

ABSTRAK

Di dalam diri setiap manusia, terdapat perasaan untuk ingin mengetahui akan asal – usulnya. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana mereka ingin mengetahui siapa mereka, dari mana mereka berasal, siapa manusia pertama, bagaimana manusia hidup pada zaman dahulu kala dan lain – lain. Dalam hal ini, manusia yang dibahas yaitu masyarakat Tionghoa di Indonesia dikarenakan masyarakat Tionghoa di Indonesia sudah memberikan banyak andil bagi bangsa Indonesia dalam berbagai aspek kehidupan. Sehingga, untuk memenuhi rasa keingin tahuan masyarakat Tionghoa di Indonesia diperlukan sebuah wadah yang dapat mencapai tujuan utama tersebut yaitu Pusat Kebudayaan China.

Selain wadah yang diperluka untuk mencapai tujuan utama, maka diperlukan sebuah alat yang dapat membantu tercapainya tujuan utama tersebut yaitu cerita, sensasi dan artefak (terinspirasi dari konsep Tri Tunggal). Cerita, sensasi dan artefak merupakan tiga hal yang sangatlah penting untuk mencapai tujuan utama Pusat Kebudayaan China ini. Pada pusat kebudayaan ini, cerita, sensasi dan artefak diaplikasikan pada setiap fasilitas yang ada yaitu galeri (artefak-subyek), restoran dan taman (sensasi-goals) dan ballroom, kelas dan perpustakaan (cerita-alat).

Kata kunci : cerita, sensasi, artefak, asal – usul, China

ABSTRACT

There's a curiosity in human about their origins. It can be seen from how the way human really excited to know where they came from; who am i, who was the first human, how was the first human living, and others. In this case, "human" refers to Chinese community in Indonesia. They had given a lot of contributions to Indonesian in some terms of life. Because of that, to satisfy the curiosity of Chinese's desire to their origin, Chinese cultural center is required as a vessel.

Beside that, to obtain the goals of this cultural center, it will be needed three things such as story (tools), artifacts (subject) and sensation (goals). Story, sensation and artifacts are three critical things to make Chinese cultural center. At the Chinese cultural center, these things can be seen from the provided facilities such as gallery (artifact - subject), restaurant and garden (sensation - goal) and ballroom, class and library (story - tools).

Keywords: *story, sensation, artifacts, origin, China*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I . PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ide Perancangan.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Batasan Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II . PUSAT KEBUDAYAAN, CERITA, SENSASI, ARTEFAK, SEJARAH TIONGHOA PERANAKAN DI INDONESIA, GALERI, RESTORAN, PERPUSTAKAAN, BALLROOM DAN KELAS	7
2.1 Pusat Kebudayaan	7
2.2 Cerita, Sensasi dan Artefak	8
2.2.1 Cerita	8
2.2.2 Sensasi	8
2.2.3 Artefak	9
2.2.4 Hubungan Cerita, Sensasi dan Artefak Terhadap Pusat	

Kebudayaan China.....	10
2.3 Tjong A Fie (Tokoh Saudagar China di Indonesia)	10
2.4 Galeri	11
2.4.1 Pengertian Galeri	11
2.4.2 Jenis – Jenis Galeri	12
2.4.3 Kebutuhan Ruang Pamer Galeri	13
2.4.4 Jenis – Jenis Sirkulasi Pada Galeri	14
2.4.5 Faktor Pengunjung Pada Galeri	18
2.4.6 Standar Ergonomi Galeri	19
2.5 Restoran	19
2.5.1 Pengertian Restoran	20
2.5.2 Jenis Restoran	20
2.5.3 Standar Ergonomi Restoran	23
2.6 Perpustakaan	25
2.6.1 Pengertian Perpustakaan	25
2.6.2 Fungsi Perpustakaan	25
2.6.3 Standar Ergonomi Perpustakaan	26
2.7 Ballroom	27
2.7.1 Pengertian Ballroom	27
2.8 Kelas	29
2.8.1 Definisi Kelas	29
2.9 Studi Banding	30
2.9.1 Hongkong Cultural Center	230
BAB III . PUSAT KEBUDAYAAN CHINA	35
3.1 Deskripsi Proyek	35
3.2 Deskripsi Site	35
3.3 Analisa Fungsi	37
3.4 Analisa Site	37
3.5 Identifikasi User	38
3.6 Flow Activity	38
3.6.1 Flow Activity	38

3.6.2	Kebutuhan Ruang	39
3.7	Ide Implementasi Konsep Pada Objek Studi	40
3.7.1	Tema dan Konsep	40
3.7.2	Zoning dan Blocking	41
BAB IV .	PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN CHINA	42
4.1	Perancangan Ruang	52
BAB V .	KESIMPULAN	54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....		xiv
LAMPIRAN.....		xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Standar Ergonomi Dalam Jarak Untuk Melihat Display.....	19
Gambar 2.2. Standar Ergonomi Restoran	25
Gambar 2.3. Standar Ergonomi Perpustakaan	27
Gambar 2.4. <i>Floor Plan Ballroom Okura Hotel</i>	28
Gambar 2.5. <i>Floor Plan Ballroom Claridges Hotel</i>	29
Gambar 2.6. Contoh Penerapan Layout Ruang Belajar	30
Gambar 2.7. <i>Concert Hall Hongkong Cultural Centre</i>	31
Gambar 2.8. <i>Grand Theater Hongkong Cultural Centre</i>	31
Gambar 2.9. <i>Studio Theater Hongkong Cultural Centre</i>	32
Gambar 2.10. <i>Exhibition Gallery Hongkong Cultural Centre</i>	32
Gambar 2.11. <i>Foyer Exhibition Areas Hongkong Cultural Centre</i>	32
Gambar 2.12. <i>Rehearsal Rooms, Practice Rooms dan Function Rooms</i>	33
Gambar 2.13. <i>Piazza</i>	33
Gambar 2.14. <i>Catering Facilities</i>	33
Gambar 2.15. <i>Performing Arts Shop</i>	34
Gambar 2.16. <i>Cultural Centre Tour</i>	34
Gambar 3.1. Tampak atas Nuarta Sclupture Park	36
Gambar 3.2 Gerbang Masuk NuArt	37
Gambar 3.3. Sisi kanan dan kiri dari NuArt.....	37
Gambar 3.4. Flow Activity.....	38
Gambar 3.5. Zoning – Blocking Lantai 1	41
Gambar 3.6. Zoning – Blocking Lantai 2	41
Gambar 4.1. Denah Pusat Kebudayaan China lantai 1	43
Gambar 4.2. Perspektif Galeri.....	45
Gambar 4.3. Pintu Masuk Rumah Tjong A Fie	46
Gambar 4.4. Pintu Masuk Area Tjong A Fie pada Pusat Kebudayaan China.....	46
Gambar 4.5. Area Tjong A Fie dan Sultan Deli duduk bersama	47

Gambar 4.6. Jendela Jalusi pada rumah Tjong A Fie	47
Gambar 4.7. Jendela pada Pusat Kebudayaan China	48
Gambar 4.8. Pengaplikasian Jendela Terhadap Ruang	48
Gambar 4.9. Perspektif Restoran dan Kedai Chinese Tea	49
Gambar 4.10. Partisi pada Restoran	49
Gambar 4.11. Meja Kedai Teh	50
Gambar 4.12. Denah Pusat Kebudayaan China lantai 2	50
Gambar 4.13. Perspektif Perpustakaan	51
Gambar 4.14. Meja Perpustakaan	52
Gambar 4.15. Panggung dan Kursi <i>Ballroom</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Keterkaitan Cerita, Sensasi dan Artefak	10
Tabel 2.2. Tabel Sirkulasi Pencapaian Bangunan.....	15
Tabel 2.3. Tabel Kponfigurasi Jalur Sirkulasi	16
Tabel 2.4. Tabel Hubungan Jalur dan Ruang.....	17
Table 2.5. Tabel Ruang Pembentuk Sirkulasi	18
Tabel 3.1. Tabel Kebutuhan Ruang.....	39