

**PROYEK AKHIR SARJANA**

**PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SUVENIR DI KAWASAN  
WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP  
ARSITEKTUR JAWA DAN *GREEN BUILDING***

***CULINARY AND SOUVENIR CENTER DESIGN IN DEMAK AGUNG  
RELIGIOUS AREA WITH JAVA ARCHITECTURE AND GREEN  
BUILDING APPROACH***

**Dosen Pembimbing: Dr. Ir. Sugini, MT., IAI., GP**



Oleh:

Faizul Ishom

16512083

**Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia**

**Yogyakarta**

**2020**



## LEMBAR PENGESAHAN

---

**Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul:**

*Bachelor Final Project entitled*

**Perancangan Pusat Kuliner dan Suvenir di Kawasan Wisata Religi Masjid  
Agung Demak dengan Konsep Arsitektur Jawa dan *Green Building*  
*Culinary and Souvenir Center Design in Demak Agung Religious Area with Java  
Architecture and Green Building Approach***

**Nama Lengkap Mahasiswa** : **Faizul Ishom**

Student's Full Name

**NIM** : **16512083**

Student's Identification Number

**Telah diuji dan disetujui pada** : **Yogyakarta, 14 Juli 2020**

Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, July 14<sup>th</sup> 2020

**Pembimbing**

*Supervisor*

Dr. Ir. Sugini, MT., IAI., G.P.

**Penguji**

*Jury*

Barito Adi Buldan Rayaganda  
Rito, ST., MA

**Diketahui oleh** :

*Acknowledged by*

**Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur:**

*Head of Undergraduate Program in Architecture*



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI

## HALAMAN PERNYATAAN KEASILAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faizul Ishom

NIM : 16512083

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas : Universitas Islam Indonesia

Judul : PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SUVENIR DI  
KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP  
ARSITEKTUR JAWA DAN *GREEN BUILDING*

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian dalam karya Proyek Akhir Sarjana ini adalah karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatan karya ini. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk di gunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 14 Juli 2020



Faizul Ishom

16512083

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang maha sempurna, dengan limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan proyek akhir sarjana dengan judul “PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SUVENIR DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN *GREEN BUILDING*” sebagai syarat untuk menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata Satu Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari akan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun merupakan input dalam penyempurnaan selanjutnya. Semoga dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang dan masyarakat pada umumnya.

Penyelesaian Laporan Proyek Akhir Sarjana ini penyusun telah mendapat masukan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberi karunia, petunjuk, kemudahan, dan kuasa-Nya dalam setiap proses penelitian maupun penyusunan Laporan Proyek Akhir Sarjana sehingga penulis dapat menyelesaikannya.
2. Bapak K.H. Muadib dan ibu Hj. Nadliroh yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana ini
3. Ibu Dr. Ir. Sugini, MT.,IAI.,G.P sebagai dosen pembimbing dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir Sarjana ini.
4. Bapak Barito Adi Buldan Rayaganda Rito, ST., MA selaku dosen penguji Laporan Proyek Akhir Sarjana ini.
5. Partner Shofia Naila untuk segala partisipasinya dalam menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana ini.
6. Atia Wahyudi dan Ceristya Diaztri yang selalu mensupport dalam penyelesaian Proyek Akhir Sarjana ini.
7. Adib Khusni Rizki dan Afdhal Yusra dalam menyediakan ruang kerja yang nyaman dalam penyelesaian Proyek Akhir Sarjana ini.
8. Ahmad Hafizurrizqi, Ahmad Muqorrobin, dan Dwikiy Nitandre yang selalu mensupport dalam menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana ini.
9. Seluruh anak Podomoro yang selalu menemani disetiap perjalanan perkuliahan ini.

Dalam penyusunan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini penyusun mengharapkan adanya kritik dan saran agar dapat membantu perbaikan selanjutnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 14 Juli 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Faizul Ishom', written over a horizontal line.

Faizul Ishom

## ABSTRAK

Proyek Akhir sarjana ini bertujuan untuk merancang pusat kuliner dan suvenir di kawasan wisata religi Masjid Agung Demak dengan konsep Arsitektur Jawa dan *Green building*. Metode perancangan dalam menyelesaikan permasalahan diawali dengan penelusuran isu utama yaitu pengembangan fasilitas pariwisata, arsitektur local, dan *green building*. Kemudian, dari ketiga isu tersebut diturunkan menjadi enam variabel yaitu kajian *site* dan lokasi, pusat kuliner dan suvenir, arsitektur jawa, *Appropriate site development*, *energy efficiency dan conservation* dan *indoor health and comfort*. variabel tersebut diturunkan kedalam parameter yang akan dirumuskan ke dalam persoalan masa dan tata masa, tata ruang, struktur dan lansekap untuk dijadikan sebagai acuan konsep desain. Konsep desain tersebut menghasilkan skematik desain yang akan dilanjutkan ke dalam uji desain

Konsep perancangan pusat kuliner dan suvenir mengarah pada bentuk tata ruang, masa dan tata masa, struktur dan lansekap bangunan. Tata ruang pada bangunan terbagi menjadi 3 zona, yaitu zona toko suvenir, zona kios kuliner dan zona *foodcourt*. Anatomi masa bangunan membentuk *single bank room* dengan memodif split level. Kemudian bentuk masa bangunan dibentuk “O” dengan pertimbangan menghindari arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91, dan 112,54-247,37 serta menerima angin pada azimuth 157. Pusat kuliner dan suvenir ini berkonsepkan arsitektur jawa dengan menanamkan pada bentuk atap dan ragam hias. Struktur yang digunakan menggunakan system grid dan dilatasi yang kemudian di hiasi dengan ragam hias arsitektur jawa. Lansekap bangunan telah menyediakan area hijau seluas 3000m<sup>2</sup> yang ditanami pohon cempaka, pohon tanjung dan Semak. Menyediakan kantong parkir sepeda berjumlah 6 dan halte yang dilengkapi dengan jalur pedestrian.

Pusat kuliner dan suvenir yang telah dirancang akan di uji desainnya dengan Arsitektur jawa, *Appropriate site development*, pencahayaan alami, dan kenyamanan thermal. Berdasarkan pengujian desain arsitektur jawa, Pusat kuliner dan suvenir ini telah menerapkan bentuk atap dan ragam hias yang sesuai dengan tipologi arsitektur jawa. Pengujian *Appropriate site development* dengan analisis *Greenship tools New Building* dihasilkan lansekap dengan luas 3000m<sup>2</sup> yang ditanami pohon cempaka, pohon tanjung dan Semak, menyediakan kantong parkir sepeda berjumlah 6 dan menyediakan halte yang dilengkapi dengan jalur pedestrian. Pengujian pencahayaan alami dilakukan menggunakan software dialux dengan hasil lantai *groundfloor* sebesar 35%, lantai 2 sebesar 43% dan lantai 3 sebesar 50% luas lettable area telah terkena pencahayaan alami minimal 300 lux. Pengujian kenyamanan thermal dilakukan dengan pembuktian *logic* dengan mempertimbangkan kinerja ventilasi silang pada bangunan yang telah bekerja dengan baik. Berdasarkan pengujian desain yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan pusat kuliner dan suvenir di kawasan wisata religi Masjid Agung Demak dengan konsep Arsitektur Jawa dan *Green building* dinilai telah berhasil, sesuai pada indicator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Kata Kunci: Pusat Kuliner dan Suvenir, Wisata religi, Masjid Agung Demak, Arsitektur Jawa, *Appropriate site development*, Pencahayaan Alami, Kenyamanan thermal.

## ABSTRACT

This bachelor of final project aim is to design a culinary and souvenir center in religious tourism area of Masjid Agung Demak with the concept of Javanese architecture and green building concept. The design method to solve the problem begins by exploring the main issues of tourism facilities, local architecture, and green building. The three issues has six variables which are site and location studies, culinary and souvenir center, Javanese architecture, Appropriate site development, energy efficiency and conservation and indoor health and comfort. The variables split into parameters which will be solve by categories that are mass and mass spatial, space spatial, landscape and structure in the design matrix. The concept of the design creates schematic design which will be tested in design simulation.

The concept of culinary and souvenir center are by categories that are spatial space, mass and spatial mass, landscape and building structure. The spatial space in the building divided into three zones, which are souvenir store zone, culinary store zone, and foodcourt zone. The anatomy of the building mass is single bank room with split level. Then, the building mass created in “O” shape to avoid direct sunlight at 45,95-86,53, 270,34-314,91, and 112,54-247,37 azimuth, and to receive wind from 157 azimuth. The design concept of this culinary and souvenir center is Javanese architecture, by installing the value of Javanese architecture in the form of roofs and decoration. The structure used grid system and dilatation with various decorations of Javanese architecture. The landscape provided 3000m<sup>2</sup> green area, planted with Champak(s), Spanish Cherries and Shrub(s). It also provides six bicycle parking slots, a bus stop, and pedestrian path.

The culinary and souvenirs center building that have been designed, will be simulated by design simulation with four categories, which are Javanese architecture, Appropriate site development, natural lighting, and thermal comfort. The result on Javanese architecture is the culinary center and souvenirs have implemented roof shape and decorations which appropriate with Javanese architecture. The result in appropriate site development are, the culinary and souvenir center has provided 3000m<sup>2</sup> green area planted with Champak(s), Spanish Cherries and Shrub(s), provides six bicycle parking slots, a bus stop, and pedestrian path. The natural lighting simulation are using dialux software, which the result of the area that exposed with natural lighting at least 300 lux are, 35% at the ground floor area, 43% at the 2nd floor area and 50% at the 3rd floor area. Thermal comfort simulation is by logical proof with cross ventilation in the culinary and souvenirs center building which works very well. The conclusion based on design result are, the culinary and souvenir center building design in the religious tourism area of the Great Mosque of Demak with the concept of Javanese Architecture and Green building has been considered successful, according to the successful established indicators.

Key Word: Culinary and Souvenir centre, Religious tourism, Great Mosque of Demak, Javanese Architecture, Appropriate site development, Natural Lighting, thermal comfort

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASILAN KARYA.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Judul.....	1
1.2    Batasan Judul .....	1
1.3    Latar Belakang Wisata Religi .....	2
1.3.1    Demak .....	2
1.3.2    Bintoro .....	3
1.3.3    Masjid Agung Demak .....	3
1.3.4    Wisata Religi.....	4
1.3.5    Kuliner & Suvenir .....	9
1.4    Latar Belakang Rumah Adat Demak.....	12
1.5    Latar Belakang <i>Green building</i> .....	13
1.6    Peta Permasalahan .....	14
1.7    Peta Konflik .....	15
1.8    Rumusan Masalah.....	16
1.8.1    Permasalahan Umum.....	16
1.8.2    Permasalahan Khusus .....	16
1.9    Tujuan dan Sasaran .....	17
1.10   Metode Perancangan.....	17
1.11   Matriks Uji Desain .....	21
1.12   Keaslian Penulis.....	22
BAB II.....	26
PENELUSURAN PERSOALAN DESAIN.....	26
2.1    Kajian Tipologi <i>Pusat kuliner dan suvenir</i> .....	26
2.1.1    Wisata Kuliner .....	26
2.1.2    Pasar Suvenir.....	36
2.1.3    Pengembangan Daya Tarik Wisata .....	39

2.1.4	Kebutuhan Ruang.....	54
2.2	Kajian Tema Perancangan.....	58
1.	Arsitektur Tradisional.....	58
2.	<i>Green building</i> .....	63
2.3	Kajian Konteks Lokasi Perancangan .....	67
1.	Building Code Pusat Kuliner dan Suvenir .....	67
2.	Matahari .....	68
3.	Wind Rose.....	70
2.4.	Kajian Preseden .....	71
2.4.1.	<i>Central market</i> in Kuala Lumpur.....	71
2.4.2.	Cemeti <i>Art house</i> .....	73
2.4.3.	Villa Manzu .....	74
2.5.	Rumusan Persoalan Desain.....	75
2.5.1.	Tata Ruang .....	75
2.5.2.	Masa dan Tata Masa .....	75
2.5.3.	Struktur .....	75
2.5.4.	Lansekap .....	76
BAB III.....		77
PEMECAHAN PERSOALAN DESAIN.....		77
3.1	Penyelesaian Tata Ruang .....	77
3.1.1	Analisis Alur Kegiatan Pengguna .....	77
3.1.2	Analisis Kebutuhan Ruang.....	79
3.1.3	Zonasi Ruang .....	80
3.1.4	Hubungan Ruang.....	81
3.1.5	Program Ruang.....	83
3.1.6	Organisasi Ruang.....	84
3.1.7	Modul Ruang.....	84
3.2	Penyelesaian Masa dan Tata Masa .....	85
3.2.1	Anatomi Masa .....	85
3.2.2	Orientasi Masa Bangunan .....	87
3.2.3	Atap.....	90
3.2.4	Ragam Hias.....	92
3.3	Penyelesaian Struktur Bangunan .....	93
3.3.1	Ragam Hias.....	95
3.4	Penyelesaian Tata Lanskap .....	96
3.5	Rumusan Penyelesaian Desain .....	96

3.5.1	Tata Ruang .....	96
3.5.2	Masa dan Tata Masa .....	97
3.5.3	Struktur .....	97
3.5.4	Lansekap .....	97
BAB IV.....		98
KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN .....		98
4.1	Rancangan Skematik Tata Ruang .....	98
4.2	Rancangan Skematik Masa dan Tata Masa.....	100
1.	Split Level .....	101
2.	Atap.....	101
3.	Ragam Hias.....	102
4.3	Rancangan Skematik Struktur Bangunan.....	104
4.4	Rancangan Skematik Lanskap .....	106
4.5	Rancangan Skematik Desain .....	107
4.6	Akses Difabel.....	108
4.7	Sistem Keselamatan Bangunan.....	110
4.8	Skema Air Bersih .....	113
BAB V.....		118
PENGUJIAN DESAIN.....		118
5.1	Pengujian Arsitektur Jawa.....	118
5.2	<i>Appropriate Site Development</i> .....	122
5.2.1	Lansekap Pada Lahan .....	122
5.2.2	Transportasi Umum .....	124
5.2.3	Fasilitas Pengguna Sepeda.....	126
5.3	Pencahayaan Alami.....	127
5.4	Kenyamanan Thermal .....	130
BAB VI.....		131
EVALUASI DESAIN .....		131
6.1	Kesimpulan.....	131
6.2	Saran .....	131
6.2.1	Memperkuat Siteplan Entrance .....	132
6.2.2	Penambahan Jumlah Tangga Darurat.....	133
6.2.3	Penambahan Saft .....	137
DAFTAR PUSTAKA .....		138
LAMPIRAN.....		140

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Kab. Demak .....	2
Gambar 1.2 Peta Topografi Kelurahan Bintoro .....	3
Gambar 1.3 Masjid Agung Demak .....	4
Gambar 1.4 Zona Kawasan wisata Religi Masjid Agung Demak .....	5
Gambar 1.5 Kantong parkir pada kawasan wisata .....	8
Gambar 1.6 Jambu Demak .....	10
Gambar 1.7 Belimbing Demak .....	10
Gambar 1.8 Rumah adat Demak .....	12
Gambar 1.9 Peta Permasalahan .....	14
Gambar 1.10 Peta Konflik .....	15
Gambar 1.11 Prosedur Perancangan .....	20
Gambar 2.1 Panduan Perancangan pusat Kuliner .....	35
Gambar 2.2 Panduan Perancangan Kios Cenderamata .....	39
Gambar 2.3 Panduan Perancangan TIC .....	40
Gambar 2.4 Layout Standar Minimal .....	41
Gambar 2.5 Panduan Perancangan Toilet .....	41
Gambar 2.6 Pagar Pembatas Besi .....	42
Gambar 2.7 Pagar Pembatas Beton .....	43
Gambar 2.8 Panduan Perancangan Tempat Ibadah .....	44
Gambar 2.9 Panduan Perancangan Tempat Ibadah .....	44
Gambar 2.10 Kebutuhan Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki .....	46
Gambar 2.11 Kebutuhan Ruang Individu Membawa Barang .....	46
Gambar 2.12 Kebutuhan Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki Berkebutuhan Khusus .....	47
Gambar 2.13 Ilustrasi Kemiringan Jalur Pejalan Kaki .....	47
Gambar 2.14 Penaung Jalur Pedestrian .....	49
Gambar 2.15 Panduan Perancangan Pedestrian .....	50
Gambar 2.16 Panduan Perancangan Pedestrian .....	50
Gambar 2.17 Dimensi Mobil .....	51
Gambar 2.18 SRP kendaraan penumpang .....	51
Gambar 2.19 SRP Mobil .....	52
Gambar 2.20 SRP Bus/Truk .....	52
Gambar 2.21 Acuan Penetapan SRP .....	52
Gambar 2.22 SRP Sepeda Motor .....	53
Gambar 2.23 Hirarki Ruang .....	56
Gambar 2.24 Pangganpe, Kampung, Limasan, Tajug, dan Juglo/joglo .....	62

Gambar 2.25 <i>Site</i> Pusat kuliner dan suvenir .....	67
Gambar 2.26 Pergerakan Matahari Juni, September, Desember 2020 .....	68
Gambar 2.27 Sunpath .....	69
Gambar 2.28 Wind rose .....	70
Gambar 2.29 <i>Central market</i> in kuala lumpur interior .....	71
Gambar 2.30 <i>Central market</i> in kuala lumpur eksterior .....	72
Gambar 2.31 Cemeti <i>Art house</i> .....	73
Gambar 2.32 Villa Manzu .....	74
Gambar 3.1 Alur Kegiatan Wisatawan .....	77
Gambar 3.2 Alur Kegiatan Pedagang Foodcout .....	77
Gambar 3.3 Alur Kegiatan Pedagang Kios .....	77
Gambar 3.4 Alur Kegiatan Pedagang Toko .....	78
Gambar 3.5 Alur Kegiatan Pengelola .....	78
Gambar 3.6 Alur Pergerakan Barang .....	78
Gambar 3.7 Zonasi Ruang .....	80
Gambar 3.8 Hubungan Ruang Toko .....	81
Gambar 3.9 Hubungan Ruang Kios .....	82
Gambar 3.10 Hubungan Ruang <i>Foodcourt</i> .....	82
Gambar 3.11 Organisasi Ruang .....	84
Gambar 3.12 Grid Ruangan .....	85
Gambar 3.13 Anatomi Masa .....	85
Gambar 3.14 Modifikasi Masa .....	86
Gambar 3.15 Split Level .....	86
Gambar 3.16 Alternatif Masa 1 .....	87
Gambar 3.17 Alternatif Masa 2 .....	88
Gambar 3.18 Alternatif Masa 3 .....	89
Gambar 3.19 Bentuk Gubahan Masa .....	89
Gambar 3.20 Atap Limasan .....	90
Gambar 3.21 Atap Panggang pe .....	91
Gambar 3.22 Atap Kampung .....	92
Gambar 3.23 Ragam hias wuwungan dan Kebenan .....	93
Gambar 3.24 Kaligrafi .....	93
Gambar 3.25 Grid Struktur .....	94
Gambar 3.26 Dilatasi bangunan .....	95
Gambar 3.27 Ragam Hias Praba dan padma .....	95
Gambar 3.28 Eksplorasi Lansekap .....	96

Gambar 4.1 Tata Ruang Ground Floor 1 .....	99
Gambar 4.2 Tata Ruang Lantai 2 .....	99
Gambar 4.3 Tata Ruang Lantai 3 .....	100
Gambar 4.4 Gubahan masa .....	100
Gambar 4.5 Split Level .....	101
Gambar 4.6 Atap Kampung .....	102
Gambar 4.7 Wuwungan .....	102
Gambar 4.8 Ragam Hias Kebenan.....	102
Gambar 4.9 Kaligrafi .....	103
Gambar 4.10 Tampak Depan .....	103
Gambar 4.11 Tampak Kanan .....	103
Gambar 4.12 Tampak Kiri.....	104
Gambar 4.13 Tampak Belakang .....	104
Gambar 4.14 Sistem Struktur Bangunan .....	105
Gambar 4.15 Ragam Hias Praba dan Padma .....	105
Gambar 4.16 Tata Lans. ....	106
Gambar 4.17 KDH.....	107
Gambar 4.18 Garis Sempadan Bangunan .....	107
Gambar 4.19 Akses Difabel Lantai 1 .....	108
Gambar 4.20 Akses Difabel Lantai 2. ....	109
Gambar 4.21 Akses Difabel Lantai 3 .....	109
Gambar 4.22 Sistem Keselamatan Bangunan Lantai 1. ....	111
Gambar 4.23 Sistem Keselamatan Bangunan Lantai 2 .....	112
Gambar 4.24 Sistem Keselamatan Bangunan Lantai 3 .....	112
Gambar 4.25 Skema Air Bersih Lantai 1.....	114
Gambar 4.26 Skema Air Bersih Lantai 2.....	115
Gambar 4.27 Skema Air Bersih Lantai 3.....	116
Gambar 4.28 Skema Air Bersih Atap.....	117
Gambar 5.1 Lansekap Pada Lahan .....	122
Gambar 5.2 Pohon Tanjung .....	123
Gambar 5.3 Pohon Cempaka .....	124
Gambar 5.4 Semak .....	124
Gambar 5.5 Transportasi Umum .....	125
Gambar 5.6 Halte dan Jalur pedestrian .....	125
Gambar 5.7 Fasilitas Pengguna Sepeda .....	126
Gambar 5.8 Kantong parkir sepeda .....	127

Gambar 5.9 Simulasi pencahayaan Lantai 1 .....	128
Gambar 5.10 Simulasi pencahayaan lantai 2 .....	128
Gambar 5.11 Simulasi pencahayaan lantai 3 .....	129
Gambar 5.12 Kenyamanan Thermal .....	130
Gambar 6.1 Site Plan sebelum perbaikan.....	132
Gambar 6.2 Siteplan setelah perbaikan.....	133
Gambar 6.3 Keselamatan Bangunan Lantai 1 Sebelum Perbaikan.....	134
Gambar 6.4 Keselamatan Bangunan Lantai 2 Sebelum Perbaikan.....	134
Gambar 6.5 Keselamatan Bangunan Lantai 3 Sebelum Perbaikan.....	135
Gambar 6.6 Keselamatan Bangunan Lantai 1 Setelah Perbaikan.....	135
Gambar 6.7 Keselamatan Bangunan Lantai 2 Setelah Perbaikan.....	136
Gambar 6.8 Keselamatan Bangunan Lantai 3 Setelah Perbaikan.....	136
Gambar 6.9 Penambahan Saft.....	137

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kuliner Khas Demak .....	9
Tabel 1.2 Suvenir Demak .....	11
Tabel 1.3 Matriks Uji Desain .....	21
Tabel 1.4 Keaslian Penulis .....	22
Table 2.1 Jenis Pekerjaan Wisatawan .....	27
Table 2.2 Penghasilan Wisatawan .....	28
Table 2.3 Data Suvenir .....	37
Tabel 2.4 Usaha mikro di Kabupaten Demak .....	54
Tabel 2.5 Kebutuhan Ruang .....	55
Tabel 2.6 Program Ruang .....	57
Table 2.7 Ragam Hias Flora .....	58
Table 2.8 Ragam Hias Fauna .....	59
Table 2.9 Ragam Hias Alam .....	60
Table 2.10 Ragam Hias Agama .....	61
Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang Wisatawan .....	79
Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang Pedagang Kios dan Toko .....	79
Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Pedagang <i>Foodcourt</i> .....	80
Table 3.4 Program Ruang .....	84
Tabel 5.1 Uji Desain Arsitektur Jawa .....	118

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Judul

PERANCANGAN *PUSAT KULINER DAN SUVENIR* DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN *GREEN BUILDING*

#### 1.2 Batasan Judul Kuliner

Kuliner dalam Bahasa Inggris *kuliner* yaitu sesuatu yang berhubungan dengan memasak dan digunakan dalam memasak. Sedangkan kuliner di Itali dan Amerika Serikat disebut *Mississippi* yaitu industri yang berhubungan dengan makanan dan minuman (Lazuardi & Triady, 2015).

#### Suvenir

Barang yang istimewa yang berkaitan terhadap perjalanan, peristiwa, dan sebagai buah tangan yang dapat dikenang dimasa yang akan datang (Damrongpipat, 2009).

#### Pusat

Pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (Berbagai urusan, hal, dan sebagainya)

#### Wisata Religi

Sebuah wisata yang bertujuan untuk memperkuat keimanan manusia dengan cara mendatangi suatu tempat yang dianggap memiliki nilai religious

#### Arsitektur Tradisional Jawa

Sebuah bangunan yang memiliki model, kegunaan dan desain, serta ragam hias yang dibawa oleh nenek moyang dan diwariskan secara turun temurun serta sudah menjadi adat istiadat yang dilakukan masyarakat Jawa sekarang ini (Sagimun, 1981)

#### *Green building*

Sebuah konsep pada perancangan bangunan yang mempunyai tujuan untuk mengurangi dampak negative yang ditimbulkan pada bangunan untuk memikirkan keberlanjutan alam dan manusia.

Maksud dari pengertian diatas adalah merancang sebuah tempat yang menjadi titik tujuan perjalanan seseorang maupun kelompok ketika berwisata dengan mempelajari kebudayaan daerah wisata tersebut melalui jenis-jenis makanan dan barang yang identik sebagai buah tangan yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut dengan konsep Arsitektur Tradisional dan *Green building*

### 1.3 Latar Belakang Wisata Religi

#### 1.3.1 Demak

Demak merupakan sebuah kabupaten yang berada di Jawa Tengah. Kabupaten Demak berbatasan dengan Semarang disebelah barat, kabupaten Jepara disebelah utara, kabupaten Kudus disebelah timur, dan Grobogan disebelah selatan (Ishom, 2019).



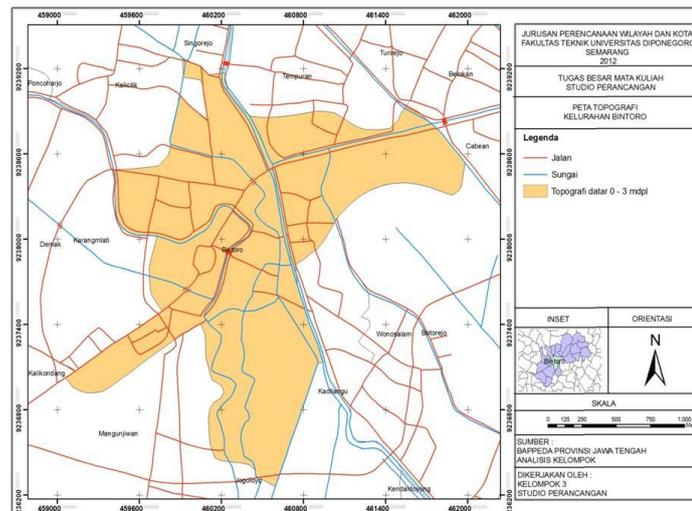
Gambar 1.1 Peta Kab. Demak

Sumber: <http://visit-demak-2014.blogspot.com/>

Kabupaten Demak memiliki sebutan sebagai kota Wali karena dulunya merupakan sebuah tempat berkumpulnya wali songo. Selain itu, Demak juga merupakan cikal bakal Islam di pulau Jawa karena telah meninggalkan kenangan religi yang berupa Masjid Agung Demak dan makam sunan Kalijaga. Keduanya terletak di pusat kota, yakni masjid agung Demak di kelurahan Bintoro dan makam sunan Kalijaga di Kadilangu.

### 1.3.2 Bintoro

Bintoro merupakan sebuah kelurahan yang terletak dipusat kota Demak. Didalam kelurahan Bintoro terdapat kawasan bersejarah, dimana didalam kawasan tersebut terdapat peninggalan-peninggalan kerajaan Demak. Peninggalan tersebut diantaranya adalah Masjid Agung Demak, peninggalan dari Masjid Agung Demak sendiri yang tersimpan didalam museum masjid Agung Demak, makam para raja, Pasar Bintoro, seta kampung bersejarah yakni kampung Kauman. (Ishom, 2019).



Gambar 1.2 Peta Topografi Kelurahan Bintoro

Sumber: <http://islamictradekuliner.blogspot.com>

### 1.3.3 Masjid Agung Demak

Masjid Agung Demak merupakan salah satu masjid bersejarah yang ada di Indonesia. Salah satu tiang dari masjid ini dibuat langsung oleh Sunan Kalijaga menggunakan ‘Tatal’ (pecahan kayu). Pada era penyebaran agama islam di tanah jawa, masjid ini biasa digunakan untuk tempat berkumpulnya para wali songo. Para walisongo biasa berkumpul untuk beribadah, bermusyawarah membahas penyebaran islam, dan membimbing penduduk-penduduk sekitar tentang ilmu-ilmu keislaman. Oleh karena itu, Masjid Agung bisa dikatakan sebagai monumen hidup penyebaran agama islam di Indonesia khususnya di Jawa dan merupakan bukti dari kemegahan Kesultanan Demak. (Saraswati, 2015).



Gambar 1.3 Masjid Agung Demak

Sumber: <https://www.popbela.com/>

Berdasarkan Kemendikbud No. 049/ M/ 1999, Masjid Agung Demak merupakan salah satu benda cagar budaya yang harus dilindungi. Masjid ini terletak di kelurahan Bintoro tepatnya di pusat kota Demak yang merupakan kerajaan Islam pertama di pulau Jawa yang mana masjid tersebut mewarisi pola tata ruang pusat kota yang identik dengan tipologi kota kerajaan di Jawa (Saraswati, 2015).

#### 1.3.4 Wisata Religi

Wisata religi merupakan sebuah wisata yang bertujuan untuk memperkuat keimanan manusia dengan cara mendatangi suatu tempat yang dianggap memiliki nilai religious. Wisata ini banyak diminati oleh masyarakat dikarenakan berhubungan dengan kebudayaan setempat. Penanaman ini terjadi karena kesepakatan antara beberapa kalangan seperti pemuka agama, pengelola, penjaga kawasan wisata religi, dan masyarakat secara luas (Anwar, Hamid, & Topowijoyo, 2017).

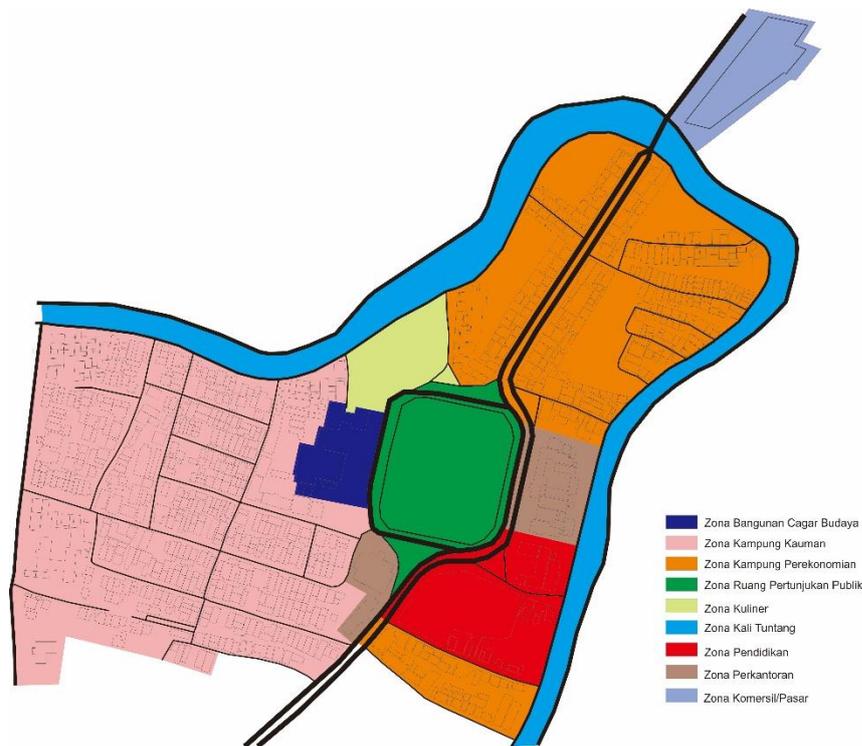
Menurut Medlik 1980 dalam Ariyanto, terdapat empat aspek yang perlu diperhatikan untuk mewujudkan sebuah pariwisata yang sempurna, yaitu:

1. *Amenities* (Fasilitas)
2. *Attraction* (daya tarik)
3. *Accesable*(Akses)

#### 4. Ancillary (Lembaga Pariwisata)

**Berdasarkan keterangan diatas, pengembangan keempat aspek yakni fasilitas, daya tarik, dan akses serta lembaga kepariwisataan perlu di perhatikan untuk mewujudkan sebuah pariwisata yang sempurna.**

Kawasan Masjid Agung Demak merupakan sebuah kawasan bersejarah. Didalam kawasan tersebut terdapat peninggalan-peninggalan kerajaan Demak. Didalam buku yang berjudul ‘Religius Walisongo’, Kawasan Masjid Agung Demak telah dijadikan sebagai kawasan wisata Religi dengan mengembangkan potensi-potensi yang ada disana dengan memberikannya fasilitas, memberikan daya tarik terhadap peninggalan yang ada disana, dan memudahkan akses menuju ke kawasan tersebut serta adanya badan yang mengatur kepariwisataan.



Gambar 1.4 Zona Kawasan wisata Religi Masjid Agung Demak

Sumber: (Ishom, 2019)

## 1. Fasilitas

Fasilitas merupakan aspek pertama yang perlu diperhatikan dan dikembangkan untuk mewujudkan sebuah pariwisata yang sempurna. Pada kawasan Masjid Agung Demak telah mengembangkan berbagai potensi kawasan dengan memberikannya fasilitas yang memadai seperti menyediakan fasilitas kuliner dan souvenir, panggung kesenian, dan tempat parkir.

Fasilitas kuliner dan souvenir ditujukan untuk mewadahi jenis makanan khas dan benda yang identic dari suatu daerah. Pengembangan kuliner dan souvenir dijadikan satu tempat yaitu di samping Masjid Agung Demak. Selain sebagai potensi kawasan, kuliner dan souvenir juga menjadi salah satu penarik minat wisatawan untuk berkunjung ke kawasan wisata religi Masjid Agung Demak

Panggung kesenian ditujukan untuk memfasilitasi acara-acara besar yang ada disana. Panggung ini terletak di tengah alun-alun yang diharapkan mampu menghidupkan kawasan wisata yang ada disana melalui berbagai festival budaya seperti kirab budaya, Barong, tarian adat, wayang kulit, dan rebana.

Penambahan lahan parkir di kawasan perekonomian yang bertujuan untuk memfasilitasi pengunjung yang ingin berbelanja di sana. Penambahan lahan parkir mobil yang berkapasitas 105 mobil yang tersebar di 5 titik dengan dilengkapi tanaman pepohonan sebagai peneduh.

## 2. Daya Tarik

*Attraction* (Daya Tarik) merupakan aspek kedua yang jadi perhatian untuk pengembangan sebuah pariwisata. Pada kawasan religi Masjid Agung Demak telah memberikan daya tarik dibeberapa zona seperti Masjid Agung Demak sendiri yang dijadikan sebagai *landmark* kawasan, taman wisata sungai tuntang yang mengelilingi kawasan wisata dan kampung bersejarah yaitu kampung kauman.

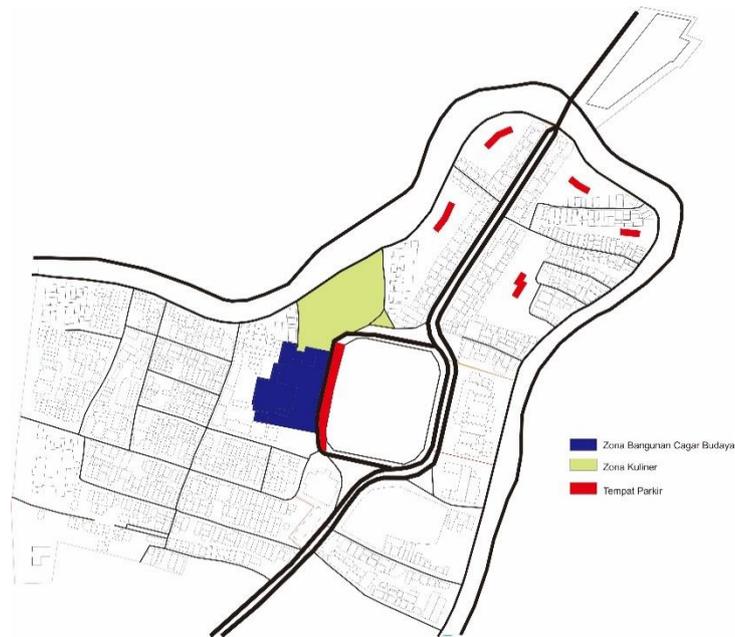
Masjid Agung Demak dijadikan sebagai *landmark* kawasan dengan memperkuat penampilannya dengan memberikan iluminasi pada atap dimalam hari. Lansekap pada masjid juga diperkuat dengan menambahkan elemen air, area hijau dan *sign name* serta memberikan iluminasi pada lansekap masjid dimalam hari.

Sungai yang mengelilingi kawasan Masjid Agung Demak (Kali tuntang) dirawat dengan menata lansekapnya. Di tepian sungai telah diberikan area hijau yang membentuk taman yang dilengkapi tempat duduk untuk memfasilitasi pengunjung. Pada taman tersebut diberikannya penambahan elemen air guna menghidupkan suasana taman. Wisata sungai tuntang juga diberikan *sign name* pada taman dengan tujuan agar wisata sungai tersebut lebih dikenal oleh luar. Disepanjang sungai tuntang juga diberikan railing ditepian sungai guna mengamankan pengunjung yang datang kesana.

Kampung Kauman yang merupakan kampung bersejarah dihidupkan Kembali agar Kauman dikenal oleh wisatawan. Pada jalan masuk dari luar diberikannya Gapura guna kampung tersebut mudah diketahui oleh wisatawan. Disepanjang jalan kampung kauman diberikan iluminasi bertuliskan asmaul khusna agar nilai religius tetap ada dimalam hari. Penambahan wuwungan yang merupakan salah satu ciri khas rumah adat Demak pada setiap sudut atap rumah warga agar nilai regional juga tumbuh di kampung Kauman.

### **3. Akses**

Akses merupakan aspek yang perlu diperhatikan dan dikembangkan didalam sebuah pariwisata. Akses pada kawasan wisata religi masjid agung Demak terbilang aman dan nyaman. Pada jalan yang mengelilingi alun-alun Demak, hanya setengahnya saja yang beroperasi sebagai sirkulasi kendaraan. Setengah dari jalan tersebut berfungsi sebagai tempat parkir dari masjid agung Demak. Kantong parkir pada kawasan ini juga tersebar dibeberapa titik. Satu diantaranya terdapat didepan masjid agung yang disediakan untuk wisatawan yang berkunjung ke Masjid dan lima titik lainnya tersebar di zona perekonomian. Penyediaan kantong parkir diharapkan mampu membuat kawasan wisata religi Masjid Agung Demak aman dan terhindar dari kemacetan.



Gambar 1.5 Kantong parkir pada kawasan wisata

Sumber: (Ishom, 2019)

#### 4. Lembaga Pariwisata

Aspek terakhir yang mendorong terwujudnya keberhasilan sebuah pariwisata adalah Lembaga pariwisata. Terdapat dua golongan yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pariwisata, yaitu masyarakat dan pemerintah. Masyarakat yang dimaksud adalah tokoh agama (kyai dan ustadz) dan pemuda. Peran tokoh agama dan pemuda meliputi meningkatkan kegiatan keagamaan yang melibatkan masyarakat sekitar masjid. Pemerintah juga ikut berperan dalam mewujudkan kawasan bintoro menjadi sebuah kawasan wisata religi. Pemerintah yang dimaksud adalah Dinas pariwisata, Dinas kebudayaan dan pariwisata serta dinas pekerjaan umum dan penataan.

**Berdasarkan keterangan diatas, pengembangan kuliner dan souvenir merupakan salah satu penambahan fasilitas wisata religi pada kawasan Masjid Agung Demak. penambahan fasilitas tersebut merupakan pengembangan potensi dari daerah tersebut.**

### 1.3.5 Kuliner & Suvenir

#### 1. Kuliner

Demak merupakan salah satu daerah di Jawa Tengah yang dikenal dengan sebutan Kota Wali. Selain dikenal wisata religinya, Demak juga mempunyai kuliner yang tidak kalah menariknya dibanding dengan kota lain. Kuliner-kuliner tersebut memiliki cita rasa yang tentunya berbeda jika tidak dihidangkan di Kota Wali tersebut.

Tabel 1.1 Kuliner Khas Demak

No	Makanan
1	Nasi Kropokan
2	Nasi Doreng
3	Asem-asem khas Demak
4	Nasi Brongkos
5	Sop Balungan
6	Botok Telur Asin

Sumber: <https://ceroboh.com/makanan-khas-demak/>

Terdapat enam kuliner khas Demak sesuai pada tabel 1.1. Yang pertama adalah nasi Kropokan. Nasi Kropokan merupakan warisan leluhur Demak yang mana makanan tersebut merupakan makanan para raja Demak pada zamannya. Selain makanan kesukaan raja, nasi tersebut juga disajikan acara-acara kerajaan. Bahan utama dari nasi Kropokan adalah Labu putih dan daging kerbau. Kuliner yang kedua adalah nasi Doreng. Nasi Doreng merupakan makanan kecintaan masyarakat Demak yang didominasi nasi dan sayuran yang sudah dimasak. Kuliner yang ketiga adalah Asem-asem khas Demak. Makanan yang satu ini bahan utamanya ialah daging sapi. Kuliner yang keempat adalah nasi Brongkos. Nasi Brongkos hampir mirip dengan nasi Rawon. Nasi ini dibuat dengan bahan yang diantaranya buncis, kacang merah, kentang, lengkuas, jahe, daun salam, serai, garam, santan, dan air. Kuliner yang kelima adalah Sop Balungan. Sop Balungan bahan utamanya adalah tulang-tulang kerbau. Kuliner yang terakhir adalah Botok telur asin. Makanan yang satu ini

merupakan makanan khas Demak. Jika botok yang pada umumnya berbahan dasar petai, maka botok yang satu ini bahan dasarnya adalah telur asin. Namun makanan yang satu ini sudah banyak di produksi di daerah daerah lain seperti semarang, Jakarta hingga Surabaya.

Kuliner khas Demak bermacam-macam. selain kuliner di bagian masakan, ada juga kuliner khas Demak pada buah-buahan. Buah khas Demak diantaranya jambu dan belimbing. Ada dua jenis jambu khas Demak yakni jambu delima dan jambu citra. Dan ada tiga jenis belimbing khas Demak, yaitu belimbing jingga, belimbing kunir, dan belimbing kapur



Gambar 1.6 Jambu Demak

Sumber: Chrome,2020



Gambar 1.7 Belimbing Demak

Sumber: Chrome,2020

## 2. Suvenir

Demak di kenal oleh luar sebagai wisata religinya. Layaknya kota lain, kota ini juga menjual suvenir khas di setiap tempat-tempat wisatanya. Suvenir yang di jualkan dari kota wali ini pun bernuansa religi.

Tabel 1.2 Suvenir Demak

<b>Suvenir</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase (%)</b>
Tasbih	59	41%
Al Quran	51	35,4%
Sajadah	29	20,1%
Tidak Ada	5	3,5%
<b>Total</b>	144	100%

Sumber: (Pratiwi E. A., 2009)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Pratiwi pada tahun 2009 sesuai pada table 1.2, terdapat 114 responden dari wisatawan yang berkunjung ke Masjid Agung Demak. Dari sejumlah responden diatas, 96,5% orang minat untuk membeli suvenir yang ada di tempat wisata tersebut. Suvenir yang dibelinya adalah tasbih dengan persentase 41%, Al quran 35,4% dan sajadah 20,1%. Peminat responden yang tidak membeli suvenir hanya 3,5 % saja.

#### 1.4 Latar Belakang Rumah Adat Demak

Rumah adat Demak atau biasa di sebut dengan Joglo Demak merupakan rumah tradisional yang berasal dari kabupaten Demak. Rumah ini layaknya rumah adat biasa yang didalamnya ada Senthong yang merupakan kamar, pawon yang biasa digunakan untuk memasak (Dapur) yang letaknya di bagian paling belakang, Pawikan atau biasa disebut kamar mandi, dan Krobongan yang biasa digunakan untuk menyimpan hasil pertanian. Yang paling terlihat khas dari rumah ini terletak pada ornament atapnya. Pada atap rumah adat Demak terdapat Wuwungan dibagian ujung atas kanan dan kiri yang berbentuk sayap. Pada teras rumah ini terdapat pagar pendek yang bermaterialkan kayu. Rumah adat Demak masih banyak ditemui di jalan raya Mijen terutama desa Bakung kecamatan Mijen.



Gambar 1.8 Rumah adat Demak

Sumber: Chrome,2020

**Berdasarkan penjelasan diatas, Rumah adat Demak memiliki karakter yang sama dengan Arsitektur Tradisional Jawa. Oleh sebab itu, untuk memberikan citra regionalisme, maka penambahan fasilitas pada kuliner dan souvenir akan berkonsepkan Arsitektur Jawa.**

### 1.5 Latar Belakang *Green building*

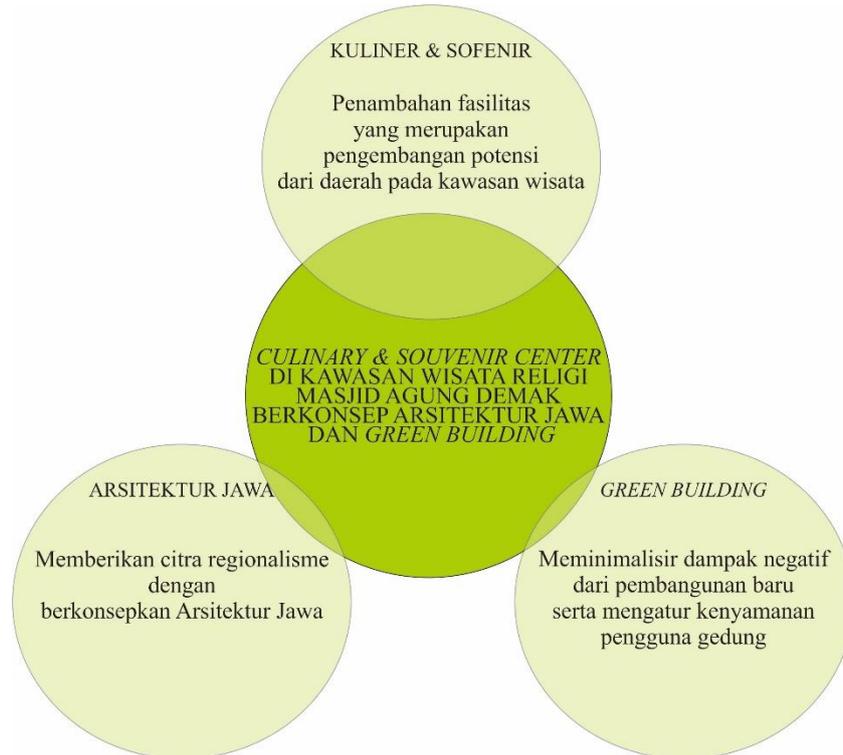
*Green building* merupakan sebuah pendekatan pada perancangan bangunan menuju keberlanjutan. Pada dasarnya konsep *Green building* ini mempunyai tujuan yang sama yaitu mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan pada bangunan untuk memikirkan keberlanjutan alam dan manusia. Adapun upaya untuk mewujudkan konsep *Green building* ini diantaranya meningkatkan efisiensi penggunaan energi sumber daya lainnya, meningkatkan efisiensi dan manajemen air bersih dan air kotor, penggunaan bahan material yang lebih tahan lama dan menghasilkan limbah yang sedikit, menyediakan udara segar didalam bangunan, melestarikan alam dan menjaga keanekaragaman hayati dengan melindungi dan mengembangkan ruang hijau yang baru, dan menjaga keselamatan bangunan terhadap penghuni dari peristiwa alam.

Merujuk pada kriteria *GreenShip*, perancangan konsep *Green building* mempunyai enam kategori. Yaitu:

1. *Appropriate Site Development* (ASD) - Tepat Guna Lahan
2. *Energi Efficiency & Conservation* (EEC) - Efisiensi dan Konservasi Energi
3. *Water Conservation* (WAC) – Konservasi air
4. *Material Resource & Cycle* (MRC) - Sumber & Sirkulasi Material
5. *Indoor Air Health & Comfort* (IHC) - Kualitas Udara & Kenyamanan Udara Dalam Ruang
6. *Building & Environment Management* (BEM) - Menejemen Lingkungan Bangunan

**Berdasarkan kategori *greenShip* diatas, tolak ukur *Green building* yang relevan dan diambil pada proses perancangan Pusat Kuliner dan Suvenir adalah *Appropriate Site Development* (ASD), *Energi Efficiency & Conservation* (EEC) dan *Indoor Air Health & Comfort* (IHC). Pengambilan konsep *Appropriate Site Development* diharapkan mampu meminimalisir dampak negative yang dihasilkan dari pembangunan, *Energi Efficiency & Conservation* yang mampu mengefisiensi penggunaan energi dan juga *Indoor Air Health & Comfort* yang mampu menjamin kenyamanan dan Kesehatan terhadap penggunan Gedung.**

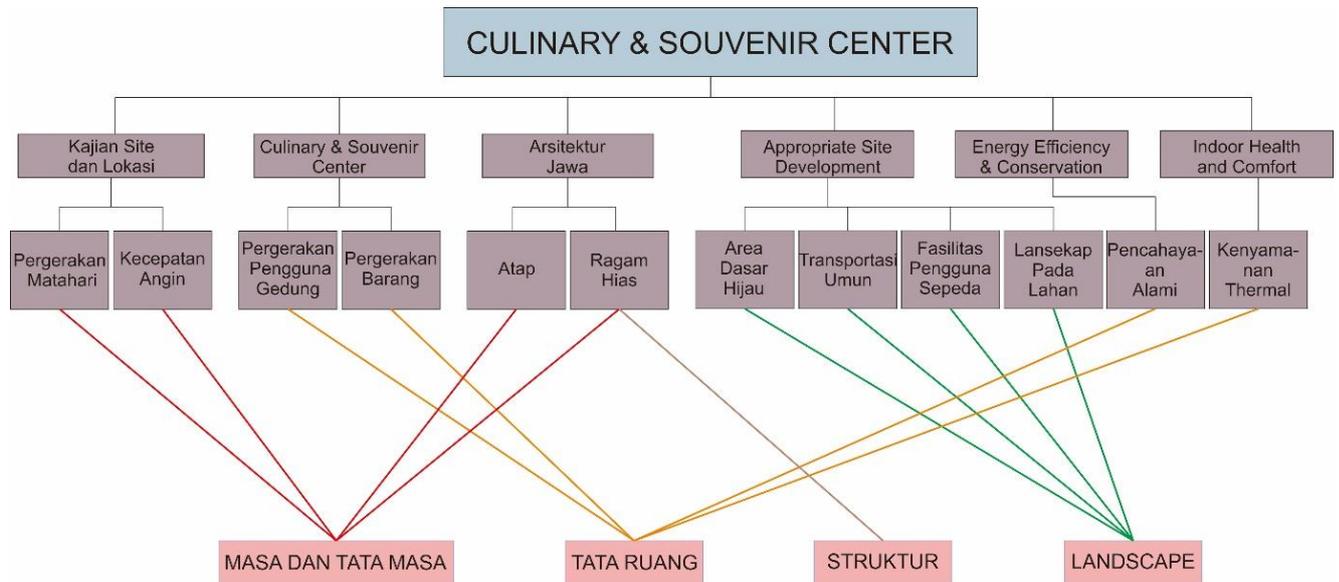
## 1.6 Peta Permasalahan



Gambar 1.9 Peta Permasalahan

Perancangan pusat kuliner dan souvenir ini di latar belakang oleh tiga isu permasalahan. Yang pertama perancangan pusat kuliner dan souvenir ini merupakan penambahan fasilitas dari sebuah kawasan wisata dimana fasilitas ini di ambil dari potensi daerah Demak. isu yang kedua dengan memberikan kesan regional pada perancangan pusat kuliner dan souvenir ini dengan konsep Arsitektur Jawa. Dan yang ketiga meminimalkan dampak negatif dari perancangan yang baru serta mengatur kenyamanan pada penggunaan gedung.

## 1.7 Peta Konflik



Gambar 1.10 Peta Konflik

Dalam proses merumuskan masalah, didapatkannya enam variabel yang setiap variabelnya mempunyai parameter yang bertujuan sebagai pendukung keberhasilan. Variabel pertama kajian *site* dan lokasi yang memiliki parameter pergerakan matahari dan kecepatan angin. Variabel yang kedua yaitu pusat kuliner yang mempunyai parameter pergerakan gedung dan pergerakan barang. Variabel ketiga yaitu arsitektur jawa yang mempunyai parameter bentuk atap dan ragam hias. Variabel keempat adalah *Appropriate site Development* yang diparametri oleh area dasar hijau, transportasi umum, fasilitas pengguna sepeda dan lansekap pada lahan. Variabel kelima *Energi efficiency & conservation* yang memiliki parameter pencahayaan alami dan variabel yang keenam *Indoor health dan comfort* yang memiliki parameter kenyamanan thermal. Dari semua parameter diatas akan di analisis yang kemudian dihasilkannya persoalan desain.

Dalam konsep ini parameter pergerakan matahari dan kecepatan angin menghasilkan rumusan persoalan berupa masa dan tata masa. Pada parameter pergerakan pengguna gedung dan pergerakan barang menghasilkan rumusan persoalan berupa tata ruang. Pada parameter bentuk atap menghasilkan rumusan persoalan berupa tata masa dan ragam hias menghasilkan rumusan persoalan berupa tata masa dan struktur. Pada parameter area dasar hijau, transportasi umum, fasilitas

pengguna sepeda dan lansekap pada lahan yang menghasilkan rumusan persoalan desain lansekap. Dan pencahayaan alami dan kenyamanan thermal yang menghasilkan persoalan desain pada tata ruang.

## **1.8 Rumusan Masalah**

Berdasarkan peta konflik diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

### **1.8.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang pusat kuliner dan souvenir di kawasan wisata religi Masjid Agung Demak dengan konsep Arsitektur Jawa dan *Green building*?

### **1.8.2 Permasalahan Khusus**

1. Bagaimana merancang tata masa pada pusat kuliner dan souvenir yang mempertimbangkan pergerakan matahari dan kecepatan angin dan masa bangunan yang mempertimbangkan atap dan ragam hias yang sesuai konsep arsitektur jawa?
2. Bagaimana merancang tata ruang pada pusat kuliner dan souvenir yang mempertimbangkan pergerakan pengguna gedung, pergerakan barang dan juga mempertimbangkan pencahayaan alami sesuai EEC dan kenyamanan thermal sesuai IHC?
3. Bagaimana merancang struktur pada pusat kuliner dan souvenir yang mempertimbangkan ragam hias yang sesuai konsep arsitektur Jawa?
4. Bagaimana merancang Lansekap pada pusat kuliner dan souvenir yang mempertimbangkan Area dasar hijau, Transportasi umum, Fasilitas pengguna sepeda, dan lansekap pada lahan sesuai ASD?

## 1.9 Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat di ketahui tujuan dan sasaran sebagai berikut:

### **Tujuan**

Merancang pusat kuliner dan souvenir di kawasan wisata religi Masjid Agung Demak dengan konsep Arsitektur Jawa dan *Green building*

### **Sasaran**

1. Merancang tata masa pada pusat kuliner dan souvenir yang mempertimbangkan pergerakan matahari dan kecepatan angin dan masa bangunan yang mempertimbangkan atap dan ragam hias yang sesuai konsep arsitektur jawa
2. Merancang tata ruang pada pusat kuliner dan souvenir yang mempertimbangkan pergerakan pengguna gedung, pergerakan barang dan juga mempertimbangkan pencahayaan alami sesuai EEC dan kenyamanan thermal sesuai IHC
3. Merancang struktur pada pusat kuliner dan souvenir yang mempertimbangkan ragam hias yang sesuai konsep arsitektur Jawa
4. Merancang Lansekap pada pusat kuliner dan souvenir yang mempertimbangkan Area dasar hijau, Transportasi umum, Fasilitas pengguna sepeda, dan lansekap pada lahan sesuai ASD

## 1.10 Metode Perancangan

Dalam proses metode perancangan, pusat kuliner dan souvenir ini dilatar belakangi oleh tiga isu utama, yakni pengembangan fasilitas pariwisata, arsitektur local dan *green building*. Dari ketiga isu tersebut maka ditemukannya permasalahan umum. Isu diatas kemudian diturunkan menjadi enam variabel yaitu kajian *site* dan lokasi, pusat kuliner dan souvenir, arsitektur jawa, *Appropriate site development*, energi efficiency dan conservation dan indoor health and comfort. Kajian *site* dan lokasi yang memiliki parameter pergerakan matahari dan kecepatan angin. Variabel pusat kuliner yang mempunyai parameter pergerakan gedung dan pergerakan barang. Variabel arsitektur jawa yang mempunyai parameter bentuk atap dan ragam hias. Variabel *Appropriate site Development* mempunyai parameter area dasar hijau, transportasi umum, fasilitas pengguna sepeda dan lansekap pada lahan. Variabel *Energi efficiency & conservation* memiliki parameter pencahayaan alami dan variabel *Indoor health dan comfort* memiliki parameter kenyamanan thermal. Dari semua parameter diatas akan di analisis yang kemudian dihasilkannya persoalan desain. Dari semua parameter diatas akan di rumuskan ke persoalan masa dan tata masa, tata ruang, struktur dan lansekap sehingga ditemukannya permasalahan khusus. Permasalahan khusus

tersebut akan dijadikan acuan untuk membuat konsep desain yang akan menghasilkan skematik desain dan yang akan dilanjutkan ke uji desain. Dalam proses melakukan uji desain ada standar yang harus di sesuaikan. Untuk arsitektur jawa proses uji desain akan dilakukan melalui wawan cara langsung oleh pakar arsitektur nusantara yaitu Dr. Ir Revianto Budi Santoso, M.Arch. Untuk appropriate *site* development akan di hitung mengacu pada greenship tools new building. Untuk pencahayaan alami akan diuji menggunakan software dialux. Dan untuk kenyamanan thermal akan diuji dengan pembuktian logic. Mengenai metode perancangan dapat dilihat pada gambar 1.11



### 1.11 Matriks Uji Desain

Berikut matrik uji desain pada perancangan pusat kuliner dan souvenir di kawasan wisata religi masjid agung Demak dengan konsep arsitektur jawa dan *Green building*

Tabel 1.3 Matrik Uji Desain

	Variabel	Parameter	Lingkup Uji Desain	Jenis Kebenaran	Model	Prosedur	Pemaknaan
PERANCANGAN CULINARY & SOUVENIR CENTER DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN GREEN BUILDING	Arsitektur Jawa	Atap	Masa dan Tata masa	Logic	3D Digital, Denah, Tampak, Potongan	Melakukan perbandingan bentuk desain atap dengan tipologi arsitektur jawa	Menghasilkan bentuk atap yang sesuai dengan konsep arsitektur jawa
		Ragam Hias	Masa dan Tata masa, Struktur	Logic	3D Digital, Denah, Tampak, Potongan	Melakukan perbandingan bentuk desain ragam hias dengan tipologi arsitektur jawa	Menghasilkan bentuk ragam hias yang sesuai dengan konsep arsitektur jawa
	Appropriate Site Development	Area Dasar Hijau	Lansekap	Logic	3D Digital, Denah, Tampak, Potongan	Melakukan analisis dan ceklist pada greenship tools sesuai parameter	Menghasilkan Area dasar hijau yang seluas 750m2
		Transportasi Umum	Lansekap	Logic	3D Digital, Denah, Tampak, Potongan	Melakukan analisis dan ceklist pada greenship tools sesuai parameter	Terdapat Halte dan jalur pedestrian pada lansekap perancangan
		Fasilitas Pengguna Sepeda	Lansekap	Logic	3D Digital, Denah, Tampak, Potongan	Melakukan analisis dan ceklist pada greenship tools sesuai parameter	Terdapat tempat parkir berjumlah 6 kantong parkir sepeda
		Lansekap Pada Lahan	Lansekap	Logic	3D Digital, Denah, Tampak, Potongan	Melakukan analisis dan ceklist pada greenship tools sesuai parameter	Menghasilkan Area dasar hijau yang seluas 3000m2
	Energi Efficiency & Conservation	Pencahayaan Alami	Tata Ruang	Logic	3D Digital, Denah, Tampak, Potongan	Melakukan analisis Pencahayaan alami menggunakan dialux	Penggunaan cahaya alami minimal 20% luas lantai sebesar 300 lux.
	Indoor Air Health and Comfort	Kenyamanan Thermal	Tata Ruang	Logic	3D Digital, Denah, Tampak, Potongan	Melakukan analisis kenyamanan termal pada ruangan	Menghasilkan ruangan yang nyaman termal

### 1.12 Keaslian Penulis

Karya perancangan pusat kuliner dan souvenir ini dipastikan berbeda dengan karya yang telah ada sebelumnya. berikut beberapa karya yang telah ada sebelumnya:

Tabel 1.4 Keaslian Penulis

Judul	Penulis	Universitas	Pembahasan	Perbedaan
Perancangan Pusat Kuliner dan Kesenian di Janti, Yogyakarta dengan Pendekatan Adaptive-Reuse dan Regionalisme Kritis	Arnanda Tyas Jiantari (2019)	Universitas Islam Indonesia	Membahas tentang perancangan yang memanfaatkan lahan dan bangunan terbengkalai dengan metode Adaptive-Reuse yang memberikan fungsi baru sebagai pusat kuliner dan kesenian dengan arsitektur place making yang meleburkan arsitektur local dan masa kini.	<p>a. Didalam metode perancangan yang digunakan pada tugas akhir ini berbeda dengan metode yang saya gunakan. Pada tugas akhir ini menggunakan metode Adaptive-Reuse, sedangkan metode yang saya gunakan adalah perancangan yang dimulai dari awal.</p> <p>b. Pada perancangan ini berkonsepkan melebur arsitektur lokal, sedangkan punya saya memberikan tipologi arsitektur local(jawa)</p> <p>c. Pada perancangan ini hanya melakukan satu pendekatan, yaitu</p>

Judul	Penulis	Universitas	Pembahasan	Perbedaan
				melebur arsitektur lokal, sedangkan perancangan saya memiliki dua pendekatan, Yaitu memberikan tipologi arsitektur local dan <b>ditambah <i>Green Building</i></b>
Pusat Wisata Kuliner Dan Souvenir Khas Melayu Dikawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu	Indrayami Rahima (2017)	Universitas Islam Indonesia	Membahas tentang perancangan Pusat kuliner dan souvenir di Kawasan wisata sejarah yang menerapkan arsitektur melayu didalamnya.	<p>a. Pada perancangan tugas akhir ini memiliki kesamaan dengan perancangan tugas akhir saya, yaitu bertemakan arsitektur local. Tetapi variable yang digunakan berbeda. Pada perancangan ini menggunakan arsitektur melayu, sedangkan pada perancangan tugas akhir saya menggunakan arsitektur jawa.</p> <p>b. Tema pada perancangan saya</p>

Judul	Penulis	Universitas	Pembahasan	Perbedaan
				bertambahkan pendekatan <i>Green Building</i>
Pusat Wisata Kuliner Danau Toba di Silalahi dengan Pendekatan Ekowisata	Immanuel Siburian (2015)	Universitas Gadjah Mada	Membahas tentang perancangan pusat kuliner yang memperhatikan alam sebagai wisata didalamnya serta keberlanjutannya menjadi sebuah ekowisata.	Site yang diambil pada perancangan tugas akhir ini dekat dengan alam, sedangkan site pada perancangan tugas akhir saya berada di kepadatan kota
Taman Kuliner Pantai Widuri Yang Terintegrasi Dengan Objek Wisata Di Area Waterfront Penekanan Arsitektur Ekologis	Rina Meimuna (2015)	Universitas Gadjah Mada		Perancangan pada tugas akhir ini terintegrasi dengan ekologi pantai dan area water front, sedangkan perancangan pada tugas akhir saya berada di kepadatan kota dan di area wisata religi
Yogyakarta Culinary Center: Proses Memasak	Malinda Ocsa Kusumawati (2013)	Universitas Islam Indonesia		a. Perancangan pada tugas akhir ini berkonsep memamerkan

Judul	Penulis	Universitas	Pembahasan	Perbedaan
Sebagai Dasar Perancangan Interior Ruang Masak Yang Ramah Lingkungan				<p>kegiatan yang ada didalamnya(memasak) agar dapat dinikmati/berwisata sedangkan perancangan tugas akhir saya berkonsep menyediakan wadah yang layak untuk dinikmati/berwisata</p> <p>a</p> <p>b. Pada perancangan tugas akhir ini menekankan desain interior yang ramah lingkungan, sedangkan pada tugas akhir saya menekankan interior/masa bangunan yang berkonsepkan arsitektur jawa.</p>

## BAB II

### PENELUSURAN PERSOALAN DESAIN

#### 2.1 Kajian Tipologi *Pusat kuliner dan souvenir*

##### 2.1.1 Wisata Kuliner

###### 1. Pengertian Kuliner

kuliner dalam Bahasa Inggris *cuninary* yaitu sesuatu yang berhubungan dengan memasak dan digunakan dalam memasak. Sedangkan kuliner di Itali dan Amerika Serikat disebut *Mississippi* yaitu industri yang berhubungan dengan makanan dan minuman (Lazuardi & Triady, 2015).

Kuliner juga dapat didefinisikan sebagai suatu tempat yang digunakan untuk tempat berbagai macam penyedia makanan yang didalamnya terdapat kegiatan mengolah makanan dan minuman.

Kuliner juga dapat membantu dalam meningkatkan sektor pariwisata dengan memberikan daya tarik pada wisatawan untuk mencicipi kuliner atau makanan dan minuman dengan unsur budaya asli daerah tersebut.

###### 2. Prinsip Pusat Kuliner

Menurut Lazuardi dan Triady (2015) terdapat prinsip dasar dalam penyedia pusat kuliner yaitu:

###### 1. Adanya kegiatan produksi

Kegiatan produksi merupakan kegiatan yang terdapat penjual yang mampu menjadi penyedia dan pengolahan makanan serta minuman siap jadi atau semi olahan. Dalam mengelola makanan dan minuman tersebut dibutuhkan sarana yang mendukung kegiatan produksi seperti dapur, gudang, dan *service area*

###### 2. Adanya kegiatan penyajian dengan jual-beli

Kegiatan penyajian dengan jual-beli adalah suatu kegiatan dimana seorang pedagang melayani konsumen agar konsumen tersebut puas dengan pelayanan yang diberikan oleh pedagang. Dalam kegiatan ini dibutuhkan kemudahan dalam memasukan area kuliner sesuai permintaan konsumen, dan ruang yang berfungsi untuk menikmati kuliner dengan nyaman, serta *service area*.

Berdasarkan kajian diatas, maka diperlukan dapur, gudang dan *servis area* yang layak sebagai tempat produksi pengolahan makanan dan minuman yang baik dan juga area penyajian yang nyaman yang berfungsi untuk menikmati kuliner

### 3. Data Wisatawan Pengunjung Masjid Agung Demak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Pratiwi (2010) tentang Karakteristik Sosial Ekonomi Wisatawan yang berkunjung di Masjid Agung Demak sebagai berikut :

#### a. Pekerjaan

Table 2.1 Jenis Pekerjaan Wisatawan

<b>Pekerjaan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Pedagang	32	22,2%
Wiraswasta	72	50%
PNS	23	16%
Buruh	11	7,6%
Lainnya	6	4,2%
<b>Jumlah</b>	<b>144</b>	<b>100%</b>

Sumber: (Pratiwi E. , 2010)

Jumlah responden yang terdapat dalam table tersebut sebanyak 144 wisatawan. Sebagian besar wisatawan yang datang adalah wisatawan dengan pekerjaan wiraswasta sebesar 72 dengan persentase 50%. Sedangkan pedagang sebesar 32 wisatawan dengan persentase 22,2%, Pegawai Negeri Sipil (PNS) sebesar 23 dengan persentase 16%. Wisatawan dengan pekerjaan buruh sebanyak 11 dengan persentase 7,6%, sedangkan wisatawan dengan pekerjaan lainnya contohnya nelayan, ibu rumah tangga, dan sebagainya sebesar 6 dengan persentase 4,2%.

b. Pendapatan

Table 2.2 Penghasilan Wisatawan

<b>Pendapatan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
< 1 Juta	24	16,7%
1 - 1,5 Juta	59	41%
1,6 - 2 Juta	28	19,4%
> 2 Juta	33	22,9%
<b>Jumlah</b>	144	100%

Sumber: (Pratiwi E. , 2010)

Jumlah responden yang terdapat dalam tael sebanyak 144 wisatawan berdasarkan pendapatan rata rata mereka. Pendapatan rata- rata mereka yang menjadi dominan adalah sebesar 1- 1,5 juta dengan jumlah sebanyak 59 wisatawan serta persentase 41%. Sedangkan pendapatan sebesar lebih dari 2 juta sebanyak 33 wisatawan dengan persentase 22.9%. Pendapatan rata-rata 1,6 – 2 juta sebanyak 28 wisatawan dengan persentase 19,4%. Dan pendapatan rata – rata kurang dari 1 juta sebanyak 24 wisatawan dengan persentase 16,7%.

c. Golongan Kelas Sosial

Kehidupan masyarakat terbagi menjadi 3 kelas social yaitu:

1. Kelas bawah

Kelas bawah termasuk dalam kelas dengan orang berpendapatan dibawah rata – rata. Kelas bawah masih sulit untuk mendapatkan berbagai layanan publik, sumber daya, serta lapangan pekerjaan.

2. Kelas Menengah

Kelas menengah memiliki pendapatan yang seimbang. Terdapat beberapa golongan dari kelas mengah berdasarkan pendapatan yang mereka hasilkan:

- a. *Poor middle*, sekelompok orang dengan pendapatan perbulan dibawah Rp 1.000.000
- b. *Aspirant middle* sekelompok orang dengan pendapatan perbulan antara Rp 1.000.000 sampai Rp 1.500.000.

- c. *Emerging middle* sekelompok orang dengan pendapatan perbulan antara Rp 1.500.000 sampai Rp 2.000.000.
- d. *Middle* sekelompok orang dengan pendapatan perbulan antara Rp 2.000.000 sampai Rp 3.000.000.
- e. *Upper middle* sekelompok orang dengan pendapatan perbulan antara Rp 3.000.000 sampai Rp 5.000.000.
- f. *Affluent* sekelompok orang dengan pendapatan perbulan antara Rp 5.000.000 sampai Rp 7.500.000.
- g. *Elite* sekelompok orang dengan pendapatan perbulan lebih dari Rp 7.500.000.

### 3. Kelas Atas

Kelas atas merupakan orang- orang dengan pendapatan diatas rata - rata. Sehingga, mereka terus memikirkan bagaimana untuk menambah kekayaan atau menjadi kekeyaan tersebut tidak berkurang. Mereka akan membuka bisnis dan usaha baru, atau menambah ilmu, serta menetapkan target- target baru untuk memenuhi hasrat tersebut.

**Berdasarkan Data diatas dapat di ketahui bahwa semua wisatawan yang berkunjung di Masjid Agung Demak merupakan kaum menengah. Wisatawan tersebut mempunyai penghasilan sesuai yang ada pada penjelasan kelas menengah. Selain itu, kebutuhan pariwisata merupakan kebutuhan sekunder dan masih dapat dijangkau oleh wisatawan yang berkunjung disana (tentu tidak pada kaum bawah).**

#### **4. Bentuk-Bentuk Pusat Kuliner dan Pengembangannya**

##### **1. *Foodcourt***

###### **a. Definisi *Foodcourt***

*Foodcourt* adalah suatu tempat yang berada dalam sebuah bangunan atau gedung dimana bangunan tersebut memiliki fasilitas yang menyediakan beraneka macam makanan dan minuman dengan konsumen yang memesan makanan mereka sendiri (Hudiaman, Arief, & Wicaksana, 2013).

###### **b. Klasifikasi *Foodcourt***

Menurut Marsum (2005) terdapat klasifikasi *foodcourt* berdasarkan pengelolaan dan sistem penyajiannya yaitu :

###### **1) *A'la Carte Foodcourt***

Suatu *foodcourt* yang telah mendapatkan izin dalam menjual makanan secara lengkap dan berbagai variasi yang dapat dipilih oleh konsumen sendiri.

###### **2) *Table D'hote Foodcourt***

*Foodcourt* yang menjual makanan lengkap dari hidangan pembuka hingga hidangan penutup dengan harga yang telah ditentukan.

###### **3) *Coffee Shop atau Brasserie***

*Foodcourt* yang memberikan pelayanan dengan sistem American Service dan cara penyajian makanannya terkadang menggunakan buffet, yaitu para tamu akan mendapatkan makan siang dan makan malam.

###### **4) *Canteen***

*Foodcourt* yang dibuat untuk para pelajar maupun pekerja yang memberikan mereka makan pagi, siang, dan malam beserta *coffee break*

###### **5) *Continental***

*Foodcourt* dengan hidangan continental dan pelayanan yang mewah. Yang termasuk hidangan continental seperti *chicken salad hawaiian, black papper steak dan fillet fish meuniere*

###### **6) *Carvery***

*Foodcourt* yang menyediakan hidangan yang dipanggang. Dalam *foodcourt* ini para konsumen mengiris makanan yang dipanggang sebanyak yang mereka inginkan dengan penetapan harga yang telah ditentukan dari *foodcourt* tersebut.

7) *Discotheque*

*Foodcourt* yang menyediakan makanan ringan dan pelayanan dengan menggunakan music untuk menghibur konsumen.

8) *Fish and Chip Shop*

*Foodcourt* yang menyediakan berbagai makan kripik dan ikan goreng.

**c. Fungsional *Foodcourt***

Secara prinsip *foodcourt* terbagi menjadi 4 area aktivitas:

- 1) Private area merupakan area untuk aktivitas pribadi, contohnya dapur, dan ruang makanan di *foodcourt*.
- 2) Public Area merupakan tempat untuk semua pengunjung dari manapun dan diperbolehkan beraktivitas secara umum contohnya, ruang makan, smoking area, dan fasilitas – fasilitas yang melengkapi *foodcourt*.
- 3) Semi Public Area merupakan tempat untuk aktivitas para karyawan dan tempat yang hanya dapat dimasuki orang - orang tertentu.
- 4) *Service area* merupakan tempat yang dibuat untuk karyawan secara khusus khusus, area ini berisi berbagai macam pelayanan untuk kebutuhan pengunjung.

**d. Karakter Pengunjung *Foodcourt***

Berdasarkan tujuan para pengunjung *foodcourt*, maka karakteristik pengunjung dibagi menjadi lima:

1) Group

Karakteristik pengunjung ini biasanya datang secara berkelompok untuk melakukan rapat, pelatihan, dan transaksi jual-beli. Untuk pengunjung dengan karakteristik ini, *foodcourt* akan menyediakan tempat duduk dengan tatanan berkelompok, memanjang atau membentuk meja bundar, serta tempat khusus yang tenang untuk perkumpulan dengan maksud bisnis. Pengunjung juga tidak memandang seberapa mahal makanan dan minuman yang dijual

2) Perorangan

Kebanyakan pengunjung perorangan melakukan kegiatan untuk menyelesaikan tugas, bisnis, atau bisa juga hanya makan dan minum saja tanpa ada keperluan khusus, bahkan ada pula yang hanya menunggu keberangkatan pesawat atau kereta. Tempat duduk yang disiapkan hanya tempat duduk kecil tanpa pemisah yang jauh. Pengunjung dengan karakteristik

ini biasanya mereka memandang seberapa mahal atau murah makanan dan minuman yang dijual.

### 3) Wisata dan Keluarga

Pengunjung wisata dan keluarga berkumpul di *foodcourt* untuk sekedar berkumpul dengan keluarga. Mereka hanya berlibur untuk menghabiskan waktu bersama keluarga mereka. Fasilitas yang dibutuhkan adalah kursi dan sofa yang memanjang, bahkan membutuhkan tempat bermain anak-anak untuk melengkapinya. Harga yang cocok untuk pengunjung jenis ini adalah harga yang murah.

### 4) Pasangan

Pengunjung dengan karakteristik ini dapat dipenuhi dengan menyediakan kursi berukuran sedang atau kecil dan tidak membutuhkan pemisah jarak terlalu jauh. Untuk melengkapi fasilitas diberikan stop kontak dengan wifi. Pengunjung ini lebih memilih harga yang terjangkau tidak mahal dan tidak terlalu murah.

### 5) Single

Karakteristik pengunjung ini biasanya bertujuan untuk perkumpulan yang tidak resmi, hanya sekedar makan dan minum, atau menunggu keberangkatan. Tempat duduk yang dibutuhkan hanya single chair dan meja, serta tempat yang nyaman.

**Berdasarkan Penjelasan diatas, *Foodcourt* layak diterapkan pada pusat kuliner yang ada di kawasan Masjid Agung Demak mengingat wisatawan yang berkunjung kesana merupakan kaum menengah. Mempertimbangkan kajian mengenai tipe-tipe *foodcourt* yang ada, maka desain *foodcourt* yang paling sesuai adalah jenis “*A’la Carte Foodcourt*”. Karena *foodcourt* jenis ini menyediakan makanan lengkap dengan banyak variasi dan tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan mengingat desain *kuliner kuliner* ini memerlukan antisipasi akan banyaknya pengunjung yang datang.**

## **2. Warung- warung Pedagang Kaki Lima (PKL)**

### **a. Pengertian PKL**

Menurut Soedjana (1981) pedagang Kaki Lima (PKL) merupakan sekumpulan orang yang menjual barang dan jasa di atas trotoar bahkan dipinggir jalan sekitaran pusat pembelajaran maupun pasar, pusat rekreasi, pusat perkantoran dan pusat Pendidikan yang dilakukan bisa pada siang, sore, maupun malam. Menurut pendapat McGee dan Yeung (1977: 25) menyatakan bahwa PKL adalah orang-orang yang menawarkan barang dan jasa untuk dijual ditempat umum, seperti ditrotoar atau pinggiran jalan (Widjajanti, 2009).

### **b. Jenis Dagangan PKL**

Menurut Mc. Gee dan Yeung (1977:81) jenis dagangan yang dijual pedagang Kaki lima dapat di bedakan menjadi 4. Yaitu:

- 1) Makanan yang tidak diproses dan semi olahan (*unprocessed and semi processed food*), yakni makanan mentah seperti; buah-buahan, sayur-sayuran, sedangkan makanan semi proses adalah beras.
- 2) Makanan siap saji (*Prepared food*), yaitu penjual yang menawarkan produknya berupa makanan dan minuman yang sudah matang atau siap disantap.
- 3) Barang bukan makanan (*nonfood item*), menjual barang-barang yang bukan makanan dan minuman, produk yang dijual adalah tekstil serta obat-obatan.
- 4) Jasa (*Service*), menawarkan produk berupa suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat dijual, contohnya seperti jasa perbaikan antenna televisi, tukang potong rambut, jasa *service* mobil atau motor, dan jasa sol sepatu.

### **c. Sarana Fisik PKL**

Menurut penelitian Waworoentoe (1973;24) adalah:

- 1) Pikulan/keranjang, tempat yang digunakan penjual untuk tempat dagangannya. Pedagang dengan membawa pikulan/ keranjang dapat menjadi pedagang keliling secara menetap maupun semi menetap. Barang yang dijual berupa barang yang mudah dibawa.
- 2) Gelaran/alas, sarana ini digunakan pedagang untuk menyajikan dagangannya. Sarana yang diguakan berupa tikar, terpal, kertas, dan lain-lain.
- 3) Jongko/meja, pedagang yang menjual dagangannya dengan menggunakan meja panjang. Biasanya menggunakan atap, namun terdapat pedagang yang tidak

memiliki atap. Pedagang dengan menggunakan sarana ini lebih memilih untuk menetap.

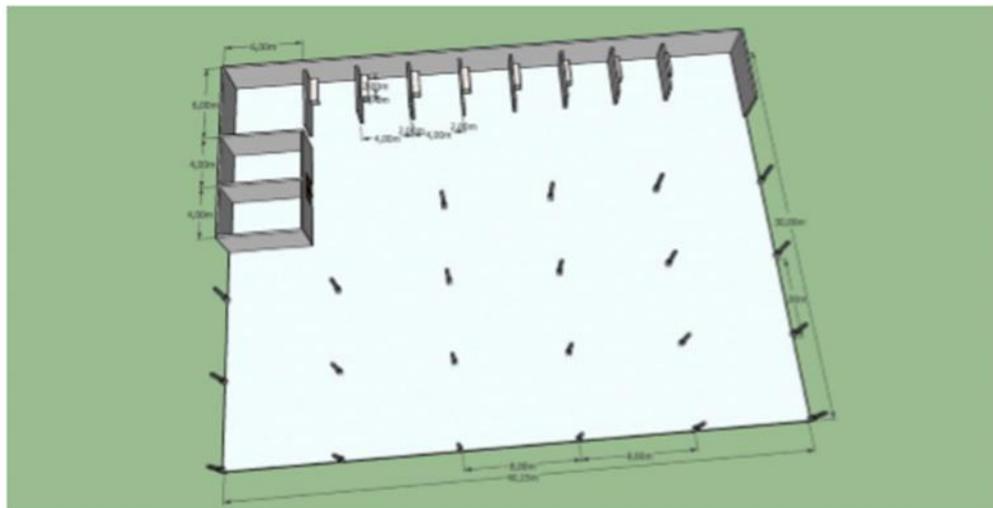
- 4) Gerobak/kereta dorong, pedagang yang membawa dagangannya menggunakan gerobak dorong. Biasanya pedagang tersebut pedagang yang tidak menetap. Ada yang memiliki atap dan ada yang tidak.
- 5) Warung semi permanen, pedagang yang berjualan dengan menggunakan gerobak dan meja serta kursi yang panjang. Pedagang ini menggunakan terpal untuk melindungi dari hujan karena mereka pedagang yang menetap.
- 6) Kios, pedagang yang menjual dagangannya dalam suatu bangunan yang tidak dapat berpindah berbentuk seperti toko sehingga, pedagang tersebut menetap dan semi permanen.

**Sama halnya dengan *Foodcourt*, PKL juga layak di terapkan pada pusat kuliner yang ada di kawasan Masjid Agung Demak mengingat Wisatawan yang berkunjung kesana merupakan kaum menengah. Mempertimbangkan kajian mengenai jenis dagangan PKL, maka jenis dagangan yang dijual adalah makanan yang tidak diproses tepatnya adalah buah-buahan (Jambu Demak dan Belimbing Demak). Mempertimbangkan kajian mengenai sarana fisik PKL yang ada, maka jenis PKL yang paling sesuai adalah Kios. Karena PKL jenis ini cara berdagangnya menetap dan tidak bisa dipindahkan**

## 5. Kriteria Dasar Pusat Kuliner

Pusat kuliner merupakan sebuah fasilitas dimana didalamnya terdapat kegiatan jual beli makanan dan minuman. Didalam PERMENPAR No 4 Tahun 2018 dijelaskan ketentuan kriteria pusat kuliner sebagai berikut:

- 1) Konsumen berasal dari masyarakat umum
- 2) menyediakan kuliner tradisional yang telah dipilih berdasarkan khas daerah.
- 3) Menyediakan minimum 5 macam kuliner, maksimum 20 macam kuliner yang berbeda-beda disetiap daerah.
- 4) Menyiapkan stan dengan luas 4 x 5 meter, dengan dapur berukuran minimum 2 x 3 meter
- 5) Memiliki kapasitas yang memadai yaitu maksimal 300 (tiga ratus) orang.
  - a) terdapat tempat makan dan minum.
  - b) memiliki kursi maksimal 300 kursi.
  - c) memiliki meja maksimal 50 – 60 meja.
  - d) menyediakan tempat cuci tangan sebanyak 12 disetiap sudut ruangan.
- 6) Memiliki tempat cuci piring yang memiliki ukuran 36 m<sup>2</sup>, dengan dilengkapi 8 wastafel, dengan alat pengering dan tempat penyimpanan.
- 7) area *lobby*



Gambar 2.1 Panduan Perancangan pusat Kuliner

Sumber: Permenpar (2018)

## 2.1.2 Pasar Suvenir

### 1. Pengertian Suvenir

Kata Suvenir berasal dari bahasa latin “*subvenire*” (Hoven dan Eggen, 2005). Suvenir adalah barang yang istimewa yang berkaitan terhadap perjalanan, peristiwa, dan sebagai buah tangan yang dapat dikenang dimasa yang akan datang (Damrongpipat, 2009). Suvenir dapat dijadikan sarana untuk mendapatkan keuntungan dalam pariwisata. Suvenir dikenal dengan nilai otentik dan keunikannya sehingga membuat para pengunjung ingin membelinya (Wicks dkk. 2004). Nilai tradisi dan budaya menjadi pengaruh yang kuat terhadap keunikan suvenir yang berasal dari suatu daerah. Wisatawan akan semakin tertarik untuk membeli suvenir jika mereka diajak untuk terjun langsung dalam pembuatan suvenir tersebut (Damrongpipat, 2009).

### 2. Klasifikasi Suvenir

Menurut Amitabh Upadhy (2016) kategori suvenir terbagi menjadi empat kriteria:

#### 1. Pernak-pernik

suvenir ini dibuat dalam jumlah yang besar. Pembuatan suvenir ini menggunakan bahan-bahan yang sederhana. Harga yang ditawarkan cenderung murah. Contohnya: gantungan kunci, magnet lemari, cangkir, gelang, kalung dan lain-lain.

#### 2. *Figurine* atau replica

suvenir ini berkaitan dengan perjalanan, seperti berkunjung kedalam museum, belibur kepantai, pegunungan dan tempat wisata lain-lainnya. Miniature atau replika tersebut biasanya dibuat dalam jumlah yang besar untuk memperlihatkan kenangan tempat wisata tersebut.

#### 3. *Local crafts*

Suvenir ini termasuk kedalam “*tangibilisers*” yang memberikan kenangan dari sebuah perjalanan dan pengalaman. suvenir ini dibuat sesuai pemandangan khas dari daerah tersebut. Harga yang ditetapkan juga termasuk kedalam harga yang tinggi karena pembuatannya tidak sederhana dan diproduksi tidak secara besar-besaran. Contoh dari suvenir ini salah satunya dalah kerajinan tangan. Suvenir ini sangat diminati oleh pengunjung manca negara karena memiliki bentuk unik yang khas.

#### 4. Bernilai seni (*value art*)

Suvenir ini disebut sebagai barang antic yang berasal dari daerah tersebut. Dan memiliki nilai “*art investment*” dan memiliki nilai keaslian “*artistic characteristic of the piece*”.

### 3. Data Suvenir Masjid Agung Demak

Table 2.3 Data souvenir

<b>suvenir</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase (%)</b>
Tasbih	59	41%
Sajadah	29	20,1%
Al Quran	51	35,4%
Tidak Ada	5	3,5%
<b>Total</b>	<b>144</b>	<b>100%</b>

Sumber: (Pratiwi E. , 2010)

Responden yang diambil sebanyak 144 wisatawan. Table diatas menunjukkan banyak wisatawan yang tertarik membeli souvenir berupa tasbis, jumlah wisatawan yang membeli tasbis tersebut dapat dirata- rata sebesar 59 orang dengan presentasi 41%. Sedangkan al-quran memiliki responden sebanyak yang 51 dengan persentase 35,4%. Sajadah sebanyak 29 dengan persentase 20,1 %. Sedangkan untuk responden yang tidak mau membeli souvenir.

Khas yang dimiliki Kota Demak tidak hanya dengan souvenir dan cinderamata yang berkaitan erat dengan keislaman namun, terdapat pula buah-buahan khas dari Kota Demak yaitu buah jambu delima, jambu citra dan belimbing. Jenis jambu yang memiliki kualitas terbaik dari Kota Demak adalah jambu dengan jenis merah delima dan citra.

#### 4. Tinjauan Tempat Berjualan

Beberapa jenis tempat berjualan di dalam pasar:

##### 1. Kios Permananen (Toko)

Suatu bangunan beratap dalam area pasar yang ruang-ruangnya dipisahkan oleh tembok. Bangunan ini digunakan untuk keperluan penyimpanan tempat barang dagangan. Bangunan depan dapat dilihat dari luar area pasar.

##### 2. Kios Semi Permananen

Suatu bangunan beratap di area pasar dengan dinding sebagai pemisah antara ruang satu dengan yang lain namun tidak bersifat paten. Bangunan ini digunakan sebagai gudang barang dagangan. Posisi bangunannya menghadap keluar area pasar.

##### 3. Bedak

Suatu bangunan beratap dalam area pasar, memiliki ruangan yang dipisahkan oleh dinding secara paten atau semi paten. Besar ruangnya kira-kira dua kali lebih kecil daripada kios.

##### 4. Los Permanen

Suatu bangunan dengan atap yang sudah paten di area pasar, tidak mempunyai dinding pemisah yang permanen atau sementara.

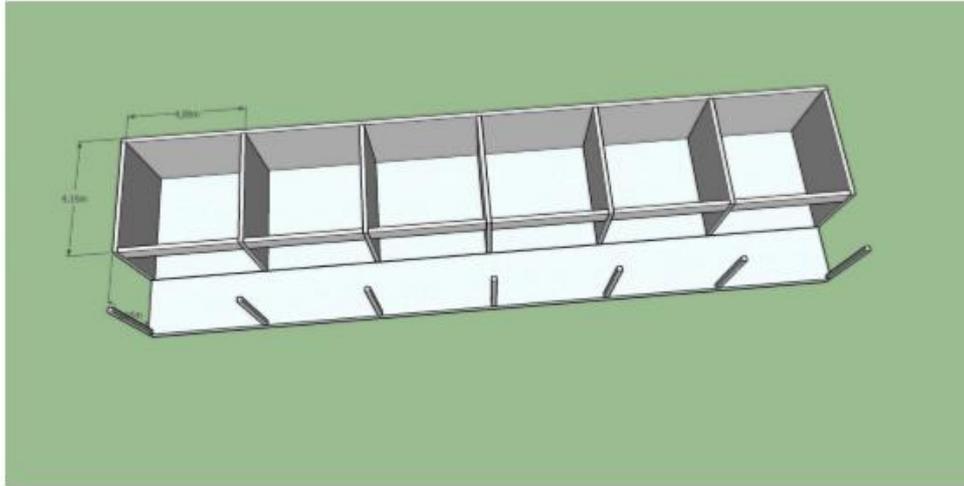
##### 5. Los Semi Permanen

Suatu bangunan beratap yang tidak permanen yang dapat dilepas dan dipasang kembali yang berada dalam area pasar.

##### 6. Pelataran

Halaman diluar ruangan pasar yang berfungsi sebagai tempat jual-beli.

**Berdasarkan kajian diatas, maka kios permanen (toko) layak di terapkan sebagai wadah pusat souvenir. Untuk mewedahi penjualan souvenir dibutuhkannya ruang dengan dinding sebagai pemisah antar ruang. Selain itu toko juga mempunyai ukuran yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan sebagai wadah souvenir.**



Gambar 2.2 Panduan Perancangan Kios Cenderamata

Sumber: Permenpar (2018)

### 2.1.3 Pengembangan Daya Tarik Wisata

Dalam peraturan Menteri pariwisata RI No. 3 tahun 2018 Pengembangan Daya Tarik Wisata dengan cara menambah kualitas fasilitas daya tarik wisata, mencakup:

1. Mendirikan TIC (*Tourism Information Kuliner*) beserta peralatan secara lengkap
2. Menyediakan toilet.
3. Membangun pergola.
4. Mendirikan gazebo.
5. Memberikan lampu disetiap sisi taman.
6. Menghiasinya dengan pagar pembatas.
7. Menyediakan panggung kesenian untuk pertunjukan.
8. Melengkapinya dengan kios cenderamata dan souvenir.
9. Mendirikan pusat pembelian kuliner.
10. Menyediakan sarana ibadah.
11. Membuat menara pandang (*viewing deck*).
12. Membuat gapura identitas bentuk khas daerah tersebut.
13. Membuat jalur untuk para pejalan kaki (pedestrian) dalam kawasan, dan tempat parkir.
14. Memberikan rambu-rambu petunjuk arah agar pengunjung tidak mengalami kebingungan.

**Pusat kuliner dan souvenir ini merupakan fasilitas dari pengembangan daya tarik wisata religi masjid agung Demak. Pusat kuliner dan souvenir ini akan di lengkapi dengan fasilitas pengembangan daya tarik wisata lainnya. Fasilitas tersebut adalah pusat informasi wisata, toilet, pagar pembatas, musholla, jalur pedestrian dan tempat parkir.**

## **1. Pusat Informasi Wisata**

### **a. Konsep dasar**

Pusat informasi wisata atau dapat disebut TIC (*Tourism Information Kuliner*) menyediakan sarana informasi dan fasilitas yang dibutuhkan para wisatawan secara lengkap dan moderen. Selain sebagai penyedia informasi pusat informasi wisata digunakan sebagai sarana promosi suatu wisata tersebut sehingga dapat meningkatkan pemasukan keuangan negara atau daerah tersebut.

### **b. Ketentuan Teknis dan Kriteria Desain Pusat Informasi Wisata/TIC**

ketetapan dan ukuran dalam desain pusat informasi wisata memiliki luas bangunan yang tidak lebih dari 80 meter<sup>2</sup>.

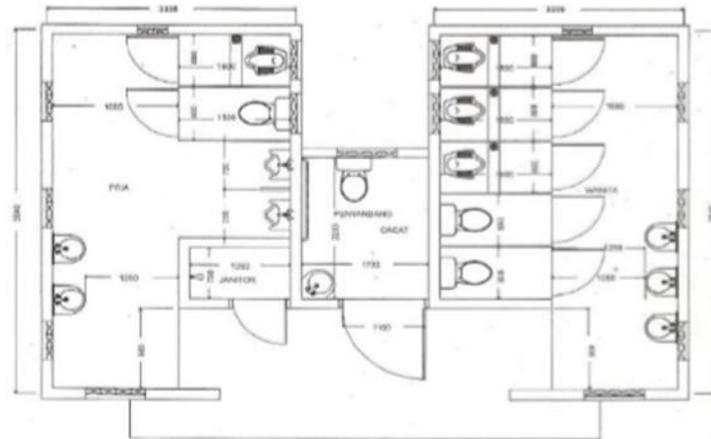


Gambar 2.3 Panduan Perancangan TIC

Sumber: Permenpar (2018)

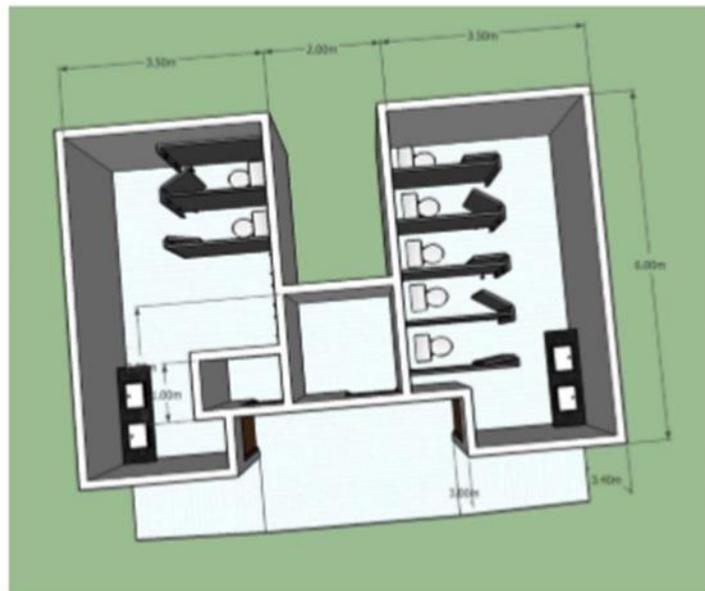
## 2. Toilet

Toilet adalah bagian penting dalam daya tarik wisata. Toilet digunakan untuk para wisatawan untuk mencuci tangan atau kaki, buang hajat, dan berganti baju. Kenyamanan toilet sangat diperhatikan oleh para wisatawan. Wisatawan lebih suka dengan toilet yang memiliki kelengkapan ruang yang nyaman dalam memenuhi kebutuhan mereka.



Gambar 2.4 Layout Standar Minimal

Sumber: Permenpar (2018)



Gambar 2.5 Panduan Perancangan Toilet

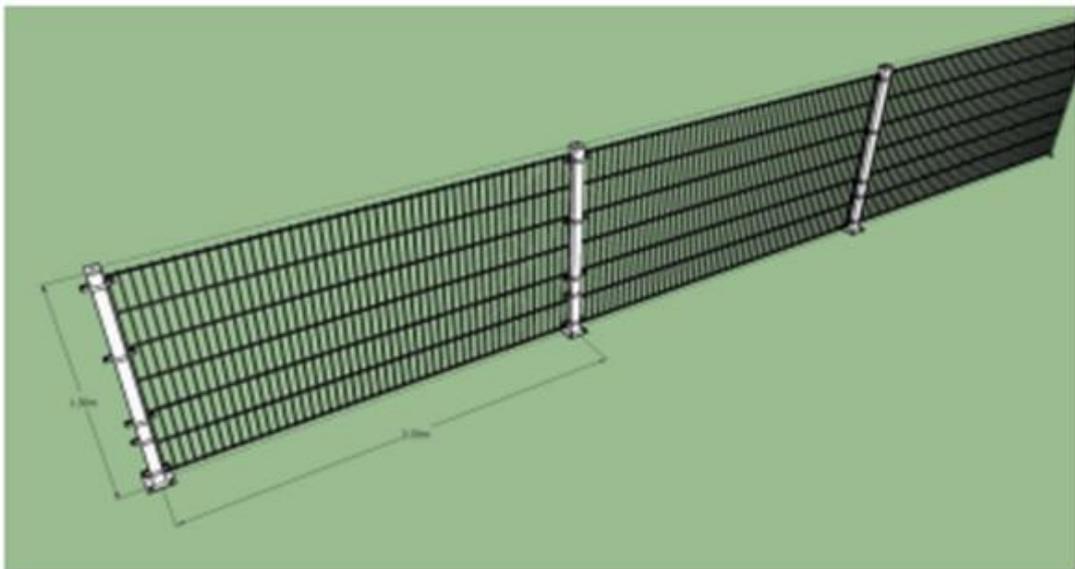
Sumber: Permenpar (2018)

### 3. Pagar Pembatas

Pagar pembatas digunakan sebagai pemisah antara zona aktivitas dengan zona intensitas. Selain itu pagar pembatas digunakan untuk penghalang bagi seorang wisatawan agar terhindar dari bahaya. Pagar pembatas juga dibuat untuk memberikan pemisah antara suatu tempat dengan tempat lain yang butuh dipisahkan.

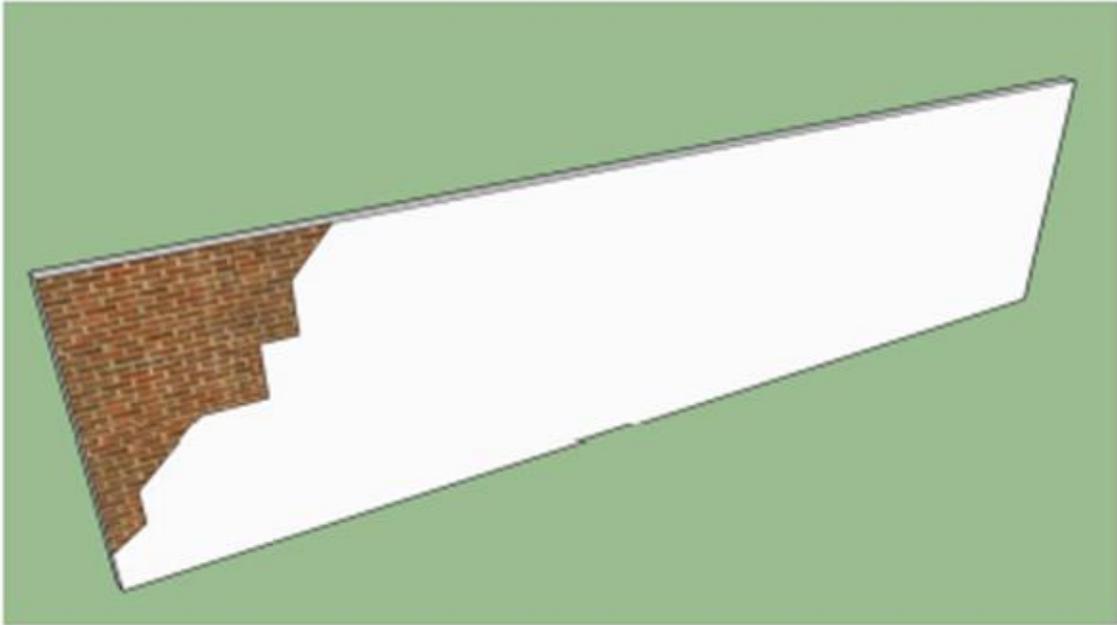
Oleh karena, pagar pembatas memiliki fungsi yang penting bagi wisatawan maka pagar pembatas harus memiliki nilai estetik dan unik agar menarik perhatian para wisatawan tersebut. Selain memperhatikan nilai estetik dan unik, yang perlu diperhatikan adalah bagaimana pagar pembatas tersebut dapat memberikan keamanan bagi para pengunjung.

Dalam memilih material dapat digunakan dalam membuat pagar pembatas adalah berupa kayu, batu bara, maupun batu resmi. Pagar pembatas dapat terlihat indah jika ditumbuhi dengan berbagai tanaman merambat untuk menambah nilai estetik suatu pagar pembatas. Pagar pembatas biasanya memiliki tinggi 1,2 meter.



Gambar 2.6 Pagar Pembatas Besi

Sumber: Permenpar (2018)



Gambar 2.7 Pagar Pembatas Beton

Sumber: Permenpar (2018)

#### 4. Tempat Ibadah

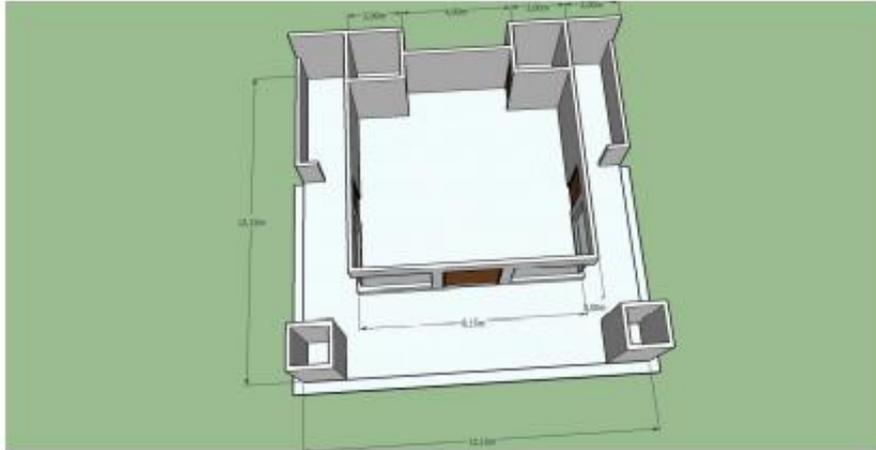
Tempat ibadah adalah suatu tempat yang digunakan para wisatawan untuk menunaikan ibadah saat berada ditempat wisata tersebut.

##### a. Tempat

- 1) Memiliki akses yang mudah dan tidak jauh dari lokasi wisata
- 2) Dapat memadai 30 orang
- 3) Memiliki sirkulasi udara yang baik dengan menempatkan *air conditioner* (AC) dan pencahayaan yang sesuai, serta membuat pintu masuk dan pintu keluar berdasarkan standar yang telah ditentukan.
- 4) Panah atau pertunjuk untuk membantu wisata mencari tempat ibadah tersebut

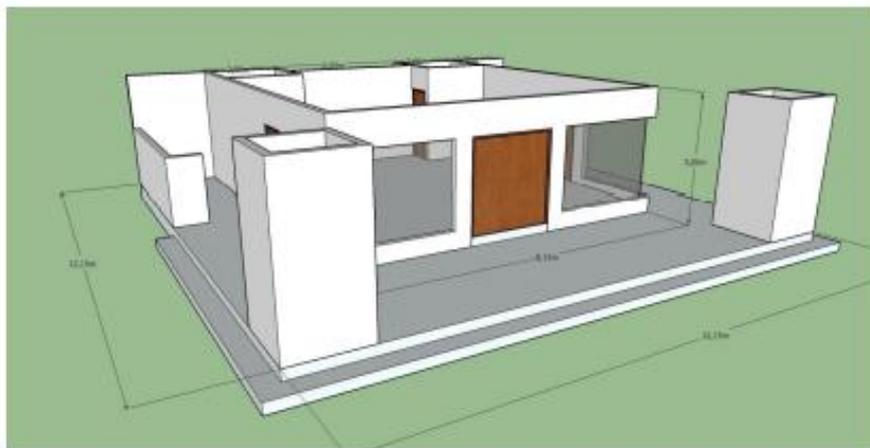
##### b. Desain Bangunan

Menunjukkan keunikan, memperlihatkan daerah wisata dengan khas sesuai budaya sekitar.



Gambar 2.8 Panduan Perancangan Tempat Ibadah

Sumber: Permenpar (2018)



Gambar 2.9 Panduan Perancangan Tempat Ibadah

Sumber: Permenpar (2018)

## 5. Jalur Pedestrian

### Prinsip dasar

Prinsip dasar yang digunakan untuk pembuatan jalan setapak yang dibutuhkan pejalan kaki adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan pada pejalan kaki dengan memberikan jalan setapak yang tidak terlalu jauh.
2. Mengaitkan satu tempat dengan tempat lain untuk saling terhubung sehingga wisatawan dekat dengan wisata yang mereka datangi.

3. Menjamin keamanan, dalam perencanaan bangunan dan lingkungan, memudahkan dalam mendekatkan antar lingkungan dan kawasan, serta adanya sarana transportasi.
4. Melengkapi fasilitas pejalan kaki yang tidak hanya dapat digunakan orang dengan tubuh sempurna namun dapat digunakan oleh orang dengan keterbatasan fisik.
5. Memiliki bidang yang landai agar tidak melelahkan.
6. Memberikan keadaan aman digunakan dan aman bagi lingkungan.
7. Dapat meningkatkan sektor ekonomi, sosial, maupun lingkungan bagi pejalan kaki.
8. Digunakan berbagai kegiatan seperti olahraga, berinteraksi dengan orang-orang, serta berguna bagi pelayanan public.
9. Menyesuaikan tradisi dan budaya yang diterima lingkungan sekitarnya.
10. Memiliki perbedaan prinsip penataan pada aspek struktur jalur pejalan kaki antara satu kota dengan yang lain.

### **Panduan umum**

Tipe jalur pejalan kaki di tempat pariwisata antara lain:

1. Jalur pedestrian terbuka (tanpa penang), jalur yang digunakan sebagai pelindung dari sinar matahari dengan hiasan-hijauan di salah satu sisi bahkan dapat juga diletakkan pada kedua sisi. Jalur ini biasanya mempunyai atap pelindung.
2. Jalur pedestrian dengan penang, memiliki atap dan menggunakan tanaman rambat sebagai atap.

### **Skala dan Dimensi Kebutuhan Ruang Pejalan Kaki Berdasarkan Dimensi**

#### **Tubuh Manusia**

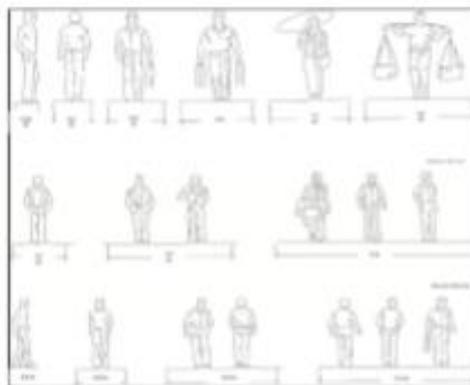
1. Ukuran tubuh manusia jika menggunakan pakaian adalah 45 cm tebal tubuh bagian sisi pendeknya dan 60 cm lebar bahu bagian sisi panjangnya.
2. Ruang minimum pejalan kaki yang dibutuhkan:
  - a. Pejalan kaki yang tidak membawa barang dan dalam posisi diam yaitu 0,27 m<sup>2</sup>.

- b. Pejalan kaki yang tidak membawa barang dan dalam posisi bergerak yaitu 1,08 m<sup>2</sup>.
  - c. Pejalan kaki yang membawa barang dan dalam posisi bergerak yaitu antara 1,35 m<sup>2</sup> -1,6 m<sup>2</sup>.
3. Jalur pejalan kaki yang digunakan oleh orang dengan keterbatasan fisik :
- a. Jalan yang digunakan untuk pejalan kaki berkebutuhan khusus memiliki lebar minimum 1,5 m dan luas minimum 2,25 m<sup>2</sup>.
  - b. Bidang miringan harus dibuat dengan kemiringan yang tidak melebihi dari 8% atau 1: 12.
  - c. Diharuskan memberikan pegangan tangan disisi kanan dan kiri. Boleh hanya diletakkan disalah satu sisi.

Posisi	Kebutuhan Ruang		Luas
	Lebar	Lebar	
1. Diam	1,00 m	0,80 m	0,27 m <sup>2</sup>
2. Bergerak	1,50 m	0,70 m	1,05 m <sup>2</sup>
3. Bergerak membawa barang	1,50 m	1,00 m	1,50 - 1,62 m <sup>2</sup>

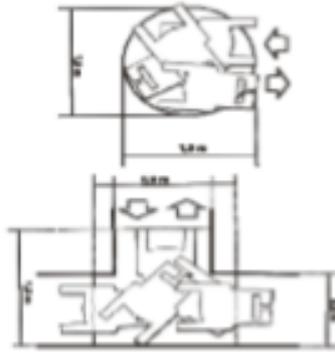
Gambar 2.10 Kebutuhan Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki

Sumber: Permenpar (2018)



Gambar 2.11 Kebutuhan Ruang Individu Membawa Barang

Sumber: Permenpar (2018)



Gambar 2.12 Kebutuhan Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki Berkebutuhan Khusus  
 Sumber: Permenpar (2018)

### Kemiringan Jalur Pejalan Kaki

1. Kemiringan memanjang, karakteristik ditetapkan berdasarkan kekuatan pejalan kaki dan memiliki tujuan desain yaitu kelandaian maksimal sebesar 8% dan dibuat jalan yang rata dengan panjang minimal 1,2meter dan memberi pemisah disetiap jarak dengan ukuran maksimal 9 meter.
2. Kemiringan melintang, ciri dari kemiringan melintang ditetapkan sesuai kebutuhan pejalan kaki. drainase dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan jalur pejalan kaki memiliki ukuran kemiringan minimal sebesar 2% dan kemiringan maksimal sebesar 4%. Adakalanya terdapat keadaan yang membuat harus menggunakan tangga sebagai jalur kemiringan melintang.



Gambar 2. 13 Ilustrasi Kemiringan Jalur Pejalan Kaki

Sumber: Permenpar (2018)

## **Aksesibilitas**

1. Bentuk peredaran jalur pejalan kaki harus ditentukan sesuai aktivitas pengunjung wisata untuk menambah penghubung antar fasilitas dan penghubung dari suatu tempat wisata dan menuju daerah wisata tersebut.
2. Letak antar fasilitas dan area dalam wisata memiliki minimal jarak pejalan kaki, yaitu antara 300 – 400meter. Jika melebihi dari jarak yang ditetapkan yaitu sepanjang 400 meter, maka harus dibangun tempat peristirahatan bagi pejalan kaki.

## **Furnitur Pelengkap**

1. Furnitur pelengkap diletakan disetiap tempat istirahat saat berjalan kaki dan maksimal jarak antara tempat istirahat satu dengan yang lain kira kira 400 meter.
2. Furnitur pelengkap jalur pedestrian terdiri dari:
  - a. Material Perkerasan Jalur Pedestrian;
  - b. Tanaman / Vegetasi disekeliling dan sekeliling jalur pejalan kaki.
  - c. Penaung / sebagai atap untuk berteduh.
  - d. Lampu / Pencahayaan.
  - e. Penyedia fasilitas informasi umum.
  - f. Penyedia fasilitas informasi diwilayah wisata.
  - g. Tempat duduk dan Tong Sampah.
  - h. Toilet umum yang mudah didapatkan
  - i. Warna furnitur pelengkap disesuaikan dengan tempat wisata dengan warna yang cocok.

## **Panduan Detail Material Perkerasan Jalur Pedestrian**

1. Material diambil sesuai dengan potensi yang berada didalam daerah tersebut, contohnya: semen, batu, kayu, besi, dan lain-lain.
2. Permukaan material harus sedikit kasar, tidak licin, serta rata dan datar.

## **Panduan Detail Tanaman/ Vegetasi di Sekitar Jalur Pedestrian**

1. Tipe tanaman yang diperlukan dalam perancangan jalur pejalan kaki dapat menggunakan tanamanan seperti:

- a) Pohon besar dengan daun lebat bertujuan sebagai pemandu untuk penataan jalur pedestrian tanpa penutup atau pergola.
  - b) Tanaman rambat digunakan sebagai peneduh, saat merancang jalur pejalan kaki dalam perancangan jalur pedestrian sebagai pelindung dari terik sinar matahari.
  - c) Perdu/shrubs, rumput dan penutup tanah/ground cover untuk membuat jalur pedestrian lebih alami.
2. Tipe tanaman dapat ditentukan bermacam macam sesuai urutan penanaman/layer dari batas tepi jalur pedestrian: rumput atau ground cover – perdu atau shrubs – pohon besar.
  3. Tanaman dapat ditentukan dengan jenis natif dan sesuai dengan keadaan ekosistem daerah tersebut.

#### **Panduan Penutup Atap (Penaung) Jalur Pejalan Kaki/Jalan Setapak/Pedestrian**

1. Sebagai jalur pedestrian, penaung bertujuan mengkaitkan antar fasilitas atau suatu tempat dan aktivitas yang terjadi pada kawasan taman. Gazebo, berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul dan beristirahat. Sedangkan penaung memberikan keamanan pada wisatawan agar terhindar dari sinar matahari, serta merasakan angin yang berhembus sepoi-sepoi tanpa terkena teriknya cahaya matahari.
2. Desain penaung harus memperlihatkan dan memperhatikan nilai estetik bangunan sesuai arsitektur yang berkaitan dengan khas daerah tersebut. Desain penaung harus sesuai dengan bentuk dan desain dari taman tersebut.



Gambar 2.14 Penaung Jalur Pedestrian

Sumber: Permenpar (2018)

langkah Pernataan Jalur Pejalan Kaki/Jalan Setapak/Pedestrian Berikut ini adalah panduan visual perancangan Jalur Pejalan Kaki/Jalan Setapak/Pedestrian:



Gambar 2.15 Panduan Perancangan Pedestrian

Sumber: Permenpar (2018)



Gambar 2.16 Panduan Perancangan Pedestrian

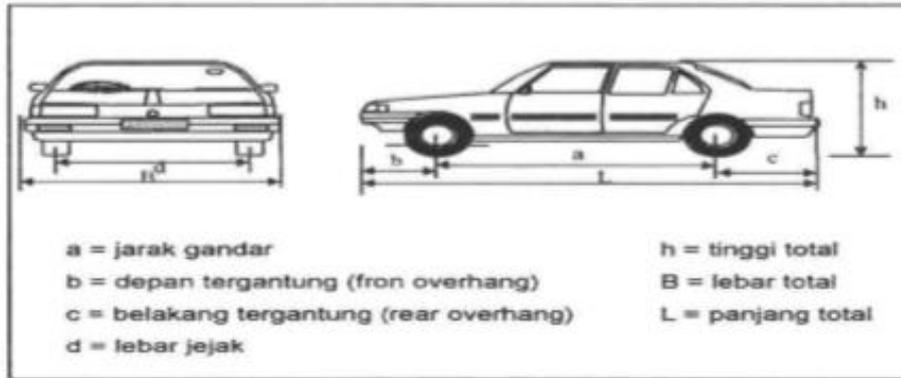
Sumber: Permenpar (2018)

## 6. Tempat Parkir

### 1) Satuan Ruang Parkir (SRP)

Satuan Ruang Parkir (SRP) digunakan untuk menentukan kapasitas ruang parkir. Diperlukan pertimbangan untuk mengukur satuan ruan parkir yaitu:

- a. Format kendaraan standar untuk mobil penumpang



Gambar 2.17 Dimensi Mobil

Sumber: Permenpar (2018)

b. Ruang bebas kendaraan parkir

Ruang bebas parkir dibuat untuk arah lateral dan longitudinal. Ruang bebas lateral dengan pintu kendaraan terbuka. Ruang bebas lateral dibuat agar tidak terjadi benturan dengan kendaraan lain. Ruang bebas *longitudinal* dibuat didepan kendaraan untuk menghindari benturan dengan dinding. Jarak lateral kira-kira 5 cm dan jarak longitudinal 30 cm.

c. Lebar bukaan pintu kendaraan

Ukuran lebar bukaan pintu belakang sebesar 75 cm. lebar bukaan pintu ini sesuai dengan pemakai kendaraan.

2) Penentuan Satuan Ruang Parkir

Terdapat tiga jenis penetapan SRP kendaraan penumpang yaitu :

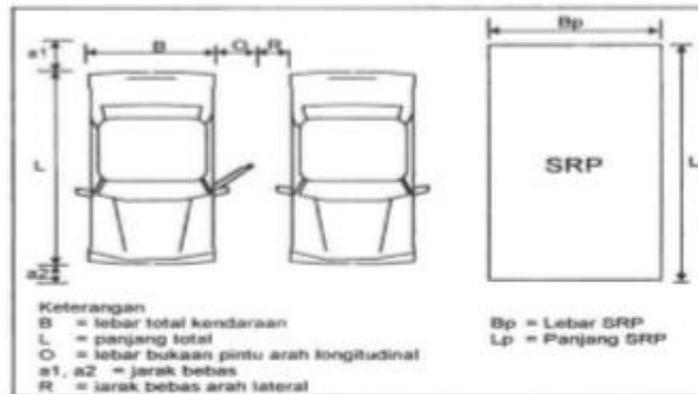
JENIS KENDARAAN	SRP (m <sup>2</sup> )
1. a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/Truk	3,40 x 12,50
3. Sepeda Motor	0,75 x 2,00

Gambar 2.18 SRP kendaraan penumpang

Sumber: Permenpar (2018)

a. Satuan ruang parkir untuk mobil penumpang

Satuan Ruang Parkir (SRP) mobil penumpang digambarkan seperti yang telah dicontohkan sebagai berikut:

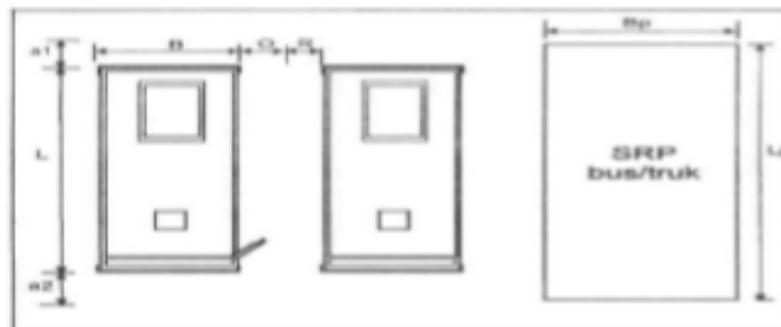


Gambar 2.19 SRP Mobil

Sumber: Permenpar (2018)

b. Satuan parkir untuk bus/ truk

Satuan parkir untuk bus/ truk ditentukan berdasarkan besar kendaraan.



Gambar 2.20 SRP Bus/Truk

Sumber: Permenpar (2018)

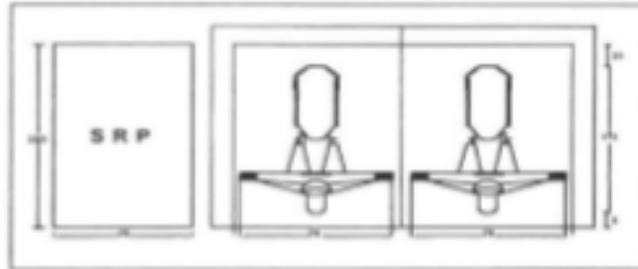
<b>Gol I</b> : B = 170	a1 = 10	$B_p = 230 = B + O + R$
O = 55	L = 470	$L_p = 500 = L + a1 + a2$
R = 5	a2 = 20	
<b>Gol II</b> : B = 170	a1 = 10	$B_p = 250 = B + O + R$
O = 75	L = 470	$L_p = 500 = L + a1 + a2$
R = 5	a2 = 20	
<b>Gol II</b> : B = 170	a1 = 10	$B_p = 300 = B + O + R$
O = 80	L = 470	$L_p = 500 = L + a1 + a2$
R = 50	a2 = 20	

Gambar 2.21 Acuan Penetapan SRP

Sumber: Permenpar (2018)

c. satuan parkir untuk sepeda motor

Satuan Ruang Parkir (SRP) pada sepeda motor digambarkan seperti yang telah dicontohkan sebagai berikut



Gambar 2.22 SRP Sepeda Motor

Sumber: Permenpar (2018)

## 2.1.4 Kebutuhan Ruang

### 1. Perhitungan jumlah kios

Menurut Nur Akhyak S. Sos selaku kepala seksi pendapatan dan ketenagaan Dinas perdagangan dan koperasi menyatakan bahwa jumlah kios yang berada di pusat oleh-oleh khas Demak sebanyak kurang lebih 90 unit.

Tabel 2.4 Usaha mikro di Kabupaten Demak

No	Jenis Industri	Banyaknya Unit
1	Aneka makanan dan minuman	1563
2	Kerajinan Rakyat	1976

Sumber: Disperindag, Koperasi dan UMKM kabupaten Demak

Perhitungan :

Perbandingan Kuliner dan Suvenir = 0,45/0,55

Sehingga

kebutuhan kios kuliner =  $0,45 \times 90$   
= 40  
=6 gerai dan 34 Kios

Dan kebutuhan kios Suvenir =  $0,55 \times 90$   
= 50 Toko

Luas Site = 7500

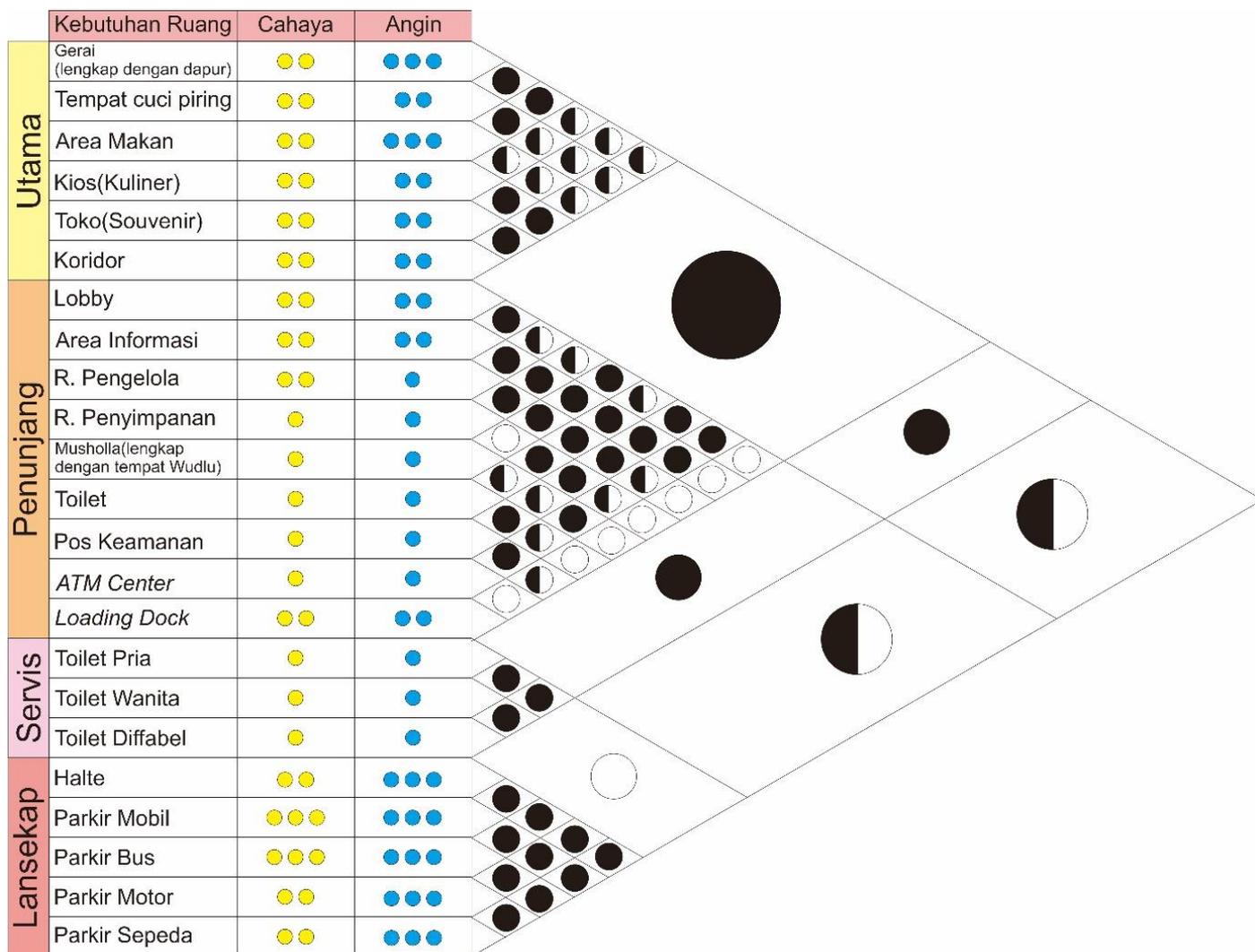
KDB = 80 %

KLB = 2,4

Jumlah Lantai =  $KLB/KDB$   
=  $(2,4 \times 7500) / (80\% \times 7500)$   
=  $18000 / 6000$   
= 3  
= 3 lantai

Tabel 2.5 Kebutuhan Ruang

	Kebutuhan Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Jumlah	Luas Ruang	Cahaya	Angin
Utama	Gerai (lengkap dengan dapur)	20 m2/ Unit	PMP	2 Orang	6	120 m2	●●	●●●
	Tempat cuci piring	4,5 m2/ Unit	PMP	1 Orang	8	36 m2	●●	●●
	Area Makan	1200 m2	PMP	300 Orang, 300 Kursi, 50-60 Meja	1	1200 m2	●●	●●●
	Kios(Kuliner)	16 m2/ Unit	PMP	2 Orang	34	544 m2	●●	●●
	Toko(Souvenir)	16 m2/ Unit	PMP	2 Orang	50	800 m2	●●	●●
	Koridor	8 m2/ Unit	PMP	Menyesuaikan	84	672 m2	●●	●●
Penunjang	Lobby	50 m2	AS	50 Orang	1	50 m2	●●	●●
	Area Informasi	80 m2	PMP	2 Staf & 2 Pengunjung	1	80 m2	●●	●●
	R. Pengelola	16 m2	PMP	4 Orang	1	16 m2	●●	●
	R. Penyimpanan	8 m2	PMP	2 Orang	1	8 m2	●	●
	Musholla(lengkap dengan tempat Wudlu)	144 m2	PMP	30 Orang	1	144 m2	●	●
	Toilet	4 m2	PMP	1 Orang	1	4 m2	●	●
	Pos Keamanan	4 m2/ Unit	DA	2 Orang	2	8 m2	●	●
	ATM Center	1 mesin = 0,26 m2 1 orang = 1,6 m2	DA	3 mesin Atm & 3 orang	1	9,3 m2	●	●
Loading Dock	16 m2	AS	2 Orang	1	16 m2	●●	●●	
Servis	Toilet Pria	19,38 m2/ Titik	PMP	6 Orang	3	58,14 m2	●	●
	Toilet Wanita	19,38 m2/ Titik	PMP	8 Orang	3	58,14 m2	●	●
	Toilet Diffabel	3,74 m2/ Unit	PMP	1 Orang	3	14,96 m2	●	●
Lansekap	Halte	18 m2/ Unit	AS	5 Orang	2	36 m2	●●	●●●
	Parkir Mobil	12,5 m2/ Unit	PMP	1 Mobil	28	350 m2	●●●	●●●
	Parkir Bus	42,5 m2/ Unit	PMP	1 Bus	5	212,5 m2	●●●	●●●
	Parkir Motor	1,5 m2/ Unit	PMP	1 Motor	50	75 m2	●●	●●●
	Parkir Sepeda	1,02 m2/ Unit	DA	1 Sepeda	6	6,12 m2	●●	●●●
Luas Total								
4.518,16 m2								



Gambar 2.23 Hirarki Ruang

Tabel 2.6 Program Ruang

	Kebutuhan Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Jumlah	Luas Ruang	Cahaya	Angin	
Utama	Gerai (lengkap dengan dapur)	20 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	2 Orang	6	120 m <sup>2</sup>	●●	●●●	
	Tempat cuci piring	4,5 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	1 Orang	8	36 m <sup>2</sup>	●●	●●	
	Area Makan	1200 m <sup>2</sup>	PMP	300 Orang, 300 Kursi, 50-60 Meja	1	1200 m <sup>2</sup>	●●	●●●	
	Kios(Kuliner)	16 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	2 Orang	34	544 m <sup>2</sup>	●●	●●	
	Toko(Souvenir)	16 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	2 Orang	50	800 m <sup>2</sup>	●●	●●	
	Koridor	8 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	Menyesuaikan	84	672 m <sup>2</sup>	●●	●●	
Penunjang	Lobby	50 m <sup>2</sup>	AS	50 Orang	1	50 m <sup>2</sup>	●●	●●	
	Area Informasi	80 m <sup>2</sup>	PMP	2 Staf & 2 Pengunjung	1	80 m <sup>2</sup>	●●	●●	
	R. Pengelola	16 m <sup>2</sup>	PMP	4 Orang	1	16 m <sup>2</sup>	●●	●	
	R. Penyimpanan	8 m <sup>2</sup>	PMP	2 Orang	1	8 m <sup>2</sup>	●	●	
	Musholla(lengkap dengan tempat Wudlu)	144 m <sup>2</sup>	PMP	30 Orang	1	144 m <sup>2</sup>	●	●	
	Toilet	4 m <sup>2</sup>	PMP	1 Orang	1	4 m <sup>2</sup>	●	●	
	Pos Keamanan	4 m <sup>2</sup> / Unit	DA	2 Orang	2	8 m <sup>2</sup>	●	●	
	ATM Center	1 mesin = 0,26 m <sup>2</sup> 1 orang = 1,6 m <sup>2</sup>	DA	3 mesin Atm & 3 orang	1	9,3 m <sup>2</sup>	●	●	
Loading Dock	16 m <sup>2</sup>	AS	2 Orang	1	16 m <sup>2</sup>	●●	●●		
Servis	Toilet Pria	19,38 m <sup>2</sup> / Titik	PMP	6 Orang	3	58,14 m <sup>2</sup>	●	●	
	Toilet Wanita	19,38 m <sup>2</sup> / Titik	PMP	8 Orang	3	58,14 m <sup>2</sup>	●	●	
	Toilet Diffabel	3,74 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	1 Orang	3	14,96 m <sup>2</sup>	●	●	
Lansekap	Halte	18 m <sup>2</sup> / Unit	AS	5 Orang	2	36 m <sup>2</sup>	●●	●●●	
	Parkir Mobil	12,5 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	1 Mobil	28	350 m <sup>2</sup>	●●●	●●●	
	Parkir Bus	42,5 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	1 Bus	5	212,5 m <sup>2</sup>	●●●	●●●	
	Parkir Motor	1,5 m <sup>2</sup> / Unit	PMP	1 Motor	50	75 m <sup>2</sup>	●●	●●●	
	Parkir Sepeda	1,02 m <sup>2</sup> / Unit	DA	1 Sepeda	6	6,12 m <sup>2</sup>	●●	●●●	

## 2.2 Kajian Tema Perancangan

### 1. Arsitektur Tradisional

Arsitektur tradisional didefinisikan sebagai sebuah bangunan yang memiliki model, kegunaan dan desain, serta ragam hias yang dibawa oleh nenek moyang dan diwariskan secara turun temurun serta sudah menjadi adat istiadat yang dilakukan masyarakat sekarang ini (Sagimun, 1981).

**Arsitektur tradisional jawa memiliki ciri-ciri pada model, fungsi, desain, dan ragam hias pada bangunannya. Pusat kuliner dan souvenir ini akan menanamkan nilai tradisional jawa pada bangunan dengan menerapkan salah satu ciri dari arsitektur tradisional tersebut. Ciri yang akan diterapkan kedalam pusat kuliner dan souvenir adalah ragam hias.**

### 1. Ragam Hias

Ragam hias yang dimiliki bangunan tradisional jawa beragam jenis dan macamnya, mulai dari flora, fauna, alam, dan nilai religi. Ragam hias ini memiliki bermacam macam warna dan jumlah yang banyak. Terdapat ragam hias yang terkandung makna suci dari zaman hindu yang berarti flora (Cahyandari, 2012).

Table 2.7 Ragam Hias Flora

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
<i>Lung-lungan</i> 	Tumbuhan menjalar dibuat stilisasi seperti tanaman surga, dengan daun, bunga, dan buah (merah, hijau, kuning, biru, ungu)	Umumnya terdapat di bagian balok rangka atap, <i>pamidangan</i> (bawah <i>brunjung</i> ), <i>tebeng</i> pintu, jendela, dan <i>patang aring</i> .	Estetika dan <i>wingit</i>
<i>Saton</i> 	Bentuk persegi dengan hiasan daun dan bunga. Warna hijau, merah, <i>saton</i> emas.	Ragam hias terletak di balok rangka atap, tiang bangunan atas bawah, <i>tebeng</i> pintu	Keindahan
<i>Wajikan</i> 	Berbentuk belah ketupat. Berisi daun atau bunga. Warna yang kontras.	Ragam hias terletak di tengah tiang atau pada persilangan balok pagar bangunan.	Lung-lungan di samping sebagai estetika juga <i>wingit</i>

Lanjutan Tabel 2.7

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
<p><i>Nanasan</i></p> 	Mirip nanas, <i>omah tawon</i> , atau <i>prit gantil</i> . Warna sesuai dengan bangunan.		Keindahan dan usaha keras untuk mendapatkan kebahagiaan.
<p><i>Tlacapan</i></p> 	Deretan segitiga sama tinggi. Polos atau berisi lung-lungan. Warna emas dengan dasar hijau atau merah tua.	Pangkal dan ujung balok kerangka bangunan.	Sinar matahari atau sorotan berarti kecerahan dan keagungan.
<p><i>Kebenan</i></p> 	Mirip buah <i>keben</i> , persegi meruncing seperti mahkota.	<i>Blandar tumpang</i> ujung bawah <i>joglo</i> dan ujung bawah <i>saka benthung</i> lambang gantung.	Keindahan dan proses dari yang tidak sempurna menuju sempurna.
<p><i>Patran</i></p> 	Dari kata patra berarti daun. Berbentuk daun berderet.	Tepian atau hiasan pada bidang datar kecil dan memanjang di bagian balok rangka bangunan.	Keindahan dan kesempurnaan.
<p><i>Padma</i></p> 	Bunga teratai berwarna merah.	Terletak di alas tiang ( <i>umpak</i> ).	Estetika dan kesucian ( <i>padma</i> ), kokoh, kuat

Sumber: Cahyandari (2012)

Ragam hias fauna bermakna mencegah dari segala kejahatan dan bencana, memiliki kekuatan dan keberanian. Tempat untuk diletakan ragam hias fauna ini biasanya ditempatkan dipintu utama atau tempat-tempat yang dipercaya dengan kesuciannya (Cahyandari, 2012).

Table 2.8 Ragam Hias Fauna

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
<p><i>Kemamang</i></p> 	Kala (raksasa, hantu). Selalu diberi warna.	Di bagian depan pintu gerbang, benteng atau pintu lingkungan Kraton.	Menelan segala sesuatu yang jahat yang berkehendak masuk.
<p><i>Peksi garuda</i></p> 	Burung garuda. Dengan warna emas.	Bubungan, <i>tebeng</i> (papan datar di atas pintu, jendela) <i>senhong tengah</i> dan <i>patang aring</i> , dan gerbang.	Pemberantas kejahatan

Lanjutan Tabel 2.8

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
Ular naga 	Warna emas, putih, atau tembaga. Berhadapan, tolak belakang, berjajar, atau berbelitan.	Di pintu gerbang dan bubungan rumah.	Menghilangkan penyebab bencana.
Jago 	Ayam jantan	Di atas bangunan, di ujung bubungan	Kejantanan, keberanian, kekuatan batin dan fisik
Mirong 	Sikap malu atau susah sekali, kemudian meninggalkan tempat itu. <i>Putri mungkur</i> (dari belakang), <i>putri mirong</i> .	Di tiang-tiang bangunan <i>saka guru, saka penang-gap, penitih</i>	Kepercayaan perwujudan Kanjeng Ratu Kidul.

Sumber: Cahyandari (2012)

Ragam hias dengan makna ketuhanan dan semesta biasanya disimbolkan dengan bentuk air, gunung, dan matahari. Tiga hal tersebut diartikan sebagai dua konsep fundamental tentang laki-laki, perempuan, siang dan malam (Cahyandari, 2012).

Table 2.9 Ragam Hias Alam

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
Gunungan 	Bentuk gunung secara sederhana atau bentuk pohon.	Bubungan rumah di tengah.	Lambang alam semesta dengan puncak keagungan. <i>Kayon</i> atau pohon untuk berlindung.
Makutha 	Mahkota	Bubungan atap di tengah atau bagian tepi kanan kiri	Raja wakil dari Tuhan memberkahi seisi rumah agar selamat.
Praba 	Ukiran berbentuk melengkung meninggi dengan berujung di tengah. Mirip daun-daunan atau ekor merak.	Di tiang-tiang ( <i>saka</i> ) sebelah atas dan bawah pada keempat sisi tiang.	Sinar atau memberikan cahaya pada tiang-tiang, sehingga menambah keindahan.

Lanjutan Tabel 2.9

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
Panah 	Anak panah yang menuju ke satu titik dalam bidang segiempat	<i>Tebeng</i> pintu (sebelah atas pintu), sembarang pintu	Sebagai ventilasi, depan senjata dari 8 arah mata angin dapat sebagai penolak bala.
<i>Kepetan</i> 	Bentuk $\frac{1}{4}$ lingkaran, sisi lengkung berombak	Di <i>patang aring senthong</i> , daun pintu, dinding <i>gebyok</i> .	Sumber penerangan bagi seisi rumah (lambang matahari jaman Hindu).
Mega mendung 	Awan putih dan awan hitam.	Tepi <i>blandar</i> , pintu, <i>tebeng</i> jendela, <i>tebeng</i> sekat.	Sifat mendua: laki-laki perempuan, hitam putih, siang malam, baik buruk.
Banyu tetes 	Tetesan air yang terkena sinar matahari	Bersamaan dengan <i>patran</i> , pada rangka	Tiada kehidupan tanpa air, keindahan

Sumber: Cahyandari (2012)

Ragam hias religi bermakna tentang hubungan antara manusia dan tuhan. Simbol- simbol ragam hias religi biasanya berarti tentang perlindungan (Cahyandari, 2012).

Table 2.10 Ragam Hias Agama

Nama	Wujud	Letak	Art/maksud
<i>Mustaka</i> 	Kepala	Di atap <i>tajug</i> , untuk mesjid atau makam	Mahkota atau topong wayang tokoh raja
Semacam kaligrafi	Huruf arab, distilisasi, dirangkum, atau kata Jawa	Rangka, <i>dadapeksi</i> , <i>patang aring</i> , <i>tebeng</i> pintu, tiang	Nabi Muhammad S.A.W., Tuhan YME, mohon berkat

Sumber: Cahyandari (2012)

Berdasarkan keterangan diatas, maka ada beberapa ragam hias yang akan diterapkan kedalam masa dan struktur bangunan untuk menanamkan nilai arsitektur tradisional jawa didalam bangunan tersebut

Menurut Direktur Jendral Pendidikan dan Kebudayaan dalam penelitiannya mengenai Kerangka Laporan dan Petunjuk Pelaksanaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah menjelaskan bahwa arsitektur tradisional memiliki bermacam- macam bangunan. Yaitu rumah tempat tinggal, rumah ibadah, rumah tempat musyawarah, dan rumah tempan menyimpan.

### **Rumah Tempat Tinggal**

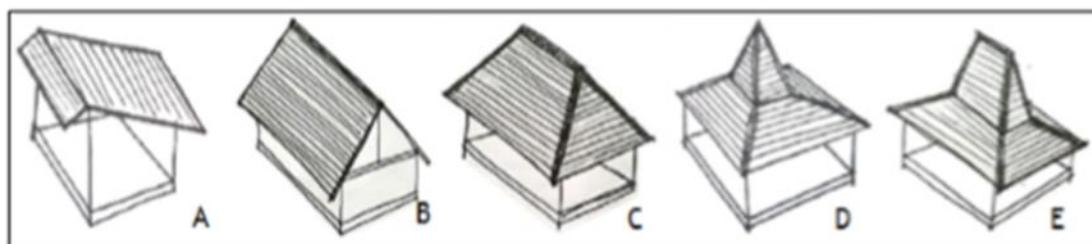
Rumah tempat tinggal merupakan bangunan yang digunakan untuk tinggal dalam jangka waktu tertentu dan digunakan untuk berlindung dari cuaca serta bahaya di dalam luar. Rumah tempat tinggal memiliki bentuk yang berbeda beda sesuai derajat dan fungsi. Bentuk- bentuk dari rumah tempat tinggal meliputi; bentuk kampung, bentuk tajug, bentuk limasan, dan joglo (Sagimun, 1981).

### **Rumah Ibadah**

Rumah ibadah adalah suatu bangunan yang digunakan untuk beribadah dan penyembahan terhadap tuhan mereka sesuai keyakinan dan kepercayaan setiap manusia itu sendiri. Rumah ibadah yang mengikuti arsitektur jawa adalah masjid. Karena mayoritas rakyat Indonesia beragama islam (Sagimun, 1981).

## **2. Bentuk Atap**

Tipologi bangunan tradisional jawa memiliki keunikan dari bentuk atap yang berbeda. Bentuk bangunan dengan klasifikasi bentuk atap ini memiliki beberapa tingkatan yaitu, paling tinggi disebut tajug yang biasanya digunakan pada masjid. Bentuk joglo biasanya digunakan golongan orang kaya atau ningrat. Dan bentuk limasan biasanya digunakan golongan menengah, serta bentuk bangunan kampung dan bentuk panggang untuk rakyat biasa (Cahyandari, 2012)



Gambar 2.24 Pangganpe, Kampung, Limasan, Tajug, dan Juglo/joglo

Sumber: (Cahyandari, 2012)

**Berdasarkan keterangan diatas, maka akan digunakannya salah satu bentuk atap yakni Panggang pe, Kampung, Limasan, Tajug dan Joglo yang relevan untuk diterapkan pada pusat kuliner dan souvenir ini untuk menanamkan nilai arsitektur tradisional jawa.**

## **2. *Green building***

*Green building* suatu pendekatan yang berhubungan dengan pembangunan keberlanjutan. Konsep *green building* bertujuan untuk mengurangi dampak yang disebabkan oleh pembangunan tanpa memerdulikan lingkungan berupa alam dan manusia.

GBC Indonesia menetapkan kelayakan yang harus dilengkapi sebelum proses sertifikasi. Kelayakan tersebut antara lain:

- 1) Memiliki minimum luas gedung sebesar 2500 m<sup>2</sup>
- 2) Membutuhkan data gedung untuk diproses GBC Indonesia berhubungan dengan proses sertifikasi
- 3) Tujuan bangunan dicocokkan dengan lahan berdasarkan warga sekitar sesuai rt dan rw.

## **1. *Appropriate Site Development***

### **1) Area Dasar Hijau Tujuan**

Untuk menambah kualitas iklim mikro, menurunkan CO<sub>2</sub> dan zat polutan, menangkali erosi tanah, menurunkan beban sistem drainase, melindungi keseimbangan air bersih dan sistem air tanah perlu untuk merawat atau memperbesar kehijauan.

### **Tolok Ukur**

1. Memiliki area lansekap berupa vegetasi (*softscape*) yang terlepas dari konstruksi gedung dan konstruksi secara *simple* bangunan taman (*hardscape*) di atas sebidang tanah atau di bawah tanah.
  - a) Untuk struktur baru, memiliki ukuran seluas taman minimal 10% dari seluas total keseluruhan lahan.
  - b) Untuk pembangunan utama (*major renovation*), berukuran seluas tempat/taman minimal 50% dari area yang tidak tertutup.

2. tempat ini mempunyai vegetasi mematuhi Permendagri No 1 tahun 2007 Pasal 13 (2a) menyebutkan bahwa komposisi 50% tanah yang tidak terbuka dengan luas pohon berukuran kecil, berukuran sedang, berukuran besar, perdu setengah pohon, perdu, semak dengan berukuran besar, dengan jenis tumbuhan secara memperhatikan Peraturan Menteri PU No. 5/PRT/M/2008 terkait Ruang Terbuka Hijau (RTH) Pasal 2. 3. 1 yang membahas Kriteria Vegetasi untuk Pekarangan.

**Berdasarkan tolak ukur area dasar hijau dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya vegetasi 10% dari luas *total site*. *Site* ini memiliki luas *site* 7500m<sup>2</sup>, sehingga diperlukannya area *softscape* seluas 750m<sup>2</sup>**

## **2) Transportasi Umum**

### **Tujuan**

Mendukung anjuran tentang menggunakan transportasi umum dan mengurangi penggunaan transportasi pribadi.

### **Tolak ukur**

1. Menyediakan halte atau stasiun sebagai tempat transportasi umum yang dapat dengan mudah dicapai dalam jarak 300 m (*walking distance*) dari pintu masuk gedung dengan tidak mempertimbangkan panjang jembatan penyeberangan dan ramp.
2. Menyediakan fasilitas jalur pejalan kaki didalam ruangan gedung tersebut untuk membantu menuju halte atau stasiun, transportasi umum terdekat yang memiliki keamanan dan nyaman untuk mempermudah dalam menuju halte atau stasiun transportasi umum dengan mengikuti Peraturan Menteri Pekerjaan Umum 30/PRT/M/2006 mengenai Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan Lampiran 2B.

**Berdasarkan tolak ukur area dasar hijau Transportasi umum dapat disimpulkan bahwa di butuhkannya perancangan halte di area *site* serta menyediakan fasilitas jalur pedestrian yang aman dan nyaman pada pusat kuliner dan souvenir menuju halte.**

### 3) Fasilitas Pengguna Sepeda

#### Tujuan

Mengurangi para pengendara sepeda motor dan mendukung para pengendara sepeda dengan melengkapi fasilitas yang dibutuhkan.

#### Tolak ukur

1. Menyediakan tempat parkir sepeda yang memiliki keamanan secara ketat dengan memberikan sebanyak 1 tempat parkir yang dapat menampung 20 pengendara sepeda dan maksimal 100 tempat parkir sepeda untuk menyediakan para pengendara sepeda yang akan menjadi semakin banyak.
2. Apabila tolak ukur 1 diatas terlaksana, maka dibutuhkan shower dengan perhitungan kira-kira 1 unit diperuntukkan 10 sepeda yang diparkiran.

**Asumsi untuk pengguna tetap bangunan sebagai berikut:**

**6 Foodcourt = 12 orang**

**34 kios = 34 orang**

**50 toko = 50 orang**

**Pusat informasi = 2 orang**

**R. pengelola = 4 orang**

**Pos keamanan = 2 orang**

**3 Janitor = 6 orang**

**Sehingga total pengguna tetap pusat kuliner dan souvenir adalah 110 orang.**

**Dari jumlah tersebut maka dibutuhkan tempat parkir sepeda sebanyak 6 kantong.**

### 4) Lansekap Pada Lahan

Untuk menambah kualitas iklim mikro, menurunkan CO2 dan zat polutan, menangkal erosi tanah, menurunkan beban sistem drainase, melindungi keseimbangan air bersih dan sistem air tanah perlu untuk merawat atau memperbesar kehijauan.

#### Tolak Ukur

1. Memiliki area lansekap berupa vegetasi (*softscape*) yang terlepas dari bangunan taman (*hardscape*) yang berada diposisi di atas bidang tanah yang memiliki luas minimal 40% dari luas total kapling. Luas daerah yang dihitung termasuk luas

daerah yang sesuai ketentuan Prasyarat 1, taman di atas basement, roof garden, terrace garden, dan wall garden, dengan mengikuti Peraturan Menteri PU No. 5/PRT/M/2008 mengenai Ruang Terbuka Hijau (RTH) Pasal 2.3.1 terkait Kriteria Vegetasi untuk Pekarangan.

2. Menyediakan tanaman yang telah dirawat dan dibesarkan untuk menjadi tanaman khas didalam daerah atau provinsi tersebut. Sebesar 60% luas tajuk dewasa terhadap luas area lansekap pada ASD 5 tolok ukur 1.

**Berdasarkan tolak ukur Lansekap pada lahan dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan vegetasi 40% dari luas total site. Sehingga diperlukannya area *softscape* seluas 3000m<sup>2</sup>. Vegetasi yang akan ditanam adalah pohon tanjung, cempaka dan semak.**

## **2. Energi Efficiency & Conservation (EEC)**

### **1. Pencahayaan Alami**

#### **Tujuan**

Mendorong penggunaan pencahayaan alami yang optimal untuk mengurangi konsumsi energi dan mendukung desain bangunan yang memungkinkan pencahayaan alami semaksimal mungkin.

#### **Tolak Ukur**

Penggunaan cahaya alami secara optimal sehingga minimal 30% luas lantai yang digunakan untuk bekerja mendapatkan intensitas cahaya alami minimal sebesar 300 lux. Perhitungan dapat dilakukan dengan cara manual atau dengan software.

Khusus untuk pusat perbelanjaan, minimal 20% luas lantai nonservice mendapatkan intensitas cahaya alami minimal sebesar 300 lux

**Berdasarkan keterangan diatas, mengingat bangunan yang akan dirancang merupakan pusat perbelanjaan, maka dibutuhkan minimal 20% dari luas area fungsional (net lettable area) menggunakan pencahayaan alami minimal 300 lux**

## **3. Indoor Health and Comcfort**

### **1) Kenyamanan Thermal**

#### **Tujuan**

Melindungi suhu dan kelembapan agar sesuai dengan ruangan agar meningkatkan kinerja pengguna ruangan.

## Tolak ukur

Memberikan penataan keadaan termal kawasan secara global dan mengaturnya serta mempertahankan suhu 25 C dan kelembaban relatif 60%.

**Merancang tata ruang pada pusat kuliner dan souvenir yang nyaman termal**

## 2.3 Kajian Konteks Lokasi Perancangan

### 1. Building Code Pusat Kuliner dan Souvenir

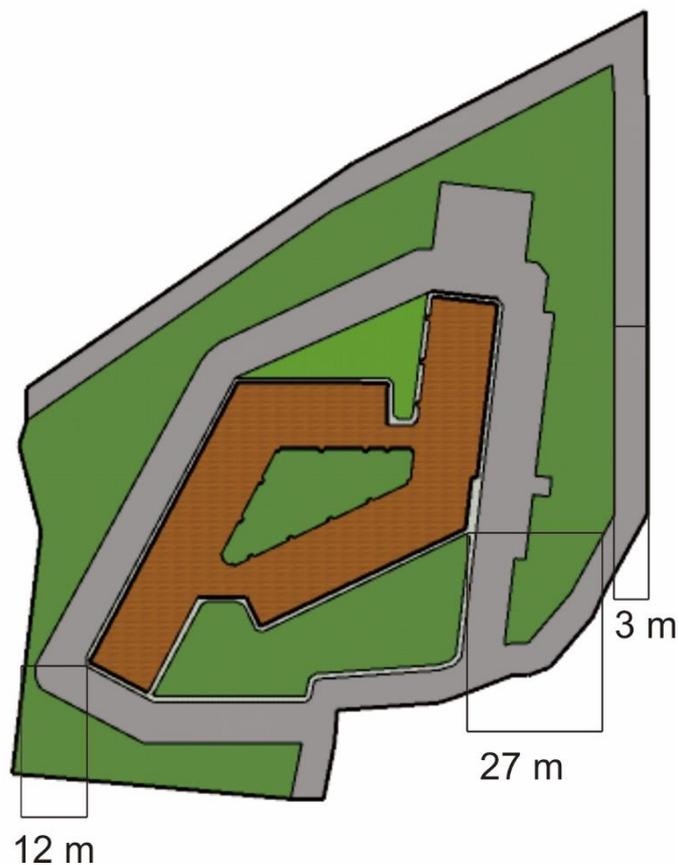
Luas Lahan = 7500 m<sup>2</sup>

KDB = 80 % (Terpakai 28%)

KLB = 2,4

Garis sempadan Bangunan = 4m

Garis sempadan jalan = 5,5m



Gambar 2.25 Site Pusat kuliner dan souvenir

## 2. Matahari

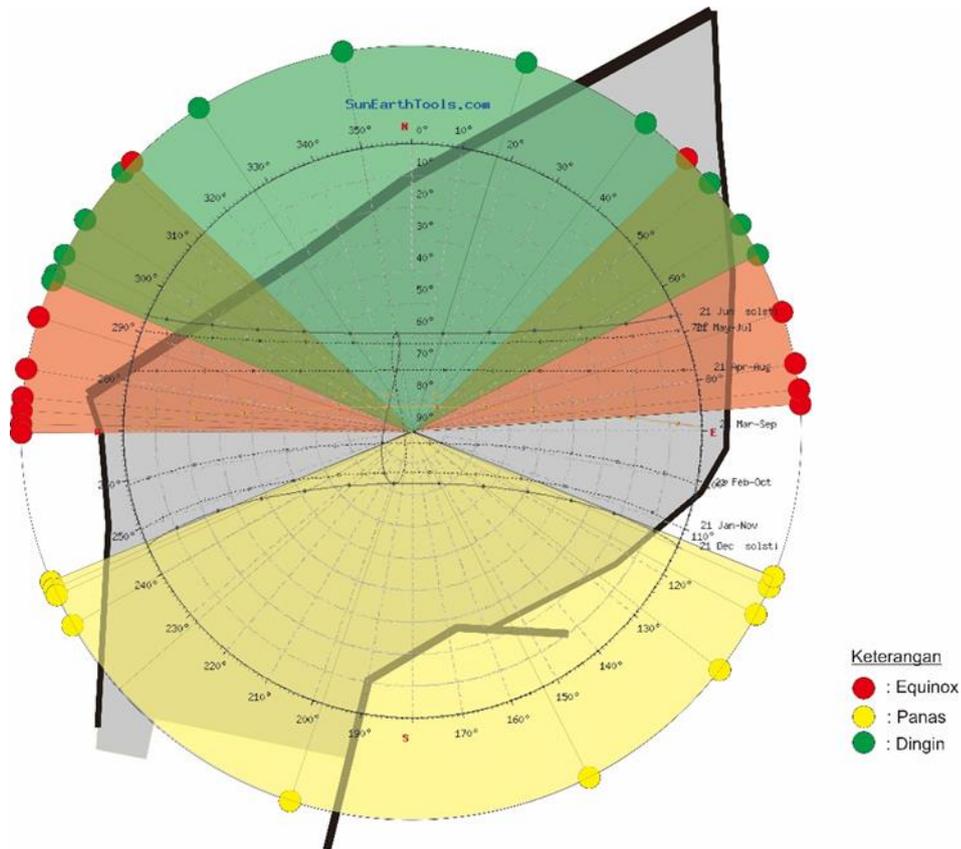
Terbagi menjadi tiga gerak semu matahari yang dialami selama satu tahun didalam lokasi *site* sesuai perancangan Yaitu:

1. *Equinox*, adalah Gerakan matahari yang berposisi diatas garis khatulistiwa. Tempat yang mendapatkan cahaya sinar matahari yang banyak akan menyebabkan suhu menjadi lebih tinggi.
2. Panas, dimana matahari bergerak hingga mencapai disisi selatan bumi. Keadaan seperti hal ini mengakibatkan cahaya sinar matahari yang banyak. Sehingga membuat suhu dipulau jawa menajadi panas. (masih dibawah Equinox).
3. Dingin, adalah suatu gerakan matahari yang bertepatan di sisi utara bumi. Keadaan seperti hal ini mengakibatkan daerah yang bertepatan di sisi selatan akan membuat cahaya sinar matahari sehingga menyebabkan pulau jawa menjadi lebih dingin.

Date:	21/06/2020   GMT7		Date:	21/09/2020   GMT7		Date:	21/12/2020   GMT7	
coordinates:	-6.893736, 110.638099		coordinates:	-6.893736, 110.638099		coordinates:	-6.893736, 110.638099	
location:	-6.89373600, 110.63809900		location:	-6.89373600, 110.63809900		location:	-6.89373600, 110.63809900	
hour	Elevation	Azimuth	hour	Elevation	Azimuth	hour	Elevation	Azimuth
06:47:36	-0.833°	66.49°	06:27:30	-0.833°	89.47°	06:19:48	-0.833°	113.73°
7:00:00	1.98°	66.11°	7:00:00	7.23°	88.49°	7:00:00	8.33°	112.78°
8:00:00	15.46°	63.31°	8:00:00	22.11°	86.53°	8:00:00	22.08°	112.54°
9:00:00	28.49°	58.57°	9:00:00	36.96°	84.04°	9:00:00	35.77°	114°
10:00:00	40.68°	50.79°	10:00:00	51.72°	80.25°	10:00:00	49.17°	118.22°
11:00:00	51.16°	37.9°	11:00:00	66.23°	72.62°	11:00:00	61.7°	128.36°
12:00:00	58.19°	17.28°	12:00:00	79.37°	45.95°	12:00:00	71.38°	153.6°
13:00:00	59.25°	350.69°	13:00:00	79.55°	314.91°	13:00:00	72.45°	198.84°
14:00:00	53.83°	327.59°	14:00:00	66.47°	287.46°	14:00:00	63.85°	228.49°
15:00:00	44.18°	312.54°	15:00:00	51.97°	279.71°	15:00:00	51.62°	240.49°
16:00:00	32.4°	303.45°	16:00:00	37.22°	275.87°	16:00:00	38.32°	245.47°
17:00:00	19.57°	297.91°	17:00:00	22.37°	273.35°	17:00:00	24.66°	247.34°
18:00:00	6.2°	294.59°	18:00:00	7.49°	271.36°	18:00:00	10.91°	247.37°
18:31:01	-0.833°	293.51°	18:33:32	-0.833°	270.34°	18:51:26	-0.833°	246.27°

Gambar 2.26 Pergerakan Matahari Juni, September, Desember 2020

Sumber: [www.sunearthtools.com](http://www.sunearthtools.com)

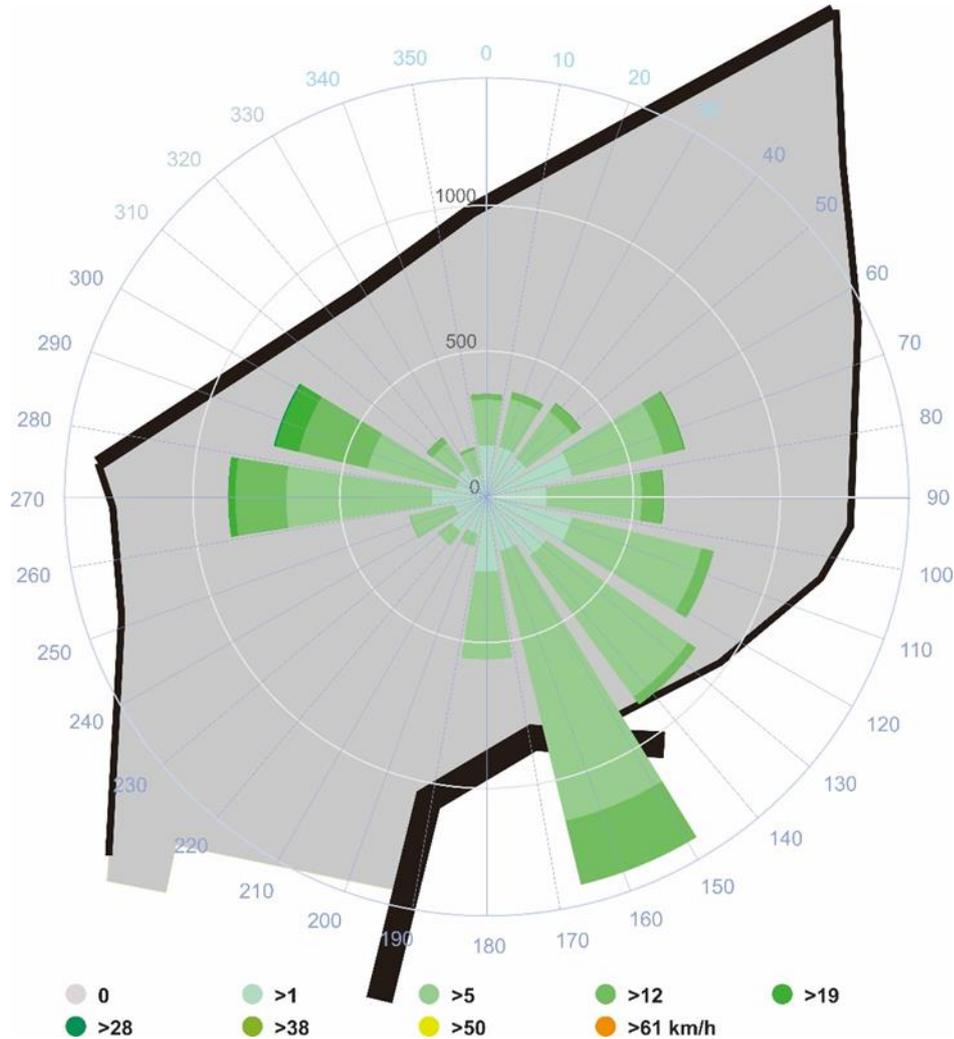


Gambar 2.27 Sunpath

Sumber: Modifikasi dari [www.sunearthtools.com](http://www.sunearthtools.com)

Pusat kuliner dan souvenir beraktivitas mulai dari jam 8 pagi dan tutup pada jam 10 malam. Sehingga perlunya mengetahui pergerakan matahari tersebut mulai dari jam 8 pagi sampai terbenamnya matahari. Dari pergerakan tersebut, maka untuk matahari dari *azimuth Equinox* (45,95-86,53 dan 270,34-314,91) dan *azimuth panas* (112,54-247,37) akan ditolak dan untuk matahari dari *azimuth dingin* (45,95-314) akan diterima.

### 3. Wind Rose



Gambar 2.28 Wind rose

Sumber: Modifikasi dari [www.meteoblue.com](http://www.meteoblue.com)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa kota Demak memiliki arah angin yang paling tinggi berada pada azimuth 157 dengan kecepatan sebesar 12 m/s. Aliran angin tersebut akan di terima dan dimanfaatkan untuk meminimalkan kebutuhan termal ruangan. Dalam perencanaan dan perancangannya, tata masa harus mengarahkan angin yang datang dari azimuth 157 kedalam ruangan sehingga meminimalkan kebutuhan termal ruangan.

## 2.4. Kajian Preseden

### 2.4.1. *Central market in Kuala Lumpur*

*Central market* merupakan sebuah tempat perbelanjaan berbagai macam kuliner terbesar di Kuala Lumpur, Malaysia. *central market* telah dibangun sejak tahun 1888. gedung *central market* ini termasuk gambaran dari arsitektur *Art Deco* di Malaysia. arsitektur *Art Deco* merupakan arsitektur dengan model yang mencampurkan gaya tradisional dan desain arsitektur lama yang berhubungan dengan zaman mesin. desain tersebut, ditunjukkan melalui warna, corak yang geometrik dengan tebal yang kuat, dan pola yang terlihat megah. gedung ini serupa dengan rumah bermodel seperti rumah dikampung yang menyimbolkan suatu masyarakat etnik yang tumbuh dengan tentram di Kuala Lumpur



Gambar 2.29 *Central market* in kuala lumpur interior  
Sumber: Chrome



Gambar 2.30 *Central market* in kuala lumpur eksterior  
Sumber: Chrome

Bangunan *central market* ini memiliki dua lantai. lantai satu digunakan sebagai tempat untuk memasarkan souvenir, sedangkan lantai dua digunakan untuk menjajakan makanan. gedung *central market* tersebut memiliki tiga jalan yang melengkapi keunikan bangunan ini, yaitu jalur Melayu, jalur China, dan jalur India. dibuatnya tiga jalur yang berbeda memiliki tujuan untuk menunjukkan kepada wisatawan tentang sesuatu perbedaan budaya dari masyarakat etnis yang menetap di Malaysia. gedung ini dibangun dengan panjang 123,7 m, lebar 60,8 m, serta tinggi 7,9 m. gedung *central market* memiliki keunggulan dengan adanya "Colarex" yang digunakan untuk membantu mengurangi cahaya matahari yang masuk. terdapat panggung untuk kebutuhan festival bertema tradisional yang menggabungkan bermacam macam ras yang hidup di Malaysia. selain itu, *central market* ini juga dilengkapi dengan galeri seni kontemporer daerah yang disebut *The Annex Gallery*.

#### 2.4.2. Cemeti *Art house*

Cemeti *Art house* merupakan salah satu galeri seni yang cukup terkenal di Kota Yogyakarta. Cemeti *Art house* ini didesain ulang oleh seorang arsitek dan seniman bernama Eko Agus Prawoto dan rampung pada tahun 1999. Galeri seni ini didesain dengan menggabungkan berbagai paradoks pemikiran sang arsitek, seperti lokal- global, tradisi-modernitas, art-non art, individual-kolektif, alam-buatan, craft-industri, dan konvensional-inovatif. Pemikiran ini dapat ditafsirkan dalam arsitektur neo vernakular dan industrial yang dipadukan dalam arsitektur kontemporer.



Gambar 2.31 Cemeti *Art house*

(sumber: [www.sarasvati.co.id](http://www.sarasvati.co.id), 2020)

Ketika memasuki Cemeti *Art house*, pengunjung dapat langsung merasakan arsitektur Jawa pada ruang masuk dan penerima yang mengambil bentuk pendopo Jawa yang sangat khas dengan atap limasannya. Pendopo pada area masuk dirasa penting sebagai identitas asli dari bangunan ini yang dengan cermat dipertahankan dalam desain ulangnya. Pendopo ini juga dapat menjadi simbol selamat datang bagi pengunjung yang berasal dari Yogyakarta maupun luar Yogyakarta. Setelah memasuki area pendopo, pengunjung juga dapat melihat desain pertemuan kolom dengan umpak, khas pendopo, namun dengan material kayu, besi dan semen.

### 2.4.3. Villa Manzu

Villa manzu di desain oleh Andaz Hotel oleh Hyatt dan dibuka pada tahun 2014. Villa ini mengusung konsep *green* dengan banyaknya vegetasi dan atap tradisional dengan sentuhan arsitektur modern. Berada di pinggir pantai daerah tropis tak pelak menjadikan bangunan ini terasa panas dan tidak nyaman di siang hari. Sebaliknya, suasana yang rimbun dan nyaman dapat langsung terasa berkat hutan rimbun yang tetap dipertahankan mengelilinginya. Selain pepohonan yang telah ada sebelum pembangunan, di dalam area *resort* pun ditambahkan vegetasi-vegetasi lainnya seperti pohon palem-paleman dan tumbuhan lainnya untuk menyerap panas. Vegetasi-vegetasi ini juga berperan cukup besar dalam memperindah *resort* ini.



Gambar 2.32 Villa Manzu

(sumber: [www.hellomagazine.com](http://www.hellomagazine.com), 2020)

**Berdasarkan studi preseden yang didapat, untuk memasukkan arsitektur tradisional kedalam bangunan untuk menanamkan nilai nilai yang tetanam didalamnya. Membedakan zonasi ruang berdasarkan fungsi-fungsi ruang di dalam bangunan. serta menata area hijau didalam *site* bangunan untuk membantu kedalam kenyamanan pengguna gedung.**

## **2.5. Rumusan Persoalan Desain**

### **2.5.1. Tata Ruang**

Pada perancangan tata ruang pusat kuliner dan souvenir harus mempertimbangkan kriteria yang sesuai dengan tinjauan-tinjauan diatas. Poin yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Pusat kuliner dan souvenir harus dapat menampung 90 kios yang terdiri dari 6 gerai *foodcourt*, 34 kios kuliner dan 50 toko souvenir dengan luas yang telah ditentukan berdasarkan kebutuhan ruang dan kapasitas ruang pada lahan seluas 7500 m<sup>2</sup>
2. Merancang tata ruang dengan minimal 20% dari area fungsional(*net lettable area*) pada pusat kuliner dan souvenir dengan pencahayaan alami minimal 300 lux
3. Merancang tata ruang pada pusat kuliner dan souvenir yang nyaman termal

### **2.5.2. Masa dan Tata Masa**

Untuk merancang pusat kuliner dan souvenir dengan pendekatan arsitektur jawa dan *Green building*, maka poin poin yang perlu diperhatikan adalah:

1. Bentuk tata masa bangunan yang menolak arah matahari pada azimuth Equinox (45,95-86,53 dan 270,34-314,91) dan azimuth panas (112,54-247,37) serta menerima arah matahari dari azimuth dingin (45,95-314)
2. Bentuk tata masa bangunan yang menerima arah datangnya angin dari azimuth 157 kedalam ruangan sehingga meminimalkan kebutuhan termal ruangan.
3. Bentuk masa bangunan dengan mengambil bentuk atap sesuai dengan tipologi arsitektur jawa
4. Bentuk tata masa bangunan yang menanamkan nilai arsitektur jawa melalui ragam hias

### **2.5.3. Struktur**

Untuk merancang pusat kuliner dan souvenir dengan pendekatan arsitektur jawa maka poin yang perlu diperhatikan adalah:

1. Struktur bangunan yang dihiasi dengan ragam hias sehingga mampu menanamkan nilai arsitektur jawa

#### **2.5.4. Lansekap**

Pada Lansekap yang akan di rancang pada pusat kuliner dan souvenir harus mempertimbangkan kriteria yang sesuai dengan tinjauan-tinjauan diatas. Oleh karena itu, Lansekap harus didesain dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Area dasar hijau dengan luas minimal 750m<sup>2</sup> yang akan ditanami Vegetasi berupa pohon cempaka, tanjung dan semak
2. Merancang Halte pada area lansekap pusat kuliner dan souvenir serta menyediakan fasilitas jalur pedestrian yang aman dan nyaman dari pusat kuliner dan souvenir menuju Halte
3. Merancang tempat parkir sepeda dengan Asumsi pengguna tetap yang ada pada Pusat kuliner dan souvenir dengan jumlah pedagang pada kios 34, toko 50, *foodcourt* 6 dengan kapasitas 2 orang (12), pengelola 12, dan kemanan 2 yaitu sejumlah 110 orang. Dari sejumlah itu sehingga diperlukannya jumlah parkir sepeda sebanyak 6 kantong
4. Merancang area lansekap berupa vegetasi dengan luas minimal 3000m<sup>2</sup> yang akan ditanami pohon cempaka, tanjung dan semak

## BAB III

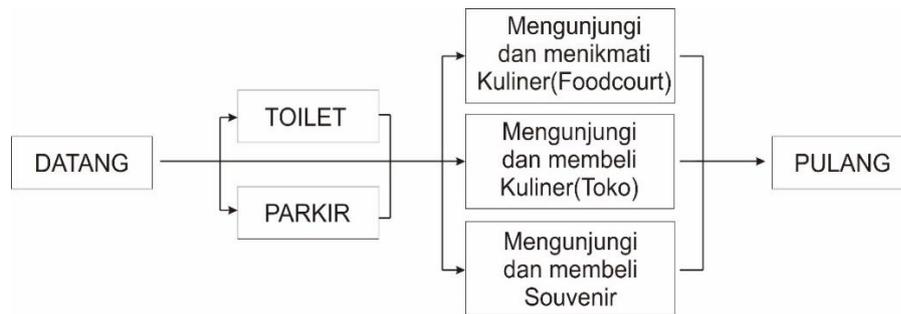
### PEMECAHAN PROBLEMA DESAIN

#### 3.1 Penyelesaian Tata Ruang

##### 3.1.1 Analisis Alur Kegiatan Pengguna

###### 1. Alur Kegiatan Wisatawan

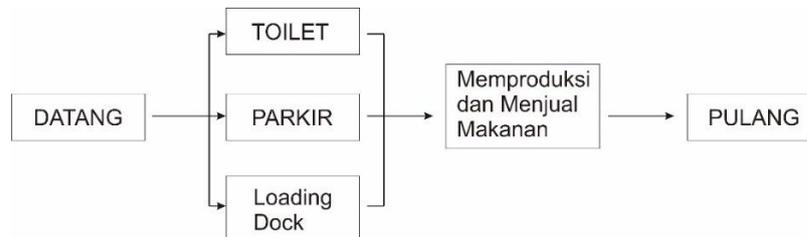
Wisatawan merupakan orang yang berkunjung ke tempat pusat kuliner dan suvenir untuk berwisata dengan menikmati kuliner dan membeli suvenir. Jika keperluan dari wisatawan sudah terpenuhi maka wisatawan tersebut akan pulang.



Gambar 3.1 Alur Kegiatan Wisatawan

###### 2. Alur Kegiatan Pedagang *Foodcourt*

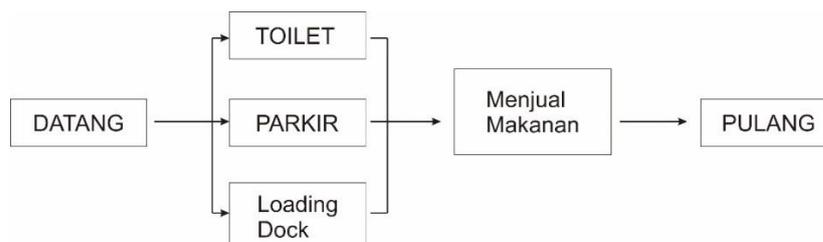
Pedagang *Foodcourt* akan datang dan membawa barang dagangannya ke pusat kuliner dan suvenir untuk di olah. Kemudian olahan tersebut akan dijual dan disajikannya kepada sang pembeli.



Gambar 3.2 Alur Kegiatan Pedagang *Foodcourt*

###### 3. Alur Kegiatan Pedagang Kios

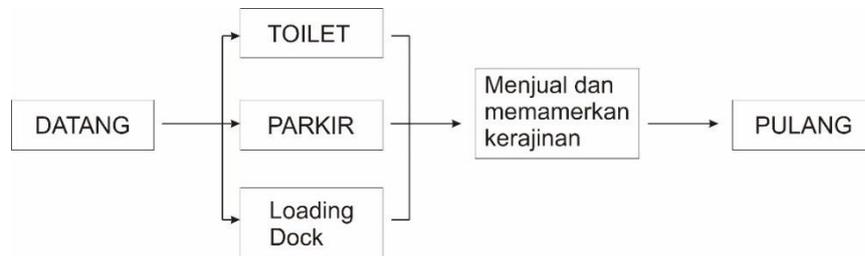
Pedagang Kios akan datang dan membawa dagangannya ke *pusat kuliner dan suvenir* untuk menjual dagangannya di Kios



Gambar 3.3 Alur Kegiatan Pedagang Kios

4. Alur Kegiatan Pedagang Toko

Pedagang Toko akan datang dan membawa dagangannya ke pusat kuliner dan suvenir untuk menjual suvenirnya di Toko



Gambar 3.4 Alur Kegiatan Pedagang Toko

5. Alur Kegiatan Pengelola

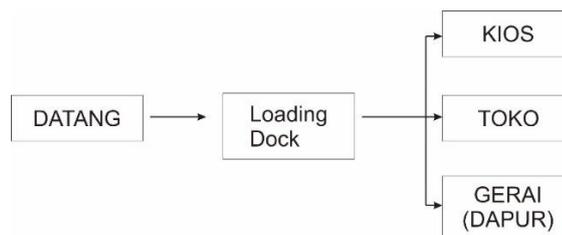
Pengelola akan datang ke ruang pekerjaannya untuk mengawasi kegiatan yang ada di pusat kuliner dan suvenir



Gambar 3.5 Alur Kegiatan Pengelola

6. Alur Pergerakan Barang

Barang yang baru datang akan langsung di bawa ke ruang tujuan melewati Loading Dock



Gambar 3.6 Alur Pergerakan Barang

### 3.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang

#### 1. Kebutuhan Ruang Wisatawan

Berdasarkan analisis alur kegiatan wisatawan diatas, maka didapatkan kebutuhan ruang seperti pada table 3.1.

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang Wisatawan

Pelaku	Aktivitas	Persyaratan Ruang	Kebutuhan Ruang
Wisatawan (Pengunjung)	-Datang -Parkir -Berbelanja -Wisata Kuliner -Wisata Sofenir	-Memenuhi daya tampung tempat parkir pengunjung -Area berdagang yang sesuai standar sehingga menghasilkan kenyamanan -Area membeli dan menikmati kuliner yang nyaman	-Pos Kemanan -Area Parkir -Kios -Toko -Foodcourt -Toilet -ATM Center

#### 2. Kebutuhan Ruang Pedagang Kios dan Toko

Berdasarkan analisis alur kegiatan pedagang kios dan toko, maka didapatlah kebutuhan ruang seperti pada table 3.2.

Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang Pedagang Kios dan Toko

Pelaku	Aktivitas	Persyaratan Ruang	Kebutuhan Ruang
Pedagang kios dan Toko	-Datang -Drop off barang -Menata dan menyimpan barang -Berdagang	-Sirkulasi yang memenuhi standar sehingga menghasilkan kenyamanan. -Area penurunan barang yang sesuai standar -Area dagang yang sesuai standar -Area penyimpanan barang yang sesuai standar	-Pos keamanan -Loading Dock -Kios -Toko -Toilet

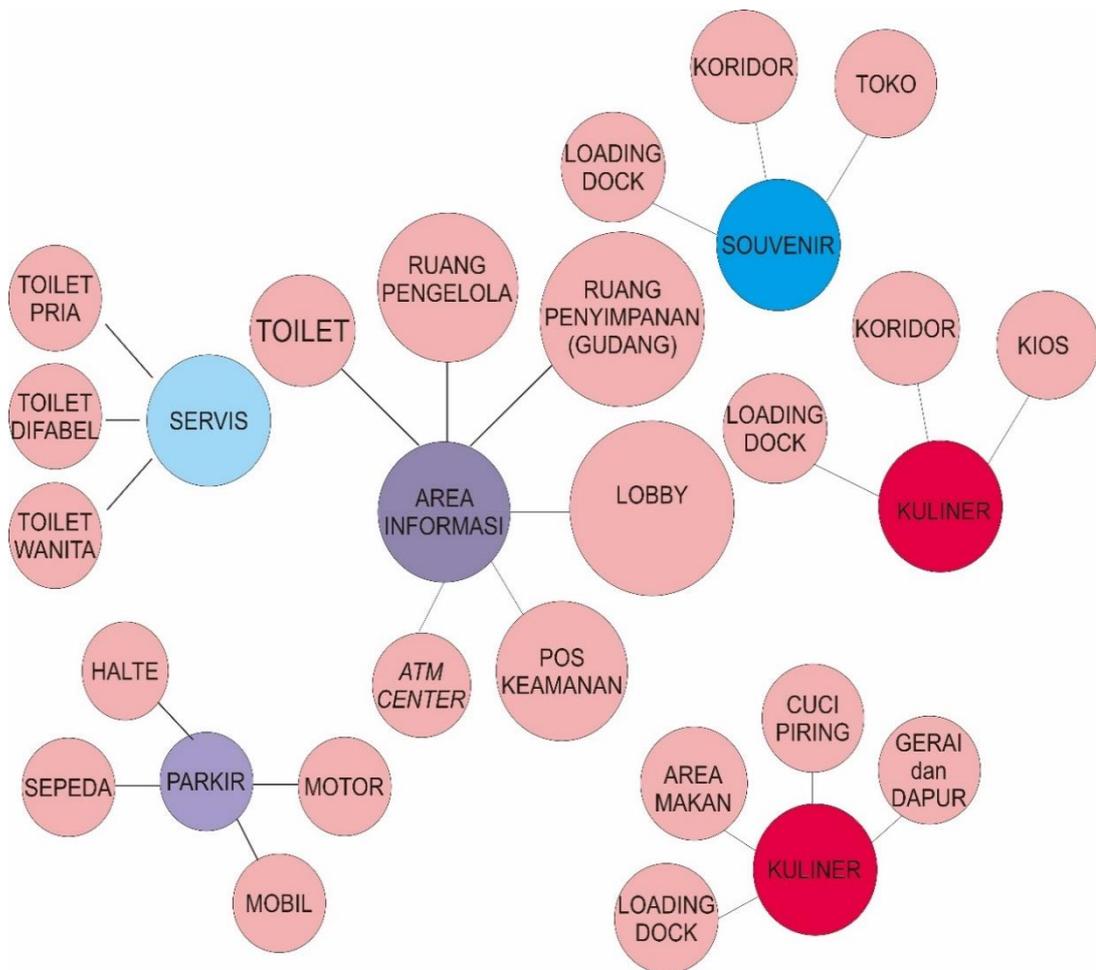
#### 3. Kebutuhan Ruang Pedagang *Foodcourt*

Berdasarkan analisis alur kegiatan pedagang *Foodcourt*, maka di hasilkan kebutuhan ruang seperti pada table 3.3

Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Pedagang *Foodcourt*

Pelaku	Aktivitas	Persyaratan Ruang	Kebutuhan Ruang
Pedagang Kuliner Foodcourt	-Datang -Drop off barang -Menata dan menyimpan barang -Memasak -Melayani	-Sirkulasi yang memenuhi standar sehingga menghasilkan kenyamanan. -Area penurunan barang yang sesuai standar -Area memasak yang sesuai standar -Memenuhi standar kebutuhan gerak -Area penyimpanan barang yang sesuai standar	-Pos keamanan -Loading Dock -Gerai yang berisi dapur -Tempat penyajian makanan -Toilet

### 3.1.3 Zonasi Ruang

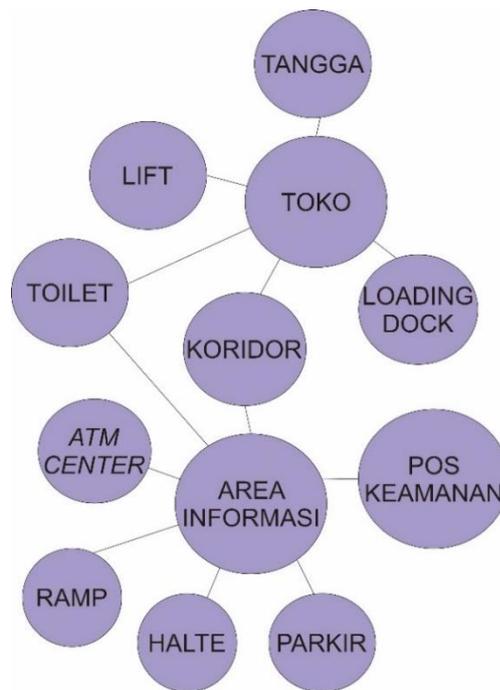


Gambar 3.7 Zonasi Ruang

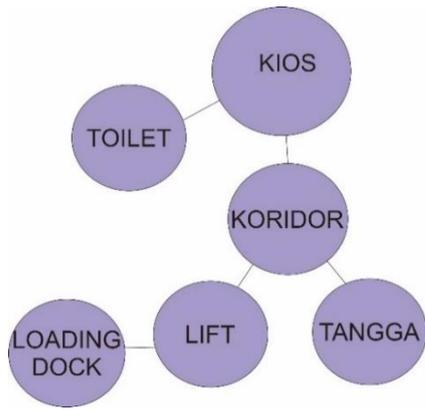
Zonasi ruang pada pusat kuliner dan souvenir ini telah terbagi menjadi 6 bagian, dimana zona tersebut mempunyai fungsi kegiatan dan kategori ruang yang berbeda-beda. Pada zona parkir mempunyai fungsi sebagai wadah dan akses kendaraan yang bersifat terbuka. Pada zona area informasi mempunyai fungsi sebagai tempat informasi bagi wisatawan yang berkunjung disana yang bersifat umum. Pada zona souvenir hanya berfungsi sebagai tempat penjualan souvenir. Pada zona kuliner hanya berfungsi sebagai tempat penjualan kuliner. Namun zona kuliner telah terbagi menjadi 2 bagian, dimana yang satu untuk kuliner olahan yaitu *foodcourt* dan satunya lagi kuliner non olahan yaitu kios. Pada zona servis sebagai fasilitas penunjang untuk pengguna Gedung.

### 3.1.4 Hubungan Ruang

Berdasarkan analisis Zonasi Ruang diatas, maka didapatlah hubungan antar ruang sebagai berikut:



Gambar 3.8 Hubungan Ruang Toko



Gambar 3.9 Hubungan Ruang Kios



Gambar 3.10 Hubungan Ruang *Foodcourt*

### 3.1.5 Program Ruang

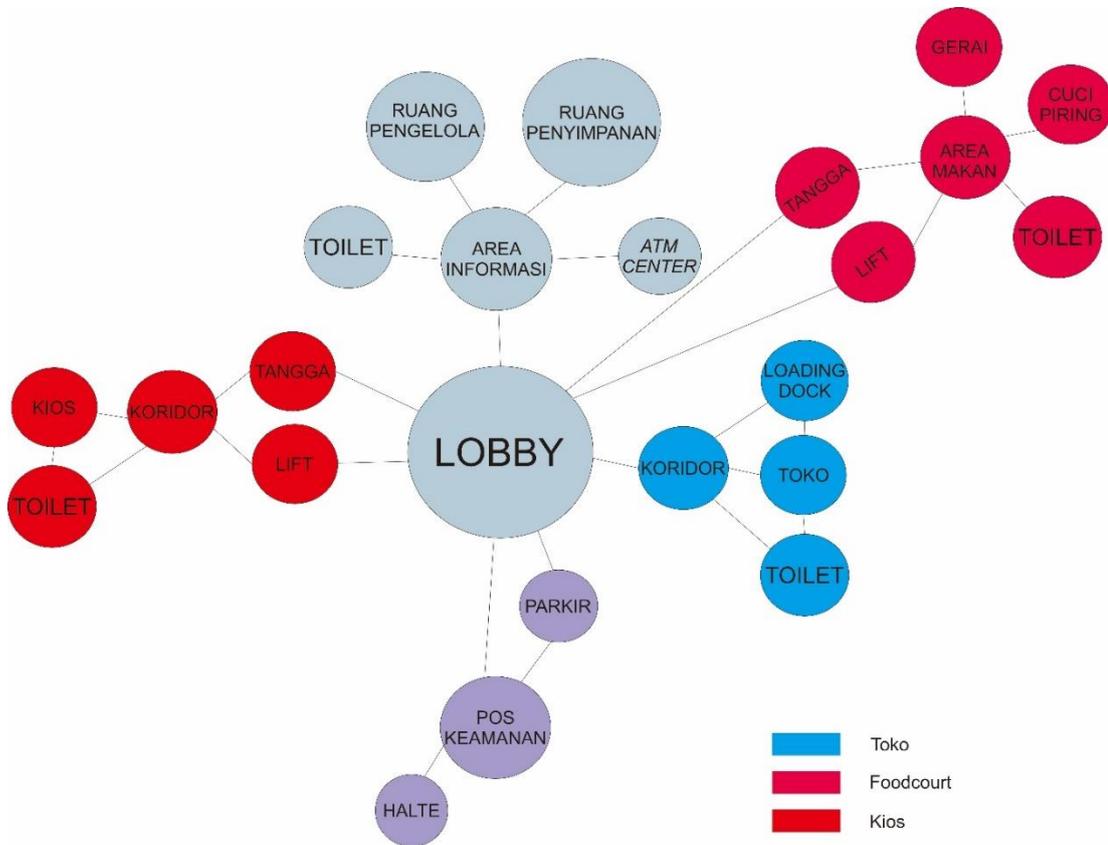
Berdasarkan hubungan ruang diatas, maka dihasilkan Program ruang seperti pada gambar 3.11. program ruang berisi kebutuhan ruang dan hubungan antar ruang. Program ruang tersebut mengacu pada standar ruang yang telah ada.

Table 3.4 Program Ruang

	Kebutuhan Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Jumlah	Luas Ruang	Cahaya	Angin
Utama	Gerai (lengkap dengan dapur)	20 m2/ Unit	PMP	2 Orang	6	120 m2	●●	●●●
	Tempat cuci piring	4,5 m2/ Unit	PMP	1 Orang	8	36 m2	●●	●●
	Area Makan	1200 m2	PMP	300 Orang, 300 Kursi, 50-60 Meja	1	1200 m2	●●	●●●
	Kios(Kuliner)	16 m2/ Unit	PMP	2 Orang	34	544 m2	●●	●●
	Toko(Souvenir)	16 m2/ Unit	PMP	2 Orang	50	800 m2	●●	●●
	Koridor	8 m2/ Unit	PMP	Menyesuaikan	84	672 m2	●●	●●
Penunjang	Lobby	50 m2	AS	50 Orang	1	50 m2	●●	●●
	Area Informasi	80 m2	PMP	2 Staf & 2 Pengunjung	1	80 m2	●●	●●
	R. Pengelola	16 m2	PMP	4 Orang	1	16 m2	●●	●
	R. Penyimpanan	8 m2	PMP	2 Orang	1	8 m2	●	●
	Musholla(lengkap dengan tempat Wudlu)	144 m2	PMP	30 Orang	1	144 m2	●	●
	Toilet	4 m2	PMP	1 Orang	1	4 m2	●	●
	Pos Keamanan	4 m2/ Unit	DA	2 Orang	2	8 m2	●	●
	ATM Center	1 mesin = 0,26 m2 1 orang = 1,6 m2	DA	3 mesin Atm & 3 orang	1	9,3 m2	●	●
Loading Dock	16 m2	AS	2 Orang	1	16 m2	●●	●●	
Servis	Toilet Pria	19,38 m2/ Titik	PMP	6 Orang	3	58,14 m2	●	●
	Toilet Wanita	19,38 m2/ Titik	PMP	8 Orang	3	58,14 m2	●	●
	Toilet Diffabel	3,74 m2/ Unit	PMP	1 Orang	3	14,96 m2	●	●
Lansekap	Halte	18 m2/ Unit	AS	5 Orang	2	36 m2	●●	●●●
	Parkir Mobil	12,5 m2/ Unit	PMP	1 Mobil	28	350 m2	●●●	●●●
	Parkir Bus	42,5 m2/ Unit	PMP	1 Bus	5	212,5 m2	●●●	●●●
	Parkir Motor	1,5 m2/ Unit	PMP	1 Motor	50	75 m2	●●	●●●
	Parkir Sepeda	1,02 m2/ Unit	DA	1 Sepeda	6	6,12 m2	●●	●●●

### 3.1.6 Organisasi Ruang

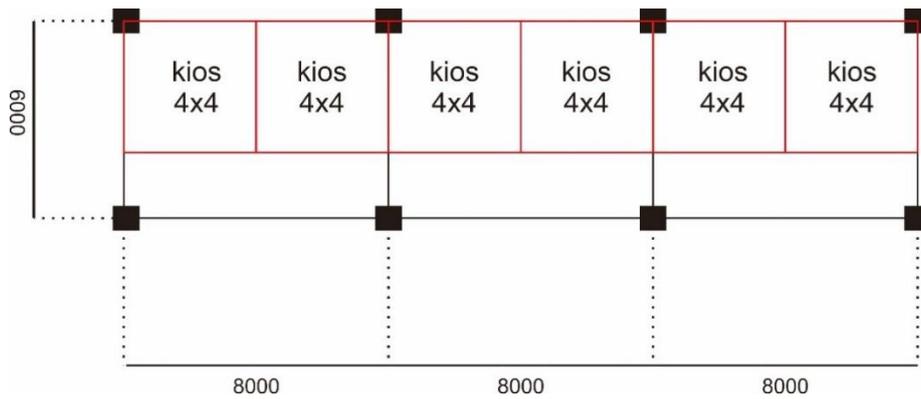
Berdasarkan program ruang diatas, maka dapat ditemukan organisasi antar ruang sesuai Gambar 3.12. Organisasi ruang tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat tata ruang pada pusat kuliner dan souvenir. Pada proses perancangannya, *Lobby* dijadikan sebagai pusat nya. Dari *lobby* ini dapat menuju ke ruang-ruang komersil dan penunjang lainnya. Terdapat 3 zona utama didalam pusat kuliner dan souvenir ini, yakni kios, toko dan *foodcourt*.



Gambar 3.11 Organisasi Ruang

### 3.1.7 Modul Ruang

Modul ruang pada perancangan pusat wisata kuliner ini menggunakan grid berukuran 8x6m. ukuran tersebut telah mempertimbangkan ukuran ruangan dan kegiatan pengguna bangunan. aturan grid dapat dilihat pada gambar 3.12

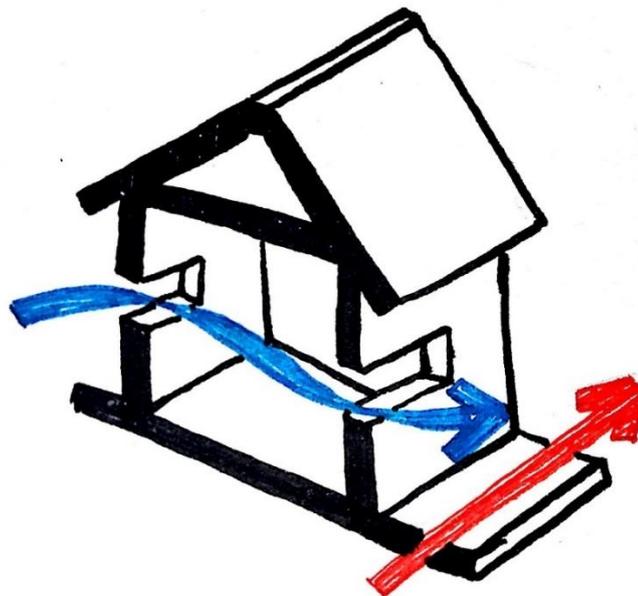


Gambar 3.12 Grid Ruang

### 3.2 Penyelesaian Masa dan Tata Masa

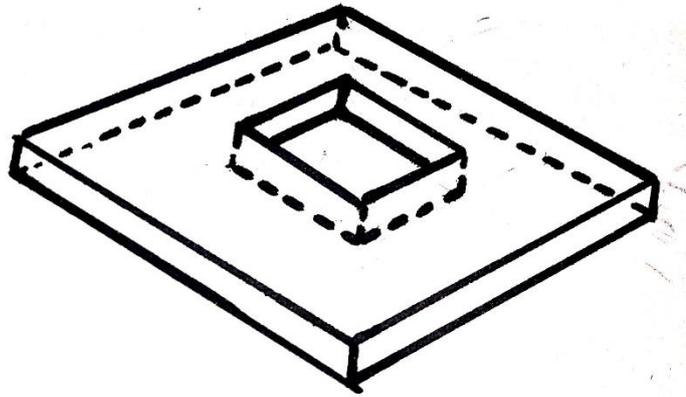
#### 3.2.1 Anatomi Masa

Masa pada pusat kuliner dan souvenir ini berbentuk *single bank room*. Bentuk masa tersebut mempunyai sifat kinerja thermal yang rendah dan ventilasi silang yang baik karena udara dapat masuk dan keluar dengan mudah. Akibatnya, bangunan tersebut memiliki penghawaan yang sejuk. Secara otomatis bentuk masa seperti ini sangat relevan jika di terapkan di daerah yang memiliki iklim panas. Selain itu, cahaya matahari juga dapat masuk dengan baik. Pusat kuliner dan souvenir di susun secara linear agar memudahkan pengguna Gedung agar tidak bingung ketika berada didalam bangunan.



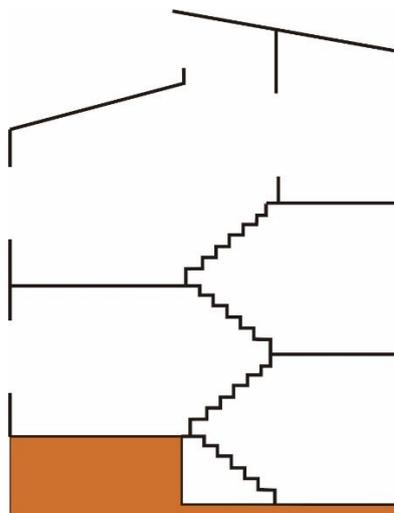
Gambar 3.13 Anatomi Masa

Bentuk masa *single bank room* berakibat pada bentuk masanya yang memanjang. Disisi lain *site* perancangan pusat kuliner dan souvenir ini memiliki ukuran yang terbatas. Oleh sebab itu, maka masa bangunan akan dibentuk O. modifikasi masa bangunan dapat dilihat pada gambar 3.14



Gambar 3.14 Modifikasi Masa

Mengingat *site* yang berukuran kecil yang berbanding terbalik dengan kebutuhan ruang yang sangat besar, maka anatomi masa dari bangunan ini dibuat dengan bentuk *double bank room*. akibatnya sifat kinerja thermal menjadi tinggi dan ventilasi silang menjadi tidak sempurna. Akibatnya bangunan akan terasa panas. Oleh sebab itu bentuk *double bankroom* ini akan dimodif dengan bentuk *split level* agar ventilasi silang dari bangunan dapat bekerja dengan baik. Modifikasi bentuk masa dapat dilihat pada gambar 3.15



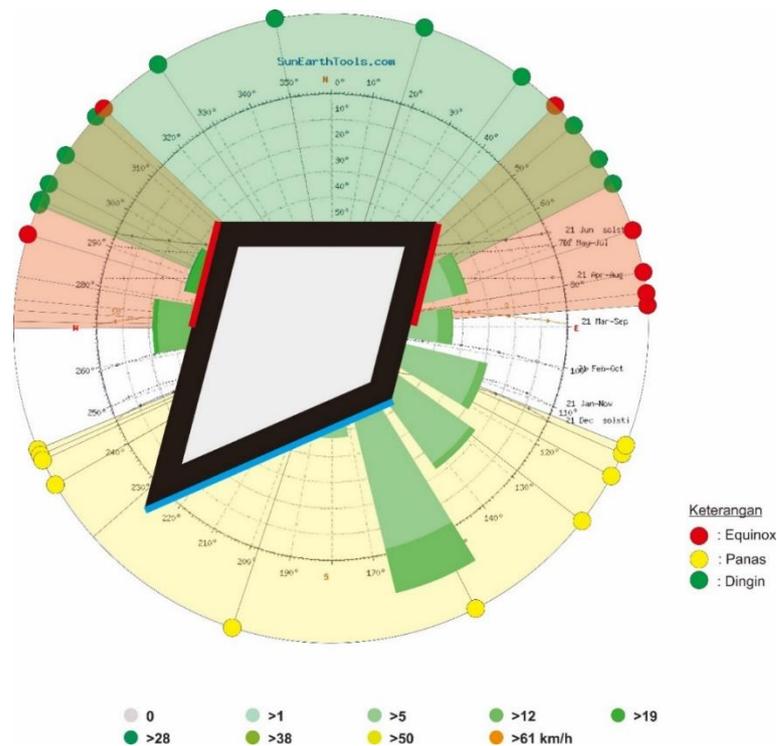
Gambar 3.15 Split Level

### 3.2.2 Orientasi Masa Bangunan

#### 1. Alternatif 1

Penyelesaian tata masa bangunan yang menghindari arah datangnya sinar matahari pada azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91, dan 112,54-247,37 serta menerima angin pada azimuth 157 untuk meminimalisir beban thermal pada bangunan.

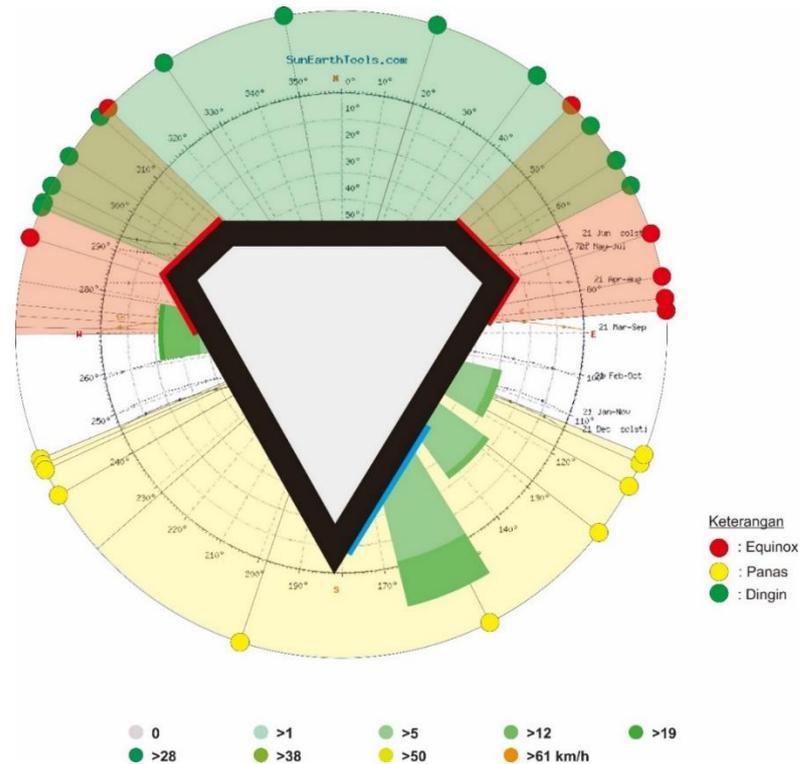
Pada alternatif 1 sesuai gambar 3.16 dimana masa tersebut menolak arah datangnya sinar matahari dengan menghindari arah tegak lurus pada azimuth 45,95-86,53 dan 270,34-314,91. Tanda merah menunjukkan sisi dimana masa tersebut terkena sinar matahari paling banyak. kemudian menolak arah datangnya sinar matahari pada azimuth 112,54-247,37 serta menerima angin pada azimuth 157 dengan memiringkan bagian sisi masa tersebut. Tanda biru menunjukkan menolak sinar matahari namun menerima arah datangnya angin.



Gambar 3.16 Alternatif Masa 1

## 2. Alternatif 2

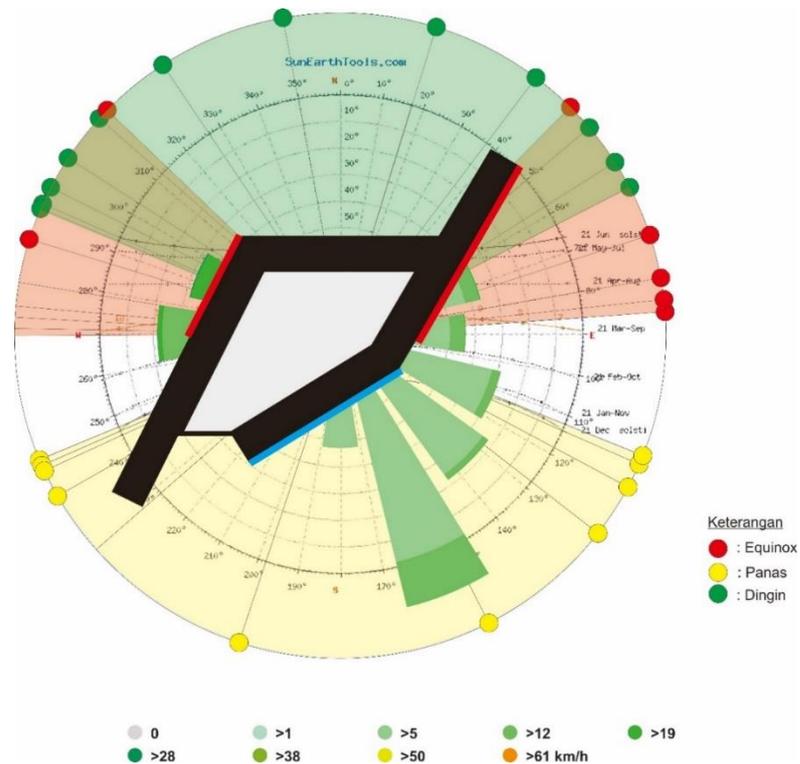
Pada alternatif 2 tata masa menolak arah datangnya sinar matahari pada azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91 dan 112,54-247,37 dengan membentuk sudut yang lancip dimana bentuk tersebut telah menghindari arah tegak lurus datangnya sinar matahari. Kemudian masa tersebut juga menerima angin dari azimuth 157. Garis merah menunjukkan sisi yang terkena pancaran sinar matahari yang paling banyak dan garis warna biru menunjukkan arah datangnya angin.



Gambar 3.17 Alternatif Masa 2

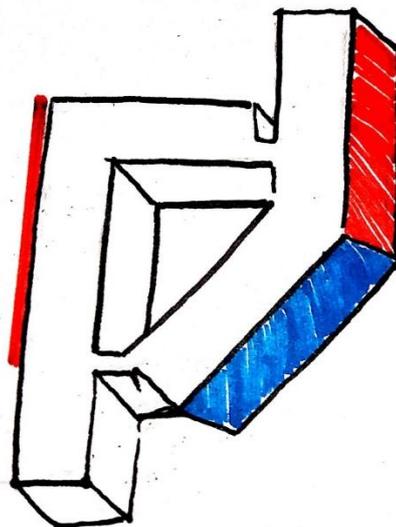
## 3. Alternatif 3

Pada alternatif 3 memiliki 4 masa bangunan. Sama halnya alternatif 1 dan 2, masa ini telah menolak arah datangnya sinar matahari pada azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91 dan 112,54-247,37 dan menerima arah datangnya angin pada azimuth 157. Pada alternatif 3 memiliki sudut lancip yang lebih sedikit dibanding alternatif lainnya sehingga dapat memudahkan didalam mengatur ruangan.



Gambar 3.18 Alternatif Masa 3

Berdasarkan analisis orientasi masa bangunan diatas, pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu menolak arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91 dan 112,54-247,37 serta menerima angin dari azimuth 157. Tetapi alternatif 3 mempunyai sudut lancip yang lebih sedikit dibandingkan alternatif lainnya Sehingga dapat memudahkan didalam proses mengatur ruangan karena minimnya ruang yang mati.



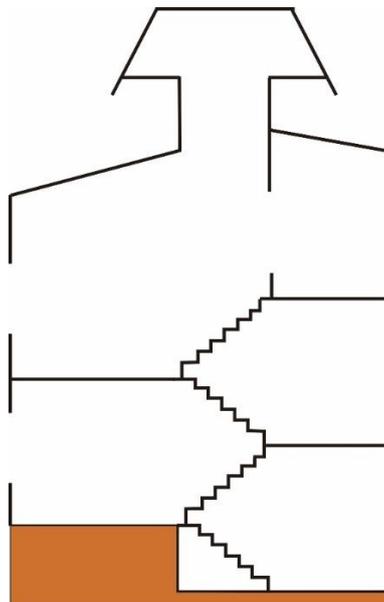
Gambar 3.19 Bentuk Gubahan Masa

### 3.2.3 Atap

Penyelesaian bentuk atap yang mengacu pada tipologi arsitektur jawa yang mungkin relevan untuk diterapkan pada pusat kuliner dan souvenir diantaranya adalah atap limasan, atap panggang pe dan atap kampung. Bentuk bentuk atap tersebut akan dianalisis berdasarkan kebutuhan kenyamanan bangunan.

#### Alternatif 1

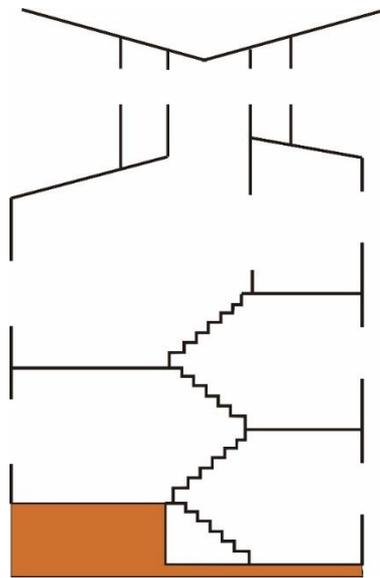
Penyelesaian bentuk atap pada perancangan pusat kuliner dan souvenir alternatif 1 berbentuk Limasan. Pada alternatif 1 ini tidak relevan untuk diterapkan pada bangunan ini. Mengingat bentuk masa yang dibuat berbentuk split level yang akan mengeluarkan udara panas dari bangunan menuju keatas sehingga dibutuhkan atap yang mampu mengeluarkan udara panas dengan bebas. Bisa dilihat pada gambar 3.20 bahwa dengan bentuk atap ini udara udara panas akan tetap berada didalam bangunan dan terkumpul diatas. Akibatnya udara didalam ruangan akan terasa panas.



Gambar 3.20 Atap Limasan

## Alternatif 2

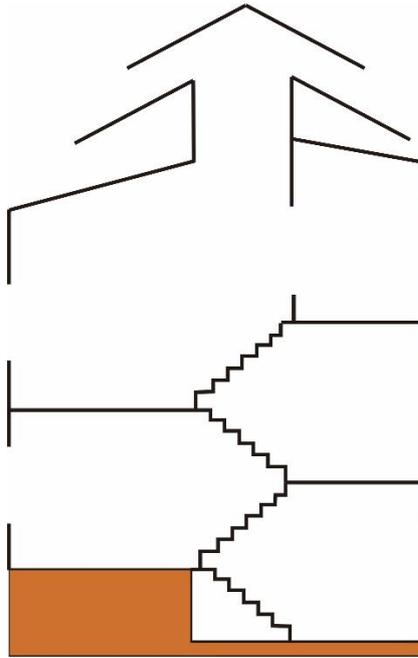
Pada bentuk atap alternatif ke 2 memiliki bentuk panggang pe. Bentuk atap panggang pe ini relevan jika diterapkan pada bangunan yang berbentuk split level, karena mampu mengeluarkan udara panas yang ada didalam ruangan. Namun bentuk atap ini akan kurang relevan mengingat bentuknya yang akan menyulitkan sistem air hujan karena air yang datang dari atas akan terkumpul ditengahnya. Bentuk atap alternatif 2 dapat dilihat pada gambar 2.21



Gambar 3.21 Atap Panggang pe

## Alternatif 3

Pada alternatif ketiga memiliki bentuk atap kampung. Bentuk atap ini sama halnya dengan atap panggang pe yang relevan jika diterapkan pada bangunan yang berbentuk split level yang mampu mengeluarkan udara panas yang ada didalam ruangan. Bentuk ini juga memudahkan aliran air hujan yang datang dari atas. Bentuk atap kampung dapat dilihat pada gambar 3.22

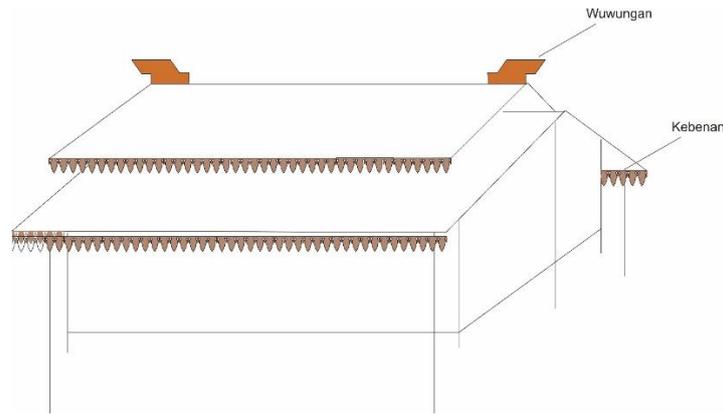


Gambar 3.22 Atap Kampung

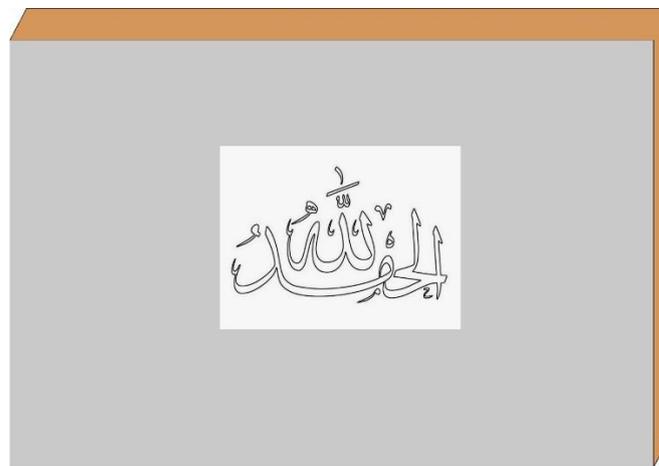
**Berdasarkan analisis bentuk atap, maka bentuk yang relevan adalah kampung. Karena atap kampung mampu mengeluarkan udara panas yang ada didalam ruangan dan juga memudahkan sistem air hujan yang datang dari atas.**

#### **3.2.4 Ragam Hias**

Penyelesaian ragam hias yang akan di terapkan pada pada masa pusat kuliner dan sofernir adalah wuwungan, kebenaran dan kaligrafi. Ragam hias tersebut masing masing memiliki filosofi dan makna. Wuwungan merupakan termasuk ragam hias mahkota yang letaknya di bagian kanan dan kiri atas atap. Bentuk wuwungan bermacam macam. Namun yang menjadi ciri-ciri dari arsitektur tradisional Demak, wuwungannya berebentuk seperti sayap. Ragam hias kebenaran memiliki makna keindahan. Kebenan terletak pada blandar tumpeng ujung bawah joglo dan ujung bawah saka benthung lambing gantung. Karena atap ini tidak berbentuk joglo, maka kebenaran terletak dibawah atap kampung. Ragam hias kaligrafi berbentuk huruf arab yang terletak di rangka, dadapeksi, patangaring, tebeng pintu dan tiang. Kaligrafi memiliki makna mengagungkan tuhan. Pada perancangannya, kaligrafi ini akan diterapkan pada ruang musholla.



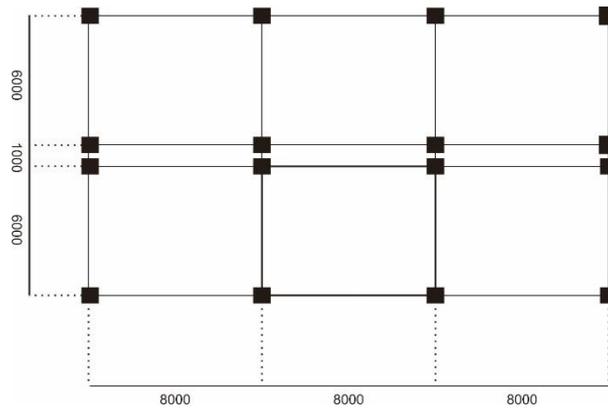
Gambar 3.23 Ragam hias wuwungan dan Kebenan



Gambar 3.24 Kaligrafi

### 3.3 Penyelesaian Struktur Bangunan

Sistem struktur yang diterapkan pada perencanaan dan perancangan bangunan pusat kuliner dan souvenir ini menggunakan struktur rangka. Pada struktur rangka terdiri dari kolom dan balok. Penyusunan kolom pada struktur ini menggunakan aturan *grid* dengan ukuran 6x8 yang telah mempertimbangkan ukuran ruangan dan kegiatan pengguna gedung. Sistem struktur dapat dilihat pada gambar 3.25



Gambar 3.25 Grid Struktur

Pusat kuliner dan souvenir ini terdiri dari 4 masa bangunan yang telah merespon analisis matahari dan angin. oleh karenanya, bangunan ini memiliki struktur rangka sebanyak 4 bentang. Seluruh struktur menggunakan grid 6x8 sesuai pada gambar 3.25. Sistem struktur pada bangunan ini menggunakan dilatasi. Sesuai pada gambar 3.26, terdapat 2 sistem dilatasi yang diterapkan pada bangunan ini, yaitu dilatasi konsol dan dilatasi dengan 2 kolom. Untuk dilatasi konsol akan diterapkan pada pertemuan antar masa bangunan seperti pada gambar 3.24 yang bertanda coklat. Untuk dilatasi 2 kolom diterapkan pada jembatan dan pertemuan antar masa bangunan seperti pada gambar 3.24 yang bertanda biru

Bentang terpanjang antar kolom adalah 8m sehingga:

$$T \text{ balok} = 1/12 * 8$$

$$T \text{ balok} = 0,67 \text{ m}$$

$$T \text{ balok} = 0,70 \text{ m}$$

$$L \text{ balok} = 1/2 T$$

$$L \text{ balok} = 1/2 0,70 \text{ m}$$

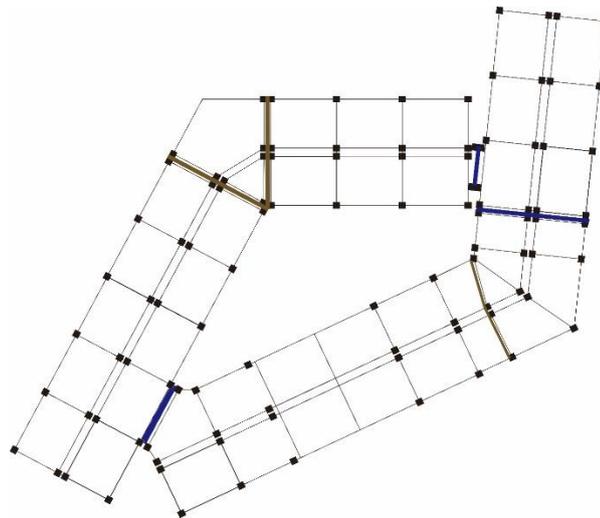
$$L \text{ balok} = 0,35 \text{ m}$$

Sehingga ukuran kolom = 45 cm

Pada dilatasi 2 kolom, ukuran kolom menjadi 2/3 kolom yang lain

$$\text{Sehingga } 2/3 * 45 = 30$$

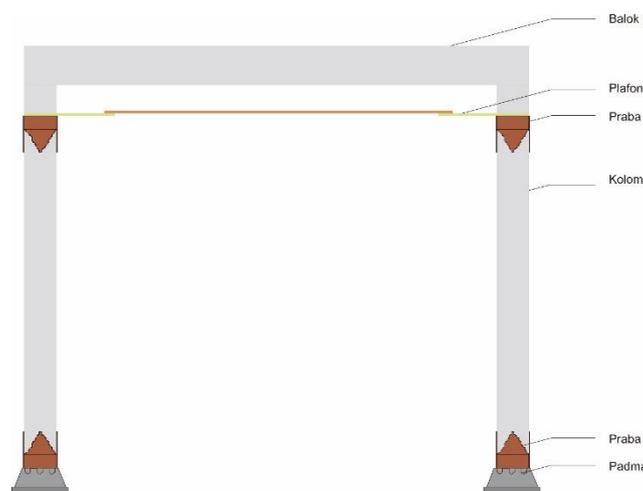
Pada gambar 3.24 kolom dengan warna biru yang memiliki ukuran yang berbeda dengan yang lainnya yaitu 30x30 cm.



Gambar 3.26 Dilatasi bangunan

### 3.3.1 Ragam Hias

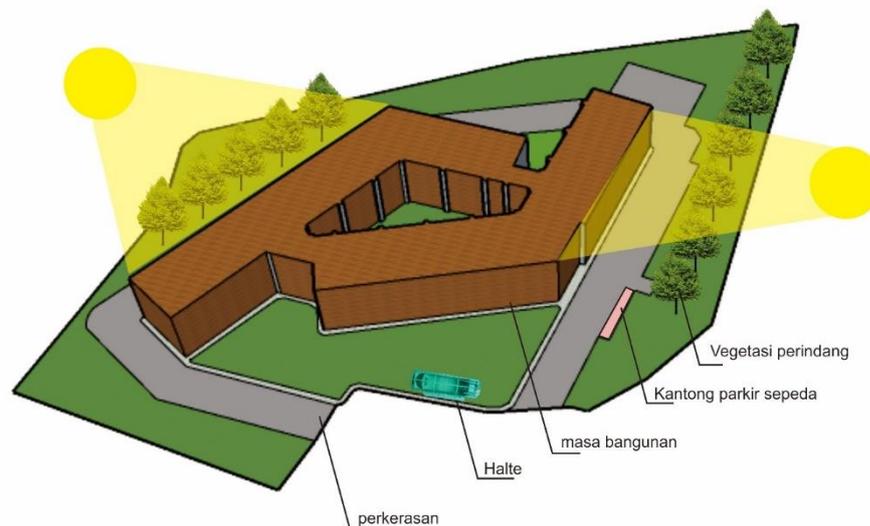
Penyelesaian struktur bangunan yang akan di hiasi dengan ragam hias dengan tujuan menanamkan nilai arsitektur tradisional jawa kedalam bangunan. Berdasarkan ragam hias yang relevan untuk diterapkan pada struktur bangunan hanya praba dan padma yang terletak pada bagian kolom. Banyak ragam hias lain seperti Lung-lungan, saton, tlacapan dan patran yang letaknya di struktur. Namun ragam hias tersebut terletak di bagian balok, sehingga tidak relevan jika diterapkan pada bangunan ini. Karena pada perancangan pusat kuliner ini akan menggunakan plafon. Sehingga balok pada bangunan pusat kuliner dan souvenir ini tidak akan terlihat. Dapat dilihat pada gambar 3.27



Gambar 3.27 Ragam Hias Praba dan padma

### 3.4 Penyelesaian Tata Lansekap

Penyelesaian lansekap pada perencanaan dan perancangan pusat kuliner dan souvenir dapat dilihat pada gambar 3.25 dengan menyediakan area dasar hijau sebagai perindang seluas 3000m<sup>2</sup>. Area tersebut akan tertanami oleh pohon tanjung, cempaka dan semak. Pada sisi timur dan barat akan ditanami pepohonan yang bertujuan untuk menyaring arah datangnya sinar matahari dari *azimuth* 45,95-86,53 dan 270,34-314,91. Selain itu juga menyediakan kantong parkir sepeda yang berjumlah 6 untuk memfasilitasi pengguna tetap gedung agar mendorongnya untuk mengurangi penggunaan motor. Selain itu juga menyediakan halte di depan pintu masuk sit pusat kuliner dan souvenir yang dilengkapi oleh jalur pedestrian yang nyaman.



Gambar 3.28 Eksplorasi Lansekap

### 3.5 Rumusan Penyelesaian Desain

#### 3.5.1 Tata Ruang

1. Menjadikan *Lobby* sebagai pusat dari bangunan
2. Membagi zona utama didalam bangunan pusat kuliner dan souvenir yaitu kios, toko, dan *foodcourt*
3. Menentukan *grid* yang berukuran 8X6 m yang telah mempertimbangkan ukuran ruangan dan kegiatan pengguna gedung

### 3.5.2 Masa dan Tata Masa

1. Pusat kuliner dan souvenir dengan masa bangunan yang berbentuk O
2. Membuat masa dengan bentuk anatomi double bank room yang dimodif dengan split level agar ventilasi silang dari bangunan dapat bekerja dengan baik
3. Bentuk masa bangunan yang menolak arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91 dan 112,54-247,37 serta menerima angin dari azimuth 157 Seperti pada gambar 3.19
4. Bentuk atap kampung yang merupakan bentuk atap arsitektur jawa yang mampu mengeluarkan udara panas didalam ruangan dan memudahkan sistem air hujan
5. Penerapan wuwungan berbentuk sayap pada bagian atas kanan dan kiri atap sebagai ciri arsitektur Tradisional Demak
6. Ragam hias kebenan pada bawah atap kampung
7. Penerapan kaligrafi pada masa bangunan

### 3.5.3 Struktur

1. Sistem struktur rangka yang terdiri dari kolom dan balok dengan *grid* 6x8m yang telah mempertimbangkan ukuran ruangan dan kegiatan pengguna gedung. Sistem struktur dapat dilihat pada gambar 3.25
2. Menggunakan Sistem struktur dilatasi Konsol dan 2 kolom sesuai pada gambar 3.26
3. Menerapkan ragam hias padma dan praba pada kolom untuk menanamkan nilai arsitektur jawa

### 3.5.4 Lansekap

1. Menyediakan area hijau seluas 3000m<sup>2</sup> yang ditanami oleh pohon tanjung, cempaka dan semak
2. Menanami pohon di sisi barat dan timur yang bertujuan sebagai penyaring arah datangnya sinar matahari dari *azimuth* 45,95-86,53 dan 270,34-314,91.
3. Menyediakan kantong parkir sepeda yang berjumlah 6 untuk memfasilitasi pengguna tetap gedung agar mendorongnya untuk mengurangi penggunaan motor.
4. Menyediakan halte didepan pintu masuk *site* pusat kuliner dan souvenir yang dilengkapi oleh jalur pedestrian yang nyaman.

## BAB IV

### KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN

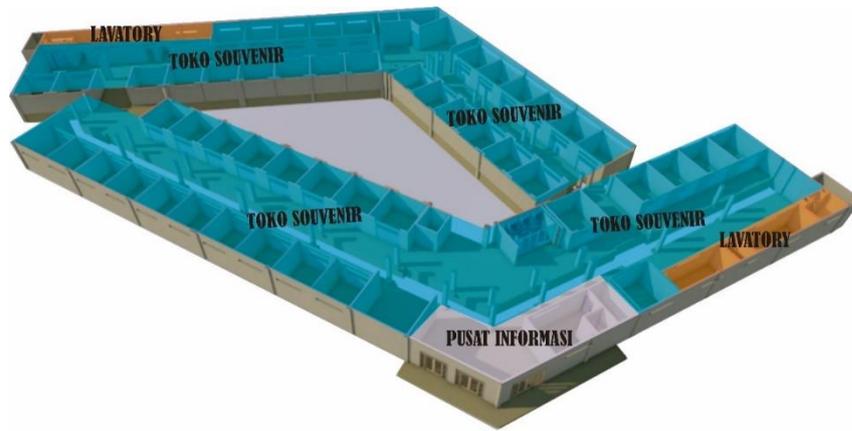
#### 4.1 Rancangan Skematik Tata Ruang

Penyusunan tata ruang pada Pusat kuliner dan suvenir ini mengacu pada organisasi ruang yang telah dibuat sesuai gambar 3.12. Didalam penataannya telah mempertimbangkan kegiatan yang berada didalamnya. Terdapat 3 zona pada *Pusat kuliner dan suvenir* ini. Zona toko suvenir yang terletak pada lantai 1, zona kios kuliner pada lantai 2, dan zona *foodcourt* pada lantai 3.

Penataan ruang pada Pusat kuliner dan suvenir ini disusun secara linier agar dapat memudahkan akses pengunjung Ketika berbelanja didalamnya. Anatomi masa pada pusat kuliner dan suvenir ini berbentuk *single bank room* sehingga dapat membantu dalam menerima pencahayaan dan penghawaan secara alami. Udara dan cahaya dapat masuk secara maksimal dan merata disetiap ruangnya sehingga diharapkan mampu membuat pengguna gedung dapat nyaman dengan kegiatannya didalam ruangan

#### **Tata Ruang Lantai Dasar.**

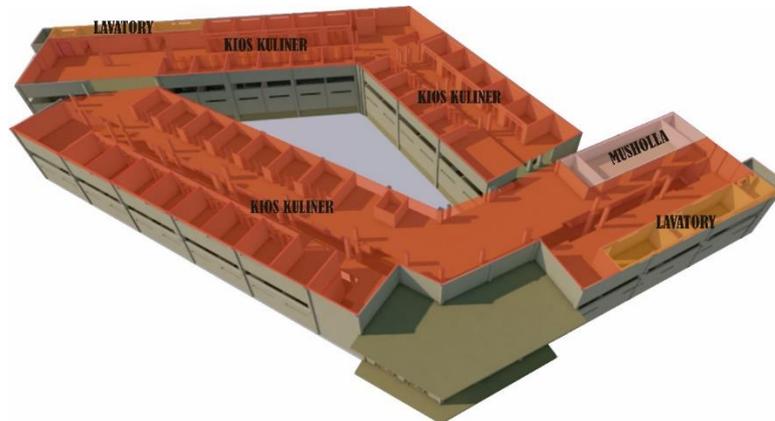
Pada lantai dasar bangunan berfungsi sebagai pusat informasi dan zona toko suvenir. Didalam pusat informasi berisi tempat pelayanan informasi, kantor staf, ruang penyimpanan berkas dan toilet yang berfungsi sebagai fasilitas pengatur pelayanan dari pusat kuliner dan suvenir. Sedangkan pada zona toko suvenir berisi toko dan dilengkapi dengan *service area*. Terdapat toko penjual suvenir dengan ukuran 4x4 yang berjumlah 50 toko dan Lavatory yang terbagi menjadi dua sisi. Masing-masing dari lavatory tersebut berisi 3 toilet dan 2 urinor untuk pria, 5 toilet untuk wanita dan 1 toilet untuk difabel



Gambar 4.1 Tata Ruang Ground Floor

### Tata Ruang Lantai 2.

Pada lantai 2 berfungsi sebagai zona kios kuliner. Terdapat kios penjual kuliner yang berjumlah 34 kios souvenir dengan ukuran 4x4, satu musholla dan juga lavatory yang terbagi menjadi dua sisi. Musholla tersebut satu-satunya musholla pada pusat kuliner dan souvenir ini. Alasan meletakkan musholla pada lantai 2 agar dapat mudah diakses dari lantai satu dan tiga. Lavatory terbagi menjadi dua sisi yang masing-masing berisi 3 toilet dan 2 urinor untuk pria, 5 toilet untuk wanita dan 1 toilet untuk difabel

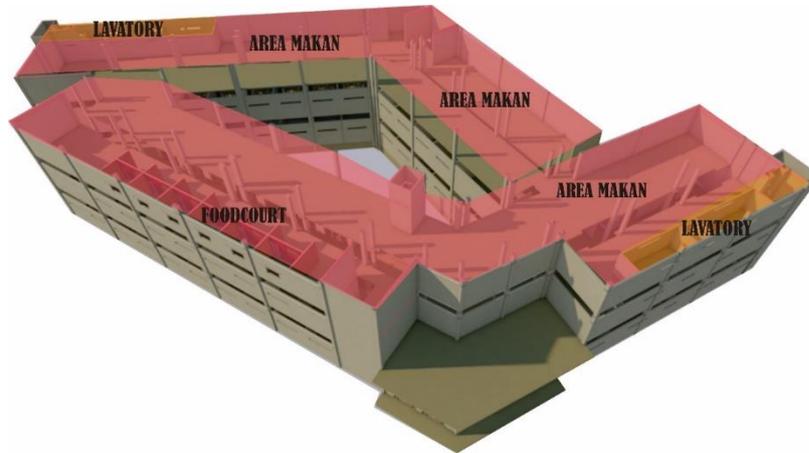


Gambar 4.2 Tata Ruang Lantai 2

### Tata Ruang Lantai 3.

Pada lantai 3 berfungsi sebagai zona *Foodcourt*. Terdapat 6 gerai *foodcourt* yang menjual makanan khas Demak sesuai Tabel 1.1. Gerai pada *Foodcourt* ini berukuran 4x4 m. Pada area makan *Foodcourt* ini berkapasitas 300 orang dengan 300 kursi dan 50 meja. Kegiatan memasak pada *Foodcourt* ini menjadi alasan mengapa

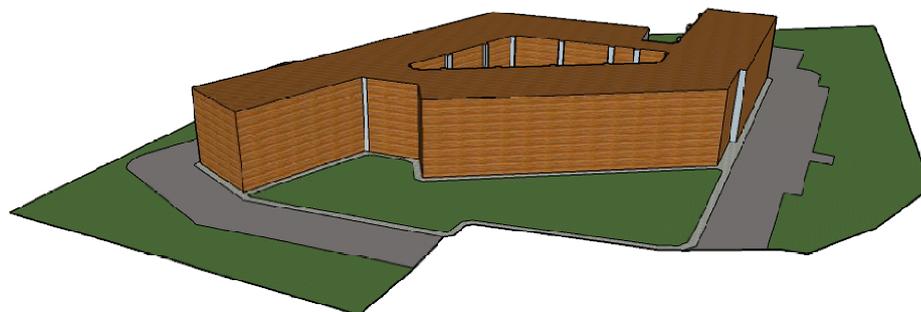
area *Foodcourt* ini diletakkan pada lantai paling atas yang mana agar udara panas yang dihasilkan bisa langsung keluar tanpa melewati ruang yang lainnya. Selain itu peletakan *foodcourt* yang berada lantai paling atas bertujuan sebagai pemancing orang yang berkunjung ke kuliner supaya melewati lantai 1 dan 2 yang menjualkan kuliner dan souvenir khas Demak



Gambar 4.3 Tata Ruang Lantai 3

#### 4.2 Rancangan Skematik Masa dan Tata Masa

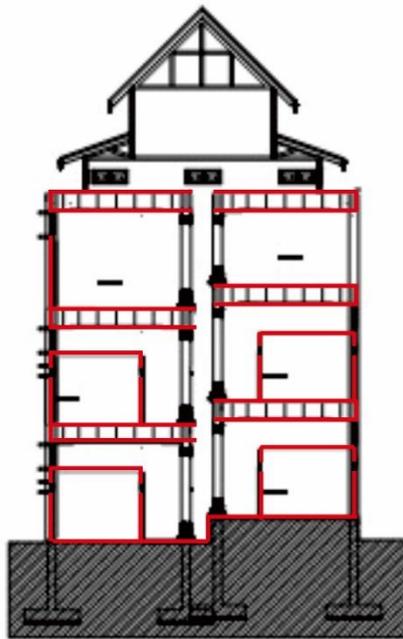
Bangunan Pusat kuliner dan souvenir ini memiliki 4 gubahan masa yang didapat dari hasil analisis matahari dan angin. Bentuk masa tersebut telah menghindari arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91, dan 112,54-247,37 serta menerima angin pada azimuth 157 untuk meminimalisir beban thermal pada bangunan sesuai pada gambar 3.19. Bentuk masa tersebut memiliki keunggulan dibanding dengan bentuk dari alternatif lainnya karena sedikitnya sudut lancip pada masa bangunan. sehingga bentuk masa tersebut mampu meminimalkan ruang mati pada ruangan.



Gambar 4.4 Gubahan masa

## 1. Split Level

Pusat kuliner dan svenir ini memiliki masa rongga ganda dengan tata ruang satu selasar di setiap rongganya. Kemudian bentuk tersebut dimodif dengan split level sehingga mewujudkan bentuk *single bank room*. Dengan bentuk split level menjadikan ventilasi silang pada bangunan dapat bekerja dengan baik. Selain itu cahaya matahari juga dapat masuk dengan mudah dengan memberikan bukaan disetiap ruangnya. Bentuk masa bangunan pada pusat kuliner dan suvenir dengan menerapkan split level dapat dilihat pada gambar



Gambar 4.5 Split Level

## 2. Atap

Pusat kuliner dan suvenir ini mengambil konsep arsitektur jawa yang diantaranya akan diterapkan pada bentuk atapnya. Melalui analisis yang telah dilakukan pada bab 3 dapat disimpulkan bahwa bentuk atap yang akan digunakan adalah kampung. Bentuk ini selain mengambil konsep mengambil bentuk arsitektur jawa juga telah dianalisis sebagai pertimbangan penghawaan didalam bangunan pada pusat kuliner dan suvenir.



Gambar 4.6 Atap Kampung

### 3. Ragam Hias

Penerapan beberapa ragam hias pada pusat kuliner dan souvenir untuk menumbuhkan nilai filosofi yang kental dari arsitektur Jawa. Ragam hias tersebut diantaranya Wuwungan, kaligrafi dan kebenaran yang akan diletakkan sesuai tempatnya. Seperti ragam hias wuwungan pada sisi kanan dan kiri atap yang berfungsi untuk menunjukkan identitas arsitektur Demak sebagai nilai regionalism. Ragam hias kaligrafi di musholla yang bertujuan untuk mengagungkan tuhan sekaligus menanamkan nilai religi pada bangunan. serta ragam hias kebenaran yang memiliki makna keindahan yang terletak pada tritisan.



Gambar 4.7 Wuwungan



Gambar 4.8 Ragam Hias Kebenan



Gambar 4.9 Kaligrafi



Gambar 4.10 Tampak Depan



Gambar 4.11 Tampak Kanan



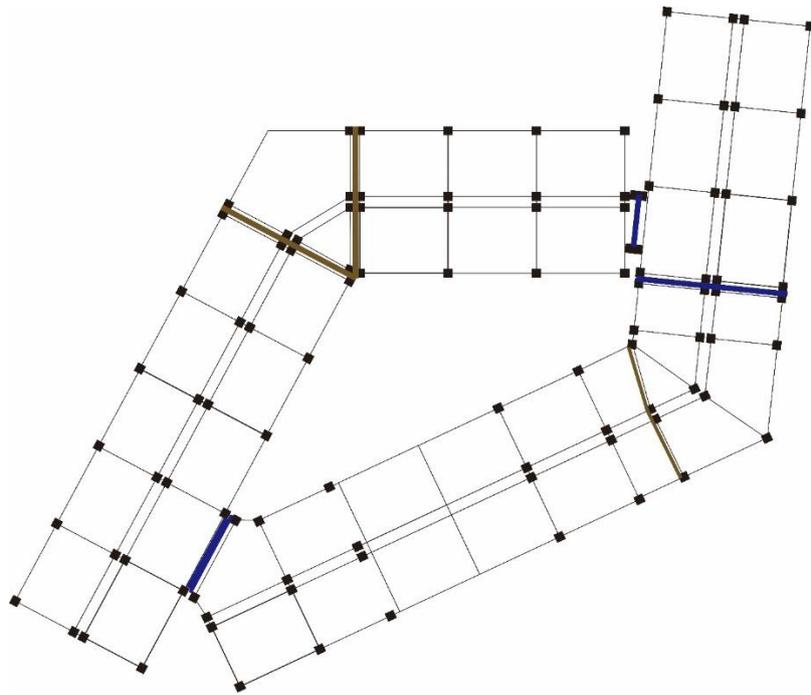
Gambar 4.12 Tampak Kiri



Gambar 4.13 Tampak Belakang

#### 4.3 Rancangan Skematik Struktur Bangunan

Sistem struktur yang diterapkan pada pusat kuliner dan suvenir ini menggunakan struktur rangka dengan *grid* 6x8. Bangunan ini memiliki 4 masa bangunan. oleh sebab itu, maka struktur pada bangunan ini memiliki sejumlah 4 bentang. skema struktur pada bangunan ini dapat dilihat pada gambar 4.14



Gambar 4.14 Sistem Struktur Bangunan

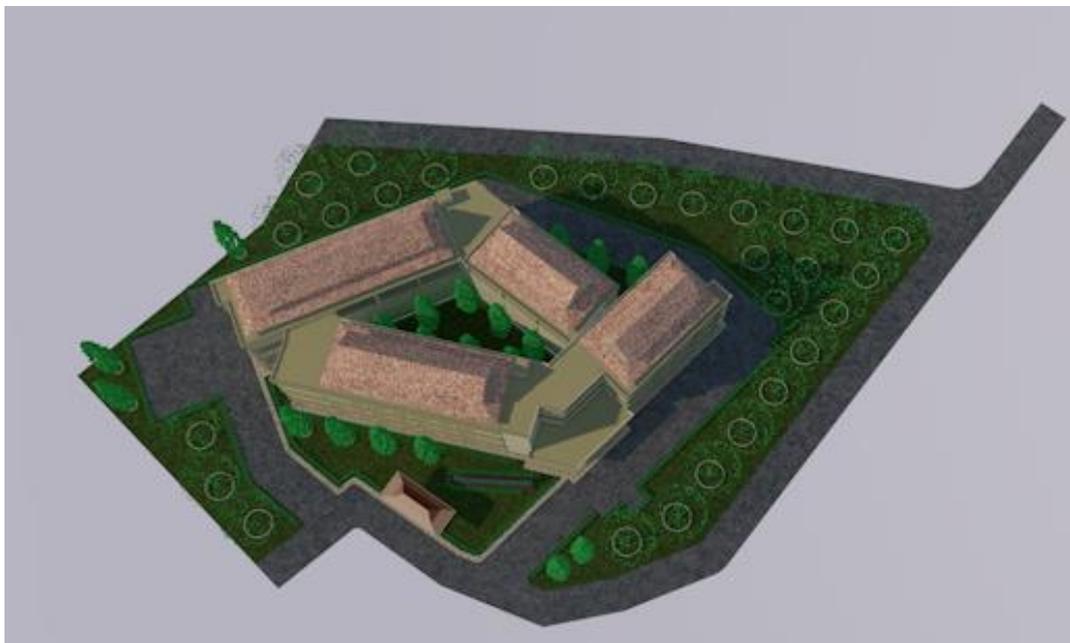
Kolom pada pusat kuliner dan souvenir ini dihiasi oleh 2 ragam hias. Ragam hias Praba pada bagian atas dan bawah kolom, dan ragam hias padma pada umpak bagian bawah kolom. Dapat dilihat pada gambar 4.15



Gambar 4.15 Ragam Hias Praba dan Padma

#### 4.4 Rancangan Skematik Lansekap

Penataan Lansekap pada *site* dialokasikan untuk area hijau seluas 3000m<sup>2</sup> yang akan ditanami vegetasi. Vegetasi yang akan ditanam adalah pohon cempaka dan tanjung serta tumbuhan jenis semak. Penanaman vegetasi ini juga untuk menyaring arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-86,53 dan 270,34-314,91. Selain itu vegetasi ini juga sebagai peneduh kendaraan. Selain Selain itu juga menyediakan kantong parkir sepeda yang berjumlah 6 untuk memfasilitasi pengguna tetap gedung agar mendorongnya untuk mengurangi penggunaan motor. Selain itu juga menyediakan halte di depan pintu masuk sit pusat kuliner dan suvenir yang dilengkapi oleh jalur pedestrian yang nyaman.



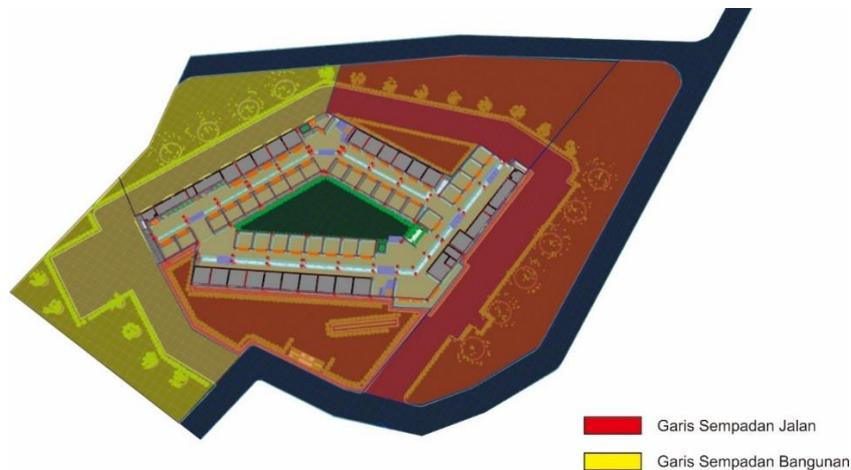
Gambar 4.16 Tata Lansekap

#### 4.5 Rancangan Skematik Desain



Gambar 4.17 KDH

Pusat kuliner dan souvenir ini telah memaksimalkan lahan hijau di dalam *sitenya*. Luas *site* total sebesar 7500m<sup>2</sup> dengan KDB bangunan sebesar 80% sehingga menjadi 6000 m<sup>2</sup>. Namun bangunan ini hanya menggunakan lantai dasar seluas 2100 m<sup>2</sup>. Artinya bangunan ini hanya menggunakan KDB sebesar 28%. KDH pada bangunan sebesar 30 % yaitu 2.250m<sup>2</sup> namun yang terpakai seluas 5100 artinya KDH yang digunakan sebesar 68%.

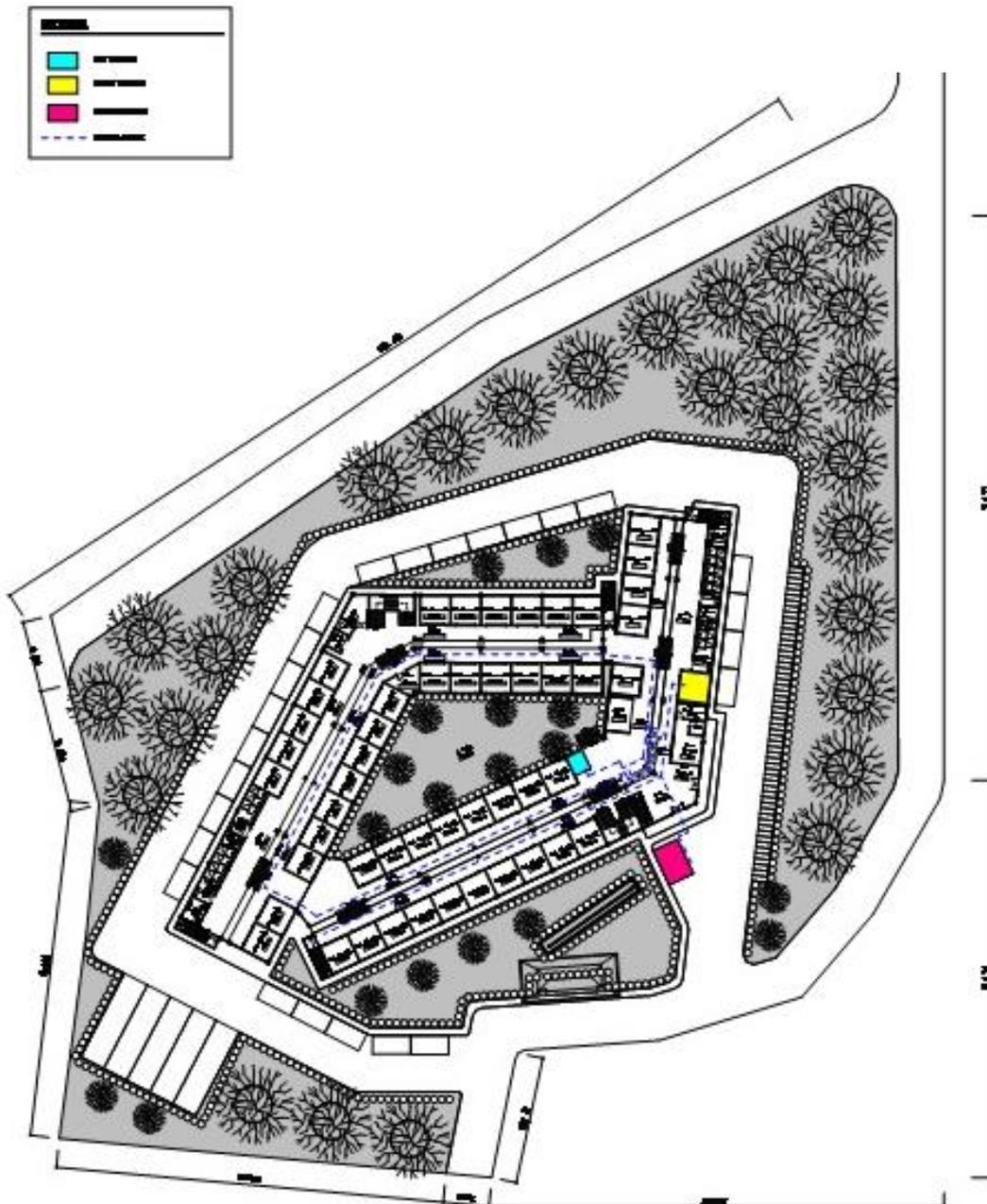


Gambar 4.18 Garis Sempadan Bangunan

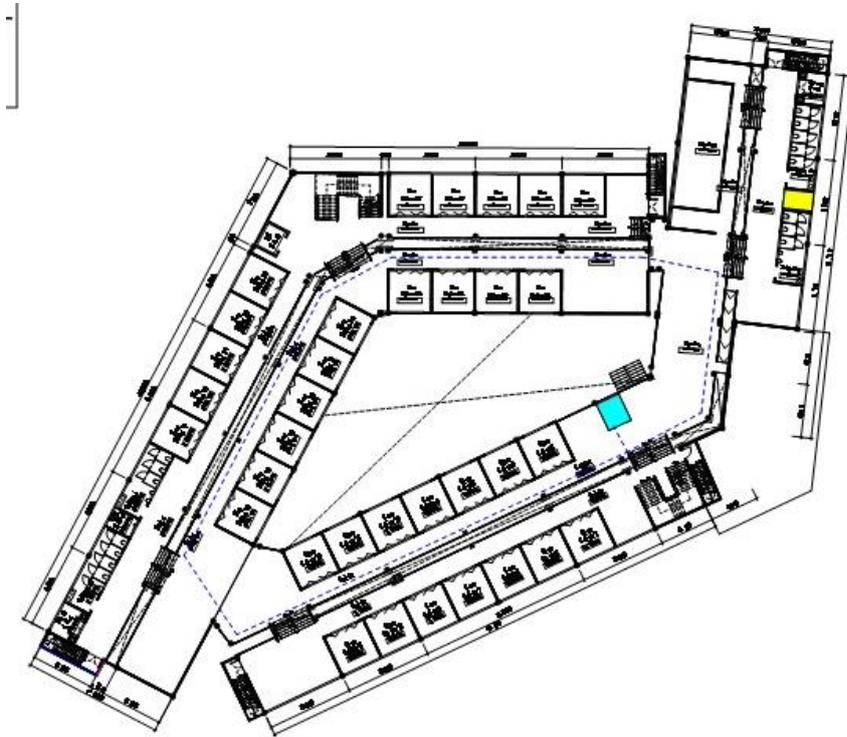
Garis sempadan jalan bangunan sebesar 5,5 m. pada bangunan ini, jarak antara bangunan sampai dengan as jalan sebesar 30 m. Garis sempadan bangunan sebesar 4m. pada bangunan ini telah memberikan jarak sejauh 12m.

#### 4.6 Akses Difabel

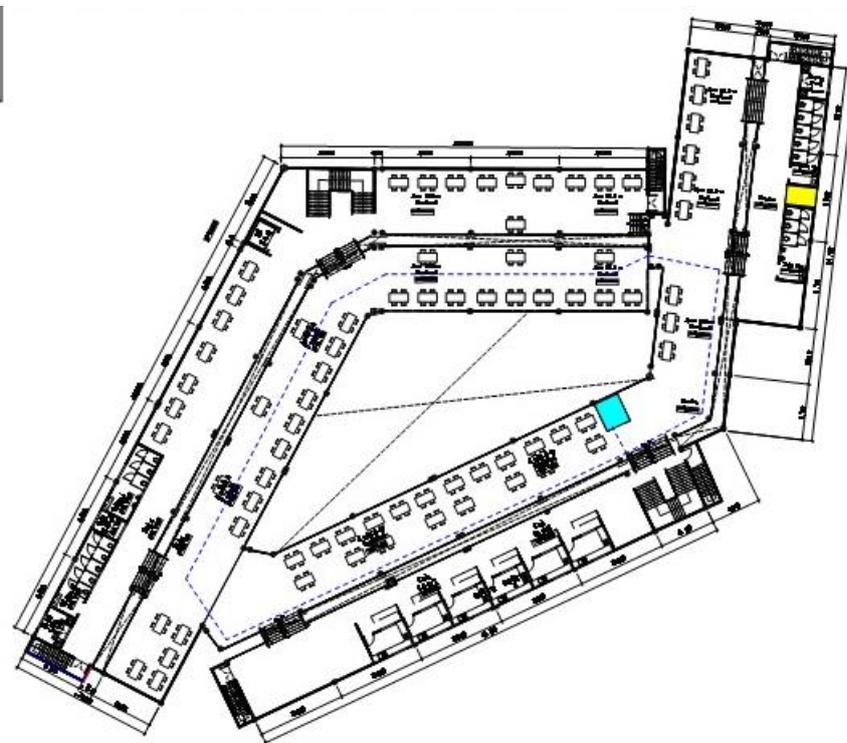
Akseibilitas difabel pada perancangan pusat kuliner dan souvenir terdiri dari penyediaan tempat parkir difabel, guiding block, penggunaan ramp, lift difabel dan toilet difabel



Gambar 4.19 Akses Difabel Lantai 1



Gambar 4.20 Akses Difabel Lantai 2



Gambar 4.21 Akses Difabel Lantai 3

#### 4.7 Sistem Keselamatan Bangunan

Sistem keselamatan bangunan dengan menyediakan Pylar Hydrant, Box Hydrant, apar, smoke detector, sprinkler, tempat berkumpul dan tangga darurat.

##### 1. Hitungan Tangga Darurat

$$P = 200w + [50(w - 0,3)] (n - 1)$$

Dimana:

P = jumlah orang yang direkomendasi

w = lebar tangga dalam meter

n = jumlah lantai bangunan

$$P = 404$$

$$n = 3$$

$$P = 200w + [50 (w - 0,3)] (n - 1)$$

$$404 = 200w + [50 (w - 0,3)] (3 - 1)$$

$$404 = 200w + (50w - 15) 2$$

$$404 = 200w + 100w - 30$$

$$404 + 30 = 200w + 100w$$

$$404 = 300w$$

$$w = 0,69 \text{ m}$$

$$w = 0,70 \text{ m}$$

Jarak pencapaian ke tangga kebakaran dari setiap titik dalam ruang efektif, maksimal 25 m apabila tidak dilengkapi dengan spinkler dan maksimal 40 m apabila dilengkapi dengan spinkler.

##### 2. Hitungan Box Hydrant

$$\text{Jumlah Box Hydrant} = \text{Luas Site}/1000\text{m}^2$$

$$7500/1000\text{m}^2 = 7,5$$

Sehingga dibutuhkannya Box Hydrant dengan jumlah 7

Peletakan Box hydrant pada lantai dasar berjumlah 3, lantai 2 berjumlah 2 dan lantai 3 dengan jumlah 2.

3. Menyediakan apar dengan peletakan 12-15 m antar apar satu dengan yang lainnya

4. Menyediakan smoke detector dengan jarak 3m antar satu dengan yang lainnya

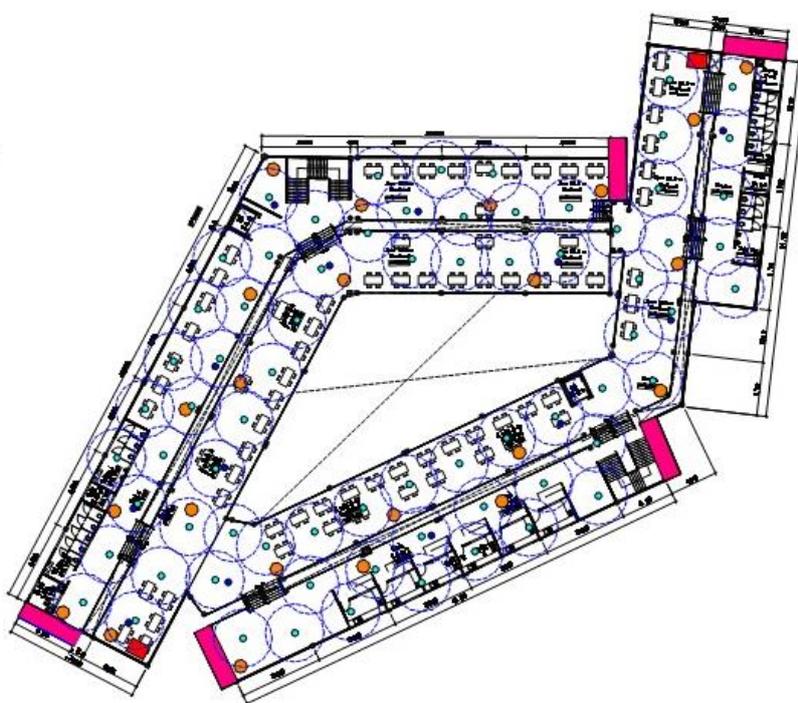
5. Menyediakan sprinkler dengan jarak 3m antar satu dengan yang lainnya



Gambar 4.22 Sistem Keselamatan Bangunan Lantai 1



Gambar 4.23 Sistem Keselamatan Bangunan Lantai 2



Gambar 4.24 Sistem Keselamatan Bangunan Lantai 3

#### 4.8 Skema Air Bersih

##### Kebutuhan air bersih

Penggunaan air bersih = 50 L/Pegawai/Hari  
Jumlah komponen = Building Population  
= Jumlah Lantai x Luas Bangunan  
Kebutuhan Standar gerak per orang

$$= 3 \times 1920 \text{ m}^2$$

$$14 \text{ m}^2/\text{orang}$$

$$= 411 \text{ Orang}$$

$$\text{Kebocoran} = 20 \%$$

$$\text{Hydrant} = 20 \%$$

##### Kebutuhan air bersih

= Jumlah Komponen x pemakaian air (L/Pegawai/Hari)

$$= 411 \times 50$$

$$= 20.550 \text{ L/Pegawai/ Hari}$$

Kebocoran + Hydrant

$$= 40\% \times 20.550$$

$$= 8.220 \text{ L}$$

$$\text{Total kebutuhan air bersih} = 8.220 \text{ L}$$

##### Kebutuhan Tangki Air

$$\text{Total Kebutuhan air bersih} = 8.220 \text{ L/Hari} = 8,2 \text{ m}^3/\text{hari}$$

$$\text{Kebutuhan air perjam} = 342,5 \text{ L/Jam}$$

$$\text{Jangka waktu penggunaan air (t)} = 8 \text{ Jam/hari}$$

$$Q_h = Q_d : t$$

$$= 8,2 \text{ m}^3/\text{hari} : 8 \text{ jam/hari} = 1,025 \text{ m}^3/\text{jam}$$

$$Q_h \text{ max} = Q_h \times C_1 = 1,025 \times 2 = 2,05 \text{ m}^3/\text{jam}$$

$$Q_m \text{ max} = C_2 \times (Q_h : (\text{menit/jam}))$$

$$= 4 \times (2,05 : 60)$$

$$= 0,136 \text{ m}^3/\text{jam}$$

$$\text{Volume tangki} = Q_d + Q_h \text{ max}$$

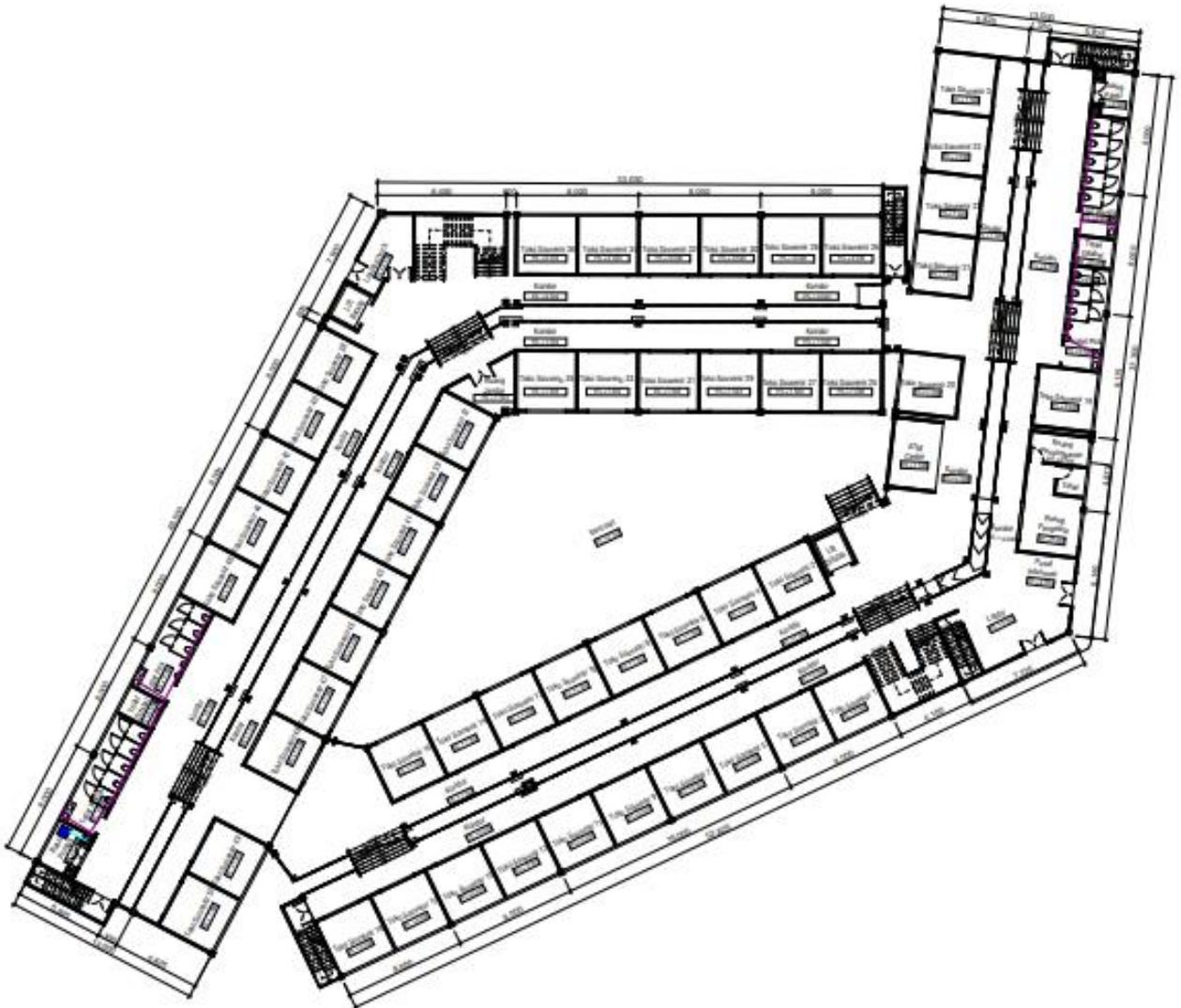
$$= 8,2 \text{ m}^3/\text{hari} + 2,05 \text{ m}^3/\text{hari} = 10,25 \text{ m}^3/\text{hari}$$

Asumsi menyalakan pompa 3 kali

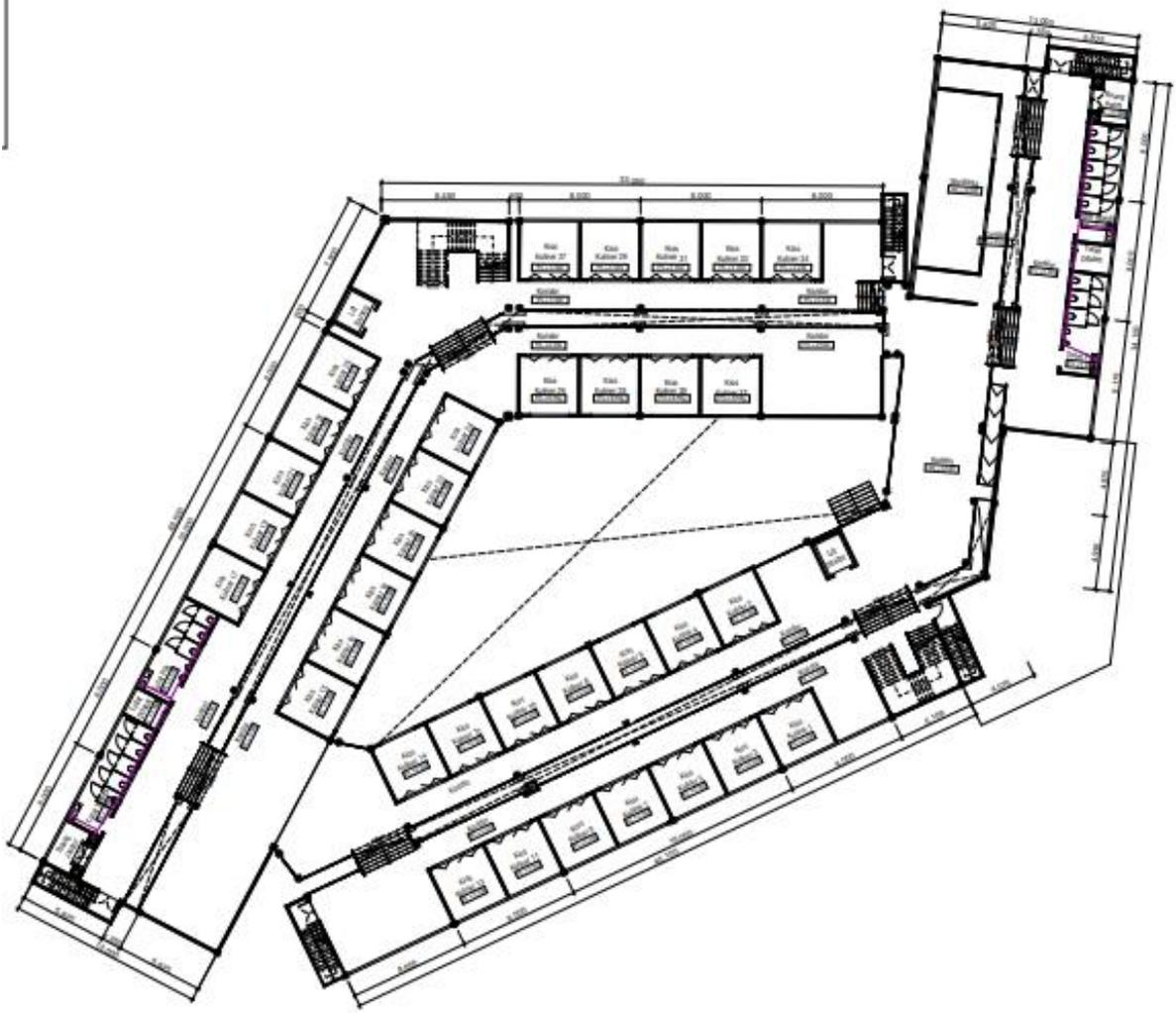
$$= 10,25 : 3$$

=3,417 m<sup>3</sup>/hari

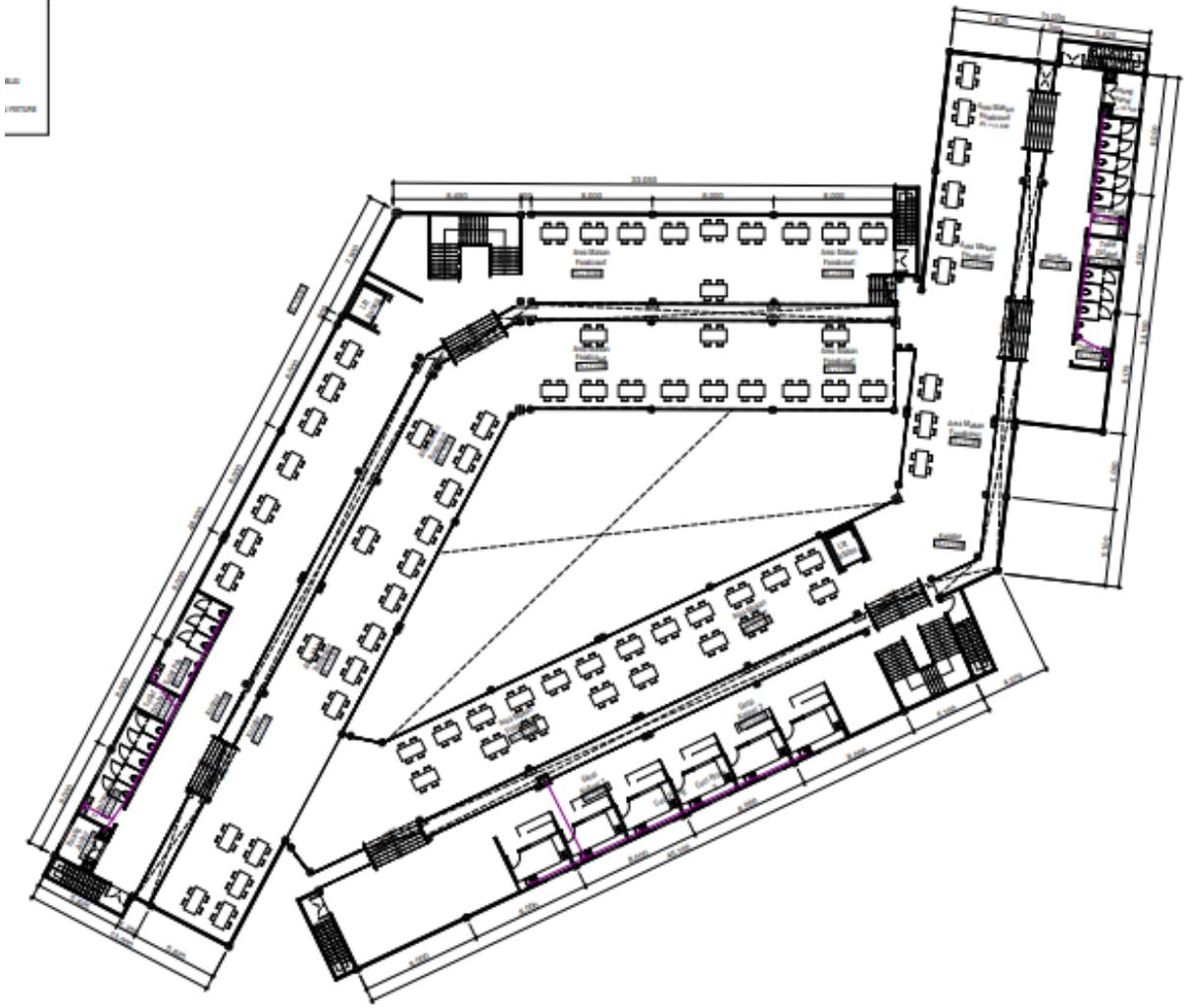
Dimensi tangki = 2,5 m x 0,7 m x 2 m



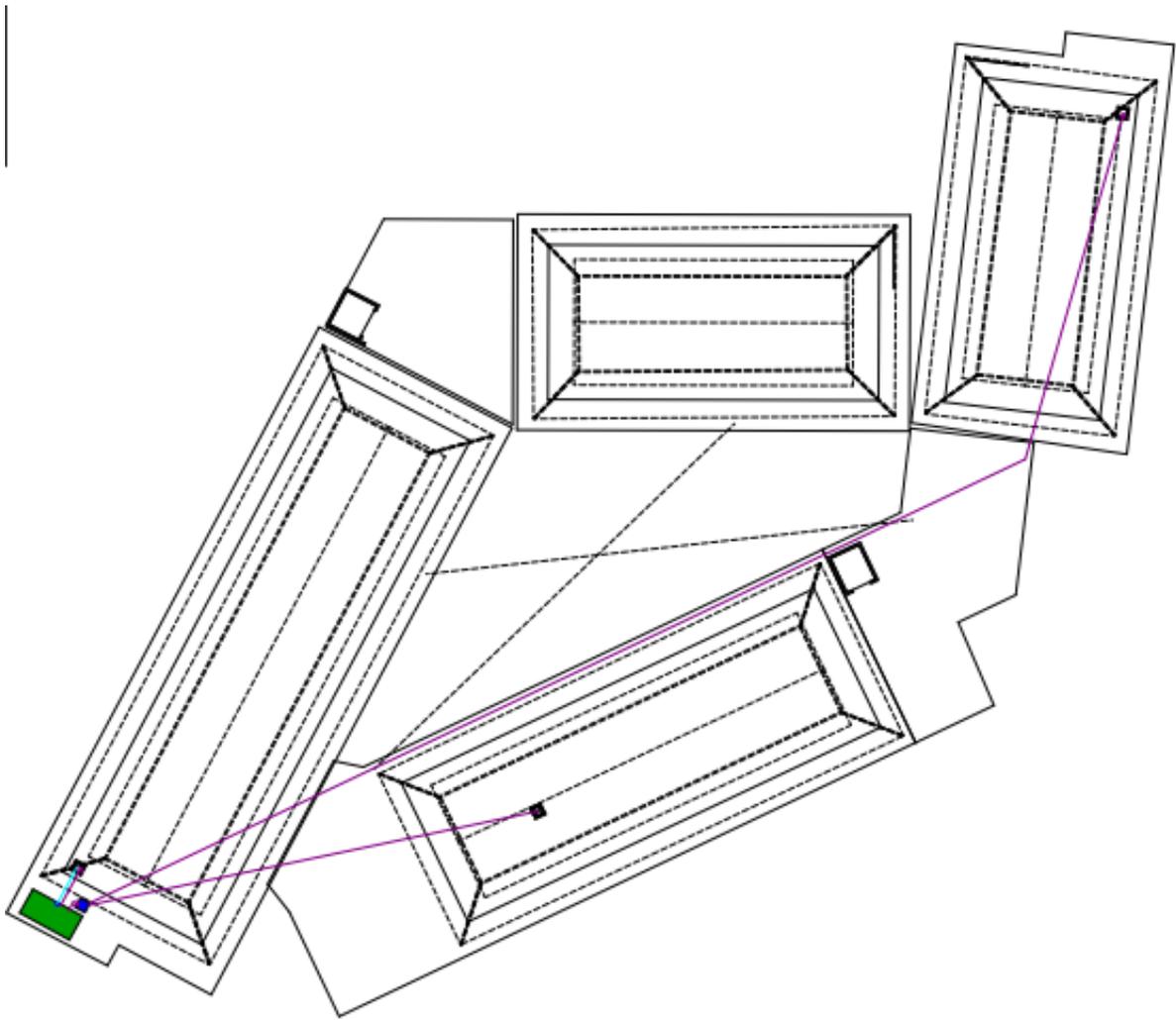
Gambar 4.25 Skema Air Bersih Lantai 1



Gambar 4.26 Skema Air Bersih Lantai 2



Gambar 4.27 Skema Air Bersih Lantai 3



Gambar 4.28 Skema Air Bersih Atap

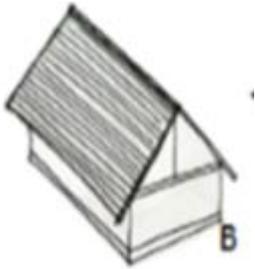
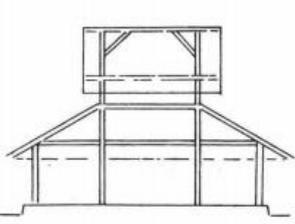
## BAB V

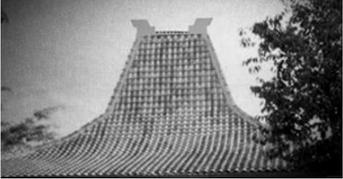
### PENGUJIAN DESAIN

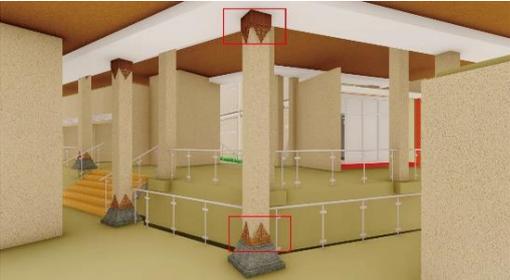
#### 5.1 Pengujian Arsitektur Jawa

Berdasarkan analisis Uji Desain yang dilakukan oleh Revianto mengenai penerapan Arsitektur Jawa pada pusat kuliner dan souvenir ini didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5.1 Uji Desain Arsitektur Jawa

No	Nama dan Gambar	Desain	Sesuai	Tidak sesuai	Komentar
1	<p>Atap Kampung</p>  <p>Kampung Jompongan</p> 	<p>Atap Kampung Jompongan</p>  <p>penerapan bentuk atap kampung pada masa bangunan</p>	v		

No	Nama dan Gambar	Desain	Sesuai	Tidak sesuai	Komentar
2	<p data-bbox="129 293 379 327">Wuwungan Demak</p>  <p data-bbox="129 680 517 871">Penggunaan ragam hias wuwungan pada sisi kanan dan kiri atas pada atap. Untuk wuwungan Demak berbentuk seperti sayap</p>	<p data-bbox="549 293 804 327">Wuwungan Demak</p>  <p data-bbox="544 714 1091 860">Ragam hias wuwungan yang memiliki bentuk seperti sayap yang diterapkan pada sisi kanan dan kiri atas atap</p>	v		
3	<p data-bbox="129 1021 244 1055">Kebenan</p>  <p data-bbox="129 1417 517 1890">Ragam hias kebenan mirip bentuknya dengan buah keben, yaitu persegi meruncing seperti mahkota. Letak kebenan bisa ditemukan di blandar tumpak ujung bawah joglo dan ujung bawah saka benthung lambing gantung.</p>	<p data-bbox="544 1021 659 1055">Kebenan</p>  <p data-bbox="544 1440 1106 1514">Ragam hias kebenan diterapkan pada ujung bawah atap kampung</p>	v		

No	Nama dan Gambar	Desain	Sesuai	Tidak sesuai	Komentar
4	<p data-bbox="124 293 220 322">Padma</p>  <p data-bbox="124 555 517 913">Ragam hias padma terletak pada alas tiang(umpak). Memiliki bentuk yang mirip dengan bunga Teratai. Ragam hias ini memiliki estetika dan bermakna kesucian, kokoh dan kuat</p>	<p data-bbox="544 293 639 322">Padma</p>  <p data-bbox="544 712 1074 786">Ragam hias padma yang diterapkan pada alas tiang(umpak)</p>	v		
5	<p data-bbox="124 1021 204 1050">Praba</p>  <p data-bbox="124 1339 517 1973">Ragam hias Praba berbentuk ukiran melengkung meninggi dengan berujung di tengah yang mirip daun daunan atau ekor merak. Praba terletak di tiang-tiang(saka) baguan atas dan bawah pada keempat sisi tiang. Ragam hias ini bermakna sinar atau memberikan cahaya pada tiang tiang ,sehingga menambah keindahan.</p>	<p data-bbox="544 1021 624 1050">Praba</p>  <p data-bbox="544 1451 1082 1541">Ragam hias praba diterapkan pada bagian atas dan bawah pada keempat sisi tiang</p>	v		<p data-bbox="1385 1021 1538 1301">Berdasarkan Pergub 40/2014, Demak bisa dikatakan tidak ada ornament praba</p>

No	Nama dan Gambar	Desain	Sesuai	Tidak sesuai	Komentar
6	Kaligrafi  Kaligrafi berwujud huruf arab. Letak dari kaligrafi beragam-ragam. Mulai dari rangka, dadapeksi, patang aring, tebeng pintu, hingga tiang. Maksud dari kaligrafi untuk meminta berkah kepada yang maha esa.	Kaligrafi  	v		
		Kaligrafi yang diterapkan pada dinding yang berada pada musholla			

Berdasarkan analisis uji desain penerapan arsitektur Jawa pada pusat kuliner dan souvenir disimpulkan bahwa, penerapan bentuk atap kampung pada masa bangunan sudah sesuai dengan kaidah tipologi arsitektur Jawa. Untuk ragam hias wuwungan yang memiliki bentuk seperti sayap yang diterapkan pada sisi kanan dan kiri atas atap sudah diterapkan dengan baik. Untuk ragam hias kebenaran yang diterapkan pada ujung bawah atap kampung sudah diterapkan dengan baik. Untuk ragam hias padma yang diterapkan pada alas tiang (umpak) sudah diterapkan dengan baik. Untuk ragam hias praba yang diterapkan pada bagian atas dan bawah pada keempat sisi tiang sudah diterapkan dengan baik, namun berdasarkan Pergub 40/2014, Demak bisa dikatakan tidak ada ornament praba. Dan Kaligrafi yang diterapkan pada dinding yang berada pada musholla sudah diterapkan dengan baik.

## 5.2 *Appropriate Site Development*

### 5.2.1 Lansekap Pada Lahan

**Merancang lansekap pada lahan berupa vegetasi seluas 3000 m<sup>2</sup> yang akan di tanami pohon cempaka, tanjung dan semak.**



Gambar 5.1 Lansekap Pada Lahan

Perhitungan:

1. Pohon Tanjung

Diameter tajuk = 10 m

Luas =  $3,14 \times 5 \times 5$

Luas = 78,5 m<sup>2</sup>

Jumlah pohon Tanjung sebanyak 28 pohon

Sehingga,  $28 \times 78,5 = 2198 \text{ m}^2$

2. Pohon Cempaka

Diameter tajuk = 4 m

Luas =  $3,14 \times 2 \times 2$

Luas = 12,56 m<sup>2</sup>

Jumlah pohon Tanjung sebanyak 20 pohon

Sehingga,  $20 \times 12,56 = 251,2 \text{ m}^2$

3. Semak

Rumput dengan Luas 1m<sup>2</sup>

Dengan jumlah 600 rumput yang tersebar mengelilingi *site*.

Sehingga luas total semak = 600 m<sup>2</sup>

Jadi luas total vegetasi sebanyak 3049,2 m<sup>2</sup>



Gambar 5.2 Pohon Tanjung



Gambar 5.3 Pohon Cempaka



Gambar 5.4 Semak

### 5.2.2 Transportasi Umum

Menyediakan Halte pada area lansekap pusat kuliner dan souvenir serta menyediakan fasilitas jalur pedestrian yang aman dan nyaman dari pusat kuliner dan souvenir menuju Halte.



Gambar 5.5 Transportasi Umum

Didalam area *site* pusat kuliner dan souvenir telah disediakan halte yang berkapasitas 8 orang. Letak halte tersebut berada di samping pintu masuk *site*. Dari halte menuju ke pusat kuliner difasilitasi dengan jalur pedestrian dengan lebar 1 meter.



Gambar 5.6 Halte dan Jalur pedestrian

### 5.2.3 Fasilitas Pengguna Sepeda

Asumsi untuk pengguna tetap bangunan sebagai berikut:

6 *Foodcourt* = 12orang

34 kios = 34orang

50 toko = 50orang

Pusat informasi = 2 orang

R. pengelola = 4 orang

Pos keamanan = 2orang

Kebersihan = 6 orang

Sehingga total pengguna tetap pusat kuliner dan souvenir adalah 110 orang. Dari jumlah tersebut maka dibutuhkan tempat parkir sepeda sebanyak 6 kantong.



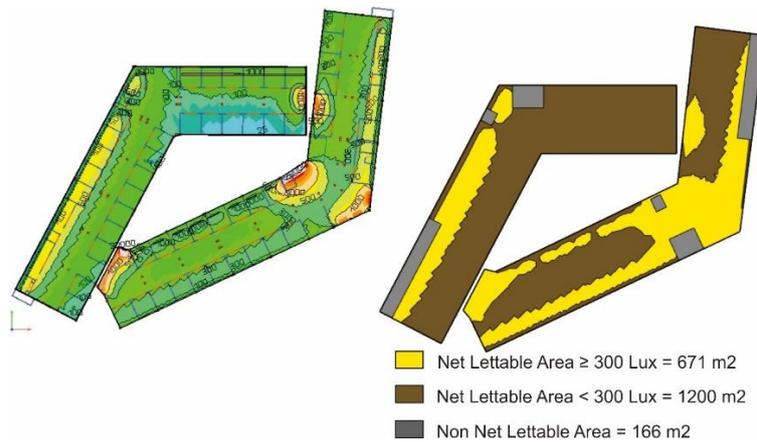
Gambar 5.7 Fasilitas Pengguna Sepeda



Gambar 5.8 Kantong parkir sepeda

### 5.3 Pencahayaan Alami

Dalam Uji desain pencahayaan alami yang dilakukan pada bangunan pusat kuliner dan souvenir menggunakan *software* dialux didapat sesuai gambar 5.9, 5.10, dan 5.11. mengacu peraturan yang ditetapkan pada GBCI, untuk pusat perbelanjaan bisa dikatakan sukses apa bila minimal 20% dari luas lantai area fungsional(*net lettable area*) sudah mendapatkan intensitas cahaya alami minimal 300 lux



Gambar 5.9 Simulasi pencahayaan Lantai 1

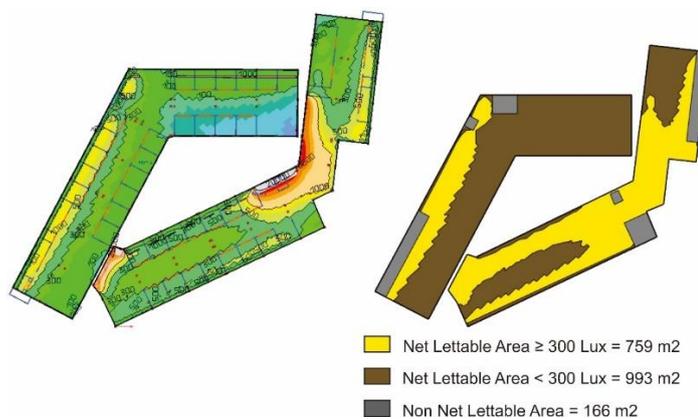
Pada lantai *groundfloor* pusat kuliner dan souvenir ini memiliki luas lantai sebagai berikut:

Luas total lantai = 2.037 m<sup>2</sup>

*Lettable area* = 1871 m<sup>2</sup>

*NonLettable area* = 166 m<sup>2</sup>

Pada area fungsional lantai 1 bangunan pusat kuliner dan souvenir telah terkena cahaya alami minimal 300 lux seluas 671 m<sup>2</sup> sesuai gambar 5.9. Dari hasil tersebut didapat perbandingan 35% luas lantai lettable area dari bangunan telah terkena cahaya alami minimal 300 lux



Gambar 5.10 Simulasi pencahayaan lantai 2

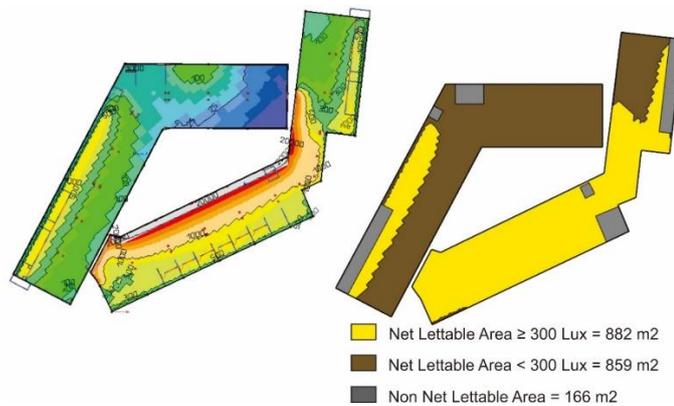
Pada lantai 2 pusat kuliner dan souvenir ini memiliki luas lantai sebagai berikut:

Luas total lantai = 1.918 m<sup>2</sup>

*Lettable area* = 1752 m<sup>2</sup>

*NonLettable area* = 166 m<sup>2</sup>

Pada area fungsional lantai 2 bangunan pusat kuliner dan souvenir telah terkena cahaya alami minimal 300 lux seluas 759 m<sup>2</sup> sesuai gambar 5.10. Dari hasil tersebut didapat perbandingan 43% luas lantai lettable area dari bangunan telah terkena cahaya alami minimal 300 lux.



Gambar 5.11 Simulasi pencahayaan lantai 3

Pada lantai 3 pusat kuliner dan souvenir ini memiliki luas lantai sebagai berikut:

Luas total lantai = 1.907 m<sup>2</sup>

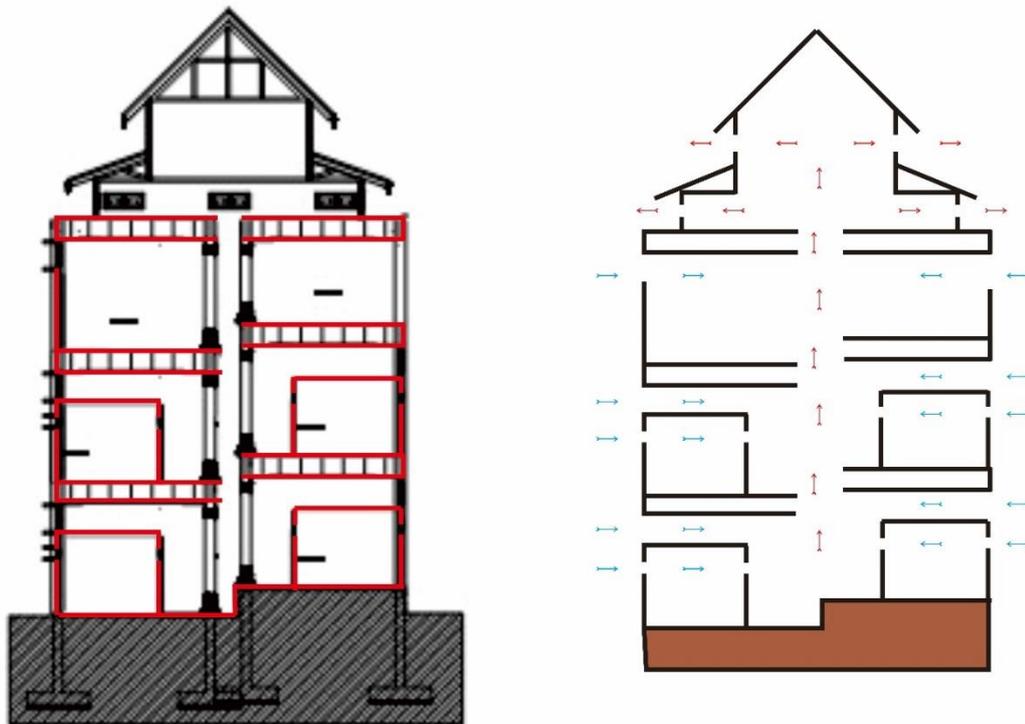
*Lettable area* = 1741 m<sup>2</sup>

*NonLettable area* = 166 m<sup>2</sup>

Pada area fungsional lantai 2 bangunan pusat kuliner dan souvenir telah terkena cahaya alami minimal 300 lux seluas 882 m<sup>2</sup> sesuai gambar 5.11. Dari hasil tersebut didapat perbandingan 50% luas lantai lettable area dari bangunan telah terkena cahaya alami minimal 300 lux.

#### 5.4 Kenyamanan Thermal

Hasil Pengujian kenyamanan termal pada bangunan pusat kuliner dan souvenir dapat dilihat pada gambar 5.12. Pada gambar tersebut telah mendeskripsikan bahwa penghawaan alami pada bangunan ini dapat bekerja dengan sempurna. Bentuk masa rongga ganda dengan tata ruang satu selasar di setiap rongganya yang kemudian dimodif dengan split level mampu mewujudkan ventilasi silang dapat bekerja dengan baik. Dengan teori tersebut, kinerja thermal menjadi rendah karena udara dari luar dapat mengalir masuk kedalam bangunan dan udara panas dapat langsung dikeluarkan dari bangunan dengan mudah. Akibatnya penghawaan pada bangunan pusat kuliner dan souvenir ini akan menjadi terasa sejuk dan dingin.



Gambar 5.12 Kenyamanan Thermal

## **BAB VI**

### **EVALUASI DESAIN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Perancangan pusat kuliner dan souvenir ini merupakan sebuah bangunan yang di desain dengan konsep arsitektur jawa dan *Green Building* yang mengacu pada GBCI. Bangunan ini telah mempertimbangkan orientasi matahari dan angin dengan:

1. Tata ruang yang membagi menjadi 3 zona, yaitu zona toko souvenir, kios kuliner, dan *foodcourt*
2. Tata masa yang menghindari arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91, dan 112,54-247,37 serta menerima angin pada azimuth 157 dan memodif dengan bentuk split level
3. Tata masa yang dengan menanamkan nilai arsitektur jawa pada bentuk atap dan ragam hias
4. Struktur yang dengan system grid dan dilatasi yang kemudian di hiasi dengan ragam hias untuk menanamkan nilai arsitektur jawa
5. Lansekap dengan menyediakan area hijau seluas 3000m<sup>2</sup> yang ditanami pohon cempaka, pohon tanjung dan Semak
6. Lansekap dengan menyediakan parkir sepeda sejumlah 6 kantong dan halte yang dilengkapi dengan jalur pedestrian

#### **6.2 Saran**

Perancangan pusat kuliner dan souvenir ini mendapatkan kritik dan saran saat evaluasi dengan tujuan menjadikan laporan ini baik untuk dijadikan sebagai bahan referensi untuk tugas akhir selanjutnya. Berikut adalah saran-saran yang sudah diperbaiki oleh penulis.

### 6.2.1 Memperkuat Siteplan Entrance

Pada rancangan pusat kuliner dan souvenir ini perlu diperkuat pada area pintu masuk agar dapat memberikan kesan khusus pada bangunan. Pada *entrance* bangunan pusat kuliner dan souvenir ini sudah memberikan kesan sebagai pintu masuk karena terdapat area lobby dibagian depan bangunan untuk menyambut wisatawan. Namun untuk bentuk siteplan masih kurang mendukung karena sirkulasi dari luar menuju ke dalam bangunan hanya memiliki satu wajah sesuai pada gambar 6.1. Sehingga perlu untuk merubah bentuk siteplan dengan melebarkan area drop off menjadi dua wajah sesuai pada gambar 6.2



Gambar 6.1 Site Plan sebelum perbaikan



Gambar 6.2 Siteplan setelah perbaikan

### 6.2.2 Penambahan Jumlah Tangga Darurat

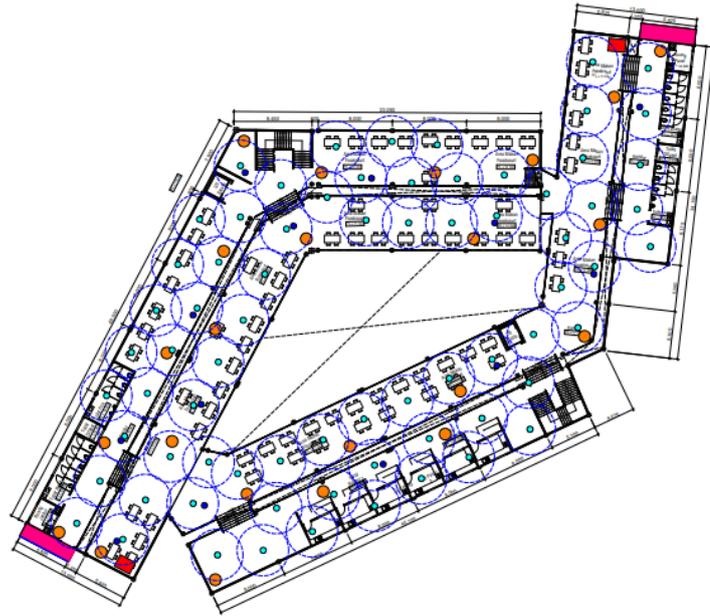
Pusat kuliner dan souvenir ini semula hanya memiliki 2 tangga darurat sesuai Gambar 6.3, Gambar 6.4, dan Gambar 6.5. Sesuai aturan yang ada jarak pencapaian ke tangga darurat dari setiap titik dalam ruang efektif maksimal 30 m. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka perlu penambahan jumlah tangga darurat sehingga menjadi 5 tangga darurat sesuai Gambar 6.6, Gambar 6.7, dan Gambar 6.8.



Gambar 6.3 Keselamatan Bangunan Lantai 1 Sebelum Perbaikan



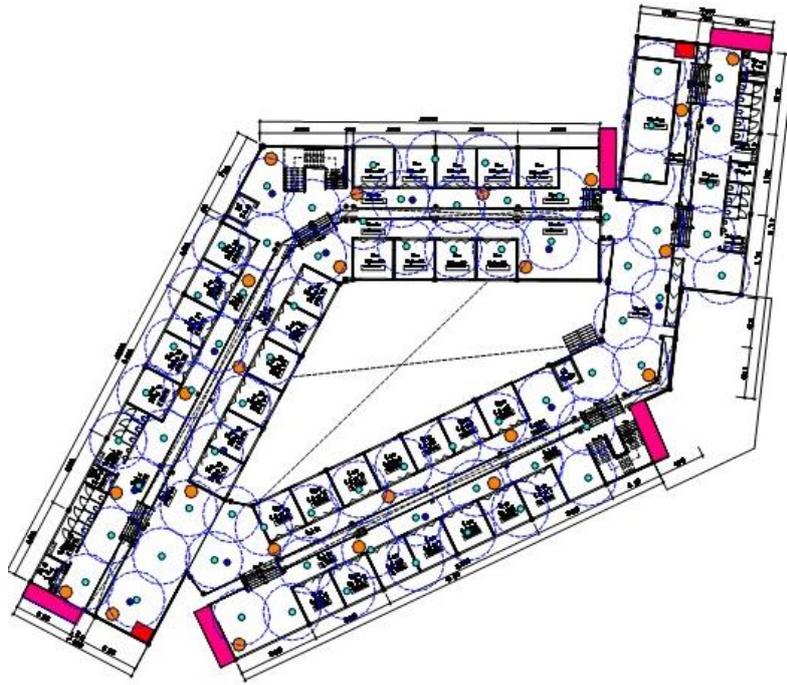
Gambar 6.4 Keselamatan Bangunan Lantai 2 Sebelum Perbaikan



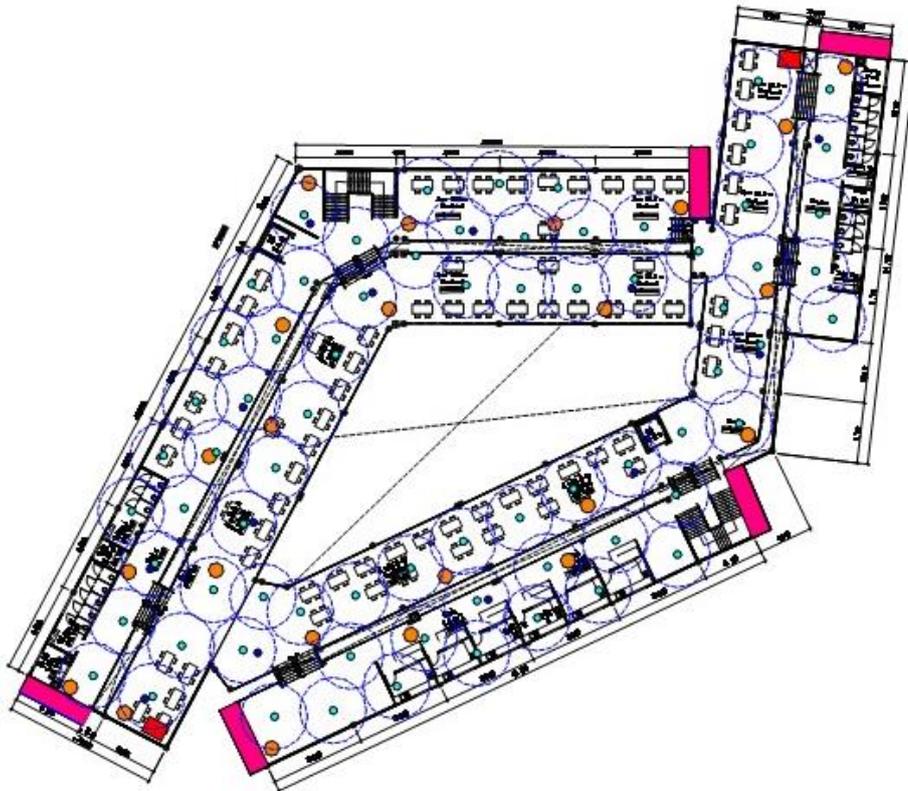
Gambar 6.5 Keselamatan Bangunan Lantai 3 Sebelum Perbaikan



Gambar 6.6 Keselamatan Bangunan Lantai 1 Setelah Perbaikan



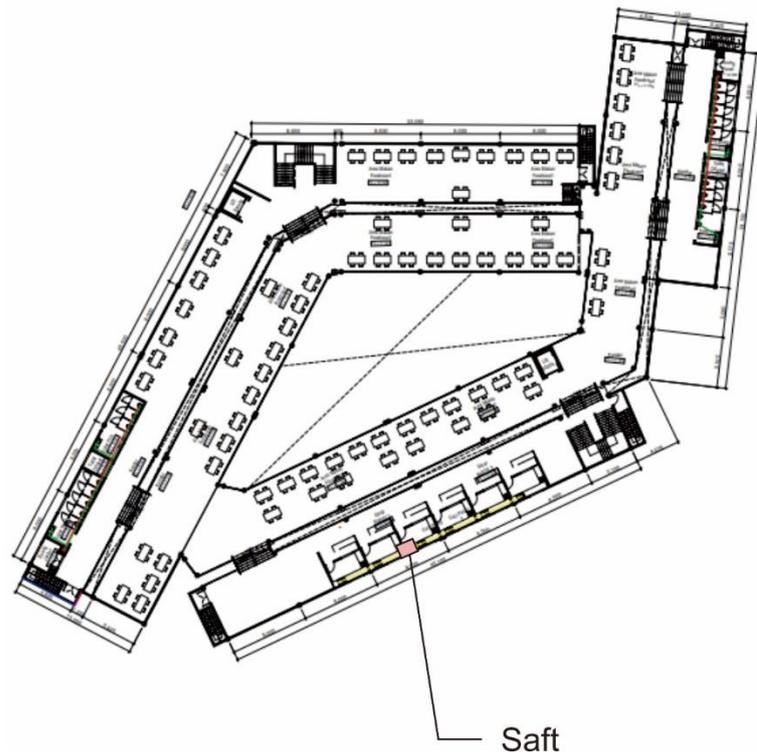
Gambar 6.7 Keselamatan Bangunan Lantai 2 Setelah Perbaikan



Gambar 6.8 Keselamatan Bangunan Lantai 3 Setelah Perbaikan

### 6.2.3 Penambahan Saft

Pusat kuliner dan suvenir ini semula hanya memiliki 2 saft air yang jaraknya berjauhan. Pada lantai 3 terdapat dapur yang letak ruangnya sangat berjauhan dari kedua saft tersebut. Oleh karena itu diperlukannya penambahan saft yang dekat dengan dapur tersebut sesuai Gambar 6.9.



Gambar 6.9 Penambahan Saft

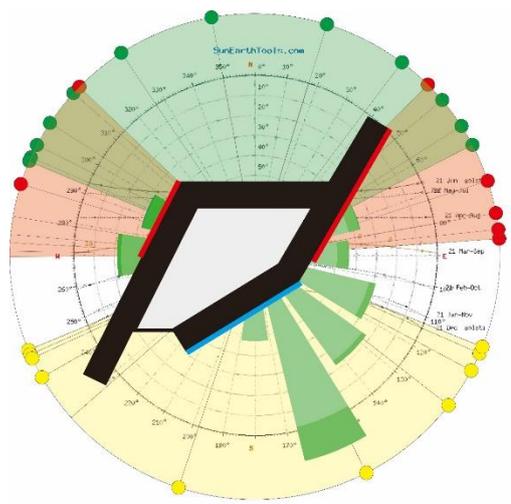
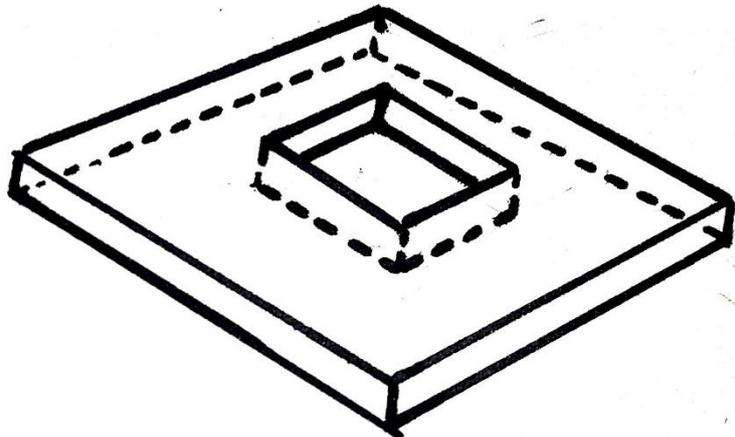
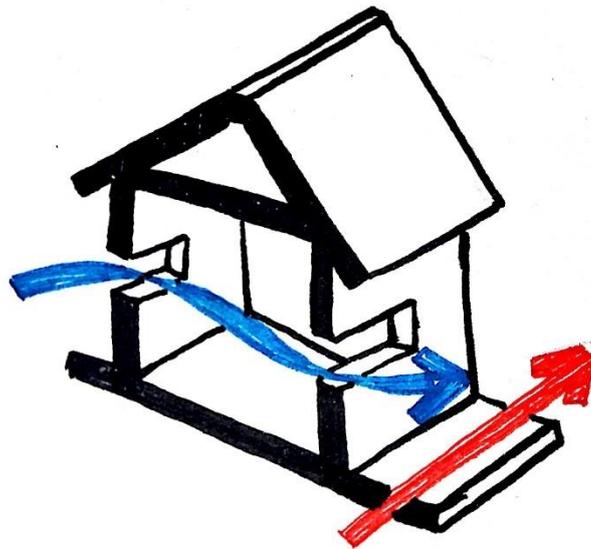
## DAFTAR PUSTAKA

- NikahSoloraya*. ( 2019, Agustus 27). Retrieved from *NikahSoloraya.com*:  
<https://www.nikahsoloraya.com/pengertian-suvenir/>
- indonesia tourism* . (2012, Juni 06). Retrieved from <http://visit-demak-2014.blogspot.com/>.
- Islamic Trade Kuliner at Demak*. (2012, Juli 18 ). Retrieved from  
<http://islamictradekuliner.blogspot.com/>.
- rumah jogja*. (2012, Oktober 05). Retrieved from <http://www.rumahjogjaindonesia.com/isi-majalah/atap-makin-cantik-dengan-wuwungan.html>.
- 123RF*. (2017, Juli 25). Retrieved from [https://www.123rf.com/photo\\_83327708\\_people-searching-and-walking-near-the-central-market-kuala-lumpur-malaysia.html](https://www.123rf.com/photo_83327708_people-searching-and-walking-near-the-central-market-kuala-lumpur-malaysia.html).
- (2019). Retrieved from santri now: <https://santrinow.com/2019/03/pengertian-wisata-religi-menurut-para-ahli.html>
- explou*. (2019). Retrieved from <https://explou.com/id/central-market-pasar-seninya-malaysia/>.
- simulasikredit.com*. (2019). Retrieved from <https://www.simulasikredit.com/perbedaan-kelas-bawah-vs-kelas-menengah-vs-kelas-atas-di-indonesia/>.
- Adela, L. (2019). Taman Wisata Kuliner. *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 40.
- Akbar, A. A. (2020). PENERAPAN KONSEP *GREEN BUILDING* PADA BANGUNAN. 8.
- Alfari, S. (2020). <https://www.arsitag.com/article/sekilas-tentang-food-court>. Retrieved from Arsitag.
- Anwar, M. F., Hamid, D., & Topowijoyo. (2017). ANALISIS DAMPAK PENGEMBANGAN WISATA RELIGI MAKAM SUNAN. *Jurnal Administrasi Bisnis*.
- BPCB, J. (2019, October 2). *Kemendikbud*.
- Cahya, P. (2019 , Desember 30 ).
- Cahyandari, G. (2012). Tata Ruang dan Elemen Arsitektur Pada Rumah Jawa Di Yogyakarta Sebagai Wujud Katagori Pola Aktivitas Dalam Rumah Tangga. *Jurnal Arsitektur Komposisi*.
- Default, S. (2015, September 10). *ilmugeografi*. Retrieved from <https://ilmugeografi.com/ilmu-bumi/iklim/iklim-di-indonesia>.
- Dhewi, E. (2019). <https://www.scribd.com/document/426680324/Suvenir>. Retrieved from scribd.
- Habibullah, M., Muqoffa, M., & Purwani, O. (2019). PENERAPAN KARAKTER ARSITEKTUR JAWA PADA FASAD PUSAT KULINER TRADISIONAL DISURAKARTA. *senTHong*.
- Hudiaman, M., Arief, B., & Wicaksana, A. (2013). Kajian Bentuk Kursi Pada *Foodcourt* Di Kota Bandung. *Jurnal Rekajiva Online Institut Teknologi Nasional*.
- Informasi, K. (2019, Januari 2). Retrieved from Kanal Informasi:  
<https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-kuliner>
- Ishom, F. (2019). Religius walisongo.

- Ishom, F. (2020). Keterkaitan elemen desain arsitektur vernakular di sekitar menara kudus dengan arsitektur jawa.
- Lazuardi, M., & Triady, M. (2015). *Rencana Pengembangan Kuliner Nasional*. Jakarta: PT Republik Solusi.
- Marsum. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*.
- Pariwisata. (2019, Juni 20). *MAKANAN KHAS KOTA WALI DEMAK*. Retrieved from <http://pariwisata.demakkab.go.id/?p=795>.
- Pratiwi, E. (2010). Karakteristik Wisatawan Ziarah Di Obyek Wisata Masjid Agung Demak. *Skripsi UNNES*.
- Pratiwi, A. F. (2014). *PUSAT KULINER SEBAGAI RUANG PUBLIK DI KOTA KENDARI*.
- .
- Putrie, Y. E. (2016, januari).
- Rahima, I. (2017). Pusat Wisata Kuliner Dan Suvenir Khas Melayu Di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru . 21.
- Ramadhani, M. (2019). *SISTEM TATA ATUR BANGUNAN RUMAH TINGGAL DI KAWASAN KOTAGEDE YOGYAKARTA*.
- Sagimun, M. (1981). Pandangan Umum Tentang Arsitektur Tradisional. *Makalah*.
- Saraswati, R. S. (2015). PENELUSURAN HUBUNGAN KAWASAN BERSEJARAH MASJID AGUNG DEMAK DENGAN MASJID KADILANGU . *Jurnal Ilmiah Teknosains*, 57.
- Sari, W. (2010). Peran Masjid Menara Kudus Bagi Wisatawan, Masyarakat Sekitar Dan Pendidikan Generasi Muda. *skripsi*.
- Setiawan, E. (2019). <https://kbbi.web.id/pusat>. Retrieved from KBBI.
- Talarosa, B. (2005). MENCIPTAKAN KENYAMANAN THERMAL DALAM BANGUNAN . *Jurnal Sistem Teknik Industri*.
- Vanrio, R. (2018). *11 Makanan Khas Demak*. Retrieved from <https://idntrip.com/makanan-khas-demak/>.
- Widjajanti, R. (2009). Karakteristik Aktivitas Pedagang Kaki Lima Pada Kawasan Komersial Di Pusat Kota. *Journal Teknik*.
- <https://gudeg.net/direktori/5506/cemeti-art-house-artist---run-gallery-and-residency.html>

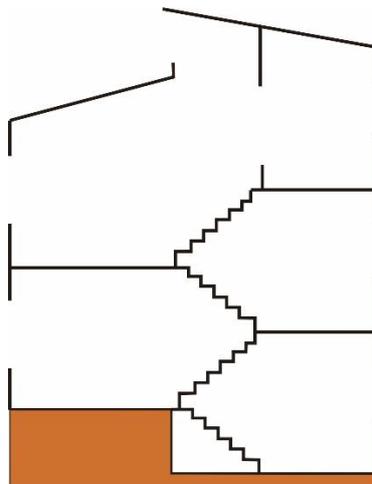
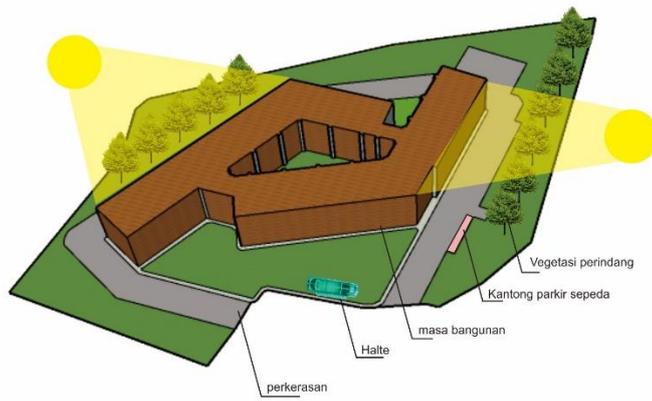
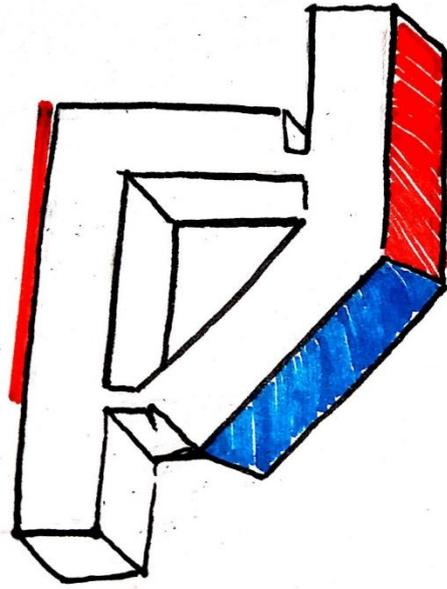
**LAMPIRAN**

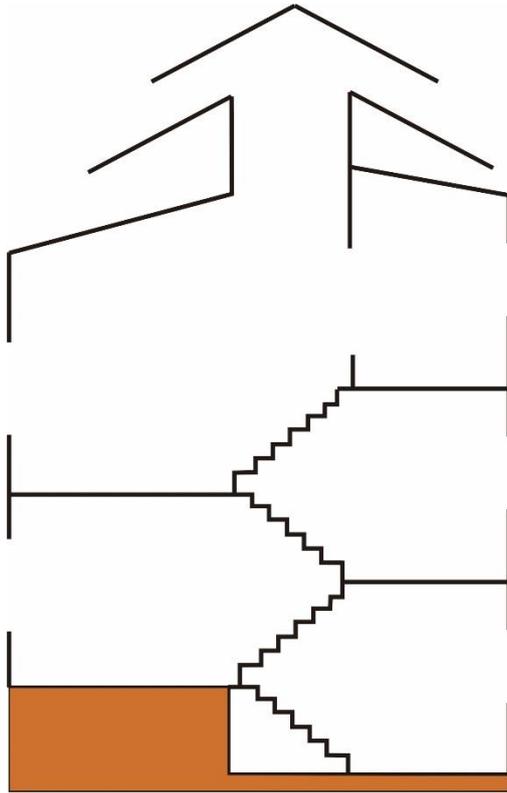
**TRANSFORMASI DESAIN**



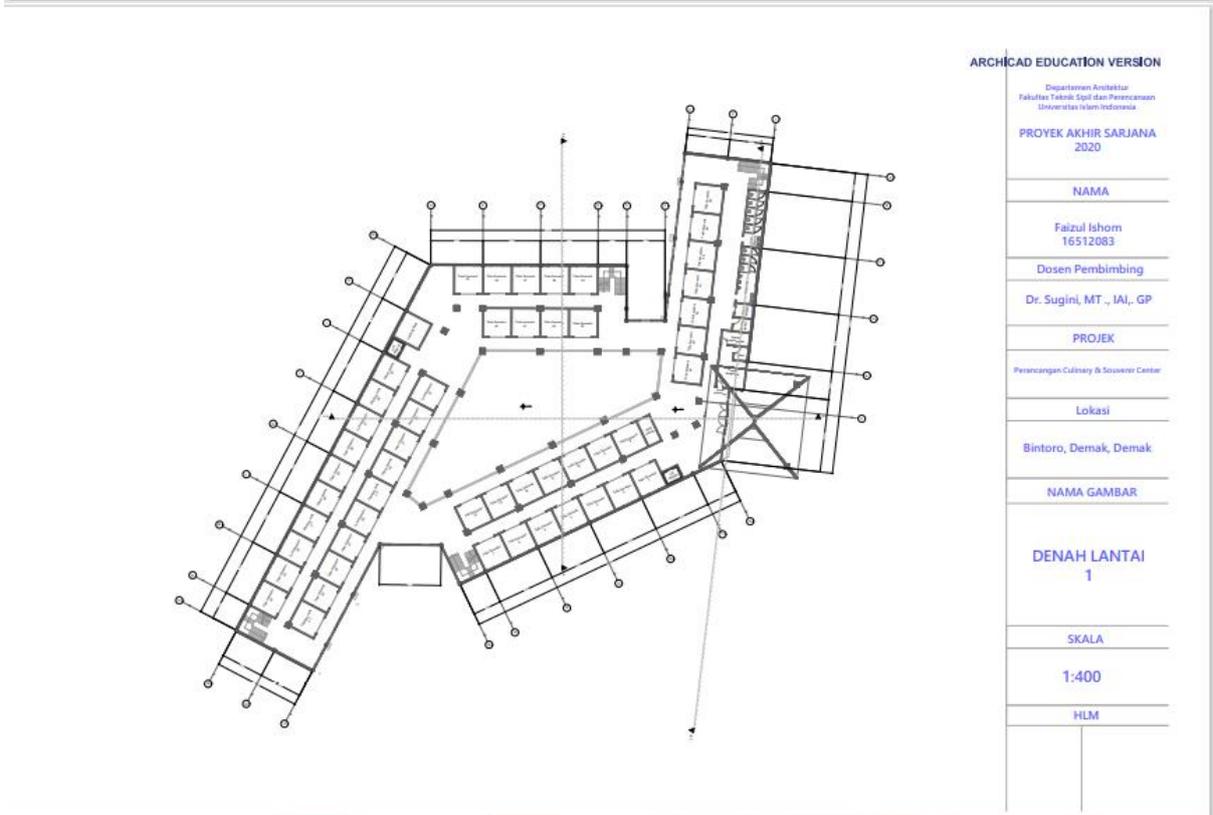
Keterangan  
 ● : Equinox  
 ● : Panas  
 ● : Dingin

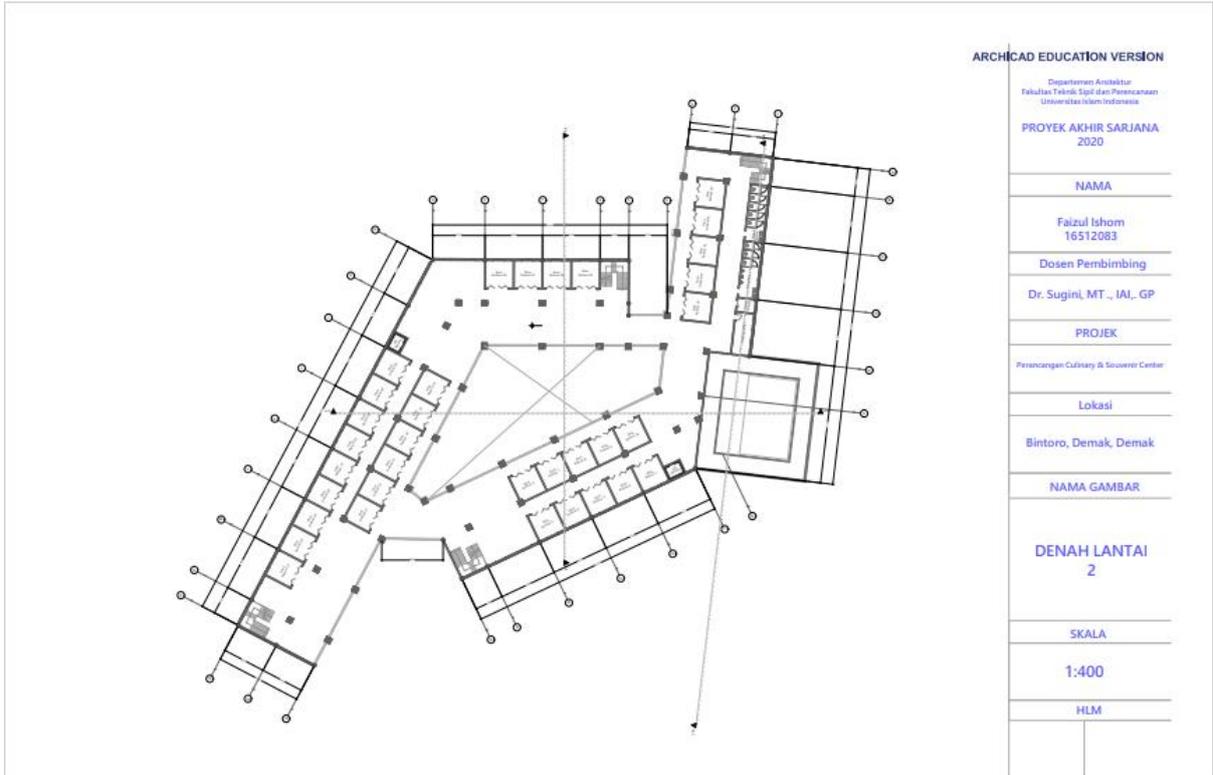






# SKEMATIK DESAIN





ARCHCAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik, Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

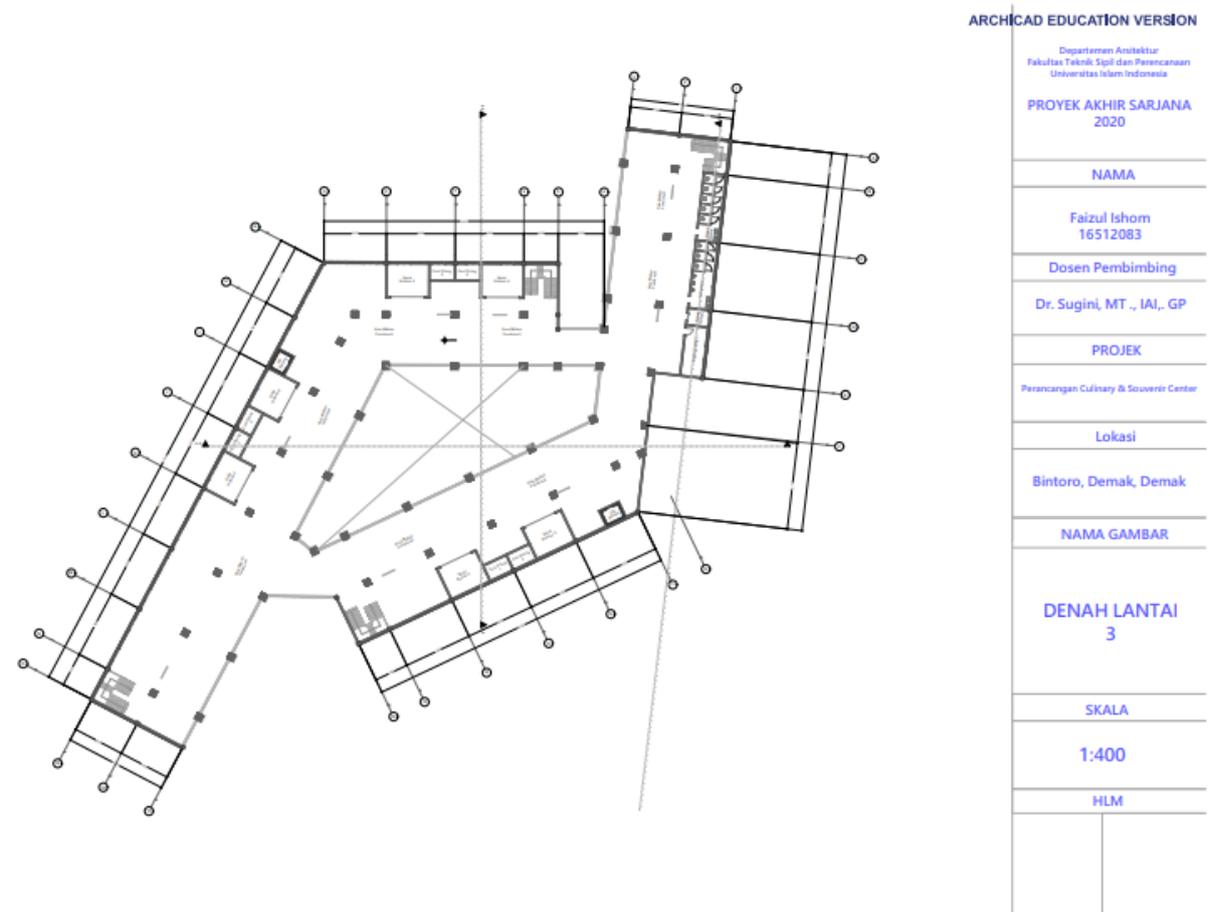
NAMA GAMBAR

DENAH LANTAI  
2

SKALA

1:400

HLM



ARCHCAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik, Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

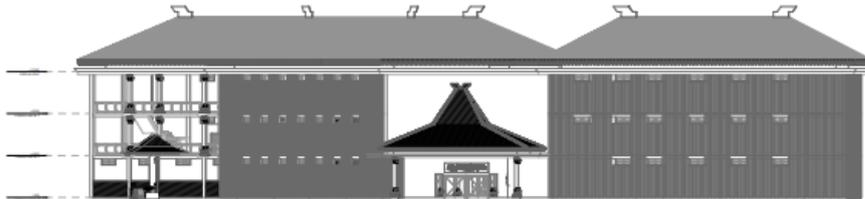
NAMA GAMBAR

DENAH LANTAI  
3

SKALA

1:400

HLM



ARCHICAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

NAMA GAMBAR

TAMPAK  
DEPAN

SKALA

1:300

HLM



ARCHICAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

NAMA GAMBAR

TAMPAK  
KANAN

SKALA

1:300

HLM



ARCHICAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

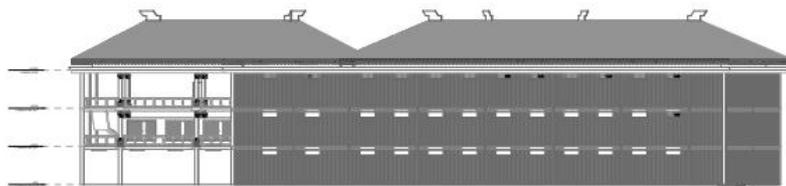
NAMA GAMBAR

TAMPAK KIRI

SKALA

1:300

HLM



ARCHICAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

NAMA GAMBAR

TAMPAK  
BELAKANG

SKALA

1:300

HLM



ARCHICAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

NAMA GAMBAR

POTONGAN  
A-A

SKALA

1:300

HLM



ARCHICAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

NAMA GAMBAR

POTONGAN  
B-B

SKALA

1:300

HLM

ARCHICAD EDUCATION VERSION

Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

PROYEK AKHIR SARJANA  
2020

NAMA

Faizul Ishom  
16512083

Dosen Pembimbing

Dr. Sugini, MT., IAI., GP

PROJEK

Perancangan Culinary & Souvenir Center

Lokasi

Bintoro, Demak, Demak

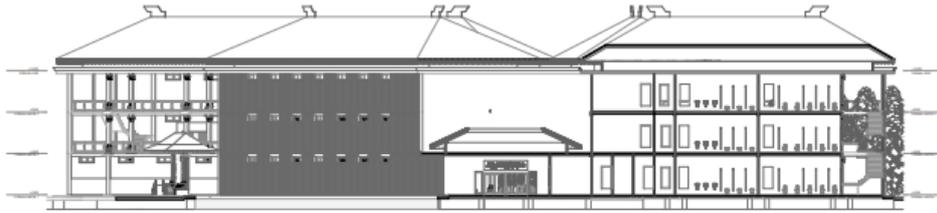
NAMA GAMBAR

POTONGAN  
C-C

SKALA

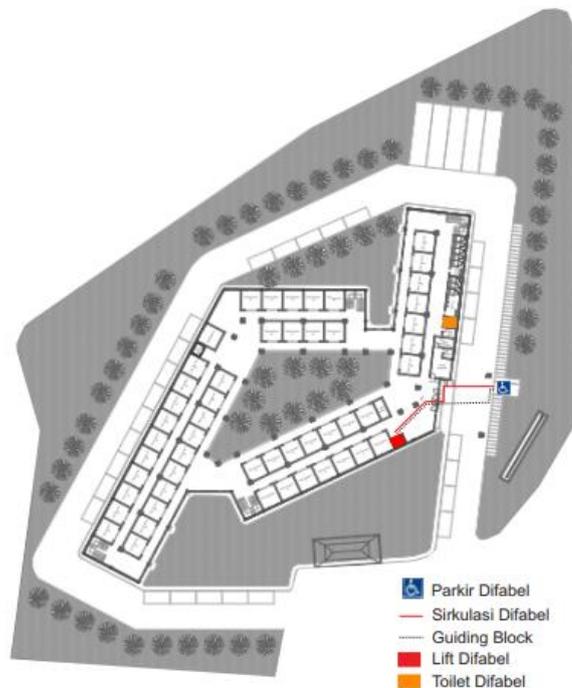
1:300

HLM



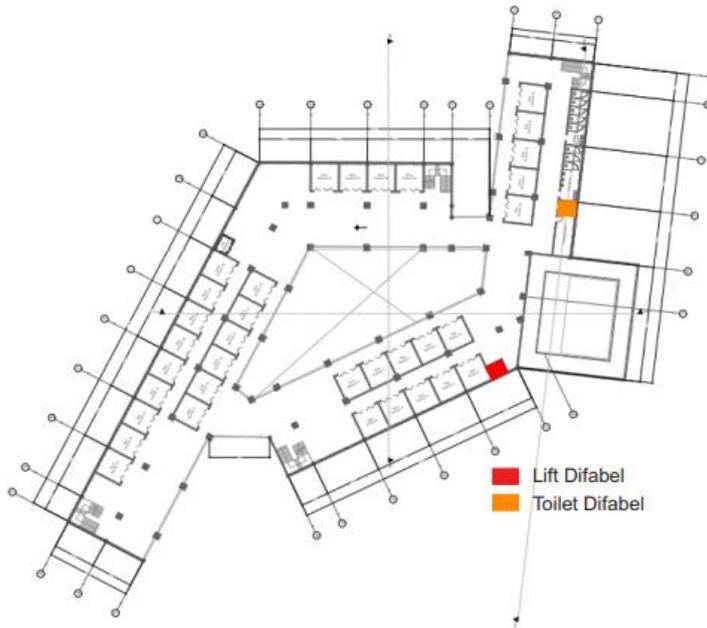
RANCANGAN SKEMATIK AKSES DIFABEL

LANTAI 1



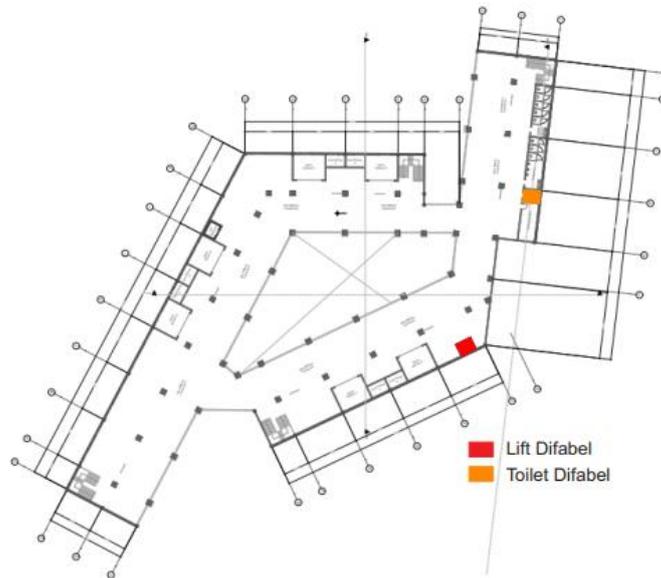
RANCANGAN SKEMATIK AKSES DIFABEL

LANTAI 2



RANCANGAN SKEMATIK AKSES DIFABEL

LANTAI 3



## RANCANGAN SKEMATIK KESELAMATAN BANGUNAN

### LANTAI 1

1. Jumlah Box Hydrant: Luas Site/1000m<sup>2</sup>  
: 7500/1000m<sup>2</sup>  
: 7,5

Sehingga dibutuhkannya Box Hydrant dengan jumlah 7

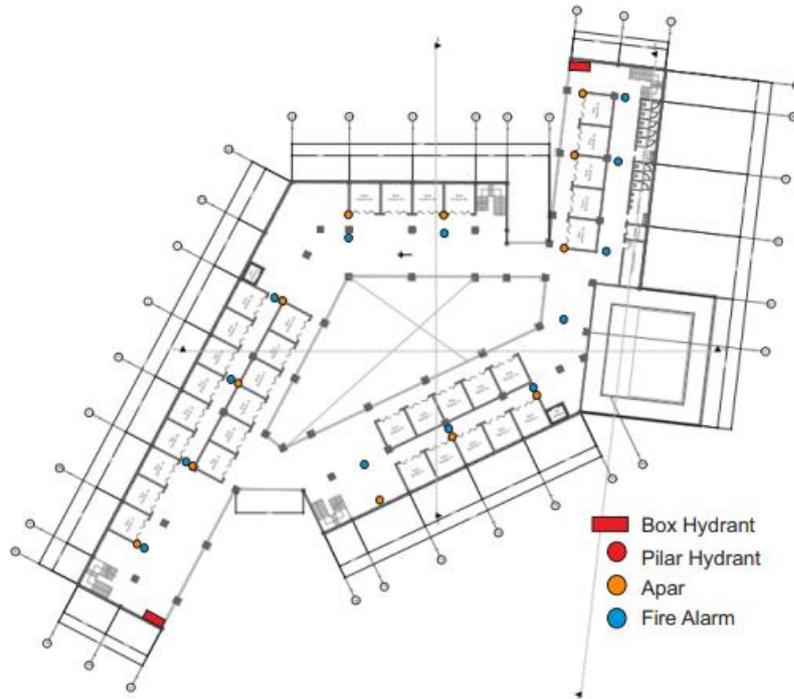
Peletakan Box hydrant pada lantai dasar berjumlah 3, lantai 2 berjumlah 2 dan lantai 3 dengan jumlah 2.

2. Menyediakan pilar hydrant pada site
3. Menyediakan Apar dengan peletakan Jarak antar apar 12-15m disetiap apartnya.
4. Menyediakan Fire Alarm.



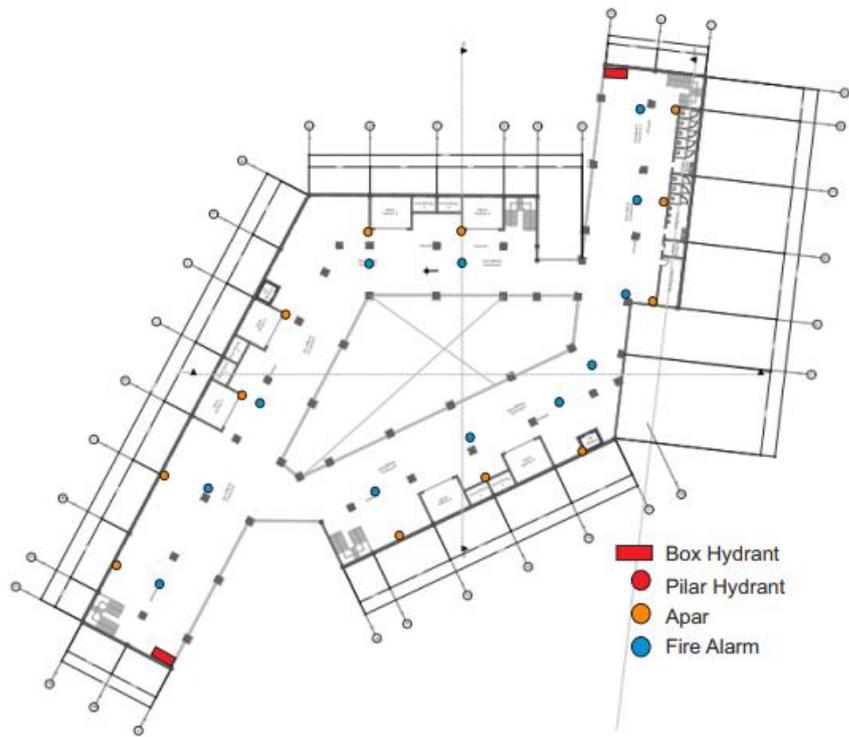
## RANCANGAN SKEMATIK KESELAMATAN BANGUNAN

### LANTAI 2



RANCANGAN SKEMATIK KESELAMATAN BANGUNAN

LANTAI 3



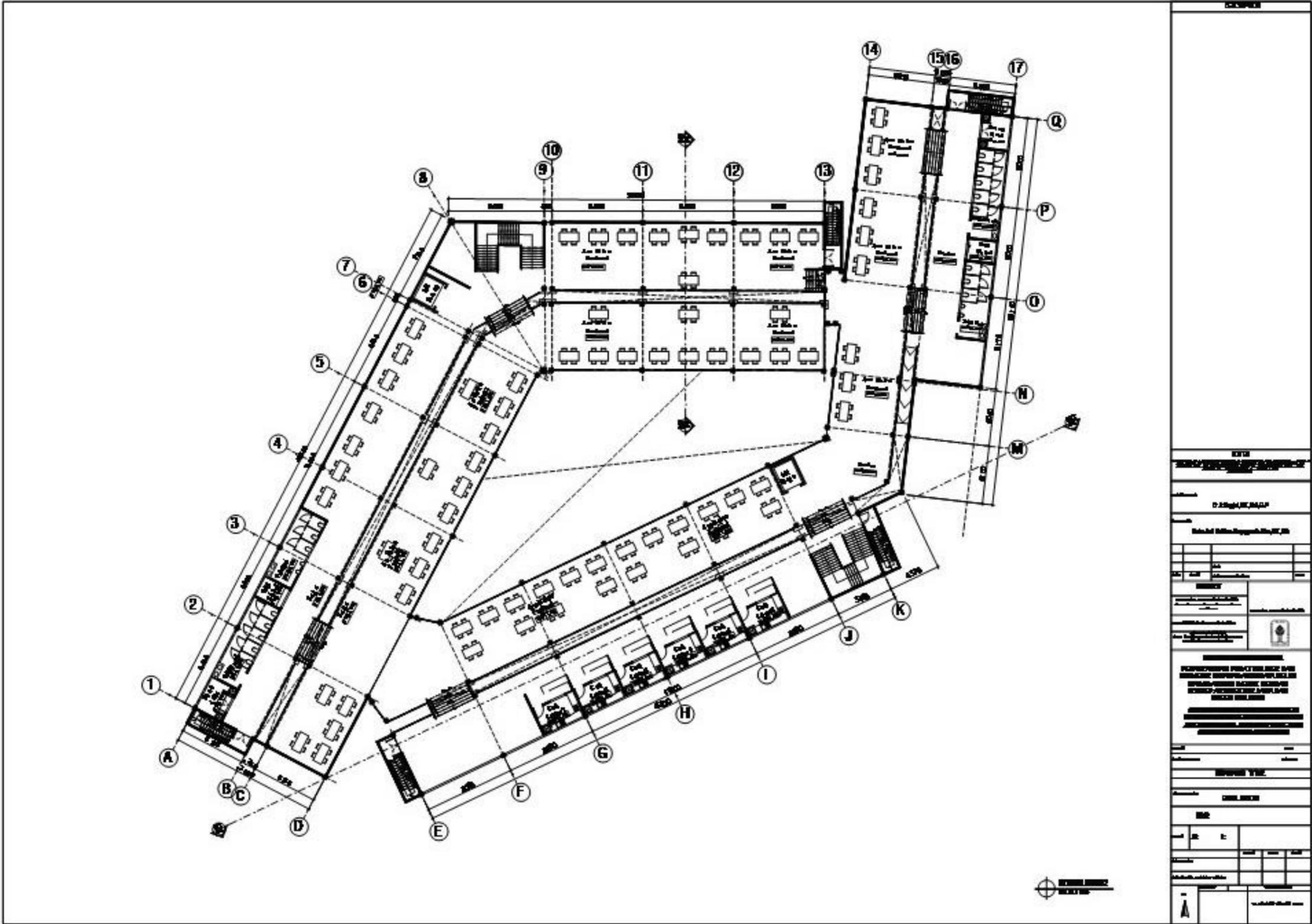
# GAMBAR TEKNIS

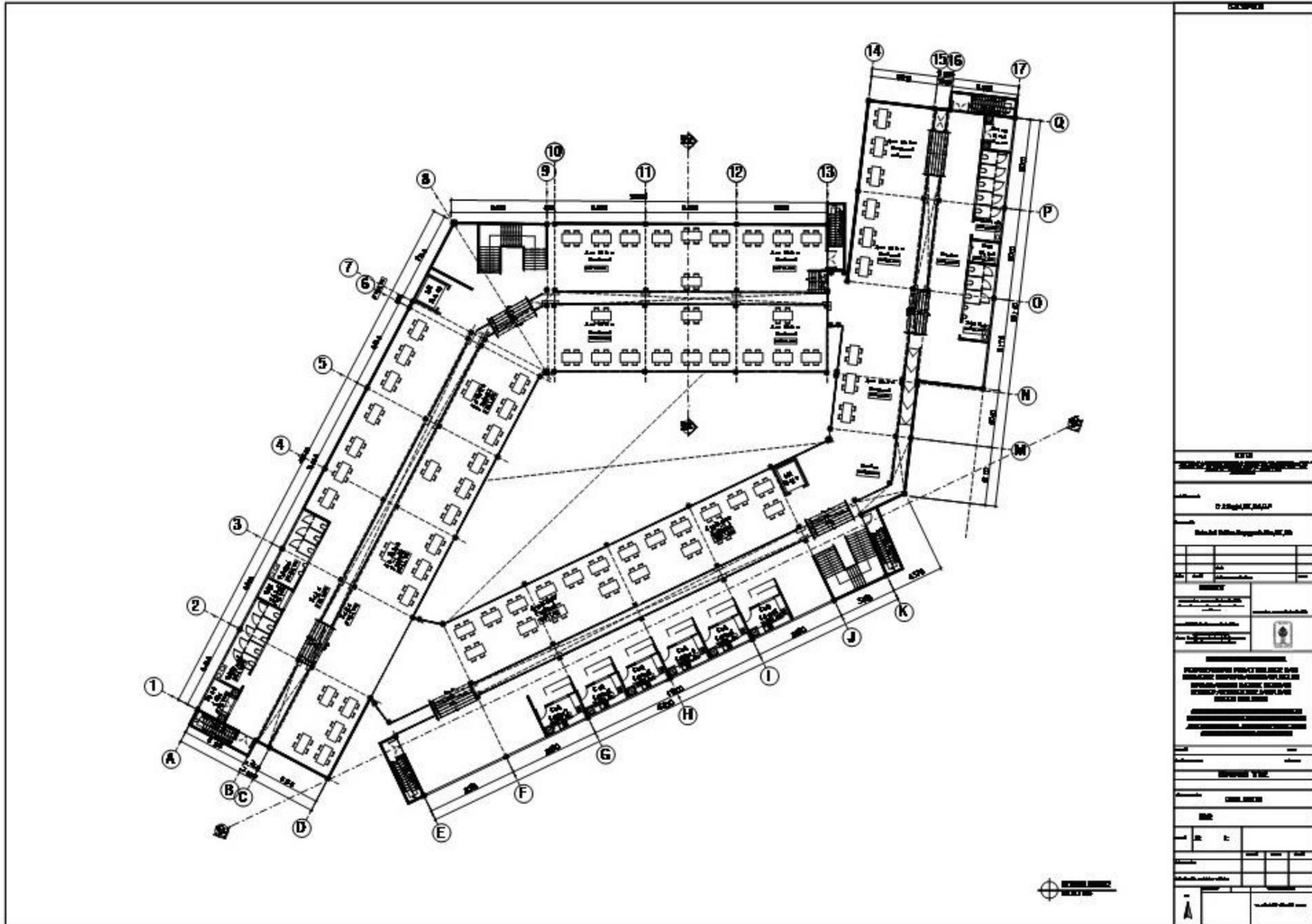


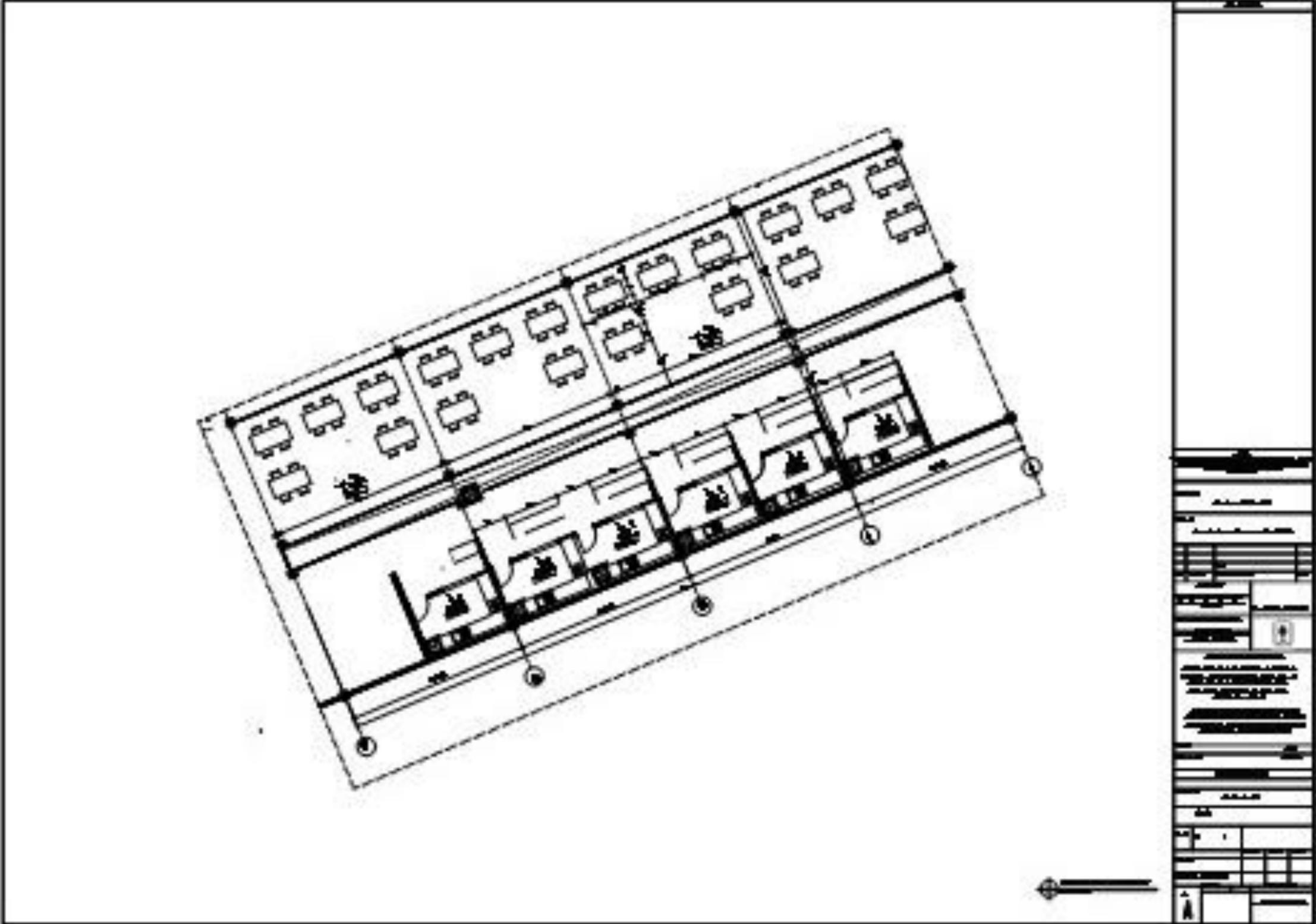


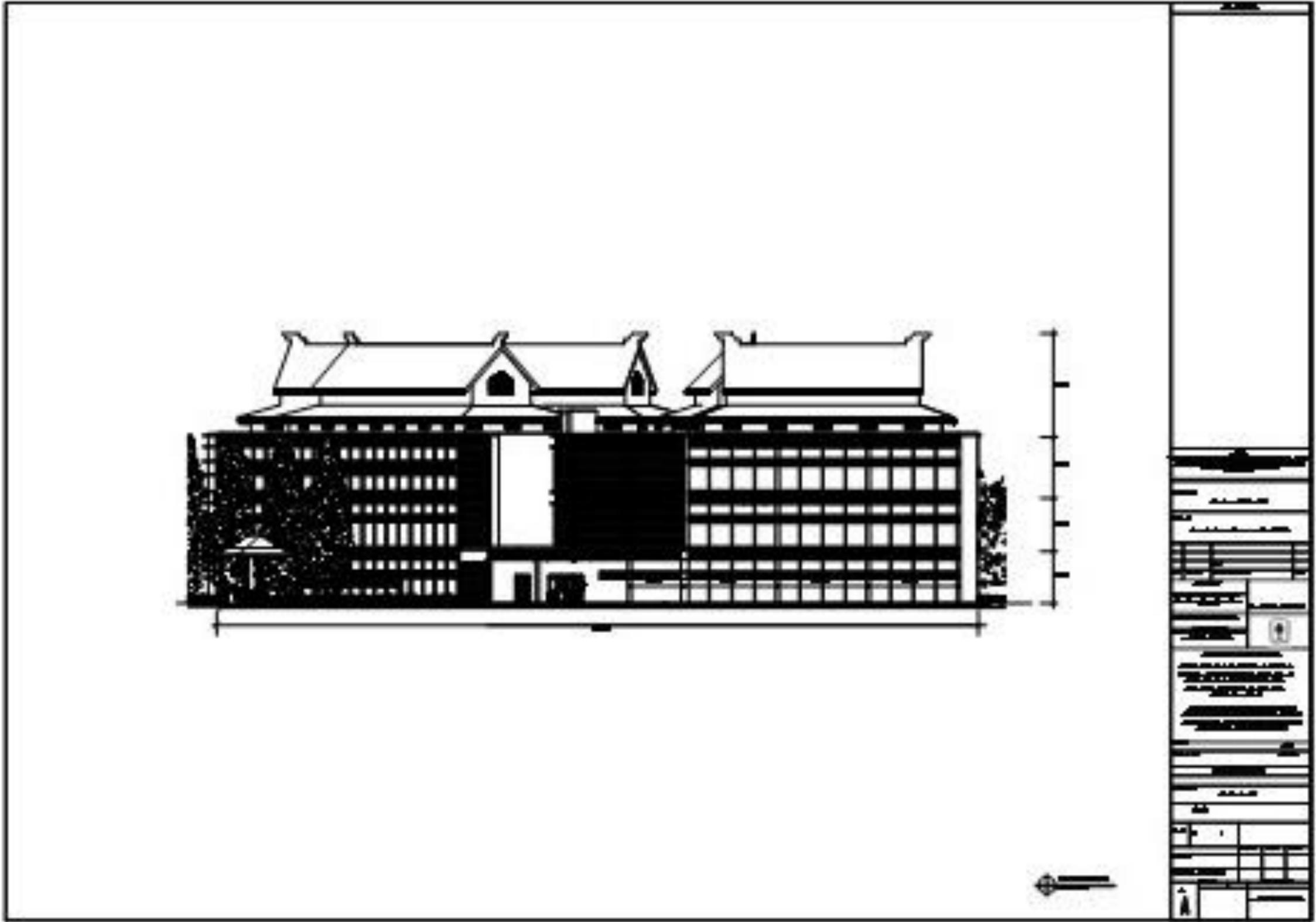


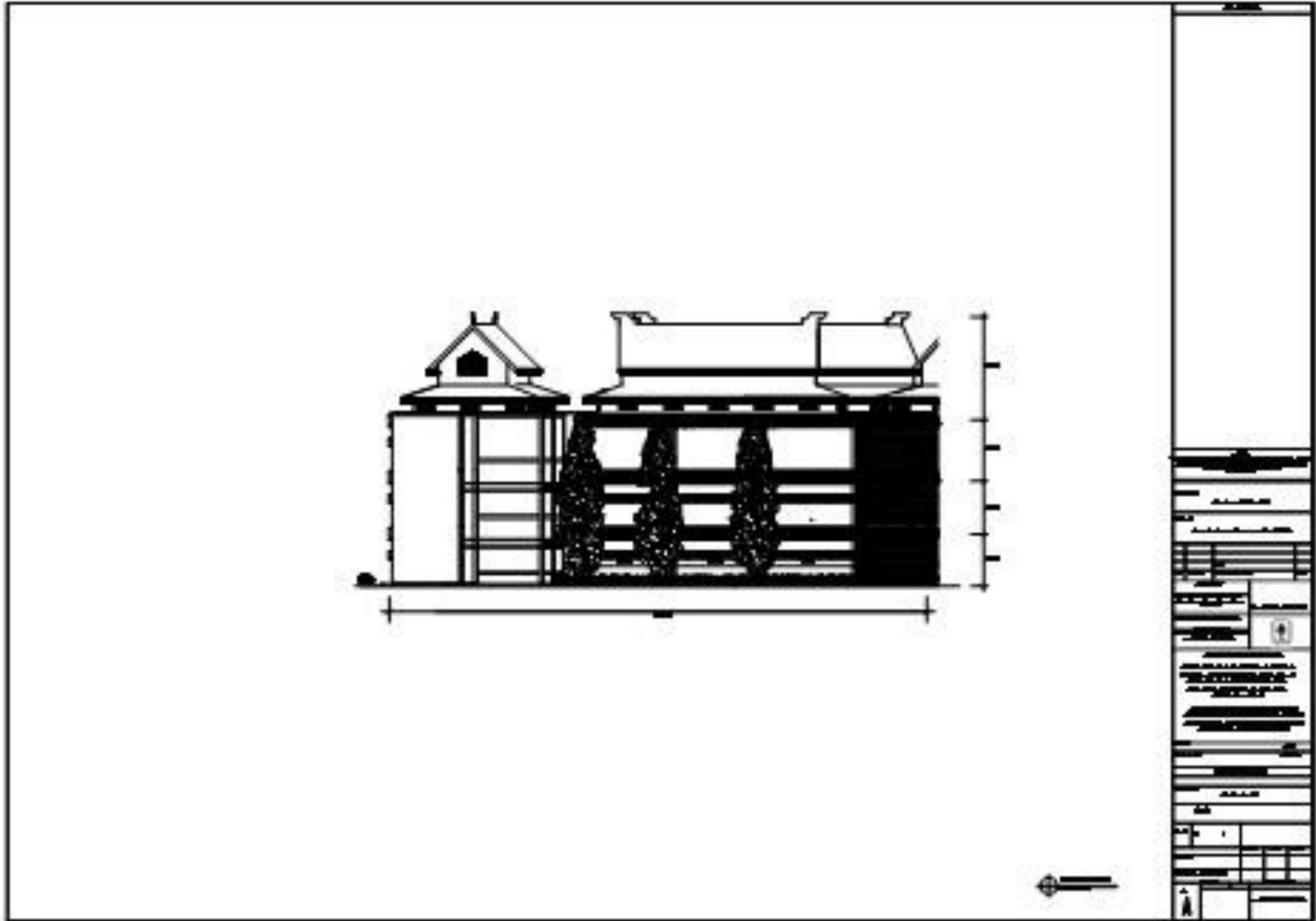


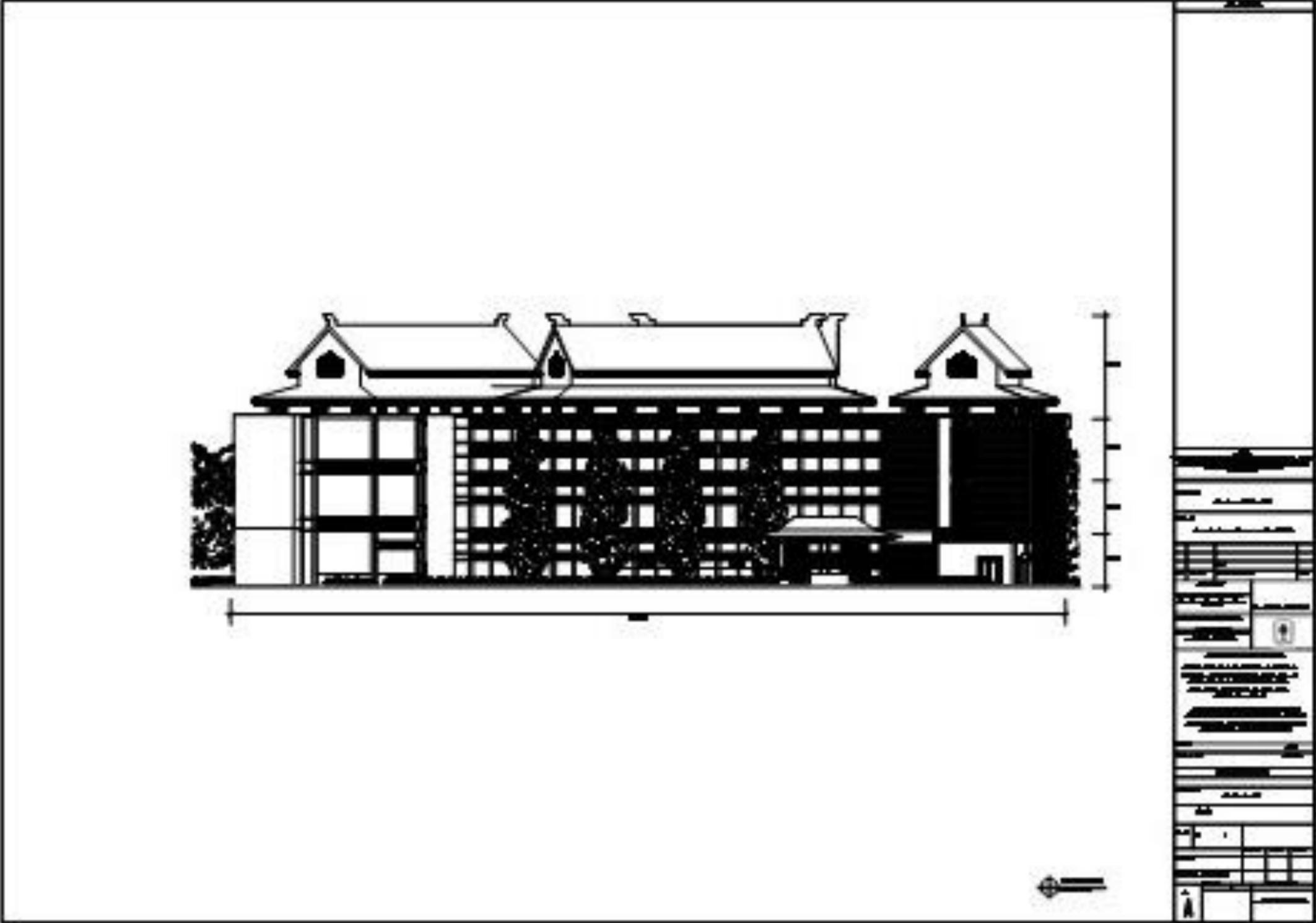


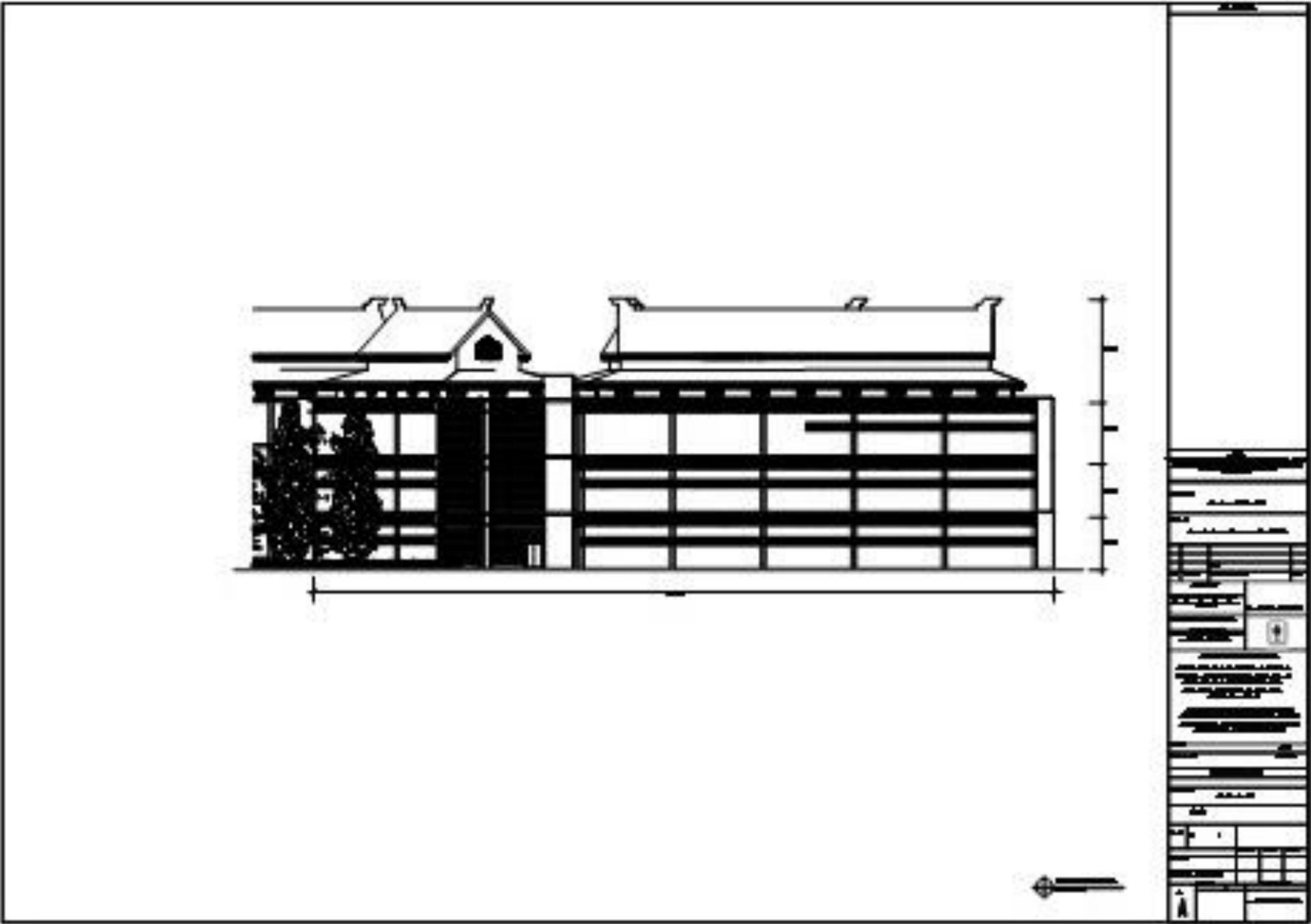


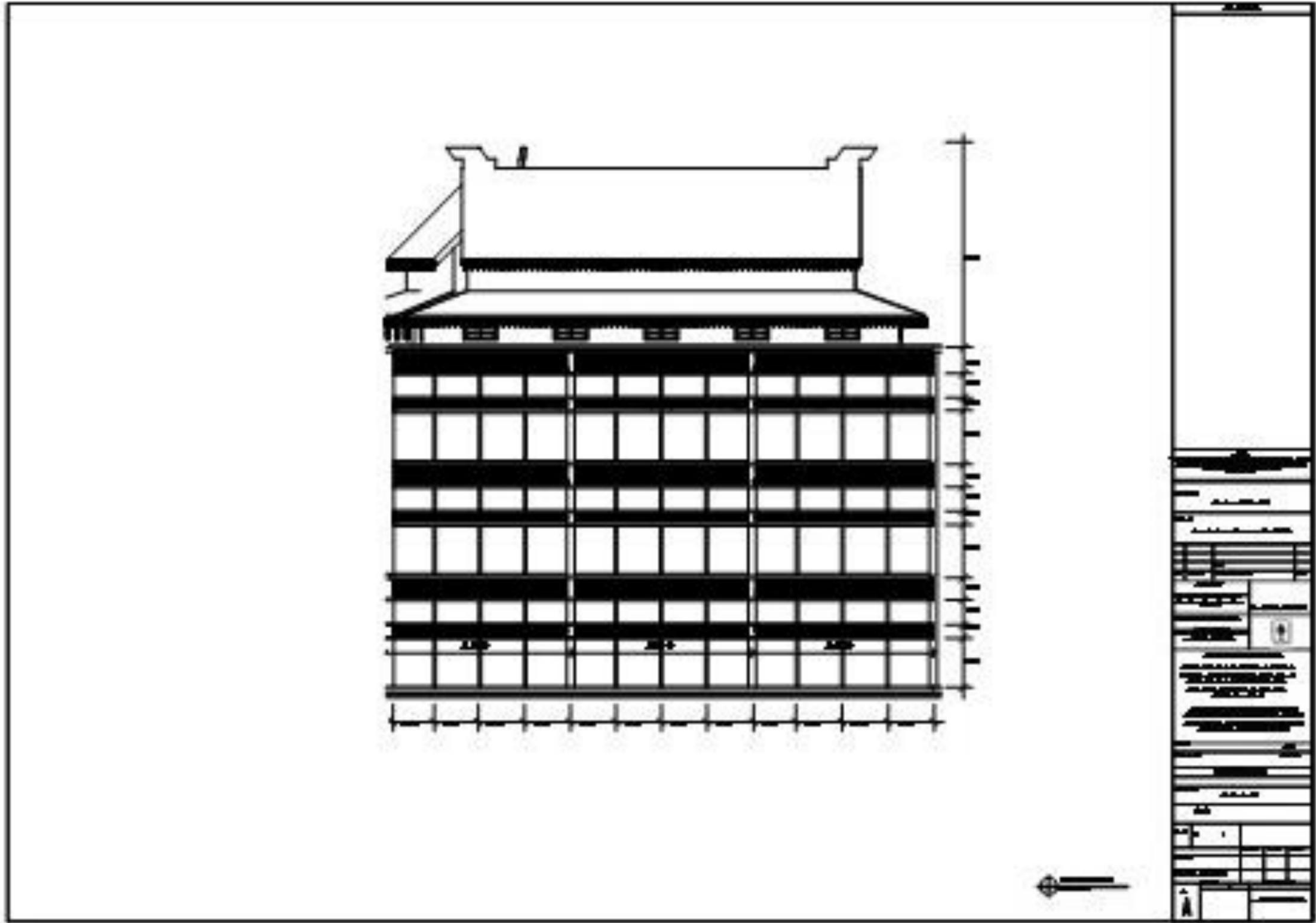


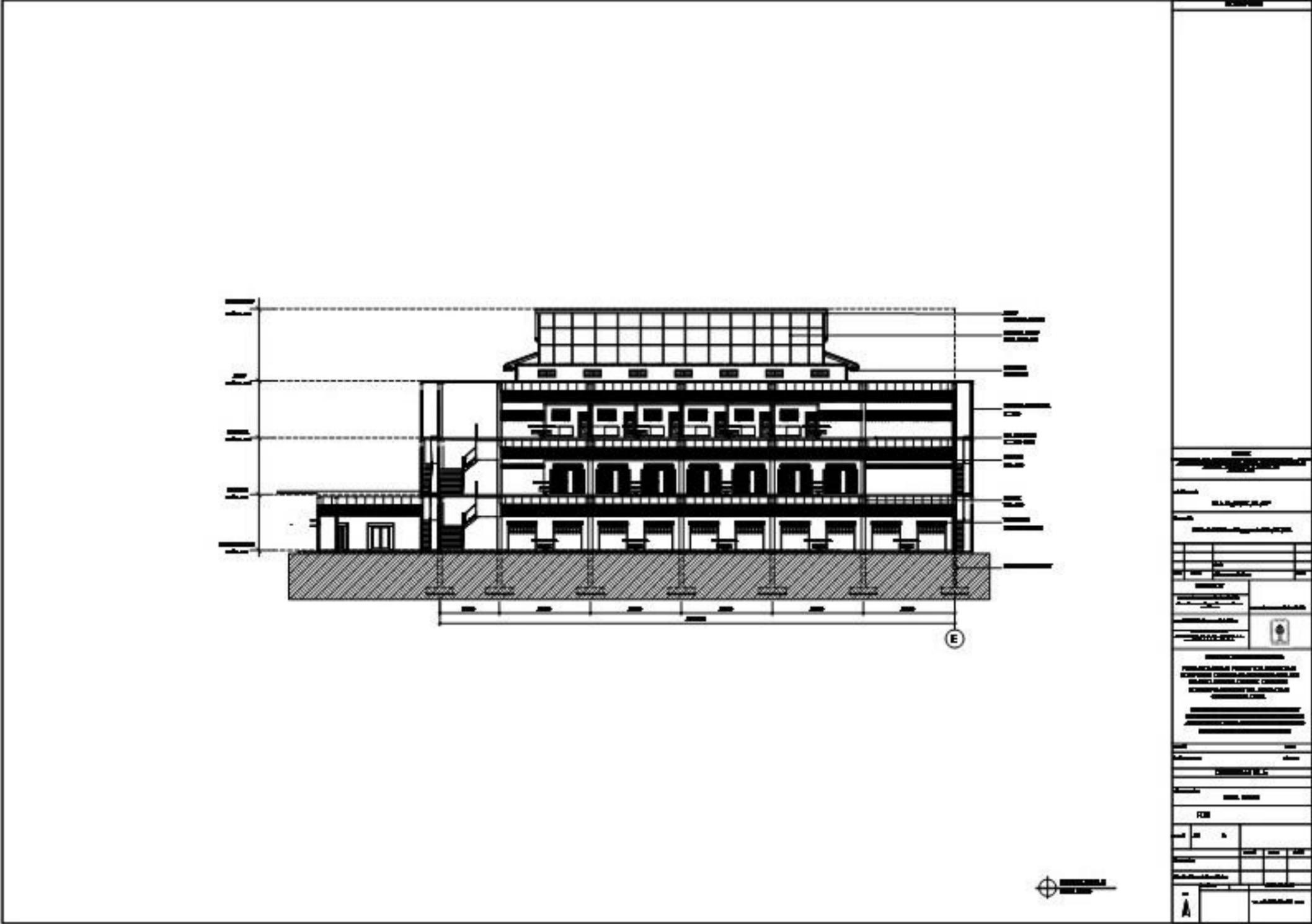






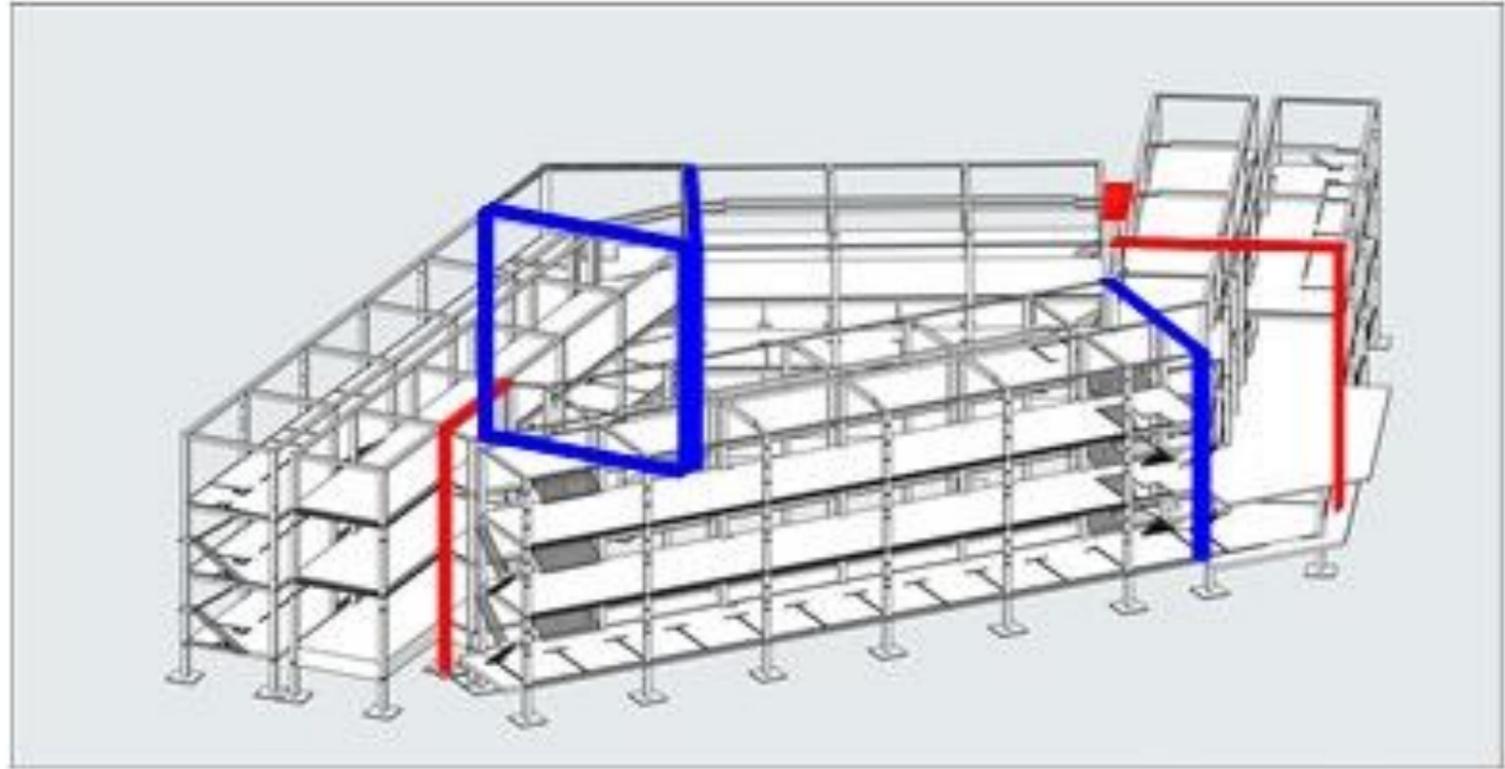








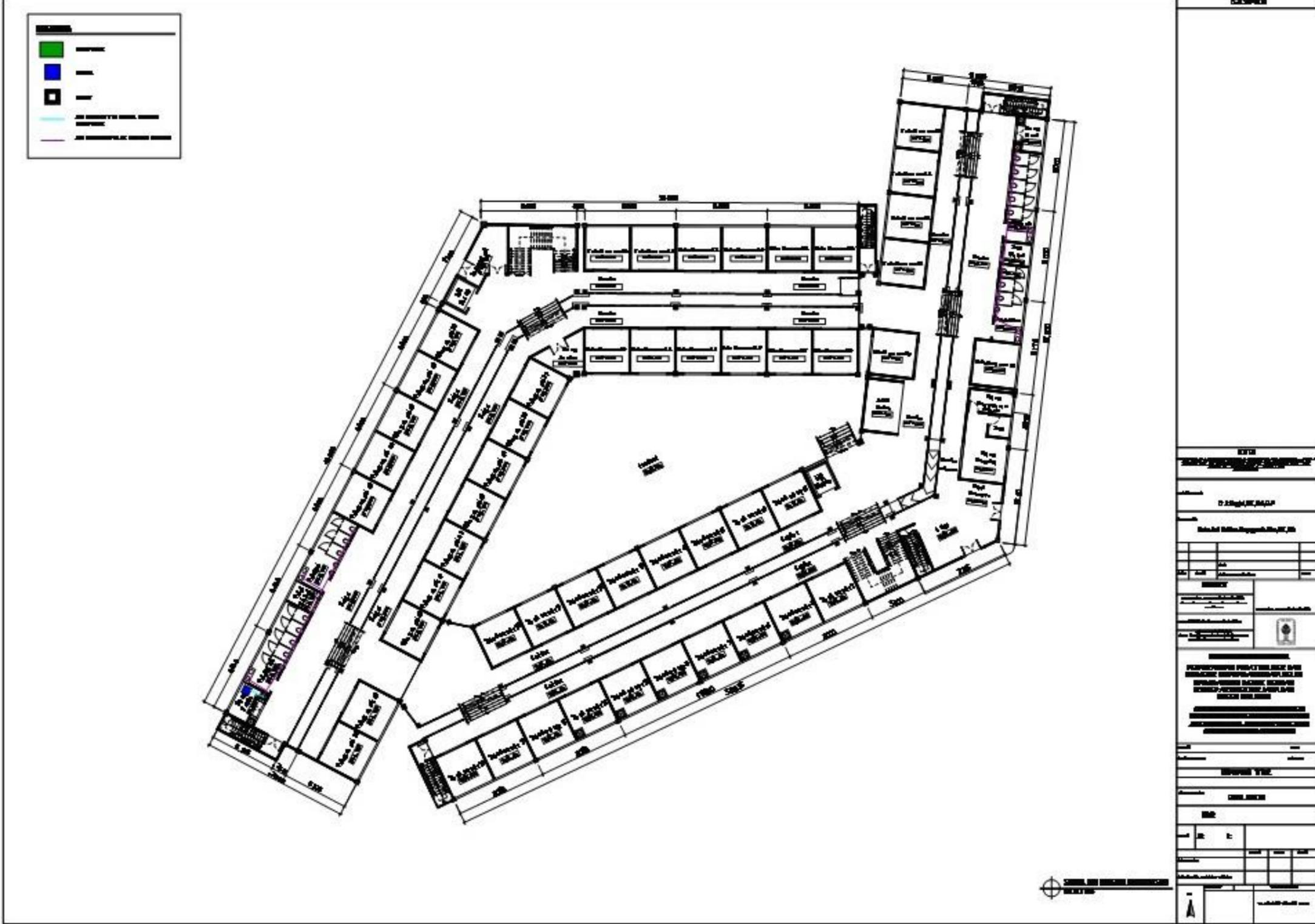


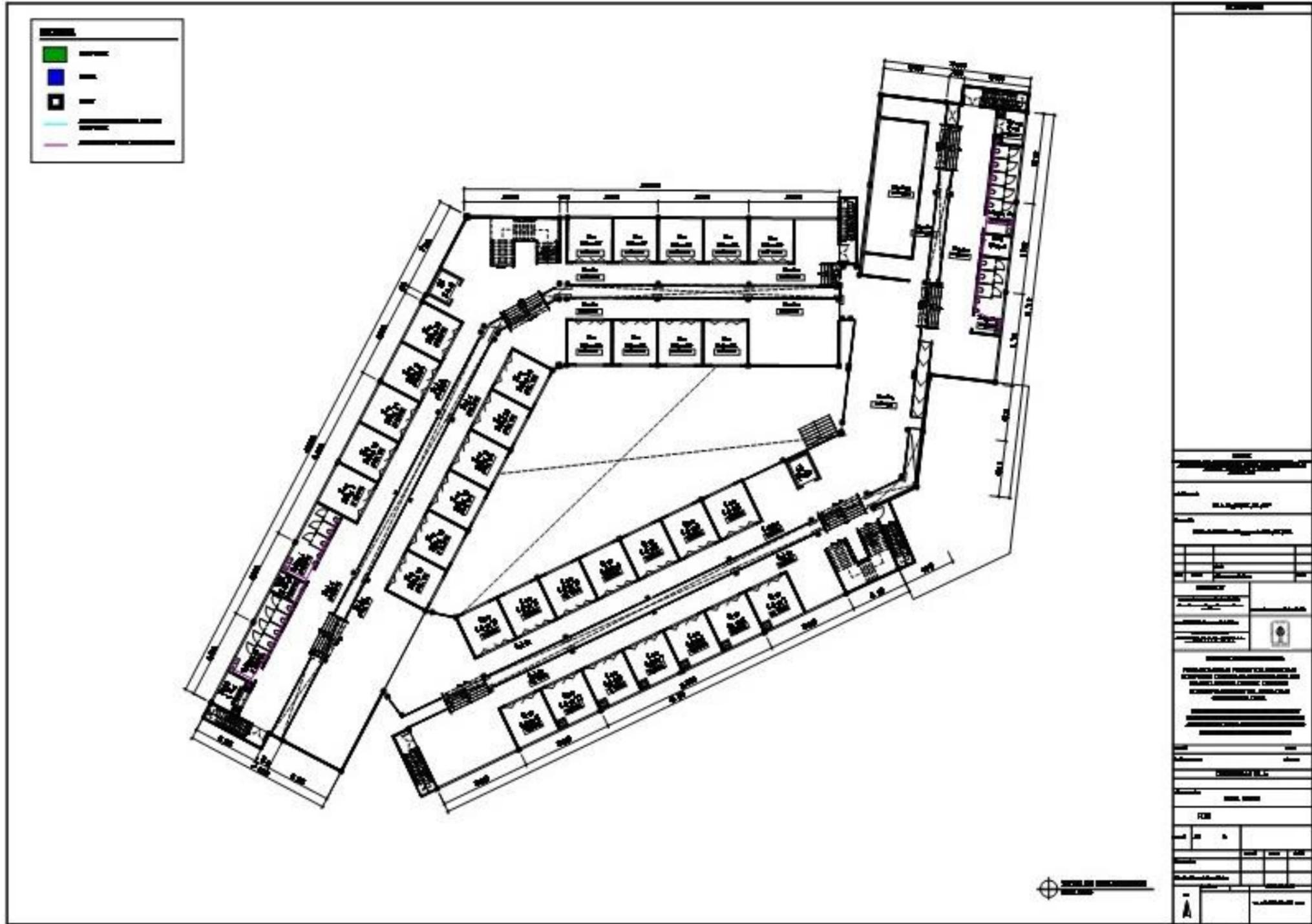


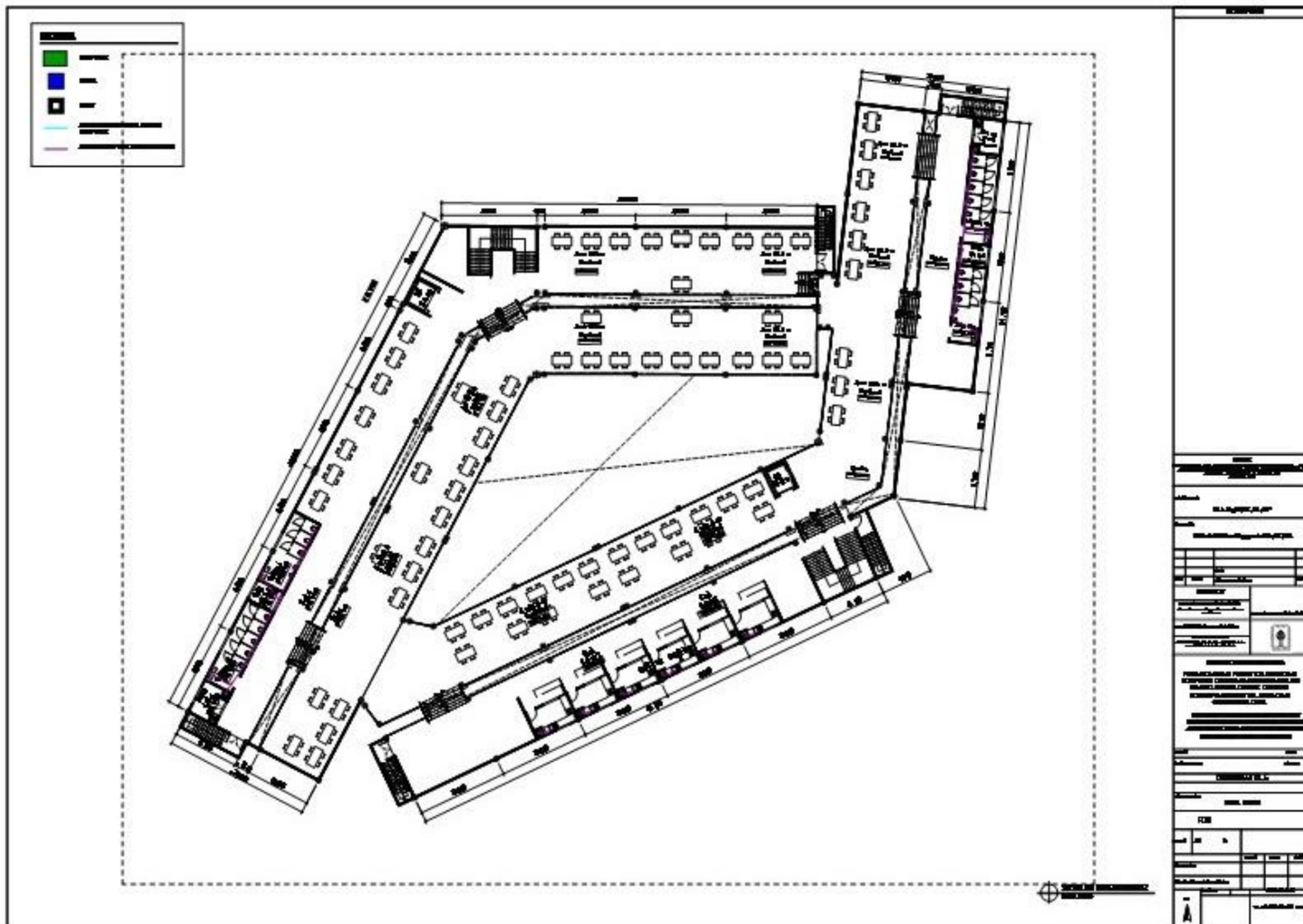
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100



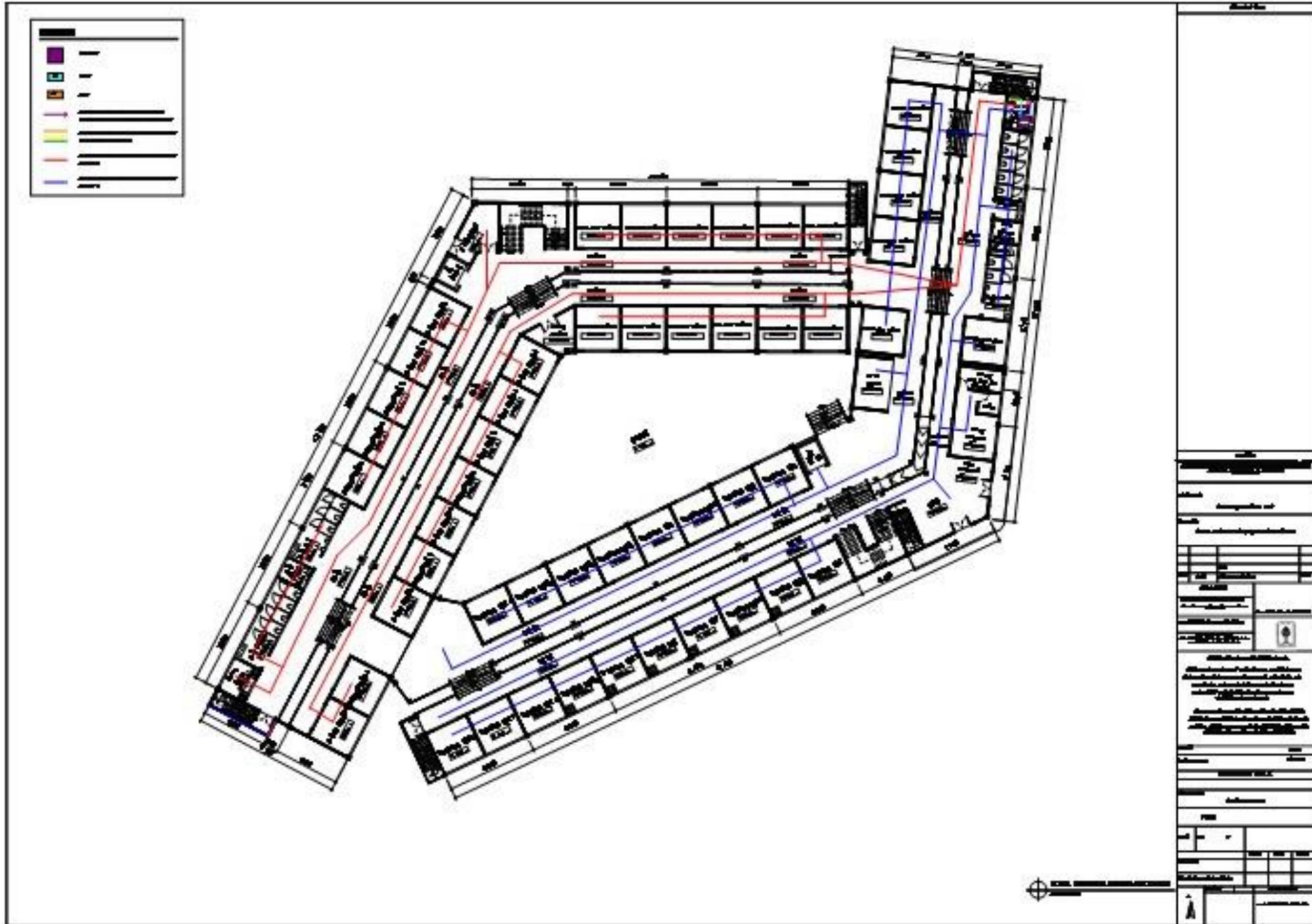
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



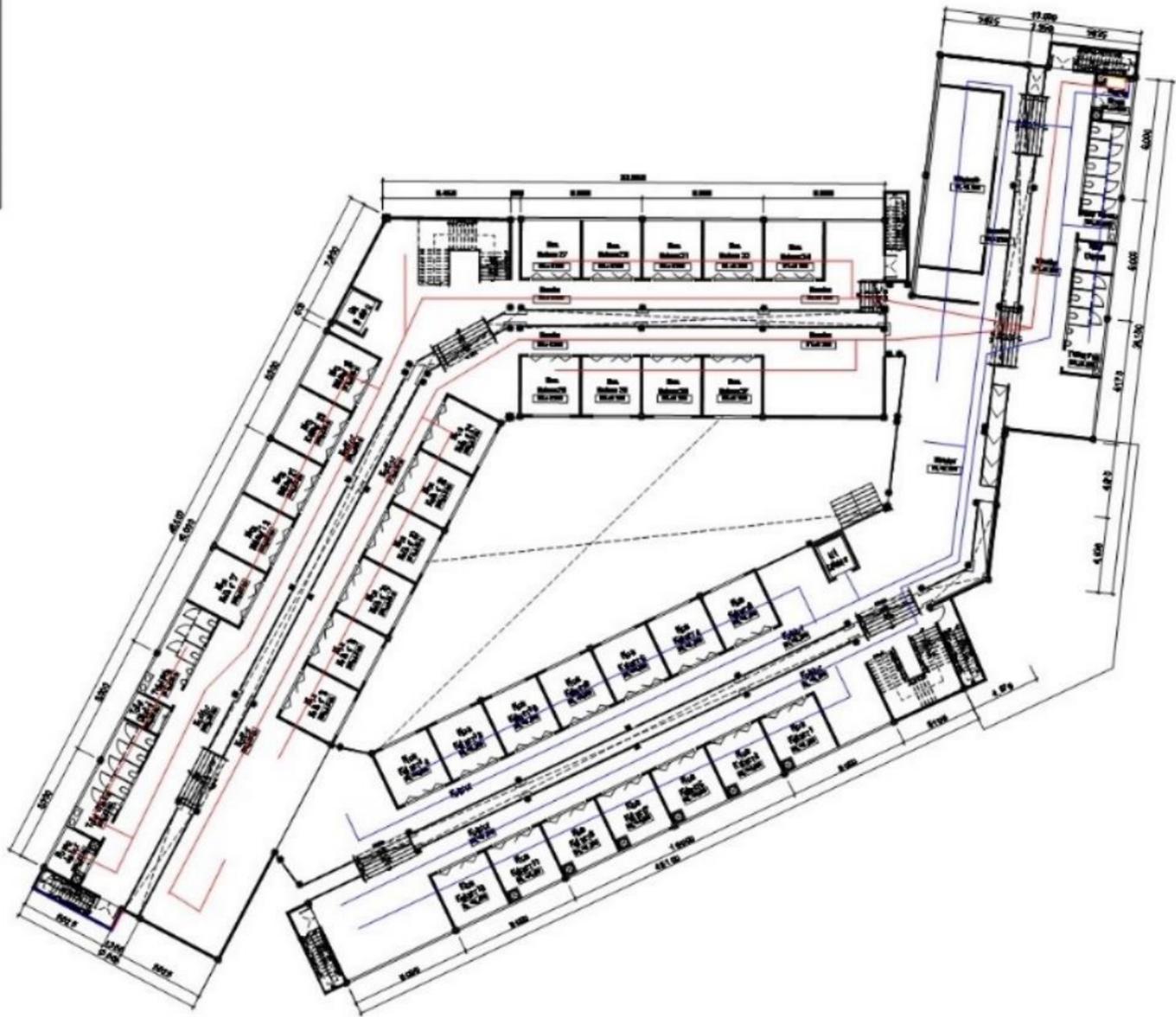






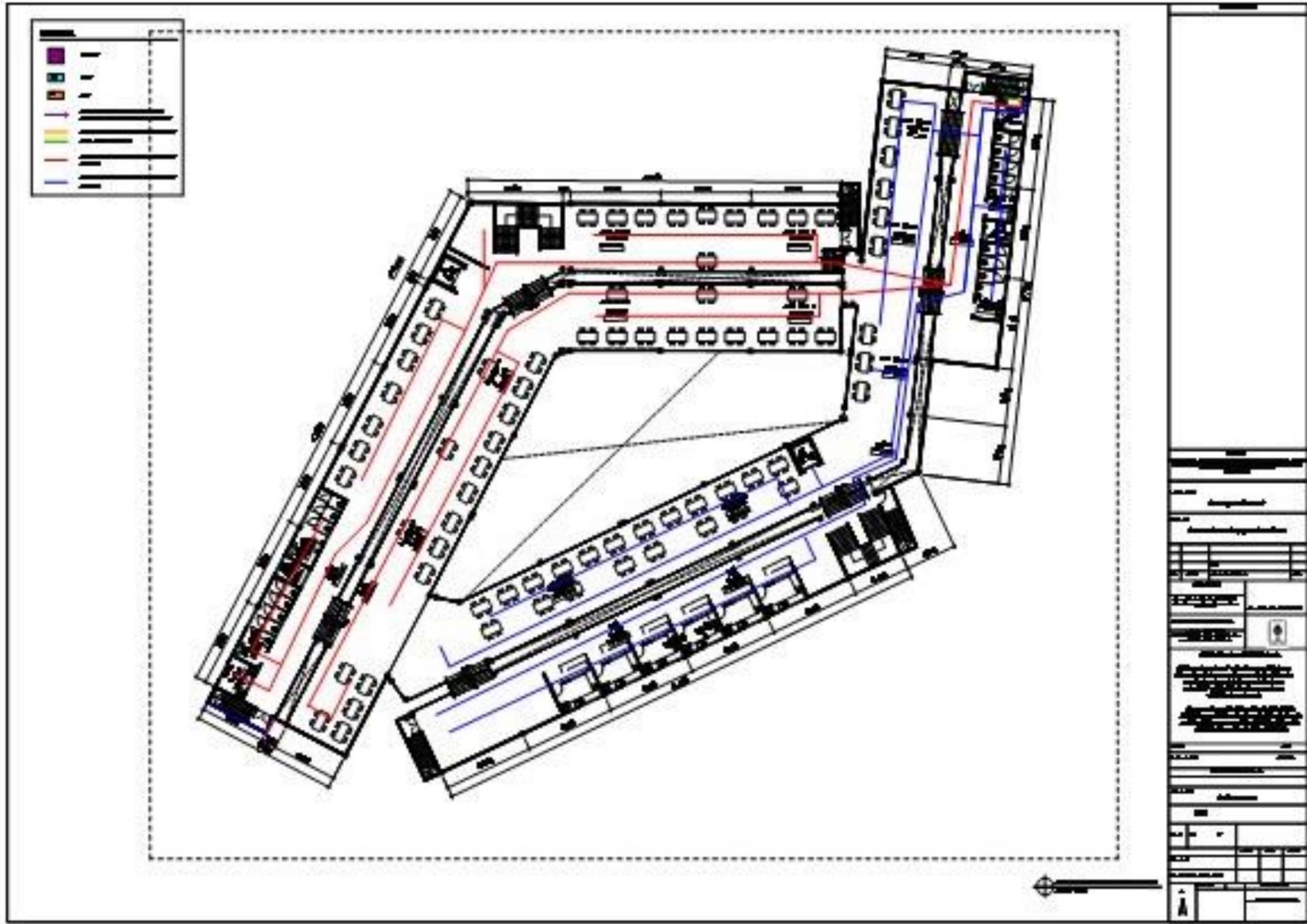


LEGENDA	
	RUANG
	DAK
	DAK
	ALIRAN LUTING DARI PENCUCIAN DAN DARI KUCING DARI DAUN
	ALIRAN LUTING DARI KUBA DARI PADA SLOPE LANTAI II
	ALIRAN LUTING DARI PERALATAN TAMP DAUN I
	ALIRAN LUTING DARI PERALATAN TAMP DAUN II



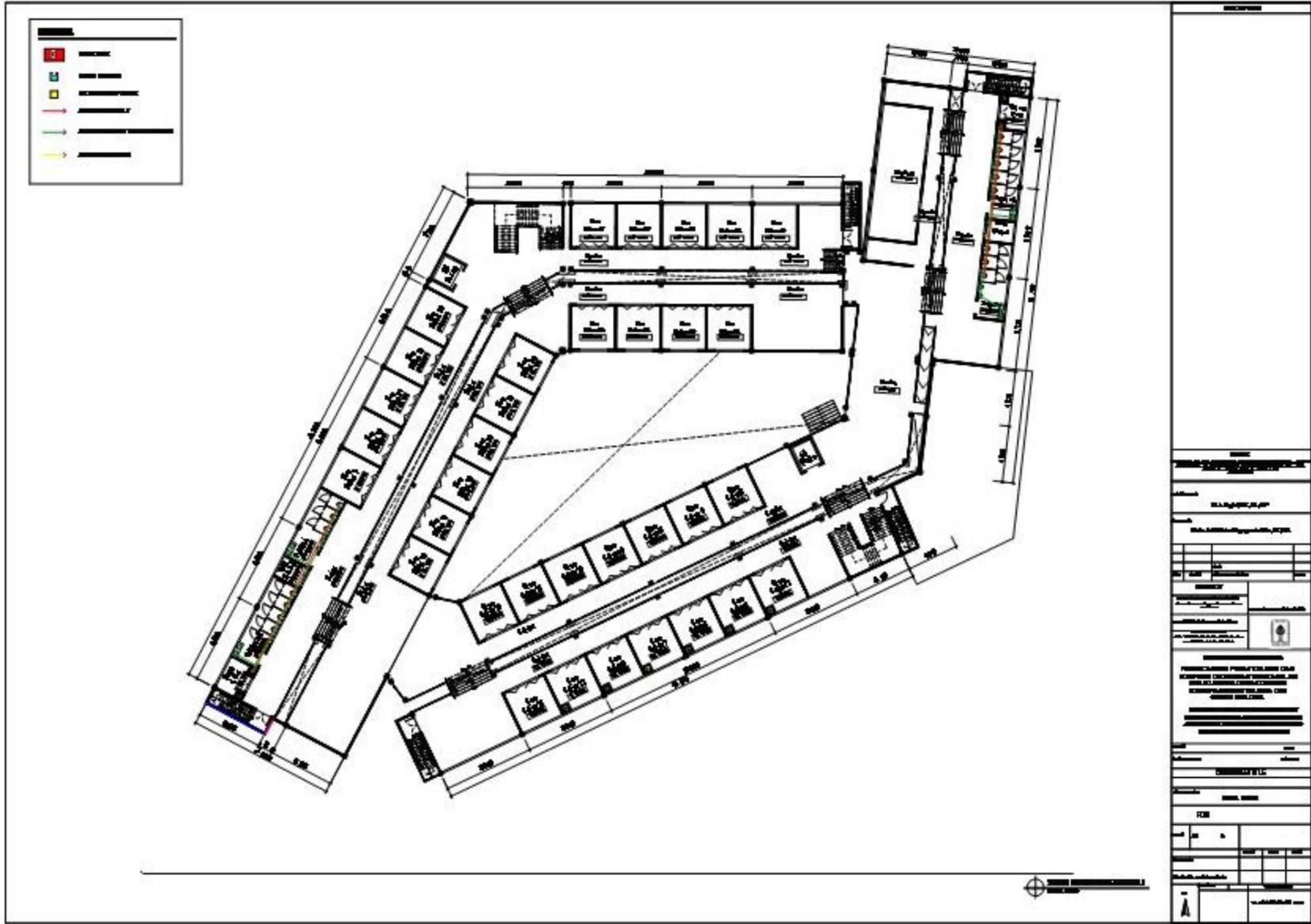
SKEMA PERSEDIAAN ENERGI T.1  
SKALA 1:500

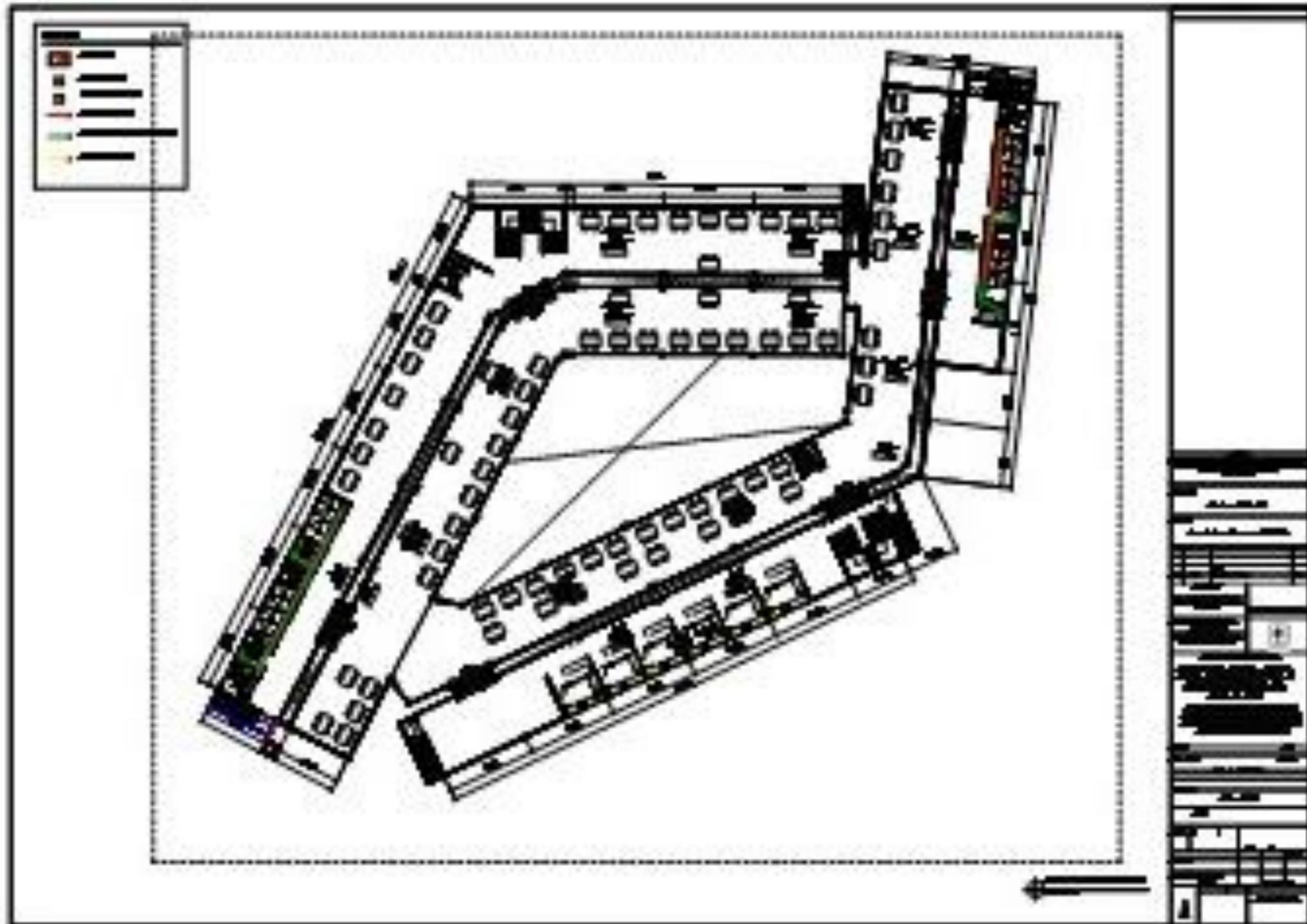
REVISI	
NO	REVISI
1	REVISI
2	REVISI
3	REVISI
4	REVISI
5	REVISI
6	REVISI
7	REVISI
8	REVISI
9	REVISI
10	REVISI
11	REVISI
12	REVISI
13	REVISI
14	REVISI
15	REVISI
16	REVISI
17	REVISI
18	REVISI
19	REVISI
20	REVISI
21	REVISI
22	REVISI
23	REVISI
24	REVISI
25	REVISI
26	REVISI
27	REVISI
28	REVISI
29	REVISI
30	REVISI
31	REVISI
32	REVISI
33	REVISI
34	REVISI
35	REVISI
36	REVISI
37	REVISI
38	REVISI
39	REVISI
40	REVISI
41	REVISI
42	REVISI
43	REVISI
44	REVISI
45	REVISI
46	REVISI
47	REVISI
48	REVISI
49	REVISI
50	REVISI
51	REVISI
52	REVISI
53	REVISI
54	REVISI
55	REVISI
56	REVISI
57	REVISI
58	REVISI
59	REVISI
60	REVISI
61	REVISI
62	REVISI
63	REVISI
64	REVISI
65	REVISI
66	REVISI
67	REVISI
68	REVISI
69	REVISI
70	REVISI
71	REVISI
72	REVISI
73	REVISI
74	REVISI
75	REVISI
76	REVISI
77	REVISI
78	REVISI
79	REVISI
80	REVISI
81	REVISI
82	REVISI
83	REVISI
84	REVISI
85	REVISI
86	REVISI
87	REVISI
88	REVISI
89	REVISI
90	REVISI
91	REVISI
92	REVISI
93	REVISI
94	REVISI
95	REVISI
96	REVISI
97	REVISI
98	REVISI
99	REVISI
100	REVISI









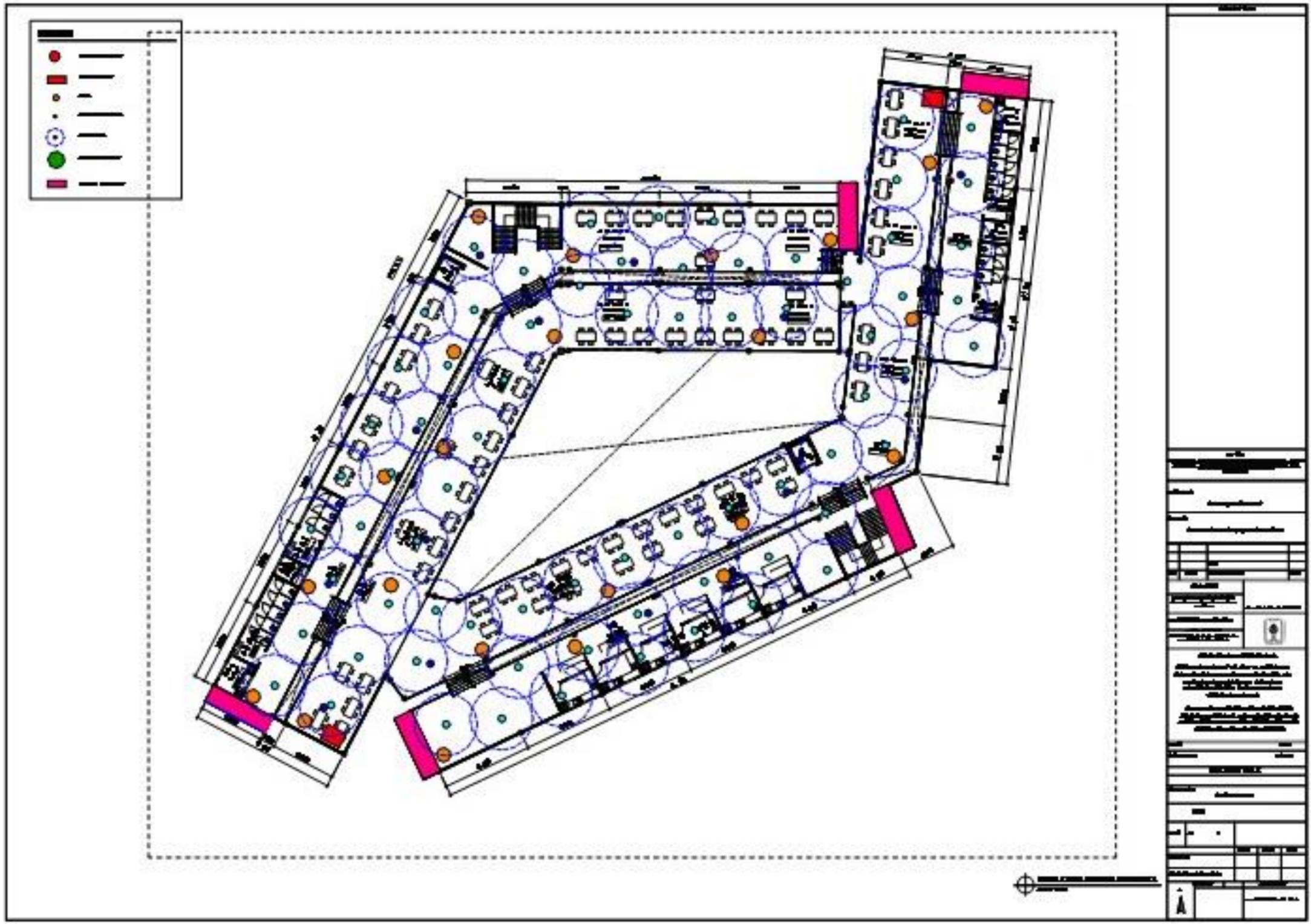


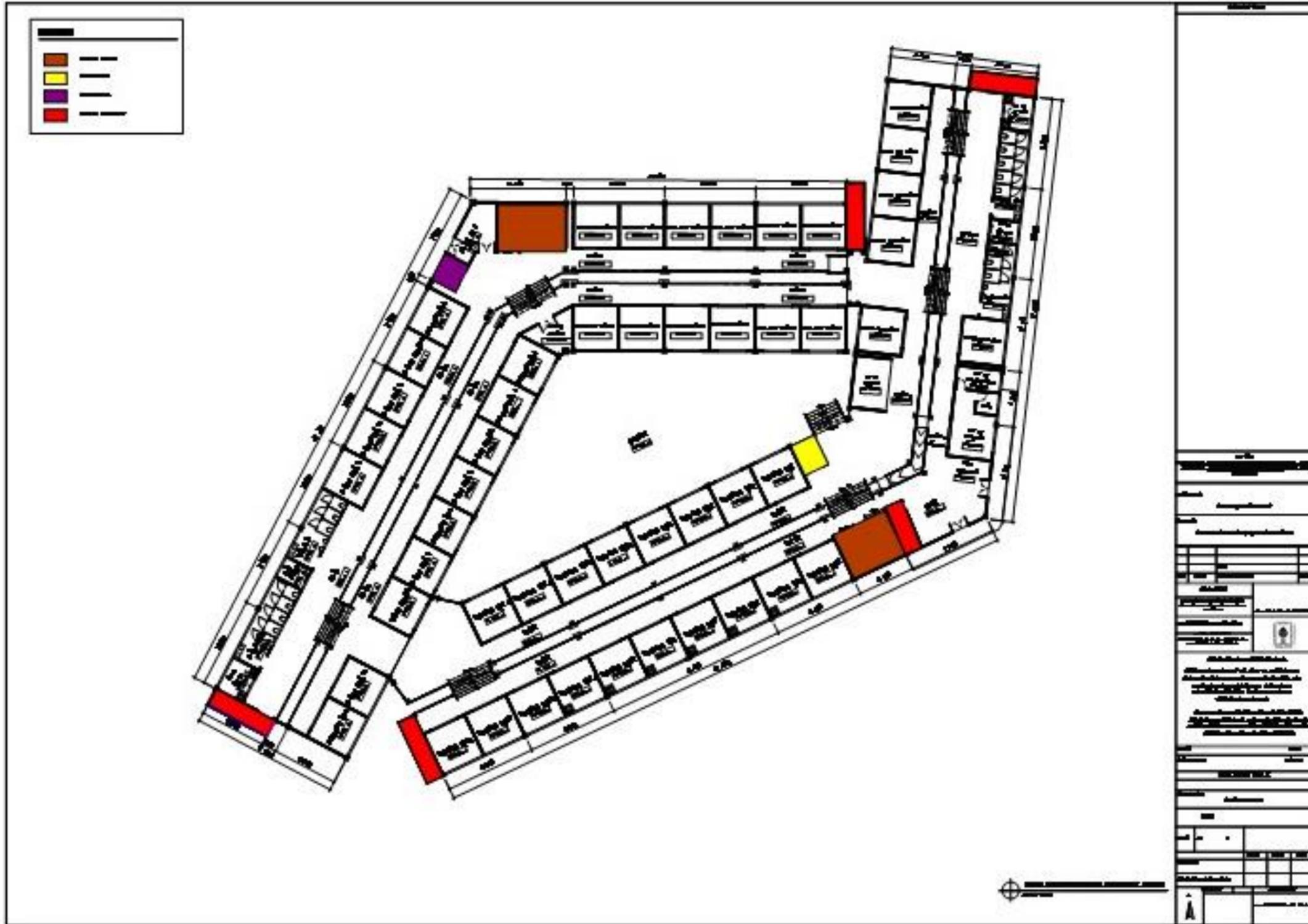


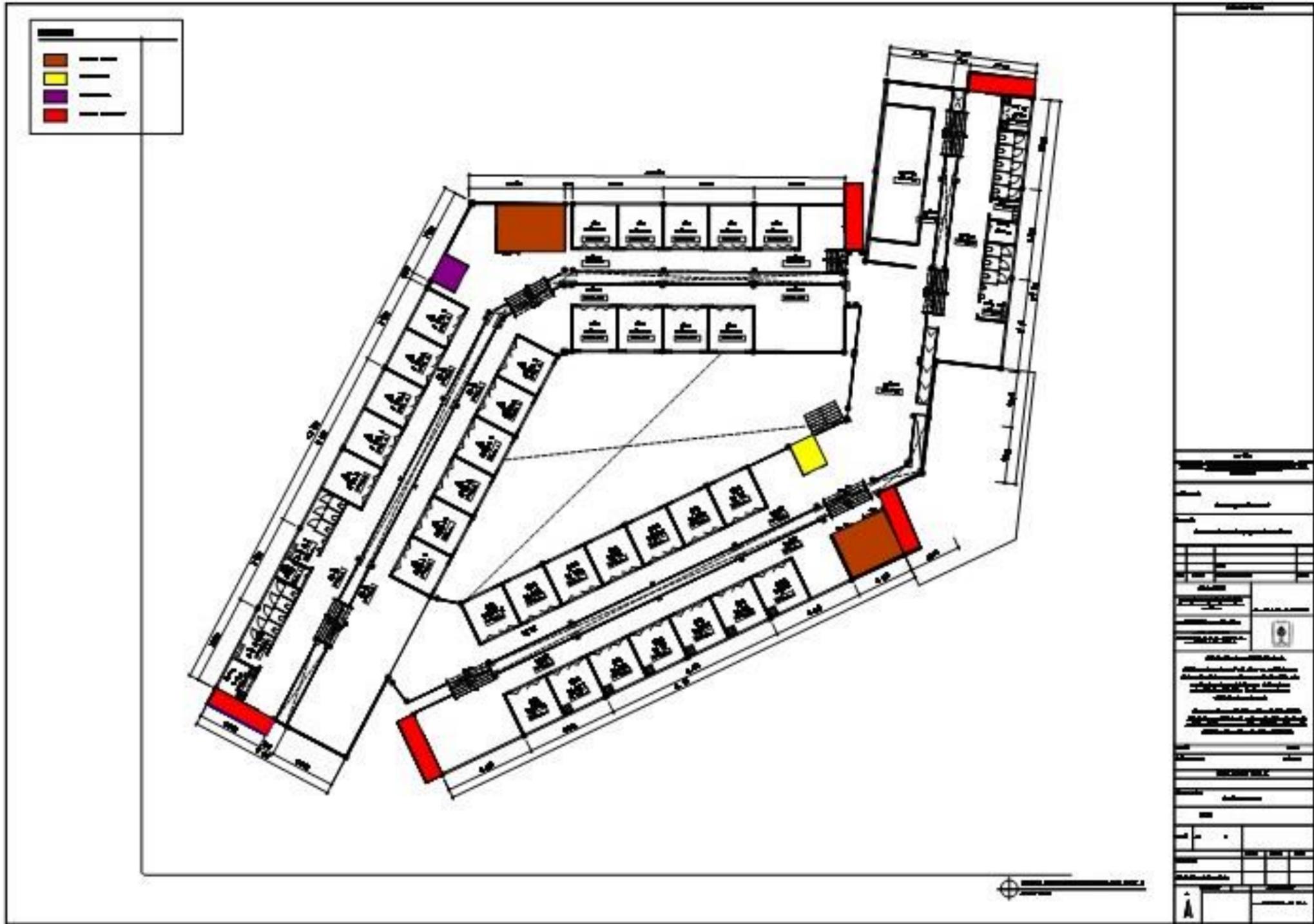


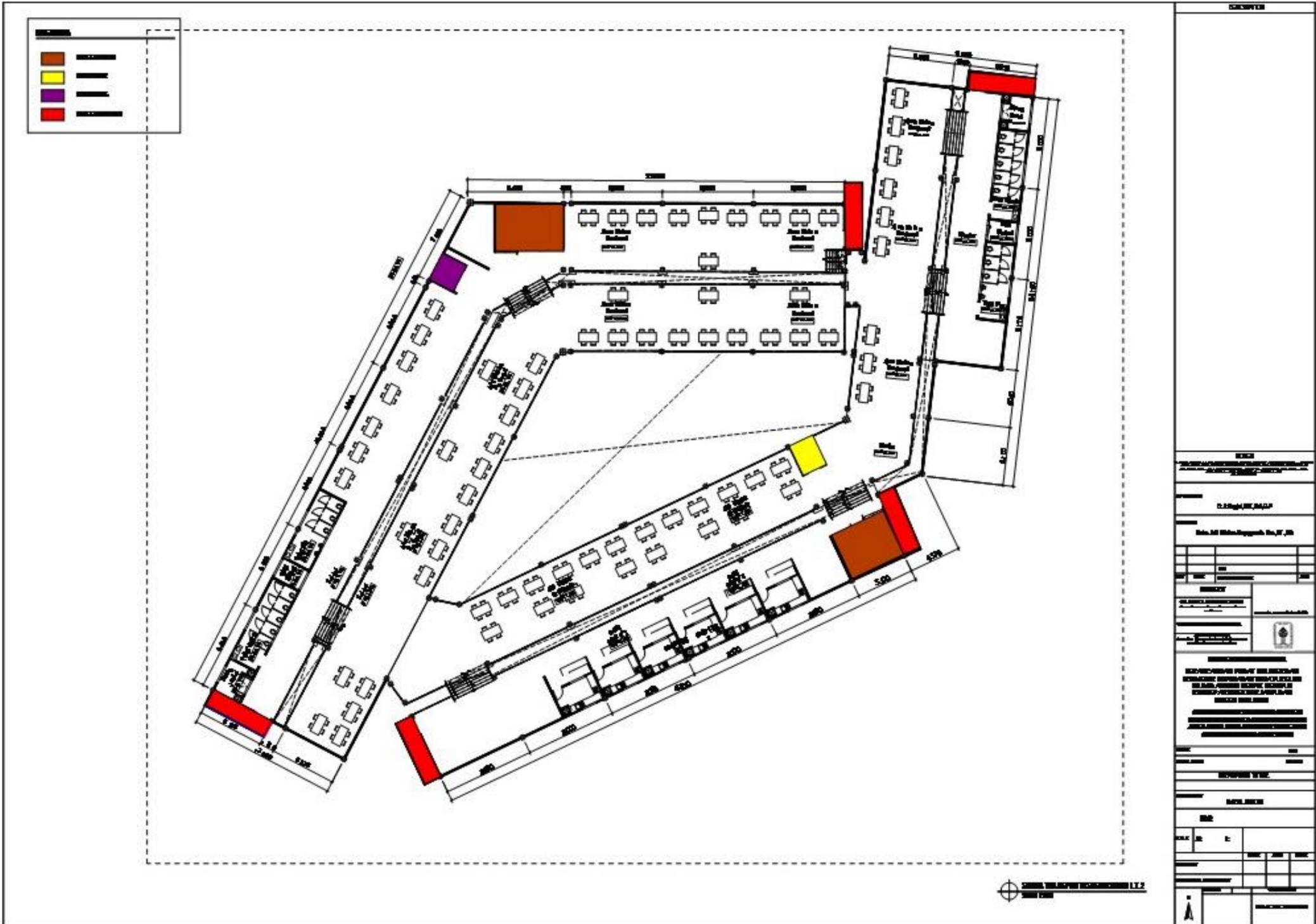






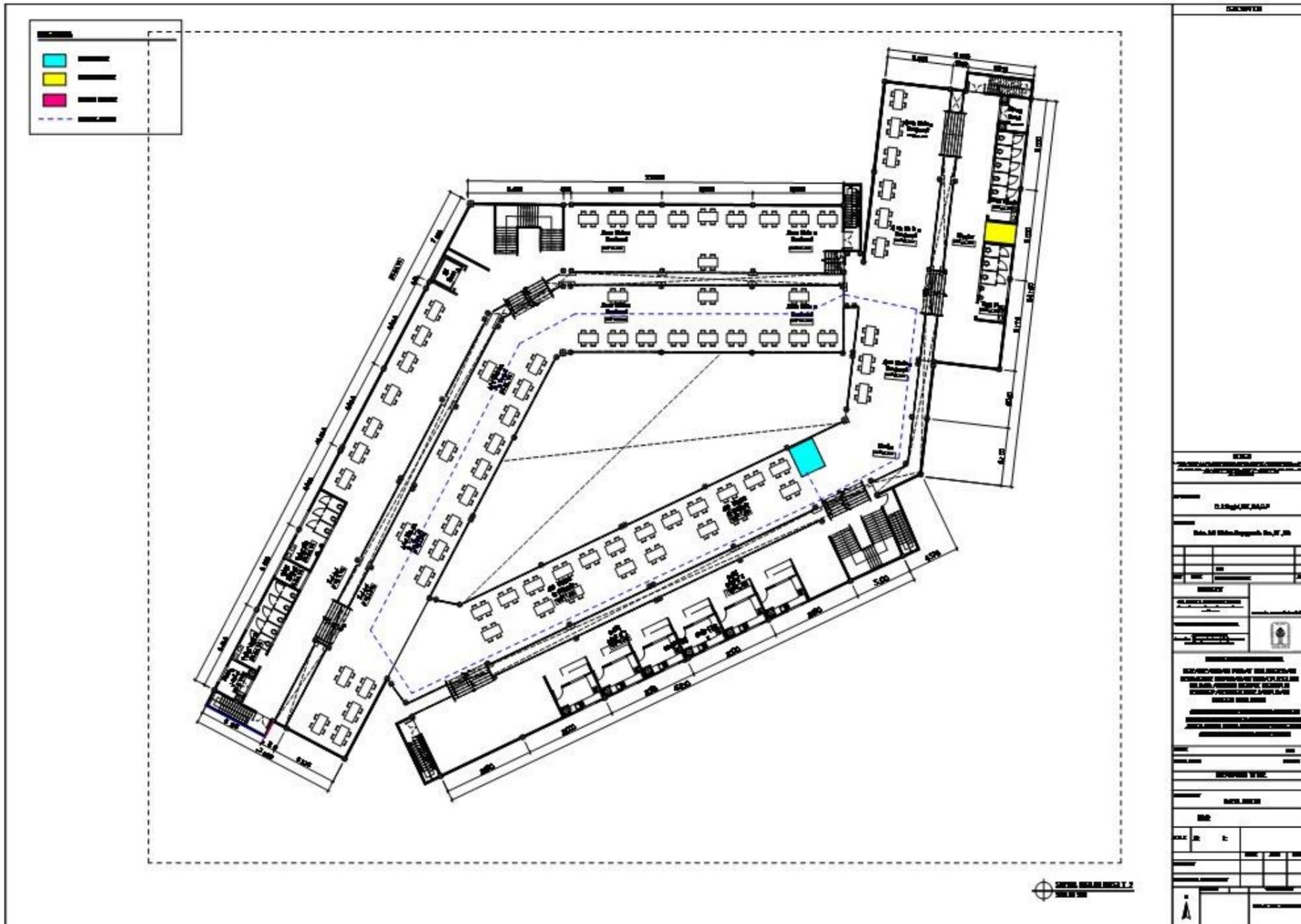


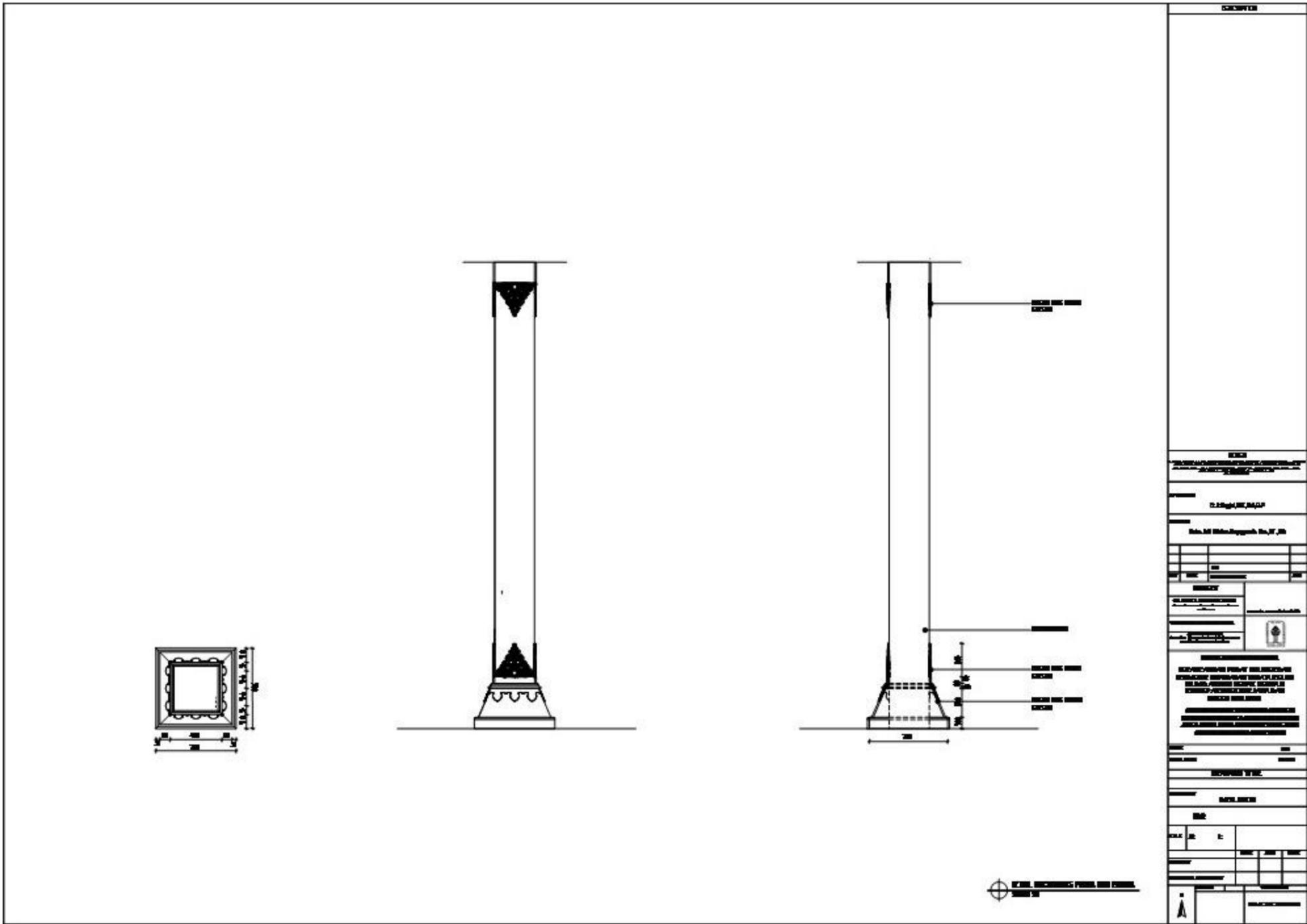
























<p>PROJECT NAME</p> <p>PROJECT ADDRESS</p> <p>PROJECT NO.</p> <p>DATE</p>	
<p>CLIENT NAME</p> <p>CLIENT ADDRESS</p> <p>CLIENT NO.</p> <p>CLIENT DATE</p>	
<p>DESIGNER NAME</p> <p>DESIGNER ADDRESS</p> <p>DESIGNER NO.</p> <p>DESIGNER DATE</p>	
<p>CONTRACTOR NAME</p> <p>CONTRACTOR ADDRESS</p> <p>CONTRACTOR NO.</p> <p>CONTRACTOR DATE</p>	
<p>ARCHITECT NAME</p> <p>ARCHITECT ADDRESS</p> <p>ARCHITECT NO.</p> <p>ARCHITECT DATE</p>	
<p>ENGINEER NAME</p> <p>ENGINEER ADDRESS</p> <p>ENGINEER NO.</p> <p>ENGINEER DATE</p>	
<p>PROJECT STATUS</p> <p>PROJECT PHASE</p> <p>PROJECT LOCATION</p>	
<p>PROJECT DESCRIPTION</p> <p>PROJECT SCOPE</p> <p>PROJECT BUDGET</p>	
<p>PROJECT CONTACT</p> <p>PROJECT PHONE</p> <p>PROJECT FAX</p> <p>PROJECT EMAIL</p>	
<p>PROJECT APPROVAL</p> <p>PROJECT SIGNATURE</p> <p>PROJECT DATE</p>	
<p>PROJECT NOTES</p> <p>PROJECT COMMENTS</p> <p>PROJECT REVISIONS</p>	





# APREB

# CULINARY AND SOUVENIR CENTER

PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SOUVENIR DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN GREEN BUILDING

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA



Dr. Ir. SUGINI, MT., IAI., G.P



FAIZUL ISHOM  
16512083

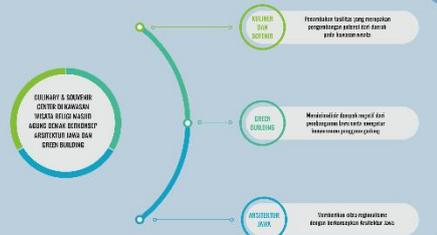


## SPESIFIKASI PROYEK

Lokasi : Bintoro, Kecamatan Demak, Kabupaten Demak, Jawa Tengah.  
Fungsi : Pusat Kuliner dan Souvenir  
Luas Lahan : 7500 m<sup>2</sup>  
KDB : 80 % (Terpakai 28%)  
KDH : 30% (Terpakai 68%)  
KLB : 2,4  
Jumlah Lantai : 3  
GSB : 4m(Terpakai 12m)  
GSJ : 5,5m(Terpakai 30m)

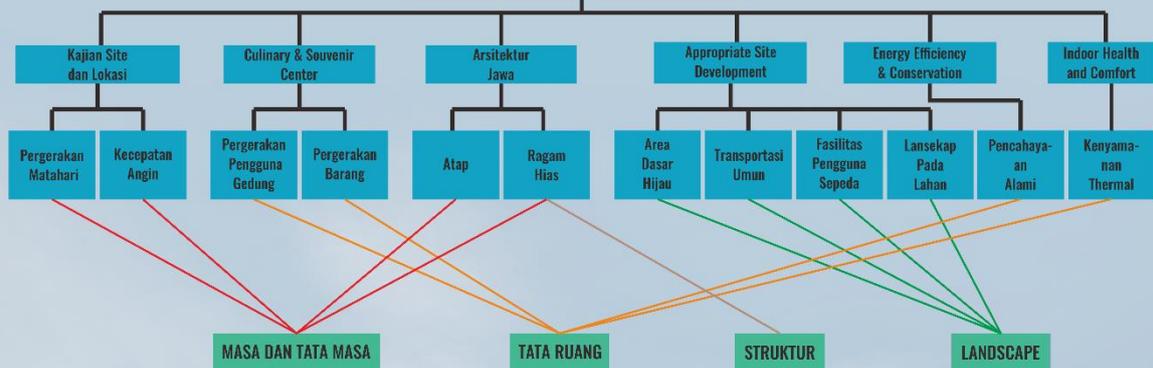
## LATAR BELAKANG

Perancangan Culinary & Souvenir center ini di latar belakang oleh tiga isu permasalahan. Yang pertama perancangan Culinary & Souvenir center ini merupakan penambahan fasilitas dari sebuah kawasan pariwisata dimana fasilitas ini di ambil dari potensi daerah Demak. isu yang kedua dengan memberikan kesan regional pada perancangan Culinary & Souvenir center ini dengan konsep Arsitektur Jawa. Dan yang ketiga meminimalkan dampak negative dari perancangan yang baru serta mengatur kenyamanan pada penggunaan Gedung.



## PETA KONFLIK

### CULINARY & SOUVENIR CENTER



Dalam proses merumuskan masalah, didapatkannya enam variable yang setiap variabelnya mempunyai parameter yang bertujuan sebagai pendukung keberhasilan. Dari semua parameter tersebut akan di analisis yang kemudian dihasilkannya persoalan desain.

## PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang Culinary & Souvenir Center di kawasan wisata religi Masjid Agung Demak dengan konsep Arsitektur Jawa dan Green Building?

## PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana merancang tata masa pada Culinary & Souvenir Center yang mempertimbangkan pergerakan matahari dan kecepatan angin dan masa bangunan yang mempertimbangkan atap dan ragam hias yang sesuai konsep arsitektur jawa?
2. Bagaimana merancang tata ruang pada Culinary & Souvenir Center yang mempertimbangkan pergerakan pengguna gedung, pergerakan barang dan juga mempertimbangkan pencahayaan alami sesuai EEC dan kenyamanan thermal sesuai IHC?
3. Bagaimana merancang struktur pada Culinary & Souvenir Center yang mempertimbangkan ragam hias yang sesuai konsep arsitektur Jawa?
4. Bagaimana merancang Lansekap pada Culinary & Souvenir Center yang mempertimbangkan Area dasar hijau, Transformasi umum, Fasilitas pengguna sepeda, dan lansekap pada lahan sesuai ASD?

# CULINARY AND SOUVENIR CENTER

PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SOUVENIR DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN GREEN BUILDING

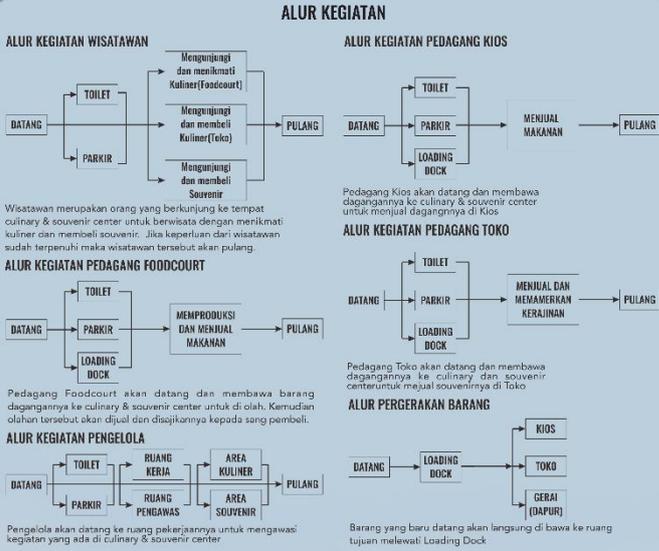
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA



Dr. Ir. SUGINI, MT., JAI., G.P



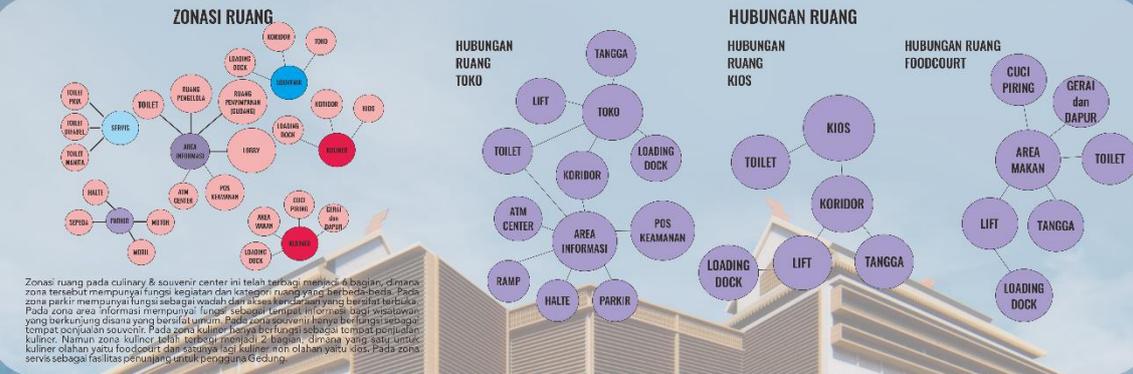
FAIZUL ISHOM  
16512083



## PENYELESAIAN TATA RUANG

### KEBUTUHAN RUANG

Kategori	Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Jumlah	Luas Ruang	Cahaya	Angin
Utama	Cori	20 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	2 Orang	6	120 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Kompartemen cuci piring	4,5 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	1 Orang	8	36 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Araa Makan	1200 m <sup>2</sup>	PMP	100 Orang, 333 kursi, 333 meja	1	1200 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Kios/Kuliner	16 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	2 Orang	34	544 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Toko (Souvenir)	16 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	2 Orang	30	480 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Koridor	8 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	Monyemalukan	84	672 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Lobby	50 m <sup>2</sup>	AS	50 Orang	1	50 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Araa Informas	80 m <sup>2</sup>	PMP	40 orang, 20 meja, 10 kursi	1	80 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	R. Pengelola	16 m <sup>2</sup>	PMP	4 Orang	1	16 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	R. Penyempinan	8 m <sup>2</sup>	PMP	2 Orang	1	8 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
Penunjang	Musor barang	144 m <sup>2</sup>	PMP	30 Orang	1	144 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Toilet	4 m <sup>2</sup>	PMP	1 Orang	1	4 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Pos Keamanan	4 m <sup>2</sup> /Unit	DA	2 Orang	2	8 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	ALM Center	144 m <sup>2</sup>	PMP	30 Orang	1	144 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Loading Dock	16 m <sup>2</sup>	AS	2 Orang	1	16 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Toilet Pria	19,38 m <sup>2</sup> /Trik	PMP	6 Orang	3	58,14 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Toilet Wanita	19,38 m <sup>2</sup> /Trik	PMP	8 Orang	3	58,14 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Toilet (Mabal)	3,74 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	1 Orang	3	11,26 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Halte	18 m <sup>2</sup> /Unit	AS	5 Orang	2	36 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Parkir Mobil	12,5 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	1 Mobil	28	350 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
Lanskap	Parkir Bus	42,5 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	1 Bus	5	212,5 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Parkir Motor	1,5 m <sup>2</sup> /Unit	PMP	1 Motor	50	75 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	Parkir Sepeda	1,02 m <sup>2</sup> /Unit	DA	1 Sepeda	6	6,12 m <sup>2</sup>	☀️	🌬️
	<b>Luas Total</b>					<b>4518,16 m<sup>2</sup></b>		



# CULINARY AND SOUVENIR CENTER

PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SOUVENIR DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN GREEN BUILDING

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA



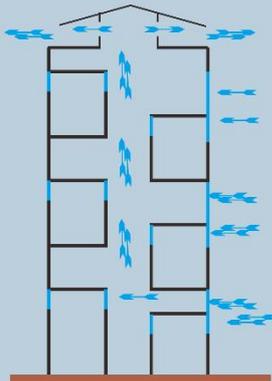
Dr. Ir. SUGINI, MT., IAI., G.P.



FAIZUL ISHOM  
16512083



## SPLIT LEVEL

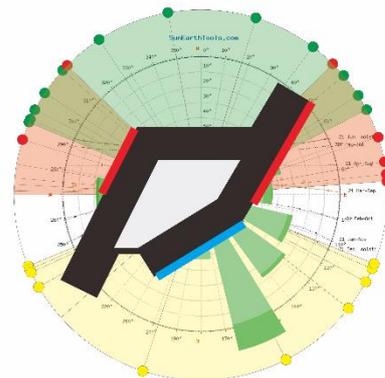


Membentuk anatomi masa dari bangunan dengan bentuk double bank room yang di madri dengan bentuk split level agar ventilasi silang dari bangunan dapat bekerja dengan baik sehingga mampu menciptakan sifat kinerja thermal menjadi rendah dan ventilasi silang menjadi sempurna.

## PENYELESAIAN MASA DAN TATA MASA

### ORIENTASI MASA BANGUNAN

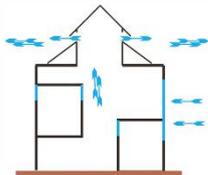
Membentuk masa bangunan dengan menolak arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-86,53, 270,34-314,91 dan 112,54-247,37 serta menerima angin dari azimuth 157.



Keterangan:  
● : Equinox  
● : Panas  
● : Dingin

0 >1 >5 >12 >19  
>28 >38 >50 >61 km/h

## ATAP KAMPUNG

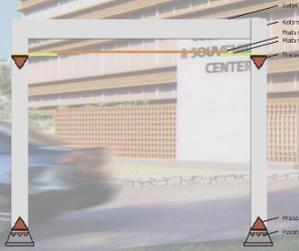


Merancang bentuk atap kampung yang mengacu pada tipologi arsitektur jawa dan yang relevan jika diterapkan pada bangunan yang berbentuk split level yang mampu mengeluarkan udara panas yang ada didalam ruangan. Bentuk ini juga memudahkan aliran air hujan yang datang dari atas.

## RAGAM HIAS

Penyelesaian ragam hias dengan menerapkan ragam hias wuwungan, kebonan dan kaligrafi pada masa pusat kuliner dan souvenir adalah. Wuwungan merupakan termasuk ragam hias mahkota yang letaknya di bagian kanan dan kiri atas atap. Bentuk wuwungan bermacam macam. Namun yang menjadi ciri-ciri dari arsitektur tradisional Demak, wuwungannya berbentuk seperti sepag. Ragam hias kebonan memiliki makna keindahan. Kebonan terletak pada blander tunggung ulang bawah jude dan ujung blander satu bertiang lambung gantung. Karena atap ini tidak berbentuk joglo, maka kebonan terletak dibawah atap kampung. Ragam hias kaligrafi berbentuk huruf arab yang terletak di rangka, dadapeksi, patangring, tebang pintu dan tiang. Kaligrafi memiliki makna mengagungkan Tuhan. Pada perancangannya, kaligrafi ini akan diterapkan pada ruang musholla.

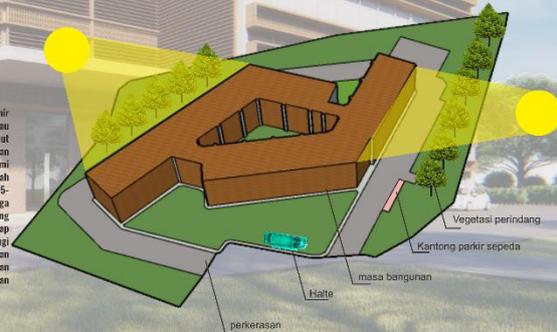
## PENYELESAIAN STRUKTUR BANGUNAN



Struktur bangunan akan di hiasi dengan ragam hias dengan tajuan menggunakan nilai arsitektur tradisional jawa kedalam bangunan. Ragam hias yang relevan untuk diterapkan pada struktur bangunan berupa praba dan palma yang terletak pada bagian kolon.

## PENYELESAIAN LANSEKAP

Lansekap pada perancangan culinary & souvenir center dengan menyediakan area dasar hijau sebagai perindang seluas 3000m<sup>2</sup>. Area tersebut akan tercahain oleh pohon tanjung, cemaka dan semar. Pada sisi timur dan barat akan ditanami pepohonan yang bertujuan untuk menyaring arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-86,53 dan 270,34-314,91. Selain itu juga menyediakan kantong parkir sepeda yang berjumlah 5 untuk memfasilitasi pengguna tetap gadang agar mendorongnya untuk mengurangi penggunaan motor. Selain itu juga menyediakan halte di depan pintu masuk sil pusat kuliner dan souvenir yang dilengkapi oleh jalur pedestrian yang nyaman.



# CULINARY AND SOUVENIR CENTER

PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SOUVENIR DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN GREEN BUILDING

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA



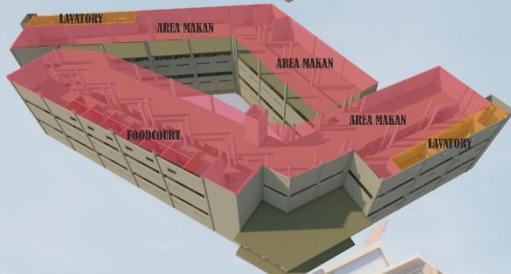
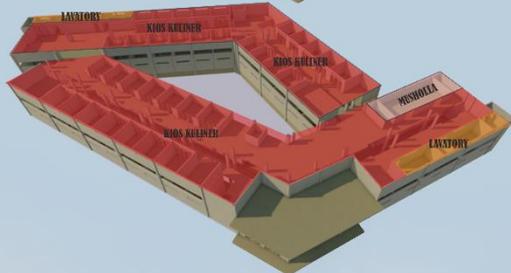
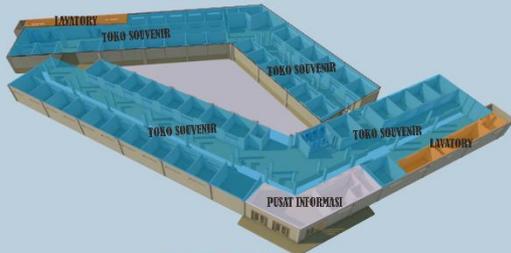
Dr. Ir. SUGINI, MT., JAI., G.P



FAIZUL ISHOM  
16512083



## RANCANGAN SKEMATIK TATA RUANG



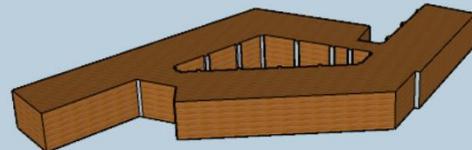
Penyusunan tata ruang pada Culinary & Souvenir center ini mengacu pada organisasi ruang yang telah dibuat. Didalam penataannya telah memperimbangan kegiatan yang berada didalamnya. Terdapat 3 zona pada Culinary & Souvenir center ini. Zona toko souvenir yang terletak pada lantai 1, zona kios kuliner pada lantai 2, dan zona foodcourt pada lantai 3.

Pontakan ruang pada Culinary & Souvenir center ini disusun secara linier agar dapat memudahkan akses pengunjung ketika berkegiatan didalamnya. Anatomi masa pada culinary & souvenir center ini berbentuk Double bank room yang kemudian di modif menjadi split level sehingga dapat membantu dalam menerima pencahayaan dan penghawaan secara alami. Udara dan cahaya dapat masuk secara maksimal dan merata disetiap ruangannya sehingga diharapkan mampu membuat pengguna gedung dapat nyaman dengan kegiatannya didalam ruangan. Pada lantai dasar bangunan berfungsi sebagai pusat informasi dan zona toko souvenir. Didalam pusat informasi berisi tempat pelayanan informasi, Kantor staf, ruang penyempunan berkas dan toilet yang berfungsi sebagai fasilitas pengatur pelayanan dari culinary & souvenir center. Sedangkan pada zona toko souvenir berisi toko dan dilengkapi dengan area service. Terdapat toko pajangan souvenir dengan ukuran 4x4 yang berjumlah 50 toko dan lavatory yang terbagi menjadi dua sisi. Masing-masing dari lavatory tersebut berisi 3 toilet dan 2 uriner untuk pria, 5 toilet untuk wanita dan 1 toilet untuk difabel.

Pada lantai 2 berfungsi sebagai zona kios kuliner. Terdapat kios penjual kuliner yang berjumlah 34 kios souvenir dengan ukuran 4x4, satu musholla dan juga lavatory yang terbagi menjadi dua sisi. Musholla tersebut satu-satunya musholla pada culinary & souvenir center ini. Alasan meletakkan musholla pada lantai 2 agar dapat mudah diakses dari lantai satu dan tiga. Lavatory terbagi menjadi dua sisi yang masing-masing berisi 3 toilet dan 2 uriner untuk pria, 5 toilet untuk wanita dan 1 toilet untuk difabel.

Pada lantai 3 berfungsi sebagai zona Foodcourt. Terdapat 6 gerai foodcourt yang menjualkan makanan khas Demak sesuai Tabel 1.1. Gerai pada foodcourt ini berukuran 4x4 m. Pada area makan foodcourt ini berkapasitas 300 orang dengan 300 kursi dan 50 meja. Kegiatan memasak pada foodcourt ini menjadi alasan mengapa area foodcourt ini diletakkan pada lantai paling atas yang mana agar udara panas yang dihasilkan bisa langsung keluar tanpa melewati ruang yang lainnya. Selain itu peletakan foodcourt yang berada lantai paling atas bertujuan sebagai pemancing orang yang berkunjung ke kuliner supaya melewati lantai 1 dan 2 yang menjualkan kuliner dan souvenir khas Demak.

## RANCANGAN SKEMATIK MASA DAN TATA MASA



DEPAN



KANAN



KIRI



BELAKANG

Bangunan Culinary & Souvenir center ini memiliki 4 gubahan masa yang didapat dari hasil analisis matahari dan angin. Bentuk masa tersebut telah mengindikasi arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-66,53, 270,34-314,91, dan 112,54-247,37 serta memori angin pada azimuth 151 untuk meminimalisir beban thermal pada bangunan.

## RAGAM HIAS



## ATAP



Culinary & souvenir center ini mengambil konsep arsitektur Jawa yang diantaranya akan diterapkan pada bentuk ataupun bentuk atap yang akan digunakan adalah Kampung. Bentuk ini selain mengambil konsep mengambil bentuk arsitektur Jawa juga telah diinisiasi sebagai pertimbangan penghawan didalam bangunan pada pusat kuliner dan souvenir.

## RANCANGAN SKEMATIK STRUKTUR



Kelen pada culinary & souvenir center ini didisain oleh 2 ragam bias, bias sraba pada bagian atas dan Dandi Kolom, dan ragam bias pada bagian bagian bawah kolom, dapat dilihat pada gambar diatas.

## RANCANGAN SKEMATIK LANSEKAP



Penataan lansekap pada site dialokasikan untuk area hijau seluas 3000m<sup>2</sup> yang akan ditanami vegetasi, vegetasi yang akan ditanam adalah pohon kompak dan tanjung serta tumbuhan jenis semak. penanaman vegetasi ini juga untuk menyaring arah datangnya sinar matahari dari azimuth 45,95-66,53 dan 270,34-314,91. Selain itu vegetasi ini juga sebagai peneduh kendaraan. Selain itu juga menyediakan kantong parkir sepeda yang berjumlah 6 untuk memfasilitasi pengguna tetap gedung agar mendorongnya untuk mengurangi penggunaan motor selain itu juga menyediakan halte di depan pintu masuk site pusat kuliner dan souvenir yang dilengkapi oleh jalur pedestrian yang nyaman.

Penerapan beberapa ragam bias pada culinary & souvenir center untuk menumbuhkan nilai filosofi yang kental dari arsitektur Jawa. Ragam bias tersebut diantaranya Wawungan, kaligrafi dan Kebenan yang akan diletakkan sesuai tempatnya. Seperti ragam bias wawungan pada sisi kanan dan kiri atap yang berfungsi untuk menunjukkan identitas arsitektur Demak sebagai nilai regionalisme. Ragam bias kaligrafi di mushalla yang bertujuan untuk mengagungkan tuhan sekaligus menanamkan nilai religius pada bangunan, serta ragam bias kebenan yang memiliki makna keindahan yang terletak pada trilisan.

# CULINARY AND SOUVENIR CENTER

PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SOUVENIR DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN GREEN BUILDING

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA



Dr. Ir. SUGINI, MT., IAI., G.P



FAIZUL ISHOM  
16512083



## ARSITEKTUR JAWA

Berdasarkan analisis Uji Desain yang di lakukan oleh Revianto mengenai penerapan Arsitektur Jawa pada pusat kuliner dan souvenir ini didapatkan hasil sebagai berikut:

No	Nama dan Gambar	Desain	Sesuai	Tidak Sesuai	Komentar
1	Atap Kampang 	Atap Kampang 	V		
2	Melangka Datar 	Melangka Datar 	V		
3	Belakan 	Belakan 	V		
4	Pitir 	Pitir 	V		
5	Pitir 	Pitir 	V		
6	Kumpang 	Kumpang 	V		

Berdasarkan analisis uji desain penerapan arsitektur Jawa pada pusat kuliner dan souvenir disimpulkan bahwa, penerapan bentuk atap kampang pada masa bangunan sudah sesuai dengan kaidah tipologi arsitektur Jawa. Untuk ragam hias wuwungan yang memiliki bentuk seperti sayap yang diterapkan pada sisi kanan dan kiri atas atap sudah diterapkan dengan baik. Untuk ragam hias kebenan yang diterapkan pada ujung bawah atap kampang sudah diterapkan dengan baik. Untuk ragam hias padma yang diterapkan pada alas tiang (umpak) sudah diterapkan dengan baik. Untuk ragam hias praba yang diterapkan pada bagian atas dan bawah pada keempat sisi tiang sudah diterapkan dengan baik, namun berdasarkan Pergub 40/2014, Demak bisa dikatakan tidak ada ornament praba. Dan Kaligrafi yang diterapkan pada dinding yang berada pada musholla sudah diterapkan dengan baik.

## UJI DESAIN

### LANSEKAP PADA LAHAN



Siteplan



Semak



Tanjung



Cempaka

Merancang lansekap pada lahan berupa vegetasi seluas 3000 m<sup>2</sup> yang akan di tanami pehan cempaka, tanjung dan semak.

Perhitungan:  
1. Pohon Tanjung  
Diameter tajuk = 10 m  
Luas = 3,14 x 5 x 5  
Luas = 78,5 m<sup>2</sup>  
Jumlah pohon Tanjung sebanyak 28 pohon  
Selingga, 28 x 78,5 = 2198 m<sup>2</sup>

2. Pohon Cempaka  
Diameter tajuk = 4 m  
Luas = 3,14 x 2 x 2  
Luas = 12,56 m<sup>2</sup>  
Jumlah pohon Tanjung sebanyak 20 pohon  
Selingga, 20 x 12,56 = 251,2 m<sup>2</sup>

3. Semak  
Rumput dengan Luas 1m<sup>2</sup>  
Dengan jumlah 600 rumput yang tersebar mengelilingi site.  
Selingga luas total semak = 600 m<sup>2</sup>  
Jadi luas total vegetasi sebanyak 3049,2 m<sup>2</sup>

### TRANSPORTASI UMUM



Menyediakan Halte pada area lansekap culinary & souvenir center serta menyediakan fasilitas jalur pedestrian yang aman dan nyaman dari culinary & souvenir center menuju Halte. Didalam area site pusat kuliner dan souvenir telah disediakan halte berkapasitas 8 orang. Letak halte tersebut berada di samping pintu masuk site. Dari halte menuju ke pusat kuliner difasilitasi dengan jalur pedestrian dengan lebar 1 meter.

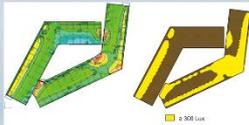
### FASILITAS PENGGUNA SEPEDA



Asumsi untuk pengguna tetap bangunan sebagai berikut:  
6 Foodcourt = 12 orang  
34 kios = 34 orang  
50 toko = 50 orang  
Pusat Informasi = 2 orang  
R. pengelolan = 4 orang  
Pos keamanan = 2 orang  
Kebersihan = 12 orang  
Selingga total pengguna tetap pusat kuliner dan souvenir adalah 116 orang. Dari jumlah tersebut maka dibutuhkan tempat parkir sepeda sebanyak 6 kantong.

## PENCAHAYAAN ALAMI

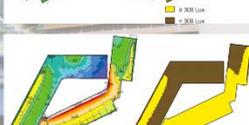
Dalam Uji desain pencahayaan alami yang dilakukan pada bangunan pusat kuliner dan souvenir menggunakan software diolah sesuai gambar 5.9, 5.10, dan 5.11. mengacu peraturan yang ditetapkan pada GBCI, untuk pusat perbelanjaan bisa dikatakan sukses apa bila minimal 20% dari luas lantai sudah mendapatkan intensitas cahaya alami minimal 300 lux.



Pada lantai ground floor bangunan pusat kuliner dan souvenir ini memiliki luas lantai sebesar 2.037m<sup>2</sup> untuk area lantai yang terkena sinar matahari sebesar 300 lux seluas 797m<sup>2</sup>. Dari hasil tersebut didapat perbandingan 39% luas lantai telah terkena cahaya alami minimal 300 Lux.



Pada lantai 2 bangunan pusat kuliner dan souvenir ini memiliki luas lantai sebesar 1.930m<sup>2</sup> untuk area lantai yang terkena sinar matahari sebesar 300 lux seluas 867m<sup>2</sup>. Dari hasil tersebut didapat perbandingan 45% luas lantai telah terkena cahaya alami minimal 300 Lux.



Pada lantai 3 bangunan pusat kuliner dan souvenir ini memiliki luas lantai sebesar 1.870m<sup>2</sup> untuk area lantai yang terkena sinar matahari sebesar 300 lux seluas 1.002m<sup>2</sup>. Dari hasil tersebut didapat perbandingan 52% luas lantai telah terkena cahaya alami minimal 300 lux.



## KENYAMANAN TERMAL

Hasil Pengujian kenyamanan termal pada bangunan pusat kuliner dan souvenir dapat dilihat pada gambar 5.12. Pada gambar tersebut telah mendeskripsikan bahwa penghawaan alami pada bangunan ini dapat bekerja dengan sempurna.

Bentuk masa datuk bank room yang di modif menjadi spiral level mampu membuat kinerja penghawaan menjadi baik karena ventilasi silang pada bangunan dapat bekerja dengan sempurna. Dengan kerai tersebut, kinerja termal menjadi rendah karena udara dapat mengalir masuk ke dalam bangunan dengan mudah. Akibatnya penghawaan pada bangunan pusat kuliner dan souvenir ini akan menjadi terasa sejuk dan dingin.

Dalam Uji desain kenyamanan termal pada pusat kuliner dan souvenir telah dilakukan juga menggunakan software e-cortel sesuai pada gambar 5.13, 5.14, 5.15. Mengacu pada tabel ukur yang telah ditetapkan pada GBCI, kondisi termal pada ruangan harus berada pada suhu 25 C dan kelembaban relative 60%. Pusat kuliner dan souvenir telah mendapatkan penghawaan alami dengan memberikan bukaan disetiap ruangannya. Berdasarkan hasil yang didapatkan, kelembaban bangunan didapatkan 65%. Pada suhu ruangan didapatkan hasil yang berbeda-beda tergantung bulan dan tanagglanya. Namun yang telah dihasilkan kurang lebih mendapatkan suhu 25 C, seperti pada tanggal 21 februari suhu pada bangunan dapat mencapai sempurna, yakni 25 C.

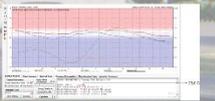
### GUBAHANAN MASA



### KELEMBABAN



### SUHU



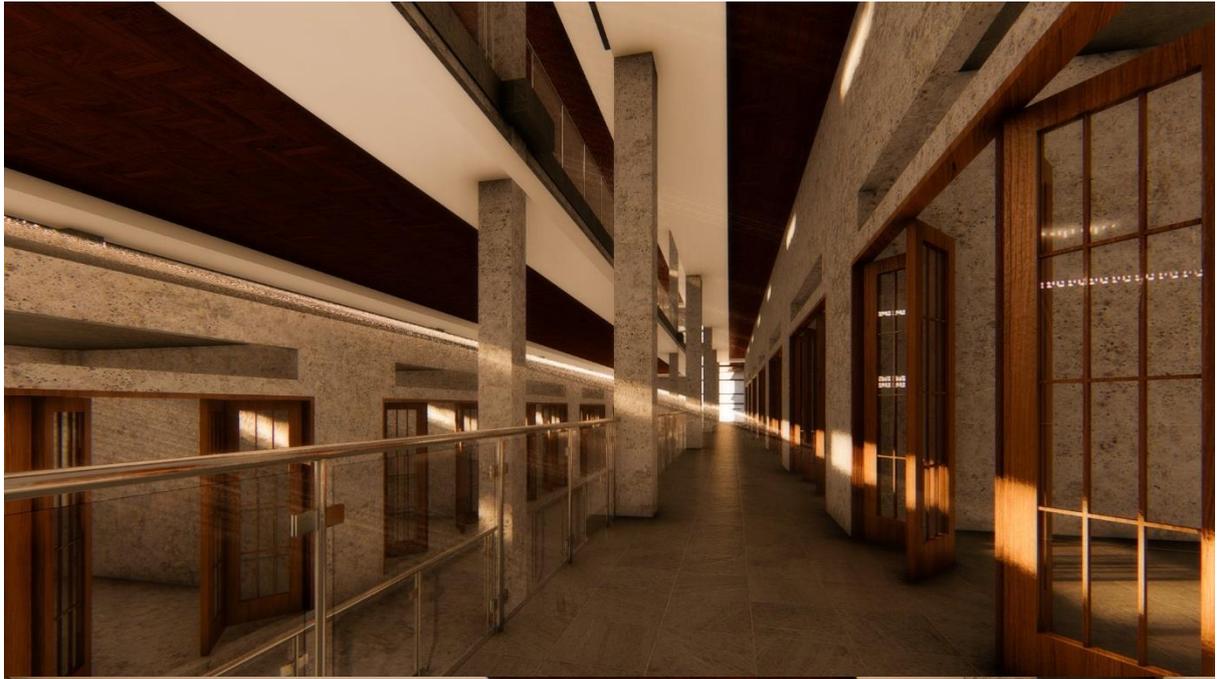
# 3D MODELLING

















TURNITIN



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kalurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2001  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uui.ac.id

**SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

Nomor: 1351564803/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2020

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Faizul Ishom  
Nomor Mahasiswa : 16512083  
Pembimbing : Dr. Ir. Sugini, MT., IAI., GP  
Fakultas / Prodi : FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN/ ARSITEKTUR  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN CULINARY & SOUVENIR CENTER DI  
KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR JAWA DAN GREEN BUILDING

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **10 (Sepuluh) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 30 Juni 2020

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum