

## ENTERTAINMENT PLAZA BEKASI

Oleh : Ardy Wisesa, Bambang Suyono, Hermin Werdiningsih

*Kota Bekasi merupakan Kota Industri Indonesia yang memiliki kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat diberbagai bidang. Sebagai pusat bisnis, politik, dan kebudayaan, Bekasi merupakan tempat berdirinya Industri-Idustri besar dan banyak pemukiman masyarakat yang berkerja di ibukota , perusahaan swasta, dan perusahaan asing. Hal tersebut menjadi salah satu alasan jumlah pendatang di kota Bekasi meningkat. Hal tersebut memunculkan dampak positif dan negatif untuk kemajuan kota Bekasi itu sendiri. Tingkat populasi yang cukup tinggi menjadikan kota Bekasi menduduki peringkat nomor 6 kota di Indonesia yang terpadat jumlah penduduknya. Peningkatan populasi tidak bersamaan dengan penambahan fasilitas pemukiman. Semakin banyaknya pembangunan perkantoran dan jasa perdagangan menyebabkan semakin sempitnya lahan yang dapat dibangun dan menyebabkan hiburan di kota Bekasi menjadi di butuhkan. Kemudian muncul kebijakan dan pemikiran untuk memanfaatkan lahan yang terbatas semaksimal mungkin, maka akan diberikan usulan untuk membuat sarana hiburan yang berada pada suatu tempat agar lahan tidak terbuang dan tidak terjadi kemacetan apabila berpindah-pindah tempat hiburan.*

*Kawasan Summarecon Bekasi Merupakan Kota Buatan yang didirikan oleh P.T Sumarecon Bekasi yang di tujuan untuk memberi kesan lengkap dan nyaman bagi konsumen Summarecon.*

**Kata Kunci :** *architecturefilosofiBekasi, BekasiEntertainmentPlaza, Hiburankomersial.*

### 1. LATAR BELAKANG

*Industri hiburan merupakan bisnis yang tidak pernah mati karena hiburan adalah salah satu kebutuhan yang melekat pada diri manusia. Hiburan merupakan suatu konsep rekreasi yang berhubungan dengan suatu fenomena atau aktifitas yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi orang melakukannya. Menurut psikolog Abraham Maslow, rekreasi memiliki tujuan yang sangat penting dalam memenuhi kebutuhan stimulasi kognitif dan estetik pelakunya dan merupakan proses dimana pikiran dan jasmani diremajakan melalui partisipasi dari para pelakunya yang menganggap apa yang telah dilakukannya telah dirasa*

*memuaskan dirinya (Pigram dan Jenkins dalam The Entertainment Industry: An Introduction,2009).*

### KAJIAN PUSTAKA

*Menurut George D. Butler (1959:hal 3) Dunia hiburan memiliki manfaat yang sangat besar terhadap seseorang terutama yang mengalami kepenatan pikiran. Adapun fungsi dari kegiatan entertainment ini meliputi beberapa aspek. Antara lain :*

- a. Aspek kejiwaan (kepenatan dan kejenuhan)  
Dengan adanya tempat rekreasi dan hiburan ini maka segala kepenatan dan kejenuhan pikiran yang dimiliki setelah sekian waktu bekerja akan hilang. Sehingga*

dengan berkunjung ketempat hiburan dan berekreasi diharapkan pikiran kembali segar dan semangat kerja kembali timbul karenanya.

b. Aspek kesehatan

Dengan pergi ke tempat hiburan dan rekreasi maka diharapkan kesehatan baik jiwa maupun pikiran akan selalu sehat. Sebagai contoh dengan bermain tenis diharapkan selain sehat jasmani juga pikiran kembali jernih setelah melakukan permainan tersebut, contoh lainnya dengan menonton film maka segala ketegangan dan kepenatan pikiran akan lupa dan pikiran selalu sehat. Rekreasi dengan giat yang dilakukan dalam udara terbuka dengan menggunakan kekuatan otot sangat bagus dalam menjaga kesehatan organ. Beberapa bentuk rekreasi tertentu memberikan kontribusi dalam menjaga kestabilan emosional, relaksasi dan aktifitas yang kreatif.

c. Aspek keindahan kota

Dengan adanya tempat hiburan dan rekreasi ini diharapkan mampu memberikan nilai tambah bagi keindahan kota, karena tempat hiburan dan rekreasi ini hampir pasti memiliki ciri khas tersendiri yang begitu atraktif serta sesuai dengan lingkungan, sehingga wajah kota menjadi lebih menarik dan beragam.

d. Aspek ekonomi

Dengan adanya tempat hiburan dan rekreasi ini maka secara langsung mampu mengangkat ekonomi semua lapisan. Pemerintah akan menerima pendapatan dari sektor pajak yang tinggi, dan masyarakat sekitar akan terbuka peluang usaha baik sebagai pegawai maupun sebagai penjual barang dan jasa pendukungnya.

e. Aspek pembentukan watak

Kegiatan rekreasi, seperti bentuk kegiatan sosial atau individu lainnya, mungkin dapat membangun atau merusak. Dan itu memungkinkan untuk berbohong atau jujur, curang atau tidak, nakal atau patuh. Rekreasi tidak hanya membangun kualitas individu tetapi juga menumbuhkan kepedulian sosial yang mempengaruhi dirinya dalam kelompok. Dalam rekreasi yang mengajarkan kesatuan dan kepemimpinan, manusia dapat menghormati aturan, fair play, dan menerima suatu kekalahan sebagai hal yang biasa, sehingga dengan demikian diharapkan watak seseorang akan mampu terbentuk dengan sendirinya melalui rekreasi ini.

f. Aspek keamanan dan keselamatan

Melihat perkembangan penduduk seperti sekarang ini yang tak sebanding dengan perkembangan lahan maka secara tak langsung lahan kosong atau open space untuk

bermain yang tersedia semakin berkurang, dan itu mengakibatkan pergeseran arena bermain dari lahan kosong menuju jalan raya, seperti yang terlihat dikota-kota besar. Melihat hal ini maka keselamatannya kurang terjaga dan mengganggu pengguna jalan lain, sehingga dengan adanya tempat rekreasi dan hiburan yang terpadu ini sedikit banyak akan memberikan tempat bermain yang lengkap, luas dan aman serta tak mengganggu pengguna jalan lain.

## 2. KAJIAN LOKASI



**Gambar 3.1 : Gambar Lokasi Terpilih**

Sumber: Google Earth

Alternatif tapak 3 berada di Jl .bulevar Ahmad Yani (Kawasan Summarecon) Bekasi dengan luas  $\pm 25.000 m^2$  dan batas-batas sebagai berikut :

- Sebelah Utara : lahan kosong
- Sebelah Selatan : kantor sumarecon
- Sebelah Barat : jalan bulevar Ahmad Yani
- Sebelah Timur : lahan Kosong

## 3. PROGRAM RUANG

Aktivitas Penerima

Jenis ruang	Luas(m <sup>2</sup> )
Lobby	144
Atrium	216
Resepsionis / ruang informasi	6
Ruang duduk	12
Jumlah	378
Sirkulasi 50 %	189
<b>Jumlah Total Luas</b>	<b>567</b>

Aktivitas Utama

Table 5.14 - Kelompok Aktiviatis Utama

Jenis ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
Lobby	172
Ticketing	12
Retail makanan	24
Ruang Tunggu	195
Studio	864
R.Proyektor	128
Gudang	20
R. Karyawan	25
Lavatory	
>pria	
>> KM/WC	3.6
>>Urinoir	1.8
>>Wastafel	2,4
>>Difable area	3
>wanita	
>> KM/WC	4.8
>>Wastafel	2,4
>>Difable area	3
Jumlah	1468.2
Sirkulasi 30 %	440
<b>JumlahTotal Luas</b>	<b>1908</b>
<b>Game center</b>	
R. Counter	6
R. Server	15
R. Permainan	60
Smoking area	

R. VIP	45
Gudang dan R. Perbaikan	25
R.istirahat karyawan	15
Retail perlengkapan game	15
Jumlah	181
Sirkulasi 50 %	90
<b>JumlahTotal Luas</b>	<b>270</b>
<b>Billiard</b>	
R. kasir	6
R. permainan	220
R. istirahat	12
Tempat stick	9
Tempat bola	2.16
Gudang	20
R.istirahat karyawan	15
Mini Bar	20
Jumlah	304.16
Sirkulasi 50 %	152
<b>JumlahTotal Luas</b>	<b>456</b>
<b>Boling</b>	
Lobby	12
R. kasir	6
T. penitipan	18
R. tunggu	6
Area boling	626
T. duduk pemain	86,4
R. peralatan	55.4
T. Penjualan snack	20
R. kontrol	9
Lavatory	
>pria	
>> KM/WC	2.4
>>Urinoir	1.2
>>Wastafel	2.4
>>Difable area	3
>wanita	

>> KM/WC	3.6
>>Wastafel	2.4
>>Difable area	3
T. penjualan	20
Jumlah	880.4
Sirkulasi 30 %	264
<b>JumlahTotal Luas</b>	<b>1144</b>
<b>Karaoke</b>	
R. informasi	6
R. Tunggu	31
>small	45
>medium	60
>Large	90
>VIP	70
R. Kontrol	15
Gudang	20
R.istirahat karyawan	15
Lavatory	
>pria	
>> KM/WC	2.4
>>Urinoir	1.2
>>Wastafel	2.4
>wanita	
>> KM/WC	3.6
>>Wastafel	2.4
Jumlah	364
Sirkulasi 30 %	109
<b>JumlahTotal Luas</b>	<b>473</b>
<b>Café</b>	
Lobby	36.8
Kasir	6
R. Makan	171
Stage	40
Meja bar	35
Bar	107.5
Dapur	36
R. Pendingin	15
Gudang Basah	15
Gudang Kering	15
R.istirahat karyawan	15
Lavatory	0

>pria	0
>> KM/WC	2.4
>>Urinoir	1.8
>>Wastafel	2,4
>>Difable area	3
>wanita	0
>> KM/WC	3.6
>>Wastafel	2,4
>>Difable area	3
Jumlah	518.1
Sirkulasi 50 %	259
<b>JumlahTotal Luas</b>	<b>777</b>

## Aktivitas Pengelola

Jenis ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
<b>Direktur</b>	
R. Direktur	5
R. Tamu	6,25
Jumlah	11,25
Sirkulasi 30 %	3.375
R. Sekretasis	9
R. General Manager	9
R. Dept. Manager	36
R. Supervisor	20
R. Staff	40.5
R. karyawan	38.4
R. Ganti	4,8
R. Loker	19.2
Jumlah	267.5
Sirkulasi 50 %	133.7
<b>Jumlah Luas total Aktivitas pengelola</b>	<b>401</b>

## Aktivitas Pelengkap

Table 5.16- Kelompok Aktivitas pelengkap

Jenis ruang	Luas(m2)
ATM	24
Shouvenir shop	48

Sirkulasi 50 %	72
<b>Jumlah Luas total</b>	<b>108</b>

## Aktivitas Penunjang

Table 5.17 - Kelompok Aktivitas Penunjang

Jenis ruang	Luas (m2)
Pos keamanan	4
CCTV	16
R. Sholat	16
R. Wudhu	6
<b>Lavatory</b>	
Lavatory Pria	
>>KM/WC	4.8
>>urinoir	2.4
>>wastafel	2,4
>>Difable area	3
Lavatory Wanita	
>>KM/WC	4.8
>>wastafel	2,4
>>Difable area	3
Luas	66.8
Sirkulasi 30 %	20
<b>Luas total</b>	<b>86.8</b>

## Aktivitas Pendukung

Table 5.18 - Kelompok Aktivitas pendukung

Jenis ruang	Luas (m2)
Gudang	25
Ruang control	9
R. Parkir truck	96
R. Bongkar muat	24
R. Genset	30
R. Trafo	12
R. Chiller	20
R. AHU	12
PABX	12
R. Pompa	6
R. Panel Kontrol	12
Pembuangan sampah	9
Jumlah	267

Sirkulasi 50 %	133.5
<b>Luas total</b>	<b>400.5</b>

Dari data diatas maka didapat besaran luas total

Aktivitas	Luas (m <sup>2</sup> )
Aktivitas Penerima	567
Aktivitas Utama ( Cineplex, billiard, karaoke, game center, Café )	5028
Aktivitas Pengelola	401
Aktivitas Pelengkap	108
Aktivitas Penunjang	86.8
Aktivitas Pendukung	400.5
<b>Jumlah</b>	<b>6591.3</b>
Sirkulasi 30 %	<b>1977.3</b>
<b>Luas total keseluruhan</b>	<b>8568.6</b>

#### Kebutuhan Lahan Parkir

1. Kebutuhan parkir mobil yang di butuhkan jika pengunjung yang datang sekitar ±1700 org, yaitu:

-20% X 1700 = 340 mobil (time saver)

Jadi luas parkir mobil , yaitu:

-340 X\* (5X3)= **5100m<sup>2</sup>**

2. kebutuhan motor sebagai berikut:

- 40%X 1700= **680 motor**

jadi luasan parkir motor yaitu:

- 680X **\*\***(2x 1.5) = **2040 m<sup>2</sup>**

Keterangan:

\* **luas parkir per 1 unit mobil**

\*\* **luas parkir per 1 unit motor**

Jumlah kebutuhan lahan parkir

= 7140 m<sup>2</sup>

Sumber analisis penyusun

Sirkulasi 100 %

= 7140 m<sup>2</sup>

Total parkir

= 14280 m<sup>2</sup>

**Total Kebutuhan lahan 8568 +**

**21080 = 22.848 m<sup>2</sup>**

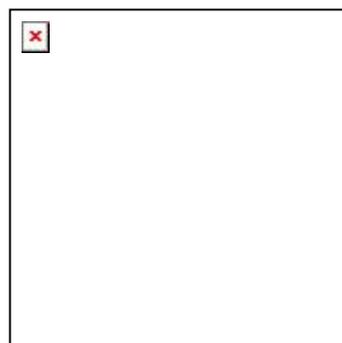
## 7. KONSEP

Eco Architect

Arsitektur Eko Desain ialah "sebuah konsep arsitektur yang berusaha meminimalkan pengaruh buruk terhadap lingkungan alam maupun manusia dan menghasilkan tempat hidup yang lebih baik dan lebih sehat, yang dilakukan dengan cara memanfaatkan sumber energi dan sumber daya alam secara efisien dan optimal. Konsep arsitektur ini lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan, memiliki tingkat keselarasan yang tinggi antara strukturnya dengan lingkungan, dan penggunaan sistem utilitas yang sangat baik. (Sumber : <http://hardi91.wordpress.com/2010/04/08/172/>)

Sumber analisis penyusun

- Solar Panel



Penggunaan *Solar Panel* sebagai cadangan listrik dan membantu penghematan energi dengan cara memanfaatkan energi matahari yang berlimpah di negara tropis seperti Indonesia.

- *Facade*

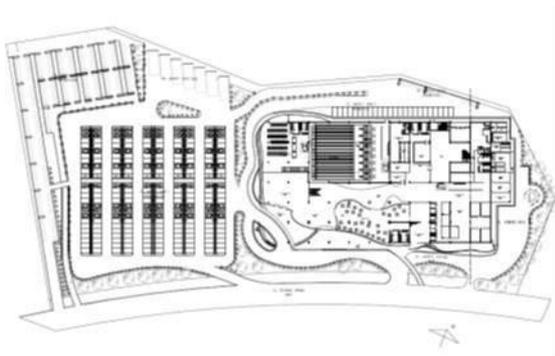


Fasad bangunan berguna untuk mengurangi kebisingan dari luar kedalam maupun sebaliknya

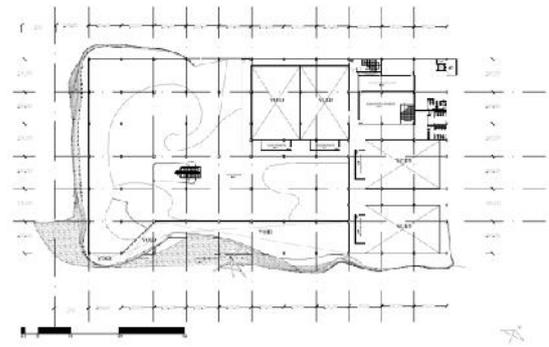
**Denah Tipikal 1 (3-5)**

**Denah Tipikal 2 (6-16)**

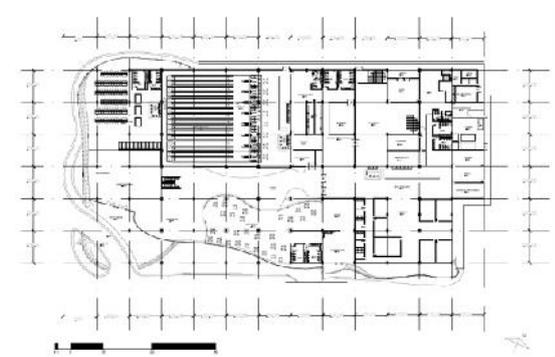
**Denah Ground Floor**



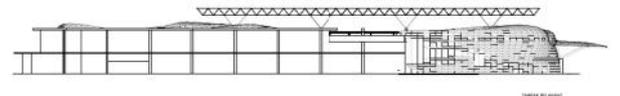
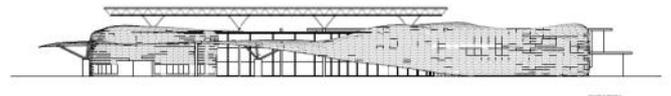
**Denah Tipikal 3 (17-22)**



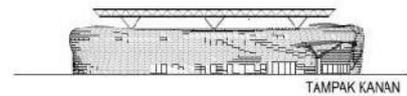
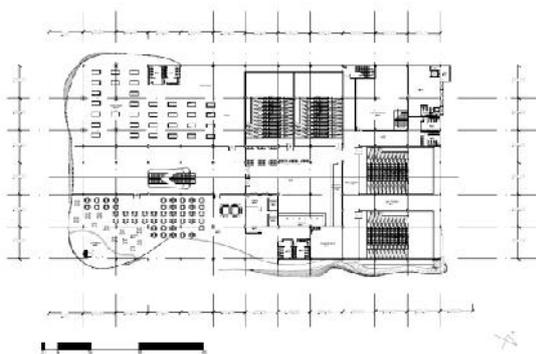
**Denah Lantai 1**



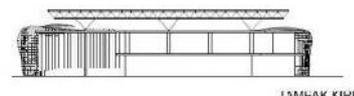
**tampak**



**Denah Lantai 2**



TAMPAK KANAN



TAMPAK KIRI

# Potongan

