BANGUNAN *CO-WORKING SPACE* DAN *EATERY* DENGAN KONSEP *LANDSCRAPER*

(Skripsi)

Oleh :

PUTI AINAYYA RIYADINI

1815012025

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2022

BANGUNAN *CO-WORKING SPACE* DAN *EATERY* DENGAN KONSEP *LANDSCRAPER*

Oleh :

PUTI AINAYYA RIYADINI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA ARSITEKTUR

pada

Program Studi S1 Arsitektur

Jurusan Arsitektur

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG

2022

BANGUNAN *CO-WORKING SPACE* DAN *EATERY* DENGAN KONSEP *LANDSCRAPER*

ABSTRAK

Oleh

Puti Ainayya Riyadini

Kebutuhan manusia yang semakin meningkat dari waktu ke waktu memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah kerusakan lingkungan terus bertambah di sisi lain kebutuhan akan bangunan terus meningkat. Hal yang mungkin dilakukan adalah menjaga keberlangsungan lingkungan (*sustainability*). *Landscraper* dapat menjadi sebuah alternatif desain bangunan yang memfasilitasi kebutuhan – kebutuhan manusia yang semakin *advance* dari waktu ke waktu dengan tetap memperhatikan keberlangsungan alam serta meminimalisir intervensi terhadap bentuk bentang alam dan lingkungan. Berdasarkan hasil jawab responden dari survei penulis (2022) Kota Bandar Lampung membutuhkan ruang publik atau ruang komunal yang optimal secara fungsi, kenyamanan dan ketergunaan sehingga ruang ini dapat mengakomodir kebutuhan publik secara baik yang dalam hal ini adalah fungsi bangunan *co-working space* dan *eatery*. Dalam perancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu metode yang digunakan untuk memperjelas gejala sosial melalui berbagai variabel penelitian yang saling berkaitan (Etna Widodo Muchtar, 2000) dengan sumber data sekunder berupa literatur (jurnal, artikel, dan laman lainnya). Perancangan *Co-Working Space* dan *Eatery* di Kota Bandar Lampung bertujuan menyediakan ruang untuk pekerja mendapatkan suasana baru yang lebih menyenangkan, santai dan interaktif. Perancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* menggunakan konsep pendekatan *landscraper* yang secara garis besar diartikan bangunan terintegrasi dengan lanskap, dengan upaya meminimalisir intervensi terhadap lanskap, penggunaan material ramah lingkungan dan memberikan hubungan visual yang lebih erat antara manusia dengan alam.

Kata Kunci : *Landscraper, Co-Working Space*. *Eatery*.

CO-WORKING SPACE AND EATERY IN THE CONCEPT OF LANDSCRAPER

ABSTRACT

By

Puti Ainayya Riyadini

The increasing human needs from time to time has caused positive and negative effects. One of the negative effect is building development that will keep increasing while the natural damage become severe. The possible thing to do is keeping the sustainability between the building and the environment. Landscraper offers an alternative design that accommodates the advanced needs of building from time to time but still put attention to the sustainability of the environment by minimizing the intervention towards the landscape's natural condition. According to the writer's survey (2022), from the respondents' answers, it's concluded that Bandar Lampung needs public or communal space that can function optimally and also provides comfort. So, it could accommodates public needs exceptionally, which in this case is as a co-working space and eatery. The designing process of Co-Working Space and Eatery in The Concept of Landscraper uses the descriptive method as a data collective method. The descriptive method is a method that used to emphasize the social patterns through many connected research variables (Etna Widodo Muchtar, 2000) with secondary source of data in literature (journal, article, and another source). This building has a main purpose to provides new cozy, relax and interactive working space. The design of Co-Working Space and Eatery uses landscraper as a concept, which generally means a building that integrated with landscape, minimize intervention to the landscape, eco-friendly material usage and offering better visual connection between human and nature.

Keywords : Landscraper, Co-Working Space, Eatery.

Judul Skripsi : **BANGUNAN *CO-WORKING SPACE* DAN *EATERY* DENGAN KONSEP *LANDSCRAPER***

Nama Mahasiswa : Puti Ainayya Riyadini

Nomor Pokok Mahasiswa : 1815012025

Bidang Studi : Arsitektur

Program Studi : S1 Arsitektur

Jurusan : Arsitektur

Fakultas : Teknik

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.	**Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T.**
NIP 19810823 200812 1 001	NIP 19890919 202012 2 015

2. Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.
NIP 19760302 200604 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.** .....

Sekretaris : **Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Dona Jhonnata, S.T., M.T.** .....

2. Dekan Fakultas Teknik

Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.
NIP 19750928 200112 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 November 2022**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: **PUTI AINAYYA RIYADINI**
NPM	: 1815012025
Jurusan/Program Studi	: Arsitektur/S1 Arsitektur
Fakultas	: Teknik
Judul Skripsi	: **Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper***

Menyatakan bahwa, skripsi ini dibuat sendiri oleh penulis berdasarkan gagasan, rumusan dan penelitian murni penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016. Adapun data-data yang diperoleh dari sumber literatur lain tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan nama pengarang dan tercantum dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan

Puti Ainayya Riyadini

NPM. 1815012025

RIWAYAT HIDUP

PUTI AINAYYA RIYADINI, lahir di Madiun pada tanggal 03 Juni 1999, adalah anak pertama dari pasangan suami istri Bapak Harso Ady Wibowo dan Ibu Rika Juniarti Lubis yang juga merupakan sulung dari tiga bersaudara.

Pendidikan yang telah ditempuh adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 05 Madiun Lor, Madiun, Jawa Timur diselesaikan pada tahun 2012.
2. Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Kartika II – 2 (Persit), Bandar Lampung, Lampung diselesaikan pada tahun 2015.
3. Pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Bandar Lampung, Lampung diselesaikan pada tahun 2018.

Setelah menyelesaikan pendidikan di SMAN 7 Bandar Lampung, penulis melanjutkan studi dan pada tahun 2018 terdaftar sebagai Mahasiswa S1 Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Pada tahun 2022 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper* sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) Arsitektur Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahi Rabbil 'Aalamiin

Rasa syukur yang teramat sangat kepada Allah SWT karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Shalawat serta salam senantiasa tersampaikan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua penulis,

Bapak Harso Ady Wibowo dan Ibu Rika Juniarti Lubis

Atas pengorbanan dan perjuangan dalam mendukung serta mendoakan penulis baik secara materil maupun imateril.

Kedua adik penulis,

Adine Raissya Izzani dan Arsyi Sri Lanang Dearest

yang selalu menyemangati dikala hari sedang tidak baik.

Teman – teman S1 Arsitektur 2018 yang telah berjuang bersama dan mendukung penulis.

Muhammad Fajri Suhada yang menjadi pendengar yang baik dan selalu mendukung penulis untuk menyelesaikan studi S1 Arsitektur ini secara tepat waktu.

Serta seluruh Civitas Akademika Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga proses pengerjaan skripsi ini berjalan dengan lancar dan dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tersampaikan kepada tauladan kita, Nabi Muhammad SAW, semoga kelak para sahabat, keluarga dan umatnya mendapat syafaat di hari akhir.

Skripsi dengan judul "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper* " ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) Arsitektur Universitas Lampung. Laporan ini dapat terselesaikan dengan baik karena bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
2. Bapak Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Lampung.
3. Bapak MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T. dan Ibu Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan respon dan masukan serta arahan yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dona Jhonnata, S.T., M.T. selaku Dosen Pembahas skripsi penulis.
5. Kedua orang tua penulis, Bapak Harso Ady Wibowo, S.E. dan Ibu Rika Juniarti Lubis, S.E. yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada henti dari awal hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua adik penulis, Adine Raissya Izzani dan Arsyi Sri Lanang Dearest yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
7. Muhammad Fajri Suhada, S.T. yang selalu menjadi pendengar yang baik, yang selalu memberikan dukungan dan semangat, serta yang selalu sabar menemani

dari awal proses pengerjaan skripsi hingga saat ini.

8. Sahabat penulis, Ayu Zahara Maharani, Lila Laura Yovitha, yang telah banyak berkontribusi dalam proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Athaya Atha Salsabilla, Nosa Gita Sentana, Alvira Yuniar, serta semua teman Arsitektur 2018 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Sukses selalu untuk kita semua.
10. Kakak-kakak dan teman-teman Studio Tugas Akhir Arsitektur Periode 10 yang mengisi 10 minggu hari-hari penuh tekanan sehingga hari-hari tersebut terasa lebih menyenangkan dan asyik. Semoga kita semua bisa wisuda sama-sama.
11. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Penulis juga ingin berterima kasih kepada diri sendiri karena tidak menyerah dari awal hingga akhir walaupun studi yang ditempuh sama sekali tidak mudah dan tidak terbayang akan menjalaninya tetapi penulis terus belajar dan berkembang dari segi kompetensi dan kemampuan maupun sebagai manusia. *You did a great job,* Puti.

Penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, sehingga saran dan masukan sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat berguna dan membawa manfaat bagi banyak pihak.

Bandar Lampung, Desember 2022

Puti Ainayya Riyadini

NPM. 1815012025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL …….….. i
ABSTRAK ……..…… ii
HALAMAN PERSETUJUAN ……...…….. iv
HALAMAN PENGESAHAN …….……..… v
SURAT PERNYATAAN ……..……... vi
RIWAYAT HIDUP …….. vii
PERSEMBAHAN ……..……. viii
SANWACANA ……...……... ix
DAFTAR ISI ……...…….……..….…….. xi
DAFTAR GAMBAR ……..……..…..….. xv
DAFTAR TABEL ……..…….….…...….. xx

BAB I PENDAHULUAN ……...… 1
1.1. Latar Belakang ……...……... 1
1.2. Identifikasi Masalah …….……...…….. 5
1.3. Rumusan Masalah …….…… 5
1.4. Batasan Perancangan ……..……..…… 6
1.5. Tujuan Perancangan …….…… 6
1.6. Manfaat Perancangan ….……...…… 6
1.7. Sistematika Penulisan ….……..……..…… 7
1.8. Kerangka Berpikir ……. 9

BAB II TINJAUAN TEORI …….…….…...….... 10
2.1 Studi Literatur …….……..……... 10
2.1.1. Pentingnya Keseimbangan Alam dan Lingkungan Binaan …...…..……10
2.1.2. Konsep Bangunan Berwawasan Lingkungan ……..…….. 11
2.1.3. *Landscraper* sebagai Wujud Integrasi Bangunan dan *Landscape* ……...11
2.1.4. Konsep Desain *Landscraper* …….……..……... 13
2.1.5. Kebermanfaatan Desain *Landscraper* ……... 15
2.1.6. Kajian Pendekatan Desain *Landscraper* ….…….……... 15
2.1.7. Kriteria Desain *Landscraper* …….. 17

2.1.8. Konsep *Co-Working Space* dan *Eatery* …….…… 18
2.1.9. Studi Preseden *Landscraper* …….. 20
2.1.9.1. *Wenchuan Earthquake Museum,* China ……. 20
2.1.9.2. *Moesgaard Museum*, Denmark …….. 23
2.1.9.3. *Namba Park*, Jepang ……...…… 25
2.1.9.4. Komparasi Preseden …… 28
2.1.10. Studi Preseden *Co-Working Space* dan *Eatery* ……..…….. 31
2.1.10.1. *Zhongsan Road Co-Working Space*, China …… 31
2.1.10.2. *SimplyWork 6.0 Co-Working Space*, China ……... 33
2.1.10.3. *Tolstoy Plant-Based Eatery, Belanda* …….. 35
2.1.10.4. *Istetyka Eatery, Ukraina* ..……. 37

BAB III METODE PERANCANGAN ……...… 39
3.1. Ide Perancangan …….…… 39
3.2. Tujuan Perancangan ..……...……... 40
3.3. Sumber Data …...……...……...……... 40
3.4. Analisis Perancangan …….....…….……... 40
3.5. Konsep Perancangan ……...……... 41
3.6. Alur Perancangan …….....……... 43

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN …..……...… 44
4.1. Analisis Spasial ……..……. 44
4.1.1. Analisis Makro ……. 44
4.1.2. Analisis Mezzo ……. 44
4.1.3. Lokasi Perancangan ……...……... 44
4.1.3.1. Kriteria Pemilihan Tapak ……. 45
4.1.3.2. Alternatif Pemilihan Tapak …….. 48
4.1.3.3. Penilaian dan Penentuan Tapak …… 52
4.1.4. Analisis Mikro ……...……... 52
4.2. Analisis Fungsi …… 66
4.3. Analisis Pengguna ……... 67
4.3.1. Analisis Pengguna …… 67
4.3.2. Analisis Jumlah Pengguna …… 69
4.4. Analisis Aktivitas Pengguna ……... 70

4.4.1. Analisis Pola Kegiatan …….. 70
4.5. Analisis Ruang ……..……. 71
4.5.1. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang ……. 71
4.5.2. Kebutuhan Ruang ……. 75
4.6. Program Ruang …… 78
4.6.1. Analisis Besaran Ruang …… 78
4.6.2. Bubble Diagram …… 82
4.6.3. Matriks Hubungan Ruang ……. 85

BAB V KONSEP PERANCANGAN ……..……...… 86
5.1. Konsep Pendekatan Rancangan …….. 86
5.2. Konsep Tanggapan Tapak ……... 95
5.2.1. Orientasi dan *View* …… 95
5.2.2. Iklim …….. 96
5.2.3. Sirkulasi dan Aksesibilitas …… 98
5.2.4. Polusi Udara dan Kebisingan …… 99
5.3. Konsep Ruang (Zonasi) ……..…….. 100
5.4. Konsep Massa atau Bentuk ……... 101
5.5. Konsep Sistem Struktur ……. 102
5.6. Konsep Tata Ruang Dalam (*Indoor*) ……. 104
5.7. Konsep Tata Ruang Luar (*Outdoor*) ……. 111
5.8. Konsep Sistem Utilitas ……...……... 116
5.8.1. Sistem Penyediaan Air Bersih ……. 116
5.8.2. Sistem Pembuangan Air Kotor dan Limbah …… 117
5.8.3. Sistem Penyiraman Tanaman …….. 117
5.8.4. Sistem Elektrikal ……. 118
5.8.5. Sistem Keamanan …… 118
5.8.6. Sistem Penghawaan …… 119
5.8.7. Sistem Proteksi Kebakaran ……. 119
5.9 Hasil Perancangan …….. 122
5.9.1. Site Plan …….. 122
5.9.2. Denah ……. 123
5.9.3. Tampak ……,…….. 124
5.9.4. Potongan …….…… 125

5.9.5. Penerapan Konsep …….. 125
5.9.6. Detail …….. 130
5.9.7. Perspektif Interior ……... 131
5.9.8. Perspektif Eksterior …… 134

BAB VI PENUTUP ……..……...…136
6.1. Kesimpulan ……..……. 136
6.2. Saran …….. 137

DAFTAR PUSTAKA ……..…….……. 138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Presentase Jawaban Responden terhadap Kuesioner…….. 3
Gambar 1.2 Presentase Jawaban Responden terhadap Kuesioner…….. 4
Gambar 1.3 Presentase Jawaban Responden terhadap Kuesioner…….. 4
Gambar 2.1 *Wenchuan Earthquake Museum* ……..……...…….. 14
Gambar 2.2 *The Land of The Dancing Water* ……..….….14
Gambar 2.3 *SimplyWork 6.0 Co-Working Space* …….……..…...19
Gambar 2.4 *Tolstoy Plant Based Eatery* ……....20
Gambar 2.5 *Wenchuan Earthquake Museum* …… 21
Gambar 2.6 Panorama Lanskap *Wenchuan Earthquake Museum* ……..……. 21
Gambar 2.7 *Walking Path* ……..…….. 22
Gambar 2.8 *Building Section* …… 22
Gambar 2.9 *Moesgaard Museum*, Denmark ……. 24
Gambar 2.10 Panorama Lanskap *Moesgaard Museum*, Denmark …….…….. 24
Gambar 2.11 Bagian Atap *Moesgaard Museum* ..…..…….. 25
Gambar 2.12 *Building Section* ……..…….…….…….. 25
Gambar 2.13 Spot pameran pada tangga bangunan …….……..…….. 25
Gambar 2.14 *Namba Park*, Jepang……..…… 26
Gambar 2.15 *Bird Eye Perspective* ……... 27
Gambar 2.16 *Namba Park*, Jepang ……27
Gambar 2.17 *Floor Plan* ……28
Gambar 2.18 *Building Section* …….. 28
Gambar 2.19 *Zhongsan Road Co-Working Space* …… 32
Gambar 2.20 *Zhongsan Road Co-Working Space* …… 32
Gambar 2.21 *Section Perspective* ……. 33
Gambar 2.22 *SimplyWork 6.0 Co-Working Space,* China ……. 34
Gambar 2.23 *Section Perspective* ……. 34
Gambar 2.24 *Meeting Room* ……. 35
Gambar 2.25 *Room Ambience* ……... 35
Gambar 2.26 *Tolstoy Plant-Based Eatery,* Belanda ……. 36
Gambar 2.27 Interior *Tolstoy Plant-Based Eatery* …… 36
Gambar 2.28 *Axonometry* ……. 37

Gambar 2.29 *Istetyka Eatery,* Ukraina ……. 38
Gambar 2.30 Interior *Istetyka Eatery* …… 38
Gambar 4.1 Peta Provinsi Lampung ……. 44
Gambar 4.2 Peta Kota Bandar Lampung …….. 45
Gambar 4.3 Alternatif Tapak 1 ……. 49
Gambar 4.4 Alternatif Tapak 2 ……. 50
Gambar 4.5 Alternatif Tapak 3 ……. 51
Gambar 4.6 Tata Guna Lahan ……55
Gambar 4.7 Ukuran Tapak …… 56
Gambar 4.8 Jalur Penyinaran Matahari pada Tapak ……. 57
Gambar 4.9 Penyinaran Matahari dan Letak Bayangan ……... 58
Gambar 4.10 Hembusan Angin ke Arah Tapak …… 59
Gambar 4.11 Vegetasi pada Tapak …… 60
Gambar 4.12 Sirkulasi pada Tapak ……... 61
Gambar 4.13 Aksesibilitas Lokasi Tapak ……. 62
Gambar 4.14 *View* dari Arah Tapak …… 63
Gambar 4.15 *View* ke Arah Tapak ……... 64
Gambar 4.16 Titik Polusi Udara dan Kebisingan ……. 65
Gambar 4.17 Jaringan Utilitas …….. 66
Gambar 4.18 Pola Kegiatan Pengunjung …….. 70
Gambar 4.19 Pola Kegiatan Pengelola ……. 70
Gambar 4.20 *Bubble Diagram* Makro …….. 82
Gambar 4.21 *Bubble Diagram Eatery* …….. 82
Gambar 4.22 *Bubble Diagram Co-Working Space* Lt.2 ……... 83
Gambar 4.23 *Bubble Diagram* Area Pengelola …… 83
Gambar 4.24 *Bubble Diagram* Area Servis …..…… 84
Gambar 5.1 Poin-Poin *Engineered Utopias* pada *Landscraper* …… 87
Gambar 5.2 Poin-Poin *Nature in Space* pada *Biophilic Architecture* ……... 89
Gambar 5.3 Contoh Penutup Bangunan …… 91
Gambar 5.4 Contoh Material Alami Lokal ……... 91
Gambar 5.5 Contoh *Co-Working Space* …… 92
Gambar 5.6 Contoh *Eatery* ……92
Gambar 5.7 Contoh Taman *Outdoor* …… 92
Gambar 5.8 Contoh Bangunan *Landscraper On Ground* (Namba Park)……94

Gambar 5.9 Contoh *Integrated Building* ……...95
Gambar 5.10 Bukaan Besar untuk Pencahayaan dan Penghawaan ……... 95
Gambar 5.11 Konsep Orientasi dan *View* ……96
Gambar 5.12 Konsep Tanggapan terhadap Iklim ……. 97
Gambar 5.13 Sirkulasi dan Aksesibilitas Tapak ……98
Gambar 5.14 Penanganan Polusi dan Kebisingan …… 99
Gambar 5.15 Zonasi dan Sirkulasi Tapak …..…… 100
Gambar 5.16 Gubahan Massa ……. 101
Gambar 5.17 *Bored Pile* ……. 102
Gambar 5.18 Kolom, Balok dan Plat Lantai ……... 102
Gambar 5.19 Dak Beton ……. 103
Gambar 5.20 Lapisan *Green Roof* …….. 103
Gambar 5.21 Contoh Interior *Eatery* …….. 104
Gambar 5.22 Contoh Interior *Co-Working Space* …….. 105
Gambar 5.23 Contoh Area *Outdoor Co-Working Space* ……. 105
Gambar 5.24 Contoh Interior *Private Room* ……... 106
Gambar 5.25 Contoh Interior *Conference Room* …… 107
Gambar 5.26 Contoh Interior *Meeting Room* ……. 108
Gambar 5.27 Contoh Interior Area Kerja *Staff* …….. 109
Gambar 5.28 *Paving Block* ……. 111
Gambar 5.29 Batu Alam Paras Putih …….. 112
Gambar 5.30 Pohon Ketapang Kencana ……. 113
Gambar 5.31 Pohon Flamboyan ……. 113
Gambar 5.32 Pohon Kayu Putih ……. 114
Gambar 5.33 Rumput Gajah Mini …….. 114
Gambar 5.34 Penitian ……. 115
Gambar 5.35 Rembosa ……... 115
Gambar 5.36 Pohon Tanjung …….. 115
Gambar 5.37 Pohon Angsana ……. 116
Gambar 5.38 Skema Penyediaan Air Bersih …….. 116
Gambar 5.39 Skema Pembuangan Air Kotor dan Limbah ……. 117
Gambar 5.40 Skema Penyiraman Tanaman …… 117
Gambar 5.41 Skema Sistem Elektrikal ……... 118
Gambar 5.42 Sistem Keamanan …….. 118

Gambar 5.43 Skema Penghawaan …….. 119
Gambar 5.44 Skema Proteksi Kebakaran ……... 119
Gambar 5.45 Detektor Asap …… 120
Gambar 5.46 Detektor Panas …….. 120
Gambar 5.47 *Water Sprinkler* ……. 120
Gambar 5.48 APAR …… 121
Gambar 5.49 *Hydrant Box* …….. 121
Gambar 5.50 *Fire Hose* ……... 121
Gambar 5.51 *Site Plan* …… 122
Gambar 5.52 Denah *Eatery*, R. Staff dan Area Tenant Sewa ……. 123
Gambar 5.53 Denah *Co-Working Space* dan Area Servis ……... 123
Gambar 5.54 Tampak Depan dan Belakang …… 124
Gambar 5.55 Tampak Samping Kanan dan Kiri …… 124
Gambar 5.56 Potongan A-A. B-B, C-C Bangunan Inti …….. 125
Gambar 5.57 Penggunaan Material Alami (Kayu) pada *Secondary Skin* …….. 126
Gambar 5.58 Bangunan dikelilingi Vegetasi yang Tersebar pada Area Tapak, Atap Bangunan Tertutup *Softscape* …….. 126
Gambar 5.59 *Eatery* …… 127
Gambar 5.60 *Co-working space* …….. 127
Gambar 5.61 Area Taman …….. 127
Gambar 5.62 *Green Roof* …… 128
Gambar 5.63 Potongan Bangunan …….. 128
Gambar 5.64 Bangunan Naik Bertahap …….. 129
Gambar 5.65 *Green Roof* …… 129
Gambar 5.66 Detail Ramp Pejalan Kaki …… 130
Gambar 5.67 Detail Kolam pada Koridor *Eatery* ……... 130
Gambar 5.68 Detail Lapisan *Green Roof* …… 131
Gambar 5.69 Lobby …… 131
Gambar 5.70 Koridor dan Kolam …… 132
Gambar 5.71 *Eatery* …… 132
Gambar 5.72 Coffee Shop …….. 132
Gambar 5.73 *Co-Working Space* ……...……. 133
Gambar 5.74 *Co-Working Space* ……...……. 133
Gambar 5.75 *Co-Working Space* ……...……. 133

Gambar 5.76 *Co-Working Space* ……...……. 134
Gambar 5.77 Area Tenant dan Taman Belakang …… 134
Gambar 5.78 Taman Belakang dan Kolam ……. 134
Gambar 5.79 Taman Depan ……135
Gambar 5.80 Taman Depan …… 135

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komparasi Bangunan Preseden berdasarkan Elemen yang dikaji ……. 28
Tabel 4.1 Penilaian Alternatif Tapak ……. 52
Tabel 4.2 Analisis SWOT …….. 53
Tabel 4.3 Iklim Kota Bandar Lampung ……. 60
Tabel 4.4 Analisis Jumlah Pengguna ……. 69
Tabel 4.5 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang ……. 71
Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang …….. 75
Tabel 4.7 Analisis Besaran Ruang ……. 78
Tabel 4.8 Matriks Hubungan Ruang …….. 85
Tabel 5.1 Konsep Pendekatan Rancangan ……. 91
Tabel 5.2 Konsep Sistem Struktur ……..……. 102
Tabel 5.3 Konsep Tata Ruang Dalam (Indoor) …… 104
Tabel 5.4 Jenis Perkerasan pada Tata Ruang Luar Bangunan ……. 111
Tabel 5.5 Jenis Vegetasi pada Tata Ruang Luar Bangunan ……. 113
Tabel 5.6 Material/Alat Pencegah Kebakaran dan Pemadam Api …… 120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan manusia yang semakin meningkat dari waktu ke waktu memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif seperti perkembangan teknologi dan kualitas hidup yang terus meningkat disaat bersamaan juga menyebabkan lingkungan ikut dikorbankan. Lingkungan dan manusia tidak dapat terpisahkan karena memiliki hubungan timbal balik yang harus selalu dijaga harmonisasinya. Eksploitasi berlebihan tanpa ada timbal balik baik yang manusia berikan terhadap lingkungan mengakibatkan degradasi kondisi lingkungan. Padahal, kualitas hidup yang baik sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang baik. Dalam hal pembangunan, bangunan – bangunan yang dibangun di masa kini cenderung kurang memperhatikan dampak baik buruk terhadap lingkungan. Kerusakan pada lingkungan terus bertambah di sisi lain kebutuhan akan bangunan terus meningkat. Hal yang paling mungkin dilakukan adalah menjaga keberlangsungan lingkungan tetap berjalan (*sustainability*).

Unsur lingkungan sebaiknya dimasukkan ke dalam sebuah bangunan ataupun desain bangunan yang secara langsung memberi dampak positif terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut patut diupayakan meskipun tidak mudah. Mulai banyak pihak-pihak tertentu yang sadar akan hal ini sehingga lahirlah konsep desain *green* ataupun *sustainable*. Meskipun begitu bangunan dengan konsep *sustainable* yang mengacu kepada pentingnya *landscaping* belum banyak ada karena hal – hal tertentu yang menjadi penghambat. *Landscraper* dapat menjadi sebuah alternatif desain bangunan yang memfasilitasi kebutuhan – kebutuhan manusia yang semakin *advance* dari waktu ke waktu dengan tetap memperhatikan keberlangsungan alam serta meminimalisir intervensi terhadap bentuk bentang alam dan lingkungan.

Berdasarkan Prosiding Seminar Nasional Asosiasi Sekolah Perencanaan Indonesia (ASPI) tahun 2018 mengenai “Perencanaan Wilayah, Kota dan Desa

Terintegrasi yang Berkelanjutan, Berimbang dan Inklusif", menurut Fitri Yanti, Citra Persada dan Agus Setiawan dalam penelitian mereka yang berjudul "Kualitas Ruang Terbuka Hijau Publik di Kota Bandar Lampung (Studi Kasus Lapangan Merah dan Pasar Seni, Lapangan Kalpataru dan Embung Sukarame/Taman Kota)" bahwa kategori cukup adalah nilai yang dapat diberikan pada kualitas ruang terbuka hijau publik di Kota Bandar Lampung. Penelitian dengan metode rasionalistik tersebut menghimpun data yang diperoleh berdasarkan wawancara kepada responden dan *stake holder* mengenai beberapa aspek seperti kebutuhan, kenyamanan, akses, dan lain sebagainya. Kategori cukup ini tentu bukan target capaian yang diinginkan dan harus ditingkatkan lagi. Hal yang kurang dari preseden pada penelitian tersebut adalah kenyamanan, akses dan ketersediaan fasilitas penunjang yang memadai aktivitas-aktivitas sesuai dengan kebutuhan publik. Berangkat dari hasil penelitian tersebut, Kota Bandar Lampung membutuhkan ruang publik atau ruang komunal yang optimal secara fungsi, kenyamanan dan ketergunaan sehingga ruang ini dapat mengakomodir kebutuhan publik secara baik.

Di kota-kota besar mulai lahir bangunan-bangunan berkonsep komunitas misalnya bangunan *co-housing, co-working* dan bangunan lainnya dengan fungsi komersil maupun non-komersil. Hal ini dikarenakan lahan yang semakin sempit sedangkan kebutuhan akan bangunan semakin bertambah. Di masa pandemi yang sudah berangsur membaik ide bangunan *co-working space* merupakan hal yang potensial untuk diterapkan karena aktivitas perkantoran mulai berjalan kembali namun belum optimal seutuhnya, sehingga adanya opsi bangunan *co-working space* dapat menjadi alternatif pilihan bagi komunitas atau perusahan yang belum memiliki kantor pasti atau kantor sendiri, komunitas yang baru merintis dan hanya mampu untuk menyewa ruang kerja untuk agenda tertentu, dan komunitas atau perusahaan besar yang jenuh dengan atmosfer kerja sehari-hari mereka dan ingin mencari suasana baru, ataupun kalangan umum yang ingin bekerja, belajar maupun berkumpul untuk kepentingan lain. Fungsi bangunan ini akan dikombinasikan dengan *eatery*. Berdasarkan pengamatan pribadi penulis, Kota Bandar Lampung sendiri belum memiliki bangunan khusus *co-working space* yang berfungsi secara optimal. Biasanya fungsi *co-working space* ini diterapkan pengunjung pada kafe-kafe umum non-*co-working space* dengan cara pengunjung datang ke

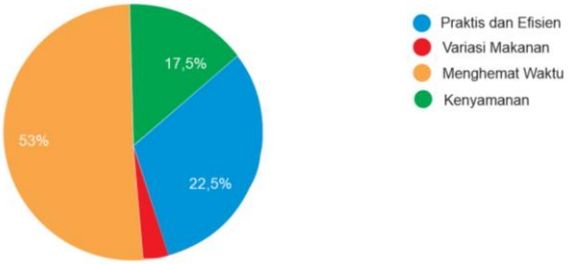
tempat tersebut dengan tujuan bekerja ataupun belajar secara mandiri. Fungsi bangunan *co-working space* ini akan dilengkapi dengan *eatery* yaitu *fast casual dining* atau tempat makan dengan sistem pemesanan dan penyajian makanan yang cepat dan tidak sepenuhnya dilayani. Jadi, *self service* oleh pengunjung berlaku untuk sebagian besar aktivitas pada *eatery*. Untuk mengetahui urgensi dan kebutuhan akan bangunan *co-working space* dan *eatery* maka dilakukan survei dengan cara penyebaran kuesioner mengenai isu tersebut kepada kalangan pekerja dan mahasiswa yang sedang berada pada usia produktif (20-40 tahun).

Berdasarkan jawaban terhadap pertanyaan pada kuesioner, sebagian besar responden yaitu sebanyak 64,7% dari total keseluruhan responden sudah tidak asing dengan *co-working space* dan sebanyak 52,9% dari total keseluruhan responden sudah tidak asing dengan istilah *eatery*.

Gambar 1.1 Presentase Jawaban Responden Terhadap Pertanyaan pada Kuesioner Mengenai *Co-Working Space* dan *Eatery*

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Kecenderungan responden untuk berinteraksi dengan rekan atau teman sesama pekerja mendukung konsep *co-working space* yang dapat menyediakan *space* atau fasilitas yang dapat memperbanyak interaksi antar pengguna dan memberi suasana baru dari lingkungan bekerja pada umumnya sehingga produktivitas kerja akan meningkat.



Gambar 1.2 Jawaban Responden Terhadap Pertanyaan pada Kuesioner Mengenai *Co-Working Space* dan *Eatery*

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Eatery sebagai fungsi pelengkap dipilih karena hampir semua responden mengatakan bahwa mereka membutuhkan tempat makan pada saat istirahat atau *break* dalam jarak yang dekat (lebih baik jika satu atap) agar dapat menghemat waktu, praktis dan efisien, nyaman dan banyaknya variasi makanan yang ada. *Eatery* juga memiliki fungsi penunjang lain seperti penghilang penat, bertemu dengan klien atau rekanan lain, dan sebagainya.

Gambar 1.3 Presentase Jawaban Responden Terhadap Pertanyaan pada Kuesioner Mengenai *Co-Working Space* dan *Eatery*

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Dengan demikian berdasarkan hasil survei tersebut bangunan *co-working space* dan *eatery* dapat dibilang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas dan produktivitas pekerja di Kota Bandar Lampung terutama pada era serba komunitas dimana bangunan-bangunan *co-housing*, *co-working* dan sebagainya telah menjamur dan Kota Bandar Lampung yang sudah semakin maju dari berbagai aspek. Sehingga, kebutuhan akan bangunan juga perlu ditingkatkan pembangunannya berdasarkan kebutuhan yang ada.

Landscraper dapat berfungsi sebagai bangunan sesuai dengan kebutuhan dibangunnya, ruang komunal, ruang publik serta yang lainnya dengan memanfaatkan dan memaksimalkan kondisi lanskap yang telah ada. Bangunan ini juga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi suatu wilayah dengan potensi alam yang belum terekspos. *Landscraper* dapat menjadi alternatif bangunan sesuai dengan kebutuhan dalam hal ini seperti fungsi *co-working space* dan *eatery* yang memaksimalkan unsur alam dan lingkungan dengan meminimalisir intervensi terhadap lanskap yang ada. Kemudian, fungsi-fungsi ini juga dapat digabungkan dengan ruang komunal atau ruang publik yang dapat diakses masyarakat umum Struktur dari bangunan ini umumnya *underground* maupun *on ground* sedangkan bagian bangunan yang ada di atas permukaan tanah yang merupakan atap dari bangunan adalah sesuatu yang dibuat untuk mengekspos kondisi alam tertentu yang dapat berupa ruang terbuka hijau yang dapat juga digunakan sebagai ruang publik, ada juga yang dibuat berdasarkan keunikan alam pada masing – masing wilayah seperti memasukkan unsur air, bebatuan dan yang lainnya.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kondisi hubungan antara manusia dan alam yang semakin tidak seimbang.
2. Kurangnya ketersediaan bangunan berwawasan lingkungan.
3. Kurangnya ketersediaan bangunan yang memberikan timbal balik baik bagi lingkungan sekitarnya.
4. Kurangnya ketersediaan bangunan *co-working space* dan eatery dengan kualitas baik dan minim intevensi terhadap kondisi alami lingkungan yang ada.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana integrasi antara bangunan dengan lanskap?
2. Bagaimana cara membangun bangunan *landscraper* yang mengakomodir kebutuhan *co-working space* dan *eatery* sesuai dengan lokasi

terbangunnya?

1.4. Batasan Perancangan

1.4.1. Ruang Lingkup Substansial

Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan bangunan *landscraper* yang dititikberatkan pada hal-hal prinsip berkaitan dengan ilmu arsitektur. Hal-hal lain di luar ranah arsitektur yang ikut mempengaruhi dan mendasari faktor-faktor perancangan akan dibatasi dan dipertimbangkan tanpa pembahasan secara mendetil.

1.4.2. Ruang Lingkup Spasial

Perancangan "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*" terletak di Kota Bandar Lampung pada kawasan kota dengan potensi dan mobilitas tinggi yang lebih melibatkan alam dan mempertahankan lanskap alaminya.

1.5. Tujuan Perancangan

Dengan melakukan perancangan ini diharapkan penulis dapat mewujudkan bangunan *landscraper* sebagai alternatif solusi dari permasalahan berkaitan dengan lanskap dan ketidakseimbangan lingkungan dengan pertumbuhan pembangunan. Selain itu, *landscraper* juga dapat mengakomodir kebutuhan akan bangunan dalam hal ini bangunan *co-working space* dan *eatery* yang juga dapat dijadikan ruang komunal bagi masyarakat umum sehingga *landscraper* dapat menjadi sarana yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

   Mewujudkan bangunan *landscraper* sebagai alternatif bangunan dengan wawasan lingkungan yang merupakan upaya dalam menjawab permasalahan akan ketidakseimbangan pertumbuhan pembangunan dan lingkungan sekaligus dapat menjadi wadah, sarana, atau ruang yang dapat diakses dan mengakomodir kebutuhan sesuai dengan tempat terbangunnya dengan meminimalisir intervensi terhadap bentuk bentang alam dan

meminimalisir dampak negatif terhadap lingkungan.

2. Bagi Akademisi

   Memberi wawasan tentang bangunan *landscraper* yang merupakan bangunan terintegrasi dengan lanskap dan dapat dijadikan referensi pada penelitian terkait hal ini di waktu mendatang.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dan dipahami, laporan ini disusun secara sistematis, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Sistematika Penulisan dan Kerangka Berpikir.

BAB II TINJAUAN TEORI

Bab ini menguraikan data atau teori-teori yang berkaitan dengan "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*" dan tinjauan-tinjauan lain serta studi preseden.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menguraikan metode perancangan dan tahapan awal hingga akhir dari perancangan "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*" dengan teknik pengambilan data sekunder dan jenis data kualitatif maupun kuantitatif.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis yang dilakukan terkait "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*" beserta produk keluaran dari analisis tersebut.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang konsep atau gagasan rancangan "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*" yang didapat setelah melalui tahap analisis serta ide penyelesaian yang berkaitan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat selama proses pengerjaan peracangan "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*" dari awal hingga akhir.

1.8. Kerangka Berpikir

Latar Belakang :

Kebutuhan manusia yang semakin meningkat dari waktu ke waktu memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif seperti perkembangan teknologi dan kualitas hidup yang terus meningkat disaat bersamaan juga menyebabkan lingkungan ikut dikorbankan. Eksploitasi berlebihan tanpa ada timbal balik baik yang manusia berikan terhadap lingkungan mengakibatkan degradasi kondisi lingkungan. Padahal, kualitas hidup yang baik sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang baik. Hal yang paling mungkin dilakukan adalah menjaga keberlangsungan lingkungan tetap berjalan (*sustainability*). *Landscraper* dapat menjadi sebuah alternatif desain bangunan yang memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan manusia yang semakin *advance* dari waktu ke waktu seperti fungsi *co-working space* dan *eatery* yang memaksimalkan unsur alam dan lingkungan dengan meminimalisir intervensi terhadap lanskap yang ada. Kemudian, fungsi-fungsi ini juga dapat digabungkan dengan ruang komunal atau ruang publik yang dapat diakses masyarakat umum

Rumusan Masalah :

1. Bagaimana integrasi antara bangunan dengan lanskap?
2. Bagaimana cara membangun bangunan *landscraper* yang mengakomodir kebutuhan *co-working space* dan *eatery* sesuai dengan lokasi terbangunnya?

Tujuan Perancangan :

Dengan melakukan perancangan ini diharapkan penulis dapat mewujudkan bangunan *landscraper* sebagai alternatif solusi dari permasalahan berkaitan dengan lanskap dan ketidakseimbangan lingkungan dengan pertumbuhan pembangunan. Selain itu, *landscraper* juga dapat mengakomodir kebutuhan akan bangunan dalam hal ini bangunan *co-working space* dan *eatery* yang juga dapat dijadikan ruang komunal bagi masyarakat umum sehingga *landscraper* dapat menjadi sarana yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Tinjauan Pustaka :

Mengenai :

- *Landscraper*
- *Co-Working Space*
- *Eatery*

Pengumpulan Data

Studi Literatur

Analisis

Fisik

Non-Fisik

Konsep :

Melakukan riset terhadap bangunan *landscraper* yang merupakan alternatif konsep desain dari masalah pada hubungan bangunan dan lingkungan. *Landscraper* dapat berperan sebagai bangunan publik dengan berbagai fungsi, dalam hal ini adalah *co-working space* dan *eatery*, dengan memanfaatkan dan memaksimalkan kondisi lanskap yang telah ada. Bangunan ini juga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi suatu wilayah dengan potensi alam yang belum terekspos.

Rancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Pentingnya Keseimbangan Alam dan Lingkungan Binaan

Lingkungan dan manusia tidak dapat terpisahkan karena memiliki hubungan timbal balik yang harus selalu dijaga harmonisasinya. Meningkatnya kebutuhan manusia akan berbagai hal seringkali harus mengorbankan lingkungan. Padahal, kualitas hidup yang baik dipengaruhi oleh seberapa baik kondisi lingkungan hidup. Eksploitasi lingkungan yang berlebih menyebabkan degradasi pada kualitas lingkungan.

Keseimbangan alam dan lingkungan binaan penting untuk dijaga karena hal ini berperan langsung pada keberlangsungan hidup manusia di masa mendatang. Aspek ini kurang diperhatikan dengan baik karena dampaknya yang tidak langsung dirasakan. Namun, jika kerusakan terus terjadi dalam waktu yang lama dampak buruknya akan sangat fatal dan signifikan di masa depan. Lingkungan alam maupun lingkungan sosial memiliki hubungan timbal balik dengan manusia. Jika manusia menjaga dan merawat alam maka timbal balik yang diberikan adalah alam juga akan menjaga keberlangsungan hidup manusia, sebaliknya jika manusia merusak alam, alampun tidak lagi memiliki sesuatu yang baik untuk diberi. Air, tanah, udara dan unsur – unsur lain yang berperan penting dalam kehidupan manusia akan habis ketersediaannya dan menurun kualitasnya jika tidak kita jaga dengan baik. Hal ini dapat berpengaruh ke suatu populasi di masa kini dan masa depan.

Hal yang paling baik dan dapat dilakukan adalah menjaga keberlangsungan (*sustainability*) dari alam dan lingkungan binaan. Pentingnya hal ini mulai disadari oleh beberapa pihak sehingga lahirlah konsep arsitektur *green* dan *sustainable.* Dalam konteks bangunan, bangunan – bangunan yang terbangun juga harus memasukkan unsur alam kedalamnya dan bersifat tidak merusak alam. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) dan Koefisien Daerah Hijau (KDH) dari bangunan publik maupun non-publik juga diatur dalam UU no. 28 Tahun 2002 tentang Bangunan

Gedung dimana diatur bahwa dalam sebuah lahan tidak diperbolehkan seluruhnya untuk dibangun bangunan, harus ada lahan yang dipergunakan untuk daerah hijau, bukaan, resapan dan vegetasi. Mengenai presentasi luasan dan lainnya disesuaikan dengan peraturan daerah masing – masing.

2.1.2. Konsep Bangunan Berwawasan Lingkungan

Bangunan berwawasan lingkungan adalah bangunan yang proses pembangunannya memanfaatkan segala potensi yang ada di sekitar lingkungan tempat dibangunnya, dengan tetap memperhatikan kondisi lingkungan agar tidak merusaknya serta agar lingkungan tetap terjaga keseimbangannya. Hal ini didasari oleh mulai rusaknya ekosistem yang ada di bumi sebagai akibat dari pembangunan yang tidak memperhatikan alam dan sekitarnya. Sebagai akibatnya muncul banyak sekali kerugian seperti pemanasan global, bencana alam, eksploitasi sumber daya alam, dan lainnya. Hal ini membuat para arsitek mulai memikirkan perancangan atau pembangunan yang ramah lingkungan, hemat energi, dan memiliki keseimbangan terkait alam dan lingkungan atau membangun dengan wawasan lingkungan.

Berdasarkan artikel berjudul "Arsitektur Berwawasan Lingkungan" (Muflihana Indira, 2016) hal – hal yang harus diperhatikan dalam membangun bangunan berwawasan lingkungan adalah sebagai berikut :

- Memperhatikan arah wajah bangunan (menghadap utara, selatan, timur atau barat) dengan pertimbangan pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang baik disesuaikan dengan kondisi *site*.
- Menggunakan material ramah lingkungan.
- Meminimalisir penggunaan sumber daya yang tidak terbarukan.
- Memasukkan unsur alam ke dalam lingkungan.
- Mengolah limbah dengan baik.

2.1.3. *Landscraper* sebagai Wujud Integrasi Bangunan dan *Landscape*

Tanpa disadari bangunan-bangunan yang terus bertambah menggantikan bentuk asli dari sebuah lanskap atau bentuk muka bumi

tertentu. Menurut Aaron Betsky dalam bukunya yang berjudul "*Landscraper* : *Building with The Land"* (2002), *that is architecture's original sin* atau keburukan dari arsitektur. Hal-hal yang sebelumnya merupakan lahan terbuka yang dipenuhi cahaya dan udara alami tanpa batas kini digantikan oleh bangunan. Massa bangunan tersebut menghalangi udara, cahaya dan pemandangan. Tidak hanya itu saja, hal ini juga mempengaruhi pertumbuhan psikologis dan budaya. Bangunan dapat dibuat menjadi apa saja namun tidak mempertahankan lanskap itu sendiri. Material yang digunakan juga seringkali berupa material-material artifisial yang merusak, beracun dan tidak enak dipandang.

Degradasi lingkungan yang semakin mengkhawatirkan inilah yang melatarbelakangi beberapa negara di Eropa untuk mencoba membuat bangunan yang memperhatikan landscape atau disesuaikan dengan lanskapnya. Hal ini dimulai dengan pengenalan jendela yang bisa dibuka tutup dan material-material yang lebih ramah lingkungan, namun tak hanya itu, atap yang dapat menginsulasi panas untuk mengatur penghawaan juga dikenalkan. *Building with the land* atau membangun yang diselaraskan dengan alam tak hanya merupakan hasil dari kekhawatiran yang timbul akibat permasalahan ekologi dan gagasan yang lahir tiba-tiba, namun juga karena perasaan menyalah artikan hakikat bangunan sebenarnya. Akhirnya, mulai banyak arsitek yang memahami bahwa bangunan bukan sekadar sesuatu yang berdiri di atas tanah, seharusnya bangunan juga merupakan bagian dari lanskap tersebut. Hal ini memberi alasan lebih bagi para arsitek untuk "menyelimuti" bangunan mereka dengan unsur alam atau "*mantle of nature*". Singkatnya, *landscraper* menawarkan alternatif yang kontra terhadap glorifikasi bangunan yang luar biasa tinggi atau gedung-gedung yang abstrak, dengan melahirkan *theory of the low, the folded and the hidden* yang maksudnya merupakan bangunan rendah dan tersembunyi atau terintegrasi dengan lanskap. Hal ini dikemas Betsky ke dalam empat *chapter* atau empat bab berbeda dalam bukunya. Yang pertama "*Engineered Utopias*" dimana penggunaan material dan pembentukan muka bumi melalui teknologi dan inovasi telah membuka mata kita tentang definisi ideal yang beragam. Yang kedua "*Cave and Caverns*" yang secara bahasa dapat diartikan sebagai gua, dimana menggali bumi lebih dalam

dapat memberikan pengalaman spasial yang baru, artinya banyak sekali yang kita tidak ketahui jika kita terlalu fokus di permukaan saja. Yang ketiga "*Unfolding the Land*" yaitu membuka atau mengeksplorasi lanskap lebih dalam untuk membuat bentuk-bentuk arsitektural. Kemudian yang terakhir adalah "*A New Nature*" dimana bangunan yang bersatu atau terintegrasi dengan lanskap juga menciptakan hubungan tertentu antara manusia dan alam.

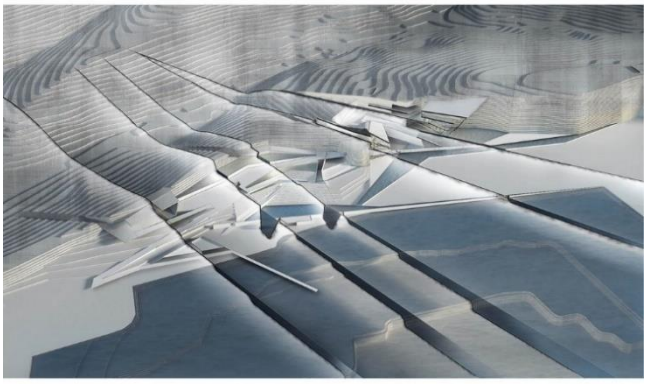
Terkhusus mengenai teori *Engineered Utopias*, para arsitek lanskap seperti Shuhei Endo, Emilio Sambasz, George Hargreaves, Kathryn Gustafson serta yang lainnya cenderung mengembangkan ide-ide yang berkaitan dengan keberlangsungan alam dan lingkungan akhir-akhir ini. Produk-produk tersebut juga terbagi ke dalam bentuk-bentuk yang lebih kecil dan tentatif dengan ujung-ujung yang terbuka dengan tujuan untuk mengembalikan keseimbangan ekosistem. Arsitektur lanskap di masa sekarang seharusnya tidak hanya sebatas menanam vegetasi. Pada akhirnya semakin tua bumi kita dan semakin banyak manusia yang hidup kebutuhan bangunan akan meningkat dan lahan akan habis. Jadi, menciptakan utopia sendiri bangunan lanskap dirasa merupakan ide yang bagus karena lahan dan lanskap alami yang akan habis tergantikan dengan bangunan yang mengembalikan dan memasukkan unsur-unsur alami tersebut dengan inim intervensi manusia namun di saat bersamaan tetap berguna dan berfungsi untuk kehidupan manusia di masa kini dan masa depan.

2.1.4. Konsep Desain *Landscraper*

Landscraper merupakan bangunan dengan kebutuhan tapak yang cukup luas dengan fungsi tertentu sesuai kebutuhan, namun tetap memperhatikan kondisi lanskap ataupun lingkungan sekitarnya. Bangunan ini dapat berfungsi sebagai perkantoran, museum, pusat perbelanjaan ataupun fungsi bangunan yang lain sesuai dengan kebutuhan sekaligus menjadi ruang komunal, ruang terbuka hijau ataupun ruang publik dan spot wisata yang berorientasi kepada alam. Struktur dari *landscraper* terdiri dari bangunan inti yang sebagian besar atau seluruh strukturnya ada di dalam tanah sedangkan yang muncul dipermukaan adalah bagian atap dari

bangunan yang diperuntukkan sebagai media *landscaper* disesuaikan dengan kondisi alam sekitar ataupun aspek – aspek yang ingin ditonjolkan. *Landscraper* juga dapat berperan sebagai media yang menunjukkan sisi – sisi yang tidak terlihat dari suatu wilayah seperti pada *The Land of Dancing Water*.

Gambar 2.1 *Wenchuan Earthquake Museum*
Sumber : *https://arquitecturaviva.com/works/museum-of-the-wenchuan-earthquake*



Gambar 2.2 *The Land of The Dancing Water*
Sumber : *https://www.re-thinkingthefuture.com/architecture/cultural/the-land-of-dancing-water-vivian-stasi/*

Landscraper dapat menjadi alternatif konsep desain bagi kebutuhan manusia akan bangunan yang semakin meningkat tanpa memberi dampak negatif terhadap lingkungan. *Landscraper* mengutamakan kondisi lanskap tertentu dan menonjolkannya namun tetap memfasilitasi kebutuhan bangunan utama secara optimal. *Landscraper* dapat menjadi ikon serta media yang memaksimalkan unsur alam dan lingkungan sehingga keberlangsungan dan keseimbangan hubungan dengan alam dan lingkungan binaan akan tetap terjaga.

2.1.5. Kebermanfaatan Desain *Landscraper*

Kebermanfaatan desain *landscraper* yaitu mengatasi masalah kurangnya bangunan dengan fungsi sesuai dengan kebutuhan, beserta bangunan yang berfungsi sebagai ruang publik atau *communal space* dan lainnya dalam satu bangunan dengan meminimalisir intervensi terhadap bentuk bentang alam karena bangunan *landscraper* ini sendiri berorientasi pada kondisi lanskap dan mengoptimalkan potensi alam pada suatu wilayah. Berdasarkan pentingnya *landscaping*, bangunan ini dianggap dapat memenuhi aspek *landscaping* dan *sustainability*, dapat dipergunakan sebagai ruang publik/ruang terbuka hijau/*communal space* yang dapat berfungsi sebagai sarana pemenuhan kebutuhan sosial. Selain itu, *landscraper* juga dapat berfungsi sebagai bangunan seperti hunian, perkantoran, pusat perbelanjaan, pusat *entertainment* dan yang lainnya, sesuai dengan kebutuhan dibangunnya. Kemudian karena konsepnya yang unik, berbeda dan belum banyak diterapkan, bangunan ini dapat menjadi ikon dan daya tarik suatu kawasan yang memancing kedatangan wisatawan dan memantik pertumbuhan ekonomi. Hal – hal inilah yang mendasari *landscraper* dapat dianggap sebagai sebuah solusi desain terutama bagi wilayah – wilayah berkembang dengan pembangunan yang pesat.

2.1.6. Kajian Pendekatan Desain *Landscraper*

Konsep desain *landscraper* disesuaikan dengan kebutuhan dan ruang lingkup tertentu. Begitu pula fungsi dan desain juga disesuaikan dengan kebutuhan – kebutuhan yang ingin dipenuhi. Melihat dari fungsi utama *landscraper* sebagai media atau objek lanskap yang berorientasi kepada alam dan lingkungan, terdapat kriteria desain tertentu yang harus dipenuhi mengacu pada arsitektur lanskap, kriteria – kriteria ini disesuaikan dengan dasar – dasar arsitektur lanskap yang dilansir dari artikel karya Hadi Susilo Arifin (2019) pada blognya seperti jenis lanskap dipengaruhi oleh luasan lanskap dan ruang lingkupnya, bangunan arsitektural yang berdiri di atas lanskap harus mempertahankan kondisi alami lanskap dan gagasan utama dari bangunan lanskap tersebut harus dapat mudah dimengerti dalam persepsi penikmat arsitektur yang berbeda – beda. Menurut UU no. 28

Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung, sebagaimana diatur pada paragraf tiga mengenai Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung hal ini menjadi fokus di pasal 14 yang isinya :

(1) Persyaratan arsitektur bangunan gedung sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) meliputi persyaratan penampilan bangunan gedung, tata ruang dalam, keseimbangan, keserasian, dan keselarasan bangunan gedung dengan lingkungannya, serta pertimbangan adanya keseimbangan antara nilai-nilai sosial budaya setempat terhadap penerapan berbagai perkembangan arsitektur dan rekayasa.

(2) Persyaratan penampilan bangunan gedung sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) harus memperhatikan bentuk dan karakteristik arsitektur dan lingkungan yang ada di sekitarnya.

(3) Persyaratan tata ruang dalam bangunan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) harus memperhatikan fungsi ruang, arsitektur bangunan gedung, dan keandalan bangunan gedung.

(4) Persyaratan keseimbangan, keserasian, dan keselarasan bangunan gedung dengan lingkungannya sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) harus mempertimbangkan terciptanya ruang luar bangunan gedung, ruang terbuka hijau yang seimbang, serasi, dan selaras dengan lingkungannya.

(5) Ketentuan mengenai penampilan bangunan gedung, tata ruang dalam, keseimbangan, dan keselarasan bangunan gedung dengan lingkungannya sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Selain itu, bangunan *landscraper* sebagai bangunan yang berorientasi lingkungan haruslah *sustainable*. Dilansir dari artikel Lita Lia pada situs Spacestock tahun 2019, *Sustainable/Green Building* dapat dinilai berdasarkan ciri – cirinya, antara lain :

1. Memanfaatkan dan memaksimalkan sumber daya alami untuk mewujudkan kenyamanan pada bangunan. Contohnya, membuat bukaan berupa ventilasi, jendela, dan lainnya pada bangunan agar cahaya alami dapat masuk dan sirkulasi udara baik sehingga pencahayaan tambahan dan penggunaan pendingin ruangan tidak dibutuhkan atau dapat diminimalisir.

2. Menggunakan material yang ramah lingkungan dan tidak berbahaya bagi manusia dan lingkungan.
3. Efisiensi penggunaan dan pengelolaan energi yang baik seperti penggunaan air, pencahayaan, penghawaan, dan lainnya, dengan sehemat mungkin namun manfaat yang dirasakan besar (*self-sufficient*).
4. Desain bangunan efisien sesuai dengan kebutuhan.
5. Ketersediaan ruang terbuka hijau yang memadai serta memasukkan unsur alam ke dalam bangunan.

Dari teori – teori di atas sudah jelas bahwa keselarasan bangunan dan lingkungan sangatlah penting untuk dijaga keseimbangannya, terlebih dalam hal ini bangunan *landscraper* adalah objek lanskap yang merupakan alternatif solusi desain dari masalah degradasi kualitas lingkungan hidup dikarenakan pembangunan. *Landscraper* adalah bangunan yang berorientasi lingkungan yang memaksimalkan kondisi tertentu lanskap di tempat berdirinya dengan tetap dapat mewadahi fungsi dari bangunan sesuai dengan kebutuhan.

2.1.7. Kriteria Desain *Landscraper*

Berdasarkan literatur mengenai dasar – dasar arsitektur lanskap, Undang – Undang dan peraturan mengenai Bangunan Gedung, konsep mengenai *sustainable building*, dan konsep mengenai bangunan berwawasan lingkungan, kriteria desain yang dimplementasikan pada bangunan *landscraper* adalah sebagai berikut :

1. Jenisnya harus disesuaikan dengan besaran ruang lingkupnya. Jika bangunan diperuntukkan untuk kota, maka jenis lanskap yang digunakan adalah *plaza*, *square*, taman, alun – alun dan lainnya. Begitu pula jika bangunan terletak di perairan dekat sungai jenis lanskapnya adalah *riverscape*, jika ada di daerah dengan potensi pertanian yang baik dapat dikategorikan sebagai jenis lanskap pertanian, dan lainnya.
2. Lanskap merupakan wajah atau bentuk muka bumi. Jadi, bangunan *landscraper* harus tetap mempertahankan dan memaksimalkan potensi dari bentuk muka bumi di wilayah berdirinya.
3. Bangunan harus menggunakan material yang ramah lingkungan dan

tidak merusak lingkungan.

4. Selain sebagai objek arsitektur lanskap, *landscraper* juga harus memenuhi fungsi bangunan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan wilayah terbangunnya *landscraper*.
5. Bagian atap dari *landscraper* dapat berupa *softscape* ataupun *hardscape* sesuai dengan kondisi alam dan lanskap tempat berdirinya (berupa *green roof* ataupun menyesuaikan kondisi lanskap tertentu).
6. Berdasarkan peraturan *Green Building Council Indonesia*, area lanskap berupa vegetasi (*softscape*) yang bebas dari bangunan adalah minimal 40% dari luas lahan total. *Landscraper* harus memiliki area lanskap berupa vegetasi seluas 40% dari luas lahan total.
7. Struktur dari *landscraper* diperbolehkan *underground* (struktur *basement*), *on ground* (di atas permukaan tanah) atau gabungan dari keduanya.
8. Gagasan atau maksud dari dibangunnya *landscraper* harus dapat jelas tersampaikan dan dimengerti oleh penikmat karya arsitektur dengan persepsi yang berbeda – beda.

2.1.8. Konsep *Co-Working Space* dan *Eatery*

Dilansir dari artikel CoHive (sebuah perusahaan *co-working space*) pada laman pribadinya, *co-working space* atau ruang bersama adalah sebuah tempat yang digunakan oleh individu-individu yang memiliki latar belakang pekerjaan maupun bisnis untuk bekerja bersama. *Co-working space* sendiri berasal dari kata "*co-working*" yang artinya kerja sama tau kolaborasi. Pada umumnya *co-working space* memiliki konsep *open space* atau *transparency* sehingga dari konsep ini tercipta lingkungan bekerja yang membuat individu-individu di dalamnya melakukan lebih banyak interaksi. *Co-working space* juga biasanya memiliki suasana yang dapat meningkatkan semangat dan produktivitas bekerja.

Gambar 2.3 *SimplyWork 6.0 Co-Working Space*, China
Sumber : *https://www.archdaily.com/875679/simplywork-co-working-space-11architecture-ltd*

Pengguna *co-working space* sendiri pada umumnya adalah *unicorn startup* atau perusahaan rintisan dengan nilai valuasi sebesar US$ 1 Miliar. Meskipun demikian, *co-working space* tak hanya digunakan oleh *startup founder* saja dan dapat digunakan juga oleh pemilik bisnis digital individu hingga *freelancer* profesional yang membutuhkan ruang atau tempat untuk bekerja dengan nuansa berbeda dari kantor pada umumnya. *Co-working space* pertama kali berdiri di Wina, Austria dengan nama Schraubenfabrik (Mother of *Co-Working Space*. *Co-working space* ini didirikan oleh Stefan Leitner-Sidl dan Michael Pöll pada tahun 2002. Menurut beberapa sumber, *co-working space* di Indonesia pertama kali ada di Kota Bandung sekitar tahun 2010 hingga setelahnya menjamur dan lahir di wilayah-wilayah lain di Indonesia. Satu *co-working space* dengan yang lain tentulah memiliki konsep dan penataan ruang yang berbeda-beda. Berdasarkan preseden-preseden terkait, *co-working space* cenderung mencoba menghadirkan lingkungan kerja yang santai, fleksibel untuk meningkatkan mood dan merubah stigma lingkungan kerja yang kaku dan stressful. Selain itu, meskipun *co-working space* cenderung memiliki banyak ruangan yang tidak dibatasi dinding-dinding penyekat untuk meningkatkan interaksi antar pekerja, *co-working space* pada umumnya tetap memiliki ruangan-ruangan privat seperti ruang konferensi atau ruang pertemuan yang dipergunakan untuk aktivitas dengan fokus lebih pada lingkup yang lebih sempit.

Sedangkan *eatery* atau *fast casual dining* adalah sebuah tempat makan berat yang menyediakan makanan yang berkualitas dan suasana yang nyaman namun dengan harga yang masih terjangkau. Suasana makan di

eatery ini cenderung santai dan orang yang datang kesini memang khusus untuk makan dan bercengkrama dalam waktu tidak terlalu lama, berbeda dengan kafe ataupun bistro dimana pengunjung dapat menghabiskan waktu berjam-jam disana. Selain itu, hal unik lain dari *eatery* adalah tempat makan ini tidak menawarkan pelayanan meja sepenuhnya atau untuk hal-hal tertentu pada umumnya pengunjung harus *self-service* seperti saat *order* dan *pick up* makanan. Konsep ini lebih praktis, cepat, efisien sehingga cocok dipadukan dengan fungsi bangunan *co-working space* dan sistem *self-service* ini membentuk kebiasaan baik pengunjung sehingga pengunjung lebih mandiri dan menghargai profesi *waiter* dan *waitress*.

Gambar 2.4 *Tolstoy Plant Based Eatery*, Austria

Sumber : *https://www.archdaily.com/975124/tolstoy-plant-based-eatery-studio8*

2.1.9. Studi Preseden *Landscraper*

2.1.9.1. *Wenchuan Earthquake Museum*, China

Wenchuan Earthquake Museum terletak di kota kuno Anren, kota Dayi, Sichuan, China. Bangunan ini merupakan bangunan situs peringatan peristiwa gempa bumi Wenchuan pada 12 Mei 2008. *Wenchuan Earthquake Museum* ini dibangun di lokasi Sekolah Menengah Beichuan yang runtuh dan menyebabkan lebih dari 1000 guru dan murid tewas karena peristiwa gempa bumi tersebut.

Gambar 2.5 *Wenchuan Earthquake Museum*
Sumber **:** *https://arquitecturaviva.com/works/museum-of-the-wenchuan-earthquake*

Setelah kejadian gempa bumi tersebut, pemerintah memutuskan untuk membangun *Earthquake Memorial* dengan memberi komisi kepada Fakultas Arsitektur Universitas Tongji Shanghai untuk menyelenggarakan kompetisi. Pemenang dari sayembara tersebut adalah Cai Yongjie yang mengusulkan lanskap dengan bangunan museum terintegrasi. Bentuk dari *Wenchuan Memorial* yang seperti patahan – patahan lempeng muka bumi. Konsep ini menggambarkan secara dramatis gempa bumi yang terjadi sehingga gagasan akan makna dibangunnya museum ini dapat dimengerti dengan jelas. Gempa bumi direpresentasikan sebagai hamparan rumput hijau besar yang memiliki retakan disana sini.

Gambar 2.6 Panorama Lanskap *Wenchuan Earthquake Museum*
Sumber : *https://www.world-architects.com/en/architecture-news/reviews/earthquake-memorial-in-sichuan-1*

Bangunan yang dibangun oleh Atelier Li Xinggang dan Tongji Architectural Design ini memiliki banyak keunikan, diantaranya dibangunnya memorial ini tanpa bangunan dominan

seperti alun – alun besar di depannya dan bangunan ini merupakan museum yang tertanam di lanskap seperti taman. Bangunan ini terdiri dari beberapa massa bangunan berbentuk sudut yang dihubungkan oleh jalur pejalan kaki dari satu bangunan ke bangunan lain. Bangunan museum dan bangunan servis diibaratkan lempeng bumi yang retak sedangkan celah – celah retakan adalah jalur pejalan kaki. Bangunan dengan tinggi 2 lantai yang berstruktur *underground* (*basement*) dan *on ground* sekaligus ini memiliki luas 14.280 m^2 .Bangunan dari sekolah yang telah runtuh tidak sepenuhnya dihilangkan. Bekas lapangan olahraga Sekolah Menengah Beichuan digunakan sebagai tempat untuk melaksanakan upacara pribadi dan gundukan yang terbentuk secara alami menutupi sisa reruntuhan menjadi titik awal poros menuju halaman memorial. *Wenchuan Earthquake Museum* memiliki atap miring landai yang tertutup oleh *softscape* berupa *green area* guna mempertahankan kondisi riil dari bentang alam yang ada.

Gambar 2.7 *Walking Path*

Sumber : *https://www.world-architects.com/en/architecture-news/reviews/earthquake-memorial-in-sichuan-1*

Gambar 2.8 *Building Section*

Sumber : *https://www.world-architects.com/en/architecture-news/reviews/earthquake-memorial-in-sichuan-1*

2.1.9.2. *Moesgaard Museum*, Denmark

Moesgaard Museum, berlokasi di Højbjerg, Aarhus, Denmark, merupakan museum regional Denmark yang didedikasikan untuk arkeologi dan etnografi. Museum ini dibangun sebagai sarana untuk memperkenalkan sejarah Denmark seperti penemuan unik dari masa prasejarah Denmark yaitu Manusia Grauballe, tubuh rawa paling awet di dunia dan sejumlah pengorbanan senjata yang luar biasa dari Illerup dal. Ada juga segmen koleksi museum yang mencerminkan tradisi pengorbanan dan perebutan kekuasaan yang terjadi 1.800 tahun yang lalu. Selain itu, bagian luar bangunan museum juga berfungsi sebagai ruang publik yang dapat diakses setiap saat oleh masyarakat sekitar untuk sekadar berkumpul dengan keluarga, teman atau kerabat. Bangunan ini mengedepankan aspek estetis, nyaman dan hemat energi yang diterapkan pada interior dan eksterior bangunan dengan konsep "rumah dalam rumah". Bukaan yang lebar dan penggunaan material ramah lingkungan adalah kuncinya.

Bangunan yang dibangun oleh Henning Larsen Architect ini merupakan bangunan *single mass* yang dikelilingi oleh hamparan rumput yang luas dengan hubungan ruang yang terpisah dibedakan oleh ketinggian lantai dan dinding – dinding pembatas, namun satu lantai dengan yang lain dapat diakses melalui tangga utama yang juga digunakan sebagai area pameran. Bangunan 2 lantai yang berdiri pada lahan seluas 16.000 m^2 ini memiliki bentuk atap landai yang unik, yang ditumbuhi rumput dan bunga liar berwarna cerah. Hal ini menjadikan *Moesgaard Museum* dapat disebut sebagai bangunan *landmark* visual yang kuat.

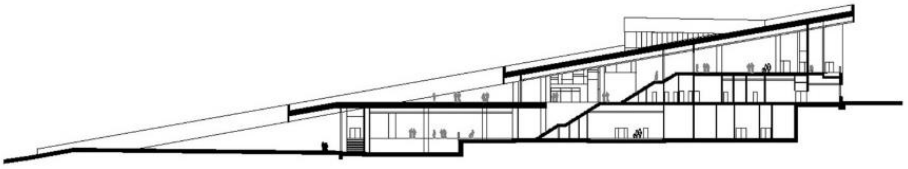
Gambar 2.9 *Mosgaard Museum*, Denmark
Sumber : *http://arcdog.com/portfolio/moesgaard-museum/*

Bagian atap landai pada bangunan ini dapat dijadikan area untuk berpiknik, *barbeque* dan api unggun pada selama musim panas, sedangkan saat musim dingin atap miring bangunan ini akan berubah menjadi bukit *sliding* yang tertutupi salju. Bangunan ini memiliki dua lantai yang strukturnya ada di permukaan tanah (*on ground)* namun lantai paling dasar terkesan seperti *semi-basement* karena bangunan berdiri pada lahan dengan kontur berundak. Bagian atap bangunan merupakan *green roof*, menyesuaikan dengan kondisi lanskap lingkungan sekitar dan tidak mengganggu atau merusak bentuk asli muka bumi di tempat berdirinya.

Gambar 2.10 Panorama Lanskap *Moesgaard Museum*
Sumber : *http://arcdog.com/portfolio/moesgaard-museum/*

Gambar 2.11 Bagian Atap *Moesgaard Museum*

Sumber : *http://arcdog.com/portfolio/moesgaard-museum/*



Gambar 2.12 *Building Section*

Sumber : *https://www.archdaily.com/590484/moesgaard-museum-henning-larsen-architects*

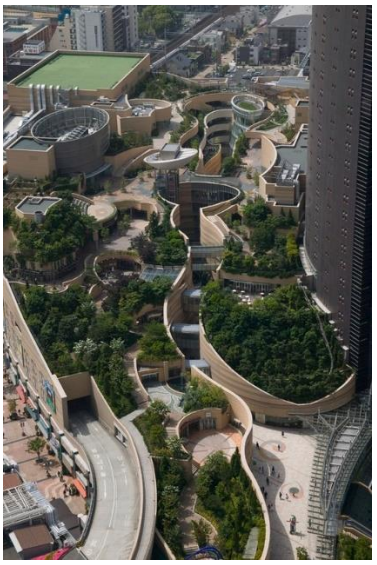
Gambar 2.13 Spot Pameran pada bagian tangga bangunan

Sumber : *http://arcdog.com/portfolio/moesgaard-museum/*

2.1.9.3. *Namba Park*, Jepang

Namba Park merupakan bangunan komersil yang didirikan di Osaka Jepang. Bangunan yang dinobatkan menjadi salah satu pemenang pada *Urban Land Institute* 2009 pada kompetisi Asia

Pasifik ini berdiri di atas lahan seluas 8.33 hektar dengan luas bangunan 243.800 m^2. Taman ini dibangun oleh arsitek-arsitek Jerde Partnership untuk membuat semacam pintu gerbang yang mendefinisikan kembali identitas Osaka. *Namba Park* merupakan bangunan *mix used* atau fungsi campuran yang terdiri atas ruang terbuka sebagai area taman, *mall* (pusat perbelanjaan/retail) dan taman rekreasi. Pada awalnya, *Namba Park* merupakan *Nankai Stadium* yaitu sebuah stadion *baseball* yang sudah tidak berfungsi lagi dan kemudian dialihfungsikan sebagai tempat parkir.



Gambar 2.14 Namba Park, Jepang

Sumber : *https://www.archdaily.com/36987/namba-parks-the-jerde-partnership*

Namba Park merupakan perwujudan intervensi alami terhadap kondisi perkotaan Osaka yang keras dan padat. Terletak di samping perkantoran setinggi 30 lantai dan apartemen 46 lantai, *Namba Park* menciptakan ruang atap dinamis sekaligus menyediakan pusat komersial pada bagian lantai bawahnya. *Roof garden* atau taman atap menawarkan bidang atap taman miring yang terbagi oleh “jalur ngarai” terbuka dan berliku yang membentuk pola sirkulasi utama sekaligus memperkuat hubungan antara bangunan dengan alam. Bangunan ini terdiri dari beberapa massa bangunan yang disatukan dan memiliki tinggi 8 lantai dengan struktur *on ground* (di atas permukaan tanah). Strukturnya secara bertahap naik (*ascending*) dengan banyak vegetasi serta

fitur air yang menarik serta dapat digunakan oleh masyarakat untuk berkumpul dan bersantai. *Namba Park* dianggap sebagai nafas segar karena menciptakan pengalaman alami baru bagi kota Osaka yang juga melibatkan interaksi manusia, budaya dan rekreasi di tengah padatnya kota Osaka yang didominasi bangunan-bangunan perkantoran maupun residensial. Proyek pembangunan *Namba Park* merupakan percontohan pembangunan berorientasi transit hijau diana kinerja ekonomi dan desain hijau yang berkualitas.

Gambar 2.15 *Bird Eye Perspective*

Sumber : *https://www.archdaily.com/36987/namba-parks-the-jerde-partnership*

Gambar 2.16 Namba Park, Jepang

Sumber : *https://www.archdaily.com/36987/namba-parks-the-jerde-partnership*

Gambar 2.17 *Floor Plan*

Sumber : *http://www.architectureweek.com/2003/1112/design_1-2.html*

Gambar 2.18 *Building Section*

Sumber : *https://casestudies.uli.org/wp-content/uploads/2015/12/C035006.pdf*

2.1.9.4. Komparasi Preseden

Tabel 2.1 Komparasi Bangunan Preseden berdasarkan Elemen yang dikaji

Elemen Kajian	Wenchuan Earthquake Museum	Moosegaard Museum	Namba Park
Gambar Bangunan			
Latar Belakang	*Wenchuan Earthquake Museum* dibangun untuk menjadi bangunan situs peringatan peristiwa	*Moesgaard Museum* merupakan bangunan yang dibangun dan didedikasikan untuk	*Namba Park* merupakan bangunan komersil yang didirikan di Osaka

	gempa bumi di kota Beichuan, China pada tahun 2008. Bangunan ini dibangun atas inisiatif pemerintah dengan pemberian komisi kepada Fakultas Arsitektur Universitas Tongji untuk melaksanakan sayembara, yang kemudian dimenangkan oleh Cai Yongjie yang mengusulkan lanskap dengan bangunan museum terintegrasi.	arkeologi dan etnografi. Museum ini menjadi sarana untuk memperkenalkan sejarah Denmark berupa penemuan – penemuan unik pada masa lampau, sekaligus menjadi ruang terbuka publik yang dapat diakses oleh masyarakat sekitar maupun wisatawan dan juga sebagai *landmark* visual karena bentuknya yang unik.	Jepang. Pada awalnya, *Namba Park* merupakan *Nankai Stadium* yaitu sebuah stadion *baseball* yang sudah tidak berfungsi lagi dan kemudian dialihfungsikan sebagai tempat parkir. Taman ini dibangun oleh arsitek-arsitek Jerde Partnership untuk membuat semacam pintu gerbang yang mendefinisikan kembali identitas Osaka. *Namba Park* merupakan bangunan *mix used* atau fungsi campuran yang terdiri atas ruang terbuka sebagai area taman, *mall* (pusat perbelanjaan/retail) dan taman rekreasi. *Namba Park* merupakan perwujudan intervensi alami terhadap kondisi perkotaan Osaka yang keras dan padat.
Konsep Bangunan	Konsep bangunan berbentuk seperti patahan – patahan lempeng muka bumi,	Bangunan mengedepankan aspek estetis, nyaman dan hemat energi	Bangunan berbentuk lekukan-lekukan bertingkat di antara bangunan perkantoran

	dimana gempa bumi direpresentasikan sebagai hamparan rumput yang luas memiliki retakan disana-sini. Retakan itulah yang merupakan bangunan *Wenchuan Museum.*	yang diterapkan pada eksterior dan interior bangunan dengan konsep "rumah dalam rumah". Bukaan yang lebar dan penggunaan material ramah lingkungan adalah kuncinya.	dan residensial. *Namba Park* menciptakan ruang atap dinamis sekaligus menyediakan pusat komersial pada bagian lantai bawahnya. *Roof garden* atau taman atap menawarkan bidang atap taman miring yang terbagi oleh "jalur ngarai" terbuka dan berliku yang membentuk pola sirkulasi utama sekaligus memperkuat hubungan antara bangunan dengan alam.
Gubahan Massa	Terdiri dari beberapa massa terpisah berbentuk sudut yang dihubungkan oleh jalur pejalan kaki. Atap tertutup *softscape* (*green roof*).	*Single mass* yang dikelilingi oleh hamparan rumput yang luas. Atap tertutup *softscape* (*green roof*).	Terdiri dari beberapa massa yang terkoneksi dan saling berhubungan satu sama lain. Atap tertutup *softscape* (*green roof*).
Organisasi Ruang	Bangunan museum dan servis dihubungkan oleh jalur pejalan kaki yang ada pada celah – celah bangunan, yang diibaratkan sebagai retakan tanah akibat gempa bumi	Ruangan terpisah dibedakan oleh ketinggian lantai dan dinding – dinding pembatas. Namun, tiap ruangan dan lantai dapat diakses satu sama lain melalui tangga utama yang juga digunakan sebagai area pameran	Bangunan dengan beberapa massa yang saling terhubung ini memfasilitasi ruang atap dinamis sekaligus menyediakan pusat komersial pada bagian lantai bawahnya.

		museum.	
Struktur dan Sistem Bangunan	Luas bangunan 14.280 $m^{2,}$ terdiri dari 2 lantai yang berstruktur *underground* (*basement*) dan *on ground* sekaligus. Bentuk atap miring landai.	Luas bangunan 16.000 $m^{2,}$ terdiri dari 2 lantai yang berstruktur *on ground* pada tanah berundak. Bentuk atap miring landai.	Luas bangunan 243.800 $m^{2,}$ terdiri dari 8 lantai dengan struktur *on ground* pada tanah rata. Bentuk atap bertingkat.
Lanskap	Lanskap berupa taman dengan >40% permukaan bangunan tertutup rumput/*green roof.* Lanskap terintegrasi dengan bangunan.	Lanskap berupa taman dengan >40% permukaan bangunan tertutup rumput/*green roof.* Lanskap terintegrasi dengan bangunan.	Lanskap berupa taman dengan >40% permukaan bangunan tertutup *green roof* dan fitur air. Lanskap terintegrasi dengan bangunan.

2.1.10. Studi Preseden *Co-Working Space* dan *Eatery*

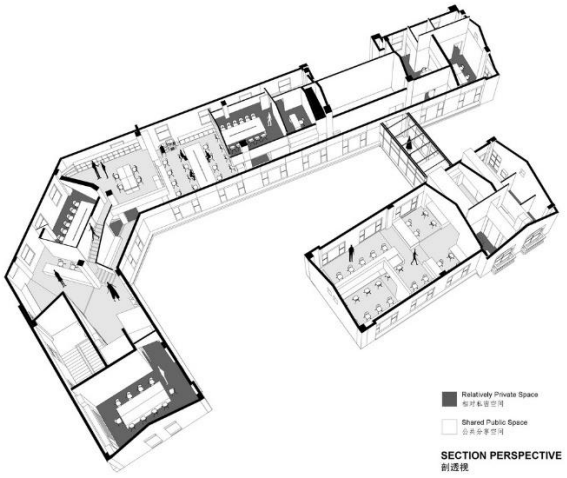
2.1.10.1. *Zhongsan Road Co-Working Space,* China

Zhongsan Road Co-Working Space merupakan bangunan *co-working space* yang berdiri di Zhongsan 4th Road yaitu sebuah jalan terindah di kota Chongqing, China. Bangunan yang dirancang oleh desainer interior Vary Design ini memiliki luas 650 m^2 dan dibangun pada tahun 2018. Tujuan dibangunnya *Zhongsan Road Co-Working Space* adalah untuk menciptakan wujud kantor baru yang mengakomodir interaksi tertentu yang beragam namun tetap mempertahankan efisiensi spasial yang tinggi.

Gambar 2.19 *Zhongsan Road Co-Working Space*
Sumber : *https://www.archdaily.com/896415/zhongshan-road-coworking-space-vary-design*

Gambar 2.20 *Zhongsan Road Co-Working Space*
Sumber : *https://retaildesignblog.net/2018/07/03/zhongshan-road-coworking-space-by-vary-design-chongqing-china/*

Bangunan ini terdiri dari satu lantai dan satu lantai mezanin dengan penggunaan material utama kayu diselingi dengan batuan vulkanik. Tujuan pembatasan jenis material adalah untuk menonjolkan fungsi dan identitas proyek terutama dalam fungsi ruang kerja. Bangunan ini lebih dari sekadar ruang terbuka melainkan koeksistensi ruang publik dan pribadi yang mencakup ruang kerja bersama yang cair maupun lebih privat. Selain itu konsep dari *co-working space* adalah perpaduan antara ruang kerja serius, relaksasi dan bermain. Sehingga, terdapat kantor standar dimana individu dapat bekerja selayaknya di kantor biasa maupun dalam formasi yang lebih bebas dan tidak terikat.



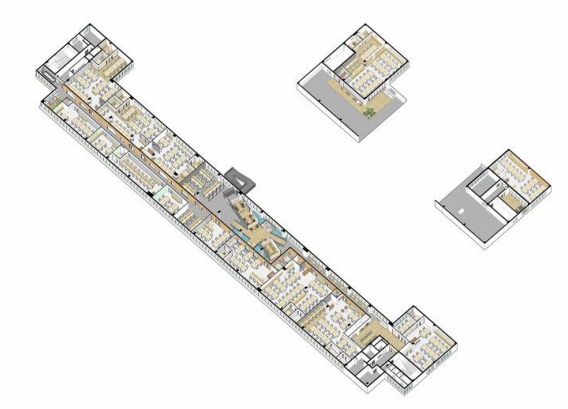
Gambar 2.21 *Section Perspective*

Sumber : *https://www.archdaily.com/896415/zhongshan-road-coworking-space-vary-design*

2.1.10.2. *SimplyWork 6.0 Co-Working Space,* China

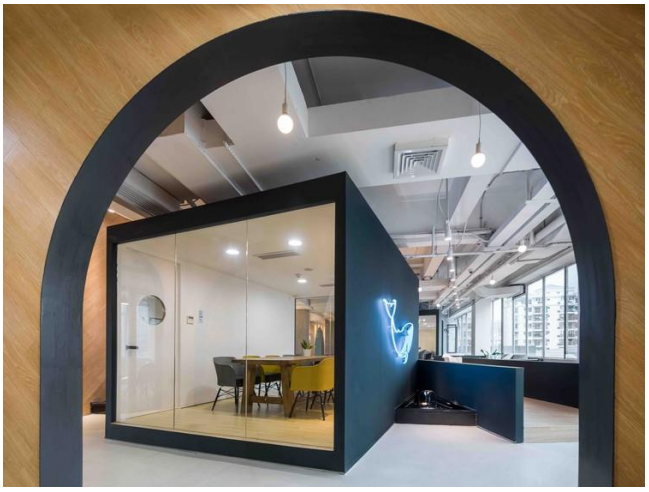
SimplyWork 6.0 *Co-Working Space* merupakan bangunan *co-working space* yang berdiri di atas lahan seluas 2100 m^2 yang didesain oleh 11Architecture. Bangunan ini berlokasi di Shenzen, China dan dibangun di lantai atas dan *penthouse* dari bangunan industri yang terletak di Kota Shenzen untuk kemudia di renovasi menjadi ruang kerja bersama. Ruang kerja ini terdiri dari 15 ruang kantor, meja khusus individu dan beberapa ruang bersama seperti ruang rapat, *lounge* dan *bar*. Bangunan ini mencoba memberikan alternatif bagi lingkungan kerja yang monoton dengan cara menyediakan kantor-kantor unik yang spesifik dan berbeda-beda disesuaikan dengan *mood* atau peruntukan penggunanya.

Gambar 2.22 *SimplyWork 6.0 Co-Working Space*, China
Sumber : *https://www.archdaily.com/875679/simplywork-co-working-space-11architecture-ltd*



Gambar 2.23 *Section Perspective*
Sumber : *https://www.archdaily.com/875679/simplywork-co-working-space-11architecture-ltd*

Bangunan ini memiliki kondisi bangunan industri yang sama dengan perluasan lantai sederhana dan susunan kolom teratur. Linieritas adalah karakter yang kuat dari lahan yang membuat bangunan ini unik, namun membutuhkan pertimbangan dan perencanaan yang tepat untuk merancang jalur sirkulasi sekaligus memberikan pengalaman spasial yang menyenangkan dan tidak membosankan. Elemen utama yang sering dijumpai adalah dinding panjang dengan bukaan lengkung untuk memberikan variasi, kesan lebih luwes dan keterbukaan.



Gambar 2.24 *Meeting Room*

Sumber : *https://www.archdaily.com/875679/simplywork-co-working-space-11architecture-ltd*

Gambar 2.25 *Room Ambience*

Sumber : *https://www.archdaily.com/875679/simplywork-co-working-space-11architecture-ltd*

2.1.10.3. *Tolstoy Plant-Based Eatery*, Belanda

Tolstoy Plant-Based Eatery adalah tempat makan yang berdiri di kota Wina, Austria. Bangunan ini didirikan oleh Studio8 Lab dengan luas 140 m^2 pada tahun 2020. *Tolstoy Plant-Based Eatery* menyediakan menu-menu vegan dengan konsep berbasis 4 ide utama yaitu : *digital*, *plant-based*, *transparency* dan *joy*. Desain bangunan bergaya ala era 60an yang berwarna-warni, funky dan berani. Pada saat dibangun tren vegetarian sedang melejit dan bangunan ini dianggap sebagai statement positif menanggapi isu tersebut. Bangunan Tolstoy terbagi menjadi tiga area duduk yaitu area tengah yang merupakan area paling

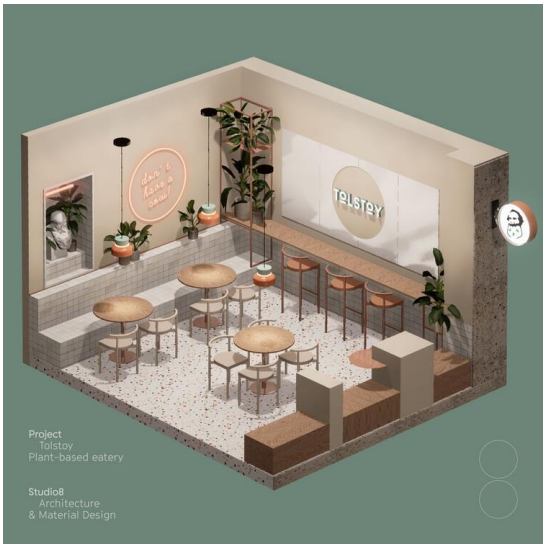
interaktif dan ramai, area di dekat jendela untuk orang-orang yang ingin bersantai dan menikmati pemandangan luar, dan area di dekat cermin untuk orang-orang yang terburu-buru.

Gambar 2.26 *Tolstoy Plant Based Eatery*

Sumber : *https://www.archdaily.com/975124/tolstoy-plant-based-eatery-studio8*

Gambar 2.27 Interior *Tolstoy Plant Based Eatery*

Sumber : *https://www.archdaily.com/975124/tolstoy-plant-based-eatery-studio8*



Gambar 2.28 *Axonometry*

Sumber : *https://www.archdaily.com/975124/tolstoy-plant-based-eatery-studio8*

2.1.10.4. *Istetyka Eatery*, Ukraina

Istetyka Eatery adalah bangunan karya Yakusha Design & Architecture Studio yang memiliki luas 127 m^2 dan dibangun pada tahun 2021. Nama "Istetyka" adalah kombinasi dari dua kata Ukraina yang memiliki arti makan dan estetika. Bangunan ini menggunakan material asli dari tempat restoran itu berada seperti kayu, tanah liat dan beton yang belum diolah. Estetika makanan cepat saji merupakan pesan yang ingin disampaikan jika menelusuri interior ruangan dan hidangan yang disajikan. Secara fungsi tempat makan ini dibagi menjadi tiga area yaitu area utama dengan meja bundar yang luas untuk pertemuan. Kaki meja terbuat dari "*ztista*" yang merupakan hasil daur ulang dari tanah liat, kertas daur ulang dan komponen lainnya. Bahan-bahan ini dicampurkan oleh pengrajin dengan menggunakan tangan sehingga menimbulkan kesan ketidakteraturan hidup yang unik. Teknik kuno ini dikenal sebagai "*valkyvannia*" yang juga digunakan oleh nenek moyang untuk membangun dinding tempat tinggal. Area selanjutnya adalah area di dekat area utama yang terdiri dari meja beton terpisah untuk satu atau dua orang. Area ketiga adalah area dapur.

Gambar 2.29 *Istetyka Eatery*

Sumber : *https://www.archdaily.com/961500/istetyka-eatery-yakusha-design-and-architecture-studio*

Gambar 2.30 Interior *Istetyka Eatery*

Sumber : *https://www.archdaily.com/961500/istetyka-eatery-yakusha-design-and-architecture-studio*

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode secara bahasa dapat diartikan sebagai cara atau sistem teratur yang digunakan untuk melaksanakan atau menyelesaikan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Metode Perancangan adalah suatu tahapan atau cara yang dilakukan dalam aktivitas merancang atau tahapan perancangan dari awal hingga akhir guna mengembangkan ide rancangan. Metode yang dilakukan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan. Dalam perancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*, metode yang digunakan yaitu metode deskriptif. Menurut Etna Widodo Muchtar (2000) metode deskriptif adalah metode riset yang digunakan untuk memperjelas gejala sosial melalui berbagai variabel penelitian yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Pola pengembangan didukung oleh analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. . Menurut Noeng Muhadjir (1996) data kualitatif merupakan data yang disajikan secara verbal (lisan atau tulisan) dan bukan merupakan angka. Sedangkan data kuantitatif menurut Sugiyono (2010) adalah data yang penjelasannya berupa angka dan bilangan, yang dapat diukur dan dihitung secara langsung. Guna memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, tahapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

3.1. Ide Perancangan

Tahapan yang dilakukan dalam perancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper* dipaparkan sebagai berikut :

1. Pencarian ide, gagasan dan informasi-informasi lainnya berkaitan dengan bangunan *Landscraper*.
2. Pengembangan ide perancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper* melalui pencarian informasj melalui studi literatur dan data-data pendukung yang digunakan sebagai pembanding dalam pemecahan masalah yang ada.

3. Pengembangan ide rancangan dimantapkan kembali kemudian dituangkan ke dalam makalah tertulis.

3.2. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah menghasilkan rancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper* yang mampu menjawab isu-isu pemenuhan kebutuhan bangunan dengan intervensi minimal terhadap bentuk bentang alam yang ada dan juga memperhatikan keberlangsungan lingkungan.

3.3. Sumber Data

Ada dua wujud data dalam pengumpulan sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dengan cara survei, riset atau observasi secara langsung dari sumber pertama tanpa perantara. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara, yang dapat berupa bukti catatan, jurnal, artikel, laman tertentu, dan sebagainya. Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis hanya menggunakan data sekunder yang diperoleh dari sumber bacaan non cetak seperti jurnal, artikel, dan laman yang dapat diakses melalui internet. Data sekunder yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

a. Studi mengenai bangunan *landscraper*;
b. Studi mengenai keseimbangan alam dan lingkungan hidup yang harus diperhatikan dalam pembangunan sebuah bangunan;
c. Studi mengenai implementasi desain *landscraper* dan kriteria – kriteria yang harus dipenuhi sebagai bangunan yang berorientasi lingkungan.

3.4. Analisis Perancangan

Dalam proses analisis perancangan perlu dilakukan pendekatan – pendekatan tertentu yang merupakan suatu tahap kegiatan yang mendukung proses perancangan. Proses analisis tersebut antara lain analisis tapak, analisis fungsi, analisis aktivitas pengguna, analisis ruang, dan analisis – analisis lainnya. Yang berkaitan dengan bangunan *landscraper*.

1. Analisis Tapak

   Analisis tapak adalah analisa yang dilakukan untuk mengetahui kondisi tapak perancangan seperti analisis persyaratan tapak, sirkulasi, zonasi, aksesibilitas, faktor alam, serta faktor-faktor lain yang berhubungan dengan tapak. Analisis ini sangat penting untuk dilakukan karena mempengaruhi bentuk, struktur, orientasi serta hal-hal lainnya.

2. Analisis Fungsi

   Analisis fungsi bertujuan untuk mengetahui fungsi utama dan penunjang dari sebuah bangunan. Analisis ini juga berperan dalam penentuan ruangan – ruangan yang dibutuhkan oleh bangunan dan juga pengguna. Melalui analisis ini diharapkan kebutuhan ruang dapat terakomodir baik sesuai dengan standar yang ada.

3. Analisis Pengguna dan Aktivitas Pengguna

   Analisis pengguna dan aktivitas pengguna berguna untuk mengidentifikasi siapa saja pengguna bangunan dan aktivitas apa saja yang mungkin dilakukan oleh pengguna bangunan yang melalui analisis ini ditentukan besaran tiap – tiap ruang serta sirkulasi pada bangunan.

4. Analisis Ruang

   Analisis ruang bertujuan untuk mengetahui atau mengidentifikasi persyaratan-persyaratan, kebutuhan, kemudian besaran dan peletakan ruang yang sesuai dengan peruntukkan bangunan *landscraper* yang akan dibangun.

3.5. Konsep Perancangan

Setelah melewati beberapa tahap analisis di atas, maka diperoleh konsep perancangan. Konsep perancangan adalah hasil penggabungan dari beberapa analisis yang disesuaikan dengan judul yang diusung yaitu Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*. Konsep yang telah didapat akan dijadikan sebagai acuan dalam menyusun perancangan. Penyajian konsep akan dipaparkan dalam bentuk narasi dan ilustrasi berupa sketsa ataupun gambar. Adapun kajian konsep perancangan meliputi :

1. Konsep Pendekatan Rancangan
2. Konsep Tanggapan Tapak
3. Konsep Massa atau Bentuk
4. Konsep Ruang
5. Konsep Struktur
6. Konsep Tata Ruang Dalam (*Indoor*)
7. Konsep Tata Ruang Luar (*Outdoor*)
8. Konsep Utilitas

3.6. Alur Perancangan

Isu Permasalahan:

- Kondisi hubungan antara manusia dan alam yang semakin tidak seimbang;
- Kurangnya ketersediaan bangunan yang berwawasan lingkungan;
- Kurangnya ketersediaan bangunan yang dapat memberikan timbal balik baik bagi lingkungan di sekitarnya;
- Bangunan-bangunan yang mengakomodir banyak kebutuhan dalam satu bangunan biasanya berstruktur pencakar langit sehingga menutup panorama atau merubah kondisi lanskap yang telah ada.

Ide Perancangan :

Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*

Rumusan Masalah :

- Bagaimana integrasi antara bangunan dengan lanskap?
- Bagaimana cara membangun bangunan landscraper yang mengakomodir kebutuhan *co-working space* dan *eatery* sesuai dengan lokasi terbangunnya?

Tujuan Perancangan :

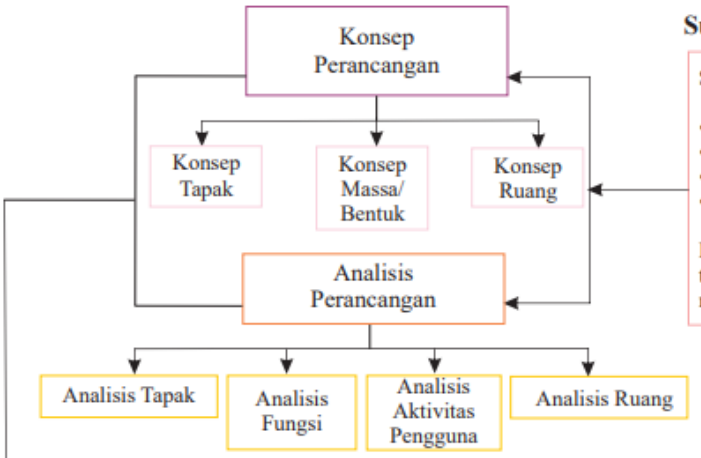
Dengan melakukan perancangan ini diharapkan penulis dapat mewujudkan bangunan *landscraper* sebagai alternatif solusi dari permasalahan berkaitan dengan lanskap dan ketidakseimbangan lingkungan dengan pertumbuhan pembangunan. Selain itu, *landscraper* juga dapat mengakomodir kebutuhan akan bangunan dalam hal ini bangunan *co-working space* dan *eatery* yang juga dapat dijadikan ruang komunal bagi masyarakat umum sehingga *landscraper* dapat menjadi sarana yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Sumber dan Jenis Data :

Sumber Data (Media Cetak dan Non-Cetak)

- Artikel
- Jurnal
- Buku
- Laman Tertentu

Data merupakan data sekunder (diperoleh secara tidak langsung/melalui perantara/tulisan orang) dan merupakan data kualitatif maupun kuantitatif.



Hasil Perancangan :

Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*

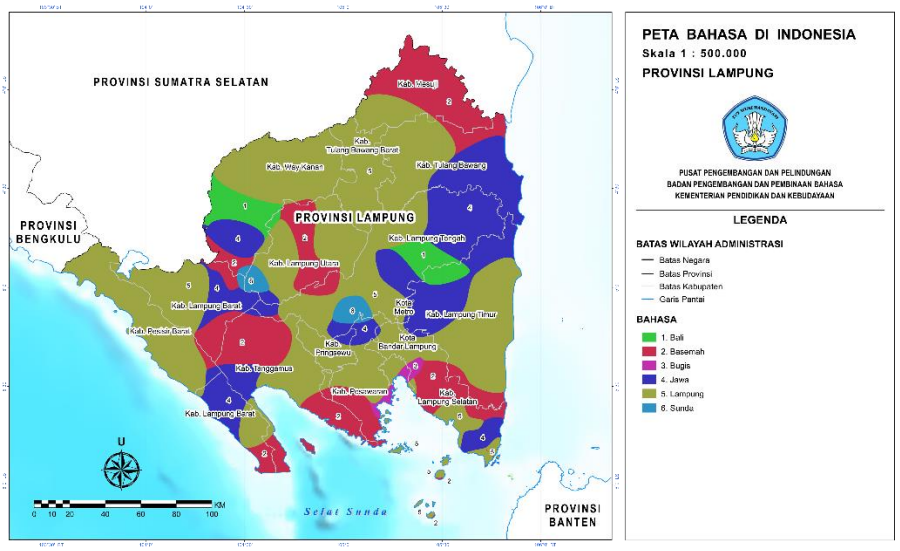
BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1. Analisis Spasial

4.1.1. Analisis Makro

Provinsi Lampung merupakan wilayah dengan luas 35.288,35 km^2 yang secara geografis terletak pada 105°50'-103°40' BT dan 3°45'-6°45' LS. Lampung merupakan gerbang masuk Pulau Sumatra karena terletak di ujung paling timur Pulau Sumatra. Hal ini menjadikan letak Provinsi Lampung cukup strategis karena dekat dengan Ibukota negara DKI Jakarta dan memiliki pelabuhan tersibuk dengan aktivitas ekonomi yang cukup tinggi. Provinsi Lampung berbatasan langsung dengan Selat Sunda, Laut Jawa, Samudra Hindia, Bengkulu dan Sumatra Selatan (BPS Provinsi Lampung, 2021).



Gambar 4.1 Peta Provinsi Lampung

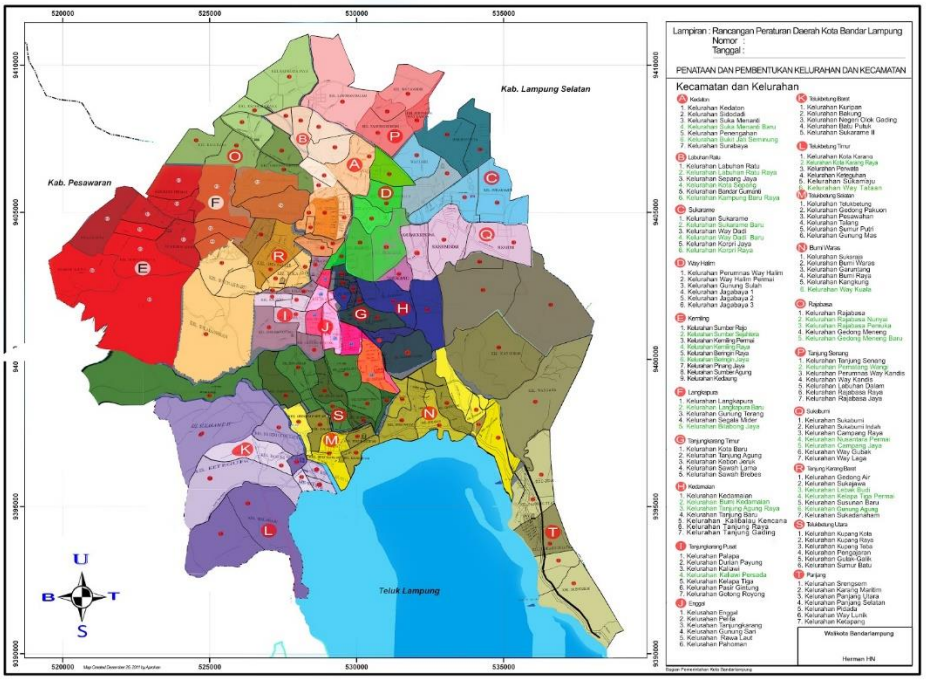
Sumber : *https://petabahasa.kemdikbud.go.id/mapEnlarge2.php?idp=9*

4.1.2. Analisis Mezzo

Kota Bandar Lampung merupakan Ibu Kota Provinsi Lampung yang terletak di Teluk Lampung bagian selatan Pulau Sumatra yang secara geografis terletak pada 105°28'-105°37' BT dan 5°20'-5°30' LS dengan luas wilayah 197,22 km^2. Kota Bandar Lampung merupakan Ibukota Provinsi Lampung sekaligus kota terbesar yang ada di Provinsi

Lampung. Kota Bandar Lampung terletak di daerah transit kegiatan perekonomian antar Pulau Sumatra dan Jawa yang sangat strategis untuk pengembangan ekonomi, industri, hingga pariwisata.

Kota yang berperan sebagai pusat kegiatan pemerintahan, sosial, politik, ekonomi, pendidikan dan kebudayaan Provinsi Lampung ini memiliki 20 kecamatan dan 126 kelurahan. Kota Bandar Lampung berbatasan langsung dengan Kabupaten Lampung Selatan, Teluk Lampung dan Kabupaten Pesawaran (BPS Kota Bandar Lampung, 2020).



Gambar 4.2 Peta Kota Bandar Lampung

Sumber : *https://www.infobdl.com/2013/08/peta-bandar-lampung.html*

4.1.3. Lokasi Perancangan

4.1.3.1. Kriteria Pemilihan Tapak

Dalam penentuan lokasi tapak yang akan dipilih, penulis melakukan analisis pada beberapa alternatif tapak/lokasi perancangan, mengacu pada RTRW Kota Bandar Lampung, yang telah diatur dalam Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 10 Tahun 2011. Kemudian untuk pertimbangan yang lainnya mengacu pada tinjauan umum maupun preseden yang telah ada pada bab sebelumnya, sehingga dapat ditarik kesimpulan kriteria

pemilihan site bangunan *Co-Working Space* dan Eatery dengan Konsep *Landscraper* adalah sebagai berikut :

1. **Kesesuaian Lokasi**

   Kesesuaian peruntukkan lahan dengan RTRW Kota Bandar Lampung.

   Indikator penilaian :

   + : peruntukkan berbeda dengan RTRW

   ++ : peruntukkan kurang sesuai dengan RTRW

   +++ : peruntukkan cukup sesuai dengan RTRW

   ++++ : peruntukkan sesuai dengan RTRW

   +++++ : peruntukkan sangat sesuai dengan RTRW

2. **Aksesibilitas**

   Kemudahan akses untuk mencapai lokasi baik dengan kendaraan umum, kendaraan pribadi, maupun pejalan kaki.

   Indikator penilaian :

   + : lokasi tidak ada di tepi jalan utama (lokal sekunder)/masuk ke dalam gang/akses jalan masuk lokasi yang sempit (terutama jika berkelok)

   ++ : lokasi tidak ada di tepi jalan utama (lokal sekunder)/masuk ke dalam gang/akses jalan masuk yang cukup sempit

   +++ : lokasi tidak ada di tepi jalan utama (lokal primer) namun akses jalan masuk cukup lebar

   ++++ : lokasi berada di jalan utama (kolektor sekunder) dengan mobilitas tinggi

   +++++ : lokasi berada di jalan utama (kolektor primer) di pusat kota dengan mobilitas tinggi

3. **Nilai ekspos/*view***

   Kemudahan dalam akses lokasi yang mudah diingat dan dikenali (secara visual).

   Indikator penilaian :

   + : lokasi berada di lingkungan yang sulit dikenali (jauh dari pusat kota) dan tidak ada bangunan

penunjang lain/ikon kota/kondisi alam tertetu sebagai penanda atau penunjang *view*

++ : lokasi berada di lingkungan yang kurang dapat dikenali (jauh dari pusat kota) dengan sedikit bangunan penunjang lain/ikon kota/kondisi alam tertentu sebagai penanda atau penunjang *view*

+++ : lokasi berada di lingkungan yang cukup mudah dikenali dan terdapat cukup banyak bangunan penunjang/ikon kota/kondisi alam tertentu sebagai penanda atau penunjang *view*

++++ : lokasi berada di lingkungan yang mudah dikenali dan terdapat banyak bangunan penunjang/ikon kota/kondisi alam tertentu sebagai penanda atau penunjang *view*

+++++ : lokasi berada di lingkungan yang sangat mudah dikenali dan terdapat sangat banyak bangunan penunjang/ikon kota/kondisi alam tertentu sebagai penanda atau penunjang *view*

4. Lanskap

Kondisi alami lokasi atau wajah asli dan bentuk muka bumi (site dapat tertutup softscape maupun hardscape).

Indikator penilaian :

+ : tidak ada vegetasi pada lahan/kondisi lahan sudah berubah dan kondisi wilayah sekitar lahan sudah berubah/tidak alami

++ : terdapat sedikit vegetasi pada lahan/kondisi lahan sedikit mendapat intervensi dan kondisi wilayah sekitar lahan sudah berubah/tidak alami

+++ : terdapat banyak vegetasi pada lahan/kondisi lahan sedikit mendapat intervensi dan kondisi wilayah sekitar lahan sudah berubah/tidak alami

++++ : terdapat banyak vegetasi pada lahan/kondisi lahan belum berubah dan kondisi wilayah sekitar lahan sedikit mendapat intervensi

+++++ : terdapat banyak vegetasi/kondisi lahan belum berubah dan kondisi wilayah sekitar lahan belum berubah.

5. **Topografi**

Topografi miring (berbukit) maupun datar sama-sama berpotensi karena dapat diolah dengan prinsip yang berbeda. Namun, topografi miring dapat menjadi kelebihan karena unik dan menunjang konsep bangunan.

Indikator penilaian :

+ : datar, tanah lempung/lanau

++ : datar, tanah kapur

+++ : datar, tanah keras/padat

++++ : miring/berbukit, tanah keras/padat

+++++ : miring/berbukit, tanah keras/padat berbatu

4.1.3.2. Alternatif Pemilihan Tapak

Terdapat tiga alternatif tapak yang dapat dipertimbangkan dan dinilai untuk kemudian dapat ditentukan sebagai tapak terpilih sebagai lokasi perancangan bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper* berdasarkan penilaian yang telah dilakukan. Ketiga alternatif tapak tersebut yaitu :

1. **Alternatif Tapak 1**

Alternatif tapak pertama berlokasi di Jl. Diponegoro, Gulak Galik, Teluk Betung Utara, Bandar Lampung.

Gambar 4.3 Alternatif Tapak 1

Sumber :

https://earth.google.com/web/search/Jl.+Diponegoro,+Gulak+Galik,+Bandar+Lampung+City,+Lampung/@-5.43527643,105.26256901,60.31386713a,442.81999541d,35y,-85.28094572h,44.99613152t,0r/data=CigiJgokCVTqUGC9qBXAEdO5QrpQtRXAGYeseg42UVpAIZTDy3ztT1pA

Luas Lahan : 15.013 m^2

Peruntukkan Lahan : Sub Pusat Pelayanan Kota (SPKK) Teluk Betung Utara dengan wilayah pelayanan Kecamatan Teluk Betung Utara dan Teluk Betung Barat yang berfungsi sebagai pusat pemerintahan kota, wisata alam dan bahari, pendidikan tinggi, industri pengolahan hasil perikanan laut dan minapolitan, perdagangan dan jasa, pusat pengolahan akhir sampah terpadu, resapan air dan pelabuhan perikanan.

Aksesibilitas : Tidak terlalu jauh dengan pusat kota, dekat dengan Tugu Adipura dan kawasan perhotelan.

View : Tugu Muli Mekhanai (Taman Kota Lungsir) pada bagian utara,

Laut Teluk pada bagian selatan.

Lanskap : *Softscape*

Topografi : Miring (bukit)

2. Alternatif Tapak 2

Alternatif tapak kedua berlokasi di Jl. Pangeran Antasari, Kedamaian, Tanjung Karang Timur, Bandar Lampung.

Gambar 4.4 Alternatif Tapak 2

Sumber :

https://earth.google.com/web/search/Push+Pin,+Jalan+P.+Antasari,+Tanjung+Baru,+Bandar+Lampung+City,+Lampung/@-5.4039179,105.28037737,86.34418408a,151.53779845d,35y,20.37002807h,31.97597103t,0r/data=CigiJgokCVj1O07fuBXAESCKKhb2wRXAGXuk5ZTiUFpAIST9a0WMUFpA

Luas Lahan : 12.282 m^2

Peruntukkan Lahan : Sub Pusat Pelayanan Kota (SPKK) Sukabumi dengan wilayah pelayanan Kecamatan Sukabumi dan Tanjung Karang Timur yang berfungsi sebagai kawasan industri menengah dan pergudangan, perdagangan dan jasa, permukiman/perumahan, pendidikan tinggi.

Aksesibilitas : Daerah dengan mobilitas tinggi, dikelilingi bangunan komersil.

View : *City view*, dikelilingi restoran cepat saji dan bangunan komersil lainnya.

Lanskap : *Softscape*

Topografi : Datar

3. **Alternatif Tapak 3**

Alternatif tapak ketiga berlokasi di kawasan Pelita, Enggal, Bandar Lampung.

Gambar 4.5 Alternatif Tapak 3

Sumber : *https://earth.google.com/web/@-5.41814197,105.2577217,99.11905645a,141.50185157d,35y,-87.37785331h,0.07459246t,-0r*

Luas Lahan : 11.282,5 m^2

Peruntukkan Lahan : Pusat Pelayanan Kota (PPK) Tanjung Karang dengan wilayah pelayanan seluruh kota yang berfungsi sebagai perdagangan dan jasa, kesehatan, simpul transportasi darat.

Aksesibilitas : Berada di jalan utama pusat kota, dekat dengan Tugu Adipura (Bundaran Gajah), Taman Gajah dan Lapangan Garuda Hitam, Grand Mercure Lampung, kawasan komersil dan perhotelan.

View : *City View*, Tugu Adipura pada bagian selatan, Taman Gajah dan Lapangan Garuda Hitam pada bagian timur, dikelilingi daerah komersil.

Lanskap : *Softscape*

Topografi : Datar

4.1.3.3. Penilaian dan Penentuan Tapak

Tabel 4.1 Penilaian Alternatif Tapak

No.	Kriterian Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Kesesuaian lokasi dengan peraturan/RTRW	+ + + +	+ + +	+ + + + +
2.	Aksesibilitas	+	+ + + +	+ + + + +
3.	Nilai Ekspos/View	+ + +	+ +	+ + + + +
4.	Lanskap	+ + + +	+ + +	+ + +
5.	Topografi	+ + + +	+ + +	+ + +
Total Bobot Nilai		**16**	**15**	**21**

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Keterangan Nilai :

+ : Tidak Baik

+ + : Kurang Baik

+ + + : Cukup Baik

+ + + + : Baik

+ + + + + : Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan pada alternatif-alternatif tapak, maka lokasi tapak terpilih adalah alternatif tapak ketiga yang berlokasi di kawasan Pelita, Enggal, Bandar Lampung dengan poin pembobotan 21 poin.

4.1.4. Analisis Mikro

A. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah analisis mengenai kelebihan/kekuatan tapak (*Strengths*), kekurangan/kelemahan tapak (*Weakness*), peluang dari kondisi sekitar tapak (*Opportunities*) dan ancaman dari kondisi sekitar tapak (*Threats*).

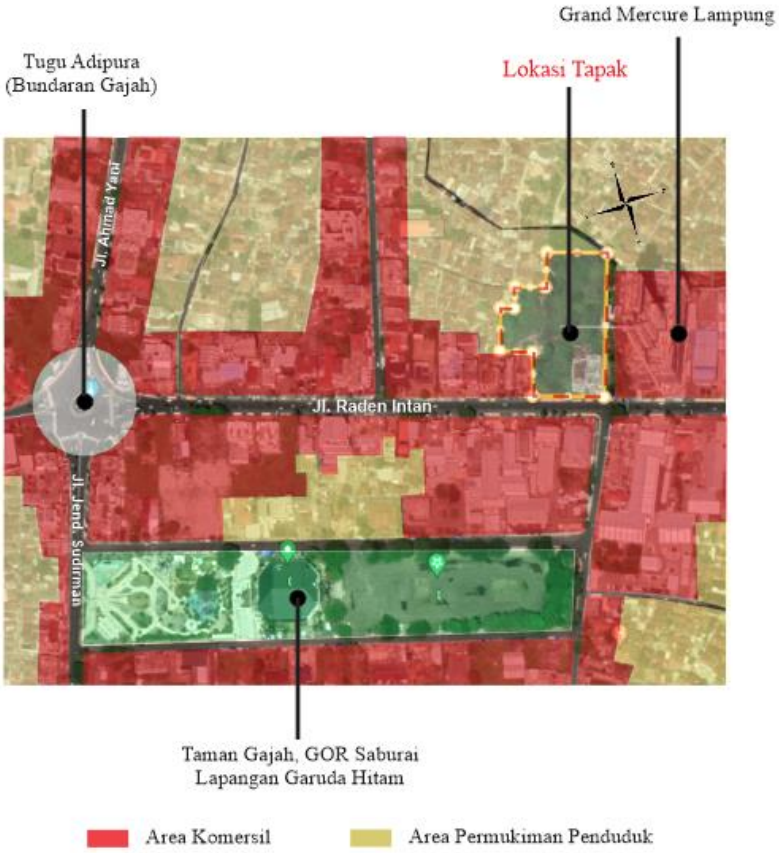
Tabel 4.2 Analisis SWOT

(S)trengths	**Analisis** • Tapak berada di pusat kota dan kawasan strategis • Lokasi mudah diakses dan dikenali • Lokasi dikelilingi oleh bangunan-bangunan komersil, dekat dengan landmark kota (taman gajah dan Tugu Adipura/Bundaran Gajah).
	Tanggapan • Memanfaatkan lokasi bangunan yang strategis dengan cara mengekspos bangunan secara maksimal • Selain fungsi utama sebagai *co-working space* dan *eatery*, konsep bangunan *landscraper* juga memungkinkan untuk menciptakan ruang publik baru.
(W)eakness	**Analisis** • Lokasi tapak ada di daerah dengan mobilitas tinggi sehingga menyebabkan banyak polusi udara dan kebisingan • Jaringan utilitas kabel listrik di lokasi tapak kurang rapi.
	Tanggapan • Menanam vegetasi di sisi tapak yang terekspos langsung dari jalan untuk meredam kebisingan dan polusi • Koordinasi dengan pihak yang berkaitan dengan masalah utilitas.

(O)pportunities	**Analisis** • Lokasi tapak dikelilingi banyak bangunan komersil seperti hotel-hotel, restoran, toko-toko, plaza; dekat dengan *landmark* kota seperti Taman Gajah dan Tugu Adipura; serta bersebelahan dengan bangunan Grand Mercure Lampung. • Lokasi tapak dilalui oleh jalur transportasi umum • Area sekitar lokasi tapak merupakan salah satu titik keramaian yang banyak dikunjungi masyarakat.
	Tanggapan • Memanfaatkan daya tarik dan keramaian sekitar tapak dengan cara menciptakan bangunan dengan konsep yang unik dan berbeda untuk menarik pengunjung • Menciptakan alternatif ruang publik baru.
(T)hreats	**Analisis** • Visual sekitar lokasi tapak kurang baik karena banyak PKL sehingga menjadi distraksi bagi bangunan utama • Meskipun jalur satu arah dan relatif cepat, pada jam-jam tertentu dan hari libur dapat menjadi sangat ramai dan rawan kemacetan.
	Tanggapan • Koordinasi dengan pihak yang berkaitan mengenai penertiban area sekitar • Membuat alur keluar masuk kendaraan beda pintu dan area parkir yang cukup agar sirkulasi kendaraan keluar masuk lokasi site baik dan tidak menyebabkan kemacetan.

Sumber : Analisa Penulis, 2022

B. Tata Guna Lahan



Gambar 4.6 Tata Guna Lahan

Sumber : Ilustrasi Penulis

Lokasi Tapak	: Jl. Raden Intan, Pelita, Enggal, Bandar Lampung
Luas	: 11.282,5 m^2
Batas Tapak	: a. Utara : Grand Mercure Lampung
	b. Timur : Jl. Raden Intan, area komersil
	c. Selatan : Tugu Adipura, area komersil
	d. Barat : Area permukiman penduduk

Berdasarkan RTRW Kota Bandar Lampung, lokasi tapak berada di kawasan Pusat Pelayanan Kota (PPK) Tanjung Karang dengan wilayah pelayanan seluruh kota yang berfungsi sebagai perdagangan dan jasa, kesehatan, simpul transportasi darat. Lokasi berada di lahan dengan fungsi komersil dan permukiman penduduk. Lokasi berada di pusat kota dan pusat keramaian, berada

persis di sebelah Grand Mercure Lampung, serta dekat dengan *landmark* kota Tugu Adipura (Bundaran Gajah) dan Taman Gajah.

C. Ukuran Lokasi dan Regulasi

Gambar 4.7 Ukuran Tapak

Sumber : Ilustrasi Penulis

Total luas tapak memiliki ukuran 11.282,5 m^2 (1,1 ha) dengan keliling 484 m. Topografi tapak termasuk dalam kategori datar. Pada lokasi ini terdapat beberapa regulasi atau peraturan yang mengatur tentang pendirian bangunan yaitu sebagai berikut :

a. Garis Sempadan Bangunan (GSB) minimal 15 meter dari tepi badan jalan (Perda Kota Bandar Lampung No. 07 Tahun 2014).
b. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 60% (Perda Provinsi Lampung No. 21 Tahun 2014).
c. Nilai Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal 2,4 (Perda Provinsi Lampung No. 21 Tahun 2014).
d. Koefisien Daerah Hijau (KDH) minimal 20% (Perda Kota Bandar Lampung No. 10 Tahun 2012).

Berdasarkan regulasi tersebut, maka perhitungannya adalah sebagai berikut :

- **Luas lahan** : **11.282,5 m^2**
- **KDB** : 60% x 11.282,5 m^2 = **6.769,5 m^2 (max)**
- **KLB** : 2,4 x 11.282,5 m^2 = **27.078 m^2 (max)**

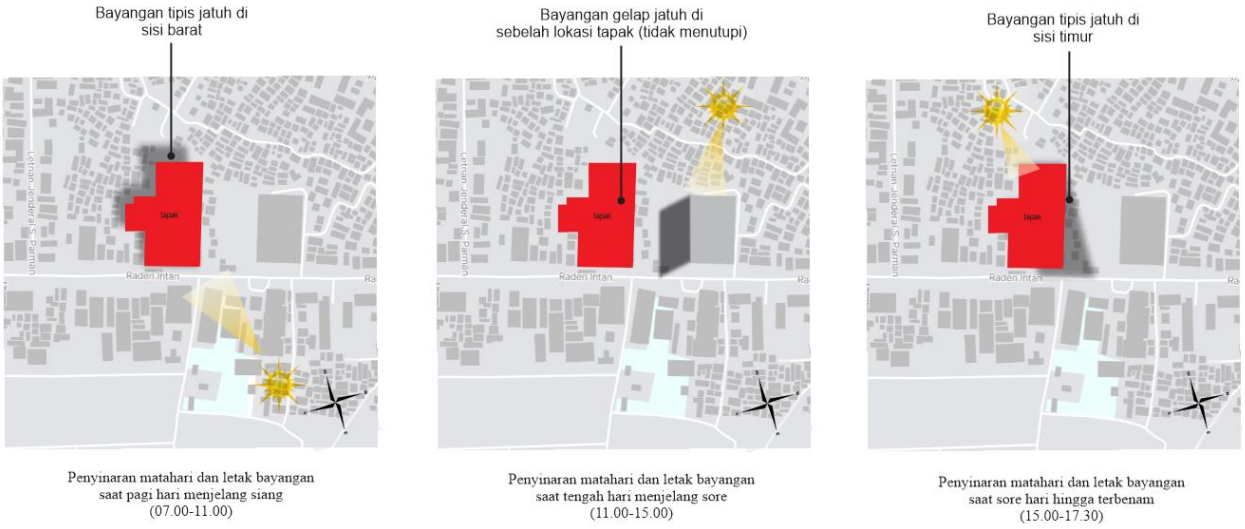
- **Jumlah Lantai** : 27.078 : 6.769,5 = **4 lantai (max)**
- **KDH** : 20% x 11.282,5 m^2 = **2.256,5 m^2 (min)**

D. Matahari

Gambar 4.8 Jalur Penyinaran Matahari pada Tapak

Sumber : Ilustrasi Penulis

Lokasi tapak mendapatkan penyinaran matahari dengan intensitas paling tinggi pada sisi timur tapak dikarenakan tidak ada objek penghalang (bagian depan tapak) dan menghasilkan bayangan pada sisi barat tapak. Sedangkan saat menjelang tengah hari menuju sore hari penyinaran matahari berasal dari arah utara namun terhalang oleh bangunan Grand Mercure Lampung yang begitu tinggi sehingga bagian sisi timur tapak tidak terlalu mendapat sinar matahari yang terik karena sinar matahari sedikit terhalang bangunan Grand Mercure Lampung, meskipun bayangan tidak mengenai tapak. Intensitas penyinaran mulai bertambah ketika sore menjelang matahari terbenam yaitu dari sisi barat tapak sehingga menghasilkan bayangan ke arah timur tapak.

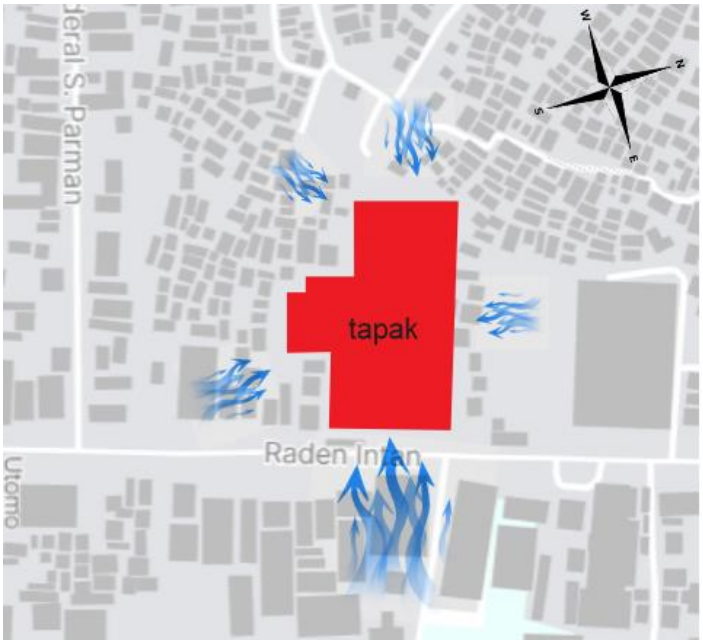


Gambar 4.9 Penyinaran Matahari dan Letak Bayangan

Sumber : Ilustrasi Penulis

Derajat penyinaran dan letak jatuh bayangan berbeda-beda setiap waktunya, namun perbedaannya tidak terlalu jauh atau signifikan sehingga secara singkat digambarkan menjadi tiga bagian waktu yaitu pagi menjelang siang, tengah hari menjelang sore hari dan sore hari hingga terbenam. Semakin tinggi intensitas penyinaran, semakin gelap bayangan yang dihasilkan, dan sebaliknya. Namun, ada beberapa waktu dimana bayangan tidak ada/tidak terlalu terlihat seperti pada saat matahari baru saja terbit dan mata hari sudah hampir tenggelam. Hal itu dikarenakan intensitas penyinaran sudah sangat rendah dan sinar sudah tidak terlalu kuat/terang.

E. Angin



Gambar 4.10 Hembusan Angin ke Arah Tapak

Sumber : Ilustrasi Penulis

Angin dapat berhembus dari arah mana saja secara dinamis dan dapat berubah-ubah arah hembusannya tergantung dengan kondisi iklim pada lokasi tapak. Berdasarkan letak bangunan sekitar, hembusan angin yang cukup kencang berhembus dari arah timur tapak (dari arah Jalan Raden Intan) karena tidak ada objek penghalang/bangunan pada sisi tersebut. Sedangkan hembusan angin pelan berasal dari arah utara tapak karena angin terhalang oleh bangunan Grand Mercure Lampung dengan ketinggian bangunan yang sangat tinggi. Intensitas hembusan angin dari arah selatan dan barat tergolong sedang karena terhalang oleh banyak objek/bangunan dengan ketinggian bangunan yang tidak terlalu tinggi.

Tabel 4.3 Iklim Kota Bandar Lampung

Bulan	Suhu Terendah (ºC)	Suhu Tertinggi (ºC)	Rata-rata Suhu (ºC)	Kelembaban Udara (%)	Rata-rata Kecepatan Angin (km/h)
Januari	23	29	26	86	7
Februari	23	29	26	87	8,1
Maret	23	30	27	84	5,5
April	23	30	27	84	5,4
Mei	24	30	28	84	5,6
Juni	23	29	27	84	5,9
Juli	23	29	27	86	5
Agustus	23	30	28	83	5,7
September	23	30	28	82	7,6
Oktober	23	29	27	84	8,1
November	23	31	28	81	6,8
Desember	23	31	27	82	5,2
Rata-rata	**23,1**	**29,7**	**27,2**	**83,9**	**6,3**

Sumber : *https://www.worldweatheronline.com/bandarlampung-weather/lampung/id.aspx*

Kecepatan rata-rata angin adalah 6,3 km/jam yang berarti gerakan udara cukup kencang, namun suhu rata-rata ada di angka 27,2 ºC yang cenderung hangat dan nyaman.

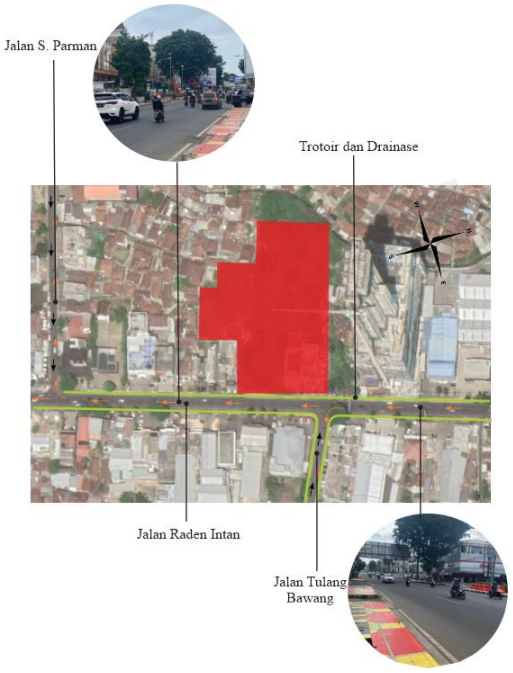
F. Vegetasi

Gambar 4.11 Vegetasi pada Tapak

Sumber : Ilustrasi Penulis

Area tapak merupakan area yang masih tertutupi oleh vegetasi (*softscape*) berdasarkan pada tampak atas pada *Google Earth*, sedangkan area lain kebanyakan sudah tertutup oleh bangunan karena kawasan merupakan kawasan komersil. Tapak ditutupi oleh rumput dan belum pernah diubah kecuali diberi pagar pembatas luar. Terdapat pohon-pohon besar di bagian pinggir tapak serta perdu dan gulma di beberapa titik pada tapak. Kondisi vegetasi ini kemungkinan akan dipertahankan atau sedikit mendapat intervensi tergantung struktur dan letak bangunan pada tapak.

G. Sirkulasi



Gambar 4.12 Sirkulasi pada Tapak

Sumber : Dokumentasi Pribadi dan Ilustrasi Penulis

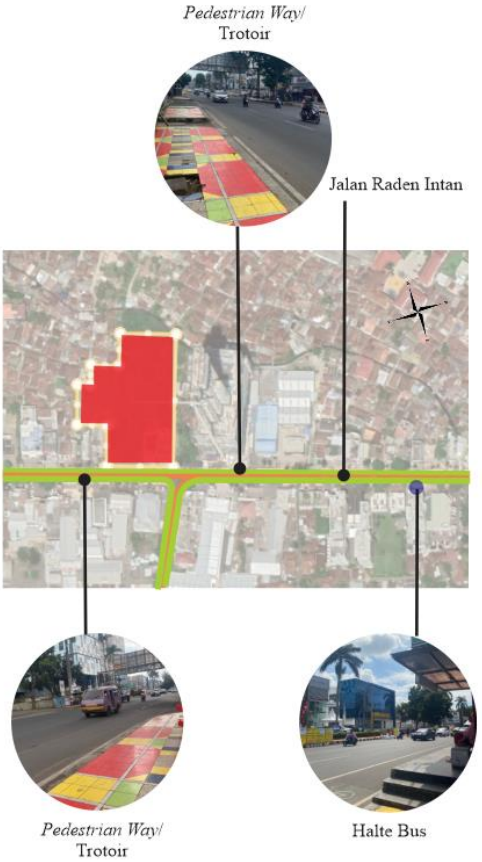
Sirkulasi kendaraan menuju lokasi tapak dimulai dari sisi utara yaitu pada Jalan Raden Intan yang merupakan jalan besar satu arah dengan tiga lajur yang dapat diakses kendaraan umum maupun pribadi dari ukuran kecil hingga besar.

Terdapat trotoir atau *pedestrian way* di sepanjang lokasi

tapak dengan ukuran cukup lebar namun banyak terputus karena digunakan untuk jalur kendaraan pada area pertokoan atau komersil di sekitar lokasi. *Pedestrian way* juga memerlukan beberapa perbaikan dan untuk budaya berjalan kaki sendiri belum terbentuk sehingga trotoir lebih banyak digunakan oleh PKL (Pedagang Kaki Lima) terutama di malam hari. Saluran drainase sendiri tidak terlihat, tersembunyi di bawah jalur pejalan kaki.

Jalan yang cukup lebar dan satu arah membuat kemacetan jarang terjadi walaupun kepadatan yang tinggi. Namun pada jam-jam dan hari-hari tertentu biasanya kepadatan terjadi di sepanjang Jalan Raden Intan dan persimpangan dengan Jalan Tulang Bawang dan Jalan S. Parman.

H. Aksesibilitas



Gambar 4.13 Aksesibilitas Lokasi Tapak

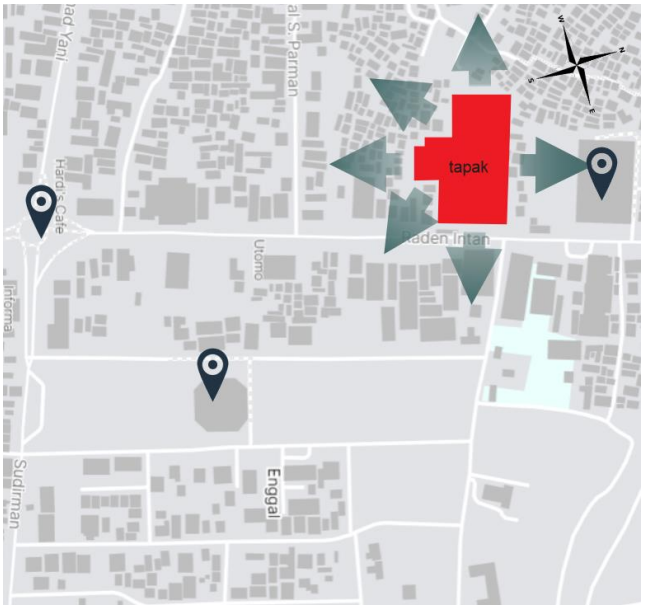
Sumber : Dokumentasi Pribadi dan Ilustrasi Penulis

Akses utama menuju tapak adalah melalui Jalan Raden Intan

yang merupakan jalur satu arah. Jalan ini dapat diakses dengan kendaraan umum dan pribadi mulai dari yang berukuran kecil hingga yang besar. Transportasi umum yang melewati jalur ini adalah bus dan angkutan kota atau mikrolet.

Terdapat pemberhentian bus atau halte tidak jauh dari lokasi tapak (50-100 meter sebelum lokasi tapak, terletak di sebelah kiri jalan). Sedangkan untuk angkutan kota atau mikrolet biasanya berhenti untuk menunggu penumpang naik/turun di trotoir sebelah kiri. Selebihnya lokasi tapak dan kawasan di sekitarnya dapat diakses dengan berjalan kaki karena jarak lokasi tapak dekat dengan bangunan komersil seperti pertokoan, restroran, hotel dan *landmark* kota Taman Gajah dan Tugu Adipura. *Pedestrian way* atau trotoir memiliki ukuran yang cukup lebar yaitu ±2,5 m meskipun memerlukan sedikit perbaikan karena beberapa spot berlubang atau keramiknya pecah.

I. *View*

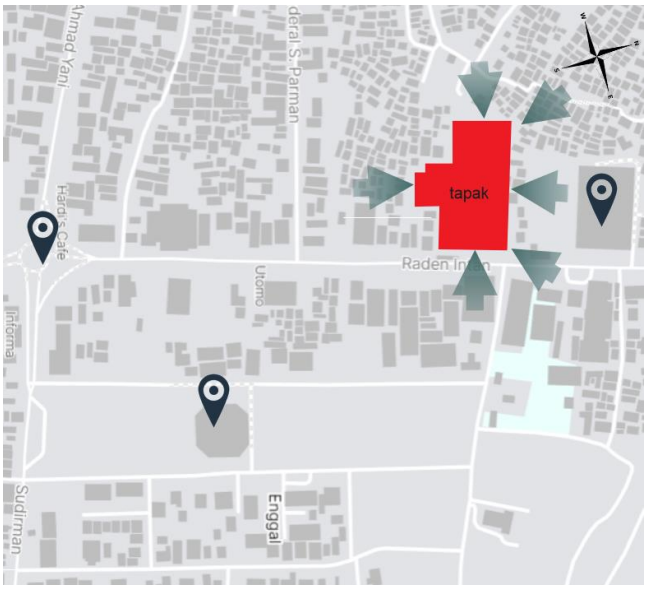


Gambar 4.14 *View* dari Arah Tapak

Sumber : Ilustrasi Penulis

View dari arah tapak memiliki potensi yang sangat baik karena letak tapak yang berada di pusat kota. Pada sisi selatan tapak dengan ketinggian bangunan yang cukup tinggi *view* Tugu Adipura

atau Bundaran Gajah dapat terlihat, begitu pula dengan Taman Gajah pada sisi timur. Sedangkan pada sisi utara *view* dari tapak adalah Grand Mercure Lampung dan pada sisi barat terdapat permukiman penduduk dimana jika lebih jauh ke arah barat juga terdapat pusat komersil. Tapak juga memiliki potensi *city view* dari segala arah dengan ketinggian bangunan yang tepat karena tapak dikelilingi oleh bangunan komersil dan permukiman penduduk yang cukup baik.

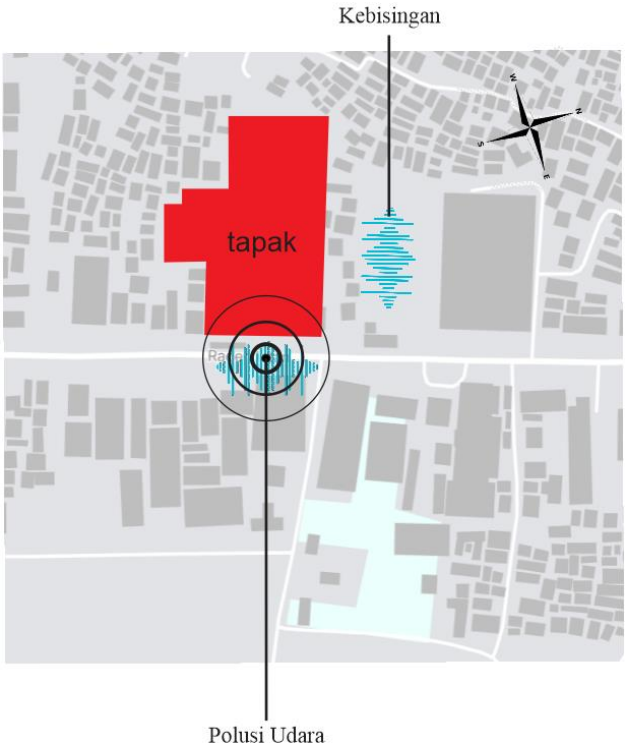


Gambar 4.15 *View* ke Arah Tapak

Sumber : Ilustrasi Penulis

View terbaik ke arah tapak adalah dari sisi timur dan selatan disepanjang Jalan Raden Intan karena jalan tersebut merupakan jalan satu arah dan tapak terdapat di sebelah kanan. Pengunjung Grand Mercure Lampung juga dapat melihat langsung ke arah tapak, dan dengan ketinggian bangunan yang cukup tinggi, bangunan juga akan terlihat dari Tugu Adipura, kawasan komersil dan permukiman di sekelilingnya.

J. Polusi Udara dan Kebisingan

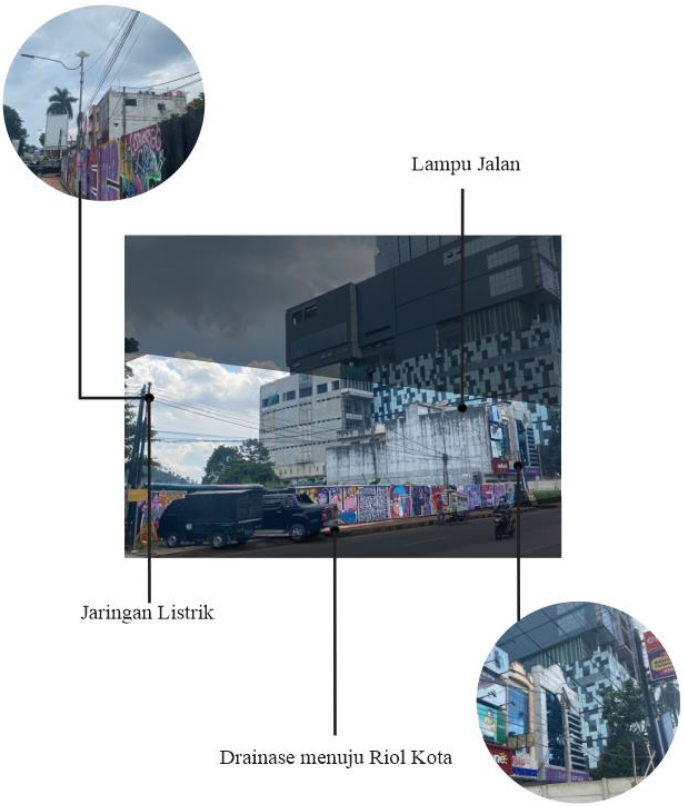


Gambar 4.16 Titik Polusi Udara dan Kebisingan

Sumber : Ilustrasi Penulis

Sumber polusi udara dan kebisingan pada tapak sebagian besar berasal dari Jalan Raden Intan yang memiliki mobilitas yang sangat tinggi karena terletak di pusat kota. Polusi udara disebabkan oleh debu dan asap kendaraan yang melaju di Jalan Raden Intan, sementara kebisingan berasal dari intensitas suara kendaraan bermotor yang cukup tinggi. Selain itu, kebisingan juga berasal dari aktivitas pada arah utara tapak dimana terdapat bangunan Grand Mercure Lampung.

K. Utilitas



Gambar 4.17 Jaringan Utilitas

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada lokasi tapak sudah ada jaringan utilitas yang meliputi jaringan listrik, telekomunikasi, penerangan jalan serta saluran drainase menuju riol kota yang berada di bawah trotoir. Meskipun demikian, jaringan-jaringan kabel dan letak tiang listrik tidak tertata dengan baik sehingga cukup mengganggu secara visual dan cukup mengurangi estetika dari bangunan utama.

4.2. Analisis Fungsi

1. Fungsi Primer

Fungsi utama dari bangunan *co-working space* adalah sebagai sarana atau ruang yang dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok untuk aktivitas bekerja di luar kantor yang mengutamakan interaksi antar pengguna dengan suasana yang lebih santai dan interaktif. Sedangkan fungsi dari *eatery* sebagai *complimentary* atau pelengkap dari bangunan *co-working space* tersebut yang memiliki fungsi utama sebagai tempat yang

menyediakan pemenuhan kebutuhan pangan dengan tujuan untuk menghemat waktu karena ada di dalam satu bangunan.

2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder dari *co-working space* adalah sebagai sarana yang dapat diakses oleh kalangan non-pekerja (dapat dari kalangan mahasiswa, pelajar, atau umum) untuk melakukan aktivitas yang mereka kehendaki seperti belajar, *gathering* komunitas dan lainnya. Begitu pula dengan eatery yang dapat diakses oleh kalangan umum tanpa harus bekerja atau mengakses *co-working space*.

3. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang pada bangunan *co-working space* dan eatery merupakan fungsi pendukung dari kegiatan-kegiatan yang ada pada fungsi primer dan sekunder.

4.3. Analisis Pengguna

Analisis pengguna merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui siapa saja kelompok yang ditujukan sebagai pengguna pada perancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper*.

4.3.1. Analisis Pengguna

Secara garis besar pengguna bangunan *co-working space* dan *eatery* terbagi menjadi dua kelompok utama, antara lain :

1. Pengunjung

Pengunjung merupakan pengguna bangunan yang datang untuk melakukan aktivitas mereka sesuai dengan kebutuhan dan fungsi bangunan yang ada. Pengunjung bangunan *co-working space* dan *eatery* terbagi ke dalam dua kelompok berdasarkan tujuan datang dan aktivitas pengguna, yaitu :

a. Pengunjung Umum

Pengunjung umum merupakan masyarakat umum non-pekerja yang datang untuk melakukan aktivitas rekreasional seperti berkumpul, berinteraksi, dan lainnya, baik secara individu maupun berkelompok.

b. Pengunjung Khusus

Pengunjung khusus merupakan kalangan pekerja seperti karyawan di suatu perusahaan, komunitas, pemilik bisnis, *freelancer*, dan lainnya atau dari kalangan mahasiswa yang sengaja datang untuk menggunakan atau menyewa secara khusus fasilitas dari *co-working space* dan *eatery* untuk aktivitas bekerja reguler, *meeting*, konferensi, mengerjakan tugas dan lainnya, baik secara individu maupun berkelompok

2. Pengelola

Pengelola merupakan pengguna bangunan yang memiliki tugas untuk mengelola atau merawat bangunan untuk memastikan bangunan *co-working space* dan *eatery* berfungsi sebagaimana mestinya, mulai dari organisasi, administrasi, operasional, hingga *maintenance* atau perawatan. . Yang termasuk ke dalam pengelola bangunan yaitu :

a. *Owner*

   Owner merupakan pemilik bangunan yang bertanggungjawab atas izin dan operasional bangunan. Umumnya *owner* tidak selalu ada di tempat.

b. Pimpinan/*Manager*

   Pimpinan atau *manager* merupakan tangan kanan dari owner yang bertugas memimpin, mengawasi serta mengkoordinir berbagai urusan di *co-working space* dan *eatery*. Selain itu *manager* juga bertugas untuk menjalin hubungan dan kerjasama dengan pihak luar.

c. Sekretaris *Manager*

   Sekretaris *manager* betugas untuk membantu tugas *manager* dan menjadi perwakilan manager apabila manager sedang tidak ada ditempat.

d. *Supervisor*

   Supervisor merupakan tangan kanan *manager* yang bertugas mengkoordinir dan bertanggungjawab atas urusan administrasi, keuangan dan kepegawaian.

e. *Staff* Pengelola

   Staff pengelola terdiri dari *staff* administrasi, *staff* keuangan,

dan *staff* kepegawaian.

f. *Staff* Dapur

Staff dapur terdiri dari *head chef*/kepala koki, *chef*, *staff* yang bertugas untuk berbelanja kebutuhan dapur pada *eatery* dan *chef*, barista serta staff yang bertugas untuk berbelanja kebutuhan dapur pada *coffee shop* di *co-working space*.

g. *Staff* Perawatan dan Rumah Tangga

Staff perawatan dan rumah tangga bertugas untuk melakukan pendataan, pengaturan, pemeliharaan, perawatan, kebersihan serta perbaikan fasilitas yang ada pada bangunan.

h. *Staff* Pelayanan

Staff pelayanan terdiri dari *front desk assistant*/resepsionis, admin untuk menangani reservasi dan hal lain, petugas keamanan kasir pada *coffee shop* di *co-working space* dan *eatery*, beserta *waiter* dan *waitress*.

4.3.2. Analisis Jumlah Pengguna

Tabel 4.4 Analisis Jumlah Pengguna

No.	Kelompok	Pengguna	Jumlah
1.	Pengunjung	Pengunjung umum dan khusus	100
2.	Pengelola	*Owner*	1-5
		Manager	1
		Sekretaris *Manager*	1
		Supervisor	1
		Staff administrasi	3
		Staff keuangan	3
		Staff kepegawaian	3
		Kepala koki	1
		Koki *eatery*	5
		Staff belanja *eatery*	2
		Juru masak *coffee shop*	2
		Barista	3
		Staff belanja *coffee shop*	1
		Staff pendataan inventaris	2

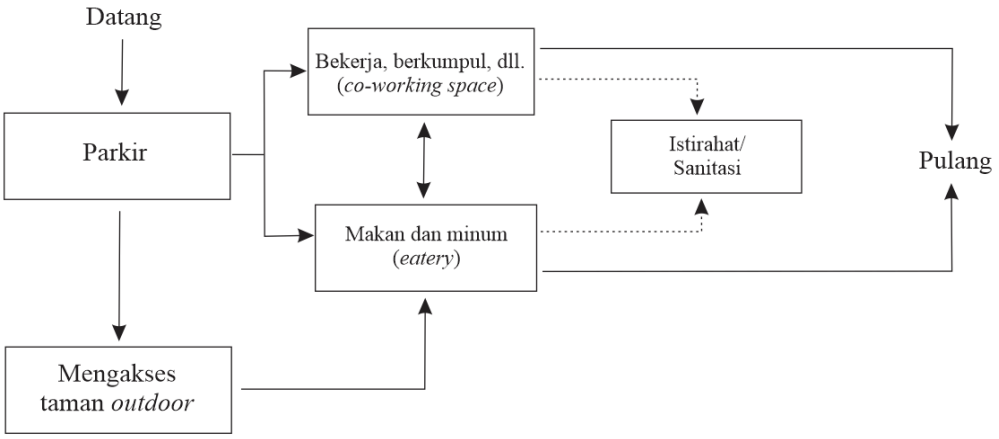
		Staff maintenance	3
		Petugas kebersihan	8
		Teknisi	3
		Resepsionis	2
		Admin	2
		Kasir	2
		Waiter	5
		Waitress	5
		Petugas keamanan	3
Total			**166**

Sumber : Analisa Penulis, 2022

4.4. Analisis Aktivitas Pengguna

4.4.1. Analisis Pola Kegiatan

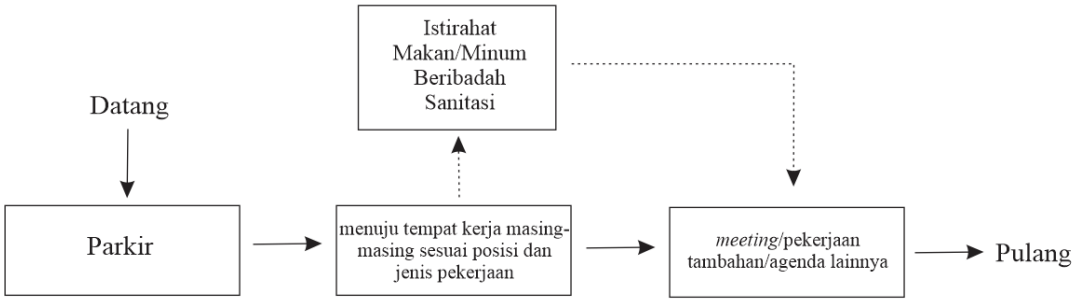
1. Pengunjung



Gambar 4.18 Pola Kegiatan Pengunjung

Sumber : Ilustrasi Penulis

2. Pengelola



Gambar 4.19 Pola Kegiatan Pengelola

Sumber : Ilustrasi Penulis

4.5. Analisis Ruang

4.5.1. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Analisis aktivitas pengguna merupakan analisis terkait segala macam aktivitas pengguna yang dapat terjadi pada bangunan *co-working space* dan *eatery* dengan konsep *landscraper*. Berdasarkan analisis ini pula dapat diketahui apa saja ruang yang dibutuhkan untuk menunjang segala aktivitas yang ada pada bangunan ini. Aktivitas-aktivitas tersebut antara lain :

Tabel 4.5 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

No.	Pengguna	Kegiatan/Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1.	Pengunjung Umum	Datang	• *Drop off zone* • Parkir pengunjung • *Entrance* • Resepsionis
		Melihat/mengakses taman outdoor	• Taman *outdoor*
		Memesan makanan berat dan minuman	• *Order Counter* dan kasir pada *eatery*
		Makan dan Minum	• Area makan dan minum pada *eatery*
		Bekerja/berkumpul/berinteraksi	• *Common area* pada *co-working space*
		Memesan minuman dan *snack*	• *Coffee shop*

			pada *co-working space*
		Membayar	• Kasir
		Ibadah	• Musholla
		Sanitasi	• Toilet pengunjung
2.	Pengunjung Khusus	Datang	• *Drop off zone* • Parkir pengunjung • *Entrance* • Resepsionis
		Melihat/mengakses taman outdoor	• Taman *outdoor*
		Bekerja/berinteraksi	• *Common area* pada *co-working space*
		Bertemu klien/rapat	• *Meeting room* pada *co-working space*
		Presentasi produk/mengadakan seminar/agenda tertentu	• *Conference room* pada *co-working space*
		Bekerja berkelompok dengan rekan satu instansi	• Private room pada *co-working space*
		Memesan minuman dan *snack*	• *Coffee shop*

			pada *co-working space*
		Membayar	• Kasir
		Memesan makanan berat dan minuman	• *Order Counter* dan kasir pada *eatery*
		Makan dan minum	• Area makan dan minum pada *eatery*
		Ibadah	• Musholla
		Sanitasi	• Toilet pengunjung
3.	Pengelola	Datang	• *Drop off zone* • Parkir pengelola • *Entrance*
		Berganti pakaian dan menyimpan barang	• Ruang ganti dan loker
		Absen	• Ruang absen
		Bekerja	
		Owner/Pemilik	• Ruang kerja pemilik
		Manager	• Ruang *manager*
		Sekretaris *Manager*	• Ruang *manager*
		Supervisor	• Ruang *supervisor*

		Staff Pengelola	• Ruang *staff* pengelola
		Staff Dapur	• Dapur *eatery* • Dapur *coffee shop* • Meja bar • *Pantry*
		Staff Perawatan dan Rumah Tangga	• *Control room*/ruang kendali/ruang panel • Ruang genset • Ruang *chiller* • Ruang mekanikal elektrikal • Ruang pompa • Ruang teknisi • Ruang petugas kebersihan • Gudang
		Staff Pelayanan	• Resepsionis • Ruang admin • Ruang pelayan

			• Dapur • Kasir • Pos keamanan
		Rapat	• *Meeting room* khusus *staff*
		Beristirahat/makan dan minum	• *Pantry* • *Eatery*
		Beribadah	• Musholla
		Sanitasi	• Toilet pengelola

Sumber : Analisa Penulis, 2022

4.5.2. Kebutuhan Ruang

Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang

No.	Area	Ruang	Sifat Ruang
1.	Area Pengunjung	*Entrance*	Publik
		Taman *outdoor*	Publik
		Order counter dan kasir (*eatery*)	Semi Publik
		Area makan minum (*eatery*)	Semi Publik
		Coffee shop dan kasir (*co-working space*)	Semi Publik
		Common area co-working space	Semi Publik

		Private room co-working space	Privat
		Meeting room co-working space	Privat
		Conference room co-working space	Privat
		Musholla	Publik
		Toilet pengunjung	Servis/Publik
2.	Area Pengelola	*Entrance*	Publik
		Resepsionis	Publik
		Kasir	Publik
		Meja bar	Semi Publik
		Dapur *coffee shop*	Semi Privat
		Dapur *eatery*	Semi Privat
		Ruang ganti dan loker	Semi Privat
		Ruang absen	Semi Privat
		Pantry	Semi Privat
		Ruang admin	Semi Privat
		Ruang pelayan	Semi Privat
		Ruang petugas kebersihan	Semi Privat
		Ruang *staff* pengelola	Semi Privat
		Ruang sekretaris *manager*	Privat
		Ruang *supervisor*	Privat

		Ruang *manager*	Privat
		Ruang *owner*	Privat
		Ruang rapat pengelola	Privat
		Musholla	Publik
		Toilet pengelola	Servis/Semi Privat
3.	Area Servis	Ruang Genset	Servis
		Ruang *Chiller*	Servis
		Ruang mekanikal elektrikal	Servis
		Control room dan ruang panel	Servis
		Ruang pompa	Servis
		Ruang teknisi	Servis
		Gudang	Servis
		Pos keamanan	Servis
4.	Parkir	*Drop off zone*	Publik
		Parkir pengunjung	Publik
		Parkir pengelola	Semi Publik

Sumber : Analisa Penulis, 2022

4.6. Program Ruang

4.6.1. Analisis Besaran Ruang

Tabel 4.7 Analisis Besaran Ruang

Nama Ruang	Standar Besaran Ruang (m^2)	Sumber	Kapasitas	Jumlah	Sirkulasi	Luas Total (m^2)
AREA PENGUNJUNG						
Taman *Outdoor*		Analisis	30	1	70%	
Eatery						
Order Counter dan Kasir	2,75 m^2/orang	Asumsi	10	1	50%	41,25
Area Makan dan Minum	2,75 m^2/orang	NAD	100	1	50%	412,5
Toilet Wanita	1,6 m^2/unit (wastafel) 1,8 m^2/unit (kloset)	NAD	3	1	30%	13,26
Toilet Pria	1,6 m^2/unit (wastafel) 0,6 m^2/unit (urinoir) 1,8 m^2/unit (kloset)	NAD	2 3 2	1	30%	11,18
Toilet Disabilitas	3,06 m^2/unit	NAD	1	1	50%	4,59
Co-Working Space						
Coffee Shop	2 m^2/orang	NAD	30	1	50%	90
Common Area	2,75 m^2/orang	Asumsi	40	1	50%	165
Private Room	2,75 m^2/orang	Asumsi	10	1	50%	41,25
Meeting Room	2 m^2/orang	NAD	10	2	30%	52
Conference Room	2 m^2/orang	NAD	35	1	30%	91
Toilet Wanita	1,6 m^2/unit (wastafel)	NAD	3	1	30%	13,26

	1,8 m^2/unit (kloset)					
Toilet Pria	1,6 m^2/unit (wastafel) 0,6 m^2/unit (urinoir) 1,8 m^2/unit (kloset)	NAD	2 3 2	1	30%	11,18
Toilet Disabilitas	3,06 m^2/unit	NAD	1	1	50%	4,59
Total Besaran Area Pengunjung						**951,06**
AREA PENGELOLA						
Resepsionis	2,75 m^2/orang	NAD	4	1	50%	16,5
Kasir	2,75 m^2/orang	NAD	2	2	50%	16,5
Meja Bar (*coffee shop*)	2 m^2/orang	Asumsi	3	1	30%	7,8
Dapur C*offee Shop*	6 m^2/unit	Asumsi	3	1	50%	9
Dapur *Eatery*	15 m^2/unit	Asumsi	6	1	50%	22,5
Ruang Ganti dan Loker	1,8 m^2/unit	NAD	6	1	50%	14,3
Ruang Absen	6 m^2/unit	Asumsi	2	1	50%	9
Pantry	10 m^2/unit	NAD	5	1	30%	13,3
Ruang Admin	6 m^2/unit	Asumsi	2	1	30%	8
Ruang Pelayan	2,75 m^2 /orang	Asumsi	10	1	30%	36,6
Ruang Petugas Kebersihan	2,75 m^2/orang	Asumsi	8	1	30%	29,3
Ruang *Staff* Pengelola	5,5 m^2/orang	NAD	9	1	30%	65,5
Ruang *Supervisor*	5,5 m^2/orang	NAD	1	1	30%	7,15
Ruang *Manager* dan Sekretaris *Manager*	8 m^2/unit	NAD	2	1	30%	10,4
Ruang *Owner*	8 m^2/unit	NAD	1	1	30%	10,4
Ruang Rapat	2 m^2/orang	NAD	15	1	30%	39
Toilet Wanita	1,6 m^2/unit (wastafel)	NAD	3	1	30%	13,26

	1,8 m^2/unit (kloset)					
Toilet Pria	1,6 m^2/unit (wastafel) 0,6 m^2/unit (urinoir) 1,8 m^2/unit (kloset)	NAD	2 3 2	1	30%	11,18
Total Besaran Area Pengelola						**339,69**
AREA SERVIS						
Ruang Genset	80 m^2/unit	MEE	1	1	30%	104
Ruang *Chiller*	48 m^2/unit	MEE	1	1	30%	62,4
Ruang Panel/*Control Room*	9 m^2/unit (panel) 5,5 m^2/orang (*control room*)	MEE NAD	3	1	30%	33,15
Ruang ME	4 m^2/orang	NAD	3	1	30%	15,6
Ruang Pompa	50 m^2/unit	MEE	1	1	30%	65
Ruang Teknisi	5,5 m^2/orang	NAD	3	1	30%	21,45
Gudang	4 m^2/orang	NAD	3	1	30%	14,4
Pos Keamanan	5,5 m^2/orang	NAD	3	1	30%	21,45
Total Besaran Area Servis						**337,46**
AREA PENUNJANG						
Musholla	0,8 m^2/orang (area wudhu) 1,2 m^2/orang (area solat) 3 m^2/unit (kamar mandi)	NAD NAD Asumsi	8 50 1	2 1 4	30% 16,64 78 15,6	**110,24**
PARKIR						
Drop Off Zone	25 m^2/unit	Asumsi	1	1	50%	37,5

Parkir Pengunjung	2 m^2/unit (motor) 12,5 m^2/unit (mobil)	NAD	50 20		100%	700
Parkir Pengelola	2 m^2/unit (motor) 12,5 m^2/unit (mobil)	NAD	30 10		100%	370
Total Besaran Area Parkir						**1107,5**

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Keterangan :

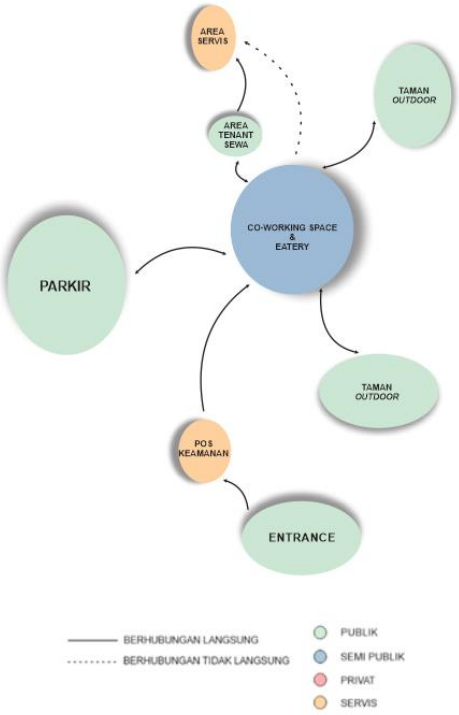
NAD : *Architects Data, Ernest Neufert*

MEE : *Mechanical and Electrical Equipment for Building*

NO.	AREA	LUAS TOTAL (m^2)
1.	AREA PENGUNJUNG	951,06
2.	AREA PENGELOLA	339,69
3.	AREA SERVIS	337,46
4.	AREA PENUNJANG	110,24
5.	PARKIR	1107,5
TOTAL		**2.845,95**

4.6.2. *Bubble Diagram*

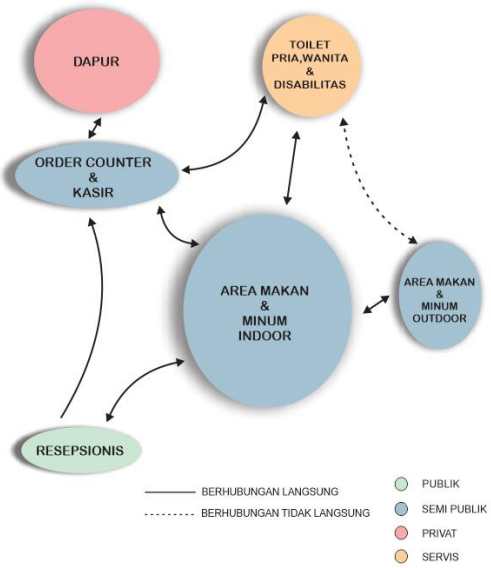
A. Makro



Gambar 4.20 *Bubble Diagram Makro*

Sumber : Ilustrasi Penulis

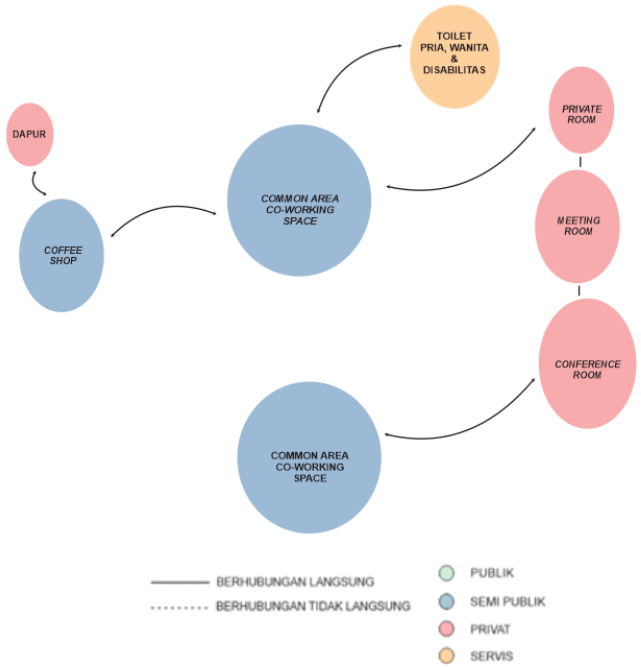
B. Area *Eatery* (Pengunjung)



Gambar 4.21 *Bubble Diagram Eatery*

Sumber : Ilustrasi Penulis

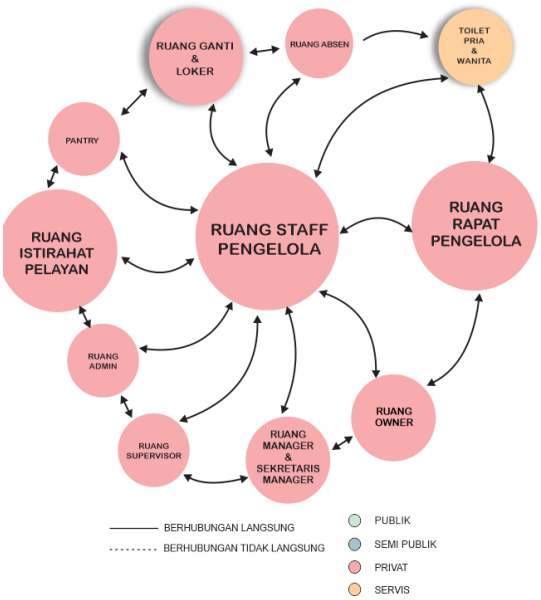
C. Area *Co-Working Space* (Pengunjung)



Gambar 4.22 *Bubble Diagram Co-Working Space Lt.2*

Sumber : Ilustrasi Penulis

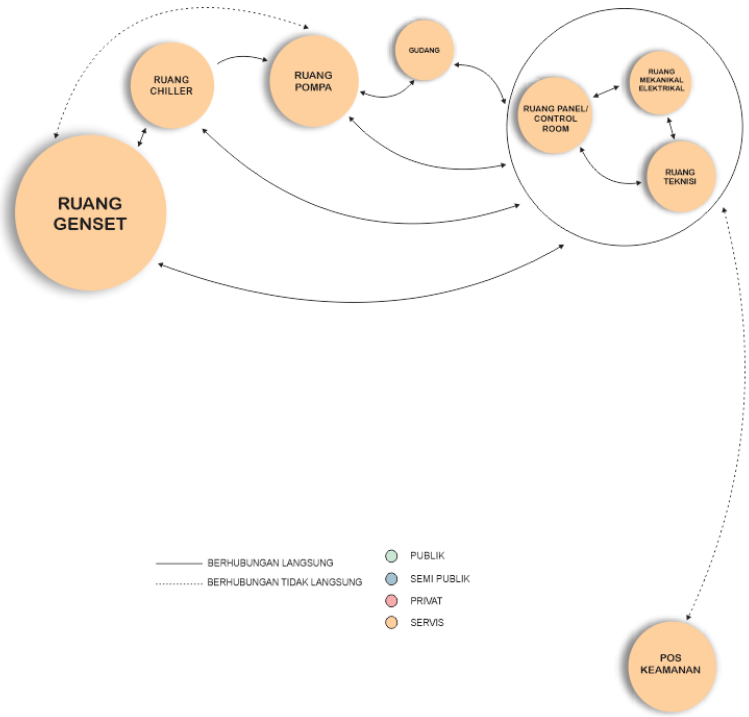
D. Area Pengelola



Gambar 4.23 *Bubble Diagram* Area Pengelola

Sumber : Ilustrasi Penulis

E. Area Servis

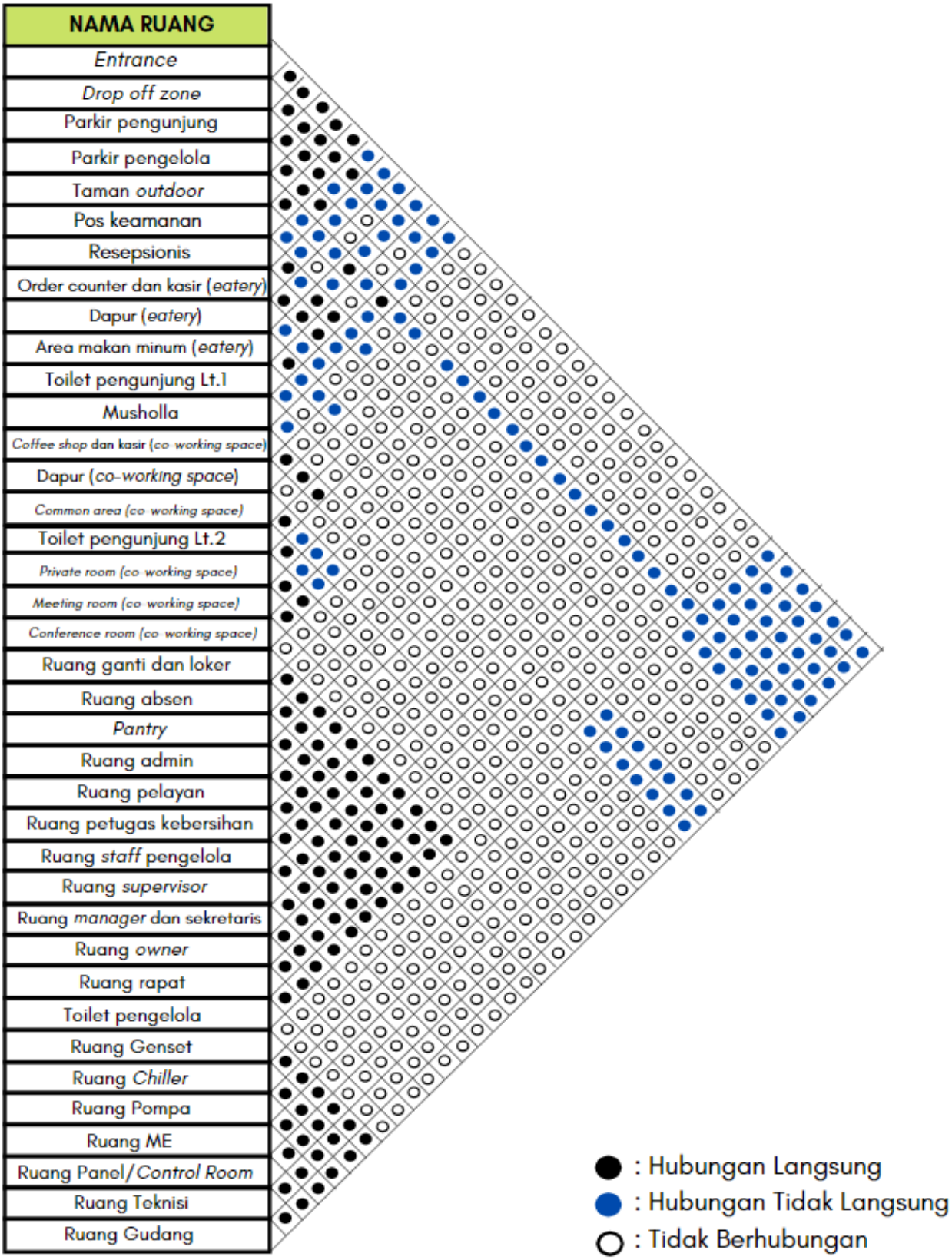


Gambar 4.24 *Bubble Diagram* Area Servis

Sumber : Ilustrasi Penulis

4.6.3. Matriks Hubungan Ruang

Tabel 4.8 Matriks Hubungan Ruang



BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang didapat dari penulisan laporan Persiapan Tugas Akhir dengan judul "Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* dengan Konsep *Landscraper* adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *Co-Working Space* dan *Eatery* di Kota Bandar Lampung bertujuan untuk penyediaan ruang untuk pekerja mendapatkan suasana baru yang lebih menyenangkan, santai dan interaktif untuk menghilangkan kejenuhan bekerja di lingkungan kerja yang monoton dan kaku, hal ini berguna untuk meningkatkan produktivitas dan *networking*. Selain hal tersebut, masyarakat umum juga dapat mengakses bangunan untuk keperluan rekreatif.
2. Perancangan Bangunan *Co-Working Space* dan *Eatery* ini menggunakan konsep pendekatan *Landscraper* yang secara garis besar diartikan bangunan terintegrasi dengan lanskap, mempertahankan kondisi alami lanskapnya dengan pengupayaan untuk meminimalisir intervensi terhadap lanskap, penggunaan material yang ramah lingkungan dan memberikan visual serta hubungan yang lebih erat antara manusia dengan alam.
3. Pengembangan ide rancangan terkhusus pada teori *landscraper* "*Engineered Utopias*" yang berarti penggunaan material dan pembentukan muka bumi dengan pemanfaatan teknologi dan inovasi. *Engineered Utopias* dipilih dengan pertimbangan kondisi tapak yang datar dan berada ditengah kota sehingga eksplorasi bentuk *landscraper* lebih cocok dilakukan dengan membangun atau membuat bentuk baru yang sesuai dengan kriteria-kriteria *landscraper* yang telah disebutkan pada bab-bab sebelumnya.

6.2. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis berkaitan dengan penulisan laporan Persiapan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Konsep bangunan *landscraper* dapat lebih dimengerti dan dipahami apabila melihat dan merasakan langsung preseden *landscraper*, sayangnya hal tersebut belum bisa dilakukan dikarenakan preseden bangunan *landscraper* belum ada di Indonesia.
2. Pengembangan lebih lanjut dan pendalaman mengenai konsep perancangan serta desain dapat dilakukan dengan analisa berlanjut di kemudian hari dan skripsi ini dapat menjadi salah satu referensi untuk acuan maupun contoh yang dapat diperbaiki lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

”*Earthquake Memorial in Sichuan*”.(2015). *World-Architects.com*. Diakses pada 19 Januari 2022 dari https://www.world-architects.com/en/architecture-news/reviews/earthquake-memorial-in-sichuan-1/

”*Moesgaard Museum, Henning Larsen Architects*”.(2015). *Archdaily.com*. Diakses pada 12 April 2022 dari https://www-archdaily-com/590484/moesgaard-museum-henning-larsen-architects/

”*SimplyWork 6.0 Co-working Space*/11Architecture”.(2017). *Archdaily.com*. Diakses pada 15 April 2022 dari https://www-archdaily-com./875679/simplywork-co-working-space-11architecture-ltd?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sc/

Abdurrasyid, Vega. 2021. *Perancangan Galeri Seni dengan Pendekatan Atmospheres-Peter Zumthor*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.

Betsky, Aaron. 2002. *Landscraper* : *Building with The Land*. London. Thames & Hudson ltd.

Cilento, Karen. 2009 *Namba Park/Jerde Partners*. *Archdaily.com*. Diakses pada 15 April 2022 dari https://www-archdaily-com./36987/namba-parks-the-jerde partnership?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sc/

D.K. Ching, Francis; Adams, Cassandra. 2008. “*Ilustrasi Konstruksi Bangunan/Edisi Ketiga*”. Jakarta. Erlangga.

E-Journal. 2019. *Teknik Analisis Data Kualitatif*. Buleleng. Universitas Pendidikan Ganesha.

E-Journal. Effendi, Rahayu dkk. 2018. *Pemahaman Tentang Lingkungan Berkelanjutan*. Semarang. Universitas Diponegoro.

E-Journal. Sari, Dwi Gustina.2018. *Kawasan Wisata Berbasis Home Industry dengan Pendekatan Green Architecture*. Sleman. Universitas Islam Indonesia.

Huljannah, Opsyah Mifta. 2021. *Perancangan Pusat Kebugaran dengan Pendekatan Biophilic Architecture*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.

Indonesia. 2002. Undang Undang Republik Indonesia no. 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung.

Kota Bandar Lampung. 2011. RTRW Kota Bandar Lampung yang diatur dalam Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 10 Tahun 2011.

Moreira, Susanna. 2020. *Tolstoy Plant-Based Eatery/Studio8 Lab*. *Archdaily.com*. Diakses pada 20 Juni 2022 dari https://www.archdaily.com/975124/tolstoy-plant-based-eatery-studio8/

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Neufert Edisi 33 Jilid 2*. Jakarta. Erlangga.

Pemerintah Indonesia. 2015. Peraturan Menteri PUPR no. 02 Tahun 2015 tentang Bangunan Gedung Hijau.

Pemerintah Indonesia. 2021. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia no. 16 Tahun 2021 tentang Peraturan Pelaksanaan UU no. 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung.

Rana, Divya. *Why Landscaping Is Important*?. *Re-thinking The Future.com*. Diakses pada 12 Januari 2022 dari https://www.re-thinkingthefuture.com/designing-for-typologies/a4629-why-landscaping-is-important/

Satria, Rio Agung dkk. *Pengantar Data* .(2021). *WageIndicator Data Academy.org*. Diakses pada 19 Januari 2022 dari https://wageindicator-data-academy.org/countries/data-akademi-garmen-indonesia-bahasa/teknis-menganalisa-data-hasil-survei/pengertian-data/

Wong, Joanna. 2018. *Zhongsan Road Co-working Space/Vary Design*. *Archdaily.com*. Diakses pada 15 April 2022 dari https://www-archdaily-com./896415/zhongshan-road-coworking-space-vary-design?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sc/