

**PEKANBARU ENTERTAINMENT CENTER
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN
BERDASAR KONSEP “LESS IS MORE”**

Rendy Musamel, Pedia Aldy dan Mira Dharma Susilawaty

Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Dosen Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Riau
Kampus Binawidya Jl.H.R. Soebrantas KM 12,5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: rendy_musamel@yahoo.com

ABSTRACT

Current development in the world of work is increasing causing humans to spend time to working. It is a lot happening in the big cities as well as in the cities is growing. Human activities that are constantly working unconsciously cause boredom and increase the levels of stress on themselves. Based on the balance between work and entertainment, we need a place to meet the needs of entertainment for the community. Therefore, Entertainment Center is one place solutions that can accommodate the needs of entertainment for the community. Entertainment Center is a building that is both attractive as well as recreational and commercial, a building that can accommodate a variety of entertainment facilities which have different properties and types. In designing Entertainment Center made the approach on modern architecture based on “less is more” and the concept of unification of the character and function of the building. This is related to the unification of various types of entertainment that are for individuals, groups or families that are adjusted to the nature of the area (public, semi-public, private) with the application of modern themes in interior and exterior, the building materials, circulation and spatial relations in building. Entertainment Center so that it can be a place to meet the needs of entertainment for the community to relieve tired and bored of the daily activities, and can accommodate people pleasure in enjoying life.

Keywords: *Entertainment Center, Modern Architecture, Less Is More, Character and Function of Building*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia kerja pada saat ini semakin meningkat sehingga menyebabkan manusia menghabiskan waktunya untuk terus bekerja. Hal ini banyak terjadi di kota-kota besar maupun kota-kota yang sedang berkembang. Kegiatan manusia yang bekerja terus menerus tersebut secara tidak sadar telah menyebabkan kejenuhan dan meningkatkan kadar stress pada dirinya. Didasari oleh keseimbangan antara kerja dan hiburan, maka diperlukan suatu wadah untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi masyarakat. *Entertainment Center*

merupakan salah satu solusi untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi masyarakat yang semakin sibuk dan bekerja sangat keras, sehingga sering melewatkan waktunya di berbagai fasilitas yang tersedia untuk mengakomodasi kesenangan dalam menikmati hidup. Oleh sebab itu *Entertainment Center* merupakan salah satu solusi tempat yang dapat mawadahi kebutuhan hiburan bagi masyarakat.

Pekanbaru merupakan salah satu kota yang berkembang dengan pesat di Indonesia. Telah banyak dibangun

bangunan yang megah baik perkantoran, hotel, apartemen, pusat perbelanjaan, pusat hiburan dan yang lainnya. Hal ini merupakan wujud dari usaha kota Pekanbaru untuk menyejajarkan dirinya dengan kota-kota besar lainnya yang ada di Indonesia. Hal tersebut dapat dicontoh dari gaya yang sedang berkembang di negara-negara lain, namun tidak semua gaya yang berkembang tersebut dapat langsung diadaptasi, dikarenakan perbedaan iklim dan budaya.

Pekanbaru Entertainment Center ini didesain dengan pendekatan arsitektur modern dan berdasar pada konsep “*less is more*”. Sehingga bangunan ini dapat menjadi sebuah *icon* yang baru dan dapat menarik wisatawan dari dalam dan luar negeri untuk berkunjung ke kota Pekanbaru. *Entertainment Center* ini memiliki beberapa fasilitas, diantaranya adalah Restoran, Billiard, Karaoke, Bioskop, Spa dan *Nightclub*. Dimana bangunan ini dapat menjadi wadah bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa jenuh terhadap kegiatan rutin yang dilakukan setiap harinya.

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka muncul permasalahan pada perancangan *Pekanbaru Entertainment Center* ini. Permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mendesain sebuah bangunan yang dapat mewadahi berbagai fasilitas hiburan yang terdiri dari restoran, spa, karaoke, bioskop, billiard dan *nightclub*?
- 2) Bagaimana pengaplikasian konsep “*less is more*” dari arsitek Ludwig Mies Van Der Rohe pada bangunan *Pekanbaru Entertainment Center* guna memperlihatkan ciri dan karakteristik sebuah bangunan yang memiliki fungsi *entertainment*?

Adapun tujuan perancangan *Pekanbaru Entertainment Center* ini adalah :

- 1) Menyatukan berbagai fasilitas hiburan yang memiliki sifat dan jenis berbeda

kedalam suatu wadah berbentuk bangunan.

- 2) Aplikasi konsep “*less is more*” dari arsitek Ludwig Mies Van Der Rohe pada bangunan *Pekanbaru Entertainment Center* guna memperlihatkan ciri dan karakteristik sebuah bangunan yang memiliki fungsi *entertainment*.

2. METODE PERANCANGAN

a. Paradigma

Paradigma perancangan yang diterapkan adalah paradigma berdasarkan pada prinsip arsitektur modern. Paradigma yang digunakan sebagai metode perancangan *Entertainment Center* ini adalah paham arsitektur yang dianut oleh salah satu pelopor arsitektur modern Ludwig Mies Van der Rohe, yaitu konsep “*less is more*” yang digunakan sebagai landasan mendesain bangunan. Dalam merancang *Entertainment Center* ini juga berlandaskan pada karakteristik arsitektur modern, yaitu bentuk mengikuti fungsi, kejujuran dalam penggunaan bahan dan kejujuran dalam ekspresi struktur.

Penerapan “*less is more*” pada bangunan berupa perancangan ruang dalam yang juga sesuai dengan karakteristik arsitektur modern berupa bentuk yang mengikuti fungsi, sehingga penyusunan ruang dalam mengutamakan fungsi dan karakter dari masing-masing fasilitas. Kejujuran dalam penggunaan bahan juga diterapkan pada bangunan, yaitu fasad akhir dari bangunan yang sesuai pada material yang digunakan, juga terhadap warna pada fasad yang cenderung monoton. Kejujuran dalam ekspresi struktur terlihat dari kolom-kolom yang di ekspos dengan tidak menimbulkan kesan palsu pada elemen struktur yang digunakan.

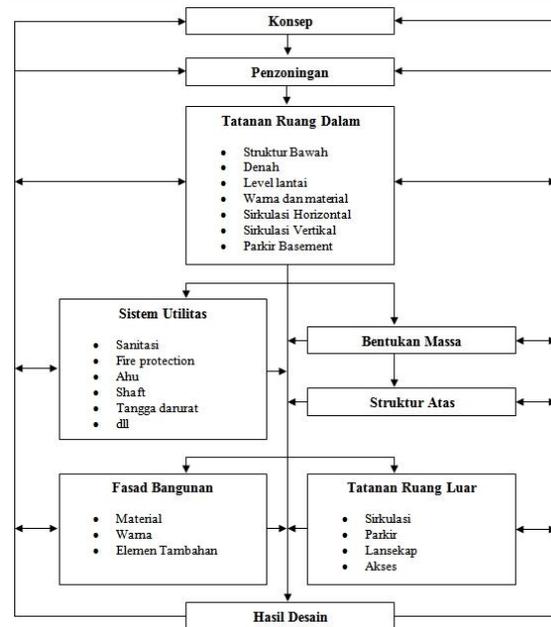
Penerapan karakteristik arsitektur modern dan konsep “*less is more*” pada bangunan *Pekanbaru Entertainment Center* ini berupa:

1) *Form Follow Function*
 Karakteristik bentuk mengikuti fungsi pada bangunan *Pekanbaru Entertainment Center* ini diterapkan pada ruang-ruang yang direncanakan didalam bangunan sesuai dengan fungsinya. Sehingga bentuk yang dihasilkan berasal dari penyusunan ruang-ruang yang ada didalamnya yang disesuaikan dengan zoning pada masing-masing fasilitas.

2) *Honest Use Of Material*
 Karakteristik kejujuran dalam penggunaan bahan pada bangunan *Pekanbaru Entertainment Center* ini diterapkan untuk menghindari kepalsuan. Penggunaan bahan bangunan lebih banyak diekspos/diperlihatkan pada bangunan, namun tidak pada interior masing-masing fasilitas yang ada didalam bangunan. hal ini dikarenakan penyesuaian bangunan terhadap berbagai fasilitas yang memiliki karakter dan sifat yang berbeda, sehingga penyelesaian pada desain interior masing-masing fasilitas disesuaikan dengan kebutuhannya.

3) *Honest Expressions Of Structure*
 Karakteristik kejujuran dalam ekspresi struktur pada bangunan *Pekanbaru Entertainment Center* ini diterapkan pada kesederhanaan yang sangat esensial, sehingga bangunan atau struktur diekspos. Kemudian pada tampilan fasad bangunan tidak menggunakan ornamen karena dianggap tidak fungsional, maka bangunan ini menampilkan kekokohan sistem struktur maupun bahan struktur.

b. Bagan Alur Perancangan



Gambar 1. Alur Perancangan
 Sumber : Analisa Pribadi (2014)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Program Ruang

Program ruang pada desain Pekanbaru Entertainment Center ini adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas Utama

Tabel 1
 Program Ruang Restoran

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas
Kasir	1 unit	38 m ²
Dapur	1 unit	85 m ²
Ruang karyawan	1 unit	20 m ²
Ruang duduk	1 unit	525 m ²
Ruang bermain anak	1 unit	55 m ²
Toilet	1 unit	50 m ²
Jumlah		773 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 2
Program Ruang Spa

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas
Resepsionis	1 unit	50 m ²
Ruang konsultasi	1 unit	30 m ²
Salon	1 unit	75 m ²
R.bilas	1 unit	100 m ²
R.aromaterapi	2 unit	35 m ²
R.hidroterapi	2 unit	35 m ²
R.massage	1 unit	95 m ²
R.whirlpool	2 unit	30 m ²
R.sauna	2 unit	30 m ²
R.loker	2 unit	20 m ²
R.service	1 unit	20 m ²
Toilet	2 unit	80 m ²
Jumlah		600 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 3
Program Ruang Karaoke

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas
Lobi dan R.tunggu	1 unit	960 m ²
R.pemesanan studio	1 unit	20 m ²
R.pemesanan makanan & minuman	1 unit	20 m ²
R.karaoke		
- Small	20 unit	120 m ²
- Medium	13 unit	130 m ²
- Large	10 unit	150 m ²
- Delux	6 unit	110 m ²
- VIP	5 unit	160 m ²
- VVIP	3 unit	135 m ²
Ruang kontrol	1 unit	15 m ²
Ruang servis	1 unit	10 m ²
Dapur	1 unit	40 m ²
Toilet	2 unit	90 m ²
Jumlah		1960 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 4
Program Ruang Bioskop

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas
Loket tiket	1 unit	125 m ²
Retail makanan & minuman	1 unit	25 m ²
Game center	1 unit	100 m ²
R.operator	6 unit	180 m ²
R.penggulungan	6 unit	180 m ²
R.operator lampu dan suara	6 unit	180 m ²
R.sinema reguler	4 unit	1400 m ²
R.sinema premier	2 unit	300 m ²
Ruang servis	1 unit	10 m ²
Toilet	2 unit	90 m ²
Jumlah		2590 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 5
Program Ruang Bioskop

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas
Informasi & Kasir	1 unit	15 m ²
Billiard Gallery	1 unit	30 m ²
Billiard Shop	1 unit	30 m ²
Billiard Hall	1 unit	1000 m ²
Ruang tunggu	1 unit	695 m ²
Stage	1 unit	45 m ²
Loker	1 unit	15 m ²
Dapur	1 unit	15 m ²
Toilet	1 unit	45 m ²
Jumlah		1890 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 6
Program Ruang Nightclub

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas
Loket tiket & Kasir	1 unit	20 m ²
Stage	1 unit	145 m ²
Dance Floor	1 unit	60 m ²
Ruang Duduk	1 unit	800 m ²
Bar	2 unit	65 m ²
R.operator lampu dan suara	1 unit	15 m ²
Ruang Dancer	1 unit	25 m ²
Ruang DJ & Band	1 unit	25 m ²
Gudang	2 unit	15 m ²
Toilet	1 unit	45 m ²
Jumlah		1215 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

2. Fasilitas Servis

Tabel 7
Program Ruang Fasilitas Servis

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas
Ruang genset	1 unit	22,5 m ²
Ruang pompa	1 unit	33,5 m ²
Ruang gardu PLN	1 unit	22 m ²
Ruang trafo	1 unit	22 m ²
Ruang kontrol solar panel	1 unit	22,5 m ²
Ruang AHU	1 unit	33,5 m ²
Gudang	1 unit	22,5 m ²
Jumlah		178,5 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

3. Fasilitas Pengelola

Tabel 8
Program Ruang Fasilitas Pengelola

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas
Ruang tunggu & ruang bersama	1 unit	370 m ²
Ruang direksi	1 unit	20 m ²
Ruang pengelola	1 unit	20 m ²
Ruang rapat	1 unit	60 m ²
Ruang bagian sarana & prasarana	1 unit	20 m ²
R.perencanaan & sistem informasi	1 unit	20 m ²
Ruang arsip	1 unit	33 m ²
Toilet	1 unit	36 m ²
Ruang servis	1 unit	22,5 m ²
Pantry	1 unit	22,5 m ²
ATM Center	5 unit	20 m ²
Musholla	1 unit	70 m ²
Jumlah		714 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

4. Fasilitas Parkir

Tabel 9
Program Ruang Fasilitas Parkir

Kebutuhan Ruang	Standart	Kapasitas	Luas
Parkir Pengelola - Mobil	15m ² /unit	14 unit	210 m ²
Parkir Pengujung - Mobil	15m ² /unit	122 unit	1830 m ²
- Motor	2m ² /unit	130 unit	260 m ²
Jumlah			2300 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

5. Ruang Terbuka

Tabel 10
Program Ruang Terbuka

Kebutuhan Ruang	Standart	Luas
Taman	2m ² /unit	2600 m ²
Jumlah		2600 m²

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Berdasarkan program ruang tersebut, maka total luas program ruang pada bangunan *Pekanbaru Entertainment Center* ini adalah :

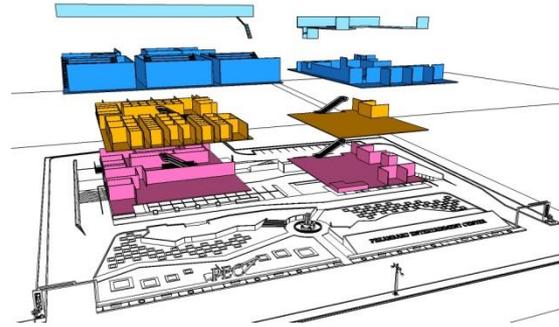
- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. Fasilitas Utama: | 9028 m ² |
| 2. Fasilitas Servis: | 178,5 m ² |
| 3. Fasilitas Pengelola: | 714 m ² |
| 4. Fasilitas Parkir: | 2300 m ² |
| 5. Ruang Terbuka: | 2600 m ² |
| Total : | 14.820,5 m ² |

b. Penzoningan

Penzoningan dirancang berdasarkan fungsi dan sifat masing-masing fasilitas. Pada bangunan *Entertainment Center* ini penzoningan dibagi menjadi tiga area, yaitu area publik, area semi publik dan area privat.

1) Penzoningan Vertikal

Penzoningan vertikal merupakan penzoningan terhadap ruang dalam *Entertainment Center*. Pada area publik dan semi publik yang terdapat pada area pertama bangunan terdapat fasilitas restoran dan spa di lantai 1, fasilitas karaoke di lantai 2 dan fasilitas bioskop di lantai 3. Sedangkan area semi publik dan privat pada area kedua bangunan terdapat fasilitas billiard di lantai 1 dan 2, serta fasilitas *nightclub* di lantai 3. Lobi utama yang terletak diantara kedua area bangunan merupakan area publik yang menjadi penghubung sekaligus pembatas pada kedua area bangunan tersebut.

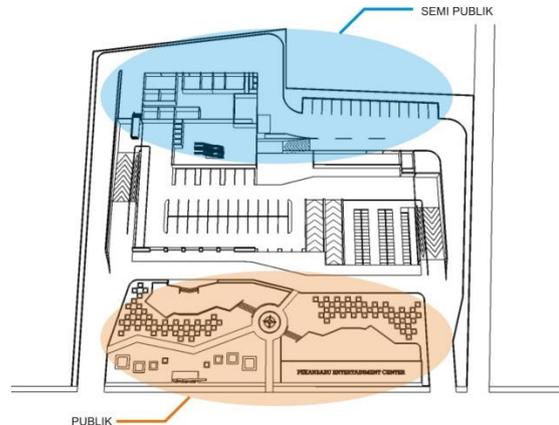


Gambar 2. Penzoningan Vertikal

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

2) Penzoningan Horizontal

Penzoningan horizontal merupakan penzoningan terhadap ruang luar *Entertainment Center*. Pada ruang luar ini terbagi menjadi 2 area, yaitu area publik dan area semi publik, dimana area publik merupakan area yang berada didepan, yaitu area taman sebagai ruang terbuka dan area semi publik yang berada dibelakang sebagai area servis dan area parkir pengelola.



Gambar 3. Penzoningan Horizontal

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

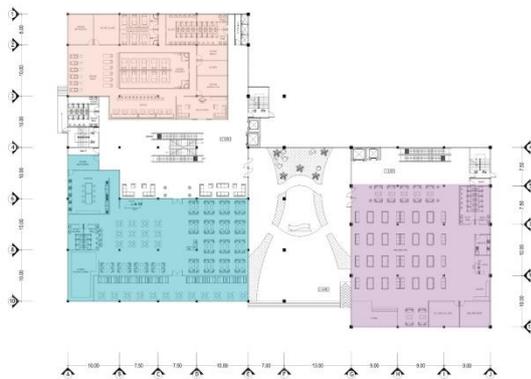
c. Pola Antar Ruang

Berlandaskan pada konsep arsitektur modern yang mengutamakan fungsi, maka penataan ruang dalam menyesuaikan pada fasilitas tiap lantai dengan mengacu pada garis vertikal dan horizontal dan penataan ruang luar disesuaikan dengan kebutuhan dan menyelaraskan dengan bangunannya.

1) Ruang Dalam

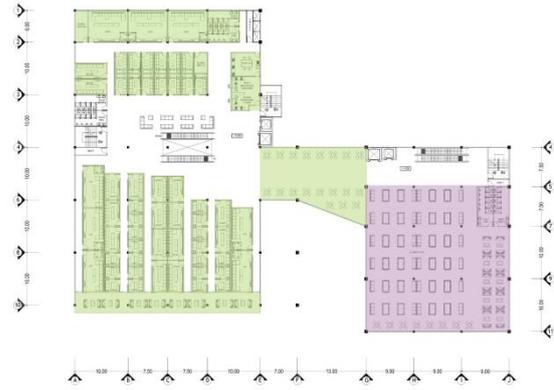
Pada denah lantai 1 terdapat 3 fasilitas hiburan, yaitu restoran dan spa pada area 1 dan billiard pada area 2. Restoran di

tempatkan pada bagian depan karena fasilitas tersebut bersifat publik dan dapat diakses oleh semua kalangan. Spa ditempatkan dibagian belakang karena bersifat semi publik. Sedangkan billiard berdiri sendiri pada area 2 bangunan karena memiliki kapasitas lebih besar. Ketiga fasilitas tersebut dapat dicapai melalui pintu utama yang dapat diakses dari lobi utama yang berada ditengah bangunan. Penerapan kejujuran dalam ekspresi struktur terlihat pada kolom yang diekspos di lobi utama dan area sirkulasi serta ruang-ruang pada tiap fasilitas yang ada dilantai 1 ini.



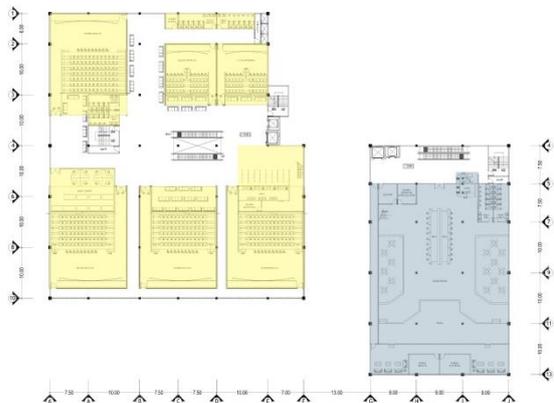
Gambar 4. Denah Lantai 1
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Pada denah lantai 2 terdapat 2 fasilitas pada masing-masing area bangunan. pada area 1 terdapat fasilitas karaoke dan pada area 2 terdapat fasilitas billiard sebagai lanjutan dari billiard di lantai 1. Pada lantai 2 ini terdapat jembatan sebagai penghubung kedua area bangunan yang berfungsi juga sebagai ruang tunggu bagi pengunjung fasilitas karaoke. Selain ruang tunggu yang berada pada area penghubung, juga terdapat ruang tunggu dibagian depan fasilitas karaoke berupa balkon yang berfungsi sebagai *smoking area*. Terdapat 3 tangga darurat dengan posisi yang mudah diakses menuju lantai 1 saat keadaan darurat dan sistem *fire protection* sebagai pencegah bahaya kebakaran. Penerapan kejujuran dalam ekspresi struktur terlihat pada kolom yang diekspos pada area sirkulasi dan ruang-ruang pada tiap fasilitas yang ada dilantai 2 ini.



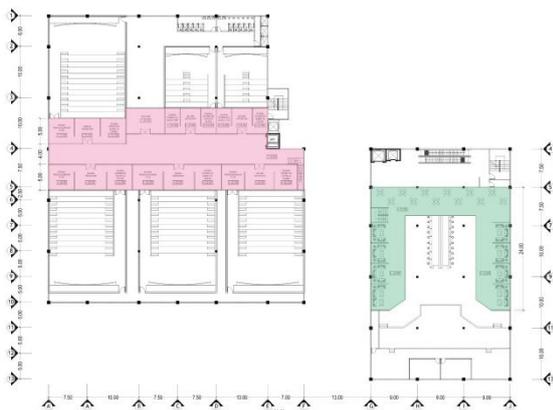
Gambar 5. Denah Lantai 2
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Pada denah lantai 3 terdapat 2 fasilitas pada masing-masing area bangunan. pada area 1 terdapat fasilitas bioskop dan pada area 2 terdapat fasilitas *nightclub*. Pada lantai 3 ini tidak terdapat akses yang menghubungkan antara area 1 dan area 2, sehingga untuk menuju ke fasilitas bioskop maupun *nightclub* dapat di akses melalui masing-masing lantai yang berada dibawahnya. Pada lantai 3 ini terdapat lantai tambahan sebagai area penunjang, dimana pada fasilitas bioskop berupa area operator bioskop dan pada fasilitas *nightclub* berupa balkon bagi pengunjung. Terdapat 3 tangga darurat dengan posisi yang mudah diakses menuju lantai 2 dan 1 saat keadaan darurat dan sistem *fire protection* sebagai pencegah bahaya kebakaran. Penerapan kejujuran dalam ekspresi struktur terlihat pada kolom yang diekspos pada area sirkulasi dan ruang-ruang pada tiap fasilitas yang ada dilantai 3 ini.



Gambar 6. Denah Lantai 3
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

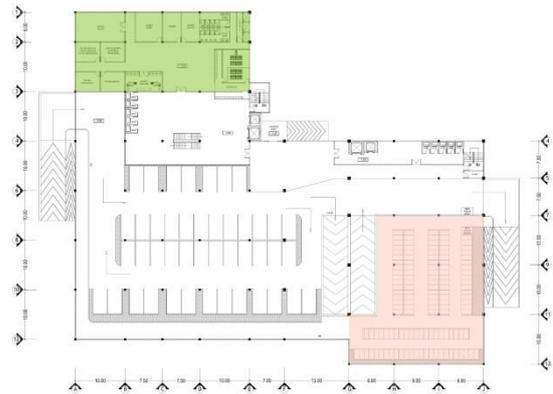
Pada denah lantai 3+ terdapat 2 fasilitas pendukung pada masing-masing area bangunan. pada area 1 terdapat fasilitas pendukung area bioskop berupa ruang operator film, ruang penggulungan film serta ruang operator lampu dan suara. dan pada area 2 terdapat fasilitas pendukung area *nightclub* berupa balkon sebagai ruang duduk dan terdapat 8 ruang vip. Pada lantai 3+ ini tidak terdapat akses yang menghubungkan antara area 1 dan area 2, sehingga untuk menuju ke fasilitas pendukung ini dapat di akses melalui masing-masing lantai yang berada dibawahnya. Terdapat lift barang sebagai akses menuju fasilitas pendukung bioskop untuk mempermudah pengelola mengakses ruangan maupun membawa barang menuju gudang penyimpanan.



Gambar 7. Denah Lantai 3+

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

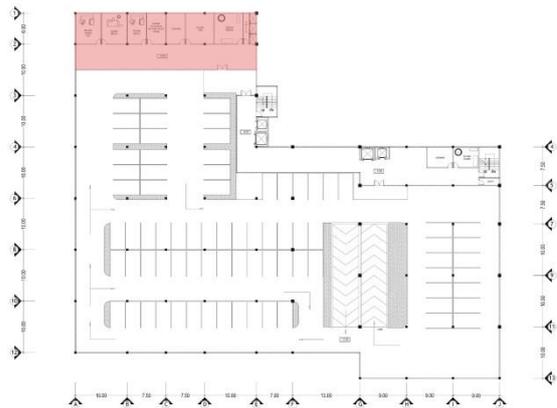
Lantai basement 1 di fungsikan sebagai lahan parkir bagi pengunjung *Pekanbaru Entertainment Center*. Lantai ini dapat menampung kendaraan roda 4 sebanyak 44 unit dan kendaraan roda 2 sebanyak 130 unit. Selain sebagai sarana parkir, lantai basement 1 juga digunakan sebagai area pengelola bangunan. Terdapat tangga darurat dan sistem *fire protection* sebagai utilitas dalam keadaan darurat pada area basement 1 ini. Penerapan kejujuran dalam ekspresi struktur terlihat pada kolom yang diekspos pada area parkir dengan penyusunan parkir yang disesuaikan dengan modul yang telah ditentukan.



Gambar 8. Denah Lantai Basement 1

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Lantai basement 2 juga di fungsikan sebagai lahan parkir sebagai terusan dari lantai basement 2 bagi pengunjung *Pekanbaru Entertainment Center*. Lantai ini dapat menampung kendaraan roda 4 sebanyak 78 unit. Selain sebagai sarana parkir, lantai basement 2 ini juga digunakan sebagai area servis. Juga terdapat tangga darurat dan sistem *fire protection* sebagai utilitas dalam keadaan darurat pada area basement 2 ini. Penerapan kejujuran dalam ekspresi struktur terlihat pada kolom yang diekspos pada area parkir dengan penyusunan parkir yang disesuaikan dengan modul yang telah ditentukan.



Gambar 9. Denah Lantai Basement 2

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

2) Ruang Luar

Taman pada Entertainment center ini terletak dibagian depan dengan fungsi sebagai ruang terbuka untuk umum.

Taman ini juga bertujuan memberi kesan atraktif bagi pengunjung sehingga hiburan tidak hanya didapat didalam bangunan, tetapi juga pada ruang luarnya.



Gambar 10. Taman Entertainment Center
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Lahan parkir untuk pengelola bangunan berada dibagian belakang tapak. Posisi parkir yang berada dibelakang dengan jumlah 14 unit mempermudah akses bagi pengelola untuk memasuki area pengelola yang berada di basement 1.



Gambar 11. Parkir Pengelola
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

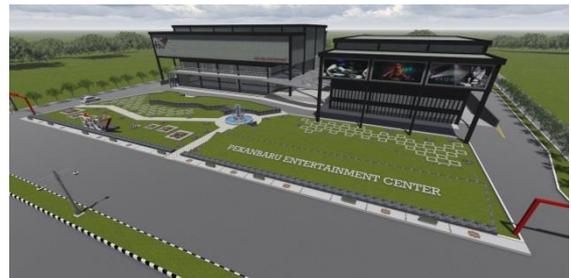
d. Tampilan Visual Bangunan

Untuk tampilan secara visual, bentuk massa tetap menerapkan pendekatan arsitektur modern dengan berlandaskan pada "less is more" sesuai dengan hasil analisa dan transformasi desain yang telah dilakukan. Dalam hal ini tampilan akhir bangunan menyesuaikan dengan fungsi ruang dalamnya berupa garis-garis vertikal dan horizontal. Kejujuran pada elemen struktur juga terlihat dari kolom-kolom yang diekspos tanpa bungkusan. Penggunaan material pada fasad juga disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan ruang didalamnya berupa

kaca dan dinding beton masif. Pemilihan warna yang jujur dan terkesan monoton juga sebagai wujud pendekatan bangunan terhadap arsitektur modern.



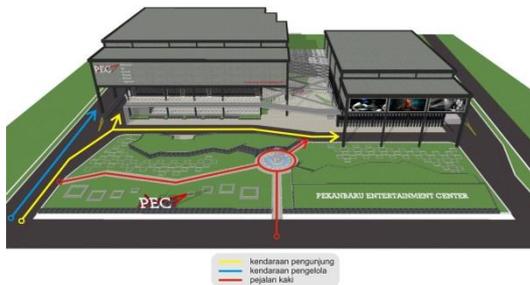
Gambar 12. Tampak Bangunan
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)



Gambar 13. Perspektif Bangunan
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

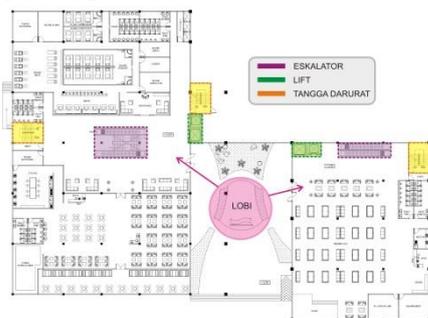
e. Pola Sirkulasi dan Pencapaian

Sistem sirkulasi dan pencapaian area luar bangunan berupa satu gerbang masuk dan satu gerbang keluar dengan 3 kategori pengendara kendaraan. Bagi pengelola bangunan dan kendaraan barang, setelah masuk gerbang utama diarahkan menuju kebelakang bangunan yang merupakan area khusus untuk parkir pengelola dan area *drop off* untuk barang. Bagi pengunjung roda 4 maupun roda 2 yang akan parkir diarahkan menuju ke lantai basement. Sedangkan untuk kendaraan yang sekedar menaikkan ataupun menurunkan penumpang diarahkan menuju bagian depan bangunan, tepatnya didepan lobi utama. Bagi pejalan kaki, terdapat jalan khusus bagi pejalan kaki dengan melewati taman depan untuk menuju ke bangunan *Pekanbaru Entertainment Center*.



Gambar 14. Sirkulasi Ruang Luar
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Pada sirkulasi ruang dalam, dari lobi utama yang diakses melalui tangga dan ramp, pengunjung memasuki bangunan melalui pintu utama. Sistem sirkulasi dan pencapaian area dalam bangunan berupa eskalator dan *lift*. Juga terdapat tangga darurat yang digunakan pengguna bangunan pada saat keadaan darurat.



Gambar 15. Sirkulasi Ruang Dalam
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

4. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Dari hasil perancangan *Pekanbaru Entertainment Center* dengan pendekatan arsitektur modern berdasar konsep "*less is more*", dapat diambil kesimpulan:

1. *Pekanbaru Entertainment Center* merupakan suatu wadah yang menyatukan 6 fasilitas hiburan berupa restoran, spa, karaoke, bioskop, billiard dan *nightclub*. Dimana pada penzoningannya, konsep penyatuan karakter dan fungsi bangunan digunakan karena berkaitan dengan arsitektur modern dan konsep "*less is more*", yang mana konsep tersebut berupa penyatuan berbagai macam jenis hiburan yang sifatnya berbeda disesuaikan dengan sifat areanya.
2. Aplikasi teori "*less is more*" dari arsitek Ludwig Mies Van Der Rohe tercermin pada penggunaan pola garis vertikal dan horizontal diterapkan pada perancangan ruang dalam *Entertainment Center*, yaitu pada denah masing-masing fasilitas karena mengutamakan fungsi dan kenyamanan pengguna sesuai dengan karakter arsitektur modern. Kemudian karena berlandas pada arsitektur modern yang mengutamakan kejujuran dalam ekspresi struktur, maka bentukan massa *Pekanbaru Entertainment Center* berupa permainan garis vertikal dan horizontal dengan kolom yang diekspos dan penggunaan fasad yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kegiatan fasilitas yang ada didalamnya.

b. Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan *Pekanbaru Entertainment Center* ini, maka penulis dapat mengutarakan saran sebagai berikut :

1. Perancangan bangunan *Pekanbaru Entertainment Center* dirancang berdasarkan pada beberapa fasilitas hiburan, sehingga dapat dirancang

- lebih lanjut jika ada penambahan fasilitas hiburan pada bangunan.
2. Ruang-ruang dalam sebagai ruang pendukung dapat diperluas jika dilakukan kajian lebih dalam terhadap tiap-tiap fasilitas yang ada di *Entertainment Center*.
 3. Perancangan *Entertainment Center* dapat berbeda dalam segi tampilan dan pada ruang dalam tiap fasilitasnya jika menggunakan tema dan konsep yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arlidiawan, P. (2008). *Movie Box, Karaoke dan Lounge Di Semarang*; Universitas Diponegoro.
- Banham, R. (1962). *Guide to Modern Architecture*. Architectural Press.
- Chandra, F. (2010). *Entertainment Center di Jakarta*; Universitas Gunadarma
- Ching, Francis D.K. (2000), *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*.
- Departemen Pendidikan Nasional (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*.
- Frampton, K. (1984). *Modern Architecture*. Architectural Design Profile.
- Hamimie, A. (2006). *Solo Health & Body Care Center dengan penekanan penerapan prinsip-prinsip bioclimatic architecture*; Universitas Sebelas Maret.
- Hariliani, F. (2009). *Griya Kecantikan Di Semarang*; Universitas Diponegoro.
- Marales, D.S., & Ramos, F. (1996). *Mies Van der Rohe*. Gustavo Gili.
- Marsum, W.A. (2001), *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Neufert, E. (1980), *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Panero, Julius & Martin, Z. (1979). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Pangestu H.O. (2011). *Nightclub*, Institut Teknologi Bandung.
- Rizki, F. (2008). *Karaoke Sebagai Salah Satu Kebudayaan Populer Jepang*; Universitas Indonesia.
- Ricky, M.M. (2008). *Billiard Center di Jogjakarta*; Universitas Atmajaya.
- Soekresno (2000). *Pengelolaan dan Sistem Penyajian Restoran*. Jakarta: Gramedia.