

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Peningkatan angka statistik pariwisata Kota Semarang sebagai ibukota Jawa Tengah tidak signifikan. Rata-rata per tahun jumlah wisatawan yang berkunjung ke Semarang meningkat tidak lebih dari 10% (Data Statistik Pariwisata Kota Semarang Periode 2005-2009). Berbeda halnya dengan Kota Bandung maupun Yogyakarta yang tiap tahunnya jumlah wisatawan meningkat sangat pesat yaitu mencapai rata-rata 29% tiap tahunnya (Badan Pusat Statistik Kota Bandung). Kebanyakan dari pengunjung hanya sekedar “mampir” sejenak di kota Semarang, sebelum melanjutkan perjalanan ke kota tujuan. Berkaitan dengan hal tersebut Pemerintah Kota Semarang sedang gencar-gencarnya mempromosikan potensi wisata yang ada di Semarang, seperti merenovasi Goa Kreo dan menambahkan obyek wisata Waduk Jatibarang, mengadakan pameran di Lawang Sewu, menghidupkan kembali Kota Lama Semarang dengan mengadakan even-even seni hingga membuat program *Semarang Great Sale* untuk menarik pengunjung berbelanja di Semarang.

Selain wisata alam dan wisata bangunan bersejarah, Kota Semarang juga memiliki keragaman kuliner khas yang dapat menarik wisatawan lokal maupun asing untuk berkunjung dan mencicipi aneka kuliner yang tersedia. Aneka kuliner yang sudah tidak asing lagi di lidah warga kota Semarang seperti Tahu Pong Semarang, Pecel Mbok Sador, Gudeg Mbak Tum, Bakmi Gajah Tong Hien, hingga makanan ringan yang sering dijadikan oleh-oleh yaitu Lunpia, Wingko Babat, Roti Ganjel Rel dan masih banyak lagi. Dengan beraneka ragamnya kuliner khas Semarang tersebut, berpotensi menjadi suatu wisata kuliner yang berpengaruh besar terhadap perkembangan pariwisata kota Semarang.

Potensi wisata kuliner khas Semarang perlu diangkat dan diperhatikan oleh Pemerintah Kota Semarang, agar aneka kuliner diatas tadi tidak hanya dikenal lidah warga Semarang, tetapi juga dikenal oleh pendatang dari luar kota atau bahkan luar negeri. Untuk itu, perlu adanya suatu wadah yaitu ***Restoran Apung di Pantai Marina Semarang*** yang dapat menampung pengusaha-pengusaha kuliner tersebut untuk menjajakan kulinernya dalam satu area, sehingga para wisatawan lebih mudah menemukannya.

Restoran apung ini merupakan sarana bagi masyarakat ataupun wisatawan untuk berkumpul menikmati kuliner Semarang. Restoran apung ini diharapkan dapat menjadi daya tarik tujuan wisata kuliner kota Semarang. Untuk mendukung fungsi pariwisata dibutuhkan unsur-unsur bangunan yang dapat menarik pengunjung untuk datang dan berkegiatan di dalamnya, salah satunya adalah bentuk bangunan yang dapat mempresentasikan fungsi bangunan dan menarik pengunjung. Selain bentuk yang menarik, bentuk bangunan juga diharapkan mampu untuk mengkomunikasikan keberadaan Restoran Apung ini.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1. Tujuan**

Meningkatkan statistik pariwisata Kota Semarang dengan merancang obyek wisata Restoran Apung di Pantai Marina Semarang dengan Konsep Arsitekur Vernakular.

### **1.2.2. Sasaran**

Wisatawan domestik maupun asing yang berkunjung ke kota Semarang.

## **1.3. Manfaat**

### **1.3.1. Secara Subjektif**

- Memenuhi persyaratan menempuh Tugas Akhir 138 di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang.
- Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya dalam penyusunan LP3A yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Tugas Akhir.

### **1.3.2. Secara Obyektif**

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang mengajukan proposal Tugas Akhir.

## **1.4. Lingkup Pembahasan**

### **1.4.1. Ruang Lingkup Substansial**

Merencanakan dan merancang Restoran yang dititikberatkan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur, yang memperhatikan aspek kebutuhan dan persyaratan arsitektural bagi kawasan.

### **1.4.2. Ruang Lingkup Spasial**

Secara spasial lokasi perencanaan dan perancangan Restoran Apung termasuk dalam wilayah administratif Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah.

## **1.5. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, mengkompilasi, dan menganalisa data yang kemudian diperoleh suatu pendekatan yang menjadi dasar penyusunan konsep program perencanaan dan perancangan. Tahap pengumpulan data yang dimaksud dilakukan melalui:

### **▪ Studi Literatur**

Studi kepustakaan dilakukan untuk memperoleh landasan teori, standar perancangan dan kebijaksanaan perencanaan dan perancangan melalui buku, katalog, internet, dan referensi lain yang bisa.

- **Survey Lapangan**  
Survey lapangan dilakukan melalui observasi langsung di lapangan serta wawancara dengan pihak-pihak terkait yang dianggap penting dan perlu guna mendukung proses penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Restoran Apung di Pantai Marina Semarang.
- **Studi Banding**  
Studi banding dilakukan untuk membuka wawasan mengenai penggunaan restoran apung yang sudah ada, sebagai wacana dalam perencanaan dan perancangan Restoran Apung di Pantai Marina Semarang.

## **1.6. Sistematika Pembahasan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi pembahasan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup bahasan, metode, sistematika pembahasan dan alur pikir pembahasan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan tentang pusat kuliner dan tempat pelayanan serta tinjauan teori tentang perencanaan dan perancangan restoran apung sesuai referensi yang relevan.

### **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Berisi data-data fisik dan non-fisik terkait dengan lokasi Tugas Akhir 138.

### **BAB IV KESIMPULAN, BATASAN, DAN ANGGAPAN**

Berisi kesimpulan, batasan dan anggapan yang digunakan sebagai dasar perencanaan dan perancangan Restoran Apung di Pantai Marina Semarang.

### **BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi uraian yang berkaitan dengan dasar pendekatan dan analisis untuk menentukan program perencanaan dan perancangan yang mengacu pada aspek-aspek fungsional, kinerja, teknis, kontekstual, arsitektural, serta pendekatan lokasi dan tapak.

### **BAB VI KONSEP DAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Merupakan hasil akhir pembahasan LP3A, sekaligus menjadi acuan untuk perancangan arsitektur pada tahap berikutnya. Berisi tentang konsep dasar perencanaan, konsep dasar perancangan serta program dasar perencanaan dan perancangan Restoran Apung di Pantai Marina Semarang yang merupakan hasil analisa mengenai program ruang dan kebutuhan luasan tapak.

## 1.7. Alur Pikir

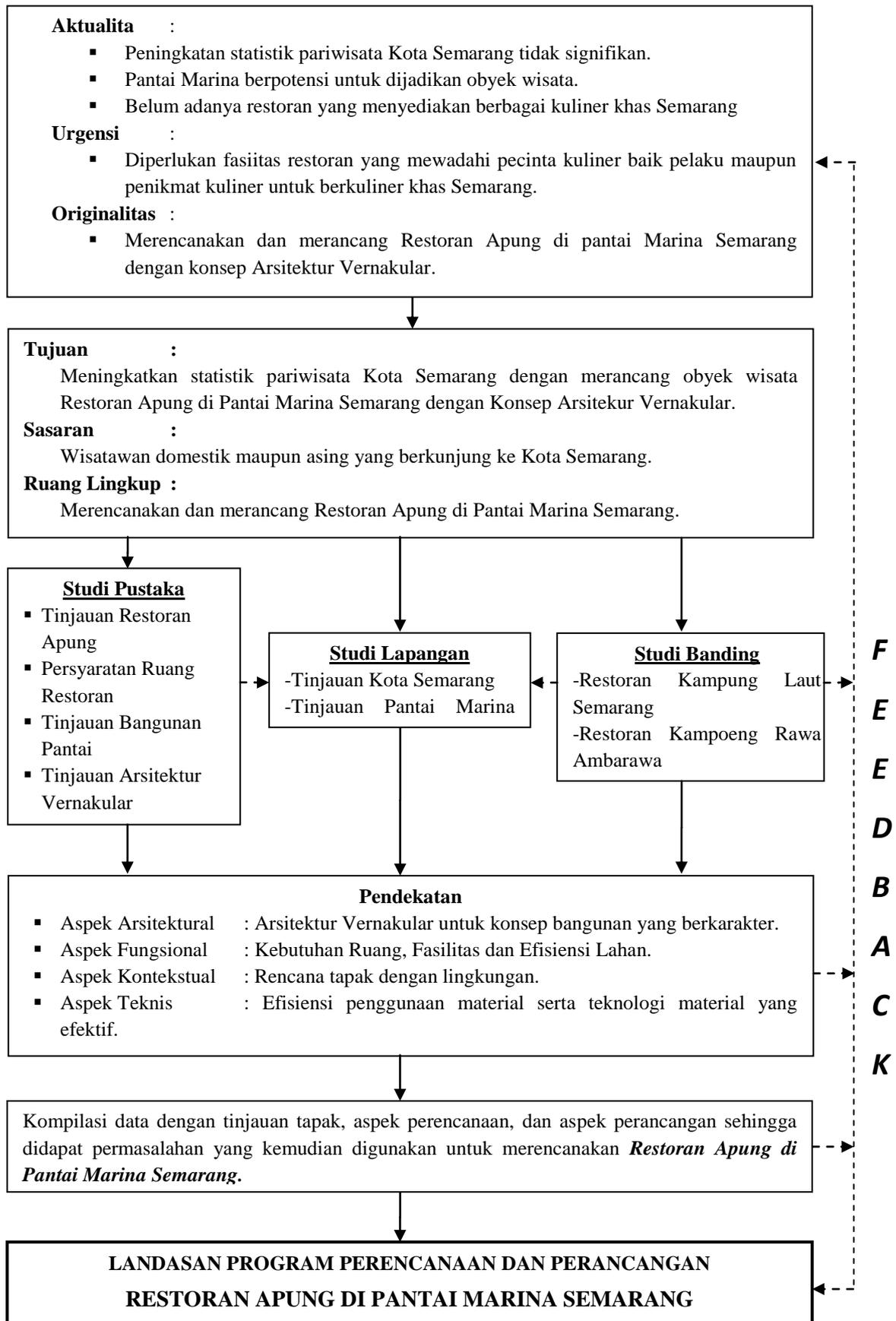


Diagram 1.1 Alur Pikir Program Perencanaan dan Perancangan Restoran Apung

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Tinjauan Restoran Apung

##### 2.1.1. Pengertian Restoran Apung

###### a. Pengertian Restoran

Restoran adalah istilah umum untuk menyebut usaha gastronomi yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan itu serta menetapkan tarif tertentu untuk makanan dan pelayanannya.

Terdapat beberapa definisi restoran menurut para ahli:

”Restoran adalah tempat usaha yang komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan pelayanan makanan dan minuman untuk umum di tempat usahanya.” (Suarthana, 2006)

”Restoran adalah suatu operasi layanan makanan yang mendatangkan keuntungan yang mana basis utamanya termasuk didalamnya adalah penjualan makanan atau minuman kepada individu-individu dan tamu-tamu dalam kelompok kecil.” (Ninometer dan Hays, 2011)

Menurut Mary B. Gregoire (2010, p. 11) yang mengemukakan berdasarkan tujuan bahwa restoran dibagi menjadi dua pengertian yaitu *onsite foodservice* yang secara operasional menjual makanan hanya untuk mendukung aktivitas utama dan biasanya tergolong *non-profit*, sedangkan *commercial foodservice* secara operasional menjual makanan adalah prioritas utama dan keuntungan diinginkan.

Menurut Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Nomor KM 95/HK. 103/MPPT-87, Restoran adalah salah satu jenis usaha pangan yang bertempat di sebagian atau di seluruh bangunan yang permanen dilengkapi peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan, penyajian dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya dan memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan dalam keputusan ini.

###### b. Pengertian Apung

Apung berarti sesuatu yang mengambang di permukaan air atau yang dapat ditempatkan di air dan tidak tenggelam (seperti kayu di laut, pelampung). (Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun, 2012)

Jadi **Restoran Apung** adalah tempat usaha pangan yang kegiatannya memberikan pelayanan makanan dan minuman untuk umum berada di permukaan air.

### 2.1.2. Jenis-Jenis Restoran

**a. *Coffee Shop* atau *brasserie***

*Coffee Shop* atau *brasserie* adalah suatu restoran yang pada umumnya berhubungan dengan hotel, suatu tempat dimana tamu bisa mendapatkan makan pagi, makan siang dan makan malam secara cepat dengan harga yang cukup. Pada umumnya sistem pelayanannya adalah dengan *American Service* dimana yang diutamakan adalah kecepatannya. *Ready on plate service*, artinya makanan sudah diatur dan disiapkan diatas piring. Kadang-kadang penyajiannya dilakukan dengan cara *buffet* atau prasmanan.

**b. *Cafeteria* atau *cafe***

*Cafeteria* atau *cafe* adalah suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan *cake* (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman yang beralkohol.

**c. *Canteen***

*Canteen* adalah restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik, atau sekolah, tempat dimana para pekerja dan para pelajar bisa mendapatkan makan siang dan *coffee break*, yaitu acara minum kopi disertai makanan kecil untk selingan jam kerja, jam belajar ataupun dalam acara rapat-rapat dan seminar.

**d. *Continental Restaurant***

*Continental Restaurant* adalah suatu restoran yang menitikberatkan hidangan *continental* pilihan dengan pelayanan *elaborate* atau megah. Suasananya santai, susunannya agak rumit, disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai atau *relax*.

**e. *Carvery***

*Carvery* adalah suatu restoran yang sering berhubungan dengan hotel dimana para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang sebanyaknya yang mereka inginkan dengan harga yang sudah ditetapkan.

**f. *Dining Room***

*Dining Room* yang terdapat di hotel kecil, Motel tau *Inn*, merupakan tempat yang tidak lebih ekonomis daripada tempat makan biasa. *Dining Room* pada dasarnya disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel itu, namun juga terbuka bagi para tamu dari luar.

**g. *Fish and Chip Shop***

*Fish and Chip Shop* adalah suatu restoran yang banyak terdapat di Inggris, dimana kita dapat membeli macam-macam kripiik (*chips*) dan ikan goreng, biasanya berupa ikan *Cod*, dibungkus dalam kertas dan dibawa pergi. Jadi makanannya tidak dinikmati di tempat itu.

**h. Grill Room (Rotisserie)**

*Grill Room (Rotisserie)* adalah suatu restoran yang menyediakan bermacam-macam daging panggang. Pada umumnya antara restoran dengan dapur dibatasi oleh sekat dinding kaca sehingga para tamu dapat memilih sendiri potongan daging yang dikehendaki dan melihat sendiri bagaimana memasaknya. *Grill Room* kadang-kadang disebut juga sebagai *Steak House*.

**i. Inn Tavern**

*Inn Tavern* adalah suatu restoran dengan harga cukupan yang dikelola oleh perorangan di tepi kota. Suasananya dibuat sangat dekat dan ramah dengan tamu-tamu, sedangkan hidangannya pun lezat-lezat.

**j. Night Club/ Super Club**

*Night Club/ Super Club* adalah suatu restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam bagi tamu-tamu ingin santai. Dekorasinya mewah, pelayanannya megah. *Band* merupakan kelengkapan yang diperlukan. Para tamu dituntut berpakaian resmi dan rapi sehingga menaikkan gengsi.

**k. Pizzeria**

*Pizzeria* adalah suatu restoran yang khusus menjual *pizza*. Kadang-kadang juga berupa *spaghetti* serta makanan khas Italia yang lain.

**l. Pan Cake House/ Creperie**

*Pan Cake House/ Creperie* adalah suatu restoran yang khusus menjual *Pan Cake* atau *Crepe* yang diisi dengan berbagai macam manisan di dalamnya.

**m. Snack Bar/ Cafe/ Milk Bar**

*Snack Bar/ Cafe/ Milk Bar* adalah semacam restoran cukupan yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, dimana para tamu mengumpulkan makanan mereka di atas baki yang diambil dari atas *counter* dan kemudian membawanya ke meja makan. Para tamu bebas memilih makanan yang disukainya. Makanan yang disediakan pada umumnya adalah *hamburger*, *sausages*, dan *sandwich*.

**n. Specialty Restaurant**

*Specialty Restaurant* adalah restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya.

**o. Terrace Restaurant**

*Terrace Restaurant* adalah suatu restoran yang terletak diluar bangunan, namun pada umumnya masih berhubungan dengan hotel maupun restoran induk. Di negara-negara Barat pada umumnya restoran tersebut hanya buka pada waktu musim panas saja.

**p. *Gourmet Restaurant***

*Gourmet Restaurant* adalah suatu restoran yang menyelenggarakan pelayanan makan dan minum untuk orang-orang yang berpengalaman luas dalam bidang rasa makanan dan minuman.

**q. *Family Type Restaurant***

*Family Type Restaurant* adalah suatu restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan minuman dengan harga tidak mahal, terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.

**r. *Main Dining Room***

*Main Dining Room* adalah suatu restoran atau ruang makan utama yang pada umumnya terdapat di hotel-hotel besar, dimana penyajian makanannya secara resmi, pelan tapi pasti terikat oleh suatu peraturan yang ketat. Pelayanannya bisa mempergunakan pelayanan a la Perancis atau Rusia. Tamu-tamu yang hadirpun pada umumnya berpakaian resmi atau formal.

Sedangkan menurut Soekresno, dilihat dari sistem pengelolaan dan sistem penyajiannya, restoran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

**a. *Formal Restaurant (Restoran Formal)***

Pengertian formal restoran adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif.

Ciri-ciri restoran formal:

- Penerimaan pelanggan dengan sistem pesan tempat terlebih dahulu.
- Para pelanggan terikat dengan menggunakan pakaian formal.
- Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik/ menu Eropa populer.
- Sistem penyajian yang dipakai adalah *Russian Service/ French Service* atau modifikasi dari kedua *table service* tersebut.
- Disediakan ruang *cocktail* selain ruangan jamuan makan digunakan sebagai tempat untuk minum yang beralkohol sebelum santap makan.
- Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau untuk makan malam dan makan siang, tetapi tidak menyediakan makan pagi.
- Menyediakan berbagai merek minuman bar secara lengkap khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai negara penghasil wine di dunia.
- Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantis dan eksklusif.
- Harga makanan dan minuman relatif tinggi dibanding harga makanan dan minuman di restoran informal.

- Penataan bangku dan kursi memiliki *service area* yang lebih luas untuk dapat dilewati *gueridon*.
- Tenaga kerja relatif banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.

Contoh restoran formal, seperti:

- |                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| - <i>Members Restaurant</i> | - <i>Main Dining Room</i>     |
| - <i>Super Club</i>         | - <i>Grilled restaurant</i>   |
| - <i>Gourmet</i>            | - <i>Executive Restaurant</i> |

**b. *Informal Restaurant (Restoran Informal)***

Pengertian restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi pelanggan yang silih berganti.

Ciri-ciri restoran informal:

- Harga makanan dan minuman relatif murah.
- Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat.
- Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal.
- Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai adalah *American Service/ ready plate* bahkan *self-service* ataupun *counter-service*.
- Tidak menyediakan hiburan musik hidup.
- Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lain.
- Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu/ pelanggan namun dipegang di counter/ langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.
- Menu yang disajikan sangat terbatas dan membatasi menu-menu yang relatif cepat selesai dimasak.
- Jumlah tenaga servis relatif sedikit dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan.

Contoh restoran informal:

- |                               |                            |
|-------------------------------|----------------------------|
| - <i>Cafe</i>                 | - <i>Taverns</i>           |
| - <i>Cafeteria</i>            | - <i>Family Restaurant</i> |
| - <i>Fast Food Restaurant</i> | - <i>Pub</i>               |
| - <i>Coffee Shop</i>          | - <i>Sandwich Corner</i>   |
| - <i>Bistro</i>               | - <i>Burger Corner</i>     |
| - <i>Canteen</i>              | - <i>Snack Bar</i>         |

**c. *Specialities Restaurant***

Pengertian *specialities restaurant* adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersil dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.

Ciri-ciri *specialities restaurant*:

- a. Menyediakan sistem pemesanan tempat.
- b. Menyediakan menu khas suatu negara tertentu, populer dan disenangi banyak pelanggan secara umum.
- c. Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional.
- d. Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang atau makan malam.
- e. Menu *ala-carte* dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan.
- f. Biasanya menghadirkan musik/ hiburan khas negara asal.
- g. Harga makanan relatif tinggi dibanding restoran informal dan lebih rendah dibanding restoran formal.
- h. Jumlah tenaga servis sedang, dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.

Contoh *specialities restaurant*:

- *Indonesian Food Restaurant*
- *Italian Food Restaurant*
- *Thai Food Restaurant*
- *Japanese Food Restaurant*
- *Korean Food Restaurant*

**2.1.3. Persyaratan Ruang Restoran**

Menurut Soekresno, ruang atau area yang ada dalam suatu restora dibagi ke dalam dua bagian yang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu:

**1) Ruang Depan (*Front Area*)**

Ruang depan yang dimaksud disini adalah ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan.

Persyaratan ruang restoran:

- Luas area memenuhi standar.
- Penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api.
- Selalu terpasang alat deteksi kebakaran.
- Sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara.

- Bersih, rapi dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan).
- Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.

## 2) **Ruangan Belakang (*Back Area*)**

Yang dimaksud dengan ruang belakang adalah ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktivitas kerja bagi karyawan restoran dan sebagai daerah terlarang bagi para pelanggan untuk masuk di dalamnya, seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, *steward area* dan lain sebagainya.

Syarat-syarat *back area*:

- Cukup penerangan.
- Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai dengan jenisnya.
- Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
- Terpasang alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur.
- Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi

### 2.1.4. Pedoman Luas Area Restoran

Luas area yang ada pada restoran dibagi dalam dua kelompok besar yaitu area restoran dan area dapur yang dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Pedoman Luas Restoran

Luas restoran (tidak termasuk dapur restoran) yaitu  $1,6 \text{ m}^2/\text{orang}$ .

#### 2) Pedoman Luas Dapur

Luas dapur (termasuk tempat penyimpanan makanan panas, ruang penyimpanan masakan dingin, tempat cuci dan *chef office*) yaitu  $1,4 \text{ m}^2 \times \text{jumlah pelanggan}$ .

### 2.1.5. Pedoman Tata Letak Meja dan Kursi

Pedoman tata letak meja dan kursi diatur sebagai berikut:

- Jalur pelayanan
- Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut jalur pelayanan dengan jarak 1350 mm sebagai jalur satu atau dua pramusaji.
- Pergeseran maju mundur kursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 300 mm.
- Kepadatan untuk meja *counter bar* 625 mm per orang.
- Jarak duduk pada *counter bar* antara satu orang dengan orang lain 75 mm.

### 2.1.6. Standar Penyimpanan Peralatan Restoran

Standar penyimpanan peralatan pada restoran adalah sebagai berikut:

1) Standar tinggi rak gudang

Untuk penyimpanan barang yang relatif besar, ketinggian pada rak teratas 1500 mm dan untuk barang-barang relatif ringan maksimal sesuai jangkauan untuk meraih barang yaitu 1950 mm.

2) Standar jarak rak penyimpanan

Untuk peralatan rak penyimpanan antara rak dengan lainnya tanpa kereta barang yaitu 1200 mm. Untuk perletakkan rak penyimpanan antara rak dengan yang lainnya dengan menggunakan kereta barang yaitu 1500 mm.

### 2.1.7. Persyaratan Dapur, Ruang Makan dan Gudang Makanan

Persyaratan untuk dapur, ruang makan dan gudang makanan adalah sebagai berikut:

1) Dapur

- Luas dapur sekurang-kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas bangunan.
- Permukaan lantai dibuat cukup landai ke arah saluran pembuangan air limbah.
- Permukaan langit-langit harus menutup seluruh atap ruang dapur, permukaan rata, berwarna terang dan mudah dibersihkan.
- Penghawaan dilengkapi dengan alat pengeluaran udara panas maupun bau-bauan/*exhauster* yang dipasang setinggi 2 meter dari lantai dan kapasitasnya sesuai bangunan.
- Tungku dapur dilengkapi dengan sungkup asap (*hood*), alat perangkap asap, cerobong asap, saringan dan saluran serta pengumpul lemak.
- Semua tungku terletak dibawah sungkup asap (*hood*).
- Pintu yang berhubungan dengan halaman luar dibuat rangkap, dengan pintu bagian luar membuka ke arah luar.
- Daun pintu bagian dalam dilengkapi dengan alat pencegah masuknya serangga yang dapat menutup sendiri.
- Ruang dapur terdiri dari:
  - Tempat pencucian peralatan
  - Tempat penyimpanan bahan makanan
  - Tempat pengepakan
  - Tempat persiapan
  - Tempat administrasi
- Intensitas pencahayaan alam maupun buatan minimal 10 *foot candle* (*fc*).

- Pertukaran udara sekurang-kurangnya 15 kali per jam untuk menjamin kenyamanan kerja di dapur, menghilangkan asap dan debu.
- Ruang dapur harus bebas dari serangga tikus dan hewan lainnya.
- Udara di dapur tidak boleh mengandung angka kuman lebih dari 5 juta/gram.
- Tersedia sedikitnya meja peracikan, peralatan, lemari/fasilitas penyimpanan rak dingin, rak-rak peralatan, bak-bak pencucian yang berfungsi dan terpelihara dengan baik.
- Harus dipasang tulisan "Cucilah tangan anda sebelum menjamah makanan dan peralatan" di tempat yang mudah terlihat.
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/ WC, peturasan/ urinoir kamar mandi dan tempat tinggal.

## 2) Ruang Makan

- Setiap kursi tersedia ruangan minimal 0,85 m<sup>2</sup>.
- Meja, kursi dan taplak meja harus dalam keadaan bersih.
- Tempat untuk menyediakan/ peragaan makanan jadi harus dibuat fasilitas khusus yang menjamin tidak tercemarnya makanan.
- Rumah makanan dan restoran yang tidak mempunyai dinding harus terhindar dari pencemaran.
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/ urinoir kamar mandi dan tempat tinggal.
- Harus bebas dari serangga, tikus dan hewan lainnya.
- Lantai, dinding dan langit-langit harus selalu bersih, warna terang.
- Perlengkapan set kursi tidak boleh mengandung kutu busuk/ kepinding.

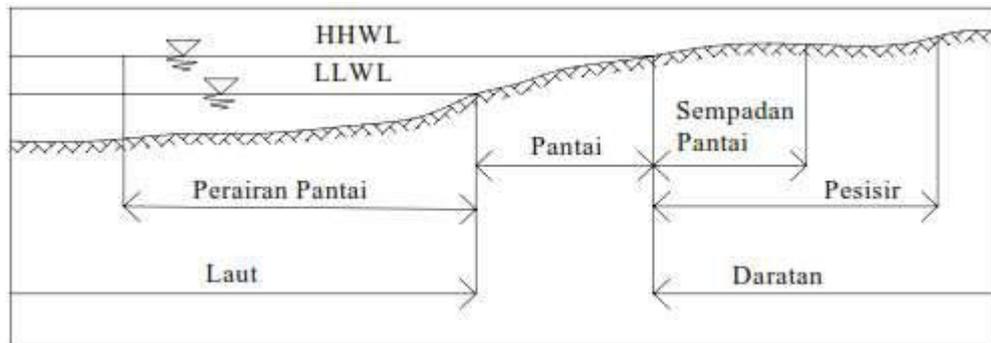
## 3) Gudang Bahan Makanan

- Jumlah bahan makanan yang disimpan disesuaikan dengan ukuran gudang.
- Gudang bahan makanan tidak boleh untuk menyimpan bahan lain selain makanan.
- Pencahayaan gedung minimal 4 *foot candle* (*fc*) pada bidang setinggi lutut.
- Gudang dilengkapi dengan rak-rak tempat penyimpanan makanan.
- Gudang dilengkapi dengan ventilasi yang menjamin sirkulasi udara.
- Gudang harus dilengkapi dengan pelindung serangga dan tikus.

## 2.2. Tinjauan Pantai

### 2.2.1. Pengertian Pantai

Pantai adalah jalur yang merupakan batas antara darat dan laut, diukur pada saat pasang tertinggi dan surut terendah, dipengaruhi oleh fisik laut dan sosial ekonomi bahari, sedangkan ke arah darat dibatasi oleh proses alami dan kegiatan manusia di lingkungan darat (Triatmodjo, 1999:1). Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Definisi Daerah Pantai

Sumber: Triatmodjo, 1999: 2

- Pesisir** adalah daerah darat di tepi laut yang masih mendapat pengaruh laut seperti pasang surut, angin laut dan perembesan air laut.
- Pantai** adalah daerah di tepi perairan sebatas antara surut terendah dan pasang tertinggi.
- Garis pantai** adalah garis batas pertemuan antara daratan dan air laut, dimana posisinya tidak tetap dan dapat bergerak sesuai dengan pasang surut air laut dan erosi pantai yang terjadi.
- Sempadan pantai** adalah daerah sepanjang pantai yang diperuntukkan bagi pengamanan dan pelestarian pantai.
- Perairan pantai** adalah daerah yang masih dipengaruhi aktivitas daratan.
- HHWL** (*Highest High Water Level*) adalah muka air tinggi tertinggi atau air tertinggi pada saat bulan purnama atau bulan mati.
- LLWL** (*Lowest Low Water Level*) adalah muka air rendah terendah atau air terendah pada saat bulan purnama atau mati.

### 2.2.2. Sistem Bangunan Pantai

Secara garis besar bangunan pantai terdiri dari 2 macam, bangunan yang dibangun di area darat dan bangunan yang dibangun di area laut atau mengapung. Sejak zaman dahulu sistem rumah yang diterapkan di masing-masing daerah berbeda-beda yang tergantung pada keadaan alamnya. Secara tradisional, metode dan arsitektur dari rumah-rumah terapung di seluruh dunia bergantung pada kondisi perbedaan iklim, buayah dan bahan baku, yang tersedia di tempat-tempat lokal yang berbeda (Giebler, 2007). Di

Indonesia, orang mengenalnya terutama pada Rumah Terapung (Panggung) Suku Bajo di Sulawesi dan Rumah Lanting di Kalimantan.



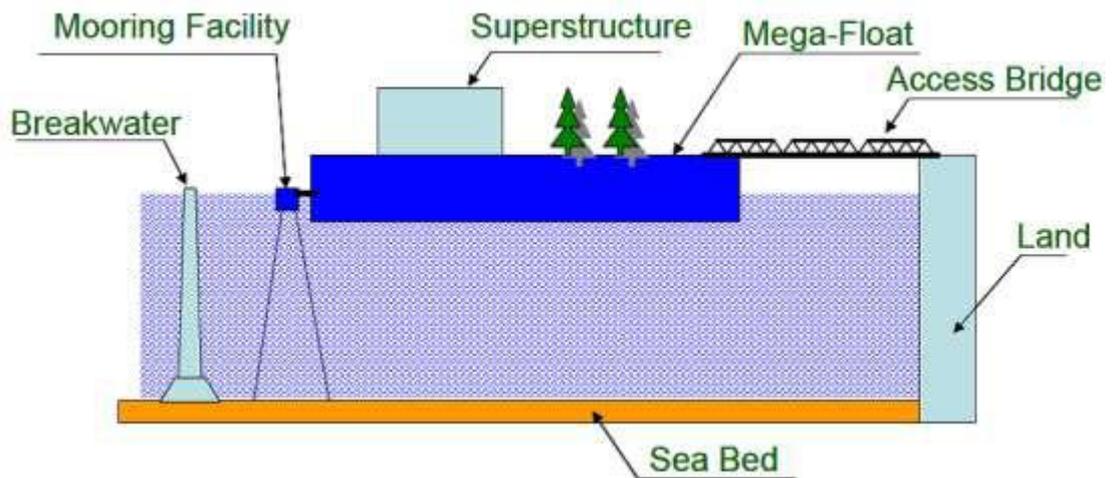
Gambar 2.2 Rumah Terapung Suku Bajo  
Sumber: Giebler, 2007

Keberlanjutan dari Arsitektur Terapung (*Floating Architecture*) dapat diketahui sebagai pendekatan energi dan ekologis pada bangunan dengan sistem terapung tanpa alat gravitasi. Karakteristik berkelanjutan dari arsitektur terapung sebagai berikut (Moon, 2011):

- a. Penggunaannya bisa didaur ulang dan bisa direlokasi
- b. Pengadopsian teknik energi terbarukan
- c. Peningstalsian pembangkit mandiri
- d. Penerapan sistem modular dan lainnya, seperti materi baru dan tata letak terbuka.

Teknologi dalam mewujudkan kota terapung dikenal dengan sebutan *Very Large Floating Structures* (VLFSs). Pada dasarnya ada dua jenis VLFSs yang dikembangkan saat ini, yaitu jenis semi-submersible dan jenis ponton. Secara umum sistem mega apung terdiri dari (Watanabe et al, 2004):

- a. Struktur ponton terapung yang sangat besar
- b. Fasilitas *Mooring* (penambat) untuk menjaga struktur mengapung di tempat
- c. Akses jembatan atau jalan terapung
- d. *Breakwater* untuk mengurangi pasukan gelombang yang mempengaruhi struktur terapung.



Gambar 2.3 Contoh Konstruksi Terapung  
 Sumber: Watanabe et al, 2004

Dalam desain VLFSs, berbagai bahan harus diperhatikan, terutama air pasang, tsunami, badai dan gempa bumi. Bahan yang digunakan untuk permukaan terapung adalah baja, atau komposit beton atau baja beton dan spesifikasi relevan lainnya yang harus diikuti (Watanabe et al, 2004). Tapi beberapa penelitian lebih lanjut telah mencoba untuk menemukan bahan-bahan lainnya yang lebih murah dan ramah lingkungan, seperti kayu komposit dan fiberglass, busa dan bahan daur ulang (Nguyen, 2009)

Pada tahun 1998, Richie Sowa telah membuat sebuah pulau buatan di Meksiko yang mengapung dia atas 250.000 botol plastik daur ulang, yang disebut "Spiral Island". Botol-botol plastik dibundel bersama-sama dalam tas dan digunakan sebagai dasar terapung pada bambu dan kayu lapis yang mendukung seluruh wilayah berpasir lebih dari lima puluh meter pada diameternya.

Dengan konsep materi yang sama, WHIM *Architecture* mencoba untuk menggali potensi daur ulang polusi plastik di Sungai Maas di Rotterdam ke lanskap terapung baru. Lanskap terpaung ini tahan iklim dan banjir (Recycledisland.com, 2013).

### 2.2.3. Garis Sempadan Pantai

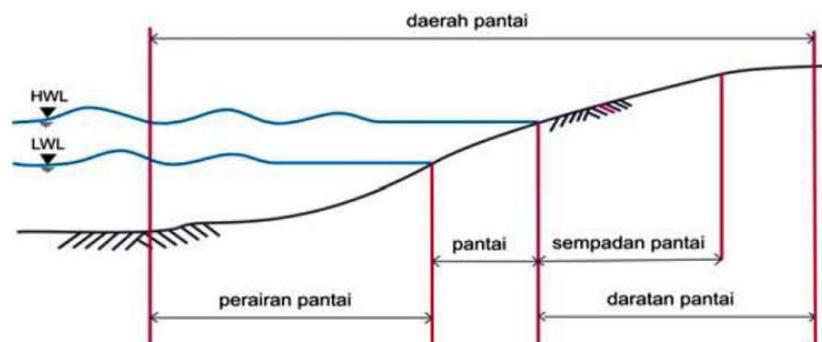
Menurut Undang-Undang No. 27 Tahun 2007 tentang Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, sempadan pantai adalah daratan sepanjang tepian yang lebarnta proporsional dengan bentuk dan kondisi fisik pantai, minimal 100 meter dari pasang tertinggi ke arah darat. Sempadan pantai ini berfungsi sebagai pengatur iklim, sumber plasma nutfah, dan benteng wilayah daratan dari pengaruh negatif dinamika laut.

Menurut Kepmen Kelautan dan Perikanan No. 10 Tahun 2002 tentang Pengelolaan, sempadan pantai adalah daerah sepanjang pantai yang diperuntukkan bagi pengamanan dan pelestarian pantai. Kawasan sempadan pantai berfungsi untuk mencegah terjadinya brasi pantai dan melindungi pantai dan kegiatan yang dapat mengganggu/merusak fungsi

dan kelestarian kawasan pantai. Daerah sempadan pantai hanya diperbolehkan untuk tanaman yang berfungsi sebagai pelindung dan pengaman pantai, penggunaan fasilitas umum yang tidak merubah fungsi lahan sebagai pengaman dan pelestarian pantai. Berdasarkan Kepres No. 32 Tahun 1990, tentang Pengelolaan Kawasan Lindung telah ditentukan bahwa:

- a. Perlindungan terhadap sempadan pantai dilakukan untuk melindungi wilayah pantai dari kegiatan yang mengganggu kelestarian fungsi pantai (pasal 13).
- b. Kriteria sempadan pantai adalah daratan sepanjang tepian yang lainnya proporsional dengan bentuk dan kondisi fisik pantai minimal 100 meter dari titik pasang tertinggi ke arah darat (pasal 14).

Secara Yuridis, kawasan sempadan pantai merupakan kawasan yang dikuasai oleh Negara yang dilindungi keberadaannya karena berfungsi sebagai pelindung kelestarian lingkungan pantai. Dengan demikian kawasan sempadan pantai menjadi ruang publik dengan akses terbuka bagi siapapun (*public domain*).



Gambar 2.4 Pembagian Daerah Pantai  
Sumber: Triatmodjo, 1999

Dengan adanya UU No. 22 tahun 1999, maka tiap daerah tingkat II memiliki wewenang provinsi. Wewenang tersebut termasuk membuat peraturan tentang penentuan kawasan sempadan pantai, yang lebarnya ditetapkan sesuai dengan kondisi fisik pantai masing-masing daerah.

#### 2.2.4. Dasar-dasar Perencanaan Bangunan Pantai

Untuk dapat merencanakan suatu bangunan pantai harus melihat potensi dan daya tarik yang dimiliki oleh pantai tersebut, antara lain keindahan alam dan panorama yang dimilikinya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pantai yaitu karakter pantai, yaitu:

- a. Vegetasi lingkungan

Ber macam tanaman yang tumbuh di pantai seperti cemara, palem raja, bamboo hias asam keranji, angkana, soka nusa indah, dan tanaman lain akan dapat mempengaruhi keindahan pantai dan jenis kegiatan yang dilakukan.

- b. Arus kecepatan angin  
Arus dan kecepatan angin sangat menentukan dalam menentukan jenis bangunan yang dapat dikembangkan.
- c. Oceanografi  
Pasang surut yang terlalu besar lebih dari 200 meter akan sangat tidak menguntungkan dari bangunan pantai.
- d. Kemiringan pantai  
Kemiringan pantai yang ideal untuk dijadikan bangunan pantai adalah  $\pm 0,5\%$ , kemiringan ini berbentuk landai sehingga mempengaruhi hamparan pasir yang terbentuk.
- e. Posisi pantai  
Karang-karang mempengaruhi besarnya ombak dan daya tahan pantai untuk menahan penggerusan akibat hempasan ombak. Untuk mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan tembok laut sebagai konstruksi penahan gelombang dan pengisian pasir yang berfungsi sebagai pemecah gelombang.
- f. Luas wilayah pantai  
Besarnya arus air dan ombak mempengaruhi luas pantai, hamparan pantai yang luas akan didapat daerah yang berombak relatif tenang dan dikelilingi oleh karang.

### **2.2.5. Persyaratan Umum Bangunan Pantai**

Menurut Dirjen Perlindungan Hutan dan Konservasi Alam persyaratan bangunan pantai adalah sebagai berikut:

- a. Lokasi, harus sesuai dengan perencanaan tata ruang kota rencana induk pengembangan pariwisata daerah, dapat terjangkau sarana transportasi, bebas dari banjir, polusi, serta air tercemar.
- b. Luas dan penataan bangunan pantai, memiliki batas minimal seluas 3 Ha dengan pembagian dan penataan sesuai dengan peruntukan lahan dengan memperlihatkan kenyamanan wisatawan.
- c. Bangunan, semua jenis bangunan yang didirikan untuk keperluan wisata harus memenuhi ketentuan tata bangunan dan sesuai dengan ketentuan perundangan yang berlaku dan ciri gaya bangunan tersebut harus selaras dan serasi dengan kondisi dan budaya setempat.

### **2.2.6. Standar Sarana dan Prasarana Rekreasi Pantai**

- a. Sarana dan Prasarana Rekreasi Pantai
  - 1) Pondok apung
  - 2) Fasilitas akomodasi
    - Ruang pertemuan
    - Ruang makan dan minum

- Fasilitas bermain anak
  - Gudang
- 3) Sarana rumah makan dan minum
- Restoran
  - Kedai
  - Kios makanan dan minuman
  - Sarana wisata tirta
  - Kios cinderamata
- b. Peraturan Peruntukan dan Arahan Perancangan
- 1) Pintu masuk ke areal perusahaan melalui pintu masuk kawasan
  - 2) Sarana transportasi menggunakan media transportasi yang ramah lingkungan atau tidak mengakibatkan polusi udara dan polusi suara.
  - 3) Jalur sirkulasi tapak dengan lebar jalan setapak maksimal 1,5 m dan menggunakan bahan bangunan yang tidak teratur.
  - 4) Fasilitas parkir mutlak harus tersedia, terpusat atau tersebar di beberapa tempat ruang parkir yang disamarkan dengan pepohonan. Perkerasan areal parkir menggunakan sistem konstruksi dan bahan bangunan yang memungkinkan masih dapat berlangsung penyerapan air ke dalam tanah. Areal parkir dilengkapi sistem penerangan yang memadai.
- c. Perlindungan Setempat
- Adalah kawasan perlindungan yang berlaku setempat, yang berfungsi untuk melindungi dari kegiatan yang dapat berakibat pada kerusakan fisik setempat atau kegiatan yang dapat mengganggu kelestarian fungsi setempat.
- Bangunan dengan konstruksi tidak permanen, untuk keperluan tempat berteduh atau untuk fasilitas pelayanan rekreasi pantai, boleh ditempatkan didalam kawasan sempadan.
- d. Jumlah Lantai dan Tinggi Bangunan
- Jumlah lantai bangunan maksimal 2 lantai dengan tinggi maksimal bangunan 10 m. Pengecualian hanya diberlakukan untuk bangunan yang menerapkan gaya arsitektur tradisional yang menuntut ketinggian lebih.
- e. Densitas Bangunan
- Pengendalian kepadatan massa bangunan dimaksudkan untuk menghindari "visual pollution" dan mencegah penurunan kualitas lingkungan yang nantinya berakibat pada menurunnya fungsi dan ciri kawasan sebagai kawasan pelestarian alam.
- 1) Masing-masing massa bangunan diletakkan terpisah satu sama lain.
  - 2) Khusus sarana komodasi, setiap unit kamar membentuk satu massa bangunan (*bungalow/cottage style*).

- 3) Rancangan peletakkan unit-unit massa bangunan diatur dalam tatanan unit lepas, dengan konfigurasi ”*solitary*” atau ”*linear lay-out*” atau berkelompok dalam konfigurasi *cluster lay-out*.

### **2.3. Kelompok Kegiatan Restoran**

#### **a. Kelompok Kegiatan Pengunjung**

Merupakan kegiatan yang berhubungan dengan bidang perdagangan dan pelayanan yang merupakan fungsi utama dari Restoran. Kelompok kegiatan ini dilakukan oleh pengunjung dan pelayan restoran. Kegiatannya adalah Menikmati aneka menu makanan khas Semarang yang disediakan oleh pelayan restoran.

#### **b. Kelompok Kegiatan Pengelola**

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengelolaan, pengaturan hubungan serta mengorganisir kegiatan intern yang berlangsung di Restoran.

#### **c. Kelompok Kegiatan Servis**

Merupakan kegiatan pelaksanaan operasional pada Restoran agar segala kegiatan yang berlangsung di dalamnya dapat berjalan dengan baik. Bentuk kegiatan pelayanan servis antara lain:

- Melayani dan menyajikan menu makanan restoran kepada pengunjung restoran.
- Membersihkan ruangan
- Perawatan mekanikal elektrikal
- Perawatan bangunan
- Pengamanan

#### **d. Kelompok Kegiatan Hiburan**

Kegiatan hiburan ini bertujuan untuk mendampingi pengunjung yang menikmati sajian kuliner. Biasanya hiburan tersebut berupa *live music*, tarian dan lain-lain. Kegiatan ini membutuhkan ruang yang dapat menarik perhatian pengunjung.

#### **e. Kelompok Kegiatan Komersial**

Kegiatan menjual oleh-oleh khas Semarang kepada pengunjung atau wisatawan dari dalam kota maupun luar kota Semarang.

### **2.4. Kelompok Pengguna Restoran**

#### **a. Kelompok Pengunjung**

Merupakan masyarakat umum maupun wisatawan yang berkunjung untuk melakukan kegiatan utama di restoran.

#### **b. Kelompok Pengelola**

Merupakan organisasi yang mengelola segala kegiatan intern yang berlangsung di Restoran.

c. Kelompok Servis

Merupakan staff/karyawan yang bertanggung jawab atas servis pada ruang-ruang di dalam Restoran.

d. Kelompok Penghibur

Merupakan pekerja seni yang menghibur para pengunjung restoran.

e. Kelompok Penjual Oleh-Oleh

Merupakan pedagang yang menjual makanan, jajanan atau *snack* khas Semarang yang dapat dijadikan oleh-oleh bagi pengunjung.

## 2.5. Fasilitas Restoran

a. Area Makan Apung

b. Gazebo Apung

c. *Coffee Shop*

d. Panggung Hiburan (*Stage Performance*)

e. *Meeting room/Hall*

f. *Batik Shop*

g. *Gift Shop*

h. Permainan air

i. Musholla

j. Toilet

k. Area parkir

## 2.6. Organisasi Restoran

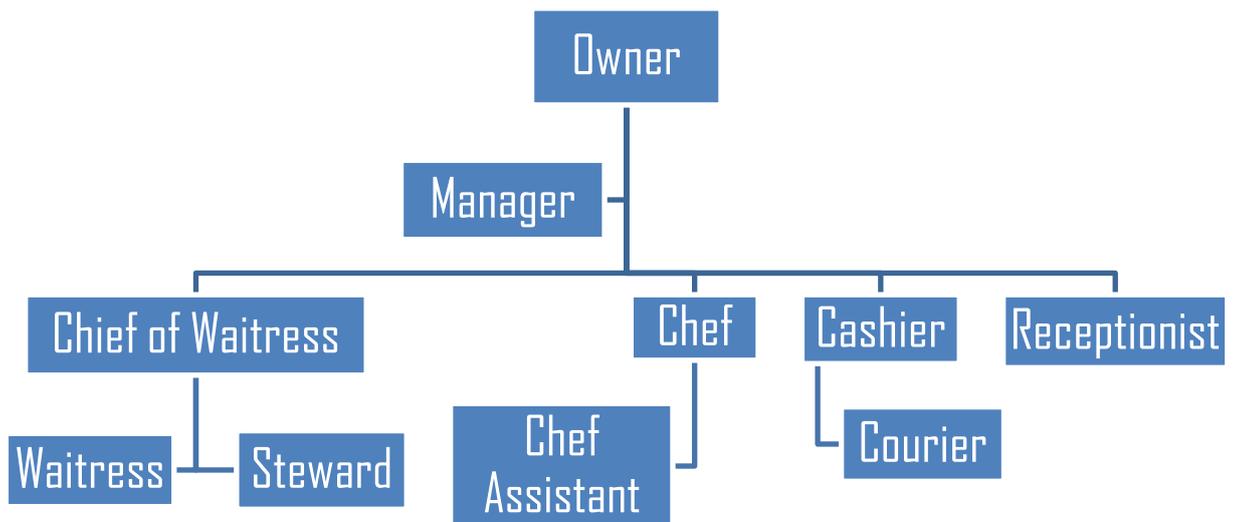


Diagram 2.1 Struktur Organisasi Restoran

Adapun tugas dari masing-masing pegawai diatas adalah sebagai berikut:

**a. Owner (Pemilik)**

- Memegang sistem yang dijalankan pada restoran.
- Menyusun strategi penjualan, mengarahkan pelaksanaan serta menilai keberhasilan.
- Merumuskan pengendalian biaya operasional.

**b. Manager**

- Manager bertanggung jawab membuat laporan keuangan lengkap (pemasukan dan pengeluaran) harian. Laporan pemasukan diperoleh dari kasir, sedangkan laporan pengeluaran adalah laporan yang dibuat sendiri.
- Mengatur jalannya kegiatan dalam restoran.
- Bertanggung jawab melakukan transaksi/pembayaran dengan penyewa tenant.
- Membayar gaji para pegawai.

**c. Chef (Koki)**

Bertanggungjawab memasak pesanan pelanggan. Menciptakan inovasi menu baru untuk dikonsultasikan kepada pemilik tenant.

**d. Chef Assistant (Asisten Koki)**

Bertanggungjawab menyiapkan segala bahan dan peralatan yang dibutuhkan oleh koki saat memasak.

**e. Chief of Waitress (Kepala Pelayan)**

- Memastikan pekerjaan pelayan, cleaning servis, kurir telah dilaksanakan dengan baik.
- Mengatur jadwal shift pegawai dan absensi pegawai.
- Melakukan survey terhadap pelanggan mengenai kepuasan pelayanan dan menampung kritik dan saran dari pelanggan.

**f. Waitress (Pelayan)**

- Bertanggungjawab melayani pelanggan.
- Menunjukkan meja bagi para pelanggan bagi pelanggan yang telah memesan tempat maupun yang datang tanpa memesan tempat.
- Memberikan daftar menu makanan, mencatat pesanan hingga mengantarkan pesanan.
- Menangani pembayaran pelanggan (mengantarkan tagihan dan pembayaran) jika pelanggan tidak membayar langsung ke kasir.
- Membawa peralatan makan kotor ke tempat yang telah disediakan.

**g. Steward**

- Menjaga dan memastikan kebersihan dapur dan ruang makan.
- Mencuci peralatan makan dan masak.
- Membersihkan meja pelanggan.
- Membersihkan tumpahan makanan/ minuman dll.

**h. Receptionist**

- Memberikan informasi umum mengenai restoran terhadap pengunjung.
- Menangani pelanggan yang melakukan reservasi tempat baik via telepon maupun secara langsung.
- Menangani pesanan antar yang dipesan oleh pelanggan untuk kemudian diteruskan kepada kurir.

**i. Cashier (Kasir)**

- Bertanggungjawab menangani bagian transaksi/pembayaran terhadap pesanan yang dilakukan oleh pelanggan.
- Membuat laporan keuangan/pemasukan harian yang akan diserahkan kepada manager.

**j. Courier (Kurir)**

Bertanggung jawab mengantarkan pesanan pelanggan ke rumah pelanggan, memastikan makanan yang dipesan sampai di tangan pelanggan dengan keadaan yang masih baik.

**k. Security**

Bertanggungjawab menjaga keamanan restoran mulai dari tempat parkir kendaraan sampai keamanan di dalam restoran.

## **2.7. Dasar Pendekatan**

Rekaan, gagasan, konsep, skenario konseptual akan membentuk suatu kesinambungan yang akan menjadi dasar bagi perancangan arsitektur. Penyelusuran konsep-konsep yang sesuai dan penerapannya dalam perancangan arsitektur akan membantu dalam membuat suatu karya arsitektur yang baik. Pada dasarnya ada lima macam konsep dalam arsitektur, yaitu:

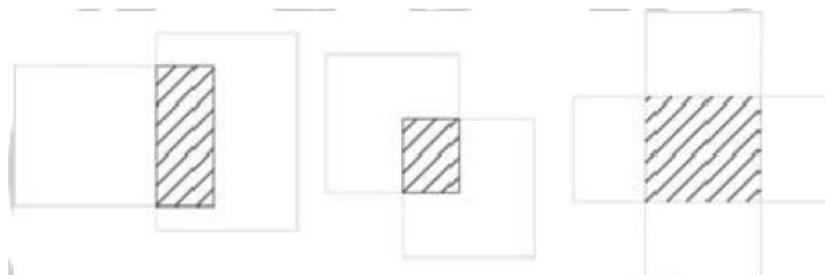
- **Analogi** (memperhatikan hal-hal lain)  
Analogi mengungkapkan perhubungan harfiah yang mungkin diantara benda-benda.
- **Metafora** (memperhatikan abstraksi-abstraksi)  
Metafora menghubungkan antara hal secara abstrak dengan mengungkapkan pola-pola perhubungan sejajar yang mungkin.
- **Esensi** (memperhatikan kebutuhan-kebutuhan diluar program)  
Esensi, mencoba menyarikan dan mengambil saripati berbagai permasalahan yang kompleks menjadi pernyataan-pernyataan yang ringkas, tepat dan tegas.
- **Konsep Pragmatis** (memperhatikan syarat-syarat yang dinyatakan)  
Mencoba menyatakan berbagai permasalahan praktis yang ternyata secara eksplisit dalam program bangunan.
- **Ideal** (memperhatikan nilai-nilai umum)  
Konsep ideal mencoba menampilkan tujuan dan aspirasi tertinggi dari arsitek.

### 2.7.1. Pendekatan Konsep Filosofis

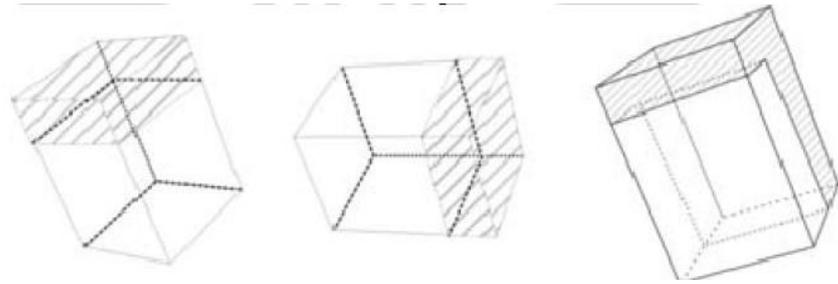
Fungsi dan program yang diwadahi suatu bangunan mempunyai kaitan yang erat dengan desain bangunan tersebut. Obyek arsitektural sendiri merupakan pelingkup dari sebuah fungsi atau kegiatan secara formal. Karakter yang muncul antara wujud arsitektur sebagai bahasa visual dengan fungsi yang diwadahi menciptakan harmonisasi dan komunikatif. Proses inilah yang akan mewujudkan sebuah karya arsitektur dengan karakter yang kuat.

### 2.7.2. Pendekatan Fungsi

Restoran digolongkan sebagai bangunan komersial, dan kegiatan yang ada di dalamnya sangatlah berbeda fungsi, sehingga penataan ruang dan alur sirkulasi menjadi dominan dan faktor kenyamanan menjadi yang utama. Perbedaan fungsi yang terjadi harus dihubungkan, sehingga dapat mewadahi seluruh kegiatan yang ada didalam bangunan agar memperoleh kenyamanan dan berinteraksi yang terjadi tanpa mengganggu kegiatan di dalam bangunan itu sendiri. Penggabungan fungsi tersebut kemungkinan dapat menggunakan *over lapping* 2 (dua) dimensi dan secara 3 (tiga) dimensi.



Gambar 2.5 *over lapping* dalam 2 dimensi



Gambar 2.6 *over lapping* dalam 3 dimensi

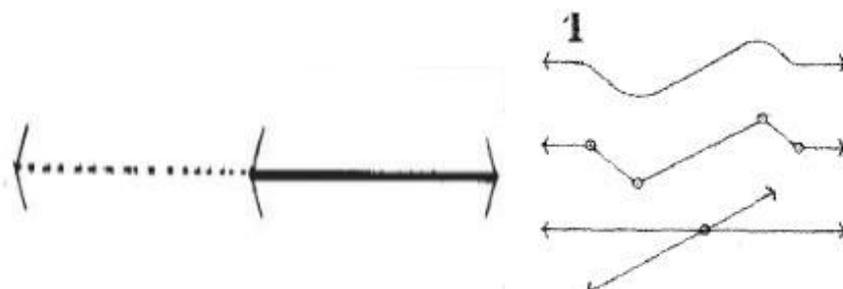
### 2.7.3. Pendekatan Sirkulasi

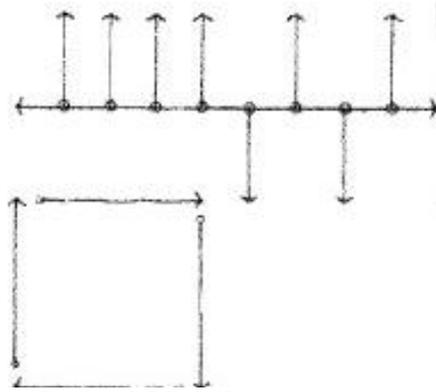
Alur sirkulasi menurut D.K. Ching dalam buku *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya (1999)* dapat diartikan sebagai "tali" yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau deretan ruang-ruang dalam maupun ruang luar, menjadi saling berhubungan. Secara umum, sirkulasi memegang peranan yang sangat besar dalam bangunan. Sirkulasi yang baik akan membuat semua aktivitas yang berjalan dengan lancar. Kelancaran aktivitas akan membuat proses jasa menjadi efektif dan efisien. Unsur-unsur sirkulasi dalam restoran berdasarkan unsur-unsur sirkulasi menurut Ching, meliputi:

1. Pencapaian bangunan, merupakan pandangan dari jarak jauh, terdiri dari tiga macam yaitu langsung, tersamar dan berputar.
2. Jalan masuk atau pintu ke dalam bangunan, yang terbagi menjadi tiga macam yaitu rata, menjorok ke dalam, menjorok ke luar.
3. Konfigurasi bentuk jalan atau alur gerak, terdiri dari *linear, radial, spiral, grid, network, dan komposit*.
4. Hubungan ruang dan jalan-jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dengan cara melewati ruang-ruang, menembus ruang-ruang, dan berakhir dalam ruang.

a. *Linear*

Semua jalan adalah linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan, bercabang, membentuk kisaran.

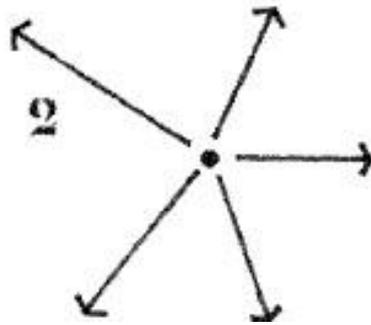




Gambar 2.7 Pola Sirkulasi *Linear*  
 Sumber: *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya, 1999*

b. *Radial*

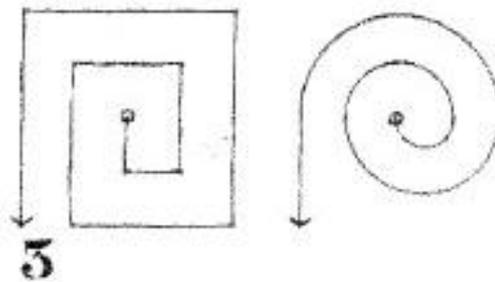
Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.



Gambar 2.8 Pola Sirkulasi *Radial*  
 Sumber: *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya, 1999*

c. *Spiral* (berputar)

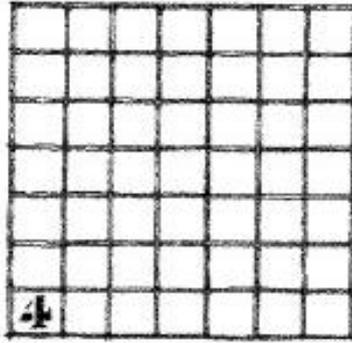
Sebuah bentuk siral adalah sesuatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.



Gambar 2.9 Pola Sirkulasi *Spiral*  
 Sumber: *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya, 1999*

d. *Grid*

Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan yang segiempat.

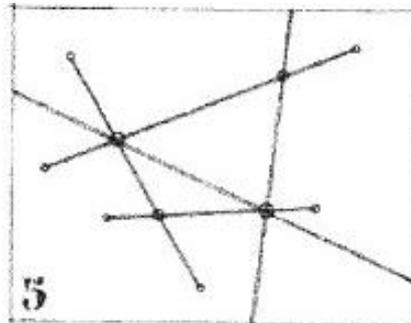


Gambar 2.10 Pola Sirkulasi *Grid*

Sumber: *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya, 1999*

e. *Network* (jaringan)

Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.



Gambar 2.11 Pola Sirkulasi *Network*

Sumber: *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya, 1999*

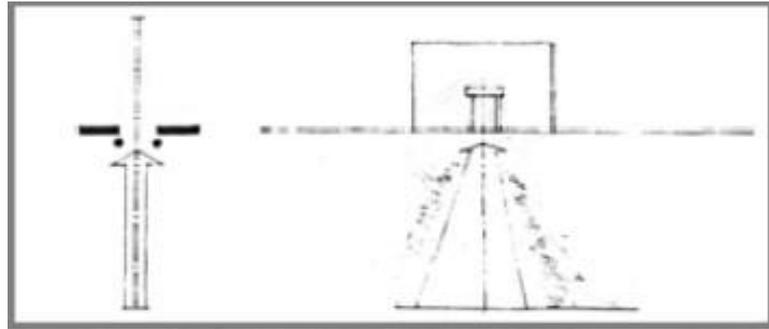
f. *Komposit*

Pada kenyataannya, sebuah bangunan umumnya membuat kombinasi dari pola-pola di atas. Hal terpenting dari setiap pola adalah pusat kegiatan, jalan masuk ke ruangan atau kamar, serta tempat untuk sirkulasi vertikal berupa tangga-tangga, landaian, dan elevator. Semua bentuk titik pusat ini memberikan kejelasan jalur pergerakan melalui bangunan dan menyediakan kesempatan untuk berhenti sejenak, beristirahat, dan menentukan orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis diantara jalur-jalur dan titik bangunan dapat dibangun dengan membedakan skala, bentuk, panjang, serta penempatannya.

#### 2.7.4. Pencapaian ke Bangunan

- Langsung

Pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat meupakan fasad muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk yang dipertegas.

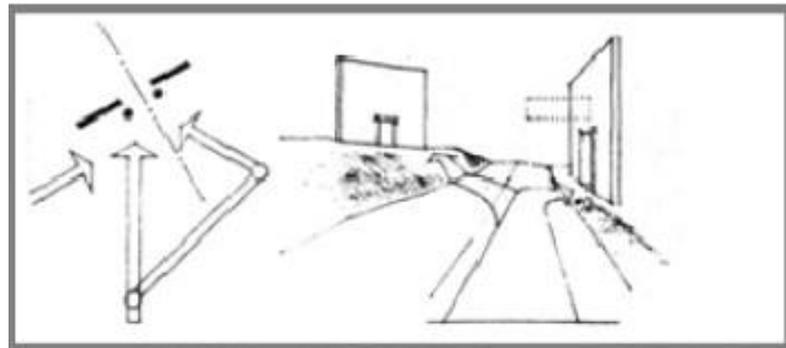


Gambar 2.12 Pencapaian Bangunan Langsung

Sumber: Ching. F. DK, 1986, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga: Jakarta

- Tersamar

Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.

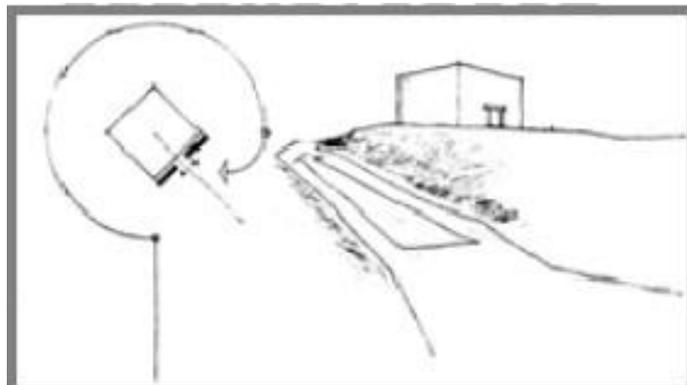


Gambar 2.13 Pencapaian Bangunan Tersamar

Sumber: Ching. F. DK, 1986, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga: Jakarta

- Berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai ditempat kedatangan.



Gambar 2.14 Pencapaian Bangunan Berputar

Sumber: Ching. F. DK, 1986, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga: Jakarta

**Tabel 2.1 Perbandingan Pola Pencapaian ke Bangunan**

	<b>Pencapaian secara Langsung</b>	<b>Pencapaian secara Tersamar</b>	<b>Pencapaian Secara Berputar</b>
<b>Keuntungan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Orientasinya atau arahnya jelas</li> <li>▪ Dicapai dalam waktu yang relatif lebih cepat</li> <li>▪ Jalur masuk ke dalam bangunan lebih tegas karena jelas</li> </ul>	Memberikan efek perspektif yang sedikit lebih dramatis pada suatu bentuk bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kesan bentuk 3 dimensional bangunan dapat dinikmati secara jelas</li> <li>▪ Elemen penunjang dapat diidentifikasi oleh pengunjung</li> </ul>
<b>Kerugian</b>	Pencapaian yang relatif dapat dicapai dalam waktu yang cepat membutuhkan perencanaan unsur-unsur/elemen-elemen yang baik sehingga memberikan kesan yang dinamis, tidak biasa saja	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pencapaian relatif lebih lama</li> <li>▪ Kejelasan orientasi/arah tujuan kurang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pencapaian menuju bangunan relatif lebih lama</li> <li>▪ Membutuhkan area yang cukup lebar untuk sirkulasi berputar pada kawasan</li> </ul>

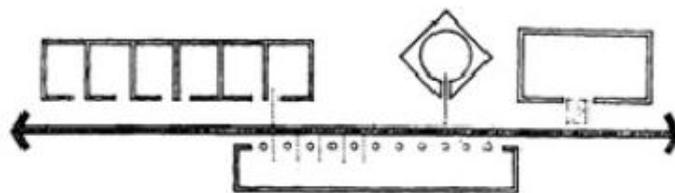
Sumber: Analisa Penyusun

### 2.7.5. Hubungan Jalan dan Ruang

Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dengan cara-cara berikut ini:

a. Melewati Ruang-Ruang

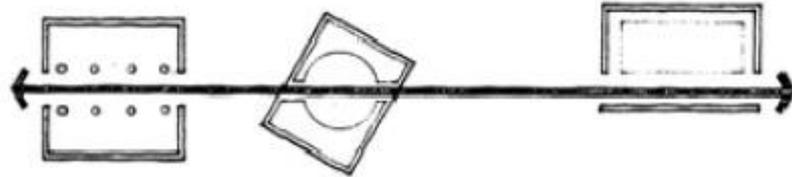
- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan luwes
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya,



Gambar 2.15 Sistem Sirkulasi Bangunan: Melewati Ruang-Ruang  
 Sumber: Ching, F. DK, 1986, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga: Jakarta

b. Menembus Ruang-Ruang

- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya
- Dalam memotong sebuah ruang, jalan menimbulkan pola istirahat dan gerak didalamnya.



Gambar 2.16 Sistem Sirkulasi Bangunan: Menembus Ruang  
Sumber: Ching. F. DK, 1986, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga: Jakarta

c. Berakhir dalam Ruang

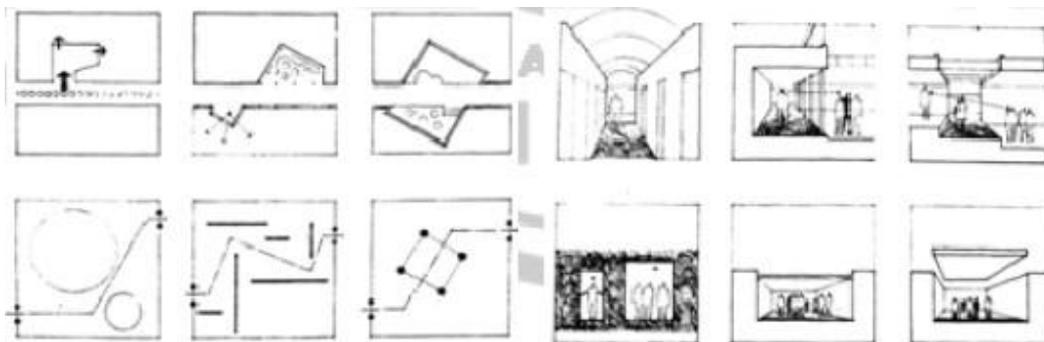
- Lokasi ruang menentukan jalan
- Hubungan jalan dengan ruang digunakan untuk mencapai dan memasuki secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting



Gambar 2.17 Sistem Sirkulasi Bangunan: Berakhir pada Ruang  
Sumber: Ching. F. DK, 1986, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga: Jakarta

### 2.7.6. Bentuk Ruang Sirkulasi

Ruang-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tak dapat dipisahkan dari setiap organisasi bangunan dan memakan tempat yang cukup besar di dalam ruang bangunan. Ruang sirkulasi bisa terbentuk secara tertutup, terbuka pada salah satu sisinya dan terbuka pada kedua sisinya.



Gambar 2.18 Bentuk Sirkulasi Bangunan  
Sumber: Ching. F. DK, 1986, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga: Jakarta

### 2.7.7. Pendekatan Pencitraan/Arsitektural

Pendekatan arsitektural dalam perencanaan dan perancangan sebuah Restoran dilandasi oleh pemikiran=pemikiran seperti:

- Faktor Fungsional

Bangunan ini harus bisa memwadhahi kegiatan yang ada didalamnya sesuai dengan fungsinya. Selain itu juga harus diperhatikan tata ruang luar, tata ruang dalam, organisasi ruang dan hubungan ruang dari masing-masing kelompok ruang yang dibutuhkan.

- Faktor Perawatan

Sebagai bangunan milik swasta maka faktor perawatan perlu diperhatikan agar biaya pemeliharaan bangunan dapat dihemat. Untuk itu bangunan yang dibuat harus mudah dalam perawatan dan tidak terlalu banyak ornament, walaupun ada itu berasal dari konstruksinya sendiri.

### 2.7.8. Pendekatan Sistem Struktural

Beberapa persyaratan struktur bangunan antara lain adalah sebagai berikut,

- a. Keseimbangan dan kestabilan, agar massa bangunan tidak bergerak akibat gangguan alam ataupun gangguan lain.
- b. Kekuatan, yaitu kemampuan bangunan untuk menerima beban yang ditopang.
- c. Fungsional yaitu fleksibilitas sistem struktur terhadap penyusunan pola ruang, sirkulasi, sistem utilitas dan lain-lain.
- d. Ekonomis dalam pelaksanaan maupun pemeliharaan.
- e. Estetika, struktur dapat menjadi ekspresi arsitektur yang serasi dan logis.

Sistem struktur pada bangunan terdiri atas 3 bagian, yaitu:

- a. *Sub Structure*

*Sub structure* adalah struktur bawah bangunan atau pondasi jenis struktur tanah, dimana bangunan tersebut berdiri. Berdasarkan hal itu, maka kriteria yang mempengaruhi pemeliharaan pondasi adalah:

- Pertimbangan beban keseluruhan dan daya dukung tanah
- Pertimbangan kedalam tanah dan jenis tanah
- Perhitungan efisiensi pemilihan pondasi

- b. *Mid Structure*

*Mid structure* adalah struktur bagian tengah bangunan yang terdiri atas:

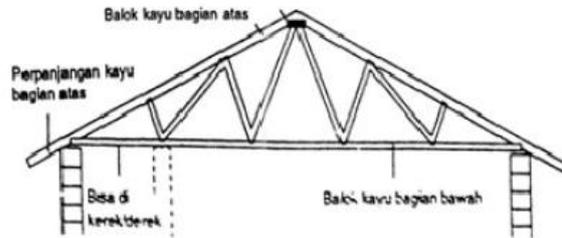
- Struktur rangka kaku (*ring frame structure*)
- Struktur dinding rangka geser (*frame shear wall structure*)



- Struktur Atap

- 1) Struktur Baja

digunakan pada bentangan relatif besar, dengan kemungkinan variasi atap yang lebih luas.



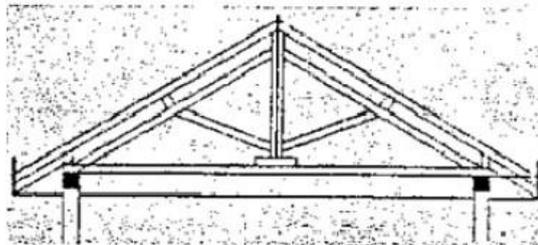
Gambar 2.21 Struktur Baja  
Sumber: (Proyek Sipil, 2012)

- 2) Struktur Beton Bertulang

Digunakan pada bentangan besar dan kemungkinan variasi bentuk atap cukup luas.

- 3) Struktur Rangka Kayu

Digunakan pada bentangan relatif kecil variasi bentuk terbatas.



Gambar 2.22 Rangka Kayu  
Sumber: (Proyek Sipil, 2012)

## 2.8. Tinjauan Arsitektur Vernakular

### 2.8.1. Pengertian Arsitektur Vernakular

Dalam beberapa referensi term *vernacular* lebih dipahami untuk menyebutkan adanya hubungan dengan "lokalitas". Beberapa diantaranya adalah:

"...a building designed by an amateur without any training in design" (Burnskill [ed], 2000: 27-28)

"...related to their environmental contexts and available resources they are customarily owner- or community built, utilizing traditional technologies" (Oliver [ed], 1997)

"Vernacular houses are born out of local building materials and technology and an architecture that is climate-responsive and a reflection of the customs and lifestyles of a community" (Ravi S. Singh, 2006).

Pengertian arsitektur vernakular juga dapat ditinjau dari karakteristiknya. Menurut Salura (2010) arsitektur vernakular yang selalu ada di seluruh belahan dunia relatif memiliki tipe yang serupa dan tema-tema lokal yang sangat spesifik. Pendapat ini mendukung pendapat Oliver (1997) yang menyatakan bahwa unsur-unsur kunci yang menunjukkan indikasi sebuah arsitektur vernakular adalah:

- 1) Traditional self-built and community-built buildings.
- 2) Earlier building types.
- 3) Architecture within its environmental and cultural contexts.
- 4) Environmental conditions, material resources, structural systems and technologies have bearing on architectural form, dan
- 5) Many aspects of social structure, belief systems and behavioral patterns, strongly influence building types, their functions and meanings.
- 6) Dwellings and other building.
- 7) Related to their environment contexts and available resources.
- 8) Utilizing traditional technology.
- 9) Architecture vernaculare are built to meet spesific needs, accomodating the values, economics and way of living of the culture.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas maka arsitektur vernakular dapat disimpulkan sebagai arsitektur yang memiliki ke-lokal-an. Arsitektur vernakular adalah desain arsitektur yang menyesuaikan iklim lokal, menggunakan teknik dan material lokal, dipengaruhi aspek sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat.

## 2.8.2. Konsep Arsitektur Vernakular

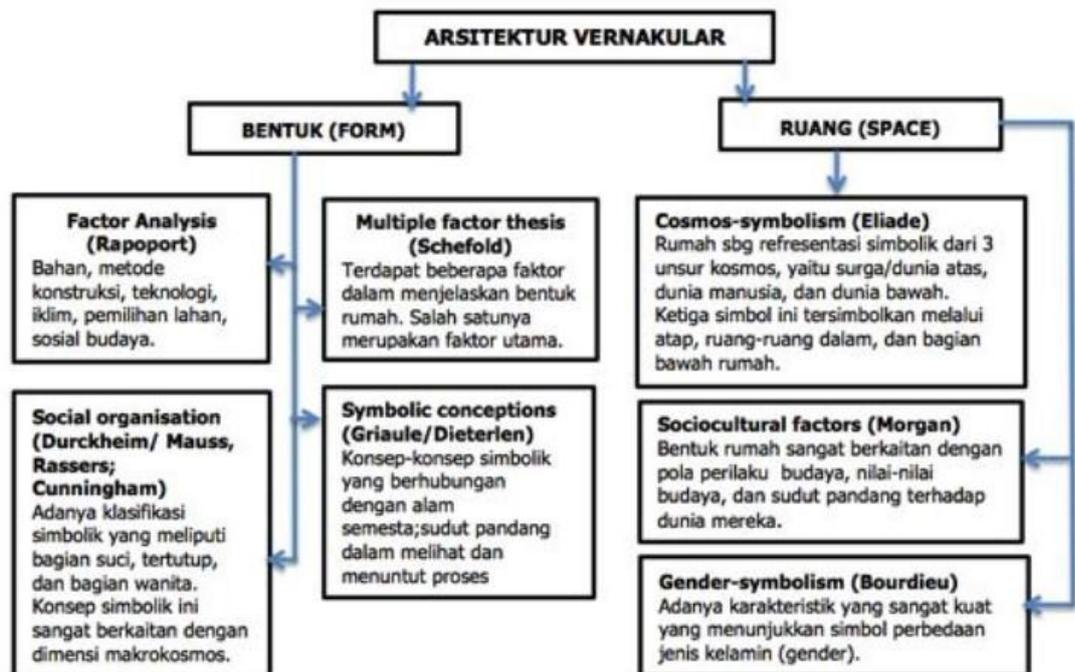
Tabel 2.2 Konsep-Konsep terkait Hunian Vernakular

No	DESKRIPSI KONSEP-KONSEP	
1	<i>Faktor analysis</i> (Rapoport)	Bentuk-bentuk atau model vernakular disebabkan oleh enam faktor yang dikenal sebagai <i>modifying factor</i> (Rapoport, 1969: 78), diantaranya adalah: Faktor Bahan, Metode Konstruksi, Faktor Teknologi, Faktor Iklim, Pemilihan Lahan, Faktor sosial-budaya
2	<i>Sociocultural factors</i> (Morgan)	Bentuk rumah (vernakular) sangat berkaitan dengan pola perilaku budaya, nilai-nilai budaya, dan sudut pandang terhadap dunia mereka.
3	<i>Symbolic conceptions</i> (Griaule/ Dieterlen)	Terdapat konsep-konsep simbolik, yaitu konsep yang berhubungan dengan alam semesta, sebagai sudut pandang dalam melihat dan menuntut proses pembangunan rumah.

No	DESKRIPSI KONSEP-KONSEP	
4	<i>Multiple factor thesis</i> (Scheffold)	Terdapat beberapa faktor dalam menjelaskan bentuk rumah. Salah satunya merupakan faktor utama.
5	<i>Cosmos-symbolism</i> (Eliade)	Rumah merupakan refresentasi simbolik dari 3 unsur kosmos, yaitu surga/dunia atas, dunia manusia, dan dunia bawah. Ketiga simbol kosmos ini tersimbolkan melalui atap, ruang-ruang dalam, dan bagian bawah rumah.
6	<i>Social organisation</i> (Durckheim/ Mauss, Rassers; Cunningham)	Menunjukkan adanya klasifikasi simbolik yang meliputi bagian yang suci, tertutup, dan bagian wanita. Konsep simbolik ini sangat berkaitan dengan dimensi makrokosmos.
7	<i>Gender-symbolism</i> (Bourdieu)	Adanya karakteristik yang sangat kuat yang menunjukkan simbol perbedaan jenis kelamin (gender).

(Sumber : diolah dari berbagai sumber, 2011).

Tabel 2.3 Klasifikasi Pembentuk Konsep Arsitektur Vernakular



Berdasarkan terminologi konsep ini maka konsep arsitektur vernakular yang dirumuskan terbentuk atas 3 elemen, yaitu ranah, unsur, dan aspek-aspek vernakularitas.

- **Ranah**

Ranah adalah 1) bidang disiplin, 2) elemen atau unsur yang dibatasi. Pengertian ini digunakan sebagai dasar memahami ranah arsitektur vernakular.

- **Unsur**

Unsur adalah 1) bagian terkecil dari suatu benda, 2) bagian benda, 3) kelompok kecil (dari kelompok yang lebih besar). Unsur dalam konteks arsitektur vernakular merupakan pembahasan yang dapat memperjelas sifat vernakularitas. Bentuk-bentuk dalam arsitektur vernakular memiliki nilai-nilai simbolik karena simbol-simbol mengandung makna dibalik bentuk arsitektur tersebut. Oleh karena itu arsitektur (mikrokosmos) merupakan simbol dari alam semesta (makrokosmos).

Arsitektur sebagai mikrokosmos ditata dan diatur berdasarkan aturan yang ada pada alam semesta. Aturan-aturan itu diwujudkan dalam penataan dan penyusunan fisik area dan ruang, arah orientasi, perbedaan tinggi lantai, aturan-aturan tentang penggunaan arsitektur, dan sebagainya. Rapoport (1977) juga mengemukakan bahwa simbol dan makna arsitektur sangat dipengaruhi oleh faktor budaya dan faktor lingkungan sekitarnya. Faktor lain yang ikut berpengaruh adalah ekonomi, politik, dan sosial.

- **Aspek-aspek vernakularitas**

Aspek adalah 1) penginterpretasian gagasan, masalah, situasi, dan sebagai pertimbangan dari sudut pandang tertentu, 2) sudut pandangan tertentu. Aspek-aspek vernakularitas merupakan aspek-aspek yang menjadi elemen dasar dalam mengkaji sebuah karya arsitektur vernakular. Dari referensi dalam bahasan ini dapat digarisbawahi 3 aspek vernakularitas yaitu aspek teknis, budaya dan lingkungan.

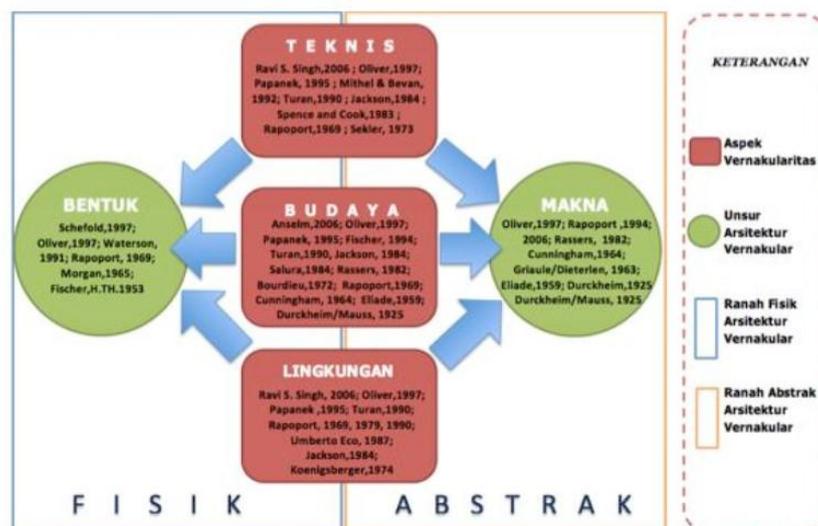


Diagram 2.2 Konsep Arsitektur Vernakular

### 2.8.3. Contoh Bangunan yang Menerapkan Konsep Arsitektur Vernakular

#### a. Kantor Bupati Kampar



Gambar 2.23 Tampak Depan Kantor Bupati Kampar  
Sumber: (kamparkab.go.id, 2016)



Gambar 2.24 Tampak Belakang Kantor Bupati Kampar  
Sumber: (kamparkab.go.id, 2016)

Kantor Bupati Kabupaten Kampar berada di kompleks kantor pemerintah Kabupaten Kampar di Bukit Candika Kota Bangkinang. Kantor Bupati Kampar ini memadukan arsitektur lokal dengan arsitektur modern. Penerapan arsitektur Neo-Vernakular mengambil konsep dari rumah tradisional Kampar yang terlihat jelas pada bentuk bubungan aapnya yang melentik ke arah langit.

#### b. Rumah Joglo Kudus



Gambar 2.25 Rumah Joglo Kudus  
Sumber: (Zikri, 2017)

Rumah Joglo Kudus memiliki "Atap Pencu" dengan bangunan yang didominasi seni ukir empat dimensi (4D) khas Kabupaten Kudus yang merupakan perpaduan gaya dari budaya Jawa (Hindu), Persia (Islam), Cina (Tionghoa) dan Eropa (Belanda). Joglo Kudus hanya memiliki satu pintu.

## 2.9. Studi Literatur

### 2.9.1. Kampung Sapu Lidi, Lembang

Kampung Sapu Lidi dengan konsep *back to nature* ini terletak di jalan Sersan Bajuri, Kompleks Graha Puspa, Cihideung, Lembang, Bandung memiliki area seluas 6 Ha dengan kapasitas pengunjung bisa mencapai seribu orang. Rancangan tempat makan dalam balutan suasana asri dan hijau adalah salah satu yang sangat dipentingkan untuk membuat pengunjung nyaman. Resto dan cafe ini dirancang sedemikian unik yang menyerupai saung-saung di tengah sawah yang diapit perbukitan. Saung dari bahan bambu yang sedikit ditinggikan serta naik ke saung dengan anak tangga dari kayu. Fasilitas penunjang yang dimiliki resto ini seperti galeri seni, resort, kebun stroberi dan pusat oleh-oleh.



Gambar 2.26 Suasana Resort Kampung Sapu Lidi Lembang  
Sumber: (Armetia, 2015)

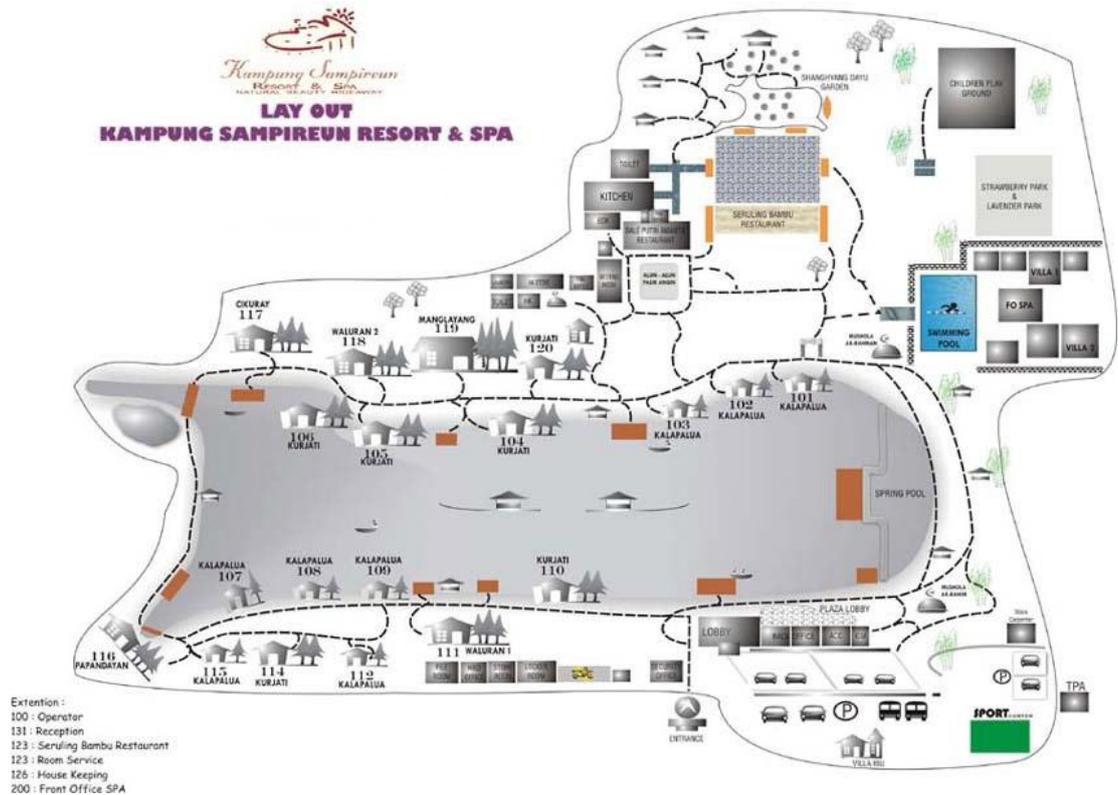
Sistem pelayanan di Sapu Lidi Lembang juga dalam balutan konsep tradisional khas daerah setempat yang sopan dan penuh keramahan. Selain saung-saung, pilihan tempat bersantap di area kolam ikan juga tersedia. Sebuah bangunan pondok kayu dibangun tempat diatas kolam ikan mas. Di pondok kayu ini menghadirkan suasana yang agak berbeda dari saung persawahan. Jika di saung makan dengan duduk lesehan, tetapi di pondok kayu ini tersedia kursi dan meja. Bangunan pondok ini dapat menampung pengunjung dalam jumlah besar, hal yang berbeda dari saung-saung yang hanya berkapasitas kecil atau untuk beberapa orang saja.



Gambar 2.27 Suasana Restoran Kampung Sapu Lidi Lembang  
Sumber: (Mardiana, 2015)

## 2.9.2. Kampung Sampireun, Garut

Gambar 2.28 Layout Kampung Sampireun Garut



Sumber: (Kamaludin, 2016)

Kampung Sampireun yang terletak di jalan Raya Samarang Kamojang KM 4, Ciparay, Sukakarya, Garut ini didesain dengan tema dan suasana perkampungan asli nuansa Sunda. Luas dari kampung ini sendiri sekitar 3,6 Ha dan memiliki 7 mata air yang diresmikan sejak tahun 1999. Asal mula dari nama Kampung Sampireun ini adalah berasal dari nama "situ", dimana yang memiliki arti dari danau, sedangkan Sampireun ini berasal dari Bahasa Indonesia yang memiliki arti tempat singgah. Fasilitas yang tersedia di Kampung Sampireun ini, antara lain,

- Resort
- Spa
- Restaurant Seruling Bambu
- Bale Putri Amantie
- Warung Kopi Kampung
- Taman Sanghyang
- *Meetig room*
- Kolam renang
- *Gift shop*

Salah satu fasilitas yang dimiliki Kampung Sampireun adalah resto dengan nama Restaurant Seruling Bambu. Resto ini juga memiliki fasilitas *meeting room* dapat disewa untuk acara privat seperti perayaan ulangtahun, *gathering*, rapat dan lain-lain dengan berbagai kapasitas, diantaranya,

- 80 kursi (*indoor*)
- 40 kursi (*outdoor/deck*)
- 40 kursi (*outdoor/garden*)
- 40 kursi (*indoor/wing deck*)
- 60 kursi (Amanti Resto)
- 40 kursi (5 gazebo)
- 300 kursi
- 700 *pax standing party*



Gambar 2.29 Fasad Kampung Sampireun Garut  
Sumber: (Kampung Sampireun Official, 2015)

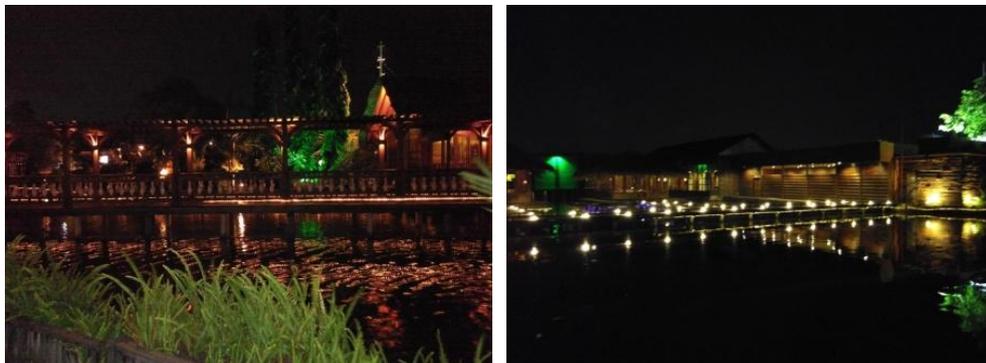


Gambar 2.30 Suasana Kampung Sampireun Garut  
Sumber: (Kampung Sampireun Official, 2015)

## 2.10. Studi Lapangan

### 2.10.1. Kampung Laut Semarang

Kampung Laut Semarang yang terletak di Komplek Puri Maerokoco, Tawang Sari, Semarang Barat merupakan salah satu rumah makan apung serta pemancingan yang didesain dengan konsep gazebo dan lesehan. Didominasi dengan bangunan kayu yang mengambang diatas air memiliki luas  $\pm 4,5$  Ha. Dengan konsep ini tentunya menarik wisatawan. Resto ini menyediakan berbagai menu makanan laut atau *seafood* dan sekarang ditambah dengan menu *western food*, suki, gelato serta terdapat *coffee shop* yang menyediakan berbagai jenis kopi. Beberapa fasilitas yang disediakan adalah area parkir yang luas, *live music*, gazebo apung, pemancingan, *meeting room* berupa *hall*, *batikshop*, perahu sampan yang dapat digunakan untuk berkeliling di sekitar area Kampung Laut, *playground*, mushola, dan toilet tentunya.



Gambar 2.31 Fasad Kampung Laut Semarang  
Sumber gambar: dokumen penyusun

Restoran Kampung Laut ini mampu menampung 800-1000 pengunjung dengan area parkir yang berkapasitas hingga 300 kendaraan. Terdapat dua jenis *meeting room* yaitu ukuran kecil dengan kapasitas 20 orang dan ukuran besar dengan kapasitas 50-100 orang serta hall yang mampu menampung hingga 1000 orang dapat disewa pengunjung untuk mengadakan acara gathering, ulangtahun, reuni, rapat dsb.

Bangunan yang didominasi berbahan kayu ini menggunakan kayu trem besi pada pondasi yang ditancapkan didasar air kemudian dilapisi oleh pralon plastik untuk memperlambat pelapukan akibat terkena air. Balok lantai dan lantai menggunakan kayu ulin yang ditata secara horisontal serta mebel-mebel yang digunakanpun menggunakan kayu Jati Belanda. Untuk bagian atap menggunakan atap genteng dari tanah liat yang kemudian dilapisi oleh tumpukan ijuk yang memberi kesan seperti di "kampung".



Gambar 2.32 Suasana Kampung Laut Semarang  
Sumber gambar: dokumen penyusun

### 2.10.2. Kampung Rawa Ambarawa

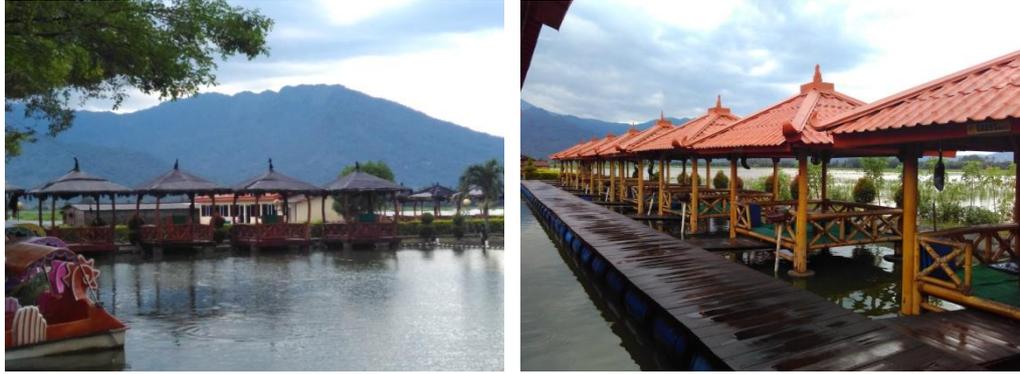
Kampung Rawa Ambarawa yang terletak di Jalan Lingkar Selatan KM 3 Ambarawa, Kabupaten Semarang didirikan oleh Koperasi Simpan Pinjam Artha Prima yang berkerja sama dengan kelompok tani Rawapening yang memiliki luas  $\pm 6$  Ha. Kampung Rawa ini memiliki rumah makan apung, yaitu rumah makan dengan konsep mengapung diatas air yang terletak di tengah-tengah persawahan yang begitu luas. Untuk menuju ke rumah makan apung ini pengunjung harus menggunakan rakit untuk menyebrang. Fasilitas penunjang lainnya adalah kolam pemancingan dan lesehan, wisata permainan air, *live music*, *meeting room*, pusat oleh-oleh, mushola dan juga toilet.



Gambar 2.33 Suasana Kampung Rawa Ambarawa  
Sumber gambar: dokumen penyusun

Pada bangunan resto apung ini mampu menampung 500 pengunjung ditambah 50 buah gazebo yang mengelilingi resto dengan kapasitas masing-masing gazebo adalah 6 orang. Sehingga total kapasitas pengunjung pada area resto apung seluas ini  $\pm 800$  orang. Resto apung ini juga menyediakan *meeting room* dengan kapasitas yang berbeda-beda, diantaranya adalah:

- Pendopo Ageng Dewi Tara dengan kapasitas 200 orang
- Hall Apung dengan kapasitas 250 orang
- Joglo Alit Kumambang dengan kapasitas 100 orang
- Dinning Room Lesehan dengan kapasitas 60 orang
- Lesehan Arjuna dan Semar dengan kapasitas 25 orang



Gambar 2.34 Perspektif Kampung Rawa Ambarawa  
Sumber gambar: dokumen penyusun

## 2.11. Tabel Perbandingan

Tabel 2.4 Perbandingan Studi Literatur dan Studi Lapangan

Aspek Tinjauan	Restoran Kampung Laut Semarang	Resto Apung Kampung Rawa Ambarawa	Restoran Kampung Sapu Lidi Lembang	Restoran Seruling Bambu di Kampung Sampireun Garut
<b>Lokasi</b>	Komplek Puri Maerokoco, Tawang Sari, Semarang Barat	Jalan Lingkar Selatan KM 3 Ambarawa, Kabupaten Semarang	Jalan Sersan Bajuri, Kompleks Graha Puspa, Cihideung, Lembang, Bandung	Jalan Raya Samarang Kamojang KM 4, Ciparay, Sukakarya, Garut
<b>Konsep</b>	Konsep yang diterapkan mengibaratkan seperti kampung yang terapung di atas air.	Konsep yang diterapkan mengapung di atas air di tengah-tengah persawahan yang begitu luas.	Konsep yang diterapkan adalah "back to nature"	Konsep yang diterapkan adalah vernakular, mengadopsi kekhasan daerah setempat.
<b>Fasilitas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pemancingan</li> <li>▪ <i>Meeting room</i></li> <li>▪ <i>Live music</i></li> <li>▪ <i>Batik shop</i></li> <li>▪ <i>Playground</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pemancingan</li> <li>▪ Permainan air</li> <li>▪ <i>Live music</i></li> <li>▪ <i>Meeting room</i></li> <li>▪ Pusat oleh-oleh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Galeri seni</li> <li>▪ Resort</li> <li>▪ Kebun stroberi</li> <li>▪ Pusat oleh-oleh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Resort</li> <li>▪ Spa</li> <li>▪ Bale Putri Amantie</li> <li>▪ Warung kopi</li> <li>▪ Taman Sanghyang</li> <li>▪ <i>Meeting room</i></li> <li>▪ Kolam renang</li> <li>▪ Gift shop</li> </ul>
<b>Luas lahan</b>	± 4,5 Ha	± 6 Ha	± 6 Ha	± 3,6 Ha
<b>Kapasitas</b>	1000 orang	800 orang	1000 orang	600 orang

Kesimpulan:

Berdasarkan perbandingan studi literatur dan studi lapangan diatas, perencanaan **Restoran Apung di Pantai Marina Semarang** jelas menerapkan konsep apung yang mengadopsi kekhasan daerah setempat (vernakularitas). Kapasitas pengunjung restoran ini diambil dari rata-rata antara jumlah terbanyak studi literatur dan studi lapangan yaitu 1000 pengunjung dengan fasilitas sebagai berikut:

- Gazebo Apung
- *Coffee Shop*
- *Meeting room*
- *Stage Performance*
- *Batik Shop*
- *Gift Shop*
- Permainan air

## BAB III

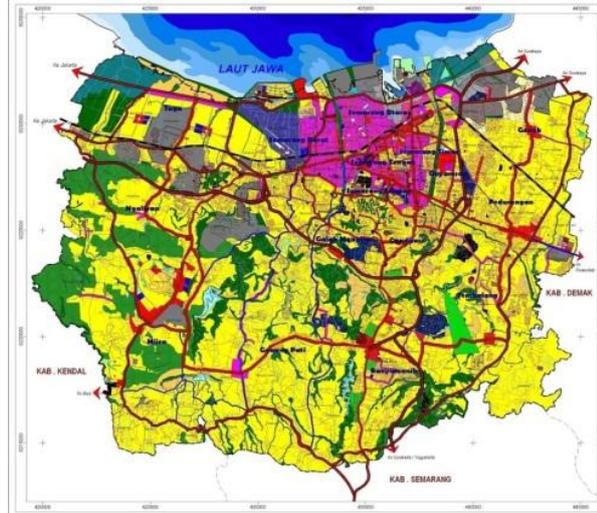
### DATA

#### 3.1. Tinjauan Kota Semarang

##### 3.1.1. Kondisi Fisik Kota Semarang

###### a. Geografis

Gambar 3.1 Peta Kota Semarang



Sumber: DTK Semarang (SewSetyo, 2014)

Secara geografis Kota Semarang terletak berada antara  $110^{\circ} 23' 57'' 79''$  BT dan  $110^{\circ} 27' 70''$  BT; lintang  $6^{\circ} 55' 6''$  LS dan  $6^{\circ} 58' 18''$  LS. Kotamadya Semarang memiliki luas area  $\pm 37.360,947$  m<sup>2</sup>.

Kota Semarang berada di propinsi Jawa Tengah, dengan batas daerah :

- Utara : Laut Jawa
- Timur : Kabupaten Demak
- Selatan : Kabupaten Semarang
- Barat : Kabupaten Kendal

Luas wilayah Kota Semarang adalah 373,7 km<sup>2</sup>, terbagi dalam 16 kecamatan dan 177 kelurahan dengan jumlah penduduk menurut sensus 2002 sebesar 1.350.005 jiwa. Jika ditinjau dalam skala nasional maupun regional, Kota Semarang mempunyai beberapa karakteristik utama, antara lain:

- Semarang berada diantara dua kutub pengembangan utama nasional, yaitu Jakarta dan Surabaya.
- Semarang berada di jalur pantura yang merupakan salah satu jalur utama dalam system transportasi nasional.
- Semarang merupakan pintu gerbang dari daerah-daerah lain yang berada di Propinsi Jawa Tengah.

## b. Klimatologi

Semarang Layaknya daerah-daerah lain di Indonesia, yakni hanya mempunyai 2 iklim karena letaknya berada di area khatulistiwa. Berikut table klimatologis Kota Semarang.

**Tabel 3.1 Keadaan Klimatologis Semarang**

Uraian	Satuan	Angka
Suhu Udara	°C	32
Kecepatan Angin	Knot	4,9
Curah Hujan	Mm	402
Kelembapan	%	72

Sumber: Stasiun Klimatologi Semarang

## c. Geologi

Kondisi Geologi, Kota Semarang yang berupa dataran rendah memiliki jenis tanah berupa struktur pelapukan, endapan, dan lanau yang dalam. Jenis tanah di Kota Semarang meliputi kelompok mediteran coklat tua, latasol coklat tua kemerahan, asosiasi alluvial kelabu, Alluvial Hidromorf, Grumosol kelabu Tua, Latasol Coklat dan Komplek Regosol Kelabu Tua. Kurang lebih 25% wilayah Kota Semarang memiliki jenis tanah mediteran coklat tua. Sedangkan kurang lebih 30% lainnya memiliki jenis tanah latasol coklat tua. Jenis tanah lain yang ada di wilayah Kota Semarang memiliki geologi jenis tanah asosiasi kelabu dan alluvial coklat kelabu dengan luas keseluruhan kurang lebih 22% dari seluruh luas Kota Semarang. Sisanya alluvial hidromorf dan grumosol kelabu tua.

**Tabel 3.2 Penyebaran Jenis Tanah dan Lokasi di Kota Semarang**

No.	Jenis Tanah	Lokasi	% Terhadap Wilayah	Potensi
1.	Mediteran Coklat Tua	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kec. Tugu</li><li>▪ Kec. Semarang Selatan</li><li>▪ Kec. Gunungpati</li><li>▪ Kec. Semarang Timur</li></ul>	30	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tanaman tahunan/keras</li><li>▪ Tanaman Holtikultura</li><li>▪ Tanaman Palawija</li></ul>
2.	Latasol Coklat Tua	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kec. Mijen</li><li>▪ Kec. Gunungpati</li></ul>	26	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tanaman tahunan/keras</li><li>▪ Tanaman holtikultura</li><li>▪ Tanaman Padi</li></ul>
3.	Asosiasi Alluvial	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kec. Genuk</li></ul>	22	Tanaman tahunan

	Kelabu dan Coklat Kekelabuhan	▪ Kec. Semarang Tengah		tidak produktif
4.	Alluvial Hidromorf Grumosol Kelabu Tua	▪ Kec. Tugu ▪ Kec. Semarang Utara ▪ Kec. Genuk ▪ Kec. Mijen	22	▪ Tanaman Tahunan ▪ Tanaman Holtikultura ▪ Tanaman Padi

#### d. Topografi

Secara topografis, Kota Semarang memiliki 2 wilayah yakni Semarang Bawah dan Semarang Atas. Elevasi di Kota Semarang mempunyai ketinggian kurang lebih 0,75m-350m diatas permukaan laut. Bagian utara merupakan daerah pantai dan dataran rendah dengan kemiringan 0%-2%, sedangkan bagian selatan merupakan dataran tinggi dengan kemiringan 2%-4% dan bahkan di beberapa tempat mempunyai kemiringan yang curam atau hamper sekitar 40%.

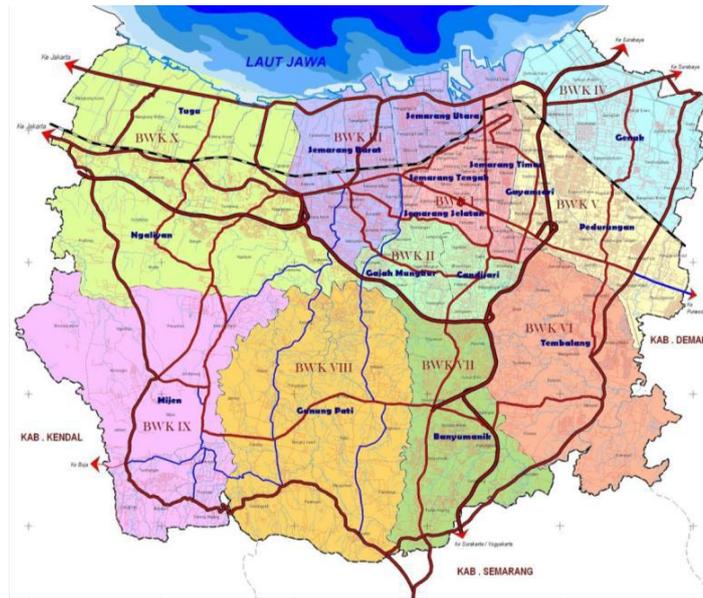
**Tabel 3.3 Topografi Kota Semarang**

No.	Kemiringan Lahan	Luas Wilayah (Ha)	Presentase Luas Wilayah	Wilayah
1.	0-2	15.810,76	42,31%	Kec. Genuk, Pedurungan, Gayamsari, Semarang Timur, Semarang Utara, Tugu, Tembalang Banyumanik dan Mijen.
2.	2-15	13.379,76	35,80%	Kec. Semarang Barat, Semarang Selatan, Candisari, Gajahmungkur, Gunungpati dan Ngaliyan.
3.	15-25	6.080,18	16,27%	Kaligarang dan Kali Kreo (Kec. Gunungpati), sebagian wilayah Kec. Mijen (daerah Wonoplumbon), sebagian wilayah Kec. Banyumanik, dan Kec. Candisari.
4.	25-40	1.138,80	3,05%	
5.	>40	960,50	2,57%	Kec. Banyumanik (sebelah tenggara) dan sebagian wilayah Kec. Gunungpati
Jumlah		37.316	100%	

Sumber: RDTRK Kota Semarang, 2010

e. Tata Guna Lahan

Gambar 3.2 Peta Pembagian BWK Semarang



Sumber: DTK Semarang (SewSetyo, 2014)

Sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031 pasal 10 ayat 1 pembagian Wilayah Kota (BWK) Semarang terdiri atas:

Tabel 3.4 Pembagian Wilayah Kota Semarang

BWK	Luas (Ha)	Wilayah (Kecamatan)	Fungsi Tata Guna Lahan
I	2.223	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semarang Tengah</li> <li>▪ Semarang Timur</li> <li>▪ Semarang Selatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perkantoran</li> <li>▪ Perdagangan barang/jasa</li> </ul>
II	1.320	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Candisari</li> <li>▪ Gajahmungkur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perkantoran</li> <li>▪ Perdagangan barang/jasa</li> <li>▪ Pendidikan Kepolisian</li> <li>▪ Olahraga</li> </ul>
III	3.522	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semarang Barat</li> <li>▪ Semarang Utara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perkantoran</li> <li>▪ Perdagangan barang/jasa</li> <li>▪ Transportasi Udara</li> <li>▪ Transportasi Laut</li> </ul>
IV	2.738	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Genuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Industri</li> <li>▪ Permukiman</li> </ul>
V	2.622	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gayamsari</li> <li>▪ Pedurungan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Permukiman</li> </ul>
VI	4.420	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tembalang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Permukiman</li> <li>▪ Perdagangan</li> <li>▪ Pendidikan</li> </ul>

VII	2.509	▪ Banyumanik	▪ Permukiman ▪ Perkantoran Militer
VIII	5.399	▪ Gunungpati	▪ Permukiman ▪ Pendidikan ▪ Pertanian ▪ Konservasi
IX	6.213	▪ Mijen	▪ Kantor Pelayanan Publik
X	6.393	▪ Ngaliyan ▪ Tugu	▪ Permukiman ▪ Industri ▪ Hutan

Sumber: DTK Semarang (SewSetyo, 2014)

### 3.1.2. Kondisi Non Fisik Kota Semarang

#### a. Kependudukan

Pada akhir 2001 jumlah penduduk Kota Semarang mencapai 1.329.668 jiwa yang terdiri dari 671.316 pria dan 658.352 wanita. Jumlah usia produktif cukup besar, mencapai 70% dari jumlah penduduk. Ini menunjukkan potensi tenaga kerja dan segi kualitas amat besar, sehingga kebutuhan tenaga kerja bagi mereka yang tertarik menanamkan investasinya disini tidak menjadi masalah lagi. Sementara itu, mata pencaharian penduduk tersebut tersebar pada pegawai negeri, sektor industry, ABRI, petani, buruh tani, pengusaha, pedagang, angkutan dan selebihnya pensiunan.

Dari aspek pendidikan, bahwa rata-rata anak usia sekolah di Kota Semarang dapat melanjutkan hingga batas wajar Sembilan tahun, bahkan tidak sedikit yang lulus SMA dan Sarjana. Meskipun masih ada sebagian yang tidak mengenyam pendidikan formal, namun demikian dapat dicatat bahwa tahun 2001 penduduk Kota Semarang telah bebas dan 3 buta (buta aksara, buta angka dan buta pengetahuan dasar). Dengan komposisi struktur pendidikan demikian ini cukup mendukung perkembangan Kota Semarang, apalagi peningkatan kualitas penduduk yang selalu mendapat prioritas utama di dalam upaya peningkatan kesejahteraan.

Dalam kurun waktu 5 tahun (1998-2001), kepadatan penduduk cenderung naik seiring dengan kenaikan jumlah penduduk. Di sisi lain, penyebaran penduduk di masing-masing kecamatan belum merata. Di wilayah Kota Semarang, tercatat kecamatan Candisari sebagai wilayah terpadat dengan angka kepadatan 14.089 jiwa/km<sup>2</sup>, sedangkan kecamatan Mijen merupakan wilayah yang kepadatannya paling rendah yaitu 625 jiwa/km<sup>2</sup>.

**Tabel 3.5 Jumlah Penduduk Per Kecamatan Tahun 2001**

No.	Kecamatan	Luas (KM <sup>2</sup> )	Penduduk	
			Jumlah	Kepadatan
1.	Mijen	62,15	38.843	624
2.	Gunung Pati	53,99	58.130	1.076
3.	Banyumanik	25,13	106.834	4.251
4.	Gajah Mungkur	8,53	58.482	6.856
5.	Semarang Selatan	8,48	84.103	9.917
6.	Candisari	5,56	78.336	14.089
7.	Tembalang	44,20	106.090	2.400
8.	Pedurungan	19,85	141.695	7.138
9.	Genuk	27,38	63.904	2.333
10.	Gayamsari	6,36	64.104	10.079
11.	Semarang Timur	7,70	84.044	10.914
12.	Semarang Utara	10,46	122.929	11.752
13.	Semarang Tengah	6,05	76.810	12.695
14.	Semarang Barat	23,87	148.753	6.231
15.	Tugu	31,29	24.400	779
16.	Ngaliyan	32,07	92.548	2.885
Total		373,70	1.350.005	3.613

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Semarang, 2001

#### b. Potensi Kota Semarang

Kota Semarang yang merupakan jantung dari provinsi Jawa Tengah ternyata mengalami dinamika kota yang lebih signifikan daripada kota lain di sekitar Kota Semarang. Sebagai salah satu kota metropolitan, Semarang dapat disejajarkan dengan ibukota provinsi lain seperti Surabaya, Bandung, ataupun Jakarta. Tiap-tiap kota di Indonesia pada umumnya mempunyai karakteristik yang bisa membedakan antara kota satu dengan kota yang lain. Hal ini juga tercermin pada kota yang satu ini, yaitu Kota Semarang.

- Adanya jalur arteri primer antar provinsi di bagian utara (jalur pantura) yang melalui Kota Semarang merupakan potensi yang dapat mendukung pertumbuhan Kota Semarang. Letaknya yang berada di pesisir utara Jawa merupakan akses utama dari lalu lintas antar provinsi di Jawa. Sehingga keberadaannya memang sangat vital, terutama sebagai jalur transportasi dan pergerakan barang dari Jakarta ke Surabaya yang pasti akan melalui Kota

Semarang. Dari potensi ini sebenarnya ada hambatan yang perlu ditanggulangi yaitu adanya banjir di beberapa lokasi di sepanjang jalur pantura sehingga dapat menghambat pergerakan barang dan manusia yang efeknya dapat menghambat perkembangan Kota Semarang.

- Adanya pelabuhan Tanjung Emas yang merupakan potensi tersendiri bagi Kota Semarang, yang dapat digunakan sebagai pelabuhan bagi perdagangan antar kota-kota besar di Indonesia, terutama untuk wilayah Kalimantan.
- Adanya Bandar Udara Ahmad Yani di Kalibanteng Semarang yang merupakan pelabuhan udara dengan pelayanan Internasional, dengan fasilitas terminal atau landasan yang mampu menampung kebutuhan penumpang dan pendaratan pesawat berbadan besar. Bandara ini mampu mengakomodasi kebutuhan transportasi udara masyarakat Semarang.
- Kota Semarang merupakan simpul pergerakan bagi wilayah atau kota-kota Jawa Tengah bagian Selatan, khususnya di sekitar kawasan Joglosemar.

**c. Potensi Bagian Wilayah Kota (BWK) Semarang**

Kota Semarang terbagi menjadi sepuluh Bagian Wilayah Kota (BWK) yang masing-masing memiliki potensi yang berbeda. Perbedaan potensi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor alami dan faktor buatan. Faktor alami mencakup segala keadaan alamiah bagian tersebut misalnya kontur. Sedangkan faktor buatan yang mempengaruhi perbedaan potensi dalam tiap bagian yaitu kondisi wilayah yang terjadi akibat dari perbuatan manusia, misalnya adanya *open space* yang memang sudah ada dari dulu, adanya kawasan konservasi dan lainnya. Potensi masing-masing BWK Semarang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.6 Potensi Bagian Wilayah Kota (BWK) Semarang**

No.	BWK	Kecamatan	Potensi
1.	I	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semarang Tengah</li> <li>▪ Semarang Timur</li> <li>▪ Semarang Selatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wilayah sentral/pusat kota Semarang</li> <li>▪ Memiliki konektivitas tinggi terhadap wilayah lain</li> <li>▪ Kondisi tanah baik untuk daerah terbangun</li> <li>▪ Pusat kegiatan pelayanan kota</li> <li>▪ Terdapat kawasan Kota Lama sebagai kawasan bangunan konservasi</li> </ul>

2.	II	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gajahmungkur</li> <li>▪ Candisari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lokasi strategis dalam menghubungkan pusat kota dengan daerah pinggiran kota</li> <li>▪ Pusat pendidikan tinggi skala regional</li> <li>▪ Kawasan khusus militer skala regional</li> <li>▪ Kawasan olahraga rekreasi skala regional</li> </ul>
3.	III	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semarang Barat</li> <li>▪ Semarang Utara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pusat kegiatan transportasi (bandara Ahmad Yani, pelabuhan tanjung Emas, stasiun kereta api Tawang dan Poncol)</li> <li>▪ Kawasan rekreasi skala regional (PRPP, Museum Ronggowarsito, Pantai Marina)</li> </ul>
4.	IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Genuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lereng landai, sesuai untuk kegiatan permukiman dan perkotaan lain</li> <li>▪ Pengembangan daerah industri</li> <li>▪ Dekat dengan pelabuhan laut dan terminal induk</li> <li>▪ Terdapat lahan tambak, potensi pengembangan perikanan darat</li> </ul>
5.	V	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gayamsari</li> <li>▪ Pedurungan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kelerengan relatif landai</li> <li>▪ Cocok untuk dikembangkan permukiman, pendidikan, kesehatan, perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Aksesibilitas tinggi</li> <li>▪ Dilalui jalur transportasi regional</li> <li>▪ Berpotensi didirikan terminal</li> </ul>
6.	VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tembalang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pusat kegiatan pendidikan skala regional</li> <li>▪ Pengembangan kegiatan permukiman</li> <li>▪ Topografi berbukit (potensi <i>view</i>)</li> <li>▪ Dilewati jalan arteri primer dan arteri sekunder</li> <li>▪ Dekat dengan pusat pengembangan Pedurungan dan Peterongan</li> </ul>
7.	VII	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Banyumanik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pintu gerbang kota Semarang dari arah selatan</li> <li>▪ Dilalui jalan arteri primer dan arteri sekunder yang merupakan jalur utama</li> </ul>

			<p>kota Semarang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dekat dengan pusat pendidikan kecamatan Tembalang</li> <li>▪ Sub terminal Banyumanik menimbulkan potensi kutub pertumbuhan BWK VII bagian selatan</li> <li>▪ Adanya kawasan rekreasi panorama kota Semarang bawah</li> <li>▪ Topografi berbukit dan iklim sangat potensial sebagai pengembangan kawasan permukiman</li> </ul>
8.	VIII	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gunung Pati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sebagai wilayah penyangga kaitannya dengan perlindungan lingkungan</li> <li>▪ Wilayah desa-kota dengan kegiatan utama pertanian, berpotensi sebagai kawasan produksi bahan pangan</li> <li>▪ Adanya pendidikan skala regional</li> <li>▪ Berpotensi sebagai kawasan isian untuk suplai air tanah</li> <li>▪ Sumber daya pertanian mendorong pertumbuhan ekonomi perkotaan</li> <li>▪ Potensi untuk mengembangkan pariwisata alam dan pariwisata argo</li> </ul>
9.	IX	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mijen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Potensi sebagai wilayah tangkapan dan simpul distribusi hasil pertanian</li> <li>▪ Sebagai wilayah cadangan pengembangan kota Semarang</li> <li>▪ Sesuai untuk kegiatan pertanian</li> <li>▪ Pengembangan argo bisnis dan argo industry</li> <li>▪ Potensial sebagai kawasan isian untuk suplai kebutuhan air tanah</li> <li>▪ Potensi untuk pengembangan pariwisata argo</li> </ul>
10.	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ngaliyan</li> <li>▪ Tugu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pintu gerbang kota Semarang dari arah Barat</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Potensi perkembangan kegiatan industri</li> <li>▪ Berperan dalam menghubungkan kota Semarang dengan Boja sebagai hinterland</li> </ul>
--	--	--	---

Sumber: RTRW/RDTRK Kota Semarang tahun 2000-2010

Berdasarkan rencana arah kebijakan tata ruang kota, maka wilayah pengembangan yang sesuai untuk dibangun restoran di Semarang adalah Bagian Wilayah Kota III. BWK III ini merupakan wilayah yang menjadi pusat kegiatan transportasi baik transportasi darat, udara maupun laut, sehingga merupakan jalur keluar masuk wisatawan. Wilayah ini merupakan jalur pantura yang utaranya berbatasan langsung pada Laut Jawa. Hal ini dapat berpotensi untuk diadakannya restoran berkonsep mengapung diatas air untuk meningkatkan wisata di Pantai Marina yang merupakan batas Laut Jawa dengan BWK III Kota Semarang.

#### d. Statistik Pariwisata

Kinerja pembangunan pada pelayanan urusan pariwisata selama periode 2005-2009 pada masing-masing indikator sebagaimana tabel berikut

**Tabel 3.7 Aspek Pelayanan Umum dalam Bidang Pariwisata**

No.	Indikator	Tahun				
		2005	2006	2007	2008	2009
1.	Kunjungan wisata	1.141.323	1.255.005	1.457.554	1.465.105	1.633.042
2.	Kontribusi sektor pariwisata terhadap PDRB	0,18%	0,18%	0,18%	0,18%	0,18%

Sumber: Produk Domestik Regional Bruto 2008, BPS Kota Semarang

Kunjungan wisatawan terus mengalami kenaikan. Pada tahun 2005 sebanyak 1.141.323 wisatawan meningkat menjadi 1.633.042 wisatawan pada tahun 2009. Keadaan ini tercipta karena semakin banyaknya event kegiatan pariwisata maupun kegiatan bisnis. Kunjungan wisata akan terus meningkat seiring dengan membaiknya kualitas sarana prasarana, obyek maupun destinasi wisata yang menarik dan terintegrasi.

#### e. **Potensi Kuliner Kota Semarang**

Menurut catatan sejarah, **Semarang** sudah dikenal sebagai kota pelabuhan dan perdagangan yang berpengaruh di pulau Jawa sejak berabad-abad silam. Banyak pedagang dari berbagai negara datang melalui **kota pelabuhan** ini. Pedagang-pedagang dari Gujarat, India, Eropa, China, Timur Tengah dan Melayu pernah menyambanginya. Ada banyak motif, misalnya untuk berdagang, mencari rempah-rempah hingga misi penyebraran agama.

Rekam jejak peninggalan bangsa-bangsa asing masih jelas terlihat dipenjur **kota Semarang**. Mulai dari **Kawasan Kota Lama** yang merupakan peninggalan bangsa Eropa, **Kawasan Pekojan** atau biasa disebut **Kampung Koja** yang merupakan basis masyarakat muslim India. Selain itu juga ada **Kampung Melayu** yang merupakan pusat kegiatan masyarakat Melayu Arab, dan **Kawasan Pecinan** di Gang Lombok yang di dominasi warga keturunan Tionghoa.

Kedatangan bangsa asing juga membawa pengaruh terhadap budaya lokal lewat proses akulturasi budaya. Mulai dari arsitektur bangunan, tata kota, kesenian tradisional hingga makanan. Salah satu hasil perkawinan budaya ini menghasilkan seni kuliner blasteran yang tampil degan bentuk dan cita rasa yang unik. Banyak sekali tempat makan di Semarang yang menyajikan menu hasil kawin silang yang sudah melegenda.

Contoh masakan hasil kawin silang yang terkenal di Semarang misalnya **Lunpia** yang merupakan hasil perkawinan seni kuliner China-Jawa. **Galantin** (galantine), dan Krokot (produk silang Indo-Belanda). Sementara itu dikawasan Pekojan dan Kampung Melayu, masyarakat muslim lebih suka menyantap bubur sambal dan kurma saat berbuka puasa yang merupakan perpaduan budaya lokal Jawa - Timur Tengah. Selain itu, Semarang juga punya makanan dengan selera tradisional yang menggoda, misalnya Soto Semarang, Nasi Pecel, Nasi Ayam, Jamu Jun, Wedang Sekoteng, **Wedang Ronde**, Wedan Kacang, Ganjel Rel dll.

## 3.2. Tinjauan Pantai Marina

### 3.2.1. Kondisi Fisik Pantai Marina

Pantai Marina terletak di daerah BWK III, kecamatan Semarang Barat dimana letaknya sangat strategis tidak jauh dari pusat kota dan diperuntukkan sebagai kawasan industri dan pariwisata. Pencapaian menuju ke lokasi cukup mudah, didukung dengan jalur pantura sebagai akses pencapaian dari dalam kota. Dewasa ini Kawasan Pantai Marina juga telah tersedia fasilitas-fasilitas pendukung yang dapat menunjang kebutuhan wisatawan untuk rekreasi.

## 3.3. Pemilihan Lokasi dan Tapak

### 3.3.1. Pemilihan Lokasi

Untuk menentukan lokasi bangunan *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang*, maka perlu diperhatikan sifat atau karakteristik kegiatan=kegiatan yang ada pada bangunan tersebut yang bersifat komersial dengan kegiatan utama komersial dan jasa dengan sasaran pengunjungnya adalah wisatawan yang berkunjung ke kota Semarang.

Terlepas dari pertimbangan diatas, daya tarik lokasi menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan lokasi, mengingat fungsi yang ditawarkan bersifat mengundang dan mengandung unsur hiburan.

Selain itu, bangunan *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* juga menuntut kemudahan aksesibilitas dari tempat kedatangan wisatawan.

### 3.3.2. Persyaratan Lokasi

#### Kriteia pendekatan lokasi

Memilih tempat yang strategis untuk direncanakannya sebuah bangunan restoran haruslah memiliki lokasi yang memenuhi syarat dan kebutuhan untuk diadakannya fasilitas tersebut. Faktor-faktor yang banyak mempengaruhi adalah keramaian dan kuantitas kebutuhan pengunjung.

Untuk menentukan lokasi *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang*, maka perlu diperhatikan sifat atau karakteristik kegiatan-kegiatan yang ada pada bangunan tersebut yang bersifat komersial dengan kegiatan utama pariwisata, serta pemakai bangunan.

Adapun persyaratan-persyaratan yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- a. Dari segi peruntukkan lahan/tata guna lahan

Sebagai bangunan yang bersifat komersial, maka *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* perlu berada di lokasi yang tata guna lahannya diperuntukkan untuk fasilitas industri dan pariwisata.

- b. Dari segi aksesibilitas  
Lokasi harus mempertimbangkan kemudahan pencapaian baik dari dalam maupun luar kota. Hal ini berkaitan dengan kualitas jalan, faktor keamanan terhadap kecelakaan dan arus sirkulasi kendaraan dengan pencapaian yang tidak mengganggu tapak.
- c. Dari segi lingkungan  
Lokasi perlu memiliki fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung bangunan yang bersifat komersial, yaitu strategis terhadap kedatangan wisatawan, yang meliputi daerah bandara, pelabuhan dan stasiun serta mempunyai nilai *prestise* yang tinggi.
- d. Dari segi utilitas kota  
Lokasi harus memiliki kelengkapan infrastruktur kota, yaitu jaringan air bersih, listrik dan pembangunan air kotor untuk menunjang kegiatan bangunan.
- e. Kenyamanan dan daya tarik lokasi  
Karena bangunan ini bersifat komersial dengan sasaran konsumen wisatawan, maka diperlukan tempat yang nyaman dan menarik sehingga wisatawan menjadi tertarik untuk datang.
- f. Kondisi topografi dan space yang tersedia  
Bangunan *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* ini memerlukan lahan yang relatif luas serta memungkinkan keluar masuk kendaraan besar maupun kecil yang mengangkut pengunjung maupun barang.

Berdasarkan persyaratan tersebut, maka dipilih tiga lokasi alternatif untuk penempatan bangunan *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* yang terletak di kawasan Pantai Marina.



Gambar 3.3 Lokasi Ketiga Alternatif Tapak  
Sumber: Google Earth

- Alternatif Tapak I



Gambar 3.4 Alternatif Tapak I

Sumber: Google Earth

Secara administratif, alternatif tapak I terletak di Jalan Anjasmoro Tawang Mas, Komplek Puri Maerokoco, Semarang dengan luas 44.944 m<sup>2</sup> dan memiliki batas-batas:

Utara : Taman Maerokoco

Timur : Jalan lingkungan

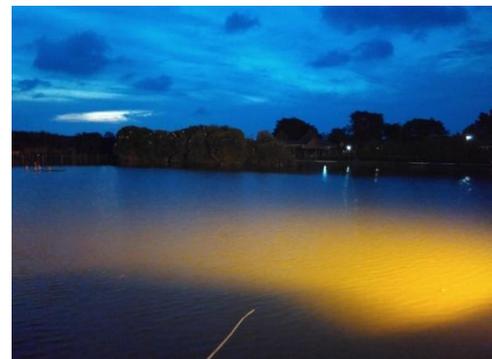


Gambar 3.5 Batas Utara & Timur Alternatif Tapak I

Sumber: Dokumen Penyusun

Selatan : Jalan Raya Puri Anjasmoro

Barat : Perairan Tambak



Gambar 3.6 Batas Selatan & Barat Alternatif Tapak I

Sumber: Dokumen Penyusun

### **Kelebihan Tapak**

- Tapak berada di kawasan wisata Pantai Marina Semarang
- Tapak terdiri dari daratan dan perairan tambak.
- Tersedia fasilitas-fasilitas penunjang di sekitar tapak diantaranya Taman Puri Maerokoco, PRPP, sekolah Terang Bangsa, dan beberapa perkantoran.
- Pencapaian ke tapak sangat mudah karena termasuk klasifikasi jalan arteri sekunder.
- Memiliki akses langsung ke proyek pengembangan Bandara Ahmad Yani Semarang.
- *View* sekitar tapak yang ditawarkan menghadap perairan.

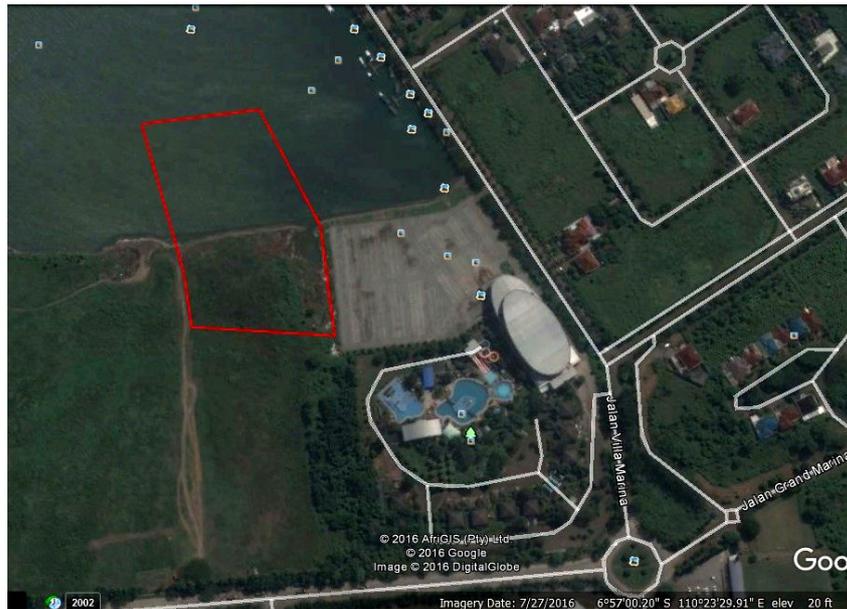
### **Kekurangan Tapak**

- Tapak tidak langsung berbatasan dengan Laut Jawa, sehingga *view* tidak langsung terbuka ke arah laut.
- Jika terjadi hujan sangat deras akses jalan yang dilewati menggenang air rob/banjir.

### **Potensi Tapak**

- Dengan adanya akses langsung dari bandara Ahmad Yani memudahkan wisatawan mencapai Restoran Apung ini.
- Konsep apung dan memilih makanan khas Semarang yang ditawarkan dapat menambah tujuan wisata Kota Semarang.

- Alternatif Tapak II



Gambar 3.7 Alternatif Tapak II  
Sumber: Google Earth

Secara administratif, alternatif tapak II terletak di Jalan Puri Anjasmoro Blok F1, Semarang dengan luas 34.6014 m<sup>2</sup> dan memiliki batas-batas:

Utara : Laut Jawa

Timur : Marina Convention Center



Gambar 3.8 Batas Utara & Timur Alternatif Tapak II  
Sumber: Dokumen Penyusun

Selatan : Jalan Raya Puri Anjasmoro

Barat : Lahan Kosong



Gambar 3.9 Batas Selatan & Barat Alternatif Tapak II  
Sumber: Dokumen Penyusun

### **Kelebihan Tapak**

- Tapak berada disamping Marina Convention Center.
- Tapak berbatasan langsung dengan Laut Jawa.
- Pencapaian ke tapak sangat mudah karena termasuk klasifikasi jalan arteri sekunder.
- *View* sekitar tapak yang ditawarkan langsung menghadap laut.

### **Kekurangan Tapak**

- Mudah terkena abrasi karena langsung terkena ombak laut.
- Jika terjadi hujan sangat deras akses jalan yang dilewati menggenang air rob/banjir.

### **Potensi Tapak**

- Letaknya yang berdampingan dengan Marina Convention Center dapat menunjang pengunjung restoran.

- Alternatif Tapak III



Gambar 3.10 Alternatif Tapak III  
Sumber: Google Earth

Secara administratif, alternatif tapak III terletak di Jalan Puri Anjasmoro, Semarang dengan luas 41.6675 m<sup>2</sup> dan memiliki batas-batas:

Utara : Perairan tambak

Timur : Jalan lingkungan



Gambar 3.11 Batas Utara & Timur Alternatif Tapak III  
Sumber: Dokumen Penyusun

Selatan : Lahan kosong

Barat : Lahan kosong



Gambar 3.11 Batas Selatan & Barat Alternatif Tapak III  
Sumber: Dokumen Penyusun

### **Kelebihan Tapak**

- Tapak terdiri dari daratan dan perairan tambak.
- Tersedia fasilitas-fasilitas penunjang di sekitar tapak diantaranya Marina Convention Center dan proyek perumahan pinggir pantai.
- *View* sekitar tapak yang ditawarkan menghadap perairan.

### **Kekurangan Tapak**

- Tapak tidak langsung berbatasan dengan Laut Jawa, sehingga *view* tidak langsung terbuka ke arah laut.
- Pencapaian ke tapak cukup jauh dari jalan utama, hanya terdapat jalan (belum mengalami perkerasan) selebar 3 meter untuk akses ke tapak.

### **Potensi Tapak**

- Dengan adanya fasilitas Marina Convention Center dan proyek perumahan pinggir pantai dapat menunjang pengunjung restoran.

## **BAB IV**

### **PENDEKATAN PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Pendekatan program dasar perencanaan dan perancangan adalah sebagai acuan untuk penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan “**Restoran Apung di Pantai Marina Semarang**”. Dengan melakukan pendekatan ini diharapkan dalam perancangan “**Restoran Apung di Pantai Marina Semarang**”, akan lebih mendekati kelayakan dalam memenuhi persyaratan dan pembangunan sebuah restoran.

#### **4.1. Pendekatan Aspek Fungsional**

##### **4.1.1. Pendekatan Pelaku Aktivitas**

Pengguna bangunan restoran ini adalah mereka yang secara langsung melakukan aktivitas dan terlibat dalam sebuah interaksi antar pelaku aktivitas lainnya dalam bangunan ini. Berdasarkan hasil studi banding dan studi literatur, pelaku aktivitas yang terdapat di restoran ini dikelompokkan menjadi:

##### **a. Kelompok Kegiatan Pengunjung**

Kelompok kegiatan pengunjung merupakan kegiatan utama dalam sebuah restoran. Kegiatan yang dilakukan adalah menikmati makanan lokal Semarang yang dihidangkan oleh restoran. Pengunjung merupakan masyarakat umum maupun wisatawan yang berkunjung ke kota Semarang.

##### **b. Kelompok Kegiatan Pengelola**

Meliputi kegiatan pengelolaan yang dilakukan oleh pihak pengelola dengan para staf untuk mengelola dan mengembangkan usaha restoran tersebut dalam suatu ikatan kerjasama yang baik demi tercapainya tujuan bersama.

##### **c. Kelompok Kegiatan Servis**

Kelompok kegiatan servis adalah kegiatan yang menunjang bangunan restoran secara keseluruhan. Kelompok kegiatan ini merupakan pekerja *full time* dan *part time*, termasuk juga resepsionis yang memberikan informasi kepada pengunjung.

##### **d. Kelompok Kegiatan Hiburan**

Kelompok kegiatan hiburan merupakan kegiatan yang dapat menunjang daya tarik pengunjung dalam sebuah restoran. Kegiatan tersebut dilakukan oleh pekerja seni yang menghibur pengunjung.

##### **e. Kelompok Kegiatan Komersial**

Kelompok kegiatan komersial adalah kegiatan komersial yang menunjang pemasukan restoran. Kegiatan tersebut diantaranya penjualan oleh-oleh khas Semarang, seperti Batik khas Semarang, dan makanan ringan khas Semarang.

#### 4.1.2. Pendekatan Kelompok Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

##### a. Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Pengunjung

No.	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Pengunjung	Mencari informasi mengenai restoran (reservasi tempat, waktu beroperasi restoran, dll).	Lobby
		Menunggu <i>Waiting list</i>	
		Makan dan minum	Ruang makan Gazebo
		Mengadakan pertemuan	<i>Meeting room</i>
		Membeli oleh-oleh	Batik <i>Shop</i> <i>Gift Shop</i>
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pengunjung

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Kelompok Kegiatan Pengunjung  
Sumber: Analisa Penyusun

##### b. Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Pengelola

No.	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Pemilik Restoran	Mengontrol seluruh kegiatan yang sedang berlangsung dalam restoran.	Semua ruang
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pengelola
2.	Manager	Mengatur jalannya kegiatan restoran.	Ruang kerja
		Makan dan minum	Pantry
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pengelola
3.	Kasir	Melakukan transaksi dengan pengunjung	Ruang kasir/ kassa
		Makan dan minum	Pantry
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pengelola

4.	Resepsionis	Memberikan informasi kepada pengunjung	Lobby
		Makan dan minum	Pantry
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pegawai

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Kelompok Kegiatan Pengelola  
Sumber: Analisa Penyusun

**c. Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Servis**

No.	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Koki	Memasak menu makanan untuk pengunjung	Dapur basah
		Mempersiapkan makanan sebelum diambil oleh pelayan	Dapur kering
		Mengambil bahan makanan	Gudang bahan makanan
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pegawai
2.	<i>Coffee maker</i>	Membuat minuman untuk pengunjung	Dapur kering
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pegawai
3.	Pelayan	Melayani pengunjung	Ruang makan
		Mengambil makanan yang akan disajikan ke pengunjung	Dapur kering
		Makan dan minum	Pantry
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pegawai
4.	Kurir	Mengambil makanan yang akan diantar ke pelanggan	Dapur kering
		Makan dan minum	Pantry
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory

		Memarkirkan kendaraan	Area parkir kurir
5.	<i>Steward</i>	Membersihkan seluruh area restoran	Semua ruang
		Mencuci peralatan makan	Ruang cuci
		Makan dan minum	Pantry
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Menyimpan barang	Gudang
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pegawai
6.	<i>Security</i>	Menjaga keamanan restoran	Semua ruang
			Pos jaga
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pegawai

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Kelompok Kegiatan Servis  
Sumber: Analisa Penyusun

#### d. Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Hiburan

No.	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Pekerja seni	Menghibur pengunjung	<i>Stage performance</i>
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pengunjung

Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Kelompok Kegiatan Hiburan  
Sumber: Analisa Penyusun

#### e. Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Komersial

No.	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Penjual batik	Menjual batik khas Semarang	<i>Batik shop</i>
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pengunjung
2.	Penjual oleh-oleh	Menjual oleh-oleh (makanan dan <i>souvenir</i> ) khas Semarang	<i>Gift shop</i>
		Beribadah	Mushola
		Kegiatan metabolisme	Lavatory
		Memarkirkan kendaraan	Area parkir pengunjung

Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Kelompok Kegiatan Komersial  
Sumber: Analisa Penyusun

### 4.1.3. Pendekatan Pola Sirkulasi Kegiatan Pelaku

Pola sirkulasi yang terjadi pada Restoran Apung di Pantai Marina ini melibatkan seluruh pelaku kegiatan yang ada di dalam bangunan. Pola sirkulasi dari berbagai pelaku aktivitas dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Sirkulasi Pengunjung

- Kegiatan Utama

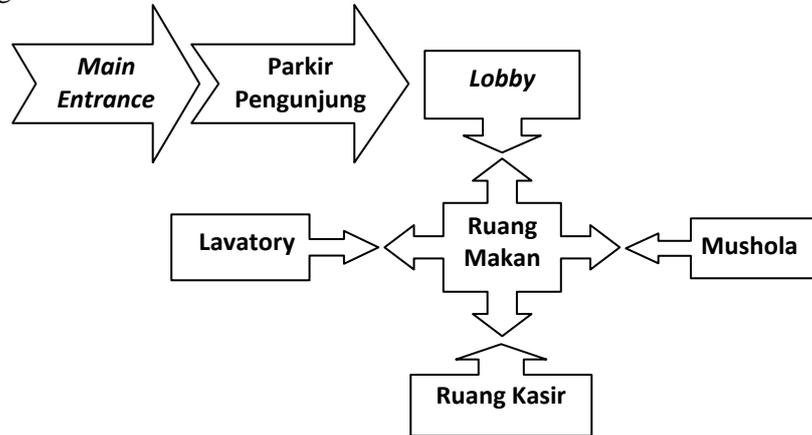


Diagram 4.1 Sirkulasi Kegiatan Utama Pengunjung Restoran  
Sumber: Analisa Penyusun

- Kegiatan Sekunder

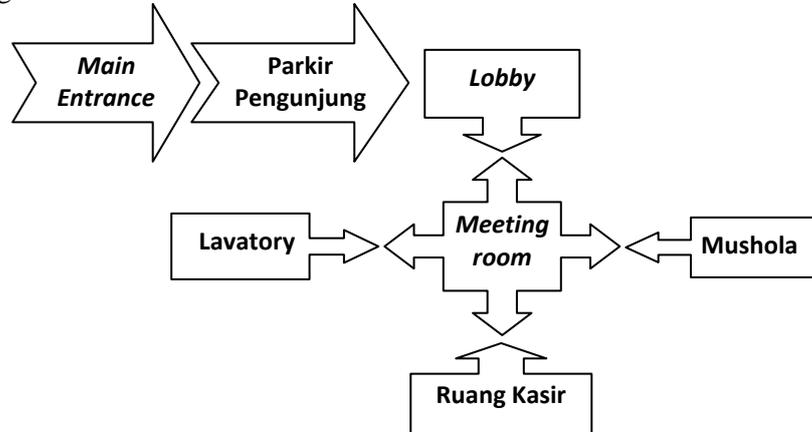


Diagram 4.2 Sirkulasi Kegiatan Sekunder I Pengunjung Restoran  
Sumber: Analisa Penyusun

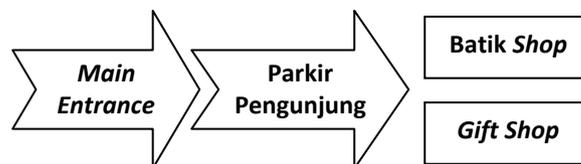


Diagram 4.3 Sirkulasi Kegiatan Sekunder II Pengunjung Restoran  
Sumber: Analisa Penyusun

**b. Sirkulasi Pengelola**

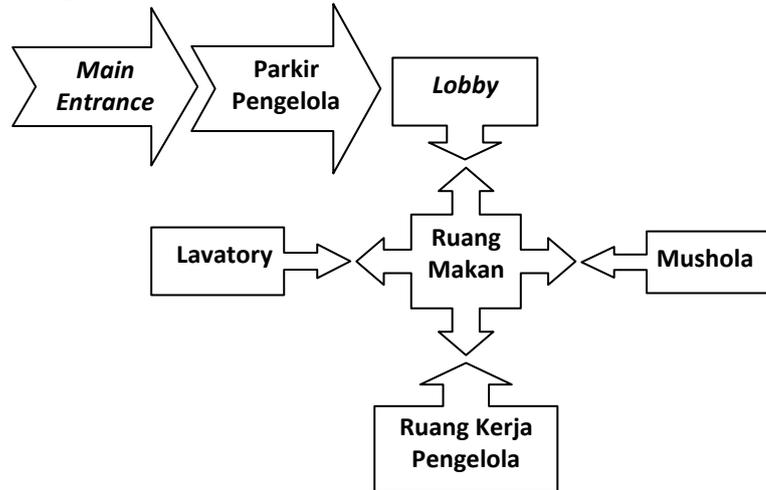


Diagram 4.4 Sirkulasi Pengelola Restoran  
Sumber: Analisa Penyusun

**c. Sirkulasi Servis**

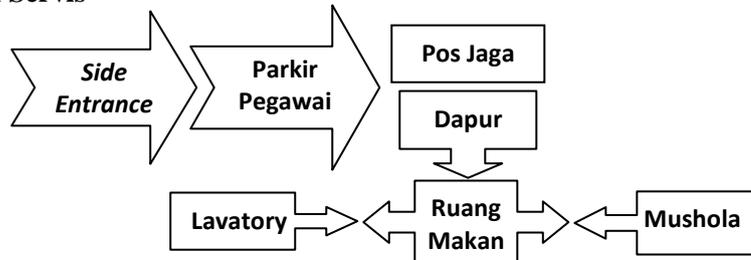


Diagram 4.5 Sirkulasi Servis Restoran  
Sumber: Analisa Penyusun

**d. Sirkulasi Pelaku Hiburan**

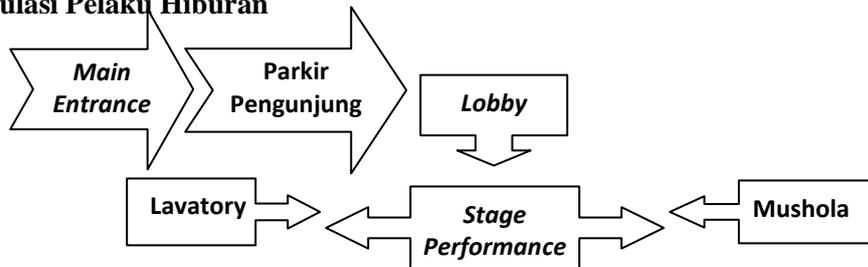


Diagram 4.6 Sirkulasi Hiburan Restoran  
Sumber: Analisa Penyusun

**e. Sirkulasi Pelaku Komersial**

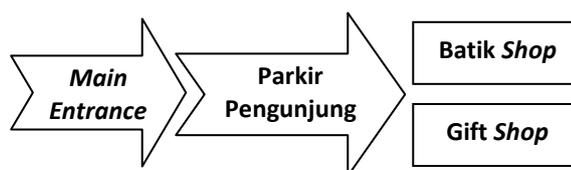


Diagram 4.7 Sirkulasi Komersial Restoran  
Sumber: Analisa Penyusun

#### 4.1.4. Pendekatan Perhitungan Besaran Ruang

##### a. Pendekatan Besaran Ruang

Untuk pendekatan yang digunakan untuk perhitungan besaran dan luasan masing-masing ruangan dapat digunakan perhitungan atau menggunakan standar yang sudah ada, diantaranya:

- Joseph de Chiara & John Callender, 1973, *Time Server Standards for Building Types*, Mc Graw Hill, New York (**TS**)
- Ernst Neufert, 1992, *Data Arsitek* jilid 1 dan 2, Erlangga, Semarang (**DA**)
- Peraturan Daerah Kota Semarang tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota (**PD**)
- Studi Ruang Analisa (**SR**)
- Syarat dan Tahapan Waralaba (**WL**)

Sedangkan standar sirkulasi/ *flow area* berdasarkan *Time Server Standard for Building Types*, 2<sup>nd</sup> Edition yang digunakan, yaitu:

- 5%-10% : standar minimum sirkulasi
- 20% : standar kebutuhan keleluasaan sirkulasi
- 30% : tuntutan kenyamanan fisik
- 40% : tuntutan kenyamanan psikologis
- 50% : tuntutan spesifik kegiatan
- 70-100% : terkait dengan banyak kegiatan

##### b. Perhitungan Jumlah Pelaku Aktivitas

- Jumlah pengunjung : 1000 orang
- Jumlah pengelola
  - Pemilik restoran : 3 orang
  - Manager : 1 orang
  - Kasir : 2 orang
  - Respsionis : 2 orang
- Jumlah pelaku servis
  - Koki : 6 orang
  - *Coffee maker* : 3 orang
  - Pelayan : 40 orang
  - Kurir : 4 orang
  - *Steward* : 8 orang
  - *Security* : 5 orang
- Jumlah pelaku hiburan : 2-10 orang (asumsi)
- Jumlah pelaku komersial
  - Penjual batik : 2 orang
  - Penjual oleh-oleh : 2 orang

c. Perhitungan Besaran Ruang

Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber	
<b>Kelompok Ruang Pengunjung</b>						
Lobby	20 orang	1 unit	0,9m <sup>2</sup> /orang	20 × 0,9 = 18	DA	
	Sirkulasi		100 %	18	TS	
	<b>Jumlah luas lobby</b>			<b>36 m<sup>2</sup></b>		
Ruang Makan	300 orang	2 unit				
	Meja 8 orang	10 unit	0,85m <sup>2</sup> /orang	6,8 × 10 = 68	DA	
	Meja 6 orang	10 unit	0,85m <sup>2</sup> /orang	5,1 × 10 = 51	DA	
	Meja 4 orang	40 unit	0,85m <sup>2</sup> /orang	3,4 × 40 = 136	DA	
	Sirkulasi		30 %	76,5	TS	
	<b>Jumlah luas ruang makan</b>			<b>2 × 331,5 = 663 m<sup>2</sup></b>		
Gazebo	10 orang	16 unit	3×3 m <sup>2</sup> /unit	9 × 16 = 144	DA	
	Sirkulasi		20 %	28,8	TS	
	<b>Jumlah luas gazebo</b>			<b>172,8 m<sup>2</sup></b>		
<i>Meeting room</i>	20 orang	2 unit				
	1 meja panjang + 10 kursi	2 unit	0,85m <sup>2</sup> /orang	2 × 17 = 34	DA	
	Lavatory	1 unit	2,5 m <sup>2</sup> /unit	2,5	TS	
	Wastafel	1 unit	0,9m <sup>2</sup> /orang	0,9	DA	
	Sirkulasi		30 %	5,58	TS	
	<b>Jumlah luas <i>meeting room</i> I</b>			<b>2 × 48,62 = 97,24 m<sup>2</sup></b>		
	100 orang	2 unit				
	1 meja bundar + 5 kursi	20 unit	0,85m <sup>2</sup> /orang	20 × 4,25 = 85	DA	
	Lavatory	1 unit	2,5 m <sup>2</sup> /unit	2,5	TS	
	Wastafel	1 unit	0,9m <sup>2</sup> /orang	0,9	DA	
	Sirkulasi		30 %	14,22	TS	
	<b>Jumlah luas <i>meeting room</i> II</b>			<b>2 × 114,92 = 229,84 m<sup>2</sup></b>		
	<b>Jumlah</b>				<b>1198,88 m<sup>2</sup></b>	
	<b>Sirkulasi 30 %</b>				<b>359,464 m<sup>2</sup></b>	

<b>Total</b>					<b>1558,464 ≈ 1558 m<sup>2</sup></b>
<b>Kelompok Ruang Pengelola</b>					
Ruang kerja	3 orang	1 unit	2 m <sup>2</sup> /unit	$3 \times 2 = 6$	SR
Ruang kasir	2 orang	1 unit	1,7 m <sup>2</sup> /kursi	$2 \times 1,7 = 3,4$	TS
Resepsionis	2 orang	1 unit	1,7 m <sup>2</sup> /kursi	$2 \times 1,7 = 3,4$	TS
<b>Jumlah</b>					<b>12,8 m<sup>2</sup></b>
<b>Sirkulasi 20 %</b>					<b>2,56 m<sup>2</sup></b>
<b>Total</b>					<b>15,36 ≈ 15 m<sup>2</sup></b>
<b>Kelompok Ruang Servis</b>					
Dapur basah	6 orang	1 unit	40%	$0,4 \times 663 =$	DA
Dapur kering	3 orang	2 unit	R.Makan	265,2	DA
Sirkulasi			20 %	53,04	TS
<b>Jumlah luas dapur</b>					<b>318,24 m<sup>2</sup></b>
Gudang bahan makanan	2 orang	1 unit	6% R.Makan	$0,06 \times 663 =$ 39,78	DA
Pantry pegawai	4 orang	1 unit	1,2m <sup>2</sup> /orang	$4 \times 1,2 = 4,8$	DA
Ruang cuci piring	6 orang	1 unit	6% R.Makan	$0,06 \times 304,2 =$ 18,25	DA
Lavatory pria	10 urinoir	2 unit	1,2m <sup>2</sup> /orang	$10 \times 1,2 = 12$	DA
	3 WC		2,5 m <sup>2</sup> /unit	$3 \times 2,5 = 7,5$	
	1 janitor		1,5 m <sup>2</sup> /unit	1,5	
	Sirkulasi			20 %	4,2
<b>Jumlah luas lavatory pria</b>					<b><math>2 \times 25,2 = 50,4 \text{ m}^2</math></b>
Lavatory wanita	7 WC	2 unit	2,5 m <sup>2</sup> /unit	$7 \times 2,5 = 17,5$	DA
	1 janitor		1,5 m <sup>2</sup> /unit	1,5	
	2 wastafel		0,9m <sup>2</sup> /orang	$2 \times 0,9 = 1,8$	
	Sirkulasi			20 %	4,16
<b>Jumlah luas lavatory wanita</b>					<b><math>2 \times 24,96 = 49,92 \text{ m}^2</math></b>
Ruang wastafel	6 orang	2 unit	0,9m <sup>2</sup> /orang	$6 \times 0,9 = 5,4$	DA
	Sirkulasi		20 %	1,08	TS
	<b>Jumlah luas ruang wastafel</b>				
Mushola	20 orang	2 unit			
	R. Sholat		1,5m <sup>2</sup> /orang	$20 \times 1,5 = 30$	DA
	R. Wudhu		15% R.Sholat	$0,15 \times 30 = 4,5$	

	Sirkulasi	30 %	10,35	TS
<b>Jumlah luas mushola</b>			$2 \times 44,85 = 89,7 \text{ m}^2$	
Gudang perabot	2 orang	1 unit	$6 \text{ m}^2/\text{unit}$	6 SR
Pos jaga	2 orang	2 unit	$6 \text{ m}^2/\text{unit}$	$2 \times 6 = 12$ SR
<b>Jumlah</b>			<b>602,05 m<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>180,61 m<sup>2</sup></b>	
<b>Total</b>			<b>782,66 ≈ 783 m<sup>2</sup></b>	
<b>Kelompok Ruang Hiburan</b>				
<i>Stage Performance</i>	10 orang	1 unit	$12 \times 8 / \text{unit}$	96 SR
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>28,8 m<sup>2</sup></b>	
<b>Total</b>			<b>124,8 ≈ 125 m<sup>2</sup></b>	
<b>Kelompok Ruang Komersial</b>				
Batik <i>shop</i>	20 orang	1 unit	$50 \text{ m}^2/\text{unit}$	50 WL
<i>Gift shop</i>	30 orang	1 unit	$50 \text{ m}^2/\text{unit}$	50 WL
<b>Jumlah</b>			<b>100 m<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 50 %</b>			<b>50 m<sup>2</sup></b>	
<b>Total</b>			<b>150 m<sup>2</sup></b>	
<b>Kelompok Ruang Parkir</b>				
Parkir Pengunjung	Mobil	200 unit	$5 \times 1,9 \text{ m}/\text{unit}$	1900 AD
	Motor	100 unit	$2,2 \times 0,7 \text{ m}/\text{unit}$	154 AD
	Bus	4 unit	$11 \times 2,5 \text{ m}/\text{unit}$	110
Parkir pengelola dan pegawai	Mobil	4 unit	$5 \times 1,9 \text{ m}/\text{unit}$	38 AD
	Motor	50 unit	$2,2 \times 0,7 \text{ m}/\text{unit}$	77 AD
Parkir kurir	Mobil box	2 unit	$4,5 \times 1,8/\text{unit}$	16,2 AD
	Motor+box	8 unit	$2,2 \times 1,4 \text{ m}/\text{unit}$	24,6 AD
<b>Jumlah</b>			<b>2319,8 m<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 100 %</b>			<b>2319,8 m<sup>2</sup></b>	
<b>Total</b>			<b>4639,6 ≈ 4640 m<sup>2</sup></b>	

Tabel 4.6 Analisa Besaran Ruang  
Sumber: Analisa Penyusun

**d. Rekapitulasi Besaran Ruang seluruh Kelompok Kegiatan**

No.	Kelompok Kegiatan	Luas (m <sup>2</sup> )
1.	Kelompok kegiatan pengunjung	1558
2.	Kelompok kegiatan pengelola	15
3.	Kelompok kegiatan servis	783
4.	Kelompok kegiatan hiburan	125
5.	Kelompok kegiatan komersial	150
6.	Kelompok Kegiatan Parkir	4640
<b>Jumlah total</b>		<b>7171</b>

Tabel 4.7 Rekapitulasi Besaran Ruang  
Sumber: Analisa Penyusun

## 4.2. Pendekatan Aspek Kontekstual

### 4.2.1. Lokasi Tapak



Gambar 4.1 Tapak Terpilih  
Sumber: Google Earth

Restoran Apung yang akan dibangun terletak di BWK III yang memiliki tata guna lahan sebagai kawasan industri dan pariwisata tepatnya di Jalan Anjasmoro Tawang Mas, Komplek Puri Maerokoco, Semarang dengan luas **44.944 m<sup>2</sup>** dan memiliki batas-batas:

Utara : Taman Maerokoco

Timur : Jalan lingkungan



Gambar 4.2 Batas Utara & Timur Tapak Terpilih  
Sumber: Dokumen Penyusun

Selatan : Jalan Raya Puri Anjasmoro

Barat : Perairan Tambak



Gambar 4.3 Batas Selatan & Barat Tapak Terpilih  
Sumber: Dokumen Penyusun

Jalan Puri Anjasmoro termasuk dalam klasifikasi jalan lokal sekunder (Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 8 Tahun 2008 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kota Semarang Bagian Wilayah Kota III.

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) pada daerah tersebut adalah 60%.

$60\% \times \text{Luas Lahan} = 60\% \times 44.944 = 26.966 \text{ m}^2$  Jadi luas lahan terbangun  $26.966 \text{ m}^2$

Luas lahan yang dibutuhkan  $7171 \text{ m}^2$

Luas lahan yang tersedia  $26.966 \text{ m}^2$

**Lahan yang tersedia sudah memenuhi kebutuhan.**

#### **4.2.2. Kelebihan Tapak**

- Tapak berada di kawasan wisata Pantai Marina Semarang
- Tapak terdiri dari daratan dan perairan tambak.
- Tersedia fasilitas-fasilitas penunjang di sekitar tapak diantaranya Taman Puri Maerokoco, PRPP, sekolah Terang Bangsa, dan beberapa perkantoran.
- Pencapaian ke tapak sangat mudah karena termasuk klasifikasi jalan arteri sekunder.
- Memiliki akses langsung ke proyek pengembangan Bandara Ahmad Yani Semarang.
- *View* sekitar tapak yang ditawarkan menghadap perairan.

#### **4.2.3. Kekurangan Tapak**

- Tapak tidak langsung berbatasan dengan Laut Jawa, sehingga *view* tidak langsung terbuka ke arah laut.
- Jika terjadi hujan sangat deras akses jalan yang dilewati menggenang air rob/banjir.

#### **4.2.4. Potensi Tapak**

- Dengan adanya akses langsung dari bandara Ahmad Yani memudahkan wisatawan mencapai Restoran Apung ini.
- Konsep apung dan memilih makanan khas Semarang yang ditawarkan dapat menambah tujuan wisata Kota Semarang.

### **4.3. Pendekatan Aspek Arsitektural**

Konsep bangunan dirancang berdasarkan literatur serta mencermati preseden yang ada. Penekanan yang perlu dilakukan pada bangunan Restoran Apung adalah suasana yang dibangun pada restoran ini dan mengunggulkan konsep apung. Konsep penataan dengan minimal dua variabel ini mempunyai maksud agar:

- a) bangunan mampu memberi citra sebagai restoran;
- b) bangunan diharapkan bersifat ‘terbuka’ dan ramah terhadap lingkungan sekitar; dan

c) bangunan mempunyai orientasi ‘keluar’ dan ‘mengundang’ publik.

Pendekatan konsep desain yang dipilih untuk Restoran Apung di Pantai Marina Semarang ini adalah konsep Arsitektur Vernakular. Dimana konsep tersebut memiliki nilai ke-lokal-an, desain yang menyesuaikan iklim lokal, menggunakan teknik dan material lokal, dipengaruhi aspek sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat.

Unsur-unsur yang menjadi indikasi Arsitektur Vernakular adalah sebagai berikut:

- 1) Bangunan tradisional lokal yang dibangun oleh masyarakat setempat.
- 2) Arsitektur yang mementingkan aspek lingkungan dan budaya.
- 3) Banyak aspek sosial di dalamnya, kepercayaan, kebiasaan sangat kuat mempengaruhi fungsi dan makna bangunan.

#### **4.4. Pendekatan Aspek Teknis**

##### **4.4.1. Sistem Struktur dan Konstruksi**

Penggunaan sistem struktur pada bangunan ini disesuaikan dengan fungsi dan posisi. Alternative penggunaan sistem dalam bangunan ini adalah:

➤ *Sub Structure*

Pondasi di dalam air pada prinsipnya dapat digunakan cara seperti pada pondasi tanah pada tanah basah yaitu menggunakan dinding bendungan dan pondasi paku bumi kayu atau beton bertulang. Kemudian juga dengan menimbun batu kali selebar mungkin dengan ketinggian diatas permukaan air.

Berdasarkan studi lapangan yang penyusun lakukan, obyek restoran apung menggunakan bahan kayu trem besi untuk pondasi, karena kayu jenis tersebut jika terkena air menjadi semakin kuat kekokohnya. Untuk meminimalisir pelapukan pada kayu, pondasi juga bisa dilapisi dengan pipa pralon plastik.

➤ *Mid Structure*

Struktur rangka dengan bahan yang mudah dicari yaitu beton dan kayu. Sistem struktur selin untuk menopang ruang, juga menghasilkan pengalaman ruang yang berbeda.

➤ *Upper Structure*

Struktur rangka atap dapat mempresentasikan kelokalan daerah setempat. Pada restoran apung ini menggunakan rangka kayu.

Syarat-syarat konstruksi bangunan yang akan digunakan, yaitu:

- Stabil
- Kuat
- Ekonomis
- Fungsional

#### 4.4.2. Bahan Bangunan

Perencanaan terhadap pemilihan bahan bangunan dengan memperhatikan beberapa hal, yaitu:

- Kemudahan memperolehnya
- Pemanfaatan kandungan lokal
- Faktor teknis yang mempengaruhi kekuatan, keawetan, dan sifat bahan
- Nilai kearifan lokal

#### 4.5. Pendekatan Aspek Kinerja

##### 4.5.1. Sistem Mekanikal

###### a. Sistem Penyediaan dan Distribusi Air Bersih

Air bersih yang digunakan diperoleh dari PAM maupun sumur artesis yang ditampung dalam *ground reservoir*. Alternatif sistem untuk **Restoran Apung di Pantai Marina Semarang** adalah *Down feed distribution*. Pada sistem ini air dari *ground reservoir* dipompa ke atas dan ditampung pada *roof reservoir* untuk kemudian didistribusikan ke bawah dengan memanfaatkan gravitasi bumi. Sistem ini efektif diterapkan untuk bangunan bertingkat banyak, karena dalam sistem ini penzoningannya lebih mudah jika dilakukan dalam satu bangunan.

###### b. Sistem Pengolahan Air Buangan

Sistem pembuangan air kotor dibedakan menjadi 3 yaitu :

###### ➤ Sistem Pembuangan Air Bekas

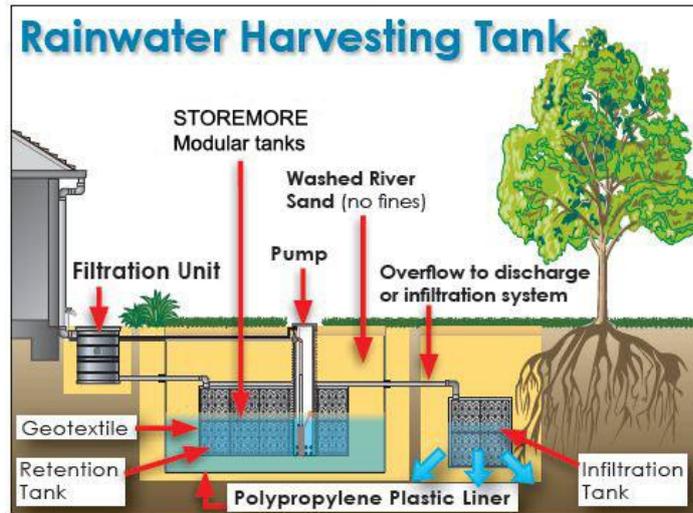
Air bekas yang dimaksud adalah air bekas cucian pakaian, cucian peralatan makan, atau peralatan memasak dan beberapa macam cucian lainnya. Pipa pembuangan digunakan pipa-pipa PVC atau pipa beton dengan diameter yang diperhitungkan ukurannya. Mengingat panjang PVC 4 m, maka tiap 4 m dibuat sambungan atau dihubungkan dengan pipa-pipa lain. Untuk pipa vertikal, hubungannya menggunakan sambungan dengan sudut lebih kecil dari 90 derajat sehingga tidak terjadi air mengalir balik. Pembuangan air bekas ini dapat dialirkan ke saluran lingkungan atau saluran kota. Selain itu air bekas ini dapat digunakan kembali dengan melakukan proses pengolahan, dan dimanfaatkan untuk flush toilet maupun menyiram tanaman.

###### ➤ Sistem Pembuangan Air Limbah

Air limbah adalah air bekas buangan yang bercampur kotoran atau air yang berasal dari lavatory. Saluran air limbah di tanah atau di dasar bangunan dialirkan pada jarak sependek mungkin dan tidak diperbolehkan membuat belokan-belokan tegak lurus, dialirkan dengan kemiringan 0,5 – 1 % ke dalam *septic tank*.

➤ **Sistem Air Hujan**

Air hujan dialirkan melalui talang pada atap bangunan dan diolah dengan sistem Rain Water Harvesting.



Gambar 4.4 *Rainwater Harvesting*  
Sumber: [greenwalas.in/rain-water-harvesting](http://greenwalas.in/rain-water-harvesting)

c. **Sistem Pengelolaan Sampah**

Pembuangan sampah pada *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* ini adalah dengan menggunakan tempat sampah, yaitu sampah dari masing-masing ruangan, dikumpulkan pada kantong-kantong sampah, kemudian petugas kebersihan mengangkat kantong-kantong sampah tersebut untuk dikumpulkan dalam penampungan sampah sementara kemudian sampah tersebut dialihkan ke luar tapak oleh Dinas Kebersihan dan selanjutnya dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA).

d. **Sistem Pemadam Kebakaran**

Instalasi pemadam api pada bangunan tinggi menggunakan peralatan pemadam api instalasi tetap. Sistem deteksi awal bahaya (*Early Warning Fire Detection*), yang secara otomatis memberikan alarm bahaya atau langsung mengaktifkan alat pemadam. Alarm untuk pengunjung menggunakan dua cara yaitu sirine (audible) dan lampu.

Pada sistem otomatis, manusia hanya diperlukan untuk menjaga kemungkinan lain yang terjadi. Sistem deteksi awal terdiri dari :

a.) Sistem pendeteksi

Sistem yang digunakan adalah alat deteksi panas (*heat detector*) . Heat detector adalah alat yang mendeteksi temperatur tinggi atau laju kenaikan temperatur yang tidak normal. Detector ini dipilih karena pada beberapa jenis pameran bukan terbuat dari bahan yang menimbulkan asap.

b.) Sistem perlawanan

Sistem ini menggunakan alat-alat seperti :

- *Sprinkler*, yang menyemburkan air jika ada kenaikan suhu ruangan yang disebabkan oleh kebakaran, bekerja dengan sistem pompa otomatis dan dipasang pada jarak tertentu di dalam ruangan. Karena beberapa kelompok bangunan merupakan bangunan yang memiliki arsip maka digunakan dua macam jenis *sprinkler*, yaitu : dengan air (dari *roof tank*) dan dengan *dry chemical*. Pada kedua jenis *sprinkler* ini akan ada efek/kerusakan karena air/bahan padat pemadam api. Alternative selanjutnya adalah menggunakan gas CO<sub>2</sub> . Gas ini dapat mengurangi jumlah oksigen sehingga dapat mematikan api secara efektif, namun harus dipastikan bahwa semua orang telah terevakuasi.
- *Hydrant box/hose reel*. Yang merupakan pipa penyiram yang ditempatkan pada kotak kaca yang dipasang pada dinding dengan jangkauan pelayanannya 15-30 meter.
- *Hydrant pillar*, Yaitu alat pemadam kebakaran yang berada di luar bangunan dan dapat melayani seluas 400 m<sup>2</sup>. Hidran di ruang luar menggunakan katup pembuka dengan diameter 4” untuk 2 kopling, diameter 6” untuk 3 kopling dan mampu mengalirkan air 250 galon/menit atau 950 liter/menit untuk setiap kopling.
- *Fire Extinguisher*  
Berupa tabung yang berisi zat kimia, penempatan setiap 20-25 meter dengan jarak jangkauan seluas 200-250 cm.

e. **Sistem Keamanan Bangunan**

Sistem keamanan fisik dapat berupa pagar, pintu, pintu besi, gembok, dsb. Sistem keamanan elektronik adalah sensor dapat berupa Motion detection dan Glass Break Detection. Selain itu juga menggunakan CCTV (terdiri dari kamera, monitor, switcher, video recorder, control processor) dan panel control yang dapat dipantau

pada ruang keamanan. Sumber daya manusia juga dibutuhkan, yaitu satpam/security yang berjaga 24 jam.

#### **f. Sistem Transportasi dalam Bangunan**

Sistem transportasi yang ada pada bangunan ini hanya ada satu sistem yaitu sistem horizontal karena termasuk bangunan bermasa banyak dan tidak bertingkat. Sistem horizontal antara masa bangunan dihubungkan dengan jembatan berbentuk selasar atau koridor.

### **4.5.2. Sistem Elektrikal**

#### **a. Sistem Penyediaan dan Distribusi Listrik**

Distribusi listrik berasal dari PLN yang disalurkan ke gardu utama. Setelah melalui transformator (trafo), aliran tersebut didistribusikan ke tiap-tiap unit kantor dan fasilitas, melalui meteran yang letaknya jadi satu ruang dengan ruang panel (hal ini dimaksudkan untuk memudahkan monitoring). Untuk keadaan darurat disediakan generator set yang dilengkapi dengan automatic switch system yang secara otomatis (dalam waktu kurang dari 5 detik) akan langsung menggantikan daya listrik dari sumber utama PLN yang terputus.

Generator set mempunyai kekuatan 70% dari keadaan normal. Perlu diperhatikan bahwa generator set ini membutuhkan persyaratan ruang tersendiri, untuk meredam suara dan getaran yang ditimbulkan. Biasanya untuk mereduksi getaran dan suara ini digunakan *double slab*.

#### **b. Sistem Komunikasi**

##### **1) Komunikasi Internal**

Komunikasi yang terjadi dalam satu bangunan. Alat komunikasi ini antara lain *intercom* untuk memberi arahan ataupun pengumuman, *handy talky* (untuk penggunaan individual dua arah). Biasanya digunakan untuk komunikasi antar pengelola atau bagian keamanan. Untuk sistem ini menggunakan PABX (*Private Automatic Branch Exchange*). Untuk kegiatan pemanduan, dapat menggunakan TOA maupun mic wireless.

##### **2) Komunikasi Eksternal**

Komunikasi dari dan keluar bangunan. Alat komunikasi ini dapat berupa telepon maupun *faximile*.

**c. Sistem Penghawaan**

- Sistem penghawaan buatan berupa AC Split wall atau AC Floor Standing yang diterapkan pada ruang-ruang kantor pengelola, *meeting room*, ruang makan *indoor* serta ruang-ruang yang membutuhkan kenyamanan. Pengkondisian udara ini menjaga agar ruang restoran tidak menjadi lembab.
- Exhaust Fan Digunakan pada lavatory, pantry, dan dapur serta ruang – ruang servis untuk mekanikal elektrikal.
- Blower digunakan pada ruang generator.

**d. Sistem Pencahayaan**

Terdapat dua macam sistem pencahayaan yang dapat digunakan pada *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* ini yaitu:

1. Sistem penerangan alami diusahakan untuk ada dalam semua ruang.
2. Sistem penerangan buatan (baik general, object lighting, maupun penambah estetis).

**e. Sistem Akustik Bangunan**

1. Sistem akustik buatan dilakukan dengan menggunakan bahan bangunan yang memiliki tingkat absorpsi yang besar terhadap suara
2. Sistem akustik alami dengan cara pengolahan massa bangunan di dalam tapak dan menggunakan tanaman sebagai peredam kebisingan.

## BAB V

### PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Dasar program perencanaan dan perancangan restoran merupakan kesimpulan yang akan menjadi dasar dalam membuat desain *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang*, baik secara kualitatif maupun kuantitatif berupa rincian program ruang serta berbagai fasilitas yang berada di dalamnya. Program dasar ini akan diterjemahkan dalam bentuk fisik bangunan pada proses grafis.

Perencanaan dan Perancangan *Restoran Apung di Pantai Marina Semaang* ini bertujuan untuk menambah tujuan wisata di Kota Semarang yang menarik wisatawan sehingga angka pariwisata di Kota Semarang menjadi meningkat di tahun 2018. Lokasi yang dipilih untuk restoran ini berada di Pantai Marina sehingga mengunggulkan konsep apung dengan pendekatan Arsitektur Vernakular.

#### 5.1. Program Dasar Aspek Fungsional

##### a. Kelompok Kegiatan Restoran

- 1) Kelompok Kegiatan Pengunjung
- 2) Kelompok Kegiatan Pengelola
- 3) Kelompok Kegiatan Servis
- 4) Kelompok Kegiatan Hiburan
- 5) Kelompok Kegiatan Komersial

##### b. Kelompok Pengguna Restoran

- 1) Kelompok Pengunjung
  - Pengunjung Restoran
  - Pengunjung *Meeting Room*
  - Pengunjung Pusat Oleh-Oleh
- 2) Kelompok Pengelola
  - *Owner* (Pemilik Restoran)
  - *Manager*
  - Kasir
  - Resepsionis
- 3) Kelompok Servis
  - Koki
  - *Coffee Maker*
  - Pelayan
  - Kurir
  - *Steward*
  - *Security*
- 4) Kelompok Penghibur
  - Pekerja seni (*Performer*)

- 5) Kelompok Penjual Oleh-Oleh
- Penjual Batik
  - Penjual Oleh-oleh Khas Semarang

**c. Fasilitas restoran**

- Area makan apung
- Gazebo apung
- *Coffee shop*
- Panggung hiburan (*stage performance*)
- *Meeting room/ hall*
- *Batik shop*
- *Gift shop*
- Permainan air
- Mushola
- Toilet
- Area parkir

**d. Program Ruang**

**1) Kelompok Ruang Pengunjung**

<b>Kelompok Ruang Pengunjung</b>			
<b>Ruang</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>
Lobby	1 unit	20 orang	36
Ruang Makan	2 unit	600 orang	663
Gazebo	16 unit	160 orang	115,2
Meeting Room	4 unit	240 orang	327,08
<b>Jumlah</b>			1198,88
<b>Sirkulasi 30%</b>			359,464
<b>Total</b>			1558,464 = <b>1558</b>

Tabel 5.1 Program Ruang Kelompok Pengunjung  
Sumber: Analisa Penyusun

**2) Kelompok Ruang Pengelola**

<b>Kelompok Ruang Pengelola</b>			
<b>Ruang</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>
Ruang Kerja	1 unit	3 orang	6
Ruang Kasir	1 unit	2 orang	1,4
Resepsionis	1 unit	2 orang	1,4
<b>Jumlah</b>			12,8
<b>Sirkulasi 20%</b>			2,56
<b>Total</b>			15,36 = <b>15</b>

Tabel 5.2 Program Ruang Kelompok Pengelola  
Sumber: Analisa Penyusun

### 3) Kelompok Ruang Servis

<b>Kelompok Ruang Servis</b>			
<b>Ruang</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>
Dapur Basah	1 unit	6 orang	318,24
Dapur Kering	2 unit	3 orang	
Gudang Bahan Makanan	1 unit	2 orang	39,78
Pantry Pegawai	1 unit	4 orang	4,8
Ruang Cuci Piring	1 unit	6 orang	18,25
Lavatory Wanita	2 unit	14 orang	49,92
Lavatory Pria	2 unit	26 orang	50,4
Ruang Wastafel	2 unit	6 orang	12,96
Mushola	2 unit	40 orang	89,7
Gudang Perabot	1 unit	2 orang	6
Pos Jaga	2 unit	4 orang	12
<b>Jumlah</b>			602,05
<b>Sirkulasi 30%</b>			180,61
<b>Total</b>			<b>782,66 = 783</b>

Tabel 5.3 Program Ruang Kelompok Servis  
Sumber: Analisa Penyusun

### 4) Kelompok Ruang Hiburan

<b>Kelompok Ruang Hiburan</b>			
<b>Ruang</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>
Stage Performance	1 unit	10 orang	96
<b>Sirkulasi 30%</b>			28,8
<b>Total</b>			<b>124,8 = 125</b>

Tabel 5.4 Program Ruang Kelompok Hiburan  
Sumber: Analisa Penyusun

### 5) Kelompok Ruang Komersial

Kelompok Ruang Komersial			
Ruang	Jumlah	Kapasitas	Luas (m <sup>2</sup> )
Batik Shop	1 unit	20 orang	50
Gift Shop	1 unit	30 orang	50
<b>Jumlah</b>			100
<b>Sirkulasi 50%</b>			50
<b>Total</b>			<b>150</b>

Tabel 5.5 Program Ruang Kelompok Komersial  
Sumber: Analisa Penyusun

### 6) Kelompok Ruang Parkir

Kelompok Ruang Parkir			
Ruang	Jumlah	Kapasitas	Luas (m <sup>2</sup> )
Parkir Pengunjung	1 unit	304 kendaraan	2164
Parkir Pengelola & Pegawai	1 unit	54 kendaraan	115
Parkir Kurir	1 unit	10 kendaraan	40,8
<b>Jumlah</b>			2319,8
<b>Sirkulasi 20%</b>			2319,8
<b>Total</b>			4639,6 = <b>4640</b>

Tabel 5.6 Program Ruang Kelompok Parkir  
Sumber: Analisa Penyusun

### 7) Rekapitulasi Program Ruang

No.	Kelompok Kegiatan	Luas (m <sup>2</sup> )
1.	Kelompok kegiatan pengunjung	1558
2.	Kelompok kegiatan pengelola	15
3.	Kelompok kegiatan servis	783
4.	Kelompok kegiatan hiburan	125
5.	Kelompok kegiatan komersial	150
6.	Kelompok Kegiatan Parkir	4640
<b>Jumlah total</b>		<b>7171</b>

Tabel 5.7 Rekapitulasi Program Ruang  
Sumber: Analisa Penyusun

## 5.2. Program Dasar Aspek Kontekstual

### Lokasi Tapak



Gambar 5.1 Tapak Terpilih  
Sumber: Google Earth

Restoran Apung yang akan dibangun terletak di BWK III yang memiliki tata guna lahan sebagai kawasan industri dan pariwisata tepatnya di Jalan Anjasmoro Tawang Mas, Komplek Puri Maerokoco, Semarang dengan luas **45.7674 m<sup>2</sup>** dan memiliki batas-batas:

Utara : Taman Maerokoco

Timur : Jalan lingkungan



Gambar 5.2 Batas Utara & Timur Tapak Terpilih  
Sumber: Dokumen Penyusun

Selatan : Jalan Raya Puri Anjasmoro

Barat : Perairan Tambak



Gambar 5.3 Batas Selatan & Barat Tapak Terpilih  
Sumber: Dokumen Penyusun

Jalan Puri Anjasmoro termasuk dalam klasifikasi jalan lokal sekunder (Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 8 Tahun 2008 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kota Semarang Bagian Wilayah Kota III.

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) pada daerah tersebut adalah 60%.

$60\% \times \text{Luas Lahan} = 60\% \times 44.944 = 26.966 \text{ m}^2$  Jadi luas lahan terbangun  $26.966 \text{ m}^2$

Luas lahan yang dibutuhkan  $7171 \text{ m}^2$

Luas lahan yang tersedia  $26.966 \text{ m}^2$

**Lahan yang tersedia sudah memenuhi kebutuhan.**

### 5.3. Program Dasar Aspek Arsitektural

Pendekatan konsep desain yang dipilih untuk Restoran Apung di Pantai Marina Semarang ini adalah konsep Arsitektur Vernakular. Dimana konsep tersebut memiliki nilai ke-lokal-an, desain yang menyesuaikan iklim lokal, menggunakan teknik dan material lokal, dipengaruhi aspek sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat.

Unsur-unsur yang menjadi indikasi Arsitektur Vernakular adalah sebagai berikut:

- 1) Bangunan tradisional lokal yang dibangun oleh masyarakat setempat.
- 2) Arsitektur yang mementingkan aspek lingkungan dan budaya.
- 3) Banyak aspek sosial di dalamnya, kepercayaan, kebiasaan sangat kuat mempengaruhi fungsi dan makna bangunan.

### 5.4. Program Dasar Aspek Teknis

Penggunaan sistem struktur pada bangunan ini disesuaikan dengan fungsi dan posisi. Alternative penggunaan sistem dalam bangunan ini adalah:

#### ➤ *Sub Structure*

Pondasi di dalam air pada prinsipnya dapat digunakan cara seperti pada pondasi tanah pada tanah basah yaitu menggunakan dinding bendungan dan pondasi paku bumi kayu atau beton bertulang. Kemudian juga dengan menimbun batu kali selebar mungkin dengan ketinggian diatas permukaan air.

Berdasarkan studi lapangan yang penyusun lakukan, obyek restoran apung menggunakan bahan kayu trem besi untuk pondasi, karena kayu jenis tersebut jika terkena air menjadi semakin kuat kekokohnya. Untuk meminimalisir pelapukan pada kayu, pondasi juga bisa dilapisi dengan pipa pralon plastik.

#### ➤ *Mid Structure*

Struktur rangka dengan bahan yang mudah dicari yaitu beton dan kayu. Sistem struktur selin untuk menopang ruang, juga menghasilkan pengalaman ruang yang berbeda.

➤ *Upper Structure*

Struktur rangka atap dapat mempresentasikan kelokalan daerah setempat. Pada restoran apung ini menggunakan rangka kayu.

## 5.5. Program Dasar Aspek Kinerja

### a. Sistem Penyediaan dan Distribusi Air Bersih

Air bersih yang digunakan diperoleh dari PAM maupun sumur artesis yang ditampung dalam *ground reservoir*. Alternatif sistem untuk *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* adalah *Down feed distribution*.

### b. Sistem Pengolahan Air Buangan

#### ▪ Sistem pembuangan air bekas

Air bekas yang dimaksud adalah air bekas cucian pakaian, cucian peralatan makan, atau peralatan memasak dan beberapa macam cucian lainnya. Pipa pembuangan digunakan pipa-pipa PVC atau pipa beton dengan diameter yang diperhitungkan ukurannya. Mengingat panjang PVC 4 m, maka tiap 4 m dibuat sambungan atau dihubungkan dengan pipa-pipa lain. Untuk pipa vertikal, hubungannya menggunakan sambungan dengan sudut lebih kecil dari 90 derajat sehingga tidak terjadi air mengalir balik. Pembuangan air bekas ini dapat dialirkan ke saluran lingkungan atau saluran kota. Selain itu air bekas ini dapat digunakan kembali dengan melakukan proses pengolahan, dan dimanfaatkan untuk flush toilet maupun menyiram tanaman.

#### ▪ Sistem pembuangan air limbah

Air limbah adalah air bekas buangan yang bercampur kotoran atau air yang berasal dari lavatory. Saluran air limbah di tanah atau di dasar bangunan dialirkan pada jarak sependek mungkin dan tidak diperbolehkan membuat belokan-belokan tegak lurus, dialirkan dengan kemiringan 0,5 – 1 % ke dalam *septictank*.

#### ▪ Sistem air hujan

Air hujan dialirkan melalui talang pada atap bangunan dan diolah dengan sistem Rain Water Harvesting.

### c. Sistem Pengelolaan Sampah

Pembuangan sampah pada *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* ini adalah dengan menggunakan tempat sampah, yaitu sampah dari masing-masing ruangan, dikumpulkan pada kantong-kantong sampah, kemudian petugas kebersihan mengangkat kantong-kantong sampah tersebut untuk dikumpulkan dalam penampungan sampah sementara kemudian sampah tersebut dialihkan ke luar tapak oleh Dinas Kebersihan dan selanjutnya dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA).

### d. Sistem Pemadam Kebakaran

- *Sprinkler*, yang menyembrotkan air jika ada kenaikan suhu ruangan yang disebabkan oleh kebakaran, bekerja dengan sistem pompa otomatis dan dipasang pada jarak tertentu di dalam ruangan. Karena beberapa kelompok bangunan merupakan bangunan yang memiliki arsip maka digunakan dua macam jenis *sprinkler*, yaitu : dengan air (dari *roof tank*) dan dengan *dry chemical*. Pada kedua jenis *sprinkler* ini akan ada efek/kerusakan karena air/bahan padat pemadam api. Alternative selanjutnya adalah menggunakan gas CO<sub>2</sub> . Gas ini dapat mengurangi jumlah oksigen sehingga dapat mematikan api secara efektif, namun harus dipastikan bahwa semua orang telah terevakuasi.
- *Hydrant box/hose reel*. Yang merupakan pipa penyiram yang ditempatkan pada kotak kaca yang dipasang pada dinding dengan jangkauan pelayanannya 15-30 meter.
- *Hydrant pillar*, Yaitu alat pemadam kebakaran yang berada di luar bangunan dan dapat melayani seluas 400 m<sup>2</sup>. Hidran di ruang luar menggunakan katup pembuka dengan diameter 4” untuk 2 koping, diameter 6” untuk 3 koping dan mampu mengalirkan air 250 galon/menit atau 950 liter/menit untuk setiap koping.
- *Fire Extinguisher*  
Berupa tabung yang berisi zat kimia, penempatan setiap 20-25 meter dengan jarak jangkauan seluas 200-250 cm.

**e. Sistem Keamanan Bangunan**

Sistem keamanan fisik dapat berupa pagar, pintu, pintu besi, gembok, dsb. Sistem keamanan elektronik adalah sensor dapat berupa Motion detection dan Glass Break Detection. Selain itu juga menggunakan CCTV (terdiri dari kamera, monitor, switcher, video recorder, control processor) dan panel control yang dapat dipantau pada ruang keamanan. Sumber daya manusia juga dibutuhkan, yaitu satpam/security yang berjaga 24 jam.

**f. Sistem Transportasi dalam Bangunan**

Hanya ada sistem transportasi horizontal karena bangunan restoran ini merupakan bangunan bermassa banyak dan tidak bertingkat. Sistem transportasi horizontal tersebut berupa jembatan dan selasar atau koridor.

**g. Sistem Penyediaan dan Distribusi Listrik**

- Distribusi utama berasal dari PLN.
- Distribusi alternatif berasal dari genset.

**h. Sistem Komunikasi**

- Internal : handy talky, TOA, dan mic wireless.
- Eksternal : telepon maupun faximile.

**i. Sistem Penghawaan**

- Penghawaan alami berasal dari bukaan-bukaan bangunan.

- Penghawaan buatan berupa AC. Exhaust fan dan blower.

**j. Sistem Pencahayaan**

- Sistem pencahayaan alami berasal dari bukaan-bukaan pada bangunan seperti ventilasi dan jendela. Hal ini akan dimaksimalkan pada semua ruang.
- Sistem pencahayaan buatan (baik general, object lighting, maupun penambah estetis) dilakukan pada ruang-ruang yang membutuhkan cahaya lebih.

**k. Sistem Akustik Bangunan**

- Sistem akustik buatan = menggunakan bahan bangunan yang memiliki tingkat absorpsi yang besar terhadap suara.
- Sistem akustik alami = pengolahan massa bangunan dan menggunakan tanaman sebagai peredam kebisingan.

## DAFTAR PUSTAKA

2013. *Analisa Kinerja Lalu Lintas Simpang Jalan Perintis Kemerdekaan - Jalan Setiabudi dan Pemecahannya*. Semarang : s.n., 2013.
- Armetia, Sarah. 2015.** Wisata Sapu Lidi Lembang. Temukan Nuansa Kampung Halaman yang Natural. *INITEMPATWISATA*. [Online] Juni 10, 2015. [Cited: Maret 27, 2017.] initempatwisata.com.
- Arsitektur Vernakular, Patutkah Didefinisikan?* **Rogi, Octavianus Hendrik Alexander. 2011.** 2, Manado : Universitas Sam Ratulangi, 2011, Vol. 3. ISSN 2085-7020.
- Atri, Yuanita Setyo. 2010.** Rest Area sebagai Fasilitas Transit bagi Pengguna Jalan Raya Saradan Kawasan Hutan Jati Sektor II Madiun. Surakarta : Universitas Sebelas Maret, 2010, pp. 14-23.
- Badan Pusat Statistik Kota Semarang, 2001
- Ching, Francis D.K. 2000.** *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga, 2000.
- . **2007.** *Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga, 2007.
- 2014.** *Definisi Restoran*. Jakarta : Universitas Bina Nusantara, 2014.
- Destiasri, Adelia. 2011.** *Rest Area KM 22 Jalan Tol Semarang-Solo*. Semarang : Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Undip, 2011.
- E., Mahdi. 2010.** Standart Pondasi Batu Kali untuk Rumah Tinggal. *Home Design and Ideas*. [Online] September 4, 2010. [Cited: Maret 27, 2017.] <http://www.hdesignideas.com/2010/04/standart-pondasi-batu-kali-untuk-rumah.html>.
- Farhan, Afif. 2012.** Mantap! Ada Kolam Renang di SPBU ini. *detiktravel*. Agustus 10, 2012.
- 2009.** *Gambaran Umum Kondisi Daerah Kota Semarang*. Semarang : semarangkota.go.id, 2009.
- Indonesia, Kamus Besar Bahasa. 2012.** *Pengertian Apung*. Jakarta : Kemdikbud, 2012.
- 2014.** *Jenis-Jenis Restoran*. Medan : Universitas Sumatra Utara, 2014.
- Kamaludin, Lutfi. 2016.** Kampung Sampireun-Perkampungan Nuansa Sunda. *digarut.com*. [Online] 2016. [Cited: Maret 27, 2017.] digarut.com.
- kamparkab.go.id. 2016.** Kawasan Balai Adat Kabupaten Kampar. *kamparkab.go.id*. [Online] Maret 28, 2016. [Cited: April 15, 2017.] kamparkab.go.id.
- Kampung Sampireun Official. 2015.** Kampung Sampireun-Seruling Bambu Restaurant. *Kampung Sampireun*. [Online] 2015. [Cited: Maret 27, 2017.] kampungsampireun.com.
- Mahendra, Ardyawan. 2014.** *Semarang Convention and Exhibition Centre*. Semarang : Eprints Undip, 2014.
- Mardiana, Dian. 2015.** Sapu Lidi Lembang-Cafe Resto Gallery Traditional Ethnic. *Tempat Wisata di Bandung*. [Online] Maret 16, 2015. [Cited: Maret 27, 2017.] tempatwisatadibandung.info.
- MENGGALI MAKNA ARSITEKTUR VERNAKULAR*. **Ira Mentayani, Ikaputra. 2012.** 2, Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada, 2012, Vol. 1. ISSN 2089-8916.
- Neufert, Ernest. 1992.** *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga, 1992.
- Neufert, Ernst.** *Data Arsitek 2*. Jakarta : Erlangga.

—. 1993. *Data Arsitek I*. Jakarta : Erlangga, 1993.

**Nursaidah. 2014.** *Arsitek pada Periode Modern, Post Modern dan Dekonstruksi serta Perkembangan Arsitektur Modern di Barat dan Timur*. s.l. : Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Syah Kuala, 2014.

**2011.** *Pengertian Kuliner*. Jakarta : Universitas Mercubuana, 2011.

*Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031*. **Semarang, Walikota. 2011.** Semarang : s.n., 2011.

**Pratiwi, Novita Eka.** *Perancangan Wisata Kampung Seni dan Kuliner Trenggalek*. Malang : Universitas Islam Negeri Malang.

**Proyek Sipil. 2012.** Cara Menghitung Jumlah Besi pada Pondasi setempat (Pondasi Footplate). *Proyek Sipil*. [Online] 2012. [Cited: Maret 27, 2017.] <https://proyeksipil.blogspot.co.id/2014/07/cara-menghitung-jumlah-besi-pondasi.html>.

**2016.** Rest Area KM 19, rest area terpadat. *RumahDijual*. [Online] Juli 26, 2016. [Cited: September 10, 2016.] <http://rumahdijual.com/bekasi/1586828-rest-area-km-19-rest-area-terpadat.html>.

#### **RDTRK Kota Semarang 2000-2010**

Revisi RDtRK Kota Semarang 2000-2010

**Semarang, Pemerintah Daerah Kota. 2004.** *Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 7 Tahun 2004 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota*. Semarang : s.n., 2004.

**SewSetyo. 2014.** Perencanaan Sarana Prasarana Permukiman Kelurahan Banyumani RW 4, Semarang Tahun 2014-2024. *Dunia Arsitek S.E.W.* [Online] Juli 16, 2014. [Cited: September 10, 2016.] <https://sewarchitecture.wordpress.com/2016/07/16>.

**Ulaikah Agustinah, Wiwik Widyo Widjajanti, Sukarnen. 2015.** *Perencanaan dan Perancangan Rest Area Wilayah Suramadu di Kabupaten Bangkalan Madura*. Surabaya : Jurusan Arsitekur Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, 2015.

**urbanmonkees.** Arsitektur Post Modern. *urbanmonkees*. [Online] [Cited: ] <https://virtualarsitek.wordpress.com/artikel/sejarah-arsitektur/tipologi-arsitektur/arsitektur-post-modern/>.

**Zikri, Ahlul. 2017.** Arsitektur neo-Vernakular. *Arsitektur Unimal Lhoksumawe*. [Online] 2017. [Cited: April 15, 2017.] [ahluldesigner.co.id](http://ahluldesigner.co.id).

## LAMPIRAN

**BERITA ACARA SIDANG KELAYAKAN  
LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR ( LP3A )  
TUGAS AKHIR PERIODE 138/60**

Dengan ini menyatakan bahwa telah dilaksanakan Sidang Kelayakan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ( LP3A ) pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 21 April 2017  
Waktu : 08.30 – 11.30 WIB  
Tempat : Ruang C. 301, Departemen Arsitektur Fakultas Teknik,  
Universitas Diponegoro – Semarang

**Dilaksanakan oleh :**

Nama : Arneta Monica Sari  
NIM : 21020113140137  
Judul : Restoran Apung di Pantai Marina Semarang

**Dengan susunan Tim Penguji sebagai berikut :**

Dosen Pembimbing I : Ir. B. Adji Murtomo, MSA  
Dosen Pembimbing II : Ir. Dhanoë Iswanto, MT  
Dosen Penguji I : Arnis Rochma Harani, ST, MT

**A. PELAKSANAAN SIDANG**

Sidang Kelayakan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ( LP3A ) dengan judul *Restoran Apung di Pantai Marina Semarang* ini dimulai pukul 08.30 WIB dan dihadiri oleh bapak Ir. B. Adji Murtomo, MSA, Ir. Dhanoë Iswanto, MT, dan ibu Arnis Rochma Harani, ST, MT Presentasi dilakukan oleh penyusun dalam waktu ± 15 menit dengan pokok materi sebagai berikut :

- a. Tinjauan Restoran Apung
- b. Tinjauan Lokasi Restoran
- c. Analisa Kebutuhan Ruang
- d. Program Ruang

Hasil sidang mencakup tanya jawab dan saran dari dosen pembimbing dan penguji terhadap LP3A yang dipresentasikan sebagai berikut :

1. Dari ibu Arnis Rochma Harani ( Penguji I )

▪ **Pertanyaan**

- 1) Dimana tapak yang kamu pilih?
- 2) Restoran ini memiliki fungsi lain atau tidak? Atau hanya sebagai tempat makan?

Jawaban

- 1) Saya masih bingung memilih antara alternatif tapak 1 dan 2, karena keduanya memiliki bobot nilai yang sama, tapak 1 letaknya sangat strategis untuk bangunan komersial, sedangkan tapak 2 memiliki view sangat bagus karena tapak menjorok ke Laut Jawa.
- 2) Selain sebagai tempat makan, restoran ini juga menjual produk khas Semarang yang cocok untuk dijadikan oleh-oleh, seperti makanan khas Semarang dan juga batik khas Semarang.

▪ **Saran**

- 1) Kalau saya lebih prefer ke alternatif tapak 1, karena untuk memenuhi kebutuhan bangunan komersial seperti restoran yang terpenting adalah lokasinya yang strategis untuk menunjang keuntungan yang didapat, seperti tapak 1 memiliki akses langsung dari bandara Ahmad Yani nantinya, itu sudah poin plus sendiri, dan bangunan di sekitarnya sangat mendukung seperti Taman Maerokoco dan perkantoran di sekitarnya.

2. Dari bapak Ir. Dhanoe Iswanto, ST, MT ( Pembimbing II )

▪ **Pertanyaan**

- 1) Restoran yang kamu buat kan mengapung, berarti bangunannya datar/rata?
- 2) Adakah fasilitas yang bisa direservasi dalam jumlah besar seperti *meeting room*?

Jawaban

- 1) Iya Pak, bangunannya datar tidak ada beda pile lantai yang signifikan, untuk irama bangunan bermain di ketinggian atap saja Pak.
- 2) Ada Pak, mengingat restoran ini merupakan tipe *Family Restaurant*, sasaran pengunjungnya keluarga dan rombongan.

▪ **Saran**

Sebaiknya ada bangunan yang dibuat 2 lantai, pada lantai 2 tersebut difungsikan untuk *meeting room* karena *meeting room* juga membutuhkan view yang baik, kalau hanya dibuat datar, pasti ada yang tidak mendapatkan view yang baik, padahal restoran kamu yang dijual selain makanannya juga viewnya.

**B. PELAKSANAAN SIDANG**

Berdasarkan pertanyaan dan saran dari penguji dan pembimbing pada sidang kelayakan LP3A yang telah dilaksanakan ( seperti terlampir dalam berita acara ), dilakukan revisi dalam rangka penyempurnaan LP3A sebagai syarat melanjutkan ke tahap Eksplorasi Desain. Demikian berita acara sidang kelayakan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dibuat sesuai dengan sesungguhnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Semarang, 12 Juli 2017

Peserta Sidang,



Arnet Monica Sari  
NIM. 21020113140137

Mengetahui,

Pembimbing I



Ir. B. Adji Murtono, MSA  
NIP. 195305051985031001

Pembimbing II



Ir. Dhanoe Iswanto  
NIP. 195712221987031001

Penguji I



Arnis Rochma Harani, ST, MT  
NIP. 198705172014042001