

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Identifikasi Masalah	17
1.3 Rumusan Masalah	17
1.4 Batasan Perancangan	17
1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan	18
1.5.1 Tujuan Perancangan	18
1.5.2 Sasaran Perancangan	18
1.6 Manfaat Perancangan	18
1.7 Sistematika Penulisan	19
1.8 Bagan Kerangka Perancangan	21
BAB 2 KAJIAN LITERATUR	22
2.1 Definisi	22
2.2 Sejarah Kultur Hip Hop	23
2.2.1 Old School	23
2.2.2 New School	24
2.2.3 21st Century Hip Hop	24
2.3 Data Pelaku Hip Hop	25
2.3.1 Pelaku Hip Hop di Dunia	25
2.3.2 Pelaku Hip Hop di Indonesia	28
2.3.3 Pelaku Hip Hop di Bandung	30
2.4 Perkembangan Hip Hop di Indonesia	31
2.5 Klasifikasi Hip Hop	32

2.5.1 <i>Disk Jockey</i>	33
a. Perkembangan <i>Disk Jockey</i> di Indonesia	33
b. Event <i>Disk Jockey</i> di Indonesia	33
c. DWP	34
d. Klasifikasi <i>Beat Musik Electronic</i>	34
2.5.2 <i>Bboying</i>	35
a. Perkembangan <i>Breakin</i> di Indonesia	36
b. Event <i>Breakin</i> di Indonesia	37
c. Eat d Beat	38
d. IBC (Indonesian Bboy Championship	38
d Klasifikasi <i>Move</i> pada <i>Breakin</i>	38
2.5.3 <i>MCing</i>	39
a. Perkembangan <i>MCing</i> di Indonesia	40
b. Event <i>MCing</i> di Indonesia	40
c. Beef Rap Battle	41
d. Klasifikasi <i>Style MCing</i> di Indonesia	41
2.5.4 Graffiti	42
a. Perkembangan <i>Graffiti</i> di Indonesia	43
b. Event <i>Graffiti</i> di Indonesia	43
c. Street Flick	44
d. Klasifikasi <i>Style Graffiti</i> di Indonesia	44
2.6 Pengaruh Hip Hop di Indonesia	45
a. Get to Know Toursef Better	45
b. Appriciate Results	46
c. Confidence	46
d. Being Selective	46
2.7 Standarisasi Studio Hip Hop	47
2.7.1 <i>Seating Main Stage</i>	47
2.7.2 <i>Access to Drinking Water</i>	48
2.7.3 <i>Access for the Disabled</i>	48
2.7.4 <i>Access to IT</i>	48
2.7.5 Keamanan	49

2.8	Standarisasi <i>Breakin Studio</i>	49
2.8.1	<i>Floor Area</i>	49
2.8.2	<i>Floor Surface</i>	51
2.8.3	Ketinggian	52
2.8.4	<i>Vestibule</i> atau Area Depan	53
2.8.5	<i>Ventilation and Heating</i>	53
2.8.6	Akustik	54
2.8.7	Pencahayaan Alami	55
2.8.8	Pencahayaan	56
2.8.9	Estetika Interior Studio <i>Breakin</i>	58
2.9	Standarisasi <i>Electronic Music Studio</i>	59
2.9.1	<i>Input Device</i>	59
2.9.2	<i>Mixer</i>	60
2.9.3	<i>Sound System</i>	60
2.9.4	<i>Controller</i>	61
2.9.5	<i>DJ Booth</i>	62
2.9.6	<i>Fancy Light</i>	64
2.10	Standarisasi <i>Graffiti Gallery</i>	64
2.10.1	<i>Wall</i>	64
2.10.2	<i>Equipment Before and After Rehearsal</i>	65
2.11	Pendekatan Perancangan <i>Lifestyle</i> pada Hip Hop Centre	65
2.12	Tabel Studi Preseden	66
2.12.1	Tabel Studi Preseden <i>Breakin Studio</i>	66
2.12.2	Tabel Studi Preseden <i>Graffiti Gallery</i>	68
2.12.3	Tabel Studi Preseden <i>Music Studio</i>	69
2.12.4	Tabel Studi Preseden <i>Main Stage</i>	70
BAB 3 HIP HOP CENTRE BANDUNG		71
3.1	Deskripsi Analisa Proyek	71
3.1.1	Deskripsi Umum	71
3.1.2	Deskripsi Hip Hop Centre	73
3.1.3	Sasaran Proyek	74
3.1.4	Struktur Organisasi	75

3.1.5 Standrad Operasional Prosedur	76
3.1.6 Flow of Activity	77
3.2 Organisasi Ruang dan Layout Furnitur	81
3.2.1 Jadwal Kegiatan Rutin	81
3.2.2 Jam Operasional	82
3.2.3 Event Schedule	84
3.2.4 Tabel Kegiatan	85
3.3 Tema dan Konsep Perancangan	92
3.3.1 Tema Perancangan	93
3.3.2 Konsep Perancangan	94
3.3.3 Suasana yang Diharapkan	94
3.4 Konsep Visual	96
3.4.1 Konsep Warna	96
3.4.2 Konsep Furnitur	96
3.4.3 Konsep Flooring	98
3.4.4 Konsep Pencahayaan	99
3.4.5 Konsep Ceiling	101
3.4.6 Konsep Keamanan	102
3.4.7 Konsep Aksesoris	103
3.5 Zoning dan Blocking	104
3.5.1 Hubungan Antar Ruang	105
BAB 4 KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS	106
4.1 Pemilihan Denah Khusus	106
4.2 Konsep Tata <i>Main Stage</i>	106
4.3 Persyaratan Teknis <i>Main Stage</i>	107
4.3.1 Sistem Penghawaan <i>Main Stage</i>	107
4.3.2 Sistem Pencahayaan <i>Main Stage</i>	107
4.3.3 Sistem Pengkondisian Udara <i>Main Stage</i>	108
4.3.3.1 Penggunaan AC Split	108
4.3.3.2 On Off Control	109
4.3.4 Sistem Keamanan <i>Main Stage</i>	110
4.3.4.1 CCTV	110

4.3.4.2	<i>Fire Extinguisher dan Springkler</i>	111
4.3.4.3	<i>Security Guard dan Trained Dog</i>	112
4.3.4.4	<i>Sensor Gate</i>	112
4.4	Penyelesaian Elemen Interior	113
4.4.1	Penyelesaian Lantai <i>Main Stage</i>	113
4.4.2	Penyelesaian Dinding <i>Main Stage</i>	114
4.4.3	Penyelesaian Ceiling <i>Main Stage</i>	114
4.4.4	Penyelesaian Furnitur dan Aksesoris <i>Main Stage</i>	115
4.5	Konsep Tata <i>Dance Studio</i>	116
4.6	Persyaratan Teknis <i>Dance Studio</i>	116
4.6.1	Sistem Penghawaan <i>Dance Studio</i>	116
4.6.2	Sistem Pencahayaan <i>Dance Studio</i>	117
4.6.3	Sistem Pengkondisian Udara <i>Dance Studio</i>	118
4.6.4	Sistem Keamanan <i>Dance Studio</i>	118
4.7	Penyelesaian Elemen Interior <i>Dance Studio</i>	118
4.7.1	Penyelesaian Lantai <i>Dance Studio</i>	118
4.7.2	Penyelesaian Dinding <i>Main Stage</i>	119
4.7.3	Penyelesaian Ceiling <i>Main Stage</i>	119
4.7.4	Penyelesaian Furnitur dan Aksesoris <i>Dance Studio</i>	119
4.8	Konsep Tata <i>Music Studio</i>	120
4.9	Persyaratan Teknis <i>Music Studio</i>	121
4.9.1	Sistem Penghawaan <i>Music Studio</i>	121
4.9.2	Sistem Pencahayaan <i>Music Studio</i>	121
4.9.3	Sistem Pengkondisian Udara <i>Music Studio</i>	122
4.9.4	Sistem Keamanan <i>Music Studio</i>	122
4.10	Penyelesaian Elemen Interior <i>Music Studio</i>	122
4.10.1	Penyelesaian Lantai <i>Music Studio</i>	122
4.10.2	Penyelesaian Dinding <i>Music Studio</i>	123
4.10.3	Penyelesaian <i>Ceiling Music Studio</i>	123
4.10.4	Penyelesaian Furnitur dan Aksesoris <i>Music Studio</i>	123
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		125
5.1	Kesimpulan	125

5.2	Saran	125
5.2.1	Saran bagi Mahasiswa	125
5.2.2	Saran bagi Jurusan DI Telkom University	126
5.2.3	Saran bagi Prodi DI	126

