

PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA SEBAGAI KONSEP PADA PABRIK DAN GALERI ES KRIM DI SENTUL

Ilfaya Ilham Burhanudin¹, Ari Widyati Purwatisning¹, Lutfi Prayogi¹

¹ Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta
ilfaya.burhanudin@gmail.com
arwityas@yahoo.com
lutfi.prayogi@ftumj.ac.id

ABSTRAK. Es krim merupakan menu makanan favorit di negara beriklim tropis seperti Indonesia. Indonesia juga merupakan pasar besar bagi penjualan es krim sehingga produksi masa es krim akan efektif untuk mensuplai kebutuhan konsumen di Indonesia. Dalam perencanaan dan perancangan ini metode untuk penyusunan diawali dengan mengumpulkan data, kompilasi data, dan analisis data tentang es krim, pabrik, galeri, dan arsitektur metafora. Kemudian penyusunan konsep desain perencanaan dan perancangan Pabrik dan Galeri Es Krim, bertujuan untuk menerapkan metafora kombinasi dari elemen-elemen es krim. Tema *Industrial*, *Creative*, dan *Education* diharap dapat membuat citra pabrik berubah menjadi lebih baik dan bermakna.

Kata Kunci: Pabrik, Es Krim, Arsitektur, Metafora, Galeri

ABSTRACT. Ice cream is a favourite food menu in tropical countries like Indonesia. Indonesia is also a large market for the sale of ship ice so that the production of ice cream will be effective in supplying the needs of consumers in Indonesia. In planning and designing this method for preparation begins with collecting data, compiling data, and analyzing data about ice cream, factories, galleries, and architectural metaphors. Then the preparation of the design and design concepts of the Factory and the Ice Cream Gallery aims to apply a combination metaphor of the elements of ice cream. The themes of *Industrial*, *Creative* and *Education* are expected to make the factory image better and more meaningful.

Keywords: Factory, Ice Cream, Architecture, Metaphor, Gallery

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara beriklim tropis dengan matahari yang cerah dan panas. Dicuaca yang panas dan terik seperti Indonesia, es krim adalah menu terbaik dengan rasa lembut, menyegarkan dan dingin. Es krim merupakan makanan dan minuman yang memiliki target pasar yang luas, karena diminati dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Dengan alasan tersebut produksi es krim harus berjalan selaras dengan meningkatnya kebutuhan es krim sehingga industrialisasi es krim merupakan solusinya.

Menurut Euromonitor (2018), Indonesia memiliki pasar es krim yang terbesar se Asia Tenggara, nilainya mencapai 158 juta liter. Hingga akhir tahun 2018 pertumbuhan pasar es krim mencapai 240 juta liter. Melihat hal tersebut, timbulah ide membuat Perencanaan dan Perancangan Pabrik Es Krim. Proses pembuatan es krim di pabrik merupakan hal yang menarik untuk dipelajari oleh masyarakat umum, sehingga dibuatlah ruang penghubung antara masyarakat umum dengan pabrik. Hal tersebut melatarbelakangi hadirnya galeri dalam perencanaan dan perancangan pabrik es krim ini.

Dalam proses perancangan pabrik dan galeri es krim perlu adanya suatu jenis pendekatan yang mana pendekatan tersebut akan memiliki dampak yang signifikan baik bagi penghuni bangunan maupun bagi masyarakat yang melihat bangunan. Perancangan pabrik dan galeri es krim harus menggunakan

pendekatan yang mampu mengekspresikan wadah bagi fungsi yang ada di dalamnya. Teori perancangan yang relevan dengan fungsi dan aktifitas bangunan akan memudahkan orang mengetahui bahwa bangunan tersebut memiliki kesan, persepsi atau gambaran fungsi bangunan melalui ekspresi tampilan yang dominan. Oleh karena itu, perancang menggunakan pendekatan arsitektur metafora untuk diterapkan pada pabrik dan galeri es krim yaitu dengan menunjukkan bentuk fisik dan non fisik pada bangunan, (Antoniades, dalam jurnal Angraini; Nugroho; Suparno, 2017).

Pabrik dan Galeri Es Krim Sentul, Bogor akan menggunakan pendekatan Metafora Kombinasi. Metafora jenis ini menggunakan metafora teraba dan tak teraba sekaligus di dalamnya, baik dalam konsep, ide, persepsi, dan bentuk. Metafora Kombinasi adalah konsep visual yang saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dasar. Pabrik dan Galeri Es Krim mengambil sifat keras dan kaku *waffle* sebagai metafora tak teraba, *swirl* dan lelehan es krim yang diterapkan pada fasade atau denah sebagai metafora teraba dan juga mengusung tema *Industrial*, *Creative*, dan *Education* sebagai identitas dari pabrik dan galeri es krim.

Mengacu pada pembahasan latar belakang ditemukan beberapa permasalahan seputar Perencanaan dan Perancangan Pabrik dan Galeri Es Krim dengan Pendekatan Metafora di Sentul, Bogor.

TUJUAN

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Menerapkan Konsep Arsitektur Metafora pada Pabrik dan Galeri Es Krim dengan selaras.
2. Membuat konsep perencanaan dan perancangan desain Pabrik dan Galeri Es Krim agar saling mendukung satu sama lain.

METODE

Dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan arsitektur ini beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai kebutuhan Pabrik dan Galeri Es Krim dengan Pendekatan Metafora di Sentul, Bogor adalah:

1. Pengumpulan data
Pengumpulan data melalui observasi lapangan dan studi literatur. untuk memperoleh data-data yang dapat mendukung pembahasan penelitian, yaitu:
 - Tinjauan Umum Es Krim
 - Tinjauan Umum Pabrik
 - Tinjauan Umum Galeri
 - Pengertian Tema Arsitektur Metafora
2. Kompilasi Data
Kompilasi data adalah penyortiran atau merangkum data yang terkumpul sehingga data yang diambil adalah data penting atau yang akan di analisis.
3. Analisis Data
Melakukan proses penguraian dan analisis tentang Pabrik dan Galeri Es Krim dengan Pendekatan Arsitektur Metaforan di Sentul, Bogor dengan tujuan memecahkan masalah yang sudah dirumuskan. Dimulai dari analisis perkotaan, analisis tapak, analisis bangunan dan analisis ruang.

PEMBAHASAN

Lokasi Tapak

Lokasi Perencanaan Pabrik dan Galeri Es Krim, berada di Jl. Alternatif Sentul, Sentul, Kabupaten Bogor, Jawa Barat.



Gambar 1 Lokasi Tapak
Sumber: Google Maps, 2019

Data Regulasi Tapak

Lokasi : Jl. Alternatif Sentul, Sentul, Bogor
Luas Tapak : ± 55.511 m² (5,5 Ha)
KDB : Maksimal 40%
Ketinggian Bangunan: Maksimal 12 Meter

Batas Tapak

- Sisi Utara: Nutrifood Indonesia Plant Sentul
- Sisi Timur: Jl. Olympic Raya
- Sisi Selatan: Jl. MH. Thamrin
- Sisi Barat: SPBU

Analisis Gubahan Massa

Analisis gubahan massa diperlukan untuk menemukan bentuk gubahan bangunan. Hal ini adalah kelanjutan dari kesimpulan dari analisis yang disajikan pada analisis bentuk massa Pabrik dan Galeri Es Krim yang akan dikaitkan dengan konsep arsitektur metafora pada analisis gubahan massa. Untuk menghasilkan gubahan massa maka perlu dilakukan analisis dalam menentukan bentuk gubahan.

Pabrik dan Galeri Es Krim ini berkonsep arsitektur metafora. Dalam arsitektur metafora terdapat beberapa jenis kategori. Menurut Anthony C. Antoniades dalam bukunya *Poetics of Architecture: Theory of Design*, metafora arsitektur diidentifikasi menjadi 3 kelompok, (Bidari, Rullan Nirwansyah, 2016).

Pertama *Intangible Metaphor* (Metafora tak teraba) adalah metafora dimunculkan dalam konsep dan ide, dengan mengambil esensi dari benda ataupun sesuatu yang dimetaforakan. Kedua *Tangible Metaphor* (Metafora Teraba) adalah konsep arsitektur yang mengacu pada benda – benda nyata dan dapat dirasakan secara visual. Metafora dimunculkan secara visual dari bentuk arsitektur maupun materialnya. Ketiga *Combined Metaphor* (Metafora Kombinasi) adalah rancangan arsitektur yang menggunakan metafora teraba dan tak teraba sekaligus di dalamnya, baik dalam konsep, ide, persepsi, dan bentuk. Metafora Kombinasi adalah konsep dan visual saling menghiasi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dasar. Dalam Pabrik dan Galeri Es Krim ini jenis metafora yang digunakan adalah metafora kombinasi, karena di dalam desain Pabrik dan Galeri Es Krim terdapat rancangan mengaplikasikan elemen-elemen pada es krim.

Elemen-elemen es krim yang diaplikasikan pada desain adalah *swirl*, lehan es krim, dan *waffle*. Berikut penjelasan sifat dan bentuk pada elemen es krim yang menjadi ide desain: *Swirl*, artinya putaran angin dan lingkaran. *Swirl* yang dimaksud adalah es krim dengan wadah *cone* yang es krimnya dibuat melingkar dan di dalam setiap lapisan juga terdapat lekukan-lekukan. Berikut penjelasannya pada gambar 2.



Gambar 2 Es Krim Cone
 Sumber: Pinterest, 2019

Lelehan es krim memiliki bentuk melengkung berundak di semua sisi es krim itu. Berikut penjelasannya pada gambar 3.



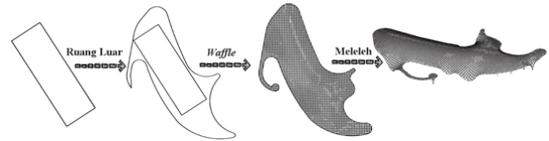
Gambar 3 Lelehan pada Es Krim Cone
 Sumber: Pinterest, 2019

Waffle pada es krim memiliki bentuk dasar berupa belah ketupat dengan tekstur keras untuk digunakan sebagai tempat es krim (cup). Berikut akan digambarkan pada gambar 4.



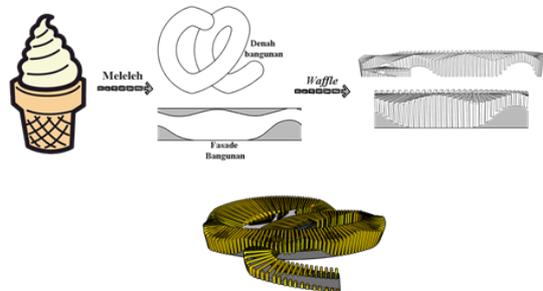
Gambar 4 Waffle Es Krim
 Sumber: Pinterest, 2019

Penjelasan di atas diaplikasikan kedalam desain berikut. Pada bangunan pabrik es krim menggunakan metafora waffle yang bersifat keras dan kaku untuk denah pabrik sekaligus struktur yang kuat, keras dan kaku. Sedangkan lelehan es krim diaplikasikan pada atapnya dengan lengkungan-lengkungan yang dibuat halus. Berikut akan digambarkan pada gambar 5.



Gambar 5 Analisis gubahan massa bangunan Pabrik Es Krim
 Sumber: Analisis Pribadi, 2019

Pada galeri es krim desain menggunakan swirl pada denah galeri yang melingkar-lingkar. Sifat waffle yang kaku sebagai kisi-kisi pada pelingkup bangunan dan menjadikan perasaan kaku pada bangunan. Sedangkan lelehan es krim diaplikasikan pada kisi-kisi yang memiliki bentuk garis-garis tapi dibuat bergelombang melambungkan es krim pada cone waffle dengan es krim yang meleleh. Berikut akan digambarkan pada gambar 6.



Gambar 6 Analisis gubahan massa bangunan Galeri Es Krim
 Sumber: Analisis Pribadi, 2019

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa ide dari desain Pabrik dan Galeri Es Krim adalah metafora kombinasi es krim yang mengambil sifat keras dan kaku waffle sebagai *Intangible Metaphor* (metafora tak teraba), swirl dan lelehan es krim yang diterapkan pada fasade atau denah sebagai *Tangible Metaphor* (metafora teraba) dengan mengusung tema *Industrial, Creative, dan Education* sebagai identitas dari pabrik dan galeri es krim.

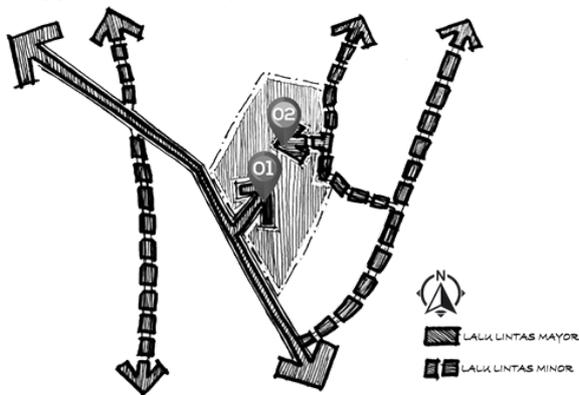
Analisis Pencapaian

Pabrik dan Galeri Es Krim merupakan bangunan yang bersifat privat dan publik di dalam satu tapak. Analisis pencapaian menciptakan kondisi yang nyaman bagi pengguna pabrik dan pengguna galeri untuk mencapai ke lokasinya,

Berikut adalah analisis pencapaian ke tapak dengan dua alternatif. Pencapaian pada alternatif 1 memiliki tingkat keamanan yang rendah karena berada pada lalu lintas mayor yang padat kendaraan dan rawan terjadinya kecelakaan menurut Hobbs dalam Tesis Sari, 2012. Sedangkan alternatif 2 berada pada lalu lintas minor yang sukar terjadi kecelakaan karenanya lebih aman untuk pengguna.

Secara kenyamanan alternatif 1 memiliki tingkat kenyamanan yang cukup tinggi karena tapak berada dekat dengan jalan lalu lintas mayor akan membuat pengunjung lebih nyaman dengan tidak perlu menyebrang untuk sampai di tapak, sedangkan alternatif 2 yang berada di belakang bangunan membuat pencapaian tidak nyaman.

Terakhir, secara kemudahan. Alternatif 1 berada di lalu lintas mayor yang dekat dengan perempatan sekaligus pintu keluar dan masuknya pintu tol. Sedangkan alternatif 2 yang berada di lalu lintas minor dengan letak pencapaian yang berada di belakang bangunan membuatnya tidak mudah dijangkau. Berikut penggambaran disajikan pada Gambar 7.

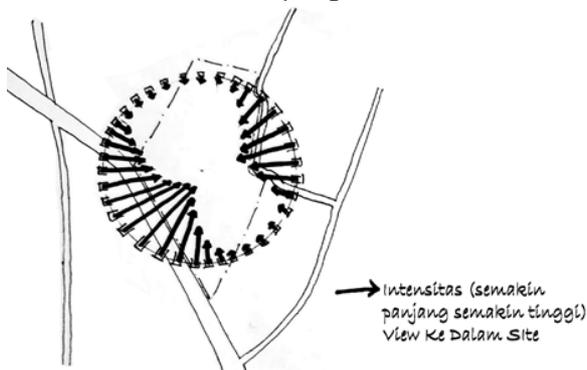


Gambar 7 Analisis Pencapaian Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, alternatif 1 memiliki penilaian kenyamanan dan kemudahan yang tinggi. Karenanya disimpulkan bahwa alternatif 1 tepat digunakan sebagai pintu masuk utama (*Main Entrance*) dan alternatif 2 sebagai *Side Entrance* serta *Service Entrance*.

Analisis Pemandangan

Analisa pemandangan bertujuan untuk mengetahui orientasi bangunan sehingga menarik perhatian pengunjung. Pemandangan dari luar ke dalam tapak sangat penting dikarenakan akan mempengaruhi bentuk fasad.



Gambar 8 Analisis Pemandangan dari luar ke dalam
Sumber: Analisis penulis, 2019

Tabel 1 Analisis View ke dalam Tapak

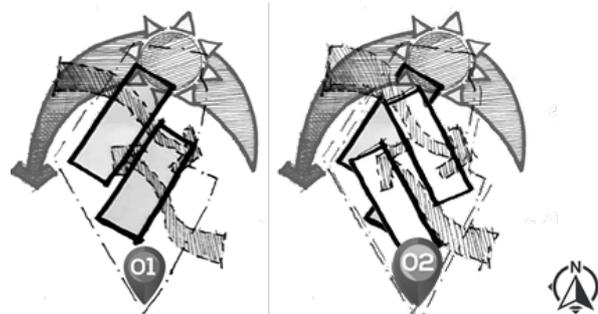
Data	Analisis
Berdasarkan gambar 4.10 bahwa bangunan pabrik harus jauh dari visibilitas view karena pabrik bangunan yang bersifat privat sedangkan dengan galeri adalah bangunan yang membutuhkan visibilitas tinggi demi menarik pengunjung untuk melihat dan masuk kedalam bangunan.	<p>Pabrik</p> <p>Galeri</p> <p>Karenanya bangunan pabrik ditempatkan dibagian yang visibilitasnya rendah.</p> <p>Sedangkan galeri ditempatkan dibagian dengan visibilitas yang tinggi, berada di bagian depan pabrik hingga menjadi penghalang pabrik dari visibilitas langsung.</p>

Sumber: Analisis pribadi, 2019

Analisis Aklimatisasi dan Orientasi

Analisis aklimatisasi dan orientasi bangunan meliputi pemanfaatan matahari dan angin, keduanya sangat berpengaruh dalam menentukan bukaan pada bangunan.

Berikut adalah analisis aklimatisasi dan orientasi pada tapak dengan dua alternative. Gambar 9 menunjukkan arah terbit dan terbenamnya matahari serta arah angin. Matahari dan arah angin ini dapat mempengaruhi orientasi bangunan. Alternatif 1 menunjukkan orientasi bangunan memanjang pada sisi selatan dan utara, hal tersebut akan membuat sisi timur dan barat terkena radiasi matahari yang tinggi, sedangkan alternatif 2 memiliki orientasi bangunan serong pada sisi barat-timur dan sisi utara selatan.

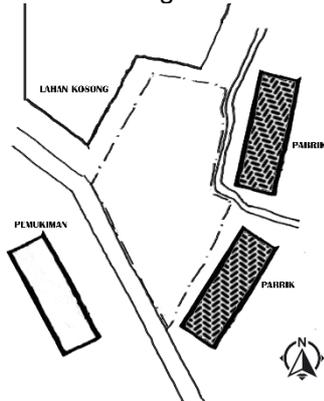


Gambar 9 Analisis aklimatisasi
Sumber: Analisis penulis, 2019

Dari hasil yang didapat, bahwa alternatif 2 sebagai pemilihan tata letak massa bangunan yang terpilih karena memiliki sisi bangunan yang menghadap matahari adalah sisi terpendek bangunan akan mengurangi radiasi matahari yang terpancar.

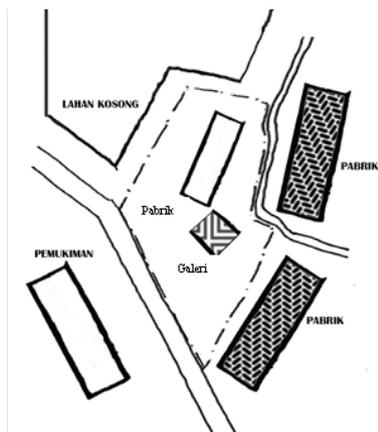
Analisis Kebisingan

Analisis kebisingan dilakukan untuk membuat menjaga kenyamanan di dalam dan di luar bangunan. Gambar 10 menunjukkan bagian barat tapak adalah area pemukiman yang membutuhkan ketenangan tetapi area pemukiman juga menimbulkan kebisingan. Pada bagian timur adalah area industri yang menimbulkan kebisingan namun tidak harus berada dikondisi yang tenang. Sedangkan pada bagian utara adalah lahan kosong yang tidak menimbulkan kebisingan dan tidak membutuhkan ketenangan.



Gambar 10 Analisis Kebisingan
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat menjadi pertimbangan dalam menentukan tata letak bangunan. Pabrik es krim baiknya diletakan pada bagian yang dekat dengan area lahan kosong karena tidak akan mengganggu ketenangan pemukiman dan pabrik es krim juga mendapatkan ketenangan. Berikut adalah hasil dari analisis pada gambar 11.



Gambar 11 Hasil Analisis Kebisingan
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

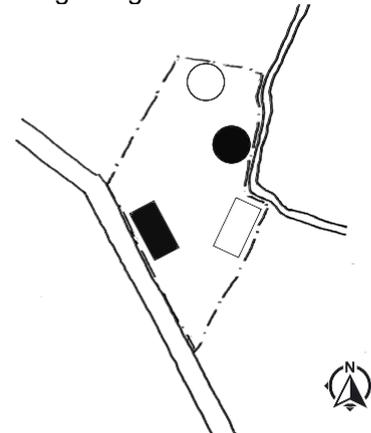
Analisis Parkir dan Sirkulasi

Analisis sirkulasi dan parkir bertujuan untuk mengatur sirkulasi agar tercipta sirkulasi dan area parkir yang aman, nyaman, dan tidak terjadi *crowded*.

a. Analisis Parkir

Analisis parkir bertujuan untuk mengetahui tata letak parkir pada tapak. Gambar 12 terdapat dua alternatif peletakan lahan parkir bagi pengunjung dan karyawan dengan beberapa kriteria untuk mengetahui sistem parkir.

Alternatif lingkaran dan persegi dengan arsir menunjukan area parkir untuk pengunjung dan karyawan berada di depan jalan. Alternatif ini akan membuat bangunan terhalangi. Sedangkan alternatif garis lingkaran dan persegi berada di sisi tapak tapi tetap dekat dengan akses jalan dan tidak akan menghalangi bangunan.



Gambar 12 Alternatif Parkir
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa alternatif dengan garis lingkaran dan persegi adalah letak parkir yang akan digunakan ke dalam desain pabrik dan galeri es krim karena karena berada di sisi tapak tapi tetap dekat dengan akses jalan dan tidak akan menghalangi bangunan.

b. Analisis Sirkulasi

Analisis sirkulasi bertujuan untuk mengetahui sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki di dalam tapak agar tercipta sirkulasi dan area parkir yang aman, nyaman, dan tidak terjadi *crowded*. Gambar 13 terdapat dua alternatif peletakan sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki.

Alternatif 1 menunjukan sirkulasi kendaraan dari Jalan Alternatif Sentul sisi barat menuju parkiran pengunjung (kotak) dan keluar pada Jalan Olimpik sisi timur sedangkan untuk pejalan kaki alternatif 1 sirkulasi pejalan kaki dimulai dari Jalan Alternatif Sentul menuju parkiran pengunjung (kotak dan keluar menuju Jalan Alternatif Sentul.

Alternatif 2 menunjukan sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki dari Jalan Alternatif Sentul sisi barat menuju parkiran pengunjung (kotak) dan keluar di jalan yang sama. Sedangkan untuk

alternatif 1 dan 2 sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki pada parkir karyawan (Oval) masuk dan keluar sirkulasi dari arah Jalan Olimpia sisi timur.



Gambar 13 Analisis Sirkulasi
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

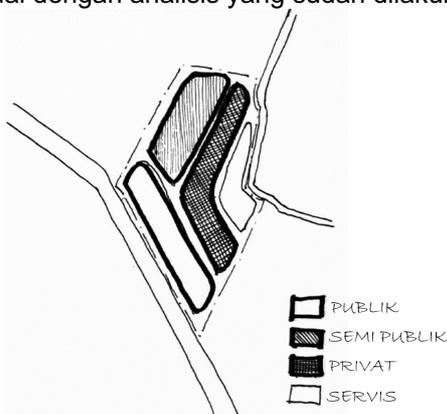
Dari analisis yang telah dilakukan dapat ditentukan sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki di dalam tapak yang nyaman, mudah, dan aman bagi pengguna yaitu, pada alternatif 2. Sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki pada alternatif 2 memiliki sirkulasi keluar masuk pengunjung di jalan yang sama dan karyawan pada jalan yang sama membuat privasi pada bangunan terjaga.

Zoning

Dalam menentukan zoning tapak harus mempertimbangkan hasil dan analisis yang telah dilakukan diatas, diantaranya:

- a. Area Publik harus diperhatikan agar dapat menjadi daya tarik pengunjung. Main entrance termasuk area publik.
- b. Area Semi Publik ditempatkan di bagian tengah antara area publik dan semi privat.
- c. Area Privat harus diperhatikan agar perletakkannya ditempat yang terjaga kerahasiannya.
- d. Area Servis ditelakan dibelakang dan harus memperhatikan sirkulasi agar tidak merusak sirkulasi kendaraan pengunjung.

Di bawah ini adalah gambar zonasi yang sesuai dengan analisis yang sudah dilakukan:



Gambar 14 Zonasi
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

Dari data analisis diatas maka didapat kesimpulan untuk zonasi pada tapak adalah sebagai berikut:

- a. Zona Publik: Zona yang menampung kegiatan yang bersifat umum atau ruang-ruang pelayanan umum. Pada zona ini diletakan ruang pedestrian, vegetasi, plaza, zona apresiasi, dan area parkir.
- b. Zona Semi Publik: Zona yang menampung kegiatan yang tidak sepenuhnya terbuka hanya untuk kalangan tertentu. Pada zona ini meliputi zona pendidikan (pelatihan), fasilitas-fasilitas pengelola, penunjang, dan fasilitas yang dapat dikunjungi oleh pengunjung.
- c. Zona Privat: Zona yang menampung kegiatan yang bersifat individu atau pribadi seperti kantor pengelola.
- d. Zona Servis: Zona yang berisi fasilitas kebutuhan pelayanan bangunan, seperti fungsi utilitas.

Analisis Ruang

Pola kegiatan dan hubungan ruang akan di jelaskan pada Tabel 2 berikut dan gambar 15 dan 16:

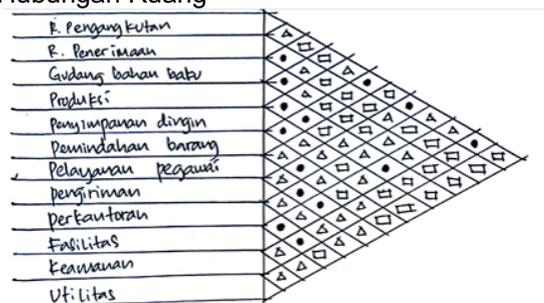
Tabel 2 Pola Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Pelaku Kegiatan	Pola Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelola Pabrik Presiden Direktur	Mengatur Kegiatan Menerima Tamu Memimpin Rapat Parkir Mengontrol Kegiatan	R. Pimpinan R. Tamu R. Rapat Area Parkir Lavatory
Manager pemasaran	Memasarkan barang Produksi Mengikuti Rapat Parkir	R. Manager R. Pengiriman R. Rapat Parkir Lavatory
Manager Produksi	Mengontrol Kegiatan pemasaran Mengecek produksi pabrik Mengikuti Rapat Time Keeper	R. Manager R. Produksi R. Rapat Parkir Lavatory
Manager Administrasi dan keuangan	Mengatur keluar masuk keuangan Parkir Mengolah data pabrik Mengikuti Rapat	R. Manager R. Rapat Parkir Lavatory
Manager Personalia	Mengatur karyawan Mengikuti Rapat Parkir	R. Manager R. Rapat Parkir Lavatory
Manager Riset dan Development	Mengatur bagian inovasi dan penelitian Mengikuti rapat Parkir	R. Manager Laboratorium R. Rapat Parkir Lavatory
Manager Quality control	Mengatur quality control Mengikuti rapat Parkir	R. Manager R. Rapat Parkir Lavatory

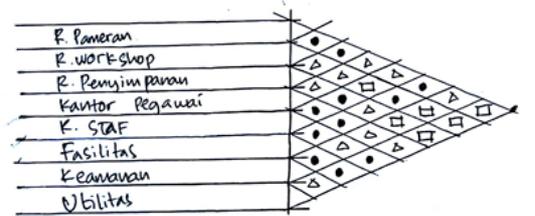
Manager Logistik	Mengatur peralatan pabrik Mengikuti rapat Parkir	R. Manager R. penyimpanan Dingin R. Rapat Parkir Lavatory
Manager pembelian	Mengatur pembelian bahan-bahan pabrik Mengikuti rapat Parkir	R. Manager R. Penerimaan Gudang Bahan Baku R. Rapat Parkir Lavatory
Staff	Mengerjakan kegiatan produksi Mengikuti Rapat Parkir	R. Staff R. Rapat Parkir lavatory
Pengunjung Galeri	Parkir Mencari Informasi Melihat pameran Membaca Literatur Mengikuti Seminar Mengikuti Workshop Menonton Hiburan/berkumpul Ishoma	Parkir R. Informasi Galleri Perpustakaan Auditorium R. Studio Workshop Amphitheatre Caffe, musholla, lavatory
Maintenance Staff Keamanan	Berganti Pakaian Mengontrol keamanan publik Mengontrol keamanan galeri Ishoma	R. Ganti Pakaian Pos jaga, R. CCTV R. CCTV Caffe, musholla, lavatory Pantry, R. OB
Cleaning Service	Pelayanan Servis Pelayanan kebersihan Pelayanan Perawatan Ishoma	R. Servis Gudang Caffe, musholla, lavatory
Staff Mekanikal	Pengoperasian Utilitas	R. Control Panel R. Bahan Bakar R. AHU R. Chiller R. Tanki Air R. Shaft Gudang

Sumber: Analisis Pribadi, 2019

Hubungan Ruang



Gambar 15 Analisis Hubungan Ruang Pabrik
 Sumber: Analisis Pribadi, 2019



Gambar 16 Analisis Hubungan Ruang galeri es krim
 Sumber: Analisis Pribadi, 2019

KESIMPULAN

Pendekatan Arsitektur Metafora Sebagai Konsep pada Pabrik dan Galeri Es Krim di Sentul adalah perencanaan dan perancangan yang menggabungkan dua fungsi bangunan. Pabrik memiliki fungsi membuat es krim, karenanya ruang dan bentuk bangunan akan kaku oleh mesin-mesin untuk membuat es krim. Sementara itu galeri es krim ini di dalamnya akan dibuat wahana rekreasi public yang berfungsi sebagai sarana belajar, ruang jual beli, dan sebuah fasilitas dimana "seniman" es krim bisa mensosialisasikan karyanya, serta masyarakat umum bisa mempelajari tentang berbagai jenis dan proses pembuatan es krim. Karena itu ruang-ruang yang terbentuk menjadi dinamis. Pendekatan arsitektur metafora digunakan untuk menyatukan kedua fungsi bangunan. Metafora pada Pabrik dan Galeri Es Krim mengambil sifat keras dan kaku *waffle* sebagai metafora tak teraba, *swirl* dan lelehan es krim yang diterapkan pada fasade atau denah sebagai metafora teraba dan juga mengusung tema *Industrial*, *Creative*, dan *Education* sebagai identitas dari pabrik dan galeri es krim.

DAFTAR PUSTAKA

Arbuckle, W.S. 1986. Ice Cream. The AVI Publishing Company, Inc., Westport, Connecticut. Bodyfelt, F.W., J. Tobias, dan G.M. Trout. 1988. Sensory Evaluation of Dairy Products. Van Westrand Reinhold, New York.

Angraini; Nugroho; Suparno. 2017. Aplikasi Arsitektur Metafora Pada Strategi Perancangan Lembaga Pendidikan Musik di Surabaya, [Online], (<https://jurnal.uns.ac.id/Arsitektura/article/viewFile/12460/10684>, diakses 06 Juni 2019)

Anggraeni. (2003). Aplikasi Inulin Pada Low Fat Es Krim Sebagai Diversifikasi Pangan Prebiotik. [Online], (<http://staff.uny.ac.id>, diakses 3 Januari 2019).

Ching, D.K. Francis. 2000. Arsitektur-Bentuk, Ruang, dan Tatanan (edisi kedua). Jakarta: Erlangga

- De chiara, Joseph and John Callender. 1973. Time Saver Standards for Building Types. New York: Mc. Grow Hill Inc.
- Fatma Desy, 2015, Iklim di Indonesia: Jenis dan Penjelarasannya, [Online], (<https://ilmugeografi.com/astronomi/iklim-indonesia>, diakses 25 Agustus 2018)
- Hidayah, A. N. 2016. Kecepatan meleleh dan organoleptik es krim dengan penambahan sari biji kluwih dan daun cincau. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Hidayati Laras Annisa, 2014, Kecepatan Meleleh dan Sifat Organoleptik Es Krim Biji Nangka (*Artocarpus Heterophyllus*) dengan Penambahan Ekstrak Kayu Secang (*Caesalpinia Sappan L*) Sebagai Pewarna Alami,
- Limanto, Mouris. 2013. Metafora dalam Arsitektur. [Online], (<http://abarchitects.blogspot.com/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>, diakses 9 Mei 2019).
- Nirwansyah, R; Bidari, A S. 2016. Penerapan Metafora Paramadiwa pada Perancangan Pusat Kesenian Jawa Timur "Paramadiwa" Surabaya.