Manga Kissa Pontianak

Ayu Qatrunnada

Mahasiswa, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura, Indonesia
ayu_kuroageha@yahoo.com

ABSTRAK

Di era modern ini, bisnis kafe merupakan bisnis yang menjanjikan. Kafe adalah restoran kecil yang mengutamakan penjualan kue, kopi, dan teh. Setiap kafe memiliki ciri khas, namun kafe untuk para penggemar produk Jepang di Kota Pontianak belum tersedia. *Manga kissa* adalah kafe dimana pelanggan dapat membaca dari sebuah perpustakaan *manga*, menikmati makanan ringan sambil menonton *anime*, dan menikmati makanan khas Jepang. Perancangan *Manga Kissa* mengambil lokasi di jalan Gajamada, Kecamatan Pontianak Selatan. Kafe yang direncanakan adalah kafe dengan tema khusus. Perancangan mengutamakan kenyamanan ruang yang ditinjau dari jenis kegiatan dan jenis pengunjung. Kafe didesain mengadopsi konsep kontemporer jepang. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi komparasi, studi literatur dari berbagai sumber buku dan pengumpulan data terkait konsep. Hasil perancangan Manga Kissa terdiri dari satu massa bangunan yang mengikuti bentuk site, ruangan dibagi perlantai mempertimbangkan jenis dan kebisingan kegiatan kemudian diatur berdasarkan peraturan dan analisis yang ada, sehingga memenuhi kebutuhan. Lantai dasar digunakan sebagai area parkir kendaraan, lantai 1 merupakan area restoran, lantai 2 area kafe, *live music*, dan *merchandise*, kemudian lantai 3 merupakan area baca *manga*. Fasad bangunan menggunakan kaca yang dimanfaatkan sebagai pencahayaan dalam ruang dan dikombinasikan dengan panel warna mencolok sebagai *vocal point* bangunan.

Kata kunci: *Manga Kissa,* Pontianak

ABSTRACT

In this modern era, cafe is a promising business. Cafe is a small restaurant that promotes the sale of cakes, coffee, and tea. Cafe became a trend as a gathering place. Each cafe have a characterictic, but there is no cafe for fans of Japanese products in Pontianak. Manga kissa is a cafe where customers can read from a manga library, enjoy a snack while watching anime, and enjoy Japanese food. Manga Kissa design took place in Gajah Mada, Pontianak District of South. Cafe was planned with a special theme. Design prioritize comfort space in terms the types of activities and visitors. Manga Kissa is designed by adopting Japanese concept of contemporary. Methods of data collection was done by doing comparative study, literature study from a variety sources and data collection from books related to the concepts. Manga Kissa design result consists of a mass of building that follow the shape of the site, the room is divided each floor considering the noise and activity, then governed by the existing rules and analysis to meet the needs. The ground floor is used as a parking area, the 1st floor is a restaurant area, 2nd floor cafe area, live music, and merchandise, then the 3rd floor of an area read manga. Building facades using glass which is used as exposure in the room and combined with striking color panel as the vocal point of the building.

Keywords: *Manga Kissa,* Pontianak

1. Pendahuluan

Jepang merupakan salah satu pengekspor produk yang terbesar. *Anime, manga*, *film*, permainan *video*, dan musik Jepang menerima sambutan hangat di seluruh dunia, terutama di negara-negara Asia, termasuk Indonesia. Budaya Jepang dikenalkan ke Indonesia melalui media televisi (dokumenter, *drama*, *tokusatsu*, dan animasi), majalah, komik Jepang, game maupun internet. Hampir semua remaja mengenal apa yang disebut *manga* (komik jepang), *anime* (Film animasi/kartun Jepang), *tokusatsu*, *game* dan berbagai produk Jepang lainnya. Bahkan, musik dan filmnya (*J-pop, drama* dan dokumenter) pun tidak jarang diputar di stasiun televisi.

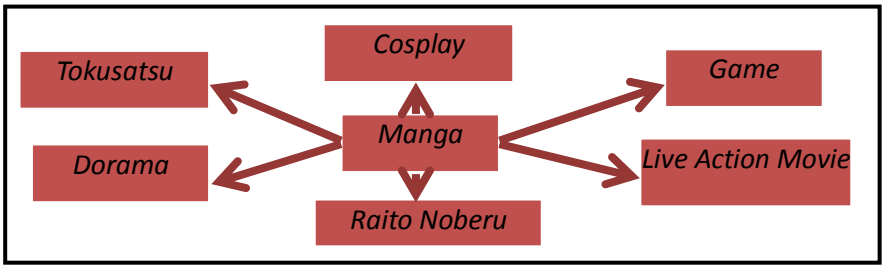
Berbagai hal diatas, mengenalkan Jepang dengan menarik sehingga minat masyarakat terhadap produk Jepang meningkat. Dengan meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap produk Jepang, banyak yang mulai hobi mengkoleksi berbagai animasi dan komik dari Jepang. Di kota Pontianak juga terdapat banyak penggemar produk Jepang. Penggemar Jepang (animasi, komik, musik dan film Jepang) disebut *otaku*. Penggemar produk Jepang di Kota Pontianak cukup banyak, hal ini dapat dilihat dengan adanya beberapa komunitas berkaitain dengan Jepang.

Sekarang banyak orang yang mendirikan kafe di Kota Pontianak. Kafe menjadi suatu bisnis yang menjanjikan di Kota Pontianak. Hal tersebut dapat dibuktikan dari laju pertumbuhan ekonomi Kota Pontianak dalam perdagangan, hotel, dan restoran yang diketahui dari Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) selama kurun waktu tahun 2010 – 2013 dengan pertumbuhan perdagangan, hotel, dan restoran pada tahun 2010 sebesar 6,24%, tahun 2011 sebesar 5,97%, tahun 2012 sebesar 6,66%, dan tahun 2013 sebesar 8,13% (Badan Pusat Statistik Kota Pontianak, 2014). Kafe juga merupakan restoran, perbedaannya dapat dilihat pada bangunannya yang berskala kecil dan pada dasarnya hanya mengutamakan penjualan cake (kue-kue), sandwich (roti isi), kopi dan teh. Namun di Pontianak, kafe tidak hanya menjual makanan ringan, tetapi juga menjual makanan berat.

2. Kajian Literatur

Manga (漫画) dapat didefinisikan sebagai komik sesuai dengan gaya Jepang yang berasal selama pertengahan 1900-an. Jika seri manga cukup populer, kemungkinan manga tersebut dibuat animasi setelah atau bahkan selama seri manga masih berjalan. Kadang-kadang manga juga dibuat jika sudah ada *live-action* atau film animasi. [1] Kissa adalah kata dalam bahasa Jepang. "*Kissa*" menjadi singkatan dari "*kissaten*" yang berarti kafe. Kafe juga memiliki arti tempat minum yg pengunjungnya dapat memesan minuman, seperti kopi, teh, bir, dan kue-kue. Manga Kissa adalah sebuah kafe untuk mewadahi para penggemar produk Jepang. Penggemar produk Jepang yang dimaksud yaitu penggemar manga, penggemar anime, penggemar musik Jepang, penggemar makanan Jepang, dan penggemar merchandise dari Jepang. Masing–masing jenis penggemar tersebut tentunya memiliki aktivitas dan kebutuhan ruang yang berbeda namun saling terkait satu sama lain.

Produk Jepang dikenalkan ke Indonesia melalui media televisi (dokumenter, *dorama, tokusatsu*, dan animasi), majalah, komik Jepang, *game* maupun internet. Hampir semua remaja mengenal apa yang disebut *manga* (komik jepang), *anime* (film animasi/kartun Jepang), *tokusatsu*, *game* dan berbagai produk Jepang lainnya. *Manga* sendiri dapat dikatakan sebagai produk yang paling berhasil memikat masyarakat baik di Jepang sendiri maupun di luar Jepang. Begitu terkenalnya sehingga cerita pada *manga* diangkat menjadi *anime, raito noberu, game, dorama, dan tokusatsu,* hingga film layar lebar (*live action movie*). Selain itu, para penggemarnya yang sangat menyukai karakter dalam manga tersebut mulai mendesain pakaian dan memerankan karakter kesukaan mereka *(cosplay). Manga* menjadi satu produk yang banyak disukai orang.



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)
Gambar 1: Bagan Produk Jepang

Anime (アニメ) adalah istilah yang digunakan untuk produksi animasi Jepang yang digambar dengan tangan atau komputer animasi. Maksud kata *anime* ini adalah pengucapan kata "animasi" dalam bahasa Jepang. Arti dari kata *anime* dapat sedikit berbeda karena mencakup animasi dari

[1] http://www.japan-guide.com/, berjudul “manga cafes” berisikan tentang fasilitas yang ada pada manga kissa dan prosedur penggunaan manga kissa, diunduh tanggal 24 Mei 2015.

Jepang, gaya animasi Jepang yang disebarluaskan sering ditandai oleh grafis berwarna-warni, karakter yang hidup dan tema yang fantastis. *Anime* biasanya diadaptasi dari *manga*, *light novel* atau game yang sedang populer. Bila karakter pada anime tersebut popular biasanya dibuat plastik model (*plamo*(プラモ))[2]. *Anime* dan *manga* terbagi atas jenis pembaca dibagi menjadi lima, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1: Jenis Anime dan Manga berdasarkan jenis pembaca

No.	Sub-Kultur	Jenis Pembaca	Penjelasan
1	*Anime* dan *Manga*	*kodomo* (子供)	ditujukan untuk anak-anak
		shōjo (少女)	ditujukan untuk perempuan
		shōnen (少年)	ditujukan untuk laki-laki
		josei (女性)	ditujukan untuk (Wanita) dewasa
		seinen (青年)	ditujukan untuk (Pria) dewasa

Sumber: (Forum Detik, 2015)[3]

Raito noberu (ライトノベル) adalah novel Jepang terutama menargetkan kalangan menengah dan siswa sekolah (remaja). Light novel menjadi pilihan populer untuk diadaptasi menjadi *manga*, *anime*, dan film *live-action*, meskipun biasanya hanya dua novel pertama yang diadaptasi. Drama televisi Jepang (テレビドラマ (*terebi* dorama)), yang juga disebut drama (ドラマ) adalah acara dari televisi Jepang dan disiarkan setiap hari. Drama Jepang terkadang diadaptasi dari *manga* maupun *light novel* yang popular. Ada *subgenre* penggemar drama Jepang yang juga penggemar besar dari *soundtrack* asli drama. Secara garis besar dari *manga, anime, light novel, drama* dan *film* memiliki genre yang sama, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2: Jenis Berdasarkan *Genre*

No.	Sub-Kultur	Genre
1	*manga, anime, light novel, drama* dan *film*	Aksi atau *akushon* (アクション)
		Fantasi atau *fantajī* (ファンタジー)
		Historis atau *hisutorikaru* (ヒストリカル)
		Seni bela diri atau *budō* (武道)
		Misteri atau *Nazo* (謎)
		Roman/Percintaan atau *Romansu* (ロマンス)
		Olahraga atau *supōtsu* (スポーツ)
		Supernatural atau *chō shizen* (超自然)

Sumber: (Wikipedia, 2015)[4]

Tokusatsu (特撮) adalah istilah Jepang yang berlaku untuk setiap film *live-action* atau drama televisi yang menampilkan penggunaan efek khusus. *Tokusatsu* sering berkaitan dengan fiksi ilmiah, fantasi atau horor. Jenis yang paling populer dari *tokusatsu* termasuk *kaiju* (怪獣)[5] seperti seri

[2] https://en.wikipedia.org/wiki/ berjudul "plamo" berisikan tentang penjelasan mainan plastic model, diunduh tanggal 24 Mei 2015.
[3] http://forum.detik.com/ berjudul "plamo" berisikan tentang jenis komik jepang berdasarkan pembaca, diunduh tanggal 24 Mei 2015.
[4] https://id.wikipedia.org/wiki/ berjudul "manga" berisikan tentang jenis manga berdasarkan genre, diunduh tanggal 24 Mei 2015.
[5] https://en.wikipedia.org/wiki/ berjudul "kaiju" berisikan tentang penjelasan kaiju, diunduh tanggal 24 Mei 2015.

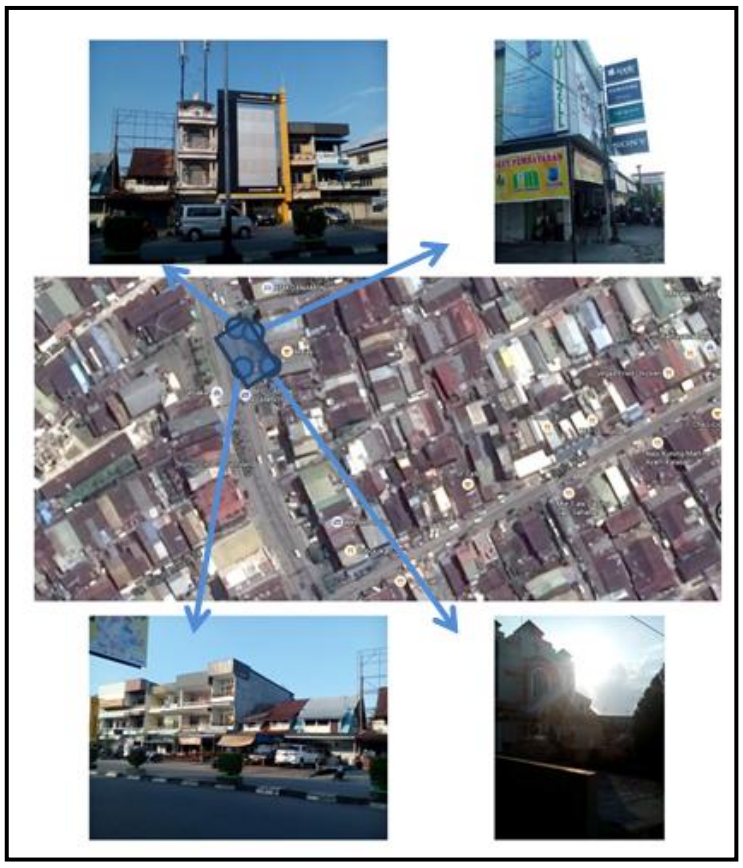
Godzilla film, serial TV superhero seperti Kamen Rider dan seri pahlawan super dan drama robot seperti robot. Jenis *tokusatsu* ada empat yang berbeda pada penggunaan efek khusus.

J-pop (ジェイポップ) adalah singkatan pop Jepang. J-pop adalah *genre* musik yang memasuki *mainstream* musik Jepang pada 1990-an. Istilah ini diciptakan oleh media Jepang untuk membedakan musik Jepang dari musik asing, dan sekarang mengacu pada musik populer Jepang.

Makanan Jepang di kawasan ASEAN cukup terkenal. Indonesia adalah pasar terbesar kedua untuk makanan Jepang, setelah Thailand. Makanan popularitas Jepang juga telah menembus budaya makanan jalanan, contohnya Warung Jepang menawarkan makanan Jepang seperti *tempura* dan *takoyaki,* dengan harga sangat cukup rendah.

3. Lokasi Perancangan

Lokasi yang dipilih adalah lokasi 1 dengan skor tertinggi yaitu 53 lebih mendekati kriteria pemilihan lokasi. Lokasi tersebut yaitu lokasi yang berada Jl. Gajahmada (Kecamatan Pontianak Selatan). Pada bagian utara dan selatan lahan terdapat ruko, bagian barat lahan terdapat gereja pantekosta, dan pada bangunan timur lahan terdapat bangunan commonhealth. Luas lahan yang direncanakan yaitu ±1820 m^2.



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

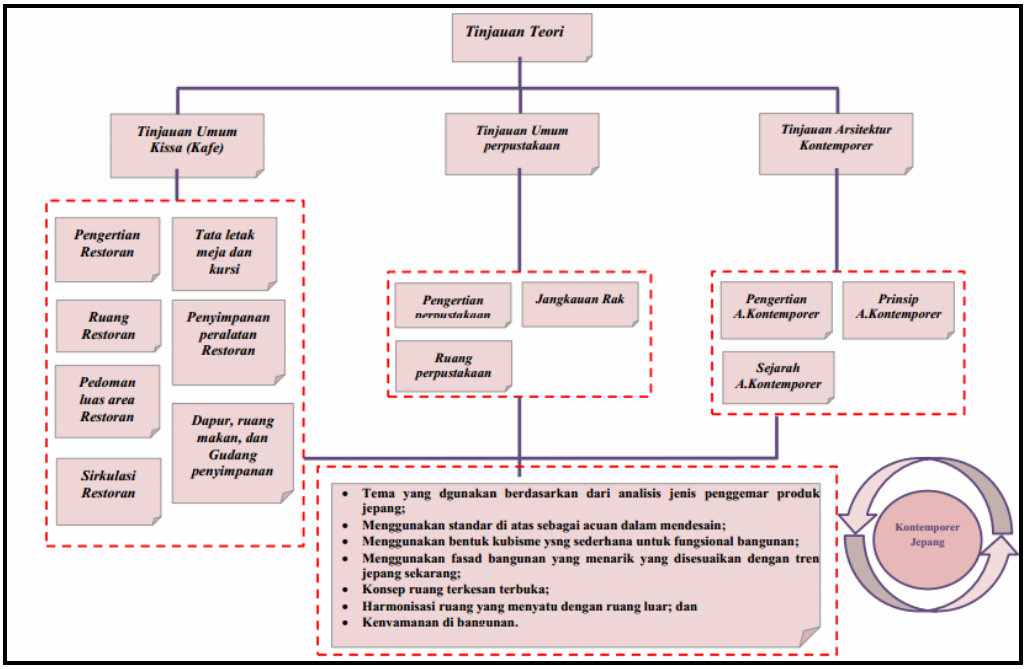
Gambar 2: Lokasi Tapak Terpilih *Manga Kissa* Pontianak

Pada area lahan terdapat beberapa ketentuan yang harus dita'ati. Jalan Gajahmada sebagai daerah pusat pelayanan kota yang berada di area pola ruang perdagangan dan jasa harus menggunakan KDB 80%, KLB maksimal 2,8 – 3,2, dan KDH 10%. Pada area jalan, GSB minimum yang digunakan yaitu 2/5 lebar ruang milik jalan. Tinggi bangunan maksimal 16m pada area lahan. Hal-hal diatas perlu dipenuhi sebagai ketentuan aturan pada lahan.

4. Analisis dan Pembahasan

Dalam menentukan konsep dasar perancangan yaitu dengan menguraikan fungsi yang digunakan dalam bangunan sebagai wadah untuk para penggemar produk Jepang. Fungsi yang digunakan yaitu

fungsi kafe, fungsi perpustakaan dan konsep yang digunakan yaitu kontemporer. Ketiga hal ini ditinjau menyesuaikan kubutuhan yang akan direncanakan dalam bangunan.

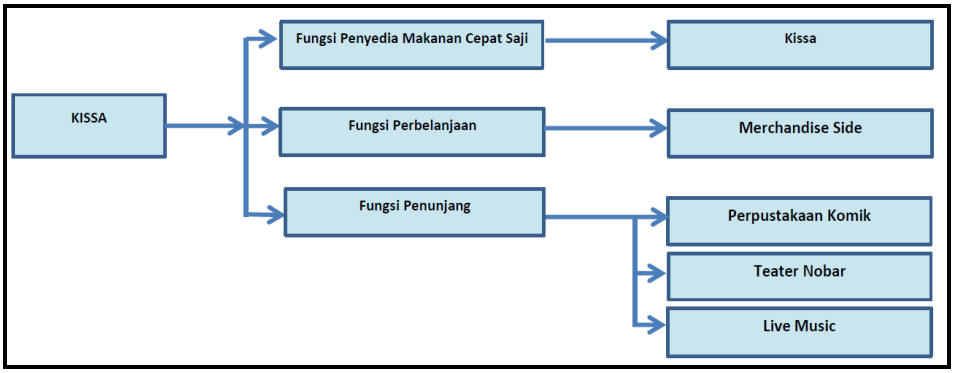


Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 3: Bagan Konsep *Manga Kissa* Pontianak

Fungsi Manga Kissa adalah sebuah kafe untuk mewadahi para penggemar produk Jepang. Penggemar produk Jepang yang dimaksud yaitu penggemar manga, penggemar anime, penggemar musik Jepang, penggemar makanan Jepang, dan penggemar merchandise dari Jepang. Masing–masing jenis penggemar tersebut tentunya memiliki aktivitas dan kebutuhan ruang yang berbeda namun saling terkait satu sama lain.

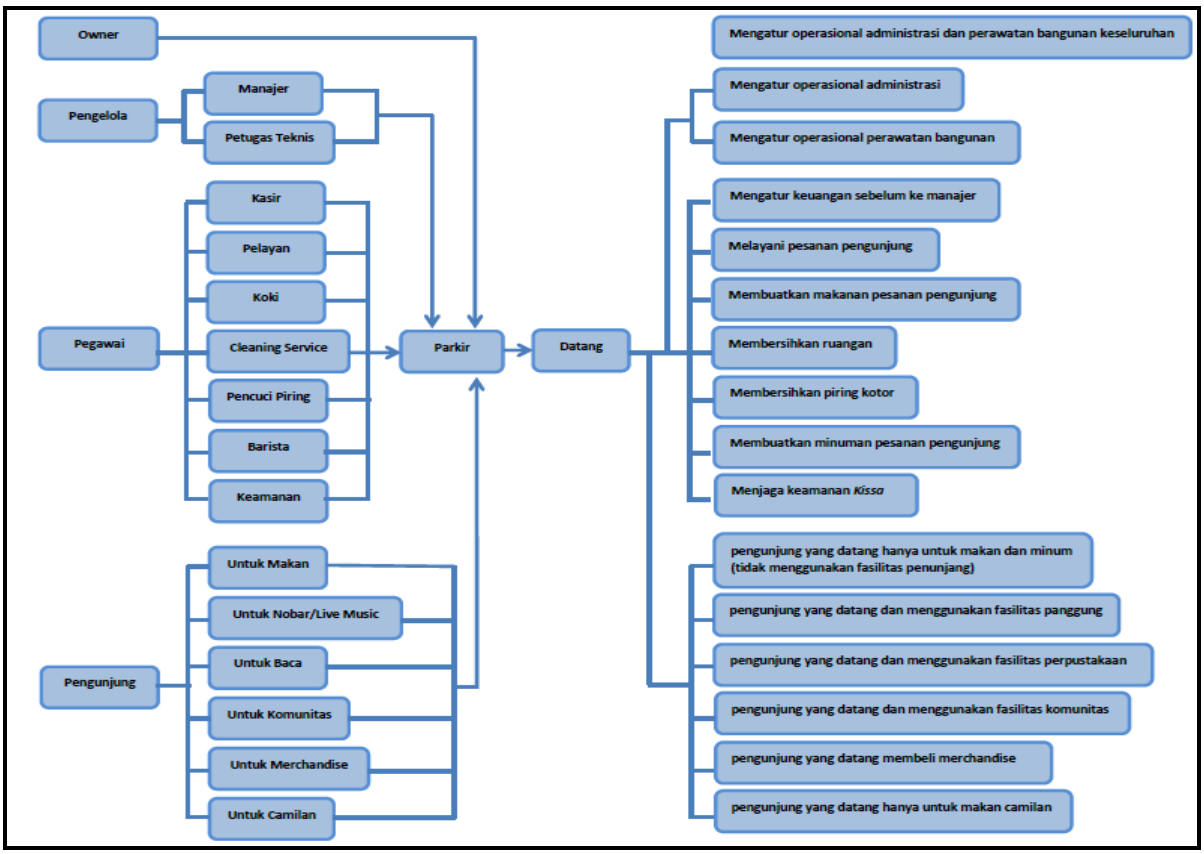
Tingkat kenyamanan pada kegiatan tiap penggemar juga perlu diperhatikan. Dalam membaca manga, pelaku dapat duduk hingga berbaring tergantung kenyamanan pelaku. Hal ini dipengaruhi perilaku penggemar yang lebih menyukai membaca dalam keadaan santai Kemudian ada juga penggemar yang senang duduk, dimana pelaku dapat membaca sambil memikmati makanan ringan.



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 4: Bagan Fungsi *Manga Kissa* Pontianak

Konsep internal pada Manga Kissa yaitu berkaitan dengan analisis pelaku, aktivitas, kegiatan pelaku, kebutuhan ruang, karakter ruang, serta hubungan ruang. Dalam perencanaan dan perancangan bangunan *Manga Kissa* (Kafe) terdapat beberapa pelaku yang dapat dilihat pada gambar 5. Pengguna bangunan yang direncanakan terbagi menjadi 4 jenis pelaku , yaitu *owner*, pengelola, pegawai, dan pengunjung.



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 5: Bagan Analisis *Manga Kissa* Pontianak

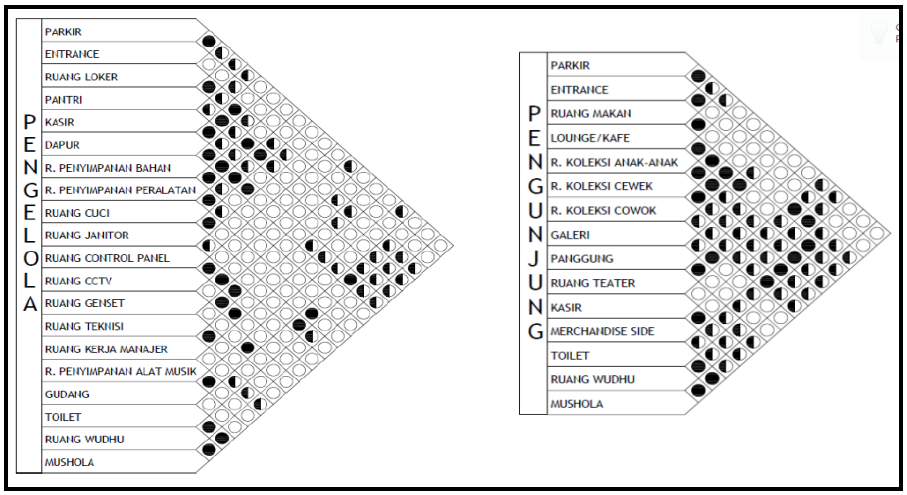
Tiap jenis pengelola dan pegawai memiliki kegiatan yang berbeda dan membutuhkan ruangan yang berbeda pula. Banyaknya jenis pelaku masing-masing memiliki kegiatan berbeda tergantung minatnya. Kelompok kegiatan yang dilakukan pengelola dan pengunjung dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3: Jenis Pelaku *Manga Kissa* Pontianak

Pelaku	Kegiatan	Nama Ruang	Sifat Ruang
Semua Pelaku	Parkir Kendaraan	Parkir	Publik
	Masuk	Taman	
	Transaksi pembayaran	Kasir	
	Makan dan minum	Tempat Makan dan Kissa	
	WC	WC	*Service*
	Ibadah	Mushola	
Pengunjung	Membaca	R. Baca	Publik
	Nonton Bareng	R. Nobar/Live Music	
	Live Music		
	Gaming	*Kissa*	
	Kumpul		
Pengelola	Menyiapkan Bahan	Penyimpanan Bahan	Privat
	Masak	Dapur	
	Teknis bangunan	R. Teknis	

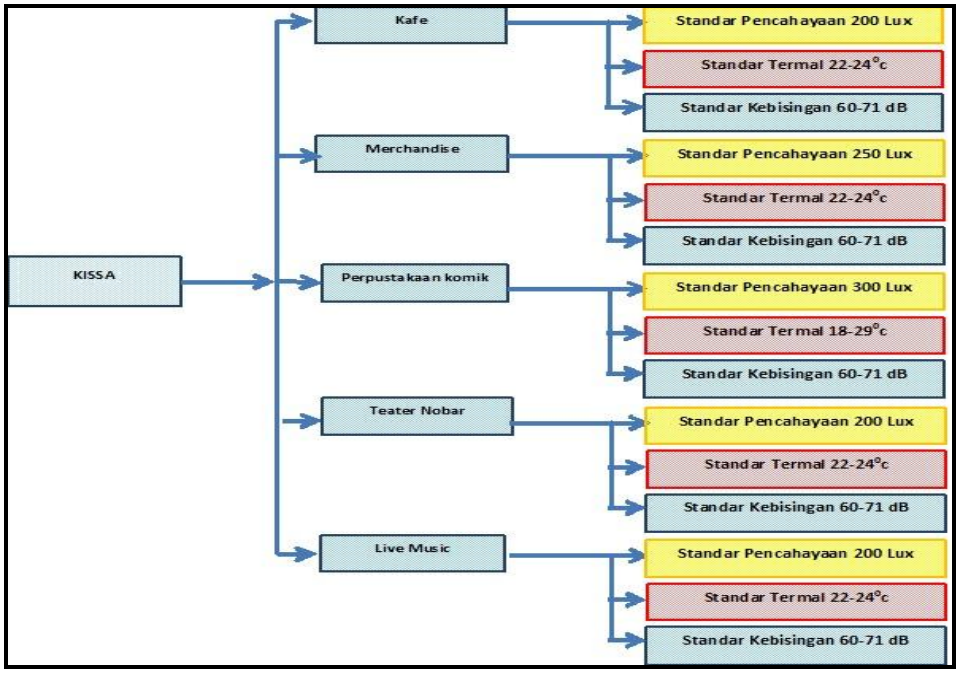
Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Setiap pengguna bangunan, baik pengelola maupun pengunjung memiliki jenis aktivitas yang berbeda. Aktivita tersebut akan ditampung dalam suatu ruang, dalam perencanaan tiap ruang yang ada ditentukan berdasarkan jenis kegiatan dan mempertimbangkan kebisingan pada ruang yang ada. Kebutuhan ruang didapat setelah proses dari menentukan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh semua pelaku didalam bangunan.



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)
Gambar 6 : Bagan Analisis Pelaku *Manga Kissa* Pontianak

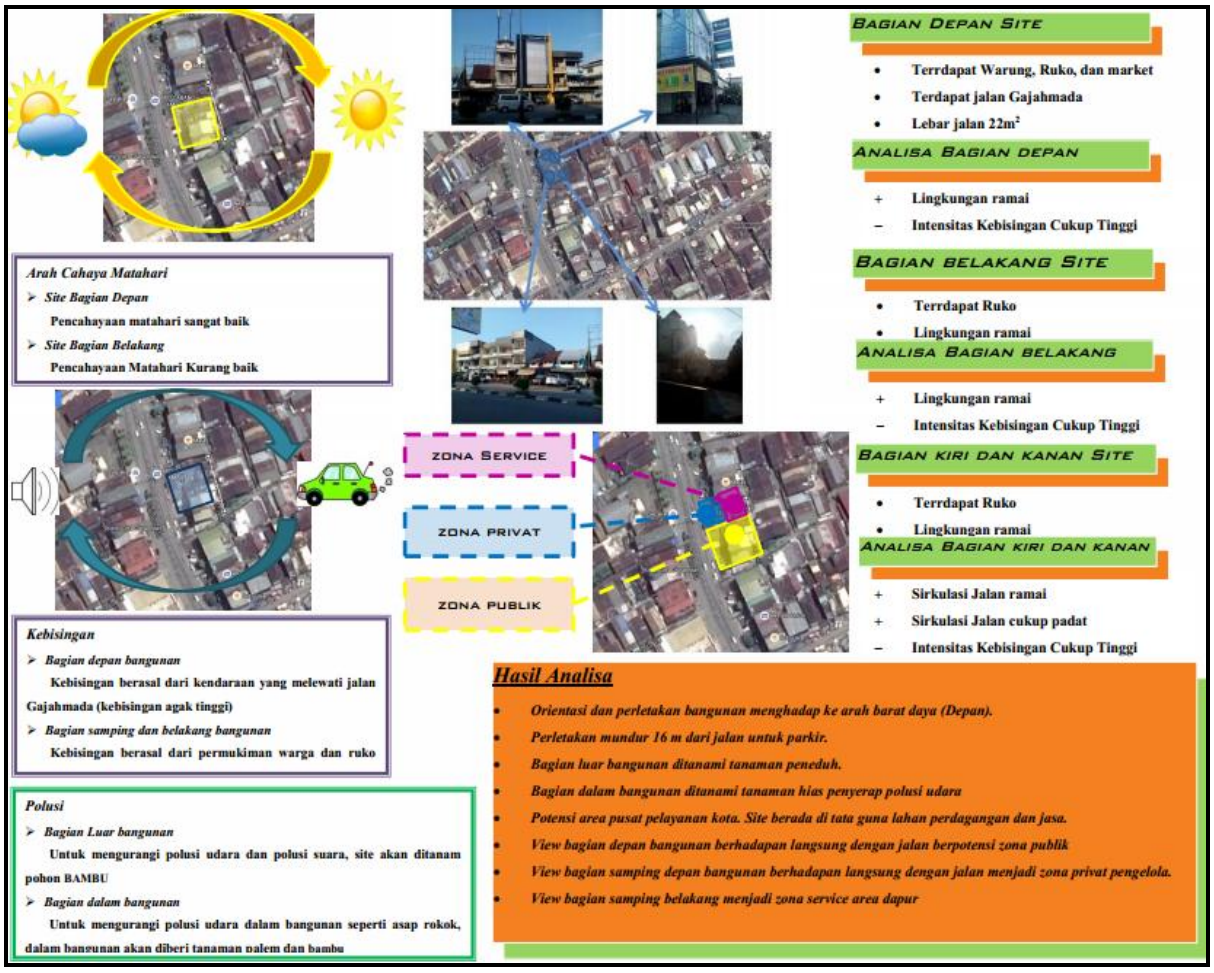
Dalam perencanaan dan perancangan Manga Kissa di jalan Gajahmada Pontianak memperhatikan termal, pencahayaan dan kebisingan terhadap bangunan. Kegiatan pengguna bangunan berbeda sesuai dengan penunjang yang disediakan dalam bangunan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dapat dilihat pada bagan dibawah:



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)
Gambar 7: Bagan Analisis Arsitektur Lingkungan *Manga Kissa* Pontianak

Lokasi yang dipilih adalah Jalan Gajahmada sebagai daerah pusat pelayanan kota dan berada di lokasi lingkungan perdagangan (jual beli). Pada bagian depan site terdapat Warung, Ruko, dan market dan jalan Gajahmada yang memiliki lebar jalan 22m^2. Pada bagian kiri dan kanan site terdapat ruko. Jalan Gajahmada adalah daerah pusat pelayanan kota dan lokasi terpilih yg berada di lingkungan

perdagangan (jual beli). Letak site berada di antara ruko-ruko kafe, restoran, dan membuat site cocok untuk dibangun kafe. Letak lokasi juga cukup sering dilalui sehingga daerah sekitar lokasi cukup ramai. Site berada tepat di depan jalan Gajahmada yang sering dilalui kendaraan. Hal ini berpengaruh terhadap lingkungan site. Selain terkena polusi udara site juga terkena polusi suara karena kendaraan yang melewati jalan Gajahmada. Mengurangi hal tersebut, pada site ditanam tanaman untuk mengurangi polusi udara dan polusi suara.



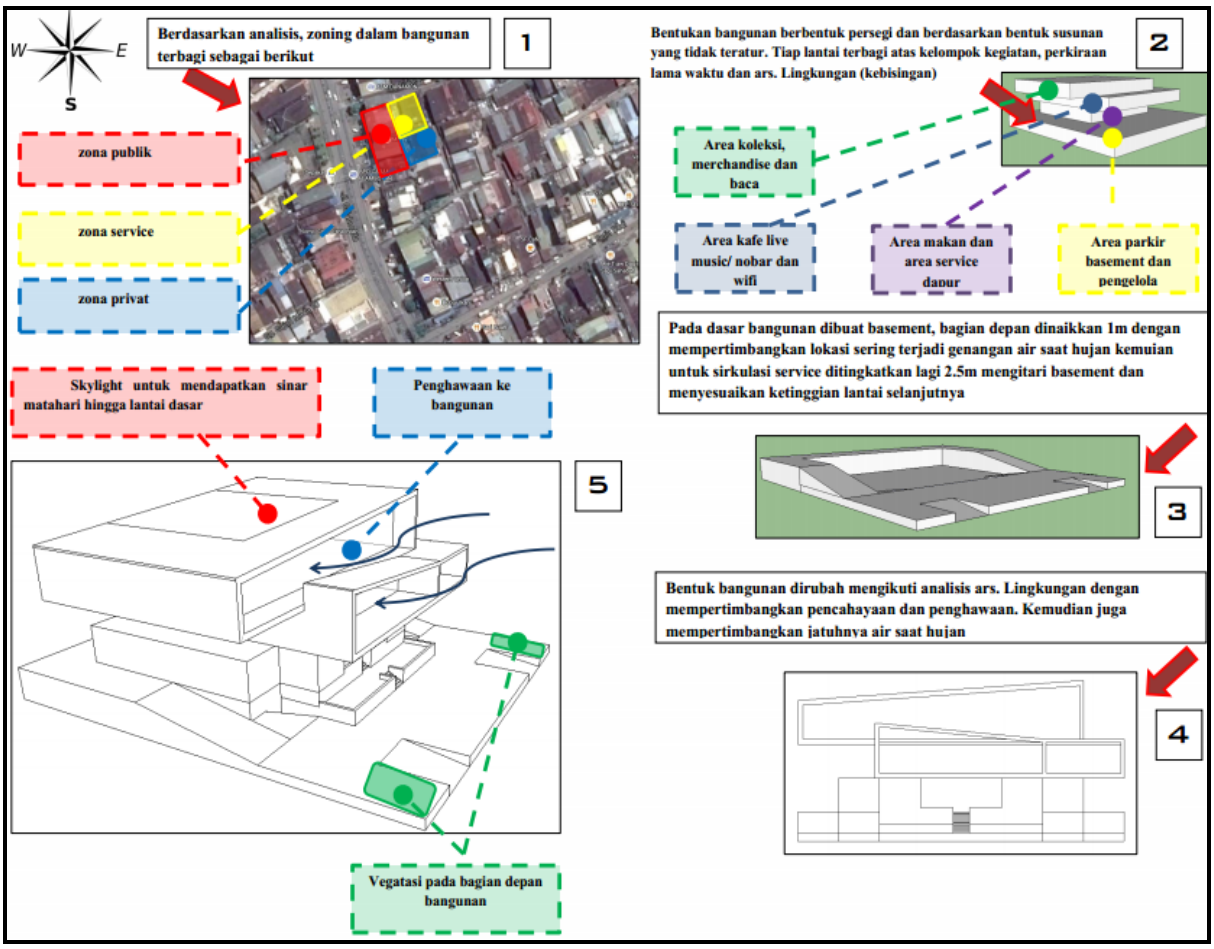
Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 8 : Analisis Lingkungan *Manga Kissa* Pontianak

Manga kissa sebagai wadah bersantai para penggemar budaya Jepang (*Otaku*) membutuhkan ruang yang nyaman dalam menampung semua kegiatan yang mereka adakan. Semua kegiatan tersebut diatur berdasarkan jenis kegiatan dan kebisingan yang terjadi dalam bangunan Manga Kissa. Berdasarkan hal tersebut, maka bentukan dasar dari setiap bangunan adalah balok sehingga mudah dalam mengatur setiap ruang di dalamnya. Hal ini juga mempertimbangkan dimana konsep yang digunakan adalah konsep penggunaan ruang Jepang.

Konsep "kontemporer jepang" pada bangunan Manga Kissa ini diambil dari bentukan sederhana yaitu kotak dan berbentuk seperti susunan buku. Tujuan mengambil bentukan ini dikarenakan faktor lahan sempit sehingga menyesuaikan dengan bentukan ukuran lahan, fungsi bangunan yang juga menjadi salah satu konsep Jepang yaitu penggunaan tiap ruang yang efektif. Bentukan dan permainan fasad dibuat menonjol karena bentuk bangunan yang disusun seperti buku, dan penggunaan material batu alam dan kayu seperti konsep bangunan Jepang.

Kontemporer Jepang pada susunan ruangnya diatur berdasarkan kegiatan, kebisingan, dan perkiraan lama waktu pada jenis kegiatan yang terdapat dalam bangunan. Tujuannya agar pengunjung tidak terganggu kegiatan lain. Pada dasarnya Manga kissa lebih menekankan kelompok kegiatan pada bangunan.

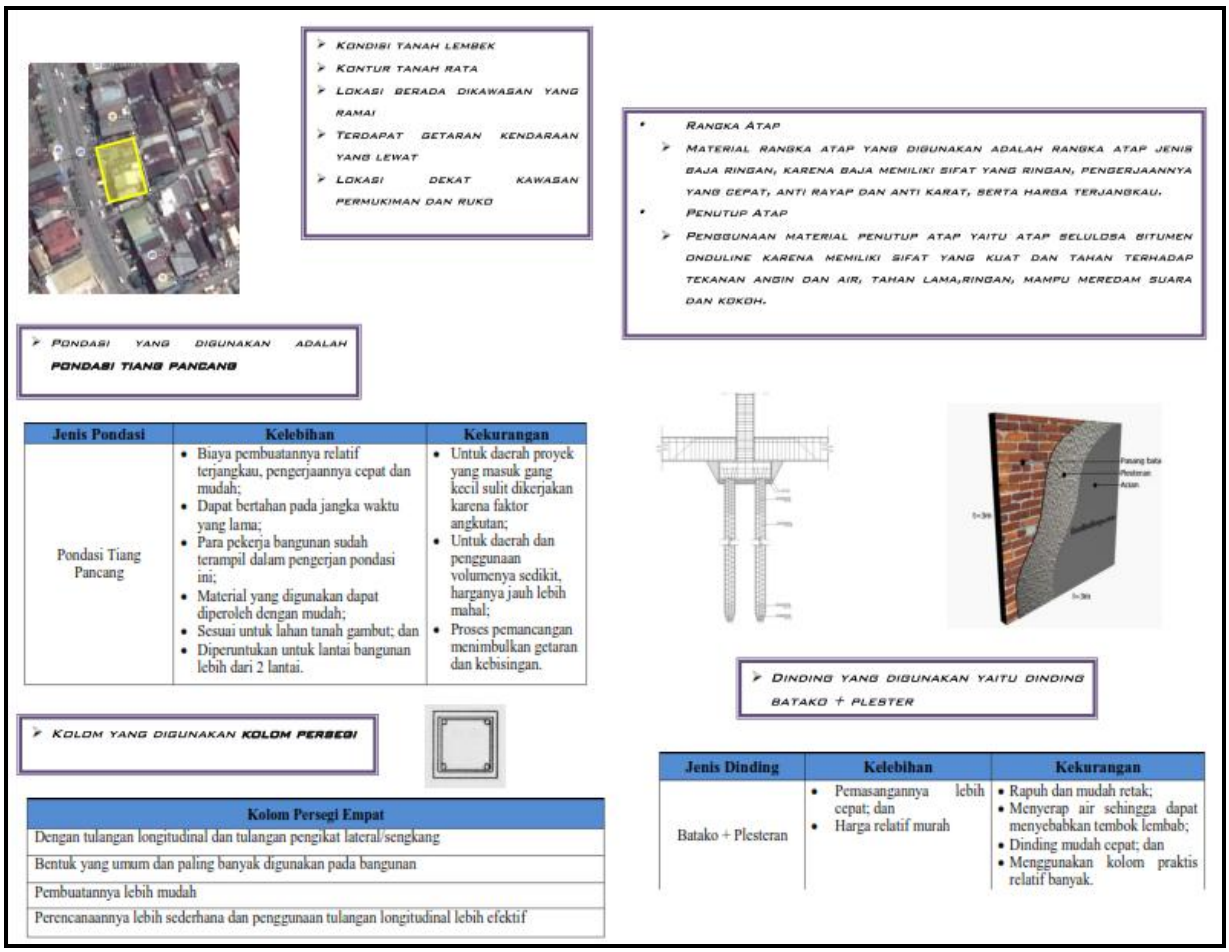


Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 9 : Analisis Gubahan Bentuk *Manga Kissa* Pontianak

Analisis gubahan bentuk Manga Kissa berdasarkan pengaruh lingkungan terdiri dari beberapa langkah. Berawal dari mengikuti bentuk lahan, yang berbentuk persegi panjang. Sehingga memilih bentuk persegi panjang menyesuaikan lahan dan mengikuti konsep Jepang yaitu penggunaan lahan secara maksimal. Berikutnya menganalisis dengan membagi zona ruang berdasarkan lama waktu dan kebisingan pada kegiatan yang direncanakan dalam bangunan. Berdasarkan hasil dari analisis tapak pada zoning, dimana lantai dasar menjadi zona *service* (parkir) dan privat (pengelola). Lantai dasar digunakan untuk area publik (tempat makan) dan service (dapur). Lantai 1 digunakan untuk area publik(kafe, live music, dan nobar). Lantai atas juga digunakan sebagai area publik (area koleksi dan area baca). Berikutnya menganalisis dengan mempertimbangkan analisis sirkulasi dan mempertimbangkan keadaan lingkungan lokasi yang saat hujan sering tergenang air. Sirkulasi pengunjung dan pengelola dibedakan agar tidak terjadi *cross*. Keadaan lingkungan tersebut bangunan ditingkatkan 1m pada bagian depan. Bentuk bangunan mengalami perubahan bagian lantai 1 dan 2 dengan memberi atap miring karena mempertimbangkan jatuhnya air hujan. Bagian depan diberi bukaan untuk pencahayaan alami kedalam bangunan. Pada area parkir bagian depan diberikan penghijauan.

Analisis struktur bertujuan untuk menentukan jenis struktur yang akan digunakan pada Manga Kissa dengan mempertimbangkan kondisi lahan pada bangunan, bahan material yang akan digunakan, kondisi tanah yang ada pada lahan bangunan dan efisiensi biaya dalam membangun bangunan Manga Kissa. Dalam menganalisis struktur yang akan digunakan, hal ini mencangkup penggunaan pondasi pada bangunan, penggunaan kolom, penggunaan dinding, penggunaan rangka atap dan penggunaan material atap. Hal-hal tersebut dianalisis dengan mempertimbangkan kesesuaian dalam perancangan Manga Kissa karena Manga Kissa merupakan sebuah bangunan komersial. Hasil yang cocok digunakan dalam bangunan menjadi pilihan untuk digunakan dalam perancangan ke dalam bangunan. Analisis dapat dilihat pada gambar 10.



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

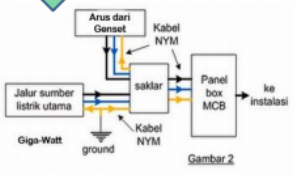
Gambar 10: Analisis Struktur *Manga Kissa* Pontianak

Dalam sebuah bangunan harus memperhatikan dan menyertakan fasilitas yang baik, untuk menunjang tercapainya unsur-unsur kenyamanan, kesahatan, keselamatan dan mobilitas dalam bangunan diperlukan kelengkapan fasilitas bangunan. Kelengkapan fasilitas Manga Kissa yaitu system jaringan listrik, sistem jaringan air bersih, sistem jaringan air kotor, sistem transportasi dalam dan luar bangunan, sistem tata udara, sistem tata suara panggung dan *indoor*, sistem keamanan CCTV, sistem kebakaran *hydrant* dan *sprinkler*, sistem telekomunikasi dalam bangunan, dan sistem penangkal petir pada bangunan.

Kelengkapan tersebut yaitu sistem jaringan listrik yang menggunakan listrik utama dari PLN untuk kebutuhan listrik yang akan digunakan didalam bangunan, dan menggunakan genset saat pemadaman listrik terjadi. Pada sistem jaringan air bersih, bangunan menggunakan air hujan dan air dari PDAM sebagai sumber air utama yang digunakan dalam bangunan. Sistem jaringan air kotor direncanakan dan dirancang untuk penggunaannya terhadap kegiatan yang terjadi didalam bangunan (penggunaan saat memasak, dan lain-lain). Sistem transportasi dalam bangunan yaitu menggunakan tangga yang menghubungkan tiap lantai pada bagian dalam bangunan dan penggunaan ramp pada area parkir luar bangunan. Sistem tata udara yang digunakan pada bagian dalam bangunan yaitu AC dan ventilasi pada area dapur dan area wc untuk pertukaran udara pada bangunan. Sistem Tata Suara untuk area panggung *live music* dan nobar, kemudian penggunaan *speaker indoor* dalam bangunan. Sistem keamanan dalam bangunan dengan penggunaan CCTV pada tiap lantai dalam bangunan. Sistem keamanan saat terjadi kebakaran yang digunakan yaitu *hydrant* dan *sprinkler* pada tiap lantai bangunan. Sistem telekomunikasi yang menggunakan jaringan telepon dalam bangunan yang kemudian diguakan juga untuk mengubungkan jaringan internet untuk pengunjung dalam bangunan. Terakhir yaitu sistem penangkal petir untuk melindungi bangunan dari sambaran petir terhadap bangunan, karena Kota Pontianak yang cukup sering terkena cuaca hujan. Hal ini sebagai pencegah terjadinya sambaran petir terhadap bangunan.

SISTEM JARINGAN LISTRIK

Jaringan listrik yang digunakan berasal dari **pln** dan untuk listrik cadangan menggunakan **genset**



Gambar 2

Fungsi bangunan	kuat penerangan (LUX)	Intensitas daya (watt/M)
kantor	250-350	15-30
hunian	100-250	20-10
hotel	150-300	15-30
restoran,toko,pameran	200-500	20-30
Rumah sakit	150-350	15-30
Ruang komputer,Pusat perbelanjaan	500	30-50
basement,hall,koridor tangga,gudang wc	150-350	5-10
parkir,penerangan jalan	200-500	

Sumber: Sistem bangunan tinggi

Kebutuhan	Watt	luas	watt	kw
Restoran	25	1200	30000	30
R. Komputer	40	1200	48000	48

menggunakan ac standing 5 pk

	kw
total kebutuhan	101

ht	1.3	6	2	15.6

Kebutuhan total

Qh maks	1.5	8000	5	2400			
	ketentuan	ketentuan			ketentuan	hasil	hasil kw
p	1.63	1.2	2400	15.6	0.65	112665.6	112.6656

kebutuhan daya listrik lain - lain

restoran	luas	kebutuhan	watt	kw
perhitungan	1200	2	2400	2.4

perhitungan genset

r. komputer	20%	101	20.2	
restoran	50%	101	50.5	
kapasitas genset yang dibutuhkan			70.7	75 kva

SISTEM TRANSPORTASI TANGGA

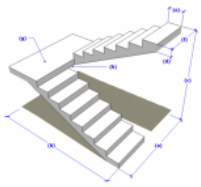
Sistem transportasi bangunan yang digunakan yaitu **tangga** pada tiap lantai. Tangga yang digunakan adalah tangga sirkulasi 2 orang dengan lebar 1,20 m.

Perhitungan anak tangga

Tinggi per lantai = 3,5

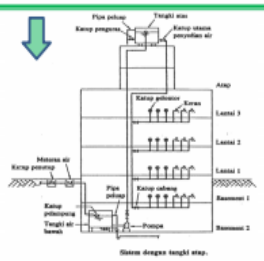
Jarak per anak tangga = 0.15

= 3,0/0.15 = **21 anak tangga**



SISTEM JARINGAN AIR BERSIH

Sistem pengaliran/distribusi air bersih menggunakan sistem vertikal. Cara pendistribusiannya adalah dengan menampung lebih dulu pada tangki air (ground reservoir) yang terbuat dari beton dengan kapasitas sesuai dengan kebutuhan air pada bangunan.



Sistem dengan tangki atap.

Air dialirkan dengan menggunakan pompa untuk langsung ke titik-titik kran yang diperlukan. Kemudian dari tangki dialirkan ke tempat-tempat yang memerlukan, dengan menggunakan sistem gravitasi/diturunkan secara lansung.

PDAM → METERAN → TANGKI BAWAH → POMPA → RESERVOIR ATAS → RESTORAN

AIR HUJAN → RESERVOIR ATAS

Kebutuhan Air Dingin

Kebutuhan per liter	70	
Asumsi kursi	100	
Jumlah kebutuhan air		7000

Kebutuhan Air Dingin

Kebutuhan per liter	5	
Asumsi kursi	100	
Jumlah kebutuhan air	500	1000
Jumlah total kebutuhan air		8000

Perkiraan kebutuhan air untuk pengendalian kebakaran

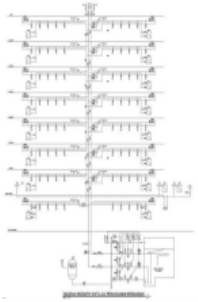
Volume	8000	20%	1600
Qd volume total	8000	1600	9600

Perkiraan volume tangki bawah	40%	9600	3840
Perkiraan volume tangki atas	15%	9600	1440

SPRIKLER

Jaringan air bersih yang digunakan untuk sprinkler berasal dari reservoir atas dan ground tank yang dialirkan ke masing-masing sprinkler

JARINGAN HIDRAN DAN SPRIKLER



HIDRAN

Hidran adalah suatu alat yang dilengkapi dengan slang (fire hose) dan mulut pancar (nozzle) untuk mengalirkan air bertekanan yang digunakan untuk keperluan pemadaman kebakaran. Ref : Kep. Men. PU No.12/ KPTS/1985.

- Letaknya harur mudah dilihat dan dicapai, kotak tidak boleh terkunci
- Panjang selang maksimal 30 meter

Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 11: Analisis Utilitas *Manga Kissa* Pontianak (1)

SISTEM JARINGAN AIR KOTOR

AIR HUJAN → SUMUR SERAPAN → RIOL KOTA

KLOSET → SEPTIC TANK → RIOL KOTA

URINOIR

FLOOR DRAIN

WASTAFEL

SINK

Perkiraan Tingkat Aliran Limbah Cair

Fungsi Bangunan	Liter	hari	orang
Restoran	94	1	10
Jumlah			940

Penyaluran Air hujan dan Sumur Resapan

Q.maks (debit maksimum) dlm m	0.278
C (koef. Lokasi) Atap	0.95
I (Curah Hujan di Pontianak)	297.7
A (Luas Atap) dlm km	0.675
	53.070235

Dengan luasan atap berkisar antara 600-699, menggunakan pipa berdiameter 6 inci dan volume sumur resapan 20 m3

SISTEM JARINGAN AC

Keterangan

AC= 1 Pk = 9000 BTU/h

= 5 Pk = 45000 BTU/h

1 m3 = 600 BTU/h

1 m= 3,33 kaki

15 m = 49,94 kaki = 50 kaki

20 m = 66,6 kaki= 67 kaki

Perhitungan daya AC yang digunakan:

= W x h x l x l x E/ 60

= 20 x 10 x 18 x 15 x 17 / 60

= 972000 / 60

= 16200 BTU/h

AC yang dibutuhkan:

= 1 AC dengan daya 2 Pk (±18000 Pk)

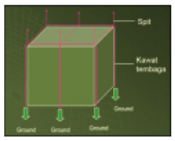
SISTEM PERSAMPAHAN

Prakiraan Jumlah Sampah

Fungsi Bangunan	Jumlah sampah per hari	ORANG	Kg
Restoran	1.5	100	150

Perkiraan bak penampungan sampah 150 kg

PENANGKAL PETIR



Sistem penangkal petir faraday memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimilikinya antara lain:

- Memiliki jangkauan radius yang luas dari sistem penangkal petir lainnya
- Dapat meminimalisir peralatan listrik dalam gedung/rumah akibat adanya kerusakan

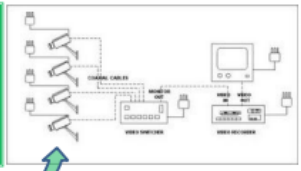
SISTEM KEAMANAN CCTV

Pengertian CCTV

close circuit television : adalah kemerai mengintai yang digunakan untuk menyelidiki atau mengawasi suatu tempat yang dianggap rawan dari bahaya

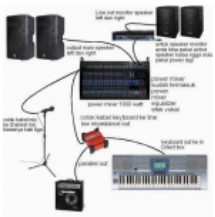
- Kamera yang digunakan adalah **Indoor camera** yang ditempatkan dalam bangunan.
- Berdasarkan waktu pemakaiannya cctv yang digunakan adalah cctv **standart day camera** untuk memonitor ruang.

- Sistem cctv yang digunakan yaitu **system cctv dengan video recorder.** Dengan sistem ini, operator tidak harus terus menerus mengawasi monitor, dan juga dapat mereview kejadian lalu.



TATA SUARA PANGGUNG INDOOR

- Sistem tata suara untuk panggung indoor menggunakan sistem organ tunggal



MAIN SPEAKER — MONITOR SPEAKER

POWER MIXER

MICROPHONE — LOW IMPEDANCE

KEYBOARD

TATA SUARA DALAM BANGUNAN

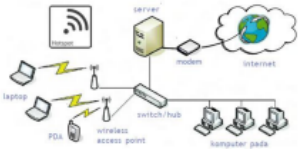
- Sistem tata suara untuk Kafe yaitu

CD PLAYER → AMPLIFIER → CEILING SPEAKER

JARINGAN INTERNET WIRELESS (HOTSPOT)

Sistem jaringan internet yang digunakan adalah jaringan internet wireless untuk kenyamanan pengunjung yang ingin menggunakan internet

INTERNET → MODEM → SERVER → SWITCH/HUB → MEDIA

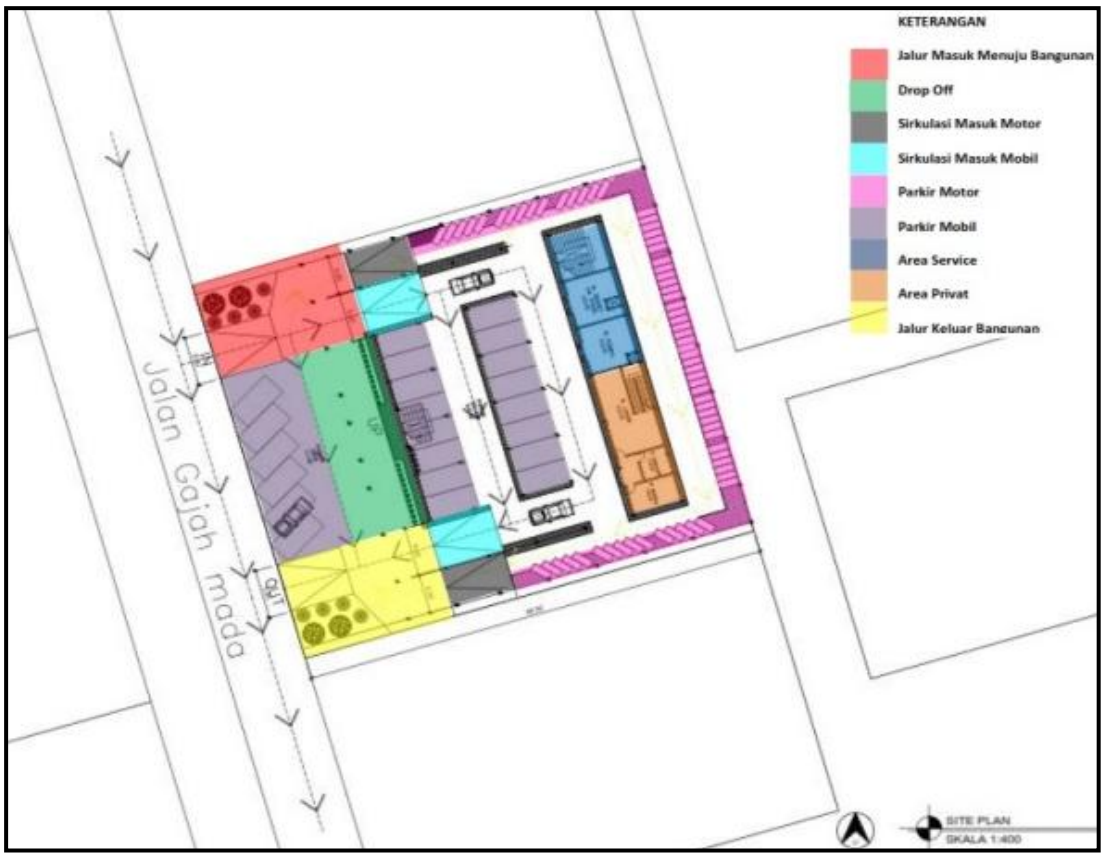


Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 12: Analisis Utilitas *Manga Kissa* Pontianak (2)

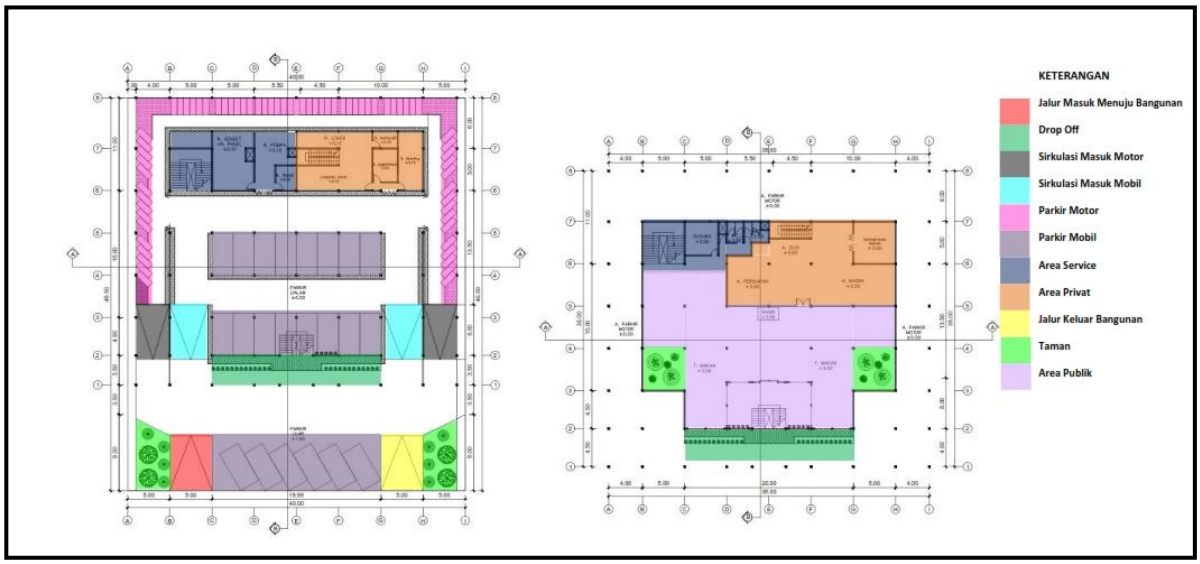
5. Hasil Perancangan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh pada konsep dalam perancangan Manga Kissa, bangunan dibagi berdasarkan zona-zona yang telah di analisis sebelumnya. Tiap lantai bangunan dibagi berdasarkan jenis kegiatan dan kebisingan yang terjadi di dalamnya. Pada lantai dasar digunakan untuk area service dan area privat. Dengan mempertimbangkan lokasi yang sempit sirkulasi pada bangunan terbagi menjadi dua, yaitu sirkulasi mobil dan motor.



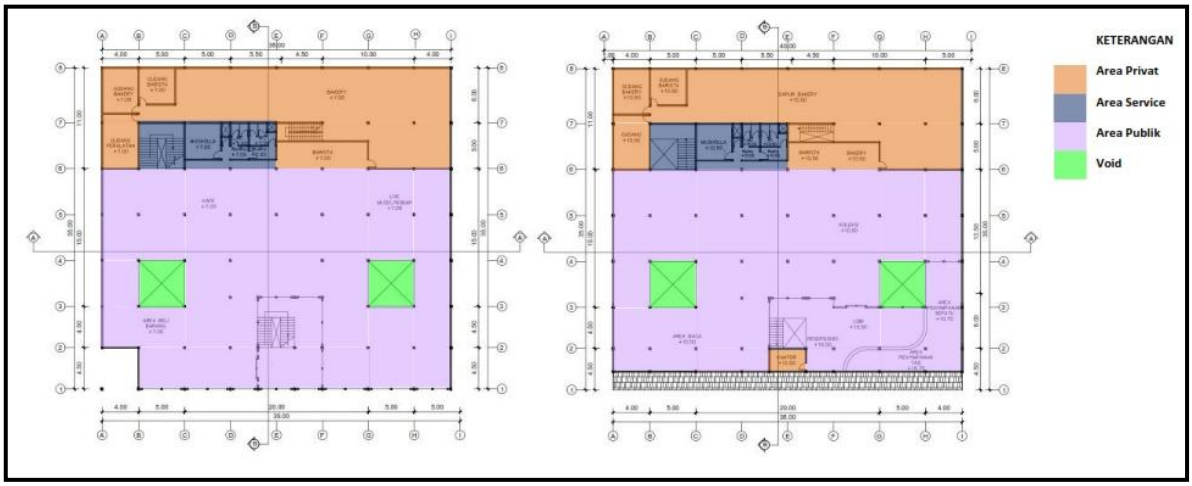
Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 13 : Siteplan *Manga Kissa* Pontianak



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)

Gambar 14 : Denah lt. Dasar dan lt. 1 *Manga Kissa* Pontianak



Sumber: (Analisis Penulis, 2015)
Gambar 15 : Denah lt. 2 dan lt. 3 *Manga Kissa* Pontianak

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat beberapa hal yang diperoleh untuk digunakan sebagai konsep fasad pada Manga Kissa. Konsep "kontemporer jepang" pada bangunan Manga Kissa ini diambil dari bentukan sederhana yaitu kotak dan berbentuk seperti susunan buku. Bentukan dan permainan fasad dibuat menonjol karena bentuk bangunan yang disusun seperti buku, dan penggunaan material panel komposit dan batu alam. Mempertimbangkan budaya fashion modern Jepang, warna yang digunakan adalah warna-warna mencolok seperti tren fashion Jepang sekarang. Pemilihan warna menggunakan warna mencolok, mengadaptasi dari tren fashion Jepang yang sedang popular, yaitu *decora style*.Fasad bangunan didesain menyesuaikan dengan konsep yang berhubungan dengan Jepang. Pada bagian depan bangunan menggunakan *double façade* garis. Garis disusun tidak teratur seperti lembaran buku yang menunjukkan bangunan yang terdapat tempat membaca manga.

Sumber: (Analisis Penulis, 2015)
Gambar 16 : Tampak *Manga Kissa* Pontianak

6. Kesimpulan

*Manga Kiss*a merupakan sebuah fasilitas bagi penggemar produk Jepang di Pontianak dalam mewadahi dan memberikan kenyamanan pada pengunjung. *Manga kissa* juga menjadi tempat berbincang dan berkumpul para komunitas penggemar produk Jepang. Perencanaan dan

perancangan manga kissa ini berdasarkan adanya potensi menciptakan sebuah wadah untuk penggemar produk Jepang di Pontianak. Dirancang dengan menganalisis kebutuhan, analisis lingkungan dan analisis pergerakan dari tiap jenis penggemar produk Jepang. untuk mewadahi dan memberikan kenyamanan bagi tiap penggemar produk Jepang. Fungsi dari manga kissa terbagi menjadi tiga, sebagai penyedia makanan cepat saji, sebagai tempat perbelanjaan dan penunjang. Bangunan berfungsi untuk mewadahi dan memberikan kenyamanan penggemar produk Jepang dengan fasilitas kafe, perpustakaan komik, nonton bareng*, live music* dan *merchandise*.

Ucapan Terima kasih

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih terutama kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat, selanjutnya kepada bapak Muhammad Nurhamsyah selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Tanjungpura dan kepada dosen akademik penulis selama Tugas Akhir yaitu Bapak Affrilyno, Bapak Tri Wibowo Caesariadi, Ibu Sumiyattina. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada dosen penguji Bapak Jawas Dwi Putro, Bapak Muhammad Ridha, Bapak Irwin Ramsyah, dan Bapak Rudiyono.

Referensi

Badan Pusat Statistik Kota Pontianak. 2014. *Produk Domestik Regional Bruto Kota Pontianak Menurut sektoral 2010 – 2013*. Badan Pusat Statistik Kota Pontianak. Pontianak