

**GATOT SUBROTO FOOD COURT  
DI MEDAN**

**Tema Arsitektur Metafora**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Ujian Sarjana**

Oleh :

**DEWI SARTIKA**

**NIM. : 07 814 0001**



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2011**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 2/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

# GATOT SUBROTO FOOD COURT DI MEDAN

Tema Arsitektur Metafora

TUGAS AKHIR

Oleh :

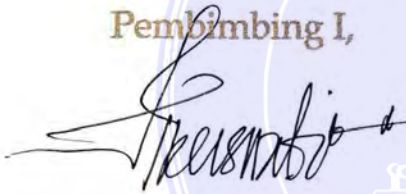
**DEWI SARTIKA**


NIM. : 07 814 0001

Disetujui :

Pembimbing I,


Pembimbing II,

  
(Ir. Ina T. Budiani, MT)

  
(Ir. Dharma Widya, MT)

Mengetahui :

  
Dekan,  
(Dr. H. Haniza, A.S, MT)

  
Ka. Program Studi,  
(Ir. Ina T. Budiani, MT)

Tanggal Lulus :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 2/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

## ABSTRAK

DEWI SARTIKA :

Perancangan Arsitektur

Gatot Subroto Food Court di Medan

Gatot Subroto Food Court di Medan ini merupakan suatu proyek yang menyediakan wadah untuk pengunjung yang ingin menikmati beragam kuliner yang berasal dari kota Medan maupun luar kota Medan. Pengunjung tidak perlu menghabiskan waktu untuk berkunjung dari satu tempat ke tempat lainnya untuk mencicipi beragam kuliner tetapi hanya dengan berkunjung ke Gatot Subroto Food Court ini pengunjung dapat menikmati beragam jenis kuliner dan juga beragam hiburan di dalamnya. Tema yang digunakan adalah Arsitektur Metafora dengan mengubah bentuk keong yang merupakan ciri khas makanan seafood menjadi suatu bentuk bangunan yang menarik, unik dan memiliki ciri khas tersendiri sehingga mudah di kenali dan pengunjung merasa nyaman berada di dalamnya.

Kata Kunci :

Gatot Subroto Food Court, Kuliner, Hiburan.

## ABSTRACT

DEWI SARTIKA :

Architectural designing

Gatot Subroto Food Court in Medan

Gatot Subroto Food Court in Medan is a project that provides an arena for visitors who want to enjoy the culinary variety that comes from outside the city of Medan and Medan. Visitors do not need to spend time to travel from one place to another to taste the culinary variety but just visit to Gatot Subroto Food Court visitors can enjoy a variety of culinary and also a variety of entertainment in it. The theme used is by composing shapes Architectural Metaphor snails that are characteristic of seafood into a form of building an attractive, unique and has its own characteristics so easily recognizable and visitors feel comfortable in it.

Keyword :

Gatot Subroto Food Court, Culinary, Entertainment.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir, sebagai syarat yang diwajibkan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Ungkapan terima kasih terbesar penulis ucapkan kepada Ayahanda Suparno dan Ibunda Tresyah, atas do'a, dukungan, dan kasih sayang yang tiada terhingga dan untuk abang Nur dan abang Aris tersayang yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Ir.Hj. Haniza AS,MT selaku Dekan Fakultas Teknik.
2. Ibu Ir.Ina T. Budiani,MT selaku Ka. Program Studi Arsitektur UMA dan Pembimbing I yang membimbing, dan memberikan masukan pada penulis.
3. Bapak Ir.Dharma Widya,MT sebagai dosen Pembimbing II yang memberikan saran dan mendukung penulis pada saat paling menentukan.
4. Bapak Drs.Dien S.Halim,MSc, dan Ibu Sherlly Maulana,ST,MT selaku dosen penguji yang memberikan kritik, saran yang berguna bagi penulis.
5. Seluruh dosen pengajar jurusan Teknik Arsitektur UMA yang telah memberikan ilmu sehingga penulis dapat menjadi seorang Sarjana Teknik.

6. Kak Tris, kak Isra, Bang Dedi, Bang Abi dan staff tata usaha yang selalu membantu dalam urusan administrasi.
7. Semua sahabat penulis, bang Takeshi, bang Ginting, bang Azis, bang Amri, Chimot, kak Wita, Milsa, kak Dian, kak Opie, Sangkot, Iskandar, Iwan, Irman-kebo, Dika, Roy, sahabat baber's oma Ika dan Cika, dan khususnya teman-teman seperjuangan an arch 07' Gema, Tommy, Dimas, Andre, Ari, Nasir, Wildan, Yudhi, Uma, Defri, dan Reza juga 0269 atas banyak bantuan dan motivasinya. Dan seluruh teman angkatan 07' Fakultas Teknik dan IMA UMA juga semua pihak yang mustahil penulis sebutkan yang telah berjasa kepada penulis, kiranya Allah SWT membalas kebaikan mereka.
8. Keluarga besar Temasi/Teater 'U' UMA, Tika, Yuli, Icut, Kiki, Chery dan teman-teman lainnya, terima kasih atas pengertian, dukungan dan semangat yang luar biasa dari kalian. Love you all.

Penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini. Semoga bermanfaat bagi siapa saja yang menggunakannya.

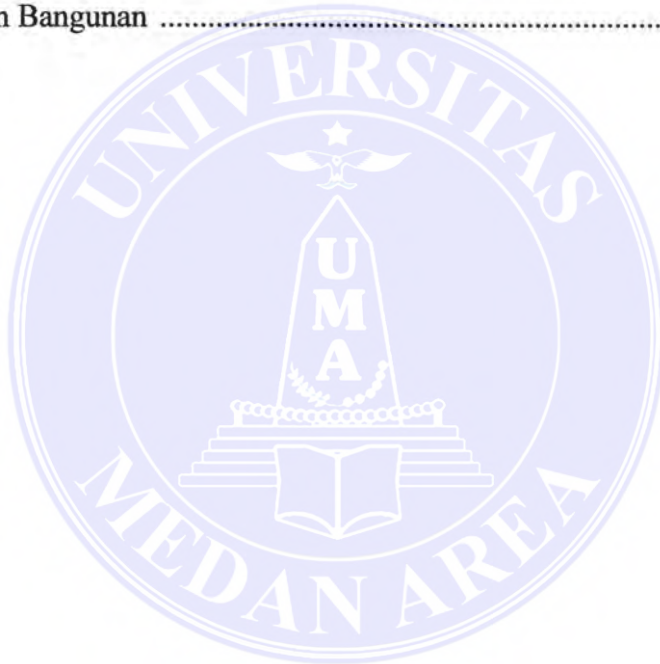
Medan, Desember 2011

Penulis,

Dewi Sartika

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Pemilihan Bentuk Massa Bangunan .....	50
Table 2. Bentuk Dasar Dan Sifatnya .....	51
Table 3. Kebutuhan Ruang.....	56
Tabel 4. Struktur dan Jenis Konstruksi .....	61
Tabel 5. Kebutuhan Ruang .....	101
Tabel 6. Luasan Bangunan .....	102





## DAFTAR GAMBAR

Halaman

### BAB II

Gambar 1 . Peta Kota Medan .....	11
Gambar 2. Peta Kota Medan .....	12
Gambar 3. Lokasi Tapak .....	12
Gambar 4. Site Lokasi .....	13
Gambar 5. Batasan lokasi proyek .....	13
Gambar 6. Aneka Jenis Makanan dan Minuman .....	23
Gambar 7. Aneka Jenis Hiburan .....	25
Gambar 8. Stasiun TGV .....	26
Gambar 9. Kuliner 77 - Food Court "The Secret", Bandung .....	26

### BAB III

Gambar 10. Toilet Restaurant, Taiwan .....	35
Gambar 11. Exterior The Piano House .....	36
Gambar 12. Pusat Kesenian Pertunjukan Nasional Tiongkok .....	37

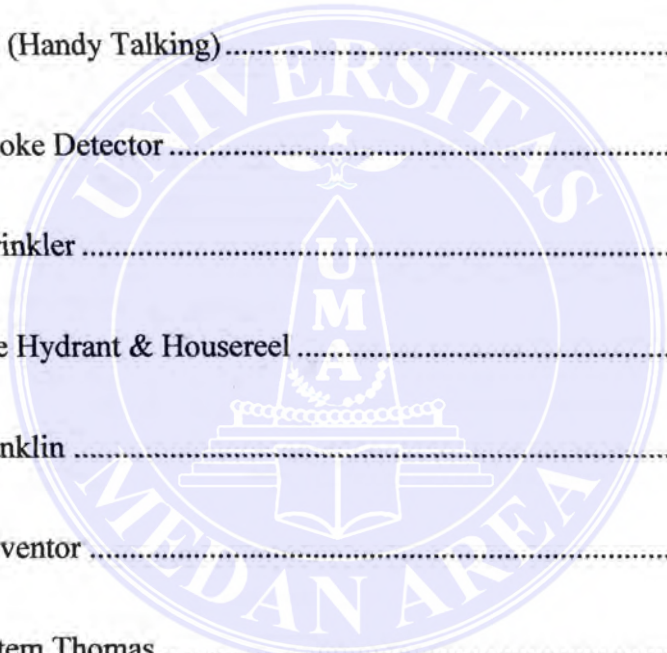
### BAB IV

Gambar 13. Peta Lokasi Proyek .....	39
Gambar 14. Batasan Tapak .....	40
Gambar 15. Kondisi di Sekitar Site .....	41



Gambar 16. Analisa Pola Sirkulasi .....	42
Gambar 17. Alternatif 1 ME – SE .....	43
Gambar 18. Alternatif 2 ME-SE .....	43
Gambar 19. Analisa Vegetasi .....	44
Gambar 20. Analisa Orientasi Matahari .....	45
Gambar 21. Analisa Kebisingan .....	46
Gambar 22. Analisa Bangunan Terhadap View Dari Luar Ke Dalam .....	47
Gambar 23. Analisa View dari Bangunan ke luar .....	48
Gambar 24. Analisa Drainase .....	49
Gambar 25. Analisa Gubahan Massa Bangunan .....	52
Gambar 26. Ruang Di Dalam Ruang .....	53
Gambar 27. Ruang yang saling terkait .....	54
Gambar 28. Ruang yang bersebelahan .....	54
Gambar 42. Ruang Yang Dihubungkan Dengan Ruang Bersama .....	55
Gambar 43. Material lantai .....	63
Gambar 44. Material Karpet .....	63
Gambar 45. Material Keramik dan parquet .....	64
Gambar 46. Material Wall Paper .....	65
Gambar 47. Material Keramik .....	65

Gambar 48. Material Plafond .....	66
Gambar 49. Sistem Vertikal .....	67
Gambar 50. Sistem Horizontal .....	67
Gambar 51. Sistem Penerangan .....	69
Gambar 52. Penghawaan Buatan .....	72
Gambar 53. Sistem Ventilasi .....	72
Gambar 54. HT (Handy Talking) .....	74
Gambar 55. Smoke Detector .....	75
Gambar 56. Sprinkler .....	75
Gambar 57. Fire Hydrant & Housereel .....	76
Gambar 58. Franklin .....	77
Gambar 59. Preventor .....	78
Gambar 60. Sistem Thomas .....	78
Gambar 61. Tangga Rutin .....	79
Gambar 62. Lift Penumpang Dan Barang .....	80
Gambar 63. Eskalator .....	80
Gambar 64. Ramp .....	81
Gambar 65. HT (Handy Talking) .....	82

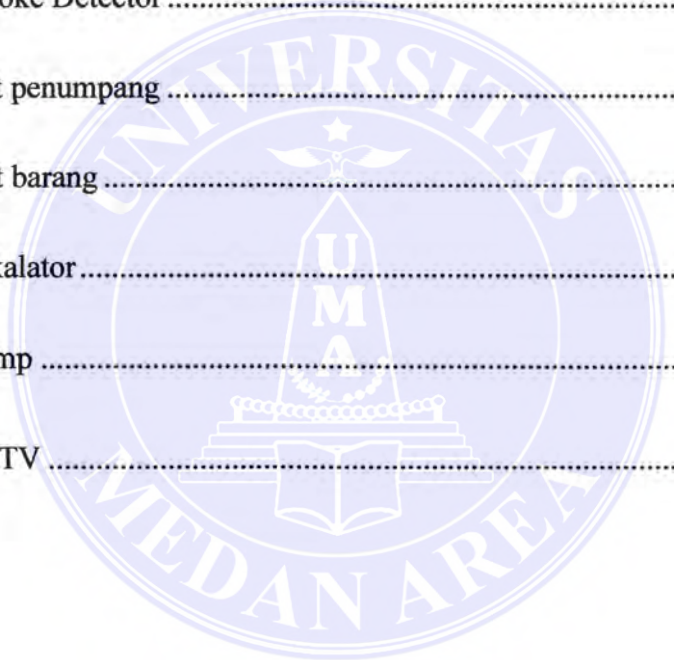


## BAB V

Gambar 66.Konsep Tapak.....	84
Gambar 67.Konsep Pola Sirkulasi .....	85
Gambar 69.Konsep ME-SE.....	86
Gambar 70.Konsep Vegetasi.....	87
Gambar 71.Jalur Tanaman Tepi Peneduh .....	88
Gambar 72.Tanaman Penyerap polusi udara.....	88
Gambar 73.Konsep Orientasi Matahari.....	89
Gambar 74.Konsep Kebisingan.....	90
Gambar 75.Konsep Orientasi Bangunan.....	91
Gambar 76.Konsep Drainase dan Saluran Air di Dalam Site .....	92
Gambar 77.Konsep Massa Bangunan .....	93
Gambar 78.Struktur Cangkang.....	103
Gambar 79.Lantai Keramik dan Parkit .....	104
Gambar 80.Tembok bata dan kaca.....	104
Gambar 81.Material Fiber Pada Atap Dome.....	105
Gambar 82.Plafond.....	106
Gambar 83.Sistem Pembuangan Air Kotor dapur.....	107



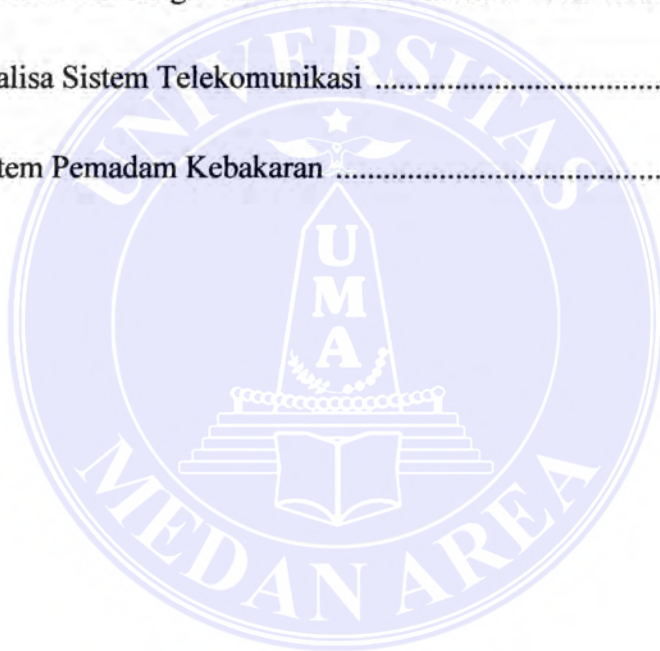
Gambar 84.Penerangan Buatan Dan Alami .....	108
Gambar 85.Konsep Distribusi Listrik .....	109
Gambar 86.Mobil Pengangkut sampah .....	110
Gambar 87.Macam- macam tempat sampah .....	110
Gambar 88.Sistem komunikasi .....	111
Gambar 89.Sistem pemadam kebakaran .....	112
Gambar 90.Smoke Detector .....	112
Gambar 91.Lift penumpang .....	113
Gambar 92.Lift barang .....	114
Gambar 93.Eskalator .....	114
Gambar 94.Ramp .....	114
Gambar 95.CCTV .....	115





## DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1. Kerangka Berpikir .....	8
Diagram 2. Struktur Organisasi Pengelola .....	16
Diagram 3. Pola Sirkulasi Pengelola dan Pengunjung .....	18
Diagram 4. Sistem Penyaluran Air Bersih .....	68
Diagram 5. Sistem Pembuangan Air Kotor dan Limbah .....	69
Diagram 6. Analisa Sistem Telekomunikasi .....	74
Diagram 7. Sistem Pemadam Kebakaran .....	76



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	4
1.3. Maksud dan Tujuan.....	4
1.4. Metode Pendekatan Perancangan.....	5
1.5. Lingkup dan Batasan Permasalahan.....	7
1.6. Kerangka Berpikir.....	8
1.7. Sistematika Pembahasan.....	9
<b>BAB II. TINJAUAN PROYEK</b>	
2.1 Kondisi Geografis Kota Medan.....	10
2.1 Lokasi Proyek.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka Proyek.....	14

2.3.1	Pengertian Judul Proyek .....	14
2.3.2	Program Kegiatan Proyek .....	16
2.3.2.1	Struktur Pengelola .....	16
2.3.2.2	Tugas dan Tanggung Jawab Pengelola.....	16
2.3.2.3	Pola Sirkulasi di Dalam Gatsu Food Court.....	18
2.3.2.4	Pola Aktivitas Pengunjung .....	19
2.3.2.5	Persyaratan Ruang .....	19
2.3.2.6	Sistem Servis .....	20
2.3.2.7	Sirkulasi .....	20
2.3.2.8	Spasial Ruang .....	21
2.3.2.9	Macam-macam Jenis Masakan .....	22
2.3.2.10	Macam-macam Jenis Hiburan .....	24
2.4	Studi Banding Proyek Sejenis .....	25

### **BAB III. INTERPRETASI DAN ELABORASI TEMA**

3.1	Tinjauan Pustaka Tema.....	28
3.1.1.	Defenisi Tema Arsitektur Metafora.....	28
3.1.2.	Tujuan Tema Arsitektur Metafora .....	31
3.2	Interpretasi Tema .....	32

3.2.1.	Hubungan Tema dengan Kasus Proyek .....	32
3.2.2.	Penerapan Tema Pada Kasus Proyek .....	33
3.3	Studi Banding Tema .....	33
3.3.1.	Studi Banding Proyek Sejenis dengan Tema Yang Berbeda .....	33
3.3.2.	Studi Banding Proyek Tidak Sejenis dengan Tema Yang Sama .....	35

**BAB IV. ANALISA PERANCANGAN**

4.1	Analisa Tapak .....	38
4.1.1	Karakteristik Tapak.....	38
4.1.2	Batasan Tapak.....	39
4.1.3	Bangunan di Sekitar Tapak .....	40
4.1.4	Analisa Pola Sirkulasi .....	41
4.1.5	Analisa ME-SE .....	42
4.1.6	Analisa Vegetasi .....	44
4.1.7	Analisa Orientasi Matahari .....	45
4.1.8	Analisa Kebisingan .....	46
4.1.9	Analisa Orientasi Bangunan Terhadap View.....	46
4.1.10	Analisa Drainase .....	49



4.2	Analisa Massa Bangunan.....	50
4.2.1.	Pemilihan Massa Bangunan.....	50
4.2.2.	Analisa Gubahan Massa Bangunan .....	51
4.2.3.	Analisa Hubungan Ruang .....	53
4.3	Analisa Kebutuhan Ruang .....	55
4.4	Analisa Struktur Bangunan.....	57
4.4.1.	Pemilihan Struktur dan Konstruksi.....	57
4.4.2.	Analisa Bahan Bangunan.....	61
4.5.	Analisa Utilitas .....	67
4.5.1.	Analisa Sistem Pemipaan Plambing .....	67
4.5.2.	Sistem Penerangan.....	69
4.5.3.	Sistem Penghawaan .....	71
4.5.4.	Sistem Pembuangan Sampah.....	73
4.5.5.	Sistem Telekomunikasi.....	73
4.5.6.	Sistem Penanggulangan Bahaya Kebakaran.....	74
4.5.7.	Sistem Penangkal Petir .....	77
4.5.8.	Sistem Transportasi dalam Bangunan.....	79
4.5.9.	Sistem Keamanan .....	81

4.5.10. Sistem Pemeliharaan Bangunan..... 82

**BAB V. KONSEP PERANCANGAN**

5.1. Konsep Tapak ..... 83

5.1.1. Konsep Pola Sirkulasi..... 84

5.1.2. Konsep ME-SE ..... 85

5.1.3. Konsep Vegetasi ..... 86

5.1.4. Konsep Orientasi Matahari ..... 88

5.1.5. Konsep Kebisingan..... 89

5.1.6. Konsep Orientasi Bangunan Terhadap View..... 90

5.1.7. Konsep Drainase..... 91

5.2. Konsep Massa Bangunan..... 92

5.3. Konsep Program Besaran Ruang ..... 94

5.4. Konsep Struktur Bangunan..... 102

5.4.1. Konsep Bahan Bangunan..... 104

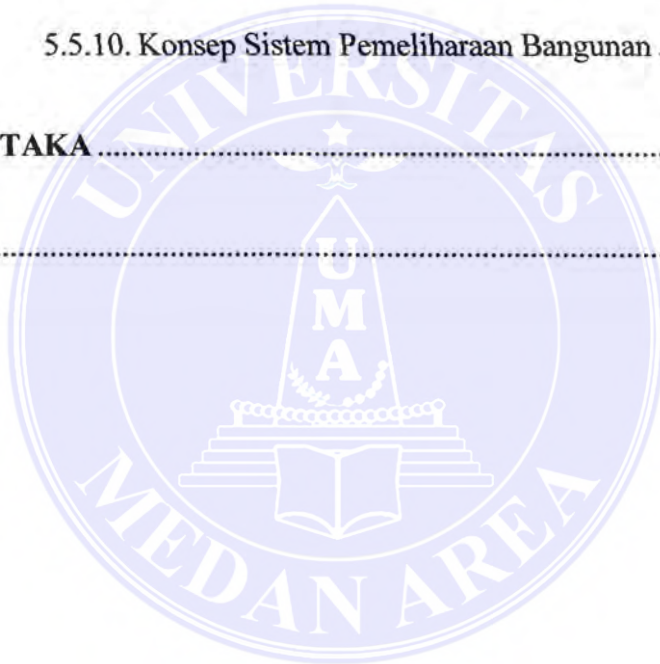
5.5. Konsep Utilitas ..... 106

5.5.1. Konsep Sistem Pemipaan Plumbing ..... 106

5.5.2. Konsep Penerangan..... 107

5.5.3. Konsep Penghawaan ..... 109

5.5.4. Konsep Sistem Pembuangan Sampah.....	109
5.5.5. Konsep Sistem Telekomunikasi.....	110
5.5.6. Konsep Sistem Penanggulangan Bahaya Kebakaran.....	111
5.5.7. Konsep Sistem Penangkal Petir.....	113
5.5.8. Konsep Sistem Transportasi Dalam Bangunan .....	113
5.5.9. Konsep Sistem Keamanan .....	114
5.5.10. Konsep Sistem Pemeliharaan Bangunan .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia kuliner semakin lama semakin berkembang. Banyaknya media cetak, media elektronika yang menyajikan informasi kuliner semakin lama semakin berkembang diikuti dengan minat masyarakat yang besar terhadap dunia kuliner. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya peredaran buku-buku serta majalah yang membahas info kuliner serta banyak pula tayangan kuliner di media elektronika serta internet yang memberikan informasi-informasi terbaru dalam kuliner.

Dunia kuliner merupakan hal yang berhubungan dengan masak-memasak, makanan dan dapur. Keanekaragaman makanan yang ada saat ini baik di Indonesia maupun mancanegara semakin berkembang seiring dengan perkembangan jaman.

Dunia kuliner memang sangat menarik karena dunia kuliner pada saat ini bukan hanya sekedar tentang cara memasak saja tetapi juga adanya nilai seni dalam dunia kuliner ini. Adanya nilai seni dalam dunia kuliner ini membuat makanan tidak lagi sekedar sebagai pemenuhan kebutuhan pokok tetapi merupakan suatu karya seni dan gaya hidup karena keanekaragaman makanan yang ada, baik dari segi jenis dan makanannya sendiri, cara pengolahan, bahan yang digunakan, penyajiannya, serta nilai sejarah dan budaya dari makanan yang sangat menarik.



Besarnya minat masyarakat akan dunia kuliner ini ditunjukkan dengan banyaknya lomba-lomba serta pameran dan kegiatan yang berbau kuliner lainnya yang selalu ramai dikunjungi dan menarik perhatian masyarakat dari berbagai kalangan. Semakin berkembangnya minat masyarakat dalam hal ini pula yang semakin meningkatkan kreativitas dalam dunia kuliner ini.

Menikmati makanan siap saji kini bukan lagi sekadar untuk memenuhi kebutuhan primer tapi sebagai bagian gaya hidup dan hiburan, di mana Food Court menjadi tempat berkumpul yang amat diminati. Gaya hidup ini sesuai dengan karakter orang Indonesia yang suka berkumpul. Food Court telah menjadi identitas tersendiri bagi kalangan tertentu, baik remaja maupun orang tua.

Dunia hiburan merupakan suatu penyelenggaraan jasa yang menjadi salah satu kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia. Perkembangan dalam dunia usaha saat ini sudah sangat cepat, berbagai perusahaan memasuki dunia hiburan. Hiburan pada dasarnya merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri. Hiburan merupakan salah satu cara manusia untuk melupakan segala masalah yang mungkin sudah jenuh dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Food Court yang menjadi fokus perancangan merupakan salah satu penyelenggaraan jasa dalam dunia hiburan dimana kegiatannya banyak dirasakan di kota-kota besar, termasuk Medan. Dapat dikatakan bahwa aktivitas dari seseorang setelah pulang dari bekerja untuk datang ke pub, kafe ataupun bar adalah cukup tinggi. Food Court yang ada sekarang ini, selain dari segi rasa dan tingkat kenyamanan yang tinggi juga dituntut untuk mempunyai nilai lebih. Hal

ini perlu diperhatikan dan menjadi prioritas yang penting untuk food Court sehingga dengan nilai lebih itu food Court akan dapat menarik pengunjung untuk datang.

Perkembangan Kota Medan menuju kearah kora metropolitan memiliki berbagai macam kemajuan dibidang teknologi, informasi dan sebagainya termasuk juga dalam kuliner. Hampir di setiap sudut kota Medan di temui rumah makan atau warung-warung tradisional hingga yang bertaraf internasional yang menjual berbagai jenis kuliner asli dari Medan ataupun dari luar Kota Medan oleh karena hal inilah Medan dikenal sebagai kota kuliner. Dengan tersedianya beragam jenis makanan tradisional hingga internasional, maka akan lebih menarik lagi bagi wisatawan untuk lebih sering berkunjung ke Medan untuk menikmati makanan tradisional kota Medan tau lebih lazim dikenal dengan nama wisata kuliner.

Untuk mempermudah wisatawan dalam mencicipi berbagai wisata kuliner tersebut maka dibutuhkan suatu wadah yang tepat dan efisien untuk memenuhi kebutuhan pengunjung. Pengunjung tidak perlu bersusah payah berpergian dari satu tempat ketempat lainnya untuk mencari kuliner yang diinginkannya tetapi pengunjung cukup hanya dengan mendatangi satu tempat yang menyediakan fasilitas hiburan dan wisata kuliner dalam satu wadah, maka perancangan Gatsu Food Court dengan temah arsitektur metafora ini adalah salah satu wadah yang tepat.



## 1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Kebutuhan warga akan kuliner dan hiburan di Kota Medan semakin tinggi karena banyaknya bermunculan jenis makanan dan hiburan yang unik dan aneh, sulitnya menemukan tempat yang memiliki beragam makanan dan hiburan dalam suatu tempat yang efisien maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan Gatsu Foodcourt ini, yaitu :

- Bagaimana menciptakan suatu wadah kuliner yang dikemas dalam satu paket hiburan dengan menerapkan tema Arsitektur Metafora ke dalam perancangan Gatsu Food Court di Kota Medan.

## 1.3. MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dari perancangan Gatsu Foodcourt ini adalah untuk menciptakan suatu wadah yang mampu memenuhi kebutuhan pangan masyarakat dan sebagai tempat kuliner dan tempat hiburan di Kota Medan.

Tujuan dari perancangan Gatsu Foodcourt adalah :

- Menciptakan suatu wadah kuliner yang dikemas dalam satu paket hiburan di Kota Medan.
- Menerapkan tema Arsitektur Metafora ke dalam perancangan Gatsu Food Court.



#### 1.4. METODE PENDEKATAN RANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Gatsu Foodcourt di Kota Medan ini yaitu dengan metode deskriptif komparatif. Metode deskriptif komparatif yaitu dengan penjabaran melalui perbandingan antara hiburan dengan hiburan dan foodcourt dengan foodcourt. Hiburan dapat berupa berbagai macam bentuk mulai dari permainan beragam games yang menarik dan unik untuk segala umur. Karaoke keluarga juga adalah salah satu hiburan yang di minati banyak orang untuk menghibur dirinya sendiri dan orang lain.

Food court merupakan tempat kuliner yang menyediakan berbagai macam makanan mulai dari yang tradisional hingga bertaraf internasional. Hiburan dan foodcourt adalah dua hal yang saling mendukung satu sama lainnya karena saat sedang asyiknya bermain pasti akan terasa lapar dan foodcourt adalah tempat yang tepat. Begitu juga dengan foodcourt saat sedang makan pasti membutuhkan suatu hiburan untuk menambah selera makannya. Oleh karena itu hiburan foodcourt ini dapat disatukan pada satu tempat sehingga memiliki banyak fungsi.

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Gatsu Foodcourt di Kota Medan ini ada beberapa cara yaitu :

a. Data Makro :

- Studi Literatur

Studi ini dilakukan dengan pengumpulan data tentang Foodcourt dan beberapa referensi mengenai tema, yaitu *arsitektur metafora* yang diperlukan dalam perencanaan yang didapat melalui media cetak (buku, majalah, buletin,

dan lain sebagainya) dan media elektronik seperti televisi dan internet yang berguna untuk laporan ini.

- Survey lapangan

Mengadakan *Survey*, pengamatan dan pemotretan ke tempat alternatif lokasi perancangan untuk mengetahui kondisi tapak secara langsung dan mendapatkan data yang tepat sebagai bahan analisa pendukung dalam pembuatan konsep bangunan. Dengan melakukan wawancara kepada pemilik foodcourt, pemilik stand makanan dan para pengunjung foodcourt. Dari hasil wawancara ini didapatkan beberapa data, yaitu :

- ✓ Macam-macam jenis makanan di Kota Medan
- ✓ Struktur organisasi pengelola
- ✓ Sistem pelayanan pada food court atau rumah makan
- ✓ Jam operasional
- ✓ Sirkulasi pelayan
- ✓ Kapasitas food court
- ✓ Sistem keamanan
- ✓ Aktivitas pengunjung

- Study banding

Study banding ini dilakukan untuk menjadi acuan atau perbandingan dalam proses desain.

#### b. Data Mikro



- Peta atau data akurat dari BPS, Internet, koran, majalah atau data lainnya
- Sumber-sumber yang dapat di percaya dan dapat dibuktikan kebenarannya.

### 1.5. LINGKUP DAN BATASAN PERMASALAHAN

Gatsu Foodcourt ini terletak di jalan Gatot Subroto tepatnya bersebelahan dengan Plaza Medan Fair. Foodcourt ini memiliki luas  $\pm 28.000 \text{ m}^2$ , lokasi ini cocok untuk perancangan foodcourt karena lokasinya yang bersebelahan dengan plaza dan lokasinya terletak di tengah kota. Foodcourt ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat menikmati kuliner tradisional dari Sumatera Utara bahkan Indonesia dan masakan internasional semata tetapi pengunjung juga dapat menikmati beragam hiburan seperti ruangan karaoke dan beragam games timesone dan games online di dalam Gatsu Foodcourt ini.

Bangunan yang di desain dengan interior yang nyaman dengan memasukkan unsur air sebagai kesejukan di dalam bangunannya akan menambah kenyamanan pengunjung ditambah dengan adanya fasilitas pendukung lainnya seperti penggunaan wifi dan adanya taman pada luar bangunan. Tema yang digunakan yaitu Arsitektur Simbolis, bentuk bangunan yang menjadikan ciri khas pada foodcourt ini sehingga pengunjung merasa tertarik dengan bangunan ini. Simbolis pada exterior bangunan menunjukkan sesuatu hal yang berbeda dengan bangunan yang biasa dan bangunan di sekitar site ini sehingga masyarakat dapat dengan mudah menemukan bangunan yang unik ini.



1.6. KERANGKA BERPIKIR

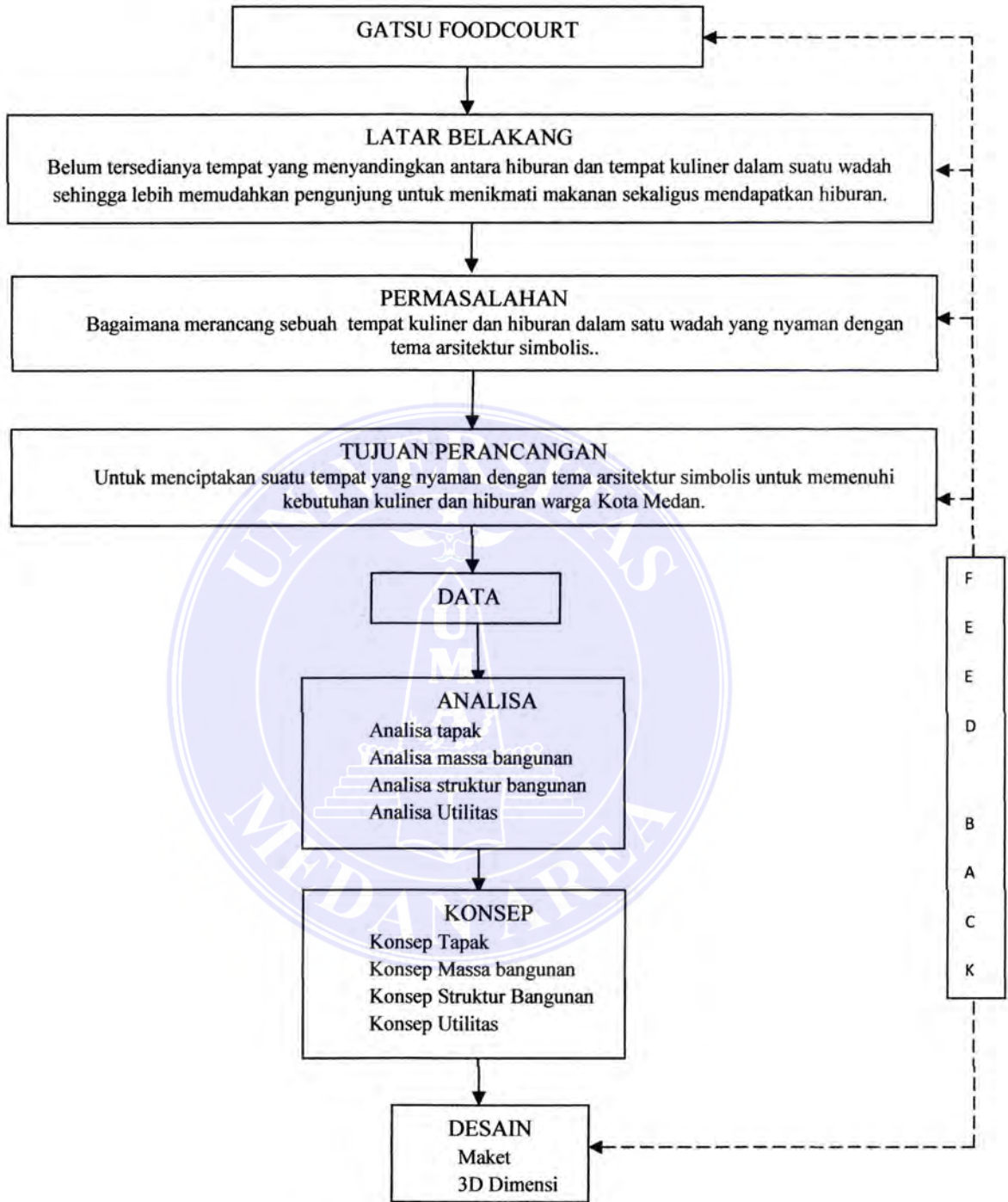


Diagram 1. Kerangka Berpikir

## 1.7. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistem pembahasan laporan akan terbagi dalam lima Bab, yaitu :

- Bab I      Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang Gatsu Foodcourt, rumusan masalah perancangan, tujuan perancangan, batasan permasalahan, kerangka berpikir dan sistematika pembahasan.
- Bab II     Tinjauan umum proyek, menjelaskan tentang kondisi geografis kota Medan, lokasi proyek, tinjauan pustaka proyek, dan studi banding proyek sejenis.
- Bab III    Elaborasi tema, menjelaskan tentang tinjauan pustaka tema, interpretasi tema, dan studi banding tema.
- Bab IV    Analisa perancangan, menjelaskan tentang analisa tapak, analisa massa bangunan, analisa struktur bangunan, dan analisa utilitas.
- Bab V    Konsep Perancangan, menjelaskan tentang konsep perancangan untuk Gatsu Foodcourt berdasarkan hasil analisis perancangan yang terbagi menjadi konsep tapak, konsep massa bangunan, konsep struktur bangunan, dan konsep utilitas.

## BAB II

### TINJAUAN PROYEK

#### 2.1. KONDISI GEOGRAFIS KOTA MEDAN

Kota Medan merupakan salah satu dari 25 daerah tingkat II di Sumatera Utara dengan luas daerah sekitar 265,10 km<sup>2</sup>. Kota ini merupakan pusat pemerintahan daerah tingkat I Sumatera. Kota Medan terletak antara 2<sup>0</sup>.27' – 2<sup>0</sup>.47' Lintang Utara 98<sup>0</sup>.35' – 98<sup>0</sup>.44' Bujur Timur. Dengan empat kecamatan, yaitu : Kecamatan Medan Kota, Kecamatan Medan Timur, Kecamatan Medan Barat dan kecamatan Medan Baru. Saat ini Kotamadya Medan telah berkembang menjadi 21 Kecamatan dan 151 Kelurahan.

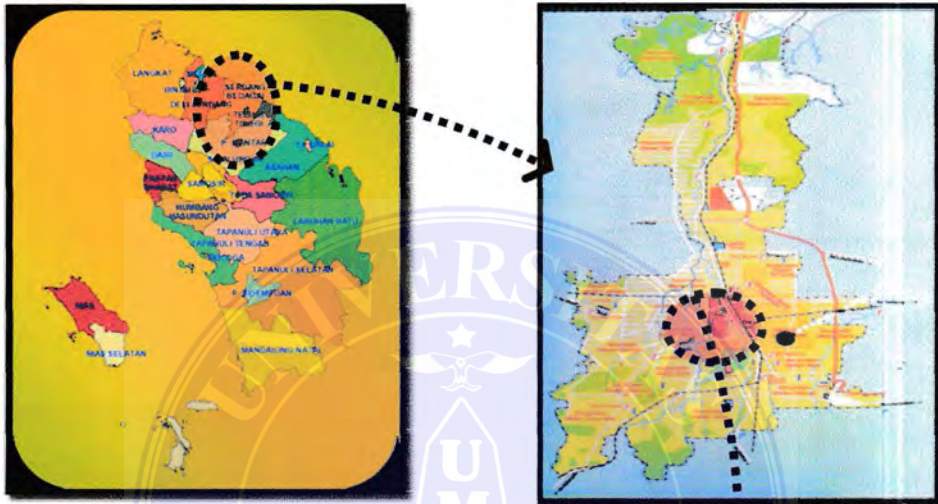
Luas Kota Medan dapat dikatakan relatif kecil dibandingkan dengan luasan beberapa kota besar lainnya di Indonesia. Keterbatasan ruang lebih dirasakan karena bentuk wilayah administratif Kota Medan yang sangat ramping di tengah, sehingga secara alami dapat menghambat pengembangan perkotaan ke wilayah utara, khususnya di bidang penyediaan sarana prasarana kota. Kondisi tersebut juga menyebabkan kurang seimbang dan terintegrasinya ruang kota di Bagian Utara dengan Bagian Selatan. Namun demikian, sebagai salah satu pusat perekonomian regional terpenting di pulau Sumatera dan salah satu dari tiga Kota Metropolitan terbesar di Indonesia, Kota Medan memiliki posisi dan kedudukan strategis sebagai pintu gerbang utama bagi kegiatan jasa perdagangan barang dan jasa domestik secara regional/internasional di kawasan barat Indonesia.





## 2.2. LOKASI PROYEK

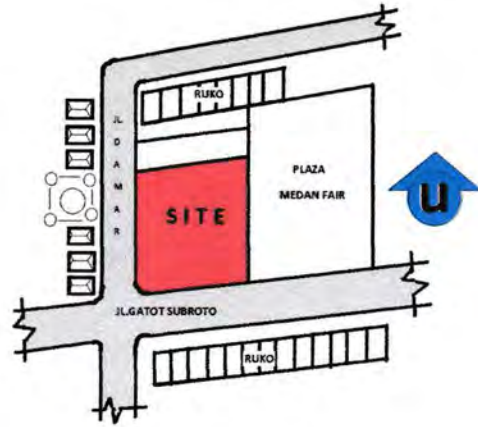
Lokasi Gatsu Foodcourt ini terletak di Kota Medan provinsi Sumatera Utara dengan di Jln Gatot Subroto kelurahan Petisah Tengah Kecamatan Medan Petisah.



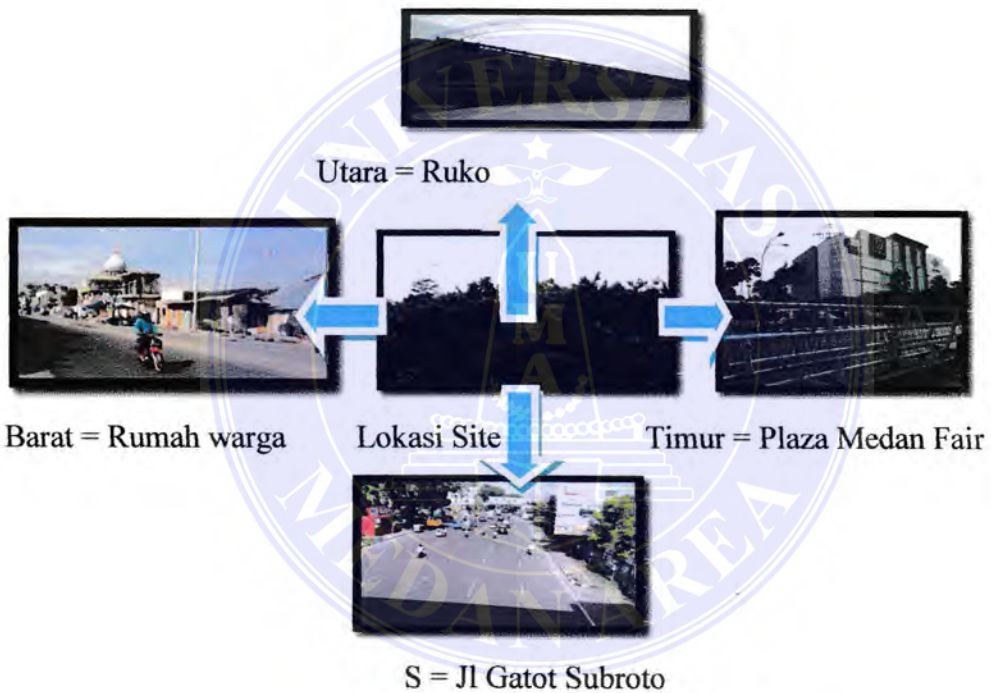
Gambar 2. Peta Kota Medan



Gambar 3. Lokasi Tapak



Gambar 4. Site Lokasi



Gambar 5. Batasan lokasi proyek

Nama Proyek : Gatsu (Gatot Subroto) Food court

Lokasi : Jl. Gatot Subroto / jl. Damar, kel. Petisah tengah, Kec. Medan Petisah, Medan, Sumatera Utara.

Luas Site :  $\pm 28.000 \text{ m}^2$



- Batasan site : timur : Plaza Medan Fair  
 barat : Jl.Damar  
 utara : Ruko  
 selatan : Jl.Gatot Subroto
- GSB : ½ Lebar jalan + 1 m  
 KDB : 60 %
- Infrastruktur :
- a) Jalan Raya : Jalan Lingkungan.
  - b) Listrik : Sudah masuk listrik.
  - c) Air : Air bersih/PAM .
  - d) Angkutan / Transportasi : becak, ojek, dan kendaraan umum
  - e) Vegetasi terdapat pada lokasisite dan sekitar lokasi site.

## 2.3. TINJAUAN PUSTAKA PROYEK

### 2.3.1 Pengertian Judul Proyek

Pengertian Food Court secara defenisi adalah sebuah ruangan yang dirancang khusus, lengkap dengan meja untuk menyajikan, tempat untuk menyimpan barang, dan perlengkapan lain yang bersih, aman, dan higienis, yang berguna untuk memenuhi kebiutuhan public baik lokal, internasional, domestic maupun pelaku perjalanan. Food Court adalah suatu daerah yang berdekatan atau dikelilingi dengan berbagai konter berjualan makanan dan juga menyediakan satu arena umum untuk acara makan pribadi. Food Court terdiri dari beberapa kios makanan maka material yan g umum digunakan untuk membangun food court adalah ubin, linoleum, formica, baja tahan karat dan kaca dimana semua material itu mudah untuk dibersihkan.

Agar mempermudah penjabaran dan pembahasan dari pengertian Gatsu Foodcourt maka diuraikan sebagai berikut :

**Gatsu** : Kapanjangan dari Gatot Subroto atau jalan Gatot Subroto di Medan.

**Food Court** : suatu area yang menjual makanan dan minuman dengan memfasilitasi tempat duduk dan meja makan untuk para pengunjung.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Gatsu Foodcourt adalah suatu area yang menjual makanan dan minuman dengan memfasilitasi tempat duduk dan meja makan untuk para pengunjung yang berada di jalan gatot subroto Medan.

Fasilitas yang disediakan didalam perancangan Gatsu foodcourt adalah :

- Kasir, tempat transaksi pembayaran
- Loker pegawai
- Area stand-stand makanan
- Area makan pengunjung indoor
- Area makan pengunjung outdoor
- Gudang
- Kamar mandi
- Mushollah
- Area tempat hiburan, permainan dan karaoke
- Area hijau (taman)
- Area Parkir
- Ruang Genset
- Kantor pengelola

## 2.3.2. PROGRAM KEGIATAN PROYEK

### 2.3.2.1. Struktur Pengelola

Struktur pengelola Gatsu Foodcourt ini dipimpin oleh pimpinan lalu di tangani oleh masing-masing pengelola seperti suvervisor, kasir, bagian keuangan, administrasi dan bagian gudang lalu para waiters dan petugas kebersihan. Struktur pengelola ini dapat dilihat pada gambar berikut.

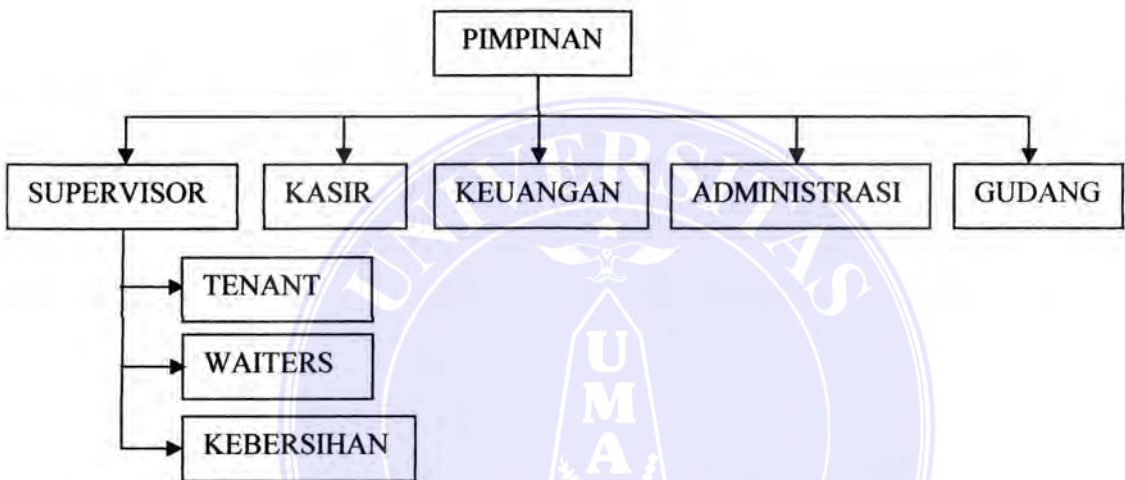


Diagram 2. Struktur Organisasi Pengelola

### 2.3.2.2. Tugas dan Tanggung Jawab Pengelola

Setiap jabatan memiliki tugas dan tanggung jawab, berikut adalah tugas masing-masing jabatan dan tanggung jawab yang harus di jalankan yaitu :

- a. Pimpinan, bertanggung jawab atas semua kejadian yang terjadi di pugasera.
  - Mengontrol jalannya operasional pugasera.
  - Membawahi *supervisor*, keuangan, kasir, administrasi dan gudang secara langsung.



- b. Keuangan, bertanggung jawab secara langsung kepada pimpinan.
- Menangani masalah keuangan para tenant dengan pihak pugasera.
- c. Adminstrasi, bertanggung jawab terhadap admistrasi pugasera dan kantor.
- Mendata profil karyawan, baik di pugasera maupun di kantor.
  - Mendata jadwal hadir karyawan.
  - Menangani semua hal-hal yang berkaitan dengan karyawan.
  - Menangani perihal surat-menyurat.
- d. Gudang, bertanggung jawab secara langsung kepada pimpinan.
- Mendata *stock-stock* peralatan makan milik pugasera.
  - Mendata keluar masuknya barang.
- e. *Supervisor*, bertanggung jawab terhadap pelayanan untuk pengunjung.
- Membagi jadwal *shift* kerja pelayan, *cleaning service*.
  - Menerima kritik dan saran secara langsung maupun tidak dari pengunjung pugasera.
  - Mengontrol semua kegiatan yan berjalan di pugasera.
- f. Kasir, bertanggung jawab terhadap transaksi pembayaran di pugasera.
- Melayani pemesanan dan transaksi pembayaran di pugasera.
  - Memberikan laporan keuangan, langsung kepada pimpinan.
- g. Waiters, bertanggung jawab secara penuh terhadap pelayanan yang memuaskan bagi pengunjung.
- Memberikan pelayanan yang terbaik kepada pengunjung.
- h. *Cleaning service*, bertanggung jawab akan kebersihan pugasera.

- Membersihkan area-area yang kotor pada pujasera.
- i. *Tenant*, bertanggung jawab melayani pengunjung.
- Melayani pengunjung dengan ramah dan sopan.

**2.3.2.3. Pola Sirkulasi di dalam Gatsu Food Court**

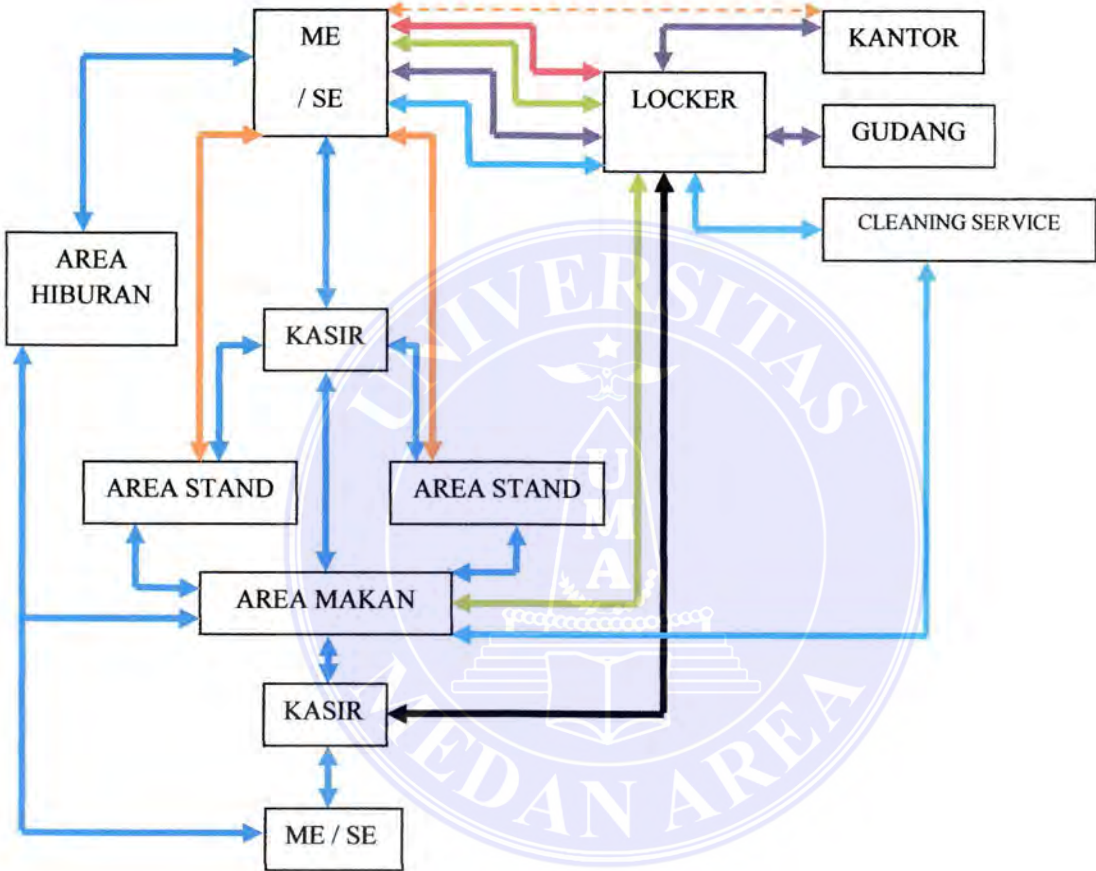


Diagram 3. Pola sirkulasi pengelola dan pengunjung

Keterangan :

Pengunjung		Staf	
Waiters		Cleaning Service	
Tenant		Pimpinan	
Kasir			

#### 2.3.2.4. Pola aktivitas Pengunjung

Pengunjung masuk melalui pintu utama, terdapat dua pintu masuk ke dalam pujasera ini kemudian akan disambut dengan penampilan stand-stand pada sebelah kanan dan kiri. Pengunjung bebas menentukan pilihannya dalam pujasera ini. Pengunjung dapat memesan makanan terlebih dahulu di kasir dan dapat melakukan transaksi pembayaran langsung di kasir baru menuju ke area duduk, atau pengunjung dapat langsung menuju ke area duduk dan memesan melalui pelayan yang ada.

Pengunjung dapat melakukan transaksi pembayaran langsung pada area kasir ataupun melalui pelayan setelah makanan diantar dan keluar melalui pintu utama (gambar 3. pola sirkulasi di dalam Gatsu Foodcourt). Pengunjung juga dapat langsung menuju area hiburan atau ke area makan ataupun sebaliknya.

#### 2.3.2.5. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang pada area makan di Gatsu Foodcourt di Medan sebagai berikut :

- a. Peletakan suatu kelompok meja sebaiknya dibuat dekat dengan tiang atau kolom jika berada di tengah ruangan.
- b. Luas area makan 1,3 – 1,9 m<sup>2</sup>/ orang.
- c. Luas area makan (untuk warung) 0,83 m<sup>2</sup>/ orang.
- d. Pintu masuk tidak bersilangan dengan jalur pelayanan.
- e. Tempat tunggu pelayan tidak terletak pada tempat yang mengganggu pengunjung.



### 2.3.2.6. Sistem Servis

Pada sistem pelayanan terdapat beberapa macam jenis di dalam Gatsu Foodcourt ini, yaitu:

#### a. *Self Servis*

Pengunjung dapat dengan bebas memilih dan mengambil makanan yang disajikan kemudian membayarnya dan menuju ke area duduk.

#### b. *Waiters*

Pengunjung dilayani penuh oleh pelayan, mulai dari mengantar menu, memesan makanan, mengantar makanan hingga transaksi pembayaran.

#### c. *Counter Service*

Pengunjung menuju ke area counter makanan yang telah disediakan, pengunjung dapat melihat dengan langsung pelayanan dari counter makanan tersebut.

#### d. *Automatic Vending*

Merupakan mesin otomatis yang di dalamnya terdapat beberapa pilihan makanan. Kita tinggal memasukkan koin dan memencet tombol menu yang kita pilih maka kita akan mendapatkan menu tersebut.

*Sistem service* yang cocok digunakan dalam perancangan pujasera ini adalah penggabungan antara *waiters* dan *automatic Vending*.

### 2.3.2.7. Sirkulasi

Ada beberapa macam pola penataan sirkulasi di dalam Gatsu Foodcourt, yaitu:

- a. *Sequential Circulation* (linear), sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan pengunjung diarahkan ke satu tujuan dengan satu jalan, pengunjung diharuskan untuk melewati jalan tersebut.
- b. *Random Circulation*, pengunjung dapat memilih jalan yang mereka inginkan. Pengunjung bergerak bebas untuk menuju tempat yang diinginkan tanpa ada batasan-batasan dinding pemisah.
- c. *Radial Circulation*, pengunjung bebas menentukan arah mereka (tidak diarahkan).
- d. *Linear bercabang*, terdapat adanya pembagian area atau ruang yang jelas sehingga sirkulasi pengunjung tidak terganggu.

Pola sirkulasi yang cocok digunakan dalam perancangan pujasera ini adalah *linear bercabang*.

#### 2.3.2.8. Spasial Ruang

Beberapa dimensi untuk Gatsu Foodcourt ini adalah sebagai berikut :

- a. Besaran untuk meja makan dengan dua kursi makan sebesar 1,8 m<sup>2</sup>.
- b. Besaran untuk meja makan dengan empat kursi makan sebesar 2,7 m<sup>2</sup>.
- c. Bak cuci piring memiliki lebar ± 60 – 66 cm, panjang ± 70 – 106 cm, dan tinggi ± 80 – 90 cm.
- d. Sirkulasi jalan untuk satu orang 60 cm.
- e. Sirkulasi untuk jalur pelayanan satu orang 90 cm.

### 2.3.2.9. Macam-macam jenis Makanan

Berikut adalah berbagai macam jenis makanan berdasarkan survey

makanan yang enak di Medan yang akan terdapat di Gatsu Foodcourt yaitu :

#### a. Makanan Berat

- Seafood
- Mie aceh kepiting, cabang titi bobrok
- Mie Balap khas Medan
- Mie Rebus, cabang jl. Brig Jend Katamso
- Mie ayam akong, cabang simpang jln. Perniagaan
- Bakso Masno, cabang jl. Setia Budi
- Gulai dan sum sum Kambing
- Arsik dan daun ubi tumbuk khas medan
- Nasi Kapau Uni Emi, cabang jalan Glugur simpang Petisah
- Resto koki sunda, cabang Jl. S. Parman
- Miranti ayam bakar bumbu bali, cabang jl. Babura
- Soto Hj Sulaiman, cabang Jln. Brig Jend Katamso
- Mc donald
- Iga iga bakso
- Ayam petis cinde laras, cabang jl. Cik Di Tiro
- Obento Japanese restaurant
- Sate Triadi, cabang Jln. Bandar baru
- Dimsum & Sangwo, cabang jl
- Warisan Seafood, cabang Jl.prof H.M.yamin



### b. Makanan Ringan

- Putu Bambu, Mayung, Lupis, aneka kue, cabang Jl Asia
- Paris Burger, cabang Jl. Dr. Mansyur
- Martabak Bangka, cabang jl. Setia Budi
- Republik Café, cabang jl. Setia Budi
- Rujak Aceh
- Tahu Sumedang
- Toko kue Phin Phin, cabang Jl. Dewaruci No. 32-34
- Siomay bandung

### c. Minuman

- Dawet, Es Campur dan Es Buah
- Es Kelapa Bakar
- Aneka Juice

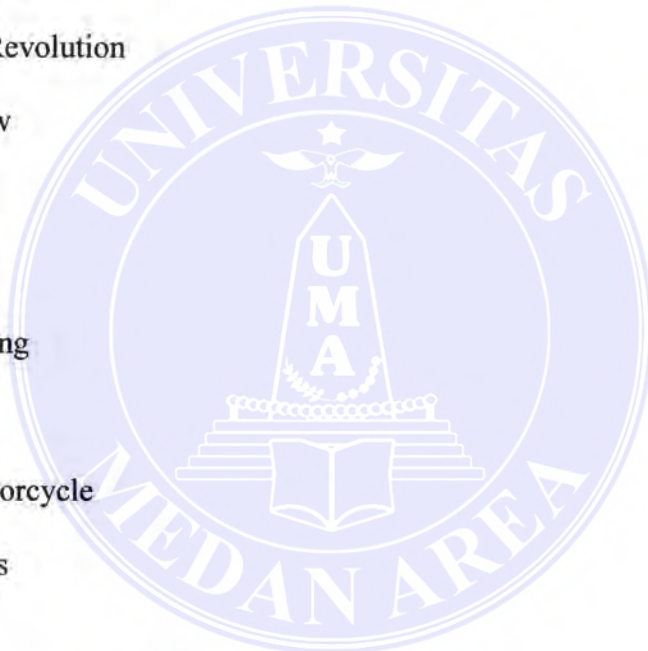


Gambar 6. aneka jenis makanan dan minuman

### 2.3.2.10. Macam – macam Jenis Hiburan

Hiburan yang terdapat ruangan karaoke juga terdapat beragam jenis permainan lainnya di Gatsu Foodcourt yaitu :

- Permainan anak, kolam bola, perosotan, jungkat jungkit
- Carussel / kuda-kudaan
- Dance Revolution
- Drum Revolution
- Gitar Revolution
- Keyboard Revolution
- Lucky Draw
- Basket Ball
- Carnival
- Mini Bowling
- Racing Car
- Racing Motorcycle
- Go Go Balls
- Gun Blade
- Multiplayer (games online)





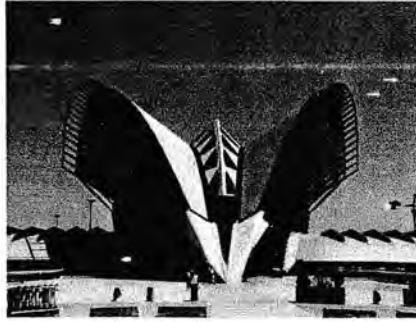
Gambar 7. Aneka jenis Hiburan

## 2.4. STUDI BANDING PROYEK SEJENIS

### a. Stasiun TGV

Stasiun TGV yang terletak di Lyon, Perancis, adalah salah satu contoh karya arsitektur yang menggunakan gaya bahasa metafora konkrit karena menggunakan kiasan obyek benda nyata (tangible). Stasiun TGV ini dirancang oleh Santiago Calatrava, seorang arsitek kelahiran Spanyol. Melalui pendekatan tektonika struktur, Santiago Calatrava merancang Stasiun TGV dengan konsep metafora seekor burung. Bentuk Stasiun TGV ini didesain menyerupai seekor burung. Bagian depan bangunan ini runcing seperti bentuk paruh burung. Dan sisi-sisi bangunannya pun dirancang menyerupai bentuk sayap burung.





Gambar 8 .Stasiun TGV

### b. Kuliner 77 - Food Court "The Secret", Bandung

Bandung merupakan kota sejuta FO (Factory Outlet), di berbagai belahan kota kembang ini dapat ditemukan toko baju ini. Jika ada yang tutup maka tidak lama akan tergantikan dengan FO yang baru atau cukup sekedar berganti nama. The Secret merupakan salah satu FO yang baru hadir, menempati bangunan yang dahulunya ditempati FO bertema china, *China Emporium*. Uniknya di dalam bangunan FO ini dapat dijumpai halaman tengah yang lapang dengan diisi beberapa jajanan khas kota Bandung yang dapat menggantal perut kita sambil menikmati wisata belanja sekaligus menghirup udara segar kota kembang.



Gambar 9. Kuliner 77 - Food Court "The Secret", Bandung

Dari studi banding kuliner 77- food court “the secret” di Bandung ini maka dapat diambil beberapa studi yaitu penempatan stan food court di arena terbuka di tambah dengan adanya area permainan anak-anak sebagai pelengkap food court ini.



## BAB III

### ELABORASI DAN INTERPRETASI TEMA

#### 3.1 TINJAUAN PUSTAKA TEMA

Tema yang digunakan pada perencanaan “Gatsu Food Court di Medan” adalah arsitektur metafora, pada bagian ini akan membahas mengenai latar belakang munculnya tema arsitektur metafora, pengertian arsitektur metafora, dan tujuan arsitektur metafora.

##### 3.1.1 Definisi Tema Arsitektur Metafora

Bangunan merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinafasi oleh kehidupan manusia, oleh watak dan kecenderungan-kecenderungan, oleh nafsu dan cita-citanya. Ada dua lingkungan masalah yang perlu diperhatikan berkaitan dengan bangunan, yaitu guna dan citra.

Arsitektur Metafora, terdiri dari dua kata yaitu Arsitektur dan Metafora. Arsitektur yaitu :

- Suatu lingkungan binaan yang dibuat oleh manusia dan menjadi tempat manusia untuk melakukan segala aktifitas atau kegiatannya.
- Seni bangunan atau gaya bangunan
- Seni dan keteknikan bangunan, digunakan untuk memenuhi keinginan praktis dan ekspresif dari manusia-manusia beradab.



- Ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya, dan dilengkapi dengan proses belajar, dibantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni.
- Seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, lansekap, hingga ke level mikro yaitu desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil-hasil proses perancangan tersebut.

Metafora berasal dari bahasa latin yaitu “Methapherein” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “metha” yang berarti : setelah, melewati dan “pherein” yang berarti membawa. Sedangkan pengertian metafora dalam arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya

Metafora mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasi pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain-main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur.

Metafora dapat mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan pertanyaan yang muncul dari tema rancangan dan seiring dengan timbulnya interpretasi baru. Karya –karya arsitektur dari arsitek terkenal yang menggunakan metoda rancang metafora, hasil karyanya cenderung mempunyai langgam Postmodern.

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture" Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Metafora juga termasuk dari bagian arsitektur simbolis berdasarkan pada pandangan seseorang terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya. Baik dari bentuk keseluruhan atau terhadap bagian masyarakatnya, yaitu tingkat kecerdasan dan pengalamannya, sebab seseorang itu selalu membandingkan bangunan yang diamatinya dengan bangunan atau benda lain. Metafora merupakan suatu ungkapan bentuk yang mengharapkan tanggapan dari para pengamat.

- Pemakaian metafora secara lugu dan langsung.

Merupakan penggunaan metafora secara lugu dan langsung serta terang-terangan. Bentuk ini biasanya menggambarkan fungsi dari bangunan tersebut untuk maksud tertentu. Seperti diterangkan di atas bahwa metafora sebagai simbol yang dipakai dan terapkan secara lugu di dalam aplikasinya dengan terus terang mengambil bentuk langsung dari bentuk yang akan dimetaforkannya. Sehingga pemahaman bentuk bangunan tidak akan jauh berbeda dari pemahaman terhadap benda yang ditransformasikan. Hal ini menyebabkan penafsiran terhadap bangunan itu sendiri tidak lebih dari apa adanya.

- Pemakaian secara tidak langsung, tersamar.



Suatu bentuk penerapan yang tidak secara langsung terang-terangan mengambil bentuk dari suatu hal, melainkan melalui tahap transformasi. Hal ini mengakibatkan adanya tanggapan yang berbeda dari setiap pengamat terhadap bangunan tersebut.

Dari uraian pengertian Arsitektur Metafora tersebut maka, Arsitektur metafora adalah penerapan pada bangunan secara tidak langsung dan tersamar, Suatu bentuk penerapan yang tidak secara langsung terang-terangan mengambil bentuk dari suatu hal, melainkan melalui tahap transformasi. Hal ini mengakibatkan adanya tanggapan yang berbeda dari setiap pengamat terhadap bangunan tersebut. Bentuk yang diambil yaitu bentuk keong dan melalui tahap transformasi maka bentuk bangunan ini sekilas terlihat seperti bentuk keong pada tampak atas bangunannya.

### **3.1.2. Tujuan Tema Arsitektur Metafora**

Arsitektur Metafora mengidentifikasi hubungan diantara benda-benda dimana hubungan-hubungan yang terjadi lebih bersifat abstrak. Dalam hal ini metafora menggunakan kata-kata "seperti" atau "bagaikan" untuk melukiskan hubungan tersebut. sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut :

- memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.



- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya
- Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif

Berdasarkan prinsip-prinsipnya tema arsitektur metafora, pada umumnya bertujuan untuk :

1. mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
2. mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
3. mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

### 3.2. INTERPRETASI TEMA

Interpretasi tema akan di bahas mengenai hubungan tema dengan kasus proyek, penerapan tema pada kasus proyek, dan studi banding tema.

#### 3.2.1. Hubungan Tema dengan Kasus Proyek

Hubungan tema dengan judul tugas akhir Gatsu Food Court adalah sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Karena tema arsitektur metafora mengandung suatu faham yang menggunakan suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang di seluruh rancangan untuk membimbing pemikiran manusia ke

arah pemahaman terhadap suatu hal secara lebih dalam. Perubahan struktur dan bentuk serta penataan site pada bangunan juga membuat rasa ingin tahu masyarakat untuk mengunjungi bangunan tersebut.

### 3.2.2. Penerapan Tema Pada Kasus Proyek

Penerapan tema Arsitektur metafora pada Gatsu Foodcourt terdapat pada fasade bangunan, dan landscape. Penerapan tema pada fasade bangunan dan landscape masing-masing mempunyai makna. Pada fasade bangunan makna terdapat pada bangunan yang berbentuk keong, dengan perubahan bentuk keong membuat bangunan ini unik maka diharapkan dapat menarik keingintahuan pengunjung dan menjadikan bangunan memiliki ciri khas tertentu sehingga bangunan ini mudah di ingat dan di kenali.

Makna Pada landscape terdapat bentuk lingkaran dan lengkung yang mengilhami bentuk keong dan menandakan bangunan tersebut sebagai area makan di Kota Medan. Dengan bentuk bangunan dan taman serta kolam yang menambah keindahan dan kesejukan bangunan dan landscapenya.

## 3.3. STUDI BANDING TEMA

### 3.3.1. Study Banding Proyek Sejenis Dengan Tema Yang Berbeda

#### a. NR Cafesera







Gambar 16. NR. Cafesera

NR Cafesera berlokasi di Jl. Polisi Istimewa no. 12, Surabaya. Berdiri sejak Agustus 2002 yang memiliki konsep pujasera yang memiliki nuansa *café*. Sistem pelayanannya yaitu pengunjung dilayani oleh *waiters*. Dan Sistem pembayarannya dilakukan setelah pengunjung menyelesaikan kegiatannya di pujasera ini. NR Cafesera menyediakan berbagai macam makanan khas Jawa Timur, *Chinese food* dan ada pula beberapa menu makanan khas Jawa Tengah serta menyediakan menu makanan dari negara luar, seperti misalnya *steak*, *spaghetti*. dan lain-lainnya.

Pada NR Cafesera ini, banyak makanan-makanan yang telah memiliki *brand* yang terkenal. ada pujasera ini daftar harga makanan dikelola oleh pimpinan. Pengelola pujasera ini menyediakan tempat kepada para *tenant*, kemudian para *tenant* memberikan keuntungan beberapa persen setiap bulannya kepada pengelola pujasera ini. Pada pujasera ini juga terdapat *bar* yang menyediakan berbagai macam minuman segar.

Pada NR Cafesera ini dapat diambil studi banding yaitu penempatan stan indoor dan outdoor, sistem pelayanan dan pembayarannya penempatan dapur pada stan dan suasana kafe.

#### b. Toilet Restaurant ( Taiwan )

Marton Theme Restaurant, di Kaohsiung ( Taiwan ) menyediakan nuansa toilet bagi pelanggannya. Dekorasi ruangan, kursi dan tempat makan yang



digunakan persis seperti di toilet. Meja dibuat seperti bathtub, dan makanan yang disediakan diletakkan di piring dan mangkuk yang di design seperti toilet duduk. Makanan yang disajikan di sini tidak hanya enak, tapi juga memberikan sensasi sendiri bagi pengunjung.



Gambar 10. Toilet Restaurant, Taiwan

Pada Studi Banding Toilet Restaurant ini dapat diambil bahwa restaurant ini mempertahankan konsep yang dimilikinya, mulai dari segala hal yang kecil seperti piring tempat makan, tempat minum, kursi meja semuanya memberikan simbol sebuah toilet yang biasanya dianggap sebagai tempat kotor yang tidak layak untuk tempat makan tetapi pada restaurant ini semuanya berubah, karena segala hal yang ada disini menggunakan toilet.

### 3.3.2. Study Banding Proyek Tidak Sejenis Dengan Tema Yang Sama

#### a. The Piano House (China)

Rumah piano unik ini dibangun baru-baru ini di Propinsi An Hui, Cina. Dalam biola yang cantik dan transparan itu terdapat eskalator ke lantai bangunan. Bangunan kota menampilkan berbagai rencana dan prospek

pengembangan dalam upaya untuk menarik minat ke daerah yang baru dikembangkan.



Gambar 11. Exterior The Piano House

Pada bangunan The Piano House ini dapat dilihat penggunaan material kaca sehingga menambah kesan luas pada ruangan dan menghemat penggunaan lampu karena adanya cahaya matahari yang membuat ruangan menjadi terang pada siang hari.

#### b. Pusat Kesenian Pertunjukan Nasional Tiongkok

Pusat Kesenian Pertunjukan Nasional, atau yang sering disebut sebagai Teater Nasional Tiongkok, adalah bangunan simbolis Tiongkok di abad ke-21. Teater Nasional Tiongkok terletak di sebelah barat Lapangan Tian'anmen pusat Kota Beijing. Bayangan yang memantul di permukaan air danau, Teater Nasional terlihat menyerupai sebuah mutiara yang terapung di atas air. Pembangunan Teater Nasional Tiongkok memakan waktu selama 6 tahun. Ketinggian bangunan utama di atas tanah mencapai 47 meter, dan bangunan di bawah tanah maksimum mencapai 33 meter. Bentuk kubahnya yang istimewa menghadirkan lambang kota yang indah permai dengan berbagai ruangan berteknologi tinggi yang memanifestasikan perpaduan unsur budaya Teater Nasional Tiongkok terdiri dari teater opera, aula musik, dan teater opera tradisional dengan kapasitas 5.400 kursi.



Gambar 12. Pusat Kesenian Pertunjukan Nasional Tiongkok

Pada Pusat kesenian pertunjukkan nasional Tiongkok ini terlihat bentuk lengkung pada fasadenya dan terpantul pada air bentuk lengkung juga sehingga tampak seperti sebuah telur, dan pada interior bangunan terdapat seperti kisi-kisi yang membiarkan cahaya masuk secara tidak langsung sehingga menambah kesan apik di dalam bangunan dan menambah kemegahan bangunannya.





## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1. KONSEP TAPAK

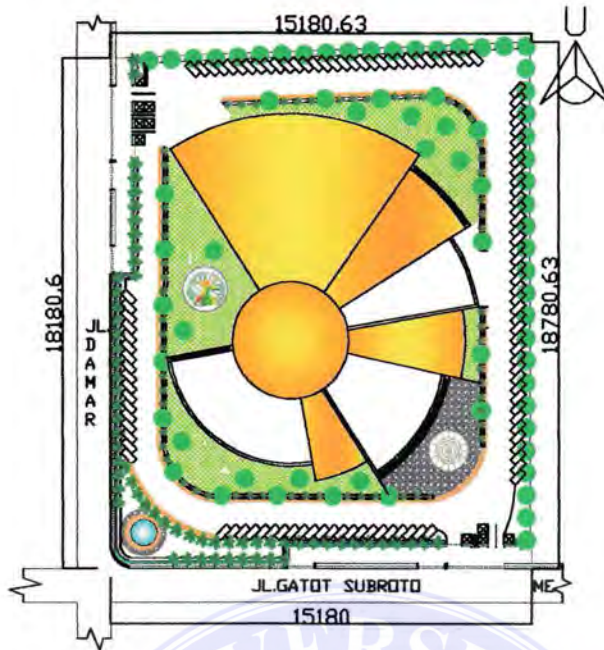
Lokasi tapak berdekatan dengan pusat perbelanjaan yang terdapat di Kecamatan Medan Petisah seperti Plaza Medan Fair, Medan Plaza, Pasar Petisah dan lain lain, sehingga lokasi tapak memiliki potensi dan keutamaan untuk di jadikan sebagai tempat menikmati makanan dan mendapatkan hiburan di tengah kota.

Di dalam Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, perencanaan tata ruang wilayah kota harus memuat rencana penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau yang luas minimalnya sebesar 30% dari luas wilayah kota.

Luasan Tapak	$= 151 \text{ m} \times 187 \text{ m} = 28237 \text{ m}^2$
Di potong GSB	$= \frac{1}{2} n + 1 = \frac{1}{2} 12 + 1 = 7 \text{ m (Jl. Gatot Subroto)}$ $= \frac{1}{2} 12 + 1 = 7 \text{ m (Jl. Damar)}$
Coverage Building	$= 28237 \text{ m}^2 \times 30\% = 1966 \text{ m}^2$

Luas Keseluruhan Tapak untuk bangunan

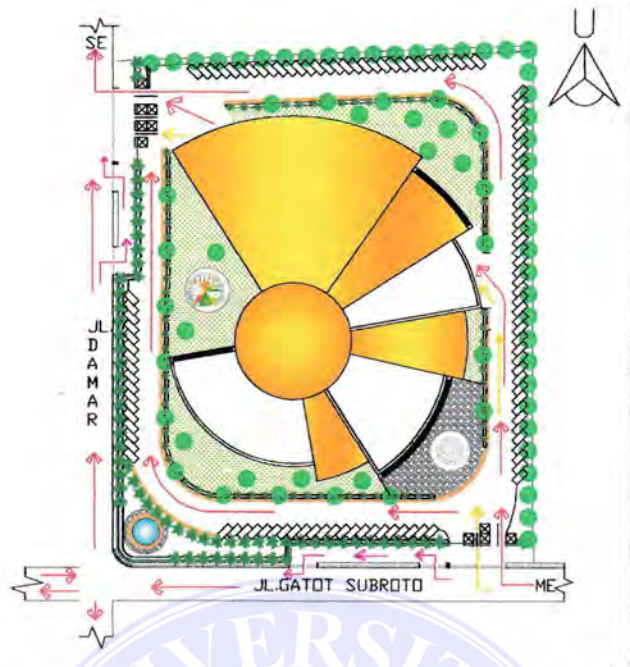
$$= 28237 - 14 - 1966 = 26257 \text{ m}^2$$



Gambar 66. Konsep Tapak




### 5.1.1. Konsep Pola Sirkulasi

Akses menuju site adalah dari jalan Gatot Subroto. Untuk akses kendaraan roda empat, roda dua menuju kedalam site dari jalan Gatot Subroto,. Pola sirkulasi didalam site adalah dengan system terarah mulai dari masuk dan keluar mengarah pada jalan keluar yaitu jalan Damar. Hal ini di terapkan agar tidak terjadi crossing di dalam maupun di luar site sehingga pengunjung merasa nyaman berada di dalam site.



Gambar 67. Konsep Pola Sirkulasi

Keterangan Gambar :

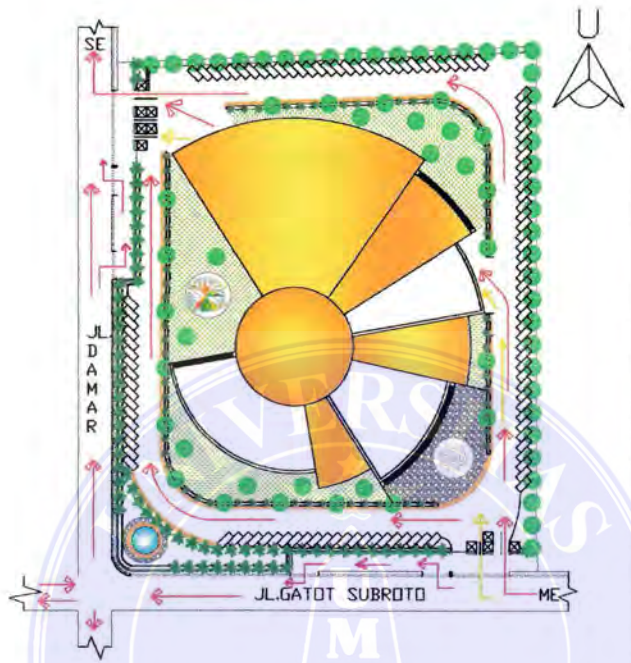
-  Pola sirkulasi roda 4 di dalam site
-  Pola sirkulasi roda 2 di dalam site
-  Pola sirkulasi becak di luar site

### 5.1.2. Konsep ME-SE

Main Entrance pada site ini di letakkan pada jalan Gatot Subroto karena jalan ini merupakan akses utama untuk menuju ke dalam site dan lebih banyak kendaraan yang bisa melintasi pada jalan tersebut karena jalan ini merupakan jalur satu arah sehingga dapat mengurangi resiko kemacetan. Kendaraan roda dua, roda empat dapat masuk dari jalan Gatot Subroto ini dan bagi pengguna kendaraan umum telah di sediakan jembatan penyebrangan dan



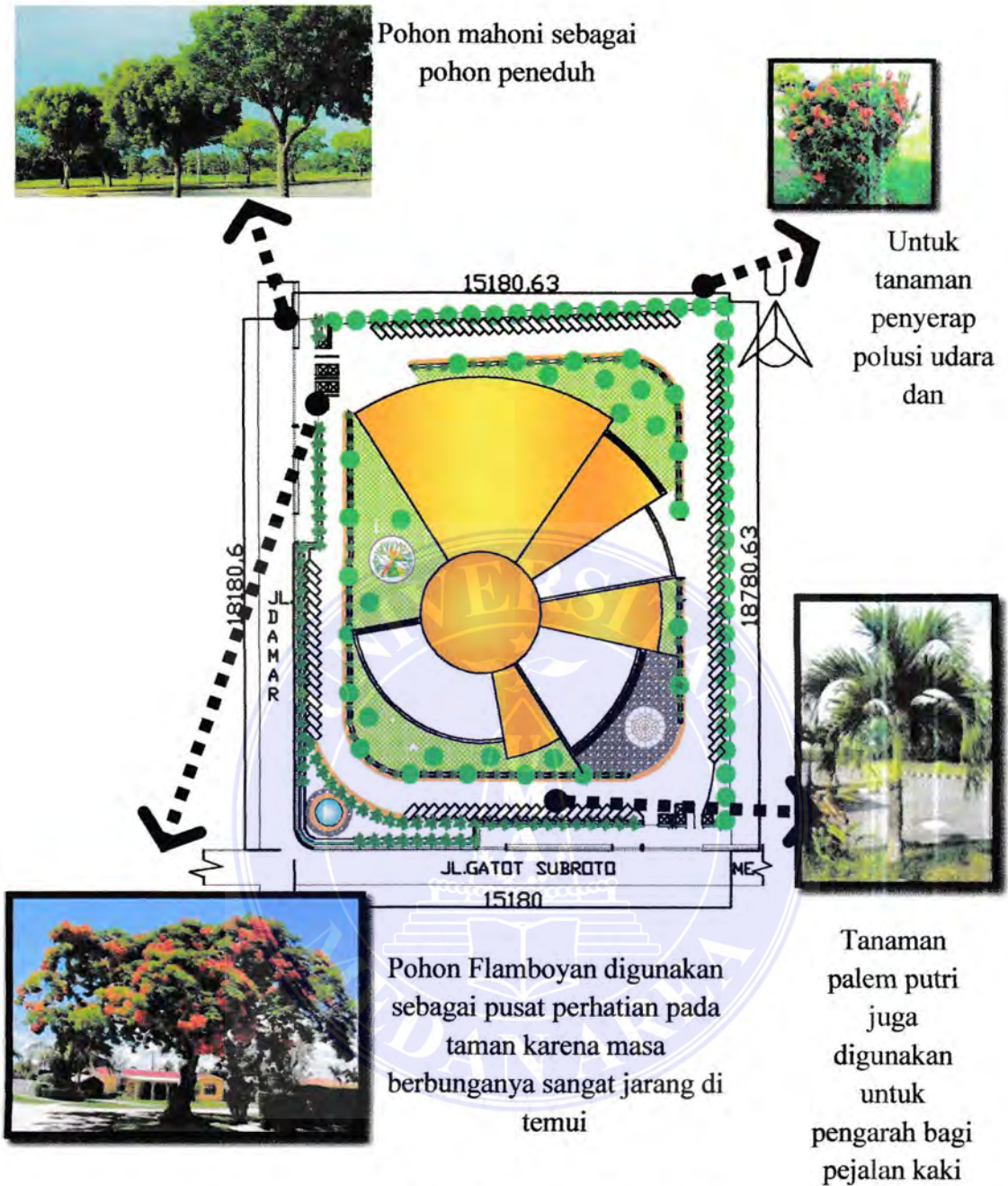
halte. Sedangkan SE di letakkan pada jalan Damar karena jalan ini merupakan jalur satu arah dan sirkulasi pada jalan ini tidak begitu ramai sehingga dapat memperlancar kendaraan yang melintas di jalan ini.



Gambar 69. Konsep ME-SE

### 5.1.3. Konsep Vegetasi

Vegetasi pada Pedestrian site di jalan gatot subroto tetap di pertahankan untuk penghijauan jalan dan peneduhan, untuk tanaman di dalam site menggunakan beragam tanaman seperti menggunakan tanaman palem putrid pada bagian depan site dan sebagai pengarah jalan, bunga asoka digunakan pada taman-taman di sekitar site dan dapat digunakan sebagai pembatas jalan didalam site, pohon cemara dapat digunakan sebagai pohon peneduh di dalam site dan juga memperindah site.



Gambar 70. Konsep Vegetasi





Gambar 71. Jalur Tanaman Tepi Peneduh

(Sumber : Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan)

Jenis tanaman Peneduh yang di gunakan yaitu Tanjung (Mimusops elengi).

Tanaman Penyerap polusi udara yang digunakan yaitu Bogenvil (Bougenvillea Sp) dan Teh-tehan pangkas (Acalypha sp)



Gambar 72 . Tanaman Penyerap polusi udara

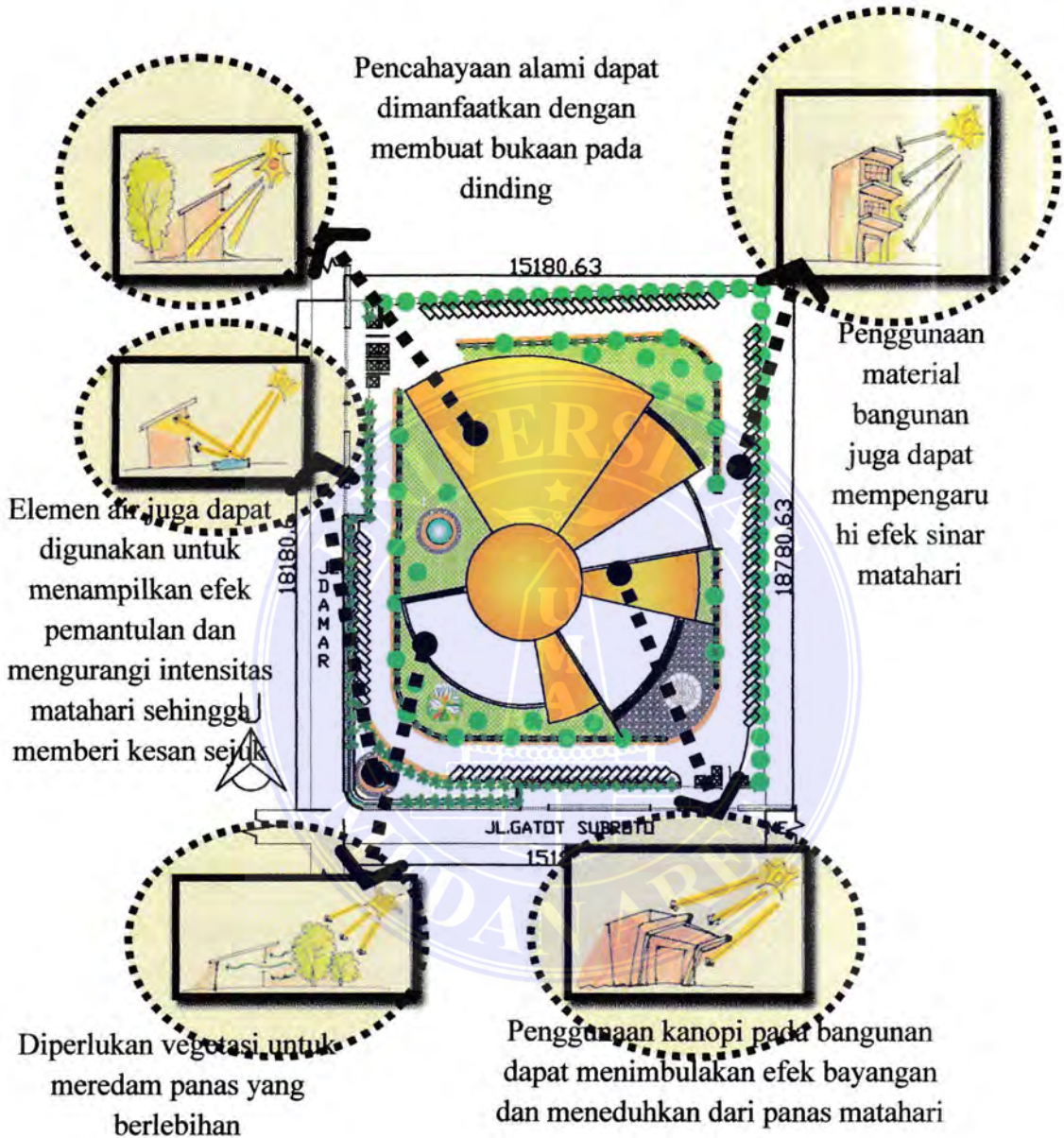
Dan tanaman Peredam kebisingan yang di gunakan yaitu Tanjung (Mimusops elengi).

#### 5.1.4. Konsep Orientasi Matahari

Pada pengaruh orientasi matahari maka konsep yang digunakan adalah penggunaan elemen air untuk mengurangi panas pada siang hari seperti



fontain, penanaman vegetasi sebagai *sun screen*, membuat bukaan-bukaan pada dinding sebagai ventilasi dan penempatan tanaman pada bagian dalam site.

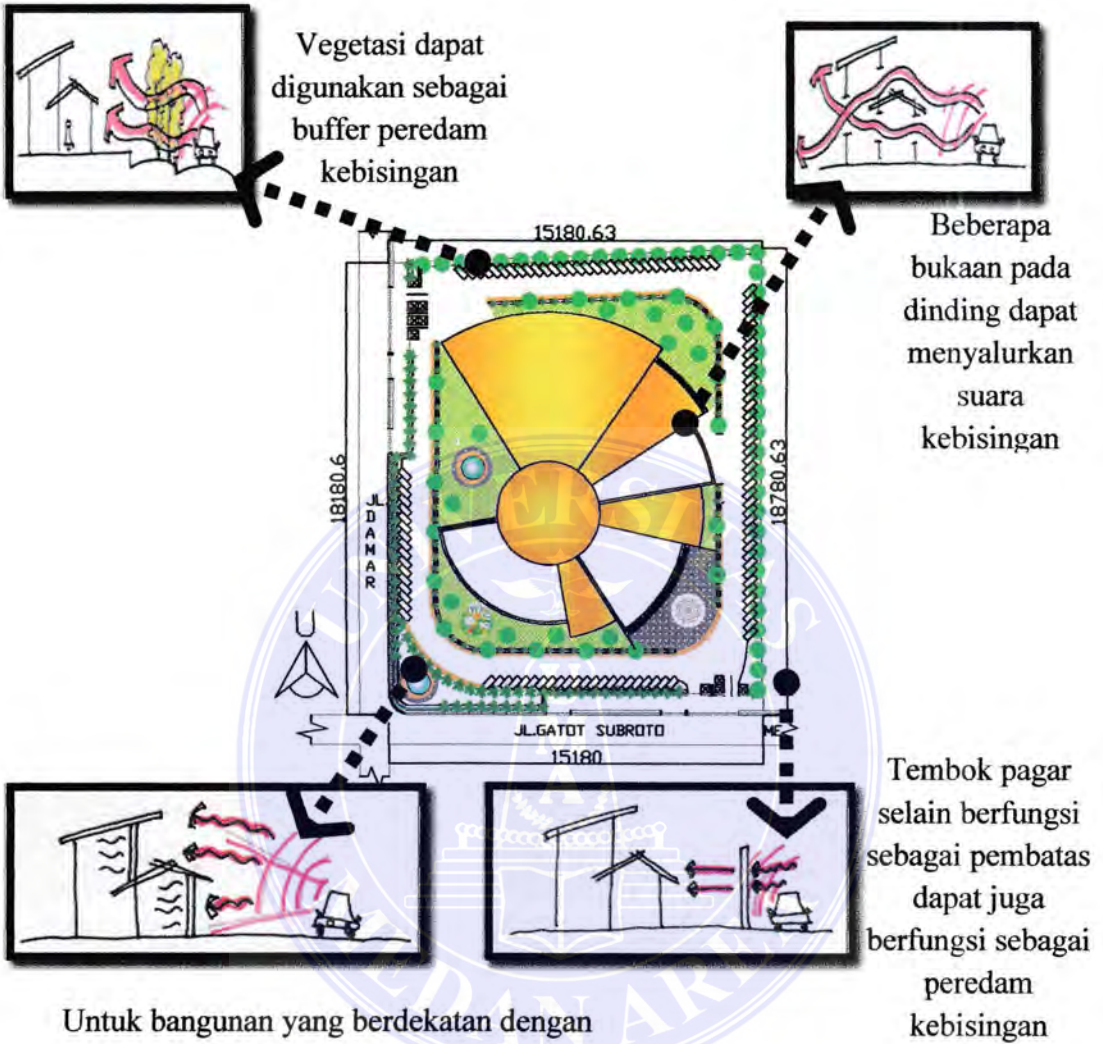


Gambar 73. Konsep Orientasi Matahari

### 5.1.5. Konsep Kebisingan

Sumber kebisingan paling besar berasal dari Jalan Gatot Subroto dan Jalan Damar dan Carrefour maka sepanjang jalan tersebut ditanam buffer

peredam kebisingan dan dipasang tembok pembatas sehingga kebisingan tidak mengganggu aktifitas pengguna bangunan.



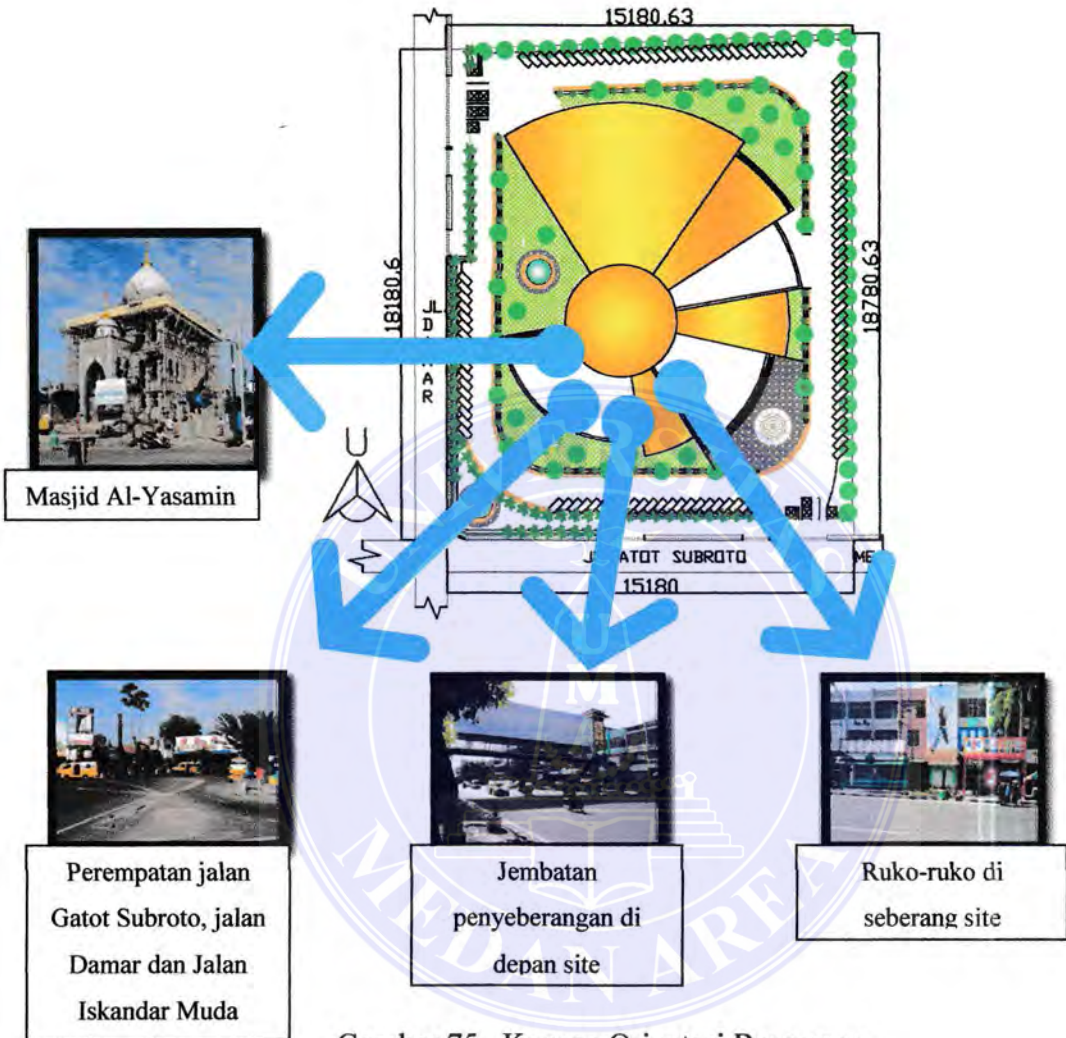
Gambar 74. Konsep Kebisingan

### 5.1.6. Konsep Orientasi Bangunan Terhadap View

Orientasi bangunan pada perancangan Gatsu Food Court ini memiliki banyak bukaan sehingga pengunjung dapat bebas memandang ke sekeliling bangunan yang berada di sekitar site. Orientasi bangunan yang terbaik



yaitu pada view dari luar ke dalam karena bangunan ini nantinya akan menarik dan mencuri perhatian para pemakai jalan untuk mengunjungi bangunan ini.

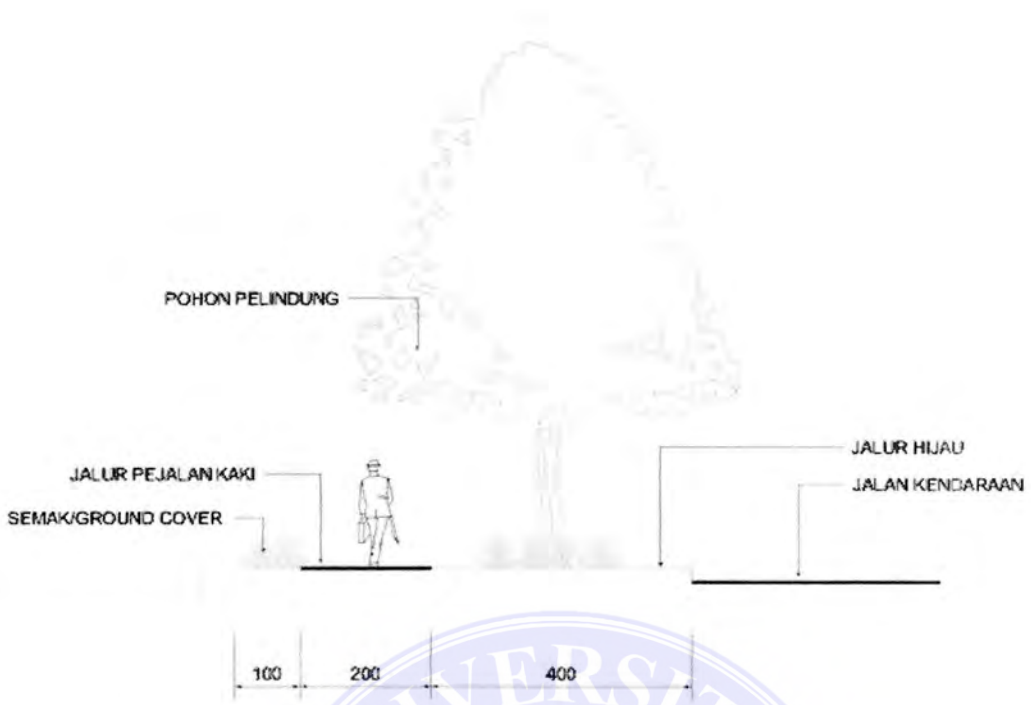


Gambar 75 . Konsep Orientasi Bangunan

### 5.1.7. Konsep Drainase

Untuk drainase menggunakan saluran parit kota yang telah ada di sepanjang Jalan Gatot Subroto dan jalan Damar.

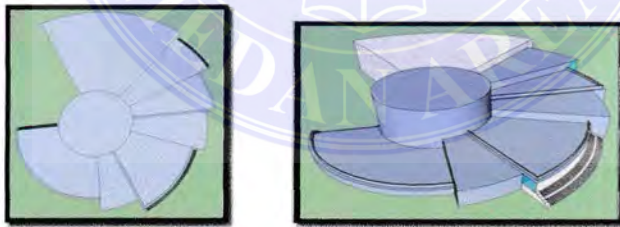




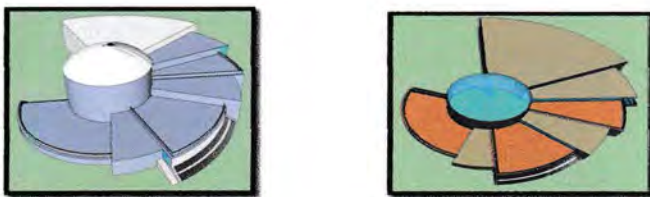
Gambar 76. Konsep Drainase dan Saluran Air di dalam site

### 5.2. KONSEP MASSA BANGUNAN

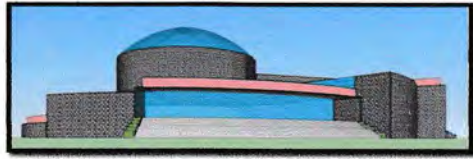
Konsep massa bangunan adalah kombinasi bentuk dasar lingkaran dan segitiga yang mendapat penambahan dan pengurangan bentuk.



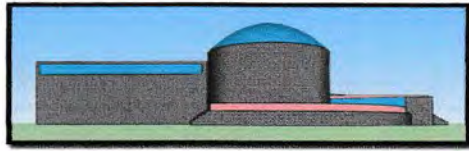
Bentuk dasar massa bangunan



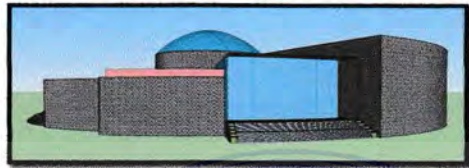
Perspektif massa bangunan



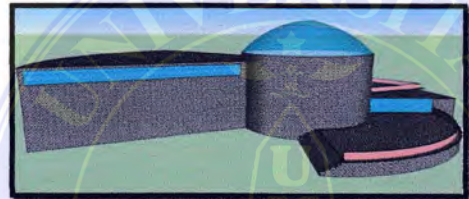
Tampak depan bangunan



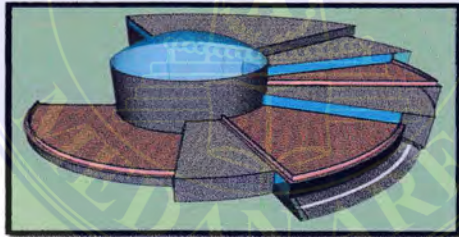
Tampak belakang bangunan



Tampak samping kanan bangunan



Tampak samping kiri bangunan



Perspektif bangunan

Gambar 77. Konsep Massa Bangunan

### 5.3. KONSEP PROGRAM BESARAN RUANG

#### Fasilitas Food Court

	RUANG	KAPASITAS	SUMBER	STANDART	PERHITUNGAN
					LUAS
1	Area makan indoor	1406 orang	AND		
		(9 meja lesehan =84 org/ meja)		6.5 m <sup>2</sup> /meja (8org/meja lesehan)	6.5 m <sup>2</sup> /meja x 9 = 58.5 m <sup>2</sup>
		(16 meja lesehan =4 org/ meja)		4.5 m <sup>2</sup> /meja (4org/meja lesehan)	4.5 m <sup>2</sup> /meja x 16 = 27 m <sup>2</sup>
		(59 meja sofa =8 org/ meja)		5.5 m <sup>2</sup> /meja (8org/meja sofa)	5.5 m <sup>2</sup> /meja x 59 = 324.5 m <sup>2</sup>
		(41 meja sofa =4 org/ meja)		3 m <sup>2</sup> /meja (4org/meja sofa)	3 m <sup>2</sup> /meja x 41 = 123 m <sup>2</sup>
		(113 meja =4 org/ meja)		2.6 m <sup>2</sup> /meja (4org/meja)	2.6 m <sup>2</sup> /meja x 113 = 293.8 m <sup>2</sup>
		(91 meja =2		1.3 m <sup>2</sup> /meja	1.3 m <sup>2</sup> /meja x 91 = 118.3 m <sup>2</sup>
					945.4 m <sup>2</sup>



		org/ meja)		(2org/meja)	
2	Area makan outdoor	226 orang  (12 meja = 8 org /meja)  (19 meja = 4 org /meja)  (27 meja = 2 org /meja)	AND	5.2 m <sup>2</sup> /meja (8org/meja)  2.6 m <sup>2</sup> /meja  1.3 m <sup>2</sup> /meja (2org/meja)	5.2 m <sup>2</sup> /meja x 12 = 62.4 m <sup>2</sup>  2.6 m <sup>2</sup> /meja x 19 = 49.4 m <sup>2</sup>  1.3 m <sup>2</sup> /meja x 27 = 3.51 m <sup>2</sup>  Total = 115.31 m <sup>2</sup>
3	Dapur basah	30 stan	AND	3.5 x 6 = 21 m <sup>2</sup>	30 x 21 m <sup>2</sup> = 630 m <sup>2</sup>
4	Stand pemesanan	30 stan	AS	1.5 X 6 = 9 m <sup>2</sup>	30 x 9 m <sup>2</sup> = 270 m <sup>2</sup>
5	toilet	4 wc pria  5 urinoir	AND	1,25 x 2=2,5 m <sup>2</sup>  0,6 x0,8= 0,48 m <sup>2</sup>	4 x 2,5 m <sup>2</sup> = 10 m <sup>2</sup>  5 x0,48 m <sup>2</sup> = 2.4m <sup>2</sup>  2 x 0.2 m <sup>2</sup> =

	2 wastafel		$0.5 \times 0.4 = 0.2 \text{ m}^2$	$0.4 \text{ m}^2$
	4 wc wanita		$1,25 \times 2 = 2,5 \text{ m}^2$	$4 \times 2.5 \text{ m}^2 = 10 \text{ m}^2$
	4 wastafel		$0.5 \times 0.4 = 0.2 \text{ m}^2$	$4 \times 0.2 \text{ m}^2 = 0.8 \text{ m}^2$
	1 wc ibu & anak		$2.5 \times 2.5 = 6.25 \text{ m}^2$	$6.25 \text{ m}^2$
	1 wc kursi roda		$2.5 \times 2.5 = 6.25 \text{ m}^2$	$6.25 \text{ m}^2$
				Toilet = 23.6 $\text{m}^2$
	Sirkulasi 30 %			1984.31 $\text{m}^2$
	TOTAL			2579.6 $\text{m}^2$

### Fasilitas Pengelola

NO	RUANG	KAPASITAS	SUMBER	STANDART	PERHITUNGAN LUAS
1	Ruang pimpinan	3 orang	TSS	$5 \text{ m}^2/\text{org}$	$3 \times 5 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$
2	Ruang Sekretaris	2 orang	TSS	$5 \text{ m}^2/\text{org}$	$2 \times 5 \text{ m}^2 = 10 \text{ m}^2$

3	Ruang keuangan	2 orang	TSS	5 m <sup>2</sup> /org	2 x 5 m <sup>2</sup> = 10 m <sup>2</sup>
4	Ruang Tunggu	5 orang	AND	1,88 x 1,88 = 3,5 m <sup>2</sup>	5 x 3.5 m <sup>2</sup> = 17.5 m <sup>2</sup>
5	toilet	1 wc pria	AND	1,25 x 2 = 2,5 m <sup>2</sup>	1 x 2,5 m <sup>2</sup> = 12.5 m <sup>2</sup>
		1 urinoir		0,6 x 0,8 = 0,48 m <sup>2</sup>	0,48 m <sup>2</sup>
		1 wastafel		0.5 x 0.4 = 0.2 m <sup>2</sup>	1 x 0.2 m <sup>2</sup> = 0.2 m <sup>2</sup>
		1 wc wanita		1,25 x 2 = 2,5 m <sup>2</sup>	12.5 m <sup>2</sup>
					toilet = 19.06 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30 %			61.56 m <sup>2</sup>
		TOTAL			80.028 m <sup>2</sup>



**Fasilitas Ruang Service**

	RUANG	KAPASITAS	SUMBER	STANDART	PERHITUNGAN LUAS
1	Ruang Genset	2 orang	AND	7.5 x 11 = 82.5 m <sup>2</sup>	82.5 m <sup>2</sup>
2	Ruang PLN dan Travo	2 orang	AND	10 x 6 = 60 m <sup>2</sup>	60 m <sup>2</sup>
3	Loker dan ruang istirahat karyawan	600 orang	AND	1.4 - 1.7m <sup>2</sup> /orang	600 x 1.7 m <sup>2</sup> = 1020 m <sup>2</sup>
4	Toilet	2 wc pria	AND	1,25 x 2 = 2,5 m <sup>2</sup>	2 x 2,5 m <sup>2</sup> = 5 m <sup>2</sup>
		1 wastafel		0.5 x 0.4 = 0.2 m <sup>2</sup>	0.2 m <sup>2</sup>
		2 wc wanita		1,25 x 2 = 2,5 m <sup>2</sup>	2 x 2.5 m <sup>2</sup> = 5 m <sup>2</sup>
		1 wastafel		0.5 x 0.4 = 0.2 m <sup>2</sup>	0.2 m <sup>2</sup>
					Toilet = 10.4 m <sup>2</sup>

8	Mushollah	100 orang	AND	$0,6 \times 1,2 =$ $0,72$ $m^2/org$	$100 \times 0.72 m^2 =$ $72 m^2$
9	Eskalator	4 unit	AND	Kemiringan $30^\circ = 1.732 \times$ $4.00 m^2$ (tinggi lantai)= 6.928 $m^2$	$4 \times 6.928 m^2 =$ $27.712 m^2$
11	Lift	5 unit lift biasa 2 unit lift barang	AND	$1.4 \times 1.8 =$ $3.36 m^2$ $1.8 \times 1.8 =$ $3.24 m^2$	$5 \times 3.36 m^2 = 16.8$ $m^2$ $2 \times 3.24 m^2 = 6.48$ $m^2$
Sirkulasi 30 %					$1295.89 m^2$
TOTAL					$1684.66 m^2$

### Fasilitas Parkir

NO	RUANG	KAPASITAS	SUMBER	STANDART	PERHITUNGAN LUAS
1	Parkir roda 2	213 motor	AND	Luas lahan 1 parkir mobil  = 1.25 x 2 =  2.5 m <sup>2</sup>	213 x 2.5 m <sup>2</sup> =  532.5 m <sup>2</sup>
2	Parkir roda 4	275 mobil	AND	Luas Lahan parkir untuk sepeda motor  = 2.5x5=  12.5 m <sup>2</sup>	275 x 12.5 m <sup>2</sup> =  3437.5 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 30 %					3970 m <sup>2</sup>
TOTAL					5161 m <sup>2</sup>

### Fasilitas Penunjang

NO	RUANG	KAPASITAS	SUMBER	STANDART	PERHITUNGAN LUAS
2	Area bermain	100 orang	AND	3 m <sup>2</sup> /org	100 x 3 m <sup>2</sup> = 300 m <sup>2</sup>



3	Ruang karaoke	8 Open karaoke	AS	$5 \times 6 = 30 \text{ m}^2$	$8 \times 30 \text{ m}^2 = 240 \text{ m}^2$
		12 small room		$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	$12 \times 12 \text{ m}^2 = 144 \text{ m}^2$
		8 medium room		$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	$8 \times 16 \text{ m}^2 = 128 \text{ m}^2$
		15 large room		$4 \times 5 = 20 \text{ m}^2$	$15 \times 20 \text{ m}^2 = 300 \text{ m}^2$
		5 Family room		$6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$	$5 \times 36 \text{ m}^2 = 180 \text{ m}^2$
		8 VIP room		$6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$	$8 \times 36 \text{ m}^2 = 288 \text{ m}^2$
Sirkulasi 30 %					1580 m <sup>2</sup>
TOTAL					2054 m <sup>2</sup>

Tabel 5. Kebutuhan Ruang

## KETERANGAN:

TSS : Time Saver Standart

AND : Architecture Neufert Data, by ernest neufert

AS : ASumsi

FASILITAS	LUASAN ( m <sup>2</sup> )
Fasilitas Food Court	2579.6 m <sup>2</sup>
Fasilitas Pengelola	80.028 m <sup>2</sup>
Fasilitas ruang servis	1684.66 m <sup>2</sup>

Fasilitas parkir	5161 m <sup>2</sup>
Fasilitas Penunjang	2054 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>	<b>11559.288 m<sup>2</sup></b>
<b>DIBULATKAN</b>	<b>11560 m<sup>2</sup></b>

Tabel 6. Luasan Bangunan

Luasan Tapak = 151 m x 187 m = 28237 m<sup>2</sup>

Di potong GSB =  $\frac{1}{2} n + 1 = \frac{1}{2} 12 + 1 = 7$  m (Jl. Gatot Subroto )  
=  $\frac{1}{2} 12 + 1 = 7$  m (Jl. Damar)

Coverage Building = 28237 m<sup>2</sup> x 30% = 1966 m<sup>2</sup>

Luas Keseluruhan Tapak untuk bangunan  
= 28237 - 14 - 1966 = 26257 m<sup>2</sup>

Luas bangunan = 26257 m<sup>2</sup> - 11560 m<sup>2</sup> = 14697 m<sup>2</sup> (lahan untuk penghijauan)

#### 5.4. KONSEP STRUKTUR BANGUNAN

Perencanaan struktur modulasi pada bangunan ini harus memperhatikan fungsi-fungsi ruang tersebut. Untuk ruang-ruang pendukung seperti kantor kepala pengelola, area dapur, area makan dan area hiburan modul direncanakan sesuai dengan kebutuhan fungsional ruang tersebut.

- Sistem Struktur Vertikal yang digunakan adalah struktur rangka
- Sistem Struktur Horizontal yang digunakan adalah balok induk dan balok anak
- Struktur pada Badan Bangunan menggunakan dinding  $\frac{1}{2}$  bata dengan kombinasi Kaca sebagai penerangan.
- Untuk jenis Konstruksi yang dipakai, ditentukan :
  - Konstruksi Beton bertulang untuk kolom, balok dan lantai
  - Konstruksi baja untuk rangka atap

Struktur rangka kaku yang dipakai dengan material beton bertulang. Struktur atap yang digunakan adalah struktur cangkang dengan material rangka baja dan material penutup atap menggunakan fiber glass. Sedangkan material penutup dinding menggunakan batu bata dan kaca.



Gambar 78. Struktur Cangkang



### 5.4.1. Konsep Bahan Bangunan

Adapun perincian pemilihan bahan yang digunakan adalah :

#### a. Bahan lantai

Bahan untuk lantai menggunakan bahan keramik/marmer dan khusus untuk dapur stan makanan. Sedangkan area makan menggunakan lantai kayu/parkit dan keramik.



Gambar 79. Lantai Keramik dan Parkit

#### b. Bahan dinding

Bahan untuk dinding dan pemisah ruangan dengan menggunakan bahan kayu/bamboo, kaca sekat.



Gambar 80. Tembok bata dan kaca

### c. Bahan penutup atap

Dengan menggunakan atap fiber glass pada desain gatsu food court, dengan pertimbangan bahannya cukup kuat dan tahan terhadap cuaca, selain itu juga nilai estetika untuk penampilan bangunan. Serta dapat memaksimalkan penggunaan cahaya matahari sebagai penerang ruangan.



Gambar 81. Material fiber pada atap dome

### d. Bahan plafond

Untuk mendapatkan ruangan yang sejuk dan nyaman diperlukan ruangan yang cukup di bawah atap. Pengadaan plafond pada bangunan adalah untuk mengurangi radiasi panas sinar matahari melalui atap. Tetapi pada perancangan area makan tidak memakai plafond karena ingin menonjolkan struktur rangka baja pada atap.



Gambar 82. Plafond

## 5.5. KONSEP UTILITAS

Konsep utilitas bangunan pada bangunan Gatsu Food Court ini dimaksudkan sebagai suatu kelengkapan fasilitas bangunan yang digunakan untuk menunjang tercapainya unsur kenyamanan, kesehatan, keselamatan, kemudahan komunikasi, dan mobilitas pengguna dalam bangunan.

### 5.4.1. Konsep Sistem Pemipaan Plumbing

Untuk bangunan yang tidak bertingkat maka digunakan system pemipaan horizontal, untuk bangunan yang bertingkat maka digunakan system pemipaan vertikal.

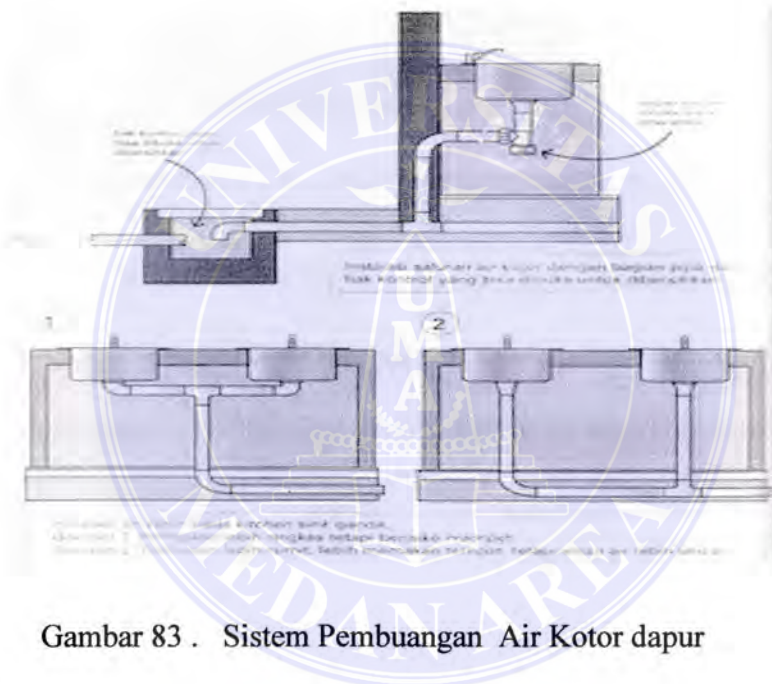
- *Air Bersih*



Air bersih yang tersedia pada lokasi saat ini berasal dari PAM. Air bersih yang diperoleh dapat ditampung pada bak penampungan dengan kapasitas tertentu kemudian dialirkan pada bangunan yang memerlukannya.

#### - Air Kotor

Air limbah berupa buangan air dari kamar mandi, air bekas cuci, wc dan dapur dibedakan untuk pembuangannya. Sistem pembuangan air tersebut seperti di uraikan dalam diagram dibawah ini.



Gambar 83 . Sistem Pembuangan Air Kotor dapur

#### 5.5.2. Konsep Penerangan

Untuk penerangan pada bangunan dan disekitar lokasi menggunakan:

Penerangan Alami adalah cahaya yang masuk ke dalam bangunan. Cahaya ini harus cukup dan memadai dan sesuai dengan fungsi ruang. Untuk mendapatkan pencahayaan tersebut maka dibuat ventilasi dan bukaan-bukaan pada dinding dan atap.



Gambar 84. penerangan buatan dan alami

Penerangan buatan dalam hal ini adalah daya listrik yang diusahakan merata keseluruh ruangan dan harus memperhatikan jumlah perletakan dan pemasangan titik lampu dan Instalasi listrik. Untuk penerangan buatan sumber daya listrik yang utama dipakai adalah dari : Perusahaan Listrik Negara (PLN).

Distribusi jaringan ke dalam tapak diusulkan melalui jaringan bawah tanah, sehingga tidak mengganggu Visual maupun kegiatan yang ada.

Generator atau Batere digunakan sebagai cadangan yang bekerja secara otomatis, apabila aliran listrik dari PLN terputus. Sumber daya listrik ini melayani beban-beban penting seperti : Sebagian penerangan pada Bangunan, Pompa-Pompa, Exhaust Fan, dan lain-lain.

Perletakan dari generator ini dipertimbangkan terhadap beberapa Faktor, yaitu :

- Kebisingan yang terjadi terhadap bangunan.

- Kemudahan Pemeliharaan.



Gambar 85. Konsep Distribusi Listrik

### 5.5.3. Konsep Penghawaan

Penghawaan memanfaatkan alam dengan sebaik mungkin, yaitu dengan mempergunakan ventilasi silang agar pertukaran udara dapat berjalan dengan lancar. Penghawaan bertujuan untuk menciptakan suasana nyaman dan membantu meningkatkan daya konsentrasi dalam melakukan aktivitas

Untuk mengurangi masalah pemantulan bunyi dan resonansi bunyi, dipergunakan bahan-bahan yang kedap suara dan pengaturan dari ruang-ruang, terutama ruang yang perlu terisolir dari gangguan suara.

### 5.5.4. Konsep Sistem Pembuangan Sampah

Sampah biasa ditampung didalam bak sampah sebelum diangkut oleh Dinas Kebersihan. Ada dua sistem pembuangan sampah yaitu :

#### a. Sistem vertikal :

- Melalui shaff sampah.



- Untuk bangunan berlantai tinggi (>4 lantai ) atau high rise building.



Gambar 86. Mobil Pengangkut sampah

b. Sistem horizontal :

- Untuk bangunan rendah.
- Meletakkan tempat-tempat sampah di kompleks bangunan



Gambar 87. Macam- macam tempat sampah

Untuk bangunan food court ini menggunakan sistem pembuangan secara horizontal dan vertikal.

### 5.5.5. Konsep Sistem Telekomunikasi

Sistem komunikasi merupakan sarana penting dan harus disediakan. Sistem komunikasi terdiri dari :

- a. Komunikasi keluar, mempergunakan sistem PABX (Private Automatic Branch Exchange ) dan telepon.

b. Komunikasi dalam bangunan, mempergunakan :

- Hubungan telepon intern (intercommunication system)
- Loudspeaker Communication System

c. Keamanan lingkungan tapak dibuat dengan persyaratan :

- Membuat pembatas fisik pada batas tapak untuk mengurangi sekecil mungkin kontak dengan dunia luar dan menghindarkan pembatas yang masif agar tidak terkesan seperti pembatas penjara.



Gambar 88. Sistem komunikasi

### 5.5.6. Konsep Sistem Penanggulangan Bahaya Kebakaran

Pemasangan Water hydrant di lokasi yang strategis dimana aparat pemadam kebakaran dapat dengan mudah menjangkau dan memanfaatkannya. Pemasangan water hydrant harus memperhatikan panjang efektif selang 50 m. Penempatan tabung zat kimia secara merata pada setiap bangunan yang dianggap rawan.

Pemilihan jenis pencegahan kebakaran harus mempertimbangkan arah dan bentuk bangunan yang horizontal dan tidak berlantai banyak dan jenis fasilitas yang menggunakan pengamanan khusus.

Alat - alat yang biasa digunakan dalam penanggulangan kebakaran ialah :

a. Fire hydrant dan hose.

Alat pemadam kebakaran dengan sumber air dari resevoir, diletakkan pada jarak 25-30 m.

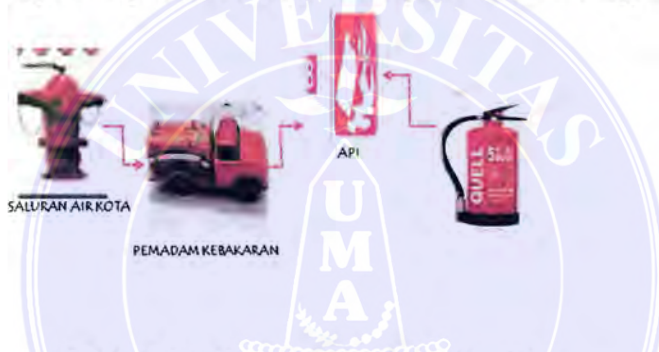
b. Pilar hydrant.

Alat pemadam kebakaran diluar bangunan, diletakkan pada jarak 100-200m.

c. Fire extinguisher ( pemadam api )

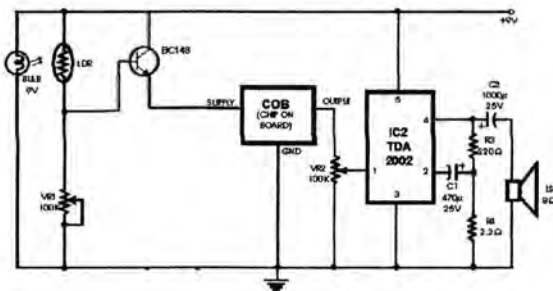
Tabung berisi zat kimia kering diletakkan pada jarak 20-25 m.

d. Alarm sebagai alat pembantu digunakan pada seluruh bangunan.



Gambar 89. Sistem pemadam kebakaran

*Smoke detector*, mendeteksi asap dengan jangkauan lebih dari 75 m<sup>2</sup>, dan memberikan alarm atau tanda keruang monitor apabila terdapat asap dan panas diluar batas normal.



Gambar 90. smoke detector



### 5.5.7. Konsep Sistem Penangkal Petir

Sistem Faraday, Sistem ini merupakan sistem penangkal petir yang biasa digunakan pada arsitektur tropis. Bentuk penangkal petir ini merupakan tiang – tiang setinggi 30 cm yang dihubungkan dengan kawat penghubung pada setiap ujung terbatas dari tiang tersebut. Jarak yang diperlukan dari masing – masing tiang adalah 35 cm.

### 5.5.8. Konsep Sistem Transportasi Dalam Bangunan

Suatu bangunan yang besar atau tinggi memerlukan suatu alat angkut/transportasi untuk memberika sutu kenyamanan dalam berlalu – lalang dibangunan tersebut.

Alat transportasi tersebut mempunyai sifat sebagai alat angkut dan transpotasi dalam bentuk :

Tangga Darurat, yaitu digunakan saat keadaan darurat seperti bila terjadi suatu kebakaran ataupun lift dalam keadaan rusak. Perencanaan tangga darurat ini harus tahan terhadap api dalam waktu tertentu dan kedap asap sehingga diperlukan pintu yang dapat menutup sendiri dan langsung menuju keluar dari dari bangunan.

- Lift



Gambar 91. Lift penumpang



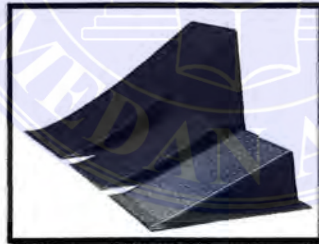
Gambar 92. Lift barang

- Eskalator



Gambar 93. Eskalator

- Ramp



Gambar 94. Ramp

### 5.5.9. Konsep Sistem Keamanan

Untuk mendukung kegiatan pengamanan disediakan pos keamanan di pintu masuk dan keluar dari bangunan. Pengawasan gedung menggunakan CCTV ( Close Circuit Television ) atau televisi jaringan tertutup. Ruang control utama

CCTV ditempatkan di pos keamanan lantai dasar. CCTV digunakan untuk memantau situasi di pintu masuk dan keluar bangunan, pintu masuk dan keluar tapak, daerah bongkar muat, daerah service ( ruang genset dan ruang-ruang Mekanikal , elektrik ), dan lobby. Intercom dipakai sebagai alat komunikasi antara pusat dan pos keamanan dan setiap petugas security dilengkapi dengan alat Handy Talky (HT).



Gambar 95 . CCTV

#### 5.5.10. Konsep Sistem Pemeliharaan Bangunan

Pemeliharaan bangunan, baik itu bangunan-bangunan yang ada didalamnya, maupun lansdcapnya maka dilakukan pemeliharaan dan perawatan untuk menjaga kenyamanan dan keamanan bagi pengguna bangunan.

Perawatan rutin yang dilakukan :

- Mengganti bagian-bagian yang rusak.
- Membersihkan lantai, jendela kaca, Toilet, dll.
- Merawat tanaman atau ruang luar yang ada.

Untuk menunjang berlangsungnya kegiatan ini, maka disediakan gudang peralatan.



## DAFTAR PUSTAKA

Barlett, Jonathan., *The cook's dictionary and culinary reference, A comprehensive definitive guide to cooking and food.*

E, Cholis John., Sadily, Hasan. *kamus Inggris-Indonesia*

Lawson, Fred., 1973:58, *Restaurant Planning and Design*, (New York: Van Nostrand Reinhold)

Listijo, Anne. *Perancangan Interior Pujasera Khas Jawa Timur di Surabaya.*

Monica, Diana., 2003, *Sekolah Internasional di Surabaya.*

Neufert, E., 1996, *Data Arsitek*, (Erlangga, Jakarta.)

Neufert E, Sjamsu Amril, 1991:206, *Data Arsitek, Edisi Kedua-Jilid 1.*

\_\_\_\_\_, 1995:41, *Building Planning and Design Standard.*

\_\_\_\_\_, *Interior Design*, 1987:234

Panero, Julius., Zelnik, Martin., *Human Dimension and Interior Space*, 1979:230

Panero, Julius., Zelnik, Martin., *Human Dimension and Interior Space*, 1979:160

Panero, Julius., Zelnik, Martin., *Human Dimension and Interior Space*, 1979:229

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/PRT/M/2008 Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan