

PERANCANGAN TAMAN TEMATIK DALAM RUANGAN DI MEDAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Elissa¹⁾ dan Darwin Sinabariba²⁾

¹⁾Prodi Arsitektur, Institut Sains dan Teknologi T. D.Pardede, Medan
Jl. DR. TD.Pardede No. 8, Medan 20153, Sumatera Utara, Indonesia

[aelissa80@gmail.com@gmail.com](mailto:aelissa80@gmail.com)

²⁾ Prodi Arsitektur, Institut Sains dan Teknologi T. D.Pardede, Medan
Jl. DR. TD.Pardede No. 8, Medan 20153, Sumatera Utara, Indonesia

darwinsinabariba@istp.ac.id

Abstrak

Kota Medan adalah ibu kota Sumatera Utara yang memiliki kepadatan penduduk sekitar 2,44 juta orang. Dengan kepadatan penduduk yang tinggi diikuti dengan padatnya aktivitas telah menjadi rutinitas dari masyarakat kota Medan. Rekreasi menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk menyegarkan jiwa dan pikiran yang telah jenuh menghadapi hiruk-pikuk keramaian dan kemacetan Kota Medan. Sementara masih sangat minim pembangunan sarana rekreasi Taman Tematik yang memperhatikan fungsi permainan itu sendiri seperti fungsi kognitif, sosial, dan emosi. Salah satu cara mengatasi kendala yang terdapat pada masyarakat kota Medan adalah dengan membuat perancangan sebuah Taman Tematik (*theme park*) dengan penerapan tema Arsitektur Metafora. Taman Tematik ini direncanakan akan menggunakan Lego sebagai bentuk yang akan diterapkan dalam Tema arsitektur Metafora. Taman Tematik dalam ruangan ini juga menyajikan restoran dan konter makanan, serta kios cendera mata, wahana permainan dengan ruangan yang dekoratif mengikuti tema dan bentuk Lego. Dengan hadir nya wadah atau sarana rekreasi Taman Tematik dalam ruangan di Medan ini diharapkan dapat memberikan alternatif hiburan bagi masyarakat Kota Medan.

Kata kunci: Taman Tematik, dalam Ruangan, Arsitektur Metafora, Lego.

Abstract

Medan City is the capital city of North Sumatra which has a population density of around 2.44 million people. With a high population density followed by dense activities, it has become a routine for the people of the city of Medan. Recreation is one of the right choices to refresh the soul and mind that is tired of facing the hustle and bustle of Medan City. Meanwhile, the development of theme park recreation facilities is still minimal, which pays attention to the functions of the game itself, such as cognitive, social and emotional functions. One way to overcome the obstacles that exist in the people of Medan is to design a theme park with the application of the architectural theme Metaphor. This theme park is planned to use Lego as a form that will be applied in the architectural Metaphor Theme. The indoor theme park also features a restaurant and food counter, as well as gift stalls, a playground with decorative spaces following Lego themes and shapes. With the presence of an indoor theme park recreation facility in Medan, it is hoped that it can provide an alternative entertainment for the people of Medan City.

Keywords: *theme park, Indoors, Architecture Metaphor, Lego.*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Kota Medan adalah ibu kota Sumatera Utara yang memiliki kepadatan penduduk sekitar 2,44 juta orang (Hasil Sensus Penduduk Tahun 2020). Dengan kepadatan penduduk yang tinggi diikuti dengan padatnya aktivitas telah menjadi rutinitas dari masyarakat kota Medan. Rekreasi menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk menyegarkan jiwa dan pikiran masyarakat Kota Medan yang telah jenuh menghadapi hiruk-pikuk keramaian dan kemacetan Kota Medan.

Sementara masih minim permainan yang memperhatikan fungsi kognitif, sosial, dan emosi pada pembangunan sarana rekreasi Taman Tematik. Sebuah Taman Tematik yang berorientasi kepada keluarga merupakan Taman Tematik yang mempunyai topik tertentu. Taman Tematik berkaitan dengan wahana permainan dan imajinasi. Sebuah Taman Tematik yang baik sudah selayaknya dapat membangkitkan pengalaman imajinasi dan emosi bagi pengunjungnya agar seolah-olah merasakan menjadi bagian dari tema yang diceritakan (Crossley dan Jamieson, 1998).

Mengacu Peraturan Menteri dalam Negeri No.1 Tahun 1997 tentang penyerahan prasarana lingkungan, fasilitas umum dan fasilitas perumahan kepada Pemerintah Daerah, maka terlihat jelas bahwa setiap pengembang yang mengembangkan kawasan diwajibkan untuk membangun sarana dan prasarana diantaranya adalah fasilitas tempat bermain.

Arah pembangunan kepariwisataan nasional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (8) menjadi dasar arah kebijakan, strategi, dan indikasi program pembangunan kepariwisataan nasional dalam kurun waktu tahun 2010 sampai dengan tahun 2025 yang meliputi pembangunan yang diantaranya adalah Destinasi Pariwisata Nasional (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 Bab II Pembangunan Kepariwisata Nasional Pasal 7).

Pembangunan Destinasi Pariwisata Nasional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 huruf a meliputi diantaranya, b. Pembangunan Daya Tarik Wisata (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 Bab III Pembangunan Destinasi Pariwisata Nasional Pasal 8).

Pembangunan Daya Tarik Wisata sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 huruf b meliputi: Daya Tarik Wisata alam, Daya Tarik Wisata budaya, dan Daya Tarik Wisata hasil buatan manusia (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 pasal 14 Ayat 1). Yang dimaksud dengan “Daya Tarik Wisata Hasil Buatan Manusia” adalah Daya Tarik Wisata Khusus yang merupakan kreasi artifisial dan kegiatan-kegiatan manusia lainnya di luar ranah wisata alam dan wisata budaya. Daya

Tarik Wisata hasil buatan manusia/khusus, selanjutnya dapat dijabarkan meliputi diantaranya 1. Fasilitas rekreasi dan hiburan/taman bermain, yaitu fasilitas yang berhubungan dengan motivasi untuk rekreasi, hiburan maupun penyaluran hobi, contoh: Taman Tematik (kawasan Trans Studio) Daya Tarik Wisata tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai sub jenis atau kategori kegiatan wisata diantaranya adalah 4. Wisata kreatif (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 pasal 14 Ayat (1) Huruf c).

Menurut Clark (1986) dalam “*Chillhood Education: Bab Recreation*” dikarenakan pengunjung akan merasa nyaman saat berada di dalam ruangan tanpa harus takut terkena hujan maupun panasnya terik matahari sehingga sebagian orang pergi dengan maksud untuk merefreshkan pikiran, menghilangkan kejenuhan setelah menjalankan aktivitas. Secara tidak sadar psikologis mereka terhibur sehingga hal ini sesuai dengan tujuan Taman Tematik dalam Ruang di Medan dengan penerapan tema Arsitektur Metafora yang berarti dapat dijadikan tempat menyegarkan kembali segala kejenuhan dalam diri.

Berdasarkan uraian diatas, maka muncul suatu pemikiran untuk perencanaan dan perancangan Taman Tematik dalam Ruang di Medan dengan menerapkan tema arsitektur metafora. Tentu saja Taman Tematik dalam Ruang ini berbeda dengan tempat rekreasi lainnya yang ada di Medan. Taman Tematik dalam Ruang dirancang untuk menjadi tempat rekreasi kepada pengguna juga menjadi salah satu terobosan baru dalam iklim tropis di Indonesia. Taman Tematik ini direncanakan akan menyajikan restoran dan konter makanan, serta kios cendera mata, wahana permainan dan bermacam bentuk hiburan yang terdapat dalam kawasan dengan ruang yang dekoratif sehingga menciptakan suasana baru bagi masyarakat Medan.

Dengan hadirnya wadah atau sarana rekreasi yang baru, Taman Tematik dalam ruang ini diharapkan dapat memberikan alternatif hiburan bagi masyarakat Kota Medan.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari perencanaan *Taman Tematik dalam Ruang di Medan* adalah:

1. Merancang sebuah Taman Tematik dalam Ruang sehingga dapat memberikan alternatif hiburan bagi masyarakat Kota Medan;
2. Merancang sebuah Taman Tematik dalam Ruang yang dekoratif sehingga menciptakan suatu tema berbeda yang memberi suasana baru bagi masyarakat Medan.

1.3. Masalah Perancangan

Adapun rumusan permasalahan yang terdapat pada perancangan *Taman Tematik dalam Ruang di Medan* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah Taman Tematik dalam Ruang sehingga dapat memberikan alternatif hiburan bagi masyarakat Kota Medan?
2. Bagaimana merancang sebuah Taman Tematik dalam Ruang yang dekoratif sehingga menciptakan suatu tema berbeda yang memberi suasana baru bagi masyarakat Medan?

1.4. Pendekatan

Data yang diperlukan untuk membantu penyusunan, perencanaan, dan perancangan proyek *Taman Tematik dalam Ruang di Medan* dirangkum dalam beberapa metode pembahasan diantaranya ialah:

- Studi Literatur
Studi yang mengambil data berupa keterangan maupun gambaran yang diperlukan dari media elektronik dan media cetak yang hasilnya dapat dijadikan konsep ataupun data acuan dalam proses pengumpulan data lainnya.
- Studi Banding
Studi banding dilakukan untuk memperoleh data dari proyek nyata yang memiliki kesamaan tema maupun fungsi terhadap perencanaan proyek.
- Studi Lapangan
Studi yang dilakukan dengan beberapa survei langsung ke lapangan dengan data maupun keterangan yang perlu diperoleh di lapangan diambil secara langsung.

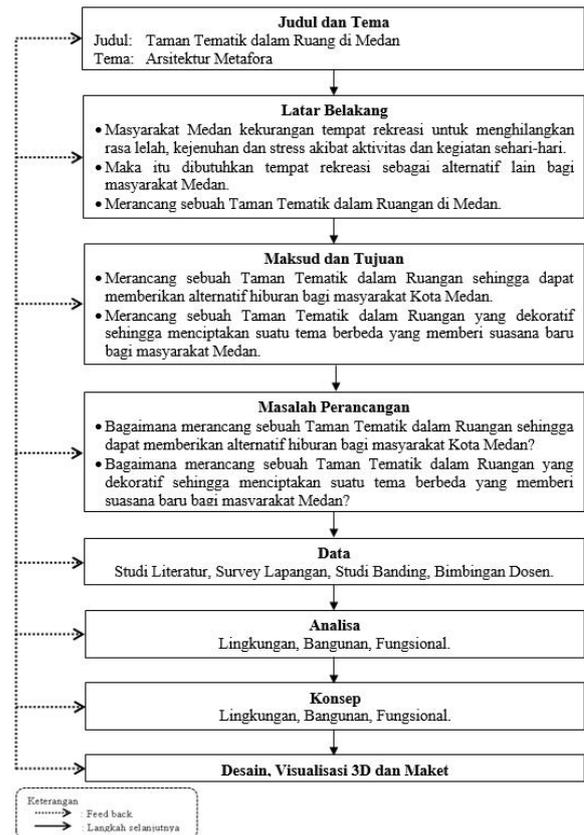
1.5. Lingkup / Batasan

Permasalahan yang timbul dalam penulisan laporan ini akan dibatasi dalam batasan permasalahan yang dirangkum, yaitu:

1. Permasalahan yang dibahas dibatasi pada tahap perencanaan dan perancangan yang bersifat arsitektural;
2. Lingkup perencanaan dan perancangan proyek adalah desain pada bangunan, sirkulasi pengunjung dan penataan ruangan dalam proyek;
3. Perencanaan dan perancangan disini tidak termasuk pada perhitungan rencana anggaran biaya;
4. Hal-hal diluar disiplin ilmu arsitektur, bila mempengaruhi proses perencanaan dan perancangan akan dibahas melalui asumsi, logika maupun hipotesa dengan kemampuan penulis.

1.6. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam laporan perencanaan *Shopping Mall* dan *Hotel* ini adalah sebagai berikut:



Sumber: Data Pribadi

Gambar1.Kerangka Berpikir

2. Tinjauan Umum

2.1. Pengertian Judul

Adapun pengertian judul yang akan dijabarkan setiap kata dari judul perancangan “*Shopping Mall* dan *Hotel*” adalah:

- Taman Tematik
Taman Tematik dalam ruang adalah sebuah ruang yang didesain untuk mencerminkan satu tema tertentu sebagai tema utama. (dalam Webster, 2010).
- Dalam ruang
bisa disebut ruang dalam merupakan wadah yang digunakan manusia beraktivitas, terbentuk dari pembatas ruang, ruang pergerakan terbentuk melalui elemen pengisi (dalam Francis D. K. Ching, 2002: 46).
- Medan
merupakan ibukota Sumatera Utara yang merupakan kota terbesar ke-3 di Indonesia setelah DKI Jakarta dan Surabaya, serta kota terbesar di luar pulau Jawa, dengan kepadatan penduduk sekitar 2,44 juta orang atau 16,46% dari 14,8 juta jiwa penduduk Sumatera Utara. (Hasil Sensus penduduk tahun 2020).

Berdasarkan penggalan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan pengertian dari judul “*Taman Tematik dalam Ruangan di Medan*” adalah salah satu jenis taman yang memiliki karakteristik yang disesuaikan dengan tema taman yang digunakan pada suatu wadah yang digunakan manusia beraktifitas, terbentuk dari pembatas ruang, ruang pergerakan terbentuk melalui elemen pengisi yang terletak di ibukota Sumatera Utara.

2.2. Studi Banding Proyek Sejenis

2.2.1. Trans Studio Bandung

Lokasi : Jalan Jendral Gatot Subroto No.289A Bandung, Jawa Barat
 Fungsi : Indoor Theme park, mall, Hotel
 Luas Lahan : 4200 m²
 Tahun Berdiri : 18 Juni 2011
 Pemilik : PT Trans Properti Indonesia

Trans Studi Bandung terletak pada lantai 2 gedung Bandung *Super Mall*. Trans Studio Bandung memiliki 3 kawasan setiap dimana disetiap kawasan memiliki wahana permainan yang berbeda-beda dan setiap wahana *didesain* sesuai dengan tema kawasan letak wahana tersebut. Minimal umur anak dengan usia >13 tahun dapat bermain sendiri tanpa pendamping, namun tetap harus diperhatikan untuk batas tinggi badan dan panduan khusus di tiap-tiap wahana. Trans Studio Bandung adalah taman bermain indoor yang telah mengantongi sertifikasi CHSE yang berada dalam kawasan terpadu di kota Bandung.



Sumber: www.Transstudiobandung.com

Gambar2.Suasana Luar Trans Studio Bandung

2.2.2. Trans Studio Makassar

Trans Studio Makassar merupakan pusat hiburan dalam ruangan terbesar ke-9 di dunia. Trans Studio Makassar dibangun di atas lahan seluas 30 hektar (Taman Tematik dalam ruangan 290,501 sf di dalam gedung 20 lantai dengan luas 2.7 Hektar) dengan biaya \$104 juta.

Para pengunjung dapat merasakan bagaimana menjadi seorang selebriti di depan kamera atau menjadi kru produksi acara televisi dari tayangan-tayangan favorit Trans Tv dan Trans 7.



Sumber: www.transstudioworld.com

Gambar3.Trans Studio Makassar

Lokasi : Jalan HM. Dg. Patompo, Metro Tanjung Bunga, Makassar
 Dibangun : 2009
 Luas : 2700 m²
 Kapasitas : 5000 orang
 Arsitek : *Goddard Group of Los Angeles CA.*

2.2.3. Galaxy Land

Lokasi : *West Edmonton Mall* di Edmonton, Alberta, Canada
 Fungsi : *Indoor Theme park*
 Dibangun : 2005
 Luas Site : 500.000 m²
 Arsitek : Maurice Sunderland

Galaxyland adalah Taman Bertema Dalam Ruangan Terbaik Dunia yang pertama dibuka dalam skala besar pada tahun 1985. Taman Tematik ini memiliki wahana *roller coaster* terpanjang didalam ruangan (14 lantai), serta wahana *space shot* tertinggi didalam ruangan (12 lantai).



Sumber: *Google Photo, 2013*

Gambar4.West Edmonton Mall

3. Tinjauan Khusus

3.1. Tema

Pendekatan tema untuk proyek *Taman Tematik dalam Ruangan di Medan* adalah arsitektur metafora, Tema arsitektur metafora merupakan suatu cara memahami suatu hal, dengan menerangkan suatu objek dengan objek yang lain, serta mencoba

untuk melihat suatu objek sebagai sesuatu yang lain (Synder dan Catennese, 1990).

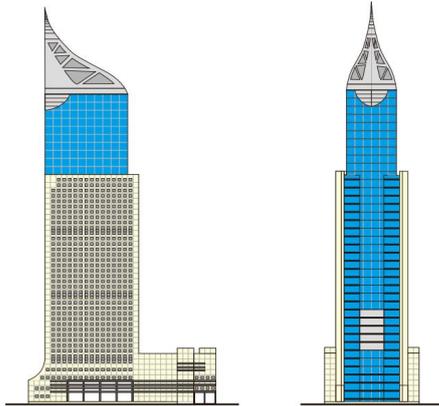
Berdasarkan jenisnya konsep arsitektur metafora dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, diantaranya yaitu:

JENIS	<i>Tangible Metaphor</i>	<i>Intangible Metaphore</i>	<i>Combined Metaphore</i>
Makna	Visual	Sifat	Campuran
Wujud	Nyata	Abstrak	Campuran

(Antoniades, 1990 dalam Pranata, Amanati, Firzal, 2017).

3.1.1. Studi Banding Tema Sejenis

3.1.1.1. Menara Wisma BNI 46, Jakarta



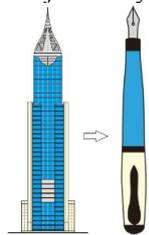
Sumber: data pribadi

Gambar 5. Madison Avenue

Bangunan ini dirancang oleh Zeidler Roberts Partnership dan DP Architects Private Ltd. yang selesai dibangun pada tahun 1996. Gedung ini menyerupai sebuah pena yang berdiri tegak di atas sebuah wadah dengan mata pena yang menghadap ke atas.

Alasan bangunan Menara Wisma BNI 46 dikatakan bangunan Metafora Teraba (*Tangible Metaphore*), yaitu:

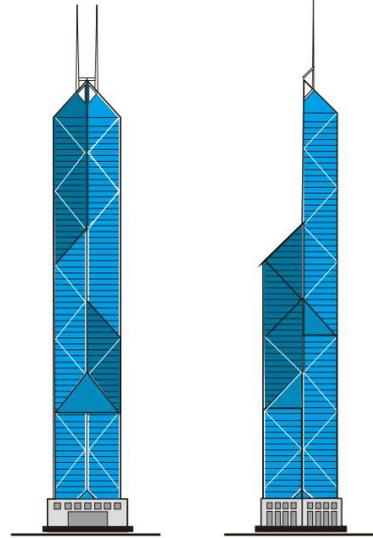
1. Makna dari keseluruhan bangunan Wisma BNI 46 ini menyerupai sesuatu yang bermakna Visual dengan menerapkan konsep bentuk visual dari pena sesuai dengan objek aslinya kedalam rancangan bangunan.
2. Wujud dari bangunan ini serupa dengan bentuk Nyata yang bentuk objek aslinya di metaforakan.



Sumber: data pribadi

Gambar 6. Metafora Sebuah Pena dari Menara Wisma BNI 46

3.1.1.2. Bank of China Tower, Hongkong



Sumber: data pribadi

Gambar 7. Bank of China Tower

Berdasarkan konsepnya, bangunan ini memiliki bentuk menyerupai pola pertumbuhan tanaman bambu. Hal ini dapat dilihat dari bentuk masa bangunan yang terbagi menjadi empat bagian bangunan dengan ketinggian yang berbeda-beda. Bangunan ini lebih menampilkan bentuk yang dinamis dengan pola geometris segitiga dengan sudut-sudut yang terkesan tajam. Selain bentuknya yang terinspirasi dari pola pertumbuhan tanaman bambu, secara makna bambu juga merupakan simbol dari kehidupan, harapan, dan kemakmuran, kekuatan, pertumbuhan dan vitalitas. Itu artinya bangunan Bank of China Tower ini tidak hanya menerapkan makna secara visual dari tanaman bambu, tetapi juga dengan sifat-sifat dari tanaman bambu itu sendiri.

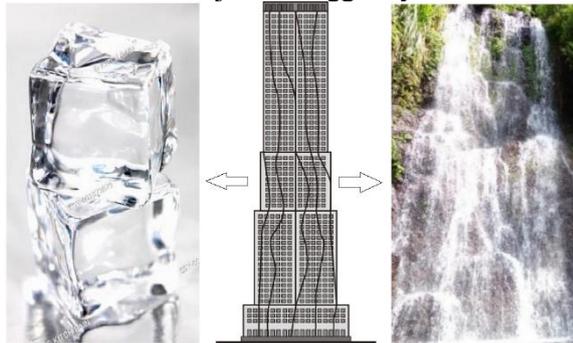
Alasan *Bank of China Tower* dikatakan bangunan metafora Kombinasi (*Combined Metaphore*), yaitu:

- Makna dari keseluruhan bangunan *Bank of China Tower* ini menggambarkan sesuatu yang tidak hanya dengan menerapkan konsep berdasarkan bentuk Visual kedalam rancangan bangunannya saja, tetapi juga menerapkan makna berdasarkan Sifat dari tanaman bambu itu sendiri.
- Wujud dari bangunan *Bank of China Tower* ini menunjukkan suatu bentuk yang Abstrak sekaligus Nyata yang menyerupai bentuk pola pertumbuhan dari tanaman bambu.

3.1.1.3. Beekman Tower, New York

Beekman Tower merupakan gedung bertingkat dengan bentuk yang unik dengan lekukan-lekukan pada fasadnya. Fungsi

bangunan ini adalah sebagai apartemen dan juga perkantoran. Bila diamati, bangunan ini memiliki bentuk yang menyerupai sebuah aliran air yang jatuh dari atas ketinggian. Hal ini dapat dilihat dari bentuk masa bangunan yang memiliki pola berbentuk balok yang bertumpuk-tumpuk lalu pada bagian fasadnya memiliki bentuk pola yang meliuk-liuk seperti sebuah aliran air. Secara wujudnya bangunan ini memiliki bentuk nyata yang menyerupai sebuah aliran air, dan secara maknanya bangunan ini juga dapat dikatakan menggambarkan visualisasi dari objek sesungguhnya.



Sumber: data pribadi

Gambar 8.Perumahan Setia Budi

Alasan Beekman Tower dikatakan bangunan metafora Teraba (*Tangible Metaphore*), yaitu:

- Makna dari bangunan ini menggambarkan visual dengan menerapkan konsep berdasarkan bentuk visual sebuah aliran air dengan objek aslinya sebagai rancangan bangunan;
- Wujud dari bangunan ini menunjukkan suatu bentuk Nyata yang menyerupai bentuk objek aslinya yang di metaforakan.

3.2. Deskripsi Proyek

Perencanaan proyek *Taman Tematik dalam Ruang di Medan* berlokasi di Jalan Imam Bonjol simpang Jalan Mustang, Suka Damai, Kec. Medan Polonia, Kota Medan, Sumatera Utara dengan luas lahan diperkirakan 3 Ha atau sebesar 30.000 m².

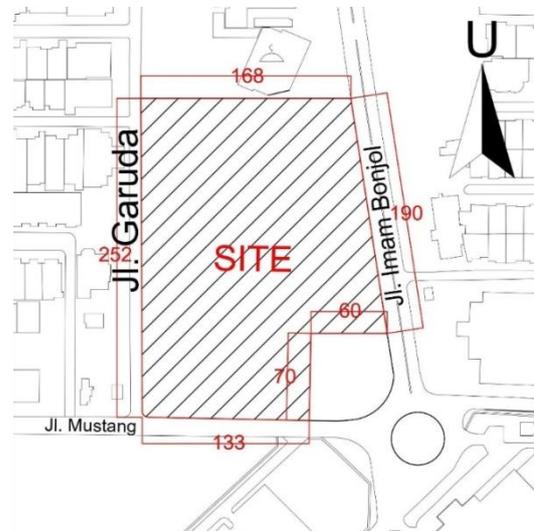
Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam proyek tersebut adalah wahana bermain bertema, restoran, toko souvenir, dimana dalam perancangan proyek ini menggunakan tema Arsitektur Metafora.

Pemilik Proyek : Swasta
 Sifat Proyek : Fiktif
 Lokasi : Jalan Imam Bonjol.
 Kecamatan : Medan Polonia
 Luas Tapak : ± 3 hektar
 Lebar Jalan : 20 meter, 2 arah
 Batasan Site : Utara = Mesjid Dirgantara

Timur = Jalan Imam Bonjol
 Selatan = Jalan Mustang
 Barat = Jalan Garuda

KDB : 70 %
 KLB : <15m dari bidang jalan
 GSB : Jalan Imam Bonjol= 11m
 Jalan Mustang= 8m
 Jalan Garuda= 6m

Topografi : Relatif datar

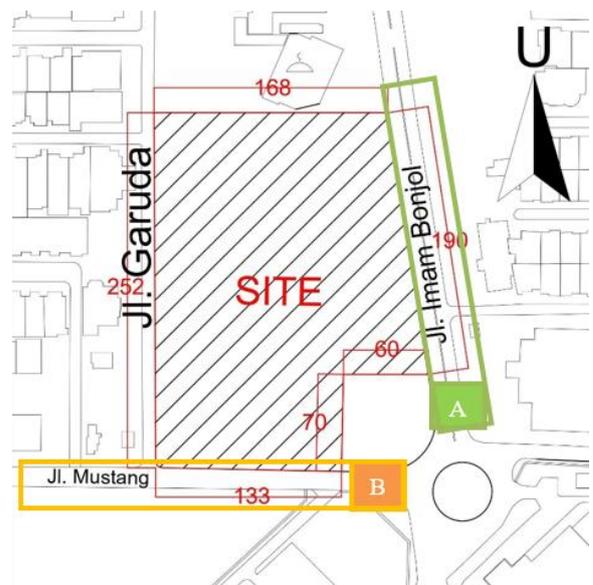


Sumber: Data Pribadi

Gambar 9.Lokasi Site

4. Analisa Perencanaan dan Perancangan

4.1. Analisa Pencapaian dan Sirkulasi

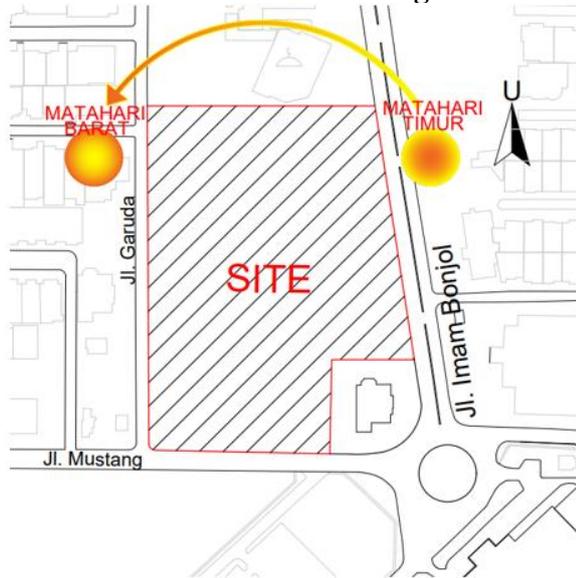


Sumber: Data Pribadi

Gambar 10.Analisa Pencapaian Site Bangunan

Pencapaian di lokasi site ini dapat dicapai dari Jalan Imam Bonjol dan Jalan Mustang. Jalan Imam bonjoldijadikan jalan utama menuju site dengan lebar jalan 20 meter. Dan Jalan Mustang dijadikan jalan keluar dari site dengan lebar jalan 14m.

4.2. Analisa Matahari dan Angin



Sumber: Data Pribadi

Gambar 11.Analisa Matahari

Kesimpulan permasalahan pada analisa matahari:

- Pemakaian sistem penyaring/filter yaitu vegetasi pemecah angin, menahan silau, dan peneduh;
- Mengurangi bukaan pada bagian *theme park* yang juga mendukung judul proyek, “Taman Tematik dalam Ruang di Medan” dengan tujuan pengunjung menetap lama dalam bangunan.



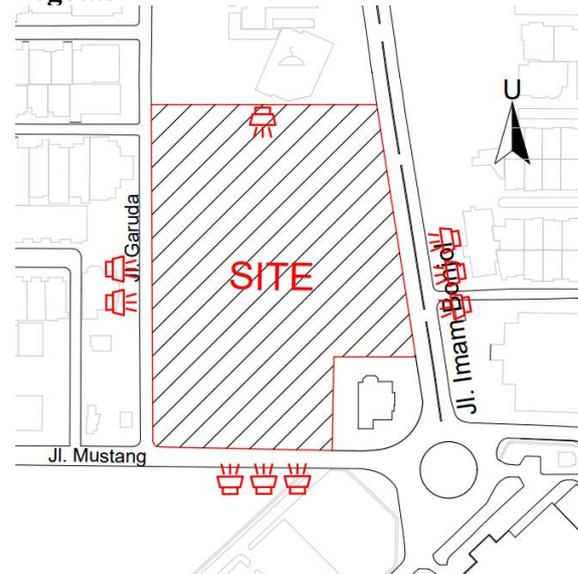
Sumber: Data Pribadi

Gambar 12.Analisa Angin

Kesimpulan permasalahan pada analisa angin:

- Pemakaian filter tanaman untuk menyaring angin yang masuk tanpa mengganggu view dari luar ke dalam mempunyai dampak bagi Taman Tematik;
- Bentuk bangunan berbentuk segi delapan sesuai dengan tema metafora yang menyerupai bentuk lego dengan menggunakan geometri sederhana dapat memecah arah angin.

4.3. Analisa Kebisingan, Debu, dan Vegetasi



Sumber: Data Pribadi

Gambar 13.Analisa Kebisingan dan Debu

Kesimpulan permasalahan pada analisa kebisingan dan debu:

- Pemberian jarak antara bangunan dengan sumber kebisingan dan debu, dimana area jarak dapat dijadikan penataan *landscape* taman;
- Penggunaan tanaman sebagai filter debu tanpa mengganggu view ke dalam;
- Pemberian elevasi antara sumber bunyi dengan asal suara dan debu;



Sumber: Data Pribadi

Gambar 14.Analisa Vegetasi

Kesimpulan permasalahan pada analisa vegetasi:

- Vegetasi penyaring kebisingan dan debu pada beberapa area 1 dan 2, tanpa mengganggu view, seperti tanaman kembang sepatu dan puring;
- Vegetasi pembatas pandang akan ditempatkan pada area 4 untuk membatasi antara site dengan lahan kosong dengan penggunaan pohon tanjung;
- Beberapa vegetasi peneduh dan penjelas batas akan ditempatkan di area 3 dan 4 seperti pohon tanjung dan tanaman kembang sepatu.

4.3. Analisa View

1. View keluar site



Sumber: Data Pribadi

Gambar 15.Analisa View Keluar Site

Kesimpulan permasalahan pada analisa view keluar site:

- Mengadakan view buatan di dalam tapak, baik berupa taman, maupun patung pada view 1;
- Membuat pagar dari tanaman pada view 4 yang berbatasan dengan mesjid Dirgantara;

2. View kedalam site



Sumber: Data Pribadi

Gambar 16.Analisa View Kedalam Site

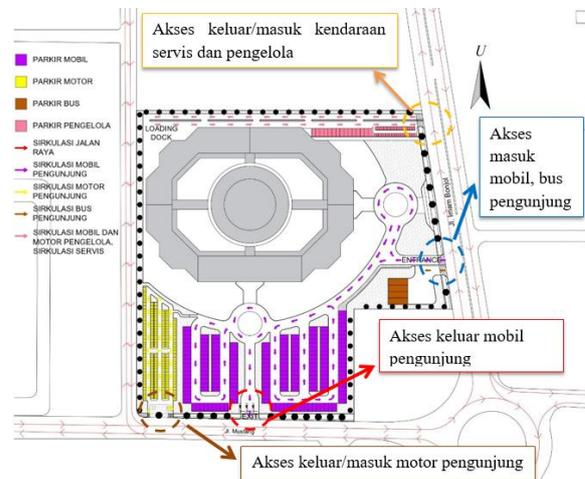
Alternatif permasalahan untuk memaksimalkan view kedalam site adalah:

- Penataan *landscape*, dilakukan agar view lebih menarik;
- Memberikan pagar atau vegetasi pembatas pandang pada area 4;

5. Konsep Perencanaan, Perancangan

5.1. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi

Konsep pencapaian dan sirkulai berdasarkan analisis dapat dilihat pada gambar berikut :

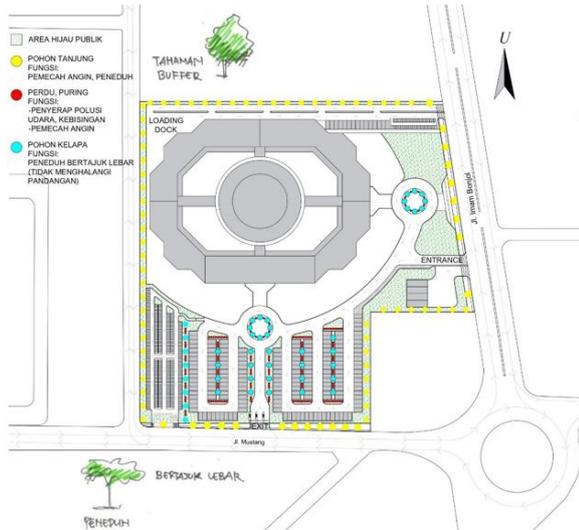


Sumber: analisa pribadi, 22 Juli

Gambar 17.Konsep Pencapaian dan Sirkulasi

5.2. Konsep Matahari dan Angin

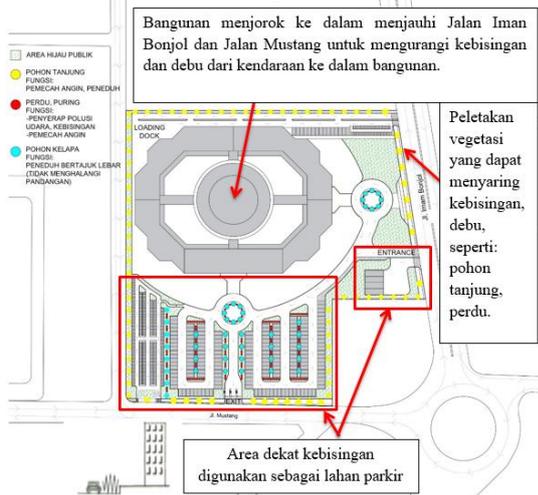
Konsep matahari dan angin berdasarkan analisis dapat dilihat pada gambar berikut:



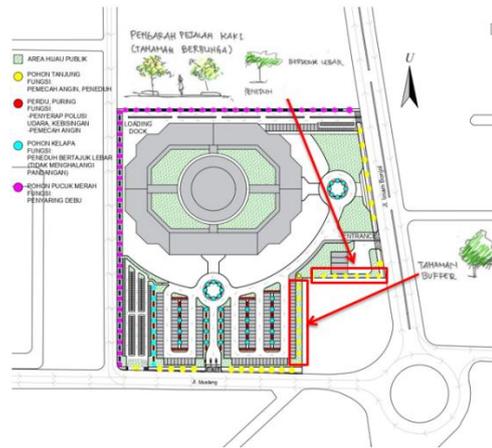
Sumber: analisa pribadi, 22 Juli
Gambar18.Konsep Matahari dan Angin

5.3. Konsep Kebisingan, Debu dan Vegetasi

Konsep kebisingan, debu, dan vegetasi berdasarkan analisis dapat dilihat pada gambar berikut :



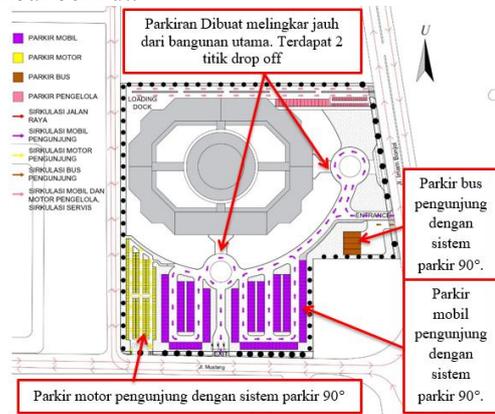
Sumber: analisa pribadi, 22 Juli
Gambar19.Konsep Kebisingan, Debu



Sumber: analisa pribadi, 22 Juli
Gambar20.Konsep Vegetasi

5.4. Konsep Parkir

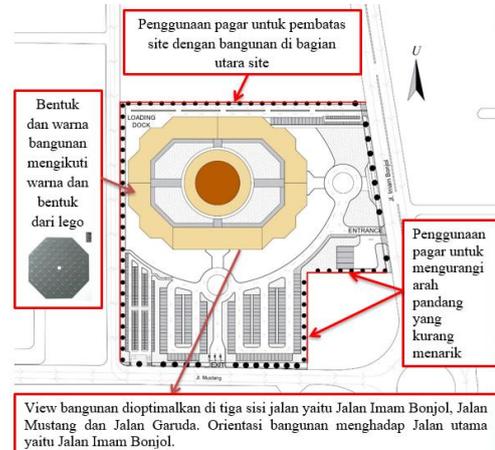
Konsep parkir berdasarkan analisis dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber: analisa pribadi, 22 Juli
Gambar21.Konsep Parkir

5.5. Konsep View

1. View keluar site



Sumber: analisa pribadi, 22 Juli

Gambar22.Konsep View Keluar Site

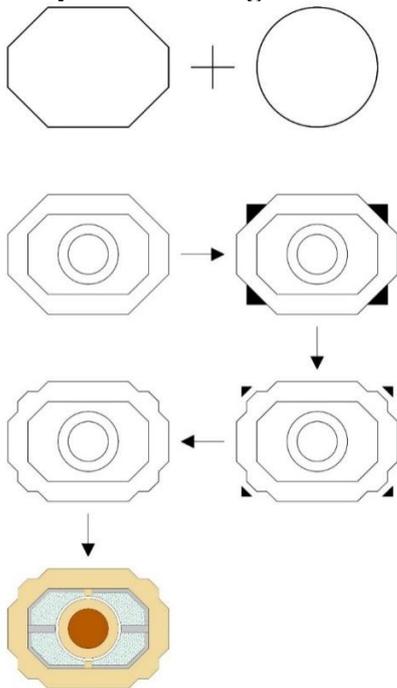
2. View kedalam site



Sumber: SketchUp, analisa pribadi, 10 Agustus

Gambar23.Konsep View Kedalam Site

5.6. Konsep Bentuk Bangunan



Sumber: analisa pribadi, 10 Agustus

Gambar24.Konsep Bentuk Bangunan

Daftar Pustaka

- Aritonang, Liesbeth. "Analisa Toko Bahan Maket sebagai Sarana Penyedia Material serta Pembuatan Aksesoris untuk Maket di Kota Medan."
- Clark, R. E. 1986. *Chillhood Education: Bab Recreation*.
- Ching, Francis D.K. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya (edisi kedua)*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi ke-33 Jakarta. Erlangga.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek* Jilid 2. Edisi ke-33. Jakarta. Erlangga.

Harris, C. M. (2006). *Dictionary of Architecture & Construction*. New York.

Harmanta, Ashadi, dan Hakim L. *Penerapan Konsep Metafora Pada Desain Bangunan Sport Club*.3(1). 65-70. *Jurnal Arsitektur Purwarupa*: Jakarta.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 Bab III Pembangunan Destinasi Pariwisata Nasional Pasal (8).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 pasal 14 Ayat (1).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 pasal 14 Ayat (1) Huruf (c).

Ritonga, Isniar Tiurma Leonora. "ANALISA PENATAAN RUANG (LUAR) DI RUSUNAWA BELAWAN TERHADAP KENYAMANAN BERSIALISASI PENGHUNI (STUDI KASUS: RUSUNAWA BELAWAN)." *Jurnal Sains dan Teknologi ISTP* 15.1 (2021): 64-69.

Sinabariba, Darwin, Syamsulsyah Lubis, and Giatwin Giatwin. "SPORTS ARENA AND ENTERTAINMENT DESIGN." *ASTONJADRO: CEAESJ* 10.2 (2021): 352-372.

Vendy, Andrian, Ir Paterson HP Sibarani, and S. T. Darwin Sinabariba. "GEDUNG PERKANTORAN (KAWASAN KUALANAMU)." *Jurnal Sains dan Teknologi ISTP* 12.1 (2019): 1-11.

Veronika, Sella, Sanggam B. Sihombing, and Samsulsyah Lubis. "MUSEUM MAINAN MEDANARSITEKTUR METAFORA." *Jurnal Ruang Luar dan Dalam* 2.1 (2021).