas dan neon box yang dimana merupakan bagian mengkonteks dari kawasan sudirman



# Siteplan Lapangan perancangan

## Basement 1



■ Basement 1 merupakan area servis dan parkir kendaraan yang juga bisa diakses oleh pengunjung untuk menuju lobby, ruang-ruang penunjang yang berada didalamnya antara lain :

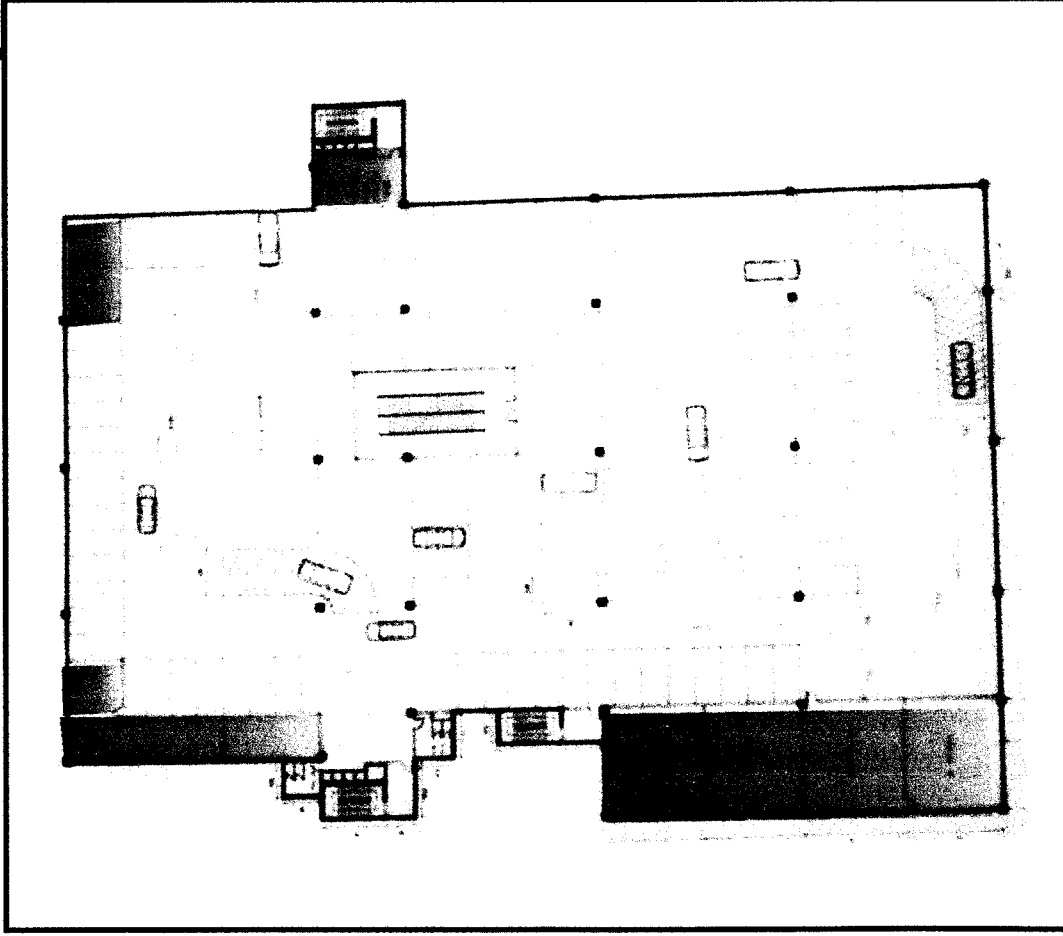
1. Gudang
2. Kantin Karyawan
3. Driver area
4. Loading dock barang

■ Area servis

Luasan basement 1 : 4294,74 m<sup>2</sup>

Daya tampung mobil : 114 mobil

## Basement 2



■ Basement 2 merupakan area servis dan parkir kendaraan yang juga bisa diakses oleh pengunjung untuk menuju lobby, ruang-ruang penunjang yang berada didalamnya antara lain :

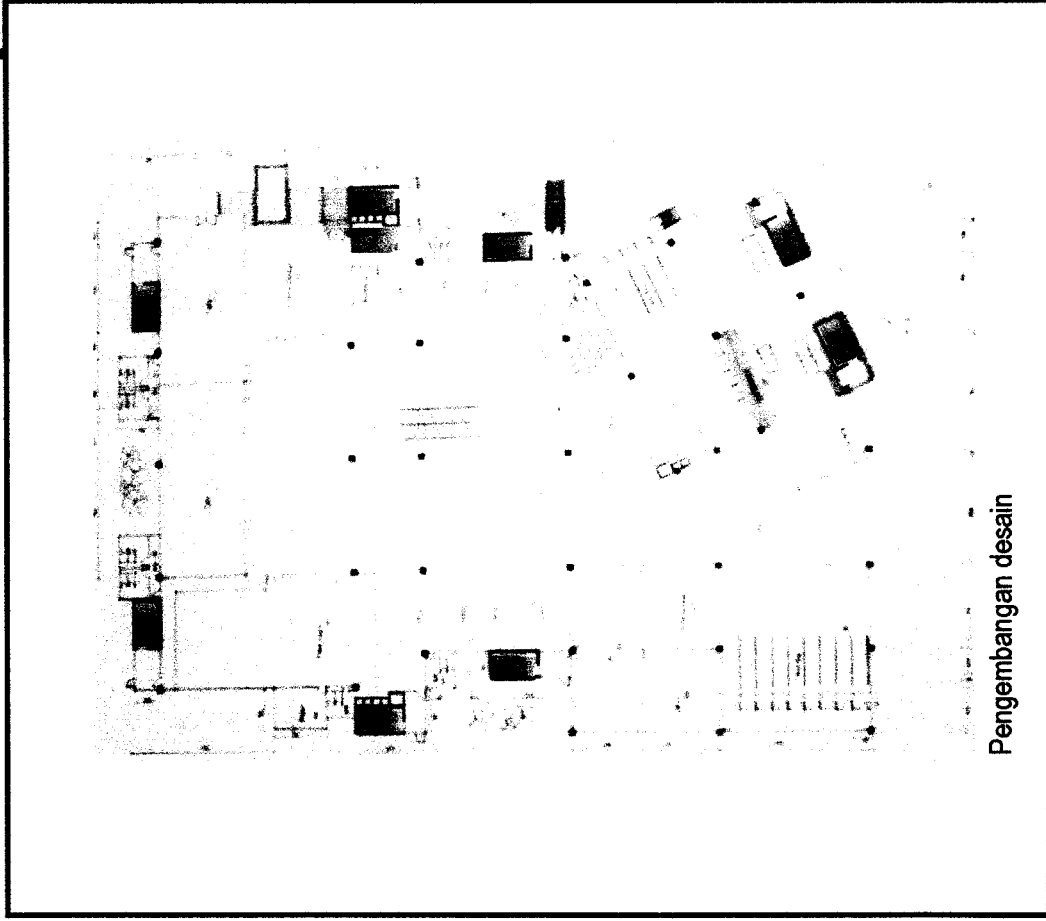
1. Gudang
2. R.MEE
3. R.Genset
4. R.Pompa
5. R.Chiller
6. Loading dock sampah
7. Driver Area

■ Area servis

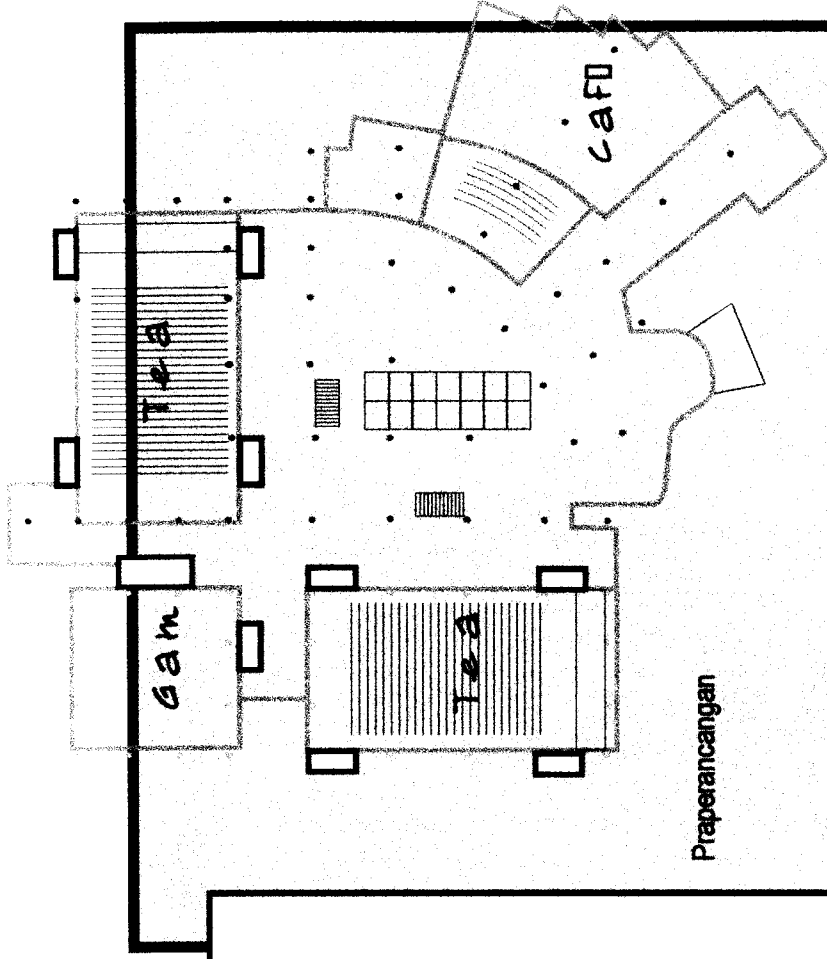
Luasan basement 2 : 4294,74 m<sup>2</sup>

Daya tampung mobil : 113 mobil

## Lantai Dasar



Pengembangan desain



Praperancangan

Ada terdapat perubahan antara pengembangan desain dan praperancangan desain dikarenakan pola tata ruang pada praperancangan desain kurang efisien dan juga terdapat tangga darurat pada tengah bangunan

Area servisian tangga

# Denah Laporan perancangan

## Lantai Dasar



■ Lantai dasar berfungsi sebagai area Publik dan sebagai area Penerima pengunjung gedung multiplex yang dapat diakses semua pengunjung adapun ruang-ruang berada didalamnya antara lain :

1. Lobby
2. Tiket Box
3. Retail
4. Café
5. R. Referensi
6. Food Court
7. R. Pengelola
8. Game center

Ruang-Ruang yang bersifat privat antara lain:

1. Lobby Vip
2. R. Pengelola

Ruang-Ruang yang bersifat semipublik antara lain:

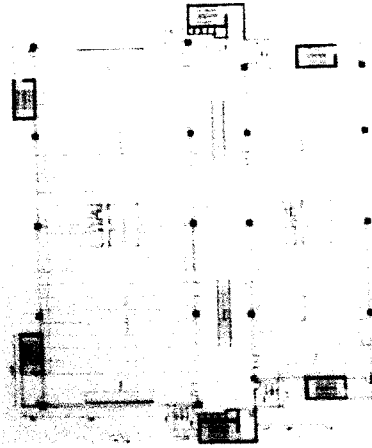
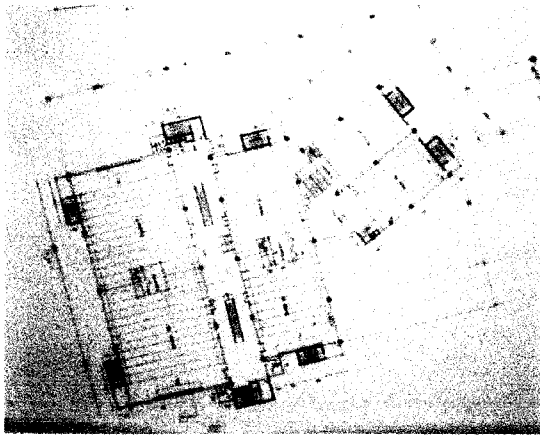
1. R. Referensi

Ruang-Ruang yang bersifat publik antara lain:

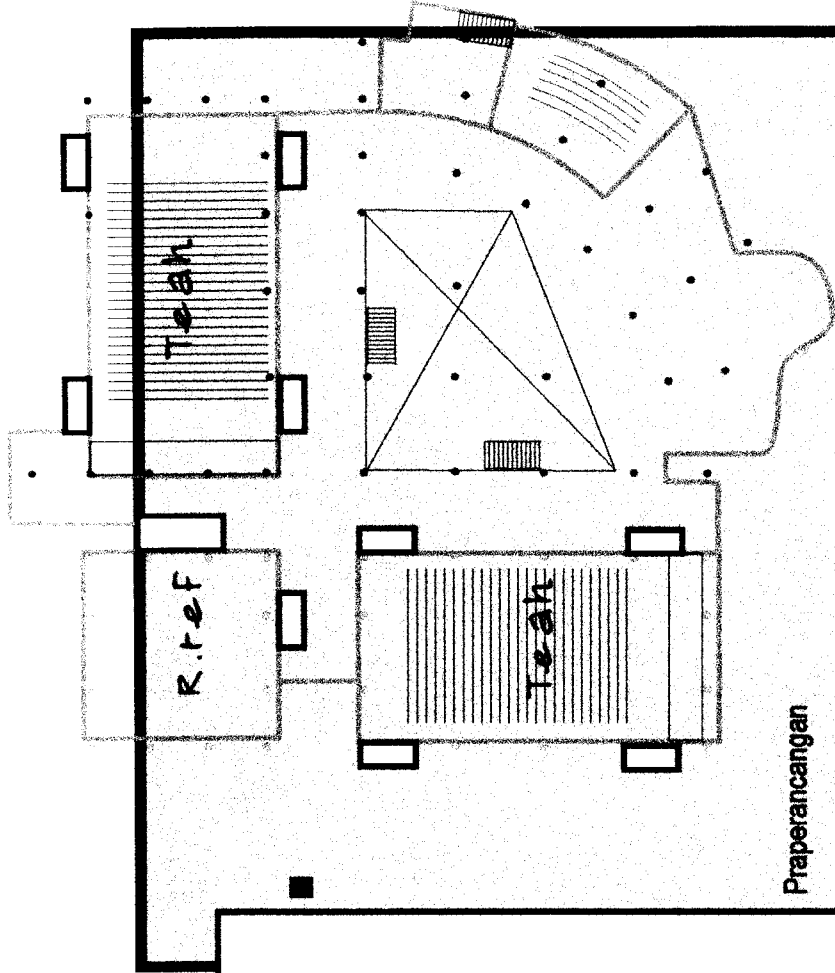
1. Café
2. Lobby
3. Tiket Box
4. Food Court
5. Game center

■ Area servis dan tangga

### Lantai - 2 & lantai 3



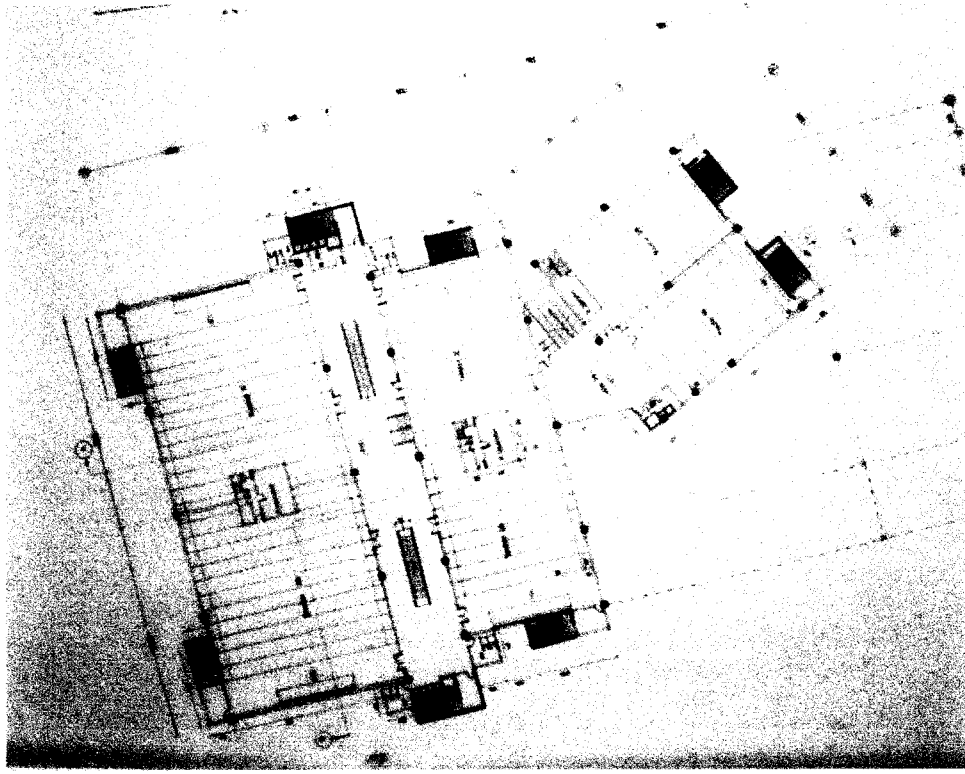
Pengembangan desain



Praperancangan

Pada Pengembangan ada perubahan-perubahan pola tata letak ruang dimana pusat kegiatan tidak dipusatkan sekaligus dan pada pengembangan desain kegiatan dipusatkan sekaligus

## Lantai - 2



■ Lantai 2 bersifat semi publik dimana pusat kegiatan utama bangunan ini berada dilantai 2, ruang-ruang pendukung antara lain :

1. Theater kapasitas 200 2 buah
2. Theater kapasitas 100 2 buah
3. Theater kapasitas 50 2 buah

Ruang-Ruang yang bersifat privat antara lain:

1. Lobby Vip
2. Theater kapasitas 50

Ruang-Ruang yang bersifat semi publik antara lain:

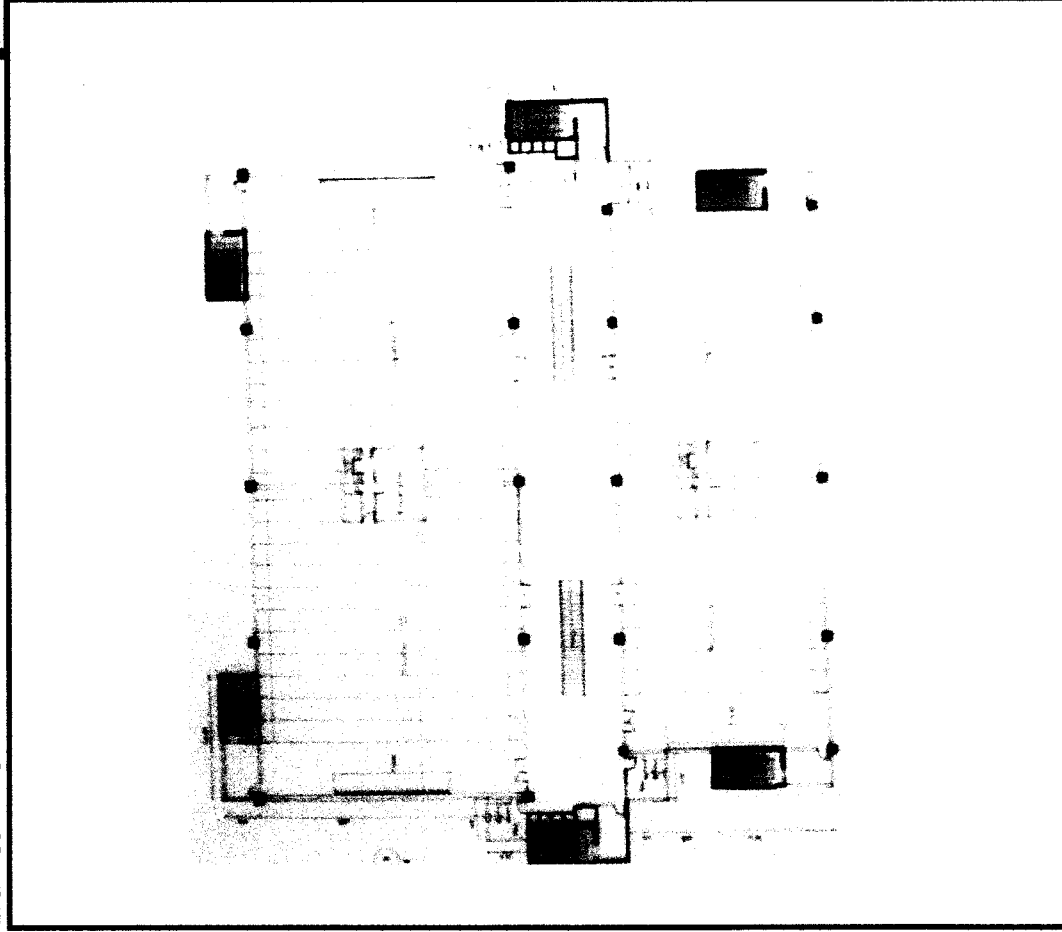
1. Theater kapasitas 200
2. Theater kapasitas 100

Luasan lantai 2 : 3331,33 m<sup>2</sup>

■ Area servis dan tangga



### Lantai = 3



■ Lantai 3 bersifat semi publik dimana pusat kegiatan utama bangunan ini berada dilantai 2, ruang-ruang pendukung antara lain :

1. Theater kapasitas 200 2 buah
2. Theater kapasitas 100 2 buah

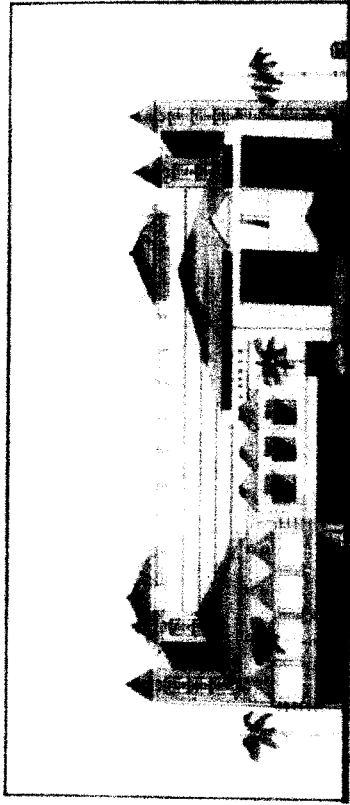
Ruang-Ruang yang bersifat semi publik antara lain:

1. Theater kapasitas 200
2. Theater kapasitas 100

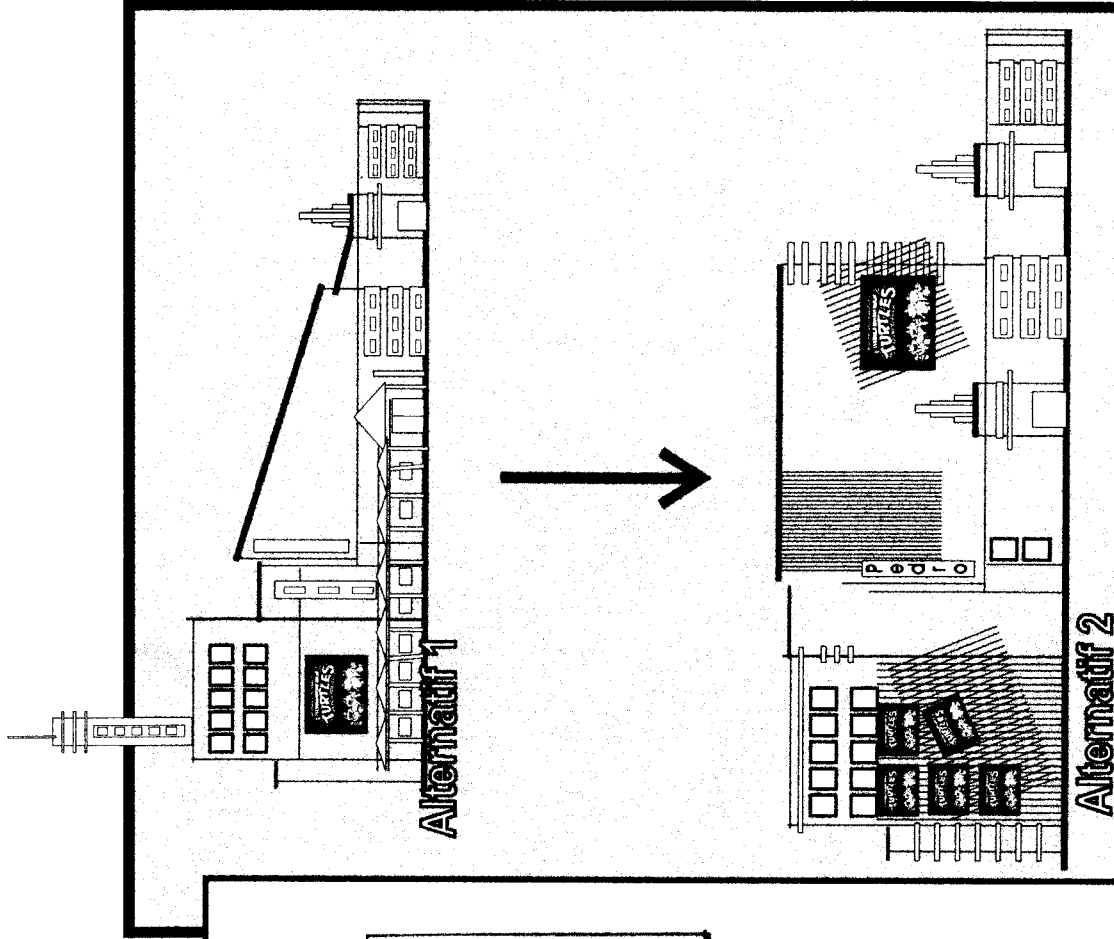
Luasan lantai 2 : 2634,57 m<sup>2</sup>

■ Area servis dan tangga

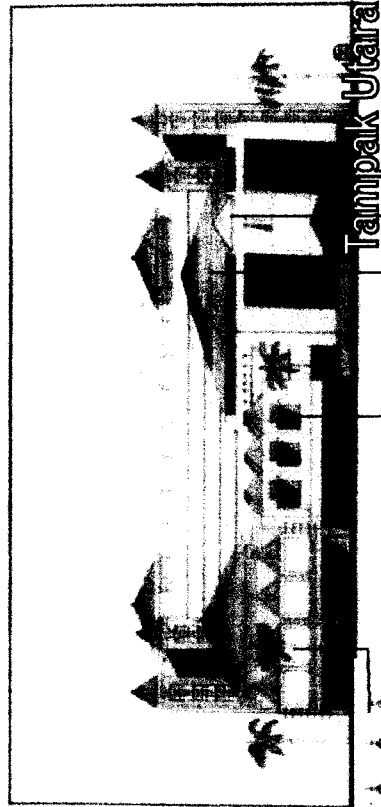
## Konsep Tampak



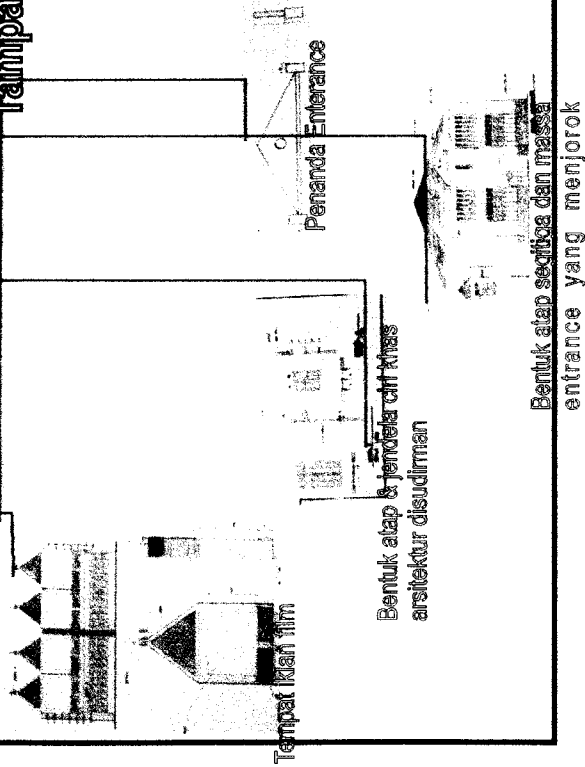
Dalam usulan 2 alternatif dihasilkan sebuah tampak yang mencirikan arsitektur art deco dikawasan sudirman I



## Tampak Utara & Selatan

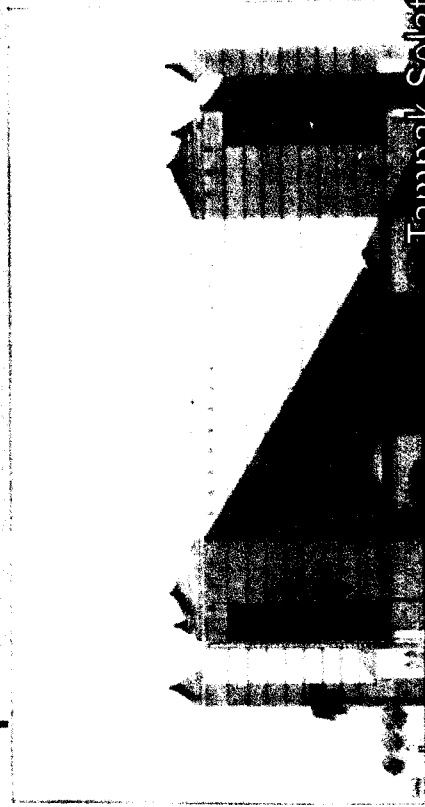


Tampak Utara



- Tampak bangunan merupakan citra arsitektur art deco melalui pendekatan Arsitektur kontekstual terhadap kawasan sudirman, sesuai dengan konsep awal Citra bangunan didominasi oleh ciri khas dari bangunan-bangunan yang berada dikawasan sudirman, ini dapat dilihat yaitu:

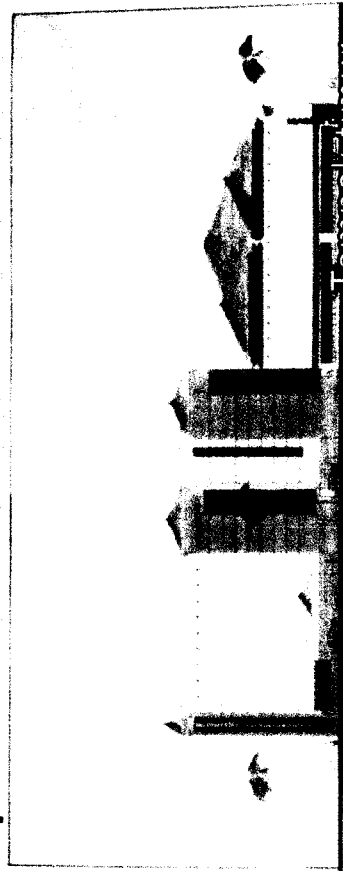
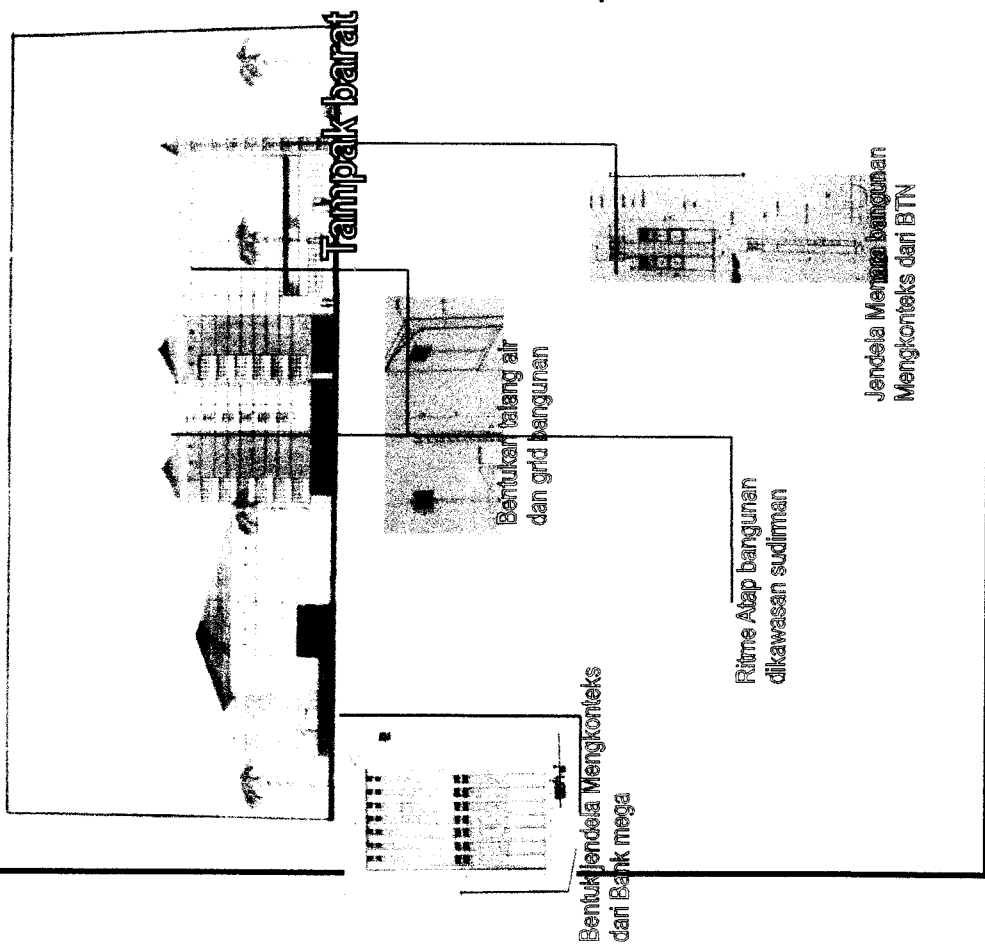
1. Adanya menara yang merupakan ciri arsitektur art deco juga merupakan ciri arsitektur bangunan dikawasan sudirman yaitu bangunan Bank Tabungan negara
2. Atap segitiga pada bangunan yang merupakan ciri arsitektur art deco yang berada dikawasan sudirman



Tampak Selatan

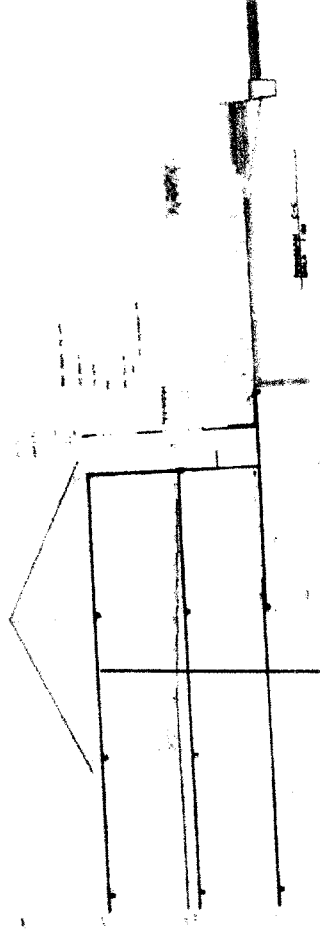
## Tampak Barat & Timur

- Tampak bangunan dan jendela mengkonteks dari bangunan yang berada di kawasan sudirman yaitu bank BTN, Bank Mega, Toko buku Gramedia



- Penggunaan material, warna mengkontek dari kawasan sudirman
- Warna dinding krem
  - Warna menara pastei
  - Warna atap coklat kemerahan dan menggunakan genteng!

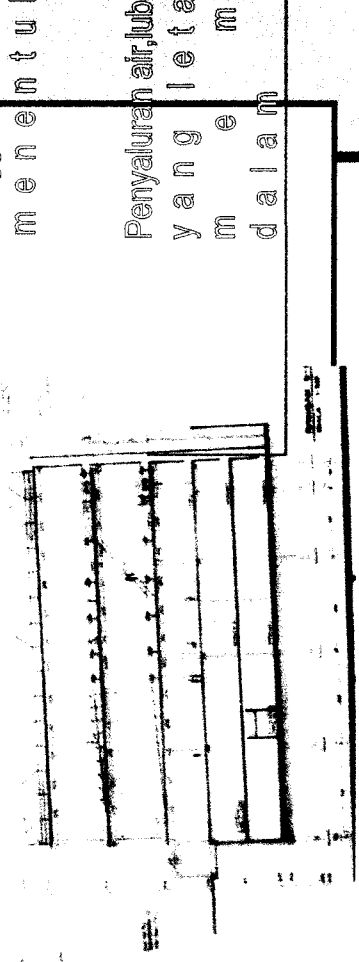
## Potongan



Bentangan ruang yang lebar dapat diatasi dengan bentuk balok yang sedikit dilengkungkan ini dapat mengurangi lendutan atau bengkaknya ruang yang berada di atasnya

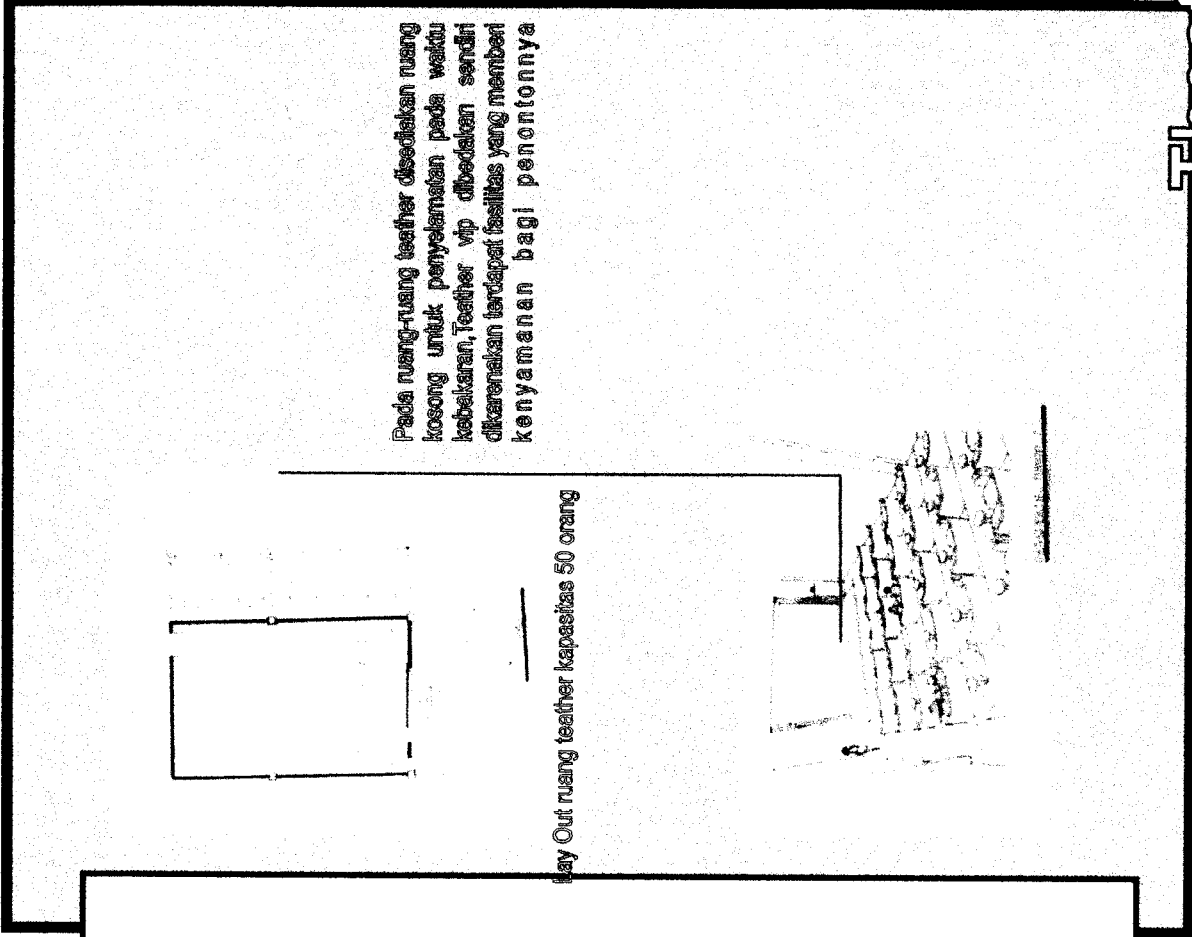
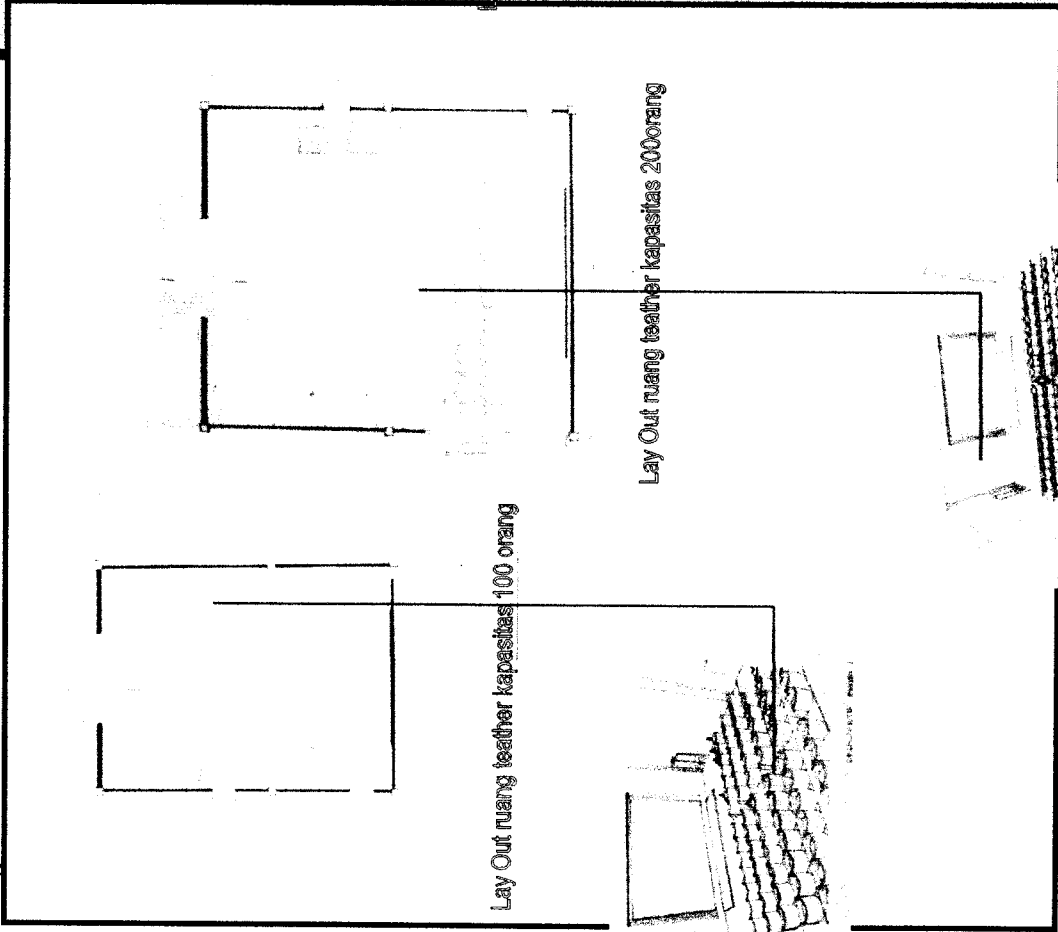
Penggunaan struktur mengikuti pola grid akan mempermudah dalam menentukan perletakan kolom

Penyaluran air, lubang buang sampah, listrik diletakkan pada saft yang berbeda yang letaknya saling berdekatan agar mudah dalam pengaturan



## Potongan Laporan perancangan

# Layout Theater & Interior Theater



Pada ruang-ruang theater disediakan ruang kosong untuk penyelamatan pada waktu kebakaran, Theater vip dibedakan sendiri dikarenakan terdapat fasilitas yang membuat kenyamanan bagi penontonnya

## Fire protection

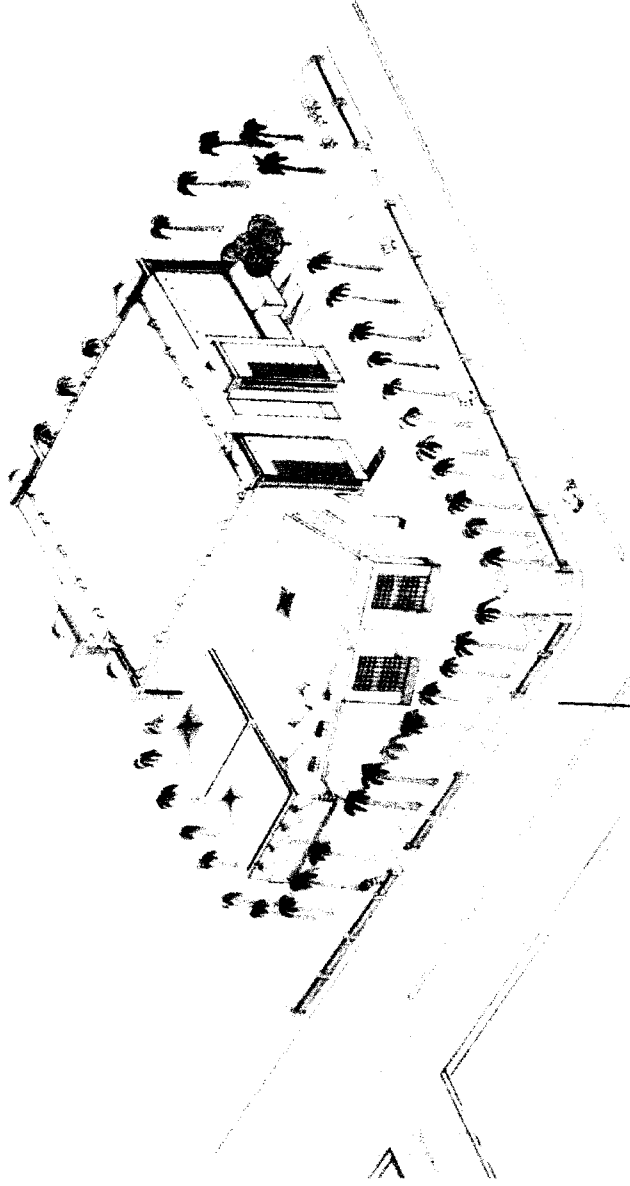


Pada setiap theater dilengkapi tangga darurat pada setiap pojok- pojoknya, ini untuk mempermudah dalam penyelamatan pada waktu kebakaran perletakan sprinkler yang bisa menjangkau seluruh bagian dari Ruang Theater

# Fire Protection

## Laporan perancangan

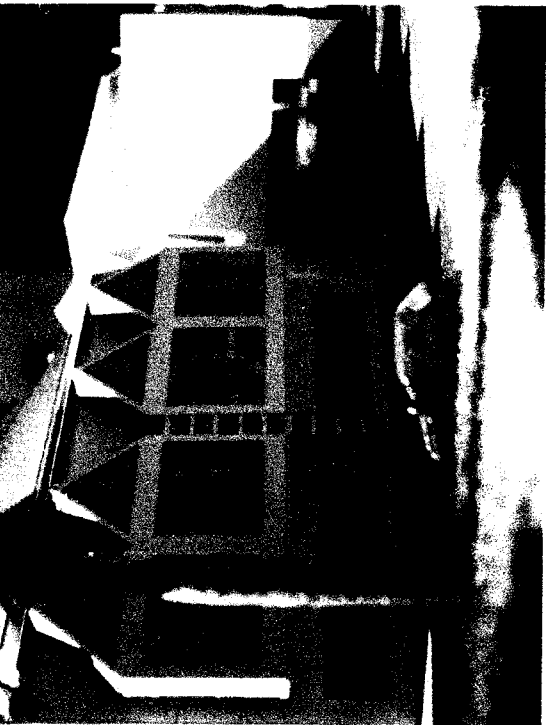
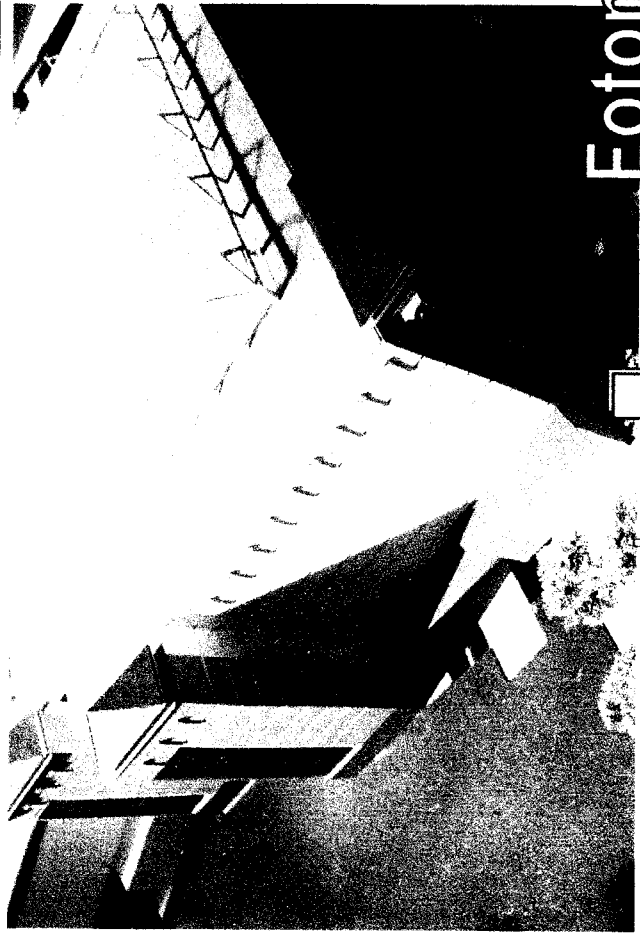
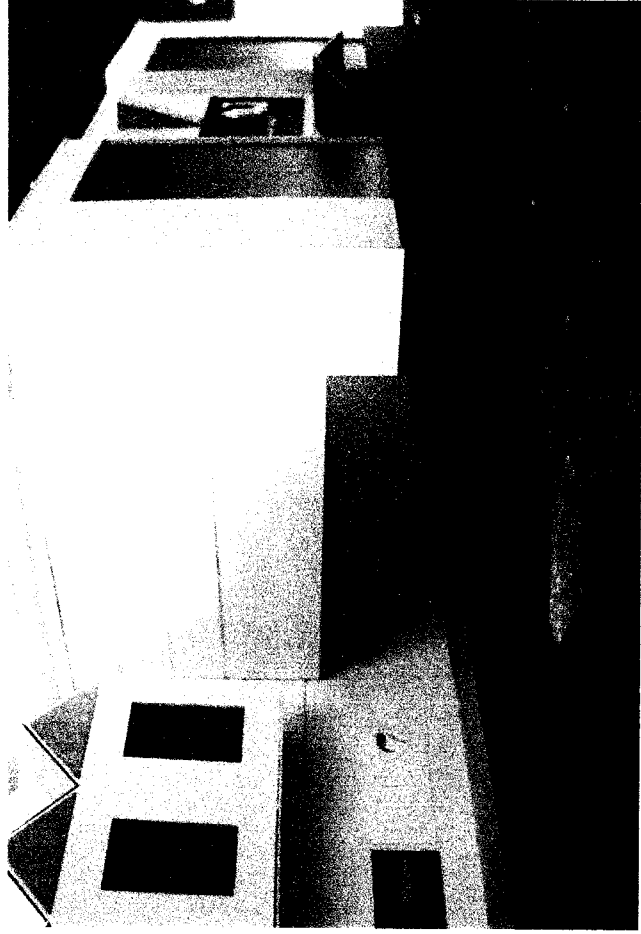
Prospektif



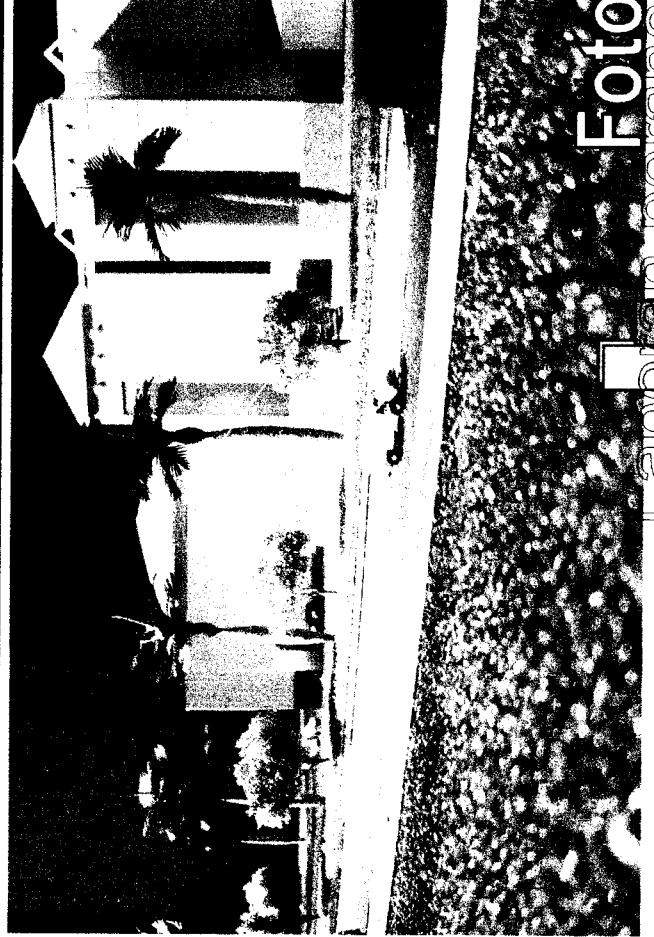
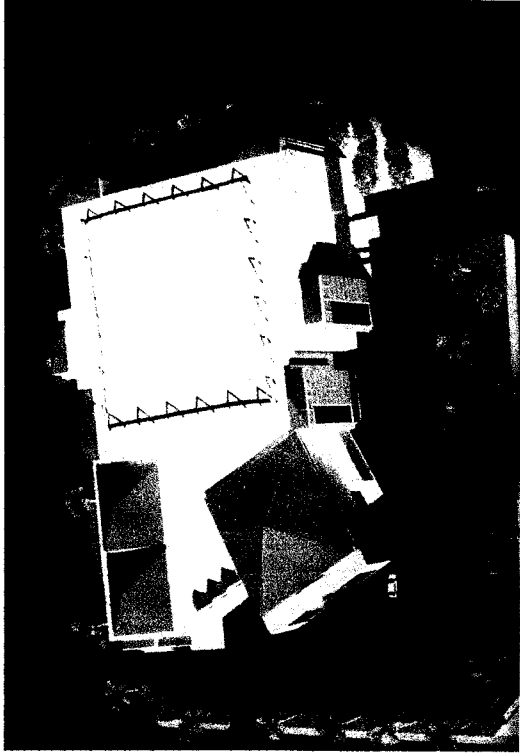
Bangunan Multiplex ini hasil dari  
mengonteks dari  
bangunan dan  
dikawasan  
sudirman  
, dan nantinya bangunan ini  
dapat mewakili  
ciri khas arsitektur  
art deco dikawasan  
sudirman

3 dimensi  
Laporan perancangan





# Fotomaket Laporan perancangan



# Fotomaket

## Laporan perancangan

## DAFTAR PUSTAKA

Estler George, *The Little Oxford Dictionary*, Hongkong University press, Hongkong.

Gorge O Butler, *Introduction to Community Recreation*, Mc Graw Hill Book Co.

Neufert, Ernst, *data Arsitek edisi pertama (terjemahan)*, Erlangga, Jakarta, 1997

Neufert, Ernst, *data Arsitek edisi pertama (terjemahan)*, Erlangga, Jakarta, 1999

D.K. Ching, Francis dan Hanoto Adjie, Paulus, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1999

T.White, Edward, *Concept Source Book*, Arsitektur Media Ltd, Tuscon, Arizona, 1975

[www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)

[www.kalamazoomi.com](http://www.kalamazoomi.com)

[www.realtor.org](http://www.realtor.org)

[www.geiicc.co.uk](http://www.geiicc.co.uk)