

**PERANCANGAN FASILITAS WISATA KULINER DENGAN PENDEKATAN  
*TOWNSCAPE* DI KAWASAN LUNGSIR BANDAR LAMPUNG**

**(SKRIPSI)**

Oleh

**Nosa Gita Sentana**

**1815012015**



**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDAR LAMPUNG**

**2022**

# PERANCANGAN FASILITAS WISATA KULINER DENGAN PENDEKATAN *TOWNSCAPE* DI KAWASAN LUNGSIR BANDAR LAMPUNG

## ABSTRAK

*Nosa Gita Sentana (2021) Arsitektur*

*Universitas Lampung*

Dengan bertambahnya penduduk membuat ruang terbuka publik memerlukan perhatian yang tinggi. Keadaan psikis penduduk yang terus ditekan oleh ekonomi dan faktor lainnya, membuat penduduk memerlukan wadah serta fasilitas yang dapat membantu memulihkan psikisnya. Dengan adanya tekanan tersebut menjadikan penduduk mencari kenyamanan di kawasan tertentu. Hal ini dapat kita lihat pada kawasan Lungsir Bandar Lampung. Pada kawasan ini bukan merupakan ruang terbuka publik, banyaknya masyarakat yang nyaman di area ini terbentuklah ruang publik yang belum terakomodir dengan baik dan juga keamanan dan fasilitas belum tersedia dengan sempurna. Ruang terbuka publik yang sudah terkonsep diharapkan dapat membawa dampak positif bagi penduduk, Pemerintah maupun pengendara. Oleh karena itu, dibutuhkannya ruang terbuka publik dengan lingkungan yang baik, aman, dan fasilitas yang lengkap.

Dengan penerapan Teori *Townscape* pada kawasan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang sering muncul dikawasan tersebut. Dalam perancangan ini, metode yang digunakan yaitu metode deskriptif dan juga *Serial Vision*. Menurut Etna Widodo Muchtar (2000) metode deskriptif adalah metode riset yang digunakan untuk memperjelas gejala sosial melalui berbagai variabel yang saling berkaitan. Sedangkan *Serial Vision* adalah gambaran visual yang ditangkap oleh pengamat yang terjadi saat berjalan dari satu tempat ketempat lain.

Kemudian didapatkan hasil perancangan wisata kuliner dengan ruang terbuka publik yang mampu mewadahi kawasan Lungsir dengan baik tanpa mengganggu pengendara atau pun pejalan kaki seperti permasalahan yang muncul di kawasan tersebut. Hal ini di dukung oleh point – point yang terdapat pada teori *Townscape* tersebut.

***Kata Kunci*** : Ruang Terbuka Publik, Teori *Townscape*, Place

**DESIGN OF CULINARY TOURISM FACILITIES WITH A TOWNSCAPE  
APPROACH IN THE LUNGSIR AREA, BANDAR LAMPUNG**

**ABSTRACT**

Nosa Gita Sentana (2021) *Architecture*

*University of Lampung*

*With the increase in population, public open spaces require high attention. The psychological condition of the population which continues to be pressured by the economy and other factors, makes the population need a place and facility that can help restore their psychology. With this pressure, residents seek comfort in certain areas. We can see this in the Lungsir area of Bandar Lampung. This area is not a public open space, the large number of people who are comfortable in this area has formed a public space that has not been accommodated properly and security and facilities have not been provided perfectly. Public open spaces that have been conceptualized are expected to have a positive impact on residents, government and motorists. Therefore, a public open space is needed with a good, safe environment and complete facilities.*

*With the application of the Townscape Theory to the area, it is expected to be able to solve problems that often arise in the area. In this design, the method used is descriptive method and Serial Vision. According to Etna Widodo Muchtar (2000) descriptive method is a research method used to clarify social phenomena through various interrelated variables. Meanwhile Serial Vision is a visual image captured by an observer that occurs while walking from one place to another.*

*Then the results of designing culinary tours with public open spaces are obtained that are able to properly accommodate the Lungsir area without disturbing motorists or pedestrians, such as the problems that arise in the area. This is supported by the points contained in the Townscape theory.*

**Keywords:** *Public Open Space, Townscape Theory, Place*

**PERANCANGAN FASILITAS WISATA KULINER DENGAN PENDEKATAN  
*TOWNSCAPE* DI KAWASAN LUNGSIR BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**NOSA GITA SENTANA**

**1815012015**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Memenuhi Mata Kuliah Tugas  
Akhir**

**Pada**

**Program Studi S1 Arsitektur  
Jurusan Arsitektur**



**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDAR LAMPUNG**

**2022**

Judul Seminar Arsitektur : **PERANCANGAN FASILITAS WISATA  
KULINER DENGAN PENDEKATAN  
TOWNSCAPE DI KAWASAN LUNGSIR  
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Nosa Gita Sentana**

No. Pokok Mahasiswa : **1815012015**

Bidang Studi : **Arsitektur**

Program Studi : **S1 Arsitektur**

Jurusan : **Arsitektur**

Fakultas : **Teknik**



Pembimbing I

**MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T**  
NIP 198609172019031011

Pembimbing II

**Ir. Agung Cahyo N., S.T., M.T**  
NIP 197603022006041002

**MENGETAHUI**  
Ketua Jurusan Arsitektur

**Ir. Agung Cahyo N., S.T., M.T**  
NIP 197603022006041002

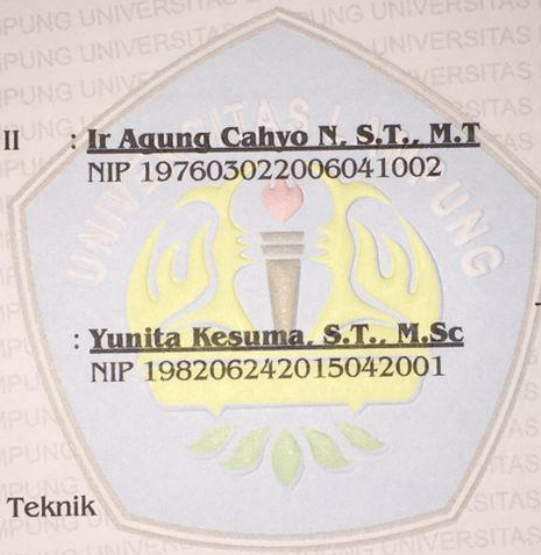
**MENGESAHKAN**

Tim Penguji :

1. Pembimbing I : **MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T**  
NIP 198609172019031011

2. Pembimbing II : **Ir Agung Cahyo N. S.T., M.T**  
NIP 197603022006041002

3. Penguji : **Yunita Kesuma, S.T., M.Sc**  
NIP 198206242015042001



Dekan Fakultas Teknik

**Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc**  
NIP 197509282001121002

Tanggal Lulus Ujian : **17 November 2022**

## **RIWAYAT HDUP**

Penulis dilahirkan di Pringsewu, pada tanggal 07 November 1998 sebagai anak ke – tiga dari 3 bersaudara. Penulis menempuh Pendidikan Play Group Fransiskus Pringsewu yang diselesaikan pada tahun 2004, dilanjutkan dengan TK Fransiskus Pringsewu yang diselesaikan pada tahun 2006, kemudian Sekolah Dasar di SD Negri 1 Pringsewu Selatan, yang diselesaikan pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Xaverius Pringsewu yang diselesaikan pada tahun 2015. Lalu, penulis mengenyam pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas yaitu di SMA Xaverius Pringsewu dan lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, Penulis terdaftar sebagai mahasiswi UNILA di program studi S1 Arsitektur. Kemudian tahun 2022 penulis melakukan Pra TA dan menyusun laporan Proposal sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Lampung.

## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirobbilalamin atas berkat Allah SWT dan dengan kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta, yang mana selama ini telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh cinta, kasih sayang, doa, motivasi, dan perhatian serta telah banyak berkorban demi keberhasilan.*

*Kakak saya Ayu Putri Sentana dan Geo Citra Sentana*

*Rekan – rekan Mahasiswa Arsitektur Universitas Lampung*

*serta*

*Almamater tercinta.*



## SANWACANA

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga atas izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan dan menyusun Skripsi, Perancangan Fasilitas Wisata Kuliner Dengan Pendekatan *Townscape* Di Kawasan Lungsir Bandar Lampung dengan lancar. Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Program Studi Arsitektur Universitas Lampung.

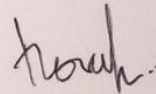
Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Seminar Hasil ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
2. Bapak MM Hizbullah S.T., M.T selaku pembimbing I TA yang telah memberikan masukan berupa ide dan motivasi dalam pengerjaan Laporan Proposal.
3. Bapak Ir. Agung Cahyo N, S.T., M.T selaku pembimbing II dan Ketua Jurusan TA yang telah memberikan masukan berupa ide dan motivasi dalam pengerjaan Laporan Proposal.
4. Ibu Yunita Kesuma, S.T., M.Sc selaku Dosen Penguji TA, atas saran dan kritik yang sangat membangun dalam penyempurnaan laporan.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta Staf Arsitektur Universitas Lampung atas ilmu, pelajaran, maupun pengalaman yang penulis terima sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Teristimewa kepada Mama dan Papa yang saya sayangi dan kedua kakak saya yaitu Ayu Putri Sentana dan Geo Citra Sentana yang turut menyemangati dan menghibur.
7. Teruntuk seseorang yang saya sayangi Shafrie Firdaus Pradinan, terimakasih sudah memberi semangat, dukungan, doa serta menghibur dikala saya lelah.

8. Spesial untuk Alvira Yuniar, terimakasih sudah memberi masukan, semangat, dan komentar membangun terimakasih juga sudah mau direpotkan.
9. Terimakasih untuk para Memew's yaitu Athaya Atha Salsabilla, Ayu Zahara Maharani, Puti Ainayya Riyadini, Lila Laura Yovitha, Dera Annisa yang sudah menjadi motivasi dan semangat saya tak lupa untuk Novia Gabriella terimakasih sudah menyediakan tempat untuk merifresh otak saya yang hampir pecah.
10. Teman - teman mahasiswa S1 dan D3 Arsitektur Universitas Lampung seluruh angkatan, khususnya tahun angkatan 2018.

Akhir kata, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat kekurangan baik dari segi penyusunan bahasa dan aspek lainnya. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran dibutuhkan guna memperbaiki laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi pembaca.

Bandar Lampung, 26 Oktober 2022



**Nosa Gita Sentana**

NPM 1815012015

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nosa Gita Sentana  
NPM : 1815012015  
Program Studi : S1 Arsitektur :  
Jurusan : Arsitektur  
Fakultas : Teknik  
Universitas : Lampung  
Judul Skripsi : Perancangan Fasilitas Wisata Kuliner Dengan Pendekatan  
*Townscape* Di Kawasan Lungsir Bandar Lampung

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau Skripsi ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Yang Membuat Pernyataan



**Nosa Gita Sentana**

NPM 1815012015

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>viii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR, TABEL &amp; DIAGRAM</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	2
1.3. Rumusan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Perancangan .....	3
1.5. Batasan dan Lingkup Pembahasan .....	3
1.6. Manfaat Perancangan .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	4
1.8. Kerangka Pikir .....	6
<b>BAB II TINJAUAN TEORI DAN STUDI PRESEDEN</b> .....	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Teori .....	7
2.1.1. Pusat Kuliner/Wisata Kuliner .....	7
2.1.2. Klasifikasi Makanan .....	9
2.1.3. Standar Perancangan Wisata Makanan .....	10
2.1.4. Tinjauan Objek Perancangan .....	19
2.1.5. Pola Pelaku Aktifitas.....	19
2.2. Tinjauan Teori Townscape .....	21
2.3. Tinjauan 3 Teori Townscape .....	31

2.3.1.	Tinjauan Teori Townscape <i>Serial Vision</i> .....	31
2.3.2.	Tinjauan Teori Townscape <i>Place</i> .....	32
2.3.3.	Tinjauan Teori Townscape <i>Content</i> .....	35
2.4.	Studi Preseden dan Studi Banding .....	40
2.4.1.	Teras Cihampelas, Bandung .....	40
2.4.2.	pathum Wan Junction, Bangkok .....	41
2.4.3.	Paskal Food Market, Bandung .....	43
2.4.4.	Food Junction, Surabaya .....	46
2.4.5.	Keluaran Hasil Studi Banding, Studi Preseden.....	47
2.5.	Pemilihan Site .....	49
<b>BAB III METODE PERANCANGAN .....</b>		<b>52</b>
3.1.	Ide Perancangan .....	52
3.2.	Tujuan Perancangan .....	52
3.3.	Sumber Data .....	53
3.4.	Analisis Perancangan .....	53
3.5.	Konsep Perancangan .....	54
3.6.	Alur Pikir Perancangan .....	55
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>56</b>
4.1.	Analisis Spasial .....	56
4.1.1.	Analisis Makro .....	56
4.1.2.	Gambaran Wilayah Objek Perancangan .....	58
4.2.	Analisis Mikro .....	58
4.2.1.	Lokasi .....	59
4.2.2.	Aksesibilitas .....	60
4.2.3.	Hubungan dengan Lingkungan .....	60
4.2.4.	Dimensi dan Luasan Lahan .....	61
4.2.5.	Aturan Kebijakan pada Lokasi .....	61
4.2.6.	Kondisi Fisik Alamiah .....	62
4.2.7.	Iklm .....	68
4.3.	Analisa Fungsi .....	71
4.3.1.	Sifat Keruangan Berdasarkan Fungsi .....	71
4.4.	Analisa Pengguna .....	72

4.4.1. Analisa Pelaku Kegiatan pada Bangunan (Pengguna) .....	72
4.4.2. Analisa Jumlah Pelaku Kegiatan pada Bangunan (Pengguna) .....	74
4.5. Analisa Kegiatan .....	74
4.5.1. Analisa Kegiatan Area Kantor (Pengelola) .....	74
4.5.2. Analisa Area Kegiatan Pengunjung .....	75
4.6. Analisa Ruang .....	76
4.6.1. Bubble Kedekatan Ruang Makro .....	76
4.6.2. Analisa Kebutuhan Ruang .....	76
4.6.3. Hubungan Antar Ruang .....	80
<b>BAB V KONSEP .....</b>	<b>85</b>
5.1. Konsep Dasar .....	85
5.1.1. Serial Vision .....	86
5.1.2. Place .....	87
5.1.3. Content .....	89
5.2. Konsep Tapak .....	94
5.2.1. Konsep Lintasan Matahari dan Angin .....	94
5.2.2. Konsep Landscape .....	96
5.2.3. Zonasi .....	100
5.2.4. Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi .....	102
5.3. Konsep Desain Arsitektur .....	103
5.3.1. Bentuk Masa Bangunan .....	103
5.3.2. Konsep Fasad Bangunan .....	104
5.3.3. Konsep Tata Ruang Dalam (indoor) .....	104
5.3.4. Rekomendasi Pengembangan Kawasan .....	107
5.4. Konsep Sistem Struktur .....	108
5.5. Konsep Jaringan Utilitas .....	110
5.5.1. Sistem Distribusi Air Bersih .....	110
5.5.2. Sistem Distribusi Air Kotor .....	111
5.5.3. Sistem Penyiraman Tanaman .....	111
5.5.4. Sistem Elektrikal .....	111
5.5.5. Sistem Keamanan .....	112
5.5.6. Sistem Proteksi Kebakaran .....	112
5.6. Hasil Perancangan .....	114

5.6.1. Siteplan .....	114
5.6.2. Blocplan .....	114
5.6.3. Denah .....	115
5.6.4. Tampak .....	116
5.6.5. Potongan .....	117
5.6.6. Interior .....	118
5.6.7. Eksterior .....	122
5.6.8. Bird Eye View .....	126
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>127</b>
6.1. Kesimpulan .....	127
6.2. Saran .....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>129</b>

## DAFTAR GAMBAR, TABEL & DIAGRAM

Gambar	Halaman
<b>Gambar 2.1</b> Dimensi Meja dan Kursi .....	12
<b>Gambar 2.2</b> Pengaturan Meja Paralel .....	12
<b>Gambar 2.3</b> Pengaturan dapur .....	14
<b>Gambar 2.4</b> Distortion .....	36
<b>Gambar 2.5</b> Hazard .....	36
<b>Gambar 2.6</b> Scale On Plan .....	37
<b>Gambar 2.7</b> Immediacy .....	38
<b>Gambar 2.8</b> Teras Cihampelas, Bandung Indonesia .....	40
<b>Gambar 2.9</b> Tatanan Kawasan Cihampelas Skywalk .....	41
<b>Gambar 2.10</b> Pathum Wan Junction, Bangkok .....	42
<b>Gambar 2.11</b> Tatanan Kawasan Pathum Wan Junction, Bangkok .....	42
<b>Gambar 2.12</b> Paskal Food Market .....	43
<b>Gambar 2.13</b> Area Makan Paskal Food Bandung .....	44
<b>Gambar 2.14</b> Kolam buatan Paskal Food Market Bandung .....	44
<b>Gambar 2.15</b> Suasana Pagi Hari Paskal Food Market Bandung .....	45
<b>Gambar 2.16</b> Suasana Malam Hari Paskal Food Market Bandung .....	45
<b>Gambar 2.17</b> Area Makan Indoor Paskal Food Market Bandung .....	45
<b>Gambar 2.18</b> Food Junction Surabaya .....	46
<b>Gambar 2.19</b> Danau Buatan Food Junction Surabaya .....	46
<b>Gambar 2.20</b> Area Makan Indoor Food Junction Surabaya .....	47
<b>Gambar 2.21</b> Lokasi Site .....	49
<b>Gambar 2.22</b> Trotoar .....	50
<b>Gambar 2.23</b> Suasana Weekend PadaMalam Hari .....	50
<b>Gambar 2.24</b> Monumen Budaya Patung Pengantin .....	50
<b>Gambar 2.25</b> Bundaran Lungsir Dengan View Teluk .....	51
<b>Gambar 2.26</b> Site yang dipilih .....	52
<b>Gambar 4.1</b> Peta Wilayah Provinsi Lampung .....	56
<b>Gambar 4.2</b> Site Rencana Wisata Kuliner .....	58
<b>Gambar 4.3</b> Posisi Lokasi .....	59



<b>Gambar 4.4</b> Posisi Jalan .....	59
<b>Gambar 4.5</b> Aksesibilitas Pada Tapak .....	60
<b>Gambar 4.6</b> Posisi Jalan Gulak Galik .....	60
<b>Gambar 4.7</b> Dimensi Tapak .....	61
<b>Gambar 4.8</b> Topografi .....	62
<b>Gambar 4.9</b> Vegetasi .....	63
<b>Gambar 4.10</b> Tiang Listrik .....	63
<b>Gambar 4.11</b> Panel Listrik .....	64
<b>Gambar 4.12</b> Drainase .....	64
<b>Gambar 4.13</b> Arah Matahari .....	64
<b>Gambar 4.14</b> Kebisingan .....	65
<b>Gambar 4.15</b> View Depan Site .....	65
<b>Gambar 4.16</b> View Kiri Site .....	66
<b>Gambar 4.17</b> View Kanan Site .....	66
<b>Gambar 4.18</b> View Masjid Agung Al-Furqon .....	67
<b>Gambar 4.19</b> View Kiri Site B .....	67
<b>Gambar 4.20</b> View Depan Site B .....	68
<b>Gambar 4.21</b> Grafik Suhu Bandar Lampung .....	68
<b>Gambar 4.22</b> Grafik Kelembaban Bandar Lampung .....	69
<b>Gambar 4.23</b> Grafik Kecepatan Angin Bandar Lampung .....	69
<b>Gambar 4.24</b> Grafik Pergerakan Angin Bandar Lampung .....	70
<b>Gambar 4.25</b> Bubble Kedekatan Ruang Makro .....	76
<b>Gambar 4.26</b> Matrik Hubungan Ruang Area Penerimaan .....	81
<b>Gambar 4.27</b> Bubble Hubungan Ruang Area Penerimaan .....	81
<b>Gambar 4.28</b> Matrik Hubungan Ruang Area Wisata Kuliner .....	82
<b>Gambar 4.29</b> Bubble Hubungan Ruang Area Wisata Kuliner .....	82
<b>Gambar 4.30</b> Matrik Hubungan Ruang Area Penunjang .....	82
<b>Gambar 4.31</b> Bubble Hubungan Ruang Area Penunjang .....	83
<b>Gambar 4.32</b> Matrik Hubungan Ruang Area Pengelola .....	83
<b>Gambar 4.33</b> Bubble Hubungan Ruang Area Pengelola .....	84
<b>Gambar 5.1</b> Konsep <i>Serial Vision</i> .....	86
<b>Gambar 5.2</b> Konsep <i>Precinct</i> .....	87
<b>Gambar 5.3</b> Konsep <i>Pedestrian Ways</i> .....	87

<b>Gambar 5.4</b> Konsep <i>Linking and Joining The Floor</i> .....	88
<b>Gambar 5.5</b> Konsep <i>Continuity</i> .....	88
<b>Gambar 5.6</b> Propriety .....	89
<b>Gambar 5.7</b> Konsep Street Tress/Tress Incoported .....	89
<b>Gambar 5.8</b> Konsep Street Furniture and Signage .....	90
<b>Gambar 5.9</b> Konsep Urbanity .....	91
<b>Gambar 5.10</b> Konsep Building As Sclupture .....	91
<b>Gambar 5.11</b> Konsep Secret Town .....	92
<b>Gambar 5.12</b> <i>Taming With Tact</i> .....	92
<b>Gambar 5.13</b> Konsep Seing In Detail .....	93
<b>Gambar 5.14</b> Publicity .....	93
<b>Gambar 5.15</b> Konsep Lintasan Matahari dan Angin .....	94
<b>Gambar 5.16</b> Konsep Landscape .....	96
<b>Gambar 5.17</b> Pohon Ketapang .....	96
<b>Gambar 5.18</b> Pohon Bungur .....	96
<b>Gambar 5.19</b> Gelondokan Tiang .....	97
<b>Gambar 4.20</b> Cemara Pensil .....	97
<b>Gambar 5.21</b> Pohon Pinang .....	97
<b>Gambar 5.22</b> Trembesi .....	97
<b>Gambar 5.23</b> Kiara Payung .....	97
<b>Gambar 5.24</b> Pohon Cemara Kipas .....	97
<b>Gambar 5.25</b> Pucuk Merah .....	97
<b>Gambar 5.26</b> Bougenvil .....	98
<b>Gambar 5.27</b> Kemuning .....	98
<b>Gambar 5.28</b> Rumput Gajah Mini .....	98
<b>Gambar 5.29</b> Rumput Jepang .....	98
<b>Gambar 5.30</b> Parkit Kayu .....	99
<b>Gambar 5.31</b> Paving Blok Berpori .....	99
<b>Gambar 5.32</b> Aspal .....	99
<b>Gambar 5.33</b> Roof Green .....	99
<b>Gambar 5.34</b> Konsep Paving Grass Blok .....	99
<b>Gambar 5.35</b> Konsep Roof Green .....	100
<b>Gambar 5.36</b> Konsep Zonasi .....	100

<b>Gambar 5.37</b> Konsep Ruang .....	101
<b>Gambar 5.38</b> Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi .....	102
<b>Gambar 5.39</b> Konsep Sirkulasi Kegiatan .....	102
<b>Gambar 5.40</b> Konsep Gubahan Masa .....	103
<b>Gambar 5.41</b> Konsep Fasad Bangunan .....	104
<b>Gambar 5.42</b> Sistem Sky Light .....	105
<b>Gambar 5.43</b> Contoh Sky Light .....	105
<b>Gambar 5.44</b> Sistem Double Skin .....	105
<b>Gambar 5.45</b> Sun Shading .....	105
<b>Gambar 5.46</b> Roster .....	105
<b>Gambar 5.47</b> Roof Green .....	106
<b>Gambar 5.48</b> Contoh Pemilihan Warna .....	106
<b>Gambar 5.49</b> Contoh Partisi Kayu .....	106
<b>Gambar 5.50</b> Contoh Batu Alam .....	106
<b>Gambar 5.51</b> Contoh Bata .....	107
<b>Gambar 5.52</b> Pondasi Foot Plat .....	109
<b>Gambar 5.53</b> Rigid Frame .....	109
<b>Gambar 5.54</b> Dak Beton .....	109
<b>Gambar 5.55</b> Baja Ringan .....	110
<b>Gambar 5.56</b> Balance Cantilever .....	110
<b>Gambar 5.57</b> JPO Pinesi .....	110
<b>Gambar 5.58</b> Skema Air Bersih .....	110
<b>Gambar 5.59</b> Skema Air Kotor .....	111
<b>Gambar 5.60</b> Skema Penyiraman Tanaman .....	111
<b>Gambar 5.61</b> Sistem Elektrikal .....	111
<b>Gambar 5.62</b> Sitem Keamanan .....	112
<b>Gambar 5.63</b> Sprinkler .....	112
<b>Gambar 5.64</b> Ionization Smoke Detector .....	113
<b>Gambar 5.65</b> Fire Alarm .....	113
<b>Gambar 5.66</b> APAR .....	113
<b>Gambar 5.67</b> Hydrant .....	113
<b>Gambar 5.68</b> Siteplan .....	114

<b>Gambar 5.69</b> Blockplan .....	114
<b>Gambar 5.70</b> Denah Bangunan Utama Lt 1 .....	115
<b>Gambar 5.71</b> Denah Bangunan Utama Lt 1 .....	115
<b>Gambar 5.72</b> Denah Ground Building .....	116
<b>Gambar 5.73</b> Tampak Depan Bangunan Utama .....	116
<b>Gambar 5.74</b> Tampak Belakang Bangunan Utama .....	116
<b>Gambar 5.75</b> Tampak Samping Kanan Bangunan Utama .....	116
<b>Gambar 5.76</b> Tampak Samping Kiri Bangunan Utama .....	117
<b>Gambar 5.77</b> Potongan A-A Bangunan Utama .....	117
<b>Gambar 5.78</b> Potongan B-B Bangunan Utama .....	117
<b>Gambar 5.79</b> Potongan Kawasan A-A .....	117
<b>Gambar 5.80</b> Potongan Kawasan B-B .....	118
<b>Gambar 5.81</b> Pusat Informasi Lt 1 .....	118
<b>Gambar 5.82</b> Lobby dan Ruang Tunggu .....	118
<b>Gambar 5.83</b> Galeri Kuliner .....	119
<b>Gambar 5.84</b> ATM Center .....	119
<b>Gambar 5.85</b> Tenant Pusat Oleh – Oleh .....	119
<b>Gambar 5.86</b> Tenant Ground Building .....	120
<b>Gambar 5.87</b> Pusat Informasi Lt 2 .....	120
<b>Gambar 5.88</b> Coffee Shop .....	120
<b>Gambar 5.89</b> Tenant Cepat Saji .....	121
<b>Gambar 5.90</b> Tenant Kue Basah .....	121
<b>Gambar 5.91</b> Parkir Site A .....	122
<b>Gambar 5.92</b> Area Gazebo .....	122
<b>Gambar 5.93</b> Sirkulasi Taman .....	123
<b>Gambar 5.94</b> Area Bermain Anak .....	123
<b>Gambar 5.95</b> Area Menara .....	123
<b>Gambar 5.96</b> Area Taman View Depan Site .....	124
<b>Gambar 5.97</b> Area Masuk Site A .....	124
<b>Gambar 5.98</b> Skywalk .....	125
<b>Gambar 5.99</b> View Dari Skywalk .....	125
<b>Gambar 5.100</b> Ground Building .....	126
<b>Gambar 5.101</b> Ground Building .....	126

**Gambar 5.102** *Bird Eye View* ..... 126

Tabel	Halaman
<b>Tabel 2.1</b> Sub Kategori <i>Content</i> menurut Cullen .....	38
<b>Tabel 2.2</b> Keluaran Hasil Studi Preseden, Studi Banding .....	49
<b>Tabel 2.3</b> Penerapan Content Pada Preseden .....	48
<b>Tabel 4.1</b> Wilayah Administratif Provinsi Lampung .....	57
<b>Tabel 4.2</b> Analisa Fungsi .....	71
<b>Tabel 4.3</b> Analisa Sifat Keruangan .....	71
<b>Tabel 4.4</b> Analisa Pengguna Bangunan .....	72
<b>Tabel 4.5</b> Jumlah Pelaku Kegiatan pada Bangunan .....	74
<b>Tabel 4.6</b> Analisa Kegiatan Area Kantor .....	74
<b>Tabel 4.7</b> Analisa Kegiatan Area Pengunjung .....	75
<b>Tabel 4.8</b> Besaran Ruang dan Kebutuhan Ruang .....	77
<b>Tabel 4.9</b> Total Analisa Kebutuhan Ruang .....	80
<b>Tabel 5.1</b> Penerapan Townscape .....	85
<b>Tabel 5.2</b> Vegetasi yang Digunakan pada Tapak .....	96
<b>Tabel 5.3</b> Perkerasan yang Digunakan pada Tapak .....	98
<b>Tabel 5.4</b> Konsep Tata Ruang Dalam (Indoor) .....	104
<b>Tabel 5.5</b> Rekomendasi Pengembangan Kawasan .....	107
<b>Tabel 5.6</b> Sistem Struktur .....	108
<b>Tabel 5.7</b> Proteksi Kebakaran Aktif .....	112
<b>Tabel 5.8</b> Proteksi Kebakaran Pasif .....	113

**DIAGRAM**

Halaman

**Diagram 1.** Kerangka Pikir .....6  
**Diagram 2** Alur Pikir Perancangan .....55

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Seiring bertambahnya penduduk membuat pemerintah condong memikirkan penduduk tanpa memikirkan kebutuhan lain, seperti Ruang Terbuka Publik . Akibatnya kawasan perkotaan mengalami permasalahan yang signifikan. Hal ini tentu saja didorong arus pertumbuhan penduduk sehingga menyebabkan ruang kota menjadi berat. Jumlah penduduk perkotaan yang tinggi dan terus meningkat dari waktu ke waktu tersebut akan memberikan implikasi pada tingginya tekanan terhadap pemanfaatan ruang kota, sehingga penataan ruang kawasan perkotaan mendapatkan perhatian khusus, terutama yang terkait dengan penyediaan fasilitas umum serta ruang terbuka publik.

Kualitas ruang terbuka publik, 30 tahun terakhir sangat mengalami penurunan yang sangat kompleks. Menurunnya kuantitas dan kualitas, telah mengakibatkan menurunnya kualitas lingkungan perkotaan, tingginya polusi udara, dan meningkatnya kerawanan sosial (kriminalitas, tawuran antar warga), serta menurunnya produktivitas masyarakat akibat stres karena terbatasnya ruang yang tersedia untuk interaksi sosial. Ruang terbuka publik adalah area memanjang/ jalur atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. Ruang terbuka publik merupakan ruang terbuka yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah kota yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum. Jenis ruang terbuka publik antara lain adalah taman kota, taman pemakaman umum, dan jalur hijau sepanjang jalan, sungai, dan pantai. Sedangkan yang termasuk ruang terbuka hijau privat antara lain adalah kebun halaman rumah/gedung milik masyarakat atau swasta yang ditanami tumbuhan.

Lungsir atau yang sering disebut Taman Kota berada di Jl. Diponegoro, Bandar Lampung. Lungsir merupakan salah satu ruang terbuka publik yang berada di Bandar Lampung, namun kurangnya ketersediaan lahan atau tempat pengunjung menikmati area sekitar membuat Jl. Diponegoro menimbulkan permasalahan yang



sangat signifikan. Permasalahan tersebut ada pada trotoar jalan yang dijadikan tempat berjualan dan nongkrong (*misbar*) untuk para anak muda. Bukan hanya itu, dibundaran taman kota terdapat jalan cukup luas yang dijadikan area *play ground* pada sore sampai malam hari, hal ini tentu saja sangat berbahaya bagi anak – anak. Jalan yang lebar mendorong kaum pemuda berdatangan untuk berkumpul dan balapan liar hal ini dilakukan saat malam hari terutama saat *weekend*. Hal ini tentu saja menjadi permasalahan bagi pengendara dan pejalan kaki. Sebab lokasi yang dijadikan perkumpulan adalah jalan utama dan trotoar jalan itu sendiri. Oleh itu, diperlukannya ruang terbuka publik seperti *skywalk* yang terdapat bangunan wisata kuliner sebagai fasilitas pendukung untuk mengatasi hal tersebut.

Teori *Townscape* adalah seni yang terdapat secara visual dalam penataan bangunan - bangunan, jalan, serta ruang yang menghiasi lingkungan perkotaan. Definisi lain dari *townscape* adalah salah satu cara yang dapat digunakan dari segi fisik visual untuk mengenali bentuk fisik suatu kota. Pada teori *townscape* terdapat empat hal yang ditekankan yaitu *serial vision*, *place*, *content*, dan *the functional tradition*. Dari keempat hal terdapat tiga teori yang diterapkan pada ruang terbuka publik dilungsir, yaitu *serial vision*, *place*, dan *content*. Ketiga teori ini mejadi landasan desain untuk mengatasi permasalahan yang ada di Lungsir Bandar Lampung.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis membuat identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan pembahasan sebagai berikut :

1. Perlunya peningkatan pembangunan atau metode desain untuk bisa menyelesaikan isu yang ada.
2. Perlunya faktor pendukung lain untuk menciptakan Ruang Publik.
3. Belum tersedianya komponen atau wadah bagi masyarakat untuk menikmati area Lungsir atau Taman Kota.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana peran fasilitas wisata kuliner dalam menciptakan ruang publik?

2. Bagaimana penerapan Teori *Townscape* dalam merancang fasilitas wisata kuliner?
3. Apa saja komponen atau fasilitas yang perlu diterapkan di Lungsir Bandar Lampung?

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi salah satu syarat akademik pada bidang S1 Arsitektur Universitas Lampung.
2. Merancang fasilitas wisata kuliner dan Ruang Terbuka Publik dengan pendekatan teori *Townscape*, dengan memaksimalkan komponen yang ada, untuk kemudian diharapkan dapat diterima oleh masyarakat.

#### **1.5. Batasan dan Lingkup Pembahasan**

Batasan dan ruang lingkup pembahasan merupakan hal yang sangat penting untuk ditentukan terlebih dahulu sebelum sampai pada tahap pembahasan selanjutnya. Agar pembahasan masalah lebih terarah maka penulis memberikan batasan permasalahan pada perancangan ini. Adapun batasan masalah tersebut adalah:

- A. Pada perancangan ini, membahas masalah – masalah yang berhubungan dengan latar belakang pentingnya sebuah ruang terbuka publik dengan adanya fasilitas wisata kuliner khususnya di Lampung.
- B. Mengumpulkan data - data tinjauan teori dari perancangan fasilitas wisata kuliner dan juga ruang terbuka publik dengan pendekatan Teori *Townscape*.
- C. Pembahasan pendekatan Teori *Townscape*.

Pembahasan berpedoman pada tujuan dan sasaran yang telah ditentukan dan menyangkut aspek - aspek dalam disiplin arsitektur dan hal-hal lain diluar disiplin ilmu arsitektur akan dibahas sebatas bila memang menunjang pembahasan perencanaan.

## **1.6. Manfaat Perancangan**

1. Memberi pengetahuan dan manfaat bagi penulis dan pembaca terkait pentingnya ruang terbuka publik serta fasilitas wisata kuliner bagi psikis.
2. Memberi wawasan terkait pendekatan teori *Townscape* khususnya pada fasilitas wisata kuliner dan ruang terbuka publik.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terbagi menjadi 6 (enam) bab yaitu :

### **1. BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada Bab I Pendahuluan berisi tentang pemaparan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, sistematika penulisan.

### **2. BAB II TINJAUAN TEORI DAN STUDI PRESEDEN**

Pada Bab II Tinjauan Teori dan Studi Preseden berisi tentang kajian teori - teori terkait dengan perancangan Fasilitas Wisata Kuliner Dengan Pendekatan teori *Townscape* Di Kawasan Lungsir Bandar Lampung, Studi Preseden dan Studi Banding.

### **3. BAB III METODE PERANCANGAN**

Pada Bab III Metode perancangan berisi tentang metode yang digunakan pada perancangan, proses pengolahan data dan pendekatan perancangan yang digunakan pada konsep perancangan Fasilitas Wisata dengan Pendekatan Teori *Townscape*.

### **4. BAB IV ANALISIS PERANCANGAN**

Pada Bab IV Analisis Perancangan ini berisi tentang analisa site dalam perancangan, ilustrasi strategi perancangan dari Fasilitas Wisata dengan pendekatan Teori *Townscape*.

### **5. BAB V KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab V Konsep dan hasil perancangan berisi ilustrasi strategi perancangan dan Hasil Fasilitas Wisata dengan pendekatan Teori *Townscape* di Lungsir Bandar Lampung.

## **6. BAB VI PENUTUP**

Pada bab VI Penutup berisi tentang kesimpulan sebagai jawaban dari keseluruhan masalah yang diambil dari pembahasan, serta saran yang bisa disampaikan kepada pembaca untuk menjadikan referensi yang bisa bermanfaat untuk pembaca dimasa yang akan datang.

## 1.8. Kerangka Pikir

### Latar Belakang :

- Tingginya tekanan terhadap pemanfaatan ruang kota, sehingga penataan kawasan perkotaan mendapatkan perhatian khusus terutama yang terkait dengan penyediaan fasilitas umum serta ruang terbuka publik.
- Area Lungsir yang dijadikan perkumpulan anak muda dan keluarga, seperti trotoar jalan yang dijadikan berjualan PKL, perkumpulan anak muda serta bundaran taman kota dijadikan area *play ground*.

### Urgensi :

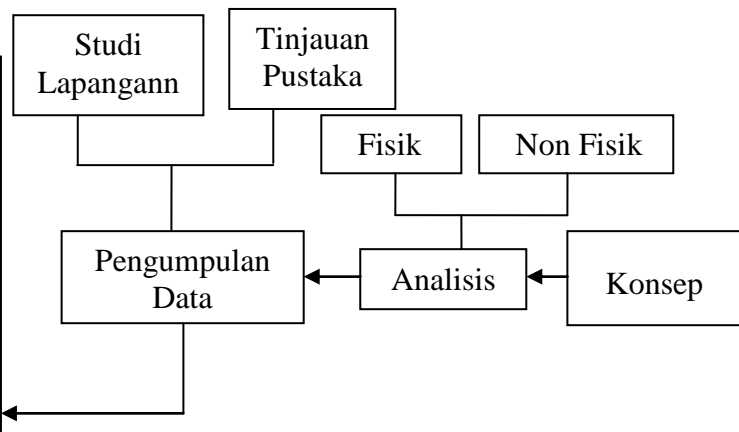
- Perlunya suatu wadah wisata kuliner guna mewedahi PKL, Supaya kawasan Lungsir lebih tertata dan kegunaan fasilitas jalan Kota dapat digunakan.
- Penerapan Teori *Townscape* dianggap bisa menyelesaikan permasalahan tersebut, karena Teori *Townscape* adalah teori tentang penataan kota.

### Rumusan Masalah :

1. Bagaimana peran wisata kuliner dalam menciptakan ruang publik?
2. Bagaimana penerapan Teori *Townscape* dalam merancang wisata kuliner?
3. Apa saja komponen atau fasilitas yang perlu diterapkan di Lungsir Bandar Lampung ?

### Solusi :

Menyediakan ruang terbuka publik dan fasilitas penunjang lain guna memenuhi kebutuhan masyarakat yang perlu diperhatikan dalam proses rancangan, agar diterima baik oleh penduduk atau masyarakat itu sendiri.



**Perancangan Fasilitas Wisata Kuliner Dengan Pendekatan *Townscape* Di Kawasan Lungsir Bnadar Lampung**

**Diagram 1.** Kerangka Pikir  
Sumber : Ilustrasi Penulis,2022

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI DAN STUDI PRESEDEN**

#### **2.1. Tinjauan Teori**

##### **2.1.1. Pusat Kuliner / Wisata Kuliner**

Pusat Kuliner merupakan tempat berlangsungnya jual beli yang berhubungan dengan masakan atau makanan dalam satu tempat atau wilayah. Pembeli umumnya seseorang atau rombongan dari luar kota yang melakukan perjalanan yang bersifat sementara. Pusat kuliner merupakan tempat berkumpulnya para pedagang yang menjualkan dagangannya terutama dalam satu kawasan. Di dalam kawasan tersebut terdapat beberapa jenis bagian atau bentuk pusat kuliner.

Seperti halnya objek - objek wisata lainnya yang memiliki daya tarik tersendiri untuk datang berkunjung, wisata kuliner ini pun memiliki magnet yang kuat yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung, yaitu :

- Keragaman aktivitas kuliner
- Makanan khas
- Lokasi yang nyaman dan bersih
- Desain ruangan (*venue*) yang unik dan menarik
- Pelayanan yang baik Pasar yang *Competitive*
- Harga dan proporsi nilai
- Peluang bersosialisasi
- Interaksi budaya dengan kuliner
- Suasana kekeluargaan
- Lingkungan yang menarik
- Produk tradisional, nasional & Internasional

Pusat kuliner dapat berupa tempat wisata khusus yang hanya menyediakan makanan dan minuman tertentu namun dapat pula berupa kawasan wisata yang tidak hanya mengandung unsur wisata tetapi juga pendidikan maupun wisata belanja. Adapun jenis-jenis unsur wisata kuliner dapat berupa sebagai berikut :

#### **A. *Food market***

Secara umum *food market* merupakan tempat untuk menikmati makanan dan minuman, sambil berbincang - bincang dengan teman, pasangan, dan keluarga (Mufidah,2012). Dengan segala kemudahan fasilitas yang ada, kini mall hadir dengan kemunculan tempat-tempat makan, seperti restoran, *food market* yang dapat mengisi kebutuhan konsumen khususnya keluarga mengenai makan.

#### **B. Warung pedagang kaki lima**

Pedagang Kaki Lima atau biasa disingkat dengan PKL melakukan kegiatan usaha dagang perorangan atau kelompok yang dalam menjalankan usahanya menggunakan tempat - tempat fasilitas umum, seperti trotoar, pinggir jalan umum, dan lain sebagainya. Menurut McGee et.al (1977). PKL mempunyai pengertian yang sama dengan *hawkers*, yang didefinisikan sebagai orang-orang yang menawarkan barang dan jasa untuk dijual ditempat umum, terutama di pinggir jalan dan trotoar baik secara menetap atau setengah menetap, berstatus tidak resmi atau setengah resmi dan dilakukan baik pagi, siang, sore maupun malam hari. Karakteristik Pedagang kaki lima menurut Hidayat (1978:1) yaitu memiliki kegiatan usaha tidak terorganisir dengan baik, pola usahanya berubah dari sub - sektor satu ke yang lainnya, aktivitas kerjanya dilakukan sendiri dan dibantu anggota keluarga yang tidak diupah, modal diperoleh dari tabungan pribadi atau instansi keuangan yang buka formal.

#### **C. Restoran**

Menurut WA (1994), restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik hanya makan maupun minum.

#### **D. Ruang terbuka publik**

Merupakan suatu ruang yang terbentuk atau di desain sedemikian rupa sehingga ruang tersebut dapat menampung sejumlah besar orang (publik) dalam melakukan aktivitas - aktivitas yang bersifat

publik sesuai dengan fungsi ruang publik tersebut. Menurut Hakim (2012), ruang terbuka publik pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari masyarakatnya, baik secara individu maupun kelompok. Bentuk dari ruang terbuka publik sendiri dapat berupa ruang-ruang terbuka seperti jalan, taman, lapangan, pedestrian dsbnya serta yang berupa bangunan seperti plaza, mall, museum, halte dsbnya. Ruang terbuka di luar bangunan terbentuk akibat adanya batasan-batasan fisik yang dapat berupa unsur-unsur alam dan unsur-unsur buatan / material kota (*urban mass*), agar tercipta suatu ruang yang dapat mewadahi aktivitas-aktivitas publik di luar bangunan dan juga mewadahi aliran pergerakan publik dalam mencapai suatu tempat atau tujuan. Pada skala urban, ruang publik dapat berupa jalur sirkulasi yang mewadahi pergerakan orang atau berupa taman-taman kota yang sifatnya sangat publik. Pada dasarnya orang-orang melakukan aktivitas pada ruang terbuka public ini adalah untuk berinteraksi satu sama lain walaupun pertemuan di antara mereka sifatnya insidental. Untuk merancang ruang terbuka publik hal yang harus diperhatikan dalam perencanaannya menurut Nurhasan (1999) yaitu masalah keamanan, kenyamanan, serta keindahan visual bagi para pengguna serta pemeliharannya. Dalam perancangan ruang terbuka terdapat beberapa komponen perancangan yaitu :

- Enclosure
- Sirkulasi Pedestrian
- Fasilitas Parkir
- Preservasi dan Konservasi

### **2.1.2. Klasifikasi Makanan**

#### **A. Klasifikasi Menurut Cara Penyajian**



- Saji di tempat  
Merupakan makanan yang dinikmati dengan maksimal pada saat itu juga. Hal ini dapat dipengaruhi oleh daya tahan jajan atau keterkaitan dengan acara tertentu
- Saji tidak di tempat  
Komoditas jajan yang bisa dinikmati dimana saja dan kapan saja sebatas jajan tersebut masih layak dinikmati, biasanya mempunyai daya tahan yang lama sehingga dapat dijadikan sebagai buah tangan khas dari suatu daerah.

#### B. Klasifikasi Menurut Daya Tahan

- Kurang dari sehari  
Kategori ini biasanya berupa makanan hasil olahan yang menggunakan bahan pengawet. Kebanyakan jajan khas daerah tidak memakai bahan pengawet sehingga tidak tahan lama.
- Lebih dari sehari  
Merupakan makanan yang telah mempunyai prospek pasar sehingga mendorong industri - industri kecil dan rumah tangga untuk memodifikasinya kedalam kemasan yang lebih mempunyai daya tahan lama. Hal ini dimaksudkan agar jajanan mampu diproduksi dalam jumlah besar dan dapat dibawa ke daerah lain.

#### C. Klasifikasi Menurut Cara menikmatinya

- Formal  
Jenis makanan-makanan besar yang dinikmati pada event tertentu.
- Non Formal  
Makanan yang di konsumsi dalam suasana santai sambil menikmati acara atau pertunjukan kesenian tradisional dan keindahan alam.

### 2.1.3. Standar Perancangan Wisata Kuliner

#### A. Standar perancangan *food market*

##### 1. Persyaratan Ruang

Persyaratan Ruang tempat kuliner menurut Soekresno (2001), ruang atau area yang ada di dalam suatu tempat kuliner dibagi ke dalam dua bagian yang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu :

- Ruang Depan (*front area*)

Ruangan depan yang dimaksud disini adalah ruangan ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan tempat kuliner sebagai daerah pelayanan. Persyaratan ruang depan tempat kuliner:

- Luas area memenuhi standar.
- Penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api.
- Selalu terpasang alat deteksi kebakaran.
- Sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara Bersih, rapi dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan).
- Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.

- Ruang Belakang (*back area*)

Yang dimaksud dengan ruang belakang adalah ruangan ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktifitas kerja bagi karyawan restoran dan sebagai daerah terlarang bagi para pelanggan untuk masuk di dalamnya, seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, steward area dan lain sebagainya. Syarat-syarat back area:

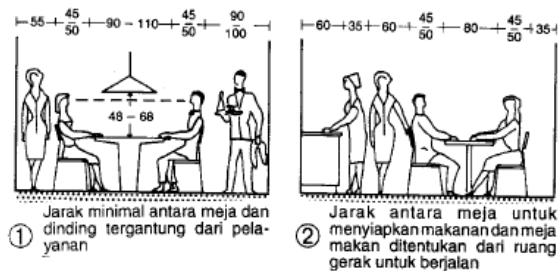
- Cukup penerangan.
- Gudang penyimpan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya.
- Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan – selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
- Terpasang alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur.

- Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi.

## 2. Pedoman Tata Letak Meja dan Kursi

Pedoman tata letak meja dan kursi diatur sebagai berikut :

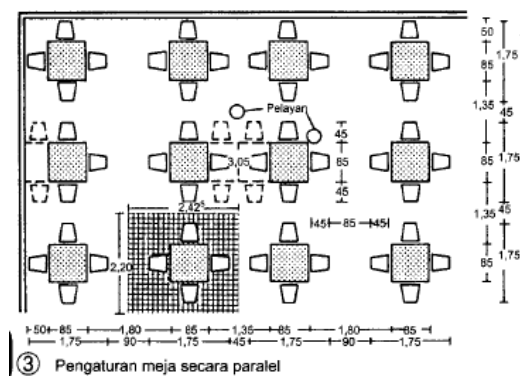
- Jalur pelayanan, antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut jalur pelayanan dengan jarak 1350 mm sebagai jalur 2 pramusaji atau 1 pramusaji.



**Gambar 2.1** Dimensi Meja Ke Kursi

Sumber: Data Arsitek

- Pergeseran maju mundur kursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 300 mm.
- Kepadatan untuk meja counter bar 625 mm per orang.
- Jarak duduk pada counter bar antara 1 orang dengan orang lain 75 mm.



**Gambar 2.2** Pengaturan Meja Paralel

Sumber: Data Arsitek 2

### 3. Standar Penyimpanan Peralatan Restoran

Standar penyimpanan peralatan pada restoran adalah sebagai berikut:

- Standar tinggi rak gudang untuk penyimpanan barang yang relatif besar, ketinggian pada rak teratas 1500 mm dan untuk barang-barang relatif ringan maksimal sesuai jangkauan untuk meraih barang yaitu 1950 mm.
- Standar jarak rak penyimpanan.
- Untuk peralatan rak penyimpanan antara rak dengan lainnya tanpa kereta barang yaitu 1200 mm, untuk peletakan rak penyimpanan antara rak dengan yang lainnya dengan menggunakan kereta barang yaitu 1500m.

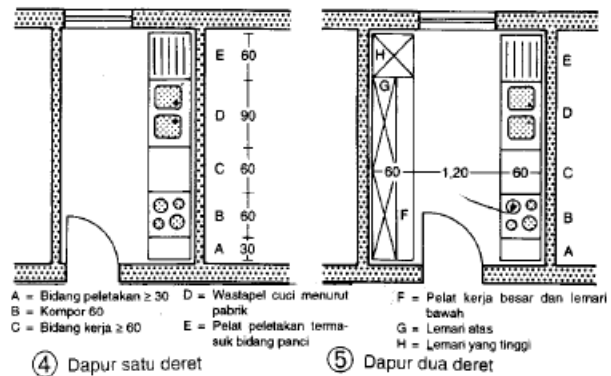
### 4. Persyaratan Dapur, Ruang Makan dan Gudang Makanan

Persyaratan untuk dapur, ruang makan dan gudang makanan adalah sebagai berikut:

Dapur

- Luas dapur sekurang-kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas bangunan.
- Permukaan lantai dibuat cukup landai ke arah saluran pembuangan air limbah.
- Permukaan langit - langit harus menutup seluruh atap ruang dapur, permukaan rata, berwarna terang dan mudah dibersihkan.
- Penghawaan dilengkapi dengan alat pengeluaran udara panas maupun bau - bauan / *exhauster* yang dipasang setinggi 2 meter dari lantai dan kapasitasnya sesuai bangunan.
- Tungku dapur dilengkapi dengan sungkup asap (*hood*), alat perangkap asap, cerobong asap, saringan dan saluran serta pengumpul lemak. Semua tungku terletak di bawah sungkup asap (*hood*).
- Pintu yang berhubungan dengan halaman luar dibuat rangkap, dengan pintu bagian luar membuka ke arah luar.

- Daun pintu bagian dalam dilengkapi dengan alat pencegah masuknya serangga yang dapat menutup sendiri.
- Ruangan dapur terdiri dari tempat pencucian peralatan, tempat penyimpanan bahan makanan, tempat pengepakan, tempat persiapan, tempat administrasi.



**Gambar 2.3** Pengaturan Dapur

Sumber: Data Arsitek 2

- Intensitas pencahayaan alam maupun buatan minimal 10 *foot candle* (fc).
- Pertukaran udara sekurang-kurangnya 15 kali per jam untuk menjamin kenyamanan kerja di dapur, menghilangkan asap dan debu.
- Ruang dapur harus bebas dari serangga, tikus dan hewan lainnya.
- Udara di dapur tidak boleh mengandung angka kuman lebih dari 5 juta/gram.
- Tersedia sedikitnya meja peracikan, peralatan, lemari/fasilitas penyimpanan rak dingin, rak-rak peralatan, bak-bak pencucian yang berfungsi dan terpelihara dengan baik.
- Harus dipasang tulisan “cucilah tangan anda sebelum menjamah makanan dan peralatan” di tempat yang mudah terlihat.

- Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/urinoir kamar mandi dan tempat tinggal.

#### 5. Ruang Makan

- Setiap kursi tersedia ruangan minimal 0,85 m<sup>2</sup>.
- Meja, kursi dan taplak meja harus dalam keadaan bersih.
- Tempat untuk menyediakan / peragaan makanan jadi harus dibuat fasilitas khusus yang menjamin tidak tercemarnya makanan.
- Rumah makan dan restoran yang tidak mempunyai dinding harus terhindar dari pencemaran.
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/urinoir, kamar mandi dan tempat tinggal.
- Harus bebas dari serangga, tikus dan hewan lainnya.
- Lantai, dinding dan langit-langit harus selalu bersih, warna terang.
- Perlengkapan set kursi harus bersih.
- Perlengkapan set kursi tidak boleh mengandung kutu busuk / kepinding.

#### 6. Gudang Bahan Makanan

- Jumlah bahan makanan yang disimpan disesuaikan dengan ukuran gudang.
- Gudang bahan makanan tidak boleh untuk menyimpan bahan lain selain makanan.
- Pencahayaan gudang minimal 4 foot candle (fc) pada bidang setinggi lutut.
- Gudang dilengkapi dengan rak-rak tempat penyimpanan makanan.
- Gudang dilengkapi dengan ventilasi yang menjamin sirkulasi udara.
- Gudang harus dilengkapi dengan pelindung serangga dan tikus.

### B. Standar Perancangan Kelas Memasak

#### 1. Aktivitas Pada Kelas Memasak

- **Aktivitas Kelas Teori**  
Pada kelas ini para pengajar terlebih dahulu menjelaskan teori seputar materi kelas yang akan dipraktikkan oleh para peserta.
- **Aktivitas Kelas Praktek**  
Kelas praktek merupakan kelas di mana para peserta kelas mempraktikkan apa yang telah diajarkan pada kelas teori dengan pengawasan dan bimbingan oleh para pengajar.
- **Aktivitas yang Berhubungan Dengan Pengawasan**  
Kegiatan yang berlangsung dan berhubungan dengan pengawasan antara lain:
  - Pengawasan oleh para pengajar kepada muridnya, karena keselamatan dan keamanan murid-murid terhadap peralatan dapur telah menjadi tanggung jawab para pengajar.
  - Pengawasan dilakukan oleh security yang bertugas dalam guna menjaga keamanan.
- **Aktivitas yang Berhubungan Dengan Persiapan**  
Aktivitas ini dilakukan oleh bagian purchasing. Purchasing bertugas untuk menyiapkan segala bahan yang akan digunakan saat kelas praktik berlangsung. Pada tahap persiapan ini termasuk kegiatan mencuci, memotong dan menyiapkan bahan-bahan.
- **Aktivitas yang berhubungan dengan Pemeliharaan**  
Aktivitas ini termasuk pada pemeliharaan sekolah masak dari segi kebersihan. Dimana kelas praktek setelah selesai digunakan harus langsung dibersihkan, pemeliharaan akan alat-alat memasak yang harus rajin dibersihkan.

## 2. Fasilitas Kelas Masak

Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan kelas memasak dimana sarana ini dapat meningkatkan kualitas yang para murid terhadap bakat memasak. Klasifikasi fasilitas kelas memasak, antara lain :

- Fasilitas Utama
  - Kelas teori, ruangan yang digunakan saat pelajaran yang berhubungan dengan teori- teori memasak. Umumnya sama seperti kelas-kelas pada umumnya.
  - Kelas praktek, Ruang yang digunakan saat mempraktikkan pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya saat teori memasak. Umumnya terdiri dari peralatan dapur yang lengkap dimana mendukung berlangsungnya kelas praktek.
  - Receptionist area, area dimana resepsionis menyambut tamu - tamu yang datang. Pada area ini juga dilakukan kegiatan administrasi dan informasi yang berhubungan dengan kelas memasak.
  - Area reparasi, area dimana penyiapan bahan makanan dilakukan. Pada area ini membersihkan, mencuci dan memotong bahan makanan yang akan digunakan saat kelas praktik.
  - Area penyimpanan peralatan, area dimana segala peralatan yang berhubungan dengan kegiatan memasak disimpan di area ini. Peralatan memasak harus disusun dengan rapi sehingga memudahkan penggunaannya.
  - Area penyimpanan makanan, area dimana bahan baku pembuatan masakan atau kue disimpan disini.
  - Dishwashing area, area dimana segala peralatan memasak yang telah digunakan sehabis kegiatan memasak dilakukan disini.
  - Staff area, area bagi para staff untuk melaksanakan pekerjaannya sesuai dengan tugasnya.
  - Janitor area, area untuk menyimpan segala alat atau bahan yang mendukung pemeliharaan kebersihan lingkungan kelas memasak.
  - Kamar mandi, area untuk memenuhi keperluan sanitasi.



- Fasilitas Pendukung
  - Open kitchen show, area dimana dapat mempertunjukkan secara langsung proses memasak sehingga dapat dilihat oleh public.
  - Staff pantry, dapur bagi para staff dimana staff dapat beristirahat atau makan siang di area ini.
  - Klinik, pertolongan pertama bagi pihak yang mengalami kecelakaan saat kegiatan memasak.
  - Meeting room, ruang pertemuan bagi yang berkepentingan dalam guna membahas atau merundingkan hal-hal tertentu.

### 3. Standarisasi Perencanaan Fasilitas Kelas Memasak

Standarisasi dalam perencanaan kelas memasak meliputi standarisasi terhadap sistem keamanan dan kenyamanan fasilitas-fasilitas yang ada dalam kelas memasak meliputi:

- Perencanaan Dapur

Dalam memulai perencanaan dapur untuk sekolah masak aspek kegiatan dan struktur organisasi harus dilakukan terlebih dahulu. Adapun faktor - faktor lain yang perlu diperhatikan dan sangat penting dalam perencanaan dapur adalah :

- Ukuran yang memadai dari tiap ruangan o Penerangan yang baik pada tempat dapur memasak dan tempat kerja.
- Keadaan lantai yang tidak licin.
- Kondisi bangunan yang memenuhi persyaratan bangunan.
- Permukaan di dinding dan langit langit yang mudah dicuci dan dibersihkan.
- Memenuhi persyaratan untuk keselamatan dan standar kesehatan.
- Sistem drainnage yang baik dan lancar, untuk saluran pembuangan air kotor.

- **Perencanaan Ruang Kelas**

Dalam perencanaan ruang kelas yang nyaman berikut aspek yang perlu diperhatikan dalam perencanaannya yaitu:

- Sistem pencahayaan, dalam ruang kelas ini peserta dan pengajar berinteraksi dalam proses kelas memasak. Maka sebaiknya penerangan dalam kelas diatur dengan baik karena penerangan yang baik akan membantu pengajar dan peserta untuk berkomunikasi.
- Sistem penghawaan, penghawan alami dan buatan harus berjalan dengan seimbang sesuai dengan kebutuhan pada kelas memasak.
- Material, penggunaan material pada ruang kelas mampu bertahan dalam jangka lama agar tidak mudah rusak namun tetap berkualitas dengan baik. Selain itu material ruang kelas juga harus ramah lingkungan.
- Sudut pandang, sudut pandang merupakan hal yang sangat penting karena dengan sudut pandang yang benar maka peserta dapat memahami materi dengan benar.

#### **2.1.4. Tinjauan Objek Perancangan**

Pada Kajian Teori Townscape terhadap ruang terbuka publik di Lungsir Bandar Lampung, perancangan ini diharapkan mampu merealisasikan tema yang ada dan memberikan kepuasan bagi pengguna, pengendara, maupun pengelola di area tersebut. Dengan dilengkapinya, penambahan – penambahan fasilitas yang ada diharapkan bisa memecahkan isu persoalan yang ada. Dimana, keutamaan yang ada pada ruang terbuka publik ini untuk menikmati area sekitar.

#### **2.1.5. Pola Pelaku Aktivitas**

Pola aktivitas pemanfaatan ruang terbuka publik memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu ruang aktivitas, pelaku aktivitas dan waktu aktivitas. Berbicara tentang ruang terbuka (*open space*) yang selalu menyangkut lansekap yang terdiri dari elemen keras

(*hardscape*) seperti: jalan, trotoar, patun, bebatuan dan sebagainya) serta elemen lunak (*softscape*) berupa tanaman dan air. Ruang terbuka biasa berupa lapangan, jalan, sempadan sungai, *green belt*, taman dan sebagainya. Dalam perencanaan *open space* akan senantiasa terkait dengan perabot atau yang dapat disebut atribut ruang ini bisa berupa lampu, tempat sampah, papan nama, bangku taman dan sebagainya.

Atribut ruang terbuka publik harus dapat mudah dimengerti dan digunakan oleh banyak orang. Secara umum, detail untuk atribut ruang haruslah sesuai dengan standar yang ada, sehingga bentuk atribut ruang memiliki dimensi yang cukup untuk digunakan oleh banyak orang. Pemilihan material juga penting sebagai faktor sosial dan penunjuk untuk pengunjung yang tuna daksa. Dengan penggunaan material yang benar dapat memberi tanda dimana adanya rintangan sehingga akses jalan dapat lebih nyaman. Penting untuk menghindari hala-hal yang membahayakan yang disebabkan oleh atribut ruang. Tanaman harus dipilih dengan hati-hati untuk menghindari tanaman yang berbahaya atau beracun.

Selain ruang aktivitas, yang mempengaruhi pola aktivitas adalah pelaku aktivitas itu sendiri. Sebuah ruang berhasil mendukung dan memfasilitasi aktivitas tergantung bagaimana desain dari sebuah ruang publik memberitahukan kepada pengunjung cara untuk menggunakan ruang tersebut. Menurut Carmona (2003) ada beberapa faktor yang dapat dilihat dari hubungan pengguna aktivitas dengan ruang terbuka publik itu sendiri :

- ***Comfort***

Kenyamanan adalah faktor penting pada ruang publik. Lama waktu yang dihabiskan oleh pengunjung merupakan indikator dari kenyamanan. Rasa nyaman dipengaruhi oleh faktor lingkungan (terhindar dari matahari, angin, dan lain-lain), kenyamanan fisik (tempat duduk yang nyaman, dan lain-lain), dan kenyamanan sosial dan psikologis. Terakhir adalah tergantung dari karakter dan kualitas dari ruang tersebut. Carr (1992) berargumentasi bahwa ini merupakan kebutuhan penting untuk memperluas pengalaman pengunjung dalam ruang publik. Rasa aman, dimana seseorang tidak merasa was-was. Rasa nyaman dapat dipengaruhi oleh

desain fisik dari sebuah ruang yang ditujukan sebagai strategi marketing.

- ***Relaxation***

Walau nyaman secara psikologis haruslah muncul sebelum *relaxation*. *Relaxation* sendiri berarti lebih mengarah tenangnya badan serta pikiran (Carr, 1992). Pada ruang publik, *natural elements* seperti pohon, rumput, elemen air dan pembatas jalan yang membatasi bagian dalam ruang publik membuat pengunjung lebih mudah untuk *relaxed*. Elemen-elemen estetika yang juga dapat menutup akses secara visual, memberikan masalah keamanan, dan membuat pengunjung tidak ingin memanfaatkan ruang tersebut. Dari semua aspek desain, sangat penting untuk menyeimbangkan semuanya.

- ***Passive engagement***

Penggunaan pasif yang dilakukan oleh pengguna ruang publik adalah mengamati lingkungan. *Setting* spasial ruang publik harus memungkinkan pengguna untuk berhenti bergerak dan menikmati suasana yang didukung oleh perabot lansekap yang memadai.

- ***Active engagement***

Terjadi dalam bentuk aktivitas yang secara langsung melibatkan pengguna. Interaksi yang terjadi dalam bentuk komunikasi antar pengguna ini dapat terjadi secara spontan dikarenakan adanya sesuatu yang menarik .

- ***Discovery***

Pengalaman ruang yang beragam akan meningkatkan ketertarikan orang untuk terlibat di suatu ruang publik. Pengalaman ruang ini akan terwujud berupa desain lansekap yang unik, penampilan panorama alami yang menarik, pertunjukan kesenian, kios dan lain-lain.

## 2.2. Tinjauan Teori *Townscape*

- **Pengertian Teori *Townscape***

*Townscape* seringkali dipahami sebagai seni yang terdapat secara visual dalam penataan bangunan-bangunan, jalan, serta ruang yang menghiasi lingkungan perkotaan. *Townscape* menurut Cullen (1961) adalah bentuk serial vision yakni susunan sekuen yang dibentuk secara serial, urut, berkesinambungan dan menerus yang di dalamnya terkandung existing view dan emerging view. Existing views adalah pandangan yang ada, sedangkan emerging view adalah pandangan terfokus pada kaitan antara satu daerah dan daerah yang lain. Sekuen adalah penggal jalur atau lorong lintasan gerakan manusia dari titik awal ke titik akhir dan masing-masing menyajikan tampilan dan makna. Setiap penggal sekuen terdapat cerita yang dibagi menjadi *place* dan *content*. *Place* adalah perasaan yang dimiliki pengamat secara emosional pada saat berada di suatu tempat. *Place* dipengaruhi oleh batas-batas yang ada pada tempat tersebut. *Content* adalah isi dari suatu kawasan yang mempengaruhi perasaan seseorang terhadap lingkungan kota tersebut. Konten berkaitan dengan susunan atau struktur kota seperti warna, tekstur, skala, gaya, karakter, kepribadian, dan keunikan. Tampilan (*vision*) membangkitkan ingatan dan pengalaman kita sebagai bentuk emosi responsive di dalam diri kita yang memiliki kekuatan untuk mengganggu pikiran saat ingatan itu bangkit (Cullen, 1961).

Gordon Cullen dalam teori *Townscape* (1961) juga mengemukakan tiga faktor penting dalam *Place* yaitu orientasi, posisi dan isi. Orientasi Seri visual merupakan ciri khas sebuah kota, dimana kawasan-kawasan dalam kota tersebut dapat dilihat atau dipahami. Hal yang menjadi titik fokus atau yang diperlukan dalam seri visual ini adalah suatu proses pengamatan didalam gerakan. Dimana Cullen menggunakan istilah "optik" untuk proses ini, yang kemudian dikelompokkan dalam dua bagian yaitu:

- a) Pemandangan yang ada (*existing view*) yang terfokus pada satu daerah saja.

- b) Pemandangan yang timbul (*emerging view*) merupakan fokus pada kaitan antara satu daerah dengan yang lainnya.

*Posisi* menurut Cullen, bahwa orang selalu membutuhkan suatu perasaan terhadap posisinya dalam lingkungan dimana dia berada, baik secara sadar maupun tidak sadar. Isi Perasaan mengenai suatu tempat juga dipengaruhi oleh apa yang ada . Kepekaan orang dalam membedakan dan menghubungkan bahan-bahan melalui rupa, warna, pola, sifat, skala terhadap lingkungan. Dalam Teori *Townscape* (Gordon Cullen) ini memuat bagaimana menata ruang kota yang terintegrasi, yang artinya bahwa suatu kota harus bisa mencerminkan adanya hubungan suatu kota dengan kegiatan kota. Dalam hal ini diharapkan mampu mencerminkan suatu karakter arsitektur bangunan yang berorientasi terhadap kota atau ruang kota, dengan kata lain suatu produk arsitektur (bangunan atau *artifact*) harus merupakan bagian integral dalam system ruang atau bentuk (morphologi) kota.

Arsitektur yang merupakan suatu ruang (*Private Space*) harus harmonis dengan ruang umum, dan bangunan-bangunan arsitektur harus membentuk ruang yang baik diantara bangunan tersebut. Berarti antara bangunan dengan bangunan harus terjadi keharmonisan dan membentuk ruang yang baik (Estetis, Psikologis, fungsional, aspek Klimatologis). Dari keadaan yang demikian adanya studi mengenai penyelarasan antara perletakan teori elemen - elemen kota sangatlah diperlukan untuk mendukung konsep perkotaan.

*Mc. Cluskey* (1992) dalam buku *Roadform and Townscape* menyebutkan townscape sebagai bentuk jalan dan desain jalan, serta penataan bangunan memberikan kesan berbeda. Sedangkan Alen Jacobs (1995) dalam buku *Great Street* menyebutkan townscape sebagai hubungan antara ruang dan manusia dalam menciptakan tempat. Berdasarkan pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa bangunan dan ruang jalan merupakan elemen utama pembentuk townscape. Oleh karenanya untuk memahami townscape maka perlu memahami bangunan dan ruang jalan.

- **Macam – Macam Teori *Townscape***

- a) ***Serial Vision***

*Serial vision* merupakan gambaran – gambaran visual yang di tangkap oleh pengamat yang terjadi saat berjalan dari satu tempat ketempat lain pada suatu kawasan. Rekaman pandangan oleh pengamat itu menjadi potongan – potongan gambar yang bertahap dan membentuk satu kesatuan rekaman gambar kawasan bagi pengamat. Biasanya akan ada kemiripan, suatu benang merah, atau satu penanda dari potongan – potongan pandangan tersebut yang memberi kepastian pada pengamat bahwa dia masih berada pada satu kawasan yang sama.

Ciri khas dari sebuah kota adalah adanya kawasan-kawasan yang dapat dilihat atau dipahami sebagai seri visual. Artinya, sebuah kota tidak dapat dilihat dalam satu titik saja. Yang diperlukan dalam hal ini adalah suatu proses pengamatan di dalam gerakan. Gordon Cullen memakai istilah “Optik” untuk proses tersebut, yang dibagi dalam dua kelompok : pandangan yang ada (*Existing View*) ; terfokus pada satu daerah saja dan pandangan yang timbul (*Emerging View*) ; terfokus pada kaitan antara satu daerah dan daerah yang lain.

- b) ***Place***

*Place* merupakan perasaan yang dimiliki pengamat secara emosional pada saat berada di suatu tempat tertentu. *Place* dipengaruhi oleh batas – batas yang ada pada suatu tempat tertentu.

- c) ***Content***

*Content* adalah isi dari suatu kawasan yang mempengaruhi perasaan seseorang terhadap keadaan lingkungan kota tersebut. *Content* tergantung oleh dua faktor yaitu pada tingkat kesesuaian (*conformity*) dan tingkat kreativitas (*creativity*).

d) ***The Functional Tradition***

*The functional tradition* merupakan kualitas didalam elemen – elemen yang membentuk lingkungan perkotaan yang juga memiliki segi ekonomis, efisien dan efektif.

- **Kualitas Penataan Pada *Townscape***

*Jacobs* (1995) menjelaskan cara sebuah ruang (*space*) dapat menjadi sebuah tempat (*place*), dan sebuah tempat dapat memwadhahi komunitas dalam melakukan kegiatan. Menurut *Jacobs* (1995), kualitas pada *townscape* dipengaruhi oleh berbagai elemen yang ada di dalamnya. Elemen-elemen tersebut antara lain bangunan, pepohonan (*street trees*), desain *street furniture* dan *signage*. akses untuk pengguna ruang, parkir, dan ruang publik (*public places*).

1. **Keberagaman dan Harmonisasi antar Bangunan**

Bangunan yang beragam di sepanjang jalan memberikan kontribusi yang lebih banyak pada ruang jalan tersebut. Semakin beragam bangunan maka semakin banyak ditemui perubahan dalam warna, desain, bentuk jendela dan pintu, ukuran, fungsi, serta yang lainnya. Beragamnya bangunan membentuk *skyline* bangunan yang dapat menimbulkan rasa ketertarikan. Beragamnya bangunan tersebut memungkinkan perubahan pandangan sehingga meningkatkan minat visual pengguna sekaligus rasa kontinuitas (*Jacobs*, 1995). *Moughtin* (1992) menambahkan bahwa *fasade* bangunan menjadi elemen perancangan yang dominan dari sebuah jalan. Ia menyatakan bahwa *fasade* bangunan lebih penting dari massa bangunan dalam menciptakan keanekaragaman bangunan.

Selain adanya keberagaman bangunan, bangunan pada sebuah ruang jalan yang baik semestinya berkaitan satu sama lain (*complementarity*). Meskipun bentuk dan massa bangunan tersebut tidak sama, tetapi mengekspresikan respek pada yang lainnya, khususnya pada tinggi bangunan dan tampilannya. Keragaman gaya tidaklah terlalu penting, yang lebih penting adalah serial karakteristik dari semua bangunan pada keseluruhan jalan. Faktor yang perlu diperhatikan adalah material, warna, deretan pilar, ukuran bangunan,



bukaan dinding, pintu masuk, jendela, serambi atau beranda, pelindung bukaan, dan detail bangunan. Jalan yang baik tidak dikarakteristikan oleh bangunan tunggal atau impian arsitektural individu (Jacobs, 1993).

Shirvani (1985) menjelaskan bahwa pada penataan suatu kota, bentuk dan hubungan antarmassa seperti ketinggian, bentuk, fasad bangunan, dan sebagainya harus diperhatikan sehingga ruang yang terbentuk menjad teratur, dan garis langit horizontal (*skyline*) menjadi dinamis serta menghindari adanya *lost space* (ruang tidak terpakai).

## 2. Pepohonan (*Street Trees*)

Pohon-pohon di tepi jalan adalah prioritas tertinggi untuk menghasilkan dampak terhadap kualitas lingkungan. Pepohonan dapat memberikan banyak hal kepada ruang jalan dan kota diantaranya adalah:

- a) Menyediakan oksigen dan naungan untuk kenyamanan.
- b) Warna hijau dari vegetasi menghasilkan ketenangan.
- c) Melindungi pedestrian dari kendaraan bermotor jika ditanam di sepanjang garis tepi jalan.

Jacobs (1993) menjelaskan bahwa agar efektif pepohonan pada jalan perlu diletakkan berdekatan satu sama lain. Pepohonan harus cukup dekat satu sama lain untuk menciptakan deretan kolom yang secara visual dan psikologi memisahkan jalur pejalan kaki dengan jalur kendaraan. Selain itu juga dapat menjadi kanopi yang melindungi pejalan kaki di bawahnya. Jarak yang efektif untuk penempatan pohon adalah 4,5 meter - 7,6 meter. Sedangkan pada sebuah jalan dengan lebar 9 meter, maka pepohonan dapat ditanam dengan jarak lebih dari 7.6 meter.

Cara perletakan vegetasi atau pohon dapat diatur sedemikian rupa untuk menghasilkan suasana lingkungan yang nyaman. Pohon – pohon dapat ditanam sehingga menciptakan suatu serial vision dari arah yang belum ada objek menuju kearah objek

utama. Sedangkan jenis perletakkannya dapat berjajar sejenis, ataupun berjajar tidak sejenis.

### 3. Perabot Jalan dan Penanda (*Street Furniture and Signage*)

Tampilan perabot jalan dapat menjadi faktor yang memberikan karakteristik pada sebuah kawasan (Spreiregen, 1965). Perabot jalan menurut Rubenstein (1992) antara lain adalah *paving*, pepohonan, pencahayaan, penandaan, skulptur, air mancur, kanstin, tempat duduk, tanaman dan tempatnya, telepon umum, kios, halte, kanopi, jam, tempat sampah, dan tempat minum umum. Sedangkan menurut Jacobs (1993), perabot jalan meliputi lampu jalan, bangku duduk, penanda (*signage*), kanopi, *paving*, gerbang, dan air mancur.

#### a) Lampu Jalan

Desain lampu jalan yang menarik akan memberikan kontribusi yang besar terhadap kualitas ruang jalan. Beberapa ruang jalan memiliki lampu jalan dengan desain unik dilengkapi ornamen-ornamen, sedangkan beberapa ruang jalan dilengkapi dengan lampu jalan gantung sederhana di tengah jalan yang digantungkan dengan kabel diantara bangunan.

Lampu jalan terbaik didesain secara baik, sederhana maupun berornamen, serta memberikan kesenangan. Selain itu, lampu jalan yang baik tidak terlalu tinggi (di bawah 20 kaki), dan *translucent glass globes* lebih efektif daripada *white glass globes*. Dengan mengurangi ketinggian dan jarak di antara lampu jalan serta menurunkan intensitas nyala setiap lampu agar hemat energi maka pencahayaan pada ruang jalan akan lebih baik (Hausmann dalam Jacobs, 1993). Kawasan komersial, perumahan, daerah rekreasi, dan area industri pada umumnya menggunakan lampu penerangan dengan rata-rata ketinggian 2-3 meter dan lampu parkir dan jalan raya dengan ketinggian 3-5 meter (*de Chiara*, 1997).

#### b) Bangku Duduk

Tempat duduk mendorong masyarakat untuk tinggal, mengundang kehadiran masyarakat dengan menyediakan tempat

beristirahat, pembicaraan, menunggu teman, atau sekedar menghabiskan waktu. Dengan kata lain, tempat duduk mendorong terciptanya komunitas.

c) Penanda (*Signage*)

Penandaan yang dimaksud adalah petunjuk arah jalan, media iklan, dan berbagai bentuk penandaan lain. Penanda terbaik adalah logo yang benar-benar artistik serta tidak sulit untuk dilihat atau dipahami (Jacobs, 1993). Penanda seperti itu adalah *public art* yang berada di ruang jalan.

Keberadaan penandaan sangat mempengaruhi visualisasi kota, baik secara makro maupun mikro jika jumlahnya banyak dan memiliki karakter yang berbeda. Sebagai contoh, jika banyak terdapat penandaan dan tidak teratur perletakkannya, maka dapat menutupi *fasade* bangunan di belakangnya. Dengan begitu, visual bangunan tersebut akan terganggu. Namun jika dilakukan penataan dengan baik, ada kemungkinan penandaan tersebut dapat menambah keindahan visual bangunan di belakangnya. Oleh karena itu, pemasangan penandaan haruslah dapat mampu menjaga keindahan visual bangunan perkotaan.

Dalam pemasangan penandaan harus memperhatikan pedoman teknis sebagai berikut:

- a. Penggunaan penandaan harus merefleksikan karakter kawasan.
- b. Jarak dan ukuran harus memadai dan diatur sedemikian rupa agar menjamin jarak penglihatan dan menghindari kepadatan.
- c. Penggunaan dan keberadaannya harus harmonis dengan bangunan arsitektur di sekitar lokasi.
- d. Pembatasan penggunaan lampu hias kecuali penggunaan khusus untuk theater dan tempat pertunjukan (tingkat terangnya harus diatur agar tidak mengganggu).
- e. Pembatasan penandaan berukuran besar yang mendominasi di lokasi pemandangan kota.

Penandaan mempunyai pengaruh penting pada desain tata kota, sehingga pengaturan bentuk dan perletakan papan-papan petunjuk sebaiknya tidak menimbulkan pengaruh visual negatif dan tidak mengganggu rambu lalu lintas.

d) *Paving*

Menurut Jacobs (1993) perancang jalan membuat keputusan tepat saat memberikan bentuk atau pola pada perancangan paving.

e) *Air Mancur*

Air mancur kecil dapat meningkatkan kualitas ruang jalan. Elemen air pada air mancur dapat memberikan kesan sejuk dan menyenangkan bagi pengguna jalan.

Masyarakat menjadi tertarik dengan desain perancangan perabot jalan yang bagus sehingga perabot jalan yang telah dilihat akan selamanya diingat. Perabot jalan yang baik akan membuat masyarakat tahu bahwa jalan yang ditempati perabot jalan tersebut akan menjadi jalan yang baik (Jacobs, 1993).

#### **4. Akses untuk Pengguna Ruang Jalan**

Tujuan utama ruang jalan adalah memungkinkan seseorang dapat mencapai satu tempat ke tempat lain, baik dengan berjalan kaki maupun dengan kendaraan. Hal yang perlu ditekankan terkait akses pengguna ruang jalan ini adalah orang dapat berpindah dengan mudah. Oleh karena itu penyediaan ruang bagi mobilitas pengguna sangat penting baik bagi pejalan kaki, pengguna kendaraan, maupun kaum difabel. Penyediaan jalur (path) bagi semua jenis pengguna adalah hal yang harus dilakukan.

Dalam perancangan jalur pedestrian harus memenuhi syarat-syarat agar dapat digunakan dengan optimal dan memberi kenyamanan pada penggunanya. Syarat-syarat tersebut antara lain:

- a) Aman dan leluasa dari kendaraan bermotor.
- b) Menyenangkan, dengan rute yang mudah dan jelas yang disesuaikan dengan hambatan kepadatan pejalan kaki.

- c) Mudah, menuju ke segala arah tanpa hambatan yang disebabkan gangguan naik turun, ruang yang sempit, dan penyerobotan fungsi lain.
- d) Punya nilai estetika dan daya tarik, dengan penyediaan sarana dan prasarana jalan seperti: taman, bangku, tempat sampah, dan lainnya.

## 5. Ruang Parkir

Parkir bagi kendaraan bermotor adalah isu persuasif. Orang-orang dengan kendaraan bermotor lebih suka memarkir kendaraannya dekat dengan tujuan perjalanannya bahkan tepat di depan tujuan perjalanan. Tempat parkir mempunyai pengaruh langsung pada lingkungan perkotaan, terutama pada kegiatan komersial. Penyediaan ruang parkir yang paling sedikit memberi efek visual merupakan suatu usaha yang sukses dalam perancangan kota.

Dalam merencanakan tempat parkir yang benar, hendaknya memenuhi persyaratan:

- a) Keberadaan strukturnya tidak mengganggu aktifitas di sekitar kawasan.
- b) Pendekatan program penggunaan berganda.
- c) Tempat parkir khusus.
- d) Tempat parkir di pinggiran kota.

## 6. Ruang Publik (*Public Places*)

Pada sebuah ruang jalan baik pada jalan yang sempit maupun panjang tersedia ruang berhenti dan merupakan titik referensi. Terkadang pada satu ruang jalan, terdapat ruang-ruang berhenti lebih dari satu yang mungkin berbeda ukuran dan aktivitas di dalamnya. Akan tetapi, ruang-ruang tersebut menyediakan tempat untuk duduk, makan, bertemu, dan berbincang. Ruang-ruang seperti ini berkontribusi penting pada ruang jalan yang baik.

Berdasarkan pemaparan teori *townscape* di atas dapat dipahami bahwa untuk meningkatkan kualitas ruang perlu memperhatikan elemen pembentuk *townscape* yaitu bangunan dan

ruang jalan. Bangunan dalam menciptakan kualitas ruang memperhatikan keberagaman dan keharmonisan antarbangunan. Sedangkan dalam meningkatkan kualitas ruang jalan perlu memperhatikan komponen ruang jalan yang meliputi pepohonan (*street trees*), perabot jalan dan penanda (*street furniture* dan *signage*), jalur (*path*) pejalan kaki dan pengguna kendaraan, serta tempat parkir.

## 2.3. Tinjauan 3 Teori Townscape

### 2.3.1. Tinjauan Teori *Townscape Serial Vision*

*Serial vision* merupakan gambaran – gambaran visual yang di tangkap oleh pengamat yang terjadi saat berjalan dari satu tempat ketempat lain pada suatu kawasan.pandangan nyata atau dapat juga berbeda, atau *Emerging View*, menstimulasi pandangan melalui kekontrasan lingkungan. Optik adalah kemampuan subjek dalam melihat, kemampuan itu sendiri tidak hanya berguna sebagai visual tetapi juga membangkitkan memori dan pengalaman. *Serial vision* adalah pengalaman ruang subjek yang tidak terduga sehingga membangkitkan emosi subjek. Proses ketertarikan dan kejutan tersebut membuat pergerakan. Pergerakan dan perpindahan pengalaman ruang (*spatial*) yang satu dengan yang lainnya secara berbeda akan membuat kita merasa terkejut.

Hal tersebut menjadikannya suatu cerita yang berbeda - beda bagi setiap orang yang merasakannya, dan apabila diceritakan kembali maka akan mendapatkan rasa yang berbeda. Maka dapat dikatakan bahwa serial vision dapat berarti suatu cerita yang timbul akibat pengalaman yang didapatkan oleh seseorang. Sebuah cerita/pengalaman yang ditawarkan oleh sebuah kota dapat berupa *eye trap* (jebakan mata) ataupun *juxtaposition*. Cerita ataupun pengalaman yang didapat dari kondisi perkotaan dapat memberikan stimulus positif, yaitu :

- a. Rapatnya antara bangunan dan tranparansi bangunan terhadap jalan, seolah - olah menstimulasi dan mengarahkan kita dalam berjalan.

- b. Pada sepanjang jalur sirkulasi terdapat perbedaan karakter baik dari bentuk bangunan, *set back* , dimensi, skala, *density*, pencahayaan dan kesan.
- c. Sungai sebagai orientasi dan patokan, menuntun arah sirkulasi.
- d. Kesan visual yang ditangkap merasakan *ambience* yang berbeda pada jalur sirkulasi secara berurutan.
- e. Jalan - jalan sempit sebagai pemisah antara rumah, menjadi kejutan yang menarik dan mengarahkan untuk dilalui.

Ada suatu hal yang membuat dan membangkitkan pengalaman kita adalah kekontrasan. Hal tersebut dapat dibentuk oleh beberapa faktor, antara lain :

- a. topografi : kontur, demografi, gunung, sungai, dan pohon-pohon besar
- b. bentuk
- c. Warna
- d. dimensi
- e. *solid - void*
- f. kelas sosial

Urutan *view pointy* berdasarkan stimulan-stimulan adalah :

- a. *Optic* punya tujuan untuk memanipulasi.
- b. Apa yang kita lihat emosi karena runutan cerita.
- c. *Serial vision* runutan yang dihadirkan pada saat ke kota (berseri).
- d. *Place* membentuk rasa dalam diri pengguna dari *background* dan perasaan (emosi). Adanya makna terhadap suatu tempat yang ditimbulkan dari reaksi emosional.
- e. Reaksi posisi tubuh terhadap sudut pandang akan berbeda.(contohnya adalah bila tegak lurus dan diagonal itu berbeda)
- f. *Place* memberikan rasa akan suatu posisi yang menjadi salah satu faktor pembentuk desain sebuah kawasan

### 2.3.2. Tinjauan Teori *Townscape Place*

*Place* merupakan perasaan yang dimiliki pengamat secara emosional pada saat berada di suatu tempat tertentu suatu

hubungan terbentuk karena adanya aksi dan reaksi. *Place* dipengaruhi oleh batas – batas yang ada pada suatu tempat tertentu. Hal tersebut didasarkan pada bagaimana manusia melihat ruang dan membentuk sebuah ruang. Keterkaitan manusia dan ruang dapat terjabarkan dalam bentuk hubungan ruang. Suatu ruangan yang dekat dengan manusia tercermin pada elemen fisik yang bisa membangkitkan reaksi emosi dan psikologis bagi manusianya, merasakan dan mengingatkan, ada ikatan identitas, dan memorial. Kepemilikan menimbulkan rasa memiliki dan rasa nyaman atas diri sendiri. Hal tersebut menjadikan suatu ruang adalah tempat bagi diri sendiri. Rasa kepemilikan bersumber pada faktor fisik berupa bangunan ruang dan ruang terbuka, serta faktor manusia berupa memori dan kenangan.

Kepemilikan atau daerah teritori dalam istilah urban merupakan wadah pergerakan manusia dengan tujuan untuk melakukan kegiatan sosial maupun perdagangan, yang meliputi:

- ***Occupied Territory***

Perwujudan daerah kepemilikan melalui penekanan tempat berupa petunjuk yang konkrit, seperti bayangan, tempat berteduh dan lain sebagainya. Hal tersebut mengindikasikan adanya daerah kepemilikan di kota. Bentuk lain kepemilikan yaitu ada pada sarana pendukung kota seperti street furniture, kanopi, ketinggian lantai dan lain sebagainya, meskipun hal tersebut tidak dominan namun memiliki pengaruh terhadap rasa kepemilikan.

- ***Enclaves***

Penekanan teritorial salah satu bagian ruang dalam (terbuka) dengan kemudahan aksesibilitas terhadap ruang luar. Kemudahan akses tersebut lalu tidak lantas menggabungkan antara area pejalan kaki dan kendaraan, namun tetap mempertahankan rasa keamanan dan kenyamanan.

- ***Enclosure***

Terbentuknya makna ruang dalam desain ruang luar. Hal tersebut berarti adanya hubungan yang kuat antara ruang luar dan



dalam dan menipiskan jarak antara keduanya. Namun meski terdapat kesatuan makna namun tetap karakter keduanya dapat dipertahankan. - Focal Point Penggabungan rasa kepemilikan terhadap suatu kondisi maya, berupa artifact sebagai simbol vertikal yang menjadi pusat berkumpulnya manusia, akhiran suatu hirarki. Merupakan pengkondisian yang menjadi suatu penunjuk.

- ***Precincts***

Pembedaan antara area yang satu dengan area lainnya yang dibatasi oleh sirkulasi kendaraan maupun sirkulasi pejalan kaki. Masing-masing sirkulasi tersebut membentuk suatu karakter tertentu pada daerah yang menggunakannya. Contohnya pada area komersial di kota yang terpisah antara area kendaraan bermotor dengan area pejalan kaki dan pada akhirnya memberikan karakter tersendiri pada area tersebut.

- ***Change Of Level***

Setiap perkiraan reaksi emosional seseorang terhadap suatu keadaan menggambarkan tingkatan posisi orang tersebut. Tingkatan rendah menggambarkan intimidasi, tertekan, lalu tingkatan atas menggambarkan perintah, superioritas.

- ***Silhouette***

Makna yang terkandung lebih menunjukkan pada sesuatu yang bagus dan indah serta berkesan bersih dan jernih. Apabila dihubungkan dengan kondisi kota maka menunjukkan suatu komposisi yang seimbang dimana siluet menimbulkan kesan kontras terhadap kondisi di sekitarnya. Contohnya pada bangunan yang gelap seutuhnya akibat pencahayaan namun masih menunjukkan garis luarnya. - *Grandiose Vista* Menghubungkan antara vista buatan manusia dengan vista yang terjadi pada bentang alam. Kondisi tersebut menimbulkan kesan yang kuat antara manusia dan lingkungan.

- ***Pedestrian Ways***

Jaringan jalur pejalan kaki menghubungkan bagian-bagian kota melalui langkah kaki, jembatan, pola-pola lantai yang

tersusun atau oleh apapun yang terhubung secara berkelanjutan dan akses tersebut selalu terpelihara.

- ***Linking and Joining The Floor***

Pada saat sekarang ini banyak kondisi lingkungan yang terkotak - kotakan menjadi beberapa bagian, seperti pemisahan satu fungsi/struktur dengan fungsi/struktur lainnya, dan hal sejenis. Alangkah baiknya bila setiap bagian dari lingkungan perkotaan saling menunjang satu sama lain sehingga tercipta suatu jaringan yang baik dan kesatuan diantaranya.

- ***Continuity***

Adanya jaringan yang saling berkesinambungan membuat jalur-jalur yang ada dapat terus berkembang dan menunjang keberlangsungan jalur-jalur lainnya.

### **2.3.3. Tinjauan Teori *Townscape Content***

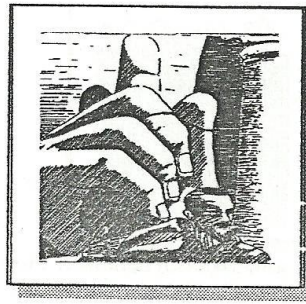
- ***Pengertian Teori Townscape Content***

Perasaan orang terhadap suatu keadaan pada suatu tempat tergantung pada dua faktor, yaitu pada tingkat konformitas dan kreativitas. Tugas membangun kawasan suatu perkotaan adalah mencari titik pertemuan diantara kedua polarisasi atau pertentangan itu. Artinya : “Dalam Mencari Kerangka, sebuah tata kota harus menjadi konformitas, dimana kreativitas mempunyai arti - arti.

- ***Pedestrian Ways***

Tempat untuk pejalan kaki yang menghubungkan suatu tempat yang lain mempunyai bentuk dari pola-pola yang sangat beragam. Dapat berupa tangga-tangga jembatan, batu injakan atau lantai dengan bahan tertentu sedemikian, sehingga tempat untuk pejalan kaki itu tetap terpelihara. Jaringan jalan ini akan memberikan skala manusia terhadap lingkungan di dalam kota,. Kadang kala dapat diselaraskan dengan deretan toko ataupun kantor, ataupun dapat juga dengan pepohonan yang dapat melindungi Pengguna jalan.

- **Distortion**

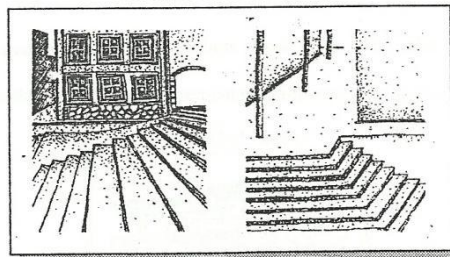


Sumber : Town Scape (Gordon Cullen), Tahun 1959

**Gambar 2.4 Distortion**

Dengan cara mengubah skala suatu benda menjadi benda berukuran raksasa, akan memberikan kejutan pada orang lain. Bagaikan kekerasan alam yang datang tiba-tiba dan terasa tidak nyata. Sedangkan distorsi dengan cara mengecilkan (reduksi) akan memberikan efek kotak perhiasan (*jewel box*).

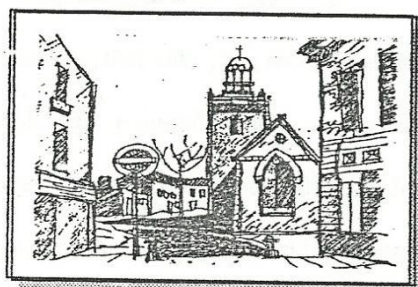
- **Hazard**



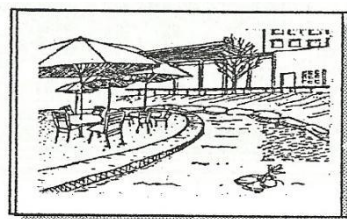
Sumber : Town Scape (Gordon Cullen), Tahun 1959



Sumber : Town Scape (Gordon Cullen), Tahun 1959



Sumber : Town Scape (Gordon Cullen), Tahun 1959



Sumber : Town Scape (Gordon Cullen), Tahun 1959

**Gambar 2.5 Hazard**

Dapat diartikan sebagai elemen pencegah kerusakan yang disebabkan adanya penggunaan yang tidak sesuai dengan peruntukannya. Proses penghubung suatu tempat dengan tempat yang lain akan menimbulkan masalah yaitu tidak ada suatu batas

yang jelas. Ada suatu tempat yang tidak boleh dimasuki oleh manusia ataupun hewan ternak. Misalnya untuk taman yang tidak boleh dilewati manusia dibuatlah pagar, tanaman pembatas, perbedaan ketinggian tanah.

- ***Seeing In Detail***

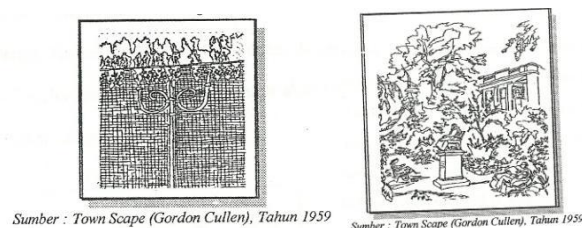
Dengan lebih memperhatikan detail, yaitu dengan cara melatih ketajaman mata, dunia yang diciptakan manusia tampak lebih menarik dan berkualitas. Elemen detail tampak lebih hidup, dinding yang bila dilihat sekilas tampak polos, dapat bercerita lebih banyak.

- ***Propriety***

Berakar dari rasa hormat menghormati yang harus di pertahankan antara anggota suatu masyarakat, namun tidak sama dengan sopan santun, Propriety tidak akan menyesak mata orang yang akan melihatnya, tetapi lebih merupakan pengungkapan diri dari pembuatannya dalam suatu bingkai kerja yang santun.

- ***Scale On Plan***

Pertanyaan menarik bagi seorang planner ialah bagaimana “Perasaan Skala” untuk lay out kota. Kasus yang dikutip menurut Ebbie Sadolin sangat penting bagi semua tahap dalam lay out baru. Dalam Sketsa tiga dimensi pada Gambar dibawah ini dapat dirasakan sebagai tempat yang menyenangkan, dengan pohon-pohon tua yang bagus, semak belukar, taman batu, tempat duduk dan patung tokoh terkenal. Namun keadaan ini.



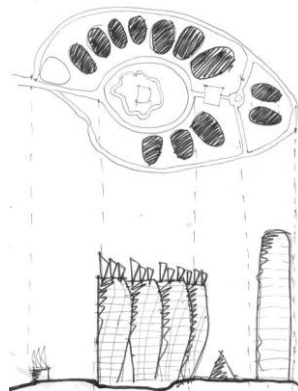
**Gambar 2.10** *Scale On Plan*

- ***Trees Incorporated***

Merupakan hubungan antara bentuk alam dan wajah kota/lingkungan dimana hal ini akibat unsur pepohonan / alam banayak dengan pepohonan. Elemen alam harus mempunyai arti penting bagi wajah kota.

- ***Immediacy***

Lebih ditekankan pada peristiwa yang terjadi sesaat dengan terdapat dimana-mana. Menciptakan volume ruang yang arsitektural dan mempertegas kesan / bentuk bangunan kehadiran orang di tempat tersebut. Anda sengaja disuguhi (pada saat itu) adanya kontak langsung antara dua atau lebih elemen-elemen yang mempunyai sifat-sifat kontras : air yang lunak, batu yang keras, laut yang dalam, langit yang jauh tak terhingga dan lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan suatu ketegangan psikologis yang akantidak dapat ditemui dalam gambar pada dua dimensi. Keseluruhan taman mungkin hanya akan terlihat sebesar titik yang kecil dibandingkan dengan peta kota. memberikan pengalaman yang merangsang kegembiraan.



**Gambar 2.7** *Immediacy*

<b><i>CONTENT</i></b>	<b>Keterangan</b>
<i>Juxtaposition</i>	Mendampingkan dua elemen yang berbeda atau kontras. Kontras membaaur dengan lingkungan sekitar karena saling melengkapi.
<i>Immediacy</i>	Kewaspadaan terhadap perubahan ruang satu menuju ruang lain.

<i>Thisness</i>	Kekhususan dan keistimewaan satu tempat berbeda dengan tempat lain.
<i>Seeing in Detail</i>	Ornamen yang menghidupkan sebuah tampak bangunan.
<i>Secret Town</i>	Suatu wilayah yang tenang berada di balik keramaian pusat kota.
<i>Urbanity</i>	Suatu wilayah yang mampu menggambarkan kehidupan sebuah kota, kepadatan yang tinggi, dan taman kota yang subur sebagai karakter dan kualitas kota.
<i>Intricacy</i>	Kerumitan dan keberagaman wajah bangunan sehingga menjadikan lingkungan unik dan mengusik perhatian.
<i>Propriety</i>	Memperlakukan objek dan lingkungan secara sopan melalui pencahayaan, elemen dekoratif, dan bentuk lainnya.
<i>Entanglement</i>	Keruwetan dalam sebuah lingkungan yang tenang.

<i>Nostalgia The White Peacock</i>	Ruang yang sepi dan kosong hanya berupa satu bukaan kecil sebagai bentuk kesadaran bahwa ada ruang lain.
<i>Exposure</i>	Keterbukaan, keleluasaan pandang dan suasana yang lapang.
<i>Intimacy</i>	Ruang sempit membentuk kesan akrab, saling mengenal, ramah.
<i>Illusion</i>	Ilusi pada objek karena sebuah refleksi dari elemen air.
<i>Metaphor</i>	Perubahan fungsi yang tidak biasanya.
<i>Building as Sculpture</i>	Bangunan yang berfungsi sebagai monument dalam kawasan. Bangunan sebagai hasil karya seni.
<i>Multiple Use</i>	Sebuah ruang dan tempat memiliki beberapa kegunaan.
<i>Relationship</i>	Sebuah pengulangan, irama yang dibentuk oleh sekelompok bangunan menciptakan perasaan sebuah ruang untuk komunitas.
<i>Scale</i>	Membandingkan antara pengamat dengan ruang atau objek yang diamati.
<i>Scale on Plan</i>	Membandingkan keberadaan sebuah objek dalam sebuah peta, berhubungan dengan layout sebuah kota.
<i>Distortion</i>	Permainan skala yang tidak wajar pada sebuah objek.
<i>Tress Incorporated</i>	Pepohonan sebagai mitra bangunan.
<i>Calligraphy</i>	Jeruji melingkar pada sebuah ruang menciptakan efek sebuah lukisan atau tulisan kaligrafi.
<i>Publicity</i>	Media komunikasi dalam sebuah <i>urban scene</i> turut

	memberikan kontribusi pada wajah sebuah kota.
<i>Taming with Tact</i>	Mengenai sebuah ruang luar yang liar dengan akal sehat.
<i>The Tell-Tale</i>	Suatu tempat atau objek yang telah diketahui karakternya disebabkan orang menilai demikian.
<i>Animism</i>	Kesan magis yang dihidupkan pada elemen di sebuah bangunan.
<i>Significant Object</i>	Objek penting yang menyatu dengan <i>street furniture</i>

**Tabel 2.1** Sub Kategori *Content* menurut Cullen

*Sumber : Cullen, 1961*

## 2.4. Studi Preseden dan Studi Banding

### 2.4.1. Teras Cihampelas , Bandung Indonesia



**Gambar 2.8** Teras Cihampelas, Bandung Indonesia

*Sumber : google.com*

Teras Cihampelas terletak di Jl. Cihampelas No.174 RT.02, Cipaganti, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40131. Teras Cihampelas merupakan jantung kota Bandung, Lokasi yang strategis membuat Teras ini mudah di akses. Tempat ini diperuntukan bagi masyarakat untuk sekedar nongkrong dan menikmati suasana Cihampelas yang asri. Meskipun diperuntukan bagi masyarakat Bandung, tetapi turis mancanegara juga bisa menikmati Teras ini. Teras ini berdekatan dengan pusat perbelanjaan Cihampelas, kebanyakan dari mereka datang ke *skywalk* untuk beristirahat menghilangkan penat setelah berbelanja.



**Gambar 2.9** Tatanan Kawasan Cihampelas *Skywalk*

Sumber : *google maps*

Teras Cihampelas terinspirasi dari *High Line New York*, taman linier sepanjang 2,3 kilometer di bekas jalur kereta api di Manhattan. Ide ini yang coba diterapkan di Cihampelas yang kondisinya berbeda. Teras, terentang sepanjang 500 meter, dari RS Advent hingga Hotel Promenade, berdiri setinggi 5,2 meter di atas Jalan Cihampelas. Terbagi menjadi tiga area, yakni taman di ujung utara dan ujung selatan, kios souvenir, dan kios kuliner. Teras didesain tanpa atap. Pohon-pohon mahoni yang tumbuh di tepi Jalan Cihampelas-lah yang akan jadi penauangnya. Juga ada seni instalasi *Big Tree* berbentuk tiga payung besar dari jalinan bambu karya Joko Avianto di ujung selatan, dapat digunakan pengunjung untuk berteduh. Fasilitas yang tersedia pada Teras Cihampelas, yaitu:

1. Toilet Umum dan Toilet Difabel
2. Alur Landai Difabel
3. *Lift*
4. Tangga Naik
5. Sistem Tanda (*Sign-System*)
6. Bangku Taman
7. *Giant Frame*
8. Kios Souvenir
9. Kios Kuliner



#### 2.4.2. Pathum wan Junction, Bangkok



**Gambar 2.10** *Pathum Wan Junction, Bangkok*

Sumber : *dreamstime.com*

Sebuah *skywalk* yang berada di persimpangan jalan utama ini, berada di *Pathum Wan Junction* Bangkok, Thailand. Lokasi ini adalah investigasi perkotaan *Pathum Wan Junction*, salah satu persimpangan tersibuk di Bangkok, di mana pengunjung lokal dan asing berkumpul untuk berbelanja, hangout, dan mendapatkan inspirasi. *Pathum Wan Junction* adalah rumah bagi banyak atraksi yang datang untuk sekedar beristirahat, menikmati pemandangan, bahkan mencari inspirasi.



**Gambar 2.11** *Tatanan Kawasan Pathum Wan Junction, Bangkok*

Sumber : *google.com*

*Skywalk* ini terhubung langsung ke salah satu pusat perbelanjaan di Bangkok, pengunjung berdatangan tidak hanya pada saat siang hari namun setiap waktu. *Skywalk* ini merupakan *skywalk* di persimpangan jalan terbesarnya di dunia. Fasilitas yang ada, yaitu :

1. Bangku Taman Payung
2. Toilet

3. Tangga
4. *Lift*
5. Area Bersantai yang Luas
6. Spot Foto
7. Taman

### 2.4.3. Paskal *Food Market*



**Gambar 2.12** Paskal *Food Market*

Sumber: *google.com*

Paskal *Food Market* merupakan sebuah kawasan wisata kuliner di Kota Bandung. Lokasi Paskal *Food Market* berada di Jalan Pasir Kaliki dekat dengan stasiun kereta api Kota Bandung sehingga mudah dicapai oleh wisatawan dari luar kota Bandung. Lokasi Paskal *Food Market* termasuk kedalam kawasan Paskal *Hypersquare* tepatnya berada di area belakang Paskal *Hyperaquare*. Untuk mengunjungi tempat ini wisatawan harus melewati deretan pertokoan dan gedung-gedung di Paskal *Hypersquare* terlebih dahulu.

Paskal *Food Market* merupakan tempat wisata yang berkonsep dan menjadi wadah berkumpulnya para vendor kuliner. Tersedia lebih dari 50 tempat makan yang menyediakan 1001 menu makanan maupun minuman. Mulai dari hidangan Nusantara, Western hingga aneka jajanan. Setiap menu yang tersedia akan dikenakan pajak sebesar 10%, sehingga tarifnya akan menjadi lebih tinggi. Paskal *Food Market* tidak hanya di gemari oleh kaum muda - mudi saja tetapi dtunjukkan untuk semua generasi mulai dari anak-anak, pemuda, dewasa dan orang tua.



**Gambar 2.13** Area Makan Paskal *Food* Bandung

Sumber: *google.com*

Suasana Paskal Food Market akan terlihat sepi pada pagi hari, dan akan mulai ramai pada jam makan siang, jam pulang kantor dan puncak keramaian pengunjung adalah pada malam hari. Di malam-malam tertentu diselenggarakan atraksi yang menarik di Paskal *Food* Market Bandung berupa persembahan *live music* yang menghibur. Di tengah-tengah lokasi Paskal *Food* Market tersedia panggung pertunjukan yang sering dipakai untuk *Live Music*. Ketika malam hari suasana di Paskal *Food* Market akan lebih indah. Adanya lampu lampu kecil berwarna kuning di beberapa area membuat suasana Paskal *Food* Market menjadi lebih temaram. lampu – lampu gantung berwarna kuning dan obor-obor akan menyala disekitarnya ditambah hembusan angin sejuk dan pemandangan langit berbintang yang indah.



**Gambar 2.14** Kolam buatan Paskal *Food* Market Bandung

Sumber: *google.com*



**Gambar 2.15** Suasana Pagi Hari Paskal *Food Market* Bandung

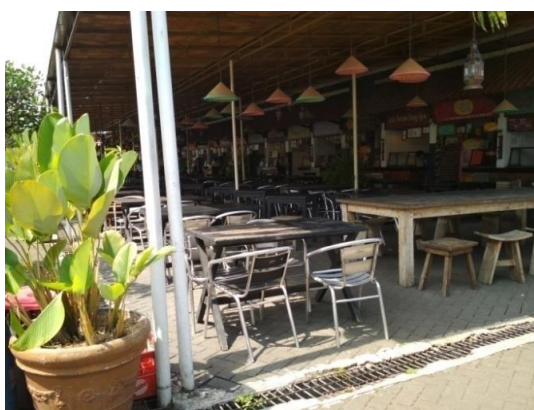
Sumber: *google.com*



**Gambar 2.16** Suasana Malam Hari Paskal *Food Market* Bandung

Sumber: *google.com*

Konsep yang digunakan adalah konsep semi terbuka. Ketika terjadi hujan pengunjung dapat menentukan tempat duduk yang dilindungi oleh atap. Untuk bangku dan mejanya juga terdapat 2 macam. Apabila di area *outdoor* pengunjung akan menggunakan bangku berbahan seng atau plat, sedangkan apabila pengunjung memilih area *indoor* maka bangku dan meja berbahan dasar kayu dapat di gunakan.



**Gambar 2.17** Area Makan Indoor Paskal *Food Market* Bandung

Sumber: *google.com*

#### 2.4.4. *Food Junction* Surabaya



**Gambar 2.18** *Food Junction* Surabaya

Sumber: *google.com*

*Food Junction* Surabaya merupakan salah satu inovasi terbaru untuk tempat wisata kuliner. Tempat wisata ini di resmikan pada bulan januari 2016. Berlokasi di wilayah tandes Margomulyo Kota Surabaya. Kawasan wisata ini memiliki fasilitas ruang *indoor*, *outdoor* dan danau buatan seluas 4.400 m<sup>2</sup>. Jam buka *Food Junction* Surabaya dimulai dari jam 11.00 - 22.00 WIB. Pengunjung yang datang tertarik akan obyek wisata kuliner baru yang berinovasi di Surabaya. Daya tarik lain dari tempat wisata ini adalah *Festival of Light*, berupa pohon yang berlilit lampu warna warni yang terlihat indah di malam hari.



**Gambar 2.19** Danau Buatan *Food Junction* Surabaya

Sumber: *google.com*

Kelebihan *Food Junction* di Surabaya adalah adanya danau buatan (*lagoon pond*) yang cukup besar dilengkapi permainan sepeda air, dan juga area indoor ber-AC dengan desain interior industrial yang cukup

besar. Terdapat pula wahana permainan anak dan lebih dari 100 tenant kuliner.



**Gambar 2.20** Area Makan *Indoor Food Junction* Surabaya

Sumber: *google.com*

#### 2.4.5. Keluaran Hasil Stadi Banding, Studi Preseden

Objek	Lokasi	Visual Bangunan	Fasilitas
Teras Cihampelas	Bandung	Teras Cihampelas terinspirasi dari <i>High Line New York</i> , taman linier sepanjang 2,3 kilometer di bekas jalur kereta api di Manhattan. Ide ini yang coba diterapkan di Cihampelas yang kondisinya berbeda.	Toilet Umum dan Toilet Difabel, alur landai difabel, Tangga Naik, sistem tanda ( <i>sign – system</i> ), bangku taman, <i>giant frame</i> , kios souvenir, kios kuliner.
<i>Pathum Wan Juntion</i>	Bangkok	Bangunan bergaya arsitektural modern ini, <i>skywalk</i> ini berada di persimpangan jalan terbesar di dunia.	Bangku taman payung, toilet, tangga, <i>lift</i> , area bersantai yang luas, spot foto, taman.
Paskal <i>Food</i>	Bandung	Bangunan Paskal <i>Food Market</i>	Ruang makan indoor dan outdoor, gerai

<i>Market</i>		<p>menerapkan fasad bangunan semi terbuka dimakan sebagian ruang makan merupakan ruangan outdoor dan dikelilingi oleh gerai-gerai makanan. Tetapi Paskal <i>Food Market</i> juga tetap menyediakan ruang makan indoor untuk pengunjung yang tidak ingin kepanasan ataupun untuk mengatasi kondisi apabila turun hujan.</p>	<p>makanan, bagian informasi, toilet, area parkir, mushola, stage, gazebo.</p>
<i>Food Junction</i>	Surabaya	<p><i>Food Junction</i> Surabaya merupakan bangunan dengan fasad semi terbuka. Tetapi fasad bangunan ini cenderung masih menaungi pengunjungnya dengan adanya fungsi atap untuk peneduh.</p>	<p>Ruang makan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i>, gerai makanan, bagian informasi, toilet area parkir, mushola, <i>stage</i>, danau buatan, taman lampion.</p>

		Sebagian besar bangunan merupakan ruangan <i>indoor</i> namun masih menyediakan ruang makan <i>outdoor</i> untuk pengunjungnya.	
--	--	---	--

**Tabel 2.2** Keluaran Hasil Studi Preseden, Studi Banding

Sumber: Olah Data Penulis

## 2.5. Pemilihan Site



**Gambar 2.21** Lokasi Site

Sumber : *Google Earth*

Data Umum Site

Alamat : Jl. Gulak Galik, Kec. Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung.

Luas : 10.751,23 m<sup>2</sup>

Bundaran Lungsir yang merupakan wilayah pertemuan antara dua jalan utama di kota Bandar Lampung, yaitu Jalan Dr. Soesilo dan Jalan Diponegoro, merupakan salah satu titik simpul sirkulasi jalan utama. Bundaran Lungsir menjadi simpul penting dalam linkage system jalan kota untuk memberi gambaran karakter dan ciri kota Bandar Lampung secara umum. Selain dimensi ruangnya yang besar, terdapat beberapa



bangunan penting serta *landmark* kota sebagai elemen fisik pada wilayah Bundaran Lungsir, yang menjadikannya unik dan memiliki karakter khas.



**Gambar 2.22** Trotoar dimanfaatkan sebagai tempat berjualan , areaa santap dan bersantai

Sumber : *saibumi.com*



**Gambar 2.23** Suasana *Weekend* Pada Malam Hari

Sumber : *saibumi.com*



**Gambar 2.24** Monumen Budaya Patung Pengantin

Sumber : Dokumentasi Penulis



**Gambar 2.25** Bundaran Lungsir Dengan *View* Teluk

Sumber : Dokumentasi Penulis



**Gambar 2.26** *Site* yang dipilih

Sumber : Dokumentasi Penulis

## **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 Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik, metode yang digunakan yaitu metode deskriptif dan juga *Serial Vision*. 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. *Serial Vision* adalah gambaran visual yang ditangkap oleh pengamat yang terjadi saat berjalan dari satu tempat ketempat lain pada suatu kawasan. 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 Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik dipaparkan sebagai berikut :

1. Pencarian ide, gagasan dan informasi-informasi lainnya berkaitan dengan bangunan Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik.
2. Pengembangan ide perancangan Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik melalui pencarian informasi melalui studi literatur dan data-data pendukung yang digunakan sebagai pembandingan 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 Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik yang merupakan alternatif konsep bangunan yang mampu

menjawab isu-isu pemenuhan kebutuhan bangunan, baik bangunan komersil maupun non-komersil 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 perancangan 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 Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik;
- b. Studi mengenai keseimbangan alam dan lingkungan hidup yang harus diperhatikan dalam pembangunan sebuah bangunan;
- c. Studi mengenai implementasi desain Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik 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 Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik.

#### **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 Aktivitas

Pengguna Analisis aktivitas pengguna berguna untuk mengidentifikasi 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

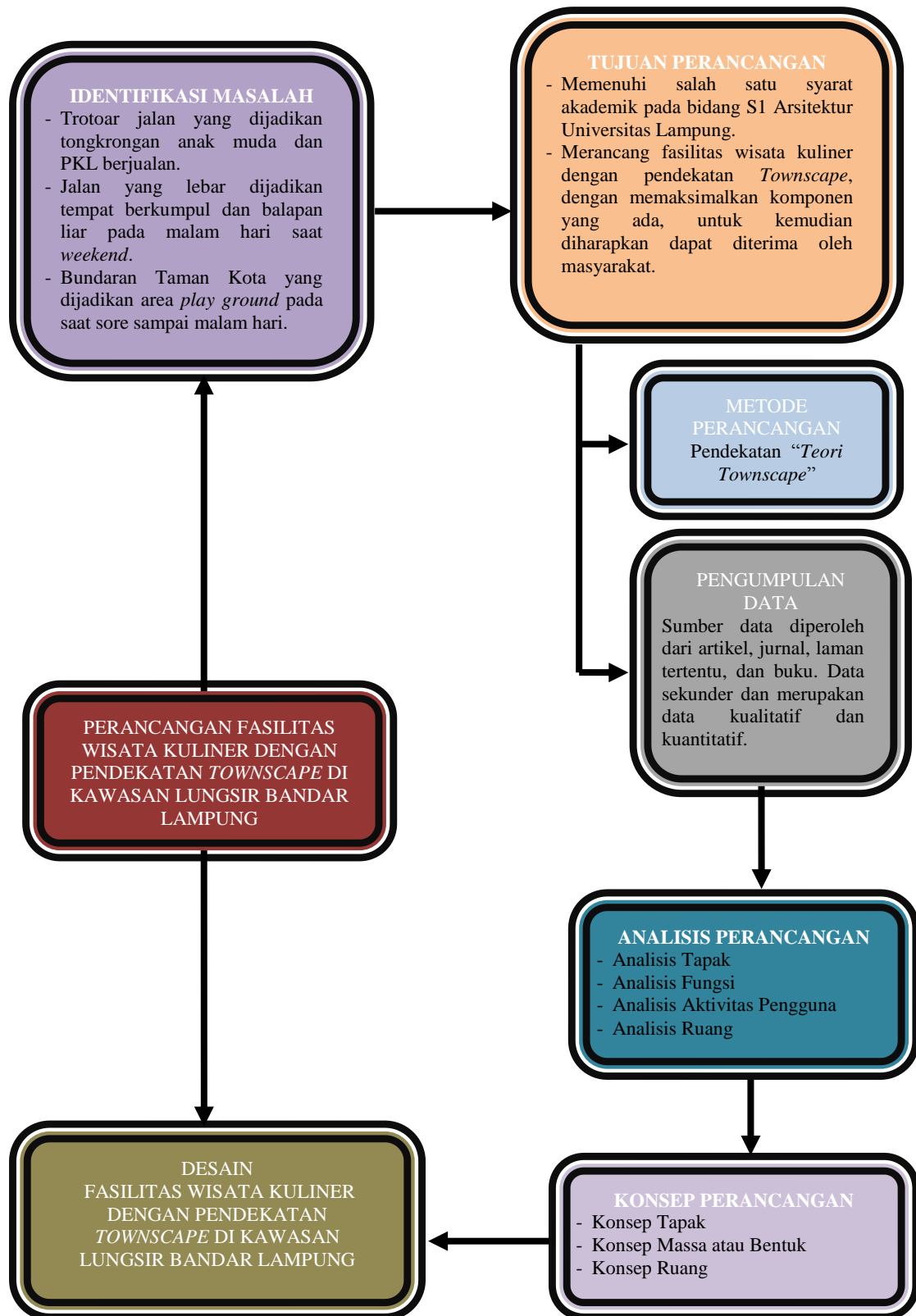
Analisis ruang bertujuan untuk mengetahui atau mengidentifikasi persyaratan-persyaratan, kebutuhan, kemudian besaran dan peletakan ruang yang sesuai dengan peruntukkan bangunan Wisata Kuliner dan Ruang Terbuka Publik yang akan dibangun.

### **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 Perancangan Fasilitas Wisata Kuliner dengan Pendekatan Content Townscape Di Kawasan Lungsir Bandar Lampung sebagai Alternatif Konsep atau persepsi / citra kota. 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.

### 3.6. Alur Pikir Perancangan



**Gambar 3.1** Alur Pikir Perancangan  
Sumber : Ilustrasi Penulis,2022

## BAB IV ANALISIS

### 4.1. Analisis Spasial

#### 4.1.1. Analisis Makro



**Gambar 4.1** Peta Wilayah Provinsi Lampung

Sumber : <http://www.bappeda.lampungprov.go.id/>. 2020

Provinsi Lampung merupakan sebuah provinsi yang terletak dibagian ujung selatan pulau Sumatera dengan koordinat diantara  $6^{\circ}45' - 3^{\circ}45'$  lintang selatan dan  $105^{\circ}50' - 105^{\circ}50'$  bujur timur. Provinsi Lampung merupakan penghubung antara Pulau Jawa dan Pulau Sumatra yang<sup>o</sup> sangat strategis. Berdasarkan posisi geografisnya Provinsi Lampung memiliki batas-batas wilayah :

- Sebelah Barat : Samudra Indonesia
- Sebelah Utara : Sumatra Selatan dan Bengkulu
- Sebelah Timur : Laut Jawa
- Sebelah Selatan : Selat Sunda

Provinsi Lampung memiliki Luas  $35.376,50 \text{ km}^2$ , terdiri dari daerah pesisir, pulau kecil, laut, dengan luas daratan mencapai 3.528.835 hektar yang garis pantainya sepanjang 1.105 km. Provinsi Lampung berada pada iklim tropis - *humid* dengan dua musim angin setiap tahunnya dengan angin laut yang tertiuip dari Samudra Indonesia, yaitu pada bulan November hingga Maret angin bertiup dari Barat dan Barat Laut, dan pada bulan Juli hingga

Agustus angin bertiup dari Timur dan Tenggara dengan kecepatan rata-rata 5,83 km/jam.

Wilayah administratif Provinsi Lampung terdiri dari 15 kabupaten/kota dengan jumlah kecamatan dan desa/kelurahan per tahun 2020 sebagai berikut:

No.	Kabupaten/ Kota	Jumlah		
		Kecamatan	Kelurahan	Desa
1.	Lampung Selatan	17	4	256
2.	Lampung Tengah	28	10	301
3.	Lampung Utara	23	15	232
4.	Lampung Barat	15	5	131
5.	Tulang Bawang	15	4	147
6.	Tanggamus	20	3	299
7.	Lampung Timur	24	0	264
8.	Way Kanan	14	6	221
9.	Pesawaran	11	0	144
10.	Pringsewu	9	5	126
11.	Mesuji	7	0	105
12.	Tulang Bawang Barat	8	3	93
13.	Pesisir Barat	11	2	116
14.	Bandar Lampung	20	126	0
15.	Metro	5	22	0
<b>J u m l a h</b>		<b>227</b>	<b>205</b>	<b>2.435</b>

**Tabel 4.1** Wilayah Administratif Provinsi Lampung

Sumber : Portal Data Pemerintah Provinsi Lampung 2020

Provinsi Lampung memiliki Ibu Kota yaitu Bandar Lampung yang memiliki peran penting karena menjadi pusat pendidikan, kebudayaan dan perekonomian bagi masyarakat. Selain itu, Kota Bandar Lampung sangat vital dalam jalur transportasi darat dan aktivitas pendistribusian logistik dari Jawa menuju Sumatera maupun sebaliknya serta memiliki Pelabuhan Panjang untuk kegiatan ekspor impor dan Pelabuhan Srengsem yang melayani distribusi batubara dari Sumatera ke Jawa, sehingga secara langsung Kota Bandar Lampung berkontribusi dalam mendukung pergerakan ekonomi nasional.

Maka tidak heran jika saat ini Kota Bandar Lampung sangat padat penduduk dan meningkatnya masalah kemacetan, sehingga pemerintah bermaksud untuk mengurangi kepadatan penduduk dan juga menyelesaikan masalah kemacetan di Bandar Lampung dengan adanya rencana untuk



melakukan pemindahan pusat pemerintahan kota Bandar Lampung ke daerah kota Baru yang berada di sebelah utara dari Kota Bandar Lampung dan termasuk kedalam daerah Lampung Selatan.

Pembangunan Kota Baru telah dimulai dari kurang lebih 10 tahun yang lalu, namun terjadi banyak hambatan yang saat ini sudah terbangun mulai dari gedung Kantor Gubernur, DPRD, masjid, Markas Polisi Daerah (Mapolda), Kampus Institut Teknologi Sumatera (Itera), Jalan tol trans yang dibangun pemerintah pusat untuk pengembangan wilayah sekaligus menjadikan kawasan yang dilalui jalan tol menjadi kawasan strategis dan sebagai kawasan penyangga yang berfungsi sebagai perlintasan antar kota.

#### 4.1.2. Gambaran Wilayah Objek Perancangan



**Gambar 4.2** Site Rencana Wisata Kuliner

Sumber : *Google Earth*

Lokasi site ini berada di Jl. Gulak Galik, Kec. Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung, 35132. Area site ini juga sering disebut Taman Kota bagi penduduk Bandar Lampung.

#### 4.2. Analisis Mikro

Analisa mikro adalah analisa terhadap tapak yang meliputi kondisi fisik dan kaitannya terhadap konsep perancangan. Menurut *Edward T. White* dalam bukunya *Site Analysis*, analisa tapak adalah salah satu cara memperoleh nilai kontekstual pada desain bangunan. Upaya ini adalah salah satu representasi dari pemikiran arsitektur postmodernism dengan mengedepankan multi aspek dalam proses perancangan. *Edward T. White* membagi analisisnya dalam beberapa sub - bagian

dan penulis menduplikasi metodenya. Berikut adalah hasil analisa mikro lokasi perancangan.

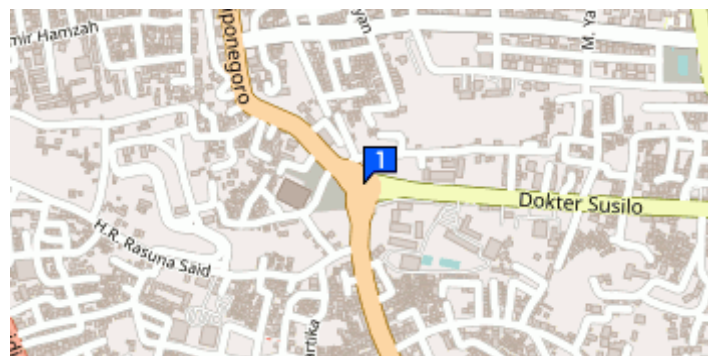
#### 4.2.1. Lokasi



**Gambar 4.3** Posisi Lokasi

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

Lokasi berada di Jl. Gulak Galik, Kec. Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung, 35132. Tepat di depan site Bundaran Lungsir atau taman kota yang merupakan wilayah pertemuan antara dua jalan utama di kota Bandar Lampung, yaitu Jalan Dr. Soesilo dan Jalan Diponegoro, merupakan salah satu titik simpul sirkulasi jalan utama. Area ini berada pada jalur penghubung wilayah Kemiling dengan Teluk Betung Selatan.



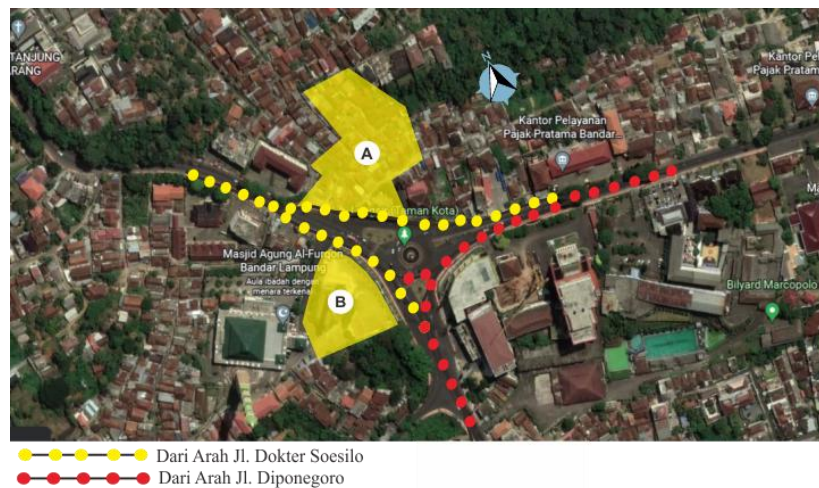
**Gambar 4.4** Posisi Jalan

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

Pada jalan ini, rata – rata kecepatan 20 kilometer/jam, dengan ukuran lebar badan jalan minimal 7 meter. Berdasar analisa penulis jalan ini memiliki jam – jam tertentu kepadatannya. Kepadatan jalan terdapat pada pagi dan sore hari, namun tidak ada indikasi kemacetan. Berdasarkan Perda NO. 10 tahun 2011 yang membahas terkait Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandar Lampung, zonasi area ini diprioritaskan sebagai kawasan

pemerintahan, pendidikan agrowisata dan ekowisata, perdagangan dan jasa, permukiman / perumahan terbatas. Sehingga mengacu pada peraturan tersebut, perancangan wisata kuliner ini masih termasuk ke dalam kawasan pusat perdagangan dan wisata.

#### 4.2.2. Aksesibilitas



**Gambar 4.5** Aksesibilitas Pada Tapak

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

Berdasarkan data eksisting, jalur penghubung pada lokasi atau akses utama yakni jalan Diponegoro dan terhubung ke jalan dr Soesilo, sebagaimana telah dijelaskan pada sub - bab sebelumnya. Sehingga dinilai memiliki keunggulan yakni kondisi yang tidak terlalu padat kendaraan sehingga tidak berpotensi kemacetan karna jalan yang lebar dan di atur oleh rambu – rambu lalu lintas. Namun, terdapat kekurangan yakni akses jalan naik turun karna wilayah perbukitan.

#### 4.2.3. Hubungan dengan Lingkungan



**Gambar 4.6** Posisi Jalan Gulak Galik

Sumber : Ilustrasi penulis

Sebagaimana yang tercantum pada Perda No. 10 tahun 2011 yang membahas terkait Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandar Lampung, kawasan pada lokasi perancangan yakni Teluk Betung Utara diprioritaskan sebagai taman kota, Pemerintahan, landmark, permukiman/perumahan, serta pendidikan. Maka tak heran jika dilihat dari mapping wilayah, area sekitar lokasi perancangan didominasi oleh *rise building* yang merupakan gedung pemerintahan. Kondisi ini tentunya menjadi nilai plus pada lokasi untuk menarik minat penduduk dan pendatang.

#### 4.2.4. Dimensi dan Luasan Lahan



**Gambar 4.7** Dimensi Tapak

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

Berdasarkan perhitungan bidang datar pada lokasi (karna lokasi berkontur), didapatkan luasan lahan A sebesar 10.032,02 m<sup>2</sup> sedangkan lahan B 4.700,26 m<sup>2</sup>. Maka total kedua lahan di dapati 1,44 Ha atau 14.473,28 m<sup>2</sup>. Sedangkan angka pada dimensi lahan didapatkan penulis berdasarkan angka bulat hasil pengukuran lahan yang kondisinya tidak terlalu dipenuhi tanaman sehingga meminimalisir penebangan.

#### 4.2.5. Aturan Kebijakan pada Lokasi

Sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 21 tahun 2014 tentang Persyaratan Peruntukan dan Intensitas Gedung, menetapkan peraturan untuk bangunan dengan fungsi public yang diatur dalam pasal 26 ayat 2, berikut adalah peraturan dalam pasal tersebut :

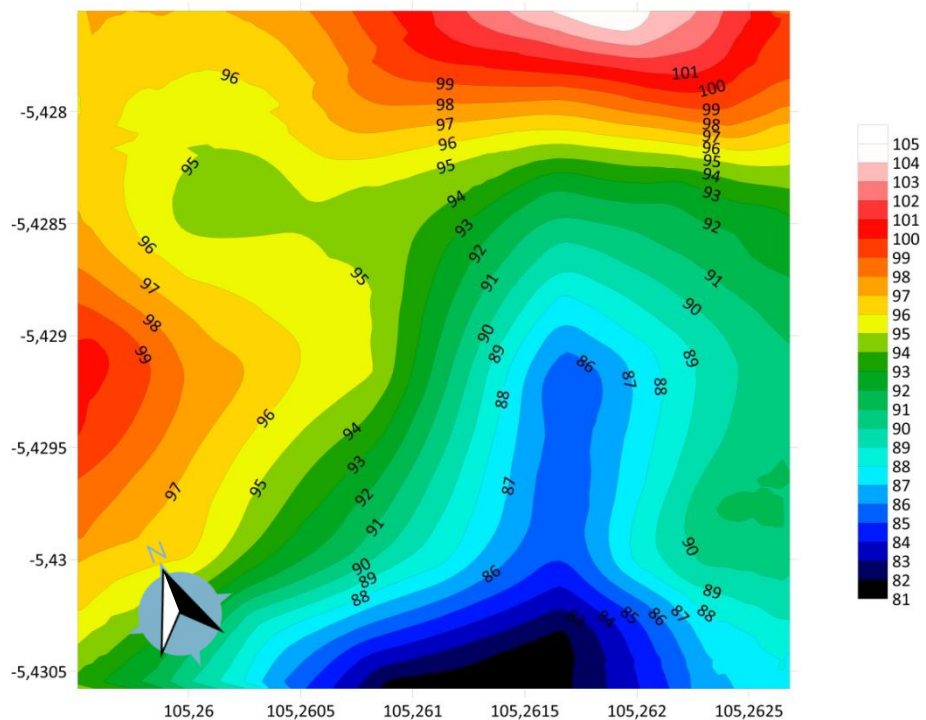
- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) = 60%  
Luas tapak 14.473,28 m<sup>2</sup>

$$60\% \times 14.473,28 \text{ m}^2 = 8.683,968 \text{ m}^2 = 0,868 \text{ Ha}$$

- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) = Maksimum 2,4
- GSB (Garis Sepadan Bangunan) = 5 meter
- KDH (Koefisien Daerah Hijau) = 20-30%  
 $30\% \times 14.473,28 = 4.341,984 \text{ m}^2 = 0,43 \text{ Ha}$   
Luas maksimum KDH adalah 0,43 Ha

#### 4.2.6. Kondisi Fisik Alamiah

##### a. Topografi

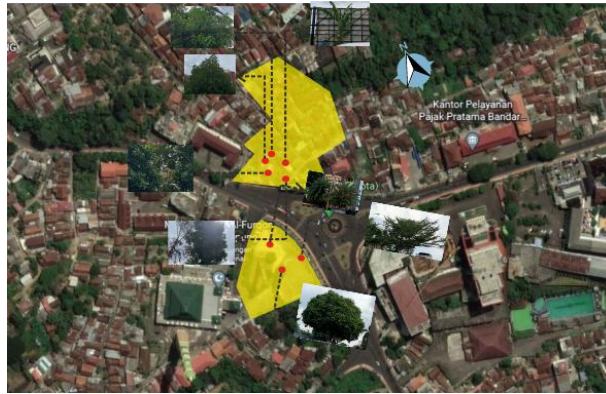


**Gambar 4.8** Topografi

Sumber : *Cadmapper*

Kondisi topografi di daerah tapak yaitu sedikit berkontur pada bagian selatan ke timur. Ukuran tapak yaitu 10.452,28 m<sup>2</sup>. Tapak cenderung berkontur naik pada sisi selatan ke tengah dan sedikit turun dari sisi tengah site ke utara site. Pada tengah site sedikit berkontur.

## b. Vegetasi



**Gambar 4.9** Vegetasi

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

Pada site tidak terdapat banyak vegetasi, sehingga site terasa sangat gersang. Namun ada beberapa vegetasi, jenis tanaman pada site A terdapat banyak pohon nangka. Pada bagian site A yang lain, didominasi oleh tanaman pisang, mangga, cengkeh, dan pucuk merah. Sedangkan pada Site B terdapat tanaman trembesi, palm, dan beringin. Dalam hal ini, akan dipertimbangkan untuk dipertahankan atau tidak pada desain nantinya. Mengingat site yang terasa gersang, pohon – pohon peneduh akan dimasukkan sebagai solusi desain.

## c. Utilitas



**Gambar 4.10** Tiang Listrik

Sumber : Dokumentasi Penulis



**Gambar 4.11** Panel Listrik

Sumber : Dokumentasi Penulis



**Gambar 4.12** Drainase

Sumber : Dokumentasi Penulis

Utilitas yang terdapat pada site adalah tiang listrik dan juga panel listrik. Sumber air pada site berasal dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum). Untuk drainase sendiri terdapat pada sisi jalan yang dijadikan trotoar jalan. Drainase pada site sudah tersusun rapih dan juga berfungsi dengan baik.

#### **d. Arah Matahari**

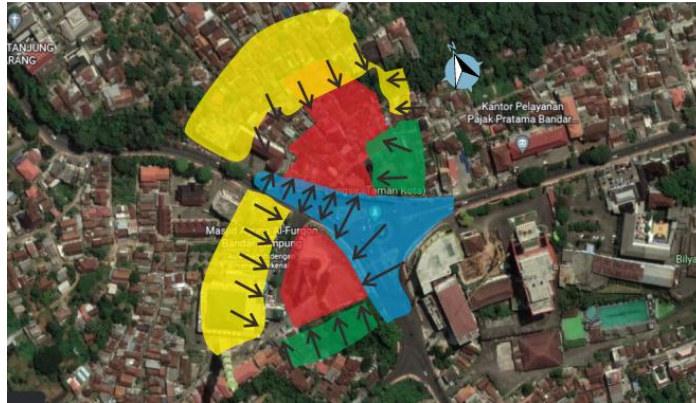


**Gambar 4.13** Arah Matahari

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

Matahari terbit dari sisi timur site yang berbatasan dengan permukiman warga dan bersebrangan dengan Masjid Agung Al-Furqon dan terbenam pada sisi barat site yang berbatasan dengan gedung Satuan Pamong Praja dan gedung Pemerintahan Daerah.

**e. Kebisingan**



**Gambar 4.14** Kebisingan

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

Tingkat kebisingan tinggi berasal dari jalan Diponegoro dan jalan dr. Soesilo (berwarna biru). Sementara kebisingan sedang berasal dari permukiman warga dan masjid Agung Al - Furqon (berwarna kuning), hal ini disebabkan banyaknya anak – anak yang bermain disekitar site dan juga pengunjung masjid itu sendiri. Sedangkan kebisingan rendah berasal dari gedung Satuan Pamong Praja dan lahan kosong (berwarna hijau).

**f. View**



**Gambar 4.15** View Depan Site A

Sumber : Dokumentasi Penulis



Pada area depan site A, view yang dapat di tangkap di arah teluk adalah laut, bundaran muli meghanai, dan permukiman warga. Pada saat malam hari pada permukiman warga terlihat banyak lampu yang menambah keindahan suasana saat melihatnya.



**Gambar 4.16** *View Kiri Site A*

Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada area sisi kiri site A dan area depan site B, view yang di tangkap adalah gedung Pemda dan juga gedung parkir Pemda. Hal ini juga memberi keindahan karena warna yang mencolok dari pada bangunan lain disekitar dan merupakan bangunan rise building.



**Gambar 4.17** *View Kanan Site A*

Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada area sisi kanan site A, view yang di tangkap adalah jalan lebar yang menurun dan juga sisi masuk masjid Agung Al – Furqon.



**Gambar 4.18** *View Masjid Agung Al-Furqon*

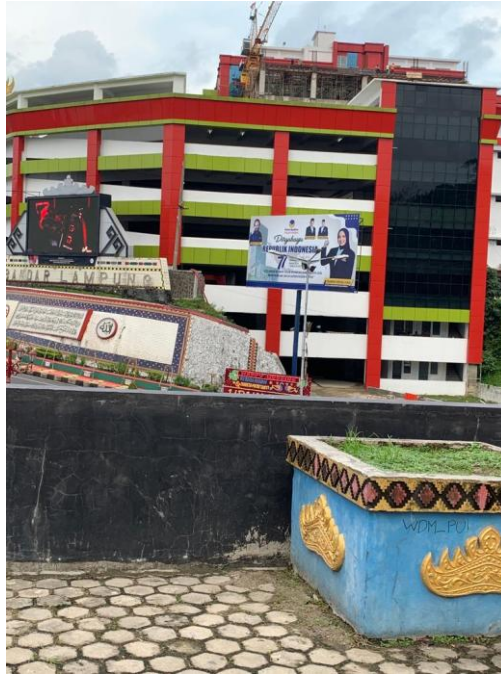
Sumber : Dokumentasi Penulis

View Site A masjid Agung Al – Furqon sekaligus bersebrangan dengan site B, terdapat 2 menara yang merupakan *landmark* dari kota Bandar Lampung. Salah satu alasan penduduk atau masyarakat senang berada di lokasi adalah masjid Agung Al – Furqon ini. Saat malam hari masjid ini tampak indah dan megah karena dihiasi dengan lampu warna warni yang memberikan warna tersendiri bagi sebagian orang yang memandangnya.



**Gambar 4.19** *View Kiri Site B*

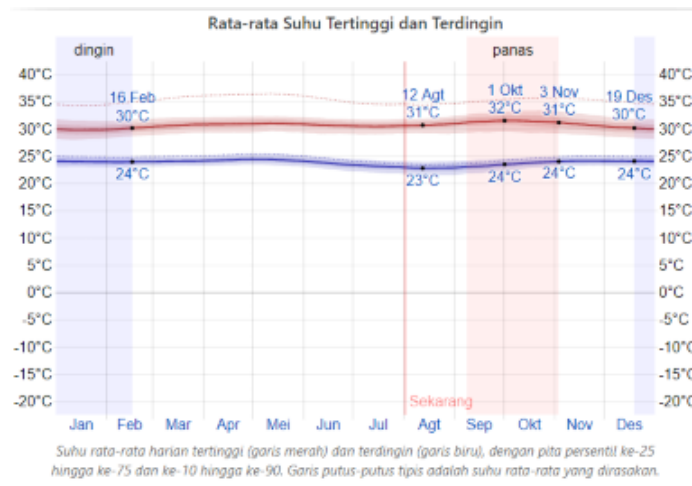
Sumber : Dokumen Penulis



**Gambar 4.20** View Depan Site B

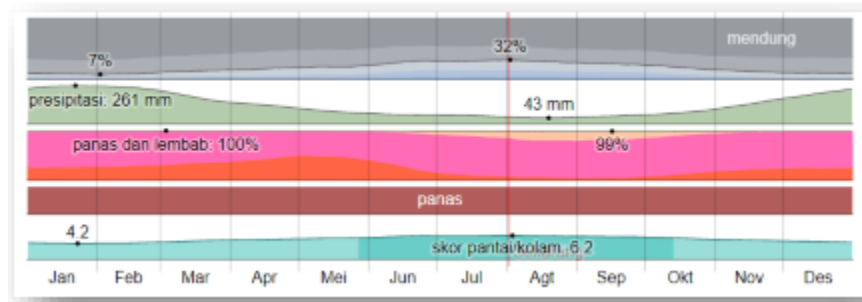
Sumber : Dokumen Penulis

#### 4.2.7. Iklim



**Gambar 4.21** Grafik Suhu Bandar Lampung

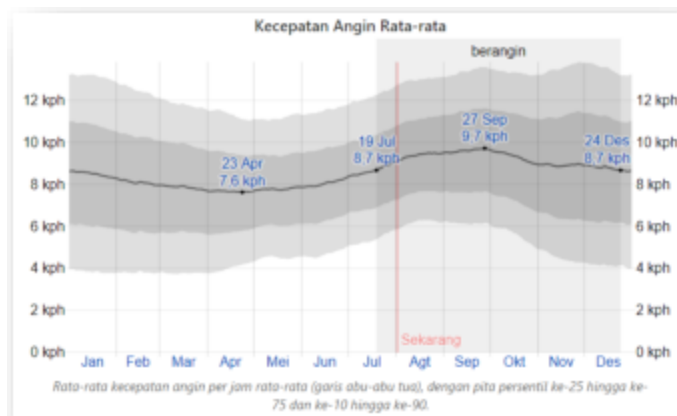
Sumber : *Weather Accu 2021*



**Gambar 4.22** Grafik Kelembaban Bandar Lampung

Sumber : *Weather Accu 2021*

Kota Bandar Lampung, musim panas biasanya pendek dan panas; musim dingin biasanya pendek, hangat, dan hujan; dan umumnya menyengat dan mendung sepanjang tahun. Sepanjang tahun, suhu biasanya bervariasi dari 23°C hingga 32°C dan jarang di bawah 21°C atau di atas 33°C. Berdasarkan skor pantai/kolam, waktu terbaik dalam setahun untuk mengunjungi Kota Bandar Lampung untuk kegiatan musim panas adalah dari late Mei hingga mid Oktober. Sehingga, berdasarkan kondisi ini maka dapat disimpulkan bahwa suhu di Bandar Lampung masih tergolong normal dan berada pada suhu nyaman manusia.



**Gambar 4.23** Grafik Kecepatan Angin Bandar Lampung

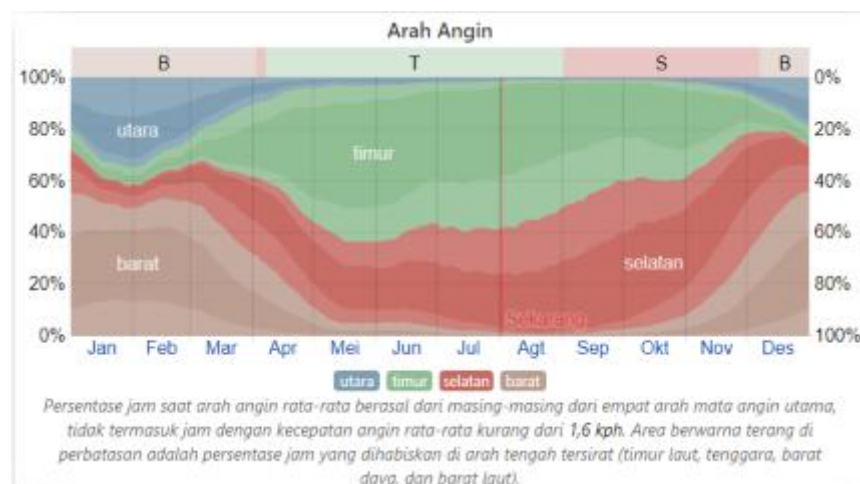
Sumber : *Weather Accu 2021*

Rata-rata kecepatan angin per jam di Kota Bandar Lampung mengalami variasi musiman kecil sepanjang tahun.

- Lebih berangin dalam setahun berlangsung selama 5,2 bulan, dari 19 Juli sampai 24 Desember, dengan kecepatan angin rata-rata lebih dari 8,7 kilometer per jam.

- Hari paling berangin dalam setahun adalah 27 September, dengan kecepatan angin rata-rata per jam 9,7 kilometer per jam.
- Masa angin lebih tenang dalam setahun berlangsung selama 6,8 bulan, dari 24 Desember sampai 19 Juli.
- Hari angin paling tenang dalam setahun adalah 23 April, dengan kecepatan angin rata-rata per jam 7,6 kilometer per jam.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa lokasi tapak lebih didominasi oleh keadaan angin tenang yang berlangsung selama 6,8 bulan. Maka, dalam hal ini dapat dimanfaatkan ke dalam konsep bangunan untuk sirkulasi udara yang alami.



**Gambar 4.24** Grafik Pergerakan Angin Bandar Lampung

Sumber : *Weather Accu 2021*

Angin paling sering bertiup dari selatan selama 5,0 hari, dari 2 April hingga 7 April dan selama 3,2 bulan, dari 1 September hingga 7 Desember, dengan persentase tertinggi 58% pada tanggal 8 Oktober. Angin paling sering bertiup dari timur selama 4,8 bulan, dari 7 April hingga 1 September, dengan persentase tertinggi 61% pada tanggal 30 Mei. Angin paling sering bertiup dari barat selama 3,8 bulan, dari 7 Desember hingga 2 April, dengan persentase tertinggi 56% pada tanggal 1 Januari.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa angin bertiup dari segala arah namun didominasi dari arah timur. Sehingga dapat diaplikasikan dalam konsep desain untuk bukaan yang lebar agar angin mampu menjangkau tiap sisi bangunan.

### 4.3. Analisa Fungsi

K E B U T U H A N R U A N G	Fungsi Primer	Fungsi Sekunder	Fungsi Penunjang
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Galeri Kuliner</li> <li>2. Food Court</li> <li>3. Coffe Shop</li> <li>4. Souvenir Shop</li> <li>5. Area Jajanan Tradisional</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Area Bermain Anak</li> <li>2. Plaza</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Parkir</li> <li>2. Hall/Lobby</li> <li>3. Pusat Informasi</li> <li>4. Ruang Tunggu</li> <li>5. Ruang Staff Pengelola</li> <li>6. Ruang Arsip</li> <li>7. Ruang Rapat</li> <li>8. Ruang Loker Staf</li> <li>9. Gudang</li> <li>10. Lavatory</li> <li>11. Ruang Security</li> <li>12. Ruang ME</li> <li>13. Ruang Genset</li> <li>14. ATM Center</li> </ol>

**Tabel 4.2** Analisa Fungsi

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Area bangunan dibagi menjadi 3 fungsi yakni fungsi primer (utama), fungsi sekunder (pendukung fungsi primer), serta fungsi penunjang. Untuk fungsi primer yakni kegiatan yang paling utama dituju oleh para pengunjung yakni fungsi Kuliner dan wisata. Untuk fungsi sekunder, yakni kegiatan atau fasilitas lain yang disediakan dan berhubungan dengan kegiatan primer. Sedangkan fungsi penunjang, yakni fungsi yang mendukung segala aktifitas dan fasilitas pada bangunan.

#### 4.3.1. Sifat Keruangan Berdasarkan Fungsi

No	Fungsi Ruang	Zona Ruang	Nama Ruang
1	Fungsi Primer	<b>Semi Publik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Galeri Kuliner</li> </ul>
		<b>Publik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Food Court</li> <li>• Coffe Shop</li> <li>• Souvenir Shop</li> <li>• Area Jajanan Tradisional</li> </ul>
2	Fungsi Sekunder	<b>Semi Publik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area Bermain Anak</li> </ul>
		<b>Publik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plaza</li> </ul>
3	Fungsi Penunjang	<b>Privat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Staff Pengelola</li> <li>• Ruang Arsip</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Rapat</li> </ul>
		<b>Publik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall/Lobby</li> <li>• Pusat Informasi</li> <li>• Ruang Tunggu</li> <li>• ATM Center</li> </ul>
		<b>Service</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Gudang</li> <li>• Lavatory</li> <li>• Ruang Security</li> <li>• Ruang Me</li> <li>• Ruang Genset</li> </ul>

**Tabel 4.3** Analisa Sifat Keruangan

Sumber : Analisa Penuli, 2022

Berdasarkan data yang terlampir pada tabel, ruang yang bersifat publik hanya area kuliner dan public space saja. Artinya, siapapun mampu menjangkau fasilitas tersebut tanpa harus terlebih dahulu membuat perjanjian dengan penyedia fasilitas. Sedangkan galeri dan museum sejarah kuliner serta area bermain anak masuk ke sifat semi publik, yang artinya hanya orang - orang berkepentingan atau khusus saja yang mampu menjangkau fasilitas tersebut.

#### 4.4. Analisa Pengguna

##### 4.4.1. Analisa Pelaku Kegiatan pada Bangunan (Pengguna)

Pelaku Kegiatan	Identifikasi Kegiatan	Lama Kegiatan
Pemilik dan Dewan Komisaris	Pemilik dan Komisaris adalah mereka sebagai penentu kebijakan perusahaan, sebagai perintis gagasan dan strategi pemasaran, serta apapun yang mempengaruhi keberlangsungan Wisata Kuliner	Selama Operasional 07.00 – 22.00 WIB
Pengelola Khusus	Para Karyawan yang bertugas khusus pada tiap fungsi kegiatan yang berbeda (Galeri dan meseum Sejarah Kuliner)	Selama Operasional 08.00 – 17.00 WIB
Pengelola Umum	Para Karyawan yang	Selama Operasional

	mengelola bidang umum dan menjamin kegiatan serta fasilitas pada Wisata Kuliner berfungsi dengan baik	07.00 – 22.00 WIB
Pengguna Tetap	Pengguna yang sudah membuat kontrak khusus untuk menggunakan fasilitas bangunan (Pemilik Booth/kuliner)	Selama Operasional, dan dibagi mendjadi 2 shift 07.00 – 22.00 WIB
Pengguna Tidak Tetap	Pengguna yang tidak melakukan kontrak khusus untuk menggunakan fasilitas bangunan (pengunjung kuliner, pengunjung area bermain, pengunjung galeri dan museum sejarah kuliner, plaza)	Selama Operasional 07.00 – 22.00 WIB
Visitors	Mereka yang berkunjung untuk keperluan bisnis, atau sekedar refreshing pada area publik	Asumsi kegiatan perorang ± 1 – 2 jam

**Tabel 4.4** Analisa Pengguna Bangunan

Sumber : Analisa Penuli, 2022

Pengguna terbagi menjadi 6 kategori, yakni :

- Pemilik dan Dewan Komisaris, selaku pemilik dan petinggi perusahaan (wisata kuliner).
- Pengelola Umum, selaku pengelola manajemen dan kegiatan yang terdapat pada masing - masing fasilitas.
- Pengelola Khusus, selaku karyawan/pekerja pada masing-masing fasilitas (area gedung wisata kuliner dan plaza).
- Pengguna Tetap (pengguna yang rutin mengunjungi fasilitas karna terikat sewa dan kontrak).
- Pengguna Tidak Tetap, yakni pengguna yang menggunakan fasilitas pada waktu tertentu saja.
- *Visitors*, yakni pengunjung yang datang hanya sekedar untuk menikmati fasilitas publik atau orang yang berkepentingan tertentu dalam jangka waktu singkat.



#### 4.4.2. Analisa Jumlah Pelaku Kegiatan pada Bangunan (Pegguna)

Jenis Kegiatan	Jumlah Pengguna	Durasi Waktu
Bekerja	62 orang	15 jam
Mengunjungi Kuliner	135 orang	± 1-3 jam
Mengunjungi Area Bermain	20 Orang	± 1-2 jam
Mengunjungi Galeri Kuliner	25 Orang	± 1-2 jam
Menikmati Plaza	50 Orang	± 1-5 jam
Penyebrangan	15 Orang	± 10 menit

**Tabel 4.5** Jumlah Pelaku Kegiatan pada Bangunan

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Analisa jumlah pengguna akan berpengaruh terhadap luas besaran ruang yang akan ditentukan, dan jumlah ruang.

#### 4.5. Analisa Kegiatan

##### 4.5.1. Analisa Kegiatan Area Kantor (Pengelola)

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Direksi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall/ Lobby</li> <li>• R. Direktur</li> <li>• R. Rapat</li> <li>• Parkir</li> </ul>
Manager		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall/ Lobby</li> <li>• R. Manager</li> <li>• R. Rapat</li> <li>• Parkir</li> </ul>
Sekretaris		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall/ Lobby</li> <li>• R. Sekretaris</li> <li>• R. Staff</li> <li>• R. Arsip</li> <li>• R. Rapat</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> </ul>
--	--	--

**Tabel 4.6** Analisa Kegiatan Area Kantor

Sumber : Analisa Penulis, 2022

#### 4.5.2. Analisa Area Kegiatan Pengunjung

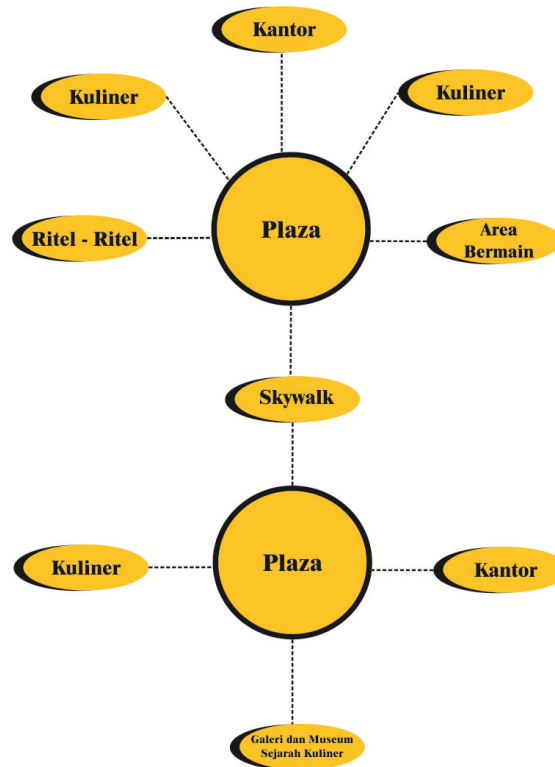
Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelola Kegiatan Teknis (Galeri Kuliner, Wisata Kuliner, Plaza)	<pre> graph TD   Datang --&gt; Parkir   Datang --&gt; Absen   Parkir --&gt; Absen   Absen --&gt; Kerja["- Persiapan Bekerja - Briefing - Bekerja Sesuai Jobdesk Masing-Masing"]   Kerja --&gt; Isoma   Isoma --&gt; Absen2[Absen]   Absen2 --&gt; Pulang           </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Hall/ Loby</li> <li>• R. Pengelola</li> <li>• Lavatory/Loker</li> <li>• R. Arsip</li> </ul>
Pengunjung	<pre> graph TD   Datang --&gt; Parkir   Datang --&gt; AreaBermain[Area Bermain]   Datang --&gt; Kulineran[Kulineran]   Parkir --&gt; AreaBermain   Parkir --&gt; Kulineran   AreaBermain --&gt; Plaza   Kulineran --&gt; Plaza   Plaza --&gt; Pulang   Galeri[Galeri dan Museum Sejarah Kuliner] --&gt; Pulang           </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Hall/ Loby</li> <li>• Wisata Kuliner</li> <li>• Lavatory</li> <li>• Plaza</li> <li>• Galeri dan Museum Sejarah Kuliner</li> <li>• Area Bermain</li> </ul>

**Tabel 4.7** Analisa Kegiatan Area Pengunjung

Sumber : Analisa Penulis, 2022

## 4.6. Analisa Ruang

### 4.6.1. *Bubble* Kedekatan Ruang Makro



**Gambar 4.25** *Bubble* Kedekatan Ruang Makro

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

Berdasarkan ilustrasi pada *bubble* ruang secara makro, semua fasilitas mampu dijangkau melalui plaza terlebih dahulu. Dalam artian, plaza sebagai pusat dari semua fasilitas. Lalu, antar fasilitas dapat dijangkau tanpa melalui public space namun melewati sirkulasi primer yang menghubungkan antar fungsi bangunan. Tepat didepan plaza terdapat skywalk sebagai jembatan penyebrangan sekaligus area bersantai menikmati area sekitar gedung wisata kuliner.

### 4.6.2. Analisa Kebutuhan Ruang

Wisata kuliner ini memiliki ruang - ruang yang nantinya akan menampung seluruh kegiatan yang berada pada wisata kuliner ini. Standarisasi ukuran ruangan diambil dari beberapa sumber, yaitu :

- DA : Data Arsitek
- NAD : Architects Data, Ernest Neufert
- AJM : AJ Metric
- A : Asumsi

Nama Ruang	Sifat Ruang	Kapasitas Ruang	Jumlah Ruang	Standarisasi Ruang		Hasil Analisis	Luas Total
				Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber		
<b>Area Penerimaan</b>							
<i>Hall/Loby</i>	Publik	25 Orang	1	0,64 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	20,8 m <sup>2</sup>
Pusat Informasi	Publik	4 Orang	1	1,57 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	8,164 m <sup>2</sup>
Ruang Tunggu	Publik	15 Orang	1	1,57 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	30,615 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Pria</i>	Servis	8 Orang	1	3,475 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	36,14 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Wanita</i>	Servis	8 Orang	1	5 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	52 m <sup>2</sup>
<b>Area Kuliner</b>							
<i>Tenant (Makanan Cepat Saji, Coffee Shop)</i>	Publik	R. Duduk/1 ±50 Orang	8	1,6 m <sup>2</sup> / Orang	NAD	30%	640,3 m <sup>2</sup>
		R. Pantry/5 Orang	1	1,3 m <sup>2</sup> / Orang	AJM	30%	8,45 m <sup>2</sup>
		R. Kasir/2 Orang	1	2 m <sup>2</sup> / Orang	NAD	30 %	3,2 m <sup>2</sup>
		Gudang	1	10% dari area	A	10%	2,829 m <sup>2</sup>
<i>Food Court</i>	Publik	R. Duduk/ ±50 Orang	1	1,6 m <sup>2</sup> / Orang	NAD	30%	104 m <sup>2</sup>
		Stan Makanan 40 Unit. 2	20 Unit	1,3 m <sup>2</sup> / Orang	AJM	30%	2.080,3 m <sup>2</sup>

		Orang/Unit					
		Kasir 4 Unit. 2 Orang	4 Unit	2 m <sup>2</sup> / Orang	NAD	30%	20,8 m <sup>2</sup>
<i>Souvenir Shop</i>	Publik	8 Unit 8 Orang/Unit	8 Unit	1,5 m <sup>2</sup> / Orang	NAD	30%	195 m <sup>2</sup>
Area Jajanan Tradisional	Publik	30 Orang	1	1,3 m <sup>2</sup> / Orang	NAD	30%	50,7 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Pria</i>	Servis	8 Orang	1	3,475 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	36,14 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Wanita</i>	Servis	8 Orang	1	5 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	52 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Pekerja</i>	Servis	4 Orang	1	5 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	26 m <sup>2</sup>
Gudang	Servis	-	1	36 m <sup>2</sup> / Orang	DA	25%	9 m <sup>2</sup>
<b>Area Public Space</b>							
Area Bermain Anak	Publik	25 Orang	1	1,5 m <sup>2</sup> / Orang	DA	40%	52,5 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Pria</i>	Servis	8 Orang 2 Wastafel	1	3,475 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	36,14 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Wanita</i>	Servis	8 Orang 2 Wastafel	1	5 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	52 m <sup>2</sup>
<b>Area Pengelola</b>							
Ruang <i>Staff</i> Pengelola	Privat	10 Orang	1	2,75 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	35,75 m <sup>2</sup>
Ruang Arsip	Privat	-	2	9 m <sup>2</sup>	A	30%	5,4 m <sup>2</sup>
Ruang Rapat	Privat	20 Orang	1	1,57 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	40,82 m <sup>2</sup>
Galeri kuliner	Semi Publik	35 Orang	1	1,5 m <sup>2</sup> / Orang	DA	40%	52,9 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Pria</i>	Servis	8 Orang 2 Wastafel	1	3,475 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	36,14 m <sup>2</sup>
<i>Lavatory Wanita</i>	Servis	8 Orang	1	5 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	52 m <sup>2</sup>

		2 Wastafel					
Gudang	Servis	-	1	36 m <sup>2</sup> / Orang	DA	25%	9 m <sup>2</sup>
Pantry	Servis	3 Orang	1	4,5 m <sup>2</sup> / Orang	A	30%	8,55 m <sup>2</sup>
<b>Area Penunjang dan Servis</b>							
Ruang Me	Privat	-	2	28 m <sup>2</sup> / ruang	A	25%	70 m <sup>2</sup>
Ruang Panel	Privat	-	2	9 m <sup>2</sup> / ruang	A	25%	22,5 m <sup>2</sup>
Ruang Security	Privat	-	2	4 m <sup>2</sup> / Orang	A	25%	10 m <sup>2</sup>
Lavatory	Servis	2 Orang	1	5 m <sup>2</sup> / Orang	DA	30%	13 m <sup>2</sup>
<b>Area Parkir</b>							
Parkir Pengunjung	Publik	±100 Mobil ±250 Motor ±10 Sepeda	-	12,5 m <sup>2</sup> /mobil 2 m <sup>2</sup> /motor 2 m <sup>2</sup> /sepeda	DA	40%	@1.25 0,4 m <sup>2</sup> @500, 4 m <sup>2</sup> @28 m <sup>2</sup> 1.778, 8 m <sup>2</sup>
Parkir Pengelola	Privat	±20 Mobil ±50 Motor ±10 Sepeda	-	12,5 m <sup>2</sup> /mobil 2 m <sup>2</sup> /motor 2 m <sup>2</sup> /sepeda	DA	40%	@350 m <sup>2</sup> @140 m <sup>2</sup> @28 m <sup>2</sup> 518 m <sup>2</sup>

**Tabel 4.8** Besaran Ruang dan Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisa Penulis, 2022

Berdasarkan analisis kebutuhan luas ruang yang disesuaikan dengan standarisasi yang terdapat pada literatur, diperoleh luas ruangan yang dibutuhkan untuk mewadahi semua kegiatan pada wisata kuliner, yaitu :

No	Area	Luas
1	Area Penerimaan	147,71 m <sup>2</sup>
2	Area Kuliner	654,779 m <sup>2</sup>
3	Area Public Space	140,64 m <sup>2</sup>
4	Area Pengelola	240,56 m <sup>2</sup>
5	Area Penunjang dan Servis	115,5 m <sup>2</sup>
6	Area Parkir	2.296,8 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		3.595,989 m <sup>2</sup>

**Tabel 4.9** Total Analisa Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisa Penulis, 2022

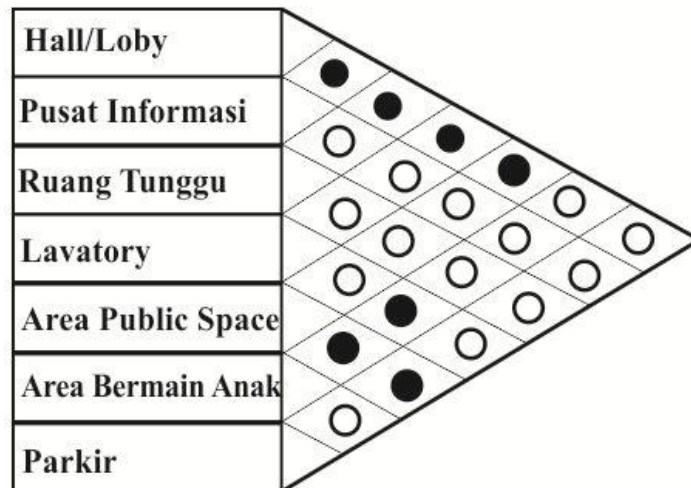
Berdasarkan tabel analisis di atas, luas lantai yang terbangun adalah 3.595,989 m<sup>2</sup> sedangkan lahan keseluruhan yang boleh dibangun merupakan 4272 m<sup>2</sup> dan lahan yang tidak boleh dibangun adalah 2848 m<sup>2</sup>. Sisa lahan yang belum terbangun akan digunakan untuk plaza garden yang nantinya akan mendukung fasilitas wisata kuliner.

#### 4.6.3. Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang merupakan diagram yang menggambarkan kedekatan ruang satu dengan ruang yang lainnya pada perancangan wisata kuliner ini. Diagram ini ditujukan untuk mengetahui gambaran posisi dan kedekatan ruang yang akan dirancang.

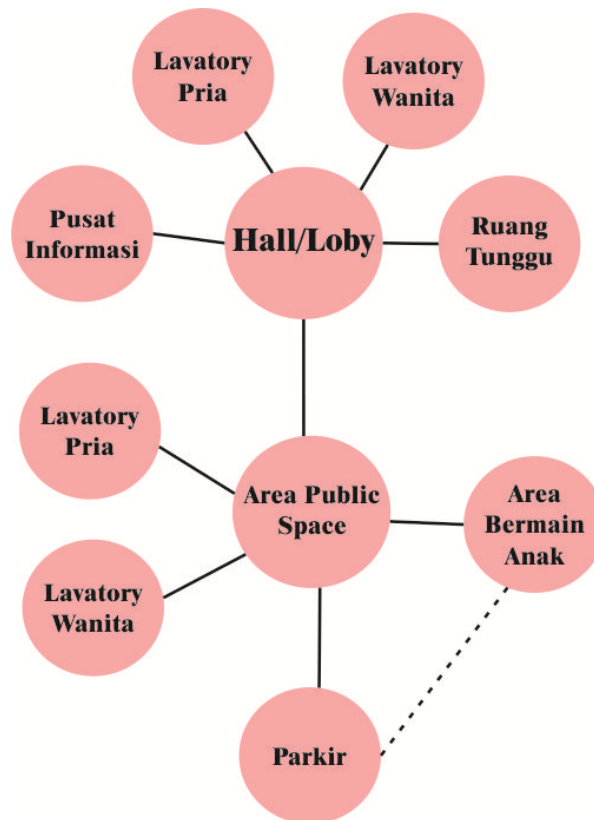
- Berhubungan Langsung
- Berhubungan Tidak Langsung
- Berhubungan Langsung
- - - - - Berhubungan Tidak Langsung

a. Area Penerimaan



**Gambar 4.26** Matrik Hubungan Ruang Area Penerimaan

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

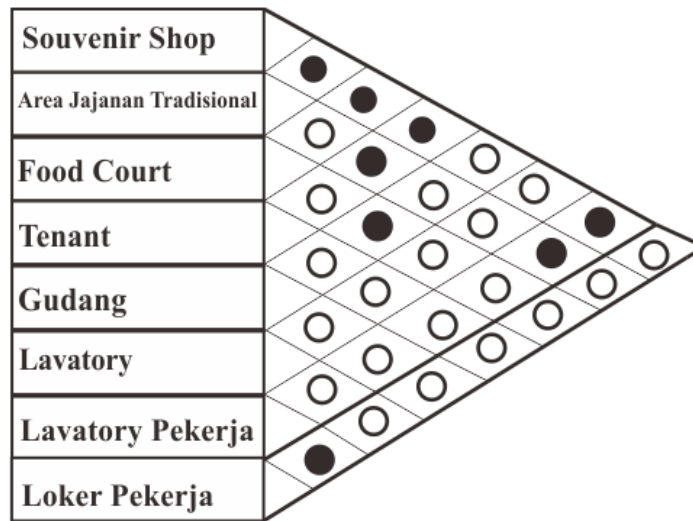


**Gambar 4.27** Bubble Hubungan Ruang Area Penerimaan

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

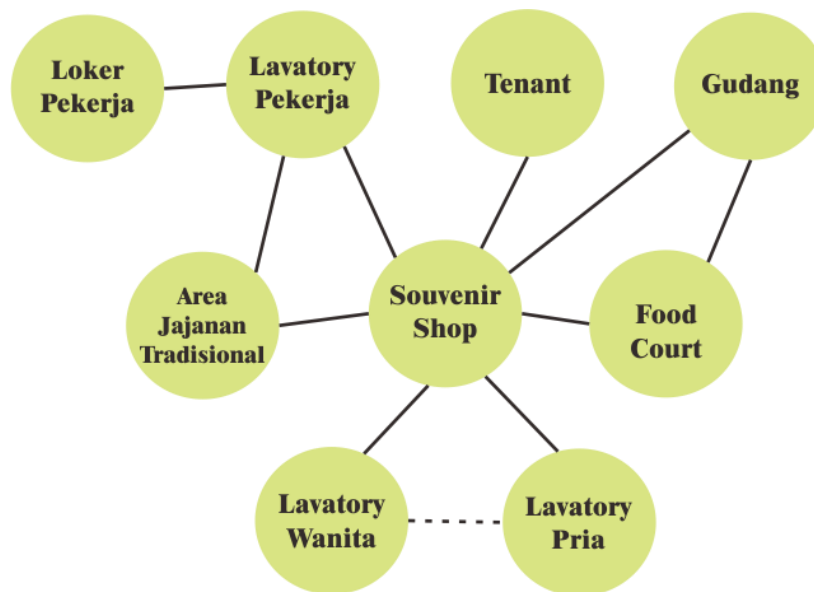


b. Area Wisata Kuliner



**Gambar 4.28** Matrik Hubungan Ruang Area Wisata Kuliner

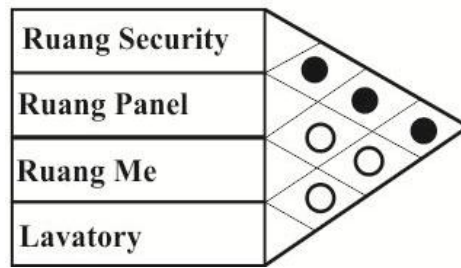
Sumber : Ilustrasi penulis,2022



**Gambar 4.29** Bubble Hubungan Ruang Area Wisata Kuliner

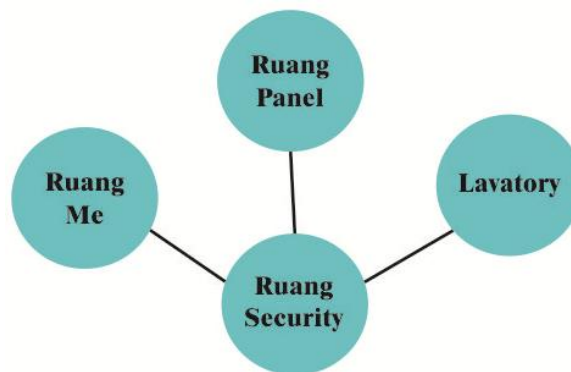
Sumber : Ilustrasi penulis,2022

c. Area Penunjang



**Gambar 4.30** Matrik Hubungan Ruang Area Penunjang

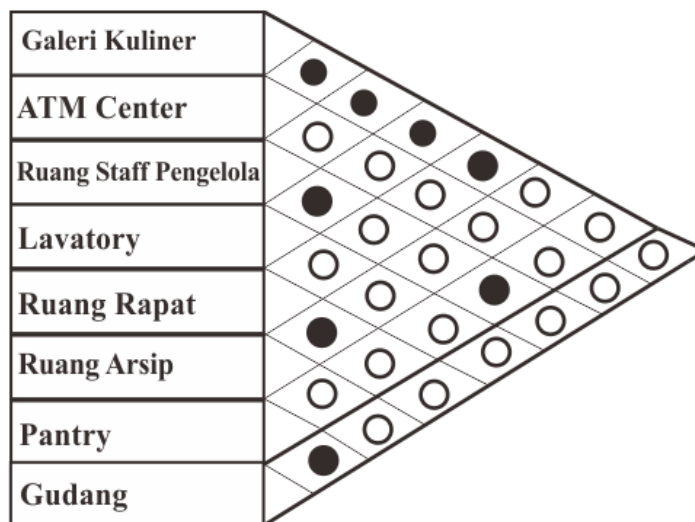
Sumber : Ilustrasi penulis,2022



**Gambar 4.31** Bubble Hubungan Ruang Area Penunjang

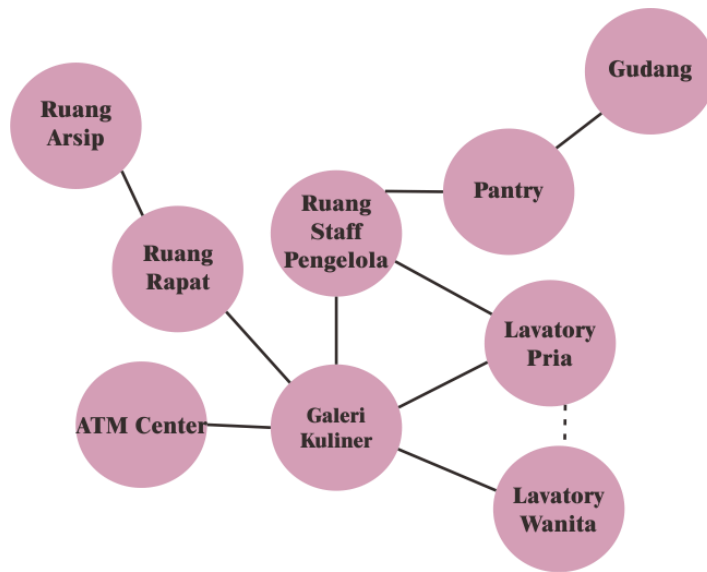
Sumber : Ilustrasi penulis,2022

d. Area Pengelola



**Gambar 4.32** Matrik Hubungan Ruang Area Pengelola

Sumber : Ilustrasi penulis,2022



**Gambar 4.33** *Bubble* Hubungan Ruang Area Pengelola

Sumber : Ilustrasi penulis,2022

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan konsep perancangan pada bangunan fasilitas wisata kuliner maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan bangunan Fasilitas Wisata Kuliner mempunyai tujuan untuk menjawab persoalan yang ada di site yaitu terbatasnya wadah untuk menikmati area Lungsir atau Taman Kota, menjadikan masyarakat menciptakan titik kumpul yang bisa mengganggu pengendara maupun pejalan kaki.
2. Lokasi Perancangan Fasilitas Wisata Kuliner Dengan Pendekatan Townscape berada pada Jl. Gulak Galik, Kec. Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung yang merupakan jantung kota.
3. Perancangan Fasilitas Wisata Kuliner menerapkan Teori *Townscape* (*Gordon Cullen*). Teori *Townscape* merupakan teori tentang penataan ruang kota secara seri visual (ciri khas kota yang dapat dilihat atau dipahami).
4. Pada perancangan ini terdapat 2 site yang saling berhubungan di area sekitar oleh *skywalk*. Hal ini di desain untuk menanggapi pendekatan yang dipakai yaitu teori *Townscape point serial vision* (penataan kawasan).
5. Bentuk massa bangunan yang diterapkan adalah fleksibel, hal ini dipilih karena mampu menyesuaikan lahan yang berkelok dan mampu merespon arah angin, agar mudah dalam menyebar melalui celah atau jarak antar masa bangunan.
6. Ide konsep dasar yang akan dijadikan acuan dalam merancang bangunan Fasilitas Wisata Kuliner sebagai berikut :
  - Rancangan zonasi ruangf tercipta melalui analisis tapak dan analisis fungsional
  - Jalur sirkulasi pada site dibuat saling berhubungan dan berketerkaitan dengan tujuan mempermudah pencapaian ke berbagai ruang ygt ada.
  - Konsep Penerapan Teori *Townscape* cenderung menerapkan pola penyusunan kawasan, eksterior, dan juga fasilitasnya.

#### **6.2. Saran**

Bersadarkan beberapa proses yang telah dilakukan selama penyusunan laporan, penulis memiliki saran sebagai berikut:

1. Diperlukan lebih banyak lagi studi kasus yang lebih mendalam tentang teori Townscape, supaya lebih banyak lagi referensi sumber referensi yang berkaitan menghasilkan hasil penelitian yang lebih baik.
2. Pengembangan perancangan diharapkan adanya ditempat lain, guna menambah fasilitas penunjang bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiany. 2016. *“penataan ruang terbuka hijau di kawasan fakultas teknik universitas palangka raya”*. Kalimantan. Universitas Palangkaraya.
- DPUPKP. 2021. *“ruang terbuka hijau”*. Diakses dari <https://dpu.kulonprogokab.go.id/detil/105/ruang-terbuka-hijau> pada tanggal 22 Juli 2021 pukul 19.11 .
- Sesunan, MM. Hizbullah. 2014. *“evaluasi perwujudan place attachment pada revitalisasi kawasan tepi air benteng kuto besak”*. Bandung:Universitas Khatolik Parahyangan.
- Cantya, P. Marhendra, dkk. 2017. *“ pola aktivitas pemanfaatan ruang terbuka publik di alun-alun batu”*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Anthony Tugnutt and Robertson, Mark. 1987, *“Making Townscape, A Contextual”*.
- Cullen, Gordon. 1961. *“The Concise Townscape”*. London: Architectural Press.
- Surasetja, Irawan. (2007). *“Fungsi, Ruang, Bentuk, dan Ekspresi dalam Arsitektur”*. Lecture Handout: Department Architecture FPTK UPI, Bandung.
- Wibawa, M.Shubhi Yuda dan Yunita Kesuma. 2016. *“ Transformasi Fungsi Jalan Umum Sebagai Ruang Publik Bagi Masyarakat Urban ”*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Kusumawati, Anggit Ferida. 2018. *“ Pusat Kuliner Di Kota Tegal Dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler ”*. Semarang : Universitas Negri Semarang.

Gyvano, Halim dan Dyah Titisari Widyastuti.2019. “ *kajian townscape koridor kawasan pecinan kampung ketandan yogyakarta*”. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.

Rahmiati, Desti, dkk. 2013. “ *pengaruh perubahan fungsi ruang terbuka publik terhadap kualitas kawasan pemukiman di sekitarnya* ”. Diakses dari <http://jurnal.ubl.ac.id/index.php/ja/article/view/29> pada tanggal 20 Juli 2021 pukul 14.29 .