

**BAB V**  
**PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

**5.1 Pendekatan Aspek Fungsional**

**5.1.1. Pendekatan Pelaku dan Aktivitas**

Pendekatan program perencanaan dan perancangan ruang *theme park* menggunakan pendekatan studi ruang, yaitu dengan membandingkan jenis ruang, pelaku kegiatan, dan fasilitas ruang yang digunakan berdasarkan literatur dan studi preseden yang telah dilakukan. Kelompok pemakai yang ada di *theme park* dibagi menjadi dua, yaitu pelaku tidak tetap (pengunjung) dan pelaku tetap (pengelola dan karyawan).

**a. Pengunjung**

Pengunjung merupakan pelaku yang memanfaatkan dan menggunakan fasilitas yang disediakan di *theme park*.

**b. Pengelola dan Karyawan**

Pengelola merupakan pihak yang bertanggungjawab di dalam pengelolaan *theme park* dan fasilitas-fasilitas *theme park* agar dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Pengelola terdiri dari :

1) *General Manager*

Pimpinan di dalam struktur organisasi yang mempunyai kekuasaan dan semua kegiatan *theme park*, pegawai, dan operasional.

2) *Assistant General Manager*

Bagian yang membantu *General Manager* dalam melaksanakan tugas-tugasnya tentang semua kegiatan.

3) *Chief Financial Officer*

Bagian yang bertugas memantau dan mengambill keputusan mengenai perihal yang berhubungan dengan keuangan perusahaan.

4) *Chief Financial Officer Assistant*

Bagian yang membantu *Chief Financial Officer* dalam melaksanakan tugas-tugasnya.

5) Kepala Staf

Merupakan seorang pemimpin dari sebuah organisasi, lembaga, atau badan yang kompleks. Maupun juga pemimpin dari orang-orang yang dikenal juga dengan "Ketua opsir staf".

6) Staf Administrasi

Bagian yang melakukan perekapan data, mengelola dokumen, dan menyimpannya secara terstruktur.

7) Staf Pemasaran

Bagian yang memperkenalkan perusahaan ke masyarakat serta menjembatani perusahaan dengan lingkungan eksternal.

8) Staf Personalia

Bagian yang menangani karyawan atau sumber daya manusia dalam jumlah tertentu dengan berbagai keahlian yang dibutuhkan sesuai kebutuhan perusahaan dalam mencapai tujuan bisnis

9) *Engineering Department*

Bagian yang bertugas memeriksa *mechanical electrical theme park* dan memperbaiki fasilitas *theme park* lainnya.

10) Karyawan *ticketing*

Bagian yang berhadapan langsung dengan pengunjung untuk transaksi pembelian tiket *theme park*.

11) Karyawan Wahana

Bagian yang bertanggung jawab untuk pengoperasian suatu wahana di *theme park*.

12) Karyawan Kebersihan

Bagian yang bertanggung jawab melakukan pembersihan area *theme park*.

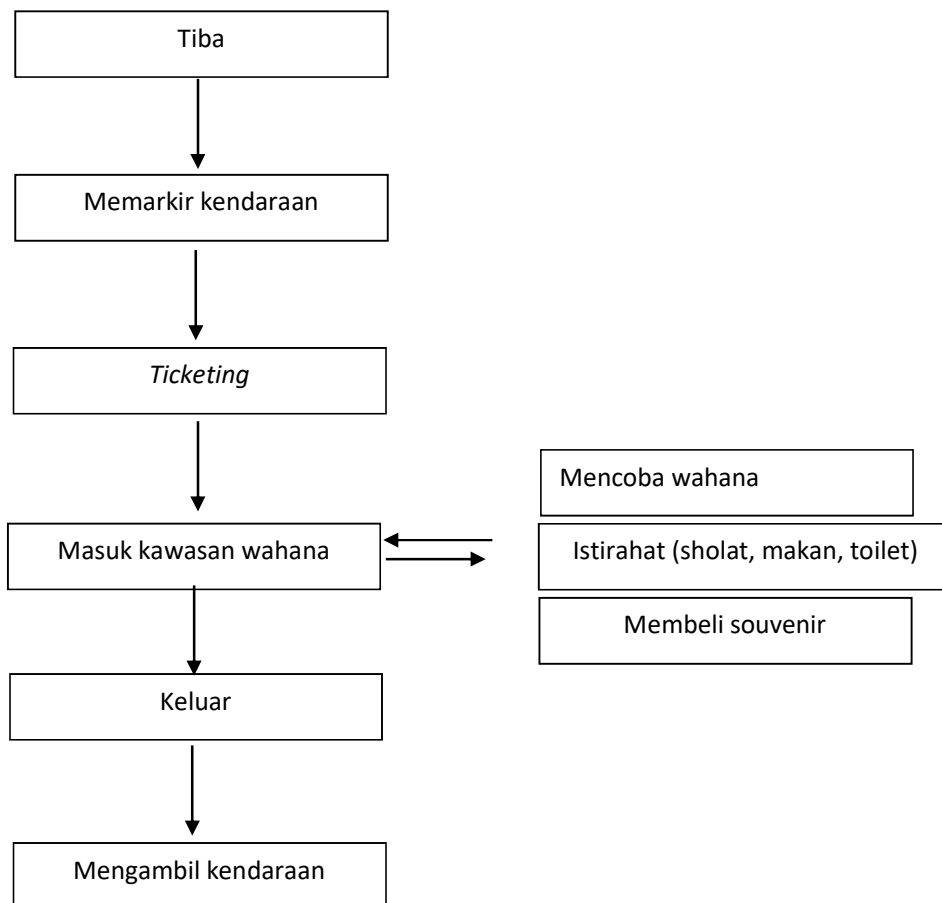
13) *Security Department*

Bagian yang bertugas menjaga keamanan, pemeliharaan, serta ketertiban *theme park* dan sekitarnya.

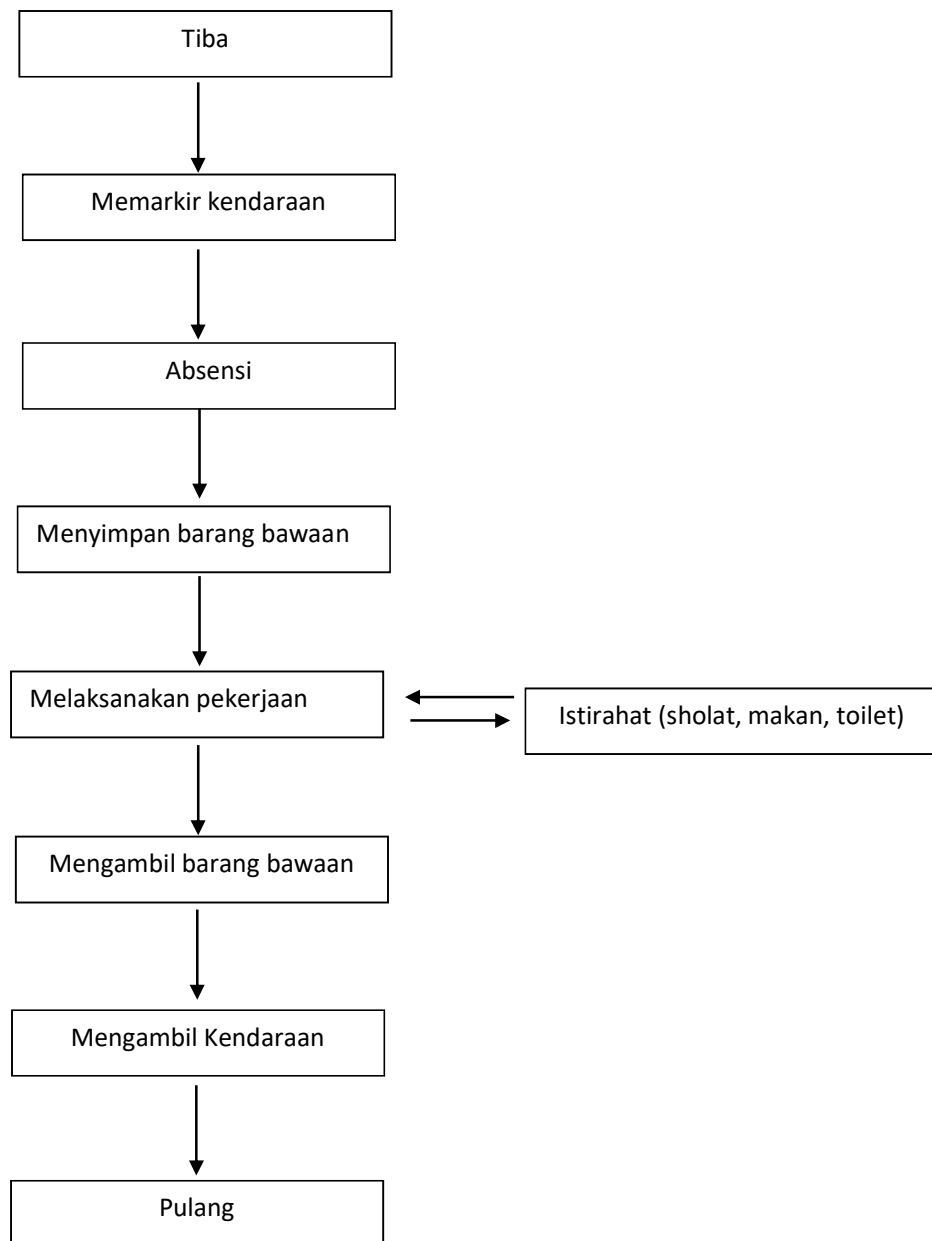
c. Penjual di *Foodcourt* & Penjual Oleh-oleh/Souvenir

5.2 Tinjauan Aktivitas Pengguna

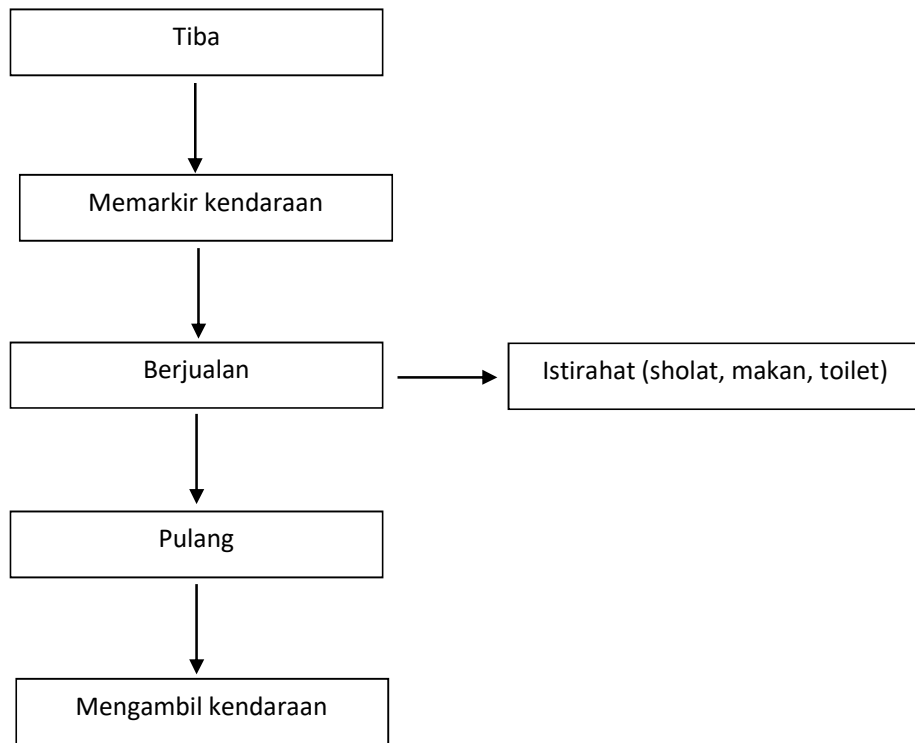
5.2.1. Sirkulasi Pengunjung



### 5.2.2. Sirkulasi Pengelola dan Karyawan



### 5.2.3. Sirkulasi Penjual di Foodcourt & Penjual Oleh-oleh/Souvenir



#### 5.2.4. Tabel Pendekatan Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

No	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	Pengunjung	Parkir	Tempat parkir
		Membeli tiket	<i>Ticketing counter</i>
		Informasi	Pusat informasi
		Titik awal wisata	<i>Plaza/open space</i>
		Rekreasi/bermain	Wahana bermain
		Istirahat	Tempat duduk
		Sholat	Mushola
		MCK	Toilet
		Makan/ minum	<i>Café/foodcourt/food outlet/stand makanan</i>
		<i>Mother &amp; baby care</i>	<i>Nursing room</i>
		Mengambil uang tunai	<i>ATM center</i>
		Pengobatan	PPPK
		<i>Re-charge gadget</i>	<i>Charging Station</i>
		Berkeliing	Penyewaan sepeda
		Informasi	Pusat penerangan/informasi
		Penitipan barang	<i>Locker</i>
Membeli oleh-oleh	Pusat oleh-oleh/Toko Souvenir		
2	Penjual di area <i>foodcourt</i>	Parkir	Tempat parkir
		Menjual makanan/minuman	<i>Area foodcourt</i>
		Memasak makanan	Dapur
		Mencuci alat makan	Ruang cuci
		Melakukan transaksi pembayaran	Kasir
		Menerima stok bahan	<i>Drop-off</i>
		Makan/minum	<i>Café/foodcourt/food outlet/stand makanan</i>
		MCK	Toilet
		Sholat	Mushola
3	Penjual oleh-oleh/souvenir	Parkir	Tempat parkir
		Menjual oleh-oleh/souvenir	Pusat oleh-oleh/souvenir
		Menerima stok barang	<i>Area drop-off</i>
		Menyimpan stok barang	Gudang
		Menyusun barang-barang	<i>Area display</i>
Melakukan transaksi pembayaran	Kasir		

		Makan/minum	<i>Café/foodcourt/food outlet/stand</i> makanan
		MCK	Toilet
		Sholat	Mushola
4	Pengelola dan Karyawan	Parkir	Tempat parkir
		Absensi	Ruang absensi/ ruang karyawan
		Menjalankan tugas	Kebutuhan ruang sesuai dengan pekerjaannya
		Istirahat	Tempat duduk
		Sholat	Mushola
		MCK	Toilet
		Makan/minum	<i>Café/foodcourt/food outlet/ stand</i> makanan
		Rapat	Ruang meeting
		Meletakkan alat <i>service</i>	Janitor
		Menitipkan barang	<i>Locker</i>
		Menyimpan barang	Gudang

Berdasarkan pendekatan aktivitas di atas, maka dapat ditentukan kebutuhan ruang *theme park* adalah sebagai berikut :

**5.2.5. Tabel Rekapitulasi Rencana Aktivitas dan Kebutuhan Ruang**

Ruang	Analisa	Kebutuhan	Kapasitas
Office	Disesuaikan dengan kebutuhan serta jumlah pengelola dan karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Counter desk</i></li> <li>- Ruang masing-masing karyawan</li> </ul>	1 unit 50 orang
Entrance	Asumsi ada 2 jalur masuk mobil dan 2 jalur masuk motor	Pos tiket masuk kendaraan	2 bus 3 mobil 8 motor 3 pos
Loket Tiket	Berdasarkan rata-rata dari studi banding <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah loket tiket di Dufan = 10</li> <li>- Jumlah loket tiket di Jatim Park 1 = 6</li> <li>- Rata-rata = 8 loket</li> </ul> Dengan kapasitas antre per loket 15 orang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang duduk karyawan</li> <li>- Ruang antre</li> </ul>	8 unit Untuk 120 orang
Parkir	- Ketentuan parkir minimum untuk tempat rekreasi menurut Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor : 272/Hk.105/DRJD/96 Tentang Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir	Ruang parkir	196 SRP = 2450 m <sup>2</sup> (belum termasuk sirkulasi) Dibagi untuk mobil pribadi, bus, dan motor, dengan asumsi mobil pribadi 30%, bus 30%, motor 40% <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bus = 735 m<sup>2</sup> / 37.5 m<sup>2</sup> = 19 buah</li> </ul>

	<p>Direktur Jenderal Perhubungan Darat dengan luas total 85000 m<sup>2</sup> adalah 196 SRP.</p> <p>- 1 SRP mobil 2,5 m x 5 m = 12,5 m<sup>2</sup></p> <p>- Perhitungan luas ruang parkir: 1960 SRP x 12,5 m<sup>2</sup> = 2450 m<sup>2</sup></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobil = 735 m<sup>2</sup> / 12.5 m<sup>2</sup> = 58 buah</li> <li>- Motor = 980 m<sup>2</sup> / 1.5 = 653</li> </ul>
Security	Asumsi letak pos jaga untuk pintu masuk, pintu keluar, dan beberapa titik tertentu	Pos jaga	4 unit
Wahana bermain	Disesuaikan dengan rencana konsep desain serta ketersediaan lahan	Taman terbuka	13 macam
Ruang Terbuka Hijau	Sisa pemakaian lahan berdasarkan setelah perhitungan GSB, KDB	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempat duduk/istirahat</li> <li>- <i>Charging Point Area</i></li> <li>- <i>Smoking Area</i></li> </ul>	
Swimming pool	Asumsi 20% pengunjung melakukan aktivitas renang 20% : 700 = 140	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kolam renang</li> <li>- Ruang bilas</li> <li>- Loker dan ruang ganti</li> </ul>	<p>2 unit</p> <p>2 unit</p> <p>2 unit</p>
<i>Restaurant/food court/food &amp; beverages stall</i>	Asumsi 20% pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restoran/<i>food court</i></li> <li>- <i>Food &amp; beverages stall</i></li> </ul>	<p>8 – 9 unit</p> <p>25 unit</p>
Toko Souvenir	Asumsi 20% pengunjung 20% : 700 = 140	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toko</li> <li>- <i>Stand</i> souvenir</li> </ul>	
Mushola	Diasumsikan sebanyak 20 % dari jumlah pengelola dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang sholat</li> <li>- Tempat wudhu</li> </ul>	2 unit



	pengunjung serta berdasarkan studi preseden		
Nursing room	Berdasarkan studi preseden	- Tempat duduk - wastafel	2 unit
ATM center	Berdasarkan studi preseden	- Mesin ATM	5 Unit
Ruang ME		- ruang genset - panel listrik - ruang pompa - ruang water treatment - ruang AHU - ruang PABX	1 unit
Toilet	Berdasarkan studi preseden	-	
Gudang		-	2 unit

### 5.3 Analisis Besaran Ruang

#### 5.3.1 Tujuan

Menentukan kebutuhan luasan ruang pada *Theme Park* yang direncanakan dan dirancang.

#### 5.3.2 Kriteria

- a. Analisis luasan berdasarkan pada jumlah pengguna dan aktivitas yang direncanakan pada *theme park*. Selain itu, faktor lain yang dipertimbangkan dalam menentukan besaran atau luasan ruang meliputi tata ruang, besaran *furniture*, dan kenyamanan sirkulasi.
- b. Perhitungan luas ruang berdasarkan pada
  - Literature
    - Neufert Architect's Data
    - Time Saver Standar
  - Asumsi pribadi berdasarkan data dan informasi dari instalasi atau dinas terkait serta studi banding objek.
- c. Penentuan angka sirkulasi/*flow*:
  - 5%—10% = standar flow gerak minimum
  - 20% = kebutuhan keleluasaan gerak
  - 30% = tuntutan kenyamanan fisik
  - 40% = tuntutan kenyamanan psikologis
  - 50% = tuntutan persyaratan spesifikasi kegiatan
  - 60% = keterlibatan terhadap servis kegiatan
  - 70%-100% = keterkaitan dengan banyak kegiatan

### 5.3.3 Program Ruang

#### 1. Kelompok Ruang Penerima

##### a. Main Entrance

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Tempat untuk berhenti mobil	3 m x 3.5 m	2	21 m <sup>2</sup>
Tempat untuk berhenti bus	3 m x 12.5 m	3	112.5 m <sup>2</sup>
Tempat untuk berhenti motor	0.9 m x 2 m	8	14.4 m <sup>2</sup>
Tempat karcis	1.5 m x 1.5 m	8	10.25 m <sup>2</sup>
Total			158.15 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 100%			158.15 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			316.3 m <sup>2</sup>

##### b. Loker Tiket

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Meja loket	0,5m x 0.8 m	8	3.2 m <sup>2</sup>
Kursi	0.8 m x 0.8 m	8	5.12 m <sup>2</sup>
Ruang antre	0.8 m x 0.4 m (per orang)	120	38.4 m <sup>2</sup>
Total			46.72 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 100%			46.72 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			93.44 m <sup>2</sup>

##### c. Plaza/Open Space

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Air mancur	Jari-jari 3.5 m	1	38.5 m <sup>2</sup>
Standar gerak per orang	1 m x 1 m	200	200 m <sup>2</sup>
Total			238.5 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 75 %			178.8 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			417.3 m <sup>2</sup>

#### d. Parkir

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Bus	12.5 m x 3 m	19	735 m <sup>2</sup>
Mobil	2.5 m x 5 m	58	735 m <sup>2</sup>
Motor	0.75 m x 2 m	653	980 m <sup>2</sup>
Total			2450 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 60 %			1470 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			3920 m <sup>2</sup>

## 2. Kelompok Ruang Kegiatan Rekreasi

Wahana	Kapasitas	Kebutuhan Ruang
Danau	-	14600 m <sup>2</sup>
Mini Roller Coaster	20 orang	2800 m <sup>2</sup>
Wet Maze	25 orang	400 m <sup>2</sup>
Theme park adventure	50 orang	4800 m <sup>2</sup>
Water Wheel	180 orang	520 m <sup>2</sup>
Flower Park	50 orang	2500 m <sup>2</sup>
Flume Ride	25 orang	6300 m <sup>2</sup>
Raft Battle	80 orang (8x10)	4347 m <sup>2</sup>
Kolam Terapi Ikan	50 orang	1661 m <sup>2</sup>
Foot Spa	50 orang	1002 m <sup>2</sup>
Water Carrousel	25 orang	362 m <sup>2</sup>
Amphiteater	300 orang	800 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan		40092 m <sup>2</sup>

### 3. Kelompok Ruang Penunjang

#### a. Toko Souvenir

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Etalase	1.5 m x 5 m	2	3 m <sup>2</sup>
Meja Kasir	0,8 m x 1.2 m	1	0.96 m <sup>2</sup>
Kursi	0.8 m x 0.8 m	2	1.28 m <sup>2</sup>
Total			5.24 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 150 %			7.86 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			13.1 m <sup>2</sup>

Ada 12 toko, maka luas total area took souvenir =  $13.1 \text{ m}^2 \times 12 \text{ toko} = 157.2 \text{ m}^2$

#### b. Foodcourt

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Stand	2.5 m x 3 m	7	52.5 m <sup>2</sup>
Meja	0,8 m x 0.8 m	30	19.2 m <sup>2</sup>
Kursi	0.8 m x 0.8 m	120	76.8 m <sup>2</sup>
Wastafel	0.4 m x 0.6 m	7	1.68 m <sup>2</sup>
Total			150.2 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 150 %			225.3 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			375.5 m <sup>2</sup>

#### c. Food & Beverage Stall

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Stand	2.5 m x 3 m	8	60 m <sup>2</sup>
Total			60 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 100 %			60 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			120 m <sup>2</sup>

#### d. Peminjaman Stroller/Kursi Roda

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Meja, kursi, kursi roda, stroller	3 m x 3 m	1	9 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			10.8 m <sup>2</sup>

**e. Baby Care Room**

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Meja	0,8 m x 0.8 m	2	1.28 m <sup>2</sup>
Kursi	0.8 m x 0.8 m	4	2.56 m <sup>2</sup>
Wastafel	0.4 m x 0.6 m	2	0.48 m <sup>2</sup>
Total			4.32 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 150 %			6.48 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			10.8 m <sup>2</sup>

**f. ATM Center**

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Mesin ATM	0,8 m x 0.6 m	5	2.4 m <sup>2</sup>
Total			2 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 150 %			3.6 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			5.6 m <sup>2</sup>

**g. Ruang Perawatan**

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Tempat tidur	2.1 m x 0.98 m	3	2.1 m <sup>2</sup>
Total			2.1 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 200 %			4.2 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			6.3 m <sup>2</sup>

**h. Penyewaan Sepeda**

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Sepeda	0.8 m x 2 m	20	32 m <sup>2</sup>
Sepeda gandeng	0.8 m x 2.5 m	10	20 m <sup>2</sup>
Total			52 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 75%			44.2 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			96.2 m <sup>2</sup>

**i. Smoking Area**

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Kursi	0.8 m x 0.8 m	30	19.2 m <sup>2</sup>
Meja	0.8 m x 0.8 m	6	3.8 m <sup>2</sup>
Total			23.04 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 100%			23.04 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			46.08 m <sup>2</sup>

**j. Penitipan Barang**

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Lemari loker	2 m x 0.4 m	4	3.2 m <sup>2</sup>
Total			3.2 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 100%			6.4 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			9.6 m <sup>2</sup>

**k. Free Charging Point**

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Charging station	0.8 m x 1 m	4	3.2 m <sup>2</sup>
Kursi	0.4 m x 0.4 m	20	3.2 m <sup>2</sup>
Total			6.4 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 50 %			3.2 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			9.6 m <sup>2</sup>

#### 4. Ruang Kegiatan Servis

##### a. Mushola

Ruang	Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
Ruang sholat	40 orang	Standar ukuran = 0,5 m x 1 m = 0,5 m <sup>2</sup> . Luas = 0,5 m <sup>2</sup> x 40 = 20 m <sup>2</sup> .  Flow = 40 % x 20 m <sup>2</sup> = 8 m <sup>2</sup> .  <b>Luas Total = 28 m<sup>2</sup>.</b>  Untuk 4 mushola, <b>Luas = 28 m<sup>2</sup> x 4 = 112</b>	<b>173,6</b>
Tempat wudhu	8 titik wudhu per ruang	Standar = 0,75 m x 0,8 m = 0,6 m <sup>2</sup> . Luas = 0,6 m <sup>2</sup> x 8 = 4,8 m <sup>2</sup> .  Flow = 60 % x 4,8 m <sup>2</sup> = 2,88 m <sup>2</sup> .  Luas Tempat Wudhu = 7,68 m <sup>2</sup> .  Wudhu wanita dan pria <b>Luas = 7,68 m<sup>2</sup> x 2 = 15,36 m<sup>2</sup> = 15,4 m<sup>2</sup>.</b>  4 tempat wudhu <b>Luas = 15,4 m<sup>2</sup> x 4 = 61,6 m<sup>2</sup>.</b>	

##### b. Toilet Wanita

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
4 toilet, 4 wastafel	Toilet 4 buah = @1,5 m x 1,5 m = 2,25 m <sup>2</sup> . Total luas toilet = 9 m <sup>2</sup> .  Wastafel 4 = (0,4 m x 0,6 m) x 4 buah = 0,96 m <sup>2</sup> .  Flow = 60 % x 9,96 m <sup>2</sup> = 5,976 m <sup>2</sup> .  <b>Total Luas = 15,936 = 16 m<sup>2</sup>.</b> <b>Dikali 7 titik = 112</b>	<b>112</b>

**c. Toilet Pria**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
3 toilet, 4 wastafel. 4 urinoir	Toilet 3 buah = @1,5 m x 1,5 m = 2,25 m <sup>2</sup> . Total luas toilet = 6,75 m <sup>2</sup> .  Wastafel 4 = (0,4 m x 0,6 m) x 4 buah = 0,96 m <sup>2</sup> . Urinoir 4 = (0,5 m x 0,4 m) x 4 = 0,8 m <sup>2</sup> .  Flow = 75 % x 8,51 = 6,39 m <sup>2</sup> . <b>Total Luas = 14,9 = 15 m<sup>2</sup>.</b> <b>Dikali 7 titik = 105 m<sup>2</sup></b>	<b>105</b>

**d. Ruang Ganti**

Benda	Ukuran	Jumlah	Kebutuhan Ruang
Ruang bilas	1 m x 1 m	40	40 m <sup>2</sup>
Pintu	0.7 m x 0.7 m	40	19.6 m <sup>2</sup>
Total			59.6 m <sup>2</sup>
Ruang gerak 100%			59.6 m <sup>2</sup>
Total luas ruangan			119.2 m <sup>2</sup> Dibulatkan ±120 m <sup>2</sup>

**e. Gazebo/taman/tempat duduk**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
6 orang 2 furnitur kursi 10 unit	Standar orang berdiri = 0,65 m <sup>2</sup> / orang. (NAD) Luas = 0,65 m <sup>2</sup> x 6 = 3,9  Standar ukuran kursi = 0,4 m x 1,8 m = 0,72 m <sup>2</sup> . Luas = 0,72 m <sup>2</sup> x 2 = 1,44 m <sup>2</sup> .  Flow = 40 % x 5,34 m <sup>2</sup> = 2,136 m <sup>2</sup> . Luas = 7,476 m <sup>2</sup> = 7,5 m <sup>2</sup> / unit. <b>Luas Total = 75 m<sup>2</sup>.</b>	<b>75</b>



**f. Pos Jaga/security**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
2 orang 3 unit	<p>Space duduk per orang = 0,655 m x 0,94 m = 0,6154 m<sup>2</sup> = 0,6 m<sup>2</sup> (TSS)</p> <p>Luas = 0,62 m<sup>2</sup> x 2 = 1,24 m<sup>2</sup>.</p> <p>Meja = (0,4 m x 0,6 m) x 2 = 0,24 m<sup>2</sup> x 2 = 0,48 m<sup>2</sup>.</p> <p>Flow = 60 % x 1,72 m<sup>2</sup> = 1,032 m<sup>2</sup>.</p> <p><b>Luas = 2,752 m<sup>2</sup> = 2,8 m<sup>2</sup>.</b></p> <p><b>Dikali 3 unit = 8.4 m<sup>2</sup></b></p>	<b>8.4</b>

**g. Pusat Informasi**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
4 orang 2 meja	<p>Area monitor = 2 m<sup>2</sup>.</p> <p>Meja monitor = (0,6 m x 1,2 m) x 2 = 1,44 m<sup>2</sup>.</p> <p>Space duduk per orang = 0,655 m x 0,94 m = 0,6154 m<sup>2</sup> = 0,6 m<sup>2</sup> (TSS)</p> <p>Luas = 0,62 m<sup>2</sup> x 4 = 2,48 m<sup>2</sup>.</p> <p>Flow = 60 % x 5,92 m<sup>2</sup> = 3,552 m<sup>2</sup>.</p> <p><b>Luas Total = 9,475 m<sup>2</sup> = 9.5 m<sup>2</sup></b></p>	<b>9.5</b>

**h. Janitor**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
10 titik	<p>Standar ukuran janitor = 1 m x 1,8 m = 1,8 m<sup>2</sup>.</p> <p>Rak menyimpan alat kebersihan = 0,6 m x 1,5 m = 0,9 m<sup>2</sup>.</p> <p>Flow = 60 % x 2,7 m<sup>2</sup> = 1,62 m<sup>2</sup>.</p> <p>Luas Total = 4,32 m<sup>2</sup> = 4,4 m<sup>2</sup>.</p> <p><b>Luas 10 titik = 44 m<sup>2</sup>.</b></p>	<b>44</b>

**i. Ruang Genset**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
4 unit	<p>Standar ukuran genset = 0,66 m x 1,32 m = 0,8712 m<sup>2</sup>.</p> <p>Luas = 0,8712 m<sup>2</sup> x 4 = 3,4848 m<sup>2</sup> = 3,5 m<sup>2</sup>.</p>	<b>3.5</b>

**j. Ruang Panel**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
1 unit	Standar ukuran panel = 0,8 m x 1 m = 0,8 m <sup>2</sup> . Luas = 0,8 m <sup>2</sup> x 5 = 4 m <sup>2</sup> . Tempat kabel = 1,25 m x 6 m = 7,5 m <sup>2</sup> . Flow = 90 % x 13,2 m <sup>2</sup> = 11,88 m <sup>2</sup> . Luas ruang panel = 25,08 m <sup>2</sup> = 25 m <sup>2</sup> .	25

**k. Ruang Pompa**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
1 unit	Asumsi luas ruang pompa = 6,9 m x 12 m = <b>82,8 m<sup>2</sup></b> .	82.8

**l. Ruang Storage**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
1 unit	Asumsi luas ruang storage = 3,5 m x 4,5 m	15.75

**m. Ruang Pembuangan dan Pemilahan Sampah**

Kapasitas	Standar	Luas (m <sup>2</sup> )
1 unit	Asumsi = 3 m x 3 m = <b>9 m<sup>2</sup></b> .	9

**5. Ruang Kegiatan Administratif**

**a. Ruang Kegiatan Administratif Pengelola**

No.	Ruang	Kapasitas	Luas
1.	Ruang Direktur Presiden	5 orang	20 m <sup>2</sup>
2.	Ruang Wakil Direktur	3 orang	12 m <sup>2</sup>
3.	Ruang Direktur Keuangan	3 orang	12 m <sup>2</sup>
4.	Ruang Kepala Staff	3 orang	9 m <sup>2</sup>
5.	Ruang Staff administrasi	3 orang	9 m <sup>2</sup>
6.	Ruang Staff Keuangan	3 orang	9 m <sup>2</sup>
7.	Ruang Staff Pemasaran	3 orang	9 m <sup>2</sup>
8.	Ruang Staff Personalia	3 orang	9 m <sup>2</sup>
9.	R. Rapat	15 orang	35 m <sup>2</sup>
10.	Lobby/ FrontOffice	10 orang	25 m <sup>2</sup>
11.	Lounge	10 orang	11,2 m <sup>2</sup>
12.	Gudang dan ruang arsip		12 m <sup>2</sup>
13.	Mushola	10 orang	25 m <sup>2</sup>
14.	Lavatory	3 Orang	12,375 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>			<b>209.575 m<sup>2</sup></b>

**b. Ruang Kegiatan Administratif Karyawan**

No.	Ruang	Kapasitas	Luas
1.	R. Pimpinan Elektrikal	3 orang	12 m <sup>2</sup>
2.	R. Pimpinan Mekanikal	3 orang	12 m <sup>2</sup>
3.	R. Security	4 orang	12 m <sup>2</sup>
4.	R. Pimpinan Kebersihan	3 orang	12 m <sup>2</sup>
5.	R. Karyawan ME	6 orang	12 m <sup>2</sup>
6.	R. Karyawan lainnya	20 orang	45 m <sup>2</sup>
7.	R. Karyawan Kebun	5 orang	12 m <sup>2</sup>
8.	R. Karyawan Kebersihan	5 orang	12 m <sup>2</sup>
9.	R. Locker	15 orang	9 m <sup>2</sup>
10.	Lavatory	2	8 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>			<b>146 m<sup>2</sup></b>

**REKAPITULASI BESARAN RUANG**

1. Kelompok Ruang Penerima = 4747,04 m<sup>2</sup>
2. Kelompok Ruang Penunjang = 847.68 m<sup>2</sup>
3. Kelompok Ruang Rekreasi = 40092 m<sup>2</sup>
4. Kelompok Ruang Servis = 783.55 m<sup>2</sup>
5. Kelompok Ruang Administratif = 355.575 m<sup>2</sup>

**TOTAL KESELURUHAN = 46825.845 m<sup>2</sup> = ± 47000 m<sup>2</sup> atau 4.7 hektar dari total lahan 8.5 hektar**

#### 5.4 Pendekatan Lokasi Tapak

Beberapa kriteria yang digunakan sebagai pertimbangan penentuan lokasi disesuaikan dengan tata guna lahan, objek perancangan berada pada kawasan kota yang dirancang memiliki fungsi rekreasi berskala kota. Pencapaian (*accessibility*) menuju lokasi perancangan dapat diakses dari seluruh penjuru kota, baik dengan angkutan umum maupun kendaraan pribadi. Lokasi berada di jalan kolektor primer kota yang juga sebagai jalan utama yang sering dilalui untuk menuju Kawasan Wisata Dieng.

Tapak yang dipilih terletak di Jalan Dieng nomor 114, Kalianget, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah. Tapak ini memiliki luas  $\pm 8.5$  hektar. Tapak ini berbatasan dengan:

- e. Pada sisi utara tapak adalah area persawahan
- f. Pada sisi selatan adalah area persawahan dan pertokoan
- g. Pada sisi barat adalah area persawahan
- h. Pada sisi timur adalah Jalan Dieng



**Gambar 5.1.** Tapak  
(Sumber: Google Earth, 2019)

Berdasarkan Rencana Umum Tata Ruang Kawasan Perkotaan Wonosobo, untuk KDB pada tapak adalah 40% - 80 %, KLB ditetapkan 0 – 0.8 dengan tinggi maksimum bangunan 4 lantai, dan GSB ditetapkan 20 m.

Tapak terpilih merupakan daerah wisata yang sudah lama terbengkalai. Keadaan dan kondisi tapak bisa dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 5.2. Kondisi Tapak**  
(Sumber: *Survei lokasi*, 2019)

## 5.5 Pendekatan Sistem Struktur

### 5.5.1 Struktur

Karena *theme park* didominasi ruang terbuka dan hanya sedikit ruang yang memiliki pelingkup yang solid, maka hampir seluruh bangunan menggunakan *sub-structure* atau *super structure*. Pembagian sebagai berikut:

a. *Sub-Structure*

Bangunan yang menggunakan struktur ini adalah *Theme Park Adventure*, Kantor, *Restaurant*, dan ruang-ruang servis yang merupakan bangunan satu lantai. Bangunan dibentuk dengan pondasi lajur dengan bahan batu kali dan menggunakan kolom beton.

b. *Super-Structure*

Penggunaan struktur ini dilakukan pada rangka fasilitas/wahana yang membutuhkan keamanan yang tinggi. Seperti pada *Roller Coaster*, struktur wahana dibuat dari rangka baja dengan menggunakan salah satu penerapan *super-structure*.

### 5.5.2 Bahan & Material

Sebagian besar bahan yang digunakan untuk struktur taman bermain adalah besi dan baja, hal ini dikarenakan rangka wahana yang membutuhkan kekuatan dan ketahanan serta kebutuhan akan perawatan. Pemilihan rangka baja/besi karena pertimbangan keamanan, sebuah wahana akan tetap aman bila strukturnya kuat dan terawat. Maka dari itu dibandingkan dengan material yang lain besi dan baja lebih mudah dibentuk untuk menyesuaikan diri dengan struktur idel, selain itu penggantian/perawatannya juga mudah.

## 5.6 Pendekatan Utilitas

### a. Sistem Pemadam Kebakaran

#### - Fire extinguisher

Merupakan alat pemadam kebakaran *portable* yang mudah diraih. Peletakkannya setidaknya setinggi 1,5 meter dari lantai, dengan daya pelayanan 200-250m<sup>2</sup> serta jarak antar alat 15-25 meter

#### - Hydrant

Merupakan alat pemadam kebakaran dengan standar daya pelayanan 800 m<sup>2</sup> dan berjarak antar alat maksimal 30 meter. Air yang digunakan untuk hydrant berasal langsung dari jaringan air yang menggunakan air olahan (seperti air hujan, air bekas) atau air bersih dari pam.

#### - Sprinkle

Alat pemadam kebakaran yang diletakan pada ruang terbuka di taman, berfungsi mengeluarkan air bila terjadi kebakaran, sprinkler tersebut dipasang setiap jarak 3 hingga 5 meter

#### - Fire Alarm

Merupakan alat yang menggunakan sensor panas dan asap yang akan berbunyi bila terjadi kebakaran, berfungsi memberikan peringatan saat terjadi kebakaran.

### b. Penangkal Petir

Penangkal listrik adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengalirkan arus positif menuju negatif atau orde dibawah tanah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keselamatan pengunjung maupun karyawan yang sedang berada didalam *theme park*. Pemasangan penangkal petir dipengaruhi besar dan tinggi bangunan/ruang.

### c. Sistem Keamanan

*Theme park* memiliki lahan yang sangat luas, sehingga sulit untuk mengatur keamanan dengan hanya tenaga manusia. Maka dari itu digunakan CCTV (*Closed Circuit Television*) untuk mengawasi kegiatan yang terjadi pada kawasan *theme park*. Selain itu karena beberapa wahana juga membutuhkan batasan umur/tinggi badan, maka untuk keamanan diberikan papan petunjuk pada setiap bidang yang membutuhkan instruksi.

### d. Sistem Jaringan Listrik

Sumber listrik yang digunakan untuk mendukung kegiatan dalam *theme park* dibagi menjadi dua yaitu:

#### - PLN

Sumber pembangkit listrik negara atau PLN menyalurkan listrik yang akan diatur oleh *main distribution panel* yang berada diruang servis kantor atau disekitar fasilitas untuk dibagikan kepada fasilitas dan ruang efektif pada *theme park*.

#### - Generator Set

Banyak terdapat permainan dalam taman hiburan yang tidak boleh berhenti begitu saja, maka dari itu dilakukan pengadaan *generator set* untuk mensuplai listrik kepada fasilitas-fasilitas tersebut di saat listrik dari PLN padam.

**e. Jaringan Air Bersih**

Penyediaan air bersih dapat diperoleh dari PAM atau sumur artesis (deep well boaring). Sistem pendistribusian air bersih, yaitu Down Feed System dan Up Feed System.

**f. Jaringan Air Kotor**

Menggunakan sistem pembuangan limbah cair yang harus dijaga dalam keadaan baik. Jaringan air kotor berupa *septic tank* dan sumur resapan.

**g. Jaringan Sampah**

Sistem pembuangan sampah menggunakan tempat sampah pada masing-masing ruangan ataupun bangunan yang dikumpulkan dan dibuang ke penampungan sampah, setelah itu dialihkan keluar tapak oleh Dinas Kebersihan Kota yang selanjutnya dibuang ke TPA. Sistem pembuangan limbah cair diolah dimesin filter limbah sebelum dibuang ke lingkungan dan menggunakan instalasi pengolahan air limbah.

**h. Sistem Pencahayaan**

Menggunakan 2 macam pencahayaan yaitu berupa pencahaya alami dan pencahayaan buatan.

**i. Sistem Penghawaan**

Menggunakan AC hanya di wahana *Theme Park Adventure (indoor)* dengan jenis AC sentral.

## 5.7 Penekanan Desain Arsitektur Kontemporer

### 5.7.1 Sejarah

Arsitektur kontemporer tidak muncul secara tiba-tiba, gaya arsitektur ini didasari oleh semangat perubahan yang berakar dari revolusi Industri di Inggris. Revolusi Industri mengakibatkan munculnya tipologi bangunan baru yang sebelumnya belum pernah ada, seperti tipologi pabrik, gudang, dan sebagainya. Revolusi industri juga mengakibatkan adanya material dan teknik baru dalam arsitektur. Arsitektur kontemporer muncul karena kebutuhan akan gaya baru pada masa tersebut kemudian terus berkembang ke era art and craft, yaitu situasi masyarakat mulai jenuh dengan fabrikasi dan melakukan gerakan social craftsmanship. Arsitektur kontemporer berlanjut ke era perkembangan seni, seperti kubisme, futurisme, dan neoplastisisme. Arsitektur kontemporer semakin lama semakin berkembang sesuai dengan keadaan dunia yang tidak ingin terpaku pada aturan-aturan klasik lagi.

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang. Dalam buku *Indonesian Architecture Now*, karya Imelda Akmal, digambarkan karya-karya arsitektur yang kontemporer yang terdapat di Indonesia. Karya ini dibangun dalam satu dasawarsa terakhir dan cukup menggambarkan trend arsitektur dalam negeri. Trend yang berkembang dalam satu dasawarsa terakhir didominasi oleh pengaruh langgam Arsitektur modern yang memiliki kesamaan ekspresi dengan karya arsitektur modern dari belahan dunia barat di dekade 60-an. Karya-karya arsitektur kontemporer Indonesia memiliki kesamaan dengan karya Mies van de Rohe, Wassily karya Marcel Breuer atau kursi B306 chaise-lounge karya Le Corbusier dan lounge chair karya Charles Eames.

Arsitektur kontemporer telah diakui sebagai salah satu pendekatan dalam merancang secara internasional sehingga banyak ahli yang mengemukakan pendapat mengenai definisi dari arsitektur kontemporer, di antaranya sebagai berikut;

1. Konnemann, *World of Contemporary Architecture XX*  
"Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam."
2. Y. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX (1996)*  
"Kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya"
3. L. Hilberseimer, *Comtemporary Architects 2 (1964)*
4. "Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. Arsitektur kontemporer AR 2211 | Teori Desain Arsitektur 2 mulai muncul sejak tahun 1789 namun baru berkembang pada abad 20 dan 21 setelah perang dunia."



Menurut, Indah Widiastuti, ST., MT., PH.D , dosen arsitektur Institut Teknologi Bandung, ada dua macam pendekatan kontemporer dalam arsitektur yaitu :

1. Berdasarkan waktu, arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang dibuat dan dikenal pada masa kini bukan di masa lalu ataupun di masa depan.
2. Berdasarkan bentuk, yang dimaksud dengan arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang mengambil bentuk suatu bangunan monumental.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan mengenai pengertian Arsitektur Kontemporer, yaitu Arsitektur Kontemporer adalah gaya aliran arsitektur yang muncul pada akhir abad 20 sampai dengan saat ini dan juga menampilkan sesuatu yang berbeda dengan menampilkan kualitas tertentu terutama dari segi penggunaan teknologi dan juga kebebasan dalam menampilkan suatu gaya arsitektur. Riski (2017). Prinsip desain arsitektur Kontemporer menampilkan style yang lebih baru dan terkini. Gaya lama yang disebut sebagai kontemporer akan menghasilkan bentuk disain arsitektur yang lebih segar dan berbeda dengan lainnya.

Gaya arsitektur kontemporer menampilkan bentuk-bentuk unik, atraktif, dan sangat kompleks. Pemilihan warna dan bentuk tertentu menjadi ide awal dalam menciptakan daya tarik bangunan. Permainan tekstur sangat dibutuhkan dan dapat diciptakan dengan sengaja, misalnya memilih material alami yang bertekstur khas, seperti kayu. Schirbeck, E. (1988)

### **5.7.2 Perkembangan**

Schimbeck menyatakan bahwa arsitektur kontemporer berkembang dari pemikiran bahwa arsitektur harus mampu memperoleh sasaran dan pemecahan bagi arsitektur hari esok dan situasi masa kini. Seorang kritikus arsitektur Charles Jenks pun mulai memperkenalkan suatu metode perancangan untuk mengembangkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur 'bersandi ganda' (double coded), teori inilah yang menjadi cikal bakal arsitektur kontemporer, dimana gagasan ini bergantung pada banyak faktor yang mempengaruhi periode tertentu.

Kritikus arsitektur Schimbeck menyatakan bahwa karya arsitektur kontemporer berkembang dari suatu pemikiran bahwa arsitektur harus mampu membuat perubahan dan pemecahan bagi arsitektur masa sekarang dan masa yang akan datang. Kritikus arsitektur Charles Jenks memperkenalkan suatu teori yang terdapat berbagai macam metode/cara perancangan untuk mengembangkan dan menerapkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur kontemporer, teori inilah yang menjadi dasar arsitektur kontemporer, dimana teori ini bergantung pada banyak faktor yang mempengaruhi masa gaya arsitektur tertentu. Arsitektur

kontemporer berkembang akibat perkembangan era/zaman yang menuntut terjadinya perubahan, perubahan dalam bentuk karya arsitektur. Hal ini terjadi karena ketidakpuasan arsitek terhadap teori-teori yang mengikat arsitektur itu sendiri. Arsitektur kontemporer mempunyai sifat untuk selalu menuntut terjadinya perubahan seiring perkembangan zaman yang diikutinya. Schirmbeck, E. (1988).

Di Indonesia arsitektur kontemporer, yang ditolak ukur dalam satu dasawarsa terakhir memiliki dominasi oleh pengaruh langgam arsitektur modern. Secara garis besar arsitektur kontemporer memiliki aspek kekinian yang tidak terikat oleh beberapa konsep konvensional. Menurut Gunawan, E. indikasi sebuah arsitektur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yaitu:

1. Ekspresi bangunan bersifat subjektif,
2. Kontras dengan lingkungan sekitar,
3. Bentuk simple dan sederhana namun berkesan kuat,
4. Memiliki image, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat

### 5.7.3 Ciri dan prinsip

Berikut prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Ogin Schirmbeck :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar,
5. memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan Hakiki
7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

Kritikus arsitektur Charles Jencks (1981) memberikan daftar ciri-ciri arsitektur kontemporer sebagai berikut:

1. **Ideologi** adalah suatu konsep yang memberikan arah, tujuan dan maksud agar pemahaman arsitektur kontemporer bisa lebih terencana dan sistematis.
  - a) *Double coding Style* adalah gabungan dari dua gaya atau style arsitektur, yaitu : Arsitektur kontemporer dengan arsitektur lainnya.
  - b) *Popular and pluralist* Gagasan yang luas dan umum serta tidak terikat terhadap teori tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang banyak ragam. Sehingga lebih baik dari pada gagasan tunggal.
  - c) *Semiotic-form* Penampilan dan gaya bangunan mudah dimengerti, Karena bentuk-bentuk yang ada menyiratkan makna, tujuan dan maksud tertentu.
  - d) *Tradition-and-choice* Merupakan pengaruh tradisi dan penerapannya secara tertentu sehingga dapat disesuaikan dengan maksud dan tujuan perancang.
  - e) *Artist-or-client* Merupakan dua hal dasar yaitu: Bersifat seni dan Bersifat umum Yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dimengerti secara umum.

f) *Elitist.and.participative* merupakan kebersamaan serta mengurangi sikap egois seperti dalam arsitektur modern.

g) *Piecemal* Merupakan Penerapan unsur–unsur dasar yang diterapkan sebagian saja dan tidak menyeluruh. Unsur–unsur dasar seperti: sejarah, arsitektur vernacular dan lokasi perancangan.

h) *Architect,asrepresentative-and-activist* Arsitek berperan aktif dalam perancangan dan juga berlaku sebagai wakil penerjemah dari keinginan klien

**2. Style (ragam)** adalah gaya – gaya dalam arsitektur kontemporer sehingga memberikan pengertian mengenai pemahaman bentuk, cara, rupa dan sebagainya yang khusus mengenai arsitektur kontemporer.

a) *Hybrid Expression* adalah Penampilan bangunan yang merupakan hasil gabungan unsur–unsur kontemporer dengan unsur arsitektur lainnya.

b) *Complexity* merupakan pengembangan ide–ide mengenai karakteristik kontemporer yang berpengaruh pada perancangan awal sehingga menghasilkan perancangan yang bersifat kompleks.

c) *Variable Space with surprise* merupakan Perubahan bentuk,ruang dan lainnya yang tercipta akibat kejutan atau momentum tertentu, misalnya: warna, detail elemen arsitektur, suasana interior dan lain–lain.

d) *Conventional and Abstract Form* merupakan penampilan bangunan yang menampilkan bentuk konvensional dan bentuk–bentuk yang rumit (populer), sehingga mudah dimengerti maksud dan tujuannya

e) *Eclectic* merupakan penampilan bangunan yang memiliki campuran langgam–langgam yang saling berhubungan secara konsisten.

f) *Variable Mixed Aesthetic Depending On Context Expression on content and semantic appropriateness toward function.* Merupakan penampilan bangunan yang memiliki Gabungan unsur estetis dan fungsi yang tidak mengacaukan fungsi.

g) *Pro Or Organic Applied Ornament* merupakan penampilan bangunan yang Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang timbul dan kaya ornamen.

h) *Pro Or Representation* adalah Menampilkan bentuk–bentuk yang berbeda dengan lainnya sehingga dapat memperjelas arti,fungsi,makna dan tujuan.

i) *Pro-metaphor* adalah Hasil pengisian bentuk–bentuk tertentu dan diterapkan pada desain bangunan sehingga orang dapat dengan mudah menangkap arti dan fungsi bangunan.

j) *Pro-Historical reference* merupakan penampilan bangunan yang menunjukkan nilai-nilai sejarah pada rancangan agar menegaskan ciri-ciri bangunan.

k) *Pro-Humor* merupakan penampilan bangunan yang mempunyai nilai humoris, sehingga penghuni diajak untuk lebih menikmatinya.

l) *Pro-symbolic* merupakan penampilan bangunan yang menyiratkan simbol-simbol yang mempermudah arti, maksud dan tujuan yang dikehendaki perancang.

**3. Ide Desain** merupakan gagasan awal dalam perancangan suatu karya. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Kontemporer ialah merupakan suatu gagasan perancangan yang mendasari atau menjai titik awal karakteristik Arsitektur Kontemporer.

a) *Contextual Urbanism and Rehabilitation* merupakan suatu kebutuhan akan fasilitas yang berhubungan langsung dengan suatu lingkungan perkotaan.

b) *Functional Mixing* merupakan Gabungan beberapa fungsi bangunan yang menjadi tuntutan awal dalam perancangan suatu karya arsitektur.

c) *Mannerist and Baroque* merupakan suatu Kecenderungan untuk menonjolkan dan membedakan diri.

d) *All Phetorical Means* merupakan penampilan bangunan yang memiliki bentuk yang berarti

e) *Skew Space and Extensions* merupakan penampilan serta Pengembangan rancangan yang asimetris-dinamis.

f) *Ambiquity* merupakan penampilan bangunan yang memiliki ciri-ciri yang mendua atau berbeda tetapi masih dalam satu fungsi tertentu.

g) *Trends to Asymetrical Symetry* adalah Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan keasimetrisan yang seimbang.

h) *Bersifat hi-tech* merupakan penampilan bangunan yang menggunakan elemen- elemen struktur sangat dominan dengan penggunaan material bangunan dari era modern seperti kaca, beton , dan baja yang di ekspose, serta pemilihan warna- warna yang menunjukkan suatu arsitektur teknologi canggih.