

***REDESIGN* BANDARA LAMA AHMAD YANI
SEMARANG MENJADI ANJUNGAN DAN PUSAT
OLEH – OLEH REKREATIF**

LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Dosen Pembimbing I : Alifiano Rezka Adi, M. Sc

Dosen Pembimbing II : Miftahul Khairi, MSn



Diajukan oleh :

Nur Laily Amani

2004056010

PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

SEMARANG

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR
PRODI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM**

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Disusun Oleh :

Nur Laily Amani (2004056010)

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir
Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Walisongo Semarang

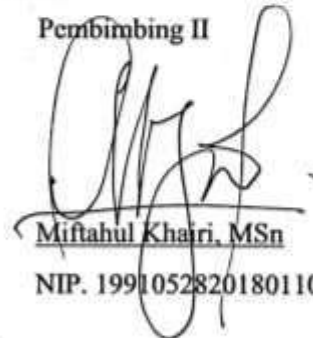
Pembimbing I



Alifiano Rezka Adi, M. Sc

NIP. 19910919201903101

Pembimbing II



Miftahul Khairi, MSn

NIP. 199105282018011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang



Der Zainul Adzfar, M. Ag.
NIP. 197308262002121002

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini :

Judul : *Redesign* Bandara Lama Ahmad Yani menjadi Anjungan dan Pusat
Oleh – Oleh Rekreatif

Penulis : Nur Laily Amani

NIM : 2004056010

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 22 Desember 2024

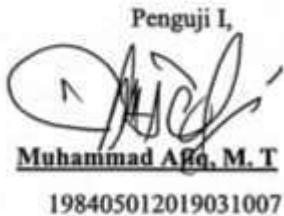
DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,

Dr. Zaimul Adzfar, M. Ag.
NIP. 197308262002121002

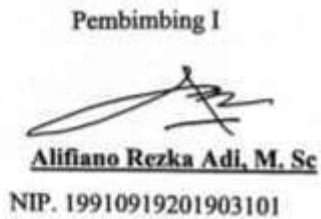
Sekretaris Sidang,

Miftahul Khairi, MSn
NIP. 199105282018011002

Penguji I,

Muhammad Aqil, M. T
198405012019031007

Penguji II

Didung Putra Pamungkas, M. Sn
NIP. 19900612201931011

Pembimbing I

Alifiano Rezka Adi, M. Sc
NIP. 19910919201903101

Pembimbing II

Miftahul Khairi, MSn
NIP. 199105282018011002

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Laily Amani

NIM : 2004056010

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Judul : *Redesign* Bandara Lama Ahmad Yani menjadi Anjungan dan Pusat
Oleh – Oleh Kreatif

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri, dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 21 Desember 2024



Nur Laily Amani

2004056010

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : -

Hal : Persetujuan Laporan Pengembangan Tugas Akhir

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan laporan pengembangan tugas akhir saudara:

Nama : Nur Laily Amani

NIM : 2004056010

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Tugas Akhir : *Redesign* Bandara Lama Ahmad Yani menjadi Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh Kreatif

Dengan ini saya mohon dengan hormat agar laporan pengembangan tugas akhir tersebut dapat dimunaqosahkan.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Alifiano Rezka Adi, M. Sc

NIP. 19910919201903101

Semarang, 16 Desember 2024

Pembimbing II



Miftahul Khairi, MSn

NIP. 199105282018011002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, karena hanya dengan izin dan karunia - Nya lah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Almamater yang menjadi kebanggaan saya
3. Terimakasih kepada Bapak, Ibu, dan Adik kandung saya yang senantiasa mendukung penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Terimakasih kepada teman seperjuangan saya, Angkatan 20 sudah mau bersama – sama membantu dan mensupport satu sama lain.
5. Terimakasih kepada Ika, Aul, Alya, dan teman – teman lainnya yang terlibat dalam penyusunan tulisan ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
6. Serta terimakasih untuk diri sendiri, karena telah bertahan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

MOTTO HIDUP

“The wind is rising! We must try to live”

(Paul Valery)

ABSTRAK

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah, terkenal dengan beragam destinasi wisata seperti wisata edukasi, rekreasi, alam, maupun sejarah. Sebagai Kota berkembang di Pulau Jawa, Semarang terus berupaya mengembangkan sektor pariwisata yang sekaligus dapat meningkatkan sektor perekonomian daerah setempat. Terminal Lama Bandara Ahmad Yani Semarang menjadi kawasan populer di kalangan anak sekolah, remaja, hingga dewasa untuk menikmati pemandangan pesawat lepas landas yang hanya dibuka pada akhir pekan saja. Hal ini menarik perhatian penulis untuk mengembangkan potensi kawasan yang sudah ada dan meningkatkan beberapa fasilitas penunjang lainnya melalui *Redesign* Terminal Lama Bandara Ahmad Yani menjadi Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh dengan pendekatan arsitektur rekreatif. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Pusat Oleh – Oleh adalah tempat yang berada di tengah atau pokok yang menyediakan beragam cenderamata khas daerah setempat yang dapat dibawa pulang sebagai kenang – kenangan. Sedangkan arsitektur rekreatif merupakan rancangan yang dibuat dengan karakter santai, nyaman, dan menyenangkan untuk menarik lebih banyak wisatawan berkunjung. Implementasi konsep arsitektur rekreatif pada desain Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh yaitu dengan mempertahankan bangunan anjungan yang merupakan tempat favorit pengunjung untuk melihat pesawat lepas landas dan penambahan beberapa fasilitas rekreasi di dalamnya seperti ruang pameran, ruang workshop, ruang bermain, hingga cafetaria.

KATA KUNCI: Kota Semarang, Pariwisata, Anjungan, Pusat Oleh – Oleh, Arsitektur Rekreatif

ABSTRACT

Semarang City is the capital of Central Java Province, famous for its various tourist destinations such as educational, recreational, natural, and historical tourism. As a developing city on the Island of Java, Semarang continues to strive to develop the tourism sector which can also improve the local economy. The Old Terminal of Ahmad Yani Airport in Semarang City is a popular area among school children, teenagers, and adults to enjoy the view of planes taking off, which is only open on weekends. This attracted the author's attention to develop the potential of the existing area and improve several other supporting facilities through the redesign of the Ahmad Yani Airport Old Terminal into a Souvenir Center with a Recreative Architecture approach. According to KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), the Souvenir Center is a place in the middle or principal that provides a variety of souvenirs typical of the local area that can be taken home as a memento. Meanwhile, Recreative Architecture is a design that is made with a relaxed, comfortable, and fun character to attract more tourists to visit. The implementation of the recreative architecture concept in the design of the souvenir center is by maintaining the platform building which is a favourite place for visitors to see planes take off and adding several recreational facilities in it such as exhibition rooms, workshop rooms, playrooms, and cafeterias.

KEYWORDS: *Semarang City, Tourism, Platform, Souvenir Center, Recreative Architecture*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan taufik, rahmat, dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pengembangan tugas akhir ini dengan judul **“Redesign Bandara Lama Ahmad Yani menjadi Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh Rekreatif”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) jurusan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Yang mana dengan ajarannya kita dapat selamat di dunia dan akhirat.

Tak lepas dari berbagai hambatan, dan kesulitan yang muncul, namun berkat petunjuk dan bimbingan dari semua pihak yang telah membantu penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Nizar, M. Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Moch. Sya’roni, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M. Ag selaku Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Alifiano Rezka Adi, M. Sc dan Bapak Miftahul Khairi, MSn selaku Dosen Pembimbing penulis, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, dan segala bentuk bimbingan untuk penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat penulisan laporan konsep tugas akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis menerima dan mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca guna menyempurnakan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 7 Desember 2024



Nur Laily Amani

2004056010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS	iv
NOTA PEMBIMBING	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
MOTTO HIDUP	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. PENGERTIAN JUDUL	1
1.1.1. Pengertian <i>Redesign</i>	1
1.1.2. Pengertian Bandara	1
1.1.3. Pengertian Semarang.....	2
1.1.4. Pengertian Anjungan	2
1.1.5. Pengertian Pusat Oleh – Oleh.....	3
1.1.6. Pengertian Arsitektur Rekreatif.....	4
1.1.7. <i>Redesign</i> Bandara Lama Ahmad Yani Semarang menjadi Pusat Oleh - Oleh dengan Pendekatan Arsitektur Rekreatif	4
1.2. LATAR BELAKANG	5
1.3. RUMUSAN MASALAH	7
1.4. TUJUAN DAN SASARAN	8
1.5. LINGKUP PEMBAHASAN.....	8
1.6. SISTEMATIKA PENULISAN.....	9
1.7. KEASLIAN PENULIS.....	10
BAB II	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. TINJAUAN PUSAT OLEH – OLEH	12
2.1.1. Pengertian Pusat Oleh – Oleh.....	12
2.1.2. Tujuan Pusat Oleh – Oleh.....	12

2.1.3. Fasilitas di Pusat Oleh – Oleh	13
2.1.4. Oleh – Oleh Khas Semarang	14
2.2. TINJAUAN ARSITEKTUR REKREATIF.....	15
2.2.1. Pengertian Arsitektur Rekreatif.....	15
2.2.2. Prinsip Arsitektur Rekreatif.....	16
2.3. STUDI KASUS	17
2.3.1. Pusat Oleh – Oleh Kampoeng Semarang	17
2.3.2. The Keranjang Bali	18
2.3.3. Ibarbo Park Yogyakarta.....	19
BAB III.....	21
METODE PERANCANGAN	21
3.1. IDE PERANCANGAN.....	21
3.2. IDENTIFIKASI MASALAH.....	21
3.3. PENGUMPULAN DATA.....	21
3.4. ALUR POLA PIKIR	22
BAB IV	23
ANALISA DAN PEMBAHASAN	23
4.1. LOKASI EKSISTING SITE.....	23
4.2. ANALISIS MAKRO.....	23
4.2.1. Kondisi Eksisting Site	23
4.3. ANALISIS MESO.....	24
4.3.1. Iklim	24
4.3.2. Regulasi.....	25
4.3.3. Pencahayaan	26
4.3.4. Kebisingan.....	26
4.3.5. Aksesibilitas	27
4.3.6. View	27
4.3.7. Vegetasi.....	28
4.4. ANALISIS MIKRO	31
4.4.1. Pelaku.....	31
4.4.2. Aktivitas / Kegiatan.....	31
4.4.3. Kebutuhan Ruang.....	32
4.4.4. Besaran	35
4.4.5. Hubungan Ruang.....	39
4.5. Analisa Aspek Teknis (Sistem Struktur)	40

4.5.1. Struktur Bawah.....	40
4.5.2. Struktur Utama	41
4.5.3. Struktur Atap	42
4.6. Analisa Aspek Kinerja (Utilitas.....	42
4.6.1. Sistem Air Bersih	42
4.6.2. Sistem Air Kotor	43
4.6.3. Sistem Listrik	43
4.7. Analisa Arsitektural.....	43
4.7.1. Konsep.....	43
4.7.2. Analisa Ornamen.....	47
4.7.3. Material Ornamen	48
BAB V.....	49
DRAFT KONSEP PERANCANGAN.....	49
5.1. PENGEMBANGAN HASIL PERANCANGAN	49
5.2. DAFTAR PUSATAKA.....	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	56
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Entrance Anjungan Wisata Bandara.....	3
Gambar 1. 2 Anjungan Wisata Bandara	3
Gambar 2.1 Pusat Oleh – Oleh Kampoeng Semarang.....	17
Gambar 2.2 Interior Kampoeng Semarang.....	18
Gambar 2.3 Restaurant Kampoeng Semarang.....	18
Gambar 2.4 The Kranjang Bali	18
Gambar 2.5 Ibarbo Park Yogyakarta.....	19
Gambar 3.1 Alur Pola Pikir	22
Gambar 4. 1 Peta Terminal Lama Bandara Ahmad Yani	23
Gambar 4. 2 Lokasi Site	24
Gambar 4. 3 Iklim Kota Semarang.....	24
Gambar 4. 4 Pencahayaan	26
Gambar 4. 5 Kebisingan.....	27
Gambar 4. 6 Aksesibilitas.....	27
Gambar 4. 7 View	28
Gambar 4. 8 Pohon Palm.....	29
Gambar 4. 9 Pohon Glodokan Tiang.....	29
Gambar 4. 10 Pohon Kerai Payung	30
Gambar 4. 11 Tanaman Bugenvil.....	31
Gambar 4. 12 Hubungan Ruang	39
Gambar 4. 13 Pondasi Foot Plat.....	40
Gambar 4. 14 Pondasi Batu Kali	41
Gambar 4. 15 Struktur Utama Kolom dan Balok	41
Gambar 4. 16 Sistem Air Bersih.....	42
Gambar 4. 17 Sistem Air Kotor.....	43
Gambar 4. 18 Sistem Listrik.....	43
Gambar 4. 19 Buah Asem	47
Gambar 4. 20 Penerapan ornamen Simplifikasi Buah Asem.....	47
Gambar 4. 21 Penerapan Ornamen Slogan Akronim Atlas	48
Gambar 5. 1 Fasad depan bangunan.....	49
Gambar 5. 2 Area Drop off.....	50
Gambar 5. 3 Patung Pesawat.....	50
Gambar 5. 4 Area Gazebo	51
Gambar 5. 5 Area Lobby	51
Gambar 5. 6 Area Lobby	52
Gambar 5. 7 Area Perbelanjaan.....	52
Gambar 5. 8 Ruang Flight Simulator.....	53
Gambar 5. 9 Area Anjungan.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fasilitas Pusat Oleh - Oleh	13
Tabel 4. 1 Aktivitas Pengguna.....	31
Tabel 4. 2 Kebutuhan Ruang.....	32
Tabel 4. 3 Besaran Ruang	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. PENGERTIAN JUDUL

1.1.1. Pengertian *Redesign*

Redesign diambil dari unsur Bahasa Inggris yang memiliki dua kata yaitu *re* yang artinya kembali dan *design* artinya membuat / merencanakan desain. Jadi, *redesign* memiliki arti mendesain kembali. Menurut Depdikbud 1996, Redesign dalam bahasa Inggris artinya redesain yang berarti perancangan kembali atau mendesain kembali. Dapat juga berarti menata kembali suatu yang sudah tidak berfungsi lagi sebagaimana mestinya. Dapat disimpulkan *Redesign* merupakan suatu usaha untuk melakukan perubahan pada suatu desain bangunan, yang diharapkan dapat menciptakan bentuk baru yang lebih baik dari desain awal. Atau dapat juga menghasilkan fungsi baru yang lebih bermanfaat dari desain awal.

1.1.2. Pengertian Bandara

Bandar udara adalah lapangan terbang yang dipergunakan untuk mendarat dan lepas landas pesawat udara, naik turun penumpang, dan/bongkar muat kargo dan/atau pos, serta dilengkapi dengan fasilitas keselamatan penerbangan dan sebagai tempat perpindahan antar moda transportasi.¹ Maka dapat disimpulkan, Bandara atau Bandar Udara adalah lapangan terbang yang digunakan pesawat untuk melakukan *landing* dan *take off*. Bandara juga merupakan tempat fasilitas yang digunakan pelaku aktivitas untuk melakukan pelayanan yang menggunakan moda transportasi pesawat. Baik pesawat udara untuk melayani lepas landas, pendaratan, parkir, dan pengisian bahan bakar. Maupun untuk melayani penumpang dan barang yang memerlukan jasa penerbangan.

¹ UU No. 15 Tahun 1992

1.1.3. Pengertian Semarang

Semarang adalah sebuah Kota yang juga merupakan ibukota dari Provinsi Jawa Tengah. Pada akhir abad ke – 15 ada seseorang yang ditempatkan oleh Kerajaan Demak untuk menyebarkan ajaran Islam di daerah pemukiman Bergota, biasa dikenal sebagai Pangeran Made Pandan (Sunan Pandanaran I). Ketika sedang menjalankan tugasnya, waktu demi waktu daerah itu makin subur. Ditengah kesuburan itu tumbuh pohon asem yang tumbuh berjarak/jarak dari pohon satu sama lain. Menurut pendapat banyak orang kata “Semarang” berasal dari kata “asem = asam” dan “arang = jarang”. Sedangkan pendapat menurut Prof. Totok Roesmanto Semarang berasal dari kata “samar” yang dalam Bahasa Jawa berarti tidak begitu terlalu jelas terlihat. Hal tersebut merupakan pertimbangan dari keberadaan bukit Mugas “samar – samar” terlihat dari Bubakan. VOC menyebut Semarang dengan kata “Samarang”.

1.1.4. Pengertian Anjungan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, anjungan merupakan bagian rumah (bilik) di sisi tengah rumah yang lantainya lebih tinggi daripada lantai rumah.² Anjungan biasanya dibangun untuk keperluan tertentu, misalnya untuk mendapatkan kesenangan dengan memfungsikan sebagai tempat menyalurkan hobi. Anjungan biasanya merujuk pada bangunan yang menjorok, seperti teras atau panggung. Anjungan di Bandara Lama Ahmad Yani Semarang merupakan tempat untuk melihat aktivitas penerbangan. Anjungan di kawasan tersebut sekarang tidak lagi difungsikan semenjak Bandara Ahmad Yani pindah ke terminal yang baru.

² KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)



Gambar 1.1 Entrance Anjungan Wisata Bandara

(Sumber : <https://dotsemarang.blogspot.com>)



Gambar 1. 2 Anjungan Wisata Bandara

(Sumber : <https://dotsemarang.blogspot.com>)

1.1.5. Pengertian Pusat Oleh – Oleh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat dapat diartikan sesuatu yang berada di tengah, pokok dari berbagai hal, urusan, dan lainnya.³ Sedangkan oleh – oleh mempunyai arti sesuatu barang atau sebuah makanan yang dibawa setelah bepergian⁴ dan biasanya adalah sesuatu yang khas dari tempat yang telah dikunjungi. Maka dapat disimpulkan bahwa pusat oleh – oleh adalah tempat yang berada di tengah/pokok yang menyediakan beragam buah tangan/cendera mata

³ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

⁴ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

khass daerah setempat yang dapat dibawa pulang sebagai kenang – kenangan.

1.1.6. Pengertian Arsitektur Kreatif

Kreatif merujuk pada aktivitas atau kegiatan rekreasi yang bertujuan menghibur, menghilangkan stress, dan memberikan kesenangan pada suatu individu. Arsitektur kreatif merespon dari tujuan kreatif itu sendiri yaitu membuat rancangan desain yang didalamnya mengandung rekreasi. Kreatif berawalan “re” memiliki maksud penyegaran daya cipta. Artinya kreatif adalah kegiatan untuk menciptakan kembali kegiatan rekreasi yang sebelumnya hampir atau telah mati. Arsitektur kreatif merupakan hasil dari kekosongan terhadap desain yang hanya mengedepankan aspek fungsional tanpa memperdulikan kebutuhan psikologis pelaku aktivitas. Arsitektur Kreatif merupakan rancangan desain yang dibuat dengan karakter santai, nyaman, dan menyenangkan banyak orang yang berkunjung. Dan dapat menarik masyarakat untuk dikunjungi⁵.

1.1.7. *Redesign* Bandara Lama Ahmad Yani Semarang menjadi Pusat

Oleh - Oleh dengan Pendekatan Arsitektur Kreatif

Redesign ex Bandara Ahmad Yani Semarang menjadi Pusat Oleh – Oleh dengan Pendekatan Arsitektur Kreatif merupakan proses penataan Kembali bangunan yang dulunya digunakan sebagai bandara menjadi sebuah Pusat Oleh - Oleh yang dirancang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas berbelanja, rekreasi, edukasi, dengan mempertimbangkan karakteristik yang menarik. Pendekatan arsitektur kreatif digunakan dalam perancangan ini untuk menekankan penciptaan ruang untuk ber rekreasi seperti untuk bersantai, menikmati pesawat *landing* dan *take off*, berbelanja dan belajar mengenai dunia *aviation* atau penerbangan.

⁵ (Kautsar, 2010)

1.2. LATAR BELAKANG

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah yang dibatasi langsung sebelah barat oleh Kabupaten Kendal, sebelah timur oleh Kabupaten Demak, sebelah selatan oleh Kabupaten Semarang, dan Sebelah Utara berbatasan langsung dengan Pantai Utara. Kota Semarang memiliki wilayah topografi dataran tinggi dan dataran rendah. Dengan keadaan letak geografis yang berbatasan langsung dengan pantai utara dan memiliki dataran rendah dan tinggi, menjadikan potensi pariwisata di Kota Semarang sangat tinggi. Semarang memiliki banyak destinasi wisata, mulai dari wisata edukasi, rekreasi, margasatwa, alam, sejarah, dan banyak lainnya. Berdasarkan penelitian dengan menggunakan metode survei melalui metode kualitatif dan analisis deskriptif, menunjukkan pada tahun 2022 didapati beberapa jumlah objek pariwisata yaitu, jumlah obyek wisata budaya 59 buah, jumlah obyek wisata alam 43 buah, dan jumlah obyek wisata buatan 76 buah, maka jumlah keseluruhan obyek wisata yang ada di Kota Semarang berjumlah 178 buah.⁶ Kota Semarang yang merupakan salah satu kota berkembang di pulau jawa akan terus berusaha meningkatkan sektor pariwisatanya. Tercantum dalam Peraturan Daerah Kota Semarang No. 5 Tahun 2015 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Kota Semarang Tahun 2015 – 2025. Dikutip melalui Peraturan Daerah Kota Semarang tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Kota Semarang Tahun 2015 – 2025, Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.⁷

Agar terwujudnya kejelasan arah pembangunan kepariwisataan di Kota Semarang, terdapat visi dan misi yang dijelaskan dalam Peraturan Daerah Kota Semarang. Visi pembangunan kepariwisataan kota adalah Semarang sebagai Destinasi Pariwisata yang berdaya saing, berkelanjutan, mampu

⁶ data.semarangkota.go.id.

<https://data.semarangkota.go.id/data/list/4?opd%5B%5D=24&kelompok%5B%5D=13&urusan%5B%5D=30&tahunAwal=2022&tahunAkhir=2022>. [diakses pada 17 Oktober 2023]

⁷ BAB I Pasal 1 Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Kota Semarang Tahun 2015 - 2025

mendorong pembangunan, dan meningkatkan kesejahteraan rakyat. Dan untuk mewujudkan visi pembangunan kepariwisataan kota, maka dapat ditempuh melalui empat misi diantaranya :

- a. Mengembangkan dan meningkatkan destinasi pariwisata yang mempunyai keunikan, aman, nyaman, menarik, mudah dicapai, dan berwawasan lingkungan;
- b. Mengembangkan pemasaran pariwisata yang efektif, sinergis, dan bertanggung jawab;
- c. Mengembangkan industri pariwisata setempat yang berdaya saing, menggerakkan kemitraan usaha, bertanggungjawab terhadap pelestarian lingkungan alam dan sosial budaya; dan
- d. Mengembangkan kelembagaan kepariwisataan yang sinergis antara Pemerintah Kota, swasta dan masyarakat.⁸

Selain memiliki pariwisata yang berbagai macam, Kota Semarang juga memiliki fasilitas dibidang sarana transportasi seperti bandara, terminal, stasiun, dan Pelabuhan. Dan sebagai fasilitas pelengkap pariwisata, Semarang memiliki banyak sekali pusat oleh – oleh yang dapat dikunjungi setelah berlibur di Semarang. Beberapa diantaranya Pusat Oleh – Oleh Djoe, Toko MaDua 52 Semarang, Pusat Oleh – Oleh Bandeng Juwana, Wingko Babad Cap Kereta Api, Lumpia Gang Lombok, dan masih banyak lainnya. Menilik data dari web DispuDbar Kota Semarang pada hari ketiga libur lebaran 2024 ini kunjungan wisata ke ibukota Jawa Tengah mengalami kenaikan 32 persen. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Kota Semarang menjadi salah satu destinasi yang banyak dikunjungi wisatawan. Kota Semarang memiliki banyak pariwisata edukasi dilihat dari banyaknya museum dan bangunan bersejarah yang ada di Kota Semarang. Dari banyaknya wisata edukasi yang ada, terdapat satu wisata edukasi di bidang penerbangan, yaitu wisata edukasi di Terminal Lama Bandara Ahmad Yani Semarang. Untuk saat ini wisata ini hanya baru dijangkau oleh anak – anak sekolah yang datang ke hangar pesawat

⁸ BAB III Pasal 5 Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kota Semarang Tahun 2015 - 2025

lalu melihat berbagai macam pesawat yang ditampilkan disana. Adapun kegiatan tahunan yang dapat dilaksanakan di terminal lama bandara Ahmad Yani Semarang, yaitu Penerbad Fair dalam rangka HUT PENERBAD setiap tahun. Disana menampilkan pameran alutsista (alat utama system senjata) disekitar hangar. Lalu setiap hari Sabtu dan Minggu sore Kawasan di sekitar bandara lama Ahmad Yani Semarang ramai dikunjungi wisatawan lokal hanya untuk bersantai menikmati angin sepoi dan pesawat lepas landas. Selain pengunjung yang datang di area anjungan, terdapat pula banyak UMKM yang membuka lapak jualannya di sekitar kawasan. Hal ini mempunyai potensi untuk mengembangkan tempat pariwisata di lokasi Bandara Lama Ahmad Yani Semarang. Selain untuk mengembangkan pariwisata di Kota Semarang, dengan adanya Pusat Oleh – Oleh ini diharapkan dapat menumbuhkan perekonomian masyarakat sekitar.

Bandara Ahmad Yani, semenjak kepindahannya ke terminal baru pada tahun 2018, meninggalkan lokasi terminal lama di seberang terminal baru. Lokasi Bandara lama Ahmad Yani selain berada di pusat kota dan wilayahnya strategis, memiliki potensi view yang dapat dijadikan tempat pariwisata. Untuk membantu peningkatan pembangunan kepariwisataan dapat dimanfaatkan lokasi bandara lama dengan melalui *redesign* menjadi sebuah kawasan pusat oleh - oleh. Pusat Oleh - Oleh ini terdiri dari beberapa bagian diantaranya area jual beli, anjungan untuk melihat pesawat lepas landas, dan fasilitas penunjang lainnya. Dengan mengkombinasikan pendekatan arsitektur rekreatif, diharapkan dapat menciptakan kawasan yang nyaman, aman, dan menyenangkan pengunjung yang berkunjung.

1.3. RUMUSAN MASALAH

- 1.3.1. Bagaimana merancang kembali bandara lama menjadi sebuah pusat oleh – oleh yang dapat menciptakan suasana lebih rekreatif untuk pengunjung?
- 1.3.2. Bagaimana konsep pendekatan arsitektur rekreatif diterapkan dalam perancangan Pusat Oleh - Oleh?

1.4. TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1. Tujuan

- a) Menata dan merancang kembali bangunan yang dulunya berfungsi sebagai bandara menjadi Pusat Oleh - Oleh yang menarik wisatawan
- b) Menyediakan fasilitas perbelanjaan yaitu sebagai Pusat Oleh – Oleh dan area anjungan untuk melihat pesawat lepas landas.
- c) Mengaplikasikan teori arsitektur rekreatif agar tercipta tempat rekreasi yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

1.4.2. Sasaran

Sasaran dari perancangan Pusat Oleh - Oleh ini adalah seluruh golongan dari anak – anak hingga lanjut usia. Dianjurkan bagi para wisatawan Luar Daerah yang sedang mengunjungi/belibur di Kota Semarang. Area ini dapat dijangkau berbagai kalangan terutama para remaja generasi Z yang akhir – akhir ini sangat senang mencari tempat untuk menghilangkan penat dan jenuh.

1.5. LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1. Ruang Lingkup Substansial

Lingkup pembahasan substansial meliputi segala proses perancangan redesign Bandara Lama menjadi sebuah Pusat Oleh - Oleh dengan menekankan nilai standar kearsitekturan sehingga tercipta ruang, bentuk, warna, dan tekstur yang proposional. Sedangkan dalam lingkup non – arsitektur yaitu mengenai pembahasan membangun sebuah Pusat Oleh - Oleh sebagai fasilitas belanja baru yang rekreatif.

1.5.2. Ruang Lingkup Spasial

Site perencanaan redesain bandara lama menjadi Pusat Oleh - oleh terletak di Jl. Jembawan Raya, Kalibanteng Kulon, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah. Status lahan ini merupakan Terminal Lama Bandara Ahmad Yani Semarang yang masih mangkrak dan belum difungsikan sebagai apapun setelah kepindahan Bandara Internasional Ahmad Yani Semarang ke bangunan baru.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB Pendahuluan terdiri dari beberapa subbab yaitu pengertian judul mengenai penjelasan judul yang dipakai, latar belakang berisi bagaimana urgensi dan alasan judul tersebut diambil, Rumusan masalah berisi mengenai masalah yang dapat diselesaikan dengan perancangan ini, tujuan dan sasaran mencakup tentang hasil perancangan ini dapat digunakan oleh siapa saja, lingkup pembahasan, dan sistematika penulisan, keaslian penulis

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB Tinjauan Pustaka berisi mengenai uraian teori yang relevan berkaitan dengan judul penelitian yang diuraikan menjadi beberapa subbab penjelasan mengenai pengertian obyek bangunan, standar bangunan, tinjauan dari pendekatan/penekanan/tema judul studi kasus/studi preseden

BAB III METODE PERANCANGAN

BAB Metode Perancangan berisi mengenai ide – ide yang mendasari perancangan bangunan dan langkah kerja yang dilakukan untuk menyusun perancangan bangunan tersebut. Isinya meliputi dasar pemikiran argumentasi mengenai desain yang dibuat dan alasan mengapa memilih pendekatan tersebut, alur proses perancangan yang melalui beberapa tahap perancangan, dan alur pola pikir mengapa memilih objek bangunan tersebut.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

BAB Analisa dan pembahasan berisi penjelasan tentang proses Analisa mengenai perancangan bangunan yang diambil. Dan diuraikan dalam beberapa poin yaitu Analisa lokasi eksisting, pemilihan site, Analisa site, Analisa program ruang, dan Analisa tema

BAB V DRAF KONSEP PERANCANGAN

BAB Draf Konsep berisi dari tahap pengembangan dari bab dua hingga bab empat. Berupa konsep gubahan massa, program ruang, dan penekanan mengenai konsep/tema. Kemudian dilanjutkan dengan kesimpulan dan saran.

1.7. KEASLIAN PENULIS

No	Judul	Substansi	Perbedaan
1	Perancangan Pusat Oleh – Oleh Khas Pasuruan dengan Pendekatan <i>Reinvigorating Tradition</i> Penulis : M. Fakhry Albana Tahun : 2021	Menghasilkan rancangan serta memberikan fasilitas bagi wisatawan untuk menikmati kuliner dan mencari oleh – oleh khas pasuruan	- Lokasi site - Menggunakan pendekatan <i>Reinvigorating Tradition</i> - Tema dan Konsep
2	Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh di Trusmi Cirebon dengan Pendekatan Arsitektur Neo – Vernakular Penulis : Elvan Maulana Dermawan Tahun : 2020	Tersedianya fasilitas penunjang yang layak, sehingga tidak lagi terjadi permasalahan penumpukan kendaraan yang mengganggu kenyamanan wisatawan	- Lokasi site - Menggunakan pendekatan arsitektur Neo - Vernakular
3	Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru Penulis : Dwiky Nitandre Tahun : 2023	Merancang pusat jajanan kuliner dan oleh – oleh khas Riau yang	- Lokasi Site - Latar Belakang

		mampu mewadahi fungsi sebagai kawasan untuk kegiatan rekreasi, wisata kuliner dan oleh – oleh khas Pekanbaru.	
--	--	--	--

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. TINJAUAN PUSAT OLEH – OLEH

2.1.1. Pengertian Pusat Oleh – Oleh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat dapat diartikan sesuatu yang berada di tengah, pokok dari berbagai hal, urusan, dan lainnya.⁹ Sedangkan oleh – oleh mempunyai arti sesuatu barang atau sebuah makanan yang dibawa setelah bepergian¹⁰ dan biasanya adalah sesuatu yang khas dari tempat yang telah dikunjungi. Maka dapat disimpulkan bahwa pusat oleh – oleh adalah tempat yang berada di tengah/pokok yang menyediakan beragam buah tangan/cendera mata khas daerah setempat yang dapat dibawa pulang sebagai kenang – kenangan. Pusat oleh – oleh biasanya terletak di tengah – tengah kota yang memiliki tempat strategis atau di tempat yang memiliki pariwisata yang biasa dikunjungi orang – orang dari dalam atau luar daerah.

2.1.2. Tujuan Pusat Oleh – Oleh

Banyaknya pariwisata di Kota Semarang menjadikan pula banyak pusat oleh – oleh yang berdiri di Kota Semarang, khususnya di wilayah yang dekat dengan pariwisata seperti salah satu contoh di sepanjang Jl. Padanaran Kota Semarang berderet toko oleh – oleh khas Semarang. Tujuan dibangun pusat oleh – oleh yaitu untuk memperkenalkan dan memasarkan hasil karya tangan masyarakat lokal.¹¹ Oleh – oleh tersebut dapat dibeli oleh wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Para wisatawan dapat membeli oleh – oleh tersebut sebagai kenang – kenangan atau sebagai pengingat pengalaman perjalanan ketika berkunjung ke daerah tersebut. Oleh – oleh juga dapat dijadikan wadah untuk

⁹ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

¹⁰ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

¹¹ (Fajrah & Zetli, 2020)

memperkenalkan adat istiadat dan ciri khas daerah lokal kepada wisatawan.

2.1.3. Fasilitas di Pusat Oleh – Oleh

Fasilitas merupakan sarana prasarana yang disediakan oleh suatu perusahaan kepada konsumen/pengunjung untuk menciptakan kenyamanan pengunjung. Fasilitas yang disediakan dengan baik dan lengkap akan memberikan kesan baik bagi suatu tempat yang dikunjungi.¹² Dan untuk menunjang kenyamanan pengguna bangunan, maka bangunan akan difasilitasi oleh beberapa area.

Tabel 2. 1 Fasilitas Pusat Oleh - Oleh

Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Pengguna
Area Penerima	• Parkir • Lobby • Pusat Informasi	• Pengunjung • Pengelola • Seluruh pengguna
Area Komersial	• Aula Gardu Pandang / Anjungan • Kawasan Pameran	• Pengunjung
Area Belanja	• Kasir • Ruang Penjualan • ATM • Kantin	• Pengelola • Pengunjung • Seluruh pengguna
Area Pengelola	• Ruang Rapat • Ruang Administrasi • Ruang Pimpinan • Ruang karyawan	• Pengelola • Cleaning Service • Teknisi

¹² (Putri & Rahmawati, 2022)

Area Service	• Mushola • Pos • Toilet • Gudang/Ruang Peralatan • Ruang Stok Barang	• Pengelola • Pengunjung • Satpam • Teknisi • Cleaning Service • Supplier
--------------	---	--

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

2.1.4. Oleh – Oleh Khas Semarang

Semarang memiliki berbagai macam hasil karya dan makanan khas daerahnya. Dari hasil itu, dapat dihasilkan beberapa buah tangan yang dapat dijual di tempat pusat oleh – oleh atau di tempat wisata.

a. Lumpia Khas Semarang

Lumpia merupakan makanan khas Semarang. Walaupun lumpia dapat dijumpai diberbagai daerah, namun makanan lumpia khas Semarang ini memiliki rasa yang berbeda dari lumpia biasanya. Lumpia khas Semarang terbuat dari kulit lumpia yang diisi oleh olahan rebung (bambu muda), daging ayam, dan telur. Setelah isian tersebut dibalut oleh kulit lumpia, kemudian hasil balutan tersebut digoreng diminyak panas. Perpaduan kulit yang krispi dan isian lembutnya biasanya disajikan bersama saus khas.

b. Wingko Babat

Wingko berasal dari Bahasa Jawa yang mempunyai arti pecahan genteng. Wingko babat terbuat dari bahan dasar tepung ketan, kemudian dicampur kelapa, gula pasir, garam, dan air lalu dibentuk kecil – kecil menyerupai pecahan genteng dan dipanggang diatas arang. Wingko babat juga memiliki berbagai macam aneka rasa diantaranya kelapa (original), coklat, pisang, dan Nangka.

c. Bandeng Presto

Bandeng Presto merupakan oleh – oleh olahan ikan. Bandeng terkenal dengan ikan yang memiliki banyak duri dan membuat

orang yang memakannya sering kali tersedak durinya. Pengolahan bandeng presto diawali dengan memberi bumbu yang terdiri dari bawang putih, kunyit, dan garam lalu dibalurkan diikannya. Kemudian ikan dibungkus menggunakan daun pisang dan dimasukkan kedalam panci kukus khusus yang uapnya tidak bisa keluar, sehingga ikan dapat matang merata.

d. Tahu Petis

Tahu Petis merupakan makanan olahan yang terdiri dari tahu goreng dan bumbu petis. Yang membuat unik disini adalah bumbu petis khas yang terbuat dari petis udang, gula merah, bawang putih, air asam jawa, dan garam. Bumbu petis ini berwarna hitam dan memiliki rasa asin, manis khas penggugah selera. Cara membuat tahu petis dengan menggoreng tahu terlebih dahulu, lalu tahu tersebut dibelah kemudian diisi dengan bumbu petis sesuai selera. Tahu petis biasa dijual bersamaan dengan gorengan lainnya seperti tahu, tempe, bakwan, dan lain – lain.

e. Tahu Bakso Ungaran

Makanan khas Semarang berikutnya adalah tahu bakso. Tahu bakso ini berasal dari Ungaran yang terletak di Kabupaten Semarang. Tahu bakso dibuat dari tahu yang diisi dengan bakso.

2.2. TINJAUAN ARSITEKTUR REKREATIF

2.2.1. Pengertian Arsitektur Rekreatif

Rekreatif merujuk pada aktivitas atau kegiatan rekreasi yang bertujuan menghibur, menghilangkan stress, dan memberikan kesenangan pada suatu individu. Arsitektur rekreatif merespon dari tujuan rekreatif itu sendiri yaitu membuat rancangan desain yang didalamnya mengandung rekreasi. Rekreatif berawalan “re” memiliki maksud kembali merancang. Artinya rekreatif adalah kegiatan untuk menciptakan kembali kegiatan rekreasi yang sebelumnya hampir mati. Arsitektur rekreatif merupakan hasil dari kehampaan terhadap desain yang hanya mengutamakan aspek

fungsional tanpa memperdulikan kebutuhan psikologis pelaku aktivitas. Arsitektur Rekreatif merupakan rancangan desain yang dibuat dengan karakter santai, nyaman, dan menyenangkan banyak orang yang berkunjung. Dan dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi tempat tersebut¹³

2.2.2. Prinsip Arsitektur Rekreatif

Untuk dapat menciptakan pendekatan arsitektur rekreatif terdapat prinsip dari beberapa sumber.

Menurut (Kautsar, 2010) terdapat beberapa prinsip dari pendekatan arsitektur rekreatif :

- a. Desain arsitektur rekreatif merupakan desain yang dibangun dengan tujuan untuk menghilangkan kepenatan dan kekosongan bagi seluruh pengunjung yang datang.
- b. Potensi dan unsur alam dimanfaatkan sebagai konsep awal arsitektur rekreatif yang menarik yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan perancangan.
- c. Karakter yang dimiliki oleh arsitektur rekreatif yaitu nyaman, santai, menyenangkan, dan menarik orang untuk berkunjung.
- d. Bangunan yang memiliki ruang digunakan Bersama – sama. Ruang ini dapat digunakan Bersama tanpa sekat sehingga pengunjung antar individu dapat berinteraksi.

Menurut (Zuastika, 2010) prinsip pendekatan arsitektur rekreatif dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Desain rekreatif didesain agar manusia bisa saling melihat. Karena secara naluriah manusia diciptakan untuk saling bersosialisasi dan dilihat orang.
- b. Desain yang diciptakan dinamis atau bergerak, bukan desain statis atau diam. Diaplikasikan dengan bentuk ruang, sirkulasi dan pola lantai yang mengalir menarik.

¹³ (Kautsar, 2010)

- c. Unsur cahaya merupakan peran yang penting dalam menciptakan suasana eksterior atau interior, baik itu pencahayaan alami atau pencahayaan buatan.
- d. Menyusun tata letak ruang fasilitas yang ada sehingga tidak terlalu monoton, dengan mengelompokkan ruang berdasarkan fungsinya.
- e. Triangulasi atau menyatukan. Ruang dibentuk dengan tujuan untuk mengumpulkan orang yang saling tidak mengenal untuk saling berinteraksi dalam suatu pertunjukan. Misalnya : dalam suatu pertunjukan/ atraksi, atau hanya sesuatu yang menarik untuk disaksikan.¹⁴

2.3. STUDI KASUS

2.3.1. Pusat Oleh – Oleh Kampoeng Semarang



Gambar 2.1 Pusat Oleh – Oleh Kampoeng Semarang

(Sumber : Street view google maps)

Satu - satunya pusat oleh – oleh terlengkap dan terbesar di Semarang terdapat di Pusat oleh -oleh Kampoeng Semarang dengan mengusung tema one step leisure. Kampoeng Semarang memiliki lahan seluas 4000m² , dan berada di Jl. Raya Kaligawe KM 1 no 96 Semarang. Posisi pusat oleh – oleh ini sangat strategis dan mudah di jangkau karena berdekatan dengan Bandara Internasional Ahmad Yani dan Pelabuhan Tanjung Mas. Fasilitas yang terdapat di Kampoeng Semarang berupa Mushola, toilet, rest area, resto dan cafe, outlet batik, pusat oleh – oleh dan souvenir.

¹⁴ (Zuastika, 2010)



Gambar 2.2 Interior Kampoeng Semarang

(Sumber : www.kaskus.co.id)



Gambar 2.3 Restaurant Kampoeng Semarang

(Sumber : <https://pariwisata.semarangkota.go.id>)

2.3.2. The Keranjang Bali



Gambar 2.4 The Kranjang Bali

(Sumber : <https://kilaskini.com>)

The Keranjang Bali terletak di Jl. By Pass Ngurah Rai No 70 – 72, Kuta, Kab. Badung, Bali. Nama The Keranjang Bali memiliki arti

Bali dalam satu keranjang. Segala hal yang berkaitan dengan Bali dikemas dalam satu bangunan The Keranjang Bali. The keranjang Bali mempunyai bentuk bangunan yang unik berbentuk keranjang kotak. Selain bangunannya yang unik pusat oleh – oleh ini juga mempunyai konsep yang unik pula karena memadukan tempat berbelanja dengan tempat wisata.

The Keranjang Bali merupakan pusat oleh – oleh yang cukup lengkap di Bali, namun selain berbelanja oleh – oleh pengunjung juga dapat berwisata didalamnya karena terdapat wisata edukasi, hiburan, teknologi, dan budaya. The keranjang bali memiliki fasilitas seperti pusat oleh – oleh dan souvenir yang lengkap, wisata kampung langit, Paon Loloh, Teater Saba, spot foto *instagramable*, spa, restoran, toilet, musholla.

2.3.3. Ibarbo Park Yogyakarta



Gambar 2.5 Ibarbo Park Yogyakarta

(Sumber : <https://magelangekspres.disway.id>)

Salah satu pusat oleh – oleh terlengkap dari Yogyakarta dapat ditemui di Ibarbo Park. Ibarbo Park terletak di Jl. Magelang Km. 14, Jetis, Caturharjo, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan menerapkan konsep *one stop shopping*, artinya pengunjung dapat menemui beraneka macam oleh – oleh tanpa harus ke berbagai tempat. Ibarbo menyediakan fasilitas yang cukup lengkap seperti

area parkir yang luas, toilet, musholla, restoran, playground, mini zoo, pusat oleh – oleh dan souvenir. Ibarbo Park tersebut awalnya hanyalah pusat oleh – oleh namun dikembangkan lagi oleh owner nya menjadi suatu tempat wisata aviary terbesar dan tempat wisata lainnya.

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. IDE PERANCANGAN

Ide perancangan redesain pusat oleh – oleh di terminal lama bandara Ahmad Yani Semarang muncul karena merespon bangunan terminal bandara tersebut yang sudah tidak difungsikan lagi. Hanya difungsikan saat ada hari besar saja contohnya saat ada acara Penerbad Fair. Atau pada hari biasa dihari Sabtu dan Minggu, area anjungan bandara dibuka untuk pengunjung bisa menyaksikan pesawat lepas landas dan disekitaran area anjungan banyak para pedagang UMKM menggelar dagangannya.

3.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah muncul berdasarkan pengamatan penulis mengunjungi Kawasan terminal bandara lama Ahmad Yani Semarang antara lain :

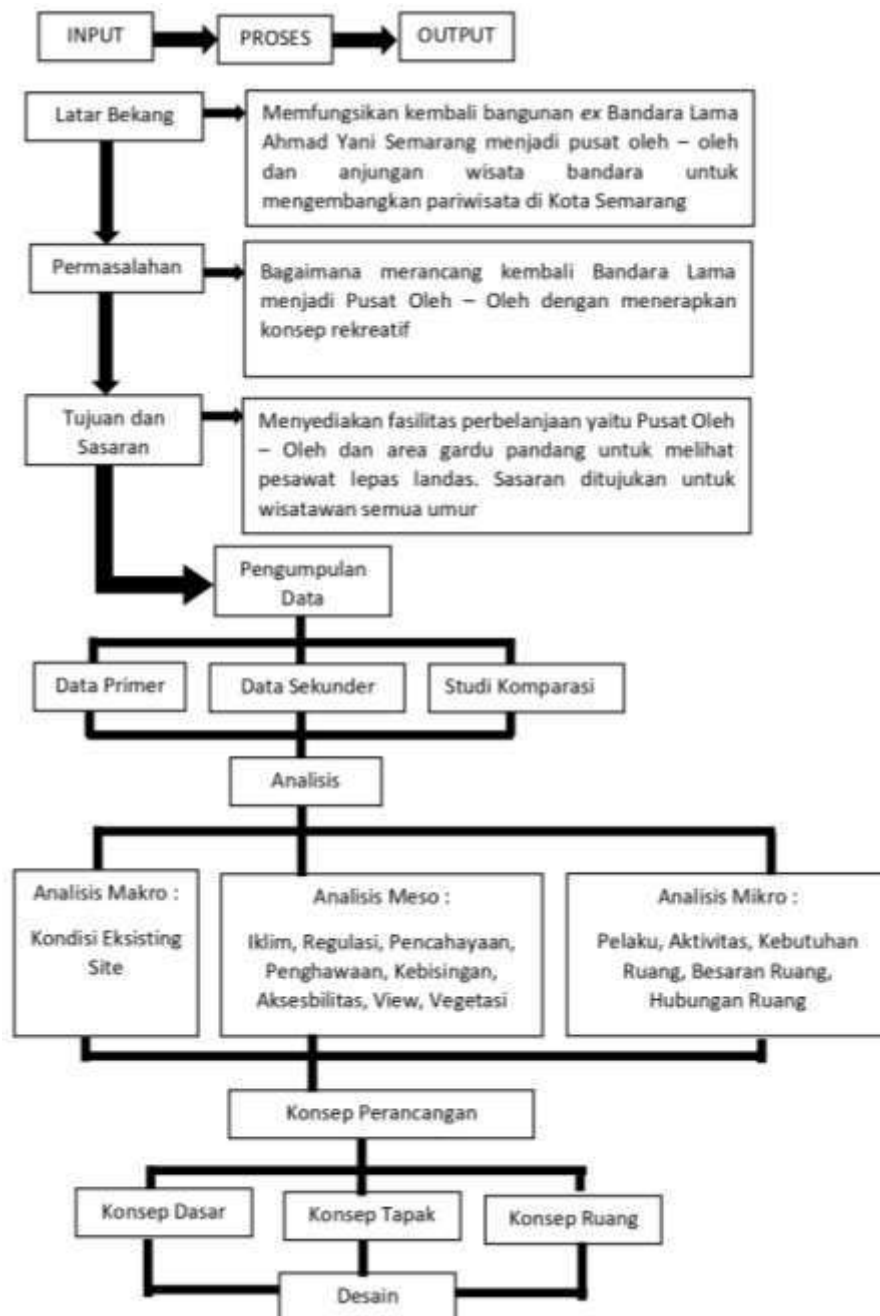
- a. Memfungsikan kembali bangunan terminal lama bandara Ahmad Yani Semarang
- b. Menciptakan kembali kawasan anjungan yang sudah berhenti beroperasi
- c. Memberikan fasilitas pusat oleh – oleh bagi pengunjung yang datang berlibur ke Kota Semarang
- d. Mengembangkan pariwisata di Kota Semarang
- e. Merancang tempat sebagai wadah berekreasi

3.3. PENGUMPULAN DATA

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode pengumpulan data primer, data sekunder, dan studi komparasi. Data primer merupakan metode pengumpulan data yang didapatkan melalui pengamatan penulis terhadap objek secara langsung. Data didapatkan dengan mengunjungi secara langsung lokasi tapak untuk mendapatkan analisa – analisa mengenai lokasi tapak yang akan dibangun. Data sekunder merupakan data penunjang yang diperoleh dari data yang sudah ada sebelumnya. Data sekunder diperoleh melalui berbagai macam literatur yang memiliki kesamaan dengan pokok bahasan yang diangkat dalam permasalahan. Bahan literatur yang digunakan dapat berupa artikel, jurnal, buku, prosiding seminar nasional, peraturan

pemerintah, skripsi. Studi komparasi merupakan metode yang digunakan dengan cara membandingkan dan memodifikasi ide dari bangunan/proyek sejenis untuk mendapatkan konsep sebagai dasar desain perancangan pusat oleh – oleh.

3.4. ALUR POLA PIKIR



Gambar 3.1 Alur Pola Pikir

(Sumber : Analisa Pribadi 2024)

BAB IV

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1. LOKASI EKSISTING SITE

Pemilihan site untuk merancang pusat oleh – oleh ini berada di Terminal Lama Bandara Ahmad Yani Semarang. Alasan dari penggunaan site ini yaitu untuk memfungsikan kembali bangunan Terminal Lama Bandara Ahmad Yani yang sudah lama terbengkalai. Selain itu untuk memfasilitasi tempat berbelanja di Kota Semarang karena mengetahui Kota Semarang merupakan salah satu dari banyaknya Kota yang banyak dikunjungi wisatawan berlibur. Lokasi juga terletak di tengah kota sehingga mudah untuk diakses pengunjung.



Gambar 4. 1 Peta Terminal Lama Bandara Ahmad Yani

(Sumber : Google Maps)

4.2. ANALISIS MAKRO

4.2.1. Kondisi Eksisting Site

Terminal Lama Bandara Ahmad Yani terletak di Jl. Jembawan Raya No. 13, Kalibanteng Kulon, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang Jawa Tengah. Diketahui beberapa data dalam satu tahun terakhir pada tahun 2023. Kota Semarang memiliki suhu tertinggi harian rata – rata 33°C - 25°C dan suhu terendah harian rata – rata 24°C - 30°C. Rata – rata curah hujan terbanyak 300mm, dan rata – rata curah hujan tersedikit 35mm. Pada tahun 2023 Kota Semarang dengan masa angin paling berangin pada bulan Januari memiliki kecepatan rata – rata 11,6 kilometer/jam dan memiliki masa angin paling tidak

berangin pada bulan April dengan kecepatan rata – rata 7,8 kilometer/jam.



Gambar 4. 2 Lokasi Site
(Sumber : Google Maps)

Luas lahan : 6,789 m²

Batas – batas tapak :

Utara : Landasan udara bandara Ahmad Yani Semarang

Selatan : Rel kereta api

Timur : Bekas anjungan wisata dirgantara Ahmad Yani

Barat : Grha Kriya Aqasa

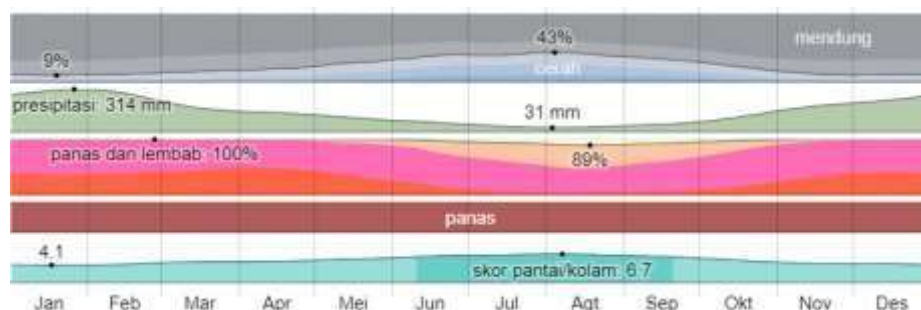
Potensi tapak :

- Site memiliki view yang dapat dimanfaatkan sebagai gardu pandang lepas landas pesawat.
- Site berada di pusat Kota Semarang

4.3. ANALISIS MESO

4.3.1. Iklim

Iklim di Kota Semarang



Gambar 4. 3 Iklim Kota Semarang

(Sumber : <https://id.weatherspark.com>)

4.3.2. Regulasi

Lokasi terminal lama bandara Ahmad Yani berada di jalan Persimpangan tidak sebidang yaitu di simpang susun Kalibanteng. Wilayah ini terletak dekat dengan landasan pacu udara, yang mana dengan jarak radius 4.000 – 6.000 meter dari landasan pacu udara, bangunan tidak boleh memiliki ketinggian diatas 45 meter. Dilansir dari peraturan daerah Kota Semarang nomor 14 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang tahun 2011 - 2031, peraturan zonasi untuk membangun kawasan perdagangan ditentukan sebagai berikut :

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) merupakan angka presentase dari perbandingan antara luas seluruh lahan bangunan dengan luas lahan daerah perencanaan yang dikuasai sesuai RTRW yang berlaku di lingkungan tersebut. Untuk peraturan zonasi membangun wilayah perdagangan di Kota Semarang, dikembangkan dengan Koefisien Dasar Bangunan sebesar 80% dari total luas lahan.

$$\begin{aligned} \text{KDB} &= 6.789 \times 80\% \\ &= 5.432 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) merupakan angka presentase dari perbandingan seluruh luas lantai bangunan dengan luas lahan daerah perencanaan yang dikuasai sesuai RTRW yang berlaku. KLB ditetapkan pada ruas jalan Arteri Sekunder untuk kawasan perdagangan berupa pertokoan 2 – 4 lantai dan KLB 3,2.

$$\begin{aligned} \text{KLB} &= 6.789 \times 3,2 \\ &= 21.724 \end{aligned}$$

Lahan 6.789m^2 dapat dibangun $21.724 : 5.432$ maka hasilnya 3,9

Maka lahan seluas 6.789m^2 dapat dibangun sebanyak 3 lantai dengan luas maksimal perlantai 5.432m^2

- Koefisien Daerah Hijau (KDH) merupakan angka presentase perbandingan antara seluruh luas ruang terbuka di luar bangunan yang berfungsi untuk penghijauan dengan luas lahan daerah

perencanaan yang dikuasai sesuai RTRW yang berlaku. Untuk mendapatkan hasil KDH dapat digunakan cara mengurangkan 100% dengan jumlah KDB maksimal. Maka dapat diketahui untuk KDH di Kota Semarang untuk membangun zona perdagangan adalah :

$$\begin{aligned} \text{KDH} &= 100\% - 80\% \\ &= 20\% \end{aligned}$$

- Garis Sempadan Sungai dan Rel Kereta Api

Garis Sempadan Sungai di Kali Semarang ditetapkan minimal 3 meter disebelah luar sepanjang kaki tanggul, sedangkan GSB di tepi rel kereta api ditetapkan berjarak 15 meter dari sumbu rel kereta api.

4.3.3. Pencahayaan

Matahari berasal dari timur kemudian bergerak kearah barat, untuk bisa mendapatkan cahaya alami dari matahari dapat diperbanyak bukaan pada sisi timur dan barat bangunan. Namun, untuk menghasilkan cahaya alami yang nyaman dan tidak silau, cahaya matahari dapat dipantulkan terlebih dahulu melalui air dikolam atau vegetasi yang berada didekat bangunan, maka dari itu cahaya alami dari matahari tidak langsung masuk kedalam bangunan.



Gambar 4. 4 Pencahayaan

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

4.3.4. Kebisingan

Tingkat kebisingan tertinggi berasal dari sebelah utara site yang merupakan landasan pacu udara. Suara bising mungkin akan didapatkan jika ada pesawat yang melintasi landasan udara tersebut.

Sedangkan kebisingan dibagian selatan lebih rendah yang diakibatkan oleh suara kereta yang lewat.



Gambar 4. 5 Kebisingan

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

4.3.5. Aksesibilitas

Aksesibilitas untuk jalur keluar masuk pengguna terdapat di jalan Bandara Ahmad Yani. Untuk penempatan parkir motor dan mobil berada disisi selatan dari site bangunan.



Gambar 4. 6 Aksesibilitas

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

4.3.6. View

View terbaik berasal dari sisi utara bangunan dimana kita dapat melihat ladasan udara yang biasanya digunakan untuk lepas landas pesawat. Hal ini dapat dinikmati melalui kawasan anjungan di dalam bangunan.



Gambar 4. 7 View

(Sumber : Analisa Penulis)

4.3.7. Vegetasi

Vegetasi yang digunakan pada bangunan Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh rekreatif ini terdapat vegetasi pengarah, vegetasi peneduh, dan vegetasi penghias.

- Vegetasi pengarah

Memiliki ciri – ciri, bentuk lurus, tiang, tinggi, bercabang sedikit, dan penuntun pandang. Memiliki kesan pengarah Ketika ditata sejajar rapih dan bisa mengarahkan Gerakan pengguna bangunan mengikuti jalan. Pada kawasan ini menggunakan pohon palm dan pohon glodokan tiang. Pohon palm memiliki bentuk eksotis yang sangat cocok dijadikan vegetasi pengarah dan tidak menghambat pemandangan jalan karena daun dan cabangnya tidak banyak.¹⁵ Pohon glodokan tiang memiliki bentuk menjulang segitiga keatas yang dapat digunakan sebagai pengarah pada jalan yang dilalui, selain sebagai vegetasi pengarah pohon glodokan tiang juga dapat berfungsi sebagai penahan dan pemecah angin.

¹⁵ (Sara, Irfandi, & Abdul, 2020)



Gambar 4. 8 Pohon Palm
(Sumber : www.pantaumedia.id)



Gambar 4. 9 Pohon Glodokan Tiang

(Sumber : www.sman1kalasan.sch.id)

- Vegetasi Peneduh

Memiliki fungsi sebagai peneduh, penyerap polusi udara, penyerap kebisingan dan pemecah angin. Vegetasi peneduh mempunyai tujuan sebagai tanaman pelindung untuk melindungi orang atau benda yang ada di bawah terik matahari maupun curahan air hujan. Pohon Kerai payung memiliki fungsi sebagai vegetasi peneduh, peredam kebisingan, dan pemecah angin. Pohon kerai payung memiliki bentuk daun yang rimbun sehingga cocok digunakan sebagai vegetasi penduh. Pohon kerai

payung memiliki reduksi yang tinggi terhadap timbal yang merupakan emisi dari kendaraan bermotor, sehingga baik digunakan sebagai pohon penyerap polusi.



Gambar 4. 10 Pohon Kerai Payung

(Sumber : <https://id.wikipedia.org>)

- Vegetasi Penghias

Memiliki fungsi sebagai penghias taman landscape. Memiliki perawatan yang mudah dan tidak mengganggu pemandangan. Pada umumnya ialah tanaman berbunga. Tanaman Bugenvil atau biasa disebut bunga kertas memiliki fungsi sebagai filter dan meningkatkan kualitas udara, hal ini dikarenakan tanaman pohon atau perdu dengan tajuk yang rapat, secara fisik dapat menahan debu dan abu yang berterbangan.¹⁶ Tanaman ini memiliki bentuk yang cantik dan memiliki berbagai warna,

¹⁶ (Risnawaty & Lisa, 2016)

maka dari itu Tanaman bunga kertas ini cocok untuk dijadikan vegetasi penghias.



Gambar 4. 11 Tanaman Bugenvil

(Sumber : <https://sman3boyolali.sch.id>)

4.4. ANALISIS MIKRO

4.4.1. Pelaku

Pelaku merupakan pengguna yang melakukan aktivitas/kegiatan pada suatu ruang. Pada Pusat Oleh – Oleh pengguna dibagi kedalam 2 jenis yaitu pengguna tidak tetap dan pengguna tetap.

Pengguna tidak tetap merupakan pengguna yang menggunakan ruang hanya sementara. Pengguna yang tergolong dalam pengguna tidak tetap yaitu pengunjung umum dan supplier.

Pengguna tetap merupakan pengguna yang menggunakan ruang dalam jangka waktu yang cukup lama. Pelaku yang merupakan pengguna tetap yaitu pengelola, teknisi, satpam, dan cleaning service.

4.4.2. Aktivitas / Kegiatan

Tabel 4. 1 Aktivitas Pengguna

Pelaku	Aktivitas
Pengguna tidak tetap	
Pengunjung Umum	• Melakukan aktivitas berbelanja • Menikmati area anjungan

Supplier	• Memasok keluar masuk barang yang dijual
Pengguna tetap	
Pengelola	• Mengatur segala kegiatan yang terjadi di dalam ruang
Teknisi	• Mengecek bagian utilitas dari bangunan
Satpam	• Menjaga keamanan di area pusat oleh - oleh
Cleaning Service	• Menjaga kebersihan di area pusat oleh - oleh

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

4.4.3. Kebutuhan Ruang

Tabel 4. 2 Kebutuhan Ruang

No.	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
A.	Pengguna tidak tetap		
1.	Pengunjung Umum	Datang Memarkir kendaraan Mencari informasi Mengambil uang Berbelanja dan rekreasi Istirahat Melakukan transaksi pembayaran Mengunjungi area anjungan Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Pusat informasi Ruang Penjualan Galeri Photograpy Ruang Pameran Ruang Simulator Ruang Workshop Playground Ruang laktasi ATM Kantin Kasir Aula Gardu Pandang Mushola

			Toilet
2.	Supplier	Datang Memarkir kendaraan Mencari informasi Menurunkan dan menata barang Menghitung keluar masuk barang Istirahat Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Pusat informasi Ruang stok barang Kantin Mushola Toilet
B.	Pengguna tetap		
1.	Pengelola		
	• Pimpinan	Datang Memarkir kendaraan Bekerja Istirahat Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Ruang pimpinan Kantin Mushola Toilet
	• Keuangan	Datang Memarkir Kendaraan Bekerja Istirahat Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Ruang Keuangan Kantin Mushola Toilet
	• Administrasi	Datang Memarkir Kendaraan Bekerja Istirahat Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Ruang administrasi Kantin Mushola Toilet
	• Marketing	Datang Memarkir Kendaraan Bekerja	Entrance Parkir Ruang marketing

		Istirahat Sholat BAB/BAK	Kantin Mushola Toilet
	• Karyawan	Datang Memarkir Kendaraan Bekerja Istirahat Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Kasir, Ruang penjualan Ruang karyawan, kantin Mushola Toilet
2.	Teknisi		
	• Teknisi Alat	Datang Memarkir Kendaraan Siap – siap bekerja Memperbaiki peralatan yang mengalami kerusakan Istirahat Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Ruang karyawan Seluruh fasilitas Kantin Mushola Toilet
	• Teknisi Utilitas	Datang Memarkirkan Kendaraan Siap – siap bekerja Mengontrol system utilitas seperti listrik, air di sekitar bangunan Istirahat Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Ruang karyawan Seluruh fasilitas utilitas bangunan Kantin Mushola Toilet
3.	Satpam		
	• Keamanan	Datang Memarkirkan kendaraan Memantau dan membantu pengunjung yang membutuhkan informasi	Entrance Parkir Pos

		Istirahat Sholat BAB/BAK	Kantin Musholla Toilet
4.	Cleaning Service		
	• Kebersihan	Datang Memarkirkan kendaraan Siap – siap bekerja Melakukan perawatan, pembersihan, dan pemeliharaan fasilitas Istirahat Sholat BAB/BAK	Entrance Parkir Ruang karyawan Seluruh fasilitas bangunan Kantin Mushola Toilet

(Sumber : Analisa Penulis)

4.4.4. Besaran

Sumber standar besaran ruang :

- Ernst Neufert, Data Arsitek (DA)
- Asumsi/analisa pribadi

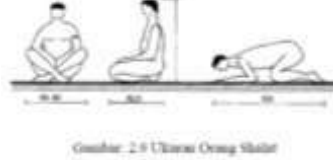
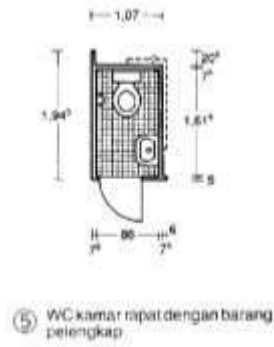
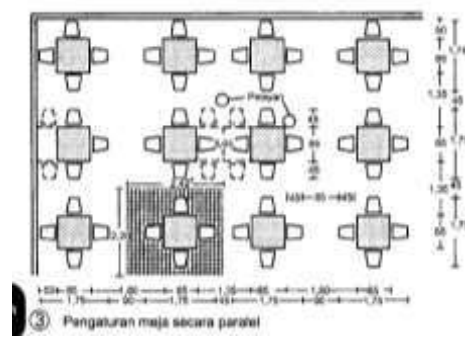
Tabel 4. 3 Besaran Ruang

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar	Sumber	Total (M ²)
Area Penerima						
1	Parkir Mobil Besar	1 ruang	12 unit	26m ²	DA	312m ²
2	Parkir Mobil Kecil	1 ruang	45 unit	12,98m ²	DA	584,1m ²
3	Parkir Sepeda Motor	1 ruang	85 unit	1,6875m ²	DA	143,43m ²
4	Loby	1 ruang	90 orang	10m ² / orang	Asumsi	900m ²
5	Pusat Informasi	1 ruang	2 orang	10m ² / orang	Asumsi	20m ²

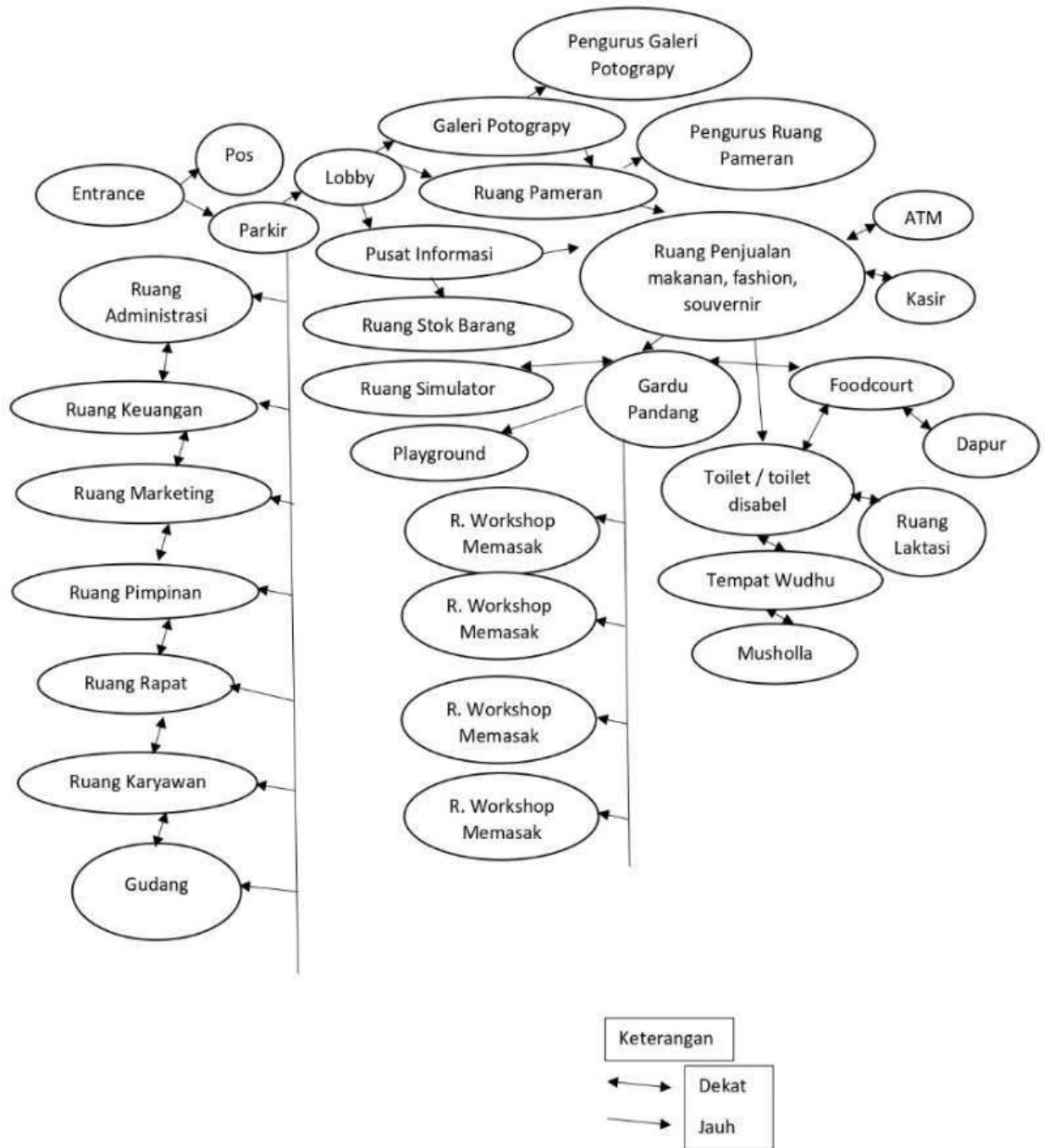
Area Komersial						
6	Kawasan Anjungan	1 ruang	100 orang	10m ² / orang	Asumsi	1.700m ²
7	Galeri Photograpy	1 ruang	25 orang	10m ² / orang	Asumsi	250m ²
8	Ruang Pameran	1 ruang	25 orang	10m ² / orang	Asumsi	600m ²
Area Belanja						
9	Ruang Penjualan makanan, fashion, souvenir	1 ruang	150 orang	10m ² / orang	Asumsi	2000m ²
10	Kasir	6 meja kasir	1 orang	10,5m ² / meja	Asumsi	63m ²
11	ATM	5 mesin ATM	1 orang	3m ² / mesin	Journal	15m ²
12	Foodcourt	68 meja makan	150 orang	3,06m ² / meja	DA	950m ²
13	Dapur	10 dapur	2 orang/dapur	12m ² / dapur	Asumsi	120m ²
Area Rekreasi						
14	Ruang Simulator	1 ruang	10 simulator	6m ² /simulator	Asumsi	65m ²
15	Playground	1 ruang	2 alat bermain	30m ²	Asumsi	30m ²
16	Ruang Workshop Memasak	1 ruang	12 peserta + 1 coach	195m ²	Asumsi	195m ²
17	Ruang Workshop Kerajinan	1 ruang	48 peserta + 1 coach	195m ²	Asumsi	195m ²

18	Ruang Workshop Photograpy	1 ruang	32 peserta + 1 coach	195m ²	Asumsi	195m ²
19	Ruang Workshop Multimedia	1 ruang	24 peserta + 1 coach	195m ²	Asumsi	195m ²
Area Pengelola						
20	Ruang Administrasi	1 ruang	1 orang	25m ²	Asumsi	25m ²
21	Ruang Keuangan	1 ruang	1 orang	25m ²	Asumsi	25m ²
22	Ruang Marketing	1 ruang	1 orang	25m ²	Asumsi	25m ²
23	Ruang Pimpinan	1 ruang	1 orang	25m ²	Asumsi	25m ²
24	Ruang Karyawan	1 ruang	12 orang	75m ²	Asumsi	75m ²
25	Ruang Rapat	1 ruang	16 orang	50m ²	Asumsi	50m ²
Area Service						
26	Pos	1 ruang	1 orang	6,25m ²	Asumsi	6,25m ²
27	Toilet	27 ruang	1 orang	1,7m ²	DA	45m ²
28	Toilet disabel	2 ruang	1 orang	2,8m ²	DA	17m ²
29	Ruang Laktasi	1 ruang	2 orang	25m ²	Asumsi	25m ²
30	Gudang/Ruang Peralatan	1 ruang	3 rak besar	40m ²	Asumsi	40m ²
31	Ruang Stok Barang	1 ruang	Rak besar	400m ²	DA	400m ²
32	Mushola	2 ruang	100 orang	0,96m ² /orang	DA	200m ²
33	Tempat Wudhu	4 ruang	10 keran/ruang	6m ² /ruang	DA	24m ²

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

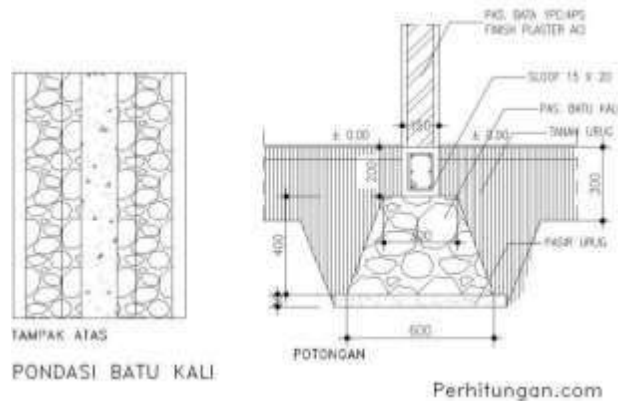


4.4.5. Hubungan Ruang



Gambar 4. 12 Hubungan Ruang

(Sumber : Analisa Penulis 2024)



Gambar 4. 14 Pondasi Batu Kali

(Sumber : <https://tekniksipil.id>)

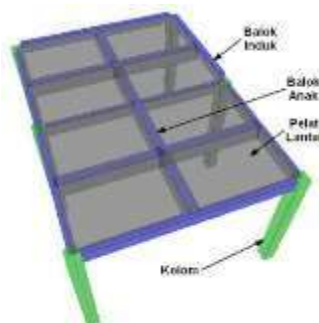
4.5.2. Struktur Utama

1. Kolom

Fungsi kolom sangat krusial sebagai penerus beban langsung ke pondasi. Kolom mempertahankan bangunan dari tiupan angin kencang, beban dalam bangunan seperti manusia dan barang – barang, serta pengokoh bangunan agar tidak mudah roboh. Struktur kolom yang kuat menggunakan bahan besi dan beton, dimana gabungan kedua material tersebut tahan akan tarikan dan dorongan.

2. Balok

Jika kolom digunakan dalam posisi vertikal ke atas, maka balok diletakaan dalam posisi horizontal atau tidur. Balok merupakan penguat horizontal yang berfungsi sebagaiudukan lantai dan pengikat kolom lantai atas.



Gambar 4. 15 Struktur Utama Kolom dan Balok

(Sumber : <http://athez98.blogspot.com>)

4.5.3. Struktur Atap

1. Atap Pelana

Atap pelana terdiri dari dua bidang atap miring yang tepi atasnya bertemu pada satu garis lurus, dinamakan bubungan. Bahan penutupnya banyak yang menggunakan genteng biasa (genteng kampung) maupun seng gelombang. Namun pada bangunan ini penulis menggunakan material atap berupa atap asphalt. Atap asphalt merupakan atap yang dibuat dari aspal (bitumen) dan material lain seperti pasir batu, fibreglass, alga coating.

2. Rangka Atap Baja Ringan

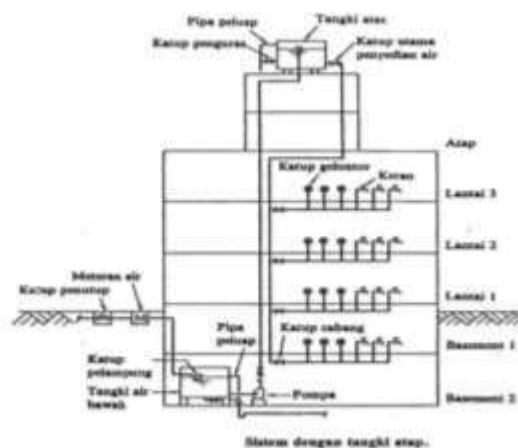
Rangka atap baja ringan merupakan struktur atap yang menggunakan konstruksi baja yang kuat tetapi ringan. Baja yang digunakan adalah jenis cold rolled coil (CRC) dengan bentuk profil seperti huruf C atau O.

4.6. Analisa Aspek Kinerja (Utilitas)

4.6.1. Sistem Air Bersih

Sistem tangki atap

Air dari sumur melewati meteran air dialirkan ke tangki bawah lalu dipompakan ke tangki atap, dan dari tangki atap air didistribusikan dengan gaya gravitasi ke KM/WC, dapur, dan lain – lain.



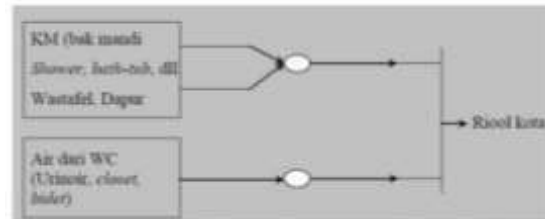
Gambar 4. 16 Sistem Air Bersih

(Sumber : <https://www.google.com>)

4.6.2. Sistem Air Kotor

Sewage System / Dua Pipa (Sistem pembuangan terpisah)

Pada system ini, limbah dari WC/Closet dipisahkan dari limbah kamar mandi, cuci, dan dapur. Selanjutnya limbah WC disalurkan ke Septictank dan Bersama – sama limbah air mandi, cuci, dan dapur dibuang ke peresapan air kotor atau saluran limbah kota (riool kota)

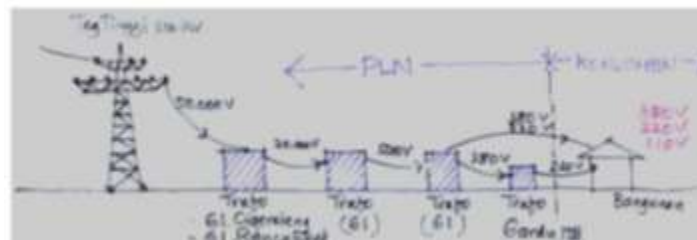


Gambar 4. 17 Sistem Air Kotor

(Sumber : Materi Utilitas Semester 5)

4.6.3. Sistem Listrik

Sumber listrik berasal dari PLN (Perusahaan Listrik Negara). Instalasi listrik yang dikelola PLN disalurkan melalui jaringan listrik berdasarkan tegangan listrik yang disalurkan.



Gambar 4. 18 Sistem Listrik

(Sumber : Materi Utilitas Semester 5)

4.7. Analisa Arsitektural

4.7.1. Konsep

- Arsitektur Kreatif

Rekreatif merujuk pada aktivitas atau kegiatan rekreasi yang bertujuan menghibur, menghilangkan stress, dan memberikan kesenangan pada suatu individu. Rekreatif berawalan “re” memiliki maksud kembali merancang. Artinya rekreatif adalah

kegiatan untuk menciptakan Kembali kegiatan rekreasi yang sebelumnya hampir/sudah mati. Arsitektur Kreatif merupakan rancangan desain yang dibuat dengan karakter santai, nyaman, dan menyenangkan banyak orang yang berkunjung. Dan dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi tempat tersebut. Kesan kreatif pada suatu rancangan dapat melalui *view sequence* dan pengalaman ruang, sirkulasi, tata letak dan style bangunan, tata lanscap, dan warna. Terdapat pula beberapa pendapat pengertian rekreasi sebagai berikut :

- a. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, rekreasi adalah penyegaran Kembali badan dan pikiran, sesuatu yang dapat menggembirakan hati dan menyegarkan pikiran
- b. Rekreasi adalah :
 1. Penyegaran Kembali melalui hobi, Latihan, dan sejenisnya
 2. Menyegarkan manusia dari kerja keras atau kecemasan, melalui perubahan atau pengalihan
 3. Keadaan yang diciptakan Kembali
 4. Bentuk sarana bermain, hiburan, dan lain – lain untuk penyegaran tubuh atau pikiran
- c. Menurut Zuastika (2010) rekreasi bersifat hal yang dapat mengekspresikan dan menjelaskan aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian rekreasi adalah penyegaran Kembali badan dan pikiran yang bersifat menggembirakan hati melalui beberapa hobi ,Latihan, dan sejenisnya dan dilakukan pada waktu senggang.

- Kriteria dan Implementasi Konsep Arsitektur Kreatif pada *redesign* Bandara Lama Ahmad Yani Semarang menjadi Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh

Menurut Suardana (2005) terdapat beberapa kriteria desain arsitektur kreatif :

- a. Desain Arsitektur yang mengandung rekreasi didalamnya.
Implementasi : kegiatan rekreasi yang dapat dilakukan berupa dapat berbelanja, melihat pameran, mengikuti workshop, bermain, makan, dan bersantai di anjungan.
- b. Memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik. Implementasi : memanfaatkan potensi alam seperti angin yang segar, dan view dari landasan udara yang luas.
- c. Merupakan cermin kebosanan dari desain yang kosong, warna yang sedikit, dan hanya menggunakan aspek fungsional yang sedikit. Implementasi : menggunakan permainan warna melalui gradasi, dan menambah beberapa ruang untuk melakukan aktivitas rekreasi seperti galeri, ruang pameran, ruang simulator pesawat, ruang workshop, dan anjungan
- d. Desain yang memiliki karakter luwes, santai, nyaman, dan menyenangkan. Implementasi : ruangan yang dibuat luas

Menurut Seymour M. Gold ada beberapa factor yang dapat menciptakan suasana kreatif :

- a. Unsur – unsur alam dengan cara memasukkan unsur alam dalam membangun. Implementasi : menggunakan unsur alam yaitu berupa landasan udara yang luas dan angin segar.
- b. Adanya pergerakan manusia dan aktivitas. Pergerakan bisa ditimbulkan dengan aktivitas yang memiliki kesan kreatif.

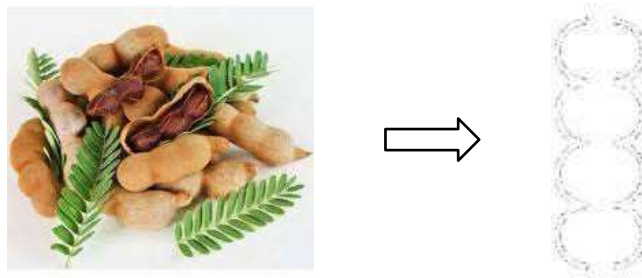
Implementasi : pameran di galeri photography dan pameran alutsista.

- c. Ruang yang digunakan Bersama. Ruang yang dapat digunakan Bersama – sama tanpa ada batas sehingga antar individu dapat berinteraksi. Implementasi : Kawasan anjungan/gardu pandang yang dibuat luas tanpa sekat sehingga manusia yang sedang berada di ruang tersebut dapat saling berinteraksi.
- d. Orang bisa saling melihat. Manusia mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat, dan dilihat orang lain. Implementasi : menambahkan ruang workshop yang digunakan untuk melakukan suatu pelatihan dimana ruangan tersebut dapat digunakan bersama sehingga antar individu dapat bersosialisasi, saling melihat dan dilihat
- e. Eksploratif. Mengajak pengunjung untuk ikut merasakan sesuatu yang ada dalam bangunan. Misalnya berupa sesuatu yang dapat dimainkan. Implementasi : menambahkan playground yang dapat dimainkan anak – anak, menambah ruang flight simulator yang dapat dimainkan agar pengunjung bisa merasakan sensasi menjadi pilot.
- f. Triangulasi. Triangulasi adalah sesuatu yang menyatukan, mengumpulkan orang yang tidak saling kenal dalam satu kegiatan yang sama. Implementasi : dibuat gallery photography agar para menikmati photography aviation lovers dapat saling mengenal, berinteraksi, dan tukar pikiran. Ruangan workshop yang ada juga dapat menyatukan orang yang tidak saling mengenal melalui pelatihan yang mereka ikuti.

4.7.2. Analisa Ornamen

- Simplifikasi Bentuk Buah Asem

Kota Semarang memiliki kisah sejarah tentang makna nama Semarang. Bermula dari Ki Pandan Arang bernama Pangeran Made Pandan yang meninggalkan Demak bersama putranya yang bernama Pangeran Kasepuhan. Dari Demak mereka pergi ke arah barat daya dan sampai pada suatu tempat subur yang bernama Pulo Tirang. Disini Pangeran Made Pandan mendirikan pesantren atau perguruan islam. Konon, ditempat yang subur tersebut tumbuh pohon asam (Bahasa Jawa: *asem*), yang Ketika itu masih jarang (Bahasa Jawa: *arang*). Menurut cerita ini, dari kata *asem-arang* inilah nama Semarang terbentuk.



Gambar 4. 19 Buah Asem
(Sumber : www.google.com)



Gambar 4. 20 Penerapan ornamen Simplifikasi Buah Asem
(Sumber : Analisa Penulis 2024)

- Slogan Semarang Kota “ATLAS”

Kota Semarang memiliki julukan Semarang Kota Atlas yang memiliki akronim dari Aman, Tertib, Lancar, dan Sehat. Julukan ini merupakan bentuk ajakan pemerintah kepada warga untuk menjaga dan memelihara keindahan kota, yang menyimpan

berbagai macam sejarah. Kota Atlas menjadi slogan sejak masa kepemimpinan Muhammad Ismail, Gubernur Jawa Tengah periode 1983 – 1993 dan disetujui oleh Pemkot Semarang.



Gambar 4. 21 Penerapan Ornamen Slogan Akronim Atlas
(Sumber : Analisa Penulis 2024)

4.7.3. Material Ornamen

ACP atau Aluminium Composite Panel adalah material yang terdiri dari beberapa lapisan dengan memadukan plat aluminium dengan bahan composite. ACP terdiri dari bahan non – aluminium berupa bahan polyethylene yang digabungkan dan berada di lapisan tengah yang diapit oleh plat aluminium dibagian atas dan bawah. Material bangunan ini memiliki karakteristik yang kaku tetap kuat dengan bobot yang ringan. ACP dipilih untuk digunakan sebagai secondary skin karena memiliki kelebihan yakni lebih terjangkau jika dibandingkan dengan besi atau stainless steel.

BAB V

DRAFT KONSEP PERANCANGAN

5.1. PENGEMBANGAN HASIL PERANCANGAN

Tujuan dari *Redesign* Terminal Bandara Lama Ahmad Yani Semarang menjadi Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh Kreatif ini untuk mempertahankan pariwisata anjungan lama di sekitar bandara yang hampir berhenti dan memfungsikan Kembali bangunan Bandara Lama Ahmad Yani Semarang yang masih kosong. Melihat Kota Semarang merupakan Kota dengan jumlah pariwisata yang bervariasi dan menjadi salah satu tujuan para wisatawan untuk berlibur. Diharapkan dengan adanya bangunan Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh kreatif tersebut dapat membantu perkembangan pariwisata di Kota Semarang dan membantu masyarakat sekitar disektor perekonomian. Dan untuk para wisatawan yang berkunjung diharapkan mereka memiliki pengalaman baru saat berkunjung di Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh kreatif.

a. Fasad Depan

Pada fasad depan terdapat ornamen berupa simplifikasi buah asem dan perpaduan tulisan dari akronim Semarang “Kota Atlas”. Didepan bangunan terdapat patung pesawat menandakan bahwa kawasan ini dulunya adalah bandara.



Gambar 5. 1 Fasad depan bangunan

(Sumber : Analisa Penulis 2024)



Gambar 5. 2 Area Drop off

(Sumber : Analisa Penulis 2024)



Gambar 5. 3 Patung Pesawat

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

b. Area Gazebo

Area gazebo dapat digunakan pengunjung untuk duduk – duduk bersantai menunggu rombongan yang masih berbelanja atau dapat digunakan sebagai tempat istirahat sebelum atau setelah berbelanja.



Gambar 5. 4 Area Gazebo

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

c. Interior

Interior bangunan dibuat supaya terlihat lebih luas. Terdapat paperbag raksasa dengan menggunakan warna – warna pastel di area lobby merepresentasikan kegiatan belanja dengan menyenangkan. Dan terdapat pula beberapa gambar wisata yang ada di Kota Semarang dibagian tembok lobby menjelaskan bahwa Kota Semarang merupakan kota pariwisata dengan berbagai macam tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi.



Gambar 5. 5 Area Lobby

(Sumber : Analisa Penulis 2024)



Gambar 5. 6 Area Lobby

(Sumber : Analisa Penulis)

Area ruang perbelanjaan sangat luas dengan berbagai macam makanan dan souvenir yang dijual.



Gambar 5. 7 Area Perbelanjaan

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

Ruang flight simulator dilapisi oleh karpet kedap suara, agar pengunjung lebih bisa merasakan sensasi mengendarai pesawat walau hanya menggunakan flight simulator.



Gambar 5. 8 Ruang Flight Simulator

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

Area anjungan begitu luas, para pengunjung dapat menyaksikan pesawat terbang yang landing/take off disini. terdapat banyak tempat duduk untuk para pengunjung menunggu pesawat yang datang.



Gambar 5. 9 Area Anjungan

(Sumber : Analisa Penulis 2024)

5.2. DAFTAR PUSATAKA

- BAB I Pasal 1 Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kota Semarang Tahun 2015 - 2025.
- BAB I Pasal 1 ayat (11) Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 1992 Tentang Penerbangan.
- BAB III Pasal 5 Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kota Semarang Tahun 2015 - 2025
- data.semarangkota.go.id.
- <https://data.semarangkota.go.id/data/list/4?opd%5B%5D=24&kelompok%5B%5D=13&urusan%5B%5D=30&tahunAwal=2022&tahunAkhir=2022>. [diakses pada 17 Oktober 2023]
- Faisyah, R. (2019). Konsep Arsitektur Kreatif dalam Perancangan Perpustakaan di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA*, Vol. 1, No.1: 57 - 67.
- Fajrah, A., S. Zetli. 2020. Evaluasi Pentingnya Lokasi Sentra Oleh - Oleh untuk Pariwisata Kota Batam. SNISTEK. 121.
- Hartanto, R.K., S.E. Indrawan. 2021. Perancangan Proyek Rumah Makan dan Pusat Oleh - Oleh Jubilee dengan Pendalaman Desain Parametrik oleh RK *Architecture and Interior Consultant. Jurnal Kreasi*, Vol. 6, No. 2.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.) Retrieved Oktober 5 2023, from kamus versi online/daring: <https://kbbi.web.id/anjungan>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.) Retrieved November 3, 2023, from kamus versi online/daring: <https://kbbi.web.id/oleh-oleh>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.) Retrieved November 3, 2023, from kamus versi online/daring: <https://kbbi.web.id/pusat>.
- Kautsar, Ariza Kurniawati. 2010. Perpustakaan Swasta Kabupaten Klaten yang Bersifat Kreatif dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur . Tugas Akhir, Skripsi. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- Kota Semarang. 1999. Peraturan Daerah Kotamadya Daerah Tingkat II Semarang Nomor 2 Tahun 1999. Lembaran Daerah Kota Semarang Nomor 5 tahun 1999 Seri D No. 5.
- Kota Semarang. 2011. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 - 2031.

- Walikota Semarang. Semarang.
- Kota Semarang. 2024. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 7 Tahun 2024 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Tahun 2025 - 2045. Pemerintah Kota Semarang. Semarang.
- Neufert, Ernst. 1996. Data Arsitek Jilid 1. Jakarta: Erlangga
- Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek Jilid 2. Jakarta: Erlangga
- pariwisata.semarang.kota.go.id.
<https://pariwisata.semarangkota.go.id/frontend/web/index.php?r=site%2Fberita-details&id=46>. [diakses pada 5 Mei 2024]
- Putri, D., Rahmawati, S. Nur. 2022. Identifikasi Ketersediaan Fasilitas Sarana dan Prasarana di Kawasan Wisata Kuliner Pati. Seminar Ilmiah Arsitektur III.
- Risnawaty, M., Lisa, AM. 2016. Pengaruh Tanaman Bunga Bougenville Terhadap Kenyamanan Bagi Pengguna Jalan di Kecamatan Sungai Kujang Kota Samarinda. Media Sains, Vol. 9, No. 2.
- Sara, E., Irfandi, A, Munir. 2020. Penerapan Arsitektur Tropis pada Perancangan Rusunawa di Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan, Vol. 4, No. 2
- Yulianto, A., D. Ratriningsih. 2021 . Penerapan Arsitektur Kreatif pada Perancangan *Theme Park* di Laguna Sungai Opak Depok Kabupaten Bantul. Tugas Akhir, Skripsi. Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Yuliati, D. 2019. Mengungkap Sejarah Kota Lama Semarang dan Pengembangannya Sebagai Asset Pariwisata Budaya. *Jurnal ANUVA*, Vol. 3, No. 2: 157 - 171.
- Zuastika, Irma. 2010. *Family Adventure World Arsitektur Kreatif*. Medan. Universitas Sumatera Utara

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama lengkap : Nur Laily Amani
Tempat, Tanggal lahir : Kab. Semarang, 07 Desember 2001
Jenis kelamin : Perempuan
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Prodi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Alamat Rumah : Jl. Sandra Geni no. 10 RT 007/RW 001 Ds. Kertaharja, Kec. Kramat, Kab. Tegal, Jawa Tengah
Agama : Islam
WhatsApp : 085881495591
Email : lailyamani7@gmail.com
Instagram : @lailyamn_

Pendidikan Formal

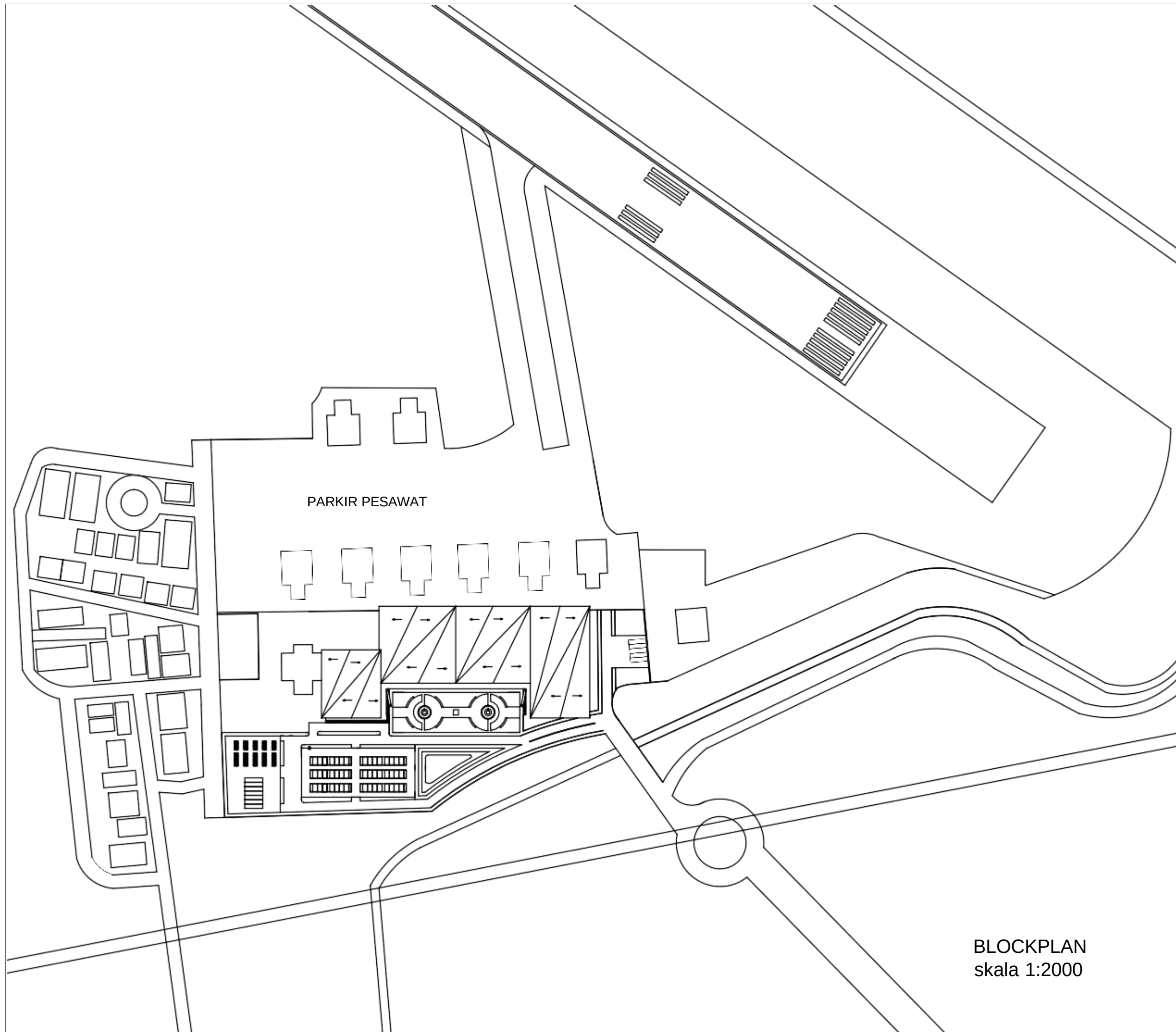
Tahun	Institusi
2020 - 2024	S1 – Ilmu Seni dan Arsitektur Islam, UIN Walisongo Semarang
	Judul Tugas Akhir: <i>Redesign</i> Bandara Lama Ahmad Yani menjadi Anjungan dan Pusat Oleh – Oleh Kreatif
2017 - 2020	MA Manba’ul Ulum Ponpes Asshiddiqiyah Pusat Jakarta Barat
2014 - 2017	SMP N 2 Kramat
2008 - 2015	SD N Kemantran 01

LAMPIRAN

GAMBAR KERJA
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



NUR LAILY AMANI
2004056010



KETERANGAN

JUDUL PROYEK

ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF

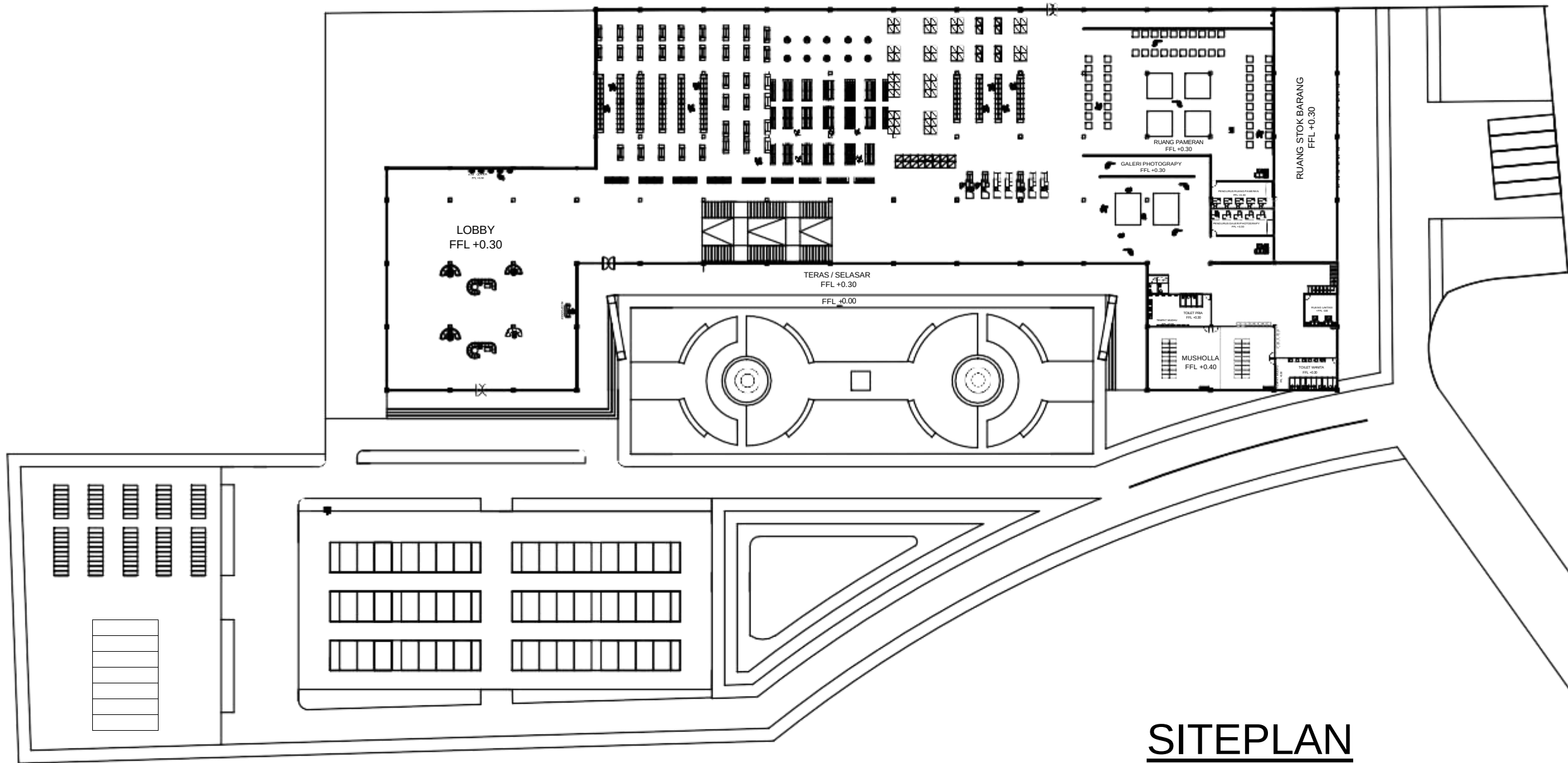


PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

BLOCKPLAN

SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1:2000		
IDENTITAS MAHASISWA		
NAMA	NUR LAILY AMANI	
NIM	2004050610	
DOSEN PEMBIMBING		
DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.	
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.	



SITEPLAN
skala 1:750

KETERANGAN

JUDUL PROYEK
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

SITEPLAN

SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
-------	------------	---------

1:750		
-------	--	--

IDENTITAS MAHASISWA

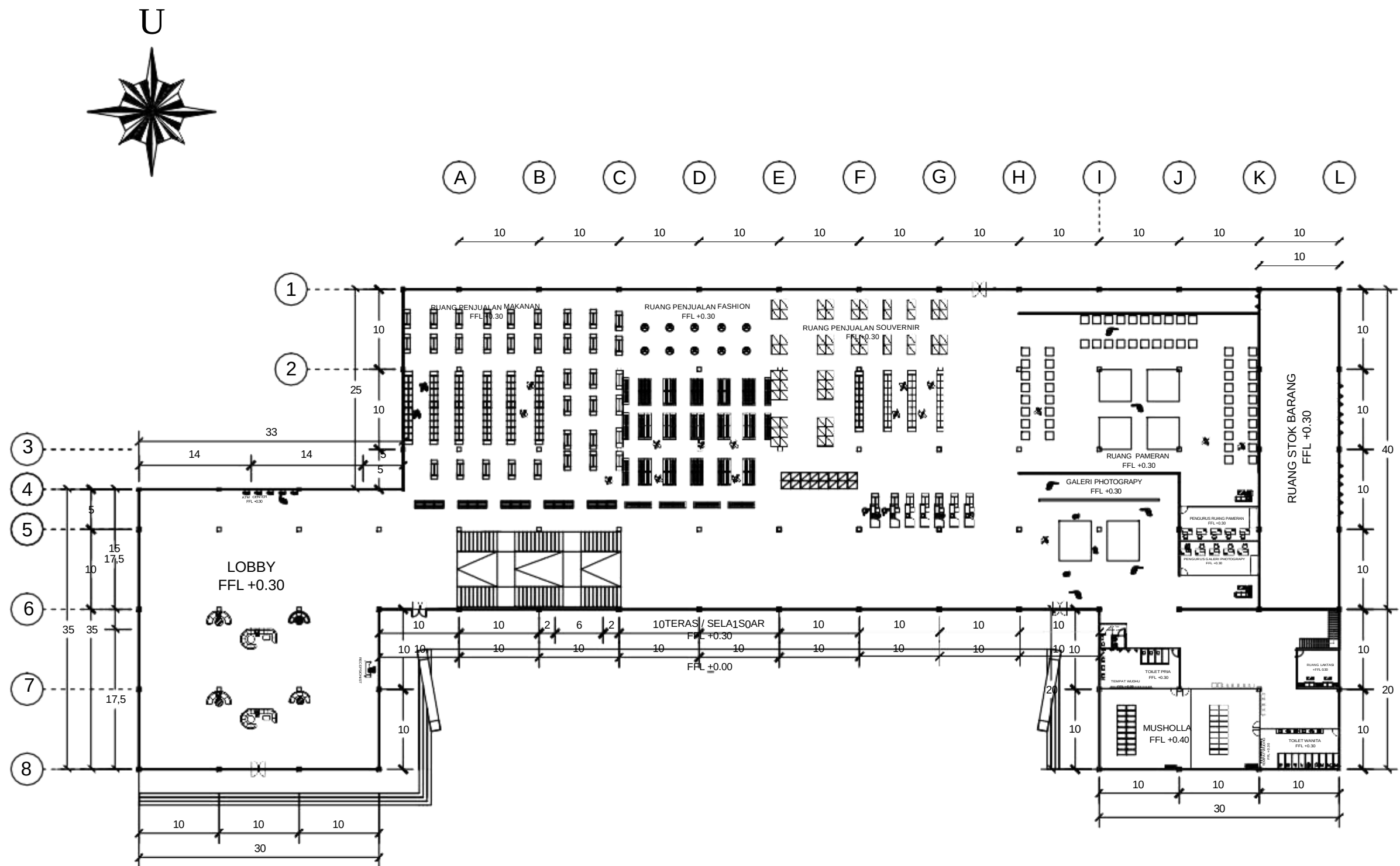
NAMA	NUR LAILY AMANI
------	-----------------

NIM	2004050610
-----	------------

DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.
-----------	---------------------------

DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.
------------	-----------------------



DENAH LANTAI 1
skala 1:550

KETERANGAN

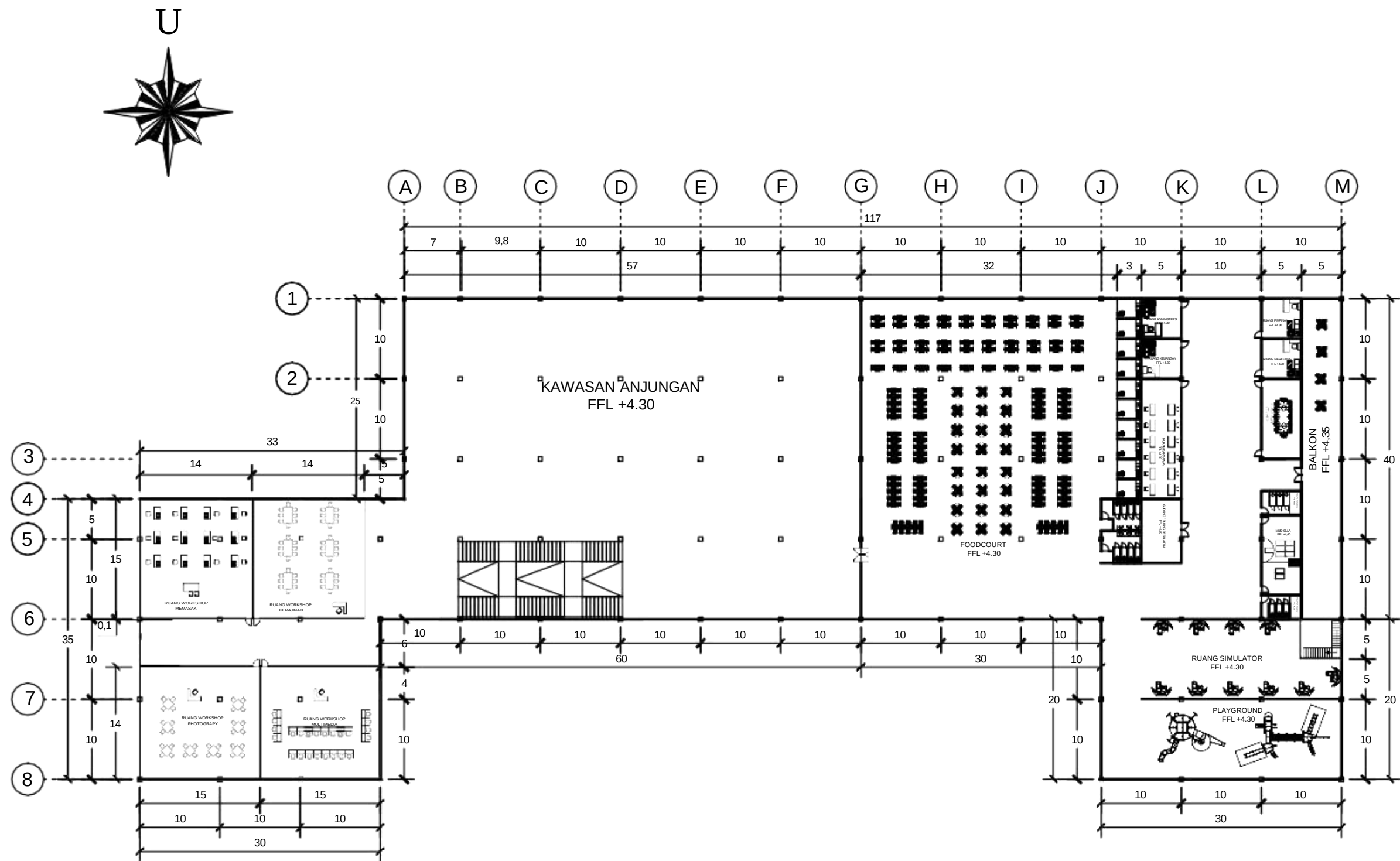
JUDUL PROYEK
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR
DENAH LANTAI 1

SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1 : 550		
IDENTITAS MAHASISWA		
NAMA	NUR LAILY AMANI	
NIM	2004050610	
DOSEN PEMBIMBING		
DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.	
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.	



DENAH LANTAI 2
skala 1:550

KETERANGAN

JUDUL PROYEK
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR
DENAH LANTAI 2

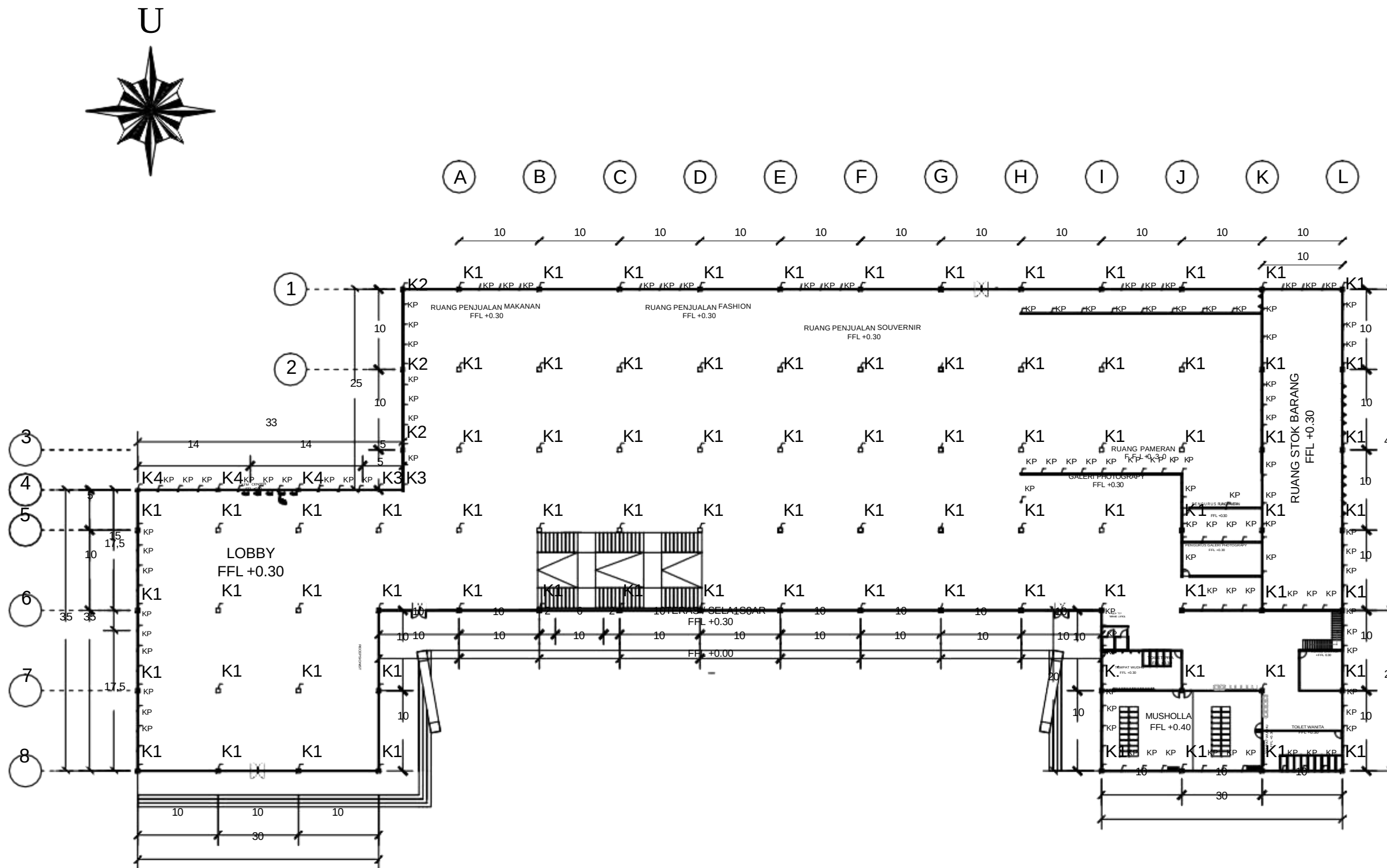
SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1 : 550		

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	NUR LAILY AMANI
NIM	2004050610

DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.



DENAH KOLOM LANTAI 1
skala 1:550

KETERANGAN

JUDUL PROYEK
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR
DENAH KOLOM LANTAI 1

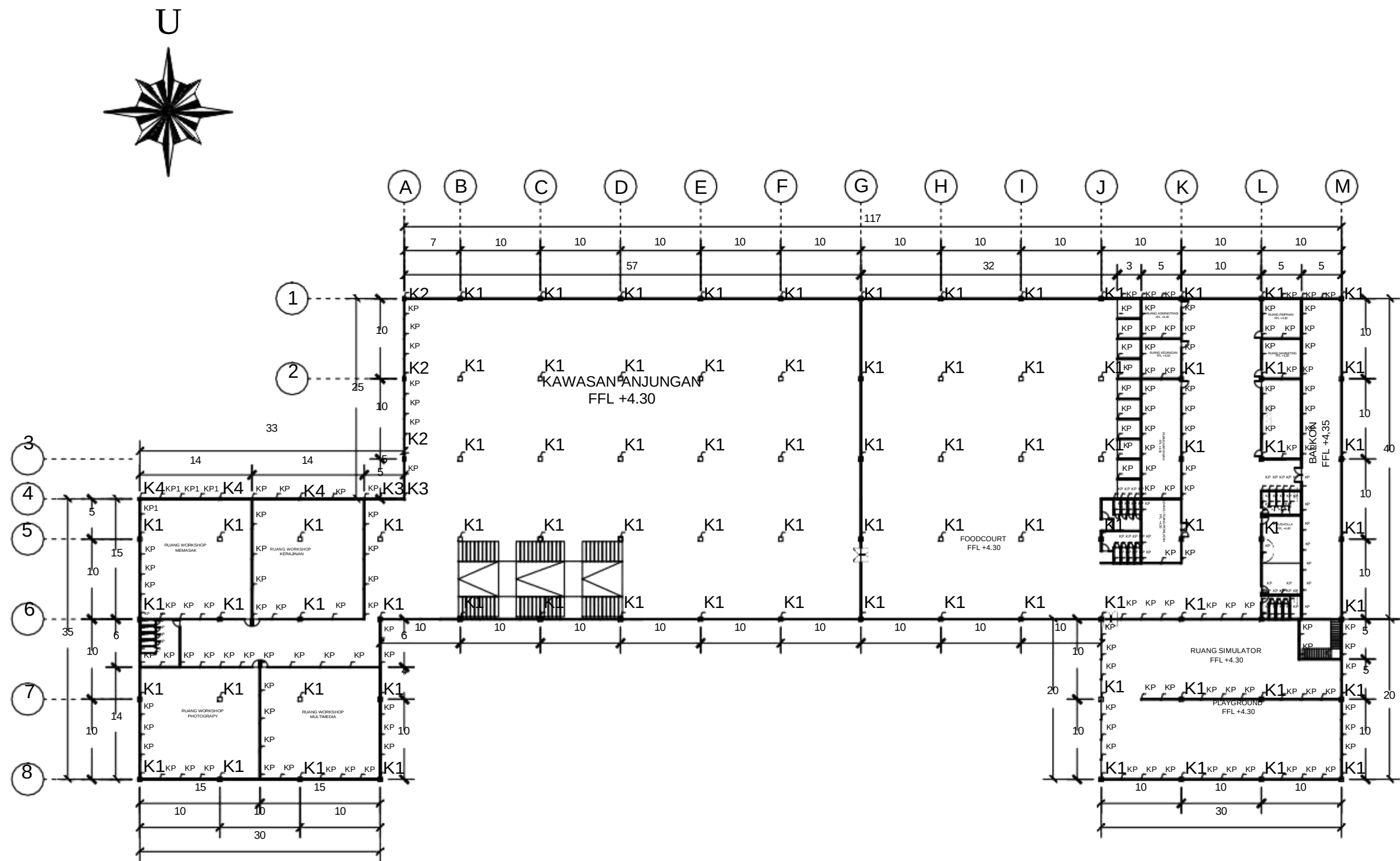
SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1 : 550		

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	NUR LAILY AMANI
NIM	2004050610

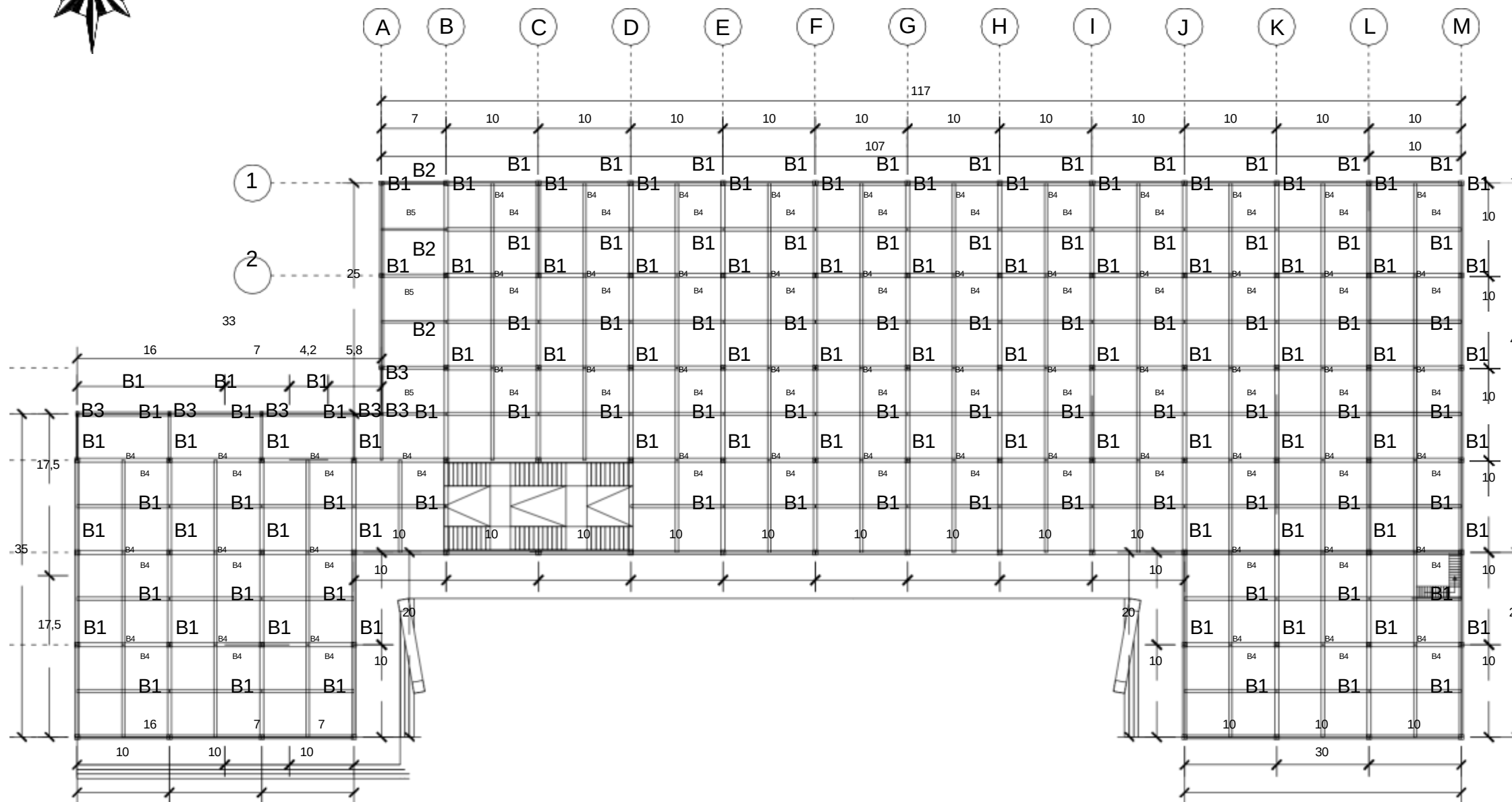
DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.



DENAH KOLOM LANTAI 2
 skala 1:550

KETERANGAN		
JUDUL PROYEK		
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH REKREATIF		
		
PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG		
JUDUL GAMBAR		
DENAH KOLOM LANTAI 2		
SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1 : 550		
IDENTITAS MAHASISWA		
NAMA	NUR LAILY AMANI	
NIM	2004050610	
DOSEN PEMBIMBING		
DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.	
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.	



DENAH BALOK LANTAI 1

KETERANGAN

JUDUL PROYEK

ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF

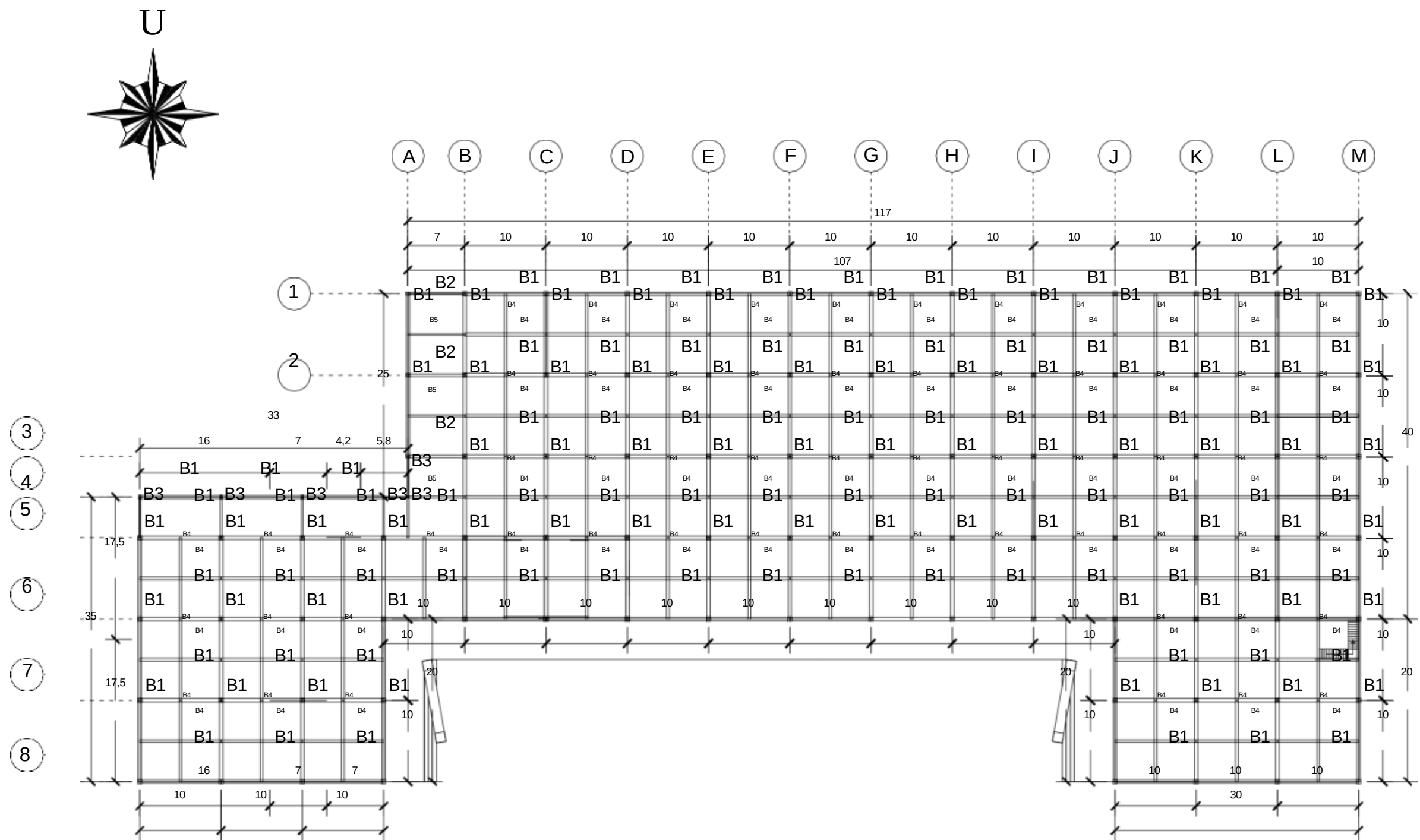


PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

DENAH BALOK LANTAI 1

SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1 : 550		
IDENTITAS MAHASISWA		
NAMA	NUR LAILY AMANI	
NIM	2004050610	
DOSEN PEMBIMBING		
DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.	
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.	



DENAH BALOK LANTAI 2
skala 1:550

KETERANGAN

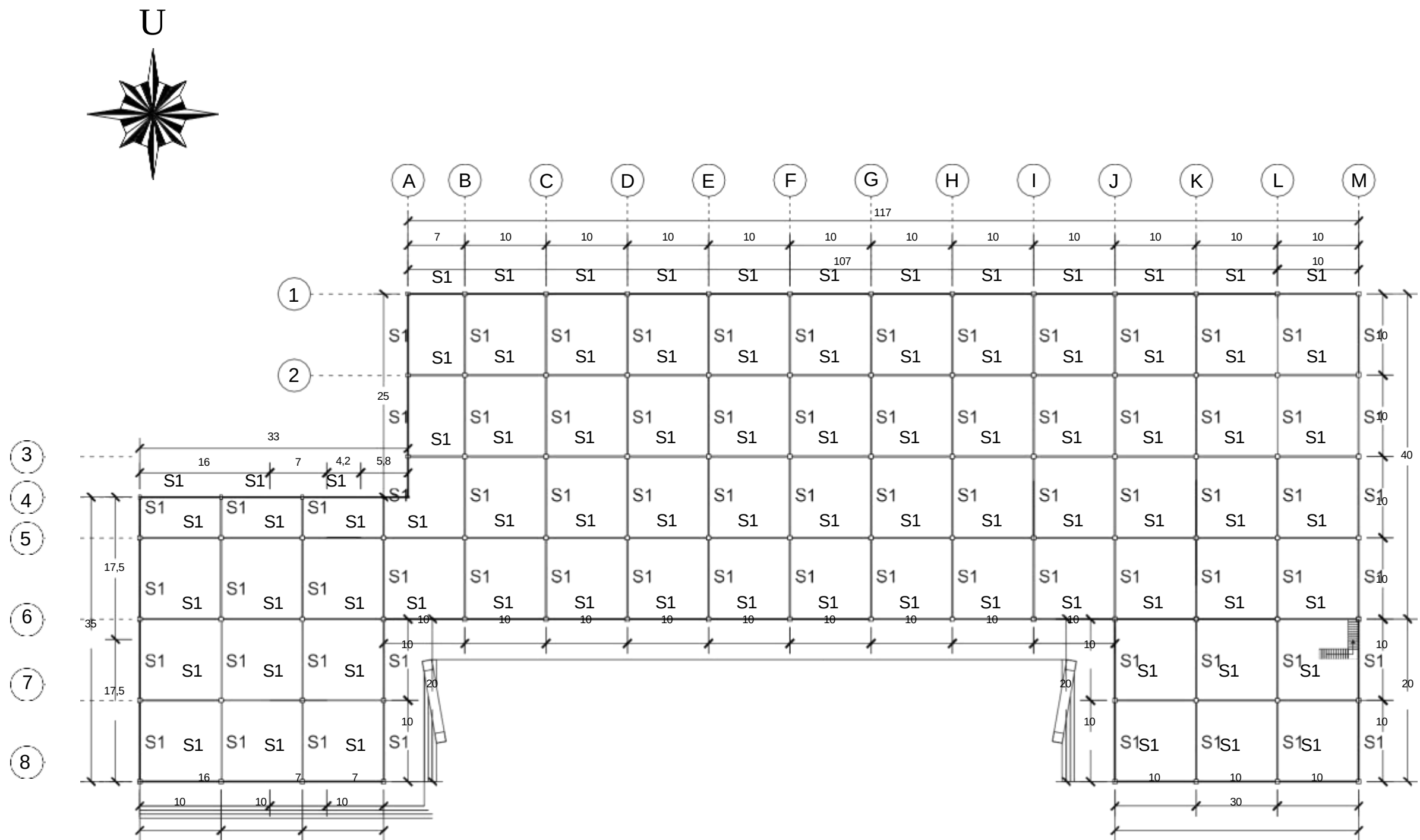
JUDUL PROYEK
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR
DENAH BALOK LANTAI 2

SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1 : 550		
IDENTITAS MAHASISWA		
NAMA	NUR LAILY AMANI	
NIM	2004050610	
DOSEN PEMBIMBING		
DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.	
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.	



DENAH SLOOF
skala 1:550

KETERANGAN

JUDUL PROYEK
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR
DENAH SLOOF

SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
-------	------------	---------

1 : 550		
---------	--	--

IDENTITAS MAHASISWA

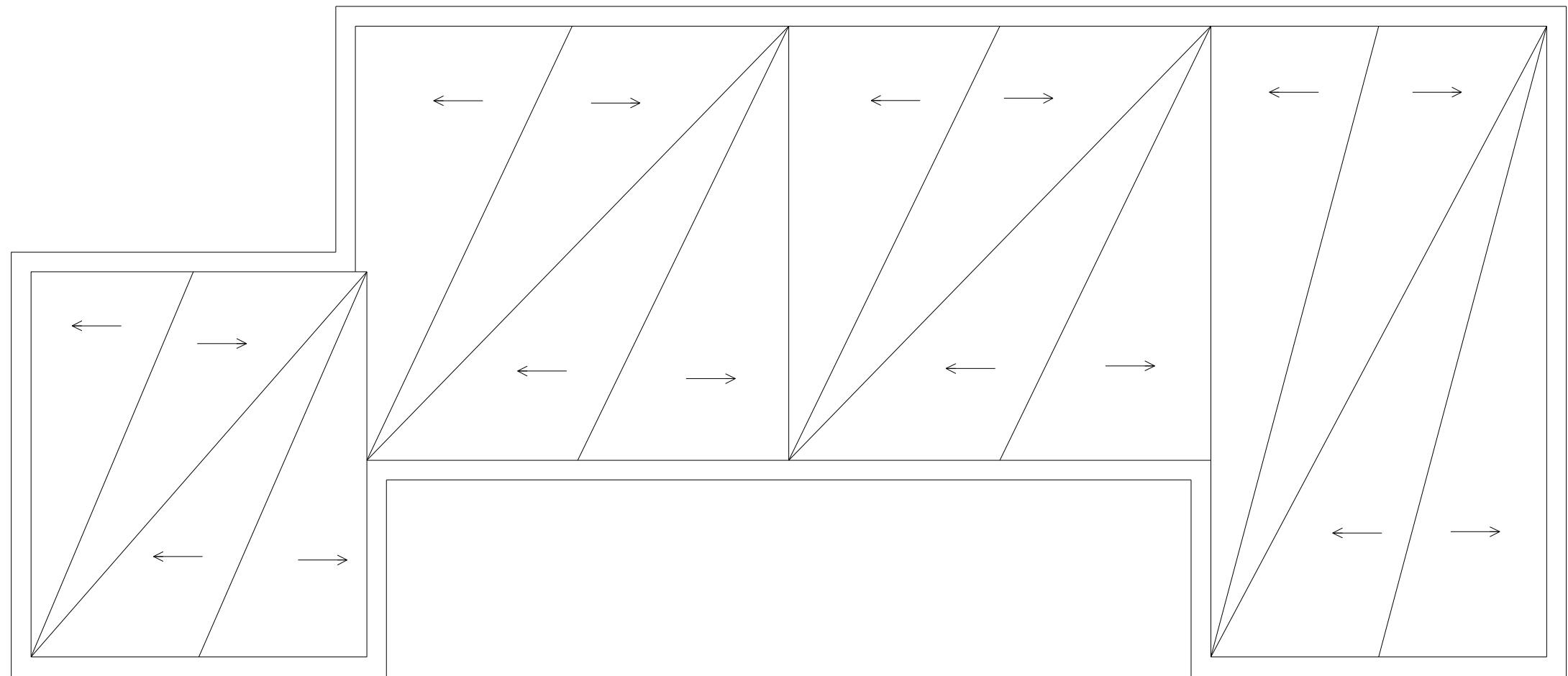
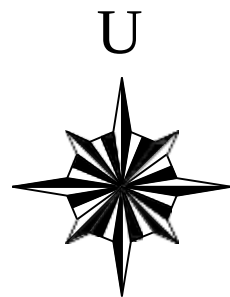
NAMA	NUR LAILY AMANI
------	-----------------

NIM	2004050610
-----	------------

DOSEN PEMBIMBING

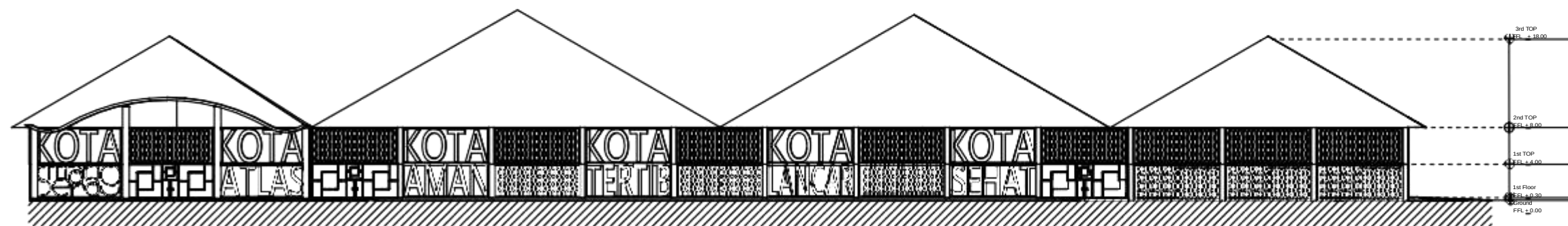
DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.
-----------	---------------------------

DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.
------------	-----------------------

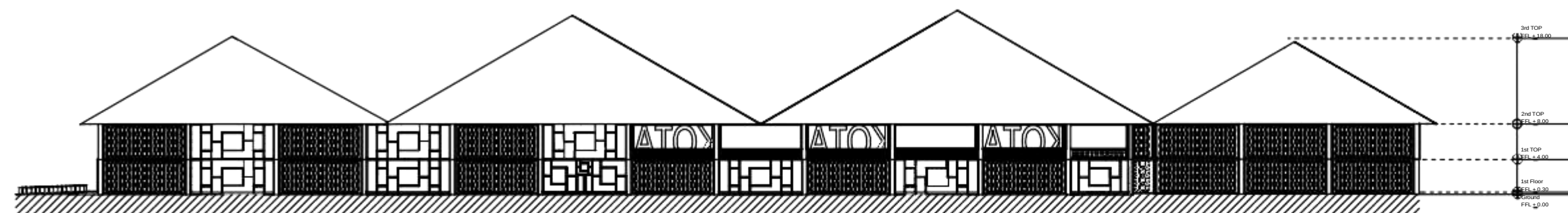


RENCANA ATAP
skala 1:550

KETERANGAN		
JUDUL PROYEK		
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH REKREATIF		
 PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG		
JUDUL GAMBAR		
RENCANA ATAP		
SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1 : 550		
IDENTITAS MAHASISWA		
NAMA	NUR LAILY AMANI	
NIM	2 0 0 4 0 5 0 6 1 0	
DOSEN PEMBIMBING		
DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.	
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.	



TAMPAK DEPAN
skala 1:550



TAMPAK BELAKANG
skala 1:550

KETERANGAN

JUDUL PROYEK
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG

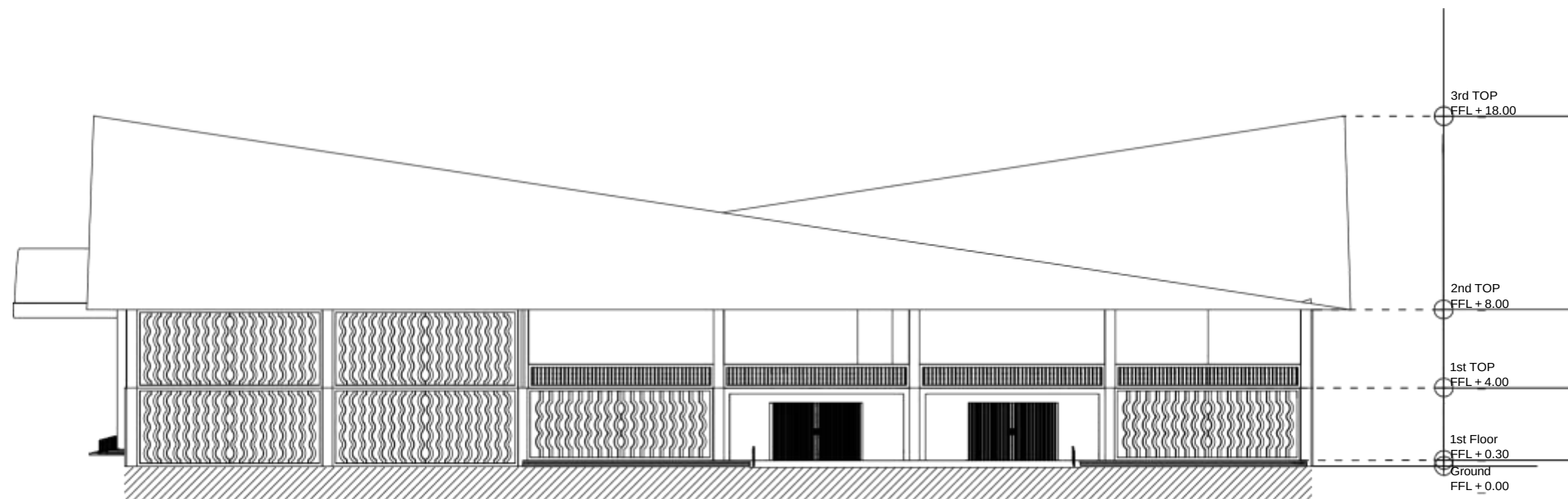
SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
1 : 550		

IDENTITAS MAHASISWA

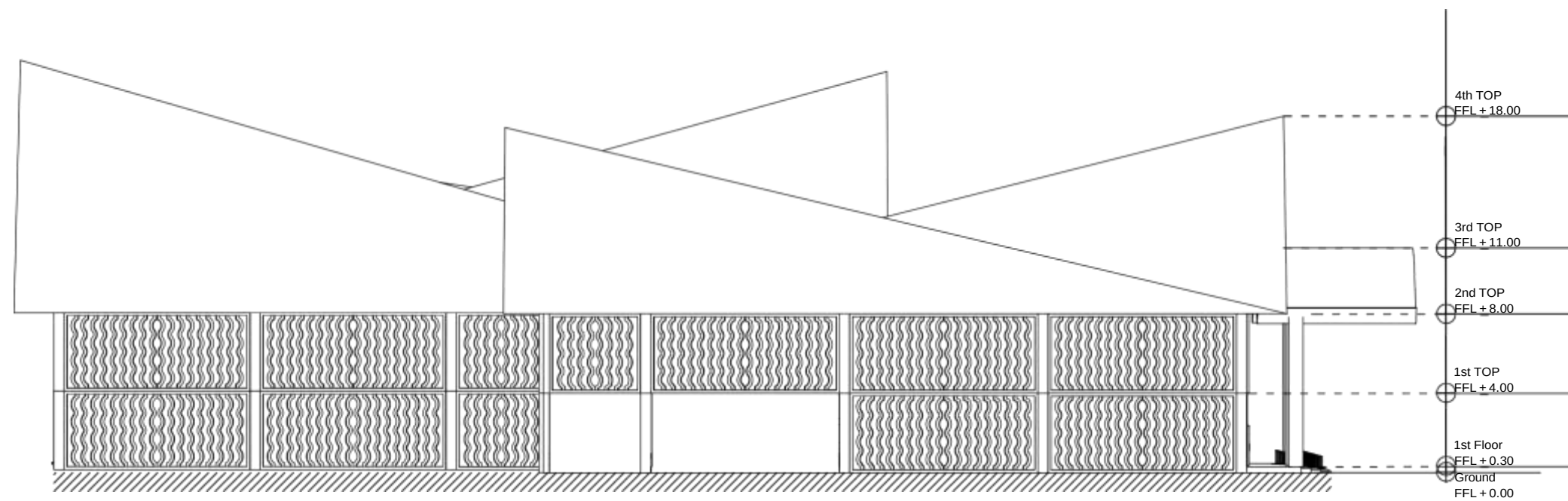
NAMA	NUR LAILY AMANI
NIM	2004050610

DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.
DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.



TAMPAK SAMPING KIRI
skala 1:300



TAMPAK SAMPING KANAN
skala 1:300

KETERANGAN

JUDUL PROYEK

ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KANAN DAN KIRI

SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
-------	------------	---------

1 : 300		
---------	--	--

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	NUR LAILY AMANI
------	-----------------

NIM	2004050610
-----	------------

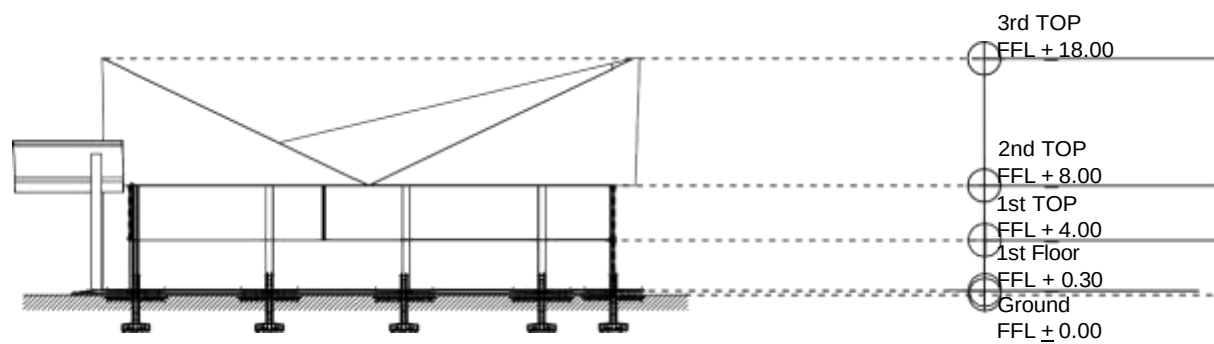
DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.
-----------	---------------------------

DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.
------------	-----------------------



POTONGAN A
skala 1:550



POTONGAN B
skala 1:550

KETERANGAN

JUDUL PROYEK
ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR
POTONGAN A DAN POTONGAN B

SKALA	NO. GAMBAR	HALAMAN
-------	------------	---------

1 : 550		
---------	--	--

IDENTITAS MAHASISWA

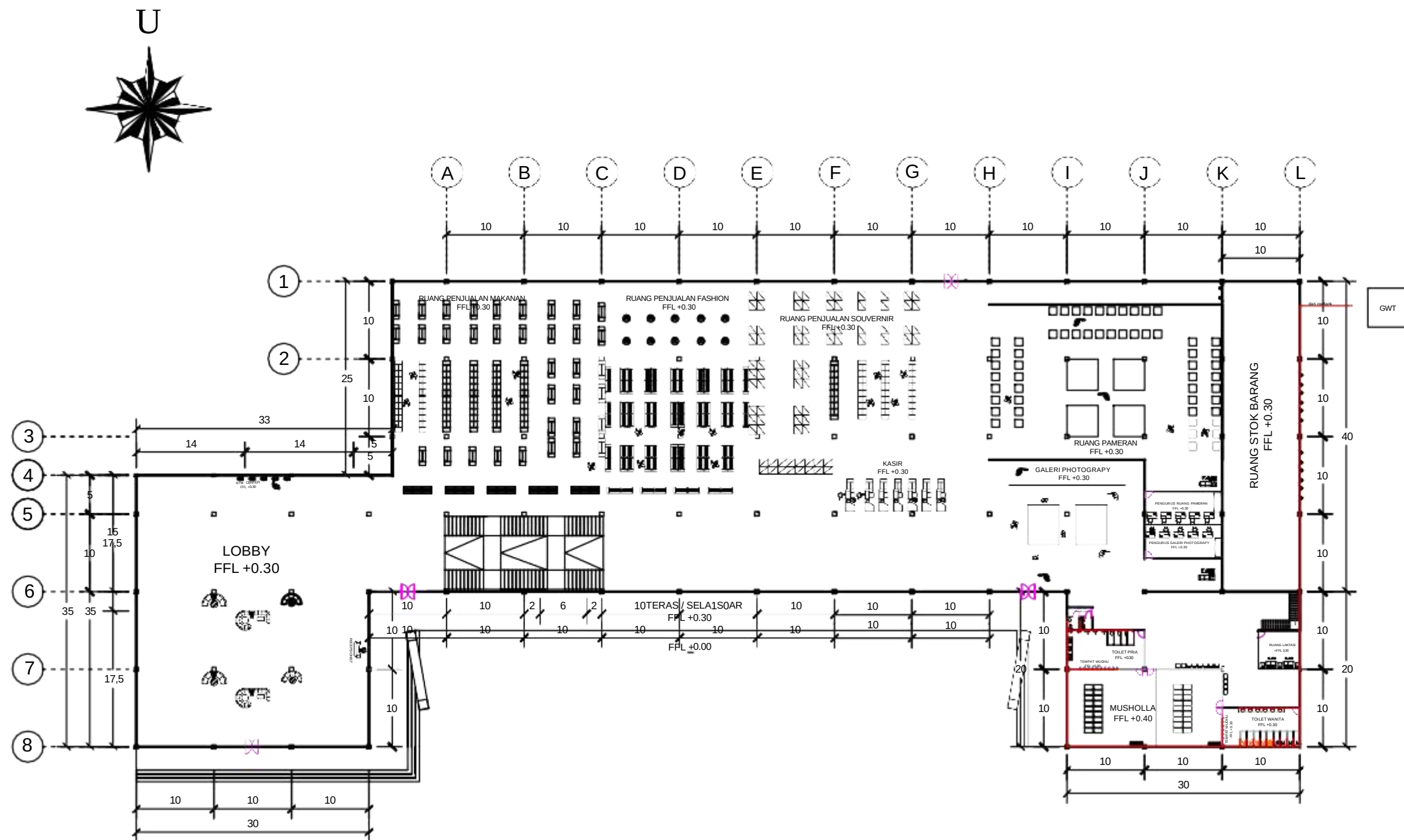
NAMA	NUR LAILY AMANI
------	-----------------

NIM	2004050610
-----	------------

DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I	Alifiano Rezka Adi M. Sc.
-----------	---------------------------

DOSBING II	Miftahul Khairi, MSn.
------------	-----------------------



INSTALASI AIR BERSIH LANTAI 1
skala 1:600

KETERANGAN

JUDUL PROYEK

ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

INSTALASI AIR BERSIH LANTAI 1

SKALA

1 : 600

NO. GAMBAR

HALAMAN

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

NUR LAILY AMANI

NIM

2004050610

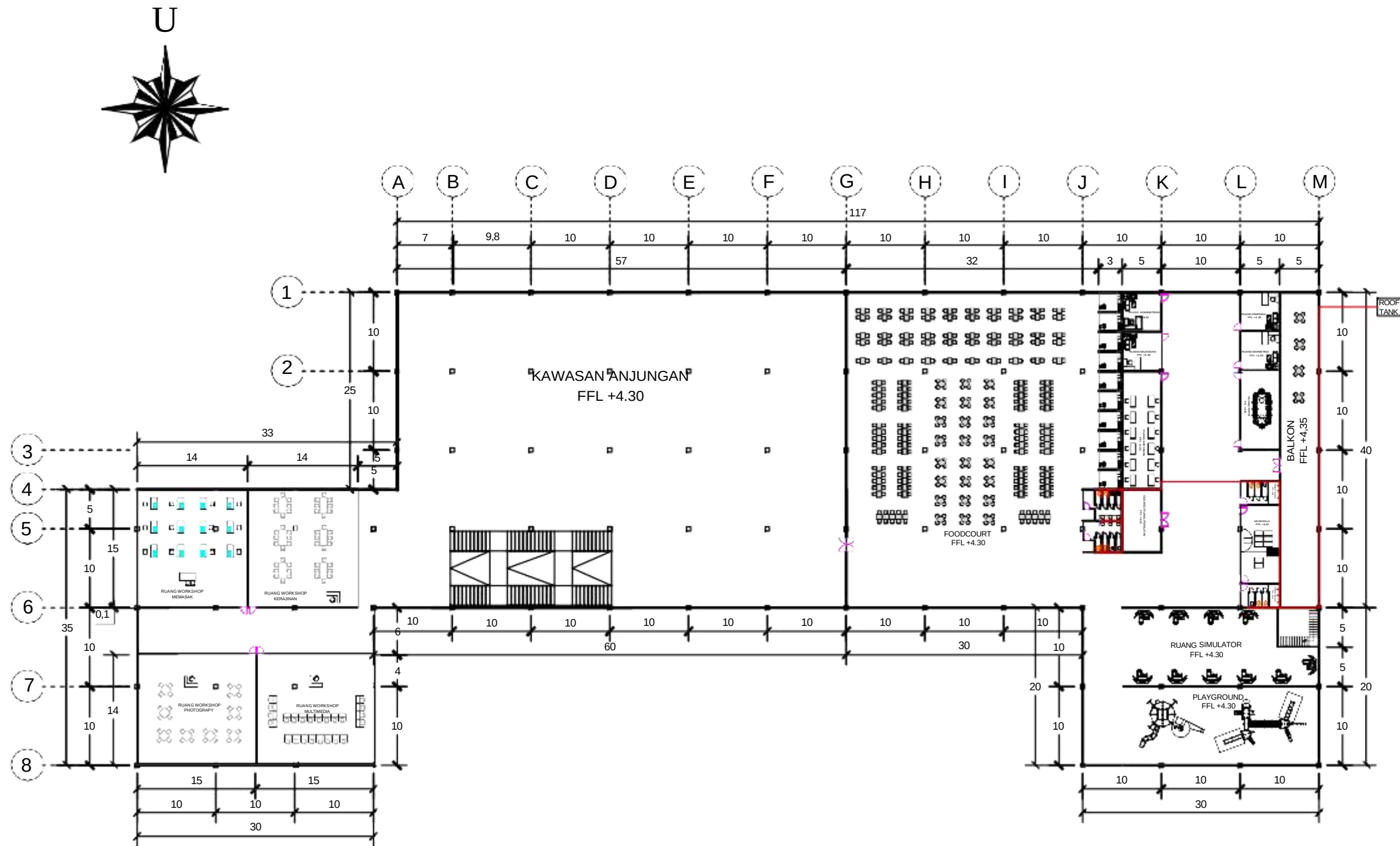
DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I

Alifiano Rezka Adi M. Sc.

DOSBING II

Miftahul Khairi, MSn.



INSTALASI AIR BERSIH LANTAI 2
skala 1:600

KETERANGAN

JUDUL PROYEK

ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

INSTALASI AIR BERSIH LANTAI 2

SKALA

1 : 600

NO. GAMBAR

HALAMAN

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

NUR LAILY AMANI

NIM

2004050610

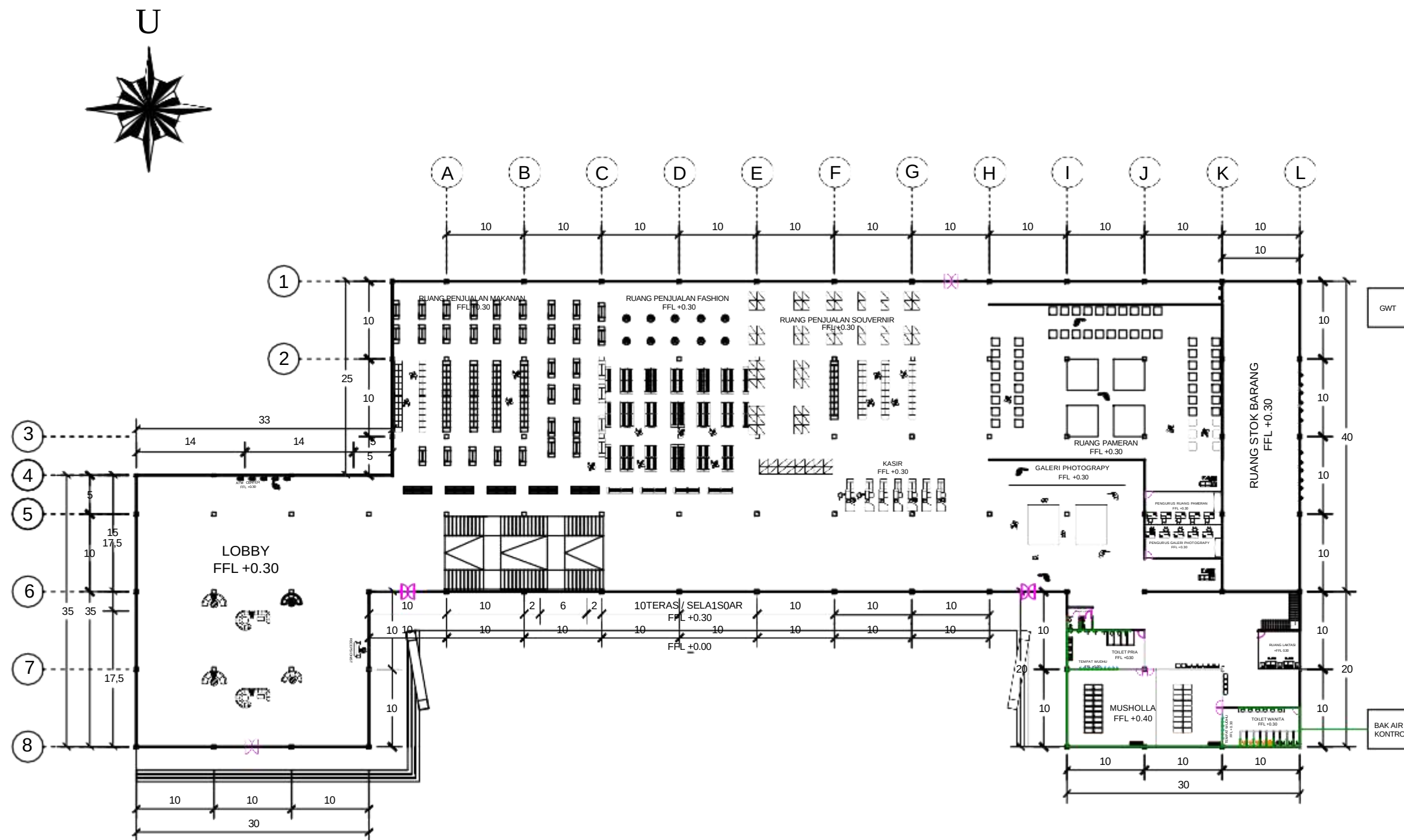
DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I

Alifiano Rezka Adi M. Sc.

DOSBING II

Miftahul Khairi, MSn.



INSTALASI AIR KOTOR LANTAI 1
skala 1:600

KETERANGAN

JUDUL PROYEK

ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

INSTALASI AIR KOTOR LANTAI 1

SKALA

1 : 600

NO. GAMBAR

HALAMAN

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

NUR LAILY AMANI

NIM

2004050610

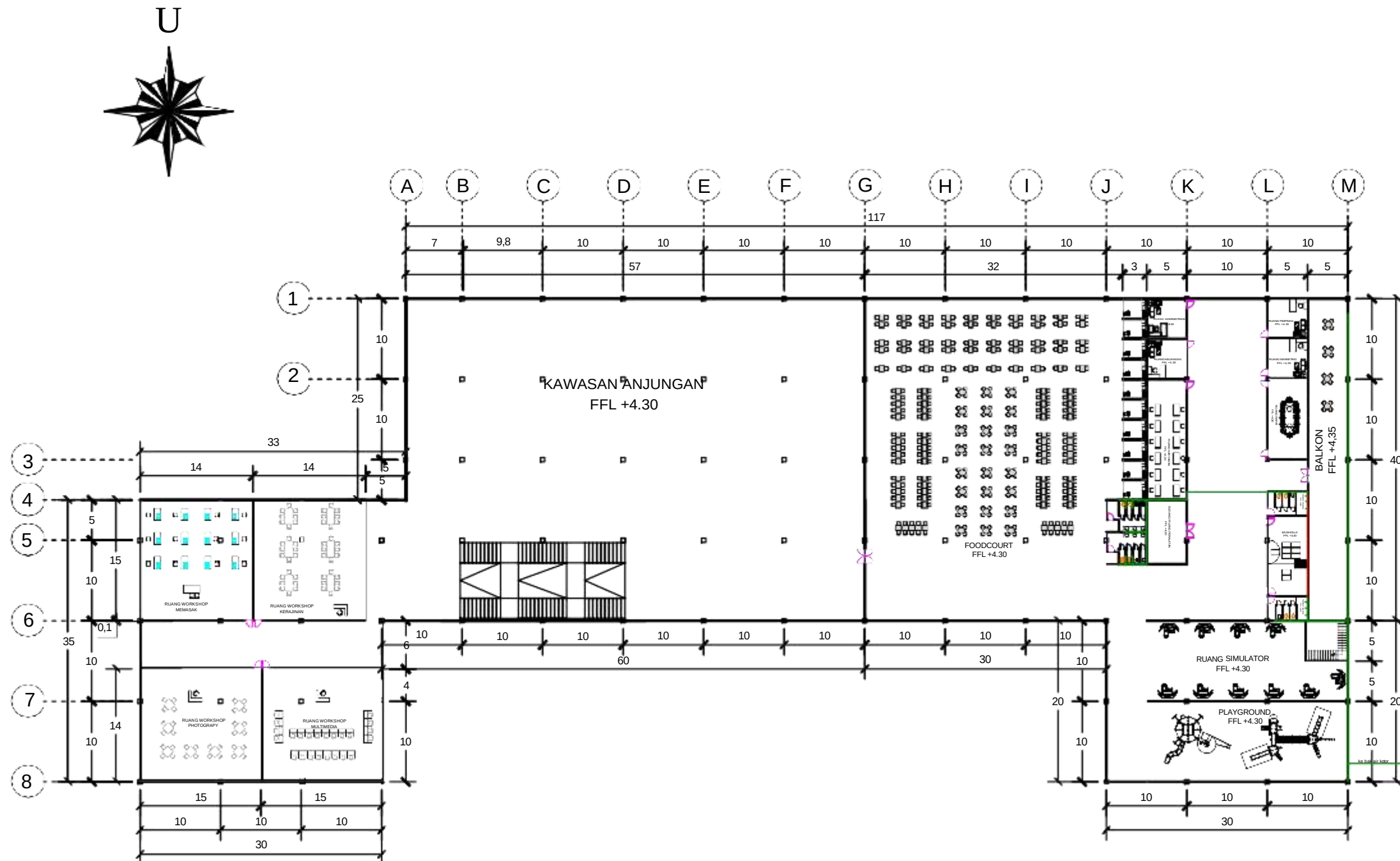
DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I

Alifiano Rezka Adi M. Sc.

DOSBING II

Miftahul Khairi, MSn.



INSTALASI AIR KOTOR LANTAI 2
skala 1:600

KETERANGAN

JUDUL PROYEK

ANJUNGAN DAN PUSAT OLEH - OLEH
REKREATIF



PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

JUDUL GAMBAR

INSTALASI AIR KOTOR LANTAI 2

SKALA

1 : 600

NO. GAMBAR

HALAMAN

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

NUR LAILY AMANI

NIM

2004050610

DOSEN PEMBIMBING

DOSBING I

Alifiano Rezka Adi M. Sc.

DOSBING II

Miftahul Khairi, MSn.