



UNIVERSITAS DIPONEGORO

ENTERTAINMENT CENTER DI PURWOKERTO

TUGAS AKHIR

ANANDA PUTRI PERTIWI

21020111110139

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN/PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

SEMARANG

OKTOBER 2015



UNIVERSITAS DIPONEGORO

ENTERTAINMENT CENTER DI PURWOKERTO

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

ANANDA PUTRI PERTIWI

21020111110139

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN/PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

SEMARANG

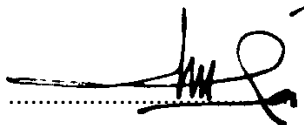
OKTOBER 2015

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

NAMA : Ananda Putri Pertiwi

NIM : 21020111110139

Tanda Tangan : 

Tanggal : 1 Oktober 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Ananda Putri Pertiwi
Nim : 21020111110139
Jurusan/Program Studi : Teknik Arsitektur
Judul Tugas Akhir : Entertainment Center di Purwokerto

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan/ Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing I : Prof. Ir. Edy Dharmawan, M. Eng
NIP 195511081983031002
Pembimbing II : Ir. Agung Budi Sardjono, MT
NIP 196310201991021001
Penguji I : Ir. Bambang Suyono, MT
NIP 195308261981041001



Semarang, 1 Oktober 2015

Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik UNDIP

Ketua Program Studi Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik UNDIP


Edward Endrianto Pandelaki, S.T, M.T, PhD

NIP. 197402231997021001


Prof. Ir. Totok Roesmanto, M. Eng

NIP. 1952050519801110011

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ananda Putri Pertiwi
Nim : 21020111110139
Jurusan/Program Studi : Arsitektur/ S-1
Kementerian : Pendidikan Nasional
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul :

ENTERTAINMENT CENTER DI PURWOKERTO

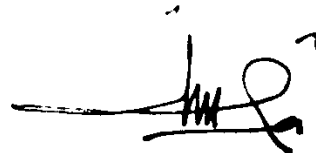
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada Tanggal : 1 Oktober 2015

Yang menyatakan,



ANANDA PUTRI PERTIWI

21020111110139

ABSTRAK

Saat ini Indonesia menjadi negara berkembang dengan pertumbuhan ekonomi yang pesat. Meningkatnya pula tingkat stress pekerja yang membuka kesempatan membuat fasilitas-fasilitas hiburan untuk penduduk kota. Hiburan merupakan suatu konsep rekreasi yang berhubungan dengan suatu fenomena atau aktifitas yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi orang yang melakukannya. Jenis hiburan yang dibutuhkan penduduk kota juga beragam dari hiburan keluarga, private, grup, maupun komunitas, dengan fasilitas-fasilitasnya pun bermacam-macam seperti pusat perbelanjaan, taman hiburan, taman terbuka, single building entertainment.

Entertainment Center merupakan solusi menjawab permasalahan kebutuhan hiburan di Purwokerto yang sangat potensial untuk mengembangkan pusat-pusat hiburan, baik dalam sisi komersil yakni sebagai salah satu bentuk entertainment untuk masyarakat modern yang berkembang di Purwokerto tetapi juga sebagai wadah komunitas berkumpul mencari hiburan, baik keluarga, grup, atau komunitas-komunitas lainnya. Konsep One Stop Entertainment yang diterapkan memudahkan masyarakat mendapatkan banyak hiburan hanya dalam satu tempat. Penekanan desain pada Entertainment Center ini adalah arsitektur modern, dimana fokus dalam arsitektur modern adalah bagaimana memunculkan sebuah gagasan ruang, kemudian mengolah dan mengelaborasinya sedemikian rupa, hingga akhirnya diartikulasikan dalam penyusunan elemen-elemen ruang secara nyata.

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian dan hal-hal mendasar mengenai hiburan, jenis-jenis hiburan yang akan ada pada Entertainment Center seperti bioskop, karaoke, game center, billiard, dan resto, serta arsitektur modern. Setelah itu dilakukan studi banding ke tempat hiburan lain untuk mengetahui fasilitas atau sarana prasarana lengkap Entertainment Center. Seluruh hasil kajian dituangkan dalam bentuk program ruang dan konsep-konsep perancangan yang diaplikasikan ke dalam desain yang dipresentasikan ke dalam bentuk gambar-gambar arsitektur.

Kata Kunci: *hiburan, pusat hiburan, modern*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur terhaturkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya penyusun telah dapat menyelesaikan penyusunan laporan Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan Judul yaitu **Entertainment Center di Purwokerto** pada Tugas Akhir periode 131/53 ini guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya naskah Sinopsis ini, antara lain:

1. Kedua orang tua, kakak, adik, dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan dalam berbagai hal sehingga proses Tugas Akhir dapat berjalan dengan baik.
2. Septana Bagus Pribadi, ST, MT dan Ir. Bambang Adji Murtomo, MSA selaku Koordinator Ujian Sarjana Periode 131-53.
3. Prof. Ir. Edy Dharmawan, M. Eng selaku dosen pembimbing pertama.
4. Ir. Agung Budi Sardjono, MT selaku dosen pembimbing kedua.
5. Ir. Bambang Suyono, MT selaku dosen penguji.
6. Prof. Ir. Totok Roesmanto, M.Eng selaku Ketua Program Studi S-1 Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
7. Edward Endrianto Pandelaki, ST, MT, Phd. selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
8. Kawan-kawan hula dan sahabat-sahabat yang selalu menemani dalam suka dan duka, serta memberikan dukungannya.
9. Massaidresna Hadiwijaya yang selalu mendukung dan mendoakan dalam berbagai hal sehingga proses Tugas Akhir dapat berjalan dengan baik.
10. Semua teman-teman kelompok bimbingan 10 yang telah berjuang bersama-sama dengan penulis.
11. Semua teman-teman TA periode 131-53 yang telah berjuang bersama-sama dengan penulis.
12. Mahasiswa angkatan 2011, dan seluruh civitas akademika JAFT UNDIP.
13. Semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan yang tak bisa saya sebutkan satu per satu.

Kemudian, penyusun juga ingin menyampaikan permohonan maaf jika dalam naskah yang ditulis terkandung materi yang kurang berkenan atau mengandung kesalahan yang tidak disengaja. Akhir kata, penyusun berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekalian, khususnya bagi mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro lainnya sebagai bahan referensi yang berharga dan dapat dikembangkan pada kemudian hari.

Semarang, 1 Oktober 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Sasaran.....	2
1.2.1 Tujuan.....	2
1.2.2 Sasaran.....	2
1.3 Manfaat.....	2
1.3.1 Subyektif.....	2
1.3.2 Obyektif.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.4.1 Ruang Lingkup Substansial.....	2
1.4.2 Ruang Lingkup Spasial.....	2
1.5 Metode Pembahasan.....	2
1.5.1 Metode Deskriptif.....	3
1.5.2 Metode Dokumentatif.....	3
1.5.3 Metode Komperatif.....	3
1.6 Sistematika Pembahasan.....	3
1.7 Alur Pikir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pengertian dan Pemahaman Judul.....	5
2.1.1 Pengertian Entertainment Center.....	5
2.1.2 Karakteristik Entertainment Center.....	6
2.1.3 Fungsi dan Peran Entertainment Center.....	8
2.1.4 Tinjauan mengenai Fasilitas Entertainment Center.....	9
2.1.4.1 Bioskop.....	9
2.1.4.2 Billiard.....	17
2.1.4.3 Karaoke.....	19
2.1.4.4 Game Center.....	20
2.1.4.5 Café Resto.....	22
2.2 Penekanan Desain.....	23
2.3 Studi Banding.....	25

2.3.1	Bintaro Entertainment Center	25
2.3.2	Entertainment Plaza Semarang.....	28
2.3.3	Kesimpulan Studi Banding.....	31
BAB III	TINJAUAN DATA.....	32
3.1	Tinjauan Umum Kota Purwokerto.....	32
3.1.1	Tinjauan Detail Kota Purwokerto.....	32
3.2	Kebijakan Tata Ruang Wilayah.....	34
3.3	Perkembangan Proyek Sejenis.....	36
3.3.1	Entertainment Center.....	36
3.3.2	Bioskop.....	37
3.3.3	Billiard.....	38
3.3.4	Karaoke.....	40
3.3.5	Game Center.....	41
BAB IV	PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	45
4.1	Pendekatan Aspek Fungsional.....	45
4.1.1	Pendekatan Pelaku dan Aktifitas dala Ruang dan Hubungan antar Ruang.....	45
4.1.2	Pendekatan Kebutuhan Ruang.....	51
4.1.3	Pendekatan Kapasitas Pengguna dan Pengelola.....	52
4.1.4	Pendekatan Persyaratan dan Besaran Ruang.....	58
4.1.5	Program Ruang.....	67
4.1.6	Pendekatan Sirkulasi.....	73
4.2	Pendekatan Aspek Kontekstual.....	75
4.2.1	Pemilihan Lokasi.....	75
4.2.2	Pemilihan Tapak.....	77
4.3	Pendekatan Aspek Kinerja.....	80
4.3.1	Sistem Pencahayaan.....	80
4.3.2	Sistem Penghawaan dan Pengkondisian Ruang.....	81
4.3.3	Sistem Jaringan Air Bersih.....	82
4.3.4	Sistem Jaringan Air Kotor.....	83
4.3.5	Sistem Jaringan Listrik.....	83
4.3.6	Sistem Pembuangan Sampah.....	84
4.3.7	Sistem Pencegahan Kebakaran.....	84
4.3.8	Sistem Komunikasi.....	85
4.3.9	Sistem Penangkal Petir.....	85
4.3.10	Sistem Keamanan.....	86
4.3.11	Sistem Transportasi Vertikal.....	86
4.3.12	Sistem Audio Visual dan Sound System.....	86
4.4	Pendekatan Aspek Teknis.....	86
4.4.1	Sistem Struktur.....	86
4.4.2	Sistem Modul.....	86
4.5	Pendekatan Aspek Visual Arsitektural.....	88

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	89
5.1 Konsep Dasar Perancangan.....	89
5.1.1 Tujuan Perencanaan dan Perancangan.....	89
5.1.2 Sistem Utilitas Bangunan.....	89
5.1.3 Sistem Struktur Bangunan.....	93
5.1.4 Konsep Ruang Dalam.....	93
5.1.5 Konsep Ruang Luar.....	94
5.1.6 Konsep Bentuk Bangunan.....	94
5.1.7 Penekanan Desain Arsitektur Modern.....	95
5.2 Program Dasar Perencanaan.....	96
5.2.1 Program Ruang.....	96
5.2.2 Kebutuhan Besaran Tapak.....	102

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gb. 2.1	: Bioskop Nusantara.....	11
Gb. 2.2	: Srimaya Theatre.....	11
Gb. 2.3	: Bioskop Garuda.....	12
Gb. 2.4	: Bioskop Presiden.....	12
Gb. 2.5	: Proyeksi Gambar Film.....	15
Gb. 2.6	: Ukuran Layar Film.....	15
Gb. 2.7	: Ukuran Ruang Penonton.....	16
Gb. 2.8	: Ukuran Ruang Penonton.....	16
Gb. 2.9	: Ukuran Dasar dan Jarak Billiard.....	18
Gb. 2.10	: Ukuran Dasar dan Jarak Meja Billiard.....	19
Gb. 2.11	: Jarak Ruang Billiard dengan atau tanpa Tempat Duduk.....	19
Gb. 2.12	: Dimensi Optimum Manusia di Café.....	23
Gb. 2.13	: Bangunan dengan Desain Arsitektur Modern.....	24
Gb. 2.14	: Perspektif BEC.....	25
Gb. 2.15	: Soto Betawi Mpok Nur di BEC	26
Gb. 2.16	: Shinny Tea di BEC.....	26
Gb. 2.17	: QQ Kopitiam di BEC.....	26
Gb. 2.18	: Phuket di BEC.....	26
Gb. 2.19	: Signora Pasta di BEC.....	26
Gb. 2.20	: Lazy Cow di BEC.....	26
Gb. 2.21	: Nanny’s Pavilion di BEC.....	26
Gb. 2.22	: Excelso di BEC.....	26
Gb. 2.23	: Bavarian Resto di BEC.....	26
Gb. 2.24	: Gorjes Hair&Beauty di BEC.....	27
Gb. 2.25	: Nano Reflexiology di BEC.....	27
Gb. 2.26	: Pilates 36 di BEC.....	27
Gb. 2.27	: Yoga 8 di BEC.....	27
Gb. 2.28	: The Gym Kids di BEC.....	27
Gb. 2.29	: Cody’s App Academy di BEC.....	27
Gb. 2.30	: Play Ground di BEC.....	27
Gb. 2.31	: Break Time Billiard di BEC.....	28
Gb. 2.32	: Perspektif E-Plaza Semarang.....	28
Gb. 2.33	: Lobby KTV E-Plaza.....	29
Gb. 2.34	: Table on E-Lounge.....	29
Gb. 2.35	: Bar on E-Lounge.....	29
Gb. 2.36	: E-Resto.....	30
Gb. 2.37	: E-Cinema pada Ruang Tunggu Theatre.....	30
Gb. 2.38	: Struktur Organisasi Pengelola E-Plaza.....	30
Gb. 3.1	: Peta Purwokerto dalam Peta Jawa Tengah.....	32

Gb. 3.2	: Peta Purwokerto.....	33
Gb. 3.3	: Peta Purwokerto.....	33
Gb. 3.4	: Peta Batas Wilayah Kota Purwokerto.....	36
Gb. 3.5	: E-Max Purwokerto.....	37
Gb. 3.6	: Bioskop Rajawali Cinema.....	38
Gb. 3.7	: Meja Permainan Banyumas Billiard Center.....	39
Gb. 3.8	: Maestro Billiard Purwokerto.....	40
Gb. 3.9	: Ruang Bermain Maestro Billiard Purwokerto.....	40
Gb. 3.10	: Inul Vista Purwokerto.....	40
Gb. 3.11	: Happy Puppy Family Karaoke Purwokerto.....	41
Gb. 3.12	: Klasifikasi Kelas Ruang di Happy Puppy Purwokerto.....	41
Gb. 3.13	: Permainan di Timezone Rita Pasaraya.....	42
Gb. 3.14	: Counter Timezone Rita Pasaraya.....	42
Gb. 3.15	: Funworld Moro.....	43
Gb. 3.16	: Wahana di Funworld Moro.....	43
Gb. 3.17	: Permainan di Funworld Moro.....	43
Gb. 3.18	: <i>Welcoming Gate</i> Gilda Game Family Center.....	43
Gb. 3.19	: Permainan di Gilda Game Family Center.....	43
Gb. 3.20	: Lib & Lab.com.....	44
Gb. 3.21	: Central Game Store.....	44
Gb. 4.1	: Struktur Organisasi Pengelola E-Plaza.....	46
Gb. 4.2	: Perbandingan Lebar Layar dengan Jarak Tembak Proyektor.....	59
Gb. 4.3	: Perhitungan Jarak Tempat Duduk Terdepan dengan Layar.....	60
Gb. 4.4	: Studi Ruang 1 Unit PC.....	61
Gb. 4.5	: Ukuran Dasar dan Jarak Billiard.....	62
Gb. 4.6	: Studi Ruang Karaoke Small.....	63
Gb. 4.7	: Studi Ruang Karaoke Medium.....	63
Gb. 4.8	: Studi Ruang Karaoke Large.....	63
Gb. 4.9	: Studi Ruang Karaoke Suite.....	64
Gb. 4.10	: Studi Ruang Direktur.....	65
Gb. 4.11	: Studi Ruang Rapat.....	65
Gb. 4.12	: Studi Ruang Sekretaris.....	65
Gb. 4.13	: Studi Ruang General Manager.....	66
Gb. 4.14	: Studi Ruang Dept. Manager.....	66
Gb. 4.15	: Pencapaian Frontal, Samping, dan Spiral.....	74
Gb. 4.16	: Konfigurasi Bentuk Jalan Linier, Radiasi, Spiral, Grid, dan Network.....	74
Gb. 4.17	: Hubungan Jalan Melewati Ruang.....	74
Gb. 4.18	: Hubungan Jalan Menembus Ruang.....	75
Gb. 4.19	: Hubungan Jalan Berakhir Dalam Ruang.....	75
Gb. 4.20	: Alternatif Tapak.....	77
Gb. 4.21	: Sistem Pencahayaan Alami dan Buatan.....	80
Gb. 5.1	: Sistem Pencahayaan dalam Entertainment Center.....	89

Gb. 5.2	: Contoh Diagram Pengolahan <i>Grey Water</i> dan <i>Rain Water</i>	92
Gb. 5.3	: Tapak Terpilih.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1	Perkembangan Jumlah Penonton Bioskop.....	10
Tabel. 2.2	Ukuran Dimensi Meja Billiard.....	18
Tabel. 2.3	Kesimpulan Studi Banding.....	31
Tabel. 3.1	Rekapitulasi Pengunjung Objek Wisata Kab. Banyumas.....	34
Tabel. 3.2	Daftar Room E-Max.....	37
Tabel. 3.3	Kapasitas Penonton Bioskop Rajawali.....	38
Tabel. 3.4	Jumlah Penonton Bioskop Rajawali.....	38
Tabel. 3.5	Data Usaha Permainan di Purwokerto.....	44
Tabel. 4.1	Kelompok Pengunjung.....	45
Tabel. 4.2	Pendekatan Pelaku Kegiatan Pengelola dan Karyawan.....	46
Tabel. 4.3	Pendekatan Kegiatan Pengunjung secara Umum terhadap Aktifitas Utama.....	47
Tabel. 4.4	Pendekatan Aktifitas Pelaku dalam Ruang dan Hubungan antar Ruang.....	47
Tabel. 4.5	Pendekatan Kebutuhan Ruang.....	51
Tabel. 4.6	Data Jumlah Penduduk Kabupaten Banyumas.....	53
Tabel. 4.7	Jumlah Penonton Bioskop Rajawali.....	54
Tabel. 4.8	Fasilitas Billiard di Purwokerto.....	55
Tabel. 4.9	Fasilitas Arcade Game Center di Purwokerto.....	55
Tabel. 4.10	Fasilitas Game Center Console/ PC di Purwokerto.....	56
Tabel. 4.11	Fasilitas Karaoke di Purwokerto.....	56
Tabel. 4.12	Beberapa Tempat Makan di Purwokerto.....	57
Tabel. 4.13	Besaran Kapasitas tiap Area pada Aktifitas Utama.....	58
Tabel. 4.14	Jumlah Karyawan.....	66
Tabel. 4.15	Kelompok Aktivitas Penerima.....	67
Tabel. 4.16	Kelompok Aktivitas Utama.....	67
Tabel. 4.17	Kelompok Aktivitas Pengelola.....	70
Tabel. 4.18	Kelompok Aktivitas Pelengkap.....	71
Tabel. 4.19	Kelompok Aktivitas Penunjang.....	71
Tabel. 4.20	Kelompok Aktivitas Pendukung.....	71
Tabel. 4.21	Luas Total Ruang.....	72
Tabel. 4.22	Penilaian Alternatif Pemilihan Tapak.....	76
Tabel. 4.23	Karakteristik Alternatif Tapak 1.....	78
Tabel. 4.24	Penilaian Alternatif Lokasi Tapak 1.....	78
Tabel. 4.25	Karakteristik Alternatif Tapak 2.	78
Tabel. 4.26	Penilaian Alternatif Lokasi Tapak 2.....	79
Tabel. 4.27	Karakteristik Alternatif Tapak 3.	79
Tabel. 4.28	Penilaian Alternatif Lokasi Tapak 3.....	79
Tabel. 4.29	Kelompok Aktivitas Penerima.....	95
Tabel. 4.30	Kelompok Aktivitas Utama.....	95
Tabel. 4.31	Kelompok Aktivitas Pengelola.....	98

Tabel. 4.32	Kelompok Aktivitas Pelengkap.....	99
Tabel. 4.33	Kelompok Aktivitas Penunjang.....	99
Tabel. 4.34	Kelompok Aktivitas Pendukung.....	100
Tabel. 4.35	Luas Total Ruang.....	100