

**PERANCANGAN RESTORAN DAN BAR DI
KOTAMOBAGU DENGAN PENERAPAN
ARSITEKTUR FUTURISTIK**

Oleh

**NUR CAHYO EKO SAPUTRA
T1117043**

SKRIPSI



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO**

2022

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN RESTORAN DAN BAR DI
KOTAMOBAGU DENGAN PENERAPAN
ARSITEKTUR FUTURISTIK**

Oleh :

NUR CAHYO EKO SAPUTRA

T11.17.043

SKRIPSI

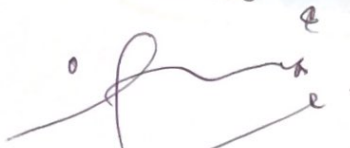
Untuk memenuhi salah satu syarat ujian

Guna Memperoleh gelar sarjana

Dan telah disetujui untuk diseminarkan pada tanggal 18 Desember 2022


Gorontalo, 20 Desember 2022.

Pembimbing I



Amra Siola, ST.,MT
NIDN. 0922027502

Pembimbing II



Rahmawati Eka, ST.,MT
NIDN.0924039101

HALAMAN PERSTUJUAN

PERANCANGAN RESTORAN DAN BAR DI KOTA KOTAMOBAGU DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Oleh:

NUR CAHYO EKO SAPUTRA

T11.17.043

Di periksa Oleh Panitia Ujian Strata Satu (S1)

Universitas Ichsan Gorontalo

1. Pembimbing I : Amru Siola, ST.,MT.
2. Pembimbing II : Rahmawati Eka, ST.,MT.
3. Peguji I : Umar, ST.,MT.
4. Peguji II : ST. Haisah, ST.,MT.
5. Peguji III : Moh. Muhrim Tamrin, ST.,MT

Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Ichsan Gorontalo

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Ichsan Gorontalo



(AMELIYA INDAH PRATIWI, ST., MT)
NIDN. 0907028701



(MOH. MUHRIM TAMRIN, ST., MT)
NIDN. 0903078702

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (Skripsi) ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) baik di Universitas Ichsan Gorontalo maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain. Kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini



20 Desember 2022

Nur Cahyo Eko Saputra
NIM. T1117043

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Perancangan ini dengan judul, **“PERANCANGAN *RESTORAN DAN BAR* DI KOTA KOTAMOBAGU DENGAN PERANCANGAN ARSITEKTUR FUTURISTIK”** sesuai dengan yang direncanakan. Usulan penelitian ini dibuat untuk salah satu syarat untuk mengikuti ujian skripsi. Penulis menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, usulan penelitian ini tidak dapat penulis selesaikan. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- Dra. Hj. Juriko Abdussamad, Msi, Selaku Ketua Yayasan Pengembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (YPIPT) Ichsan Gorontalo.
- Bapak DR. Abdul Gaffar La Tjokke, M.Si. selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo.
- Ibu Amelya Indah Pertiwi, ST.MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Ichsan Gorontalo.
- Bapak Moh. Muhrim Tamrin, ST.MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Ichsan Gorontalo.
- Bapak Amru Siola, ST.MT. selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis selama mengerjakan Skripsi ini..
- Ibu Rahmawati Eka, ST.,MT selaku pembimbing II yang telah membantu mengarahkan dan membimbing dalam menyusun usulan penelitian ini.

- Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik dan membimbing penulis dalam mengerjakan Usulan Perancangan ini.
- Orang tua, saudara, dan teman-teman yang telah memberikan do'a dan bantuan selama ini.

Saran dan kritik, penulis harapkan dari dewan penguji dan semua pihak untuk menyempurnakan penulisan skripsi lebih lanjut. Semoga usulan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Gorontalo, Agustus 2022

Penulis

ABSTRACT

NUR CAHYO EKO SAPUTRA. T1117043. THE DESIGN OF RESTAURANTS AND BARS IN KOTAMOBAGU WITH FUTURISTIC ARCHITECTURE APPLICATION

This design aims to 1) find the macro and micro concepts in the designs of Restaurants and Bars in Kotamobagu, 2) know the design and application in terms of structure and arrangement using Futuristic Architecture, and 3) realize Restaurant and Bar buildings with adequate and proper facilities. The data collection method used in this design is observation, namely by observing internal and external conditions, and through secondary data collection, namely by conducting literature studies and documents as support in design. The results of this design are located in a strategic following the Spatial and Regional Plans of Kotamobagu District in North Sulawesi Province.

Keywords: *design, restaurant, bar, futuristic architecture*



ABSTRAK

NUR CAHYO EKO SAPUTRA. T1117043. PERANCANGAN RESTORAN DAN BAR DI KOTAMOBAGU DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Perancangan ini bertujuan untuk 1) mengetahui konsep makro dan mikro dalam mendesain Restoran Dan Bar Di Kotamobagu 2) untuk mengetahui desain dan penerapan dari segi struktur dan penataan dengan menggunakan Arsitektur Futuristik. 3) untuk mewujudkan bangunan Restoran Dan Bar yang memiliki sarana dan fasilitas yang memadai dan layak. Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam perancangan ini yaitu, pengamatan yakni dengan mengamati kondisi internal maupun eksternal, melalui pengambilan data sekunder yakni dengan melakukan studi literatur dan dokumen-dokumen sebagai penunjang dalam perancangan. Hasil perancangan ini berlokasi di kawasan strategis yang sesuai dengan RTRW Kabupaten Kotamobagu, Provinsi Sulawesi Utara.

Kata kunci: perancangan, restoran, bar, arsitektur futuristik.

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABLE.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.4 Sistematika Pembahasan	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Tinjauan umum.....	7
2.1.1..... Definisi Objek Rancangan	7
2.1.2. Tinjauan Judul.....	11
2.2. Tinjauan Penekanan Struktur	17
2.2.1. Asosiasi logis tema dan khusus perancangan	17
2.2.2. Kajian Tema Secara Teoritis Penekanan Struktur	18
BAB III.....	24
METODOLOGI PERANCANGAN	24
3.1 Deskripsi Objektif	24
3.1.1. Kedalaman Makna Objek Rancangan.....	24
3.1.2. Prospek Dan Fisibilitas Proyek.....	24
3.1.3. Program Dasar Fungsional.....	25
3.1.4 Lokasi Dan Tapak.....	26

3.2	Metode Pengumpulan Data Dan Pembahasan.....	27
3.2.1Metode Pengumpulan Data	27
3.2.2	Metode Pembahasan Data.....	28
3.3	Proses Perancangan dan Strategi Perancangan.....	28
3.3.1	Proses Perancangan.....	28
3.4	Hasil Studi Komparasi dan Studi Pendukung	31
3.4.1	Studi Komparasi	31
3.4.2	Kesimpulan Hasil Studi Komparasi.....	36
3.5	Kerangka Pikir.....	38
BAB IV	39
ANALISIS PENGADAAN PROYEK.....		39
RESTORAN DAN BAR.....		39
4.1	Analisis Kota Bombana Sebagai Lokasi Proyek	39
4.1.1	Kondisi Fisik Profinsi Sulawesi Utara.....	39
4.1.2	Kondisi Non Fisik.....	48
4.2	Analisis Pengadaan Fungsi Bangunan.....	49
4.2.1	Pencarian Gagasan.....	49
4.2.2	Kondisi Fisik.....	49
4.2.3	Faktor Penunjang dan Hambatan-hambatan	50
4.3	Analisis Pengadaan Bangunan	51
4.3.1	Analisis Kebutuhan <i>Restoran Dan Bar</i>	51
4.3.2Penyelenggaraan Restoran Dan Bar di Kota Kotamobagu	52
4.4	Kelembagaan dan Struktur Organisasi	54
4.4.1	Struktur Kelembagaan	54
4.4.2	Struktur Organisasi	54
4.5	Pola Kegiatan yang Diwadahi	59
4.5.1	Identifikasi Kegiatan.....	59
4.5.2	Pelaku Kegiatan	59
4.5.3	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	60

4.5.4	Pengelompokan Kegiatan	62
BAB V.....		65
ACUAN PERANCANGAN		65
Restoran Dan Bar DI KOTA KOTAMOBAGU		65
5.1	Acuan Perancangan Makro.....	65
5.1.1	Penentuan Lokasi.....	65
5.1.2	Penentuan Tapak.....	66
5.1.3	Pengolahan Tapak.....	70
5.2	Acuan Perancangan Mikro	83
5.2.1	Jumlah Pengguna	83
5.2.2	Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang	85
5.3	Acuan Tata Massa dan Penampilan Bangunan °	95
5.3.1	Tata massa.....	95
5.3.2	Tampilan bangunan.....	98
5.4	Acuan Persyaratan Ruang	99
5.4.1	Sistem Pencahayaan	99
5.4.2	Sistem Penghawaan.....	100
5.4.3	Sistem Akustik	101
5.5	Acuan tata Ruang Dalam.....	102
5.5.1	Pendekatan Interior	102
5.5.2	Sirkulasi Ruang	103
5.6	Acuan Tata Ruang Luar	104
5.7	Acuan Sistem Struktur Bangunan	105
5.8	Acuan Pelembagaan Bangunan	106
5.8.1	Sistem Plumbing	106
5.8.2	Sistem Keamanan.....	107
5.8.3	Sistem Komunikasi	108
5.8.4	Sistem Pembuangan Sampah	109

BAB VI PENUTUP

8.1 Kesimpulan

8.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Konsep Perancangan
 - A. Pemilihan Lokasi
 - B. Analisis Tapak
 - C. Analisis Bentuk
 - D. Tata Massa Bangunan
 - E. Pendekatan Ide Rancangan
 - F. Pelaku Kegiatan
 - G. Besaran Ruang
 - H. Hubungan Ruang
 - I. Tata Ruang Luar
 - J. Tata Ruang Dalam
 - K. Analisa Struktur
 - L. Utilitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kota Kotamobagu	18
Gambar 2.2 Contoh Arsitektur Futuristik	19
Gambar 2.3 Penyatuan Modular	21
Gambar 2.4 Perakitan Tulangan Balok dan Lantai	22
Gambar 2.5 Pengacoran Lantai.....	22
Gambar 2.6 Perakitan Tulangan Balok dan Lantai	22
Gambar 2.7 Pemasangan Tiang dan Rangka Atap	23
Gambar 3.1 Peta Administrasi	27
Gambar 3.2 Proses Desain Jhon Zeisel.....	30
Gambar 3.3 Colosseum Club Jakarta.....	32
Gambar 3.4 Holywungs Manado	33
Gambar 3.4 Hard Rock Bali	34

DAFTAR TABLE

Tabel 1.1 Peningkatan wisatawan di Indonesia	2
Tabel 2.1 Pengelompokan Restoran	12
Tabel 2.2 Karakteristik Arsitektur Futuristik.....	20
Table 3.1 Hasil Studi Komparasi.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sejarah nama restoran bisa ditemukan pada abad ke-16, saat istilah tersebut pertama kali ditemukan di Prancis hingga zaman Romawi Kuno (abad ke-2). Timbul dari bahasa Prancis *restaurer* atau *restore* yang berarti pemulihan tenaga. Pada era ini, restoran adalah ruangan kecil di suatu pondok, tempat untuk orang mengisi perut. Makanan yang disediakan adalah makanan sederhana dengan bahan-bahan yang dibeli wilayah sekitar.

Restoran kini berfungsi tidak hanya sebagai tempat untuk makan, tetapi sudah menjadi sebuah *trend* bagi para penikmat makanan. Perkembangan restoran di Indonesia ini sangat mengalami perkembangan, bukan hanya sebagai sekedar menjual makanan sajian yang mengutamakan rasa, tetapi restoran juga dibuat sedemikian rupa dari desain tempatnya dan juga cara penyajian makanan. Berbagai macam konsep restoran yang ada sekarang semakin menarik untuk dikunjungi misalkan restoran yang menyajikan konsep taman bermain anak-anak tentunya sangat menarik untuk dikunjungi dan menikmati sajian yang disediakan oleh restoran tersebut seperti *ice cream* dengan aneka macam rasa, dengan didukung dengan desain interior yang menarik pasti akan membuat para pengunjung akan merasa betah untuk berlama-lama di restoran serta untuk berfoto-foto untuk kebutuhan sosial media yang sekarang ini banyak digandrungi oleh sebagian besar orang, terutama para remaja dan orang tua yang sedang mencari suasana yang bisa

melepas kepenatan dari rutinitas kerja. Adapun restoran yang menyediakan berbagai macam konsep pada restoran untuk menarik minat pengunjung untuk datang dan merasakan suasana yang di sediakan oleh pengelola restoran

Di Indonesia juga ada banyak restoran yang menyajikan makanan yang berasal dari luar negeri, seperti restoran yang menyediakan sajian ala negeri sakura jepang yang sekarang ini banyak beredar di seluruh kota-kota besar yang ada di indonesia. Sajian makanan yang juga memperhatikan nilai gizi juga banyak di jumpai dan sangat menarik untuk di kunjungi untuk merasakan kenikmatan dari sajian makanan sehat yang memiliki gizi tinggi.

Umumnya setiap restoran yang menggunakan konsep restoran Jepang dan restoran dengan konsep yang lainnya memiliki karakter tersendiri dalam proses penyajian makananya. Sajian yang menarik dalam konsep penataan makananya juga bisa menambah selera orang yang akan menyantap makanan tersebut dan juga dapat memanjakan mata setiap pengunjung yang melihat setiap keunikan penataan sajian yang di buat. Maka daripada itu setiap restoran sangat menjaga dan teliti dalam proses penyajian makanan untuk membuat para pengunjung merasa puas dengan sajian yang ada di restoran mereka. Banyak juga restoran yang menyajikan makanan dengan rasa yang sangat unik sehingga menarik minat pengunjung untuk datang menyantap hidangan tersebut berkali-kali walaupun makanan tersebut sudah pernah di coba sebelumnya.

Pengertian Bar. Bar adalah sebuah tempat yang menyajikan tamunya sebuah menu minuman beralkohol ataupun tidak dan sajian minuman lain seperti kopi panas dan teh dan berbagai jenis minuman lainnya Bar biasanya ada di hotel ataupun restoran yang menyediakan macam-macam jenis minuman dan biasa beroperasi dari jam 01.00 siang sampai dengan 03.00 malam sebagai sumber penghasilan tambahan bagi hotel-hotel dan restoran yang menyediakan fasilitas Bar. Adapun Bar biasa di artikan sebagai *Counter Desk* atau meja yang memisahkan antara bartender (pembuat minuman) dan konsumen yang ada di tempat duduk Bar (*Bar Stool*).

Alasan penulis mengangkat judul pembangunan Restoran dan Bar di Kota Kotamobagu antara lain karena belum tersedianya fasilitas restoran untuk kalangan menengah keatas, adapun fasilitas restoran yang sudah ada atau sudah terbangun diperuntukan untuk kalangan menengah saja dengan fasilitas yang kurang menarik. Adapun alasan penulis mengangkat judul ini dikarenakan gaya hidup sebagian besar masyarakat Kotamobagu yang sangat suka menghabiskan waktu di luar rumah untuk bertemu dengan teman-teman, kerabat dan sebagainya. maka dari itu saya akan mengangkat judul “Restoran dan Bar Kota Kotamobagu dengan Arsitektur Futuristik.

Adapun alasan lain penulis mengangkat judul ini, mengingat kota Kotamobagu yang sebentar lagi akan menjadi provinsi Bolaang Mongondow Raya dengan mayoritas penduduk yang bekerja sebagai petani dan adapun perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang tambang emas, perhotelan,

tan tempat-tempat wisata yang setiap tahunnya banyak mengundang wisatawan dari berbagai daerah yang ada di Indonesia

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka didapati Permasalahan :

1. Bagaimana mendapatkan lokasi site/tapak restoran di Kotamobagu?
2. Bagaimana merancang sirkulasi, sistem utilitas, kebutuhan ruang dan tata ruang pada restoran yang menunjang fungsi dan kenyamanan pengguna bangunan?
3. Bagaimana penerapan konsep pendekatan tema arsitektur futuristik yang sesuai dengan bangunan Restoran dan Bar

1.3. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.3.1. Tujuan pembahasan

1. Untuk mendapatkan lokasi site/tapak sesuai dengan peruntukan bangunan Restoran dan Bar
2. Untuk mendapatkan sirkulasi, sistem utilitas, kebutuhan ruang dan tata ruang pada Restoran dan Bar yang dapat menunjang fungsi dan kenyamanan pada pengguna bangunan
3. Menerapkan tema pendekatan arsitektur futuristik pada Restoran sesuai dengan penekanan pada pengguna bangunan selaku obyek utama, untuk mendapatkan rancangan sesuai dengan pendekatan tema .

1.3.2. Sasaran pembahasan

Untuk mendapatkan hasil rancangan yang sesuai dengan fungsi rancangan Restoran dan Bar dengan pendekatan arsitektur futuristik di kota Kotamobagu dengan penekanan pada objek utama yaitu manusia.

1.4. Lingkup dan Batasan Pembahasan

1.4.1. Lingkup pembahasan

Berdasarkan masalah yang dijabarkan di atas maka. Pembahasan akan lebih difokuskan pada perencanaan dan perancangan Restoran dan Bar dengan pendekatan arsitektur futuristik, dari segi perencanaan pembahasannya meliputi studi literatur, pemilihan lokasi/site dan lain sebagainya yang berhubungan dengan perencanaan. Sedangkan untuk perancangan difokuskan pada sesuatu yang berhubungan atau berpengaruh langsung pada proses desain seperti, studi komparasi objek, konsep pendekatan dan lain sebagainya.

1.4.2. Batasan pembahasan

Pembahasan lebih difokuskan pada permasalahan-permasalahan arsitektural yang berkaitan dengan perancangan Restoran dan Bar. Hal-hal diluar arsitektural seperti pemilihan lokasi/site, dll, akan dibahas sesuai dengan pengetahuan dan asumsi sesuai dengan kemampuan.

1.5 Sistematika Pendahuluan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjabarkan secara garis besar mengenai latar belakang pemilihan judul, tujuan dan sasaran, batasan, lingkup pembahsan, serta sistematik pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menyajikan tinjauan umum, defenisi objek rancangan, tinjauan umum objek, tinjauan pendekatan tema, unsur pokok, prinsip desain tentang suatu pembangunan Universitas dan pengembangan perguruan tinggi, fungsi objek rancangan fasilitas-fasilitas dalam Universitas.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Berisi deskripsi objek, metode pengumpulan dan data, pembahasan data, proses dan strategi perancangan, hasil studi komparasi dan studi pendukung.

BAB IV ANALISIS PENGADAAN PERANCANGAN RESTORAN DAN BAR DI KOTA KOTAMOBAGU DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Menganalisis kondisi fisik dan nonfisik kota sebagai lokasi pembangunan, menganalisis pengadaan fungsi bangunan, pengadaan bangunanm, kelembagaan dan struktur organisasi, serta pola kegiatan yang diwadahi.

BAB V ACUAN PERANCANGAN RESTORAN DAN BAR DI KOTA KOTAMOBAGU DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK Berisi acuan perancangan makro dan mikro, acuan tata massa dan penampilan bangunan, acuan persyaratan ruang, acuan tata ruang dalam dan luar bangunan, acuan sistem struktur bangunan, dan acuan perlengkapan bangunan.

BAB VI KONSEP-KONSEP PERANCANGAN Terdiri dari konsep aplikasi tematik, konsep perancangan tapak dan ruang luar, serta konsep perancangan bangunan.

BAB VII HASIL RANCANGAN ARSITEKTUR Terdiri tadi konsep perancangan dan gambar rancangan.

BAB VIII PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dari topik yang dibahas serta saran yang ditujukan untuk pembaca.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.TINJAUAN UMUM

2.1.1. Definisi objek rancangan

Objek yang dipilih dalam perencanaan tugas ini adalah **“Perancangan Bangunan Restoran dan Bar dengan tema arsitektur Futuristik”** dengan pengertian sebagai berikut :

1. Pengertian perancangan

a. Pengertian perancangan menurut Alexander (1983)

- 1) Perancangan merupakan upaya untuk menemukan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur fisik.
- 2) Merancang adalah mengembangkan bentuk dan ruang dalam arsitektur dengan penggunaan gambar.

b. Pengertian perancangan menurut Tim Booker (1984)

- 1) Proses mensimulasi apa yang akan dilakukan sebelum membuatnya, melakukannya berkali-kali agar bisa senang dan puas dengan hasil akhirnya.
- 2) Merubah objek yang sebelumnya ada menjadi lebih menarik dalam perancangan meliputi fungsi-fungsi : menggunakan metode-metode, mengidentifikasi masalah, dan melakukan sintesa.

c. Sedangkan Perancangan menurut Wade (1997) adalah merubah objek yang sebelumnya ada menjadi lebih menarik, dengan melakukan tiga

proses yaitu mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi metode pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah.

2. Pengertian restoran

Restoran dan bar adalah tempat bagi orang untuk menikmati berbagai sajian makan dengan cita rasa spesial dan menikmati suasana restoran, dan tempat untuk menikmati minuman beralkohol dan tidak beralkohol yang tersedia

a. Menurut Marsum (1994)

Restoran merupakan tempat atau sebuah bangunan yang di organisasi secara komersial yang menyediakan sajian dan pelayanan yang ramah kepada pengunjung berupa sajian minuman dan makanan.

b. Menurut Mary B.Gregoire (2919)

Pengertian restoran terbagi menjadi dua yaitu *foodservice* yaitu menjual makanan hanya sebagai menunjang kegiatan sehari-hari biasanya tergolong non-profit, adapun *commercial foodservice* secara umum menjual makanan sebagai tujuan utama dengan keuntungan yang diinginkan

c. Menurut Rumesko (2002)

Restoran merupakan tempat yang menyajikan makanan dan minuman bagi pengunjung, dan memiliki fasilitas-fasilitas penunjang yang lain, dan di kelola dengan benar untuk mendapat keuntungan.

d. Atmodjo (2005)

Adapun aktifitas makan dan minum yang di sediakan restoran berdasarkan jenis-jenis restoran

- 1) *A'la carte*, restoran yang menyediakan sajian lengkap dan termasuk dalam restoran yang tidak menetapkan aturan yang mengikat bagi para pengunjung
- 2) *Table d'hotel*, yaitu restoran yang menyediakan sajian lengkap yang di sajikan secara teratur dari makanan pembuka hingga makanan penutup, dan biasanya memiliki keterkaitan dengan hotel.
- 3) *Coffe shop*, sebagai tempat untuk bersantap makanan dan minuman dengan suasana yang santai tanpa membatasi pengunjung dengan aturan-aturan yang mengikat, biasanya pengelola menyediakan minuman spesial khususnya kopi sebagai sajian utamanya di banding dengan makanan berat dan makanan ringan.
- 4) *Cafetaria*, adalah tempat untuk makan dan minum dengan fasilitas terbatas dan hanya menyajikan jenis makanan ringan dan jenis-jenis minuman yang tidak beralkohol
- 5) *Canteen*, adalah tempat untuk makan dan minum yang biasanya hanya menyajikan berbagai hidangan instan dengan harga yang murah
- 6) *Continental restaurant*, adalah restoran yang membebaskan pengunjungnya untuk memilih bahkan untuk memotong sendiri makanan yang akan di pesan
- 7) *Carvery*, adalah restoran yang biasanya ada di tempat-tempat penginapan kecil dan biasanya hanya menyiapkan makanan sederhana.

e. Menurut Marsum (2000)

Ada tujuh karakteristik restoran :

- 1) *A La Carte Restaurant*, adalah restoran yang sudah memiliki ijin penuh untuk menyajikan makanan, lengkap dengan berbagai variasi. Dimana para pengunjung diberikan kebebasan untuk mengambil sendiri makanan yang ingin di santap. Menu-menu makanan yang disajikan dalam restoran ini memiliki harga yang tersendiri.
- 2) *Table D'hote Restaurant*, adalah restoran yang memiliki sajian menu lengkap dari makanan pembuka sampai dengan makanan penutup dan berbagai makanan lain, dengan harga yang sudah ditetapkan.
- 3) *Inn Tavern*, adalah restoran yang memiliki harga yang terjangkau, yang biasanya hanya di kelola oleh satu orang yang terletak di tepi kota. Suasana yang dibuat memiliki konsep yang dekat dengan dan baik terhadap pengunjung serta menyajikan berbagai hidangan yang enak.
- 4) *Cafetaria* atau Cafe, adalah restoran kecil yang biasanya hanya menyajikan makanan dan minuman sederhana seperti kue dan kopi dan tidak menyediakan minuman yang mengandung alkohol
- 5) *Snack Bar* atau *Milk Bar*, adalah restoran yang tidak terlalu besar yang bersifat tidak resmi dengan pelayanan yang tidak lama,

dimana para pengunjung memuat makanan mereka di atas baki yang mereka ambil di counter (meja panjang dengan berbagai hidangan makanan di atasnya) lalu di bawa ke meja tempat pengunjung makan.

6) *Specialty Restaurant*, adalah restoran yang memiliki suasana dan desain interior yang mengikuti tema sajian makanan yang di sediakan dalam restoran tersebut. Biasanya restoran semacam ini menyediakan makanan khas internasional seperti makanan jepan, china, india, eropa dan sebagainya.

7) *Family Type Restaurant*, adalah restoran yang sederhana dan hanya menyediakan aneka makanan dengan harga yang terjangkau. Biasanya juga disediakan tempat bagi keluarga atau bagi rombongan yang akan datang.

3. Pengertian bar

Bar adalah sebuah tempat yang menyediakan fasilitas bagi para tamu untuk menikmati berbagai jenis minuman yang beralkohol atau tidak beralkohol dan banyak lagi jenis minuman panas seperti kopi, teh dan berbagai aneka minuman seperti jus.

a. Bar yang berdiri sendiri

Bar yang berdiri sendiri maksudnya ialah bar yang dimiliki oleh seorang pengusaha dan biasanya bekerjasama dengan klub malam, cafe dan berbagai tempat hiburan lainnya yang ada di luar hotel

b. Bar sebagai fasilitas hotel

Adapun bar sebagai fasilitas hotel tentu berada di dalam bangunan hotel dan disertai dengan berbagai fasilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan hotel, tetapi tetap memiliki fungsi yang sama

4. Arsitektur futuristik

Arsitektur futuristik adalah merupakan seni penerapan gaya pada bangunan seperti lingkungan binaan yang sedang dalam tahap pengerjaan dan proses perencanaanya tidak terikat pada masa lampau, melainkan membuat bangunan yang bisa mencerminkan bangunan yang ada di masa yang akan datang dengan bentuk dan desain yang mengejutkan.

5. Karakter arsitektur futuristik

Karakter arsitektur futuristik merupakan salah satu gaya internasional atau bisa juga di artikan dengan arsitektur tanpa gaya (seragam), adalah suatu gaya arsitektur yang bisa keluar dari ikatan budaya dan geografis. Seperti bentuk-bentuk tertentu, fungsional, bentuk yang mengikuti fungsi, dan menyebabkan bentuk bangunan menjadi monoton sebab tidak terolah.

Arsitektur Futuristik memanfaatkan kemajuan di era teknologi dengan menggunakan bahan-bahan baru seperti baja, kaca, dan alumunium. sederhana merupakan nilai tambah terhadap arsitektur sedangkan penambahan ornamen dianggap sebagai suatu hal yang tidak efisien. *Nihilism*, penekanan perancangan kepada *space* atau ruang, maka desain menjadi polos, simple, dengan pemakaian kaca lebar. Jenis bahan material yang digunakan diekspos secara polos dan ditampilkan apa adanya.

6. Kota kotamobagu

Kota kotamobagu merupakan sebuah kota yang berada di provinsi sulawesi utara atau biasa di singkat (Sulut), yang lebih tepatnya terletak di kabupaten Bolaang Mongondow. Ibukota kabupaten ini antara lain adalah manado. Yang merupakan ibukota dari provinsi sulawesi utara indonesia.

2.1.2. Tinjauan judul

Restoran dan bar adalah sebuah tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang beralkohol atau tidak beralkohol, sebagai tempat yang diperuntukan bagi para orang-orang yang datang untuk makan dan minum atau tempat untuk menikmati waktu bersantai di sela-sela aktifitas yang padat.

1. Syarat untuk mendirikan restoran dan bar

- a. Atas pendirian perusahaan dan suasta
- b. SK kemenkumham (untuk perusahaan yang berbentuk perseroan terbatas atau PT
- c. KTP Direktur/direktur utama
- d. NPWP Direktur/Direktur utaman
- e. NPWP Badan
- f. Izin lingkungan (SPPL)
- g. IMB
- h. Bukti lunas PBB tahun terakhir
- i. Sertifikat laik sehat (SLS)

2. Tujuan dan fungsi restoran dan bar

Fungsi:

- a. Restoran dan bar berfungsi sebagai tempat penjualan jasa pelayanan dan penjualan bagi para pengunjung berdasarkan jenis produknya.
- b. Pembuatan restoran dan bar yang utama sebagai tempat menyajikan aneka makanan dan minuman dan juga suasana didalam ruangan restoran dan bar.
- c. Sebagai cara untuk mendapatkan keuntungan di bidang penjualan jasa makanan dan minuman.

3. Karakteristik restoran dan bar

Restoran dan bar adalah sebagai penyedia pelayanan makanan dan minuman dan dijalankan dengan sangat baik profesional dengan penyajian yang tidak biasa.

Ciri-ciri restoran dan bar adalah sebagai berikut :

- a. Menerima pengunjung dengan cara memesan meja terlebih dahulu
- b. Para pelayan menggunakan pakaian seragam
- c. Berbagai menu yang di sediakan berupa sajian klasik
- d. Tersedia ruangan yang menyediakan cocktail selain tempat untuk makan yang berfungsi sebagai tempat bagi para tamu menikmati minuman beralkohol.
- e. Dibuka hanya untuk melayani sajian makan malam dan juga makan siang dan tidak melayani makanan di pagi hari.

- f. Menyediakan banyak jenis minuman beralkohol, bar menyediakan lengkap berbagai merek minuman beralkohol terutama champagne dan wine dari luar negeri.
 - g. Menyediakan hiburan lain seperti pertunjukan musik band dan musik DJ untuk menunjang suasana di dalam bangunan.
4. Sistem pengelolaan restoran dan bar
- a. Pengelolaan biaya mencakup gaji karyawan, bahan makanan pang pengelolaan keuangan.
 - b. Menjaga kepercayaan pelanggan dengan hanya memberikan berbagai produk yang terbaik agar tidak mengecewakan pelanggan datang.
 - c. Menjaga kedisiplinan bagi mengelola Restoran dan Bar agar seluruh aktifitas yang ada di dalam bangunan berjalan dengan baik

2.2. Tinjauan pendekatan arsitektur

2.2.1. Asosiasi logis Tema dan kasus perancangan

1. Petunjuk teknis bangunan restoran dan bar



Gambar 2.2 Contoh Bangunan Restoran dan Bar

Sumber : <https://probohindarto.wordpress.com/2012/11/09/resto-plus-desain-bangunan-komersial-modern-dari-astudio/>



Gambar 2.3 Denah restoran dan bar
<https://www.pngwing.com/id/free-png-nspkh>

Pedoman teknis untuk membangun restoran dan bar yaitu memilih lokasi lahan yang sudah sesuai dengan peruntukan dalam peraturan daerah tentang rencana tata ruang wilayah kabupaten.

Tema merupakan ide-ide yang selalu hadir dalam awal dalam mendesain. Tema harus mempunyai asosiasi logis dengan objek desain (kegiatan dan tempat). Tema dalam hal ini adalah sebagai acuan dasar dalam perancangan arsitektural, serta sebagai nilai keunikan yang mewarnai keseluruhan hasil rancangan.

Dalam perancangan ini tema yang diangkat adalah “Arsitektur futuristik”. Berdasarkan dengan tema ini maka perancangan Restoran dan Bar Kota Ktamobagu profinsi sulawesi utara sebagai satu bangunan pusat hiburan yang di peruntukan bagi masyarakat kelas menengah sampai kalangan atas, pengunjung akan di bawah ke dalam masa depan yang akan di terapkan ke desain bangunan

yang di rancang dengan mengutamakan kenyamanan dan keindahan bangunan, baik di luar bangunan (*interior*) maupun di dalam bangunan (*exterior*).

2.2.2. kajian tema secara teoritis

1 Sejarah arsitektur futuristik

Arsitektur futuristik pertamakali di kenalkan di italia pada abad ke 20. Arsitektur futuristik ini sebenarnya merupakan salah satu bagian dari *Futurism*, yang merupakan gerakan seni yang pertama kali diciptakan seorang penyair yang bernama Filippo Tommaso Marinetti pada tahun 1909. Gerakan ini bukan hanya menarik bagi para penyair, musisi, dan juga menarik bagi para arsitek.

Furutistik yang memiliki arti menuju atau mengarah ke masa yang akan datang atau masa depan. Futuristik dalam arsitektur adalah untuk memberikan gambaran dalam desain dan pembangunanya tidak terkait dengan dengan masa lampau, tetapi mencoba keluar dan menggambarkan bangunan di masa yang akan datang. Bangunan harus bisa menyesuaikan dan menampung berbagai jenis kegiatan yang akan selalu berkembang seiring berjalanya waktu.

Arsitektur futuristik adalah merupakan seni penerapan gaya pada bangunan seperti lingkungan binaan yang sedang dalam tahap pengerjaan dan proses perencanaanya tidak terikat pada masa lampau, melainkan membuat bangunan yang bisa mencerminkan bangunan yang ada di masa yang akan datang dengan bentuk dan desain yang mengejutkan.

2.2.3. Unsur-unsur pokok bentuk arsitektur futuristik

1. Tata ruang

Tata ruang merupakan bentuk struktur dan juga contoh ruang yang sudah dilapis secara lokal, regional dan nasional. Mengenai tata ruang yang sangat berkaitan dengan perencanaan supaya bisa meningkatkan struktur ruang pada bangunan maupun kota.

Menurut Yunus Wahid mengenai tentang tata ruang yang mana dikutip dari bukunya yang berjudul pengantar hukum tata ruang yaitu tata ruang merupakan ekspresi geografis yang mana sebagai cermin lingkungan hidup dengan strategi untuk masyarakat yang terkait ekonomi, budaya serta sosial.

Di Indonesia, yang mana metode perencanaan tata ruang sudah berkembang dari waktu ke waktu. Dengan adanya ide dengan membangun infrastruktur bisa memudahkan berkembangnya suatu wilayah. Yang mana pada era ke 90-an, sejak metode untuk pengembangan wilayah dimulai diarahkan untuk melewati jarak wilayah.



Gambar 2.4 Contoh Tata Ruang

<https://hot.liputan6.com/read/4008227/futuristik-6-desain-bangunan-ini-seperti-dari-masa-depan>

2. Bentuk dan penampilan

Arsitektur futuristik muncul dengan desain-desain yang sangat unik dan gaya yang sangat tidak biasa sehingga memunculkan bentuk yang tidak lazim.

Karena bentuk tersebut biasanya bangunan dengan gaya arsitektur futuristik memiliki keunikanya tersendiri dan tidak ada di tempat-tempat yang lain, sehingga memudahkan orang untuk mengingat bangunan tersebut.

3. Warna

Warna yang biasanya di gunakan dalam bangunan dengan gaya futuristik biasanya mempunyai warna dasar putih, kuning, silver, gold, hitam.

Adapun bangunan futuristik yang menggunakan kombinasi warna-warna cerah dan elegan dalam penerapannya pada bangunan. Biasanya bangunan futuristik menggunakan perpaduan warna yang gelap seperti abu-abu dan hitam agar menghasilkan kesan maksimal dan kuat bagi orang yang melihat.

Perpaduan warna yang ada dalam desain futuristik membuat ruangan terlihat sangat menarik dan mengoptimalhan gaya pada bangunan sehingga terasa sangat serasi dan ruangan terasa hidup, sehingga warna merupakan faktor yang penting dalam mendesain bangunan dengan gaya futuristik.



Gambar 2.5 Contoh Penerapan Warna
<https://www.99.co.id/panduan/futuristik>

2.2.4. Arsitektur Menurut para Ahli dan Karyanya

1. Le Corbusier adalah penguasaan, permainan yang benar dan luar biasa dari barisan yang muncul dalam cahaya. Arsitektur dengan huruf capital A merupakan pengalaman emosional dan estetis. Adapun salah satu karya Le Corbusier yaitu bangunan Villa Savoye.



Gambar 2.5 Villa Savoye

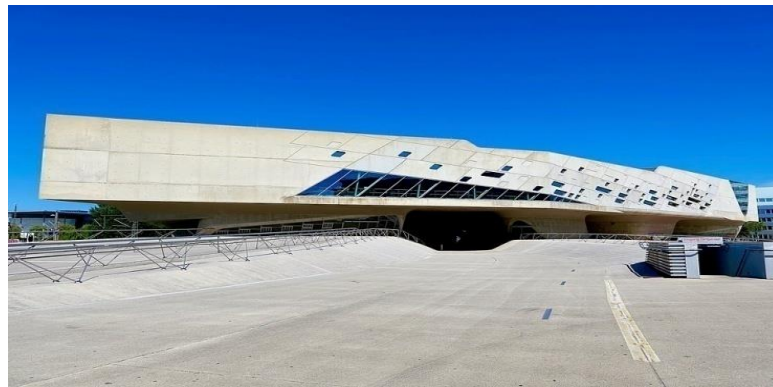
Sumber : <http://wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.com/2016/04/le-corbusier.html>

2. Frank Gehry merupakan seorang arsitek paling terkenal pada masa kini karena berani dalam mengolah elemen dan bentuk yang tidak lazim. Adapun salah satu karya Frank Gehry adalah bangunan *Walt Disney Concert Hall* di Los Angeles.



Gambar 2.6 Walt Disney Concert Hall di Los Angeles
Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Concert_Hall

3. Zaha Hadid merupakan sosok wanita yang mendapatkan penghargaan *The Pritzker Award*. Arsitek modern ini memiliki pendekatan bentuk futuristik yang sangat dibanggakan dan ikonik. Karya Zaha Hadid yaitu *Phaeno Science Center and The Opera House* di GuangZhou.



Gambar 2.7 Phaeno Science Center and The Opera House di GuangZhou.
Sumber : https://www.wikiwand.com/en/Zaha_Hadid

4. Renzo Piano merupakan 100 orang yang paling berpengaruh di Dunia versi majalah Time tahun 2008, seorang arsitek modern yang lahir di Italia, memberikan dampak kuat melalui karya-karyanya. Adapun salah satu karyanya yaitu NEMO Science Center di Amsterdam.



Gambar 2.8 NEMO Science Center di Amsterdam

Sumber : [https:// Photothema-Amsterdam_North_Holland_Province.html](https://Photothema-Amsterdam-North_Holland_Province.html)

2.2.5. Ciri-ciri Arsitektur Futuristik

1. Memiliki gaya seragam atau universal, bentuk arsitektur yang bisa melampaui geografis dan budaya tertentu.
2. Merupakan hasil khayalan yang sangat idealis
3. Adapun bentuknya yang fungsional maka bentuk dari ruangan mengikuti fungsinya.
4. *Less is more* , bentuk yang semakin sederhana adalah sebuah nilai tambah bagi gaya arsitektur futuristik
5. menambahkan ornamen merupakan suatu kejahatan makanya perlu dilakukan penolakan terhadap penambahan ornamen, karna ornamen tidak memiliki fungsi makanya di angap tidak efisien jika di terapkan pada bangunan.

6. Bersifat tunggal atau singular, yaitu tidak terpusat pada satu gaya arsitek, sehingga tidak bisa di samakan dari setiap arsitek yang ada sehingga lebih bersifat efisien dan seragam.

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Obyektif

Restoran dan Bar Kota Kotamobagu menjadi salah satu tempat bagi para pengunjung untuk menikmati aneka sajian menu-menu yang di sediakan berupa sajian makanan dan minuman beralkohol, selain itu Restoran dan Bar juga bisa digunakan sebagai tempat hiburan untuk bersantai dari kesibukan keseharian yang banyak menyita waktu.

3.1.1 Kedalaman makna obyek rancangan

Memberikan fasilitas berkelas bagi para pengunjung yang datang khususnya di daerah Kota Kotamobagu dan daerah sekitar yang ada di Sulawesi Utara untuk memberikan kenyamanan dan kesan yang baik untuk para pengunjung agar bersedia datang kembali mengunjungi Restoran dan Bar yang di rancang.

3.1.2 Prospek dan fisibilitas proyek

Dengan segala keunggulan yang ada di dalam Restoran dan Bar yang akan di buat di kota Kotamobagu ini akan menjadi salasatu pilihan tempat makan sekaligus tempat hiburan malam yang berkelas yang ada di kota Kotamobagu dan untuk menarik pengunjung yang berada di luar daerah.

3.1.3 Program dasar fungsional

1. Analisa Kegiatan

Adapun kegiatan-kegiatan yang ada di dalam Restoran dan Bar Kota Kotamobagu dapat di uraikan dalam beberapa kegiatan sebagai berikut :

a. Kegiatan Utama

Kegiatan utama dari Restoran dan Bar yaitu, menyantap makanan dan minuman yang ada di dalam menu dan juga menikmati sajian minuman beralkohol yang ada di dalam Restoran dan Bar.

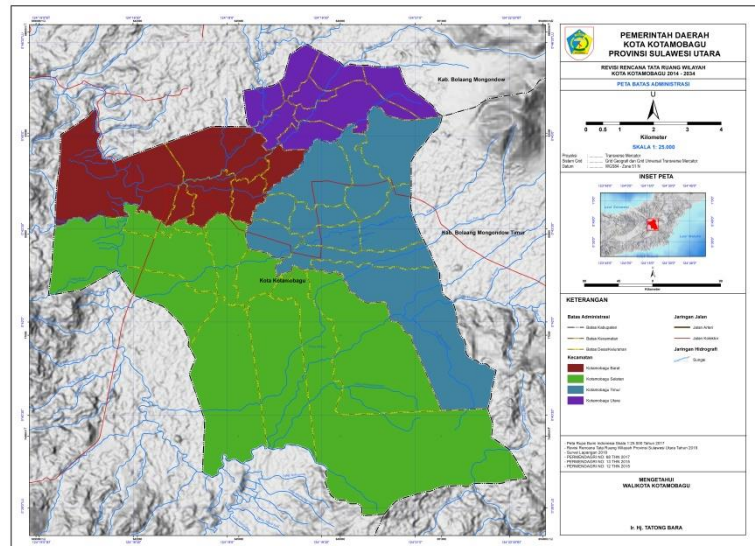
b. Fasilitas restoran dan bar di Kota Kotamobagu

Fasilitas-fasilitas yang ada dalam Restoran dan Bar di Kota Kotamobagu sesuai dengan fasilitas yang ada pada bangunan sesuai dengan standar fasilitas. Adapun fasilitas yang dimaksud yaitu :

- 1) Area makan
- 2) Dapur
- 3) Meja Bar
- 4) Pangung live musik
- 5) Area parkir
- 6) Ruang miting
- 7) Lantai dansa

3.1.4 Lokasi dan tapak

Secara geografis, kota kotamobagu yang terletak di antara 0°41'16,09"-0°46'14,8" lintang utara dan 124°15'10"-124°21,2" bujur timur. Kotamobagu terdiri dari 4 kabupaten yang semuanya berada di pulau sulawesi, yaitu: Kotamobagu Utara, Kotamobagu Selatan, kotamobagu Timur, dan Kotamobagu barat. Dengan jumlah penduduk pada tanggal 2 januari 2007 yang mencapai 125.835 jiwa yang berada di kotamobagu dengan penduduk asli yang berasal dari suku Mongondow



Gambar 3.1 Peta Administrasi Kota Kotamobagu
 Sumber : dinas Pembangunan Umum Kota Kotamobagu

3.2 Metode pengumpulan dan pembahasan data

3.2.1 Metode pengumpulan data

Metode untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pengamatan langsung atau observasi

Mengamati secara langsung ada berada pada kondisi yang terjadi dilapangan lokasi yang diteliti. Adapun pengamatan baik pengambilan gambar (foto), dan membuat catatan-catatan, atau membuat sketsa.

2. Dokumentasi

Dengan teknik mengumpulkan data dan mengumpulkan, menyaring data dan mensintesis sumber-sumber data yang tertulis dalam jurnal, artikel, atau makalah yang berhubungan dengan objek.

3. Penelitian kepustakaan

Yaitu mengambil data dengan membaca buku, mengumpulkan, dan menganalisa buku-buku yang ada sebagai objek penelitian

4. Studi internet

Yaitu mengambil data dari website atau dengan cara membrowsing dan mendownload.

3.2.2 Metode pembahasan data

1. Data

Mengumpulkan data-data yang dapat menunjang untuk bahan pertimbangan perancangan dan perencanaan baik dari jurnal, buku-buku, artikel, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan objek rancangan.

2. Konsep

Setelah memperoleh data yang dibutuhkan selanjutnya ke tahap pembuatan konsep perencanaan dan perancangan

3. Desain

Apabila konsep perencanaan dan perancangan telah selesai maka tahap berikutnya adalah membuat desain bangunan.

3.3 Proses perancangan dan strategi perancangan

Proses perancangan dan strategi perancangan merupakan gambaran mengenai objek perencanaan dan perancangan Restoran dan Bar di Kota Kotamobagu. Tahap ini adalah dengan melakukan studi komperasi dengan usulan proyek yang ada bertujuan untuk bahan perbandingan dan sekaligus bahan gambaran. Tahap selanjutnya yaitu dengan mengidentifikasi seseorang yang akan menggunakan tapak itu dan peraturan-peraturan yang sudah ada. Tapak bukan saja

tentang gabungan dari bangunan dan jalan saja, akan tetapi tentang bagaimana suatu sistem dari struktur yang baik, permukaan, ruang, makhluk hidup dan lain-lain. Sedangkan strategi adalah merancang lanscap dengan baik sebagaimana hakekat dalam merancang berdasarkan komponen-komponen yang ada.

3.4 Hasil studi komparasi dan studi pendukung

3.4.1 Studi komparasi

1. Colosseum Jakarta



Gambar 3.2 Colosseum Club Jakarta

Sumber : Youtube : Rise and Fall: Party di Colosseum Club Jakarta | Party Madness

a. Luasan Site

Colosseum Jakarta merupakan salah satu diskotek yang berada di Indonesia, terletak di Jalan Kunir nomor 7, Jakarta Barat. Pada tahun 2018, diskotek ini termasuk dalam jajaran 11 klab terbaik yang ada di dunia. Memiliki luas arena lebih dari 1000 meter persegi dan memiliki plafon setinggi 16 meter.

b. Fasilitas

- 1) Hotel (1001 Hotel)
- 2) The Pool

- 3) Bar
- 4) Restoran
- 5) Panggung Live Musik
- 6) Karaoke
- 7) Karaoke
- 8) SPA
- 9) Tempat Parkir

c. Material

Material bangunan yang digunakan pada Colosseum Jakarta adalah Keramik, *Parquete*, *Andhesit*, Marmer, Panel Kayu, Batu Batako, Kaca, *Gymbsum Board*.

d. Fasad



Gambar 3.3 Fasad Colosseum Club Jakarta

Sumber : <https://koran.tempco.co/read/metro/448477/izin-klub-malam-colosseum-bisa-dicabut>

Bentuk fasad pada Colosseum Jakarta mengambil konsep Arsitektur dengan gaya eropa dimana terdapat ciri khasnya yang rumit namun menyimpan sesuatu nilai dan makna yang tinggi setiap yang melihatnya. Gaya arsitektur

eropa pada bangunan berkaitan dengan nama kelab ini yaitu Colosseum Club Jakarta yang terinspirasi dari Colosseum yang ada di Roma, Italia.

e. Interior



Gambar 3.4 Interior Colosseum Club

Sumber : <http://jakarta-tourism.go.id/visit/blog/2018/07/colosseum-jakarta>

Tidak seperti eksteriornya, Colosseum Club Jakarta mempunyai konsep interior modern dan futuristik dan biasa digunakan untuk pesta malam dan konser musik di arena dengan luas 1.000 meter persegi, serta dapat menampung hingga 2.000 pengunjung dalam satu pertunjukan



Gambar 3.5 Interior Colosseum Club

Sumber : <http://alexis4play.web.id/daftar-diskotik-terbaik-di-jakarta/>

Pada interiornya terdapat lampu gantung tiga dimensi kinetik yang menggantung dari langit-langit setinggi 16 meter, mempunyai Lampu LED solid-state yang dirancang oleh perusahaan pencahayaan profesional asal Spanyol, memancarkan cahaya terang saat dinyalakan, dengan warna dan pola yang sesuai dengan irama DJ.

2. Holywings Manado

a. Luasan Site

Holywings Manado adalah cabang dari holywings bar yang ada di Manado yang merupakan salah satu tempat favorit anak muda yang ada di Manado. Memiliki tempat yang cukup strategis yang berada di pinggir pantai Megamas, Holywings Manado terletak di Kawasan Megamas, Jalan Laksda John Lie, Food City I, dengan luasan site sekitar 1.233,82 m²,

b. Fasilitas

- 1) 1 Bar
- 2) Smoking Area
- 3) Toilet
- 4) Wifi
- 5) Live Musik
- 6) Tempat Parkir

c. Fasad



Gambar 3.6 Fasad Holywings Manado
Sumber : April 2021 – Agus Herlambang (Google Maps)

Konsep Holywings Manado adalah *Tropical Modern* yang didominasi kaca dan batuan yang diekspos untuk menambah kesan *cozy* pada bangunan.

3. Hard rock café bali

a. Luasan site

Hard Rock Café Bali adalah restoran Amerika dengan tema rock 'n' roll yang berlokasi di Jalan Pantai Kuta, Banjar Pande Mas, Kuta - Denpasar Bali. Hard Rock Café Bali mempunyai luas site sekitar 29.689,07 m² yang terintegrasi dengan gedung radio Hard Rock FM dan Hard Rock Hotel.

b. Fasilitas

- 1) 1 Bar
- 2) Live Musik
- 3) Wifi
- 4) Tempat Parkir

c. Fasad



Gambar 3.7 Hard Rock Café Bali

Sumber : <https://www.hardrockcafe.com/location/bali/>

Dilihat dari tampak depan bangunan menggunakan konsep arsitektur modern dengan adanya penggunaan material seperti kaca, beton, dan aluminium, serta bentuk bangunan yang tampak kaku dengan bentuk garis yang simetris membuat bangunan terlihat modern.



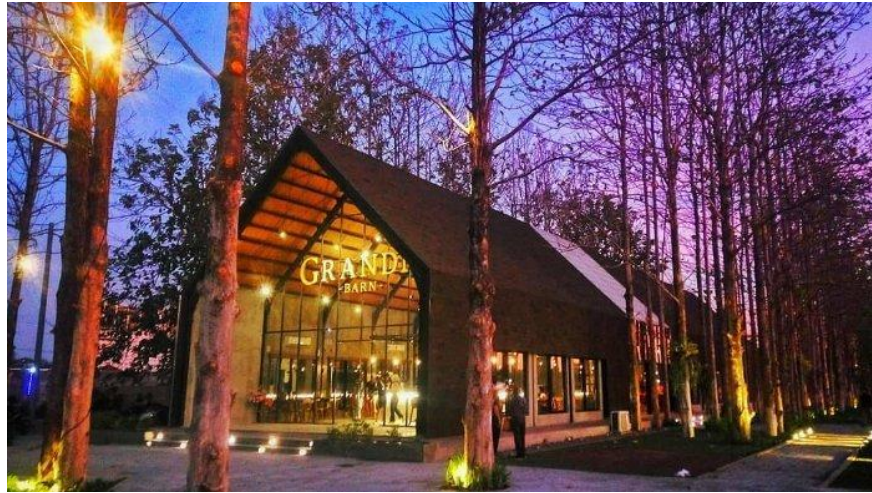
Gambar 3.8 Gitar Hard Rock Café Bali

Sumber : <http://www.ohnheiser.ch/Bilder20Indonesia20Bali202016/hardrockcafebaliguitar2.html>

Pada bagian depan bangunan ditandai dengan sebuah gitar raksasa berleher dua, yang merupakan replika dari pemain gitar Bali yang terkenal yaitu Balawan.

4. Grandis bar solo

a. Luasan site



Gambar 3.9 Grandis Barn Solo
Sumber : Instagram @grandisbarn

b. Fasilitas

1 Tempat makan

2 Taman pohon jati

3 Tempat bermain anak

4 Wifi

5 Tempat parkir luas

c. Material

Material yang di gunakan Grandis Barn yang di dominasi oleh beton, kaca dan kayu untuk menambah kesan natural, keramik sebagai lantai serta baja dan besi sebagai inti struktur pada bangunan ini

c. Fasad



Gambar 4.1 Fasad Grandis Barn Solo
Sumber : Restoran Grandis Barn (travel.tribunnews.com)

Konsep fasad Grandis Barn Solo sangat unik berbentuk segi lima dengan nuansa industrial. Bukan yang penuh dengan bahan kaca untuk memaksimalkan pencahayaan alami juga merupakan pendekatan gaya kekinian yang disukai banyak kalangan milenial, Grandis Barn mampu memberikan kesan dan suasana yang lebih fresh. Grandis Barn di kelilingi oleh hutan jati untuk menambah kesan natural sehingga pengunjung bisa memiliki sensasi pengalaman kuliner dengan suasana alam.

d. Interior



Gambar 4.2 Interior Grandis Barn Solo

Sumber : <https://travel.kompas.com/grandis-barn-resto-keren-yang-instagramable-di-soloraya>

Saat masuk ke dalam bangunan Grandis Barn memiliki konsep interior seperti bar di luar negeri, dimana pengunjung bisa memesan minuman atau sajian di meja bar dengan proses pembuatan sajian yang bisa disaksikan secara langsung.



Gambar 4.3 Interior Grandis Barn Solo

Sumber : <https://brisik.id/read/54950/grandis-barn-restoran-gaya-industrial-yang-dikelilingi-pohon-jati>

Pada atap bangunan ini terlihat rangka baja berwarna hitam dan plafond kayu untuk memperkuat kesan hangat, beton yang di ekspos tampil di dinding-dinding bangunan membuat gaya industrial pada interior sangat terasa serta lantai yang bermotif dihadirkan untuk membuat ruangan tetap dinamis.

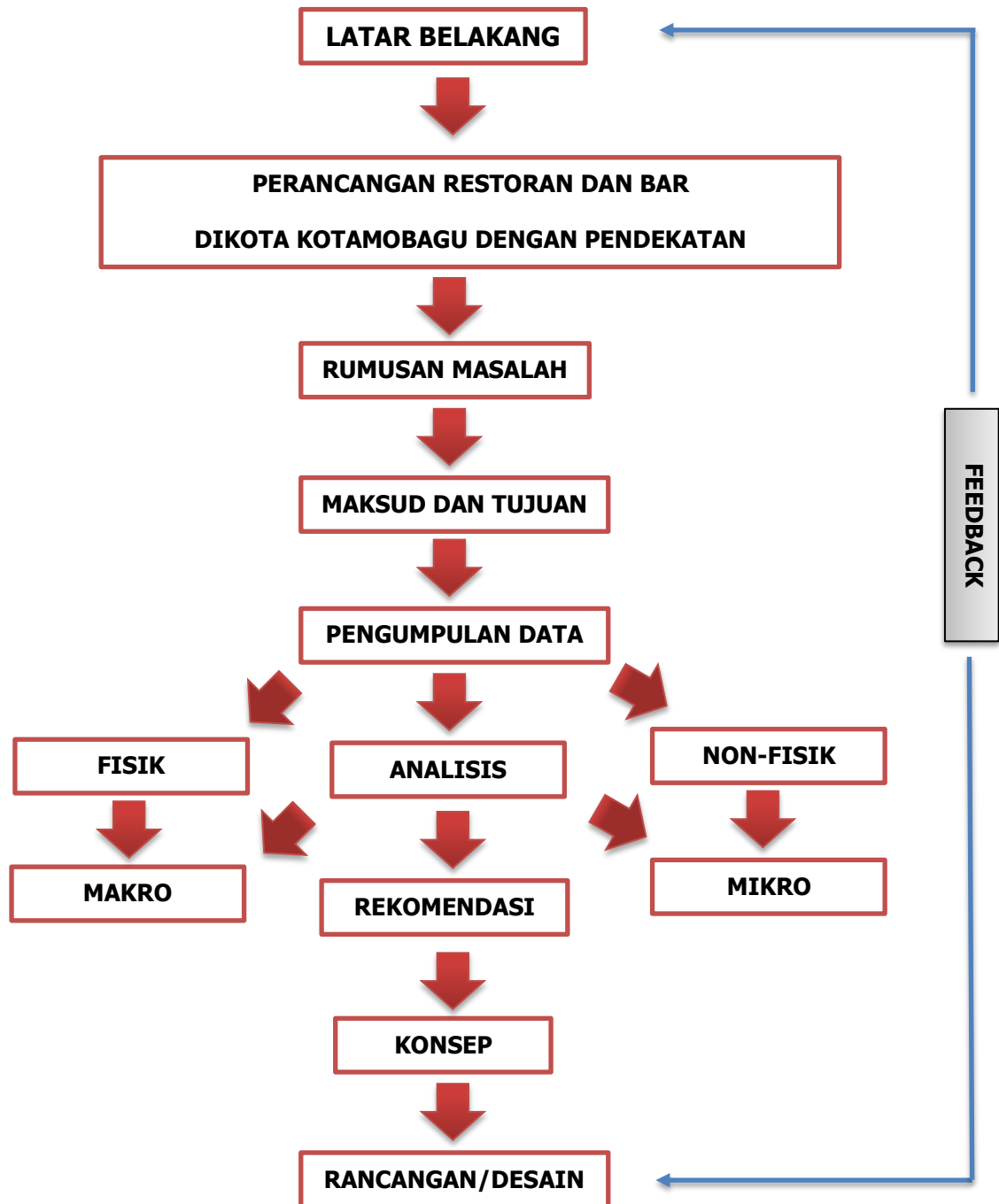
3.5 Hasil studi komparasi

No.	Objek Pembanding	Fasilitas	Ciri yang diterapkan
1.	Colosseum Club Jakarta	1. Panggung Live Musik 2. Bar 3. Lantai dansa 4. Karaoke	Lantai dansa arena lebih dari 1000 meter persegi dan bisa menampung sekitar 2500 orang.

		5. Spa 6. Tempat Parkir 7. Hotel	
2.	Holywings Manado	1. Bar 2. Restoran 3. Toilet 4. Wifi 5. Tempat yang strategis	Memiliki tempat yang cukup strategis yang berada di pinggir pantai Megamas
3.	Hard Rock Bali	1. Bar 2. Tempat makan 3. Tempatnya para pecinta music rock 4. Tempat parkir	khusus untuk pecinta music rock, tempat ini sangat pas karena memiliki ruang atau panggung di tengah. Panggung ini bisa di nikmati dari sisi depan lantai 1 dan dari sisi atas lantai 2 serta terdapat koleksi gitar

			dari musisi dunia.
4.	Grands Barn Solo	1. Restoran 2. Taman 3. Tempat bermain anak 4. Tempat parkir yang luas	Tempat parkir yang luas untuk menunjang para pengunjung, taman yang luas, dan tempat yang nyaman untuk dikunjungi bersama keluarga

3.6 Kerangka Pikir



Gambar 4.4 Kerangka Berpikir
Sumber : Analisis Penulis, 2021

B AB IV

ANALISIS PENGADAAN PROYEK (RESTORAN DAN BAR)

4.1. Analisis kota kotamobagu sebagai lokasi proyek

4.1.1. Kondisi fisik kota kotamobagu

Kota Kotamobagu merupakan ibukota kabupaten, dari kabupaten Bolaang Mongondow. Menurut data dari Badan Pusat Statistik tahun 2019, luas wilayah Kota Kotamobagu adalah $108,9 \text{ km}^2$, yang terdiri dari 4 kecamatan 33 kelurahan, kecamatan Kotamobagu Selatan sebagai kecamatan terluas dengan luas wilayah $62,97 \text{ km}^2$, dan kecamatan Kotamobagu Utara sebagai kecamatan dengan luas terkecil. Kecamatan yang ada di Kota Kotamobagu:

1. Kotamobagu Selatan : 9
2. Kotamobagu Timur : 10
3. Kotamobagu Barat : 6
4. Kotamobagu Utara : 8

Tabel 4.1 Luas Daerah Menurut Kecamatan di Kota Kotamobagu, 2019.

Kecamatan	Ibukota Kecamatan	Luas Total Area ($\text{km}^2/\text{sq.km}$)
Kotamobagu Selatan	Poyoba Besar	62,97
Kotamobagu Timur	Kotobangun	23,69
Kotamobagu Barat	Mongkonai Barat	12,20

Kotamobagu Utara	Bilalang 1	10,04
Kota Kotamobagu		108,89

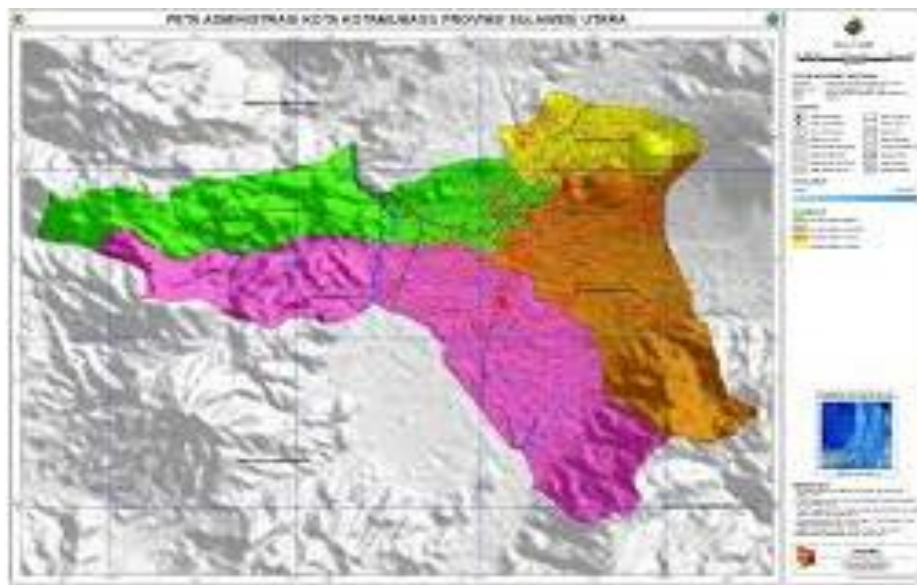
Sumber: katalog Badan Pusat Statistic (BPS) Kota Kotamobagu dalam angka 2019.

1. Letak geografis

Secara astronomi, Kota Kotamobagu terletak antara $124^{\circ}15' 9,56''$ - $124^{\circ} 21' 1.93''$ Bujur Timur dan $0^{\circ} 41' 16,29''$ - $0^{\circ} 46' 14,8''$ lintang utara.

Berdasarkan posisi geografisnya, Kota Kotamobagu merupakan salah satu kota yang terletak di Provinsi Sulawesi Utara. Dengan batas wilayah:

- a. Utara : Kecamatan Bilalang, Kabupaten Bolang Mongondow
- b. Timur : Kecamatan Modayang, Kabupaten Bolaang Mongondow
- a. Timur
- c. Selatan : Kecamatan Lolayan, Kabupaten Bolaang Mongondow
- d. Barat : Kecamatan Passi Barat, Kabupaten Bolaang Mongondow



Gambar 4.1. Peta Kota Kotamobagu
Sumber: <https://peta-kota.com>, Desember 2020

2. Rencana tata ruang wilayah

Rencana tata ruang wilayah merupakan arahan lokasi investasi pembangunan yang dilaksanakan pemerintah, dan/atau dunia usaha. Perancangan Restoran dan Bar yang memiliki fungsi sebagai tempat pelayanan bagi pengunjung. Dalam RTRW Kota Kotamobagu telah ditentukan arah wilayah pengembangan (WP), arah wilayah pengembangan ini dibagi ke dalam 4 wilayah yang masing-masing memiliki rencana dan fungsi tersendiri. Wilayah pengembangan tersebut antara lain:

a. Wilayah pengembangan I (WP I)

Meliputi wilayah kelurahan Mongkonai, Molinow, Mogolaing, Gogagoman, Kotamobagu dan Mongkonai Barat.

b. Wilayah pengembangan II (WP II)

Meliputi wilayah Kelurahan Pobundayan, Motoboi Kecil, Mongondow, Kopandakan I, Bungko, Tabang, Poyowa Besar I, Poyowa Besar II dan Poyowa Kecil.

c. Wilayah pengembangan III (WP III)

Meliputi wilayah kelurahan Matali, Motoboi Besar, Kobo Besar, Tumoboi, Sinindian, Kotobangon, Kobo Kecil, Moyang, Moyang Tampoan, dan Moyang Todulan.

d. Wilayah pengembangan IV (WP IV)

Meliputi wilayah kelurahan Upai, Genggulang, Biga, Sia, Pontodon, Pontodon Timur, Bilalang I, dan Bilalang II.

3. Morfologi

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Kotamobagu dalam Katalog Kota Kotamobagu dalam angka 2019, menyebutkan bahwa jumlah penduduk di Kota Kotamobagu adalah sebanyak 123.653 jiwa, dengan tingkat kepadatan penduduk rata-rata 1135.6 km^2 . Daerah dengan tingkat kepadatan penduduk tertinggi di Kotamobagu berada di Kecamatan Kotamobagu barat dengan angka presentase sebesar 34.50 % (42.656 jiwa) dengan tingkat kepadatan penduduk 3496.4 km^2 .

No.	Kecamatan	Luas Wilayah Total Area (km^2)	Jumlah Penduduk (Jiwa)	Kepadatan Penduduk (Jiwa/ km^2)
1.	Kotamobagu Selatan	62.97	32.674	518.9
2.	Kotamobagu Timur	23.69	30.531	1288.8
3.	Kotamobagu Barat	12.20	42.656	3496.4
4.	Kotamobagu Utara	10.04	17.792	1772.1
	Kota Kotamobagu	108.89	123.653	1135.6

Tabel 4.1 luas daerah menurut kecamatan di kota kotamobagu, 2019.

Sumber : Katalog Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Kotamobagu dalam Angka 2019.

4. Klimatologi

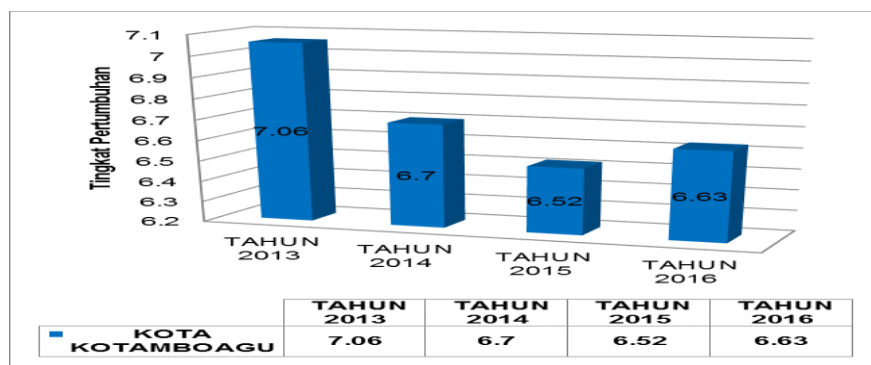
Pada setiap daerah memiliki suhu udara yang berbeda, dilihat dari tinggi rendahnya wilayah tersebut dari permukaan laut. Kota kotamobagu bisa dikatakan memiliki suhu udara yang tidak terlalu panas karena berada di dataran tinggi dan dikelilingi oleh gunung-gunung.

Kota Kotamobagu mempunyai dua musim yaitu musim hujan dan musim panas. sebagai bagian dari wilayah indonesia Kota Kotamobagu juga merupakan daerah beriklim tropis yang dipengaruhi oleh angin musom. Pada bulan November sampai dengan April terjadi musim penghujan yang disebabkan oleh angin barat. Sebaliknya angin tenggara menyebabkan datangnya musim kemarau yang terjadi pada bulan Mei sampai Oktober. Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Januari (165,0 mm) dan terendah jatuh pada bulan Mei. Rata rata curah hujan yang terjadi antara 2.000-2.400 mm per tahun dengan jumlah hari hujan 90 - 120 hari. Suhu udara rata-rata adalah 25,2°C. Suhu udara maksimal rata-rata tercatat 30,4°C dan suhu udara minimum rata-rata 22,°C. Kelembaban udara tercatat 73,4%. Kendati demikian suhu atau temperatur Kota Kotamobagu Kondisi Non Fisik

1. Tinjaun ekonomi

Kemajuan pembangunan baik di tingkat nasional maupundaerah senantiasa berorientasi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat. Salah satu strategi penting dalam rangka proses pembangunan adalah berupaya meningkatkan laju pertumbuhan ekonomi dengan memacu pertumbuhan sektor-sektor dominan.

Sejalan dengan tren pertumbuhan ekonomi baik nasional dan provinsi, perekonomian Kota Kotamobagu pada tahun 2016 tumbuh sebesar 6,63 persen. Pertumbuhan tersebut jika dilihat pada Gambar diatas masih sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan Provinsi yang tumbuh 6,17 persen dan jika disandingkan dengan pertumbuhan ekonomi nasional berdasarkan data BPS Republik Indonesia pada tahun 2016 ekonomi nasional mencapai 5,02 persen.



Gambar 4.2. pertumbuhan ekonomi Kota Kotamobagu selang tahun 2011-2016
Sumber: PDRB Kota Kotamobagu Menurut Lapangan Usaha
Tahun 2012-2016, 2017.

Adapun lima kategori lapangan usaha dengan pertumbuhan tertinggi diantaranya kategori pengadaan listrik mencatat sebesar 18,45 persen, kategori Jasa Keuangan dan Asuransi mencatat sebesar 17,17 persen, kategori informasi dan komunikasi 9,77 persen, kategori penyedia akomodasi dan makan minum mencatat sebesar 9,72 persen, dan kategori Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial mencatat sebesar 8,14 persen.

2. Kondisi sosial penduduk

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Kotamobagu pada tahun 2019, Kota Gorontalo memiliki jumlah penduduk 123.653 jiwa. Jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya, telah terjadi peningkatan pertumbuhan penduduk sebesar 1,10%.

4.1. Analisi pengadaan fungsi bangunan

4.1.1. Perkembangan restoran dan bar

Perkembangan tempat hiburan malam di Indonesia dapat di katakan berkembang pesat baik dalam bentuk layanan dan maupun sarana dan prasarana yang di berikan. Tak terkecuali dengan Restoran dan Bar, bangunan Restoran dan Bar tersebar di berbagai kota-kota yang ada di indonesia. Namun dalam perkembangannya tidak semua kota memiliki bangunan Restoran dan Bar, berdasarkan hal tersebut maka penulis memiliki ide atau gagasan untuk membuat bangunan tersebut di kota Kotamobagu dengan tujuan agar masyarakat mendapatkan fasilitas tempat hiburan pada malam hari yang berkonsep Restoran dan Bar.

4.1.2. Kondisi fisik

Secara umum, kondisi fisik pada suatu bangunan harus memperhatikan perencanaan pada arsitektural maupun struktur dari bangunan, karena hal tersebut merupakan unsur utama dalam mendukung fungsi pada bangunan baik dari segi estetika hingga keamanan pada bangunan.

Adapun perencanaan arsitektural dan struktur dipengaruhi oleh:

1. Kekuatan, bagi struktur dalam memiliki beban yang terjadi.
2. Keseimbangan, dalam proporsi dan kestabilan agar tahan terhadap gaya yang ditimbulkan oleh gempa dan angin.
3. Estetika, struktur merupakan suatu pengungkap bentuk arsitektur yang cocok dan logis.
4. Disesuaikan dengan keadaan geografi dan topografi setempat.

5. Tuntutan segi konstruksi yaitu tahan terhadap faktor luar, yaitu kebakaran, gempa, angin dan daya dukung tanah.

4.1.3. Faktor penunjang dan hambatan-hambatan

1. Faktor penunjang

Dalam perancangan Restoran dan Bar di Kotamobagu, terdapat beberapa faktor penunjang antara lain sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan visi misi daerah Kota Kotamobagu
- b. Memberikan nilai tambahan bagi pemerintah daerah dalam hal pelayanan jasa tempat hiburan.
- c. Berpotensi untuk menjadi daerah yang dikenal sebagai tempat yang maju di bidang kuliner

2. Hambatan-hambatan

Selain faktor penunjang, terdapat pula faktor-faktor yang menjadi hambatan dalam perancangan klinik terpadu diantaranya:

- a. Kurangnya kualitas sumber daya manusia (SDM) yang ada
- b. Kurangnya perhatian pemerintah setempat dalam hal sarana dan prasarana yang berhubungan dengan kuliner.
- c. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang pentingnya pembangunan dibidang pelayanan di bidang hiburan dan kuliner

4.2. Analisis pengadaan bangunan

4.3.1. Analisis kebutuhan restoran dan bar

1. Analisis kualitatif

Keberadaan Restoran Dan Bar di kota Kotamobagu mempunyai prospek yang cukup baik, hal ini mengingat:

- a. Kota Kotamobagu merupakan daerah dalam masa perkembangan, hal ini dikarenakan semakin gencarnya pembangunan dan perkembangan dibidang ekonomi, perkantoran, pendidikan dan kesehatan.
- b. Dengan adanya perancangan Restoran Dan Bar memiliki prospek yang cukup baik untuk dikembangkan, untuk menjadi tempat yang bertaraf nasional bahkan internasional.

2. Analisis kuantitatif

Kota Kotamobagu memiliki beberapa Restoran dan Bar yang terletak di beberapa tempat di kota Kotamobagu. Akan tetapi di daerah kota Kotamobagu belum tersedia Restoran dan Bar untuk kalangan atas yang menyediakan fasilitas yang berkelas.

4.3.2 Penyelenggaraan restoran dan bar di kotamobagu

1. Sistem pengelolaan

Pengelolaan bangunan Restoran dan Bar di Kotamobagu meliputi layanan untuk berbagai jenis olahan makanan yang tersedia fasilitas sarana dan prasarana bangunan, pelayanan bagi para pengunjung untuk menikmati tempat yang sudah disediakan. Restoran dan bar ini dikelola oleh individu dan membuka kerjasama dengan investor jika diperlukan.

2. Sistem keuangan

Sistem keuangan pada Restoran dan bar adalah sebagai berikut:

a. Fasilitas utama

Fasilitas utama merupakan fasilitas yang digunakan sebagai pusat dari kegiatan yang ada pada bangunan yang dirancang, dalam hal ini Restoran dan Bar. Ruangan makan, ruang dapur, lantai dansa, panggung pertunjukan musik.

b. Fasilitas umum/penerima

Fasilitas umum merupakan fasilitas yang dapat digunakan oleh seluruh pengguna dari bangunan, yang mana fasilitas ini menjadi tempat/wadah untuk bersosialisasi atau berkumpul bagi pengguna bangunan. seperti ruang administrasi, ruang tunggu, dan parkir.

c. Fasilitas pengelola

Fasilitas pengelola merupakan fasilitas dengan akses terbatas dan hanya digunakan oleh pengelola bangunan. seperti ruang masak, dan ruang admin.

d. Fasilitas penunjang

Merupakan fasilitas yang dapat mendukung jalannya aktifitas yang berlangsung pada bangunan. Seperti ruang multi fungsi, dan ruang istirahat, dan tangga darurat.

e. Ruang servis

Merupakan ruang yang berfungsi untuk melayani seluruh zona yang ada pada bangunan. seperti ruang cleaning servis, ruang CCTV, ruang genset, ruang pengamanan/pos jaga.

4.3. Kelembagaan dan struktur organisasi

4.3.1. struktur kelembagaan

Restoran dan Bar merupakan kerja sama antara pemerintah dalam hal ini dinas-dinas terkait dan pihak swasta untuk mengembangkan minat masyarakat Kotamobagu, serta memperkaya alternatif tempat wisata yang tidak hanya berfokus pada hiburan semata sehingga dapat menarik pengunjung baik yang ada di dalam daerah maupun luar Kabupaten sulawesi utara.

Tujuan dari perancangan Restoran dan Bar adalah untuk menciptakan suatu tempat yang dapat menjadi tempat wisata masyarakat yang ingin liburan, serta dapat meningkatkan pendapatan daerah dari adanya pengunjung yang berdatangan ke tempat tersebut.

4.3.2. Struktur organisasi

Dalam usaha mempermudah kegiatan yang ada di Restoran dan Bar agar berjalan dengan baik dan sesuai dengan keinginan makan di buatlah susunan organisasi dan manajemen sebagai berikut:

1. Kepala Pengelola *Restoran Dan Bar*
2. General Meneger
3. Oprasional Manager
4. Finance Manager
5. Marketing Manager
6. Supervisor
7. Bartender

8. Koki

9. Karyawan (Pelayan)

Tugas dari Organisasi dan Manajemen di atas yaitu:

1. Kepala pengelola restoran dan bar

- a. Bertanggung jawab atas berdirinya perusahaan
- b. Menjamin legalitas perusahaan secara hukum
- c. Bertanggung jawab atas keberlangsungan perusahaan
- d. Sebagai pemegang kekuasaan tertinggi dan pemberi wewenang atau kuasa untuk dijalankan oleh masing-masing Manager atau divisi
- e. Berhak menyelenggarakan rapat/pertemuan untuk hal-hal tertentu dengan pihak-pihak yang ditunjuk.

2. General manager

- 1. Sebagai perwakilan dari kepala pengelola
- 2. Bertanggung jawab atas jam operasional
- 3. Pengambil keputusan di bawah kepala pengelola
- 4. Menerima laporan kerja dari masing-masing divisi
- 5. Memonitoring kinerja manager dan karyawan

3. Operasional manager

- a. Bertanggung jawab atas operasional outlet
- b. Membuat jadwal kerja karyawan
- c. Membuat list bahan baku, purchasing, kitchen, bar dan bahan lainnya

- d. Mengontrol fasilitas outlet dan berkordinasi dengan finance dan cashier
 - e. Mengontrol fasilitas outlet dan berkordinasi dengan cleaning service, barista dan koki
4. Finance manager
- a. Bertanggung jawab atas keuangan perusahaan
 - b. Berkoordinasi dengan tiap-tiap divisi untuk kebutuhan keluar masuk uang kas
 - c. Mengatur daftar keperluan, nota, pembelanjaan, dan tagihan
 - d. Melapor kondisi keuangan kepada general manager
 - e. Merancang anggaran untuk keperluan operasional
 - 1) Gaji
 - 2) Purchasing
 - 3) Promosi
 - 4) Maintenance
 - 5) Inventaris
5. Marketing manager
- a. Bertanggung jawab atas promosi
 - b. Mengatur dan menentukan target pasar yang telah ditentukan perusahaan dan membuat strategi untuk memikat para customer.
 - c. Meningkatkan penjualan dan omset
 - d. Memperluas jangkauan promosi
 - e. Memperkuat produk, fasilitas, program, dan promosi

6. Supervisor

- a. Bertanggung jawab dalam mengawasi keseluruhan kinerja pekerja
- b. Mengatur semua jalannya kegiatan operasional kerja
Menentukan *server* dan *barman* serta plot area kerja, bertanggung jawabkan semua kepada operasional manager

7. Barista

- a. Membuat menu minuman yang akan di order oleh *customer*
- b. Menjaga kebersihan bar
- c. Menyiapkan ingredient yang akan di perlukan membuat menu minuman

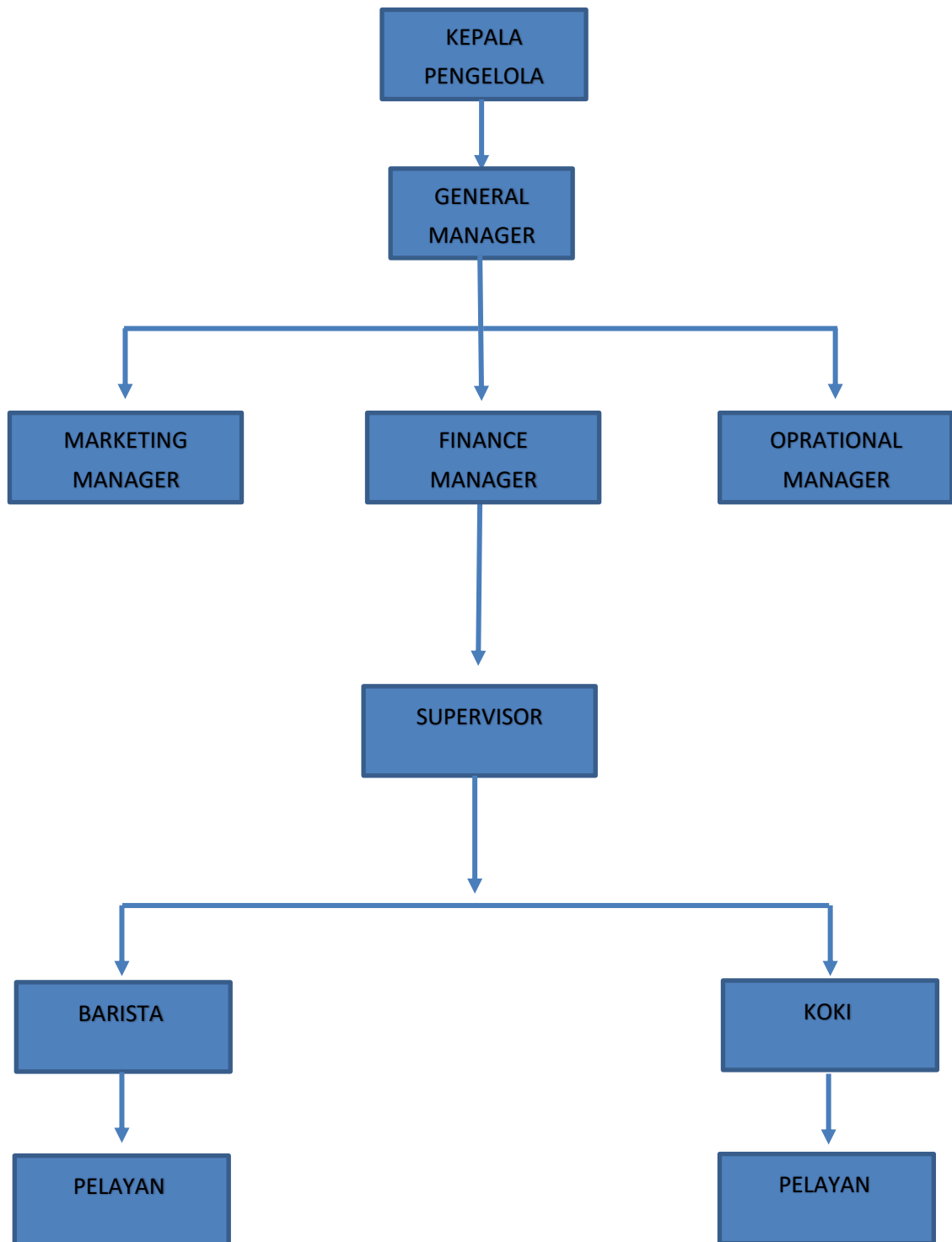
8. Koki

- a. Membuat menu makanan yang di pesan oleh pelanggan
- b. Memperhatikan kebersihan dapur
- c. Membuat pesanan menjadi lebih menarik

9. Karyawan (Pelayan)

- a. Bertugas menerima tamu
- b. Bertugas mencatat orderan pesanan tamu
- c. Mengantarkan pesanan tamu
- d. Mengantarkan makanan dan minuman kepada pelanggan

BAGAN STRUKTUR ORGANISASI



Gambar 4.2 Bagan Struktur Organisasi
Sumber : Analisa Penulis, 2021.

4.4. pola kegiatan yang diwadahi

4.4.1. identifikasi kegiatan

Kegiatan yang di wadahi oleh Restoran dan Bar ini yaitu:

1. Kegiatan utama

Kegiatan bersantai dan bertukar pikiran sambil menikmati hidangan, selain menyediakan aneka jenis makanan, berbagai jenis minuman beralkohol juga di sediakan. Selain itu juga merupakan salah satu fasilitas umum yang dapat di gunakan dengan mencantumkan batas usia para pengunjung yang akan datang.

2. Kegiatan penunjang

Merupakan kegiatan yang dapat menunjang segala sesuatu dari kegiatan utama dalam pelayanan jasa, pemberian informasi, edukasi, dan berbagai kegiatan penunjang lainnya.

3. Kegiatan pelengkap

Merupakan kegiatan dalam bentuk pengelolaan keseluruhan kegiatan seperti kegiatan servis yang bertujuan untuk menunjang berlangsungnya kegiatan pada bangunan.

4.4.2. pelaku kKegiatan

1. Pengelola

Merupakan pihak yang bertanggung jawab penuh atas pengelolaan dan jalanya aktivitas yang terjadi pada bangunan Restoran dan Bar serta mengatur alur proses kegiatan di dalamnya.

2. Pengunjung

Merupakan pihak yang datang mengunjungi objek untuk bersantai, menikmati hidangan serta menikmati fasilitas-fasilitas yang ada di tempat tersebut.

3. Petugas service

Adalah tenaga yang ikut menunjang pelelaksanaan pelayanan seperti petugas kebersihan, penjaga keamanan dan sebagainya.

4.4.3. aktivitas kebutuhan ruang

Aktivitas yang ada pada Restoran dan Bar dapat di tinjau dari unsur perilaku kegiatan.

1. pengunjung

Tabel 4.4 Aktivitas Pengunjung

Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Kegiatan Pengunjung	
• Datang	• Parkir
• Istirahat	• Hall/Lobby
• Membeli tiket masuk	• Ruang informasi
• Memesan menu	• Resepsionis
• Makan dan minum	• Ruang <i>Restoran dan Bar</i>

• Buang air kecil/besar	Toilet
-------------------------	--------

Sumber : Analisa Penulis, 2020.

2. Pengelola

Tabel 4.5 Aktivitas Pengelola

Aktifitas	Kebutuhan Ruang
<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Masuk • Bekerja sesuai bidang pekerjaan • Rapat/Ruang pertemuan • Beristirahat/makan • Buang air kecil/besar • Menyiapkan menu pesanan • Mengganti seragam kerja • Mengambil bahan persediaan • Buang air besar/kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir • Hall/Lobby • Ruang informasi • Ruang kepala Restoran dan Bar • Ruang general manager • Ruang oprational manager • Ruang finance manager • Ruang marketing manager • Ruang supervisor • Ruangan dapur bersih • Ruang masak • Ruangan bar • Ruang ganti staf • Gudang penyimpanan bahan • Ruang istirahat karyawan • Toilet

Sumber : analisa penulis 2021

3. Waktu kegiatan

Pada perancangan *Restoran dan Bar* ini memiliki batasan-batasan waktu kegiatan. Hal ini perlu dipertimbangkan oleh pengelola untuk mencapai keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung, serta efisiennya waktu kegiatan yang berlangsung pada bangunan. Batasan-batasan waktu tersebut yaitu :

- a. Merupakan bangunan yang menyediakan pelayanan yang berkaitan dengan wisata serta edukasi khususnya dibidang pariwisata.
- b. Waktu oprasional Restoran dan Bar dimulai pada pukul 19.00 dan berakhir pada pukul 03.00
- c. Kegiatan administrasi dan pengelolaan di mulai pada pukul 18.00 sampai dengan 03.00

Dengan demikian pelaksanaan kegiatan yang terjadi pada Restoran dan Bar memiliki waktu yang sama setiap hari. Pada setiap item kegiatan yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung yang ingin menikmati fasilitas-fasilitas yang ada di dalamnya

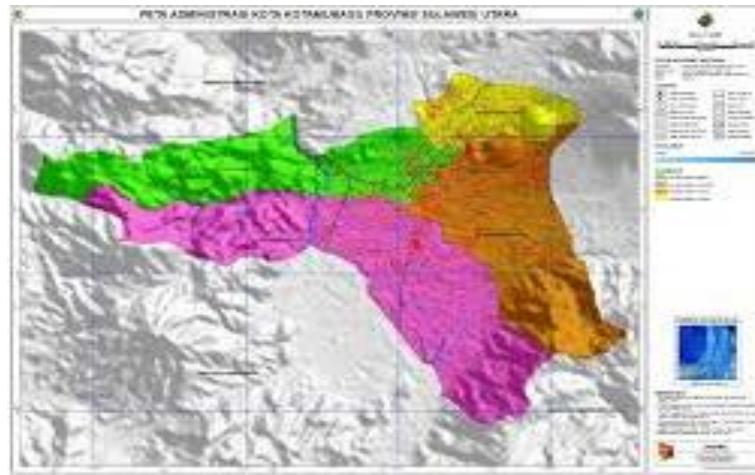
BAB V

ACUAN PERANCANGAN RESTORAN DAN BAR DI KOTAMOBAGU

5.1. Acuan perancangan makro

5.1.1. Penentuan lokasi

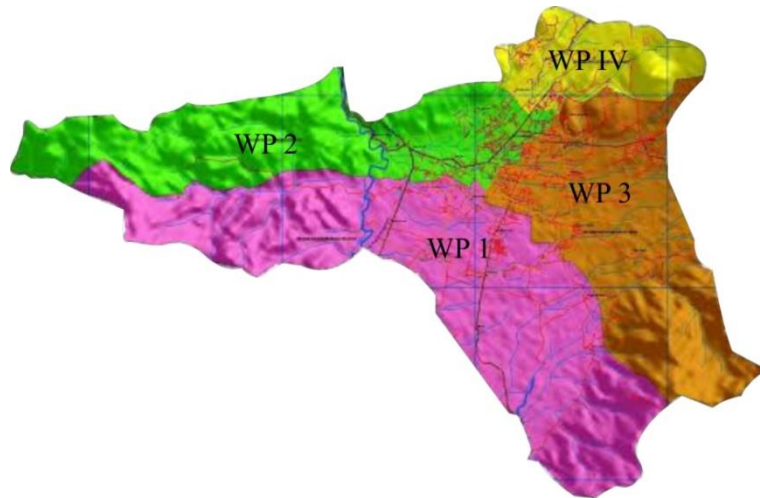
Dalam perancangan Restoran dan Bar di Kotamobagu perlu dilakukan pengamatan terhadap lokasi yang memiliki prospek dan potensi yang baik diwaktu yang akan datang. Lokasi bangunan dipertimbangkan melalui pendekatan tentang hal yang menunjang sebagai wilayah pengembangan pelayanan publik seperti pariwisata.



Gambar 5.1. Peta Kota Kotamobagu
Sumber: <https://peta-kota.com>, 2021

Sebagai ibukota kabupaten, Kota Kotamobagu dalam rencana tata ruang wilayah, telah menentukan wilayah pengembangan (WP). Wilayah pengembangan (WP) di Kota Kotamobagu terbagi atas 4 wilayah pengembangan dengan masing-masing wilayah memiliki rencana

pengembangan dan fungsi tersendiri. Ke 4 (empat) wilayah tersebut diantara lain:



Gambar 5.2. Peta pembagian WP
Sumber: <https://peta-kota.com>, 2021

1. Wilayah pengembangan (WP) I

Meliputi wilayah kelurahan Meliputi wilayah Kelurahan Pobundayan, Motoboi Kecil, Mongondow, Kopandakan I, Bungko, Tabang, Poyowa Besar I, Poyowa Besar II dan Poyowa Kecil.

Pemanfaatannya adalah sebagai pelayanan umum berupa fasilitas kesehatan. dan jasa, pemerintahan, pendidikan, industri, pariwisata, pemukiman dan perdagangan dan jasa.

2. Wilayah pengembangan (WP) II

Meliputi wilayah kelurahan Mongkonai, Molinow, Mogolaing, Gogagoman, Kotamobagu dan Mongkonai Barat.

Pemanfaatannya adalah sebagai pusat perdagangan dan jasa, pemerintahan, pendidikan, pariwisata, pertahanan dan keamanan dan pelayanan umum.

3. Wilayah pengembangan (WP) III

Meliputi wilayah kelurahan Matali, Motoboi Besar, Kobo Besar, Tumoboi, Sinindian, Kotobangon, Kobo Kecil, Moyang, Moyang Tampoan, dan Moyang Todulan.

Pemanfaatannya adalah sebagai pemukiman, pendidikan, perkantoran, pariwisata dan pertambangan

4. Wilayah pengembangan (WP) IV

Meliputi wilayah kelurahan Upai, Genggulang, Biga, Sia, Pontodon, Pontodon Timur, Bilalang I, dan Bilalang II.

Pemanfaatannya adalah sebagai pusat perdagangan dan jasa, pariwisata, industri, pertahanan dan keamanan dan pemukiman.

5.1.1.2. Kriteria penentuan lokasi

Salah satu hal penting dalam pemilihan lokasi adalah dengan memperhatikan kriteria-kriteria yang sesuai dengan peruntukan bangunan, serta memenuhi syarat atau ketentuan pembangunan objek rancangan dari segi fisik, tata lingkungan dan kebutuhannya. Sesuai dengan data peruntukan wilayah pengembangan, adapun kriteria dalam pemilihan lokasi antara lain:

1. Wilayah Pengembangan (WP) yang strategis dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi.
2. Sesuai dengan rencana induk kota baik dari segi peruntukan aturan yang mendasarinya.
3. Pencapaian ke WP baik dengan menggunakan fasilitas perhubungan kota.
4. Tersedia infrastruktur dan perhubungan yang baik menuju WP.

5. Memiliki potensi dan fungsi dominan sebagai pusat pariwisata agar sesuai dengan peruntukan bangunan dan memungkinkan untuk prospek yang cerah untuk pengembangan ke depan.

5.1.1.2. Alternatif penentuan lokasi

1. Alternatif I

Berada pada wilayah pengembangan I, meliputi kelurahan Pobundayan, Motoboi Kecil, Mongondow, Kopandakan I, Bungko, Tabang, Poyowa Besar I, Poyowa besar II dan poyowa kecil.



Gambar 5.3. Peta WP 1
Sumber: <https://peta-kota.com>, *februari 2021*

a. Potensi

Lokasi terletak pada kawasan strategis dengan fungsi utama sebagai pusat kegiatan pelayanan umum terkhusus pelayanan kesehatan dan fungsi sekunder sebagai kegiatan pariwisata dan pemukiman. Dalam pencapaian wilayah ini dapat dijangkau dengan mudah.

b. Kekurangan

Kawasan ini dilewati oleh kendaraan- kendaraan besar karena fungsi utama juga sebagai pusat kegiatan industri sehingga dapat menimbulkan kebisingan .

2. Alternatif II

Berada pada wilayah pengembangan II, meliputi kelurahan Mongkonai, Molinow, Mogolaing, Gogagoman, Kotamobagu dan Mongkona Barat.



Gambar 5.4 Peta WP 11

Sumber: <https://peta-kota.com>, *februari 2021*

a. Potensi

Lokasi terletak di wilayah pengembangan dengan pusat utama kegiatan sebagai pelayanan pariwisata, sehingga sesuai dengan peruntukan bangunan. dalam pencapaiannya lokasi ini sangat strategis karna bisa dijangkau dengan mudah oleh wilayah-wilayah lain.

b. Kekurangan

Kawasan ini berada tepat dipusat kota sehingga dalam hal intensitas kendaraan wilayah ini menjadi wilayah dengan kepadatan tertinggi.

3. Alternatif III

Berada pada wilayah pengembangan III, meliputi kelurahan Meliputi wilayah kelurahan Matali, Motoboi Besar, Kobo Besar, Tumoboi, Sinindian, Kotobangon, Kobo Kecil, Moyang, Moyang Tampoan, dan Moyang Todulan.



Gambar 5.5. Peta WP 111

Sumber: <https://peta-kota.com>, *februari 2021*

a. Potensi

Lokasi ini terletak pada kawasan dengan fungsi primer sebagai pemukiman, pemerintahan dan pendidikan dengan fungsi sekunder sebagai, pariwisata, pertambangan dan dalam akses menuju lokasi ini baik kendaraan besar maupun yang kecil dapat diakses dengan mudah.

b. Kekurangan

Kawasan terletak di wilayah padat penduduk

Tabel 5.1 Pembobotan pemilihan lokasi

No	Kriteria	Alt 1	Alt 2	Alt 3
		Nilai	Nilai	Nilai
1.	Lokasi site berada pada kawasan peruntukan pelayanan kesehatan	30	30	20

2.	Letak site strategis sehingga pencapaian mudah dan dapat dijangkau oleh transportasi umum maupun pejalan kaki.	30	30	30
3.	Sesuai dengan persyaratan yang diterapkan pada perencanaan bangunan.	30	20	20
4.	Tersedia sarana dan prasarana utilitas seperti air bersih, listrik telepon dan riol kota sehingga dapat menunjang kegiatan dalam bangunan.	20	20	20
5.	View yang baik sehingga dapat mendukung kegiatan dalam bangunan.	30	20	20
Jumlah		140	120	110

Sumber : Analisa Penulis, 2021.

Keterangan : 10 = cukup baik, 20 = baik, 30 = sangat baik.

Berdasarkan hasil pembobotan diatas diperoleh lokasi terpilih adalah lokasi yang berada pada alternatif 1 yaitu wilayah pengembangan I Pemanfaatannya adalah sebagai pelayanan umum berupa fasilitas kesehatan. dan jasa, pemerintahan, pendidikan, industri, pariwisata, pemukiman dan perdagangan dan jasa.



Gambar 5.6. lokasi terpilih
Sumber: analisa penulis, 2021

5.1.2. Penentuan tapak

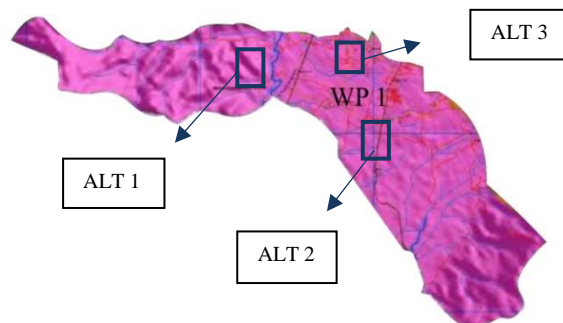
1. Kriteria penentuan tapak

Dalam menentukan site, perlu memperhatikan kriteri-kriteria yang sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) yang sesuai dengan peruntukan bangunan. adapun beberapa kriteria yang harus diperhatikan saat menentukan lokasi tapak diantara lain:

- a. Sesuai dengan persyaratan yang diterapkan pada perencanaan bangunan.
- b. Terjangkau oleh transportasi umum, baik roda dua dan roda empat.
- c. Tersedianya sarana dan prasarana penunjang
- d. Topografi dan view yang baik.
- e. Tersedianya jaringan utilitas.

2. Alternatif penentuan site

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka terdapat 3 (tiga) alternatif site yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi lokasi perancangan:



Gambar 5.7. lokasi terpilih
Sumber: analisa penulis, 2021

a. Alternatif I

Alamat : terletak di Kel. Poyowa Kecil, Kec. Kotamobagu Selatan,
kota kotamobagu



Gambar 5.8 Site alternatif 1
Sumber : maps.google.co.id,2022

b. Alternatif II

Alamat: di Kel. Kopandakan, Kec. Kotamobagu Selatan, Kota
Kotamobagu



Gambar 5.9 Site alternatif 11
Sumber : maps.google.co.id. 2022

c. Alternatif III

Alamat: di Kel. Pobundayan, Kec. Kotamobagu Selatan, Kota
Kotamobagu



Gambar 5.10 Site alternatif 111
Sumber : maps.google.co.id. 2022

3. Pembobotan pemilihan site

Untuk mendapatkan lokasi yang sesuai, maka dari ketiga alternatif di atas akan di nilai berdasarkan kriteria-kriteria penentuan site yang baik.

Tabel 5.2 Tabel Pembobotan Pemilihan Site

No.	Kriteria	Nilai Pembobotan		
		Alternatif	Alternatif	Alternatif
		1	2	3
1.	Berada pada daerah dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) yang memiliki fungsi sesuai dengan peruntukan bangunan.	30	30	30
2.	Sesuai dengan persyaratan yang diterapkan pada	30	20	20

	perencanaan bangunan.			
3.	Terjangkau dengan transportasi umum baik roda dua hingga roda empat	30	30	20
4.	Tersedianya sarana dan prasarana penunjang	20	20	20
5.	Topografi dan view yang baik	30	20	20
	Jumlah	140	120	110

Keterangan : 30 : sangat baik, 20 : baik, 10 : cukup baik.

4. Tinjauan site terpilih

Terpilihnya site berada pada Jl. D.C manoppo pobundayan, Kec. Kotamobagu Selatan. Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan fakta tentang kondisi lokasi, yaitu sebagai berikut:

a. Isu masalah

Site terpilih yang akan dijadikan lokasi perencanaan klinik terpadu merupakan lahan sawah. Sehingga kondisi tanah pada tapak bersifat kurang keras.

b. Potensi site

- 1) Site Sesuai dengan peruntukan bangunan yaitu sebagai wilayah kegiatan pelayanan kesehatan dan pengembangan pariwisata.
- 2) Memiliki jaringan utilitas yang baik.
- 3) Memiliki aksesibilitas yang cukup baik.

c. Tanggapaan

Dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dalam bidang pariwisata dengan perancangan Restoran dan Bar serta dapat menghidupkan fungsi dari area sebagai pusat pengembangan pariwisata dan kesehatan

5.1.3. Pengolahan tapak

5.1.3.1. Analisa pencapaian site

1. Tujuan

Untuk mendapatkan alternatif mengenai *main entrance* dan *side entrance* pada tapak yang mendukung fungsi bangunan. Dengan dasar pertimbangan antara lain

- a. Merancang sirkulasi *main entrance* dan *side entrance* yang tidak menyebabkan penumpukan kendaraan atau kemacetan.
- b. Pencapaian yang mudah dari jalan utama
- c. Mudah dikenali antara *main entrance* dan *side entrance*

2. Analisa

a. Potensi

Lokasi tapak berada di jalan umum, dengan sirkulasi lalu lintas dua arah yang mempunyai lebar jalan ± 6 meter. Dilewati oleh kendaraan pribadi maupun kendaraan umum, dengan intensitas kendaraan ramai lancar.

b. Analisa output

Merancang pola sirkulasi menjadi 2 bagian yaitu akses untuk *main entrance* dan *side entrance*. Agar sirkulasi lalu lintas pada tapak dapat terorganisir dengan baik.

Berikut kondisi existing lokasi/tapak:



Gambar 5.10 Analisa Site
Sumber : maps.google.co.id., 2022

3. Hasil

Dari hasil analisa di atas maka didapatkan hasil:

- a. Terdapat 2 akses *entrance* untuk masuk dan keluar site. Masing-masing berada di samping kanan dan kiri pada site.
- b. Penerapan ME dan SE agar alur sirkulasi kendaraan pada tapak dapat terorganisir dengan baik



Gambar 5.11 Analisa site
Sumber : maps.google.co.id., 2022

5.1.3.2. Analisis view dan orientasi bangunan

1. Tujuan

Untuk mendapatkan view atau tampilan bangunan yang menarik dan menunjang fungsi dari bangunan. dengan dasar pertimbangan :

- a. Orientasi bangunan yang menunjang fungsi bangunan
- b. View yang menarik

2. Analisa

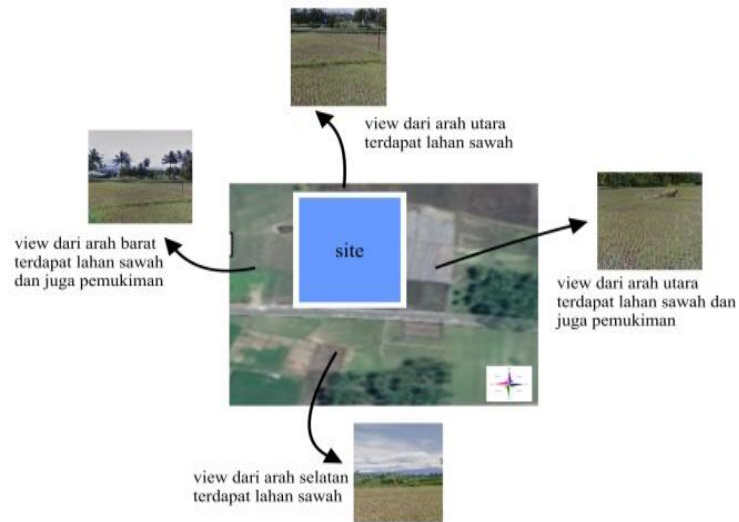
- a. View dari luar ke dalam tapak

View dari luar kedalam tapak masih berupa lahan kosong yang akan dibuat sebagai obyek perancangan Restoran dan Bar



Gambar 5.12 Analisa site
Sumber : maps.google.co.id. 2022

b. View dari dalam ke luar tapak



Gambar 5.13 Analisa site
Sumber : maps.google.co.id. 2022

- 1) View dari arah selatan, berhadapan langsung dengan jalan dan persawahan
- 2) View dari arah utara, melihat langsung kearah persawahan
- 3) View dari arah barat , melihat langsung kearah persawahan dan juga terdapat pemukiman penduduk
- 4) View dari arah barat , melihat langsung kearah dan juga terdapat pemukiman penduduk

3. Hasil

a. Analisa view dari luar kedalam site



Gambar 5.14 Analisa site
Sumber : maps.google.co.id., 2022

b. Analisa view dari dalam ke luar site



Gambar 5.15 Analisa site
Sumber : maps.google.co.id., 2022

c. Orientasi bangunan



Gambar 5.16 Analisa site
Sumber : maps.google.co.id, 2022

5.1.3.3. Analisa kebisingan

1. Tujuan

Untuk mendapatkan suasana yang nyaman dan tingkat kebisingan rendah agar dapat memaksimalkan fungsi dari bangunan. Dengan dasar pertimbangan:

- a. Aktivitas lalu lintas disekitar tapak
- b. Kegiatan yang terjadi di sekitar tapak
- c. Memperhatikan perletakan ruang yang membutuhkan tingkat ketenangan dan kesenyapan tinggi.

2. Analisa



Gambar 5.17 analisa Site

Sumber : analisa penulis, 2 february 2021

Keterangan

- Noise berasal dari suara kendaraan dari jalan trans sulawesi yang merupakan jalan utama dengan volume kebisingan yang tinggi .
- Noise berasal dari traktor dan kendaraan yang menimbulkan noiz dengan volume sedang
- Noise berasal dari traktor yang merupakan alat pembajak sawah dengan volume rendah

3. Hasil

- a. Pembuatan vegetasi pada area yang memiliki tingkat intensitas kebisingan tinggi sehingga dampak kebisingan terhadap bangunan dapat dikurangi.
- b. Pemanfaatan tembok pembatas bangunan/pagar
- c. Melakukan penzoningan terhadap bangunan dapat membantu mengurangi dampak terhadap bangunan.



Gambar 5.15 analisa Site
Sumber : analisa penulis, 2022

5.1.3.4. Analisa orientasi matahari

1. Tujuan

Untuk mendapatkan sistem penghawaan dan pencahayaan yang sesuai pada bangunan *Restoran dan Bar*.

2. Analisa



Gambar 5.16 analisa Site
Sumber : analisa penulis, 2022

Keterangan

- Suhu rendah pada pukul 07.30
- Suhu tinggi pada pukul 12.00
- Suhu sedang pada pukul 16.00

3. Hasil

- a. Penggunaan vegetasi sebagai filter dari cahaya matahari agar cahaya matahari tidak langsung mengenai bangunan.
- b. Perletakan bukaan untuk pencahayaan dimaksimalkan pada sisi utara dan selatan bangunan untuk menghindari radiasi matahari tertinggi pada arah timur dan barat.

5.1.3.5. Analisa perzoningan

1. Tujuan

Untuk mendapatkan tatanan bangunan yang sesuai dengan fungsinya.

Dengan dasar pertimbangan:

- a. Kesamaan antara kelompok/aktifitas kegiatan
- b. Tingkat pencapaian
- c. Dikelompokkan sifat kegiatan

2. Analisa

Zona di kelompokkan berdasarkan fungsi kegiatannya, yaitu:

- a. Kegiatan Penerimaan

Area umum yang berhubungan dengan penerimaan

- b. Kegiatan pada bangunan

Area semi public dan public yang berfungsi untuk menerima pengunjung

c. Kegiatan pengelola

Area yang bersifat private maupun semi private, yang berfungsi mengelola semua aktifitas yang ada pada bangunan.

d. Kegiatan penunjang

Area semi publik yang memungkinkan pengguna bangunan melakukan aktifitas secara bebas. Seperti area parkir dll. Di tempatkan pada area yang mudah di akses pengunjung

e. Kegiatan servis

Area yang bersifat pelayanan pendukung kegiatan utama pada bangunan. area servis harus dijauhkan dari area yang memiliki tingkat aktifitas tinggi pada bangunan.

3. Hasil



Gambar 5.17 hasil perzoningan
Sumber : analisa penulis, 2 februari 2021

- Private : Rencanan peletakan bangunan seperti, ruang pelayanan dan beberapa ruang pengelola yang bersifat semi publik.
- Semi Publik : Rencana peletakan bangunan seperti tempat makan
- Publik : Rencana peletakan bangunan seperti parkir dan hal-hal yang berhubungan dengan area penunjang.
- Servis : Ruang-ruang atau bangunan yang bersifat servis, seperti ruang ME, ruang CCTV dll.

5.2 Acuan perancangan mikro

5.2.1 Kebutuhan ruang

Penentuan fasilitas dalam suatu perancangan dapat di pertimbangkan karakteristik lokasi, tuntutan kebutuhan pengguna dan lainnya. Berdasarkan dari kegiatan pemakai, maka dibutuhkan ruang-ruang sebagai berikut:

1. Kelompok kegiatan pengelola
 - a. Hall/Lobby
 - b. Parkir
 - c. Ruang rapat
 - d. Ruang Kepala Cafe Dan Resto
 - e. Ruang Genereal Maneger
 - f. Ruang Finance Manager
 - g. Ruang Marketing Manager
 - h. Ruang Staff
 - i. Ruang Resepsionis

- j. Ruang Dapur Bersih
- k. Ruang Masak
- l. Ruangan Bar
- m. Ruang Pantry
- n. Ruang Loker Staff
- o. Lavatory
- p. Pos Jaga
- q. Gudang Penyimpanan Barang Dan Bahan

2. Kelompok kegiatan pengunjung

- a. Hall/Lobby
- b. Resepsionis
- c. Parkir
- d. Restoran dan Bar
- e. Lavatory
- f. Atm center
- g. Taman

3. Kelompok kegiatan penunjang

- a. Ruang Pertemuan
- b. Ruang dapur dan gudang
- c. Ruang serbaguna

4. Kelompok kegiatan servis

- a. Ruang cleaning servis
- b. Ruang security

- c. Ruang ME
- d. Ruang kontrol ME
- e. Ruang AHU
- f. Ruang kontrol AHU
- g. Ruang sentral power
- h. Gudang
- i. Lavatory/urinoir
- j. Pantry

Dengan melihat kebutuhan ruang diatas, maka besaran ruang yang dibutuhkan dalam perancangan Restoran dan Bar dapat dirincikan sebagai berikut :

Tabel 5.2 besaran ruang fasilitas pengelola

No.	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Kelompok kegiatan pengelola					
1	Entrance hall	15 Orang + Meja Informasi	2,5m ² /orang	NAD	37,5 m ²
	Ruang Rapat	10 orang	2 m ² /orang	NAD	20 m ²
	Ruang Kepala Cafe dan Resto	1 orang	9 m ² /orang	NAD	9 m ²
	Ruang General Maneger	1 orang	9 m ² /orang	NAD	9 m ²
	Ruang Finance Meneger	1 orang	9 m ² /orang	NAD	9 m ²
	Ruang marketing meneger	1 orang	9 m ² /orang	NAD	9 m ²
	Ruang Staff	15 orang 8x15= 120 m ²	Ruangan Sel/Kecil Minimum 6-8 m ²	NAD	120 m ²
	Ruang Resepsionis	1 orang	4 Orang Tamu= 1 Resepsionis 15 m ²	NAD/AS	15 m ²
	Ruang Dapur Bersih	-	-	NAD/AS	60 m ²
	Ruang Dapur	-	-	NAD/AS	60 m ²

	Kotor				
	Ruang Masak	5 Orang	5 m ² /orang	NAD	10 m ²
	Ruang Bar	10 orang	1.5 m ² /orang	NAD	15 m ²
	Ruang Pantry	2 orang	5 m ² /orang	AS	10 m ²
	Ruang Loker Kariawan	65 orang	9 m ² /orang	NAD	585 m ²
	Lavatory	7 orang	6 m ² /orang	NAD	42 m ²
	Pos Jaga	7 orang	6 m ² /orang	NAD	42 m ²
	Gudang Penyimpanan	10 unit	15 m ² /orang	AS	150 m ²
				Sub total	1.202,5m₂
				Sirkulasi 20%	240,5m²
Jumlah Luas Total Bagian PENGELOLA					1.443 m²

Sumber : Asumsi Penulis, 2022

Tabel 5.3 besaran ruang fasilitas penunjang

No.	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Ruang Pengunjung					
2	Hall/Lobby	100 orang	1,2-1,5 m ² /orang	NAD	150 m ²
	Resepsionis	1 unit		AS	32 m ²
	Restoran dan Bar	100 orang	3 m ² /orang	NAD	300 m ²
	Ruang	250 orang	2 m ² /orang	NAD	500 m ²

	Serbaguna				
	Lavatory	15 orang	1.5 m ² /orang	NAD	22,5 m ²
	Atm Center	1 unit	3 m ² /orang	NAD	3 m ²
	Taman/RTH			AS	400 m ²
				Sub total	1.407,5 m²
				Sirkulasi 20%	281,5 m²
Jumlah Luas Total Bagian PENUNJANG					1.689 m²

Sumber : Asumsi Penulis, 2022

Tabel 5.4 besaran ruang fasilitas penunjang

No.	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Ruang Penunjang					
3	Ruang Pertemuan	100 orang	1,2-1,5 m ² /orang	NAD	150 m ²
	Ruang dapur dan Gudang	30 unit	0,6 m ² /bh	NAD	18 m ²
	Ruang Serbaguna	1 unit		AS	80 m ²
				Sub total	248 m²
				Sirkulasi 20%	49,6 m²
Jumlah Luas Total Bagian PENUNJANG					297,6

Sumber : Asumsi Penulis, 2022

Tabel 5.5 besaran ruang kegiatan servis

No.	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Ruang Kegiatan Servis					
4	Ruang Cleaning Servis	100 orang	1,2-1,5 m ² /orang	NAD	150 m ²
	Ruang Security	4 orang	1,5 m ² /orang	NAD	6 m ²
	Ruang ME	4 unit	6 m ² /orang	AS	24 m ²
	Ruang Kontrol ME	30 unit	0,6 m ² /bh	NAD	18 m ²
	Ruang AHU	1 unit	6 m ² / 6 orang	AS	36 m ²
	Ruang kontrol AHU	50 orang	2 m ² /orang	NAD	100 m ²
				Sub total	334 m²
				Sirkulasi 30%	100,2 m²
Jumlah Luas Total Bagian PENUNJANG					434,2 m²

Sumber : Asumsi Penulis, 2022

Tabel 5.6 besaran ruang kegiatan parkir

No.	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Fasilitas Parkir					
5	Parkir mobil pengunjung	50 orang	12.5 m ² /orang	NAD	625 m ²
	Parkir motor pengunjung	100 unit	2 m ² /orang	AS	200 m ²
	Parkir mobil pengelola	15 unit	12.5 m ² /orang	NAD	187,5 m ²
	Parkir motor pengelola	30 unit	2 m ² /orang	ASM	60 m ²
	Parkir mobil truk	4 orang	30 m ² /orang	NAD	120 m ²
				Sub total	1.192,5m₂
				Sirkulasi 30%	358 m²
Jumlah Luas Total Bagian PENUNJANG					1.550,25 m²

Sumber : Asumsi Penulis, 2021

Tabel 5.7 rekapitulasi total besaran ruang

No.	Jenis Fasilitas	Luas
1	Fasilitas Pengelola	1.443 m ²
2	Fasilitas Pengunjung	1.689 m ²
3	Fasilitas Penunjang	297 m ²
4	Fasilitas Servis	434 m ²
5	Parkir	1.550, m²
Jumlah Total		5.413 m²

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Keterangan persyaratan teknis bangunan

Luas tanah : ± 12.400 m²

Luas lahan terbangun : **5.413 m²**

Luas lahan tidak terbangun : 6.987 m²

Penentuan lahan : pembangunan Restoran dan Bar

NAD : Neufert Architect Data

AS : Asumsi

5.2.3 Pengelompokan dan penataan ruang

Pengorganisasian suatu ruang dapat dilakukan dengan membaginya ke dalam beberapa sifat yakni publik, semi publik, privat, dan juga servis.

Tabel 5.8 sifat ruang pengunjung

No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
1.	Hall/Lobby				
2.	Resepsionis				
3.	Parkir				
4.	Restoran dan Bar				
5.	Ruang Serbaguna				
6.	Lavatory				
7.	Atm Center				
8.	Taman/RTH				

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Tabel 5.9 sifat ruang pengelola

No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
1.	Hall/Lobby				
2.	Parkir				
3.	Ruang Rapat				

4.	Ruang Kepala Restoran Dan Bar				
5.	Ruang General Manager				
6.	Ruang Finance Manager				
7.	Ruang Markrting Manager				
8.	Ruang Staff				
9.	Ruang Resepsionis				
10.	Ruang Dapur Bersih				
11.	Ruang Masak				
12.	Ruang Bar				
13.	Ruang Pantry				
14.	Ruang Loker Staf				
15.	Lavatory				
16.	Pos Jaga				
17.	Gudang Penyimpanan Barang dan Bahan				

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Tabel 5.10 sifat ruang penunjang

No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
1.	Ruang Pertemuan				
2.	Ruang Dapur dan Gudang				
3.	Ruang Serbaguna				

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Tabel 5.11 sifat ruang servis

No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
1.	Ruang Cleaning Services				
2.	Ruang Security				
3.	Ruang ME				
4.	Ruang Kontrol ME				
5.	Ruang AHU				
6.	Ruang Kontrol AHU				

Sumber : Analisa Penulis, 2022

5.2 Acuan tata massa dan penampilan bangunan °

5.3.1 Tata massa

Bentuk-bentuk yang dapat dijadikan alternatif bentuk massa antara lain:

1. Alternatif I : bentuk pengembangan dasar dari segi empat berkesan:



- a. Statis, stabil dan formal cenderung kearah monoton cukup menarik.
 - b. Mampu menjaga pola kegiatan dengan baik karena patokan arah yang jelas.
 - c. Efektifitas ruang yang sangat baik
 - d. Fleksibilitas ruang tinggi.
2. Alternatif II : bentuk pengembangan dari bentuk dasar lingkaran berkesan:



- a. Lembut dan intim.
- b. Menarik
- c. Patokan arah tidak jelas karena tidak memiliki patokan penunjuk arah sehingga pelaksanaan pola kegiatan cukup rawan.
- d. Fleksibilitas ruang cukup baik.

3. Alternatif III : bentuk pengembangan dari bentuk dasar segi tiga berkesan:



- a. Dinamis dan aktif.
- b. Sangat menarik.
- c. Patokan arah yang tidak lazim (3 arah) menyebabkan rawannya pada pelaksanaan pola kegiatan.

Tabel 5.12 pembobotan bentuk massa

NO	KRITERIA	ALT I	ALT II	ALT II
1.	Penggunaan ruang	10	9	9
2.	Penggunaan lahan	10	9	10
3.	Mendukung estetika dan struktur.	10	9	9
4.	Kejelasan fungsi	10	8	9
5.	Sesuai dengan konsep	10	8	10
JUMLAH		50	43	47

Sumber : analisa pribadi 2022

Keterangan : 10 = baik

9 = cukup

8 = kurang

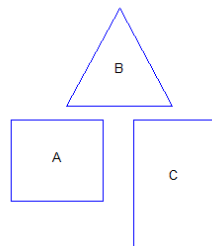
Berdasarkan kriteria yang ada, maka tepilah bentuk perpaduan antara bentuk segi empat (alternate I) dan bentuk segi tiga (alternatif III)

dengan pengembangan yang akan digunakan untuk pengembangan bentuk massa.

Pola tata massa terdiri atas:

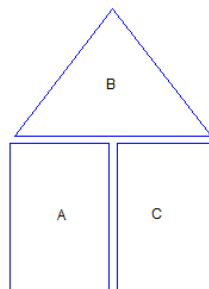
1. Pola menyebar :

Sulit dalam pengontrolan dan tidak efektif dalam pemakaian lahan.



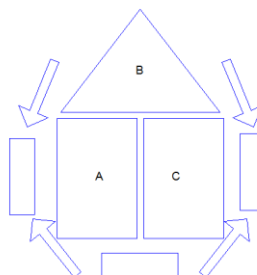
2. Pola menyat

Memudahkan dalam pengontrolan dan efektif dalam pemakaian lahan.



3. Pola menyatu

Efektif dalam penggunaan lahan serta terjadi pembaruan kegiatan yang berbeda.



5.3.1 Tampilan bangunan

Tujuan dalam analisa penampilan bangunan yaitu untuk mendapatkan bentuk dan penampilan bangunan yang dapat bersifat fungsional terhadap kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan. Adapun kriteria-kriteria dalam menentukan bentuk dan penampilan bangunan antara lain:

1. Karakter fungsional

Bangunan *Restoran dan Bar* ini berkarakter sebagai perwujudan sarana peningkatan ekonomi dan wisata.

2. Dasar pertimbangan

Dasar pertimbangan dalam pembentukan massa bangunan:

- a. Penataan ruang horizontal dan vertical.
- b. orientasi matahari dan arah angin.
- c. sebagai pedoman penetapan orientasi bangunan.
- d. penempatan bentuk-bentuk bukaan.
- e. ketinggian bangunan dan bentuk atap.
- f. Sistem struktur yang mudah dalam perawatannya.
- g. Aksesibilitas yang memadai.

5.3.2 Penampilan bangunan

1. Ide Rancangan (Bentuk Dasar Rancangan)

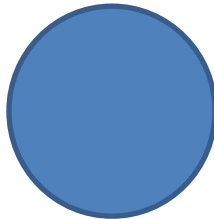
Bentuk dasar massa bangunan restoran dan bar adalah hasil dari analisa yang menghasilkan zoning pada site dan disesuaikan dengan kondisi dan konsep bangunan dengan tema pendekatan Arsitektur Futuristik. Bentuk yang dapat dijadikan acuan dalam pola tata massa antara lain:

a. Segi Empat



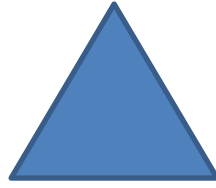
Bentuk segi empat terlihat statis, stabil dan formal, ruang yang habis terpakai, pola kegiatan lebih baik dengan patokan arah yang jelas.

b. Lingkaran



Lingkaran memiliki kesan menarik, namun memiliki patokan arah yang tidak jelas.

c. Segi Tiga



Memiliki kesan yang dinamis, aktif, patokan arah yang tidak lazim karna memiliki 3 arah yang menyebabkan rawan pada pelaksanaan. Adapun olahan bentuk perancangan yang didapat :



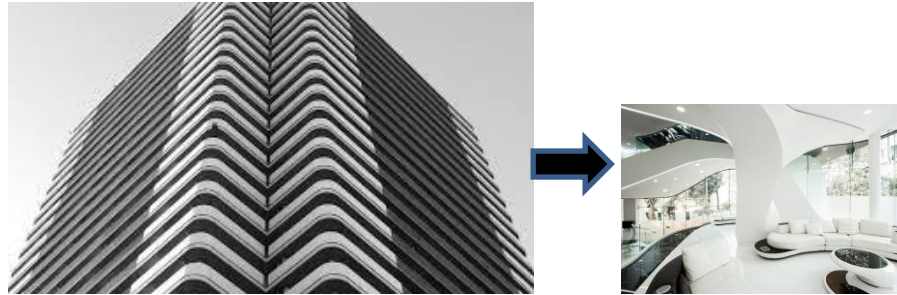
2. Penerapan Tema Rancangan Arsitektur Futuristik



Gambar : Donwlight LED
Sumber : dekoruma, 2022

Panel *Light Emitting Diode* (LED) yang di pasang pada dinding bagian luar pada bangunan, berfungsi untuk membuat tampilan bangunan terlihat lebih moderen dan menambah kesan futuristik pada bangunan. Selain itu dapat berfungsi sebagai media promosi atau papam iklan mengingat perangkat tersebut bisa di atur sesuai kebutuhan.

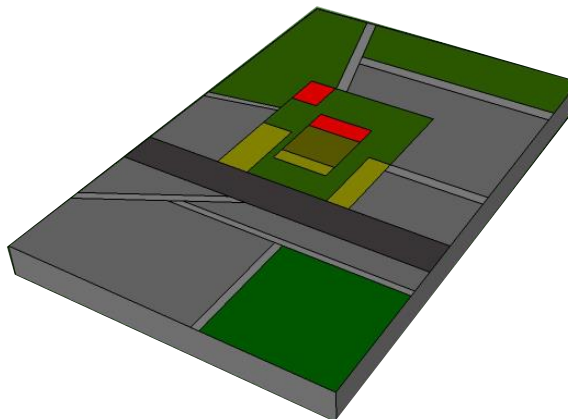
a. Warna



Gambar : Warna
Sumber : okezone, 2022

Warna yang ditampilkan desain futuristik biasanya memiliki warna utama putih, kuning, *silver*, *gold* dan hitam. Di sisi lain, desain futuristik memiliki sentuhan perpaduan warna yang terang dan elegan. Biasanya desain futuristik pun memiliki warna gelap seperti abu-abu dan hitam untuk kesan yang kuat dan maskulin. Kombinasi warna yang terdapat di desain futuristik mengoptimalkan gaya yang terkesan solid dan terasa hidup, sehingga menjadi salah satu faktor penting dalam konsep desain futuristik.

b. Bentuk Dasar



Gambar 5.28 : Bentuk Dasar
Sumber : Analisa penulis, 2022

Penampilan bangunan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain hasil analisis site yang memunculkan zonasi pada site kemudian disesuaikan dengan kondisi dan konsep bangunan yang akan diterapkan pada suatu bangunan. Sehingga tampilan dari bangunan yang akan dirancang disesuaikan dengan tema perancangan. pengolahan struktur juga tidak hanya dilihat dari jenis struktur apa yang digunakan tapi juga harus memikirkan tentang fleksibel terhadap bangunan, ekonomis, mudah dalam perawatan dan juga selaras dengan lingkungan. Dalam pemilihan struktur yang digunakan perlu adanya dasar pertimbangan agar struktur yang digunakan pada bangunan sesuai dengan fungsi dari bangunan.

5.4 Acuan persyaratan ruang

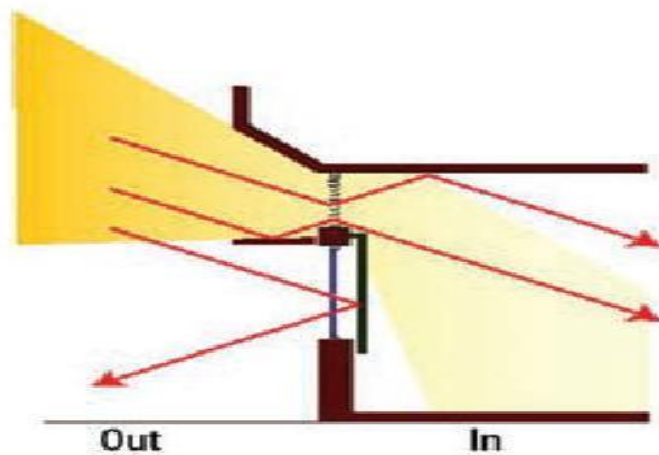
5.4.1 Sistem Pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu jenis energi yang dipancarkan oleh sumber cahaya dalam bentuk gelombang elektromagnetik. James Maxwell (1897) menyatakan bahwa cahaya adalah gelombang elektromagnetik, sehingga memiliki cepat rambat yang sama dengan cepat rambat gelombang elektromagnetik yaitu $3 \times 10^8 \text{ m/s}$.

Penerapan sistem pencahayaan dalam perancangan bangunan mengikuti standar untuk bangunan yang memiliki fungsi sebagai , dan juga fungsi sebagai teater dan pameran. Pencahayaan itu sendiri terbagi atas dua sistem :

1. Sistem pencahayaan alami

Merupakan sistem pencahayaan yang menggunakan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan untuk suatu ruang atau bangunan. Karena berasal dari alam, intensitas cahaya alami bersifat tidak menentu. Hal tersebut tergantung dari kondisi iklim, musim, serta cuaca dari suatu daerah. Untuk mendapatkan cahaya alami pada suatu ruang maka diperlukan jendela-jendela yang besar ataupun dinding kaca sekurang-kurangnya $\frac{1}{6}$ dari luas lantai.

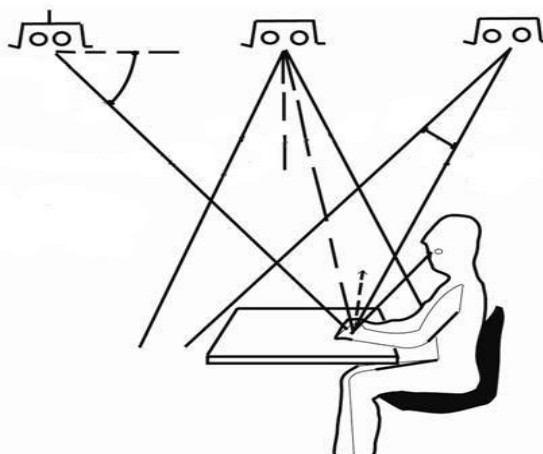


Gambar 5.16 Pencahaya Alami
Sumber : <https://culdesachdmks.files.wordpress.com/2013>

2. Sistem pencahayaan buatan

Merupakan mekanisme cahaya yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain dari cahaya alami, namun cahaya tersebut merupakan hasil karya manusia berupa lampu yang memiliki fungsi sebagai pengganti cahaya alami ketika sinarnya tidak ada.

Pencahayaan buatan sangat diperlukan ketika letak ruangan sulit untuk menerima pencahayaan alami ataupun saat cahaya alami tidak mencukupi.



Gambar

5.17

Pencahayaan Buatan

Sumber : <https://culdesachdmks.files.wordpress.com/2013>

Secara umum, sistem pencahayaan buatan dapat digolongkan menjadi 3 jenis yakni :

a. Sistem pencahayaan merata

Pada sistem ini iluminasi cahaya disebar secara merata ke seluruh ruangan. Sistem pencahayaan ini baik digunakan pada ruangan yang tidak digunakan untuk melakukan tugas visual khusus.

b. Sistem pencahayaan terarah

Pada jenis ini, seluruh ruangan mendapatkan cahaya dari salah satu arah tertentu. Sistem pencahayaan ini cocok untuk pameran atau untuk menonjolkan suatu objek karena akan tampak lebih jelas. Selain itu, pencahayaan terarah yang menyorot suatu benda berperan sebagai sumber cahaya sekunder untuk ruang disekitarnya, yakni dengan cara pemantulan cahaya.

c. Sistem pencahayaan sSetempat

Pada sistem ini, cahaya difokuskan pada suatu objek tertentu seperti tempat kerja yang memerlukan tugas visual.

5.4.2 Sistem penghawaan

Pendekatan konsep sistem penghawaan adalah kenyamanan suatu ruangan untuk melakukan kegiatan, dengan mempertimbangkan antara lain :

1. Jenis ruang yang membutuhkan penghawaan alami atau buatan
2. Kenyamanan thermal ruang sesuai dengan kebutuhan manusia

Sistem pengkondisian penghawaan pada bangunan Observatorium dan Planetarium menggunakan dua sistem yakni penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami dapat digunakan pada ruangan yang tidak banyak menggunakan teknologi komputerisasi seperti *cafeteria*. Dan pada ruang yang cukup banyak menggunakan alat elektronik diperlukan bantuan untuk pengkondisian penghawaan dengan menggunakan *Air Conditioner (AC)*.

5.4.3 Sistem akustik

Menurut Leslie L. Doelle (1986), akustik merupakan pengendalian bunyi secara arsitektural yang berfungsi untuk menciptakan kondisi mendengar yang ideal di ruang tertutup maupun terbuka. Bising dalam berasal dari manusia yang berada di ruangan

atau gedung. Dinding pemisah, lantai, pintu dan jendela harus mengadakan perlindungan terhadap bising-bising dalam ruangan.

Dalam mengatasi gejala akustik di ruang tertutup disederhanakan sama dengan memperlakukan cahaya. Dikenal dengan *akustik geometric*. Berdasarkan teori *akustik geometric* ini, pemantulan bunyi, penyerapan bunyi, *difusi bunyi*, *difraksi bunyi* dan dengung dapat diatasi dengan memperhatikan lapisan permukaan dinding, lantai, atap, udara dalam ruangan. Perlu diperhatikan juga isi dalam ruangan seperti tirai, tempat duduk dan karpet. (Subtandar,1999)

Bising luar berasal dari lalu lintas, transportasi dan berbagai kegiatan di luar ruangan yang dapat menimbulkan suara bising. Untuk mengatasi diperlukan pengendalian dengan mengisolasi suara tersebut dari sumbernya. Mengatur denah bangunan sedemikian rupa. Menjauhkan suara dan yang terakhir dengan menghilangkan jalur rambatan suara melalui struktur bangunan yang bergerak dari sumber ke dalam ruang.

5.5 Acuan tata ruang dalam

5.5.1 Pendekatan interior

Pendekatan interior pada perancangan Observatorium dan Planetarium menerapkan konsep futuristik yang menarik dan unik dengan suasana dalam ruangan. Hal-hal yang menjadi dasar pertimbangan dalam penentuan interior adalah :

1. Mendesain interior yang nyaman sesuai dengan sifat ruang
2. Menciptakan desain interior yang menarik
3. Menciptakan tatanan ruangan baru

5.5.2 Sirkulasi ruang

1. Definisi sirkulasi

Sirkulasi menjadi suatu wadah untuk memfasilitasi dari mana asal kita bergerak dan akan kemana arah kita mengantisipasi tujuan kita. Sehingga fungsi dari sirkulasi adalah untuk menghubungkan ruangan yang satu dengan ruangan lainnya.

2. Bentuk pola sirkulasi

Adapun pola-pola sirkulasi adalah sebagai berikut :

- a. Pola sirkulasi *direct* adalah pola sirkulasi yang mengarah langsung dan hanya memberi satu pilihan ke tujuan akhir. Akses visual yang diterima oleh pengunjung adalah tujuan akhir ke ruang yang dituju.
- b. Pola sirkulasi *curvelinear* adalah garis linear yang berliku-liku halus dan memberi satu pilihan ke tujuan akhir. Pada pola sirkulasi ini akses visual ke tujuan akhir kurang jelas dan memberi kesan mengalir.
- c. Pola sirkulasi *erractic* adalah pola sirkulasi yang terputah-putah. Akses visual ke tujuan akhir kurang jelas dan memiliki potensi untuk member kejutan-kejutan ruang.

- d. Pola sirkulasi *interrupted* adalah keadaan ruang sirkulasi yang terputusputus pada bagian tertentu dan akses visual ke tujuan akhir kurang jelas.
- e. Pola sirkulasi *looping* adalah pandangan ke arah tujuan akhir disamakan dan memberi kesan mengalir apa adanya.
- f. Pola sirkulasi *distraction* adalah bentuk sirkulasi dimana pandangan ke arah yang dituju dikacaukan oleh obyek-obyek lain. Fokus visual mengalir bersama dengan waktu tempuh
- g. Pola sirkulasi *obscure* adalah pola sirkulasi dimana lalu lintas sirkulasi yang disembunyikan dari jangkauan umum.
- h. Pola sirkulasi *diverging* adalah bentuk sirkulasi bercabang sehingga akses ke tujuan akhir secara fisik dan visual menjadi tidak jelas.

5.6 Acuan tata ruang luar

Rancangan tata ruang luar harus terlihat futuristik dan ramah lingkungan namun mencerminkan nuansa arsitektur futuristik di Kota Gorontalo, dapat menjadi ikon menarik, tetapi tidak menghilangkan ciri futuristik itu sendiri. Unsur penting dalam penataan ruang luar bangunan Observatorium dan Planetarium, adalah :

- a. *Soft material*

Tanaman sebagai elemen penataan ruang luar mempunyai banyak fungsi yang disesuaikan dengan karakteristik tanaman tersebut, yaitu :

- a. *Ground cover*, bahan penutup tanah yang berfungsi sebagai penutup permukaan tanah yang akan mencegah terjadinya pengikisan tanah serta sebagai elemen estetika.
- b. Semak, berfungsi sebagai pembatas dan pengarah bagi sirkulasi luar.
- c. Pohon, berfungsi sebagai pelindung terhadap panas sinar matahari, mereduksi kelebihan udara panas dan peredam kebisingan.



Gambar 5.18 Soft Material
Sumber: www.google.com

2. *Hard material*

Yang termasuk perangkat keras ruang luar adalah :

- a. Pengerasan, berfungsi sebagai pembatas ruang dan elemen pengarah pada ruang luar.
- b. Lampu parkir
- c. Lampu Taman



Gambar 5.19 Hard Material
Sumber: www.google.com

5.7 Acuan sistem struktur

Secara umum struktur bangunan adalah unsur pendukung fungsi-fungsi yang ada dalam bangunan dari segi kekokohan dan keamanan. Secara khusus struktur juga diharapkan dapat mendukung citra yang ingin ditampilkan oleh massa bangunan. Beberapa pengolahan bentukan struktur seperti plat lantai, atau atap diperlukan sebagai bagian dari pencapaian tujuan akhir hasil rancangan yang fungsional, komunikatif, serasi dengan lingkungan sekitar dan memiliki karakter tersendiri. Struktur juga harus ekonomis, fleksibel terhadap pembentukan ruang, dan mudah dalam perawatan.

5.7.1 Sistem struktur

Dasar pertimbangan pemilihan struktur adalah :

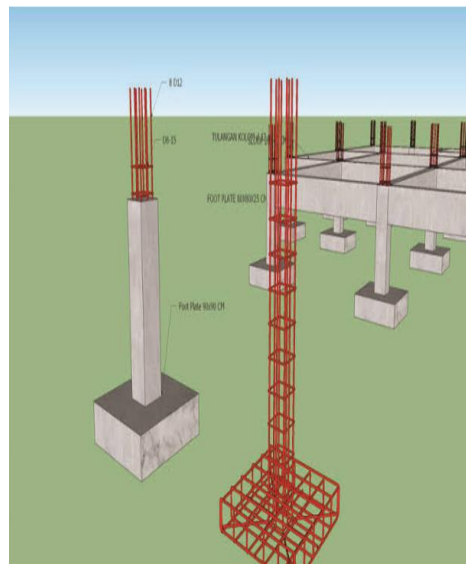
1. Pertimbangan ekonomi, mudah pelaksanaan dan daya dukung lahan.

2. Rasio minimum tinggi terhadap lebar suatu bangunan.
3. Pelayanan terhadap sistem mekanis.
4. Ketahanan terhadap bahaya kebakaran.

Sistem struktur terbagi ke dalam 3 bagian yaitu :

1. Sistem Struktur bawah (*Sub Struktur*)

Menggunakan pondasi foot plite, kelebihan dari pondasi ini adalah karena harga yang ekonomis, daya dukung pondasi yang cukup kuat dan jenis pondasi yang bisa di kombinasikan dengan jenis pondasi lain.



Gambar 5.35 sub struktur
 Sumber : www.google.com, februari, 2021

2. Sistem struktur tengah (*Mid Struktur*)

Dinding merupakan bidang vertikal yang berguna untuk melindungi dan membagi. Pada perancangan caffe dan resto pemilihan sistem struktur tengah didasarkan pada :

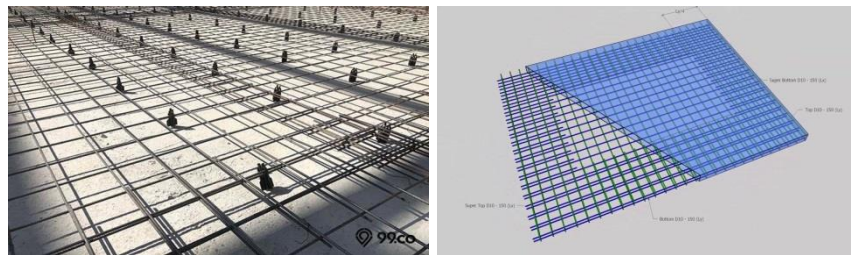
- a. Kuat dan tahan beban

- b. Mampu mewakili ekspresi filosofi bentuk bangunan
- c. Pewadahan akan ruang-ruang



3. Sistem struktur atas (*Upper Struktur*)

Sistem struktur atas menggunakan plat beton dan atap. Struktur atas digunakan pada bangunan Caffe dan Resto dengan aluminium yang disambung pada rangka. Sedangkan penggunaan plat beton dikarenakan mudah dalam pengaplikasian dan pemeliharaan.



Gambar 5.22 Upper Sturktur
Sumber: www.google.com

5.8 Acuan perlengkapan bangunan

5.8.1 Sistem plumbing

Plumbing adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pembangunan, karena itu perencanaan dan perancangan sistem plumbing haruslah dilakukan bersamaan dan sesuai dengan tahapan-

tahapan perencanaan dan perancangan bangunan itu sendiri, dengan memperlihatkan secara seksama hubungannya dengan bagian-bagian konstruksi gedung serta dengan peralatan lainnya yang berada dalam bangunan.

1. Pada jenis penggunaan sistem plambing ini sangat tergantung pada kebutuhan dari bangunan yang bersangkutan. Dengan hal ini perencanaan dan perancangan sistem plambing dibatasi pada pendistribusian penyediaan air bersih.
2. Menyediakan air bersih ke tempat-tempat dikehendaki dengan tekanan yang cukup.
3. Membuang air kotor dari tempat-tempat tertentu tanpa merusak dan mencemarkan bagian yang penting.
4. Dalam sistem plambing peralatan yang mendukung yaitu peralatan untuk menyediakan air bersih/air minum, peralatan untuk menyediakan air panas, dan peralatan untuk pembuangan.
5. Peralatan pemadaman kebakaran.
6. Peralatan pengolahan air kotor.
7. Peralatan penyediaan gas.
8. Peralatan dapur.
9. Peralatan instalasi pipa.

5.8.2 Sistem keamanan

Sistem keamanan merupakan sebagai fasilitas yang penting dengan menjaga keamanan pengguna gedung, yaitu sebagai berikut :

1. CCTV (Closed Circuit Television) adalah penggunaan kamera video untuk mentransmisikan signal video ke tempat spesifik, dalam beberapa set monitor.
2. Alarm secara umum dapat didefinisikan sebagai bunyi peringatan atau pemberitahuan. Dalam istilah jaringan, alarm dapat juga didefinisikan sebagai pesan berisi pemberitahuan ketika terjadi penurunan atau kegagalan dalam penyampaian sinyal komunikasi data ataupun ada peralatan yang mengalami kerusakan (penurunan kinerja).
3. Pos jaga, petugas yang menjaga keamanan dan kenyamanan.

5.8.3 Sistem komunikasi

Sistem komunikasi pada bangunan, yaitu sebagai berikut :

1. Hubungan eksternal

Berhubungan dengan nomor diluar yang tidak dalam ruang lingkup lingkungan sistem PABX sebagai sentral telepon dalam gedung baik panggilan masuk (incoming) atau panggilan keluar, seperti hubungan lokal, SLJJ, dan SLI.

2. Hubungan *internal*

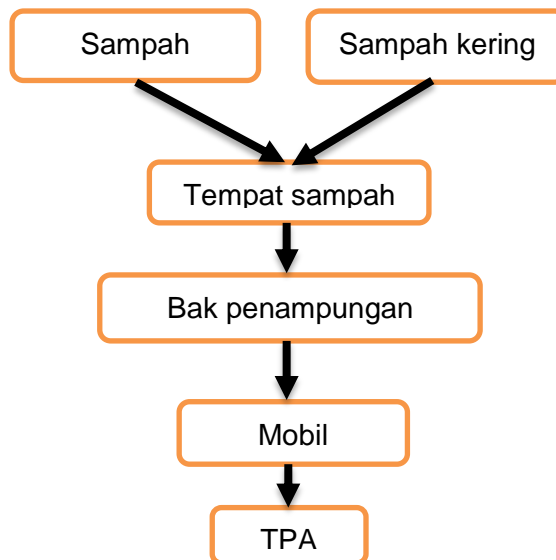
Berhubungan masih dalam lingkungan sistem PABX sebagai sentral telepon antar sambungan cabang/ nomor extension yang satu dengan sambungan cabang/ nomor extension yang lain. Perangkat atau peralatan-peralatan yang digunakan dalam jaringan telepon dalam gedung.

3. Tata suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukan, pertemuan, rapat dan lain lain. Tata Suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari Tata Panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri. Tata Suara erat kaitannya dengan pengaturan penguatan suara agar bisa terdengar kencang tanpa mengabaikan kualitas dari suara-suara yang dikuatkan.

5.8.4 Sistem pembuangan sampah

Dengan cara menanggulangi masalah sampah dilakukan dengan sistem pembuangan sampah, yaitu sebagai berikut :

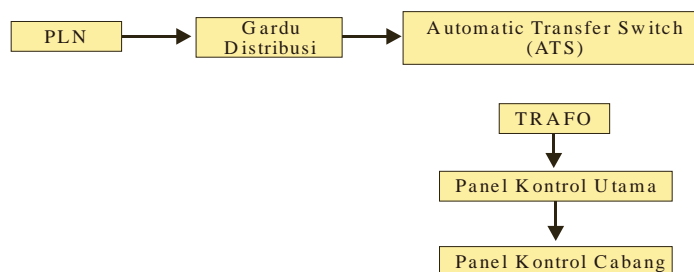
1. Penyediaan tempat sampah pada tempat-tempat umum bangunan yang mudah diangkut dan dibersihkan.
2. Tempat sampah disediakan terpisah, berupa sampah kering dan sampah basah.
3. Penyediaan bak penampungan sampah basah dan sampah kering.
4. Kemudian sampah dikumpulkan dan diangkut ke penampungan yang sudah disediakan untuk sementara sebelum diangkut petugas kebersihan.
5. Diangkut ke tempat pembuangan sampah akhir.



Gambar 5.23 Sistem pembuangan sampah
Sumber : Analisa Penulis, 2020

5.8.5 Sistem jaringan elektrikal

Tenaga listrik utama pada objek berasal dari PLN (Perusahaan Listrik Negara), sedangkan untuk sumber listrik cadangan berasal dari generator/diesel pembangkit listrik yang akan secara otomatis bekerja apabila terjadi pemadaman listrik dari PLN, begitu juga sebaliknya.



Gambar 5.24 Sistem Jaringan Elektrikal
Sumber: www.google.com

5.8.6 Sistem pemadam kebakaran

Sistem pemadam kebakaran terbagi atas dua yaitu:

1. Pencegahan

- a. Deteksi asap
- b. Deteksi panas

2. Penanggulangan

- a. *Fire hydrant* : Melayani area seluas 500-800 m²
- b. *Fire extinguser* : Melayani area seluas 200-250 m² dengan jarak antara dua unit 20-25 m yang merupakan alat kebakaran portabel.
- c. *Pilar hydrant* : Diletakan di luar bangunan
- d. *Sprinkler* : Melayani area seluas 10-25 m²/spinkler yang bekerja secara otomatis untuk memadamkan api sedini mungkin.

Penyelamatan dengan menggunakan tangga kebakaran.

Syarat tangga kebakaran adalah:

1. Terbuat dari bahan tahan api dan terdapat penekanan asap
2. Di lantai dasar langsung ke luar ke alam bebas
3. Radius penempatan kira-kira 30 m

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Linggar Bagaskara, Gervasius Herry Purwoko, Maria Y. Susan (2016).
Desain Arsitektur Interior Restoran The Garden Space. *RESTORAN
DENGAN KONSEP SUSTAINABLE DESIGN*
- Liem Adrian Lukito, Laksmi Kusuma Wardani dan Lucky Basuki (2015).
Perancangan Interior Librarica (Cafe & Bar) Di Semarang. *Jurnal Intra*
- Baraban, R. S. *Successful Restaurant Design*. London: Architectural Press. 1989
- Soekresno. *Manajemen Food and Beverage*. 2000 Edisi ke II. Jakarta:PT.
Gramedia Pustaka Utama
- Lawson, F. *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
1973
- Arsitur Studio, *Pengertian Restoran Menurut Para Ahli*, Di akses pada, dari
<https://www.arsitur.com/2015/10/pengertian-restoran-menurut-para-ahli.html>
- Fahmy Fotaleno, *Ini 5 Fakta Menarik Colosseum Club Jakarta*. Di akses pada,
dari <https://www.indozone.id/news/n0sDEZ/ini-5-fakta-menarik-colosseum-club-jakarta/read-all>
- CNN Indonesia, *Colosseum, Diskotek Terbaik di Dunia yang Gegerkan Jakarta*.
Di akses pada, dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/colosseum-diskotek-terbaik-di-dunia-yang-gegerkan-jakarta>.
- Amanda Trinita, *Grandis Barn, Restoran Gaya Industrial yang Dikelilingi Pohon Jati*. Di akses pada, dari <https://brisik.id/read/54950/grandis-barn-restoran-gaya-industrial-yang-dikelilingi-pohon-jati>

Andri Septian, *Sudah Kenal Belum ? Grandis Barn Resto Keren di Solo*. Di akses pada , dari <https://asedino.com/2019/07/19/sudah-kenal-belum-grandis-barn-resto-keren-di-solo/>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK**

SK MENDIKNAS NOMOR 84/D/O/2001
Jl. Ahmad Nadjamuddin No. 17. Telp. (0435) 829975 Fax. (0435) 829976 Gorontalo

SURAT REKOMENDASI BEBAS PLAGIASI
No. 071/FT-UIG/X/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amelya Indah Pratiwi. ST.,MT
NIDN : 0907028701
Jabatan : Dekan Fakultas Teknik /Tim Verifikasi Fakultas Teknik

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nur Cahyo Eko Saputra
NIM : T11.17.043
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Perancangan Restoran Dan Bar Di Kotamobagu
Dengan Penerapan Arsitektur Futuristik.

Sesuai hasil pengecekan tingkat kemiripan skripsi melalui aplikasi **Turnitin** untuk judul skripsi di atas diperoleh hasil *Similarity* sebesar **13 %**, berdasarkan Peraturan Rektor No. 32 Tahun 2019 tentang Pendeteksian Plagiat pada Setiap Karya Ilmiah di Lingkungan Universitas Ichsan Gorontalo dan persyaratan pemberian surat rekomendasi verifikasi calon wisudawan dari LLDIKTI Wil. XVI, bahwa batas kemiripan skripsi maksimal 30%, untuk itu skripsi tersebut di atas dinyatakan **BEBAS PLAGIASI** dan layak untuk diujikan.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gorontalo, 31 Oktober 2022

Tim Verifikasi,

Mengetahui
Dekan

Amelya Indah Pratiwi. ST.,MT
NIDN. 0907028701


Amelya Indah Pratiwi. ST.,MT
NIDN. 0907028701

Terlampir :
Hasil Pengecekan Turnitin



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
LEMBAGA PENELITIAN (LEMLIT)**

Jln. Achmad Nadjamuddin No. 17 Kota Gorontalo, Telp: (0435) 8724466, 829975
Website: www.internal.lemlitunisan.ac.id, E-mail: lembagapenelitian@unisan.ac.id

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 3558/SK/LEMLIT-UNISAN/GTO/X/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Rahmisyari, ST., SE., MM
NIDN : 0929117202
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian

Menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nur Cahyo Eko Saputra
NIM : T1117043
Fakultas : Fakultas Teknik
Program Studi : Teknik Arsitektur
Judul Penelitian : PERENCANGAN RESTORAN DAN BAR DI KOTA
KOTAMOBAGU DENGAN PENERAPAN
ARSIKTEKTUR FUTURISTIK

Telah melakukan pengambilan data penelitian dalam rangka **Penyusunan Skripsi**
Fakultas Teknik Program Studi Teknik Arsitektur.

Gorontalo, 13 Oktober 2022
Ketua,

Dr. Rahmisyari, ST., SE., MM
NIDN 0929117202

PAPER NAME

SKRIPSI

AUTHOR

NUR CAHYO EKO SAPUTRA

WORD COUNT

12878 Words

CHARACTER COUNT

79071 Characters

PAGE COUNT

116 Pages

FILE SIZE

32.1MB

SUBMISSION DATE

May 29, 2023 4:56 PM GMT+8

REPORT DATE

May 29, 2023 4:57 PM GMT+8

● 14% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 14% Internet database
- 0% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 30 words)



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nur Cahyo Eko Saputra

Anak pertama.

Nassib Saputra dan Hadidjah Agalui.

Email : saputrae610@gmail.com

Riwayat Pendidikan,

Telah menyelesaikan pendidikan di :

- Sekolah Dasar Negeri 3 Kotamobagu, pada tahun (2011)
- Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kotamobagu, pada tahun (2014)
- Sekolah Menengah Menengah Kejuruan Cokro Aminoto Kotamobagu, pada tahun (2017)
- Menyelesaikan Studi di Universitas Ichsan Gorontalo, Fakultas Teknik, Teknik Arsitektur (2022)

Riwayat Organisasi :

- Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah 2013-2014
- Anggota Himpunan Mahasiswa Arsitektur 2017-2018