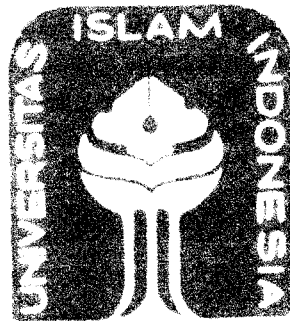


PERPUSTAKAAN FISIP UN
HADIAH/BELE
LAPORAN PERANCANGAN MA : 23/09/2006
NO. JUDUL : 002/26
TUGAS AKHIR NO. INV. : S/2000212601

REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
Transformasi Bentuk Ikan Pada Fasade Bangunan Utama

REST AREA IN NORTHERN COAST WAY, INDRAMAYU
Transformation of fish form in to fasade main building

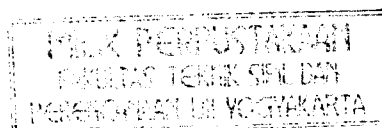


Disusun oleh :
AMALIA SARI (01 512 096)

Dosen Pembimbing :
Ir. Priyo Pratikno, MT

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL dan PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2006



**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
Transformasi Bentuk Ikan Pada Fasade Bangunan Utama

REST AREA IN NORTHERN COAST WAY, INDRAMAYU
Transformation of fish form in to fasade main building

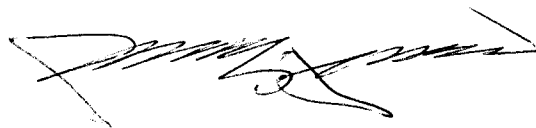
Disusun oleh :

AMALIA SARI

(01 512 096)

Yogyakarta, April 2006

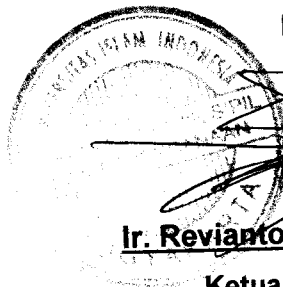
Mengesahkan,



Ir. Priyo Pratikno, MT

Dosen Pembimbing

Mengetahui,



Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch

Ketua Jurusan Arsitektur

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmatNya yang telah memberikan karunia dan nikmat yang melimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “ **Rest Area di Jalur Pantura, Indramayu**” , untuk diajukan sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana di Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya Laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, serta pengarahan dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orangtuaku tercinta di Indramayu papah Sukaryono dan mamah Entin Wartini atas doa yang tak pernah putus, dukungan moril maupun materiil yang telah diberikan sehingga menambah kekuatan penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ir. H. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Priyo Pratikno, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan, dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.
4. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberi masukan untuk Tugas Akhir ini.
5. Adik-adikku tersayang Bayu dan Bimo atas doa dan keceriaan yang telah diberikan kepada penulis.
6. Adi Benanjaya atas cinta, kasih sayang, kesabaran dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

7. Teman Baikku iDoT ‘..i still have you as one of the greatest friend anybody could ever have..tengkyu ya dot..’
8. Jamilatur Rafiah, ST ‘maketnya tengkyu yah..’ dan Teman-teman bimbingan ‘..finally kita lulus juga..’
9. Teman-teman seperjuangan di studio ARCH ‘01 khususnya team manual (idot,erlin, mba embun, mas sigit dan mas ardian) atas kebersamaan yang membuat hari-hari penulis di studio terasa begitu menyenangkan
10. Mas Tutut dan Mas Sarjiman atas bantuannya..’ tengkyu bos..’
11. Teman-teman kost Saldesha

Penulis menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan keterbatasan akan penulisan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, harap dimaklumi. Akhir kata, penulis mengharapkan dari terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini semoga dapat dijadikan salah satu referensi untuk Tugas Akhir berikutnya.

Wabillahi taufiq walhidayah
Wassalamu’alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, April 2006

(Amalia Sari)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk :

Papah dan Mamah tercinta

Atas segala doa, kasih sayang, cinta, yang telah menjadi nafasku dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini serta dukungan materi maupun materil (makasih ya pah..mah)

Adik-adikku tersayang

Atas support dan keceriaan yang tak pernah tergantikan

Adi Benaniaya

'words, however special could never start to tell u..and the love i have for u wichin my heart...terima kasih telah menjadi bagian dari Hidayat'

Teman - teman Architecture '01

Terima kasih atas pengalaman dan tolongnya persahabatan..

'keep contact yah...'

ABSTRAK

Kabupaten Indramayu merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Propinsi Jawa Barat. Indramayu terdiri dari 24 Kecamatan, 8 Kelurahan dan 302 Desa. Kabupaten Indramayu yang terletak di sepanjang jalur pantura ini menyimpan banyak potensi untuk melakukan usaha. Di jalur pantura itu sendiri sudah banyak bermunculan tempat-tempat usaha mulai dari restoran sampai hotel semua sudah tersedia, tapi belum adanya area yang mewadahi fasilitas-fasilitas komersil pada satu kawasan menjadi tujuan utama mengapa rest area ini didirikan.

Rest area adalah suatu kawasan yang mewadahi kegiatan peristirahatan dengan fasilitas-fasilitas yang menjadi nilai plus tersendiri untuk meningkatkan mutu bangunan tersebut.

Rest area ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek estetika / penampilan bangunan sebagai bangunan komersil, dengan transformasi bentuk ikan ke dalam fasade bangunan utama. Rest area di Jalur Pantura, Indramayu ini dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menarik publik dan dapat memberikan kenyamanan dalam semua aktifitas didalamnya. Secara garis besar bentuk bangunan utama merupakan hasil transformasi dari bentuk ikan. Karena memang dikondisikan dengan tata letak lokasi yang berada di tepi pantai, berdasarkan fakta yang ada tercipta sebuah gagasan dalam perencanaan bentuk arsitektural sehingga bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjungnya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
1. BAB.I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Perkembangan Sektor Lalu Lintas	1
1.1.2 Perkembangan Sektor Lalu Lintas di Indramayu.....	1
1.1.3 Tinjauan Site.....	2
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Permasalahan Umum.....	3
1.2.2 Permasalahan Khusus	3
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Sasaran.....	3
1.4 Keaslian Penulisan.....	4
1.5 Lingkup Pembahasan	4
1.6 Metode Penulisan.....	4
1.6.1 Pencarian Data.....	4
1.6.2 Tahap Analisa	5
1.6.3 Tahap Sintesa.....	5
1.6.4 Tahap Perumusan Konsep.....	6
1.6.5 Tahap Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Pembahasan.....	6
1.8 Kerangka Pola Pikir.....	7

2. BAB. II TINJAUAN UMUM REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU	
2.1 Tinjauan Umum.....	8
2.1.1 Pengertian tentang Rest Area.....	8
2.1.2 Pengertian Jalur Pantura.....	8
2.1.3 Kesimpulan.....	8
2.2 Fungsi dan Peranan.....	8
2.2.1 Promosi.....	8
2.3 Aktifitas di dalam Rest Area.....	9
2.3.1 Kegiatan Jual-Beli.....	9
2.3.2 Kegiatan Administratif.....	9
2.4 Fasilitas Penunjang di dalam Rest Area.....	9
2.5 Sistem Promosi.....	10
2.5.1 Tujuan Promosi.....	10
2.6 Pemasaran.....	11
2.7 Aktifitas Rest Area yang Terwadahi.....	11
2.8 Tinjauan Rest Area.....	11
2.8.1 Sebagai Wadah Kegiatan Pelayanan.....	11
2.8.2 Program Kegiatan.....	12
2.8.3 Pola Kegiatan.....	13
2.8.4 Hal-hal yang penting dalam Rest Area.....	14
2.9 Studi Kasus.....	15
3. BAB. III ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU	
3.1 Tinjauan Kota Indramayu.....	16
3.1.1 Kondisi fisik Indramayu.....	16
3.2 Tinjauan Lokasi.....	17
3.2.1 Pemilihan Lokas.....	17
3.2.2 Potensi Site.....	19

SKEMATIK DESAIN.....	21
PENGEMBANGAN DESAIN	
Situasi.....	35
Siteplan.....	36
Denah Semibasement.....	37
Denah Lt.1.....	38
Denah Lt.2.....	39
Denah Lt.3.....	40
Tampak.....	41
Potongan.....	43
Identitas Bangunan.....	44
Daftar Pustaka.....	ix
Lampiran	

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Perkembangan Sektor Lalu Lintas

Dalam beberapa tahun belakangan ini lalu lintas di Indonesia berkembang pesat. Hal ini bisa dilihat dari jumlah produksi kendaraan yang terus mengalami kemajuan. Karena produksi yang cukup maju tersebut maka kemacetan pun tidak dapat dihindari lagi. Dilihat dari faktor tersebut maka tidaklah heran apabila banyak bermunculan rest area di jalur-jalur yang memang banyak dilalui kendaraan bermotor. Keberadaan rest area ini menjadi lahan keberuntungan tersendiri bagi para pemegang saham karena memang usaha ini sangat menguntungkan.

1.1.2. Perkembangan Sektor Lalu Lintas di Indramayu

Pertumbuhan rest area di Indonesia sangat berpengaruh pada daerah-daerah yang memang menjadi sasaran kepadatan lalu lintas termasuk Indramayu itu sendiri. Kabupaten Indramayu sendiri ditinjau dari tata letaknya memiliki letak yang strategis yaitu berada diantara jalur bisnis Jakarta-Semarang.

Jika dilihat dari data DLLAJR pada tahun 2005 maka dapat diperoleh rekapitulasi perhitungan volume lalu lintas yaitu :

A. Arah dari Cirebon menuju Jakarta

sedan	kijang	bus besar	bus kecil	pick-up	sepeda motor	jumlah
500	2200	1000	100	500	1200	5500

B. Arah dari Jakarta menuju Cirebon

sedan	kijang	bus besar	bus kecil	pick-up	sepeda motor	jumlah
400	1050	1200	500	750	1000	4500

Data tersebut diasumsikan dari pukul 07.00 pagi hingga pukul 19.00 malam. Dari data yang telah diperoleh maka dapat diketahui bahwa kendaraan yang melewati jalur pantura Indramayu memiliki kepadatan yang cukup signifikan. Berangkat dari data yang sudah ada maka tidaklah berlebihan apabila di daerah pantura ini dibangun suatu kawasan rest area mengingat disekitar lokasi juga akan didirikan BMU (Bakti Migas Utama) yang rencananya seluas 650 Hektar.

1.1.3. Tinjauan Site

Berdasarkan hasil pengamatan, pemilihan site terletak di kawasan pantai utara yang menjadi pengembangan spesifik yang menampung pengembangan rekreasi dan ekonomi di kawasan tersebut.

Berdasarkan kriteria faktor utama dari kelangsungan kehidupan pariwisata dan rekreasi, yaitu¹ :

- a. Faktor adanya sesuatu yang dapat dilakukan (' to do ') yang dapat berupa adanya fasilitas olahraga, rekreasi, atau entertainment.
- b. Faktor sesuatu yang dilihat (' to see '), hal ini dapat berupa obyek atau atraksi yang memiliki tingkat keunikan tertentu. Khusus baik itu didalam lokasi yang berupa penampilan bangunan dan tata ruangnya maupun diluar lokasi yang berupa obyek atau atraksi atau entertainment.
- c. Faktor sesuatu yang dapat dibeli, diperoleh (' to buy / to shop / to get ') yang dapat berupa cinderamata, keperluan umum, pembelian produk sehingga rest area ini dapat memberikan kesan puas setelah mengunjunginya.
Kesan yang didapat pengunjung merupakan indikasi berhasilnya suatu tujuan tertentu.
- d. Faktor adanya sesuatu wadah untuk menginap atau beristirahat (' to stay ') hal ini dapat berupa fasilitas akomodasi dan peristirahatan. Namun hal ini harus juga ditunjang oleh lengkapnya fasilitas serta sesuatu yang dapat dinikmati,

¹Drs. Wing Haryono, M. ED, Pariwisata, Rekreasi, dan Entertainment, ilmu publisher, Bandung (1978)

sehingga penundaan untuk meninggalkan lokasi tersebut bukan disebabkan oleh sesuatu yang mengganjal.

- e. Faktor adanya sesuatu untuk dimakan, diminum dan penyegaran kembali (‘ to eat / to refresh ‘) yang dapat berupa restoran. Sehingga sifat dari perjalanan adalah bukan sesuatu yang menyengsarakan namun menggembirakan.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan umum

- Merancang bangunan yang mencitrakan bangunan komersial dengan mengacu pada fungsi bangunan sebagai area istirahat.
- Mengoptimalkan fasilitas pendukung sebagai nilai plus bangunan rest area itu sendiri.

1.2.2 Permasalahan khusus

- Bagaimana merancang bentuk bangunan rest area yang mampu mengundang banyak pengunjung.
- Bagaimana menciptakan bentuk fasade bangunan dengan mengeksplorasi transformasi bentuk ikan.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Merancang bangunan dengan mengolah bentuk ikan pada fasade bangunan utama.

1.3.2 Sasaran

- Menyusun bentuk dan komposisi ruang yang mampu mewadahi berbagai kegiatan komersil.
- Menerjemahkan bentuk ikan sebagai tema merancang.

1.4. KEASLIAN PENULIS

1. Laporan KP Arsitektur UII, **Perancangan Desain Interior Restoran Gudeg Bu Tjitro**, Dwi Anggri Mutia
2. Tugas Akhir Arsitektur UII, **Wahana Kehidupan Air Yogyakarta**, Zahirudin Ashodiq, Fasade bangunan mencitrakan gerak ikan dan tumbuhan dalam air
3. Tugas Akhir Arsitektur UII, **Perencanaan Wisata Air di Kawasan Telaga Rawa Pening Ambarawa**, Yiyin Teki Probosari, Penataan fasilitas dan sarana obyek wisata yang dikaitkan dengan bentuk bangunan yang harmonis dengan potensi alam telaga

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan ini berdasarkan kaidah disiplin ilmu arsitektur yang diterapkan di dalam melakukan proses perancangan Rest Area di Indramayu yang menitikberatkan pada :

1. Tinjauan Rest Area, ulasan mengenai pengertian, fungsi dan peranan
2. Keterkaitannya sebagai area komersil
3. Elemen-elemen pendukung komersil bangunan

Bahasan bentuk bangunan yang diadaptasi dari bentuk ikan

1.6 METODE PENULISAN

1.6.1 Pencarian Data

Secara keseluruhan merupakan cara memperoleh data untuk mendukung pembahasan dan metode yang digunakan dalam menganalisa dan membahas permasalahan untuk mendapatkan pemecahannya.

Cara memperoleh data yaitu :

- Pengamatan atau observasi terhadap obyek yang terkait dengan Rest Area baik secara langsung maupun studi banding dengan bangunan serupa.
- Studi ke perpustakaan (buku-buku, makalah, serta laporan) yang berkaitan dengan permasalahan.
- Wawancara yaitu mengadakan interview dengan pihak yang terkait dengan permasalahan.

1.6.2 Tahap Analisa

Merupakan tahap pengolahan data yang telah didapat dari pengamatan yang meliputi analisa ruang dan bangunan serta analisa tapak. Kemudian disusun baik dalam bentuk klasifikasi, tabel, sketsa gambar, maupun penjelasan.

- Analisa bentuk bangunan diambil melalui transformasi bentuk ikan yang diterapkan ke dalam bentuk fasade bangunan utama.
- Analisa ruang dilakukan secara kualitatif pada pola hubungan antar ruang dengan mempertimbangkan aspek aktifitas yang diwadahi dalam bangunan tersebut.
- Analisa tapak dengan menggunakan metode pembatasan deduktif, dimana permasalahan yang bersifat umum disimpulkan bergerak kearah permasalahan yang lebih khusus yaitu tapak.

1.6.3 Tahap Sintesa

Dalam tahap ini akan dilakukan penyaringan data yang telah didapat dan kemudian memutuskan untuk mengambil beberapa hal saja yang nantinya benar-benar digunakan untuk pedoman selama dalam masa perancangan.

1.6.4 Tahap Perumusan Konsep

Merupakan tahap pengambilan keputusan, batasan-batasan dan arahan perancangan diambil melalui berbagai pertimbangan dalam proses sebelumnya.

1.6.5 Tahap Perancangan

Dalam tahap ini, seluruh data dan informasi mengenai kebutuhan akan ruang, analisa perilaku dan konsep perancangan mulai dituangkan kedalam serangkaian gambar teknis. Tahap ini lebih dikonsentrasikan pada eksplorasi bentuk tata ruang dan tampilan bangunan saja sesuai dengan penekanan perancangan. Konsep perancangan sudah dianggap selesai pada tahap sebelumnya.

1.7 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAGIAN I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, tujuan dan sasaran dan lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, keaslian penulisan.

BAGIAN II : SPESIFIKASI JUDUL

Berisi tentang pengertian judul perancangan, tinjauan Rest Area yang didalamnya juga terdapat fungsi dan fasilitas yang terwadahi.

BAGIAN III : ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan tentang kondisi lapangan di jalur pantura Indramayu secara makro, perkembangan Rest Area di Indramayu, potensi yang ada, tinjauan lokasi dan site, program ruang, serta analisa pelaku, analisa masalah umum dan khusus, dan analisa fisik bangunan.

1.8 KERANGKA POLA PIKIR

REST AREA di JALUR PANTURA, INDRAMAYU

LOKASI

LATAR BELAKANG

RUMUSAN PERMASALAHAN

UMUM

- * Merancang bangunan yang mencitrakan bangunan komersial dengan mengacu pada fungsi bangunan sebagai area istirahat.
- * Mengoptimalkan fasilitas pendukung sebagai nilai plus bangunan rest area itu sendiri.

KHUSUS

- * Bagaimana merancang bentuk bangunan rest area yang mampu mengundang banyak pengunjung.
- * Bagaimana menciptakan bentuk fasade bangunan dengan mengeksplorasi transformasi bentuk ikan.

KRITERIA DESAIN

- * Tujuan, sasaran
- * Batasan, tema

LITERATUR

- Standart, struktur
- Studi bentuk

Identifikasi & Karakteristik

Tipologi

Transformasi

Karakter Bentuk Dasar

Identifikasi Aktifitas

Analisa Aktifitas &
Programatik Ruang

Tuntutan Ruang

Alternatif Prog Ruang

Identifikasi Karakter Lingkungan

Analisa Tapak

Zoning Tapak

Alternatif Massa Bangunan

<p>KONSEP DASAR PERANCANGAN REST AREA</p>

STUDI BENTUK
MASSA BANGUNAN
& FASADE

PRA DESAIN

BAB II
TINJAUAN UMUM REST AREA DI JALUR PANTURA
INDRAMAYU

2.1. Tinjauan Umum

2.1.1. Pengertian Tentang Rest Area

Dilihat dari kosakatanya “ rest area “ mempunyai dua suku kata yaitu “ rest “ dan “ area “, yang mempunyai pengertian tempat beristirahat atau daerah istirahat.² Sedangkan dalam tugas akhir ini rest area mempunyai batasan sebagai tempat yang mampu mewadahi berbagai kegiatan komersil.

2.1.2. Pengertian Jalur Pantura

Jalur pantura merupakan jalur bisnis yang menghubungkan antara Jakarta dan Semarang dengan melewati rute / daerah pantai utara pulau Jawa.

2.1.3. Kesimpulan

Dengan uraian yang telah dijelaskan diatas maka dapat diartikan bahwa rest area di jalur pantura, Indramayu merupakan sebuah tempat komersil yang meliputi kegiatan-kegiatan pendukung komersil lainnya yang berlokasi di Indramayu.

2.2. Fungsi dan Peranan

Fungsi dan peranan dari rest area merupakan aktifitas komersil dengan mengandalkan sector perdagangan melalui restoran, minimarket, souvenir shop dan kegiatan lainnya yang berhubungan erat dengan aktifitas komersil.

2.2.1. Promosi

Promosi ini selalu berkaitan dengan masalah penjualan (berhubungan dengan hal yang memajukan).

²Hasan Alwi, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3

2.3. Aktifitas di dalam Rest Area

2.3.1 Kegiatan Jual – Beli

Kegiatan ini dapat berlangsung bilamana terdapat transaksi antara penjual dan pembeli. Adapun pedagang disini adalah pihak pengelola restoran dan food court, pengelola minimarket, pengelola toko souvenir dan berbagai kegiatan komersil lainnya.

2.3.2 Kegiatan Administratif

Untuk melancarkan financial dan menunjang ketertiban pembukuan maka perlu adanya bidang administrasi. Karena hal ini sangat penting bagi keberadaan rest area, dimana kegiatan komersil menjadi kegiatan utamanya.

2.4. Fasilitas Penunjang di dalam Rest Area

Berkaitan dengan fungsi rest area itu sendiri sebagai tempat beristirahat maka ada beberapa fasilitas jasa yang ditawarkan dalam rest area ini. Fasilitas itu adalah :

a. Restoran & Food Court

Sebagai tempat beristirahat, maka keberadaan tempat makan ini menjadi kegiatan utama dalam rest area. Restoran berada di lantai 2 dengan sistem pelayanan dititikberatkan pada melayani diri sendiri, hal ini terlihat bahwa adanya meja prasmanan yang disediakan untuk para pengunjung.

Sedangkan food court terletak di lantai 3, sistem pelayanan disini lebih kepada menyediakan makanan-makanan cepat saji yang tidak memerlukan waktu banyak untuk penyajiannya.

b. Souvenir Shop

Sebagai sarana untuk menjual barang-barang khas daerah Indramayu. Souvenir shop ini juga sebagai ajang penjualan barang-barang kerajinan penduduk setempat. Dengan adanya souvenir shop ini maka diharapkan kerajinan khas Indramayu dapat dikenal oleh khalayak ramai.

c. Minimarket

Menjual barang-barang yang dibutuhkan pengunjung dan lebih diutamakan pada penjualan minuman / makanan kecil yang diperlukan dalam melakukan perjalanan jauh.

d. Gamezone

Ajang bermain untuk melepas ketegangan setelah melakukan perjalanan jauh.

e. ATM dan Wartel

Sebagai sarana penunjang yang diperlukan untuk melancarkan aktifitas.

Selain fasilitas yang telah diuraikan diatas, ada pula fasilitas yang memang disediakan untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan para pengunjung.

Fasilitas itu diantaranya adalah :

- Cottage

Rest area ini juga menyediakan cottage sebanyak 6 buah dan merupakan fasilitas untuk pengunjung yang memang ingi bermalam / beristirahat melepas lelah.

- Musholla

Fasilitas yang disediakan untuk beribadah, dipilihnya musholla karena memang pada faktanya mayoritas orang Indonesia beragama Islam.

- Toilet Umum

Salah satu fasilitas yang sangat dibutuhkan pengemudi / pengunjung setelah melakukan perjalanan jauh.

2.5. Sistem Promosi

2.5.1. Tujuan Promosi

Promosi rest area dan berbagai fasilitas di dalamnya dapat dilakukan untuk mendapatkan pengunjung yang lebih banyak dan meningkatkan penjualan.

Untuk memberitahu konsumen, pihak rest area dapat menyediakan brosur / pamphlet yang dibagikan / dipasang beberapa kilometer mendekati rest area itu sendiri.

2.6. Pemasaran

Rest area ini nantinya akan memiliki aktifitas pemasaran, yaitu :

- a. Penjualan makanan pada sektor restoran dan food court
- b. Penjualan produk pada sektor minimarket dan souvenir shop
- c. Usaha kenyamanan pada sektor gamezone dan cottage

2.7. Aktifitas Rest Area yang terwadahi

Pada rest area ini, secara garis besar akan mewadahi 3 aktifitas utama yaitu :

1. Aktifitas Komersil

Adalah kegiatan utama dari aktifitas rest area dimana rest area itu sendiri merupakan suatu sisi komersil sehingga mempunyai tujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan adanya transaksi di berbagai sektor.

2. Aktifitas Non Komersil

Adalah kegiatan yang berlangsung sebagai media penunjang rest area itu sendiri.

3. Aktifitas Perkantoran

Adalah kegiatan penunjang dari segala aktifitas yang menyangkut masalah operasional rest area.

2.8. Tinjauan Rest Area

2.8.1. Sebagai Wadah Kegiatan Pelayanan

1. Pengertian

Rest Area merupakan wadah aktifitas yang memberi pelayanan pada publik dengan mengutamakan faktor kenyamanan.

2. Fungsi

Memberikan pelayanan kepada publik dalam bidang penjualan dan jasa.

3. Tujuan Fungsional

Memberikan pelayanan kepada konsumen dalam penjualan dan jasa sehingga memberikan keuntungan financial.

4. Tinjauan Kegiatan

Sebagai suatu bangunan komersil yang melakukan kegiatan penjualan dan jasa dengan orientasi harus mengutamakan kenyamanan pengunjung, dalam arti memberikan kemudahan / pelayanan yang lengkap.

5. Tinjauan Unsur Pelaku

- a. Konsumen / masyarakat sebagai pengunjung
- b. Karyawan / staff sebagai pengelola

2.8.2. Program Kegiatan

1. Kegiatan Pelayanan Umum

- a. Kegiatan Komersil
 - Menjual produk / barang
 - Menyediakan penyewaan cottage
- b. Kegiatan Transaksi
 - Kegiatan pemasaran
 - Kegiatan jual – beli

2. Kegiatan Pengelola

- a. Kegiatan Administrasi
 - Kegiatan menerima tamu / pelanggan / klien
 - Kegiatan pembukuan
 - Kegiatan financial
 - Personalia
- b. Kegiatan Operasional
 - Kegiatan penerimaan stock makanan
 - Penerimaan makanan yang akan dijual

- Pengecekan stock makanan dan produk
- Pengecekan makanan dan produk yang telah terjual

3. Kegiatan servis umum

- a. Kegiatan pelayanan umum
 - Kegiatan rumah tangga rest area
 - Penyediaan sarana umum (lavatory)
- b. Kegiatan pemeliharaan / pelayanan intern
 - Perbaikan / pemeliharaan bangunan
 - Security
 - Utilitas

2.8.3. Pola Kegiatan

1. Konsumen / pengunjung

- Datang
- Makan + minum
- Bermain
- Pijat
- Menginap
- Membeli oleh-oleh
- Beribadah
- Buang air
- Pulang

2. Koki / juru masak

- Datang
- Ganti pakaian
- Memasak
- Makan + minum
- Beribadah

- Buang air
- Pulang

3. Administrasi

- Datang
- Mengatur pembayaran pengunjung
- Istirahat
- Rapat
- Makan + minum
- Beribadah
- Buang air
- Pulang

2.8.4. Hal-hal yang penting dalam Rest Area

1. Site

Site merupakan faktor yang sangat dominant dalam kaitannya dengan pencapaian yang nantinya mempengaruhi juga terhadap pengunjung yang akan datang. Site yang memungkinkan setidaknya berorientasi dengan pemukiman dan bertempat di zone perdagangan atau pusat pelayanan public.

2. Signase

Untuk memperjelas keberadaan sebuah rest area, perlu juga adanya “tanda” yaitu sign nama suatu rest area yang nantinya dapat menjadi ciri khas dari rest area tersebut.

Kriteria dari signase tersebut antara lain :

- Berada di lingkungan rest area
- Dapat dilihat dari dua arah
- Adanya penerangan yang cukup
- Dalam perletakkannya jangan sampai menutupi fasade bangunan
- Sign jangan sampai mendominasi fasade bangunan

3. Tuntutan Suasana

Secara umum rest area ini harus bisa memberikan faktor kenyamanan untuk para pengunjung. Sedangkan untuk ruang / kantor pengelola bentuk suasana ruangnya disesuaikan dengan fungsinya yang nonformal dan komunikatif.

4. Sirkulasi sebagai pengarah kegiatan yang ada

Pengertian sirkulasi itu sendiri adalah suatu type pergerakan yang menghubungkan antara ruang satu dengan ruang lainnya. Atau bisa juga diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang dalam maupun luar menjadi saling berhubungan.

2.9. Studi kasus

Studi kasus dilakukan penulis dengan menganalisa beberapa bangunan yang memiliki kedekatan dengan tema dan judul yang akan dirancang. Tujuan studi kasus ini untuk memperoleh contoh-contoh pemecahan permasalahan dan sebagai sumber untuk menemukan ide-ide baru dalam perancangan secara arsitektural.



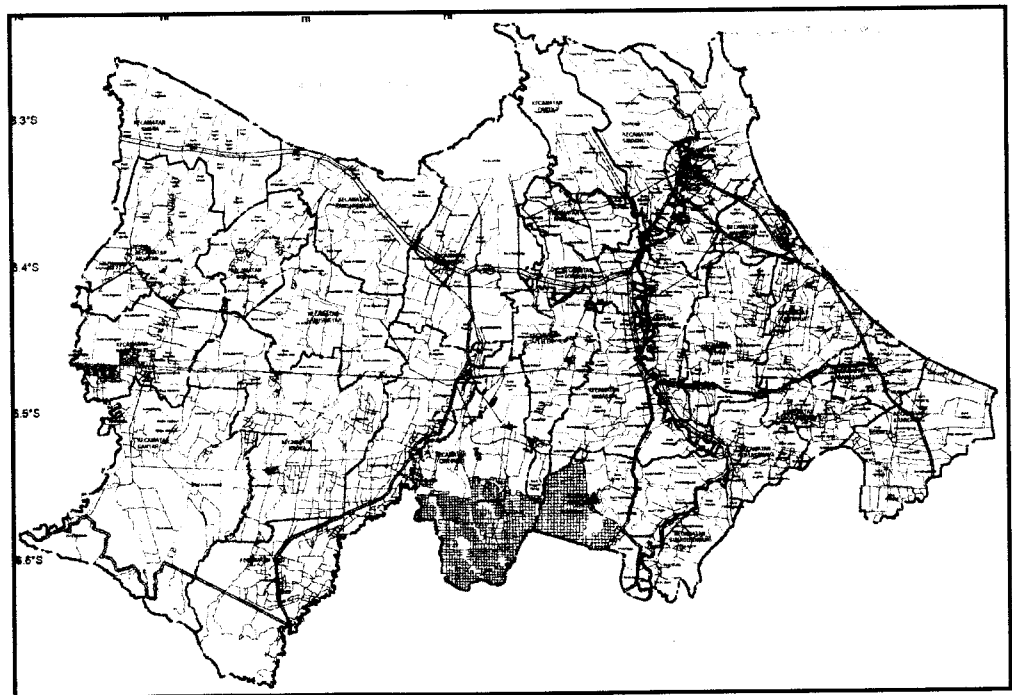
BAB III
ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN
REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU

3.1. Tinjauan Kota Indramayu

3.1.1 Kondisi fisik Indramayu

A. Kondisi Geografi

Secara geografi Kabupaten Indramayu terletak pada kondisi $107^{\circ}52'$ - $108^{\circ}36'$ bujur timur dan $6^{\circ}14'$ - $6^{\circ}40'$ lintang selatan. Dengan luas 204.011 Hektar dan sekitar 56,27 % dari luas wilayah tersebut adalah area persawahan.³



Gambar 3.1

Peta kota Indramayu

Sumber : Bapeda pemerintah kota Indramayu

³Website daerah Indramayu, www.indramayu.go.id

B. Batasan kota Indramayu

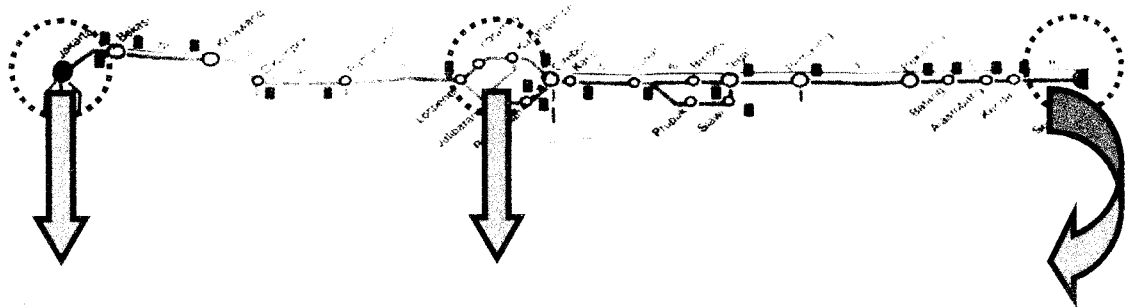
Adapun batas-batas kota Indramayu adalah sebagai berikut :

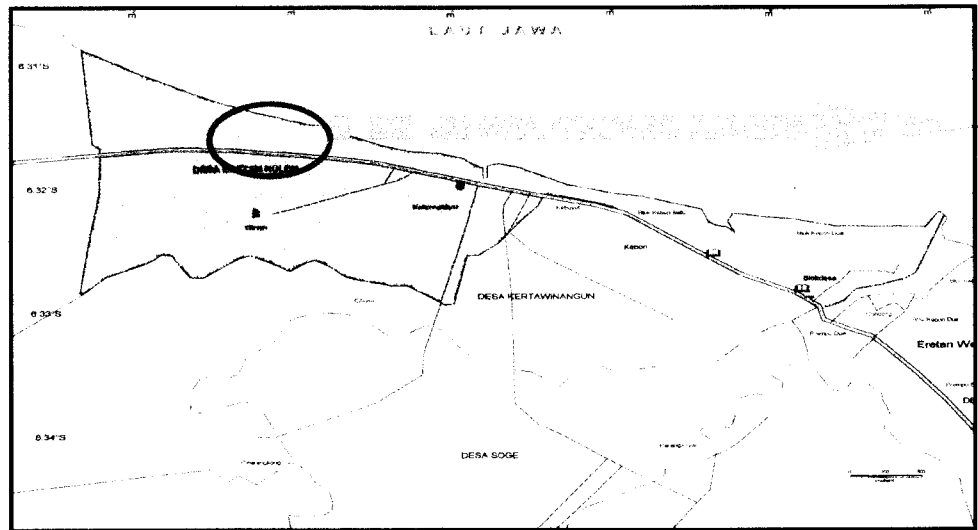
- Utara : berbatasan dengan laut Jawa
- Timur : berbatasan dengan Kotamadya Cirebon
- Selatan: berbatasan dengan Kabupaten Sumedang dan Kabupaten Majalengka
- Barat : berbatasan dengan Kabupaten Subang

3.2. Tinjauan Lokasi

3.2.1. Pemilihan Lokasi

Lokasi berada di jalur pantura atau lebih tepatnya di Desa Eretan Kulon, Kabupaten Indramayu. Lokasi merupakan kawasan yang tepat bagi lokasi Rest Area, hal ini dikarenakan jalur pantura merupakan kawasan perdagangan yang strategis karena letaknya yang menghubungkan jalur bisnis antara Jakarta-Semarang.





Lokasi site

Gambar 3.2

Peta Desa Eretan Kulon, Indramayu

Sumber : Bapeda pemerintah kota Indramayu



Gambar 3.3

Lokasi Site

Sumber : Hasil survey

3.2.2.Potensi Site

Site dari Rest Area ini mempunyai beberapa potensi antara lain :

- a. Luas site yang dibutuhkan memenuhi kebutuhan dan proyeksi pengembangan bangunan Rest Area di masa datang.
- b. Site telah memiliki utilitas yang baik
- c. Terletak di tepi jalan utama sehingga memudahkan akses menuju Rest Area

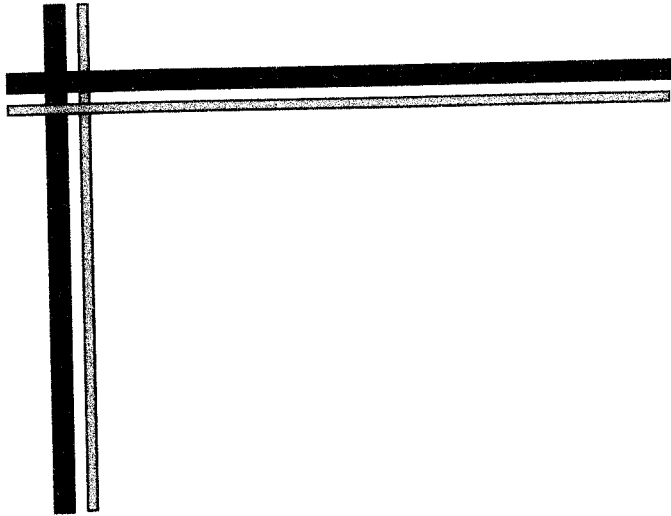
Pengertian transformasi ikan sebagai unsur pembentuk arsitektural bangunan dapat dilihat dari konsep bentuk yang terbagi 2 yaitu⁴ :

1. *INTANGIBLE CHANNELS TO ARCHITECTURE CREATIVITY* (saluran tidak nyata)
 - a. Methapor (metafora, persamaan / perbandingan)
Metafora mengidentifikasikan hubungan diantara benda – benda tetapi hubungan – hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata.
 - b. Poetry (puisi)
2. *TANGIBLE CHANNELS TO ARCHITECTURE CREATIVITY* (saluran nyata)
 - a. Mimesis (mencontoh / melakukan tiruan)
 - b. Music and Architecture

⁴Materi Metoda Perancangan 2

Area	Detail	Luas (m²)	Jumlah	Total Luas (m²)
Pengunjung	Coffee Shop	18	1	60
	Game Zone	42	6	192
	R. Pijat Refleksi		8	48
	Souvenir Shop	12	6	72
	Minimarket			120
	Restoran	150	1.5	450
			jumlah	942
Pengelola	Ruang Manager		9	48
	Ruang Sekretaris		9	30
	Ruang Kerja Staff		9	96
	Ruang Rapat		1.5 - 2.0	48
			jumlah	222
Servis	Dapur		2	96
	Ruang MEE		1	24
	Pantry		1	48
	Ruang Istirahat		0.6	48
	Ruang Loker		6	90
			jumlah	306
Fasilitas Penunjang	Cottage		6	600
	Musholla		1	150
	Toilet Umum		1	42
			jumlah	792
Parkir	Mobil	50	15	750
	Motor	80	1	80
	Bus	4	28	112
				jumlah
			jumlah total	3204

Luas belum termasuk luas taman dan area pengembangan



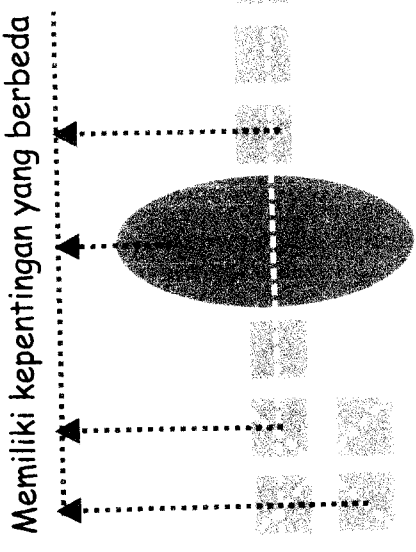
SKEMATIK DESAIN



Konsep Bentuk Massa

LINEAR

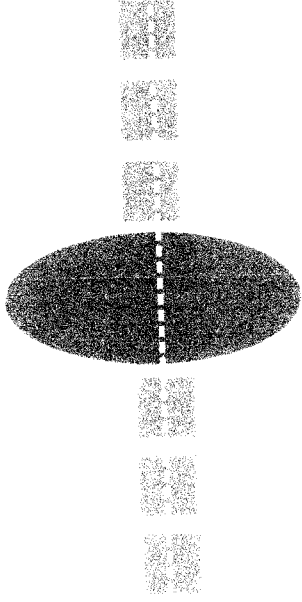
- * Biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang dalam hal ukuran ataupun bentuk
- * Karakternya menggambarkan gerak, perluasan, dan pertumbuhan yang dapat dihentikan oleh satu bentuk dominan dalam hal ukuran



Kondisi sumbu

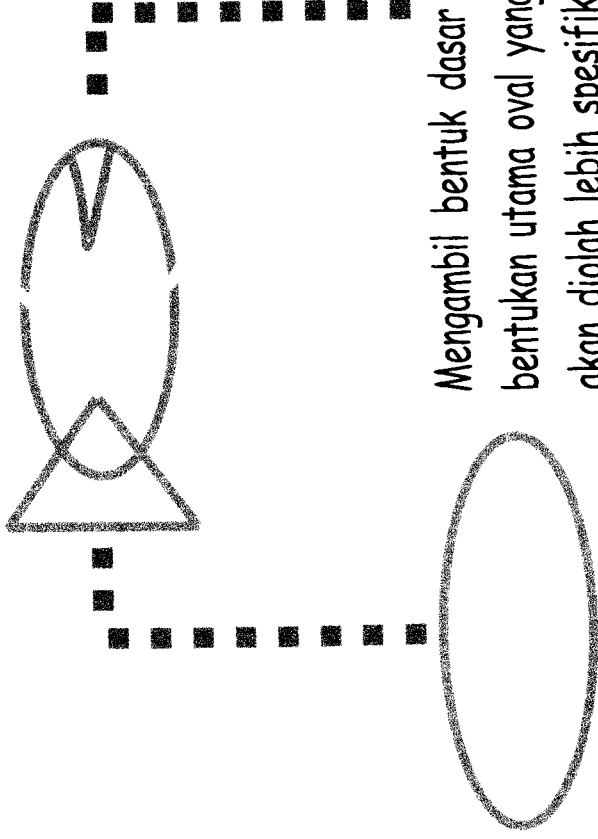
CLUSTER

- * Dapat diorganisir disepanjang alur gerak yg dilaluinya
- * Tingkat kepentingan ruang harus ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk & orientasi

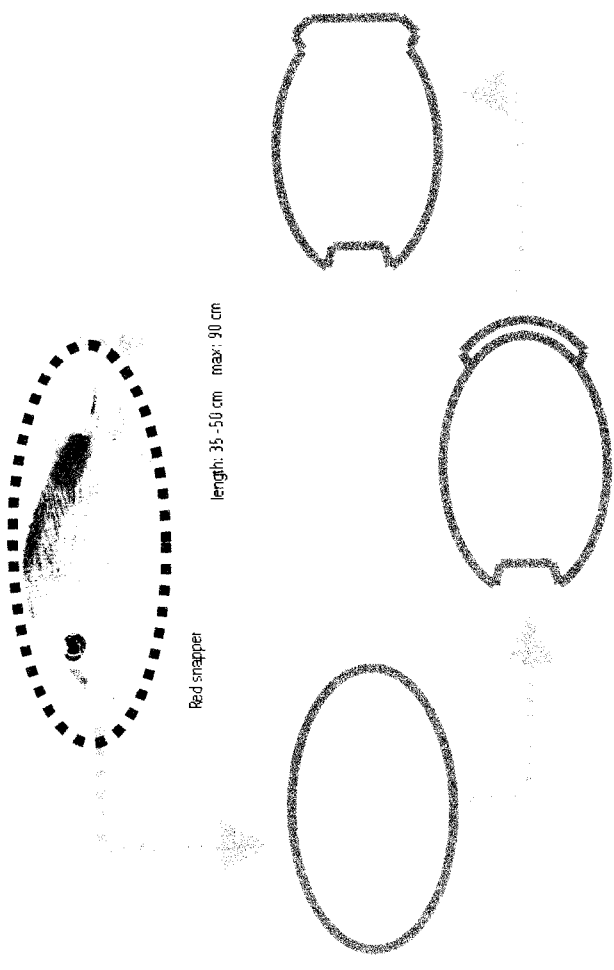


Konsep Bentuk Massa

Ikan memiliki bentuk yang beraneka ragam. Jika diambil dari bentuk dasarnya, ikan memiliki hampir semua bentuk dasar dari geometri.



Mengambil bentuk dasar ikan dari bentuk utama oval yang nantinya akan diolah lebih spesifik lagi pada bagian depan atau pada bagian mulut dari ikan tersebut



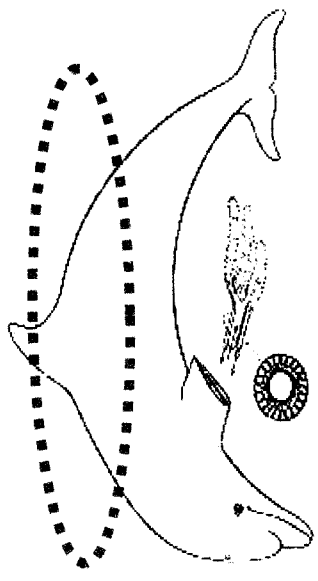
Komposisi dengan memanfaatkan bentuk dasar ikan yaitu ellipsis, komposisi ini terdiri dari unsur yang sama dari bentuk dasar ikan akan diterapkan pada bentuk dasar denah bangunan.

Transformasi Bentuk Massa

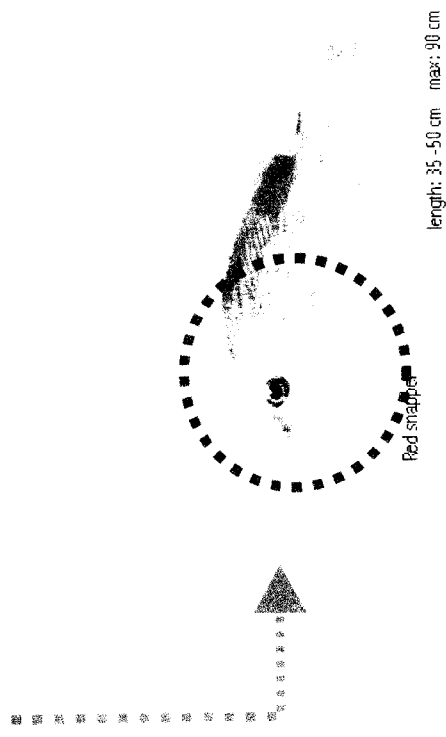
KONSEP

TRANSFORMASI IKAN PADA
TAMPAK BANGUNAN

Tampak pada bangunan merupakan transformasi dari bentuk ikan kakap merah. Bagian yang diambil merupakan bagian depan bentuk ikan



Bentuk lengkung ikan akan diterapkan pada bagian atap bangunan



KONSEP

PENAMPILAN IKAN PADA
TAMPAK BANGUNAN



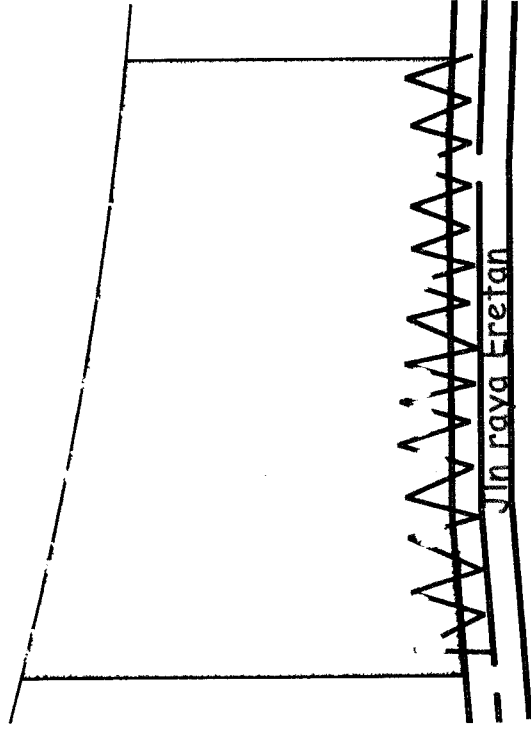
SIRIP IKAN

Akan diterapkan pada rancangan bentukan kusen yang menyerupai sirip ikan dengan bentuk lengkung

Selain itu bentukan sirip ikan juga akan diterapkan pada atap bangunan yang menggunakan tegola

VEGETASI

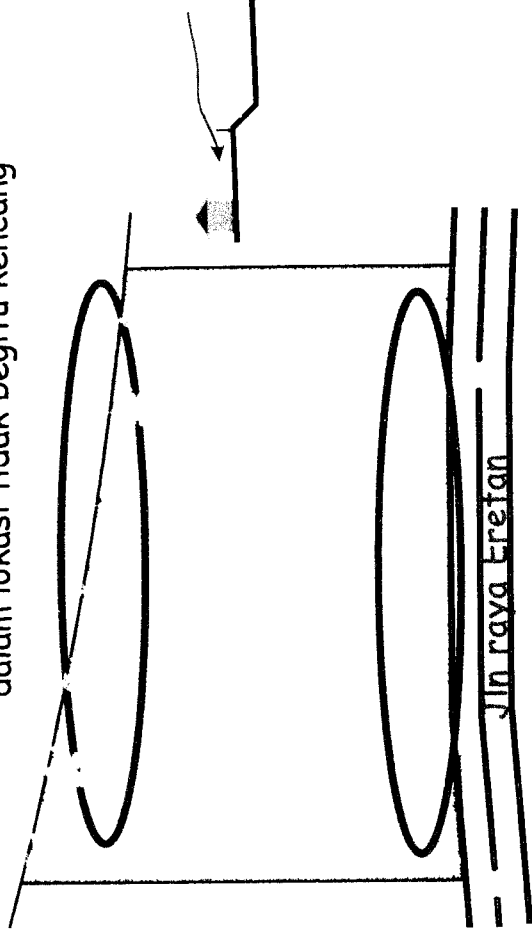
Vegetasi sebagai penyelaras / penyeimbang angin dari laut, sehingga angin yang masuk ke dalam lokasi tidak begitu kencang



Lokasi site berada tepat dipinggir Jalan raya sehingga dapat dipastikan bahwa tingkat kebisingan tinggi.

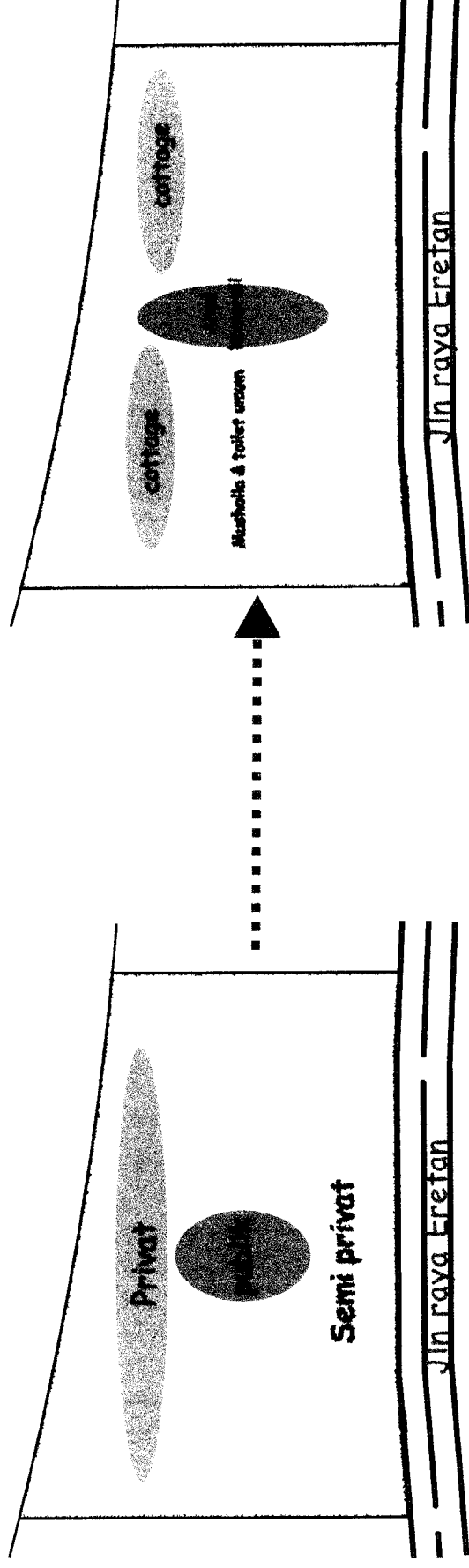


Hal ini dapat dikurangi dengan meletakkan pohon rindang di depan lokasi. Selain berfungsi untuk mengurangi kebisingan, pohon ini juga berfungsi sebagai filter polusi udara



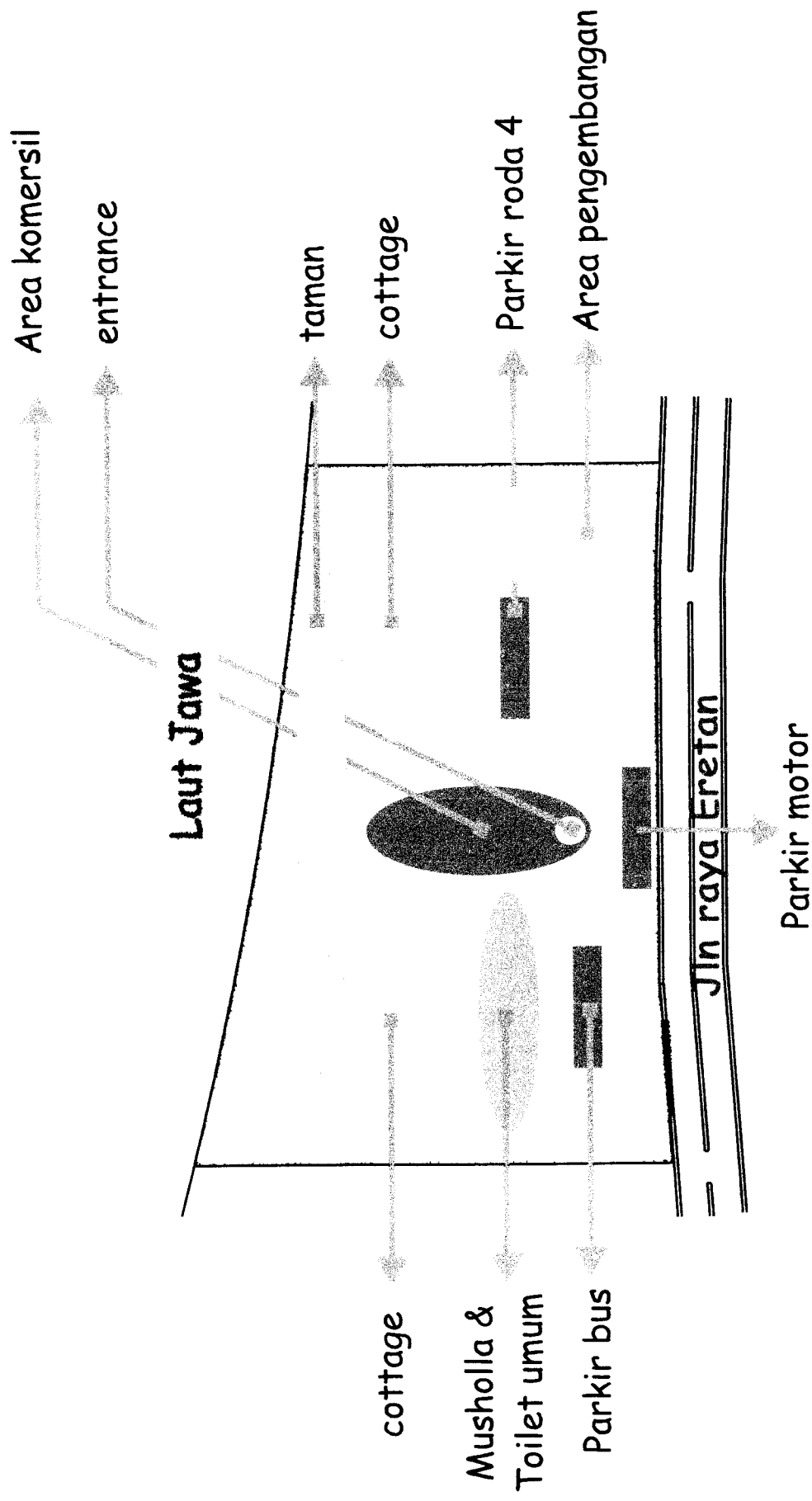
ZONING

Rest Area akan dibagi menjadi 3 zona yaitu zona publik untuk restoran dan kegiatan komersil lainnya, zona privat untuk area cottage, dan zona semi privat untuk musholla dan toilet umum



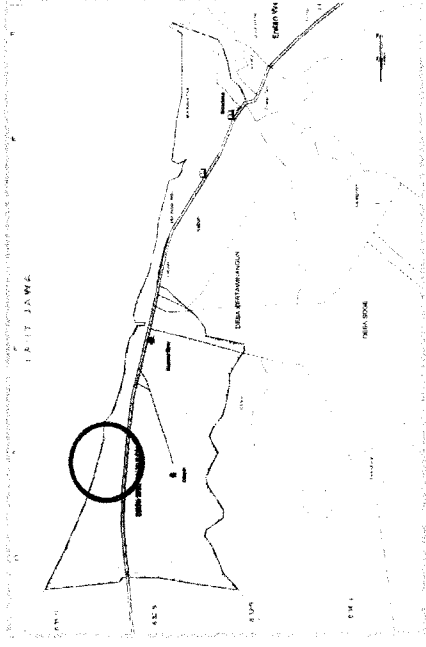
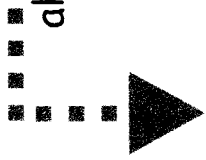
- >> Area komersil diletakkan di daerah depan tengah untuk menarik pengunjung
- >> Agar terhindar dari kebisingan dan mendapatkan kenyamanan yang lebih maka area cottage diletakkan di belakang
- >> Karena fungsinya sebagai tempat umum maka musholla & toilet umum diletakkan di depan bagian samping supaya bisa dilihat orang

PLOTTING

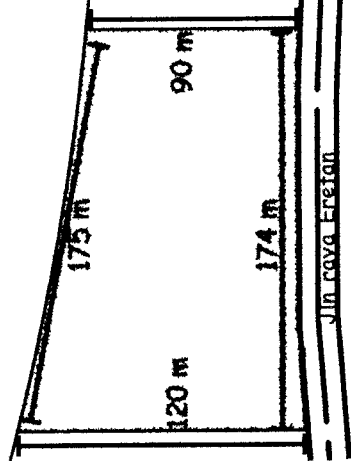
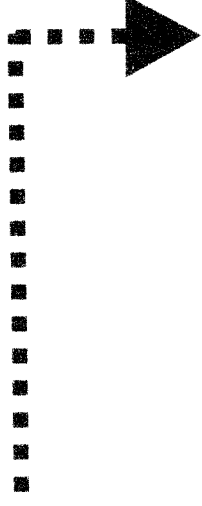


POTENSI SITE

Lokasi site berada di tempat yang strategis dan mempunyai aksesibilitas tinggi karena terletak di kawasan yang dilalui banyak kendaraan bermotor



Peta kawasan Desa Eretan Kulon



Pengelompokkan Ruang

- 3. Kegiatan Penunjang
 - * Cottage
 - * Musholla
 - * Toilet Umum
 - * ATM
 - * Wartel
 - * Taman
 - * Area Parkir

REST AREA

- 1. Kegiatan Administrasi
 - * Ruang Manager
 - * Ruang Sekretaris
 - * Ruang Staff
 - * KM / WC

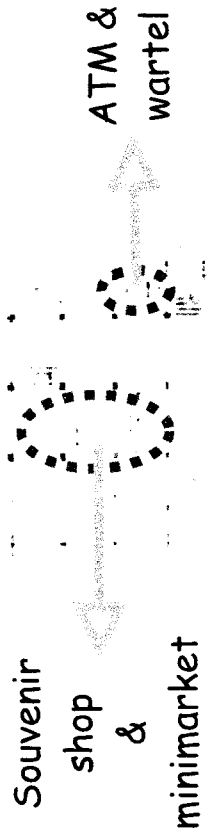
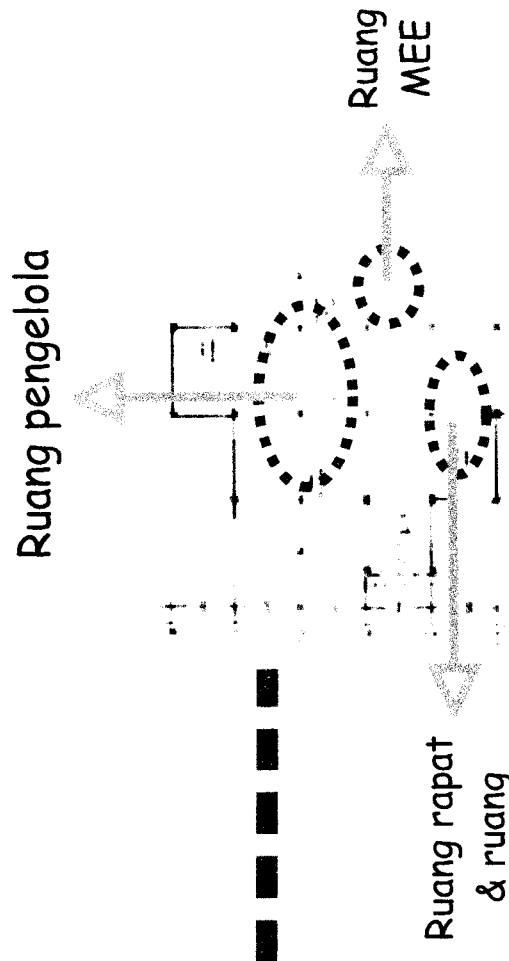
- 2. Kegiatan Komersil
 - * Restoran
 - * Minimarket
 - * Souvenir Shop
 - * Gamezone
 - * KM / WC

- 4. Kegiatan Servis
 - * Dapur
 - * Ruang MEE
 - * Ruang istirahat
 - * Ruang Loker

DENAH

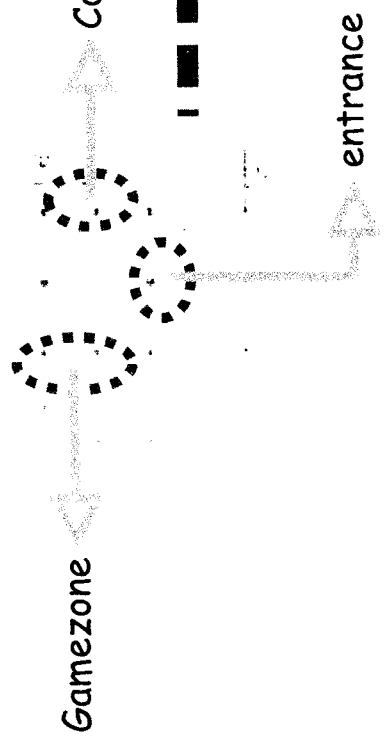
Lantai Semi Basement

Pada lantai ini terdapat ruang pengelola / kantor. Diletakkan pada lantai semi basement agar kegiatan didalamnya tidak mengganggu segala aktifitas komersil yang berada di lantai satu



Lantai Satu

Pada Lantai satu terdapat ruang komersil yang kegiatan di dalamnya dititikberatkan pada kegiatan penjualan produk seperti pada minimarket & souvenir shop



DENAH

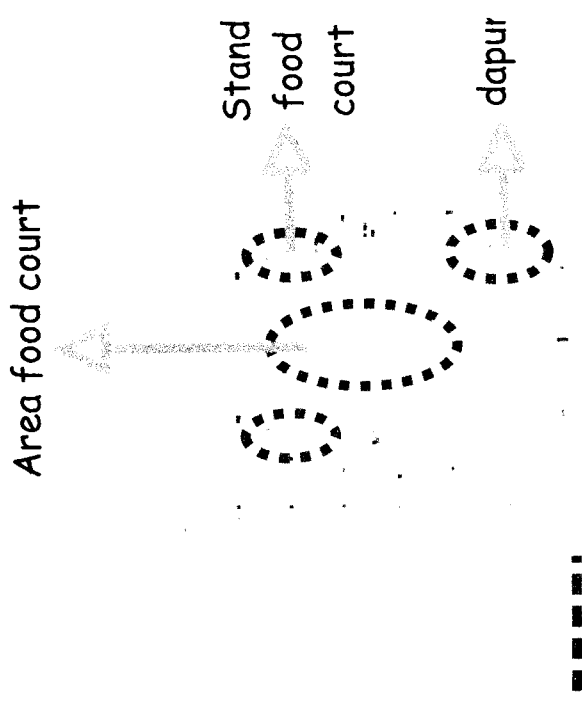
Lantai 2

Difungsikan untuk restoran
dengan konsep melayani diri
sendiri / prasmanan



Lantai 3

Sebagai area food court yang
menyediakan berbagai macam
makanan cepat saji

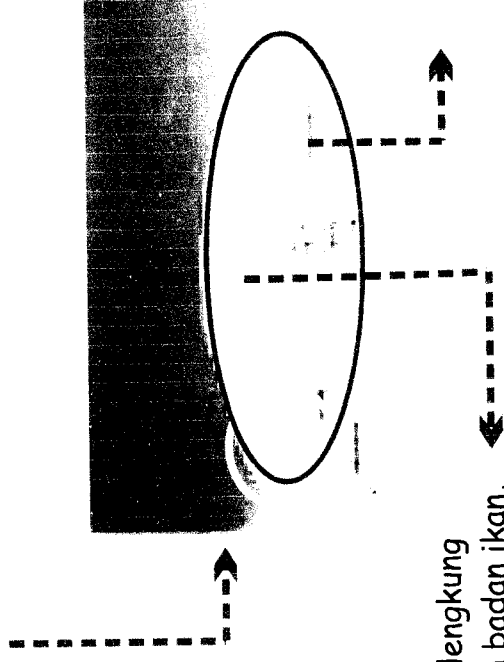
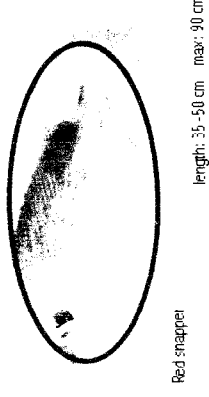


Pencitraan Bentuk Fasade

FASADE

Fasade yang ditampilkan bentuk transformasi dari bentuk ikan bagian depan dengan banyak menggunakan material dari kaca

Dari tampilan bentuk dasar ikan yaitu elips akan dijadikan dasar dari bentuk bangunan itu sendiri, hal ini juga guna memperkuat identitas bangunan



Bentukan atap yang lengkung mencerminkan bentuk badan ikan, sedangkan penutup atap menggunakan tegola juga mencerminkan sirip ikan

Penggunaan material kaca dengan pembentukan kusen yang menyerupai sirip ikan adalah salah satu ciri dari bangunan ini

SIRKULASI

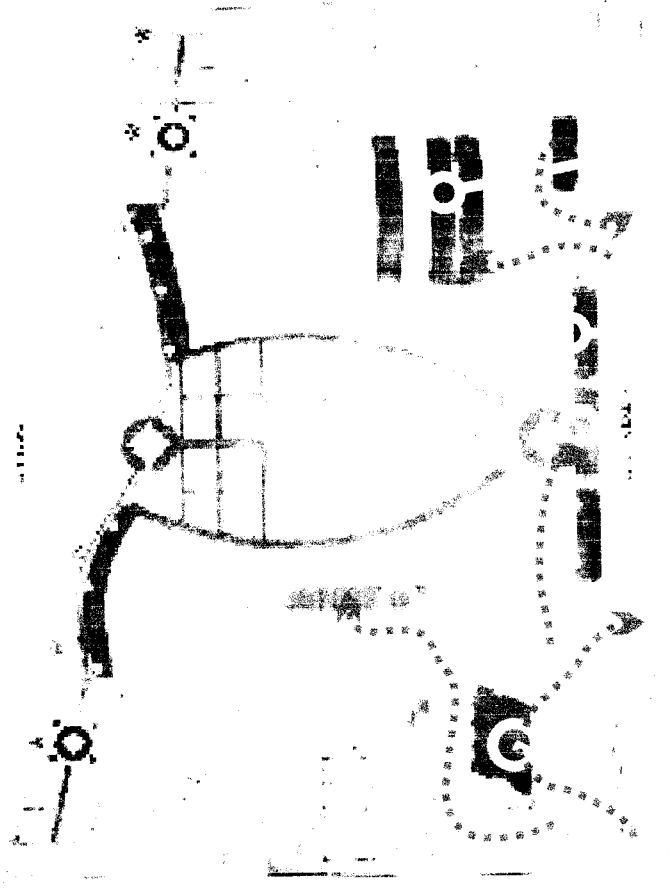
1. Sirkulasi ruang luar

Sirkulasi Kendaraan

- * Pola sirkulasi untuk parkir kendaraan dibuat sederhana mungkin dan dengan bangunan utama. Pola sirkulasi dibedakan antara pintu masuk dan pintu keluar agar tidak terjadi kemacetan

Sirkulasi Pejalan Kaki

- * Sirkulasi pejalan kaki dibuat nyaman mungkin agar pejalan kaki ini tidak bosan dan cepat lelah

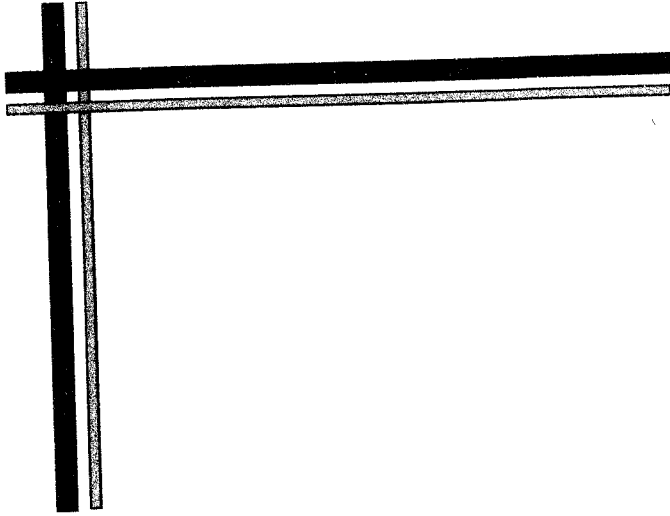


Parkir roda 4

Parkir roda 4

Parkir bus

Parkir roda 2 Sirkulasi pejalan
kaki



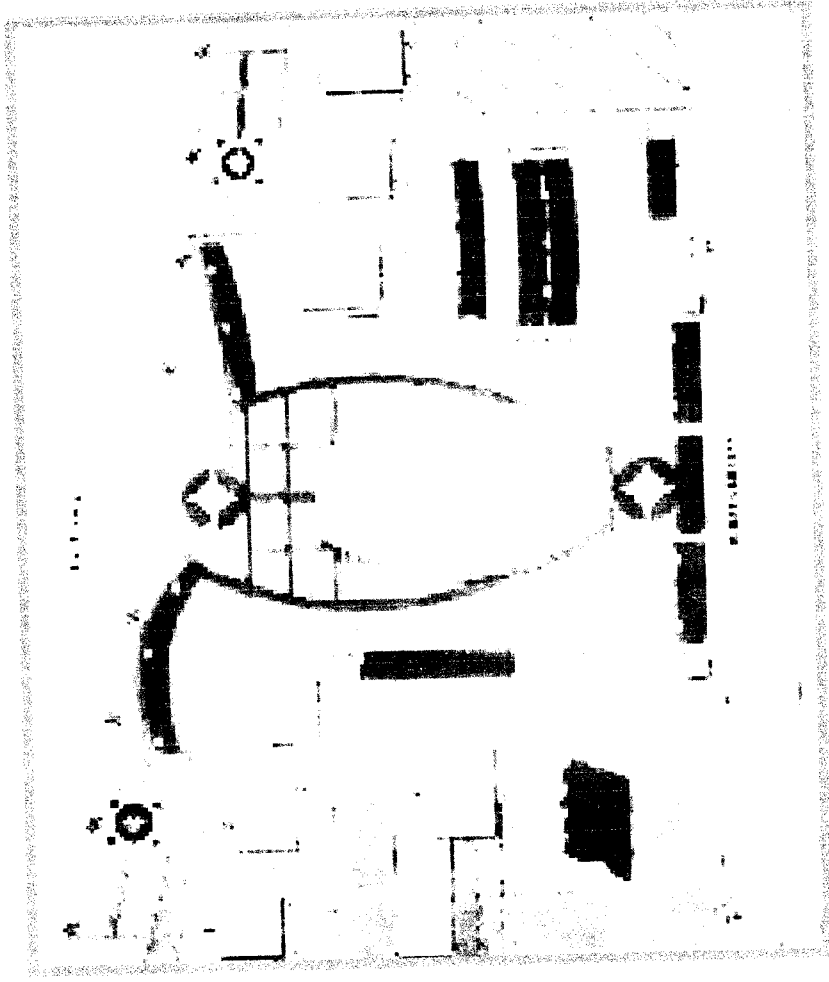
PENGEMBANGAN
DESAIN



Orientasi bangunan menghadap langsung jalur pantura Indramayu, hal ini membawa dampak positif karena bangunan bisa terlihat oleh orang / kendaraan yang melintasi jalan tersebut.

Disini juga terlihat penutup atap bangunan utama yaitu atap lengkung berbentuk ellipsis dengan penutup atap menggunakan bahan tegola.

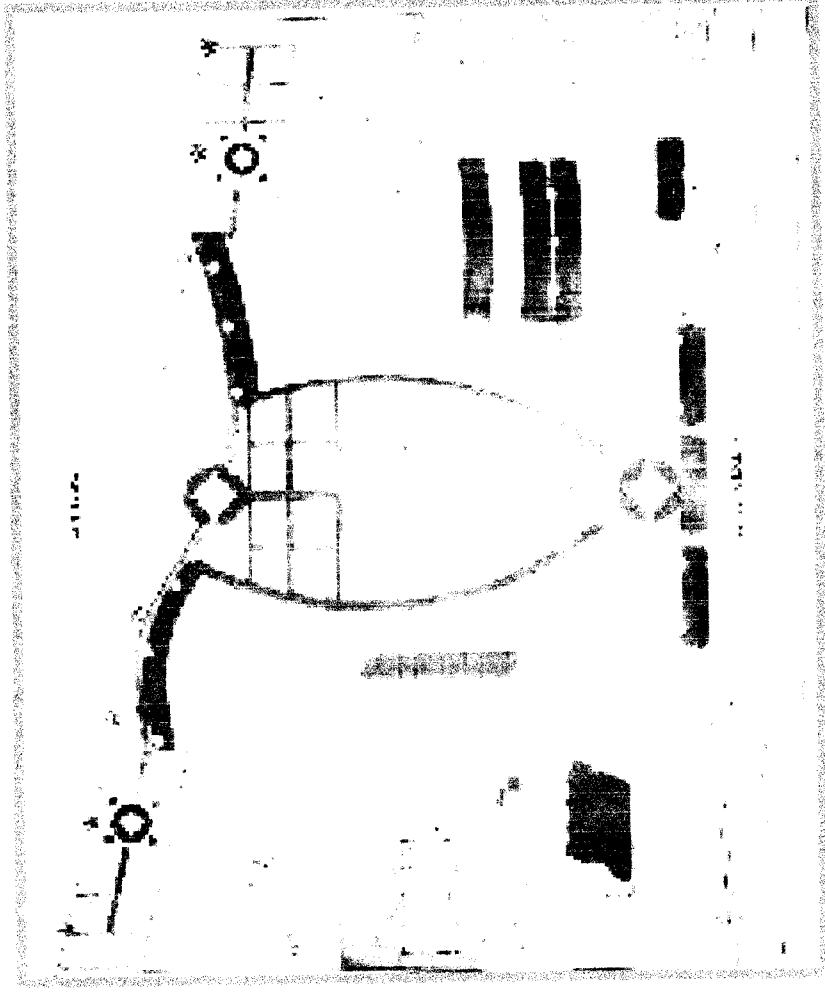
Transformasi bentuk bangunan dapat dilihat berdasarkan konsep gubahan massa pada bangunan utama yaitu ellipsis yang merupakan bentuk dasar dari ikan.



U

Gambar siteplan ini memperlihatkan lay out ruang luar dengan pencapaian ke dalam bangunan dimana adanya pemisahan pintu masuk untuk jalur bus dan kendaraan pribadi dengan pertimbangan menghindari antrian kendaraan yang akan menuju bangunan.

Site memiliki luasan kurang lebih 2 Ha dengan kontur datar dan telah memiliki jaringan utilitas sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari bangunan

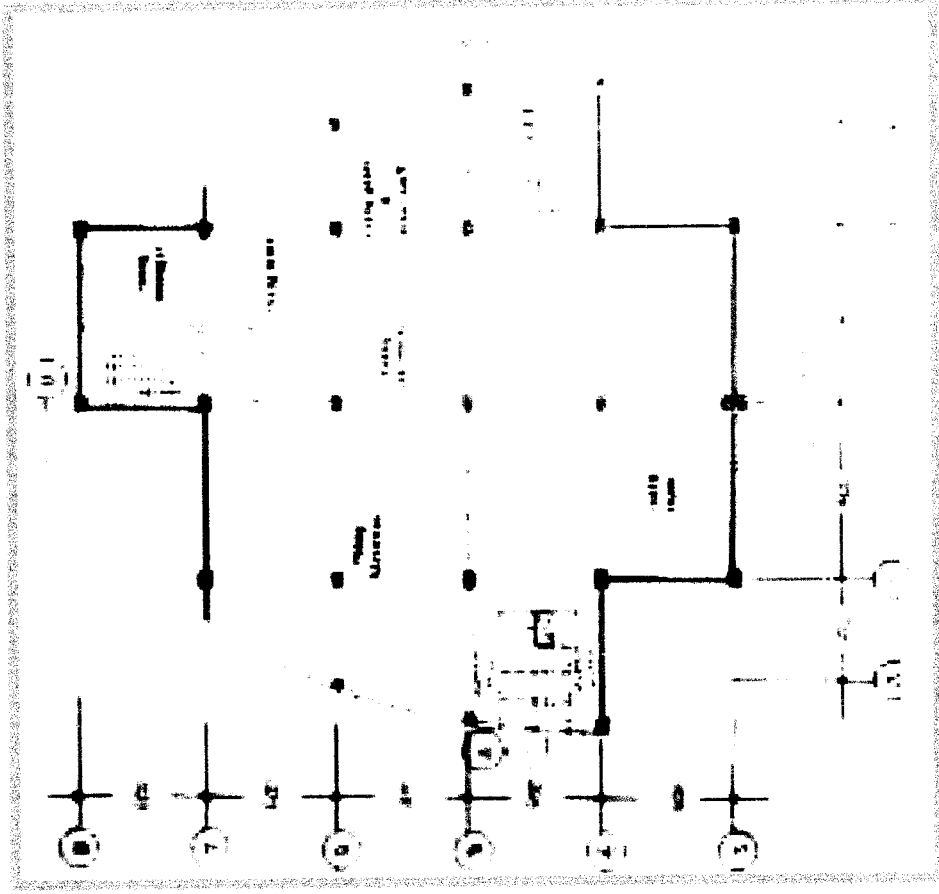


U

Denah semibasement berfungsi sebagai ruang pengelola diantaranya terdapat r. Manager, r. Sekretaris, r. Rapat, dan ruang kerja staff itu sendiri.

Selain itu di lantai ini juga terdapat ruang ganti staff dan ruang istirahat staff.

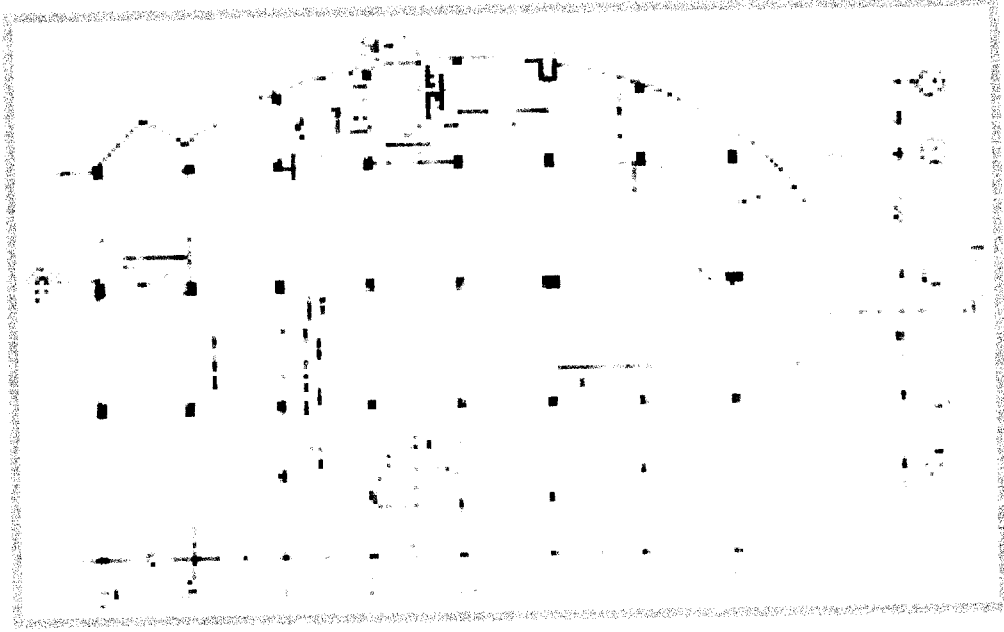
Hal ini mempunyai tujuan agar semua aktifitas yang berhubungan dengan kegiatan perkantoran tidak mengganggu jalannya aktifitas komersil yang berada di lantai satu



Di lantai 1 menitikberatkan kegiatan pada kegiatan komersil dengan penjualan produk sebagai kegiatan utama. Hal ini dapat dilihat dengan adanya minimarket dan souvenir shop.

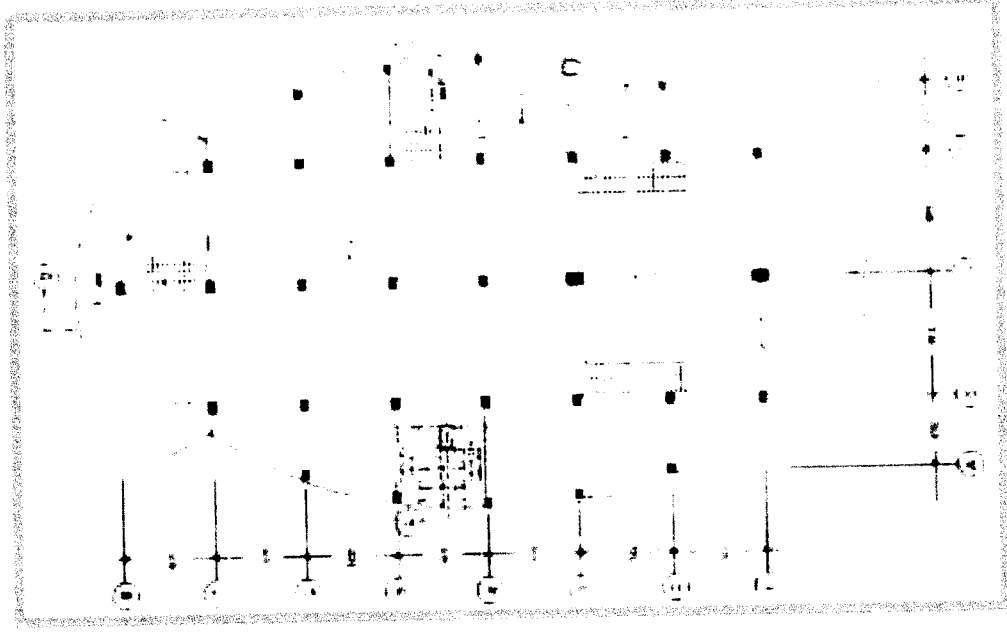
Lantai 1 ini juga dilengkapi dengan ATM dan wartel sebagai sarana penunjang yang tepat berada didepan minimarket dan souvenir shop.

Adanya gamezone dilantai 1 mempunyai tujuan sebagai sarana bermain yang disediakan rest area ini berfungsi sebagai hiburan dan pelapas ketegangan setelah menempuh perjalanan jauh.

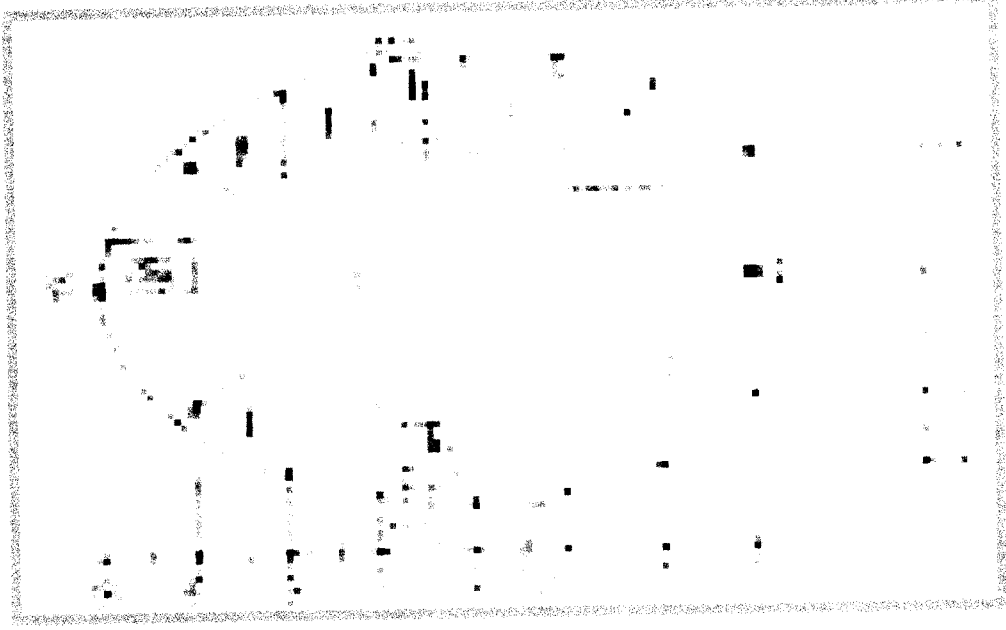


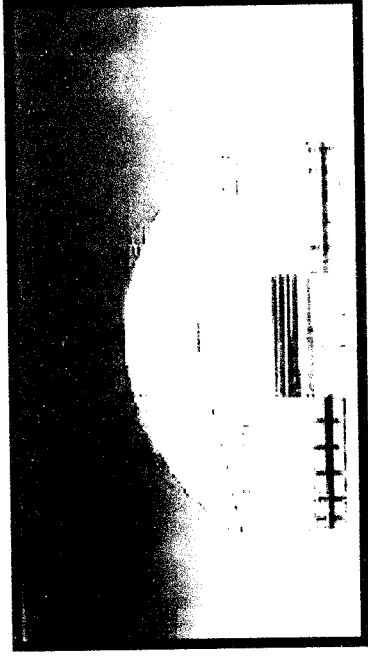
Pada lantai 2 terdapat restoran yang juga menjadi fasilitas utama dalam rest area ini. Restoran di lantai 2 berkonsep prasmanan, dimana bertujuan agar orang bisa melayani sendiri keinginan dan bisa mengatur sendiri berapa banyak makanan yang dibutuhkan guna memuaskan perutnya.

Sebagai ruang pendukung, di lantai 2 juga terdapat balkon yang langsung menghadap kearah laut Jawa

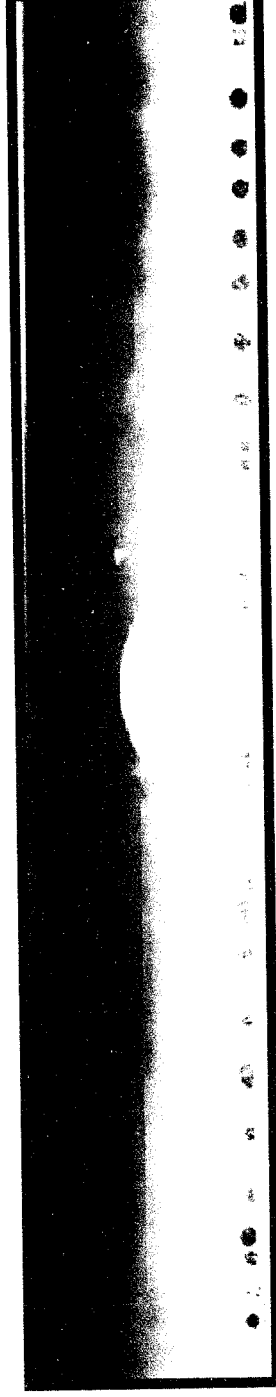


Jika dilantai 2 terdapat restoran dengan konsep prasmanan maka di lantai 3 terdapat restoran cepat saji dengan konsep pada area-area food court yang menyediakan makanan cepat saji.

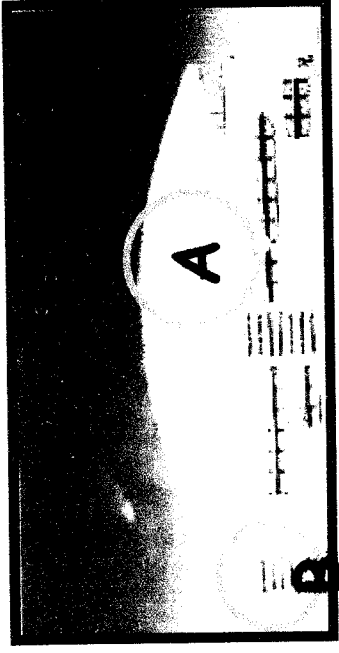




Tampak depan bangunan rest area ini didesain dengan bentuk ikan yang terlihat dari depan. Bangunan didominasi dengan material kaca dengan dilengkapi shading guna menyaring sinar matahari yang langsung masuk ke dalam bangunan

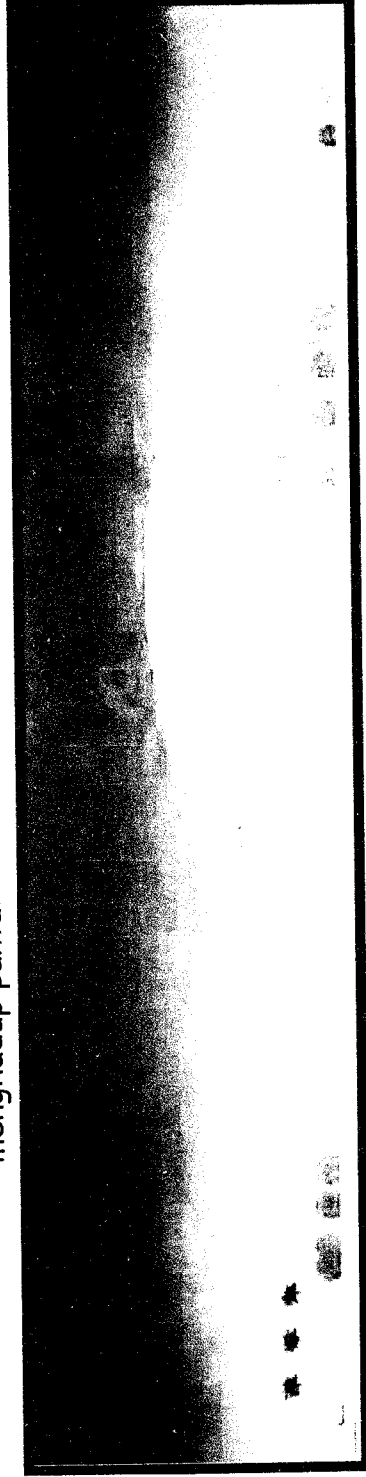


Bangunan utama terlihat lebih menonjol selain dilihat dari ukuran dan bentuk, bangunan ini juga mempunyai fungsi sebagai area komersil yang menjadi tujuan utama rest area

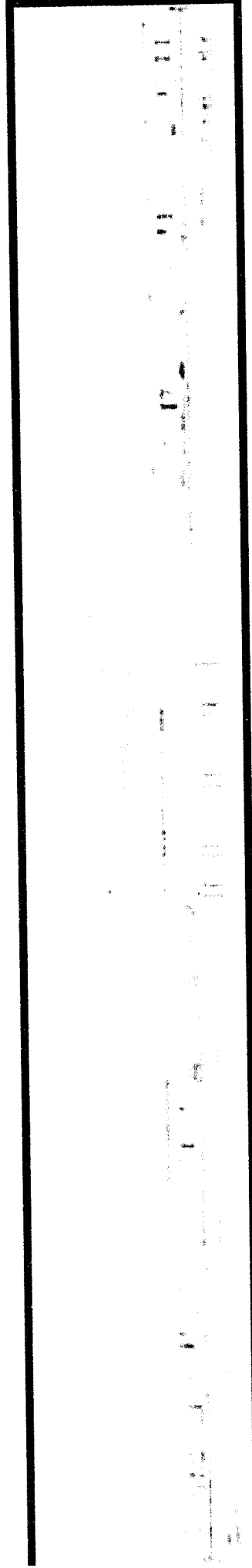


A Bentuk atap lengkung sebagai transformasi bentuk ikan dan penutup atap menggunakan tegola sebagai transformasi bentuk sirip ikan

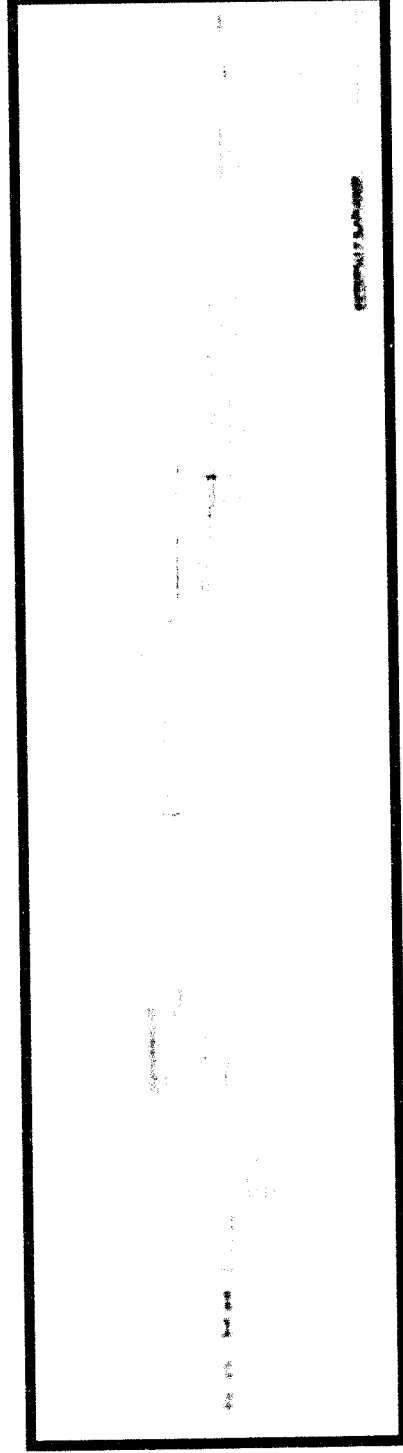
B Balkon di lantai 2 yang mempunyai view langsung menghadap pantai



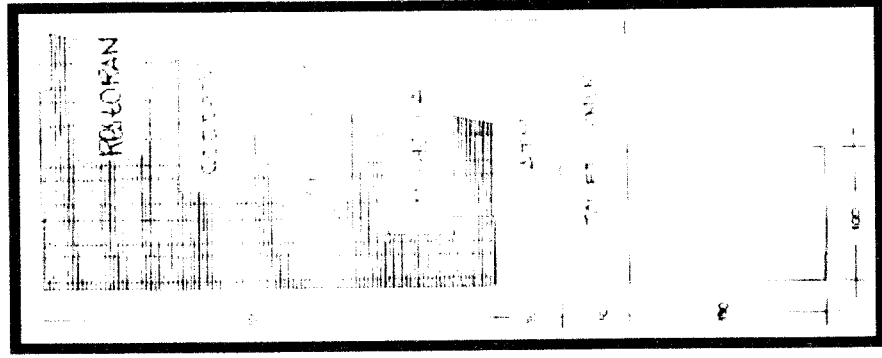
Tampak samping lingkungan terlihat jelas bangunan utama lebih menonjol supaya memberi perbedaan dalam hal fungsi dan tujuan



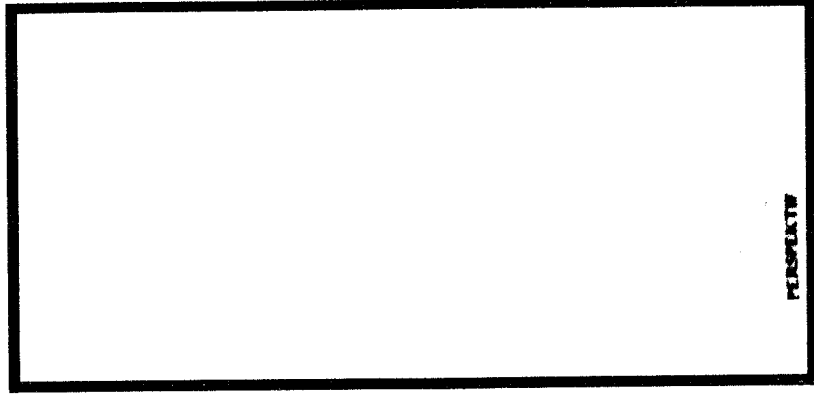
Potongan diatas menunjukkan suasana hubungan ruang antara ruang komersil dilantai 1 dan ruang-ruang diatasnya. Pada bagian atap menggunakan struktur baja holo dengan desain lengkung

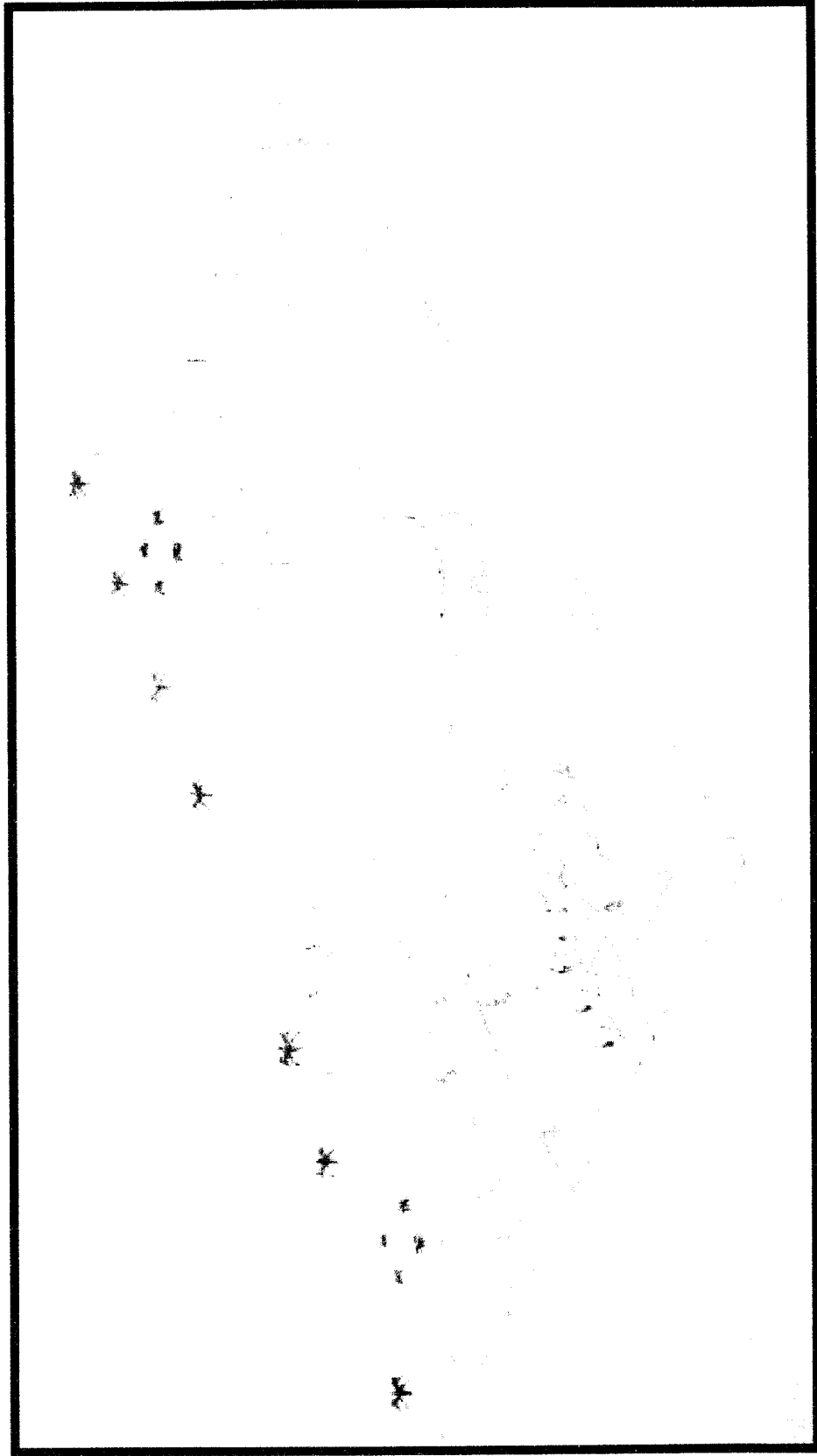


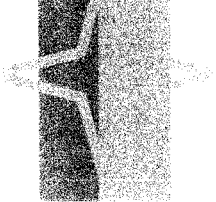
Memperlihatkan letak ketinggian bangunan dengan laut dan hubungannya dengan lingkungan transportasi yang melalui jalur pantura



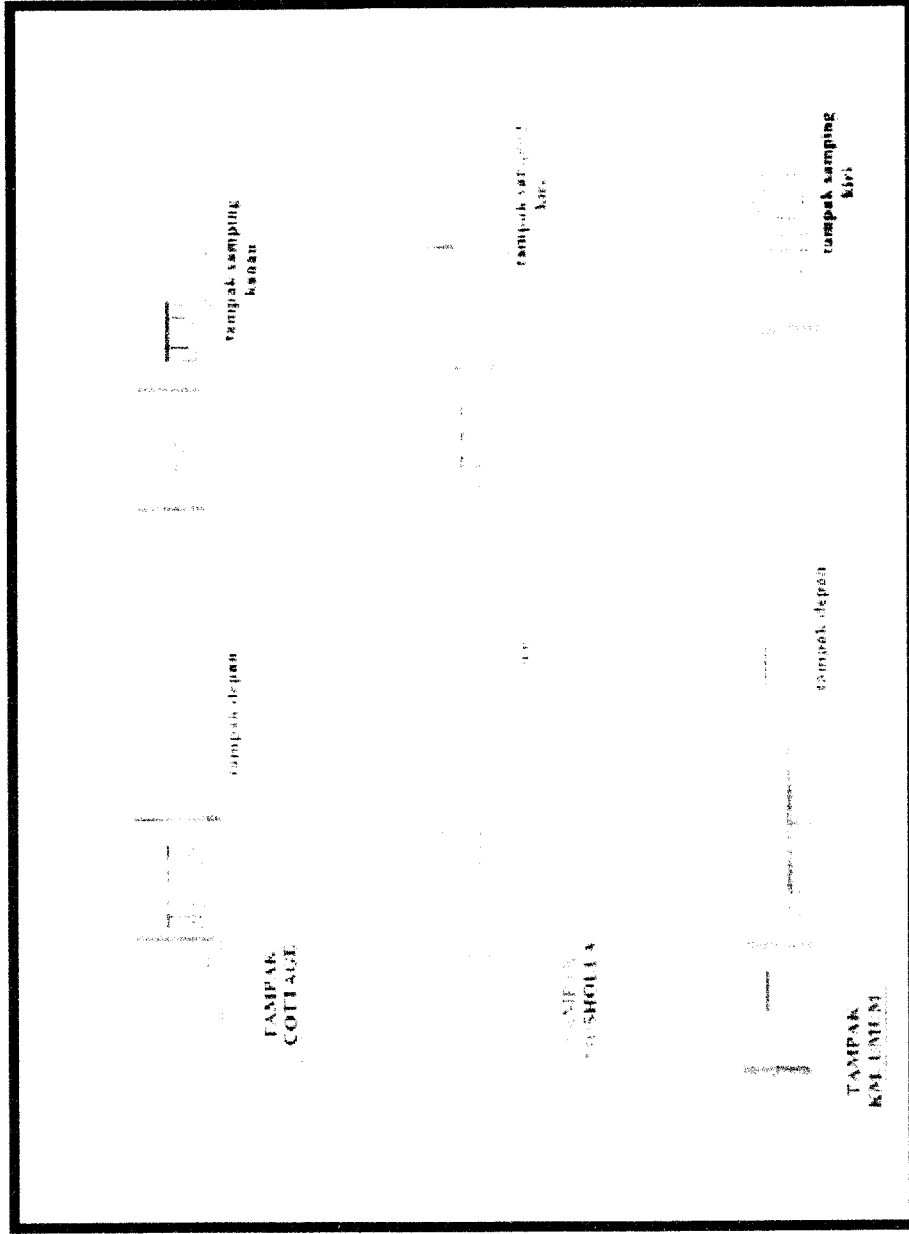
- * Penanda dibuat dengan ketinggian 6 meter supaya publik dapat melihat dengan jelas
- * Pengaturan cahaya pada tulisan adalah untuk memperjelas fasilitas-fasilitas di dalam rest area
- * Penggunaan material batu susun sirih sebagai identitas penelaras dengan bangunan utama

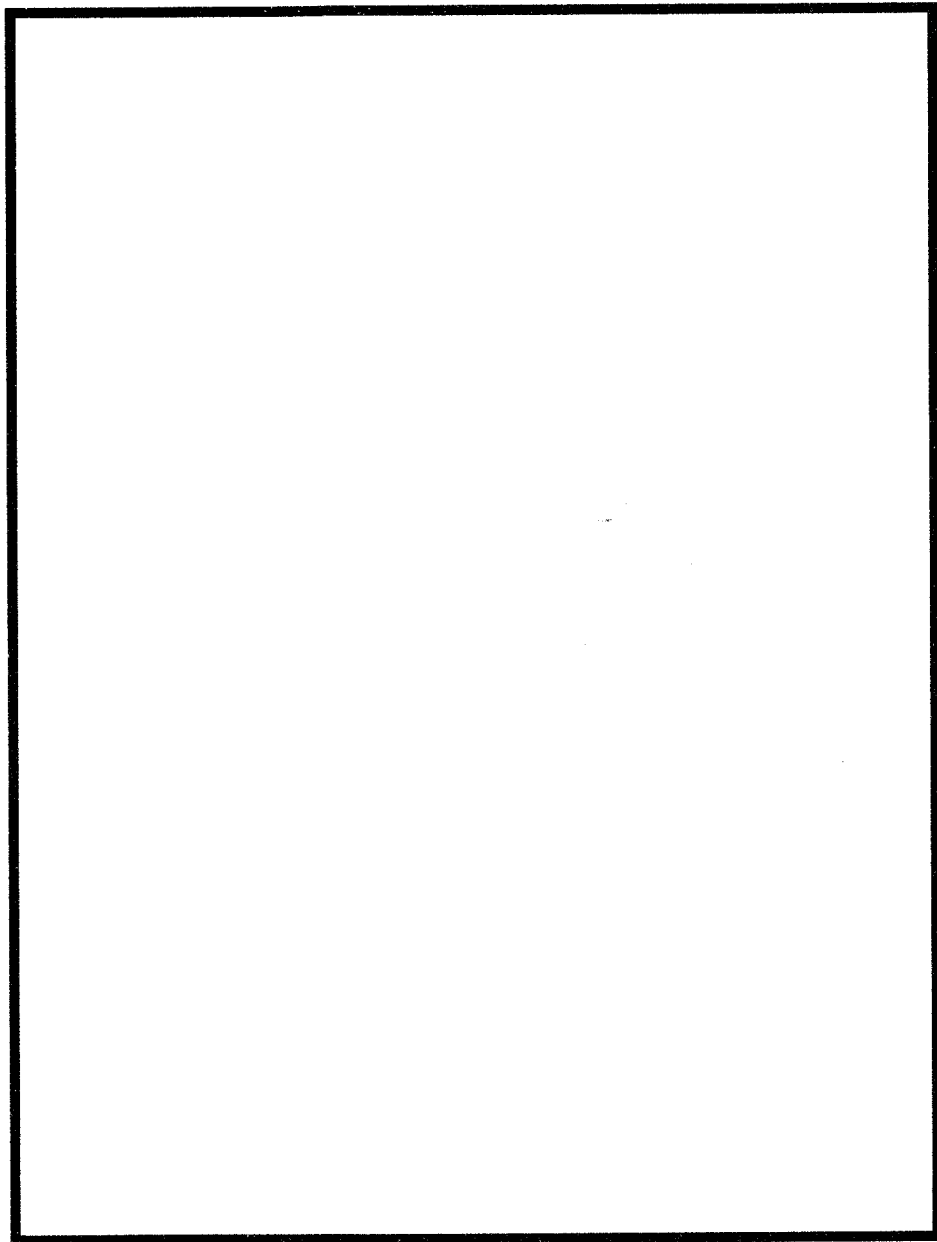


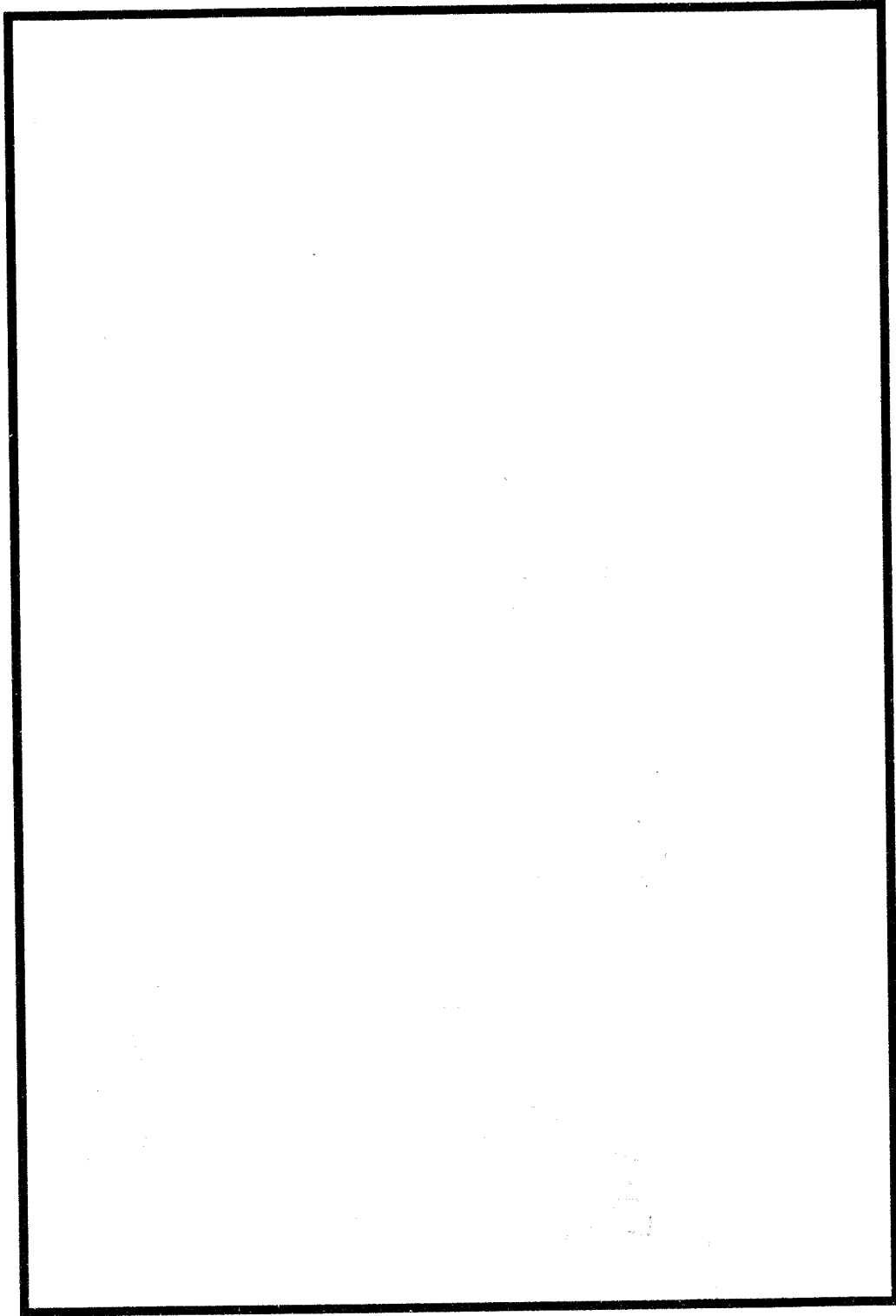


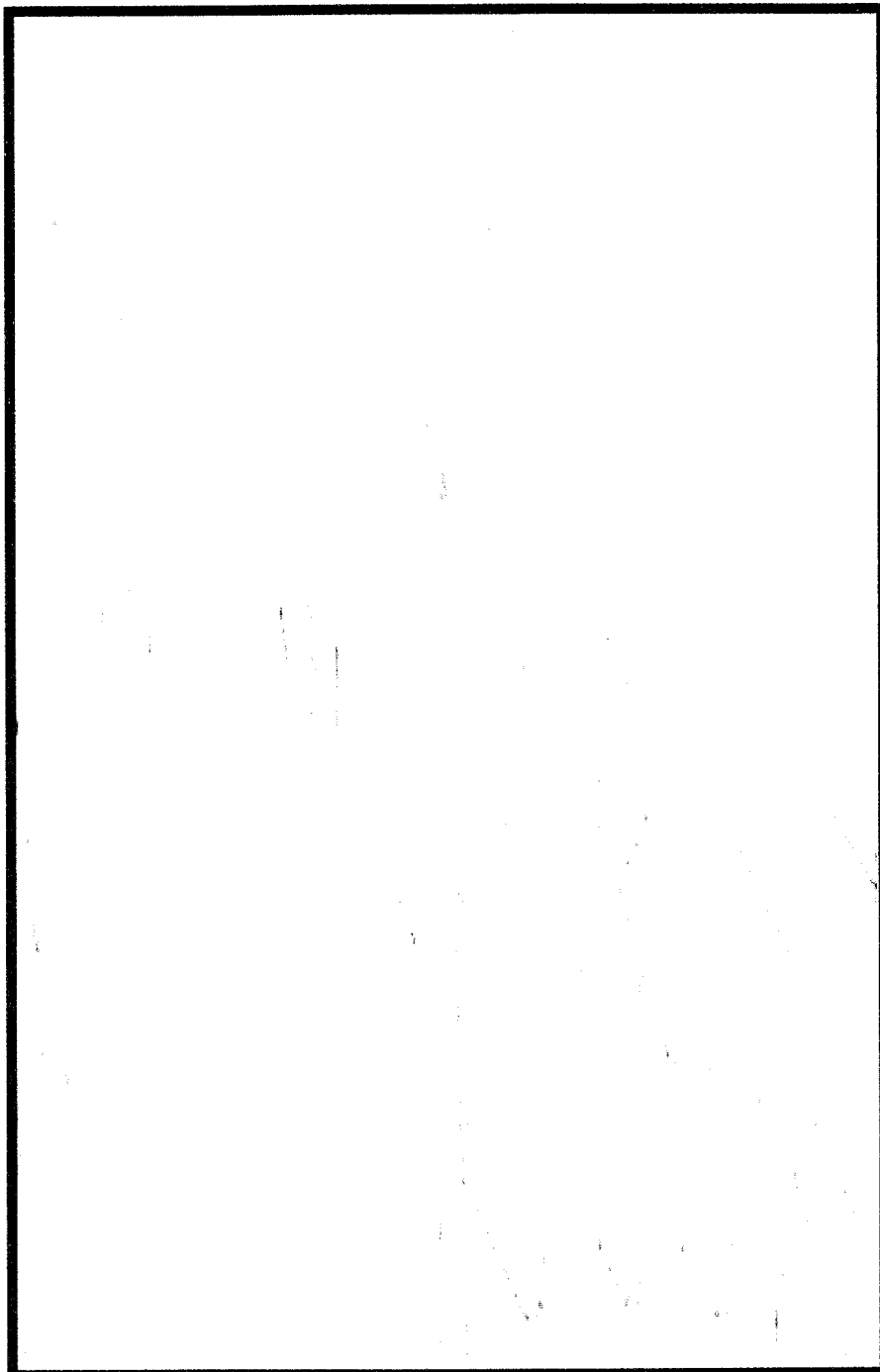


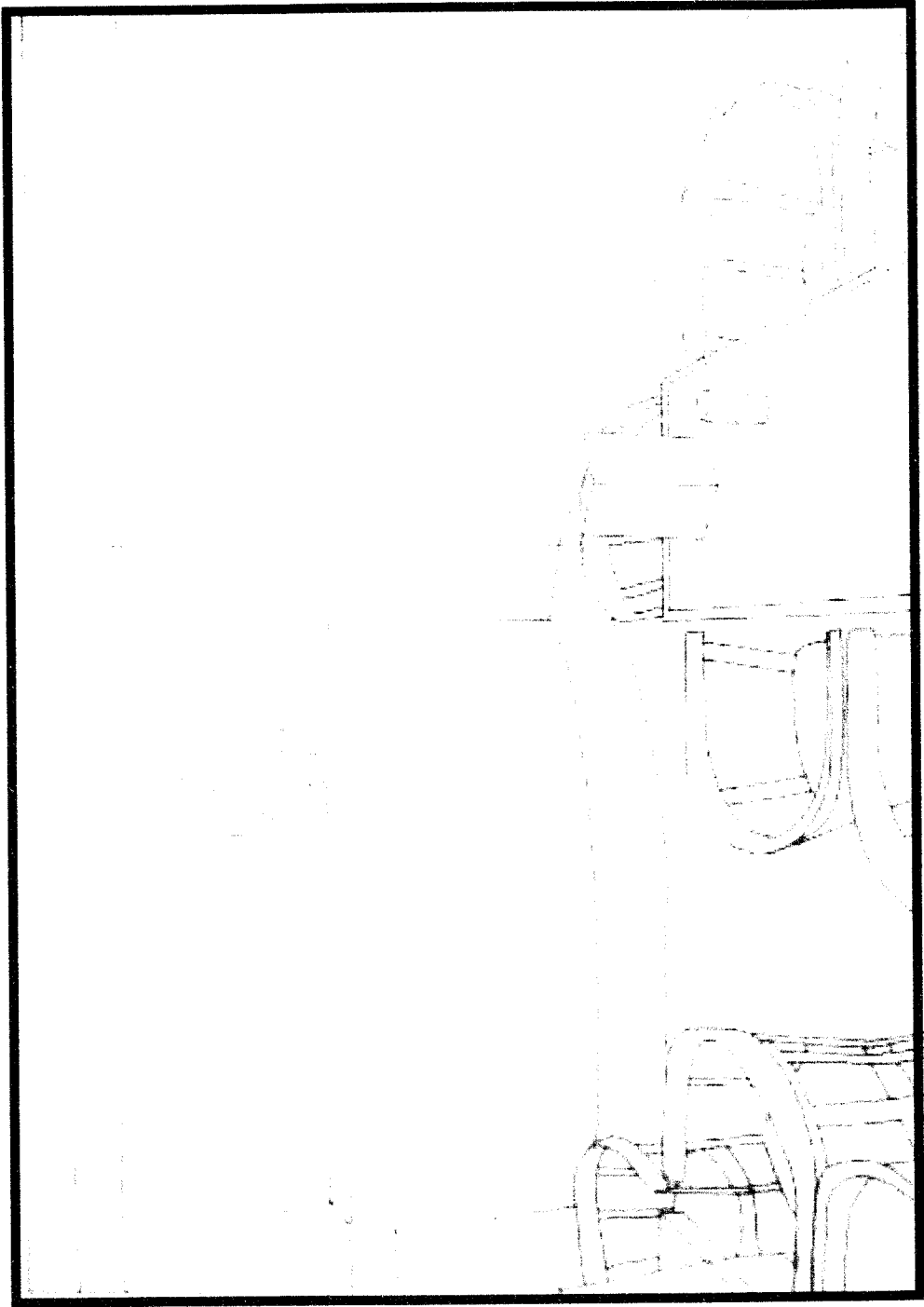
Pengembangan Desain



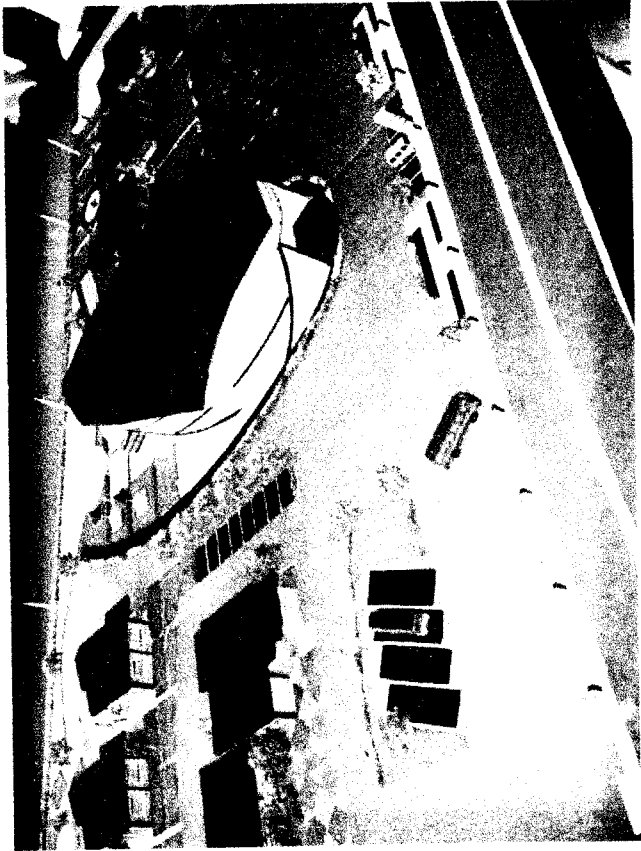
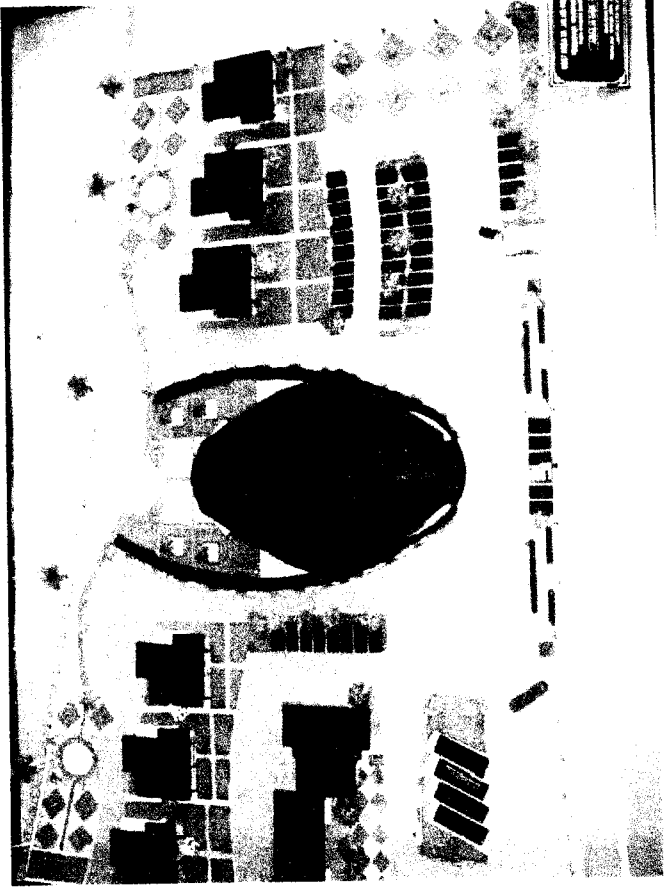






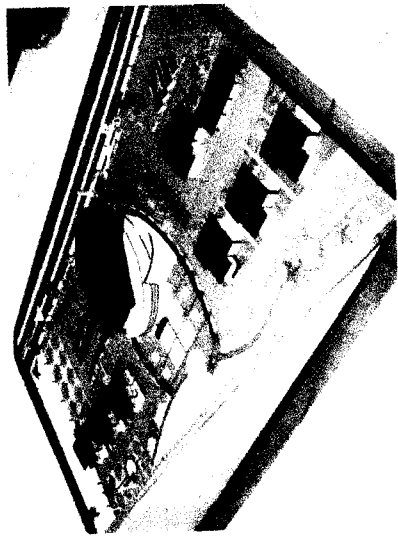
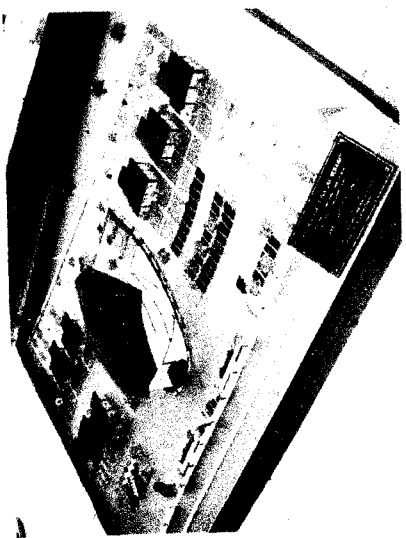


Pengembangan Desain



MAKET

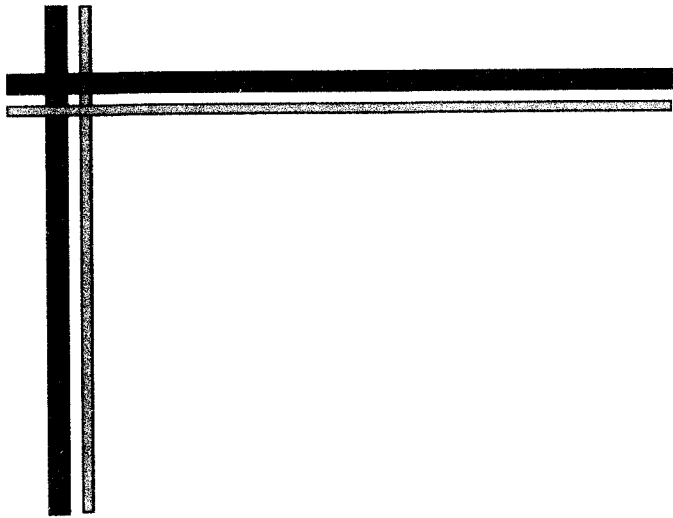
Pengembangan Desain



MAKET

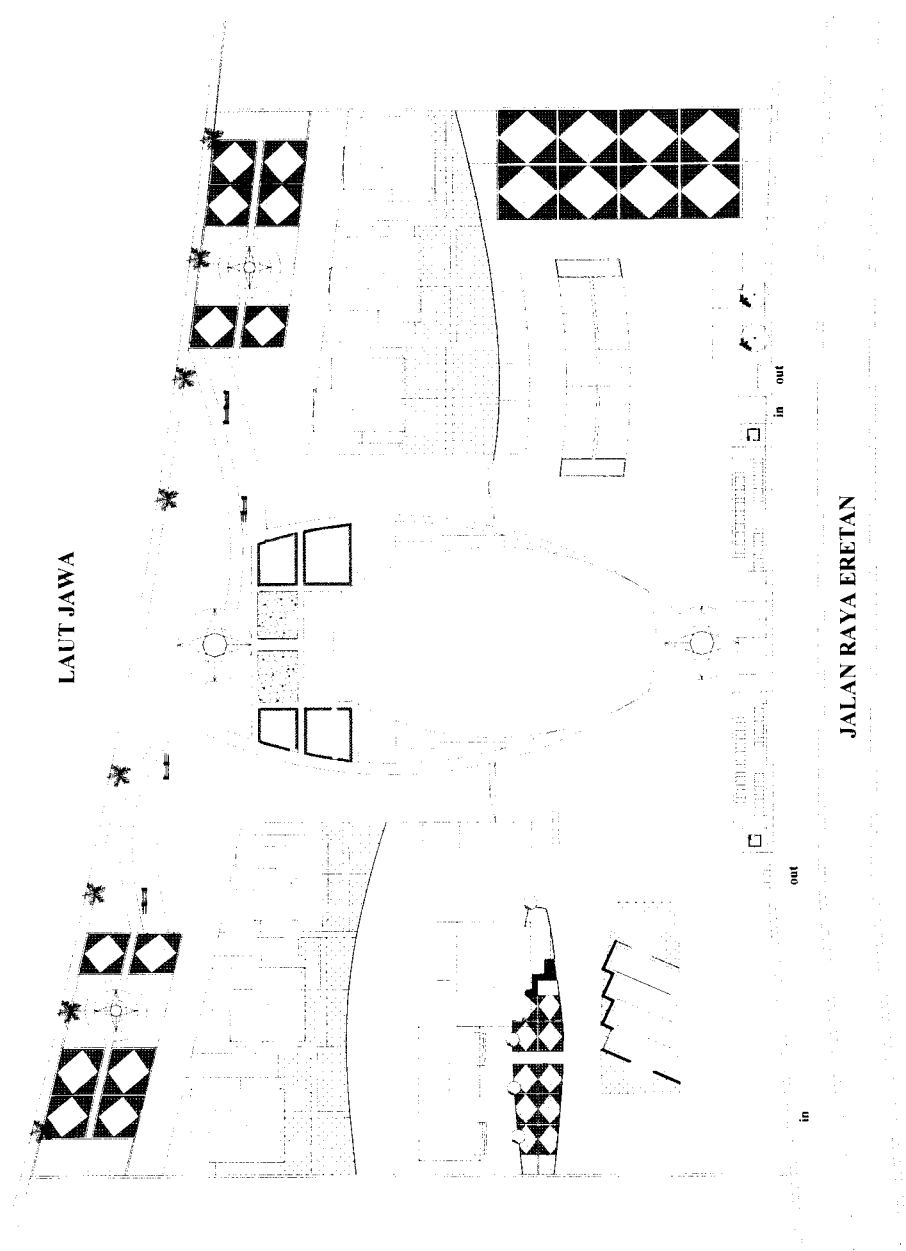
DAFTAR PUSTAKA

1. Agus Suprpto, *Showroom Toyota di Surakarta*, TA UII
2. Francis D.K Ching, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan*, Edisi Kedua
3. Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi 3
4. Situs internet, www.google.com
5. Situs internet, www.yahoo.com
6. Website Daerah Indramayu, www.indramayu.go.id
7. Wing Haryono, *Pariwisata, Rekreasi, dan Entertainment*, ilmu Publisher, Bandung 1978




LAMPIRAN

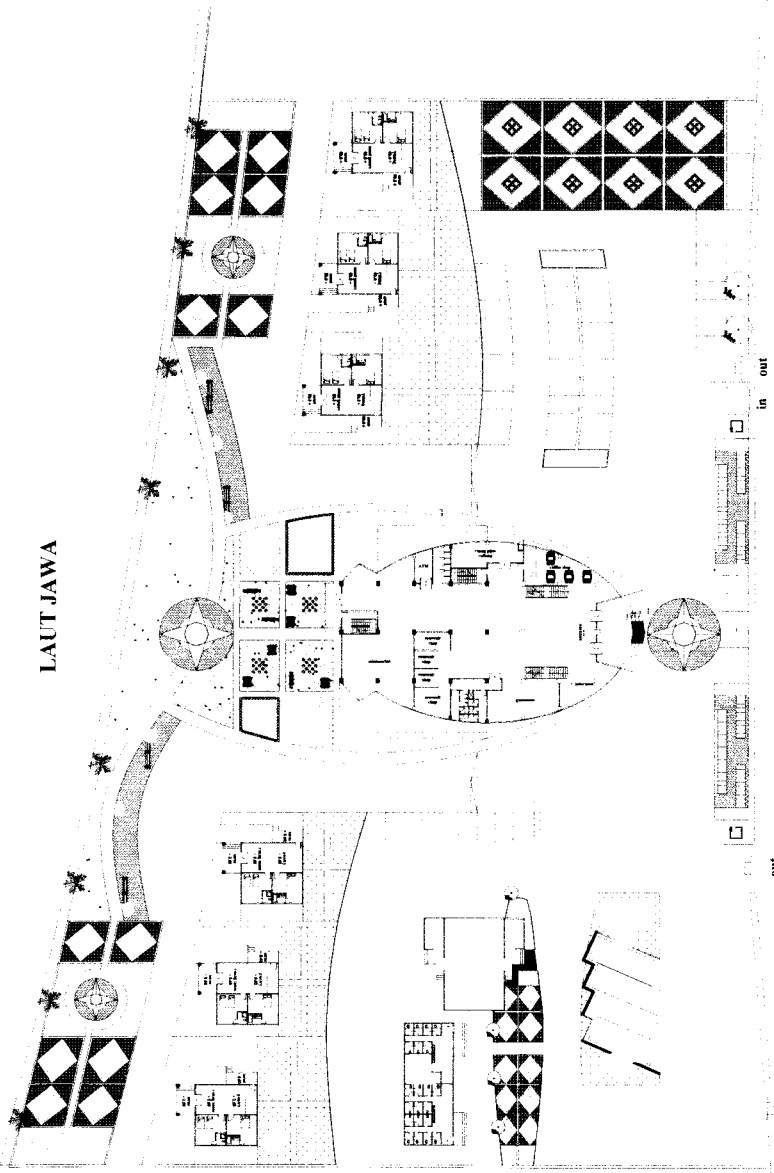




SITUASI

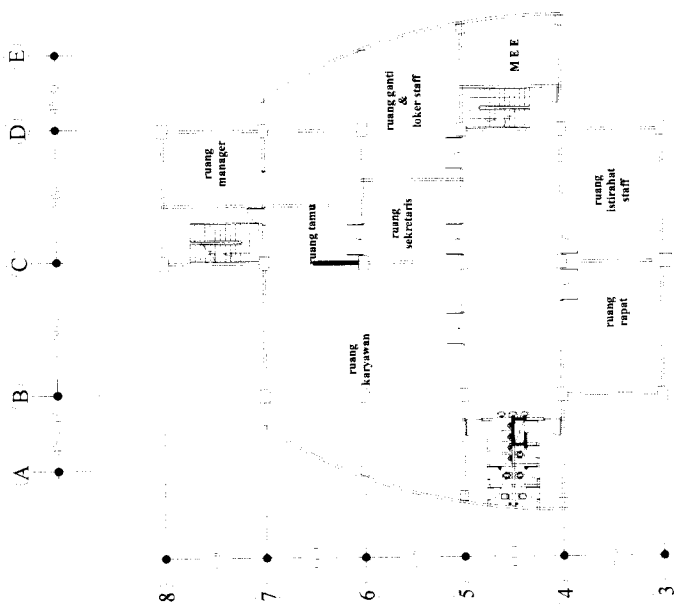
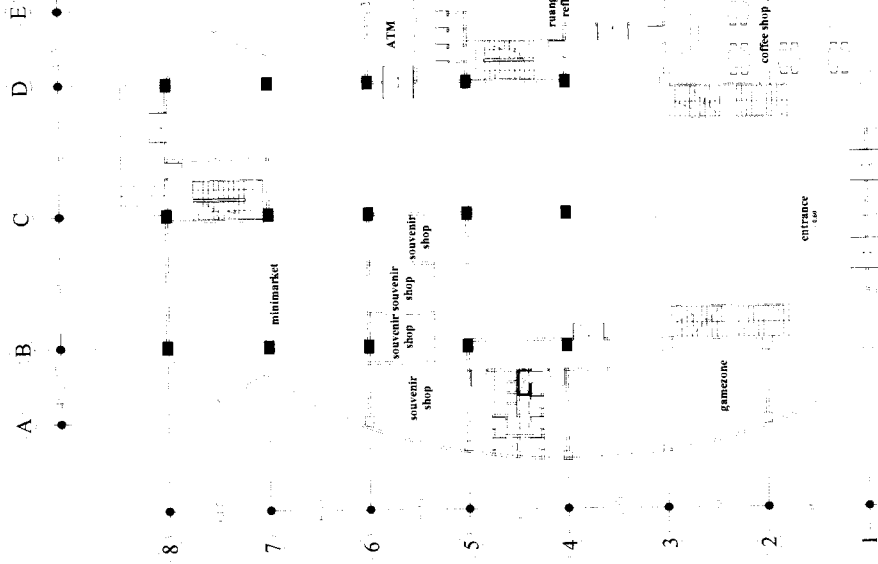


 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU Makalah dan Gambar Arsitektur</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING Ir. PRIYO PRATIKNO</p>	<table border="1"> <tr> <td>NAMA</td> <td>AMALIA SARI</td> </tr> <tr> <td>NO. MHS</td> <td>01 812 098</td> </tr> <tr> <td>TANDA TANGAN</td> <td></td> </tr> </table>	NAMA	AMALIA SARI	NO. MHS	01 812 098	TANDA TANGAN		<p>IDENTITAS MAHASISWA</p>	<p>NAMA GAMBAR</p>	<p>SKALA</p>	<p>NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
	NAMA	AMALIA SARI														
NO. MHS	01 812 098															
TANDA TANGAN																
						<p>SITUASI</p>										



SITEPLAN

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN <small>UNIVERSITAS INDONESIA</small>	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2005/2006	REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU <small>Desain: Priyo Pratiko, Amalia Sari</small> <small>01 512 098</small>		DOSEN PEMBIMBING Ir. PRIYO PRATIKO	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: AMALIA SARI NO. MHS: 01 512 098 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR SITEPLAN	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
											



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS INDONESIA

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2006/2006

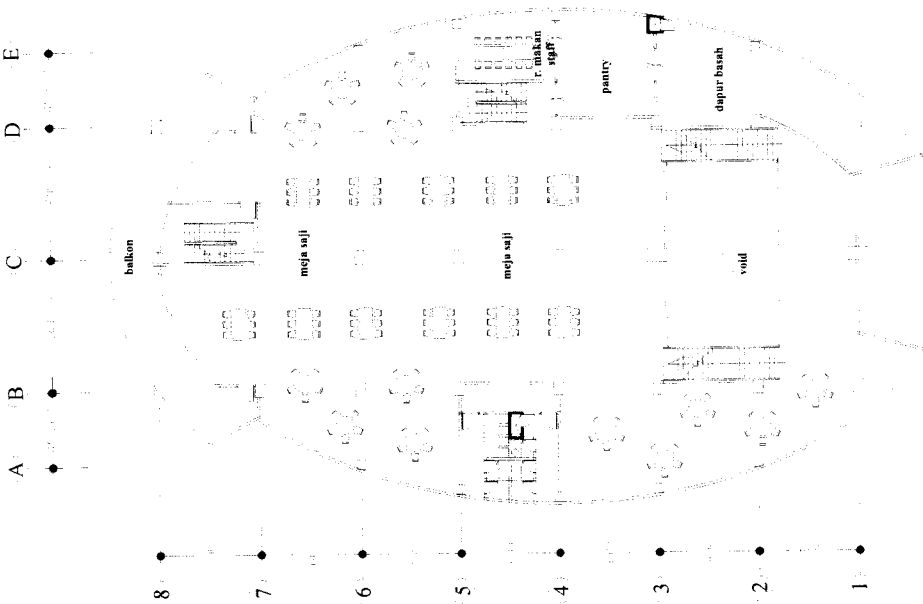
REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
REKONSTRUKSI DAN PERENCANAAN

DOSEN PEMBIMBING
 Ir. PRYO PRATIKN0, MT

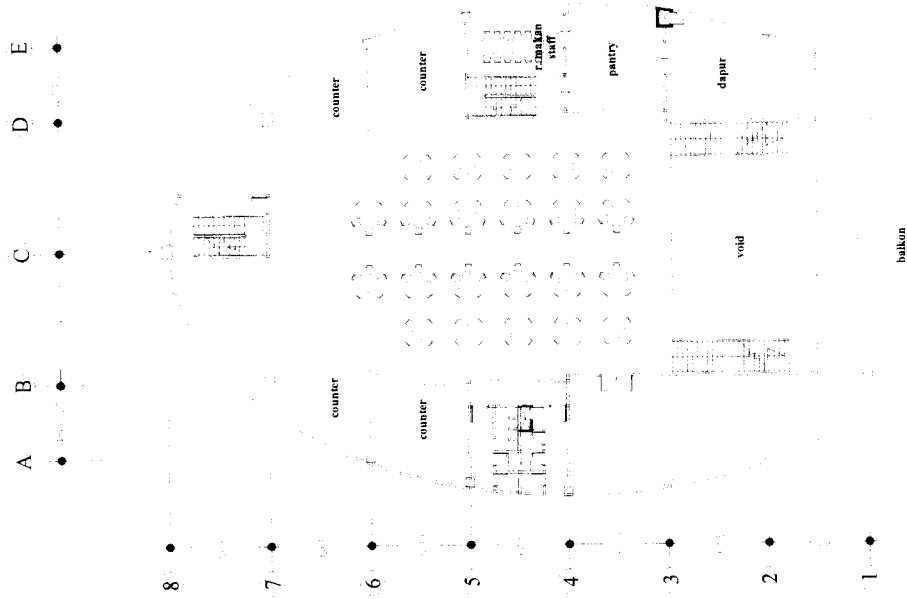
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA AMALIA SARI
 NO. MHS 01 512 096
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 DENAH

SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN



DENAH LT.2



DENAH LT.3



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS TELKOM INDONESIA

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
Rest Area di Jalur Pantura, Indramayu

DOSEN PEMBIMBING
 Ir. PRIYO PRATIKNIO, MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA AMALIA SARI
 NO. MHS 01 512 096
 TANDA TANGAN

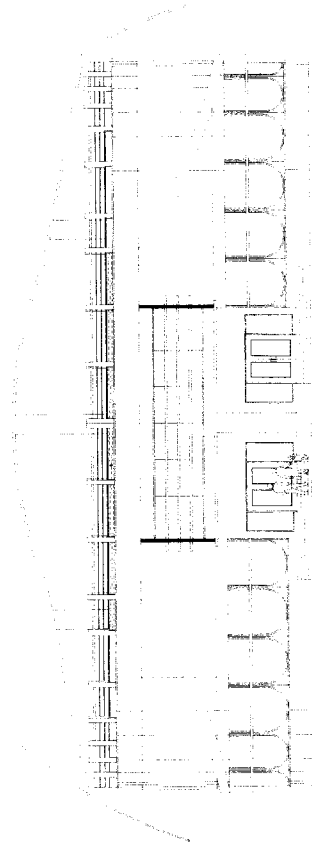
NAMA GAMBAR
 DENAH

SKALA

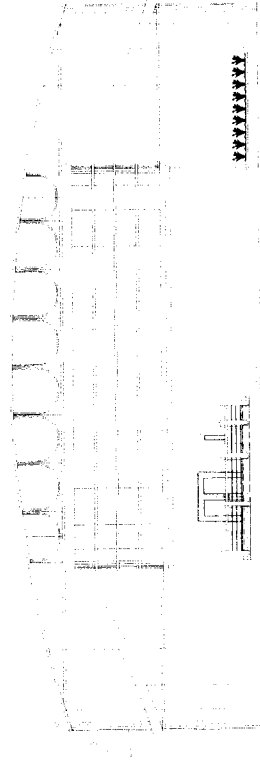
NO. LBR

JML. LBR

PENGESAHAN



tampak depan



tampak belakang



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS TELKOM INDONESIA

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
 (RUMAH KUNYIT, REST AREA, DAN TENDA KAWASAN PANTURA)

DOSEN PEMBIMBING

Ir. PRYO PRATIKNO, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

AMALIA SARI

NO. MHS

01 512 096

TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

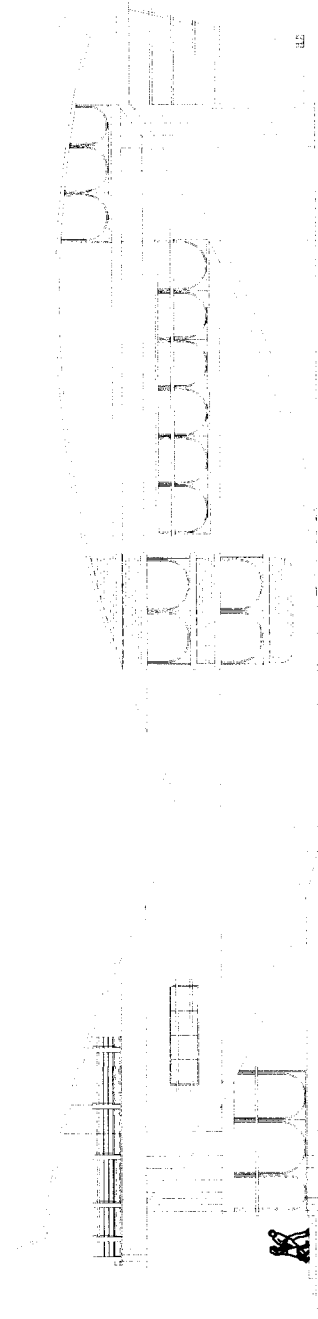
TAMPAK

SKALA

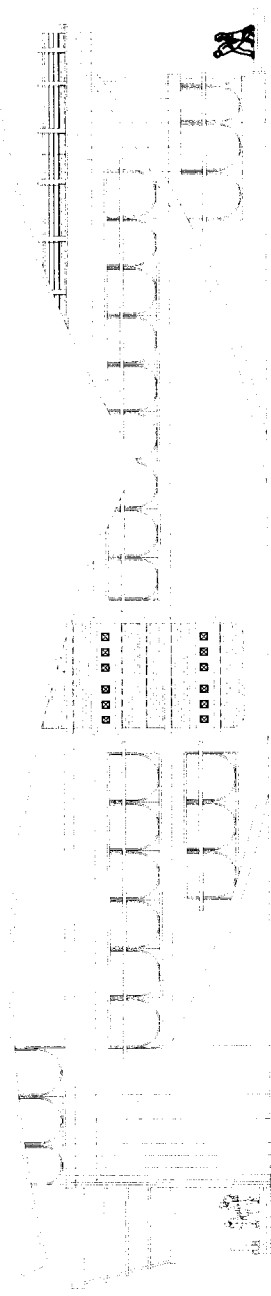
NO. LBR

JML LBR


PENGESAHAN

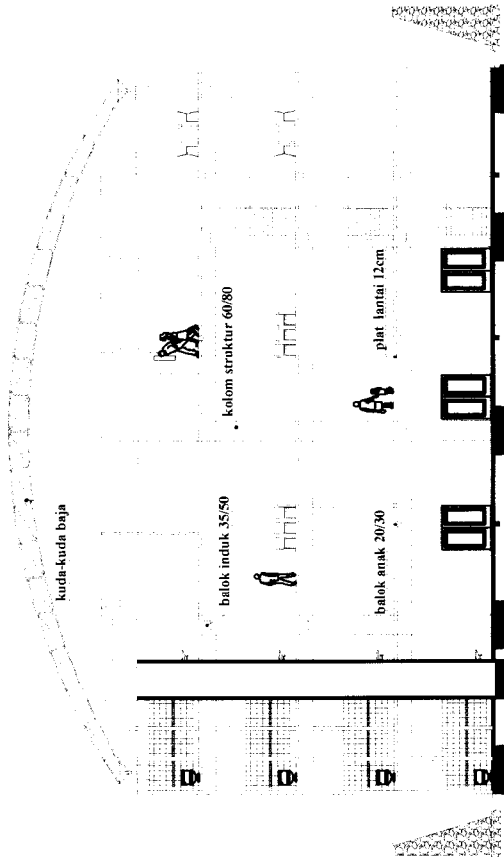


tampak samping kanan



tampak samping kiri

 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2005/2006	REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU <small>Rest Area di Jalur Pantura, Indramayu</small>	DOSEN PEMBIMBING Ir. PRIVO PRATNO, MT	IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR TAMPAK	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA AMALIA SARI	NO. MHS 01 512 096	TANDA TANGAN					



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 TELKOM UNIVERSITY

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2004/2005

REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
 REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU

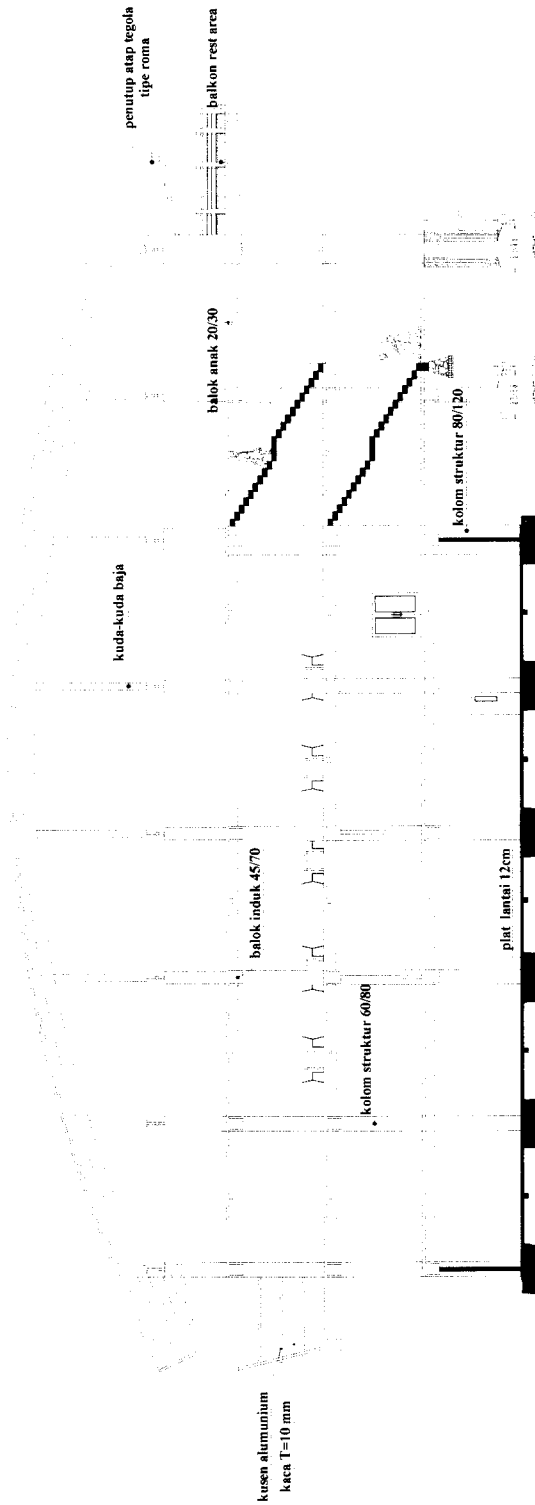
DOSEN PEMBIMBING
 Ir. PRIVO PRATIKNO, MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA ANALIA SARI
 NO. MHS 01 512 096
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 POTONGAN

SKALA

NO. LBR
 JML LBR
 PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS INDONESIA

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2004/2005

REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
Rest Area di Jalur Pantura, Indramayu

DOSEN PEMBIMBING

Ir. PRYO PRATNO, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	AMALIA SARI
NO. MHS	01 512 096
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

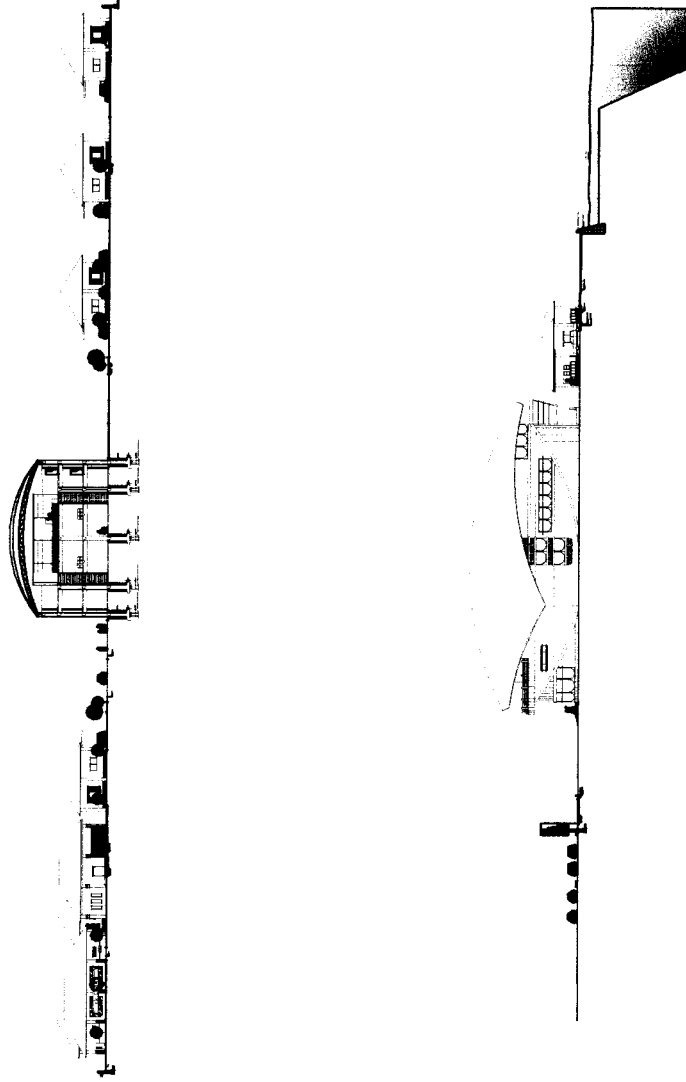
POTONGAN

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

REST AREA DI JALUR PANTURA,
 INDRAMAYU
 SEWA PERALATAN BENTUK BUNDA
 PUSAT, KEDIRI, JAWA

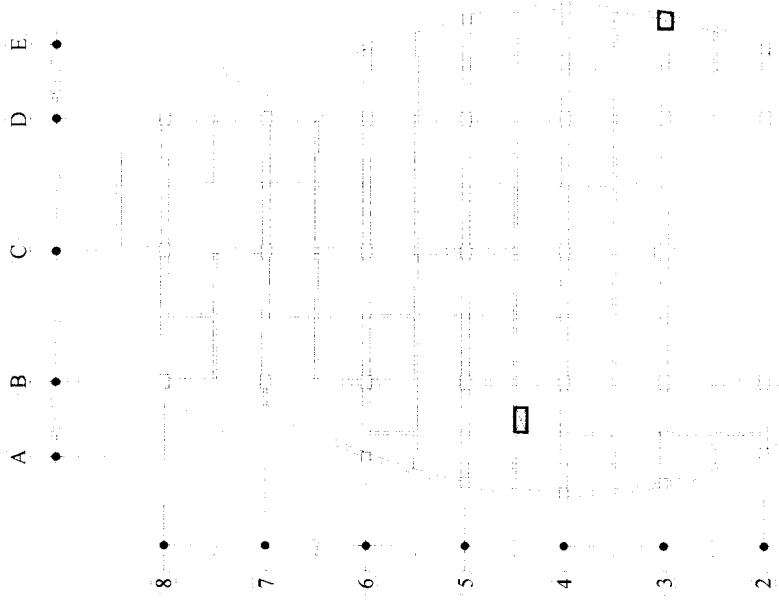
DOSEN PEMBIMBING
 Ir. PRIYO PRATIKNIO

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA AMALIA SARI
 NO. MHS 01 512 096
 TANDA TANGAN

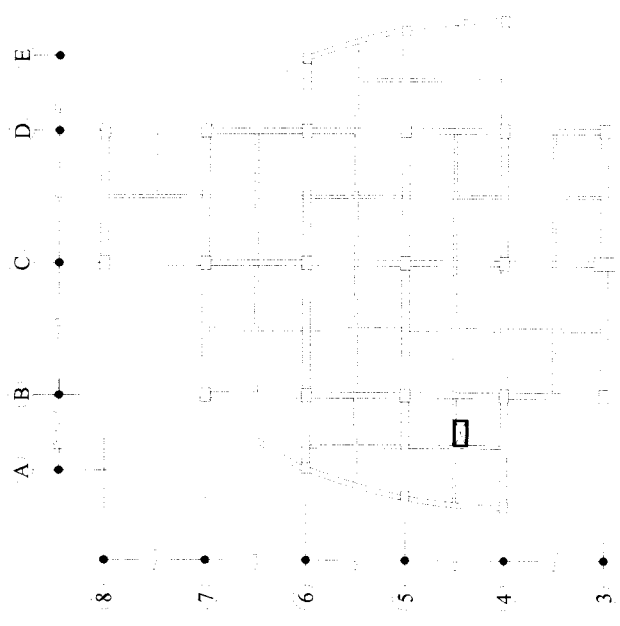
NAMA GAMBAR
 POTONGAN LINGKUNGAN

SKALA NO. LBR JML LBR

PENGESAHAN



RENCANA BALOK
LT. 1



RENCANA BALOK
LT. SEMIBASEMENT



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS TELKOM INDONESIA

PERIODE IV
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

REST AREA DI LALUS PANTURA, INDRAMAYU
DIPERUNTUKAN BERKUALITAS BANGUNAN
RENTAN GEMPA

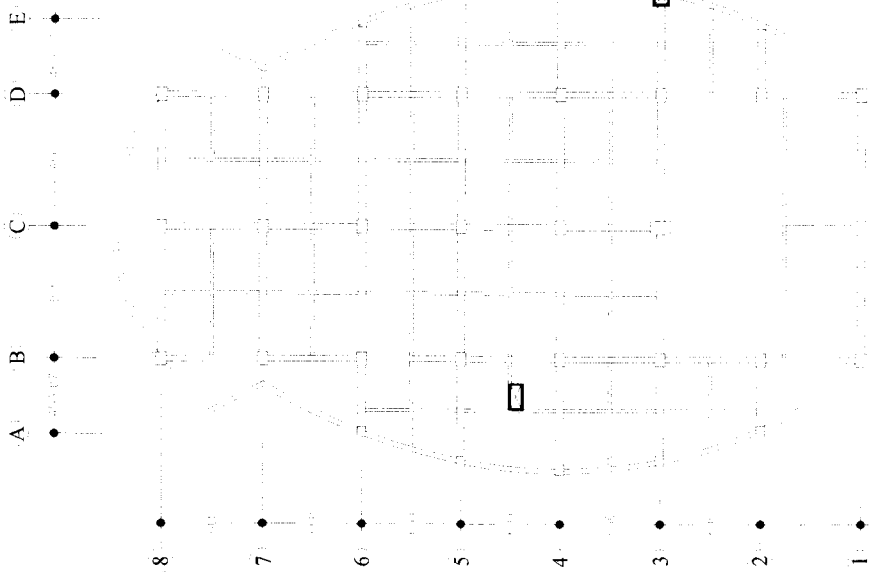
DOSEN PEMBIMBING
Ir. PRYO PRATIKNIO, MT

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA AMALIA SARI
NO. MHS 01 512 008
TANDA TANGAN

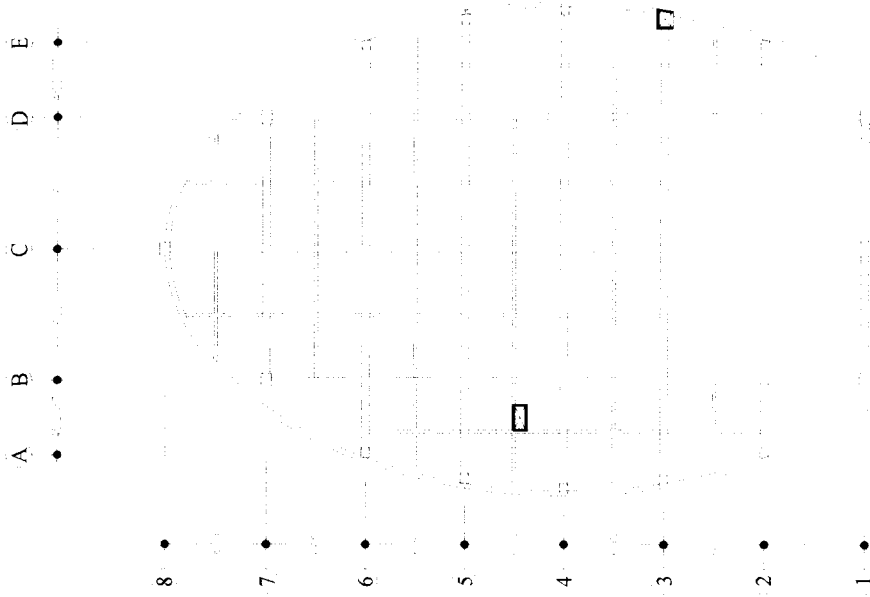
NAMA GAMBAR
RENCANA BALOK

SKALA

NO. LBR
JML LBR
PENGESEHAHAN



RENCANA BALOK
LT.2



RENCANA BALOK
LT.3



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
SEBELAS MARET UNIVERSITY

PERIODE IV
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
KAWASAN PERUMAHAN RUMAH SAKIT
KAWASAN PERUMAHAN RUMAH SAKIT

DOSEN PEMBIMBING
Ir. PRIYO PRATIKNIO, MT

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA AMALIA SARI
NO. MHS 01 512 006
TANDA TANGAN

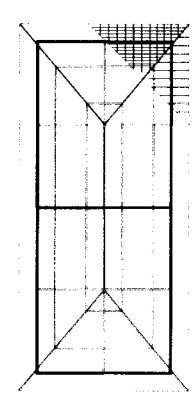
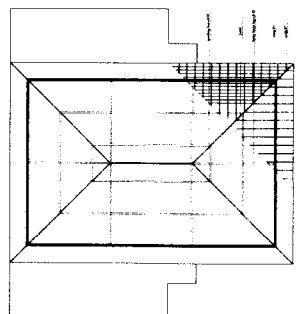
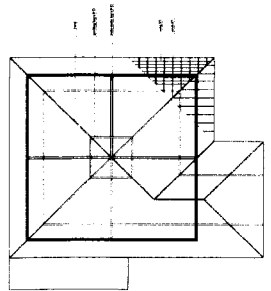
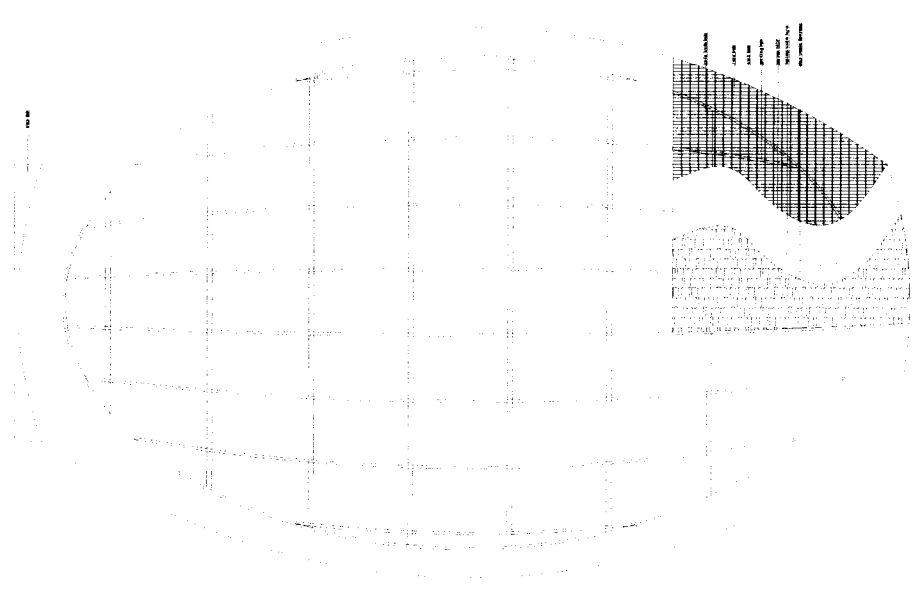
NAMA GAMBAR
RENCANA BALOK

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURISAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURABAYA

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU
 (KAWASAN BUDAYA, BUDIDAYA, DAN BUDIDAYA, SURABAYA)

DOSEN PEMBIMBING
 Ir. PRIYO PRATIKNIO, MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA AMALIA SARI
 NO. MHS 01 512 098
 TANDA TANGAN

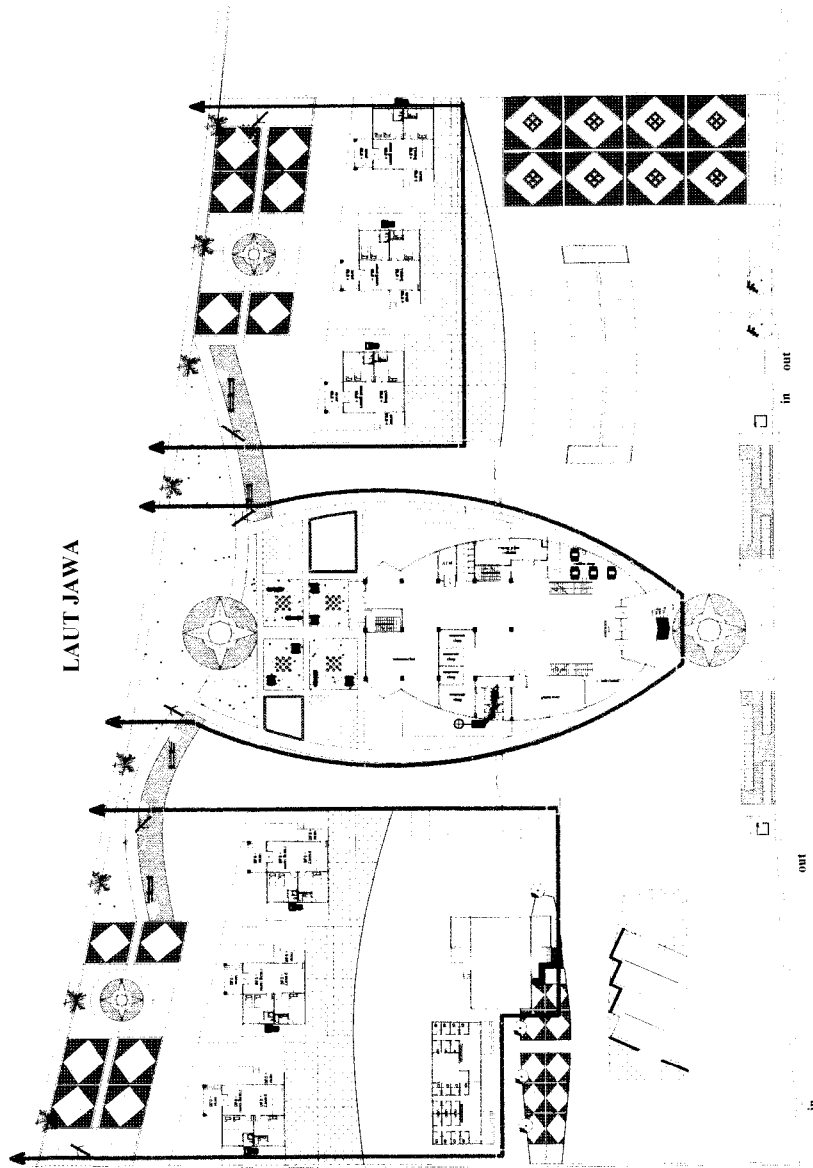
NAMA GAMBAR
 RENCANA ATAP

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



JALAN RAYA ERETAN

KETERANGAN
 Sumbu / Direction
 Saluran Drainase
 Saluran Air Limas
 Kotak Air Panas
 Kotak Air Panas

TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 Universitas Serang Raya

PERIODE IV
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

REST AREA DI JALUR PANTURA,
INDRAMAYU
 Oleh: Priyo Pratikno, Amalia Sari
 01 512 096

DOSEN PEMBIMBING
 Ir. PRIYO PRATIKNO

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: AMALIA SARI
 NO. MHS: 01 512 096
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
 RENCANA DRAINASE

SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN