

**PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER DAN SOUVENIR DI  
PESISIR BARAT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LAMPUNG**

**(skripsi)**

**OLEH  
MIA YURTA DEWI  
1615012002**



**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

## **ABSTRAK**

### **PUSAT WISATA KULINER DAN SOUVENIR DI PESISIR BARAT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LAMPUNG**

**Oleh**

**MIA YURTA DEWI**

Sebagai penunjang pelestarian agar tetap terjaganya keelokan budaya menjadi salah satu pertimbangan pemerintah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dapat memadai untuk memberikan pelayanan dan kemudahan kepada masyarakat, dalam hal ini pesisir barat sendiri memiliki potensi budaya yang amat sangat besar terkhusus dibidang Pusat Wisata kuliner dan Souvenir. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, kekhususan penelitian ini untuk memecahkan masalah-masalah actual yang dihadapi sekarang dan mengumpulkan data atau informasi untuk disusun, dijelaskan dan dianalisis. Kemudian didapatkan hasil perancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir dengan pendekatan Arsitektur Lampung yang mampu memberikan sarana dan prasarana yang mudah dijangkau oleh para wisatawan.

**Kata Kunci:** *Budaya, Wisata, Arsitektur Lampung*

## **ABSTRACT**

### **CULINARY AND SOUVENIR TOURISM CENTER IN THE WEST COAST WITH A LAMPUNG ARCHITECTURAL APPROACH**

**By**

**MIA YURTA DEWI**

As a support for preservation so that cultural beauty is maintained, it is one of the government's considerations in providing adequate facilities and infrastructure to provide services and convenience to the community, in this case the west coast itself has enormous cultural potential, especially in the field of Culinary Tourism Centers and Souvenirs. This research method uses qualitative research methods, in this study using descriptive research types, the specificity of this research is to solve actual problems that are being faced now and collect data or information to be compiled, explained and analyzed. Then the results of the design of a culinary and souvenir tourism center are obtained with the Lampung Architecture approach which is able to provide facilities and infrastructure that are easily accessible to tourists.

**Keywords:** *Culture, Tourism, Architecture of Lampung*

**PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER DAN SOUVENIR DI  
PESISIR BARAT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LAMPUNG**

**OLEH  
MIA YURTA DEWI  
1615012002**

**Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Mencapai Gelar  
SARJANA ARSITEKTUR**

**Pada  
Program Studi S1 Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER  
DAN SOUVENIR DI PESISIR BARAT  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR  
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Mia Yurta Dewi**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1615012002

Jurusan : **Arsitektur**

Program Studi : **S1 Arsitektur**

Fakultas : **Teknik**

Universitas : **Universitas Lampung**



Pembimbing 1

**MM Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.**  
NIP.198108232008121001

Pembimbing 2

**Dini Hardila, S.T., M.T.**  
NIP. 199002032019032017

**MENGETAHUI**

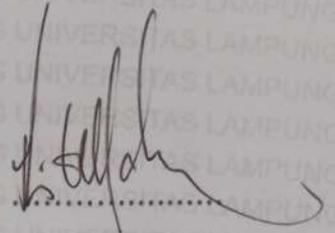
Plt. Ketua Program Studi  
S1 Arsitektur

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

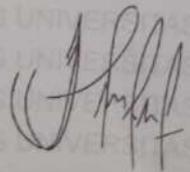
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

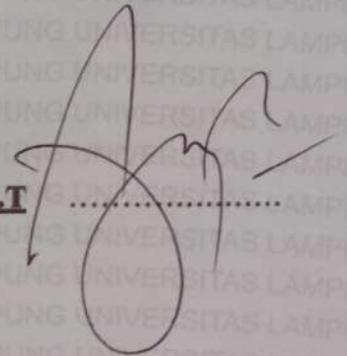
**Pembimbing 1 : MM Hizbullah Sesunan, S.T., M.T**  
NIP.198108232008121001



**Pembimbing 2 : Dini Hardila, S.T., M.T**  
NIP.199002032019032017



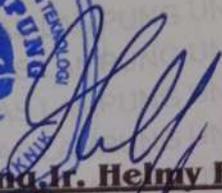
**Penguji : Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T**  
NIP.197603022006041002



**2. Dekan Fakultas Teknik**



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



**Tanggal Lulus Ujian : 24 November 2022**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mia Yurta Dewi

Npm : 1615012002

Judul Skripsi : Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Pesisir Barat  
dengan Pendekatan Arsitektur Lampung.

Menyatakan bahwa, laporan 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.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, Juni 2022



**Mia Yurta Dewi**  
**NPM.1615012002**

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis lahir di Pulau pisang 18 desember 1997. Merupakan anak kedua dari enam bersaudara, yang terlahir dari pasangan suami-istri Bpk. Ismadi dan Ibu. Yeni Martati.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut :

- o Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 02 Batu Raja, Kabupaten pesisir barat diselesaikan pada tahun 2010.
- o Kemudian Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 03 Pesisir Utara diselesaikan pada tahun 2013
- o Dilanjutkan Pendidikan di Sekolah MAN 1 Pesisir Barat, Kabupaten pesisir barat, diselesaikan pada tahun 2016.

Selanjutnya pada tahun 2016 Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Pada Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Kemudian tahun 2021 penulis melakukan penelitian dan menyusun laporan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Program Studi Arsitektur Universitas Lampung.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil aalamiin..

Ucapan syukur atas ke Hadirat Allah SWT, Karena berkat rahmat  
serta hidyah-Nya saya dapat menyelesaikan laporan ini.  
Serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW  
yang kita nantikan syafaatnya di hari akhir.

Laporan ini saya persembahkan kepada

kedua orang tua saya tercinta

Bapak Ismadi dan Ibu Yeni Martati,

serta kakak dan empat adik saya,

Lita Istiani S.E

Rati Aktiani

Enie Julica

Risky Fadhilah

Seno Fadri Rafa'is

yang telah mendoakan dengan tulus demi keberhasilan saya

dan selalu ada dalam kondisi baik maupun buruk.

Juga tak lupa,

Civitas Akademika Arsitektur

Fakultas Teknik Universitas lampung

## MOTO

Kita Arsitek, Kita mendesain sesuai harapan kita.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga atas izin-Nya lah saya dapat menyelesaikan dan menyusun Laporan Skripsi dengan judul Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Pesisir Baat Dengan Pendekatan Arsitektur Tradisional Lampung. Tak lupa pula shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, dan seluruh ummatnya yang senantiasa istiqomah hingga akhir zaman.

Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Program Studi Arsitektur Universitas Lampung.

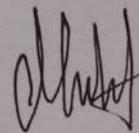
Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr.Eng.Ir Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
2. Bapak Ir. Agung Cahyo Nugroho, selaku Plt.Ketua Program Studi S1 Arsitektur Universitas Lampung.
3. Bapak MM. Hizbullah Sesunan, S.T, M.T, selaku dosen Pembimbing 1 Pra Tugas Akhir maupun Tugas Akhir
4. Ibu, Dini Hardila, S.T, M.T, selaku dosen Pembimbing 2 Pra Tugas Akhir maupun Tugas Akhir.

5. Bapak Ir. Agung Cahyo Nugroho ST., MT , selaku Dosen Penguji Pra Tugas Akhir maupun Tugas Akhir
6. Bapak dan ibu dosen beserta staf Arsitektur Universitas Lampung atas ilmu, pelajaran, maupun pengalaman yang penulis terima.
7. Teristimewa kepada kedua orangtua, Bapak Ismadi dan Ibu Yeni Martati serta kakak dan adik saya yaitu Lita Istiani, S.E, Rati Aktiani, Enie Julica, Risky Fadhilah, Seno Fadri Rafa”is yang selalu memberikan dukungan materil dan moril dengan kasih sayang yang luar biasa.
8. Seluruh Civitas Akademika Arsitektur Universitas Lampung, terutama teman - teman S1 maupun D3 Arsitektur angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan, serta motivasi selama masa perkuliahan.
9. Agung Pertiwi Harya yang selalu memberikan semangat serta keceriaan.
10. Teman-teman Selia Lorenza, Anggista Amd dan Sefty Wulandari.
11. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas doa, motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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.

Bandar Lampung, Juni 2022



**Mia Yurta Dewi**  
**NPM. 1615012002**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Rumusan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Perancangan.....	8
1.5 Manfaat Perancangan .....	9
1.6 Lingkup Perancangan .....	10
1.7 Sistemetika Penulisan .....	11
1.8 Kerangka Pemikiran .....	12
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
2.1 Tinjauan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir .....	13
2.1.1 Pengertian Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir .....	13
2.1.2 Fungsi dan Fasilitas Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir .....	15
2.1.3 Bentuk-bentuk Pusat Wisata Kuliner .....	16
2.2 Arsitektur Lampung .....	18
2.2.1 Tinjauan Umum Konsep Arsitektur Lampung .....	18
2.2.2 Bentuk Atap .....	19
2.2.3 Bentuk Massa Bangunan .....	21
2.2.4 Material Arsitektur Lampung .....	24
2.2.5 Ornamen .....	25
2.2.6 Pendekatan Arsitektur Lampung .....	25
2.3 Standarisasi bangunan pusat wisata kuliner dan Souvenir .....	26
2.4 Tinjauan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Pesisir Barat .....	29

2.4.1 Kuliner Pasar Krui .....	30
2.4.2 Leafy's Café.....	33
2.4.3 Souvenir Tapis Pesisir Barat .....	35
2.4.4 Wisata Labuhan Jukung Krui .....	37
2.4.5 Fasilitas dan Akomodasi di Pantai Tanjung Setia .....	39
2.4.6 Aktivitas di aera Pantai Tanjung Setia .....	39
2.4.7 Menikmati Pemandangan Alam dan Sunset .....	39
2.4.8 Keunikan Pantai Tanjung Setia .....	39
2.4.9 Nilai Estetika Pantai Tanjung Setia .....	40
2.4.10 Pantai yang cocok untuk memancing .....	40
2.5 Studi Presden .....	41
2.5.1 Pusat Souvenir di Kampoeng Semarang .....	41
2.5.2 Bukit Panjang Hawker Centre, Singapura .....	42
2.5.3 Paskal Food Market Bandung .....	44
2.5.4 Food Junction Surabaya .....	46
2.5.5 Museum Lampung .....	48
2.5.6 Nuwo Sesat, Rumah Adat Provinsi Lampung .....	50
2.5.7 Rumah Apung (Lamban Apung) .....	52
2.6 Kesimpulan Hasil Studi Preseden .....	53
2.6.1 Pusat Souvenir di Kampoeng Semarang .....	53
2.6.2 Bukti Panjang Hawker Centre, Singapura .....	54
2.6.3 Paskal Food Market Bandung .....	55
2.6.4 Food Junction Surabaya .....	56
2.6.5 Food Junction Surabaya .....	57
2.6.6 Rumah Sesat .....	57
2.6.7 Rumah Apung (Lamban Apung) .....	58
2.7 Poin-poin Arsitektur Lampung .....	59
<b>III. METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>62</b>
3.1 Ide Perancangan .....	62
3.2 Pendekatan Penelitian .....	63
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	63
3.3.1 Data Primer .....	63
3.3.2 Data Sekunder .....	64
3.4 Analisa Perancangan .....	64
3.5 Konsep Perancangan .....	66
3.6 Alur Perancangan .....	67
<b>IV. PEMBAHASAN .....</b>	<b>68</b>
4.1 Analisa Kontekstual .....	68
4.1.1 Analisa Makro .....	68
4.1.2 Analisis Mezzo .....	70

4.1.3 Analisa Mikro .....	79
4.2 Analisis Site .....	81
4.2.1 Analisis Akseibilitas .....	81
4.2.2 Analisis Sirkulasi .....	83
4.2.3 Analisis View .....	83
4.2.4 Analisis Angin .....	85
4.2.5 Analisis Matahari .....	87
4.2.6 Analisis Vegetasi .....	89
4.2.7 Analisis Kebisingan .....	90
4.2.8 Analisis Utilitas .....	91
4.3 Analisis Fungsional .....	92
4.3.1 Fungsi Primer .....	92
4.3.2 Fungsi Sekunder .....	92
4.4 Analisis Aktivitas .....	92
4.5 Analisis Pengguna .....	93
4.6 Analisa Sirkulasi Penggunaan .....	95
4.7 Analisis Ruang .....	98
4.7.1 Analisis Kebutuhan Ruang .....	98
4.7.2 Besaran Kebutuhan Ruang .....	100
<b>V. KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>107</b>
5.1 Konsep Perancangan .....	107
5.2 Konsep Dasar .....	111
5.3 Konsep Perancangan Tapak .....	116
5.3.1 Konsep Matahari dan Angin .....	116
5.3.2 Konsep Kontur .....	117
5.3.3 Konsep View .....	117
5.3.4 Konsep Kebisingan .....	118
5.3.5 Konsep Lanscape .....	119
5.3.6 Konsep Zonasi .....	121
5.4 Konsep Perancangan Arsitektur .....	122
5.4.1 Gubahan Massa .....	122
5.4.2 Fasad Bangunan .....	123
5.4.3 Interior .....	125
5.5 Konsep Perancangan Utilitas .....	127
5.5.1 Penghawaan .....	127
5.5.2 Pencahayaan .....	129
5.5.3 Sistem Elektrikal .....	130
5.5.4 Sistem Transportasi Vertikal dan Horizontal .....	131
5.6 Sistem Keamanan Bangunan .....	132
5.6.1 Sistem CCTV .....	132
5.6.2 Sistem Proteksi Kebakaran .....	134

5.63 Hasil Perencanaan .....	136
<b>VI. PENUTUP .....</b>	<b>143</b>
6.1 Kesimpulan .....	143
6.2 Saran .....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>145</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	Pedagang Kuliner khas Pesisir Barat di Teras Rumah .....	4
<b>Gambar 1.2</b>	Salah satu souvenir Khas Pesisir Barat .....	5
<b>Gambar 1.3</b>	ingkup lokasi perancangan .....	10
<b>Gambar 2.1</b>	Rumah berbentuk panggung .....	19
<b>Gambar 2.2</b>	Atap rumah berbentuk panggung .....	20
<b>Gambar 2.3</b>	Ijan (Tangga) pada rumah berbentuk panggung .....	22
<b>Gambar 2.4</b>	Garang hadap pada rumah panggung .....	22
<b>Gambar 2.5</b>	Tepas pada rumah panggung .....	23
<b>Gambar 2.6</b>	Peta penyebaran pusat kuliner dan souvenir .....	29
<b>Gambar 2.7</b>	Jarak tempuh menuju site .....	30
<b>Gambar 2.8</b>	Kuliner Pasar Krui .....	30
<b>Gambar 2.9</b>	Gulai Taboh dan Sop Ikan Tuhuk .....	31
<b>Gambar 2.10</b>	Kue Engkak dan Kue Serabi .....	32
<b>Gambar 2.11</b>	Leafy's Café' .....	33
<b>Gambar 2.12</b>	interior Leafy's Café .....	34
<b>Gambar 2.13</b>	Pizza .....	34
<b>Gambar 2.14</b>	Merchandise .....	34
<b>Gambar 2.15</b>	Merchandise .....	35
<b>Gambar 2.16</b>	Jilbab Tapis dan Hiasan Dinding .....	35
<b>Gambar 2.17</b>	Bros dan Hiasan Perlak Perlik .....	36
<b>Gambar 2.18</b>	Dompot dan Set Paha .....	36
<b>Gambar 2.19</b>	Labuhan Jukung Krui .....	37
<b>Gambar 2.20</b>	Labuhan Jukung Krui .....	37
<b>Gambar 2.21</b>	Surfing .....	38
<b>Gambar 2.22</b>	Pantai .....	40
<b>Gambar 2.23</b>	Pusat Souvenir Kampoeng Semarang .....	42
<b>Gambar 2.24</b>	Rancangan Bukit Panjang Hawker Centre .....	43
<b>Gambar 2.25</b>	Ruang Terbuka Paskal Food Market .....	44
<b>Gambar 2.26</b>	Area Makan Paskal Food Market .....	45
<b>Gambar 2.27</b>	Ruang Makan Paskal Food Market Banding .....	45
<b>Gambar 2.28</b>	Food Junction Surabaya .....	46
<b>Gambar 2.29</b>	Suasana malam hari food junction Surabaya .....	47
<b>Gambar 2.30</b>	Ruang Makan Indoor Food Junction Surabaya .....	47
<b>Gambar 2.31</b>	Museum Lampung .....	48
<b>Gambar 2.32</b>	Halaman Depan Museum .....	49

<b>Gambar 2.33</b>	Denah Museum Lampung .....	50
<b>Gambar 2.34</b>	Interior Museum Lampung .....	50
<b>Gambar 2.35</b>	Nuwo Sesat, Rumah Adat Provinsi Lampung. ....	51
<b>Gambar 2.36</b>	Rumah Apung Pesisir Barat .....	53
<b>Gambar 2.37</b>	Kuliner Rumah Apung .....	53
<b>Gambar 4.1</b>	Peta Wilayah Provinsi Lampung .....	68
<b>Gambar 4.2</b>	Peta Wilayah Kabupaten Pesisir Barat .....	70
<b>Gambar 4.3</b>	Alternatif Site 1 .....	73
<b>Gambar 4.4</b>	Alternatif Site 2 .....	73
<b>Gambar 4.5</b>	Alternatif Site 3 .....	74
<b>Gambar 4.6</b>	Site Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir .....	79
<b>Gambar 4.7</b>	Site Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir .....	80
<b>Gambar 4.8</b>	Analisis Aksesibilitas dan Pencapaian .....	82
<b>Gambar 4.9</b>	Tanggapan Analisis Aksesibilitas dan Pencapaian .....	82
<b>Gambar 4.10</b>	Sirkulasi .....	83
<b>Gambar 4.11</b>	View Ke Luar dan Ke Dalam Site .....	84
<b>Gambar 4.12</b>	Analisis Angin .....	85
<b>Gambar 4.13</b>	Grafik Kecepatan Angin tiap 3jam/Hari Tahun 2020 .....	86
<b>Gambar 4.14</b>	Analisis Arah Matahari .....	88
<b>Gambar 4.15</b>	Analisis Vegetasi .....	89
<b>Gambar 4.16</b>	Vegetasi pada site .....	89
<b>Gambar 4.17</b>	Analisis Kebisingan .....	90
<b>Gambar 4.18</b>	Analisis Utilitas .....	91
<b>Gambar 4.19</b>	Tiang listrik pada site .....	91
<b>Gambar 4.20</b>	Alur Sirkulasi Pengelola .....	95
<b>Gambar 4.21</b>	Alur Sirkulasi Pengelola Kuliner .....	96
<b>Gambar 4.22</b>	Alur Sirkulasi Pengelola Souvenir .....	96
<b>Gambar 4.23</b>	Alur Sirkulasi Pengelola Bagian Penyimpanan .....	96
<b>Gambar 4.24</b>	Alur Sirkulasi Pekerja atau Staff .....	97
<b>Gambar 4.25</b>	Alur Sirkulasi Pengunjung .....	97
<b>Gambar 4.26</b>	Alur Sirkulasi Pengelola Service .....	97
<b>Gambar 5.1</b>	Konsep Dasar Bentuk Bangunan .....	111
<b>Gambar 5.2</b>	Pola Hubungan Ruang Area Primer .....	112
<b>Gambar 5.3</b>	Pola Hubungan Ruang Pengelola utama .....	113
<b>Gambar 5.4</b>	Pola Hubungan Ruang Pengelola Gudang&Suply .....	113
<b>Gambar 5.5</b>	Pola Hubungan Ruang Service Gedung .....	114
<b>Gambar 5.6</b>	Pola Hubungan Ruang Penunjang .....	114
<b>Gambar 5.7</b>	Pola Hubungan Ruang Service Gedung .....	115
<b>Gambar 5.8</b>	Konsep Matahari dan Angin .....	116
<b>Gambar 5.9</b>	Konsep Kontur .....	117
<b>Gambar 5.10</b>	Konsep View .....	118
<b>Gambar 5.11</b>	Konsep Kebisingan .....	119

<b>Gambar 5.12</b>	Konsep lansekap .....	120
<b>Gambar 5.13</b>	Konsep Zoning .....	122
<b>Gambar 5.14</b>	Konsep Bentuk Dasar Bangunan .....	122
<b>Gambar 5.15</b>	Gubahan Massa Bangunan .....	123
<b>Gambar 5.16</b>	Fasad Bangunan .....	124
<b>Gambar 5.17</b>	Gambaran konsep Interior Pameran dan Souvenir .....	125
<b>Gambar 5.18</b>	Konsep Interior Area Kuliner .....	127
<b>Gambar 5.19</b>	Sirkulasi Angin .....	127
<b>Gambar 5.20</b>	Sistem Elektrikal .....	130
<b>Gambar 5.21</b>	Kamera CCTV Dome .....	132
<b>Gambar 5.22</b>	Kamera CCTV Bullet .....	133
<b>Gambar 5.23</b>	APAR (Alat Pemadam Kebakaran) .....	134
<b>Gambar 5.24</b>	Hidran .....	135
<b>Gambar 5.25</b>	Springkler .....	135
<b>Gambar 5.26</b>	Detector Asap .....	136
<b>Gambar 5.27</b>	Site Plan .....	136
<b>Gambar 5.28</b>	Denah lantai 1 .....	137
<b>Gambar 5.29</b>	Denah lantai 2 .....	137
<b>Gambar 5.30</b>	Tampak .....	138
<b>Gambar 5.31</b>	Potongan .....	139
<b>Gambar 5.32</b>	Perspektif .....	140

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	Kesimpulan Hasil Studi Preseden Pusat Souvenir di Kampoeng Semarang .....	54
<b>Tabel 2.2</b>	Kesimpulan Hasil Studi Preseden Bukit Panjang Hawker Centre, Singapura .....	55
<b>Tabel 2.3</b>	Kesimpulan Hasil Studi Preseden Paskal Food Market Bandung .....	55
<b>Tabel 2.4</b>	Kesimpulan Hasil Studi Preseden Food Junction Surabaya .....	56
<b>Tabel 2.5</b>	Kesimpulan Hasil Studi Preseden Museum Lampung .....	57
<b>Tabel 2.6</b>	Kesimpulan Hasil Studi Preseden Rumah Sesat .....	57
<b>Tabel 2.7</b>	Kesimpulan Hasil Studi Preseden Rumah Sesat .....	58
<b>Tabel 2.8</b>	Poin Penting yang Terdapat dalam Arsitektur Lampung .....	59
<b>Tabel 4.1</b>	Kabupaten atau Kota yang ada di Provinsi Lampung .....	69
<b>Tabel 4.2</b>	Kriteria Pemilihan Site .....	71
<b>Tabel 4.3</b>	Baku Mutu Tingkat Kebisingan .....	72
<b>Tabel 4.4</b>	Kriteria Pemilihan Alternatif Site .....	74
<b>Tabel 4.5</b>	Arah Gerak Angin .....	85
<b>Tabel 4.6</b>	Rata-Rata Temperatur dan Kelembaban Tapak Tahun 2020 .....	86
<b>Tabel 4.7</b>	Rata-Rata Temperatur dan Kelembaban Tapak Tahun 2020 .....	87
<b>Tabel 4.8</b>	Analisis Aktivitas Pada Bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir .....	92
<b>Tabel 4.9</b>	Analisis Penggunaan Pada Bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir .....	94
<b>Tabel 4.10</b>	Analisis Kebutuhan Ruang Pada Bangunan pusat wisata kuliner Dan souvenir .....	98
<b>Tabel 4.11</b>	Analisis Kebutuhan Ruang pusat wisata kuliner dan <i>souvenir</i> ....	100
<b>Tabel 4.12</b>	Penentuan Satuan Ruang Parkir .....	104
<b>Tabel 4.13</b>	Penentuan Satuan Ruang Parkir .....	104
<b>Tabel 4.14</b>	Kebutuhan Parkir Ruang Publik .....	104
<b>Tabel 4.15</b>	Kebutuhan luas lahan parker .....	105

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata sebagai salah satu sektor yang memiliki potensi yang sangat besar terhadap peningkatan ekonomi baik bagi penduduk lokal maupun dalam skala nasional. Sebagai salah satu sektor pembangunan yang dapat membantu pertumbuhan ekonomi wilayah, pariwisata dianggap sebagai salah satu aset yang strategis dalam pembangunan daerah yang memiliki potensi pengembangan objek wisata. Hal ini dikarenakan pariwisata memiliki tiga aspek pengaruh yaitu aspek ekonomi yang dalam hal ini seperti sumber devisa dan pajak, kemudian aspek sosial yang dalam hal ini seperti penciptaan lapangan pekerjaan dan yang terakhir adalah aspek budaya.

Sebagai salah satu sektor pembangunan yang dapat membantu pertumbuhan ekonomi wilayah, pariwisata dianggap sebagai salah satu aset yang strategis dalam pembangunan wilayah-wilayah yang memiliki potensi objek wisata. Hal ini dikarenakan pariwisata memiliki tiga aspek pengaruh yaitu aspek ekonomi yang dalam hal ini seperti sumber devisa dan pajak, kemudian aspek sosial yang dalam hal ini seperti penciptaan lapangan pekerjaan dan yang terakhir adalah aspek budaya.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan keragaman wisata mulai dari wisata budaya dan kuliner. Wisata kuliner merupakan wisata yang menyediakan berbagai fasilitas yang memberikan pelayanan terpadu dalam rangka memenuhi kebutuhan wisatawan yang dibangun untuk rekreasi, relaksasi, pendidikan serta kesehatan. Mengunjungi suatu tempat yang merupakan produsen dari suatu makanan, restoran, festival makanan serta lokasi khusus yang menyediakan tempat untuk mencoba dan menikmati makanan serta memperoleh pengalaman dari makanan khas suatu daerah

Provinsi Lampung menjadi salah satu provinsi di Indonesia yang mempunyai potensi alam serta budaya yang dapat dikembangkan sebagai salah satu objek wisata dengan keanekaragaman budaya yang memiliki ciri khas yang kuat, tak lupa sumber daya alam serta olahan makanan dari daerah setempat yang mampu menunjang potensi pariwisata di Lampung. Salah satu daerah yang memiliki potensi wisata terkait adalah wilayah Pesisir Barat, berdasarkan Badan Pusat Statistik jumlah wisatawan di Provinsi Lampung terutama wilayah Pesisir Barat dari tahun 2019 terjadi peningkatan jumlah wisatawan di setiap tahunnya. Namun pada tahun 2020 terjadi penurunan karena adanya pandemi Covid-19 yang terjadi pada bulan Maret, dengan adanya pandemic Covid-19 di Indonesia pemerintah menerapkan kebijakn-kebijakan guna mengurangi penyebaran dari virus Covid-19 larangan bepergian diterapkan dan penutupan tempat wisata juga ikut diterapkan supaya tidak terjadi kerumuman sehingga hal ini berdampak kepada berbagai *sector* salah satunya sektor pariwisata yang semenjak pandemi sudah pasti terjadi

penurunan jumlah wisatawan, untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada Tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1** Jumlah Wisatawan Lokal dan Mancanegara Kabupaten Pesisir Barat Tahun 2015 - 2019

No.	TAHUN	Wisatawan Lokal	Wisatawan Asing
1.	2015	403.416 orang	403.416 orang
2.	2016	518.866 orang	800.866 orang
3.	2017	650.389 orang	818.066 orang
4.	2018	811.589 orang	931.377 orang
5.	2019	1.196.000 orang	1.100.527 orang

Sumber: Data Dinas Pariwisata Pesisir Barat yang di Olah, 2021

Diagram Batang jumlah wisatawan Lokal

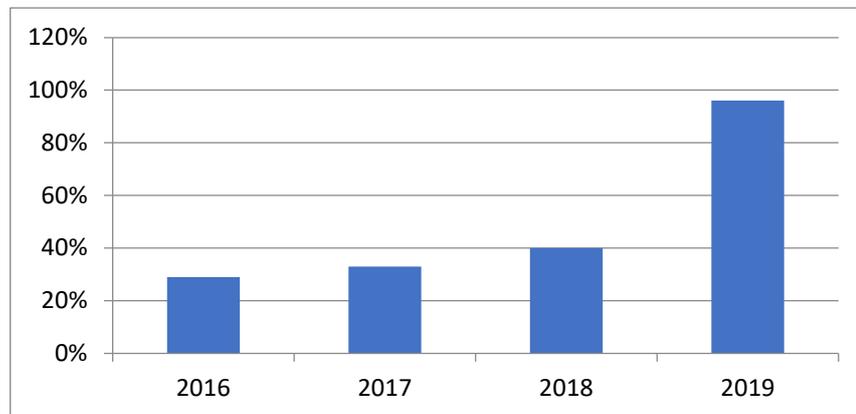
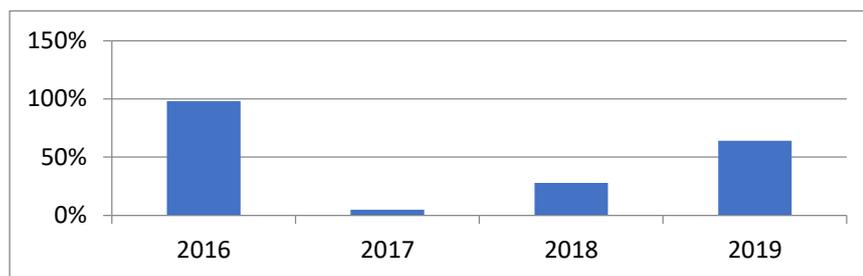


Diagram Batang jumlah Wisatawan Asing



Sumber: Ilustrasi Penuliss

Dari Tabel 1.1 tersebut dapat kita lihat bahwa memang wilayah Pantai Pesisir Barat banyak menarik minat wisatawan hal ini membuat Pesisir Barat sangat cocok jika dijadikan salah satu tempat pengembangan destinasi wisata.

Pesisir Barat terutama daerah Krui merupakan wujud dari kawasan budidaya perairan di wilayah pesisir pantai dengan tetap mempertahankan keaslian serta senantiasa menjaga pelestarian lingkungan hidup dan meningkatkan peran-peran masyarakat dalam pelayanan jasa dan industri pariwisata, hal ini seperti memanfaatkan sumber daya manusia dan sumber daya alam yang ada di wilayah Pesisir Barat. Pemanfaatan hasil sumber daya alam dapat menjadi salah satu kategori dari peningkatan pariwisata daerah namun, sayangnya potensi sumber daya alam tersebut belum didukung dan dijalankan sepenuhnya dan masih minimnya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan masyarakat sekitar untuk peningkatan pariwisata terutama dalam hal pusat wisata kuliner. Masyarakat sekitar rata-rata masih menjual olahan makanan khas pesisir dengan mendirikan bangunan-bangunan liar di sekitaran pantai atau menjual olahan kuliner di rumah mereka masing-masing.



**Gambar 1.1** Pedagang Kuliner khas Pesisir Barat di Teras Rumah  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Minimnya sarana dan prasarana daerah terkait dengan pusat wisata kuliner hal ini akan memberikan dampak selain kepada peningkatan pariwisata yang akan bertumbuh lebih lambat, hal ini juga akan menyulitkan para wisatawan yang

berkunjung untuk menikmati olahan kuliner daerah sehingga daya tarik atau minat wisatawan untuk berkunjung bisa jadi lama kelamaan akan turun.

Melihat permasalahan tersebut pusat wisata menjadi sarana atau wadah yang cukup penting dalam proses peningkatan pariwisata, hal ini dikarenakan pusat wisata kuliner akan menjadi salah satu wadah atau tempat bagi para wisatawan untuk menikmati secara langsung kenikmatan dan ciri khas dari kuliner lokal Pesisir Barat. Dengan adanya fasilitas ini dan dilengkapi dengan pusat souvenir (cinderamata) khas Pesisir akan mendukung peningkatan pariwisata, jika terjadi peningkatan pariwisata maka hal ini akan berdampak pada peningkatan ekonomi masyarakat lokal dan peningkatan perekonomian daerah. Untuk souvenir atau oleh-oleh yang banyak diminati para wisatawan ketika berkunjung ke Pesisir adalah kerajinan khas Pesisir Barat yang berasal dari laut mulai dari kerang, terumbu karang, kain tapis khas Pesisir Barat dan banyak souvenir menarik lainnya.



**Gambar 1.2** Salah satu souvenir Khas Pesisir Barat  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pusat kuliner dan souvenir yang merupakan tujuan dari para wisatawan menjadikan bangunan yang akan digunakan sebagai pusat kuliner dan wisata

harus memiliki ciri khas serta identitas lokal dari daerah Pesisir sehingga dengan adanya keselarasan antara wujud fisik dari bangunan pusat wisata dan kuliner serta kebudayaan masyarakat hal ini akan memberikan citra yang baik dan menjadi sarana promosi kebudayaan lokal juga. Dalam hal ini karena lokasi pusat wisata kuliner dan souvenir yang berada di tempat wisata pantai maka dibutuhkan perencanaan pusat wisata dan souvenir dengan menggunakan pendekatan arsitektur Lampung.

Pembangunan pusat wisata dan kuliner di Pesisir Barat dapat menggunakan tema desain dari arsitektur Lampung yang merupakan arsitektur lokal yang memiliki ciri-ciri bangunan berbentuk bujur sangkar atau persegi, memiliki bentuk atap bubungan tinggi, lebih banyak yang menggunakan konstruksi kayu, memiliki lantai yang dinaikkan atau panggung, memiliki tangga masuk ke rumah serta mengandung nilai sejarah tradisional dari masyarakat Lampung. Bentuk dari arsitektur memiliki ciri khas atau ornamen yang berbagai macam, salah satunya ada aksara kuno Lampung, memiliki ukiran khas Lampung, gajah Lampung dan siger Lampung. Perencanaan pembangunan menggunakan ciri khas Arsitektur Lampung akan berdampak kepada bangunan yang lebih menarik serta akan membuat lebih banyak wisatawan yang tertarik untuk berkunjung.

Namun, seperti yang kita ketahui bahwa daerah Pesisir Barat yang cenderung berangin, serta berdebu karena angin yang tertiup membawa pasir, sehingga pola ruang arsitektur untuk bangunan di Pesisir Barat lebih cocok terbuka. Sehingga perencanaan pembangunan pusat wisata dan kuliner yang menggunakan arsitektur

Lampung harus mengoptimalkan *view*, dengan melakukan penataan yang sedemikian rupa dari ruang-ruang dan masa bangunan di dalam tapak yang di sesuaikan dengan kondisi tapak yang memiliki kontur, dan mempermudah akses antara fungsi bangunan itu sendiri dengan kegiatan masing-masing. Penataan massa bangunan yang disusun dengan linier sejajar dengan garis pantai tentu lebih baik dan bentuk dari organisasi linier memiliki dasar yang lebih fleksibel dan mampu merespon beragam kondisi tapak.

Untuk penataan ruang secara umum akan di pengaruhi oleh tipografi atau bentuk kontur dengan melakukan penyesuaian bangunan dengan lingkungan, sehingga nantinya ruangan pada bangunan akan memperoleh *view* yang optimal. *View* sangat berpengaruh terhadap penataan ruang di tepi pantai sehingga bangunan pusat wisata dan kuliner yang dibuat harus memiliki orientasi menghadap ke arah pantai. Sinar matahari menjadi salah satu faktor yang berpengaruh hal ini di karenakan materi terbit serta tenggelam menyebabkan intensitas penyinaran matahari lebih kuat dari arah timur ke barat, dalam hal ini orientasi bangunan sebaiknya searah sumbu utara selatan dan yang tidak kalah penting adalah angin serta sirkulasi udara.

Dalam mendukung penyediaan fasilitas penunjang wisata unggulan Labuhan Jukung mulai dari pusat wisata dan kuliner dengan menggunakan pendekatan arsitekur Lampung di harapkan dapat menerapkan prinsip-prinsip pendekatan perancangan yang baik serta sesuai dengan fungsi, tujuan dan memiliki ciri khas dari bangunan khas dari arsitektur Lampung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dicantumkan. Penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Fasilitas bangunan berupa pusat wisata kuliner dan souvenir pada kawasan Labuhan Jukung masih belum memadai.
2. Perencanaan pembangunan bangunan penunjang pariwisata belum memperhatikan aspek budaya dan keperluan untuk meningkatkan intensitas wisatawan datang berkunjung.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang akan di bahas pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Desain bangunan pusat wisata kuliner dan Souvenir di wilayah Pesisir Barat dengan pendekatan arsitektur Lampung?
2. Bagaimana menerapkan serta mewujudkan perencanaan pembangunan pusat wisata kuliner dan souvenir dengan memperhatikan wilayah serta budaya ke dalam perencanaan bangunan dengan pendekatan arsitektur Lampung di wilayah Pesisir Barat?

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mewujudkan bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir yang menggunakan pendekatan arsitektur Lampung dengan memperhatikan wilayah serta budaya lokal di wilayah Pesisir Barat.
2. Mewujudkan pembangunan pusat wisata kuliner dan souvenir dengan memperhatikan wilayah serta budaya ke dalam perencanaan bangunan dengan pendekatan Arsitektur Lampung di wilayah Pesisir Barat.

### **1.5 Manfaat Perancangan**

Tujuan dari perancangan yang terdapat pada perancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir dengan Pendekatan Arsitektur Lampung di Pesisir Barat adalah:

1. Bagi Masyarakat

Bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir dengan menggunakan arsitektur Lampung akan memberikan dampak yang baik bagi masyarakat, selain sebagai sarana memperkenalkan dan mempromosikan budaya Lampung hal ini juga dapat menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung dan merasa nyaman ketika datang untuk berwisata. Selain itu juga, dengan banyaknya jumlah wisatawan yang berkunjung akan memberikan dampak kepada peningkatan perekonomian dan masyarakat akan menjadi lebih sejahtera.

2. Bagi Pemerintah

Dengan adanya bangunan dengan arsitektur Lampung tentunya hal ini akan memberikan edukasi kepada masyarakat baik masyarakat setempat maupun para wisatawan tentang budaya Lampung dan menjadi *icon* serta daya tarik daerah. Selain itu juga, dengan banyaknya jumlah wisatawan yang

berkunjung akan memberikan dampak kepada peningkatan perekonomian daerah di sektor pariwisata.

## 1.6 Lingkup Perancangan

### 1.6.1 Lingkup Kegiatan

Secara umum lingkup pekerjaan perancangan ini adalah survey, analisis, konseptual dan pelaporan untuk kemudian dilanjutkan dengan proses penyelesaian skripsi.

### 1.6.2 Lingkup Lokasi

Lokasi perancangan pusat kuliner dan souvenir di Pesisir Barat, yaitu berada di Jl. Palapa, Kampung Jawa, Pesisir Barat.



**Gambar 1.3** lingkup lokasi perancangan

*Sumber: <https://www.google.co.id/maps>*

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, sistematika pembahasan, dan kerangka pikir.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi data-data serta literatur yang berkaitan dengan Arsitektur Lampung, Pusat Kuliner dan Pusat Souvenir.

### **BAB III METODE PERANCANGAN**

Menguraikan bagaimana metode yang digunakan dalam penelitian serta peneliti mencoba menggabungkan beberapa variabel yang akan menjadi satu kesatuan yang baru pada penelitian perencanaan pembangunan pusat wisata dan souvenir dengan memperhatikan pendekatan arsitektur pendekatan arsitektur Lampung di wilayah Pesisir Barat.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menguraikan analisa- analisa perancangan secara keseluruhan untuk menghasilkan kebutuhan ruang serta konsep perancangan desain bangunan.

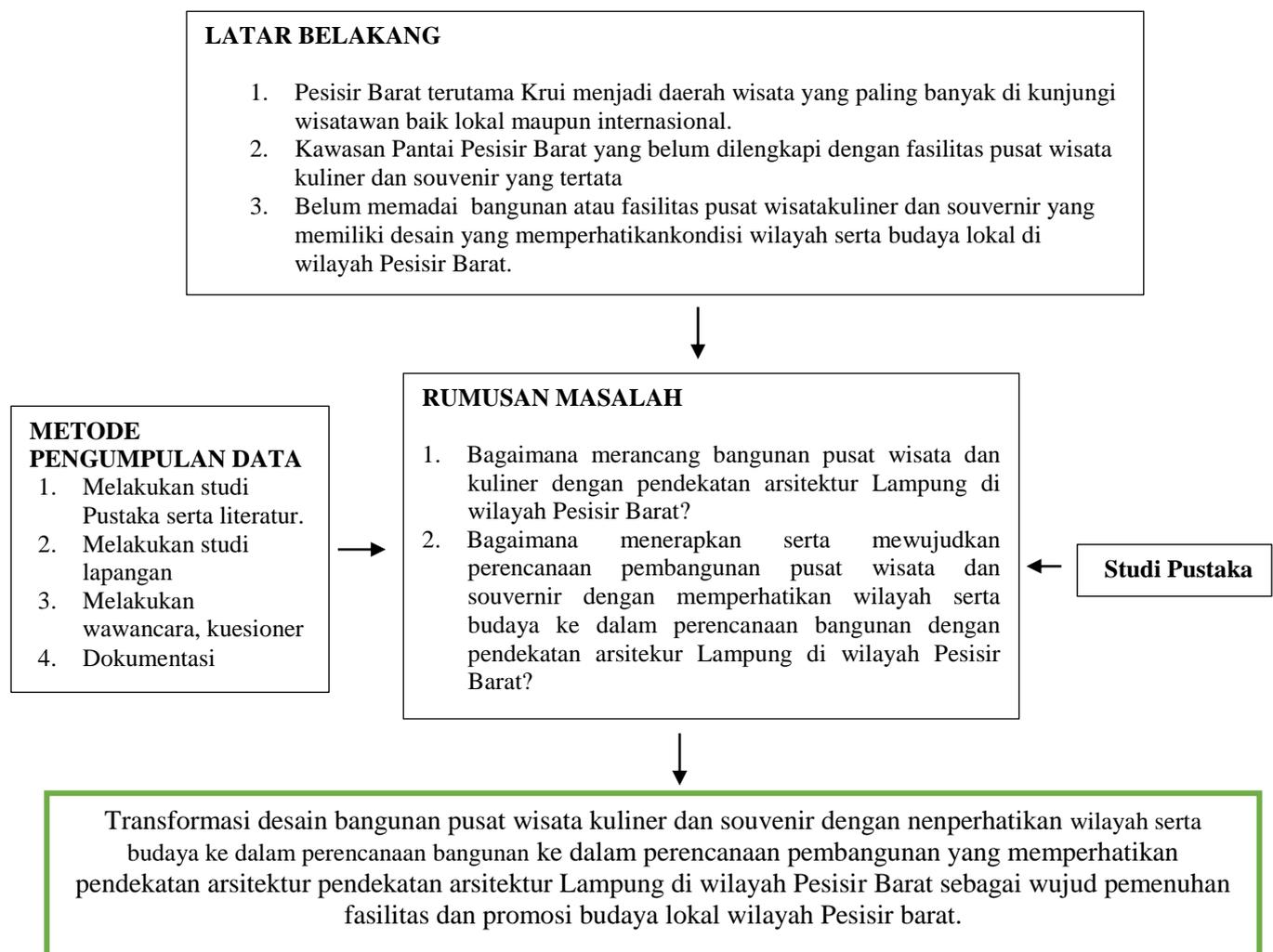
### **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Menguraikan tentang ide atau gagasan atau konsep perancangan tapak, perancangan arsitektur, perancangan struktur, konsep utilitas, serta konsep dari arsitektur Lampung itu sendiri.

## BAB VI PENUTUP

Menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

### 1.8 Kerangka Pemikiran



**Gambar. Kerangka Pemikiran**

Sumber: Ilustrasi Penulis

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSATAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir**

##### **2.1.1 Pengertian Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir**

Pusat merupakan tempat yang letaknya di bagian tengah, pusat, pokok pangkal atau menjadi pimpinan mulai dari berbagai urusan dan hal lain, definisi ini seperti yang di jelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia.<sup>1</sup> Pusat sering di sebut juga sebagai sentral dimana sentral adalah bagian yang paling penting dari suatu kegiatan. Sehingga menjadi tempat untuk menarik aktivitas atau fungsi terkumpul atau terkonsentrasi.<sup>2</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pusat adalah beberapa bangunan yang memiliki tujuan tertentu atau tempat yang saling terhubung dan berkaitan dengan kegiatan tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia wisata diartikan sebagai bepergian secara bersama atau individu dengan tujuan memperluas pengetahuan, bersenang-senang dan berwisata.<sup>3</sup> Sedangkan kuliner memiliki definisi masakan atau makanan. Kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris "*culinary*" *Culinary* diartikan sebagai yang berhubungan dengan dapur atau masakan serta masakan tersebut

---

<sup>1</sup> <http://Kbbi.web.id/pusat> dalam artikel ini menjelaskan pengertian pusat

<sup>2</sup> [Repository.usu.ac.id](http://Repository.usu.ac.id)

<sup>3</sup> <http://Wisata.web.id/pusat> pengertian wisata dalam kamus besar bahasa indonesia

dapat berupa lauk-pauk, makanan (panganan) dan minuman.<sup>4</sup> Sehingga kuliner dapat dikatakan bahwa sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia memasak. Sehingga wisata kuliner adalah adalah perjalanan wisata dan menikmati berbagai macam masakan selain itu juga hal ini seperti yang di jelaskan oleh Prayogi bahwa wisata kuliner adalah perjalanan yang memanfaatkan masakan dan juga suasana lingkungannya sebagai obyek tujuan wisata.<sup>5</sup>

Untuk pusat kuliner sendiri merupakan adalah satu tempat yang menjadi pusat wisata yang berkaitan dengan makanan, masakan. Di pusat kuliner pengunjung dapat memilih sendiri makanan apa saja yang akan ia beli dan ia makan serta tempat makannya. Tata ruang dalam suatu pusat kuliner setara dengan pujasera atau *food court*. Pujasera sendiri merupakan tempat dengan berbagai macam konter yang berisi jualan makanan dan juga area umum untuk acara makan keluarga, pribadi atau bersama relasi. Pusat wisata kuliner sendiri adalah bagian dari wisata kuliner yang di dalamnya menjual berbagai macam makanan khas dari daerah tersebut. Sehingga jika kita melihat definisi tersebut pusat wisata kuliner adalah perjalanan yang dilakukan pada waktu tertentu yang di adakan pada tempat yang pertama ke tempat selanjutnya guna untuk melakukan kegiatan rekreasi guna memenuhi keinginan yang beraneka ragam dan berhubungan dengan masakan.

Pengertian *Souvenir* secara umum adalah suatu barang yang diberikan atau dibeli oleh seseorang dari bepergian sebagai kenang-kenangan<sup>6</sup>. Oleh-oleh yang

---

<sup>4</sup> Chol, J., & Shadily, H. (2000). Menjelaskan definisi kuliner

<sup>5</sup> Prayogi, Dian. 2017. Pengembangan Potensi Wisata Kuliner Kota Malang Berbasis Sumber Daya Lokal. Malang; Jurnal Pesona Vol 2 No. 1.

<sup>6</sup> *Ibid.* 181. Menjelaskan Pengertian Oleh-oleh secara harfiah

diberikan biasanya dapat berupa barang atau makanan khas dari daerah tempat berkunjung atau daerah setempat. Oleh-oleh atau *souvenir* adalah segala sesuatu yang dibawa dari bepergian atau souvenir sebagai buah tangan. Oleh-oleh yang berupa barang atau kerajinan disebut dengan souvenir dan kata *souvenir* berasal dari bahasa Perancis dengan tulisan *souvenir* artinya untuk diingat. Sehingga *souvenir* memiliki definisi sebagai barang kerajinan tangan, yang merupakan hasil dari kreatifitas para pengrajin yang mampu membuat benda-benda yang tidak berharga dan tidak bernilai menjadi suatu produk yang berharga serta bernilai dan diminati banyak orang terutama para wisatawan. Dari beberapa definisi tersebut dapat kita simpulkan bahwa souvenir secara umum merupakan suatu yang dapat dijadikan buah tangan atau kenang-kenangan ketika wisatawan kembali ke daerah atau negara asal wisata.

Pusat Souvenir atau pusat oleh-oleh merupakan tempat yang menyediakan berbagai macam oleh-oleh khas suatu daerah yang biasanya souvenir beli untuk di bawa pulang dan dijadikan sebagai kenang-kenangan dari perjalanan wisata.

### **2.1.2 Fungsi dan Fasilitas Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir**

Fungsi pusat wisata kuliner dan souvenir yaitu:<sup>7</sup>

#### **1. Fungsi Kebutuhan dasar**

Fungsi ini berkaitan dengan kebutuhan dasar utama manusia yaitu makan dan minum. Sehingga dengan adanya pusat wisata kuliner dan souvenir akan memenuhi kebutuhan dasar dan tambahan para wisatawan.

---

<sup>7</sup> Anggraini, R., 2014, "Taman Cerdas dan Pusat Wisata Kuliner Purworejo", Skripsi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia. Dengan menjelaskan fungsi pusat wisata kuliner dan souvenir.

## 2. Fungsi Komersil

Merupakan tempat terjadinya kegiatan jual beli antara para pedagang dengan konsumen berupa makanan, souvenir khas daerah wisata.

## 3. Fungsi Rekreatif

Menciptakan sarana dan prasarana untuk menunjang pusta kuliner dan souvenir agar para wisatawan menjadi tertarik untuk berkunjung dan bisa dijadikan tempat liburan.

### 2.1.3 Bentuk-bentuk Pusat Wisata Kuliner

Keberadaan pusat wisata kuliner sudah menjadi bagian penting bagi kehidupan di masyarakat. Bahkan fenomena yang muncul dilingkungan sekitar kita tentang pusat kuliner menyajikan fakta bahwa, pusat wisata kuliner memiliki jenis yang berbeda-beda, antara lain:<sup>8</sup>

#### a. *Food court*

Merupakan tempat yang luas dimana didalamnya terdapat berbagai macam jenis kios makanan serta tempat pengunjung yang terdapat meja, kursi, serta lokasi yang bersih, aman, nyaman dan higienis yang diperuntukan untuk umum serta semua kalangan yang pergi berkunjung ke tempat tersebut.

#### b. Warung-warung pedagang kaki lima (PKL)

PKL adalah seseorang atau kelompok orang yang menjual barang serta jasa biasanya berjualan di pinggir jalan, pasar maupun pusat rekreasi atau tempat hiburan, sekitar pusat perbelanjaan atau tempat ramai, bersifat resmi dan tidak resmi dimana mereka berjualan di waktu pagi, siang, sore bahkan malam hari.

---

<sup>8</sup> Muslimah, L. N. 2011. Pusat Kuliner Jogja (One Jogja Culinary Center). Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Selanjutnya terkait dengan pusat souvenir dimana pusat perbelanjaan sendiri memiliki macam-macam pengunjung. Jenis-jenis pengunjung dapat dibedakan menjadi dua yaitu:<sup>9</sup>

1. Pengunjung Transisi

Adalah pengunjung tradisional dengan pengunjung modern, dengan gabungan sifat dari keduanya. Tempat bagi kelompok ini adalah menggunakan sistem modern dan lengkap namun tidak terlalu eksklusif dan terlalu mewah. Bentuk pusat belanja seperti ini biasanya terletak di kota besar dan kecil.

2. Pengunjung wisatawan

Pengunjung wisatawan yang melakukan kegiatan berbelanja di suatu tempat yang sifatnya musiman. Dalam melakukan kegiatan berbelanja biasanya pembeli mencari barang khas dari daerah yang sedang mereka kunjungi dan biasanya mereka berbelanja tidak melihat harga dan kualitas. Sehingga pusat perbelanjaan jenis ini cocok untuk pusat perbelanjaan yang menjual barang kebutuhan souvenir khas daerah tersebut.

## **2.2 Arsitektur Lampung**

### **2.2.1 Tinjauan Umum Konsep Arsitektur Lampung**

Arsitektur memiliki arti sebagai seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan. Arsitektur Lampung adalah ilmu dan gaya perancangan

---

<sup>9</sup> Sasmita, K.J., 2012, "Pusat Perbelanjaan Kerajinan Tangan dan Pentas Seni di Lombok", Sripsi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

milik masyarakat yang ada, melekat, dan dipercaya sebagai suatu budaya dari zaman dahulu. Paham dan praktik arsitektur Lampung sarat dengan pemaknaan masyarakat adat terhadap budayanya.

Terdapat tiga wujud kebudayaan menurut Koentjaraningrat yaitu sistem ide dan nilai, sistem aktivitas, benda hasil karya manusia (artefak). Secara umum masyarakat adat di Provinsi Lampung dibagi menjadi dua yaitu adat Lampung Saibatin dan Lampung Pepadun. Pembagian dua adat ini memiliki perbedaan dan juga persamaan terkait nilai, aktivitas, dan juga artefaknya. Artefak yang cukup umum dan banyak digunakan sebagai ornamen dan motif pada bangunan modern di provinsi Lampung saat ini adalah siger, aksara, dan motif-motif Lampung.<sup>10</sup>

Arsitektur Lampung memiliki karakteristik yang khas dan sarat makna bagi masyarakatnya. Ciri-ciri arsitektur Lampung antara lain:<sup>11</sup>

1. Rumah Berbentuk Panggung Ciri khas bentuk rumah Lampung adalah rumah panggung. Berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Lampung pasal 6 ayat 2 model, rumah panggung terbagi menjadi dua, yaitu model rumah panggung empat persegi panjang, dan model rumah panggung pesagi.
2. Model rumah panggung empat persegi panjang, merupakan model rumah panggung yang dapat memanjang ke belakang atau memanjang kesamping.

---

<sup>10</sup> Koentjaraningrat, 1979. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Penerbit Aksara Baru,

<sup>11</sup> Adhila Nada Atthaya, Annisa Ullyah Rahma, Fadhilah Zahrah M, Sherly Anggraini, & Yovalia Nindita Chandra Dewi. (2022). LAMBAN PESAGI BANGUNAN TRADISIONAL PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Vastukara*, 2(1), 9–18.

3. Model rumah panggung pesagi, merupakan model rumah panggung yang sisi panjang dan sisi lebarnya sama (bujur sangkar). Rumah berbentuk panggung menggunakan pemaknaan konsep kosmologi kepala, badan, dan kaki sebagai atap, ruang berhuni, dan kolong bangunan.



**Gambar 2.1** Rumah berbentuk panggung

Sumber: <https://www.popbela.com/career/inspiration/niken-ari/rumah-adat-lampung>

### 2.2.2 Bentuk Atap

Bentuk atap limas Atap limas merupakan penyempurnaan dari bentuk atap pelana yang terdiri dari dua bidang miring berbentuk trapesium. Berdasarkan lampiran Peraturan Daerah Provinsi Lampung No. 22 Tahun 2002 tentang Persyaratan dan Penerapan Arsitektur Lampung pada Bangunan Gedung dimana bentuk atap banguann rumah adat Lampug terbagi menjadi 4 bentuk, yaitu: bentuk atap rumah limas pelana, bentuk atap rumah limas biasa, bentuk atap rumah limas burung, dan bentuk atap rumah limas gicing.<sup>12</sup>

- a. Bentuk atap rumah limas pelana, memiliki bentukan yang hampir menyerupai pelana yang terdiri dari balok-balok kayu sebagai tempat mendudukan genting maupun ijuk.

<sup>12</sup> Peraturan Daerah Provinsi Lampung No. 22 Tahun 2002 tentang Persyaratan dan Penerapan Arsitektur Lampung pada Bangunan Gedung

- b. Bentuk atap rumah limas biasa, merupakan rumah dengan atap yang menyerupai limasan biasa.
- c. Bentuk atap rumah limas burung, merupakan rumah yang memiliki bentukan kepakannya seperti sayap burung.
- d. Bentuk atap rumah limas gicing, merupakan rumah dengan atap yang memanfaatkan bahan-bahan sekitar, seperti ijuk dan rumbia. Limas gicing biasa menjadi atap rumah kenali.

Bentuk atap limas atap pelana dapat ditemukan ornamen atap pada beberapa jenis rumah adat Lampung.



**Gambar 2.2** Atap rumah berbentuk panggung

Sumber: <http://www.duniaindra.com/2015/12/rumah-panggung-khas-lampung>

### **2.2.3 Bentuk Massa Bangunan**

Massa bangunan berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Lampung terdiri dari dua jenis yaitu massa bangunan tunggal dan massa bangunan jamak. Massa bangunan tunggal merupakan bangunan yang hanya terdiri dari satu massa sedangkan massa bangunan jamak merupakan massa bangunan yang memisahkan bangunan induk

dengan fungsi fungsi pendukungnya seperti ruang servis untuk aktivitas memasak dan mencuci serta ruang penyimpanan makanan yang disebut walai.<sup>13</sup>

a) Ruang di bawah atap

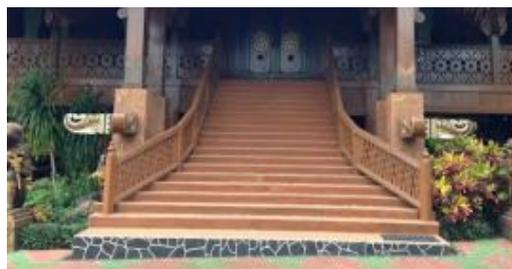
Adanya ruang di bawah atap pada rumah adat Lampung yang dipercaya memiliki nilai mistis secara budaya baik dipandang suci, diberkati, ataupun dimaknai sebagai tempat berdiam nenek moyang.

b) Pembagian ruang

Pembagian ruang yang umumnya memiliki serambi depan dan atau belakang, ruang utama (agung), ruang kamar, ruang keluarga, dapur dan ruang pendukung lainnya seperti jembatan, dan lumbung. Pembagian ruang dalam rumah adat Lampung terbagi atas, Ijan, garang hadap, tepas, lapang luar, kebik, lapang lom, sudung, geragal, pawon, simpeng, dan panggar.

c) Ijan (tangga)

Ijan berfungsi sebagai salah satu akses baik bagi penghuni, maupun tamu untuk naik ke rumah. Ijan memiliki jumlah di beberapa lokasi.



**Gambar 2.3** Ijan (Tangga) pada rumah berbentuk panggung  
Sumber: rumah-panggung-khas-lampung-di.html

d) Garang Hadap

---

<sup>13</sup> Peraturan Daerah Provinsi Lampung No. 22 Tahun 2002 tentang Persyaratan dan Penerapan Arsitektur Lampung pada Bangunan Gedung.

Garang hadap merupakan ruang yang terletak pada bagian depan rumah setelah ijan (tangga) yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan alas kaki, dan membersihkan kaki sebelum masuk serambi atau beranda. Ruang ini memiliki makna adanya kesopanan dan sikap saling menghargai dan menghormati antara pemilik rumah dan orang yang berkunjung ke rumahnya.



**Gambar 2.4** Garang hadap pada rumah panggung  
Sumber: <https://www.popbela.com/rumah-adat-lampung>

e) Tepas Ruang

Tepas merupakan ruang terbuka namun beratap, dan ruang yang memungkinkan untuk berinteraksi dengan tetangga. Ruang ini merupakan ruang semi publik, dan privasi bukan merupakan hal yang dapat dimungkinkan pada ruangan ini. Ruang ini memiliki partisipasi yang masif dengan ruang dalam, namun hanya dibatasi oleh andangandang dan tingkatan level yang berbeda dengan ruang luarnya.



**Gambar 2.5** Tepas pada rumah panggung  
Sumber: <https://www.popbela.com/career/rumah-adat-lampung>

f) Lapang Luar

Ruang lapang luar merupakan ruang yang berfungsi sebagai tempat bermusyawarah keluarga. Ruang ini terletak di bagian depan di dalam rumah. Pada ruang ini juga tersedia tempat tidur untuk para tamu (yang dapat di partisi dengan tabir).

g) Kebik

Pembagian ruang kebik memiliki aturan khusus. Aturan yang berlaku dikenakan pembagian hak terhadap kamar, serta peletakan kebik pada rumah. Pada masyarakat adat Lampung, anak laki-laki pertama memiliki hak untuk mengisi kebik, selain orang tua dan anak perempuan yang belum menikah.

h) Lapang Lom

Lapang lom bertempat di dalam rumah, bagian belakang dari lapang luar, namun tidak dibatasi dengan sekat. Fungsinya adalah untuk musyawarah para wanita.

i) Sudung

Sudung merupakan ruang kecil bersekat yang berfungsi untuk menyimpan bahan makanan. Ruang ini terletak bersebelahan dengan tengah resi.

j) Garagal

Geragal merupakan penghubung antara rumah induk dengan pawon (dapur). Ruang geragal merupakan ruang yang memiliki atap.

k) Pawon

Pawon merupakan ruang untuk memasak, terpisah dari rumah inti. Pawon memiliki arti sebagai dapur, tempat memasak, menyimpan segala perabotan untuk mendukung aktivitas tersebut, dan bahan makanan yang dibutuhkan

keseharian.

l) Simpeng

Simpeng merupakan ruang khusus yang dipertunjukkan untuk melepas Lelah bagi tamu dan remaja (muli-meghanai). Pada rumah penyeimbang adat, simpeng terdapat di sisi kiri dan sisi kanan rumah.

m) Panggar

Panggar merupakan tempat atau ruang untuk menyimpan barangbarang khusus yang dianggap berharga atau pusaka. Letak ruang 24 panggar biasanya pada bagian atas rumah atau bagian loteng. (perda lampung pasal 6 ayat 5.

#### **2.2.4 Material Arsitektur Lampung**

Berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 27 Tahun 2014 Tentang Arsitektur Bangunan Gedung Berornamen Lampung, Penggunaan material alami pada rumah adat Lampung ialah kayu, umumnya yang digunakan kayu merbau atau kayu kenango, rumbia, bambu, dan batu. Penggunaan material tanpa lapisan tambahan sehingga warna yang terlihat adalah warna asli material tersebut.<sup>14</sup>

#### **2.2.5 Ornamen**

Ornamen pada rumah adat Lampung terdapat beberapa ornamen. Ornamen tersebut berupa pahatan pada ujung atap, pasak, ataupun tiang penopang bangunan. Penerapan ornamen pada rumah adat Lampung bertujuan untuk melestarikan nilai-nilai budaya masyarakat Lampung khususnya identitas fisik rumah adat Lampung tersebut. Adanya ornamen tersebut juga sebagai bentuk

---

<sup>14</sup> Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 27 Tahun 2014 Tentang Arsitektur Bangunan Gedung Berornamen Lampung.

pemaknaan kepercayaan adat daerah yang dapat berbentuk flora, fauna, maupun geometri.<sup>15</sup>

### **2.2.6 Pendekatan Arsitektur Lampung**

Pusat wisata kuliner dan *souvenir* menggunakan metode pendekatan arsitektur Lampung. Pendekatan ini dipilih karena dilatarbelakangi semangat untuk mengembangkan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* dengan pendekatan Arsitektur Lampung di Pesisir Barat. Penggunaan konsep arsitektur Lampung dalam desain arsitektural tidak sejatinya kuno, dapat terlihat mengikuti zaman dengan penggunaan teknologi bangunan masa kini dan kebutuhan juga karakter masyarakat masa kini. Mencari bentuk dari studi literatur lalu menerapkan dibangun menjadikan sebuah rancangan arsitektural. Bentuk-bentuk yang dapat diambil sebagai preseden untuk fasad maupun aksent pada desain antara lain adalah siger, aksara, dan motif-motif dari kain Lampung seperti tapis pucuk rebung, jung sarat, kaca, dan raja tunggal.

Bangunan khas lampung memiliki ciri utama yang sangat kuat yaitu setiap bangunan dengan arsitektur khas lampung memiliki ornamen yang mampu mencirikan budaya masyarakat lampung, serta bangunan dengan arsitektur lampung memiliki nilai sosial yang sangat tinggi yang dapat dilihat pada pembagian ruang yang bernama garang hadap sebagai area yang mengandung makna kesopanan antara tamu dan tuan rumah serta tepas yang didesain dengan konsep semi publik, sehingga pemilik rumah dapat bersosialisasi dengan tetangga.

---

<sup>15</sup> Ibid, h. 5.

Selain itu jika dilihat dari segi penghawaan, pemberian tepas mampu memberikan penghawaan yang cukup baik pada bangunan.

### **2.3 Standarisasi bangunan pusat wisata kuliner dan Souvenir**

Terkait dengan standarisasi bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir jika dilakukan dengan penerapan konsep arsitektur Lampung pada rancangan arsitektural akan dikaji berdasarkan tiga parameter yaitu elemen perancangan, karakteristik arsitektur Lampung, dan karakteristik arsitektur secara general. Ketiga parameter tersebut memiliki beberapa indikator sebagai bahan pertimbangan untuk proses perancangan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, gaya khas arsitektur di provinsi Lampung memiliki karakter sebagai berikut:

1. Struktur bangunan dengan konsep kosmologi yaitu pembagian kepala, badan, dan kaki sebagai atap, bangunan utama, dan kolong bangunan.
2. Penggunaan material alam dan warna alami.
3. Penggunaan ornamen pada atap.
4. Penataan ruang yang sederhana tetapi bermakna.

Pernyataan Schimbek dapat menjadi referensi tetapi terdapat rentang waktu 40 tahun dari abad ke-18 menuju saat ini. Terjadi beberapa perubahan yang dapat langsung kita amati pada gaya arsitektur masyarakat, khususnya Indonesia, saat ini. Saat ini berbagai bangunan dengan fungsi berbeda banyak menggunakan warna netral dan warna alam seperti putih, abu-abu, coklat, dan hijau. Bentuk unik dan atraktif juga masih banyak ditemukan tetapi dalam penggabungan bentukbentuk geometri sederhana.

Parameter elemen perancangan memiliki tiga indikator yang akan dikaitkan dengan karakteristik arsitektur Lampung dan dengan konteks masa kini. Ketiga indikator ini dipilih karena dianggap menjadi tiga fokus perancangan yang penting dalam mengimplementasikan konsep dalam rancangan suatu bangunan:

1. Tata Ruang

Ruang merupakan elemen dasar dalam desain arsitektur. Ruang menjadi wadah manusia sebagai pengguna bangunan melakukan aktivitasnya. Sebagian besar waktu yang dihabiskan oleh manusia akan dilakukan di dalam ruang. Jenis, fungsi, dan peletakan ruang akan ditentukan berdasarkan gambaran besar perancangan yaitu fungsi bangunan secara keseluruhan.

Ruang dilihat sebagai sebuah wujud dengan volume dan bukan hanya sebuah massa. Selain bentuk suatu ruang, material yang membentuk suatu ruang juga akan memberi pengaruh pada bagaimana suatu ruang berdampak pada suasana yang dirasakan penggunanya.

Arsitektur Lampung memaknai ruang sebagai sesuatu yang fungsional dan sederhana. Pemisahan ruang tidak harus ditegaskan dengan sekat dan dinding tetapi cukup dengan kesepakatan dan penataan unsur ruang. Dengan konteks masa kini, penataan ruang memiliki tujuan yang sama dengan arsitektur Lampung yaitu fungsional dan sederhana. Ruang dipisahkan dengan penataan tanpa harus memberikan sekat berupa dinding.

## 2. Bentuk dan Penampilan

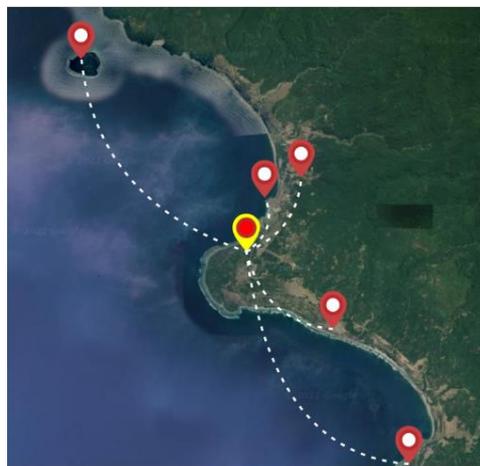
Bentuk dan penampilan atau yang biasa dikenal sebagai fasad suatu rancangan merupakan gambaran visual terluar yang akan pertamakali ditangkap oleh pengguna bangunan. Arsitektur Lampung dapat dituangkan pada perancangan bentuk dan fasad dari penggunaan ornamen sampai dengan penyaduran konsep kosmologi struktur kepala, badan, dan kaki. Aplikasi penggunaan material dan cara penataan material yang terus berkembang dengan teknologi material yang ada meningkatkan kemungkinan eksplorasi desain fasad untuk menghasilkan komposisi yang beragam. Penggunaan material dengan teknologi saat ini seperti aluminium composite panel, grc, dan beragam bahan polycarbonate menjadi opsi pengganti material alam yang belum tentu tersedia, tahan lama, dan mudah dirawat.

## 3. Warna

Pemilihan warna untuk diaplikasikan pada rancangan arsitektur baik dalam rancangan interior maupun eksterior menjadi kunci untuk menciptakan suasana yang diinginkan perancang. Warna akan menjadi elemen penyeimbang komposisi bentuk yang telah tercipta. Arsitektur Lampung menampilkan warna asli material yang digunakan tanpa memberikan pelapis tambahan. Walau demikian, provinsi Lampung sendiri memiliki warna khas daerah yaitu warna hitam, kuning emas, putih, dan merah. Gaya arsitektur masa kini cenderung mengikuti kebutuhan pengguna tergantung pada tujuan

penggunaan warna itu sendiri. Pada pusat perbelanjaan, yang memiliki tujuan untuk menarik pembeli, penggunaan warna akan diperlukan sebagai self-branding ataupun media penggugah psikologi pembeli. Sehingga untuk memenuhi standarisasi bangunan untuk pusat wisata kuliner dan souvenir dapat memperhatikan tiga parameter tersebut.

#### 2.4 Tinjauan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Pesisir Barat



**Gambar 2.6** Peta penyebaran pusat kuliner dan souvenir  
Sumber: ilustrasi penulis

Perencanaan pusat wisata kuliner dan souvenir di pesisir barat tidak terlepas dari tinjauan penulis akan bentuk usaha serupa, baik dalam bentuk pasar tradisional maupun toko modern. Dengan mempertimbangkan jarak antara tinjauan tempat wisata kuliner dan souvenir yang sudah ada di pesisir barat dengan lokasi perencanaan, terdapat beberapa spot yang dapat dijadikan sebagai rujukan untuk pengembangan perencanaan pusat wisata kuliner dan souvenir di Pesisir Barat.

Nama Tempat	Jarak Tempuh Site
Pasar Krui	18 Menit-6.3km
Leafy's Cafe	15 Menit-12km
PK Tapis Pulau Pisang	25 Menit
Pantai Tanjung Setia	30 Menit-24km
Labuhan Jukung	5 Menit-1.2km

**Gambar 2.7** Jarak tempuh menuju site

Sumber: ilustrasi penulis

#### 2.4.1 Kuliner Pasar Krui

Jl. Lintas Barat Sumatera, Ps. Krui, Pesisir Tengah, Pesisir Barat Lampung 34874.

Pesisir Barat merupakan salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Lampung dengan Krui sebagai pusat pemerintahannya. Pesisir Barat tak hanya terkenal dengan destinasi wisatanya yang mengagumkan, tapi ragam kuliner khasnya juga sangat menggugah selera. Mengingat letak kabupaten ini ada di pesisir Samudera Hindia, tak heran jika kuliner khasnya banyak yang berbahan dasar dari ikan.



**Gambar 2.8** Kuliner Pasar Krui

Sumber: <https://www.google.com/kuliner+pasar+krui&safe>

Seruit merupakan sebutan untuk makanan yang terbuat dari ikan bakar dan berbagai sambal terasi khas Lampung. Beberapa jenis ikan yang digunakan

meliputi ikan baung, ikan layis, dan ikan balide. Seruit biasanya disantap bersama dengan lalapan dari sayur-sayuran dan mangga. Cita rasanya gurih dan nikmat.



**Gambar 2.8** Kuliner Pasar Krui

Sumber: <https://www.google.com/kuliner+pasar+krui&safe>

Jika diperhatikan dengan saksama, gulai taboh memiliki tampilan yang sama seperti sayur lodeh. Pada dasarnya hidangan yang satu ini terbuat dari ubi-ubian atau kacang-kacangan, santan, rebung, dan ketan. Bahkan masyarakat Pesisir Barat juga kerap menambahkan ikan ke dalamnya.



**Gambar 2.9** Gulai Taboh dan Sop Ikan Tuhuk

Sumber: <https://www.idntimes.com/food/kuliner-khas-pesisir-barat>

Sekilas tampilan kue enggak mirip seperti kue lapis. Bahan-bahan untuk membuat kue enggak terdiri dari telur ayam, tepung ketan putih, mentega, gula pasir,

santan, dan susu kental manis. Kemudian aduk semua bahan tersebut hingga merata. Setelah itu, masukkan adonan ke dalam loyang yang sebelumnya telah diolesi mentega. Selanjutnya adonan dipanggang hingga matang. Kue engkak memiliki cita rasa manis dengan tekstur yang lembut saat digigit.



**Gambar 2.10** Kue Engkak dan Kue Serabi

Sumber: <https://www.idntimes.com/food/diet/kuliner-khas-pesisir-barat>

Geguduh merupakan salah satu kuliner khas Pesisir Barat berupa kue yang terbuat dari buah pisang yang sebelumnya telah dihaluskan. Setelah itu kue geguduh dimasak dengan cara digoreng hingga warnanya berubah menjadi sedikit kecokelatan dan teksturnya menjadi sedikit renyah di luar tapi tetap lembut di dalam. Menurut masyarakat setempat, kue geguduh paling enak disajikan saat minum teh atau kopi

Bagi anda pecinta kuliner belum lengkap rasanya jika belum merasakan penganan Pandap khas Krui Pesisir Barat. Kuliner yang satu ini menjadi penganan khas bagi sebagian masyarakat yang menetap di wilayah Pesisir Barat Provinsi Lampung. Pandap merupakan makanan yang terdiri dari parutan kelapa dan diberi racikan bumbu rempah juga potongan ikan yang dibungkus dengan gulungan daun talas

muda. Kemudian dibungkus dengan beberapa lapis daun pisang, diikat dengan tali serat rami dan dikukus.

Pasar Kuliner Krui memiliki begitu banyak jenis olahan kuliner khas daerah pesisir barat, namun keberadaan dan kondisi pasar kuliner krui yang masih tradisional serta berada di tepi jalan membuat kualitas makanan sangat mudah sekali terkontaminasi oleh udara luar dan polusi.

#### **2.4.2 Leafy's Café**

*Leafy's Cafe* menyediakan berbagai jenis minuman kopi dan non kopi. Berlokasi di Mandiri Beach, Krui, Pesisir Barat, Lampung, *Leafy's Café* memadukan antara suasana alam pesisir pantai dengan pilihan menu makanan lezat yang siap memanjakan lidah wisatawan. Berdasarkan Komentar para wisatawan yang diperoleh dilaman media masa, *Leafy's Café* sendiri mampu mencuri hati para wisatawan yang berkunjung dengan review makanan yang lezat dan minuman yang fresh serta pelayanan yang ramah sehingga *Leafy's Café* mampu mendapatkan tempat tersendiri dibenak para wisatawan.

*Leafy's Cafe* menawarkan berbagai macam pilihan menu makanan dengan harga yang cukup terjangkau mulai dari Rp 25 ribu dengan pilihan menu seperti Pizza, Burger, dan Pancake. Tersedia juga *shower* bagi wisatawan yang ingin membersihkan diri selepas berselancar.



**Gambar 2.11** Leafy's Café'

Sumber: <https://www.idntimes.com/food/kuliner-khas-pesisir-barat>



**Gambar 2.12** interior Leafy's Café

Sumber: <https://www.potretlampung.com/2020/12/kafe-di-pesisir-barat-lampung.html>



**Gambar 2.13** Pizza

Sumber: <https://www.potretlampung.com/2020/12/kafe-di-pesisir-barat-lampung.html>

Selain menu makanan dan minuman, *Leafy's Cafe* juga menyediakan berbagai *merchandise* yang dapat pengunjung beli sebagai buah tangan ketika berlibur di Pesisir Barat.



**Gambar 2.14** Merchandise

Sumber: <https://www.potretlampung.com/2020/12/kafe-di-pesisir-barat-lampung.html>

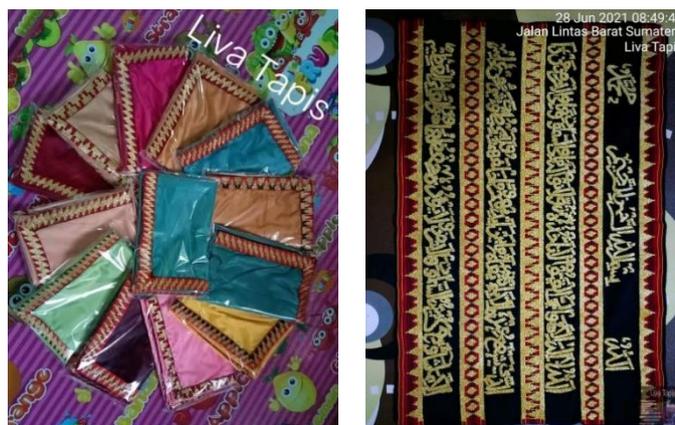


**Gambar 2.15** Merchandise

Sumber : <https://www.potretlampung.com/2020/12/kafe-di-pesisir-barat-lampung.html>

### 2.4.3 Souvenir Tapis Pesisir Barat

Lokasi Desa Labuhan, Kecamatan Pulau Pisang, Kabupaten Pesisir Barat ternyata penghasil kerajinan tangan tapis terbesar di Provinsi Lampung. Tapis asal Pulau Pisang, berbeda dengan tapis dari daerah lain. Beberapa motif yang ditekuni pengrajin di Pulau Pisang yakni tekat *sporadis* (gunung letak ketik), tekat buku-buku (tekat sesiku), tekat mata pete, tekat sayak telanai (tekat ketupat), dan tekat awan bejumpu (awan bejumpu).



**Gambar 2.16** Jilbab Tapis dan Hiasan Dinding

Sumber: <https://www.facebook.com/liva.tapis/photos>

Tapi tersebut dapat dibuat dalam bentuk, kain, selendang, tas, dompet, dan benda lainnya. Untuk kain atau selendang biasa digunakan pada acara adat dan juga acara formal yang dibanderol dengan harga mulai dari Rp2,8 juta hingga Rp5 juta tergantung dari benang dan tingkat kesulitan tekat yang dirajut.



**Gambar 2.17** Bros dan Hiasan Perlak Perlik  
Sumber: <https://www.facebook.com/liva.tapis/photos>



**Gambar 2.18** Dompet dan Set Paha  
Sumber: <https://www.facebook.com/liva.tapis/photos>

Sedangkan untuk dompet, tas dan benda sejenisnya mulai dari Rp300 ribu sampai Rp500 ribu. "Tapis kami pembelinya pun bukan cuma dari Pesisir Barat atau provinsi Lampung daerah lainnya, tapi sudah sampai tingkat nasional. Ada dari Papua, Sulawesi, Jawa Barat, Jawa tengah, DKI Jakarta, dan banyak provinsi lain.

#### 2.4.4 Wisata Labuhan Jukung Krui

Berlokasi di Pekon Kampung Jawa, Kecamatan Pesisir Tengah. Kawasan wisata ini sangat diminati oleh wisatawan domestik dan asing karena memiliki panorama alam yang indah, ombak yang cukup mengasyikkan bagi para peselancar, nyaman bagi setiap aktivitas pantai, serta memiliki fasilitas penunjang yang layak.



**Gambar 2.19** Labuhan Jukung Krui

Sumber: <https://www.google.com/labuhan+jukung+krui&safe>

Banyak hal yang dapat dilakukan di sini. Antara lain, bersepeda menyusuri pantai pasir putih, berjalan di pantai merasakan jilatan ombak di kaki, mengabadikan keindahan alam dengan kamera dan menikmati saat matahari tenggelam (*sunset*) ke samudera Hindia.



**Gambar 2.20** Labuhan Jukung Krui

Sumber: <https://www.google.com/labuhan+jukung+krui&safe>

Salah satu objek wisata di Pantai Tanjung Setia adalah surfing merupakan salah satu bentuk olahraga yang sangat cocok di lakukan di Pantai Tanjung Setia. Hal ini dikarenakan pantai ini terkenal dengan ombak indah menjadi spot terbaik untuk menyalurkan hobi surfing.



**Gambar 2.21** Surfing

Sumber: <http://pesisirbaratkab.go.id/gis/pariwisata/pantai-tanjung-setia>

Pesisir Barat yaitu di daerah Ujung Bocor atau Karang Nimbor. Merupakan daerah yang dapat dijadikan oleh wisatawan untuk menikmati ombak yang tinggi dan panjangnya bisa mencapai 200 m. Hal ini sangat menarik bagi mereka para pecinta selancar karena dapat memacu adrenalin.

1. Way Jambu Tempat ini menjadi favorit untuk menyalurkan hobi berselancar dan untuk menikmati indahnya ombak di Pantai Tanjung Setia. Banyak orang yang menyebutnya *pipeline* atau yang sering disebut oleh para nelayan lokal sebagai Setan Sejati.
2. Jimmy merupakan salah satu gelombang yang terdapat di sekitar Pantai Tanjung Setia. Meski ombak di area ini tidak terlalu tinggi, namun anda tetap dapat menikmati berselancar di area ini.
3. Jika anda berminat untuk berselancar serta hiking anda dapat menikmatinya di area pantai di Krui *Reefs*.

#### **2.4.5 Fasilitas dan Akomodasi yang Disediakan di Pantai Tanjung Setia**

Berbagai fasilitas dan akomodasi yang disediakan di sekitar pantai tersebut antara lain adalah tempat bersantai, tempat berselancar dengan pilihan ombak yang tinggi hingga sedang. Selain itu, bagi Anda yang berasal dari luar kota maka Anda juga dapat menginap di hotel sekitar pantai. Beberapa daftar hotel yang disediakan antara lain adalah sebagai berikut, hotel Jember Manah, hotel Karang Nyimbor, hotel Permata, hotel Pesagi, Wisma Sindalapai dan Kepala Losmen.

#### **2.4.6 Aktivitas yang dapat dilakukan di aera Pantai Tanjung Setia**

Berikut ini adalah aktivitas menarik yang dapat Anda lakukan, salah satunya adalah memancing bersama keluarga. Hal ini dikarenakan di pantai banyak kita jumpai beragam jenis hewan laut dan terumbu karang. Selain itu, Anda juga dapat berselancar, melihat sunset atau sunrise. Unikny lagi, pantai ini telah masuk menjadi nominator API atau Anugerah Pesona Indonesia pada tahun 2016 atas prestasinya sebagai penyedia tempat berselancar terpopuler.

#### **2.4.7 Menikmati Pemandangan Alam dan Sunset**

Pemandangan alam di sekitar pantai ini sangatlah bagus dan eksotis. Apalagi di sekitar pantai masih banyak dijumpai pepohonan yang membuat udara menjadi sejuk dan nyaman. Kondisi seperti ini sangat cocok digunakan untuk melihat sunset di pantai sembari mendengarkan suara ombak di laut yang sangat natural.

#### **2.4.8 Keunikan Pantai Tanjung Setia**

Pantai tersebut terletak di jalur arus besar Samudra Hindia sehingga menyebabkan ombaknya stabil dan sangat cocok untuk digunakan sebagai tempat berolahraga selancar yang telah banyak dikenal baik bagi wisatawan lokal maupun manca negara. Pantai

Tanjung Setia ini sering ramai pada saat awal tahun dan pertengahan tahun. dikarenakan pada bulan – bulan tersebut ombak di pantai berada pada posisi yang baik. Pada umumnya pada bulan – bulan tertentu seperti April hingga agustus ombak di pantai ini memiliki ombak yang mencapai titik tertinggi.



**Gambar 2.22** Pantai

Sumber: <http://pesisirbaratkab.go.id/gis/pariwisata/pantai-tanjung-setia>

#### **2.4.9 Nilai Estetika Pantai Tanjung Setia**

Pantai Tanjung Setia ini menyuguhkan berbagai panorama alam yang natural dan indah. Hal ini dikarenakan pantai tersebut memiliki bibir yang landai, merupakan pantai berpasir putih dengan air lautnya yang jernih. Selain itu, Anda dapat refreshing di pantai ini karena suasananya yang nyaman, tenang dan belum banyak wisatawan yang mengenal dan berkunjung ke pantai ini.

Oleh karena itu, Anda disarankan untuk berkunjung ke pantai ini bersama keluarga untuk berlibur bersama. Anda juga dapat melakukan relaksasi dengan mengunjungi pantai tersebut. Apalagi jika Anda berkunjung saat sunset. Sungguh suatu pengalaman yang menarik saat Anda dapat menyaksikan sunset di pantai yang eksotis ini.

#### **2.4.10 Pantai yang cocok untuk memancing**

Selain tempatnya yang sejuk untuk dikunjungi karena banyak dijumpai pepohonan, yaitu pohon palem, tempat tersebut sangat cocok digunakan untuk memancing. Berbagai jenis

ikan yang dijumpai di sana salah satunya adalah ikan *blue marin* yang memiliki nama lokal sebagai Iwa Tuhuk.

## **2.5 Studi Presiden**

### **2.5.1 Pusat Souvenir di Kampoeng Semarang**

Lokasi Kampoeng Semarang terletak di tempat yang strategis yaitu berada di jalur utama Pantura di Jalan Raya Kaligawe KM 1, No. 96 Semarang. Berdirinya Kampung Semarang dengan tujuan untuk mengangkat produk kerajinan masyarakat lokal dimana produk masyarakat lokal sudah mulai kurang terkenal di kalangan masyarakat asli Kota Semarang. Tempat ini menjadi tempat wisata yang unik serta masuk kedalam kategori wisata belanja hal ini di karenakan Kampoeng Semarang dibuat khusus untuk menampung berbagai produk souvenir khas Semarang.

Di Kampoeng Semarang para wisatawan bebas memilih aneka oleh-oleh serta souvenir yang mereka inginkan. Dengan konsep ini harapannya para wisatawan dapat berbelanja dengan nyaman serta dapat menikmati suasana yang homy serta sentuhan modern. Bangunan fisik dari Kampoeng semarang dengan menggabungkan unsur tradisonal dan unsur modern. Pada tempat ini material yang digunakan menggunakan bahan kayu serta atap jerami yang terlihat modern serta dinamis. Di Kampoeng Semarang disediakan banyak fasilitas yaitu pusat souvenir, pusat oleh-oleh, area parkir serta fasilitas lain yang dapat dinikmati oleh pengunjung.



**Gambar 2.23** Pusat Souvenir Kampoeng Semarang

Sumber: <http://hellosemarang.com>

### **2.5.2 Bukit Panjang Hawker Centre, Singapura**

Bukit Panjang Hawker Centre merupakan bangunan pusat kuliner yang berada di Singapura. Ide utama dalam perancangan bangunan ini adalah budaya kuliner atau makanan merupakan salah satu budaya atau gaya hidup yang tidak bisa lepas dari warga Singapura yang aktivitas sehari-harinya menikmati makan diluar. Selain itu racangan di desain untuk mewardahi kegiatan kuliner yang bertujuan untuk mempertahankan dan memperkenalkan makanan khas Singapura.

Desain atau rancangan dan pembagian area makan juga dirancang berdasarkan jenis atau karakteristik kuliner serta didesain dengan kenyamanan area kwalitias tinggi terkait penataan area ruang sebagai area publik. Sehingga tercipta hubungan antara kenyamanan, kegiatan kuliner, dan interasksi sosial sebagai wadah untuk kegiatan kuliner sebagai ruang sosial dengan tujuan mempertahankan dan memperkenalkan budaya wisata kuliner khas Singapura.



**Gambar 2.24** Rancangan Bukit Panjang Hawker Centre  
Sumber: <https://www.archdaily.com>

Dengan tujuan untuk mewadahi kegiatan kuliner dengan memperkenalkan kuliner khas Singapura maka ada bagian racangan didesain terbuka sebagai bentuk untuk menarik pengunjung sehingga bisa melihat aktivitas atau kegiatan kuliner didalam bangunan tanpa harus masuk kedalam bangunan. Selain itu konsep bangunan yang menarik yaitu bangunan tebagai menjadi tiga bagian dengan setiap lantai memiliki fungsi yang berbeda. Untuk lantai pertama berupa area kuliner yang langsung dimasak, dengan jam operasional yang panjang. Serta pada lantai ini didesain terbuka berfungsi agar pengunjung dapat melihat area dalam dan tertarik untuk masuk. Lantai kedua berfungsi untuk menempati area kuliner yang bersifat tertutup. Lantai ketiga berfungsi sebagai area kuliner yang bersifat basah dengan metode memasak menggunakan pembakaran yang menimbulkan asap. Dengan penggunaan berbagai macam material yang terdiri dari composit baja, panel, besi, kayu dan alumunium.

### **2.5.3 Paskal Food Market Bandung**

Paskal *Food Market* merupakan pusat kuliner yang ada di Bandung, lebih tepatnya di daerah Paskal Hyper Square, Jalan Pasir Kalili Kota Bandung. Nama

Paskal merupakan singkatan dari Pasir Kaliki dimana di Paskal *food market* memiliki banyak menu serta dengan dilengkapi dengan suasana romantis. Di Paskal terdapat banyak kios yang berjejer dan menjual berbagai jenis makanan khas dari kota Bandung dan selain makanan khas Bandung terdapat juga makanan khas Tiongkok, Jepang dan Nusantara. Suasana malam hari di Paskal *food market* sangat indah dimana terdapat obor yang menjadikan pusat kuliner di Paskal menjadi semakin romantis.



**Gambar 2.25** Ruang Terbuka Paskal *Food Market*

Sumber: <http://anekatempatwisata.com/wp-content/uploads/2015/11>

Paskal *food market* memiliki konsep *food court* dengan konsep ruangan terbuka dengan suasana yang romantis. Paskal memiliki konsep bangunan dengan semi outdoor sehingga pada bangunan kuliner ini tidak menggunakan AC dan sesuai dengan konsep bioklimatik yang dapat menghemat energi. Tata letak keseluruhan di area Paskal *food market* memiliki bentuk *linier* dengan kios makanan yang dibuat memanjang dan berjejer, selain itu juga terdapat panggung kecil di tengah-tengah serta ada air mancur yang bisa digunakan sebagai pertunjukan *music*. Pusat kuliner dengan konsep semi *outdoor* dengan dilengkapi konsep desain etnik dengan bangku kayu serta dengan dinding batu ekspos.



**Gambar 2.26** Area Makan Paskal *Food Market*

Sumber: <http://anekatempatwisata.com/wp-content/uploads/2015/11>

Di Paskal *Food Market* terdapat ruang utama seperti *food court* pada umumnya di mana dilengkapi kios-kios makanan yang bersebelahan satu sama lain.



**Gambar 2.27** Ruang Makan Paskal *Food Market Banding*

Sumber: <http://anekatempatwisata.com/wp-content/uploads/2015/11>

#### **2.5.4 Food Junction Surabaya**

Food Junction yang ada di kota Surabaya dimana hal ini merupakan tempat wisata kuliner terbaru yang ada di kota Surabaya. *Food Junction* dibangun pada Januari

2016 dengan lokasi di wilayah Tandes Margomulyo Kota Surabaya. Food Junction merupakan Kawasan wisata dengan dilengkapi fasilitas ruang indoor, outdoor dan danau buatan 4.400 m<sup>2</sup>.



**Gambar 2.28** *Food Junction* Surabaya

Sumber: <https://www.idntimes.com/travel/destination/reza-iqbal/23-potret-ngabuburit-asyik-dan-murah-di-food-junction-surabaya-1>

Wisatawan yang datang ke *food junction* biasanya tertarik dengan *Festival of Light* yang berupa pohon dengan di liliti lampu warna warni yang terlihat sangat indah di malam hari.



**Gambar 2.29** Suasana malam hari food junction Surabaya

Sumber: <https://wisatabaru.com/food-junction-pakuwon-wisata-kuliner-di-surabaya-barat/>

*Junction* memiliki kelebihan mulai dari danau buatan yang besar yang di lengkapi dengan fasilitas permainan sepeda air dan dilengkapi dengan area indoor yang ber-AC dengan desain interior industrial yang cukup besar dan dilengkapi dengan wahana permainan anak dan lebih dari 100 tenant kuliner yang bervariasi.



**Gambar 2.30** Ruang Makan Indoor Food Junction Surabaya  
 Sumber: <https://www.topwisata.info/2019/01/food-junction-surabaya.html>

*Food Junction* memiliki konsep semi bangunan terbuka, fasad bangunan cenderung menaungi pengunjung dengan adanya fungsi atap peneduh. Sebagian besar bangunan merupakan ruangan *indoor* namun masih di lengkapi dengan ruang makan *outdoor* untuk para wisatawan yang datang berkunjung. Konsep arsitektur yang diterapkan adalah konsep arsitektur yang kontemporer serta memiliki gabungan ruangan-ruangan berbentuk geometri yang tegas.

### 2.5.5 Museum Lampung

Museum Lampung adalah museum terbesar yang terdapat di Lampung. Luas museum ini adalah 17.010 m<sup>2</sup> dan memiliki koleksi sebanyak 4735 buah. Selain ruang koleksi, Museum Lampung juga mempunyai ruang penyimpanan koleksi,

ruang administrasi, audio visual, aula, auditorium, laboratorium, fumigrasi bengkel dan perpustakaan. Lokasi Museum Lampung terletak di pusat Kota Bandar Lampung yaitu di Jalan Zainal Abidin Pagar Alam Nomor 64, Gedung Meneng, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Museum ini terdiri dari dua lantai. Lantai pertama berisi bendabenda bersejarah sementara lantai dua berisikan benda-benda kebudayaan Lampung di Lampung.



**Gambar 2.31** Museum Lampung

Sumber: <https://www.andalastourism.com/museum-bandar-lampung>

Sejarah Singkat Museum Lampung dibangun pada tahun 1975 dengan perletakkan batu pertama museum pada tahun 1978. Kemudian Museum Lampung diresmikan pada tanggal 24 September 1988 yang bersamaan dengan Hari Aksara Internasional di PKOR Way Halim. Peresmian ini dilaksanakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada waktu itu yaitu Prof. Dr. Fuad Hasan. Nama lain Museum Lampung adalah Ruwa Jurai, dua keturunan penduduk Lampung yaitu Saibatin dan Pepadun.

Halaman Depan Museum Mulai dari halaman depan museum, pengunjung diberi kemudahan dalam melihat beberapa koleksi seperti rumah panggung dari Kenali yang merupakan rumah adat masyarakat Lampung Barat yang bernama Lamban

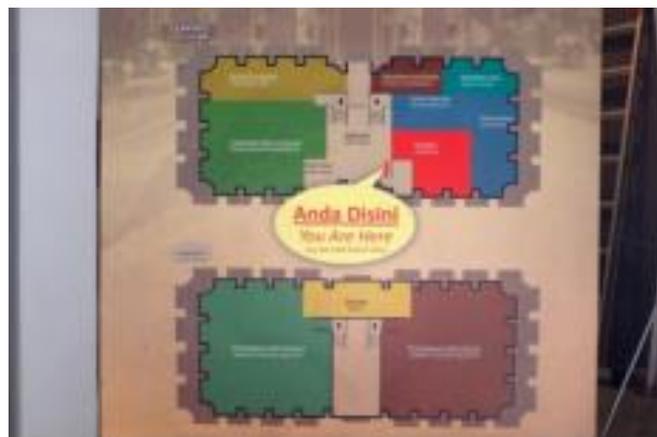
Persegi. Rumah panggung didirikan agak tinggi agar pemilik rumah terlindungi dari binatang buas.



**Gambar 2.32** Halaman Depan Museum

Sumber: <https://www.andalastourism.com/museum-bandar-lampung>

Denah Museum Lampung Saat memasuki Museum Lampung terdapat meja resepsionis dengan bagian kiri dan kanan terdapat tangga yang menuju lantai 2.



**Gambar 2.33** Denah Museum Lampung

Sumber: <https://www.andalastourism.com/museum-bandar-lampung>

Menurut data tahun 2011, Museum Lampung menyimpan sekitar 4.735 buah benda koleksi. Benda-benda koleksi ini terbagi menjadi 10 jenis, yaitu koleksi geologika,

biologika, etnografika, historika, numismatika (mata uang), heraldika (cap dan stempel), filologika, keramologika, seni rupa, dan teknografika.



**Gambar 2.34** Interior Museum Lampung

Sumber: <https://www.andalastourism.com/museum-bandar-lampung>

### **2.5.6 Nuwo Sesat, Rumah Adat Provinsi Lampung**

Merupakan salah satu rumah adat yang ada di Provinsi Lampung, Rumah Nuwo Sesat disebut juga Balai Agung. Dalam bahasa setempat, Nuwou berarti rumah atau tempat tinggal Sedangkan Sesat berarti bangunan musyawarah. Nuwo Sesat merupakan balai pertemuan adat tempat para rurwatin (penyimbang) pada saat mengadakan pepung adat (musyawarah). Sehingga balai tersebut juga disebut Sesat Balai Agung. Sesat berbentuk persegi panjang, tinggi dinding dibuat setengah bangunan. Sementara tangganya terletak di tengah bangunan anjung yang berhubungan dengan bangunan induk.



**Gambar 2.35** Nuwo Sesat, Rumah Adat Provinsi Lampung.  
 Sumber: <https://www.nuwo-sesat-rumah-adat-provinsi-lampung>

Ruangan pada Nuwo Sesat merupakan hamparan yang memanjang mirip bangsal. Karena itu sebagian masyarakat menyebutnya sebagai balai panjang, Rumah Nuwo sesat biasanya dipakai sebagai tempat musyawarah antara marga-marga, ketika akan masuk kerumah Nuwo Sesat harus melalui jambat Agung atau Lorong Agung. jambat agung atau lorong agung adalah nama tangga menuju ke rumah Nuwo Sesat dan memiliki ciri khas yaitu adanya lambing garuda yang melambangkan marga lampung.

Pada bagian lorong agung terdapat tiga macam payung bewarna sebagai berikut:

1. Putih untuk tingkat marga
2. Kuning untuk tingkat kampong
3. Merah untuk tingkat suku

Pada Nuwo sesat terdapat beberapa bagian sebagai berikut:

1. Anjungan merupakan serambi yang digunakan untuk pertemuan kecil.
2. Pusiban adalah ruang dalam yang digunakan sebagai tempat musyawarah resmi.

3. Ruang tetabuhan adalah ruang tempat menyimpan alat musik tradisional.
4. Ruang gajah merem merupakan ruang yang digunakan untuk tempat istirahat bagi para penyimbang.
5. Ijan geladak adalah tangga masuk yang dilengkapi dengan atap, atap rumah adat ini disebut ruring agung.

Rumah Nuwo Sesat berbentuk rumah panggung bertiang dimana sebagian besar materialnya terbuat dari kayu, pada bagian dinding menggunakan susunan papan kayu sebagai bahannya dan terdapat ukiran ornament bermotif perahu pada sisi depan bangunan Nuwo Sesat.

#### **2.5.7 Rumah Apung (Lamban Apung)**

Obyek ini sengaja dibangun guna menarik wisatawan untuk hadir di Pesisir Barat. Saat ini, pengunjung yang berenang di Pantai Labuhan Jukung, mereka akan mandi di Rumah Apung Itu membuat bahagia. Pengunjung tidak cuma datang dan berenang saat sore hari, tapi juga subuh untuk menghilangkan penyakit seperti reumatik, asam urat. Tidak cuma menikmati indahny Pantai Labuhan Jukung dan Rumah Apung, pengunjung juga bisa memancing ikan ke tengah laut.



**Gambar 2.36** Rumah Apung Pesisir Barat  
Sumber: Data Penulis

Rumah Apung juga salah satu tempat Kuliner yang berbagai macam masakan khas psisir barat sambil menikmati makan diatas ombak, rumah apung ini sendiri menyediakan penginapan homestay dan fasilitas lainnya sehingga cocok buat liburan bersama keluarga.



**Gambar 2.37** Kuliner Rumah Apung  
Sumber: Data Penulis

## 2.6 Kesimpulan Hasil Studi Preseden

### 2.6.1 Pusat Souvenir di Kampoeng Semarang

Untuk kesimpulan hasil studi preseden pusat souvenir di Kampoeng Semarang dapat kita lihat pada **Tabel 2.1** berikut:

**Tabel 2.1** Kesimpulan Hasil Studi Preseden Pusat Souvenir di Kampoeng Semarang

Objek	Fungsi Bangunan	Material	Catatan
Pusat Souvenir di kampoeng Semarang	Berfungsi sebagai tempat Souvenir dan kuliner	 Struktur menggunakan menggunakan bahan kayu serta atap jerami. Ekterior	Interior terkonsep dengan baik, Memiliki fasilitas antara lain Batik <i>Gallery</i> , Pusat Souvenir, <i>WeBe Fashion Bags</i> , Pusat Oleh-oleh, <i>Resto &amp; Cafe</i> , <i>Homeware</i> , <i>Tourism Information</i> , <i>Meeting Room</i> ,

	<p>menggunakan lantai vaping block.</p>  <p>Lantai interior menggunakan lantai keramik.</p>  <p>Dengan dinding bata/hebel dengan finishing cat.</p>	<p><i>Kids Dan Gallery Playground.</i></p> <p>Kampoeng Semarang yang berluas 4,000 meters persegi ini bisa menjadi salah satu tempat tujuan wisata kreatif dengan menyajikan karya kreatif sebagai potensi. Dikampoeng semarang para wisatawan bebas memilih aneka oleh-oleh serta souvenir yang mereka inginkan.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 2.6.2 Bukti Panjang Hawker Centre, Singapura

Untuk kesimpulan hasil studi preseden Bukit Panjang Hawker Centre, Singapura dapat kita lihat pada **Tabel 2.2** berikut:

**Tabel 2.2** Kesimpulan Hasil Studi Preseden Bukit Panjang Hawker Centre, Singapura

Objek	Lokasi	Fungsi bangunan	Konsep
Bukit Panjang Hawker Centre, Singapura	Berada disalah satu pusat kota singapura	Pusat kuliner	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pusat kuliner terbagi menjadi 3 bagian secara vertical dengan fungsi yang berbeda sesuai dengan karakteristik kuliner</li> <li>• Untuk fungsi lt.1 dan lt.3 dirancang terbuka dengan tujuan untuk menarik</li> </ul>

			minat pengunjung dengan melihat yang ada didalam bangunan.
--	--	--	------------------------------------------------------------

### 2.6.3 Paskal Food Market Bandung

Untuk kesimpulan hasil studi preseden Paskal Food Market Bandung dapat kita lihat pada **Tabel 2.3** berikut:

**Tabel 2.3** Kesimpulan Hasil Studi Preseden Paskal Food Market Bandung

Objek	Fungsi Bangunan	Material	Catatan
Paskal Food Market	Paskal Food berfungsi sebagai tempat kuliner dan wisata	Dinding menggunakan bata merah dan ukiran kayu.   plafond menggunakan warna putih, lantai di ruang kuliner menggunakan lantai dasar dan lantai eksterior susan batako.  Ekterior lantai menggunakan vapping block	Lokasi Paskal Food Market di daerah Paskal Hyper Squeae, jalan pasir kalili kota bandung.  Paskal Food Market memiliki konsep bangunan dengan semi outdoor sehingga pada bangunan kuliner ini menggunakan AC dan sesuai dengan konsep bioklimatik yang dapat menghemat energi.  Di Paskal Food Market terdapat ruang utama seperti <i>Food Court</i> dan dilengkapi Kios-Kios makanan yang bersebelahan satu sama lain.

### 2.6.4 Food Junction Surabaya

Untuk kesimpulan hasil studi preseden Food Junction Surabaya dapat kita lihat pada **Tabel 2.4** berikut:

**Tabel 2.4** Kesimpulan Hasil Studi Preseden Food Junction Surabaya

Objek	Fungsi Bangunan	Material	Catatan
Food Junction	Food junction berfungsi sebagai tempat kuliner dan wisata	 <p>dinding menggunakan ornament bata merah untuk eksterior dan interior.</p> <p>dinding kaca dengan bukaan lebar diseluruh ruangan.</p>   <p>Plafond berwarna putih dengan permainan lampu yang menarik</p>  <p>lantai menggunakan keramik yang berwarna putih</p>	<p>Food junction merupakan kawasan wisata dengan dilengkapi fasilitas ruang indoor, outdoor dan danau buatan 4.400 m<sup>2</sup></p> <p>interior industrial yang cukup besar, ber-AC dan dilengkapi dengan wahana permainan.</p> <p>Sebagian besar bangunan merupakan ruangan indoor namun masih dilengkapi ruang makan outdoor untuk para wisatawan yang datang berkunjung.</p> <p>Konsep arsitektur yang diterapkan adalah konsep arsitektur yang kontemporer serta memiliki ruang gabungan ruangan-ruangan berbentuk geometri yang tegas.</p>

### 2.6.5 Food Junction Surabaya

Untuk kesimpulan hasil studi preseden Museum Lampung dapat kita lihat pada

**Tabel 2.5** berikut:

**Tabel 2.5** Kesimpulan Hasil Studi Preseden Museum Lampung

Objek	Fungsi Bangunan	Material	Catatan
Museum Lampung	Museum Lampung berfungsi sebagai bangunan tempat menyimpan benda-benda bersejarah dan benda-benda yang merupakan kebudayaan khas Lampung.	Material yang digunakan adalah dinding batu bata, beton, kaca dan plat baja sebagai ornament pada bagian fasad bangunan. Pada bagian interior bangunan lantai menggunakan material marmer dan menampilkan nuansa yang sedikit lebih modern.	Museum terbesar di Lampung  Memiliki ruang auditorium dan perpustakaan

### 2.6.6 Rumah Sesat

Untuk kesimpulan hasil studi preseden Rumah Sesat dapat kita lihat pada **Tabel**

**2.6** berikut:

**Tabel 2.6** Kesimpulan Hasil Studi Preseden Rumah Sesat

Objek	Fungsi Bangunan	Material	Catatan
Nuwo Sesat	Nuwo sesat berfungsi sebagai balai pertemuan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan musyawarah.	Dinding menggunakan papan kayu yang disusun dengan konstruksi rumah panggung dan tiang-tiang penyangga berbahan dasar kayu. Material yang digunakan dalam membangun rumah ini adalah hampir keseluruhan menggunakan material kayu.	Rumah Sesat adalah rumah yang digunakan sebagai balai pertemuan untuk musyawarah.  Bentuk rumah ini memanjang dengan atap berbentuk limas  Bangunan memiliki akses masuk berupa tangga yang berada didepan bangunan.  Nuwo sesat merupakan

		rumah adat yang mencirikan gaya arsitektur lampung.
--	--	-----------------------------------------------------

### 2.6.7 Rumah Apung (Lamban Apung)

Untuk kesimpulan hasil studi preseden Lamban Apung dapat kita lihat pada **Tabel**

**2.7** berikut:

**Tabel 2.7** Kesimpulan Hasil Studi Preseden Rumah Sesat

Objek	Lokasi	Fungsi bangunan	Konsep
Lamban Apung	Jl Palapa labuhan jukung kampong jawa	Pusat kuliner, <i>homestay</i> 	Rumah apung ini dibuat dengan konsep arsitektur lampung modern di alam terbuka dan menyatu dengan pantai.  Dengan menggunakan konsep arsitektur lampung dengan menggabungkan komponen yang sedikit lebih modern pada bagian konstruksi bawah, sehingga bangunan tetap dapat bertahan pada wilayah yang basah.  Bentuk-bentuk arsitektur lampung yang diadopsi pada bangunan ini antara lain adalah bentuk besar dari bangunan yang menggunakan struktur rumah panggung, atap limasan dengan material utama bangunan kayu.

## 2.7 Poin-poin Arsitektur Lampung

Poin-poin dalam pendekatan arsitektur Lampung dapat dilihat pada **Tabel 2.8**

berikut:

**Tabel 2.8** Poin Penting yang Terdapat dalam Arsitektur Lampung

Poin-poin yang terdapat dalam Arsitektur Lampung		
<b>Material</b>	umumnya material yang digunakan adalah kayu merbau atau kayu kenango, rumbia, bambu, dan batu. Penggunaan material tersebut tanpa lapisan tambahan sehingga warna yang terlihat adalah warna asli material tersebut.	
<b>Ornamen</b>	Ornamen berupa pahatan pada ujung atap, pasak, ataupun tiang penopang bangunan. Penerapan ornamen pada rumah adat Lampung bertujuan untuk melestarikan nilai-nilai budaya masyarakat Lampung khususnya identitas fisik rumah adat Lampung.  Selain itu ornament dengan unsur siger, tapis dan aksara lampung juga menjadi bagian khas dari rumah adat Lampung.	
<b>Ruang</b>	Pembagian ruang dalam rumah adat Lampung terbagi atas, Ijan, garang hadap, tepas, lapang luar, kebiik, lapang lom, sudung, geragal, pawon, simpeng, dan panggar. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ijan (tangga)</b> Ijan berfungsi sebagai salah satu akses baik bagi penghuni, maupun tamu untuk naik ke rumah</li> <li>• <b>Garang hadap</b> merupakan ruang yang terletak pada bagian depan rumah setelah ijan (tangga) yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan alas kaki, dan membersihkan kaki sebelum masuk serambi atau beranda, memiliki makna kesopanan.</li> <li>• <b>Tepas</b> merupakan ruang terbuka namun beratap, dan</li> </ul>	 

	<p>ruang yang memungkinkan untuk berinteraksi dengan tetangga. Biasa disebut sebagai teras dalam bangunan rumah umum.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ruang lapang luar</b> merupakan ruang yang berfungsi sebagai tempat bermusyawarah keluarga. Ruang ini terletak di bagian depan di dalam rumah.</li> <li>• <b>Lapang lom</b> bertempat di dalam rumah, bagian belakang dari lapang luar, namun tidak dibatasi dengan sekat. Fungsinya adalah untuk musyawarah para wanita.</li> <li>• <b>Sudung</b>, Sudung merupakan ruang kecil bersekat yang berfungsi untuk menyimpan bahan makanan</li> <li>• <b>Geragal</b> merupakan penghubung antara rumah induk dengan pawon (dapur).</li> <li>• <b>Pawon</b> merupakan ruang untuk memasak, terpisah dari rumah inti</li> <li>• <b>Simpeng</b> merupakan ruang khusus yang dipertunjukkan untuk melepas Lelah bagi tamu dan remaja (muli-meghanai). Pada rumah penyeimbang adat, simpeng terdapat di sisi kiri dan sisi kanan rumah.</li> </ul>	
<p><b>Atap</b></p>	<p>Atap banguann rumah adat Lampung terbagi menjadi 4 bentuk, yaitu: bentuk atap rumah limas pelana, bentuk atap rumah limas biasa, bentuk atap rumah limas burung, dan bentuk atap rumah limas gicing.</p> <p>a. Bentuk atap rumah limas pelana, memiliki bentukan yang hampir menyerupai pelana yang terdiri dari balok-balok kayu sebagai tempat mendudukan genting maupun ijuk.</p>	

	<p>b. Bentuk atap rumah limas biasa, merupakan rumah dengan atap yang menyerupai limasan biasa.</p> <p>c. Bentuk atap rumah limas burung, merupakan rumah yang memiliki bentukan kepakannya sayap burung.</p> <p>d. Bentuk atap rumah limas gicing, merupakan rumah dengan atap yang memanfaatkan bahan-bahan sekitar, seperti ijuk dan rumbia. Limas gicing biasa menjadi atap rumah kenali.</p>	
<b>Bentuk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk rumah panggung empat persegi panjang, merupakan model rumah panggung yang dapat memanjang ke belakang atau memanjang kesamping.</li> <li>• Bentuk rumah panggung persegi, merupakan model rumah panggung yang sisi panjang dan sisi lebarnya sama (bujur sangkar).</li> </ul>	

*Sumber: Peraturan Daerah Provinsi Lampung pasal 6 Tahun 2014*

## **BAB III**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **3.1 Ide Perancangan**

Berikut ini adalah ide/gagasan perancangan yang ingin penulis wujudkan melalui penulisan dan perancangan bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir sebagai judul tugas akhir:

1. Mewujudkan fasilitas sarana dan prasarana sebagai aktivitas pusat kuliner dan souvenir di Pesisir Barat.
2. Belum memadai tempat wisata kuliner dan souvenir yang mampu menjadikan tempat wisata yang menarik dan mampu memberi edukasi kepada masyarakat baik lokal maupun wisatawan sehingga menjadi daya tarik daerah tersendiri.
3. Pengetahuan dan kesadaran masyarakat terkait dengan pentingnya edukasi wisata kuliner dan souvenir masih minim.
4. Kondisi sarana dan prasarana di Pesisir Barat yang minim dan kurang menarik sehingga timbul rasa enggan untuk mempelajari wisata kuliner dan souvenir terdahulu karena dianggap kurang kekinian atau terkesan kuno.

#### **3.2 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dapat menjelaskan sesuatu secara mendalam dan

menyeluruh. Penelitian ini dapat menjadikan landasan bagi studi yang lebih luas, menghasilkan pemahaman yang mendalam terhadap teori, praktis, serta situasi-situasi yang spesifik. Menurut Sugiono (2011), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivism, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball* teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan).

Analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan arti dari pada generalisasi. Penelitian ini memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjas dan berakhir dengan sebuah teori. Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi dilapangan. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif berusaha memberikan dengan sistematis dan cermat serta fakta-fakta aktual. Kekhususan penelitian ini adalah bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah aktual yang dihadapi sekarang, dan mengumpulkan data atau informasi untuk disusun, dijelaskan dan dianalisis.

### **3.3 Metode Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Data Primer**

Data primer ini diperoleh dari hasil pengamatan langsung oleh penulis dengan obyek yang berkaitan dengan wisata kuliner dan souvenir. Hal ini diperlukan untuk dapat mengamati dan merasakan segala sesuatu secara langsung yang ada di dalamnya.

### 1. Kuesioner

Kuesioner dilakukan melalui sesi Tanya jawab sepihak dengan menggunakan daftar pertanyaan, dan merupakan cara memperoleh data yang bersifat secara tidak langsung.

### 2. Observasi

Observasi juga digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi seperti situasi dan kondisi.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini merupakan pendukung dalam penyusunan laporan ini, diawali dengan menghimpun, memilih-milih dan mengkategorikan sesuai dengan tujuan penelitian. Kemudian menerangkan, menafsirkan dan mencatat serta menghubungkan dengan fenomena yang lain dengan tujuan untuk memperkuat status data.

## **3.3.2 Data Sekunder**

Untuk data sekunder pada penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berasal dari kegiatan kepastakaan seperti membaca buku, jurnal, majalah, hasil dari penelitian yang terdahulu, dan sebagainya dimana berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

## **3.4 Analisa Perancangan**

Analisis menurut KBBI, analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk

memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Analisis perancangan meliputi:

1. Analisa Makro; Analisis makro merupakan analisa yang dilakukan penulis secara garis besar (luas) pada Provinsi Lampung
2. Analisa Meso; Analisa meso merupakan analisa yang penulis lakukan di kabupaten Pesisir Barat.
3. Analisa Perancangan
  - a. Pemilihan lokasi perancangan sesuai dengan kriteria perancangan
  - b. Analisa SWOT
  - c. Matriks SWOT
  - d. Gambaran umum Lokasi Tapak
  - e. Detail tapak
  - f. Analisa tapak, meliputi:
    - a) Topografi
    - b) Akseibilitas
    - c) Sirkulasi
    - d) View
    - e) Angin
    - f) Matahari
    - g) Vegetasi
    - h) Kebisingan
    - i) Utilitas
4. Analisa Analisa fungsi; Analisis fungsi digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi yang akan diwadahi oleh pusat wisata kuliner dan souvenir.

5. Analisa pengguna; Analisis pengguna diperlukan untuk memaparkan aktifitas yang dilakukan oleh pengguna pada bangunan
6. Analisa Pola Sirkulasi
7. Analisa Ruang

### **3.5 Konsep Perancangan**

1. Konsep Dasar
2. Konsep Perancangan Tapak meliputi konsep pencapaian dan sirkulasi, konsep tata masa, dan konsep tata hijau
3. Konsep perancangan arsitektur meliputi gubahan konsep gubahan masa
4. Konsep pengaplikasian Elemen Arsitektur ekologi
5. Konsep utilitas meliputi system sanitasi dan plumbing, system air kotor, system kelistrikan, system keamanan.

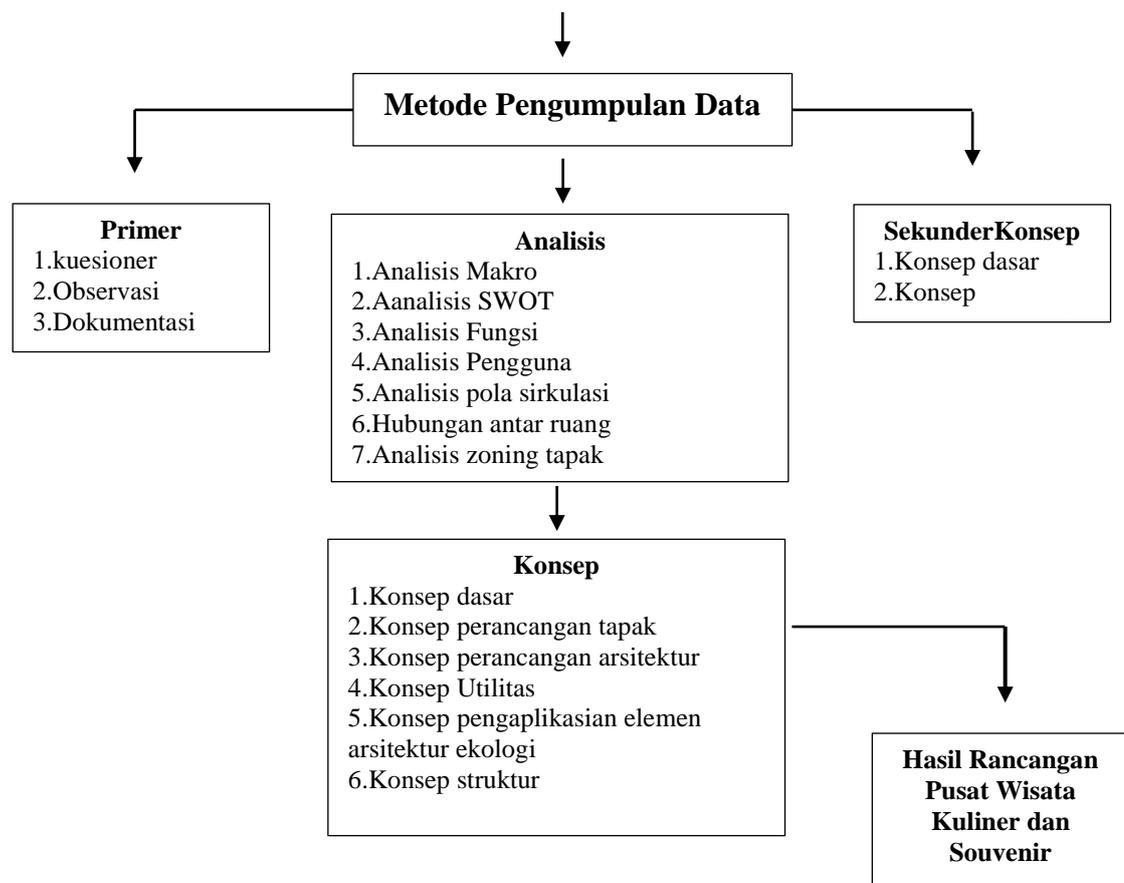
### 3.6 Alur Perancangan

#### Perumusan Ide Perancangan

1. Meningkatkan fasilitas sarana dan prasarana sebagai aktivitas pusat kuliner dan souvenir di Pesisir Barat.
2. Belum memadai tempat wisata kuliner dan souvenir yang mampu menjadikan tempat wisata yang menarik dan mampu memberi edukasi kepada masyarakat baik lokal maupun wisatawan sehingga menjadi daya tarik daerah tersendiri.
3. Pengetahuan dan kesadaran masyarakat terkait dengan pentingnya edukasi wisata kuliner dan souvenir masih minim.
4. Kondisi sarana dan prasarana di Pesisir Barat yang minim dan kurang menarik sehingga timbul rasa enggan untuk mempelajari wisata kuliner dan souvenir terdahulu karena dianggap kurang kekinian atau terkesan kuno.

#### Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dapat menjelaskan sesuatu secara mendalam dan menyeluruh. Penelitian ini dapat menjadikan landasan bagi studi yang lebih luas, menghasilkan pemahaman yang mendalam terhadap teori, praktis, serta situasi-situasi yang spesifik. peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball* teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan).



**Gambar 3.1** Alur Perancangan

Sumber: Ilustrasi Penulis

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Analisa Kontekstual

##### 4.1.1 Analisa Makro



**Gambar 4.1** Peta Wilayah Provinsi Lampung

Sumber: [www.sekitarlampung.com/kabupaten-di-provinsi-lampung/](http://www.sekitarlampung.com/kabupaten-di-provinsi-lampung/)

Provinsi Lampung adalah salah satu Provinsi yang terletak di ujung Pulau Sumatera. Provinsi Lampung memiliki batas administratif pada bagian Utara wilayah yaitu Provinsi Sumatera Selatan dan Bengkulu, Pada bagian selatan berbatasan dengan selat sunda, laut jawa pada batas timur dan pada bagian barat berbatasan dengan Samudera Indonesia. Perkembangan wilayah di Provinsi Lampung telah terdaftar secara administratif sehingga pada tahun 2013, Provinsi Lampung telah dibagi menjadi 15 Kabupaten/Kota. Berikut adalah 15

Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Lampung.

**Tabel 4.1** Kabupaten atau Kota yang ada di Provinsi Lampung

No.	Kabupaten Atau kota
1	Lampung Timur
2	Lampung Selatan
3	Lampung Barat
4	Lampung Utara
5	Lampung Tengah
6	Metro
7	Bandar Lampung
8	Pesawaran
9	Pringsewu
10	Tanggamus
11	Mesuji
12	Tulang Bawang
13	Tulang Bawang Barat
14	Pesisir Barat
15	Way Kanan

Sumber: [www.perikanan.fp.unila.ac.id/program-mitra-bahari/wilayah-kerja/](http://www.perikanan.fp.unila.ac.id/program-mitra-bahari/wilayah-kerja/)

Dasar pertimbangan pemilihan site perencanaan yaitu Peraturan Daerah Kabupaten Pesisir Barat Nomor 8 Tahun 2017 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah 2017-2037 yang ditetapkan pada tanggal 28 November 2017 dan diundangkan pada tanggal 29 November 2017 dengan nomor register 08/560/PSB/2017 (Lembaran Daerah Kabupaten Pesisir Barat Tahun 2017 Nomor 8, Tambahan Lembaran Daerah Nomor 32), yang mana mengatur tentang zonasi kawasan pariwisata dan kawasan budidaya.

Kondisi Kawasan dari Pesisir Barat dimana Sejalan dengan RTRW Pesisir Barat, Kabupaten Pesisir Barat dipilih untuk perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* berdasarkan aturan tata ruang yang ada. Tetapi perlu dipertimbangkan kembali bahwa lokasi yang dipilih terletak di wilayah pesisir yang menjadikan rawan terkena angin kencang dan cuaca yang bisa membawa butiran pasir laut.

#### 4.1.2 Analisis Mezzo

Wilayah Pantai Labuhan Jukung yang terletak di Kabupaten Pesisir Barat merupakan lokasi yang sangat strategis untuk dijadikan tempat pembangunan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir*, mengingat Pantai Labuhan Jukung di Pesisir Barat sudah sangat terkenal bahkan sampai ke manca negara sehingga akan sangat sesuai jika terdapat Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* khas Lampung atau terkhusus dari Pesisir Barat.



**Gambar 4.2** Peta Wilayah Kabupaten Pesisir Barat  
 Sumber: /administrasi-kabupaten-pesisir-barat/

Pesisir Barat memiliki luas  $\pm$  2.889,88 km<sup>2</sup> atau 8,39% dari Luas Wilayah Provinsi Lampung, dan secara administratif terdiri dari 11 Kecamatan, dengan 116 Pekon dan 2 Kelurahan. Berdasarkan letaknya, Kabupaten Pesisir Barat

memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut:

1. Utara : Kabupaten Lampung Barat, Kabupaten Tanggamus dan Kecamatan Banding Agung Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan
2. Barat : Kabupaten Kaur, Provinsi Bengkulu
3. Selatan : Samudera Hindia
4. Timur : Kabupaten Tanggamus

Terkait dengan pemilihan site, Berikut adalah kriteria dari pemilihan site untuk lokasi Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir*, antara lain:

**Tabel 4.2** Kriteria Pemilihan Site

<b>Aspek Analisa</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Luas Lahan</b>	Besaran ukuran site
<b>Fungsi/Kegunaan</b>	Fungsi yang ada berada dilingkungan sekitar Site
<b>Kemudahan Akses</b>	Kemudahan pengguna dalam menjangkau site berkaitan dengan jarak dari pusat kota dan transportasi publik. Berdasarkan konteks perencanaan pembangunan gedung pusat kuliner dan <i>souvenir</i> yang mengacu pada penunjang keberadaan pariwisata bahari, lokasi site harus berada dekat dengan jalan arteri atau jalan kolektor, yang memungkinkan kemudahan akses kendaraan dan mendukung visualisasi bangunan terhadap pengendara atau masyarakat atau pengunjung kawasan wisata yang ada, sehingga pusat kuliner dan <i>souvenir</i> ini dapat menarik perhatian pengunjung secara maksimal.
<b>Kebisingan Kendaraan</b>	Tingkat kebisingan site berdasarkan nilai mutu yang tercatat dalam badan lingkungan hidup tidak boleh lebih dari 70 dBA
<b>Kepadatan Permukiman</b>	Tingkat kepadatan permukiman yang ada di sekitar site
<b>Fasilitas Komersil</b>	Fasilitas-fasilitas komersil yang ada di sekitar

	Site
<b>Jaringan Utilitas</b>	Ketersediaan jaringan air, listrik dan drainase

Sumber: Data yang diolah penulis

Selain itu juga digunakan data tingkat kebisingan menurut Badan Lingkungan Hidup. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3** Baku Mutu Tingkat Kebisingan

No	Peruntukan Kawasan Lingkungan Kegiatan	Tingkat kebisingan (dBA)
1	Perumahan dan permukiman	55
2	Perdagangan dan jasa	70
3	Perkantoran dan perdagangan	65
4	Ruang terbuka hijau	50
5	Industri	70
6	Pemerintahan dan fasilitas umum	60
7	Rekreasi	70

Sumber: Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup, 1996

Pada penelitian yang dilakukan digunakan alternatif site dengan jumlah tiga lokasi yang sudah disebutkan dengan kelebihan dan kekurangan pada tiap-tiap alteranatif site antara lain:

a. Alternatif Lokasi 1

Alternatif Site 1 terletak di Jalan Palapa, Labuhan Jukung, Pesisir Barat. Yang bersebelahan dengan jalan utama menghadap ke pantai Labuhan Jukung. Dengan Luas  $\pm$  2.1 Ha.



**Gambar 4.3** Alternatif Site 1

Sumber: google maps

b. Alternatif Lokasi 2

Alternatif Site 2 terletak tidak jauh dari lokasi site 1, Lokasi ini tepat bersebelahan dengan Guest House Putra Kembar dan Lamban Sikuk, yang merupakan penginapan yang ada di Pantai Labuhan Jukung. Dengan Luas site  $\pm 2.1$  Ha.



**Gambar 4.4** Alternatif Site 2  
Sumber: google maps

c. Alternatif Lokasi 3

Alternatif site yang ke 3 berlokasi di Jalan desa, Pantai Krui, Pesisir Barat. Dengan Luas site  $\pm 1.7$  Ha.



**Gambar 4.5** Alternatif Site 3  
Sumber: google maps

Untuk pemilihan site dilakukan dengan penilaian mutu pada tiap site yang terdiri dari 5 tahap penilaian, yaitu (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup baik, (4) baik, dan (5) sangat baik. Terkait dengan kriteria pemilihan alternatif site dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4** Kriteria Pemilihan Alternatif Site

<b>Aspek Analisa</b>		<b>Site 1</b>	<b>Site 2</b>	<b>Site 3</b>
<b>Luas Lahan</b>	* Luas lahan kurang dari 1 Ha	***** (Site memiliki luas yang sesuai)	***** (Site memiliki luas yang sesuai)	**** (Site memiliki luas yang sesuai)
	** Luas Lahan Kurang dari 1,3 Ha			
	*** Luas Lahan Kurang dari 1,6 Ha			
	**** Luas Lahan lebih dari 1,6 Ha			
	***** Luas Lahan lebih dari 1,9 Ha			
<b>Kegunaan</b>	* Site tidak mendukung kegiatan wisata dan berlokasi lebih dari 5km dari objek wisata	***** (Site berlokasi di area yang strategis untuk area pusat wisata kuliner dan souvenir, Karena dekat dengan objek wisata lantai labuhan jukung)	**** (Site berlokasi di area yang sedikit jauh dari area wisata pantai labuhan jukung)	**** (Site berlokasi di area yang sedikit jauh dari area wisata pantai labuhan jukung)
	** Site tidak mendukung kegiatan wisata dan berlokasi lebih dari 4km dari objek wisata			
	*** Site mendukung kegiatan wisata dan			

	berlokasi lebih dari 3km dari objek wisata			
	**** Site mendukung kegiatan wisata dan berlokasi lebih dari 2,5km dari objek wisata			
	***** Site mendukung kegiatan wisata dan berlokasi tidak lebih dari 2km dari objek wisata			
<b>Kemudahan Akses</b>	* Akses menuju site berupa jalan setapak yang hanya bisa dilalui dengan berjalan kaki	***** (Site memiliki akses yang sangat baik dengan diapit oleh 2 jalan utama menuju pantai labuhan jukung dan jalan lintas daerah)	**** (Site hanya memiliki satu akses jalan saja yaitu jalan palapa dengan lokasi site yang masuk ke area pepohonan)	** (akses menuju site sangat jauh dari jalan lintas daerah dan jalan utama menuju pantai labuhan jukung)
	** Akses menuju site berupa jalan setapak yang hanya bisa dilalui oleh sepeda motor saja			
	*** Akses menuju site berupa jalan desa yang hanya bisa dilalui oleh sepeda motor dan satu mobil saja			
	**** Akses menuju site berupa jalan aspal satu jalur dan bisa dilalui oleh 2 buah mobil pribadi			
	***** Akses menuju site berupa jalan aspal utama yang bisa diakses langsung dari jalan lintas daerah dan bisa dilalui oleh 2 buah			

	mobil.			
<b>Kebisingan Kendaraan</b>	* Kebisingan pada site mencapai 88 DbA	*** (Site memperoleh kebisingan dari kendaraan yang cukup tinggi karena dilalui oleh 2 jalan raya serta menghadap langsung ke laut lepas)	**** (site memiliki kebisingan yang sedikit lebih rendah karena hanya dilalui oleh satu jalan saja dan jauh dari permukiman)	**** (site memiliki kebisingan yang sedikit lebih rendah karena hanya dilalui oleh satu jalan saja dan jauh dari permukiman)
	** Kebisingan pada site mencapai 80 dBA			
	*** Kebisingan pada site mencapai 75 dBA			
	**** Kebisingan pada site tidak lebih dari 73 dBA			
	***** Kebisingan pada site tidak lebih dari 70 dBA			
<b>Kepadatan Permukiman</b>	* Site dikelilingi oleh area komersil dan jumlah rumah penduduk lebih dari 500 unit dalam radius 200m.	**** (Site berlokasi di area dengan keadaan permukiman yang cukup padat namun tidak menghalangi sirkulasi)	***** (Site berlokasi di area dengan tingkat kepadatan atau jumlah penduduk yang tinggal sangat sedikit)	***** (Site berlokasi di area dengan tingkat kepadatan atau jumlah penduduk yang tinggal sangat sedikit)
	** Site berada di area komersil dan jumlah rumah penduduk lebih dari 400 unit dalam radius 200m.			
	*** Site berada di area komersil dan jumlah rumah penduduk lebih dari 300 unit dalam radius 200m.			
	**** Site berada di area komersil sedang dan jumlah rumah penduduk kurang dari 200 unit dalam			

	radius 200m. **** Site berada di area komersil rendah dan jumlah rumah penduduk kurang dari 150 unit dalam radius 200m.			
<b>Fasilitas Komersil</b>	* Tidak ada fasilitas komersil sampai radius 2km ** Tidak ada fasilitas komersil sampai radius 1,5km *** Tidak ada fasilitas komersil sampai radius 1km **** Fasilitas komersil mudah dijangkau tersebar sampai radius lebih dari 2km ***** Fasilitas komersil mudah dijangkau tersebar sampai radius lebih dari 3km	***** (site berada di area dengan tingkat keberadaan fasilitas komersil seperti hotel, warung dan penginapan yang lebih banyak daripada site 2 dan 3)	*** (Fasilitas komersil di area site sangat minim bahkan hampir tidak ada)	*** (Fasilitas komersil di area site sangat minim bahkan hampir tidak ada)
<b>Jaringan Utilitas</b>	* Lokasi sekitar site tidak memiliki jaringan air bersih dan saluran drainase * ** Lokasi sekitar site tidak memiliki jaringan air bersih *** Lokasi sekitar site jauh dari sumber air bersih	***** (Area ini memiliki jaringan utilitas yang baik karena berada pada wilayah yang cukup banyak dihuni oleh penduduk)	**** (Jaringan utilitas baik, namun terkesan terpencil dari permukiman)	**** (Jaringan utilitas baik, namun terkesan terpencil dari permukiman)

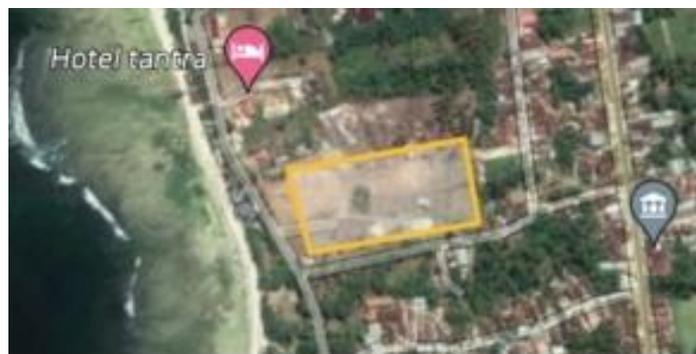
	**** Site dekat dengan jaringan air bersih, memiliki saluran drainase yang kurang baik.			
	***** Site dekat dengan jaringan air bersih, memiliki saluran drainase yang baik.			
<b>Topografi Lahan</b>	* Site memiliki kontur yang berbukit, berbatu dan ditumbuhi pohon-pohon besar.	***** (Site merupakan lahan kosong dengan tanah keras dan rata tanpa ditumbuhi oleh pohon-pohon besar atau bangunan eksisting)	**** (Site ditumbuhi oleh pohon-pohon besar khususnya pohon kelapa)	**** (Site ditumbuhi oleh pohon-pohon besar khususnya pohon kelapa)
	** Site memiliki kontur yang berbukit dan berbatu			
	*** Site memiliki kontur datar berbatu dan ditumbuhi pohon-pohon besar			
	**** Site memiliki kontur datar dan ditumbuhi pohon-pohon besar			
	***** Site memiliki kontur datar dan tidak ditumbuhi pohon-pohon besar.			
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>	<b>33</b>	<b>30</b>

Sumber: Data yang diolah penulis

Berdasarkan penilaian dari yang dilakukan terhadap 3 alternatif pemilihan site, didapatkan hasil akhir bahwa site terpilih adalah Alternatif site 1, yang terletak di Jalan Palapa, Labuhan Jukung, Pesisir Barat. Yang bersebelahan dengan jalan utama menghadap ke pantai Labuhan Jukung. Dengan Luas  $\pm 2.1$  Ha.

### 4.1.3 Analisa Mikro

Untuk Analisa mikro menggunakan data umum site dimana Site Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir terletak di Jalan Palapa, Labuhan Jukung, Pesisir Barat. Yang bersebelahan dengan jalan utama menghadap ke pantai Labuhan Jukung. Dengan keberadaan bangunan lain disekitar site adalah bangunan komersil penunjang wisata pantai berupa penginapan, warung-warung makan dan beberapa rumah warga.



**Gambar 4.6** Site Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir*  
Sumber: Ilustrasi Penulis

Site ini memiliki luas lahan  $\pm 2.1$  Ha dengan batasan site sebagai berikut:

- a. Sebelah utara : Beberapa rumah warga dan penginapan
- b. Sebelah selatan : Jalan palapa dan pepohonan
- c. Sebelah timur : Perumahan Warga
- d. Sebelah barat : Pesisir pantai labuhan jukung.

Kemudian terkait dengan ukuran serta tata wilayah berkaitan dengan persyaratan bangunan dan gedung untuk bangunan publik berdasarkan 8 Tahun 2017 dan Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 21 tahun 2014 tentang Bangunan Gedung:

- a) KDB : Maksimum 60%
- b) KLB : Maksimum 2.4
- c) GSB : 9 meter
- d) KDH : 30%



**Gambar 4.7** Site Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir*  
Sumber: Ilustrasi Penulis

## 4.2 Analisis Site

### 4.2.1 Analisis Akseibilitas

Analisis pencapaian ini digunakan untuk menentukan letak masuk utama (*main entrance*) dan untuk akses kegiatan servis (*side entrance*). Berikut ini kriteria-kriteria sebagai berikut:

#### a. *Main Entrance (ME)*

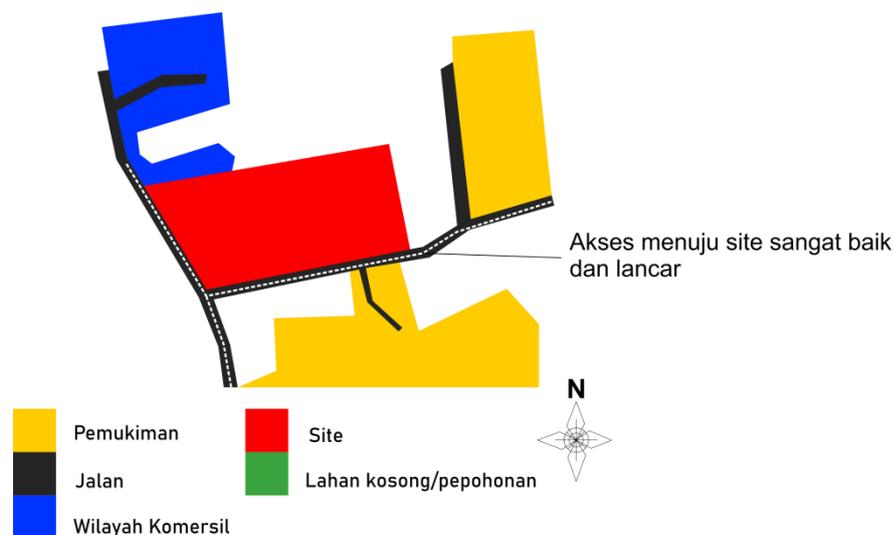
1. Dapat dikenali dan mudah dijangkau oleh pengunjung.
2. Berhadapan langsung dengan jalan utama agar memberi kemudahan memasuki site serta mudah dicapai dari jalur kendaraan umum dan jalan utama.

3. Kelancaran lalu lintas dan keamanan pengunjung tanpa mengganggu sirkulasi dalam site.

b. *Side Entrance (SE)*

1. Tidak mengganggu sirkulasi pengunjung
2. Letaknya tidak selalu berada di jalan utama karena difungsikan untuk sirkulasi karyawan dan servis
3. Tidak menimbulkan kemacetan atau hambatan sirkulasi pada site

Jalan menuju site terdapat 2 pilihan yaitu jalan palapa pada bagian Selatan dan Barat site, Dengan jenis jalan merupakan jalan utama 2 jalur yang terhubung langsung dengan jalan lintas kabupaten.



**Gambar 4.8** Analisis Aksesibilitas dan Pencapaian  
Sumber: Ilustrasi Penulis

Tanggapan terhadap analisis pencapaian yaitu akses pada sisi barat merupakan jalan utama yang terkoneksi langsung dengan bibir pantai dan pusat pantai labuhan jukung, sehingga akses masuk site terletak pada sisi jalan bagian barat. Dan pada sisi selatan juga diberikan akses keluar masuk site untuk mendukung

sirkulasi pengunjung.



**Gambar 4.9** Tanggapan Terhadap Analisis Aksesibilitas dan Pencapaian  
Sumber: Ilustrasi Penulis

Letak akses masuk dan keluar utama berada pada sisi barat. Sedangkan akses masuk dan keluar terletak pada sisi selatan untuk akses pendukung.

#### 4.2.2 Analisis Sirkulasi



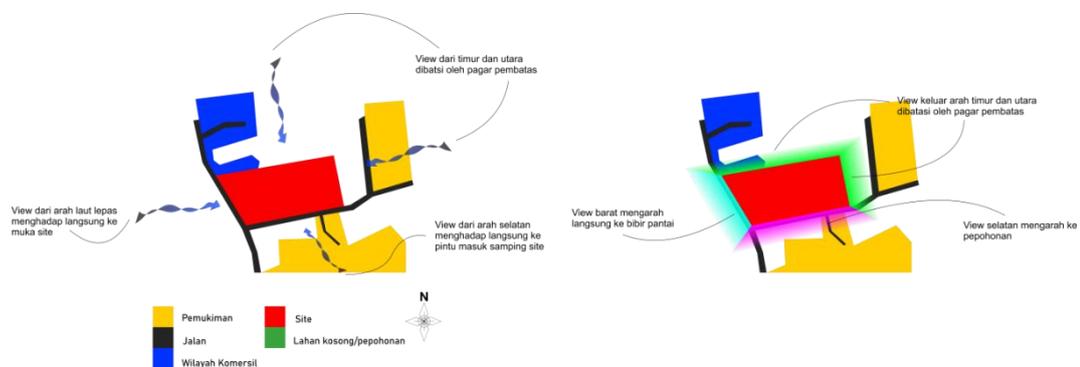
**Gambar 4.10** Sirkulasi  
Sumber: Ilustrasi Penulis

Sirkulasi pada area tapak disesuaikan dengan keadaan iklim dan topografi wilayahnya, dengan membentuk bagian-bagian yang terpisah namun saling

terkoneksi akan memaksimalkan sirkulasi dan penghawaan pada *area site*.

### 4.2.3 Analisis View

View dari dalam site memiliki akses pandang yang luas pada bagian barat, yang mana menghadap langsung ke jalan utama dan lautan labuhan jukung. Sedangkan optimalisasi *view* dari luar site dapat dilihat dari wilayah barat, selatan dan utara.



**Gambar 4.11** View Ke Luar dan Ke Dalam Site

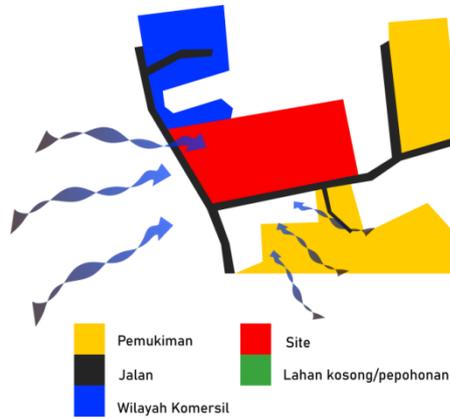
Sumber: Ilustrasi Penulis

Pada area tapak ini memiliki *view* potensial yaitu pada bagian barat dan selatan tapak. Yang mana *view* tersebut dapat dijangkau pengunjung yang menuju ke area site.

1. Bangunan menghadap selatan karena berdekatan dengan area jalan raya namun perlu diperhatikan kembali dampak kemacetan yang akan ditimbulkan.
2. Fasad bangunan dijadikan sebagai pusat perhatian dan daya tarik bagi pengunjung dengan bentuk yang menunjukkan Arsitektur Lampung yang diterapkan pada bagian bangunan itu sendiri.
3. Pada bagian sisi timur, utara maupun selatan dilengkapi pagar pembatas

antara site bangunan dan site penduduk.

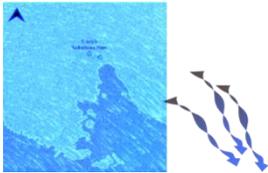
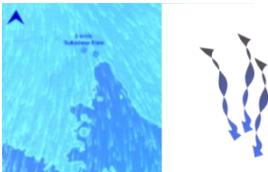
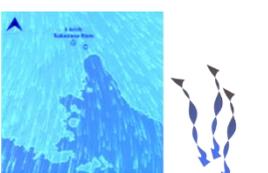
#### 4.2.4 Analisis Angin

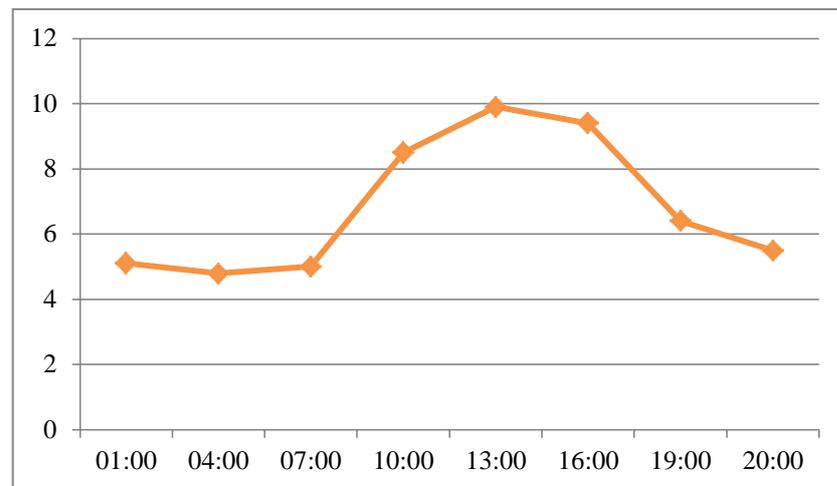
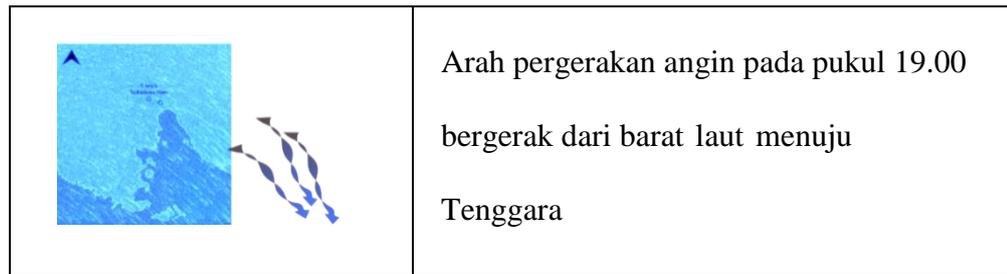


**Gambar 4.12** Analisis Angin

Sumber: Ilustrasi Penulis

**Tabel 4.5** Arah Gerak Angin

Arah Gerak Angin	Keterangan
	Arah pergerakan angin pada pukul 01.00 bergerak dari barat laut menuju tenggara
	Arah pergerakan angin pada pukul 07.00 bergerak dari utara menuju selatan
	Arah pergerakan angin pada pukul 13.00 relatif tidak berubah yaitu utara menuju selatan



**Gambar 4.13** Grafik Rata-Rata Kecepatan Angin tiap 3jam/Hari Tahun 2020  
Sumber: Ventusky

**Tabel 4.6** Rata-Rata Temperatur dan Kelembaban Tapak Tahun 2020

Waktu	T Min (°C)	T Max (°C)	Rh Min (%)	Rh Max(%)
<b>Januari</b>	23	31	70	<b>90</b>
<b>Februari</b>	23	32	70	<b>90</b>
<b>Maret</b>	24	32	70	<b>90</b>
<b>April</b>	24	31	60	<b>90</b>
<b>Mei</b>	25	32	70	<b>100</b>
<b>Juni</b>	24	31	60	<b>90</b>
<b>Juli</b>	23	31	60	<b>90</b>
<b>Agustus</b>	23	31	50	<b>90</b>
<b>September</b>	24	31	60	<b>90</b>
<b>Oktober</b>	24	30	70	<b>90</b>
<b>November</b>	24	31	70	<b>90</b>
<b>Desember</b>	23	31	70	<b>100</b>

Rata-Rata	23,7	31,2	65,0	91,7
	26,55		78,35	

Sumber: Ventusky

**Tabel 4.7** Rata-Rata Temperatur dan Kelembaban Tapak Tahun 2020

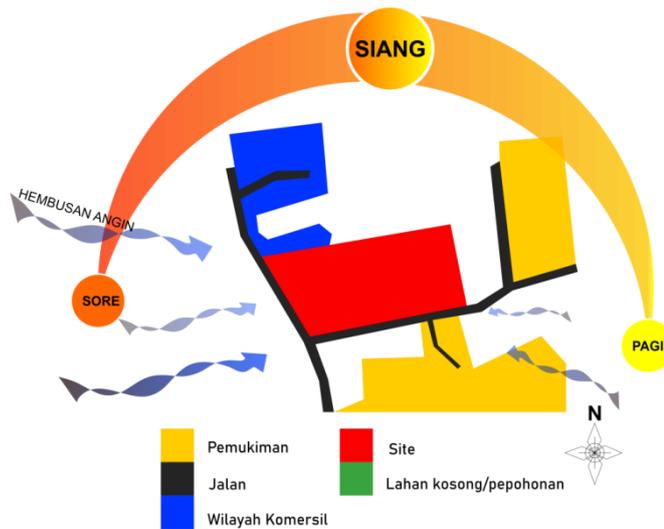
Temperature	Sejuk Nyaman (20,5 <sup>o</sup> C-22,8 <sup>o</sup> C) Nyaman Optimal(22,8 <sup>o</sup> C-25,8 <sup>o</sup> C) Hangat Nyaman (25,8 <sup>o</sup> C-27,1 <sup>o</sup> C)
Kelembaban Udara	Dianjurkan antara 40%-50%

Sumber: SNI-03-6572-2001

Rata-rata temperature pada tapak sebesar 26,55<sup>o</sup>C tidak termasuk alam temperature nyaman dan untuk kelembaban melebihi standar yang dianjurkan. Berdasarkan analisis tersebut, maka dibutuhkan pengaturan ruang dan sirkulasi yang baik pada bangunan sehingga mampu memenuhi kebutuhan kenyamanan termal manusia.

#### 4.2.5 Analisis Matahari

Site berada dalam lingkup Negara Indonesia yang memiliki iklim tropis sehingga perlu diperhatikan intensitas angin dan sinar matahari guna menciptakan kenyamanan pengguna. Arah datangnya sinar matahari maupun angin dengan intensitas paling besar berasal dari timur dan barat tapak. Sinar matahari ini dapat difungsikan sebagai penerangan alami pada siang hari dalam upaya menghemat penggunaan energi listrik. Angin dalam hal ini dikelompokkan menjadi dua yaitu angin muson timur dan barat.



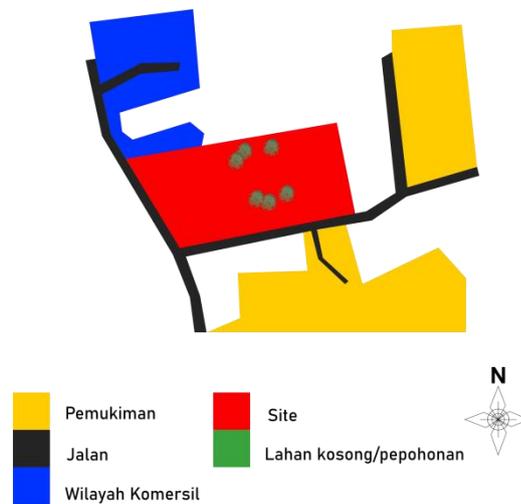
**Gambar 4.14** Analisis Arah Matahari

Sumber: Ilustrasi Penulis

Tanggapan terhadap analisis matahari antara lain:

1. Penempatan bangunan berada di tengah site.
2. Penggunaan shading dan tritisan sebagai penghalang datangnya sinar matahari secara langsung ke dalam bangunan
3. Penggunaan vegetasi yang berfungsi untuk mereduksi datangnya sinar matahari secara langsung sehingga menimbulkan kesejukan. Juga sebagai penghalang datangnya angin laut yang cukup kencang Selain itu penggunaan vegetasi itu difungsikan untuk mengurangi polusi udara dari asap kendaraan dari jalan raya, mengurangi kelembaban serta dapat mereduksi beban angin pada bangunan dengan pembelokan arah angin oleh vegetasi. Penempatan vegetasi lebih banyak pada bagian timur dan barat site.
4. Penggunaan sinar matahari sebagai pencahayaan alami khususnya pada bagian sisi-sisi bangunan untuk meminalkan penggunaan energi listrik pada bangunan.

#### 4.2.6 Analisis Vegetasi



**Gambar 4.15** Analisis Vegetasi

Sumber: Ilustrasi Penulis

Vegetasi yang terdapat di dalam site hanyalah semak belukar yang tumbuhnya terpencar-pencar dan sangat sedikit terdapat rumput-rumput di lokasi tersebut.



**Gambar 4.16** Vegetasi pada site

Sumber: Dokumentasi Penulis

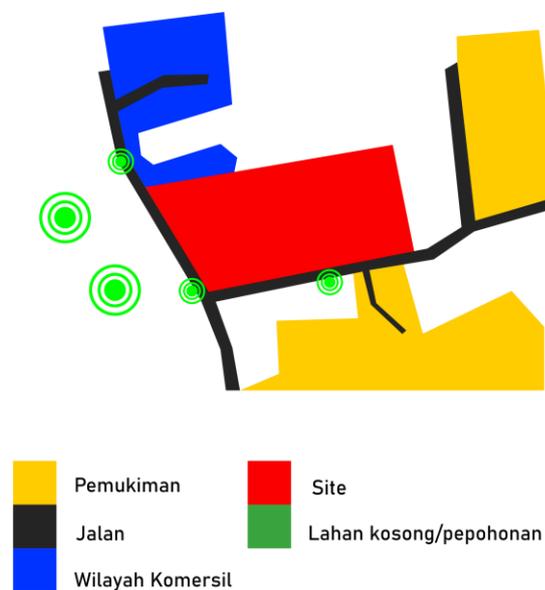
Menanggapi kondisi iklim dan keberadaan vegetasi eksisting pada site, maka diperlukan penanaman ulang dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Vegetasi ditempatkan mengitari bangunan dengan maksud untuk menghindari paparan sinar matahari secara langsung karena tereduksi oleh vegetasi dan

difungsikan untuk mengurangi polusi yang ada.

2. Vegetasi pada bagian timur dan barat lebih banyak dengan penambahan solar panel pada bagian atap bangunan. Solar panel dimaksudkan untuk memaksimalkan energi alternatif dari panas matahari.
3. Pemilihan vegetasi disesuaikan dengan kegunaan yang ada dan sesuai untuk daerah pesisir.

#### 4.2.7 Analisis Kebisingan



**Gambar 4.17** Analisis Kebisingan

Sumber: dokumentasi Penulis

Letak kebisingan paling besar adalah pada bagian barat site karena menghadap ke jalan raya dan pesisir pantai dengan ombak yang cukup besar. Untuk mengatasi keberadaan sumber kebisingan terhadap site dapat diatasi dengan memberikan jarak bangunan serta memberikan penangkal kebisingan berupa pagar dan pepohonan.

#### 4.2.8 Analisis Utilitas



**Gambar 4.18** Analisis Utilitas

Sumber: Ilustrasi Penulis

Tiang listrik dan lampu jalan terdapat pada kedua sisi jalan utama, namun kebutuhan pencahayaan pada site masih sangat kurang sehingga dibutuhkan penambahan jumlah lampu jalan.



**Gambar 4.19** Tiang listrik pada site

Sumber: dokumentasi Penulis

### 4.3 Analisis Fungsional

Fungsi dari bangunan ini sendiri nantinya akan menjadi kawasan pusat wisata kuliner dan *souvenir* yang dibagi menjadi dua fungsi, antara lain:

#### 4.3.1 Fungsi Primer

Fungsi primer bangunan ini sebagai kawasan pusat wisata kuliner dan *souvenir*.

#### 4.3.2 Fungsi Sekunder

Sebagai fungsi penunjang dari kegiatan primer, kawasan ini menjadi tempat untuk memikat lebih banyak wisatawan di labuhan jukung serta menjadi tempat rekreasi santai setelah wisatawan puas bermain air di pantai.

### 4.4 Analisis Aktivitas

Analisis ini digunakan dalam menentukan aktivitas-aktivitas apa saja yang terjadi atau diterapkan dalam kawasan pusat wisata kuliner dan *souvenir*. Dari analisis ini akan didapatkan jenis-jenis pengguna yang akan menjadi penggerak mobilitas di kawasan bangunan ini. Berikut ini aktivitas-aktivitas yang terjadi antara lain:

Untuk lebih jelasnya terkait analisis aktivitas dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut:

**Tabel 4.8** Analisis Aktivitas Pada Bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir

No	Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas
1	Primer (Pemasaran)	Penjualan produk	Publik, Aktif
		Promosi Produk	Publik, Aktif
		Penjualan/ penyewa	
		Pihak yang menggunakan ruang untuk usaha	Publik, Aktif
		<i>Exhibition</i>	Publik, Aktif
		Pembelian	Publik, Aktif
		Pembayaran	Publik, Aktif
		Fasilitas istirahat makan	Publik, Aktif
		Sholat	Publik, Tenang

		Menjaga Keamanan	Publik, Aktif		
2	Sekunder (Pengelolaan)	Pengelola Utama			
		Memimpin Kinerja Pengelola	Privat, Aktif		
		Menangani Manajemen Umum	Privat, Aktif		
		Mengatur Administrasi	Privat, Aktif		
		Menangani Bagian Pemasaran	Privat, Aktif		
		Mencari Informasi	Privat, Aktif		
		Mengatur Manajemen Keuangan	Privat, Aktif		
		Menyampaikan Informasi	Publik, Aktif		
		Keperluan Metabolisme	Privat, Statis		
		Ganti Pakaian	Privat, Aktif		
		Istirahat	Publik, Statis		
		Sholat	Privat, Statis		
		Menjaga Keamanan	Publik, Aktif		
		Pengelolaan Gudang Penyimpanan			
		Penyimpanan Produk	Publik, Statis		
		Pengecekan, pengemasan bahan makanan dan produk <i>souvenir</i>	Privat, Aktif		
		Keperluan Kebersihan	Privat, Aktif		
		Sholat	Publik, Tenang		
		Menjaga Keamanan	Publik, Aktif		
		Ganti Pakaian	Privat, Aktif		
		Istirahat	Privat, Tenang		
		Pengelola Servis Gedung			
		Mengelola fungsi servis bangunan seperti manajemen teknis, kelistrikan, keamanan hingga utilitas air bangunan.	Servis, Tenang		
		3	Penunjang	Menjaga Keamanan	Publik, Aktif
				Memarkirkan Kendaraan	Publik, Aktif
				Sholat	Publik, Tenang
				Makan Minum	Publik, Aktif
Exhibition	Publik, Aktif				
Outdoor/Indoor garden	Publik, Aktif				

Sumber: Data yang diolah Penulis

#### 4.5 Analisis Pengguna

Analisis pengguna ini digunakan dalam menentukan aktivitas penggunaan apa saja yang akan menggunakan kawasan pusat wisata kuliner dan *souvenir*, hal ini difungsikan untuk mengetahui ruang-ruang apa saja yang akan ada pada bangunan dan site. Untuk lebih jelas terkait dengan analisis pengguna pada bangunan pusat

wisata kuliner dan souvenir dapat dilihat pada **Tabel 4.9** berikut:

**Tabel 4.9** Analisis Penggunaan Pada Bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir

No	Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas
1	Primer (Pemasaran)	Exhibition	Karyawan Dan Pengunjung
		Promosi Produk	Karyawan Retail
		Penjualan	Pihak penyewa
		Bersantap kuliner	Pengunjung
		Pembelian	Pengunjung
		Pembayaran	Karyawan dan Pengunjung
		Keperluan Metabolisme	Seluruh Pengguna
		Sholat	Seluruh Pengguna
		Menjaga Keamanan	<i>Security</i>
2	Sekunder (Pengelolaan)	Pengelola Utama	
		Memimpin Kinerja Pengelola	Direktur
		Menangani Manajemen Umum	Manajer
		Mengatur Administrasi	Karyawan Adminstrasi
		Menangani Bagian Pemasaran	Karyawan Amrketing
		Mencari Informasi	Pengguna
		Mengatur Manajemen Keuangan	Manajer Keuangan/ Akuntan
		Menyampaikan Informasi	<i>Costumer Service</i>
		Keperluan Metabolisme	Seluruh Pengelola
		Ganti Pakaian	Pekerja
		Istirahat	Seluruh Pengelola
		Sholat	Seluruh Pengelola
		Menjaga Keamanan	<i>Security</i>
		Pengelola Gudang Penyimpanan	
		Penyimpanan Produk	Pekerja
		Pengecekan dan pengemasan	Pekerja
		Keperluan Kebersihan	<i>Cleaning Service</i>
		Sholat	Seluruh Pengguna
		Menjaga Keamanan	<i>Security</i>
		Ganti Pakaian	Pekerja
		Istirahat	Pekerja
		Pengelola servis gedung	
		Mengelola fungsi servis bangunan seperti manajemen teknis,	Petugas servis bangunan

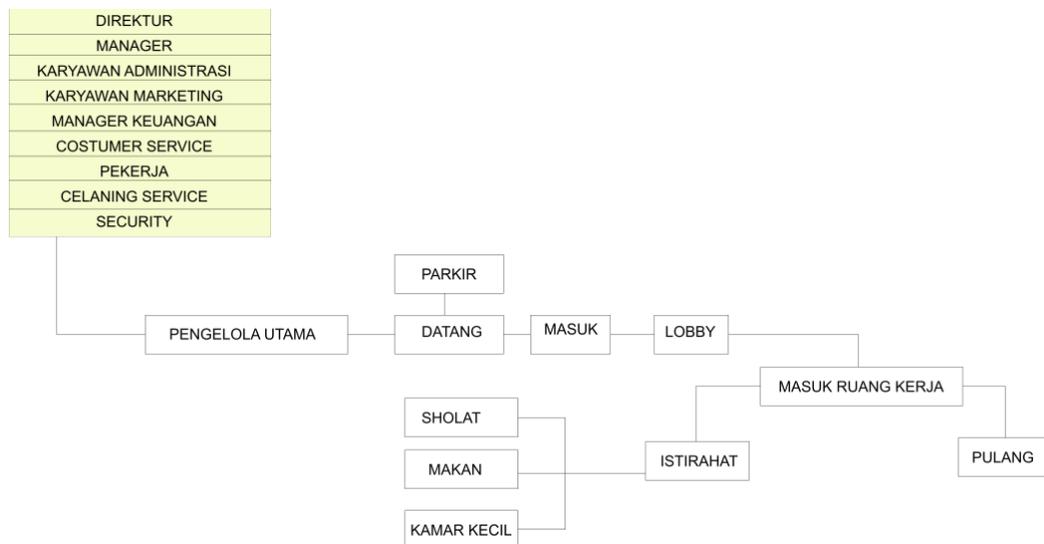
		kelistrikan, keamanan hingga utilitas air bangunan.	
3	Penunjang	Menjaga Keamanan	<i>Security</i>
		Memarkirkan Kendaraan	Seluruh Pengguna
		Sholat	Seluruh Pengguna
		Makan Minum	Seluruh Pengguna
		Promosi Produk	Karyawan Retail Makanan
		Ganti Pakaian	Pekerja
		Keperluan Kebersihan	<i>Cleaning Service</i>
		<i>Outdoor/Indoor garden</i>	Pengunjung

Sumber: Data yang diolah penulis

#### 4.6 Analisa Sirkulasi Penggunaan

Analisis sirkulasi pengguna merupakan pola kegiatan yang dilaksanakan oleh pengguna. Berikut ini merupakan sirkulasi pengguna pada bangunan pusat wisata kuliner dan *souvenir* antara lain:

##### 1. Pengunjung Utama



**Gambar 4.20** Alur Sirkulasi Pengelola

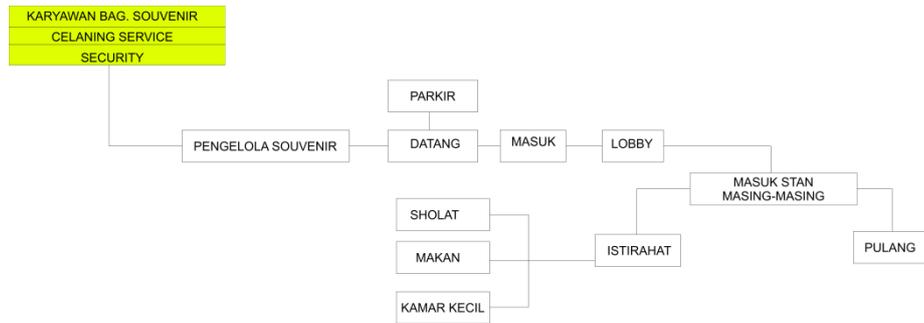
Sumber: Olah Data Penulis

2. Pengelola Kuliner



**Gambar 4.21** Alur Sirkulasi Pengelola Kuliner  
Sumber: Olah Data Penulis

3. Pengelola Souvenir



**Gambar 4.22** Alur Sirkulasi Pengelola Souvenir  
Sumber: Olah Data Penulis

4. Pengelola Bagian Penyimbangan



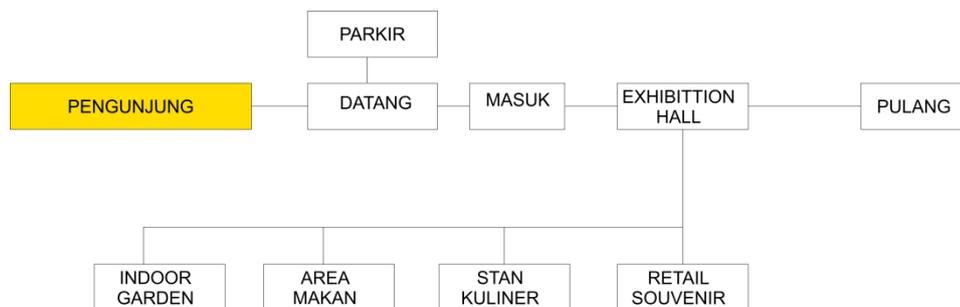
**Gambar 4.23** Alur Sirkulasi Pengelola Bagian Penyimbangan  
Sumber: Olah Data Penulis

## 5. Pekerja



**Gambar 4.24** Alur Sirkulasi Pekerja atau Staff  
Sumber: Olah Data Penulis

## 6. Pengunjung



**Gambar 4.25** Alur Sirkulasi Pengunjung  
Sumber: Olah Data Penulis

## 7. Pengelola Service Bangunan



**Gambar 4.26** Alur Sirkulasi Pengelola Service  
Sumber: Olah Data Penulis

## 4.7 Analisis Ruang

Analisis ini difungsikan untuk mengetahui kebutuhan ruang, besaran ruang, persyaratan ruang, hubungan antar ruang pada bangunan Pusat wisata kuliner dan *souvenir* antara lain:

### 4.7.1 Analisis Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dalam perancangan bangunan pusat wisata kuliner dan *souvenir* antara lain:

**Tabel 4.10** Analisis Kebutuhan Ruang Pada Bangunan pusat wisata kuliner dan *souvenir*

<b>No</b>	<b>Klasifikasi Fungsi</b>	<b>Jenis Aktivitas</b>	<b>Sifat Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>
<b>1</b>	Primer (Pemasaran)	Exhibition	Karyawan Dan Pengunjung	Lobby
		Promosi Produk	Karyawan Retail	Ruang Display/ Showroom dan penyewa
		Penjualan	Karyawan Retail	
		Melihat Pameran	Pengunjung	
		Pembelian	Pengunjung	Kasir Permasing/Masing Retail
		Pembayaran	Karyawan Dan Pengunjung	
		Keperluan Metabolisme	Seluruh Pegguna	Kamar Mandi /Wc
		Sholat	Seluruh Pegguna	Mushola
		Menjaga Keamanan	<i>Security</i>	<i>Security Room</i>
<b>2</b>	Sekunder (Pengelolaan)	Pengelola Utama		
		Memimpin Kinerja Pengelola	Direktur	Ruang Direktur
		Menangani Manajemen Umum	Manajer	Ruang Manajer

		Mengatur Administrasi	Karyawan Adminstrasi	Ruang Administrasi
		Menangani Bagian Pemasaran	Karyawan Marketing	Ruang Sales Marketing
		Mencari Informasi	Pengguna	Ruang Tamu
		Mengatur Manajemen Keuangan	Manajer Keuangan/ Akuntan	Akuntan
		Menyampaikan Informasi	<i>Costumer Service</i>	Ruang <i>Costumer Service</i>
		Keperluan Metabolisme	Seluruh Pengguna	Kamar Mandi
		Ganti Pakaian	Pekerja	Ruang Ganti
		Istirahat	Seluruh	Ruang Istirahat
			Pengguna	
		Sholat	Seluruh Pengelola	Mushola
		Menjaga Keamanan	<i>Security</i>	Ruang <i>Security</i>
		Pengelola Gudang Penyimpanan		
		Penyimpanan Produk	Pekerja	Gudang
		Pengemasan & cek barang	Privat, Aktif	Ruang Kerja
		Keperluan Kebersihan	<i>Cleaning Service</i>	<i>Cleaning Service Room</i>
		Sholat	Seluruh Pengguna	Mushola
		Menjaga Keamanan	<i>Security</i>	<i>Security Room</i>
		Ganti Pakaian	Pekerja	Ruang Ganti
		Istirahat	Pekerja	Ruang Istirahat
		Pengelola Servis Gedung		
		Mengelola fungsi servis bangunan	Petugas servis bangunan	<i>Ruang teknis</i>
				<i>Ruang mekanikal elektrik</i>
				<i>Ruang utilitas air</i>
				<i>Ruang keamanan bangunan</i>
3	Penunjang	Menjaga Keamanan	<i>Security</i>	Pos Keamanan
		Memarkirkan Kendaraan	Seluruh Pengguna	Tempat Parkir
		Sholat	Seluruh Pengguna	Mushola

		Makan Minum	Seluruh Pengguna	Retail Makanan/Kantin
		Promosi Produk	Karyawan Retail	Retail Makanan
		Ganti Pakaian	Pekerja	Ruang Ganti
		Keperluan Kebersihan	<i>Cleaning Service</i>	<i>Ruang Cleaning Service</i>
		Open space	<i>Seluruh pengguna</i>	taman

Sumber: Data yang diolah penulis

#### 4.7.2 Besaran Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dihitung bersama besaran sirkulasi yang dibutuhkan, jumlah ruang, jumlah pengguna dan standar ruang untuk mengetahui luas total yang dibutuhkan dalam perancangan pusat wisata kuliner dan *souvenir*. Berikut ini acuan yang digunakan dalam menentukan kebutuhan ruang antara lain:

**NAD** : *Neufert Architects Data*

**TSS** : *Time Saver Standards Building Type*

**HIDIS** : *Human Dimension and Interior Space*

**A** : Asumsi

**Tabel 4.11** Analisis Kebutuhan Ruang pusat wisata kuliner dan *souvenir*

Keg.	Nama Ruang	Sifat Ruang	Jumlah	Dimensi Standar	Kapasitas (orang)	Sirkulasi	Total (m <sup>2</sup> )	Standar
<b>PRIMER</b>	Lobby	Publik	1	0,9 m <sup>2</sup> /org	4000	20%	4320	NAD
	Exhibition	Publik	2	Display: 2 m <sup>2</sup>	1000	20%	2400	NAD
	Stan Kuliner	Publik	20	Dapur: 2.5 m x 2 m (10) Area penjualan: 2.5 m x 2 m (10) 1 m <sup>2</sup> /org	40	20%	350	NAD-A
	Tempat makan	Publik	1	Meja: 1.5 m x 0.8 m (80) Kursi : 0.5 m x 0.5	300	20%	900	A

				m (240) 1 m <sup>2</sup> /org					
	Kasir	Publik	10	2,75 m <sup>2</sup> /org	6	20%	33	A	
	Retail Souvenir	Publik	35	4 m x 4 m 1 m <sup>2</sup> /org	6	20%	960	HDIS	
	Lavatory	Servis	6	WC: 1.28 m <sup>2</sup> /org Wastafel: 0.70 m <sup>2</sup> /org Urinoir: 0.40 m <sup>2</sup> /org 1 m <sup>2</sup> /org	5	20%	234	NAD-HDIS	
	Mushola	Privat	1	0,96 m <sup>2</sup> /org (30) Tempat wudhu : 1 m <sup>2</sup> /org (8)	30	20%	45	NAD	
	Security Room	Publik	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	4	20%	13	HDIS	
<b>Luas Area Pemasaran</b>							<b>9814 m<sup>2</sup></b>		
<b>SEKUNDER</b>	Pengelola Utama								
	Ruang Direktur	Privat	1	3,2 x3,5 m	1	20%	13,4	NAD	
	Ruang Manajer	Privat	1	3,2 x3,5 m	3	20%	13,4	NAD	
	RuangAdm inistrasi	Privat	3	3,2 x3,5 m	3	20%	41	NAD	

	Ruang Tamu	Privat	1	Sofa : 0,8 x 2 (3) Single sofa : 0,8m x 0,8 m (2) Meja : 0,8 m x 2 m 1 m <sup>2</sup> /org	8	20%	20	A
	Ruang Rapat	Privat	1	Set meja: 4 m x 2 m (2) Kursi : 0,4 m x 0,4 m (20) 1 m <sup>2</sup> /org	20	20%	82	A
	Akuntan	Privat	1	3,2 x3,5 m		20%	13,4	NAD
	Ruang Costumer Service	Privat	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	3	20%	10	A
	Lavatory	Servis	2	WC: 1.28 m <sup>2</sup> /org Wastafel: 0.70 m <sup>2</sup> /org	5	20%	39	NAD-HDIS

			Urinoir: 0.40 m <sup>2</sup> /org 1 m <sup>2</sup> /org				
Ruang Ganti	Privat	1	2,75 m <sup>2</sup> /org Lemari: 0,5 m x 0,3 m (40)	15	20%	59	NAD
Ruang Istirahat	Privat		Dapur: 2.4 m x 3 m Meja set : 1.7 m x 1.95 m (10)	10	20%	50	A
Mushola	Privat	1	0,96 m <sup>2</sup> /org (30) Tempat wudhu : 1 m <sup>2</sup> /org (8)	30	20%	45	NAD
Ruang Security	Publik	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	4	20%	13	A
<b>Luas Area Pengelolaan Utama</b>						<b>463,2 m<sup>2</sup></b>	
Pengelola Gudang Barang							
Gudang	semi publik	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	200	20%	660	NAD
Ruang Kerja	Privat	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	25	20%	83	A
Cleaning Service	Privat	1	Gudang alat kebersihan :	10	20%	48	NAD-A

Ruang Tamu	Privat	1	Sofa : 0,8 x 2 (3) Single sofa : 0,8m x 0,8 m (2) Meja : 0,8 m x 2 m 1 m <sup>2</sup> /org	8	20%	20	A
Ruang Rapat	Privat	1	Set meja: 4 m x 2 m (2) Kursi : 0,4 m x 0,4 m (20) 1 m <sup>2</sup> /org	20	20%	82	A
Akuntan	Privat	1	3,2 x3,5 m		20%	13,4	NAD
Ruang Costumer Service	Privat	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	3	20%	10	A
Lavatory	Servis	2	WC: 1.28 m <sup>2</sup> /org Wastafel: 0.70 m <sup>2</sup> /org Urinoir: 0.40 m <sup>2</sup> /org	5	20%	39	NAD-HDIS

			1 m <sup>2</sup> /org				
Ruang Ganti	Privat	1	2,75 m <sup>2</sup> /org Lemari: 0,5 m x 0,3 m (40)	15	20%	59	NAD
Ruang Istirahat	Privat		Dapur: 2.4 m x 3 m Meja set : 1.7 m x 1.95 m (10)	10	20%	50	A
Mushola	Privat	1	0,96 m <sup>2</sup> /org (30) Tempat wudhu : 1 m <sup>2</sup> /org (8)	30	20%	45	NAD
Ruang Security	Publik	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	4	20%	13	A
<b>Luas Area Pengelolaan Utama</b>						<b>463,2 m<sup>2</sup></b>	
<b>Pengelola Gudang Barang</b>							
Gudang	semi publik	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	200	20%	660	NAD
Ruang Kerja	Privat	1	2,75 m <sup>2</sup> /org	25	20%	83	A
Cleaning Service	Privat	1	Gudang alat kebersihan :	10	20%	48	NAD-A
Taman	Publik	1	80 m <sup>2</sup>	-	80%	90 m <sup>2</sup>	A
Ruang Ganti	Privat	1	2,75 m <sup>2</sup> /org Lemari: 0,5 m x 0,3 m (40)	15	20%	51	NAD
Ruang Cleaning Service	Privat	1	Gudang alat kebersihan : Rak : 1.25 m x 0.6 m (2) Tempat tangga : 0.45 m x 0.5 (3) 1 m <sup>2</sup> /org Ruang petugas : 2,75 m <sup>2</sup> /org (10)	10	20%	48	NAD-A
Lavatory	Privat	2	WC: 1.28 m <sup>2</sup> /org Wastafel: 0.70 m <sup>2</sup> /org Urinoir: 0.40 m <sup>2</sup> /org 1 m <sup>2</sup> /org	5 orang	20%	39	NAD-HDIS
<b>Luas Area Penunjang</b>						<b>866 m<sup>2</sup></b>	
<b>Luas Area Total</b>						<b>13.855,9 m<sup>2</sup></b>	

Sumber: Data yang diolah penulis

Kebutuhan satuan ruang parkir merupakan ukuran luas efektif untuk meletakkan kendaraan (mobil penumpang, bus/truk atau sepeda motor) antara lain:

**Tabel 4.12** Penentuan Satuan Ruang Parkir

<b>Tipe Jalan</b>	<b>Kecepatan (km/jam)</b>	<b>Lebar Badan Jalan (m)</b>	<b>Lokasi Parkir Kendaraan</b>	<b>Lokasi Berhenti Kendaraan</b>	<b>Lebar Pekarasan</b>
<b>Arteri Primer</b>	60	8	Tidak diijinkan	Tidak diijinkan	2 x 7 m 2 x 3 m
<b>Arteri Sekunder</b>	30	8	Dibatasi	Dibatasi	2 x 7 m 2 x 3 m
<b>Kolektor Primer</b>	40	7	Dibatasi	Dibatasi	2 x 6.5 m 2 x 2.5 m
<b>Kolektor Sekunder</b>	20	7	Dibatasi	Dibatasi	2 x 6.5 m 2 x 2.5 m
<b>Lokal Primer</b>	20	6	-	-	2 x 3 m
<b>Lokal Sekunder</b>	10	5	-	-	2 x 2.5 m

Sumber: Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 1993

**Tabel 4.13** Penentuan Satuan Ruang Parkir

<b>No</b>	<b>Jenis Kendaraan</b>	<b>SRP dalam m<sup>2</sup></b>
<b>1</b>	Mobil Penumpang Golongan I	2,3 x 5 m
	Mobil Penumpang Golongan II	2,5 x 5 m
	Mobil Penumpang Golongan III	3 x 5 m
<b>2</b>	Bus/Truk	3.40 x 12.50 m
<b>3</b>	Sepeda Motor	0.75 x 2 m

Sumber: Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 1993

**Tabel 4.14** Kebutuhan Parkir Ruang Publik

<b>Luas Area Total (100 M<sup>2</sup>)</b>	<b>Kebutuhan SRP</b>	<b>Luas Area Total (100 M<sup>2</sup>)</b>	<b>Kebutuhan SRP</b>
<b>50</b>	225	300	440
<b>75</b>	250	400	520
<b>100</b>	270	500	600
<b>150</b>	310	1000	1050
<b>200</b>	350		

Sumber: Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 1993

Berdasarkan jenis jalan yang berada pada site yaitu jalan arteri Sekunder sehingga dapat disimpulkan bahwa kendaraan yang melalui jalan tersebut berdasarkan tabel 4.14 merupakan kendaraan dengan kecepatan 30 km/jam dan diijinkan adanya lokasi parkir kendaraan pada tepi jalan dengan pembatasan. Untuk menghitung jumlah kendaraan yang akan menggunakan area parkir secara utama adaalh dengan menghitung jumlah pengelolaan pada bangunan Pusat Kuliner dan *Souvenir* antara lain:

1. Pekerja pada area display : 193 orang
2. Pengelolaan utama : 20 orang
3. Pengelolaan gudang barang : 39 orang
4. Pengelolaan servis gedung : 20 orang
5. Pengelolaan penunjang : 54 orang
6. Pengunjung : 500 orang

Jumlah pengelolaan adalah 326 dengan membutuhkan sekitar 82 kendaraan dengan pertimbangan 1 kendaraan untuk 4 orang.

**Tabel 4.15** Kebutuhan luas lahan parkir

No	Jenis Kendaraan	Besaran Ruang	Sirkulasi	Luas total (m <sup>2</sup> )
1	Pengunjung			
	Motor	32 % x 400 = 128 orang Jumlah kendaraan= 128 : 2=64 64 x 0.75 x 2 = 48 m <sup>2</sup>	50%	144
	Mobil	60 % x 400 = 240 orang Jumlah kendaraan= 240 :4=60 60 x 2.5 x 5 = 513 m <sup>2</sup>	100%	1500
	Disabilitas	27 kendaraan 13.5 x 3.40 x 12.50 m = 169 m <sup>2</sup>	100%	338
	Truk	5 kendaraan 5 x 3.40 x 12.50 m = 212	100%	425

	Luas total			2407
<b>2</b>	Pengelola			
	Motor	40 % x 82 = 32 kendaraan 32 x 0.75 x 2 = 48 m <sup>2</sup>	50%	96
	Mobil	50 % x 82 = 41 kendaraan 41 x 2.5 x 5 = 513 m <sup>2</sup>	100%	1026
	Truk	10% x 82 = 9 kendaraan 9x3.40x12.50 m	100%	765
	<b>Luas Total</b>			1887 M <sup>2</sup>
	<b>Luas Total</b>			<b>4297 M<sup>2</sup></b>

Sumber: Data yang diolah penulis

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan konsep perancangan pada bangunan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Pesisir Barat, didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Penerapan konsep utama bentuk masa bangunan mengadopsi bentuk motif kain tapis tekad belah ketupat yg merupakan dengan perpaduan dari beberapa bentuk kain motif peissir barat sebagai pelengkap pada bagian fasad bangunan. Konsep tata bangunan mengadopsi konsep bagian rumah adat Lampung dengan tiap bagian memiliki makna dan fungsi tertentu. Bentuk massa bangun tersinspirasi dari Arsitektur Lampung yang berbentuk persegi atau persegi panjang.
2. Perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* sebagai fasilitas untuk perbelanjaan dan sebagai fasilitas penunjang kegiatan pariwisata Pantai Labuhan Jukung.
  - a) Sebagai fasilitas perbelanjaan dan kuliner dengan penggunaan berbagai studi literatur yang berkaitan dengan pusat perbelanjaan dan kuliner.
  - b) Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* ini juga diperuntukan sebagai fasilitas penunjang kegiatan pariwisata pantai Labuhan Jukung

## 1.2 Saran

Berdasarkan atas hasil analisis yang telah dilaksanakan dengan menghasilkan sebuah konsep perancangan, maka akan lebih baik jika hal tersebut kemudian dapat dilanjutkan ke dalam studio untuk penyempurnaan desain bangunan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* dengan pendekatan arsitektur Lampung yang diwujudkan dalam bentuk visualisasi desain yang lebih lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

Adhila Nada Atthaya, Annisa Ullya Rahma, Fadhilah Zahrah M, Sherly Anggraini, & Yovalia Nindita Chandra Dewi. 2022. LAMBAN PESAGI BANGUNAN TRADISIONAL PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Vastukara*, 2(1), 9–18.

KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Online, Diakses tanggal 03 April 2021.

Muslimah, L. N. 2011. Pusat Kuliner Jogja (One Jogja Culinary Center). Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Prayogi, Dian. 2017. Pengembangan Potensi Wisata Kuliner Kota Malang Berbasis Sumber Daya Lokal. Malang; *Jurnal Pesona* Vol 2 No. 1.

Sasmita, K.J., 2012, “Pusat Perbelanjaan Kerajinan Tangan dan Pentas Seni di Lombok”, Sripsi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 27 Tahun 2014 Tentang Arsitektur Bangunan Gedung Berornamen Lampung.

Peraturan Daerah Provinsi Lampung No. 22 Tahun 2002 tentang Persyaratan dan Penerapan Arsitektur Lampung pada Bangunan Gedung.

<http://Kbbi.web.id/pusat> dalam artikel ini menjelaskan pengertian pusat Repository.usu.ac.id

<http://Wisata.web.id/pusat> pengertian wisata dalam kamus besar bahasa indonesia

Chol, J., & Shadily, H. (2000). Menjelaskan definisi kuliner

Prayogi, Dian. 2017. Pengembangan Potensi Wisata Kuliner Kota Malang Berbasis Sumber Daya Lokal. Malang; Jurnal Pesona Vol 2 No. 1.

Data Dinas Pariwisata Pesisir Barat

Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 27 Tahun 2014 Tentang Arsitektur Bangunan Gedung Berornamen Lampung.

Peraturan Daerah Provinsi Lampung No. 22 Tahun 2002 tentang Persyaratan dan Penerapan Arsitektur Lampung pada Bangunan Gedung.

Koentjaraningrat, 1979. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Penerbit Aksara Baru,

Adhila Nada Atthaya, Annisa Ullya Rahma, Fadhilah Zahrah M, Sherly Anggraini, & Yovalia Nindita Chandra Dewi. (2022). LAMBAN PESAGI sBANGUNAN TRADISIONAL PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Vastukara*, 2(1), 9–18.

Sasmita, K.J., 2012, “Pusat Perbelanjaan Kerajinan Tangan dan Pentas Seni di Lombok”, Sripsi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesi.

Sumber:<https://www.idntimes.com/food/diet/sinta-listiyana-2/kuliner-khas-pesisir-barat-c1c2/5>

Sumber: google maps