

PERANCANGAN MUSEUM KULINER NUSANTARA DI KOTA BATU

JAWA TIMUR

(TEMA : ANALOGI IKAN)

TUGAS AKHIR

Oleh:

FEBRI RAMADHAN ARIFIANSYAH

NIM. 12660070



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2017

**PERANCANGAN MUSEUM KULINER NUSANTARA DI KOTA BATU
JAWA TIMUR**

(TEMA: ANALOGI IKAN)

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)**

Oleh:

**FEBRI RAMADHAN ARIFIANSYAH
NIM. 12660070**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2017**



DEPARTEMEN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah

NIM : 12660070

Jurusan : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinilitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 18 April 2017

Pembuat pe:

Febri Ramadhan Arifiansyah

12660070



**PERANCANGAN MUSEUM KULINER NUSANTARA DI KOTA BATU
JAWA TIMUR**

(TEMA: *ANALOGI IKAN*)

TUGAS AKHIR

**Oleh:
FEBRI RAMADHAN ARIFIANSYAH
NIM. 12660070**

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 7 April 2017

Pembimbing I,



Pudji Wismantara, MT
NIP. 19731209.200801.1.007

Pembimbing II,



Elok Mutiara, MT.
NIP. 19760528.200604.2.003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 19781024 200501 1 003

**PERANCANGAN MUSEUM KULINER NUSANTARA DI KOTA
BATU JAWA TIMUR
(TEMA: ANALOGI IKAN)**

TUGAS AKHIR

**Oleh:
FEBRI RAMADHAN ARIFIANSYAH
NIM. 12660070**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Teknik (S.T.)

Tanggal: 18 April 2017


Penguji Utama : Luluk Maslucha, Msc. (.....)
NIP. 19800917.200501.2.003

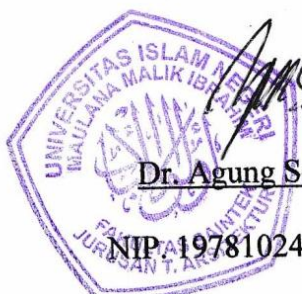
Ketua Penguji : A.Farid Nazaruddin, MT (.....)
NIP. 19821011.20160801.1.079

Sekretaris Penguji : Pudji Wismantara, MT. (.....)
NIP. 19731209.200801.1.007

Anggota Penguji : Dr. Abdussakir, M.Pd (.....)
NIP. 19751006.200312.1.001

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur


Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 19781024 200501 1 003



KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat Rahmat, Taufik serta Hidayah-Nya yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun laporan tugas akhir ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Yang mana beliau telah menuntun kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni dengan tersi'arnya Addiinul-Islam.

Laporan tugas akhir ini merupakan perjuangan panjang bagi penulis. Hingga sejauh ini dapat diselesaikan dengan baik atas dukungan dan bantuan banyak pihak. Dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati. Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus dan tak terhingga kepada pihak- pihak di bawah ini:

1. Bapak Sjamsuri Arif dan Ibu Yuniasih selaku orang tua serta Adik Meidianty(Cimuk) yang mendukung lahir dan batin baik dengan dukungan motifasi dan lebih penting berupa doa ikhlas untuk kelancaran pengerjaan penulis .
2. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Bayyinatul Muchtaromah, drh. M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim.
4. Bapak Dr. Agung Sedayu. MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Aldrin Firmansyah. MT, selaku sekertaris Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Terima kasih kepada Bapak Pudji Wisantara, MT. selaku dosen pembimbing I mata tugas akhit atas bimbingan, kritik dan saran .
7. Terima kasih kepada Ibu Elok Mutiara, MT. selaku dosen pembimbing II mata kuliah tugas akhir atas bimbingan, kritik dan saran yang membangun.
8. Bapak dan ibu staff administrasi jurusan teknik arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang membantu kalancaran dalam pelaksanaan sidang pra tugas akhir.
9. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Teknik Arsitektur UIN Malang yang telah dengan tulus ikhlas membimbing dan mengajarkan ilmu serta wawasannya.
10. Rina Yulianata , Gadis yang selalu ada di hati saya yang selalu membantu dukungan doa dan motifasi untuk kelancaran pengerjaan laporan tugas akhir dengan sangat sabar .
11. Trio Teja, Sanditya D.S, dan Muhammad Rafifo yang membantu dukungan motifasi saling bertukar pikiran untuk kelancaran pengerjaan laporan tugas akhir.

12. Teman-teman angkatan 2012 Jurusan Teknik Arsitektur yang memberikan dukungan dan kekompakannya serta memberikan kenangan yang indah selama menjalani perkuliahan di jurusan arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih.

Tiada gading yang tak retak. Begitu juga dengan pengantar penelitian ini yang membutuhkan kritik dan saran yang membangun. Akhirnya, tiada kata seindah do'a yang telah terangkai sejak menyusun laporan Seminar ini. semoga laporan Seminar ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin....

Malang, 20 April 2017

Febri Ramadhan Arifiansyah

12660070



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DAN PENGAJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
I. Latar Belakang	1
1.1. Latar Belakang Objek	1
1.1.2 Latar Belakang Tema	3
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
1.5 Batasan Perancangan	5
Bab II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Objek Perancangan.....	7
2.1.1 Definisi Perancangan.....	7
2.1.2 Sejarah Kuliner Nusantara.....	9
2.1.3 Jenis Jenis Kuliner di Nusantara.....	18
2.2 Tinjauan Arsitektural Museum Kuliner Indonesia	29
2.2.1 Fungsi Edukatif	30
2.2.2 Fungsi Rekreatif	40
2.2.3 Fasilitas Penunjang	42
2.3 Tinjauan Tema Rancangan.....	45
2.3.1 definisi Analogi.....	45
2.3.2 Macam macam Jenis Tema Analogi.....	45
2.3.3 Arsitektur yang berdasarkan prinsip-prinsip Analogi	48
2.3.4. Kesesuaian objek dengan tema.....	49
2.4 Intergrasi Keislaman.....	51
2.4.1 Kajian Keislaman terhadap objek.....	51

2.4.2 Kajian Keislaman terhadap Tema.....	52
2.5 studi banding.....	54
2.5.1 Studi banding objek.....	54
2.5.2 Studi banding Tema.....	58
2.6 Gambaran Umum Lokasi.....	60
BAB III METODE PERANCANGAN.....	61
3.1 Metode perancangan.....	61
3.1.1 Perumusan ide.....	61
3.1.2 Penentuan Lokasi Perancangan.....	62
3.2 Pengumpulan Data.....	63
3.2.1 Data Primer.....	63
3.2.2 Data Skunder.....	64
3.3 Teknik Analisis Perancangan.....	65
BAB IV ANALISIS TAPAK.....	70
4.1 Analisa Eksisting Tapak.....	70
4.1.1 Analisis syarat dan lokasi tapak perancangan.....	70
4.1.2 Lokasi Tapak.....	71
4.1.3 Kondisi Eksisting.....	73
1. Kondisi Fisik Tapak.....	73
a. Bentuk dan Ukuran Tapak.....	73
b. Pencapaian dalam site.....	74
c. View tapak.....	76
d. Kemiringan dan drainase tapak.....	76
e. Kebisingan.....	76
f. Iklim.....	77
g. Suhu Udara.....	77
4.1.4 Kondisi Fisik Bangunan Sekitar.....	77
a. Pola Lingkungan dan Orientasi Bangunan.....	77
b. Ketinggian Tapak Pada Bangunan Sekitar.....	77
4.1.5 Kondisi Fisik Prasarana.....	77
4.1.6 Potensi Tapak.....	78
4.2 Analisa Fungsi.....	78
4.2.1 Fungsi Primer.....	79
4.2.2 Fungsi Sekunder.....	79
4.2.3 Fungsi Penunjang.....	80
4.3 Analisis Aktifitas.....	80
4.4 Analisis Pengguna.....	83

4.4.1 Pengguna Pengunjung.....	83
4.4.2 Pengguna Pengelola.....	85
4.5 Analisis Ruang.....	88
4.5.1 Analisis Kebutuhan Ruang.....	88
4.5.2 Analisis Besaran Ruang.....	92
4.5.3 Analisis Persyaratan Ruang	99
4.5.4 Analisis Hubungan Antar ruang	103
4.6 Studi Bentuk	110
4.6.1 Ide Dasar	110
4.7 Analisis Tapak	114
4.7.1 Analisis Bentuk	114
4.7.2 Analisis tatanan massa	116
4.7.3 Analisis Orientasi terhadap Matahari	116
4.7.4 Analisis Angin	118
4.7.5 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	119
• Pengguna Kendaraan Bermotor.....	120
• Pejalan Kaki	121
4.7.6 Analisis Kebisingan	123
4.7.7 Analisis Vegetasi	124
4.7.8 Analisis View kedalam dan keluar Tapak	125
4.7.9 Analisis Utilitas	126
4.7.10 Analisis Struktur	129
BAB V KONSEP PERANCANGAN	132
5.2 KONSEP DASAR	133
5.3 KONSEP TAPAK	135
5.5 KONSEP BENTUK	134
5.6 KONSEP RUANG	136
5.7 KONSEP STRUKTUR	137
5.8 KONSEP UTILITAS	138
BAB VI HASIL RANCANGAN	140
6.1 Dasar Rancangan	141
6.2 Hasil Rancangan Tapak	142
6.3 Hasil Rancangan Bentuk	146
6.4 Hasil Rancangan Eksterior dan Interior	147

6.4.1 Eksterior	147
6.4.2 Interior	149
6.5 Hasil Rancangan Sistem Konstruksi	152
6.5.1 Struktur Pondasi	152
6.5.2 Rencana Lantai	153
6.5.3 Struktur Atap	153
6.6 Hasil Rancangan Utilitas dan Plumbing	154
6.6.1 Plumbing	154
6.6.2 Listrik	155
6.6.3 Rencana penghawaan atau Air Conditioner	155
6.6.4 Evakuasi Kebakaran	156
6.7 Hasil Kajian Integrasi	157
6.7.1 Hasil Kajian Dalam Perancangan	157
BAB VII PENUTUP	158
7.1 Kesimpulan	158
7.2 Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Standar dimensi ruang galeri	31
Gambar 2.2 Ruang lukisan	32
Gambar 2.3 Ruang untuk patung	32
Gambar 2.4 Ruang stan kecil	33
Gambar 2.5 Ruang stan BESAR	33
Gambar 2.6 Gambar Diorama Kuliner Nusantara	34
Gambar 2.7 Gambar standar ruang diorama	35
Gambar 2.8 Organisasi Ruang Komposit	35
Gambar 2.9	36
(a). Jarak penerangan yang baik	36
(b). Jarak standar lampu sorot pada ruang pameran	36
Gambar 2.10 a. Lampu sorot terarah, b. Penerangan objek	36
Gambar 2.11 a. Lampu sorot dinding, b. Lampu penyorot dinding	37
Gambar 2.12 Jarak pandang atau jarak penglihatan pada objek galeri	37
Gambar 2.13	38
a. Kursi permanen dan bisa dilipat dengan dimensi minimum,.....	38
b. Kursi lipat dapat menghemat tempat.....	38
Gambar 2.14 a. Kotak bisa diisi 10 kursi, kursi permanen lain butuh luas 0,65 m/org c. Tempat berdiri harus ditata dalam jalur terpisah dengan batas permanen.....	38
Gambar 2.15 Standar Dimensi Ruang kontrol.....	39
Gambar 2.16 Standar jarak meja perpustakaan	40
Gambar 2.17 Standar jarak rak buku dan sirkulasi	40
Gambar 2.18 Standar jarak meja makan	40
Gambar 2.19 Standar posisi meja makan dan sirkulasinya	41
Gambar 2.20 : Standar ukuran motor	42
Gambar 2.21 : Standar ukuran mobil besar	42
Gambar 2.22 : Standar ukuran mobil	43
Gambar 2.23 : Standar ukuran bus	43
Gambar 2.24 : Dimensi dan sirkulasi tempat parkir	44
Gambar 2.25 : Dimensi Toilet	44
Gambar 2.26 : Piano house-china	47
Gambar 2.27 : EKSTERIOR MUSEUM RAMEN	56
Gambar 2.28 : Interior Dapur Raya Blok M	54

Gambar 2.29 : Eksterior Museum Tsunami Aceh	58
Gambar 2.30: Lokasi tapak dan kedudukanya	60
Gambar 3.1 : Bagan	69
Gambar 4.1 Lokasi Tapak	71
Gambar 4.2 Batas Tapak	72
Gambar 4.3 Lokasi Tapak	74
Gambar 4.4 : Kondisi Tapak yang berkontur sedang	74
Gambar 4.5 : Akses dan Sirkulasi Menuju Tapak	75
Gambar 4.6 : Akses Menuju Tapak Perancangan	75
Gambar 4.7 : Potensi View dari Tapak ke Luar	78
Gambar 4.8: Blok plan Makro	104
Gambar 4.9 : Buble diagram area Museum	104
Gambar 4.9 : Blok plan Museum	105
Gambar 4.10 : Auditorium	105
Gambar 4.11 : Blok plan Auditorium	106
Gambar 4.12 : Buble diagram Foodcenter	106
Gambar 4.13 : Blok plan Foodcenter	107
Gambar 4.14 : Buble diagram toko sovenir	107
Gambar 4.15 : Buble diagram dan block plan toko sovenir	108
Gambar 4.16 : Buble diagram masjid	108
Gambar 4.17 : Block plan masjid	108
Gambar 4.18 : Buble diagram kantor Menejemen	109
Gambar 4.19 : block plan kantor utama Menejem	110
Gambar 4.20 Eksisting matahari	116
Gambar 4.21 Skema Alur pembuangan air kotor KM/WC.....	118
Gambar 5.1 : KONSEP Tapak	133
Gambar 5.2 : KONSEP Bentuk.....	134
Gambar 5.3 : KONSEP Ruang	135
Gambar 5.4 : KONSEP Struktur	136
Gambar 5.6 : KONSEP Utilitas	137
Gambar 5.7 : Skema Alur pembuangan air kotor KM/WC	138
Gambar 5.8 : KONSEP Utilitas	139
Gambar 6.1 Zonasi Tapak	141
Gambar 6.2 Pembagian Sirkulasi pada Tapak	142
Gambar 6.3 Pembagian Sirkulasi pengguna	142
Gambar 6.4 Alur perjalanan pengunjung wisata edukasi	143
Gambar 6.5 Entrance pintu masuk loby museum kuliner nusantara	145
Gambar 6.6 jalan menggunakan aspal dan pedestrian menggunakan paving	145
Gambar 6.7 Bentuk bangunan museum	146

Gambar 6.8 view dari depan Bentuk bangunan museum	147
Gambar 6.8 view dari depan Bentuk bangunan museum	148
Gambar 6.9 view dari depan Bentuk bangunan museum	149
Gambar 6.10 view dari depan Bentuk bangunan museum	149
Gambar 6.11 Tampak depan bangunan museum	149
Gambar 6.12 Interior bangunan museum barat	150
Gambar 6.12 Interior bangunan museum bagian tengah	150
Gambar 6.13 Interior ruang pusat oleh-oleh	150
Gambar 6.14 arena kolam pancing dan taman	151
Gambar 6.17 Rencana Pembesian	151
Gambar 6.16 Rencana Pondasi	152
Gambar 6.15 Pusat jajanan	153
Gambar 6.18 Rencana Lantai	153
Gambar 6.19 Rencana Atap.....	154
Gambar 6.20 Rencana Plumbing	155
Gambar 6.21 Rencana Air conditioner.....	156.
Gambar 6.22 Rencana Springkle	156

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Jenis Kuliner di Nusantara.....	18
Tabel : 2.3 Kajian Desain bangunan	54
Tabel : 2.4 Kajian Desain bangunan.....	57
Tabel 4.1: Analisis Aktivitas Fungsi Primer.....	80
Tabel 4.2: Analisis Aktivitas Fungsi Sekunder.....	81
Tabel 4.3: Analisis Aktivitas Fungsi Penunjang.....	82
Tabel 4.4 : Analisis Pengguna (Pengunjung).....	84
Tabel 4.5 : Analisis Sirkulasi Pengguna (Pengujung).....	85
Tabel 4.6 : Analisis Pengguna (Pengelola).....	86
Tabel 4.7 : Analisis Sirkulasi Pengguna (Pengelola).....	87
Tabel 4.8 : Analisis Kebutuhan Ruang dari Fungsi Primer.....	87
Tabel 4.9 : Analisis Kebutuhan Ruang dari Fungsi Sekunder.....	88
Tabel 4.10 : Analisis Kebutuhan Ruang dari Fungsi Penunjang.....	89
Tabel 4.11 Analisis ruang pada fungsi primer : Galeri (Museum).....	93
Tabel 4.12 Analisis ruang pada fungsi Primer :	
Auditorium dan perpustakaan dan kelas memasak	93
Tabel 4.14 Analisis ruang pada fungsi sekunder (fungsi edukatif & rekreatif):	
Retail and gift shop	95
Tabel 4.13 Analisis ruang pada fungsi sekunder (fungsi edukatif & rekreatif):	
Taman Bermain	95
Tabel 4.15 Analisis ruang pada fungsi penunjang : restoran.....	96.
Tabel 4.16 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Masjid.....	97
Tabel 4.17 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Toilet Umum.....	97
Tabel 4.18 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Tempat Parkir.....	97
Tabel 4.19 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Pos Satpam.....	98
abel 4.20 Analisis ruang pada fungsi penunjang :	98
Tiketing , Atm Center , ruang kontrol dan pusat Informas.....	98
Tabel 4.21 Analisis ruang pada fungsi pengelola.....	99
Tabel 4.22 Persyaratan ruang pada fungsi primer : Galeri.....	100
Tabel 4.23 Persyaratan ruang pada fungsi Primer : Auditorium.....	100
Tabel 4.24 Persyaratan ruang pada fungsi sekunder (edukatif dan rekreatif):	
Taman bermain.....	100
Tabel 4.25 Persyaratan ruang pada fungsi sekunder (edukatif dan rekreatif):	
Retail and Gift Shop.....	101
Tabel 4.26 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Musholla.....	101

Tabel 4.27 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Restoran.....	101
Tabel 4.28 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Kamar mandi.....	102
Tabel 4.29 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Tempat parkir.....	102
Tabel 4.30 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Pos Satpam.....	102
Tabel 4.31 Persyaratan ruang pada fungsi Pengelola: Kantor pengelola.....	102
Tabel 4.32 Ide dasar	112
Tabel. 4.33 Alternatif bentuk dasar.....	113
Tabel. 4.34 Alternatif tatanan massa.....	115
Tabel. 4.35 Alternatif matahari.....	117
Tabel. 4.36 Alternatif angin.....	118
Tabel. 4.37 Alternatif aksesibilitas dan sirkulasi (kendaraan bermotor).....	119
Tabel. 4.38 Alternatif aksesibilitas dan sirkulasi (pejalan kaki).....	119
Tabel. 4.39 Alternatif kebisingan.....	120
Tabel. 4.40 Vegetasi (pengarah sirkulasi)	123
Tabel. 4.41 Alternatif View	124
Tabel. 4.42 Alternatif Utilitas Air Hujan.....	127
Tabel. 4.43 Alternatif Utilitas Air Kotor dan dan limbah.....	129
Tabel. 4.44 Alternatif struktur.....	130
Tabel 5.1 Konsep dasar.....	132

ABSTRAK

Arifiansyah, Febri Ramadhan. 2017. **Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Batu Jawa Timur**. Dosen Pembimbing **Pudji Wismantara, M.T. dan Elok Mutiara, M.T.**

Kata kunci: Museum Kuliner , Analogi Ikan, kuliner Nusantara,

Indonesia memiliki keanekaragaman Kuliner yang merupakan warisan dari nenek moyang yang harus kita lestarikan . Keanekaragaman Kuliner Tradisional yang dimiliki merupakan ciri dan identitas suatu daerah .Berbagai masakan Tradisional Indonesia memiliki nilai kelezatan yang tinggi dan mempunyai daya tarik tersendiri , serta sebagai salah satu aset budaya nasional yang patut di jaga dan dilestarikan .

Museum Kuliner merupakan tempat belajar sambil berwisata yang dilakukan bersama-sama dengan tujuan utamanya adalah mengenal berbagai macam kuliner tradisional di nusantara. Perancangan Museum kuliner dapat menjadi sebuah wisata yang berskala nasional dan Internasional dalam perancangan sebuah wisata yang arsitektural dan penerapan tema Analogi pada rancangannya.Museum kuliner juga merupakan wisata kuliner yang menawarkan kuliner khas nusantara kepada tiap pengunjungnya.

Metode kajian dari perancangan ini meliputi metode pengumpulan data, studi literatur, survey lapangan dan studi banding mengenai tema objek perancangan yang telah dilakukan pada objek tertentu dalam perancangan museum kuliner ini mengambil Tema analogi bentuk ini menggunakan bentuk ikan karena ikan mempunyai banyak sekali manfaatnya . Karena Ikan merupakan salah satu makanan yang menjadi hidangan pokok jutaan manusia. Selain itu Ikan juga mempunyai filosofi sendiri.

Hasil dari Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu ini diharapkan dapat menjadi salah satu Tempat Wisata yang edukatif dan rekreatif .

ABSTRACT

Arifiansyah, Febri Ramadan. 2017. **The Design of Nusantara Culinary Museum in Batu, East Java.** Supervisor: **Pudji Wismantara, M.T.** and **Elok Mutiara, M.T.**
Keywords: Culinary Museum, Fish Analogy, Nusantara (Archipelago) culinary,

Indonesia has the culinary diversity that is inherited from the ancestors that must be preserved. Traditional Culinary Diversity has the hallmark and identity of a region. Various Indonesian Traditional cuisine has high delicacy and special attraction, as well as one of the national cultural assets that should be guarded and preserved.

Culinary Museum is a place to learn while traveling that is done jointly to know a wide variety of traditional cuisine in Nusantara. The design of the culinary museum can be a nation-wide tour and the International in designing an architectural tour and the application of theme analogy in its design. Culinary Museum is also a culinary tour that offers Nusantara unique culinary to the visitors.

The methods of the research of this design included methods of data collection, literature studies, field surveys and comparative studies on the theme of the design objects that had been done on a particular object in the design of this culinary museum in taking theme analogy, this shape used the shape of fish because the fish had a lot of benefits and a staple dish of food for humans in millions and Fish also had the philosophy.

The results of the design of Nusantara culinary museum in Batu is expected to be one of educative and entertainment places of the tour

الملخص

أريفينشه، فيبرى رمضان. 2016. تصميم المتحف الطبخ نوسانتارا في باتو، جاوة الشرقية. المشرفان: فوجى وسمنتورو وإيلوك موتيارا، الماجستيران

كلمات الرئيسية: متحف الطبخ، مقياس الأسماك، الطبخ نوسانتارا

للاندونيسيا المطبخية المتنوعة التي ورثوها عن أجدادهم التي تجب علينا للحفاظ عليها. المطبخية المتنوعة التقليدية المملوكة هي الخصائص وهوية المنطقة. تبدو الأطعمة التقليدية المختلفة لها قيمة عالية وجاذبية خاصة، فضلا عن واحدة من الأصول الثقافية الوطنية التي ينبغي أن تخضع لحراسة والحفاظ عليها.

المتحف الطبخ هو مكان للتعليم والسفر بالاشتراك مع الهدف النهائي يعنى معرفة تشكيلة واسعة من المأكولات التقليدية في نوسانتارا. تصميم المتحف الطهي يمكن أن يكون جولة على مستوى الوطنية والدولية في تصميم جولة الهندسة المعمارية، وتطبيق موضوع القياس في تصميمها. المتحف المطبخية أيضا الجولة المطبخية التي تقدم الطبخ الخاص لنوسانتارا لكل من زوارها.

وتشمل الطريقة الدراسة من هذا التصميم الأساليب جمع البيانات والدراسات الأدبية والبحث الميدانية والدراسات المقارنة حول موضوع الكائنات التصميم التي تم القيام به على كائن معين في تصميم هذا المتحف الطهي التي ترسم موضوع القياس باستخدام شكل من الأسماك لأن الأسماك لديها الكثير من الفوائد. لأن السمك الطباق الأساسي للطعام الملايين البشرين. وبالإضافة الى السمك لديها فلسفتها الخاصة

ومن التصميم المتحف الكبح نوسانتارا في باتو يستطيع أن يكون واحدا من الأماكن التعليمية والترفيهية

BAB 1

PENDAHULUAN

I . Latar Belakang

1.1. Latar Belakang Objek

Indonesia memiliki keanekaragaman Kuliner yang merupakan warisan dari nenek moyang yang harus kita lestarikan . Keanekaragaman Kuliner Tradisional yang dimiliki merupakan ciri dan identitas suatu daerah. Berbagai masakan Tradisional Indonesia memiliki nilai kelezatan yang tinggi dan mempunyai daya tarik tersendiri , serta sebagai salah satu aset budaya nasional yang patut di jaga dan dilestarikan.Maka dengan banyaknya warisan kuliner nusantara tersebut perlu adanya pembangunan Museum Kuliner Nusantara . Karena Indonesia memiliki warisan kuliner tradisional yang sangat banyak terutama di Jawa Timur yang harus di lestarikan .

Letak museum ini berada di Kota Batu Jawa Timur yang merupakan kawasan ramai atau kawasan pariwisata yang selalu ramai dengan pengunjung .Sejak dicanangkannya Kota Batu sebagai Kota Wisata pada tahun 2010, maka pembangunan di bidang pariwisata semakin dilakukan. Menurut Dinas Pariwisata dan kebudayaan Kota Batu, beberapa tempat wisata di kota Batu mengalami kenaikan jumlah pengunjung mulai tahun 2012 hingga tahun 2014.

Pada tahun 2014 tercatat 1.112.661 orang atau 20% data pengunjung yang masuk dari 22 objek wisata yang terdapat di kota Batu. Sementara dari 61 hotel tercatat 238.943 orang atau 40% data yang masuk, dan dari 25 rumah makan baru 69.122 orang atau 10%. Objek wisata seperti Jawa Timur (Jatim) Park periode Januari-Juni 2014 dengan jumlah 73.029 orang. Sebaliknya objek wisata Selecta, Jatim Park serta BNS mengalami penurunan jumlah pengunjung pada tahun 2014. Sebagai tempat wisata yang berbasis pertanian, Kusuma Agro masih memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang mengunjungi Kota Batu.

Pada bulan Desember wisatawan yang mengunjungi tempat-tempat wisata di Kota Batu berada pada puncaknya. Batu memiliki udara yang sangat sejuk serta memiliki panorama alam yang menawan. Momen liburan diakhir tahun mempunyai daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung ke Kota Batu. Adanya tempat wisata baru membuat banyak alternatif bagi para wisatawan yang berkunjung ke Batu, sehingga ada beberapa tempat wisata yang sedikit mengalami penurunan jumlah pengunjung.

Kota batu merupakan tempat yang tepat untuk di bangunnya museum Kuliner Nusantara ini . Karena berdasarkan fakta dan harapan di atas Kota Batu Jawa Timur yang merupakan kawasan Pariwisata yang sangat ramai pengunjung. Tidak hanya wisatawan dari dalam negara saja yang bersedia datang dan menikmati keindahan Kota Batu, tetapi keindahan Kota batu juga dapat membuat para wisatawan asing untuk datang ke Kota Batu. Karena dekat dengan beberapa kota besar di Jawa Timur yaitu Kota Malang dan Surabaya .Selain itu Kota Batu menjadi tujuan wisata bagi wisatawan yang datang ke Jawa Timur .

Dengan adanya Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu ini di harapkan masyarakat asli Indonesia lebih mengetahui beragam kuliner khas Nusantara. Sekaligus memperkenalkan kuliner khas Nusantara kepada wisatawan mancanegara. Wisatawan akan disuguhkan tentang pengetahuan berbagai macam makanan Khas dan cara pembuatan masakan Nusantara. Serta di bangunnya Museum Kuliner ini di harapkan akan ada sarana untuk memperkenalkan makanan dan cara pembuatan masakan Indonesia kepada Wisatawan asing maupun domestik.

“Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. “(QS. Al-Ankabut: 20)

Merencanakan Museum Kuliner Jawa Tmur Di Kota Batu sebagai pusat rekreasi dan edukasi yang mempelajari tentang pembuatan Kuliner khas Jawa Timur serta melihat berbagai macam kuliner Jawa Timur. Kedua hal tersebut nantinya akan di kemas dalam bangunan museum dengan desain arsitektur modern .

1.1.2 Latar Belakang Tema

Tema Analogi merupakan suatu tema perancangan yang mengidentifikasi hubungan harafiah (menyamakan yang mungkin diantara benda-benda). Tema analogi ini mengambil bentuk yang sudah ada yang memiliki seluruh karakteristik yang diinginkan untuk diterapkan sebagai rancangan. Jenis-jenis analogi yang sering digunakan sebagai konsep perancangan. Tema analogi ini mengambil bentuk dari analogi ikan . Karena mengadopsi bentuk atau sistem tubuh makhluk hidup

Dan sesungguhnya pada binatang ternak itu benar-benar terdapat pelajaran bagi kamu. (QS.An-nahl 66)

Hai manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; karena sesungguhnya syaitan adalah musuh yang nyata bagimu. (Al-Baqarah: 168)

Dari ayat di atas mengambil pelajaran dari hewan – hewan ternak. Hewan ternak di bagi menjadi dua macam ,yaitu hewan ternak yang berasal dari darat seperti sapi,kambing,dan ayam ,serta hewan ternak yang terdapat di air,yaitu ikan . Dari ayat di atas mengambil arti hewan ternak dari air ,terutama air tawar ,yaitu ikan gurami. Mengambil analogi tentang ikan terutama gurami karena mempunyai banyak manfaat serta sesuai dengan objek perancangan ,yaitu Perancangan Museum Kuliner Nusantara.

Tema analogi ini mengambil bentuk dari analogi ikan . Karena mengadopsi bentuk atau sistem tubuh makhluk hidup . Museum ini nantinya akan dirancang menggunakan tema analogi ikan . Karena ikan mempunyai filsafat yang sangat bagus . Ikan juga memiliki manfaat yang sangat banyak . Menggunakan tema Analogi dalam perancangan ini adalah salah satu bentuk peduli lingkungan.

Tema analogi bentuk ini menggunakan bentuk ikan karena ikan mempunyai banyak sekali manfaatnya . Karena Ikan merupakan salah satu makanan yang menjadi hidangan pokok jutaan manusia. Ikan bisa menghasilkan jumlah protein yang sangat besar. Protein ikan mempunyai nilai nutrisi tinggi yang bisa mempermudah pencernaan dan setelah diserap hanya menyisakan sedikit residu. Ikan juga mengandung semua unsur utama proteda-sulfat.

Menurut sabda Allah SWT dalam QS.An-nahl ayat 66 dan Al-Baqarah 168 sesuai dengan tema analogi ikan . Karena ikan juga merupakan hewan ternak yang halal di konsumsi serta mempunyai banyak manfaat .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dalam penelitian ini di rumuskan masalah, sebagai berikut

- a. Bagaimana rancangan Museum kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur yang dapat memwadahi aktifitas yaitu kegiatan belajar dengan rekreasi didalamnya ?
- b. Bagaimana rancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur dengan tema analogi arsitektur ?

1.3. Tujuan Perancangan

1. Merancang Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur dengan kapasitas dan fasilitas yang memadahi
2. Merancang Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur dengan tema Analogi Arsitektur

1.4 Manfaat Perancangan

Ada beberapa manfaat berdasarkan beberapa golongan, antara lain :

1. Bagi masyarakat
 - a. Sebagai pusat edukasi Kuliner khas Nusantara
 - b. Sebagai tempat rekreasi

- c. Sebagai tempat yang aman dan nyaman untuk di kunjungi oleh semua elemen masyarakat dan wisatawan

2 Bagi pemerintah daerah

Menambah pemasukan pendapatan daerah karena bertambahnya wisatawan yang datang ke Kota Batu.

3 Bagi Akademisi

- a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam hal penelitian perancangan museum .
- b. Sebagai tempat meneliti perilaku masyarakat dan kondisi Museum, dampak yang ditimbulkan. Merencanakan dan Menghasilkan hasil penelitian serta menghasilkan solusi yang bisa diterapkan dalam perancangan .

4 Bagi Penulis

- a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang teknik arsitektur dan pengetahuan mengenai meseum.

1.5 Batasan Perancangan

1 . Batasan Fungsi Perancangan

Perancangan Museum Kuliner di Batu Jawa Timur ini mempunyai beberapa fungsi di dalamnya,yaitu yang pertama fungsi sebagai fungsi edukasi,yaitu tempat belajar untuk melihat sejarah dan mengetahui pembuatan macam – macam kuliner nusantara tanpa harus keliling Indonesia terlebih dahulu. Yang kedua fungsi rekreasi yaitu untuk berlibur bersama serta untuk berwisata kuliner makanan khas nusantara .

2. Batasan Pengguna

Pengguna dari objek Perancangan Museum Kuliner Nusantara ini terdiri atas Para wisatawan lokal maupun luar negeri,Para pecinta kuliner , staff/karyawan, mahasiswa, pelajar, dan akademisi.

3. Batasan Tema

Tema analogi sangat tepat di gunakan untuk merancang museum kuliner ini . Karena tema analogi ini adalah suatu tema yang mengadopsi bentuk atau sistem tubuh makhluk hidup .



Bab II

Tinjauan Pustaka

2.1 Tinjauan Objek Perancangan

Objek Perancangannya adalah Museum Kuliner Nusantara yang berada di Batu Jawa Timur . Museum ini berisi berbagai macam jenis olahan dan makanan khas Nusantara,serta berbagai cara pembuatannya.

2.1.1 Definisi Perancangan

Museum Merupakan lembaga yang bersifat tetap, diusahakan untuk kepentingan Umum, dengan tujuan untuk memelihara, menyelidiki dan memperbanyak pada umumnya, dan pada khususnya memamerkan pada khalayak ramai guna pendidikan dan penikmatan terhadap koleksi barang berharga bagi kebudayaan.

Menurut WikipediIa Museum merupakan institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Sejak tahun 1977, setiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai Hari Museum Internasional.

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *Μουσείον* atau *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Bangunan lain yang diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filsafat dan riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 SM. Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan. Di Indonesia, museum yang pertama

kali dibangun adalah Museum Radya Pustaka. Selain itu dikenal pula Museum Gajah yang dikenal sebagai yang terlengkap koleksinya di Indonesia, Museum Wayang, Persada Soekarno, Museum Tekstil serta Galeri Nasional Indonesia yang khusus menyajikan koleksi seni rupa modern Indonesia.

Pada awalnya, museum bermula sebagai tempat untuk menyimpan koleksi milik individu, keluarga atau institusi kaya. Benda-benda yang disimpan biasanya merupakan karya seni dan benda-benda yang langka, atau kumpulan benda alam dan artefak arkeologi.

Jadi dapat di tarik kesimpulan Museum merupakan suatu tempat untuk menyimpan,memamerkan benda –benda bersejarah dan mempunyai nilai historis yang sangat tinggi.Yang berguna sebagai tempat untuk untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademisi maupun wisatawan dan masyarakat .

Kuliner adalah suatu bagian hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kuliner merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari. Mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas tinggi dan mewah. Semua itu, membutuhkan pengolahan yang serba enak.

Dari kesimpulan diatas maka kuliner adalah sesuatu yang erat kaitannya dengan kehidupan yang biasanya mengkonsumsi makanan dalam sehari-hari yang berguna untuk menambahkan energy di dalam tubuh .

Kuliner Nusantara merupakan pencerminan beragam budaya dan tradisi berasal dari kepulauan Indonesia yang terdiri dari sekitar 6.000 pulau dan merupakan salah satu yang terpenting dalam budaya nasional Indonesia.

2.1.2 Sejarah Kuliner Nusantara

Masakan Indonesia merupakan pencerminan beragam budaya dan tradisi berasal dari kepulauan Nusantara yang terdiri dari sekitar 6.000 pulau dan memegang tempat penting dalam budaya nasional Indonesia secara umum dan hampir seluruh masakan Indonesia kaya dengan bumbu berasal dari rempah-rempah seperti kemiri, cabai, temu kunci, lengkuas, jahe, kencur, kunyit, kelapa dan gula aren dengan diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan dan tradisi-adat yang terdapat pula pengaruh melalui perdagangan yang berasal seperti dari India, Tiongkok, Timur Tengah, dan Eropa.

Pada dasarnya tidak ada satu bentuk tunggal “masakan Indonesia”, tetapi lebih kepada, keanekaragaman masakan regional yang dipengaruhi secara lokal oleh Kebudayaan Indonesia serta pengaruh asing. Sebagai contoh, beras yang diolah menjadi nasi putih, ketupat atau lontong (beras yang dikukus) sebagai makanan pokok bagi mayoritas penduduk Indonesia namun untuk bagian timur lebih umum dipergunakan juga jagung, sagu, singkong, dan ubi jalar dan Sagu. Bentuk lanskap penyajiannya umumnya disajikan di sebagian besar makanan Indonesia berupa makanan pokok dengan lauk-pauk berupa daging, ikan atau sayur disisi piring.

Sepanjang sejarahnya, Indonesia telah terlibat dalam perdagangan dunia berkat lokasi dan sumber daya alamnya. Teknik memasak dan bahan makanan asli Indonesia berkembang dan kemudian dipengaruhi oleh seni kuliner India, Timur Tengah, China, dan akhirnya Eropa. Para pedagang Spanyol dan Portugis membawa berbagai bahan makanan dari benua Amerika jauh sebelum Belanda berhasil menguasai Indonesia. Pulau Maluku yang termahsyur sebagai “Kepulauan Rempah-rempah”, juga menyumbangkan tanaman rempah asli Indonesia kepada seni kuliner dunia. Seni kuliner kawasan bagian timur Indonesia mirip dengan seni memasak Polinesia dan Melanesia.

Masakan Sumatera, sebagai contoh, seringkali menampilkan pengaruh Timur Tengah dan India, seperti penggunaan bumbu kari pada hidangan daging dan

sayurannya, sementara masakan Jawa berkembang dari teknik memasak asli nusantara. Unsur budaya masakan China dapat dicermati pada beberapa masakan Indonesia. Masakan seperti bakmi, bakso, dan lumpia telah terserap dalam seni masakan Indonesia.

Beberapa jenis hidangan asli Indonesia juga kini dapat ditemukan di beberapa negara Asia. Masakan Indonesia populer seperti sate, rendang, dan sambal juga digemari di Malaysia dan Singapura. Bahan makanan berbahan dasar dari kedelai seperti variasi tahu dan tempe, juga sangat populer. Tempe dianggap sebagai penemuan asli Jawa, adaptasi lokal dari fermentasi kedelai. Jenis lainnya dari makanan fermentasi kedelai adalah oncom, mirip dengan tempe tapi menggunakan jenis jamur yang berbeda, oncom sangat populer di Jawa Barat.

Makanan Indonesia umumnya dimakan dengan menggunakan kombinasi alat makan sendok pada tangan kanan dan garpu pada tangan kiri, meskipun demikian di berbagai tempat (seperti Jawa Barat dan Sumatra Barat) juga lazim didapati makan langsung dengan tangan telanjang. Di restoran atau rumah tangga tertentu lazim menggunakan tangan untuk makan, seperti restoran seafood, restoran tradisional Sunda dan Padang, atau warung tenda Pecel Lele dan Ayam Goreng khas Jawa Timur. Tempat seperti ini biasanya juga menyajikan kobokan, semangkuk air kran dengan irisan jeruk nipis agar memberikan aroma segar. Semangkuk air ini janganlah diminum; hanya digunakan untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan dengan menggunakan tangan telanjang. Menggunakan sumpit untuk makan lazim ditemui di restoran yang menyajikan masakan China yang telah teradaptasi kedalam masakan Indonesia seperti bakmie atau mie ayam dengan pangsit, mie goreng, dan kwetiau goreng (mi pipih goreng, mirip char kway teow).

Kuliner Nusantara Sarat Nilai Religi

Kuliner pada awalnya menjadi bentuk persembahan masyarakat sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan. Kuliner Indonesia erat kaitannya dengan religi atau kepercayaan masyarakatnya. Masakan daerah kita juga memiliki prinsip komunal dan bahan yang dipakainya tidak jauh dari lingkungan sekitarnya.

Sebagai negara multi-agama, budaya Indonesia tak lepas dari nilai-nilai religinya. Hal ini ternyata juga tersirat dalam berbagai sajian makanan. Dalam sistem religi pada berbagai suku bangsa sering dijumpai kenyataan bahwa sajian makanan tertentu digunakan sebagai persembahan dari manusia kepada dewa atau Tuhan, dan disebut dengan "sajen".

Sajen bisa berupa makanan olahan seperti tumpeng atau serabi. Selain itu bahan makanan mentah seperti buah juga bisa sering digunakan sebagai sajen.

Oleh karena sistem religi tertentu seringkali kita menemukan kewajiban untuk memantang makanan tertentu, yang biasanya berasal dari sumber hewani. Seperti pantangan untuk menyantap daging sapi bagi umat Hindu, atau pantangan menyantap daging babi bagi umat Islam.

Sapi bagi agama Hindu merupakan hewan yang suci karena menjadi kendaraan Dewa Siwa. Sedangkan pada agama Islam, larangan menyantap daging babi karena babi diasosiasikan dengan sifat kotor dan haram.

Sehari menjelang Tahun Baru Imlek, masyarakat China peranakan di Indonesia melakukan pemujaan dan memberikan persembahan untuk Dewa Dapur. Mereka percaya, pada saat tahun baru, Dewa Dapur akan turun ke bumi dan melakukan inspeksi ke rumah mereka. Sang Dewa akan memberikan penilaian dan melaporkannya kepada Dewa Agung di surga. Oleh karena itu warga China memberikan berbagai persembahan makanan supaya mereka terus dilimpahi rezeki.

Menurut ajaran agama masing-masing, larangan ini bersifat mutlak karena sudah tertulis dalam kitab suci masing-masing agama, dan tidak bisa ditawar-tawar lagi. Sekarang ini makanan sebagai simbol religi sudah mulai terpengaruh beberapa pergeseran budaya. Seiring dengan masuknya agama-agama di Indonesia, kepercayaan animisme pun semakin berkurang. Hal ini juga terjadi pada dunia kuliner. Jika dulu potongan tumpeng yang paling atas harus dipersembahkan kepada

Tuhan, tetapi kini umumnya diberikan kepada orang yang dihormati. Kemungkinan, hal ini terpengaruh tradisi memotong kue tart yang sering dilakukan di Eropa.

Pengaruh dan Gaya Memasak Di Indonesia

Selama berabad-abad, masakan Indonesia mengalami berbagai pengaruh luar, antara lain pengaruh Belanda, pengaruh Portugis, India, Cina dan Timur Tengah. Pengaruh Belanda dan Portugal akibat faktor perdagangan rempah-rempah. Pengaruh India dan Timur Tengah karena faktor transfer agama seperti Hindu dan Islam. Pengaruh Cina disebabkan oleh migrasi sejumlah besar suku Cina daratan masuk ke kepulauan Indonesia. Orang Cina adalah fitur mencolok dari penduduk Indonesia . Mereka sudah berabad-abad merupakan bagian dari bangsa Hindia Kepulauan (atau dikenal kemudian dengan nama Indonesia). Oleh karena itu tidak mengherankan bahwa masakan Indonesia dipengaruhi banyak oleh masakan Cina.

Masakan Indonesia merupakan pencerminan beragam budaya dan tradisi berasal dari kepulauan Nusantara dan memegang tempat penting dalam budaya nasional Indonesia. Secara umum dan hampir seluruh masakan Indonesia kaya dengan bumbu berasal dari rempah-rempah seperti kemiri, cabai, temu kunci, lengkuas, jahe, kencur, kunyit, kelapa dan gula aren dengan diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan dan tradisi-adat yang terdapat pula pengaruh melalui perdagangan yang berasal seperti dari India, Tiongkok, Timur Tengah, dan Eropa.

Bisa dikatakan, akibat pengaruh luar itu, terjadi modifikasi terhadap karakter gaya memasak penduduk Indonesia yang perbedaannya bervariasi menurut pulau dan bahkan perbedaan di masing-masing pulau. Ini akibat terbawanya banyak bumbu, bahan makanan dan teknik memasak dari bangsa Melayu sendiri, India, Timur tengah, Tionghoa, dan Eropa. Semua bercampur dengan ciri khas makanan Indonesia tradisional, menghasilkan banyak keanekaragaman yang tidak ditemukan di daerah lain. Bahkan bangsa Spanyol dan Portugis, telah mendahului bangsa Belanda dengan membawa banyak produk dari dunia baru ke Indonesia.

Pada dasarnya tidak ada satu bentuk tunggal "masakan Indonesia", tetapi lebih kepada, keanekaragaman masakan regional yang dipengaruhi secara lokal oleh kebudayaan Indonesia serta pengaruh asing. Sebagai contoh, beras yang diolah menjadi nasi putih, ketupat atau lontong (beras yang dikukus) sebagai makanan pokok bagi mayoritas penduduk Indonesia yang dihidangkan dengan lauk daging dan sayur. Namun untuk bagian timur lebih umum dipergunakan juga jagung, sagu, singkong, dan ubi jalar. Bentuk lanskap penyajiannya umumnya disajikan di sebagian besar makanan Indonesia berupa makanan pokok dengan lauk-pauk berupa daging, ikan atau sayur di sisi piring.

Namun, makanan pokok orang Indonesia pada umumnya adalah nasi. Nasi berasal dari beras yang berasal dari padi. Masyarakat yang terbiasa mengkonsumsi nasi sebagai makanan pokok yakni penduduk di wilayah Indonesia bagian barat, seperti Pulau Jawa dan Sumatera. Jenis nasi di Indonesia pun berbeda-beda, setiap daerah mempunyai nasi/padi khas masing-masing.

Rumah makan Padang yang menyajikan nasi Padang, yaitu nasi disajikan bersama aneka lauk-pauk Masakan Padang, mudah ditemui di berbagai kota di Indonesia. Selain itu Warung Tegal yang menyajikan masakan Jawa khas Tegal dengan harga yang terjangkau juga tersebar luas. Nasi rames atau nasi campur yang berisi nasi beserta lauk atau sayur pilihan dijual di warung nasi di tempat-tempat umum, seperti stasiun kereta api, pasar, dan terminal bus. Di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya dikenal nasi kucing sebagai nasi rames yang berukuran kecil dengan harga murah, nasi kucing sering dijual di atas angkringan, sejenis warung kaki lima.

Selain nasi, makanan pokok Indonesia yang lain adalah sagu dan jagung yang biasanya dapat ditemui di wilayah bagian timur Indonesia, seperti Irian Jaya yang dominan dengan sagunya dan Sulawesi yang dominan dengan makanan menggunakan jagung

Bumbu (terutama cabai), santan, ikan, dan ayam adalah bahan yang penting. Sambal, sate, bakso, soto, dan nasi goreng merupakan beberapa contoh makanan yang biasa dimakan masyarakat Indonesia setiap hari. Selain disajikan di warung atau restoran, terdapat pula aneka makanan khas Indonesia yang dijual oleh para pedagang keliling menggunakan gerobak atau pikulan. Pedagang ini menyajikan bubur ayam, mie ayam, mi bakso, mi goreng, nasi goreng, aneka macam soto, siomay, sate, nasi uduk, dan lain-lain.

Panganan kecil semisal kue-kue banyak dijual di pasar tradisional. Kue-kue tersebut biasanya berbahan dasar beras, ketan, ubi kayu, ubi jalar, terigu, atau sagu.

Makanan Indonesia umumnya dimakan dengan menggunakan kombinasi alat makan sendok pada tangan kanan dan garpu pada tangan kiri, meskipun demikian di berbagai tempat (seperti Jawa Barat dan Sumatera Barat) juga lazim didapati makan langsung dengan tangan telanjang.

Di restoran atau rumah tangga tertentu lazim menggunakan tangan untuk makan, seperti restoran seafood, restoran tradisional Sunda dan Padang, atau warung tenda pecel lele dan ayam goreng khas Jawa Timur. Tempat seperti ini biasanya juga menyajikan kobokan, semangkuk air kran dengan irisan jeruk nipis agar memberikan aroma segar. Semangkuk air ini janganlah diminum; hanya digunakan untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan dengan menggunakan tangan telanjang.

Menggunakan sumpit untuk makan lazim ditemui di restoran yang menyajikan masakan Cina yang telah teradaptasi kedalam masakan Indonesia seperti bakmi atau mi ayam dengan pangsit, mi goreng, dan kwetiau goreng (mi pipih goreng, mirip char kway teow).
(<https://kulinerwisatamakanan.wordpress.com/about/>)

Pengaruh & Gaya Memasak Di Sumatera

Secara umum gaya masakan Sumatera kaya akan bumbu, rempah-rempah, santan dan terkenal dengan rasa pedasnya. Masakan Sumatera mengalami banyak pengaruh dari India. Pengaruh ini terlihat dengan seringnya penggunaan cabai lombok merah kecil. Penggunaan jahe dan kemirie juga merupakan khas pengaruh masakan dari India.

Masakan Sumatera tersebar di sepanjang wilayah kepulauan Sumatera malah sampai ke Semenanjung Melayu (seperti di Malaysia, Singapura dan Brunei Darusalam). Unsur dasarnya boleh sama, tapi setiap daerah mempunyai ciri khasnya masing-masing. Satu lagi, masakan Sumatera bumbu aslinya sulit dicari. Perbedaan besar terdapat pada masakan Semenanjung Melayu dan Sumatera (Aceh, Riau, dan beberapa wilayah di Sumatera). Masakan Semenanjung Melayu lebih berani menggunakan bumbu dasar yang kering, beraroma tajam, dan citarasanya khas. Dan ini jarang ditemukan pada makanan-makanan di Sumatera.

Jenis rempah seperti kapulaga, kaskas, dan pekak atau kembang lawang, cenderung tidak populer di Sumatera. Alasannya, rempah jenis ini mengeluarkan aroma serupa jamu yang tidak terlalu disukai. Khusus kaskas, rempah ini sangat sulit ditemukan. Awalnya biji dari tumbuhan Poppy itu tumbuh di Timur Tengah. Perdagangan dari rempah yang rasanya pedas ini juga sangat kecil. Kaci-kaci, begitu orang Aceh menyebut kaskas, hanya ditambahkan untuk memperkuat cita rasa kari, gulai, mi aceh, soto banjar, dan yang lain. Kapulaga dan kepek relatif masih bisa ditemukan di beberapa restoran di Sumatera. Terutama kapulaga, selain menjadi rempah andalan untuk menyedapkan kudapan, juga banyak dimanfaatkan untuk pengobatan. Sedangkan pekak, banyak digunakan untuk penyedap makanan.

Soal masakan Sumatera, tidak banyak yang menyadari, ada beragam unsur yang terkandung dalam semangkok hidangan melayu. Tercatat, tidak kurang dari sepuluh jenis kuliner Sumatera: makanan pokok, lauk-pauk, sayur-sayuran, sop /

soto, salad / acar, sambal, kue-kue, minuman, puding, dan penganan lain. Tidak jarang, beragam jenis itu dihidangkan dalam satu meja.

Pedas menjadi satu ciri yang khas dan santan sebagai salah satu bahan pokok kuliner. Santan yang digunakan bisa mencapai 80% dari keseluruhan bumbu yang dipakai untuk satu menu. Dari kadarnya itu, terlihat, kekentalan kuliner Sumatera jauh lebih tinggi dibanding kuliner Jawa. Hal ini bisa dicoba di beberapa menu seperti gulai kepala ikan, rendang, kare, mi aceh, dan yang lain. Selain pedas, adalah gurih, berlemak, dengan kandungan santan yang sangat tinggi.

Pengaruh & Gaya Memasak Di Jawa

Masakan Jawa adalah masakan khas yang berasal dari pulau Jawa, kecuali Jawa Barat yang mempunyai kekhasan khusus sebagai Masakan Sunda. Masakan Jawa tersedia di Warung Tegal. Masakan Jawa tempe menjadi masakan internasional dan menjadi satu satunya masakan Indonesia yang tidak terpengaruh oleh masakan Tionghoa, masakan India, atau masakan Arab.

Masakan Jawa secara besar dibagi dalam tiga kumpulan utama:

- a. Masakan Jawa Tengah
- b. Masakan Jawa Timur
- c. Masakan Jawa Barat

Ada yang berbeda dari karakter gaya masakan di Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur tetapi perbedaan utama terletak pada cita-rasanya. Hidangan masakan Jawa Barat pada umumnya manis dan asam serta sering menggunakan santen . Hidangan masakan Jawa Tengah pada umumnya ringan dan manis dengan banyak menggunakan gula jawa. Hidangan masakan Jawa Timur panas dan sering menggunakan petis (pasta ikan yang difermentasi atau udang)., kurang gula dan lebih cabai, kemungkinan dipengaruhi oleh masakan Madura.

Nasi adalah makanan utama yang disertakan dalam setiap hidangan. Gaplek, atau ubi kayu kering, kadang-kadang dicampur ke dalam nasi atau sebagai pengganti nasi.

Hidangan masakan Jawa pada umumnya ringan, lembut dalam rasa, manis dan panas. Suku Jawa sedikit atau tidak ada sama sekali menggunakan daging babi di dalam masakan mereka karena keyakinan agama Islam. Perkembangan masakan Jawa di pengaruhi dari budaya gaya kuliner India atau Belanda, meski masih dalam koridor keaslian mereka.

Pengaruh dan gaya memasak di Sulawesi

Bagian utara Sulawesi dikenal sebagai Minahasa. Fitur dapur Minahassase adalah hidangan panas dan pedas. Meskipun ada kesepakatan dengan masakan Sumatera, tetap ciri-khas masakan Minahasa masih berbeda. Di Sulawesi, orang juga menggunakan banyak sereh dan jahe dalam memasak. Pasar adalah untuk mendapatkan bahan masakan khususnya sumber protein ikan segar disaat nelayan mendarat dari laut. Hidangan terkenal dari daerah ini adalah Ikan rica-rica (diucapkan rietja - rietja), yang merupakan ikan dimasak dalam saus pedas. Karena VOC hadir di Sulawesi, masih terlihat ada sisa-sisa pengaruh budaya kuliner Belanda. Hidangan dari dapur Sulawesi dibumbui dengan bumbu racikan Belanda, Spanyol, Portugis dan Filipina.

Pengaruh dan gaya memasak di Maluku

Ambon merupakan alam kekayaan rempah-rempah yang dikuasai VOC seperti cengkeh dan pala. Setelah orang-orang Spanyol dan Portugis diusir oleh Belanda, maka Belanda East India Company mengambil alih perdagangan rempah-rempah yang ada. Hidangan masakan Maluku sering dibuat berdasarkan pada ikan, sagu, ubi kayu, ubi jalar dan sayuran.

Pengaruh dan gaya memasak di Bali

Bali adalah sebuah pulau dengan penduduk mayoritas Hindu. Pulau ini penuh dengan candi-candi, seperti Candi Tanah Lot, yang terletak di atas batu di laut. Hindu Bali memiliki banyak festival keagamaan yang kerap di upacara itu menghadirkan makanan sesajen untuk acara selamat yang dihiasi dengan bunga-bunga dan daun di sekitar menu hidangan yang dihidangkan. Hidangan inti yang ditampilkan di upacara keagamaan ini adalah nasi kuning dan babi guling (panggang).

Dari segi komposisi, masakan Bali cukup keras, tetapi memiliki presentasi yang kaya. Makanan utama adalah beras yang dimakan dua kali sehari dalam kombinasi dengan sayuran, daging dan ayam. Meskipun dikelilingi oleh laut, ikan bukan merupakan makanan favorit penduduk Bali. (<http://gastroina.blogspot.com/2014/07/asal-usul-masakan-indonesia-kejadian.html>)

2.1.3 Jenis Jenis Kuliner di Nusantara

Di Nusantara khususnya Indonesia memiliki berbagai jenis kuliner yang beraneka ragam. Berdasarkan wilayahnya berikut beberapa contoh kuliner khas Nusantara, yaitu

Tabel 2.1 Jenis Jenis Kuliner di Nusantara

Nama Daerah	Nama Masakan	Cara Memasak	Cara Penyajian
Aceh	<p>Meuseukat</p>  <p>Adalah salah satu makanan khas Aceh yang sejenis dodol dikarenakan tekstur</p>	Panaskan penggorengan lalu masak air, tepung terigu dan air perasan	Penyajian Kue ini Saat Pernikahan dan acara hari besar agama.

	<p>yang lembut dan rasanya manis. Rasa manis ini didapat dari buah nanas yang digunakan dalam pembuatannya jadi kue ini disebut juga dodol nanas. Warna kue ini adalah putih karena hanya menggunakan tepung terigu tanpa pewarna makanan.</p>	<p>jeruk dan nanas lalu diaduk menggunakan sendok kayu dengan api kecil hingga adonan matang.</p> <p>Cara memasak kue seperti memasak dodol biasanya ,membutuhkan waktu lama dan ketelatenan .Ukuran Wajan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan ,</p>	
Sumatera utara	<p>Bika Ambon</p>  <p>Bika ambon adalah sejenis penganan asal Indonesia. Terbuat dari bahan-bahan seperti telur, gula, dan santan, bika ambon umumnya dijual dengan rasa pandan, meskipun kini juga tersedia rasa-rasa lainnya</p>	<p>Pertama-tama campur bahan biang yaitu terigu</p> <p>Selanjutnya masak santan dan garam hingga agak berminyak dengan menggunakan api kecil .</p> <p>Kocok telur dan gula hingga sedikit mengental , lalu masukkan campuran</p>	

	seperti durian, keju, dan cokelat.	tepung ketan dan sagu dengan sedikit demi sedikit sambil di aduk hingga rata . Siapkan loyang muffin dengan minyak lalu panaskan ke dalam oven dengan suhu 150-160 derajat celcius . lalu panggang lagi hingga matang . Alat digunakan dalam memasak makanan ini adalah panci, oven, kompor,sendok, loyang, sendok loyang, cetakan bulat, saringan teh, kuas kue, pengaduk .	
SUMATERA BARAT (PADANG)	<p>Rendang</p>  <p>Rendang (bahasa Minang: Randang) adalah salah satu masakan tradisional Minangkabau yang</p>	<p>CARA PEMBUATAN</p> <p>Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Wajan. Alat ini digunakan untuk memasak rendang. 2) Pisau dan talenan. Alat ini digunakan untuk memotong-motong daging dan bumbu. 	<p>Rendang memiliki posisi terhormat dalam budaya masyarakat Minangkabau. Rendang</p>


	<p>menggunakan daging dan santan kelapa sebagai bahan utama dengan kandungan bumbu rempah-rempah yang kaya. Masakan dengan citarasa yang pedas ini digemari oleh seluruh kalangan masyarakat, dan dapat ditemukan di seluruh Rumah Makan Padang di Indonesia, Malaysia, ataupun di negara lainnya. Masakan ini kadang lebih dikenal dengan nama Rendang Padang, padahal rendang merupakan masakan khas Minang secara umum.</p>	<p>3) Parutan. Alat digunakan untuk memarut kelapa.</p> <p>Masukan bumbu yang sudah di haluskan tadi, aduk rata. masak dengan api sedang sampai santan mengering dan tampak berminyak serta daging mulai empuk berarti rendang sudah masak.</p> <p>Angkat dan sajikan</p>	<p>memiliki filosofi tersendiri bagi masyarakat Minang Sumatera Barat, yaitu musyawarah dan mufakat, yang berangkat dari empat bahan pokok yang melambangkan keutuhan masyarakat Minang,</p>
<p>SUMATERA SELATAN (PALEMBANG)</p>		<p>Pertama campurkan ikan giling dengan air es dan garam serta bumbu penyedap, aduk ikan giling hingga</p>	

	<p>Pempek atau Empek-empek adalah makanan khas Palembang yang terbuat dari ikan dan sagu. Sebenarnya sulit untuk mengatakan bahwa pempek pusatnya adalah Palembang karena hampir di semua daerah di Sumatera Selatan memproduksinya.</p>	<p>adonan benar-benar tercampur.</p> <p>Alat yang digunakan untuk menggiling ikan bermacam-macam, seperti ini</p>  <p>Kemudian tambahkan tepung sagu pada adonan ikan giling tadi secukupnya sampai adonan kenyal sehingga dapat diuleni dan tidak lengket lagi. (untuk sedikit atau banyak nya sagu tergantung tingkat kekenyalan yang kita inginkan, agar rasa ikan benar-benar terasa, jangan terlalu banyak memberi sagu) Untuk membentuk adonan lumuri tangan dengan sedikit tepung.</p>	<p>Penyajian pempek ditemani oleh saus berwarna hitam kecoklat-coklatan yang disebut cuka atau cuko (bahasa Palembang)..</p>
--	--	--	--



<p>DKI Jakarta</p>	<p>Roti Buaya</p>  <p>Roti buaya adalah salah satu kue atau roti dengan bentuk unik menyerupai buaya yang merupakan salah satu khas dari betawi . Roti buaya biasanya dibuat untuk acara pernikahan sebagai salah satu seserahan .</p>	<p>Alat dan Bahan-bahan Roti Buaya Tradisional Betawi Praktis :</p> <p>Tepung terigu 1000 gram (protein tinggi) Gula pasir 250 gram Margarine 100 gram Susu bubuk 15 gram Telur 3 butir Ragi 25 gram Air es 70 cc Garam 15 gram Pewarna secukupnya</p> <p>blender (1,5 L), microwave kompur gas Oven yang digunakan bisa oven gas atau oven listrik 60x60</p>  <p>Cara Membuat Roti Buaya Tradisional Betawi Praktis :</p> <p>Pertama-pertama campurkan semua bahan menjadi satu kemudian mixer</p>	<p>Pada masyarakat Betawi Roti buaya di gunakan sebagai seserahan pada acara pernikahan .</p>
-------------------------------	--	--	---

		<p>hingga menjadi adonan yang halus .</p> <p>Jika sudah dibentuk seperti buaya lalu panggang adonan dalam oven panas sampai matang dan berwarna kecoklatan .</p>	
<p>Jawa Tengah</p>	<p>Nasi Tumpeng</p>  <p>Tumpeng adalah makanan khas Jawa ,diadopsi dan dikaitkan dengan filosofi Islam Jawa, dan dianggap sebagai pesan leluhur mengenai permohonan kepada Yang Maha Kuasa. Dalam tradisi kenduri Slametan pada masyarakat Islam tradisional Jawa, tumpeng disajikan dengan sebelumnya digelar pengajian Al Quran.</p>	<p>Tumpeng Robyong - Tumpeng ini biasa disajikan pada upacara siraman dalam pernikahan adat Jawa..</p>	

<p>DIY (Yogyakarta)</p>	<p>Nasi Blawong</p>  <p>Nasi Blawong Merupakan menu makanan khas jogja . Makanan ini dahulu hingga sekarang di hidangkan saat ulang tahun raja . nasi blawong yang diartikan sebagai nasi simbol keselamatan.</p>	<p>Nasi Blawong terdiri dari nasi putih yang dicampur dengan aneka macam rempah –rempah dilengkapi dengan Daging Lombok kethok, Ayam Goreng Laos, Telor Masak Pindang yang digoreng dan juga Peyek Ikan Teri</p>	<p>Tradisi upacara peringatan ulang tahun sultan sudah diadakan sejak zaman sultan hamengku buwono I.</p>
<p>JAWA TIMUR (SURABAYA A)</p>	<p>Rujak cingur</p>  <p>adalah salah satu makanan tradisional yang mudah ditemukan di daerah Jawa Timur, terutama daerah asalnya Surabaya. Dalam bahasa Jawa</p>	<p>Semua bahan tadi dicampur dengan saus atau bumbu yang terbuat dari olahan petis udang, air matang untuk sedikit mengencerkan, gula/gula merah, cabai, kacang tanah yang digoreng, bawang goreng, garam dan</p>	<p>Semua bahan dicampur Semua saus/bumbu dicampur dengan cara diuleg, itu sebabnya rujak cingur juga sering disebut rujak uleg.</p>

	<p>kata "cingur" berarti "mulut", hal ini merujuk pada bahan irisan mulut atau moncong sapi yang direbus dan dicampurkan ke dalam hidangan</p>	<p>irisan tipis-tipis pisang biji hijau yang masih muda (pisang klutuk). Semua saus/bumbu dicampur dengan cara diuleg, itu sebabnya rujak cingur juga sering disebut rujak uleg.</p>	
<p>Bali</p>	 <p>Ayam Betutu adalah lauk yang terbuat dari ayam yang utuh yang berisi bumbu, kemudian dipanggang dalam api sekam. Betutu ini telah dikenal di seluruh kabupaten di Bali. Salah satu produsen betutu adalah desa Melinggih, kecamatan payangan kabupaten Gianyar.</p>	<p>Bahan bahan :</p> <p>Cara Membuat Ayam Betutu Khas Gilimanuk :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan alat memasak 2. Masukkan atau Rebus daun singkong sampai empuk. 8. Panggang dalam oven panas 170 C selama 2,5 jam 9. Tunggu sampai hingga ayam kering dan matang. 9. Ayam Betutu khas Gili manuk siap untuk disajikan 	<p>Betutu digunakan sebagai sajian pada upacara keagamaan dan upacara adat serta sebagai hidangan dan di jual. Konsumennya tidak hanya masyarakat Bali tapi juga tamu manca negara yang datang ke Bali, khususnya pada tempat-tempat tertentu seperti di hotel dan rumah makan/restoran. Betutu tidak tahan disimpan lama</p>

<p>Ayam Cincane</p>	 <p>Ayam Cincane adalah salah satu kuliner andalan di kota Samarinda. Biasanya, kuliner ini dijadikan hidangan utama ketika masyarakat Samarinda menyelenggarakan pesta pernikahan atau acara menyambut tamu kehormatan. Ketika sedang berwisata kuliner ke kota Samarinda, menu Ayam Cincane dapat dijumpai di beberapa kedai ataupun rumah makan. Daging ayam kampung yang disajikan bersama bumbu berwarna kemerahan menjadi ciri khas tersendiri dari Ayam Cincane</p>	<p>Cara membuat:</p> <p>Panaskan minyak, tumis bumbu yang sudah dihaluskan, daun salam dan serai, masak hingga beraroma harum dan matang. Masukkan ayam, masak hingga ayam berubah warna, lalu beri tambahan gula merah, dan garam, tuang santan, masak hingga santan mengering. Masukkan ayam dalam pinggan tahan panas, panggang dalam oven panas 200 derajat Celcius, sekitar 30 menit. Angkat, hidangkan.</p>	<p>Biasanya, kuliner ini dijadikan Sebagai hidangan menyelenggarakan pesta pernikahan</p>
----------------------------	--	--	---

<p>Sulawesi Tengah</p>	 <p>Uvempoi, sejenis Kuah Asam dari Tulang Sapi yang dihidangkan dengan Burasa, yaitu Nasi santan yang dimasak dalam daun pisang. Makanan ini selalu muncul pada saat perayaan idul fitri ataupun idul adha</p>	<p>Cara Membuat Uvempoi:</p> <p>Didihkan air, masukkan tulang sapi, masak hingga mendidih kembali. Masukkan bumbu-bumbu. Masak hingga daging benar-benar lunak dan bumbu meresap. Angkat, sajikan</p>	<p>Makanan ini selalu ada pada saat perayaan idul fitri ataupun idul adha, karena makanan ini adalah makanan khas dari Sulawesi Tengah</p>
<p>Papua</p>	<p>PAPEDA</p>  <p>Papeda atau bubur sago merupakan makanan pokok masyarakat Papua. Papeda ini terbuat dari tepung sago yang didapat dari pohon sago pilihan. Untuk mendapatkan tepung sago, harus memeras sari pati sago dari batangnya.</p>	<p>Cara Pembuatan</p> <p>Untuk cara pembuatannya, pertama, endapkan sago dengan air hingga mengental. Lalu tambahkan lagi air, sebelum dimasak hingga teksturnya lengket serupa lem. Sago harus diaduk cepat-cepat.</p> <p>Selanjutnya, saatnya memasak ikan kuning. Kita bisa</p>	<p>Papeda biasanya disajikan dengan ikan kuah kuning, yang berbumbu kunyit dan jeruk nipis. Ada pun menu tambahannya yaitu sayur kangkung dan bunga pepaya yang juga berkhasiat untuk mencegah malaria.</p>

	Kemudian, baru bisa mendapatkan tepung yang dapat diolah menjadi papeda	menggunakan ikan cakalang atau ikan tongkol. Beragam bumbu seperti cabai merah, bawang merah, bawang putih, kunyit dan kemiri dihaluskan. Jangan lupa masukkan sereh dan daun jeruk saat menumis. Kemudian potongan ikan baru dimasukkan setelah bumbu mendidih. Tambahkan air asam sebagai sentuhan akhir untuk penguat rasa.	Papeda merupakan makanan khas masyarakat Papua dan Maluku. Papeda telah menjadi makanan pokok bagi masyarakat Papua, biasanya kuliner ini di sajikan bila ada acara-acara adat.
--	---	--	---

Dari tabel diatas merupakan keanekaragaman Kuliner tradisional dan khas Nusantara , Mulai dari Pulau Sumatera hingga Papua .

2.2 Tinjauan Arsitektural Museum Kuliner Indonesia .

Museum Kuliner Nusantara merupakan fasilitas publik yang mempunyai fungsi yaitu sebagai fungsi edukatif, dan fungsi rekreatif yang sangat menarik. Yang mana di dalamnya mencakup beberapa fasilitas misalnya galeri, auditorium, perpustakaan dan foodcenter.

Fungsi edukatif mencakup dari beberapa fasilitas yaitu Museum atau galeri , ruang workshop dan auditorium. Fungsi edukatif ini akan ditunjang dengan fungsi rekreatif. Yang mencakup fasilitas dari fungsi rekreatif ini adalah taman dan

foodcenter . Fasilitas ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat wisata, rekreasi serta area belanja Makanan khas Nusantara. Selain fungsi edukatif dan fungsi rekreatif ada pula fungsi penunjang yaitu adanya fasilitas kantor pengelola, musholla, tempat parkir, toilet, dan pos satpam. Semua fungsi yang ada di dalam Museum Kuliner Nusantara ini nantinya akan menunjang segala kegiatan dan aktivitas yang berlangsung di Museum Kuliner Nusantara

2.2.1 Fungsi Edukatif

Ada beberapa fungsi edukatif yang berada dalam Museum Kuliner Nusantara, antara lain yaitu: Museum atau Galeri,Auditorium. Fungsi-fungsi tersebut nantinya akan menunjang semua kegiatan edukasi bagi para pelajar, mahasiswa, dan wisatawan domestik maupun manca negara .

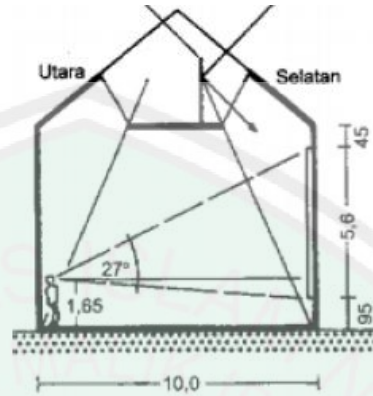
A. Galeri

Galeri adalah suatu tempat untuk memamerkan hasil karya, baik berupa karya ataupun budaya. Pada Museum Kuliner Nusantara ini galeri berfungsi sebagai tempat memamerkan replika kuliner nusantara ,dalam bentuk foto maupun diorama serta replika berbagai macam alat masak tradisional .

Dalam galeri ada beberapa faktor yang menjadi standar-standar pemebentukannya.Ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum, dan ruang-ruang itu haruslah sebagai berikut:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu.
2. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik
 - a. Di dalam kuliiah lukisan (lembaga, gambar tangan, dan lain-lain). Map disimpan dalam lemari yang dalamnya 80 cm dan tingginya 60 cm
 - b. Sesuatu yang khusus untuk publik (lukisan-likisan minyak, lukisan dinding pameran yang berubah-ubah) (Ernest dan Peter Neufert, 2007: 250).

Dalam Museum harus terdapat standar-standar dimensi ruang yang baik dalam pengaplikasiannya, karena untuk kenyamanan wisatawan pengunjung museum. Standar dimensi ruang museum seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Standar dimensi ruang galeri

Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 250

Dari data gambar diatas diperoleh data standar dimensi ruang dan standar jarak pandang ke objek yang di pameran. Untuk mendukung kenyamanan pengunjung yang melihat objek-objek lukisan, perletakan lukisan pada ruang pamer galeri harus ditata dengan penataan yang baik, dan tidak mengganggu sirkulasi.

a. Kebutuhan Ruang Pamer

Ruang pamer atau stand pameran merupakan unsur penting yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pameran. Oleh karena itu, stan pameran yang disediakan sebagai sarana pameran harus dapat ditata sehingga dapat menarik pengunjung, membantu menggali pengetahuan dan menyajikan informasi, mengaktifkan respon pengunjung terhadap objek pamer, dan memberikan kesan kepada pengunjung (Miles, 1987). Menurut Neufert (1992), kebutuhan ruang pamer/display berdasarkan objek pamer, adalah sebagai berikut :

1. Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan: 3-5 m² luas dinding.



Gambar 2.2 Ruang lukisan

Sumber : Neufret, 1992

2. Ruang yang dibutuhkan untuk patung: 6-10 m² luas lantai.

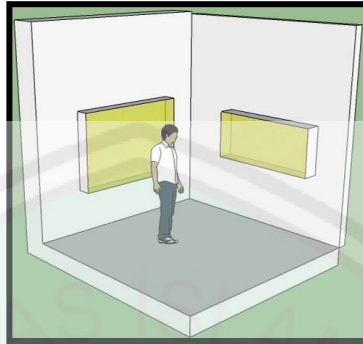


Gambar 2.3 Ruang untuk patung

Sumber: Neufret, 1992

Menurut Lawson (1981), standart yang dibuat untuk pameran mempunyai beberapa ukuran, yaitu sebagai berikut:

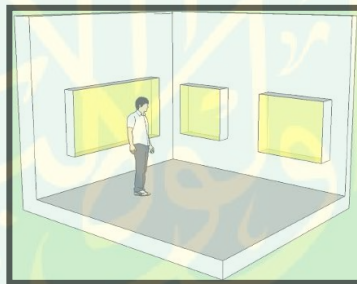
1. Stand kecil berukuran lebar 3 m dan kedalaman 2,5-3 m (luas 9 m²)



Gambar 2.4 Ruang stan kecil

Sumber: Lawson, 1981

2. Stand sedang berukuran 15 m²



Gambar 2.5 Ruang stan BESAR

Sumber: Lawson, 1981

Dari pendapat Neufert, 1992 dan Lawson, 1981 di atas, diperoleh standar-standar ukuran ruang yang diperlukan untuk ruang pameran. Dari data standar-standar ruang di atas dapat dijadikan acuan dan perhitungan berapa jumlah besaran ruang yang dibutuhkan apabila ditambahkan dengan perabot dan sirkulasi pengunjung.

Pada ruang galeri kebanyakan pengunjung melihat objek dengan berdiri dan merunduk. Selain itu pengunjung banyak melakukan aktivitas berjalan menyusuri objek pameran yang dipasang di dinding ataupun dipasang di tengah-tengah jalur

aktivitas pengunjung. Kajian lebih lanjut pada standar aktivitas pengunjung yang mengunjungi ruang pameran, yaitu melihat objek pameran yang dipamerkan dengan berdiri serta berjalan mengelilingi objek.

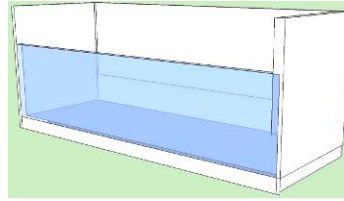
Di ruang galeri terdapat juga ruang diorama. Diorama adalah medium berupa kotak atau bentuk tiga dimensi yang lain yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya. Diorama tersebut seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.6 Gambar Diorama Kuliner Nusantara

Sumber: Pusakadesakota.blogspot

Diorama di dalam Museum ini dibuat menggambarkan Cara pembuatan dan penyajian Kuliner nusantara mulai Sabang sampai Merauke. Adapula Mediator replika miniatur boneka kecil yang dibuat mirip seperti aslinya dan dibuat secara tiga dimensi. Karena miniatur ini ukurannya kecil maka ruang yang digunakanpun juga kecil, luas ruangan kurang lebih 24 m². Diorama dibuat peruangan, dan peruangan di buat dengan cerita yang berbeda-beda. Standar dimensi ruang diorama dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.7 Gambar standar ruang diorama

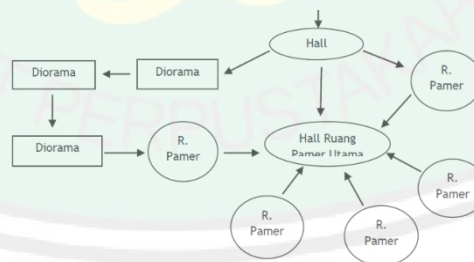
Sumber: Asumsi 2012

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa ruang diorama ini hanya untuk memasang atau menempatkan replika. Oleh karena itu, area sirkulasi hanya di depan ruang diorama.

b. Tinjauan Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada sebuah galeri sangat diperlukan sebagai pembeda diantara semua ruang-ruang yang ada di dalam galeri. Organisasi ruang ini memberikan penzoningan

yang sesuai dengan fungsi pameran yang ada di dalam ruang tersebut, selain itu bisa juga sebagai jalur sirkulasi di dalam ruang galeri. Dalam ruang galeri menggunakan organisasi komposit, yaitu terlihat pada gambar di bawah ini:



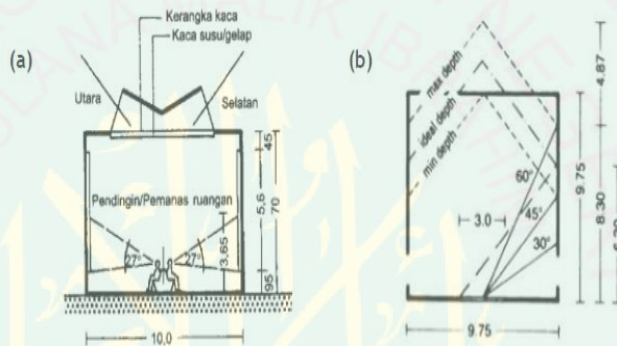
Gambar 2.8 Organisasi Ruang Komposit

Sumber: Suptandar, 1999

Dari gambar di atas, dijelaskan bahwa pola organisasi ruang galeri menggunakan pola organisasi komposit yaitu, kombinasi dari pola jalur linier, terpusat, dan radial.

C. Pencahayaan Di dalam Ruang Museum

Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, dirasakan secara visual suasananya (Honggowidjaja, 2003). Memperhatikan hal itu, cahaya diharapkan dapat membantu pemakai ruang dapat melakukan kegiatan/aktivitasnya dengan baik dan terasa nyaman. Jarak lampu penyorot untuk objek-objek dalam galeri juga ditentukan sebagai berikut.

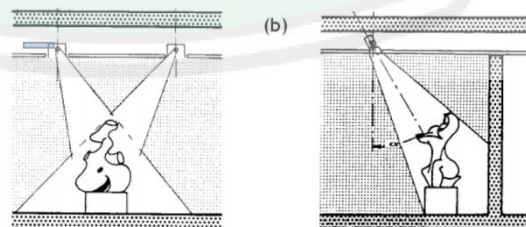


Gambar 2.9 (a). Jarak penerangan yang baik

(b). Jarak standar lampu sorot pada ruang pameran

Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 250-337

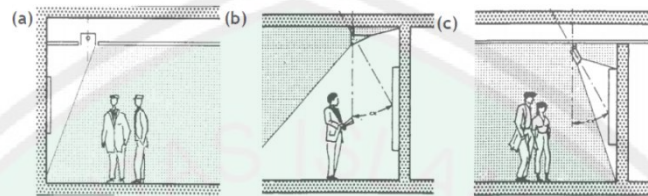
Untuk barang-barang pameran seperti patung memerlukan pencahayaan yang menyorot yaitu lampu yang menyorot terarah ke objek.



Gambar 2.10 a. Lampu sorot terarah, b. Penerangan objek

Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 140-141

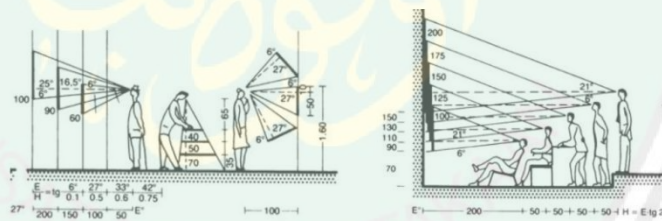
Selain penerangan pada patung juga diperlukan penerangan pada lukisan atau benda-benda yang menempel di dinding. Penerangan tersebut juga menyoroti objek sehingga objek yang berada di dinding terlihat lebih jelas dan sebagai point of interest di dalam galeri tersebut.



Gambar 2.11 a. Lampu sorot dinding, b. Lampu penyinar dinding lampu sorot, c. Penerangan dinding lampu penyinar.

Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 140-141

Jarak pandang pada objek pun juga ditentukan karena untuk memberikan kenyamanan pada pengunjung untuk menikmati objek-objek yang ada di dalam ruang galeri.



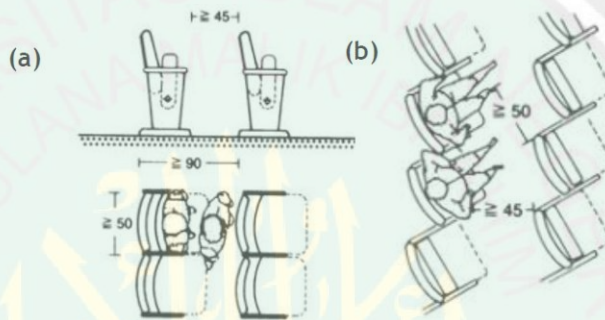
Gambar 2.12 Jarak pandang atau jarak penglihatan pada objek galeri

Sumber: Neufret. Data Arsitek jilid 3. 2007. p. 337

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa jarak penglihatan pada objek galeri dapat ditentukan sesuai aktivitas pengguna yang sedang mengamati objek pada galeri.

B. Auditorium

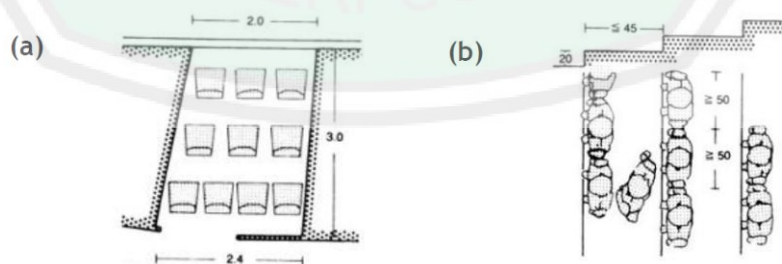
Auditorium adalah bagian dari teater, sekolah, atau bangunan umum (publik), disediakan untuk warga (hadirin) yang ingin menyaksikan atau sekedar mendengarkan. Auditorium dibuat dengan standar-standar ruang dan posisi pandangan dan penataan suara yang tepat agar pengunjung merasa nyaman berada di dalam auditorium tersebut. Tempat duduk pengunjung pun juga harus nyaman, aman, dan baik penataannya. Standar-standar tempat duduk di dalam ruangan auditorium yaitu seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.13 a. Kursi permanen dan bisa dilipat dengan dimensi minimum,
b. Kursi lipat dapat menghemat tempat.

Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 478

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa standar kursi auditorium yang dibutuhkan yaitu 0,225 m². Selain standar kursi di atas diperlukan juga standar dimensi tempat yang dibuat untuk meletakkan kursi-kursi. Berikut ini adalah gambar standar dimensi tempat yang dibuat untuk melatakan kursi, sebagai berikut:



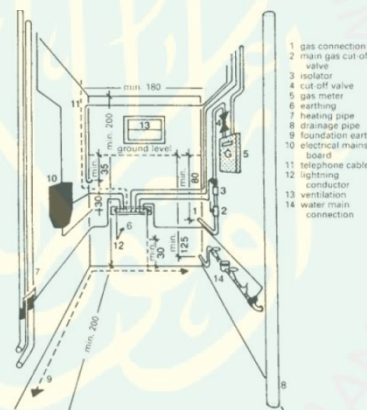
Gambar 2.14 a. Kotak bisa diisi 10 kursi, kursi permanen lain butuh luas 0,65 m²/org
b. Tempat berdiri harus ditata dalam jalur terpisah dengan batas permanen

Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 478

Dari gambar di atas, diperoleh data yaitu tempat perletakan kursi memiliki luas 7,2 m² untuk 10 kursi, dan setiap kursi permanen membutuhkan luas 0,65 m². Proporsi auditorium ini diperoleh dari persepsi psikologis penonton dan sudut pandang, serta jarak pandang yang baik, yaitu:

- a. Pandangan baik tanpa memindahkan pandangan, tetapi sedikit perubahan kira-kira 300
- b. Pandangan baik dengan sedikit perubahan pandangan kurang lebih 600
- c. Sudut perspektif pandangan tanpa memindahkan pandangan kira-kira 1100

Sedangkan untuk kebutuhan ruang kontrol sesuai dengan standar ruang kontrol seperti gambar di bawah ini



Gambar 2.15 Standar Dimensi Ruang kontrol

Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 71

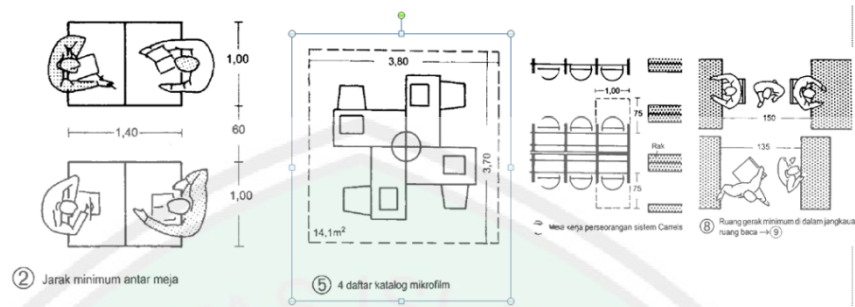
Dari gambar di atas, diketahui, bahwa ruang kontrol sebagai pengontrolan terhadap semua sistem mechanical electrical yang ada di dalam ruang auditorium.

C .Perpustakaan

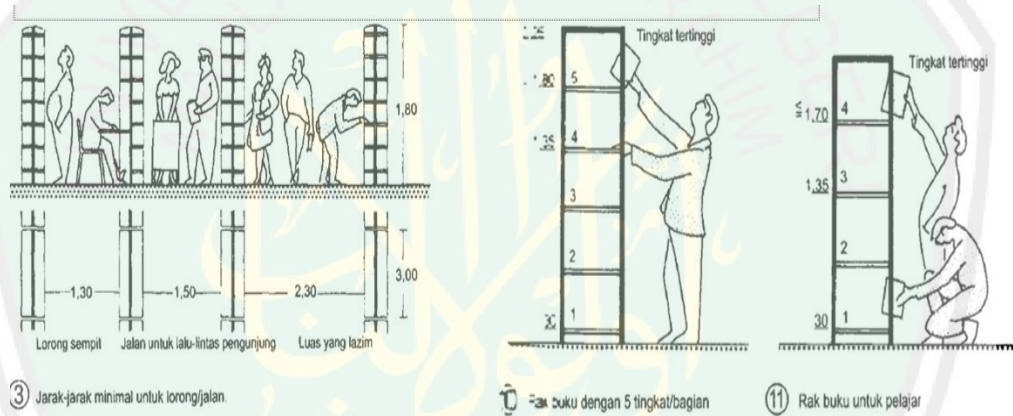
Perpustakaan merupakan suatu ruangan yang didalamnya terdapat kumpulan buku-buku dan yang tersusun teratur dengan fasilitas baca di dalamnya.

Perpustakaan Museum adalah perpustakaan yang diselenggarakan pada suatu sekolah guna menunjang program belajar mengajar dan mengadakan penelitian

sederhana. Adapun standar-standar yang berkaitan dengan ruang perpustakaan sebagai berikut :



Gambar2.16 Standar jarak meja perpustakaan
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 3)



Gambar 2.17 Standar jarak rak buku dan sirkulasi
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 3)

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa standar kursi ,meja,dan rak buku yang dibutuhkan untuk perpustakaan pada objek perancangan .

2.2.2 Fungsi Rekreatif

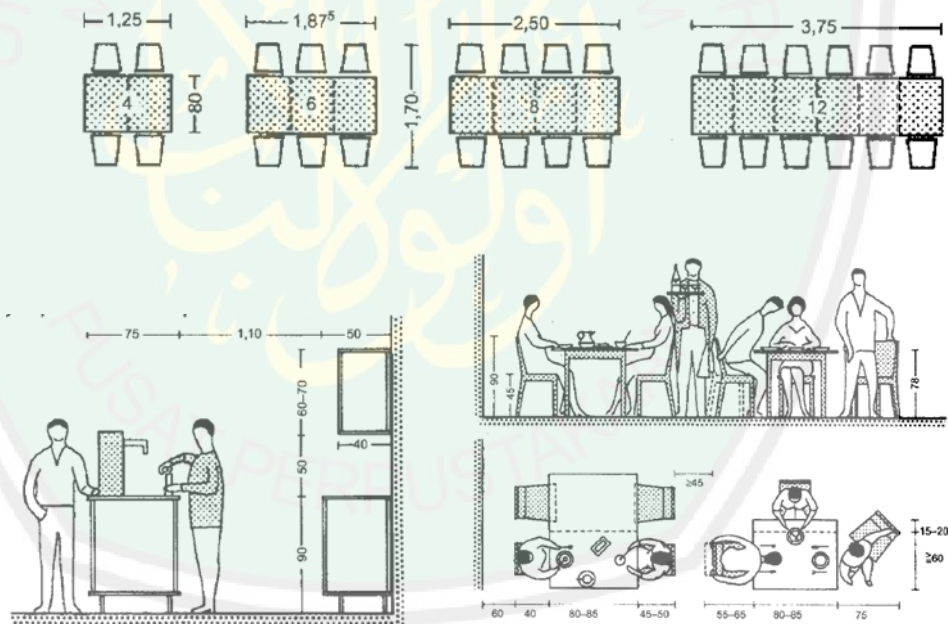
Museum Kuliner Nusantara mempunyai fungsi sebagai tempat rekreatif bagi wisatawan domestik maupun manca negara. Ada beberapa fungsi rekreatif yang berada dalam Museum Kuliner Nusantara , antara lain yaitu: Restoran berbagai macam Kuliner tradisional Nusantara . Fungsi Rekreatif dan fungsi edukatif tersebut

nantinya akan menunjang semua kegiatan bagi para wisatawan yang berkunjung di Museum Kuliner Nusantara ini .

A. Restoran

Makan atau menikmati makanan merupakan kebutuhan primer sehari-hari. Tempat Makan atau foodcourt dalam sebuah perancangan pusat pembelajaran otomotif harus mempertimbangkan standarisasi tempat makan yang nyaman, sehingga dapat menikmati makanan atau hanya sekedar bersantai Makan merupakan kebutuhan primer yang harus dipenuhi setiap hari.

Area tempat Makan atau restoran dalam sebuah perancangan Museum Kuliner Nusantara ini harus mempertimbangkan standarisasi fasilitas dan luasan. Fasilitas meliputi kenyamanan, kebersihan, dan kemudahan aksesibilitas. Adapun standar ukuran kebutuhan kantin sebagai berikut:



Gambar 2.19 Standar posisi meja makan dan sirkulasinya

(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 3)

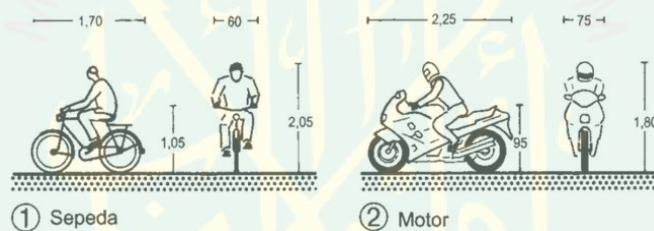
Makan atau menikmati makanan merupakan kebutuhan primer sehari-hari. Maka dalam sebuah perancangan pusat pembelajaran otomotif harus

mempertimbangkan standarisasi tempat makan yang nyaman, sehingga dapat menikmati makanan atau hanya sekedar bersantai.

2.2.3 Fasilitas Penunjang

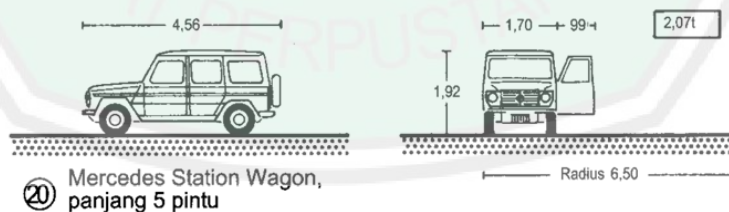
A.Tempat Parkir

Fasilitas parkir sangat dibutuhkan sebagai penunjang fasilitas suatu bangunan. Pertimbangan utama dalam perancangan tempat parkir adalah sirkulasi yang baik. Aksesibilitas suatu parkir umumnya berada di depan suatu bangunan maupun basement bangunan tersebut. Tempat parkir umumnya dibatasi oleh garis putih atau kuning dengan lebar antara 12-20 cm. Untuk area parkir kendaraan roda empat berdimensi panjang 5,00 m dan lebar 2,30 m. sedangkan untuk parkir bus mempunyai panjang 12,00 m dan lebar 2,50 m.



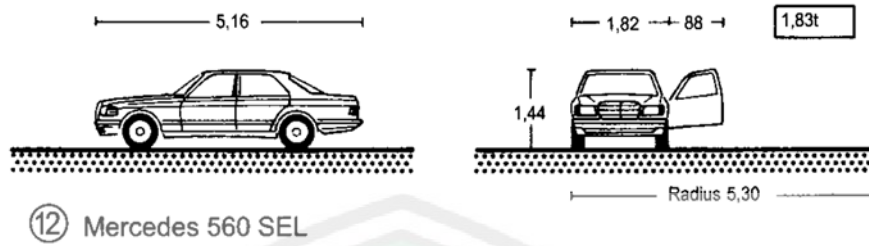
Gambar 2.20 : Standar ukuran motor

(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 100)

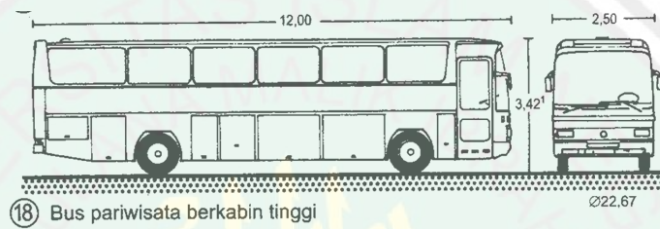


Gambar 2.21 : Standar ukuran mobil besar

(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 100)

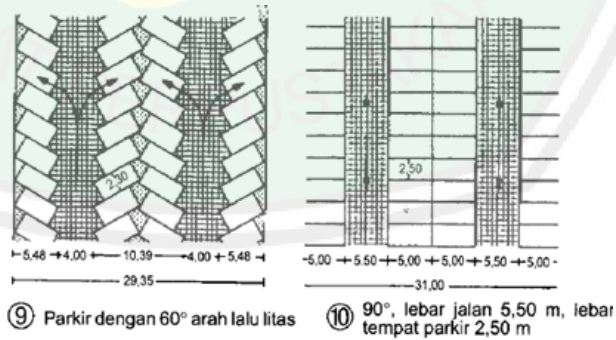


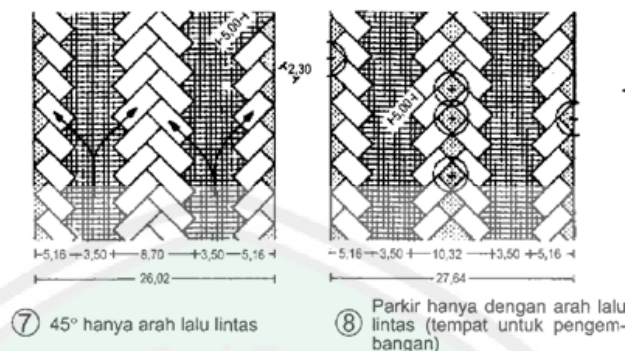
Gambar 2.22 : Standar ukuran mobil
 (Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 100)



Gambar 2.23 : Standar ukuran bus
 (Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 101)

Sirkulasi tempat parkir sangat dipertimbangkan dalam hal kemudahan kendaraan untuk memarkir kendaraannya. Dalam sebuah area parkir, susunan batas kendaraan dibuat miring dengan kemiringan 45 derajat. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah keluar masuknya kendaraan.



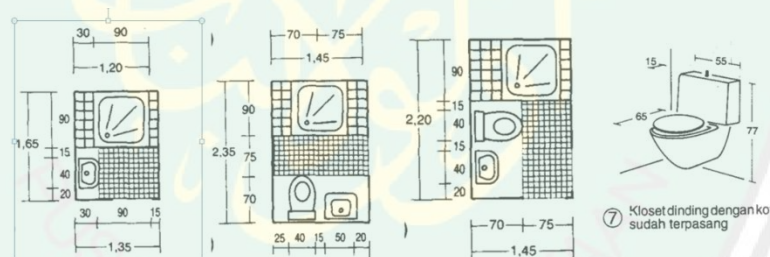


Gambar 2.24 : Dimensi dan sirkulasi tempat parkir

(Sumber: Ernest dan Peter, 2002: 105)

B. Toilet / kamar mandi

Toilet merupakan fasilitas penunjang servis bangunan yang sangat dibutuhkan pengguna di dalamnya. Pada umumnya di dalam toilet umum terdapat kloset, bak mandi, dan wastafel. Adapun standar yang telah ditentukan yaitu minimum 2,00 m x 1,65 m.



Gambar 2.25 : Dimensi Toilet

(Sumber: Ernest dan Peter, 2002: 105)

Setiap bangunan yang harus mempunyai fasilitas khusus bagi orang disabilitas fisik khususnya tunadaksa meliputi luas standar dan peletakan fasilitas yang tepat pada kamar mandi.

2.3 Tinjauan Tema Rancangan

Tema merupakan susunan dari beberapa unsur yang dapat bergabung menjadi satu kesatuan yang utuh dan lebih bernilai. Tema akan menjadi batasan dalam perancangan dan menghasilkan sebuah konsep, serta akan memberikan sebuah lingkup bahasan yang jelas dan terarah terhadap konsep yang telah dihasilkan dan nantinya akan digunakan dalam perancangan akhir.

2.3.1 definisi Analogi

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia Pengertian Analogi dan Contoh Analogi | Analogi adalah salah satu jenis penalaran induktif. Dalam pengertian umum, analogi adalah proses penalaran berdasarkan pengamatan terhadap gejala khusus dengan membandingkan atau mengumpakan suatu objek yang sudah teridentifikasi secara jelas terhadap objek yang dianalogikan sampai dengan kesimpulan yang berlaku umum. Sebagai suatu proses penalaran, analogi menurunkan suatu kesimpulan berdasarkan kesamaan aktual antara dua hal. Penarikan simpulan dengan cara analogi berasumsi bahwa jika dua hal memiliki beberapa kesamaan, aspek lain pun memiliki kesamaan. Dari pemahaman ini, analogi bertujuan untuk meramalkan kesamaan, mengungkapkan kekeliruan, dan menyusun sebuah klasifikasi.

Jadi Analogi merupakan suatu tema perancangan yang mengidentifikasi hubungan harafiah (menyamakan yang mungkin diantara benda-benda). Tema analogi ini mengambil bentuk yang sudah ada yang memiliki seluruh karakteristik yang diinginkan untuk diterapkan sebagai rancangan. Jenis-jenis analogi yang sering digunakan sebagai konsep perancangan.

2.3.2 Macam macam Jenis Tema Analogi

Menurut Frank Llyod Wright yaitu Analogi organic adalah analogi yang memusatkn perhatian pada hubungan antara bangunan dan ronanya. Karakter arsitektur organic menurut:

- berkembang dari dalam ke luar, selaras dengan kondisi keberadaannya, tdak dapat diterapkan begitu saja.

- Konstruksi terjadi dalam sifat bahan. Misalnya, Kaca dipergunakan sebagai kaca, batu dipergunakan sebagai batu, kayu dipergunakan sebagai kayu, dll.
- Unsur-unsur suatu bangunan adalah terpadu. Kata organic menunjuk pada kesatuan.
 - Menggambarkan waktu, tempat dan tujuan.

Menurut **James. C Snyder dan Anthony J. Catanese** analogi dramaturgi adalah kegiatan-kegiatan manusia sering dinyatakan sebagai teater (“seluruh dunia adalah panggung”), dan karena itu lingkungan buatan dapat dianggap sebagai pentas panggung. Manusia memerankan peranan, dan demikian pula bangunan-bangunan merupakan rona panggung dan perlengkapan yang menunjang pagelaran panggung. Analogi dramaturgi menggunakan dua cara dari titik pandang para aktor dan dari titik pandang dramawan. Dalam hal pertama, arsitek memperhatikan alat-alat perlengkapan. Analogi Dramaturgi dalam Perancangan Arsitektur membahas tentang bagaimana seorang arsitek dapat membuat rancangan suatu bangunan atau suatu karya arsitektural seperti sebuah panggung drama .

Analogi pemecahan masalah, yaitu bahwa arsitektur sebagai pertimbangan sesuai dengan penalaran yang bersifat logis, sistematis dan rasional daripada inspiratif. Ciri pemecahan masalah dalam perancangan memperlihatkan prosedur yang seksama dan terpadu. Agar dianggap rasional, prosedurnya harus memuat sedikitnya tiga tahapan, yaitu

- analisis, yang merupakan pengkajian data dan permasalahan
- sintesis, yang mengkaitkan atau memproses seluruh data yang ada
- evaluasi, melakukan tahap pencapaian hasil .

Analogi Linguistik

Bangunan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada beberapa pengamat

Caranya yaitu :

-Model Gramatika

Arsitektur adalah kata-kata yang terbentuk menurut aturan yang memungkinkan masyarakat dalam suatu kebutuhan tertentu dapat paham dan menerjemahkan yang dikatakan oleh bangunan.

-Model Ekspresionis

Bangunan dilihat sebagai wahana melalui mana arsitek mencerminkan sikapnya terhadap proyek bangunan.

-Model Semiotik

Semiologi adalah ilmu mengenal tanda-tanda. Sedangkan model semiotik di sini maksudnya adalah bangunan merupakan suatu tanda yang menyampaikan informasi tentang tanda apa itu sebenarnya dan apa yang diperbuatnya atau makna yang dikandungnya.

Contoh doktrin :- Simbolik

1. Piano House – Huainan, China



Gambar 2.26 : Piano house-china

(Sumber: google)

Analogi semiotik ini memiliki beberapa teori yaitu :

Menurut C.S Peirce Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (sign), object, dan interpretant. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh

panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merekpresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri.

Menurut Ferdinand De Saussure . Teori Semiotik ini dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913). Dalam teori ini semiotik dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (signifier) dan pertanda (signified). Penanda dilihat sebagai wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, melainkan dilihat melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nilai yang terkandung didalam karya arsitektur

Jadi analogi semiotik simbolik ini merupakan analogi yang menandakan suatu bangunan sesuai dengan simbol dan kegunaannya ,seperti contoh rumah piano diatas . Jadi tema perancangan yang tepat untuk digunakan sebagai tema perancangan museum kuliner nusantara ini adalah tema analogi semiotik simbolik .

2.3.3 Arsitektur yang berdasarkan prinsip-prinsip Analogi .

- Mencoba memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- Mencoba untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- Mengganti focus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru)

Analogi atau kiasan pada dasarnya mirip dengan Tema methafora dalam arsitektur, yaitu menghubungkan di antara benda-benda. Tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata yang biasanya terdapat dalam metode analogi bentuk. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata-kata senada dengan “bagaikan” atau “seperti” untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora dan perumpamaan mengidentifikasikan pola hubungan sejajar.

2.3.4 Kesesuaian objek dengan tema

dalam perancangan Museum Kuliner Nusantara ini sangat diperlukan penekanan tema rancangan sebagai tolak ukur untuk menemukan arah ide pemikiran yang mengarah pada suatu acuan untuk menghasilkan kesesuaian antara tema rancangan dengan objek. Dari beberapa kajian yang dibahas sebelumnya tentang tema Analogi serta prinsip dan berbagai aliran tema analogi, dapat disimpulkan bahwa selain menggunakan prinsip dasar dari Analogi arsitektur, tema perancangan dapat dibantu dengan beberapa prinsip - prinsip yang sesuai dengan karakteristik objek rancangan.

Teori analogi yang digunakan dalam perancangan museum kuliner ini adalah analogi semiotik Semantik (semiotic semantic)

Semiotik Sematik menguraikan tentang pengertian suatu tanda sesuai dengan ‘arti’ yang disampaikan. Dalam arsitektur semiotik semantik merupakan tinjauan tentang sistem tanda yang dapat sesuai dengan arti yang disampaikan. Hasil karya arsitektur merupakan perwujudan makna yang ingin disampaikan oleh perancang yang disampaikan melalui ekspresi wujudnya. Wujud tersebut akan dimaknai kembali sebagai suatu hasil persepsi oleh pengamatnya. Perwujudan makna suatu rancangan dapat dikatakan berhasil jika makna atau ‘arti’ yang ingin disampaikan oleh perancang melalui rancangannya dapat dipahami dan diterima secara tepat oleh pengamatnya, jika ekspresi yang ingin disampaikan perancang sama dengan persepsi pengamatnya.

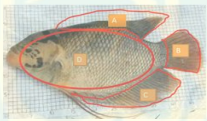
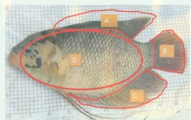

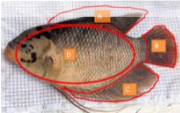

Komponen dari Prinsip –prinsip dari analogi semiotik adalah Semiotik sebagai pijakan dalam pengakjian karya sastra tentu mempunyai komponen di dalamnya. Komponen dasar semiotik mencakup tanda (sign), lambang (symbol) dan isyarat (signal). sebagai berikut yaitu :

- Tanda . Tanda dalam semiotik merupakan bagian yang menandai sesuatu atau keadaan untuk menerangkan obyek kepada subyek. Tanda, dalam hal ini selalu menunjukkan kepada sesuatu yang bersifat nyata misalnya benda.

- Lambang . adalah sesuatu yang mengantarkan pemahaman si subyek kepada obyek. Suatu lambang biasanya selalu dikaitkan dengan tanda-tanda yang secara kultural, situasional, dan kondisional mengacu pada pengertian tertentu.
- Isyarat merupakan hal atau keadaan yang diberikan oleh si subyek kepada obyek. Isyarat bersifat temporal karena subyek berbuat sesuatu untuk memberitahukan kepada obyek pada saat tertentu.
- Kekuatan persepsi , suatu bangunan harus menampilkan: proporsi, irama, dimensi, ornamen, warna, iluminasi dan bahan.

Jadi tema perancangan yang di gunakan dalam merancang museum kuliner ini adalah analogi simiotik . Museum kuliner ini akan berbentuk dasar ikan . Karena mengambil ide dasar dari morfologi ikan . Bagian – bagian ikan yang di gunakan dalam perancangan museum kuliner ini adalah sebagai berikut .

Tabel : 2.2 Bagian ikan yang di gunakan dalam perancangan .

Bentuk ikan	
	Bentuk Tubuh ikan di gunakan sebagai bentuk dasar bangunan museum kuliner ini
	Kulit atau sisik pada ikan di gunakan untuk menggambarkan sebagai atap bangunan museum
	Sistem ekskresi pada ikan di gambar sebagai pembuangan limbah pada museum ini .
	Entrance masuk museum di gambarkan sebagai mulut ikan
	Sirkulasi pengunjung di gambarkan sebagai sirkulasi darah pada ikan

2.4 Intergrasi Keislaman

2.4.1 Kajian Keislaman terhadap objek

Perancangan Museum Kuliner Nusantara ini merupakan tempat wisata edukasi dan rekreasi . Ada beberapa fungsi edukatif yang berada dalam Museum Kuliner Nusantara, antara lain yaitu Museum atau Galeri,Auditorium. Fungsi-fungsi tersebut nantinya akan menunjang semua kegiatan edukasi bagi para pelajar, mahasiswa, dan wisatawan domestik maupun manca negara. Allah Swt,berfirman :

“Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. “(QS. Al-Ankabut: 20)

Dari penjelasan potongan ayat di atas menjelaskan belajar segala bidang keilmuan dapat dilakukan dengan berbagai macam melalui media pembelajaran, termasuk mempelajari sejarah yang bertujuan untuk memepermudah memahami suatu keilmuan atau budaya sehingga dapat bermanfaat untuk sesama .

Selain fungsi edukatif Museum Kuliner Nusantara mempunyai fungsi sebagai tempat rekreatif bagi wisatawan domestik maupun manca negara. Ada beberapa fungsi rekreatif yang berada dalam Museum Kuliner Nusantara , antara lain yaitu: Restoran atau tempat makan berbagai macam Kuliner tradisional Nusantara. Restoran atau tempat makan tersebut merupakan tempat rekreasi yang komersial karena terjadi transaksi jual beli di dalamnya ,seperti halnya menjual makanan dan minuman serta oleh-oleh khas Batu dan malang Jawa timur,Allah Swt berfirman :

“Hai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rezeki yang baik-baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika benar-benar kepada-Nya kamu menyembah.”(QS.Al-Baqarah:172)

Penjelasan dari ayat Al-quran diatas adalah , Allah Swt telah menghalalkan untuk manusia menikmati jerih payahnya yang halal . kita pun tidak dibolehkan mengharamkan nikmat Allah Swt tersebut sekalipun untuk diri kita sendiri,apalagi untuk tujuan menyiksa diri sendiri . Kemudian Allah Swt memerintahkan kita untuk bersyukur .

2.4.2 Kajian Keislaman terhadap Tema

Tema Analogi merupakan suatu tema perancangan yang mengidentifikasi hubungan harafiah (menyamakan yang mungkin diantara benda-benda). Tema analogi ini mengambil bentuk yang sudah ada yang memiliki seluruh karakteristik yang diinginkan untuk diterapkan sebagai rancangan. Jenis-jenis analogi yang sering digunakan sebagai konsep perancangan.

Tema analogi ini mengambil bentuk dari analogi ikan . Karena mengadopsi bentuk atau sistem tubuh makhluk hidup . Museum ini nantinya akan dirancang menggunakan tema analogi ikan . Karena ikan mempunyai filsafat yang sangat bagus . Ikan juga memiliki manfaat yang sangat banyak . Menggunakan tema Analogi dalam perancangan ini adalah salah satu bentuk peduli lingkungan , karena Islam mengajarkan harus menjaga lingkungan , Allah berfirman :

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.” (QS. Al-a'raf:56)

Ayat di atas Menjelaskan bahwa Manusia harus lah menjaga lingkungannya ,Termasuk semua hal yang ada di muka bumi ini.

Tema analogi bentuk ini menggunakan bentuk ikan karena ikan mempunyai banyak sekali manfaatnya . Karena Ikan merupakan salah satu makanan yang menjadi hidangan pokok jutaan manusia. Ikan bisa menghasilkan jumlah protein yang sangat besar. Protein ikan mempunyai nilai nutrisi tinggi yang bisa mempermudah pencernaan dan setelah diserap hanya menyisakan sedikit residu. Ikan juga mengandung semua unsur utama proteda-sulfat.

Tema Analogi merupakan suatu tema perancangan yang mengidentifikasi hubungan harafiah (menyamakan yang mungkin diantara benda-benda). Tema analogi ini mengambil bentuk yang sudah ada yang memiliki seluruh karakteristik yang diinginkan untuk diterapkan sebagai rancangan. Jenis-jenis analogi yang sering digunakan sebagai konsep perancangan. Tema analogi ini mengambil bentuk dari analogi ikan . Karena mengadopsi bentuk atau sistem tubuh makhluk hidup

Dan sesungguhnya pada binatang ternak itu benar-benar terdapat pelajaran bagi kamu.

(QS.An-nahl 66)

Hai manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; karena sesungguhnya syaitan adalah musuh yang nyata bagimu. (Al-Baqarah: 168)

Dari ayat di atas mengambil pelajaran dari hewan – hewan ternak. Hewan ternak di bagi menjadi dua macam ,yaitu hewan ternak yang berasal dari darat seperti sapi,kambing,dan ayam ,serta hewan ternak yang terdapat di air,yaitu ikan . Dari ayat di atas mengambil arti hewan ternak dari air ,terutama air tawar ,yaitu ikan gurami. Mengambil analogi tentang ikan terutama gurami karena mempunyai banyak manfaat serta sesuai dengan objek perancangan ,yaitu Perancangan Museum Kuliner Nusantara.

Tema analogi ini mengambil bentuk dari analogi ikan . Karena mengadopsi bentuk atau sistem tubuh makhluk hidup . Museum ini nantinya akan dirancang menggunakan tema analogi ikan . Karena ikan mempunyai filsafat yang sangat bagus . Ikan juga memiliki manfaat yang sangat banyak . Menggunakan tema Analogi dalam perancangan ini adalah salah satu bentuk peduli lingkungan.

Tema analogi bentuk ini menggunakan bentuk ikan karena ikan mempunyai banyak sekali manfaatnya . Karena Ikan merupakan salah satu makanan yang menjadi hidangan pokok jutaan manusia. Ikan bisa menghasilkan jumlah protein yang sangat besar. Protein ikan mempunyai nilai nutrisi tinggi yang bisa mempermudah pencernaan dan setelah diserap hanya menyisakan sedikit residu. Ikan juga mengandung semua unsur utama proteda-sulfat.

Menurut sabda Allah SWT dalam QS.An-nahl ayat 66 dan Al-Baqarah 168 sesuai dengan tema analogi ikan . Karena ikan juga merupakan hewan ternak yang halal di konsumsi serta mempunyai banyak manfaat .

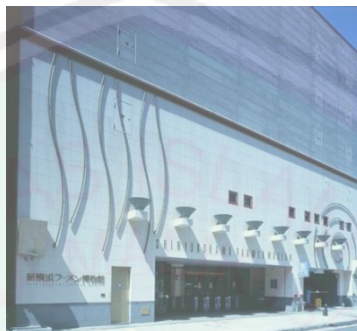
2.5 studi banding

2.5.1 Studi banding objek

A. Museum Ramen Shin-Yokohama

Objek : Museum Ramen Shin-Yokohama

Lokasi : Yokohama Jepang



Gambar 2.27 : EKSTERIOR MUSEUM RAMEN

Museum ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian yang pertama dipenuhi dengan restoran-restoran ramen dan bagian kedua diisi dengan replika dari kota Tokyo era tahun 1958. Selain itu juga ada toko-toko souvenir dan pameran mengenai kebudayaan dan sejarah ramen.

Restoran yang dipilih di sini ialah restoran yang sudah berumur tua dan sudah berganti generasi. Contohnya adalah restoran Ryusyanhai yang sudah berumur 50 tahun. Dengan adanya museum ini, pengunjung dapat menikmati kenikmatan ramen tradisional dari restoran terkenal di penjuru Jepang dalam satu atap. Museum ini menyediakan replika Tokyo era tahun 1958. Karena pada tahun itulah mie instan ditemukan di Jepang.

Point perbandingan antara objek rancangan dengan objek studi banding ,diantaranya meliputi bentuk, ruang, analisa kekurangan dan kelebihan objek studi banding , kemudian akan di jelaskan sebagai berikut :

Tabel : 2.2 Kajian Desain bangunan

NO	Prinsip Yang di Kaji	Deskripsi
1	Bentuk	ShinYokohama Raumen Museum menggambarkan Jepang di masa tahun 1958, masa dimana Jepang mengalami kemajuan ekonomi, dengan geliat

		<p>perdagangan yang mulai terasa di berbagai tempat. Museum ini bagi saya lebih cocok disebut food park, karena jajaran restoran yang khusus menjual ramen, namun dibangun di suasana masa lampau yang sangat menyenangkan.</p> <div data-bbox="651 510 815 748" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="855 573 1166 779" data-label="Image"> </div> <p>Selain tempatnya yang punya keunikan tersendiri, museum ramen yang terletak di Yokohama ini di desain sangat apik dengan interior yang diciptakan menyerupai jalanan kota-kota di Jepang pada masa lampau sekitar tahun 1958. Wisatawan akan dimanjakan dengan suasana remang dengan banyak lampu-lampu indah yang terbuat dari kertas serta kedai-kedai ramen yang terbuat dari kayu.</p>
2	ruang	<div data-bbox="628 1335 970 1563" data-label="Image"> </div> <p>Pada Museum ini terdapat berbagai restoran mewah ,dan menu khas ramen tradisional jepang . Jika di lihat dari luar seolah – olah terkesan bangunan yang membosankan ,tetapi setelah memasuki salh satu restoran ,akan terlihat sangat mewah dan banyak sekali ornamen tradisional .</p>

Dari studi banding objek rancangan mempunyai kekurangan dan kelebihan sebagai berikut :

- 1 . Kelebihan studi banding objek
 - Penggunaan Material Alam sehingga membuat bangunan terkesan terlihat tradisional .
- 2 . Kekurangan studi banding Objek
 - Kurangnya Vegetasi sehingga site terasa panas.
 - Kurangnya akan view yang maksimal .

B .Dapur Raya Blok M

Objek : Dapur Raya Blok M

Lokasi : Lower ground Pasar raya Blok M



Gambar 2.28 : Interior Dapur Raya Blok M

Dapur raya adalah pusat jajanan makanan lezat khas nusantara yang berada di pasaraya blok M . Dapur raya blok M adalahtempat jajanan tradisonal khas nusantara .Dapur raya ini baru di resmikan 2012 lalu dan mempunyai luas lahan 2700 m . Dapur raya ini bisa memuat 300 pengunjung dan memiliki 155 gerai

Adapun point perbandingan anantara objek rancangan dengan objek studi banding ,adalah sebagai berikut :

Tabel : 2.3 Kajian Desain bangunan

NO	PRINSIP YANG DI KAJI	Deskripsi
1	Bentuk	Konsep yang digunakan dalam Dapur raya ini

		adalah menggunakan konsep cosy dang bercampur antara tradisioanl dan modern . Serta Dapuraya mempunyai pernak-pernik interior bernuansa tradisiona seperti gerobak,sarangburung dan kayu .Dapuraya banyak sekali menggunakan perabot berupa bahan dasar kayu .
2	<p>Ruang</p> 	<p>Dapuraya memiliki beberapa counter di dalamnya yang berisikan makanan tradisional berbagai daerah di Indonesia ,bahkan ada beberapa makanan berasal dari asia dan Internasional .</p> <p>Masuk ke area Dapuraya akan disambut oleh jumlah gerobak-gerobak jajanan tradisional Indonesia ,terutama di Jakarta .</p>

Dari studi banding objek rancangan mempunyai kekurangan dan kelebihan sebagai berikut :

1. Kelebihan studi banding objek

- Penggunaan Material Alam sehingga membuat bangunan terkesan terlihat tradisional .
- Ornamen dalam interior dalam bangunan menganut dengan tema tradisional seperti halnya gerobak .

2. Kekurangan studi banding Objek

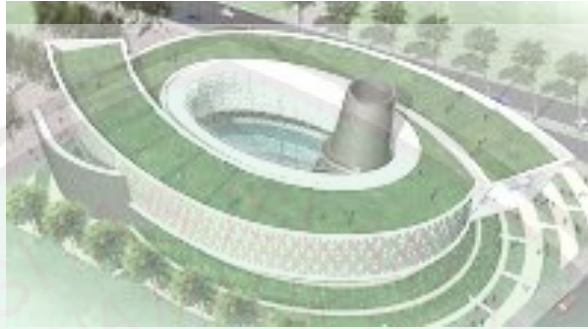
- Kurangnya Vegetasi sehingga site terasa panas.
- Kurangnnya akan view yang maksimal

2.5.2 Studi banding Tema

A. Museum Tsunami Aceh

Objek : Museum Tsunami Aceh

Lokasi : di Banda Aceh, Indonesia



Gambar 2.29 : Eksterior Museum Tsunami Aceh

Museum Tsunami Aceh dirancang oleh arsitek asal Indonesia, Ridwan Kamil. Museum ini merupakan sebuah struktur empat lantai dengan luas 2.500 m² yang dinding lengkungnya ditutupi relief geometris. Di dalamnya, pengunjung masuk melalui lorong sempit dan gelap di antara dua dinding air yang tinggi — untuk menciptakan kembali suasana dan kepanikan saat tsunami.


Dinding museum dihiasi gambar orang-orang menari Saman, sebuah makna simbolis terhadap kekuatan, disiplin, dan kepercayaan religius suku Aceh. Dari atas, atapnya membentuk gelombang laut. Lantai dasarnya dirancang mirip rumah panggung tradisional Aceh yang selamat dari terjangkit tsunami.

Bangunan ini memperingati para korban, yang namanya dicantumkan di dinding salah satu ruang terdalam museum, dan warga masyarakat yang selamat dari bencana ini. Selain perannya sebagai tugu peringatan bagi korban tewas, museum ini juga berguna sebagai tempat perlindungan dari bencana semacam ini di masa depan, termasuk "bukit pengungsian" bagi pengunjung jika tsunami terjadi lagi.

Dari studi banding tema ini penerapan tema analogi pada bangunan Museum ini adalah sebagai berikut :

Tabel : 2.4 Kajian Desain bangunan

NO	Prinsip yang di kaji	Deskripsi

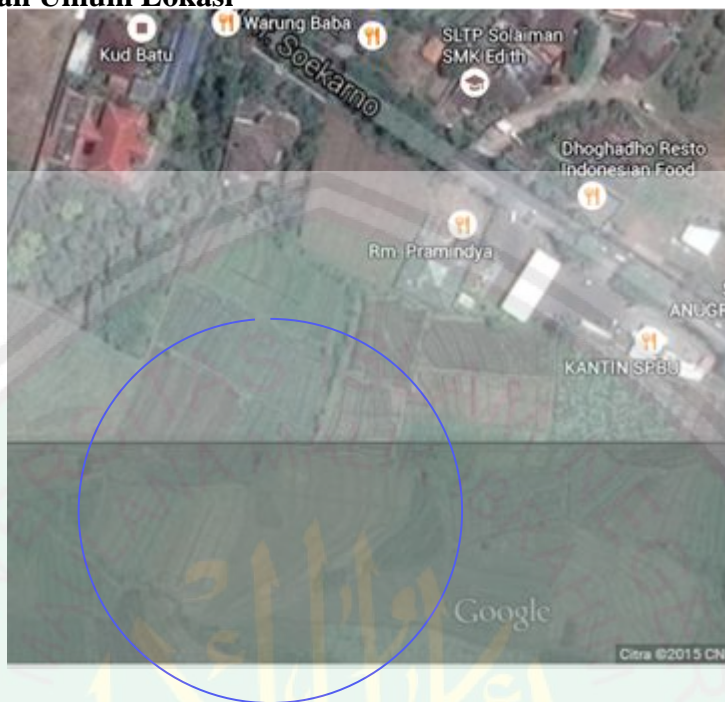
<p>1</p>	<p>Bentuk</p> 	<p>Dari eksterior bangunan museum ini dapat terlihat bangunan ini meng-analogikan bentuk seperti kapal, dengan sebuah menara suar berdiri tegak di atasnya. Tampilan eksterior yang luar biasa yang mengekspresikan keberagaman budaya Aceh terlihat dari ornamen dekoratif unsur transparansi elemen kulit luar bangunan.</p>
<p>2</p>	<p>Ruang</p> 	<p>Lorong Tsunami merupakan akses awal pengunjung untuk memasuki Museum Tsunami. Memiliki panjang 30 m dan tinggi mencapai 19-23 m ini meng-analogikan tingginya gelombang tsunami yang terjadi pada tahun 2004 silam. Air mengalir di kedua sisi dinding museum, suara gemuruh air, cahaya yang remang dan gelap, lorong yang sempit dan lembab, mendeskripsikan ketakutan masyarakat Aceh pada saat tsunami terjadi, atau disebut space of fear .</p>

Dari studi banding Tema rancangan mempunyai kekurangan dan kelebihan sebagai berikut :

1. Kelebihan studi banding Tema

- Pada eksterior bangunan terlihat sekali bentuk dari tema analogi. bangunan museum ini sangat jelas menampilkan tema analogi bentuk ,karena bentuk dari museum tsunami ini seperti gulungan ombak pada saat terjadi tsunami.

2.6 Gambaran Umum Lokasi



Gambar 2.30: Lokasi tapak dan kedudukannya

Sumber: Google Map 2015

Luas tapak perencanaan kurang lebih 6 Ha, dengan Batas lahan sebagai berikut.

- Sebelah Utara : JL Ir. Soekarno
- Sebelah Selatan : Lahan kosong dan persawahan
- Sebelah Timur : Rumah warga dan Kud batu
- Sebelah Barat : Pom bensin dan RM Pramindya

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode merupakan sebuah strategi atau cara yang dapat mempermudah dalam mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga dalam proses perancangan membutuhkan suatu metode khusus dalam memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Metode diskriptif analisis adalah salah satunya, metode ini merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang (Sujana dan Ibrahim dalam Soendari). Jadi tahapannya dimulai dari pemaparan gejala, peristiwa, kejadian yang ada di lapangan dan kemudian pola perencanaan/perancangannya dilakukan dengan beberapa tahapan analisis dilengkapi dengan studi literatur yang mendukung teori.

3.1 Metode perancangan

Metode yang digunakan dalam Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Batu ini lebih menekankan pada penjelasan secara deskriptif mengenai objek rancangan dan setiap permasalahan yang menjadi latar belakang perancangan. Jadi, ada beberapa tahapan yaitu di mulai dari penjelasan secara deskriptif tentang adanya fakta,serta dikembangkan melalui beberapa literatur yang menjadi standar dalam Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa timur .

Ide/gagasan dengan menyesuaikan informasi tentang Kuliner Nusantara Khususnya kuliner tradisioanal khas nusantara, sehingga lahirlah satu gagasan untuk merencanakan fasilitas publik yang mempunyai fungsi edukatif, dan fungsi rekreatif yang sangat menarik berupa Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu.

3.1.1 Perumusan ide

Tahapan kajian dan proses yang digunakan dalam perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa timur ,akan di jelaskan sebagai berikut :

1. Pencarian ide/gagasan dengan menyesuaikan informasi tentang Kuliner Nusantara Khususnya kuliner tradisioanal khas nusantara,

sehingga lahirlah satu gagasan untuk merencanakan fasilitas publik yang mempunyai fungsi edukatif, dan fungsi rekreatif yang sangat menarik berupa Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu .

2. Pematangan/pemantapan ide perancangan melalui penelusuran berbagai informasi yang berhubungan dengan dunia kuliner sebagai Media pengembangan dan pembelajaran, baik kajian secara aspek arsitektural maupun non-arsitektural melalui berbagai studi literatur yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan utama dalam perancangan Museum Kuliner .
3. Mengembangkan hasil ide dan perancangan yang dipaparkan secara deskriptif ke dalam sebuah tulisan ilmiah dan perancangan.

3.1.2 Penentuan Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan harus dapat mendukung fungsi bangunan, nantinya akan difungsikan sebagai bangunan komersial dan sebagai fasilitas edukasi dan rekreasi Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu. Dalam perencanaan sarana dan prasarana Museum Kuliner Nusantara perlu adanya syarat-syarat yang harus diperhatikan untuk memenuhi tuntutan berfungsinya bangunan tersebut. Berikut ini merupakan kriteria lokasi yang harus diperhatikan dalam penentuan lokasi perancangan:

- a. Lokasi tapak sebaiknya ada di dekat pusat kota Batu, terkait pencapaiannya yang mudah dicapai, juga diharapkan lebih mudah menarik pengunjung.
- b. Lokasi tapak sebaiknya strategis dengan melihat fungsi bangunan-bangunan lain disekitarnya yang sekiranya dapat menunjang peran aktifnya fasilitas-fasilitas dalam rencana rancangan.
- c. Lokasi tapak Harus mempertimbangkan masalah Lingkungan yang berhubungan antara tapak dengan kawasan sekitar.

lokasi yang digunakan sebagai Museum Kuliner Nusantara ini memerlukan beberapa syarat yang dapat mendukung fungsi bangunan. Lokasi objek perancangan

Museum Kuliner Nusantara yang dipilih adalah di Kota Batu Jawa timur tepatnya di area. Lokasi ini dipilih karena sesuai untuk pembangunan Museum Kuliner Nusantara karena terletak di tempat yang strategis.

3.2 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, pengumpulan data sangat diperlukan dalam perancangan, karena dalam tahap ini dijelaskan mengenai deskripsi obyek perancangan serta beberapa literatur yang dijadikan sebagai standar dalam perancangannya. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh standar dari beberapa sumber atau literatur, serta dokumentasi dari survey yang telah dilakukan. Data-data yang diperoleh tersebut kemudian diolah dan dikaji kesesuaiannya dengan Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Batu .

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dibagi ke dalam dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

Berikut dapat dijelaskan secara rinci terkait pengumpulan data secara primer dan sekunder:

3.2.1 Data Primer

Menurut Marzuki (2000), data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat. Untuk memperoleh data primer, diperlukan survey langsung pada objek agar dapat mengamati secara langsung aspek-aspek yang berhubungan dengan hal-hal yang dibutuhkan dalam perancangan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data primer diantaranya sebagai berikut :

2. Survei Lokasi Perancangan

Melalui survey lokasi akan didapatkan data-data yang berkaitan dengan kondisi tapak atau kawasan. Dari survey juga dapat melihat kondisi tapak secara visual, kondisi eksisting tapak yang digunakan

sebagai acuan dalam perancangan. Seperti Data kondisi eksisting lapangan. Data tersebut meliputi data batas tapak, data kondisi di sekitar tapak, kondisi fisik alamiah tapak, sirkulasi pada tapak, vegetasi, kebisingan, serta view (pandangan) yang dimiliki oleh tapak. Dalam pengumpulan data tersebut metode yang digunakan adalah dengan datang dan dilakukan observasi secara langsung pada tapak. Selain itu, pengolahan data terkait batas-batas tapak juga dilakukan dengan menggunakan peta atau google earth³. Peta garis. Data ini dibutuhkan untuk mengetahui kondisi fisik alamiah yang ada pada tapak. Data ini diperlukan untuk menentukan adanya cut and fill pada lahan, dan juga untuk menentukan potensi yang dapat diambil dari kondisi alamiah tapak. Data ini diperoleh dengan menggunakan peta garis

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data yang diperlukan berdasarkan peristiwa peraturan-peraturan dokumen, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 149: 1998). Dari proses dokumentasi akan mendapatkan gambaran yang jelas dan lengkap mengenai lokasi perancangan untuk kelanjutan proses analisis. Data yang diperoleh dari dokumentasi diantaranya adalah gambaran tentang kondisi eksisting tapak yang terkait dengan topografi maupun kondisi vegetasi.

3.2.2 Data Skunder

a. Studi Pustaka

Data yang di dapat dari studi pustaka ini, baik berupa teori, pendapat ahli, serta peraturan dan kebijakan pemerintah yang ada akan menjadi dasar/acuan dalam perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu sehingga akan memperdalam analisis. Data yang diperoleh dari studi pustaka ini bersumber dari internet, buku, Al-Qur'an, dan peraturan kebijakan pemerintah. Data ini meliputi:

1. Data literatur Berdasarkan dari perubahan keputusan menteri perindustrian dan perdagangan republik Indonesia, meliputi pengertian, kategori, fungsi, fasilitas yang harus ada, pengelolaan

dan pemeliharaan. Hal ini akan membantu dalam proses analisis dan konsep.

2. Data literatur mengenai standar ukuran bagi fasilitas Museum, khususnya Museum Kuliner sebagai bahan dalam proses analisis.
3. Data literatur mengenai tema Analogy sebagai batasan dalam perancangan Museum kuliner Nusantara di Kota Batu.
4. Penjelasan-penjelasan dari Al-Qur'an dan Hadist dalam kaitannya dengan integrasi keislaman terhadap objek dan tema.
- 5.

3.3 Teknik Analisis Perancangan

Analisis perancangan merupakan proses selanjutnya setelah proses pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan teknik atau metode deduktif. Setelah mendapatkan data-data yang diperlukan maka dilakukan pengerucutan data untuk memperincikan data dan mengambil hasil kesimpulan. Adapun analisis yang diperlukan dalam perancangan:

i. Analisis Fungsi

Analisis fungsi digunakan untuk mengetahui beberapa fungsi dari Museum Kuliner Nusantara yang mencakup fungsi primer, sekunder, dan penunjang.

2. Analisis Aktifitas

Analisis aktifitas digunakan untuk mengetahui aktifitas apa saja yang akan terjadi dikawasan perancangan. Analisis aktifitas juga dapat menentukan sifat aktifitas dalam kawasan perancangan.

3. Analisis Pengguna

Analisis pengguna digunakan untuk mengetahui pengguna objek perancangan, jumlah pengguna, rentang waktu, serta pola sikulasi pengguna.

4. Analisis Ruang

Analisis ruang digunakan untuk mengetahui ukuran ruang, jumlah ruang, persyaratan ruang, dan hubungan antar ruang yang dibutuhkan dalam perancangan.

5. Analisis Tapak

Analisis tapak digunakan untuk mengetahui kekeurangan dan kelebihan atau potensi yang terdapat pada area tapak, sehingga dapat diketahui aspek-aspek yang berhubungan dengan perancangan. Analisis tapak meliputi:

- a. Analisis Zoning
- b. Analisis Penataan Massa
- c. Analisis Batas Tapak
- d. Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi
- e. Analisis Vegetasi
- f. Analisis View (ke luar dan ke dalam)
- g. Analisis Kebisingan
- h. Analisis Iklim
- i. Analisis Utilitas.

6. Analisis Struktur.

Analisis ini berhubungan langsung dengan bangunan, tapak dan lingkungan sekitar. Adanya analisis ini dapat memunculkan rancangan yang kokoh terutama dalam hal struktur serta sesuai dengan tema reinterpreting tradition. Analisis struktur meliputi sistem struktur bangunan dan bahan material yang digunakan.

7. Analisis Utilitas.

Analisis utilitas meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik, sistem keamanan dan sistem komunikasi. Metode yang digunakan adalah metode analisis fungsional

3.4 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan sintesis dari proses analisis. Dari proses ini akan diperoleh suatu konsep yang nantinya akan menjadi pedoman atau acuan dalam perancangan. Konsep perancangan harus sesuai dengan integrasi antara objek, kajian keislaman, dan tema Analogy yang disajikan dalam bentuk sketsa dan gambar. Adapun konsep tersebut meliputi konsep dasar, konsep tapak, konsep bentuk, dan konsep ruang. Tahapan pengolahan data selanjutnya adalah sintesis.

Sintesis atau konsep merupakan tahapan penggabungan beberapa alternatif perancangan yang muncul pada tahap analisis. Dari beberapa alternatif dipilih salah satu atau dengan menggabungkan yang baik yang sesuai dengan standar dan batasan dalam perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu. Pada tahap sintesis ini meliputi kajian mengenai penggunaan konsep perancangan yang diterapkan dalam tapak, bentuk bangunan, ruang, struktur, sistem utilitas, dan juga integrasi Islam yang mendukung Perancangan Museum Kuliner Nusantara. Beberapa konsep perancangan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Konsep kawasan dan tapak.

Pada tahapan ini merupakan pengolahan data-data yang berkaitan dengan kondisi tapak secara keseluruhan, terkait dengan lingkungan sekitar, pola sirkulasi yang digunakan, serta beberapa aspek lain seperti perletakan entrance, penataan massa bangunan, pencapaian, dengan menggunakan beberapa pertimbangan akan kondisi eksisting yang menjadi potensi pada tapak.

2. Konsep ruang.

Konsep ruang merupakan hasil dari perhitungan kebutuhan ruang yang diperoleh dari analisis fungsi, aktivitas, pengguna, dan analisis ruang. Ketiga analisis tersebut kemudian menghasilkan simpulan akan besaran ruang yang dibutuhkan dan besaran ruang yang pada akhirnya dipakai sebagai hasil desain dalam penataan ruang.

3. Konsep bentuk dan tampilan.

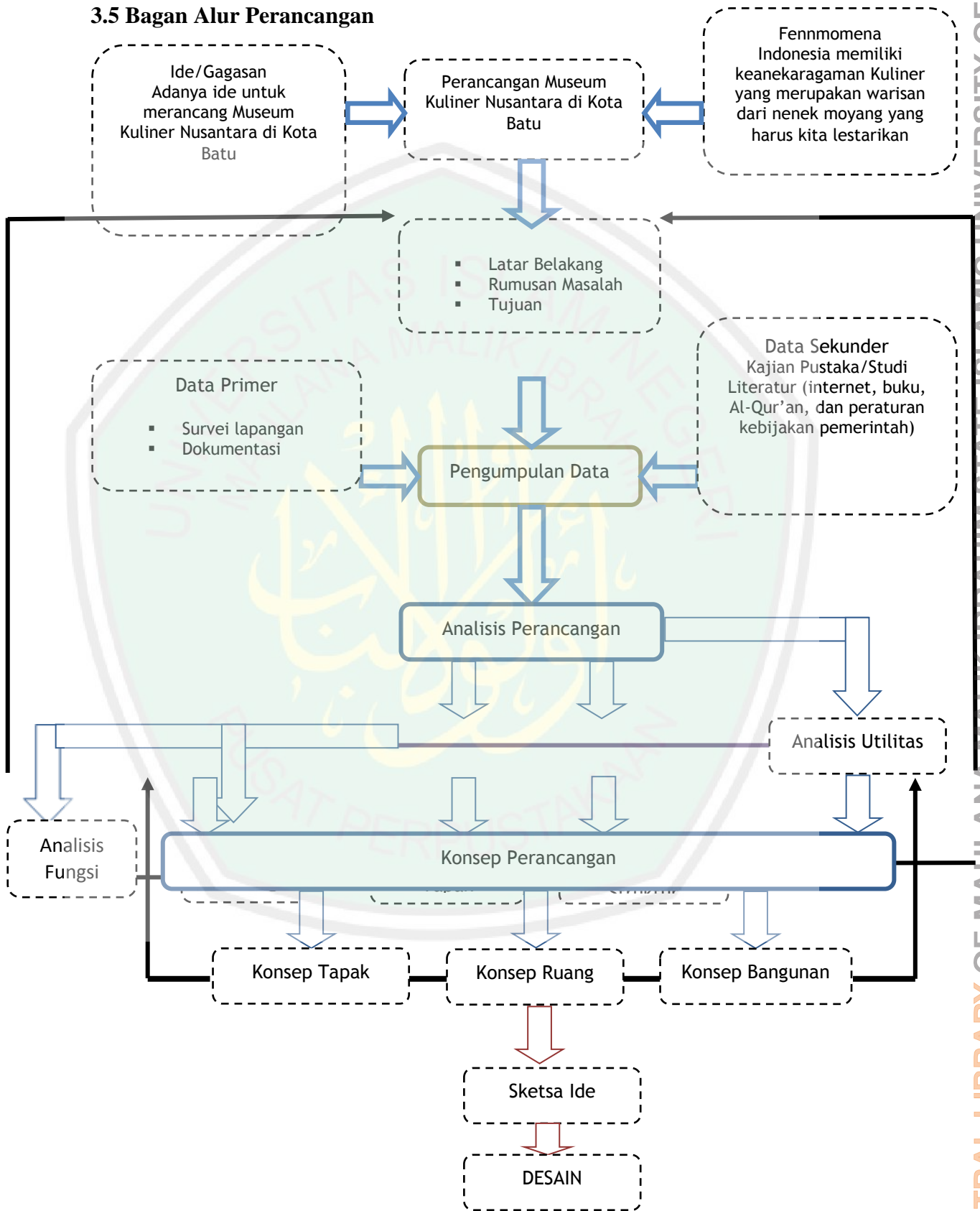
Pada tahapan ini merupakan tahapan di mana telah muncul bentuk-bentuk yang dihasilkan dari keseluruhan analisis, mulai dari analisis tapak yang kemudian menghasilkan bentuk-bentuk bangunan dengan didasarkan pada arah matahari, dominasi angin, kontur, analisis fungsi, aktivitas, pengguna, dan analisis ruang yang kemudian menghasilkan bentuk bangunan dengan ruang-ruang yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

4. Konsep struktur dan utilitas.

Konsep mengenai struktur dan utilitas ini dikaitkan pada sistem struktur yang dipakai pada bangunan dan dengan perancangan sistem utilitas yang sesuai dengan tatanan massa pada kawasan tersebut.



3.5 Bagan Alur Perancangan



Gambar 3.1 Bagan Alur Pemikiran

BAB IV

ANALISIS TAPAK

Analisis perancangan adalah salah satu proses dari sebuah perancangan Museum Kuliner Nusantara ini. Tujuan dari analisis perancangan ini untuk mengoptimalkan dan mencari solusi yang paling efektif dari setiap permasalahan yang ada pada proses perancangan, baik itu dari objek perancangan maupun dari lokasi dan tapak perancangan itu sendiri. Adapun beberapa hal yang dapat dianalisis pada proses perancangan ini meliputi: analisis eksisting tapak, analisis fungsi, analisis aktivitas, analisis pengguna, analisis ruang, dan analisis tapak.

4.7 Analisa Eksisting Tapak

Data eksisting tapak ini merupakan proses pencarian data selengkap-lengkapnyanya dari keadaan dan kondisi tapak perancangan juga keadaan sekitar tapak. Pengumpulan data eksisting ini bertujuan untuk mengetahui kondisi fisik tapak, keadaan lingkungan pada tapak, batas-batas tapak, hingga potensi-potensi yang ada pada tapak. Data eksisting ini akhirnya akan menjadi sebuah batasan awal yang mendasari analisis tapak pada proses berikutnya.

Analisis tapak dilakukan dengan data yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan pada kondisis tapak sebenarnya.

4.1.1 Analisis syarat dan lokasi tapak perancangan

Pemilihan tapak ini berawal dari fungsi wisata sebagai tempat edukasi dan rekreasi, sehingga diperlukan suasana yang mendukung pada fungsi perancangan ini. Dalam pemilihan tapak untuk perancangan Museum Kuliner Nusantara yang memiliki fungsi sebagai salah satu pusat identitas Kota Wiasata Batu ini, serta bangunannya digunakan sebagai bangunan yang rekreatif dan konservatif, maka harus memepertimbangkan beberapa hal tentang pemilihan tapak:

a. Potensi identitas kawasan dan bangunan

Menghadirkan karakterbangunan yang akan dijadikan sebagai identitas kota Batu ini. Menggunakan tapak yang berlokasi di sebuah wilayah dimana lokasi tersebut merupakan kawasan identitas kota Batu.

b. Kedekatan dengan fasilitas penunjang

Semua aspek yang terletak dalam kawasan tapak memerlukan adanya fasilitas penunjang yang mendukung objek perancangan. Terkait dengan ini dibutuhkannya halte sebagai wadah bagi pengunjung yang menggunakan transportasi umum.

c. Kedekatan dengan fasilitas lain

Keberadaan fasilitas seperti pom bensin dan tempat penginapan di dekat lokasi tapak yang memudahkan untuk dikunjungi oleh semua orang.

4.1.2 Lokasi Tapak

Tapak pada perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu terletak di jalan jl. Ir Soekarno Kota Batu, Jawa Timur . Pemilihan tapak dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu: terletak di pintu masuk jalur kota malang dan kota Batu, daerah dengan identitas kawasan yaitu kawasan Pariwisata , yang memiliki pemandangan yang bagus dan dekat dengan objek wisata lainnya. Serta terdapat fungsi wisata sebagai tempat edukasi , sehingga diperlukan suasana yang mendukung pada fungsi perancangan ini. Berikut adalah data dari tapak perancangan.



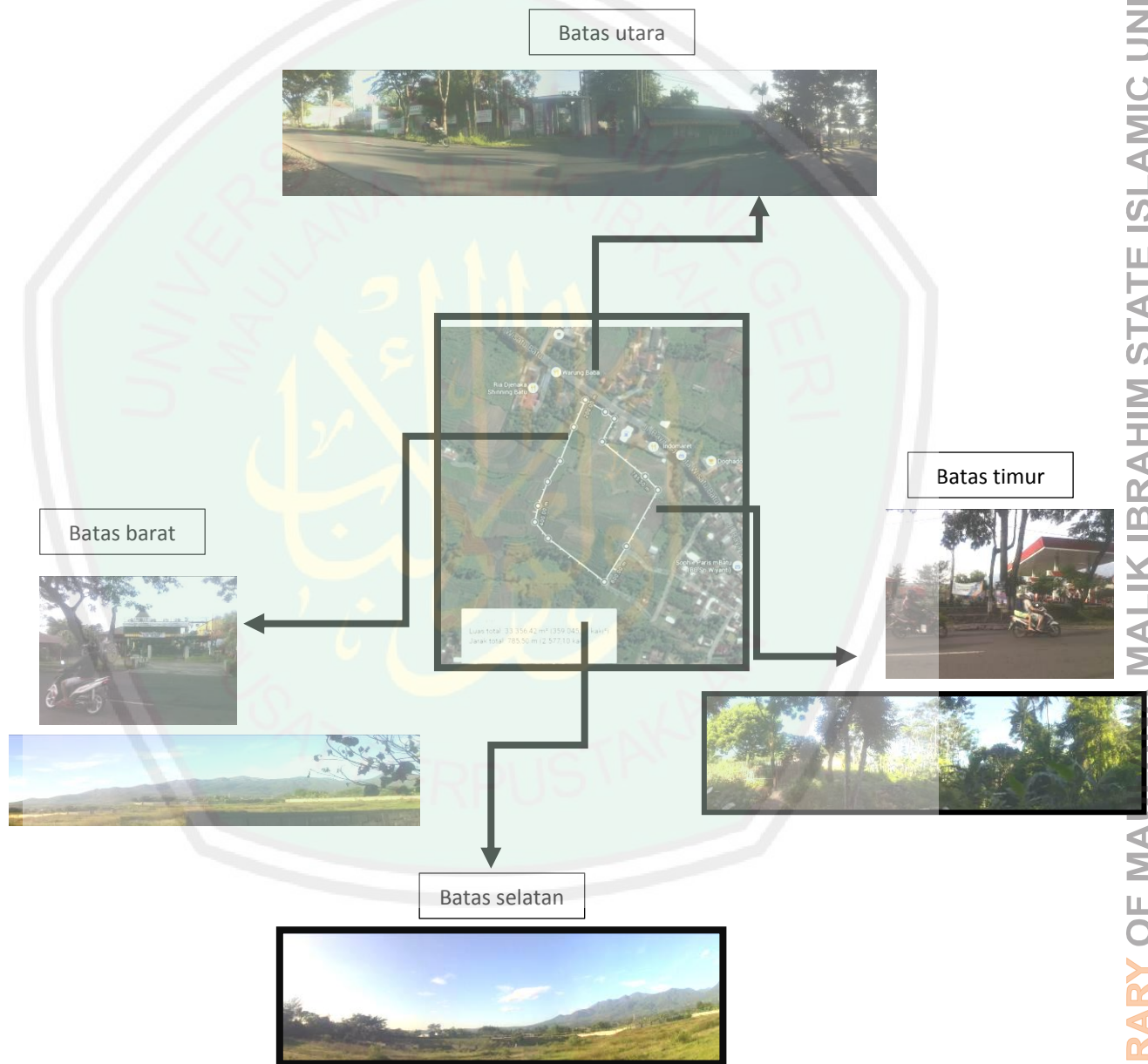
Gambar 4.1 Lokasi Tapak

Sumber :www. Google Maps.com(2015)

Luas tapak perencanaan kurang lebih 3 Ha, dengan Batas lahan sebagai berikut.

- Sebelah Utara : JL Ir. Soekarno
- Sebelah Selatan : Lahan kosong dan persawahan
- Sebelah Barat : Cafe , Rumah warga dan Kud batu
- Sebelah Timur : Pom bensin dan kebun warga

Lokasi tapak berada di Jl. Ir Soekarno , dengan Batasan-batasan tapak, yaitu



Gambar 4.2 Batas Tapak

Sumber : dokumen pribadi, 2016

Pemilihan tapak perancangan yang beralamat di Jl. Raya Beji Kota wisata Batu, Junrejo Kota Batu ini dipilih berdasarkan beberapa alasan. Diantaranya adalah:

- 1) Belum adanya Museum Kuliner Nusantara di Indonesia terutama di Kota Batu .
- 2) Kondisi geografis kota batu terkhusus yang masih relatif sejuk, sehingga dapat mendukung kegiatan rekreasi dan edukasi di tapak perancangan.
- 3) Visi misi pemerintah Kota Batu untuk menjadikan Kota Batu sebagai kota wisata.
- 4) Berdasarkan RTRW Kota Wisata Kota Batu - Perda No. 7 Tahun 2011 Penataan ruang Kota Batu bertujuan untuk mewujudkan ruang Kota Batu yang aman, nyaman, produktif dan berkelanjutan sebagai kota yang berbasis agropolitan dan kota pariwisata unggulan di Jawa Timur.
- 5) Berdasarkan pasal 11 dari Sistem dan Fungsi Perwilayahan Pemerintahan Kota Wisata Batu yang meliputi Bagian Wilayah Kota (BWK) I, termasuk didalamnya kecamatan Batu adalah kawasan pengembangan kegiatan pariwisata dan jasa penunjang akomodasi wisata serta kawasan pendidikan menengah.

4.1.5 Kondis Eksisting

2. Kondisi Fisik Tapak

h. Bentuk dan Ukuran Tapak

Tapak yang berlokasi di Jl. Raya Beji Kota wisata Batu, Junrejo Kota Batu Provinsi Jawa Timur ini merupakan area lahan kosong yang juga sebagian tapak merupakan area perkebunan warga. dengan kemiringan tapak yang relatif berbeda pada setiap daerahnya. Keliling pada Tapak ini kurang lebih adalah 785m serta mempunyai luas sekitar 33365 m² atau 3 Ha



Gambar 4.3 Lokasi Tapak

Sumber :www. Google Maps.com(2016)

Kondisi kemiringan pada tapak perancangan ini memiliki kemiringan yang beragam, mulai dari yang tidak berkontur maupun berkontur sedang. Pada tapak bagian utara juga terdapat area yang merupakan sebuah lahan kosong dengan kondisi kontur tapak yang relatif landai.



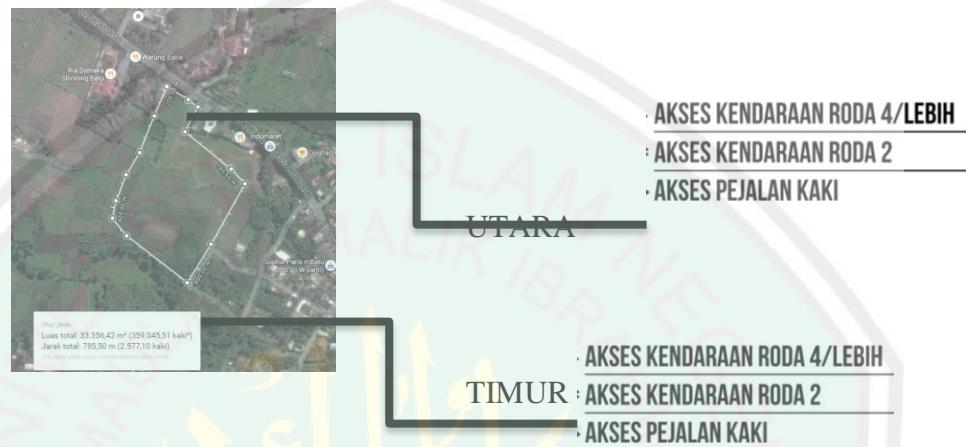
Gambar 4.4 : Kondisi Tapak yang berkontur sedang

Sumber : dokumen pribadi, 2016

i. Pencapaian dalam site

Jalur darat merupakan satu-satunya pencapaian yang mudah dijangkau. Terdapatnya sarana transportasi umum yang memadai seperti ojek,

angkot dan bus akan mempermudah untuk pencapaian pada tapak. Terdapat dua akses masuk ataupun keluar di tapak ini. Yang pertama berada di utara tapak dengan kondisi akses yang relatif besar, sedangkan akses lainnya berada di sebelah barat tapak dengan kondisi sirkulasi yang relatif lebih kecil daripada akses yang sebelah utara



Gambar 4.5 : Akses dan Sirkulasi Menuju Tapak

Sumber : dokumen pribadi, 2016

Terdapat 2 akses menuju tapak perancangan yaitu ,

- 1) Akses jalan besar menuju sebelah utara melewati jl . Raya beji
- 2) Akses dari sebelah barat melewati pemukiman warga



Gambar 4.6 : Akses Menuju Tapak Perancangan

Sumber : dokumen pribadi, 2016

j. View tapak

salah satu titik pandang yang paling diutamakan adalah pegunungan, serta terdapat berbagai lahan pertanian yang masih asli yang bisa di jadikan view.

View dari dalam ke luar tapak

- 1.Ke utara : jalan raya
- 2.Ke barat : perkebunan warga view dari dataran rendah ke dataran tinggi
- 3.Ke selatan :perkebunan warga (view dari dataran tinggi menuju dataran rendah)
- 4.Ke timur : permukiman warga dan perkebunan (view dari dataran tinggi menuju dataran rendah)

View dari luar ke dalam tapak

- 1.Dari utara : jalan raya
- 2.Dari barat : perkebunan dan
- 3.Dari selatan :perkebunan warga dan
- 4.Dari timur : permukiman warga dan perkebunan (view dari dataran renda menuju dataran tinggi pada tapak)

k. Kemiringan dan drainase tapak

Tapak merupakan daerah pegunungan yang membuat kondisi tapak berkontur dengan kemiringan mencapai 5% dari arah barat menuju arah timur,serta sebelah selatan tapak . hal ini bisa mempermudah system drainasi langsung menuju saluran gorong-gorong dan di teruskan menuju sungai

l. Kebisingan

Kebisingan yang masuk ke dalam tapak berasal dari dua sumber dengan intensitas dan sifat bising yang berbeda. Sumber kebisingan yang pertama berasal dari arah utara tapak, sumber kebisingan berasal dari suara kendaraan yang melintas, intensitas kebisingan dari arah ini relatif tinggi, hal tersebut dikarenakan ramainya jalan raya.

Sumber kebisingan kedua berasal dari air sungai yang terdapat di sekitar tapak, intensitas kebisingan ini relatif besar namun kebisingan ini bersifat alami sehingga mampu menambah daya tarik tersendiri pada tapak.

m. Iklim

Keberadaan kota Batu terdapat pada kawasan yang mempunyai 2(dua) iklim, yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Pada umumnya, musim kemarau terjadi pada bulan Juni-Okteber, sedangkan musim penghujan terjadi pada bulan November-April. Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Desember-Januari sedangkan pada bula-bulan yang lain hujan relative lebih rendah. Curah hujan rata-rata sampai 349mm/tahun berdasarkan pengamatan pemerintah.

n. Suhu Udara

Suhu udara rata-rata antara 22⁰C-27 ⁰C, titik embun +17,2⁰C, kecepatan dan kelembapan angina normal sekitar 80% dengan kecepatan angina 0-7 Km/jam berdasarkan hasil pengamatan dari meteocast.net.

4.1.6 Kondisis Fisik Bangunan Sekitar

d. Pola Lingkungan dan Orientasi Bangunan

Pertumbuhan lingkungan pada kawasan site terjadi secara umum dan tidak tertata dengan jelas.

e. Ketinggian Tapak Pada Bangunan Sekitar

Kota Batu merupakan daerah yang berada di kaki gunu Arjuna sehingga memiliki ketinggian 485-560 meter di atas permukaan laut. Kondisi topografi kota Lawang yang berkontur dengan kemiringan mencapai 15%.

4.1.7 Kondisi Fisik Prasarana

Jaringan prasarana yang perlu direncanakan adalah jaringan air bersih, saluran pembuangan air hujan/drainase, sistem pembuangan sampah, dan jaringan kokmunikasi. Jaringan prasarana akan di proses secara terpadu untuk memudahkan dalam sistem operasional dan perawatannya. Dalam hal ini juga

harus mempertimbangkan perletakkan prasarana dengan baik agar tidak menimbulkan dampak pada masa yang akan datang.

4.1.6 Potensi Tapak

Tapak memiliki beberapa potensi view dari ataupun ke tapak dari sekitar tapak, hal tersebut tidak dapat dilepaskan dari kondisi tapak yang memiliki kontur. Kebisingan pada tapak berasal dari beberapa sumber yaitu jalan raya dengan intensitas kebisingan yang lumayan tinggi , suara air dari sungai yang berada di sebelah timur tapak, kebisingan ini memiliki intensitas yang besar. namun kebisingan ini memberikan manfaat pada tapak, dengan menambah kesan alami di tapak. kebisingan juga berasal dari tapak itu sendiri.

Tapak yang berada di wilayah dataran tinggi ini mampu memberikan kesan yang sejuk dan nyaman sehingga sangat sesuai dengan fungsi dari objek perancangan ini. Lahan yang relatif asri ini juga mampu mendukung berbagai kegiatan dari objek perancangan wisata edukasi dan rekreasi ini. Pada tapak juga terdapat beberapa daerah yang berada di area dataran tinggi yang berpotensi memberikan view yang menyeluruh untuk melihat kota Batu ataupun Kota Malang dari ketinggian



Gambar 4.7 : Potensi View dari Tapak ke Luar

Sumber : dokumen pribadi, 2016

4.8 Analisi Fungsi

Analisis fungsi pada objek perancangan ini terbagi menjadi 3 berdasarkan kebutuhan dari fungsi akan perancangan museum kuliner ini, 3 fungsi tersebut adalah fungsi primer, fungsi sekunder dan fungsi penunjang.

4.2.1 Fungsi Primer

Fungsi primer adalah fungsi utama yang melatar belakangi sebuah perancangan. Fungsi primer dari perancangan Museum Kuliner Nusantara ini adalah sebagai wadah edukasi sejarah kuliner nusantara .



Diagram 4.1 : Bagan Fungsi Primer Perancangan

Sumber : Analisis, 2016

4.2.2 Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder adalah fungsi yang berguna untuk melengkapi fungsi dasar atau fungsi primer dari sebuah perancangan sehingga perancangan berfungsi secara maksimal. Adapun fungsi sekunder dari perancangan museum kuliner nusantara ini adalah sebagai fungsi rekreatif seperti diantaranya adalah sebagai tempat untuk berlibur, berkumpul, makan bersama . Selain itu juga terdapat fungsi perdagangan dan jasa, contohnya adalah toko souvenir yang menjual berbagai macam produk khas Kota Wisata Batu serta bahan makanan khas nusantara.

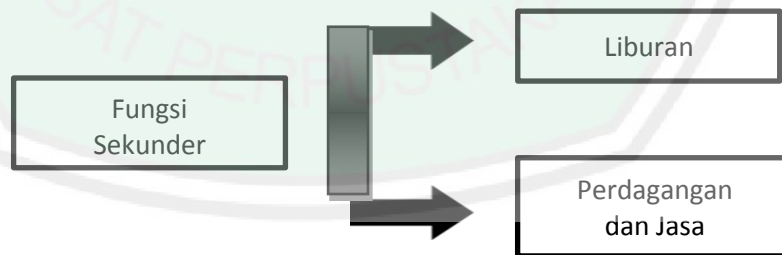


Diagram 4.2 : Bagan Fungsi Sekunder Perancangan

Sumber : Analisis, 2016

4.2.3 Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang adalah fungsi yang mendukung terlaksananya kegiatan kegiatan dari fungsi primer maupun fungsi sekunder. Diantaranya adalah fungsi yang mendukung masalah pelayanan seperti kantor, tempat pusat informasi tentang wisata. Juga terdapat fungsi penunjang pada masalah sarana pra sarana yang membantu masalah operasional dan juga utilitas perancangan dan juga fungsi penunjang pada hal keamanan keamanan dalam perancangan wisata ini.

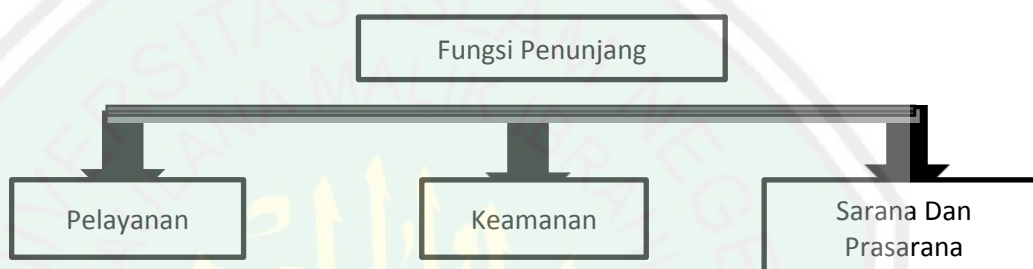


Diagram 4.3 : Bagan Fungsi Penunjang Perancangan

Sumber : Analisis, 201

4.9 Analisis Aktifitas

Aktivitas dari objek perancangan Museum Kuliner ini merupakan lanjutan dari analisis sebelumnya yaitu analisis fungsi. Dalam perancangan objek Museum ini setidaknya terdapat 3 jenis fungsi yang berbeda, yaitu: fungsi primer, fungsi sekunder, serta fungsi penunjang .

Tabel 4.1: Analisis Aktivitas Fungsi Primer

Klasifikasi	Jenis Aktifitas	Sifat Aktifitas	Perilaku Aktifitas	Jenis Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu	Ruang
Edukasi	1.Meihat sejarah kuliner Nusantara	Aktif, Rutin	Melihat, belajar, berjalan, memahami, membaca, Berfoto.	Pengunjung	50-100 Orang	60-120 Menit	Galeri MUuseum
		Aktif, Rutin	Belajar praktek	Pengunjung Dan Chef	30 -40 Orang	60-120 Menit	Ruang Memasak

	2. Belajar Memasak Kuliner Nusantara	Memasak					
		Aktif, Rutin	Brefieng dan Persiapan Memasak	Pengunjung dan Chef	30-40 Orang	30-60 Menit	Ruang Auditorium
		Aktif, Rutin	Bersih-Bersih Setelah lathan	Pengunjung Dan chef	25 Orang	3-15 Menit	Ruang Ganti Kamar Mandi
		Aktif, Rutin	Membaca Berbagai Resep Masakan Nusantara	Pengunjung	30-50 Orang	30-60 Menit	Perpustakaan

Tabel 4.2: Analisis Aktivitas Fungsi Sekunder

Klasifikasi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Beraktivitas	Jenis Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu	Ruang
Perdagangan dan jasa	Jual-beli souvenir	Aktif, Rutin	Menjual dan membeli barang dagangan	Karyawan, pengunjung	40 orang	15-60 menit	Rg. Barang dagangan, kasir
	Persediaan Barang Dagangan	Pasif, Tidak Rutin	Menjaga ketersediaan barang dagangan	Karyawan	3-5 orang	-	Loading dock, gudang barang
	Menikmati makanan	Aktif, Rutin	Membeli, menikmati makanan	Pengunjung	100-200 orang	30-120 menit	Restoran, food-court
	Menyiapkan makanan	Aktif, Rutin	Menyiapkan makanan	Karyawan	20 orang	-	Dapur
	Membersihkan peralatan makan	Aktif, Rutin	Membersihkan peralatan makan	karyawan	15 orang	-	Rg. Cuci, WC

Wisata	Membayar makanan	Aktif, Rutin	Membayar biaya makanan yang dipesan	Pengunjung, karyawan	2-5 orang	-	Kasir
	Ticketing	Aktif, Rutin	Mendaftar dan registrasi masuk wisata	Pengunjung, karyawan	10 orang	-	Gerbang ticketing
	Berkumpul dan menikmati alam dan Kuliner Nusantara	Aktif, Rutin	Berkumpul, berbincang, makan, minum bersama/ sendiri	Pengunjung	100-200 orang	30-120 menit	

Tabel 4.3: Analisis Aktivitas Fungsi Penunjang

FUNGSI PENUNJANG								
NO	Klasifikasi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Beraktivitas	Jenis Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu	Ruang
1	Pelayanan	Mengambil Uang	Aktif, Tidak Rutin	Mengambil uang tunai dari ATM	Pengunjung	8 orang	1-10 menit	ATM Center
		Ibadah berjamaah	Aktif, Rutin	Sholat, Dzikir, Mengaji	Imam dan Jamaah (pengunjung, karyawan, pengelola)	150 orang	20-120 menit	Masjid
		Informasi center	Aktif, Tidak Rutin	Sebagai pusat informasi di area wisata	Pengunjung, karyawan	5-10 orang	-	Informasi center
		Kantor	Pasif, Rutin	Mengatur Administrasi Wisata	Karyawan	20 orang	-	Kantor

2	Keamanan	Menerima Tamu	Aktif, Tidak Rutin	Duduk, berdiri, berjalan, berbincang	Petugas keamanan	4 orang	20-30 menit	Ruang tamu
		Berjaga	Aktif dan rutin	Duduk, berdiri, berjalan	Petugas keamanan	1-2 orang	4-8 jam	Ruang jaga
		Parkir Mobil	Aktif, Rutin	Memarkir, keluar dari mobil, berjalan.	Pengunjung, pengelola	30	1-12 jam	Tempat Parkir
		Parkir Bus	Aktif, Rutin	Memarkir, kluar dari bus, berjalan	Pengunjung dan pengelola	5 bus	1-12 jam	
		Parkir Motor	Aktif, Rutin	Memarkir, turun dari motor, melepas helm, berjalan.	Pengunjung, pengelola	150 motor	1-12 jam	
3	Sarana pra sarana	Merawat sistem utilitas	Aktif, Tidak Rutin	Menjaga, dan mengatur sistem utilitas	Karyawan	5 orang	-	Rg. Utilitas (air, listrik, sampah)

4.10 Analisis Pengguna

Proses analisis pengguna di perancangan ini terbagi menjadi 3. Pembagian pengguna tersebut berdasarkan sifat pengguna yang menggunakan perancangan Museum Kuliner ini. Analisis pengguna ini terbagi menjadi 3, yaitu pengguna pengunjung yang datang ke Museum serta menikmati kuliner, Pengunjung yang hanya menikmati kuliner dan pengguna pengelola.

4.4.1 Pengguna Pengunjung

Hasil dari analisis pengguna pengunjung ini terdapat berbagai jenis pengguna, pengguna tersebut adalah pengguna pengunjung yang datang ke Museum serta berwisata kuliner, Pengunjung yang hanya berwisata kuliner.

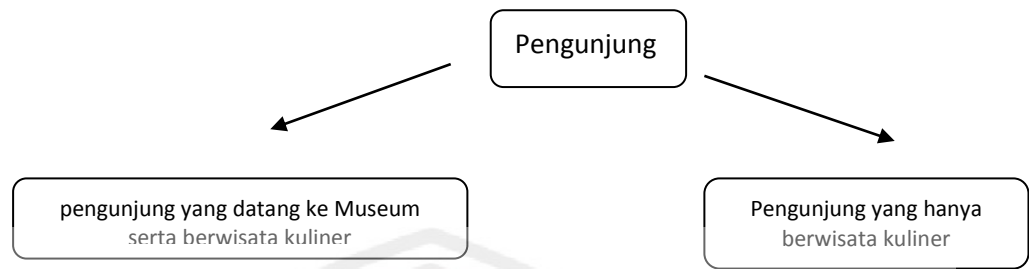


Diagram 4.4 : Bagan Analisis Pengguna (pengunjung)

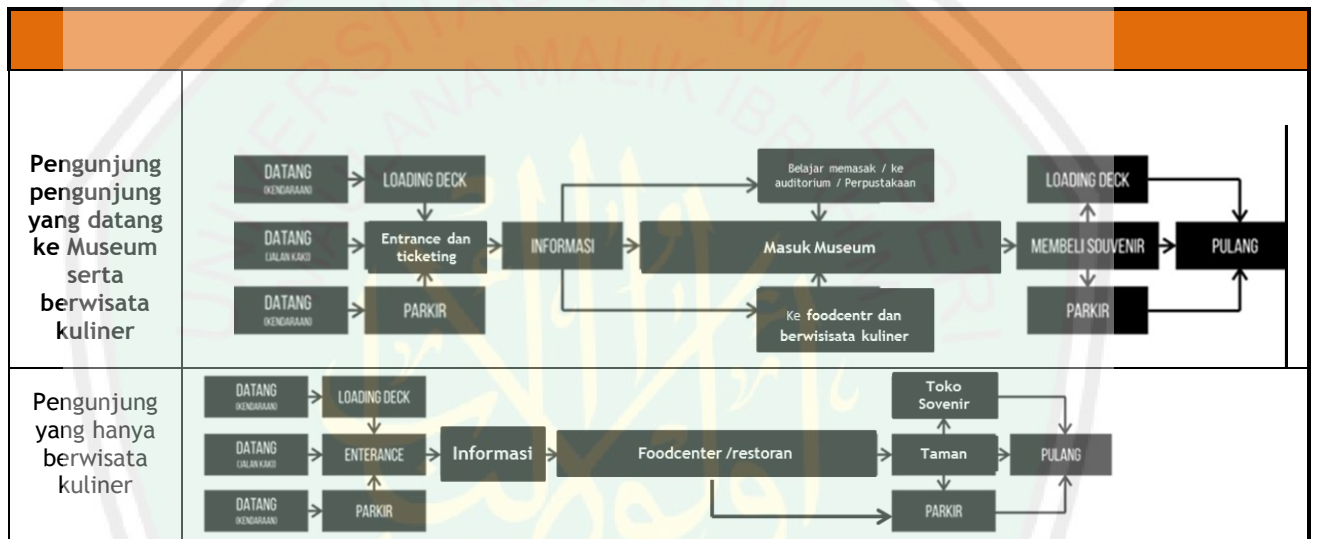
Sumber : Analisis, 2016

Tabel 4.4 : Analisis Pengguna (Pengunjung)

NO	JENIS PENGUNJUNG	POLA AKTIVITAS	KETERANGAN
2	Remaja	Datang– parkir – registrasi – Masuk Museum – Belajar memasak – Berwisata kuliner - bersantai di taman - buang air kecil/besar – istirahat - mengunjungi toko souvenir– parkir - pulang	<ul style="list-style-type: none"> • Datang secara berkelompok (rombongan) • Datang dengan keluarga
3	Pelatih/ guru/ chef	Datang – parkir - persiapan melatih masak – makan/minum – istirahat - buang air besar/kecil–parkir – pulang	<ul style="list-style-type: none"> • Datang secara individu • Butuh tempat untuk mempersiapkan materi pelatihan • Tempat ruang tempat peralatan
4	Orang tua / pengasuh	Datang – parkir – registrasi – Masuk museum- bersantai di taman – menemani anak – istirahat – makan/minum – buang air besar/kecil – mengunjungi toko souvenir – parkir – pulang	<ul style="list-style-type: none"> • Datang untuk menjaga/menemani anak asuh • Membutuhkan tempat beristirahat/tempat menunggu • Membutuhkan tempat untuk rekreasi sambil menunggu

5	<p>Pengunjung Luar Kota</p>	<p>Datang – parkir – registrasi - check in - menyimpan barang – beraktivitas di area wisata – menginap – check out –parkir – pulang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Datang bersama keluarga • Datang secara individu • Membutuhkan tempat menginap • Membutuhkan wahana rekreasi yang tidak hanya tersedia pada jam kerja • Membutuhkan konsumsi
----------	------------------------------------	---	--

Tabel 4.5 : Analisis Sirkulasi Pengguna (Pengunjung)



1.4.2 Pengguna Pengelola

Pengguna pengelola Merupakan pengguna yang datang ke tempat ini bukan untuk menikmati / merasakan fungsi primer dari objek perancangan ini, ada beberapa hasil dari analisis pengguna ini, yaitu terdapat 4 jenis pengguna, keempat pengguna tersebut adalah; manajer, karyawan, administrasi/ tata usaha, dan satpam (petugas keamanan).

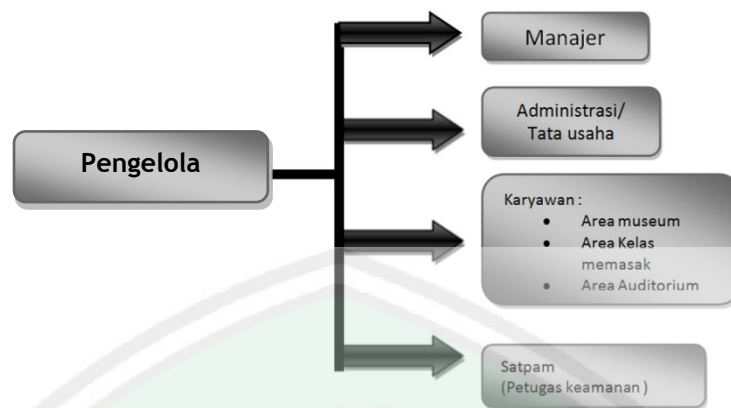


Diagram 4.5 : Bagan Analisis Pengguna (pengelola)

Sumber : Analisis, 2016

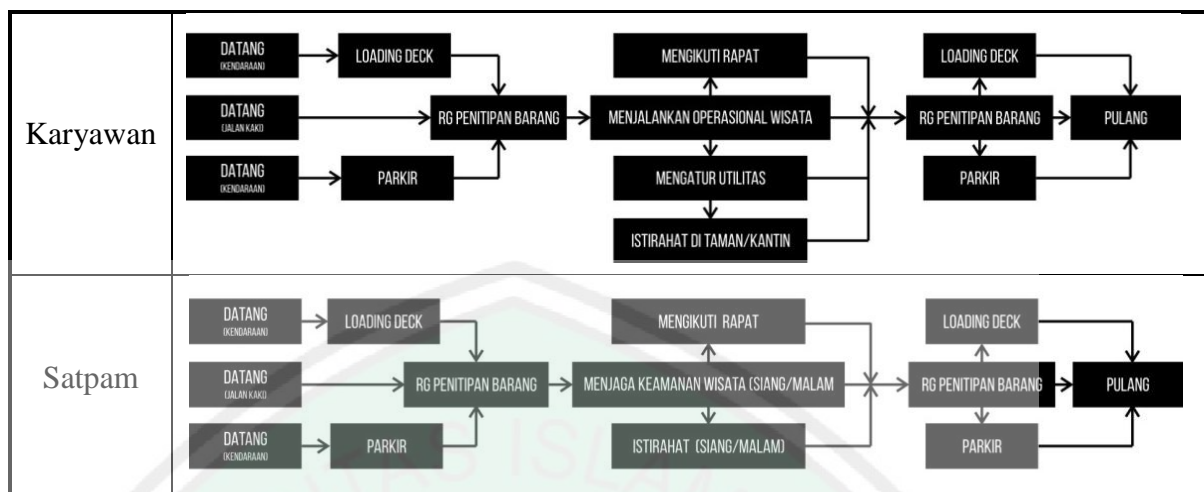
Tabel 4.6 : Analisis Pengguna (Pengelola)

ANALISIS PENGGUNA (PENGELOLA)			
NO	JENIS PENGELOLA	POLA AKTIVITAS	KETERANGAN
1	Manajer	Datang – parkir -mengecek area wisata – mengatur rencana kegiatan – memimpin rapat – makan/minum – istirahat – buang air/besar – parkir - pulang	<ul style="list-style-type: none"> • Datang secara individu • Akses ke segala area wisata • Mampu memantau segala aktivitas di area wisata • Membutuhkan tempat privasi
2	Administrasi	Datang –parkir – mengisi absensi - mengatur administrasi wisata – mengikuti rapat – makan/minum - buang air kecil/besar – istirahat – mengisi absensi - parkir - pulang	<ul style="list-style-type: none"> • Datang secara individu • Datang secara rutin • Membutuhkan tempat privasi untuk mengatur administrasi • Bekerja sesuai dengan jam kerja • Membutuhkan tempat yang representatif untuk bekerja

3	Karyawan	Datang – parkir – mengisi absensi bekerja sesuai tugasnya – mengikuti rapat – makan/minum - buang air kecil/besar – istirahat– mengisi absensi - parkir - pulang	<ul style="list-style-type: none"> • Datang secara individu • Datang secara rutin • Membutuhkan tempat khusus staff/karyawan • Bekerja sesuai dengan jam kerja • Membutuhkan tempat yang representatif untuk bekerja
4	Satpam	Datang – parkir – bekerja di pos satpam – berkeliling area wisata untuk berjaga-jaga – mengikuti rapat – makan/minum - buang air kecil/besar – istirahat– parkir - pulang	<ul style="list-style-type: none"> • Datang secara individu • Datang secara rutin • Bekerja berdasarkan shift • Kadang bekerja malam • Membutuhkan pos keamanan • Membutuhkan tempat yang representatif untuk bekerja

Tabel 4.7 : Analisis Sirkulasi Pengguna (Pengelola)





4.11 Analisis Ruang

Analisis ruang merupakan proses memilah dan menetapkan akan semua hal yang bersangkutan dari setiap ruang yang ada di perancangan wisata ini. Sedangkan pada proses analisis ruang ini terbagi menjadi beberapa bagian yang semuanya memiliki keterkaitan dengan ruang, diantaranya kebutuhan ruang, besaran ruang, persyaratan ruang serta hubungan antar ruang .

4.5.1 Analisis Kebutuhan Ruang

Berikut merupakan perincian terhadap kebutuhan ruang yang akan dirancang untuk Perancangan Museum Kuliner Nusantara di kota Batu ini

Tabel 4.8 : Analisis Kebutuhan Ruang dari Fungsi Primer

KEBUTUHAN RUANG BERDASARKAN FUNGSI PRIMER				
No	Jenis aktivitas	Jenis kegiatan	Jenis pengguna	Ruang
GALERI (MUSEUM)				
1	Melihat poster /diorama / video Kuliner seluruh nusantara	Melihat, membaca, berfoto tentang kuliner seluruh indonesia	pengunjung	Rg Utama Museum
2	Menyimpan media dan peralatan	Menyimpan, menata, mengatur media dan peralatan	Karyawan	Gudang

PELATIHAN / BELAJAR MEMASAK				
3	Persiapan	Registrasi, menitipkan barang, persiapan	Pengunjung, karyawan	Rg.penitipan, lobby
		Mengganti pakaian, mempersiapkan peralatan Memasak	Pengunjung, dan chef pelatih	Rg. Ganti
	Latihan praktek	Belajar Memasak	Pengunjung, Chef Pelatih	Rg.Masak Museum
5	Istirahat	Beristirahat dari Memasak	Pengunjung	Rg. Istirahat, taman, kantin
		Beristirahat dari pelatihan Memasak	Chef Pelatih	Rg. Chef
6	Bersih-bersih	Membersihkan diri, mengganti pakaian setelah Memasak	Pengunjung, Chef Pelatih	Kamar Mandi, WC, Rg Ganti Pakaian
7	Menonton	Melihat, menjaga sekaligus menunggu belajar memasak	Pengunjung (orang tua, pengasuh)	Rg. tunggu
8	Menyimpan peralatan Memasak	Menyimpan peralatan memasak yang tidak digunakan	Karyawan	Gudang
9	Mengatur operasional harian	Mengurusi/mengatur operasional serta administrasi kegiatan pelatihan Memasak	Pengelola, (manajer, pelatih, admin, karyawan)	Kantor
10	Ibadah	Mendirikan kewajiban sholat 5 waktu	Seluruh pengguna	WC, tempat wudhu, musholla
11	Mengatur utilitas	Menjaga, merawat, mengatur berbagai utilitas di gedung pelatihan	Karyawan, teknisi	Rg. Karyawan, Rg. Servis
Auditorium dan perpustakaan				
12	Persiapan	Registrasi, menitipkan barang,	Pengunjung, karyawan	Rg.penitipan, lobby
13	Masuk Auditorium/Perpustakaan	Membaca /mencari resep di perpustakaan	Pengunjung	Rg. Perpustakaan dan Auditorium
14	Menyimpan peralatan perpustakaan	Menyimpan peralatan di perpustakaan yang tidak/ telah digunakan	Karyawan	Gudang
16	Mengatur operasional harian	Mengurusi/mengatur operasional serta administrasi kegiatan di perpustakaan dan	Pengelola, (manajer, pelatih, admin, karyawan)	Kantor

		auditorium		
18	Ibadah	Mendirikan kewajiban sholat 5 waktu	Seluruh pengguna	WC, tempat wudhu, musholla
19	Mengatur utilitas	Menjaga, merawat, mengatur berbagai utilitas di gedung pelatihan	Karyawan, teknisi	Rg. Karyawan, Rg. Servis

Tabel 4.9 : Analisis Kebutuhan Ruang dari Fungsi Sekunder

KEBUTUHAN RUANG BERDASARKAN FUNGSI SEKUNDER				
No	Jenis aktivitas	Jenis kegiatan	Jenis pengguna	Ruang
PERDAGANGAN DAN JASA				
1	Jual-beli souvenir	Melakukan transaksi jual-beli, memajang barang dagangan	Karyawan, pengunjung	Rg. Barang dagangan, kasir
2	Persediaan Barang Dagangan	Menyimpan barang dagangan yang tidak dipajang	Karyawan	Loading dock, gudang barang
3	Menikmati makanan berbagai macam kuliner nusantara maupun daerah lain	Duduk, menyantap kuliner dan ngobrol	Pengunjung, karyawan	Restoran, foodcourt
4	Menyiapkan makanan, menghidangkan makanan khas tradisional nusantara maupun	Memasak masakan nusantara maupun daerah lain yang akan dihidangkan	Karyawan	Dapur kotor, dapur bersih, kios
5	Membersihkan peralatan makan	Mencuci berbagai peralatan masak dan peralatan makan	Karyawan	Rg. Cuci, WC
6	Membayar makanan	Membayar makanan sesuai dengan pesanan yang diminta	Pengunjung, karyawan	Kasir
7	Ticketing	Mendaftar dan	Pengunjung,	Gerbang Tiket

		registrasi masuk wisata	karyawan	
LIBURAN				
8	Berkumpul dan menikmati alam serta kuliner nusantara	Berkumpul, berbincang, makan, minum bersama/sendiri	Pengunjung	Taman/ lapangan
		Bermain bersama	Pengunjung (anak-anak)	<i>Playground</i>

Tabel 4.10 : Analisis Kebutuhan Ruang dari Fungsi Penunjang

KEBUTUHAN RUANG BERDASARKAN FUNGSI PENUNJANG				
N	Jenis aktivitas	Jenis kegiatan	Jenis pengguna	Ruang
PELAYANAN (ATM)				
1	Mengambil Uang	Mengambil uang tunai dari mesin ATM	Pengunjung	ATM Center
PELAYANAN (PUSAT INFORMASI)				
2	Memberikan informasi	Sebagai pusat informasi di area wisata	Pengunjung, karyawan	Rg. Audio, rg informasi
PELAYANAN (IBADAH)				
3	Beribadah berjama'ah	Melaksanakan sholat 5 waktu berjama'ah	Seluruh pengguna (muslim)	Rg sholat/masjid
		Bersuci/wudhu	Seluruh pengguna (muslim)	Kamar mandi, tempat wudhu
		Mengatur perasional masjid	Takmir, karyawan	Rg takmir, gudang
PELAYANAN (KANTOR)				
4	Mengatur	Merencanakan, berfikir, mengatur	Direktur	Rg Direktur
5	Bekerja	Merencanakan,	Kepala Bagian	Rg Kepala Bagian

		ekerja, menulis, berkumpul		
6	Administrasi	Mengatur sistem administrasi wisata	Admin	Rg Administrasi
KEAMANAN (MENERIMA TAMU)				
7	Menerima Tamu	Menerima dan enjamu tamu yang datang sebentar	Karyawan, ugas keamanan, pengunjung	Ruang tamu
KEAMANAN (POS SATPAM)				
8	Berjaga	Menjaga keamanan kompleks wisata	Petugas keamanan	Ruang jaga, pos satpam
KEAMANAN (PARKIR KENDARAAN)				
9	Parkir	Menyimpan, gamankan kendaraan nobil, motor, bis)	Pengguna kendaraan	Tempat Parkir
SARANA PRA SARANA				
10	Merawat stem utilitas	Mengatur, mengontrol sistem utilitas air	Karyawan, teknisi	Rg. Utilitas sanitasi air
		Mengatur, mengontrol sistem utilitas listrik	Karyawan, teknisi	Rg utilitas listrik
		Mengatur, mengontrol sistem ilitas pembuangan	Karyawan	TPS

4.5.2 Analisis Besaran Ruang

Berikut merupakan perincian terhadap besaran ruang dan kapasitas ruang yang akan dirancang untuk Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu ini.

Tabel 4.11 Analisis ruang pada fungsi primer : Galeri (Museum)

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas Ruang	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi (m x m)	Luas (m ²)	Jumlah ruang x luas
Galeri	Lobby	- 10 orang	1	20	Neufert	5,1 x 4	20,4	20,4
		- 1 set meja dan kursi	1	5,2	Time	2,7x 2,	6,75	6,75
	Hall Galeri	- 500 orang	1	200	Neufert	27x10	270	270
		- Ruang Patung	10	4,5	Neufert	2,7x2	5,4	54
		- Ruang Lukisan	10	10	Neufert	2,7x4	10,8	108
		-	10	2,25	Neufert	2,7x1,2	3,24	32,4
		-	5	9	Neufert	2,7x4	10,8	54
		-	5	15	Neufert	5,1x3	15,3	76,5
	Diorama	- 200 orang	1	400	Neufert	2,1x20	420	420
		- Ruang	10	60	Neufert	2,1x3	6,3	63
	Ruang pengelol	- 5 orang	1	19,5	Neufert	5,1x4	20,4	102
		- 5 meja	1	2,23	Neufert	1,5x1,8	2,7	13,5

Tabel 4.12 Analisis ruang pada fungsi Primer : Auditorium dan perpustakaan dan kelas memasak

Objek Rancangan	Jenis Ruang	Kapasitas Ruang	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi (m x m)	Luas (m ²)	Jumlah ruang x luas
	Ruang kebersihan	- 3 orang	1	6	Neufert	2,7x2,5	6,75	20,25
	Ruang Informas	- 2 orang	1	4	Neufert	2,7x2	5,4	10,8
	Gudang	- 3 orang	1	20	Neufert	5,1x4	20,4	61,2
	Ruang Kontrol	- 2 orang	1	20	Neufert	5,1x4	20,4	80,8
	Kamar Mandi	- 1 orang	4	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	9
Total						Luas Galeri		2212,6
						Luas Galeri+Sirkulasi		2876,38

Perpustakaan	Lobby	- 10 orang	1	20	Neufert	5,1 x 4	20,4	20,4
		- 1 set meja dan kursi	1	5,2	Time say	2,7x 2,	6,75	6,75
	Ruang Baca	50	1	2.5m ² /orang	Neufert	2,5x50	125	125
	Ruang Rak buku	500 buku	1	9m	Neufert	2x5	10	10m
	Ruang penitipan barang	100 orang	1	0.5 m ² /orang	Neufert	0.5x100	50	50
	Ruang kebersihan (janitor)	- 3 orang	1	6	Neufert	2,7x2,5	6,75	6,75
	Gudang	- 3 orang	1	20	Neufert	5,1x4	20,4	61,2
	Kamar mandi	- 1 orang	4	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	9
Total						LUAS PERPUSTAKAAN =SIRKUASI 30 %		390 M
Auditorium	Lobby	- 10 orang	1	20	Neufert	5,1 x 4	20,4	20,4
		- 1 set meja dan kursi	1	5,2	Time say	2,7x 2,5	6,75	6,75
	Hall Auditorium	- 500 orang	1	1000	Neufert	27x40	1080	1080
	Ruang kebersihan (janitor)	- 3 orang	1	6	Neufert	2,7x2,5	6,75	6,75
	Ruang Penyimpanan kursi	- 500 kursi	150	24	Neufert	9x15	135	25
		- 2 orang	4		Neufert	2,7x2	5,4	5,2
	Ruang sound system	- 2 orang	1	4	Neufert	2,7x2	5,4	5,4
	- 2 lemari		2,56	Neufert	2,7x1,2	3,24	6,48	
Kamar mandi	- 1 orang	4	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	9	
Total l						Luas audit		2212,6
						Luas audit+Sirkulasi 30%		2876,38

Total luas fungsi ruang primer	Luas Audit+Perpustakaan+Galeri Dan sirkulasi 20%	7961
--------------------------------	--	------

Sumber Hasil Analisis, 2016

Tabel 4.13 Analisis ruang pada fungsi sekunder (fungsi edukatif & rekreatif): Taman Bermain

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas Ruan	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi	Luas (m ²)	Jumlah ruang x luas
Taman bermain dan belajar	Area taman bermain	- 500 orang	1	1250	Neufert	36x36	1296	1296
	Kur	- 50 orang	10	12,5	Neufert	2,7x5	31,5	135
	Selasar tempat istirahat	- 100 orang	2	30	Neufert	21x15	31,5	63
	Area pameran	- 500 orang	2	1000	Neufert	27x40	1080	1080
		- Stand besar	5	1000	Neufert	4,2x3,7	15,7	15,7
	- Stand kecil	10	1000	Neufert	4,2x3,7	15,7	15,7	
Area kolam	- 250 orang	1	90	90	Neufert	5,1x8	90	90
Ruang kebersihan	- 20 lemari	1	40	40	Neufert	5,1x8	40,8	40,8
	- 2 lemari	1	1,6	1,6	Neufert	0,9x2	1,8	3,6
Total						Luas Taman bermain		2813,35
						Luas Taman bermain dan belajar		3657,35

Tabel 4.14 Analisis ruang pada fungsi sekunder (fungsi edukatif & rekreatif): Retail and gift shop

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas R	Jumlah Ruan	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi	Luas (m ²)	Jumlah ruang x luas
Retail and	Ruang display	- 10 orang	1	20	Neufert	5,1 x 4	20,4	20,4
	Gudang	- 3 orang	1	9	Neufert	2,7x4	10,8	10,8

Dapur	- 2	1	5	Neufert	2,7x2	5,4	5,4
Ka	- 10	1	2	Neufert	2,7x1	2,7	30
Kamar	- 5	5	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	2,2
Plaza	Area Plaza	- 500	1	1250	Neufert	36x3	1296
T o						Luas Retail and gift	1329
						Luas Retail and gift	1728

Tabel 4.15 Analisis ruang pada fungsi penunjang : restoran

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas Ruang	Jumlah Ruang	Standart		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi (m)	Luas (m ²)	
Restoran	Area restoran	- 500 orang	1	100	Time saver	27x13	1080	1080
		- 100 set meja makan berkursi 4	1	0	Time saver	2,7x2	5,4	54
			1	4	Time saver	2,7x2,5	6,75	0
	Tempat pemesanan	- 20 orang	1	20	Time saver	5,1x4	20x4	20,4
	Kasi	- 1 orang	1	3	Time	2,7x1,2	3,24	3,24
	Area	- 3 orang	5	0,9	Neufert	0,9x1	0,9	4,5
	Kamar	- 1 orang	2	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	22,
	Janitor	- 2 orang	1	6	Neufert	2,7x2,5	6,75	6,7
	Dapur	- 10 orang	1	20	Neufert	5,1x4	20,4	20,4
	Ruang penyimpa	- 2 lemari	1	2,5	Neufert	2,7x2	3,24	6,4
- 2 orang		1	4	Neufert	2,7x2	5,4	5,4	
	- 2 lemari	1	2,5	Neufert	2,7x1,2	3,24	9,7	
						Luas	2394,39	
Total						Luas Restoran+Sir	3112,7	
Total Luas Fungsi ruang Skunder						Luas total dengan sirkulasi 30%	10656 m ²	

Sumber : Neufert Architect Data, Time Saver Standart, dan Hasil Analisis, 201

Tabel 4.16 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Masjid

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas Ruan	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi	Luas (m ²)	Jumlah ruang x luas
Masjid	Hall masjid	- 200 orang	1	144	Neufert	12x12	144	144
	Ruang	- 3 orang	2	6	Neufert	1,7x2,5	6,75	13,5
	Kamar	- 1 orang	2	5	Neufert	1,5x1,5	2,25	4,5
	Gudang	- 1 orang	1	2	Neufert	2,7x1,7	4,59	4,59
Total							Luas Musholla	166,59
							Luas Musholla	216,567

Tabel 4.17 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Toilet Umum

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas Ruan	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi	Luas (m ²)	Jumlah ruang x luas
Toilet Umum	Kamar Mandi	- 1 orang	10	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	12,5
	Kamar Mandi	- 1 orang	10	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	12,5
	Area Westafel	- 1 orang	5	0,9	Neufert	0,9x1	0,9	4,5
	Area westafel	- 1 orang	5	0,9	Neufert	0,9x1	0,9	4,5
	Janitor	- 1 orang	1	3	Neufert	2,7x1,2	3,24	3,24
Total							Luas Toilet	57,2
							Luas Toilet umum	74,412

Tabel 4.18 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Tempat Parkir

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas Ruan	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi	Luas (m ²)	Jumlah ruang x luas

Tempat Parkir	Parkir Mobil	- 50 bus	1	30	Neufert	3x1	36	180
			1	12	Neufert	2	15	0
	Parkir	- 200 motor	1	2,25	Neufert	0,9x2,5	2,25	450
	Loading		2	12,5	Neufert	3x	15	30
	Toilet	- 1 orang	2	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	4,5
Tota 1							Luas Tempat	3784,5
							Luas Tempat Parkir +	4919,85

Tabel 4.19 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Pos Satpam

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas Ruan	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi	Luas (m ²)	
Pos	Teras	- 3 orang	2	6	Neufert	1,5x4	6	12
	Kantor	- 5 orang	2	2,25	Neufert	1,5x1,5	2,25	4,5
Tota 1							Luas pos satpam	14,25
							Luas Pos satpam +	20m

Tabel 4.20 Analisis ruang pada fungsi penunjang : Tiketing , Atm Center , ruang kontrol dan pusat Informasi

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasitas Ruan	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumber	Dimensi	Luas (m ²)	
Tiket	Ruang pembelian tiket	- 2 orang	2	6,25	Neufert	2,5x2,5	6,25	18,75
INFORMATION CENTER	Information center	4 perabot 8 orang	1	11,6 M2	Neufert	3x4	12	12
	Ruang tamu	2 perabot 4 orang		5,8 M2		2x3	6	6
Atm center	Mesin ATM	5 orang 5 mesin Atm	10	2 m2	Neufert	1,2 x 2	2	20
Ruang kontrol	Rg. Utilitas sanitasi air	4 orang	1	2 M2	Neufert	4x2	8	8
	Rg utilitas listrik	4 orang	1	2 M2		4x2	8	8
		2 orang	1	3 M2		2x3	8	8
Luas semua								80,75

Tota 1	Luas x Sirkulasi 30%	105 m ²
Luas total fungsi penunjang		8943.3

Tabel 4.21 Analisis ruang pada fungsi pengelola

Objek Fungsi	Jenis Ruang	Kapasi- as Ruan	Jumlah Ruang	Standar		Hasil Analisis		Luas Total
				Luas (m ²)	Sumbe	Dimens i	Luas (m ²)	Jumlah ruang x
Kantor Pengelola	Lobby	- 5 orang	1	10	Neufert	2,7x4	10,8	10,
	Ruang direktur	- 1 orang	1	16	Neufert	5,1x3,2	16,57	16,57
	Ruang rapat	- 20 orang	1	40	Neufert	5,1x8	40,8	30
		- 1 set meja	1	25	Neufert	2,7x10	27	27
	Ruang staf	- 34 orang	1	1,6	Neufert	0,9x2	1,8	1,8
		- 34 meja	1	68	Neufert	9x7,6	68	65
	Janitor	- 1 orang	1	3	Neufert	1,5x1,8	2,7	2,7
	Kamar	- 1 orang	1	3	Neufert	0,9x2	1,8	1,8
Dapur	- 1 orang	1	3	Neufert	2,7x1,2	3,24	3,24	
Tota 1						Luas Kantor pengelola	200,255	
						Luas Kantor pengelola + Sirkulasi	260,4	

Jadi jumlah total luas seluruh dari fungsi primer hingga pengelola adalah kurang lebih 28564 m² . atau 2,8 Ha .

4.5.3 Analisis Persyaratan Ruang

Berikut merupakan perincian terhadap persyaratan ruang yang akan dirancang untuk Perancangan Museum Kuliner Nusantara di kota Batu ini . Pada analisis persyaratan ruang akan dibagi menjadi beberapa persyaratan sesuai dengan fungsi dan jenis ruang. Mengenai analisis persyaratan ruang akan dianalisis menurut aksesibilitas, pencahayaan (alami dan buatan), penghawaan (alami dan buatan), kenyamanan. View, kebersihan, dan saluran sanitasi. Lebih lanjutnya mengenai analisis persyaratan ruang akan dijelaskan lebih lengkap pada tabel berikut ini:

Tabel 4.22 Persyaratan ruang pada fungsi primer : Galeri

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Hall Galeri	+++	+++	+++	+++	++	+	++	-	-	-
Lobby	+++	+++	++	+++	++	+++	+++	-	-	-
Diorama	+++	+++		+++	++	-	+++	-	-	-
Ruang Pengelola	+++	+++	++	+++	++	++	+	++	-	-
Janitor	++	+++	++	+++	+	-	-	-	+++	++
Ruang informasi	+++	+++	++	+++	+	+++	+++	-	-	++
Gudang	++	+++	++	+++	-	-	-	-	-	-
Ruang kontrol	+++	+++	++	+++	+	++	++	++	-	+++
Kamar mandi	+++	+++	+++	+++	-	-	+++	-	+++	-

Tabel 4.23 Persyaratan ruang pada fungsi Primer : Auditorium

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Lobby	+++	+++	++	+++	-	+++	+++	-	-	-
Auditorium	+++	+++	+++	+++	+	++	+++	-	-	-
Janitor	+++	+++	++	+++	-	+	-	-	-	-
Ruang penyimpanan kursi	+++	+++	++	+++	-	+	+	-	-	-
Ruang sound System	+++	+++	++	+++	-	+	++	-	-	-
Kamar mandi	+++	+++	++	+++	-	+	++	-	+++	-

Tabel 4.24 Persyaratan ruang pada fungsi sekunder (edukatif dan rekreatif): Taman bermain

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Taman belajar dan bermain	+++	-	-	-	-	+++	+++	-	++	+++
Selasar dan tempat istirahat	+++	-	-	-	-	+++	+++	-	-	++

Area pameran Outdoor	+++	-	-	-	-	+++	+++	-	++	+++
Area kolam	+++	-	-	-	-	+++	+++	-	+++	+++
Janitor	+++	+++	++	+++	-	+	+	-	+++	+++

Tabel 4.25 Persyaratan ruang pada fungsi sekunder (edukatif dan rekreatif): *Retail and Gift Shop*

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Ruang display	+++	+++	+++	+++	-	+++	+++	-	-	++
Kasir	+++	+++	+++	+++	-	+++	+++	-	-	-
Ruang penyimpanan barang	+++	+++	+++	+++	-	++	-	-	-	++
Kamar mandi	+++	+++	++	+++	-	++	++	-	+++	++

Tabel 4.26 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Musholla

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Hall Musholla	+++	+++	++	+++	-	+++	+++	+++	+++	+++
Ruang wudhu	+++	+++	++	+++	-	+++	++	+	+++	-
Kamar mandi	+++	+++	+++	+++	-	+	+	-	+++	-
Gudang	+++	+++	++	+++	-	+	++	-	-	-

Tabel 4.27 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Restoran

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Tempat Pemesanan	+++	+++	++	+++	-	+++	+++	-	-	-
Area Restoran	+++	+++	+++	+++	-	+++	+++	+	-	-
Kasir	+++	+++	+++	+++	-	+++	+++	+	-	-
Area Westafel	+++	+++	++	+++	-	-	-	-	+++	-
Kamar mandi	+++	+++	++	+++	-	+	+	-	+++	+
Janitor	+++	+++	+++	+++	-	+	+	-	+++	+
Dapur	+++	+++	+++	+++	-	++	++	-	+++	+

Ruang penyimpanan makanan	+++	+++	+++	+++	-	++	++	-	-	+++
---------------------------	-----	-----	-----	-----	---	----	----	---	---	-----

Tabel 4.28 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Kamar mandi

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian Udara		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Kamar mandi laki-laki	+++	+++	++	+++	-	+	+	+	+++	+++
Kamar mandi Wanita	+++	+++	++	+++	-	+	+	+	+++	+++
Area westafel	+++	+++	++	+++	-	+++	+++	+	+++	+
Janitor	+++	+++	+++	+++	-	+	+	-	-	+

Tabel 4.29 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Tempat parkir

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian Udara		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Parkir Mobil	+++	+++	++	+++	-	+++	+++	-	-	-
Parkir Motor	+++	+++	++	+++	-	+++	+++	-	-	-
Loading dock	+++	+++	++	+++	-	+++	+++	-	-	-
Loket	+++	+++	+++	+++	-	+++	+++	-	-	-
Kamar Mandi	+++	+++	+++	+++	-	+	+	-	+++	-

Tabel 4.30 Persyaratan ruang pada fungsi penunjang : Pos Satpam

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian Udara		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Ruang pos Satpam	+++	+++	+++	+++	-	+++	+++	+	-	-

Tabel 4.31 Persyaratan ruang pada fungsi Pengelola: Kantor pengelola

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengkondisian Udara		View		Penanganan Kebisingan	Saluran Sanitasi	Perlakuan Khusus
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke luar	Ke dalam			
Lobby	+++	+++	++	+++	-	+++	+++	-	-	-
Ruang direktur Utama	+++	+++	+++	+++	+	+++	+	+++	-	-

Ruang rapat	+++	+++	+++	+++	+	+++	+	+++	-	-
Ruang staf	+++	+++	++	+++	+	+++	+	+++	-	-
Janitor	+++	+++	++	+++	-	++	+	-	+	-
Kamar mandi	+++	+++	++	+++	-	+	+++	-	+++	-
Dapur	+++	+++	++	+++	-	++	+++	-	+++	-

Keterangan:

+++ Sangat diperlukan dengan perlakuan khusus + Cukup diperlukan

++ Sangat diperlukan - Tidak diperlukan

Sumber : Hasil Analisis 2016

4.5.4 Analisis Hubungan Antar ruang

Organisasi ruang atau hubungan antar ruang menjelaskan tata alur zoning ruangan pada Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu ini . Adapun organisasi ruang tersebut yaitu sebagai berikut:

1 . Hubungan Antar Ruang Makro

Museum, auditorium, perpustakaan , kelas memasak , kantor utama, gerbang (ticketing), toko souvenir, foodcourt, taman/playground, masjid, parkir, pos keamanan, rg tamu/pusat informasi

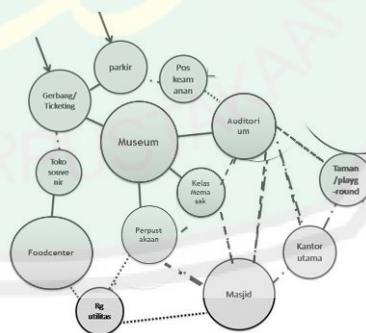


Diagram 4.6 : Bagan Hubungan Antar ruang makro

Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.8: Blok plan Makro
 Sumber : Analisis, 2016

2 . Hubungan Antar Ruang Mikro

Pada hubungan antar runag mikro ini dibagi menjadi 3 fungsi yaitu primer,skunder ,dan penunjang ,adalah sebagai berikut

A . Fungsi Primer

➤ Galeri (Museum)

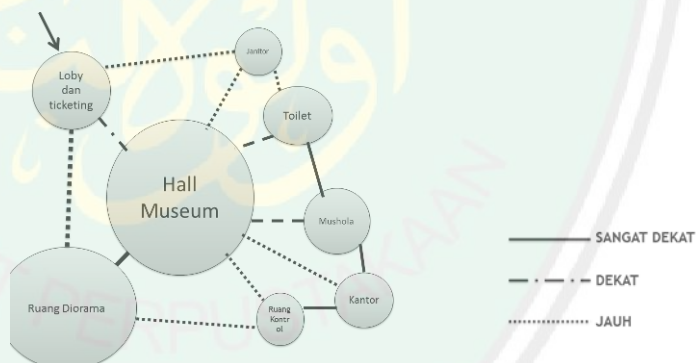
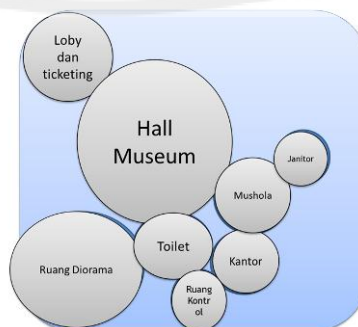


Diagram 4.6 : Bagan Hubungan Antar Ruang (Area Museum)
 Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.9 : Buble diagram area Museum
 Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.9 : Blok plan Museum

Sumber : Analisis, 2016

➤ Auditorium

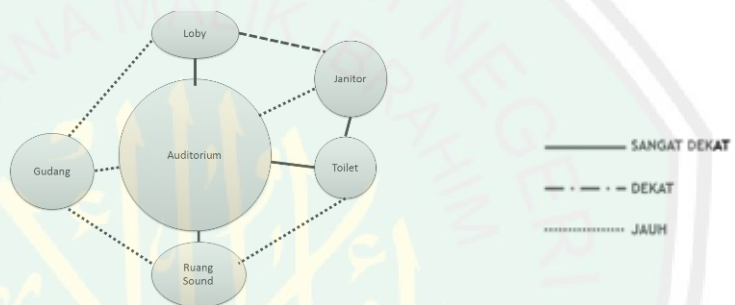
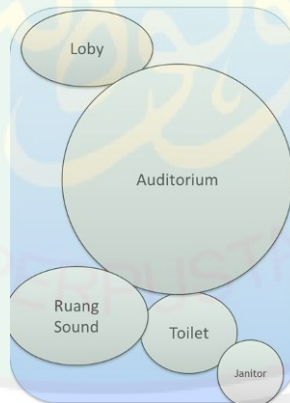


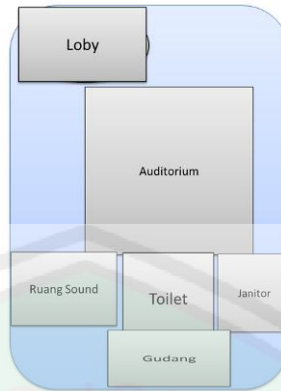
Diagram 4.6 : Bagan Hubungan Antar Ruang (Area Auditorium)

Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.10 : Auditorium

Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.11 : Blok plan F
 Sumber : Analisis, 2016

B . Fungsi Sekunder

➤ **Foodcenter / restoran**

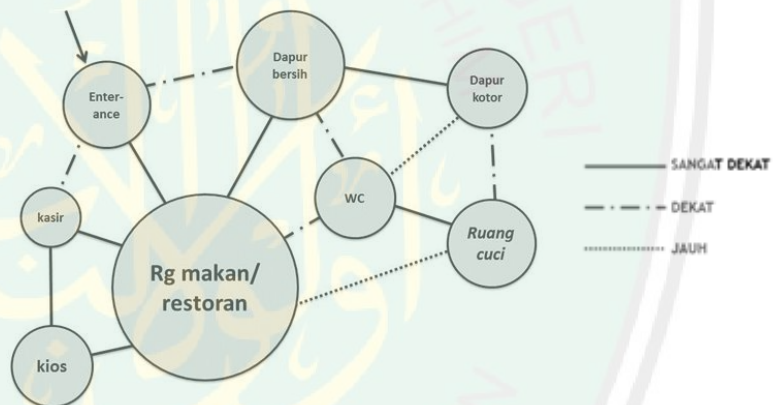
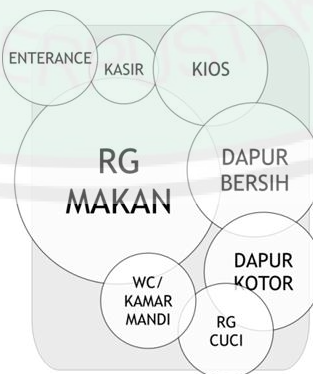


Diagram 4.7 : Bagan Hubungan Antar Ruang (Foodcourt)
 Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.12 : Buble diagram Foodcenter
 Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.13 : Blok plan Foodcenter
 Sumber : Analisis, 2016

➤ **Toko Sovenir**

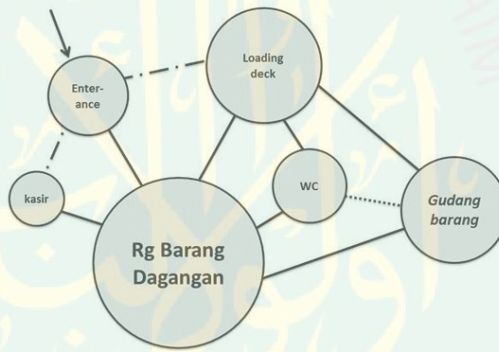
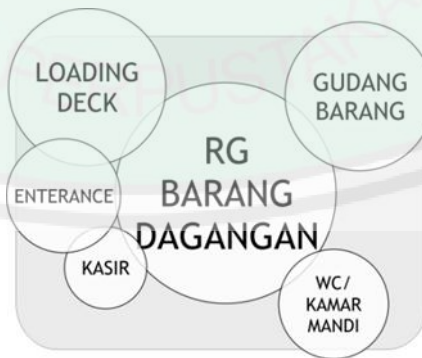
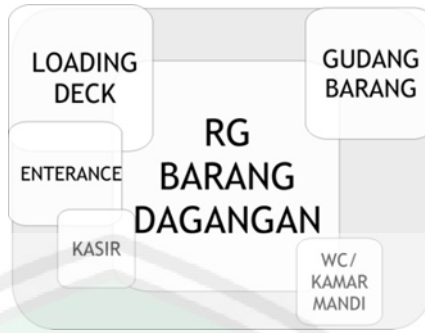


Diagram 4.12 : Bagan Hubungan Antar Ruang (TOKO SOVENIR)
 Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.14 : Buble diagram toko sovenir
 Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.15 : Buble diagram dan block plan toko sofenir

Sumber : Analisis, 2016

C . Fungsi Penunjang

➤ **Masjid**

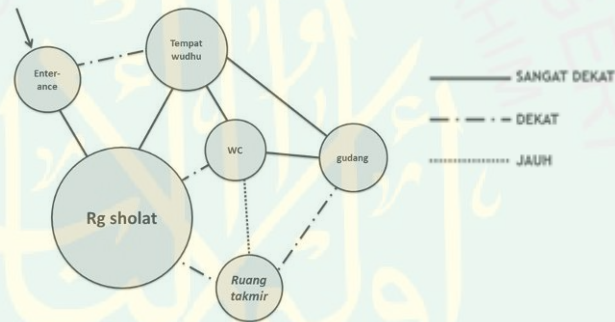
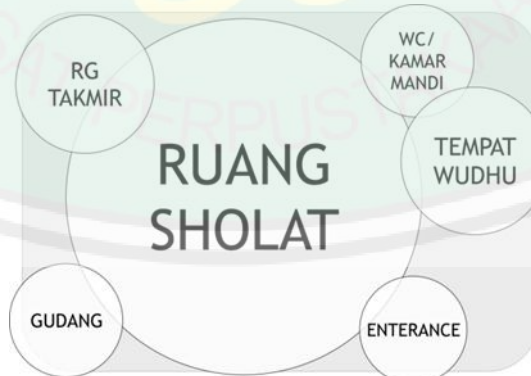


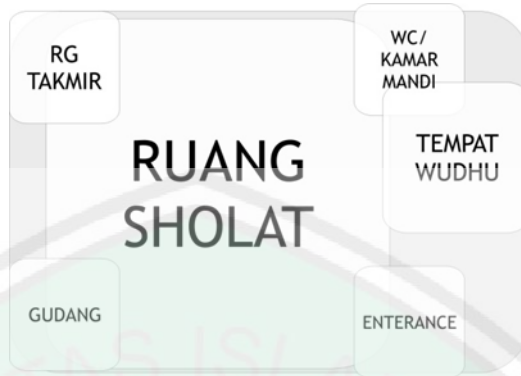
Diagram 4.13 : Bagan Hubungan Antar Ruang (Masjid)

Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.16 : Buble diagram masjid

Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.17 : Block plan masjid

Sumber : Analisis, 2016

➤ **Kantor Menejemen**

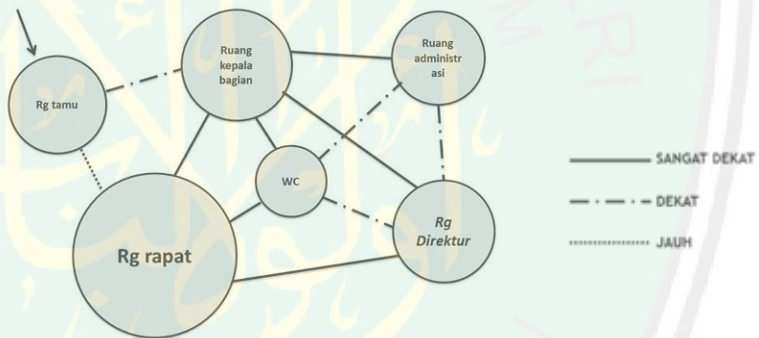


Diagram 4.10 : Bagan Hubungan Antar Ruang (Kantor Menejemen)

Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.18 : Buble diagram kantor Menejemen

Sumber : Analisis, 2016



Gambar 4.19 : block plan kantor utama Menejem

Sumber : Analisis, 2016

4.12 Studi Bentuk

Sebuah bentuk pada perncangan tentunya mengikuti prinsip-prinsip tema perancangan yang sudah sesuai dengan fungsi dari objek perancangan, sehingga dari hal tersebut akan muncul sebuah ide dasar ataupun sebuah jawaban/pemecahan masalah dari fungsi objek perancangan dan juga dari bentukan bangunan yang menjawab kondisi eksisting/bentukan tapak secara umum.

4.6.1 Ide Dasar

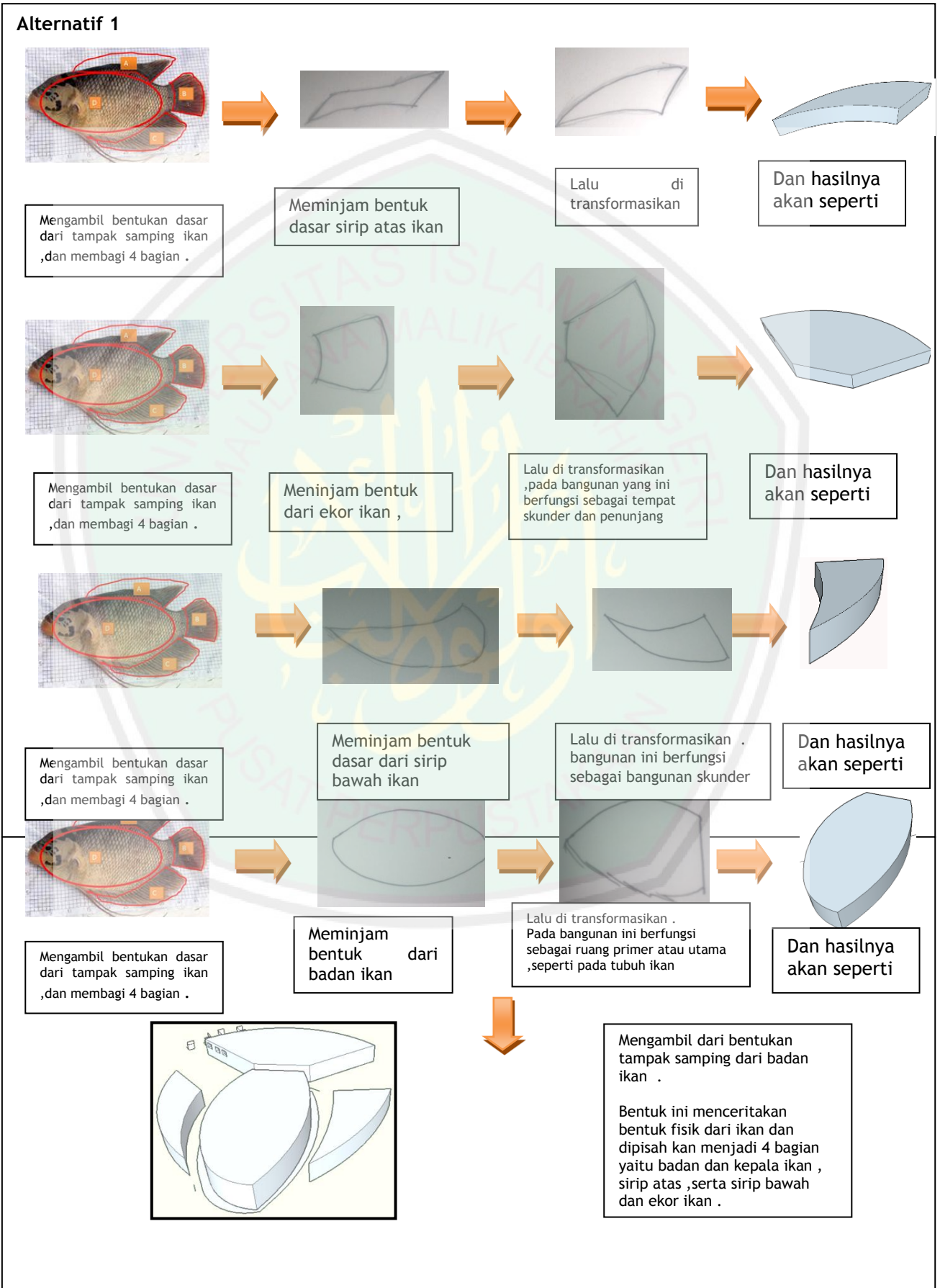
Ide dasar merupakan suatu gagasan dalam mendasari suatu perancangan yang dibantu dengan tema perancangan yang memunculkan pemikiran-pemikiran mendasar dalam perancangan. Perancangan Museum kuliner Nusantara di Kota Batu mengambil ide Dasar dari morfologi kan atau bentuk dasar ikan yang dibantu dengan tema Analogi sebagai landasan.

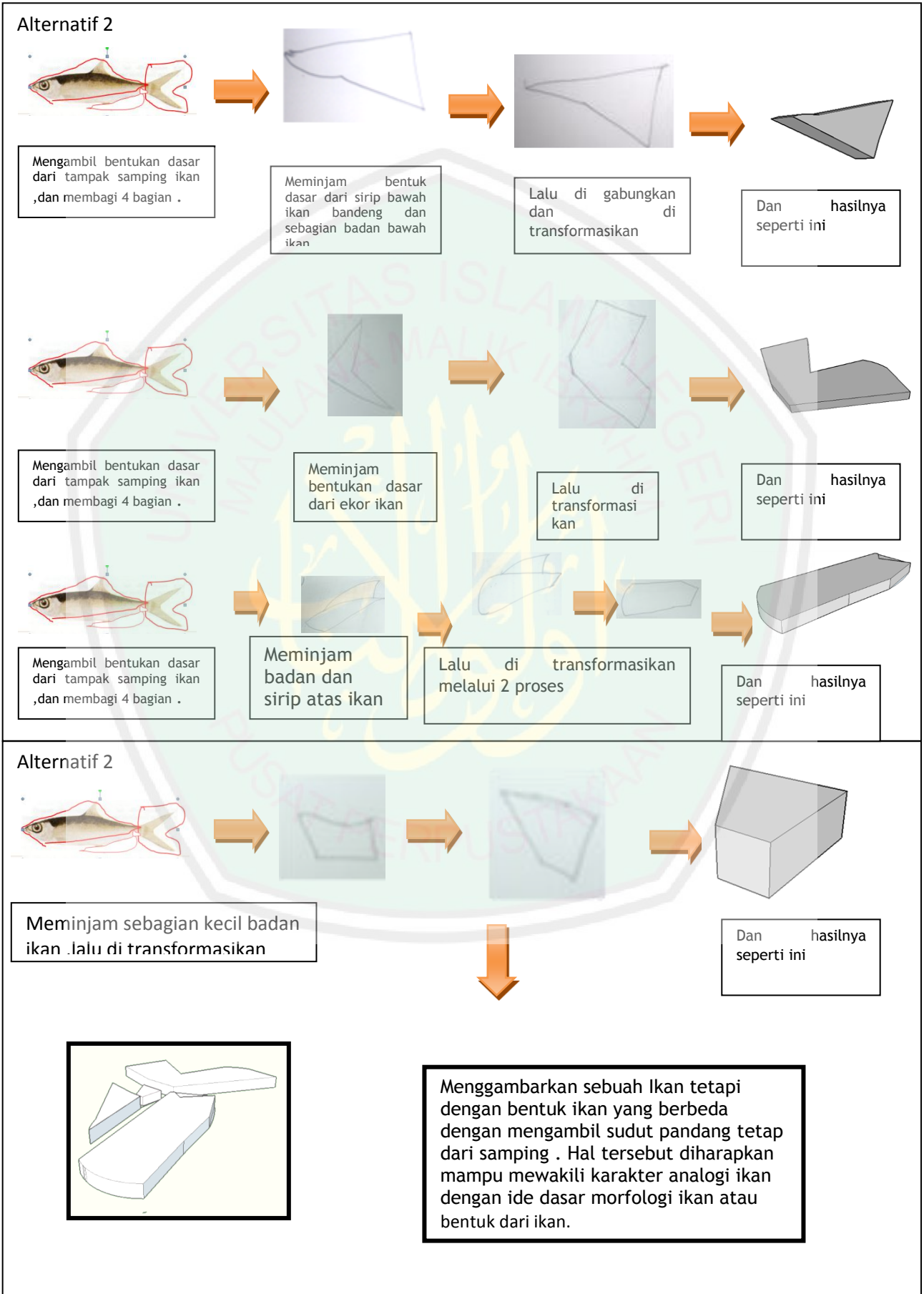
Pemilihan tema tersebut dilatarbelakangi oleh objek perancangan museum kuliner nusantara di kota batu . Sebuah perancangan wisata edukasi dan rekreasi yang didukung oleh bentuk bagunan yang menyerupai sebagian bahan dasar kuliner khas nusantara yaitu ikan , sehingga kegiatan di dalamnya dapat dilaksanakan secara maksimal. Dari hal tersebut maka terpilihah tema analogi . Adapun prinsip-prinsip Tema analogi sebagai berikut

Komponen dari Prinsip –prinsip dari analogi semiotik adalah Semiotik sebagai pijakan dalam pengkajian karya sastra tentu mempunyai komponen di dalamnya. Komponen dasar semiotik mencakup tanda (sign), lambang (symbol) dan isyarat (signal). sebagai berikut yaitu :

- Tanda . Tanda dalam semiotik merupakan bagian yang menandai sesuatu atau keadaan untuk menerangkan obyek kepada subyek. Tanda, dalam hal ini selalu menunjukkan kepada sesuatu yang bersifat nyata misalnya benda.
- Lambang . adalah sesuatu yang mengantarkan pemahaman si subyek kepada obyek. Suatu lambang biasanya selalu dikaitkan dengan tanda-tanda yang secara kultural, situasional, dan kondisional mengacu pada pengertian tertentu.
- Isyarat merupakan hal atau keadaan yang diberikan oleh si subyek kepada obyek. Isyarat bersifat temporal karena subyek berbuat sesuatu untuk memberitahukan kepada obyek pada saat tertentu.
- Kekuatan persepsi , suatu bangunan harus menampilkan: proporsi, irama, dimensi, ornamen, warna, iluminasi dan baha

Tabel





4.7 Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan proses identifikasi dari hasil data eksisting yang telah diperoleh diawal. Proses analisis tapak ini juga merupakan proses evaluasi dari setiap faktor-faktor, masalah, ataupun potensi yang ada pada tapak. Proses evaluasi tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa hal yang bersangkutan dengan objek perancangan dan juga dengan kondisi lingkungan sekitar, sehingga diharapkan pada akhir proses analisis tapak ini merupakan hasil maksimal dari penilaian kelebihan dan kekurangan yang telah dianalisis berdasarkan alasan yang tidak lepas dari beberapa faktor yang telah ditentukan.

Adapun beberapa unsur analisis yang dipaparkan dalam analisis tapak antara lain; analisis area terbangun, alternatif bentuk, analisis pola tatanan massa, analisis kontur, analisis sirkulasi, analisis view, analisis iklim, analisis kebisingan, analisis vegetasi, analisis struktur dan analisis utilitas.

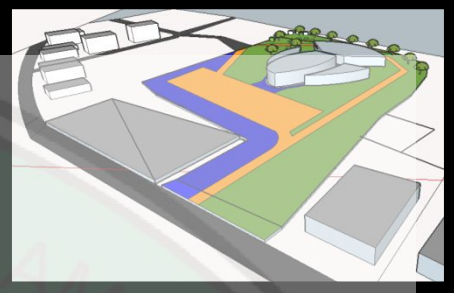
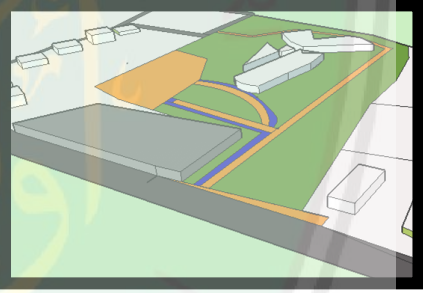
4.7.1 Analisis Bentuk

Analisis bentuk dasar merupakan unsur utama dalam proses analisis perancangan. Ide bentuk dasar diambil dari beberapa pemahaman yang sesuai dengan tema dan obyek rancangan.

Pendekatan ide dasar terinspirasi dari bentuk ikan . Ide bentuk bangunan Museum Kuliner Nusantara ini yang akan di bahas adalah bangunan Museum yang akan menyesuaikan Tema Analogi ikan dengan menggunakan bangunan masa banyak .

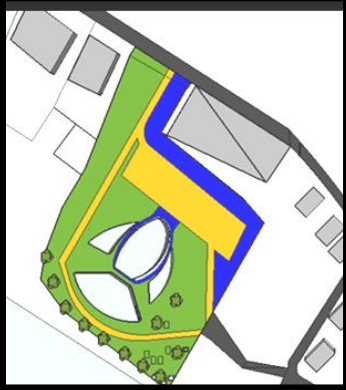
Analisis bentuk dan tatanan massa bertujuan untuk mengetahui potensi-potensi tapak terhadap penempatan obyek sekaligus mengklasifikasikan daerah yang akan dirancang sehingga dihasilkan beberapa alternatif sebagai landasan dasar perancangan ini.

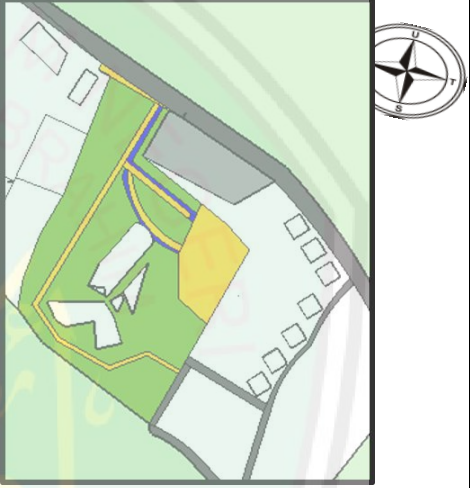
Tabel. 4.33 Alternatif bentuk dasar

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> <p>Mengambil dari bentukan tampak samping dari badan ikan .</p> <p>Mengambil bentukan ikan dari samping karena lebih mempermudah dan memperlihatkan bentuk asli dari ikan .</p> <p>Bentuk ini menceritakan bentuk fisik dari ikan dan dipisah kan menjadi 4 bagian yaitu badan dan kepala ikan , sirip atas ,serta sirip bawah dan ekor ikan .</p>	
<p>Alternatif 2</p> <p>Menggambarakan sebuah Ikan tetapi dengan bentuk ikan yang berbeda dengan mengambil sudut pandang tetap dari samping . Hal tersebut diharapkan mampu mewakili karakter analogi ikan dengan ide dasar morfologi ikan atau bentuk dari ikan.</p>	

4.7.2 Analisis tatanan massa

Tabel. 4.34 Alternatif tatanan massa

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> <p>Bangunan diletakkan di tengah sebelah timur tapak agar tidak terlalu berdekatan dengan bangunan depannya. Selain itu memberikan banyak area hijau yang bisa dimanfaatkan atau diolah sebagai identitas rancangan.</p> <p>Kekurangannya : Banyak ruang terbuka</p>	

<p>yang kurang memaksimalkan guna tapak serta alur sirkulasi menjadi lebih luas dan kurang terjangkau</p> <p>Solusi : Memberikan rancangan sirkulasi yang mampu menjangkau seluruh area tapak dengan pertimbangan kenyamanan dari segi akses dan sirkulasi pada tapak</p>	
<p>Alternatif 2</p> <p>Mengoptimalkan area hijau pada daerah depan dan samping untuk mempercantik rancangan. Hal tersebut memungkinkan penempatan semua aktifitas di area tersebut. Selain itu, bentuk bangunan yang melebar pada bagian depan akan lebih maksimal di rasakan melalui beberapa indera.</p>	

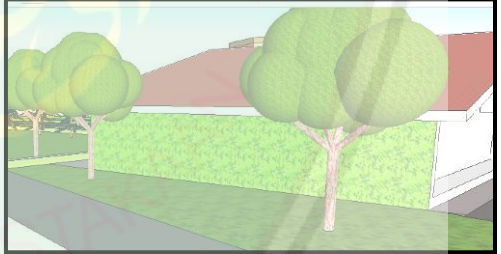
4.7.3 Analisis Orientasi terhadap Matahari

Analisis terhadap matahari bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang terkena sinar matahari sehingga bias di minimalisir maupun difungsikan terhadap obyek bangunan.



Gambar 4.20 Eksisting matahari
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

Tabel. 4.35 Alternatif matahari

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> <p>PENGGUNAAN SOLAR PANEL PADA ATAP</p> <p>Menggunakan solar panel pada atap bangunan yang berfungsi sebagai elemen penyerap energi matahari .</p> <p>Kekurangan pada alternatif ini Biaya yang lumayan tinggi .</p>	
<p>Alternatif 2</p> <p>Pemberian Berberapa pohon dan vertikal garden pada samping bangunan yang terkena langsung oleh sinar matahari</p> <p>Kelebihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menambah estetika pada tapak dan bangunan ➤ Meminimalisir sinar matahari langsung masuk pada bangunan <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi vertikal garden di beberapa sisi yang terkena sinar matahari langsung . Seperti pada bagaian sebelah Timur dan Barat Tapak yang terkena sinar Matarhari langsung . 	

4.7.4 Analisis Angin

Analisis angin merupakan proses identifikasi yang bertujuan untuk mengatur dan menyesuaikan kondisi angina pada tapak. Mengatur tekanan angin dan mengarahkan angin pada tapak sampai mengenai obyek. Analisis ini akan menghasilkan beberapa alternative yang mempertimbangkan potensi tapak dengan menerapkan tema analogi ikan .




Gambar 4.21 Eksisting Angin
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

Terdapat beberapa jalur angin yang masuk pada tapak, namun pada sisi barat tapak lebih dominan dan menyebar merata. Sedangkan dari sisi utara, kecil tekanannya dibandingkan dari sebelah selatan .Adanya banyak titik sumber angin tersebut menjadikan angin dapat mengalir ke seluruh permukaan tapak

Tabel. 4.36 Alternatif angin

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> <p>Angin berhembus dominan dari timur tapak menuju barat tapak.</p> <p>Pada alternatif pertama untuk memperlakukan angin pada tapak dan bangunan ialah dengan cara memberikan vegetasi atau pepohonan yang bisa menyaring angin agar hembusannya tidak terlalu kencang pada bangunan</p> <p>Kelebihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ memecah hembusan angin pada tapak secara alami 	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyaring udara secara natural dengan elemen vegetasi sebagai penyaringnya <p>Kekurangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Variasi terlalu menonot, kurang perpaduan yang memiliki ritme pengulangan . ➤ Kurang memberikan kesan dinamis . 	
<p>Alternatif 2</p> <p>Kelebihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Terkesan lebih fleksibel dengan perpaduan pagar dan vegetasi sebagai penyaring udara yang langsung menuju tapak dan bangunan <input type="checkbox"/> Menyaring udara secara natural dan lebih variatif dengan perpaduan pagar dan vegetasi di dalamnya <p>Kekurangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Pengulangan pada bagian vegetasi kurang terlihat jelas 	

4.7.5 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi

Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi bertujuan untuk mengidentifikasi pencapaian oleh pejalan kaki dan pengendara yang sesuai pada tapak dan menguraikan beberapa pilihan yang akan diterapkan pada obyek rancangan.


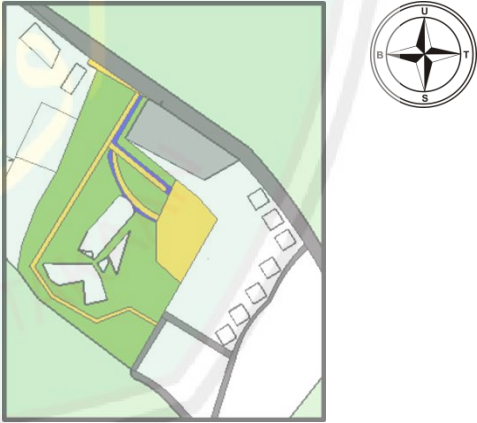


Gambar 4.22 Eksisting Aksesibilitas dan sirkulas (Sumber : Analisis pribadi, 2016)

Terdapat 2 akses menuju tapak perancangan yaitu ,

- 1) Akses jalan besar menuju sebelah utara melewati jl . Raya beji
- 2) Akses dari sebelah barat melewati pemukiman warga

Tabel. 4.37 Alternatif aksesibilitas dan sirkulasi (kendaraan bermotor)

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> <p>Menggunakan dua pintu masuk dan keluar dengan arah yang berbeda. Namun, jalur kendaraan bermotor dpat memasuki jalur pejalan kaki dan menuju ke parkir an atau pintu keluar.</p> <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jalur kendaraan bermotor Jalur pejalan kaki 	
<p>Alternatif 2</p> <p>Membedakan jalur pejalan kaki dan kendaraan namun tetap berdampingan. Akses masuk kendaraan dan pejalan kaki berdekatan namun dibedakan material perkerasannya.</p> <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jalur kendaraan bermotor Jalur pejalan kaki 	

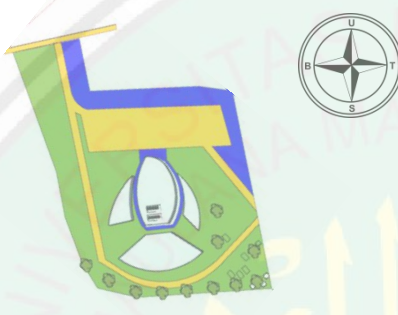
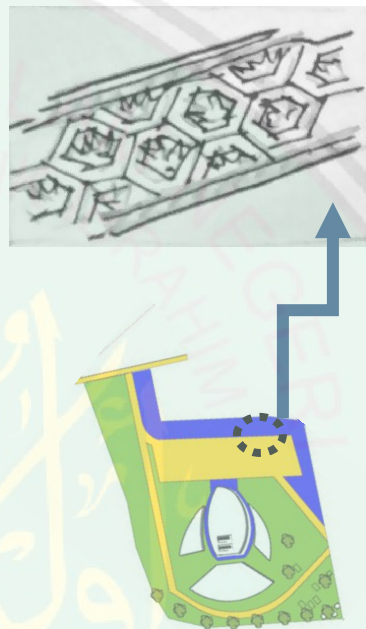
• **Pengguna Kendaraan Bermotor**

Memberikan jalur kendaraan bermotor ke dalam tapak agar mempermudah pencapaiannya. Dalam beberapa alternative terdapat nilai positif tersendiri sehingga diharapkan akan menghasilkan sirkulasi kendaraan bermotor yang sesuai dengan obyek dan tema.

- **Pejalan Kaki**

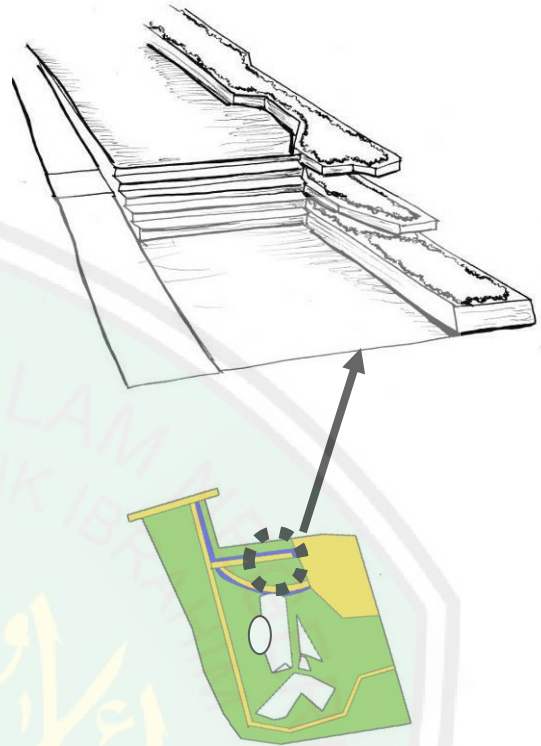
Memberikan sirkulasi pada pejalan kaki berupa pedestrian yang memakai material perkerasan (grass block, andesit, dan grayscale). Pemberian beberapa fasilitas diharapkan dapat dirasakan dengan beberapa indera, yaitu indera penglihatan dan pendengaran

Tabel. 4.38 Alternatif aksesibilitas dan sirkulasi (pejalan kaki)

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p>  <p>Penggunaan perkerasan berupa grass blok dan granit yang ditata bergaris sesuai lebar jalur serta menambahkan beberapa pohon penayang untuk memberikan suasana peneduh pada pengguna.</p> <p>PENGUNAAN MATERIAL PAVING BLOCK/ PAVING GRASS</p> <p>Penggunaan paving block terbuka pada sirkulasi perancangan, hal tersebut untuk tetap member ikan area resapan pada sirkulasi/pekerasan.</p>	

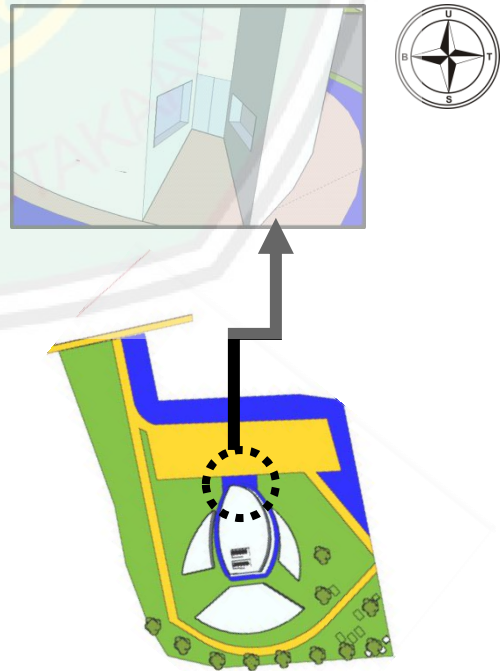
Alternatif 2

Menambahkan beberapa anak tangga dalam sirkulasi tapak. Pada sisi samping tangga, terdapat *ramp* yang berguna untuk pengguna difable dengan kemiringan kurang dari 10 derajat. Pada sisi lain terdapat tempat area pot bunga yang disusun



Alternatif 3

Menempatkan entrance dan ticketing masuk pada depan bangunan ,karena entrance masuk didepan di ibaratkan sebagai mulut ikan



4.7.6 Analisis Kebisingan

Analisis kebisingan merupakan proses identifikasi untuk mengetahui sumber-sumber kebisingan dan intensitas kebisingan yang menimbulkan tidak kenyamanan pada tapak. Untuk menanggapi maka dibutuhkan analisis-analisis yang nantinya mempunyai beberapa alternatif arsitektural untuk mengatasinya. Sumber kebisingan utama terletak dibagian utara tapak yang berupa Jl Ir soekarno. Volu me kendaraan tergolong agak ramai dan lancer.



Gambar 4.23 Eksisting Kebisingan
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

Tabel. 4.39 Alternatif kebisingan

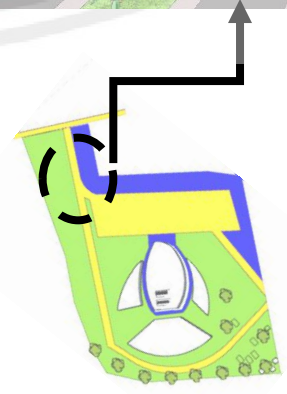
Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> <p>Menggunakan dinding pembatas dan ditanami tanaman rambat sesuai alur yang dibuat. Fungsi utamanya adalah meredam kebisingan dari bangunan utara tapak sekaligus mempercantik view ke dalam tapak.</p> <p>Kelebihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • dari sumber kebisingan dengan bentukan lengkung untuk menghindari kebisingan • Pandangan kedalam tapak dapat terlihat jelas dan terkesan fleksibel <p>Kekurangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <input type="checkbox"/> Garis pembatas pagar terlalu masiv dan tidak adanya ritme pengulangan <p>Menggunakan dinding pembatas pada setiap tempat yang berada dekat sumber bising</p>	

<p>Alternatif 2</p> <p>Pemberian vegetasi sekaligus taman luar yang dapat mencegah kebisingan yang terkesan menyatu dengan alam sekitar</p> <p>Vegetasi yang dipilih ialah tanaman atau pohon yang berdiri sejajar dan padat sehingga dapat menciptakan ritme pengulangan</p> <p>Kekurangan : Posisi taman dapat menghalangi pandangan kedalam tapak sehingga tidak terkesan Fleksibel</p>	
---	--

4.7.7 Analisis Vegetasi

Analisis vegetasi bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan tapak yang mempengaruhi suhu di kawasan tapak, begitu juga sebaliknya. Penerapan vegetasi yang mempunyai banyak fungsi dan manfaat sehingga sangat diperlukan dalam pengolahan tapak .

Tabel. 4.40 Vegetasi (pengarah sirkulasi)

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> <p>Memberikan vegetasi berupa berbagai pohon sepanjang jalan sisi dalam atau sebagai penunjuk arah. Sehingga pengguna dapat mengerti dengan baik. Pohon juga merupakan alternatif mengurangi polusi udara yang dihasilkan kendaraan.</p> 	 

Alternatif 2


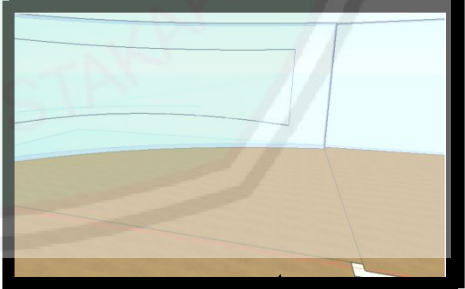

Pengolahan tapak yang kosong sebagai taman bunga yang unik dengan bentukan yang asimetris. Namun masih terdapat sirkulasi di dalamnya . Hal ini dapat digunakan untuk memanfaatkan ruang terbuka hijau yang masih banyak dan luas .

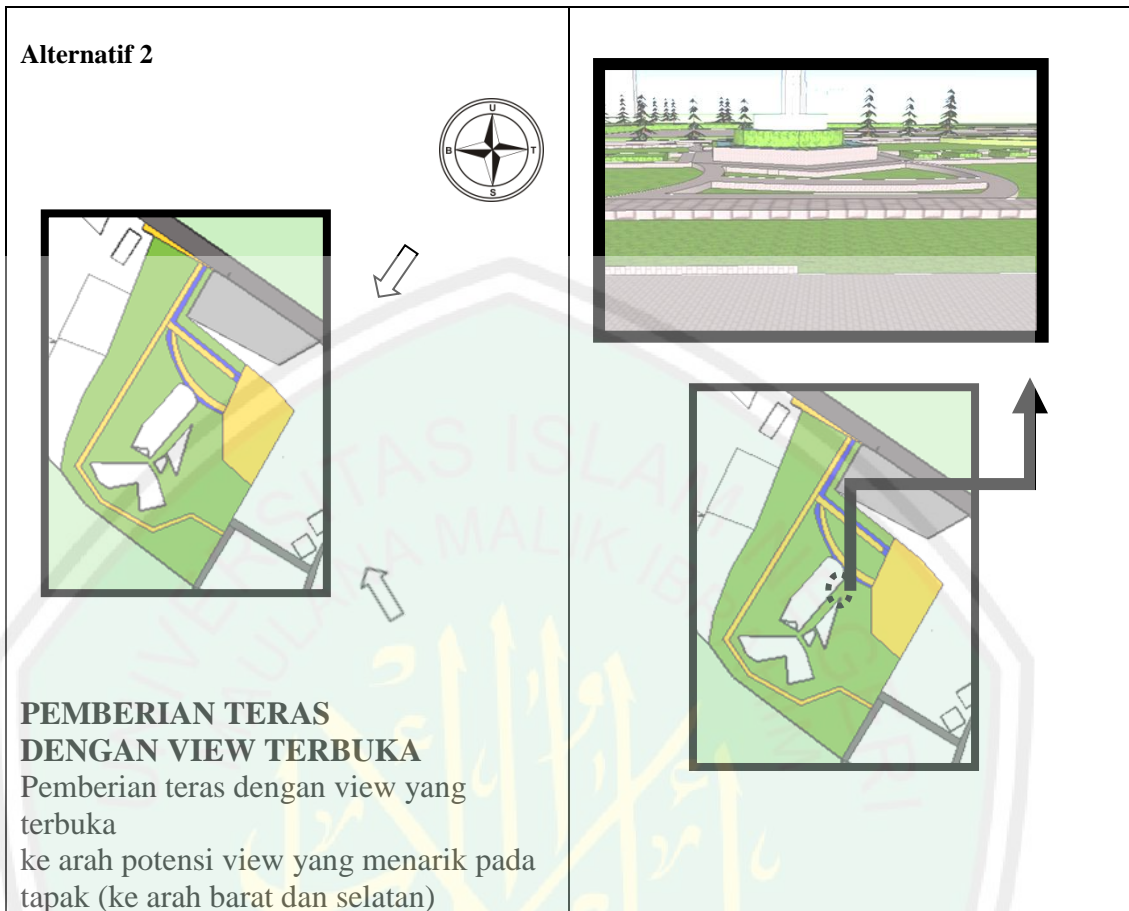


4.7.8 Analisis View kedalam dan keluar Tapak

Analisis View merupakan proses identifikasi untuk mengetahui sumber-sumber view yang bagus. Antara View kedalam tapak dan keluar Tapak.

Tabel. 4.41 Alternatif View

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p>  <p>PENGGUNAAN MATERIAL TRANSPARAN Penggunaan material kaca (transparan) sebagai akses untuk view keluar dari bangunan menuju alam lingkungan perancangan. Hal ini diibaratkan sebagai mata pada ikan ,yang bisa melihat sekitar dengan leluasa</p>	 

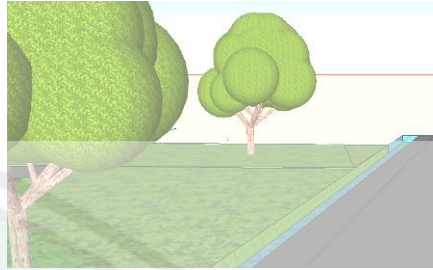


4.7.9 Analisis Utilitas

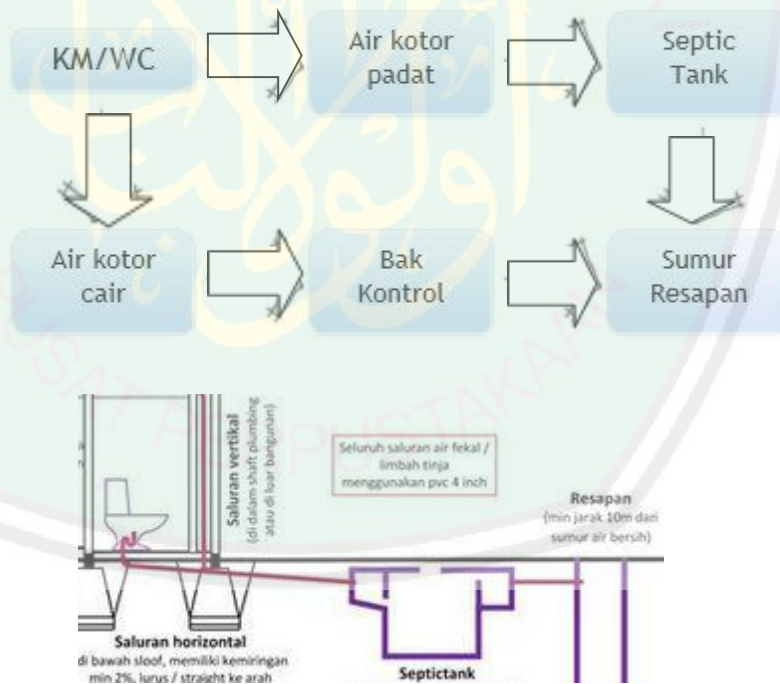
Pada perancangan sebuah bangunan yang tidak boleh diabaikan adalah perencanaan dan perancangan sistem utilitas. Terkait dengan objek merupakan sebuah fasilitas publik, utilitas bangunan sangat penting untuk dipertimbangkan dalam rancangan sehingga akan menjadikan bangunan memiliki kenyamanan dan keamanan. Sistem utilitas diantaranya sebagai berikut:

Tabel. 4.42 Alternatif Utilitas Air Hujan

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p>  <p>Pemberian sistem gorong-gorong bawah tanah seakan menyembunyikan tampilan drainase, sehingga terkesan menyatu dengan alam</p> <p>Serta Sistem pembuangan pada drainase menggunakan penyaringan atas dan penyaringan bawah. Penyaringan atas mencegah sampah pembuangan padat masuk dalam drainase. Penyaringan bawah digunakan untuk filter air drainase sebelum ke pembuangan utama</p> <p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bentuk dan luasan tapak dapat tereksplere dan lebih luas sehingga lebih fleksibel terhadap tapak (++) <p>Kekurangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tampilan ritme pengulangan tidak tampak pada kondisi tapak yang menyembunyikan sistem drainase secara tertutup. 	
<p>Alternatif 2</p> 	

<p>Menggunakan Kondisi drainase terbuka mengikuti aliran kontur dari tinggi ke rendah .</p> <p>Kelebihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kondisi drainase terbuka mengikuti aliran,terkesan lentur dan dinamis ➤ Permainan tinggi rendah pada samping alur drainase dapat menimbulkan ritme pengulangan ➤ Kesan terbuka akan semakin menyelaraskan dengan alam sekitar yang terbuka <p>Kekurangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada sistem terbuka akan mengalami perawatan yang intens dari segi lingkungan yang ➤ mencemarnya . 	
---	--




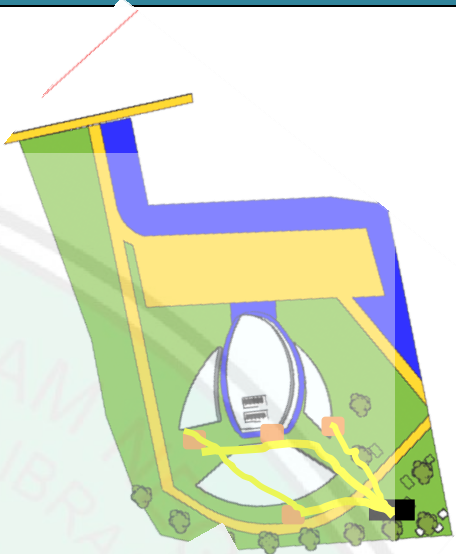



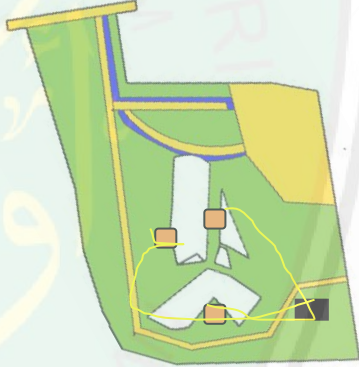
➤ Air kotor dan limbah



Gambar 4.24 Skema Alur pembuangan air kotor KM/WC

(Sumber: Hasil Analisis. 2016)

Tabel. 4.43 Alternatif Utilitas Air Kotor dan dan limbah

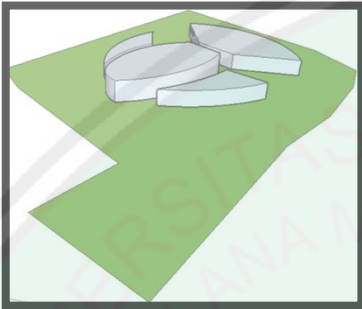

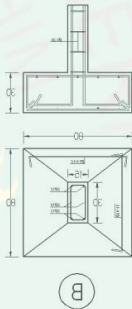
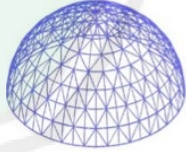
Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> <p>Semua Limbah dari kamar mandi/wc,serta limbah lainnya akan di buang dan di alirkan ke sumur resapan . Serta pada setiap masa memiliki septictank sendiri .</p> <p> = Jalur pembuangan</p> <p> = Septictank</p> <p> = Sumur resapan</p>	
<p>Alternatif 2</p> <p>Semua Limbah dari kamar mandi/wc,serta limbah lainnya akan di buang dan di alirkan ke sumur resapan . Hanya memiliki beberapa septictank saja .</p> <p> = Jalur pembuangan</p> <p> = Septictank</p> <p> = Sumur resapan</p>	

4.7.10 Analisis Struktur

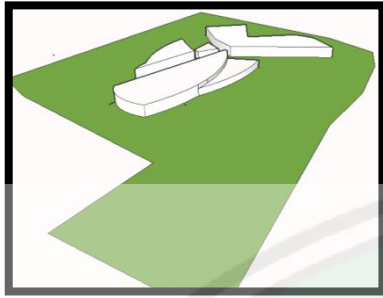
Analisis struktur bertujuan untuk mengetahui system struktur yang sesuai untuk obyek bangunan namun tidak mengganggu pada bentuk bangunan tersebut. Struktur merupakan aspek penting dalam perancangan Museum Kuliner Di kota Batu ini, pengaruh-pengaruh dalam struktur dengan pendekatan pada bentuk dan kondisi tapak di Kota Batu. Dalam perancangan Museum Kuliner secara umum struktur

menggunakan beberapa jenis aplikasi struktur yaitu, struktur frame dan . Dua struktur tersebut diaplikasikan bersama dengan penggunaan pada masing-masing fungsi.

Tabel. 4.44 Alternatif struktur

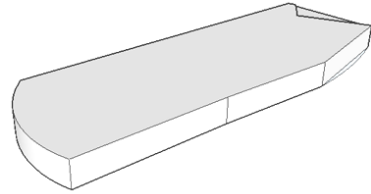
Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Pada bangunan utama menggunakan Pondasi foot plat • Menggunakan struktur space frame yang disusun pelan-pelan sehingga terbentuk rangka bangunan yang terlihat seperti lengkung. Rangka tersebut saling mengkait dengan sambungan berupa mur dan baut 	 <p>Bangunan utama museum kuliner ini yang berbentuk badan ikan inilah yang menggunakan struktur space frame karena merupakan bangunan bentang lebar .</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Pada bangunan utama menggunakan Pondasi foot plat  <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan struktur space frame yang disusun pelan-pelan sehingga terbentuk rangka lengkung. Rangka tersebut saling mengkait dengan sambungan berupa mur dan baut

Alternatif 2

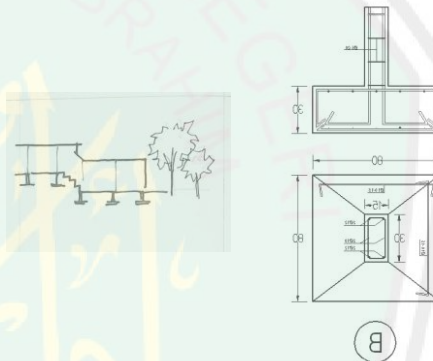


Menggunakan pondasi footplat DAN PERMAINAN SPLIT LEVEL PADA PERANCANGAN untuk memper tahankan kondisi eksisting yang ada, namun tetap memperlihatkan tema anaolgi ikan dan memaksimalkan fungsi bangunan.

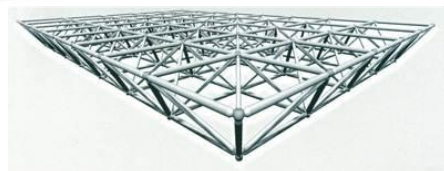
Menggunakan struktur space truss yang disusun pelan-pelan sehingga terbentuk rangka bangunan yang terlihat seperti lengkung. Rangka tersebut saling mengkait dengan sambungan berupa mur dan baut



Bangunan utama museum kuliner ini yang berbentuk badan ikan inilah yang menggunakan struktur space frame karena merupakan bangunan bentang lebar .



Menggunakan pondasi footplat DAN PERMAINAN SPLIT LEVEL PADA PERANCANGAN untuk memper tahankan kondisi eksisting yang ada, namun tetap memperlihatkan tema anaolgi ikan dan memaksimalkan fungsi bangunan

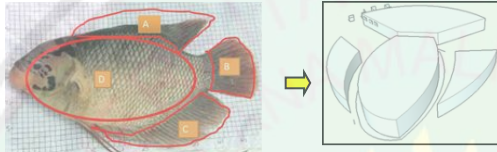
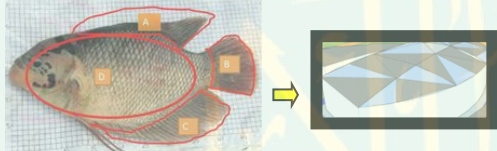
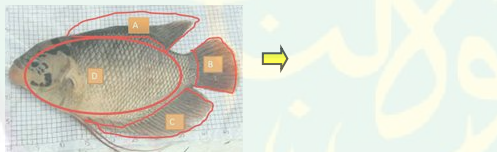
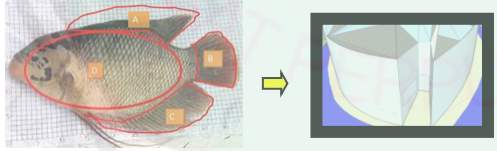
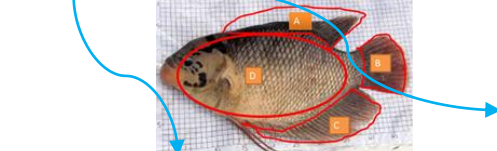


BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.2 KONSEP DASAR

Konsep Dasar perancangan ini adalah morfologi ikan dengan tema Analogi ikan

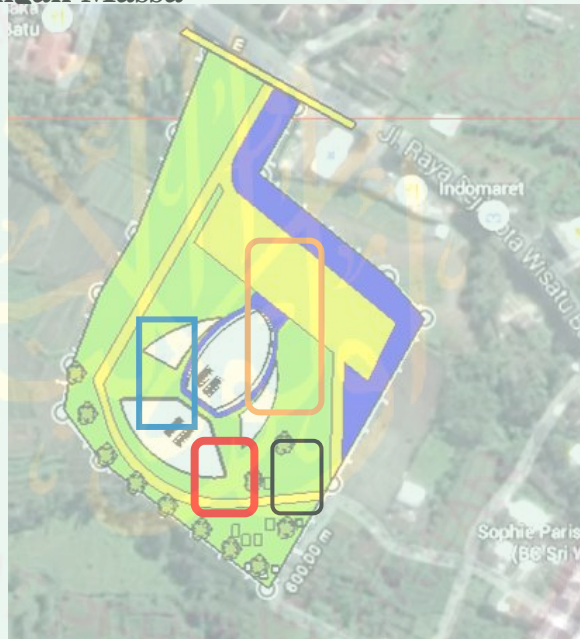
Tabel 5.1

Bentuk ikan	
	<p>Bentuk Tubuh ikan di gunakan sebagai bentuk dasar bangunan museum kuliner ini</p>
	<p>Kulit atau sisik pada ikan di gunakan untuk menggambarkan sebagai atap bangunan museum</p>
	<p>Sistem ekskresi pada ikan di gambar sebagai pembuangan limbah pada museum ini .</p>
	<p>Entrance masuk museum di gambarkan sebagai mulut ikan</p>
	<p>Sirkulasi pengunjung di gambarkan sebagai sirkulasi GERAKAN pada ikan</p>

5.2 KONSEP TAPAK





Konsep tapak merupakan hasil pemilihan atau penggabungan dari pengolahan massa dan tatanan area sekitar tapak yang sesuai dengan konsep dasar serta konsep yang dihasilkan dari analisis tapak sebelumnya. Konsep tapak ini menghasilkan hasil akhir dari penzoningan massa serta konsep pengaturan dari batasan tapak, hal tersebut tentu tidak terlepas dari aspek dan prinsip arsitektur analogi sebagai pemilihan tema pada perancangan ini, juga berdasarkan pertimbangan yang terdapat pada tapak, seperti iklim, kebisingan, vegetasi, hingga pertimbangan akan eksisting permukiman ataupun perkebunan masyarakat sekitar yang sesuai dengan tema analogi ikan

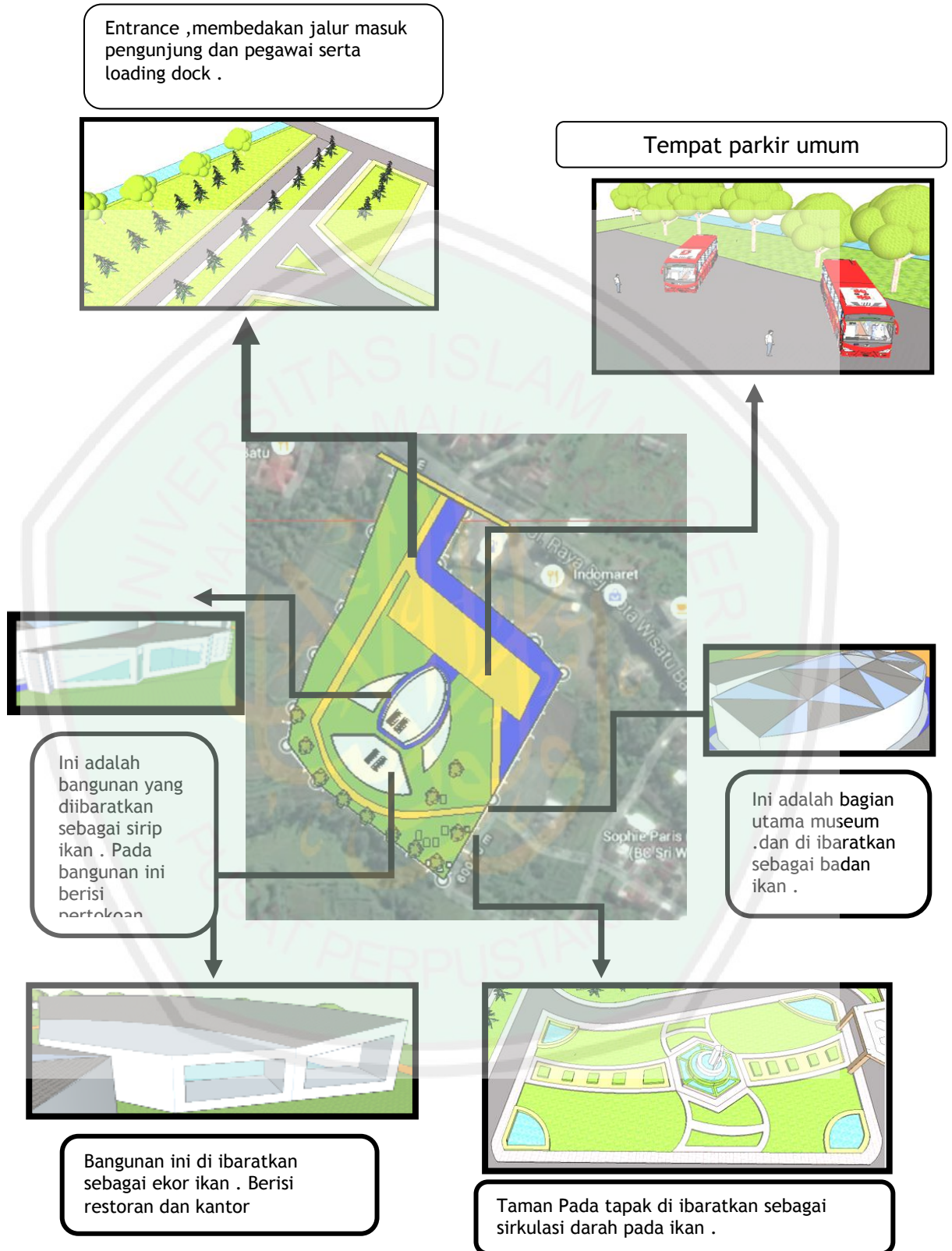
5.4.1 Penzoningan Massa



Gambar 5.1 : KONSEP Tapak

Sumber : Analisis 2016

	Area sirkulasi pada tapak
	Area skunder/pengujung
	Area Primer
	Area Taman dan terbuka hijau pada

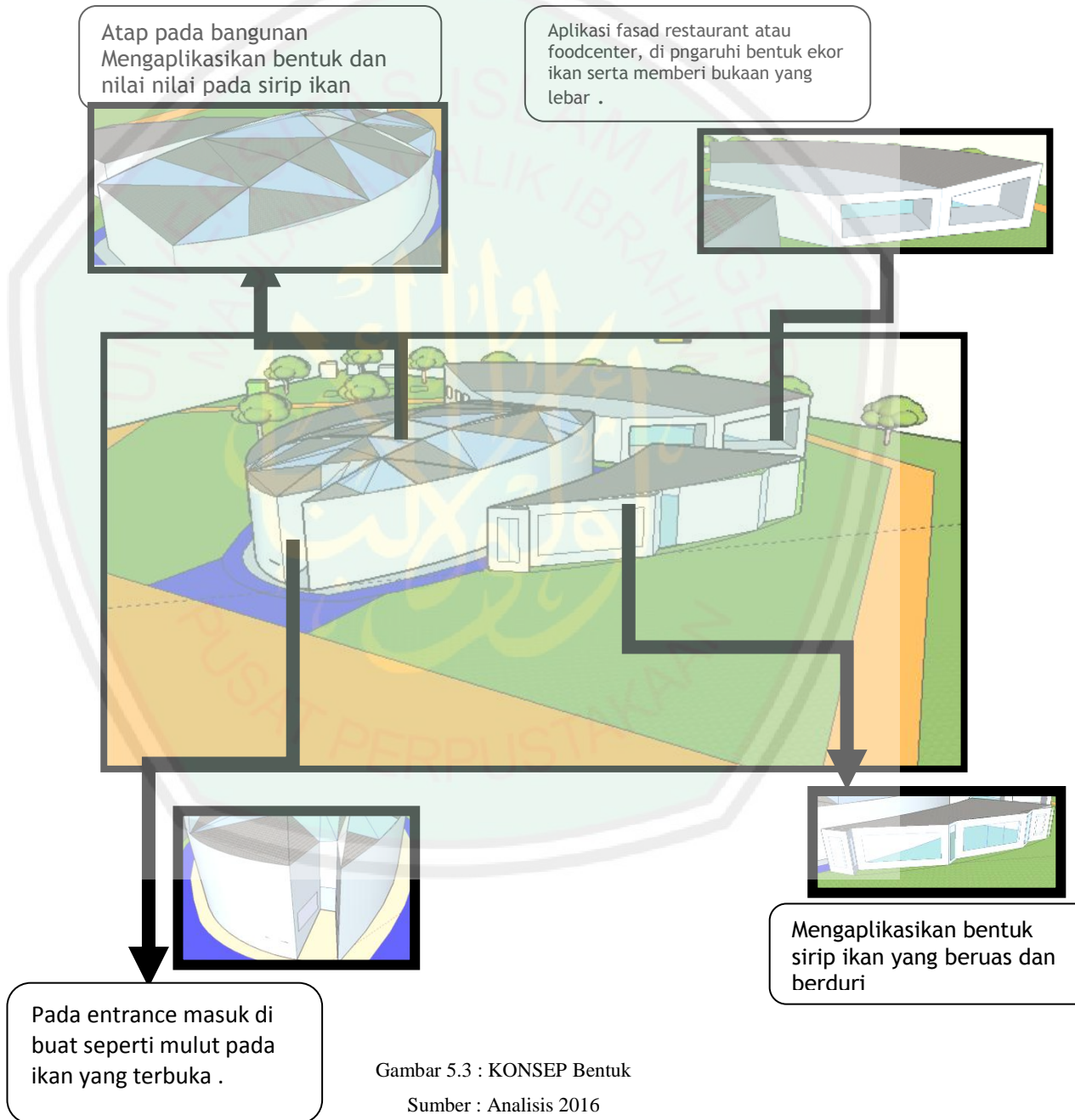


Gambar 5.2 : KONSEP Tapak

Sumber : Analisis 2016

5.5 KONSEP BENTUK

Konsep bentuk ini adalah konsep yang menghasilkan bentukan sebuah bangunan, dalam proses ini konsep bentukan bangunan dibagi menjadi dua, yaitu konsep dari bentuk tampak bangunan dan konsep bentuk dari bangunan itu sendiri. Bentuk yang ada pada konsep bentuk ini adalah hasil dari analisis bentukan bangunan yang tidak terlepas dari prinsip-prinsip arsitektur Analogi .

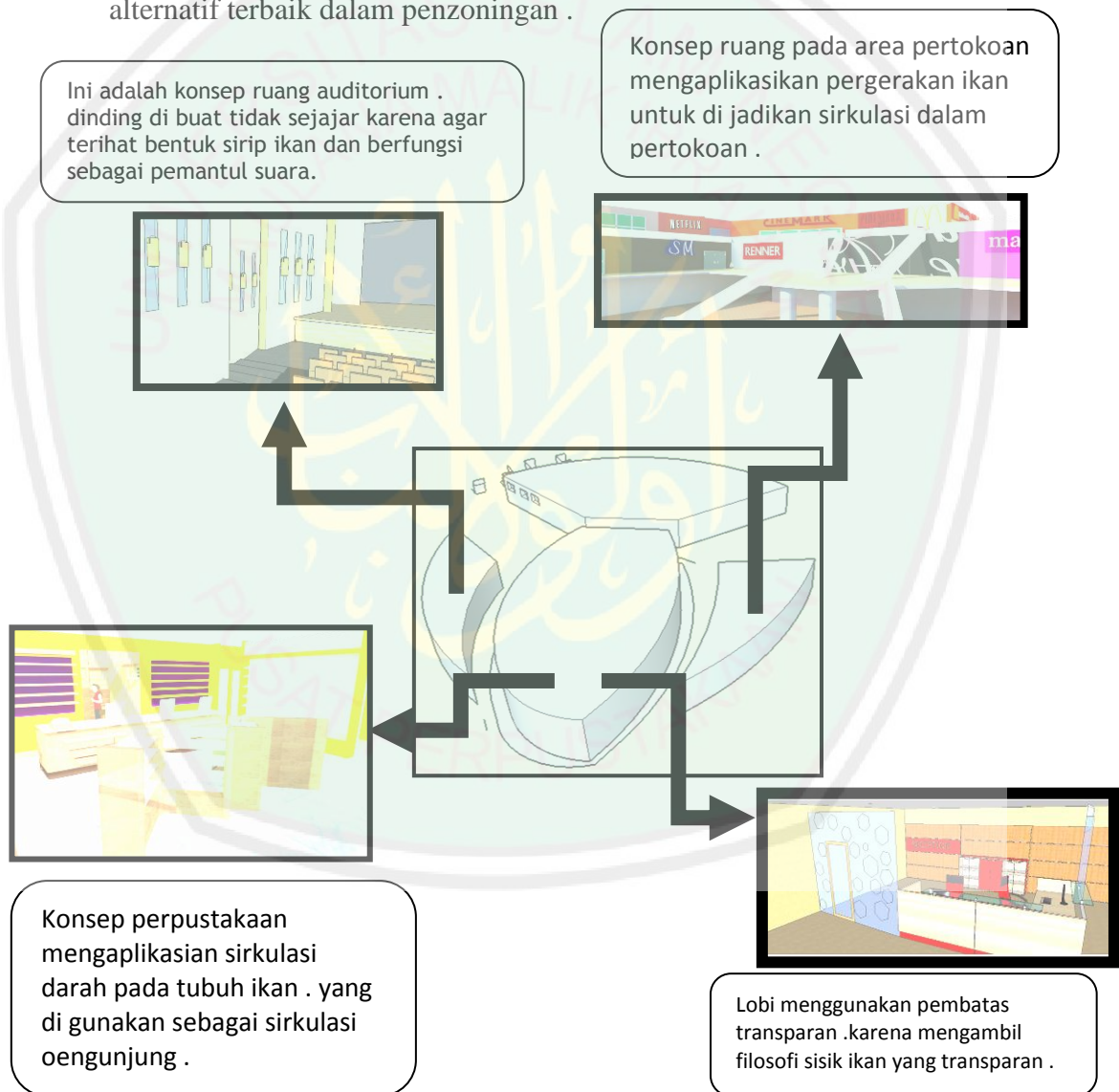


Gambar 5.3 : KONSEP Bentuk

Sumber : Analisis 2016

5.6 KONSEP RUANG

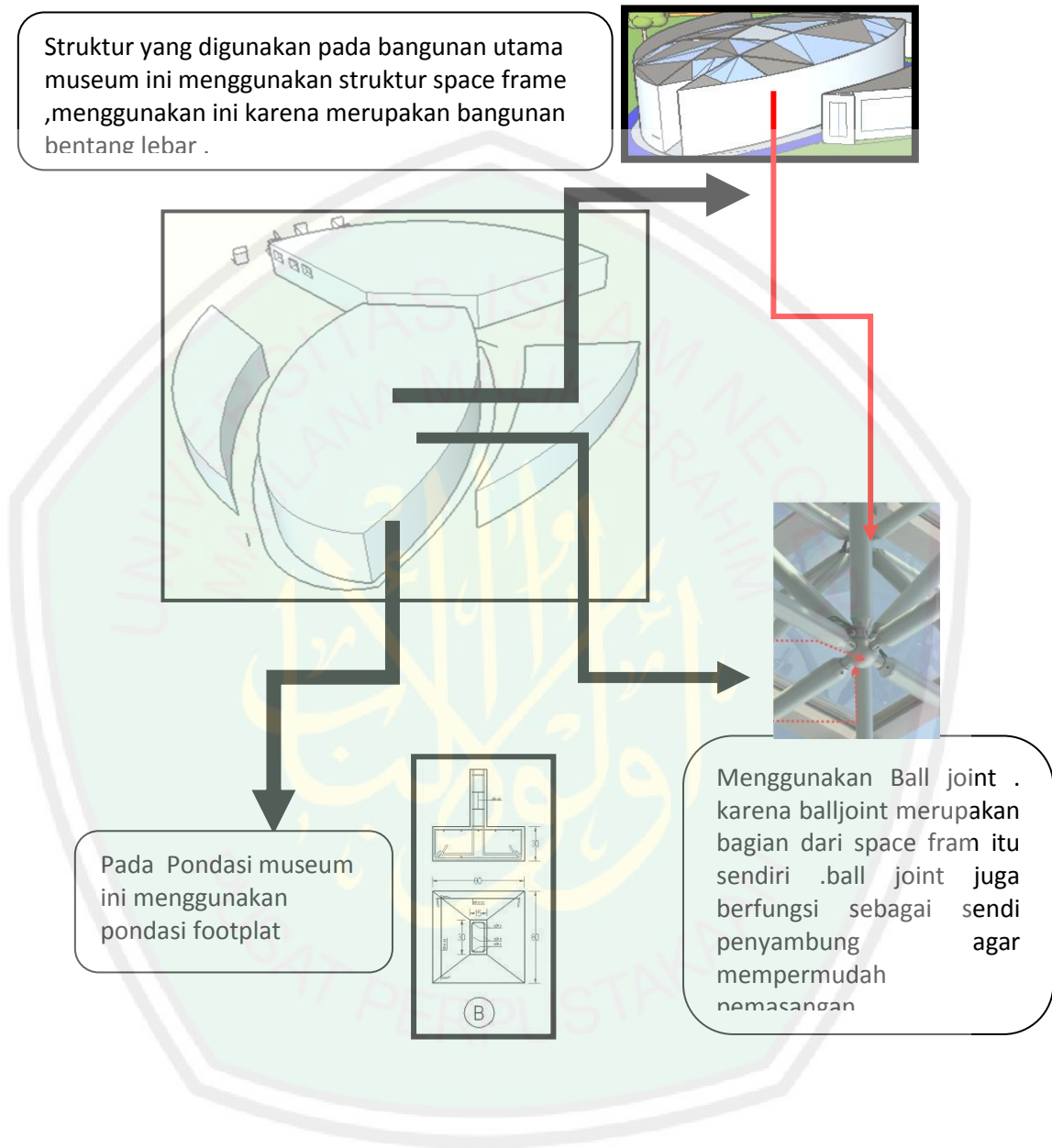
Konsep ruang merupakan hasil dari beberapa alternatif yang memiliki kesesuaian terhadap fungsi obyek namun tidak mengurangi prinsip-prinsip tema. Tataan ruang dibedakan menjadi tiga jenis yaitu, publik (ramai), semi public (sedang), semi privat (hening). Konsep ini merupakan hasil dari penataan ruang yang didasari dari analisis ruang ,sehingga memunculkan alternatif terbaik dalam penzoningan .



Gambar 5.3 : KONSEP Ruang

Sumber : Analisis 2016

5.7 KONSEP STRUKTUR



Gambar 5.4 : KONSEP Struktur

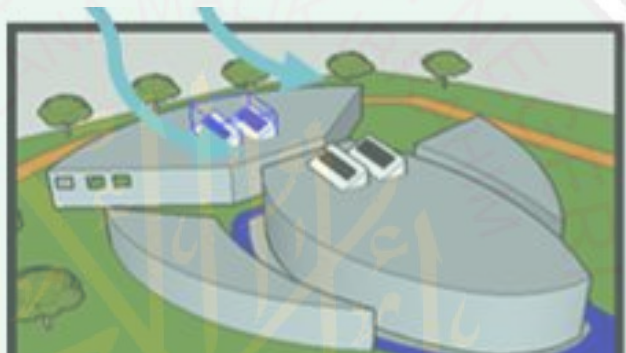
Sumber : Analisis 2016

5.8 KONSEP UTILITAS

5.8.1 Sistem Penyediaan Air Bersih (SPAB)

Perlu adanya suatu sistem penyediaan air bersih yang nantinya akan digunakan untuk mengatur sesuai dengan standar penyediaan kualitas air bersih, Sistem penyediaan air bersih terdiri dari beberapa macam, antara lain: Sistem sambungan langsung Pipa distribusi dalam gedung disambung langsung dengan pipa utama penyediaan air bersih (PDAM).

5.8.2 Penggunaan Energi Matahari sebagai energi listrik pada bangunan

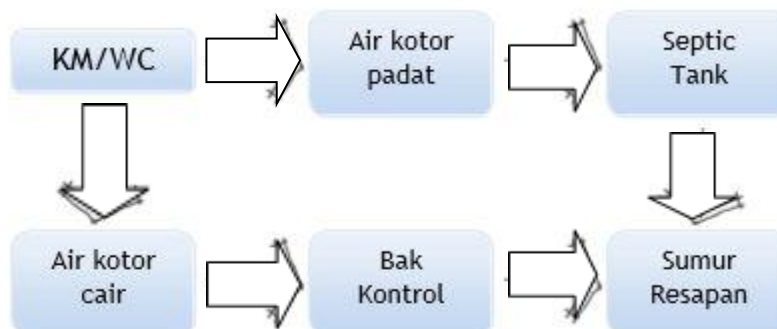


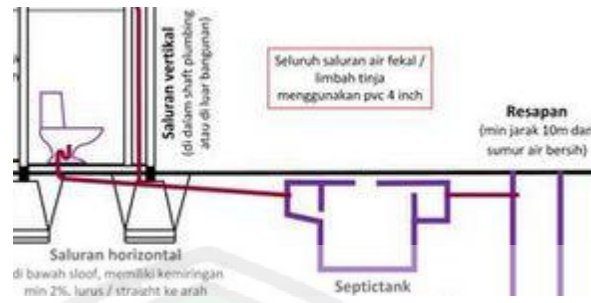
Gambar 5.6 : KONSEP Utilitas
tahun : Analisis 2016

Yaitu penggunaan panel pada atap yang menggunakan solar panel pada atap bangunan yang berfungsi sebagai elemen penyerap energi matahari yang kemudian diubah menjadi energi listrik yang dapat dimanfaatkan pada bangunan .

5.8.3 Pengolahan Air kotor dan limbah

➤ Air kotor dan limbah








Skema Alur pembuangan air kotor KM/WC

(Sumber: Hasil Analisis. 2016)



Gambar 5.7 : KONSEP Utilitas tahun : Analisis 2016

Model pembuangan limbah pada perancangan Museum Kuliner Nusantara ini mengadopsi bentuk sistem eksresi pada ikan . Semua Limbah dari kamar mandi/wc,serta limbah lainnya akan di buang dan di alirkan ke sumur resapan . Serta pada setiap masa memiliki septictank sendiri .

-  = Jalur pembuangan
-  = Septictank
-  = Sumur resapan

BAB VI

HASIL RANCANGAN

6.1 Dasar Rancangan

Hasil rancangan yang digunakan dalam Perancangan Museum Kuliner Nusantara dengan tema Analogi ikan melalui konsep dasar morfologi ikan serta menggunakan konsep Nusantara, karena ikan mempunyai lapisan pergerakannya menggunakan sisik dan sirip yang berlapis. Dalam hal objek perancangan menggunakan nama nusantara karena nusantara itu terdiri dari bermacam-macam makanan, serta bermacam-macam golongan dan selalu berkembang mengikuti waktu.

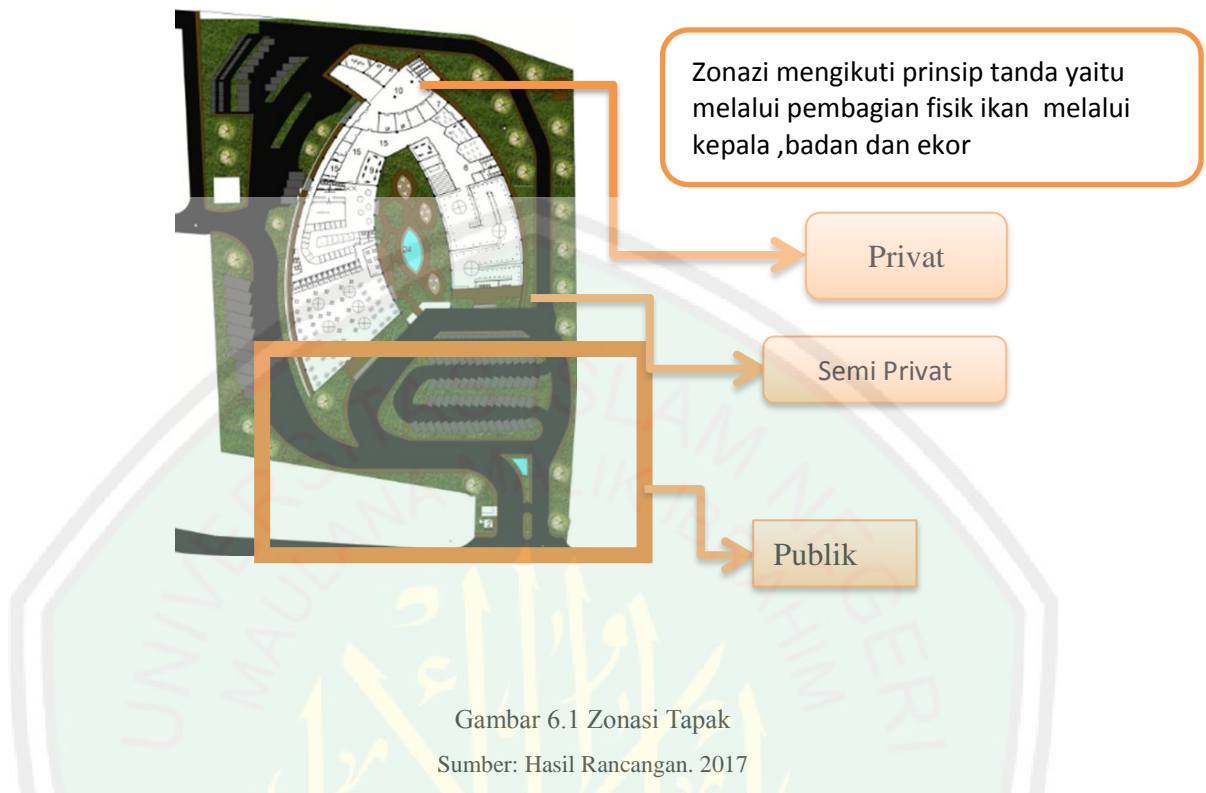
6.2 Hasil Rancangan Tapak

Adapun hasil rancangan tapak yang berdasarkan penerapaaan konsep dengan didasari oleh prinsip tema yaitu zoning, sirkulasi, bentuk bangunan pada tapak, dan lanskap.

6.2.1 Pola Penataan Tapak

Pola Penataan tapak pada area objek terbagi menjadi 3 zona bagian yaitu publik semi privat dan privat. Pembagian zonasi tersebut dapat dilihat secara fisik melalui penataan massa bangunan sebagai area privat ditengah-tengah tapak. Massa Bangunan yang berupa massa tunggal utama menjadikan *point of interest* yang menjadi area penyambutan sehingga pengunjung dapat mengetahui area kedatangan awal pada bangunan museum. Pemberian tempat parkir dan taman pada tapak bagian depan bertujuan untuk memudahkan pengunjung .

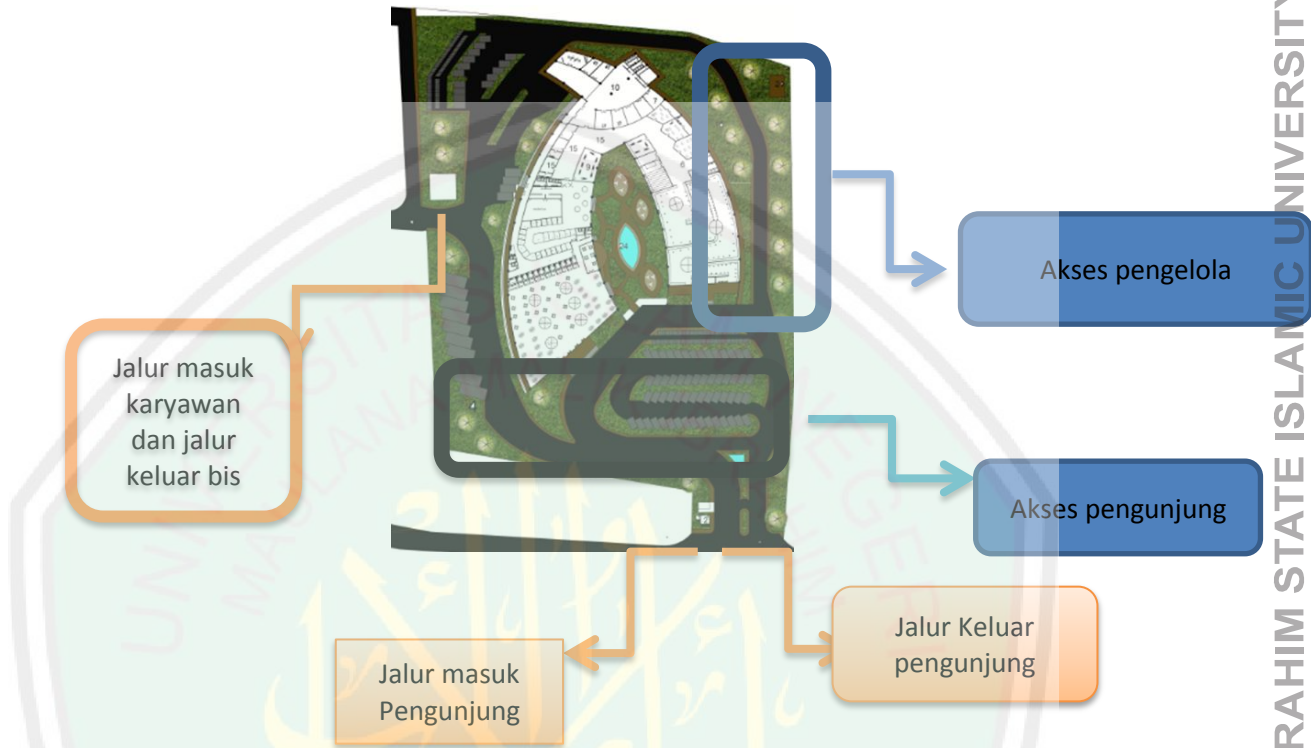
Pembagian zona pada tapak terbagi menjadi 3 yaitu zona publik di analogikan sebagai kepala pada ikan karena memberi pandangan pada ikan kesegala arah yang digunakan sebagai parkir. Zona semi privat di analogikan badan ikan yang menaungi organ pada ikan dan difungsikan sebagai area museum. Zona Privat di analogikan ekor pada ikan karena merupakan alat bergerak ikan, dan difungsikan sebagai kantor karyawan museum .



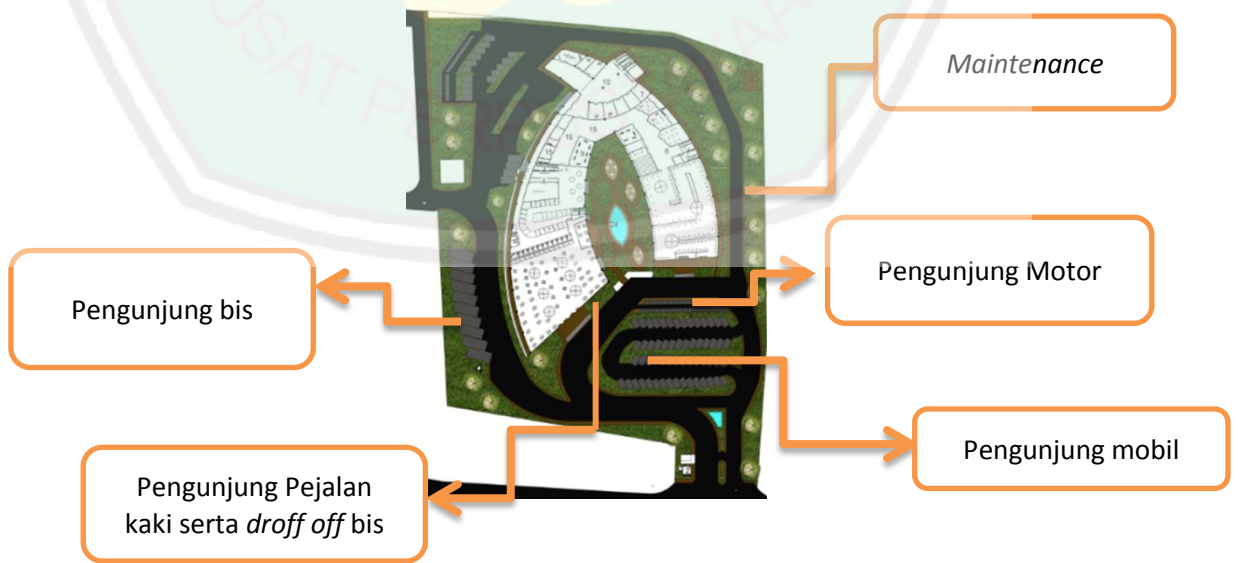
6.2.2 Aksesibilitas dan Sirkulasi

A. Aksesibilitas

Hasil rancangan pada Area Museum Kuliner Nusantara hanya memiliki satu akses gerbang masuk dan dua akses pintu keluar yang berbeda, pembagian jalur sirkulasi tersebut dilakukan untuk menjaga privasi zona wisata serta kelancaran lalu lintas di sekitar tapak. Dalam hasil rancangan entrance masuk pada tapak terbagi menjadi dua, yaitu *entrance* masuk pengunjung dan *entrance* masuk karyawan. Pada jalur entrance pengunjung yang langsung diarahkan menuju area *droff off* dengan jalur yang terdapat pada area depan pada tapak.



Gambar 6.2 Pembagian Sirkulasi pada Tapak
 Sumber: Hasil Rancangan. 2017

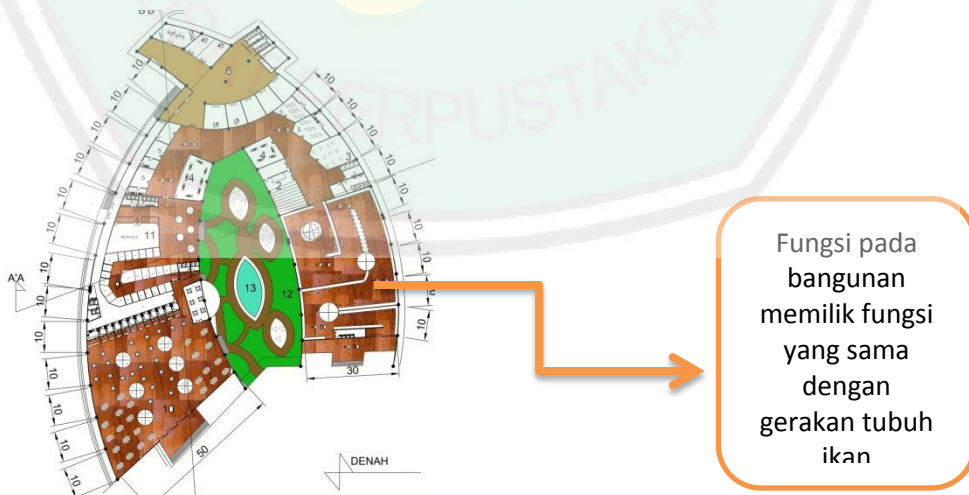


Gambar 6.3 Pembagian Sirkulasi pengguna
 Sumber: Hasil Rancangan. 2017

B. Sirkulasi Wisata

Sirkulasi pada area wisata menggunakan sirkulasi linear dan meliuk – liuk seperti gerakan pada ikan. Para pengunjung diupayakan mengikuti arus linear dengan memberi pandangan terhadap Kuliner nusantara yang beraneka ragam dan cara memasak makanan nusantara melalui pengenalan dari museum kuliner nusantara pada awal bangunan, setelah itu pengunjung diajak melihat auditorium, untuk mengenal dan mempelajari kuliner khas nusantara melalui video yang di putar di auditorium. Setelah itu pengunjung akan di bawa ke area rekreasi anak seperti kidzania atau tempat bermain anak sambil memasak makanan ringan, agar anak-anak tidak bosan. Untuk pengunjung dewasa bisa masuk ke ruang kelas memasak jika ingin belajar masakan kuliner nusantara dan perpustakaan jika ingin melihat resep kuliner nusantara.

Setelah di akhir area ini maka terdapat *rest area* yang dilengkapi dengan *rest room* dan mushola. Serta itu pengunjung bisa memilih untuk ke pusat oleh-oleh museum kuliner atau bermain di taman dan memancing ikan . Lalu terdapat pusat jajanan kuliner nusantara yang terdapat akhir bangunan museum ini .



Gambar 6.4 Alur perjalanan pengunjung wisata edukasi

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.2.3 Lanskap

A. Soft Scape

1. Vegetasi dalam Tapak

Vegetasi sangat bagus digunakan sebagai bagian dari penyesuaian bangunan terhadap lingkungan tapak. Vegetasi pada tapak perancangan museum kuliner nusantara ini terbagi menjadi 4 bagian, yaitu :

1. Vegetasi Pengarah (Aspek Arsitektural)

Vegetasi Pengarah berupa pohon palem raja (*Roystonea regia*) dengan batang yang memiliki ciri tumbuh tunggal dan tegak lurus ini diletakkan di area gerbang masuk dan gerbang keluar untuk mengarahkan pengunjung menuju area *drop off* dan area parkir.

2. Vegetasi Peneduh (Aspek Arsitektural)

Vegetasi Peneduh diletakkan di dua area yaitu area Parkir dengan peneduh berupa mahoni (*swietenia mahagoni*) Pohon mahoni dipilih karena tingkat peyerapan polusi yang cukup baik dengan tajuk melebar. Pohon tanjung dipilih karena tajuknya yang melebar namun tidak terkesan rimbun.

3. Vegetasi hias (Aspek Estetika)

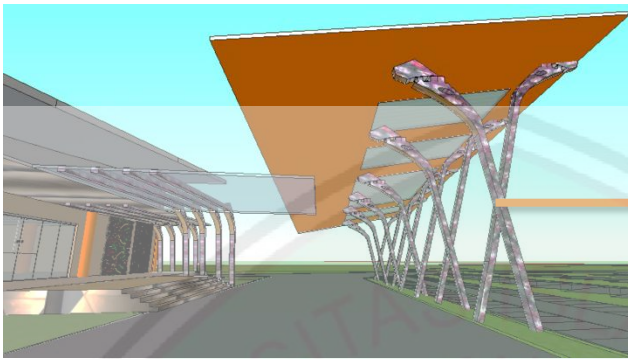
Vegetasi hias diletakkan di area utara atau area depan serta di area taman tengah bangunan yang berdekatan dengan kolam pancing, vegetasi tersebut berupa tanaman pohon cemara, bunga sepatu, sansiviera, agave dan tanaman bunga serta perdu yang lainnya

B. Hard Scape

1. Site Furniture

Hasil rancangan site furniture lanskap terbagi menjadi beberapa area, yaitu area depan pada entrance masuk museum dan area pintu keluar museum/pintu masuk foodcenter. Pada entrance masuk lobi museum kuliner nusantara ini di ibaratkan oleh bentuk rangka ikan yang disusun sejajar dan digunakan untuk penyangga kanopi.

Pada kolom kanopi yang menganalogi tulang ikan ini bermotif khas lokal malang yaitu topeng malangan .



Bentukan di analogikan sebagai tulang ikan yang kuat menahan dan mengatur gerakan pada ikan

Gambar 6.5 Entrance pintu masuk loby museum kuliner nusantara

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

2. Pavement

Hasil Rancang perkerasan pada tapak terbagi menjadi 3, yaitu area jalan utama menggunakan aspal. Karena laju lalu lintas diarea ini cukup tinggi dengan 48 mobil parkir, 80 motor dan 10 bus , area halaman menggunakan *pavement* semen blok 1 m. karena area ini lebih mengutamakan aspek keindahan untuk dinikmati dengan berjalan kaik. Sedangkan area pedestrian menggunakan paving blok 15 cm. paving blok dipilih untuk mengurangi perkerasan secara total. Area pejalan kaki dalam wisata memiliki beberapa bagian yang menggunakan parket kayu .



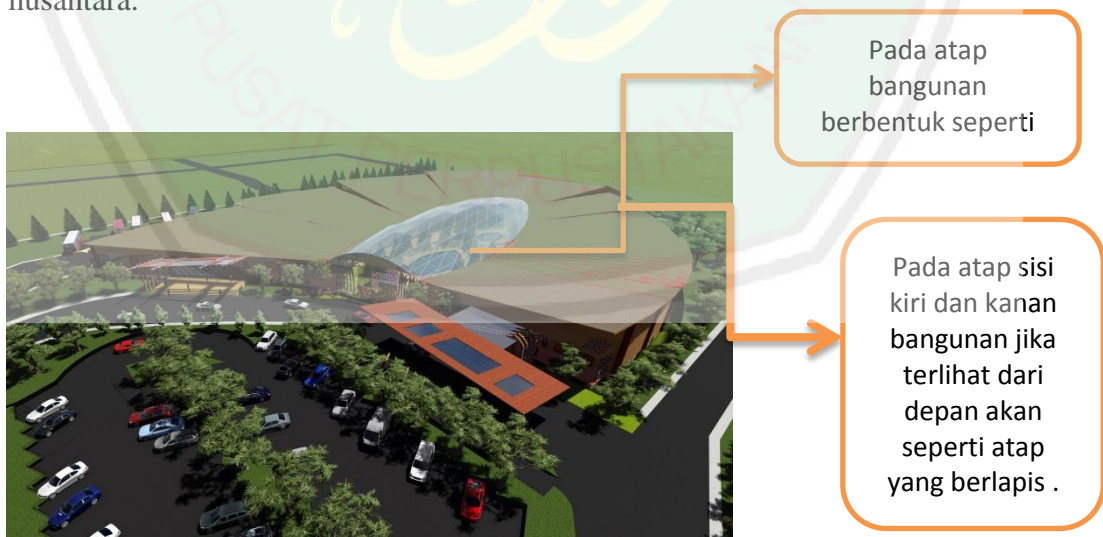
Gambar 6.6 jalan menggunakan aspal dan pedestrian menggunakan paving

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.3 Hasil Rancangan Bentuk

Hasil Rancangan Bentuk didasarkan pada Tema *Analogi ikan* yang terfokus pada ide dasar berupa morfologi ikan atau bentuk dan bagian tubuh ikan. Bentuk dasar berasal bentuk tubuh ikan mulai dari kepala ikan, badan ikan serta ekor pada ikan . Pembagian zona terbagi menjadi 3 yaitu zona publik di analogikan sebagai kepala pada ikan karena memberi pandangan pada ikan kesegala arah yang digunakan sebagai parkir. Zona semi privat di analogikan badan ikan yang menaungi organ pada ikan dan difungsikan sebagai area museum . Zona Privat di analogikan ekor pada ikan karena merupakan alat bergerak ikan ,dan difungsikan sebagai kantor karyawan museum .

Pada bangunan dihadirkan beberapa bentukkn yang menganalogikan bentukn ikan serta memasukan konsep lapisan nusantara .Yaitu pada atap tengah terdapat rangka atap yang menganalogikan seperti sisik pada ikan . pada fasad terdapat beberapa ornamen batik khas nusantara yang terdiri dari berbagai macam daerah di nusantara.



Gambar 6.7 Bentuk bangunan museum

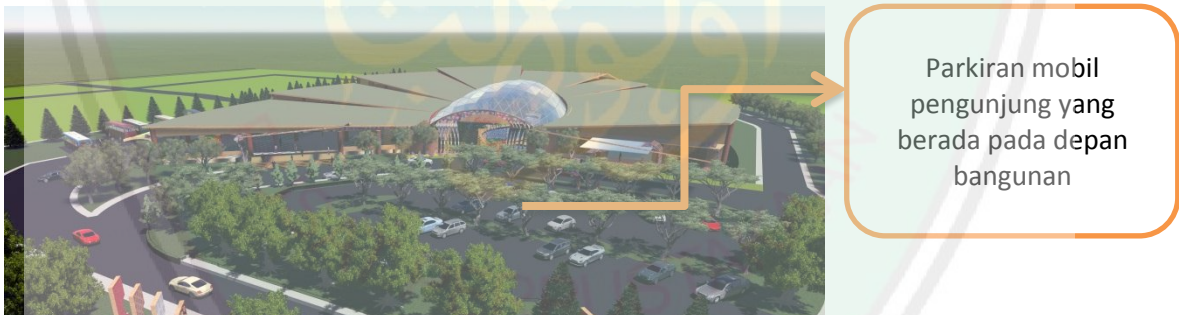
Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.4 Hasil Rancangan Eksterior dan Interior

6.4.1 Eksterior

Hasil rancangan bentuk eksterior bangunan menggunakan terapan dari analogi ikan dengan konsep nusantara . karena ikan mempunyai lapisan pergerakannya menggunakan sisik dan sirip yang berlapis . Dalam hal objek perancangan menggunakan nama nusantara karena pada nusantara itu terdiri dari bermacam-macam makanan, serta bermacam-macam golongan dan selalu berkembang mengikuti waktu .

Pada bagian depan bangunan yang menganalogikan kepala ikan terdapat parkir kendaraan pengunjung ,yang terdiri parkir mobil ,motor,dan parkir bis. Serta tempat *droff off* untuk pengunjung yang ke museum maupun pengunjung yang langsung ke pusat jajanan.



Gambar 6.8 view dari depan Bentuk bangunan museum

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

Pada gambar di bawah adalah *view* dari depan bangunan yang bertujuan untuk menyambut pengunjung museum kuliner nusantara. Bentuk ornamen sesuai dengan tema yaitu analogi ikan serta konsep nusantara .



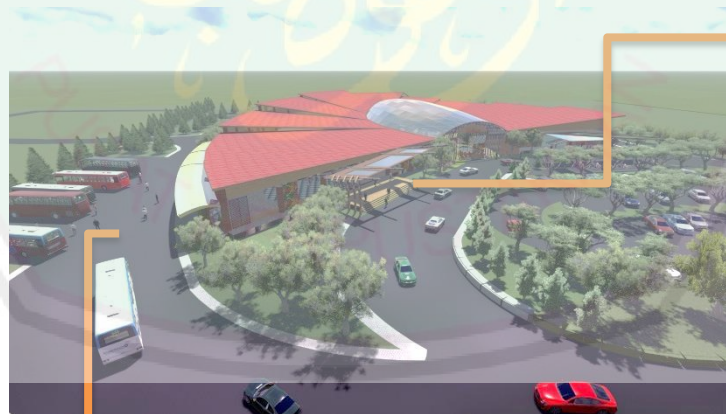
Bentukan ini menganalogikan dari lengkungan dari sisik ikan

Pada bentukan ini mengambil dari berbagai lapisan daerah di nusantara

Gambar 6.8 view dari depan Bentuk bangunan museum

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

Pada bagian depan museum terdapat dua tempat *droff off* yaitu ke museum dan ke foodcenter. Serta pada bagian timur terdapat parkir bis pengunjung museum kuliner nusantara .



Drop off ke foodcenter

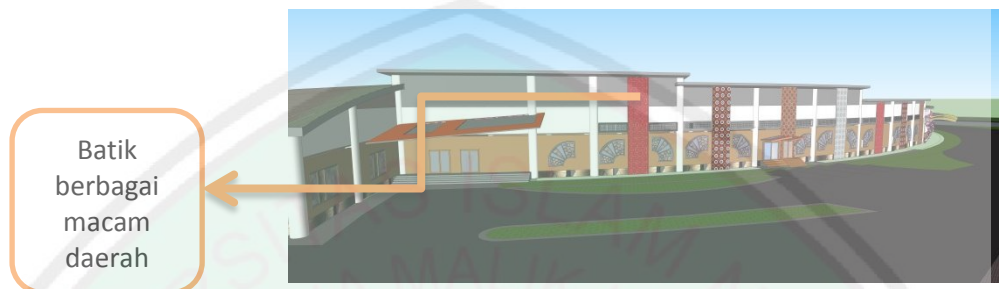
Parkir bis pengunjung

Gambar 6.9 view dari depan Bentuk bangunan museum

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

Pada fasad bangunan museum kuliner ini menggunakan bukaan serpti badan

ikan serta terdapat berbagai macam batik khas nusantara. Pada bagian bukaan ruang food center di buat bukaan yang lebar karena dapat menghasilkan view pemandangan yang indah ,agar kita senantiasa bersyukur kepada Allah Swt .



Gambar 6.10 view dari depan Bentuk bangunan museum

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

Pada fasad bangunan terdapat berbagai bentuk berbagai badan ikan, seperti sirip ikan di gunakan sebagai kolom kanopi *droff off* museum kuliner . Serta berbagai macam batik khas nusantara .



Gambar 6.11 Tampak depan bangunan museum

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.4.2 Interior

Pada ruangan galeri ini pengunjung diperkenalkan berbagai macam benda benda atau alat masak yang digunakan untuk memasak kuliner nusantara . Didalam galeri atau museum juga terdapat berbagai macam replika makanan yang terbuat dari lilin yang dibentuk menyerupai makanan . Pada interior galeri atau museum juga terdapat bentuk yang mengadopsi nilai-nilai tema analogi ikan serta konsep lapisan nusantara .Galeri pada museum kuliner ini terdapat beberapa ruang yaitu kuliner bagian barat ,tengah dan timur. Dibedakan seperti itu karena budaya kuliner nusantara sangat banyak dan berlapis-lapis .

Pada interior museum terdapat berbagai macam bentukan yang mengadopsi nilai-nilai analogi ikan



Gambar 6.12 Interior bangunan museum barat

Sumber: Hasil Rancangan. 2017



Gambar 6.12 Interior bangunan museum bagian tengah

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

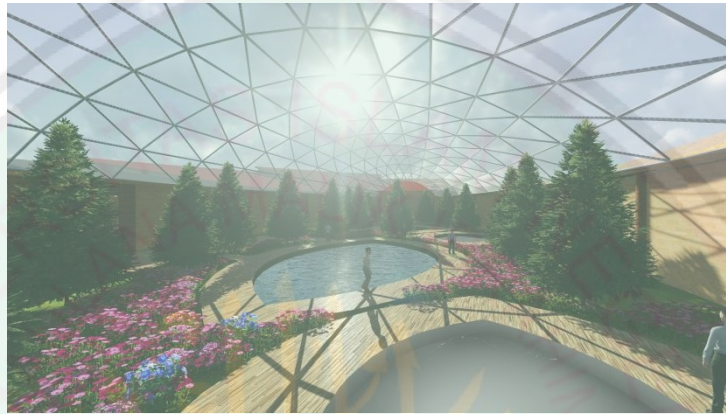
Pada interior pusat oleh-oleh menunjukkan kesan sejuk serta pada plafon yang mengadopsi dari bentukan sirip ikan .Pada penataan retail toko pada pusat oleh-oleh ini dibuat meliuk-liuk karena mengadopsi dari gerakan ikan .



Gambar 6.13 Interior ruang pusat oleh-oleh

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

Setelah keluar dari arena pusat oleh-oleh kita dapat melihat ke arena pemancingan dan taman . Di area taman terdapat kolam pancing yang mengadopsi dari bentukan badan ikan serta terdapat atap bangunan yang transparan yang tidak panas .Pada atap itu mengadopsi bentukan dari sisik ikan yang transparan tetapi dapat melindungi tubuh ikan .



Gambar 6.14 arena kolam pancing dan taman

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

Pada bagian pusat jajanan terdapat berbagai macam bentukan serta ornamen yang mengadopsi tema analogi ikan serta konsep lapisan nusantara . Pada lantai terdapat lantai kayu dan lantai kramik yang disusun sehingga menyerupai sisik ikan serta pada plafon juga terdapat lapisan serta bentukan yang mengadopsi nilai-nilai dari nusantara.



Gambar 6.15 Pusat jajanan

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.5 Hasil Rancangan Sistem Konstruksi

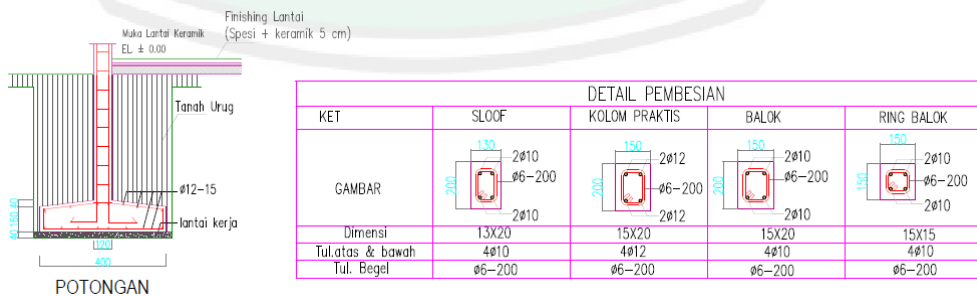
6.5.1 Struktur Pondasi

Struktur pondasi yang digunakan pada bangunan museum kuliner nusantara ini menggunakan Pondasi sepatu dan pondasi batu kali .Pondasi sepatu di aplikasi kan pada tiap-tiap kolom bangunan yang mempunyai lebar kurang lebih 1 meter .Karena bangunan museum ini merupakan bangunan bentang lebar .sehingga jarak antar kolom 10m lebih .



Gambar 6.16 Rencana Pondasi

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

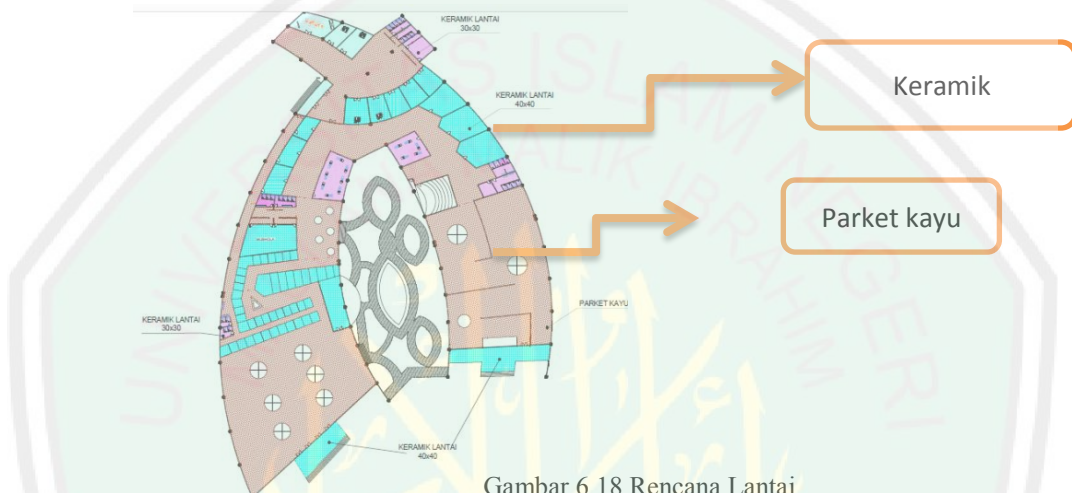


Gambar 6.17 Rencana Pembesian

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.5.2 Rencana Lantai

Pada Bangunan museum kuliner nusantara ini menggunakan lantai yang bermacam-macam jenis .Karena tergantung dari jenis ruangan. Pada bangunan ini menggunakan lantai keramik dan lantai parket kayu .

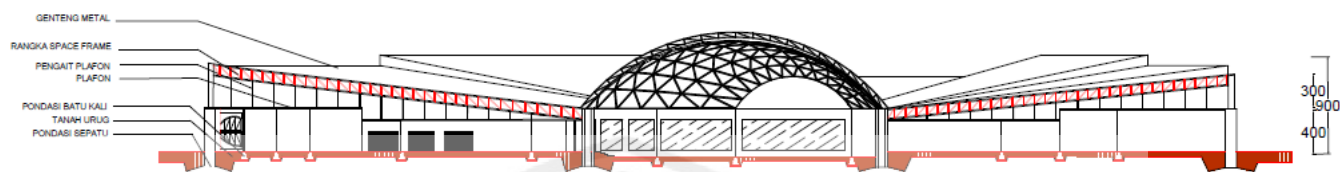


Gambar 6.18 Rencana Lantai

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.5.3 Struktur Atap

Struktur atap yang digunakan untuk bangunan museum ini menggunakan bentang lebar . Rangka atap museum ini menggunakan space frame .Serta material atap menggunakan steinlis .Pada atap tengah juga menggunakan spaceframe serta matriaknya menggunakan kaca temperd .



Gambar 6.19 Rencana Atap
Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.6 Hasil Rancangan Utilitas dan Plumbing

6.6.1 Plumbing

Dalam hasil perancangan utilitas yang terdapat pada perancangan terdapat sistem utilitas air bersih, air kotor dan air tinja. Pada air bersih setiap titik terdapat beberapa sumur. Sedangkan pada air kotor maupun air tinja, di salurkan ke *septic tank* yang tidak jauh dari toilet. Sistem pembuangan air kotor tersebut meniru pada sistem eksresi pada ikan.



Gambar 6.20 Rencana Plumbing

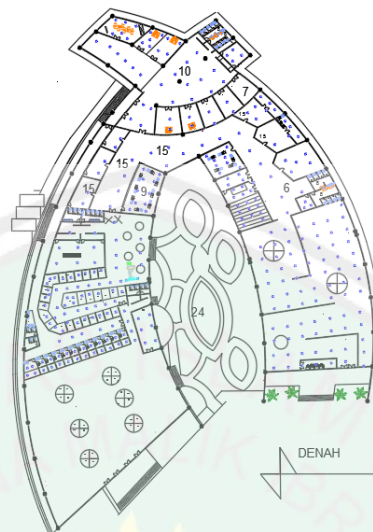
Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.6.2 Listrik

Sumber listrik berasal dari PLN di kawasan tersebut yang ditunjang dengan penggunaan solar panel yang terpasang untuk penerangan jalan umum.

6.6.3 Rencana penghawaan atau *Air Conditioner*

Pada bangunan museum kuliner nusantara ini memanfaatkan penghawaan alami dan buatan. Pada area galeri museum ini menggunakan penghawaan buatan yaitu *air conditioner*. Hampir semua ruangan menggunakan *air conditioner*. kecuali pada area pusat jajanan . pada area tersebut menggunakan penghawaan alami.karena mempunyai bukaan yang sangat lebar .

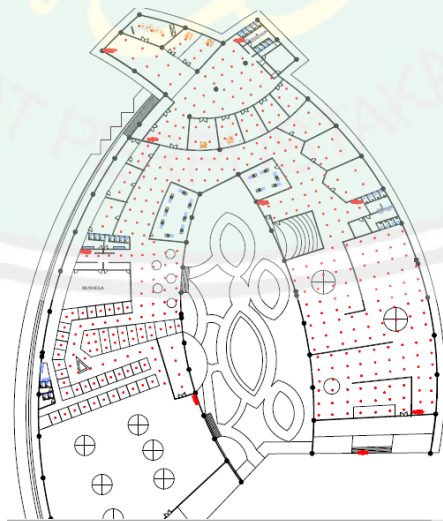


Gambar 6.21 Rencana Ac

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.6.4 Evakuasi Kebakaran

Hasil Rancangan evakuasi kebakaran menggunakan jalur yang terhubung ke beberapa pintu dan langsung terhubung ke area luar untuk mencegah keracunan asap kebakaran . Pada dalam bangunan menggunakan banyak *springkle* .Serta pada bagian luar bangunan menggunakan *hydrant* pada titik tertentu.



Gambar 6.22 Rencana Springkle

Sumber: Hasil Rancangan. 2017

6.7 Hasil Kajian Integrasi

Perancangan Museum Kuliner Nusantara ini merupakan tempat perwujudan dari nilai keIslaman yang berupa Perintah Allah SWT . Untuk mencari ilmu berikut fungsi edukatif yang berada dalam Museum Kuliner Nusantara,

“Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. “(QS. Al-Ankabut: 20)

6.7.1 Hasil Kajian Dalam Perancangan

Dari penjelasan potongan ayat di atas menjelaskan belajar segala bidang keilmuan dapat dilakukan dengan berbagai macam melalui media pembelajaran, termasuk mempelajari sejarah yang bertujuan untuk memepermudah memahami suatu keilmuan atau budaya sehingga dapat bermanfaat untuk sesama .

Selain fungsi edukatif Museum Kuliner Nusantara mempunyai fungsi sebagai tempat rekreatif bagi wisatawan domestik maupun manca negara. Ada beberapa fungsi rekreatif yang berada dalam Museum Kuliner Nusantara , antara lain yaitu: Restoran atau tempat makan berbagai macam Kuliner tradisional Nusantara. Restoran atau tempat makan tersebut merupakan tempat rekreasi yang komersial karena terjadi transaksi jual beli di dalamnya .

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu merupakan perancangan yang memiliki fungsi utama sebagai sarana dan prasarana dalam untuk tempat belajar sambil berwisata yang dilakukan bersama-sama dengan tujuan utamanya adalah mengenal berbagai macam kuliner tradisional di nusantara. Perancangan Museum kuliner dapat menjadi sebuah wisata yang berskala nasional dan Internasional dalam perancangan sebuah wisata yang arsitektural dan penerapan tema Analogi pada rancangannya. Museum kuliner juga merupakan wisata kuliner yang menawarkan kuliner khas nusantara kepada tiap pengunjungnya, dengan pendukung sebagai taman rekreasi yang bersifat hiburan umum.

Parancangan Museum Kuliner Nusantara ini di rancang dengan tema Analogi dengan strategi peminjaman rupa atau bentuk ikan, strategi tersebut digunakan dengan melakukan pemikiran peminjaman bentuk terhadap morfologi dan bentuk ikan. Melalui tema Analogi dengan strategi pemikiran peminjaman bentuk menghasilkan bentukan badan ikan dalam rancangan Museum Kuliner ini . Parancangan Museum Kuliner yang memiliki keintegrasian keislaman berdasarkan hadist Rasulullah SAW dan ayat dalam Al-Quran , yang menjadi keintegrasian penting dalam perkembngan rancangan Objek Museum Kuliner Nusantara dan tema analogi ikan.

6.2 Saran

Dari Kesimpulan diatas maka dapat disampaikan beberapa saran untuk menghasilkan rancangan Museum Kuliner yang lebih baik, efektif dan tepat guna, diantaranya:

1. Bagi pembaca yang ingin mengambil objek yang sama untuk sebuah perancangan sebuah Museum Kuliner diharapkan tidak hanya memikirkan estetika dan fungsionalitas perancangan saja, akan tetapi juga memikirkan cara untuk menghasilkan rancangan yang menyatu dengan tema.
2. Perlunya kajian lebih lanjut untuk menghasilkan standar yang lebih baik dalam perancangan museum kuliner baik skala jenis, daerah, nasional maupun internasional agar menciptakan lingkungan yang tepat guna bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

- <http://delfiadesy.blogspot.com/p/baju-daerah.html>.
- <http://kulinerbone.blogspot.com/2013/06/pengertian-kuliner.html>.
- <http://nurlailsa.blogspot.com/p/pengertian-masakan-indonesia.html>
- http://id.wikipedia.org/wiki/Masakan_Indonesia
- blogspot.com/2011/07/museum-ramen-shin-yokohama.html
- Neufert, Ernst, (1992), Data Arsitek Edisi Kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Neuffer, Ernest (2002) "Data Arsitek jilid 2", Erlangga, Jakarta
- Neuffer, Ernst. Data Arsitek jilid 3. Edited Bousmaha Baiche. Blackwell science. Jakarta. Brookes.
- Indraprastha. Aswin. Struktur, konstruksi, dan Bahan 1. Dalam halaman <http://www.ar.itb.ac.id> diposkan 24 november 2011. diakses 25 april 2015.
- Neuffer, Ernst. 1996. Data Arsitek jilid 1. alih bahasa, Sunarto Tjahjadi. Jakarta Erlangga.
- Arismunandar, Agus, dkk. 2011. Sejarah permuseuman di Indonesia. Jakarta. Direktorat Permuseuman.
- Asianto, Lutfi, dkk. 2012. Pedoman Museum Indonesia. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Lord, G.D. 1991. The manual of museum planning. London. HMSD : London



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pudji Wismantara , MT..

NIP : NIP. 19731209.200801.1.007

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:


Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah

Nim : 12660070

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 April 2017
Yang menyatakan,



Pudji Wismantara , MT
NIP. 19731209.200801.1.007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elok Mutiara, MT.

NIP : 19760528.200604.2.003

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

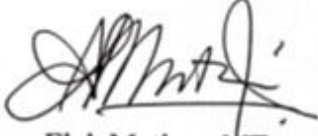
Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah

Nim : 12660070

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 April 2017
Yang menyatakan,



Elok Mutiara, MT.
NIP. 19760528.200604.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Maslucha, Msc.

NIP : 19800917.200501.2.003

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah

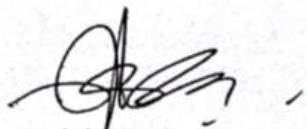
Nim : 12660070

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 April 2017

Yang menyatakan,



Luluk Maslucha, Msc.
NIP. 19800917.200501.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : A. Farid Nazaruddin, MT

NIP : 19821011.20160801.1.079

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

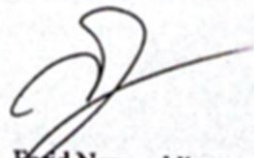
Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah

Nim : 12660070

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 April 2017
Yang menyatakan,



A. Farid Nazaruddin, MT
NIP. 19821011.20160801.1.079



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr . Abdussakir, M.Pd

NIP : 19751006.200312.1.001

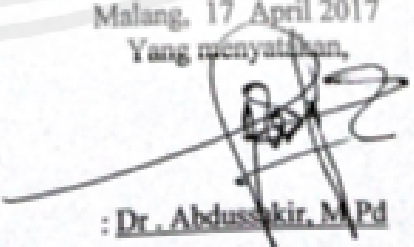
Selaku dosen penguji agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah

Nim : 12660070

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 April 2017
Yang menyetujui,

: Dr. Abdussakir, M.Pd
NIP. 19751006.200312.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah
Nim : 12660070
Tugas : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 April 2017
Dosen Pembimbing 1

Pudji Wismantara, MT
NIP. 19731209.200801.1.007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah
Nim : 12660070
Tugas : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 April 2017
Dosen Pembimbing II,

Elok Mutiara, MT
NIP. 19760528.200604.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah
Nim : 12660070
Tugas : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

- LAYOUT - CIRCULASI DROP OFF BIS
- TAMPILAN - PENUNJUKAN KARATER IKAN
- PENULISAN LAPORAN - FOMAT PENULISAN, EANDA BACA. dll

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 April 2017
Dosen Penguji Utama,

Luluk Masluha, Msc.
NIP. 19800917.200501.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

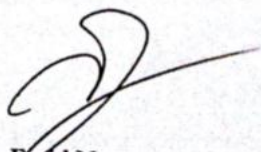
Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah
Nim : 12660070
Tugas : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

- layout plan
- tampak bangunan
- Berisi detail Arsitektur pada tampak

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 April 2017
Dosen Ketua Penguji,



A. Farid Nazaruddin, MT
NIP. 19821011.20160801.1.079



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

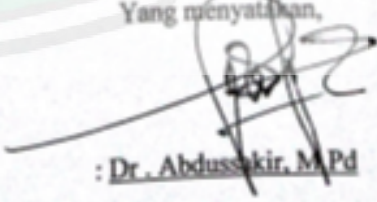
FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

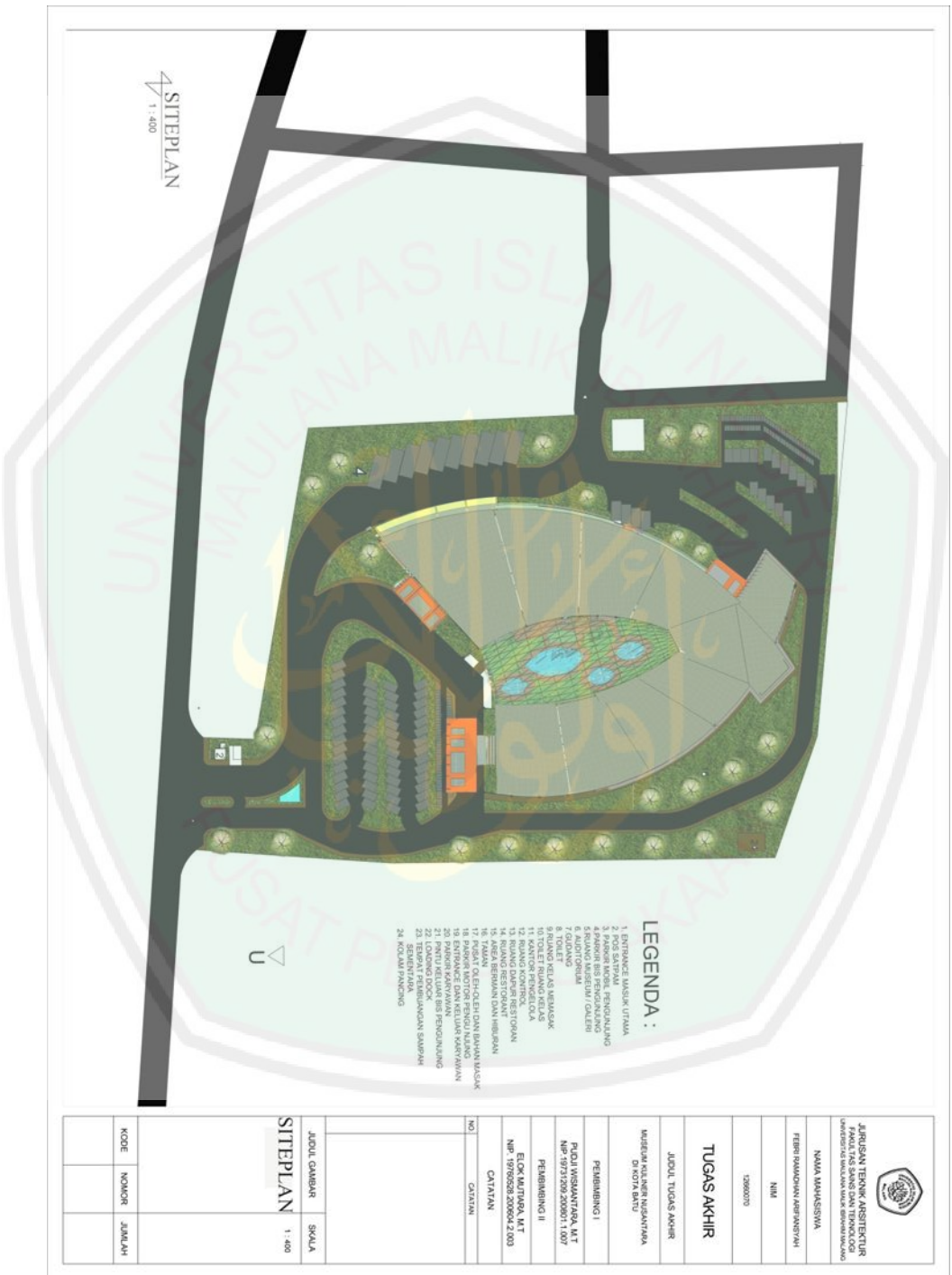
Nama : Febri Ramadhan Arifiansyah
Nim : 12660070
Tugas : Perancangan Museum Kuliner Nusantara di Kota Batu Jawa Timur

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....


Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 April 2017
Yang menyatakan,

: Dr. Abdussakir, M.Pd
NIP. 19751006.200312.1.001












TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING TIMUR

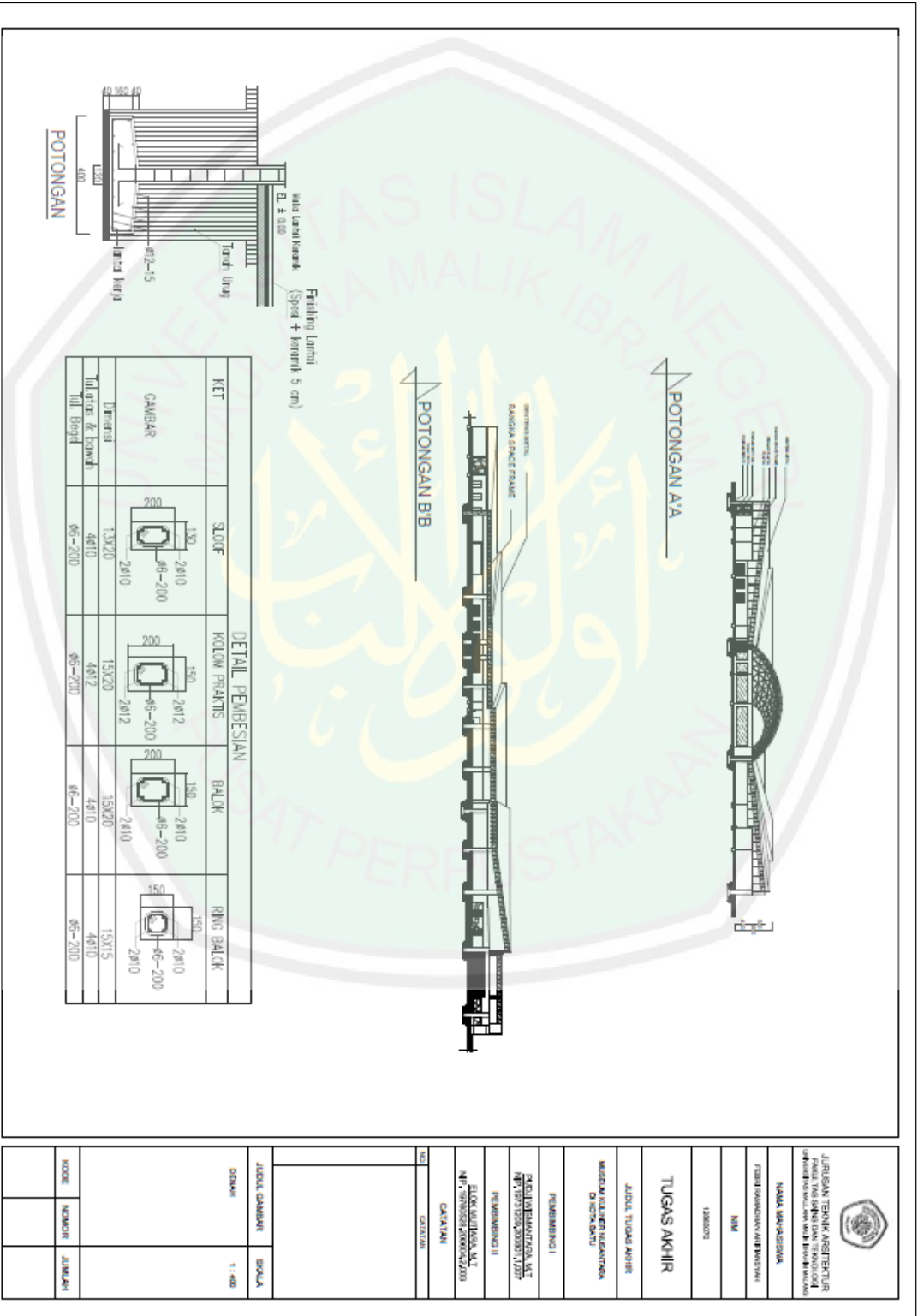


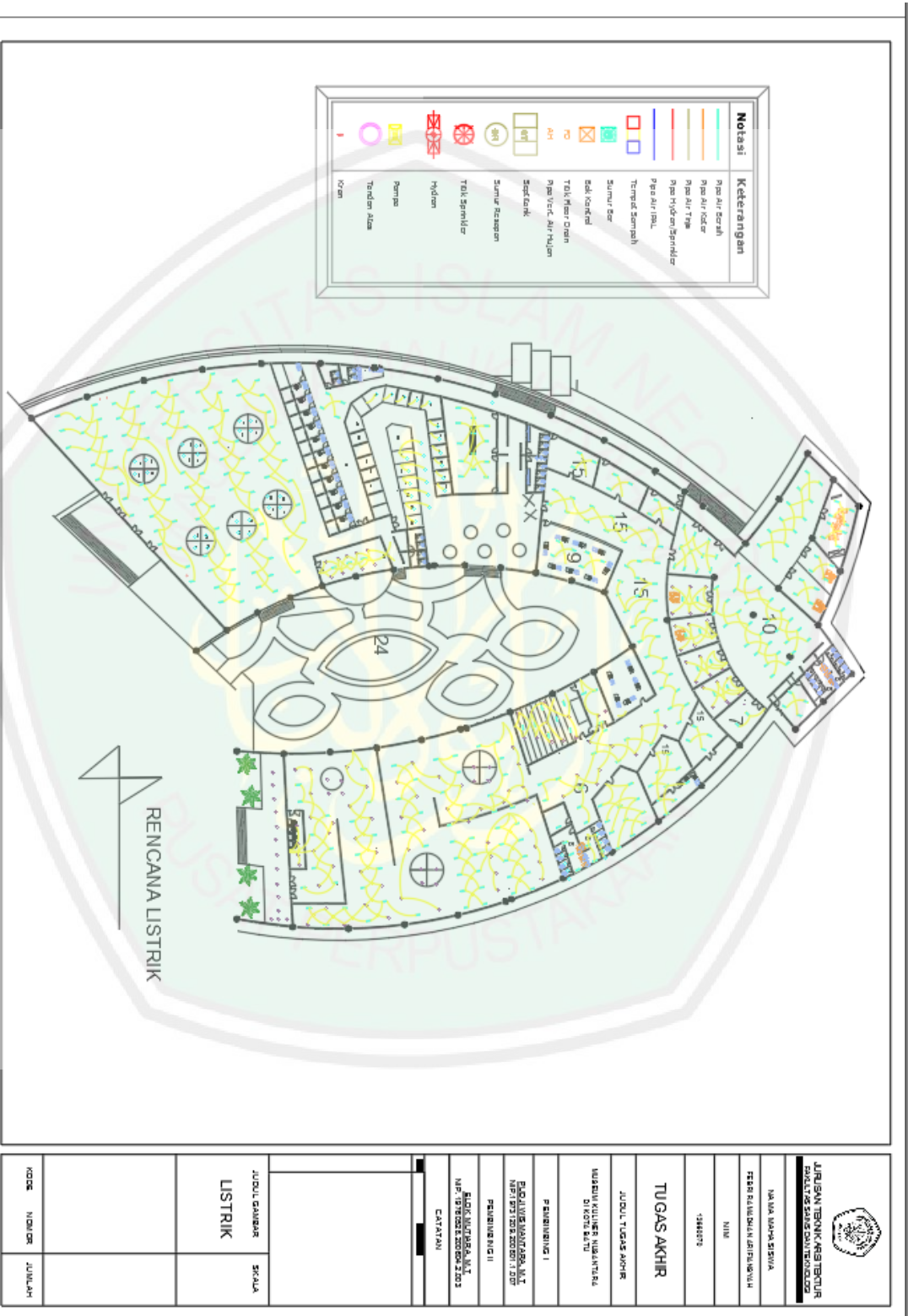
	
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	
NAMA MAHASISWA FEBRI RAMADHANI ABFIANSYAH	
NIM 12860070	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS AKHIR MUSEUM KULNER NUSANTARA DI KOTA BATU	
PEMBIMBING I PUJI WISNANTARA, MT NIP. 19731209.200801.1.1007	
PEMBIMBING II ELOK MUTIARA, MT NIP. 19760528.200604.2.003	
CATATAN	
NO CATATAN	
JUDUL GAMBAR	SKALA
1 : 400	1 : 400


TAMPAK BELAKANG

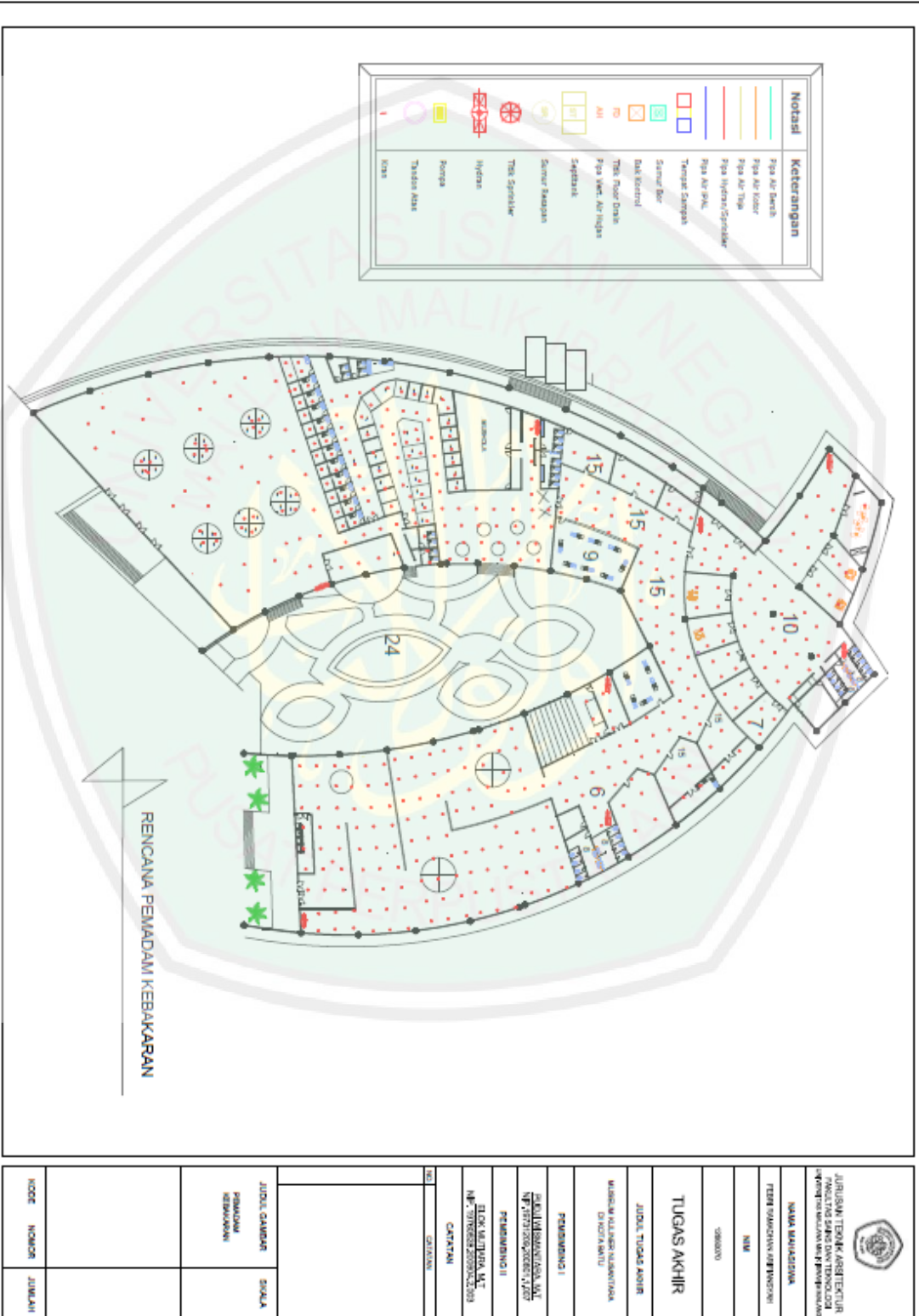
TAMPAK SAMPONG BARAT

		JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
		NAMA MAHASISWA
		FEERI RAMADHAN AFRANSYAH
		NIM
		196070
		TUGAS AKHIR
		JUDUL TUGAS AKHIR
		MEREMEN KULNER NISANTYKA DI NOTPA BANTU
		PEMBIMBING I
		PUDI WISNANTYKA, MT NIP. 19731208 200801 1 1007
		PEMBIMBING II
		ELOK MUTHAQA, MT NIP. 19180528 200804 2 003
		CATATAN
		KOR CATATAN
		JUDUL GAMBAR
		SKALA
		1 - 400





	
JURUSAN TEKNIK MESIN FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI	
Nama Mahasiswa : _____	
Nomor Roll : _____	
NIM : _____	
Tanggal : _____	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS AKHIR : _____	
MASEHI KURNIAH NUSANTARA DI KOTA MALANG	
P. 2023/001/01	
ENJOYER WIDYANINGRAT NPM. 2023/001/01/001	
P. 2023/001/01	
RIZKI MURTIYANTI NPM. 2023/001/01/002	
CATATAN : _____	
JUMLAH GAMBAR : _____	SKALA : _____
JUDUL GAMBAR : LISTRIK	
NOOR : _____	JUMLAH : _____



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		
NAMA MAHASISWA		
NIM		
SEMESTER		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
MATERI KULIAH YANG MELATIHKAN DI BENTUKAN TUJUAN		
PENYUSUN I		
DOKTOR HANIKHA, M.T.		
NIP. 197120190200017430		
PENYUSUN II		
DOKTOR HANIKHA, M.T.		
NIP. 197120190200017430		
CATATAN		
GAMBAR		
NO		
GAMBAR		
JUDUL GAMBAR		
SUKLA		
REVISI		
REVISI		
KODE	NOMOR	JUMLAH

Legenda Keterangan:

No. tsisi	Keterangan
1	Rm Air Bersih
2	Rm Air Kotor
3	Rm Air Tinja
4	Rm Hydran/Sprinkler
5	Rm Air P3L
6	Tempat Sampah
7	Kamar Bar
8	Baik Kotor
9	Titik Pagar Dalam
10	Rm Vert. Air Hujan
11	Sanitasi
12	Demur Rampaan
13	Titik Sponlar
14	Hydran
15	Pompa
16	Terdor Meja
17	Kan

Judul Gambar: DENAH


Skala: 1:100

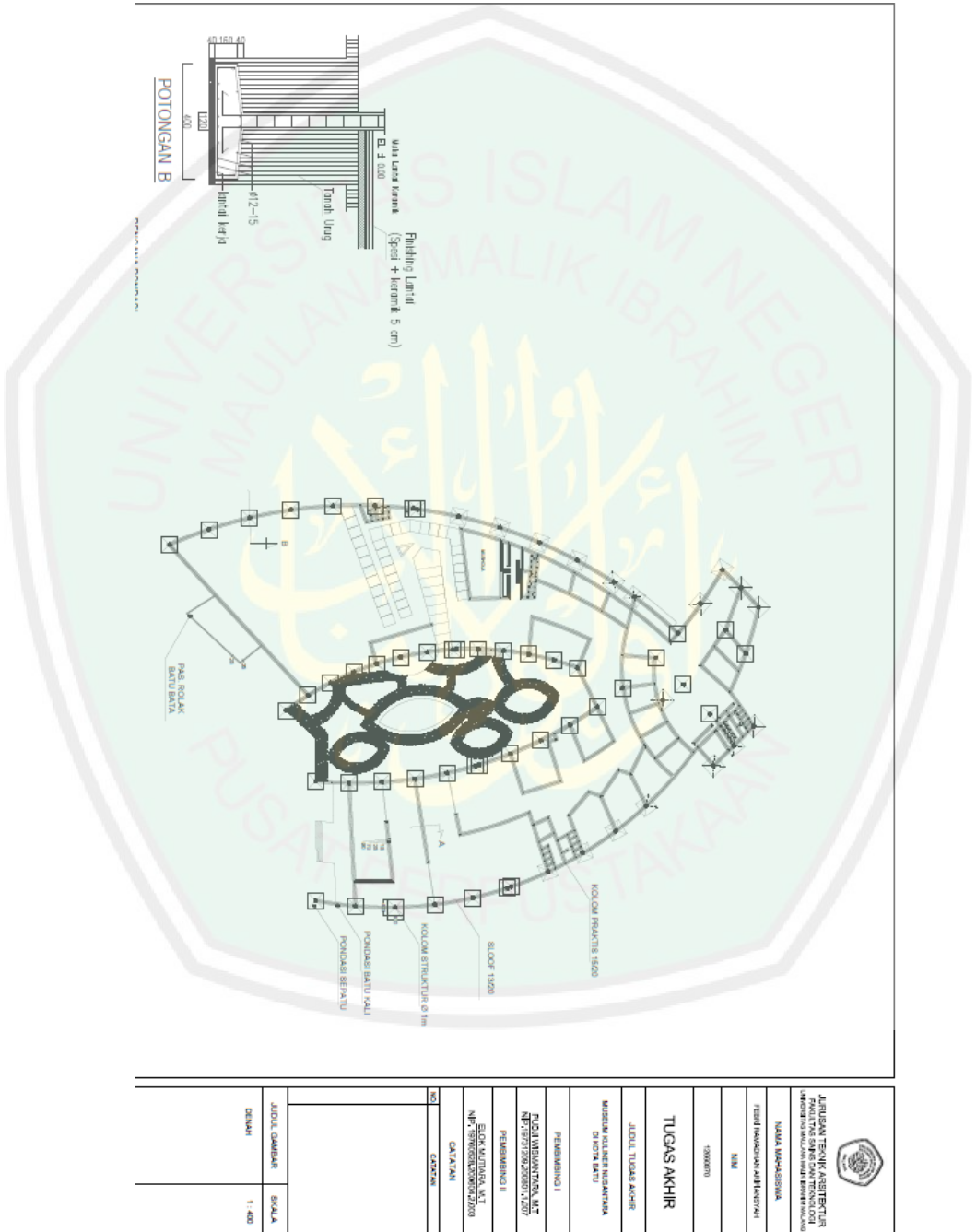
Legenda:

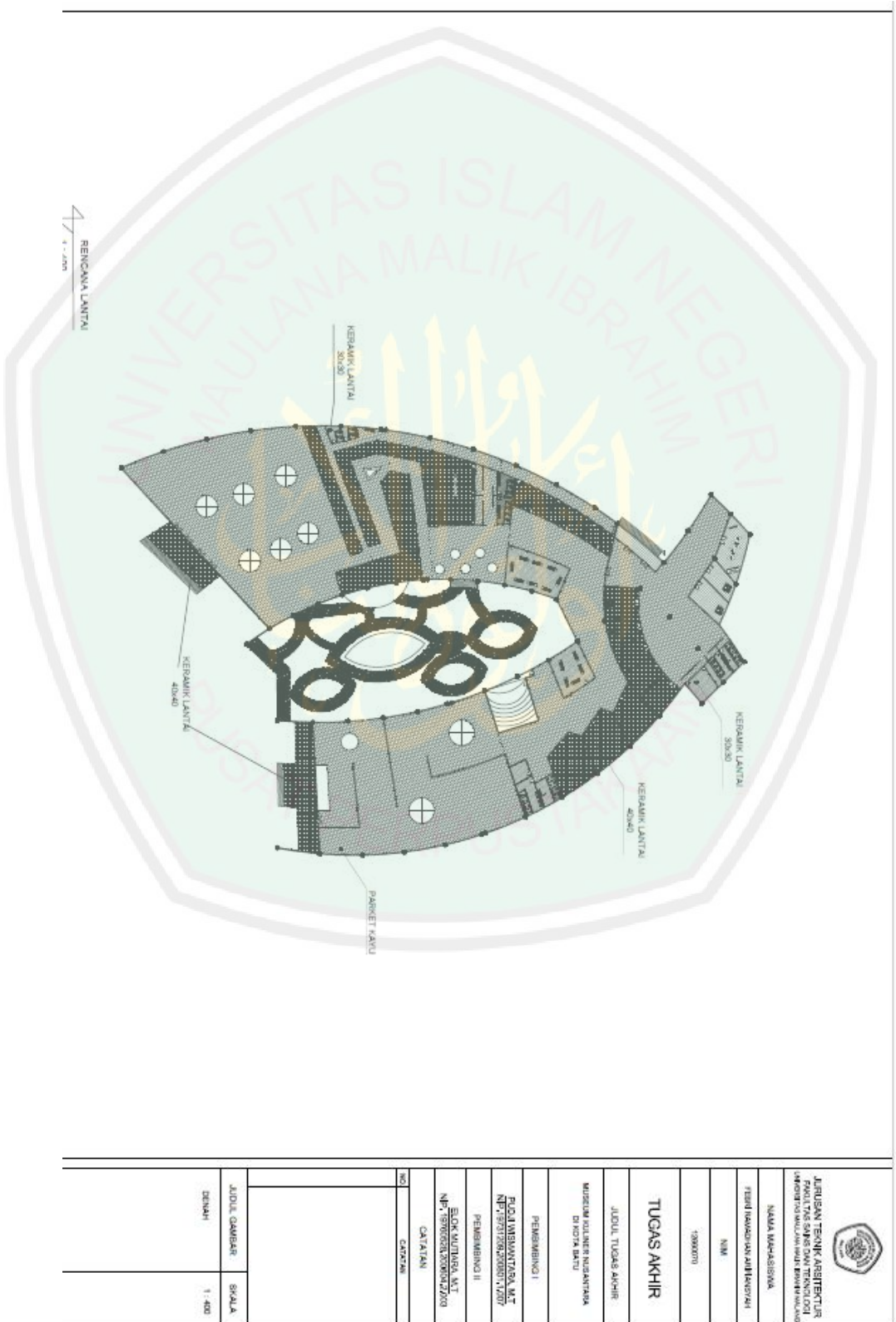
KODE	NOVIBOR	JUMLAH
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	1	1
5	1	1
6	1	1
7	1	1
8	1	1
9	1	1
10	1	1
11	1	1
12	1	1
13	1	1
14	1	1
15	1	1
16	1	1
17	1	1




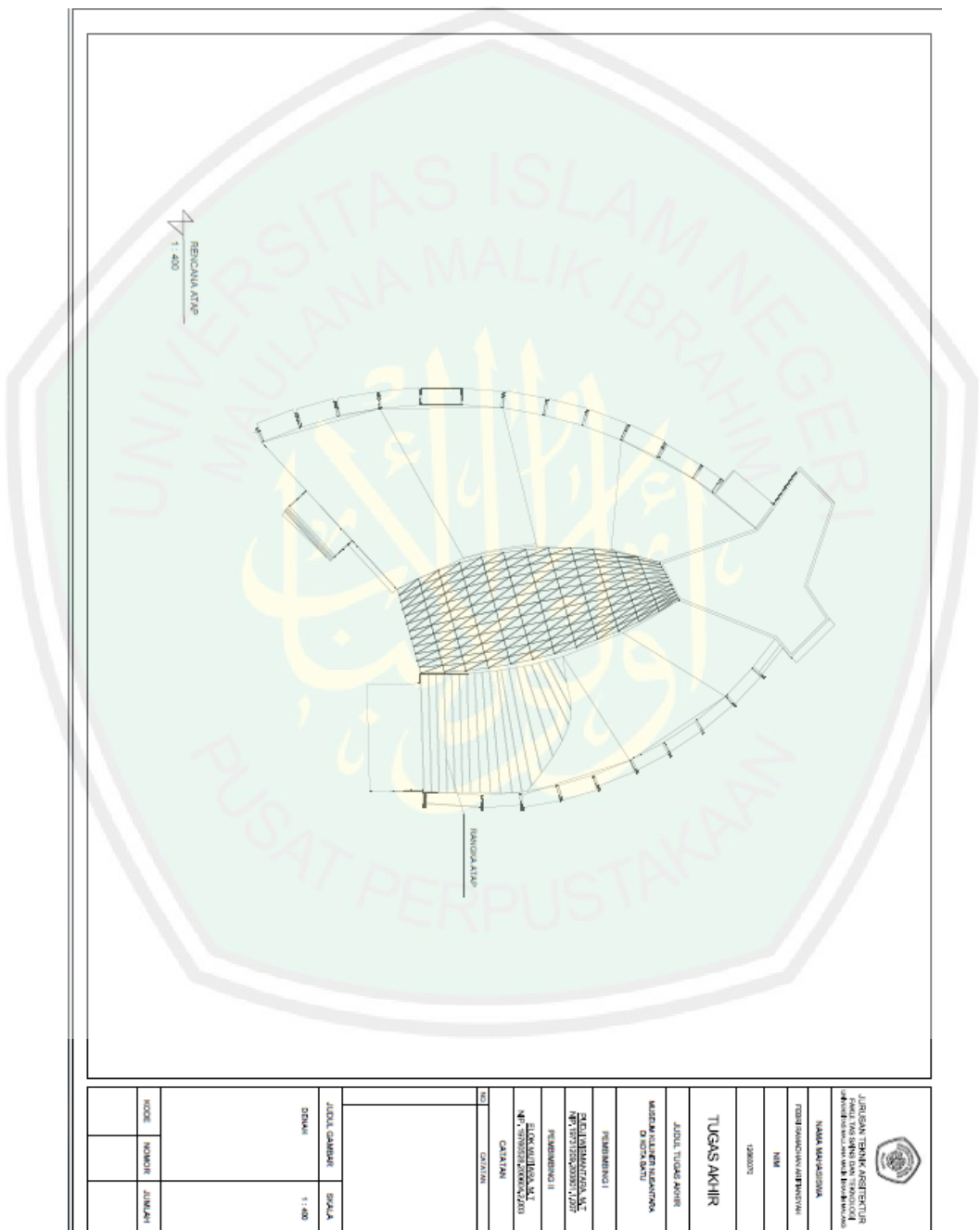



 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SENI DAN TEKNOLOGI		
NAMA MAHASISWA		
NIM		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
MATA KULIAH/ NISWANTARA		
DI KOTA SURABAYA		
PERIODE/TAHUN		
DOSEN PEMBIMBING I NAMA DOSEN PEMBIMBING I NIP. DOSEN PEMBIMBING I CATATAN		
JUDUL DWIGAR	SKALA	
LET OUT	1:400	
KODE	NOORIS	JUALAH

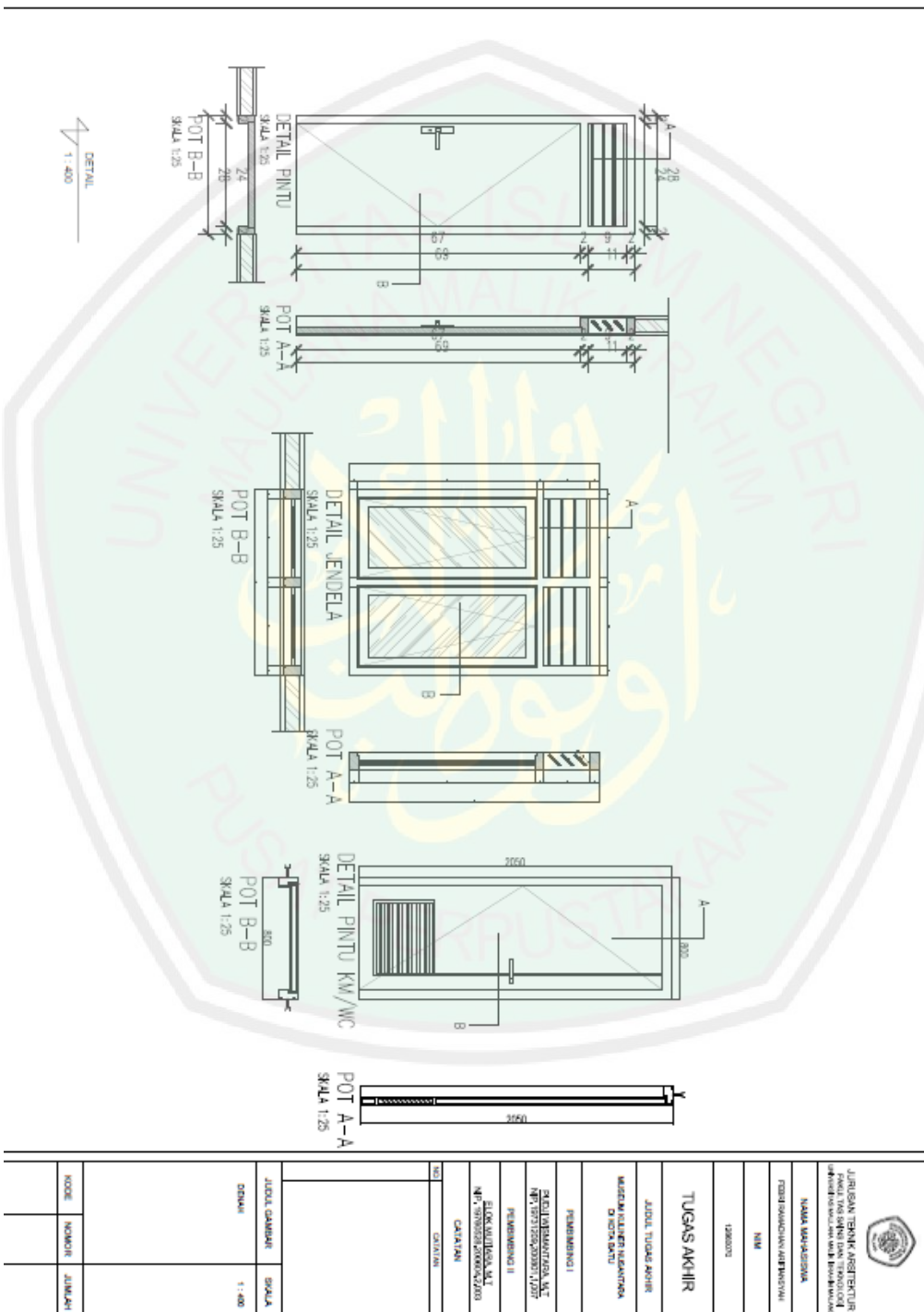





	
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	
NAMA MAHASISWA	
IDENTIFIKASI DAN KETERANGAN	
NIM	
19090071	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS AKHIR	
MURAHAN KULIAH DAN KEMAHIRAN DI MATA LANTAI	
PEMERINCING I	
PLOJOLIMBANGTARSA, MT NIP. 19710326200011407	
PEMERINCING II	
ESOQ MURNIQA, MT NIP. 199508012000212000	
CATATAN	
NO	CONTOH
JUDUL GAMBAR	
SKALA	
DENAH	
1 : 400	



 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG PUSAT PERPUSTAKAAN</p>		
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		
NAMA MAHASISWA		
FIRMATASIAH/ALYANTRIWA		
NIM		
1508003		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
MUSEUM KULTUR KEMENTERIAN DI SURABAYA		
PERMENDIRI		
RENCANA PERENCANAAN MENTERI PERENCANAAN DAN KEMENTERIAN PERENCANAAN		
BLOK PERENCANAAN MENTERI PERENCANAAN DAN KEMENTERIAN PERENCANAAN		
CAJAJAN		
NO.		
CATATAN		
JUDUL GAMBAR		
SKALA		
DOKUMEN		
1 : 400		
KODE	KOMORI	JUMLAH



 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		
<p>NAMA MAHASISWA</p>		
<p>NO. PENDAFTARAN/IDENTITAS</p>		
<p>NIM</p>		
<p>1260201</p>		
<p>TUGAS AKHIR</p>		
<p>JUDUL TUGAS AKHIR</p>		
<p>MATERI DAN/ATAU PERALATAN DI KELOMPOK</p>		
<p>PEREMBRANG I</p>		
<p>REVISI/REVISOR/REVISI II</p>		
<p>PEREMBRANG II</p>		
<p>SIKAP/ALOKASI/ALOKASI</p>		
<p>NIP. 0190520300002000</p>		
<p>CARA/AN</p>		
<p>NO.</p>		
<p>CONTINUA</p>		
JUDUL GAMBAR	SKALA	
DOOR	1 : 400	
KODE	NOOR	JUMLAH



PERSPEKTIF MATA KAWASAN



PERSPEKTIF MATA KAWASAN



PERSPEKTIF MATA MANUSIA



PERSPEKTIF MATA MANUSIA

		
JURISAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		
NAMA MAHASISWA FERFI RAMADHANI ARIANSYAH		
NIM 12806070		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR MUSEUM KULINER NUSANTARA DI KOTA BATU		
PEMBIMBING I PUJLI WISNANTARA, M.T N.P. 19737209.200801.1.007		
PEMBIMBING II ELOK MUTIARA, M.T N.P. 19760528.200804.2.003		
CATATAN		
NO CATATAN		
JUDUL GAMBAR EKSTERIOR		
SKALA		
KODE	NOMOR	JUMLAH



INTERIOR PUSAT JAJANAN



INTERIOR PUSAT OLAH-OLAH



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAMIC STATE MALANG

NAMA MAHASISWA

FEBRI RAMADHAN AEFANSYAH

NIM

12090070

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

MUSEUM KULINER NUSANTARA
DI KOTA BATU

PEMBAHING I

PUJDI WISNANTARA, M.T
NIP. 1973120920080111007

PEMBAHING II

ELOK MUTIARA, M.T
NIP. 197052820060412003

CATATAN

NO CATATAN


JUDUL GAMBAR	SKALA	
INTERIOR		
KODE	NOMOR	JUMLAH



INTERIOR MUSEUM KULINER
AREA BARAT



INTERIOR MUSEUM KULINER
AREA TENGAH

 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		
NAMA MAHASISWA		
FEBRI RAMADHAN ABRININGSYAH		
NIM		
12860070		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
MUSEUM KULINER NUSANTARA DI GOR. N. SMTU		
PEMBIMBING I		
PUJDI WISNANTARA, M.T NIP. 19731203 200801 1 007		
PEMBIMBING II		
EJOK MUTHARA, M.T NIP. 19760528 200604 2 003		
CATATAN		
NO	CATATAN	
JUDUL GAMBAR	SKALA	
INTERIOR		
KODE	NOMOR	JUMLAH



DETAIL KANOPI PINTU MASUK
MUSEUM KULINER

DEOTAIL VOCAL POINT
MUSEUM KULINER
NUSANTARA



 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI <small>Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang</small>		
MAMA MAHASISWA		
NIM		
1206070		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
MUSEUM KULINER NUSANTARA DI KOTA BATU		
PENEMBITING I		
PUJI WISNANTARA, M.T NIP. 197312092008011007		
PENEMBITING II		
ELOK MUTIARA, M.T NIP. 197005282004021003		
CATATAN		
NO. CATATAN		
JUDUL GAMBAR		
DETAIL		
SKALA		
KODE		
KOMOR		
JUMLAH		

