

**PUSAT HIBURAN MASYARAKAT KOTA MAKASSAR
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TROPIS**

**ACUAN PERANCANGAN
Diajukan Sebagai Persyaratan Ujian
Sarjana Teknik Arsitektur**

Oleh:

**SULAEMAN
45 13 043 015**



**PRODI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR
2017/2018**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PERANCANGAN

PUSAT HIBURAN MASYARAKAT KOTA MAKASSAR

DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TROPIS

Disusun oleh:

SULAEMAN
45 13 043 015

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Satriani Latief, ST., MT
NIK/NIDN: D.450.371/09-080773-05



Lisa Amalia, ST., MT.
NIDN: 09-290189-01

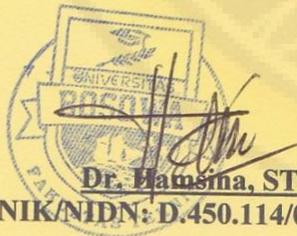
Mengetahui:

Dekan

Ketua Program Studi

Fakultas Teknik,

Arsitektur,



Dr. Hamsma, ST., M.Si.
NIK/NIDN: D.450.114/09-07468-01



Syamsuddin Mustafa, ST., MT.
NIK/NIDN: D.450.344/09-050676-02

KATA PENGANTAR

Assalam'mu alaika ya Rosullullah SAW, Asalam'mu alaina ya ahlulbait, assalam'mu alaina ya ibadilahi sholihin, Assalamu alaikum Waromatullahi Wabarokatu.

Alhamdulillah, akhirnya penulisan acuan perancangan ini, dengan judul

PUSAT HIBURAN MASYARAKAT KOTA MAKASSAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TROPIS

dapat terselesaikan sebagai salah satu kelengkapan tugas Akhir Perancangan Arsitektur Universtas Bosowa Makassar.

Penulis menyadari bahwa terlepas dari penyusunan Acuan Perencanaan ini, mungkin masih sangat jauh dari kesempurnaan. Namun tak terlepas dari itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang memberikan sumbangsi, bahan diskusi, referensi demi kelancaran penyusunan acuan ini.

Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. DR. Ir. HM. Saleh Pallu, M.Eng. Selaku Rektor Universitas Bosowa Makassar.
2. Ibu DR. Hamsina, ST.,M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik, Bapak Syamsuddin Mustafa, ST.,MT selaku Ketua Jurusan Arsitektur dan Ibu Syam Fitriani ST.,MT selaku sekretaris jurusan Arsitektur serta Ibu Linda selaku tata usaha arsitektur Universitas Bosowa Makassar.
3. Ibu Satriani Latief ST.,MT. dan Ibu Lisa Amalia ST.,MT. selaku Dosen Pembimbing.
4. Semua Dosen Arsitektur di Universitas Bosowa Makassar.
5. Kedua orang tua yang selalu mendukung serta seluruh keluarga yang telah memberi semangat baik materi maupun non materi hingga akhir penulisan tugas akhir ini.
6. Seluruh teman-teman arsitek angkatan 013 dan adik-adik serta kakanda-kakanda di fakultas teknik Universitas Bosowa Makassar yang telah memberikan warna warni kampus.

7. Pengurus kelembagaan Teknik Arsitektur (HMA) yang telah membantu proses pengerjaan skripsi ini.

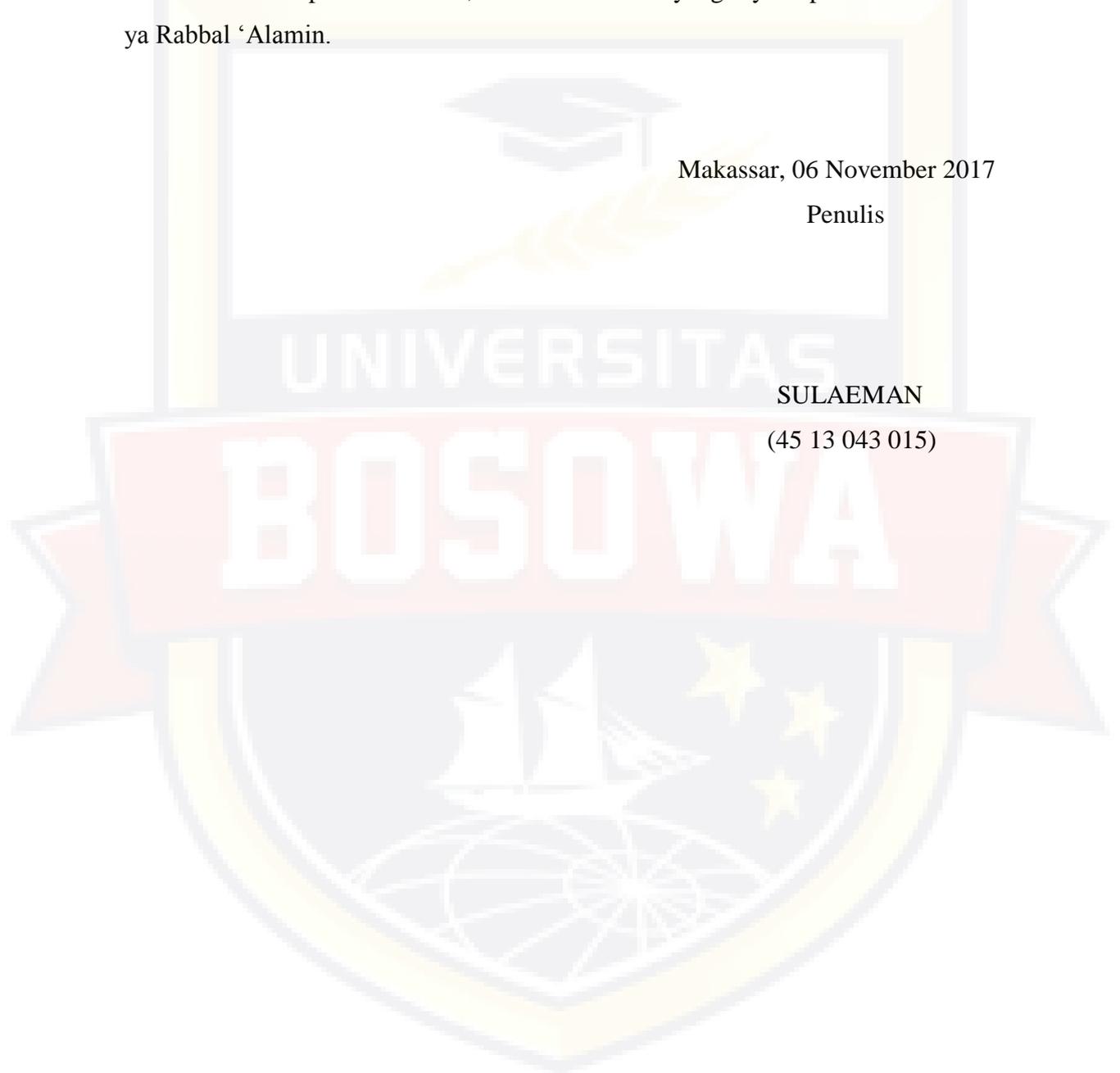
Semoga apa yang telah penulis buat ini dapat memberikan manfaat bagi yang lain. Terimakasih untuk semua bantuan dan bimbingannya selama ini, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, cinta dan kasih sayang-Nya kepada kita semua. Amin ya Rabbal 'Alamin.

Makassar, 06 November 2017

Penulis

SULAEMAN

(45 13 043 015)



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
1. Non Arsitektural	4
2. Arsitektural	4
C. Tujuan dan Batasan Pembahasan	5
1. Tujuan Pembahasan (Makro)	5
2. Sasaran Pembahasan (Mikro)	5
D. Metode Pembahasan	6
1. Pembahasan	6
2. Teknik Pengumpulan Data.....	6
E. Sistematika Pembahasan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Teori Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar	10
1. Defenisi Pusat Hiburan	10
2. Tujuan Hiburan	12
3. Klasifikasi Aktivitas Dalam Hiburan	13
4. Fungsi Hiburan	18
5. Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Hiburan	18
6. Jenis Fasilitas Hiburan	19
B. Tinjauan Efektifitas Pencapaian Pusat Hiburan	20

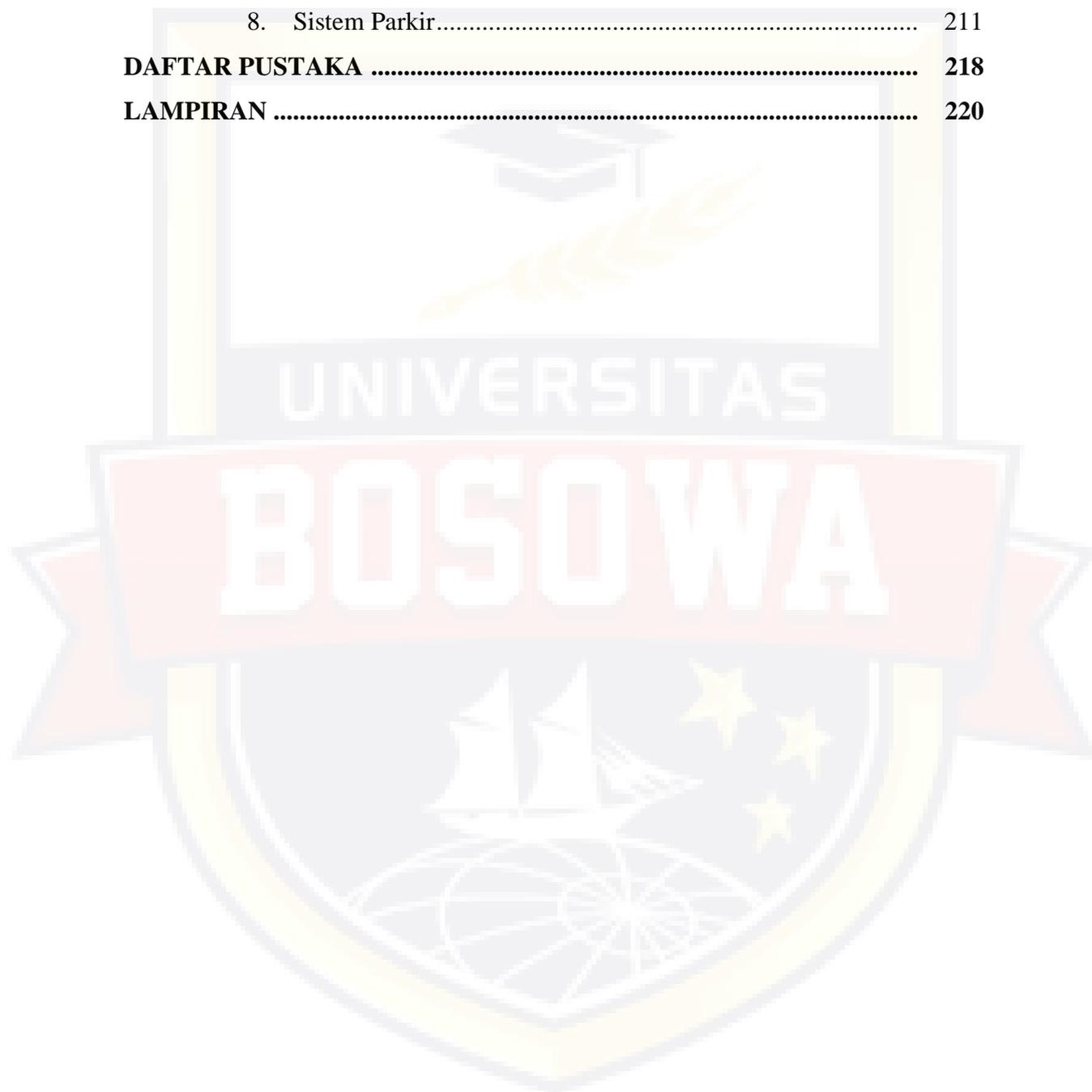
C. Tinjauan Fasilitas Hiburan Berdasarkan Waktu.....	21
1. Fasilitas Hiburan pada Siang Hari.....	22
2. Fasilitas Hiburan pada Malam Hari	36
D. Peraturan Tentang Hiburan	43
1. Klasifikasi Hiburan	43
2. Standar Usaha Taman Rekreasi	45
3. Peraturan Daerah tentang Hiburan Malam	48
E. Tinjauan Iklim Tropis di Indonesia	49
1. Pengertian Iklim Tropis	49
2. Pembagian Iklim.....	50
3. Iklim Tropis Lembab	51
4. Iklim Tropis Lembab pada Malam Hari	53
F. Pendekatan tentang Arsitektur Tropis di Indonesia	54
1. Pengertian Arsitektur Tropis.....	54
2. Ciri ciri Arsitektur Tropis	55
3. Orientasi Bangunan.....	55
4. Kenyamanan Thermal.....	57
5. Elemen Arsitektur	60
6. Akustik pada Pusat Hiburan	65
G. Konsep Arsitektur Tropis Lembab	68
1. Konsep Dasar	68
2. Penerapan Konsep Arsitektur Tropis Lembab.....	69
H. Studi Literatur dan Studi Banding	70
1. Studi Literatur	70
2. Studi Banding	72
BAB III TINJAUAN KHUSUS.....	98
A. Tinjauan Umum Kota Makassar	98
1. Kondisi Fisisk Kota Makassar	98
a. Letak Geografis	98
b. Kondisi Topografi.....	98
c. Kondisi Iklim Kota Makassar	98
d. Luas Wilayah	100

2. Kondisi Non Fisik Kota Makassar	101
a. Jumlah penduduk (sosial penduduk).....	101
b. Ketenagakerjaan.....	103
c. Kondisi Wisata.....	104
d. Potensi Ekonomi	106
e. Keuangan Daerah.....	107
3. Rencana Umum Tata Ruang Wilayah Kota Makassar	109
B. Tinjauan Khusus Lokasi Pusat Hiburan Malam	112
1. Kodisi Fisik Kecamatan Tamalate, Makassar.....	112
2. Potensi Kecamatan Tamalate.....	113
C. Tinjauan Pusat Hiburan di Kota Makassar	113
1. Perkembangan Fasilitas Hiburan	113
2. Kondisi Fasilitas Hiburan di Makassar	114
3. Pertumbuhan Pengguna Fasilitas Hiburan di Makassar	115
4. Klasifikasi Waktu Kunjungan Warga Makassar Terhadap Fasilitas Hiburan Malam.....	117
5. Kriteria Pengunjung Faasilitas Hiburan	118
D. Analisa Pengadaan Pusat Hiburan	119
1. Motivasi Pengadaan	119
2. Tujuan Pengadaan.....	120
3. Faktor Pengaruh Dalam Pengadaan Pusat Hiburan	120
BAB IV KESIMPULAN.....	122
A. Kesimpulan Non Arsitektur	122
B. Kesimpulan Arsitektur	123
BAB V PENDEKATAN ACUAN PERANCANGAN.....	124
A. Pendekatan Pemilihan Lokasi dan Tapak	124
1. Pendekatan Pemilihan Lokasi dan Tapak	124
2. Pendekatan Penentuan Lokasi	125
B. Pendekatan Pengolahan Tapak.....	125
1. Tujuan	125
2. Dasar Pertimbangan	125
C. Pendekatan Program Ruang	129

1. Analisa Pelaku Kegiatan Ruang	129
2. Analisa Kebutuhan Ruang	133
3. Pendekatan Konsep Pola, Sirkulasi, Hubungan dan Organisasi Ruang	138
D. Pendekatan Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan.....	142
1. Bentuk Dasar Bangunan	142
2. Pendekatan Penampilan Bangunan	144
E. Pendekatan Penataan Ruang Luar.....	145
1. Dasar Pertimbangan Penataan Ruang Luar	145
2. Fungsi Penataan Ruang Luar	145
3. Elemen Penataan Ruang Luar	146
F. Pendekatan Konsep Sistem Struktur dan Material.....	148
1. Struktur Atas (<i>upper structur</i>).....	148
2. Struktur Pendukung (<i>super structure</i>).....	150
3. Struktur bawah	151
G. Pendekatan Sistem Pencahayaan, Penghawaan dan Tata Akustik	153
1. Sistem Pencahayaan	153
2. Sistem Penghawaan.....	155
3. Sistem Akustik	155
H. Pendekatan Perencanaan Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan.....	156
1. Instalasi Listrik.....	156
2. Sistem Distribusi Air Bersih	156
3. Sistem Pembuangan Air Kotor.....	157
4. Sistem Pembuangan Sampah	157
5. Sistem Pengamanan Bangunan	158
6. Sistem Penangkal Petir.....	159
7. Sistem Penanggulangan Tindak Kriminal.....	161
8. Pendekatan Sistem Komunikasi di dalam Bangunan.....	161
9. Pendekatan Sistem Parkir.....	161
BAB VI ACUAN PERANCANGAN	163

A. Pemilihan Lokasi dan Tapak	163
1. Analisa Penentuan Lokasi	163
2. Analisa Pemilihan Tapak	166
B. Pengolahan Tapak	170
a. Ukuran dan Tata Wilayah	170
b. Keistimewaan Fisik Alamiah dan Buatan	171
c. Sirkulasi.....	173
d. Utilitas	173
e. Penempatan <i>Entrance</i>	174
f. Tata ruang luar	175
g. Tata massa	176
C. Program Ruang	177
1. Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang	177
D. Acuan Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan	186
1. Bentuk Dasar Bangunan.....	186
2. Penampilan Bangunan (Fassade Bangunan)	198
E. Penataan Ruang Luar.....	189
1. Dasar Pertimbangan Penataan Ruang Luar	189
2. Fungsi Penataan Ruang Luar.....	191
3. Elemen Penataan Ruang Luar	190
F. Konsep Sistem Struktur dan Material.....	192
1. Struktur Atas (upper structur)	192
2. Struktur Pendukung (super structur).....	194
3. Struktur Bawah (sub structur).....	196
G. Acuan Sistem Pencahayaan, Penghawaan dan Tata Akustik.	199
1. Sistem pencahayaan	199
2. Sistem Penghawaan.....	202
3. Sistem Akustik	203
H. Perencanaan Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan...	204
1. Instalasi Listrik.....	204
2. Sistem Distribusi Air Bersih	205
3. Sistem Pembuangan Air Kotor.....	205

4. Sistem Pembuangan Sampah	206
5. Sistem Pengamanan Bangunan	207
6. Sistem penangkal petir.....	209
7. Sistem Penanggulangan Tindak Kriminal	211
8. Sistem Parkir.....	211
DAFTAR PUSTAKA	218
LAMPIRAN	220



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 :Standar Usaha Taman Rekreasi	45
Tabel 2.2 :Jenis Tanam-tanaman dan Prinsipnya	61
Tabel 2.3 :Jenis Tanaman pada Taman Atap.....	62
Tabel 3.1 :Rata-rata Suhu dan Kelembaban Udara Menurut Bulan di Kota Makassar, 2016	99
Tabel 3.2 :Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kota Makassar,2016	100
Tabel 3.3 :Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Makassar	102
Tabel 3.4 :Jumlah Penduduk Berumur 15 Tahun Keatas yang Bekerja Selama Seminggu yang Lalu Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Makassar	103
Tabel 3.5 :Rekap Usaha Industri Pariwisata Terdaftar 2010-2016 Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar.....	105
Tabel 3.6 :Peningkatan Ekonomi Kota Makassar	107
Tabel 3.7 :Realisasi Pendapatan Pemerintah Kota Makassar Menurut Jenis Pendapatan (ribu rupiah), 2015-2016	108
Tabel 3.8 :Rencana Tata Guna Lahan	110
Tabel 3.9 :Kondisi Fisik Kecamatan Tamalate	112
Tabel 3.10 :Daftar Fasilitas Hiburan di Kota Makassar	113
Tabel 3.11 :Pertumbuhan Jumlah Penonton Bioskop di Makassar	115
Tabel 3.12 :Pertumbuhan Jumlah Pengunjung Kafe Kampoeng Popsa	115

Tabel 3.13	:Pertumbuhan Jumlah Pengunjung Kafe Black Canyon Coffee.....	116
Tabel 3.14	:Pertumbuhan Jumlah Pengunjung Diva Famili Karaoke	116
Tabel 3.15	:Pertumbuhan Jumlah Pengunjung Platinum	116
Tabel 3.16	:Pertumbuhan Jumlah Pengunjung D' Liquid	117
Tabel 3.17	:Klasifikasi Waktu Pengunjung.....	118
Tabel 3.18	:Kriteria Pengunjung Fasilitas Hiburan.....	118
Tabel 5.1	:Kegiatan dan Kebutuhan Pengunjung.....	138
Tabel 6.1	:Analisis Pemilihan Lokasi.....	166
Tabel 6.2	:Analisis Penentuan Tapak.....	169
Tabel 6.3	:Asumsi Jumlah Pengunjung Fasilitas Hiburan Tahun 2017-2037	179
Tabel 6.4	:Besaran Ruang Kafe.....	179
Tabel 6.5	:Besaran Ruang Billiard	180
Tabel 6.6	:Besaran Ruang Karaoke.....	181
Tabel 6.7	:Besaran Ruang Bioskop	182
Tabel 6.8	:Besaran Ruang Klub Malam/Diskotik	183
Tabel 6.9	:Besaran Ruang Pengelola.....	183
Tabel 6.10	:Besaran Ruang Pelayanan	184
Tabel 6.11	:Besaran Ruang Pendukung	185
Tabel 6.12	:Rekapitulasi Ruang	185
Tabel 6.13	:Penentuan Satuan Parkir	213
Tabel 6.14	:Satuan Ruang Parkir (SRP) Mobil Penumpang (dalam dimensi centimeter(cm)).....	213

Tabel 6.15 :Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk Bus/Truk (dalam satuan centimeter (cm))..... 214



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1: Letak Fasilitas Hiburan	21
Gambar II. 2: Ukuran Layar proyeksi.....	29
Gambar II. 3: Kemiringan Lantai Cinema	29
Gambar II. 4: Persyaratan Visual Gedung Pertunjukan.....	30
Gambar II. 5: Jarak Antara Kursi Dan Penonton.....	30
Gambar II. 6: Struktur Organisasi.....	31
Gambar II. 7: Arena Bilyard	37
Gambar II. 8: Meja Bilyard.....	38
Gambar II. 9: Sketsa Pelepasan	54
Gambar II. 10: Orientasi Terhadap Matahari.....	56
Gambar II. 11: Orientasi Terhadap Angin	56
Gambar II. 12: Orientasi Horizontal Dan Vertikal	57
Gambar II. 13: Konsep Dasar Perencanaan	68
Gambar II. 14: Beachwalk Shopping Mall – Bali	71
Gambar II. 15: Beachwalk Shopping Mall – Bali	71
Gambar II. 16: Green Office Park 6 – Tangerang	72
Gambar II. 17: Black Canyon Coffee	73
Gambar II. 18: Indoor- Black Canyon Coffee	74
Gambar II. 19: Back Outdoor - Black Canyon Coffee	74
Gambar II. 20: Bar - Black Canyon Coffee	75
Gambar II. 21: Layout - Black Canyon Coffee.....	76
Gambar II. 22: Type A – Bar & Dining Lounge	77

Gambar II. 23: Type B – Bar & Dining Lounge.....	77
Gambar II. 24: Type C – Bar & Dining Lounge.....	78
Gambar II. 25: Type D – Bar & Dining Lounge	78
Gambar II. 26: Bar – Bar & Dining Lounge – Aston Hotel	78
Gambar II. 27: Layout – Bar & Dining Lounge – Aston Hotel.....	79
Gambar II. 28: Diva Family Karaoke – PK, Makassar.....	79
Gambar II. 29: Small Room – Diva Family Karaoke	81
Gambar II. 30: Medium Room – Diva Family Karaoke.....	81
Gambar II. 31: Large Room – Diva Family Karaoke	82
Gambar II. 32: Deluxe Room – Diva Family Karaoke.....	82
Gambar II. 33: VIP Room – Diva Family Karaoke	83
Gambar II. 34: Receptionist – Diva Family Karaoke.....	84
Gambar II. 35: R. Tunggu – Diva Family Karaoke	84
Gambar II. 36: Minibar – Diva Family Karaoke	84
Gambar II. 37: Koridor – Diva Family Karaoke.....	85
Gambar II. 38: Inul Vizta Family Karaoke – Pengayoman	86
Gambar II. 39: Small Room - Inul Vizta Family	87
Gambar II. 40: Medium Room - Inul Vizta Family.....	87
Gambar II. 41: Large Room - Inul Vizta Family	88
Gambar II. 42: Super Deluxe - Inul Vizta Family	88
Gambar II. 43: VIP - Inul Vizta Family.....	88
Gambar II. 44: VVIP - Inul Vizta Family.....	89
Gambar II. 45: The Lobby - Inul Vizta Family	89
Gambar II. 46: Receptionist Lt. 2 - Inul Vizta Family.....	90

Gambar II. 47: R. Tunggu - Inul Vizta Family	90
Gambar II. 48: Bar - Inul Vizta Family	90
Gambar II. 49: Koridor - Inul Vizta Family	91
Gambar II. 50: Security - Inul Vizta Family	91
Gambar II. 51: Layout The Lobby – Inul Vizta Family	89
Gambar II. 52: Stage D’Liquid	94
Gambar II. 53: Stage Redtro’s	94
Gambar II. 54: VIP Bar – D’liquid	95
Gambar II. 55: Main Bar – D’liquid	95
Gambar II. 56: Balcony Bar – D’liquid	95
Gambar II. 57: VIP Room – D’liquid	96
Gambar II. 58: Soundman & Lighting – D’liquid	96
Gambar II. 59: Layout D’liquid	97
Gambar II. 60: Layout Redtro’s	97
Gambar III. 1: Peta Administrasi Kota Makassar	98
Gambar III. 2: Peta Pengembangan Kawasan Kota Makassar 2010-2030	111
Gambar III. 3: Peta Kecamatan Tamalate, Makassar	112
Gambar V. 1: Simbol Not Penuh	143
Gambar V. 2: Lampu Disko	143
Gambar VI. 1: Alternatif Pemilihan Lokasi	164
Gambar VI. 2: Pemilihan Lokasi Alternatif 1	165
Gambar VI. 3: Pemilihan Lokasi Alternatif 2	165
Gambar VI. 4: Pemilihan Lokasi Alternatif 3	165
Gambar VI. 5: Alternatif Tapak 1	167

Gambar VI. 6: Alternatif Tapak 2.....	167
Gambar VI. 7: Alternatif Tapak 3.....	169
Gambar VI. 8: Luasan Tapak Terpilih.....	170
Gambar VI. 9: Orientasi Matahari	171
Gambar VI. 10: View Keluar.....	172
Gambar VI. 11: View Kedalam	172
Gambar VI. 12: Sirkulasi	173
Gambar VI. 13: Utilitas	173
Gambar VI. 14: Penempatan Entrance	174
Gambar VI. 15: Manfaat Tumbuhan.....	175
Gambar VI. 16: Pola Radial.....	176
Gambar VI. 17: Simbol Not Penuh.....	187
Gambar VI. 16: Lampu Disko	187
Gambar VI. 17: Struktur Atap	193
Gambar VI. 18: Struktur Kaku	195
Gambar VI. 19: Struktur Dinding Pemikul.....	196
Gambar VI. 20: Struktur Dinding Bata.....	196
Gambar VI. 21: Pondasi Ting Pancang	197
Gambar VI. 22: Pondasi Sumuran	198
Gambar VI. 23: Poer Plat.....	198
Gambar VI. 24: Konsep Outdoor.....	199
Gambar VI. 25: Lampu LED	200
Gambar VI. 26: Lampu LED	201
Gambar VI. 27: AC Central.....	203

Gambar VI. 28: AC Portable	203
Gambar VI. 29: Jarak Bising dengan Ruangan.....	204
Gambar VI. 30: Sistem Jaringan Listrik	204
Gambar VI. 31: Sistem Air Bersih.....	205
Gambar VI. 32: Sistem Pembuangan Air Kotor	206
Gambar VI. 33: Sirkulasi Pembuangan Sampah Ke TPA	206
Gambar VI. 34: Fire Alarm Detector.....	207
Gambar VI. 35: Splinkler.....	208
Gambar VI. 36: Hydrant Kotak	208
Gambar VI. 37: Hydrant Pilar.....	209
Gambar VI. 38: Satuan Ruang Parkir Mobil Penumpang	214
Gambar VI. 39: Sistem Parkir Tegak Lurus	215
Gambar VI. 40: Sistem Parkir Pararel	215
Gambar VI. 41: Sistem Parkir Sudut	216
Gambar VI. 42: Bentuk Parkir Mobil Untuk Penderita Cacat.....	216
Gambar VI. 43: Proses Penderita Cacat Memasuki Mobil pada Area Parkir..	217
Gambar VI. 44: Sistem Parkir Kendaraan Roda Dua	217



BAB I

Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar



Pendekatan Arsitektur Tropis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menjadikan Kota Makassar sebagai kota dunia oleh Walikota Makassar yang akrab disapa Pak Dani adalah cita-cita yang menarik dan membawa angin segar bagi perkembangan Kota Daeng khususnya dari segi ekonomi, sumber daya manusia, serta berbagai kelengkapan fasilitas kota. Selain itu, wajah kota dan aktifitas masyarakat pun akan ikut berubah sesuai dengan perkembangannya dan yang lebih terlihat signifikan pada kota dunia adalah aktifitas padat hingga malam hari bahkan beberapa dikategorikan sebagai kota yang menolak tidur.

Perkembangan pola aktifitas masyarakat Kota Makassar pun berjalan seiring dengan perkembangan pembangunan kota yang memiliki kedudukan sebagai kota metropolitan. Kota Makassar semakin giat dalam melakukan pembangunan kota. Pembangunan gedung-gedung yang menjulang tinggi ke angkasa menjadi pemandangan tersendiri. Selain itu, pembangunan yang berkembang pesat salah satunya pada sektor industri hiburan. Berbagai tempat hiburan di daerah perkotaan terus bertambah, mulai dari tempat hiburan yang dapat dinikmati semua golongan, tempat hiburan untuk anak-anak dan para remaja, hingga tempat hiburan yang hanya didatangi oleh golongan-golongan tertentu saja.

Kebutuhan akan berbagai jenis hiburan di Kota *Daeng* (sebutan lain Kota *Makassae*) bukanlah hal yang tanpa alasan. Melihat kemajuan kota dan tingkat kesibukan masyarakatnya yang pada akhirnya memicu adanya kebosanan atau

kejenuhan karena beraktivitas sepanjang hari, belum lagi dengan permasalahan kota seperti macet. Sekarang ini, hiburan menjadi gaya hidup baru di semua kalangan masyarakat khususnya anak muda.

Perkembangan fasilitas hiburan memang sudah menjamur di Kota Makassar dan kebutuhan masyarakatnya dengan fasilitas hiburan pun juga beragam. Fasilitas hiburan seperti kafe, bioskop, karaoke, billiard, dan klub malam yang beroperasi dari pagi hari, sore maupun malam hari, bahkan hingga larut malam menjadi fasilitas hiburan yang banyak dijumpai dan dijadikan sebagai gaya hidup baru terutama di kalangan anak muda.

Akan tetapi, sarana hiburan tersebut tersebar di beberapa lokasi yang terpisah dan saling berjauhan sehingga menyulitkan konsumen untuk menikmatinya. Padahal ada banyak keuntungan lebih yang diperoleh hanya dengan meminimalisir jarak capai diantaranya kemudahan dalam mendapatkan hiburan (bagi pengguna) sesuai dengan keinginan, fasilitas yang tersedia sudah relatif lengkap walau dalam satu tempat, dan kecenderungan masyarakat kota sebagai pengguna menuju ke daerah pusat kegiatan kota untuk mencari hiburan.

Selain hal tersebut di atas, fasilitas hiburan yang ada di Kota Makassar untuk sekarang ini masih banyak yang melakukan pelanggaran terhadap Peraturan Daerah (Perda) tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata (TDUP) serta Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Makassar. Berbagai fasilitas yang tersebar berada pada wilayah yang diperuntukan sebagai zona pendidikan ataupun zona pemerintahan. Bahkan beberapa fasilitas hiburan seperti klub malam dan karaoke dibangun berdampingan dengan pusat pendidikan (sekolah

dan perguruan tinggi). Padahal sudah dijelaskan dalam Perda Kota Makassar Nomor 5 Tahun 2011 tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata pasal 33 ayat 1 bahwa “pendirian tempat usaha bernyanyi keluarga, karaoke, klub malam, diskotik dan panti pijat, dilarang berada dalam radius 200 (dua ratus) meter dari tempat ibadah dan sekolah.

Pemenuhan kebutuhan hiburan masyarakat Makassar juga dilakukan dengan waktu tertentu, sesuai dengan jenis kebutuhan hiburannya. Berdasarkan survey penulis ke beberapa jenis tempat hiburan seperti kafe, karaoke, dan klub malam di Kota Makassar bahwa 20 % jumlah masyarakat yang mengunjungi fasilitas hiburan pada pukul 10.00 Wita – 16.00 Wita, sedangkan 50 % jumlah masyarakat yang mengunjungi fasilitas hiburan pada pukul 16.00 Wita – 22.00 Wita dan 30 % jumlah masyarakat yang mengunjungi fasilitas hiburan pada pukul 22.00 Wita – 02.00 Wita. Dengan demikian, fasilitas hiburan yang disediakan berada dalam 3 (tiga) waktu tersebut. Namun, dengan melihat persentase, maka waktu antara pukul 16.00-22.00 Wita lebih diprioritaskan sebagai titik puncak keramaian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang diperlukan sesuai dengan disiplin ilmu penulis, yaitu diperlukannya perancangan Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar yang di dalamnya terdapat berbagai fasilitas hiburan yang dapat diakses atau pencapaian dengan mudah baik siang, sore hingga malam hari, serta dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung bangunan pusat hiburan. Selain itu, perancangan pusat hiburan ini dapat dijadikan solusi dalam penataan Kota Makassar tentang RTRW serta

memusatkan berbagai fasilitas hiburan yang tersebar di beberapa lokasi yang sesuai dengan Perda tentang TDUP.

Selain sebagai kebutuhan masyarakat juga menjadi kebutuhan kota sebagai kota dunia. Pak Safar selaku seksi pengembangan destinasi menuturkan bahwa kota dunia identik dengan hiburan yang aktif pada malam hari maka tidak heran jika pemerintah mendukung adanya fasilitas hiburan yang berorientasi hingga malam hari di Kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang timbul dalam perencanaan dan perancangan Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar:

1. Non Arsitektural

- a. Bagaimana respon warga Makassar terhadap pengadaan pusat hiburan dengan waktu kunjungan?
- b. Bagaimana kriteria pengguna terhadap fasilitas hiburan pada Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar?

2. Arsitektural:

- a. Bagaimana menentukan dan mengidentifikasi site dan tapak yang sesuai dengan RTRW?
- b. Bagaimana mengidentifikasi fungsi ruang, kebutuhan ruang, besaran ruang, dan hubungan ruang yang sesuai untuk bangunan Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar?
- c. Bagaimana merencanakan bentuk, ungkapan penampilan bangunan, struktur dan material yang sesuai dengan fungsi bangunan yang diwadahi

dengan unsur atraktif, rekreatif, dan komunikatif dengan pendekatan arsitektur tropis pada bangunan Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar?

d. Bagaimana konsep fasilitas hiburan yang sesuai dengan iklim tropis di Kota Makassar?

C. Tujuan dan Batasan Pembahasan

1. Tujuan Pembahasan (Makro)

Menyusun sebuah acuan perancangan Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar, selanjutnya akan dipergunakan sebagai acuan dasar dalam proses perancangan dan desain fisik bangunan yang nantinya dapat menunjang dan menampung berbagai aktivitas sesuai dengan fungsi bangunan sebagai pusat hiburan.

2. Sasaran Pembahasan (Mikro)

a. Non Arsitektural

- a) Menjelaskan tentang karakteristik warga Makassar terhadap hiburan yang berorientasi pada malam hari.
- b) Menjelaskan tentang kriteria pengguna terhadap fasilitas hiburan pada Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar.

b. Arsitektural

Merancang hal-hal yang berkaitan dengan tata fisik bangunan yang meliputi:

- a) Menentukan dan mengidentifikasi site dan tapak yang sesuai dengan RTRW.
- b) Menentukan dan mengidentifikasi fungsi ruang, kebutuhan ruang,

besaran ruang, dan hubungan ruang yang sesuai untuk bangunan Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar.

- c) Merencanakan bentuk, ungkapan penampilan bangunan, struktur dan material yang sesuai dengan fungsi bangunan yang diwadahi dengan unsur atraktif, rekreatif, dan komunikatif dengan pendekatan arsitektur tropis pada bangunan Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar.
- d) Menentukan konsep fasilitas hiburan yang sesuai dengan iklim tropis di Kota Makassar.

D. Metode Pembahasan

1. Pembahasan

Pembahasan dilaksanakan secara bertahap dengan membahas masing-masing permasalahan yang dimulai dari pengenalan atau penjelasan pentingnya Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar. Kebutuhan akan fasilitas hiburan yang dijadikan sebagai gaya hidup baru bagi semua kalangan khususnya anak muda di Kota Makassar. Selain itu, pusat hiburan jenis ini menjadi sebuah ciri terhadap kemajuan suatu kota khususnya perubahan wajah kota yang terlihat sibuk di malam hari.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka (Literatur) :

Yaitu mempelajari dan mendapatkan data berita informasi yang dibutuhkan melalui studi kepustakaan atau, literatur yang berhubungan dengan teori - teori, objek, standar-standar, serta data lainnya yang menunjang dalam proses perencanaan dan perancangan proyek ini.

b. Studi Observasi

Yaitu mengadakan pengamatan terhadap objek secara langsung dengan proyek sejenis sehingga terlihat kondisi yang sebenarnya. Observasi ini merupakan gambaran secara visual sebagai bahan dalam mengolah perencanaan dan perancangan proyek bangunan ini.

c. Proses Interview

Yaitu mengadakan wawancara dengan beberapa pihak yang terkait dalam proyek ini.

d. Study Banding

Yaitu melakukan perbandingan dengan bangunan yang sejenis agar memperoleh hasil rancangan yang baik yang dapat dijadikan sebagai alternatif pertimbangan desain yang lebih baik lagi.

e. Dokumentasi Gambar

Untuk memperoleh data berupa gambar atau foto situasi kegiatan dan ruang-ruang serta bentuk bangunan dari hasil pengamatan dan studi banding proyek sejenis yang telah ada.

E. Sistematika Pembahasan

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar adalah sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tema proyek, tujuan dan sasaran, metode penulisan dan sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar serta

alur pikir dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini berisi tentang Tinjauan umum, Landasan Teori, dan study banding berdasarkan kepada data dan referensi yang ada.

BAB III TINJAUAN KHUSUS

Menguraikan mengenai kondisi fisik dan non fisik Kota Makassar, tempat-tempat hiburan modern yang berorientasi di malam hari di Kota Makassar, Potensi hiburan di Kota Makassar.

BAB IV KESIMPULAN

Menyimpulkan dan menguraikan mengenai batasan dan anggapan yang digunakan untuk Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

BAB V PENDEKATAN PERANCANGAN

Membahas mengenai pendekatan secara menyeluruh Program Perencanaan dan Perancangan, yaitu pendekatan aspek fungsional, pendekatan aspek kinerja, pendekatan aspek teknis, pendekatan aspek kontekstual, pendekatan aspek arsitektural serta penekanan desain.

BAB VI

ACUAN PERANCANGAN

Merupakan suatu acuan dasar merancang Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar yang berisi program tata ruang makro dan program tata ruang mikro.



BAB II

Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar



Pendekatan Arsitektur Tropis

BAB II

TINJAUAN UMUM

A. Teori Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar

1. Defenisi Pusat Hiburan

a. Pusat (*center*)

- 1) Sebuah titik dimana perhatian orang diarahkan. (*Oxford Advanced Learner's Dictionary*, 2005)
- 2) Sebuah tempat dimana aktivitas – aktivitas dikonsentrasikan. (*Oxford Advanced Learner's Dictionary*, 2005)

b. Hiburan (*entertainment*)

- 1) Hiburan berarti barang atau perbuatan yang dapat menyenangkan hati (melupakan kesedihan); sedangkan pertunjukan berarti tontonan (W.J.S Poerwadarminta, 1986)
- 2) Hiburan memiliki pengertian yang lebih sempit dari rekreasi dan relaksasi serta *refreshing* menjadi tujuan pokoknya (Sudjadi, 1972)
- 3) Diambil dari bahasa Indonesia yang berasal dari kata hibur, yang berarti suatu kegiatan untuk mencari atau memberi (menciptakan) suatu rasa senang atau gembira yang melibatkan perasaan seseorang. Dalam hal ini kata hibur diikuti oleh akhiran -an yang menunjukkan makna sarana atau sesuatu yang bisa menghibur. Secara sederhana hiburan adalah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan oleh suatu subyek untuk mendapatkan kesenangan serta kegembiraan. (Adinda Putri, 2017)

- 4) Kamus Webster mendefinisikan bahwa *Entertainment* (hiburan) adalah sebagai sarana untuk menyegarkan kembali atau hiburan (*a means of refreshment or diversion*). Hiburan dapat dinikmati, menyenangkan, dan bisa pula tanpa membutuhkan biaya. Hiburan memulihkan kondisi tubuh dan pikiran, serta mengembalikan kesegaran.
- 5) Menurut Jay B. Nash bahwa hiburan adalah pelengkap dari kerja, oleh karena itu hiburan adalah kebutuhan semua orang.

Fasilitas hiburan adalah wadah atau tempat dari beberapa jenis hiburan yang disatukan dalam lokasi tertentu. Hal ini memiliki kaitan erat dengan fasilitas rekreasi dan kegiatan komersial.

c. Masyarakat

- 1) Menurut Syaikh Taqyuddin An-Nabhani, sekelompok manusia dapat dikatakan sebagai sebuah masyarakat apabila memiliki pemikiran, perasaan, serta sistem/aturan yang sama. Dengan kesamaan-kesamaan tersebut, manusia kemudian berinteraksi sesama mereka berdasarkan kemaslahatan.
- 2) Menurut M. J. Herkovits, pengertian masyarakat adalah kelompok individu yang diorganisasikan dan mengikuti suatu cara hidup tertentu.
- 3) Menurut J. L. Gillin dan J. P. Gillin, pengertian masyarakat adalah kelompok yang tersebar dengan perasaan persatuan yang sama.
- 4) Menurut An-Nabhani bahwa masyarakat adalah sekelompok individu seperti manusia yang memiliki pemikiran perasaan, serta

sistem/aturan yang sama, dan terjadi interaksi antara sesama karena kesamaan tersebut untuk kebaikan masyarakat itu sendiri dan warga masyarakat.

d. Makassar

Kota yang akrab disapa dengan *Kota Daeng* merupakan kota terbesar di kawasan Indonesia Timur dan sekaligus menjadi Ibukota Provinsi Sulawesi Selatan yang terletak di pesisir barat daya Pulau Sulawesi, berhadapan dengan Selat Makassar, memiliki wilayah luas 175,77 km² dan penduduk sebesar kurang lebih 1,4 juta jiwa, (Badan Pusat Statistik Kota Makassar, Tahun 2017).

2. Tujuan Hiburan (*Entertainment*)

Menurut Krippendorf (1994), kegiatan hiburan merupakan salah satu kegiatan yang dibutuhkan oleh setiap manusia. Kegiatan tersebut ada yang diawali dengan mengadakan perjalanan ke suatu tempat. Secara psikologi banyak orang di lapangan yang merasa jenuh dengan adanya beberapa kesibukan dan masalah, sehingga mereka membutuhkan istirahat dari bekerja, tidur dengan nyaman, bersantai sehabis latihan, keseimbangan antara pengeluaran dan pendapatan, mempunyai teman bekerja yang baik, kebutuhan untuk hidup bebas, dan merasa aman dari resiko buruk. Melihat beberapa pernyataan di atas, maka hiburan dapat disimpulkan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan sebagai pengisi waktu luang untuk satu atau beberapa tujuan, diantaranya untuk kesenangan, kepuasan, penyegaran sikap dan mental yang dapat memulihkan kekuatan baik fisik maupun mental.

Tujuan dari kegiatan hiburan adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai pengisi waktu luang
- b. Sebagai pelepas lelah, kebosanan dan kepenatan
- c. Sebagai kegiatan pengganti/pelengkap (*subsisten activity*). Sebagai contoh adalah pendidikan dan pekerjaan/bekerja.
- d. Sebagai pemenuh fungsi sosial (fungsi sosial ini dilakukan untuk kegiatan berkelompok serta rekreasi aktif). Untuk memperoleh kesegaran jasmani dengan olahraga yang menyenangkan dan memperoleh kesenangan.

3. Klasifikasi Aktivitas Dalam Hiburan (*Entertainment*)

Klasifikasi kegiatan hiburan (Idcha Salafina, 2008) secara menyeluruh antara lain:

a. Menurut Fungsinya

Dalam pembagiannya ini ada 2 hal yang utama, yaitu:

1) Hiburan (*entertainment*) dan rekreasi sebagai pengisi waktu luang

Hal ini dilakukan dalam waktu senggang sehingga hiburan yang diperlukan hanya yang ringan. Dapat dilakukan di setiap tempat serta murah. Contohnya adalah membaca, main *game*, atau mendengarkan musik.

2) Hiburan (*entertainment*) dan rekreasi sebagai hiburan murni dan

hiburan pendidikan. Kegiatan ini memang tujuan utamanya memperoleh hiburan dari apa yang dilakukannya baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai contoh dari hiburan murni

adalah menonton bioskop, sedangkan hiburan pendidikan adalah olahraga.

b. Menurut Tujuan

Hiburan (*entertainment*) menurut tujuannya terdiri dari 2 yaitu:

1) Hiburan untuk bersenang-senang (*just for fun*)

Yaitu aktivitas hiburan yang sengaja dilakukan hanya untuk mencari kesenangan emosi saja. Kegiatan hiburan ini umumnya dilakukan oleh golongan anak-anak dan remaja

2) Hiburan untuk tujuan khusus (*spesifik-tendens*)

Yaitu aktivitas hiburan yang sengaja dilakukan selain untuk bersenang-senang juga karena mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Misalnya kegiatan hiburan untuk tujuan rekreasi, kesehatan, bisnis, interaksi sosial dan sebagainya. Aktivitas hiburan jenis ini lebih banyak dilakukan oleh golongan dewasa.

c. Menurut Partisipasi Pelakunya

Hiburan (*entertainment*) menurut partisipasi pelakunya terdiri dari 2 yaitu:

1) Aktif

Dilakukan secara langsung, turun tangan ikut aktif melakukannya. Dimana hal ini merupakan ungkapan moral, emosi, serta dorongan fisik yang kuat untuk melakukannya, sebagai contoh adalah olahraga.

2) Pasif

Hal ini merupakan kebalikan dari aktif dimana hal ini dilakukan karena untuk menyegarkan pikiran dan mental seseorang yang

merasakannya. Sebagai contoh adalah menonton film atau mendengarkan musik yang mana kita diam sambil menonton tana harus campur tangan langsung.

d. Menurut Usia

Hiburan (*entertainment*) menurut usia terdiri dari 5 yaitu:

1) Balita (0 sampai dengan 4 tahun)

Untuk balita, lebih ditekankan pada jenis hiburan yang dapat merangsang pertumbuhan dan pengenalan hal yang mendasar dari suatu hal

2) Anak (5 sampai dengan 12 tahun)

Usia ini dimaksudkan untuk merangsang daya kreativitas serta pengenalan dunia luar.

3) Remaja (13 sampai dengan 25 tahun)

Sedangkan bagi remaja, hal ini dilakukan untuk daya kreatif serta rasa ingin tahu yang besar.

4) Dewasa (26 sampai dengan 49 tahun)

Usia ini lebih ditujukan ke dalam hal murni untuk mendapatkan hiburan penyegar suasana setelah sekian lama bekerja dan terasa jenuh atau penat.

5) Orang tua (50 tahun ke atas)

Orang dengan suasana ini lebih cenderung untuk mementingkan kesehatan dan pengisi waktu yang ada sehingga tak hanya melamun saja.

e. Menurut Sifat Aktivitas Hiburan

Hiburan (*entertainment*) menurut sifat aktivitas terdiri dari 2 yaitu:

1) Hiburan permanen

Yaitu aktivitas hiburan yang dilakukan secara rutin dan kontinyu. Aktivitas ini bersifat ringan, sederhana, dan tidak membutuhkan banyak waktu, misalnya bermain, bersepedan dan sebagainya

2) Hiburan non permanen

Yaitu jenis aktivitas hiburan yang sengaja dilakukan secara tidak berkala atau tidak tentu waktunya. Aktivitas hiburan ini biasanya membutuhkan waktu luang atau waktu tertentu untuk melakukannya. Seperti: mendatangi sarana hiburan, menikmati pagelaran music, dan sebagainya.

f. Menurut Sifat Ruang

Hiburan (*entertainment*) menurut sifat ruang dibedakan menjadi 2 yaitu:

1) Dalam ruangan (*indoor*)

Hiburan ini dilaksanakan di dalam suatu ruangan yang tertutup karena tuntutan kegiatan serta syarat ruang yang dianjurkan. Sebagai contoh adalah menonton film atau bilyard.

2) Luar ruangan (*outdoor*)

Hiburan ini dilakukan di luar ruangan sebagai akibat dari tuntutan serta keterbatasan ruang yang ada.

g. Menurut Lokasi Pelayanan dan Frekuensi Kejadiannya

Hiburan (*entertainment*) menurut Lokasi Pelayanan dan Frekuensi

Kegiatannya terdiri dari 4 yaitu:

1) Di lingkungan rumah

Dilakukan dalam skala kecil dengan frekuensi yang tinggi serta dapat dilakukan setiap saat tanpa dibatasi oleh waktu. Sebagai contoh adalah bermain *playstation*.

2) Dalam kota

Untuk hal ini, area pelaksanaannya sudah cukup luas, namun kegiatannya belum terlalu besar dan hanya diikuti oleh masyarakat sekitar. Sebagai contoh adalah menonton film.

3) Kawasan regional

Untuk kawasan regional, areanya sudah sangat luas dan frekuensinya tidak terlalu sering.

4) Internasional

Untuk internasional, area pelaksanaannya luas dan frekuensinya jarang. Dapat dikatakan bahwa waktu pelaksanaannya hanya setahun sekali.

h. Menurut Sifat Pengelola

1) Tidak komersial

Maksudnya semua orang bebas menggunakannya tanpa dipungut biaya sedikitpun untuk menikmatinya. Sebagai contoh adalah taman kota, alun-alun

2) Semi komersial

Ini dimaksudkan adalah bahwa dalam menikmati fasilitas ini akan dipungut biaya namun tidak terlalu tinggi karena dalam biaya ini

dimaksudkan untuk biaya perawatan saja tanpa mengejar keuntungan. Contoh kebun binatang

3) Komersial

Komersial tujuan utamanya adalah mencari untung dalam menjalankan usahanya. Sebagai contoh adalah gedung bioskop.

4. Fungsi Hiburan

Sebagai sarana tempat pusat hiburan yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang memadahi, serta memberikan pelayanan yang layak sehingga dapat memenuhi keinginan para pengunjung dan memberikan perasaan nyaman, privacy dan rasa santai sehingga pada saat melakukan kegiatan guna menghibur diri betul-betul merasakan puas dengan pusat hiburan tersebut. Selain itu, fasilitas hiburan yang terpusat dapat meminimalisir jarak capai diantaranya kemudahan dalam mendapatkan hiburan, tersedianya fasilitas yang relative lengkap, dan kecenderungan masyarakat kota sebagai pengguna hiburan menuju ke daerah pusat kegiatan.

5. Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Hiburan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan hiburan yang dilakukan antara lain:

a. Faktor social-ekonomi

Masyarakat yang dengan kelompok tertentu (*elite*) akan berbeda dengan kegiatan hiburan yang dilakukan oleh masyarakat golongan ke bawah. Begitupun dengan fasilitas hiburan yang dimiliki.

b. Faktor jenis kelamin dan usia

Kegiatan dan jenis hiburan yang dilakukan memungkinkan adanya perbedaan karena faktor usia dan jenis kelamin. Kegiatan yang dilakukan seorang remaja putri, begitu pula dengan aktivitas yang dilakukan oleh antara anak-anak dan orang dewasa serta seorang yang sudah dikategorikan lanjut usia.

c. Faktor tersedianya waktu luang

Pelaku kegiatan hiburan sangat berbeda, tergantung dari waktu luang yang dimiliki oleh setiap individu. Kebutuhan seorang ibu rumah tangga akan berbeda dengan yang dimiliki oleh seorang wanita karir. Begitu juga dengan seorang remaja putra dengan seorang pria pekerja.

d. Faktor pranata

Faktor ini berhubungan dengan keadaan pencapaian besar dana yang dimiliki dan perubahan sikap terhadap kegiatan hiburan.

e. Faktor perubahan teknologi

Berpengaruh dalam kemudahan pencapaian serta munculnya jenis-jenis fasilitas -hiburan baru dan sebagainya.

6. Jenis Fasilitas Hiburan

a. Dari segi lokasi

1) Fasilitas dalam kota

Fasilitas hiburan dalam kota adalah fasilitas hiburan yang diadakan di dalam kota baik secara terpisah maupun terpusat di suatu tempat/lokasi. Fasilitas hiburan ini diciptakan khusus diasumsikan

untuk masyarakat kota sehingga mempunyai aneka ragam bentuk jenis hiburan.

2) Fasilitas hiburan luar kota

Fasilitas hiburan ini lebih cenderung ke fasilitas kreatif yang terletak di luar kota dan diasuksikan bagi orang-orang yang sengaja ke luar kota untuk beristirahat dan bersantai. Jenis fasilitas hiburan yang disediakan disini lebih terbatas disbanding dengan fasilitas hiburan di dalam kota.

b. Dari segi pemakai/konsumen

1) Fasilitas hiburan umum

Adalah fasilitas yang diperuntukkan untuk siapa saja yang ingin menggunakannya seperti pagelaran musik, sinepleks, dan sebagainya.

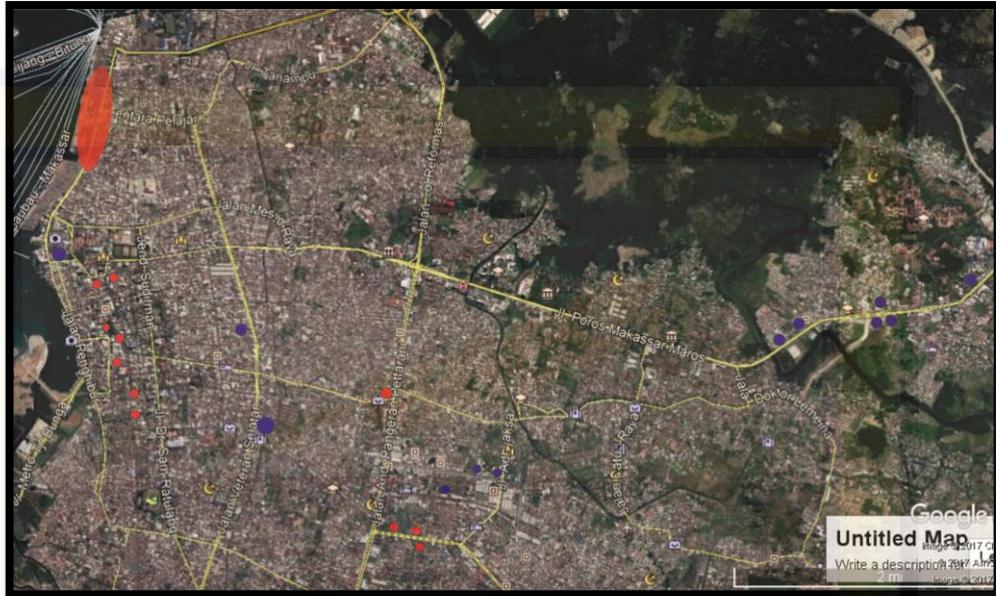
2) Fasilitas hiburan khusus

Adalah fasilitas yang diperuntukkan untuk kalangan/golongan tertentu saja karena dibatasi kriteria-kriteria khusus, seperti jenis kelamin dan umur, seperti diskotik, bar, dan sebagainya.

B. Tinjauan Efektifitas Pencapaian Pusat Hiburan

Sama halnya dengan kota besar lainnya, Kota Makassar sudah memiliki banyak fasilitas hiburan kota yang dapat dinikmati baik siang hari maupun di malam hari. Berbagai fasilitas tersebut masih tersebar di beberapa lokasi yang terpisah dan saling berjauhan yang justru menyulitkan konsumen untuk menikmatinya padahal ada banyak keuntungan lebih yang diperoleh hanya dengan meminimalisir jarak capai diantaranya kemudahan dalam mendapatkan hiburan yang sesuai dengan keinginan. Selain itu, kecenderungan masyarakat

kota sebagai pengguna adalah menuju ke daerah pusat kegiatan kota untuk mencari hiburan.



Gambar II. 1: Letak Fasilitas Hiburan

Sumber: Google Earth, Tahun 2017

Keterangan:

-  : Fasilitas Karaoke / Rumah bernyanyi
-  : Fasilitas Kafe / Klub malam

Menurut Hidayat (1986) yang menjelaskan bahwa efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya.

Dengan demikian, bahwa pemusatan beberapa fasilitas hiburan di lokasi yang satu di Kota Makassar dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mendapatkan hiburan.

C. Tinjauan Fasilitas Hiburan Berdasarkan Waktu

Masyarakat yang berada di kota-kota besar yang kesehariannya disibukkan oleh berbagai macam rutinitas seperti pekerja kantor dan bisnis,

hingga rutinitas sebagai mahasiswa atau pelajar, tentulah memerlukan suatu sarana hiburan yang mampu mengurangi kepenatan setelah menjalani rutinitas sehari. Selain itu, untuk menunjang kebutuhan akan Kota Makassar sebagai kota metropolitan yang menuju kota dunia maka dibutuhkan fasilitas-fasilitas hiburan lengkap yang dapat dinikmati layaknya hiburan kota metropolitan lainnya.

Seperti yang dijelaskan pada studi pendahuluan (bab 1) bahwa pemenuhan kebutuhan akan jenis fasilitas hiburan dapat diklasifikasikan dengan beberapa waktu kunjungan baik pada siang hari maupun malam hari. Oleh karena itu, beberapa fasilitas hiburan yang umumnya dikunjungi dapat dibagi berdasarkan waktu kunjungan:

1. Fasilitas Hiburan pada Siang Hari

Fasilitas hiburan pada siang hari umumnya dapat dijadikan sebagai pengisi waktu luang. Beberapa fasilitas hiburan seperti:

a. Kafe (*Informal Restaurant*)

1) Pengertian kafe

a) Menurut Soekresno (2000)

Restoran informal adalah industri jasa pelayanana makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan professional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan, dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan. Contoh: *café, cafeteria, fast food restoran, coffe shop, bistro, canteen, tavern, family restaurant, pub, service corner, burger corner, snack bar.*

b) Pengertian kafe (cafe) menurut Longman adalah restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, kafe

biasanya digunakan orang untuk rileks (Dictionary of English Language and Culture)

- c) Kafe adalah restoran murah yang menyediakan makanan yang mudah dimasak/dihidangkan kembali. (The New Dictionary and Theosaurus)
- d) Kafe adalah tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang mendekati restaurant dalam sistem pelayanan yang di dalamnya terdapat hiburan alunan musik, sehingga kafe dapat digunakan sebagai tempat yang santai dan untuk berbincang-bincang. (Building Planning & Desain)
- e) Rhoma (2009:52) juga menambahkan bahwa kafe adalah semacam warung makan dan minum yang tempat dan tatanannya dikemas dengan sedemikian menarik dan unik. Ada yang lesehan, tetapi adapula yang duduk. Tempat duduknya pun dibuat dengan indah, suasananya sejuk dan terkadang lampunya sedikit dibikin remang-remang biar terkesan romantis.
- f) Kusasi (2010:16) pun juga berpendapat demikian bahwa sebagaimana namanya, kafe berfokus menyediakan kopi dan teh serta makanan ringan. Makanan lain berkisar antara kue-kue hingga sup, roti serta makanan pencuci mulut ringan yang lainnya.
- g) Menurut H. Marsum WA (2004:3), kafe adalah suatu tempat dimana para pengunjung dapat menikmati hidangan seperti

sebuah restoran yang dilengkapi dengan iringan musik untuk mengiringi tamu yang tengah makan minum.

2) Ciri-ciri kafe (restoran informal)

- a) Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat
- b) Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal.
- c) Sistem penyajian yang dipakai *American Service/ ready plate* bahkan *self service* ataupun *counter service*
- d) Kadang terdapat *live music*
- e) Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lain
- f) Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu atau pelanggan namun di pampang di counter atau langsung di meja makan untuk mempercepat proses pelayanan
- g) Menu yang disediakan sangat terbatas dan membatasi menu - menu yang relatif cepat selesai dimasak
- h) Jumlah tenaga *service* relatif sedikit dengan standar kebutuhan, 1 pramusaji melayani 12 – 16 pelanggan.

3) Sistem penyajian pada *Café*, yaitu:

Cara penyajian makanan dalam kafe terdapat beberapa cara, yaitu:

a) *Self Service*

Dimana pengunjung melakukan pelayanan bagi dirinya sendiri. Pengunjung datang kemudian mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan kemudian menuju ke kasir dan

membayar makanan mereka lalu duduk di tempat yang telah disediakan. Cara ini terkesan familiar dan bersahabat.

b) *Waiter of Waitress Service to Table*

Pengunjung datang lalu duduk pada kursi yang telah disediakan, kemudian pramusaji akan melayani mereka, mengantar menu dan makanan hingga membayar ke kasir, sehingga orang tidak perlu beranjak dari kursinya. Cara ini terkesan formal.

c) *Counter Service*

Dimana terdapat area khusus yang terdapat display makanan yang ada, biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat dan service tidak formal.

d) *Automatic Vending*

Pengunjung memasukkan koin lalu dari mesin keluar makanan yang dipilihnya (menggunakan mesin otomatis).

b. **Bioskop**

1) **Defenisi bioskop**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga, Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2001:

- a) *Cineplex*: kompleks sinema yang terdapat dalam satu bangunan.
- b) **Bioskop**: pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film), yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara); film; gedung pertunjukan film cerita.

Cineplex merupakan perkembangan dari bioskop. Keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu tempat pertunjukan film. Yang membedakannya adalah jumlah teater tempat pertunjukan filmnya. Bioskop umumnya hanya memiliki satu teater dalam satu bangunan, tetapi *Cineplex* memiliki lebih dari satu teater dalam satu bangunan. Karena memiliki banyak pilihan teater untuk menonton film, maka bioskop kemudian disebut sinema kompleks (*Cineplex*).

2) Klasifikasi bioskop

a) Klasifikasi bioskop berdasarkan lokasi:

- (1) *Key city*, bioskop yang berada di kota-kota besar yang memiliki potensi pasar yang handal atau kota utama.
- (2) *Sub key city*, bioskop yang berada di kota-kota yang cukup punya potensi.
- (3) *Up country*, bioskop yang berada di kota kecil yang biasa juga disebut kota penunjang yang terletak di sekitar kota menengah.

Berdasarkan lokasi tersebut film-film yang ditayangkan memiliki urutan dari *key city* ke *sub key city* dan terakhir ke *up country*.

b) Klasifikasi bioskop berdasarkan banyaknya layar (Edison Nianggolan, 1993):

(1) Bioskop tradisional atau konvensional

Bioskop ini hanya mempunyai layar tunggal. Film yang ditawarkan kurang bervariasi, tetapi memiliki kapasitas besar.

(2) *Bioskop Cineplex*

Bioskop ini mempunyai layar lebih dari satu, sehingga film yang ditayangkan lebih variatif. Memiliki ruang pertunjukan yang banyak dengan tempat duduk yang lebih sedikit.

c) Klasifikasi bioskop berdasarkan data (Pandu, 2003):

(1) Klasifikasi berdasarkan daya tampung

Kapasitas kecil : kapasitas 400-600 tempat duduk

Kapasitas sedang : kapasitas 600-800 tempat duduk

Kapasitas besar : kapasitas > 800 tempat duduk

(2) Periode pemutaran film

Periode pemutaran film I (*first round movie*)

Periode pemutaran film II (*second round movie*)

Periode pemutaran film III (*third round movie*)

(3) Persyaratan ruang

Kualitas ruang

Kualitas pandang visual

Kualitas akustik/ sound system

Air Handling Unit (AHU)

(4) *Electrical Power*

Sumber tenaga listrik berasal dari PLN

Sumber tenaga listrik berasal dari generator set

Menurut Pandu (UAJY, 2003) pula, bioskop dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu:

a) Kelas A

(1) Daya tampung : > 800 tempat duduk

(2) Jenis film yang diputar : *first round movie*

(3) Kualitas penghawaan ruang : AC sentral

(4) Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

b) Kelas B

(1) Daya tampung : 600-800 tempat duduk

(2) Jenis film yang diputar : *first/ second round movie*

(3) Kualitas penghawaan ruang : AC sentral

(4) Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

c) Kelas C

(1) Daya tampung : 400-600 tempat duduk

(2) Jenis film yang diputar : *second/ third round movie*

(3) Kualitas penghawaan ruang : *blower dan exhouter fan*

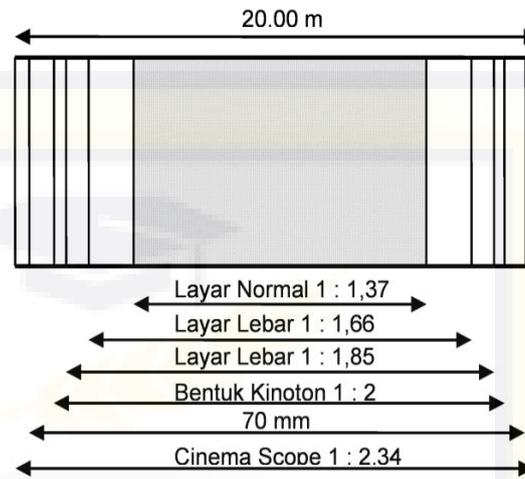
(4) Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kualitas pandang visual yang nyaman diantaranya adalah:

a) Layar Proyeksi

Layar proyeksi berlubang agar dapat ditembus suara. Jarak layar bioskop dari dinding THX setidaknya 120 cm. Layar proyeksi besar diatur dengan radius ke urutan kursi terakhir. Sisi layar proyeksi besar terletak pada minimal 120 cm di atas lantai. Jarak

minimum penonton dengan layar Jarak minimum penonton dengan layar maksimal 30° dari urutan kursi pertama ke tengah layar.

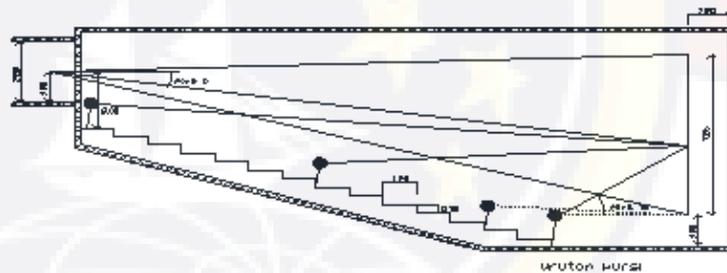


Gambar II. 2: Ukuran Layar Proyeksi

Sumber: Data Arsitek

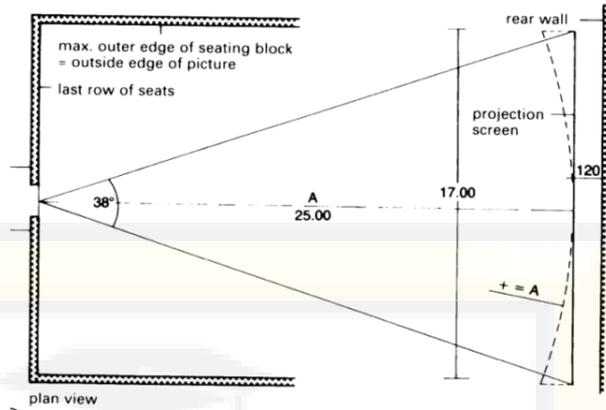
b) Kemiringan Lantai

Kemiringan lantai dengan kecondongan 10% atau melalui sebuah tangga maksimum 16 cm tinggi dari tangga pada koridor yang lebarnya 120 cm.



Gambar II. 3: Kemiringan Lantai Cinema

Sumber: Data Arsitek

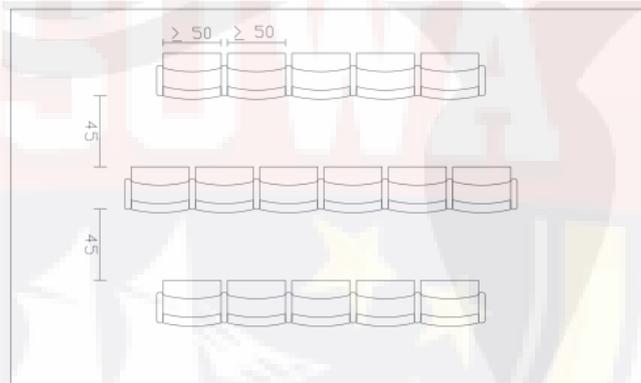


Gambar II. 4: Persyaratan Visual Gedung Pertunjukan

Sumber: Data Arsitek

c) *Lay out* kursi penonton

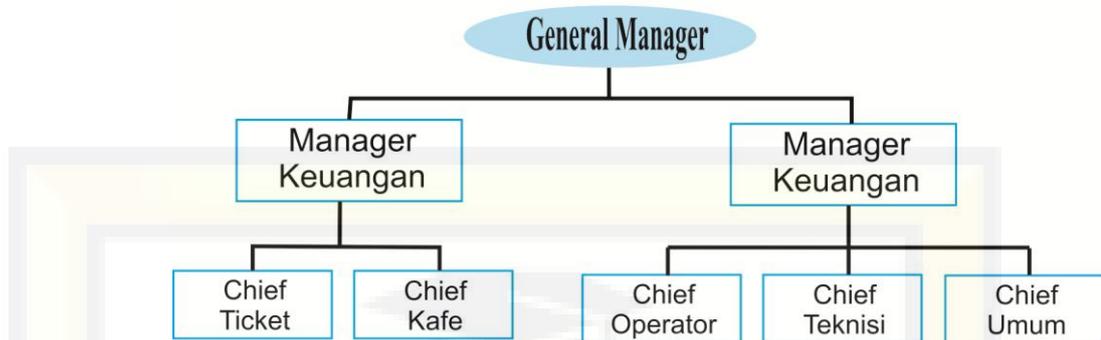
Penataan *lay out* kursi lebih ditujukan pada efisiensi ruang dan keamanan. Akan dibahas pada bagian persyaratan keamanan *Cineplex*.



Gambar II. 5: Jarak Antar Kursi Penonton

Sumber: Data Arsitek

Struktur Organisasi 21 Cineplex Braga City Walk



Gambar II. 6: Struktur Organisasi
Sumber: *Administrasi SDM, Unud, 2014*

c. Karaoke

1) Defenisi karaoke

Karaoke (dari bahasa Jepang カラオケ) adalah sebuah bentuk hiburan dimana seseorang menyanyi diiringi dengan music dan teks lirik yang ditunjukkan pada sebuah layar televisive. Secara etimologis kata karaoke merupakan kata majemuk: "kara"(空) yang berarti "kosong" (seperti dalam karate) dan "oke" yang merupakan bentuk pendek dari "orquestra". Karena kata majemuk ini setengah asing (Inggris) dan setengah Jepang, maka ditulis dengan aksara katakana dan bukan kanji. Tempat karaoke yaitu gedung atau ruangan khusus untuk hiburan bernyanyi karaoke. (Wikipedia, 2017)

2) Fungsi dan tujuan karaoke

Bill Kelly dalam artikelnya yang berjudul Japan's Empty Orchestras; Echoes of Japanese culture in the performance of karaoke menyebutkan beberapa fungsi karaoke, sebagai tempat berinteraksi, mempunyai peranan sebagai berikut:

- a) Sebagai sarana untuk berinteraksi antara satu pihak dengan pihak lain dimana memiliki hubungan sosial atau lainnya.
- b) Sebagai sebuah forum dimana individu bertindak dengan strategidemi tujuan politis mereka.
- c) Meningkatkan suasana yang lebih baik dalam sebuah kelompok, organisasi dan sebagainya.
- d) Sebagai sarana untuk menghilangkan stres, tekanan pikiran
- e) Sebagai sarana berkomunikasi, pengisi waktu luang
- f) Sebagai sarana berlatih bernyanyi.

3) Klasifikasi jenis kegiatan karaoke

Ditinjau dari fasilitas, jenis layanan, dan harga sewa ruangnya, industri retail karaoke dapat dibagi atas 2 kategori yaitu:

a) Karaoke eksekutif

Eksekutif karaokeyaitu tempat karaoke dimana menyediakan fasilitas LC (Ladies Companion) atau jasa menemani dan memandu pengunjung bernyanyi.

b) Karaoke keluarga

4) Tipe ruang karaoke

Beberapa tipe ruang pada rumah bernyanyi (tempat karaoke), adalah:

a) *Small room*

Jenis ini adalah tipe yang paling kecil yang bisa menampung maksimal 2 hingga 5 orang.

b) *Medium room*

Tipe *medium* dapat menampung 6 hingga 8 orang

c) *Large room*

Tipe *large* dapat menampung 8 hingga 10 orang

d) *Deluxe room*

Tipe ini dapat menampung 10 hingga 15 orang

e) *Vip room*

Vip room adalah tipe paling besar yang pada umumnya ditemui di tempat karaoke yang dapat menampung hingga 20 orang. Akan tetapi, tempat karaoke dengan fasilitas tertentu biasa terdapat ruang yang lebih dari jenis ini seperti *super deluxe* dan *vvip room*.

5) Konsep pada tempat karaoke

a) Suasana interior yang meriah dan atraktif, terkadang dengan suasana yang remang-remang.

b) Penggunaan teknologi *lighting* cahaya warna-warni

c) Kegiatan menyanyi dan menari untuk bersenang-senang

d) Suasana ceria dan gembira

e) Penggunaan teknologi lampu dan sistem *software* pengaturan lagu

6) Perlengkapan karaoke

a) Microphone

Ada tiga karakter mic, yaitu *high frekuensi*, *mid frekuensi* dan *low frekuensi*.

b) Amplifier

Dalam bidang audio amplifier dikenal juga dengan sebutan power amplifier bertujuan untuk dapat menguatkan signal suara yang kemudian akan di alirkan ke speaker , untuk sebuah ruang karaoke amplifier bertugas menerima input music dr pc karaoke dan input vocal dari microphone.

c) Speakers

Speaker pada dasarnya terdiri dari beberapa komponen utama yaitu *cone suspension*, *magnet permanen*, *voice coil*, dan juga kerangka speaker.

Berdasarkan frekuensi yang dihasilkan, speaker dibagi menjadi:

- (1) Speaker tweeter yaitu speaker yang menghasilkan frekuensi tinggi sekitar (2khz-20khz)
- (2) Speaker midrange yaitu speaker yang menghasilkan frekuensi menengah sekitar (300khz-5khz)
- (3) Speaker woofer yaitu speaker yang menghasilkan frekuensi rendah sekitar (40hz-1khz)
- (4) Speaker subwoofer yaitu speaker yang menghasilkan frekuensi sangat rendah sekitar (20hz-200hz)
- (5) Speaker full range yaitu speaker yang dapat menghasilkan frekuensi rendah dan frekuensi tinggi.

d) Subwoofer

Pada sebuah system audio untuk menghasilkan suara yang benar, harus dapat mengeluarkan frekuensi *high*, *middle*, dan *low* dengan porsi yang seimbang. Jika tidak maka suara tidak akan

nyaman untuk didengar, untuk mendapatkan suara low frekuensi atau suara bass maka dibutuhkan adanya subwoofer.

e) Monitor

7) Ketentuan pada tempat karaoke

Beberapa ketentuan yang wajib diterapkan pada fasilitas karaoke adalah:

- a) Dinding ruangan karaoke menggunakan lapisan kedap suara seperti bahan perdem suara rockwool, glasswool, healthywool, greenwool, softboard, absorb panel, v board panel juga *acourete mat resin 2A* dan sebagainya. Selain kemampuan insulasi suara, material *acourete mat resin 2A* juga baik dalam meredam getaran karena memiliki sifat viscoelastic. Terbuat dari campuran beberapa material dan resin yang halus memiliki densitas lebih dari 2000kg/m^3 . Material ini memiliki panjang 1m dan lebar 1 meter dengan tebal 2 milimeter dan telah mendapatkan sertifikat bebas alergi, bebas bahan beracun, dan aman terhadap resiko kebakaran karena tidak menyerap uap air.
- b) Dinding ruang karaoke tidak boleh terbuat dari bahan yang rentan tersulut api seperti karpet dan *gypsum*.
- c) Alat pemadam api ringan (APAR) harus selalu teredia di tiap titik tertentu.
- d) Lokasi koridor penghubung antar ruangan tidak boleh terlalu sempit karena bisa memicu desak-desakan di antara pengunjung.

e) Harus dilengkapi dengan instalasi listrik, hidran koridor pengunjung, *patrol fire*, *hit detector fire*, kesehatan ruangan berupa *exhaust fan*.

f) Tangga darurat yang dilengkapi dengan tanda “EXIT”

2. Fasilitas Hiburan pada Malam Hari

Fasilitas hiburan pada malam hari umumnya dapat dijadikan sebagai pelepas penat atau menghibur diri dengan mendatangi tempat hiburan. Beberapa fasilitas hiburan yang umumnya ditemui pada malam hari selain kafe, dan karaoke adalah:

a. Biliard (fasilitas olahraga)

Kebutuhan masyarakat akan pentingnya olah raga kian meningkat seiring dengan anjuran-anjuran para pakar kesehatan. Di mana olah raga bisa mengurangi resiko penyakit-penyakit yang membahayakan jiwa dan penyakit degeneratif. Selain itu, dengan adanya olah raga khususnya yang berkaitan dengan olah raga permainan, bisa mengurangi tingkat kejenuhan dan stres masyarakat.

1) Pengertian billiard

Billyard adalah sebuah cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil.



Gambar II. 7: Arena Billiard

Sumber: <https://unions.umich.edu>

Cabang olahraga ini dimainkan di atas meja dan dengan peralatan bantu khusus serta peraturan tersendiri. Permainan ini terbagi dari beberapa Jenis, antara lain jenis Carom, English Biliard dan Pool. Dapat dimainkan secara perorangan maupun tim. Sebagai contoh, jenis Carom dimainkan di meja yang tidak memiliki lubang sama sekali. Ini berbeda dengan jenis English Biliard dan Pool yang dimainkan di meja yang memiliki lubang sebanyak 6 buah. Meski sama-sama memiliki 6 buah lubang, ukuran atau luas meja antara English Billiard dan Pool pun berbeda, lebih luas meja jenis English Biliard.

Sampai saat ini yang sangat berkembang di Indonesia adalah jenis pool, itu pun masih terbagi dalam Nomor bola 15, bola 8 dan bola 9. Dulunya, biliard identik dengan olahraga yang selalu dimainkan oleh para lelaki saja. Namun saat ini banyak wanita yang mulai menggemari olahraga biliard. Bapak Putera Astaman, mantan Ketua Umum PB. POBSI, yang berhasil menaikan citra olahraga biliard dari olahraga rekreasi menjadi olahraga prestasi.

2) Jenis ukuran meja biliard

Pada umumnya ukura meja biliard memiliki ukuran panjang dua kali dari lebarnya. Beberapa jenis ukuran meja biliard berdasarkan tipe mejanya, yaitu:

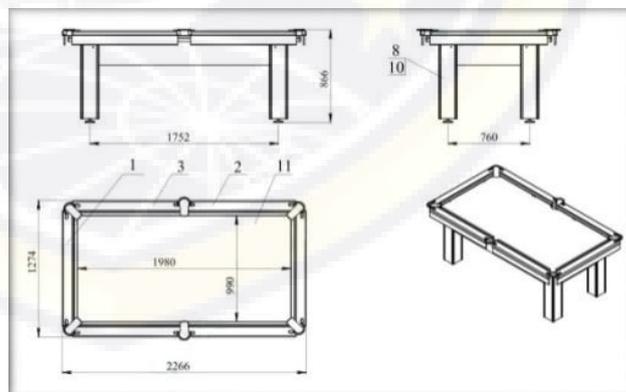
a) Ukuran meja biliard berdasarkan jumlah kaki. Pengukuran meja dalam satuan kaki (foot), yaitu 9 kaki, 8 kaki, dan 7 kaki. Permukaan bermain biliard adalah empat persegi panjang berasio 2 : 1.

(1) Kaki meja 9 memiliki permukaan meja bermain 100 inci, besar 50 inci (254cm x 127 cm) dengan 1/8 inci (3.175 mm)

(2) Kaki meja 8 memiliki permukaan meja bermain adalah 92 inci sebesar 46 inci (233,68 cm x 116,84 cm)

(3) Kaki meja 7 permukaan meja bermain adalah 76 inci dengan 38 inci (193,04 cm x 96,52 cm)

Kaki meja 9 dan meja 8 adalah dua ukuran yang digunakan dalam turnamen dunia – Worl Pool Billard Association.



Gambar II. 8: Meja Bilyard

Sumber: <http://drive-journal.ru/bilyardnyy-stol-i-ego-sborka/>

b) Ukuran meja menurut jenis meja

(1) Meja Biliard Carom

Permukaan meja untuk biliard Carom memiliki panjang 2,84 meter, lebar 1,42 meter, dan tinggi meja adalah 75 - 80 cm. dengan kelonggaran 5 mm.

(2) Meja Biliard Pool

Meja dengan 6 buah lubang di tepiannya ini dahulunya hanya memiliki 4 lubang sudut. Namun seiring berkembangnya biliard, 2 lubang tambahan pun dibuat agar permainan lebih menarik. Meja untuk biliard jenis pool datang dalam berbagai ukuran. Namun biasanya meja ini berukuran panjang 2,7 meter, 2,4 meter, atau 2,1 meter dengan masing-masing perbandingan 2:1 dengan lebarnya.

(3) Meja Biliard English

Di beberapa tempat, ukuran meja ini bisa lebih kecil, hingga 85,1 cm x 87,6 cm dan tinggi 70 - 80 cm. Seperti meja untuk permainan biliard pool, meja ini memiliki 6 buah lubang; empat di sudut dan dua di sisi. Ukuran lubangnya sekitar 86 mm, tetapi ini tidak mutlak. Di beberapa ukurannya bisa lebih kecil; terutama di turnamen-turnamen biliard internasional. pasalnya, lubang yang lebih kecil membuat tingkat kesulitan permainan semakin tinggi.

Teori yang berhubungan dengan biliard, permainan bola sodok ada berbagai macam jenisnya, diantaranya permainan

Biliard dan Snooker (Richard Holt, 1991;9). Untuk permainan bilyard sendiri ada 2 macam jenisnya adalah permainan bola bebas.

Ukuran meja biliard ada berbagai macam diantaranya :

- (1) 152 cm x 305 cm (Agusta Husni, 1991;77)
- (2) 175 cm x 350 cm (Geraint John & Helen; 66)
- (3) 160 cm x 280 cm (Bengkel Bilyard Jakarta)

Ruangan, ukuran keseluruhan dari meja snooker yang berukuran penuh kira-kira 4 m x 2 m tergantung kepada desainnya. Biliard and *Snooker Control Council* telah memperkenalkan meja standart B and SSC 3.50 m' dan untuk pertama kalinya, hal ini menunjukkan area bermain sesungguhnya di dalam model bantalan. (Geraint John & Helen; 66). Standar meja yang ada sekarang juga akan dianggap valid. Sedangkan ukuran meja biliard yang ada di Indonesia rata-rata berukuran 160 cm x 280 cm.

3) Ketentuan pada fasilitas biliard

a) Persyaratan ruang

Untuk persyaratan ruang pada olahraga biliard sendiri meliputi berbagai macam teori, sirkulasi interior ruang biliard di desain dengan ukuran standart yang ada pada buku data arsitek, yaitu jarak antar meja biliard minimal 1,5 meter sedangkan jarak meja biliard dengan meja dinding 1,2 s/d 1,7 meter. Sedangkan

kebutuhan ruang gerak bagi manusia/individu minimal yaitu 1,5 m². (Ernest Neufert, 1999;104)

b) Persyaratan lampu sorot

Lampu harus menggantung 34 inci dari meja. Pengukuran ini diambil dari permukaan meja ke pinggir cahaya. Hal ini tentu saja, tergantung minimal tinggi badan. Meja 7 kaki menggunakan fixture 2 buah, meja 8 kaki menggunakan fixture 3 lampu. Sedangkan meja yang lebih besar dari 8 kaki memiliki kap lampu 4 atau lebih pada pencahayaan fixture. Satu bohlam yang dapat direkomendasikan untuk setiap lampu kolam renang adalah G-40 buram bola lampu 100 watt maksimum. Ini terlihat jauh lebih bagus di meja permainan karena lampu tidak mengeluarkan cahaya yang menyilaukan bola yang ada.

Berdasarkan Word Pool Association (WPA) bahwa standar intensitas cahaya yang digunakan yaitu sebesar 5.000 lux (465 footcandle) atau sekurang-kurangnya sebesar 520 lux (48 footcandle). Besarnya cahaya yang dipakai pada meja billiard ini harus sama, baik di tengah meja ataupun di pinggir meja. Sedangkan di luar itu paling tidak menerima 50 lux (5 footcandle).

b. Klub Malam / Diskotik

1) Pengertian *Club* / diskotik

Club atau diskotik juga menyediakan beberapa minuman dan kadang-kadang ada cemilan gratis. Untuk masuk ke dalam diskotik

pengunjung biasanya harus membeli tiket di pintu masuk, dan jarang ditemukan diskotik yang gratis terkecuali wanita dengan syarat dan ketentuan yang berlaku. (Wikipedia, 2017)

Club atau diskotik merupakan dua jenis hiburan yang banyak diminati oleh kalangan urban. Kedua tempat hiburan ini memiliki kesamaan dari jika dilihat dari fungsinya. Akan tetapi, jika dilihat dari suasananya maka akan nampak perbedaannya.

Dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia No 20 Tahun 2014 tentang Standar Usaha Diskotik Bab II Usaha Diskotik pasal 4 bahwa usaha diskotik dapat merupakan usaha berbentuk badan usaha Indonesia berbadan hukum, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

2) Perbedaan *Club* dengan Diskotik

a) *Club*

Beberapa hal yang paling mendasar dan menonjol pada klub adalah terdapat *disc jockey* (DJ) dengan jendre *techno*, *rave*, *reggaetone*, *rock*, atau tergantung *event* harian. Volume yang hingar-bingar akan membuat penikmat terfokus dengan musik. Selain itu, lantai dansa akan selalu terlihat yang berada di tengah dengan bar dan *seating area* berada di pinggir. Biasanya spot untuk duduk sering disebut 'lounge area' di dalam suatu club. Jadi yah memang ada bagian porsi fungsi terbagi dalam gedung/tempat yang sama.

b) Diskotik

Seperti yang dijelaskan bahwa diskotik hampir sama dengan *club* dari fungsi dan karakternya yang membedakan biasanya dari jenis variasi lagu yang menonjol di seputar disko 80-90 an, elektro, funk dan pertunjukan *live music* seperti *Jazz* akan sangat jarang dijumpai. Selain itu, ruangan cenderung lebih kecil, akan tetapi lebih dari aspek sosialnya dan tidak terlalu mainstream, lebih mengunggulkan musik-musik local.

3) Ciri-ciri arsitektural *club*/diskotik

a) Bar

b) Live musik, DJ *performance*

c) *Lighting effects* (menggunakan laser, neon, petromax, dan seringkali menggunakan obor).

d) *Dance floor*

e) Jam operasional 22.00 – Tilend (04.00)

f) Menggunakan tiket

D. Peraturan Tentang Hiburan (*entertainment*)

1. Klasifikasi Hiburan

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2015, bagian ketiga tentang Pembangunan Daya Tarik Wisata Pasal 14 tentang Pembangunan Daya Tarik Wisata sebagaimanadimaksud dalam pasal 8 huruf b meliputi (a) Daya Tarik Wisata alam; (b) Daya Tarik Wisata budaya; (c) Daya Tarik Wisata hasil buatan manusia.

Yang dimaksud dengan daya tarik wisata hasil buatan manusia adalah daya tarik wisata khusus yang merupakan kreasi artifisial (*artificially created*) dan kegiatan-kegiatan manusia lainnya di luar ranah wisata alam dan wisata budaya. Daya Tarik Wisata hasil buatan manusia/khusus, selanjutnya dapat dijabarkan meliputi antara lain:

- a. Fasilitas rekreasi dan hiburan/taman bertema, yaitu fasilitas yang berhubungan dengan motivasi untuk rekreasi, hiburan (*entertainment*) maupun penyaluran hobi, contoh: taman bertema (*theme park*) atau taman hiburan (kawasan Trans Studio, Taman Impian Jaya Ancol, Taman Mini Indonesia Indah).
- b. Fasilitas peristirahatan terpadu (*integrated resort*), yaitu kawasan peristirahatan dengan komponen pendukungnya yang membentuk kawasan terpadu, contoh: kawasan Nusa Dua resort, kawasan Tanjung Lesung, dan sebagainya.
- c. Fasilitas rekreasi dan olahraga, contoh: kawasan rekreasi dan olahraga Senayan, kawasan padang golf, dan area sirkuit olahraga.

2. Standar Usaha Tempat Rekreasi

Tabel II. 1: Standar Usaha Taman Rekreasi

NO	ASPEK	UNSUR	NO	SUB UNSUR
I.	PRODUK	A. Tempat dan Ruang	1.	Kawasan tertentu dengan batas-batas yang jelas.
			2.	Luas minimal 30.000 (tiga puluh ribu) meter persegi.
			3.	Tersedia pintu gerbang, dengan jalur terpisah untuk masuk dan keluar.
		B. Fasilitas Penunjang	4.	Papan nama dengan tulisan yang terbaca dan dipasang pada tempat yang terlihat dengan jelas.
			5.	Loket pembelian tiket tanda masuk untuk pengunjung.
			6.	Tersedia tempat rekreasi, fasilitas rekreasi, dan pertunjukan atraksi terjadwal.
			7.	Tersedia peralatan dan/atau wahana penunjang tempat rekreasi, fasilitas rekreasi, dan pertunjukan atraksi.
			8.	Tersedia area dan/atau fasilitas untuk beristirahat.
			9.	Toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, yang jumlahnya sesuai dengan rasio kapasitas pengunjung.
			10.	Tersedia fasilitas bagi penyandang cacat dan lansia.
			11.	Tersedia restoran atau rumah makan.
			12.	Ruang ibadah dengan kelengkapannya.
			13.	Petunjuk arah untuk seluruh fasilitas di dalam maupun di luar kawasan.
			14.	Tersedia fasilitas parkir yang memadai, bersih, aman dan terawat.
II.	PELAYANAN	Prosedur Operasional Standar (<i>Standard Operating Procedure</i>)	1.	Ketersediaan dan penyampaian informasi: <ul style="list-style-type: none"> a. produk; b. harga tanda masuk; c. pembayaran; d. nomor telepon penting (kepolisian, pemadam kebakaran, ambulans, dan rumah sakit atau klinik); e. lokasi seluruh fasilitas (<i>guide map</i>); dan f. jadwal operasional.
			2.	Pengadaan dan/atau penyediaan peralatan dan wahana penunjang bagi jaminan keselamatan pengunjung.

			3.	Perawatan secara berkala terhadap peralatan dan wahana penunjang sesuai petunjuk pabrik.
			4.	Pengoperasian peralatan dan wahana penunjang.
			5.	Pencegahan dan penanggulangan kebakaran atau keadaan darurat lainnya.
			6.	Keselamatan dan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K).
			7.	Keamanan oleh satuan pengamanan yang memiliki Kartu Tanda Anggota (KTA) satuan pengamanan yang dikeluarkan oleh Kepolisian Republik Indonesia.
			8.	Penanganan keluhan pengunjung.
III.	PENGELOLAAN	A. Organisasi	1.	Profil perusahaan terdiri atas: a. visi dan misi; b. struktur organisasi yang lengkap dan terdokumentasi; dan c. uraian tugas dan fungsi yang lengkap untuk setiap jabatan dan terdokumentasi.
			2.	Rencana usaha yang lengkap, terukur dan terdokumnetasi.
			3.	Perjanjian Kerja Bersama (PKB) atau Peraturan Perusahaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan terdokumentasi.
		B. Manajemen	4.	Pelaksanaan program Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) yang terdokumentasi.
			5.	Pelaksanaan evaluasi kinerja manajemen yang terdokumentasi.
			6.	Kerjasama dengan dokter, rumah sakit atau klinik yang terdokumentasi.
			7.	Pelaksanaan program pemeriksaan kesehatan karyawan secara berkala yang terdokumentasi.
		C. Sumber Daya Manusia	8.	Karyawan menggunakan pakaian seragam yang bersih dan rapi dengan mencantumkan identitas dan/atau logo perusahaan.
			9.	Memiliki perencanaan dan pengembangan karir.
			10.	Memiliki program pelatihan peningkatan kompetensi.
			11.	Memiliki program penilaian kinerja karyawan.

			12.	Tersedia operator dan teknisi.
			13.	Perlindungan asuransi kesehatan dan kecelakaan.
		D. Sarana dan Prasarana	14.	Ruang kantor yang dilengkapi peralatan dan perlengkapan serta sistem pencahayaan dan sirkulasi udara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			15.	Ruang karyawan dilengkapi: a. ruang ganti dan tempat istirahat; b. toilet karyawan pria dan wanita terpisah; c. ruang makan; dan d. tempat penyimpanan barang.
			16.	Tersedia bengkel pemeliharaan dan perbaikan.
			17.	Tempat penampungan sampah sementara.
			18.	Tersedia tempat sampah tertutup dalam jumlah yang sesuai dengan rasio kapasitas pengunjung.
			19.	Peralatan komunikasi yang terdiri dari telepon, faksimili, dan/atau fasilitas internet.
			20.	Peralatan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			21.	Fasilitas keamanan berupa pos keamanan.
			22.	Fasilitas angkat angkut untuk penumpang dan barang yang bersih terawat dan aman.
			23.	Instalasi listrik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			24.	Instalasi air bersih sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			25.	Instalasi genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			26.	Akses khusus darurat yang terlihat dengan rambu yang jelas sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			27.	Area ibadah dengan kelengkapannya, bagi karyawan
			28.	Gudang.

(Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2014)

3. Peraturan Daerah (Perda) tentang Fasilitas Hiburan di Makassar

Keberadaan fasilitas hiburan baik pada siang hari maupun di malam hari bahkan beberapa fasilitas beroperasi hingga larut malam atau dapat disebut sebagai hiburan malam di Kota Makassar bukanlah sesuatu yang baru. Berbagai fasilitas mulai dari kafe, bioskop, karaoke, biliard, juga klub malam atau diskotik. Sesuai dengan cita-cita Kota Daeng yang akan merubah diri menjadi kota dunia maka tidak heran jika beragam fasilitas semakin mendominasi khususnya kegiatan di malam hari.

Hiburan malam merupakan salah satu jenis usaha yang berbentuk badan hukum sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Daerah Kota Makassar No. 5 Tahun 2011 tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata pada Bab VI tentang Bidang dan Jenis Usaha Pariwisata pasal 22 ayat 1 yang menyebutkan bahwa jenis usaha penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi terdiri dari hiburan malam (bagian d), karaoke (bagian g), bioskop (bagian i). Usaha kafe juga dimuat dalam pasal 20 ayat 1 bahwa jenis usaha jasa makanan dan minuman terdiri dari restoran (bagian a), cefe (bagian b), dan bar atau rumah minum (bagian c).

Selain itu, Pemerintah Kota Makassar juga sudah memberikan batasan-batasan pada hiburan malam mengenai bentuk fasilitasnya yang dimuat di Bab VIII tentang Ketentuan Larangan pada pasal 32 dan pasal 33. Pasal 32 ayat 1 bahwa untuk menjalankan usaha rumah bernyanyi, karaoke, klub malam, diskotik dan sejenisnya dilarang:

- a. Menyediakan tempat pemajangan (akuarium) pramuria/pelayan;
- b. Beroperasi tanpa menggunakan peredam suara;
- c. Menyediakan tempat dan fasilitas yang memungkinkan terjadinya prostitusi dan asusila;
- d. Menyediakan fasilitas tempat tidur dan sejenisnya;
- e. Menggunakan pintu yang tidak tembus pandang
- f. Melakukan kegiatan yang dapat mengganggu pelaksanaan ibadah, keyakinan dan kepercayaan warga masyarakat.

Pada pasal 33 sebagai berikut:

- a. Ayat 1 menyebutkan bahwa pendirin tempat usaha bernyanyi keluarga, karaoke, klub malam, diskotik dan panti pijat, dilarang berada dalam radius 200 (dua ratus) meter dari tempat ibadah dan sekolah.
- b. Waktu tutup jam operasi untuk usaha rumah bernyanyi, karaoke, klub malam, diskotik paling lambat jam 02.00 wita.

E. Tinjauan Iklim Tropis di Indonesia

1. Pengertian Iklim Tropis

Indonesia yang juga berada di garis khatulistiwa memiliki iklim tropis, tepatnya iklim tropis basah. Hal ini dipengaruhi juga oleh bentuk negara Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Sebagian besar tanah daratan di Indonesia dikelilingi oleh lautan dan samudra. Itulah sebabnya Indonesia memiliki iklim laut yang sifatnya lembab dan banyak mendatangkan hujan.

Iklim tropis adalah iklim dimana panas merupakan masalah yang dominan yang hampir pada keseluruhan waktu dalam satu tahun. Bangunan

berfungsi mendinginkan pengguna dari pada menghangatkan dan suhu rata-rata pertahun tidak kurang dari 20°C (Koenigsberger, 1973:3). Menurut Lippsmiere, iklim tropis Indonesia kelembapan relatif (RH) yang sangat tinggi (kadang mencapai 90%), curah hujan yang cukup banyak, dan rata-rata suhu tahunan umumnya berkisar 23°C dan dapat naik sampai 38°C pada musim panas.

2. Pembagian Iklim

Daerah tropis dapat dibagi dalam dua kelompok iklim utama yang sangat berbeda antara satu dengan yang lainnya (George Lippsmeier, bangunan tropis, Erlangga, 1994, hal 9) yaitu:

- a. Tropika lembab, dibedakan menjadi dua daerah sekunder :
 - 1) Daerah hutan tropis.
 - 2) Daerah musim dan savana lembab.
- b. Tropika kering, dibedakan menjadi dua daerah sekunder :
 - 1) Daerah savana kering.
 - 2) Daerah padang pasir dan setengah padang pasir.

Letak Indonesia yang berada di garis ekuator juga berpengaruh pada pergerakan matahari. Pergerakan matahari termasuk tinggi, jadi jeda suhu antara waktu siang hari dan waktu malam hari tidak jauh. Suhu di Indonesia cukup tinggi yaitu 26°C-28°C. Berbeda dengan negara yang beriklim mediterania, jeda suhu antara siang hari dengan malam hari akan sangat jauh. Pada saat siang hari suhunya bisa sangat tinggi, sedangkan saat malam hari suhunya bisa mencapai titik terendah dalam derajat *celcius*. Jeda suhu yang tidak berbeda jauh antara siang dan malam hari di Indonesia

mengakibatkan pergerakan anginnya rendah. Angin akan mengalir dari suhu yang dingin ke panas, sedangkan di Indonesia perbedaan suhunya tidak terlalu jauh antara siang dan malam, jadi udaranya akan terasa panas meski pada malam hari. Ditambah dengan curah hujan yang tinggi menyebabkan udaranya lembab, jadi dapat dikatakan bahwa udara di Indonesia termasuk panas serta lembab.

3. Iklim Tropis Lembab

Rata-rata temperatur pada bulan dingin lebih besar atau sama dengan 18°C. Tropikal basah merupakan iklim yang berada pada posisi latitude dari equator berjarak 15°C sampai 25°C. Dalam iklim ini semua bulan mempunyai rata-rata temperatur lebih besar dari 18°C. Rata-rata presipitasi lebih dari 1500 mm. Pada iklim ini menurut klasifikasi Koppen mempunyai 3 kategori (dalam grup A) dan pembagiannya didasarkan pada distribusi dari curah hujan. Karakteristik secara umum panas, kelembaban tinggi disebabkan adanya angin dari arah utara dan selatan hemisphere mengumpul dan naik pada pertemuan permukaan tropis, menyebar kemudian dingin pada saat bersamaan.

Iklim tropis lembab dicirikan oleh beberapa faktor iklim:

- a. Curah hujan tinggi sekitar 2000-3000 mm/tahun. (Makassar \pm 2750 mm/2016). Ada bagian di Indonesia dengan curah hujan rendah seperti Nusa Tenggara Timur.
- b. Radasi matahari relatif tinggi sekitar 1500 hingga 2500 kWh/m²/tahun.
- c. Suhu udara relatif tinggi untuk kota dan kawasan pantai atau dataran rendah. Untuk kota dan kawasan di dataran tinggi, suhu udara cukup

rendah, sekitar 18° hingga 28°C atau lebih rendah. (Makassar rata-rata sepanjang tahun 2016 ± 28,4°C)

d. Kelembapan tinggi

Kelembapan sekitar 75% untuk kebanyakan waktu, namun bisa pula bervariasi dari 55%-100% dengan tekanan uap air 2.500-3.000N/m.

(Makassar rata-rata sepanjang tahun 2016 ± 81%)

e. Kecepatan angin relatif rendah

Pada periode tertentu hembusannya tenang, namun pada musim hujan hembusannya menjadi lebih kuat hingga mencapai 30 m/s. (Makassar rata-rata sepanjang tahun 2016 ± 4,42 m /s).

f. Vegetasi

Umumnya tumbuh dengan cepat karena turunnya hujan dan cukupnya sinar matahari yang didapat.

g. Ciri khusus

Kelembapan yang tinggi mempercepat tumbuhnya lumut dan alga. Material bangunan yang bersifat organik menjadi cepat rusak/lapuk.

Kondisi iklim tropis lembap tersebut di atas ternyata tidak seluruhnya dapat mendukung keberlangsungan aktivitas manusia tropis secara nyaman. Dalam banyak hal justru sebagian besar tuntutan kenyamanan fisik manusia tidak sesuai dengan kondisi iklim yang ada.

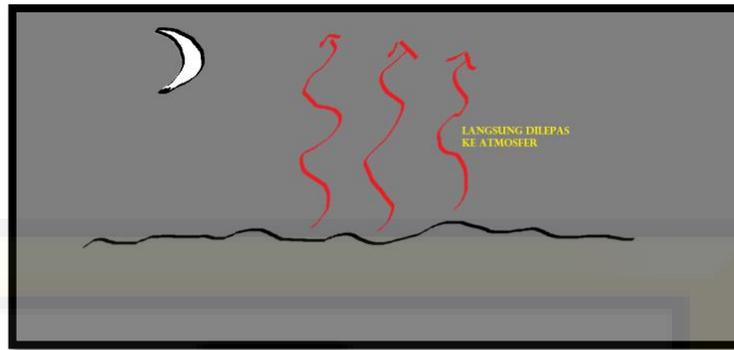
Di lain pihak, dengan radiasi matahari yang cukup tinggi, ditambah suhu udara yang tinggi, manusia tropis cenderung menghindari sengatan matahari langsung karena dapat mengakibatkan ketidaknyamanan termal. Dengan kelembapan yang tinggi, manusia tropis cenderung memerlukan

angin yang lebih kencang agar uap air (keringat) yang berada pada permukaan kulit cepat menguap dan memberikan efek dingi terhadap tubuh, sehingga kenyamanan termal dapat dicapai

4. Iklim Tropis Lembab pada Malam Hari

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa jeda suhu antara waktu siang hari dan waktu malam hari tidaklah jauh, maka suhu panas yang dirasakan pada siang hari dapat dirasakan di malam hari juga. Musim kemarau identik dengan cuaca panas dan musim penghujan identik dengan cuaca dingin, akan tetapi pada saat musim kemarau ataupun musim penghujan justru berbeda pada malam harinya.

Pada saat malam hari, hasil penyerapan radiasi matahari pada saat siang hari oleh bumi tidak semuanya dilepas dan hasil penyerapan tersebut ternyata masih ada meskipun dalam jumlah yang sedikit dan pada saat malam hari energi tersebut harus dilepas. Pada musim kemarau dengan angin yang biasanya bertiup kencang sehingga tidak dapat membentuk awan, maka radiasi matahari yang diserap pada siang hari akan langsung dilepaskan ke atmosfer. Istilah dimana kondisi tidak ada awan sama sekali maka energi panas yang diterima bumi dipancarkan lagi ke atmosfer akibatnya pelepasan energi panas bumi langsung menghilang ke atas karena tidak ada yang dipantulkan lagi ke bumi. Kondisi ini menyebabkan suhu menurun drastis karena awan yang seharusnya berfungsi sebagai selimut bumi yang akan menahan larinya energi panas ke atmosfer tidak ada.



Gambar II. 9: Sketsa Pelepasan Radiasi

Sumber: www.google.com

Beda halnya pada saat musim penghujan, justru pada malam hari kadang terasa hangat atau bahkan terasa panas. Hal ini disebabkan oleh radiasi matahari yang diserap pada siang hari (saat tidak sedang hujan) kemudian dikeluarkan pada malam hari yang kondisinya berawan, maka radiasi tersebut akan dipantulkan lagi ke bumi.

F. Pendekatan tentang Arsitektur Tropis di Indonesia

1. Pengertian Arsitektur Tropis

Secara sederhana, pengertian arsitektur tropis (lembap) adalah suatu rancangan arsitektur yang mengarah pada pemecahan problematik iklim tropis (lembap). Arsitektur tropis adalah sebuah konsep desain yang beradaptasi dengan lingkungan tropis, tetapi bukan berarti melupakan sisi estetika. Hanya disini hal yang paling utama adalah sebuah respon positif dari efek iklim tropis itu apa sendiri. Tentunya ada beberapa yang harus diperhatikan dari segi material, sirkulasi udara dan pencahayaan alami. Karena lingkungan tropis, memiliki iklim dengan panas yang menyengat, pergerakan udara dan curah hujan yang cukup tinggi. Oleh sebab itu, dalam konsep arsitektur tropis, ada upaya yang harus dicegah dari timbulnya efek iklim tropis tersebut.

2. Ciri ciri Arsitektur Tropis

Ciri ciri arsitektur tropis menurut beberapa ahli sebagai berikut :

a. Ciri-ciri arsitektur tropis Tay Kheng Soon tentang mengenai arsitektur

tropis (majalah konstruksi No.170, 1992/th XVI, hal 22):

- 1) Penerapan lansekap (*landscape*);
- 2) Penggunaan penghalang matahari (*sun shading*);
- 3) Pemanfaatan energi matahari;
- 4) Tadah hujan di atap;
- 5) Pengurangan beban AC melalui pendinginan evaporasi dan radiasi.

b. Menurut Dr. Ir. RM.Sugiatmo (website himpunan mahasiswa arsitektur Petra) adalah kondisi yang berpengaruh dalam perancangan bangunan dalam arsitektur tropis adalah:

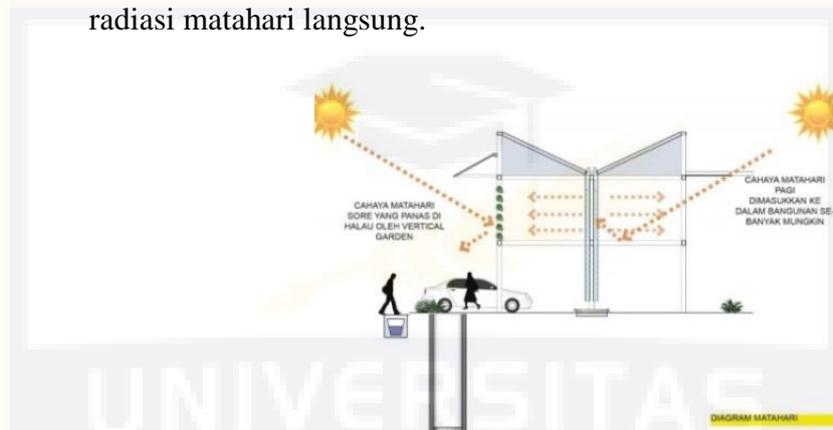
- 1) Kenyamanan termal adalah mengurangi proses panas, memberikan aliran udara yang cukup dan membawa panas keluar bangunan serta mencegah radiasi panas, baik radiasi langsung matahari maupun dari permukaan dalam yang panas.
- 2) Aliran udara melalui bangunan melalui ventilasi
- 3) Penerangan alami pada siang hari
- 4) Radiasi matahari

3. Orientasi Bangunan

a. Orientasi terhadap matahari

Orientasi bangunan terhadap matahari akan menentukan besarnya radiasi matahari yang diterima bangunan. Semakin luas bidang yang menerima radiasi matahari secara langsung, semakin besar juga panas

yang diterima bangunan. Dengan demikian, bagian bidang bangunan yang terluas (misalnya: bangunan yang bentuknya memanjang) sebaiknya mempunyai orientasi ke arah Utara-Selatan sehingga sisi bangunan yang pendek, (menghadap Timur-Barat) yang menerima radiasi matahari langsung.

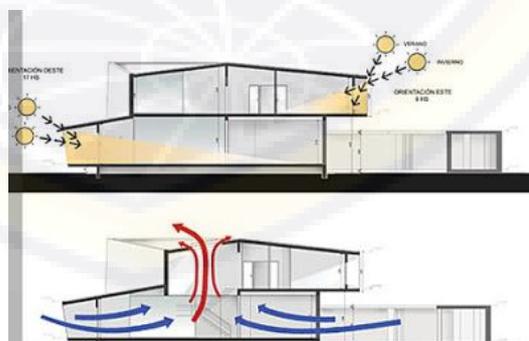


Gambar II. 10: Orientasi Terhadap Matahari

Sumber: www.google.com, Tahun 2017

b. Orientasi terhadap angin (ventilasi silang)

Ventilasi silang merupakan faktor penting terhadap kenyamanan dalam ruangan, maka posisi bangunan yang melintang terhadap arah angin utama lebih penting dibandingkan dengan perlindungan terhadap radiasi matahari. Orientasi terbaik adalah posisi yang memungkinkan terjadinya ventilasi silang kurang lebih 24 jam tanpa bantuan peralatan mekanis.



Gambar II. 11: Orientasi Terhadap Angin

Sumber: www.google.com, Tahun 2017

c. Ventilasi horizontal dan vertical

Pola aliran udara yang melewati ruang tergantung pada lokasi (*inlet*) lobang masuk udara dan bukaan yang digunakan di bagian luar. Secara umum, posisi outlet tidak akan mempengaruhi pola aliran udara. Untuk menambah kecepatan udara terutama pada saat panas, bagian inlet udara ditempatkan di bagian atas, luas outlet sama atau lebih besar dari inlet dan tidak ada perabot yang menghalangi gerakan udara di dalam ruang.



Gambar II. 12: Orientasi horizontal dan vertikal.

Sumber: www.google.com, Tahun 2017

4. Kenyamanan Termal

Kenyamanan termal adalah suatu kondisi yang dirasakan oleh manusia bukan oleh benda, binatang, dan arsitektur, tetapi di kondisikan oleh lingkungan dan benda-benda di sekitar arsitekturnya. (Kriteria dan prinsip kenyamanan thermal Standar internasional ‘suhu’ ISO 7730:1994”) menyatakan bahwa sensasi termal yang dialami manusia merupakan fungsi dari 4 iklim yaitu suhu, udara, radiasi, kelembaban udara, kecepatan angin, serta faktor-faktor individu yang berkaitan dengan laju metabolisme tubuh, serta pakaian yang digunakan.

Dalam buku Standar Tata Cara Perencanaan Teknis Konservasi Energi pada Bangunan Gedung yang diterbitkan oleh Yayasan LPMB – PU

dinyatakan bahwa suhu nyaman untuk orang Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Sejuk nyaman antara 20,5 – 22,8°C ET (suhu efektif)
- b. Suhu nyaman optimal antara 22,8 – 25,8°C ET
- c. Hangat nyaman antara 25,8 – 27,1°C ET

Faktor alami yang mempengaruhi proses perancangan (Lippsmeier, Georg, *Bangunan Tropis*, Erlangga, Jakarta, 1994):

- 1) Radiasi panas, sinar matahari mempengaruhi keadaan baik di dalam maupun di luar ruangan, maka perlu perlindungan cahaya matahari.
- 2) Temperatur udara yang tinggi akan mempengaruhi suhu ruangan, maka perlu pergerakan udara yang bebas, diatur secara alami dan buatan.
- 3) Kelembaban udara dipengaruhi angin, curah hujan dan suhu udara.
- 4) Pergerakan angin dan udara, arah angin menjadi pertimbangan orientasi bangunan, ventilasi silang akan mengalirkan udara terus menerus dalam bangunan.

Beberapa pendekatan yang dapat dilakukan dalam kaitannya dengan modifikasi iklim secara alamiah (Tri Harso Karyono, *Arsitektur dan Kota Tropis Dunia Ketiga*, Raja Grafindo Persada, Depok, 2013):

- a. Penanaman pohon

Penanaman pohon lindung di sekitar bangunan sebagai upaya menghalangi radiasi matahari langsung pada material keras seperti halnya atap, dinding, halaman parkir atau halaman yang ditutup dengan material keras, seperti beton dan aspal. Berdasarkan penelitian Akbar dan Parker bahwa penurunan suhu hingga 30 °C bukan merupakan suatu hal

yang mustahi dapat dicapai dengan penanaman pohon lindung di sekitar bangunan.

b. Pendinginan malam hari

Simulasi komputer terhadap efek pendinginan malam hari (*night passive cooling*) yang dilakukan oleh Cambridge Architectural Research Limited memperlihatkan bahwa penurunan suhu hingga 3°C (pada siang hari) dapat dicapai pada bangunan yang menggunakan material dengan massa berat (beton, bata) apabila perbedaan suhu antara siang dan malam tidak kurang dari 8°C. Perbedaan suhu antara siang dan malam di kota-kota di Indonesia umumnya berkisar sekitar 10°C.

c. Meminimalkan perolehan panas (*heat gain*) dari radius matahari pada bangunan.

Hal ini dapat dilakukan dengan beberapa cara. *Pertama*, menghalangi radiasi matahari langsung pada dinding-dinding transparan yang dapat mengakibatkan terjadinya efek rumah kaca, yang berarti akan menaikkan suhu dalam bangunan. *Kedua*, mengurangi transmisi panas dari dinding-dinding masif yang terkena radiasi matahari langsung, dengan melakukan penyelesaian rancangan tertentu, diantaranya:

- 1) Membuat dinding lapis (berongga) yang diberi ventilasi pada rongganya;
- 2) Menempatkan ruang-ruang service (tangga, toilet, pantry, gudang, dsb.) pada sisi-sisi jatuhnya radiasi matahari langsung;
- 3) Memberi ventilasi pada ruang atap dang langit-langit (pada bangunan rendah) agar tidak terjadi akumulasi panas pada ruang tersebut.

Seandainya tidak, panas yang berkumpul pada ruang ini akan ditransmisikan ke bawah, ke dalam ruang di bawahnya. Ventilasi atap ini sangat berarti untuk pencapaian suhu ruang yang rendah.

d. Memaksimalkan pelepasan panas dalam bangunan

Hal ini dapat dilakukan dengan pemecahan perancangan arsitektur yang memungkinkan terjadinya aliran udara siang secara maksimum di dalam bangunan. Aliran udara sangat berpengaruh dalam menciptakan efek dingin pada tubuh manusia, sehingga sangat membantu pencapaian kenyamanan termal.

5. Elemen Arsitektur

a. Bukaian atau ventilasi

Apabila posisi bangunan pada arah timur dan barat tidak dapat dihindari, maka pandangan bebas melalui jendela pada sisi ini harus dihindari karena radiasi panas yang langsung masuk ke dalam bangunan melalui bukaian akan memanaskan ruang dan menaikkan suhu/temperatur udara dalam ruang. Di samping itu efek silau yang muncul pada saat sudut matahari rendah juga sangat mengganggu.

b. Elemen Lansekap (vegetasi)

Fungsi yang terdiri dari pohon, tanaman perdu, rumput adalah selain dapat ditata sebagai taman-taman yang indah juga bisa meredam kebisingan dan mereduksi panas matahari dan silau. Oleh karena itu, pemilihan *landscape* menjadi sesuatu yang penting dalam memaksimalkan penerapan konsep arsitektur tropis.

Tabel II. 2: Jenis Tanam-tanaman dan Prinsipnya

Menurut jenis tanaman	Menurut penggunaan tanaman	Menurut fungsi tanaman
Semak belukar sebagai penutup tanah	Penghijauan privat (tanaman berguna)	Fungsi sosial sebagai ruang komunikasi
Perdu sebagai penghias dan perbaikan tanah	Penghijauan semi privat (pohon di taman kota)	Fungsi hygiene mental (kreatifitas, imajinasi)
Pohon sebagai peneduh dan memberi manfaat lainnya	Penhijauan umum (taman kota)	Fungsi peristirahatan untuk melepas lelah

Sumber: www.google.com, Tahun 2017

- i. Semak belukar sebagai penutup tanah adalah tumbuh-tumbuhan yang melindungi permukaan tanah dari terik matahari sehingga tidak terlalu cepat kering dan berdebu.
- ii. Perdu adalah tumbuhan berkayu yang bercabang-cabang, tumbuh agak rendah, dan tidak mempunyai batang yang tegak. Perdu tertentu dapat dimanfaatkan sebagai penghijauan rendah atau pagar hijau.
- iii. Pohon-pohon dapat digolongkan menurut bentuk, daun, akar, buah-buahan, atau manfaatnya yang berbeda-beda.

Melihat Undang-Undang (UU) Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, mensyaratkan sebuah kota hijau wajib memiliki luasan RTH 30% dari total luas kota keseluruhan, yakni terdiri atas 20% RTH publik yang dikelola pemerintah daerah dan 10% RTH privat yang dimiliki individu atau kelompok masyarakat.

Penggunaan lansekap pada bangunan dapat diterapkan pada beberapa jenis desain lansekap seperti *vertical garden*, *courtyard*, *indoor*

garden, pati, dan roof garden. Taman atap (*roof garden*) dalam pengertian adalah taman yang terdapat di atas atap suatu bangunan.

Menurut Dunnett dan Clayden (2007), tipikal struktur sebuah

taman atap:

- a. Tanaman
- b. Media tanam
- c. Lapisan penyaring (*filter*)
- d. Lapisan drainase
- e. Lapisan perantara (*barrier*)
- f. Membrane tahan air
- g. Dasar atap

Untuk suhu dan kelembaban udara di area atap sebuah kawasan tropis, ada saat dimana suhu tinggi (umumnya pada musim kemarau) dan tidak nyaman untuk aktivitas pengguna maupun pertumbuhan tanaman yang ada. Keberadaan taman atap turut menurunkan suhu berkisar 30-45% pada ruangan di bawahnya.

Tabel II. 3: Jenis Tanaman pada Taman Atap

Nama Tanaman	Nama Lokal	Gambar
Rumput: Agrostis stolonifera	Rumput peking	
Axonopus cumpressus	Rumput paitan	
Zoysia matrella	Rumput manila	

Ground cover:

<i>Agave Americana</i>	Siklop	
<i>Aglaia odorata</i>	Kemuning china	
<i>Aporrocactus flagelliformis</i>	Kaktus ekor tikus	
Bromeliad sp.	Bromeliad	
<i>Celosia argentia-plumrosa</i>	Jengger ayam kuning	
<i>Clorophytum comosum</i>	Lili paris	
<i>Coleus blumei</i>	Jawer kotok	
<i>Cosmos diversifolius</i>	Kembang cakra	
<i>Costus speciosus</i>	Jahe-jahean	
<i>Dahlia pinnata</i>	Dahlia	
<i>Excocarcia bicolor</i>	Sambaing darah	
<i>Gardenia augusta</i>	Kaca piring	
<i>Hedychium coronarium</i>	Gandasuli	
<i>Heliconia psittacorum</i>	Heliconia lady di	
<i>Heliconia rostrata</i>	Pisang hias	
<i>Hydrangea macrophylla</i>	Bunga bokor	

<i>Ixora sinensis</i>	Soka berdaun kecil	
<i>Juniperus sinensis</i>	Cemara buaya	
<i>Sansevieria trifasciata</i>	Lidah mertua	
<i>Tagetes patula</i>	Kenikir	
<i>Widelia biflora</i>	Bunga seruni	
Pohon:		
<i>Bambusa glaucescens</i>	Bambu jepang	
<i>Bambusa multiplex</i>	Bambu pagar	
Tanaman rambat		
<i>Allamanda cathartica</i>	Alamanda	
<i>Ficus repens</i>	Daun dolar	
<i>Hedera helix</i>	Ivy	
<i>Mucuna benetii</i>	Bunga api irian	

Sumber: Taman Atap, Bambang Sulistyantara, Tahun 2009

6. Akustik pada Pusat Hiburan

a. Tinjauan Akustik

Akustik Ruang terdefinisi sebagai bentuk dan bahan dalam suatu ruangan yang terkait dengan perubahan bunyi atau suara yang terjadi.

Akustik sendiri berarti gejala perubahan suara karena sifat pantul benda atau objek pasif dari alam. Akustik ruang sangat berpengaruh dalam reproduksi suara, misalnya dalam gedung rapat akan sangat memengaruhi artikulasi dan kejelasan pembicara. (Wikipedia, 2017)

Akustik ruang banyak dikaitkan dengan dua hal mendasar, yaitu:

- 1) Perubahan suara karena pemantulan,
- 2) Gangguan suara ketembusan suara dari ruang lain.

Dibutuhkan seorang ahli yang berlandaskan teori perhitungan dan pengalaman lapangan untuk mewujudkan sebuah ruang yang ideal, seperti *home theatre*, ruangan *karaoke*, ruang rekaman, ruang pertemuan dan sejenisnya termasuk ruang tempat ibadah.

Prinsip utama desain akustik ruang dalam adalah memperkuat atau mengarahkan bunyi yang berguna serta menghilangkan atau memperlemah bunyi yang tidak berguna bagi pendengaran manusia. Akustik berasal dari bahasa Yunani “akoustikos” yang berarti, segala sesuatu yang bersangkutan dengan pendengaran pada suatu kondisi ruang yang dapat mempengaruhi mutu bunyi.

b. Tujuan Akustik

Beberapa faktor yang mendasari masalah akustik adalah:

- 1) Sumber suara

- 2) Perambatan suara
- 3) Penerimaan suara
- 4) Intensitas suara
- 5) Frekuensi suara
- 6) Mencegah suara keluar luarangan

c. Persyaratan Akustik

Berikut adalah persyaratan umum kondisi mendengar yang baik, yaitu:

- 1) Harus ada kekerasan (*loudness*) yang cukup dalam tiap bagian ruangan terutama pada tempat duduk terjauh
- 2) Energy bunyi harus didistribusikan secara merata (difusi) dalam ruang
- 3) Karakteristik dengung optimum harus disediakan dalam ruang untuk memungkinkan permainan acara yang paling disukai oleh penikmat (misal penonton dan penampil)
- 4) Ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan, gaung, pemutusan bunyi, distorsi, bayangan bunyi dan resonansi ruang
- 5) Bising dan getaran yang akan mengganggu pendengaran atau pementasan harus dihindari dan dikurangi dengan cukup banyak dalam tiap bangunan

Dalam penyusunan konsep perancangan akustik, ada berbagai faktor yang harus diperhatikan sesuai dengan jenis bangunannya.

Persyaratan khusus tentang akustik dalam *nightclub*:

- 1) Bangunan memiliki *ceiling* yang tinggi. Sebuah *nightclub* diharuskan memiliki perencanaan system akustik tingkat tinggi pada fasilitas yang berhubungan dengan musik, *live*, maupu *recorded*.
- 2) Penggunaan material bangunan yang dapat meminimalkan *borne noise structure* (seperti getaran)
- 3) Penggunaan material bangunan yang tidak mudah terbakar

d. Bahan Penyerap Bunyi

Pemakaian bahan finishing untuk dinding dan langit-langit mampu menyerap bunyi yang tidak diinginkan, misalnya gema, kebocoran suara, dan cacat akustik lainnya. Sekaligus dapat memantulkan suara merata di dalam ruangan. Bahan-bahan penyerap bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik yang dipakai dalam pengendali bunyi dalam ruang-ruang bising dapat diklasifikasikan menjadi:

1) Bahan berpori

Jaringan seluler dengan pori-pori yang saling berhubungan, contohnya gypsum, glasswol, serat kayu, karpet dll.

2) Penyerap panel atau selaput

Merupakan konstruksi penyerap bunyi dengan bahan kedap suara yang dipasangkan pada lapisan penunjang yang pada tetapi dipisahkan oleh suatu ruang udara, contohnya panel kayu, hardboard, gypsunboard dll.

3) Resonator rongga atau *helmholtz*

Merupakan bahan konstruksi yang terdiri atas sejumlah udara yang tertutup yang dibatasi oleh dinding masif dan dihubungkan ke ruang sekitarnya melalui lubang sempit tempat gelombang bunyi merambat.

4) Penyerap ruang

Merupakan bahan penyerap bunyi yang penggunaannya digantung di langit-langit.

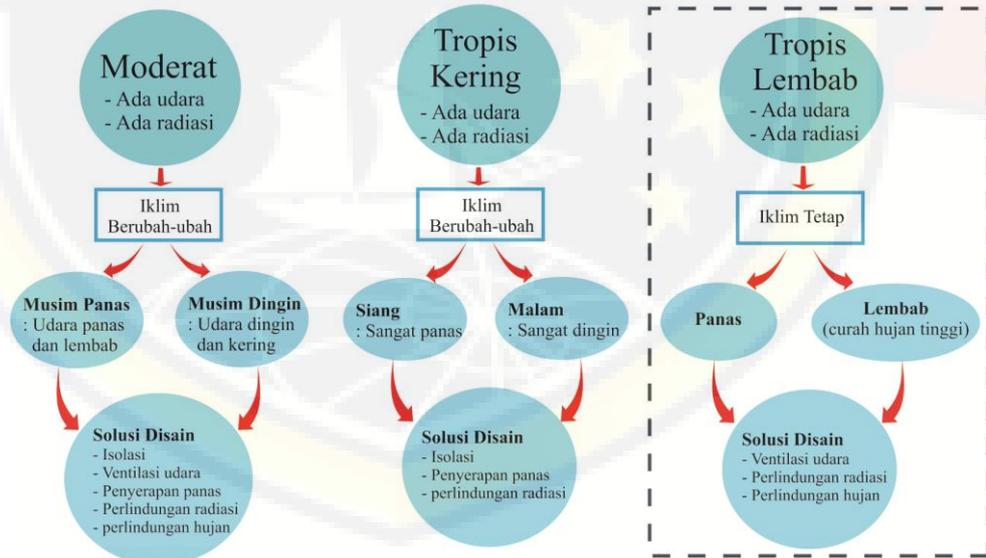
5) Penyerap variabel

Bahan penyerap konstruksi yang dapat menampilkan permukaan pemantul dan penyerap.

G. Konsep Arsitektur Tropis Lembab

1. Konsep Dasar

Konsep Dasar Perencanaan/Perancangan Yang Sesuai Dengan Iklim



Gambar II. 13: Kosep Dasar Perencanaan

Sumber: Gagoek Hardiman, Universitas Bandar Lampung, Juli 2017

Beberapa dampak yang ditimbulkan dari tropis lembab, antara lain:

- A. Kelembaban yang sangat tinggi, sehingga penguapan pada permukaan kulit terbatas;
- B. Curah hujan yang tinggi disertai dengan angin kencang dapat menerobos ke dalam bangunan;
- C. Kecepatan angin mencapai 30 m/s pada saat tertentu (musim hujan);
- D. Panas suhu pada siang hari (radiasi matahari) tersisa sampai malam hari sehingga berpotensi meningkatkan temperature di atas zona nyaman;
- E. Pendinginan secara evaporasi (penguapan) tidak terlalu efektif;
- F. Kelembaban yang tinggi mempercepat tumbuhnya lumut;
- G. Material bangunan yang bersifat organik menjadi cepat rusak/lapuk.

2. Penerapan Konsep Arsitektur Tropis Lembab pada Bangunan Pusat Hiburan

b. Konsep Bangunan

Penerapan arsitektur yang sesuai dengan konsep arsitektur tropis lembab disesuaikan dengan jenis dan konsep masing-masing fasilitas hiburan yang terdiri dari dua konsep bangunan yaitu *indoor* dan *outdoor*.

1) *Indoor*

Konsep *indoor* dimaksimalkan pada fasilitas hiburan seperti bioskop, biliard, karaoke, klub atau diskotik.

2) *Outdoor*

Selain konsep *indoor*, beberapa fasilitas juga menerapkan konsep *outdoor* pada bagian bangunan.

b. Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan juga merupakan hal yang penting terhadap pemanfaatan angin atau menghindari sinar matahari langsung yang dapat berdampak positif atau justru negatif terhadap bangunan dan disesuaikan dengan masing-masing fasilitas bangunan

c. Kenyamanan Termal

Kenyamanan Termal dalam bangunan merupakan hal yang penting dalam arsitektur. Bangunan yang berorientasi pada malam hari memang tidak berdampak langsung terhadap bangunan dan manusia di dalamnya seperti pada siang hari. Akan tetapi, panas pada siang hari masih tertinggal pada bagian bangunan (dinding bangunan) dan pada saat malam hari dinding tersebut akan melepaskan panas sehingga pengguna bangunan akan merasakan ketidaknyamanan terkait termal.

d. Elemen Arsitektur

- 1) Bukaan atau ventilasi
- 2) Vegetasi (*landscape*)
- 3) Taman Atap

H. Studi Literatur dan Studi Banding

1. Studi Literatur

a. Beachwalk Shopping Mall, Bali

Beachwalk dibuka pada pertengahan tahun 2012 yang berseberangan dengan Pantai Kuta yang terkenal. Kompleks rekreasi dan hiburan ini berdiri di atas lahan seluar 3,7 hektar tepat di depan pantai

utama. Beachwalk juga menawarkan berbagai pilihan restoran, kafe, makanan cepat saji dan toko-toko es krim.



Gambar II. 14: Beachwalk Shopping Mall - Bali

Sumber: www.google.com, Tahun 2017

Desain dengan konsep tropis, terbuka dan unik merupakan sesuatu yang paling menarik dari tempat ini. Beberapa bagian menarik dari desain bangunan ini adalah kolam besar yang meneteskan air membuat Beachwalk terasa lebih seperti kebun raya. Selain itu, desain yang berkelanjutan mencakup tindakan ramah lingkungan seperti sistem penampungan air hujan.



Gambar II. 15: Beachwalk Shopping Mall - Bali

Sumber: Dokumentasi Pribadi, November 2016

b. Green Office Park 6

Menjadi bagian dari kawasan Green Office Park BSD City, Tangerang Selatan, gedung GOP 6 telah mengusung konsep bangunan hijau mulai dari desain atau perencanaan, pembangunan hingga pengoperasian. GOP 6 dibangun dengan konsep efisiensi energi dengan memperhitungkan arah mata angin sehingga mampu mengurangi panas matahari, memanfaatkan pencahayaan alami dan ventilasi sirkulasi udara. GOP 6 mampu melakukan penghematan listrik hingga 19,5 persen, sedangkan penghematan air mencapai 58 persen dari baseline.



Gambar II. 16: Green Office Park 6 - Tangerang
Sumber: www.Google.com, 2017

2. Studi Banding

Bukan metropolitan namanya, jika tidak ramai, tidak menghibur, dan tentunya dilengkapi dengan fasilitas penunjang yang banyak dibutuhkan warganya seperti fasilitas hiburan. Maka tidak heran jika kota metropolitan seperti Makassar banyak dijumpai fasilitas hiburan. Studi banding dilakukan di beberapa fasilitas hiburan yang terpisah sesuai dengan jenis fasilitas hiburan di Kota Makassar, di antaranya:

a. Black Canyon Coffee



Gambar II. 17: Black Canyon Coffee
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

3. Lokasi

Black Canyon Coffee merupakan salah satu kafe yang berada di Jalan Letjen Hertasning, Makassar yang diresmikan pada 8 Agustus 2015 lalu. Kafe milik Pak Anwar ini merupakan franchise dari Black Canyon Coffee yang ada di Bali.

4. Karyawan

Memiliki karyawan sebanyak 32 orang diantaranya *waitres* sebanyak 12 orang, *bartender* sebanyak 4 orang, *security* sebanyak 3 orang, *kitchen* 12 orang dan *supervisor* 1 orang.

5. Kunjungan

Kafe ini beroperasi pada pukul 10.00 pagi hingga 01.00 malam setiap harinya. Pak Ade selaku supervisor menuturkan bahwa waktu kunjungan lebih dominan atau kepadatan pengunjung adalah pada malam hari. Yang lebih menonjol dari jenis pengunjung adalah kalangan atas dan para pekerja. Pengunjung pun tidak sekedar duduk, makan, tapi lebih cenderung melakukan pertemuan/*meeting*

dengan rekan kerja dengan suasana yang lebih santai sesuai dengan konsep kafe yaitu semiformal.

6. Konsep bangunan

a) Indoor

Indoor difungsikan sebagai ruangan yang lebih tenang dan tidak diperbolehkan untuk merokok.

b) Outdoor (*smoking area*)

Konsep outdoor lebih cenderung santai dan merupakan area untuk merokok.

7. Fasilitas

a) Fasilitas Utama

(1) Indoor



Gambar II. 18: Indoor - Black Canyon Coffee

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(2) Outdoor (*smoking area*)



Gambar II. 19: Back Outdoor - Black Canyon Coffee

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

b) Fasilitas Penunjang

(1) Bar



Gambar II. 20: Bar - Black Canyon Coffee

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(2) Raptor

(3) Kasir

(4) Toilet Umum

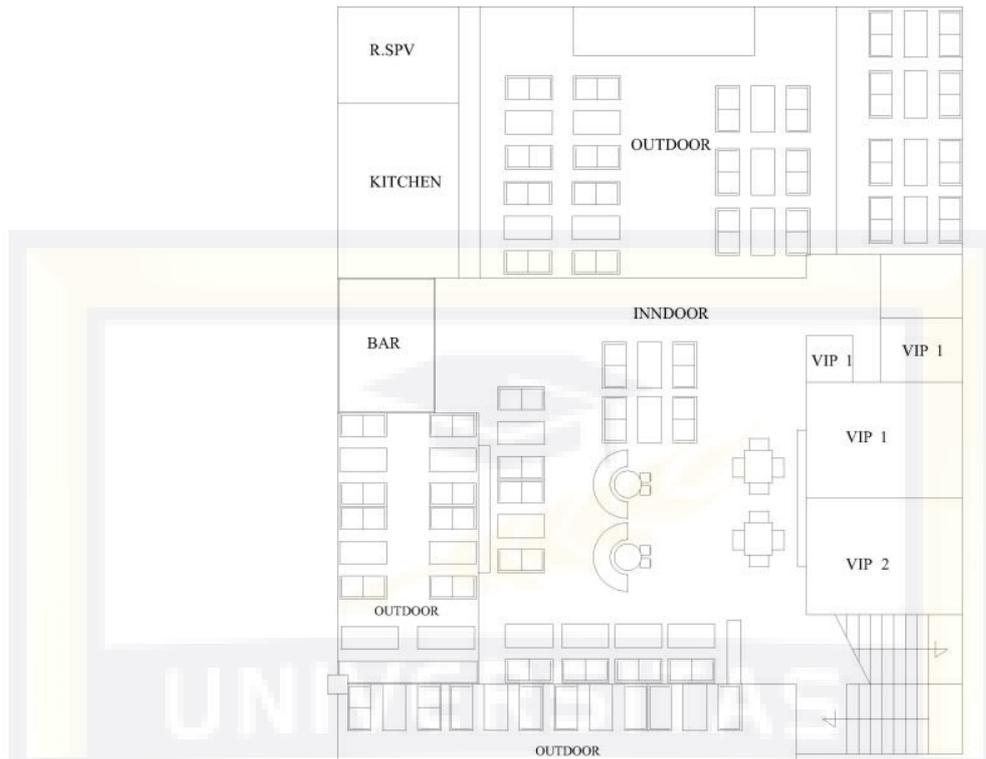
(5) Keamanan

(6) Tempat parkir

(7) Mushollah

(8) Checklock

(9) Akses utama dan akses karyawan



Gambar II. 21: Layout - Black Canyon Coffee
 Sumber: Gambar Pribadi, Agustus 2017

b. Bar & Dining Lounge – Aston Hotel Makassar

1) Lokasi

Berada di salah satu hotel di Makassar, Aston Hotel yang berlokasi di Jalan Sultan Hasanuddin.

2) Kunjungan

Tempat ini beroperasi pada pukul 13.00 pagi hingga 01.00 malam setiap harinya, khusus hari sabtu tutup hingga pukul 02.00 malam.

Pak Anton selaku supervisor mengatakan bahwa waktu kunjungan lebih dominan malam hari. Pengunjung pun kebanyakan dari kalangan menengah atas dan tourist kerap kali bertandang ke tempat ini.

3) Konsep bangunan

Konsep yang ditawarkan adalah formal dan informal. Konsep dengan membuat tamu tenang, nyaman dan memberikan view Kota Makassar dari atas ketinggian lt. 20.

4) Fasilitas

a) Meja makan



Gambar II. 22: Type A – Bar & Dining Lounge

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

Type A adalah jenis set meja makan dengan kapasitas 4 – 6 orang yang memberikan kesan lebih santai.



Gambar II. 23: Type B – Bar & Dining Lounge

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

Type B adalah jenis set meja makan dengan kapasitas 4 orang yang memberikan kesan lebih formal.



Gambar II. 24: Type C – Bar & Dining Lounge

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

Type C adalah jenis set meja makan dengan kapasitas 8 orang yang memberikan kesan lebih formal.

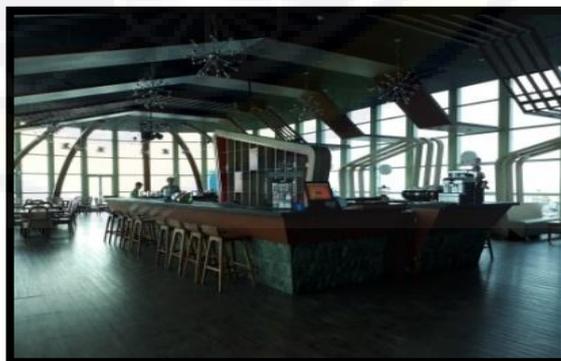


Gambar II. 25: Type D – Bar & Dining Lounge – Aston Hotel

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

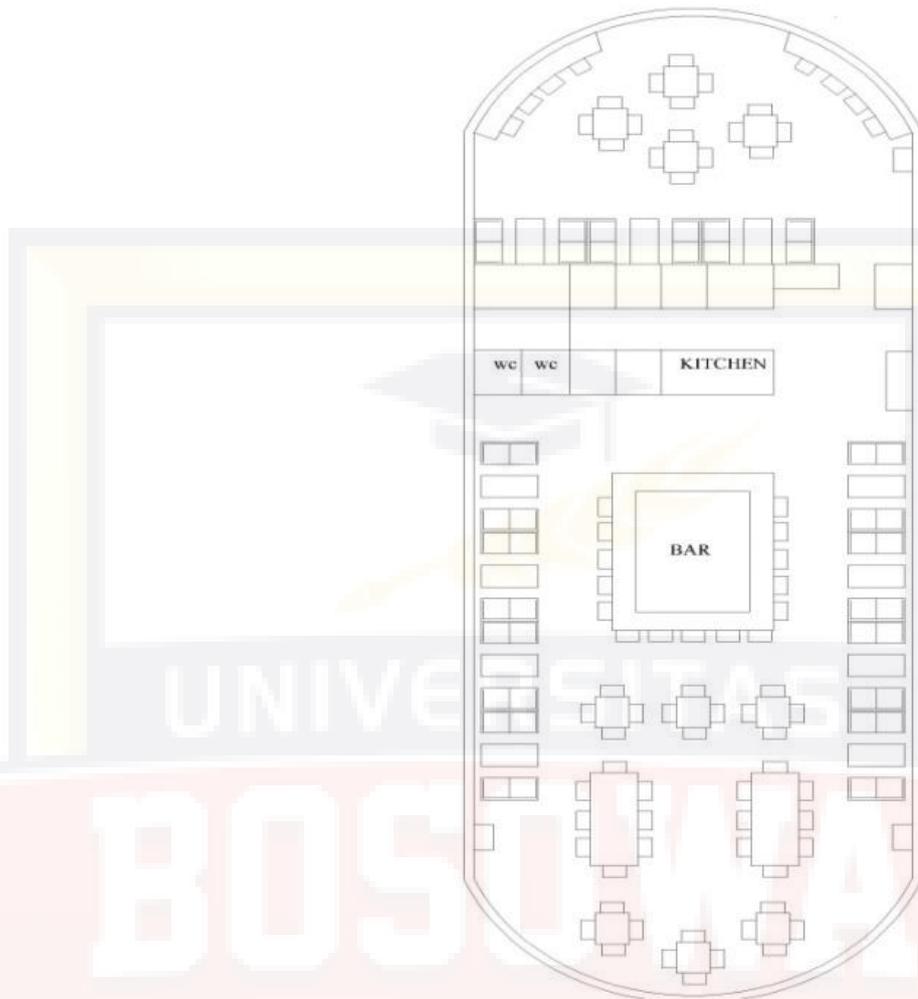
Type D adalah jenis *Cocktail* perorangan yang memberikan kesan lebih santai.

b) Bar



Gambar II. 26: Bar – Bar & Dining Lounge – Aston Hotel

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017)



Gambar II. 27: Layout – Bar & Dining Lounge – Aston Hotel

Sumber: Gambar Pribadi, Agustus 2017

c. Diva Family Karaoke



Gambar II. 28: Diva Family Karaoke – PK, Makassar

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

1) Lokasi

Berada di Jalan Perintis Kemerdekaan, Makassar dan merupakan salah satu dari tiga Diva Family Karaoke di Kota Makassar yang dibuka pada tahun 2013.

2) Karyawan

Jumlah karyawan sebanyak 39 orang diantaranya bar sebanyak 4 orang, *kitchen* sebanyak 4 orang, *cashier* 3 orang, resepsionis 3 orang, *waitres* 10 orang, *housekeeping* 4 orang, *stockkeeper* 1 orang, *account* 1 orang, *tourching* 1 orang, *engineering* 4 orang, *supervisor* 1 orang, *assistant manager* 1 orang, dan *manager* 1 orang.

3) Kunjungan

Karaoke ini beroperasi pada pukul 10.00 pagi hingga 02.00 malam setiap harinya. Waktu kunjungan lebih dominan atau kepadatan pengunjung pada malam hari. Pengunjung di tempat ini kebanyakan dari kalangan anak muda Tempat ini tergolong ramai pengunjung, hal ini dapat dilihat dari jumlah ruangan yang berhasil disewakan setiap hari dengan minimal 80 hingga 150 ruangan.

4) Fasilitas

a) Fasilitas karaoke

(1) Small room

Ruangan jenis ini diperuntukan untuk maksimal 5 orang. Terdapat 15 ruangan yang masing-masing berukuran 2,8 X 2,8 meter dengan monitor 32 inch.



Gambar II. 29: Small Room – Diva Family Karaoke

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(2) Medium room

Ruangan jenis ini diperuntukkan untuk maksimal 8 orang.

Terdapat 14 ruangan yang masing-masing berukuran 2,8 X 4,5 meter dengan monitor 40 inch.



Gambar II. 30: Medium Room – Diva Family Karaoke

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(3) Large room

Ruangan jenis ini diperuntukkan untuk maksimal 10 orang.

Terdapat 2 ruangan yang masing-masing berukuran 4 X 4,5 meter dengan monitor 42 inch.



Gambar II. 31: Large Room – Diva Family Karaoke
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(4) Deluxe room

Ruangan jenis ini diperuntukkan untuk 10 samapi 15 orang.

Jenis ini hanya terdapat 1 ruangan yang ukurannya 4,5 X 6 meter dengan monitor 46 inch.



Gambar II. 32: Deluxe Room – Diva Family Karaoke
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(5) Vip room

Ruangan jenis ini diperuntukkan untuk maksimal 20 orang.

Jenis ini hanya terdapat 1 ruangan yang berukuran 5,5 X 8,5 meter dengan monitor 49 inch sebanyak 3 buah, ditambah dengan washtafel dan toilet dalam.



Gambar II. 33: VIP Room – Diva Family Karaoke
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

b) Fasilitas penunjang

(1) Receptionist / Cashier

Tempat pemesanan dan pembayaran dengan panjang 3,5 – 4 meter untuk 3 orang karyawan.



Gambar II. 34: Receptionist – Diva Family Karaoke
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(2) Ruang tunggu

Dua ruang tunggu dengan ukuran 5 X 6 meter.



Gambar II. 35: R. Tunggu – Diva Family Karaoke
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(3) Minibar

Minibar dengan ukuran 4 X 5,5 meter



Gambar II. 36: Minibar – Diva Family Karaoke
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(4) *Raptor* (tempat order)

Terdapat tiga *raptor* yang ditempatkan di dua titik (lantai 1, 2 dan lantai 3).

(5) Toilet umum

Terdapat tiga toilet umum yang ditempatkan di setiap lantai dengan ukuran 3 X 3,5 meter.

(6) Washtafel

Berada di lantai satu dengan panjang kira-kira 4 meter.

(7) Mushollah

Berada di lantai tiga dengan ukuran kira 2 X 2,5 meter.

(8) Akses

Tangga adalah akses utama dari dan menuju lantai 1 dan lantai 2 dengan lebar hingga 1,5 meter. Sedangkan koridor penghubung berukuran 1,4 hingga 1,6 meter.



Gambar II. 37: Koridor – Diva Family Karaoke

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(9) Tempat parkir

Lahan parkir berada di depan bangunan utama, tidak ada parkir khusus antara motor dan mobil.

d. Inul Vizta Family Karaoke

Inul Vizta Family Karaoke mulai dibuka pada 28 September 2010 di Kota Makassar dengan konsep karaoke keluarga termodern yang diposisikan sebagai “Karaoke Trendy dan Selebizz” ditargetkan untuk memenuhi selera masyarakat kelas menengah metropolis trendy yang menginginkan bernyanyi, ‘hang out’, maupun berpesta pada tempat

dan suasana yang *cozy, fun* , nyaman, aman, sopan, dan ‘selebriti abizz’, namun tetap dengan biaya terjangkau.



Gambar II. 38: Inul Vizta Family Karaoke - Pengayoman
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

1) Lokasi

Salah satu cabang Inul Vizta berada di Jalan Pengayoman, Makassar.

2) Karyawan

Memiliki jumlah karyawan sebanyak 47 orang diantaranya bar sebanyak 4 orang, *kitchen* sebanyak 6 orang, *cashier* 4 orang, resepsionis 4 orang, *waitres* 12 orang, *housekeeping* 4 orang, *stockkeeper* 2 orang, *account* 1 orang, *tourching* 1 orang, *engineering* 4 orang, *security* 2 orang, *supervisor* 1 orang, *assistant manager* 1 orang, dan *manager* 1 orang.

3) Kunjungan

Karaoke ini beroperasi pada pukul 10.00 pagi hingga 02.00 malam setiap harinya. Waktu kunjungan lebih dominan atau kepadatan pengunjung pada malam hari yaitu pada pukul 21.00 hingga 23.00 malam. Pengunjung di tempat ini kebanyakan dari kalangan peekerja.

Tempat ini tergolong sedang, berdasarkan jumlah ruangan yang disewakan setiap hari dengan minimal 40 hingga 60 ruangan.

4) Fasilitas

a) Fasilitas karaoke

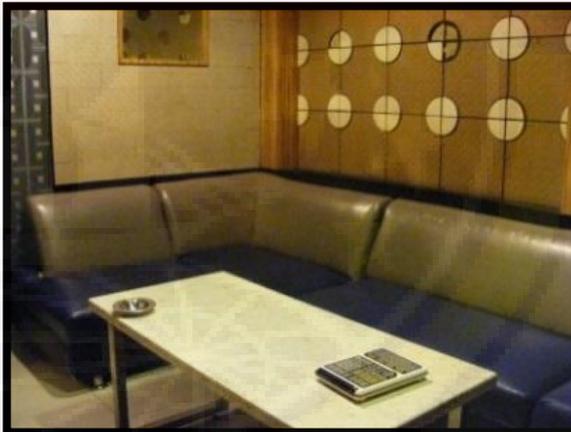
(1) Small room



Gambar II. 39: Small Room - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(2) Medium room



Gambar II. 40: Medium Room - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(3) Large room



Gambar II. 41: Large Room - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(4) Super deluxe room



Gambar II. 42: Super Deluxe - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(5) VIP room



Gambar II. 43: VIP - Inul Vizta Family

Sumber: www.google.com, Agustus 2017

(6) VVIP room



Gambar II. 44: VVIP - Inul Vizta Family

Sumber: www.google.com, Agustus 2017

(7) The Lobby room

The lobby merupakan fasilitas yang diperuntukan untuk acara-acara tertentu seperti *birthday party* dan sebagainya yang berada di lantai empat. Terdapat fasilitas tambahan seperti biliard dan minibar.



Gambar II. 45: The Lobby - Inul Vizta Family

Sumber: *Dokumentasi Pribadi*, Agustus 2017

b) Fasilitas penunjang

(1) Receptionist / Cashier



Gambar II. 46: Receptionist Lt. 2 - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(2) Ruang tunggu



Gambar II. 47: R. Tunggu - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(3) Bar



Gambar II. 48: Bar - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(4) *Raptor* (tempat order)

(5) Toilet umum

(6) Washtafel

(7) Akses

Terdiri dari koridor dengan ukuran 150-180 cm, tangga dengan lebar 160-200 cm dan dilengkapi dengan lift.



Gambar II. 49: Koridor - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

(8) Tempat parkir

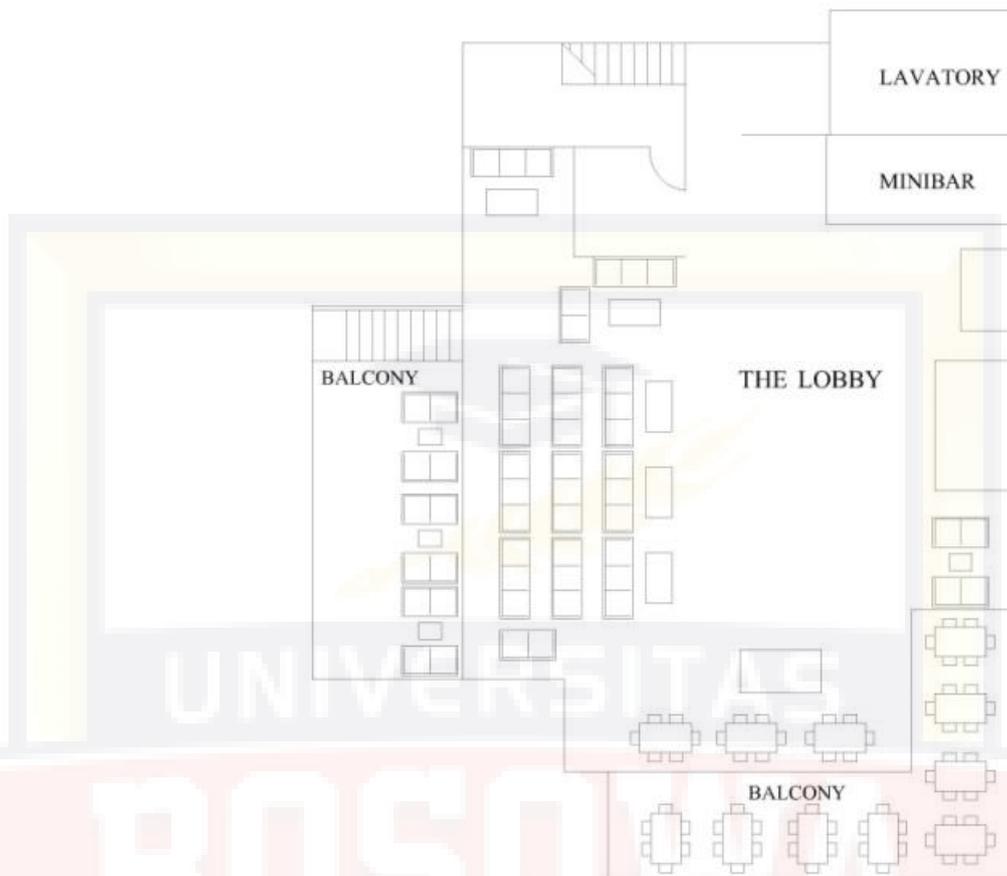
Berada di depan bangunan dan di lantai satu bangunan.

(9) Keamanan



Gambar II. 50: Security - Inul Vizta Family

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017



Gambar II. 51: Layout The Lobby – Inul Vizta Family
 Sumber: Gambar Pribadi, Agustus 2017

e. Red'liq'33 – Clarion Hotel Makassar

Red'liq'33 merupakan singkatan dari tiga jenis fasilitas hiburan malam yaitu Redtro's, D'liquid dan Studio 33. Red'liq'33 adalah tempat hiburan malam yang terkenal di Kota Makassar dan tentunya tidak asing bagi kalangan anak muda tapi tidak semua dari mereka pernah merasakan langsung dengan fasilitas ini karena biaya yang tergolong mahal untuk sebuah tiket masuk. Tempat ini merupakan salah satu fasilitas dari hotel Clarion Makassar yang tidak hanya dinikmati oleh tamu hotel tapi juga dibuka untuk umum. Red'liq'33 dibuka sejak tahun 2006 lalu.

1) Lokasi

Red'liq'33 merupakan fasilitas hiburan dari Hotel Grand Clarion yang berlokasi di Jalan AP. Pettarani, No. 3, Makassar. Redtro's dan Studio 33 berada di lantai 2 sedangkan Liquid berada di lantai 3.

2) Karyawan

Total karyawan kurang lebih 1000 orang.

3) Kunjungan

a) Redtro's

Redtro's beroperasi pada pukul 22.00 Wita– tillend (tidak ditentukan) setiap hari sabtu, ahad dan rabu. Hiburan yang memang diperuntukan untuk malam hari. Pengunjung pun beragam, mulai dari kalangan anak muda hingga yang tua. Tempat ini selalu ramai pengunjung terkhusus pada sabtu malam atau rabu malam (biasa disebut *malam ladies*). Tempat dengan kapasitas yang cukup besar hingga 2000 pax (orang).

b) D'liquid

D'liquid beroperasi pada pukul 22.00 Wita– tillend (tidak ditentukan) setiap hari senin, selasa, rabu, kamis, jumat, sabtu. Hiburan yang memang diperuntukan untuk malam hari. Sama halnya dengan Redtro's, pengunjung pun beragam mulai dari anak muda hingga tua. Khusus rabu malam (*malam ladies*) pengunjung wanita lebih banyak dari malam lainnya. Kapasitas tempat ini cukup luas hingga 2500 pax (orang).

4) Konsep

a) Redtro's

Konsep yang ditawarkan adalah *beer house* dengan penampilan *disk jockey* serta *dancers*.

b) D'liquid

Konsep D'liquid lebih ke *full band*, *disk jockey* serta para penari. Band nasional pun sering tampil di tempat ini. Konsep *clubbing* yang sangat memanjakan para penikmatnya.

5) Fasilitas

a) Stage



Gambar II. 52: Stage D'Liquid
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017



Gambar II. 53: Stage Redtro's
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

b) Bar



Gambar II. 54: VIP Bar – D'liquid
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017



Gambar II. 55: Main Bar – D'liquid
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017



Gambar II. 56: Balcony Bar – D'liquid
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

c) Ruang VIP



Gambar II. 57: VIP Room – D’liquid

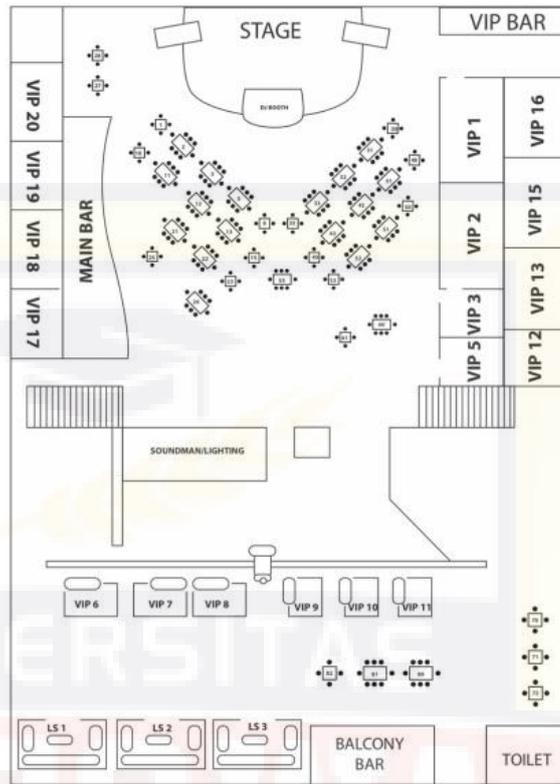
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2017

d) Soundman dan Lighting

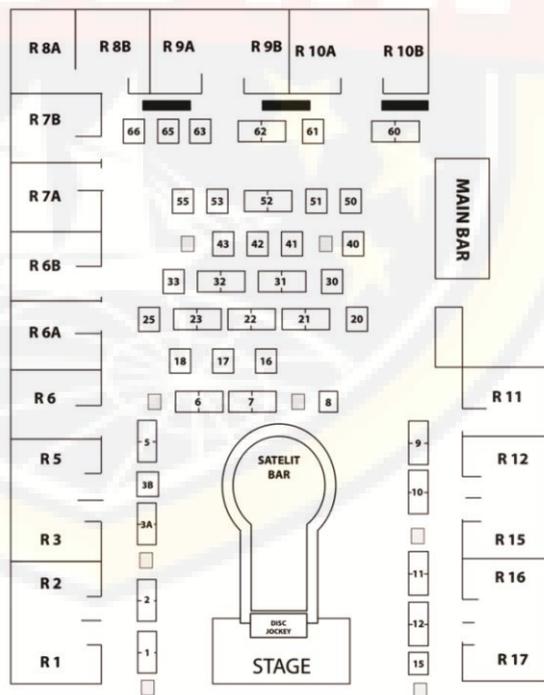


Gambar II. 58: Soundman & Lighting – D’liquid

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar II. 59: Layout D'liquid
 Sumber: Official Red'liq'33, Agustus 2017



Gambar II. 60: Layout Redtro's
 Sumber: Official Red'liq'33, Agustus 2017

BAB III

Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar



Pendekatan Arsitektur Tropis

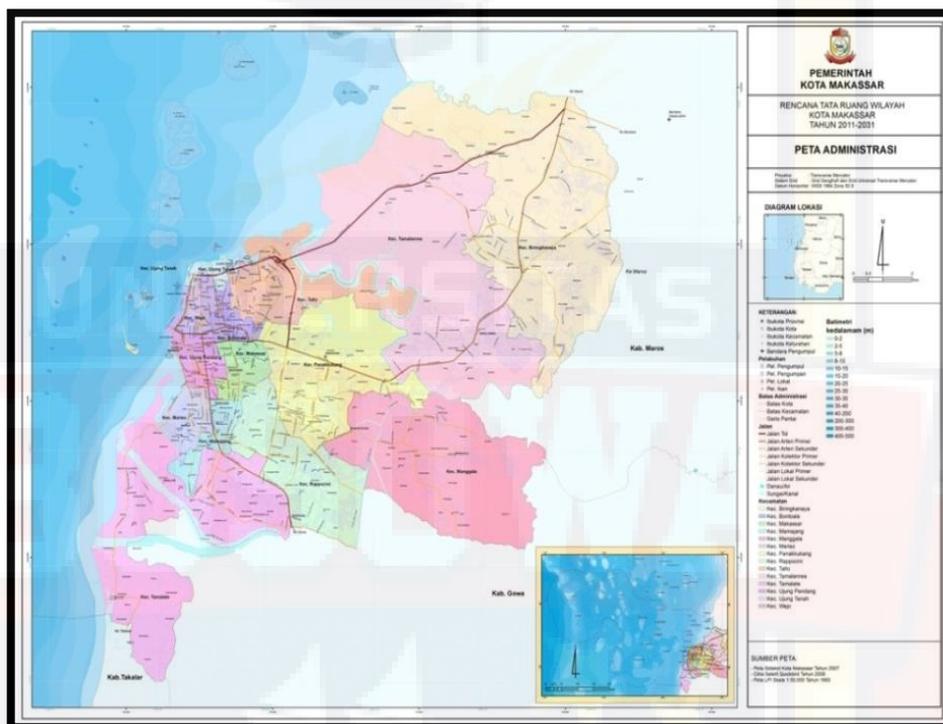
BAB III

TINJAUAN KHUSUS

A. Tinjauan Umum Kota Makassar

1. Kondisi Fisik Kota Makassar

a. Letak Geografis



Gambar III. 1 : Peta Administrasi Kota Makassar

Sumber: Badan Pusat Statistika Kota Makassar, Tahun 2017

Kota Makassar merupakan ibukota Provinsi Selatan yang merupakan kota terbesar di wilayah Timur Indonesia. Makassar memiliki nilai lokasi yang strategis ditinjau dari geografis maupun perkembangannya. Hal ini disebabkan karena letak Kota Makassar berbatasan dengan sebelah utara Kabupaten Maros, sebelah selatan Kabupaten Gowa dan sebelah barat Selat Makassar.

b. Kondisi Topografi

Kota Makassar merupakan kota pesisir dengan topografi wilayah yang relative datar, ketinggian permukaan air laut bervariasi antara 0-25 meter. Memiliki areal seluas 175,77 km², Kota Makassar diapit oleh dua buah sungai yaitu Talloyang bermuara di sebelah utara kota dan sungai Jeneberang bermuara pada bagian selatan kota.

c. Kondisi Iklim Kota Makassar

Kota Makassar dan pada umumnya daerah lainnya di Indonesia mempunyai dua musim yaitu musim kemarau yang terjadi pada bulan Juni sampai bulan September dan musim penghujan terjadi pada bulan Desember sampai dengan Maret. Kota Makassar juga terletak di antara 119° 24' 17" 38" Bujur Timur dan 5° 8' 6" 19" Lintang Selatan, sehingga menyebabkan kelembaban udara berkisar 53-97%, temperatur udara 26,2°-29,3° C dan rata – rata kecepatan angin 2,9-5,2 knot.

Berdasarkan Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika wilayah IV, Stasiun Meteorologi Maritim Paotere Makassar selama tahun 2016 rata-rata suhu udara 28,5°C. Sedangkan kelembapan udara rata-rata 82%. (Makassar Dalam Angka/2017).

Tabel III. 1: Rata-rata Suhu dan Kelembaban Udara Menurut Bulan di Kota Makassar, 2016

Bulan	Suhu Udara (°C)			Kelembaban Udara (%)			Curah Hujan (mm ³)
	Maks	Min	Rata-rata	Maks	Min	Rata-rata	
Januari	34,0	24,0	28,5	97	65	83	384
Februar	32,8	24,0	27,7	97	72	87	724

Maret	34,0	24,7	28,5	95	72	86	221
April	34,4	24,0	28,8	97	64	84	119
Mei	34,8	25,2	28,8	90	62	79	44
Juni	34,4	24,0	28,6	93	55	79	47
Juli	33,8	24,0	28,1	92	59	78	13
Agustus	34,4	24,0	28,4	89	56	75	0
September	34,8	24,0	28,5	93	56	75	79
Oktober	34,5	23,4	28,4	97	53	79	425
November	34,2	24,4	28,7	94	64	82	149
Desember	33,5	24,0	27,7	97	71	85	545
Rata-rata/Tahun 2016			28,4 °C			81%	2750 mm³

Sumber: Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika Wilayah IV, Stasiun Meteorologi Maritim Paotere Makassar, BPS, Makassar Dalam Angka Tahun 2017

d. Luas Wilayah

Pada tahun 2016, luas wilayah Kota Makassar tercatat 175,77 km persegi wilayah administrasi Kota Makassar terdiri dari 15 kecamatan, yaitu Kecamatan Mariso, Mamajang, Tamalate, Rappocini, Makassar, Ujung Pandang, Wajo, Bontoala, Ujung Tanah, Kep. Sangkarrang, Tallo, Panakukang, Manggala, Biringkanaya, dan Tamalanrea. Jumlah kelurahan tercatat memiliki 153 kelurahan, 1.002 RW, dan 4.965 RT. (Makassar Dalam Angka Tahun 2017)

Tabel III. 2: Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kota Makassar, 2016

No.	Kecamatan	Luas (km)	Persentase
1.	Mariso	1,82	1,04
2.	Mamajang	2,25	1,28
3.	Tamalate	20,21	11,50
4.	Rappocini	9,23	5,25
5.	Makassar	2,52	1,43
6.	Ujung Pandang	2,63	1,50
7.	Wajo	1,99	1,13
8.	Bontoala	2,10	1,19
9.	Ujung Tanah	4,40	2,50

10.	Kep. Sangkarrang	1,54	0,88
11.	Tallo	5,83	3,32
12.	Panakukang	17,05	9,70
13.	Manggala	24,14	13,73
14.	Biringkanaya	48,22	27,43
15.	Tamalanrea	31,84	18,11
Kota Makassar		175,77	100,00

Sumber: BPS, Makassar Dalam Angka Tahun 2017

2. Kondisi Non Fisik Kota Makassar

a. Jumlah Penduduk (Sosial Penduduk)

Penduduk Kota Makassar berdasarkan proyeksi penduduk tahun 2016 sebanyak 1.469.601 jiwa yang terdiri atas 727.314 jiwa penduduk laki-laki dan 742.287 jiwa penduduk perempuan. Dibandingkan dengan proyeksi jumlah penduduk tahun 2015, penduduk Kota Makassar mengalami pertumbuhan sebesar 1,39 persen dengan masing-masing persentase pertumbuhan penduduk laki-laki sebesar 1,43 persen dan penduduk perempuan sebesar 1,39 persen. Sementara itu, besarnya angka rasio jenis kelamin tahun 2016 penduduk laki-laki terhadap perempuan sebesar 98.

Kepadatan penduduk di Kota Makassar tahun 2016 mencapai 8.361 jiwa per km² dengan rata-rata jumlah penduduk per rumah tangga empat orang. Kepadatan penduduk di 15 kecamatan cukup beragam dengan kepadatan penduduk tertinggi terletak di Kecamatan Makassar dengan kepadatan sebesar 33.634 jiwa per km² dan terendah di Kecamatan Tamalanrea 3.523 jiwa per km². Sementara itu, jumlah rumah tangga mengalami pertumbuhan sebesar 2,96 persen dari tahun 2015.

Tabel III. 3: Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Makassar

No.	Kecamatan	Jumlah Penduduk			Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun	
		2014	2015	2016	2014-2016	2015-2016
1.	Mariso	58.327	58.815	59.292	0,82	0,81
2.	Mamajang	60.537	60.779	61.007	0,39	0,38
3.	Tamalate	186.921	190.694	194.493	2,01	1,99
4.	Rappocini	160.499	162.539	164.563	1,26	1,25
5.	Makassar	84.014	84.396	84.758	0,44	0,43
6.	Ujung Pandang	28.053	28.278	28.497	0,79	0,77
7.	Wajo	30.505	30.722	30.933	0,70	0,69
8.	Bontoala	55.937	56.243	56.536	0,53	0,52
9.	Ujung Tanah	48.531	48.882	49.223	0,71	0,70
10.	Kep. Sangkarrang	-	-	-	-	-
11.	Tallo	137.997	138.598	139.167	0,42	0,41
12.	Panakukang	146.121	146.968	147.783	0,57	0,55
13.	Manggala	131.500	135.049	138.659	2,69	2,67
14.	Biringkanaya	190.829	196.612	202.520	3,02	3,00
15.	Tamalanrea	109.471	110.826	112.170	1,23	1,21
Kota Makassar		1.429.24	1.449.40	1.469.60	1,40	1,39
		2	1	1		

Sumber: Proyeksi Penduduk Indonesia 2011-2035, BPS, Makassar Dalam Angka Tahun 2017

Dari data tersebut diatas dapat diprediksi pertumbuhan dan pertambahan penduduk Kota Makassar 20 tahun kemudian, dapat kita hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_n = P_o (1+r)^N$$

Dimana :

P_n = Jumlah Prediksi (th 2036)

P_o = Jumlah data terakhir yang diketahui (th 2016)

N = Jumlah tahun

r = Persentase

Maka :

$$P_n(2036) = 1.469.601 (1 + 2,79\%)^{20}$$

$$P_n(2036) = 1.469.601 (1,0279)^{20}$$

$$P_n = 1.469.601 (1,7339)$$

$$P_n = 2.548.142 \text{ Penduduk}$$

Dari data perhitungan di atas, maka jumlah penduduk di Kota Makassar diperkirakan hingga 2036 sebesar 2.548.142 penduduk. Sehingga dari jumlah penduduk untuk tahun 2036 ke depan nantinya akan menjadi bahan pertimbangan untuk jumlah fasilitas penunjang di Kota Makassar.

b. Ketenagakerjaan

Tabel di bawah menunjukkan bahwa pada tahun 2015 jumlah penduduk yang berumur 15 tahun ke atas melakukan aktivitas pekerjaan selama satu minggu adalah 521.854 pekerja. Berdasarkan rasio tersebut maka dapat dipertimbangkan bahwa pelaku kunjungan untuk pusat hiburan yang berorientasi hingga malam hari ini akan lebih cenderung ditujukan kepada penduduk yang berumur 15 tahun ke atas serta sudah memiliki pekerjaan.

Tabel III. 4: Jumlah Penduduk Berumur 15 Tahun Keatas yang Bekerja Selama Seminggu yang Lalu Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Makassar, 2015.

Kelompok Umur	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
15-19	9.024	7.521	16.545
20-24	32.469	28.464	60.933
25-29	47.130	28.721	75.851

30-34	49.057	29.733	78.790
35-39	43.370	28.577	71.947
40-44	44.821	24.684	69.505
45-49	38.755	20.940	59.695
50-54	26.721	10.959	37.680
55-59	17.396	10.037	27.433
60+	14.546	8.929	23.475
Jumlah	323.289	198.565	521.854

Sumber: Survei Angkatan Kerja Nasional Agustus, 2015, BPS-Makassar Dalam Angka Tahun 2017

Jumlah pekerja yang berusia 15 tahun ke atas pada tahun 2015 adalah 521.854 pekerja. Hal ini ditunjukkan dari total jumlah penduduk Kota Makassar pada tahun 2015 adalah 1.449.401 orang dengan persentase orang bekerja adalah sebesar 36%. Perhitungan jumlah penduduk yang bekerja di usia 15 tahun ke atas hingga 20 tahun ke depan dilakukan dengan perhitungan prediksi jumlah penduduk 20 tahun ke depan.

$$\begin{aligned}
 36 \% \times \text{total penduduk} &= 36 \% \times 2.548.142 \text{ Penduduk} \\
 &= 917.331 \text{ Pekerja}
 \end{aligned}$$

Jumlah pengunjung pada pusat hiburan dapat diprediksi dengan menargetkan 41,42 % dari jumlah penduduk Kota Makassar yang berusia 15 tahun ke atas dan sudah memiliki pekerjaan berdasarkan hasil survey tentang klasifikasi waktu kunjungan ke pusat hiburan yang paling dominan.

c. Kondisi Wisata

Kota Makasar merupakan daerah transit para wisatawan sebelum melanjutkan perjalanan menuju Tana Toraja, Bira, atau daerah obyek wisata lain di Sulawesi Selatan. Untuk mendukung pembangunan kepariwisataan yang mampu menggalakkan kegiatan ekonomi, termasuk

kgiatan sektor lain yang terkait, maka perlu pengembangan dan pendayagunaan berbagai sarana pariwisata khususnya wisata dalam kota.

Tabel III. 5: Rekap Usaha Industri Pariwisata Terdaftar 2010-2016 Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

Jenis Usaha	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Hotel	120	175	200	221	244	254	259
Rest / R. Makan	409	501	341	368	392	411	369
Bar	5	9	10	6	6	5	5
Bilyard	15	11	8	8	7	6	6
Bioskop	4	4	4	5	5	5	5
Pijat	47	60	75	85	86	104	56
Salon	183	249	213	220	224	264	122
Travel	108	139	162	222	250	228	1241
Diskotik	1	1	1	1	2	2	2
Karaoke	60	69	83	92	92	116	58
EO	-	3	8	9	10	10	4
Fitnes	3	7	5	6	6	6	6
G. Pertemuan	4	10	10	10	10	10	15
Game	17	12	12	11	10	10	10
Jasa Konsultant	1	1	1	1	1	1	1
Wisata Tirta	5	4	4	4	5	4	4
Bulu Tangkis	-	1	1	1	1	1	3
Futsal	3	7	8	8	8	6	4
Spa	-	1	3	3	5	8	8
Kawasan Wisata	-	2	3	3	4	6	6
Daya Tarik Wisata Alam	-	1	1	1	1	1	1
Catering	-	-	-	1	1	2	2
Jumlah	982	1256	1138	1286	1370	1460	1070

Sumber: Dinas Pariwisata Kota Makassar, Tahun 2017

Data di atas menunjukkan tentang berbagai peningkatan atau justru penurunan beberapa fasilitas hiburan di Kota Makassar. Khususnya fasilitas hiburan seperti bar yang mengalami penurunan atau masih memiliki jumlah yang kecil. Begitupun dengan diskotik hanya ada dua fasilitas atau naik satu dari tahun sebelumnya. Akan tetapi, berdasarkan survey langsung ke lapangan dan melakukan wawancara ke berbagai pihak terkait, ada perbedaan yang cukup signifikan dengan data primer dari Dinas Pariwisata Kota Makassar.

Hal ini disebabkan berbagai fasilitas hiburan yang ada tidak sesuai dengan Surai Ijin Usaha Pariwisata (SIUP) atau justru tidak memiliki Tanda Daftar Usaha Pariwisata. Salah satu fasilitas hiburan yang didatangi adalah Redtro dan D'liquid. Fasilitas ini justru tidak memiliki TDUP tapi merupakan salah satu fasilitas hotel yang seharusnya tidak melakukan promosi ke pengunjung selain tamu hotel yang menginap.

Sama halnya dengan berbagai fasilitas lainnya seperti “Publiq Dining & Wine, The Level, dan Barcode” tidak terdaftar sebagai fasilitas bar/lounge ataupun usaha diskotik, tapi merupakan fasilitas hiburan yang TDUP nya adalah rumah makan atau resto. Maka tidak heran jika berbagai fasilitas hiburan yang ada terkesan melanggar Peraturan Daerah (Perda).

d. Potensi Ekonomi

Kota Makassar mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis terutama pada bidang perekonomian sehingga saat ini pembangunan di segala sektor makin meningkat. Hal ini terlihat pada

tingkat pendapatan perkapita penduduk Kota Makassar diperkirakan mengalami kenaikan kurang lebih 9% per tahunnya. Dari data yang diterima dari Kantor Statistik Kota Makassar, diketahui bahwa komposisi pendapatan penduduk Kota Makassar adalah sebagai berikut:

- 1) Penduduk pendapatan ekonomi tinggi = 20%
- 2) Penduduk pendapatan ekonomi menengah = 45%
- 3) Penduduk pendapatan ekonomi rendah/lemah = 35%

Dari indikator tingkat pendapatan perkapita per bulan tersebut, yang setiap tahunnya mengalami kenaikan maka di Makassar mempunyai prospek pengadaan pusat hiburan yang cukup cerah terhadap calon masyarakat konsumen yang akan dilayani.

e. Keuangan Daerah

Perkembangan Kota Makassar dari segi ekonomi dari tahun-ke-tahun khususnya tiga tahun terakhir ini menunjukkan kabar positif.

Tabel III. 6: Peningkatan Ekonomi Kota Makassar

Tahun	2014	2015	2016
Persentase Peningkatan Ekonomi Kota Makassar (%)	7,39	7,46	7,99

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Makassar Tahun 2017

Presiden Jokowi pada sambutan Hari Koperasi Nasional ke-77 di Lapangan Karebosi Makassar mengungkapkan bahwa pertumbuhan ekonomi Makassar yang mencapai angka 7,99% jauh lebih baik dari pertumbuhan ekonomi nasional yang hanya bertengger di angka 5,02%. (Liputan6.com, Makassar)

Tabel III. 7: Realisasi Pendapatan Pemerintah Kota Makassar Menurut Jenis Pendapatan (ribu rupiah), 2015-2016

No	Jenis Pendapatan	2015	2016
1.	Pendapatan Asli Daerah (PAD)	828 871 892 852,78	971 859 753 606
1.1	Pajak Daerah	635 647 206 877,06	759 202 412 170
1.2	Retribusi Daerah	115 220 022 385,00	128 549 262 383
1.3	Hasil Perusahaan Milik Daerah dan Pengelolaan Kekayaan Daerah yang Dipisahkan	13 389 022 041,72	15 562 590 482
1.4	Lain-lain PAD yang Sah	64 615 641 548,00	68 545 488 571
2.	Dana Perimbangan	1 402 787 592 484	1 992 747 630 282
2.1	Bagi hasil pajak	65 213 907 250	109 645 984 333
2.2	Bagi hasil bukan pajak	1 840 245 234	7 503 124 911
2.3	Dana alokasi umum	1 198 886 380 000	1 324 023 135 000
2.4	Dana alokasi khusus	136 847 060 000	551 575 386 038
3.	Lain-lain pendapatan yang sah	720 970 425 400	582 042 771 557
3.1	Pendapatan hibah	-	-
3.2	Dana darurat	-	-
3.3	Dana baji hasil pajak dari Provinsi dan Pemerintah Daerah lainnya	265 485 218 888	304 485 818 811
3.4	Dana penyesuaian dan Otomi Daerah	398 503 857 000	-
3.5	Bantuan keuangan dari Provinsi atau Pemerintah Daerah lainnya	56 981 349 512	41 711 370 332
3.6	Lainnya	-	-
	Jumlah	2.952.609.910.737,09	3 546 650 155 445

Sumber: Bagian Pengelola Keuangan dan Aset Kota Makassar, BPS, Makassar Dalam Angka Tahun 2017

Tabel di atas menunjukkan bahwa Pendapatan Asli Daerah terbesar pada tahun 2015 sampai tahun 2016 dihasilkan dari Pajak Daerah. Dengan demikian, pajak daerah menjadi pendorong penting dalam pertumbuhan ekonomi di Kota Makassar yang termasuk di dalamnya adalah pajak hiburan.

Menurut Suparmoko (2002:59) bahwa Pendapatan Asli Daerah (PAD) adalah penerimaan daerah yang terdiri atas pajak daerah, retribusi, bagian laba BUMD, penerimaan dari dinas-dinas dan penerimaan lain-lain.

Kepala Badan Pendapatan Daerah (Bappeda) Kota Makassar, mengatakan bahwa ada beberapa sektor yang mendukung pertumbuhan ekonomi diantaranya sektor jasa, perdagangan, industri pengolahan, pertanian dan pariwisata. (Rakyatku.com, Makassar). Data Dispenda menyebutkan bahwa Pendapatan Asli Daerah (PAD) dari sektor pariwisata untuk tahun 2012 mengalami peningkatan sebesar Rp. 14 miliar yang diambil dari pajak tempat hiburan dengan besaran retribusi pajak sebesar 25% dari total pendapatan tempat hiburan tersebut. Sedangkan pada tahun 2011 hanya sebesar Rp. 12,75 miliar. (Dispenda Kota Makassar/2013).

3. Rencana Umum Tata Ruang Wilayah Kota Makassar

Rencana Tata Ruang Wilayah yang selanjutnya disingkat RTRW adalah rencana struktur tata ruang wilayah yang mengatur struktur dan pola ruang wilayah Kota. Ruang lingkup Rencana Tata Ruang Wilayah mencakup strategi dan struktur pemanfaatan ruang kota dengan batas ruang daratan, ruang lautan, dan ruang udara sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Atas visi dan misi pembangunan, serta tujuan penataan ruang kota, kebijakan dan strategi pembangunan tata ruang struktur dan pola pemanfaatan ruang, pengendalian pemanfaatan ruang hak, kewajiban dan peran serta masyarakat.

Tujuan penataan ruang adalah:

- a. Terwujudnya kehidupan masyarakat yang sejahtera, berbudaya, dan berkeadilan.
- b. Terselenggaranya pemanfaatan ruang kota yang berkelanjutan dan berwawasan lingkungan hidup, kemampuan masyarakat dan pemerintah serta kebijakan pembangunan nasional dan daerah.
- c. Terselenggaranya peraturan pemanfaatan ruang pada kawasan lindung dan kawasan budi daya.

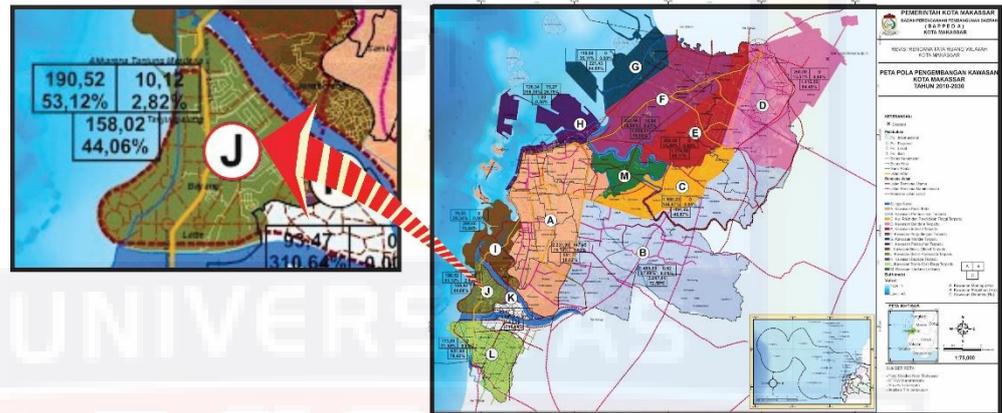
Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 4 Tahun 2015 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Makassar 2015-2034 dengan menimbang bahwa Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 6 Tahun 2006 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Makassar Tahun 2005-2015 dipandang sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat sehingga perlu diganti dengan peraturan daerah yang baru. Terdapat hubungan antara pola kegiatan perkotaan dengan pola tata guna lahan kota, sehingga rencana tata guna lahan ini diharapkan akan memberikan dampak yang positif dan optimal terhadap kegiatan perkotaan. Sebagai suatu wilayah, dibawah ini menggambarkan rencana penggunaan lahan yang terbagi menjadi 13 Rencana Induk Kota.

Tabel III. 8: Rencana Tata Guna Lahan

No.	BWK	Rencana Tata Guna Lahan (RTGL)
1.	A	Kawasan Pusat Kota Terpadu
2.	B	Kawasan Pemukiman Terpadu
3.	C	Kaw. Riset Dan Pendidikan Tinggi Terpadu
4.	D	Kawasan Bandar Terpadu
5.	E	Kawasan Industri Terpadu Terpadu
6.	F	Kawasan Pergudangan Terpadu

7.	G	Kawasan Maritim Terpadu
8.	H	Kawasan Pelabuhan Terpadu
9.	I	Kawasan Bisnis Global Terpadu
10.	J	Kawasan Bisnis Pariwisata Terpadu
11.	K	Kawasan Budaya Terpadu
12.	L	Kawasan Bisnis Olahraga Terpadu
13.	M	Kawasan Lindung Lakkang

Sumber: Bappeda Kota Makassar, Tahun 2017



Gambar III. 2: Peta Pengembangan Kawasan Kota Makassar 2010-2030

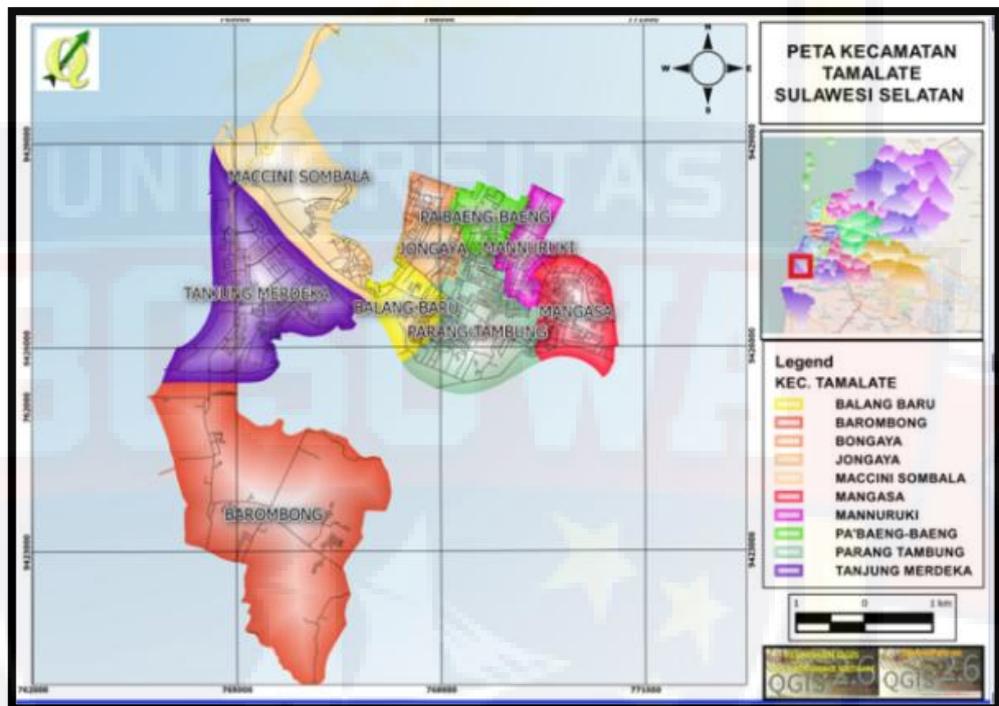
Sumber: Bappeda Kota Makassar, Tahun 2017

Sehubungan dengan tujuan pembangunan Kota Makassar, maka ditempuhlah strategi dan kebijakan pembangunan Kota Makassar yang di antaranya adalah pelaksanaan konsep Tata Ruang Kota Makassar yang senantiasa merujuk pada potensi dasar daerah tersebut. Dengan melihat tata guna lahan yang ada dan sehubungan dengan potensi pertumbuhan penduduk, maka diharapkan tersedianya fasilitas penunjang kota yang baik dari segi sarana prasarananya sampai pada pemenuhan kebutuhan konsumen dalam hal hiburan khususnya dalam penempatan lokasi Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar yang merupakan jenis fasilitas hiburan berorientasi pada malam hari dan dapat terorganisir dengan baik.

B. Tinjauan Khusus Lokasi Pusat Hiburan

1. Kondisi Fisik Kecamatan Tamalate, Makassar

Kecamatan Tamalate memiliki luas 20,21 km², dengan jumlah penduduk hingga tahun 2016 sebanyak 194.493 jiwa yang tersebar di 10 kelurahan diantaranya Kelurahan Balang Baru, Barombong, Bongaya, Jongaya, Maccini Sombala, Mangasa, Mannuruki, Pa'baeng Baeng, Parang Tambung dan Tanjung Merdeka.



Gambar III. 3 : Peta Kecamatan Tamalate, Makassar

Sumber: www.google.com

Tabel III. 9: Kondisi Fisik Kecamatan Tamalate

Kecamatan Tamalate	
Luas Wilayah	20,21 km ²
Jumlah Kelurahan/RW/RT	10/113/565
Jumlah Penduduk	194.493 jiwa

Sumber: BPS, Makassar Dalam Angka Tahun 2017

2. Potensi Kecamatan Tamalate

Sesuai RTGL Kota Makassar bahwa Kecamatan Tamalate ditetapkan sebagai kawasan bisnis pariwisata terpadu. Selain itu, pada Paragraf 6 Kawasan Peruntukan Pariwisata Pasal 62 ayat 4 (huruf g) bahwa Pengembangan kawasan bisnis pariwisata terpadu di sebagian wilayah Kecamatan Tamalate.

C. Tinjauan Pusat Hiburan di Kota Makassar

1. Perkembangan Fasilitas Hiburan

Kebutuhan akan fasilitas hiburan yang beroperasi di siang hari maupun malam hari yang bahkan lebih menonjol saat malam hari di Kota Makassar kian berkembang pesat. Kota Makassar sudah memiliki fasilitas hiburan yang banyak namun masih terpisah di berbagai tempat dan belum terdapat dalam satu wadah.

Tabel III. 10: Daftar Fasilitas Hiburan di Kota Makassar

No.	Jenis Fasilitas	Nama Fasilitas
1.	Informal restaurant / Kafe	1. Bistropolis – Dine With Style
		2. Mama Cafe
		3. Kampoeng Popsa
		4. Toarco Toraja Coffee
		5. Pisa Cafe
		6. Libericca
		7. Pelangi Cafe
		8. Numericca
		9. Cafe The Boss
		10. Dante
		11. Barcode
		12. Publiq Dining & Wine
		13. Pencious
		14. Black Canyon Coffee
		15. Sturbucks
		16. Excelso
		17. Zona Cafe
		18. The Level

- 
19. Boncafe
20. De Oxford
2. Bioskop
3. Biliard (olahraga)
4. Karaoke
5. Klub Malam
1. MTOS XXI
2. Panakukang 21
3. Panakukang XXI
4. Studio XXI Mari
5. Studio XXI Mall Trans Studio
1. Crown Biliard Makassar
2. Platinum Family
3. Country Biliard
4. Centro Pool and Cafe
1. Diva Karaoke
2. Platinum Family Karaoke
3. Master Piece Karaoke
4. Happy Puppy
5. Lyrics karaoke
6. Istana Karaoke
7. Princess Syahrini Family Karaoke
8. FAM Family Karaoke
9. One Family Karaoke
10. Suka-Suka Karaoke
11. Nav Rumah Bernyanyi Keluarga
12. Denpasar Karaoke
13. Inul Vizta Karaoke
14. Orange Karaoke
1. Liquid
2. Redtros
3. Musik Botol
4. The Level (Lounge)
5. Barcode
6. Publiq Dining & Wine

Sumber : Hasil Survey Lapangan Tahun 2017

2. Kondisi Fasilitas Hiburan di Makassar

Perkembangan fasilitas hiburan di Kota Makassar sudah hal wajar, akan tetapi tidak semua fasilitas hiburan sesuai dengan ketentuan peruntukan jenis fasilitas hiburan tersebut. Berdasarkan survei penulis, beberapa fasilitas hiburan tidak sesuai dengan bidang Tanda Daftar Usaha Pariwisata (TDUP), peruntukan fungsi bangunan tidak sesuai dengan

rencana tata guna lahan, dan beberapa sudah melanggar ketentuan atau larangan yang dikeluarkan oleh Pemerintah Daerah Kota Makassar.

3. Pertumbuhan Pengguna Fasilitas Hiburan di Makassar

Pertumbuhan penggunaan fasilitas hiburan di Kota Makassar beberapa tahun terakhir menunjukkan hasil positif terhadap pengadaan Pusat Hiburan baru. Hal ini dapat dilihat dari tabel di bawah:

Tabel III. 11: Pertumbuhan Jumlah Penonton Bioskop di Makassar

No.	Tahun	Jumlah Penonton Bioskop	Persentase Pertumbuhan (%)
1.	2011	5,904.33	-
2.	2012	12,080.23	104.6 %
3.	2013	7,484.51	-38.04 %
4.	2014	7,573.68	1.19 %
5.	2015	8,883.25	17.29 %
Rata – Rata			21.3 %

Sumber: FilmIndonesia.or.id, Islahuddin, 2016

Tabel III. 12: Pertumbuhan Jumlah Pengunjung Kafe Kampoeng Popsa

No.	Tahun	Jumlah Pengunjung	Persentase Pertumbuhan (%)
1.	2011	128.100	-
2.	2012	153.720	20 %
3.	2013	201.300	30.95 %
4.	2014	223.260	10.90 %
5.	2015	244.880	9.68 %
Rata – Rata			17.88 %

Sumber: Islahuddin, Tahun 2016

Tabel III. 13: Pertumbuhan Jumlah Pengunjung Kafe Black Canyon Coffee

No.	Tahun 2016 (Perbulan)	Jumlah Pengunjung Fasilitas	Persentase (%)	
			Pertumbuhan	Kenaikan/Penurunan
1.	Januari	5.091	6,45 %	0,00 %
2.	Februari	5.589	7,08 %	+0,63 %
3.	Maret	6.982	8,24 %	+0,16 %
4.	April	6.162	7,80 %	-0,44 %

5.	Mei	7.102	8,99 %	+1,19 %
6.	Juni	6.810	8,62 %	-0,37 %
7.	Juli	6.943	8,80 %	+0,18 %
8.	Agustus	6.432	8,14 %	-0,66 %
9.	September	6.524	8,26 %	+0,12 %
10.	Oktober	6.981	8,84 %	+0,58 %
11.	November	7.093	8,98 %	+0,14 %
12.	Desember	7.261	8,20 %	+0,22 %
Rata – Rata			8,33 %	+0,39%

Sumber: Hail Survey Lapangan, Tahun 2017

Tabel III. 14: Pertumbuhan Jumlah Pengunjung Diva Family Karaoke

No.	Tahun	Jumlah Pengunjung Fasilitas					Jumlah Ruang	Persentase Pertumbuhan (%)
		Small	Medium	Large	Deluxe	VIP		
1.	2014	22.320	7.560	379	299	183	30.741	28,15 %
2.	2015	23.011	8.003	411	322	195	31.942	29,25 %
3.	2016	30.030	13.860	1.650	610	372	46.522	42,60 %
Rata – Rata								33,33 %

Sumber: Hail Survey Lapangan, Tahun 2017

Tabel III. 15: Pertumbuhan Jumlah Pengunjung Platinum

No.	Tahun 2016 (Perbulan)	Jumlah Pengunjung Fasilitas	Persentase (%)
			Pertumbuhan
1.	Januari	1.331	4,89 %
2.	Februari	1.934	7,11 %
3.	Maret	2.005	7,37 %
4.	April	1.971	7,24 %
5.	Mei	2.201	8,09 %
6.	Juni	2.290	8,47 %
7.	Juli	2.311	8,49 %
8.	Agustus	2.203	8,10 %
9.	September	2.422	8,90 %
10.	Oktober	2.905	10,68 %
11.	November	2.801	10,29 %
12.	Desember	2.839	10,43 %
Rata – Rata			8,33 %

Sumber: Hail Survey Lapangan, Tahun 2017

Tabel III. 16: Pertumbuhan Jumlah Pengunjung D'Liquid

No.	Tahun	Jumlah Pengunjung	Persentase Pertumbuhan (%)
1.	2013	71.200	21,36 %
2.	2014	82.820	24,85 %
3.	2015	84.311	25,29 %
4.	2016	95.020	28,50 %
Rata – Rata			25,00 %

Sumber: Hail Survey Lapangan, Tahun 2017

4. Klasifikasi Waktu Kunjungan Warga Makassar Terhadap Fasilitas Hiburan

Perkembangan berbagai fasilitas hiburan yang berorientasi hingga malam hari di Kota Makassar tidak terlepas dari perkembangan gaya hidup masyarakatnya. Hampir setiap kota besar termasuk Makassar memiliki fasilitas hiburan yang menonjol baik siang maupun malam hari seperti kafe, biliard, karaoke dan klub atau diskotik. Berdasarkan survey langsung yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan wawancara terhadap beberapa pengelola fasilitas hiburan malam di Kota Makassar bahwa klasifikasi waktu kunjung adalah seperti yang ditunjukkan pada tabel III.17.

Tabel III. 17: Klasifikasi Waktu Pengunjung

Fasilitas hiburan	Dominan waktu pengunjung (%)		
	10.00 – 16.00	16.00 – 22.00	22.00 – 02.00
Black Canyon Coffee	30 %	50 %	20 %
Kafe Pelangi	40 %	40 %	20 %
Publiq Dining & Wine	20 %	50 %	30 %
Bar & Dining Lounge	40 %	40 %	20 %
Diva Family Karaoke	20 %	50%	30 %
Inul Vizta	20 %	60 %	20 %
Redtro & Liquid	-	-	100 %
Jumlah	170 %	290 %	240 %
%	24,29 %	41,42 %	34,29 %

Sumber: Hasil Wawancara Penulis, Tahun 2017

Data di atas menunjukkan bahwa respon atau minat masyarakat Kota Makassar mengunjungi fasilitas hiburan pada pukul 10.00 – 16.00 Wita sebanyak 24,29 %, pada pukul 16.00 – 22.00 Wita sebanyak 41,42 %, sedangkan pada pukul 22.00 – 02.00 Wita sebanyak 34,29 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat terhadap hiburan yang berorientasi pada malam hari (hiburan malam) lebih dominan diminati.

5. Kriteria Pengunjung Fasilitas Hiburan

Tabel III. 18: Kriteria Pengunjung Fasilitas Hiburan

Fasilitas hiburan	Kriteria Pengunjung (%)		
	Remaja (15–25 thn)	Dewasa (26 - 49 thn)	Orang tua (50 > thn)
Black Canyon Coffee	30 %	60 %	10 %
Kafe Pelangi	30 %	50 %	20 %
Publiq Dining & Wine	40 %	50 %	10 %
Bar & Dining Lounge	20 %	60 %	20 %
Diva Family Karaoke	65 %	30%	5 %
Inul Vizta	60 %	30 %	10 %
Redtro & Liquid	30 %	55 %	15 %
Jumlah	275 %	335 %	90 %
%	39,28 %	47,86 %	12,86 %

Sumber: Hasil Wawancara Penulis, Tahun 2017

Berdasarkan wawancara ke masing-masing pengelola fasilitas hiburan tentang perbandingan kriteria pengunjung melalui presentase usia remaja, dewasa, dan orang tua.

Data di atas menunjukkan bahwa kriteria usia pengguna fasilitas hiburan malam untuk usia remaja sebanyak 39,28 %, usia dewasa sebanyak 47,86 %, dan orang orang tua sebanyak 12,86 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kriteria pengunjung hiburan yang berorientasi pada malam hari (hiburan malam) lebih dominan usia remaja dan dewasa.

D. Analisa Pengadaan Pusat Hiburan

1. Motivasi Pengadaan

a. Bagi pihak pengusaha

Pengadaan pusat hiburan yang memang berorientasi sebagai pusat hiburan baik di siang hari maupun malam hari dapat memenuhi kebutuhan akan tempat berusaha yang memenuhi persyaratan ideal sehingga tercapainya aktifitas sebagai penyedia jasa fasilitas hiburan yang optimal.

b. Bagi konsumen

Pengadaan pusat hiburan dengan prioritas operasional malam hari merupakan salah satu pemenuhan akan kebutuhan masyarakat khususnya penduduk perkotaan (masyarakat urban) yang membutuhkan tempat menghibur diri dengan konsep kota metropolitan yang aktif hingga malam hari.

c. Bagi investor

Pengadaan pusat hiburan ini merupakan bentuk usaha pengembangan investor modal yang selain dapat memberikan keuntungan bagi investor juga sebagai salah satu usaha memanfaatkan sumber daya manusia yakni terbukanya lapangan pekerjaan.

2. Tujuan Pengadaan

- a. Hiburan adalah kebutuhan yang menjadi pokok dan harus dipenuhi bagi kalangan-kalangan tertentu;

- b. Mengembangkan konsep perencanaan fasilitas hiburan yang terpusat khususnya fasilitas hiburan yang pada umumnya lebih dominan pada malam hari;
- c. Memberikan pilihan alternatif bagi masyarakat Kota Makassar, wisatawan lokal bahkan mancanegara untuk mendapatkan hiburan di malam hari khususnya wisatawan untuk mengisi perjalanan di malam hari;
- d. Membantu pemerintah dalam mewujudkan Makassar sebagai kota dunia melalui karakteristik kota yang aktif pada malam hari.
- e. Menciptakan lapangan kerja baru yang artinya membantu mengurangi pengangguran.

3. Faktor Pengaruh Dalam Pengadaan Pusat Hiburan

Pengadaan pusat hiburan yang berorientasi pada malam hari selain sebagai fasilitas hiburan juga pelayanan sosial dipengaruhi faktor-faktor sebagai berikut:

a. Kondisi sosial

Kondisi sosial penduduk yang berkaitan dengan minat penduduk akan fasilitas hiburan yang berorientasi pada malam hari (pusat hiburan malam) menjadi pertimbangan tersendiri dalam pengadaan jenis fasilitas hiburan.

b. Kondisi sosial ekonomi penduduk

Kondisi sosial penduduk yang berkaitan dengan tingkat pendapatan perkapita penduduk, dapat mempengaruhi kelayakan pengadaan pusat hiburan dengan alasan:

- 1) Tingkat pendapatan perkapita penduduk dapat menentukan pola konsumsi dan daya beli penduduk
- 2) Pola konsumsi dan daya beli penduduk menentukan kkebutuhan dan kualitas pusat hiburan yang relevan dengan pola hidup penduduk.

c. Kerapatan penduduk

Kerapatan penduduk dapat mempengaruhi kelayakan dalam pengadaan pusat hiburan dengan alasan:

- 1) Kerapatan penduduk dapat menentukan tipe pusat hiburan dari segi jumlah penduduk pendukung dan radius pelayanan.
- 2) Kerapatan penduduk dari suatu wilayah merupakan faktor yang digunakan untuk memprediksi kapasitas ruang dan luas bangunan pusat hiburan.

BAB IV

Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar



Pendekatan Arsitektur Tropis

BAB IV

KESIMPULAN

A. Kesimpulan Non Arsitektur

Pengadaan Pusat Hiburan yang berorientasi pada malam hari merupakan sesuatu yang baru di Kota Makassar. Pusat hiburan yang dikategorikan sebagai pusat hiburan malam (berorientasi pada malam hari) ini didasarkan atas beberapa indikator seperti mewujudkan Makassar sebagai Kota Dunia, fasilitas hiburan yang ada masih belum terpusat serta tidak sesuai dengan Peraturan Daerah tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata (TDUP).

Oleh karena itu, untuk mewujudkan “Makassar Kota Dunia” maka perlu adanya aktivitas yang menonjol pada malam hari (kota yang menolak tidur), fasilitas hiburan yang terpusat sehingga memberikan kemudahan masyarakat kota dalam akses hiburan serta, pengadaan fasilitas hiburan yang berada di jalur Perda.

Fasilitas hiburan yang dimaksudkan adalah:

1. Kafe
2. Billiard
3. Karaoke
4. Bioskop
5. Klub Malam / Diskotik

B. Kesimpulan Arsitektur

Dalam melakukan pendekatan arsitektur tropis pada bangunan pusat hiburan yang digunakan baik siang maupun malam hari dan justru lebih diprioritaskan pada malam hari adalah hal yang baru khususnya di Kota Makassar. Umumnya, arsitektur tropis hanya fokus pada pemanfaatan iklim yang ada khususnya pada siang hari seperti pemanfaatan sinar matahari sebagai pencahayaan alami, serta bukaan yang dapat memaksimalkan penghawaan alami.

Akan tetapi, konsep yang diterapkan pada bangunan pusat hiburan ini berlawanan dengan konsep arsitektur tropis khususnya pemanfaatan sinar matahari yang justru berpengaruh terhadap kenyamanan termal. Jadi, bangunan yang orientasinya pada hari ini lebih memperhatikan terhadap kenyamanan termal pada malam hari. Hal ini disebabkan suhu pada siang hari dapat dirasakan pada malam harinya.

Beberapa penerapan arsitektur yang dilakukan dalam mengantisipasi masalah pada siang hari ini khususnya kenyamanan termal bangunan adalah penggunaan taman atap, menghindari ruang-ruang dari sinar matahari langsung pada siang hari, penggunaan sun shading, penggunaan air untuk mereduksi panas serta mendinginkan lingkungan bangunan pada malam hari.

Pemilihan lokasi tapak berada di Jalan Metro Tanjung Bunga yang merupakan daerah kawasan bisnis pariwisata terpadu dengan potensi pengembangan, letak geografis, tersedianya sarana dan prasarana. Perancangan tapak meninjau pencapaian ke batas-batas site, topografi site, klimatologi matahari, arah angin dan curah hujan, kebisingan, taman atap, pengolahan parkir kendaraan dan lansekap.

BAB V

Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar



Pendekatan Arsitektur Tropis

BAB V

PENDEKATAN ACUAN PERANCANGAN

A. Pendekatan Pemilihan Lokasi dan Tapak

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya maka objek perancangan bersifat sebagai sarana pusat hiburan yang berorientasi pada malam hari (hiburan malam) yang fungsinya sebagai wadah bagi para pengunjung (warga Makassar) untuk mendapatkan hiburan. Maka dalam pemilihan lokasi objek rancangan harus sesuai dengan arahan RTRW Kota Makassar tahun 2015-20134 yang diatur dalam Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 4 Tahun 2015, khususnya untuk kawasan bisnis pariwisata terpadu.

1. Pendekatan Penentuan Lokasi

Tujuan analisa penentuan lokasi adalah untuk mendapatkan lokasi kawasan yang sesuai untuk bangunan Pusat Hiburan Masyarakat Makassar yang berorientasi pada malam hari (Pusat Hiburan Malam), agar mencapai keberhasilan desain. Adapun kriteria lokasi antara lain:

- a. Lokasi sesuai dengan Rencana Tata Ruang Kota (RTRK) dan Rencana Tata Guna Lahan Kota Makassar.
- b. Tersedia sarana utilitas kota yang memadai.
- c. Potensi kawasan yang mendukung bangunan, dalam hal ini kondisi lingkungan sekitar yang mendukung aktivitas dan fungsi bangunan.
- d. Harus memiliki prospek pengembangan kota di masa yang akan datang.
- e. Lokasi yang strategis serta tersedianya sarana transportasi umum kota untuk memudahkan pencapaian.

2. Pendekatan Pemilihan Tapak

Ditinjau dari skala objek fungsi bangunan sebagai sarana pusat hiburan malam di Kota Makassar maka pemilihan tapak berada pada kawasan hiburan yang sudah ditentukan tentang pengelolaan kawasan di Kota Makassar yang disesuaikan dengan fungsi lahan. Oleh karena itu, pemilihan tapak yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai sarana hiburan/rekreasi/wisata berada di wilayah Kecamatan Tamalate yaitu sebagai kawasan bisnis pariwisata terpadu. Yang dijelaskan dalam Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 4 Tahun 2015 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Makassar 2015-2034.

B. Pendekatan Pengolahan Tapak

1. Tujuan

Tujuan pengolahan tapak yaitu mengolah atau menganalisa keadaan tapak untuk mendapatkan penataan tapak yang sesuai bagi peruntukan bangunan pusat hiburan dengan cara mengoptimalkan fungsi lahan dan potensi sekitar tapak agar sesuai dengan fungsi bangunan.

2. Dasar Pertimbangan

Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat dasar pertimbangan dalam pengolahan tapak, yaitu:

a. Ukuran dan Tata Wilayah

Melihat semua aspek dimensional pada tapak yang direncanakan meliputi batas-batas tapak, lokasi, dimensi, dan klasifikasi tata wilayah

yang ada dengan semua implikasi dimensional seperti garis sempadan, batas ketinggian, ketentuan parkir, dan juga tata guna yang diizinkan.

b. Keistimewaan Fisik Alamiah dan Buatan

Dalam merancang suatu tapak akan bangunan komersil sebaiknya mengetahui dengan baik keadaan fisik dari rencana tapak yang akan digunakan, baik keadaan fisik ilmiah maupun keadaan fisik buatan.

c. Sirkulasi

Mengetahui dengan baik pola-pola pergerakan kendaraan dan pejalan kaki disekitar rencana tapak yang akan digunakan, hal ini penting untuk melihat tingkat kepadatan sirkulasi pada tapak yang direncanakan.

d. Utilitas

Tipe-tipe utilitas yang terdapat disekitar tapak yang direncanakan seperti listrik, gas, air kotor, dan air bersih dengan kondisi yang baik

e. Penempatan *entrance*

1) *Main Entrance*

Main entrance adalah pencapaian utama bagi pengunjung yang difungsikan sebagai jalan masuk dari luar dan ke dalam *site*. Adapun persyaratan dari *main entrance* adalah sebagai berikut:

- a) Kemungkinan arah datang pengunjung terbesar
- b) Berpotensi menarik pengunjung
- c) Kemudahan pencapaian ke tapak bangunan
- d) Kelancaran lalu lintas di sekitarnya

2) *Side Entrance*

Side entrance merupakan alternative pencapaian bagi pengunjung yang difungsikan sebagai jalan dari dalam untuk keluar *site*.

Penentuan *side entrance* dipertimbangkan agar:

- a) Kejelasan dan kemudahan arus masuk dan keluar *site*
- b) Menghindari terjadinya *crossing* sirkulasi di dalam *site*
- c) Memudahkan pengawasan (dari segi keamanan)

3) *Service Entrance*

Service entrance merupakan alternative pencapaian bagi sirkulasi kegiatan servis, seperti kegiatan servis bangunan, persiapan keluar masuknya barang dan sebagainya. Hanya digunakan secara berkala atau pada saat tertentu saja.

f. Tata ruang luar

Ruang luar yang dimaksud adalah bukan ruang terbuka yang terdapat di luar bangunan tetapi yang masih terdapat di dalam *site*.

Berdasarkan kegiatannya maka ruang terbuka dikelompokkan menjadi:

- 1) Ruang terbuka aktif, ruang luar yang berfungsi sebagai tempat dilakukannya kegiatan-kegiatan yang bersifat sementara.
- 2) Ruang terbuka pasif, ruang luar yang didalamnya tidak terdapat kegiatan manusia secara aktif, diaman biasanya merupakan jalur sirkulasi saja.

Fungsi dari perencanaan ruang luar adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai ruang peralohan terhadap lingkungan
- 2) Ruang tangkap visual

- 3) Sebagai pengarah sirkulasi
- 4) Sebagai tata hijau sekeliling bangunan
- 5) Sebagai kontinuitas dengan ruang terbuka lainnya
- 6) Sebagai integritas dengan lingkungan sekitar
- 7) Sebagai pelindung, peneduh dari polusi udara dan suara

g. Tata massa

Dasar pertimbangan dalam penentuan pola tata massa yaitu:

- 1) Fungsi yang diwadahi
- 2) Penempatan massa yang sesuai dengan kondisi *site* yang terpilih dengan penataan yang cermat
- 3) Skala bangunan dengan ruang luar yang diinginkan
- 4) Kapasitas dan luasan tapak

Beberapa alternatif pola tata massa bangunan yaitu:

1) Pola terpusat

Terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengelilingi satu bentuk dominan yang berada tepat di pusatnya. Bentuk terpusat menuntut adanya dominasi visual dalam keteraturan geometris. Bentuk ini menjadi simbol tempat-tempat yang suci atau penuh penghormatan atau untuk mengenang kebesaran seseorang atau suatu peristiwa.

2) Pola linear

Terdiri atas bentuk-bentuk yang diatur berangkaian pada sebuah baris. Bentuk garis lurus dapat diperoleh dari perubahan secara proporsional dalam dimensi suatu bentuk atau melalui pengaturan sederet bentuk-bentuk sepanjang garis.

3) Pola radial

Merupakan suatu komposisi dari bentuk linier yang berkembang ke arah luar dari bentuk terpusat dalam arah radial.

4) Pola grid

Merupakan bentuk-bentuk modular yang dihubungkan dan diatur oleh grid-grid tiga dimensi. Grid adalah suatu sistem perpotongan dua garis-garis sejajar atau lebih yang berjarak dan teratur.

5) Pola tercluster

Sekumpulan bentuk-bentuk yang tergabung bersama-sama karena saling berdekatan atau saling memberi kenyamanan visual.

C. Pendekatan Program Ruang

1. Analisa Pelaku Kegiatan Ruang

a. Pelaku Kegiatan

Segala kegiatan yang berlangsung di dalam bangunan tergantung pada fungsi bangunan beserta pelakunya baik pengunjung, pengelola. Kegiatan-kegiatan di dalam pusat hiburan ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Pengunjung

Masyarakat yang datang merupakan masyarakat yang memiliki keinginan yang tinggi terhadap hiburan khususnya hiburan yang berorientasi pada malam hari (hiburan malam). Pengunjung menurut aktivitas kegiatan yaitu pengunjung yang datang untuk melakukan aktivitas menghibur diri dapat dikelompokkan menurut jenis fasilitas hiburannya, yaitu:

- a) Pengunjung yang datang untuk makan
- b) Pengunjung yang datang untuk olahraga
- c) Pengunjung yang datang untuk bernyanyi
- d) Pengunjung yang datang untuk menonton
- e) Pengunjung yang datang untuk bersenang-senang (*clubbing*)

Pengunjung menurut kelompok umur terdiri dari remaja, dewasa dan orang tua.

2) Pengusaha

Pengusaha sebagai pihak pemilik modal yang mengusahakan modal tersebut di bidang perdagangan dan hiburan yang sifatnya komersial untuk mendapatkan keuntungan maksimal. Dalam hal ini, pengusaha berperan sebagai penyewa (*tenant*) ruang yang disediakan oleh pengelola. Pengusaha bisa berupa perorangan maupun badan usaha yang membutuhkan ruang usaha seperti:

a) Pedagang makanan (gerai makanan)

Penyewa ruang ini bergerak dalam bisnis kuliner

b) Pedagang jasa

Penyewa ruang ini pada umumnya bergerak dalam bisnis jasa hiburan (kafe, bioskop, karaoke, billiard, klub malam atau diskotik).

3) Pengelola

Pengelola sebagai pihak yang mengelola Pusat Hiburan Malam dengan tujuan mendapatkan keuntungan materi dengan memberikan pelayanan kepada pengunjung. Pengelola juga sebagai

pihak yang menangani dan mengawasi terlaksananya aktivitas pelayanan administrasi.

b. Aktifitas pelaku kegiatan

1) Pengunjung

Kegiatan pengunjung meliputi:

- a) Makan dan minum (*nongkrong*): *restaurant (formal/informal)*
- b) Berolahraga: bermain billiard
- c) Bernyanyi: karaoke
- d) Menonton: bioskop
- e) Bersenang-senang: *clubbing*
- f) Menunggu dan bersantai serta menikmati taman di area terbuka
- g) Parkir kendaraan, sholat , mencari informasi, kebutuhan ke toilet

2) Pengusaha

- a) Menyewa unit ruang
- b) Memberikan informasi tentang materi usaha
- c) Menikmati fasilitas yang disediakan oleh pengelola
- d) Melakukan kegiatan jasa sesuai jenis hiburan

3) Pengelola/ Penyelenggara (*investor*)

a) Direktur

- (1) Memimpin seluruh divisi
- (2) Mengkoordinir kegiatan yang berlangsung
- (3) Menjalani hubungan keluar dengan mitra/pengusaha
(penyedia jasa)
- (4) Mengadakan rapat pengurus

b) Sekretaris

- (1) Membantu dan mewakili tugas resmi direktur
- (2) Membantu penyusunan program kegiatan umum
- (3) Membuat laporan dan sebagainya

c) Manager

- (1) Mengatur dan mengarahkan karyawan
- (2) Mempertahankan staff (merekut, memilih, mengorientasi, pelatihan karyawan
- (3) Menjaga keamanan lingkungan kerja
- (4) Mengevaluasi kinerja staff

d) Divisi operasional

- (1) Melakukan pengontrolan terhadap masing-masing fasilitas hiburan;
- (2) Pemeliharaan dan perawatan bangunan;
- (3) Mengatur urusan rumah tangga, utilitas dan kebersihan;
- (4) Penjagaan dan keamanan operasional.

e) Divisi umum

- (1) Memegang wewenang masalah administrasi;
- (2) Melayani para penyewa dan pemakai jasa;
- (3) Mengurus arsip dan korespondensi;
- (4) Mengurus keorganisasian dan pembinaan personil;
- (5) Mengurus keperluan prasarana kegiatan dan keperluan lainnya;
- (6) Mengurus audit keuangan operasional;

(7) Mengurus masalah keuangan dan pengaturan anggaran dalam kegiatan pengelolaan.

f) Divisi pemasaran

(1) Memberikan informasi mengenai wadah usaha;

(2) Melakukan proposi / periklanan;

(3) Mencari / melayani calon user yang akan menempati bagian dari ruang-ruang yang disewakan.

2. Analisa Kebutuhan Ruang

Kebutuhan akan suatu ruang muncul akibat adanya aktivitas yang perlu diwadahi. Pada Pusat Hiburan Malam ruang-ruang yang disediakan untuk mewadahi aktivitas yang berlangsung antara lain:

a. Kelompok aktivitas utama

1) Kafe

2) Billiard

3) Karaoke

4) Bioskop

5) Klub malam

b. Kelompok Aktivitas Pengusaha/Penyewa (pengelola fasilitas hiburan)

1) Kafe

a) Manajer

b) Supervisor

c) Karyawan (*waitress, bartender, koki, security, cashier*)

2) Billiard

a) Manajer

- b) Asisten manajer
 - c) Supervisor
 - d) Karyawan (*receptionist, waitress, bartender, cashier, security*)
- 3) Karaoke
- a) Manager
 - b) Asisten manajer
 - c) Supervisor
 - d) Karyawan (*receptionist, waitress, bartender, housekeeping, stockkeeper, engineering, cashier, koki, security, accounting*)
- 4) Bioskop
- a) General manager
 - b) Manajer Keuangan (*Chief Ticket*)
 - c) Manajer Operasional (*Chief Operator, Chief Teknisi, Chief Umum*)
 - d) Karyawan
- 5) Klub malam
- a) General Manajer
 - b) Sekertaris
 - c) Manajer Pemasaran
 - d) Supervisor
 - e) Karyawan (*bartender, security, waitress*)
- c. Kelompok aktivitas pengelola
- 1) Direktur
 - a) Ruang kerja direktur

- b) Ruang sekretaris
- c) Ruang tamu direktur
- d) Lavatory ruang direktur

2) Manajer

- a) Ruang kerja manajer
- b) Ruang sekretaris
- c) Ruang tamu manajer
- d) Lavatory ruang manajer

3) Ruang kepala divisi umum

- a) Ruang kepala divisi operasional
- b) Ruang kepala divisi administrasi
- c) Ruang kepala divisi keuangan
- d) Ruang kepala divisi pemasaran
- e) Ruang kepala divisi promosi

4) Ruang kepala seksi

- a) Ruang kepala mekanikal elektrikal
- b) Ruang kepala *maintance*
- c) Ruang kepala keamanan
- d) Ruang kepala administrasi

5) Ruang kepala staff

- a) Ruang staff mekanikal elektikal
- b) Ruang staff keamanan
- c) Ruang staff personalia
- d) Ruang staff administrasi

- e) Ruang rapat
 - f) Ruang istirahat
 - g) *Lavatory* staff
- 6) Kelompok aktivitas pelayanan
- a) ATM center
 - b) *Lavatory* umum
 - c) Musholla
 - d) Ruang informasi
- 7) Kelompok aktivitas pendukung
- a) Pos keamanan
 - b) Ruang perawatan bangunan
 - c) Ruang bongkar muat
 - d) Ruang control
 - e) Gudang
 - f) Ruang pompa dan reservoir
 - g) Ruang control panel
 - h) Ruang mesin
 - i) Ruang AHU
 - j) Ruang genset

Tabel V. 1: Kegiatan dan Kebutuhan Pengunjung

No	Pelaku Aktivitas	Jenis Aktivitas	Ruang
1.	Pengunjung Kafe	<ul style="list-style-type: none"> • Memarkir kendaraan • Masuk ke bangunan • Memesan • Makan/minum • Bersantai • Menikmati suasana (<i>live music</i>) • Buang air • Bayar • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang parkir kendaraan • Entrance • Tempat buku menu • Meja/kursi • Stage • Lavatory • Kasir
2.	Pengunjung Billiard	<ul style="list-style-type: none"> • Memarkir kendaraan • Masuk ke bangunan • Meminta informasi • Menunggu • Olahraga billiard • Makan/minum • Bersantai • Menikmati suasana (<i>live music</i>) • Buang air • Bayar • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang parkir kendaraan • Entrance • Ruang informasi • Ruang tunggu • Meja billiard • Minibar/ Meja/kursi • Stage • Lavatory • Kasir
3.	Pengunjung Karaoke	<ul style="list-style-type: none"> • Memarkir kendaraan • Masuk ke bangunan • Meminta informasi • Menunggu • Bernyanyi • Makan/minum • Buang air • Bayar • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang parkir kendaraan • Entrance • Ruang informasi • Ruang tunggu • Ruang bernyanyi • Minibar • Lavatory • Kasir
4.	Pengunjung Bioskop	<ul style="list-style-type: none"> • Memarkir kendaraan • Masuk ke bangunan • Melihat daftar film • Beli tiket • Menunggu • Makan/minum • Menyaksikan film • Buang air • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang parkir kendaraan • Entrance • Tempat pemajangan judul film • Loket • Ruang tunggu • Kafe • Cinema • Lavatory
5.	Pengunjung Klub	<ul style="list-style-type: none"> • Memarkir kendaraan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang parkir kendaraan

- Masuk ke bangunan
- Beli tiket
- *Body checking*
- Minum
- Menikmati suasana (*live music, DJ, dancers*)
- Bersantai, bersosialisasi
- Buang air
- Pulang
- Entrance
- Loker
- *Body check*
- Bar
- Stage
- Meja, kursi, sofa
- Lavatory

Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

3. Pendekatan Konsep Pola, Sirkulasi, Hubungan dan Organisasi Ruang

a. Pola Ruang

Kriteria dalam menentukan pola ruangan, yaitu:

- 1) Hubungan yang baik, meliputi hubungan secara visual dan hubungan secara lalu lintas.
- 2) Kesan atau karakter yang memperkuat/menunjang penampilan bangunan yang diinginkan.
- 3) Pola sirkulasi yang terjadi cukup jelas dan dapat menunjang suasana ruang yang diinginkan.

Ruang-ruang pada suatu bangunan umumnya tersusun dari ruang-ruang lain menurut kedekatan fungsi atau alur sirkulasi. Hubungan antar ruang tersebut dapat diwujudkan ke dalam beberapa tipe pola hubungan ruang, yaitu:

1) Pola hubungan makro

Hubungan antar ruang utama dan penunjang dan ruang lainnya didasarkan pada:

- a) Kemudahan pengunjung mencapai tiap-tiap ruang utama
- b) Hubungan antar ruang tiap unit kegiatan dan frekuensinya

- c) Kegiatan yang saling menunjang memiliki akses paling pendek
- 2) Pola hubungan mikro

Pola hubungan mikro didasarkan pada:

- a) Hubungan dari tiap-tiap kegiatan dan frekuensinya
 - b) Tingkat privasi suatu ruang
 - c) Efisiensi terhadap jarak capai (jangkauan kegiatan dalam bangunan)
- b. Sirkulasi Ruang

Sistem sirkulasi dipengaruhi oleh jumlah pemakai, jarak tempuh, waktu pemakaian dan fungsi bangunan. Dilihat pergerakannya sistem sirkulasi terbagi menjadi dua yaitu:

1) Sirkulasi vertikal

Sirkulasi vertical pada bangunan dapat menggunakan tangga konvensional, escalator, *lift*, dan *ramp*. *Ramp* dengan ketinggian tertentu dipergunakan untuk sirkulasi kendaraan pengangkut barang atau penyandang cacat.

2) Sirkulasi horizontal

Sirkulasi horizontal dapat menggunakan selasar, koridor penghubung antar ruang. Polanya tergantung kebutuhan penzoningan ruang.

Sirkulasi berdasarkan obyeknya dibagi atas:

1) Sirkulasi manusia

- a) Berfungsi sebagai pengarah
- b) Pemerataan pembagian pada sirkulasi vertical dan horizontal
- c) Tidak terjadi sirkulasi silang dengan sirkulasi lain

d) Tidak terjadi *overlapping* antara sirkulasi pengunjung, karyawan, dan pengelola.

2) Sirkulasi kendaraan

a) Kemudahan pencapaian dari bangunan utama

b) Pemisahan yang jelas untuk tiap jenis dan fungsi kendaraan

c) Arah dan pola jalan/lintasan yang memberikan kemudahan dan keleluasaan

3) Sirkulasi barang

a) Kelancaran arus keluar masuk barang

b) Posisi area bongkar muat yang strategis

c) Terpisah dari jalur sirkulasi pengunjung

c. Hubungan Ruang

Analisa hubungan ruang didasarkan pada pendekatan sangat erat, dan kurang erat. Ketiganya dapat memberikan gambaran tentang kedekatan dan hubungan antar ruang-ruang yang saling berkaitan. Ruang-ruang yang dikelompokkan dengan menyesuaikan fungsi-fungsi yang saling berhubungan dan diletakkan saling berkaitan. Hubungan ruang berdasarkan sifat ruang dapat diolah, yaitu:

1) Zona *public* dan *semi public*. Zona ini berhubungan erat karena pengunjung dapat melakukan kegiatan di kedua zona ini, walaupun diperlukan persyaratan tertentu untuk mengakses zona *semi public*. Oleh karena itu, zona ini diletakkan berdekatan.

2) Zona *semi public* dan *privat*. Zona ini berhubungan erat/langsung. Walaupun begitu, karena tingkat ketergantungan tidak cukup besar

maka keduanya etap berdekatan tapi tidak dapat berhubungan langsung.

- 3) *Zona public* dan *privat*. Kedua zona ini tidak berhubungan atau kurang erat sehingga kedua zona ini cenderung terpisah dan dibatasi secara jelas, baik oleh ruang lain atau dinding pemisah yang tegas.

d. Organisasi Ruang

Dasar pertimbangan penentuan organisasi ruang, yaitu:

- 1) Berdasarkan kesamaan fungsi dan sifat
- 2) Berdasarkan area *public*, *semi public*, dan *privat*
- 3) Kemudahan untuk diakses
- 4) Kegiatan yang saling mendukung

D. Pendekatan Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

1. Bentuk Dasar Bangunan

Pertimbangan dasar dalam pemilihan bentuk bangunan:

- a. Makassar menuju kota dunia (kota global)

Menyandang status kota dunia menjadi daya tarik tersendiri untuk merancang suatu bangunan yang dapat dijadikan sebagai pusat perhatian dunia dengan bentuk bangunan.

- b. Makassar memiliki iklim tropis

Kesadaran akan posisi Makassar menjadi perhatian penulis untuk mendesain bentuk bangunan yang sesuai dengan iklim di Kota Makassar.

- c. Fungsi bangunan sebagai pusat hiburan

Sebagai pusat hiburan malam, maka bentuk bangunan menggambarkan kegiatan atau aktivitas di dalamnya.

Kriteria dasar pertimbangan dalam penentuan bentuk dasar bangunan yaitu:

- a. Fungsi dan ekspresi dalam kaitannya sebagai perwadahan kegiatan rekreasi dan komersil tetap terlihat
- b. Bentuk dasar bangunan hendaknya mempertimbangkan fleksibilitas ruang, struktur dan efisiensi pengaturan ruang dan sirkulasi
- c. Perlunya mempertimbangkan aspek proporsi, keseimbangan dan skalanya
- d. Filosofi bentuk akan menunjang pencitraan dan identitas bangunan sebagai bangunan pusat hiburan (*entertainment*)
- e. Bentuk bangunan nantinya dapat dijadikan sebagai landmark baru di Kota Makassar.

Bentuk-bentuk yang dapat dipertimbangkan menjadi bentuk dasar bangunan adalah:

- a. Simbol nada



Gambar V. 1: Simbol Not Penuh

Sumber: www.google.com

Simbol not penuh dapat dijadikan sebagai landasan dalam memilih bentuk bangunan. Bentuk ini mewakili fungsi bangunan sebagai tempat hiburan yang identik dengan musik.

b. Lampu disko



Gambar V. 2: Lampu Disko

Sumber: www.google.com

Lampu merupakan kebutuhan utama manusia dalam penerangan.

Lampu disko adalah salah satu jenis lampu yang umum dijumpai di tempat hiburan pada malam hari. Selain sebagai lampu hias juga dapat memberikan kesan semangat serta kegembiraan. Lampu ini juga dapat menarik perhatian pengunjung untuk datang.

2. Pendekatan Penampilan Bangunan (*Fassade* Bangunan)

Wujud penampilan bangunan haruslah:

- a. Atraktif dan menarik sebagai ungkapan fungsi dari bangunan dalam upaya menarik minat masyarakat untuk datang
- b. Terbuka dan berkesan menerima, sebagai ungkapan fungsi dari bangunan dalam upaya menerima masyarakat untuk berkunjung ke bangunan tersebut
- c. Intim dan rekreatif, sebagai ungkapan bangunan yang mengutamakan pelayanan kepada konsumen

Upaya-upaya di atas dapat diterapkan pada bangunan dengan beberapa cara:

- a. Penampilan bangunan dengan skala manusia
- b. Penyelesaian bentuk yang mempunyai daya tarik yang kuat
- c. Pemanfaatan elemen-elemen ruang luar yang rekreatif
- d. Penyelesaian space penerimaan yang menarik
- e. Pemanfaatan material yang baik dan sesuai kebutuhan.

Pada perencanaan pusat hiburan malam diupayakan menciptakan fasade bangunan yang menarik dan berkesan menghibur, hal tersebut diharapkan mampu menjadikan pengunjung bangunan merasa nyaman dan terkesan santai serta bebas. Adapun rancangan bangunan akan menggunakan hiasan eksterior berupa perpaduan warna, sebagai berikut:

E. Pendekatan Penataan Ruang Luar

1. Dasar Pertimbangan Penataan Ruang Luar

Ruang luar berperan sebagai ruang transisi, pengantar psikologi sebelum mengakses ruang dalam. Ruang luar juga memberi citra luar bagi pengunjung maupun bagi penghuni.

Ada beberapa yang harus diperhatikan dalam penataan ruang luar, yaitu:

- a. Ruang luar sebagai ruang transisi terhadap lingkungan
- b. Penyesuaian rencana lansekap dengan lingkungan dan elemen yang ada
- c. Pengolahan taman dan elemen luar harus dapat memberi arah dan orientasi ke bangunan
- d. Mampu menambah kualitas *view* dari luar tapak
- e. Pengembangan taman atap (*roof garden*) sebagai upaya penambahan ruang terbuka hijau

2. Fungsi Penataan Ruang Luar

Penataan ruang luar dapat menunjang dan berpengaruh terhadap bangunan.

Adapun penataan ruang luar yang berfungsi sebagai:

- a. Sebagai pelindung (tempat berteduh);
- b. Sebagai pengarah bagi sirkulasi kendaraan di dalam tapak;
- c. Sebagai penghalang (*barrier*), terhadap:
 - 1) Panas sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan;
 - 2) Debu dan asap yang diakibatkan oleh polusi kendaraan;
 - 3) Kebisingan seperti suara kendaraan dari luar tapak;
 - 4) Hembusan angin yang terlalu kuat.
- d. Sebagai pemisah atau pembatas ruang misalnya pada tempat parkir;
- e. Sebagai elemen penting yang mendukung penampilan fisik bangunan dengan penataan yang indah dan asri.

3. Elemen Penataan Ruang Luar

Adapun elemen-elemen yang digunakan dalam menata ruang luar ini adalah:

- a. Elemen lunak (*soft material*)

Elemen lunak meliputi penataan lansekap tanaman dan pepohonan.

Adapun fungsi dari tanaman adalah:

- a. Mengontrol pandangan (*visual controlling*)
 - a) Menahan silau yang ditimbulkan oleh matahari
 - b) Dapat membentuk kesan *privacy* yang dibutuhkan oleh manusia
 - c) Menjadi penghalang pandangan terhadap hal-hal yang tidak menyenangkan untuk dilihat seperti sampah, galian, dan sebagainya.

b. Pembatas fisik (*physical barriers*)

Tanaman dapat dipakai sebagai penghalang gerak manusia dan hewan. Selain itu, juga berfungsi sebagai pengarah

c. Pengendali iklim ruang luar (*external climate controlling*)

a) Pengendali suara tanaman dapat menyerap suara kebisingan dari daerah yang membutuhkan ketenangan. Pemilihan jenis tergantung pada tinggi, lebar dan komposisi tanaman (kombinasi lebih dari satu jenis akan lebih efektif menyerap suara);

b) Kontrol radiasi dan suhu;

c) Pengendali angin;

d) Pengendali kelembaban;

e) Tanaman sebagai *filter*;

Tanaman sebagai *filter* atau penyaring bau, debu, atau memberikan udara segar.

d. Nilai estetika (*aesthetic value*)

a) Tanaman dapat memberikan nilai estetis dan menambah kualitas lingkungan dari warna, bentuk, tekstur, dan skala

b) Tanaman dapat menimbulkan pola bayangan pada dinding, lantai dan sebagainya, yang akan berubah-ubah bentuknya dipengaruhi oleh angin dan waktu (jam), dan hal ini akan menciptakan suatu pemandangan yang menarik.

b. Elemen keras (*hard material*)

Meliputi jalan untuk kendaraan, jalur pedestrian, *plaza*, dan *open space* sebagai pengikat dan penghubung antara massa bangunan dalam

pusat hiburan malam. Sebagai pengarah, pembatas, peneduh dan sebagai titik tangkap (*catching point*). Dalam kaitannya dengan tata hijau, tata ruang luar menjadi satu hal yang penting dan mencakup fungsi tanaman, perletakan tanaman, dan tujuan perencanaan.. tanaman tidak hanya mengandung nilai estetik saja, tetapi juga berfungsi untuk menambah kualitas lingkungan.

c. *Landmark* dan *vocal point*

Dalam membangun suatu kawasan, sangat penting dalam memperhatikan penataan lingkungan dan suatu *landmark* yang mampu menjadi penanda dan pembeda dengan kawasan lain. Selain mejadi suatu sudut pandang atau *vocal point* yang dapat mengintegrasikan pengunjung dalam menentukan keberadaan mereka.

F. Pendekatan Konsep Sistem Struktur dan Material

Dalam menentukan sistem dan material struktur dapat memenuhi beberapa ketentuan di bawah ini, antara lain:

1. Memenuhi persyaratan struktur (kuat, stabil, dan kaku)
2. Efisiensi dan efektifitas pemakaian dan penyaluran beban
3. Fleksibilitas tinggi dalam pengolahan ruang
4. Daya dukung tanah
5. Beban iklim (angin, suhu, hujan, dan sinar matahari)
6. Cara pelaksanaan dan pemeliharaannya mudah

Sistem struktur terbagi atas:

1. Struktur Atas (*upper structur*)

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan sistem material untuk struktur jenis ini adalah:

- a. Kekuatan menghadapi gaya lateral
- b. Ketinggian bangunan
- c. Mendukung penampilan bangunan
- d. Bentuk ruang dan fungsinya
- e. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaannya

Alternatif untuk *upper structur* adalah struktur rangka, *space frame*, struktur kabel dan struktur *shell*. Sedangkan untuk material pemilihannya dapat berupa baja ringan, aluminium dan lain-lain.

- a. Struktur rangka atap baja ringan (*truss*), dengan kriteria spesifik yaitu:
 - 1) Efisien waktu dari segi pemasangan, ekonomis dari segi biaya (dibandingkan material kayu), serta tergolong kedalam material bangunan yang ramah lingkungan.
 - 2) Penyaluran beban terpusat pada kolom utama melalui ring balok.
 - 3) Tidak mudah terjadi pengkaratan
- b. Struktur beton bertulang, dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1) Efektif untuk bentangan sedang dan kecil, serta dapat dikombinasikan dengan konstruksi atap lainnya.
 - 2) Penyaluran beban terpusat yang melalui ring balk, kemudian diteruskan kekolom hingga ke *sub*-struktur (pondasi).

Selanjutnya alternatif bentuk konstruksi yang dapat digunakan pada komponen di atas antara lain:

1) Atap datar

Atap datar pada umumnya banyak dipakai dalam bangunan berlantai banyak, sistem atap ini terdiri dari rangka baja atau beton bertulang. Atap datar sangat sesuai untuk difungsikan sebagai keperluan lain seperti peralatan lift, *reservoir* atas, dan lain sebagainya.

2) Penutup atap miring

Jenis atap ini dapat berupa miring pada satu sisi, miring pada dua sisi, dan atau desain bentuk miring lainnya. Plat atap ini dapat dibuat dengan komposit (gabungan) dari beton komposit (baja profil dibungkus dengan beton). Plat-plat atap dapat dibuat pracetak dan dapat pula dicor ditempat. Material yang dapat digunakan antara lain:

- a) Plat beton konvensional;
- b) Plat baja;
- c) Plat beton prategang;
- d) Plat komposit baja beton.

2. Struktur Pendukung (*super structure*)

Pertimbangan dalam pemilihan sistem dan material struktur adalah:

- a. Fleksibilitas ruang/fungsi ruang
- b. Ketahanan menerima beban
- c. Dapat menyalurkan beban/gaya dengan merata
- d. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan

Beberapa alternatif yang dapat digunakan adalah:

a. Sistem struktur rangka kaku

- 1) Efektifitas untuk ruang dengan bentangan kurang dari 12 meter.
- 2) Penyaluran beban terpusat di kolom
- 3) Digunakan pada struktur berlantai banyak
- 4) Material: baja, beton, kayu, komposit beton dan aluminium
- 5) Tetap memperhatikan pemilihan penggunaan material yang ramah lingkungan

b. Sistem struktur dinding pemikul

- 1) Efektifitas dengan bentangan 12 - 25 meter
- 2) Beban terbagi rata pada setiap bidang permukaan (lurus dan diagonal)
- 3) Material: komposit baja-beton, baja plat (selaput tipis)
- 4) Tetap memperhatikan pemilihan penggunaan material yang ramah lingkungan

c. Dinding bata

- 1) Dinding bata digunakan pada dinding bagian bangunan yang tidak meneruskan beban dari struktur yang ada di atasnya
- 2) Dinding bata harus diplester (dilakukan acian) agar debu dari bata merah tidak mencemari lingkungan

Pada umumnya, material yang digunakan pada *super structur* adalah baja dan beton, namun pada kasus tertentu dapat menggunakan kayu atau bambu.

3. Struktur Bawah (*sub structur*)

Struktur jenis ini umumnya disebut sebagai pondasi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Ketahanan menerima beban
- b. Ketahanan terhadap kondisi iklim dan cuaca serta kejadian alam
- c. Sesuai dengan kondisi tanah setempat
- d. Daya dukung terhadap *super* dan *upper structure*
- e. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan

Alternatif *sub structure* yang dapat digunakan adalah:

- a. Pondasi tiang pancang
 - 1) Pelaksanaan mudah, namun bising dan memiliki getaran yang tinggi
 - 2) Kualitas lebih terjaga karena sudah standar pabrik
 - 3) Ekonomis dalam penggunaan lahan
 - 4) Mudah diperoleh dan terjangkau oleh teknologi stempat
 - 5) Digunakan pada struktur utama dan berlantai banyak, kondisi tanah yang lembek
- b. Pondasi sumuran
 - 1) Kebisingan rendah
 - 2) Polusi getaran kecil
 - 3) Cocok dalam segala jenis tanah tetapi tidak ekonomis
 - 4) Daya dukung lebih besar, tetapi relative mahal
 - 5) Digunakan pada kondisi tanah yang berpasir dan berair
- c. Pondasi poer plat
 - 1) Digunakan pada struktur utama dan pendukung dari kolom utama

- 2) Menyalurkan beban-beban elemen struktur secara merata dan menyebar
- 3) Termasuk pondasi menerus dan harus bertumpu pada tanah yang keras
- 4) Dapat dirakit di lokasi

Modul merupakan ukuran terkecil yang digunakan untuk menentukan dimensi ruang dan komponen-komponen ruang dalam bentuk kelipatannya.

Adapun dasar pertimbangannya adalah:

- a. Kebutuhan ruang gerak manusia dalam kegiatannya
- b. Kebutuhan peralatan dan perabotnya
- c. Ukuran material yang digunakan
- d. Sistem struktur dan konstruksi

Jenis modul yang digunakan adalah:

- a. Modul dasar, sesuai dengan sistem matrik
- b. Modul manusia, sesuai dengan standar gerak manusia
- c. Modul bahan, sesuai dengan dimensi komponen material
- d. Modul struktur, sesuai dengan sistem modul yang digunakan

G. Pendekatan Sistem Pencahayaan, Penghawaan dan Tata Akustik

1. Sistem pencahayaan

- a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah sistem pencahayaan dengan pemanfaatan cahaya matahari tidak langsung melalui bukaan bangunan, jendela maupun langit-langit. Untuk mendapatkan pencahayaan alami

pada suatu bangunan diperlukan bukaan atau dengan menggunakan bahan yang tembus cahaya. Namun pencahayaan alami dapat pula menimbulkan panas akibat radiasi sinar inframerah, menimbulkan kerusakan pada bahan-bahan yang terkena sinar matahari terlalu lama dan cepat menimbulkan silau pada arah pandangan sehingga yang digunakan bukan sinar matahari langsung melainkan sinar matahari yang telah dipantulkan atau diserap oleh bahan pemantul atau penyerap. Beberapa kriteria pencahayaan alami yang dapat digunakan pada bangunan adalah sebagai berikut:

- 1) Berasal dari sinar matahari
- 2) Orientasi yang ideal pada massa bangunan untuk memanfaatkan sinar matahari
- 3) Menghindari cahaya matahari langsung

b. Pencahayaan Buatan

Cahaya buatan adalah cahaya yang dihasilkan oleh elemen-elemen buatan. Kualitas cahaya yang dihasilkan berbeda-beda tergantung dari jenis lampu yang digunakan. Pencahayaan buatan didasari pada kondisi yang tidak menguntungkan sehingga cahaya matahari tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal seperti pada malam hari. Pencahayaan buatan yang direncanakan terdiri atas:

- 1) Pencahayaan menyeluruh

Pencahayaan menyeluruh digunakan untuk semua ruangan sebagai sumber penerangan serta ruang-ruang yang tidak membutuhkan penerangan khusus

2) Pencahayaan khusus

Pencahayaan khusus dilakukan untuk memberikan efek pada ruang, menyorot benda-benda tertentu dan mempertegas keberadaan sesuatu.

2. Sistem Penghawaan

a. Penghawaan Alami

Mengkondisikan udara dan mengatur sirkulasi udara dengan semaksimal mungkin, agar tercapai suasana ruang yang diinginkan. Pada penghawaan alami, udara diatur melalui ventilasi dan penangkap udara. Pemanfaatan unsur lansekap, *sun shading*, *sky court* atau *roof garden* adalah alternative pendukung penghawaan alami.

b. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan digunakan pada ruang-ruang yang tertutup dan menuntut kenyamanan di dalamnya. Sistem penghawaan buatan terbagi atas siste AC, split untuk ruang-ruang privat dan berskala kecil dan sistem AC sentral pada fasilitas umum yang berskala besar.

3. Sistem Akustik

Sistem akustik ruang digunakan untuk mengurangi atau menghindari gangguan kebisingan baik dari dalam maupun luar bangunan.

Langkah-lagkah yang dilakukan antara lain:

- a. Tidak menempatkan ruang-ruang tersebut berdekatan dengan lokasi kebisingan

- b. Menempatkan ruang-ruang yang tidak memerlukan perlakuan akustik khusus sebagai pemisah antara sumber kebisingan dengan ruang-ruang khusus tersebut
- c. Pemasangan dinding ganda yang dilapisi bahan akustik

H. Pendekatan Perencanaan Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan

1. Instalasi Listrik

Jaringan listrik pada umumnya berasal dari:

- a. Perusahaan Listrik Negara (milik Negara)

Digunakan untuk melayani seluruh kegiatan di dalam dan luar bangunan yang diterima dan disalurkan melalui sebuah gardu listrik kemudian disalurkan melalui bawah tanah untuk menghindari gangguan *visual* serta kegiatan yang ada di sekitar bangunan.

- b. Generatot

Digunakan sebagai cadangan apabila terjadi gangguan aliran dari PLN dan dipakai sebagai penyuplai pada bagian penting bangunan seperti penerangan, *exhaust fan*, *lift/escalator*, dan lain-lain. Pertimbangan utama yang harus diperhatikan adalah dalam hal penempatan genset terhadap faktor kebisingan yang akan ditimbulkan serta kemudahan dalam perawatan.

2. Sistem Distribusi Air Bersih

Sistem pengadaan dan distribusi air bersih ada empat, yaitu:
(Jumawa, 2005: 181)

- a. Dengan penyambungan pipa saluran PDAM setempat

- b. Dengan membuat sumur air tanah melalui pengisapan pipa
- c. Kombinasi dari PDAM dan sumur air tanah
- d. Penyediaan tempat penampungan air bersih

3. Sistem Pembuangan Air Kotor

Berdasarkan klasifikasi zat buangan tersebut, sistem pembuangan air kotor dapat dibedakan sebagai berikut : (Marlina, 2007: 315)

- a. Sistem Pembuangan Air Hujan.
- b. Sistem pembuangan air khusus.
- c. Sistem pembuangan air berlemak (dari km/wc atau dari dapur).
- d. Sistem pembuangan kotoran padat.

Menurut cara pembuangannya, sistem pembuangan air kotor dapat dikategorikan sebagai berikut : (Marlina, 2007: 315)

- a. Sistem buangan campuran
- b. Sistem buangan terpisah, dan
- c. Sistem pembuangan air secara tak langsung

Sistem pembuangan air kotor dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu: (Marlina, 2007: 321 - 322)

- a. Pembuangan air kotor langsung ke riol kota.
- b. Pembuangan air kotor ke riol kota melalui bak pengendap.
- c. Pembuangan air kotor ke dalam bak pengendap.
- d. Pembuangan air kotor dengan sistem sumur resapan.

4. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah yang digunakan adalah penggunaan tempat sampah pada masing-masing ruang yang kemudian secara periodic

dikumpulkan dan ditampung pada bak penampungan sampah yang disiapkan pada tapak bangunan yang kemudian akan diangkut oleh mobil dinas kebersihan kota untuk ditampung pada TPA Kota Makassar.

5. Sistem Pengamanan Bangunan

a. Sistem Penanggulangan Kebakaran

1) Pencegah kebakaran aktif

a) *Fire alarm System*

Fire alarm system adalah suatu system terintegrasi yang didesain dan dibangun untuk mendeteksi adanya gejala kebakaran, untuk kemudian memberi peringatan (*warning*) dalam sistem evakuasi dan ditindaklanjuti secara otomatis maupun manual dengan system instalasi pemadam kebakaran.

b) *Sprinkler*

Sprinkler adalah sebuah instalasi pemadam kebakaran yang terpasang secara permanen di dalam gedung yang dapat berfungsi memadamkan kebakaran secara otomatis dengan menyemburkan air di lokasi mula terjadinya kebakaran.

c) *Hydrant*

Hydrant merupakan fasilitas public yang penting untuk diperhatikan karena menyangkut keamanan dan kenyamanan masyarakat. *Hydrant* pemadam kebakaran adalah sebuah alat atau terminal penghubung untuk bantuan darurat saat terjadi kebakaran.

2) Pencegah kebakaran pasif

a) Tangga kebakaran

Tangga kebakaran atau disebut juga sebagai tangga darurat adalah tangga yang dapat dijadikan alternative pada saat terjadi kebakaran atau sebagai jalur evakuasi.

b) Pintu keluar

Pintu keluar merupakan salah satu prosedur yang penting untuk akses pengunjung pada saat terjadi kebakaran. Pintu ini disebut juga sebagai pintu darurat.

c) Sumber daya listrik darurat

Ini dimaksudkan bahwa saat terjadi kebakaran listrik dari PLN akan diputus, jika hal tersebut terjadi maka bangunan akan gelap. Jadi dibutuhkan sebuah sumber daya listrik darurat yang dapat digunakan saat terjadi kebakaran.

d) Sistem komunikasi setiap lantai.

6. Sistem Penangkal Petir

Petir adalah suatu gejala listrik di atmosfer yang timbul bila terjadi banyak kondensasi dari uap dan ada udara naik yang kuat (Purbo, H. dalam Marlina, 2007: 339). Petir paling banyak terjadi pada daerah - daerah sekitar garis lintang utara 50-51 derajat. Di daerah ini disetiap jam terjadi petir kira - kira 60 kali tiap jamnya. Instalasi penangkal petir adalah instalasi suatu sistem dengan komponen-komponen dan peralatan-peralatan yang secara keseluruhan berfungsi untuk menangkal petir dan menyalurkannya ke tanah,

sehingga semua bagian semua bagian bangunan beserta isinya atau benda-benda dilindunginya terhindar dari bahaya sambaran petir. Penilaian kebutuhan penangkal petir pada suatu bangunan dilakukan melalui lima kriteria dasar, yaitu:

- a. Macam bangunan
- b. Bahan konstruksi
- c. Tinggi bangunan
- d. Situasi letak bangunan

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan dan memasang system penangkal petir adalah:

- a. Keamanan secara teknis, tanpa mengabaikan faktor keserasian arsitektur
- b. Penampang hantaran-hantaran pertanahhan yang digunakan
- c. Ketahanan mekanis
- d. Ketahanan terhadap korosi
- e. Bentuk dan ukuran bangunan yang dilindungi
- f. Faktor ekonomis

Secara prinsip, penangkal petir pada tiap bangunan terdiri dari:

- a. Bliksem spit (ujung instalasi penangkal petir, biasanya meruncing)
- b. Kawat penghantar
- c. Kopelling (alat penghubung antara kabel-kabel dan kabel bawah yang akan ditanam ke dalam tanah.

7. Sistem Penanggulangan Tindak Kriminal

Penanggulangan tindak criminal mencakup manusia dan segenap perangkat-perangkat pengamanan yaitu:

- a. Satpam (Satuan Pengamanan)
- b. Perangkat CCTV (*close circuit television*)
- c. Perangkat *detector* logam/metal dan bahan peledak
- d. Alarm keamanan

8. Pendekatan Sistem Komunikasi di dalam Bangunan

Sistem komunikasi di dalam bangunan merupakan hal yang harus diperhatikan dalam kemudahan berkomunikasi baik secara langsung maupun melalui telephone. Komunikasi yang dapat terjalin dengan baik meski tidak saling berhadapan atau berada pada ruangan yang berbeda.

9. Pendekatan Sistem Parkir

- a. Perencanaan Tempat Parkir

Dengan mengacu pada sifat dan fungsi bangunan sebagai sarana pusat hiburan malam, maka pertimbangan terhadap sarana parkir ditentukan pada:

- 1) Kepentingan pengunjung
- 2) Kepentingan pengelola/pegawai
- 3) Kepentingan servis

Berdasarkan pada dasar pertimbangan pelayanan, tempat parkir dapat dibedakan:

- 1) Parkir khusus (*private parking*)

Parkir khusus yang merupakan fasilitas parkir kendaraan pengelola atau pegawai

- 2) Parkir umum (*public parking*)

Parkir umum yang merupakan fasilitas parkir untuk kendaraan pengunjung

3) Parkir servis (*service parking*)

Parkir servis yang merupakan fasilitas parkir untuk kendaraan yang sifatnya sebagai servis.



BAB VI

Pusat Hiburan Masyarakat Kota Makassar



Pendekatan Arsitektur Tropis

BAB VI

ACUAN PERANCANGAN

A. Pemilihan Lokasi dan Tapak

1. Analisa Penentuan Lokasi

Penentuan lokasi dalam Perancangan Pusat Hiburan Masyarakat Makassar yang berorientasi hingga malam hari merupakan komponen utama dalam tahap perencanaan bangunan. Dalam menentukan lokasi perancangan bangunan, mengacu pada peruntukan bangunan atau Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) dan Rencana Tata Guna Lahan (RTGL) serta Peraturan Daerah (Perda) tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata.

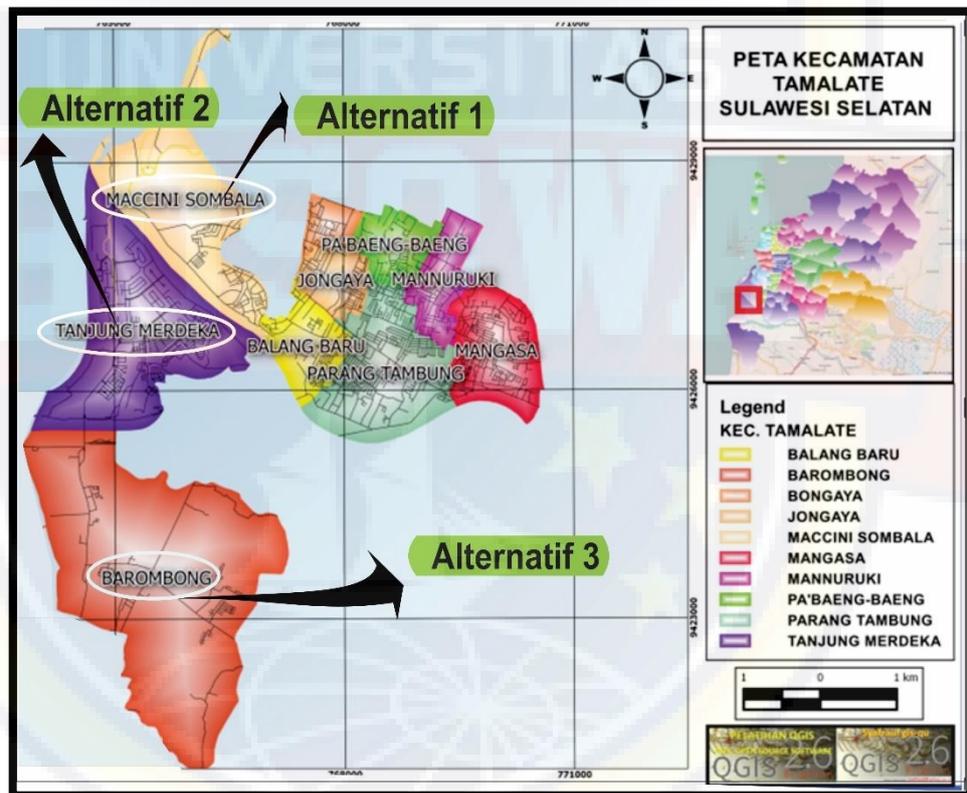
Adapun dasar pertimbangan dalam penentuan lokasi Pusat Hiburan Masyarakat Makassar, yaitu:

- a. Sesuai dengan kebijakan pemerintah yang menyangkut Rencana Tata Ruang Kota (RTRW) dan Rencana Tata Guna Lahan (RTGL) Kota Makassar, yaitu peruntukan daerah-daerah hiburan/rekreasi/wisata;
- b. Tersedianya jalur transportasi;
- c. Luas lahan yang tersedia cukup;
- d. Memiliki pemandangan yang baik dan menarik;
- e. Tersedianya sistem utilitas kota.

Selain hal tersebut di atas, juga harus diperhatikan faktor pendukung dan faktor yang menguntungkan ditinjau dari kondisi lingkungan sekitar. Khusus untuk fasilitas hiburan malam seperti diskotik, klub malam, karaoke dan rumah bernyanyi keluarga dilarang berada dalam radius 200 meter dari

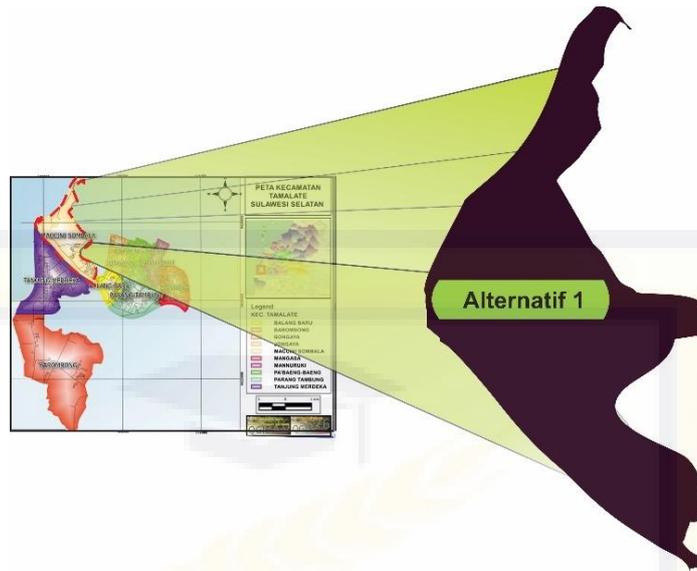
tempat ibadah dan sekolah yang diatur dalam Perda Kota Makassar Nomor 5 Tahun 2011 tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata (TDUP).

Berdasarkan fungsi bangunan yaitu pusat hiburan malam, maka fungsi lahan yang terpilih merupakan lahan yang digunakan untuk kegiatan hiburan/rekreasi/wisata. Menurut pola pengembangan kawasan Kota Makassar yang tercantum dalam RTRW Kota Makassar Tahun 2010-2030 kawasan yang merupakan kawasan bisnis pariwisata terpadu terletak di Kecamatan Tamalate.

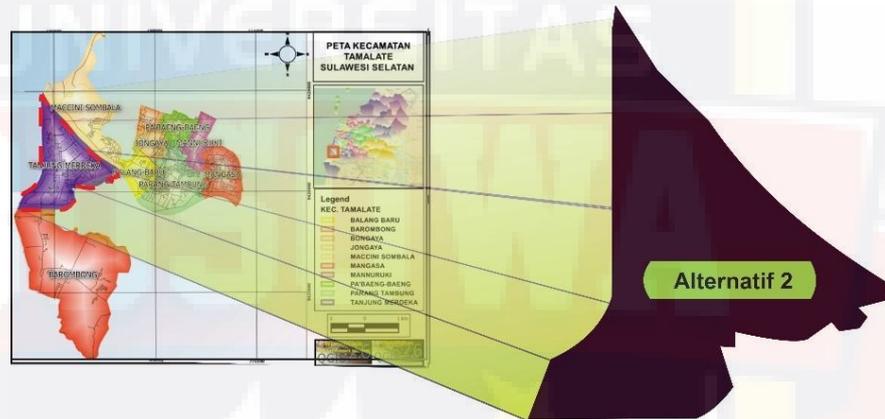


Gambar VI. 1: Alternatif Pemilihan Lokasi

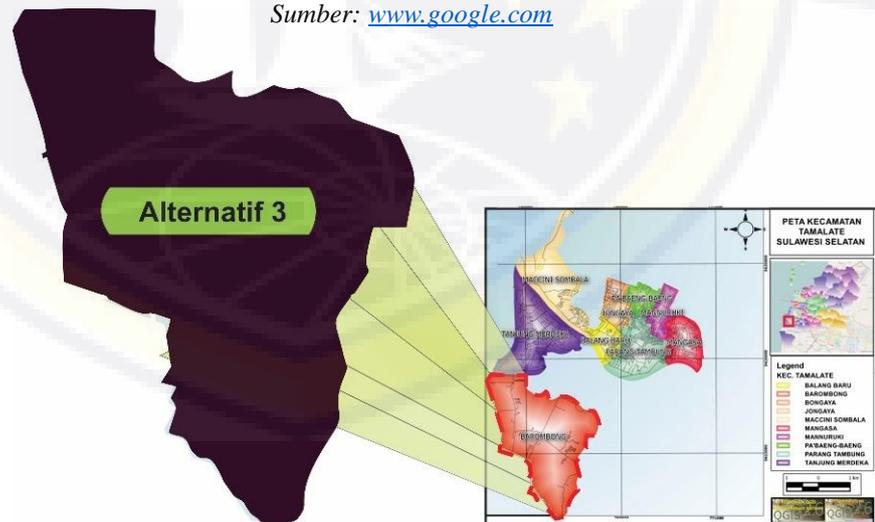
Sumber: www.google.com



Gambar VI. 2: Pemilihan Lokasi Alternatif 1
 Sumber: www.google.com



Gambar VI. 3: Pemilihan Lokasi Alternatif 2
 Sumber: www.google.com



Gambar VI. 4: Pemilihan Lokasi Alternatif 3
 Sumber: www.google.com

Tabel VI. 1: Analisis Pemilihan Lokasi

No	Kriteria	Alt. 1	Alt. 2	Alt. 3
1.	Sesuai dengan RTRW dan RTGL	5	5	5
2.	Tersedianya jalur transportasi	5	5	3
3.	Dekat pusat kota	5	5	1
4.	Memiliki pemandangan yang baik dan menarik	3	5	1
5.	Tersedianya sistem utilitas kota.	5	5	5
Jumlah		23	25	15

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

2. Analisa Pemilihan Tapak

Untuk mendapatkan tapak yang sesuai dengan peruntukan bangunan pusat hiburan di Kota Makassar maka diperlukan dasar pertimbangan dan kriteria pemilihan tapak.

a. Dasar Pertimbangan

- 1) Sesuai dengan arahan RTRW, RTGL, dan Perda tentang TDUP;
- 2) Luas lahan
- 3) Aktivitas lingkungan dan kondisi lingkungan sekitar tapak;
- 4) Sarana transportasi dari dan menuju tapak;
- 5) Jaringan utilitas kota di lokasi yang terpilih;
- 6) Kondisi topografi tapak.

b. Kriteria

- 1) Luas area dapat mendukung luas bangunan yang direncanakan, serta prospek pengembangan di masa yang akan datang;
- 2) Mudah dicapai dan letaknya yang strategis;
- 3) Dilalui oleh sarana transportasi kota berupa kendaraan umum;

- 4) Terdapat jaringan utilitas kota berupa air bersih, listrik, telepon, drainase dan sanitasi;
- 5) Kondisi topografi, berupa daya dukung dan kontur tanah yang relatif datar untuk pelaksanaan teknik bangunan.
- 6) Jauh dari pusat ibadah dan pendidikan (minimal 200 meter).

c. Alternatif Tapak

Terdapat 3 alternatif tapak yang berada di Kecamatan Tamalate, yaitu:

1) Alternatif 1

Alternative tapak 1 terletak di Jalan Metro Tanjung Bunga, Kelurahan Tanjung Merdeka. Tapak ini memiliki luasan $\pm 40.000 \text{ m}^2$. Dilalui oleh jalur transportasi umum, kendaraan roda 2 maupun roda 4 dan terdapat jaringan utilitas kota. Lahan relatif datar. Dan tepat di belakang tapak terdapat pusat ibadah dan pendidikan.



Gambar V. 5: Alternatif Tapak 1
Sumber: Google Earth, diakses Oktober 2017

2) Alternatif 2

Alternatif tapak 2 terletak di Jalan Metro Tanjung Bunga. Tapak ini memiliki luasan $\pm 120.000 \text{ m}^2$. Dilalui oleh jalur transportasi umum, kendaraan roda 2 maupun roda 4 dan terdapat jaringan utilitas kota. Lahan relatif datar. Pusat ibadah dan pendidikan lumayan dekat dari tapak.



Gambar V. 6: Alternatif Tapak 2
Sumber: Google Earth, diakses Oktober 2017

3) Alternatif 3

Alternative tapak 2 terletak di Jalan Metro Tanjung Bunga. Tapak ini memiliki luasan $\pm 50.000 \text{ m}^2$. Dilalui oleh jalur transportasi umum, kendaraan roda 2 maupun roda 4 dan terdapat jaringan utilitas kota. Lahan relatif datar. Tapak berada jauh dari lokasi pusat ibadah dan pendidikan (lebih 200 meter).



Gambar V. 7: Alternatif Tapak 3

Sumber: Google Earth, diakses Oktober 2017

Tabel VI. 2: Analisis Penentuan Tapak

No	Kriteria	Alt. 1	Alt. 2	Alt. 3
1.	Luas area mendukung besaran/luas bangunan	1	5	5
2.	Dilalui sarana transportasi umum	5	5	5
3.	Terdapat jaringan utilitas kota	5	5	5
4.	Topografi tapak	5	5	5
5.	Tapak berada jauh dari pusat ibadah dan pendidikan (>200 meter)	1	3	5
Jumlah		17	23	25

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

Berdasarkan dasar pertimbangan dan kriteria, tapak yang terpilih adalah Alternatif Tapak 3 dikarenakan luasan tapak yang cukup dengan lahan datar dan dilalui oleh sarana transportasi, jaringan utilitas kota serta jauh dari pusat ibadah dan pendidikan.

B. Pengolahan Tapak

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan tapak suatu lokasi bangunan gedung pusat hiburan malam adalah:

1. Ukuran dan Tata Wilayah

Alternatif tapak yang terpilih adalah alternatif kedua, berdasarkan Rencana Tata Ruang Kota (RTRK) Kota Makassar, diperoleh data tentang batasan tapak sebagai berikut:

a. Batasan tapak

- 1) Utara : Berbatasan dengan Jalan Metro Tanjung Bunga, Perumahan, dan beberapa kafe yang masih dalam pembangunan
- 2) Timur : Jalan dan lahan kosong
- 3) Selatan : Lahan kosong dan perumahan
- 4) Barat : Danau Tanjung Makassar dan Trans Studio

b. Ukuran tapak terpilih



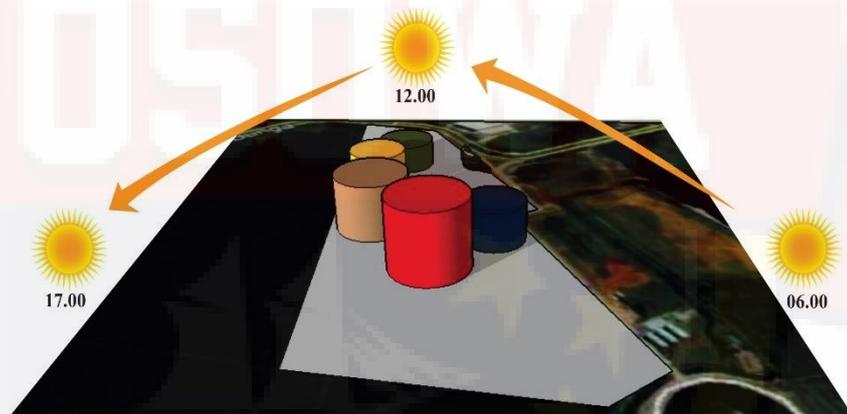
Gambar VI. 8: Luasan Tapak

Sumber: Google Earth, diakses Oktober 2017

2. Keistimewaan Fisik Alamiah dan Buatan

a. Keistimewaan Alami

Lokasi terhadap orientasi matahari sangat menguntungkan dikarenakan pada arah utara dan barat merupakan view yang sangat baik, dan tidak mendapatkan intensitas panas dari cahaya matahari. Bangunan yang berorientasi pada malam hari, memang tidak terlalu berpengaruh pada siang hari. Akan tetapi, untuk bagian barat yang berbatasan langsung dengan danau dapat dimanfaatkan untuk menempatkan beberapa fasilitas yang dapat dibuka bagi para pengunjung di sore hari seperti kafe. Bagian ini dapat dilakukan dengan konsep bangunan *outdoor* seperti penggunaan taman atap.



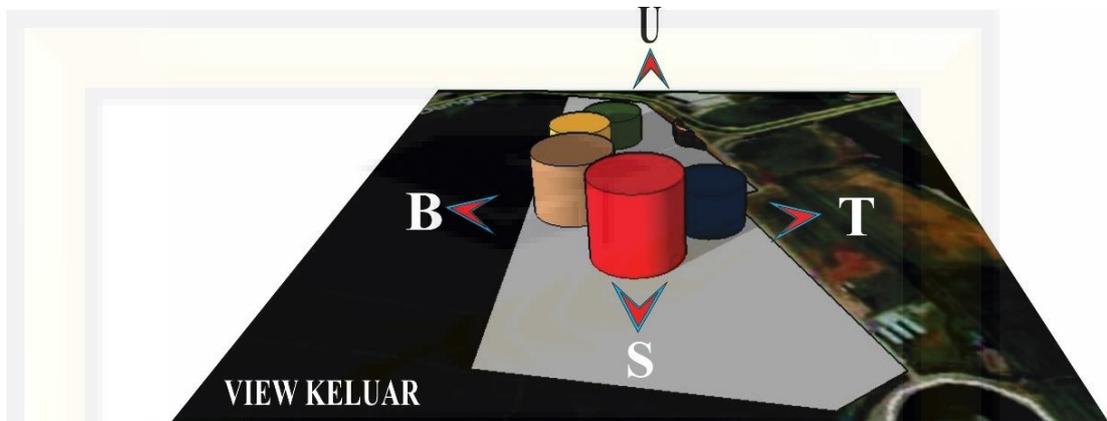
Gambar V. 9: Orientasi Matahari

Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

b. Keistimewaan Buatan

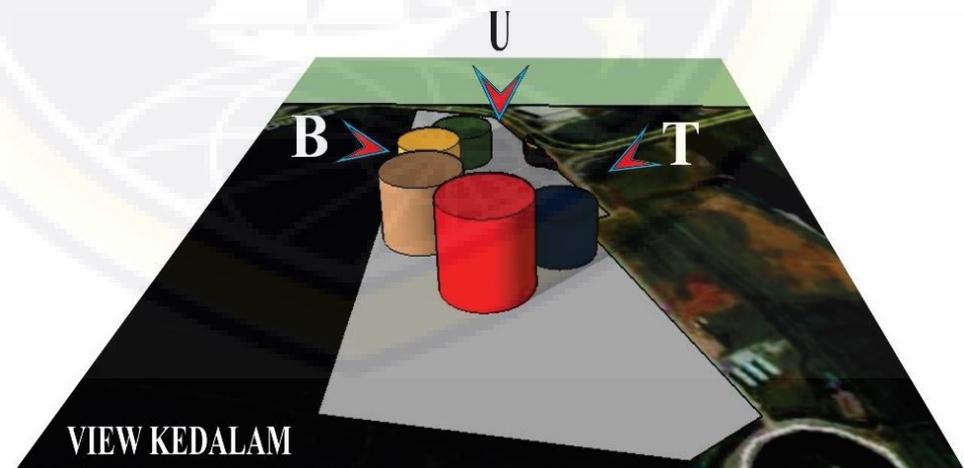
Keistimewaan buatan dapat dilakukan dengan penempatan beberapa fasilitas bangunan yang tidak terlalu menerima intensitas panas matahari di siang hari yang dapat berpengaruh terhadap bangunan di malam hari. Hal ini dapat juga dilakukan dengan penggunaan taman atap.

View keluar bangunan pada arah barat dan utara merupakan view terbaik karena berdampingan langsung dengan Danau Tanjung Metro serta Jalan Metro Tanjung Bunga.



Gambar V. 10: View Keluar
Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

View dari luar tapak kedalam tapak pada arah utara, timur, dan barat merupakan view terbaik. Bangunan yang nantinya memiliki ciri khas akan langsung terlihat oleh pengunjung terutama pada arah timur ke barat dimana masyarakat akan langsung ditujukan pada suatu bangunan karena berada di persimpangan jalan yang merupakan pemilihan tapak strategis.



Gambar VI. 11: View Kedalam
Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

3. Sirkulasi

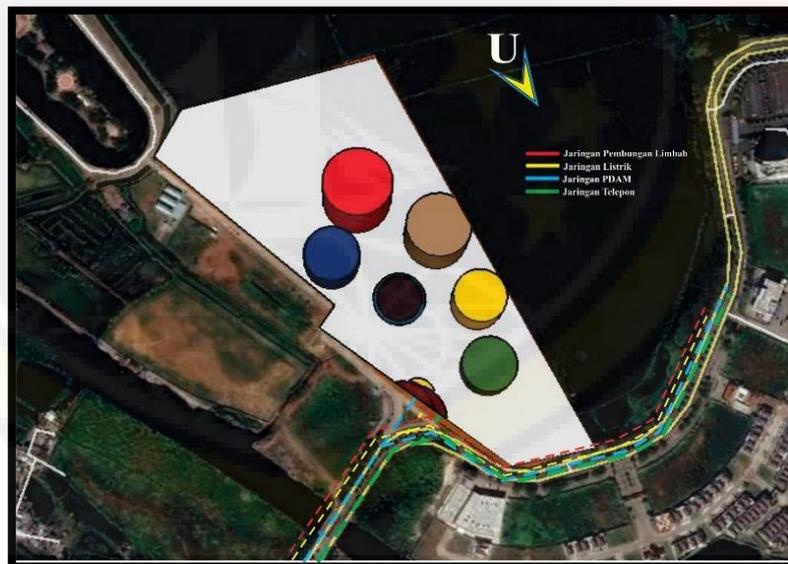


Gambar V. 12: Sirkulasi

Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

Pola-pola pergerakan pada kendaraan dan pejalan kaki di sekitar rencana tapak yang akan digunakan adalah untuk melihat tingkat kepadatan sirkulasi pada tapak yang direncanakan.

4. Utilitas

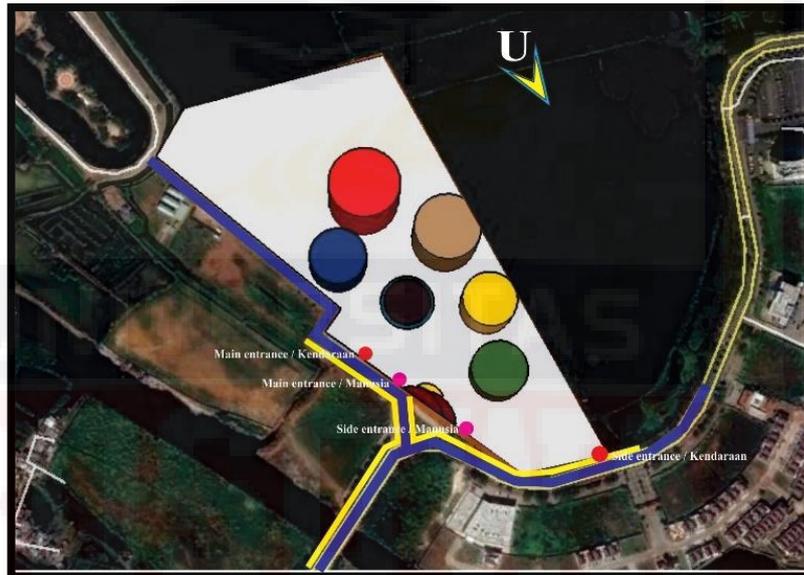


Gambar VI. 13: Utilitas

Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

Jaringan utilitas pada Jalan Metro Tanjung Bunga dikategorikan sangat lengkap, dan dapat dimanfaatkan untuk membantu keperluan akan akomodasi pusat hiburan malam seperti jaringan telepon, listrik, PDAM, dan jaringan pembuangan limbah.

5. Penempatan *Entrance*



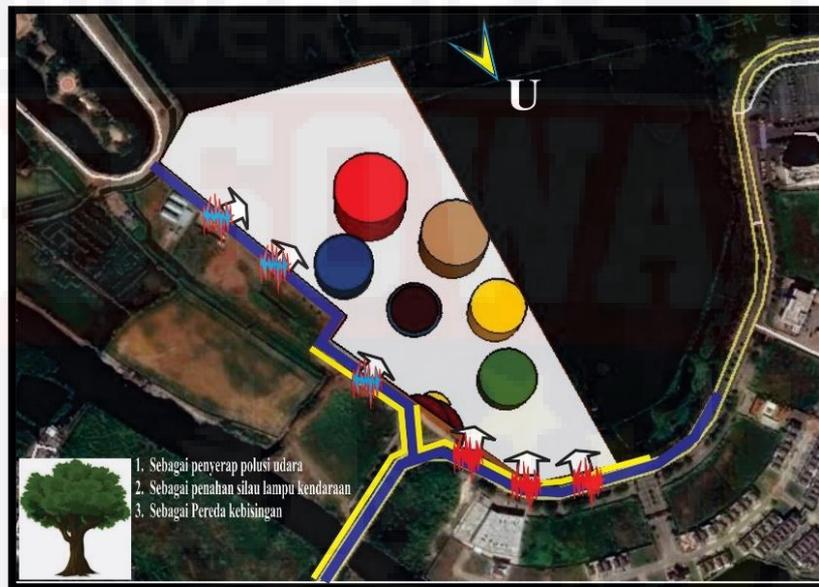
Gambar V. 14: Penempatan Entrance

Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

Penempatan *main entrance* di arah timur tepat Jalan Metro Tanjung dimana terdapat persimpangan jalan yang akan langsung mengarahkan pengunjung untuk masuk ke dalam area bangunan. Hal ini juga menguntungkan, selain memudahkan juga dapat menarik perhatian masyarakat untuk berkunjung ke pusat hiburan. Akses dan pencapaian yang sangat mudah terhadap area fasilitas hiburan. Side entrance ditempatkan pada bagian barat yang dapat langsung mengarahkan pengunjung untuk keluar dari bangunan dan langsung berhadapan langsung dengan Jalan Metro Tanjung. Penempatan entrance tidak akan mengganggu sirkulasi di luar tapak.

6. Tata ruang luar

Penataan luar dilakukan karena banyaknya kendaraan yang melintas di Jalan Metro Tanjung Bunga khususnya pada jam pulang kerja (sore hari) yang merupakan jam operasional pusat hiburan. Hal ini menimbulkan kebisingan yang dapat mengganggu pengunjung dalam menikmati hiburan. Solusi yang dilakukan adalah dengan penataan ruang luar yang tepat, dengan memanfaatkan tumbuhan yang ada pada bagian depan lokasi, seperti pohon, semak, dan juga menambahkan penghalang seperti pagar pada bagian depan lokasi site.



Gambar VI. 15: Manfaat Tumbuhan

Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

Beberapa manfaat akan adanya tumbuhan pada bagian lokasi site hotel seperti:

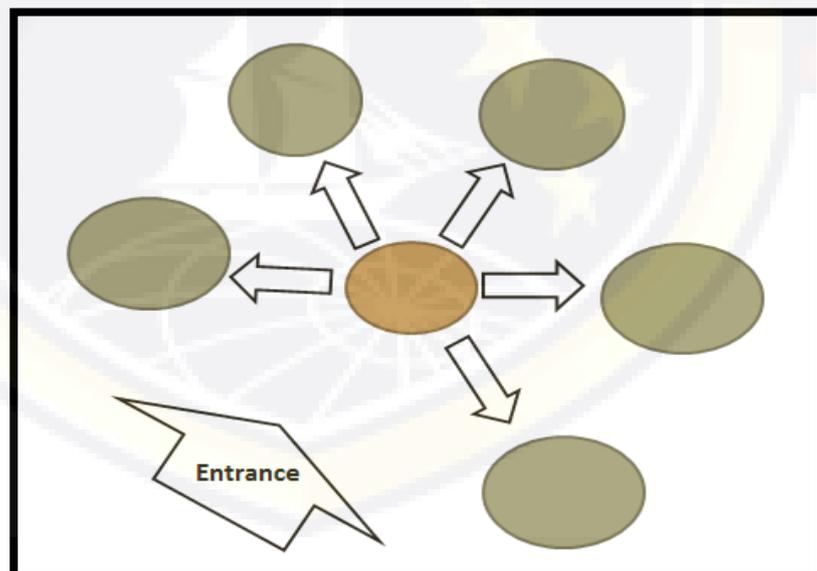
- a. Sebagai penghalang bising
- b. Sebagai penahan silau lampu
- c. Sebagai penyerap polusi
- d. Sebagai tanda atau pengarah

7. Tata massa

Dasar pertimbangan dalam penentuan pola tata massa yaitu:

- 5) Fungsi yang diwadahi
- 6) Penempatan massa yang sesuai dengan kondisi *site* yang terpilih dengan penataan yang cermat
- 7) Skala bangunan dengan ruang luar yang diinginkan
- 8) Kapasitas dan luasan tapak

Pola yang digunakan pada pusat hiburan ini adalah pola jenis radial. Pola ini dimaksudkan pada saat pengunjung masuk ke dalam tapak atau area pusat hiburan akan langsung dihadapkan pada pusat atau bagian hall bangunan yang akan mengarahkan pengunjung untuk mendapatkan hiburan dengan mudah dan lebih jelas. Selain itu, pemilihan bangunan yang bermassa dan pola radial karena beberapa fasilitas hiburan akan menonjolkan jenis bangunan yang sesuai dengan fasilitas hiburan yang diwadahinya.



Gambar V. 16: Pola Radial

Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

C. Program Ruang

1. Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang

a. Dasar Pertimbangan

Besaran ruang ditentukan oleh kegiatan yang diwadahnya dan sirkulasi yang terjadi. Besaran ruang ditetapkan dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- 1) Unit fungsi kegiatan
- 2) Jumlah pelaku kegiatan
- 3) Lay out perabot yang digunakan

b. Standar Besaran Ruang yang Diwadahi

Berikut standar-standar yang digunakan:

- 1) Ernest Neufert, Data Arsitek, Jilid 1 dan 2 (DA)
- 2) Asumsi (A)
- 3) Studi Banding (SB)
- 4) Time Sever Standard for Building Types (TSS)

c. Penentuan Besaran Angka Sirkulasi (*flow*) berdasarkan Data Arsitek, yaitu:

- 1) 10 % untuk standar flow gerak minimum
- 2) 20 % untuk kebutuhan luasan gerak
- 3) 30 % untuk tuntutan kenyamanan fisik
- 4) 40 % untuk tuntutan kenyamanan psikis
- 5) 50 % untuk tuntutan persyaratan spesifikasi kegiatan
- 6) 60 % untuk keterlibatan servis kegiatan
- 7) 100%-200% untuk ruang umum, hall dan show room

d. Analisa Jumlah Pengunjung

Analisis jumlah pengunjung pusat hiburan yang menjadi target utama untuk sekarang ini adalah penduduk yang berumur 15 tahun keatas yang sudah memiliki penghasilan sendiri. Dalam hal ini jumlah persentase yang diprediksi adalah 41,42 % tertarik dengan hiburan yang berorientasi hingga malam hari. Jadi dapat dihitung dengan:

$$= 41,42 \% \times 917.331 \text{ Pekerja}$$

$$= 41,42/100 \times 917.331 \text{ Pekerja}$$

$$= 379.959 \text{ Pekerja}$$

Jadi total jumlah pengunjung yang diprediksikan dari jumlah usia 15 tahun keatas yang menjadi target utama adalah sebanyak 379.959 pengunjung.

e. Presentasi pengunjung masing-masing fasilitas

Jumlah pengunjung yang ditargetkan pada pusat hiburan malam adalah sebesar 25.481 jiwa yang dibagi ke dalam beberapa jenis fasilitas hiburan bahwa asumsi masing-masing fasilitas hiburan dengan jumlah pengunjung adalah sebagai berikut:

1) Kafe

Presentase pengunjung kafe adalah $18,27\% \times 379.959 = 69.419$ pengunjung.

2) Billiard

Presentase pengunjung billiard adalah $8,33\% \times 379.959 = 31.651$ pengunjung.

3) Karaoke

Presentase pengunjung karaoke adalah $33,33\% \times 379.959 = 126.640$ pengunjung.

4) Bioskop

Presentase pengunjung bioskop adalah $21,3\% \times 379.959 = 80.931$ pengunjung.

5) Klub / Diskotik

Presentase pengunjung klub dan diskotik adalah $25\% \times 379.959 = 94.990$ pengunjung.

Tabel VI. 3: Asumsi Jumlah Pengunjung Fasilitas Hiburan Tahun 2017 - 2037

No	Fasilitas	Presentase Pengunjung	Waktu Kunjungan		Waktu Kunjungan (Pergantian pengunjung setiap 2 jam)
			(Minimal seminggu sekali)	(Minimal seminggu sekali)	
1.	Kafe	$18,27\% \times 379.959$	69.419	$69.419/7$	$9.917/8 = 1.240$
2.	Billiard	$8,33\% \times 379.959$	31.651	$31.651/7$	$4.522/8 = 565$
3.	Karaoke	$33,33\% \times 379.959$	126.640	$126.640/7$	$18.091/8 = 2.261$
4.	Bioskop	$21,3\% \times 379.959$	80.931	$80.931/7$	$11.562/8 = 1.445$
5.	Klub / Diskotik	$25\% \times 379.959$	94.990	$94.990/3$	$7.916/3 = 2.639$

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

f. Analisa Besaran Ruang

Tabel VI. 4: Besaran Ruang Kafe

KAFFE				
Nama Ruang	Standar Ruang (m ²) & Estimasi	Sumber	Kapasitas	Bes. Ruang
Pengunjung				
Entrance	0,8 m ²	DA	10 orang	8 m ²
Tempat buku menu	0,35 m ²	DA	5 unit	1,75 m ²
Area Makan	1,9 m ² /org	DA	200 orang	380 m ²
Stage	12 m ²	AS	1 Unit	12 m ²

Lavatory				
WC	2,25 m ²	DA	2 unit	4,5 m ²
Urinoir	0,54 m ²	DA	2 unit	1,08 m ²
Washtafel	0,55 m ²	DA	2 unit	1,1 m ²
Kasir	6 m ²	AS	1 unit	6 m ²
Pengelola				
Manajer	12 m ²	SB	2 orang	12 m ²
Supervisor				
R. Ganti Karyawan	Loker: 0,36 m ²	DA	25 unit	29 m ²
	Pegawai: 0,8 m ²	DA	25 orang	
Pendukung				
Dapur Utama	20% r. Makan	DA		76 m ²
Gudang Makanan	30% dapur	DA		22,8 m ²
R. Cuci & Perabotan	2 m ² /orang	DA	2 orang	4 m ²
Toilet Pegawai	2,25 m ²	DA	1 unit	2,25 m ²
Jumlah				560,48 m²
Sirkulasi 30%				168,144 m²
Total				728,62 m²
Total (6 unit Kafe) = 6 X 728,62 m²				4.372 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

Tabel VI. 5: Besaran Ruang Billiard

BILLIARD				
Nama Ruang	Standar Ruang (m²) & Estimasi	Sumber	Kapasitas	Bes. Ruang
Pengunjung				
Entrance	0,8 m ²	DA	10 orang	8 m ²
Ruang Informasi	12 m ²	AS	1 unit	12 m ²
Ruang Tunggu	30 m ²	AS	1 unit	30 m ²
Area Billiard	Meja: 4,48 m ²	DA	30 meja	134,4 m ²
	Manusia: 1,6 m ²		150 orang	240 m ²
Minibar	18 m ²	A	1 unit	18m ²
Stage	0,8 m ²	DA	10 orang	8 m ²
Lavatory				

WC	2,25 m ²	DA	2 unit	4,5 m ²
Urinoir	0,54 m ²	DA	2 unit	1,08 m ²
Washtafel	0,55 m ²	DA	2 unit	1,1 m ²
Kasir	-	-	-	-
Pengelola				
Manajer	12 m ²	AS	1 unit	12 m ²
Asisten Manajer	6 m ²	AS	1 unit	6 m ²
Supervisor	6 m ²	AS	1 unit	6 m ²
R. Ganti Karyawan	Loker: 0,36 m ²	DA	25 unit	29 m ²
	Pegawai: 0,8 m ²	DA	25 orang	
Jumlah				510,08 m²
Sirkulasi 30%				153,024 m²
Total				663,104 m²
Total (4 unit Billiard) = X 663,104 m²				2.652 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

Tabel VI. 6: Besaran Ruang Karaoke

KARAOKE				
Nama Ruang	Standar Ruang (m²) & Estimasi	Sumber	Kapasitas	Bes. Ruang
Pengunjung				
Entrance	0,8 m ²	DA	10 orang	8 m ²
Ruang Informasi	6 m ²	AS	1 unit	6 m ²
Ruang Tunggu	Manusia: 1,6	DA	50 orang	310 m ²
	Kursi: 0,6	DA	100 unit	
	Sirkulasi:40%			
Ruang Bernyanyi				
Small /50 bh	2,8 X 2,8	SB	5 orang	392 m ²
Medium /25 bh	2,8 X 4,5	SB	8 orang	315 m ²
Large /15 bh	4 X 4,5	SB	10 orang	270 m ²
Deluxe /5 bh	4,5 X 6	SB	12-15 orang	135 m ²
VIP /2 bh	5,5 X 8,5	SB	20 orang	93,5 m ²
Minibar	3,5 X 6	SB	1 unit	21 m ²
Lavatory				
WC	2,25 m ²	DA	4 unit	9 m ²

Urinoir	0,54 m ²	DA	10 unit	1,08 m ²
Washtafel	0,55 m ²	DA	4 unit	1,1 m ²
Kasir	15 m ²	SB	1 unit	15 m ²
Pengelola				
Manajer	12 m ²	AS		12 m ²
Asisten Manajer				
Supervisor	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
Dapur	30 m ²	AS	1 unit	30 m ²
R. Ganti	Loker: 0,36 m ²	DA	35 unit	41,6 m ²
Karyawan	Pegawai: 0,8 m ²	DA	35 orang	
Gudang	30 m ²	AS	1 unit	30 m ²
Jumlah				1.696,28 m²
Sirkulasi 30%				508.884 m²
Total				2.205,164 m²
Total (4 unit Karaoke) = 4 X 2.205,164 m²				8.821 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

Tabel VI. 7: Besaran Ruang Bioskop

BIOSKOP				
Nama Ruang	Standar Ruang (m²) & Estimasi	Sumber	Kapasitas	Bes. Ruang
Pengunjung				
Entrance	0,8 m ²	DA	20 orang	16 m ²
Loket	16 m ²	AS	1 unit	16 m ²
Ruang Tunggu/Lobby	Manusia: 1,6	DA	100 orang	
	Kursi: 0,6 Sirkulasi:40%	DA	100 unit	310 m ²
Kafe	40 m ²	A		40 m ²
Cinema (X 3)				
Studio 1	1,5 m ² /orang (20%)		160 orang	
Studio 2			120 orang	676,8 m ²
Studio 3			96 orang	
Studio 4 / VIP	32 m ² /orang (20%)	AS	60 orang	960 m ²
				= 3.556,8 m ²
Lavatory				
WC	2,25 m ²	DA	4 unit	9 m ²

Urinoir	0,54 m ²	DA	10 unit	1,08 m ²
Washtafel	0,55 m ²	DA	4 unit	1,1 m ²
Pengelola				
General Manajer	20 m ²	AS	1 orang	20 m ²
Manajer Keuangan	12 m ²	DA	1 orang	12 m ²
Manajer Operasional	12 m ²	DA	1 orang	12 m ²
R. Ganti Karyawan	Loker: 0,36 m ²	DA	35 unit	41,6 m ²
	Pegawai: 0,8 m ²	DA	35 orang	
Gudang	30 m ²	AS	1 unit	30 m ²
Jumlah				4.066 m²
Sirkulasi 30%				1.220 m²
Total				5.286 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

Tabel VI. 8: Besaran Ruang Klub Malam/Diskotik

KLUB MALAM/DISKOTIK				
Nama Ruang	Standar Ruang (m²) & Estimasi	Sumber	Kapasitas	Bes. Ruang
Pengunjung				
Entrance	0,8 m ²	DA	50 orang	40 m ²
Loket	12 m ²	SB	1 unit	12 m ²
Body Check	1 m ² /orang	SB	2 unit	2 m ²
Bar	21 m ²	SB	3 unit	63 m ²
Stage	15 m ²	AS	1 unit	15 m ²
Area bersantai	2,2 m ² /orang	DA	500 orang	1.100 m ²
Kasir	-	-	-	-
Pengelola				
General Manajer	20 m ²	AS	1 orang	20 m ²
Sekretaris	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
Manajer Pemasaran	12 m ²	DA	1 orang	12 m ²
Supervisor	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
R. Ganti Karyawan	Loker: 0,36 m ²	DA	70 unit	81,2 m ²
	Pegawai: 0,8 m ²	DA	70 orang	
Gudang	30 m ²	AS	1 unit	30 m ²
Jumlah				1.387,2 m²

Sirkulasi 30%	416,16 m²
Total	1.803,32 m²
Total (5 unit diskotik) = 5 X 1.803,32 m²	9.017 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

Tabel VI. 9: Besaran Ruang Pengelola

PENGELOLA				
Nama Ruang	Standar Ruang (m²) & Estimasi	Sumber	Kapasitas	Bes. Ruang
Direktur				
R. Kerja	20 m ²	AS	1 orang	20 m ²
R. Sekretaris	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
R. Tamu	0,8 m ² /orang	DA	3 orang	2,4 m ²
WC	2,25 m ²	DA	1 unit	2,25 m ²
Manajer				
R. Kerja	24 m ²	AS	1 orang	24 m ²
R. Sekretaris	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
R. Tamu	0,8 m ² /orang	DA	3 orang	2,4 m ²
WC	2,25 m ²	DA	1 unit	2,25 m ²
Kepala Divisi				
R. Kepala Operasional	9 m ²	AS	1 orang	9 m ²
R. Kepala Administrasi	9 m ²	AS	1 orang	9 m ²
R. Kepala Keuangan	9 m ²	AS	1 orang	9 m ²
R. Kepala Pemasaran	9 m ²	AS	1 orang	9 m ²
R. Kepala Promosi	9 m ²	AS	1 orang	9 m ²
Kepala Seksi				
R. Kepala ME	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
R. Kepala Maintance	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
R. Kepala Keamanan	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
R. Kepala Administrasi	6 m ²	AS	1 orang	6 m ²
Staff				
R. Staff ME	1,6 m ² /orang	DA	10 orang	16 m ²
R. Staff Kemanan	1,6 m ² /orang	DA	10 orang	16 m ²
R. Staff Personalia	1,6 m ² /orang	DA	10 orang	16 m ²
R. Staff Administrasi	1,6 m ² /orang	DA	10 orang	16 m ²

Pendukung				
R. Rapat	30 m ² /unit	AS	-	30 m ²
Lavatory				
WC	2,25 m ²	DA	4 unit	9 m ²
Urinoir	0,54 m ²	DA	6 unit	3,24 m ²
Washtafel	0,55 m ²	DA	2 unit	1,1 m ²
Jumlah				241,64 m²
Sirkulasi 30%				72,492 m²
Total				314 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 201

Tabel VI. 10: Besaran Ruang Pelayanan

PELAYANAN				
Nama Ruang	Standar Ruang (m²) & Estimasi	Sumber	Kapasitas	Bes. Ruang
ATM Center	Manusia: 1,6 m ² Mesin ATM: 1 m ²	AS	20 orang 10 unit	42 m ²
Mushollah	25 m ²	AS	1 unit	25 m ²
R. Informasi	16 m ²	AS	1 unit	16 m ²
Lavatory				
WC	2,25 m ²	DA	2 unit	4,5 m ²
Urinoir	0,54 m ²	DA	4 unit	2 m ²
Washtafel	0,55 m ²	DA	2 unit	1,1 m ²
Jumlah				90,6 m²
Sirkulasi 30%				27,18 m²
Total				118 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

Tabel VI. 11: Besaran Ruang Pendukung

PENDUKUNG				
Nama Ruang	Standar Ruang (m²) & Estimasi	Sumber	Kapasitas	Bes. Ruang
Pos Keamanan	16 m ²	AS	2 unit	32 m ²
R. Perawata Bangunan	30 m ²	AS	1 unit	30 m ²
R. Bongkar Muat	100 m ²	AS	2 unit	200 m ²
R. Kontrol	25 m ²	AS	1 unit	25 m ²

Gudang	80 m ²	AS	1 unit	80 m ²
R. Pompa & Reservoir	14 m ²	AS	1 unit	14 m ²
R. Kontrol Panel	14 m ²	AS	1 unit	14 m ²
R. Mesin	14 m ²	AS	1 unit	14 m ²
R. AHU	14 m ²	AS	1 unit	14 m ²
R. Genset	14 m ²	AS	1 unit	14 m ²

Jumlah				437 m²
Sirkulasi 20%				87,4 m²
Total				524 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

Tabel VI. 12: Rekapitulasi Ruang

REKAPITULASI	
Jenis Ruang	Besaran Ruang
KAFE	4.372 m ²
BILLIARD	2.652 m ²
KARAOKE	8.821 m ²
BIOSKOP	5.286 m ²
KLUB MALAM / DISKOTIK	9.017 m ²
PENGELOLA	314 m ²
PELAYANAN	118 m ²
PENDUKUNG	524 m ²
Total Luas Lantai	31.104 m²

Sumber: Analisis Penulis, Tahun 2017

D. Acuan Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

1. Bentuk Dasar Bangunan

Pertimbangan dasar dalam pemilihan bentuk bangunan:

- 1) Makassar menuju kota dunia (kota global)

Menyandang status kota dunia menjadi daya tarik tersendiri untuk merancang suatu bangunan yang dapat dijadikan sebagai pusat perhatian dunia dengan bentuk bangunan.

b. Makassar memiliki iklim tropis

Kesadaran akan posisi Makassar menjadi perhatian penulis untuk mendesain bentuk bangunan yang sesuai dengan iklim di Kota Makassar.

c. Fungsi bangunan sebagai pusat hiburan

Sebagai pusat hiburan, maka bentuk bangunan menggambarkan kegiatan atau aktivitas di dalamnya.

Kriteria dasar pertimbangan dalam penentuan bentuk dasar bangunan yaitu:

- a. Fungsi dan ekspresi dalam kaitannya sebagai perwujudan kegiatan rekreasi dan komersil tetap terlihat.
- b. Bentuk dasar bangunan hendaknya mempertimbangkan fleksibilitas ruang, struktur dan efisiensi pengaturan ruang dan sirkulasi.
- c. Perlunya mempertimbangkan aspek proporsi, keseimbangan dan skalanya.
- d. Filosofi bentuk akan menunjang pencitraan dan identitas bangunan sebagai bangunan pusat hiburan (*entertainment*).
- e. Bentuk bangunan nantinya dapat dijadikan sebagai landmark baru di Kota Makassar.

Bentuk-bentuk yang dapat dipertimbangkan menjadi bentuk dasar bangunan adalah:

a. Simbol nada

Simbol not penuh dapat dijadikan sebagai landasan dalam memilih bentuk bangunan. Bentuk ini mewakili fungsi bangunan sebagai tempat hiburan yang identik dengan musik.



Gambar VI. 17: Simbol Not Penuh
Sumber: www.google.com

b. Lampu disko



Gambar VI. 18: Lampu Disko
Sumber: www.google.com

Lampu merupakan kebutuhan utama manusia dalam penerangan.

Lampu disko adalah salah satu jenis lampu yang umumnya dijumpai di tempat hiburan pada malam hari. Selain sebagai lampu hias juga dapat memberikan kesan semangat serta kegembiraan. Lampu ini juga dapat menarik perhatian pengunjung untuk datang.

2. Penampilan Bangunan (*Fassade* Bangunan)

Wujud penampilan bangunan haruslah:

- a. Atraktif dan menarik sebagai ungkapan fungsi dari bangunan dalam upaya menarik minat masyarakat untuk datang

- b. Terbuka dan berkesan menerima, sebagai ungkapan fungsi dari bangunan dalam upaya menerima masyarakat untuk berkunjung ke bangunan tersebut
- c. Intim dan rekreatif, sebagai ungkapan bangunan yang mengutamakan pelayanan kepada konsumen

Upaya-upaya di atas dapat diterapkan pada bangunan dengan beberapa cara:

- a. Penampilan bangunan dengan skala manusia
- b. Penyelesaian bentuk yang mempunyai daya tarik yang kuat
- c. Pemanfaatan elemen-elemen ruang luar yang rekreatif
- d. Penyelesaian space penerimaan yang menarik
- e. Pemanfaatan material yang baik dan sesuai kebutuhan.

E. Penataan Ruang Luar

1. Dasar Pertimbangan Penataan Ruang Luar

Ruang luar berperan sebagai ruang transisi, pengantar psikologi sebelum mengakses ruang dalam. Ruang luar juga memberi citra luar bagi pengunjung maupun bagi penghuni.

Ada beberapa yang harus diperhatikan dalam penataan ruang luar, yaitu:

- a. Ruang luar sebagai ruang transisi terhadap lingkungan;
- b. Penyesuaian rencana lansekap dengan lingkungan dan elemen yang ada;
- c. Pengolahan taman dan elemen luar harus dapat memberi arah dan orientasi ke bangunan;
- d. Mampu menambah kualitas *view* dari luar tapak;

- e. Pengembangan taman atap (*roof garden*) sebagai upaya penambahan ruang terbuka hijau.

2. Fungsi Penataan Ruang Luar

Penataan ruang luar dapat menunjang dan berpengaruh terhadap bangunan.

Adapun penataan ruang luar yang berfungsi sebagai:

- a. Sebagai pelindung (tempat berteduh);
- b. Sebagai pengarah bagi sirkulasi kendaraan di dalam tapak;
- c. Sebagai penghalang (*barrier*), terhadap:
 - d. Panas sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan;
 - e. Debu dan asap yang diakibatkan oleh polusi kendaraan;
 - f. Kebisingan seperti suara kendaraan dari luar tapak;
- g. Hembusan angin yang terlalu kuat.
- h. Sebagai pemisah atau pembatas ruang misalnya pada tempat parkir;
- i. Sebagai elemen penting yang mendukung penampilan fisik bangunan dengan penataan yang indah dan asri.

3. Elemen Penataan Ruang Luar

Adapun elemen-elemen yang digunakan dalam menata ruang luar ini adalah:

1) Elemen lunak (*soft material*)

Elemen lunak meliputi penataan lansekap tanaman dan pepohonan.

Adapun fungsi dari tanaman adalah:

1) Mengontrol pandangan (*visual controlling*)

- a) Menahan silau yang ditimbulkan oleh matahari
- b) Dapat membentuk kesan *privacy* yang dibutuhkan oleh manusia

c) Menjadi penghalang pandangan terhadap hal-hal yang tidak menyenangkan untuk dilihat seperti sampah, galian, dan sebagainya.

2) Pembatas fisik (*physical barriers*)

Tanaman dapat dipakai sebagai penghalang gerak manusia dan hewan. Selain itu, juga berfungsi sebagai pengarah

3) Pengendali iklim ruang luar (*external climate controlling*)

a) Pengendali suara tanaman dapat menyerap suara kebisingan dari daerah yang membutuhkan ketenangan. Pemilihan jenis tergantung pada tinggi, lebar dan komposisi tanaman (kombinasi lebih dari satu jenis akan lebih efektif menyerap suara);

b) Kontrol radiasi dan suhu;

c) Pengendali angin;

d) Pengendali kelembaban;

e) Tanaman sebagai *filter*;

1. Tanaman sebagai *filter* atau penyaring bau, debu, atau memberikan udara segar.

4) Nilai estetika (*aesthetic value*)

a) Tanaman dapat memberikan nilai estetis dan menambah kualitas lingkungan dari warna, bentuk, tekstur, dan skala

b) Tanaman dapat menimbulkan pola bayangan pada dinding, lantai dan sebagainya, yang akan berubah-ubah bentuknya dipengaruhi oleh angin dan waktu (jam), dan hal ini akan menciptakan suatu pemandangan yang menarik.

b. Elemen keras (*hard material*)

Meliputi jalan untuk kendaraan, jalur pedestrian, *plaza*, dan *open space* sebagai pengikat dan penghubung antara massa bangunan dalam pusat hiburan. Sebagai pengarah, pembatas, peneduh dan sebagai titik tangkap (*catching point*). Dalam kaitannya dengan tata hijau, tata ruang luar menjadi satu hal yang penting dan mencakup fungsi tanaman, perletakan tanaman, dan tujuan perencanaan. Tanaman tidak hanya mengandung nilai estetik saja, tetapi juga berfungsi untuk menambah kualitas lingkungan.

c. *Landmark* dan *vocal point*

Dalam membangun suatu kawasan, sangat penting dalam memperhatikan penataan lingkungan dan suatu *landmark* yang mampu menjadi penanda dan pembeda dengan kawasan lain. Selain menjadi suatu sudut pandang atau *vocal point* yang dapat mengintegrasikan pengunjung dalam menentukan keberadaan mereka.

F. Konsep Sistem Struktur dan Material

Dalam menentukan sistem dan material struktur dapat memenuhi beberapa ketentuan di bawah ini, antara lain:

1. Memenuhi persyaratan struktur (kuat, stabil, dan kaku)
2. Efisiensi dan efektifitas pemakaian dan penyaluran beban
3. Fleksibilitas tinggi dalam pengolahan ruang
4. Daya dukung tanah
5. Beban iklim (angin, suhu, hujan, dan sinar matahari)
6. Cara pelaksanaan dan pemeliharaannya mudah

Sistem struktur yang digunakan adalah:

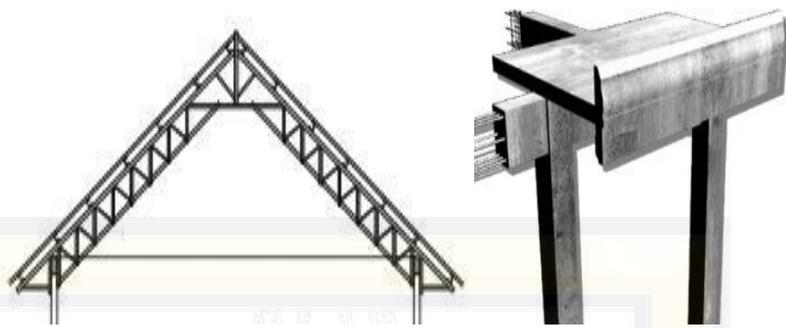
1. Struktur Atas (*upper structur*)

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan sistem material untuk struktur jenis ini adalah:

- a. Kekuatan menghadapi gaya lateral
- b. Ketinggian bangunan
- c. Mendukung penampilan bangunan
- d. Bentuk ruang dan fungsinya
- e. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaannya

Alternatif untuk *upper structur* adalah struktur rangka, *space frame*, struktur kabel dan struktur *shell*. Sedangkan untuk material pemilihannya dapat berupa baja ringan, aluminium dan lain-lain.

- a. Struktur rangka atap baja ringan (*truss*), dengan kriteria spesifik yaitu:
 - 1) Efisien waktu dari segi pemasangan, ekonomis dari segi biaya (dibandingkan material kayu), serta tergolong kedalam material bangunan yang ramah lingkungan.
 - 2) Penyaluran beban terpusat pada kolom utama melalui ring balok.
 - 3) Tidak mudah terjadi pengkaratan
- b. Struktur beton bertulang, dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1) Efektif untuk bentangan sedang dan kecil, serta dapat dikombinasikan dengan konstruksi atap lainnya.
 - 2) Penyaluran beban terpusat yang melalui ring balk, kemudian diteruskan kekolom hingga ke *sub*-struktur (pondasi).



Gambar VI. 17: Struktur Atap
Sumber: Universitas Prahyanan Bandung

Selanjutnya alternatif bentuk konstruksi yang dapat digunakan pada komponen di atas antara lain:

1) Atap datar

Atap datar pada umumnya banyak dipakai dalam bangunan berlantai banyak, sistem atap ini terdiri dari rangka baja atau beton bertulang. Atap datar sangat sesuai untuk difungsikan sebagai keperluan lain seperti peralatan lift, *reservoir* atas, dan lain sebagainya.

2) Penutup atap miring

Jenis atap ini dapat berupa miring pada satu sisi, miring pada dua sisi, dan atau desain bentuk miring lainnya. Plat atap ini dapat dibuat dengan komposit (gabungan) dari beton komposit (baja profil dibungkus dengan beton). Plat-plat atap dapat dibuat pracetak dan dapat pula dicor ditempat. Material yang dapat digunakan antara lain:

- a) Plat beton konvensional;
- b) Plat baja;
- c) Plat beton prategang;
- d) Plat komposit baja beton.

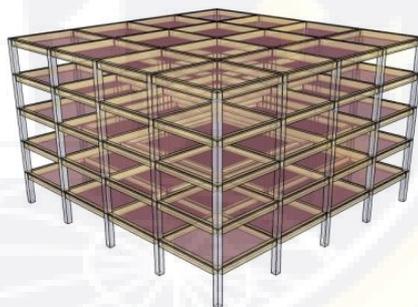
2. Struktur Pendukung (*super structur*)

Pertimbangan dalam pemilihan sistem dan material struktur adalah:

- a. Fleksibilitas ruang/fungsi ruang
- b. Ketahanan menerima beban
- c. Dapat menyalurkan beban/gaya dengan merata
- d. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan

Beberapa alternatif yang dapat digunakan adalah:

- a. Sistem struktur rangka kaku
 - 1) Efektifitas untuk ruang dengan bentangan kurang dari 12 meter.
 - 2) Penyaluran beban terpusat di kolom
 - 3) Digunakan pada struktur berlantai banyak
 - 4) Material: baja, beton, kayu, komposit beton dan aluminium
 - 5) Tetap memperhatikan pemilihan penggunaan material yang ramah lingkungan

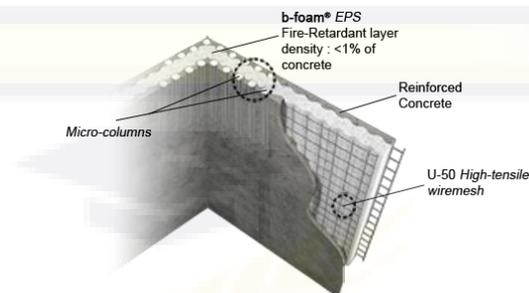


Gambar VI. 18: Struktur Kaku

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

- b. Sistem struktur dinding pemikul
 - 1) Efektifitas dengan bentangan 12 - 25 meter
 - 2) Beban terbagi rata pada setiap bidang permukaan (lurus dan diagonal)

- 3) Material: komposit baja-beton, baja plat (selaput tipis)
- 4) Tetap memperhatikan pemilihan penggunaan material yang ramah lingkungan

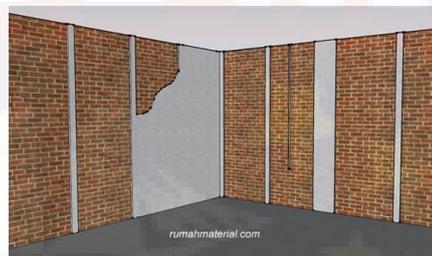


Gambar VI. 19: Struktur Dinding Pemikul

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

c. Dinding bata

- 1) Dinding bata digunakan pada dinding bagian bangunan yang tidak meneruskan beban dari struktur yang ada di atasnya
- 2) Dinding bata harus diplester (dilakukan acian) agar debu dari bata merah tidak mencemari lingkungan



Gambar VI. 20: Struktur Dinding Bata

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

Pada umumnya, material yang digunakan pada *super structur* adalah baja dan beton, namun pada kasus tertentu dapat menggunakan kayu atau bambu.

3. Struktur Bawah (*sub structur*)

Struktur jenis ini umumnya disebut sebagai pondasi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Ketahanan menerima beban
- b. Ketahanan terhadap kondisi iklim dan cuaca serta kejadian alam
- c. Sesuai dengan kondisi tanah setempat
- d. Daya dukung terhadap *super* dan *upper structure*
- e. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan

Alternatif *sub structure* yang dapat digunakan adalah:

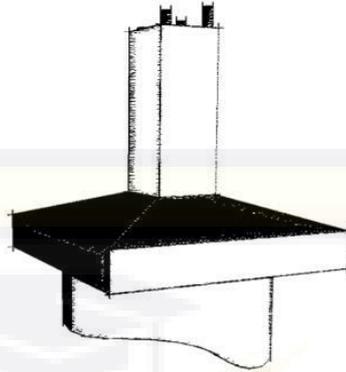
- a. Pondasi tiang pancang
 - 1) Pelaksanaan mudah, namun bising dan memiliki getaran yang tinggi
 - 2) Kualitas lebih terjaga karena sudah standar pabrik
 - 3) Ekonomis dalam penggunaan lahan
 - 4) Mudah diperoleh dan terjangkau oleh teknologi stempat
 - 5) Digunakan pada struktur utama dan berlantai banyak, kondisi tanah yang lembek.



Gambar VI. 21: Pondasi Ting Pancang
Sumber: Wilson Makgret, 2004: 6

- b. Pondasi sumuran
 - 1) Kebisingan rendah
 - 2) Polusi getaran kecil
 - 3) Cocok dalam segala jenis tanah tetapi tidak ekonomis
 - 4) Daya dukung lebih besar, tetapi relatif mahal

- 5) Digunakan pada kondisi tanah yang berpasir dan berair

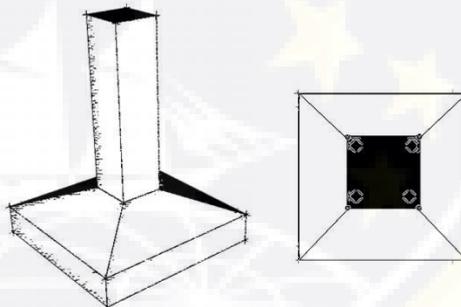


Gambar VI. 22: Pondasi Sumuran

Sumber: Wilson Makgret, 2004: 6

c. Pondasi poer plat

- 1) Digunakan pada struktur utama dan pendukung dari kolom utama
- 2) Menyalurka beban-beban elemen struktur secara merata dan menyebar
- 3) Termasuk pondasi menerus dan harus bertumpu pada tanah yang keras
- 4) Dapat dirakit di lokasi



Gambar VI. 23: Poer Plat

Sumber: Wilson Makgret, 2004: 6

Modul merupakan ukuran terkecil yang digunakan untuk menentukan dimensi ruang dan komponen-komponen ruang dalam bentuk kelipatannya. Adapun dasar pertimbangannya adalah:

- a. Kebutuhan ruang gerak manusia dalam kegiatannya
- b. Kebutuhan peralatan dan perabotnya

- c. Ukuran material yang digunakan
- d. Sistem struktur dan konstruksi

Jenis modul yang digunakan adalah:

- a. Modul dasar, sesuai dengan sistem matrik
- b. Modul manusia, sesuai dengan standar gerak manusia
- c. Modul bahan, sesuai dengan dimensi komponen material
- d. Modul struktur, sesuai dengan sistem modul yang digunakan

G. Acuan Sistem Pencahayaan, Penghawaan dan Tata Akustik

1. Sistem pencahayaan

- 1) Pencahayaan alami hanya dapat diterapkan pada bangunan dari beberapa fasilitas hiburan di siang hari dengan menggunakan bukaan seperti jendela atau bagian fasilitas hiburan yang didesain dengan konsep outdoor.



Gambar VI. 24: Konsep Outdoor

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

b. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan yang direncanakan terdiri atas:

1) Pencahayaan menyeluruh

Pencahayaan menyeluruh digunakan untuk semua ruangan sebagai sumber penerangan serta ruang-ruang yang tidak membutuhkan penerangan khusus. Pencahayaan ini dilakukan dengan menggunakan penerangan pada umumnya seperti penggunaan lampu. Pencahayaan seperti ini dilakukan di beberapa ruang tertentu saja seperti ruang pengelola.



Gambar VI. 25: *Lampu LED*

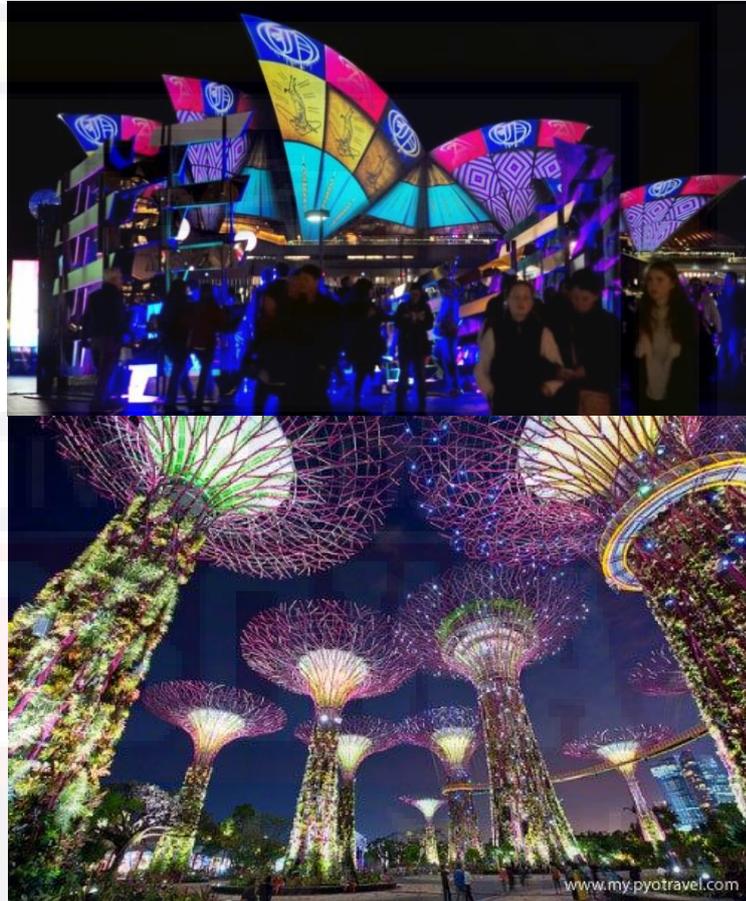
Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

2) Pencahayaan khusus

Pencahayaan khusus dilakukan untuk memberikan efek pada ruang, menyorot benda-benda tertentu dan mempertegas keberadaan sesuatu. Penerangan khusus akan sangat dominan pada bangunan pusat hiburan ini.

Jenis lampu yang digunakan adalah LED. LED mampu menghemat energi hingga 75- 80%. Meskipun lampu LED awalnya hanya digunakan untuk indikator dan lampu lalu lintas, LED merupakan

aplikasi penerangan yang paling hemat. Lampu ini hanya menggunakan 20% - 25 % energi yang biasa digunakan lampu neon, dan mampu bertahan 25 kali lebih lama.



Gambar VI. 26: Lampu LED

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

Keunggulan lampu LED dibandingkan jenis lampu lainnya adalah:

1. Lebih hemat energi. Lampu LED dapat menghemat konsumsi energi listrik hingga 85%;
2. Lebih tahan lama. Lampu LED dapat bertahan hingga 15 20 tahun pemakaian;
3. Karena lebih hemat energi dan lebih tahan lama, lampu LED lebih ramah lingkungan;

4. Lampu LED menghasilkan cahaya terang bernuansa putih cerah alami yang nyaman untuk mata kita;
5. Cahaya lampu LED tidak meningkatkan suhu ruangan seperti lampu tradisional lainnya.

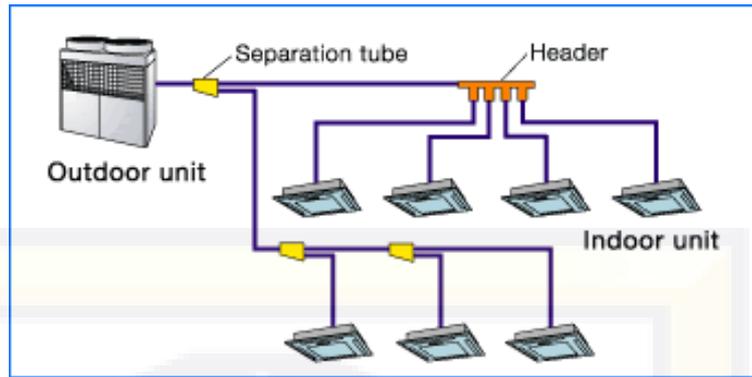
2. Sistem Penghawaan

a. Penghawaan alami

Mengkondisikan udara dan mengatur sirkulasi udara dengan semaksimal mungkin, agar tercapai suasana ruang yang diinginkan. Pada penghawaan alami, udara diatur melalui ventilasi dan penangkap udara. Pemanfaatan unsur lansekap, *sun shading*, *sky court* atau *roof garden* adalah alternative pendukung penghawaan alami.

b. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan dilakukan dengan menggunakan *air conditioning* (AC). Ada beberapa jenis ac yang digunakan yang disesuaikan dengan ruang-ruang di dalam bangunan seperti ac central, ac split dan ac portable. Ac central dikendalikan secara terpusat dan untuk melayani satu gedung besar. Ac central umumnya digunakan pada gedung-gedung komersil yang melibatkan sistem jaringan distribusi udara untuk menyatukan udara sejuk ke dalam ruangan dan mengambil untuk diolah kembali.



Gambar VI. 27: AC Central

Sumber: *photobucket.com*

Jenis AC ini terpisah dari dinding. Dan dapat di pindahkan sesuai kebutuhan. Hal ini dikarenakan AC jenis ini tidak menyatu dengan dinding bangunan.



Gambar VI. 28: AC Portable

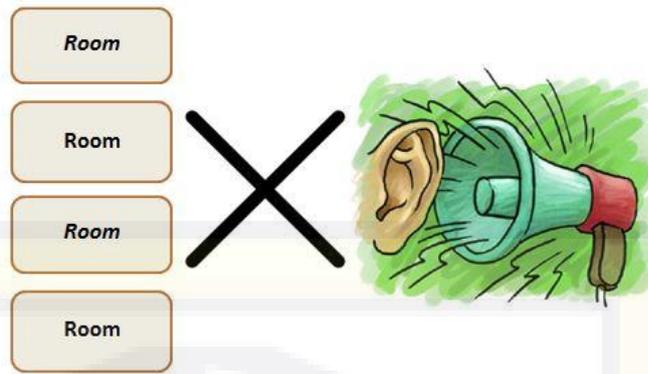
Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

3. Sistem Akustik

Sistem akustik ruang digunakan untuk mengurangi atau menghindari gangguan kebisingan baik dari dalam maupun luar bangunan.

Langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

- d. Tidak menempatkan ruang-ruang tersebut berdekatan dengan lokasi kebisingan



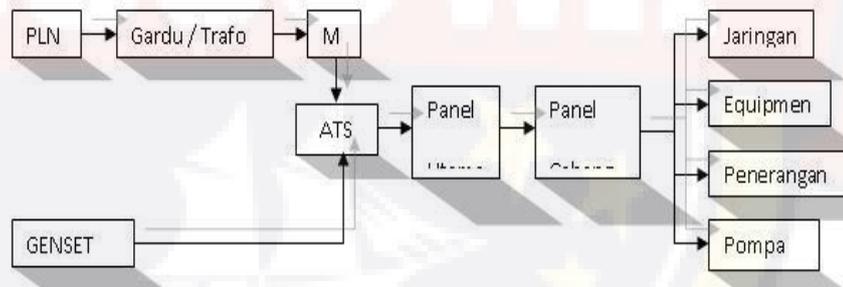
Gambar VI. 29: Jarak Sumber Bising dengan Ruang

Sumber: *Analisis Penulis, Agustus 2017*

- e. Menempatkan ruang-ruang yang tidak memerlukan perlakuan akustik khusus sebagai pemisah antara sumber kebisingan dengan ruang-ruang khusus tersebut;
- f. Pemasangan dinding ganda yang dilapisi bahan akustik.

H. Pendekatan Perencanaan Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan

1. Instalasi Listrik

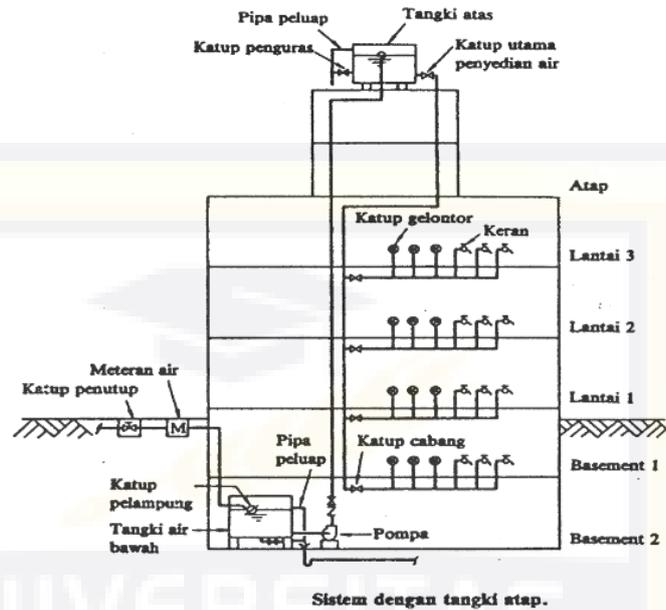


Gambar VI. 30: Sistem Jaringan Listrik

Sumber: *www.galeriarsitektur.com*

Jaringan listrik sangatlah penting karena menyangkut aktivitas kegiatan yang dilakukan pada bangunan Pusat Hiburan Malam. Sebagai tenaga dari peralatan, maka harus ada pertimbangan dari perencanaannya termasuk pada pertimbangan perencanaan genset sebagai tenaga cadangan untuk mencegah terjadinya pemadaman listrik di area.

2. Sistem Distribusi Air Bersih



Gambar VI. 31: Sistem Distribusi Air Bersih

Sumber: www.galeriarsitektur.com

Sistem pengadaan dan distribusi air bersih ada empat, yaitu:

(Jumawa, 2005: 181)

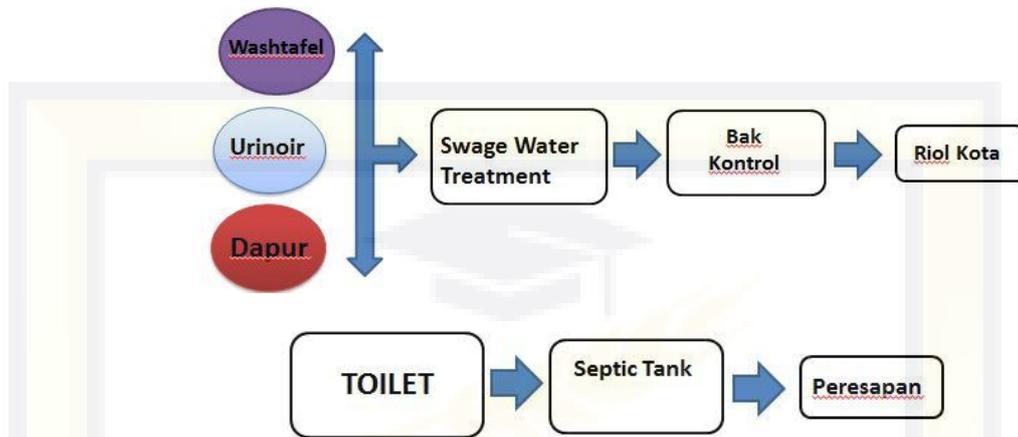
- Dengan penyambungan pipa saluran PDAM setempat
- Dengan membuat sumur air tanah melalui pengisapan pipa
- Kombinasi dari PDAM dan sumur air tanah
- Penyediaan tempat penampungan air bersih

3. Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu: (Marlina, 2007: 321 - 322)

- Pembuangan air kotor langsung ke riol kota.
- Pembuangan air kotor ke riol kota melalui bak pengendap.
- Pembuangan air kotor ke dalam bak pengendap.
- Pembuangan air kotor dengan sistem sumur resapan.

- e. Pembuangan air kotor ke bak *reservoir reuse* untuk dapat digunakan kembali.



Gambar VI. 32: Sistem Pembuangan Air Kotor

Sumber: Analisis Penulis, Agustus 2017

4. Sistem Pembuangan Sampah



Gambar VI. 33: Sistem Pembuangan Sampah

Sumber: Analisa Penulis, Agustus 2017

Penanggulangan sampah pada bangunan adalah menempatkan beberapa tempat sampah pada daerah yang aktivitas padat atau rawan dengan kegiatan pengunjung yang membuang sampah sembarangan.

Pada penampungan sampah, akan dilanjutkan pada proses pengangkutan sebagai berikut:

- a. Pengangkutan dari tempat sampah ke bak-bak penampungan sampah sementara;

- b. Dari tempat penampungan sampah sementara, di angkut keluar dari bangunan dengan mobil angkutan sampah kota;
- c. Pembuangan sampah secara vertikal melalui sharf, sampah–sampah akan di tampung ke dalam bak sampah kemudian di angkut keluar tapak

5. Sistem Pengamanan Bangunan

a. Sistem penanggulangan kebakaran

1) Pencegah kebakaran aktif

a) *Fire alarm detector*

Alat ini digunakan untuk mendeteksi adanya kebakaran dengan menggunakan *smoke detector* atau alat pendeteksi asap, *fire detector* atau alat pendeteksi panas. Sistem ini terbagi atas dua yaitu sistem otomatis dan sistem semi otomatis.



Gambar VI. 34: Fire Alarm Detector

Sumber: www.immediateentourage.com

b) *Sprinkler*

Alat ini ditempatkan pada *plafond* dengan jarak tertentu dan dilengkapi dengan sensor sensitive dan bekerja secara otomatis pada suhu kurang lebih 68° C.



Gambar VI. 35: Splinkler
 Sumber: www.immediateentourage.com

c) Hydrant

Hydrant pada dasarnya terdiri dari dua jenis yaitu *hydrant bangunan* dan *hydrant pilar*.

Hydrant bangunan ditempatkan pada setiap lantai bangunan dengan jarak maksimum 25 meter dengan radius pelayanan 800 meter.



Gambar VI. 36: Hydrant Kotak
 Sumber: www.immediateentourage.com

Jarak pilar Hydrant maksimum 100 m dan penempatannya pada halaman yang mudah di capai pada mobil pemadam kebakaran.



Gambar VI. 37: Pilar Hydrant
Sumber: www.immediateentourage.com

2) Pencegah kebakaran pasif

a) Tangga kebakaran

Lebar tangga dan bordes minimal 11,2 meter, antrede minimum 28 cm, optrede minimum 20 cm, dilengkapi penerangan darurat dan *exhaust fan*.

b) Pintu keluar

Lebar pintu minimum 90 cm, dengan petunjuk arah yang menggunakan lampu baterai.

c) Sumber daya listrik darurat

Sumber daya listrik minimum memenuhi 60% penerangan dan menggunakan fasilitas UPS.

d) Sistem komunikasi minimu 1 buah pada setiap lantai dan mudah dijangkau.

6. Sistem penangkal petir

Petir adalah suatu gejala listrik di atmosfer yang timbul bila terjadi banyak kondensasi dari uap dan ada udara naik yang kuat (Purbo, H. dalam Marlina, 2007: 339). Petir paling banyak terjadi pada daerah - daerah sekitar

garis lintang utara 50-51 derajat. Di daerah ini disetiap jam terjadi petir kira - kira 60 kali tiap jamnya. Instalasi penangkal petir adalah instalasi suatu sistem dengan komponen-komponen dan peralatan-peralatan yang secara keseluruhan berfungsi untuk menangkal petir dan menyalurkannya ke tanah, sehingga semua bagian semua bagian bangunan beserta isinya atau benda-benda dilindunginya terhindar dari bahaya sambaran petir. Penilaian kebutuhan penangkal petir pada suatu bangunan dilakukan melalui lima kriteria dasar, yaitu:

- a. Macam bangunan
- b. Bahan konstruksi
- c. Tinggi bangunan
- d. Situasi letak bangunan

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan dan memasang system penangkal petir adalah:

- a. Keamanan secara teknis, tanpa mengabaikan faktor keserasian arsitektur
- b. Penampang hantaran-hantaran pertanahhan yang digunakan
- c. Ketahanan mekanis
- d. Ketahanan terhadap korosi
- e. Bentuk dan ukuran bangunan yang dilindungi
- f. Faktor ekonomis

Secara prinsip, penangkal petir pada tiap bangunan terdiri dari:

- a. Bliksem spit (ujung instalasi penangkal petir, biasanya meruncing)
- b. Kawat penghantar

- c. Kopelling (alat penghubung antara kabel-kabel dan kabel bawah yang akan ditanam ke dalam tanah).

7. Sistem Penanggulangan Tindak Kriminal

Penanggulangan tindak criminal mencakup manusia dan segenap perangkat-perangkat pengamanan yaitu:

- a. Satpam (Satuan Pengamanan)
- b. Perangkat CCTV (*close circuit television*)
- c. Perangkat *detector* logam/metal dan bahan peledak
- d. Alarm keamanan

8. Sistem Parkir

- a. Perencanaan Tempat Parkir

Dengan mengacu pada sifat dan fungsi bangunan sebagai sarana pusat hiburan malam, maka pertimbangan terhadap sarana parkir ditentukan pada:

- 1) Kepentingan pengunjung
- 2) Kepentingan pengelola/pegawai
- 3) Kepentingan servis

Berdasarkan pada dasar pertimbangan pelayanan, tempat parkir dapat dibedakan:

- a) Parkir khusus (*private parking*)

Parkir khusus yang merupakan fasilitas parkir kendaraan pengelola atau pegawai;

- b) Parkir umum (*public parking*)

Merupakan fasilitas parkir untuk kendaraan pengunjung.

4) Parkir servis (*service parking*)

Parkir servis yang merupakan fasilitas parkir untuk kendaraan yang sifatnya sebagai servis.

Dalam pendekatan terhadap perencanaan sarana parkir ini, pertimbangan khusus terhadap pola perletakkannya, adalah:

- 1) Waktu penggunaan tempat parkir;
- 2) Daya tampung yang dikaitkan dengan kondisi tapak yang ada;
- 3) Ukuran dan jenis kendaraan yang akan ditampung;
- 4) Keleluasaan dalam memarkir kendaraan serta masuk dan keluar dari area parkir;
- 5) Kemudahan terhadap pencapaian dari parkir bangunan;
- 6) Sirkulasi dalam tapak dan bangunan;
- 7) Faktor keamanan dan kenyamanan;
- 8) Memungkinkan cara parkir kendaraan servis terisolir dari area sirkulasi pengunjung

b. Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP)

Penentuan ini dibagi atas tiga (3) jenis kendaraan dan berdasarkan penentuan SPR untuk mobil penumpang diklasifikasikan menjadi tiga golongan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel VI. 13: Penentuan Satuan Parkir (SRP) Kendaraan

No.	Jenis Kendaraan	SRP (Satuan Ruang Parkir) (m ²)
1.	a. Mobil penumpang golongan I	2,3 x 5
	b. Mobil penumpang golongan II	2,5 x 5
	c. Mobil penumpang golongan III	3 x 5

- | | |
|-----------------|------------|
| 2. Bus/truk | 3,4 x 12,5 |
| 3. Sepeda motor | 0,75 x 2 |

Sumber: Bab7_Parkir.pdf (SECURED) PHK TIK K1, UN-Widyagama Malang, 2012

Dari ketiga jenis kendaraan yang telah disebutkan pada tabel sebelumnya, maka analisa tiap jenis kendaraan diuraikan sebagai berikut:

1) Mobil penumpang

Tabel VI. 14: Satuan Ruang Parkir (SRP) Mobil Penumpang (dalam dimensi centimeter (cm))

Golongan	L + A1, A2	Lp dan Bp
I	B = 170	Bp = 230 = B + O + R
	A1 = 10	
	O = 55	Lp = 500 = L + A1 + A2
	L = 470	
	R = 5	
II	A2 = 20	Bp = 250 = B + O + R
	B = 170	
	A1 = 10	Lp = 500 = L + A1 + A2
	O = 75	
	L = 470	
III	R = 5	Bp = 300 = B + O + R
	A2 = 20	
	B = 170	Lp = 500 = L + A1 + A2
	A1 = 10	
	O = 80	
	L = 47-	
	R = 50	
	A2 = 20	

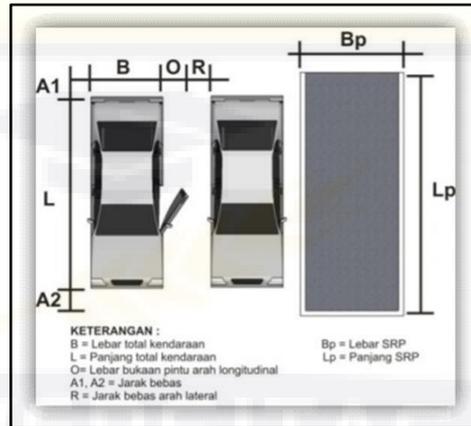
Keterangan :

- B : Lebar total kendaraan
- L : Panjang total
- A₁, A₂ : Jarak bebas
- R : Jarak bebas arah lateral
- Bp : Lebar SRP

L_p : Panjang SRP

O : Lebar bukaan pintu arah longitudinal

Sumber: Bab7_Parkir.pdf (SECURED) PHK TIK K1, UN-Widyagama Malang, 2012



Gambar VI. 38: Satuan Ruang Parkir Mobil Penumpang

Sumber: PHK TIK K1, UN-Widyagama Malang, 2012, Try Pascakurniawan,

2017

2) Bus atau truk

Tabel VI. 15: Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk Bus/Truk (dalam dimensi centimeter (cm))

Golongan	$L + A1, A2$	L_p dan B_p
Bus/Truk Kecil	$B = 170$	$B_p = 300 = B + O + R$
	$A1 = 10$	
	$O = 80$	$L_p = 500 = L + A1 + A2$
	$L = 470$	
	$R = 30$	
Bus/Truk Sedang	$A2 = 20$	
	$B = 200$	$B_p = 320 = B + O + R$
	$A1 = 800$	
	$O = 80$	$L_p = 500 = L + A1 + A2$
	$L = 20$	
Bus/Truk Besar	$R = 40$	
	$A2 = 20$	
	$B = 250$	$B_p = 380 = B + O + R$
	$A1 = 30$	
	$O = 80$	$L_p = 500 = L + A1 + A2$
	$L = 1200$	

$$R = 50$$

$$A_2 = 20$$

Sumber: Bab7_Parkir.pdf (SECURED) PHK TIK K1, UN-Widyagama Malang,
2012

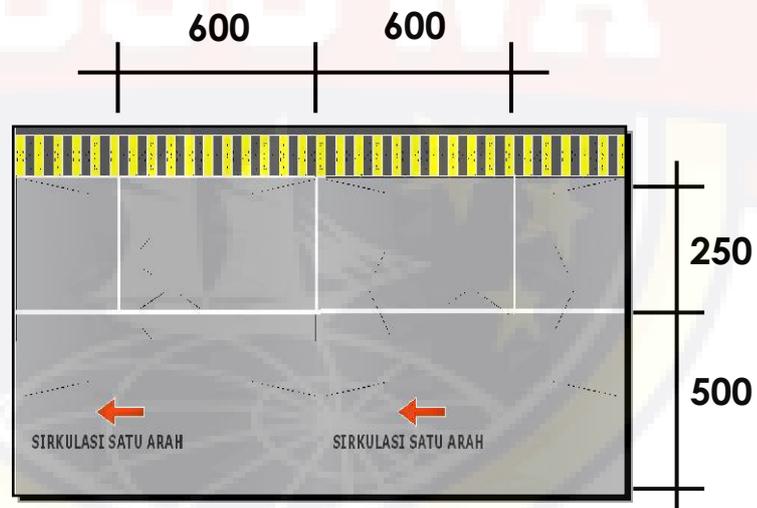
3) Tempat parkir kendaraan mempunyai beberapa bentuk, yaitu :

- a) Parkir tegak lurus (*perpendicular*)
- b) Parkir parallel (sejajar)



Gambar VI. 39: Sistem Parkir Tegak Lurus

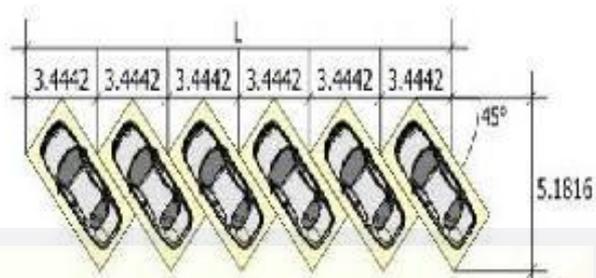
Sumber: Hakim dan Utomo, 2002:49



Gambar VI. 40: Sistem Parkir Pararel

Sumber: Hakim dan Utomo, 2002:49

- c) Parkir sudut (*angel*)

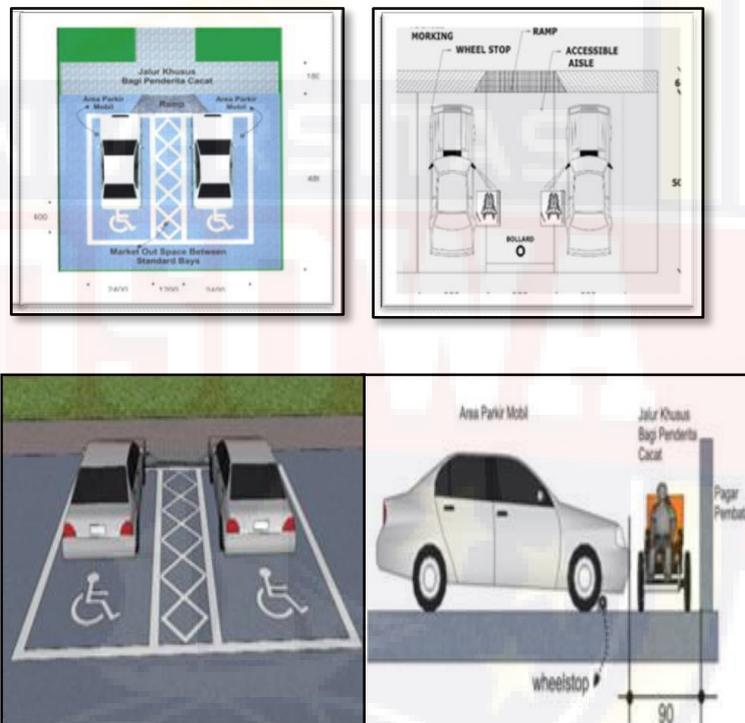


Desain Parkir Pinggir Jalan Dengan Sudut 45°

Gambar VI. 41: Sistem Parkir Sudut

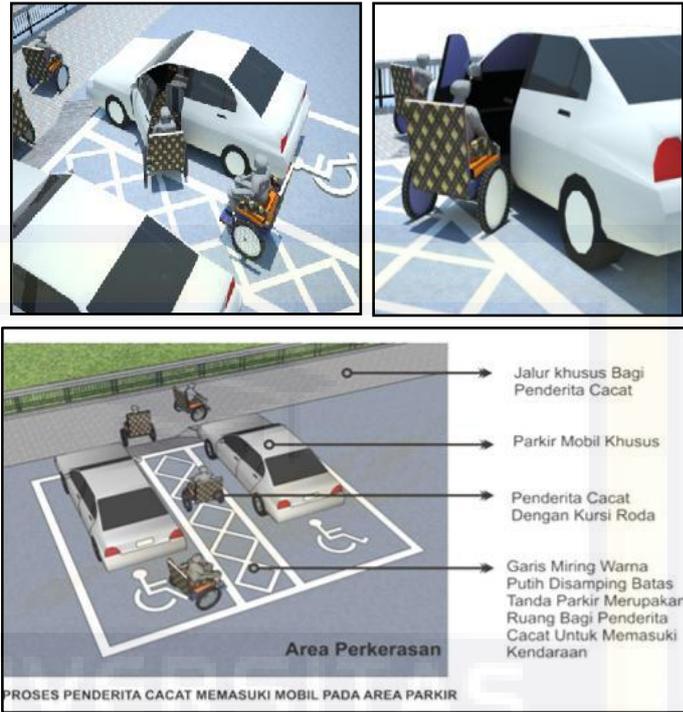
Sumber: Joseph, 1978

d) Parkir khusus penderita cacat



Gambar VI. 42: Bentuk Parkir Mobil Untuk Penderita Cacat

Sumber: Hakim dan Utomo, 2002: 49

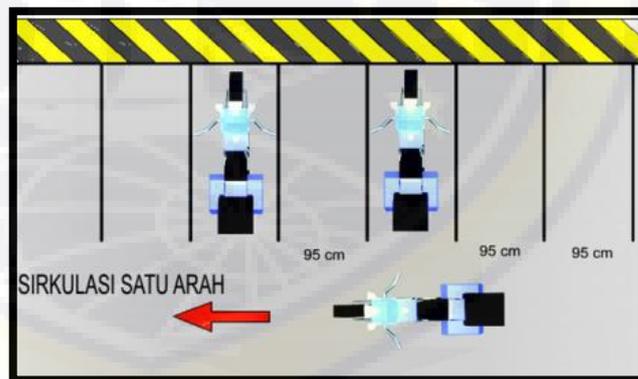


Gambar VI. 43: Proses Penderita Cacat Memasuki Mobil pada Area Parkir

Sumber: Hakim dan Utomo, 2002: 159,160 dan 164

e) Parkir kendaraan roda dua (sepeda motor)

Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk motor dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar VI. 44: Sistem Parkir Kendaraan Roda Dua

Sumber: Data Arsitek Jilid 2, 2005: 100

DAFTAR PUSTAKA

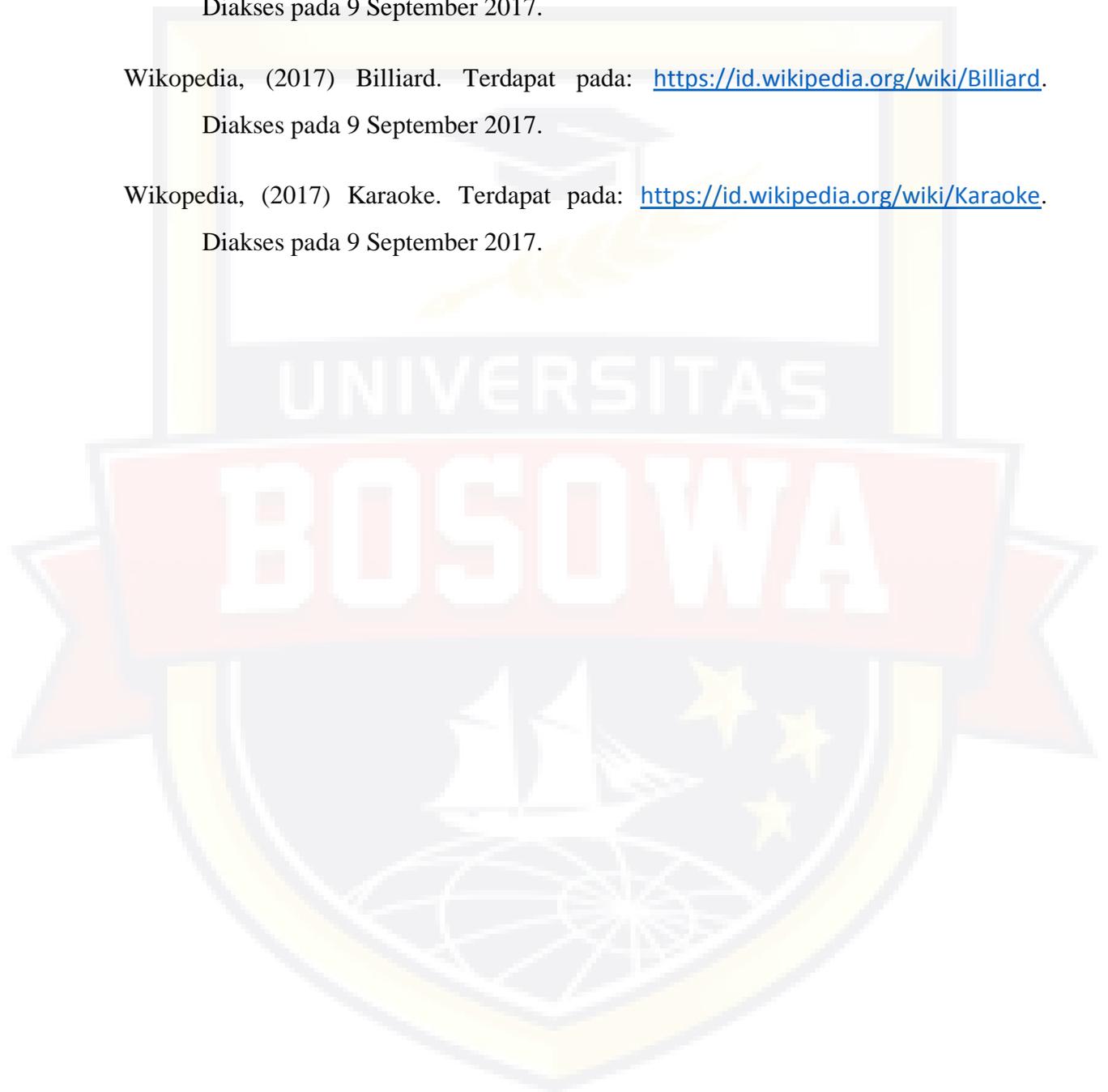
- Badan Pusat Statistik (BPS). 2017. *Makassar Dalam Angka 2017*.
- Bambang Sulistyantara, Mona Sintia, Nirwono Joga. (2009), “Taman Atap. Konservasi Hijau di Atas Gedung, hal 56, 108” Pustaka Bina Swadaya, Jakarta.
- Candra Pamungkas (2010) “Entertainment Center” <http://eprints.undip.ac.id>
- Dinas Pariwisata Kota Makassar, Tahun 2017.
- Dinas Pariwisata Kota Makassar. *Peraturan Daerah Kota Makassar, 2011*
- Gagoek Hardiman, (2012) “Pertimbangan Iklim Tropis Lembab Dalam Konsep Arsitektur Bangunan Modern” Universitas Bandar Lampung.
- Ir. Endar Sugiarto, MM, Sri Sulartiningrum, SE. (2006) “Pengantar Akomodasi dan Restoran, hal. 77” Gramedia, Jakarta
- Islahuddin (2016) “*Entertainment Center Di Makassar*” hal : 29 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muslim Indonesia Makassar.
- Jefry Sanjaya (2015). Terapi Bermain. Terdapat pada: <http://jefry-sanjaya-stikesmuhkudus.blogspot.co.id/2015/12/terapi-bermain.html>. Diakses pada 10 September 2017
- JURNAL INTRA VOL.2, NO.2, (2014) 421-425* <https://lenterakecil.com/apakah-kafe-itu/>
- Karyono, TH. (2013), “Arsitektur dan Kota Tropis Dunia Ketiga, hal 74” RajaGrafindo Persada, Depok
- Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 5 Tahun 2011, “Tanda Daftar Usaha Pariwisata”
- Wikipedia, (2017) Kafe. Terdapat pada: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kafe>. Diakses pada 9 September 2017.

Wikipedia, (2017) Diskotik. Terdapat pada: <https://id.wikipedia.org/wiki/Diskotik>.
Diakses pada 9 September 2017

Wikipedia, (2017) Bioskop. Terdapat pada: <https://id.wikipedia.org/wiki/Bioskop>.
Diakses pada 9 September 2017.

Wikipedia, (2017) Billiard. Terdapat pada: <https://id.wikipedia.org/wiki/Billiard>.
Diakses pada 9 September 2017.

Wikipedia, (2017) Karaoke. Terdapat pada: <https://id.wikipedia.org/wiki/Karaoke>.
Diakses pada 9 September 2017.





LAMPIRAN

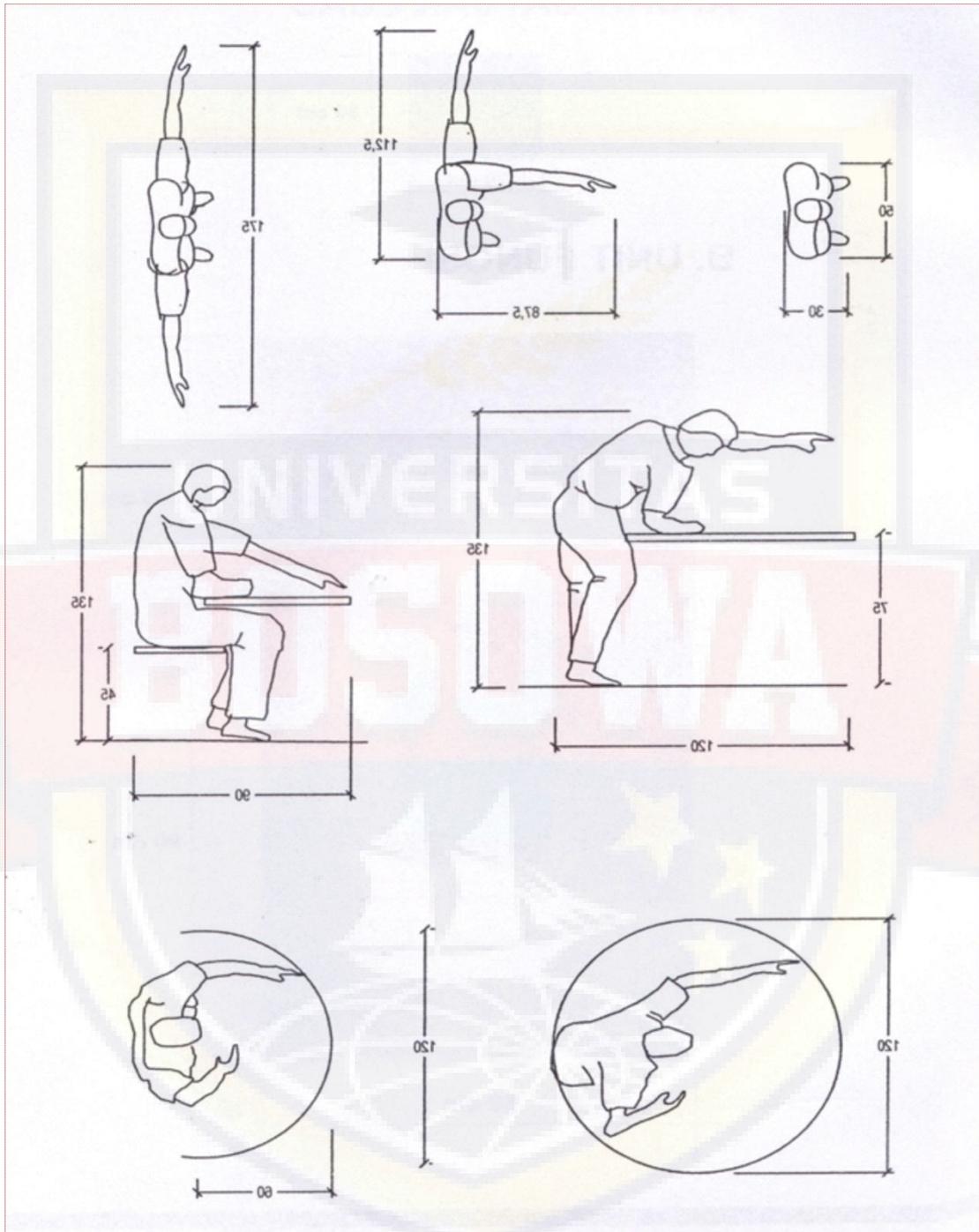
**Pusat Hiburan Masyarakat
Kota Makassar**



Pendekatan Arsitektur Tropis

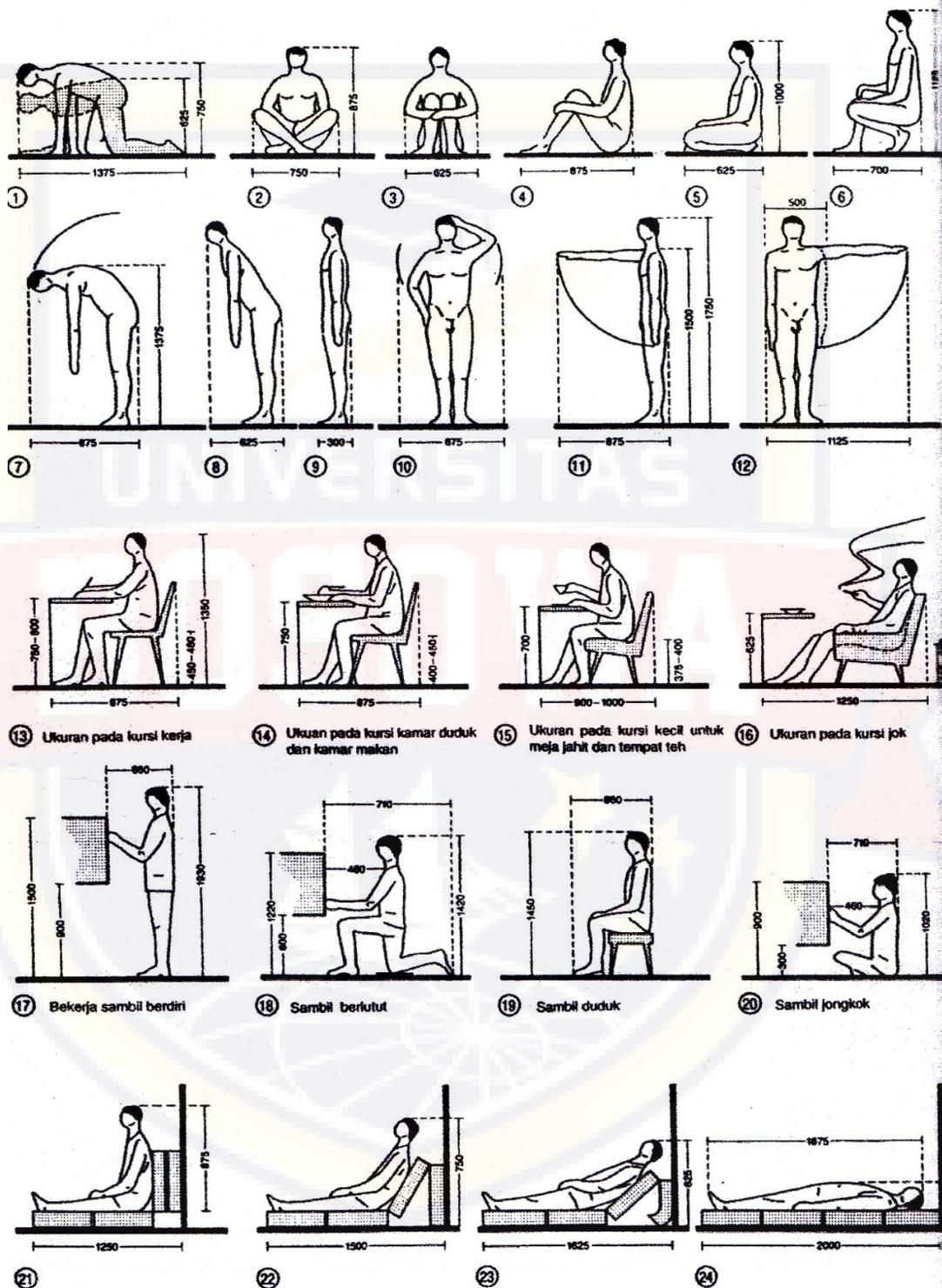
Lampiran 1

DIMENSI GERAK MANUSIA



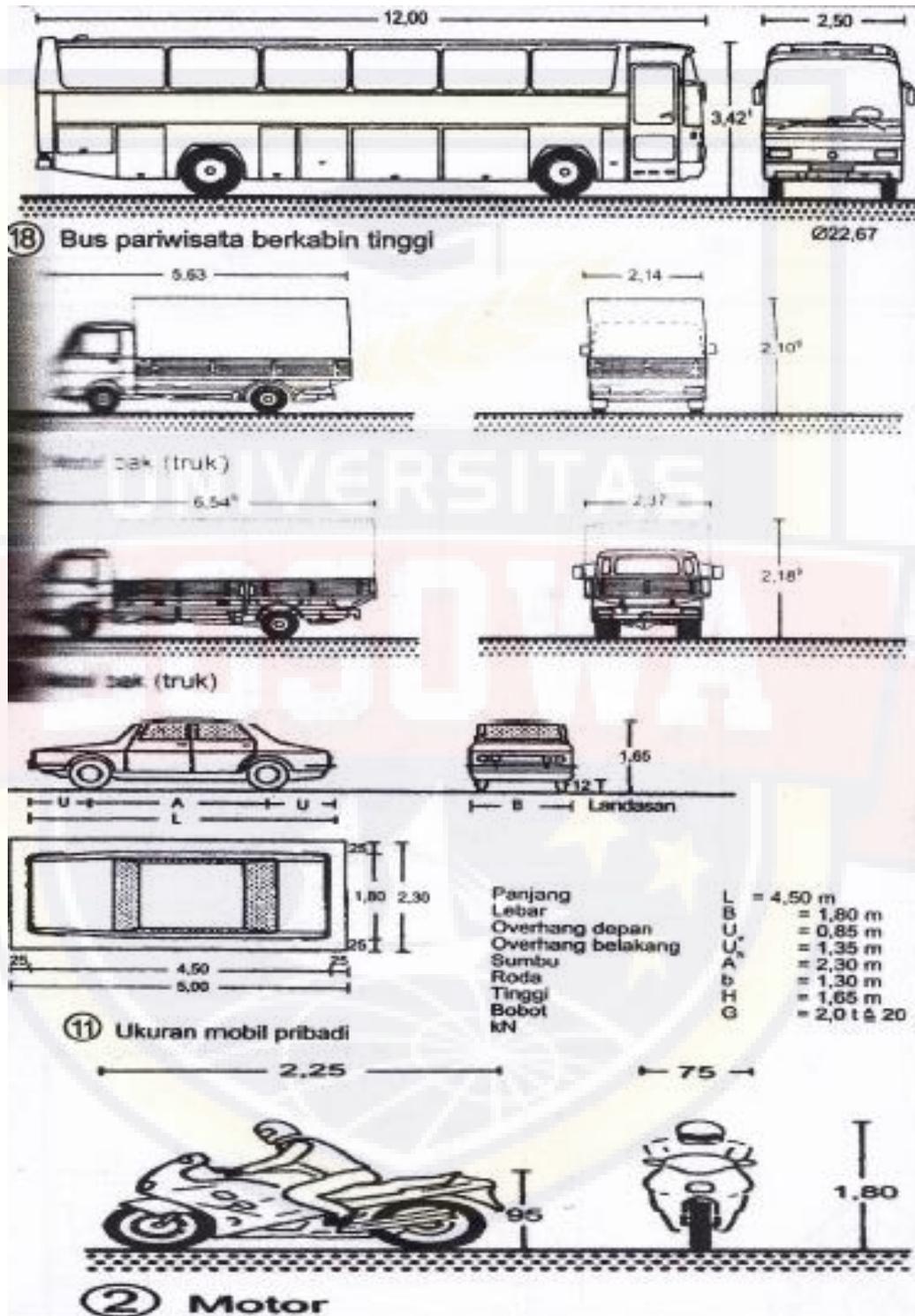
Lampiran 2

STANDAR UKURAN TUBUH MANUSIA



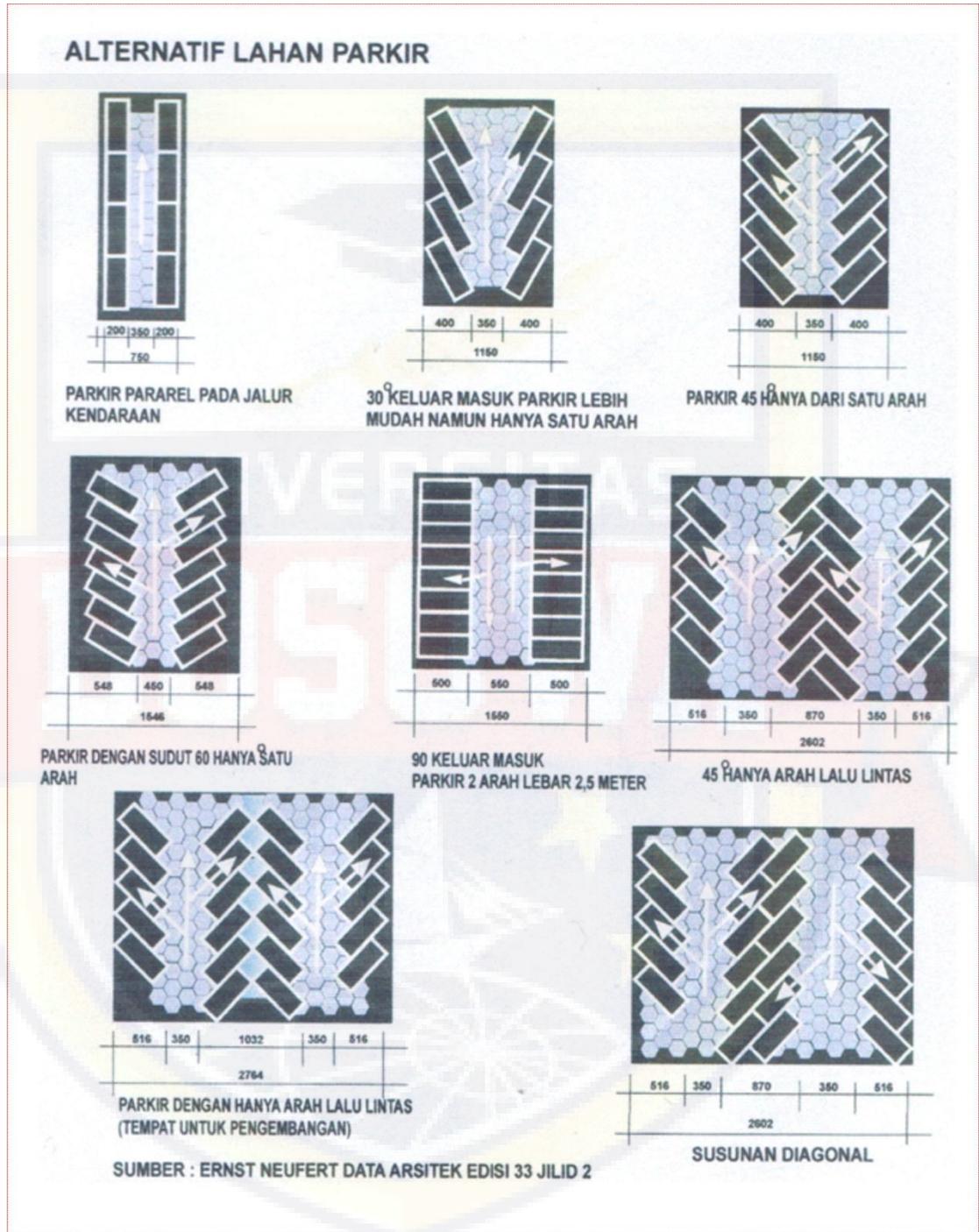
Lampiran 3

KEBUTUHAN PARKIR BUS, MOBIL PRIBADI, TRUK dan MOTOR



Lampiran 4

TEMPAT PARKIR



Lampiran 5

TEMPAT MAKAN PENGUNJUNG (KANTIN)

TEMPAT MAKAN PENGUNJUNG
→ Hal. 226-275 Jilid 1

Untuk dapat makan dengan nyaman, seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan kelinggian 40 cm → ①-④. Agar cukup jaraknya bagi meja di sebelahnya, di tengah-tengah meja dibutuhkan sebuah alas yang lebarnya 20 cm untuk mangkuk, piringan, dan mangkuk besar, oleh karena itu lebar keseluruhan untuk sebuah meja yang ideal adalah 80-85 cm. Meja bundar, delapan dan enam sisi dengan diameter 90-120 cm sangat ideal bagi 4 orang dan mampu menampung satu atau dua orang. Jarak antara meja dengan dinding ± 75 cm → ⑤ karena satu kursi saja membutuhkan 50 cm ruang gerak, pengaliran ruangan antara meja dan dinding dianggap sebagai jalan kecil, jarak ini seharusnya sebesar ± 100 cm. Meja bundar membutuhkan ruang gerak yang lebih banyak, dengan perbedaan sampai 50 cm.

① Area yang dibutuhkan bagi operasional dan baru

② Peringkat smpn ③ Peringkat Makan siang ceterhara ④ Peringkat Makan malam

⑤ Desain Meja tempat duduk

Peringkat meja dengan bentuk bulat standar
1. 120 x 120
2. 150 x 150



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : **14854/S.01P/P2T/10/2017**
Lampiran :
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan I FT Univ. Bosowa Makassar Nomor : B.384/FT/UNIBOS/X/2017 tanggal 06 Oktober 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **SULAEMAN**
Nomor Pokok : 4513043015
Program Studi : Teknik Arsitektur
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Urip Sumoharjo Km. 04, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PUSAT HIBURAN KOTA MAKASSAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TOPIS "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 Oktober s/d 10 November 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 10 Oktober 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth

1. Wakil Dekan I FT Univ. Bosowa Makassar di Makassar;
2. Peringgal.



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867

Email : Kesbang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id> NUR



Makassar, 12 Oktober 2017

K e p a d a

Nomor : 070 / 4646-III/BKBP/IX/2017
Sifat :
Perihal : Izin Penelitian

Yth. KEPALA BADAN PENDAPATAN DAERAH
KOTA MAKASSAR

Di -

MAKASSAR

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Nomor 14854/S.01P/P2T/10/2017, Tanggal 10 Oktober 2017, Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak bahwa:

NAMA : **SULEMAN**
NIM/ Jurusan : 4513043015 / Teknik Arsitektur
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) Univ. Bosowa
Alamat : Jl. Urip Sumoharjo Km 04, Makassar
Judul : **"PUSAT HIBURAN KOTA MAKASSAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TOPIS"**

Bermaksud mengadakan *Penelitian* pada Instansi / Wilayah Bapak, dalam rangka *Penyusunan Skripsi* sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **12 Oktober s/d 12 November 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut, pada prinsipnya kami dapat menyetujui dengan memberikan surat rekomendasi izin penelitian ini dan harap diberikan bantuan dan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

A.n. WALIKOTA MAKASSAR
KEPALA BADAN KESBANG DAN POLITIK
U.b. KABID HUBUNGAN ANTAR LEMBAGA



Drs. IRIANSJAH R. PAWELLERI, M.A.P

Pangkat : Pembina

NIP : 19621110 198603 1 042

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prop. Sul Sel di Makassar;