

PERANCANGAN ACEH *TOURISM CENTER*
Pendekatan Arsitektur Post Modern

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

SAID SULTAN DHUHA
NIM. 180701037
Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022/1443

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ACEH *TOURISM CENTER*
(PENDEKATAN ARSITEKTUR POST MODERN)

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Arsitektur

Oleh

SAID SULTAN DHUHA

NIM. 180701037

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds
NIDN. 0028129005

A R - R A N


Dedy Ruzwardy, S.T., M.Eng., M.URP
NIP. 197403182006041002



Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur


Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch
NIDN. 2013078501

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ACEH TOURISM CENTER
(PENDEKATAN ARSITEKTUR POST MODERN)

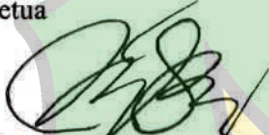
TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari / Tanggal : Selasa, 20 Desember 2022
26 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua



Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds.
NIDN. 0028129005

Sekretaris



Dedy Ruzwardy, S.T., M.Eng., M.URP.
NIP. 197403182006041002

Penguji I



Meutia, S.T., M.Sc.
NIDN. 2015058703

Penguji II



Ar. Donny Arief Sumarto, S.T., M.T, IAL.
NIDN. 1310048201

AR - RANIRY

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU
NIDN. 0002106203

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Said Sultan Dhuha

NIM : 180701037

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Skripsi : Perancangan Aceh *Tourism Center*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengenibangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 20 Desember 2022



Yang Menyatakan,

Said Sultan Dhuha

ABSTRAK

Nama : Said Sultan Dhuha
NIM : 180701037
Program Studi : Arsitektur
Judul : Perancangan Aceh *Tourism Center*
Tanggal Sidang : 20 Desember 2022
Jumlah Halaman : 188 Halaman
Pembimbing I : Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds
Pembimbing II : Dedi Ruzwardy, S.T., M.Eng., M.URP.
Kata Kunci : Perancangan, Aceh *Tourism Center*, Arsitektur Post Modern

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang menambah devisa negara. Hampir seluruh negara berlomba-lomba untuk memajukan pariwisatanya. Terlebih bagi negara berkembang seperti Indonesia. Perkembangan pariwisata di Indonesia semakin meluas, ini terlihat dari pertumbuhan industri pariwisata Indonesia mencapai 7,2 persen per tahun. Aceh merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang sedang berkembang dalam bidang pariwisata. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh mengidentifikasi, setidaknya ada 797 objek wisata serta 774 situs dan cagar budaya yang tersebar di 23 Kabupaten/kota di seluruh Aceh. Namun demikian keberadaan potensi objek pariwisata yang ada di Provinsi Aceh kurang didukung oleh adanya edukasi dan informasi pariwisata yang baik, sehingga potensi pariwisata tersebut sulit dikenal dan tereksplorasi dengan baik. Maka dari itu, dibutuhkan sarana yang dapat mewadahi aktifitas edukasi, promosi dan informasi pariwisata. Semua informasi yang berhubungan dengan pariwisata dan kebutuhan penunjangnya harus dikemas pada suatu sarana yang mudah dicari dan ditemukan oleh para wisatawan yaitu dengan menghadirkan sebuah Aceh *Tourism Center*. Lokasi perancangan Aceh *Tourism Center* ini berada di jalan Mohd Jam tepatnya di sebelah Masjid Raya Baiturrahman yang merupakan objek wisata sejarah dan religi di Banda Aceh yang banyak dikunjungi wisatawan. Arsitektur post modern dipilih sebagai tema perancangan ini karena Aceh *Tourism Center* merupakan pusat informasi pariwisata Aceh harus yang harus bisa membuat budaya Aceh sebagai gambaran ikonik pada bangunan, untuk mewujudkan hal tersebut unsur budaya Aceh akan dikemas dalam bentuk desain masa sekarang yang lebih modern.

ABSTRACT

Tourism is one sector that adds to the country's foreign exchange. Almost all countries are competing to advance their tourism. Especially for developing countries like Indonesia. The development of tourism in Indonesia is increasingly widespread, this can be seen from the growth of the Indonesian tourism industry reaching 7.2 percent per year. Aceh is one of the provinces in Indonesia that is currently developing in the tourism sector. The Aceh Culture and Tourism Office identified at least 797 tourist objects and 774 sites and cultural heritage spread across 23 districts/cities throughout Aceh. However, the existence of potential tourism objects in Aceh Province is not supported by education and good tourism information. so that the tourism potential is difficult to recognize and explore properly. Therefore, a facility is needed that can accommodate educational activities, promotions and tourism information. All information related to tourism and its supporting needs must be packaged in a facility that is easy for tourists to find and find, namely by presenting an Aceh Tourism Center. The design location for the Aceh Tourism Center is on Jalan Mohd Jam, to be precise, next to the Baiturrahman Great Mosque, which is a historical and religious tourist attraction in Banda Aceh which is visited by many tourists. Post-modern architecture was chosen as the theme of this design because the Aceh Tourism Center is an Aceh tourism information center that must be able to make Acehnese culture an iconic image in buildings, to realize this Acehnese cultural elements will be packaged in a more modern, contemporary design.

Keywords: Design, Aceh Tourism Center, Post Modern Architecture



KATA PENGANTAR



Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya, karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Selanjutnya shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya yang telah membawa kita dari alam kegelapan kealam yang berilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul **“PERANCANGAN ACEH TOURISM CENTER”** Yang dilaksanakan guna melengkapi syarat-syarat untuk lulus mata kuliah Tugas Akhir pada Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Keberhasilan dalam melakukan Tugas Akhir dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds sebagai pembimbing I yang telah membimbing dan membantu serta memberikan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir hingga selesai.
2. Bapak Dedi Ruzwardy, S.T., M.Eng., M.URP sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir hingga selesai.
3. Ibu Meutia, S.T., M.Sc sebagai penguji I dan Bapak Ar. Donny Arief Sumarto S.T., M.T, IAI sebagai penguji II dalam sidang munaqasyah yang telah memberi masukan dan saran yang bermanfaat kepada penulis.
4. Ibunda tercinta Desi Afdiani, saudara-saudara saya Aja Putri, Aja Safira dan Said Arif Khafadi yang telah memberikan semangat, dukungan baik secara materil maupun moril yang sangat membantu dalam proses penulisan ini.
5. Penulis berterimakasih kepada Riya Santika, Putri Hidayanti, Cut Wirdayanti, Miftahul Razaq dan Muhammad Ghaffar Assidiqi yang telah

berkontribusi penuh dalam membantu penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini secara maksimal.

6. Dan, kepada seluruh teman-teman di Jurusan Arsitektur UIN Ar-Raniry yang sudah membantu, bekerja sama, dan memberikan dukungan dari awal pendaftaran Tugas Akhir hingga proses penyusunan laporan ini selesai.

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang tak terhingga, hanya kepada Allah SWT penulis bermohon semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dan menjadi amal untuk tabungan diakhirat nantinya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan bagi kesempurnaan penulisan Laporan ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya.

Banda Aceh, 20 Desember 2022
Penulis,

Said Sultan Dhuha
NIM. 180701037

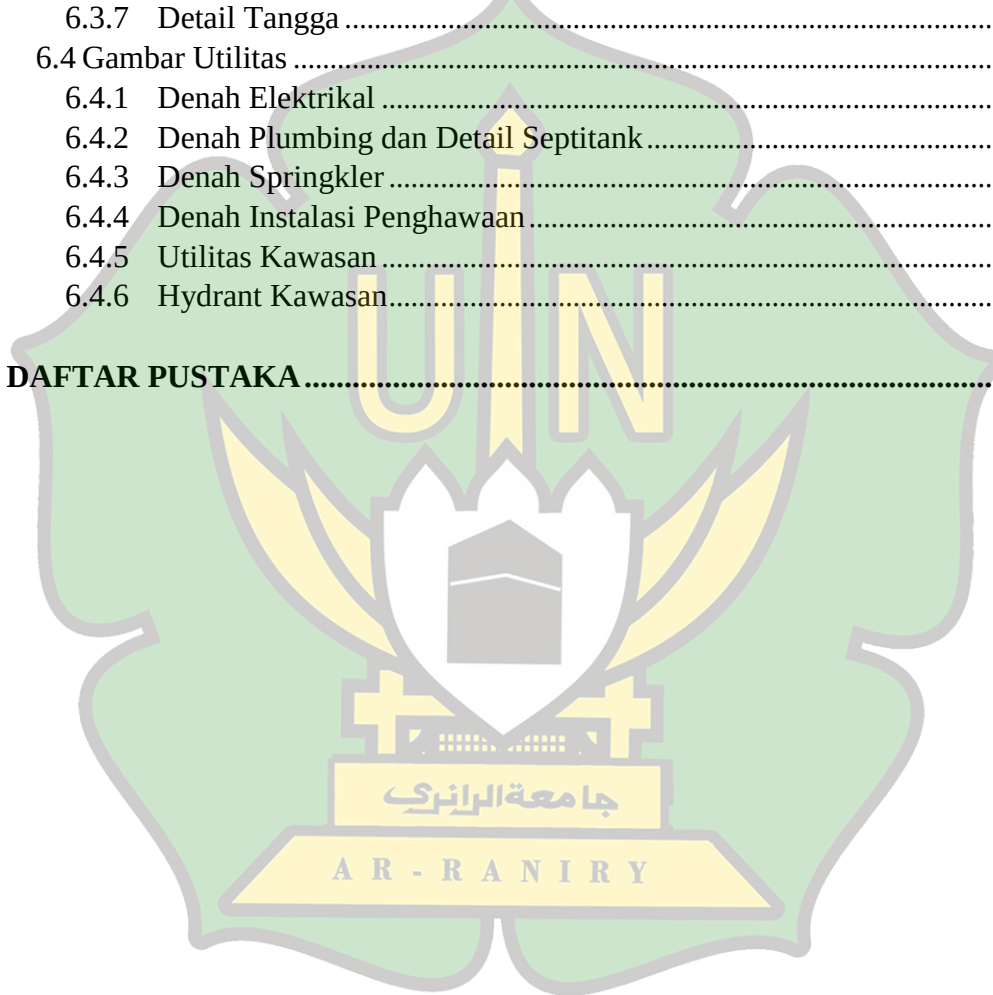


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Perancangan.....	3
1.3 Identifikasi Masalah.....	4
1.4 Pendekatan	4
1.5 Lingkup dan Batasan	4
1.6 Kerangka Berfikir	6
1.7 Sistematika Laporan	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 8
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan.....	8
2.1.1 Definisi Objek	8
2.1.2 Pengertian Pariwisata	9
2.1.3 Daftar Objek Wisata di Provinsi Aceh.....	12
2.1.4 Fungsi Aceh <i>Tourism Center</i>	12
2.1.5 Tinjauan Arsitektural <i>Tourism Center</i>	13
2.2 Tinjauan Lokasi.....	27
2.2.1 Kriteria Lokasi	27
2.2.2 Alternatif Lokasi	29
2.2.3 Pemilihan Lokasi	33
2.3 Studi Banding	34
2.3.1 Asakusa <i>Culture and Tourism Center</i>	34
2.3.2 Baltimore <i>Visitor Center</i>	40
2.3.3 <i>Independence Visitor Center</i>	43
2.3.4 Kesimpulan Studi Banding.....	45
 BAB III ELABORASI TEMA	 48
3.1 Tinjauan Tema.....	48
3.1.1 Sejarah Arsitektur Post Modern.....	48
3.1.2 Ciri-ciri Arsitektur Post Modern.....	50
3.1.3 Langgam Arsitektur Post Modern	53
3.2 Interpretasi Tema	54
3.3 Studi Banding Tema Sejenis.....	55

3.3.1	Museum Tsunami Aceh	55
3.3.2	Piazza D'italia	61
3.3.3	The Portland (<i>Public Service Building</i>)	63
3.3.4	Kesimpulan Studi Banding Tema.....	66
BAB IV ANALISA AWAL.....		69
4.1	Analisis Lingkungan.....	69
4.1.1	Analisis Lokasi	69
4.1.2	Batasan dan Luas Lahan	69
4.1.3	Peraturan Pemerintah	71
4.1.4	Kondisi Eksisting Lahan.....	74
4.1.5	Analisis Tapak Lokasi.....	76
4.2	Analisis Fungsional.....	85
4.2.1	Analisis Fungsi.....	85
4.2.2	Analisis Pengguna	86
4.2.3	Analisis Jenis Kegiatan dan Aktivitas Pemakai	88
4.2.4	Analisis Pola Kegiatan	89
4.2.5	Organisasi Ruang.....	90
4.2.6	Besaran Ruang	92
4.3	Struktur dan Material.....	102
4.3.1	Struktur.....	102
4.3.2	Material	105
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....		106
5.1	Konsep Dasar.....	106
5.2	Rencana Tapak	106
5.2.1	Pemintakatan	106
5.2.2	Pencapaian dan Sirkulasi	108
5.2.3	Sirkulasi Parkir.....	111
5.2.4	Tata Letak	112
5.3	Konsep Bangunan/Gubahan Massa	112
5.4	Konsep Fasad.....	115
5.5	Konsep Ruang Dalam.....	117
5.6	Konsep Lanskap	120
5.7	Konsep Struktur dan Utilitas	124
5.7.1	Konsep Struktur	124
5.7.2	Konsep Utilitas.....	125
BAB VI HASIL PERANCANGAN		132
6.1	3D Render	132
6.1.1	Perspektif Eksterior	132
6.1.2	Perspektif Interior	135
6.2	Gambar Arsitektural	137
6.2.1	Site Plan dan Layout Plan.....	137
6.2.2	Denah.....	138

6.2.3	Tampak.....	140
6.2.4	Potongan Bangunan dan Potongan Kawasan.....	142
6.2.5	Detail Arsitektural	143
6.3	Gambar Struktural.....	144
6.3.1	Denah Pondasi dan Detail.....	144
6.3.2	Denah Sloff dan Kolom	145
6.3.3	Denah Balok dan Ring Balok.....	147
6.3.4	Denah Plat Lantai.....	149
6.3.5	Detail Pembesian	149
6.3.6	Denah Atap dan Detail Atap	150
6.3.7	Detail Tangga	152
6.4	Gambar Utilitas	153
6.4.1	Denah Elektrikal	153
6.4.2	Denah Plumbing dan Detail Septitank.....	155
6.4.3	Denah Sprinkler	157
6.4.4	Denah Instalasi Penghawaan.....	159
6.4.5	Utilitas Kawasan	160
6.4.6	Hydrant Kawasan.....	161
DAFTAR PUSTAKA.....		162



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Data Pariwisata Indonesia 2010-2020.....	1
Gambar 1. 2 Peta Sebaran Kunjungan Objek Pariwisata Aceh	3
Gambar 2.1 Bentuk Pameran.....	14
Gambar 2.2 Jarak Pengamat dan Sudut Pandang – Koleksi.....	15
Gambar 2.3 Pencahayaan Pada Ruang Pamer	15
Gambar 2.4 Standar Penataan Ruang Pameran	15
Gambar 2.0.5 Standar Meja Komputer.....	16
Gambar 2.6 Standar Ruang Resepsionis dan Sirkulasinya.....	16
Gambar 2.7 Standar Ruang Audio Visual dan Sirkulasinya	17
Gambar 2.8 Standar Penataan Prabot Pada Bangunan Administrasi	17
Gambar 2.9 Standar Ukuran Minimum Ruang Kantor.....	18
Gambar 2.10 Standar Kantor dengan Meja Pelanggan.....	18
Gambar 2.11 Standar Ukuran Perabotan Kantor	19
Gambar 2.12 Standar Ukuran Tempat Makan.....	19
Gambar 2.13 Variasi Bentuk Meja Makan	20
Gambar 2.14 Standar Ukuran Bus	21
Gambar 2.15 Standar Pola Parkir Bus	21
Gambar 2.16 Standar Ukuran Parkir Mobil	22
Gambar 2.17 Jenis Susunan Parkir	22
Gambar 2.18 Jenis Jalur Parkir	23
Gambar 2.19 Standar Tata Letak Toilet	23
Gambar 2.20 Standar Ukuran Toilet dengan Urinoir	24
Gambar 2.21 Standar Ukuran Toilet Berdasarkan Arah Bukaannya	24
Gambar 2.22 Standar Ukuran Closet dan Wastafel.....	24
Gambar 2.23 Food court.....	26
Gambar 2.24 Standar Ukuran Meja Food court	26
Gambar 2.25 Standar Ukuran Meja Food court	27
Gambar 2.26 Alternatif Lokasi 1	29
Gambar 2.27 Alternatif lokasi 2	30
Gambar 2.28 Alternatif Lokasi 3.....	32
Gambar 2.29 Asakusa Culture Tourist Information Center	34
Gambar 2.30 Lokasi Asakusa Culture Tourist Information Center.....	34
Gambar 2.31 Potongan Asakusa Tourist Information Center	35
Gambar 2.32 Denah dan Interior Ruang Informasi	36
Gambar 2.33 Denah dan Interior Ruang Workshop	36
Gambar 2.34 Denah Office.....	37
Gambar 2.35 Denah Ruang Konferensi.....	37
Gambar 2.36 Denah Ruang Serbaguna	38
Gambar 2.37 Denah dan Interior Ruang Teater	38
Gambar 2.38 Sirkulasi	39
Gambar 2.39 Baltimor Visitor Center	40
Gambar 2.40 Pintu Masuk dan Resepsionis Baltimore Visitor Center	40
Gambar 2.41 Baltimore Visitor Center.....	41
Gambar 2.42 Interior Baltimore Visitor Center.....	42
Gambar 2.43 Baltimore Visitor Center.....	42

Gambar 2.44 Independence Visitor Center	43
Gambar 2.45 Interior Galeri Independence Visitor Center	44
Gambar 2.46 Interior Galeri Independence Visitor Center	44
Gambar 2.47 Eksterior Galeri Independence Visitor Center.....	45
Gambar 3. 1 Museum Tsunami Aceh.....	55
Gambar 3. 2 Fasad Museum Tsunami yang Menyerupai Bentuk Kapal Besar.	57
Gambar 3. 3 Space Of Fear	57
Gambar 3. 4 Space Of Memory	58
Gambar 3. 5 Space Of Sorrow	58
Gambar 3. 6 <i>Space Of Confuse</i>	58
Gambar 3. 7 Space Of Hope	59
Gambar 3. 8 Tarian Saman Pada Fasad Museum Tsumani Aceh	60
Gambar 3. 9 Piazza D'italia	61
Gambar 3. 10 Denah Piazza D'italia.....	62
Gambar 3. 11 Piazza D'italia	63
Gambar 3. 12 The Portland (Public Service Building).....	63
Gambar 3. 13 The Portland (Public Service Building).....	64
Gambar 3. 14 The Portland (Public Service Building) Sumber: Archdaily	65
Gambar 4 1 Peta Lokasi Perancangan	69
Gambar 4 2 Batasan Lokasi Perancangan	70
Gambar 4 3 Luas Lahan Perancangan	70
Gambar 4 4 Analisis Matahari.....	76
Gambar 4 5 Analisis Hujan dan Drainase	78
Gambar 4 6 Analisis Angin	79
Gambar 4 7 Analisis Vegetasi dan Kebisingan	80
Gambar 4 8 Analisis Sirkulasi dan Pencapaian.....	83
Gambar 4 9 Analisa Kondisi Lingkungan	85
Gambar 4 10 Pola Kegiatan Pengunjung.....	89
Gambar 4 11 Pola Kegiatan Pegawai	90
Gambar 4 12 Pola Kegiatan Ataf Perawatan	90
Gambar 4 13 Hubungan Mikro Area Utama	91
Gambar 4 14 Hubungan Mikro Area Pengelola	91
Gambar 4 15 Hubungan Mikro Area Penunjang	92
Gambar 4 16 Struktur Rangka Batang.....	102
Gambar 4 17 Struktur rangka ruang	103
Gambar 4 18 Struktur Cangkang.....	103
Gambar 4 19 Pondasi Tiang Pancang.....	104
Gambar 4 20 Struktur Rigid Frame	104
Gambar 4 21 Curtain Wall Spider System	105
Gambar 4 22 Zonasi Vertikal	108
Gambar 5 1 Zonasi Makro.....	107
Gambar 5 2 Zonasi Mikro	107
Gambar 5 3 Pencapaian Site.....	109
Gambar 5 4 Konsep Sirkulasi.....	109
Gambar 5 5 Konsep Sirkulasi Ruang Dalam.....	110
Gambar 5 6 Konsep Parkir	111
Gambar 5 7 Secondary Skin	115
Gambar 5 8 Bentuk Ornament Secondary Skin	115

Gambar 5 9 Kaca e-low Glass	116
Gambar 5 10 Penggunaan warna yang tidak mencolok	116
Gambar 5 11 Visualisasi Suasana Ceiling.....	119
Gambar 5 12 Visualisasi Suana Lantai.....	119
Gambar 5 13 Ornament Dekoratif Khas Aceh	120
Gambar 5 14 Vegetasi Penghalang.....	121
Gambar 5 15 Vegetasi Pengarah	121
Gambar 5 16 Vegetasi Pembatas	122
Gambar 5 17 Vegetasi Pengatap.....	122
Gambar 5 18 Vegetasi Penghias	123
Gambar 5 19 Vegetasi Peneduh	123
Gambar 5 20 Vegetasi Rooftop	124
Gambar 5 21 Struktur Beton Bertulang.....	125
Gambar 5 22 Konsep Air Bersih dan Air Kotor	126
Gambar 5 23 Konsep Saluran Listrik dan Telepon	127
Gambar 5 24 Sistem Proteksi Kebakaran	127
Gambar 5 25 Jenis Ukuran Lebar Tangga.....	128
Gambar 5 26 Jenis-jenis Bentuk Tangga.....	129
Gambar 5 27 Ukuran Ramp.....	129
Gambar 5 28 Detail Ukuran Eskalator	129
Gambar 5 29 Jenis Ukuran Lebar Eskalator	130
Gambar 6. 1 Perspektif Tampak Depan	132
Gambar 6. 2 Perspektif Samping Kanan	132
Gambar 6. 3 Perspektif Belakang	133
Gambar 6. 4 Perspektif Mata Burung.....	133
Gambar 6. 5 Perspektif Area Masuk	133
Gambar 6. 6 Perspektif Drop Off Area	134
Gambar 6. 7 Perspektif Side Entrance.....	134
Gambar 6. 8 Perspektif Ornamentasi.....	134
Gambar 6. 9 Perspektif Ruang Pameran.....	135
Gambar 6. 10 Perspektif Ruang Pameran.....	135
Gambar 6. 11 Perspektif Ruang Pusat Informasi	135
Gambar 6. 12 Perspektif Ruang Pusat Informasi	136
Gambar 6. 13 Perspektif Ruang Komputer Informasi.....	136
Gambar 6. 14 Perspektif Ruang Komputer Informasi.....	136
Gambar 6. 15 Site Plan	137
Gambar 6. 16 Layout Plan 1	137
Gambar 6. 17 Layout Plan 2	138
Gambar 6. 18 Denah Lantai Dasar	138
Gambar 6. 19 Denah Lantai Satu	139
Gambar 6. 20 Denah Lantai Dua.....	139
Gambar 6. 21 Tampak Depan.....	140
Gambar 6. 22 Tampak Samping Kanan.....	140
Gambar 6. 23 Tampak Samping Kiri.....	141
Gambar 6. 24 Tampak Belakang	141
Gambar 6. 25 Potongan Bangunan	142
Gambar 6. 26 Potongan Kawasan	142
Gambar 6. 27 Detail Arsitektural 1	143

Gambar 6. 28 Detail Arsitektural 2	143
Gambar 6. 29 Detail Arsitektural 3	144
Gambar 6. 30 Denah Pondasi	144
Gambar 6. 31 Detail Pondasi	145
Gambar 6. 32 Denah Sloof	145
Gambar 6. 33 Denah Kolom Lantai Dasar	146
Gambar 6. 34 Denah Kolom Lantai Satu	146
Gambar 6. 35 Denah Kolom Lantai Dua	147
Gambar 6. 36 Denah Balok 1	147
Gambar 6. 37 Denah Balok 2	148
Gambar 6. 38 Denah Ring Balok	148
Gambar 6. 39 Denah Plat Lantai	149
Gambar 6. 40 Detail Pembesian	149
Gambar 6. 41 Detail Pembesian	150
Gambar 6. 42 Denah Atap	150
Gambar 6. 43 Denah Rangka Atap	151
Gambar 6. 44 Detail Kuda-kuda	151
Gambar 6. 45 Denah Tangga Lantai Dasar	152
Gambar 6. 46 Denah Tangga Lantai Satu	152
Gambar 6. 47 Detail Tangga	153
Gambar 6. 48 Denah Elektrikal Lantai Dasar	153
Gambar 6. 49 Denah Elektrikal Lantai Satu	154
Gambar 6. 50 Denah Elektrikal Lantai Dua	154
Gambar 6. 51 Denah Plumbing Lantai Dasar	155
Gambar 6. 52 Denah Plumbing Lantai Satu	155
Gambar 6. 53 Denah Plumbing Lantai Dua	156
Gambar 6. 54 Detail Septitank	156
Gambar 6. 55 Detail Resapan	157
Gambar 6. 56 Denah Sprinkler Lantai Dasar	157
Gambar 6. 57 Denah Sprinkler Lantai Satu	158
Gambar 6. 58 Denah Sprinkler Lantai Dua	158
Gambar 6. 59 Denah Penghawaan Lantai Dasar	159
Gambar 6. 60 Denah Penghawaan Lantai Satu	159
Gambar 6. 61 Denah Penghawaan Lantai Dua	160
Gambar 6. 62 Utilitas Kawasan	160
Gambar 6. 63 Hydrant Kawasan	161

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data wisatwan Aceh Tahun 2015-2019	2
Tabel 2 1 Jumlah Objek Pariwisata Aceh	12
Tabel 2 2 Standar Jumlah Parkir	20
Tabel 2 3 Jumlah Toilet Berdasarkan Jumlah Kesibukan	25
Tabel 2 4 Alternatif Lokasi 1.....	29
Tabel 2 5 Alternatif Lokasi 2.....	31
Tabel 2 6 Alternatif Lokasi 3.....	32
Tabel 2 7 Pemilihan Lokasi	33
Tabel 2 8 Kesimpulan Studi Banding.....	46
Tabel 3 1 Kesimpulan Studi Banding.....	66
Tabel 4 1 Pengaturan KDB dan KLB Kota Banda Aceh	72
Tabel 4 2 Peraturan Lokasi Perancangan	73
Tabel 4 3 Eksisting Tapak	74
Tabel 4 4 Contoh Vegetasi dan Fungsinya.....	81
Tabel 4 5 Analisis View	82
Tabel 4 6 Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	88
Tabel 4 7 Jumlah Kunjungan Wisatawan Aceh	92
Tabel 4 8 Besaran Ruang Area Penerima.....	94
Tabel 4 9 Besaran Ruang Area Kegiatan Utama.....	94
Tabel 4 10 Besaran Ruang Area Pendukung Kegiatan Utama.....	95
Tabel 4 11 Besaran Ruang Area Pengelola	96
Tabel 4 12 Besaran Ruang Area Penunjang.....	98
Tabel 4 13 Besaran Ruang Area Servis	100
Tabel 4 14 Besaran Ruang Area Parkir	100
Tabel 4 15 Total Besaran Ruang	100
Tabel 5 1 Zona Permintakatan.....	106
Tabel 5 2 Teknik Penyajian Objek Pamer	117

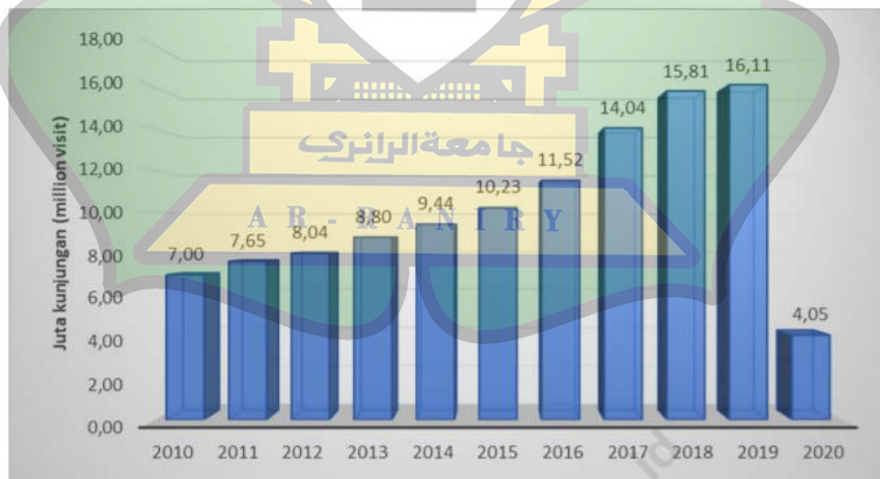
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang menambah devisa negara. Hampir seluruh negara berlomba-lomba untuk memajukan pariwisatanya. Terlebih bagi negara berkembang seperti Indonesia. Perkembangan pariwisata di Indonesia semakin meluas, ini terlihat dari pertumbuhan industri pariwisata Indonesia mencapai 7,2 persen per tahun. Angka ini bahkan lebih tinggi dari rata-rata pertumbuhan pariwisata dunia yaitu sebesar 4,7 persen (*kemenparekraf.go.id*).

Dalam meningkatkan pariwisata, sudah semestinya Indonesia lebih giat membentuk dunia pariwisata yang baik dengan menyiapkan sarana dan prasarana yang bertaraf internasional dan bisa memberi manfaat bagi dunia pariwisata. dilansir oleh CEIC DATA (2021), kunjungan wisatawan Indonesia dilaporkan sebesar 151,032 orang pada Oktober 2021, rekor ini naik dibanding sebelumnya yaitu 144,071 orang pada september 2021. Dapat dilihat jumlah wisatawan yang masuk ke Indonesia semakin meningkat, jumlah wisatawan yang diliput dari Badan Pusat Statistik Indonesia selama 10 tahun terakhir, sebelum wabah pandemi Covid 19 dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. 1 Grafik Data Pariwisata Indonesia 2010-2020

Sumber: Badan Pusat Statistik

Kemudian seiring berkembangnya pariwisata di Indonesia, daerah-daerah di Indonesia mengupayakan berbagai cara untuk menunjukkan diferensiasi dibandingkan dengan kota-kota lainnya sesuai dengan Undang-Undang No. 32

Tahun 2004 tentang otonomi daerah. Undang-undang ini menyebutkan bahwa dengan adanya potensi, keanekaragaman daerah, peluang dan persaingan global maka dari itu diberikanlah wewenang yang seluas-luasnya kepada daerah, serta pemberian hak dan kewajiban menyelenggarakan otonomi daerah salah satunya adalah pemerintah Provinsi Aceh.

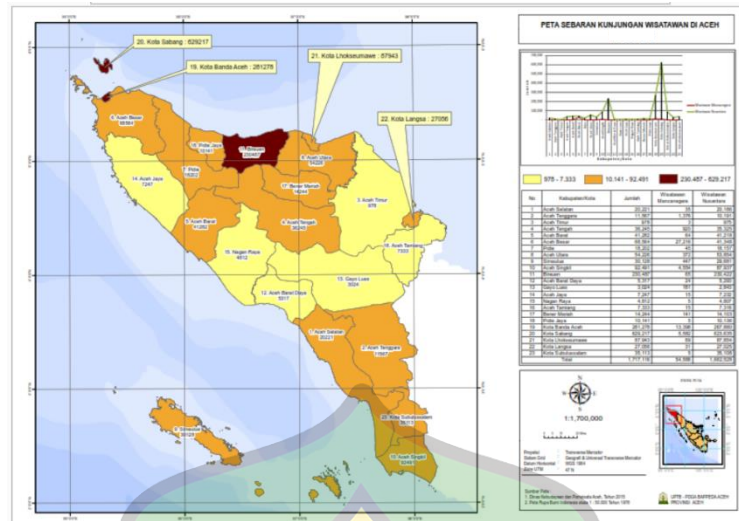
Pemerintah Aceh melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh mengidentifikasi, setidaknya ada 797 objek wisata serta 774 situs dan cagar budaya yang tersebar di 23 Kabupaten/kota di seluruh Aceh dengan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Aceh terus meningkat setiap tahunnya.

Tabel 1. 1 Data wisatwan Aceh Tahun 2015-2019

No.	Wilayah	Jumlah Wisatawan Mancanegara (Orang)				
		2015	2016	2017	2018	2019
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	ASEAN	21.813	29.753	26.373	24.944	22.781
2	EROPA	3.683	5.463	2.624	4.521	6.618
3	ASIA (Tanpa ASEAN)	1.498	1.862	1.786	1.581	2.023
4	AMERIKA	778	1.664	492	1.096	1.873
5	OSEANIA	486	3.229	1.658	630	858
6	TIMUR TENGAH	62	107	91	427	192
7	AFRIKA	55	144	81	77	120
Total		26.117	42.222	33.105	33.276	34.465

Sumber: Badan Pusat Statistik Povinsi Aceh

Berdasarkan peta sebaran dan data kunjungan objek wisata dari Dinas Pariwisata Aceh disebutkan bahwa 3 daerah yang paling sering dikunjungi oleh wisatawan adalah Kota Sabang dengan 395.433 kunjungan, Kabupaten Aceh Besar dengan 240.816 kunjungan dan Kota Banda Aceh dengan 227.230 kunjungan. Sedangkan 3 daerah dengan kunjungan terendah adalah Kabupaten Simeulue dengan 30.128 kunjungan, Kabupaten Nagan Raya 4.812 kunjungan dan kabupaten Aceh Timur 978 (*Data Kebudayaan dan Pariwisata Aceh*)



Gambar 1. 2 Peta Sebaran Kunjungan Objek Pariwisata Aceh
 Sumber: Dinas Pariwisata Aceh

Berdasarkan peta sebaran di atas dapat disimpulkan keberagaman potensi objek objek pariwisata di Aceh masih kurang didukung oleh adanya edukasi dan informasi wisata yang menyebabkan potensi pariwisata tersebut sulit dikenal dan tereksplorasi dengan baik sehingga dibutuhkan sarana yang dapat memudahkan aktifitas edukasi, informasi dan promosi pariwisata aktifitas ini berupa pameran pariwisata, penyuluhan pariwisata dan segala aktifitas yang berkaitan dengan pariwisata. Maka dari itu dibutuhkan sarana yang dapat memudahkan kegiatan tersebut, Semua informasi yang berhubungan dengan pariwisata dan kebutuhan penunjangnya harus dikemas pada suatu sarana yang mudah dicari dan ditemukan oleh para wisatawan yaitu dengan menghadirkan sebuah Aceh *Tourism Center*.

Aceh *Tourism Center* akan menjadi objek wisata baru bagi masyarakat dan wisatawan di Aceh yang berisi berbagai informasi mengenai daerah atau tempat wisata yang ada di Aceh. Melalui pendekatan arsitektur post modern Aceh *Tourism Center* akan menghadirkan sebuah bentuk bangunan yang lebih modern tetapi tidak menghilangkan unsur lokal yang ada.

1.2 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Tujuan perancangan Aceh *Tourism Center* sebagai media edukasi, informasi dan promosi dan pariwisata Aceh.

2. Dirancangnya Aceh *Tourism Center* dengan tujuan sebagai sarana penyuluhan dan pengembangan pariwisata Aceh

1.3 Identifikasi Masalah

Masalah yang harus di selesaikan dalam perancangan Aceh *Tourism Center* ini adalah:

1. Bagaimana mendesain Aceh *Tourism Center* yang dapat memfasilitasi kegiatan informasi kepariwisataan dan budaya baik edukasi, promosi, rekreasi di Provinsi Aceh?
2. Bagaimana merencanakan program ruang suatu wadah kegiatan edukasi, informasi dan promosi pariwisata yang meliputi kegiatan pameran tetap/temporer, pemasaran, penelitian dan pengelolaan?
3. Bagaimana mendesain Aceh *Tourism Center* melalui arsitektur yang secara visual mencitrakan nilai-nilai daerah Aceh dan sesuai dengan Arsitektur Post Modern?

1.4 Pendekatan

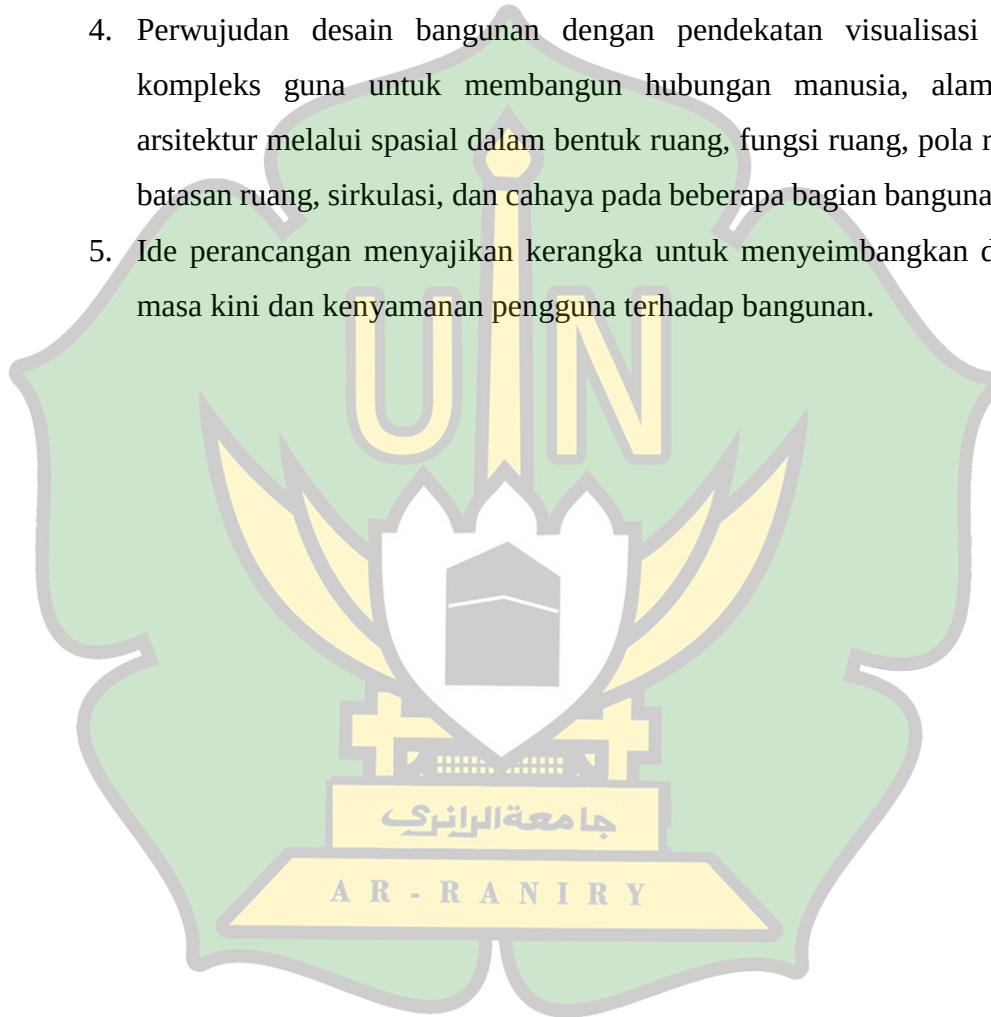
Pendekatan yang akan diterapkan pada perancangan Aceh *Tourism Center* yaitu **Arsitektur Post Modern**, yaitu Arsitektur menyatu-padukan *Art* dan *Science, Craft dan Technology*, Internasional dan lokal yang merupakan hasil perkembangan sumber daya manusia terhadap arsitektur modern. Postmodern dalam arsitektur memiliki tujuan menyelesaikan permasalahan pada arsitektur modern yang dianggap tidak memiliki makna terhadap konteks. Tujuan postmodern adalah memberikan kesempatan pada bangunan untuk dapat diekspresikan dalam berbagai hal, seperti karakteristiknya, tipologinya dan *sculpture*.

1.5 Lingkup dan Batasan

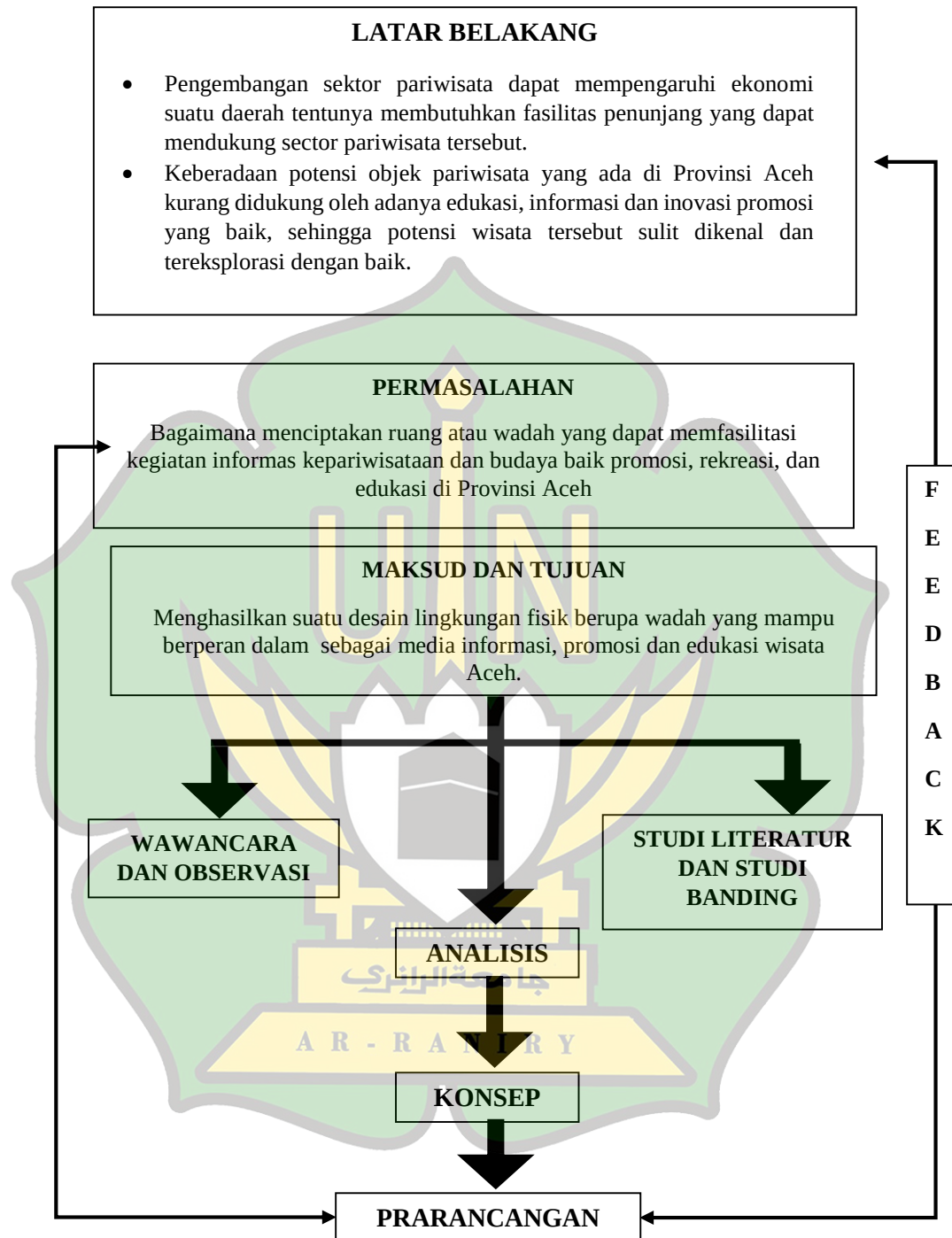
Untuk memenuhi kajian di atas tentang Perancangan Aceh *Tourism Center*, maka hal-hal utama yang harus dipertimbangkan adalah:

1. Lingkup Studi: Studi observasi, perbandingan pada bangunan sejenis (studi morfologi dan tipologi).

2. Perencanaan dan perancangan Aceh *Tourism Center* mengambil lokasi sesuai RTRW Banda Aceh berlokasi di Jalan Mohd Jam, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh.
3. Perwujudan fungsi bangunan sebagai *Tourism Center*, dengan fokus pada kegiatan penginformasian, promosi dan edukasi pariwisata di bidang alam, budaya dan buatan manusia serta menjadi ruang publik bagi seluruh lapisan masyarakat baik wisatawan lokal maupun mancanegara.
4. Perwujudan desain bangunan dengan pendekatan visualisasi yang kompleks guna untuk membangun hubungan manusia, alam dan arsitektur melalui spasial dalam bentuk ruang, fungsi ruang, pola ruang, batasan ruang, sirkulasi, dan cahaya pada beberapa bagian bangunannya.
5. Ide perancangan menyajikan kerangka untuk menyeimbangkan desain masa kini dan kenyamanan pengguna terhadap bangunan.



1.6 Kerangka Berfikir



Skema 1. 1 Kerangka Berfikir
Sumber: Analisis Pribadi

1.7 Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I Pendahuluan berisi latar belakang pembahasan, maksud dan tujuan, permasalahan yang menjadi dasar-dasar dalam menyusun tulisan ini. Pada bab ini juga di jelaskan kerangka berfikir dan sistematika penulisan dalam menyusun tulisan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II Tinjauan Pustaka menjelaskan tentang dasar-dasar teori dan penjelasan deskripsi lokasi tapak perancangan. Menjelaskan tentang potensi, kekurangan, ancaman dan keunggulan dari tapak terpilih serta studi banding bangunan yang sejenis untuk melengkapi data yang sudah ada.

BAB III ELABORASI TEMA

Pada Bab III ini membahas tentang uraian tema yang terpilih, interpretasi tema dan studi banding tema sejenis.

BAB IV ANALISIS AWAL

Pada Bab IV Analisis memberikan penjelasan tentang permasalahan berupa organisasi ruang, program ruang, analisis kondisi lingkungan analisis sistem struktur dan konstruksi, serta analisis sistem utilitas yang kemudian diuraikan sesuai dengan standar yang berlaku.

BAB V KONSEP PERANCANGAN DASAR

Pada Bab V Konsep Perancangan berisi tentang konsep-konsep dasar perancangan yang sesuai dengan kajian yang terdiri dari gubahan massa, penataan ruang dan penggunaan material pada bangunan. Bab ini juga berisi penjelasan utilitas dan struktur yang diterapkan pada bangunan serta desain berupa gambar kerja sebagai pendukung rancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan

2.1.1 Definisi Objek

Objek perancangan ini adalah *Aceh Tourism Center* yang berlokasi di Banda Aceh, berikut merupakan definisi objek rancangan yang dijelaskan secara etimologi kemudian ditarik sebuah kesimpulan mengenai definisi objek keseluruhan.

a. Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilikan alternatif sistem terbaik (Iadjudin, 2005). Sedangkan menurut Arsitektur, Perancangan merupakan proses merencanakan dan merancang bangunan, lingkungan dan Kawasan dari tidak ada menjadi ada (Laksito, 2014). Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan adalah proses desain dalam merencanakan suatu bangunan.

b. Tourism

Menurut *World Travel Organisation* (W.T.O), *tourism*/pariwisata adalah suatu kegiatan perjalanan/berpergian dan menetap di suatu tempat tertentu yang dilakukan oleh seorang di luar dari tempat-tempat atau lingkungan yang biasa mereka datangi dalam kegiatan sehari-hari.

c. Center

Center dalam kamus Bahasa Inggris-Indonesia “Centre” yang berarti “Pusat, bagian tengah, atau pokok” (John. M. Echol & Hasan Shadily, 2005:104).

Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik sebuah garis besar tentang definisi *Tourism Center*, adalah sebuah pusat edukasi, informasi dan promosi tentang objek-objek pariwisata yang ada di Provinsi Aceh yang diperuntukan bagi wisatawan dalam dan luar negeri dan juga bagi masyarakat umum untuk melakukan rencana perjalanan/berpergian di suatu tempat tertentu.

2.1.2 Pengertian Pariwisata

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, dan pengusaha. Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut destinasi pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan. Usaha pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata.

a. Jenis-jenis Pariwisata

Menurut Pendit (1994), pariwisata dapat dibedakan menurut motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Jenis-jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut:

- Wisata Budaya

Yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka,

budaya dan seni mereka. Seiring perjalanan serupa ini disatukan dengan kesempatan–kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan–kegiatan budaya, seperti pameran seni (seni tari, seni drama, seni musik, dan seni suara), atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.

- Wisata Maritim atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air, lebih–lebih di danau, pantai, teluk, atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, melihat–lihat taman laut dengan pemandangan indah di bawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan di daerah–daerah atau negara–negara maritim.

- Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi)

Untuk jenis wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha–usaha dengan jalan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang–undang. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pecinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau marga satwa serta pepohonan kembang beraneka warna yang memang mendapat perlindungan dari pemerintah dan masyarakat. Wisata ini banyak dikaitkan dengan kegemaran akan keindahan alam, kesegaran hawa udara di pegunungan, keajaiban hidup binatang dan marga satwa yang langka serta tumbuh–tumbuhan yang jarang terdapat di tempat–tempat lain.

- Wisata Konvensi

Berbagai negara pada dewasa ini membangun wisata konvensi ini dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan–ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konferensi, musyawarah, konvensi atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun internasional.

- Wisata Pertanian (Agrowisata)

Sebagai halnya wisata industri, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek–proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dimana wisatawan rombongan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat-lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman beraneka warna dan suburnya pembibitan berbagai jenis sayur–mayur dan palawija di sekitar perkebunan yang dikunjungi.

- Wisata Buru

Jenis ini banyak dilakukan di negeri-negeri yang memang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan.

- Wisata Ziarah

Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat–tempat suci, ke makam–makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau gunung yang dianggap keramat, tempat pemakaman tokoh atau pemimpin sebagai manusia ajaib penuh legenda. Wisata ziarah ini banyak dihubungkan dengan niat atau hasrat sang wisatawan untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan iman dan tidak jarang pula untuk tujuan memperoleh berkah dan kekayaan melimpah.

Dari berbagai macam jenis pariwisata di atas dapat disimpulkan bahawasannya di Aceh sendiri terdapat berbagai jenis pariwisata diantaranya wisata budaya, wisata maritim atau bahari, wisata pertanian dan wisata ziarah.

2.1.3 Daftar Objek Wisata di Provinsi Aceh

Berikut ini adalah jumlah objek pariwisata di tiap-tiap kabupaten yang ada di Aceh:

Tabel 2 1 Jumlah Objek Pariwisata Aceh

NO	KABUPATEN/KOTA	JUMLAH TEMPAT PARIWISATA
1.	Aceh Barat	22
2.	Aceh Barat Daya	11
3.	Aceh Besar	15
4.	Aceh Jaya	58
5.	Aceh Selatan	118
6.	Aceh Singkil	20
7.	Aceh Tamiang	32
8.	Aceh Tengah	53
9.	Aceh Tenggara	11
10.	Aceh Timur	10
11.	Aceh Utara	15
12.	Bener Meriah	48
13.	Bireuen	30
14.	Gayo Lues	11
15.	Nagan Raya	7
16.	Pidie	3
17.	Pidie Jaya	18
18.	Simeulue	13
19.	Banda Aceh	15
20.	Langsa	22
21.	Lhokseumawe	38
22.	Sabang	71
23.	Subulussalam	11

Sumber: Dinas Pariwisata Aceh

2.1.4 Fungsi Aceh Tourism Center

Menurut Medik (Utama,2014) ada empat aspek yang harus diperhatikan dalam penawaran produk pariwisata. Aspek-aspek tersebut yaitu:

1. *Attraction* (Daya Tarik): Tersedianya daya tarik pada daerah tujuan wisata atau destinasi untuk menarik wisatawan, yang mungkin berupa daya tarik berupa alam, masyarakat dan budayanya.
2. *Accesable* (Transportasi): Tersedianya alat-alat transportasi agar wisatawan domestik dan mancanegara dapat dengan mudah dalam pencapaian menuju ke tempat wisata.
3. *Amenities* (Fasilitas): Tersedianya fasilitas utama maupun pendukung pada sebuah destinasi berupa akomodasi, restoran, fasilitas penukaran

valas, pusat oleh-oleh dan fasilitas pendukung lainnya yang berhubungan aktifitas wisatawan pada sebuah destinasi

4. *Ancillary* (Kelembagaan): Adanya kelembagaan penyelenggaraan perjalanan wisatawan, sehingga wisatawan dapat berkunjung langsung, aspek ini dapat berupa pemandu wisata, biro perjalanan, pemesanan tiket, dan ketersediaan informasi tentang destinasi.

Dari ke empat aspek diatas Aceh *Tourism Center* termasuk kedalam aspek penawaran produk pariwisata karena fungsinya sebagai berikut:

- a. Sebagai Sarana Informasi
Aceh *Tourism Center* akan difungsikan menjadi penyedia database berbagai informasi seputar Provinsi Aceh, data tentang kebudayaan, statistik hingga data Sumber Daya Alam (SDA) yang ada di Aceh.
- b. Sebagai Sarana Promosi Budaya dan Wisata
Aceh *Tourism Center* akan difungsikan sebagai sebuah wadah untuk menampung kegiatan pameran dan *event* yang berkaitan dengan promosi budaya dan wisata di provinsi Aceh.
- c. Sebagai Sarana Penyuluhan dan Pengembangan Pariwisata
Aceh *Tourism Center* akan menyediakan fasilitas Auditorium untuk mewadahi kegiatan penyuluhan dan pertunjukan seni budaya.
- d. Sebagai Sarana *Tour* Wisata
Aceh *Tourism Center* akan dilengkapi dengan fasilitas *tour* wisata untuk memudahkan wisatawan dalam mengakses objek pariwisata yang ada di Aceh. Dengan adanya fasilitas *tour* ini diharapkan minat masyarakat untuk mengunjungi Aceh *Tourism Center* semakin meningkat, sehingga pariwisata di Provinsi Aceh semakin maju.

2.1.5 Tinjauan Arsitektural *Tourism Center*

- a. Ruang Utama

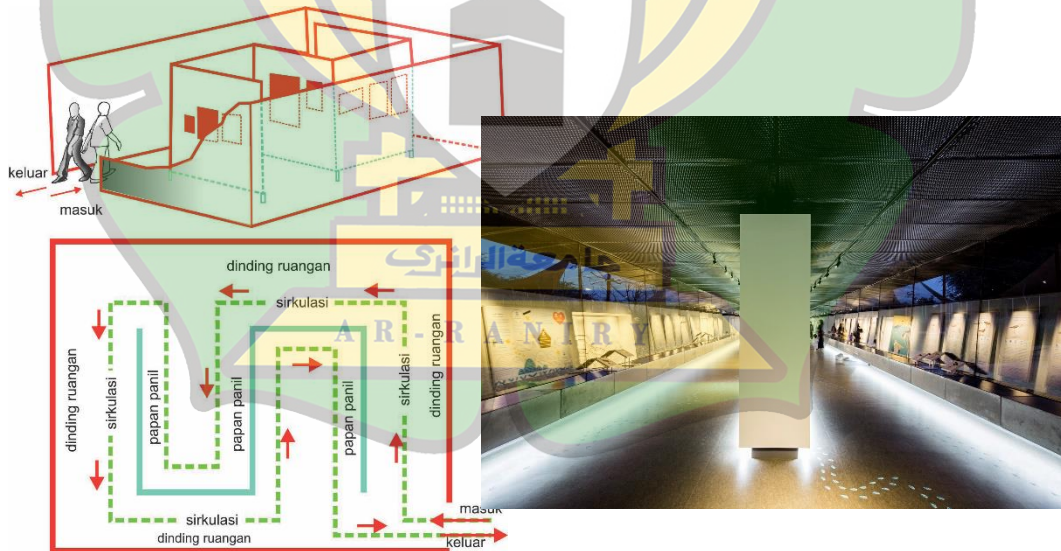
Dalam Gedung Aceh *Tourism Center* ini terdapat ruang yang difungsikan sebagai ruang utama, yaitu ruang yang menampung fungsi utama Gedung Aceh *Tourism Centre*, meliputi ruang pameran/galeri, ruang informasi, *tour office* dan *convetion hall*.

1) Ruang Pameran/Galeri

Aceh *Tourism Center* memiliki ruang utama yang di fungsikan sebagai galeri, ruang ini digunakan sebagai ruang pameran wisata berupa gambar atau lukisan, miniature objek wisata dan budaya Aceh. Pengertian dari galeri menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2003) adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.

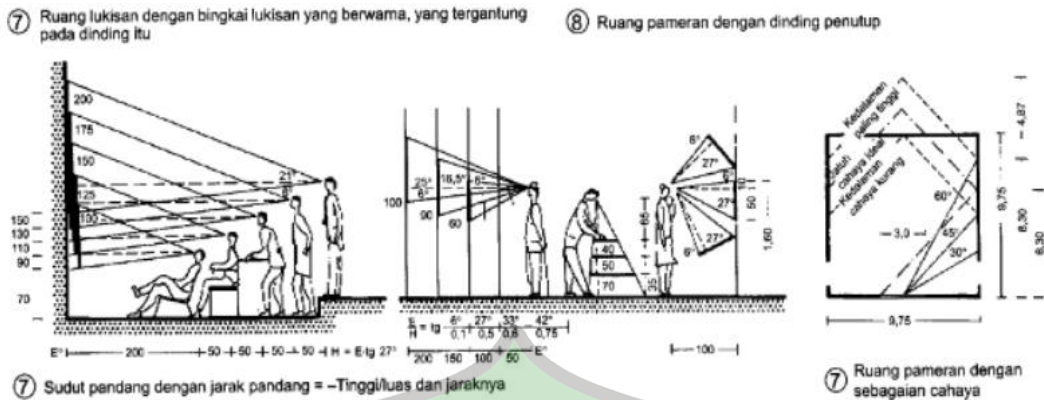
Dari pengertian tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa galeri adalah tempat atau ruang yang digunakan untuk memamerkan karya dan budaya dalam bentuk dan penataan secara estetis. Geleri bukan saja digunakan sebagai pusat hiburan, melainkan sebagai pengembang wawasan dan edukasi setiap pengunjung. Berikut merupakan aspek teknis dari ruang galeri:

- Bentuk dan dimensi



Gambar 2.1 Bentuk Pameran
Sumber: Wirahadie

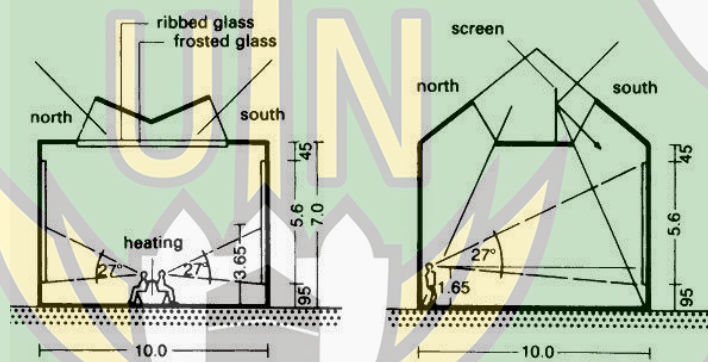
- Standar Jarak Pengamat dan Sudut Pandang Terhadap Koleksi



Gambar 2.0.2 Jarak Pengamat dan Sudut Pandang – Koleksi

Sumber: Data Arsitek

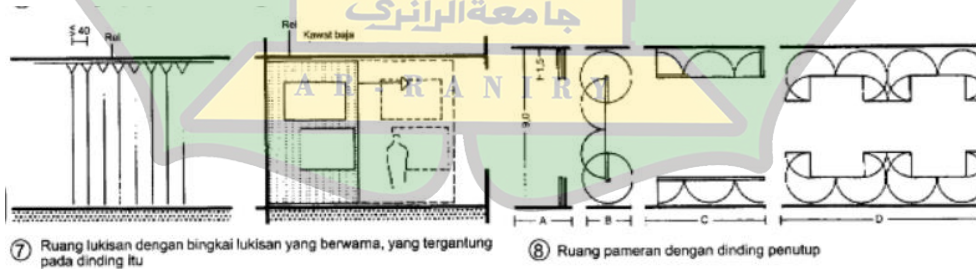
- Pencahayaan



Gambar 2.3 Pencahayaan Pada Ruang Pamer

Sumber: Data Arsitek

- Standar Penataan Pameran Pada Ruang Galeri



Gambar 2.4 Standar Penataan Ruang Pameran

Sumber: Data Arsitek

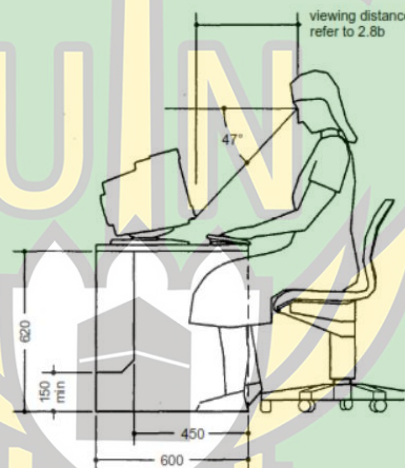
- Teknologi VR

Virtual Reality adalah simulasi komputer yang dihasilkan dari lingkungan tiga dimensi, yang tampaknya sangat nyata kepada orang yang pernah mencoba teknologinya. Tujuannya adalah

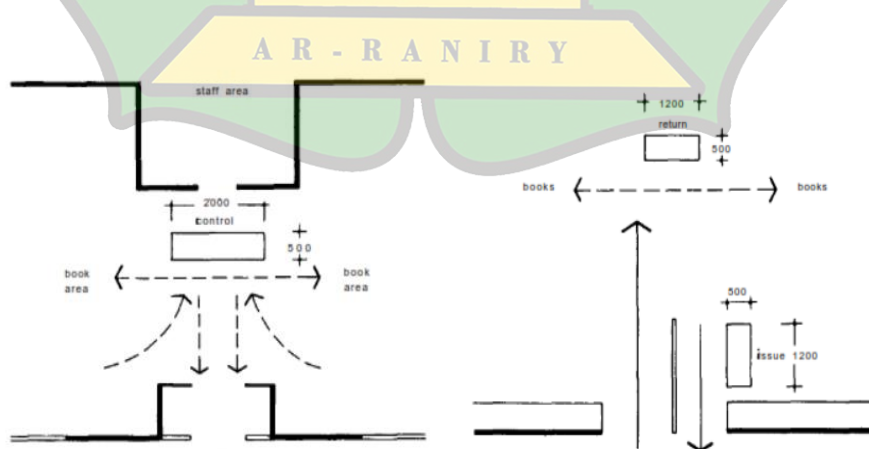
untuk mencapai rasa yang kuat hadir di lingkungan virtual. Pengguna teknologi *virtual reality* menggunakan alat seperti kacamata untuk melihat adegan *stereoscope* tiga dimensi. Pengguna dapat melihat sekitar dengan menggerakkan kepalanya dan berjalan-jalan dengan menggunakan kontrol tangan atau sensor gerak. Pengguna terlibat dalam suatu pengalaman yang seolah-olah ada di dunia virtual.

2) Ruang Infomasi

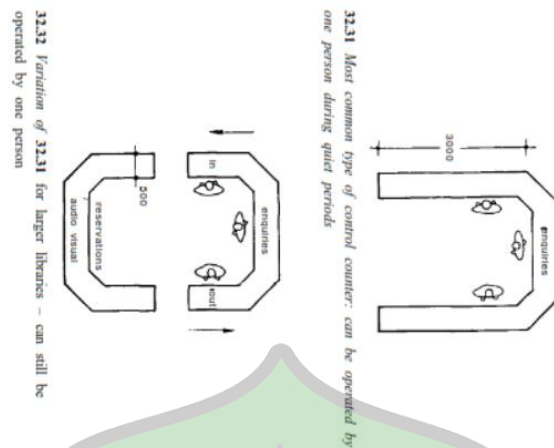
Ruang pusat infomasi digunakan sebagai tempat mengakses informasi oleh pengunjung, baik bertatap muka secara langsung maupun mengakses melalui perangkat computer yang disediakan.



Gambar 2.5 Standar Meja Komputer
Sumber: *Metric Handbook Planning and Design Data*



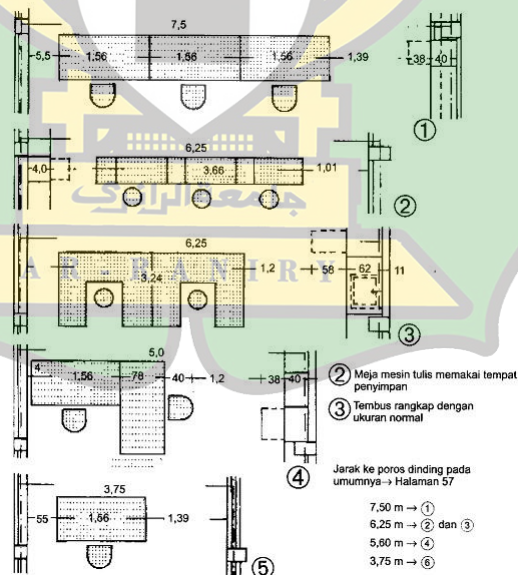
Gambar 2.0.6 Standar Ruang Resepsionis dan Sirkulasinya
Sumber: *Metric Handbook Planning and Design Data*



Gambar 2.7 Standar Ruang Audio Visual dan Sirkulasinya
 Sumber: *Metric Handbook Planning and Design Data*

3) Tour Office

Tour Office digunakan sebagai tempat untuk melayani wisatawan dalam melakukan kegiatan dan perencanaan *tour* wisata. Untuk itu *Tour Office* dilengkapi dengan ruang administrasi berupa ruang receptionis, ruang tunggu dan kantor. Selain itu tempat ini juga dilengkapi dengan parkir kendaraan atau armada untuk kegiatan *tour* wisata.



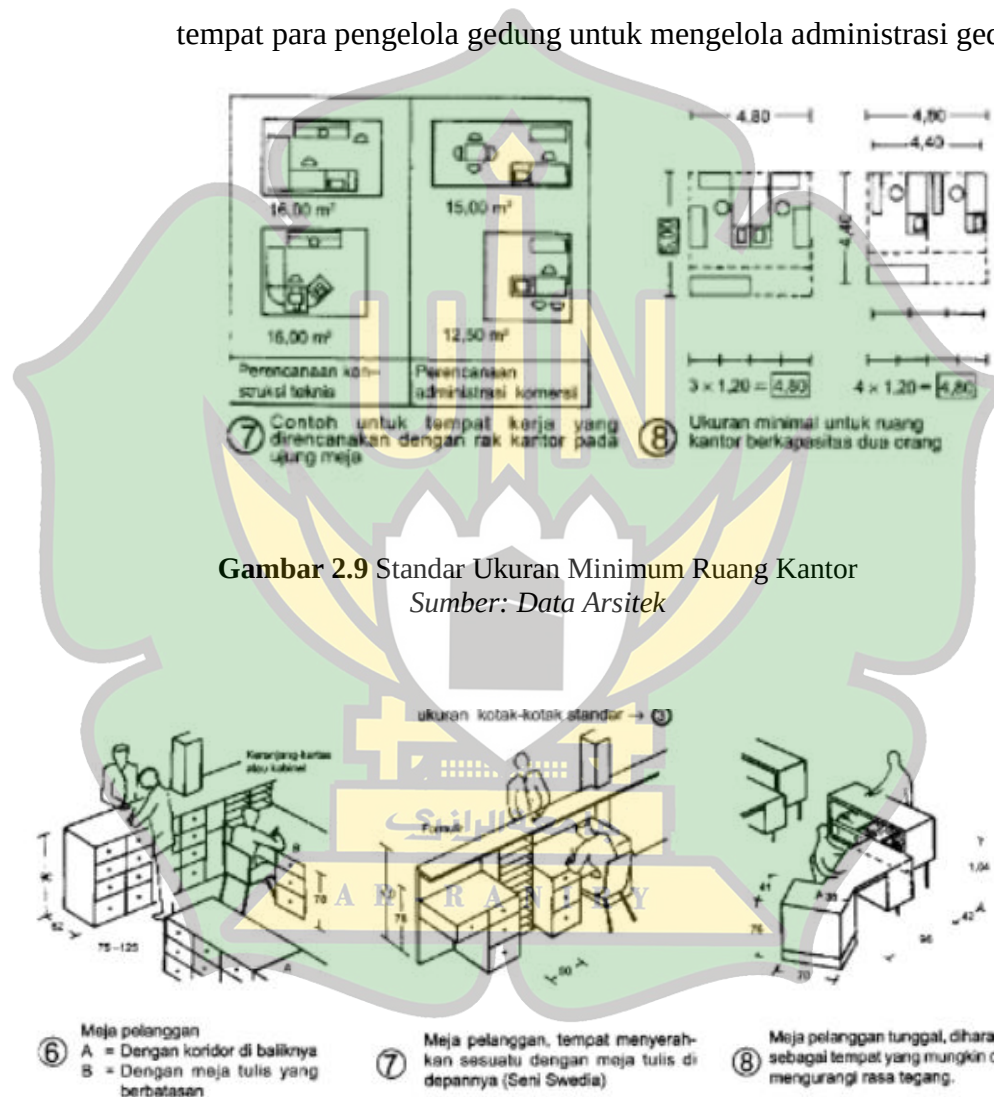
Gambar 2.0.8 Standar Penataan Prabot Pada Bangunan Administrasi
 Sumber: *Data Arsitek*

b. Ruang Penunjang

Pada bangunan Aceh *Tourism Center* terdapat ruang penunjang yang berfungsi sebagai penunjang fungsi utama *Tourism Centre*. Terdapat beberapa ruang penunjang, yaitu ruang kantor, tempat makan pengunjung, dan tempat parkir.

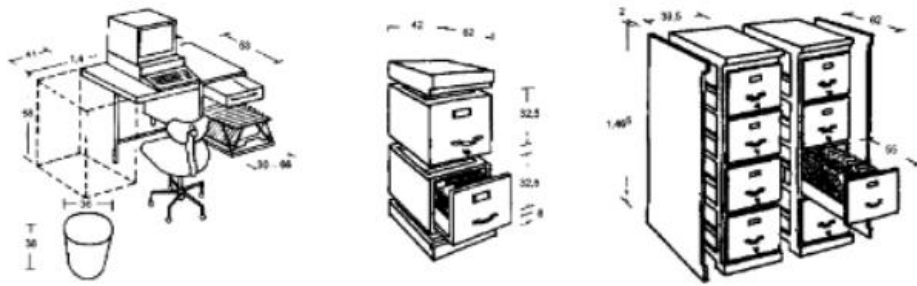
1. Ruang Kantor

Ruang kantor merupakan ruang penunjang yang digunakan sebagai tempat para pengelola gedung untuk mengelola administrasi gedung.



Gambar 2.9 Standar Ukuran Minimum Ruang Kantor
Sumber: Data Arsitek

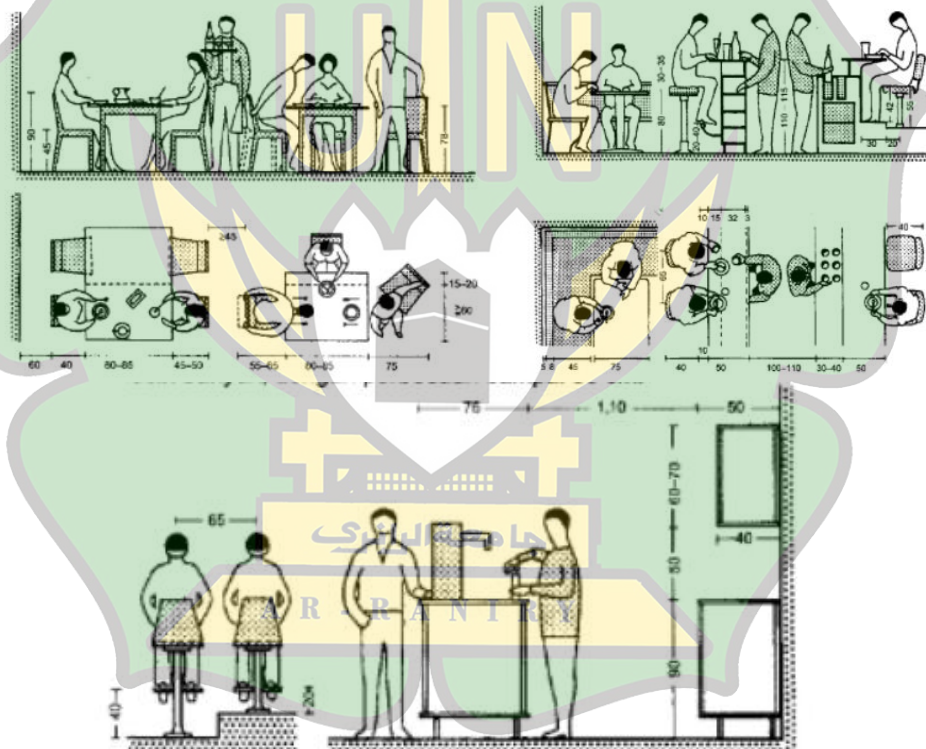
Gambar 2.10 Standar Kantor dengan Meja Pelanggan
Sumber: Data Arsitek Jilid 2, hal 21



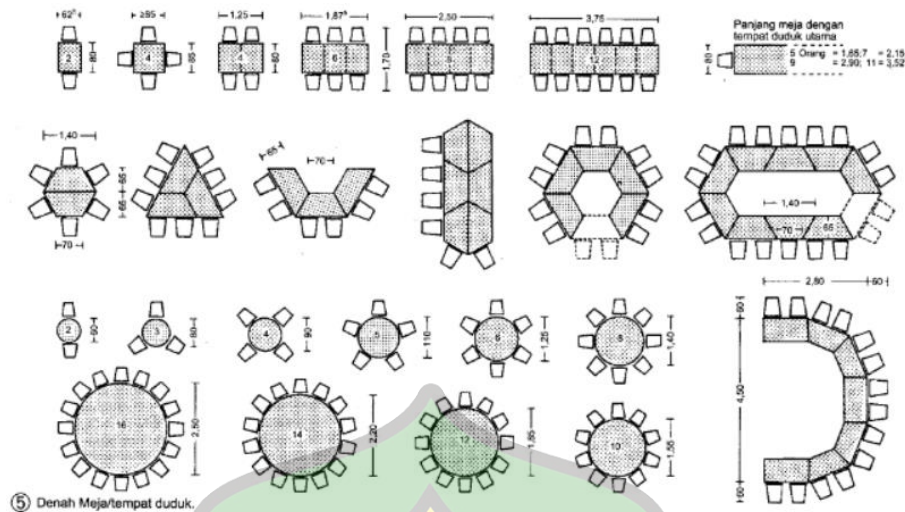
Gambar 2.11 Standar Ukuran Perabotan Kantor
Sumber: Data Arsitek

2. Tempat Makan Pengunjung

Berikut adalah standar ukuran tempat makan pengunjung dan beberapa variasi bentuk susunannya:



Gambar 2.0.12 Standar Ukuran Tempat Makan
Sumber: Data Arsitek



Gambar 2.13 Variasi Bentuk Meja Makan
Sumber: Data Arsitek

3. Tempat Parkir

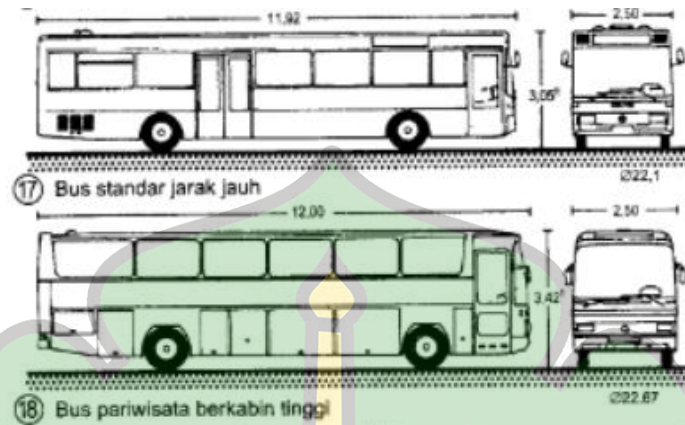
Pada bangunan publik atau fasilitas publik termasuk gedung Aceh *Tourism Center* tempat parkir untuk kendaraan tentu sangat dibutuhkan mengingat pengunjung adalah wisatawan yang akan datang dalam bentuk rombongan tentunya parkir yang harus disediakan berbeda dengan bangunan publik lainnya. Berikut merupakan standar ukuran parkir kendaraan:

Tabel 2 2 Standar Jumlah Parkir

Penggunaan	Predikat	Standar Parkir 1 (satu) mobil
Apartemen		Setiap satu unit
Bangunan Olahraga		Setiap 15 penonton/kursi
Bioskop	Kelas A-I	Setiap 7 kursi
	Kelas A-II	Setiap 10 kursi
	Kelas A-III	Setiap 15 kursi
Gedung pertemuan/konvensi	Padat	Setiap 4 m ² lantai bruto
	Tidak Padat	Setiap 10 m ² lantai bruto
Hotel	Bintang 4-5	Setiap unit kamar
	Bintang 2-3	Setiap 7 unit kamar
	Bintang 1 ke bawah	Setiap 10 unit kamar
Pasar	Tingkat kota	Setiap 100 m ² lantai bruto
	Tingkat wilayah	Setiap 200 m ² lantai bruto
	Tingkat lingkungan	Setiap 300 m ² lantai bruto

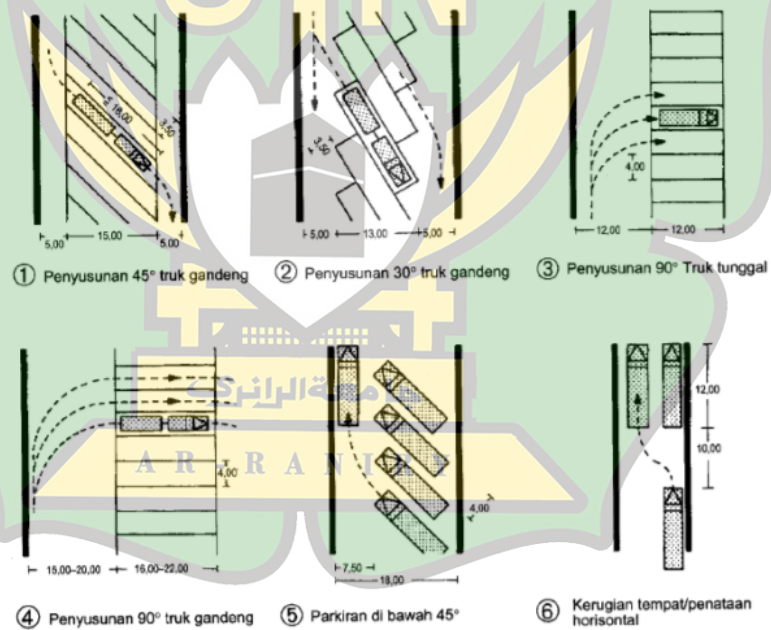
Sumber: Juwana, *Sistem Bangunan Tinggi*, hal. 19

Aceh Tourism Center termasuk kedalam kelompok Gedung pertemuan dan konfensi dengan standar parkir untuk satu mobil 4m² lantai bruto



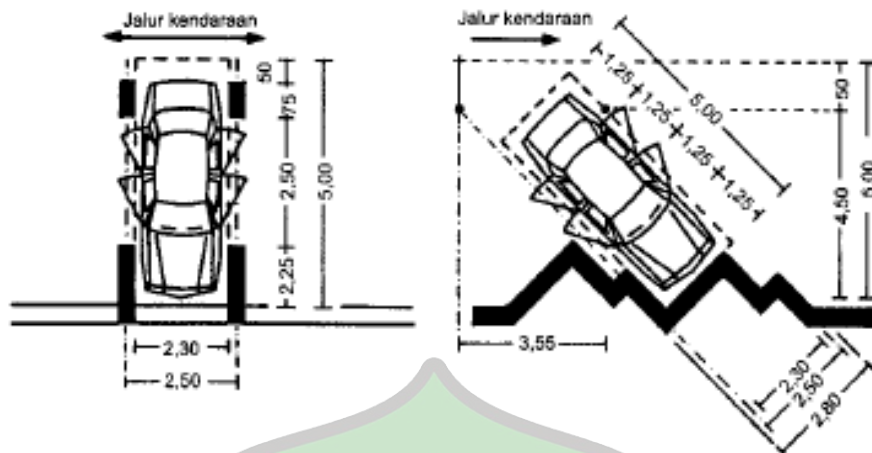
Gambar 2.14 Standar Ukuran Bus

Sumber: Data Arsitek

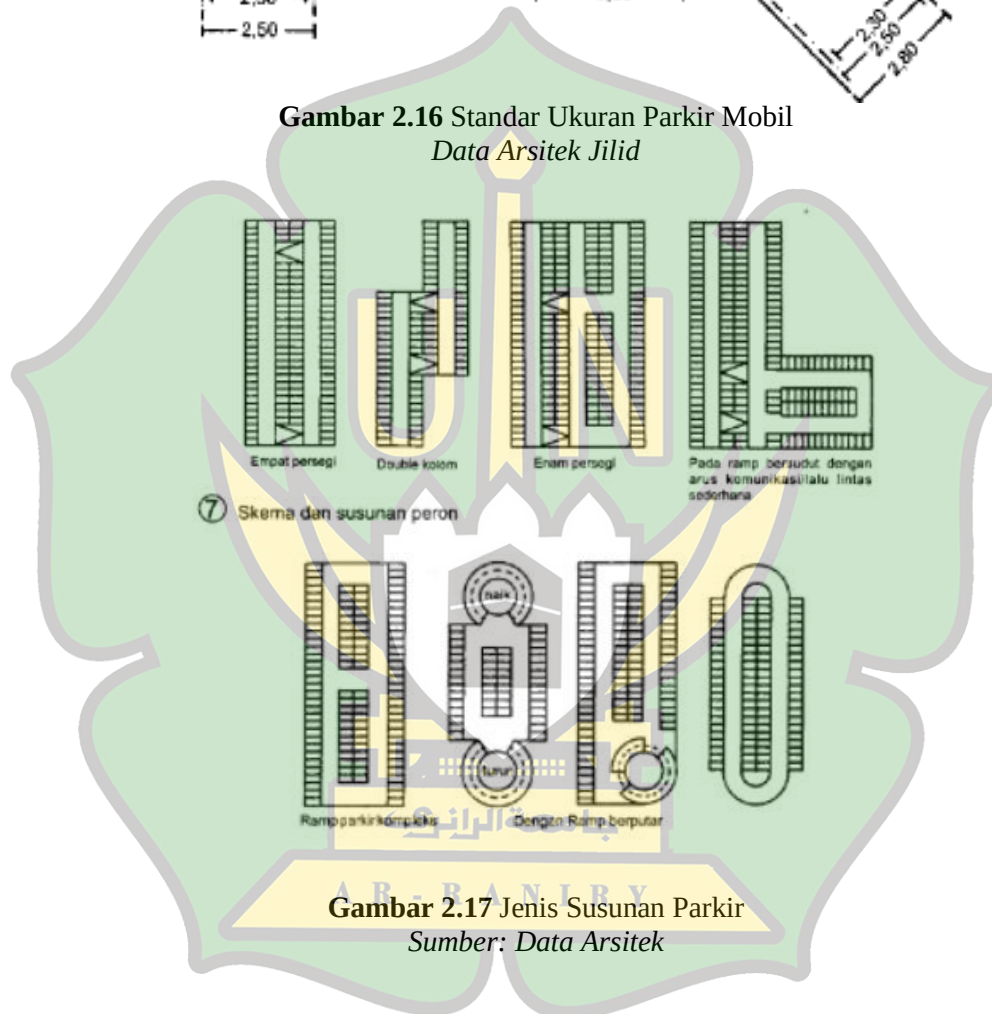


Gambar 2.15 Standar Pola Parkir Bus

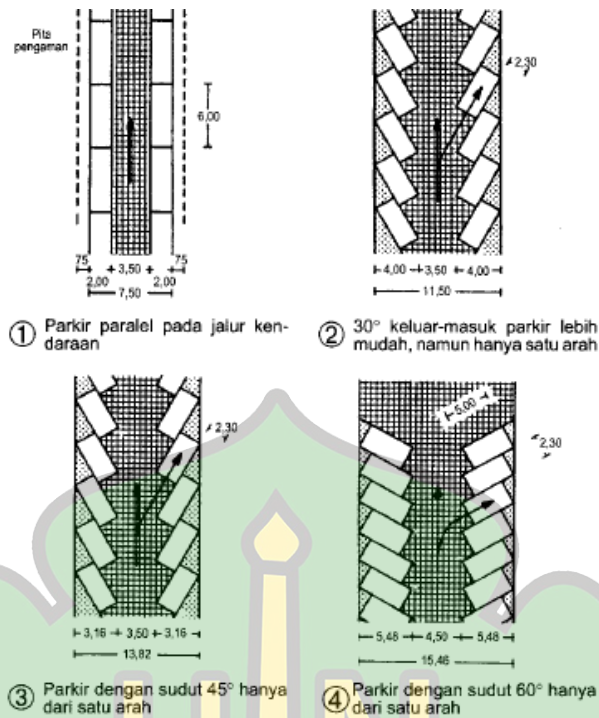
Sumber: Data Arsitek



Gambar 2.16 Standar Ukuran Parkir Mobil
Data Arsitek Jilid



Gambar 2.17 Jenis Susunan Parkir
Sumber: Data Arsitek



Gambar 2.18 Jenis Jalur Parkir

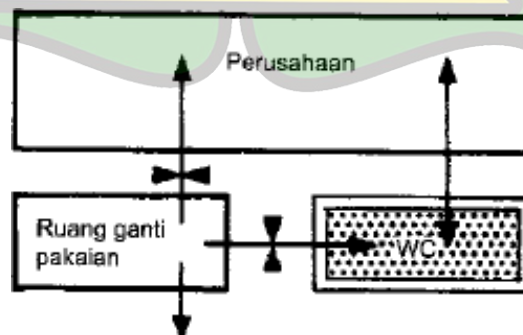
Sumber: Data Arsitek

4. Ruang Servis

Ruang servis merupakan ruang yang digunakan sebagai tempat layanan untuk pengunjung dan Gedung, untuk pengunjung misalnya toilet, musholla, dan lain-lain. Sedangkan untuk Gedung contohnya ruang AHU, ruang MEP, dan lain-lain.

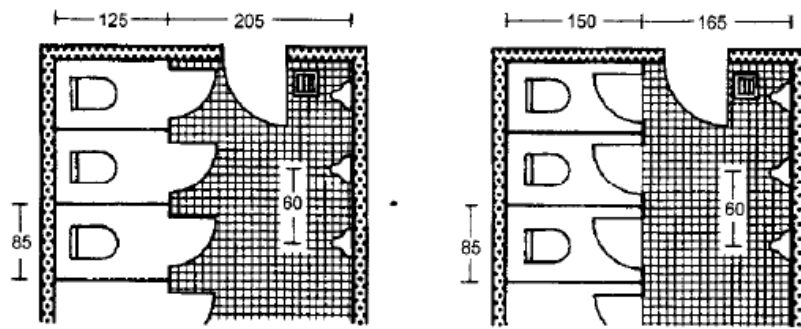
5. Toilet

Berikut ini merupakan standar ukuran toilet beserta perabot di dalamnya, yaitu kloset dan wastafel:



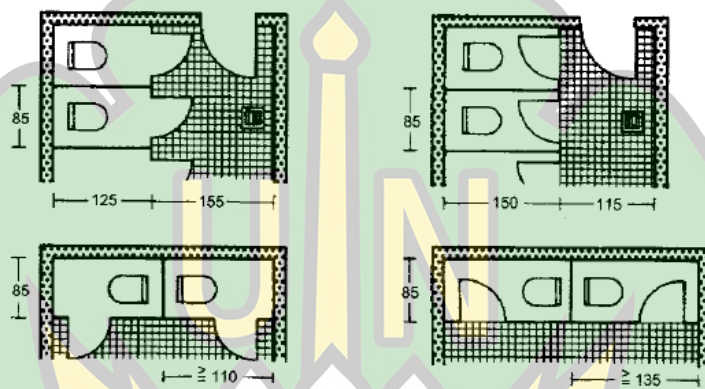
Gambar 2.19 Standar Tata Letak Toilet

Sumber: Data Arsitek



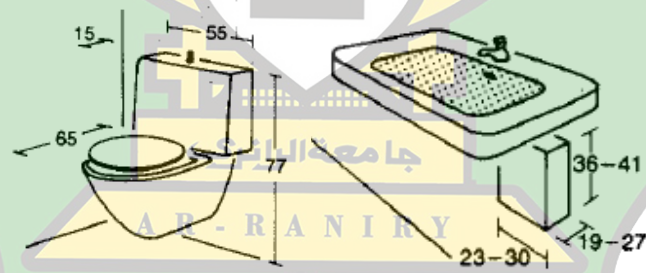
Gambar 2.20 Standar Ukuran Toilet dengan Urinoir

Sumber: Data Arsitek



Gambar 2.21 Standar Ukuran Toilet Berdasarkan Arah Buka

Sumber: Data Arsitek



Gambar 2.22 Standar Ukuran Closet dan Wastafel

Sumber: Data Arsitek

Tabel 2 3 Jumlah Toilet Berdasarkan Jumlah Kesibukan

Pria							Wanita					
Jumlah kesibukan	Kloset duduk	Tempat bak ¹⁾	Aliran air ¹⁾	Wastafel	Kloset ekstra	Tempat bak ekstra	Jumlah kesibukan	Kloset duduk	Wastafel	Kloset ekstra	Tempat sampah	Bak cuci
10 ⁴⁾	1	1	0,6	1	1	1	10 ⁴⁾	1	1	1	1	1
25	2	2	1,2	1	1	1	20	2	1	1	1	1
50	3	3	1,8	1	1	1	35	3	1	1	1	1
75	4	4	2,4	1	1	2	50	4	2	2	1	1
100	5	5	3,0	2	1	2	65	5	2	2	1	1
130	6	6	3,6	2	2	2	80	6	2	2	1	1
160	7	7	4,2	2	2	2	100	7	2	3	1	1
190	8	8	4,8	2	2	3	120	8	3	3	1	1
220	9	9	5,4	3	3	3	140	9	3	4	1	1
250 ⁵⁾	10	10	6,0	3	3	4	160 ⁵⁾	10	3	4	1	1

Sumber: Data Arsitek Jilid

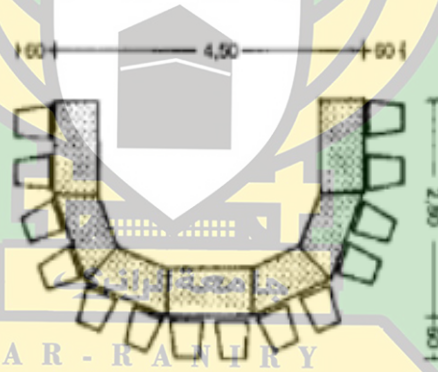
6. Food court

Food court merupakan salah satu fasilitas penunjang yang ada pada *Aceh Tourism Center*. Untuk dapat makan dengan nyaman, seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan ketinggian antara 40cm untuk jenis meja lesehan, dan sekitar 70-80 cm untuk jenis meja seperti biasanya. Lebar keseluruhan untuk sebuah meja yang ideal adalah 80-85 cm. Jarak antara meja dengan dinding kurang lebih 75 cm, karena satu kursi membutuhkan 50 cm ruang gerak, pengaturan ruangan antara meja dan dinding sebagai area untuk sirkulasi 100 cm.



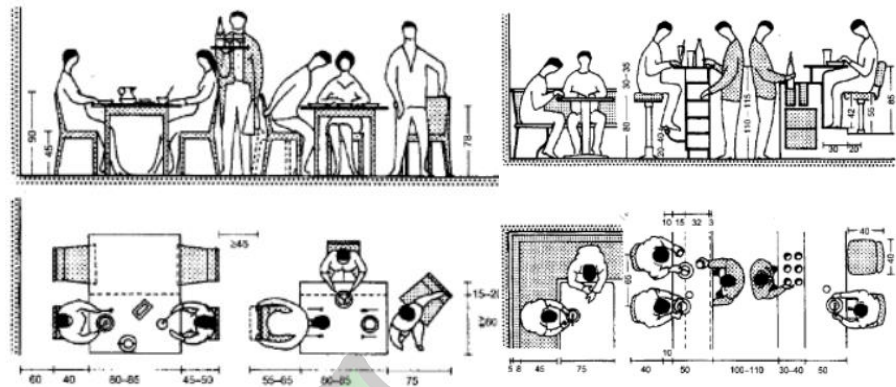
Gambar 2.23 *Food court*
Sumber: *Grand-Indonesia*

Gambar di atas merupakan gambaran interior *food court* dengan pola pengaturan tempat duduk melingkar baik itu tempat duduk dengan kapasitas banyak maupun hanya dengan kapasitas 2-4 orang. Berikut standar penerapan pola tempat duduk yang nantinya akan diterapkan pada rancangan *Tourism Center*:



Gambar 2.24 Standar Ukuran Meja *Food court*
Sumber: *Data Arsitek*

Gambar di atas merupakan tempat duduk pada *food court Tourism Centre*. Selain gambaran standar gambaran pola tempat duduk, yang perlu diperhatikan lagi jarak antara tempat duduk dan sirkulasi pejalan kaki agar nantinya pengunjung tidak saling bertabrakan atau berdesakan. Berikut gambaran mengenai standar sirkulasi berdasarkan besaran modul meja dan penggunaanya



Gambar 2.25 Standar Ukuran Meja *Food court*
 Sumber: Data Arsitek

Media utama sebuah tempat makan adalah ruang duduk. Jumlah meja atau kursi sebaiknya dikelompokkan secara teratur. Bentuk dan ukuran meja-meja dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

2.2 Tinjauan Lokasi

Melihat kondisi bangunan yang akan didirikan memerlukan lokasi yang sangat strategis, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat, maka lokasi Perancangan Aceh *Tourism Center* akan didirikan di ibukota Provinsi Aceh yaitu Kota Banda Aceh. Terdapat beberapa faktor yang menentukan pemilihan lokasi tapak tersebut, yaitu peraturan RTRW yang sesuai, kondisi fisik tapak, akses menuju tapak, kondisi lingkungan, dan sarana prasarana yang memadai.

2.2.1 Kriteria Lokasi

Dalam perancangan *Tourism Centre*, lokasi menjadi salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan. Lokasi *Tourism Center* sebaiknya dapat dengan mudah ditemukan oleh pengunjung, khususnya wisatawan mancanegara dan wisatawan dari luar daerah, sehingga meminimalisir kemungkinan wisatawan kesulitan dalam mendapatkan informasi seputar daerah yang dikunjunginya. Beberapa kriteria lokasi *Tourism Center* sebagai berikut:

- Berada di inti (pusat) kota

Pusat kota menjadi elemen penting dari sebuah kota, dimana setiap kepentingan yang berkaitan dengan aktifitas kota tertuju pada satu titik, meliputi pusat pelayanan maupun pusat pemerintahan kota tersebut. Sebagai pusat pelayanan informasi pariwisata, keberadaan *Tourism*

Center di pusat kota dapat lebih mudah ditemukan sehingga membantu pengunjung/wisatawan yang datang berkunjung ke kota/daerah tersebut.

- Dekat dengan kawasan bersejarah (*historical site*)

Sejarah tidak luput dari keberadaan sebuah kota/daerah dapat lahir dan terbangun. Lokasi *Tourism Center* didekat kawasan bersejarah dapat memberikan nilai lebih, dimana biasanya kawasan bersejarah menjadi salah satu tujuan destinasi pariwisata sehingga *Tourism Center* akan lebih mudah ditemukan dan didatangi wisatawan. Selain dari pada itu, mengacu kepada fungsi *Tourism Center* sebagai pusat informasi pariwisata, *Tourism Center* juga berperan untuk menyajikan secara garis besar tentang sejarah kota/daerah di mana *Tourism Center* tersebut berada.

- Mudah diakses oleh publik

Tourism Center dengan aksesibilitas yang mudah dijangkau akan lebih mudah didatangi oleh pengunjung/wisatawan, baik yang menggunakan kendaraan transportasi umum maupun kendaraan pribadi. Selain kemudahan akses kendaraan, akses jalan juga menjadi elemen penting yang mendukung keberadaan *Tourism Centre*. Jalan utama diperkotaan yang menghubungkan antar kota/provinsi serta menghubungkan dengan fungsi-fungsi lain di dalam kota akan lebih mudah dijangkau oleh wisatawan yang datang, misalnya: berada pada jalan arteri.

- Dekat dengan titik transportasi dan jalur kedatangan wisatawan

Titik transportasi seperti Bandara, Stasiun dan Terminal biasanya menjadi pusat kedatangan pengunjung/wisatawan. *Tourism Center* yang dekat dengan titik transportasi dan jalur kedatangan wisatawan akan lebih mudah dijangkau dan ditemukan oleh wisatawan yang datang.

- Dekat dengan *landmark* kota/daerah

Landmark merupakan salah satu unsur yang turut memperkaya ruang kota. Bangunan atau tempat dengan citra tertentu akan lebih dikenal dan mudah diingat sehingga kawasan tersebut menjadi orientasi masyarakat. Keberadaan *Tourism Center* yang dekat dengan *landmark* kota dapat menjadikan *Tourism Center* lebih mudah dikenali dan

ditemukan, serta dapat memberi kesan lebih terhadap pengunjung/wisatawan yang datang.

- Berada di kawasan titik berkumpul dan pusat kegiatan masyarakat

Tourism Center yang terletak di kawasan titik berkumpul dan kegiatan masyarakat dapat menjadi nilai lebih bagi keberadaan *Tourism Centre*, terutama dalam hal menarik minat pengunjung untuk datang. Tidak menutup kemungkinan keberadaan *Tourism Center* juga dapat turut serta menjadi tempat berkumpul bagi masyarakat.

2.2.2 Alternatif Lokasi

Berdasarkan hasil kajian lokasi Perancangan Aceh *Tourism Center* di Banda Aceh, berikut beberapa Alternatif lokasi yang ada di Pusat Kota banda Aceh:

1. Alternatif Lokasi 1



Gambar 2.26 Alternatif Lokasi 1
Sumber: Google Earth

Tabel 2 4 Alternatif Lokasi 1

Lokasi:	Jln. T Iskandar Muda Ulhee Lhee, Gampong Pie, Kecamatan Meuraxa, Kota Banda Aceh
Luas Lahan	1.90 Ha
KDB	60%
KLB	4.8
GSB	10

Batasan Lokasi	- Utara: Taman Kota - Selatan: SPBU Ulhee lhee - Barat: Semak Belukar - Timur: Semak Belukar dan Jalan Sekunder
Kondisi Eksisting	- Kondisi site adalah lahan pemerintahan yang dipenuhi semak belukar dan terdapat drainase kota yang bisa dimanfaatkan sebagai drainase bangunan.
Peruntukan Lahan	- Kawasan Fasilitas Pelayanan Umum
Jarak ke Pusat Kota	- 4,5 km (Jarak ke Majid Raya Baiturrahman)
Aksesibilitas	- Berada pada jalan primer dan sangat mudah dijumpai, sirkulasi pada jalan terdapat dua jalur. - Layanan transportasi yaitu trans kutaraja dan kendaraan umum dan pribadi.
Layanan Jaringan	- PLN - PDAM - Telekomunikasi

Sumber: Analisis Pribadi

2. Alternatif Lokasi 2



Gambar 2.27 Alternatif lokasi 2

Sumber: Google Earth

Tabel 2 5 Alternatif Lokasi 2

Lokasi: Jln. Mohd Jam, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh	
Luas lahan	1.52 Ha
KDB	60%
KLB	4.8
GSB	10 M
Kondisi Eksisting	- Kondisi Site merupakan lahan warga yang dipenuhi pohon perdu dan semak berlukar, terdapat kolam di area tengah site. - Terdapat bangunan pusat perbelanjaan yang sudah tidak beroperasi semenjak 2017 silam.
Batasan Lokasi	- Utara: Masjid Raya Baiturrahman - Selatan: Kantor DPRK Banda Aceh - Barat: Taman Bustanulsalatin - Timur: Monumen Keretea Api
Peruntukan Lahan	- Kawasan perdagangan dan Jasa
Jarak ke Pusat Kota	- Site berada di Pusat Kota (Kawasan Mesjid Raya Baiturrahman dan sekitarnya)
Aksesibilitas	- Berada di jalan primer dan mudah dijumpai, sirkulasi pada jalan: Area satu arah - layanan Transportasi: Transkutaraja, Mobil pribadi, dan kendaraan umum lainnya
Layanan Jaringan	- PLN - PDAM - Telekomunikasi

Sumber: Analisa Pribadi

3. Alternatif Lokasi 3



Gambar 2.28 Alternatif Lokasi 3
Sumber: Google Earth

Tabel 2 6 Alternatif Lokasi 3

Lokasi:	Jln. Taman ratu safiatuddin, Lampriet, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh
Luas lahan	1.5 Ha
KDB	60%
KLB	3.6
GSB	10 M
Kondisi Eksisting	- Kondisi Site merupakan lahan Pemerintah yang dipenuhi pohon perdu dan semak berlukar, terdapat drainase (got) kota di samping site yang bisa dimanfaatkan sebagai drainase bangunan.
Batasan Lokasi	- Utara: Taman Sultanah Safiatuddin - Selatan: Taman Safiatuddin - Barat: Masjid Oman Al makmur - Timur: Drainase kota dan Kantor Gubernur Aceh
Peruntukan Lahan	- Kawasan Fasilitas Pelayanan Umum
Jarak ke Pusat Kota	- 1.9 Km (Jarak ke Masjid raya Baiturrahman)

Aksesibilitas	- Berada di jalan primer dan mudah dijumpai, sirkulasi pada jalan: Dua Jalur - layanan Transportasi: Transkutaraja, Mobil pribadi, dan kendaraan umum lainnya
Layanan Jaringan	- PLN - PDAM - Telekomunikasi

Sumber: Analisis Pribadi

2.2.3 Pemilihan Lokasi

Tabel 2 7 Pemilihan Lokasi

Kriteria	Lokasi 1	Lokasi 2	Lokasi 3
- Letak Lokasi	2	3	1
- Luas Lahan	3	2	2
- Batasan/View	1	3	2
- Peruntukan Lahan	2	3	2
- Jarak ke Pusat Kota	2	3	2
- Akseibilitas	2	3	1
- Layanan Jaringan	3	3	3
Skor	15	20	13

Sumber: Analisa Pribadi

Berdasarkan dari kriteria lokasi yang telah di tentukan maka lokasi yang terpilih adalah lokasi 2 yang berada di jalan Jln. Mohd Jam, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh.

2.3 Studi Banding

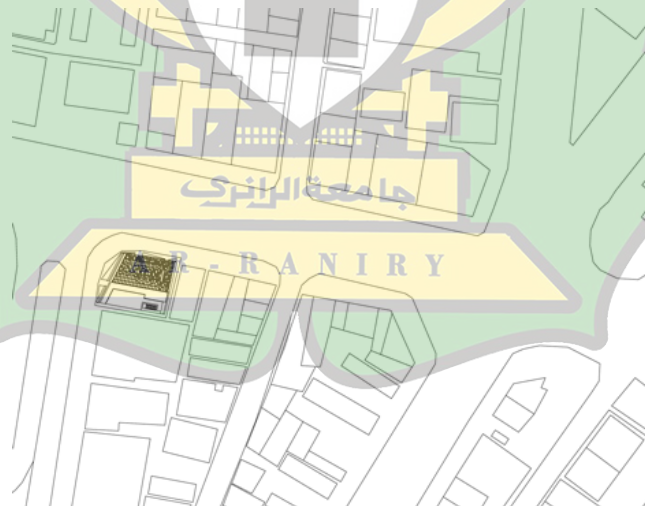
2.3.1 Asakusa Culture and Tourism Center



Gambar 2.29 Asakusa Culture Tourist Information Center
Sumber: Archdaily

Asakusa Culture Tourist Information Center merupakan salah satu objek yang memiliki fungsi utama yang sama dengan *Tourism Centre*, yaitu sebagai sarana informasi dan promosi wisata. Berikut uraian mengenai kajian arsitektural yang ada pada *Asakusa Culture Tourist Information Center*.

a. Lokasi



Gambar 2.30 Lokasi Asakusa Culture Tourist Information Center
Sumber: Archdaily

Asakusa Culture Tourist Information Center terletak di Asakusa, Taito, Tokyo, Jepang. Bangunan ini dirancang oleh arsitek Kengo Kuma,

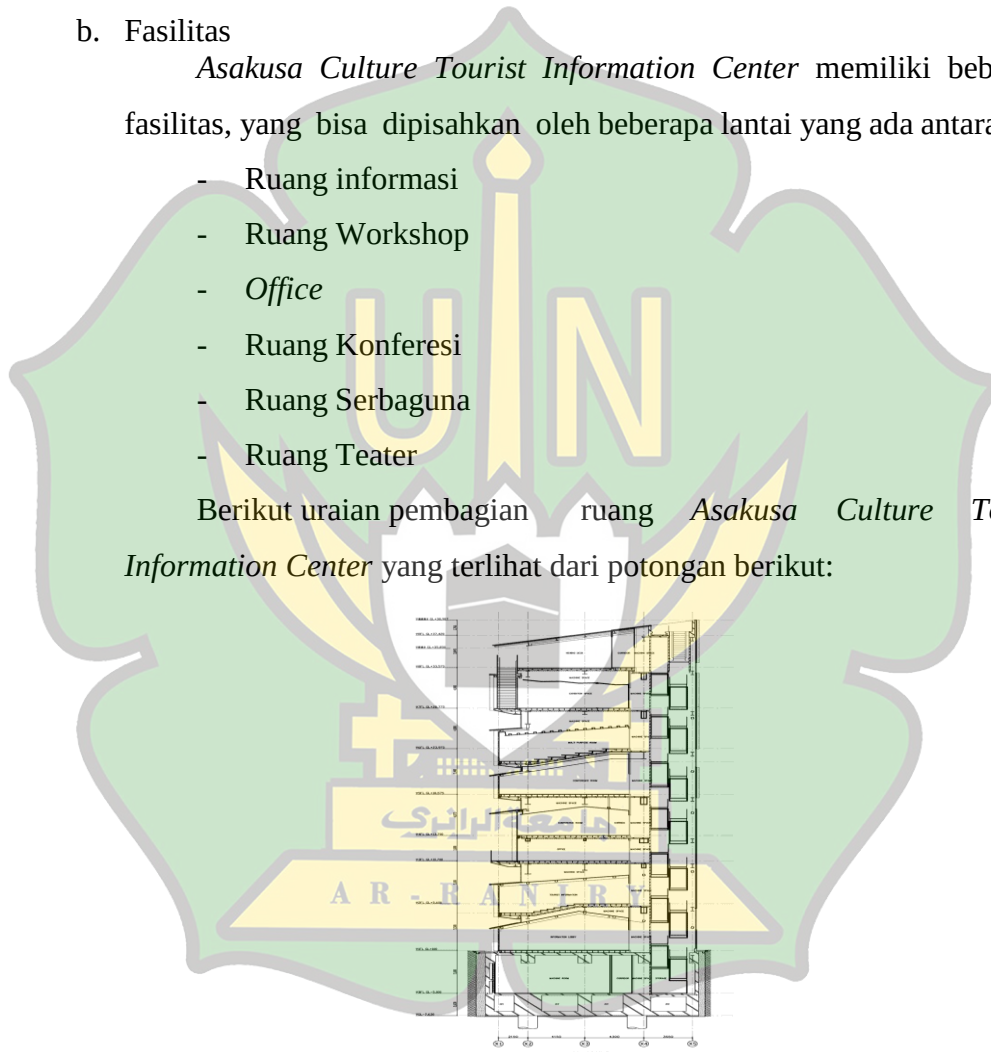
dan proyek bangunan ini mulai berjalan pada tahun 2012. Gedung ini menerapkan pola ruang yang *vertikal* guna menampung kegiatan yang berbeda di setiap lantainya, dengan adanya pola ruang yang *vertikal* permasalahan keterbatasan lahan pada tapak dapat terselesaikan. Penerapan pola ruang *vertika* adalah hal yang baru dalam arsitektur konvensional

b. Fasilitas

Asakusa Culture Tourist Information Center memiliki beberapa fasilitas, yang bisa dipisahkan oleh beberapa lantai yang ada antara lain:

- Ruang informasi
- Ruang Workshop
- Office
- Ruang Konferensi
- Ruang Serbaguna
- Ruang Teater

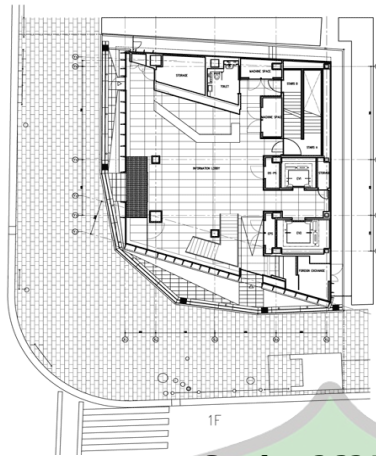
Berikut uraian pembagian ruang *Asakusa Culture Tourist Information Center* yang terlihat dari potongan berikut:



Gambar 2.31 Potongan *Asakusa Tourist Information Center*
Sumber: Archdaily

1. Ruang Informasi

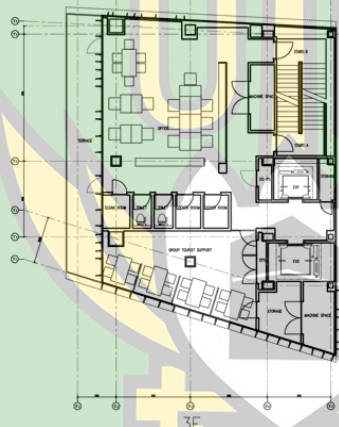
Ruang informasi pada gedung *Asakusa Culture Tourist Information Center* merupakan ruang yang mempunyai fungsi utama, yaitu sebagai ruang penyedia informasi wisata.



Gambar 2.32 Denah dan Interior Ruang Informasi
Sumber: Archdaily

2. Ruang Workshop

Workshop Merupakan salah satu fasilitas yang digunakan sebagai ruang berkumpul atau pertemuan.



Gambar 2.33 Denah dan Interior Ruang Workshop
Sumber: Archdaily

3. Office

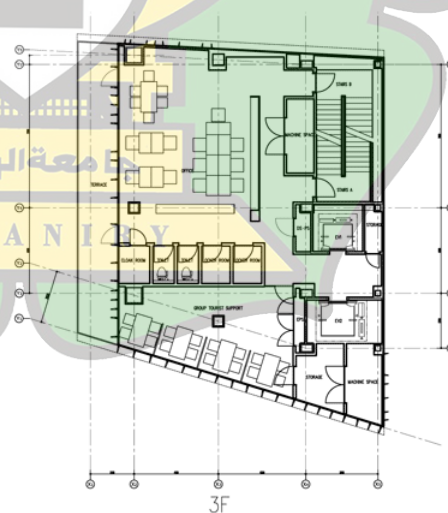
Office memiliki arti kantor, ruang kantor digunakan untuk mendukung aktifitas tata usaha. Penatan ruang yang berhubungan pada *Asakusa Culture Tourist Information Center* ini bisa dimanfaatkan sebagai area berkumpul atau pertemuan kedua setelah *workshop* yang ada di lantai satu dan dua. Berikut letak dari ruang *office Asakusa Culture Tourist Information Center*.



Gambar 2.34 Denah Office
Sumber: Archdaily

4. Ruang Konferensi

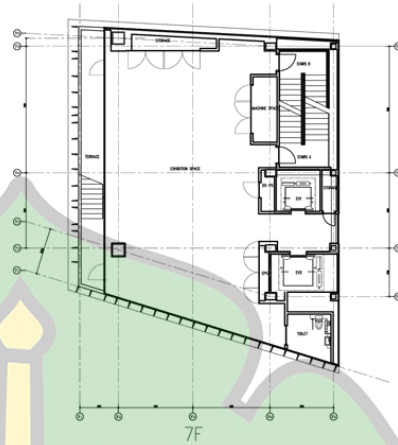
Ruang konferensi atau ruang rapat pada gedung *Asakusa Culture Tourist Information* difungsikan untuk menunjang kegiatan perkantoran.



Gambar 2.35 Denah Ruang Konferensi
Sumber: Archdaily

5. Ruang Serbaguna

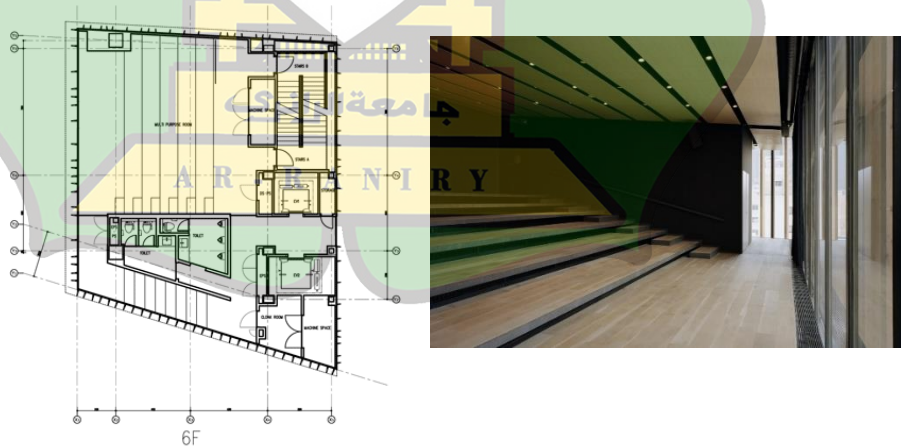
Ruang serbaguna pada gedung *Asakusa Culture Tourist Information Center* lebih difungsikan untuk menunjang kegiatan pameran.



Gambar 2.36 Denah Ruang Serbaguna
Sumber: Archdaily

6. Ruang Teater

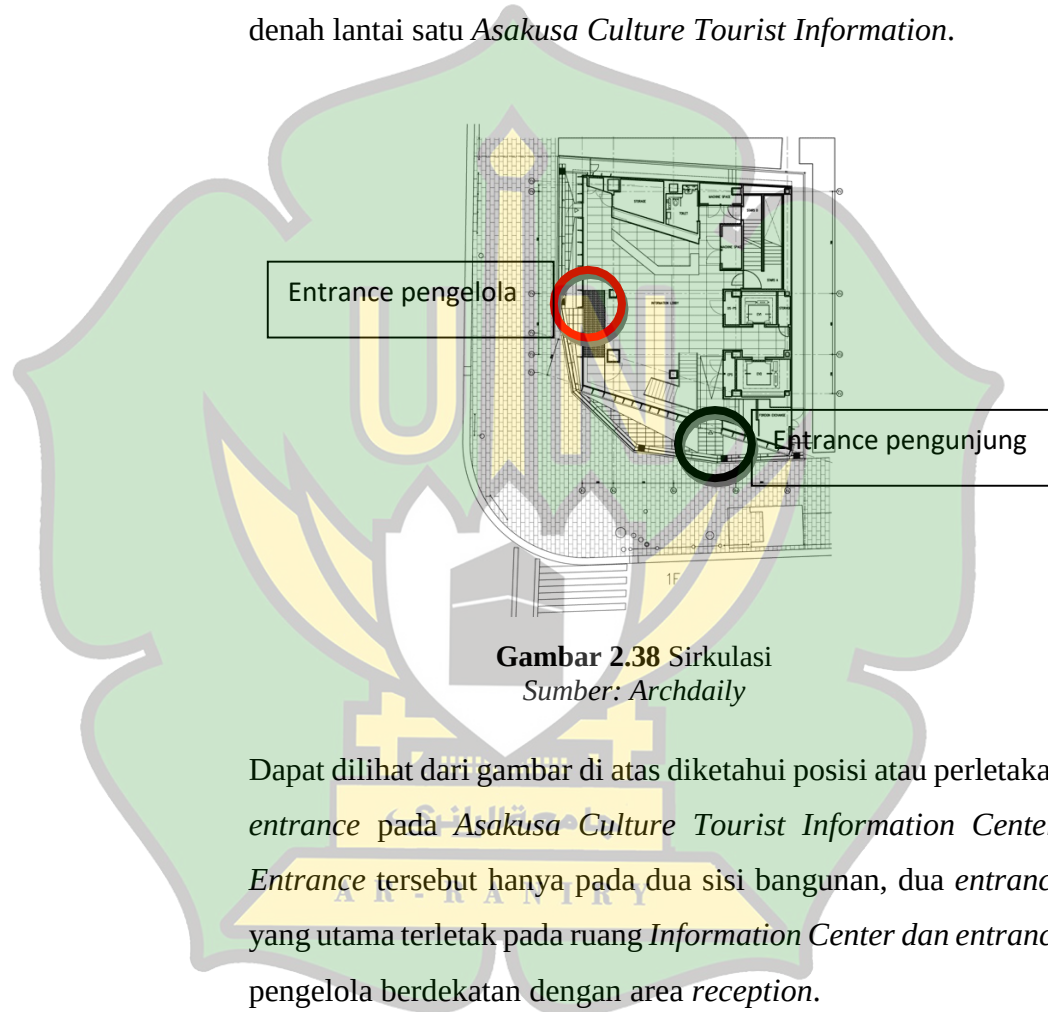
Ruang teater pada lantai enam memanfaatkan kemiringan lantai lima sebagai ruang pertunjukan, sehingga hal ini membuat rancangan *Asakusa Culture Tourist Information Center* lebih efisien pada penerapan desain setiap lantainya.



Gambar 2.37 Denah dan Interior Ruang Teater
Sumber: Archdaily

c. Sirkulasi

Sirkulasi pada *Asakusa Culture Tourist Information Center* dikatakan cukup baik dikarenakan memiliki beberapa *entrance* yang masing-masing *entrance* dibedakan antara pengunjung dan pengelola, sehingga mempermudah pengunjung dan pengelola untuk memasuki *Asakusa Culture Tourist Information Center*. Berikut gambaran peletakan atau posisi *entrance* pada gambar denah lantai satu *Asakusa Culture Tourist Information*.



Gambar 2.38 Sirkulasi
Sumber: Archdaily

Dapat dilihat dari gambar di atas diketahui posisi atau perletakan *entrance* pada *Asakusa Culture Tourist Information Center*. *Entrance* tersebut hanya pada dua sisi bangunan, dua *entrance* yang utama terletak pada ruang *Information Center* dan *entrance* pengelola berdekatan dengan area *reception*.

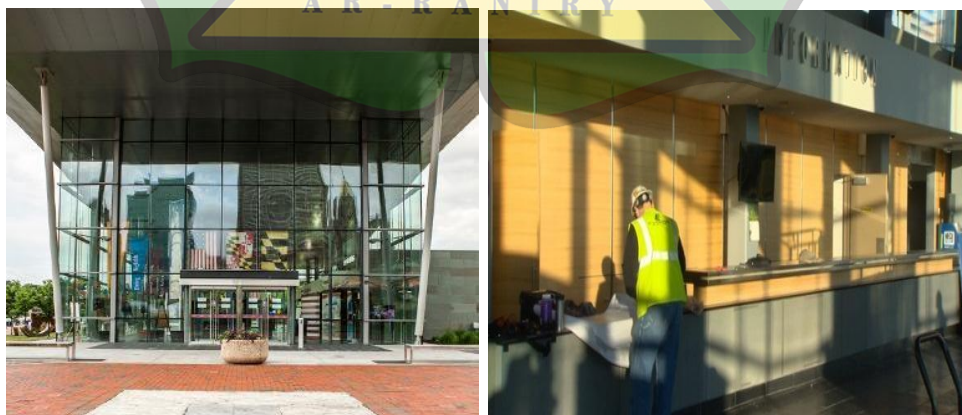
2.3.2 Baltimore Visitor Center



Gambar 2.39 Baltimor Visitor Center
Sumber: Archdaily

Baltimore Visitor Center diresmikan pada tahun 2004 oleh pemerintah kota setempat. Terletak di kawasan pelabuhan lama (Baltimore Inner Harbour) merupakan salah satu objek tujuan wisata utama di kota Baltimore. Baltimore adalah kota terbesar di negara bagian Maryland, Amerika dan termasuk kota paling bersejarah di Amerika yang terkenal dengan kawasan Amerika-Afrika Heritage.

Baltimore Visitor Center melayani informasi terkini seputar kota Baltimore dan merupakan tempat *starting point* bagi wisatawan yang ingin melakukan perjalanan di kota Baltimore. Para wisatawan dapat mengambil brosur dan peta kota, memesan tiket atraksi budaya dan *event* dalam kota. Didukung dengan teknologi canggih, yaitu 2 buah layar plasma sebesar 42" dan 6 buah layar LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk menayangkan atraksi, kegiatan dan sejarah kota Baltimore, serta pelayanan informasi secara *touch-screen*.



Gambar 2.40 Pintu Masuk dan Resepsionis Baltimore Visitor Center
Sumber: Baltimore.org

Baltimore *Visitor Center* menunjang pelayanan reservasi untuk tempat makan/restoran, serta menyediakan fasilitas *event space* yang disewakan untuk kegiatan pertemuan, rapat dan pernikahan. Area *outdoor* bangunan Baltimore *Visitor Center* juga biasa dimanfaatkan sebagai tempat perayaan ataupun pagelaran umum, seperti yang pernah digelar di antaranya yaitu pameran seni lukis dan *Light City Baltimore, Making Wave*.



Gambar 2.41 Baltimore Visitor Center
Sumber: Archdaily

Fasilitas yang tersedia di Baltimore *Visitor Center* di antaranya sebagai berikut:

- Pusat layanan wisata dengan staff yang terlatih dan informasi yang lengkap berupa peta, brosur, serta layanan reservasi hotel dan restoran, tempat pembelian tiket untuk pertunjukan lokal dan *event-event* khusus dalam kota.
- Komputer *touch-screen* untuk informasi wisata.
- Auditorium dengan kapasitas 50 tempat duduk yang menyediakan film pendek tentang kota Baltimore dan daya tarik wisatanya.
- *Theater*
- *Restroom*
- Toko Cenderamata.



Gambar 2.42 Interior Baltimore Visitor Center
Sumber: Archdaily

Bangunan Baltimore Visitor Center memiliki sentuhan gaya yang lebih modern apabila dibandingkan dengan bangunan disekitarnya. Kota Baltimore yang dikenal sebagai kawasan bersejarah Amerika-Afrika didominasi oleh banyak bangunan *heritage* bergaya arsitektur khas Yunani dan Italia dominan dengan penggunaan material batu bata. Bangunan Baltimore Visitor Center menjadi salah satu bangunan yang cukup mencolok bagi para pengunjung, didominasi oleh material kaca sebagai kesan transparansi, keterbukaan dan fungsinya dalam pelayanan informasi yang menjunjung tinggi sikap keramahan kepada para pengunjung untuk datang mengunjungi Baltimore Visitor Center dan mengenal lebih jauh seputar kota Baltimore.



Gambar 2.43 Baltimore Visitor Center
Sumber: Archdaily

2.3.3 Independence Visitor Center



Gambar 2.44 *Independence Visitor Center*
Sumber: Archdaily

Independence Visitor Center diresmikan pada tahun 2001 oleh pemerintah kota Philadelphia. Terletak di kawasan yang bernilai historis di jantung kota Philadelphia dan berdekatan dengan objek serta daya tarik wisata utama kota Philadelphia, yaitu *Liberty Hall* dan *Independence Hall*. *Independence Visitor Center* merupakan *one-stop destination* untuk setiap orang atau wisatawan yang memerlukan informasi daerah wisata di kota Philadelphia dan menjadi pusat layanan terpadu untuk mendapatkan informasi mengenai lebih dari 500 atraksi di seluruh lima negara bagian Philadelphia.

Di dalam *Independence Visitor Center*, pengunjung dapat menikmati ilustrasi Philadelphia kolonial pada koridor utamanya yang merupakan ruang pameran tetap dengan tema yang difokuskan pada lima hal, yaitu:

- *Independence Hall*, ilustrasi dari kejadian-kejadian bersejarah di Amerika Serikat.
- Evolusi dari pemikiran Amerika mengenai pemerintahan demokratis, seperti yang diartikulasikan pada Deklarasi Kemerdekaan, Undang-Undang dan Pasal- Pasal Keserikatan.
- Benjamin Franklin dengan segala sesuatu yang telah didapatnya sebagai penulis, ilmuwan dan diplomat.
- *18th Century Philadelphia*.

- *The Liberty Hall.*



Gambar 2.45 Interior Galeri *Independence Visitor Center*
Sumber: Archdaily

Kegiatan utama dalam pelayanan informasi adalah menyediakan brosur, peta, pemutaran film-film pendek, serta terdapat kios komputer yang dapat membantu pengunjung dalam memperoleh informasi dan lokasi-lokasi yang dapat dikunjungi oleh wisatawan di kota Philadelphia. Didukung dengan teknologi monitor *touch-screen* dimana pengunjung dapat melakukan pemesanan tiket secara *online*, reservasi hotel dan restoran. Apabila pengunjung merasa kesulitan atau menginginkan penjelasan lebih lanjut, pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan staff *Visitor Center* di meja pusat informasi. *Independence Visitor Center* juga menyediakan jasa pemandu wisata yang akan membantu wisatawan dalam merencanakan perjalanan wisata



Gambar 2.46 Interior Galeri *Independence Visitor Center*
Sumber: Archdaily

Fasilitas yang tersedia di *Independence Visitor Center* di antaranya sebagai berikut:

- Pemandu wisata

- Pelayanan reservasi hotel dan restoran
- Pembelian tiket untuk tur budaya dan acara khusus
- Komputer yang melayani informasi objek wisata, serta perencanaan perjalanan interaktif.
- Toko Cinderamata
- *Money Changer*
- Kafe dan Coffee Bar
- *Public Restroom*
- *Area outdoor terrace* yang disewakan untuk acara tertentu



Gambar 2.47 Eksterior Galeri *Independence Visitor Center*
Sumber: Archdaily

Independence Visitor Center memiliki tampilan bangunan yang cukup selaras dengan bangunan disekitarnya. *Independence Visitor Center* termasuk kedalam kawasan *Independence National Historical Park* yang didalamnya juga terdapat beberapa bangunan lain seperti *Liberty Hall* dan *Independence Hall* yang merupakan bangunan bersejarah di Amerika Serikat. Karena letaknya yang identik dengan kawasan bersejarah, *Visitor Center* ini secara garis besar juga menampilkan informasi umum mengenai awal mula lahirnya sejarah Amerika yang turut diaplikasikan pada tema dan konsep yang digunakan yaitu kolonial sehingga bentuk, tampilan dan penggunaan material bangunan juga dibuat sama dan selaras dengan bangunan lain dikawasannya

2.3.4 Kesimpulan Studi Banding

Berdasarkan hasil studi banding objek sejenis yang telah di lakukan, penulis mendapat kesimpulan yang dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2 8 Kesimpulan Studi Banding

Sasaran Perancangan	Asakusa Tourist Information Center	Baltimore Visitor Center	Independence Visitor Center	Penerapan Pada Perancangan
Lokasi	Asakusa, Taito, Tokyo, Jepang	Pantai Barat Baltimore, Amerika	6 th & Market Street, Philadelphia	- Jln mohd Jam, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh - Dekat Kawasan yang memiliki nilai sejarah yaitu Masjid Raya Baiturrahman - Lokasi Perancangan berada di pusat kegiatan atau pusat keramaian masyarakat
Fungsi	sebagai sarana informasi dan promosi wisata di Asakusa.	- Layanan informasi terkini seputar kota Baltimore - tempat <i>starting point</i> bagi wisatawan yang ingin melakukan perjalanan di kota Baltimore	- <i>one-stop destination</i> untuk wisatawan yang memerlukan informasi daerah wisata di kota Philadelphia - pusat layanan terpadu untuk mendapatkan informasi mengenai lebih dari 500 atraksi di seluruh lima negara bagian Philadelphia.	- Sebagai sarana edukasi, informasi dan promosi pariwisata Aceh - Jasa pelayanan wisata - fasilitas bagi kegiatan masyarakat local didukung dengan beberapa fasilitas penunjang yang dapat dimanfaatkan baik oleh wisatawan maupun masyarakat setempat

Program Ruang	Gedung ini menerapkan pola ruang yang <i>vertikal</i> guna menampung kegiatan yang berbeda di setiap lantainya - Ruang informasi - Ruang Workshop - Office	- Ruang Pelayanan Pariwisata - Ruang computer informasi - Touch Screen - Rest Room - Kios K	- Independence Hall - Ruang Pemandu wisata - Ruang pelayanan reservasi - Ruang computer informasi - Public restroom	- Ruang pameran yang menampilkan media interpretasi seputar informasi dan daya tarik tempat wisata. - Pusat informasi, melayani informasi wisata secara <i>face-to-face</i> dan konsultasi langsung dengan staff yang ada. - Area komputer informasi - Agen pelayanan akomodasi tur dan perjalanan wisata
Fasilitas Pendukung	- Ruang Konferensi - Ruang Serbaguna - Ruang Teater	- Auditorium - Toko Cenderamata - Area event space - Area Outdoor	- Caffe bar dan kafe - Money changer - Area outdoor terrace - Toko cinderamata	- Auditorium - Kafetaria - Money Changer - Ruang pertemuan - Toko cinderamata

Sumber: Analisis Pribadi

AR - RANIRY

BAB III ELABORASI TEMA

3.1 Tinjauan Tema

Perancangan Aceh *Tourism Center* merupakan sebuah bangunan yang difungsikan sebagai pusat edukasi, informasi dan promosi dan pariwisata Aceh, dimana bangunan ini akan didesain dengan menerapkan unsur-unsur tradisional Aceh sebagai gambaran ikonik pada bangunan, untuk mewujudkan hal tersebut unsur budaya Aceh akan dikemas dalam bentuk desain masa sekarang yang lebih modern. Oleh karenanya tema yang akan digunakan pada Perancangan Aceh *Tourism Center* ini adalah Arsitektur Post Modern, Arsitektur Post-modern adalah arsitektur yang menyatukan dan memadukan *art* dan *science*, *craft* dan *technology*, lokal dan internasional. Tujuan dari penerapan tema ini adalah untuk membuat sebuah bentuk bangunan yang lebih modern tetapi tidak menghilangkan unsur lokal yang ada.



3.1.1 Sejarah Arsitektur Post Modern

Arsitektur Postmodern lahir karena beberapa hal antara lain Arsitektur Modern dipermalukan karena tidak begitu menghargai sejarah, kemudian terjadinya Gerakan Internasional Mahasiswa di berbagai negara dengan tujuan secara umum yang sama yaitu menuntut kebebasan karena sebelum masa pemberontakan tersebut pada umumnya pusat-pusat intelektual atau sekolah-sekolah secara politik dikuasai pemerintah sehingga melalui gerakan mahasiswa ini

kemandirian mahasiswa dihargai. Kemudian tumbuhnya peristiwa kebudayaan dalam gaya hidup dan munculnya demonstrasi orang tua yang menurut mereka orang-orang modern bisanya cuma merusak bukan memelihara.

Beberapa pandangan yang mendasari arsitektur Postmodern adalah bahwa arsitektur Postmodern merupakan penolakan, penyempurna, dan koreksi terhadap kesalahan yang telah terjadi pada arsitektur modern. Menurut Curtis, *tradisionalisme* timbul sebagai reaksi terhadap tidak adanya kesinambungan antara yang lama dan baru, sedangkan *regionalisme* merupakan peleburan dan penyatuan antara yang lama dan yang baru.

Menurut Charles Jencks (1972) dikutip dari Wasilah (2012:237) Post Modern berusaha menghadirkan yang lama dalam bentuk universal. Menurutnya arsitektur identik dengan elemen-elemen dinding, kolom, jendela, atap, dan lain-lain. Oleh karena itu arsitektur harus komunikatif. Elemen-elemen yang menyebabkan bangunan bersifat komunikatif adalah:

- a. *Sintaks*, berarti cara/teknik penyusunan kata-kata hingga bermakna dalam semiologi. Demikian juga dalam arsitektur, penyusunan komponen bangunan secara cepat akan menghasilkan penampilan visual yang bermakna.
- b. *Semantik*, dalam semiologi elemen ini menentukan gambaran keseluruhan yang tercipta dalam ingatan seseorang manakalah mendengar serangkaian kata atau kalimat yang diucapkan oleh orang lain. Mengikuti pandangan tersebut, Jencks berpendapat bahwa masyarakat sejak dulu mempunyai *prototype* bangunan yang berkaitan penggunaannya.
- c. *Methapor*, dalam semiologi berarti sesuatu kiasan yang dihasilkan setelah kata-kata dirangkaikan. Dalam arsitektur mengambil bentuk-bentuk alam yang fungsional dan berdasarkan analogi itu, Jencks menguraikan perkembangan arsitektur yang menyimpang dari arus utama fungsionalisme.

3.1.2 Ciri-ciri Arsitektur Post Modern

Menurut Charles Jencks, dikutip dari Wasilah (2012:238-242) ciri-ciri Arsitektur Postmodern sebagai berikut:

a. Ideological

adalah Suatu konsep bersistem yang menjadi asas pendapat untuk memberikan arah dan tujuan. Jadi dalam pembahasan Arsitektur postmodern, ideological adalah konsep yang memberikan arah agar pemahaman arsitektur postmodern bisa lebih terarah dan sistematis.

1. *Double Coding of Style*

Bangunan post modern adalah suatu paduan dari dua gaya atau style, yaitu: Arsitektur modern dengan arsitektur lainnya

2. *Popular and pluralist*

Ide atau gagasan yang umum serta tidak terikat terhadap kaidah tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang beragam. Hal ini lebih baik dari pada gagasan tunggal.

3. *Semiotic form*

Penampilan bangunan mudah dipahami, Karena bentuk–bentuk yang tercipta menyiratkan makna atau tujuan atau maksud.

4. *Tradition and choice*

Merupakan hal–hal tradisi dan penerapannya secara terpilih atau disesuaikan dengan maksud atau tujuan perancang.

5. *Artist or client*

Mengandung dua hal pokok yaitu: Bersifat seni (intern) dan Bersifat umum (extern) yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dipahami secara umum.

6. *Elitist and participative*

Lebih menonjolkan suatu kebersamaan serta mengurangi sikap borjuis seperti dalam arsitektur modern.

7. *Piecemeal*

Penerapan unsur–unsur dasar, secara sub–sub saja atau tidak menyeluruh. Unsur–unsur dasar seperti: sejarah, arsitektur vernakular, lokasi, dan lain–lain.

8. *Architect, as representative and activist*

Arsitek berlaku sebagai wakil penerjemah, perancangan dan secara aktif berperan serta dalam perancangan.

b. *Stylitic* (ragam)

adalah suatu ragam (cara, rupa, bentuk, dan sebagainya) yang khusus. Pengertian gaya-gaya dalam arsitektur post modern adalah suatu pemahaman bentuk, cara, rupa dan sebagainya yang khusus mengenai arsitektur post modern:

1. *Hybrid Expression*, adalah penampilan hasil gabungan unsur-unsur modern dengan: *Vernacular, Local, Metaphorical, Revivalist, Commercial*, dan *contextual*.
2. *Complexity*, adalah hasil pengembangan ideology-ideologi dan ciri-ciri post modern yang mempengaruhi perancangan dasar sehingga menampilkan perancangan yang bersifat kompleks. Pengamat diajak menikmati, mengamati, dan mendalami secara lebih seksama.
3. *Variable Space With Surprise*, adalah perubahan ruang-ruang yang tercipta akibat kejutan, misalnya: warna, detail elemen arsitektur, suasana interior dan lain-lain.
4. *Conventional and Abstract Form*, adalah menampilkan bentuk konvensional dan bentuk-bentuk yang rumit (populer), sehingga mudah ditangkap artinya.
5. *Eclectic*, adalah campuran langgam-langgam yang saling berintegrasi secara kontinu untuk menciptakan *unity*.
6. *Semiotic*, adalah arti yang hendak ditampilkan secara fungsi.
7. *Variable Mixed Aesthetic Depending On Context Expression on content and semantic appropriateness toward function*, yaitu gabungan unsur estetis dan fungsi yang tidak mengacaukan fungsi.
8. *Pro Organic Applied Ornament*, yaitu mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornamen.
9. *Pro Or Representation*, biasanya menampilkan ciri-ciri yang gamblang sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi.

10. *Pro-metaphor*, adalah hasil pengisian bentuk–bentuk tertentu yang diterapkan pada desain bangunan sehingga orang lebih menangkap arti dan fungsi bangunan.
11. *Pro-Historical Reference*, yaitu menampilkan nilai-nilai histori pada setiap rancangan yang menegaskan ciri-ciri bangunan.
12. *Pro-Humor*, biasanya mengandung nilai humoris, sehingga pengamat diajak untuk lebih menikmatinya.
13. *Pro-symbolic*, adalah menyiratkan simbol-simbol yang mempermudah arti dan yang dikehendaki perancang.

C. *Design Ideas*

Design Ideas adalah suatu gagasan perancangan. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Post Modern yaitu suatu gagasan perancangan yang mendasari Arsitektur Post Modern.

1. *Contextual Urbanism and Rehabilitation*

Kebutuhan akan suatu fasilitas yang berkaitan dengan suatu lingkungan urban

2. *Functional Mixing*

Gabungan beberapa fungsi yang menjadi tuntutan dalam perancangan.

3. *Mannerist and Baroque*

Kecenderungan untuk menonjolkan diri.

4. *All Phetorical Means*

Bentuk rancangan yang berarti.

5. *Skew Space and Extensions*

Pengembangan rancangan yang asimetris-dinamis.

6. *Ambiquity*

Menampilkan ciri-ciri yang mendua atau berbeda tetapi masih unity dalam fungsi.

7. *Trends to Asymetrical Symetry*

Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan keasimetrisan yang seimbang.

8. *Collage/Collision*

Gabungan atau paduan elemen-elemen yang berlainan.

3.1.3 **Langgam Arsitektur Post Modern**

Di dalam dunia arsitektur, Postmodern menunjuk pada suatu proses atau kegiatan dan dapat dianggap sebagai sebuah langgam, yakni langgam Postmodern. Dalam kenyataan hasil karya arsitekturnya, langgam ini muncul dalam tiga versi atau sub-langgam yakni Purna Modern, Neo Modern, dan Dekonstruksi. Mengingat bahwa masing-masing pemaklaidan pengikut dari sub-langgam atau versi tersebut cenderung tidak peduli pada sub-langgam atau versi yang lain, maka masing-masing menamakannya langgam purna-modern, langgam neo-modern dan langgam dekonstruksi.

a. Purna Modern

Purna Modern merupakan pengindonesiaan dari post-modern versi Charles Jencks.

1. Ditandai dengan munculnya ornamen, dekorasi dan elemen-elemen kuno (dari Pra Modern) tetapi dengan melakukan transformasi atas yang kuno tadi.
2. Menyertakan warna dan tekstur menjadi elemen arsitektur yang penting yang ikut diproses dengan bentuk dan ruang.
3. Tokohnya antara lain: Robert Venturi, Michael Graves, dan Terry Farrell.

b. Neo Modern

Dahulu diberi nama Late Modern oleh Charles Jencks, sehingga pengertiannya tetap tidak berubah.

1. Tidak menampilkan ornamen dan dekorasi lama tetapi menojolkan Tektonika (*The Art of Construction*).
2. Arsitekturnya dimunculkan dengan memamerkan kecanggihan yang mutakhir terutama teknologi.
3. Sepintas tidak terlihat jauh berbeda dengan Arsitektur Modern yakni menonjolkan tampilan geometri.

4. Menampilkan bentuk-bentuk tri-matra sebagai hasil dari teknik proyeksi dwi matra (misal, tampak sebagai proyeksi dari denah). Tetapi, juga menghadirkan bentukan yang trimatra yang murni (bukan sebagai proyeksi dari bentukan yang dwimatra).
5. Tokohnya antara lain: Richard Meier, Richard Rogers, Renzo Piano, Norman Foster.
6. Tampilan dominan bentuk geometri.
7. Tidak menonjolkan warna dan tekstur, mereka ini hanya ditampilkan sebagai aksen. Walaupun demikian, punya warna favorit yakni warna perak.

c. Dekonstruksi

1. Geometri juga dominan dalam tampilan tapi yang digunakan adalah geometri 3-D bukan dari hasil proyeksi 2-D sehingga muncul kesan miring dan semrawut.
2. Tokohnya antara lain: Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Zaha Hadid, Frank O'Gehry.
3. Menggunakan warna sebagai aksen dalam komposisi sedangkan tekstur kurang berperan.

3.2 Interpretasi Tema

Aceh *Tourism Center* merupakan sebuah bangunan yang difungsikan sebagai sarana informasi, promosi dan edukasi pariwisata Aceh, prinsip-prinsip Arsitektur Post Modern yang akan diterapkan pada bangunan *Tourism Center* ini adalah:

1. *Tradition and choice*

Aceh *Tourism Center* akan memasukan hal-hal tradisional dan penerapannya secara terpilih atau disesuaikan dengan maksud atau tujuan dari perancangan. *Tradition and choice* akan diterapkan pada fasad dan interior bangunan, di mana fasad bangunan menggunakan unsur-unsur tradisional yang dimodifikasi sehingga membentuk tampilan bangunan yang lebih modern sedangkan pada interior menggunakan ornamen-ornamen tradisional khas Aceh.

2. *Piecemal*

Aceh Tourism Center akan menerapkan unsur-unsur arsitektur vernakular Aceh dengan mengambil filosofi dari rumah aceh yang akan terlihat pada massa bangunan yang berbentuk panggung yang nantinya bisa digunakan sebagai area parkir pada bangunan, penggunaan bentuk atap pelana yang akan disesuaikan dengan tampilan yang lebih modern.

3. Material yang digunakan

Penggunaan material-material terkini yang sesuai dengan tema post modern dimana segala bentuk ornamantasi akan menggunakan material yang lebih modern seperti penggunaan ACP pada fasad bangunan, sun shading dengan menggunakan material GRC dan material-material terkini lainnya.

3.3 Studi Banding Tema Sejenis

3.3.1 Museum Tsunami Aceh

- Lokasi : Jl. Sultan Iskandar Muda, Sukaramai, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh
- Arsitek : Ridwan Kamil
- Luas : 2.500 m²
- Tahun : 2009



Gambar 3. 1 Museum Tsunami Aceh
Sumber: Direktorat Jendral EBTKE

Museum Tsunami Aceh adalah sebuah Museum untuk mengenang kembali peristiwa tsunami yang maha dahsyat yang menimpa Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2004 yang menelan korban kurang lebih 240,000 orang. Di desain oleh arsitek Ridwan Kamil, melalui hasil sayembara. Museum Tsunami Aceh merupakan salah satu museum yang menggunakan Tema Post Modern pada desain nya. Keberadaan museum dengan tema postmodern dapat menarik pengunjung karena akan berfungsi sebagai pusat kebudayaan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman melalui tampilan museum yang menarik (Cai, 2009). Dalam hal ini museum dengan pendekatan arsitektur postmodern dapat menghilangkan citra museum yang kaku/solid dan monoton menjadi tampilan museum yang baru serta atraktif bagi pengunjung melalui karakter visual pada museum. Penerapan arsitektur pos modern pada Museum Tsunami Aceh dapat dilihat sebagai berikut:

1. Komunikatif yang bersifat LOKAL atau POPULAR

Sifat komunikatif ini diperoleh dari penyusunan komponen bangunan secara tepat akan menghasilkan penampilan visual yang bermakna serta mengambil bentuk-bentuk alam yang fungsional dan mempunyai tanda-tanda atau simbol-simbol tertentu. Selain itu dapat digunakan sebagai alat komunikasi arsitek dengan masyarakat serta waktu (dulu, sekarang ataupun yang akan datang).

Pada Museum Tsunami Aceh sifat tersebut dapat ditemukan pada fasad bangunan yang menyerupai sebuah kapal besar. Fasad bangunannya yang secara visual dapat menggambarkan sebuah kapal yang bermakna bahwa kapal identic dengan lautan dimana lautan merupakan pusat dari terjadinya bencana tsunami, konsep bangunan yang berbentuk rumah panggung menunjukkan bahwa bangunan tersebut mempunyai makna bahwa bangunan tersebut terletak di Aceh yang bangunan tersebut mengadaptasi dari rumah panggung yang merupakan rumah.



Gambar 3. 2 Fasad Museum Tsunami yang Menyerupai Bentuk Kapal Besar

Sumber: Buildingindonesia

2. Membangkitkan Kenangan Historik

Museum tsunami Aceh dibangun untuk mengenang peristiwa Tsunami yang terjadi di Aceh pada tahun 2004. Di dalam museum tersebut terbagi atas beberapa ruang dengan setiap ruangan memiliki makna maupun kenangan historik pada saat terjadi peristiwa tsunami tersebut. Berikut ruang-ruang yang terdapat di Museum Tsunami Aceh:

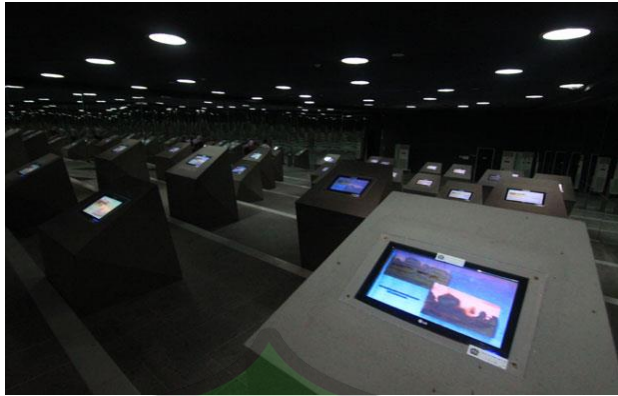
- *Space of Fear* (Lorong Tsunami)



Gambar 3. 3 Space Of Fear

Sumber: Good News From Indonesia

- *Space of Memory* (Ruang Kenangan)



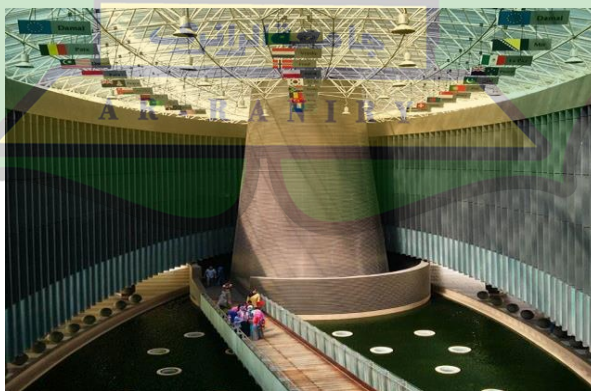
Gambar 3. 4 *Space Of Memory*
Sumber: Okezone Travel

- *Space of Sorrow* (Ruang Sumur Do'a)



Gambar 3. 5 *Space Of Sorrow*
Sumber: Daily Yovagers

- *Space of Confuse* (Lorong Cerobong)



Gambar 3. 6 *Space Of Confuse*
Sumber: Investor Daily

- *Space of Hope* (Jembatan Harapan)



Gambar 3. 7 *Space Of Hope*
Sumber: *Indonesia Kaya*

3. Berkonteks Urban

Berkonteks urban yang dimaksud adalah kebutuhan akan suatu fasilitas yang berkaitan dengan suatu lingkungan urban. Sebuah ide yang dimunculkan dalam sebuah perancangan Museum Tsunami Aceh ini tetap memperhatikan fasilitas kepada beberapa aspek-aspek urban yang ada di wilayahnya. Museum Tsunami selain sebagai museum juga merupakan taman terbuka publik (*Public Space*) yang dapat diakses dan difungsikan setiap saat oleh masyarakat. Fungsi museum sebagai *public space* merupakan salah satu respon terhadap konteks urban.

4. Ornamenasi

Ornamenasi banyak digunakan pada bangunan-bangunan arsitektur postmodern. Tarian khas Aceh yaitu tari saman diaplikasikan pada Museum Tsunami dimana tarian tersebut menggambarkan kekompakan dan kerjasama masyarakat Aceh, mencerminkan kehidupan sosial yang kental akan gotong royong dan tolong-menolong, direfleksikan melalui kulit bangunan pada eksterior Museum Tsunami Aceh.



Gambar 3. 8 Tarian Saman Pada Fasad Museum Tsunami Aceh
Sumber: Building Indonesia

5. Representasional

Representasional yang dimaksud adalah pengetahuan-pengetahuan umum yang ingin disampaikan kembali oleh arsitek sehingga tercipta ide/gagasan yang dapat diwujudkan dalam desain. Ide dasar dari perancangan Museum Tsunami ini adalah mengambil ide dasar dari rumah panggung Aceh sebagai contoh kearifan masa lalu, serta gelombang tsunami yang diterapkan pada bentuk bangunan.

6. Mencerminkan Aspirasi Umum

Bangunan Museum Tsunami merupakan bangunan yang mencerminkan aspirasi umum karena selain sebagai sebuah bangunan monumen, tetapi juga sebuah museum tsunami yang monumental dimana desain bangunannya mengilustrasikan bencana alam dalam sebuah bangunan yang sekaligus mengekspresikan kejadian tsunami Aceh 26 Desember 2004 yang lalu. Selain itu tampilan interiornya menengahkan sebuah *tunnel of sorrow* yang menggiring pengunjung ke suatu perenungan atas musibah dahsyat yang diderita warga Aceh sekaligus kepasrahan dan pengakuan atas kekuatan dan kekuasaan Allah dalam mengatasi sesuatu.

7. Bersifat Plural/Jamak

Ide/gagasan yang umum serta bersifat lebih umum dan tidak terikat dengan kaidah-kaidah tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang beragam. Hal ini lebih baik daripada gagasan tunggal. Museum Tsunami didesain atas beberapa macam konsep yang mendasar dan fleksibel dimana terdapat konsep sebagai *escape hill* (bukit penyelamatan), rumah Aceh, tari saman, analogi dari episenter sebuah gelombang laut sebagai pengingat akan tsunami, publik *park* dan *the light of God*.

8. Bersifat Ekletik

Ekletik adalah mencampur berbagai mode atau gaya arsitektur. pencampuran gaya tersebut juga dianggap lemah dalam menampilkan arsitektur secara keseluruhan. Ekletisme pada arsitektur post modern mengembangkan variasi yang radikal. Radikal ekletisme tidak hanya mereduksi atau menyederhanakan secara ekstrem, melainkan juga mengembangkan konteks terhadap situasi (*dialectical in meaning*). Ekletisme adalah pemikiran atau upaya untuk menggabungkan nilai dan unsur lama dengan unsur baru, tradisional dengan lokal.

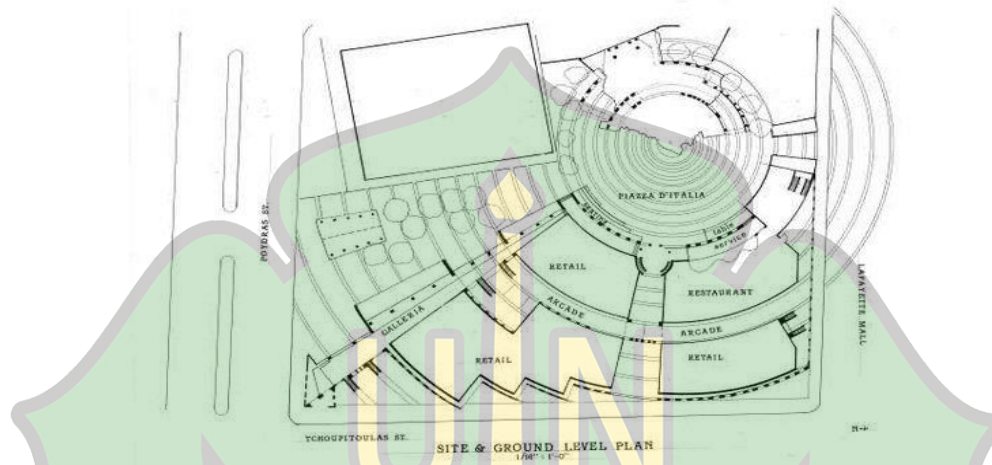
3.3.2 Piazza D'italia

- Lokasi : New Orleans Amerika Serikat
- Arsitek : Charles Moore
- Tahun : 1980



Gambar 3. 9 Piazza D'italia
Sumber: Rumah123

Charles Moore merancang Piazza d'Italia pada tahun 1975 sampai 1980, yang merupakan sebuah taman atau ruang terbuka dalam rangka renovasi kawasan kumuh di New Orleans Amerika Serikat, yang ditujukan untuk para imigran Italia yang mendominasi daerah tersebut. Proyek ini terletak dalam lingkungan modern, selain berfungsi sebagai ruang terbuka juga berfungsi sosial bagi masyarakat keturunan Eropa khususnya Italia.



Gambar 3. 10 Denah Piazza D'italia

Sumber: Pinterest

Denahnya berupa lingkaran, diperkuat dengan garis-garis melingkar pada lantai dengan warna dari bahan. Pada tengah taman dibuat model tanah Italia yang berbentuk seperti sepatu tinggi di kelilingi kolam menggambarkan laut Mediterania. Titik pusat lingkaran adalah pulau Sisilia di ujung dari “sepatu Italia” yang melambangkan masyarakat Sisilia, mayoritas imigran Italia di sana. Dengan pola mengikuti bentuk lingkaran terdapat sebuah kuil Romawi kecil dengan kolom-kolom dari lima orde termasyur Italia: *dorique*, *ionique*, *corinthien*, *toscan* dan *composite*. Kolom-kolom tadi terletak dalam susunan garis bagian dari lingkaran (*convec*) mendukung potongan-potongan *architrave* lengkap dengan molding Romawi. Di kiri-kanan dari semacam pintu gerbang kuil terdapat *architrave* cukup lebar yang ditulis kalimat – kalimat yang mengingatkan pada sejarah Italia. Unsur modern *Art-Deco* dimasukan dalam beberapa kepala kolom disela-sela kolomkolom Italia tersebut



Gambar 3. 11 Piazza D'italia
Sumber: Foursquare

Bentuk-bentuk klasik dan sedikit aspek modern digabung dengan unsur modern kontemporer dalam yang didominasi oleh warna-warna. Dengan menengahkan unsur-unsur historis, bentuk-bentuk yang langsung menyentuh tanah Italia lengkap dengan “Laut Mediterania”, Piazza d’Italia merupakan contoh sangat representatif dari post-modern menghubungkan masa lalu, sekarang dan akan datang. Piazza d’Italia menjadi bentuk pelopor *post-modern* dan banyak memberikan inspirasi konseptual dalam perkembangan arsitektur.

3.3.3 The Portland (Public Service Building)

- Lokasi : Portland, Oregon
- Arsitek : Michael Graves
- Tahun : 1982



Gambar 3. 12 The Portland (Public Service Building)
Sumber: Archdaily

The Portland (Public Services Building) dirancang oleh arsitek Michael Graves yaitu seorang arsitek dari Amerika Serikat, setelah memenangkan sayembara, sang arsitek merancang *Public Service Building* pada tahun 1980 sampai 1982 di Portland, Oregon. Arsitekturnya menjadi pelopor dan banyak memberi inspirasi padaperkembangan arsitektur *Post-Modern*. Pada tahun 2011 bangunan ini dijadikan sebagai area *National Register of Historic*.

Bangunan ini merupakan bangunan tinggi yang pertama yang membantah teori-teori arsitektur modern yang berkembang pada masa itu. Desain atau Tampilan khas Michael Graves pada *Portland Building* berupa dengan penggunaan dari berbagai bahan yang bertekstur dan warna, jendela dengan ukuran yang kecil, dan penggunaan dekoratif yang berkembang dan menonjol sehingga menghadirkan sebuah visualisasi yang sangat kontras dengan gaya arsitektur yang paling umum digunakan untuk bangunan kantor pada saat itu. Dengan faktor-faktor tersebut yang membuat bangunan ini menjadi salah satu ikon arsitektur post-modern. Maka dari itu bangunan ini merupakan bangunan besar pertama dengan gaya arsitektur post-modern, dan desain yang digambarkan sebagai simbol penolakan terhadap prinsip modernis pada awal abad 20.



Gambar 3. 13 The Portland (*Public Service Building*)
Sumber: Furniturehomewares

Unsur arsitektur kuno yang menonjol dalam gedung *Public service* ini, menghubungkan dengan masa lalu antara lain berupa sebuah patung wanita dikenal pada abad XIX bernama “Portlandia”, personifikasi dari semangat, kebijakan, dan keteguhan moral dari warga negara dalam perdagangan. Kotak seperti dadu bagian

utama dari “The Portland” terletak di atas unit di bawahnya seolah-olah pada sebuah tumpuan berwarna biru kehijauan, kontras dengan warna di atasnya yang coklat susu cerah. Unit ini sedikit lebih lebar dari tumpuannya, berkolom-kolom besar dan berat memberikan kesan seperti arsitektur kuno Oriental Mesir. Dalam perkembangan arsitektur, warna dan ornamen menjadi bagian penting karena menjadi tanda dan simbol dari suatu zaman. Tidak adanya ornamen dalam arsitektur Modern Fungsionalisme, juga menunjukkan suatu zaman. Demikian pula kembali adanya ornamen pada arsitektur post-modern, merupakan tanda zaman kejenuhan terhadap modernisme yang anti dekor menjadi anti fungsionalisme dan purisme pada zaman De Stijl. Selain adanya dekor menonjol non fungsional dari patung “Portlandia”, warna-warni kontras dan mencolok sangat dominan dalam gedung ini seperti susu coklat, coklat tua, dan warna gelap dari kaca.



Gambar 3. 14 The Portland (*Public Service Building*)

A R - Sumber: Archdaily

Di bagian atas atau atapnya yang datar terdapat konstruksi seperti rumah-rumahan kecil mirip dengan kuil kuno dari Artemis-Yunani beratap piramid dan pelana. Bentuk-bentuk geometris sederhana, seperti kotak – kotak, segitiga, garis – garis non fungsional terlihat naif, menjadi bagian dari ciri arsitektur *Post-Modern*, banyak menghias bagian luar dari gedung “The Portland”.

3.3.4 Kesimpulan Studi Banding Tema

Tabel 3 1 Kesimpulan Studi Banding

Sasaran Perancangan	Museum Tsunami Aceh	Piazza d'Italia	The Portland (Public Services Building)	Penerapan pada desain
Lokasi	Jl. Sultan Iskandar Muda, Sukaramai, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh	New Orleans Amerika Serikat	Portland, Oregon	Jln. Tgk. Abu Lam U, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh.
Arsitek	Ridwan Kamil	Charles Moore	Michael Graves	-
Tema	Arsitektur Post Modern melalui penyusunan komponen-komponen bangunan secara tepat yang menghasilkan penampilan visual yang bermakna serta mengambil bentuk-bentuk alam yang fungsional dan mempunyai tanda-tanda atau symbol-simbol tertentu, dan juga sebagai alat komunikasi	Arsitektur Post Melalui penggabungan antara arsitektur klasik romawi, dan unsur arsitektur kontemporer yang didominasi oleh warna-warna dan adanya unsur historis dari tanah italia	Arsitektur Post Melalui penggabungan antara arsitektur kuno oriental mesir dan modern, Penggunaan Ornamen-ornamen dan penggunaan warna-warna yang kontras.	Melalui unsur budaya Aceh akan dikemas dalam bentuk desain masa sekarang yang lebih modern

	antara masyarakat dengan waktu (dulu, sekarang ataupun yang akan datang)			
Ornamentasi	Pola tarian saman khas Aceh terletak pada dinding dan sun shading bangunan	kolom-kolom dari lima orde termansyur Italia: <i>dorique</i> , <i>ionique</i> , <i>corinthien</i> , <i>toscan</i> dan <i>composite</i>	jendela dengan ukuran yang kecil, dan penggunaan dekoratif yang berkembang dan menonjol sehingga menghadirkan sebuah visualisasi yang sangat kontras	Akan menerapkan ornament-ornamen khas Aceh pada bangunan
Bentuk	Kehidupan sosial yang kental akan gotong royong di refleksikan melalui dinding dan sun shading bangunan	Bentuk-bentuk klasik dan sedikit aspek modern digabung dengan unsur modern kontemporer. Dengan pola mengikuti bentuk lingkaran,	Bentuk-bentuk geometris sederhana, seperti kotak - kotak, segitiga, garis – garis non fungsional terlihat naif	Menggunakan bentuk-bentuk yang fungsional mengingat bangunan merupakan ruang public
Warna	Terdapat pada seluruh elemen fasad bangunan dengan memanfaatkan material local (batuan alam)	Penggunaan warna-warna netral dari bahan dapat dilihat di fasad dan lanskap bangunan.	Menggunakan warna-warna kontras seperti biru kehijauan dan coklat susu pada fasad bangunan	Penerapan warna-warna netral dan memanfaatkan material local.

Komunikatif	Konsep bangkit dari bencana tsunami dan berserah diri kepada tuhan di terapkan pada atap dinding dan pintu masuk pada bangunan	Membangkitkan unsur-unsur historis dari tanah italia yang sangat representative yang menghubungkan n masa lalu, sekarang dan akan datang	menghubungkan dengan masa lalu personifikasi dari semangat, kebijakan, dan keteguhan moral dari warga negara dalam perdagangan	Membangkitkan kenangan terhadap daerah-daerah yang di Aceh
--------------------	--	--	--	--

Sumber: Analisa Pribadi



BAB IV ANALISA AWAL

4.1 Analisis Lingkungan

4.1.1 Analisis Lokasi

Perancangan Aceh *Tourism Center* berlokasi di Jln. Tgk. Abu Lam U, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Berdasarkan RT/RW Kota Banda Aceh, lokasi tersebut berada di daerah perdagangan dan jasa, lokasi ini merupakan lokasi yang memenuhi kriteria untuk dijadikan lokasi Perancangan Aceh *Tourism Center*. Dimana lokasi ini berada di pusat Kota Banda Aceh, sehingga sangat mudah ditemukan oleh pengunjung, khususnya wisatawan mancanegara dan wisatawan dari luar daerah, sehingga meminimalisir kemungkinan wisatawan kesulitan dalam mendapatkan informasi seputar daerah yang dikunjunginya. Eksisting dari site ini merupakan lahan kosong dengan satu bangunan perdagangan yang telah lama kehilangan fungsi sebagai pusat perdagangan.



Gambar 4.1 Peta Lokasi Perancangan
Sumber: Data Pribadi

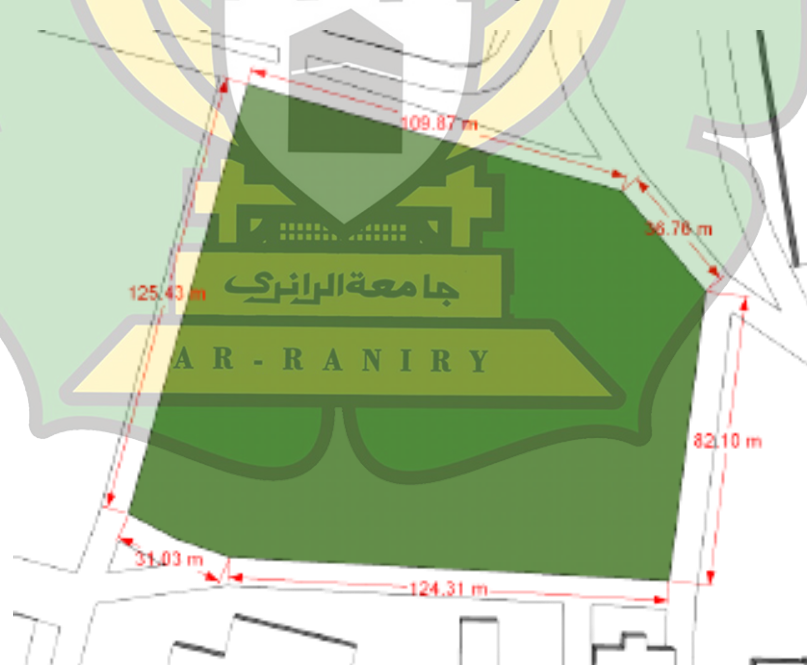
4.1.2 Batasan dan Luas Lahan

Secara geografis batasan lokasi perancangan Aceh *Tourism Center* adalah sebagai berikut:

- Arah Utara : Jl. Mohd Jam dan Masjid Raya Baiturrahman
- Arah Selatan : Kantot DPRK Banda Aceh
- Arah Timur : Monumen Kereta Api Aceh
- Arah Barat : Jl. Tgk. Abu Lam U dan Lapangan Bekas Hotel aceh



Gambar 4 2 Batasan Lokasi Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi/ Google Earth



Gambar 4 3 Luas Lahan Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi

4.1.3 Peraturan Pemerintah

1. Ketentuan Umum Kawasan

Dalam peraturan tata ruang kota yang akan dikembangkan di Kota Banda Aceh, ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan antara lain upaya untuk penyebaran kepadatan ruang dan kebutuhan pengembangan ruang kota. Dengan demikian maka indikasi zona yang akan dikembangkan di Kota Banda Aceh salah satunya adalah:

- a. zona perdagangan dan jasa (meliputi zona perdagangan dan jasa tunggal serta deret), zona sarana umum (meliputi fasilitas pendidikan, fasilitas peribadatan, fasilitas olahraga dan rekreasi, fasilitas sosial budaya, fasilitas transportasi),
- b. zona ruang terbuka hijau dan non hijau (meliputi TPU, ruang terbuka hijau taman kota dan taman lingkungan, ruang terbuka non hijau).

Arahan pengembangan zona di dalam setiap fungsi kawasan yang ditetapkan didalam RT/RW Kota Banda Aceh mengindikasikan zona-zona yang akan dikembangkan didalam setiap kawasan dengan tujuan tertentu yang dapat menunjang fungsi kawasan sesuai dengan arahan rencana tata ruang kota. Arahan pengembangan zona dalam setiap kawasan merupakan zona-zona utama yang mendominasi setiap kawasan. Zona-zona lain dapat dikembangkan namun dominasinya tidak melebihi 30 % dari zona utama yang diarahkan di dalam RTRW, sehingga fungsi kawasan dapat dicapai.

2. Ketentuan Intensitas Ruang

Intensitas Ruang merupakan besaran ruang untuk fungsi tertentu yang ditetapkan berdasarkan rencana tata ruang kota, berdasarkan pengaturan Koefisien Lantai Bangunan (KLB), Koefisien Dasar Bangunan (KDB) dan Ketinggian Bangunan. Intensitas ruang ditetapkan berdasarkan arahan pola sifat kepadatan lingkungan yang ditetapkan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan ekologi dan ekonomi, daya dukung dan daya tampung ruang serta kerawanan terhadap bencana.

Pola sifat lingkungan diarahkan sebagai berikut:

- Lingkungan dengan tingkat kepadatan tinggi (lingkungan padat)

- Lingkungan dengan tingkat kepadatan sedang (lingkungan kurang padat)
- Lingkungan dengan tingkat kepadatan rendah (lingkungan tidak padat)

Lingkungan kepadatan tinggi direncanakan pada pusat kota yang meliputi sebagian wilayah kecamatan Kuta Alam, sebagian wilayah Kecamatan Kuta Raja, Kecamatan Baiturrahman dan sebagian wilayah Kecamatan Lueng Bata.

Mengingat kondisi lahan yang terletak di lingkungan dengan tingkat kepadatan tinggi dan luas lahan yang layak bangun di Kota Banda Aceh relatif kecil, maka untuk pengembangan bangunan harus memiliki ruang parkir sendiri yang disediakan pada lantai dasar atau basement bangunan tersebut. Hal ini bertujuan untuk menghindari kebiasaan parkir di pinggir jalan dalam rangka mencegah kemacetan lalu-lintas. Berdasarkan hal tersebut, maka mengenai rencana pengaturan KDB, KLB pada lingkungan dengan kepadatan tinggi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 1 Pengaturan KDB dan KLB Kota Banda Aceh

TINGKAT KEPADATAN	pusat perdagangan	di luar pusat perdagangan
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN TINGGI		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	70 %	60 %
Perdagangan dan jasa	80 %	70 %
Perkantoran dan pelayanan umum	80 %	70 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	2,0	1,8
Perdagangan dan jasa	4,8	3,6
Perkantoran dan pelayanan umum	4,8	3,6
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN SEDANG		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	60 %	60 %
Perdagangan dan jasa	70 %	60 %
Perkantoran dan pelayanan umum	70 %	60 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	1,8	1,8
Perdagangan dan jasa	3,5	2,4
Perkantoran dan pelayanan umum	3,5	2,4
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN RENDAH		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	60%	40 %
Perdagangan dan jasa	70%	50 %

TINGKAT KEPADATAN	pusat perdagangan	di luar pusat perdagangan
Perkantoran dan pelayanan umum	70%	50 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	1,8	1,2
Perdagangan dan jasa	2,8	1,5
Perkantoran dan pelayanan umum	2,8	1,5

Ketinggian Bangunan maksimum :	Disesuaikan dengan kondisi geologi tanah, struktur tanah, struktur bangunan dan estetika lingkungan sekitarnya.
*) <i>Bangunan yang berhadapan langsung dengan Masjid Raya Baiturrahman, ketinggian bangunan tidak diperkenankan melebihi ketinggian kubah utama mesjid raya</i>	

Berdasarkan Qanun Kota Banda aceh No 4 Tahun 2009 tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Banda Aceh tahun 2009-2029, peraturan peraturan setempat yang ada di Kawasan perancangan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4 2 Peraturan Lokasi Perancangan

Lokasi	Jln. Tgk Abu Lam U, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh
Luas	1.52 Ha
KDB	60% = 60% x 15.200 m ² = 9.120m ²
KLB	4.8 = 4.8 x 9.120 m ² = 43.776m ²
GSB	10 M
View Lokasi	• View sisi utara: Masjid Raya Baiturrahman (+) • View sisi selatan: Kantor DPRK Banda Aceh (-) • View sisi barat: Lapangan Bekas Hotel Aceh (+) • View sisi timur: Monumen Kereta Api Aceh (+)
Peruntukan Lahan	Area Perdagangan dan Jasa

Sumber: RTRW Kota Banda Aceh 2009-2029

4.1.4 Kondisi Eksisting Lahan

Lokasi perancangan Aceh *Tourism Center* terletak tepat di seberang (sisi selatan) Masjid Raya Baiturahman dengan kepadatan aktivitas sedang dan terdapat beberapa perkantoran di sekitarnya. Eksisting Tapak merupakan lahan kosong dan bangunan pusat perbenlajaan barata yang lama sudah tidak berfungsi, kondisi eksisting lokasi perancangan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4 3 Eksisting Tapak

Eksisting	Potensi	Masalah
Land Use(Tata Guna Lahan) Peruntukan Lahan pada lokasi ini yaitu sebagai area perdagangan dan jasa	Aktifitas yang padat di sekitar lokasi menjadikan <i>Tourism Center</i> nantinya sangat mudah di temukan oleh para wisatawan.	-
Tipologi Tanah Kondisi permukaan tanah pada lahan cenderung datar dan terdapat galian kolam yang lumayan besar di tengah-tengah lahan.	Permukaan tanah yang datar akan memudahkan proses perancangan sehingga tidak diperlukan adanya struktur-struktur tambahan seperti di lahan berkontur.	Terdaptanya kolam yang cukup besar di tengah-tengah site
Drainase Sudah terdapat saluran drainase yang cukup memadai di sisi Utara, sisi Barat site dan selatan site	Air bekas pakai nantinya akan salurkan ke drainase yang ada di sekitar site dan kemungkinan terjadinya banjir kecil.	Air bekas yang akan dialirkan ke drainase harus air yang aman dan tidak mencemari lingkungan
Utilitas Pada lokasi perancangan sudah terdapat sarana	Memanfaatkan sarana utilitas yang sudah ada seperti pemanfaatan	-

utilitas yang baik seperti tersedianya jaringan listrik, air bersih, komunikasi, dll.	saluran air bersih, listrik, komunikasi dan lain-lain	
Vegetasi Pada lahan hanya terdapat beberapa vegetasi yang hanya berada di sisi pinggir dari site.	Memanfaatkan vegetasi yang ada pinggir site sebagai peneduh	Vegetasi hanya ada di pinggir site dan perlu adanya penambahan vegetasi dibutuhkan pada site nantinya
Akseibilitas Lokasi perancangan berada di pusat kota banda aceh tepatnya di seberang masjid raya baiturahman yang dilalui banyak orang dan sangat mudah di capai baik dari Jl. Tgk. Abu Lam U maupun dari jl Medan Banda Aceh	Orientasi bangunan akan menghadap ke arah jalan raya agar memudahkan pencapaian menuju site akses masuk dan keluar akan di letakan di sisi utara site	-
Sarana dan Prasarana Penunjang Lokasi perancangan berada di sekitar lokasi wisata sejarah yaitu masjid raya baiturahman yang dikunjungi banyak orang setiap harinya sehingga sudah terdapat beberapa sarana yang memadai seperti terdapatnya halte bis trans kutaraja di depan site serta akses jalan yang lebar.	Memanfaatkan prasarana yang sudah ada untuk keperluan perancangan <i>Tourism Center</i>	-

Sumber: Analisis Pribadi

4.1.5 Analisis Tapak Lokasi

1. Analisis Matahari

Banda Aceh merupakan daerah beriklim tropis yang memiliki tingkat keintensitas radiasi matahari sangat tinggi. Presentase lamanya penyinaran matahari tercatat jumlah maksimalnya sebagai berikut:

- Pada pukul 07:00-10:00 WIB intensitas cahaya rendah dan baik untuk kesehatan karena terkandung vitamin D,
- Antara pukul 11:00-15:00 WIB 86% (tingkat kesilauan tinggi),
- Jumlah matahari terendah terjadi antara pukul 16:00-18:00 wib sebesar 4,5%. (BMKG,2010).

Radiasi matahari tersebut tidak hanya memberi dampak pada pencahayaan tetapi juga memberi dampak pada suhu sehingga hal tersebut mempengaruhi pencahayaan dan kenyamanan pada bangunan. Suhu pada lokasi perancangan berkisar antara sekitar 21°C-31° setiap harinya dan ketinggian suhu paling tinggi pada siang hari adalah 40°C.



Gambar 4 4 Analisis Matahari

Sumber: Analisis Pribadi

Lokasi tapak perancangan yang luas serta tidak ditumbuhi vegetasi di dalamnya membuat tapak sangat panas pada siang hari. Selain itu tapak juga berada

di samping jalan raya dengan kepadatan yang tinggi sehingga menimbulkan polusi yang menambah efek panas pada siang hari

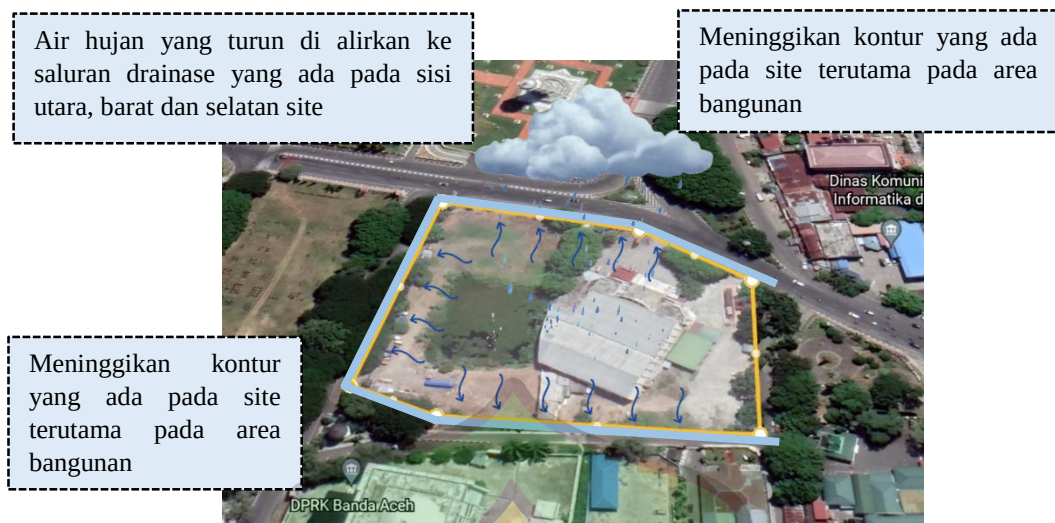
Tanggapan:

Berdasarkan hasil dari analisis diatas, terdapat beberapa alternatif dalam penanganan sinar matahari pada tapak, tanggapan yang dari hasil analisa di atas adalah:

1. Untuk mengurangi panas matahari yang berlebihan maka orientasi bangunan di buat menghadap utara dan selatan
2. Menggunakan penghalang seperti fasad, kanopi atau vegetasi untuk mengatasi sinar matahari yang berlebihan, serta pemilihan material yang dapat mereduksi panas didalam bangunan.
3. Pada area yang terkena sinar matahari pagi dapat dimanfaatkan dengan bukaan-bukaan yang memperhatikan kenyamanan pengguna.
4. Pada area yang terkena matahari sore dapat diberi pembayangan agar mengurangi intensitas matahari sore yang menyilaukan. Pembayangan dapat dilakukan dengan penanaman vegetasi, serta penggunaan sun shading pada bangunan.
5. Menggunakan kaca yang memiliki filter agar dapat mengurangi cahaya yang masuk ke dalam bangunan.

2. Analisis Hujan dan Drainase

Provinsi Aceh merupakan daerah di Indonesia yang memiliki curah hujan tinggi rata-rata 2000-3000 mm/tahun pada bulan agustus-november. Sedangkan suhu di Banda Aceh mencapai 26 derajat celsius. Pada lokasi perancangan sendiri saat curah hujan tinggi air hujan akan mengalir kedalam kolam yang terdapat di tengah-tengah site dan juga mengalir ke drainase kota yang terdapat pada sisi utara, barat dan selatan site yang terdapat pada bahu jalan dan ditutupi sebagai trotoar.



Gambar 4 5 Analisis Hujan dan Drainase
Sumber: Analisis Pribadi

Tanggapan:

1. Membuat kanopi pada bangunan agar air hujan tidak langsung mengenai jendela/ lubang angin
2. Pada daerah terbuka diberi perkerasan berupa *grass block* yang dapat menyerap air hujan namun masih dapat dilewati pejalan kaki.
3. Penanaman vegetasi berupa pepohonan dan rumput yang dapat menjadi buffer hujan, sehingga air hujan tidak langsung mengenai bangunan dan dapat diserap dengan baik.
4. Air hujan dapat dialirkan ke site melalui talang yang menuju ke tempat penampungan air hujan. Air tersebut kemudian dapat dimanfaatkan kembali untuk menyiram tanaman atau kebutuhan lainnya.
5. Antisipasi sistem drainase dan water pump.

3. Analisis Angin

BMKG banda aceh memperkirakan, kecepatan angin maksimum di Banda Aceh yaitu 35 knot atau 65 kilometer per jam, yang datang dari arah Barat Daya dan Barat.

Lokasi perancangan berada di Kota Banda Aceh, angin yang membawa polusi berhembus dari arah utara dan barat site, hal ini dikarenakan terdapat jalan dua arah yang cukup padat di sebelah utara dan jalan satu arah di sebelah barat. dan hanya

tersedianya beberapa vegetasi yang terdapat pada bahu jalan. Vegetasi ini terdapat pada bagian utara dan barat site.



Gambar 4 6 Analisis Angin
Sumber: Analisis Pribadi

Tanggapan:

1. Menggunakan tembok pembatas untuk meminimalisir angin tinggi yang berhembus.
2. Penggunaan elemen air dalam tapak agar pada saat angin berhembus terjadinya penguapan air yang memberikan kesejukan, sehingga dapat memberikan pengaruh baik kepada bangunan.
3. Penanaman vegetasi dibagian sisi utara dan sisi barat bangunan yang berfungsi sebagai buffer angin yang terlalu kencang.
4. Penggunaan sun shading sirip agar angin yang ada dalam bangunan dapat mengalami pertukaran.

4. Analisis Vegetasi dan Kebisingan

Pada eksisiting site telah tersedia beberapa vegetasi yang terdapat pada bahu jalan sekitaran site. Vegetasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai peneduh dan juga menyerap gas CO₂ dan menghasilkan oksigen.

Sumber utama kebisingan pada site terletak pada bagian utara dan barat site hal ini dikarenakan terdapat jalan dua arah pada jln Moh. Jam dan jalan satu arah pada jalan Tgk. Abu Lam U.

Menanam vegetasi yang baru bertujuan untuk menambah estetika, pengoptimalan ruang luas pada lanskap, sebagai penunjuk arah dan sebagai kebutuhan terhadap RTH yang mampu menyejukkan



Gambar 4 7 Analisis Vegetasi dan Kebisingan
Sumber: Analisis Pribadi

Tanggapan:

1. Penambahan vegetasi sebagai peneduh terhadap bangunan, kendaraan dan pengguna area luar. Juga sebagai mereduksi panas, bising dan penyaring angin pembawa debu polusi.
2. Penempatan vegetasi di dalam bangunan sebagai penyelarasan antara ruang dalam dan area luar bangunan.
3. Penambahan tumbuhan hias supaya bangunan yang terdapat pada site tersebut semakin menarik dan juga sebagai view penyemangat aktivitas
4. Vegetasi yang digunakan meliputi vegetasi penutup tanah, vegetasi pengarah, vegetasi peneduh, vegetasi penghalang angin dan penghalang bunyi.

A R - R A N I R Y

Tabel 4 4 Contoh Vegetasi dan Fungsinya

Fungsi	Kriteria	Contoh Vegetasi
Menarik perhatian	struktur estetika pohon rindang, besar, mahkota memanjang, daun padat atau transparan, semak berdaun, dan berbunga indah	
Membentuk iklim mikro	pohon struktur memanjang atau vertikal, bercabang jauh di atas tanah, massa daun lebat	
Memberikan nilai estetika dan pembentuk ruang	pohon dengan struktur vertikal, bulat, segitiga, oval, dan memanjang, menengah hingga besar, padat atau transparan, berbunga lebat atau indah, semak berbunga dan semak berdaun	
Melindungi atau membatasi	pohon terstruktur vertikal, memanjang, sedang, besar, daun transparan, padat, berbunga indah atau berdaun	
Mengarahkan	pohon terstruktur vertikal, bercabang tinggi atau tanpa cabang	

Sumber: Analisis Pribadi

5. Penggunaan jenis material pada fasad yang dapat meredam kebisingan.
6. Pada bagian utara dan barat akan di fungsikan untuk ruang terbuka seperti RTH ataupun dimanfaatkan sebagai area parkir untuk mereduksi kebisingan yang masuk kedalam bangunan.

5. Analisis View

Analisis yang akan dilakukan pada view bangunan bertujuan untuk menentukan orientasi dan bukaan bangunan untuk memaksimalkan potensi dari setiap view yang ada dimana hal tersebut dapat menjadi daya tarik untuk bangunan itu sendiri. Pada perancangan ini akan memaksimalkan view ke arah masjid raya baiturrahman dan jalan Mohd .

View dari tapak

- Sebelah Utara merupakan Masjid Raya Baiturrahman
- Sebelah Selatan merupakan Kantor DPRK Banda Aceh
- Arah Timur merupakan Monumen Kereta Api Aceh

- Arah Barat merupakan Lapangan Bekas Hotel Aceh



Tabel 4.5 Analisis View
Sumber: Analisis Pribadi

Tanggapan:

a. View ke tapak

- *Good view* berada pada sisi Utara, timur dan barat dimana bagian utara, merupakan view yang memiliki titik tangkap yang terdapat jalan arteri sekunder dan masjid raya baiturrahman yang dapat dijadikan orientasi bangunan. Sehingga pada sisi utara harus direncanakan tampak bangunan yang menarik dengan memberikan kesan terbuka dan welcome di bagian depan bangunan.
- Bagian barat berhadapan langsung dengan jalan arteri sekunder dan lapangan bekas hotel Aceh dimana hal ini dapat dimanfaatkan untuk menampilkan fasad bangunan yang menarik sebagai daya tarik bangunan.
- Pada sisi selatan terdapat bangunan kantor DPRK Bnada Aceh yang memberikan view kurang menarik, sehingga pada bagian ini tidak perlu adanya optimalisasi view.
- Pada sisi lainnya tidak membutuhkan visual yang optimal, dikarenakan view yang ada kurang bagus. Namun tetap diperlukan adanya fasad untuk mengatasi permasalahan iklim.

b. View dari tapak

- Sisi utara dan barat memiliki view yang baik dari tapak, karena pengunjung dapat melihat langsung bangunan Masjid Raya Baiturrahman di sisi utara site dan Lapangan bekas hotel aceh di sisi barat site.
- Membuat roof top di atap bangunan yang dapat di manfaatkan oleh para pengguna untuk beristirahat dengan view langsung ke Masjid Raya Baiturrahman
- Pada bagian timur dan selatan view kurang bagus sehingga tidak perlu adanya optimalisasi View.

6. Analisis Sirkulasi dan Pencapaian

Lokasi perancangan berada di Kawasan perdagangan dan jasa da juga site berada di pusat kota, sehingga pada jam jam tertentu sering terjadinya kemacetan tingkat rendah. Site Memiliki Aksesbiliti yang baik karean lokasi site berada di jalan Primer (Jln. Moh. Jam) dan di jalan arteri sekunder (Jln. Abu Lam u). Kondisi jalan tidak terlalu padat, jalan menuju tapak mempunyai lebar jalan 16 m² dengan mempunyai 2 jalur.



Gambar 4 8 Analisis Sirkulasi dan Pencapaian
Sumber: Analisis Pribadi

Sirkulasi kendaraan jalur masuk dan keluar akan dipisah dimana terletak di jalan Mohd. Jam dan jalur servis akan berada pada jalan Abu Lam U. Untuk jalur

kendaraan roda 2 dan 4 akan digabung untuk memudahkan aksesibilitas menuju parkiran. Parkir yang akan digunakan ialah parkiran *off Street Parking* (parkir diluar badan jalan).

Tanggapan

1. Jalur keluar masuk berada di depan site bersebelahan dengan jalan Mohd Jam.
2. Akses masuk dan keluar akan dibedakan untuk menghindari *Cross Circulation*.
3. Meyediakan jalur khusus servis agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung
4. Menyediakan parkir khusus bus karena merupakan kendaraan yang sering digunakan oleh rombongan wisatawan
5. Menggunakan sirkulasi satu arah dan memisahkan antara pejalan kaki dan kendaraan bermotor. Pemisahan dilakukan dengan memberikan trotoar jalan.
6. Membuat pendestrian yang nyaman dengan menanam pohon yang rindang bagi pejalan kaki.

7. Analisis Kondisi Lingkungan

- Pada lokasi perancangan Aceh *Tourism Center* terdapat bangunan pusat perbelanjaan barata yang tidak lagi digunakan. Bangunan berada di tengah-tengah site sehingga akan menutupi bangunan baik dari fasad maupun view nantinya.
- Terdapat sebuah kolam bekas dengan luas 210 m² dengan kedalaman 2,5 m



Gambar 4 9 Analisa Kondisi Lingkungan
Sumber: Analisis Pribadi

Tanggapan:

- Bangunan pusat perbelanjaan ini nantinya akan dibongkar karena bangunan tersebut sudah tidak lagi digunakan sejak tahun 2017, dengan keadaan bangunan tidak layak maka bangunan tersebut akan dibongkar, mengingat bangunan tersebut bekas pusat perbelanjaan yang sudah lama tidak berfungsi.
- Keberadaan kolam akan dihilangkan dengan cara dilakukan penimbunan karena dengan adanya kolam tersebut tidak sesuai dengan perancangan bangunan yang akan dibuat berbentuk panggung dengan parkir dibawahnya dan tidak adanya lantai basement sebagai salah satu pemanfaatan dari kolam tersebut.

4.2 Analisis Fungsional

4.2.1 Analisis Fungsi

Perancangan Aceh *Tourism Center* merupakan sebuah bangunan yang dapat mewadahi kegiatan informasi, promosi dan edukasi pariwisata Aceh yang dapat menampung kegiatan seperti pameran dan event yang berkaitan dengan pariwisata di provinsi Aceh. Klasifikasi fungsi dari Aceh *Tourism Center* adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Primer

Fungsi primer merupakan fungsi utama dari *Aceh Tourism Center*, fungsi utama dari perancangan ini adalah sebagai sarana edukasi, informasi dan promosi pariwisata.

b. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder merupakan fungsi yang muncul karena adanya aktifitas yang berkenaan dengan fungsi primer, fungsi sekunder dapat diklasifikasikan sebagai penyedia jasa dan perjalanan tour wisata (tour gaet) dan juga sebagai ruang public bagi masyarakat sekitar yang dapat menampung aktifitas sosial.

c. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang merupakan fungsi yang mendukung terlaksananya fungsi primer maupun sekunder. Termasuk di dalamnya fungsi sebagai tempat parkir, tempat ibadah, rekreatif dan tempat komersil.

4.2.2 Analisis Pengguna

Pengguna adalah orang-orang yang akan memanfaatkan bangunan *Tourism Center* dan memiliki aktifitas didalamnya, pengguna *Tourism Center* terbagi dalam beberapa kelompok yang dibedakan menjadi:

a. Pengunjung

Pengunjung *Tourism Center* adalah orang yang memiliki tujuan khusus yang memanfaatkan fasilitas didalam *Tourism Center*. pengunjung *Tourism Center* dibedakan kedalam dua jenis yaitu:

1) Wisatawan

Wisatawan merupakan pengunjung *Tourism Center* yang memanfaatkan aktifitas utama didalam *Tourism Center* seperti mencari informasi, edukasi dan layanan jasa wisata. Wisatawan yang datang ke *Tourism Center* meliputi wisatawan local maupun mancanegara.

2) Masyarakat Umum

Masyarakat umum merupakan pengunjung *Tourism Center* yang memanfaatkan aktifitas utama ataupun penunjang didalam *Tourism Center*. Masyarakat umum lebih menggunakan *Tourism Center* untuk beberapa kepentingan, seperti memanfaatkan fasilitas pendukung seperti area *outdoor*, retail dan kafe.

b. Pengelola

Pengelola *Tourism Center* adalah orang yang bertanggung jawab dalam melakukan pengelolaan aktifitas didalam *Tourism Center*, meliputi kegiatan utamadalam melayani aktifitas pengunjung *Tourism Center* dan kegiatan pendukung dalam melayani aktifitas fisik pemeliharaan bangunan *Tourism Center*. Adapun pengelola *Tourism Center* terbagi atas:

1) Pegawai *Tourism Center*

Merupakan pelaku kegiatan yang melakukan kegiatan administrasi pengelolaan dan pemeliharaan *Tourism Center*.

2) Staf Kebersihan

Merupakan orang yang bertugas melakukan pengelolaan kebersihan bangunan *Tourism Center*.

3) Staf Keamanan

Merupakan orang yang bertugas melakukan pengelolaan keamanan bangunan *Tourism Center*.

4) Servis

Merupakan pelaku kegiatan yang bertugas melakukan pemeliharaan servis bangunan *Tourism Center* secara berkala.

4.2.3 Analisis Jenis Kegiatan dan Aktifitas Pemakai

Tabel 4 6 Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

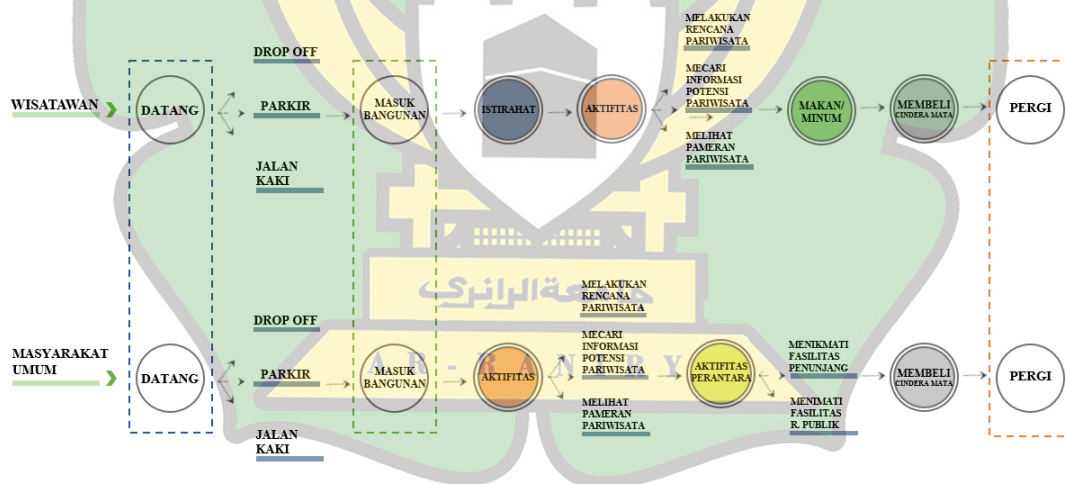
Pemakai	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Sifat
Pengunjung, Pengelola	Layanan Informasi Pariwisata	• Ruang Pusat Informasi • Area Komputer Infomasi • Kios-K	Publik
Pengunjung, Pengelola	Pameran Pariwisata	• Ruang Pamer tetap • Ruang Pamer temporer • Ruang Pamer Outdoor	Publik
Pengunjung, Pengelola	Layanan jasa pariwisata	• Ruang Biro perjalanan wisata • Ruang Agen transportasi	Publik
Pengunjung, Pengelola	Hiburan, pertunjukan, istirahat, bersantai	• Lounge • Ruang serbaguna • Ruang baca	Publik
Pengelola	Administrasi dan operasional	• Ruang Kepala • Ruang Kepala Bagian • Ruang Staff • Ruang Rapat	Semi public/semi privat
Pengelola	Kebersihan	• Ruang Staff Kebersihan	Semi public
Pengunjung, Pengelola	Makan dan minum	• Kafetaria • Coffeeshop	Publik
Pengunjung, Pengelola	Retail	• Toko Cenderamata	Publik
Pengunjung, Pengelola	Perbankan	• ATM Centre • Money Changer	Publik
Pengunjung, Pengelola	Ibadah	• Mushalla	Publik
Pengunjung, Pengelola	Kebersihan	• Toilet Pria • Toilet Wanita	privat

Pengelola	Keamanan	• Ruang CCTV • Pos Jaga	Semi publik
Pengunjung, Pengelola	Kesehatan	• Ruang P3K	Publik
Pengelola	Utilitas	• Ruang mekanikal dan elektrik • Ruang AHU • Ruang Pompa • Ruang Genset	Semi publik

Sumber: Analisis Pribadi

4.2.4 Analisis Pola Kegiatan

a. Pengunjung

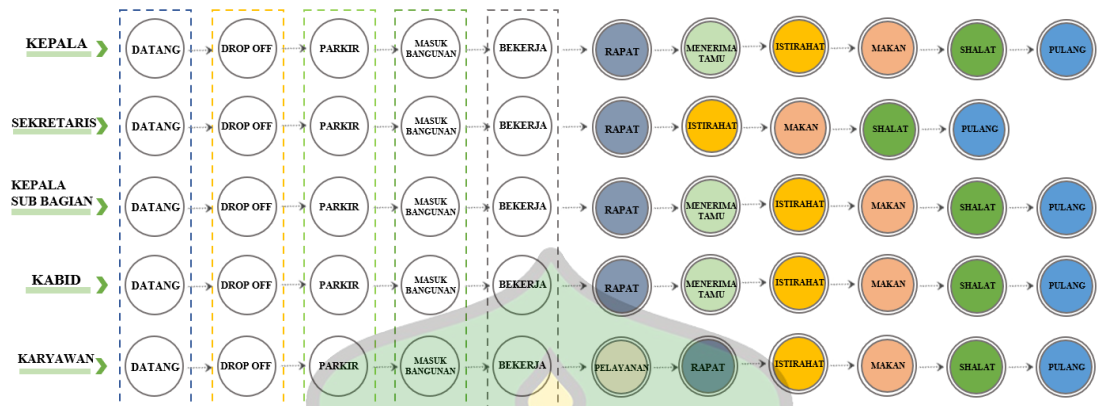


Gambar 4 10 Pola Kegiatan Pengunjung

Sumber: Analisis Pribadi

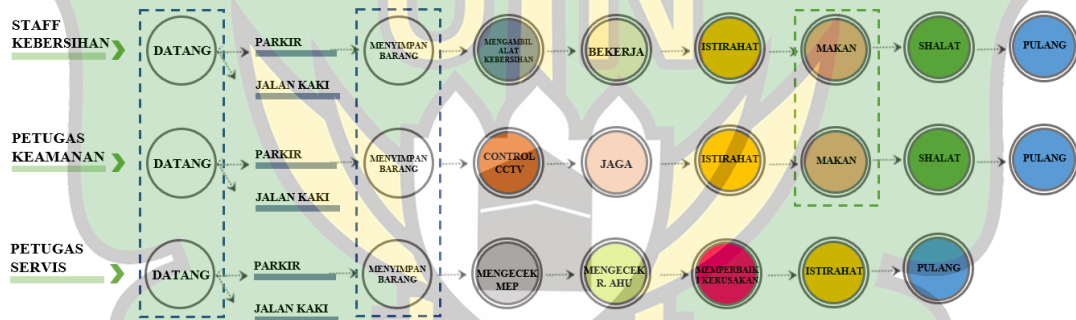
b. Pengelola

o Pegawai *Tourism Center*



Gambar 4 11 Pola Kegiatan Pegawai
Sumber: Analisis Pribadi

o Staf Perawatan *Tourism Center*

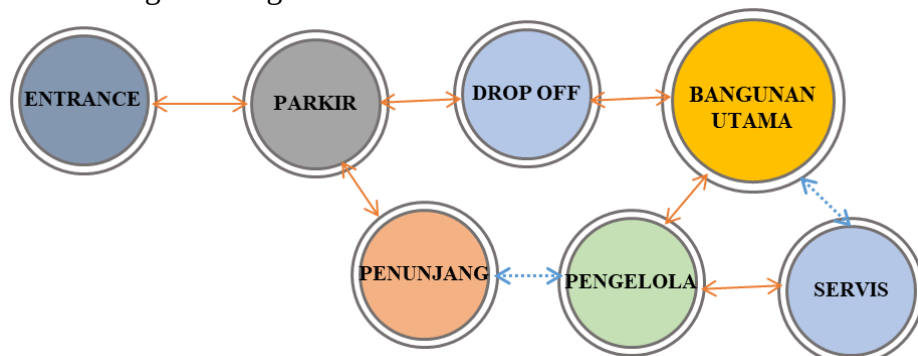


Gambar 4 12 Pola Kegiatan Staf Perawatan
Sumber: Analisis Pribadi

4.2.5 Organisasi Ruang

Berdasarkan kegiatan, sifat ruang dan keterkaitannya, maka ruang-ruang dalam Aceh *Tourism Center* dikelompokkan menjadi dua yaitu secara makro dan mikro:

1. Hubungan Ruang Makro



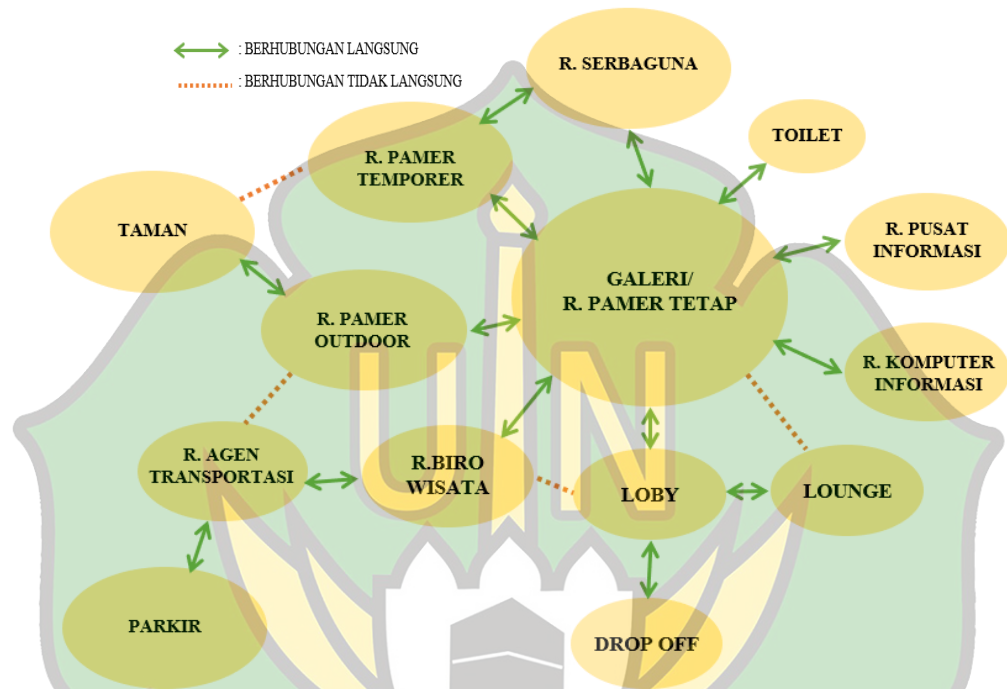
Keterangan:

↔ : Berhubungan langsung

⋯ : Berhubungan tidak langsung

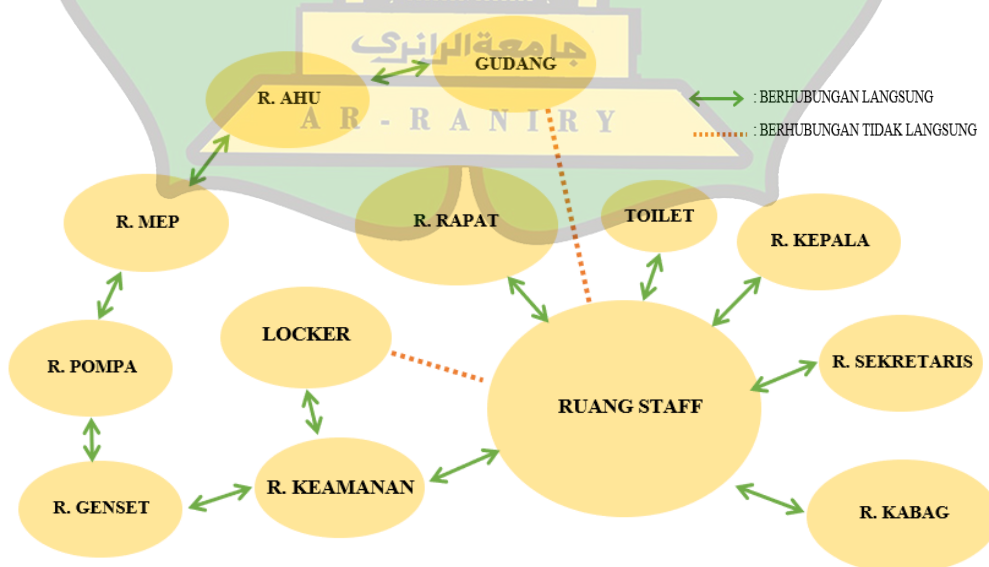
2. Hubungan Ruang Mikro

a. Area Utama



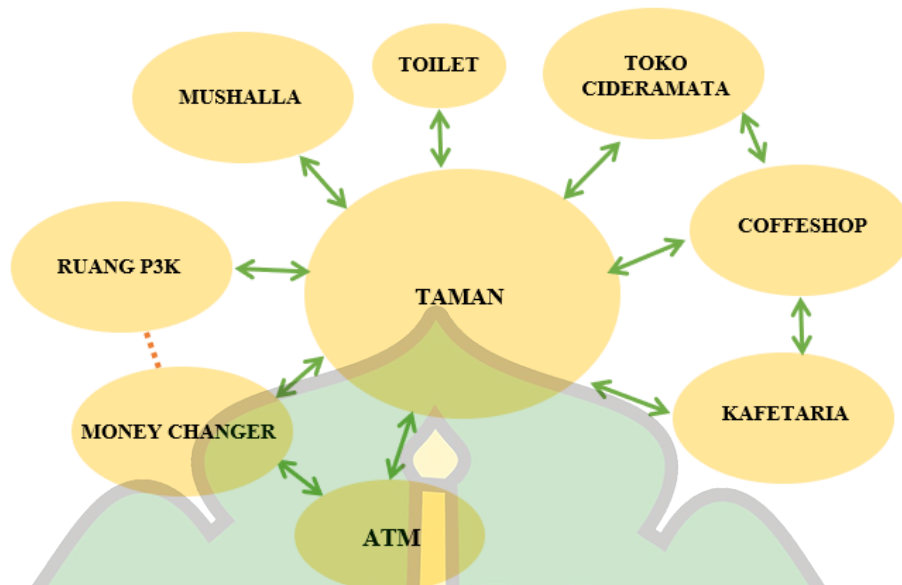
Gambar 4 13 Hubungan Mikro Area Utama
 Sumber: Analisis Pribadi

b. Area Pengelola



Gambar 4 14 Hubungan Mikro Area Pengelola
 Sumber: Analisis Pribadi

c. Area Penunjang



Gambar 4 15 Hubungan Mikro Area Penunjang
Sumber: Analisis Pribadi

4.2.6 Besaran Ruang

Jumlah pengunjung akan dihitung berdasarkan beberapa asumsi data referensi, antara lain:

- Pengunjung lokal
- Pengunjung dari luar kota
- Pengunjung mancanegara

Berikut jumlah pengunjung berdasarkan Rekapitulasi Data Pergerakan kunjungan wisatawan Mancanegara ke Kab/Kota di Aceh khususnya di Kota Banda Aceh dari tahun 2015 s.d 2018 dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh.

Tabel 4 7 Jumlah Kunjungan Wisatawan Aceh

Tahun	Jumlah Wisatawan	
	Mancanegara	Nusantara
2018	33,254	372,503
2017	28,714	271,194
2016	18,257	268,103
2015	13,398	267,880

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh

Dari data di atas, Analisis kapasitas untuk bangunan Aceh *Tourism Center* adalah sebagai berikut:

$$P = P_0 + b(x)$$

Keterangan:

P = Jumlah pengunjung pada tahun yang ditargetkan (2031)

P₀ = Data awal tahun perhitungan (2017)

P₁ = Data akhir tahun perhitungan (2018)

b = Pertumbuhan rata-rata tiap tahun

x = Jangka tahun proyeksi

a. Pertumbuhan rata-rata tiap tahun

$$b = \frac{P_1 - P_0}{x}$$

$$b = \frac{405.757 - 286.360}{3} = \frac{119.397}{3}$$

$$b = 39.799 \text{ wisatawan}$$

Jadi, rata-rata pertumbuhan pengunjung ke Provinsi Aceh dari tahun 2016 sampai tahun 2018 adalah 39.799 wisatawan.

b. Jumlah pengunjung 10 tahun mendatang (2031)

$$p = P_1 + b(x)$$

$$P_{2028} = 405.757 + 39.799(10)$$

$$P_{2028} = 405.575 + 397.990$$

$$P_{2031} = 803.747 \text{ Wisatawan}$$

$$719.583 \times 1,56\% \text{ (presentase jumlah penduduk)} = 730.808$$

Perkiraan pengunjung

Dasar Perhitungan: Perkiraan kedatangan wisatawan ke Provinsi Aceh pada tahun 2018-2028 berjumlah sekitar 815.473

$$= 815.473 / 365 \text{ hari}$$

$$= 2.234 / \text{hari.}$$

Pengunjung Aceh *Tourism Center* yang diperkirakan sekitar 20% dari jumlah wisatawan yang berkunjung ke Aceh, yaitu $2.234 \times 18\% = 399,768/\text{hari} = 402,12$ atau 400 orang/hari

Dasar perhitungan perkiraan kedatangan wisatawan ke Provinsi Aceh pada tahun 2018-2028 berjumlah sekitar 730.808/tahun atau 2.234/hari. Pengunjung Aceh *Tourism Center* yang diperkirakan sekitar 18% dari jumlah wisatawan yang berkunjung ke Aceh, yaitu $0,18 \times 2.234 = 402,12/\text{hari} = 400$ orang/hari

Dari hasil analisis perhitungan di atas maka dapat disimpulkan hitungan besaran ruang sebagai berikut:

Tabel 4 8 Besaran Ruang Area Penerima

Kebutuhan ruang	Furniture ruang	Standar ruang	Kapasitas ruang	Jumlah	Perhitungan	Luas	Sumber
Kegiatan Penerimaan							
Loby	Front desk Kursi Staff Rak Arsip	Front desk = 4,5 m ² Kursi = 0,48 m ² Rak arsip = 1,4 m ²	150 orang	1	$4,5 + (0,48 \times 2) + 1,4 + (0,8 \times 150) + 30\% = 4,5 + 0,96 + 1,4 + 120 + 30\% = 126,86$	126,86 m ²	HDAIS/DA
Lounge	Sofa Meja	0,72 m ² 1m ²	30 orang	2	$(0,72 \times 30) + (1 \times 15) + (0,8 \times 30) + 30\% = 21,6 + 15 + 24 + 30\% = 78,78$	78,78 m ² 157,56 m ²	DA
Jumlah						284,42 m²	

Sumber: Analisis Pribadi

Tabel 4 9 Besaran Ruang Area Kegiatan Utama

Kebutuhan ruang	Furniture ruang	Standar ruang	Kapasitas ruang	Jumlah	Perhitungan	Luas	Sumber
Kegiatan Utama							
Ruang Pamer Tetap	Meja Kursi Rak Pajangan	Meja 1 m ² kursi 0,48m ² Rak	20 orang /ruang	23	$(1 \times 3) + (0,48 \times 3) + (1,62 \times 2) + 4 + (2,4 \times 5) + (0,8 \times 20) + 30\% = 3 + 1,44 + 3,24 + 4 + 12 + 16 + 30\% =$	$= 51,58 \times 23 = 1.186 \text{ m}^2$	DA/Asumsi

	Miniatur potensi Pariwisata	1,62m2					
	Banner	miniatur 4m2 Banner 2,4					
Ruang Pamer Temporer	Meja	Meja 1 m2			$(1 \times 3) + (0,48 \times 3) + (2,4 \times 10) + (0,8 \times 200) + 30\%$ $= 3 + 1,44 + 24 + 160 + 30\%$ $= 244,97$	244,97 m2	DA/ Asumsi
	Kursi	kursi 0,48m2	200 orang	1			
	Banner	Banner 2,4					
Ruang Pamer Outdoor	Banner	Banner 2,4	400 orang	1	$(2,4 \times 20) + (0,8 \times 400) + 30\%$ $= 48 + 320 + 30\%$ $= 270$	478,4 m2	Asumsi
Ruang Pusat Informasi	Meja	Meja 1 m2					
	kursi	kursi 0,48m2			$(1 \times 15) + (0,48 \times 15) + (4 \times 2) + 1,62 + (0,8 \times 100) + 30\%$ $= 15 + 7,2 + 8 + 1,62 + 80 + 30\%$ $= 134,96$	134,96 m2	DA
	Rak Display	Rak 4m2	100 orang	1			
	Rak Brosur dan Peta	Rak 1,62m2					
Ruang Komputer Informasi	Meja	Meja 1 m2	100 orang	1	$(1 \times 2) + (1 \times 10) + (0,8 \times 100) + 30\%$ $= 2 + 10 + 80 + 30\%$ $= 119,6$	119,6 m2	DA
	LCD display	LCD 1m2					
Jumlah						2.162 m2	

Sumber: Analisis Pribadi

Tabel 4 10 Besaran Ruang Area Pendukung Kegiatan Utama

Kebutuhan ruang	Furniture ruang	Standar ruang	Kapasitas ruang	Jumlah	Perhitungan	Luas	Sumber
Kegiatan Pendukung							
Ruang Biro Wisata	Ruang tamu	Ruang tamu 12m2			$12 + 1 + (0,72 \times 5) + 1,4 + (0,8 \times 5) + 30\%$ $= 12 + 1 + 3,6 + 1,4 + 4 + 30\%$ $= 32,5$	32,5m2 x6 = 195 m2	DA
	Meja pelayanan	Meja 1m2	5 orang	6			
	Kursi tamu	kursi 0,72					

	Rak arsip	Rak 1,4 m ²					
Ruang Agen Transportasi	Meja tiket Kursi lemari	kursi 0,48m ² kursi 0,48m ² lemari 1m ²	5 orang	12	1+0,96+1+4 +30% =9,04	9,04m ² x12 =108m ²	DA
Auditorium	Kursi Meja	kursi 0,48m ² Meja 1m ²	400 Orang	1	(0,48x400)+(1 x5)+(0,8x400) +30% =192+5+320 +30%	672,1	
						Jumlah	975,1 m²

Sumber: Analisis Pribadi

Tabel 4 11Besaran Ruang Area Pengelola

Kebutuhan ruang	Furniture ruang	Standar ruang	Kapasitas ruang	Jumlah	Perhitungan	Luasan	Sumber
Area Pengelola							
Ruang Staf	Meja kerja Kursi Rak arsip	Meja kerja =0,9 m ² Kursi 0,48m ² Rak arsip =1,4m ²	10 orang	1	(0,9x10)+(0,48 x10)+(1,4x5)+(0,8x10)+30% = 9+4,8+7,25+8+30% =37,76	37,76 m ²	DA
Ruang Kepala	Ruang tamu Meja Kerja kursi Rak arsip	Ruang tamu 12m ² Meja kerja =0,9 m ² Kursi 0,48m ² Rak arsip =1,4m ²	3 orang	1	12+0,9+(0,48x3)+1,4 +(0,8x3)+30% =12+0,9+1,44+1,4+2,4 +30% =23,58	23,58 m ²	DA

Ruang Kepala Bagian	Meja Kerja kursi Rak arsip	Meja kerja =0,9 m ² Kursi 0,48m ² Rak arsip =1,4m ²	3 orang	5	$0,9+(0,48 \times 3)+1,4+(0,8 \times 3)+30\%$	$6,68 \text{ m}^2 \times 5 = 33,4 \text{ m}^2$	DA
Ruang Sekretaris	Meja Kerja kursi Rak arsip	Meja kerja =0,9 m ² Kursi 0,48m ² Rak arsip =1,4m ²	3 orang	5	$0,9+(0,48 \times 3)+1,4+(0,8 \times 3)+30\%$	$6,68 \text{ m}^2 \times 5 = 33,4 \text{ m}^2$	DA
Ruang Rapat	Meja rapat Kursi Rak	Meja =1,04 m ² Kursi =0,48 Rak =1,4m ²	6 orang	1	$1,04+(0,48 \times 6)+1,4+(0,8 \times 6)+30\% = 1,04+2,88+1,4+4,8+30\% = 13,15 \text{ m}^2$	13,15 m ²	DA
Ruang Keamanan	Meja Kursi	Meja =0,9 m ² Kursi 0,48m ²	2 orang	1	$0,9+(0,48 \times 2)+(0,8 \times 2)+30\% = 4,49 \text{ m}^2$	4,49 m ²	DA
Ruang Genset	Genset	Genset (6 x 4,5)	-	1	$30 \text{ m}^2 + \text{flow } 20\% = 36 \text{ m}^2$	36 m ²	DA
Ruang Pompa	Tanki pompa	Modul 7x5m pompa	1 unit	1	$35 \text{ m}^2 + \text{flow } 20\% = 42 \text{ m}^2$	42 m ²	DA
Ruang AHU	Panel listrik	Panel listrik	1	1	$12 + 20\% = 14,4 \text{ m}^2$	14,4 m ²	AS
Ruang Kebersihan	Loker Lemari penyimpanan	Loker (1,5 x 0,6 m) 3 unit lemari penyimpanan (1,5 x 1,25 m)	6 orang	1	$(1,5 \times 0,6 \text{ m}) + (3 \times 1,875 \text{ m}^2) = 18,52 \text{ m}^2$ Total = 18,52 m ² + flow 30 % = 24,07 m ²	24,07 m ²	AS
Locker	ruang ganti	2m ² /orang	6 orang	1	$12 \text{ m}^2 + (1,5 \times 0,6 \text{ m}) + (3 \times 1,875 \text{ m}^2) =$	24,07 m ²	AS

		Loker (1,5 x 0,6 m)			18,52 m2 Total = 18,52 m2 + flow 30 % = 24,07 m2		
		3 unit Ruang ganti (1,5 x 1,25 m2					
						Jumlah	287 m2

Sumber: Analisis Pribadi

Tabel 4 12 Besaran Ruang Area Penunjang

Kebutuhan ruang	Furniture ruang	Standar ruang	Kapasitas ruang	Jumlah	Perhitungan	Luasan	Sumber
Kegiatan Penunjang							
Kaffetaria	Meja makan	Meja makan					
	Kursi	Kursi					
	Rak	Rak	30	1	$1,2 \times 15) + (0,25 \times 30) + (1 \times 2) + 2,37 + 30\%$ $= 18 + 7,5 + 2 + 2,37 + 30\%$ $= 29,87 + 30\%$ $= 38,831$	38,831 m2	DA/AS
	Kitchen set	Kitchen set					
Coffeshop	Meja	Meja					
	Kursi	Kursi					
	Rak	Rak	30	1	$1,2 \times 15) + (0,25 \times 30) + (1 \times 2) + 2,37 + 30\%$ $= 18 + 7,5 + 2 + 2,37 + 30\%$ $= 29,87 + 30\%$ $= 38,831$	38,831 m2	DA/AS
	Meja Bar	bar					
Mushalla		Ruang Sholat Imam	30 orang				
	Ruang shalat imam	0,85 m2	untuk jamaah				
	Ruang shalat jamaah	Ruang Sholat Jamaah	1 orang imam	1	$0,85 \text{ m2} + (0,96 \times 30) = 29,65 \text{ m2}$ Total= 29,65 m2 + flow 40 % = 41.51 m2 2 x 3 m2 = 6 m2	47,51 M2	DA
	Tempat wudhu	0,96 m2/ orang	Kapasitas 6 orang di tempat wudhu				
ATM		Toilet 3 m2 / unit					
	Mesin ATM	2 m2/ unit mesin	5 mesin ATM	2	10 m2 + flow 30 % = 13 m2 x2	26 m2	AS

Money Changer	Meja kursi	Meja =1,04 m ²					
	Rak arsip	Kursi =0,48					
	Loket penukaran	Rak =1,4m ² Loket =4,5m ²	10 orang	1	$(1,04 \times 2) + (0,48 \times 10 + 1,4 + 4,5 + 30\%) = 16,61 \text{ m}^2$	16,61 m ²	DA/AS
Toko Cinderramata	Rak display	0,9 m ² /rak display 4 m ² /rak display bulat 0,56 m ² /rak display 0,50 m ² /troli 0,87 m ² /rak display single 1,62 m ² /rak display double	30 orang	1	$(0,9 \times 2) + (4 \times 2) + (0,56 \times 2) + (0,50 \times 10) + 0,87 \times 2 + (1,62 \times 2) + (0,8 \times 30 + 30\%) = 1,8 + 8 + 1,12 + 5 + 1,74 + 3,24 + 24 + 30\% = 58,37 \text{ m}^2$	58,37m ²	DA
	Meja Kursi lemari	Meja 1m ² kursi 0,48m ² lemari 1m ²	3 orang	1	$1 + 0,96 + 1 + 30\% = 3,84 \text{ m}^2$	3,84 m ²	DA
Jumlah						230m ²	

Sumber: Analisis Pribadi

Tabel 4 13 Besaran Ruang Area Servis

Kebutuhan an ruang	Furniture ruang	Standar ruang	Kapasit as ruang	Jumla h	Perhitungan	Luasan	Sumbe r
Kegiatan Utama							
Gudang	Lemari penyimp an	3x 4= 12 m2	2 orang	1	(12 x3)+ (0,8x2) +30% =36+1,6+30% = 48,88	48,88 m2	
Lavator y Pria	Kamar mandi/ wc	1,8 m2/ unit	5 orang	3	(1,8 x 5)+(0,64x5+(0,27x 5) +30% = 9+3,2+1,85+30% = 18,26	18,26m 2 x 3 = 54,78 m2	DA
	Urinoir	0,64 m2					
	Wastafel	0,27 m2					
Lavator y wanita	Kamar mandi/w c	1,8 m2/ unit	5 orang	3	(1,8 x 5)+(0,27x5)+30% = 9+1,85+30% =14,10	14,10 m2 x 3 =42,3 m2	DA
	Wastafel	0,45x 0,60 = 0,27 m2					
Ruang Cleanin g Servis	Loker ganti	1,5X 0,6=0,9	5	1	0,9+(0,72x2)+(0,8 x5) +30% =0,9+1,44+4+30% =8,24	8,24 m2	Asum si
	Lemari	1,2X0,6=0. 72					
Jumlah						154,2 m2	

Sumber: Analisa Pribadi

Tabel 4 14 Besaran Ruang Area Parkir

Kebutuhan ruang	Furniture ruang	Standar ruang	Kapasitas ruang	Jumlah	Perhitungan	Luasan	Sumber
Area Parkir							
Parkir Pengunjung	Mobil	Mobil 11,25	240 Mobil	1	(11,25 x240)+ (1,36x140)+40% =2700+190+40% =1156	1156 m2	DA
	Motor	Motor 1,36	140 Motor				
Parkir pengelola	Mobil	Mobil 11,25	24 Mobil	1	(11,25 x24)+ (1,36x21)+40% =270+28,56+40% =417,98	417,98 m2	DA
	Motor	Motor 1,36	21 Motor				
Jumlah						1,537 m2	

Sumber: Analisa Pribadi

Tabel 4 15 Total Besaran Ruang

Nama kegiatan	Luas
Area Penerimaan	284,42 m2
Area Utama	2.162 m2
Area Pendukung	975,1 m2
Area Pengelola	287 m2
Area Penunjang	230 m2

Ara Servis	154 m2
Total	4.092 m2
Parkir	1.537 m2

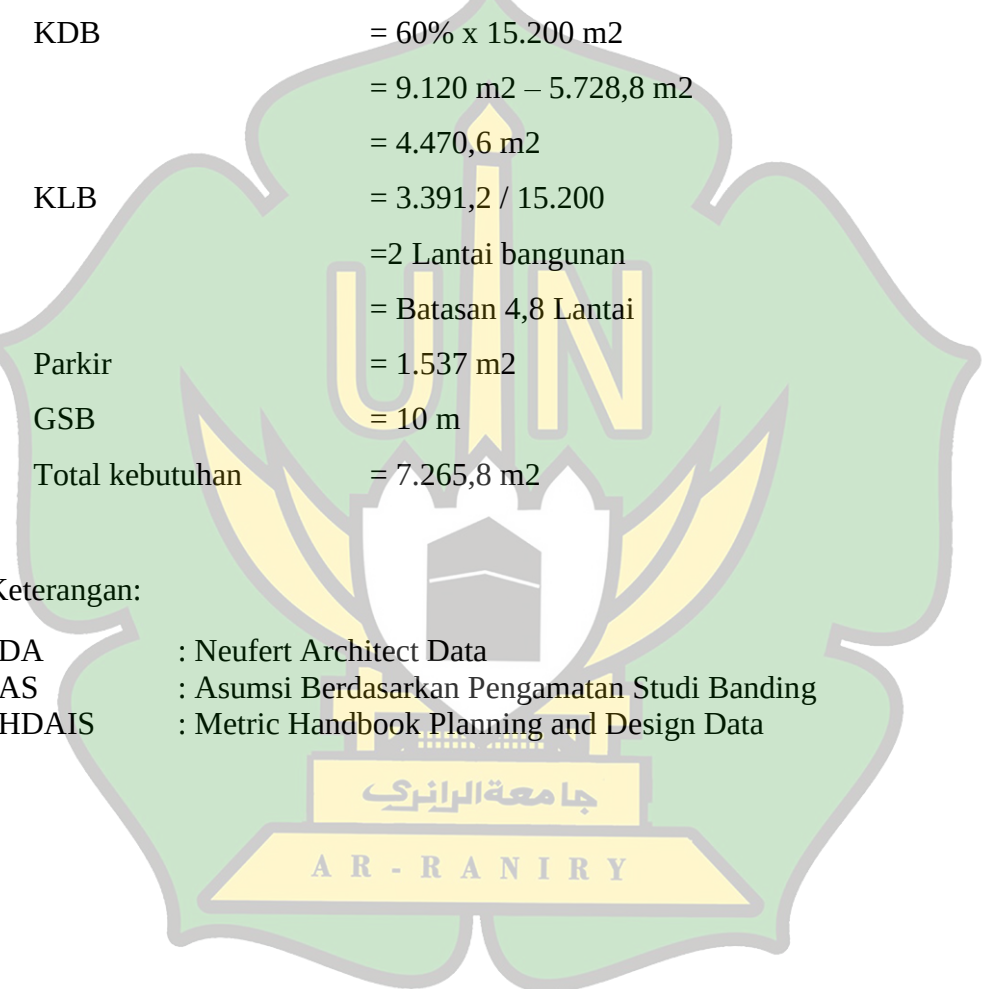
Sumber: Analisa Pribadi

Dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Luas total = 4.092 m2
- Sirkulasi horizontal = 40% x 3.321
= 5.728,8 m2
- KDB = 60% x 15.200 m2
= 9.120 m2 – 5.728,8 m2
= 4.470,6 m2
- KLB = 3.391,2 / 15.200
= 2 Lantai bangunan
= Batasan 4,8 Lantai
- Parkir = 1.537 m2
- GSB = 10 m
- Total kebutuhan = 7.265,8 m2

Keterangan:

DA : Neufert Architect Data
AS : Asumsi Berdasarkan Pengamatan Studi Banding
HDAIS : Metric Handbook Planning and Design Data



4.3 Struktur dan Material

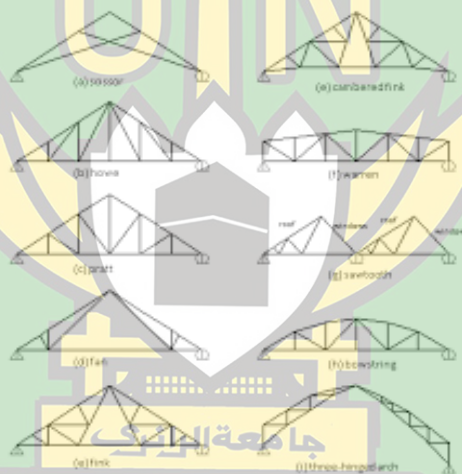
4.3.1 Struktur

Pada perancangan Aceh *Torism Center* nantinya akan menggunakan dua jenis struktur yaitu struktur bentang lebar dan struktur bentang sempit. Struktur bentang lebar digunakan pada ruangan yang berukuran sangat luas sedangkan struktur bentang sempit digunakan pada ruang-ruang lain yang tidak begitu luas.

1. Struktur Bentang Lebar

a. Struktur Rangka Batang

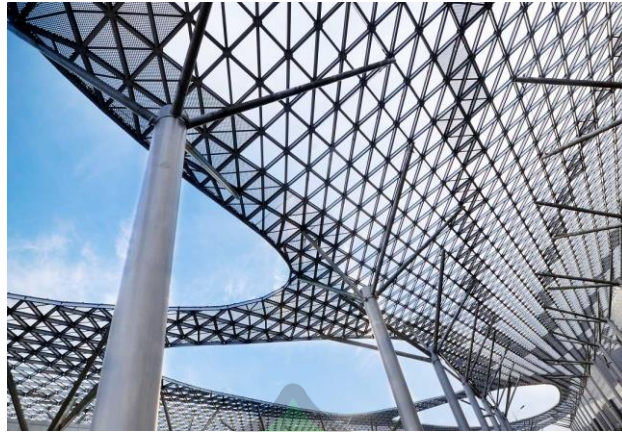
Struktur rangka batang adalah struktur yang terdiri dari elemen-elemen batang dimana ujung-ujungnya dihubungkan pada satu titik dengan hubungan sendi, dan direncanakan untuk menerima beban yang cukup besar (dibandingkan berat sendirinya) yang bekerja pada titik-titik hubungannya



Gambar 4 16 Struktur Rangka Batang
Sumber: Zacoeb.lecture

b. Struktur rangka ruang

Struktur rangka ruang dikembangkan dari sistem struktur rangka batang dengan penambahan rangka batang kearah tiga dimensinya. Struktur rangka ruang adalah komposisi dari batang-batang yang masing-masing berdiri sendiri, memikul gaya tekan atau gaya tarik yang sentris dan dikaitkan satu sama lain dengan sistem tiga dimensi atau ruang



Gambar 4 17 Struktur rangka ruang
Sumber: Eticon

c. Struktur Cangkang

Cangkang adalah bentuk structural tiga dimensi yang kaku dan tipis serta yang mempunyai permukaan lengkung, Berikut adalah beberapa variasi bentuk struktur cangkang:



Gambar 4 18 Struktur Cangkang
Sumber: File.upi

Pada struktur bentang lebar sering kali menggunakan pondasi tiang pancang, hal ini disebabkan oleh beban yang ditanggung oleh struktur bentang lebar cukup besar dibandingkan dengan struktur bentang sempit. Berikut merupakan bentuk pondasi tiang pancang :



a. Struktur rigid frame

The diagram illustrates the design of moment-resisting connections for low-level and high-level frames. It shows two main sections: 'Low-level' and 'High-level'. The 'Low-level' section shows a frame with a fixed support at the base, where the connection must resist bending moments. The 'High-level' section shows a frame with a pinned support at the base, where the connection must resist bending moments. A note indicates: 'Connections must be capable of resisting bending moments'.

Gambar 4 20 Struktur Rigid Frame
Sumber: 19design

4.3.2 Material

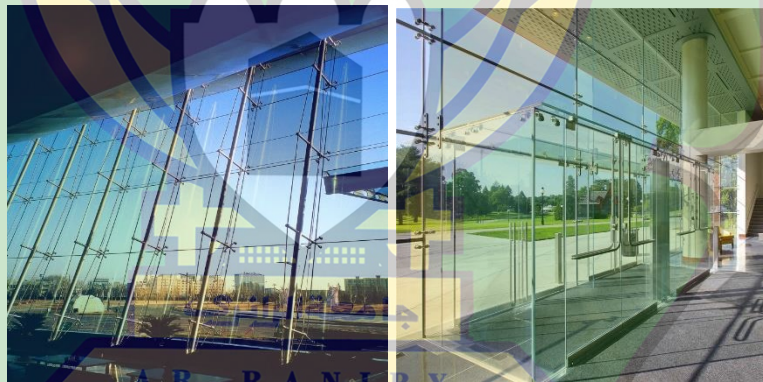
Penggunaan material bangunan sangat mempengaruhi bentuk dan penampilan bangunan, khususnya bangunan komersil, untuk itu demimemberikan kesan pada bangunan komersil maka perlu adanya penentuan material yang cocok untuk penerapan pada bangunan. Kriteria bahan yang digunakan adalah material yang aman dan ramah lingkungan, serta proses pengerjaan yang mudah dan cepat sehingga dapat menghemat waktu dan biaya. Adapun bahan material yang digunakan pada perancangan Aceh *Tourism Center* yaitu:

a. Dinding

Material dinding yang digunakan pada perancangan Aceh *Tourism Center* adalah bata, bataringan dan precast.

b. Fasad

Fasad bangunan Aceh *Tourism Center* menggunakan curtain wall dengan sistem spyder glass dengan bahan kaca tempered yang disesuaikan dengan standar serta kisi yang dibuat menggunakan beton sebagai estetika.



Gambar 4 21 *Curtain Wall Spider System*

Sumber: *Indonesia.alibaba*

c. Atap

Atap pada bangunan *Visitor Center* menggunakan bahan beton dan canopytransparan dengan ketebalan 10mm.

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar perancangan Aceh *Tourism Center* adalah “*Space of Aceh*”, yang didefinisikan sebagai proses relasi antara manusia dengan suatu tempat yang dihasilkan dari penginderaan secara lengkap terhadap kondisi lingkungan yang memberikan pengalaman sehingga menghasilkan sebuah status intensionalitas terhadap tempat tersebut.

Tujuan dari penerapan konsep ini adalah untuk menghadirkan kesan yang dapat dirasakan oleh para wisatawan atau pengunjung yang datang dengan cara menonjolkan ciri khas dari tiap-tiap daerah yang ada di Aceh yang diwujudkan dengan cara membuat setiap ruang-ruang daerah di Aceh sesuai dengan ciri khas dari daerah tersebut, hal tersebut sesuai dengan fungsi utama bangunan Aceh *Tourism Center* yaitu sebagai pusat edukasi, informasi dan promosi pariwisata Aceh.

5.2 Rencana Tapak

5.2.1 Pemintakatan

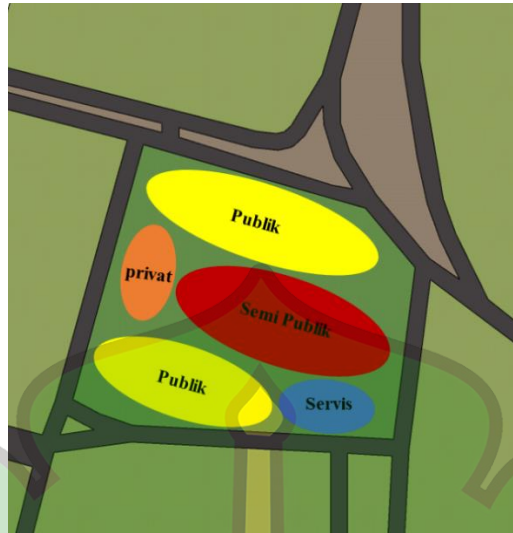
Pemintakatan adalah pengelompokan fungsi-fungsi dalam satu bangunan dan hubungannya yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang sehingga kegiatan berlangsung dalam tapak berjalan dengan secara teratur. Berikut pemintakatan dibagi menjadi empat zona, yaitu:

Tabel 5 1 Zona Pemintakatan

No	Kelompok Ruang	Sifat
1	Area Pelayanan Umum	Publik
2	Area Kegiatan Utama	Publik
3	Area Pengelola	Privat
4	Area Penunjang	Semi Publik
5	Area Servis	servis

Sumber: Analisis Pribadi

1. Zonasi Makro



Gambar 5 1 Zonasi Makro
Sumber: Analisis Pribadi

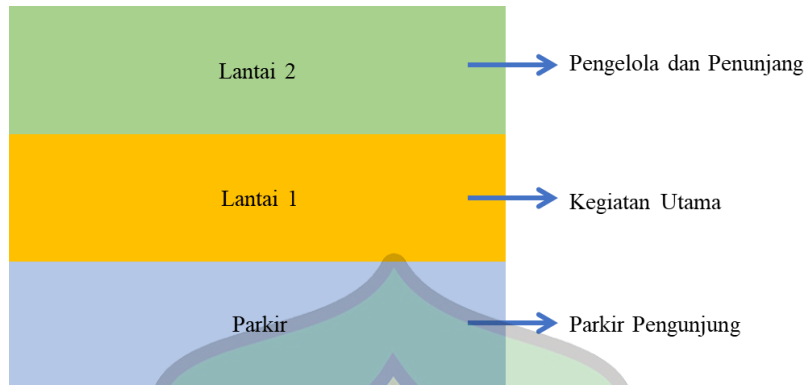
- Area publik diletakkan di area utara, selatan dan barat site
- Area semi publik diletakkan di tengah-tengah site karena menjadi area kegiatan utama
- Area Privat diletakkan di sisi barat site
- Area servis diletakkan di sisi selatan site karena terdapat akses khusus untuk servis agar tidak mengganggu kegiatan utama

2. Zonasi Mikro



Gambar 5 2 Zonasi Mikro
Sumber: Analisis Pribadi

3. Zonasi Vertikal



Gambar 4 22 Zonasi Vertikal
Sumber: Analisis Pribadi

5.2.2 Pencapaian dan Sirkulasi

1. Pencapaian

Pencapaian menuju lokasi dapat di akses melalui jalan yang berada di sekeliling lokasi yaitu pencapaian utama melalui jalan Mohd Jam yang berada disebalah utara yang merupakan *main entrance* pada tapak yang banyak di lalui oleh kendaraan dan pejalan kaki sehingga memudahkan dalam pencapaian menuju bangunan, jalur masuk dan keluar akan dibuat terpisah untuk menghindari persilangan.

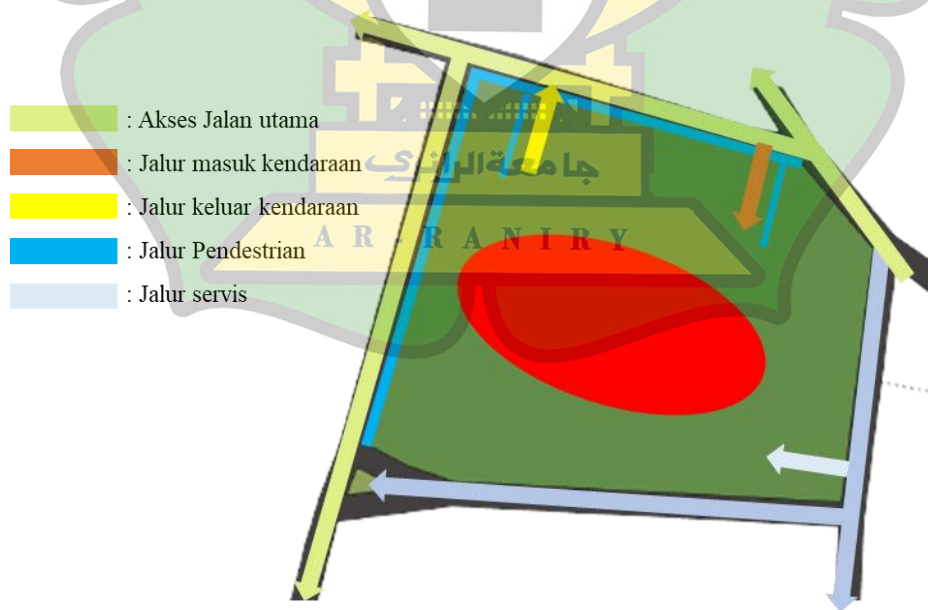
Pencapaian menuju lokasi perancangan Aceh *Tourism Center* ini termasuk baik karena dapat di akses oleh kendaraan pribadi maupun kendaraan umum dan sangat mudah didapat karena terdapat di sebelah Masjid Raya Baiturahman dan juga pusat Kota Banda Aceh



Gambar 5 3 Pencapaian Site
Sumber: Analisis Pribadi

2. Sirkulasi

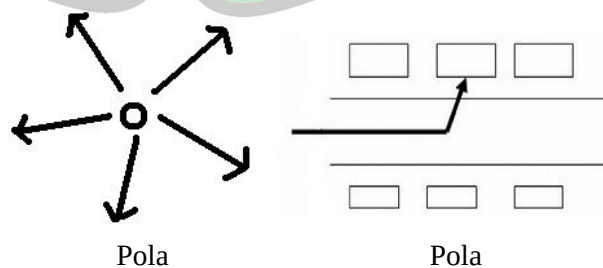
Sirkulasi ke dalam tapak sebisa mungkin mempermudah dan memberi kejelasan petunjuk arah baik dari gerak barang, manusia, hingga kendaraan. Maka untuk memberi kenyamanan tersebut sirkulasi dari ketiga hal tersebut akan dirancang terpisah sehingga tidak saling mengganggu antara satu sama lain.



Gambar 5 4 Konsep Sirkulasi
Sumber: Analisis Pribadi

- Kendaraan bermotor dapat memasuki tapak melalui bagian depan bangunan yaitu jalan Mohd Jam, dari jalur masuk kendaraan dapat langsung menuju drop off ataupun parkir yang berada di sisi depan dan samping bangunan untuk menurunkan dan menaikkan penumpang, untuk jalur keluar sendiri kendaraan bisa menggunakan jalur yang sama berada di depan tapak tetapi dengan letak jalur yang berbeda.
- Sirkulasi pejalan kaki membentuk suatu sarana penghubung yang penting dalam menghubungkan berbagai kegiatan di dalam sebuah tapak. Pada umumnya sirkulasi pejalan kaki akan mengambil jalan pintas terdekat. Sirkulasi pejalan kaki dirancang dengan menempatkan titik-titik yang menarik perhatian visual pengunjung. Faktor penting yang harus diperhatikan pada sirkulasi pejalan kaki adalah sirkulasi pejalan kaki harus terpisah dengan sirkulasi kendaraan dengan pemberian pembeda level dan jenis perkerasan yang digunakan. Pada tapak sirkulasi pejalan kaki berada tepat di depan bangunan dan disamping jalur kendaraan yang dibedakan melalui level dan jenis perkerasan.
- Sirkulasi servis berada di sisi selatan site dimana terdapat jalan Gp Baru, dimana jalan tersebut nantinya akan digunakan sebagai akses untuk maintenance bangunan.

Untuk sirkulasi ruang dalam yaitu diterapkan pola sirkulasi campuran yaitu antara linear dan radial, untuk sirkulasi radial ditempatkan pada area hall dan ruang pameran dimana para pengunjung dapat bebas memilih ruang yang ingin dimasukinya, sedangkan untuk sirkulasi linear ditempatkan pada ruang-ruang yang lebih privat seperti kantor pengelola dan area servis.



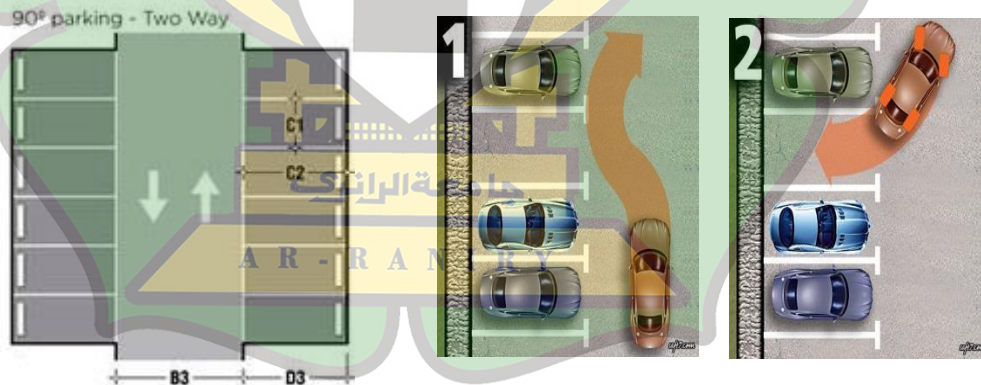
Gambar 5 5 Konsep Sirkulasi Ruang Dalam
Sumber: Dimas septyanto

5.2.3 Sirkulasi Parkir

Aceh Tourism Center akan menggunakan konsep parkir yang efisien dan tidak mengganggu pergerakan kendaraan serta memenuhi persyaratan yang ada pada tapak, maka system parkir yang dipakai adalah system parkir di luar jalur jalan. Jalan masuk dan keluar berada di sisi utara bangunan yaitu di Jalan Mohd. Jam dan jalur servis bangunan berada di sisi barat bangunan yaitu Jalan Tgk Abu Lam U. Jalur sirkulasi motor dan mobil dipisahkan, dan letak parkiran berada di sisi utara (depan) dan sisi samping bangunan agar pengunjung yang parkir tidak jauh berjalan menuju bangunan.

Berikut adalah konsep parkir yang akan diterapkan pada Aceh Tourism Center:

- Parkir untuk pengunjung berada di semi basemant dan area depan bangunan
- Parkir armada transportasi (bus dan kendaraan penumpang) berada di area depan bangunan
- Pemisahan area parkir karyawan dan pengunjung, agar sirkulasi yang lebih nyaman dan terarah sesuai kegiatan masing-masing
- Pemanfaatan vegetasi sebagai peneduh untuk area parkir luar bangunan agar area parkir terasa sejuk dan nyaman.



Gambar 5 6 Konsep Parkir

Sumber: Arsistudio

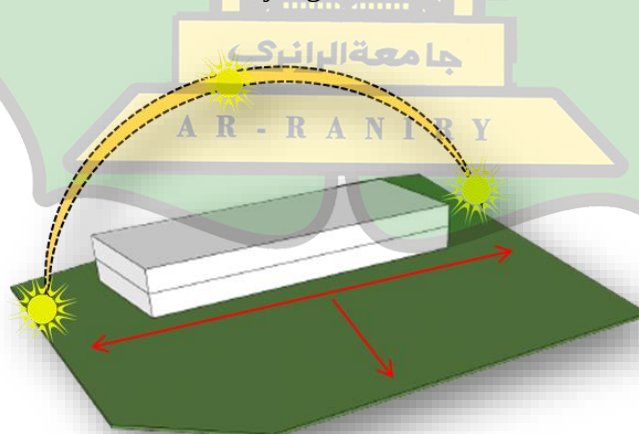
5.2.4 Tata Letak

Konsep tata letak pada perancangan Aceh *Tourism Center* adalah sebagai berikut:

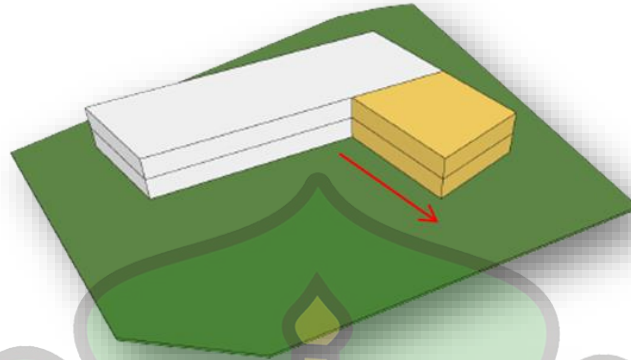
1. Entrance utama diletakkan di jalan Mohd Jam yang merupakan akses utama menuju site sesuai dengan konsep pencapaian dan sirkulasi.
2. Bangunan utama dan pengelola di letakkan membentang dari sisi timur sampai ke sisi barat site dan berorientasi ke sisi utara site.
3. Plaza akan diletakkan di bagian depan bangunan yang difungsikan sebagai penghubung antara ruang dalam dan ruang luar bangunan
4. Parkir akan diletakkan di lantai semi basement untuk pengunjung dan pengelola, bagian depan bangunan untuk parkir vip dan parkir kendaraan armada pengangkut penumpang.
5. Untuk area servis akan diletakkan di sisi selatan bangunan agar tidak mengganggu kegiatan utama dan memiliki akses khusus untuk maintenance bangunan.
6. Jalur keluar akan diletakkan di jalan Mohd Jam agar memudahkan akses untuk pengunjung yang ingin meninggalkan bangunan.

5.3 Konsep Bangunan/Gubahan Massa

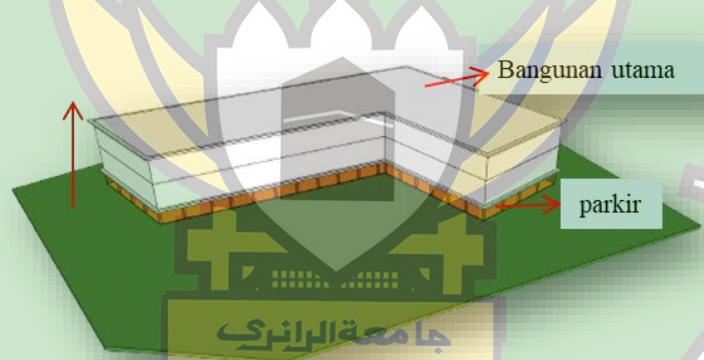
Konsep gubahan masa dari Aceh *Tourism Center* mengambil bentuk sesuai dengan Analisa yang telah dilakukan dan sesuai dengan fungsi bangunan yang dapat menarik wisatawan untuk berkkunjung.



Massa bangunan diletakkan membentang dari sisi timur ke barat tapak untuk merespon Analisa matahari dengan orientasi menghadap ke sisi utara tapak

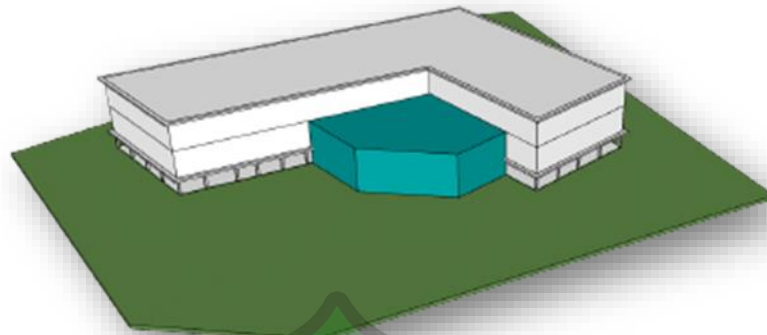


Penambahan masa di sisi barat tapak untuk memanfaatkan matahari pagi dan merespon Analisa view yang akan menjadi vocal point dari bangunan.

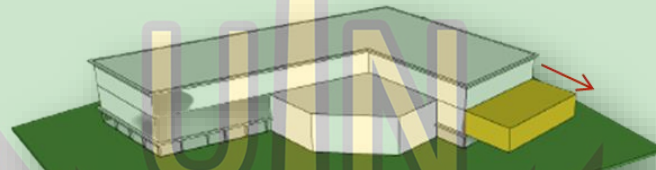


Masa utama bangunan di naikkan ke atas untuk menciptakan unsur panggung yang akan di manfaatkan sebagai parkir pengunjung.





Penambahan masa di sisi depan sebagai drop off bangunan



Masa di lantai satu akan di Tarik keluar yang difungsikan sebagai roof top untuk menunjukan view dari Masjid Raya Baiturrahman

Drop Off

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Parkir armada transportasi

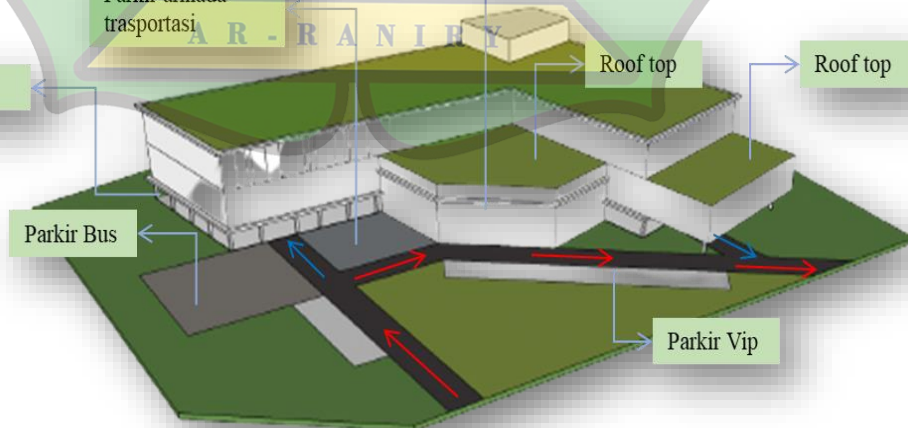
Parkir pengunjung

Parkir Bus

Roof top

Roof top

Parkir Vip



5.4 Konsep Fasad

Fasad menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam bangunan. Karena fasad akan menjadi *public image* untuk masyarakat karena terdapat disebelah jalan besar utama yaitu jalan Mohd Jam, setiap orang pasti akan melihat ke arah bangunan apabila melewati jalan tersebut. Elemen-elemen pembentuk fasad sensiri terdiri dari atap, dinding, jendela, pintu dan *sunshading*.

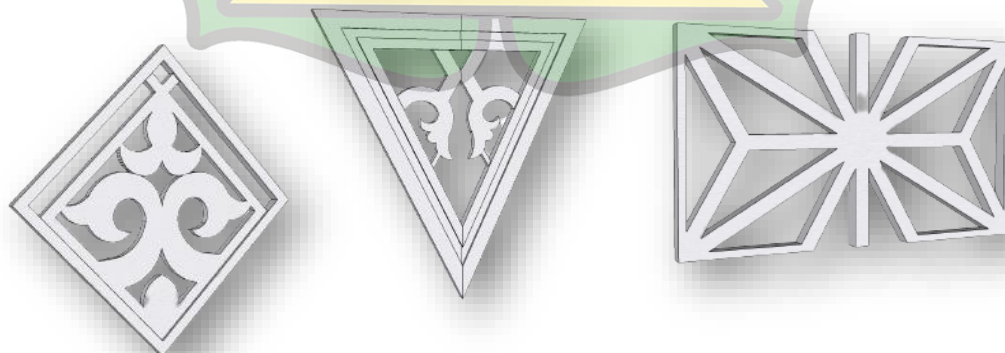
Pada perancangan Aceh *Tourism Center* konsep fasad yang akan diterapkan nantinya adalah sebagai berikut:

- Fasad bangunan dibuat dinamis dengan *secondary skin* menggunakan material GRC yang memiliki lubang berpola dengan tujuan cahaya alami dapat masuk ke dalam bangunan.



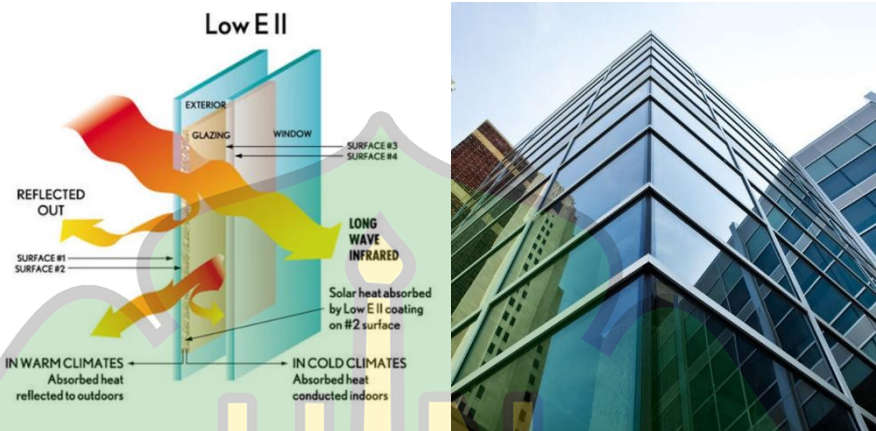
Gambar 5 7 Secondary Skin
Sumber: 99.co

AR - RANIRY



Gambar 5 8 Bentuk Ornament Secondary Skin
Sumber: Data Pribadi

- Penggunaan material kaca *e-low glass* menggunakan sistem *monsoon window* dikombinasikan dengan composite panel yang membentuk line mengikuti bentuk bangunan pada bagian luar.



Gambar 5 9 Kaca e-low Glass
Sumber: Himalaya Abadi

- Aceh *Tourism Center* akan menerapkan warna-warna netral agar tidak kontras dan terlihat menyatu dengan lingkungan sekitar warna-warna yang akan diterapkan pada fasad nantinya seperti warna putih, abu-abu, crem dan juga warna-warna yang berkesan alami.



Gambar 5 10 Penggunaan warna yang tidak mencolok
Sumber: Himalaya Abadi

- Bentuk atap sangat berpengaruh terhadap keindahan bangunan, pada bangunan ini nantinya akan menggunakan atap dag beton yang di lapisi dengan vegetasi roof top yang berfungsi sebagai pendingin dag beton.

5.5 Konsep Ruang Dalam

Ruang dalam merupakan hal yang penting dalam perancangan Aceh *Tourism Center*. Selain harus bisa menciptakan ruangan-ruangan yang fungsional juga harus bisa membuat para pengunjung ataupun orang-orang di sekitarnya nyaman dengan adanya ruangan tersebut. Ruang dalam hendaknya mampu untuk mengakomodasi semua kegiatan yang berlangsung di dalamnya, tidak ada ruang yang bersifat pasif, atau ruang yang mubazir. Maka dari itu pola penataan ruang akan berkaitan sekali dengan faktor kenyamanan pengunjung dalam menikmati obyek yang diberikan sehingga komponen-komponen yang disampaikan dapat tercapai.

Berikut adalah konsep ruang dalam yang akan diterapkan pada Aceh *Tourism Center*:

- Setiap daerah di Aceh akan mempunyai ruang pameran pariwisata masing yang menciri khas kan daerah tersebut dan tergabung dalam satu kesatuan beberapa teknik penyajian yang akan digunakan pada penataan objek pameran di antaranya adalah:

Tabel 5 2 Teknik Penyajian Objek Pamer

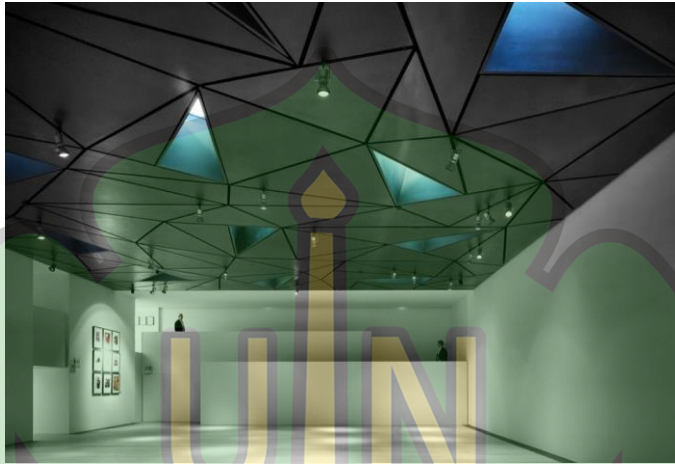
Teknik Penyajian	Karakter
<i>Fastened Object</i>	Perlakuan terhadap obyek dengan diikat atau disekrup agar tidak dapat dipindah atau dibawa ketempat lain
<i>Enclosed Object</i>	Perlakuan terhadap benda ini adalah melindunginya dengan pagar atau kaca
<i>Hanging Object</i>	Benda koleksi yang dipajang tergantung

<i>Animated Object</i>	Benda ini digerakkan sehingga menimbulkan atraksi yang menarik
<i>Diromas</i>	Merupakan duplikasi benda asli bisa berukuran miniature atau asli
<i>Audiovisual techniques</i>	Teknik penggabungan antara gambar dengan suara dapat dinikmati bersamasama berdasarkan pengembangannya, audiovisual ini terbagi menjadi dua yaitu : • narasi, slide, film, planetarium. • video tape, video disc, talking head

Sumber: Analisis Pribadi

Konsep penyajian pada ruang pamer adalah seperti yang tertera pada tabel, bentuk penyajian yang biasa digunakan pada setiap museum dengan berbagai tekniknya, namun pada *Aceh Tourism Center* ini, bentuk penyajiannya dengan menggunakan teknologi sebagai alat bantu presentasi penyajian, seperti penggunaan animasi, sensor gerak, audio-visual untuk lebih mendramatisasi keadaan, bentuk-bentuk tiga dimensi dengan sistem terkomputerisasi. Agar pengunjung dapat menikmati kunjungannya dengan tidak merasa bosan dengan koleksi dan media yang ada. Materi yang disajikanpun berubah dalam kurun waktu tertentu yakni yang bersifat temporer maupun permanen mengikuti sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi. Namun, sesuai dengan jenisnya yaitu pameran, jadi pengunjung tidak dapat menyentuh dan mencoba media pamer, karena dianggap hanya sebagai bentuk pameran. Tujuan dari adanya ruang pamer ini tidak hanya sebagai sarana rekreasi tanpa memberikan manfaat namun tujuannya adalah memberikan edukasi kepada pengunjung tentang potensi pariwisata Aceh sehingga pengunjung mendapat pengetahuan tentang objek yang disajikan.

- *Celling* akan dibuat lebih tinggi untuk menciptakan kesan yang luar biasa pada bangunan. Langit-langit sebagai unsur pembentuk ruang, maka bentuk, warna, tekstur, dan pola langit-langit dapat diberi artikulasi untuk meningkatkan kualitas visual suatu ruangan serta memberikan kualitas arah maupun orientasi.



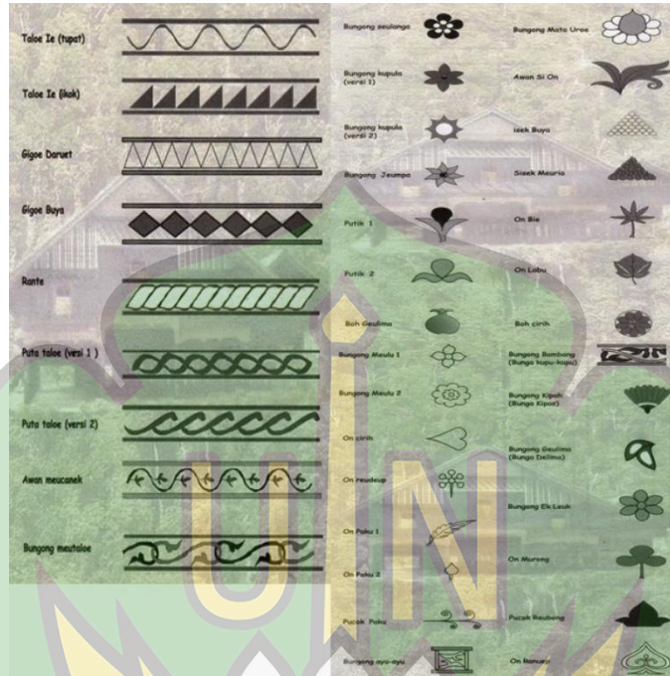
Gambar 5 11 Visualisasi Suasana *Celling*
Sumber: Pinterest

- Lantai merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah ruang. Lantai dengan segala perubahannya sangat berperan menciptakan suasana ruang. Elemen elemen horizontal suatu ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan atau menurunkan bidang lantai dasar, dengan demikian akan terbentuk suatu ruang yang terpisah.



Gambar 5 12 Visualisasi Suana Lantai
Sumber: ncartmuseum

- Pada Ruang dalam Aceh *Tourism Center* akan menggunakan ornament-ornamen dekoratif khas aceh, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 5 13 Ornament Dekoratif Khas Aceh

Sumber: Kimcipta

- Setiap ruang-ruang yang ada di dalam bangunan akan mempunyai bukaan ke luar bangunan agar memiliki sirkulasi udara dan cahaya yang baik

5.6 Konsep Lanskap

Penataan tata hijau memiliki peran yang sangat penting terhadap kondisi lingkungan. Tidak hanya berfungsi sebagai peneduh dan pemberi kesejukan saja, tetapi juga berfungsi sebagai pengarah jalan untuk memudahkan sirkulasi.

Terdapat beberapa penggunaan vegetasi pada perancangan ini, antara lain:

- Vegetasi sebagai penghalang dan pengarah angin berada di sebelah utara dan timur tapak, berfungsi untuk mengurangi pergerakan angin yang terlalu kencang. Jenis vegetasi yang digunakan yaitu vegetasi yang daunnya bertajuk dan lebat



Gambar 5 14 Vegetasi Penghalang
Sumber: Hasil Konsep

- b. Vegetasi pengarah memiliki ciri-ciri, yaitu bentuk lurus, tiang, tinggi, bercabang sedikit, tajuk bagus, penuntun pandang, pengarah jalan, dan pemecah angin. Vegetasi ini memiliki kesan pengarah ketika ditata sejajar berderetan di sepanjang jalur sirkulasi, dan bisa mengarahkan gerakan pengguna bangunan mengikuti jalan. Di antaranya; pohon cemara, palm berjarum dan palm raja.



Gambar 5 15 Vegetasi Pengarah
Sumber: Hasil Konsep

- c. Vegetasi pembatas yaitu berfungsi sebagai pembatas jalan setapak, dimana tidak adanya pembatas secara fisik. Jenis tanaman yang digunakan ialah tanaman perdu yang dibentuk dalam berbagai macam bentukan artistik.



Gambar 5 16 Vegetasi Pembatas
Sumber: Hasil Konsep

- d. Vegetasi pengatap dan *sun shading* fasad, yaitu berfungsi sebagai pengatap di setiap selasar, area istirahat di lansekap (ruang luar), serta sebagai *sun shading* untuk fasad bangunan, yang mana jenis tanamannya ialah tanaman rambat.



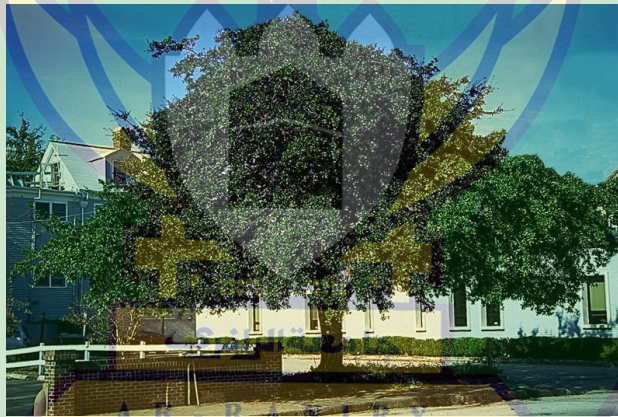
Gambar 5 17 Vegetasi Pengatap
Sumber: Hasil Konsep

- e. Vegetasi estetika atau penghias, berfungsi sebagai penghias taman lansekap dan taman dalam, dari segi perawatan yang mudah dan tidak mengganggu pandangan para pengguna bangunan. Umumnya, jenis tanamnnya ialah tanaman berbunga



Gambar 5 18 Vegetasi Penghias
Sumber: Hasil Konsep

- f. Vegetasi peneduh, percabangannya mendatar, daun lebat, tidak mudah rontok, dan ada 3 macam (pekat, sedang, transparan). Vegetasi ini sebagai penghasil oksigen dan penyerap karbondioksida terbanyak, melihat fungsinya yang sebagai peneduh.



Gambar 5 19 Vegetasi Peneduh
Sumber: Hasil Konsep

- g. Vegetasi *Roof Top*, berfungsi sebagai pendingin atap dak bangunan. Tanaman jenis ini biasanya ialah jenis rerumputan



Gambar 5 20 Vegetasi Rooftop
Sumber: Hasil Konsep

5.7 Konsep Struktur dan Utilitas

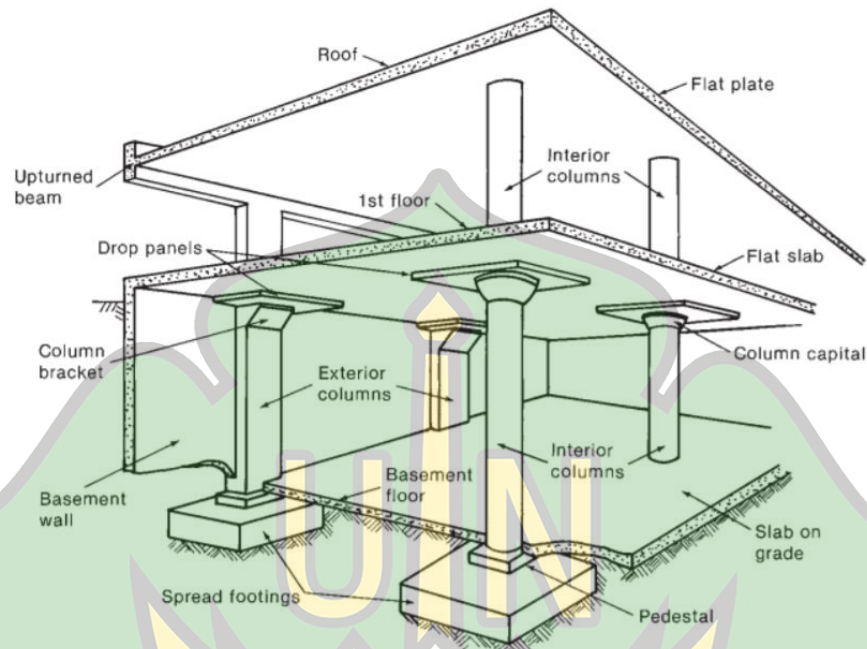
5.7.1 Konsep Struktur

Sebagai bangunan yang difungsikan untuk publik struktur pada perancangan bangunan Aceh *Torism Center* diharapkan dapat memberikan kenyamanan, keamanan, dan keselamatan bagi para pengguna. Dari berbagai macam model struktur yang ada dipilih model struktur rangka kaku yang dikombinasikan dengan sistem truss dan space frame.

Penggunaan sistem struktur rangka kaku pada perancangan ini dipilih karena struktur ini relatif sederhana, cepat, dan mudah dalam pencarian bahan serta proses konstruksi untuk diterapkan di Indonesia. Sedangkan keterkaitan dengan sistem truss dan space frame adalah sistem struktur tersebut cukup baik untuk digunakan dalam perancangan bangunan berskala besar yang membutuhkan ruang terbuka dengan minim pembatas oleh kolom. Dalam penerapan sistem struktur ini akan digunakan dalam proses pemasangan atap-atap yang direncanakan menggunakan struktur bentang lebar.

Untuk konstruksi bangunan Aceh *Torism Center* sendiri memakai konstruksi beton bertulang, terlebih Aceh merupakan daerah yang rawan gempa konstruksi beton bertulang cocok untuk konstruksi bangunan tahan gempa. Konstruksi beton bertulang dalam gedung-gedung dan rumah-rumah pada umumnya dipergunakan sebagai sistim

rangka pernikul, dan sistim rangka pemikul adalah tidak kaku sehingga tidak mengandung gaya-gaya pegas yang besar.

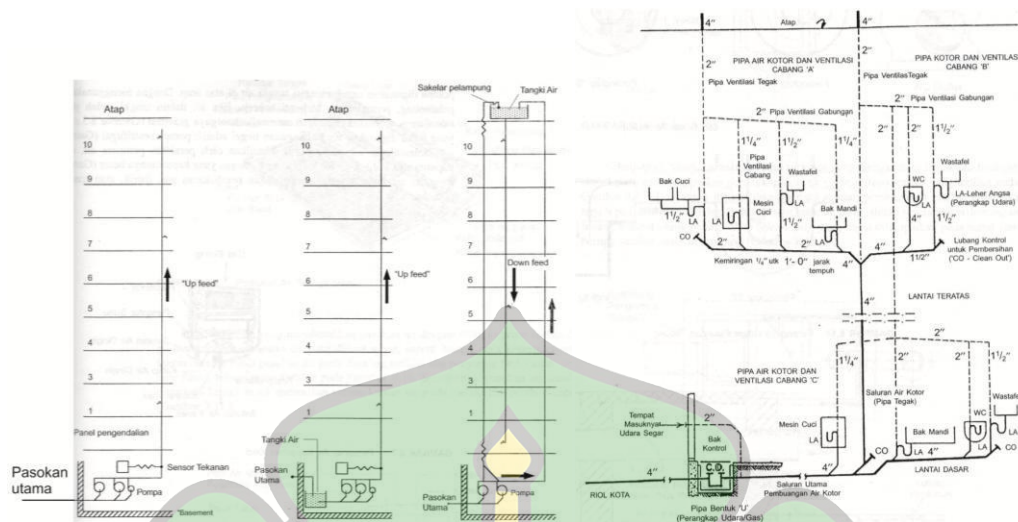


Gambar 5 21 Struktur Beton Bertulang
Sumber: Ocw.upj

5.7.2 Konsep Utilitas

1. Konsep air bersih dan air kotor

Pasokan utama air bersih dapat berasal dari air PDAM ataupun sumur bor kemudian ditampung di bak penampungan kemudian dipompa dan disebarkan ke seluruh bangunan. Sedangkan pada saluran air kotor, air kotor dari berbagai sumber, seperti kamar mandi, wastafel, tempat cuci dan lain-lain, disalurkan ke bak control untuk diendapkan terlebih dahulu kemudian dibuang ke riol kota.

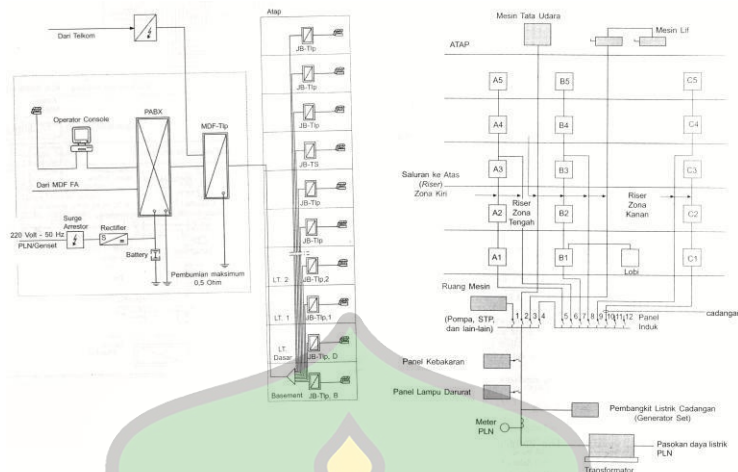


Gambar 5 22 Konsep Air Bersih dan Air Kotor
 Sumber: Juwana, *Sistem Bangunan Tinggi*, hal. 181 dan 185

2. Konsep mekanikal dan elektrik

Sistem utilitas mekanikal dan elektrik terdiri sistem pasokan listrik dan sistem komunikasi. Pada sistem pasokan listrik, listrik bersumber dari PLN kemudian disalurkan ke meteran listrik. Setelah itu, dihubungkan ke gardu listrik kemudian disalurkan ke sistem saklar otomatis kemudian dihubungkan ke panel listrik yang akan mendistribusikan listrik ke seluruh bangunan. Biasanya, untuk mengantisipasi gangguan listrik, pasokan listrik dapat tetap disalurkan menggunakan *Genset (Generator Set)*. Genset menggunakan bahan bakar bensin yang kemudian diubah menjadi energi listrik.

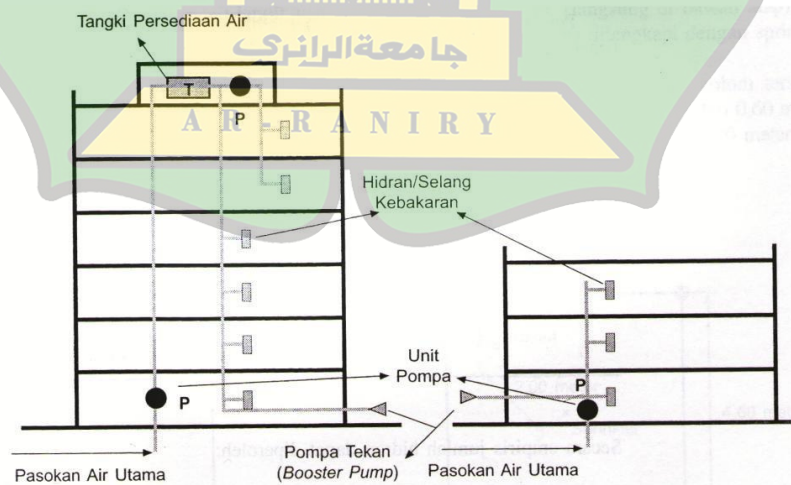
Sedangkan pada sistem komunikasi, diperlukan saluran dari Telkom yang mempunyai fasilitas hubungan keluar local (dalam kota), hubungan keluar interlokal (DDD-*Domestic Direct Dialling*) atau hubungan internasional (IDD-*Internasional Direct Dialling*). Saluran dari Telkom dihubungkan ke PABX (*Private Automatic Branch Exchange*), selanjutnya dihubungkan ke kotak hubung induk (MDF- *Main Distribution Frame*). Melalui kabel distribusi (DC- *Distribution Cable*), jaringan telepon disebarkan ke kotak terminal (JB- *Junction Box*) yang ada pada tiap-tiap lantai bangunan. Dari kotak terminal ini jaringan telepon diteruskan ke setiap pesawat telepon.



Gambar 5 23 Konsep Saluran Listrik dan Telepon
 Sumber: Juwana, *Sistem Bangunan Tinggi*, hal. 220 dan 223

3. Konsep system proteksi kebakaran

Bahaya kebakaran merupakan salah satu resiko dalam perancangan bangunan. Untuk menanggulangnya, biasanya terdapat dua cara, yaitu menggunakan *hydrant* dan *sprinkler* (penyembur gas/air). Berdasarkan buku *Sistem Bangunan Tinggi*, bangunan yang tidak tergolong bangunan tinggi tidak diharuskan menggunakan sprinkler dalam menanggulangi bencana kebakaran, yang diharuskan ada adalah *hydrant*. Pada sistem perpipaan *hydrant*, pasokan air utama ditampung di tangki air kemudian dihubungkan dengan pompabertekanan tinggi (*booster pump*), selanjutnya dihubungkan ke *hydrant*.



Gambar 5 24 Sistem Proteksi Kebakaran
 Sumber: Juwana, *Sistem Bangunan Tinggi*, hal. 157

4. Konsep keamanan

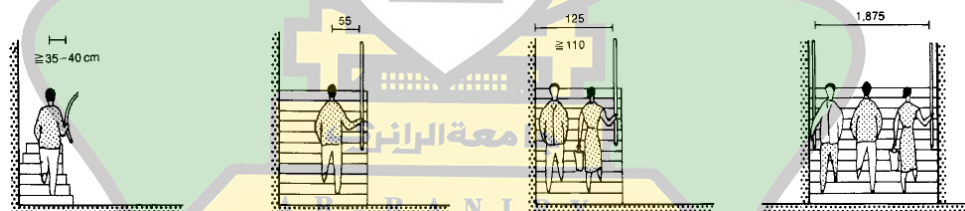
- Pengawasan dan penjagaan menggunakan tenaga satuan pengamanan dengan pos-pos security dilengkapi dengan siste komunikasi dan video monitor.
- Melengkapi pintu-pintu dan jendela dengan kunci-kunci otomatis.
- Penggunaan alarm.
- Penempatan lampu-lampu penerangan taman yang cukup terang dan merata terutama pada bagian-bagian yang dianggap rawan.

5. Konsep sistem transportasi vertical

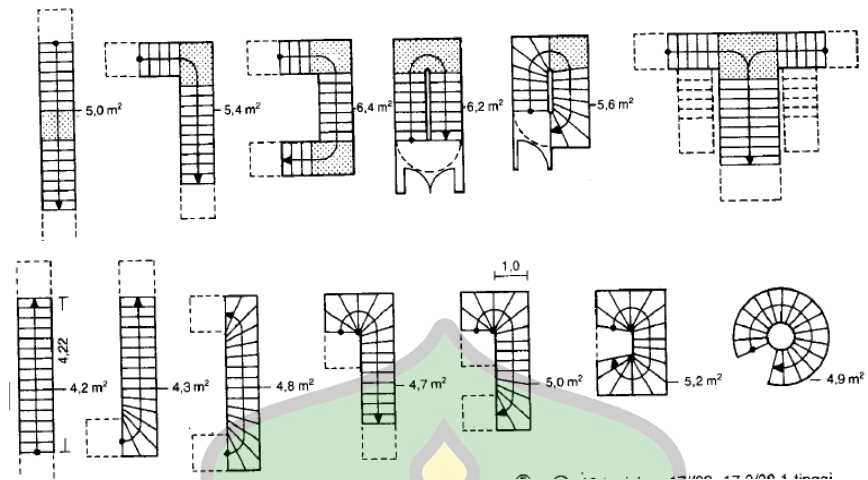
Sistem transportasi bangunan merupakan system yang digunakan Pengguna dalam mengakses satu ruang menuju ruang lainnya atau mengakses satu tingkat lantai ke tingkat lantai lainnya. Dalam perancangan *Tourism Center* terdapat kemungkinan hanya dua jenis sistem transportasi yang digunakan, yaitu tangga dan eskalator karena gedung ini tidak tergolong bangunan tinggi.

- Tangga

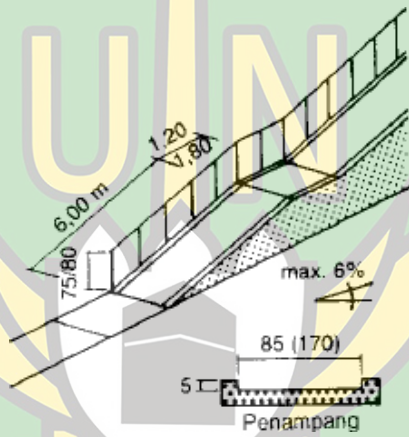
Berikut adalah ukuran detail tangga serta beberapa variasi bentuk tangga:



Gambar 5 25 Jenis Ukuran Lebar Tangga
Sumber: Data Arsitek 1, hal 175

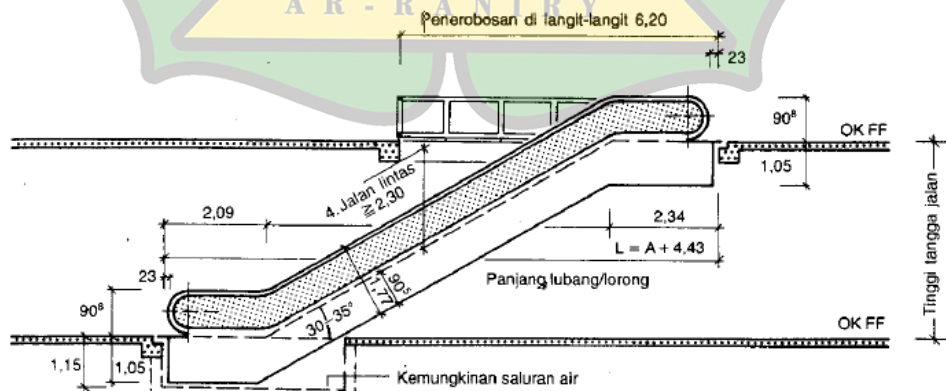


Gambar 5 26 Jenis-jenis Bentuk Tangga
 Sumber: Data Arsitek 1, hal 176

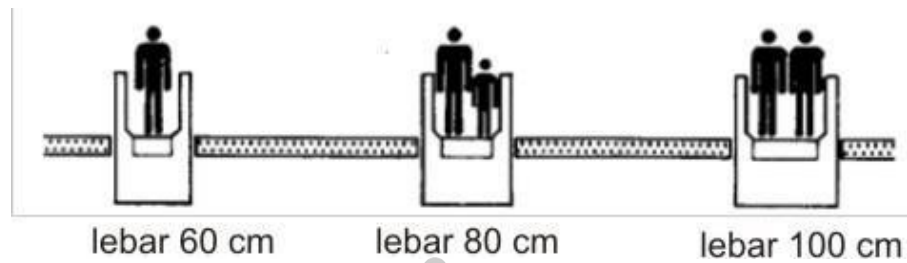


Gambar 5 27 Ukuran Ramp
 Sumber: Data Arsitek 1, hal 178

- Eskalator



Gambar 5 28 Detail Ukuran Eskalator
 Sumber: Data Arsitek 1, hal 179



Gambar 5 29 Jenis Ukuran Lebar Eskalator

Sumber: Data Arsitek 1, hal 179

6. Konsep Penghawaan

a. Penghawaan alami

Penghawaan alami digunakan pada bangunan bertujuan untuk mendapatkan kenyamanan termal pada bangunan. Beberapa cara untuk mendapatkan kenyamanan termal secara alami pada bangunan:

- Orientasi bangunan diletakkan antara lintasan matahari dan angin.
- Letak bangunan tegak lurus terhadap arah angin.
- Bangunan sebaik berbentuk segi panjang.
- Menghadirkan pohon peneduh
- Memiliki bukaan cukup untuk masuknya udara.
- Plafond yang ditinggikan.

b. Penghawaan buatan

Dalam perancangan Aceh *Torism Center* penghawaan alami menjadi prioritas utama, namun tidak dipungkiri sistem penghawaan buatan juga dibutuhkan untuk menjaga dan mengatur temperatur dalam ruangan. agar kondisi penghawaan pada ruang tersebut stabil pada kisaran 20° C hingga 24° C. sistem penghawaan buatan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Exhaust Fan.

Sistem exhaust fan, bekerja dengan cara mengeluarkan udara yang tidak diinginkan dalam ruangan, seperti udara panas dan bau yang

tidak sedap. Exhaust Fan digunakan pada ruang-ruang seperti toilet dan gudang.

- AC split.

AC split memiliki kapasitas dan area pelayanan yang kecil, namun lebih besar dari AC window dan ditempatkan pada dinding bagian dalam ruangan. Biasanya digunakan pada ruang-ruang pengelola. AC Split, digunakan untuk ruang-ruang dengan skala kecil.

- AC Sentral.

AC Sentral memiliki kapasitas dan area pelayanan yang lebih besar dari AC split (14 kali dari AC split), biasanya digunakan pada ruangan berskala besar. Sistem AC central memerlukan ruang penempatan peralatan seperti, AHU (Air Handling Unit), water cooling, tower, pompa pendistribusian. AC sentral, digunakan pada ruang-ruang dengan skala besar seperti ruang pameran, ruang serbaguna dan lobby.

7. Konsep pencahayaan

a. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan rancangan bangunan dengan bukaan yang memberi ruang untuk masuknya cahaya ke ruangan. Konsep bukaan yang diterapkan berasal dari area atap yang mana sinar matahari langsung dapat masuk, namun untuk masalah sengatan matahari dan kesilauan maka didesain pola pencahayaan divergen (menyebarkan) sinar matahari dengan perancangan area pantul cahaya.

b. untuk pencahayaan buatan Salah satu alternatif utama adalah penggunaan Lampu TL, Lampu Pijar, Lampu LHE serta lampu LED.

BAB VI HASIL PERANCANGAN

6.1 3D Render

6.1.1 Perspektif Eksterior



Gambar 6. 1 Perspektif Tampak Depan



Gambar 6. 2 Perspektif Samping Kanan



Gambar 6. 3 Perspektif Belakang



Gambar 6. 4 Perspektif Mata Burung



Gambar 6. 5 Perspektif Area Masuk



Gambar 6. 6 Perspektif Drop Off Area



Gambar 6. 7 Perspektif Side Entrance



Gambar 6. 8 Perspektif Ornamantasi

6.1.2 Perspektif Interior



Gambar 6. 9 Perspektif Ruang Pameran



Gambar 6. 10 Perspektif Ruang Pameran



Gambar 6. 11 Perspektif Ruang Pusat Informasi



Gambar 6. 12 Perspektif Ruang Pusat Informasi



Gambar 6. 13 Perspektif Ruang Komputer Informasi



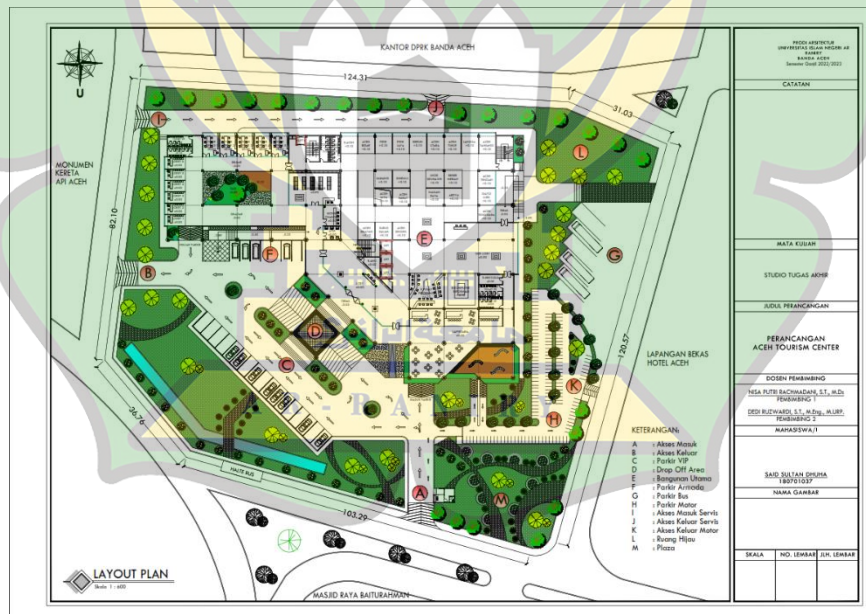
Gambar 6. 14 Perspektif Ruang Komputer Informasi

6.2 Gambar Arsitektural

6.2.1 Site Plan dan Layout Plan



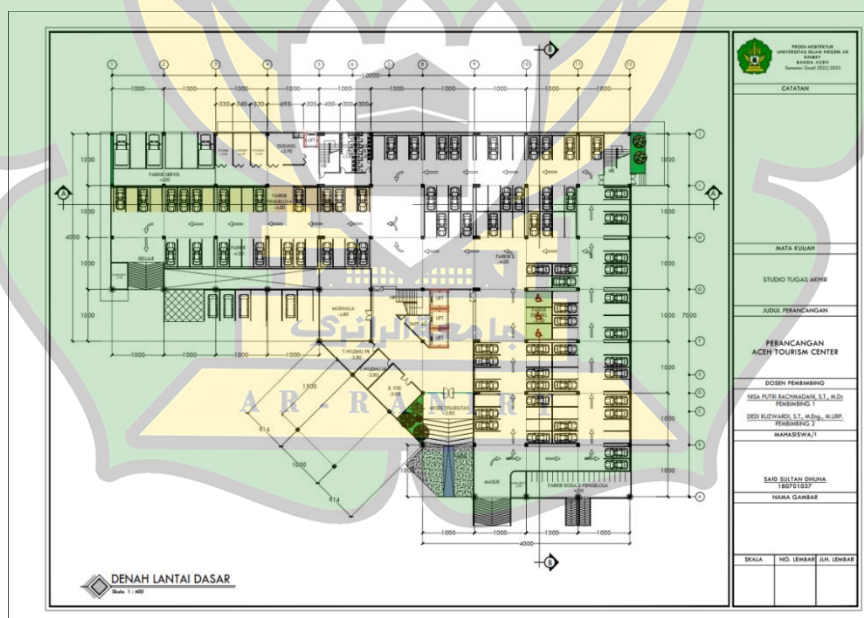
Gambar 6. 15 Site Plan



Gambar 6. 16 Layout Plan 1

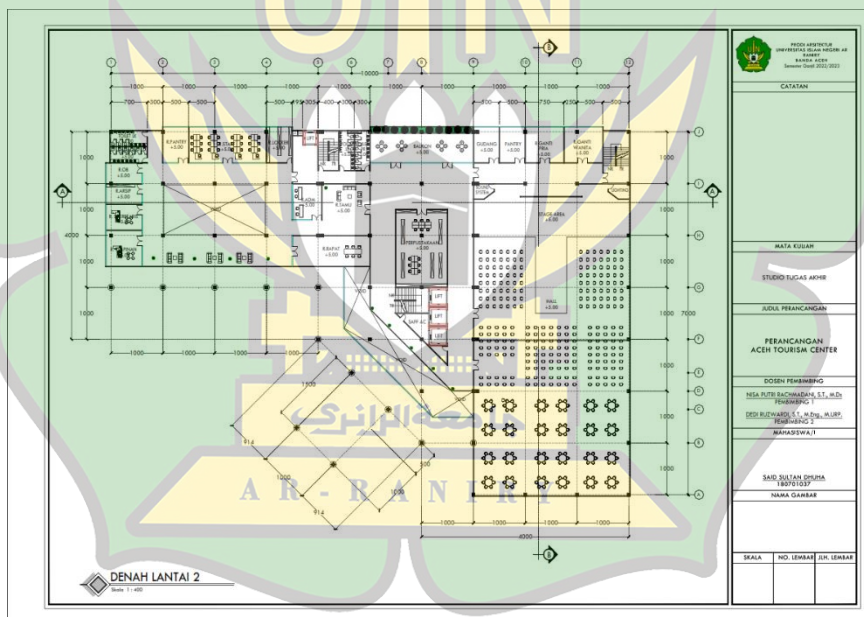


6.2.2 Denah



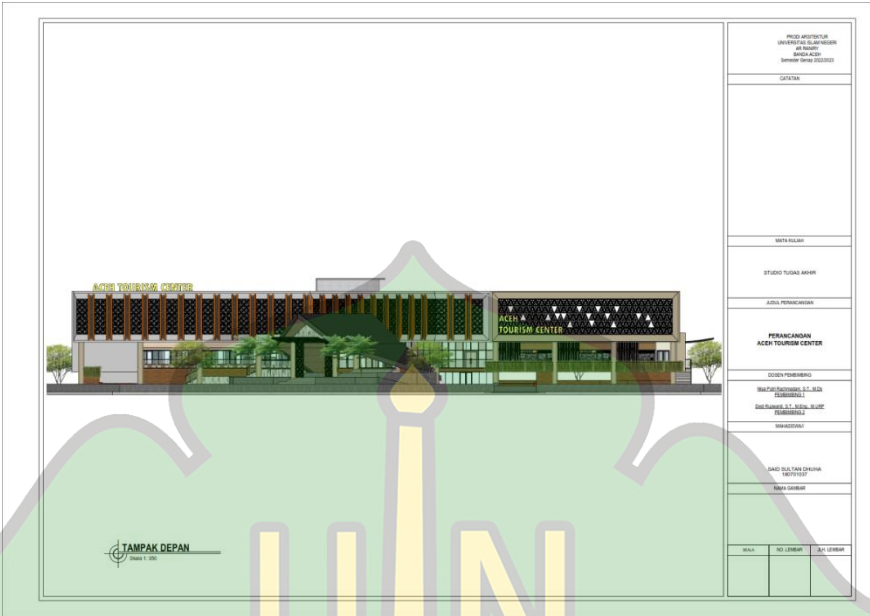


Gambar 6. 19 Denah Lantai Satu

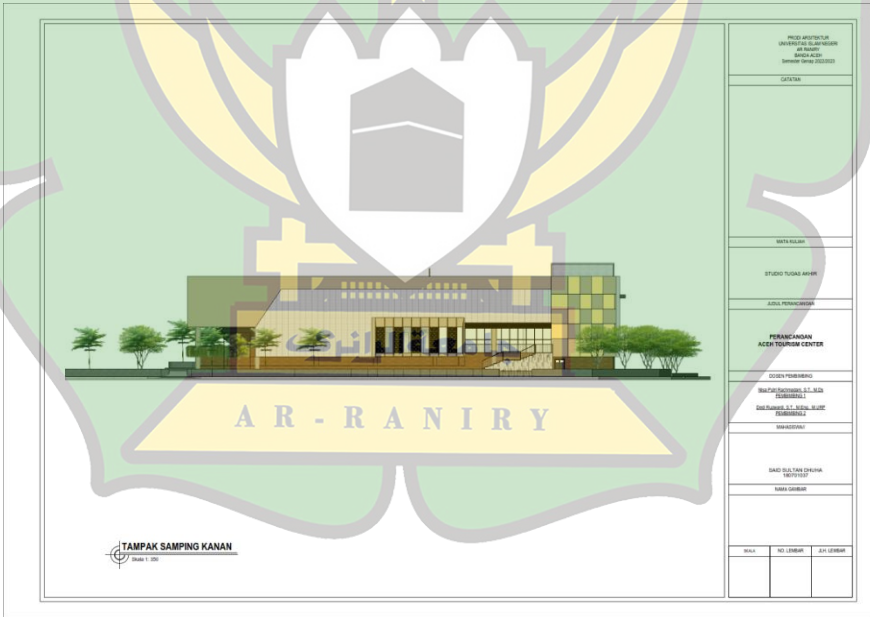


Gambar 6. 20 Denah Lantai Dua

6.2.3 Tampak



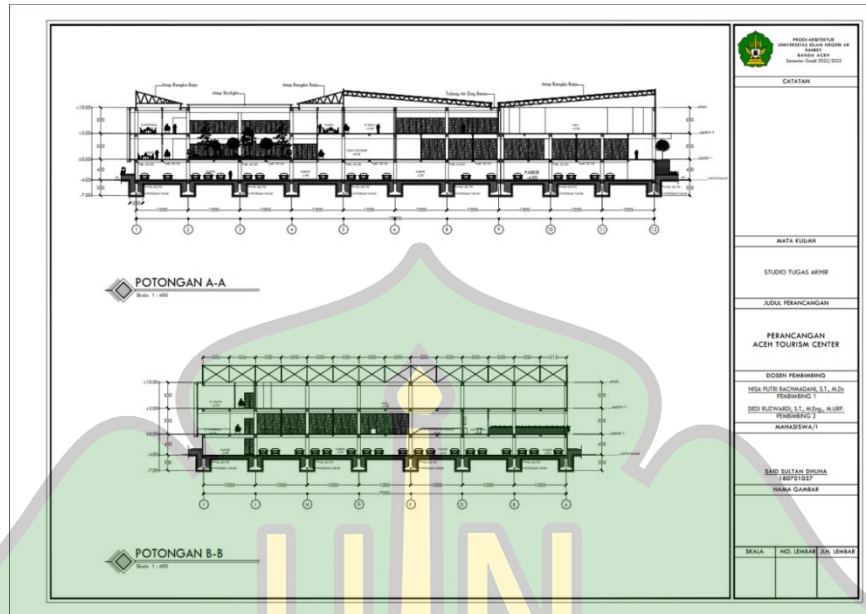
Gambar 6. 21 Tampak Depan



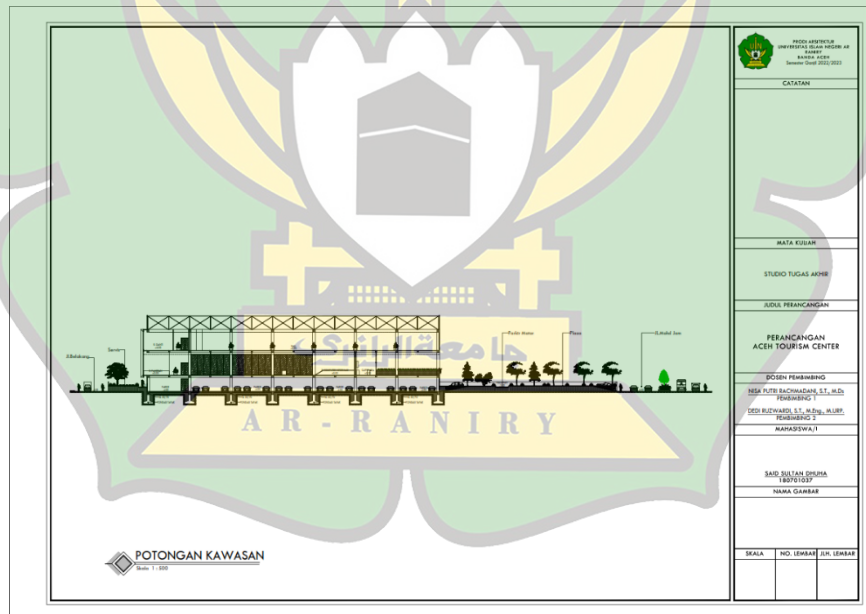
Gambar 6. 22 Tampak Samping Kanan



6.2.4 Potongan Bangunan dan Potongan Kawasan

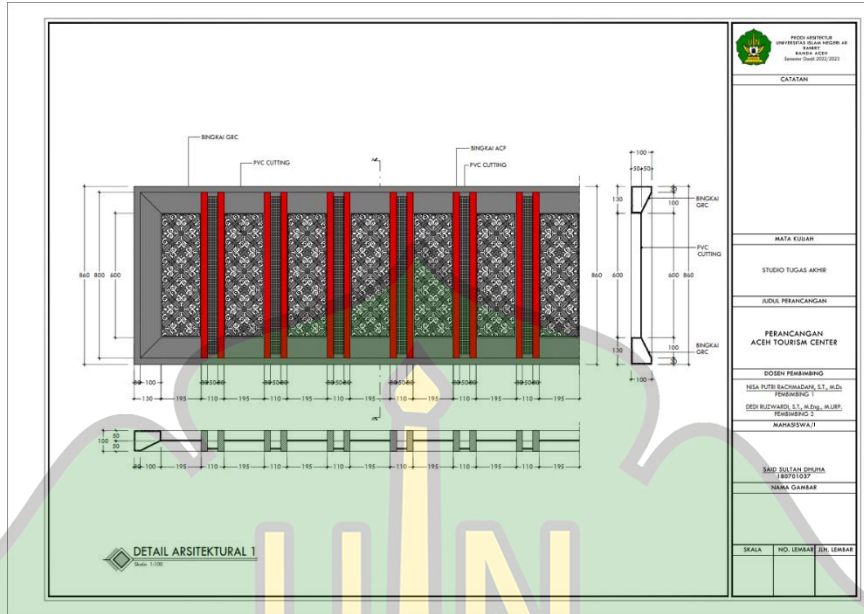


Gambar 6. 25 Potongan Bangunan

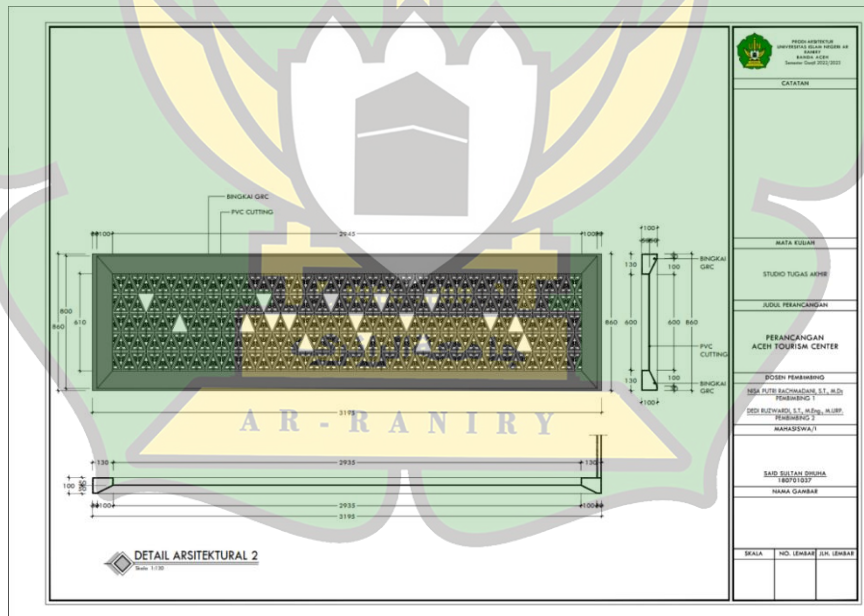


Gambar 6. 26 Potongan Kawasan

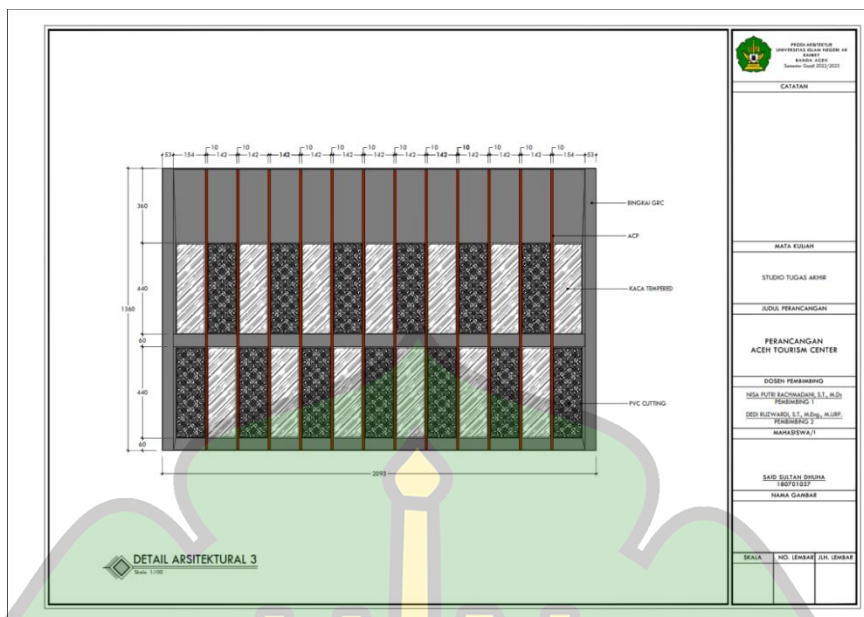
6.2.5 Detail Arsitektural



Gambar 6. 27 Detail Arsitektural 1

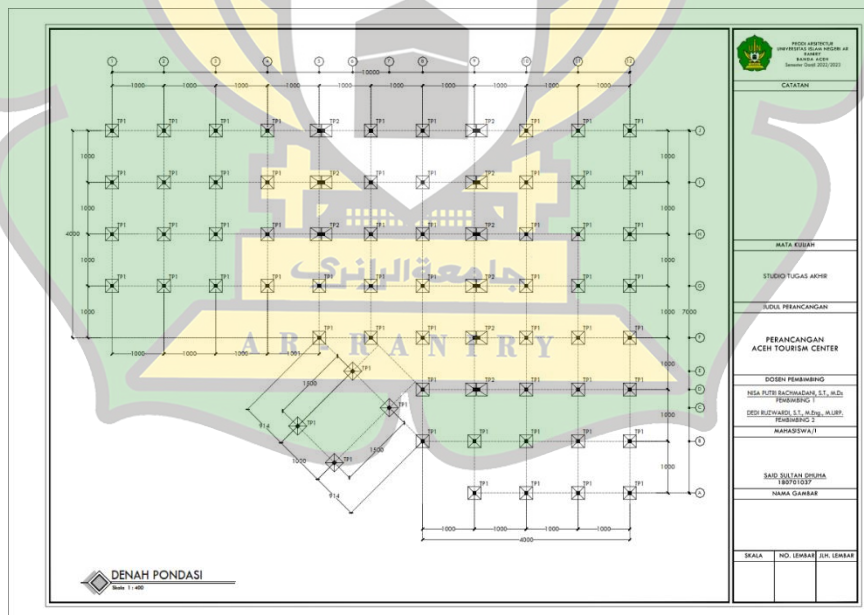


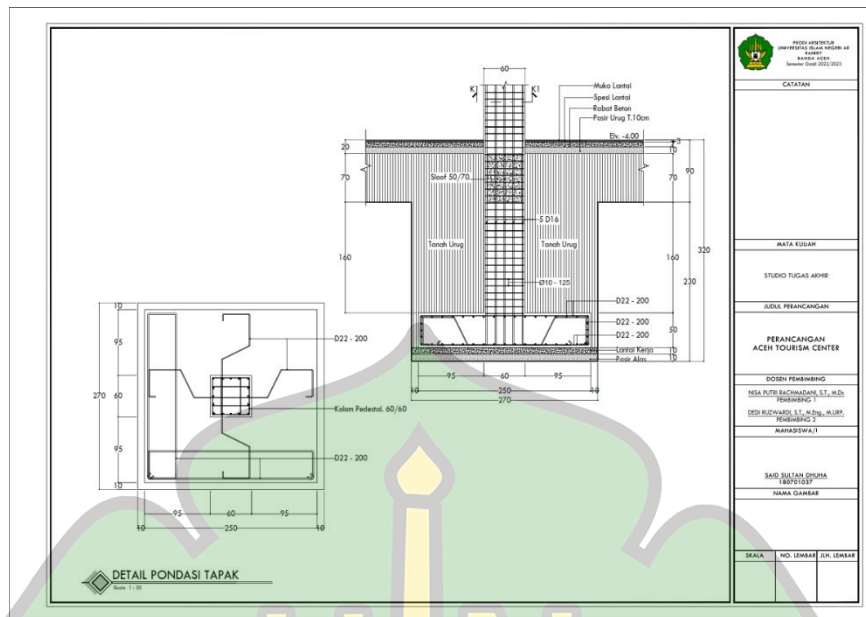
Gambar 6. 28 Detail Arsitektural 2



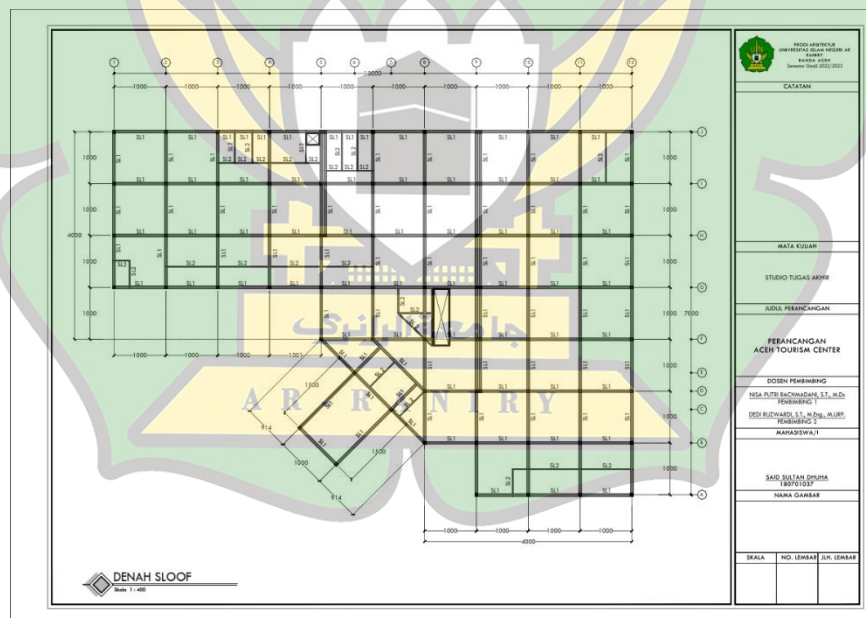
6.3 Gambar Struktural

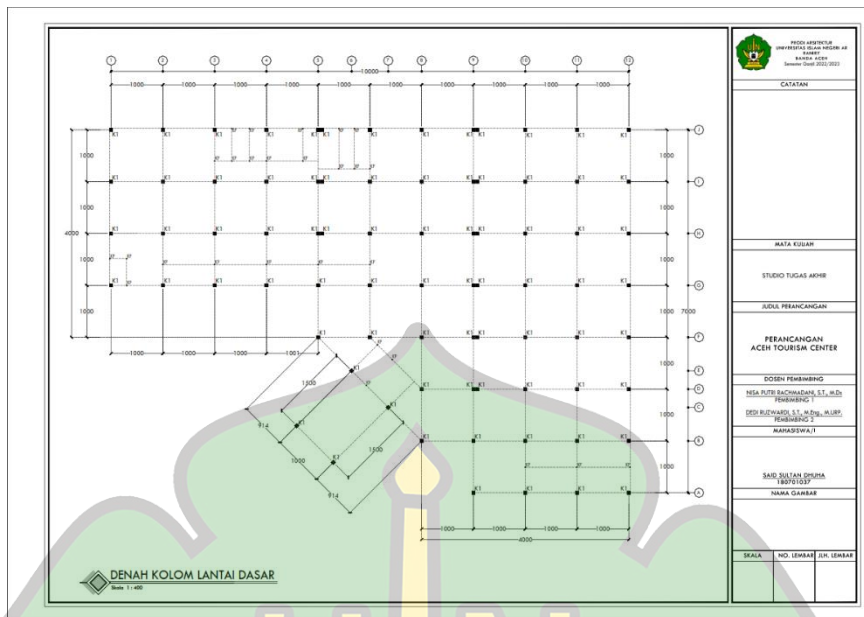
6.3.1 Denah Pondasi dan Detail



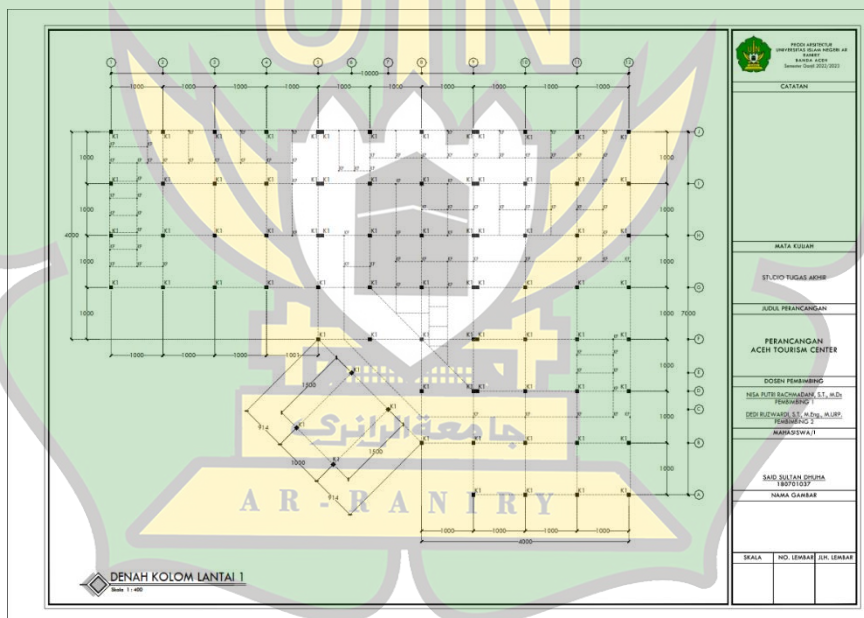


6.3.2 Denah Sloff dan Kolom

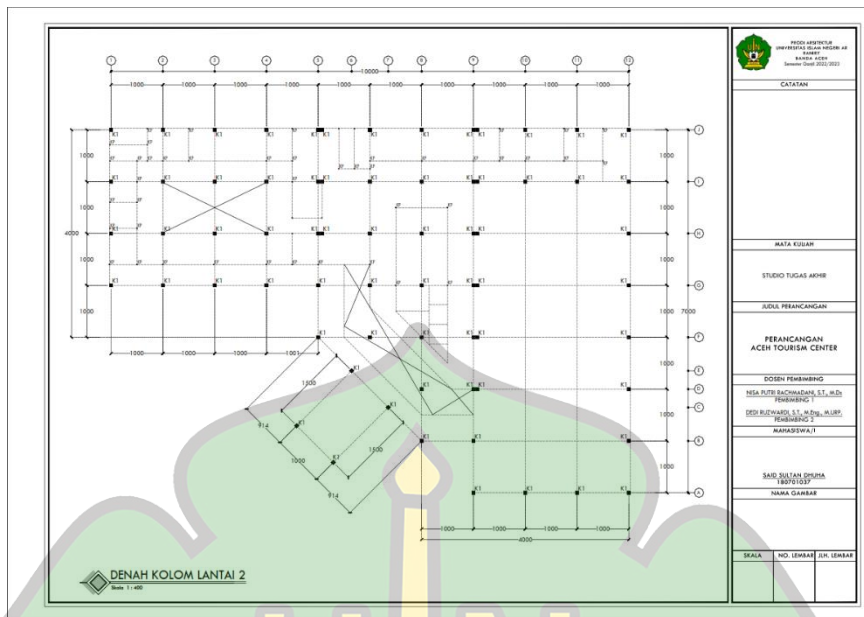




Gambar 6. 33 Denah Kolom Lantai Dasar

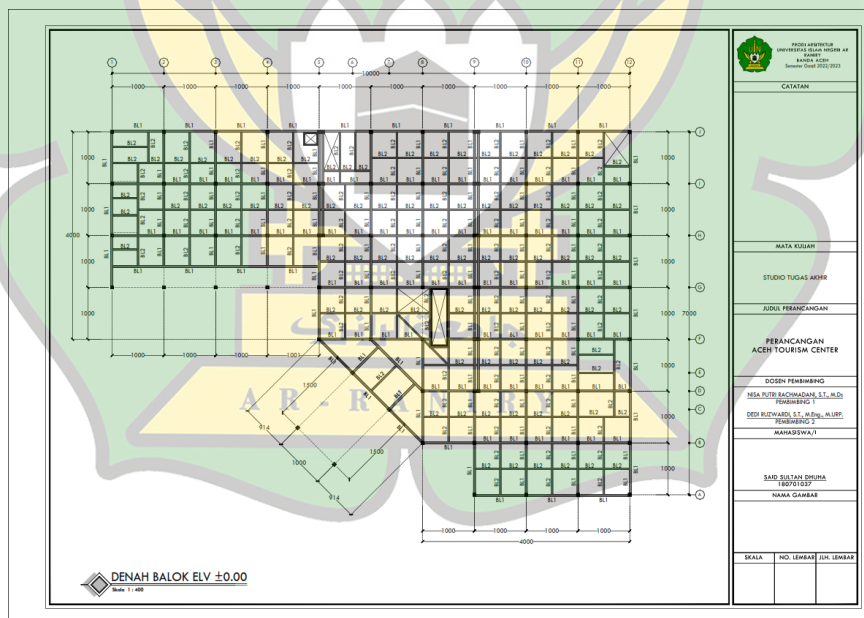


Gambar 6. 34 Denah Kolom Lantai Satu

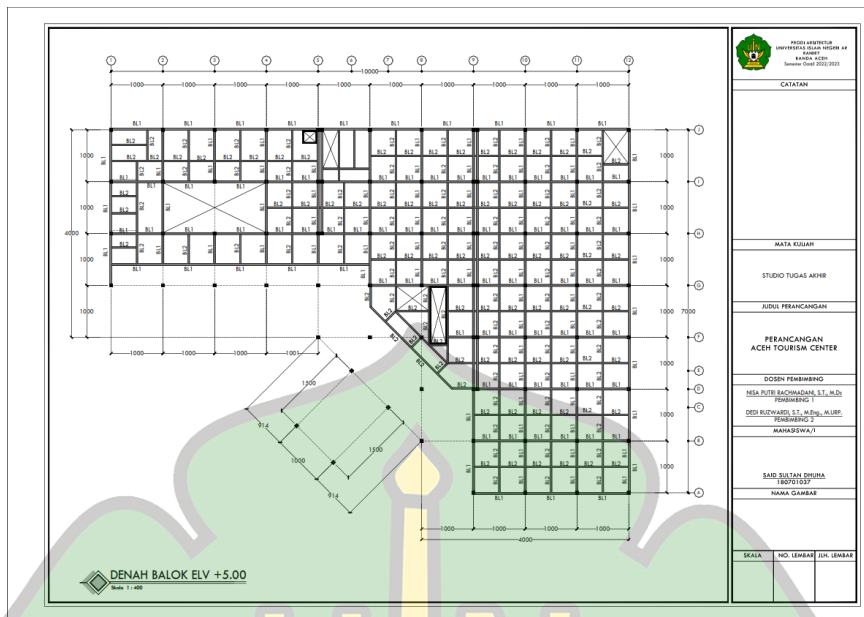


Gambar 6. 35 Denah Kolom Lantai Dua

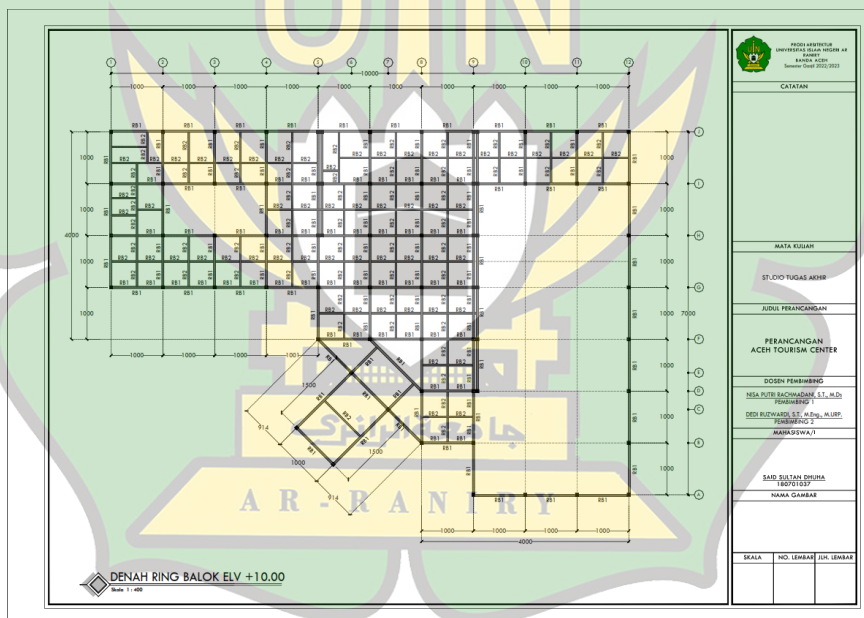
6.3.3 Denah Balok dan Ring Balok



Gambar 6. 36 Denah Balok 1

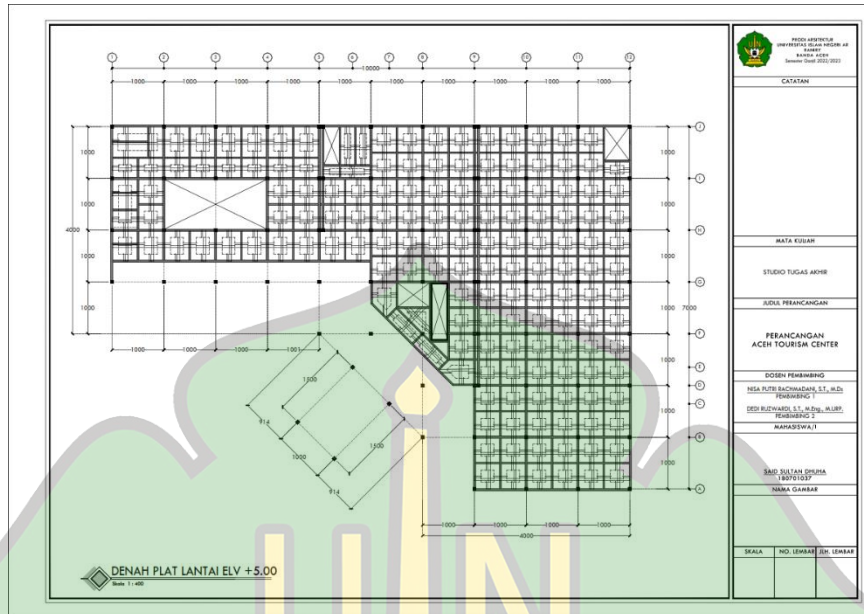


Gambar 6. 37 Denah Balok 2



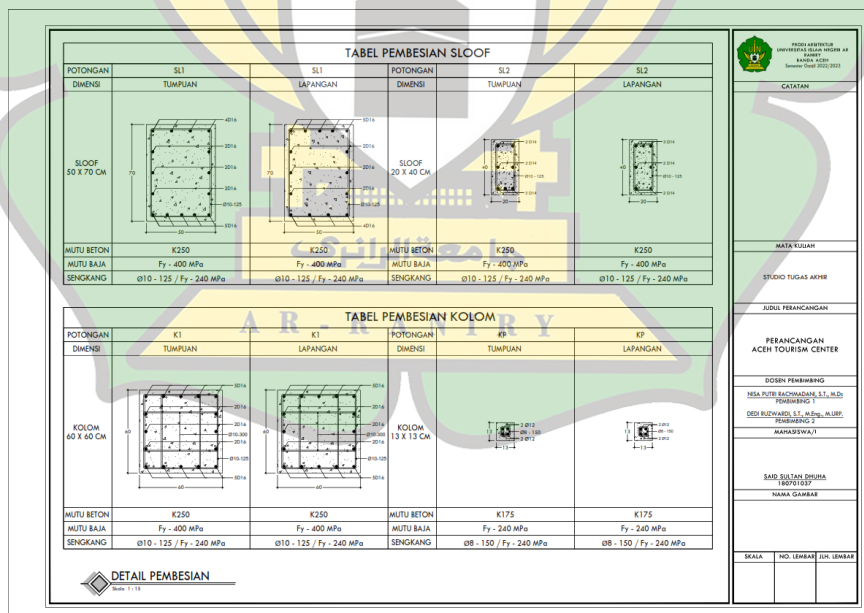
Gambar 6. 38 Denah Ring Balok

6.3.4 Denah Plat Lantai



Gambar 6. 39 Denah Plat Lantai

6.3.5 Detail Pembesian



Gambar 6. 40 Detail Pembesian

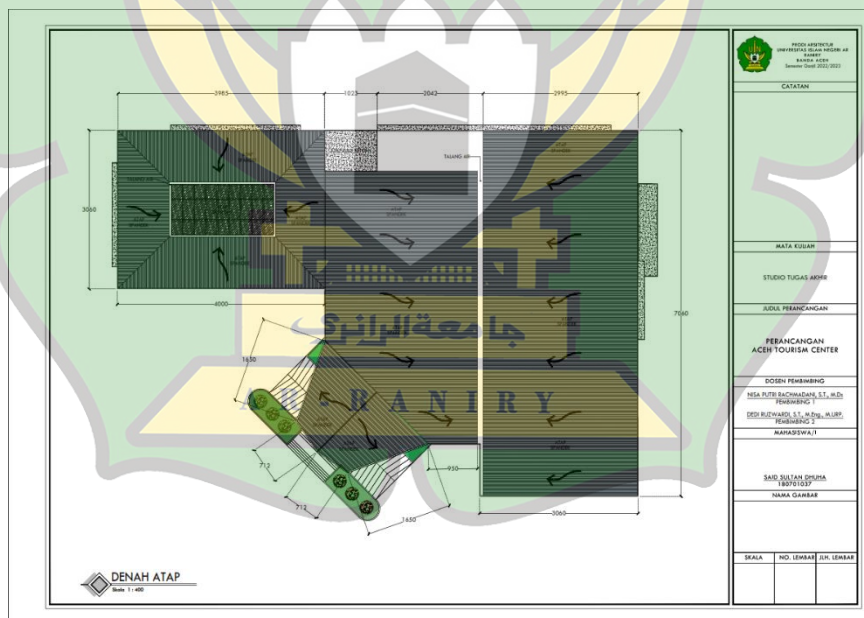
TABEL PEMBESIAN BALOK					
POTONGAN	BL1	BL1	POTONGAN	BL2	BL2
DIMENSI	TUMPUAN	LAPANGAN	DIMENSI	TUMPUAN	LAPANGAN
BALOK 40 X 40 CM			BALOK 30 X 40 CM		
	MUTU BETON	K250		MUTU BETON	K250
	MUTU BAJA	$F_y - 400 \text{ MPa}$		MUTU BAJA	$F_y - 400 \text{ MPa}$
SENGKANG	$\phi 10 - 125 / F_y - 240 \text{ MPa}$	$\phi 10 - 125 / F_y - 240 \text{ MPa}$	SENGKANG	$\phi 10 - 125 / F_y - 240 \text{ MPa}$	$\phi 10 - 125 / F_y - 240 \text{ MPa}$

TABEL PEMBESIAN RING BALOK					
POTONGAN	RB1	RB1	POTONGAN	RB2	RB2
DIMENSI	TUMPUAN	LAPANGAN	DIMENSI	TUMPUAN	LAPANGAN
RING BALOK 30 X 50 CM			RING BALOK 20 X 40 CM		
	MUTU BETON	K250		MUTU BETON	K250
	MUTU BAJA	$F_y - 400 \text{ MPa}$		MUTU BAJA	$F_y - 400 \text{ MPa}$
SENGKANG	$\phi 10 - 100 / F_y - 240 \text{ MPa}$	$\phi 10 - 100 / F_y - 240 \text{ MPa}$	SENGKANG	$\phi 10 - 100 / F_y - 240 \text{ MPa}$	$\phi 10 - 100 / F_y - 240 \text{ MPa}$

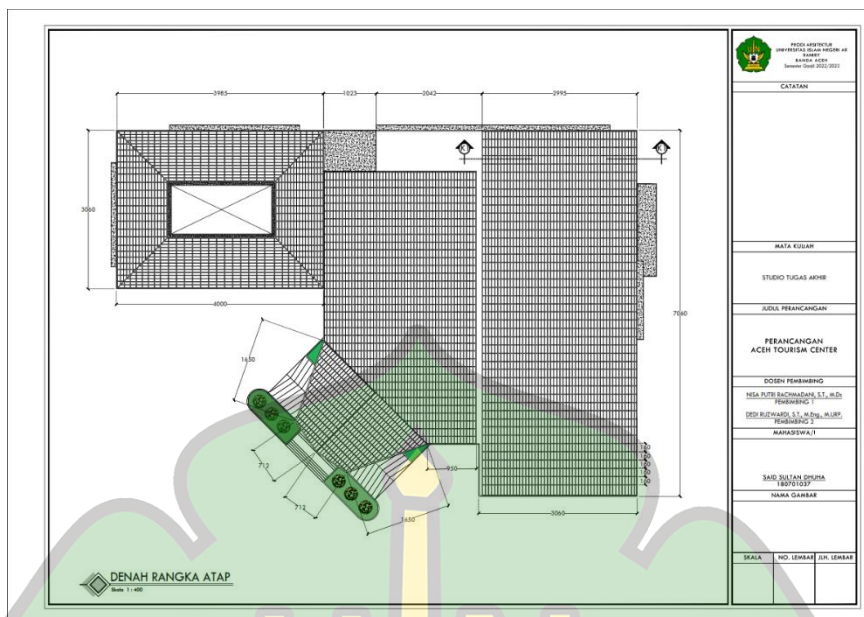
DETAIL PEMBESIAN
Skala 1 : 10

Gambar 6. 41 Detail Pembesian

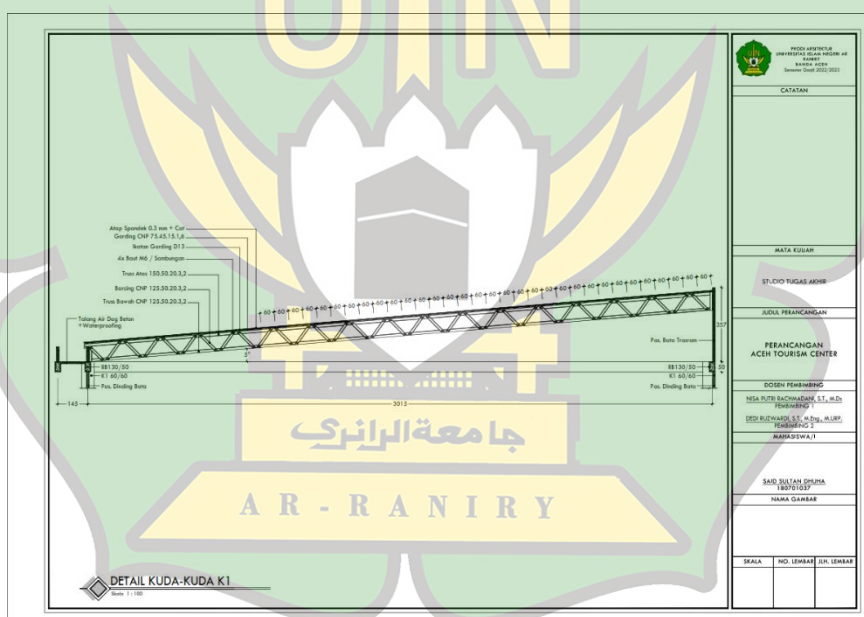
6.3.6 Denah Atap dan Detail Atap



Gambar 6. 42 Denah Atap

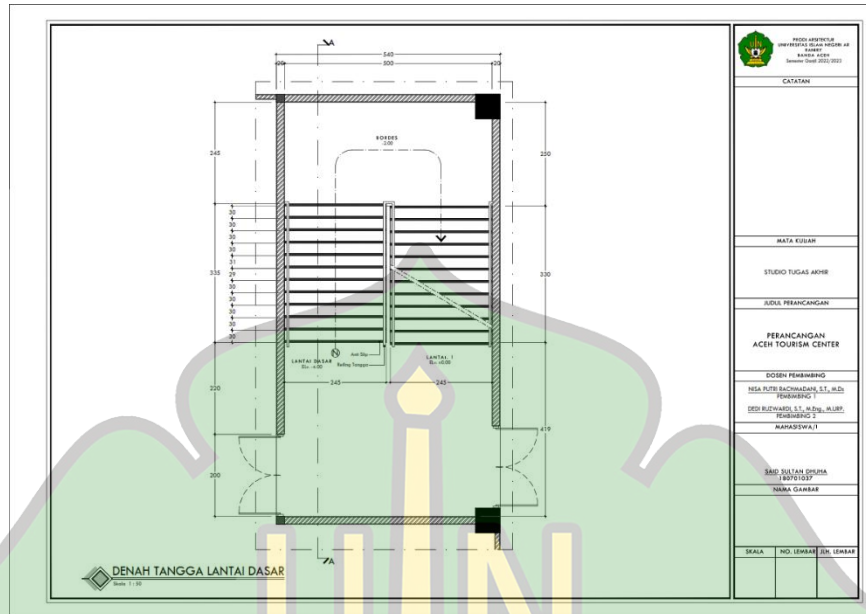


Gambar 6. 43 Denah Rangka Atap

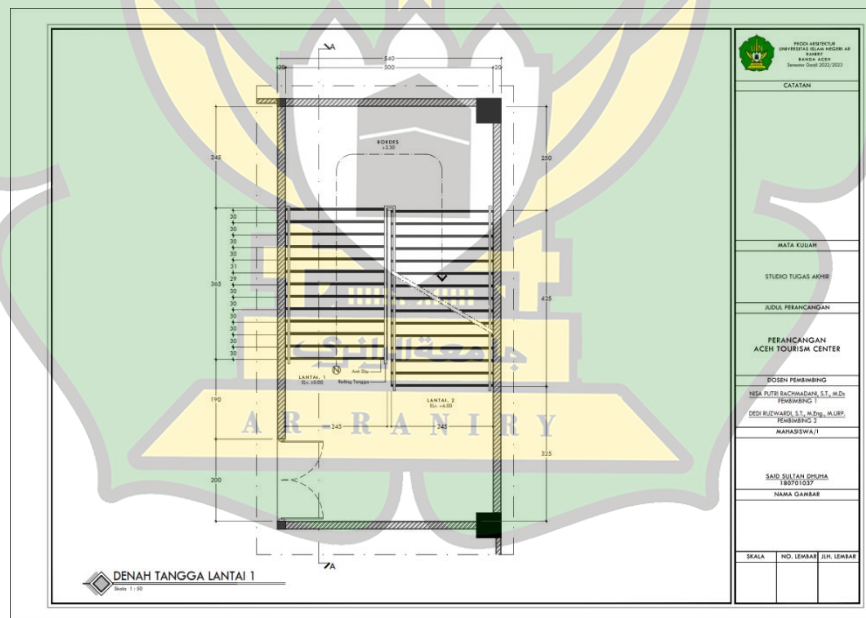


Gambar 6. 44 Detail Kuda-kuda

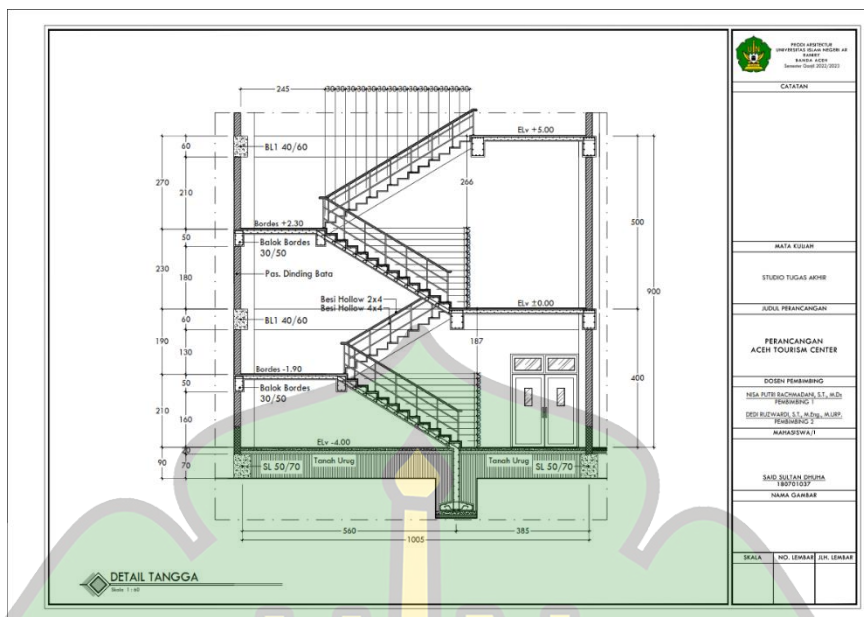
6.3.7 Detail Tangga



Gambar 6. 45 Denah Tangga Lantai Dasar

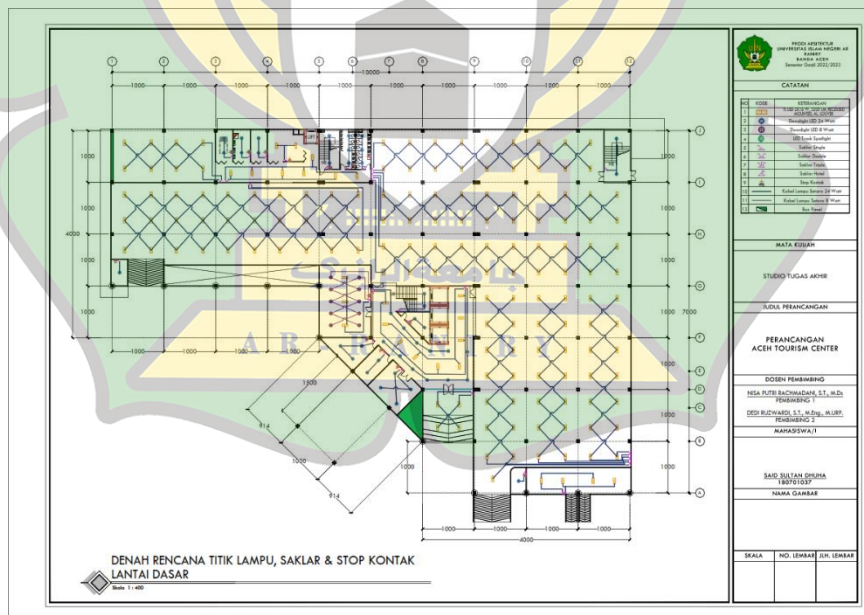


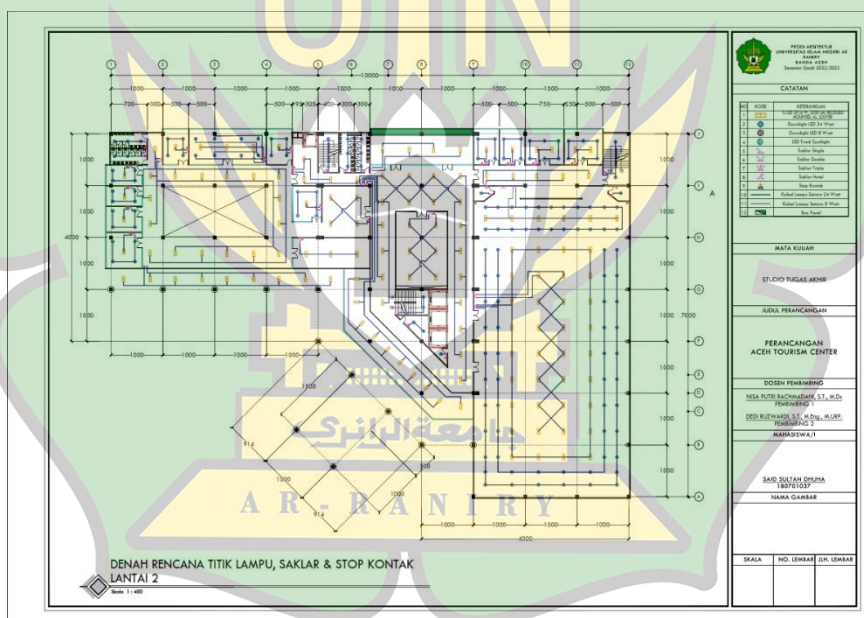
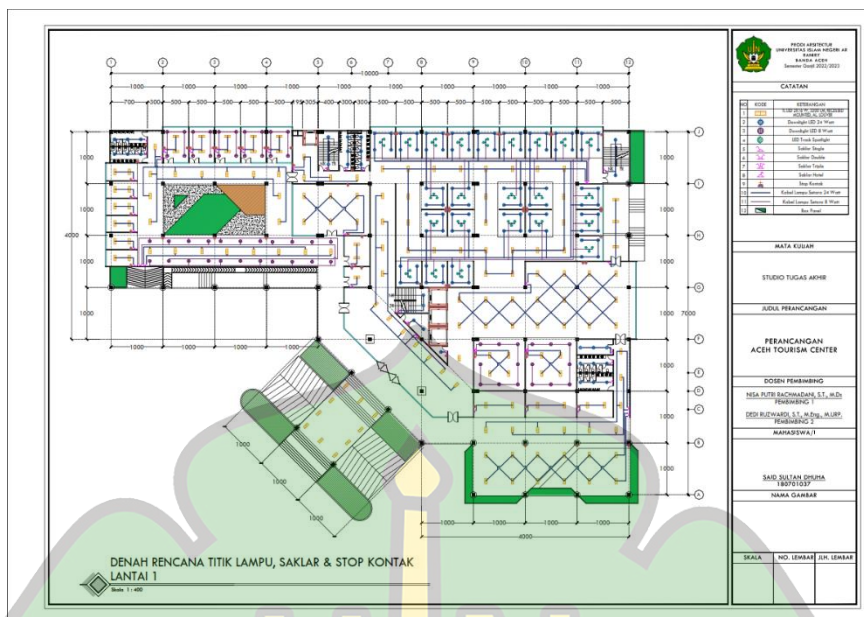
Gambar 6. 46 Denah Tangga Lantai Satu



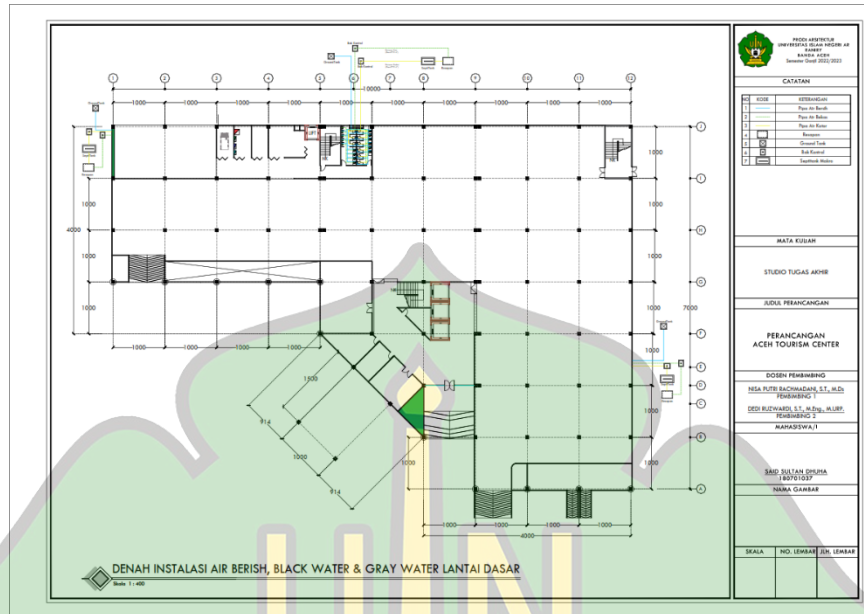
6.4 Gambar Utilitas

6.4.1 Denah Elektrikal

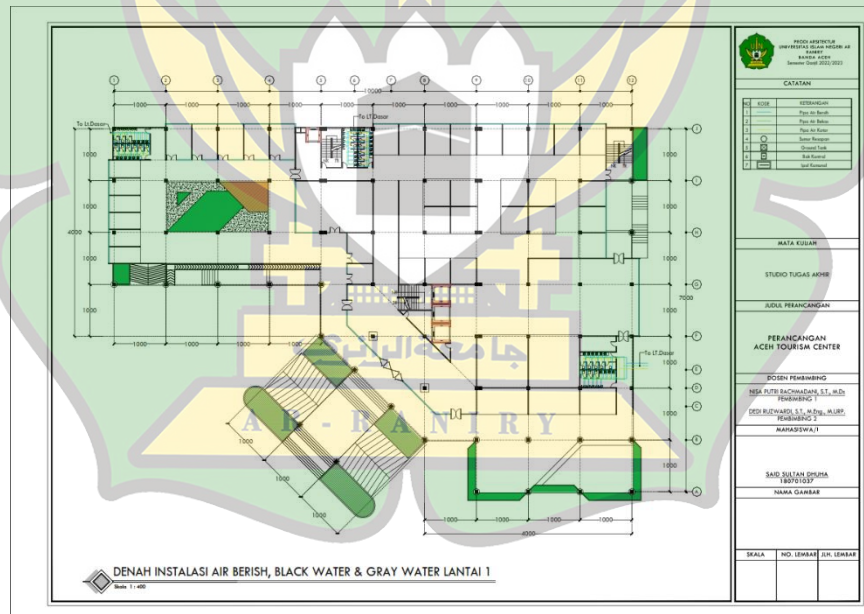




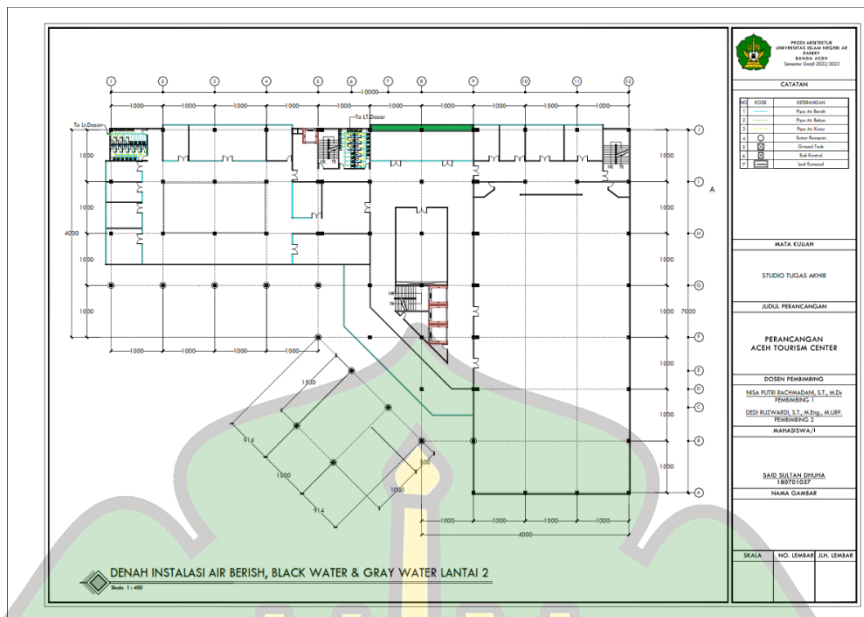
6.4.2 Denah Plumbing dan Detail Septitank



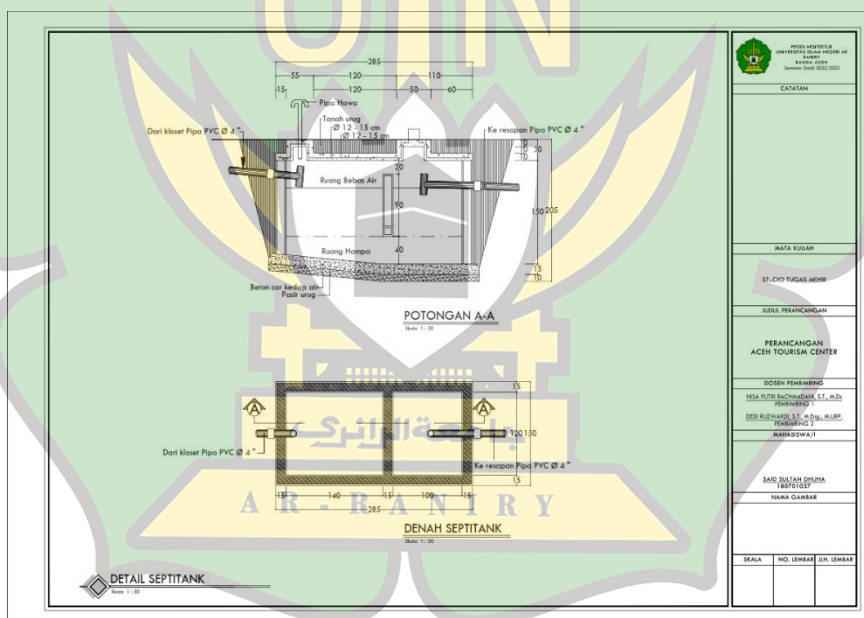
Gambar 6. 51 Denah Plumbing Lantai Dasar



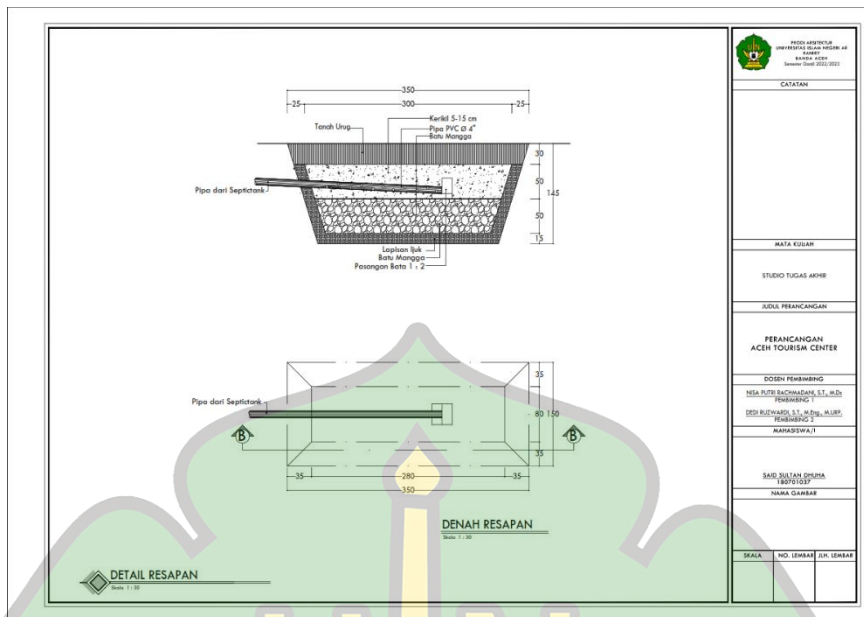
Gambar 6. 52 Denah Plumbing Lantai Satu



Gambar 6. 53 Denah Plumbing Lantai Dua

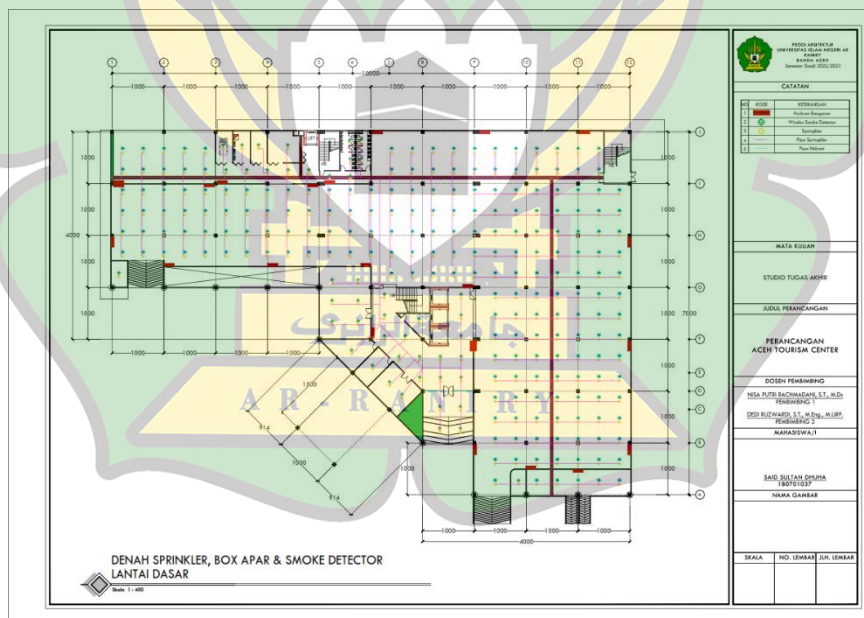


Gambar 6. 54 Detail Septitank

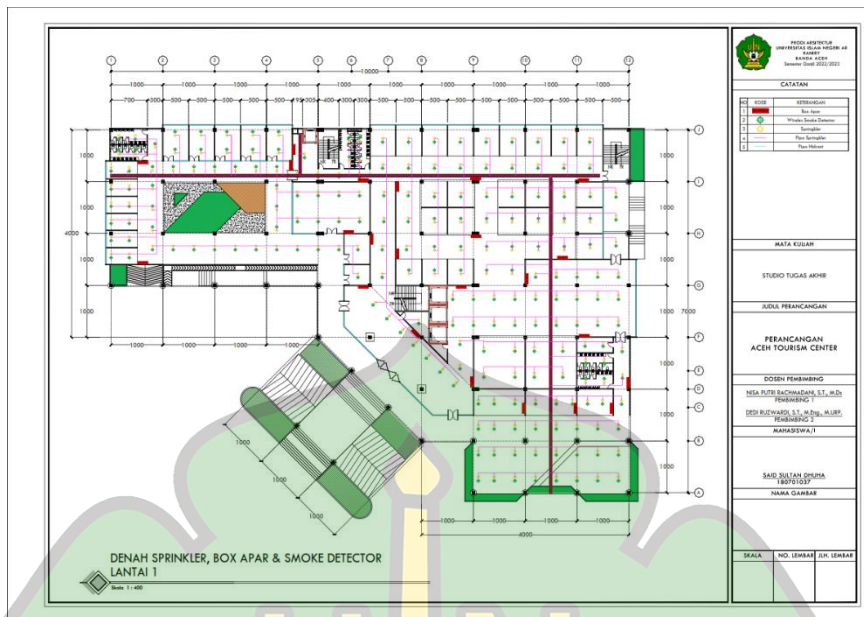


Gambar 6. 55 Detail Resapan

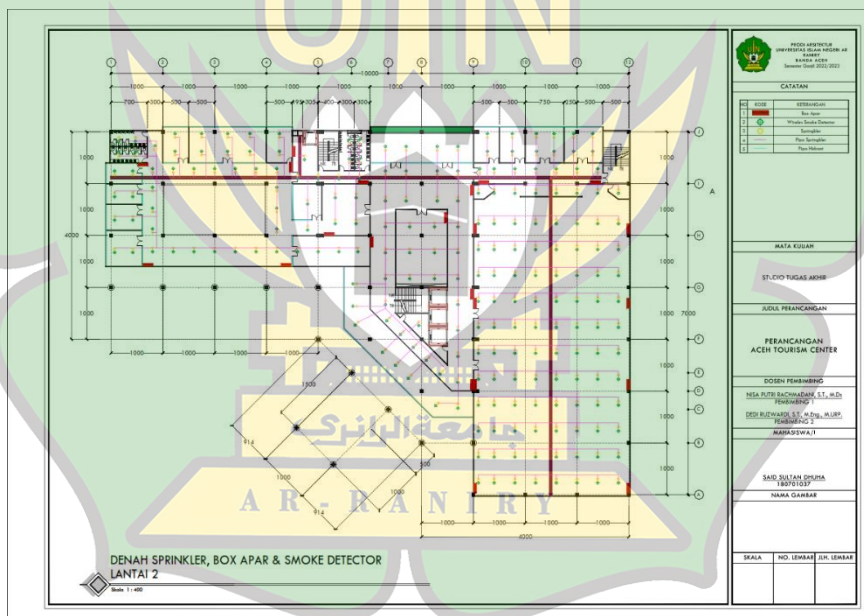
6.4.3 Denah Springkler



Gambar 6. 56 Denah Sprinkler Lantai Dasar



Gambar 6. 57 Denah Sprinkler Lantai Satu



Gambar 6. 58 Denah Sprinkler Lantai Dua

PROJEK ARSITEKTUR
UNIVERSITAS ISLAM PEKANABAI
FAKULTAS TEKNIK
BAHASA TEKNIK
Desain Teknik 0021

CATATAN:

NO	REVISI	REVISI
1	1	Revisi
2	2	Revisi
3	3	Revisi
4	4	Revisi
5	5	Revisi
6	6	Revisi
7	7	Revisi
8	8	Revisi
9	9	Revisi
10	10	Revisi

MATA KIRIAN

STUDIO TUGAS ARKIB

JUDUL PERANCANGAN

PERANCANGAN
ACHEN TOURISAM CENTER

DOSEN PEMBIMBING

INDA PUTRI BUDHAWATI, S.T., M.Eng.
PERANCANGAN 1

DESI BUDHAWATI, S.T., M.Eng., M.Eng.
PERANCANGAN 2

MAHASISWA 1

BAH. JULIAN DOKITA
180761537

NAMA GABAR

SKALA **NO. LEMBAR** **JM. LEMBAR**

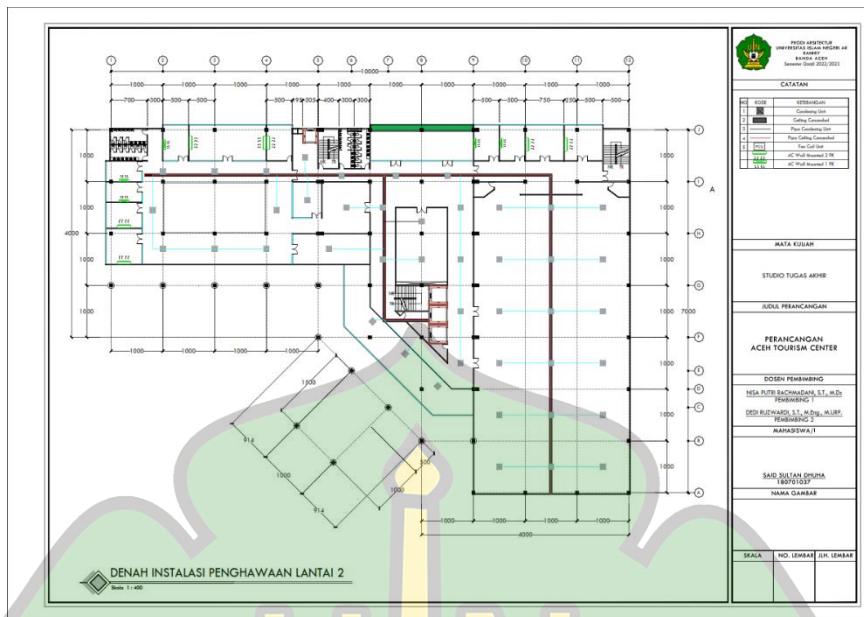
DENAH INSTALASI PENGHAWAAN LANTAI DASAR
 Skala: 1 : 400

DENAH INSTALASI PENGHAWAAN LANTAI 1

Scale 1 : 400

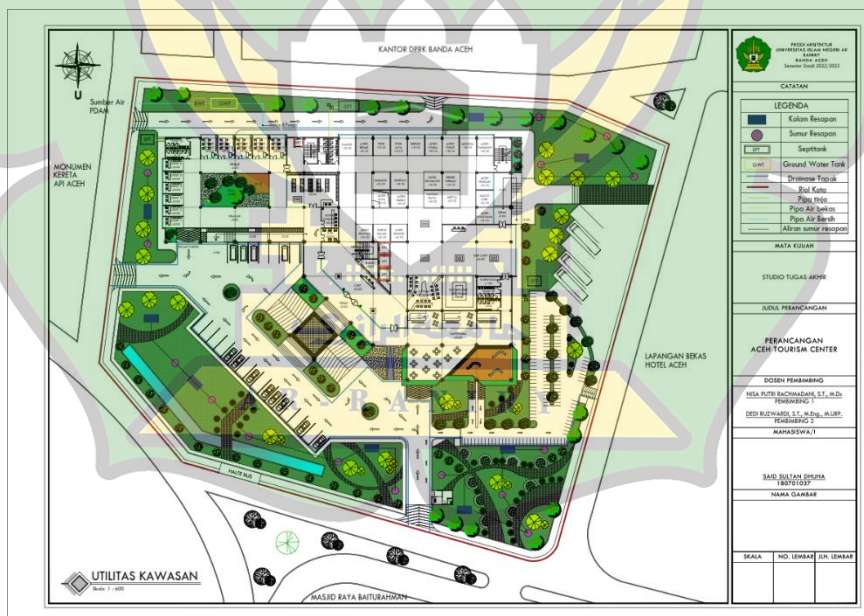
CATATAN	
1	ESTIMASI
2	Estimasi Item
3	Estimasi Corong
4	Pipe Corong 100
5	Pipe Corong 150
6	Pipe Corong 200
7	Pipe Corong 250
8	Pipe Corong 300
9	Pipe Corong 350
10	Pipe Corong 400
11	Pipe Corong 450
12	Pipe Corong 500
13	Pipe Corong 550
14	Pipe Corong 600
15	Pipe Corong 650
16	Pipe Corong 700
17	Pipe Corong 750
18	Pipe Corong 800
19	Pipe Corong 850
20	Pipe Corong 900
21	Pipe Corong 950
22	Pipe Corong 1000
23	Pipe Corong 1050
24	Pipe Corong 1100
25	Pipe Corong 1150
26	Pipe Corong 1200
27	Pipe Corong 1250
28	Pipe Corong 1300
29	Pipe Corong 1350
30	Pipe Corong 1400
31	Pipe Corong 1450
32	Pipe Corong 1500
33	Pipe Corong 1550
34	Pipe Corong 1600
35	Pipe Corong 1650
36	Pipe Corong 1700
37	Pipe Corong 1750
38	Pipe Corong 1800
39	Pipe Corong 1850
40	Pipe Corong 1900
41	Pipe Corong 1950
42	Pipe Corong 2000
43	Pipe Corong 2050
44	Pipe Corong 2100
45	Pipe Corong 2150
46	Pipe Corong 2200
47	Pipe Corong 2250
48	Pipe Corong 2300
49	Pipe Corong 2350
50	Pipe Corong 2400
51	Pipe Corong 2450
52	Pipe Corong 2500
53	Pipe Corong 2550
54	Pipe Corong 2600
55	Pipe Corong 2650
56	Pipe Corong 2700
57	Pipe Corong 2750
58	Pipe Corong 2800
59	Pipe Corong 2850
60	Pipe Corong 2900
61	Pipe Corong 2950
62	Pipe Corong 3000
63	Pipe Corong 3050
64	Pipe Corong 3100
65	Pipe Corong 3150
66	Pipe Corong 3200
67	Pipe Corong 3250
68	Pipe Corong 3300
69	Pipe Corong 3350
70	Pipe Corong 3400
71	Pipe Corong 3450
72	Pipe Corong 3500
73	Pipe Corong 3550
74	Pipe Corong 3600
75	Pipe Corong 3650
76	Pipe Corong 3700
77	Pipe Corong 3750
78	Pipe Corong 3800
79	Pipe Corong 3850
80	Pipe Corong 3900
81	Pipe Corong 3950
82	Pipe Corong 4000
83	Pipe Corong 4050
84	Pipe Corong 4100
85	Pipe Corong 4150
86	Pipe Corong 4200
87	Pipe Corong 4250
88	Pipe Corong 4300
89	Pipe Corong 4350
90	Pipe Corong 4400
91	Pipe Corong 4450
92	Pipe Corong 4500
93	Pipe Corong 4550
94	Pipe Corong 4600
95	Pipe Corong 4650
96	Pipe Corong 4700
97	Pipe Corong 4750
98	Pipe Corong 4800
99	Pipe Corong 4850
100	Pipe Corong 4900
101	Pipe Corong 4950
102	Pipe Corong 5000
103	Pipe Corong 5050
104	Pipe Corong 5100
105	Pipe Corong 5150
106	Pipe Corong 5200
107	Pipe Corong 5250
108	Pipe Corong 5300
109	Pipe Corong 5350
110	Pipe Corong 5400
111	Pipe Corong 5450
112	Pipe Corong 5500
113	Pipe Corong 5550
114	Pipe Corong 5600
115	Pipe Corong 5650
116	Pipe Corong 5700
117	Pipe Corong 5750
118	Pipe Corong 5800
119	Pipe Corong 5850
120	Pipe Corong 5900
121	Pipe Corong 5950
122	Pipe Corong 6000
123	Pipe Corong 6050
124	Pipe Corong 6100
125	Pipe Corong 6150
126	Pipe Corong 6200
127	Pipe Corong 6250
128	Pipe Corong 6300
129	Pipe Corong 6350
130	Pipe Corong 6400
131	Pipe Corong 6450
132	Pipe Corong 6500
133	Pipe Corong 6550
134	Pipe Corong 6600
135	Pipe Corong 6650

159



Gambar 6. 61 Denah Penghawaan Lantai Dua

6.4.5 Utilitas Kawasan

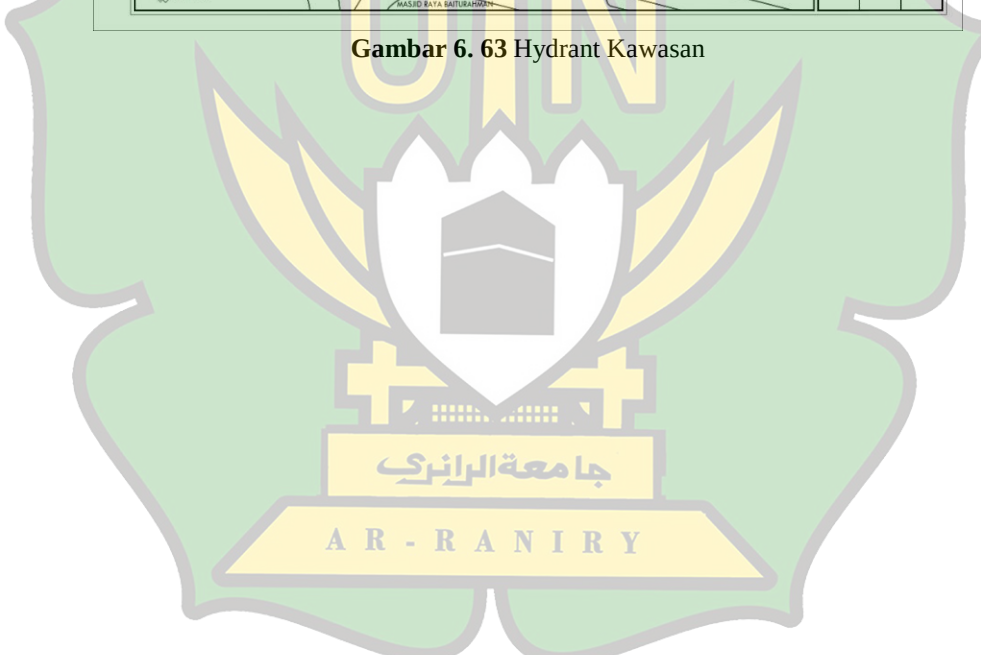


Gambar 6. 62 Utilitas Kawasan

6.4.6 Hydrant Kawasan



Gambar 6. 63 Hydrant Kawasan



DAFTAR PUSTAKA

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, homepage <http://disbudpar.acehprov.go.id>

Diakses tanggal 29 November 2021

Kementrian Pariwisata, homepage <https://www.kemenparekraf.go.id>

Diakses tanggal 29 November 2021

Badan Pusat Statistik Indonesia, homepage <https://www.bps.go.id/>

Diakses tanggal 1 Oktober 2021

Wasilah. (2012). *Perkembangan Arsitektur Modern dan Pasca Modern*. Makassar: Alauddin University Press.

Natasya, N. (2020). TIPOLOGI MOTIF ORNAMEN PADA ARSITEKTUR RUMAH VERNAKULAR DESA LUBUK SUKON DAN LUBUK GAPUY ACEH BESAR. *Jurnal Ilmiah Desain & Konstruksi*, 18(2), 170-183.

Aini, Q., & Hayatullah, H. (2019). ARSITEKTUR POST-MODERN. *Rumoh: Journal of Architecture*, 9(18), 34-38.

Ajriyani, M. (2018). *LAPORAN PERENCANAAN & PERANCANGAN VISITOR CENTER DI KOTA BANDUNG* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Alkaf, F. T., Widyastuti, S., & Parenrengi, S. (2019). Perkembangan industri pariwisata halal di provinsi aceh. *INOVASI*, 15(2), 216-223.

Ariotejo, A., Thahir, A. R., & Tundono, S. (2021, March). PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR POSTMODERN PADA FASAD BANGUNAN MUSEUM. In *Prosiding Seminar Intelektual Muda* (Vol. 2, No. 1).

Amirullah, A. (2018). Pusat Informasi Kakao Sulawesi Barat dengan Pendekatan Arsitektur Post Modern

Chan, S., & Aprilia, C. (2020). *Buku ajar kebahagiaan Turis dan Pengalaan Perjalanan*. Syiah Kuala University Press.

Lodan, K. T., & Harma, U. (2019, November). Eksistensi Dendang Melayu sebagai Kawasan Wisata Kota Batam. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 2, pp. 115-120). n.

Neufert, E. (1996). *Data Arsitek* Jl. 33. Erlangga.

Neufert, E. (2002). *Data Arsitek edisi 33 jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 119-120.

Waseza, F. C. (2017). Faktor-Faktor Yang Mendukung Pengembangan Obyek Wisata Bukit Khayangan Di Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi. *Nur El-Islam*, 4(1), 89-106.