

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan dan Sasaran	2
1.3. Manfaat	3
1.4. Lingkup Pembahasan	3
1.5. Metode Pembahasan	3
1.6. Alur Pikir	5
1.7. Sistematika Pembahasan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Tinjauan Tentang Movie Box	7
2.1.1. Pengertian Movie Box	7
2.1.2. Persyaratan Teknis Pembangunan	7
2.1.2.1 Dimensi Layar	7
2.1.2.2 Sightline dan Kalkulasinya	8
2.1.3. Aspek-Aspek Penting Lainnya	12
2.1.3.1 Film.....	12
2.1.3.2 Kursi Penonton	13
2.2. Tinjauan Tentang Karaoke	18
2.2.1. Pengertian Karaoke	18
2.2.2. Aspek-Asepek Penting dalam Suatu Ruang Karaoke	19
2.2.2.1 Akustik	19
2.2.2.2 Lighting	21
2.3. Tinjauan Tentang Lounge	22

2.3.1. Pengertian Lounge	22
2.3.2 Jenis-Jenis Lounge	22
2.3.2.1 Airport Lounge	22
2.3.2.2 Lounge Room / Living Room	23
2.3.2.3 Lounge Car	23
2.3.2.4 Chaise Lounge	24
2.4 Movie Box, Karaoke dan Lounge Sebagai Fungsi <i>Entertainment Place</i> ...	24
2.4.1 Fungsi Kegiatan Entertainment	24
2.4.2 Klasifikasi Kegiatan Entertainment	26
2.4.3 Tinjauan Kegiatan Komersial	29
2.5 Studi Banding	28
2.5.1 Blitz Megaplex Grand Indonesia	31
2.5.2 Moviebox Jogjakarta	35
2.5.3 Family Fun Semarang	38
2.5.4 E-PlazaSemarang	40
BAB III TINJAUAN UMUM	43
3.1 Tinjauan Kota Semarang	43
3.2 Tinjauan Movie Box, Karaoke dan Lounge di Semarang	53
3.3 Peraturan Pemerintah tentang Movie Box, Karaoke dan Lounge di Semarang	55
BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN	57
4.1 Kesimpulan.....	57
4.2 Batasan.....	57
4.3 Anggapan.....	58
BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN dan PERANCANGAN	
ARSITEKTUR	59
5.1 Dasar Pendekatan.....	59
5.2 Pendekatan Perencanaan.....	59
5.2.1 Pendekatan pelaku kegiatan.....	59
5.2.2 Pendekatan aktivitas kegiatan.....	62
5.2.3 Pendekatan kebutuhan ruang	66
5.2.4 Kebutuhan Kapasitas dan Besaran Ruang	68

a. Pendekatan Kapasitas Pengunjung.....	68
b. Pendekatan Besaran Ruang.....	71
5.3 Pendekatan Perancangan	90
5.3.1 Pendekatan lokasi dan tapak.....	90
a. Pendekatan pemilihan lokasi.....	90
b. Pendekatan pemilihan tapak.....	91
5.3.2 Pendekatan Utilitas Bangunan.....	94
a. Sistem Pencahayaan.....	94
b. Sistem Akustik.....	95
c. Sistem Tata Udara.....	95
d. Sistem Mekanikan Elektrikal.....	96
e. Sistem Telekomunikasi.....	97
f. Sistem Pemipaan dan Sanitasi.....	97
g. Sistem Pembuangan Sampah.....	98
h. Sistem Pencegahan dan Penanggulangan Kondisi Darurat.....	98
i. Sistem Keamanan.....	98
j. Sistem Penangkal Petir.....	99
BAB VI KONSEP DASAR PERANCANGAN	100
6.1 Program ruang	100
6.2 Besaran dan luasan tapak.....	105
6.3 Konsep perancangan.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ilustrasi Seating	8
Gambar 2.2	Ilustrasi Sightline Maksimal	9
Gambar 2.3	Konsep Every Row Vision & Every Other Row Vision	10
Gambar 2.4	Sudut Subtended Vertical dan Radius Arm	11
Gambar 2.5	Maksimum Gerakan Kepala	11
Gambar 2.6	Cinerama	14
Gambar 2.7	Theatre Seating	16
Gambar 2.8	Auditorium Seating	17
Gambar 2.9	Bleacher Seating	17
Gambar 2.10	Lecture Room Educational Seating	17
Gambar 2.11	Refurbished Theatre Seating	18
Gambar 2.12	Dinding Fleksibel Multifungsi yang dapat diatur sebagai penyerap suara	20
Gambar 2.13	Pencegahan Cacat Akustik Pada Ruang	21
Gambar 2.14	Zurich Airport Lounge	23
Gambar 2.15	Tudorbethan Lounge room in the UK	23
Gambar 2.16	Amtrak Lounge car	24
Gambar 2.17	Duchesse brisée	24
Gambar 2.18	Peta Alamat Blitz Megaplex Grand Indonesia	31
Gambar 2.19	Eksterior dan Interior Blitz Megaplex Grand Indonesia	32
Gambar 2.20	Studio Blitz Megaplex	33
Gambar 2.21	Satin Lounge	33
Gambar 2.22	Blitz Cafe	33
Gambar 2.23	Function Room	33
Gambar 2.24	Stage	34
Gambar 2.25	Game Spehere	34
Gambar 2.26	Digital Beat Store	34
Gambar 2.27	Candy Bar	34
Gambar 2.28	Blitz Info, Blitz Ticket Machine, Blitz Card Corner	35
Gambar 2.29	Blitz Shoppe, Sitting Group	35

Gambar 2.30	Fasade Moviebox	35
Gambar 2.31	Lounge	36
Gambar 2.32	Customer Reservation	37
Gambar 2.33	Cashier	37
Gambar 2.34	Trailer Box	37
Gambar 2.35	Interior Moviebox	37
Gambar 2.36	Piagam Penghargaan.....	38
Gambar 2.37	Ruang Kwartet	39
Gambar 2.38	Ruang Symphony.....	39
Gambar 2.39	Interior dan Exterior Family Fun	39
Gambar 2.40	Resto E-Plaza.....	40
Gambar 2.41	Lounge E-Plaza	40
Gambar 2.42	Pool E-Plaza	41
Gambar 2.43	Struktur Organisasi E-Plaza.....	42
Gambar 3.1	Peta Tata Guna Lahan	43
Gambar 3.2	Posisi Kota Semarang	44
Gambar 3.3	Banyaknya Muris Menurut Jenjang Pendidikan Kota Semarang	48
Gambar 5.1	Susunan Organisasi Pengelola	61
Gambar 5.2	Standar Area Duduk <i>Lobby</i>	72
Gambar 5.3	Standar Ruang Informasi	72
Gambar 5.4	Standar Ruang Kasir / Pembayaran	73
Gambar 5.5	Studi Ruang R. Family Movie Box	74
Gambar 5.6	Studi Ruang R. Group Movie Box	74
Gambar 5.7	Studi Ruang R. Suite Movie Box	74
Gambar 5.8	Studi Ruang R. Deluxe Movie Box	75
Gambar 5.9	Studi Ruang R. Kwartet Karaoke	76
Gambar 5.10	Studi Ruang R. Choir Karaoke	76
Gambar 5.11	Studi Ruang R. Big Band Karaoke	76
Gambar 5.12	Studi Ruang R. Symphony Karaoke	77
Gambar 5.13	Standar Ruang Makan.....	79
Gambar 5.14	Studi Ruang Tamu Direktur	79

Gambar 5.15	Studi Ruang Kerja Direktur	80
Gambar 5.16	Studi Ruang Rapat	80
Gambar 5.17	Studi Ruang Sekretaris	81
Gambar 5.18	Studi Ruang Manager Umum	81
Gambar 5.19	Studi Ruang Manager Bagian	81
Gambar 5.20	Peta Kecamatan Gajahmungkur dan Candi	92
Gambar 5.21	Peta Satelite Alternatif Tapak I	92
Gambar 5.22	Peta Satelite Alternatif Tapak II	93
Gambar 6.1	Peta Satelite Alternatif Tapak I.....	105
Gambar 6.2	Alternatif Tapak I.....	105
Gambar 6.3	Bangunan Arsitektur Modern	106
Gambar 6.4	Bangunan Simplicity	107
Gambar 6.5	Bangunan Asimetry and Regularity	107
Gambar 6.6	Bangunan Technology Structure	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Komponen Skala Pelayanan	29
Tabel 2.2	Jenis Ruang di Movie Box Jogjakarta	36
Tabel 2.3	Jenis Ruang di Family Fun Pandanaran Semarang.....	38
Tabel 3.1	Proyeksi Tingkat Pertumbuhan Penduduk Tahun 2010	47
Tabel 3.2	Jumlah Penduduk Kota Semarang Berdasarkan Usia Tahun 2008	48
Tabel 3.3	Bagian Wilayah Kota	50
Tabel 3.4	Tata Guna Lahan	53
Tabel 3.5	Jumlah Pengunjung 5 Film Terlaris di Bioskop	54
Tabel 3.6	Usaha Karaoke di Semarang	54
Tabel 5.1	Pendekatan Pelaku Kegiatan Pengunjung	60
Tabel 5.2	Pendekatan Pelaku Kegiatan Pengelola dan Karyawan .	61
Tabel 5.3	Pendekatan Pelaku Aktivitas Kegiatan	63
Tabel 5.4	Pendekatan Kebutuhan Ruang	66
Tabel 5.5	Jumlah penduduk tahun 2002 – 2006	69
Tabel 5.6	Pengunjung Setiap Area	71
Tabel 5.7	Pendekatan Besaran Ruang Kelompok Aktivitas Penerima	82
Tabel 5.8	Pendekatan Besaran RuangKelompok Aktivitas Utama	82
Tabel 5.9	Pendekatan Besaran Ruang Kelompok Aktivitas Pengelola.....	85
Tabel 5.10	Pendekatan Besaran Ruang Kelompok Aktivitas Pelayanan	86
Tabel 5.11	Pendekatan Besaran Ruang Kelompok Aktivitas Pendukung	87
Tabel 5.12	Luas Total Ruang.....	88
Tabel 5.13	Kebutuhan Lahan Parkir Kendaraan Pengelola	89
Tabel 5.14	Kebutuhan Lahan Parkir Kendaraan Pengunjung	90
Tabel 5.15	Kriteria Penilaian Pemilihan Tapak	94
Tabel 6.1	Program Ruang	101