

WADAH KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DI KOTAMATSUM III - MEDAN

Erwin Andrianto¹⁾, Rudy Trisno²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, erwin.an94@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rudyt@ft.untar.ac.id

Masuk: 10-01-2020, revisi: 14-02-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6800)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menuluri tentang tempat ketiga, dimana merupakan lingkungan sosial yang terpisah dari dua lingkungan sosial lainnya. Penelitian ini membahas tentang tempat ketiga yakni wadah komunitas motor di kawasan Kotamatsum III di kota Medan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan usul perencanaan urban desain berupa kebutuhan-kebutuhan fisik maupun non fisik yang diperlukan pada kawasan Kotamatsum III – Medan, sebagai tempat ketiga yang layak sesuai dengan program yang telah disusun serta untuk mendukung kawasan Masjid Raya Al – Mashun sebagai tempat ibadah dan parawisata yang nyaman, aman dan rekreatif yang diwujudkan dalam perancangan desain arsitektur yang menguntungkan semua pihak dan tepat sasaran. Tempat ketiga sebagai ruang publik di tempat netral, tempat orang dapat berkumpul dan berinteraksi. Berbeda dengan tempat pertama (rumah) dan tempat kedua (bekerja), tempat ketiga memungkinkan orang untuk mengesampingkan kekhawatiran mereka dan hanya menikmati suasana dan percakapan di sekitar mereka. Tempat ketiga "menyelenggarakan pertemuan individu, reguler, sukarela, informal, dan yang dengan gembira diantisipasi di luar ranah rumah dan pekerjaan." Oldenburg menjelaskan bahwa taman, jalan-jalan utama, pub, kafe, kedai kopi, kantor pos, dan tempat ketiga lainnya adalah jantung dari vitalitas sosial komunitas. Tempat ketiga yang berfungsi mempromosikan keadilan sosial dengan meningkatkan status tamu, menyediakan latar bagi politik akar rumput, menciptakan kebiasaan asosiasi publik, dan menawarkan dukungan psikologis kepada individu dan masyarakat. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep metafor. Kedua, menggunakan konsep fungsi mengikuti bentuk. Hasil penelitian menghasilkan desain yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan komunitas sepeda motor di Kawasan tersebut baik dalam desain, fungsi maupun program.

Kata kunci: komunitas; metafor; sepeda motor; sosial; tempat ketiga

Abstract

In this study aims to discuss about the third place in the motorcycle community at Kotamatsum III in the city of Medan. The purpose of this study is to propose a design urban planning in the form of both physical and non-physical needs needed in the Kotamatsum III area of Medan by designing a motorcycle community place in the area, as a suitable third place in accordance with the program that has been prepared and to support the Masjid Raya Al-Mashun area as a place of worship and tourism that is comfortable, safe and creative, which is realized in the design of architectural designs that benefit all parties and on target. Third place as a public space in a neutral place, where people can gather and interact. Unlike the first place (home) and the second place (work), the third place allows people to put aside their worries and just enjoy the company and the conversation around them. The third place "holds individual, regular, voluntary, informal meetings and are happily anticipated outside the realm of home and work." These spaces promote social justice by enhancing guest status, providing background for grassroots politics, creating public association habits, and offering psychological support to individuals and society. The design methods used in this study are the concept of a metaphor. Second function follows form. The results of the study produce designs that are expected to meet the needs of the motorcycle community in the area both in design, function and program.

Keywords: community; metaphor; motorcycle; social; third place

1. PENDAHULUAN

Komunitas merupakan suatu kelompok yang di dalamnya setiap anggota disatukan oleh persamaan visi dan misi serta tujuan. “Dalam ruang lingkup komunikasi, komunitas masuk ke dalam konteks komunikasi organisasi dimana individu yang bersama-sama. (Tubbs dan Moss,2005: 164) Tujuan yang hendak dicapai merupakan alasan yang melatar belakangi terbentuknya komunitas. Hal tersebut dapat kita lihat pada komunitas-komunitas yang ada di sekitar yang terbentuk berdasarkan kesamaan yang mereka miliki, mulai dari kesamaan hobby sehingga terbentuk komunitas motor, komunitas Hijabers, dan komunitas-komunitas lain, serta kian maraknya komunitas sosial yaitu komunitas yang terbentuk atas dasar kesadaran sosial yang tinggi. Komunitas sosial adalah organisasi non profit yang didalamnya setiap anggota merumuskan visi, misi, serta tujuan mereka dan merealisasikan visi, misi, serta tujuan tersebut ke dalam tindakan nyata.

Dalam Hal ini yang dibahas adalah komunitas yang berdasarkan kesamaan hobby yang mengarah ke bidang otomotif dimana merupakan komunitas motor yang berada di kawasan kecamatan Medan yang berada di pusat kota Medan yang merupakan tempat kumpul berbagai macam komunitas motor, tepat di depan Mesjid Raya Al-Mashun merupakan tempat berkumpul komunitas skateboard, sepeda BMX, dan juga sepeda motor, rata-rata komunitas tersebut berkumpul di trotoar depan Sri Deli Park. Umumnya komunitas motor ini tidak hanya berkumpul di depan Sri Deli Park namun juga di depan Mesjid Raya Al-Mashun dan juga Istana Maimun. Selain itu juga pedagang kaki lima juga tampak memadati daerah tersebut sehingga menyebabkan kemacetan sehingga mengganggu para pemakai jalan dan mengganggu masyarakat yang akan beribadah di Mesjid Raya Al-Mashun.



Gambar 1. Peta Kawasan dan Fasilitas di Sekitar Tapak
Sumber: Google Maps

Pada kawasan ini banyak fasilitas yang menunjang kegiatan *third place* namun hal tersebut menjadi kelemahan dari kawasan ini. Pada bagian trotoar daerah Masjid Raya Al-Mashun dan Sri Deli Park yang bertepatan di jln. Masjid Raya merupakan tempat berkumpulnya komunitas-

komunitas motor di kota Medan, mereka sering berkumpul setiap malam pukul 19.00-22.00 yang biasa di daerah tersebut.

Jika komunitas motor tersebut sedang tidak melakukan pertemuan umumnya daerah tersebut tampak bersih dan nyaman, arus jalan juga tampak lancar tidak macet. Pejalan kaki juga lebih nyaman melewati jalan tersebut dikarenakan trotoar menjadi lebih nyaman untuk dilewati. Dampak negatif yang diakibatkan jika komunitas sedang berkumpul :

- Mengakibatkan Kemacetan
- Mengurangi Kebersihan
- Kebisingan
- Mengganggu Aksesibilitas Masjid Raya AL-Mashun



Gambar2. Kawasan Masjid Raya Al-Mashun saat ada komunitas motor
Sumber: Penulis, 2019

Tujuan dari penelitian untuk memberikan usulan perencanaan urban desain berupa kebutuhan-kebutuhan baik fisik maupun non fisik yang diperlukan pada kawasan Masjid Raya Al-Mashun , dengan membuat desain sesuai dengan program yang telah disusun serta untuk mendukung kawasan Masjid Raya Al-Mashun sebagai tempat ibadah dan parawisata yang nyaman, aman dan rekreatif, yang diwujudkan dalam perancangan desain arsitektur yang menguntungkan semua pihak dan tepat sasaran.

Sasaran dari penelitian ini agar terciptanya program ruang dan konsep dasar perancangan suatu kota sebagai dasar penataan pada kawasan Masjid Raya Al-Mashun yang mencakup kebutuhan sosial, ekonomi maupun budaya setempat yang akan tertata rapi dalam tampilan visual yang berkualitas. Serta memberikan tempat ketiga untuk tempat berkumpul dan bersosial untuk masyarakat disekitar kawasan tersebut.

2. KAJIAN LITERATUR

Open Space

Open Space merupakan ruang yang direncanakan karena kebutuhan akan tempat- tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka. Dengan adanya pertemuan bersama dan relasi antara orang banyak, kemungkinan akan timbul berbagai macam kegiatan di ruang umum tersebut. Sebenarnya ruang terbuka merupakan salah satu jenis dari ruang umum. (Budiharjo dan Sujarto, 2005: 164)

Menurut Rustam Hakim merupakan suatu tempat atau area yang dapat menampung aktivitas tertentu manusia, baik secara individu atau secara kelompok. (Hakim, 2012: 12)

Secara teoritis pengertian *Open Space* adalah :

- a) Merupakan ruang yang terdiri dari ruang keras (*hard space*) dibatasi oleh dinding arsitektural serta digunakan untuk aktifitas sosial dan ruang lunak (*soft space*) didominasi oleh lingkungan alam seperti kebun, jalur hijau, dan taman. (Trancik, 1986: 60-68)
- b) Merupakan ruang 3 dimensi yang dibatasi oleh berbagai elevasi ketinggian seperti bangunan dan pohon. (Krier, 1979: 63)

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka adalah sebuah ruang yang terdiri dari perkerasan maupun penghijauan yang dapat menampung berbagai aktivitas manusia didalamnya.

Space to Place

Space (ruang) dan *place* (tempat) adalah dua kata yang selalu lekat dengan dunia arsitektur. Namun penggunaannya di dalam pembahasan terhadap suatu topik arsitektur tidak jarang terkesan 'campur aduk' sehingga membiaskan makna dari masing-masing kata tersebut. Untuk itu sebelum membahas lebih jauh tentang topik, terlebih dahulu akan dijelaskan pemahaman tentang 'ruang' dan 'tempat' yang seperti apa yang akan digunakan dalam pembahasan ini.

"In experience, the meaning of space often merges with that of place. Space is more abstract than place". (Tuan, 1977: 6)

Tuan (1977) berpendapat bahwa ruang lebih abstrak dari tempat. Pendapat ini didasarkan pada kondisi dimana setelah mengalami sebuah ruang, maka individu bisa menangkap nilai – nilai yang hadir di ruang tersebut. Nilai ini yang kemudian menentukan apakah ruang tersebut bisa 'menjadi' sebuah tempat atau tidak, bagaimana kondisi yang abstrak tadi bisa menjadi lebih spesifik dan terdefiniskan dengan stabil. Dengan kata lain tempat ditentukan berdasarkan suatu kondisi tertentu yang hadir di sebuah ruang. Ini berarti tempat hanya bisa hadir apabila ada ruang sebagai dasar pembentukannya.

Sebuah *place* adalah sebuah *space* yang memiliki suatu ciri khas tersendiri. Menurut Roger Trancik sebuah *space* akan ada kalau dibatasi sebagai sebuah void dan sebuah *space* menjadi sebuah *place* kalau mempunyai arti dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya. (Trancik, 1986: 177)

Sosial, Privat dan Publik

Manusia adalah makhluk sosial. Di dalam kehidupan sehari-hari ini merupakan fakta yang terbantahkan. Seperti yang dikemukakan oleh Levebre bahwa kemanusiaan merupakan praktek sosial. Manusia tidak dapat hidup sendiri. Setiap individu akan selalu berhubungan bahkan bergantung pada Individu yang lain. Hubungan saling ketergantungan (*interdependence*) merupakan sesuatu yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. (Lefebvre, 1974: 68)

Hal ini senada dengan yang diungkapkan Foucault bahwa kita tidak hidup sendiri sendiri di dalam sebuah lubang, akan tetapi di dalam sebuah 'set' dari hubungan yang saling tumpang tindih. (Dehaene dan Cauter, 2008:16)

Apabila sebagai makhluk hidup manusia akan selalu berhubungan satu sama lain. Maka ruang yang dibentuk oleh setiap individu tentunya juga akan saling terhubung satu sama lain. Hubungan antara ruang – ruang dari tiap individu ini yang kemudian memunculkan apa yang disebut ruang privat dan ruang publik. Secara sederhana dapat dipahami bahwa ruang privat adalah ruang yang menjadi milik dari suatu individu atau kelompok tertentu saja, sedangkan ruang publik adalah ruang menjadi milik publik atau milik semua orang. (Yudsitira, 2010:16)

Third Place

Oldenburg mengidentifikasi "*third place*" sebagai ruang publik di tempat netral, tempat orang dapat berkumpul dan berinteraksi. Berbeda dengan tempat pertama (rumah) dan tempat kedua (bekerja), tempat ketiga memungkinkan orang untuk mengesampingkan kekhawatiran mereka dan hanya menikmati perusahaan dan percakapan di sekitar mereka. Tempat ketiga "menyelenggarakan pertemuan individu, reguler, sukarela, informal, dan yang dengan gembira diantisipasi di luar ranah rumah dan pekerjaan." Oldenburg menjelaskan bahwa taman , jalan-jalan utama, pub, kafe, kedai kopi, kantor pos, dan tempat ketiga lainnya adalah jantung dari vitalitas sosial komunitas. Menyediakan fondasi bagi demokrasi yang berfungsi, ruang-ruang ini mempromosikan keadilan sosial dengan meningkatkan status tamu, menyediakan latar bagi politik akar rumput, menciptakan kebiasaan asosiasi publik, dan menawarkan dukungan psikologis kepada individu dan masyarakat. (Oldenburg, 2008: 1)

Hubungan Antara Tataan Dan Prilaku Manusia

Aktivitas manusia sebagai wujud dari perilaku yang ditujukan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tataan (*setting*) fisik yang terdapat dalam ruang yang menjadi wadahnya, sehingga untuk memenuhi hal tersebut dibutuhkan adanya:

- Kenyamanan
- Aksesibilitas
- Legibilitas
- Kontrol
- Teritorialitas luar.
- Keamanan

Menurut Matthew Carmona ada 4 elemen penting yang mewakili karakter , konstituen komponen ruang publik. Dengan mengambil pendekatan dengan karakter ruang publik, ruang publik dibagi menjadi 4 kunci elemen : (Carmona, 2008: 9-10)

- *Landscape (hard and soft)* (lansekap)
- *Buildings* (bangunan)
- *Infrastructure* (infrastruktur)
- *Uses* (Fungsi)

3. METODE

Metode dalam penulisan ini dalah metode perancangan dengan menyesuaikan rumusan masalah dan tujuan perancangan hingga menghasilkan suatu rancangan, Dengan metode perancangan beberapa hal penting yang menjadi pokok penting dalam pembahasan adalah sebagai berikut :

Lingkungan

Dimana dalam perancangan *third place* yang harus diperhatikan dalam perancangan adalah lingkungan seperti regulasi atau peraturan, aktivitas sekitar, pencapaian dan transportasi umum di sekitar tapak.

Usulan Program

Dalam pemilihan program disesuaikan dengan topik soal yaitu *Open Architecture "Architecture for The Third place"* dimana merancang *third place* yang sesuai dengan permintaan soal yakni *commercial* dan *entertain*. Dalam penentuan program disesuaikan dengan konsep perancangan yakni *function follows form*.

Konsep Perancangan

Metafora

Dalam konsep metafora bahasa merupakan salah satu cara manusia untuk saling dapat berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Dengan bahasa pula manusia mampu berfikir secara abstrak terhadap obyek-obyek yang nyata dengan cara obyek-obyek tersebut ditransformasikan dengan symbol-symbol abstrak. Kenyataannya manusia berfikir tentang obyek tersebut tidak berada pada saat kegiatan berfikir tersebut dilakukan. Metafora merupakan bagian dari bahasa yang digunakan oleh manusia untuk menjelaskan sesuatu melalui perbandingan atau suatu persamaan / kemiripan. (Jencks, 1991: 40)

Pendekatan rancang dengan sudut pandang metafora merupakan gaya bahasa dalam berarsitektur untuk membandingkan kesamaan suatu sifat objek dengan sifat objek yang lain, karena arsitektur juga merupakan sebuah bahasa. Bahasa ini digunakan oleh perancang untuk menyampaikan maksud perancangannya kepada pengguna maupun orang lain. Pendekatan tema metafora dalam arsitektur merupakan sebuah proses pemikiran yang arsitektural. Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan. (Jencks, 1991: 40-41)

"Form is not simply the ficial facilitation of function. Rether, it Translates an objects function into language of perceptual expression the expression by means of wich th subjective mental condition inducd by ideas as concomitant of a concept may b communicatd to others. Architecture as th hitting upon aesthetic ideas and their expression as a means of communications". (Johnson, 1994: 428)

Function Follows Form

Dalam menyajikan bentuk dalam desain, menjadikan akselerasi visual sangat penting dimana konsep fungsi, proses liturgi dan ekspresi memiliki hubungan erat. Dimana ekspresi bentuk dan elemen bangunan mencerminkan fungsi dari bangunan tersebut. (Trisno dan Lianto, 2019: 1)

Dari disimpulkan bahwa dalam penulisan ini metode yang digunakan adalah metode perancangan dimana tiga hal yang diperhatikan dalam perancangan tersebut yakni lingkungan, usulan program dan konsep perancangan masing-masing memiliki peran dalam perancangan dan saling berkaitan satu dan sama lainnya. Dimana lingkungan untuk menentukan zonasi, program serta luasan bangunan dan ruangan. Usulan program untuk menentukan program yang akan dirancang sebagai fungsi dasar dari rancangan tersebut. Konsep perancangan untuk menjadi acuan dasar dalam merancang dalam pembentukan massa, ide, program dan konsep.

4. DISKUSI DAN HASIL

Regulasi

Tabel 1. Regulasi dan Peraturan Zonasi Kotamatsum III – Medan

KOMPONEN	PERATURAN ATAU REGULASI	PERANCANGAN
KDB	Max 80% (3151.93 m ²) Min - % (lebar minimal 4m ; Panjang minimal 8 m maximal 32 m)	30% (1129.11 m ²)
KLB	Max 8 (31496.36 m ²)	4222.706 m ²
KDH	Min 20% (786.72 m ²)	32% (1258.56 m ²)
KB	Max 15/51 m (ketentuan ketinggian maximal berupa ketentuan umum yang dapat dilakukan pengecualian sepanjang tetap memenuhi KDB dan KLB serta selaras dengan lingkungan sekitar)	4/15 m (lingkungan sekitar umumnya 4-5 lantai)
KTB	-% (-m ²)	1395.67 m ²

Sumber: Dinas Tata Ruang Tata Bangunan, 2015

Kawasan tapak merupakan kawasan perdagangan jadi sesuai dengan program proyek yakni komersil dan *entertain*. Tapak memiliki luas 2957.877 m² dengan KDB, KLB, KDH, KB dan KTB yang sudah sesuai dengan regulasi. Dimana sesuai dengan regulasi bahwa tinggi bangunan harus sesuai dengan tinggi bangunan sekitar maka dari itu tinggi bangunan proyek berupa 4 lantai sesuai dengan bangunan sekitar yang memiliki tinggi 4 – 5 lantai.

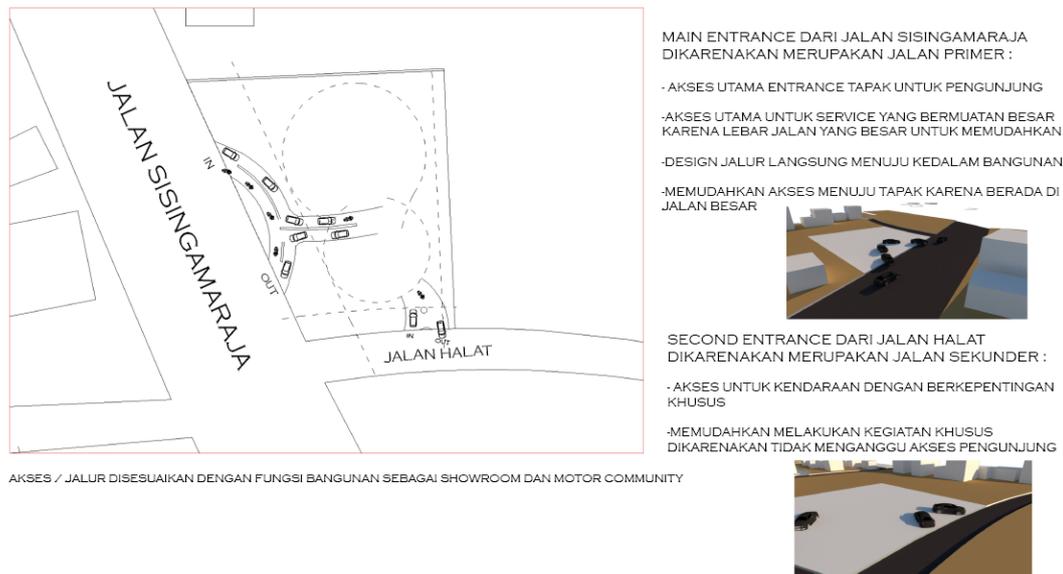
Aktivitas

Aktivitas yang dilakukan sekitaran tapak menjadi acuan penting dalam ide perancangan program dimana aktivitas di sekitar tapak sebagai berikut :

- Beribadah
Umat beragama muslim pada Kelurahan Masjid umumnya beribadah di Masjid Agung Al-Mashun dikarenakan masjid ini adalah masjid terbesar di kota Medan
- Belajar
Terdapat juga perpustakaan daerah Sumatera Utara milik pemerintah yang sering digunakan baik pelajar maupun bukan pelajar untuk mencari informasi di perpustakaan tersebut.
- Wisata
Kecamatan Medan Masjid terdapat bangunan bersejarah peninggalan kesultanan Deli ke 9 yakni Istana Maimun, Masjid Raya Al-Mashun dan Sri Deli park yang menjadi destinasi wisata di kota Medan.
- Komunitas
Umumnya pada pukul 19.00-22.00 komunitas motor kota Medan berkumpul di daerah tersebut untuk berkumpul dan bersosialisasi baik seputar dunia otomotif maupun yang lain.

Pencapaian/*Accessability*

Pencapaian menuju tapak dapat melalui dua jalan, untuk pintu masuk utama dapat melalui jalan Sisingamaraja dimana merupakan jalan primer sehingga memudahkan akses menuju tapak. Sedangkan untuk pintu masuk kedua melalui jalat halat yang lebih diperuntukkan kendaraan dengan kepentingan khusus dan jalur service, namun pengunjung juga tetap bisa melalui pintu masuk tersebut.



Gambar 3. Pencapaian Menuju Tapak
Sumber: Penulis, 2019

Pencapaian dari jalan Sisingamaraja:

- Jalur masuk utama ke tapak
- Jalur keluar menuju jalan Sisingamaraja
- Jalur masuk langsung ke bangunan
- Jalur masuk langsung ke ramp (motor)
- Jalur masuk dan keluar ke basement

Pencapaian dari jalan Halat:

- Jalur masuk ke showroom
- Jalur keluar ke jalan Halat
- Jalur masuk ke parkir di tapak
- Jalur masuk langsung ke ramp (motor)

Usulan Program

Sesuai dengan topik yang diberikan maka usulan program yang dipilih adalah komersil dan *entertain*. Dimana pada proyek ini difokuskan sebagai tempat komunitas yang memiliki potensi sebagai komersil seperti: *cafe, workshop, showroom, retail, cuci motor dan mobil, dan minimarket* dan untuk *entertain*: pameran(exhibition dan hall), area komunitas, ruang main anak-anak, tempat berkumpul dan berfoto.

Dimana presentase untuk setiap program adalah sebagai berikut :

- Commercial 24%
- Entertain 68%
- Service 8%

Konsep Perancangan

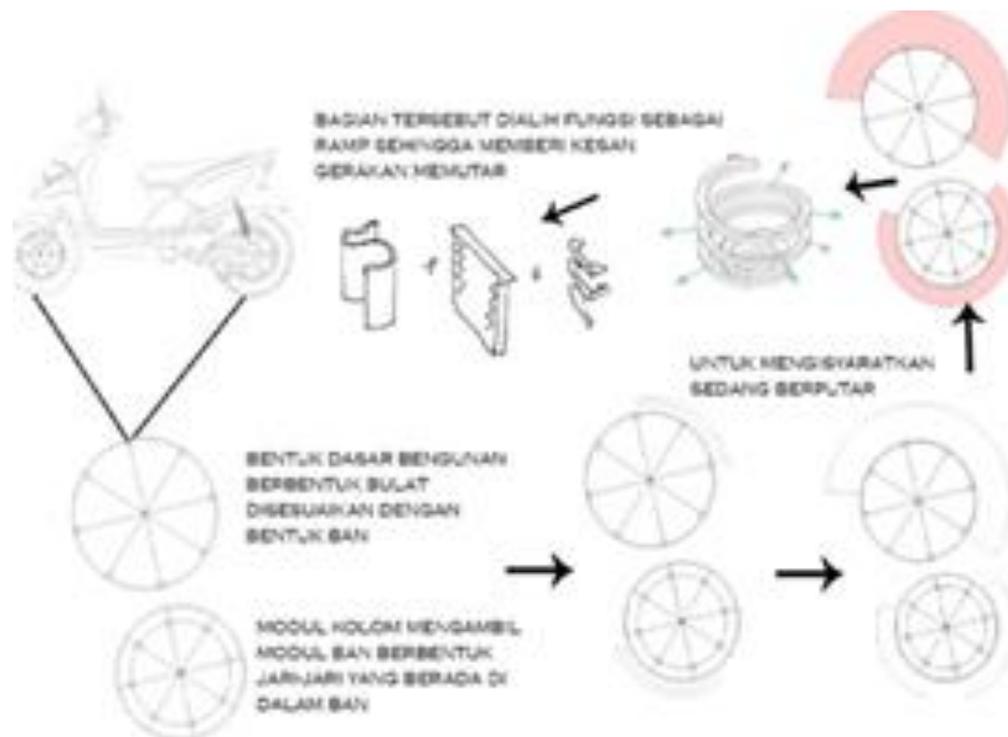
Dari konsep ide dan teori tersebut desain mengambil konsep metafora dan *function follows form* dimana fungsi bangunan sebagai wadah komunitas sepeda motor. Oleh karena itu bentuk bangunan mengambil bentuk yang mewakili dari komunitas sepeda motor tersebut yakni dari ban sepeda motor.



Gambar4.Ide Awal Perancangan

Sumber: Penulis, 2019

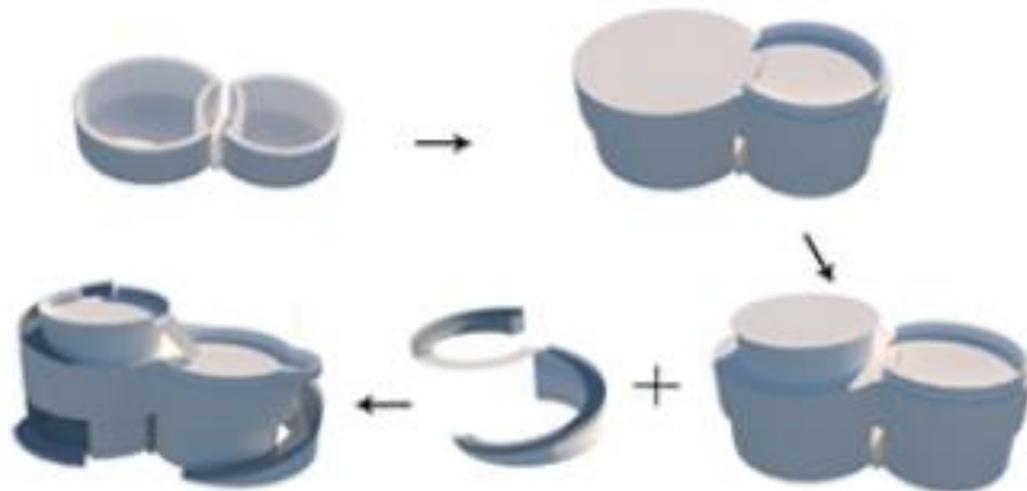
Dimana dalam perancangan fungsi ruang dan program ruang menggunakan teori Fuction Follows Form. Dalam menyajikan bentuk dalam desain, menjadikan akselerasi visual sangat penting dimana konsep fungsi, proses liturgi dan ekspresi memiliki hubungan erat. Dimana ekspresi bentuk dan elemen bangunan mencerminkan fungsi dari bangunan tersebut. (Trisno dan Lianto, 2019: 1) Dimana desain dari ramp tersebut mengikuti bentuk dari bangunan sehingga ramp memutar mengelilingi bangunan yang berbentuk bulat.



Gambar 5.Konsep Perancangan

Sumber: Penulis, 2019

Dalam proses gubahan massa dengan menggunakan dua bentuk lingkaran serta memberikan sirkulasi diantara kedua lingkaran tersebut sebagai jalur sirkulasi menuju bangunan maupun untuk naik ke ramp motor. Bangunan berlantai 4- 5 hingga selaras dengan bangunan sekitar dimana setelah proses gubahan massa selesai massa digabung dengan ramp.



Gambar 6. Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2019

Hasil akhir perancangan dibuat berdasarkan metode perancangan yang telah dirincikan yaitu berdasarkan analisa lingkungan, usulan program dan konsep perancangan. Dimana fungsi utama dari rancangan tersebut adalah sebagai *third place* bagi masyarakat di sekitar. Manfaat dari perancangan ditujukan dengan mengacu pada *Sustainable Development Goals*, dimana memberikan sumbangan dan manfaat terhadap kehidupan kota.



Gambar 7. Perspektif Perancangan
Sumber: Penulis, 2019

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tugas akhir dengan tema perancangan *Open Architecture – architecture for third place*. Maka judul perancangan yang diambil adalah “Wadah Komunitas Sepeda Motor di Kawasan Kotamatsum III – Medan”. Penelitian ini merupakan memberikan usulan perencanaan urban desain berupa kebutuhan-kebutuhan baik fisik maupun non fisik yang diperlukan pada kawasan Masjid Raya Al-Mashun , dengan membuat desain sesuai dengan program yang telah disusun serta untuk mendukung kawasan Masjid Raya Al-Mashun sebagai tempat ibadah dan pariwisata yang nyaman, aman dan rekreatif, yang diwujudkan dalam perancangan desain arsitektur yang menguntungkan semua pihak dan tepat sasaran. Dimana dalam pembuatan

proyek ini telah disesuaikan berdasarkan analisa lingkungan sekitar dan regulasi atau peraturan yang ada pada kawasan tersebut.

Konsep perancangan yang menjadi acuan yang digunakan dalam mendesain proyek ini yakni metafora dan *function follows form*. Konsep tersebut digunakan agar perancangan memiliki landasan teori yang kuat agar tidak keluar dari jalur dalam mendesain. Dimana konsep metafora digunakan untuk mendesain bentuk bangunan dan didukung dengan teori *function follows form* untuk menentukan bentuk massa agar memiliki fungsi yang sesuai dengan tema soal.

Dengan penelitian ini harapan kedepannya masyarakat Medan memiliki wadah dalam melaksanakan aktivitasnya baik dalam komunitas maupun perorangan. Dan memberikan dampak positif dalam aspek sosial, ekonomi, kesehatan dan lingkungan pada kota Medan. Kurangnya sarana *third place* pada kawasan Medan kota maka perlu dilaksanakan program ini untuk meningkatkan apresiasi masyarakat. Dan kiranya dapat meningkatkan image kawasan Masjid Al-Mashun yang merupakan kawasan pariwisata di kota Medan.

Saran

Dari hasil kesimpulan diatas, berdasarkan proses yang dilakukan selama penyusunan jurnal maka perlu adanya saran untuk pengembangan perancangan lebih lanjut yaitu sebaiknya mempertimbangkan untuk memilih kajian serta pedoman yang kuat untuk menentukan program sesuai dengan tema yang diberikan. Sebaiknya kita perlu memperhatikan dari berbagai aspek terkait yang melatari belakangi suatu bangunan itu dibangun, serta dengan citra apa yang disampaikan dalam perancangan, karena hal itu akan memberikan nilai lebih dalam perancangan. Melakukan studi literature baik secara kontekstual maupun tekstual agar nantinya hasil yang didapatkan mempunyai tingkat kajian yang mendalam dan memuaskan, konsistensi penulis dari proses pendahuluan hingga kesimpulan harus terbalut dalam konteks judul dan tema.

REFERENSI

- Budiharjo, E., dan Sujarto, D. (2005). Kota Berkelanjutan. In E. Budiharjo, & D. Sujarto, *Kota Berkelanjutan* (p. 89). Bandung: Alumni.
- Carmona, M. (2008). *Public Space The management dimension*. New York: Routledge.
- Dehaene, M., dan Cauter, L. d. (2008). *Heterotopia and the city : public space in a postcivil society*. New York: Routledge.
- Hakim, R. (2012). Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap (Edisi Kedua). In R. Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap (Edisi Kedua)* (p. 12). Jakarta: BUMI AKSARA.
- Oldenburg, R. (2008). *What is Placemaking? Project for Public Spaces*, 1.
- Yudsitira, F. (2010). RUANG EPHEMERAL UNTUK EVENT PENYEGARAN DI AKHIR PEKAN, 16.
- Tubbs, S. L., dan Moss, S. (2005). *Human Communication Konteks-Konteks Komunikasi*. Bandung: Penerbit PT. Rosda Karya.
- Trisno, R., dan Lianto, F. (2019). *Relationship Between Function-Form in The Expression of Architectural Creation*, 1.
- Jencks, C. (1991). *The Language of Post Modern Architecture*. New Jersey: Wiley-Academy.
- Johnson, P. A. (1994). *The Theory of Architecture: Concepts Themes & Practices*. New Jersey: Wiley; 1 edition.
- Krier, R. a. (1979). *Urban Space*. London.: Academy Editions.
- Lefebvre, H. (1974). *The Production of Space*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Trancik, R. (1986). *Finding Lost Space - Theories of Urban Design*. New York: VAN NOSTRAND REINHOLD COMPANY.
- Trancik, R. (1986). *Finding Lost Space: Theories of Urban Design* (pp. 60-86). New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Tuan, Y. F. (1977). *Space And Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

