

BAB II ANALISA

2.1 ANALISA PENDEKATAN SITE

2.1.1 Kriteria dasar pemilihan site

Kriteria yang mendukung untuk kegiatan komersial:

- a. **Aksesibilitas** atau pencapaian menuju ke lokasi sangat penting dan mendukung bagi bangunan komersial. Lokasi yang memiliki kemudahan dalam pencapaian dari berbagai arah oleh media transportasi apapun akan menunjang dalam kegiatan komersial di dalamnya.
- b. **Letak yang strategis dan jarak dengan pusat keramaian** merupakan kriteria yang sangat mendukung untuk suatu bangunan entertainment center yang memiliki sifat komersial. Entertainment center seringkali didukung oleh keberadaan pusat-pusat keramaian dan pusat kegiatan manusia.
- c. **Infrastruktur** meliputi sistem jaringan utilitas yang berada di lokasi dari saluran air (bersih maupun kotor), jaringan listrik, pembuangan riol kota, telepon dan alat komunikasi. Sistem jaringan tersebut harus mampu menunjang kegiatan operasional bangunan entertainment center.
- d. **View, vegetasi dan noise** harus menunjang keberadaan entertainment center meliputi dari keberadaan kondisi lingkungan sekitar dan kondisi tapak lingkungan.
- e. **Kontur** harus memiliki muka kontur yang dapat menampung berdirinya suatu bangunan di atasnya.
- f. **Peraturan bangunan** berhubungan dengan aturan bangunan di wilayah tersebut. Meliputi sempadan, ketinggian bangunan, pajak dan sebagainya.

2.1.2 Tinjauan site

Sesuai dengan latar belakang permasalahan nilai strategis lokasi terhadap investasi, maka pemilihan lokasi site yang potensial untuk membangun bangunan entertainment center berada di jalan Diponegoro, lahan eks. sub terminal Salatiga yang berada pada jalur arteri jalan Solo-Semarang. Merupakan kawasan yang didominasi usaha automotif serta showroom kendaraan dengan deretan façade bangunan modern. Selain bangunan komersial tersebut, perumahan-perumahan banyak berada di kawasan tersebut. Pemilihan kawasan sub urban tersebut memiliki pertimbangan dari nilai investasi, karena dilihat dari nilai strategis lokasinya, sebagai solusi alternatif untuk menekan harga tanah yang terlalu tinggi apabila bangunan berada di pusat kota (downtown).

Dengan mempertimbangkan penilaian terhadap kriteria, dan melihat potensi-potensi yang ada, site yang terpilih yaitu tanah kosong bekas terminal Salatiga (eks. terminal). Site memiliki luasan $\pm 9061 \text{ m}^2$, dengan batas-batas site sebagai berikut:

- a. Batas Utara : Jalan Diponegoro, rumah-rumah penduduk
- b. Batas Timur : Jalan Diponegoro
- c. Batas Selatan : Kantor Pajak Salatiga dan rumah penduduk
- d. Batas Barat : Persawahan

Jalan Diponegoro juga merupakan jalur utama Solo-Semarang. Status tanah lokasi adalah milik pemerintah dengan fungsi terakhir sebagai terminal dan sampai sekarang masih berupa tanah kosong yang produktif dalam pengembangan fasilitas kota serta belum difungsikan dan ditata lebih lanjut.

Keunggulan site:

1. Berada pada jalur utama Solo-Semarang yang memiliki tingkat mobilitas keramaian yang tinggi dan letak yang cukup strategis dengan aksesibilitas yang baik dan dapat dituju dari berbagai arah.
2. Memiliki kelengkapan utilitas yang menunjang berdirinya suatu bangunan dan tersedia dengan cukup baik, seperti: jaringan listrik,

jaringan air, saluran komunikasi telepon, saluran pembuangan air kota (riol).

3. Pemilihan tempat yang bukan merupakan kawasan keramaian publik sebagai solusi alternatif dari harga tanah yang terlalu tinggi di pusat kota.
4. Berupakan area lahan yang masih kosong dan dapat dimanfaatkan serta memiliki luas yang mencukupi untuk dibangun bangunan entertainment center.
5. Berdekatan dengan kawasan perkantoran, hotel, kawasan perumahan-perumahan, tempat usaha yang cukup ramai.



Foto udara site
Sumber: googleearth, 2010



Gbr.2.2

Foto lokasi ex. terminal

Sumber: dokumentasi pribadi, 2010

Kekurangan site:

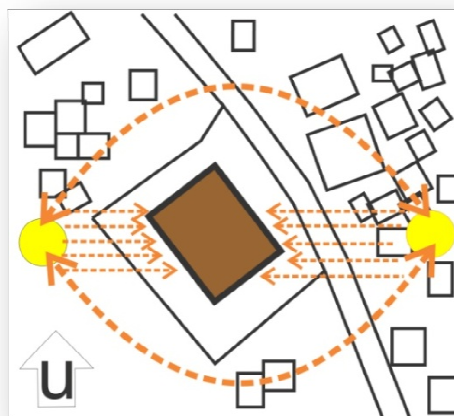
1. memiliki tingkat kebisingan serta polusi yang sangat tinggi.
2. Berada di wilayah sub-urban yang memiliki jarak cukup jauh dari pusat kota.



Gbr.2.3
 Batas-batas site
 Sumber: survey dan analisa, 2010

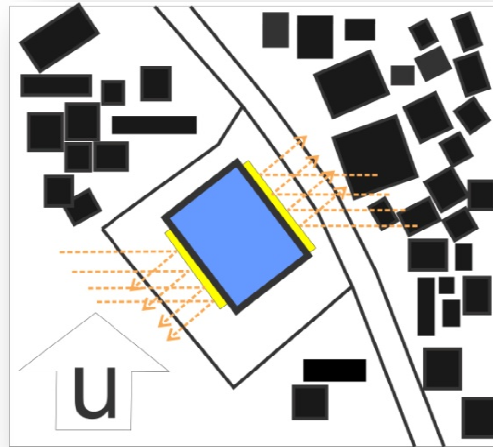
2.1.3 Analisa site

a. Matahari



Kondisi eksisting site diadisasumsikan memiliki pergerakan matahari dari timur ke barat. Tingkat radiasi ultraviolet terjadi di sisi timur menjelang siang hari, dan radiasi infrared tinggi pada saat sore hari di bagian barat.

Gbr.2.4
 Eksisting pergerakan matahari
 Sumber: analisa, 2010

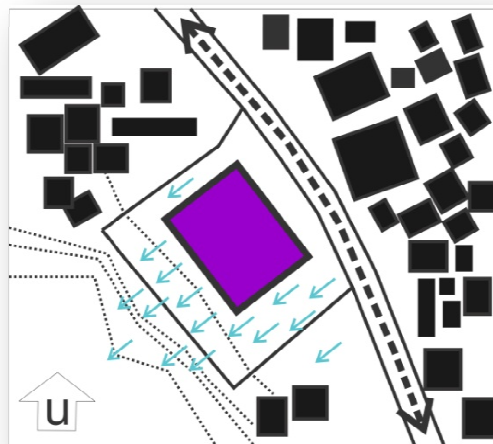


Pemakaian material-material selubung bangunan pada bagian timur dan barat bangunan. Pada bagian timur bangunan memakai selubung bangunan transparan untuk memasukkan cahaya matahari di pagi hari. Untuk mengurangi radiasi ultraviolet pemakaian material screen (secondary skin) dapat di aplikasikan. Shading di aplikasikan di bagian barat untuk mereduksi cahaya radiasi infrared. Penambahan vegetasi pada bagian timur dan barat juga dapat menjadi alternatif.

Pemilihan shading disisi barat dan bukan dinding massif untuk menonjolkan view di sebelah barat yang menarik dengan background alam yang indah.

Gbr.2.5
Respon kondisi pergerakan matahari
Sumber: analisa, 2010

b. Kontur



Lokasi memiliki perbedaan ketinggian kontur semakin rendah di arah barat daya. Tetapi di bagian dalam site hanya sedikit bagian dari semua luasan yang memiliki perbedaan kontur. Aliran air mengalir dari timur laut menuju barat daya. Untuk respon terhadap perbedaan ketinggian kontur dengan cara meratakan ketinggian kontur dengan metode cut and fill.

Gbr.2.6
Eksisting kontur
Sumber: analisa, 2010

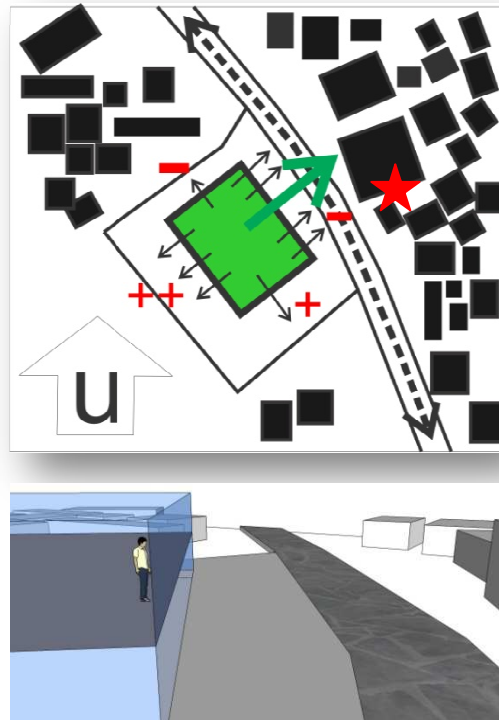
c. View

View dipergunakan sebagai salah satu hal yang menentukan dalam penciptaan building envelope atau selubung façade bangunan, baik view dari dalam ke luar bangunan maupun sebaliknya. Hal ini

berkaitan dengan peletakan material transparan, bukaan-bukaan, serta bidang massif yang menyelubungi bangunan.

1. View dari dalam ke luar

Bagaimana view yang didapat ketika obyek berada di dalam bangunan dan mengamati lingkungan di luar bangunan.



Panah besar merupakan arah hadap dari bangunan. Dari segi view memiliki nilai yang positif karena berhadapan dengan akses jalan utama, sehingga langsung dapat melihat dari dalam ke luar bangunan atau sebaliknya. Di bagian barat laut memiliki view yang kurang baik karena berhadapan langsung dengan rumah-rumah penduduk dengan tingkat kebisingan yang tinggi. View di bagian barat-barat daya memiliki nilai positif, karena memiliki view berupa pemandangan alami yang asri.

Arah hadap ke arah timur laut dengan pertimbangan terdapat akses jalan raya yang cukup padat sehingga orientasi hadap ke arah tersebut memungkinkan sekali untuk menarik pengunjung untuk mengunjungi entertainment center, untuk pencahayaan di siang hari atau memasukkan cahaya matahari di siang hari ke dalam bangunan dan memudahkan untuk sirkulasi pengunjung yang datang ke lokasi ini

Gbr.2.7
View dari dalam ke luar
Sumber: analisa, 2010

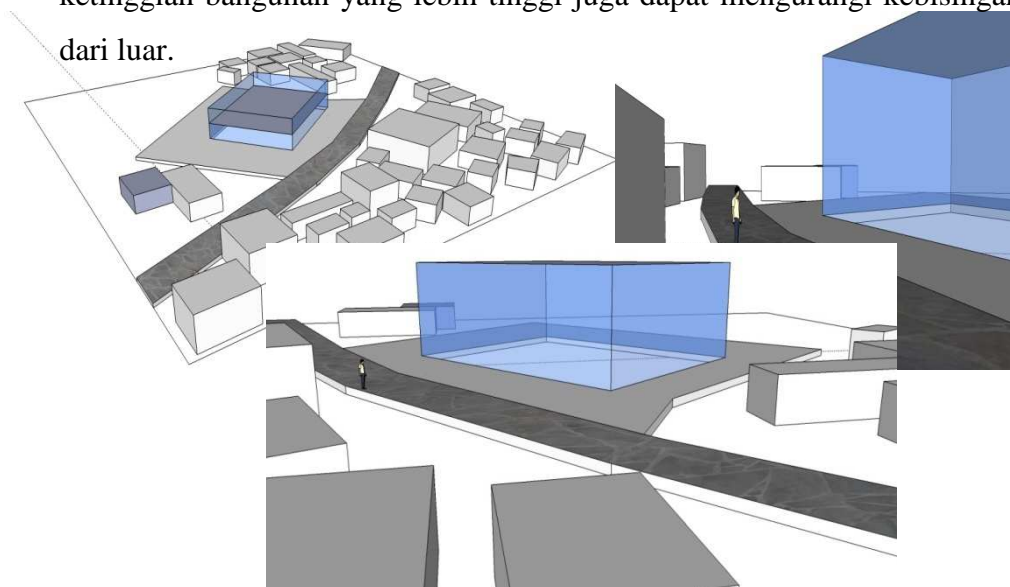
Bangunan menghadap cenderung ke timur laut, sehingga façade dengan pintu entrance ditonjolkan dengan ke satu arah agar pengunjung yang datang mengetahui entrance. View di bagian barat cenderung ke utara yang berbatasan langsung dengan permukiman penduduk di beri material massif atau diminimalkan dalam pemberian bukaan untuk menghindari efek berisik dari permukiman.

View yang baik terdapat di barat daya-barat site berupa area persawahan dengan background gunung Merbabu sebagai daya tarik lain. Namun radiasi infrared sangat tinggi ketika sore hari. Sehingga perlu adanya penambahan shading atau screen (secondary skin) sehingga tidak perlu menutup dengan bidang massive. Pada bagian entrance menggunakan material transparan sebagai view yang baik ke luar, langsung melihat jalan utama, serta sebagai jalan masuknya cahaya alami matahari.

2. View dari luar ke dalam

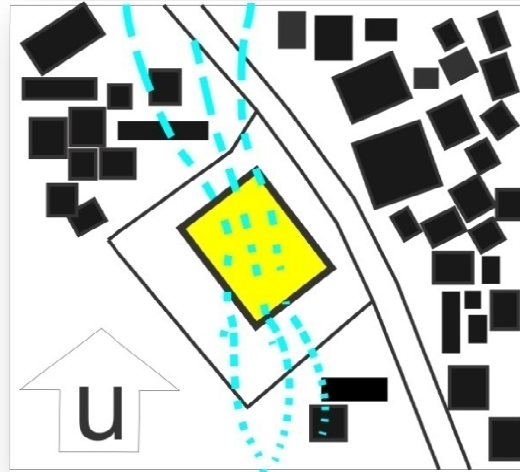
Bagaimana objek dilihat dr luar lokasi ke dalam bangunan. View dr luar ke dalam berhubungan dengan orientasi bangunan.

Lokasi berada berdekatan dengan rumah-rumah penduduk yang rata-rata memiliki tinggi yang hampir sama satu dengan yang lainnya. Entertainment center yang memiliki kebutuhan ruang beragam memiliki ketinggian yang berbeda dengan bangunan di sekitarnya, karena berkaitan dengan besaran site. Dengan aktivitas keramaian yang sangat tinggi, ketinggian bangunan yang lebih tinggi juga dapat mengurangi kebisingan dari luar.



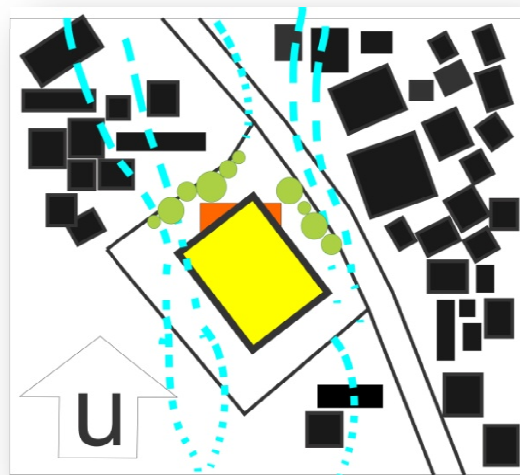
Gbr.2.8
View luar ke dalam
Sumber: analisa, 2010

d. Angin



Gbr.2.9
Eksisting kondisi angin
Sumber: analisa, 2010

Arah timur laut-utara, menyebabkan bangunan mendapatkan aliran angin dari utara ke selatan. Untuk penghawaan tentunya cukup baik, tetapi jika sedang musim angin perlu adanya barrier atau penghalang angin, sehingga angin dapat dibelokkan.

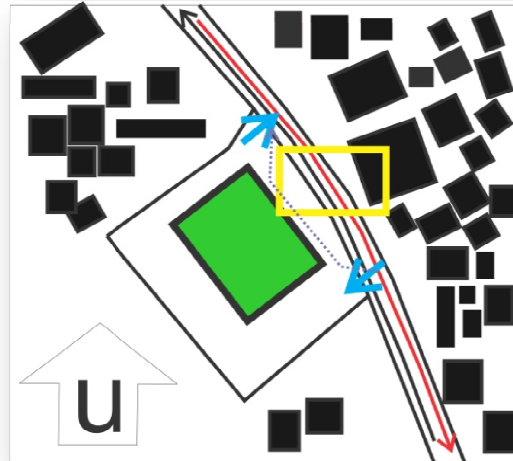


Gbr.2.10
Respon kondisi angin
Sumber: analisa, 2010

Penambahan vegetasi disebelah utara sebagai barrier atau penghalang akan membelokkan angin yang datang dari arah utara. Alternatif lain dapat mengaplikasikan bentuk bangunan yang aerodinamis sehingga menjadi fungsi yang memecah angin.

e. Sirkulasi

Sirkulasi dapat dibedakan menjadi 2 macam, sirkulasi manusia serta sirkulasi kendaraan. Sirkulasi sebagai elemen utama suatu perancangan menjadi penghubung kegiatan yang terjadi di dalam suatu bangunan. Sirkulasi memiliki fungsi sesuatu yang memudahkan dalam melakukan kegiatan di dalamnya.

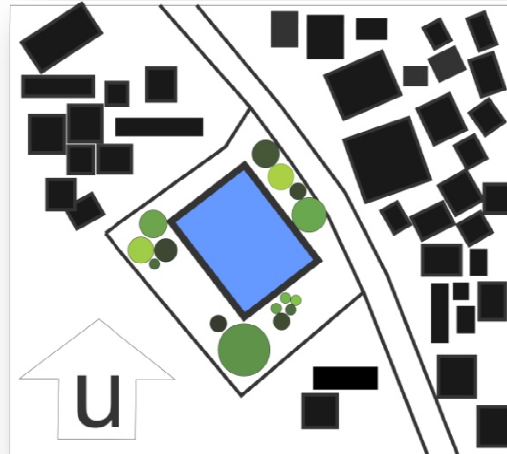


Terdapat akses trotoar di sisi-sisi jalan utama ditujukan untuk memberi ruang gerak manusia untuk masuk ke dalam bangunan. Pedestrian dalam lingkungan tapak sebaiknya perlu dibuat untuk kemudahan dalam akses menuju ke bangunan dan tidak mengganggu pengguna kendaraan bermotor. Sirkulasi utama aksesibilitas pencapaian ke lokasi jalur utama jalan Diponegoro (Solo-Semarang) memiliki 1 jalur utama dengan 2 arah yang dapat dilewati kendaraan jenis apapun.

Gbr.2.11
Eksisting dan respon sirkulasi
Sumber: analisa, 2010

Posisi site berada pada badan jalan utama yang berupa tikungan menurun. Jalan utama memiliki 1 jalur dengan 2 arah, sehingga sirkulasi masuk ke lokasi entertainment center, dapat di letakkan berlainan tempat. Untuk jalur masuk berada di bagian timur kemudian jalur keluar di utara. Masalah yang dihadapi pada jalur lekuk (kotak kuning), karena ketika ada kendaraan dari utara memiliki kemungkinan berjalan pelan untuk menyeberang ke lokasi. Sehingga antrean kendaraan akan menumpuk di belakang. Sehingga jika dimungkinkan, di area tersebut dibuat sejenis kantong-kantong pelebaran jalan untuk laju kendaraan. Perkerasan yang baik dibuat pada lingkungan tapak bangunan untuk kenyamanan pengguna kendaraan bermotor. Sirkulasi untuk manusia dan kendaraan di dalam site diolah secara berbeda sebagai pembeda jenis kegiatan dengan elemen-elemen untuk pengunjung serta pengelola. Pengaplikasian aspal, perkerasan, material alam dan vegetasi harus seimbang dan vegetasi dipertahankan untuk pemeliharaan lingkungan.

f. Vegetasi

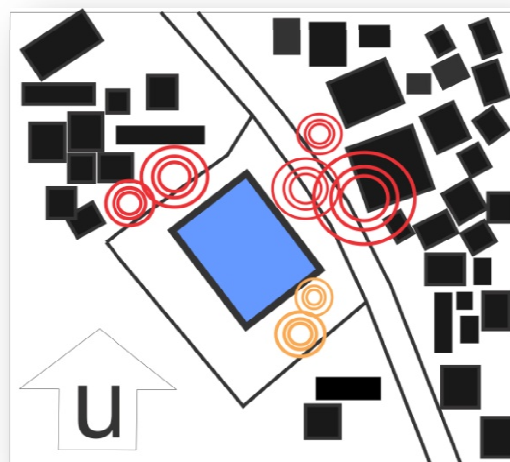


Gbr.2.12
Eksisting vegetasi
Sumber: analisa, 2010

Vegetasi yang telah ada sebelumnya mendominasi berada di bagian utara-timur laut. Vegetasi berupa pepohonan peneduh. Di bagian barat dan selatan terdapat vegetasi liar berupa dominasi tanaman jenis pohon pisang yang di tanam masyarakat sekitar.

Penataan kembali vegetasi-vegetasi diperlukan untuk membentuk lingkungan entertainment yang asri dan nyaman. Peletakan di bagian tertentu menjadi peredam bising, pemecah angin serta screen terhadap radiasi sinar matahari. Pemilihan vegetasi dapat dikategorikan berupa vegetasi peneduh, pengarah, semak landscape.

g. Noise



Gbr.2.13
Eksisting kebisingan (noise)
Sumber: analisa, 2010

Tingkat kebisingan tertinggi berada di sebelah timur-utara yang berbatasan dengan jalan raya utama, permukiman serta area bisnis automotif. Kebisingan yang tinggi juga berada di sebelah barat-barat laut yaitu permukiman masyarakat. Kebisingan dengan intensitas yang tidak terlalu tinggi juga berada di tenggara-selatan yang merupakan rumah masyarakat dan kantor pelayanan pajak.



Untuk mengatasi kebisingan perlu penambahan vegetasi pada bagian utara yang berbatasan langsung dengan jalan utama sebagai peredam bising. Alternative lain yang dapat di gunakan yaitu memakai material selubung bangunan yang berlapis untuk mengurangi kebisingan pada sisi-sisi bangunan yang memiliki pengaruh bising tinggi. Bentuk bangunan yang meninggi juga dapat mengurangi tingkat kebisingan.

Gbr.2.14
Respon terhadap kebisingan (noise)
Sumber: analisa, 2010

2.2 PENAMPILAN BANGUNAN

2.2.1 Tinjauan modern dan atraktif

2.2.1.1 Modern

Gaya modern adalah gaya yang *simple*, bersih, fungsional, *stylish*, *trendy*, *up-to-date* yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat.¹

Ciri arsitektur dengan gaya modern :

1. Terlihat mempunyai keseragaman dalam penggunaan skala manusia.
2. Bangunan bersifat fungsional, artinya sebuah bangunan dapat mencapai tujuan semaksimal mungkin bila sesuai dengan fungsinya.
3. Bentuk bangunan sederhana dan bersih yg berasal dari seni kubisme dan abstrak yg terdiri dari bentuk-bentuk aneh, tetapi intinya adalah bentuk segiempat.
4. Pemakaian bahan pabrik yg diperlihatkan secara jujur, tidak diberi ornamen atau ditempel- tempel, dengan ketepatan penggunaan material dan keindahan sistem konstruksi yang diperlihatkan.

¹ www.astudio.id.or.id/artkhus94modernindonesia

Tabel. 2.1
Jenis dan kesan material

Jenis bahan	sifat	Kesan
Lembaran metal	Efisien, lentur	Ringan, elegan, dinamis
Plastic	Mudah dalam pewarnaan dan bentuk	Ringan, formal
Kaca	Transparan, reflektansi tinggi	Bersih, ringan
Kain	Indah dan lentur	Ringan, hangat

Sumber: Arsitektur, manusia dan pengamatannya, Djabatan, 1983

5. Interior dan eksterior bangunan terdiri dari garis-garis vertikal dan horisontal.
6. Warna sebagai penentu makna yang ada pada suatu bangunan dan dapat mempengaruhi suatu bangunan dan aktifitas di dalamnya. Warna monochrome atau mencolok lebih banyak mempengaruhi gaya modern.

Tabel. 2.2
Jenis dan kesan warna

Warna	Karakter ruang	Efek yang berdampak pada manusia
Warna panas merah, oranye, kuning ungu	Hangat, ceria, terbuka	Suasana yang gembira, lincah, menimbulkan kreatifitas.
Warna dingin biru, hijau	Sejuk atau dingin, tenang, tertutup	Suasana tenang, perasaan yang sejuk
Putih	Netral, bersih, lembut, cenderung riang	Suasana dinamis, statis dan bersih
Hitam	Suram, murung	Suasana yang kurang bergairah

Sumber: Arsitektur, manusia dan pengamatannya, Djabatan, 1983

2.2.1.2 Atraktif

Bangunan yang atraktif biasanya mencerminkan hal yang menyenangkan, penuh kreativitas dan memiliki daya tarik. Atraktif dalam arsitektur.

a. Spektakular

Berarti hebat atau mengagumkan. Objeknya yang dapat menarik perhatian. Dapat diciptakan melalui penampilan bangunan teknologi modern sebagai elemen pembentuk.

b. Bold

Bold yaitu berani, berani menggunakan sesuatu yang tidak monoton atau memiliki terobosan sebagai daya tarik.

c. Exotic

Kesan aneh atau unik, berupa ornamen atau bidang yang menyelubungi sebagai pembentuk ruang.

d. Impressive

Sesuatu yang mengesankan dan mampu menarik dari tata ruang atau penampilan dengan sifat yang monumental.

e. Admirable

Mengagumkan dalam penampilan ruang yang besar dan luas dengan tampilan bangunan yang labil.

f. Movement

Adanya pergerakan manusia karena tertarik pada satu hal. Misalnya berupa teknologi yang menggerakkan manusia.

g. Pattern

Susunan suatu pola yang meningkatkan daya tarik yang melihat karena memiliki variasi.

Spectacular, bold dan exotic merupakan penentu atraktif pada facade bangunan. Sedangkan impressive, admirable, movement, pattern lebih mempengaruhi atraktif ruang dalam.

2.2.2 Studi kasus bangunan entertainment center

Studi kasus perlu dilakukan untuk bagaimana mempelajari penampilan atau façade eksterior bangunan entertainment center yang telah ada sebagai contoh, serta menerapkan prinsip-prinsip arsitektur

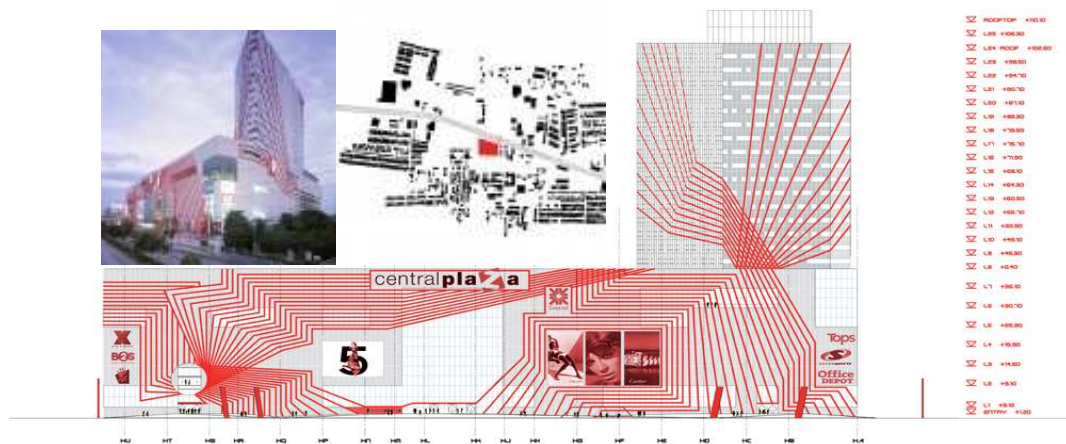
modern serta desain yang atraktif untuk menjadi acuan dalam menentukan konsep bangunan entertainment center.

2.2.2.1 Central Plaza Chaengwattana



CENTRAL PLAZA
CHAENGWATTANA
Location: Chaenwattana road,
Bangkok, Thailand.
Area: 290.000sqm

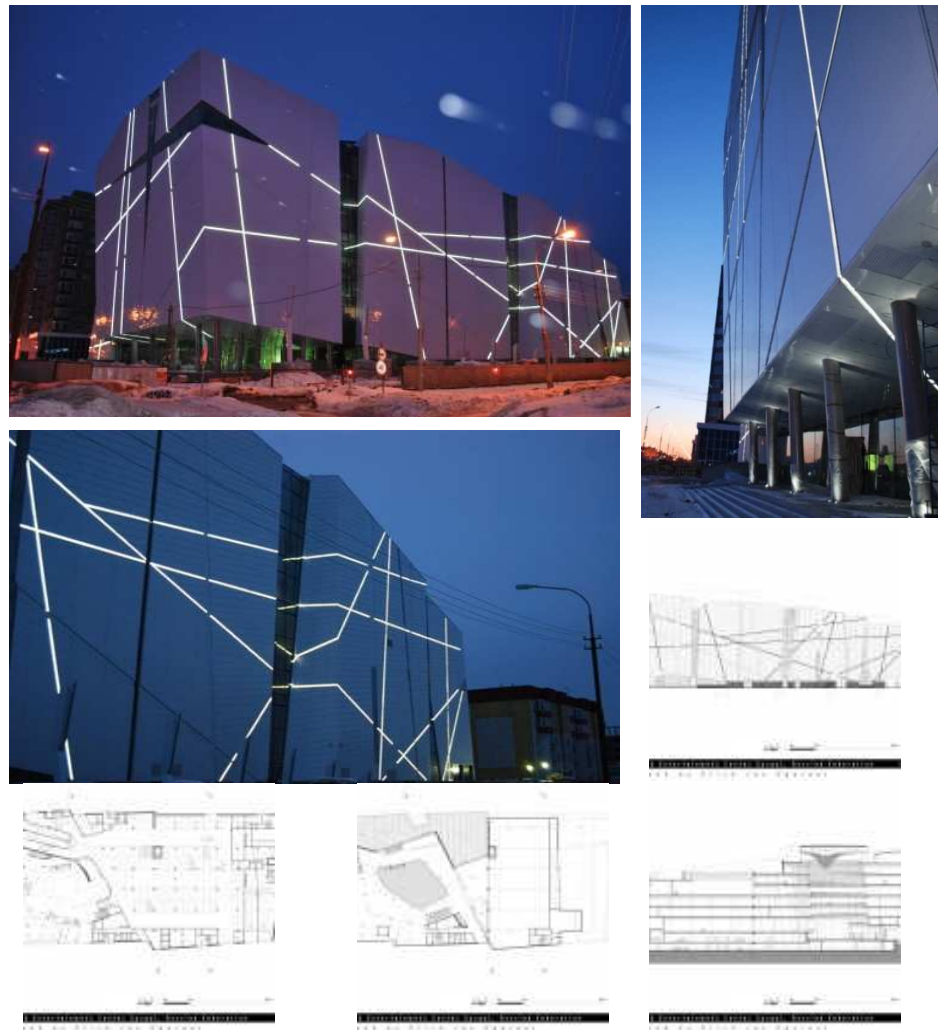
Gbr. 2.15
Central Plaza Chaengwattana
Sumber: www.archdaily.com



Gbr. 2.16
Central Plaza Chaengwattana
Sumber: www.archdaily.com

Berlokasi di Bangkok, dengan luas area 290.000m², berupa shopping mall dimana brand-brand kelas dunia menempatnya. Memiliki fasilitas menikmati hiburan, bersenang-senang, berinteraksi. Bangunan ini sebagai studi kasus dari segi performa bangunan yang memiliki ciri pemakaian teknologi material bangunan modern dan iluminasi buatan dengan pemakaian lampu LED untuk tampilan facade bangunannya. Pemakaian bukaan dan bidang transparan mengoptimalkan façade bangunan komersial sebagai media menarik konsumen.

2.2.2.2 Versina Trade and Entertainment Center



Gbr. 2.17
Versina Trade and Entertainment Center
Sumber: www.archdaily.com

Pusat perbelanjaan dan pusat hiburan Versina memiliki luasan 37,000 meter persegi berada di Surgut, Siberia. Resmi dibuka pada 7 Desember 2010. Bangunan 8 lantai ini memperlihatkan ciri khas bangunan renaissance dengan fungsi bangunan yang menawarkan ruang untuk retail (toko), olahraga ekstrim, ruang dansa, restoran, bar dan klub malam bawah tanah. Konsep bangunannya memainkan dialektika antara terang dan gelap. Bangunan ini dilengkapi dengan skema pencahayaan yang luas

dengan adanya iklan gerak yang diproyeksikan ke façade kaca. Volume dipotong untuk membentuk "volume tajam" dengan memadukan material transparan yang optimal memasukkan cahaya di siang hari. Pada malam hari garis memancarkan cahaya melalui potongan garis sekunder dalam façade menjadi sebuah mercusuar cahaya di musim dingin gelap yang mendominasi provinsi Siberia. Bangunan ini sebagai studi kasus dari segi bentuk bangunan kubisme, serta pemakaian material fabrikasi modern yang dipadu dengan pemakaian teknologi penerangan LED untuk malam hari.

2.2.2.3 Modern Theater in Melbourne

Melbourne Recital Center dan Theater Melbourne merupakan bangunan pemenang Medali Arsitektur Victoria. Memiliki desain arsitektur yang menakjubkan dari semua sisi dan struktur. Desain arsitektural memiliki dinding dan tata letak yang unik dan berupa kerangka yang tegas. Karakteristik atraktif terlihat di façade bangunan.



Gbr.2.18
Modern Theater Building in Melbourne
Sumber: www.designshoot.com



Gbr. 2.19
Interior Modern Theater Building
Sumber: www.designshoot.com

Bangunan ini sebagai studi kasus dari segi penerapan interior bangunan yang memperlihatkan ornament unik dan berbeda, serta memperlihatkan tekstur serta permainan warna yang memberikan kesan atraktif.

2.2.2.4 Bastard Store and Office



Gbr.2.20
Bastard Store and office
Sumber: www.architecturethought.blogspot.com

Merupakan bangunan bioskop tua di Italia yang di konversikan dengan toko dan sekaligus memiliki lahan bermain skateboard di dalamnya. Didirikan di Milan pada tahun 1994 oleh empat pemain skateboard, Comvert Srl conceives, sebuah toko yang memproduksi dan mendistribusikan pakaian untuk pemain skateboard dan snowboarders. Bangunan ini merupakan bekas cinema yang dirancang oleh insinyur Mario Cavallé di tahun 40-an. Cinema Istria adalah sebuah teater bioskop dengan permukaan keseluruhan 1,400 meter persegi dan volume keseluruhan 6,600 m³ membentuk lubang dengan balkon 350 meter persegi. Atap bangunan terdiri oleh beberapa lengkungan beton bertulang 800 meter persegi lampu langit-langit yang ditopang besi konstruksi baja dalam ruang 15 m.

Di bangun sebuah mini skatepark sepanjang 6 m, menempatkan mangkuk 200 m² di atas depot produk berasal dari kebutuhan menghemat ruang. Cekungan bowl ini terdiri oleh elemen kayu yang di lem laminasi dan balok baja melengkung. Bangunan ini sebagai studi kasus dari segi prinsip penggabungan bangunan dua fungsi yang berbeda, fungsi skatepark dan fungsi yang lain, serta penerapan teknologi pembangunannya.

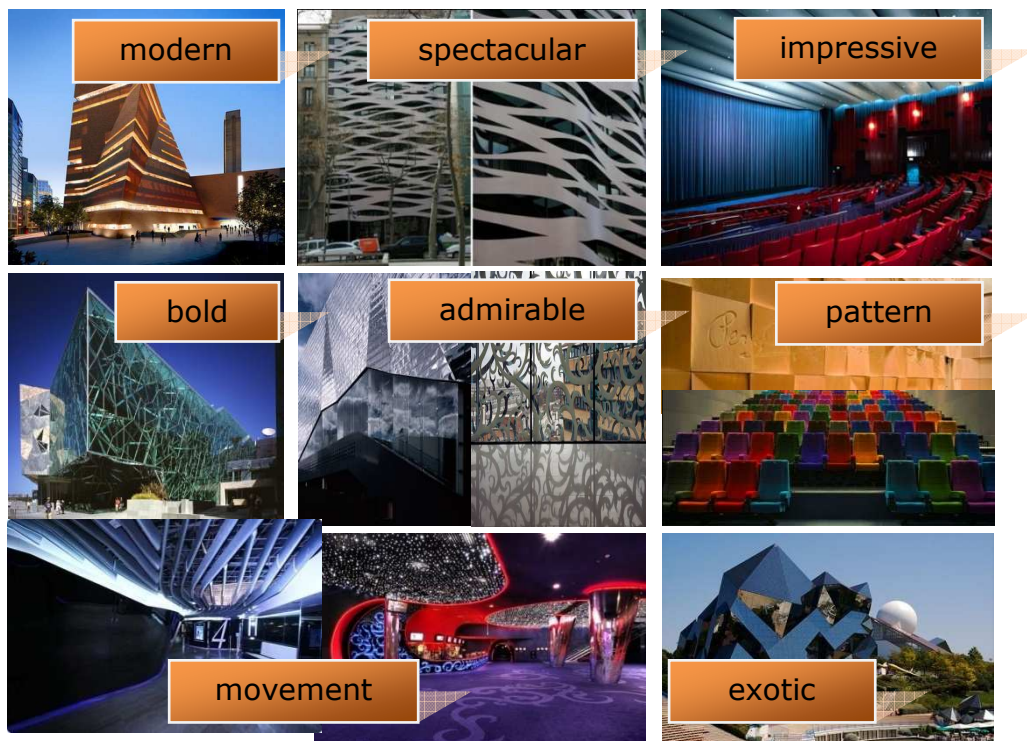
2.2.3 Analisa penampilan bangunan entertainment center

Bangunan dengan gaya modern banyak memakai bentuk dasar geometri kotak dengan bentukan massa berupa kubus (kubisme). Kotak merupakan bentuk yang dinamis dan memiliki sifat fleksibilitas yang dapat di variasikan. Pada tampilan façade minim dengan ornamen dan dipadukan dengan efek-efek pencahayaan buatan. Bukaan-bukaan dibuat fleksibel, seperti sistem sliding atau jendela swing agar karakter massif bangunan tetap terlihat. Bentuk kubisme juga sebagai pertimbangan fungsional bangunan dalam mewedahi kegiatan di dalamnya.

Karakter spektakuler diciptakan dengan pemakaian material selubung bangunan modern seperti stainless, metal, frame baja. Selubung

tersebut dapat di padu dengan kaca, bidang berkilau. Efek lighting dapat di tambahkan untuk kesan futuristik pada malam hari. Material tersebut juga untuk menimbulkan kesan ringan, simple dan massif-kokoh.

Selain bentukan massa kubus dapat menjadi karakter bold dalam gaya modern. Penonjolan kolom menjadi sebuah variasi dan membuat kesan yang tidak monoton. Struktur rangka diselubungi oleh bidang massif yang berfungsi juga sebagai penahan beban.



Gbr.2.21
Analisa penampilan bangunan modern dan atraktif
Sumber: pencarian gambar google

Pemakaian material kaca pada bangunan sebagai sarana menarik perhatian serta mengekspose bagian dalam bangunan. Kaca sebagai karakter admirable memang terlihat labil karena hanya merupakan elemen secondary skin saja. Selubung kaca ini ditempatkan pada fungsi ruangan dengan kegiatan yang menggunakan pencahayaan alami dan penonjolan

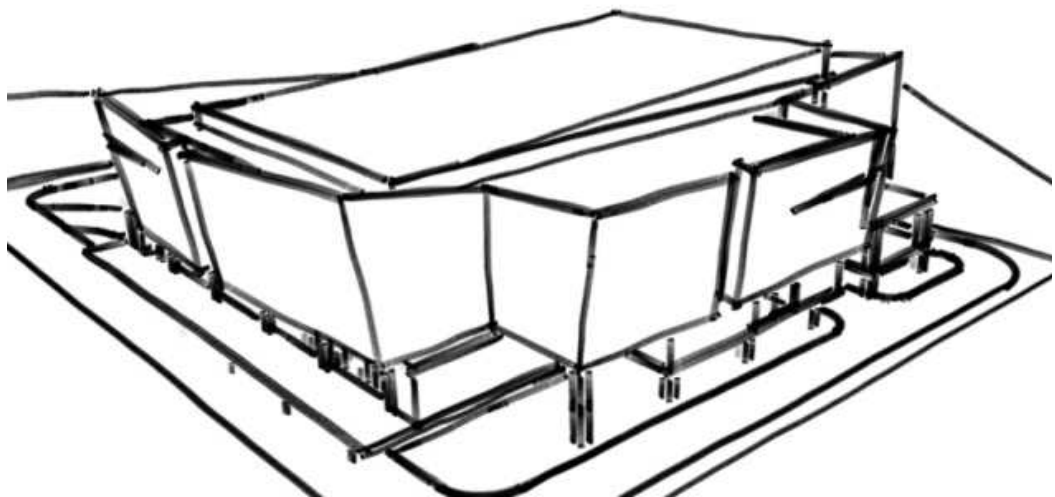
view keluar, sehingga dapat menikmati lingkungan sekitar. Kaca memiliki sisi modern, ringan dan simple.

Bangunan entertainment center memiliki fungsi utama sebagai bioskop, karakter impressive pada bagian interior pada ruang theater pada langit-langit dipilih dengan pemilihan warna interior yang menenangkan, penciptaan gradasi warna dan dapat menggunakan pemakaian tekstur untuk menciptakan kesan yang ‘agung’.

Karakter movement pada interior aplikasinya pada jalur sirkulasi yang dibuat dengan perbedaan jenis material antar ruang, warna yang berbeda sebagai kesan ‘menggerakkan’.

Pattern merupakan pola yang dapat diaplikasikan ke dalam dinding atau elemen lain, seperti seat cinema, lantai, dengan permainan tekstur dan warna.

Karakter exotic diciptakan dengan menambahkan figur yang ‘aneh’ seperti patung, sculpture, atau bidang 3 dimensi. Fungsinya sebagai daya tarik atau menjadi ciri khas.



Gbr.2.22

Analisa penampilan bangunan awal

Sumber:analisa penulis, 2012

2.3 ANALISA JENIS RUANG BANGUNAN

2.3.1 Bioskop

Bioskop adalah tempat atau gedung termasuk segala fasilitasnya didalamnya dimana orang berkumpul menonton film secara bersama-sama. Bangunan bioskop ini memakai acuan standar ruang yang dikelola oleh brand Studio 21. Persyaratan-persyaratan ruang sebagai berikut.

2.3.1.1 Persyaratan bioskop bagian luar gedung

1. Letak gedung bioskop

- Ditempat yang luas guna memberikan tempat untuk parkir kendaraan terlebih jika tidak memungkinkan adanya ruang basement.
- Ditempat yang strategis yaitu di kawasan kota, dekat pusat aktivitas, kawasan perumahan penduduk dengan tujuan agar mudah dicapai dengan berjalan kaki atau dengan kendaraan.
- Ditempat yang jauh dari faktor pengganggu, seperti tempat pembuangan sampah, industri yang gaduh dan terlalu ramai.
- Ditempat yang tinggi dan kering, tidak dekat rawa atau daerah banjir.

2. Halaman gedung bioskop

- Halaman yang cukup luas untuk area parkir kendaraan.
- Pada malam hari halaman bioskop perlu penerangan serta adanya peletakan pagar pembatas atau pertamanan pembatas dengan lingkungan sekitar.
- Arah-arrah sirkulasi dibuat teratur baik untuk pengunjung maupun untuk kendaraan-kendaraan yang keluar masuk halaman.

2.3.1.2 Persyaratan bagian dalam gedung bioskop

Dalam gedung bioskop meliputi bagian luar ruangan theater bioskop (eksterior) dan bagian dalam ruangan theater (interior).

1. Eksterior gedung

Ruangan yang ada di dalam gedung bioskop tetapi terletak di luar ruang pertunjukan (theater). Untuk eksterior gedung minimal harus memiliki rest room, wc, urinoir, perlengkapan pemadam kebakaran yang menjamin kenyamanan dan keselamatan pengguna, eksterior traffic yang dilengkapi peralatan komunikasi dan ticketing. Beberapa persyaratan eksterior gedung yang perlu diperhatikan.

- WC dan urinoir

Persyaratan dari WC adalah :

- Jumlah WC minimal 1 buah untuk setiap 200 kursi.
- WC untuk laki-laki dan untuk wanita harus terpisah.
- Harus tersedia air yang cukup banyak untuk membersihkan.
- Penerangan minimal 5 fc pada permukaan lantai.

Persyaratan dari urinoir :

- Jumlah minimal 1 buah untuk 100 kursi.
- Tersedia air pembersih yang cukup.
- Penerangan minimal 5 fc pada lantai.
- Urinoir yang baik adalah type single urinoir, yang dapat secara berkala 5 menit atau 10 menit membersihkan dengan sendirinya (intermittent automatic flushing device).
- Sebaiknya disediakan wastafel (tempat cuci tangan).

- Pemadam kebakaran

Didalam gedung bioskop harus tersedia alat pemadam kebakaran yang masih berfungsi dengan baik dan diletakkan ditempat yang mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh umum. Disediakan juga tempat membuang sisa puntung rokok.

- Eksterior traffic

Exterior traffic sangat penting karena untuk memudahkan dan melancarkan lalu lintas penonton untuk menuju ke bagian-bagian lain di lingkungan gedung tersebut. Beberapa hal yang harus mendapatkan perhatian dari eksterior traffic adalah :

- Memperhatikan lebar koridor jalan.
- Sebaiknya koridor jalan yang menghubungkan dari bagian ke satu bagian lain cukup jelas dan teratur serta ada rambu penunjuk.
- Agar keluar masuknya pengunjung teratur maka pintu yang menuju ke ruang pertunjukkan dan pintu yang keluar dari tempat pertunjukkan sebaiknya terpisah.
- Memiliki pencahayaan buatan yang cukup atau jika memungkinkan memakai pencahayaan alami.

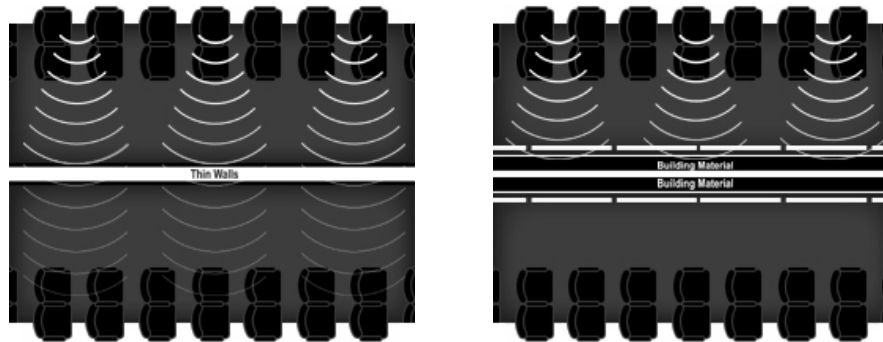
2. Interior gedung

Merupakan ruangan didalam gedung bioskop dimana tempat untuk menonton (theater). Yang perlu diperhatikan dalam interior gedung ini antara lain.

▪ Dinding

Dinding gedung pertunjukkan dibuat anti gema suara dengan menerapkan sistem akustik dengan maksud.

- mencegah gema suara yang memantul dan memecah bunyi asli.
- mencegah penyerapan suara (absorpsi) sehingga suara hilang dan menjadi kurang jelas.
- membantu resonansi (menguatkan suara).
- Pada dinding dan langit-langit diberi insulasi bunyi yang lembut pada sistem suara dan penghawaan serta sebagai pengendali bising.
- Alternatif untuk insulasi dinding untuk pengendalian bising, antara lain dengan:
 - Bata 23 cm.
 - Bata berlubang.
 - Pelapisan bahan akustik pada dinding.

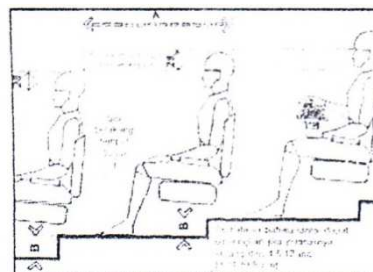


Gbr.2.23

Pelapisan akustik dinding

Sumber: THX certified, www.google.com

- Lantai
- Lantai dibuat dari bahan yang kedap air, keras, tidak licin dan mudah dibersihkan.
- Kemiringan dibuat sedemikian rupa sehingga pandangan penonton yang dibelakang tidak terganggu oleh penonton yang di depan.
- Memberi lapisan lantai dengan karpet yang lembut, gabus, karet dan sejenisnya, yang dapat menyerap bunyi.
- Lantai dibuat mengambang, dengan memberikan lapisan peredam yang tidak menempel pada lapisan dasar lantai.
- Pemasangan anti getar(resilient).
- Data pengukuran undakan kemiringan lantai kira-kira 5 inci atau 12,7 cm dan kelipatannya.

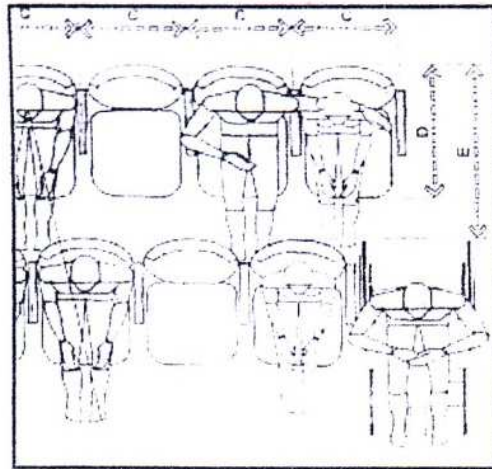


	In	Cm
A	40	101,6
B	5	12,7
C	20-26	50,8-66,0
D	27-30	68,6-76,2
E	30-37	78,4-81,3

Gbr.2.24

Kemiringan lantai

Sumber: data arsitek,1999



Gbr.2.25
Posisi duduk
Sumber: data arsitek,1999

▪ Ventilasi

Ventilasi untuk gedung bioskop penting untuk mengatur sirkulasi udara, agar terjadi sirkulasi pertukaran udara kotor dalam ruangan dan udara bersih sehingga tercipta suatu kenyamanan. Untuk kamar normal 27°C dan kelembaban yang baik adalah 40%. (Soebagio Reksosoebroto). Suhu ruang antara 20°C - 25°C , dengan kelembaban diantara 40%-50% (Rudi Gunawan). Sistem ventilasi pada umumnya terbagi atas dua.

- Ventilasi Alami (Natural Ventilation System)

Ventilasi alam ini dapat dibuat dengan jalan memasang jendela dan lubang-lubang angin atau dengan menggunakan bahan bangunan yang berpori-pori.

- Ventilasi Buatan (Artificial Ventilation System)

Untuk ventilasi buatan ini dapat berupa:

• Fan (kipas angin)

Fungsinya hanya memutar udara didalam ruangan, sehingga masih diperlukan ventilasi alamiah. Penambahan exhauster (pengisap udara) yang prinsip kerjanya adalah mengisap udara kotor dalam ruangan.

- Air Conditioning (AC)

AC yang baik untuk gedung bioskop adalah menggunakan AC central. Air Conditioning (AC) prinsip kerjanya adalah penyaringan, pendinginan, pengaturan kelembaban serta pengaturan suhu dalam ruangan. Yang perlu diperhatikan bila menggunakan AC adalah ruangan harus tertutup rapat dan orang tidak boleh merokok didalam ruangan.

- Tempat duduk atau kursi

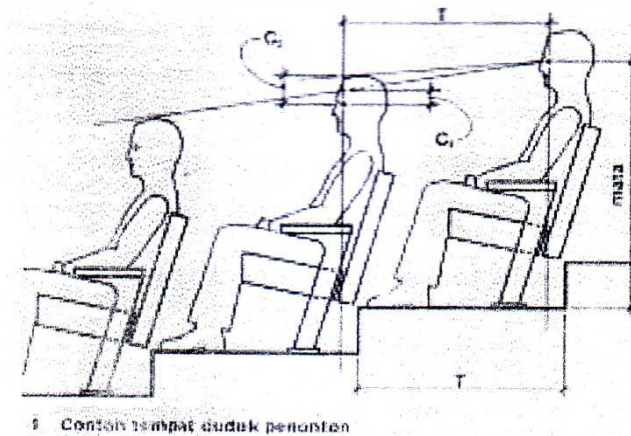
Persyaratan dari tempat duduk atau kursi adalah.

- Penataannya sama seperti tempat duduk pertunjukan. Yang membedakan blok deretan tempat duduk penonton tidak lebih dari 14 kursi.²
- Konstruksi cukup kuat dan tidak mudah untuk jadi tempat bersarangnya binatang pengganggu antara lain kutu busuk atau serangga lainnya.
- Ukuran kursi yaitu :
 - Lebih kurang 40-50 cm.
 - Tinggi kursi dari lantai sebaiknya 48 cm.
 - Tinggi sandaran 38-40 cm dengan lebar sandaran disesuaikan dengan kenyamanan.

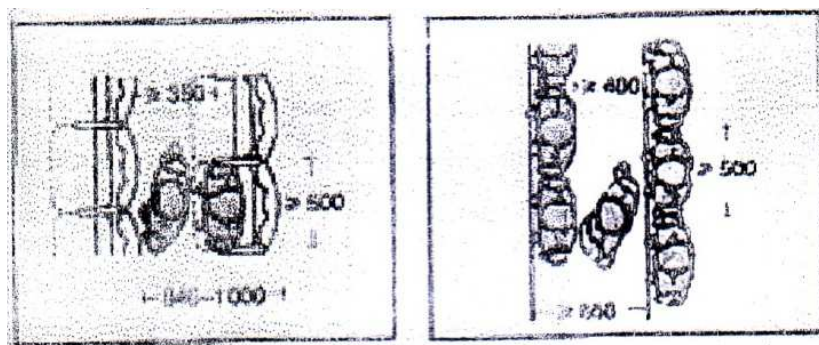
Menurut hasil penyelidikan yang dilakukan oleh Departemen Penerangan bersama Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) menyatakan bahwa :

- Jarak tidak boleh lebih dari 35°. Baris terdepan minimal 6 m dari layar.
- Lebar pada tempat duduk berubah-ubah dari 1x lebar gambar pada deretan pertama hingga 1,3x deretan tempat duduk paling belakang.

²Ernest Neufert, Data Arsitek, 1999, edisi ke-2, Erlangga, Jakarta.



Gbr.2.26
Pola ketinggian tempat duduk
Sumber: data arsitek,1999



Gbr.2.27
Pola jarak kursi
Sumber: data arsitek,1999

▪ Sistem lalu lintas dalam ruang theater (traffic system)

Sistem lalu lintas dalam ruangan perlu diatur untuk kelancaran keluar masuknya penonton. Sebaiknya alurnya dibuat searah. Traffic system dibagi menjadi 4 bagian yaitu.

- Lintas utama (maintraffic) dengan lebar minimal 2 meter.
- Lintas block (blocktraffic) lebar minimal 80 cm.
- Lintas antar kursi (between chair traffic) lebar minimal 40 cm.
- Lintas keliling ruangan (round the corner traffic) lebar minimal 50 cm.

- Untuk koridor di luar ruang ruang menonton berdasarkan persyaratan umum 20% dari luasan.³

- Pintu darurat

Persyaratan pintu darurat adalah:

- Lebar minimal pintu darurat adalah 2 kali lebar pintu biasa (160 cm).
- Jarak pintu darurat yang satu dengan lain sedikit-dikitnya 5m dengan tinggi 1,8 m dan membuka kearah ke luar.
- Letak pintu darurat sebelah kiri dan sebelah kanan ruang pertunjukkan harus simetris.
- Selama pertunjukan berlangsung pintu darurat tidak boleh di kunci.
- Di atas pintu harus dipasang lampu merah dengan tulisan yang jelas 'Pintu Darurat'.
- Sound system

Sound system adalah suatu alat elektronik yang digunakan untuk mengeraskan suara sehingga bisa terdengar jelas oleh seluruh penonton. Sound system untuk gedung bioskop adalah sound system stereo dengan peletakan pengeras suara pada dinding dalam jarak yang sama antara yang satu dengan yang lain, sehingga suara akan diterima merata oleh penonton. suara diukur dengan satuan decibel (dB) antara 80 – 85 dB simetris di kanan kiri.

Gejala akustik yang mungkin terjadi dalam bioskop adalah bunyi. Macam- macam bunyi.⁴

³ Ernest Neufert, Data Arsitek, edisi ke-2, jilid 1, Erlangga, Jakarta, 1999

⁴ Ir. Sugini, Diktat Kuliah Fisika Bangunan 2, Jogjakarta, 2000

- Langsung : dari sumber langsung yang dapat terdengar oleh penerima suara.
- Pantul : bunyi yang dapat dipantulkan dari sumber bunyi.
- Diserap : bunyi yang dapat diserap oleh dinding-dinding yang memiliki bahan penyerap.
- Didifusikan: bunyi yang dapat disebarkan dari arah sumber bunyi ke dinding.
- Difraksikan: bunyi yang menyebabkan gelombang bunyi dibelokkan di sekitar penghalang.
- Ditransmisikan: bunyi yang secara tidak langsung ditransmisikan keluar ruang melalui dinding.
- Dengung: bunyi yang berkepanjangan akibat pemantulan yang berturut-turut dalam ruang tertutup setelah sumber bunyi berhenti.

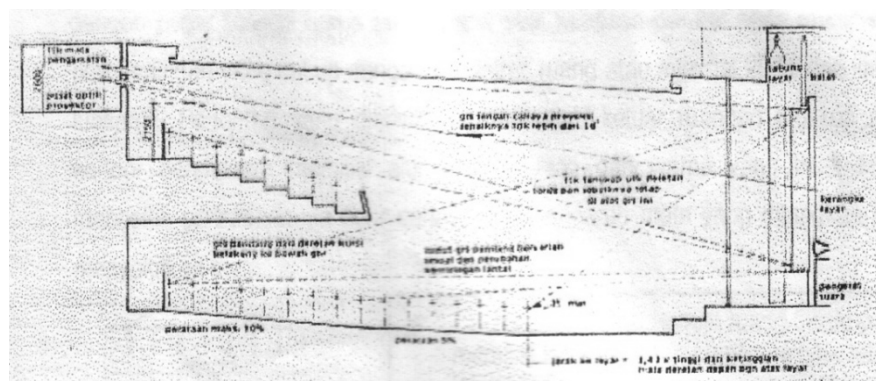
Bunyi- bunyi tersebut dapat diatasi dengan mengendalikan bising dengan menggunakan sistem akustik pada dinding, lantai, dan langit-langit. Sistem pengaturan suara menggunakan standart dolby dengan menggunakan 2 jenis speaker untuk suara efek (bagian belakang) dan dialog (bagian depan). Standart film 70mm menghasilkan gambar 36,5 m² menggunakan 5 jalur penguat suara dibelakan layar dan yang ke-6 untuk penguat suara auditorium (bioskop).⁵ Letaknya berada di luar dinding panel pemantul bunyi, dengan jarak 25 ft agar penyebaran suara dapat di dengar tiap sudut.

⁵ Ernest Neufert, *Data Arsitek*, edisi ke-2, jilid 2, Erlangga, Jakarta, 1999, hal. 13

▪ Layar film

Layar film merupakan alat yang pokok dan penting dalam bioskop. Adapun syarat-syarat layar yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut.

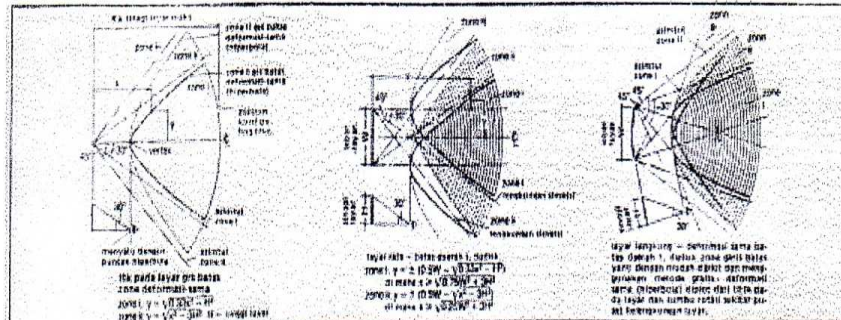
- Layar sebaiknya berwarna putih. Bahan layar plastik vinyl dengan permukaan bersifat menyebarkan atau dengan lapisan permukaan yang memantulkan cahaya. Film adalah lembar tipis dengan bahan transparan yang tipis dan fleksibel, berlapis emulsi yang sensitif cahaya dan membentuk sebuah pemutaran film.⁶
- Jarak antara layar dengan proyektor harus sesuai sehingga gambar yang di proyeksikan pada layar benar-benar baik (fokus harus tepat) sehingga tidak menghasilkan gambar yang kabur. Jarak ideal layar dengan proyektor ± 40 m.



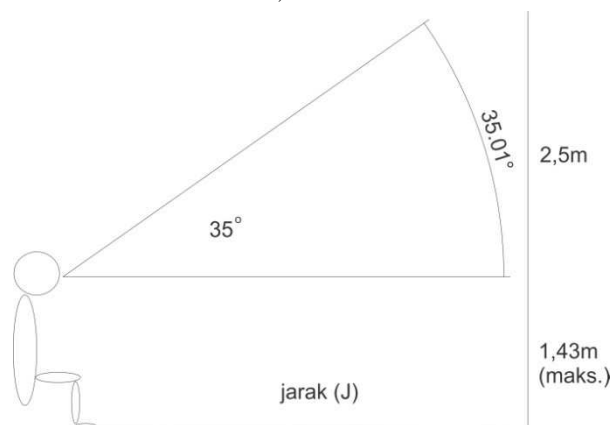
Gbr.2.28
Proyeksi proyektor ke layar
Sumber: De Chiara

⁶ Katz, the Film Encyclopedia, Thomas Y., Crowell publisher, New York, 1979

- Garis pandang
- Jarak Jarak antara layar dan tempat duduk harus ditentukan perbandingan tinggi terhadap lebar ukuran layar proyeksi.⁷



Gbr. 2.29
 Perbandingan lebar proyeksi
 Sumber: data arsitek, 1999

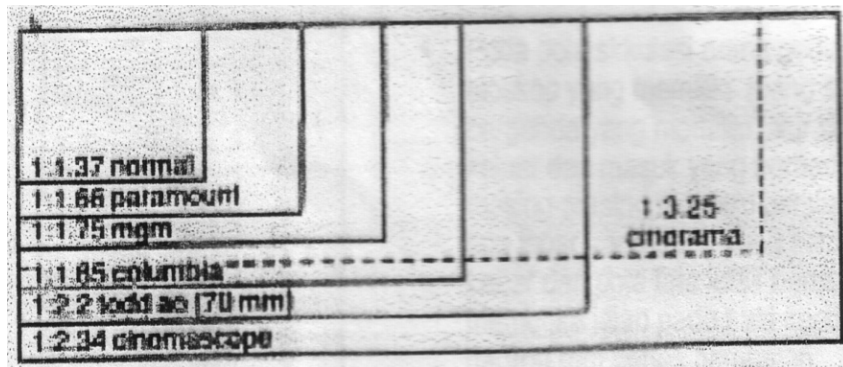


Gbr. 2.30
 Perbandingan lebar proyeksi dan tempat duduk
 Sumber: analisa, 2010

- Jarak pandang maksimal tidak boleh lebih besar 2x lebar gambar yang diproyeksikan.
- Untuk memperoleh kondisi pandangan yang baik, pada bagian bawah dari layar pertunjukkan, diukur dari lantai tempat duduk deretan pertama 142.5 cm(maksimal), idealnya setinggi 60 cm (De Chiara, edisi ketiga).
- Jenis film dan perbandingan layar digunakan jenis dan besar layar yang akan dipakai. Biasanya bioskop memakai film

⁷ Joseph De Chiara & John Callender, Time Saver Standart Building Types, edisi ke-3, hal 124

35mm(13m) dan 70mm(20m). Dengan ratio lebar tempat duduk pertama : jarak pandang 1:2 dan 1:3.⁸



Gbr.2.31

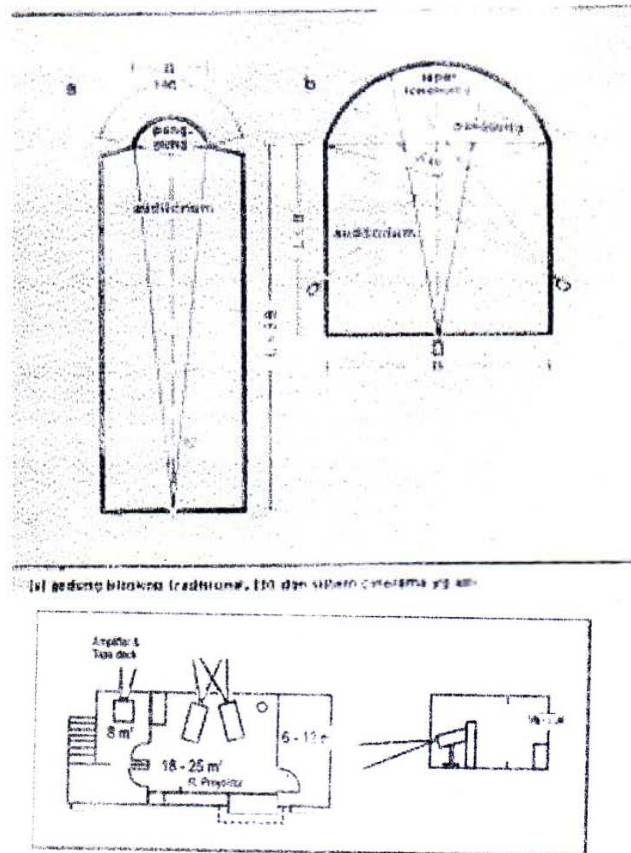
Rasio ukuran gambar film
Sumber: data arsitek,1999

▪ Proyektor film dan ruangan

Persyaratan proyektor dan ruangan adalah

- Ruang proyektor harus mempunyai ventilasi yang cukup untuk pertukaran udara didalam ruangan tersebut (10% – 20%) dari luas lantai sehingga petugas atau operator tidak merasa pengap atau panas.
- Setidaknya ada 2 buah proyektor sehingga tidak ada jeda saat pergantian antar rol film, harus baik, tidak bergetar, terang sehingga tidak merusak mata. Ruang untuk proyektor disesuaikan dengan ukuran proyektor dan jumlah petugas, Kelembaban & suhu yang diperhatikan.
- Memiliki ruang yang terpisah yang memiliki pengatur cahaya, ruang baterai, distribusi suara dan listrik, ruang lampu sorot, gudang dengan luas 18-25m².

⁸ Ernest Neufert, Data Arsitek, edisi ke-2, jilid 2, erlangga, Jakarta, 1999, hal. 133

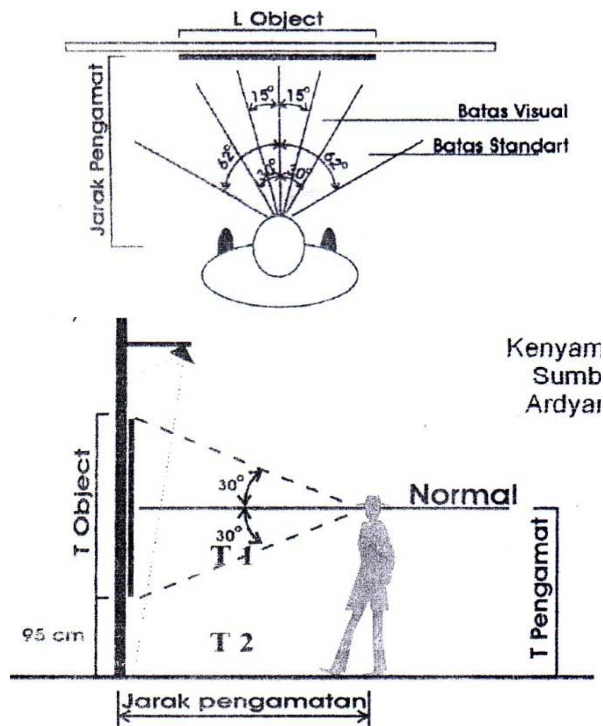


Gbr. 2.32

Sudut pembentukan sinar proyeksi dan ruang proyektor
Sumber: data arsitek, 1999

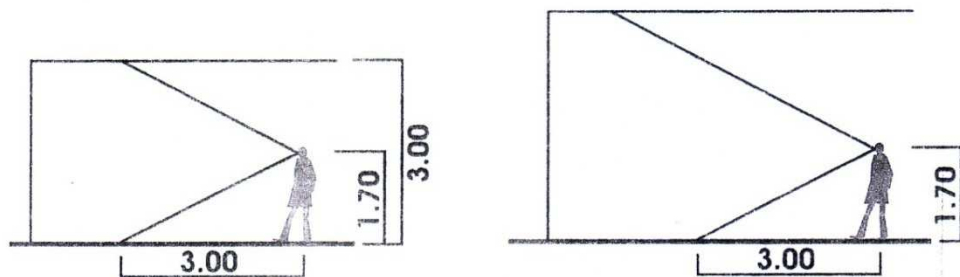
- Pemadam kebakaran
- Didalam gedung bioskop harus tersedia pemadam kebakaran yang masih berfungsi.
- Diletakkan di tempat yang mudah dilihat dan mudah di jangkau oleh umum.
- Jumlah disesuaikan dengan besar kecilnya gedung bioskop.
- Pada setiap alat pemadam kebakaran perlu adanya penjelasan tentang cara pemakaiannya.
- Ruang display
- Batas standart untuk melihat sebuah objek secara horizontal adalah 30° ke kiri dan ke kanan, dengan batas melihat ke kiri dan ke kanan manusia 62° .

- Jarak pengamat = $\frac{1}{2}L$ Object/Tg 30° (untuk arah horizontal $L > T$).
- Ketinggian ruang juga mempengaruhi sebuah pandangan yang tertangkap.
- Dapat menggunakan pencahayaan alami dengan menggunakan material fiber glass sebagai sky light.



Gbr. 2.33

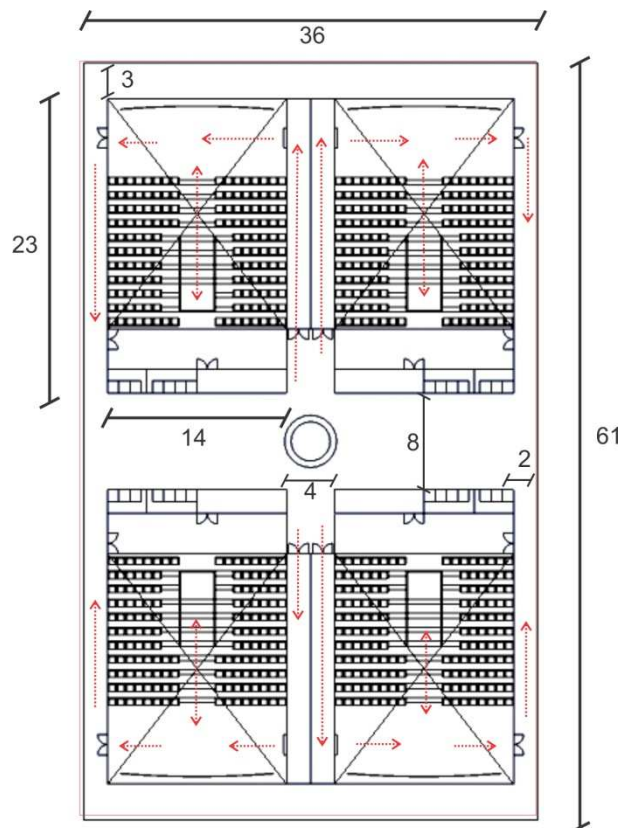
Kenyamanan pandang horizontal dan vertikal
Sumber: panero, 1979



Gbr.2.34

Pengaruh tinggi ruang dan pandangan
Sumber: data arsitek, jilid 1

Dari persyaratan yang melekat, jarak layar, posisi tempat duduk, keterkaitan dengan ruang proyektor, sirkulasi dalam tata ruang cinema, maka mendapatkan suatu layout ruangan cinema sebagai berikut.



Gbr.2.35
Layout ruang theater
Sumber: analisa,2011

2.3.1.3 Studi kasus bioskop cinema 21

1. Tunjungan Cineplex 21

- Alamat: Jl. Basuki Rahmat 8-21, Plaza Tunjungan 3 lantai 5 Surabaya.
- Berdiri: 16 Oktober 1996
- Loker menggunakan sistem computer
- Ruang-ruang:
 - 4 buah ruang theater
 - Loker 2 lajur
 - Kantin

- Ruang proyektor
- Ruang teknisi
- Kantor pengurus
- Toilet pria dan wanita
- Kapasitas tempat duduk
 - Tunjungan 1: 248 seat
 - Tunjungan 2: 234 seat
 - Tunjungan 3: 184 seat
 - Tunjungan 4: 248 seat
- Ukuran pita film menggunakan 35mm. Setiap film menggunakan kurang lebih 6 roll yang digabung menjadi 1 roll untuk kemudian diputar proyektor. Penggulungan menjadi 1 roll memerlukan waktu kurang lebih ½ jam.
- Ukuran layar 6m x 12m.
- Jarak layar dengan kursi barisan pertama 5m.
- Lapisan plafon menggunakan karpet.
- Lapisan dinding: tripleks, partisi board, karpet.
- Lapisan lantai: karpet, vinyl (theater) ; granit (lobby) ; keramik (kantor dan loket).
- Memiliki jalur sprinkler.
- Menggunakan AC sentral.
- Pencahayaan studio lampu 60 watt dengan dimmer.
- Tata suara
 - Tunjungan 1: SDDS(Sony Dynamic Digital Sound)- 8 channel.
 - Tunjungan 2: Dolby Digital - 6 channel.
 - Tunjungan 3: Dolby Digital - 6 channel.
 - Tunjungan 4: DTS(Digital Theater System)- 6 channel.
- Dengan kapasitas 150 seat, maka standar Tunjungan 3 dapat mewakili.
 - Proyektor jenis Victoria 5 Cineme(Canica Milano Italy).
 - Digital film sound processor model DA 20 no. 501485.

- Cinema sound processor model CP 55 no. 8802.
- Digital Sound head 700 no. 504181.
- Dolby SR Cinema Processor SR A5 no. 2894.
- JBL Frequency Dividing Net Work Series model 5234 A no. 12725.
- JBL Frequency Dividing Net Work Series model 5234 A no. 12867.
- Amplifier
 - JBL Power Amplifier model 6260 no. 03637.
 - JBL Power Amplifier model 6260 no. 03635.
 - JBL Power Amplifier model 6260 no. 03639.
 - JBL Power Amplifier model 6260 no. 03640.
 - QSC Stereo Amplifier 1700 model 1700 no. 0869733.

2. MPX Grande Cinema 21

- Lokasi: Jl. Iskandarsyah 11, Pasar Raya Grande lantai 10, Jakarta Selatan.
- Jam operasi: 14.15-21.15 (setiap hari).
- Ruang-ruang yang tersedia
 - 6 ruang theater.
 - Ruang proyektor.
 - Loket otomatis computer 5 lajur, kartu kredit 2 lajur, MPX card dan tunai 3 lajur.
 - Lounge (untuk Diamond Class)
 - 5 ruang teknisi.
 - Cafeteria.
 - Kantor pengelola.
 - Toilet pria dan wanita.
- Kapasitas tempat duduk
 - MPX 1 : 236 seat.
 - MPX 2 : 236 seat.
 - MPX 3 : 53 seat.

- MPX 4 : 53 seat.
- MPX 5 : 53 seat.
- MPX 6 : 24 seat. (Diamond Class).
- Proyektor
 - MPX 1 dan 2 : Strong Highlight 4000 watt xenon.
 - MPX 3, 4, 5 dan 6 : Strong Highlight 2000 watt.
- Harga tiket: Rp 40.000,00-Rp 60.000,00 (Gold Class), Rp 125.000,00 (Diamond Class).
- MPX Grande 21 menggunakan 6 proyektor bermerk Strong Highlight II buatan AS yang dioperasikan secara computerized (dengan 1 tombol dapat menghidupkan 6 proyektor sekaligus).
- Tata suara
 - MPX 1 : DTS(Digital Theater System).
 - MPX 2 : DTS(Digital Theater System).
 - MPX 3: Dolby Digital.
 - MPX 4: Dolby Digital.

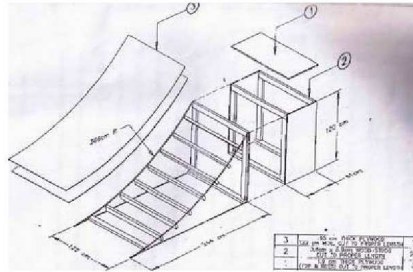
2.3.2 Indoor skatepark

Dasar dari desain adalah membangun proses yang baik, memastikan bahwa fitur skatepark harmonis dan rideable, sehingga pemain skateboard stabil dalam menciptakan irama di setiap fitur. Merupakan sarana bermain skateboard, bmx bike, dan sejenisnya di dalam ruangan sehingga komunitas pemain skateboard memiliki wadah bermain skateboard dan tidak bermain di jalan-jalan atau fasilitas umum.

2.3.2.1 Jenis rintangan

Berikut merupakan jenis rintangan yang biasa dijumpai pada permainan skateboard.

- Quarter pipes



Gbr.2.36

Quarter pipes

Sumber: www.hecker.com dan www.ramps.com

- Spines



Gbr.2.37

Spines

Sumber: www.ramps.com dan pencarian gambar google,2011

- Flat bank



Gbr.2.38

Flat bank

Sumber: www.ramps.com dan pencarian gambar google,2011

- Wall rides



Gbr.2.39
Wall ride

Sumber: Pencarian gambar google,2011

- Mini ramps



Gbr.2.40
Mini ramps

Sumber: www.suburbanrails.com

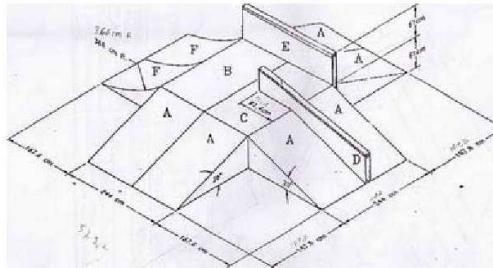
- Hips



Gbr.2.41
Hips

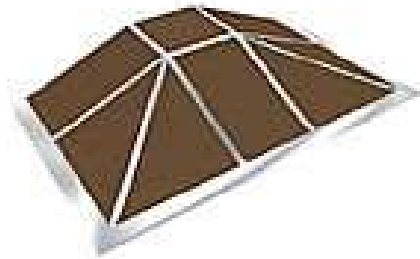
Sumber: pencarian gambar google

- Funboxes



Gbr.2.42
Funboxes
Sumber: www.hecker.com

- Pyramids



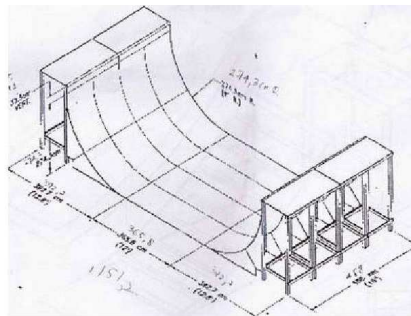
Gbr.2.43
Pyramids
Sumber: www.hecker.com

- Euro gap



Gbr.2.44
Euro gap
Sumber: www.ramps.com

- Halfpipe



Gbr.2.45
Half pipe

Sumber: www.wikipedia.org dan www.hecker.com

- Bowl



Gbr.2.46
Bowl

Sumber: www.google.com/bowl

- Pool



Gbr.2.47

Pool

Sumber: www.google.com/pool

- Kicker bank

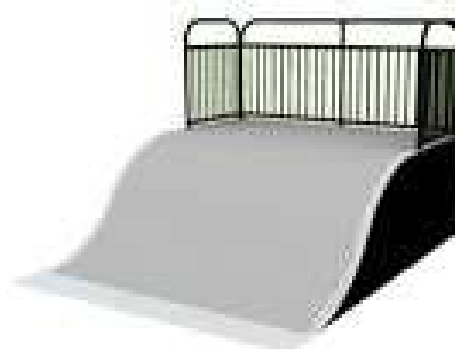


Gbr.2.48

Kicker bank

Sumber: www.ramps.com

- Roll-in



Gbr.2.49

Roll in

Sumber: www.ramps.com

- Combo box



Gbr.2.50
Combo box
Sumber: www.ramps.com

- Driveway



Gbr.2.51
Driveway
Sumber: www.ramps.com

Dalam penciptaan suatu indoor skatepark jenis-jenis rintangan ini opsional dalam pengaplikasiannya. Sehingga jenis rintangan tidak harus dipergunakan seluruhnya. Berbeda dengan sebuah outdoor skatepark, yang biasanya menyediakan seluruh jenis rintangan.

2.3.2.2 Studi kasus skatepark

a. Bloodbath skatepark, Yogyakarta

- Lokasi : Sleman, Yogyakarta
- Jam operasional : 13.00-21.00 wib/ Rp 10.000,00
- Usia pengguna : 12-30 th
- Jenis track : pyramid, rail, ledges, banks, dll



Gbr.2.52

Bloodbath skatepark

Sumber : www.gudeg.net dan survey

b. Volcom skatepark, Chicago

- Lokasi : Chicago, USA
- Jam operasional : 09.00am – 23.00pm
- Usia pengguna : 12-30 th
- Jenis track : pool, ¼ pipe, long box, rail, rolldown, banks, pyramid.



Gbr.2.53
Volcom skatepark

Sumber: www.volcom.com/youth/against

2.3.3 Food court

Sebagai fasilitas penunjang bangunan dalam pemenuhan kegiatan makan dan minum dalam sifat yang lebih terbuka dengan suasana lebih santai dan leluasa. Dimana terdapat lebih dari 1 jenis stand penjualan makanan atau minuman di tempat yang sama.



Gbr.2.54
Foodcourt

Sumber : www.google.com/foodcourt

2.3.4 Karaoke

Merupakan sarana penunjang dimana pengunjung dapat melakukan kegiatan karaoke atau menyanyi. Musik dan menyanyi telah banyak diminati oleh beberapa orang dan menjadikan alternatif yang paling diminati dalam orang mencari pemenuhan hiburan.

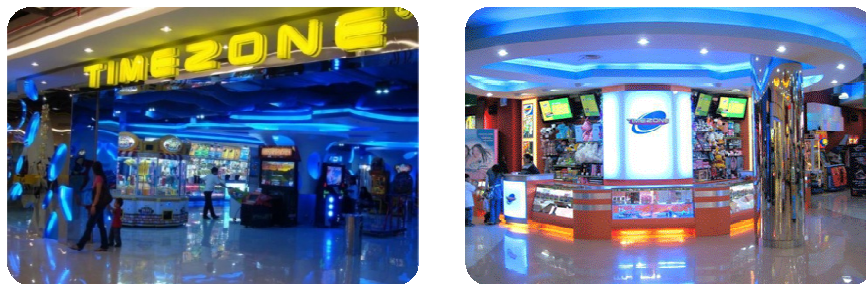


Gambar. 2.55
Karaoke room

Sumber : www.google.com/karaoke room, 2010

2.3.5 Game area dan billiard pool

Brand yang menempati retail penunjang bangunan entertainment center ini adalah Timezone. Sebuah fasilitas penunjang yang berisikan beberapa jenis permainan mesin-mesin arcade dengan sistem pengoperasian dengan membeli koin.



Gbr. 2.56
Franchise timezone

Sumber: www.google.com/timezone, 2010

Billiard pool adalah fasilitas penunjang lain yang ditawarkan sebagai tempat bermain billiard sambil menunggu jadwal tayang menonton film ataupun kegiatan billiard sebagai tujuan utama.



Gbr. 2.57
 Tempat billiard dan orang sedang bermain billiard
 Sumber: www.google.com/billiard,2010

2.4 ANALISA KEBUTUHAN RUANG

2.4.1 Kebutuhan dan besaran ruang

2.4.1.1 Bioskop/Cinema (Studio 21)

Tabel 2.3
Kebutuhan ruang cinema

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2/org)	Jumlah (m2)
Ruang theater	4	150	1.5	900
Ticket box	4	1	4	16
Lounge hall	1	100	0.5	50
Ruang tunggu	4	50	0.5	100
Ruang proyektor	4	1	20	80
Candy court	3		12	36
Ruang maintenance	2		12	24
+Sirkulasi 20%				1447.2

Sumber :analisa, 2010

2.4.1.2 Game Area (Timezone)

Tabel 2.4
Kebutuhan ruang game area

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2/org)	Jumlah (m2)
Ruang main	1	40	4	160
Changer coin	1	2	1.8	3.6
Souvenir Court	1	1	15	15
Ruang tunggu	1	6	3	18
+Sirkulasi 20%				235.92

Sumber : analisa,2010

2.4.1.3 Billiard

Tabel 2.5
Kebutuhan ruang billiard

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2/org)	Jumlah (m2)
Ruang meja	1	10	16	160
Mini bar	1	6	4	24
Ruang tunggu	1	6	3	18
Kasir	1	1	1.2	1.2
+Sirkulasi 20%				243.8

Sumber : analisa,2010

2.4.1.4 Foodcourt

Tabel 2.6
Kebutuhan foodcourt

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2)	Jumlah (m2)
Hall	1	50		50
Ruang makan	1	50	2	100
Retail/stand	10	4	9	360
Dapur	10	2	2	40
Kasir	3	1	1.2	3.6

Wastafel	1	4	0.5	2
Gudang	2		6	12
+Sirkulasi 20%				681.12

Sumber : analisa,2010

2.4.1.5 Karaoke (Happy Puppy)

Tabel 2.7
Kebutuhan ruang karaoke

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2)	Jumlah (m2)
Studio room	5	3	2.4	36
Small room	5	4	2.4	48
Medium room	3	6	2.4	43.2
Large room	2	10	2.4	48
Ruang audio	1	1	18	18
Ruang tunggu	1	6	3	18
Counter	1	1	3.5	3.5
Toilet	4	1	1.2	4.8
Pantry	2	2	1.5	6
+Sirkulasi 20%				270.6

Sumber : analisa,2010

2.4.1.6 Indoor Skatepark

Tabel 2.8
Kebutuhan ruang skatepark

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2)	Jumlah (m2)
Wood skatelite set	1		972	972
Outdoor skatepark	1		110	110
Ruang sewa alat	1	15	0.8	12
Ruang tunggu	1	6	3	18
Kasir	1	1	1.2	1.2

Gudang	1		4	4
+Sirkulasi 20%				1340.64

Sumber : analisa,2010

2.4.1.7 Mini Market

Tabel 2.9
Kebutuhan ruang mini market

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2)	Jumlah (m2)
Mini market	1	30	1.2	36
Storage	1		10% mini market	3.6
Penitipan barang	1	1	4	4
Kasir	1	1	1.2	1.2
Loker	1	2	1.5	3
+Sirkulasi 20%				57.36

Sumber : analisa,2010

2.4.1.8 ATM

Tabel 2.10
Kebutuhan ruang ATM

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2)	Jumlah (m2)
Ruang ATM	1	4	3	12
Ruang antrian	1	4	1.75	7
+Sirkulasi 20%				22.8

Sumber : analisa,2010

2.4.1.9 Mushola

Tabel 2.11
Kebutuhan ruang mushola

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2)	Jumlah (m2)
Area ibadah	1	10	0.5	5
Tempat wudlu	1	6	2.5	15

Penitipan barang	1	5	0.5	2.5
Toilet	1	2	1.2	2.4
+Sirkulasi 20%				29.8

Sumber : analisa,2010

2.4.1.10 Ruang Pengelola

Tabel 2.12
Kebutuhan ruang pengelola

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2)	Jumlah (m2)
Ruang pimpinan	1	2	6	12
Ruang tamu	1	6	4	24
Ruang karyawan	1	10	6	60
Ruang pemasaran	1	2	6	12
Ruang rapat	1	15	1.2	18
Ruang tunggu	1	4	4	16
Pantry	1	4	2	8
+Sirkulasi 20%				180

Sumber : analisa,2010

2.4.1.11 Service Area

Tabel 2.13
Kebutuhan ruang service

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standart (m2)	Jumlah (m2)
LAVATORY				
WC pria	6	6	1	36
Urinoir	6	6	0.5	18
Wastafel	2	2	0.9	3.6
WC wanita	6	6	1	36
Wastafel	4	4	0.9	14.4
				108
Security	3	1	3	9

PARKING AREA				
Parkir mobil pengelola	1	10	13.2	132
Parkir motor pengelola	1	20	1.26	25.2
Parkir mobil pengunjung	1	50	13.2	660
Parkir motor pengunjung	1	100	1.26	126
Ticketing parkir	2	1	2	4
				956.2
Loading dock	1		36	36
Gudang induk	1		90	90
RUANG MEE				
Ruang shaft	1	6	0.7	4.2
Ruang chiller	1	1	15	15
Ruang genset	1	1	50	50
Ruang trafo	1	1	36	36
Ruang panel	1	1	6	6
Gudang	1	1	12	12
Ruang Tangga	3		6	18
+Sirkulasi 20%				1594.08

Sumber : analisa,2010

Total Keseluruhan

Tabel 2.14
Total keseluruhan kebutuhan ruang

Fungsi rentable area	4299.48
Fungsi unrentable area	209.8
Fungsi service area	1594.08
TOTAL	6103.44

Sumber : analisa,2010

2.4.2 Aktivitas pengguna

Tabel 2.15
Aktivitas pengguna

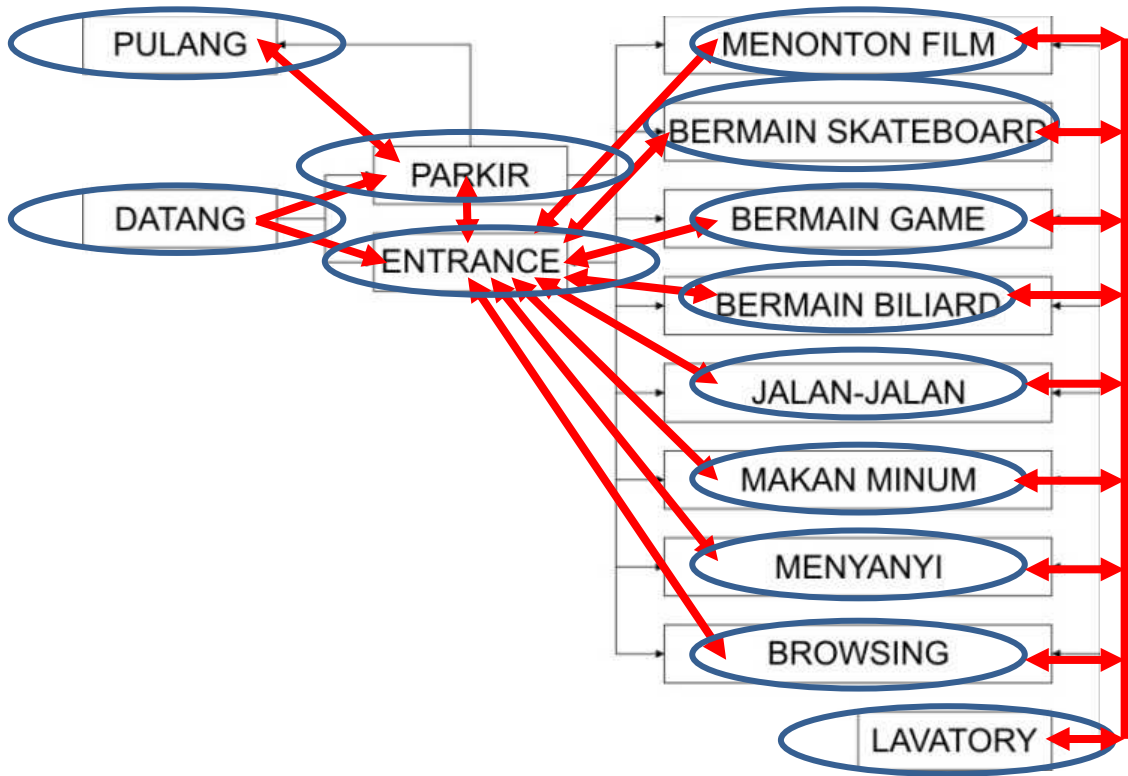
Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Pengguna
Menonton pemutaran film	Studio 21	Pengunjung
Bermain game	Timezone	Pengunjung
Bermain bilyard	Billiard pool	Pengunjung
Makan-nongkrong	Foodcourt	Pengunjung
Bermain skateboard	Skaterpark	Pengunjung
Menyanyi karaoke	Happy Puppy karaoke	Pengunjung
Jalan-jalan	Tempat pergerakan	Pengunjung
Browsing	Hotspot area	Pengunjung
-----	-----	-----
Pemeliharaan bangunan	Ruang pengelola	Pengelola
Manajemen	Ruang pengelola	Pengelola/penyewa
Operasional	Ruang pengelola	Pengelola/penyewa
-----	-----	-----
Layanan publik	Toilet	Umum
	Parkir	Umum
	Sholat	Umum
-----	-----	-----
Antar-ambil barang	Loading dock	Pengantar/ambil barang

Sumber : analisa,2010

2.4.3 Proses kegiatan

- Pengunjung

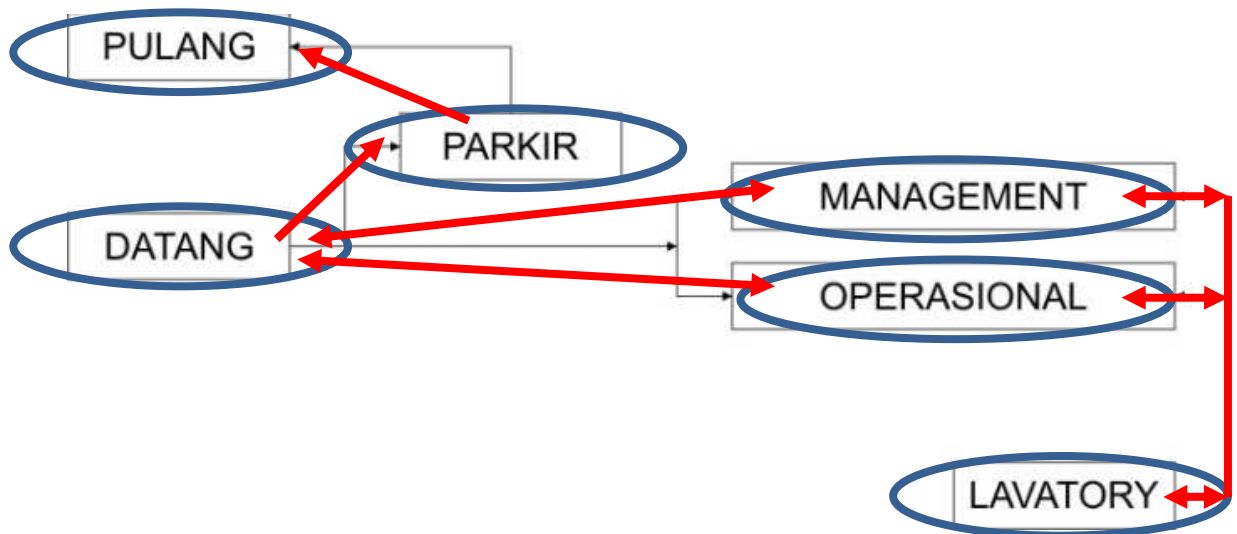
Diagram 2.1
Proses kegiatan pengunjung



Sumber : analisa,2010

- Penyewa

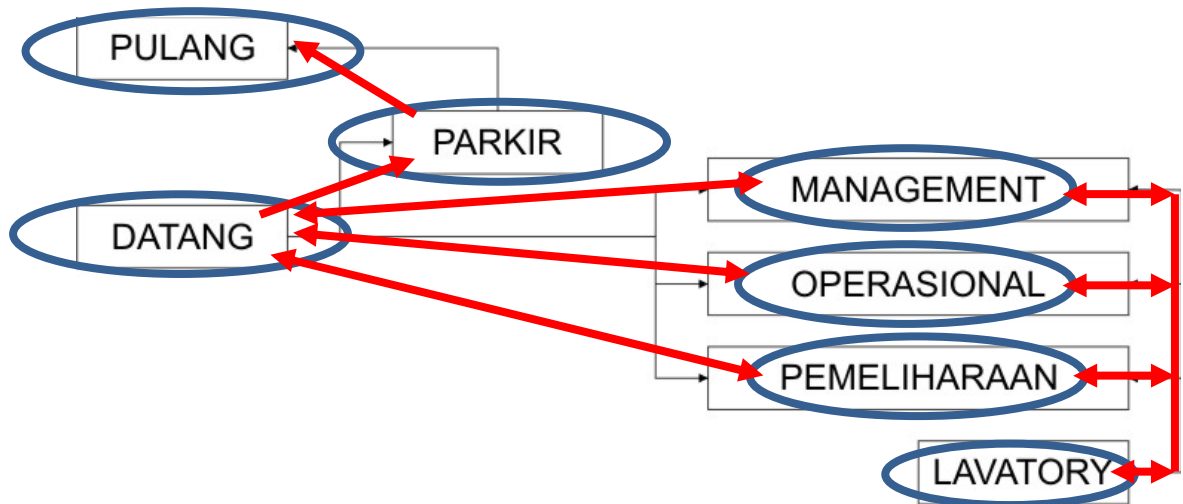
Diagram 2.2
Proses kegiatan penyewa



Sumber : analisa,2010

▪ **Pengelola**

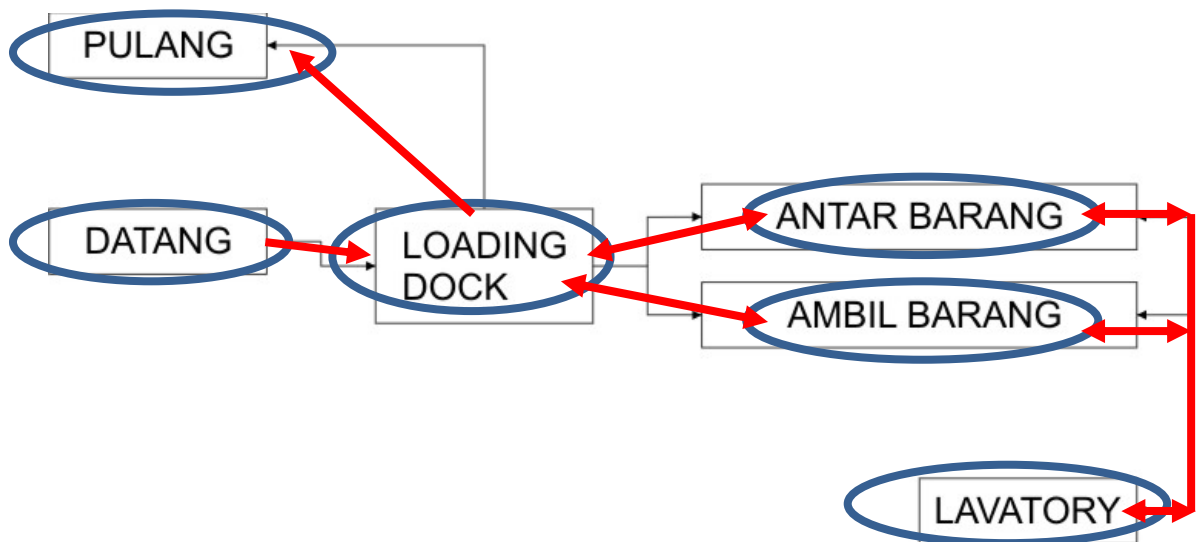
Diagram 2.3
Proses kegiatan pengelola



Sumber : analisa,2010

▪ **Pengantar-kirim barang**

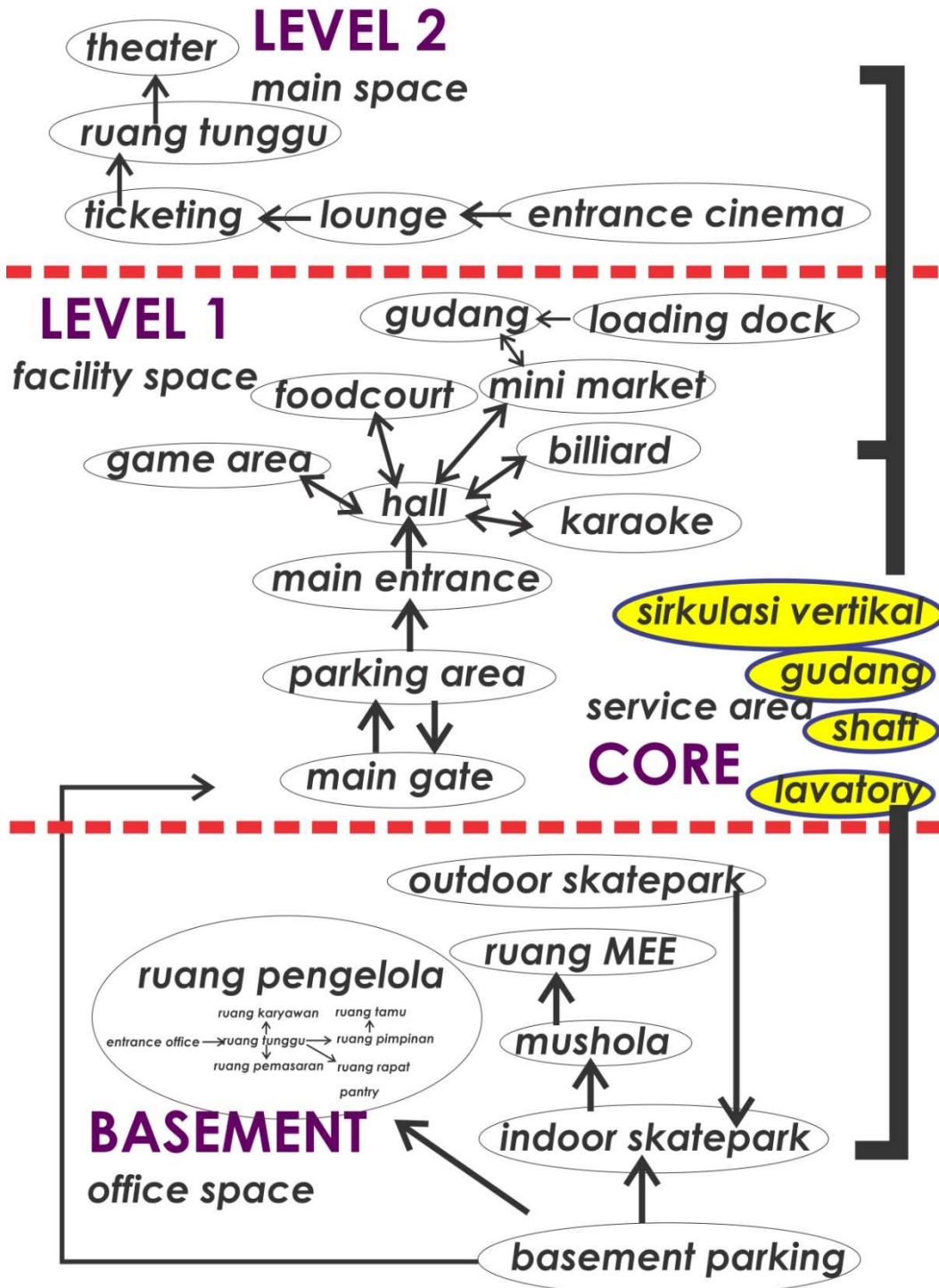
Diagram 2.4
Proses kegiatan pengantar-kirim barang



Sumber : analisa,2010

2.4.4 Organisasi ruang

Diagram 2.5
Organisasi ruang keseluruhan



Sumber : analisa,2010