

# PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN KESENIAN DI PASAR LAMA TANGERANG

## PENERAPAN NUANSA TIONGHOA PADA TATA RUANG DALAM

Erika Nirmala  
17512007

Dosen Pembimbing  
Ir. Rini Darmawati, M.T



# LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul:**

*Final Architecture Design Studio Entitled:*

**Perancangan Pusat Kuliner dan Kesenian di Pasar Lama Tangerang  
Penerapan Nuansa Tionghoa pada Tata Ruang Dalam**

*Design of Culinary and Art Center in Pasar Lama Tangerang  
The Application of Chinese Nuances on the Layout Inside*

**Nama Lengkap Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : Erika Nirmala  
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : 17512007  
*Students Identification*

**Telah diuji dan disetujui pada** \_\_\_\_\_ : Yogyakarta, 14 Juli 2021  
*Has been evaluated and agreed on* Yogyakarta, July 14 2021

**Pembimbing**  
*Supervisor*

**Ir. Rini Darmawati, M.T.**

**Penguji 1**  
*Jury*

**Ir. Fajriyanto, M.T.**

**Penguji 2**  
*Jury*

**Ir. Suparwoko, M.URP., Ph.D**

**Diketahui oleh / Acknowledged by :**

**Ketua Program S1 Arsitektur**

*Head of Undergraduated Program in Architecture*



**Dr. Yulianto P. Prihatmiji, IPM., IAI**

# CATATAN DOSEN PEMBIMBING

**Penilaian buku laporan tugas akhir :**

*Bachelor Final project report book assessment*

**Perancangan Pusat Kuliner dan Kesenian di Pasar Lama Tangerang  
Penerapan Nuansa Tionghoa pada Tata Ruang Dalam**

*Design of Culinary and Art Center in Pasar Lama Tangerang  
The Application of Chinese Nuances on the Layout Inside*

**Nama Lengkap Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : Erika Nirmala  
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : 17512007  
*Students Identification*

Kualitas pada buku laporan akhir :  
**Sedang Baik, Baik Sekali** \*) Mohon dilingkari

Sehingga,  
**Direkomendasikan** Tidak Direkomendasikan \*) Mohon dilingkari  
Untuk menjadi acuan produk tugas akhir



Yogyakarta, 28 Juli 2021

Pembimbing,  
*Supervisor*

# HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Erika Nirmala  
No. Mahasiswa : 17512007  
Fakultas : Arsitektur  
Universitas : Universitas Islam Indonesia  
Judul : Pusat Kuliner dan Tempat Kesenian di Tangerang  
Penerapan Nuansa Tionghoa Pada Tata Ruang Dalam

Menyatakan bahwa seluruh bagian dari rancangan studio akhir desain arsitektur ini merupakan karya sendiri kecuali karya sebagai referensi dan tidak ada konflik kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan sebagai kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 14 Juli 2021

Penulis,



Erika Nirmala



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkah, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul "Perancangan Pusat kuliner dan Kesenian di Pasar Lama Tangerang Penerapan Nuansa Tionghoa pada Tata Ruang Dalam". Penulisan laporan SADA ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur sebagai mahasiswa program S1 pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Semoga laporan SADA ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dan pengembangan ilmu arsitektur. Laporan SADA ini dapat selesai berkat dukungan dan dukungan berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, ucapan tersebut penulis tunjukan kepada :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga proyek akhir sarjana ini dapat diselesaikan dengan lancar.
2. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Oong Komarudin dan Ibunda Martha Deviana, Adik Adeline Indah Cahyani, Kakak Indra Nurcahyo, serta seluruh keluarga yang selalu memberikandukungan, do'a restu, dan perhatian serta motivasi selama proses perkuliahan ini.
3. Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T. selaku dosen pembimbing SADA yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, arahan, dan ilmunya selama proses berjalannya SADA
4. Bapak Ir. Fajriyanto, M.T. dan Bapak Ir. Suparwoko, M.URP., Ph.D selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan arahan selama SADA
5. Ibu Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc selaku koordinator SADA
6. Teman seperbimbingan Nisaul Mufli dan Dinar Kautsar yang saling memberikan dukungan satu sama lain.
7. Sahabat-sahabatku Dinar Kautsar, Azzahra Mutiara, Cindy Aura, Tasya Azzahra, Icha Inas, Alyka Putri, Fitriya Hasheena, Dhea Tiara yang saling memberikan semangat, do'a serta dukungan saat pembuatan proyek akhir ini.
8. Teman - teman seperjuangan lembur SADA yang saling memberikan semangat dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan proyek akhir ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Pastinya tak henti-henti penulis sampaikan semoga amal baik semua pihak mendapat balasan yang berlipat ganda dari sang pencipta yang pengasih dan penyayang Allah SWT. Amin.

Dengan iringan do'a semoga bantuan, dorongan , dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, berharap semoga laporan Studio Akhir Desain Arsitektur ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Tangerang, 14 Juli 2021

Erika Nirmala



## ABSTRAK

Kawasan Pasar Lama yang berada di Kota Tangerang merupakan kawasan yang strategis untuk wisatawan. Di lokasi ini terdapat wisata kuliner dengan makanan yang beragam mulai dari makanan khas Tangerang, makanan tradisional khas pecinan, juga makanan jajanan masa kini. Sayangnya tempat yang digunakan untuk wisata kuliner tersebut menggunakan jalan umum yang kerap membuat pengunjung maupun pedagang merasa terganggu dengan lalu lalang kendaraan yang melintas di jalan tersebut. Selain itu, karena menggunakan jalan umum maka sampah bekas makanan dan bau yang ditimbulkan kadang suka mengganggu pengguna jalan. Kawasan ini juga sangat kental dengan akulturasi budaya Cina, Betawi, Eropa dan Sunda. Karena akulturasi budaya tersebut, maka banyak terdapat bangunan bersejarah, misalnya Masjid Jami Kali Pasir, Klenteng Bon Tek Bio dan Museum Benteng Heritage yang terdapat dalam kawasan tersebut. Hal ini dapat menjadikan alternatif wisata selain wisata kuliner. Namun sayangnya, bangunan disekitar sudah banyak berubah menjadi rumah dan ruko sehingga nuansa akulturasinya sudah pudar. Membicarakan Kawasan Pasar Lama di Kota Tangerang, Kota Tangerang sendiri juga mempunyai banyak kelebihan diantaranya yaitu banyak seniman hebat mulai dari seniman di bidang musik, seniman street art, dan seniman di bidang melukis. Selain kesenian tersebut juga terdapat kerajinan khas Tangerang yaitu topi bambu yang sudah menjadi warisan budaya sejak tahun 1887. Penikmat seni di Tangerang juga banyak adanya. Namun sayangnya, kurangnya tempat untuk mewadahi kegiatan kesenian dan kerajinan tersebut menjadikan potensi yang sudah ada belum dapat dimaksimalkan untuk dikenal oleh masyarakat luas. Untuk itu rancangan ini bertujuan untuk menampung para pedagang kuliner dan aktifitas kesenian di dalamnya dengan tata ruang pusat kuliner yang menghadap ke arah panggung pertunjukan dan nuansa Tionghoa pada tata ruang dalamnya. Metode perancangan diawali dengan melakukan identifikasi pada bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian dengan penerapan nuansa Tionghoa pada tata ruang dalam, dilanjutkan dengan mengevaluasi spesifik kekhasan rancangan terkait fungsi bangunan, dan terakhir memutuskan hasil eksplorasi dan evaluasi elemen apa saja yang akan diterapkan pada rancangan Pusat Kuliner dan Kesenian berdasarkan fungsi dan tema yang diangkat. Perancangan tata massa Pusat Kuliner dan Kesenian dibuat mengelilingi panggung dengan dua massa kuliner berhadapan dan di ujung terdapat area kesenian yang di dalamnya terdapat galeri, ruang kerajinan, dan ruang persiapan pentas pertunjukan. Tata massa dibuat mengelilingi panggung supaya pengunjung yang berada di lantai 1 dan 2 dapat menikmati pertunjukan sambil menikmati makanan. Untuk nuansa Tionghoa terlihat pada suasana dalam ruang yang didominasi warna merah dan bentuk elemen geometris kha Tionghoa pada dindingnya.

**Kata kunci :** pusat kuliner, kesenian, nuansa Tionghoa



## ABSTRACT

Pasar Lama area located in Tangerang City is a strategic area for tourists. In this location there are culinary tours with a variety of food ranging from tangerang specialties, traditional chinatown food, as well as today's hawker food. Unfortunately the place used for culinary tourism uses public roads that often make visitors and traders feel disturbed by the passing vehicles that cross the road. In addition, because of using public roads, food waste and smells sometimes like to disturb road users. This area is also very thick with the acculturation of Chinese, Betawi, European and Sundanese cultures. Because of the cultural acculturation, there are many historical buildings, such as Jami Kali Pasir Mosque, Bon Tek Bio Temple and Benteng Heritage Museum in the area. This can make an alternative tour in addition to culinary tours. But unfortunately, the surrounding buildings have been transformed into houses and shophouses so that the nuances of acculturation have faded. Talking about Pasar Lama area in Tangerang City, Tangerang City itself also has many advantages including many great artists ranging from artists in the field of music, street art artists, and artists in the field of painting. In addition to the art there is also a typical tangerang handicraft that is a bamboo hat that has been a cultural heritage since 1887. Art connoisseurs in Tangerang are also many. But unfortunately, the lack of a place to accommodate arts and crafts activities makes the existing potential can not be maximized to be known by the public. Therefore, this design aims to accommodate culinary traders and arts activities in it with a culinary center layout that faces the stage of the show and the Chinese nuances of the interior layout. The design method begins with identification of the Building of Culinary and Arts Center with the application of Chinese nuances to the interior layout, followed by evaluating the specific peculiarities of the design related to the function of the building, and finally decide the results of exploration and evaluation of what elements will be applied to the design of the Culinary and Arts Center based on the functions and themes raised. The design of the mass layout of the Culinary and Arts Center was made around the stage with two culinary masses facing each other and at the end there is an art area in which there is a gallery, craft room, and performance stage preparation room. The mass arrangement is made around the stage so that visitors on the 1st and 2nd floors can enjoy the show while enjoying the food. For Chinese nuances are seen in the atmosphere in a space dominated by red color and the shape of chinese geometric elements on the walls.

**Keywords :** culinary center, art, Chinese nuances

# Daftar Isi

## 1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Pernyataan Persoalan Perancangan.....	7
1.3. Tujuan & Sasaran.....	8
1.4. Batasan Masalah.....	8
1.5. Metoda Perancangan.....	9
1.6. Metoda Uji Desain.....	10
1.7. Kerangka Berpikir.....	11
1.8. Keaslian Penulisan.....	12

## 2. Penelusuran Persoalan Desain

2.1. Kajian Lokasi.....	15
2.2. Kajian Tema Perancangan.....	22
2.3. Kajian Fungsi Bangunan.....	26
2.4. Kajian Multifungsi Bangunan.....	31
2.5. Kajian Preseden.....	32
2.6. Peta Persoalan Perancangan.....	43

## 3. Pemecahan Persoalan Desain

3.1. Eksplorasi Konsep Konteks Site.....	45
3.2. Eksplorasi Konsep Tema Perancangan.....	51
3.3. Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan.....	63
3.4. Konsep Figuratif Rancangan.....	72



## 4. Skematik Rancangan

4.1. Rancangan Skematik Siteplan.....	80
4.2 Rancangan Skematik Bangunan.....	82
4.3 Rancangan Skematik Selubung.....	95

## 5. Deskripsi Hasil Rancangan

5.1. Property Size.....	98
5.2 Program Ruang.....	100
5.3 Rancangan Siteplan.....	101
5.4 Rancangan Bangunan.....	102
5.5 Rancangan Selubung Bangunan.....	110
5.6 Rancangan Interior.....	112
5.7 Rancangan Sistem Struktur.....	115
5.8 Rancangan Sistem Utilitas.....	116
5.9 Rancangan Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan.....	121
5.10 Rancangan Detail Arsitektural Khusus.....	123
5.11 Uji Desain.....	131

## 6. Evaluasi Perancangan

6.1. Tujuan.....	137
6.2 Pemecahan Persoalan sesuai Sasaran.....	137
6.3 Elevasi Bangunan.....	151
6.4 Potongan Bangunan.....	153
6.5 Warna Interior.....	157

## Daftar Pustaka

## Lampiran

# Daftar Gambar

Gambar 1.1	Taman Potret.....	2
Gambar 1.2	Taman Gajah.....	2
Gambar 1.3	Klenteng Boen Tek Bio.....	3
Gambar 1.4	Masjid Jami Kali Pasir.....	3
Gambar 1.5	Museum Benteng Heritage.....	3
Gambar 1.6	Jumlah Wisatawan Tahun 2018.....	3
Gambar 1.7	Ruko Tertutup PKL.....	4
Gambar 1.8	Suasana PKL di Jalanan.....	4
Gambar 1.9	Kebersihan di Tempat Kuliner.....	4
Gambar 1.10	Jarak Wisata Kuliner.....	5
Gambar 1.11	Peta Persoalan.....	7
Gambar 1.12	Kerangka Pattern - based on Framework.....	9
Gambar 1.13	Kerangka Berpikir.....	11
Gambar 2.1	Peta Administrasi Kota Tangerang.....	15
Gambar 2.2	Zona Kawasan Pasar Lama.....	16
Gambar 2.3	Masterplan.....	17
Gambar 2.4	Batas dan View.....	18
Gambar 2.5	Wind Rose.....	19
Gambar 2.6	Pergerakan Matahari Juni, September, Desember.....	19
Gambar 2.7	Peraturan Bangunan.....	20
Gambar 2.8	Analisis Guideline.....	20
Gambar 2.9	Aksesibilitas Site.....	21
Gambar 2.10	Tipe hunian Tionghoa dengan Courtyard.....	22
Gambar 2.11	Atap Tionghoa.....	24
Gambar 2.12	Bubungan Atap.....	24
Gambar 2.13	Panduan Visual Pusat Jajanan/Kuliner.....	27
Gambar 2.14	Ergonomi Ruang Kerja Duduk.....	28
Gambar 2.15	Ergonomi Ruang Kerja Berdiri.....	28
Gambar 2.16	Standar Jarak dan Sudut Pandang.....	28
Gambar 2.17	Panduan Visual Perancangan Kios Cinderamata.....	29
Gambar 2.18	Bentuk Panggung Terbuka.....	29
Gambar 2.19	Batas Pandangan Manusia.....	29
Gambar 2.20	Daerah Visual Manusia.....	30

Gambar 2.21	Dimensi Ruang Penonton.....	31
Gambar 2.22	Paskal Food Market.....	32
Gambar 2.23	Salsa Food City.....	33
Gambar 2.24	Tiong Bahru Market & Food Center.....	34
Gambar 2.25	Central Market.....	35
Gambar 2.26	Simao Longying Leisure Center.....	38
Gambar 2.27	Micro-Yuan'er.....	39
Gambar 2.28	Pantjoran PIK.....	40
Gambar 2.29	Dian Xiao Er.....	41
Gambar 2.30	Kerangka Konflik.....	43
Gambar 3.1	Analisis Gubahan.....	45
Gambar 3.2	Konsep Zonasi Tapak.....	47
Gambar 3.3	Konsep Sirkulasi Tapak.....	49
Gambar 3.4	Thrust Stage.....	51
Gambar 3.5	Stage with Audience on Three Sides.....	51
Gambar 3.6	Theatre in the round.....	51
Gambar 3.7	Konsep Panggung Pertunjukan.....	51
Gambar 3.8	Konsep Area Penonton.....	52
Gambar 3.9	Konsep Jarak Panggung dengan Penonton.....	52
Gambar 3.10	Konsep Jarak Panggung dengan Penonton.....	52
Gambar 3.11	Konsep Layout Kuliner.....	53
Gambar 3.12	Konsep Pencahayaan Buatan.....	53
Gambar 3.13	Alternatif Tata Massa.....	54
Gambar 3.14	Bangunan dengan Atap Tionghoa.....	55
Gambar 3.15	Konsep Atap.....	55
Gambar 3.16	Konsep Elemen dengan Ornamen.....	56
Gambar 3.17	Konsep Sirkulasi Area makan dan Gerai Kuliner.....	57
Gambar 3.18	Alternatif Gerai Kuliner.....	57
Gambar 3.19	Alternatif Layout Area Makan.....	58
Gambar 3.20	Konsep Keseimbangan.....	59
Gambar 3.21	Konsep Elemen Bangunan.....	59
Gambar 3.22	Konsep Material.....	60
Gambar 3.23	Standar Antropometri.....	61
Gambar 3.24	Konsep Skala dan Proporsi.....	61
Gambar 3.25	Ilustrasi Foodcourt.....	63
Gambar 3.26	Konsep Tata Massa dan Panggung Pertunjukan.....	64
Gambar 3.27	Konsep Area Kursi Penonton.....	64

Gambar 3.28	Melewati Ruang - Ruang.....	65
Gambar 3.29	Konsep Pemaduan Fungsi Bangunan dengan Sirkulasi.....	65
Gambar 3.30	Bagan Alur Kegiatan Pengunjung.....	66
Gambar 3.31	Bagan Alur Kegiatan Pedagang Kuliner.....	66
Gambar 3.32	Bagan Alur Kegiatan Pelaku Kesenian.....	67
Gambar 3.33	Bagan Alur Kegiatan Pengelola.....	67
Gambar 3.34	Organisasi Ruang Lt. Dasar.....	71
Gambar 3.35	Organisasi Ruang Lt. 1.....	71
Gambar 3.36	Konsep Figuratif Tata Massa.....	72
Gambar 3.37	Tata Ruang Lt. Dasar.....	73
Gambar 3.38	Tata Ruang Lt. 1.....	74
Gambar 3.39	Konsep Pondasi.....	75
Gambar 3.40	Konsep Struktur.....	75
Gambar 3.41	Konsep Selubung Bangunan.....	76
Gambar 3.42	Konsep Jaringan Air Bersih.....	77
Gambar 3.43	Konsep Jaringan Air Kotor.....	77
Gambar 3.44	Konsep Sistem Elektrikal.....	78
Gambar 4.1	Skematik Siteplan.....	80
Gambar 4.2	Skematik Denah Lt. Dasar.....	82
Gambar 4.3	Skematik Denah Lt. 1.....	83
Gambar 4.4	Skematik Denah Lt. 2.....	83
Gambar 4.5	Skematik Tampak.....	86
Gambar 4.6	Skematik Potongan.....	90
Gambar 5.1	Perbandingan Area Luasan.....	98
Gambar 5.2	Siteplan.....	101
Gambar 5.3	Denah Lt. Dasar.....	102
Gambar 5.4	Denah Lt. 1.....	103
Gambar 5.5	Tampak.....	104
Gambar 5.6	Potongan Area Kuliner.....	106
Gambar 5.7	Potongan Area Kesenian.....	107
Gambar 5.8	Potongan Area Lobby.....	108
Gambar 5.9	Potongan Kawasan.....	109
Gambar 5.10	Selubung Bangunan.....	111
Gambar 5.11	Rancangan Interior.....	112
Gambar 5.12	Sistem Struktur.....	115
Gambar 5.13	Sistem Utilitas Lt. Dasar.....	116

Gambar 5.14	Sistem Utilitas Lt. 1.....	118
Gambar 5.15	Sistem Penghawaan Lt. Dasar.....	119
Gambar 5.16	Sistem Penghawaan Lt. 1.....	119
Gambar 5.17	Sistem Pencahayaan Lt. Dasar.....	120
Gambar 5.18	Sistem Pencahayaan Lt. 1.....	120
Gambar 5.19	Sistem Akses Difabel.....	121
Gambar 5.20	Sistem Keselamatan Bangunan.....	122
Gambar 5.21	Detail Pintu Lobby.....	123
Gambar 5.22	Detail Ornamen Dinding.....	124
Gambar 5.23	Detail Ramp.....	125
Gambar 5.24	Detail Panggung Pertunjukan.....	126
Gambar 5.25	Detail Gerai Kuliner.....	127
Gambar 5.26	Detail Area Makan.....	128
Gambar 5.27	Detail Galeri.....	129
Gambar 5.28	Derail Ruang Workshop.....	130

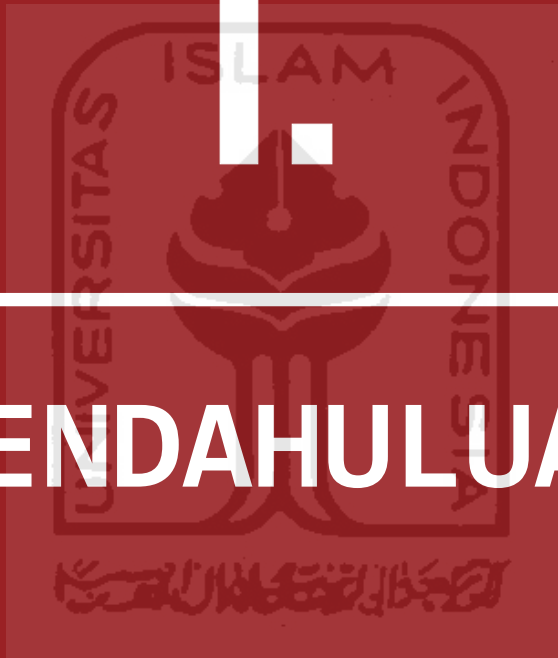
## Daftar Tabel

Tabel 1.1.	Jenis Kuliner.....	5
Tabel 1.2	Kesenian Kota Tangerang.....	6
Tabel 1.3	Matiks Uji Desain.....	10
Tabel 2.1	Jenis, Peletakan, dan Makna Ornamen.....	23
Tabel 2.2	Pola Sirkulasi Ruang.....	31
Tabel 2.3	Hubungan Jalan dan Ruang.....	31
Tabel 2.4	Kesimpulan Preseden Pusat Kuliner dan Kesenian.....	36
Tabel 2.5	Kesimpulan Preseden Nuansa Tionghoa.....	42
Tabel 3.1	Karakteristik Kegiatan Kesenian.....	64
Tabel 3.2	Kebutuhan Ruang.....	69
Tabel 5.1	Program Ruang.....	100

1.

---

**PENDAHULUAN**



# 1.1 Latar Belakang

## 1.1.1 Kawasan Pasar Lama di Kota Tangerang sebagai Kawasan Wisata yang Potensial

### 1.1.1.1 Tempat Wisata Kota Tangerang

Kota Tangerang adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Banten, Indonesia, berbatasan dengan Jakarta di sebelah timur dan Kabupaten Tangerang di sebelah utara, selatan dan barat (Badan Pusat Statistik Kota Tangerang, 2016). Saat ini Kota Tangerang merupakan kota terbesar di Provinsi Banten serta ketiga terbesar di kawasan perkotaan Jabotabek dengan luas 153,9 km<sup>2</sup>. Membicarakan Kota Tangerang, tak bisa lepas dari Sejarah Tionghoa. Seorang penjelajah dari Cina, Laksamana Cheng Ho dalam penjelajahannya sempat melewati Tanah Jawa dan mengutus anak buahnya untuk mendarat di Teluk Naga yang sekarang menjadi bagian dari Tangerang. Mereka bercampur dengan masyarakat disana, dan kawin dengan penduduk setempat dan menghasilkan keturunan yang memiliki kulit sawo matang dan mata sipit. Mereka juga mendirikan perkampungan di Pasar Baru dan Pasar Lama. Di Pasar Lama mereka membuka lahan dan bertani.

Pasar Lama terbentuk karena lokasinya berada dekat dengan Sungai Cisadane yang kala itu digunakan sebagai moda transportasi niaga sehingga dijadikan sebagai pusat perdagangan di Kota Tangerang. Kawasan Pasar Lama ini sangat kental dengan akulturasi budaya Cina, Betawi, Eropa dan Sunda. Karena akulturasi budaya tersebut, maka banyak terdapat bangunan bersejarah, misalnya Masjid Jami Kali Pasir, Klenteng Bon Tek Bio dan Museum Benteng Heritage yang terdapat dalam kawasan tersebut.

Selain mempunyai wisata bersejarah Arsitektur Cina, Kota Tangerang juga mempunyai wisata lainnya yang menarik untuk dikunjungi, diantaranya adalah wisata alam seperti Scientica Square Park yang merupakan ruang terbuka hijau dengan fasilitas modern (play zone, event space, learning zone, pet zone), Tebing Koja yang dipenuhi bebatuan hasil pahatan alam, Taman Kota BSD dengan banyaknya rimbunan pohon dan fasilitas pendukung lainnya.

Wisata air juga terdapat di Tangerang seperti Telaga Biru Cisoka, Ocean Park, Marcopolo Waterpark. Wisata edukasi untuk mengetahui minat dan bakat anak di Froggy Floating Castle BS. Wisata religi di Masjid Raya Al- Azhom dan Masjid Pintu Seribu. Wisata rekreasi di World of Wonders, dan masih banyak lagi wisata menarik lainnya.

Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang Raden Rina Hernaningsih mengklaim kunjungan wisatawan ke Kota Tangerang meningkat karena adanya taman dan cagar budaya. Taman yang ada diantaranya adalah Taman Potret, Taman Gajah-Kampung Bekelir, Taman Kupu-Kupu dan Kelinci, dan masih banyak lagi. Untuk cagar budaya diantaranya adalah Klenteng Boen Tek Bio, Masjid Jami Kali Pasir, dan Museum Benteng Heritage.

Taman Potret yang berlokasi di Cikokol, Kota Tangerang ini diremiskan pada tahun 2015. Di taman ini, pengunjung bisa berfoto di berbagai spot diantaranya adalah tulisan besar 'I LOVE TNG', kapal layar klasik, pendopo khas Betawi, jembatan merah, dan lain sebagainya. Tidak hanya untuk berfoto, di taman ini menyediakan wifi gratis, stall jajanan, dan tempat duduk untuk mengobrol dan bersantai. Taman Gajah yang berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan I No.1, Kota Tangerang mulai diresmikan pada tahun 2017 ini merupakan tempat wisata berupa ruang terbuka hijau seluas 7000 m<sup>2</sup>. Yang unik dari taman ini adalah adanya seribu ban yang menghiasi taman. Taman ini memiliki 2 ruang, yaitu ruang aktif yang merupakan ruang terbuka untuk bermain anak hingga tempat jajan dan ruang pasif untuk olahraga, piknik, bird watching, dan lainnya.



Gambar 1.1 Taman Potret  
Sumber :  
<https://bantenexpres.com/>, 2021



Gambar 1.2 Taman Gajah  
Sumber : <https://news.detik.com/>,  
2021

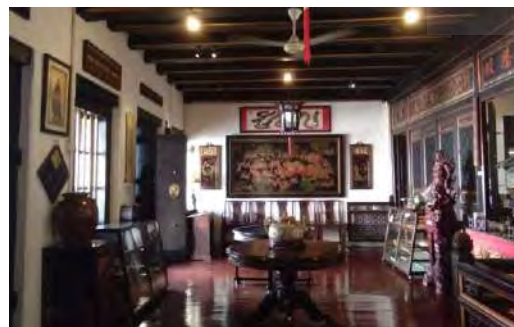
Cagar budaya terletak pada satu kawasan yaitu Kawasan Pasar Lama Tangerang ini merupakan warisan budaya akulturasi Tionghoa, bangunan itu diantaranya adalah Klenteng Boen Tek Bio yang sudah berdiri sejak 1684 dan mengalami renovasi pada tahun 1844. Walaupun bangunan lama, namun masih sangat terawat dengan baik. Selanjutnya yaitu Masjid Jami Kali Pasir yang dibangun pada tahun 1700 oleh Tumenggung Pamit Jaya, Kahuripan Bogor. Masjid ini letaknya bersebrangan dengan Klenteng Boen Tek Bio. Bangunan lainnya adalah Museum Benteng Heritage yang dibangun pada pertengahan abad 17. Beberapa Koleksi yang ada di museum ini diantaranya ada timbangan opium, pakaian tradisional Tionghoa, sastra Tionghoa lama, kamera tua, alat pemutar lagu seperti Edison Phonograph buatan tahun 1890-an, Mahyong mainan khas Tionghoa dan yang paling berharga adalah relief yang terdapat di bagian atas ruangan.



Gambar 1.3 Klenteng Boen Tek Bio  
Sumber : Dokumen pribadi ,  
2020



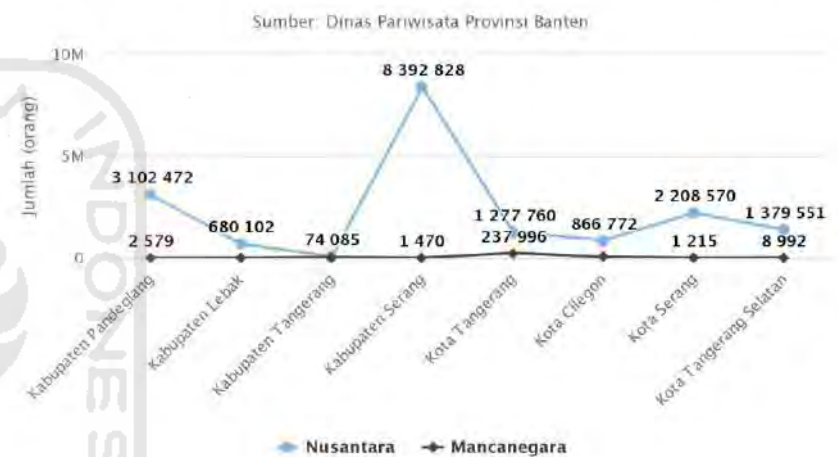
Gambar 1.4 Masjid Jami Kali Pasir  
Sumber : <https://id.wikipedia.org/> ,  
2020



Gambar 1.5 Museum Benteng Heritage  
Sumber : <https://travelspromo.com/> ,  
2020

Kabid Pariwisata Rizal Ridholloh mengatakan tingkat kunjungan ke kota Tangerang menurut data Dinas Budaya, Pariwisata dan Pertamanan mengalami peningkatan 20 persen. Pada tahun 2017 total ada kunjungan 1.088.747. Hingga Mei 2018 sudah ada 443.153 wisatawan yang berkunjung. Namun sayangnya kunjungan turis asing masih sangat sedikit dan kedatangan turis asing ke Kota Tangerang belum menjadi prioritas utama. Untuk itu perancangan ini mengangkat wisata menarik lainnya seperti wisata kuliner dan kesenian supaya dapat meningkatkan minat turis asing untuk datang.

Jumlah Capaian Kinerja Kunjungan Wisata di Provinsi Banten Tahun 2018



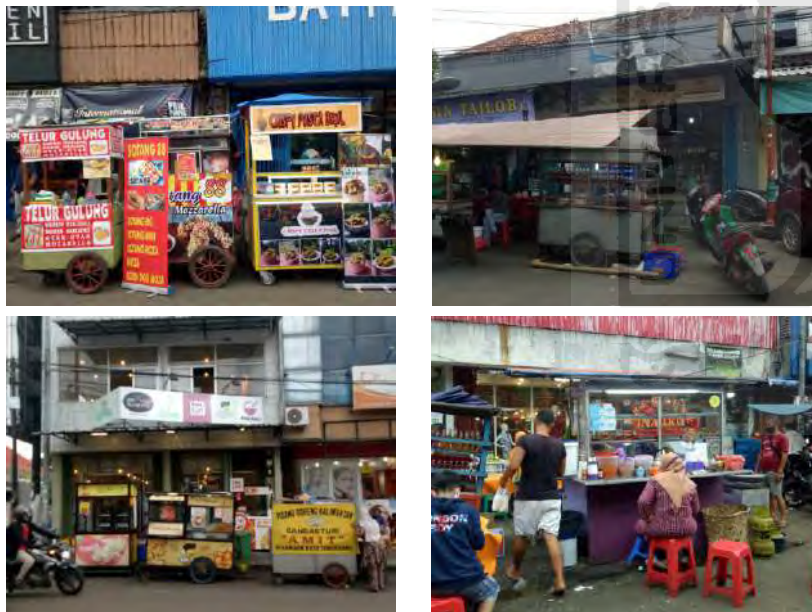
Gambar 1.6 Jumlah Wisatawan tahun 2018  
Sumber : <https://statistik.bantenprov.go.id/> , 2020



### 1.1.1.2 Wisata Kuliner di Kota Tangerang

Kota Tangerang sudah mempunyai wisata kuliner yang berada di Kuliner Pasar Lama Tangerang berlokasi di Jl. Kisamaun, RT.001/RW.006, Pasar Lama, Kec. Tangerang, Kota Tangerang. Kawasan ini merupakan kawasan perdagangan dan jasa serta kegiatan ekonomi usaha kecil dan menengah yang buka dari pagi hingga malam hari, namun pedagang lebih banyak menjual dagangannya pada sore hingga malam hari.

Kuliner Pasar Lama terletak pada jalan umum bukan pada lokasi yang memang di khususkan untuk kuliner. PKL dibiarkan berdagang di sepanjang trotoar Jalan Kisamaun. Tidak hanya di atas trotoar, mereka bahkan menggunakan lahan parkir pemilik toko hingga melebar sampai ke jalur kendaraan. Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 pemilik toko (toko computer, toko baju, dan pencetak foto), mereka mengatakan kadang merasa terganggu karena lahan parkirnya digunakan sebagai tempat untuk berjualan.



Gambar 1.7 Ruko Tertutup PKL  
Sumber : Dokumen pribadi, 2021

Para penikmat kuliner kadang akan merasa terganggu dengan lalu lalang kendaraan yang melintas. Sebab, area yang digunakan memang jalan umum, bukan lokasi yang dikhususkan untuk kuliner. Selain itu tempat parkir di area kuliner ini juga kurang memadai.

Banyaknya pengunjung yang ingin datang, tidak sebanding dengan banyaknya parkir yang disediakan. Wakil Ketua Komisi III DPRD Kota Tangerang Anggiat Sitohang kepada TangerangNews mengatakan pengunjung yang ingin berkuliner di Pasar Lama harus berputar-putar karena sulitnya memarkirkan kendaraan.



Gambar 1.8 Suasana PKL di Jalanan  
Sumber : Dokumen pribadi, 2021

Selain karena letaknya yang berada pada jalan umum, kebersihan di wisata kuliner ini juga kurang diperhatikan. Terbatasnya tempat sampah yang ada membuat pengunjung malas berjalan jauh untuk membuang sampah. Kabid Kebersihan Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang, Buceu Gartina mengatakan volume sampah di kawasan kuliner Pasar Lama setiap harinya mencapai satu meter kubik. Ia beranggapan, sampah-sampah plastik dan sisa makanan yang selalu berserakan karena para pengunjung kesulitan mencari tempat sampah. Banyaknya sampah yang menumpuk juga menimbulkan bau yang tidak sedap. Selain itu untuk mencuci piring bekas makan menggunakan air dari ember dan tidak menggunakan air mengalir.



Gambar 1.9 Kebersihan di Tempat Kuliner  
Sumber : Dokumen pribadi, 2021

Berdasarkan observasi lapangan mengenai PKL yang berada di sepanjang Jl. Kisamaun terdapat 114 PKL yang menjual makanan dan minuman. Makanan yang ada pada Kuliner Pasar Lama sangat beragam, mulai dari makanan modern hingga makanan tradisional. Terdapat juga berbagai makanan yang berasal dari luar daerah seperti mie aceh, lumpia basah khas Bandung, dan lain sebagainya hingga luar negeri seperti roti cane yang dijual oleh penjual dari India langsung, sushi, topokki, Mexican food, dan lainnya. Berbagai makanan ekstrem juga terdapat disana seperti sate biawak, sate ular, sop kelelawar. Jajanan yang banyak digemari masyarakat seperti telur gulung, sempol, cilok, siomay, batagor, otak – otak dan berbagai jenis minuman terdapat juga disana. Makanan khas peranakan Cina-Tangerang menjadi ciri khas kuliner di kawasan ini seperti bubur kepiting dan Asinan Lan Jin.



Gambar 1.10 Jarak Wisata Kuliner  
Sumber : <https://google.com/maps>, 2021

Berikut merupakan makanan dan minuman yang ada di kuliner Pasar Lama Tangerang.

Makanan Ringan	Makanan Berat	Makanan Legendaris	Minuman dan Hidangan Penutup
Takoyaki	Soto daging	Laksa Tangerang	Es podeng
Shouffle	Tongseng kambing	Bubur Kepiting Hokie	Kue Ape Pasar Lama
Roti bakar	Sate Ayam	Bubur Ayam Ko Iyo	Es Selendang Mayang
Martabak	Bakso	Sate Ayam Haji Ishak	Serabi Hijau
Cireng	Bakmi ayam	Asinan Sewan Bedeng	Es Buntin
Sempol ayam	Ayam goreng	Tauge Oncom	Es buah
Telur gulung	Soto ayam	Tauge Goreng	Es campur
Cilok	DII	Siomay Benteng	Berbagai jenis boba
Otak otak		Bakmi Ayam Pasar Lama	Minuman segar lainnya
Pisang goreng		Sate Ular dan Biawak	
Kebab			
Bakso lobster			
Dimsum			
Ayam crispy			
Sapi kotak			
Twigim on stick			
Crepes			
Serabi			
Waffle			
Korean food			
Cheese bread			
Makaroni telur			
DII			

Tabel 1.1 Jenis Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

Dengan keanekaragaman kuliner yang ada maka sangat disayangkan jika tempat yang disediakan kurang mendukung untuk berwisata kuliner. Maka dari itu perlu adanya tempat untuk mendukung kegiatan berwisata kuliner yang terdapat dalam satu tempat dan memperhatikan kebersihan para penjual maupun para pembelinya.

### 1.1.1.3 Kesenian di Kota Tangerang

Kota Tangerang mempunyai banyak seniman hebat diantaranya adalah seniman di bidang musik, seniman street art, seniman di bidang melukis, dan di bidang seni teater. Selain itu juga mempunyai kesenian khas yang dapat diperkenalkan ke masyarakat luas. Selain kesenian tersebut juga terdapat kerajinan khas Tangerang yaitu topi bambu yang sudah menjadi warisan budaya sejak tahun 1887. Penikmat seni di Tangerang juga banyak adanya.

Nama Kesenian	Karakteristik
Barongsai	Kesenian dengan menggunakan kostum singa yang ditujukan untuk mengusir hal buruk
Tari Cokek	Sebuah tarian khas Tangerang yang merupakan perpaduan antara budaya China, Betawi dan Jawa.
Tari Lenggang Cisadane	Tarian lenggang cisadane adalah salah satu tarian yang memperpadukan unsur budaya di kota Tangerang, seperti budaya Sunda, Jawa, Betawi, Arab, China
Gambang Kromong	Orkes yang memadukan gamelan dengan alat-alat musik Tionghoa, seperti sukong, tehyan dan kongahyan.

Tabel 1.2 Kesenian Kota Tangerang  
Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang

Namun sayangnya, kurangnya tempat untuk mewadahi kegiatan kesenian dan kerajinan tersebut menjadikan potensi yang sudah ada belum dapat dimaksimalkan untuk dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga perancangan Pusat Kuliner dan Kesenian menjadi sebuah solusi untuk menampung kegiatan seni hasil dari suatu kebudayaan untuk lebih dikenalkan ke masyarakat luas. Selain itu Pusat Kuliner dan Kesenian ini juga menjadi solusi untuk mewadahi kegiatan untuk membuat kerajinan dan mendorong untuk membuat area berkumpul masyarakat untuk berdiskusi dan belajar secara positif dan produktif. Tidak hanya untuk masyarakat setempat, tetapi juga pengunjung yang datang nantinya.

### 1.1.1.4 Nuansa Tionghoa di Kawasan Pasar Lama Mulai Pudar

Kawasan Pecinan Pasar Lama merupakan cikal bakal terbentuknya pusat Kota Tangerang. Penduduk asli Tionghoa yang dikenal dengan sebutan Cina Benteng sudah turun temurun tinggal di kawasan pecinan dan sekitarnya. Mereka adalah penduduk asli sana yang berprofesi sebagai nelayan, buruh tani, maupun sebagai pedagang. Namun seiring berjalannya waktu, kegiatan yang ada pada kawasan pecinan bertambah menjadi tempat wisata kuliner dan pusat perdagangan dan jasa serta kegiatan ekonomi usaha kecil. Kegiatan tersebut dapat menarik pengunjung untuk datang ke kawasan pecinan untuk menikmati kuliner ataupun berbelanja. Namun kegiatan tersebut membuat citra kawasan pecinan menghilang karena masyarakat disekitar mulai merubah bentuk rumah mereka untuk dijadikan ruko untuk berjualan.

Maka dari itu, perancangan Pusat Kuliner dan Tempat Kesenian dengan Penerapan Nuansa Tionghoa perlu dilakukan karena merupakan bentuk solusi untuk mempertahankan dan melestarikan warisan budaya lokal. Rancangan tersebut mencerminkan budaya lokal atau lokalitas masa lampau sebagai identitas dengan mengkombinasikan arsitektur masa kini di Kawasan Pasar Lama Kota Tangerang sehingga diharapkan dapat menjadi identitas serta daya tarik tersendiri bagi pengunjung yang datang.

## 1.2 Pernyataan Persoalan Perancangan



Gambar 1.11 Peta Persoalan  
Sumber : Penulis, 2021

Secara umum rancangan ini membahas tentang bagaimana merancang pusat Pusat Kuliner dan Kesenian yang mampu menampung para pedagang kuliner dan aktifitas kesenian di dalamnya.

Secara khusus rancangan ini membahas persoalan dengan lebih mendalam dengan latar belakang analisis arsitektural, yaitu :

- Bagaimana tata ruang Pusat Kuliner sehingga pengunjung dapat menikmati kegiatan pertunjukan di panggung tempat kesenian dengan nyaman secara visual?
- Bagaimana tata ruang dalam Pusat Kuliner dan Kesenian dengan nuansa Tionghoa sehingga pengunjung bisa merasakan kembali suasana Tionghoa yang mulai pudar dan dapat meninggalkan kenangan?

## 1.3 Tujuan dan Sasaran

### 1.3.1 Tujuan

- a. Merancang Pusat Kuliner dan Kesenian yang mampu menampung para pedagang kuliner dan aktifitas kesenian di dalamnya.
- b. Merancang tata ruang Pusat Kuliner sehingga pengunjung dapat menikmati kegiatan pertunjukan di panggung tempat kesenian dengan nyaman secara visual.
- c. Merancang tata ruang dalam Pusat Kuliner dan Kesenian dengan nuansa Tionghoa sehingga pengunjung bisa merasakan kembali suasana Tionghoa yang mulai pudar.

### 1.3.2 Sasaran

- a. Rancangan Pusat Kuliner dan Kesenian yang mampu menampung para pedagang kuliner dan aktifitas kesenian di dalamnya.
- b. Rancangan tata ruang Pusat Kuliner sehingga pengunjung dapat menikmati kegiatan pertunjukan di tempat kesenian dengan nyaman secara visual.
- c. Rancangan tata ruang dalam Pusat Kuliner dan Kesenian dengan nuansa Tionghoa sehingga pengunjung bisa merasakan kembali suasana Tionghoa yang mulai pudar.

## 1.4 Batasan Masalah

Di dalam Studio Akhir Desain ini terdapat tiga batasan arsitektural yang akan dikaji dan diselesaikan, yaitu :

1. Fungsi bangunan dibatasi pada jenis kegiatan yang diwadahi pada bangunan pusat kuliner dan tempat kesenian. Bangunan pusat kuliner menyediakan tempat untuk berjualan dan makan sambil menikmati pertunjukan di area panggung terbuka, juga sebagai tempat untuk kegiatan pelatihan, komersil, dan pameran.
2. Tema yang diambil dalam perancangan yaitu menerapkan nuansa Tionghoa ke dalam tata ruang dalam. Hal ini bertujuan untuk merasakan kembali suasana Tionghoa yang mulai pudar di Kawasan Pasar Lama. Pengaruh pada arsitekturnya menurut David G.Khol (1984:22) yaitu :

- a. *Courtyard*
- b. Elemen-elemen struktural yang terbuka (kadang-kadang disertai dengan ornamen ragam hias)
- c. Bentuk atap yang khas
- d. Warna yang khas

Menurut G. Lin dalam Widayati (2004), karakteristik Arsitektur Tionghoa yang perlu dikenali adalah :

- a. *Jian dan Lu*
- b. *Axial Planning*
3. Batasan terkait konteks site, dimana tempat merancang pusat kuliner dan tempat kesenian. Site terpilih berada di Jalan Kisamaun, kecamatan Tangerang, kota Tangerang.

# 1.5 Metode Pemecahan Persoalan

Sesuai dengan kerangka Pattern - based on framework, Durand, bahwa inti dari desain arsitektur adalah penerapan pola dan aturan.



Gambar 1.12 Kerangka Pattern - based on framework  
Sumber : Penulis, 2021

**Langkah pertama** yaitu Divergen, mencari pola - pola dari bangunan terdahulu. Tahap divergen dilakukan dengan melakukan identifikasi pada bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian dengan penerapan nuansa Tionghoa pada tata ruang dalam.

Untuk bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian:

1. Zoning area kuliner, panggung terbuka, dan galeri
2. Bentuk panggung terbuka dan unit gerai kuliner

Untuk penerapan nuansa Tionghoa :

1. Bentuk *Courtyard*
2. Konstruksi, elemen, material, dan warna

**Langkah kedua** yaitu Konvergen, evaluasi spesifik kekhasan rancangan terkait fungsi bangunan. Menggunakan 4 kasus bangunan sejenis untuk melihat pola-pola yang berulang.

1. Fungsi bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian dimana terdapat ruang terbuka untuk panggung pertunjukan kesenian sehingga pengunjung yang sedang berkuliner juga bisa menikmati kesenian tersebut.
2. Tema perancangan nuansa Tionghoa menerapkan bentuk courtyard, konstruksi, elemen, material, dan warna.

**Langkah ketiga** yaitu keputusan, identifikasi hasil eksplorasi dan evaluasi elemen apa saja yang akan diterapkan pada rancangan Pusat Kuliner dan Kesenian berdasarkan fungsi dan tema yang diangkat.

1. Fungsi bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian dimana terdapat ruang terbuka untuk panggung pertunjukan kesenian sehingga pengunjung yang sedang berkuliner juga bisa menikmati kesenian tersebut.
2. Tema perancangan nuansa Tionghoa menerapkan bentuk courtyard, konstruksi, elemen, material, dan warna.

# 1.6 Metode Uji Desain

Dalam proses metode uji desain terdapat variabel utama yaitu penerapan nuansa Tionghoa ke dalam tata ruang dalam bangunan. Berikut adalah matrik uji desain pada perancangan Pusat Kuliner dan Kesenian.

Variabel	Sub Variabel	Model	Alat Uji	Tolak Ukur	Pemaknaan	
Kenyamanan Visual	Jarak panggung dengan penonton sekitar panggung	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Jarak 5 m dari panggung	Jika kesesuaian jarak panggung dengan penonton adalah 5 m maka dinyatakan berhasil	
	Layout tempat duduk kuliner	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Layout menghadap ke panggung	Jika kesesuaian layout tempat duduk area makan di kuliner menghadap ke panggung maka dinyatakan berhasil	
	Jarak panggung dengan penonton kuliner	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Maksimal 25-30 m dari panggung	Jika kesesuaian jarak panggung dengan penonton kuliner adalah maksimal 25 m maka dinyatakan berhasil	
	Pencahayaan	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Pencahayaan buatan untuk malam hari	Jika menggunakan pencahayaan buatan pada panggung pertunjukan untuk memperjelas ekspresi dari para artis maka dinyatakan berhasil	
Nuansa Tionghoa	Tata Massa		Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Adanya courtyard di tengah bangunan	Jika kesesuaian tata massa yang di tengahnya terdapat courtyard untuk panggung pertunjukan maka dinyatakan berhasil
	Fasad	Bentuk atap	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Bentuk atap khas tionghoa	Jika menghasilkan bentuk atap yang sesuai dengan konsep arsitektur Tionghoa maka dinyatakan berhasil
		Elemen dengan ornamen bangunan	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Ornamen khas Tionghoa	Jika menghasilkan bentuk ornamen untuk elemen bangunan yang sesuai dengan konsep arsitektur Tionghoa maka dinyatakan berhasil
	Tata ruang dalam	Unity dan harmoni	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Kesatuan elemen pelengkap tertata dengan baik	Jika kesatuan elemen sudah tertata dengan baik maka dinyatakan berhasil
		Keseimbangan	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat perhatian adalah sama	Jika penyetaraan antara bagian satu dan bagian lain supaya pandangan pengamat tidak condong ke salah satu bagian saja sudah teraplikasikan maka dinyatakan berhasil
		Focal point	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Aksen yang memiliki makna	Jika penggunaan aksen alam ruangan sesuai dengan tema bangunan arsitektur Tionghoa maka dinyatakan berhasil
		Ritme	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Pola pengulangan dalam desain supaya tidak monoton	Jika terdapat pengulangan dalam desain untuk memberikan suatu garis merah pada desain dan menghindari kesan norak maka dinyatakan berhasil
		Detail	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Pemilihan warna dan material untuk ruang	Jika detail pada ornamen dan furniture sudah sesuai dengan warna dan material khas Tionghoa maka dinyatakan berhasil
		Skala dan proporsi	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Elemen berdasarkan antropometri	Jika skala dan proporsi bangunan dihasilkan berdasarkan antropometri maka dinyatakan berhasil
		Warna	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Pemilihan warna sesuai warna khas Tionghoa	Jika penggunaan warna pada bangunan sesuai dengan warna khas bangunan berarsitektur Tionghoa seperti merah, kuning, hijau, biru, dan putih maka dinyatakan berhasil
		Fungsional dan ergonomis	Gambar DED	Prediksi logis dan simulasi	Furniture tidak hanya untuk pajangan, juga ergonomis dengan tubuh manusia	Jika penerapan furniture seperti meja dan kursi yang nyaman sudah sesuai dengan tubuh pengguna maka dinyatakan berhasil

Tabel 1.3 Matriks Uji Desain  
Sumber: Penulis, 2021

# 1.7 Kerangka Berpikir

## Latar Belakang

Kota Tangerang merupakan kota yang strategis untuk wisatawan karena banyaknya tempat wisata menarik yang dapat dikunjungi di Kota Tangerang

Tempat wisata kuliner di Kota Tangerang menggunakan jalan umum dan memperhatikan kebersihan

Beragamnya kesenian di kota Tangerang

Nuansa Tionghoa di Kawasan Pasar Lama sudah mulai pudar

## Isu Non

### Arsitektural

Potensi wisata yang ada di Kota Tangerang belum banyak diketahui masyarakat luar

Sudah terdapat wisata kuliner di Kota Tangerang namun menggunakan jalan umum dan tidak bersih

Kurangnya wadah untuk menampung kegiatan kesenian yang ada di Kota Tangerang

Suasa Pecinan yang sudah tidak terasa perlu diangkat kembali karena merupakan suatu identitas di Kawasan Pasar Lama

## Permasalahan Arsitektural

- **Bagaimana merancang Pusat Kuliner dan Kesenian yang mampu menampung para pedagang kuliner dan aktifitas kesenian di dalamnya?**
- Bagaimana tata ruang Pusat Kuliner sehingga pengunjung dapat menikmati kegiatan pertunjukan di panggung tempat kesenian dengan nyaman secara visual?
- Bagaimana tata ruang dalam Pusat Kuliner dan Kesenian dengan nuansa Tionghoa sehingga pengunjung bisa merasakan kembali suasana Tionghoa yang mulai pudar?

## Kajian Penelusuran Masalah

### Kajian Teori

1. Lokasi perancangan
2. Nuansa Tionghoa
3. Tata ruang dalam
4. Wisata kuliner
5. Art Space
6. Multifungsi bangunan

### Kajian Preseden Culinary Center dan Art Space

1. Paskal Food Market
2. Salsa Food City
3. Tiong Bahru Market & Food Center
4. Central Market

### Kajian Preseden Arsitektur Tionghoa

1. Simao Longying Center
2. Micro Yuan'er
3. Pantjoran PIK
4. Dian Xiao Er

## Analisis

1. Analisis site
2. Analisis area kuliner
3. Analisis panggung pertunjukan
4. Analisis variabel
5. Analisis pengguna

Konsep desain

Skematik desain

NO

Uji desain

YES

APREB

Produk Gamtek

Animasi video

Gambar 1.13 Kerangka Berpikir  
Sumber : Penulis, 2021



## 1.8 Keaslian Penulis

Beberapa perbandingan karya yang memiliki tema, fungsi yang serupa yang ditemukan penulis diantaranya adalah :

1. Judul : Pusat Wisata Kuliner Dan Souvenir Khas Melayu Dikawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu

Penulis : Indrayami Rahima (2017). Universitas Islam Indonesia

Bahasan : Membahas tentang perancangan Pusat kuliner dan souvenir di Kawasan wisata sejarah yang menerapkan arsitektur melayu didalamnya.

Perbedaan : Walaupun sama-sama mengangkat tentang arsitektur lokal, namun variabel yang digunakan berbeda. Pada tugas akhir ini menggunakan variabel arsitektur Melayu sedangkan penulis menggunakan variabel arsitektur Tionghoa. Lokasi berada di Kota Tangerang.

2. Judul : Perancangan Pusat Kuliner dan Kesenian di Janti, Yogyakarta dengan Pendekatan Adaptive-Reuse dan Regionalisme Kritis

Penulis : Arnanda Tyas Jiantari (2019). Universitas Islam Indonesia

Bahasan : Membahas tentang pusat kuliner dan kesenian sebagai tempat gerai kuliner, area makan, workshop, toko souvenir, galeri dan amphiteather atau area pertunjukkan dalam satu tempat yang menggunakan metode Adaptive-Reuse dan Regionalisme Kritis dengan arsitektur Place Making yang meleburkan arsitektur local dan masa kini.

Perbedaan : Pendekatan dan lokasi berbeda. Pendekatan yang digunakan penulis adalah mengangkat nuansa Tionghoa pada tata ruang luar dan dalam. Lokasi berada di Kota Tangerang.

3. Judul : PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN SUVENIR DI KAWASAN WISATA RELIGI MASJID AGUNG DEMAK DENGAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA DAN GREEN BUILDING

Penulis : Faizul Ishom (2020). Universitas Islam Indonesia

Bahasan : Membahas tentang pusat kuliner dan souvenir di kawasan wisata religi Masjid Agung Demak dengan konsep Arsitektur Jawa dan Green building. Tata ruang pada bangunan terbagi menjadi 3 zona, yaitu zona toko souvenir, zona kios kuliner dan zona foodcourt. Pusat kuliner dan souvenir yang telah dirancang akan di uji desainnya dengan Arsitektur jawa, Appropriate site development, pencahayaan alami, dan kenyamanan thermal.

Perbedaan : Pendekatan, fungsi, dan lokasi berbeda. Pendekatan yang digunakan penulis adalah mengangkat nuansa Tionghoa pada tata ruang luar dan dalam. Fungsi yang ada di rancangan penulis yaitu fungsi tambahan untuk mewadahi kesenian. Lokasi berada di Kota Tangerang.

4. Judul : Pusat Kuliner di Kota Malang Tema Arsitektur Neo-Vernakular

Penulis : Carry Umi Zaindrinati (2020). Institut Teknologi Nasional Malang

Bahasan : Membahas tentang Pusat Kuliner ini dapat dikatakan sebagai salah satu wadah dalam mendukung wisata yang ada khususnya di Kota Malang, karena mempermudah masyarakat maupun para wisatawan yang datang untuk menikmati berbagai macam kuliner yang ada di Kota Malang dalam satu tempat yang sama sehingga lebih mengefisien waktu. Selain itu Pusat Kuliner ini juga dapat dijadikan public space untuk berinteraksi social, baik antar pengunjung maupun para penjual.

Perbedaan : Pendekatan, fungsi, dan lokasi berbeda. Pendekatan yang digunakan penulis adalah mengangkat nuansa Tionghoa pada tata ruang luar dan dalam. Fungsi yang ada di rancangan penulis yaitu fungsi tambahan untuk mewadahi kesenian. Lokasi berada di Kota Tangerang.

5. Judul : Pusat Kuliner dan Oleh - Oleh di Bantul, D.I.Yogyakarta

Penulis: Desy Kusumawardani (2016). Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Bahasan : Membahas tentang Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul berupa kompleks bangunan komersial yang menjadi pusat untuk mewadahi aktivitas kuliner dan berbelanja beragam oleh-oleh khas daerah Bantul sebagai kenang-kenangan. Hasil perwujudan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul diperoleh dari proses analisis terhadap ruang luar dan ruang dalam yang dilakukan dengan tinjauan teori menggunakan pendekatan arsitektur vernakular.

Perbedaan : Pendekatan, fungsi, dan lokasi berbeda. Pendekatan yang digunakan penulis adalah mengangkat nuansa Tionghoa pada tata ruang luar dan dalam. Fungsi yang ada di rancangan penulis yaitu fungsi tambahan untuk mewadahi kesenian. Lokasi berada di Kota Tangerang.

# 2.

---

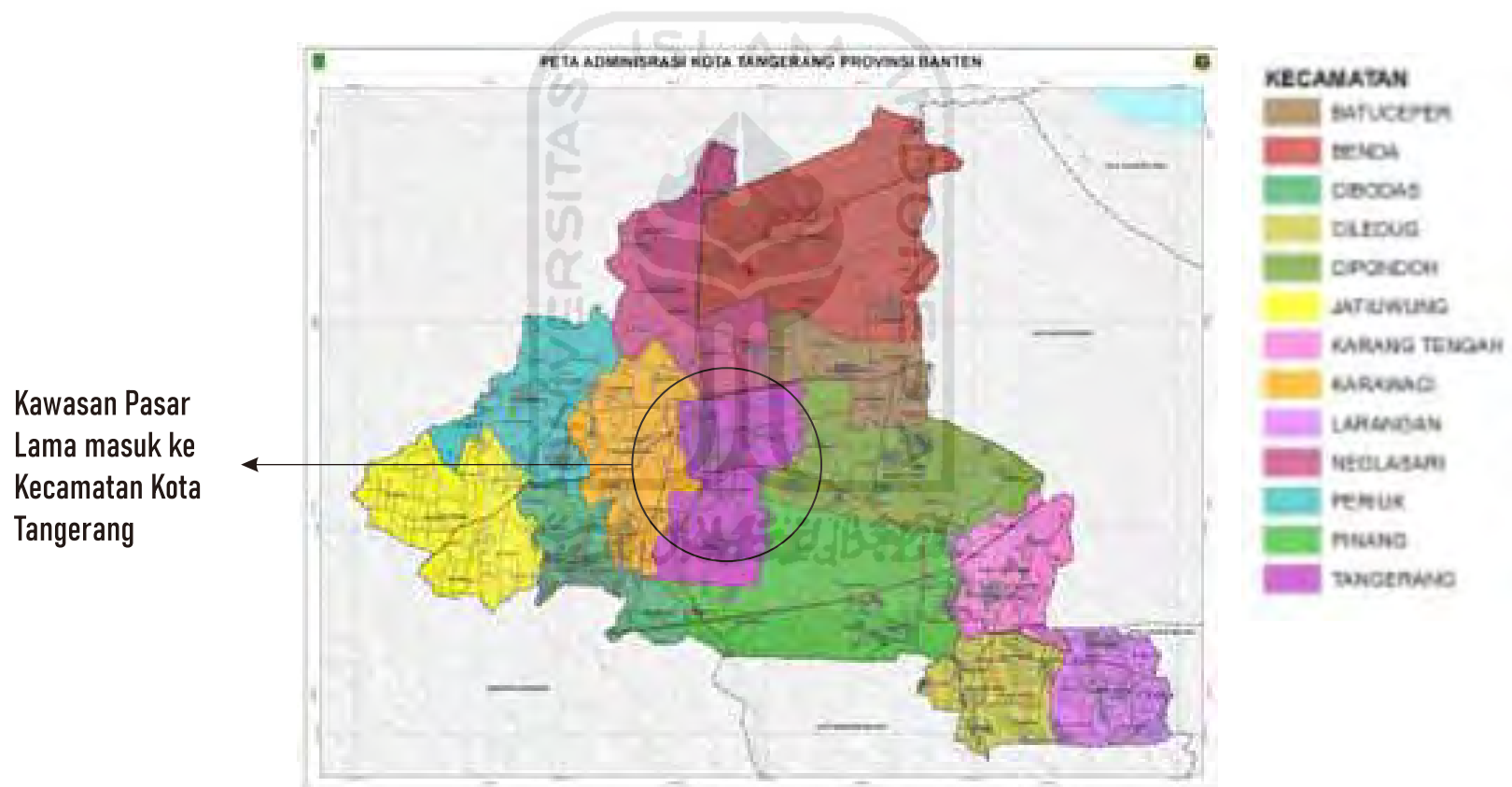
**K A J I A N  
P E N E L U S U R A N  
P E R S O A L A N**

## 2.1 Kajian Lokasi

### 2.1.1 Kawasan Pasar Lama di Kota Tangerang

Kota Tangerang adalah kota yang terletak di Provinsi Banten. Kota ini berbatasan dengan DKI Jakarta di sebelah timur, kota Tangerang Selatan di sebelah selatan, dan kabupaten Tangerang di sebelah utara, barat, dan selatan. Tangerang disebelah utara, barat, dan selatan. Tangerang merupakan kota terbesar di Provinsi Banten dan ketiga terbesar di Jabodetabek setelah Jakarta dan Bogor. Dilihat dari posisi geografisnya, maka Kota Tangerang memiliki letak strategis karena berada di antara DKI Jakarta, Kota Tangerang Selatan dan Kabupaten Tangerang. Sesuai dengan Instruksi Presiden Nomor 13 Tahun 1976 tentang Pengembangan Jabotabek (Jakarta, Bogor, Tangerang, Bekasi), Kota Tangerang merupakan salah satu daerah penyangga Ibukota Negara DKI Jakarta.

Kota Tangerang terdiri dari 13 kecamatan dan 104 kelurahan. Pasar Lama berada pada kecamatan Tangerang, kelurahan Sukasari, Kota Tangerang.



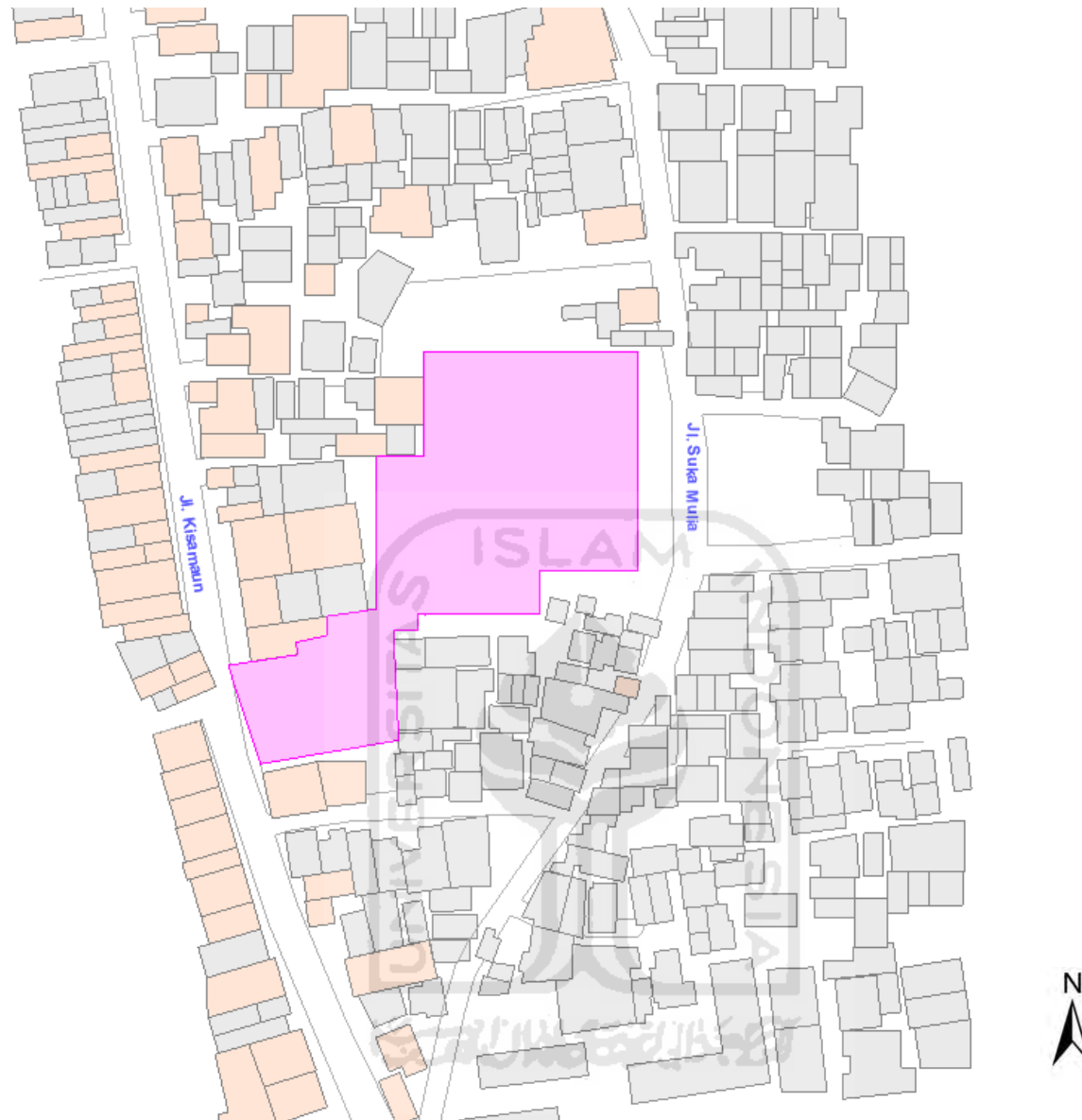
Gambar 2.1 Peta Administrasi Kota Tangerang  
Sumber : Pemkot Kota Tangerang, 2015



Gambar 2.2 Zona Kawasan Pasar Lama  
 Sumber : <https://maps.tangerangkota.go.id/>, 2021

Pada gambar diatas merupakan peta zonasi Kawasan Pasar Lama. Di dalam Kawasan Pasar Lama terdapat kawasan perdagangan dan jasa, peribadatan, pariwisata, transportasi, perkantoran pemertintah, dan kawasan pendidikan. Lokasi perancangan berada di kawasan perdagangan dan jasa karena merupakan lokasi yang strategis untuk dijadikan sebagai area pusat kuliner dan tempat kesenian serta memiliki potensi yang tinggi apabila digunakan sebagai tempat untuk kegiatan berjualan kuliner karena kawasan tersebut berpotensi untuk dikunjungi oleh pengunjung yang melintas di kawasan tersebut. Di lokasi tempat perancangan yang merupakan kawasan perdagangan dan jasa juga terdapat berbagai ruko seperti *factory outlet*, peralatan elektronik, toko obat, toko bunga, toko kosmetik, dan toko lainnya yang juga berpotensi dikunjungi oleh wisatawan yang datang nanti. Lokasi perancangan juga berdekatan dengan zona pemukiman warga sehingga tempat kesenian nanti diharapkan dapat menjadi tempat yang positif untuk berkumpul, berdiskusi, dan melakukan kegiatan kesenian yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisatawan.

## 2.1.2 Data Lokasi dan Kondisi Fisik



Gambar 2.3 Masterplan  
Sumber : Penulis, 2021

Lokasi perancangan terpilih berada di Kawasan Pasar Lama, Kota Tangerang yang tepatnya berada di Jl. Kisamaun No.169, RT.002/RW.005, Sukasari, Kec. Tangerang, Kota Tangerang. Lokasi lahan terpilih berada di kawasan perdagangan dan jasa serta berada di zona permukiman warga. Area perdagangan dan jasa yang berada di sekitar site merupakan bangunan ruko pertokoan yang saling terhubung dengan jalur pedestrian. Karena lokasinya yang berada di area perdagangan dan jasa serta permukiman warga, maka kondisi lingkungan di lokasi perancangan minim ruang terbuka hijau.

Site memiliki luas 8.000 m<sup>2</sup> dan berada di tepi Jl. Kisamaun yang memiliki faktor strategis dan aksesibilitas yang tinggi sehingga mendukung apabila dibangun Pusat Kuliner dan Tempat Kesenian disini. Lahan yang digunakan merupakan lahan kosong dan lahan yang terdapat bangunan yang sudah terbengkalai.



Gambar 2.4 Batas dan View  
 Sumber : Penulis, 2021

Berdasarkan gambar analisis batas dan *view* lokasi perancangan di Kawasan Pasar Lama Tangerang, *view* site pada sisi utara adalah pemukiman padat warga dan area pertokoan. *View* sisi selatan merupakan pemukiman padat warga. *View* sebelah barat merupakan area pertokoan. *View* sisi timur merupakan pemukiman padat warga dan kuburan.

Serta berikut batas - batas lokasi perancangan yang terdiri dari :

- Utara : Pemukiman padat warga
- Timur : Jalan Kisamaun dan pertokoan
- Selatan : Pemukiman padat warga
- Barat : Jalan Suka Mulia

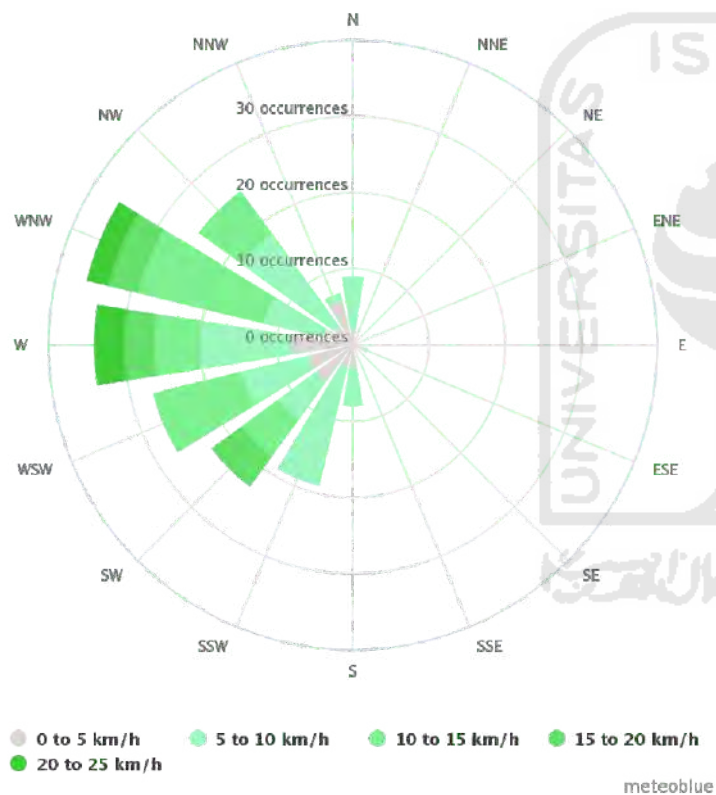
### 2.1.3 Kondisi Topografis

Secara topografi, kota Tangerang sebagian besar berada pada ketinggian 10-30 m di atas permukaan laut (dpl), sedangkan bagian utaranya (meliputi sebagian besar Kecamatan Benda) ketinggiannya rata-rata 10 m dpl, sedangkan bagian selatan memiliki ketinggian 30 m dpl. Selanjutnya Kota Tangerang mempunyai tingkat kemiringan tanah 0-3% dan sebagian kecil (yaitu di bagian selatan kota) kemiringan tanahnya antara 3-8% berada di Kelurahan Parung Serab, Kelurahan Paninggilan Selatan dan Kelurahan Cipadu Jaya.

Dari aspek penggunaan lahan memperlihatkan bahwa Kota Tangerang merupakan daerah perkotaan (urbanized area). Hal ini ditunjukkan dengan luas wilayah yang sudah terbangun mencapai 48 % ( $\pm$  8.510 Ha), sedangkan sisanya sekitar 52 % ( $\pm$ 9.220 Ha) belum terbangun. Lahan yang telah terbangun dimanfaatkan sebagai permukiman, industri, perdagangan dan perkantoran.

### 2.1.4 Data Iklim

#### 2.1.4.1 Angin



Gambar 2.5 Wind Rose  
Sumber : <https://www.meteoblue.com/>, 2021

Dilansir dari meteoblue, ditemukan bahwa arah angin untuk kawasan Pasar Lama Kota Tangerang memiliki rentang kecepatan 0-20 to 25 km/h. Angin berhembus dari selatan, barat daya, barat, barat laut, dan utara. Aliran angin tersebut akan di terima dan dimanfaatkan untuk meminimalkan kebutuhan termal ruangan.

#### 2.1.4.2 Matahari

Date:	21/06/2021   GMT7		Date:	21/09/2021   GMT7		Date:	21/12/2021   GMT7	
coordinates:	-6.1811956, 106.6316807		coordinates:	-6.1811956, 106.6316807		coordinates:	-6.1811956, 106.6316807	
location:	-6.18119560, 106.63168070		location:	-6.18119556, 106.63168073		location:	-6.18119560, 106.63168070	
hour	Elevation	Azimuth	hour	Elevation	Azimuth	hour	Elevation	Azimuth
06:02:20	-0.833°	66.51°	05:43:37	-0.833°	89.37°	05:36:58	-0.833°	113.68°
7:00:00	12.21°	64.36°	6:00:00	3.23°	88.93°	6:00:00	4.42°	113.13°
8:00:00	25.44°	60.36°	7:00:00	18.14°	87.23°	7:00:00	18.16°	112.67°
9:00:00	37.98°	53.69°	8:00:00	33.03°	85.14°	8:00:00	31.87°	113.81°
10:00:00	49.14°	42.54°	9:00:00	47.86°	82.12°	9:00:00	45.35°	117.36°
11:00:00	57.45°	24.04°	10:00:00	62.53°	76.52°	10:00:00	58.12°	125.69°
12:00:00	60.36°	357.82°	11:00:00	76.52°	60.03°	11:00:00	68.76°	145.64°
13:00:00	56.43°	332.47°	12:00:00	82.42°	333.67°	12:00:00	72.63°	186.51°
14:00:00	47.53°	315.3°	13:00:00	70.46°	289.68°	13:00:00	66.15°	221.89°
15:00:00	36.08°	305.02°	14:00:00	56.02°	280.31°	14:00:00	54.64°	237.41°
16:00:00	23.4°	298.87°	15:00:00	41.26°	276.22°	15:00:00	41.59°	243.97°
17:00:00	10.1°	295.19°	16:00:00	26.4°	273.7°	16:00:00	28.02°	246.7°
17:48:14	-0.833°	293.49°	17:00:00	11.5°	271.81°	17:00:00	14.28°	247.34°
			17:49:37	-0.833°	270.44°	18:00:00	0.55°	246.48°
						18:06:05	-0.833°	246.32°

Gambar 2.6 Pergerakan Matahari Juni, September, Desember  
Sumber : <https://www.sunearthtools.com/>, 2021

Gambar diatas merupakan pergerakan matahari pada bulan Juni, September, Desember. Karena culinary center dan art space buka dari jam 8 pagi hingga jam 10 malam maka penting untuk mengetahui jam - jam kritis pada pagi dan sore hari.



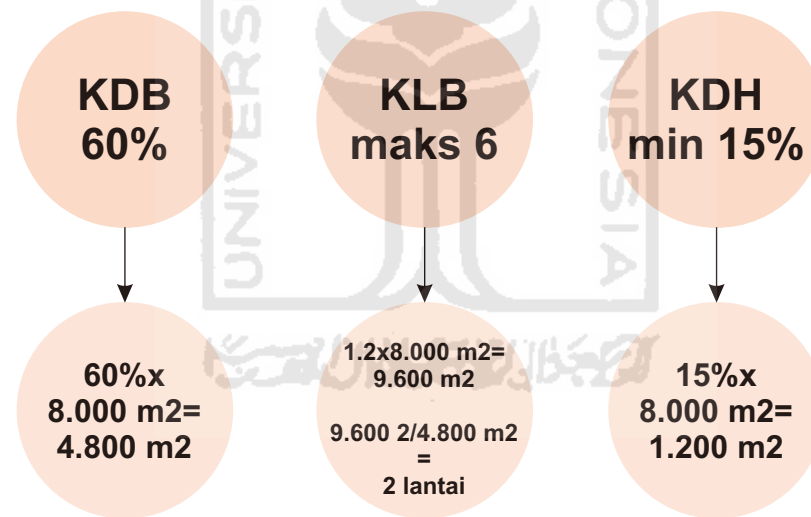
## 2.1.4 Peraturan Bangunan Terkait

Di dalam setiap daerah ada ketentuan yang mengatur mengenai sejauhmana intensitas sebuah lahan dapat dimanfaatkan, ini terkait koefisien dasar bangunan (KDB), ketinggian bangunan maksimal, koefisien lantai bangunan (KLB), dan koefisien dasar hijau maksimal (KDH). Berikut merupakan peraturan bangunan di kawasan perdagangan dan jasa.



Gambar 2.7 Peraturan Bangunan  
Sumber : Perda Kota Tangerang tahun 2019

Dari peraturan tersebut maka ketentuan bangunan proyek ini akan dimanfaatkan sebesar

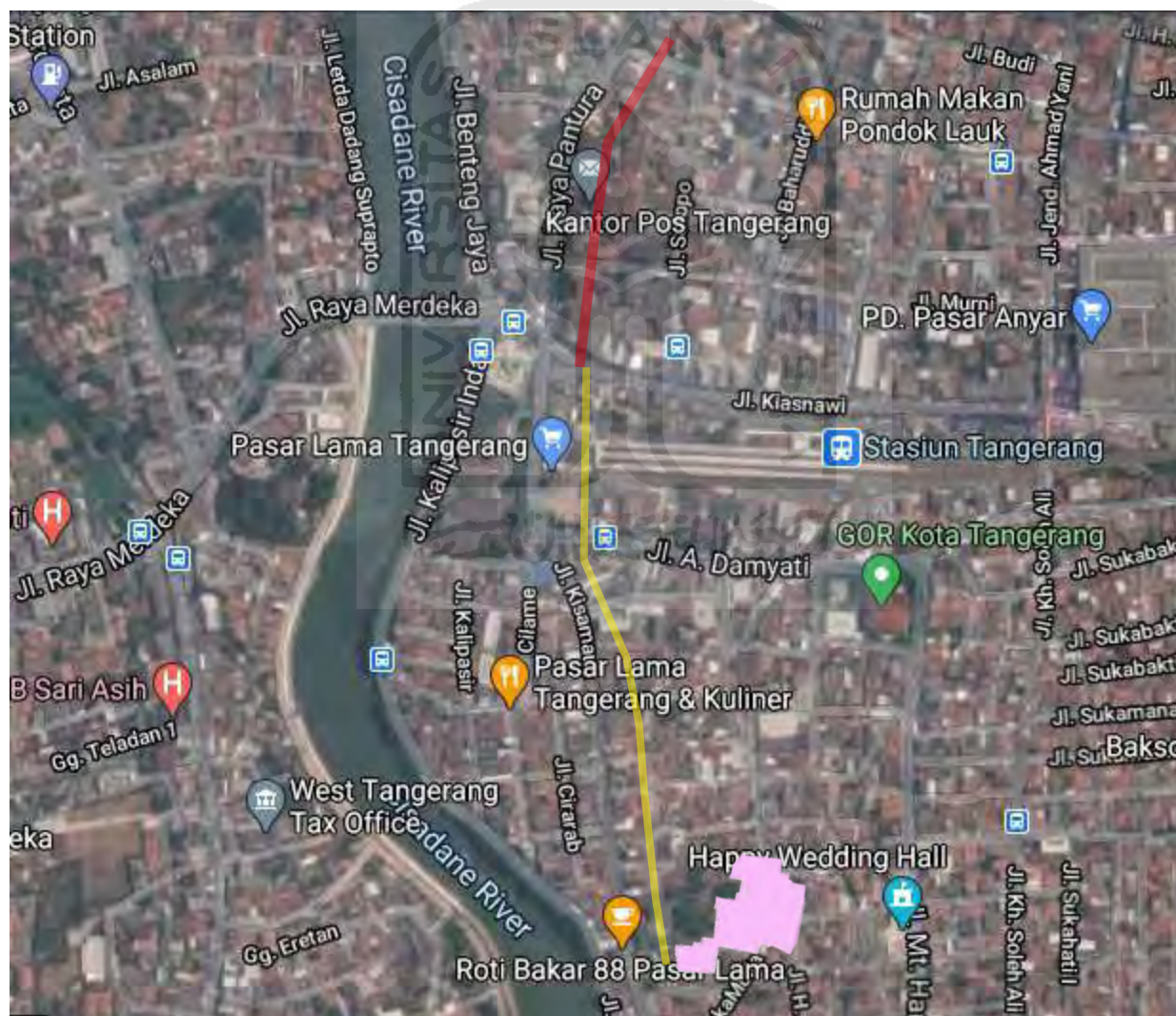


Gambar 2.8 Analisis Guidline  
Sumber : Penulis, 2021

### 2.1.5 Aksesibilitas Site

Kawasan Pasar Lama merupakan kawasan yang infrastruktur terkait dengan aksesibilitas dan transportasinya mudah untuk dijangkau dan ditemukan oleh pengunjung yang akan datang nantinya. Site terpilih berada di jalan Kisamaun yang mana merupakan jalan kolektor sekunder yang banyak dilalui oleh kendaraan, mulai dari sepeda motor, mobil, sepeda, dan ojek. Berdasarkan dengan banyaknya jenis kendaraan pribadi maupun umum yang melewati atau melintasi kawasan ini membuktikan bahwa Kawasan Pasar Lama ini merupakan kawasan yang cukup mudah aksesibilitasnya.

Akses menuju ke site sangatlah mudah. Terdapat jalan utama untuk menuju ke site yaitu Jalan Raya Daan Mogot yang merupakan jalan arteri primer. Dari Jalan Raya Daan Mogot - Jalan Raya Pantura masuk ke jalan Kisamaun. Pada jalan Kisamaun terdapat stasiun Tangerang yang banyak digunakan oleh penduduk kota Tangerang sebagai transportasi umum untuk menuju ke tempat tujuan. Dari stasiun, pengunjung dapat berjalan kaki kurang lebih sejauh 550 m atau bisa menggunakan transportasi umum seperti ojek. Dengan adanya stasiun juga menambah minat pengunjung dari tempat lain untuk datang ke lokasi karena kawasan tempat lokasi berada merupakan kawasan untuk perdagangan dan jasa. Di kawasan tersebut juga terdapat bangunan bersejarah arsitektur Tionghoa yang dapat berpotensi untuk dikunjungi wisatawan.



Gambar 2.9 Analisis Aksesibilitas  
Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 2.2 Kajian Tema

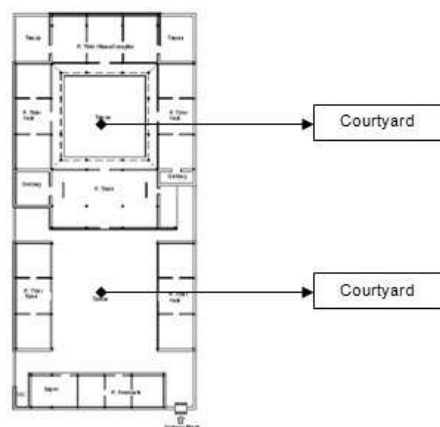
### 2.2.1 Nuansa Tionghoa

Ciri khas arsitektur Tionghoa di Asia Tenggara menurut David G.Khol (1984:22) adalah :

#### 1. Courtyard

*Courtyard* menurut Khol (1984:21) merupakan ruang terbuka pada rumah China yang sifatnya lebih privat dan biasanya digabung dengan kebun/taman. Hunian courtyard mencerminkan capaian budaya yang mempertimbangkan aspek iklim, budaya, aksesibilitas dan sirkulasi, simbol dan agama, aktivitas, keamanan, serta ekonomi. Fungsi ruang terbuka pada hunian courtyard memberikan sirkulasi udara dan pencahayaan alami. Adanya pencahayaan serta sirkulasi udara yang maksimal untuk bangunan-bangunan di dalam kavling hunian courtyard menciptakan harmoni antara alam dengan bangunan. Rumah di Cina Utara biasanya memiliki *courtyard* yang luas dan bisa lebih dari satu courtyard. Sedangkan di daerah Cina Selatan, dimana banyak orang Tionghoa Indonesia berasal, *courtyard* berukuran lebih sempit.

Namun rumah -rumah Tionghoa di Indonesia jarang memiliki *courtyard*. Jika ada lebih difungsikan sebagai ventilasi penghawaan alami dan untuk memasukan cahaya.



Gambar 2.10 Tipe hunian Tionghoa dengan *Courtyard*  
Sumber : Handinoto, 2008

#### 2. Elemen-elemen struktural yang terbuka (kadang-kadang disertai dengan ornamen ragam hias)

Ukiran serta konstruksi kayu merupakan ciri khas dari bangunan Tionghoa. Detail konstruktif pada penyangga atap, rangka dan pertemuan antar kolom dibuat indah sehingga dapat diperlihatkan dan tidak ditutupi.

Ornamen dalam arsitektur Tionghoa dikelompokkan menjadi :

- Hewan (naga, macan, singa, burung hong, phoenix, kura kura, gajah, kelelawar, burung bangau, menjangan)
- Tumbuhan (bunga peoni, bunga teratai, bunga plum, cemara, bambu, beringin)
- Geometri (geometri dengan permainan pola tertentu, yin&yang, pat kwa)
- Ornamen dewa/manusia

#### Jenis, Peletakan, dan Makna Ornamen

No	Jenis	Letak Ornamen	Makna Ornamen
1.	Naga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atap</li> <li>• Elemen Dekorasi</li> <li>• Tiang pilar penyangga</li> <li>• Monumen batu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menjaga keseimbangan</li> <li>➢ Kekuatan</li> <li>➢ Kebijaksanaan</li> <li>➢ Keberuntungan</li> <li>➢ Keadilan</li> <li>➢ Kebatikan</li> <li>➢ Keberanian</li> <li>➢ Pendirian teguh</li> <li>➢ Daya tahan</li> <li>➢ Kekuatan produktif dari alam</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerbang</li> <li>• Dinding</li> <li>• Pintu</li> </ul>
2.	Singa		<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Keadilan</li> <li>➢ Kejujuran</li> <li>➢ Energy</li> <li>➢ Keberanian</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Depan pintu masuk</li> <li>• Jalan masuk</li> </ul>

3.	Kelelawar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ornamen dekoratif</li> <li>• Keramik lantai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Usia senja</li> <li>➢ Kekayaan</li> <li>➢ Kesehatan</li> <li>➢ Cinta</li> <li>➢ Kebajikan</li> <li>➢ Nasib baik</li> <li>➢ Panjang umur</li> <li>➢ Kenakmuran</li> <li>➢ Kesehatan</li> <li>➢ Kematian alami</li> </ul>
4.	Kilin / Unikorn	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinding</li> <li>• Furniture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Kebahagiaan</li> <li>➢ Keberuntungan</li> <li>➢ Berkat</li> <li>➢ Kemurahan hati</li> <li>➢ Nilai nilai kebaikan dan kelembutan</li> <li>➢ Panjang umur</li> <li>➢ Kemegahan</li> <li>➢ Kemuliaan</li> <li>➢ Kesuburan</li> <li>➢ Kebijaksanaan</li> </ul>
5.	Harimau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Depan pintu</li> <li>• Dinding</li> <li>• Pintu</li> <li>• Elemen dekoratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Pemimpin tertinggi binatang</li> <li>➢ Keagungan</li> <li>➢ Kemuliaan</li> <li>➢ Keberanian</li> <li>➢ Kekuatan.</li> <li>➢ Pelindung</li> <li>➢ Pengusir roh jahat</li> </ul>
6.	Kuda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinding</li> <li>• Ornamen dekoratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Kecepatan</li> <li>➢ Keberanian</li> <li>➢ Ketekunan</li> <li>➢ Kebangsawanan</li> <li>➢ Kekuatan</li> <li>➢ Merepresentasikan kalangan menengah atas</li> <li>➢ Kegoyahan hidup</li> <li>➢ Jalan kehidupan lama ke kehidupan baru</li> </ul>
7.	Burung Bangau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinding</li> <li>• Pintu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Panjang umur</li> <li>➢ Lambang kehidupan</li> </ul>
8.	Dewa / Manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daun pintu</li> <li>• Altar</li> <li>• Dinding</li> <li>• Ornamen dekoratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Keharmonisan</li> <li>➢ Panjang usia</li> <li>➢ Pelindung</li> <li>➢ Kemakmuran</li> <li>➢ Menggambar kisah para dewa</li> </ul>
9.	Bunga / Tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinding</li> <li>• Partisi</li> <li>• Pintu</li> <li>• Ornamen dekorasi</li> <li>• Balok penyangga</li> <li>• Pilar</li> <li>• Pinggiran atap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Melambangkan ketletan</li> <li>➢ Kesucian</li> <li>➢ Kesuburan</li> <li>➢ Kekuatan</li> <li>➢ Keteguhan hati</li> <li>➢ Sukacita</li> <li>➢ Perhatian</li> <li>➢ Kasih sayang</li> <li>➢ Kekayaan</li> <li>➢ Kehormatan</li> <li>➢ Umur panjang</li> </ul>
10.	Religi dan Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinding</li> <li>• Partisi</li> <li>• Dekorasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Simbol prinsip kekuatan alam</li> <li>➢ Simbol tenaga</li> <li>➢ Kekuatan</li> </ul>

Tabel 2.1 Jenis, Peletakan, dan Makna Ornamen  
Sumber : Zeila Azmi, 2015

### 3. Penekanan pada bentuk atap yang khas

Bentuk atap pada bangunan arsitektur Cina biasanya landai. Ada beberapa tipe atap bangunan Tionghoa, diantaranya adalah :



Atap Wu Tien. Jarang dijumpai di Indonesia



Atap Shuan Shan. Jarang dijumpai di Indonesia

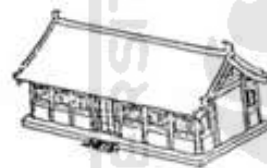
Biasanya atap ini digunakan pada istana maupun bangunan penting seperti balai balai dengan susunan atap single ataupun double

Merupakan atap pelana dengan tiang - tiang kayu pada dindingnya



Atap Ngan Shan. Sering dijumpai di Indonesia

Merupakan jenis atap pelana dengan dinding untuk menopang pada tepinya



Atap Shuan Shan. Kadang dijumpai di Indonesia

Merupakan kombinasi antara atap jurai dengan atap pelana



Atap Tsuan Tsien. Sangat jarang dijumpai di Indonesia

Merupakan jenis atap dengan bentuk piramida

Gambar 2.11 Atap khas Tionghoa  
Sumber : Handinoto, 2008

Kohl (1948) berpendapat bahwa atap cina juga mempunyai bubungan atap dengan lima tipe, yaitu tipe ujung lancip (end of straw), tipe geometri (geometric), tipe awan bergulung (rolling wave), tipe awan berombak (curling wave), dan tipe awan meliuk/ujung meliuk (curling end).



Tipe ujung lancip



Tipe geometri



Tipe awan bergulung



Tipe awan meliuk



Tipe awan berombak

Gambar 2.12 Bubungan Atap  
Sumber : Handinoto, 2008

Namun umumnya rumah di kawasan Pecinan memiliki atap pelana sederhana dengan bubungan melengkung pada sisi kiri dan kanan berwarna merah sebagai lambang kebahagiaan.

### 4. Penggunaan warna yang khas

#### a. Merah

Warna merah mempunyai arti api yang melambangkan keberuntungan dan kemakmuran, kebenaran dan ketulusan hati. Warna merah sering digunakan pada kolom, dinding, dan ornamen bangunan.

#### b. Kuning

Warna kuning mempunyai arti tanah yang melambangkan kemakmuran, sikap optimis, umur panjang dan kekayaan. Warna kuning sering digunakan pada dinding dan ornamen bangunan.

#### c. Biru

Warna biru merupakan warna dari elemen air yang melambangkan kedudukan dan jabatan. Warna biru sering digunakan pada atap dan dinding.

#### d. Hijau

Warna hijau merupakan warna dari elemen kayu yang melambangkan keberuntungan (rezeki yang melimpah). Warna hijau sering digunakan pada elemen dekorasi, balok, dan braket.

## 2.2.2 Tata Ruang Dalam

Dalam bukunya, Francis D. K. Ching (2002:36) menyebutkan tentang pengertingan desain interior, Interior design in the planning, layout, and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood, and personaliy. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space.

Menurut pendapat D.K. Ching mengenai ruang dalam, ruang lingkup untuk desain interior terbatas pada aturan tata letak dan desain ruang. Elemen - elemen yang dilingkupi pada ruang dalam meliputi elemen dinding, atap atau plafon, dan elemen alas. Peraturan peraturan pada ruang tujuannya untuk memperbaiki fungsi, memperkaya estetika yang berkaitan dengan psikologi penggunaannya.

### 2.2.2.1 Ketentuan Desain Ruang Dalam

Dalam mendesain sebuah ruang dalam atau sering disebut Interior, terdapat delapan prinsip perancangan, yaitu sebagai berikut:

#### 1. **Unity dan Harmoni**

Kesatuan elemen pelengkap dalam ruang harus tertata dengan baik. Hal ini bertujuan untuk memunculkan adanya kesatuan desain, komposisi yang seimbang, dan memunculkan keindahan pada ruang.

#### 2. **Keseimbangan**

Keseimbangan maksudnya adalah pembagian pandangan dari satu bagian ke bagian lainnya secara merata, bertujuan agar pandangan pengamat tidak condong ke salah satu bagian saja, tetapi menyeluruh. Keseimbangan di bagi menjadi 3 yaitu:

- a. **Simetris** : Elemen desain di bagi menjadi 2 bagian secara vertikal dan horizontal sama rata.
- b. **Asimetris** : Pembagian elemen tidak berporos di tengah.
- c. **Radial** : Elemen berpusat pada bagian tengah.

#### 3. **Focal Point**

Focal point adalah sebuah aksen dalam ruangan dapat berupa barang, lukisan, patung dan benda benda yang memiliki makna, berfungsi sebagai daya tarik dalam ruangan.

#### 4. **Ritme**

Sebuah pola pengulangan secara repetisi dalam desain. Tujuannya adalah supaya tidak monoton dan menghindarkan kesan norak.

#### 5. **Detail**

Detail pada ruangan berkaitan dengan elemen seperti barang yang ada di dalam ruangan seperti meja, kursi, lemari, dan lainnya.

#### 6. **Skala dan Proporsi**

Skala dan proporsi lebih menekankan ukuran dari masing - masing ruangan.

#### 7. **Warna**

Pemilihan warna yang tepat pada setiap ruangan untuk memunculkan karakter yang ingin ditekankan.

#### 8. **Fungsional dan Ergonomis**

Sebuah elemen pengisi ruang yaitu furniture harus dapat difungsikan dan bukan hanya sebagai pajangan, tidak hanya itu furniture pengisi ruang harus ergonomis dengan tubuh pengguna ruang tersebut.

## 2.3 Kajian Fungsi Bangunan

### 2.3.1 Wisata Kuliner

Kata wisata kuliner berasal dari bahasa asing yaitu *voyages culinaires* (Prancis) atau *culinary travel* (Inggris) yang artinya perjalanan wisata yang berkaitan dengan masak-memasak. Wisata kuliner menurut Asosiasi Pariwisata Kuliner Internasional (ICTA) didefinisikan sebagai kegiatan makan dan minum yang memiliki keunikan yang dilakukan oleh setiap wisatawan yang berwisata di suatu daerah.

Bentuk – bentuk pusat kuliner diantaranya ada *foodcourt* dan warung – warung PKL. Berikut adalah pengertiannya :

#### *Foodcourt*

*Foodcourt* menurut Hudiaman, Arief, & Wicaksana (2013) adalah tempat yang berada dalam sebuah bangunan atau gedung yang memiliki fasilitas yang menyediakan beraneka macam makanan dan minuman dengan cara konsumen memesan makanan mereka sendiri. Berdasarkan pengolahan dan sistem penyajiannya, *foodcourt* dapat dibedakan menjadi:

#### 1. *A'la Carte Foodcourt*

Merupakan *foodcourt* yang menjual makanan secara lengkap dengan berbagai jenis variasi makanan yang dapat dipilih sendiri oleh konsumen.

#### 2. *Table D'hote Foodcourt*

Merupakan *foodcourt* dengan ragam makanan yang terbatas pada menu mulai dari makanan pembuka hingga makanan tertutup dengan harga yang telah ditentukan. Peralatan untuk makan sudah diatur untuk semua hidangan di atas meja.

#### 3. *Coffee Shop atau Brasserie*

Merupakan *foodcourt* yang biasanya terhubung pada hotel dimana pengunjung mendapatkan makan pagi, siang, dan malam. Biasanya dihidangkan dengan prasmanan.

#### 4. *Canteen*

Merupakan *foodcourt* yang biasanya terhubung dengan pabrik, sekolah, dan kantor. Harganya relatif murah dengan berbagai jenis makanan yang beragam.

#### 5. *Continental*

Merupakan *foodcourt* yang menyediakan hidangan continental dengan pelayanan yang mewah dan makanan yang mewah seperti *black papper steak, chicken salad hawaiian, dan fillet fish meuniere*

#### 6. *Carvery*

Merupakan *foodcourt* yang biasanya terhubung dengan hotel dimana pengunjung mengiris dan memanggang sendiri makanan yang diinginkan dengan harga yang sudah ditetapkan.

#### 7. *Discotheque*

Merupakan *foodcourt* yang menyediakan makanan ringan dengan fasilitas hiburan seperti musik di dalamnya.

#### 8. *Fish and Chip Shop*

Merupakan *foodcourt* yang menjual ikan goreng dan keripik.

### Warung – warung PKL

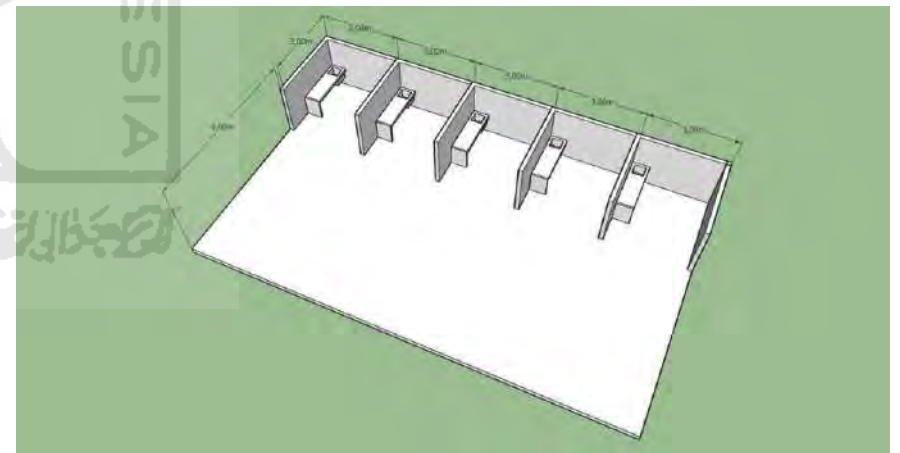
Pedagang Kaki Lima menurut Damsar (2002:51) adalah sekumpulan orang atau kelompok yang melakukan kegiatan usaha dengan menggunakan tempat fasilitas umum seperti trotoar, pinggir jalan, dan lain sebagainya. Jenis dagangannya dapat berupa makanan siap saji, makanan yang tidak diproses (mentah), barang bukan makanan, maupun jasa. Menurut penelitian Waworoentoe dalam Widjajanti (2000:28) sarana fisik PKL terdiri dari:

1. **Pikulan/keranjang**  
Pedagang berjualan dengan membawa pikulan/ keranjang dengan berkeliling, menetap maupun semi menetap. Barang yang dijual merupakan barang-barang mudah dibawa.
2. **Gelaran/alas**  
Pedagang menjual makanannya diatas sarana. Sarana yang digunakan berupa tikar, terpal, dan lainnya.
3. **Jongko/meja**  
Pedagang menjual makanannya secara menetap dengan menggunakan meja panjang yang terlindungi oleh atap. Namun ada juga yang tidak terlindungi oleh atap.
4. **Gerobak/kereta**  
Pedagang menjual makanannya dengan menggunakan gerobak dorong. Biasanya pedagang seperti ini akan berkeliling, namun ada juga yang menetap.
5. **Warung semi permanen**  
Pedagang menjual makanannya dengan gerobak serta dilengkapi dengan meja kursi sebagai tempat makannya. Biasanya pedagang menggunakan terpal untuk melindungi dagangannya dari hujan karena mereka berjualan secara menetap.

6. **Kios**  
Pedagang menjual dagangannya dalam suatu bangunan secara menetap dan bersifat semi permanen.

Di dalam PERMENPAR No 5 Tahun 2019 menjelaskan tentang ketentuan pembangunan pusat jajanan kuliner. Satuan dimensi ruang per pengunjung untuk kegiatan makan minum adalah 2 m<sup>2</sup> (dua meter persegi) per orang termasuk kursi meja dan sirkulasi pengunjung. Berikut kriteria dasar untuk pusat kuliner :

1. Konsumen dari masyarakat umum
2. Menampilkan kuliner tradisional yang khas
3. Minimum 5 jenis kuliner, maksimum 20 jenis kuliner dari daerah yang berbeda - beda
4. Tiap gerai dengan luas 4 x 5 m terdapat dapur dengan ukuran minimum 2 x 3m
5. Memiliki kapasitas untuk maksimal 300 orang
  - a. Tempat makan dan minum
  - b. Memiliki 300 kursi
  - c. Memiliki 50-60 meja
  - d. Terdapat 12 wastafel di sudut ruangan
6. Memiliki area cuci piring dengan ukuran 36 m<sup>2</sup>, dilengkapi 8 wastafel, dengan alat pengering dan tempat penyimpanan
7. Area lobby



Gambar 2.13 Panduan Visual Pusat Jajanan/Kuliner  
Sumber : PERMENPAR (2019)



## 2.3.2 Art SPace

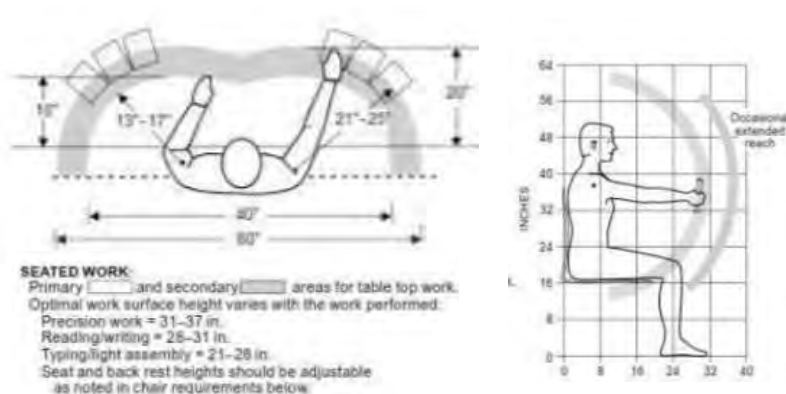
Soedarso SP (1988) menjelaskan tentang seni. Menurutnya seni adalah aneka keahlian yang didapatkan dari pengalaman yang memungkinkan seseorang memiliki kecakapan membuat, menyusun dan merencanakan sesuatu secara sistematis dan tujuan mengungkapkan makna kejiwaan dan untuk mencapai hasil-hasil yang menyenangkan sesuai dengan prinsip-prinsip estetis, baik secara intuitif maupun kognitif.

*Space* menurut Franchis D.K. Ching (2000) adalah yang terbatas atau terlingkung oleh bidang. Ruang secara konstan melingkupi keberadaan kita. Sebuah bidang yang mendapat perluasan dengan perbedaan arah 2 asalnya pun dapat dikatakan sebagai ruang.

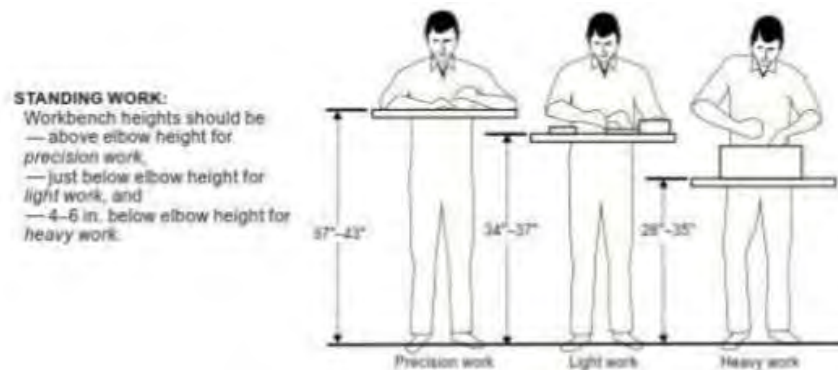
*Art space* digunakan sebagai wadah untuk menampung kegiatan kesenian diantaranya adalah seni kerajinan, pameran, seni pertunjukkan dan tempat oleh – oleh.

### 2.3.2.1 Ruang Workshop Kerajinan

Workshop merupakan fungsi penunjang yang ada dalam art space di rancangan. Dalam penerapannya untuk sebuah ruang workshop, maka ergonomi diperlukan untuk memberikan tempat kerja yang nyaman dan sesuai dengan tubuh para pekerja. Berikut adalah ergonomi ruang kerjanya :



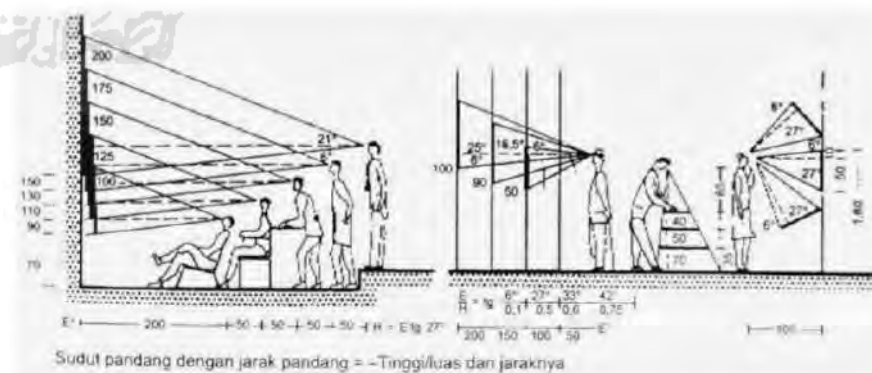
Gambar 2.14 Ergonomi Ruang Kerja Duduk  
 Sumber : Grandjean (1982)



Gambar 2.15 Ergonomi Ruang Kerja Berdiri  
 Sumber : UAW\_GW (1990)

### 2.3.2.2 Ruang Pameran

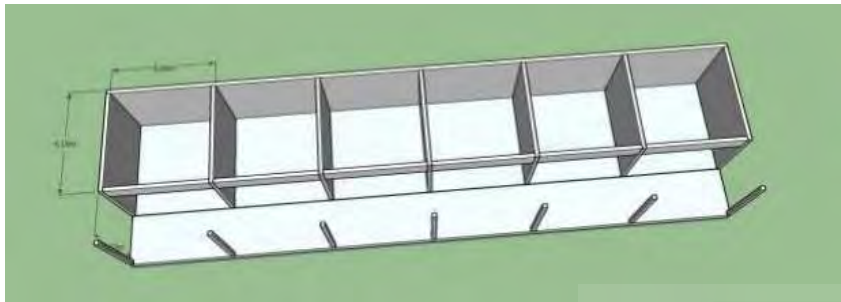
Ruang pameran harus dapat dinikmati pengunjung dengan nyaman. Kenyamanan didapat dari cara pengunjung menikmati atau melihat karya yang dipajang biasanya sesuai dengan sudut pandang normal manusia yang berkisar antara  $54^\circ$  dan  $27^\circ$  pada sisi bagian dinding karya seni yang berukuran sekitar 10 meter = 4,9 meter di atas mata kira-kira 70 cm. Sementara tempat untuk menggantung karya seni dengan ukuran panjang 3,04 cm sampai 3,65 cm yang baik adalah antara  $30^\circ$  sampai  $60^\circ$  pada ketinggian ruangan antara 6.70 meter dan 2,13 meter (Neufert, 2002).



Gambar 2.16 Standar Jarak dan Sudut Pandang  
 Sumber : Data Arsitek Jilid 3

### 2.3.2.3 Tempat Oleh-Oleh

Tempat oleh-oleh dijadikan sebagai ruang penunjang dalam rancangan bangunan yang berfungsi sebagai tempat untuk membeli sesuatu yang bisa dikenang dari tempat tersebut. Berikut adalah standar untuk tempat oleh - oleh :



Gambar 2.17 Panduan Visual Perancangan Kios Cenderamata  
Sumber : PERMENPAR (2019)

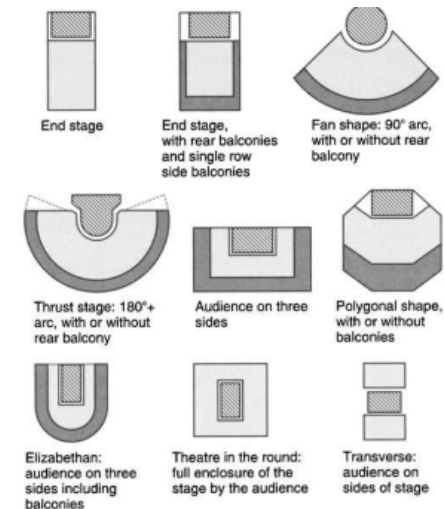
### 2.3.2.3 Panggung Pertunjukan

#### Bentuk Panggung Pertunjukan

Pertunjukkan bisa ditampilkan melalui panggung tertutup maupun panggung terbuka. Namun pada rancangan ini panggung bersifat terbuka. Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka. Panggung terbuka dapat dibuat di beranda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian bawah maupun samping tempat tersebut. Berikut merupakan bentuk-bentuk ruang pertunjukan terkait hubungannya dengan perletakan panggung, yaitu:

- End stage*, penonton difokuskan pada sebuah panggung berbentuk persegi, dengan panggung dan penonton berada pada ruang yang sama (tanpa penyekat)
- Fan-Shaped*, bentuk panggung dikelilingi penonton 90°, sebagai interaksi antara penampil dan penonton.
- Thrust stage*, panggung yang dikelilingi penonton di tiga sisinya.

- Theatre-in-the-round*, bentuk pertunjukan yang dikelilingi penonton pada semua sisi.
- Traverse stage*, panggung yang dikelilingi penonton di dua sisinya.

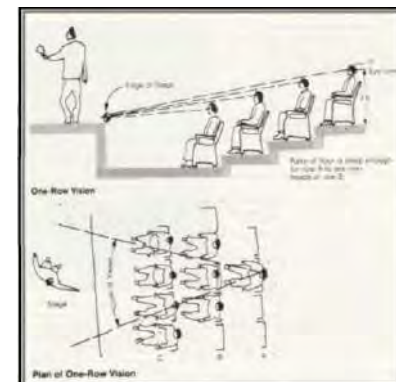


Gambar 2.18 Bentuk Panggung Terbuka  
Sumber : Building for The Performing Arts, 2008

### Teori Kenyamanan Visual

#### Batas Pandangan Manusia

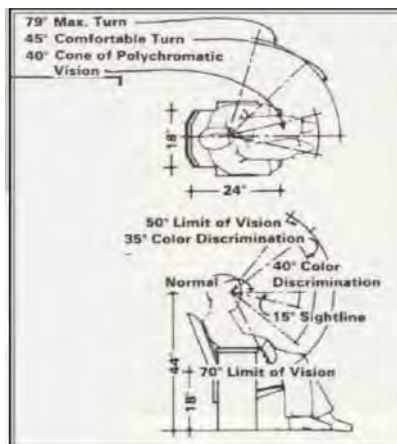
Batas pandangan manusia normal dengan jangkauan jarak maksimal 25–30 meter. Pada jarak tersebut manusia masih bisa melihat dengan jelas dan nyaman. Sedangkan batas sudut pandang maksimal 40° dari seseorang duduk. Jarak pandang minimum terhadap panggung 5 m.



Gambar 2.19 Batas Pandangan Manusia  
Sumber : Time Saver Standards for Building, 2001

## Persyaratan Garis Pandang Manusia

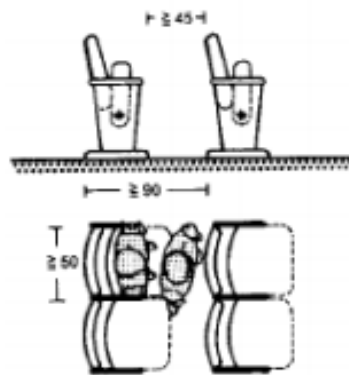
Selain itu ada pula batas terkait sudut pandang yang jelas dan nyaman tanpa perlu menoleh adalah  $20^\circ$  ke arah kiri dan  $20^\circ$  ke arah kanan. Sedangkan posisi penonton dapat melihat dengan jelas adalah sekitar  $100^\circ$  ke kiri dan  $100^\circ$  ke kanan dari ujung depan kiri-kanan panggung.



Gambar 2.20 Daerah Visual Manusia  
Sumber : Time Saver Standards for Building, 2001

## Area Penonton

Untuk setiap penonton yang duduk diperlukan  $> 0.5 \text{ m}^2/\text{penonton}$ .



Gambar 2.21 Dimensi Ruang Penonton  
Sumber : Data Arsitek Jilid II, 2002

## Area Tata Cahaya Panggung

Tata cahaya panggung menurut Cole (1949:155) memiliki 4 fungsi, yaitu :

### 1. Visibility

Membuat para penonton dapat melihat dengan jelas

### 2. Naturalism

Pencahayaan panggung harus dapat mengimitasi pencahayaan alami maupun buatan pada tempat di mana adegan tersebut dilakukan, sehingga dapat menciptakan ilusi yang mudah dipercaya.

### 3. Design

Pada organisasi teater, tata cahaya panggung merupakan bagian dari desain latar.

### 4. Mood

Untuk mendapatkan suasana yang diinginkan

Pada saat siang hari panggung menggunakan pencahayaan alami dan pada saat malam hari panggung menggunakan pencahayaan buatan. Jenis sumber (lighting) yang dipakai menggunakan teknologi modern (terutama untuk area panggung).

Ada beberapa macam bentuk lighting modern.

1. Lampu khusus atau spotlight digunakan untuk menyinari objek secara khusus
2. Follow spotlight lampu sentral yang berfungsi mengikuti objek
3. Strip light lampu berderet dan bermacam-macam warna
4. General light sebagai penerangan keseluruhan arena pentas

## 2.4 Kajian Multifungsi Bangunan

Menurut Dimitri Procos ( 1976 ) bangunan multifungsi adalah penggunaan campuran berbagai tata guna lahan/ fungsi dalam satu bangunan /gedung yang menampung penggunaan beberapa kegiatan yang memiliki keterkaitan yang erat antara masing-masing fungsi dihubungkan dengan ruang/area transisi yang dapat menyatukan & menyelaraskannya.

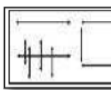

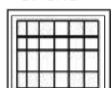


Untuk dapat menyatukan bangunan multifungsi maka hal utama yang perlu diperhatikan adalah pola sirkulasi untuk mengetahui dan memahami kesinambungan desain.

### Sirkulasi

Sirkulasi menurut Francis D.K. Ching dalam bukunya Teori Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Tatanan (1993) adalah ubungan antara ruang satu dengan ruang lainnya yang bisa dihubungkan baik secara vertikal maupun horizontal. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan. Oleh karena itu kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan ruang. Kita merasakan ruang ketika kita berada didalamnya dan ketika kita menetapkan tempat tujuan.

### Pola Sirkulasi Ruang



Pola sirkulasi ruang adalah suatu bentuk rancangan atau alur-alur ruang pergerakan dari suatu ruang ke ruang lainnya. Menurut Francis D.K. Ching, pola sirkulasi dibagi menjadi 5.

Jenis Sirkulasi	Keterangan
1. Linear 	1. Linear : Pola sirkulasi dapat berupa satu atau dua arah, polanya sangat sederhana, pencapaian mudah dan statis terhadap tapak.
2. Radial 	2. Radial : Memiliki pusat ruang, berkembang ke seluruh arah, sirkulasi tidak terlalu panjang, membutuhkan luasan tapak yang besar, hubungan antar ruang begitu erat.
3. Grid 	3. Grid : Berkembang ke segala arah, tidak memiliki pusat ruang, tidak dapat dibentuk suatu pengakhiran, pola grid terdiri atas dua jalur sejajar yang berpotongan
4. Network 	4. Network : Berkembang ke segala arah, dapat menyesuaikan dengan kondisi tapak, mengarah pada ruang yang dominan, tidak memiliki titik pusat ruang, tidak dapat dibentuk suatu pengakhiran
5. Spiral 	5. Spiral : Suatu jalan tunggal menerus yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah, jalur tunggal yang dimiliki menerus berawal dari sebuah titik pusat.

Tabel 2.2 Pola Sirkulasi Ruang  
Sumber : D.K.Ching (1993)

### Hubungan Jalan dan Ruang

Hubungan antara jalan dan ruang dapat mempengaruhi kemudahan pencapaian ke suatu ruang dan mempunyai tingkat privasi yang berbeda-beda. Berikut ini adalah macam-macam hubungan antara jalan dan ruang menurut Francis D.K.Ching

Jenis	Keterangan
1. Pass by Spaces (Melewati Ruang) 	1. Suatu pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya.
2. Pass through Spaces (Menembus Ruang) 	2. Sirkulasi pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya melalui atau menembus ruang yang lain.
3. Terminate in a Space (Berujung di dalam ruang) 	3. Suatu pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai pemfokus akses penghubung ruang yang dianggap penting dan berakhir pada satu ruang.

Tabel 2.3 Hubungan Jalan dan Ruang  
Sumber : D.K.Ching (1993)

## 2.5 KAJIAN PRESEDEN

### 2.4.1 Preseden bangunan *culinary center* dan *art space*

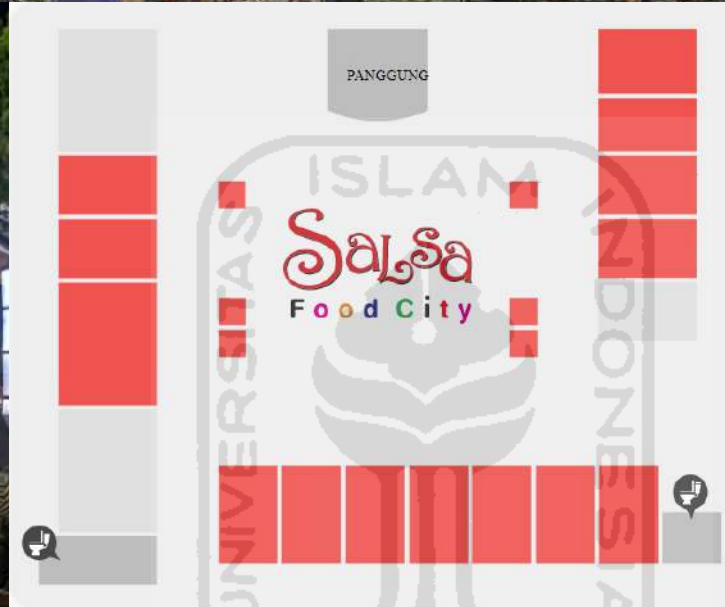


#### 1. Paskal Food Market

Paskal Food Market merupakan kawasan wisata kuliner di Kota Bandung. Kawasan kuliner ini menggunakan konsep semi terbuka, jadi ketika hujan pengunjung dapat menentukan tempat duduk yang terlindungi atap. Di tengah-tengah lokasi Paskal Food Market tersedia panggung pertunjukan yang letaknya dekat dengan air mancur dan sering digunakan untuk pertunjukan live

Gambar 2.22 Paskal Food Market  
Sumber : <https://www.google.com/>, 2021

musik. Paskal food market menggunakan bentuk *foodcourt* dengan tenan menempati ruko kecil dilengkapi dengan dapur. Tersedia lebih dari 50 tempat makan yang menyediakan 1100 menu makanan maupun minuman, mulai dari hidangan Nusantara, Western hingga aneka jajanan.



Gambar 2.23 Salsa Food City  
 Sumber : <https://www.google.com/>, 2021

## 2. Salsa Food City

Salsa Food City merupakan *family food court* yang berada di selatan Kota Tangerang. Dengan luas area 3000 meter persegi, SFC menggunakan bentuk *foodcourt*. Berbagai stan dan tempat makan tersedia di Salsa Food City, mulai dari masakan Indonesia hingga China dan masakan halal hingga non halal. Ada lebih dari 50 aneka menu makanan yang tersedia di SFC. SFC mempunyai konsep rumah makan di ruangan terbuka dengan panggung di tengah untuk pertunjukan *live music* maupun tarian salsa.



### 3. Tiong Bahru Market and Food Center

Pasar & Pusat Makanan Tiong Bahru adalah bangunan 2 lantai dengan halaman di tengahnya. *Freshmarket*, terletak di lantai 1, terdiri dari 255 toko perlengkapan dan kios produk basah. Toko-toko penyediaan yang berjajar di pinggirannya membantu menutup pasar produk basah pagi dari jalan utama dan membangkitkan kehidupan malam ke gedung saat mereka tutup larut malam. Fungsi tambahan seperti ruang *freezer* umum, kantor Admin, dan toilet umum dirancang dengan mempertimbangkan penyewa dan pelanggan. *Foodcourt* lantai 2 terdiri dari jajaran 85 warung makan yang mengelilingi kantong ruang makan, dengan kapasitas tempat duduk 1.050. Ada taman kota dan taman serta fasilitas parkir mobil di dek atap. Semua lantai dapat diakses oleh penyandang cacat. Fokusnya adalah taman halaman lanskap yang membantu menghadirkan cahaya, ventilasi, dan kelegaan visual. Di sekelilingnya terdapat dek untuk makan malam terbuka. Akses melalui eskalator, lift, dan tangga.

Gambar 2.24 Tiong Bahru Market & Food Center  
Sumber : <https://www.google.com/>, 2021



Gambar 2.25 Central Market  
 Sumber : <https://www.google.com/>, 2021

#### 4. *Central Market*

*Central Market* merupakan tempat perbelanjaan terbesar di Kuala Lumpur, Malaysia. Bangunan ini mempunyai 2 lantai, lantai satu digunakan sebagai tempat perbelanjaan dan lantai kedua digunakan sebagai *foodcourt* dan tempat berbelanja. Bangunan ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat kuliner dan souvenir akan tetapi juga menambahkan fungsi galeri sebagai tempat untuk pembelajaran seni kontemporer tradisional serta juga terdapat panggung terbuka yang digunakan untuk semua festival tradisional dari semua ras yang ada di Malaysia. Bangunan ini menggunakan arsitektur Art Deco dimana ditunjukkan melalui warna, corak dengan pola geometrik yang terlihat kuat dan megah.



## Kesimpulan Preseden

Analisa	Paskal Food Market	Salsa Food City	Tiong Bahru Market & Food Center	Central Market
Lokasi	Bandung	Tangerang Selatan	Singapura	Kuala Lumpur
Bentuk bangunan dan jumlah lantai	Bangunan Paskal Food Market menerapkan konsep semi terbuka dengan konsep neo vernakular sunda. Gerai - gerai makanan berada di tepi dan tersedia tempat makan indoor. Terdapat juga ruang makan outdoor dengan view air mancur dan bisa menikmati live music. Bangunan terdiri dari 1 lantai	Bangunan Salsa Food City menerapkan konsep semi terbuka. Gerai - gerai makanan berada di tepi dan tersedia tempat makan indoor. Terdapat juga ruang makan outdoor dengan panggung untuk pertunjukan live music maupun tarian salsa. Bangunan terdiri dari 1 lantai	Tiong Bahru terdiri dari 2 lantai. Lantai 1 untuk gerai gerai makanan basah. Lantai 2 digunakan sebagai kios kios makanan dengan tempat duduk indoor maupun outdoor. Di tengah bangunan terdapat taman sebagai visual, pemasukan cahaya, dan penghawaan.	Bangunan Central Market merupakan bangunan indoor dengan konsep bangunan art deco. Gerai belanjaan ada yang di ruko maupun di stall. Untuk kuliner mengusung bentuk foodcourt. Terdapat art gallery dan panggung pertunjukan di luar bangunan
Fasilitas	Ruang makan outdoor indoor, tenant, stage	Ruang makan outdoor indoor (sedikit), tenant, stage	Ruang makan indoor outdoor, tenant	Gerai souvenir, ruang makan indoor, art gallery, stage
Kesimpulan yang dapat diambil	1. Pembagian jenis makanan	1. Gerai makanan berada di tepi	1. Pembagian jenis makanan di lantai yang berbeda	1. Toko souvenir ada yang dalam toko dan stall
	2. Gerai makanan terletak di tepi	2. Panggung di tengah bangunan	2. Bagian tengah bangunan terbuka 3. Tempat makan indoor dan outdoor	2. Galeri dalam satu lorong
	3. Tempat makan indoor dan outdoor 4. Panggung di tengah bangunan	3. Tempat makan indoor dan outdoor		

Tabel 2.4 Kesimpulan Preseden  
Sumber : Penulis, 2021

## 2.4.2 Preseden bangunan arsitektur Tionghoa



### 1. Shimao Longying Leisure Center

Pusat rekreasi yang terletak di Shuzou, China merupakan hasil karya Lacime Architect yang menggabungkan sejumlah bangunan terpisah tetapi tetap terhubung melalui desain lansekap yang mencerminkan pola ruang tradisional gaya Taman Suzhou dengan menggunakan mode spasial simetris. Arsitek membuat tiga taman utama yang mengikuti

hirarki dengan mengadopsi aturan simetri dan keteraturan. Dimulai dari bagian depan, terdapat kolam yang berada di tengah area setelah pintu masuk.

Gambar 2.26 Simao Longying Leisure Center  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>, 2021

Bentuk bangunan mengadopsi pada rumah tradisional Suzhou dengan atap pelana yang asimetris dengan ketinggian yang berbeda - beda. Atap ini menggunakan material genteng, kecuali pada puncak paviliun pintu masuk menggunakan atap logam. Langit - langit pada bangunan ini menggunakan kayu dengan motif kotak - kotak. Fasad bangunan menggunakan dinding putih, dan untuk sisi bangunan yang mengelilingi kolam menggunakan kaca supaya cahaya bisa masuk ke dalam ruangan pada siang hari. Dengan menggunakan kaca, pengunjung juga bisa melihat view ke arah kolam.



Gambar 2.26 Simao Longying Leisure Center  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>, 2021



Gambar 2.27 Micro-Yuan'er  
 Sumber : <https://divisare.com/>, 2021

## 2. Micro-Yuan'er

Micro-Yuan'er hasil karya ZAO/standaarchitecture merupakan sebuah perpustakaan bagi anak-anak yang terdapat di Beijing, China. Perpustakaan ini mengadopsi bangunan kontemporer Beijing di hutong dengan tata massa mengikuti aturan simetri dan keteraturan arsitektur Cina. Terdapat susunan batu di tengah courtyard untuk bermain anak-anak.

Dinding bangunan menggunakan dinding batu bata yang diekspos dengan bukaan dari kayu. Interior dinding berupa tembok bata yang dicat berwarna abu dengan lantai motif kayu.

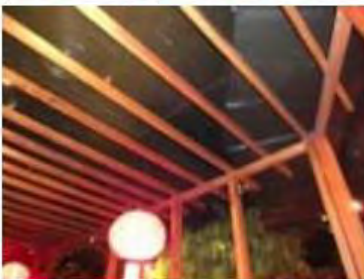


Gambar 2.28 Pantjoran PIK  
 Sumber : <https://www.skyscrapercity.com/>, 2021

### 3. Pantjoran PIK

Pantjoran PIK merupakan sebuah tempat yang mempunyai konsep kawasan kuliner *outdoor* serta desain yang autentik untuk menarik pengunjung berwisata kuliner sambil berfoto. Nuansa Tionghoa sangat kental disini, mulai dari street art, gerbang khas Tionghoa, berbagai patung, bangunan dan juga kuliner khas Tiongkok. Kuliner di Chinatown Pancoran PIK mengusung tema *foodcourt* dengan tenan menempati satu bangunan dengan arsitektur Tionghoa. Terdapat tempat makan yang berada di tengah bangunan maupun di pinggir toko.

Penggunaan material berupa bata ekspos, dan juga atap pelana khas Tionghoa ditambah penggunaan warna merah, abu, emas dan ornamen khas Tionghoa membuat suasana pecinan sangat terasa. Selain itu untuk tempat makan dan minum menggunakan material berupa kayu dan batu yang merupakan material khas Tionghoa.



Gambar 2.29 Dian Xiao Er  
Sumber : Polni, 2012

#### 4. Dian Xiao Er

Restoran yang terletak di lantai dasar sebuah mal di Jakarta Utara merupakan restoran tionghoa yang sangat bernuansa oriental. Dimulai dari fasade dan interior restoran yang dibuat secara detail dengan pernak pernik dan ornamen khas Tiongkok.

Restoran Dian Xiao Er ini masih menerapkan konsep budaya tionghoa pada layout-nya, yakni pada bagian tengah restoran dijadikan taman.

Tampak luar terdapat dinding terbuat dari bata ekspos dan jendela dengan desain khas Tiongkok, geometris, dan berbentuk perulangan. Terlihat kembali warna tanah, coklat, dan merah lampion turut dihadirkan untuk membangkitkan nuansa dekoratif tionghoa. Langit-langit setinggi 4m pada restoran ini didesain berbeda antara satu ruang dengan ruang lain. Secara keseluruhan, langit-langit diselesaikan dengan penutup bahan plafon berupa kayu finishing melamik. Kesan yang ingin disampaikan adalah hangat dan relaks. Terdapat permainan plafon berupa down ceiling maupun border.

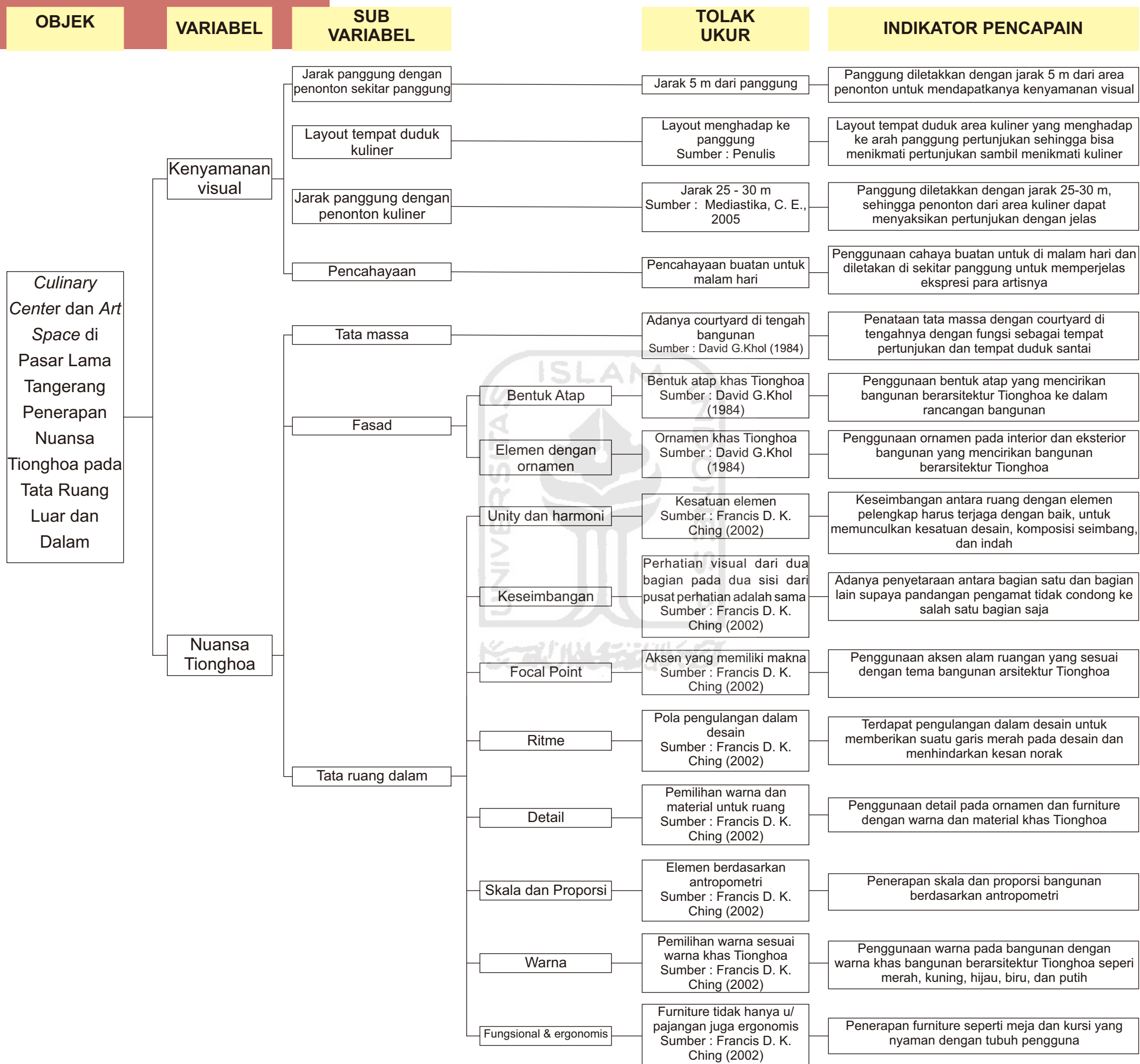
Pembatas ruang menggunakan kayu kamper dengan finishing melamik agar terkesan alami dan warna coklat masuk membawa suasana oriental dengan motif geometris khas Tiongkok.

## Kesimpulan Preseden

Analisa	Shimao Longying Leasure Center (Lacime Architect)	Micro-Yuan'er (ZAO/standararchitec ture)	Pantjoran PIK	Dian Xiao Er
Bentuk	Bentuk bangunan mengadopsi rumah tradisional Suzhou	Bentuk bangunan kontemporer Beijing di hutong	Bentuk bangunan khas Tiongkok	Bentuk bangunan khas Tiongkok
Tata massa	Terdapat tiga taman utama yang mengikuti hirarki dengan mengadopsi aturan simetri dan keteraturan.	Tata massa mengadopsi aturan simetri dan keteraturan arsitektur Cina	Tata massa tidak mengadopsi aturan simetri dan keteraturan arsitektur	Tata massa mengikuti konsep Tiongkok pada layout-nya, pada bagian tengah restoran dijadikan taman
Material	Atap material genteng, puncak paviliun pintu masuk menggunakan atap logam	Atap menggunakan material genteng	Atap menggunakan genteng	Lantai menggunakan granit dan parket
	Fasad bangunan menggunakan dinding putih	Dinding bangunan dibangun dari batu bata yang di ekspos	Penggunaan warna putih dan merah pada dinding bangunan	Dinding bata ekspos
	Sisi bangunan yang mengelilingi kolam menggunakan kaca untuk pencahayaan dan view ke kolam	Lantai menggunakan material kayu dan dinding bata di cat abu	Penggunaan ornamen seperti fasad dari geometri khas Tiongkok	Penyekat bangunan dengan motif geometri
			Material tempat duduk kayu dan batu	Langit langit kayu finishing melamin
Kesimpulan yang dapat diambil	1. Tata massa tradisional Tiongkok di tengah bangunan sebagai ruang terbuka	1. Tata massa tradisional Tiongkok di tengah bangunan sebagai ruang terbuka	1. Atap genteng	1. Lantai granit dan parket
	2. Material atap genteng	2. Material dinding bata ekspos, kayu, dan batu	2. Fasad ornamen geometri khas Tiongkok	2. Dinding bata ekspos
	3. Dinding putih dan kaca	3. Atap genteng	3. Penggunaan warna khas Tiongkok	3. Ornamen motif geometri 4. Plafon kayu

Tabel 2.5 Kesimpulan Preseden  
Sumber : Penulis, 2021

# 2.6 Peta Persoalan Perancangan



Gambar 2.30 Kerangka Konflik  
Sumber : Penulis, 2021

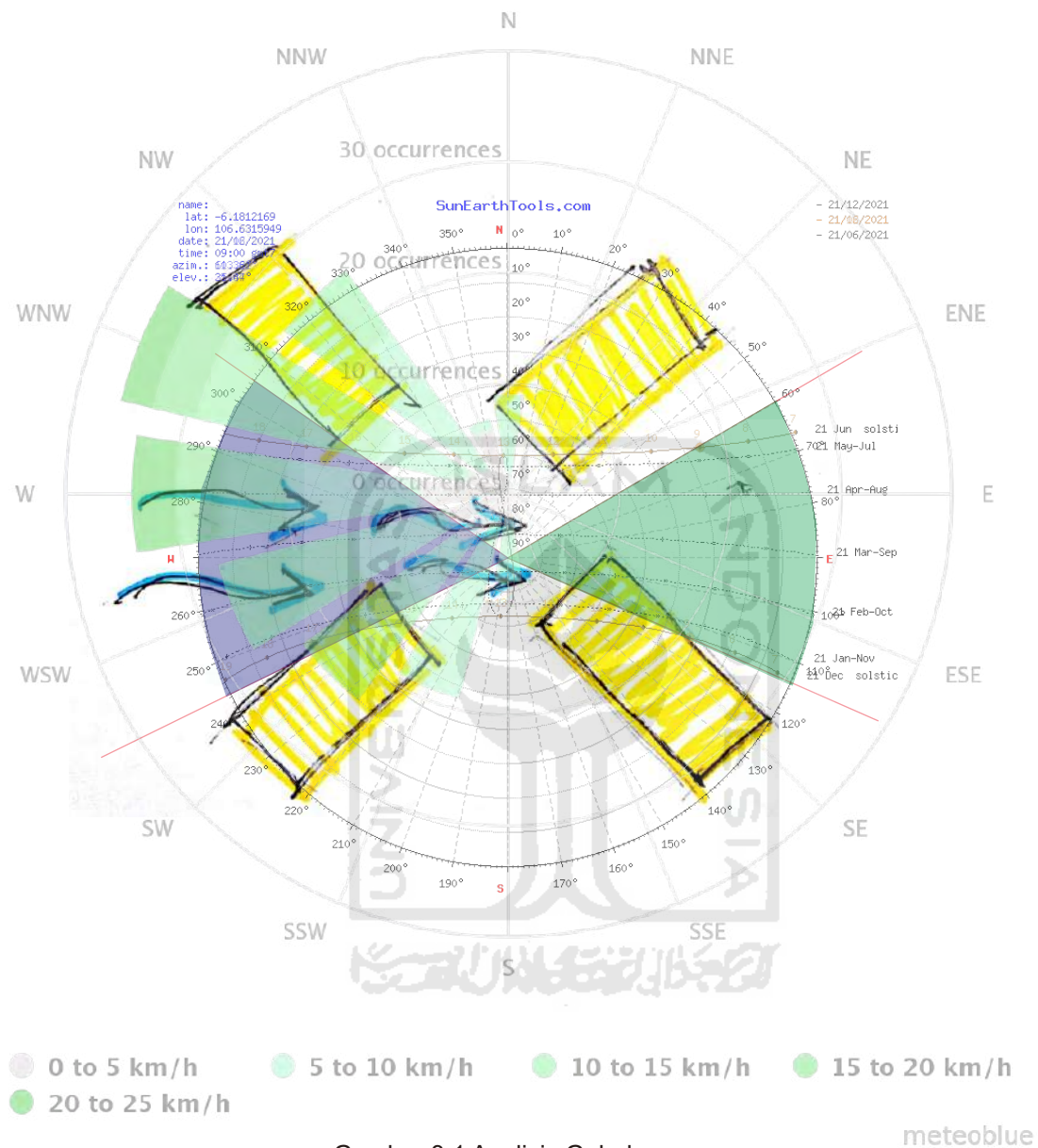


3.

---

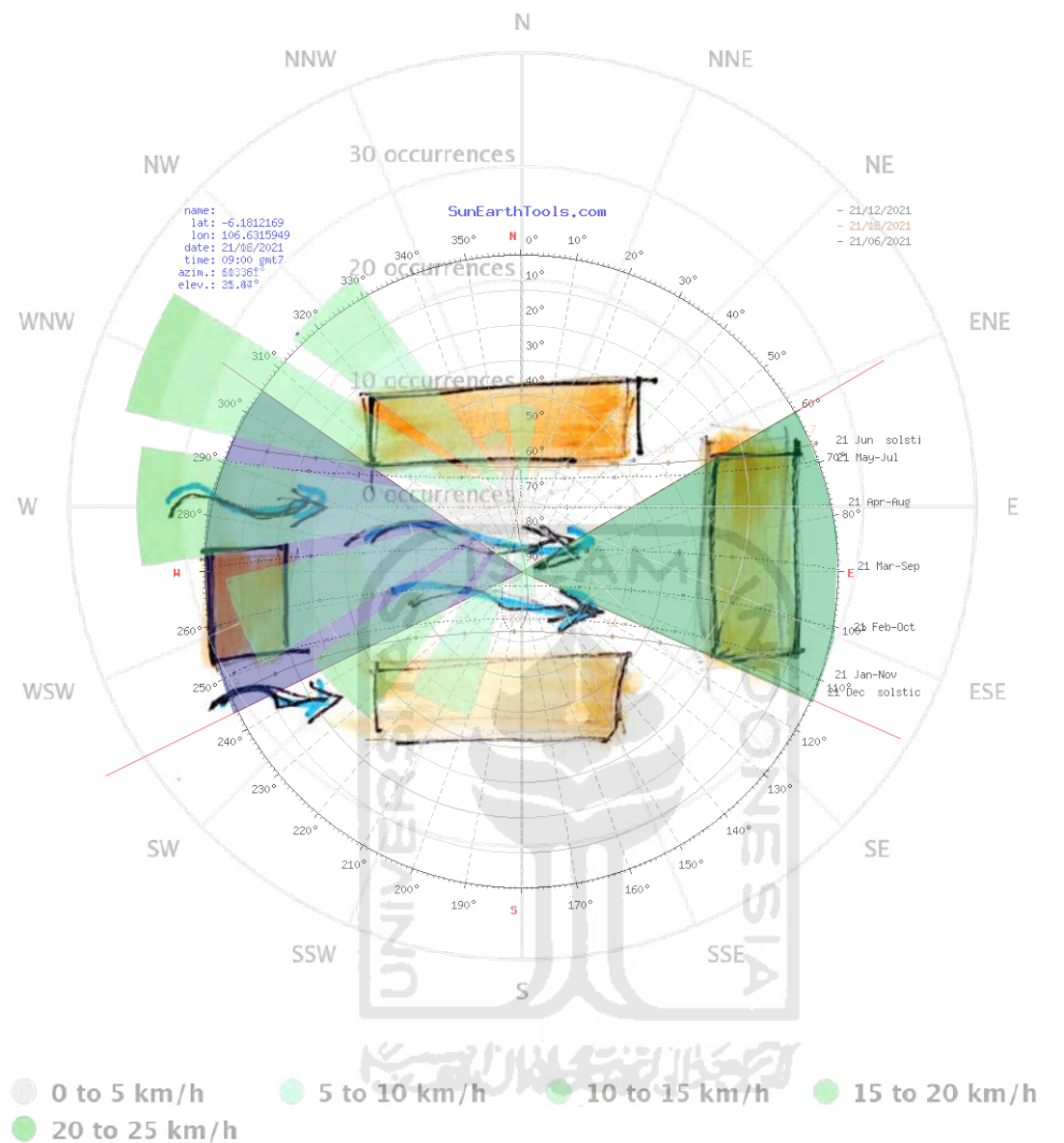
**PEMECAHAN  
PERSOALAN**

## 3.1 Eksplorasi Konteks Site



Gambar 3.1 Analisis Gubahan  
Sumber : Penulis, 2021

Bentuk gubahan kedua juga dapat dijadikan alternatif karena merespon angin dan matahari. Sisi bagian barat terbuka sehingga angin bisa menyebar ke dalam bangunan. Namun kekurangannya adalah sisi yang panjang tidak menghadap ke tengah bangunan sebab di tengah bangunan akan dijadikan sebagai panggung terbuka sehingga pengunjung yang sedang berkuliner dapat menyaksikan pertunjukan.



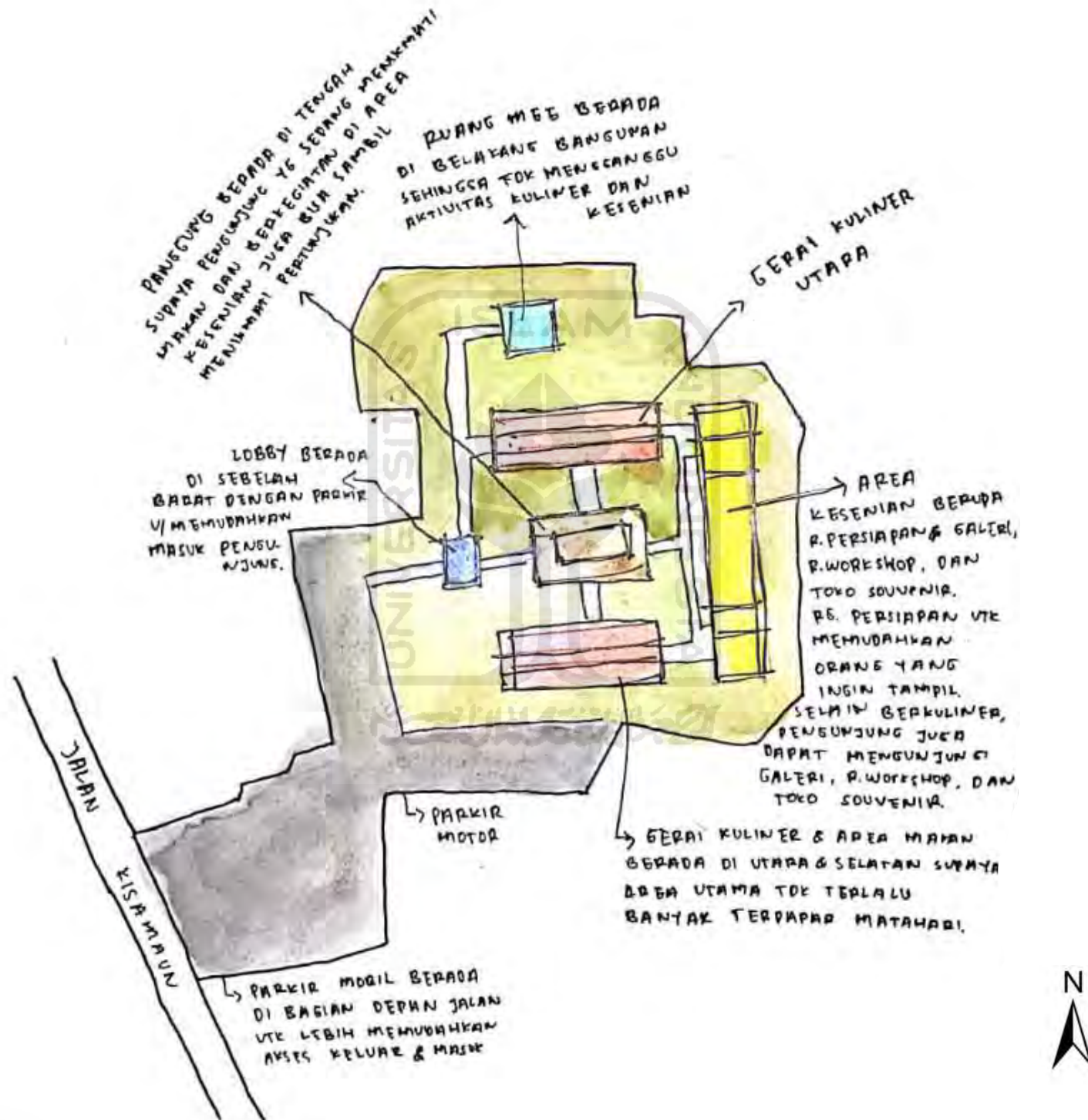
Gambar 3.1 Analisis Gubahan  
Sumber : Penulis, 2021

Bentuk gubahan dijadikan sebagai alternatif karena merespon angin yang datang dari barat. Di bagian tengah bangunan juga dapat dijadikan sebagai panggung terbuka . Sisi bangunan yang terkena matahari dari sebelah timur dan barat akan diberi tambahan shading.



### 3.1.2 Konsep Zonasi Tapak

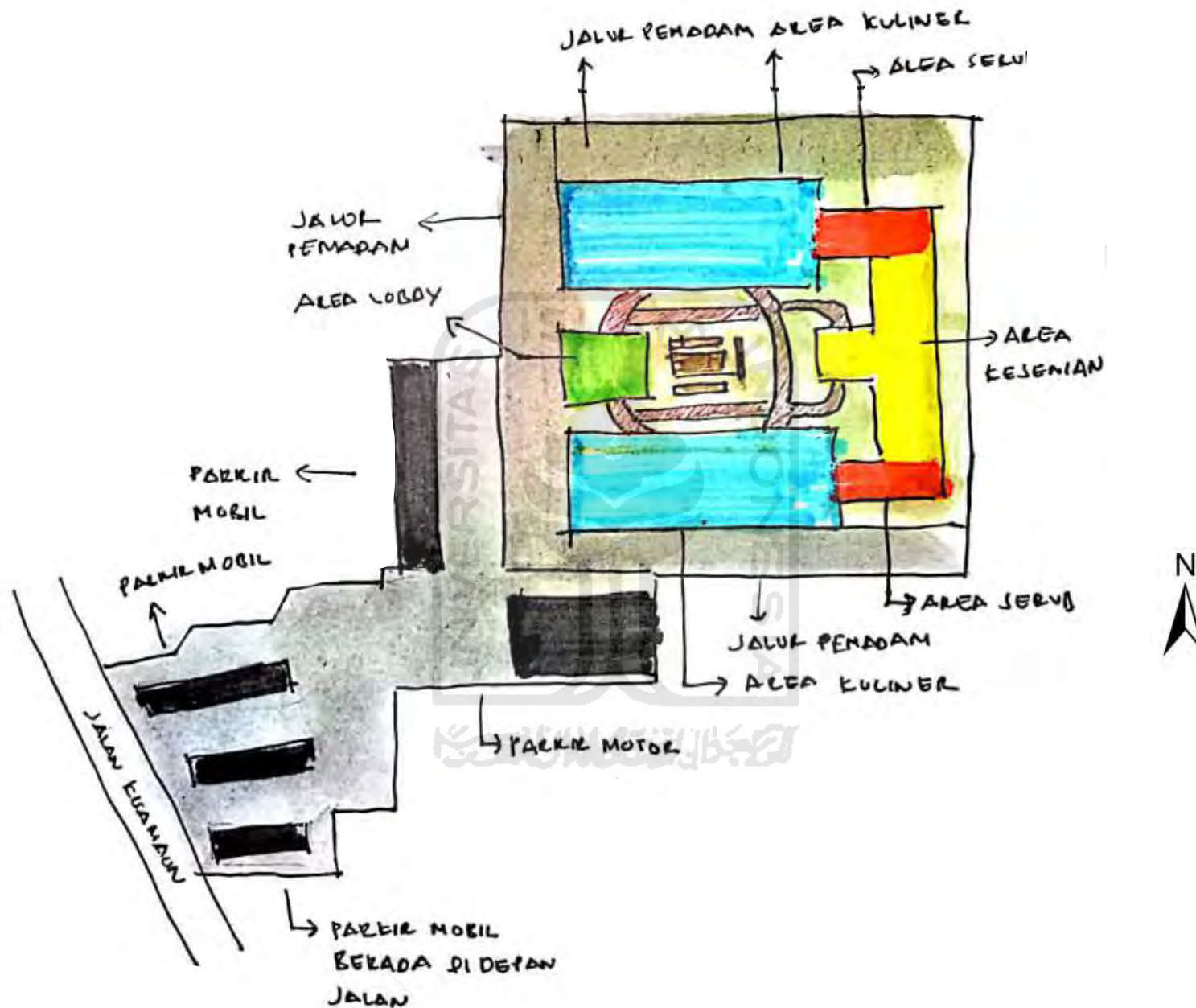
Berdasarkan hasil analisis tapak yang telah dilakukan, maka dapat ditentukan peletakan ruang-ruan Pusat Kuliner dan Kesenian yang disesuaikan dengan kondisi yang dimiliki tapak dan di sekitar tapak. Hasil analisis tersebut dituangkan dalam konsep zonasi ruang dalam tapak dan konsep zonasi dalam tapak dalam gambar.



Gambar 3.2 Konsep Zonasi Tapak  
Sumber : Penulis, 2021

## Konsep Zonasi Tapak Setelah Revisi

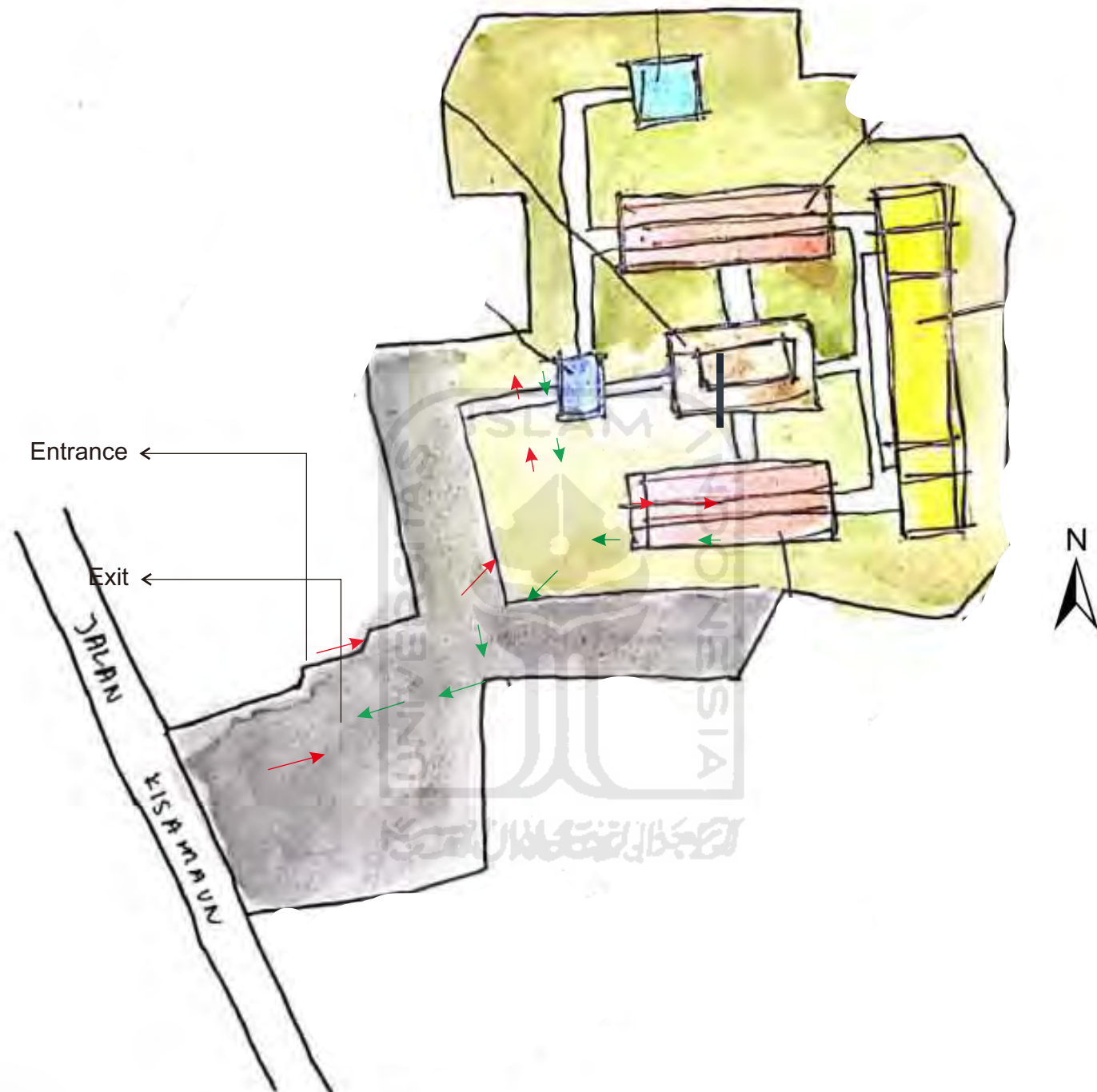
Berdasarkan hasil analisis dari yang sebelumnya, ada perubahan luas site dimana site sebelumnya seluas 12.000 m<sup>2</sup> namun sekarang seluas 8.000m<sup>2</sup>. Pengurangan site ini didasari dari perhitungan berdasarkan ukuran fungsi dari kegiatan suatu ruangan. Ada juga ruangan yang dipindah ke dalam ruangan maupun basement. Berikut adalah perubahannya :



Gambar 3.2 Konsep Zonasi Tapak Setelah Revisi  
Sumber : Penulis, 2021

Perubahan yang terdapat pada site yaitu ditambahkan jalur untuk pemadam kebakaran di sisi samping bangunan yang sebelumnya tidak terdapat jalur untuk pemadam kebakaran. Area ruang MEE yang sebelumnya terdapat pada lantai dasar kini sebagian dipindah ke basement dan masuk ke dalam area lobby.

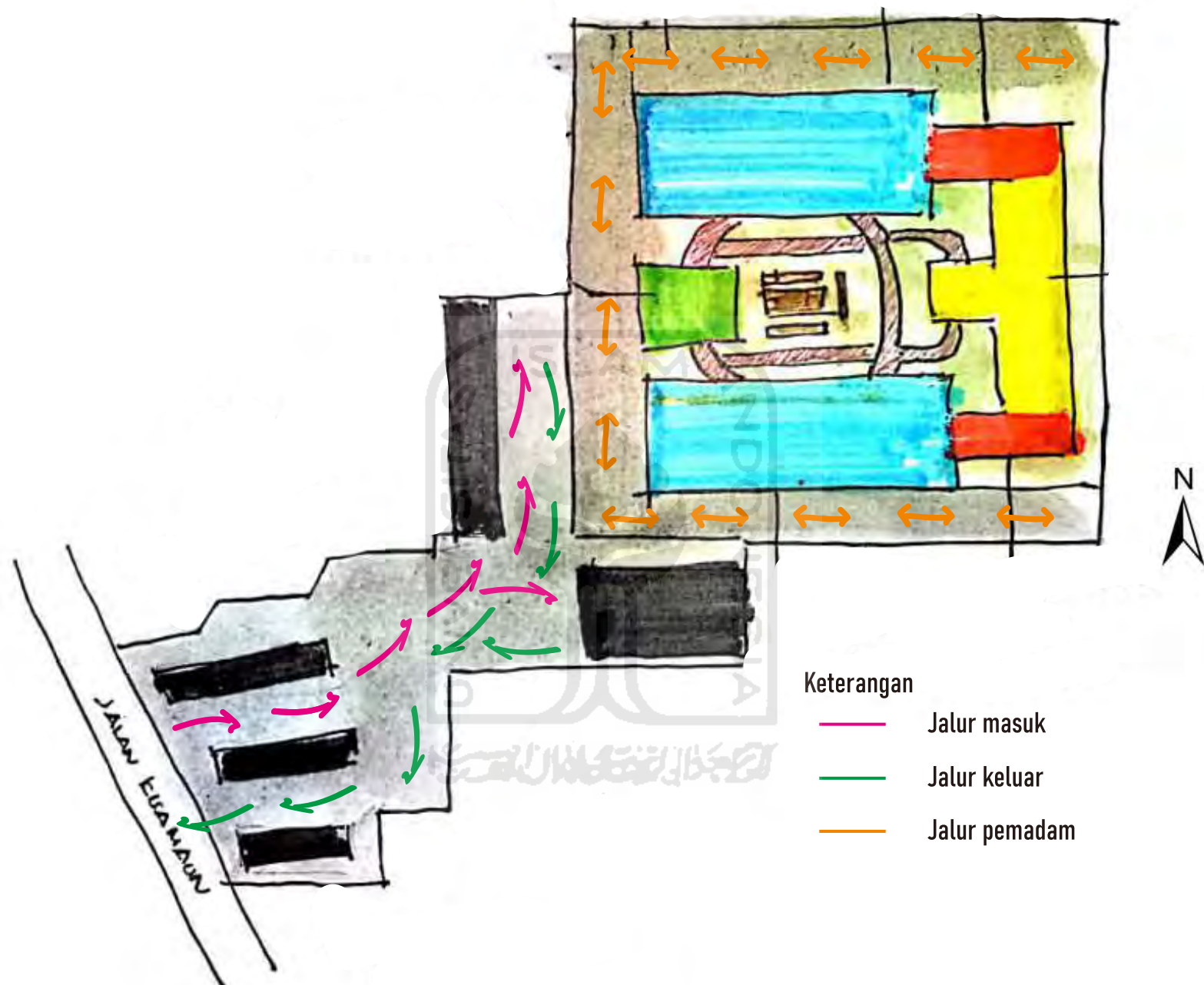
### 3.1.3 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi pada Tapak



Gambar Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi Pada Tapak  
Sumber : Penulis, 2021

Aksesibilitas menuju ke site melalui Jalan Kisamaun. Sirkulasi dalam site terdapat 1 pintu masuk dan 1 pintu keluar dari site untuk memudahkan pengguna bangunan dalam masuk dan keluar bangunan.

## Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi pada Tapak Setelah Revisi



Gambar Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi Pada Tapak Setelah Revisi  
Sumber : Penulis, 2021

Aksesibilitas menuju ke site melalui Jalan Kisamaun. Sirkulasi dalam site terdapat 1 pintu masuk dan 1 pintu keluar dari site untuk memudahkan pengguna bangunan dalam masuk dan keluar bangunan. Ada penambahan sirkulasi untuk pemadam ke dalam bangunan.

## 3.2 Eksplorasi Konsep Tema Perancangan

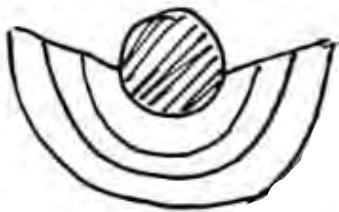
### 3.2.1 Analisa dan Konsep Kenyamanan Visual

#### Bentuk Panggung

**Tolak ukur** : Bentuk panggung yang dapat dilihat dari 3 sisi

Berdasarkan kriteria panggung pertunjukan terbuka untuk rancangan *culinary center* dan *art space*, maka dibutuhkan panggung yang dapat dilihat dari 3 sisi, sisi depan dan sisi samping. Terdapat beberapa panggung dilihat dari sisi tersebut yang dapat dijadikan alternatif menurut *Building for The Performing Arts, 2008*, yaitu

Alternatif 1



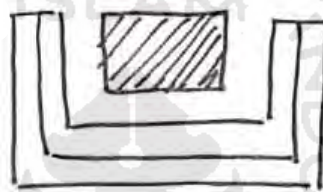
Gambar 3.4 Thrust Stage  
Sumber : *Building for The Performing Arts, 2008*

Sudut dari panggung lebih dari 180° dimana penonton mengelilinginya. Penonton dapat melihat dari 3 sisi, sisi depan dan samping

#### Konsep

Dari 3 alternatif panggung tersebut didapat 2 yang memenuhi kriteria yaitu thrust stage dan stage with audience on three sides. Keduanya sama-sama dapat disaksikan dari 3 sisi. Namun untuk diterapkan ke dalam rancangan terdapat kriteria tambahan yaitu dari bentuk dasar dari arsitektur Tiongkok karena rancangan akan menerapkan nuansa Tiongkok. Bentuk dasar yang digunakan adalah persegi. Maka dari 2 panggung tersebut yang dilihat lebih masuk ke dalam rancangan adalah stage with audience on three sides.

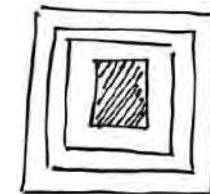
Alternatif 2



Gambar 3.5 Stage with Audience on Three Sides  
Sumber : *Building for The Performing Arts, 2008*

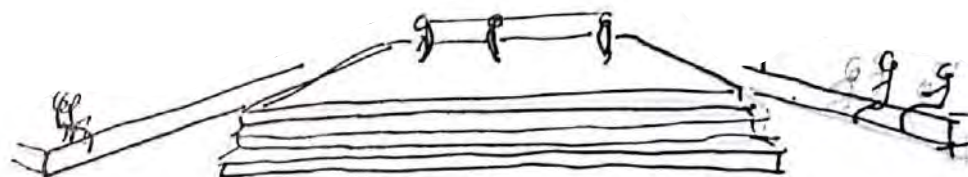
Panggung dapat dilihat dari 3 sisi, sisi depan dan samping

Alternatif 3



Gambar 3.6 Theatre in the round  
Sumber : *Building for The Performing Arts, 2008*

Panggung dapat dilihat dari 4 sisi, sisi depan, belakang, dan samping. Namun kekurangannya adalah penonton dari sisi belakang tidak dapat menyaksikan pertunjukan dengan nyaman karena hanya terlihat bagian belakang saja



Gambar 3.7 Konsep Panggung Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021



## Area Penonton

Tolak ukur : >0.5 m<sup>2</sup>/penonton

Untuk kenyamanan antar penonton, maka jarak ideal antar penonton berdasarkan data arsitek adalah 90 cm dan 50 cm untuk lebar 1 penonton. Dikarenakan terdapat virus covid ini, maka untuk jarak antar tiap penonton akan ditambah 1 m.

### Konsep



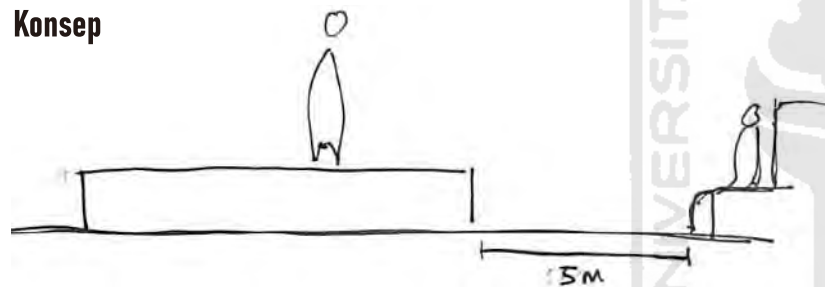
Gambar 3.8 Konsep Area Penonton  
Sumber : Penulis, 2021

Terdapat space minimal 1 m antar tiap penonton untuk menanggapi adanya virus covid. Area penonton dibuat 1 tingkat saja supaya pengunjung dalam area kuliner juga bisa menyaksikan pertunjukan tanpa terhalang orang di depannya.

## Jarak Panggung dengan Penonton Sekitar Panggung

Tolak ukur : 5 m dari panggung

### Konsep



Gambar 3.9 Jarak Panggung dengan Penonton  
Sumber : Penulis, 2021

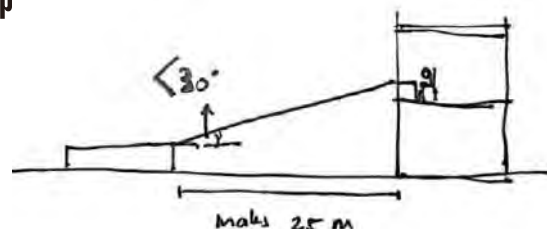
Untuk mendapatkan kenyamanan visual, maka standar untuk jarak menonton dekat dengan panggung adalah 5 m. Selain itu ada pula batas terkait sudut pandang yang jelas dan nyaman tanpa perlu menoleh adalah 20° ke arah kiri dan 20° ke arah kanan.

## Jarak Panggung dengan Penonton Kuliner

Tolak ukur : 25 - 30 meter

Untuk mendapatkan kenyamanan visual, maka standar untuk jarak menonton maksimal adalah 25 m. Karena penonton kuliner sampai ke lantai 3, maka penonton dari lantai 3 juga harus dapat menyaksikan pertunjukan dengan nyaman. Selain itu ada pula batas terkait sudut pandang yang jelas dan nyaman yaitu sebesar 30°.

### Konsep



Gambar 3.10 Jarak Panggung dengan Penonton Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

### Perhitungan Ketinggian Maksimal

$$\tan 30^\circ = \frac{\text{tinggi}}{\text{jarak maks pandang}}$$

$$\frac{1}{3} \sqrt{3} = \frac{\text{tinggi}}{25}$$

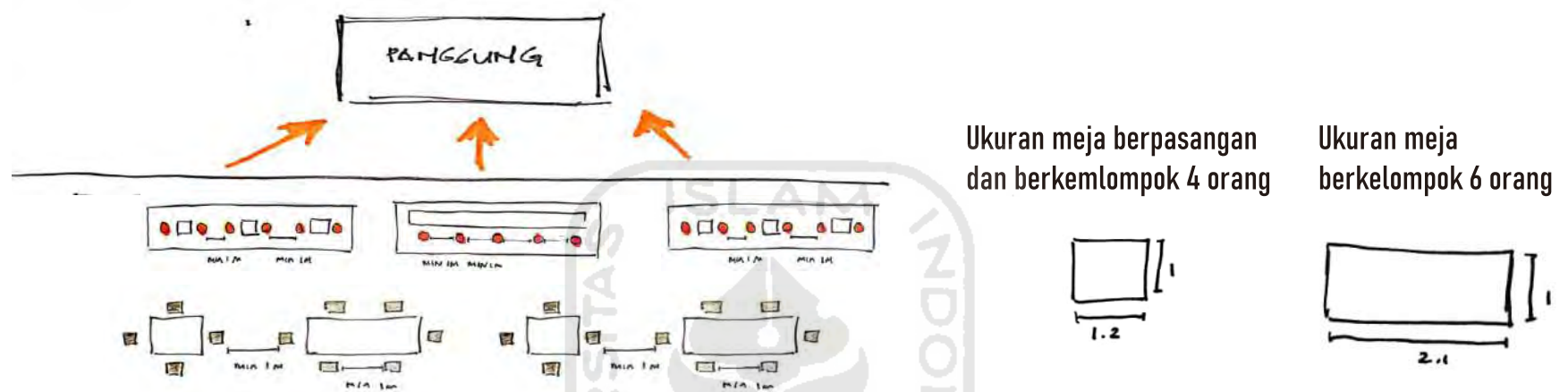
$$\text{tinggi} = \pm 14.5 \text{ m}$$

## Layout Tempat Duduk Kuliner

**Tolak ukur** : Layout menghadap ke panggung

### Analisis dan Konsep

Karena panggung untuk pertunjukan memang dikhususkan untuk para pengunjung yang sedang menikmati kuliner, maka *layout* untuk meja dan kursi makan harus menghadap ke arah panggung. *Layout* yang dipilih adalah model linier karena rancangan bangunan pusat kuliner bersifat memanjang. Terdapat dua pilihan area makan, yaitu area lesehan dan area duduk. Area lesehan dibuat ada yang berdua untuk berpasangan dan ada yang memanjang untuk berkelompok. Untuk area tempat duduk untuk pengunjung kelompok 4 orang maupun 6 orang.



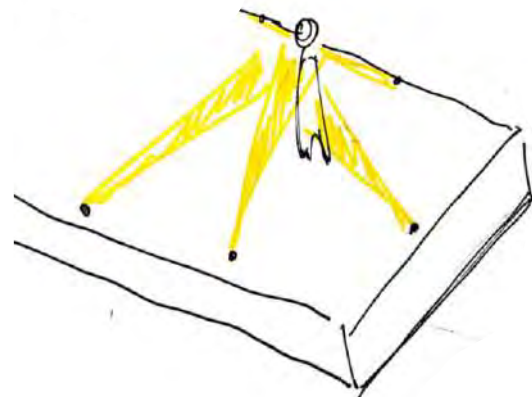
Gambar 3.12 Konsep Layout Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

## Pencahayaan Buatan Malam Hari

**Tolak ukur** : penggunaan lampu

### Analisis dan Konsep

Untuk pencahayaan pada malam hari menggunakan pencahayaan buatan dengan teknologi lampu modern. Jenis lampu yang digunakan adalah lampu spotlight dan strip light yang akan diletakkan di tepi panggung sehingga dapat menyinari panggung secara jelas. Selain akan diletakkan di tepi panggung, lampu juga akan diletakkan di bawah kursi penonton sekitar panggung



Gambar 3.13 Konsep Pencahayaan Panggung  
Sumber : Penulis, 2021

## 3.2.2 Analisa dan Konsep Nuansa Tionghoa

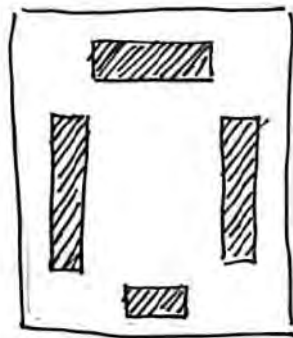
### Analisis Tata Massa

Tolak ukur : adanya *courtyard* di tengah bangunan

*Courtyard* menurut Khol (1984:21) merupakan ruang terbuka pada rumah China. Fungsi ruang terbuka pada hunian *courtyard* memberikan sirkulasi udara dan pencahayaan alami. Adanya pencahayaan serta sirkulasi udara yang maksimal untuk bangunan-bangunan di dalam kavling hunian *courtyard* menciptakan harmoni antara alam dengan bangunan.

Berdasarkan tipe hunian *courtyard* Cina yang diadopsi dari Cina utara ke Cina selatan terdapat tiga tipe dasar penggunaan *courtyard* yang dapat dijadikan alternatif tata massa untuk di site perancangan, yaitu :

Alternatif 1



Alternatif 1 courtyard dikelilingi oleh massa yang terpisah. Penggunaan courtyard seperti ini dapat menguntungkan karena orang yang berada di setiap massa dapat melihat ke arah courtyard secara langsung

#### Konsep

Dari ketiga alternatif diatas, alternatif 1 paling memungkinkan untuk diterapkan ke dalam site. Bentuk courtyard yang dikelilingi oleh tiap massa bangunan dapat menguntungkan bagi setiap pengunjung yang datang nantinya karena dapat langsung melihat ke arah courtyard yang nantinya akan dijadikan sebagai area untuk panggung pertunjukan

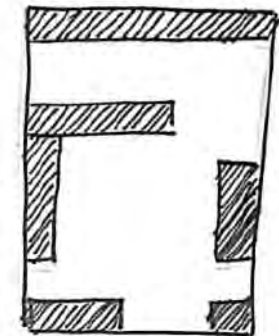
Alternatif 2



Gambar 3.13 Alternatif Tata Massa  
Sumber : Penulis, 2021

Alternatif 2 terdapat 2 courtyard di bagian depan dan belakang. Keuntungan dari penerapan courtyard ini adalah dapat memisahkan antara courtyard publik dengan courtyard privat

Alternatif 3



Alternatif 3 terdapat 2 courtyard namun courtyard di bagian belakang lebih kecil dibandingkan dengan courtyard bagian depan. Keuntungannya adalah dapat memisahkan antara courtyard publik dengan courtyard privat

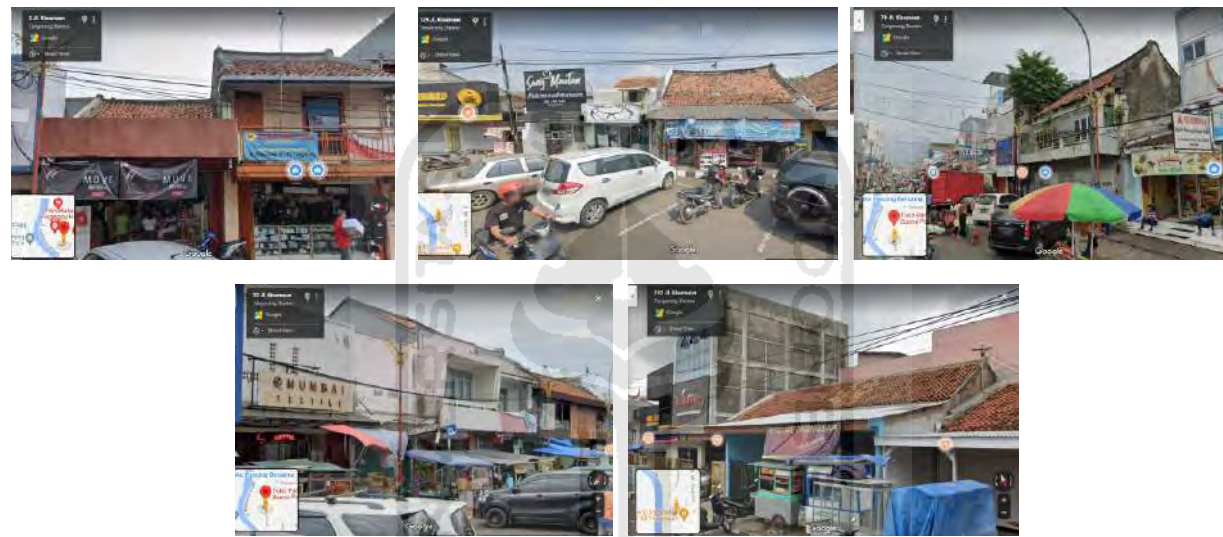
## Analisis Fasad

### Bentuk Atap

Tolak ukur : bentuk atap khas Tionghoa

Atap dalam arsitektur Tionghoa biasanya landai dan ada banyak jenisnya, dari mulai yang jarang digunakan di Indonesia seperti jenis atap Wu Tien dan Tsuan Tsien, atap yang kadang digunakan seperti Shuan Shan, sampai yang sering digunakan di Indonesia seperti Ngang Shan.

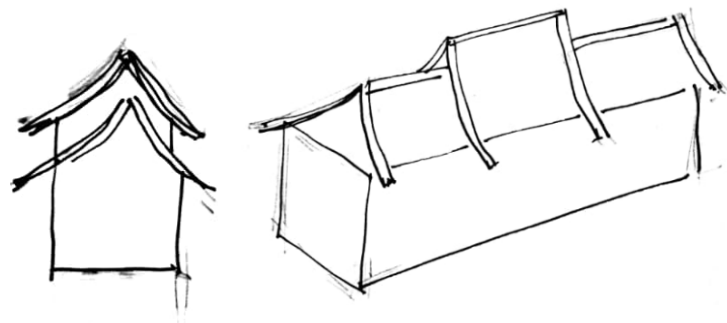
Karena lokasi perancangan berada di Jalan Kisamaun, Pasar Lama Tangerang, maka penggunaan bentuk atap akan melihat dari bangunan sekitar yang berada di jalan tersebut.



Gambar 3.14 Bangunan dengan Atap Tionghoa  
Sumber : Google Maps, 2021

### Konsep

Dilihat dari beberapa bangunan yang berada di Jalan Kisamaun yang menggunakan atap Tionghoa, rata-rata menggunakan jenis atap Ngang Shan, maka bentuk atap pada rancangan akan menggunakan jenis atap Ngang Shan dan dimodifikasi menjadi double atap supaya terlihat sama dan tidak kontras dengan bangunan di sekitar.



Gambar 3.15 Konsep Atap Double Ngang Shan  
Sumber : Penulis, 2021

## Elemen Bangunan dengan Ornamen

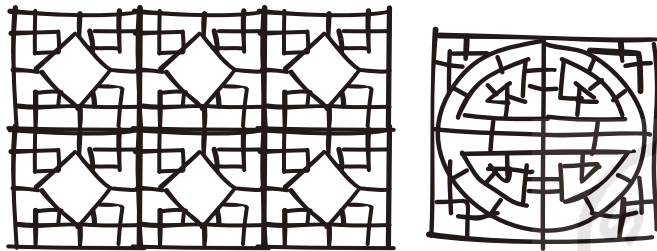
Tolakukur : ornamen khas Tionghoa

### Analisis dan Konsep

Ornamen bangunan dalam arsitektur Tionghoa dikelompokkan menjadi hewan, tumbuhan, geometri, dan dewa. Penempatan ornamen tersebut ada aturannya sendiri.

Dari beberapa preseden, terdapat beberapa elemen dengan ornamen yang dapat diterapkan ke dalam rancangan, seperti :

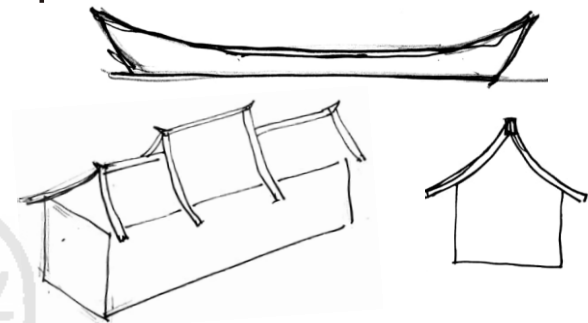
### Elemen Dinding



Gambar 3.16 Konsep Elemen Bangunan dengan Ornamen  
Sumber : Penulis, 2021

Ornamen geometri seperti ini biasa diterapkan pada dinding bangunan maupun sebagai dinding roster

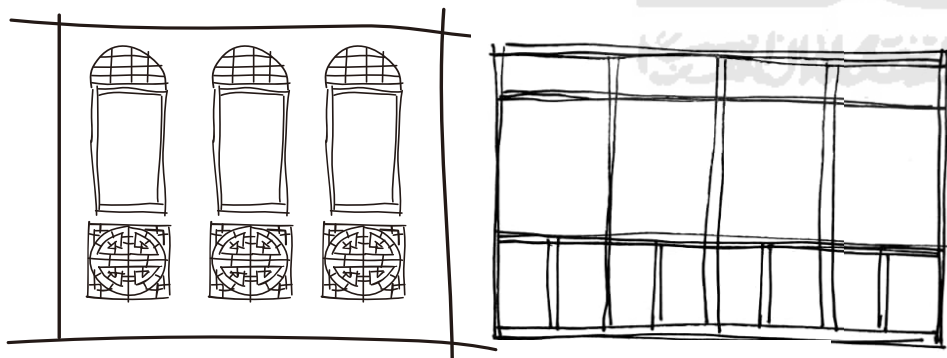
### Elemen Atap



Gambar 3.16 Konsep Elemen Bangunan dengan Ornamen  
Sumber : Penulis, 2021

Atap diberi elemen melengkung sebagai ciri khas dari atap bangunan Tionghoa

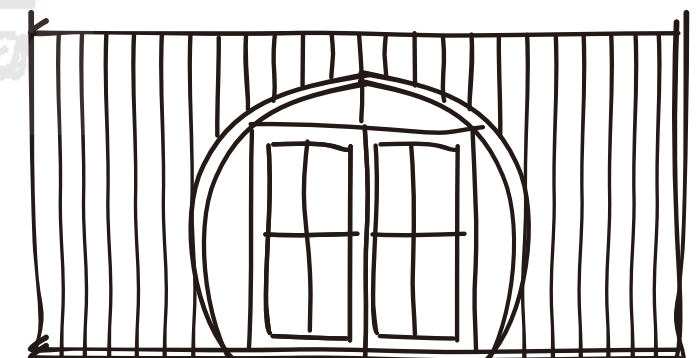
### Elemen Jendela



Gambar 3.16 Konsep Elemen Bangunan dengan Ornamen  
Sumber : Penulis, 2021

Elemen jendela menggunakan jendela khas Tionghoa dimana terdapat motif kotak - kotak. Lalu ditambahkan ornamen khas Tionghoa dibawah jendela

### Elemen Pintu



Gambar 3.16 Konsep Elemen Bangunan dengan Ornamen  
Sumber : Penulis, 2021

Pintu masuk menggunakan kaca dengan rangka kisi - kisi dan melengkung dari alumunium yang nantinya di cat dengan warna kayu

# Analisis Tata Ruang Dalam

## 1. Unity dan Harmoni

Tolak ukur : kesatuan elemen

- elemen dari *foodcourt*
  - meja kursi
  - gerai kuliner
    - gerobak jualan
    - tempat cuci piring
    - meja kecil
    - tempat duduk

## Analisis Sirkulasi Pengunjung



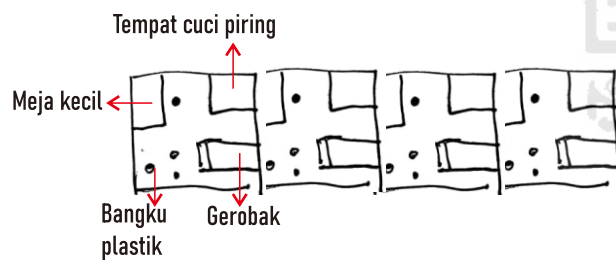
Penempatan layout seperti gambar disamping didasarkan pada fungsi kegiatannya. Gerai yang disejajarkan bertujuan untuk memudahkan pengunjung untuk mencari berbagai jenis makanan. Lalu terdapat area makan di sebrangnya supaya tidak mengganggu aktifitas kuliner.

Gambar 3.17 Konsep Sirkulasi Area makan dan Gerai Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

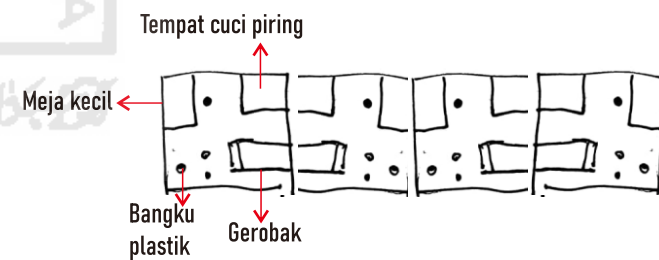
## Analisis Desain Gerai Kuliner

Pada gerai kuliner terdapat gerobak untuk menjual makanan, bangku plastik untuk pengunjung yang tidak mau makan ditempat sehingga bisa menunggu makanannya untuk dibawa pulang sambil duduk, tempat cuci piring, dan meja kecil untuk menaruh barang pedagang ataupun mencatat pesanan.

### Alternatif 1



### Alternatif 2



Gambar 3.18 Alternatif Layout Gerai Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

Pada alternatif 1 akan penataan gerai kuliner disejajarkan arahnya supaya terlihat lebih selaras

Pada alternatif 2 penataan gerai kuliner akan saling dicerminkan supaya dapat menghemat pipa cuci piring

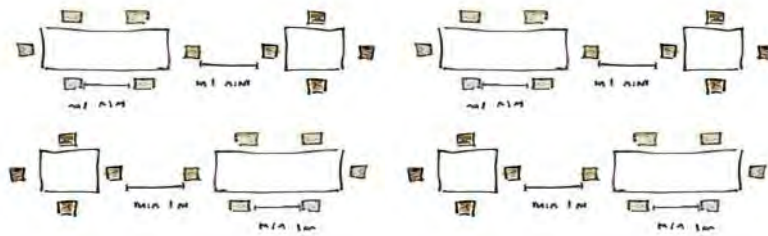
## Konsep

Dari kedua alternatif diatas, alternatif ke dua lebih efisien dibanding alternatif pertama. Penempatan area cuci piring yang saling bertolak belakang dapat menghemat pipa cuci piring sehingga alternatif kedua akan dipilih sebagai layout dari gerai kuliner.

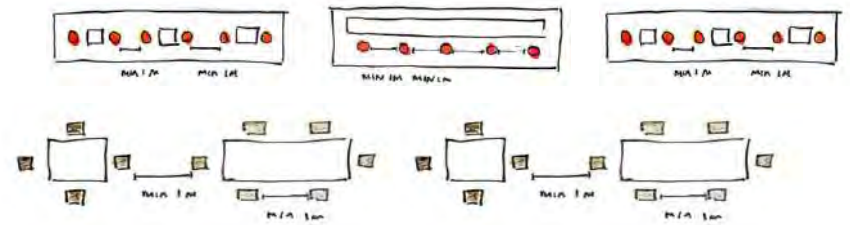
## Analisis Desain Area Makan

Pada area makan akan terdapat variasi ukuran meja dan kursi. Terdapat meja untuk duduk berpasangan dan meja untuk duduk berkelompok.

### Alternatif 1



### Alternatif 2



Gambar 3.19 Alternatif Layout Area Makan  
Sumber : Penulis, 2021

Pada alternatif 1 penataan layout meja dan kursi sama semua jenisnya, yaitu jenis kursi dan meja makan biasa. Terdapat meja untuk 4 orang maupun 6 orang

Pada alternatif 1 penataan layout meja dikelompokkan sesuai jenis tempat duduknya, ada yang lesehan dan juga yang kursi tidak lesehan

### Konsep

Dari kedua alternatif diatas, alternatif kedua terlihat variasi jenis tempat duduknya sehingga pengunjung bisa memilih sendiri ingin makan di tempat duduk lesehan atau tempat duduk biasa. Alternatif kedua juga banyak variasinya jumlah kursinya, ada yang untuk berpasangan, dan juga berkelompok

### Penggunaan Warna dan Material

#### Analisis dan Konsep

Selain dari penataan elemennya, unity dan harmoni akan terlihat dari pengulangan penggunaan warna dan material.



Pengulangan penggunaan material kayu sebagai material untuk meja di area makan dan meja di gerai kuliner sehingga terlihat adanya kesatuan. Selain material kayu ada plastik sebagai material tempat duduk di area gerai kuliner. Material kayu dan plastik digunakan karena merupakan material untuk meja dan kursi yang digunakan pada area kuliner yang ada di jalan Kisamaun.



Untuk keindahan akan digunakan dari komposisi warna yang terdiri dari warna merah, kuning, coklat, dan putih.

Pada area makan, akan digunakan warna kuning dan coklat muda tempat duduknya. Pada area gerai juga akan diterapkan warna merah ke dalam tempat duduknya. Warna coklat digunakan sebagai warna meja untuk area makan dan meja dalam gerai.

Warna putih diterapkan ke dalam sebagian dinding sebagai warna yang netral. Sebagian lagi menggunakan dinding berwarna merah

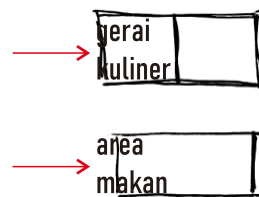
## 2. Keseimbangan

Tolak ukur : perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat perhatian adalah sama

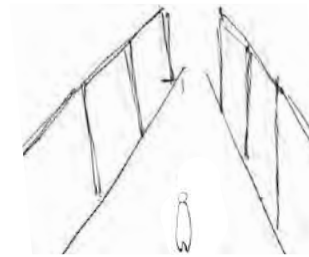
Terdapat dua macam keseimbangan menurut Ching (1994), yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Dalam rancangan, tolak ukur dari keseimbangan adalah perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat perhatian adalah sama sehingga keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris. Keseimbangan simetris terjadi apabila elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari horizontal maupun vertikal. Berikut adalah analisis dari keseimbangan :

Konsep

Area Gerai dan Area Makan



Area Gerai Kuliner



Gambar 3.20 Konsep Keseimbangan  
Sumber : Penulis, 2021

Pada gambar diatas merupakan layout dari gerai dan area makan. Setiap 2 gerai akan terdapat 1 area makan yang terdiri dari elemen meja berkelompok dan berpasangan. 1 area makan akan disejajarkan dengan 2 gerai kuliner untuk memudahkan pengawasan dan pembagian visual dari gerai kuliner ke area makan terlihat sama.

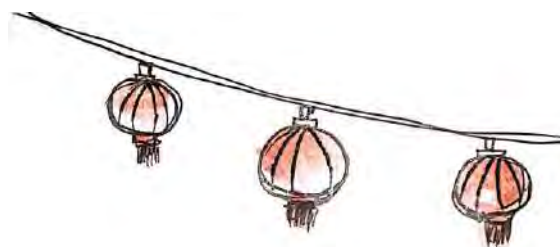
Pada gambar diatas penataan gerai kuliner seimbang di kedua sisinya. Ini untuk memudahkan pengunjung dalam memilih makanan.

## 3. Focal Point

Tolak ukur : aksen dalam ruangan

Analisis dan Konsep

Penggunaan aksen dalam ruang sebagai daya tarik dalam ruangan. Karena rancangan menerapkan nuansa Tionghoa maka untuk aksen dalam ruangan yaitu lampion khas Tionghoa. Peletakan lampion digantung pada area makan dan ditambahkan lampu di dalamnya jadi sekaligus berfungsi sebagai lampu ruangan. Penggunaan lampion karena untuk membawa suasana area kuliner Pasar Lama yang menggunakan lampion yang di gantung pada jalanannya.



Gambar 3.21 Elemen Lampion  
Sumber : Penulis, 2021



#### 4. Ritme

Tolak ukur : pola pengulangan dalam desain

Prinsip irama dalam desain arsitektur sendiri dibagi menjadi dua jenis irama. Pertama adalah irama statis yaitu pengulangan dengan pola yang sama dan konsisten. Yang kedua adalah irama dinamis di mana faktor penentu pengulangan irama bisa lebih dari satu aspek dan bervariasi.

##### Konsep

Dalam perancangan, pola pengulangan dalam desain akan menerapkan pola statis yang diterapkan pada elemen bak cuci tangan yang diletakan tiap 6 m untuk memudahkan pengguna bangunan dalam mencuci tangan. Selain itu juga akan menerapkan irama statis yang diterapkan pada pola pengulangan warna pada kursi area makan yang menggunakan warna coklat muda dan kuning. Pada area meja makan akan menggunakan warna coklat sehingga senada dengan warna kursinya.

#### 5. Detail

Tolak ukur : pemilihan warna dan material untuk ruang

Dalam perancangan, detail berhubungan dengan elemen yang ada dalam ruangan seperti pemilihan material dan warna.

##### Konsep

Untuk material lantai di area di gerai kuliner, menggunakan lantai beton untuk menciptakan kesan natural sehingga pengunjung bisa merasakan seperti saat berada di jalanan. Lantai andesit bersifat tahan lama dan dapat dilalui oleh kursi roda karena permukaannya yang halus.

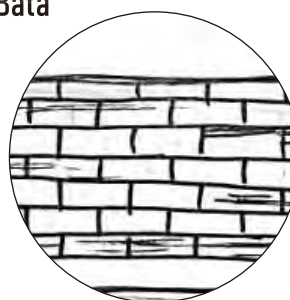
Penggunaan dinding batu bata ekspos pada lantai 1 area kuliner untuk memberikan kesan natural dan tradisional. Dinding batu bata ekspos merupakan ciri dari bangunan Tionghoa.

Penggunaan ornamen kayu dengan motif geometris khas Tionghoa untuk mendapatkan nuansa Tionghoa ke dalam bangunan.

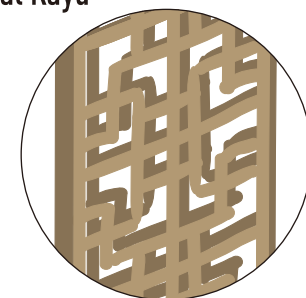
Material Andesit  
untuk Lantai



Material Bata  
Ekspos



Material Kayu



Gambar 3.22 Konsep Material  
Sumber : Penulis, 2021

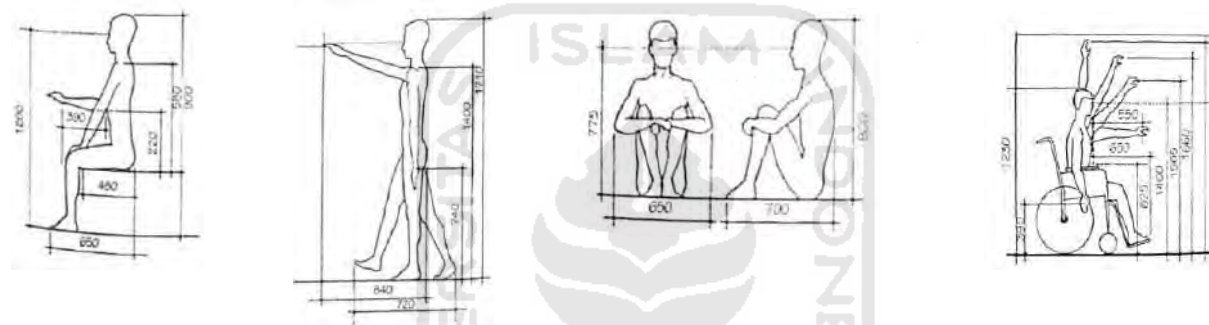
## 6. Skala dan Proporsi

Tolak ukur : elemen berdasarkan antropometri

Dalam ilmu arsitek terdapat 3 jenis skala, yaitu skala intim dimana menggunakan prinsip yang dapat menimbulkan kesan lebih kecil dari besaran yang sesungguhnya. Skala intim dapat diperoleh melalui pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standar. Yang kedua skala normal dimana diperoleh dengan pemecahan masalah fungsional secara wajar. Misalnya pemasangan pintu, jendela, maupun elemen lainnya dengan ukuran yang mengikuti standar. Yang ketiga skala monumental dimana bersifat berlebihan dan megah. Misalnya peletakan elemen yang berukuran kecil dan berdekatan dengan elemen yang berukuran besar sehingga tampak perbedaan ukurannya, dan penerapan langit-langit tinggi.

### Konsep

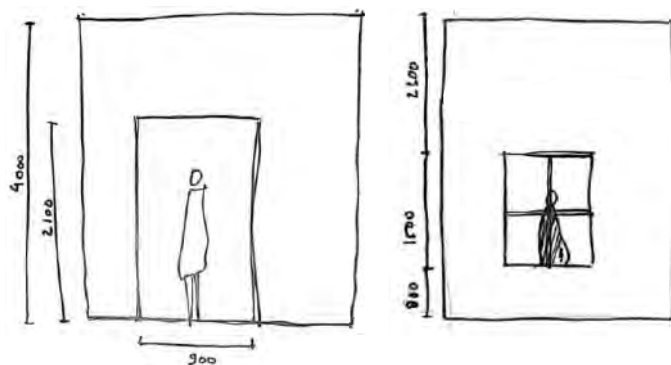
Dalam perancangan akan menerapkan skala normal karena disesuaikan dengan antropometri yang merujuk pada pengukuran proporsi dan besaran tubuh manusia seperti:



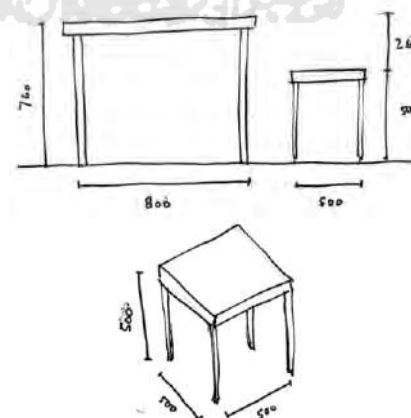
Gambar 3.23 Standar Antropometri  
Sumber : D.K.Ching

Sehingga, elemen dalam bangunan disesuaikan dengan antropometri tersebut seperti:

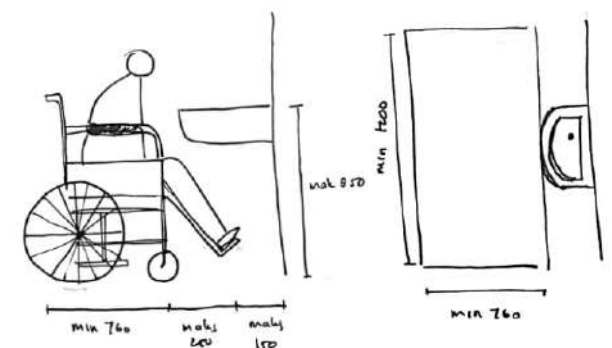
Skala dan Proporsi Pintu dan Jendela



Skala dan Proporsi Meja dan Kursi



Skala dan Proporsi Washtafel Difabel



Gambar 3.24 Konsep Skala dan Proporsi  
Sumber : Penulis, 2021

## 7. Warna

Tolak ukur : pemilihan warna sesuai warna khas Tionghoa

Warna dalam arsitektur Tionghoa menurut David G.Khol (1984) terdiri dari warna merah, kuning, biru, hijau, putih, coklat, dan hitam. Namun dalam perancangan tidak menggunakan semua warna agar tidak terlihat berlebihan.

### Konsep



#### Warna merah

Warna merah dalam budaya Tionghoa bisa dikatakan sebagai warna yang membawa hoki sehingga penggunaan warna merah akan ditempatkan pada sebagian dinding untuk membawa keberuntungan dengan banyak menarik perhatian pengunjung



#### Warna Kuning

Warna kuning sebagai lambang dari kemakmuran sering dipakai pada ornamen bangunan. Maka dalam rancangan warna kuning akan diterapkan pada area tempat duduk di kuliner



#### Warna Cokelat

Warna coklat dalam feng shui memberikan energi positif berupa keberuntungan dalam hal popularitas, maka warna coklat akan digunakan pada sebagian besar warna bangunan supaya bangunan dapat dikenal oleh masyarakat luas



#### Warna Putih

Warna putih melambangkan suci, bersih dan segar. Maka dalam rancangan, sebagian area kuliner akan banyak menggunakan warna putih supaya terlihat lebih bersih

## 8. Fungsional dan Ergonomis

Tolak ukur : furniture harus ergonomis dengan tubuh manusia

Menurut D.K.Ching, sebuah elemen pengisi ruang yaitu furniture harus dapat difungsikan dan bukan hanya sebagai pajangan, tidak hanya itu furniture pengisi ruang harus ergonomis dengan tubuh pengguna ruang tersebut.

### Konsep

Furniture seperti meja, kursi, washtafel, jendela, pintu, dan lampu disesuaikan dengan antropometri tubuh manusia sehingga selain fungsional juga ergonomis.

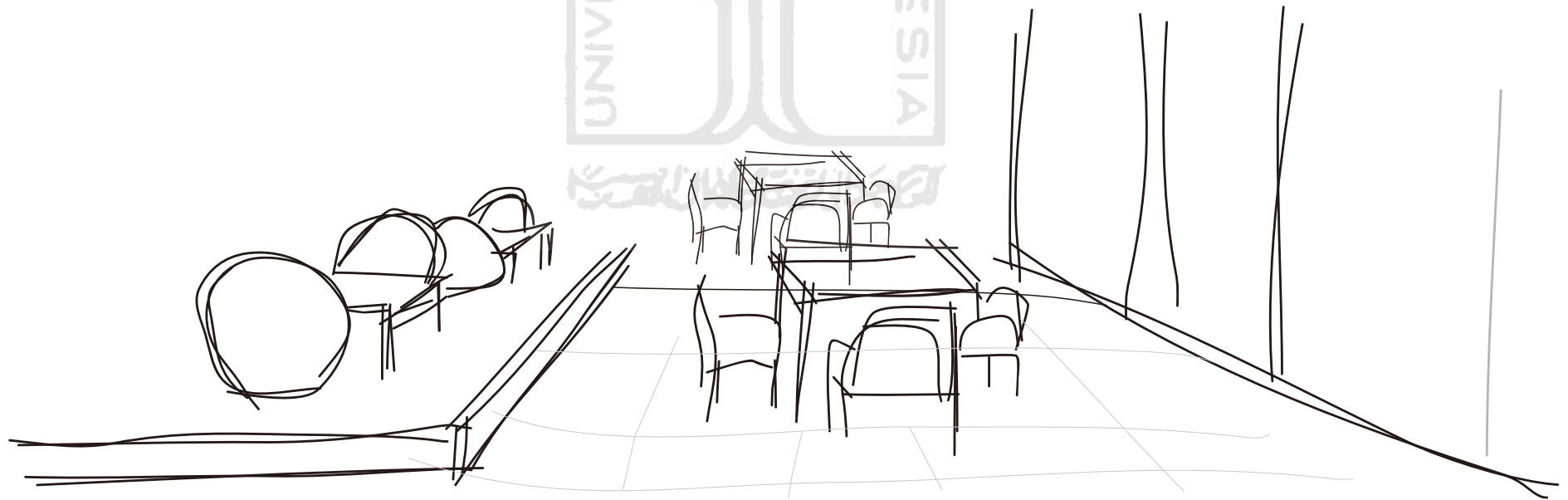
## 3.3 Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan

Area kuliner yang berada pada Jalan Kisamaun terdiri dari 114 PKL. Di area kuliner tersebut tidak banyak terdapat tempat duduk untuk makan dan minum mengingat memang tempatnya yang berada di jalan umum sehingga sangat terbatas. Biasanya, yang menyediakan tempat untuk makan dan minum adalah pedagang makanan berat seperti bakso, mie ayam, bubur, ayam goreng, sate, dan makanan berat lainnya. Untuk pedagang yang menjual makanan ringan biasanya tidak menyediakan tempat sehingga pengunjung akan makan dan minum pada trotoar.

Dilihat dari peristiwa tersebut maka bentuk pusat kuliner yang cocok untuk diterapkan yaitu bentuk foodcourt. Area foodcourt terdiri dari gerai - gerai kuliner dan area tempat makan secara terpisah. Sehingga pengunjung juga dapat makan di tempat atau hanya ingin jajan terlebih dahulu lalu di bawa pulang.

Berdasarkan dari banyaknya jumlah PKL yang berdagang di sepanjang Jalan Kisamaun, maka pada rancangan akan dibagi menjadi 2 lantai. Untuk lantai pertama digunakan sebagai gerai kuliner untuk makanan ringan dengan desain bersifat terbuka untuk menarik minat pengunjung dengan melihat aktivitas yang ada dalam bangunan. Penempatan makanan ringan pada lantai 1 didasarkan pada jenis kuliner yang paling dinikmati di area kuliner Pasar Lama. Jajanan ringan juga sangat dinikmati oleh para anak muda mengingat memang area kuliner Pasar Lama banyak dikunjungi oleh anak muda.

Lantai 2 digunakan sebagai gerai kuliner dengan makanan ringan dan berat. Pada lantai 2 terdapat area makan dengan suasana di jalan dengan penggunaan material untuk area makan berupa kursi dengan material beton yang memanjang. Lantai 2 juga dibuat terbuka.



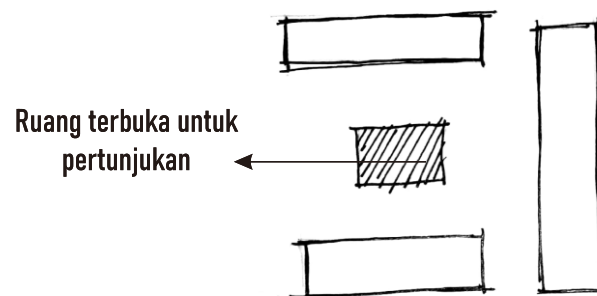
Gambar 3.25 Ilustrasi *Foodcourt*  
Sumber : Penulis, 2021

Dalam bangunan akan diterapkan panggung terbuka sebagai wadah untuk menampilkan pertunjukan kesenian khas Tangerang. Panggung pertunjukan berfungsi untuk menampung wadah kegiatan kesenian di Kota Tangerang seperti barongsai, tari lenggang cisadane, tari cokek, dan musik gambang kromong. Berikut merupakan karakteristik dari berbagai jenis kesenian tersebut.

Jenis pertunjukan	Pemain	Karakteristik	Space
Barongsai	6 pemain, 4 pemusik	Melompat, berjalan, meliuk-liuk	10 x10 m <sup>2</sup> (sumber:tonghoa.info)
Tari Cokek	7 penari	Gerakan maju mundur, memutar, berjinjit, menggelengkan kepala, serta memainkan kelentikan kedua tangan	1 penari membutuhkan 3x2 (asumsi), sehingga 7 penari membutuhkan 42 m <sup>2</sup> dengan sirkulasi 20% menjadi 50.4 m <sup>2</sup>
Gambang Kromong	7 pemain	Diam ditempat memainkan alat musiknya	1. gambang (65 x30 cm) + duduk 90 cm = 0.78 m <sup>2</sup> 2. kromong (65x30 cm) + duduk 90 cm = 0.78 m <sup>2</sup> 3. gong dan kempul (85x85 cm) + duduk 90 cm = 1.5 m <sup>2</sup> 4. gendang (p 65 cm, d 40 cm) + duduk sila 60 cm = 0.75 m <sup>2</sup> 5. kecrek (pan) (30x15 cm) + duduk sila 60 cm = 0.6 m <sup>2</sup> 6. ningnong (sio lo) (40x15) + duduk sila 60 cm = 0.6 m <sup>2</sup> 7. duduk + suling 90 cm = 0.4 m <sup>2</sup> Total = 4.7 m <sup>2</sup> + sirkulasi 30% = 6.2 m <sup>2</sup>
Tari Lenggang Cisadane	13 penari	Berjalan kesana kemari sembari menganyunkan tangan kanan dan kirinya secara bergantian.	1 penari membutuhkan 3x2 (asumsi), sehingga 13 penari membutuhkan 78 m <sup>2</sup> dengan sirkulasi 20% menjadi 93.6 m <sup>2</sup>

Tabel 3.1 Karakteristik Kegiatan Kesenian  
Sumber : Penulis, 2021

Dari karakteristik tersebut dapat diketahui ukuran panggung yang digunakan, yaitu 10 x 10 m. Supaya panggung dapat dinikmati oleh para pengunjung maka letak yang paling strategis adalah di tengah bangunan. Area panggung juga menyediakan tempat duduk dengan penonton berada di tiga sisi, sisi depan, sisi samping kanan, dan kiri untuk melihat dengan nyaman.



Gambar 3.26 Konsep Tata Massa & Ruang Terbuka Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 3.27 Konsep Area Kursi Penonton  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.3.1 Analisis Pemaduan 2 Fungsi Bangunan Berbeda dengan Sirkulasi

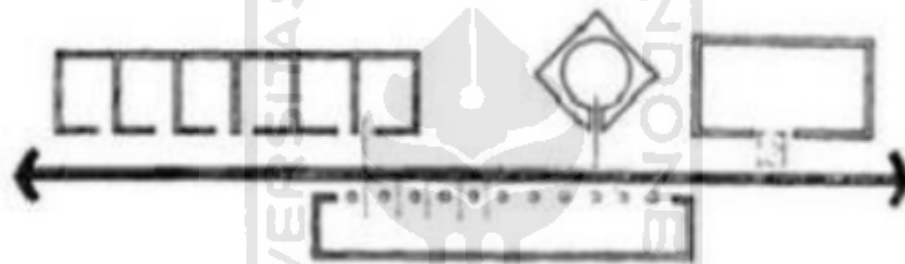
Tolak ukur : pola sirkulasi yang melewati ruang-ruang

Sirkulasi memegang peranan cukup penting dalam bangunan karena sirkulasi yang baik dan nyaman akan berdampak pada aktifitas kegiatan yang ada di dalam bangunan. Hubungan antar ruang dan jalan menurut D.K.Ching (1999) adalah hubungan antara jalan dan ruang dapat mempengaruhi kemudahan pencapaian ke suatu ruang.

Menurut D.K.Ching ada 3 hubungan antar ruang dan jalan, yaitu *pass by spaces* (melewati ruang), *pass through the spaces* (menembus ruang), dan *terminate in a space* (berujung di dalam ruang). Dari ketiga hubungan antar ruang dan jalan tersebut yang memenuhi kriteria tolak ukur adalah yang *pass by spaces* (melewati ruang).

Pola hubungan ruang dan jalan tersebut mempunyai prinsip:

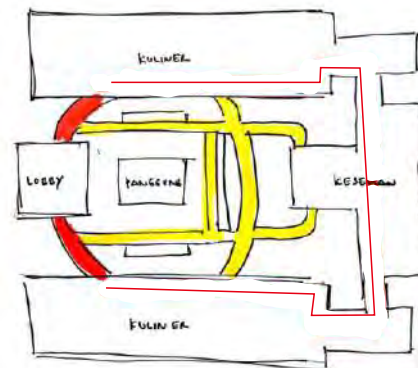
- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan lebih fleksibel
- Ruang-ruang perantara dapat di pergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.



Gambar 3.28 Melewati Ruang-Ruang  
Sumber : D.K.Ching (1996)

#### Konsep

Dalam perancangan Culinary Center dan Art Space menggunakan prinsip melewati ruang - ruang dikarenakan dalam pemaduan menerapkan integrasi ruang dengan menerapkan sirkulasi linier sehingga dapat menjadi elemen pengatur utama bagi serangkaian ruang, setiap ruang dapat terlewati dengan baik dan antar pengunjung kuliner dengan pengunjung art space dapat bertemu dan berinteraksi dengan baik.



Keterangan  
— Sirkulasi dalam bangunan  
— Sirkulasi luar bangunan

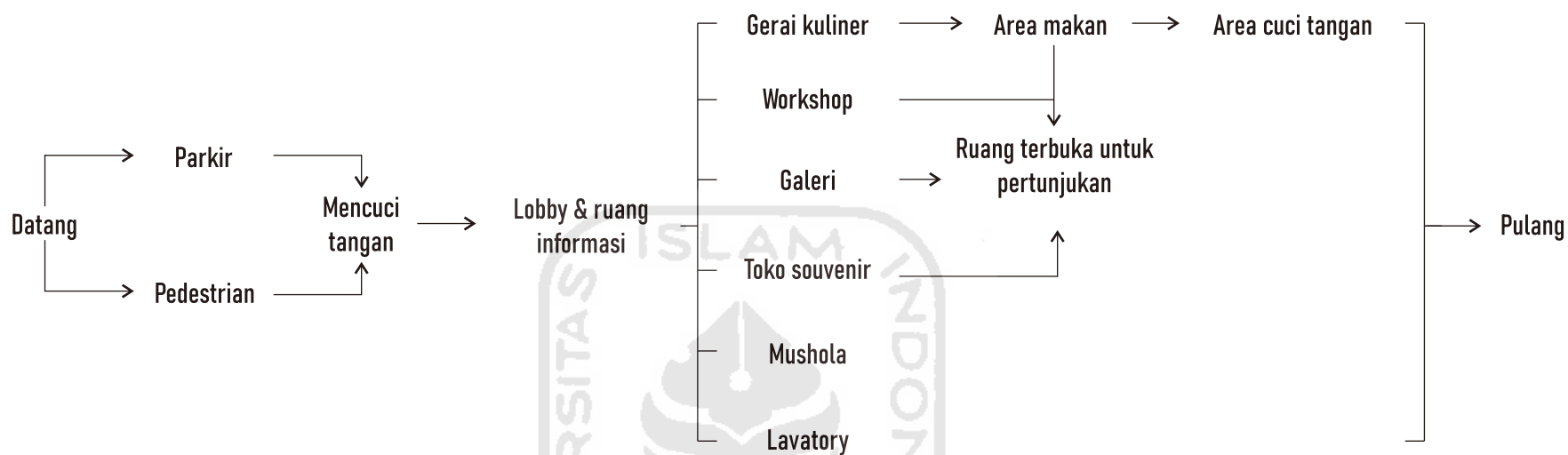
Gambar 3.29 Konsep Pemaduan Fungsi Bangunan  
dengan Sirkulasi  
Sumber : Penulis,2021

### 3.3.2 Analisis Pengguna dan Zoning pada Bangunan

#### 3.3.2.1 Alur Kegiatan Pengguna Bangunan

##### 1. Alur kegiatan pengunjung

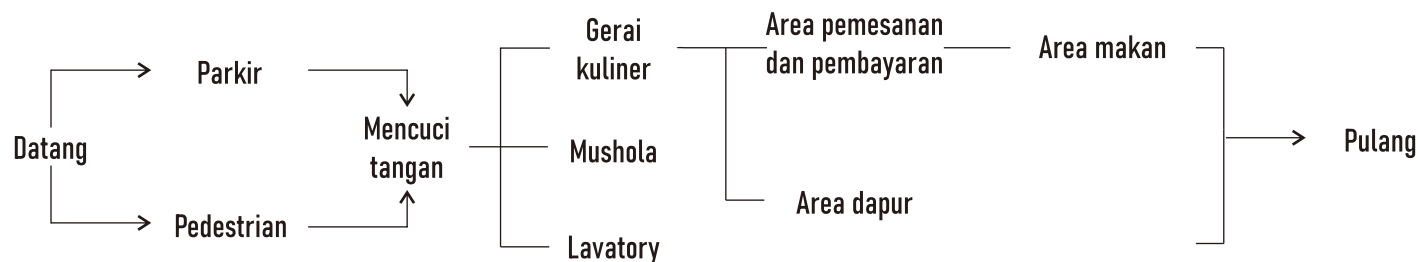
Pengunjung merupakan orang yang berkunjung ke tempat kuliner untuk menikmati kegiatan kuliner dan menikmati pertunjukan kesenian. Selain itu juga bisa belajar di workshop dan menikmati kegiatan pameran. Jika keperluan dari wisatawan sudah terpenuhi maka wisatawan tersebut akan pulang.



Gambar 3.30 Bagan Alur Kegiatan Pengunjung  
Sumber : Penulis, 2021

##### 2. Alur kegiatan pedagang kuliner

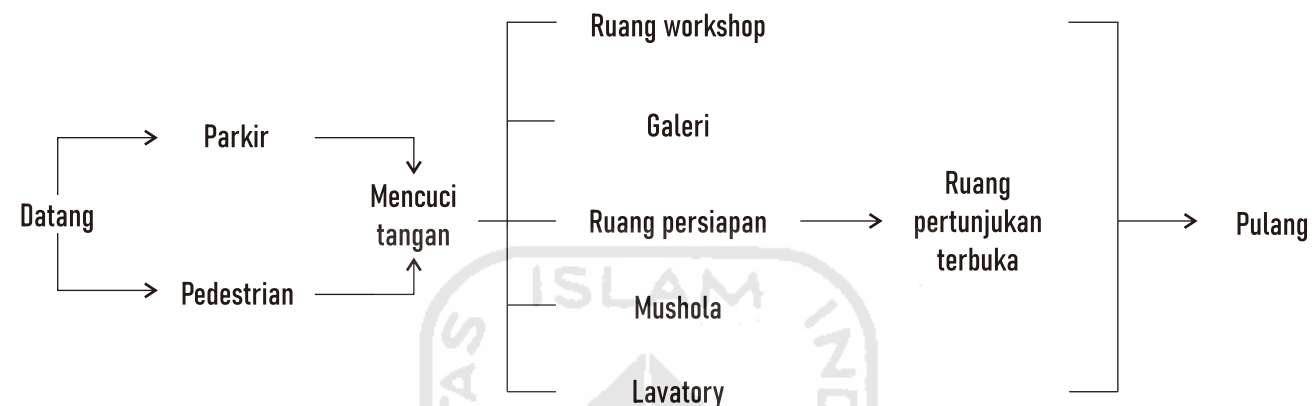
Pedagang kuliner akan datang dan mulai untuk menyiapkan jenis kuliner yang akan dijualnya. Jika kegiatan sudah terpenuhi maka pedagang akan pulang.



Gambar 3.31 Bagan Alur Kegiatan Pedagang Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

### 3. Alur kegiatan pelaku kegiatan kesenian

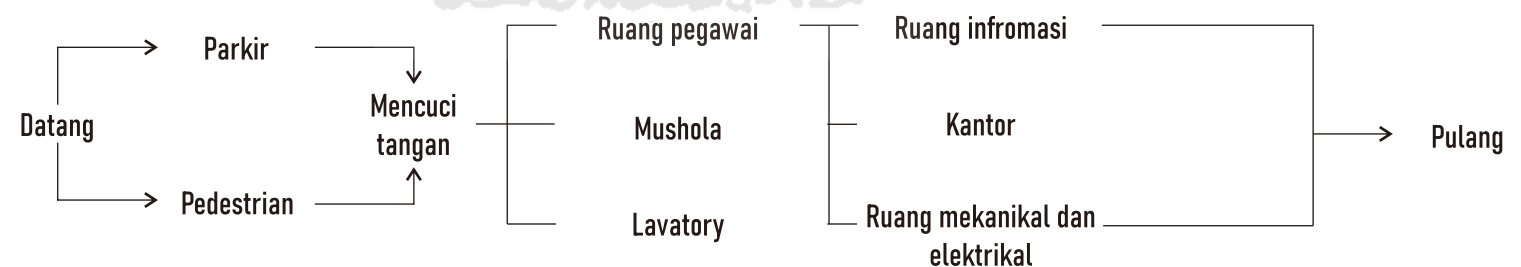
Pelaku kegiatan kesenian merupakan orang yang beraktivitas di ruang workshop, galeri, dan ruang pertunjukan terbuka, Jika kegiatan sudah terpenuhi maka pelaku kegiatan kesenian akan pulang.



Gambar 3.32 Bagan Alur Kegiatan Pelaku Kesenian  
Sumber : Penulis, 2021

### 4. Alur kegiatan pengelola

Pengelola akan datang ke ruang pekerjaannya untuk mengawasi kegiatan yang ada di culinary center dan art space. Setelah kegiatan terpenuhi maka pengelola akan pulang.



Gambar 3.33 Bagan Alur Kegiatan Pengelola  
Sumber : Penulis, 2021



### 3.3.2.3 Kebutuhan Ruang

Berdasarkan dari fungsi bangunan dan kegiatan pengguna bangunan dalam analisis Pusat Kuliner dan Kesenian, maka kebutuhan ruang dalam Pusat Kuliner dan Kesenian adalah sebagai berikut:

No	Pelaku/Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	Pedagang kuliner	Parkir kendaraan	Ruang parkir
		Berjalan kaki	Jalur pedestrian
		Buka gerai/toko	Lapak jualan
		Memasak	Dapur
		Menerima pesanan	Ruang pemesanan
		Melayani pembayaran	Ruang pembayaran
		Mencuci alat masak	Dapur
		Menyimpan peralatan	Gudang
		Membuang sampah	Area tempat sampah
		Beribadah	Mushola
		Buang air	Lavatory
2	Pelaku kegiatan kesenian	Parkir kendaraan	Ruang parkir
		Berjalan kaki	Jalur pedestrian
		Berlatih dan berkarya	Ruang workshop
		Menyimpan peralatan	Gudang workshop
		Melakukan pertunjukan	Ruang terbuka
		Menyiapkan pertunjukan	Ruang persiapan
		Melakukan pameran	Galeri
		Melakukan penjualan hasil karya	Toko souvenir dan oleh oleh
		Menyimpan peralatan	Gudang
		Beristirahat	Ruang santai
		Beribadah	Mushola
Buang air	Lavatory		

3	Pengunjung	Parkir kendaraan	Ruang parkir
		Berjalan kaki	Jalur pedestrian
		Mencari informasi	Lobby
		Memesan makanan	Ruang pemesanan
		Mencuci tangan	Area cuci tangan
		Menikmati makan	Area makan
		Mempelajari karya	Ruang workshop
		Menikmati karya	Galeri
		Menikmati pertunjukan	Ruang terbuka
		Berbelanja	Toko souvenir dan oleh oleh
		Bersantai	Ruang santai
		Beribadah	Mushola
		Buang air	Lavatory
4	Pengelola	Parkir kendaraan	Ruang parkir
		Mengurusi administrasi penyewa gerai/lapak jualan dan kesenian	Kantor
		Menyediakan informasi	Ruang informasi
		Membersihkan area Pusat Kuliner dan Kesenian	Gudang kebersihan
		Merawat peralatan mekanikal dan Elektrikal	Ruang MEE
		Menjaga keamanan area Pusat Kuliner dan Kesenian	Ruang keamanan
		Istirahat	Ruang santai
		Beribadah	Mushola
		Buang air	Lavatory

Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.3.2.4 Analisis Kebutuhan Toilet

Di asumsikan pengunjung bangunan yang datang ada 300 pengunjung kuliner dan 50 pengunjung kesenian, maka kebutuhan toilet untuk bangunan adalah sebanyak:

- **Pengunjung Lt 1**

Di asumsikan Lt 1 terdapat 65% dari pengunjung yang datang (350 orang), sehingga di Lt 1 ada **228 pengunjung**

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata, perempuan menggunakan toilet 3x lebih banyak dari pria, dengan standar 1 toilet wanita melayani 25 orang dan 1 toilet pria melayani 40 orang, sehingga:

Jumlah orang di Lt 1 = 228

Kebutuhan toilet

= Wanita : Pria

= 3 : 1

= 152 : 76

= 6 toilet wanita : 2 toilet pria

- **Pengunjung Lt 2**

Di Lt 2 terdapat 35% dari pengunjung yang datang (350 orang), sehingga di lantai 2 terdapat **122 orang**.

Jumlah orang di Lt 2 = 122

Kebutuhan toilet

= Wanita : Pria

= 3 : 1

= 82 : 40

= 4 toilet wanita : 2 toilet pria

Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan tentang persyaratan teknis higiene dan sanitasi, jumlah kamar mandi karyawan harus mencukupi 30 orang untuk 1 toilet.

### 3.3.2.5 Analisis Kebutuhan Parkir

Di asumsikan pengunjung bangunan yang datang ada 350 orang dengan pedagang dan pengelola sebanyak 120 orang, sehingga membutuhkan parkir sebanyak:

Mobil 40%

Motor 60%

**Mobil 40% x 470 = 188**

1 mobil isi 4 orang

Sehingga memerlukan 47 parkir mobil

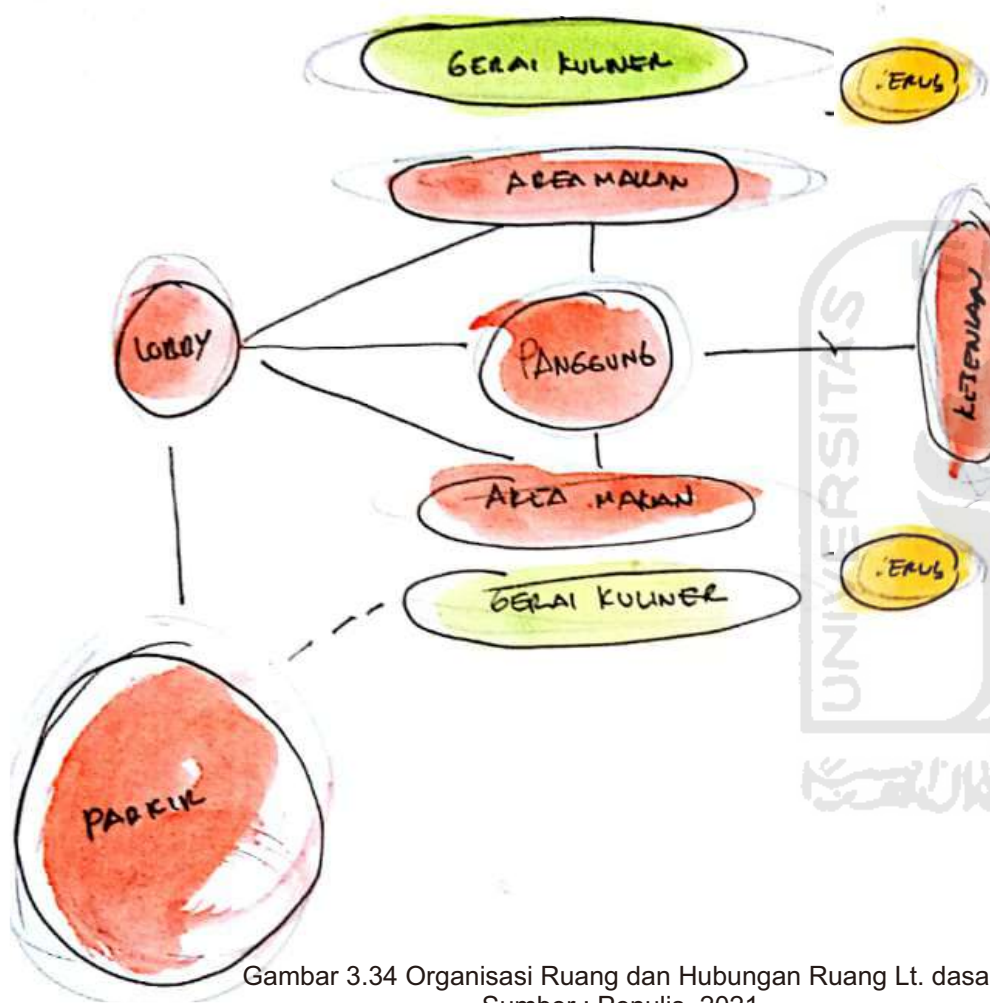
**Motor 60% x 470 = 282**

1 motor isi 2 orang

Sehingga memerlukan 141 parkir motor

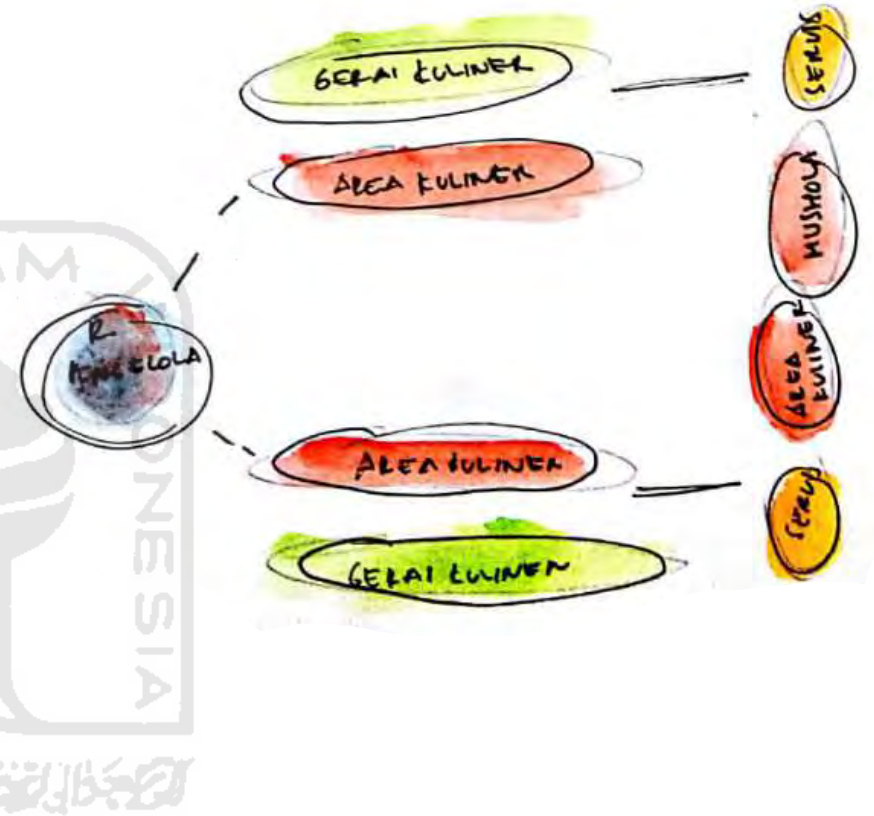


Berdasarkan program ruang diatas, maka dapat ditemukan organisasi antar ruang. Pada proses perancangan, lobby dijadikan sebagai pusatnya. Dari lobby dapat menuju ke ruang - ruang komersil dan ruang penunjang lainnya. Terdapat 3 zona utama dalam culinary center dan art space, yaitu zona kuliner yang terdiri dari kios jajanan kuliner dan area makan. Area kesenian yang terdiri dari galeri, workshop, dan toko souvenir. Area pertunjukan terbuka yang terdiri dari panggung dan area menonton.



Gambar 3.34 Organisasi Ruang dan Hubungan Ruang Lt. dasar  
Sumber : Penulis, 2021

- Keterangan
- Publik
  - Semi Privat
  - Privat
  - Servis



Gambar 3.35 Organisasi Ruang dan Hubungan Ruang Lt. 1  
Sumber : Penulis, 2021

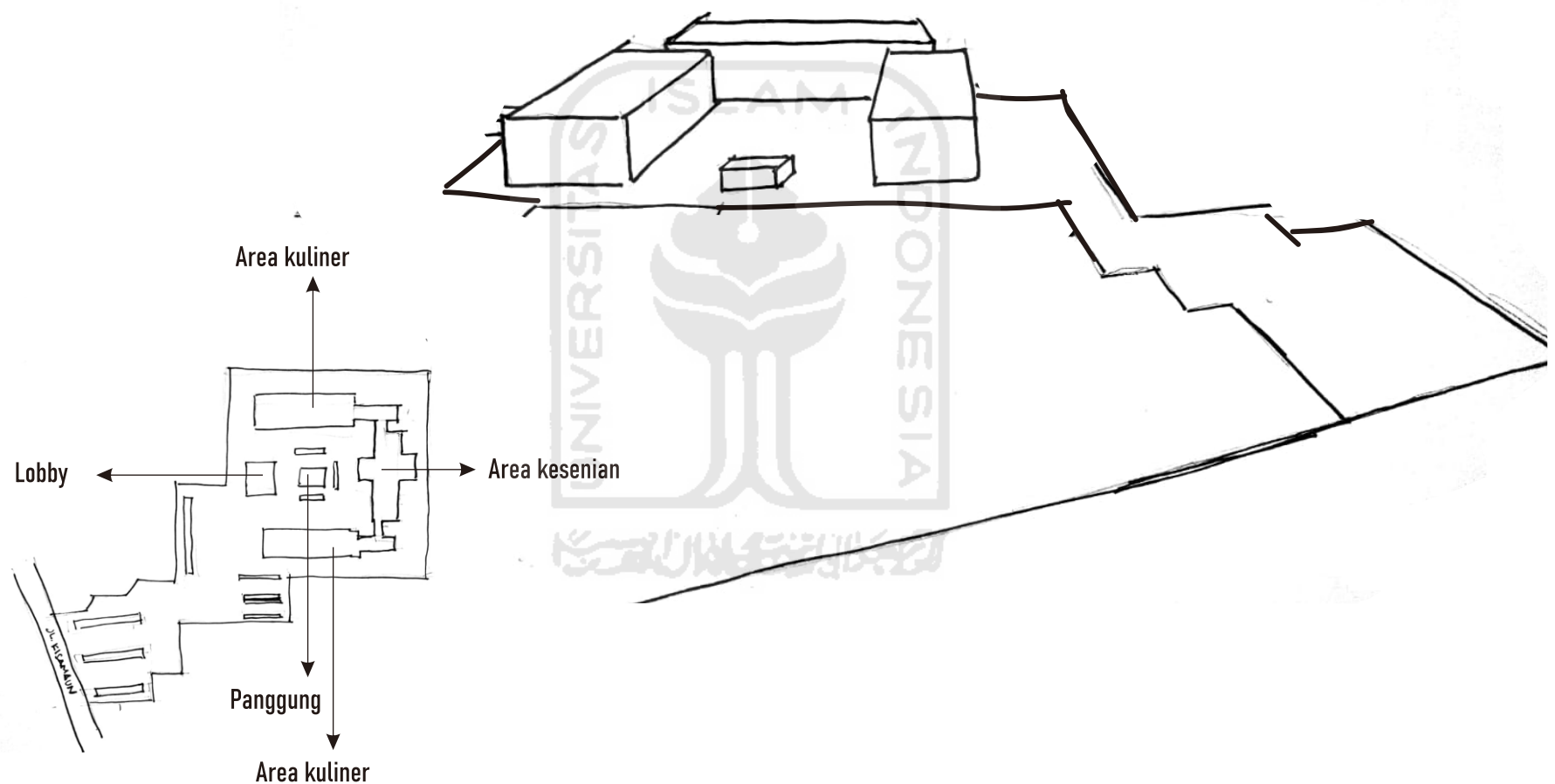
- Keterangan
- Publik
  - Semi Privat
  - Privat
  - Servis

## 3.4 Konsep Figuratif Rancangan

### 3.4.1 Konsep Penemuan Bentuk dan Ruang

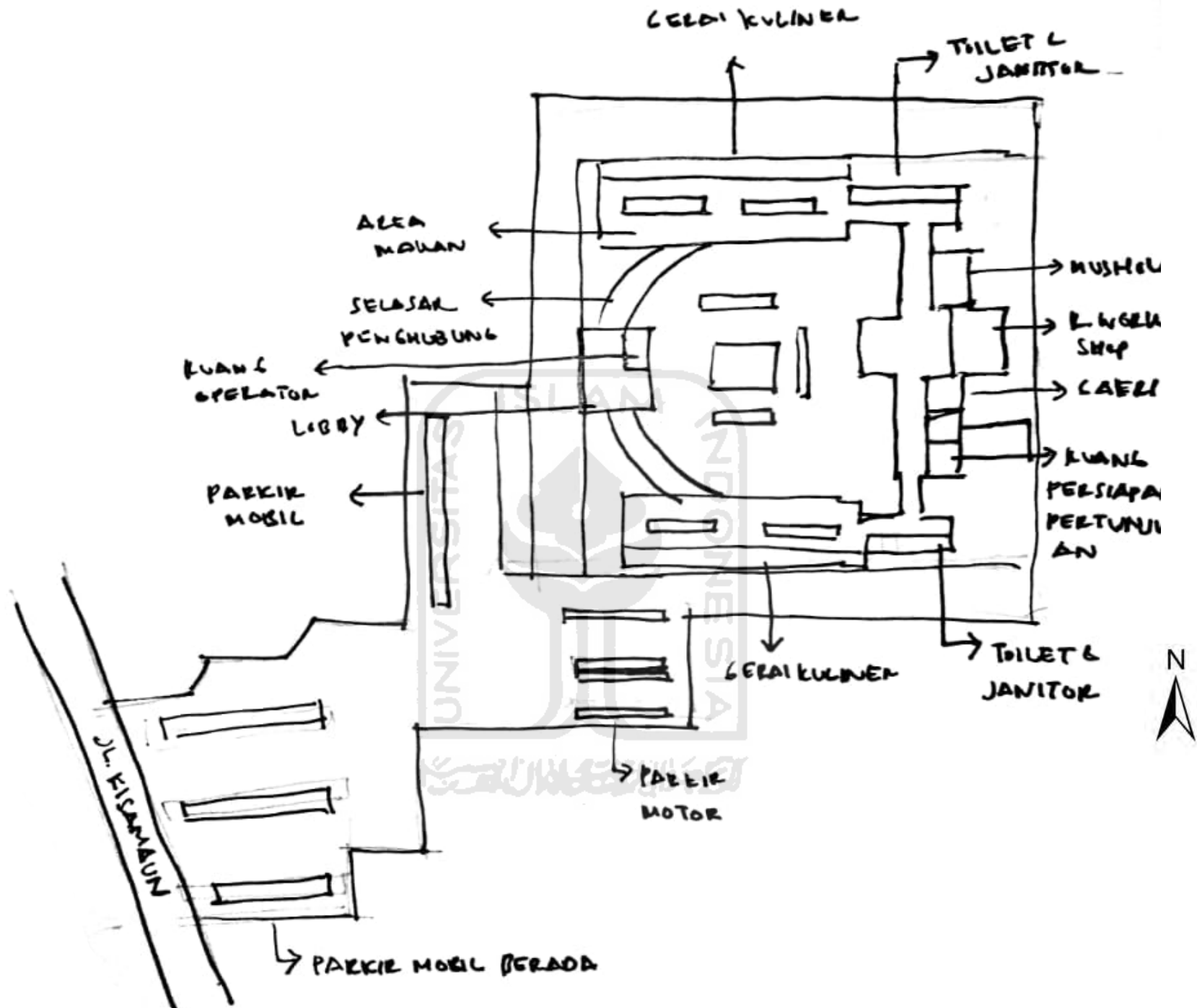
Dalam proses pencarian bentuk bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian terdapat pertimbangan dalam perancangannya, pertimbangan itu meliputi bentukan dari bangunan Tionghoa dan analisa site. Dikarenakan bentukan mengadaptasi dari bentukan bangunan Tionghoa maka bentuk bangunan yang diadopsi adalah persegi panjang yang dikombinasikan ke dalam berbagai bentuk yang bervariasi, mulai dari ukuran, dan posisi sesuai dengan kebutuhan.

Bentukan tata massa juga mengadopsi dari bangunan Tionghoa dimana terdapat courtyard di tengah bangunan. Courtyard berfungsi sebagai sirkulasi udara dan cahaya agar dapat bergerak bebas. Massa juga dibuat terpisah sesuai dengan fungsi dari bangunan.



Gambar 3.36 Konsep Figuratif Bentuk dan Tata Massa  
Sumber : Penulis, 2021

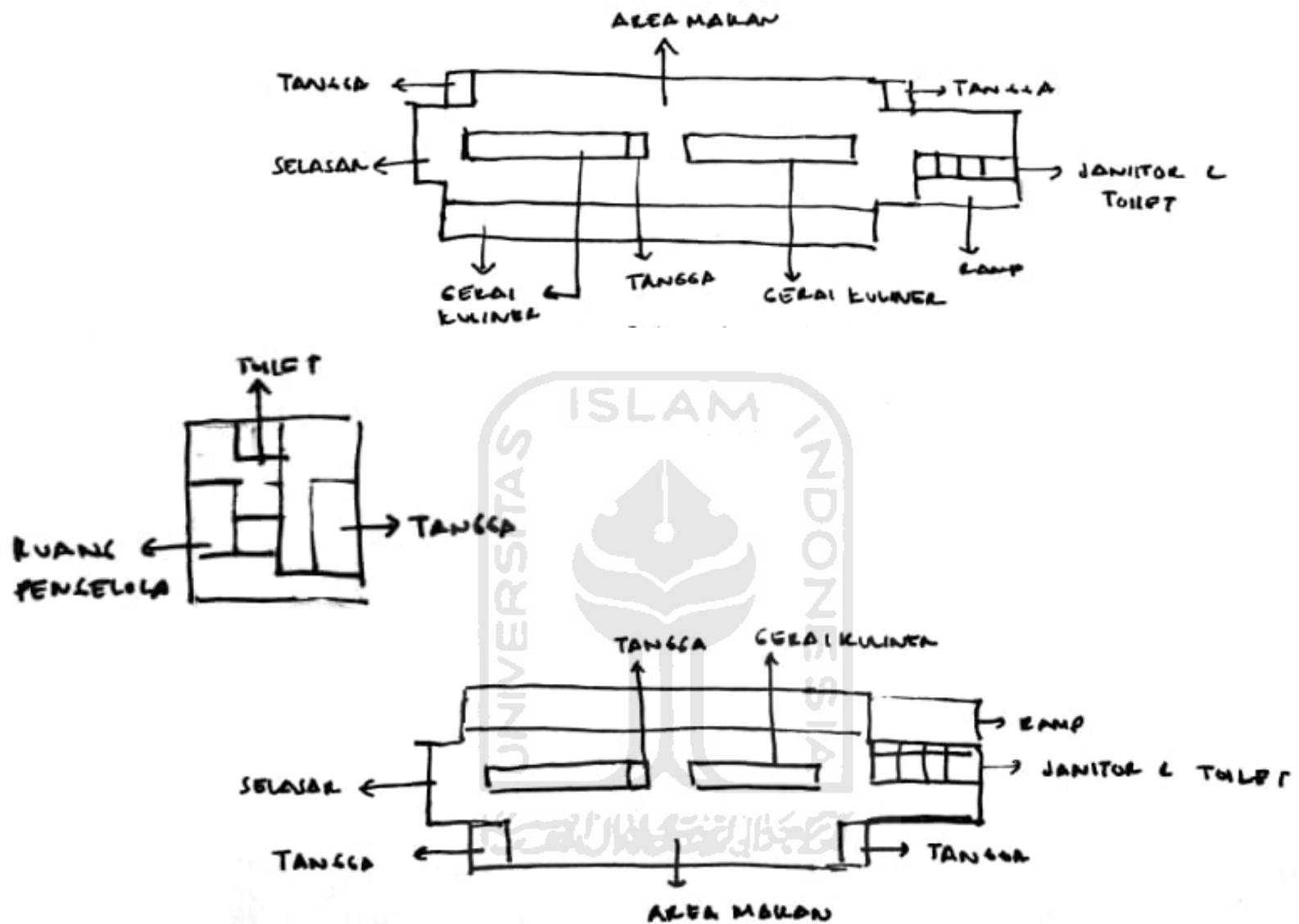
### 3.4.1.1 Tata Ruang Lt. Dasar



Gambar 3.37 Tata Ruang Lantai 1  
Sumber : Penulis, 2021

Pada lantai dasar akan terdapat parkir mobil dan motor untuk pengunjung dan pengelola. Untuk gerai kuliner akan diletakan secara sejajar. Untuk area makan akan diletakan di tepi supaya pengunjung dapat sekalian menonton pertunjukan.

### 3.4.1.2 Tata Ruang Lt. 2



Gambar 3.38 Tata Ruang Lantai 1  
Sumber : Penulis, 2021

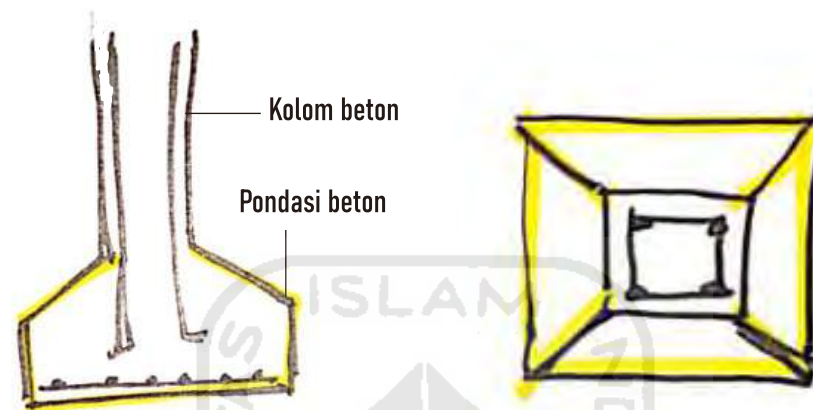
Pada lantai 1 massa sebelah timur akan digunakan sebagai ruang pengelola. Massa sebelah selatan dan utara akan digunakan sebagai gerai kuliner, area makan, area toilet dan janitor

## 3.4.2 Konsep Rekayasa Bangunan

### 3.4.2.1 Konsep Rekayasa Struktur

#### Pondasi

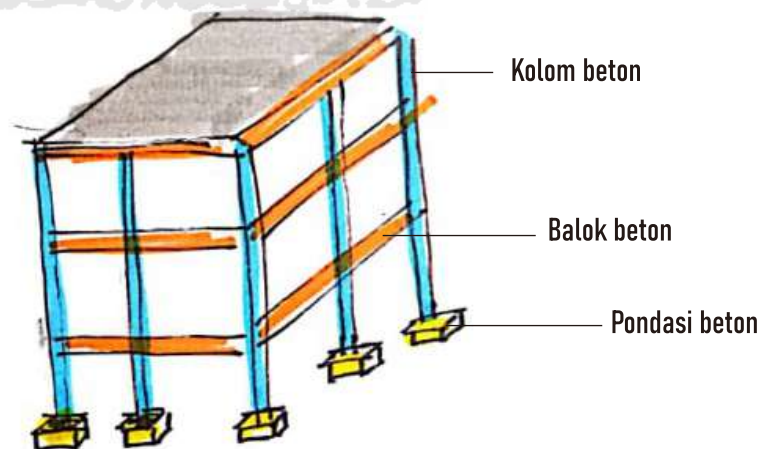
Pusat Kuliner dan Tempat Kesenian dirancang dengan menggunakan pondasi *footplate*. Pondasi telapak (*footplate*) dibuat dari beton bertulang berupa plat, tulangan kolom ditanam hingga dasar plat.



Gambar 3.39 Konsep Pondasi *Footplate*  
Sumber : Penulis, 2021

#### Kolom dan Balok

Struktur yang dipilih untuk rancangan bangunan Pusat Kuliner dan Tempat kesenian menggunakan sistem struktur rangka beton bertulang. Beton bertulang adalah salah satu material yang banyak dipergunakan pada bangunan modern. Beton adalah suatu “batu buatan” yang diperoleh dari hasil mencampur semen, pasir dan agregat dengan air.

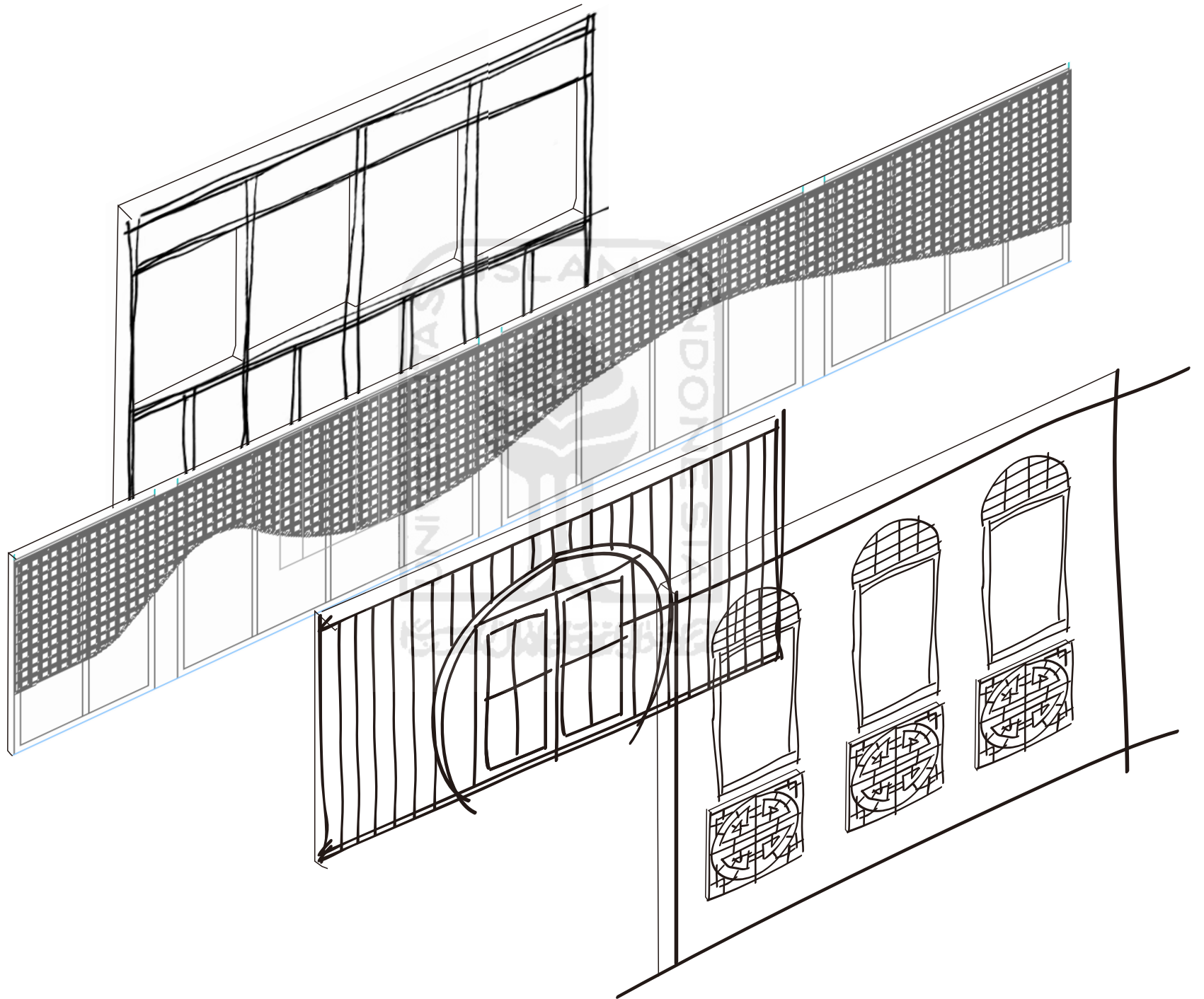


Gambar 3.40 Konsep Struktur Rangka Beton Bertulang  
Sumber : Penulis, 2021



### 3.4.2.2 Konsep Selubung Bangunan

Selubung bangunan menerapkan identitas nuansa Tionghoa dengan penggunaan fasad dengan motif geometris khas Tionghoa. Penggunaan jendela dipadukan dengan ornamen dinding geometris khas Tionghoa sebagai selubung bangunan khas Tionghoa. Penggunaan selubung bangunan ini ditempatkan pada area selatan bangunan, area pintu masuk lobby, area kuliner, dan area kesenian.

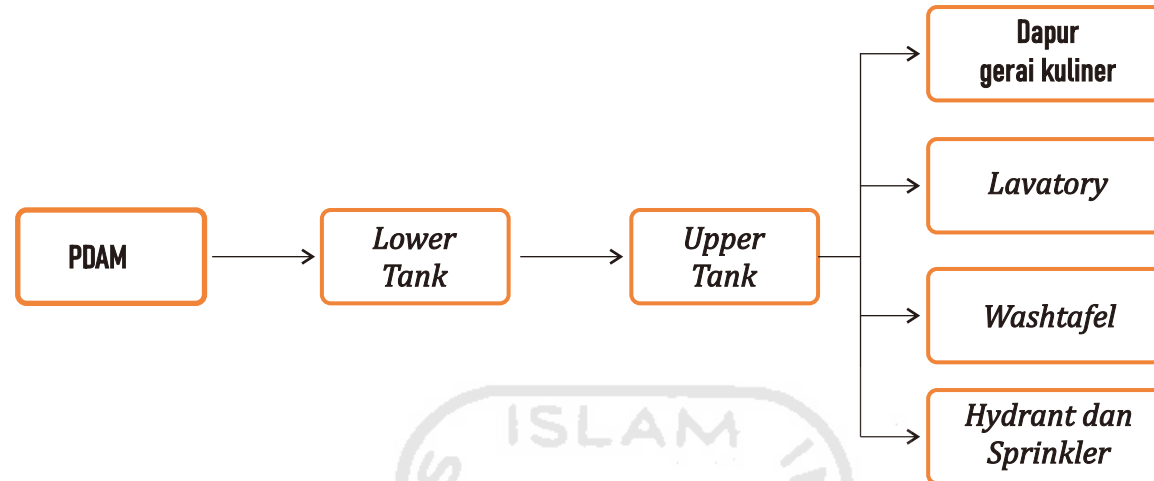


Gambar 3.41 Konsep Selubung Bangunan  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.4.2.4 Konsep Infrastruktur Bangunan

#### Jaringan Air Bersih

Sumber air bersih diperoleh dari PDAM yang dibagi untuk penggunaan air untuk area dapur gerai kuliner, lavatory, dan pemadam kebakaran. Pendistribusian air bersih pada *Culinary Center* dan *Art Space* menggunakan sistem *down feed*.



Gambar 3.42 Konsep Jaringan Air Bersih  
Sumber : Penulis, 2021

#### Jaringan Angin Kotor

Pembuangan air kotor dari dapur gerai kuliner disalurkan ke bak lemak kontrol kemudian menuju ke sumur resapan. Air buangan dari kamar mandi disalurkan ke septic tank lalu ke sumur peresapan.



Gambar 3.43 Konsep Jaringan Air Kotor  
Sumber : Penulis, 2021

## Fire Protection

Sistem pengamanan terhadap kebakaran yang digunakan dalam *Culinary Center* dan *Art Space* yaitu:

1. *Smoke Detector*

Pada saat terdapat asap di gerai kuliner, ruang workshop, galeri, ruang persiapan pertunjukan, dan ruang pengelola maka alarm dari smoke detector akan berbunyi.

2. *Sprinkler*

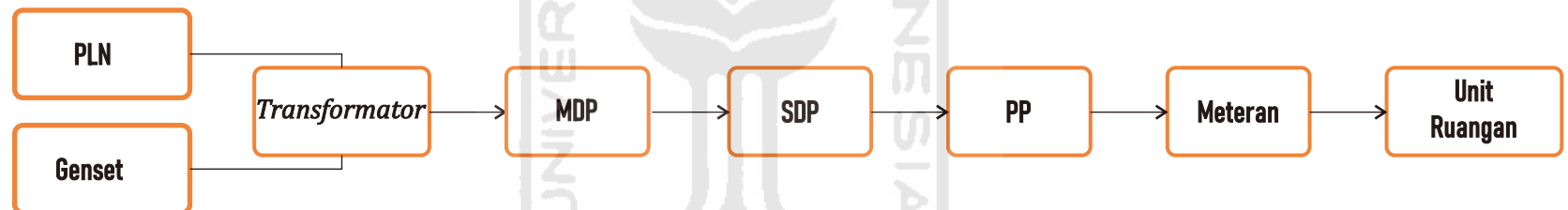
Sprinkler akan dipasang dengan jarak normal 6 -9 m di gerai kuliner, ruang workshop, galeri, ruang persiapan pertunjukan, dan ruang pengelola.

3. *Hydrant* halaman

Diletakan di luar bangunan dekat dengan lobby dan area taman untuk dapat menjangkau ke seluruh area.

## Sistem Elektrikal

Tenaga listrik yang dipakai pada rancangan bangunan *Culinary Center* dan *Art Space* terdiri dari 2 sumber, yaitu PLN dan genset.



Gambar 3.44 Konsep Sistem Elektrikal  
Sumber : Penulis, 2021

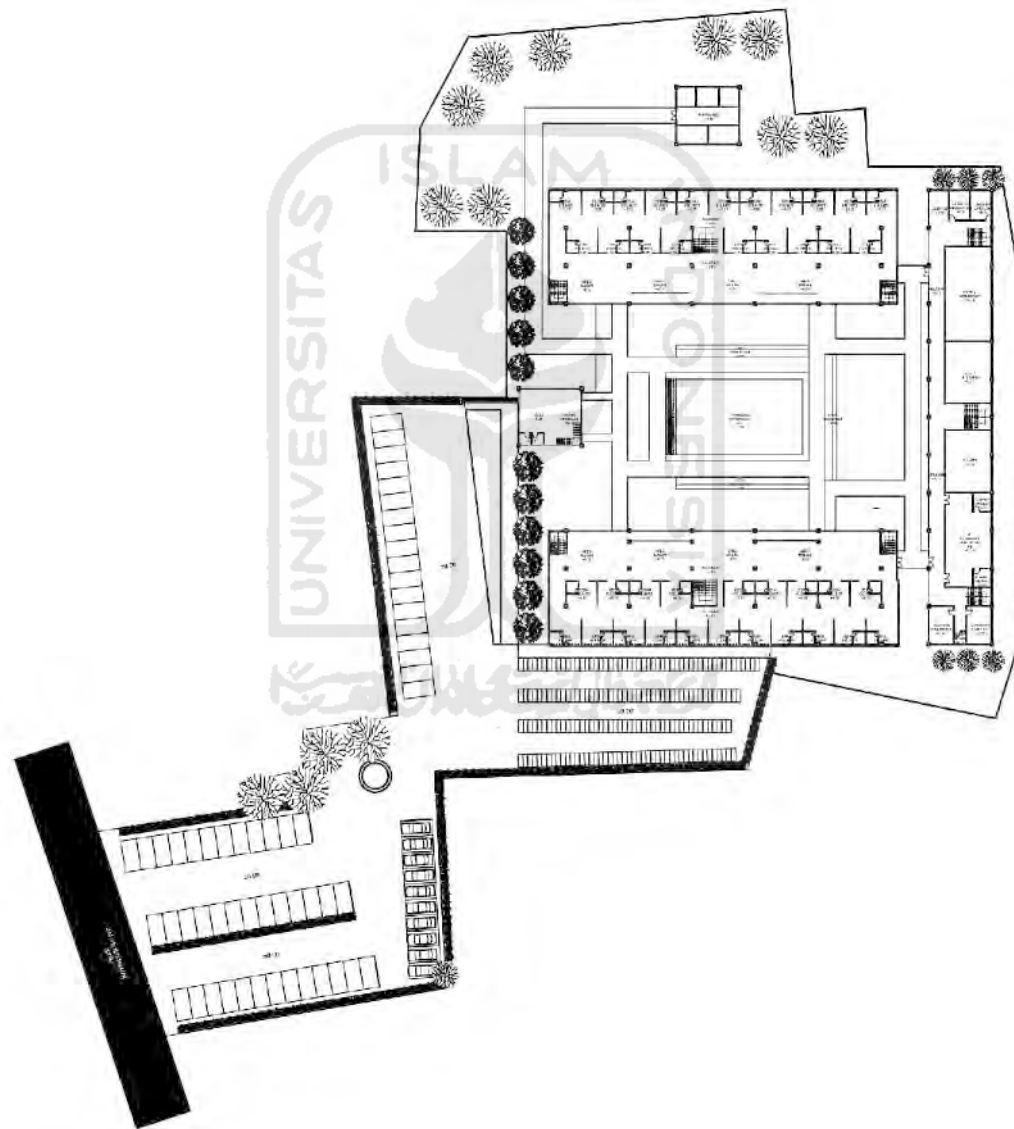
4.

---

**SKEMATIK HASIL  
RANCANGAN**

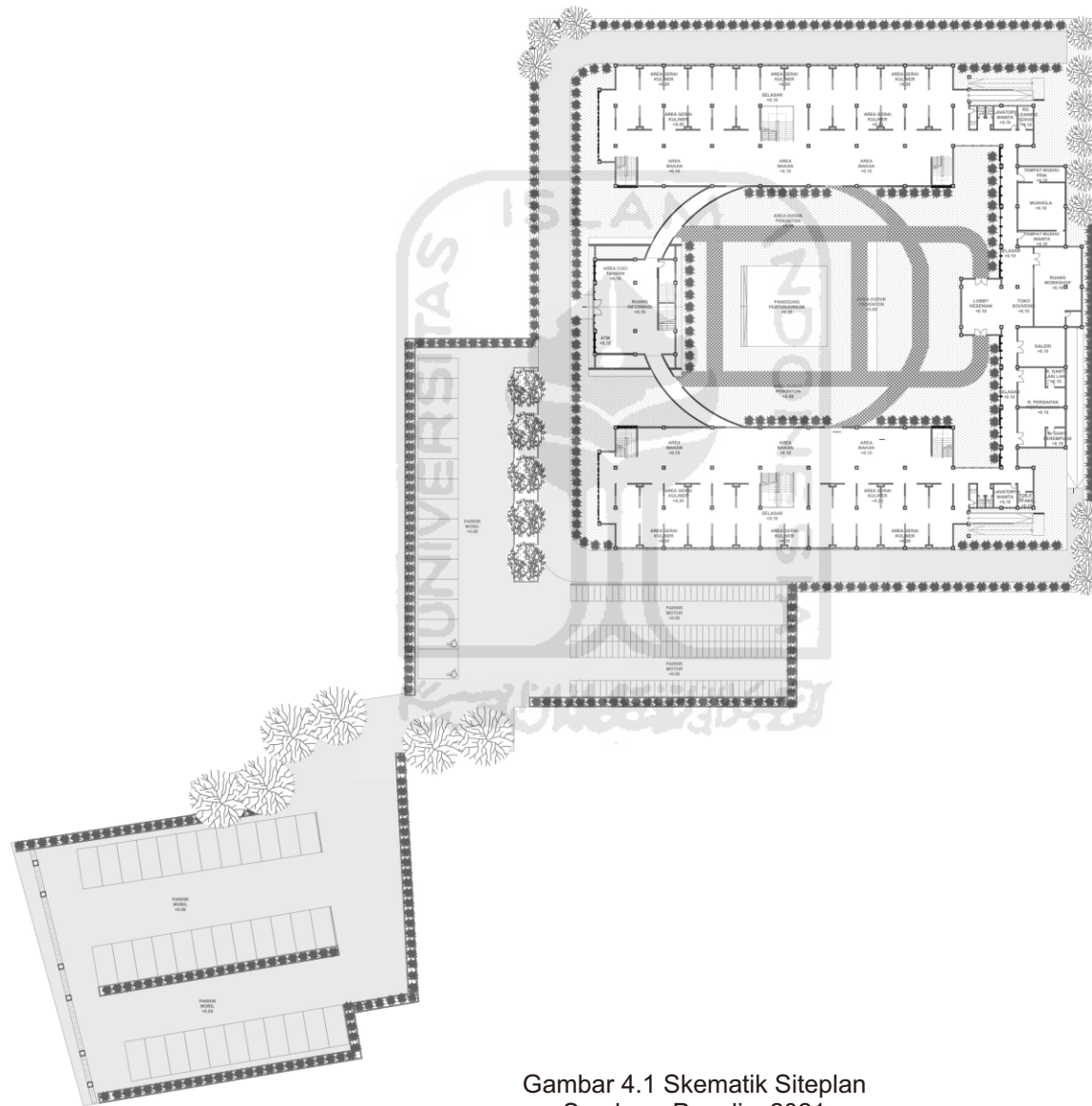
## 4.1 Rancangan Skematik Siteplan

Rancangan skematik siteplan memperlihatkan massa bangunan yang terbagi menjadi 5 massa. Dari parkir akan masuk ke lobby lalu setelahnya akan terdapat 2 massa area kuliner yang berada di sisi selatan dan utara bangunan. Di tengah bangunan terdapat panggung pertunjukan terbuka untuk menampilkan kesenian tradisional khas Tangerang. Di sisi timur terdapat area kesenian dan kuliner. Pada site terdapat 66 parkir mobil untuk pengunjung dan pengelola dan 189 parkir motor untuk pengunjung dan pengelola.



Gambar 4.1 Skematik Siteplan  
Sumber : Penulis, 2021

Terdapat perubahan pada Siteplan, yaitu perubahan pada ukuran site, jumlah parkir, jalur pedestrian, dan denah. Lahan sebelumnya berukuran 12.000 m<sup>2</sup> kini menjadi 8.000 m<sup>2</sup>. Pengecilan site didasarkan pada kebutuhan ukuran ruang. Pada site sebelum revisi terdapat 66 parkir mobil dan 189 parkir motor. Namun sekarang terdapat 144 parkir motor dan 48 parkir mobil serta tambahan 2 parkir difabel dalam bangunan. Terdapat juga jalur pemadam kebakaran yang sebelumnya belum terdapat di dalam site bangunan. Ruang MEE yang sebelumnya terdapat pada lantai dasar, kini terdapat pada lantai basement. Jalur untuk pedestrian saat sudah melewati lobby kini berubah menjadi lengkung untuk mengurangi kesan kaku ari bangunan yang berbentuk kotak.

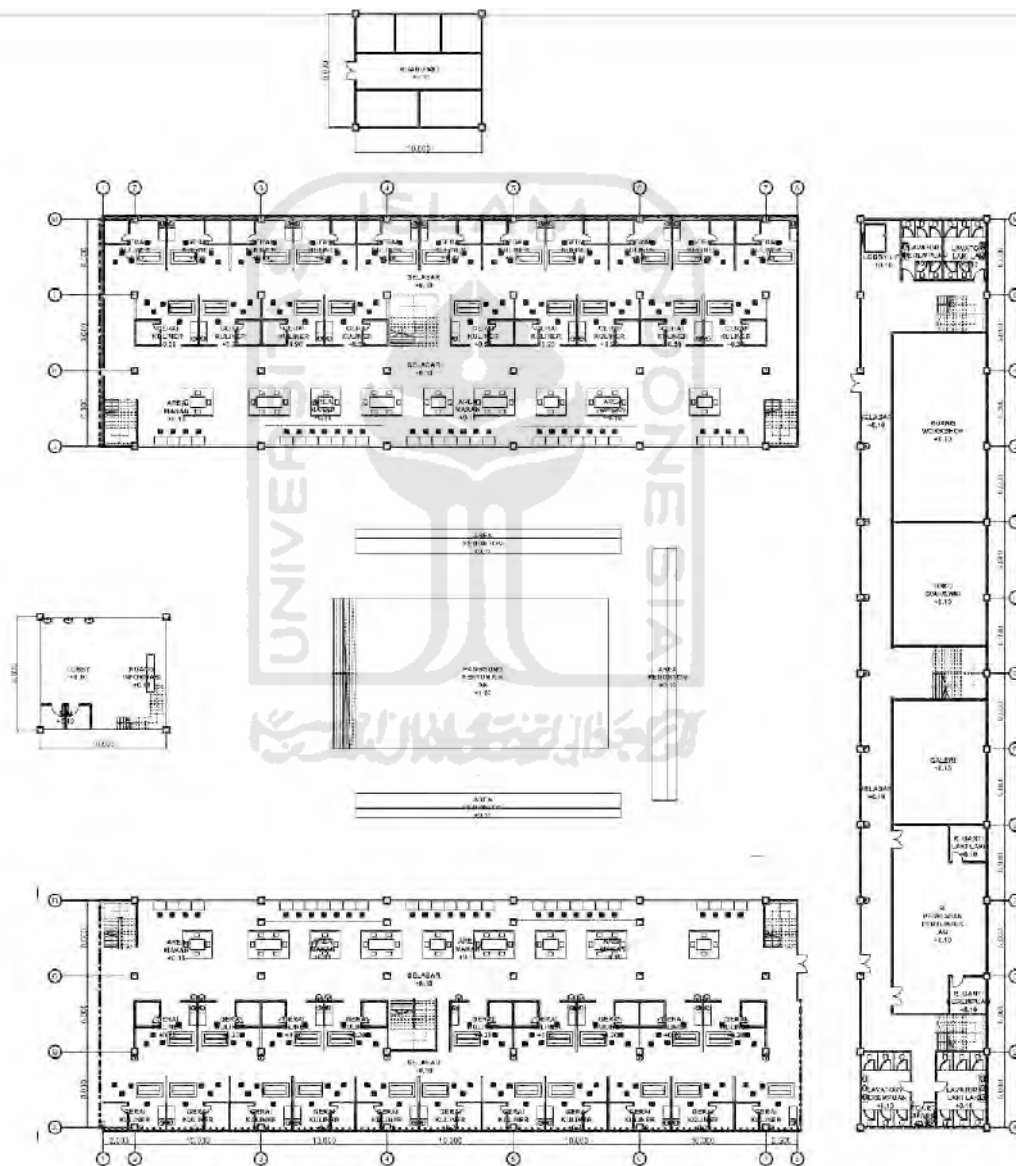


Gambar 4.1 Skematik Siteplan  
Sumber : Penulis, 2021

## 4.2 Rancangan Skematik Bangunan

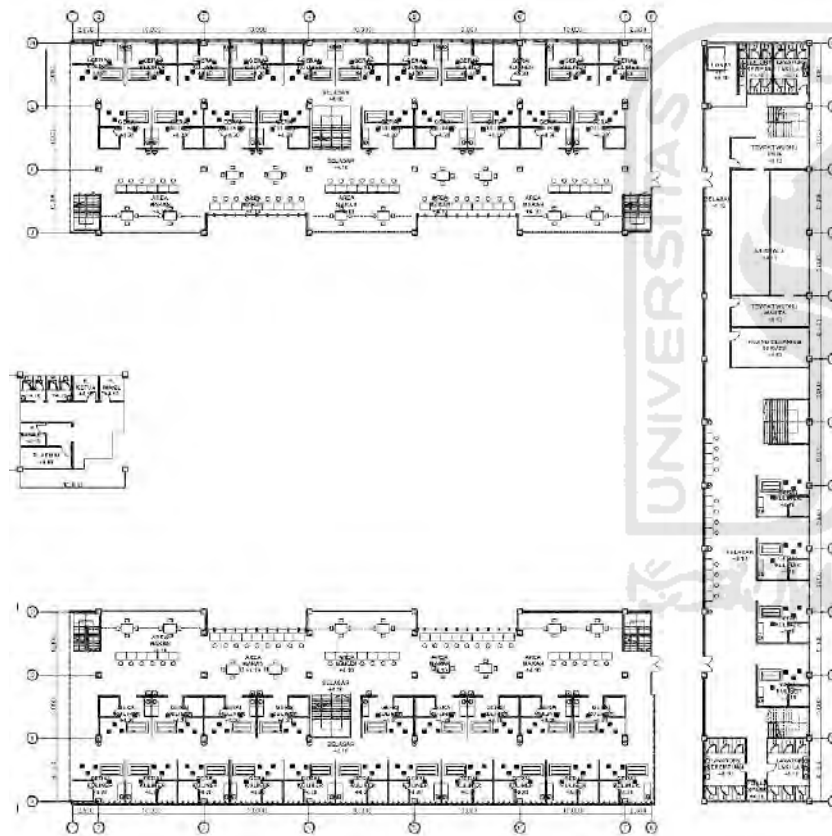
### 4.2.1 Rancangan Skematik Denah

Denah lantai 1 memiliki fungsi penerimaan dan penyedia informasi pada area lobby, fungsi kegiatan kuliner yang terdapat pada sisi utara dan selatan bangunan. Masing - masing sisi terdapat 20 gerai kuliner. Pada lantai 1 gerai kulinernya merupakan gerai untuk jajanan ringan dengan desain bersifat terbuka untuk menarik minat pengunjung dengan melihat aktivitas yang ada dalam bangunan. Penempatan makanan ringan pada lantai 1 didasarkan pada jenis kuliner yang paling dinikmati di area kuliner Pasar Lama. Pada area kesenian terdapat ruang persiapan pertunjukan, galeri, ruang workshop, dan toko souvenir.



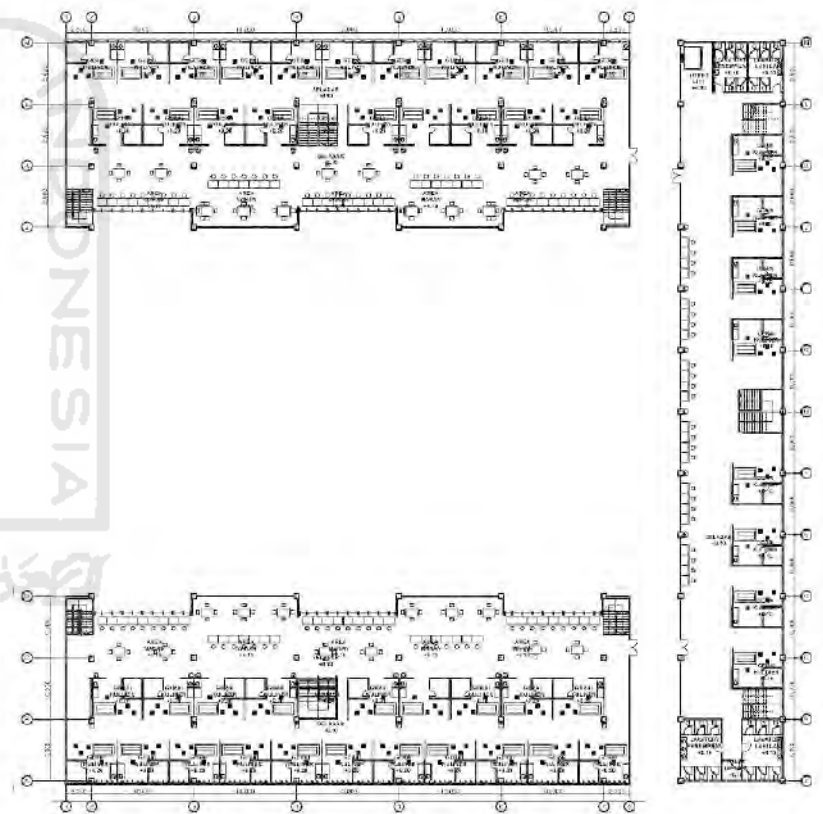
Gambar 4.2 Denah Lantai Dasar  
Sumber : Penulis, 2021

Denah lantai 1 memiliki fungsi untuk pengelola bangunan pada massa sebelah barat. Selain itu juga memiliki fungsi untuk kegiatan kuliner dan ibadah, Terdapat Terdapat 11 gerai untuk makanan ringan dan 9 gerai untuk makanan berat di tiap sisi area kuliner utara dan selatan bangunan. Pada sisi timur bangunan terdapat mushola, ruang cleaning service dan 4 gerai makanan berat.



Gambar 4.3 Denah Lantai 1  
Sumber : Penulis, 2021

Denah lantai 2 memiliki fungsi untuk kegiatan kuliner dimana pada sisi utara dan selatan terdapat 20 gerai jajanan ringan. Pada sisi selatan terdapat 11 gerai jajanan ringan dan 9 gerai makanan berat. Sisi timur bangunan terdapat 8 gerai jajanan ringan.



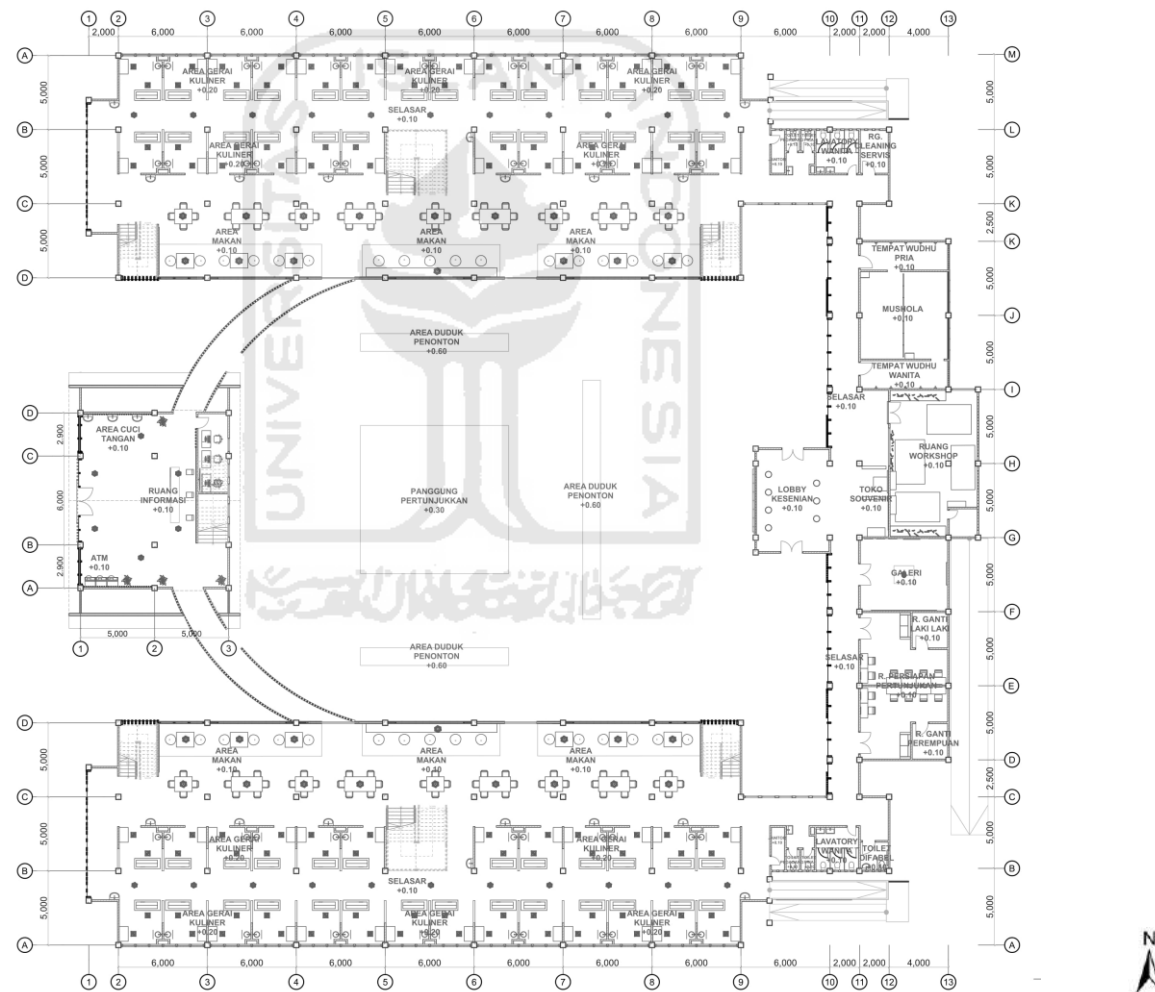
Gambar 4.4 Denah Lantai 2  
Sumber : Penulis, 2021



## Rancangan Denah Setelah Revisi

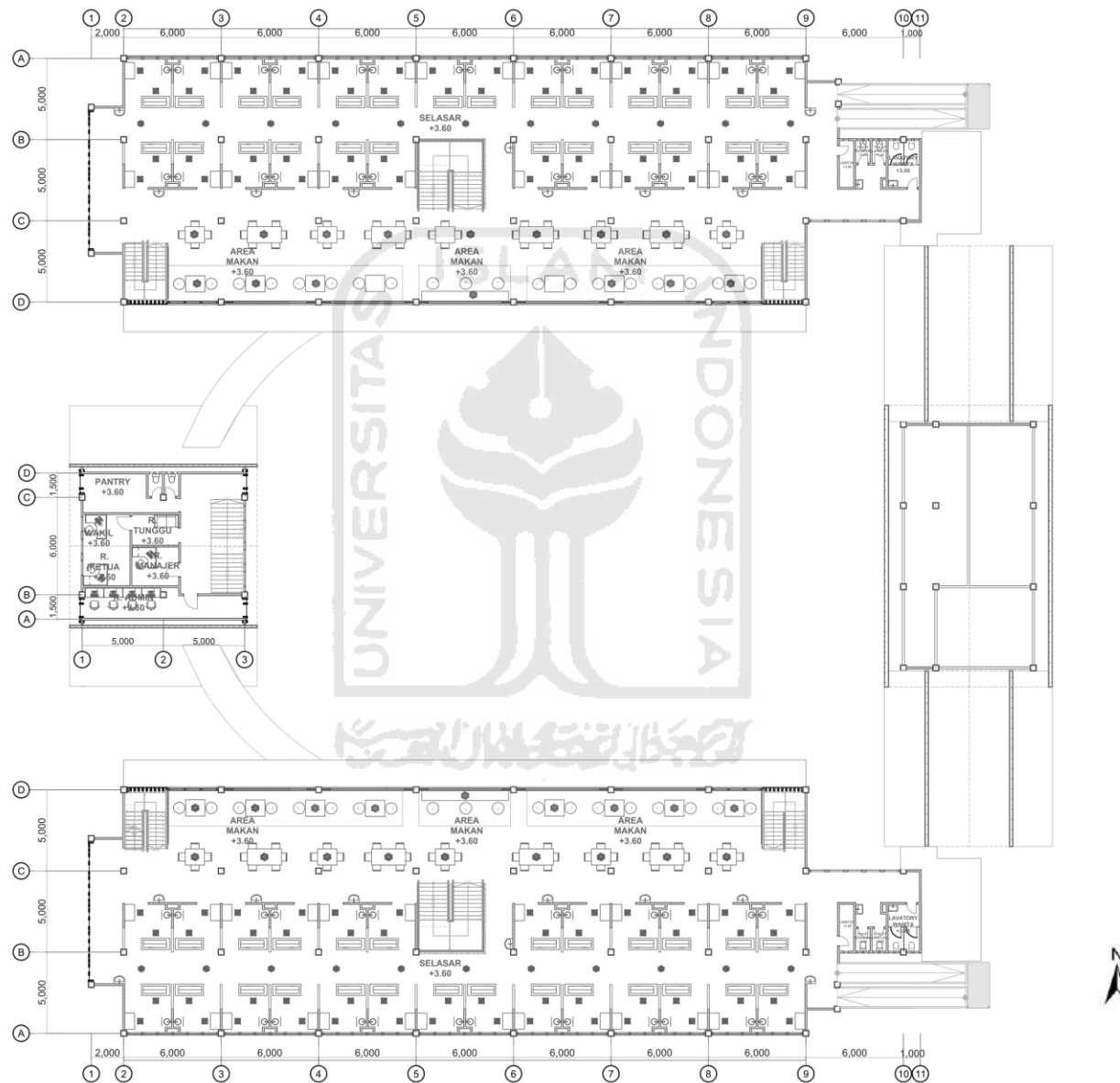
### 4.4.1 Rancangan Denah

Perubahan pada denah terlihat pada jumlah lantai. Sebelumnya bangunan terdiri dari 3 lantai, sekarang menjadi 2 lantai. Area kuliner dan kesenian kini terpisah sesuai fungsi kegiatan namun tetap menyatu dengan sirkulasi dalam bangunan. Pada lobby terdapat perubahan yaitu penambahan sirkulasi dari lobby ke area kuliner yang dilengkapi dengan atap. Perubahan pada area kuliner yaitu pengecilan unit gerai kuliner yang sebelumnya berukuran 5 x 3 m sekarang menjadi 3 x 3 m. Selain itu juga terdapat perubahan pada area tempat makan. Sebelumnya area tempat makan terdiri dari meja makan biasa kini terdapat penambahan berupa area lesehan. Area lesehan terdiri dari meja berpasangan dan meja memanjang. Untuk akses ke lantai berikutnya kini menggunakan ramp, dimana pada yang sebelumnya menggunakan lift.



Gambar 4.2 Denah Lantai Dasar  
Sumber : Penulis, 2021

Pada denah lantai 1 yang sebelumnya difungsikan untuk area kuliner pada massa sebelah utara, selatan, dan timur kini area kuliner hanya terdapat pada massa sebelah utara dan selatan. Massa sebelah timur sekarang dikhususkan untuk area kesenian saja dan hanya terdapat pada lantai dasar.

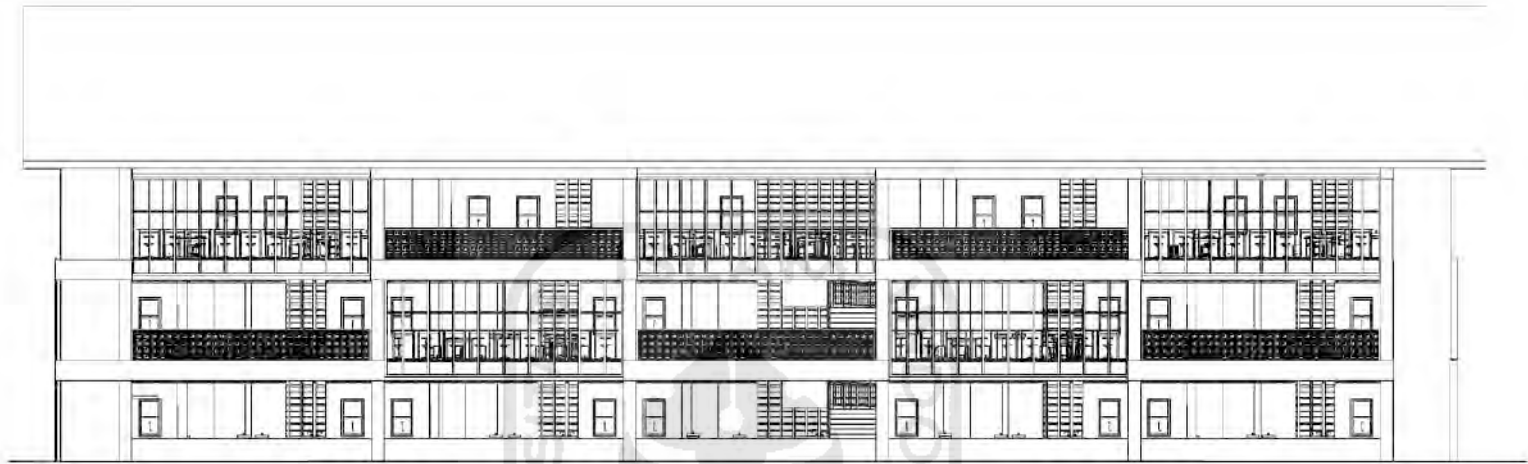


Gambar 4.3 Denah Lantai 1  
Sumber : Penulis, 2021

## 4.2.2 Rancangan Skematik Tampak

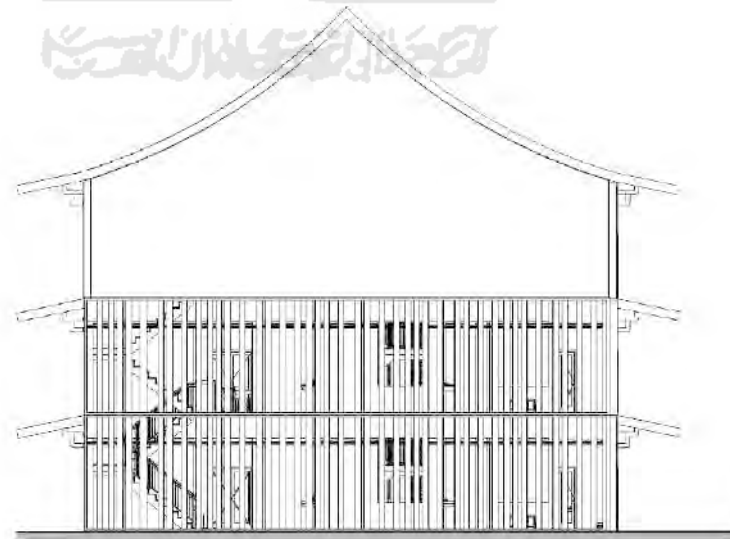
### 4.2.2.1 Tampak Area Kuliner

Tampak bangunan area kuliner yang menghadap ke arah panggung pertunjukan dibuat terbuka supaya pengunjung yang sedang menikmati kuliner juga bisa melihat hiburan tersebut. Dinding bangunan pada lantai 1 menggunakan bata ekspos setinggi 900 cm. Pada lantai 1 dan 2 bangunan terdapat curtain wall dan dinding roster geomteris khas Tionghoa.



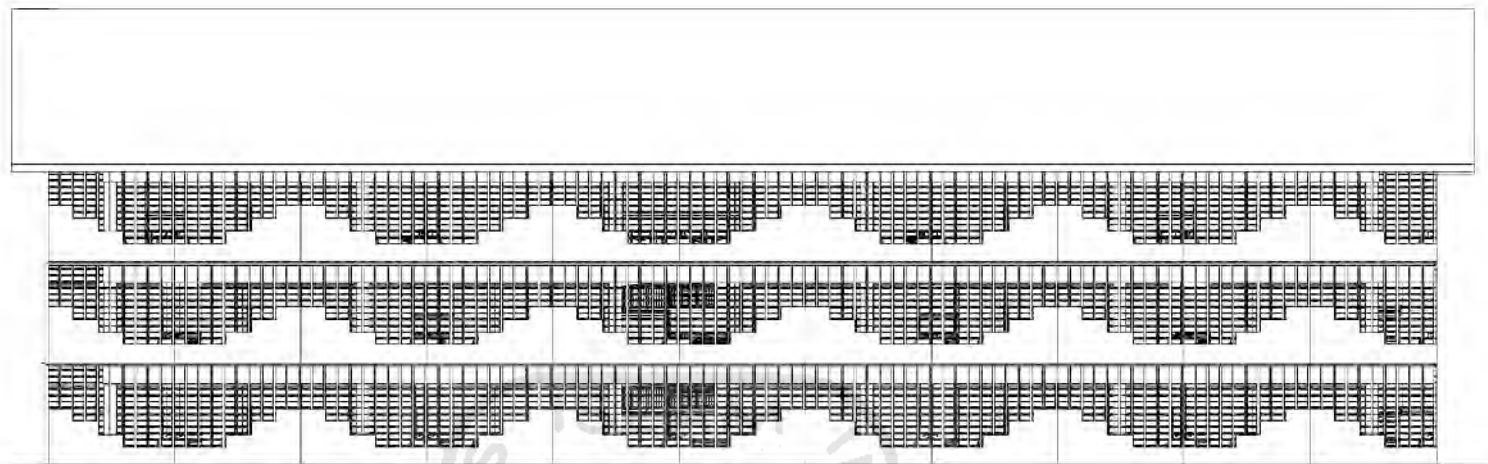
Gambar 4.5 Tampak Area Kuliner yang Menghadap Panggung  
Sumber : Penulis, 2021

Tampak selatan area kuliner menggunakan material bata ekspos dan juga menggunakan kisi - kisi kayu. Pada tampak selatan ini juga terlihat ornamen khas Tionghoa berbentuk geometris sebagai penyangga atap.



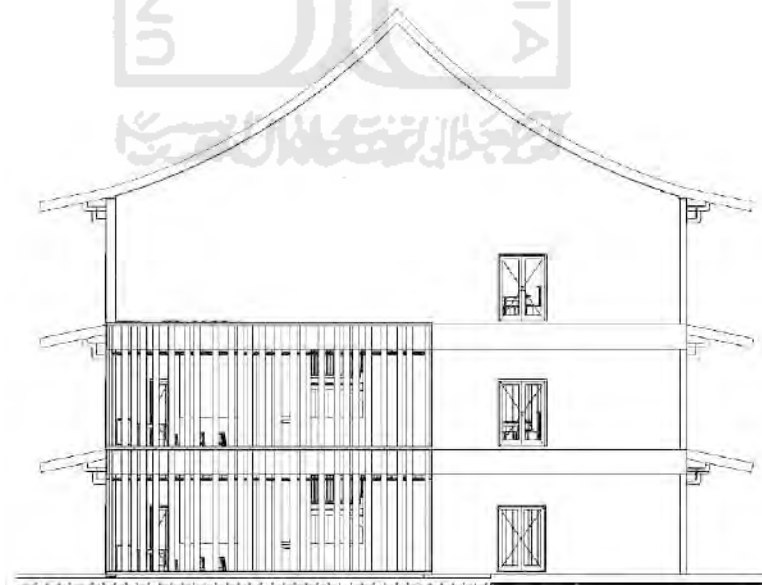
Gambar 4.6 Tampak Barat Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

Tampak bangunan area kuliner bagian belakang dibuat terbuka dengan menggunakan material kaca ditambah dengan aluminium composite panel.



Gambar 4.7 Tampak Area Kuliner Bagian Belakang  
Sumber : Penulis, 2021

Tampak bangunan sisi timur menggunakan material bata ekspos dan kisi kisi kayu. Terdapat juga pintu untuk menuju ke bangunan kesenian dan kuliner.



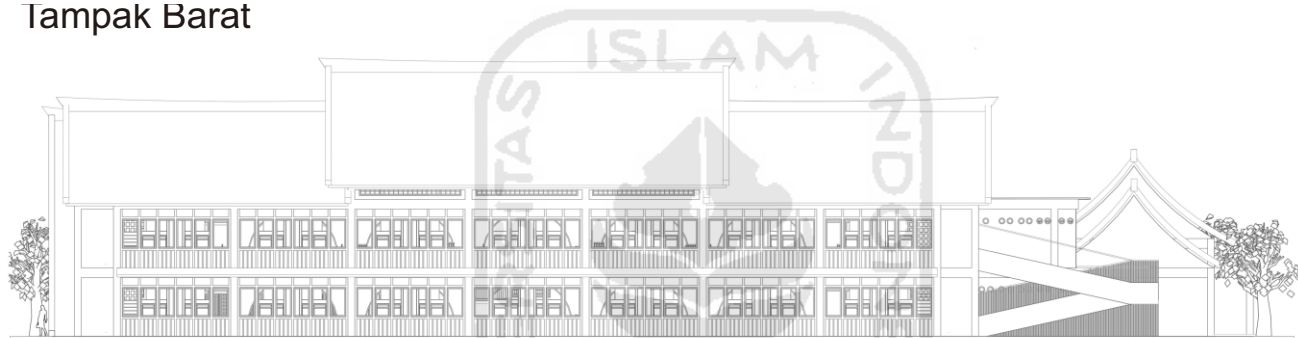
Gambar 4.8 Tampak Timur Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

## Rancangan Tampak Setelah Revisi

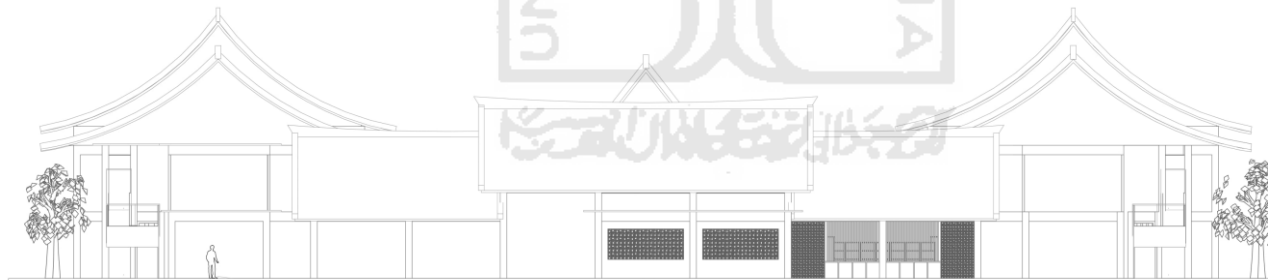
Setelah revisi perubahan, pada tampak sebelah barat berubah pada bagian depan area lobby. Area lobby berubah bentuk dan juga menggunakan material baru yaitu curtain wall. Atap bangunan juga berubah menjadi atap double. Pada tampak selatan dan timur, fasad berubah dari yang sebelumnya menggunakan curtain wall, kini menggunakan jendela dengan ornamen dinding garis ciri khas Tionghoa. Pada tampak timur, pada ruang dengan kegiatan workshop dan mushola menggunakan dinding roster motif geometris dan juga kisi-kisi dilengkapi dengan ornamen dinding gari:



Tampak Barat



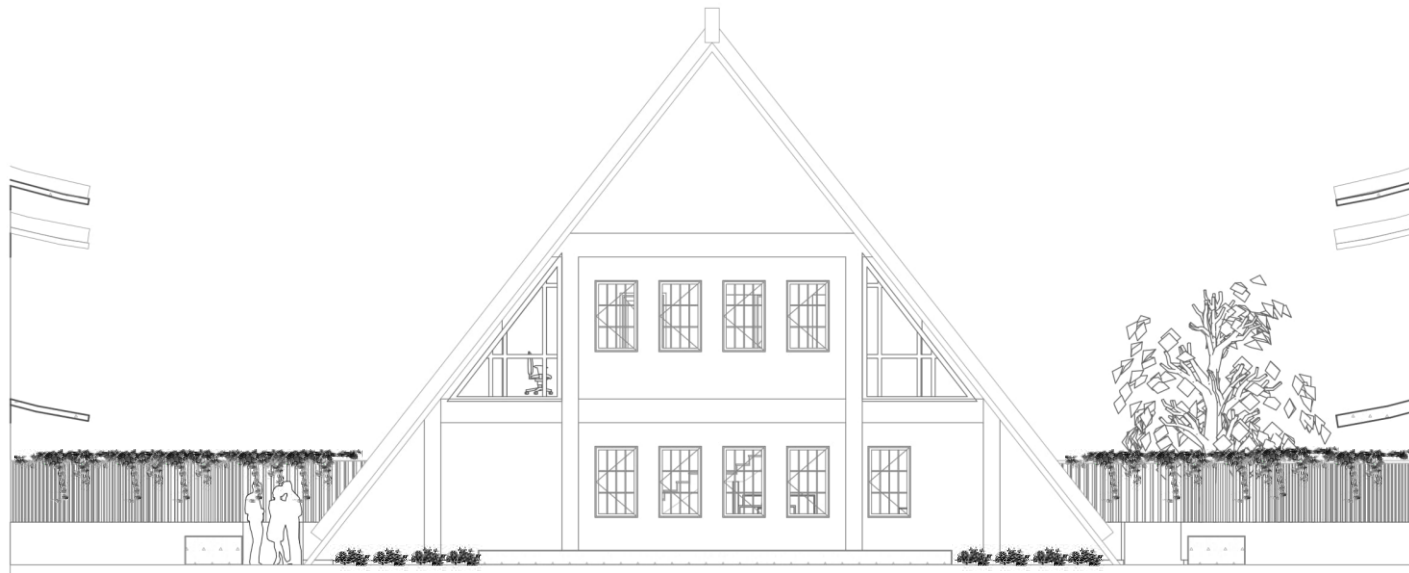
Tampak Selatan



Tampak Timur

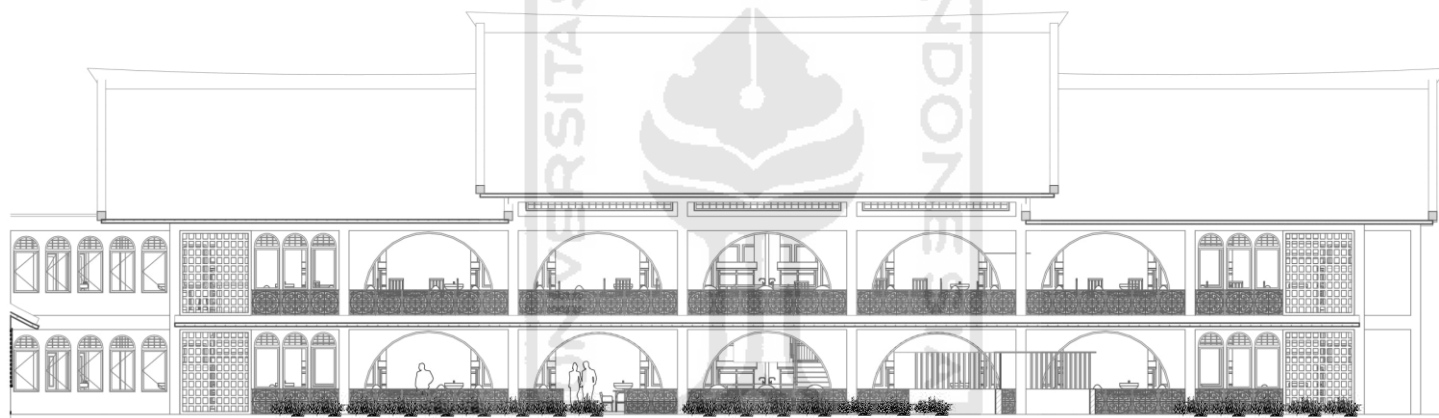


Tampak Utara



### Tampak Belakang Lobby

Pada tampak belakang lobby, kini menggunakan jendela dengan motif geometris juga curtain wall.



### Tampak Depan Kuliner

Pada tampak depan kuliner, berubah pada lantai dasar yang sebelumnya menggunakan dinding bata dan lantai 1 menggunakan curtain wall, kini pada lantai dasar dan lantai 1 menggunakan ornamen dinding khas tionghoa dan juga jendela dari ciri khas bangunan Tionghoa.

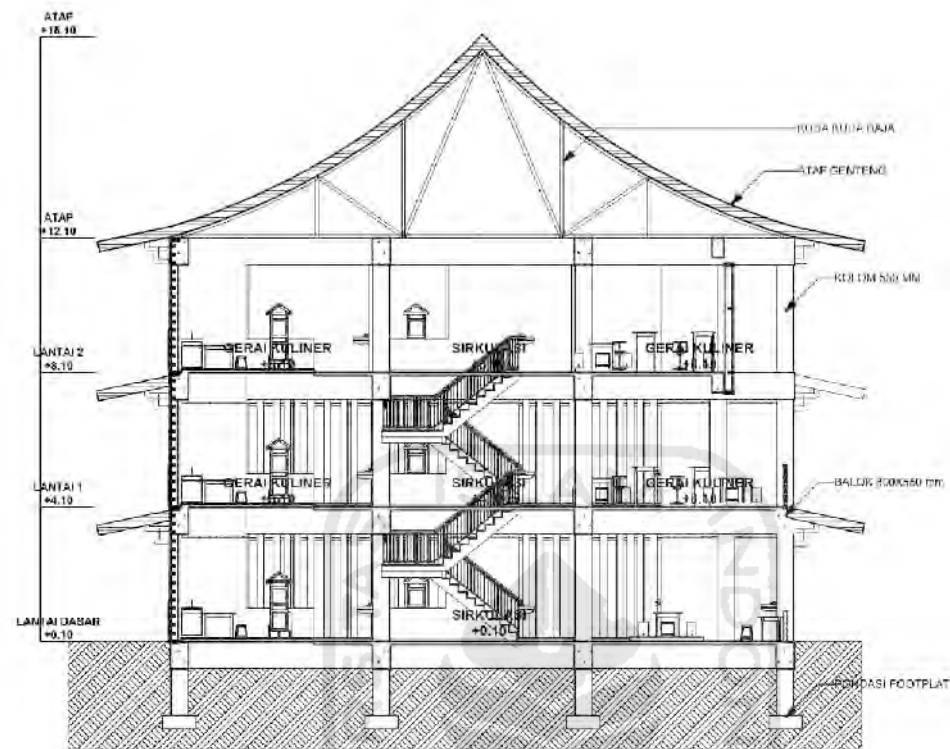


### Tampak Depan Kesenian

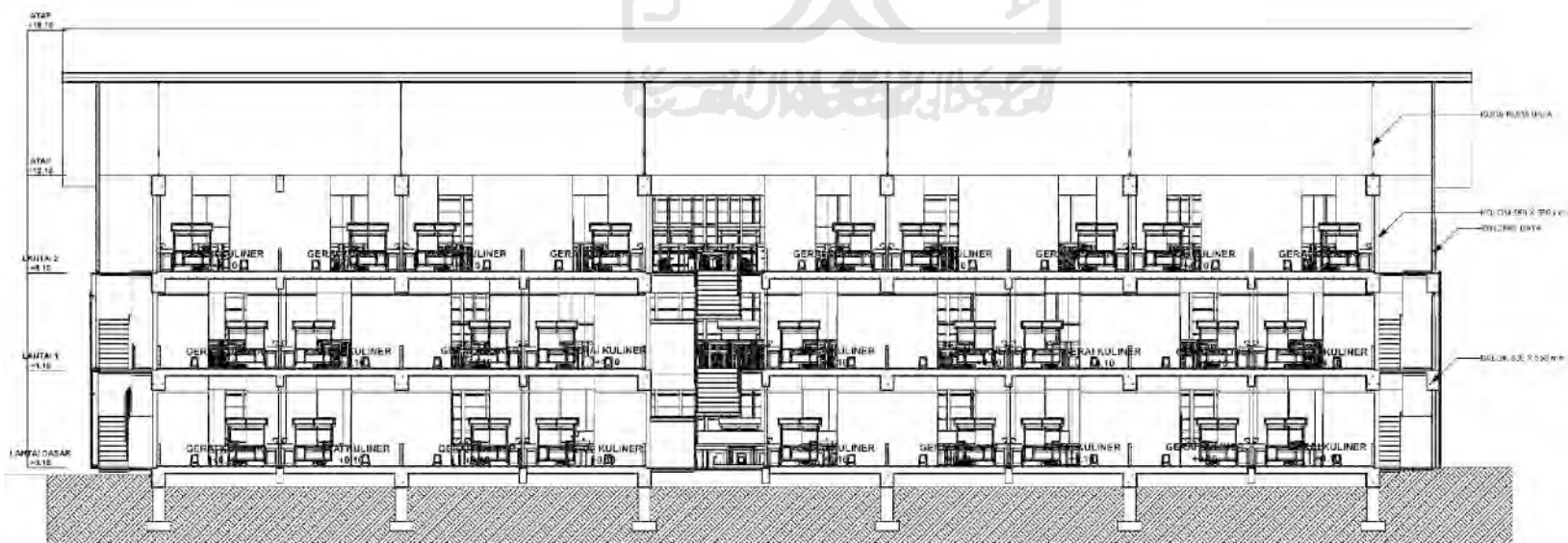
Pada tampak depan kesenian kini menggunakan curtain wall dengan double skin geometris dibentuk bergelombang. Pada bagian tengah menggunakan dinding roster dan kisi-kisi dilengkapi dengan ornamen dinding motif garis.

## 4.2.3 Rancangan Skematik Potongan

### 4.2.3.1 Potongan Area Kuliner

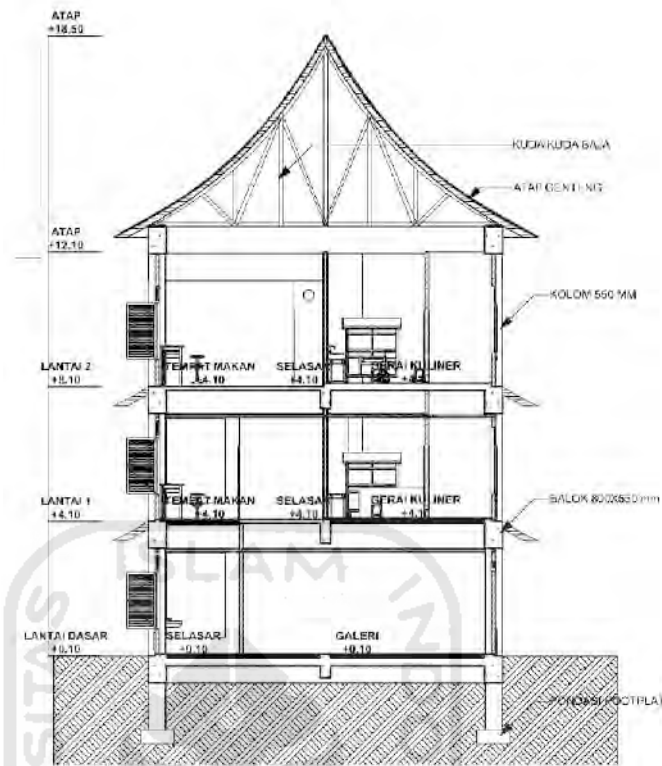


Gambar 4.9 Potongan A-A' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

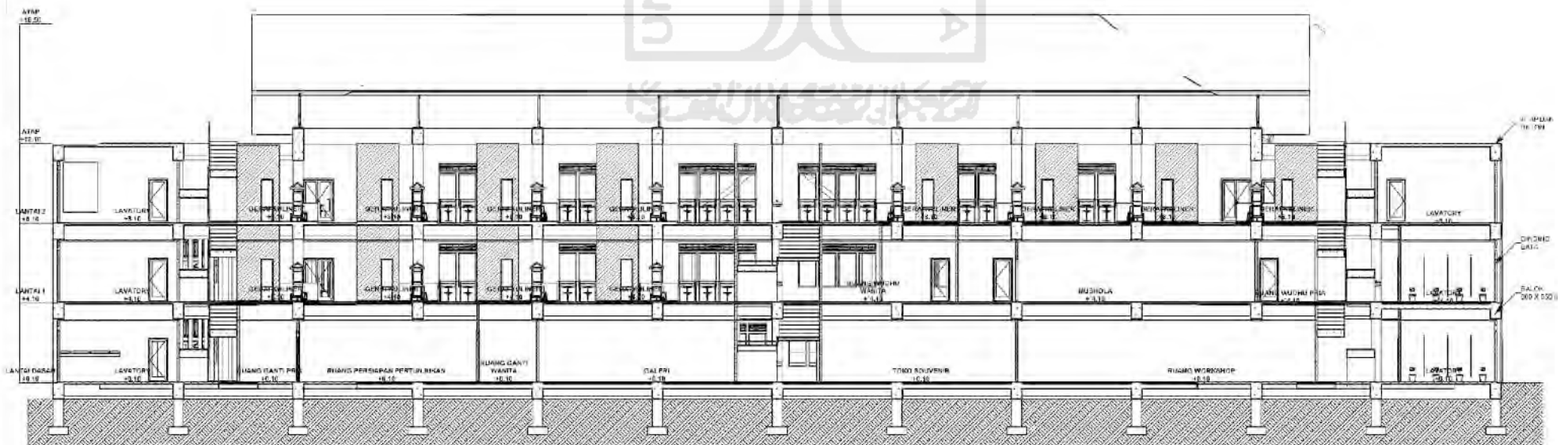


Gambar 4.10 Potongan B-B' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

### 4.2.3.2 Potongan Area Kuliner



Gambar 4.11 Potongan A-A' Area Kesenian dan Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021



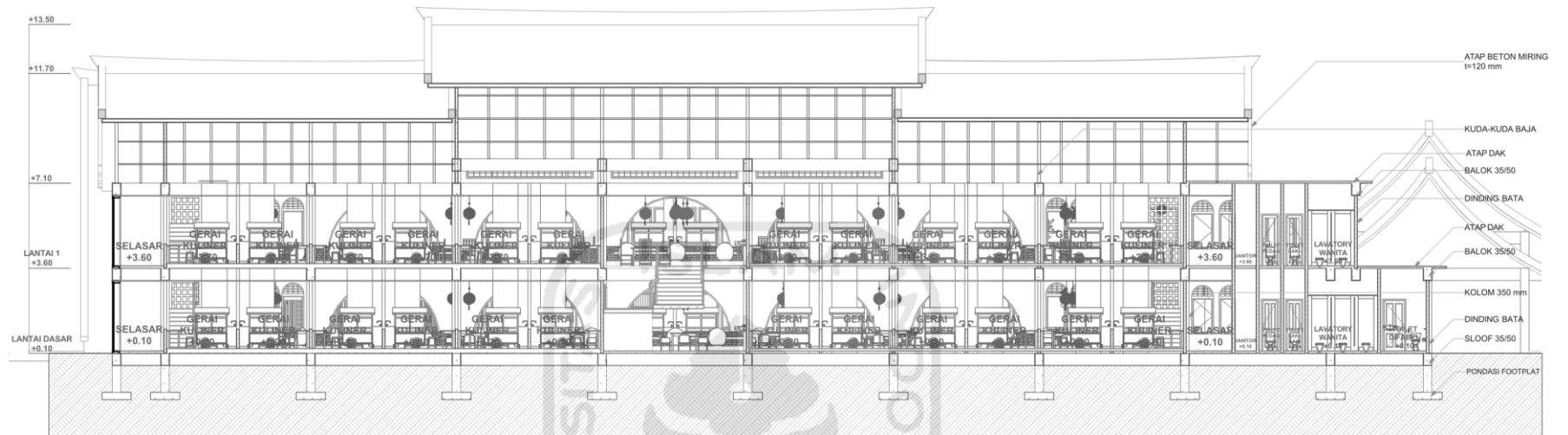
Gambar 4.12 Potongan B-B' Area Kesenian dan Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021



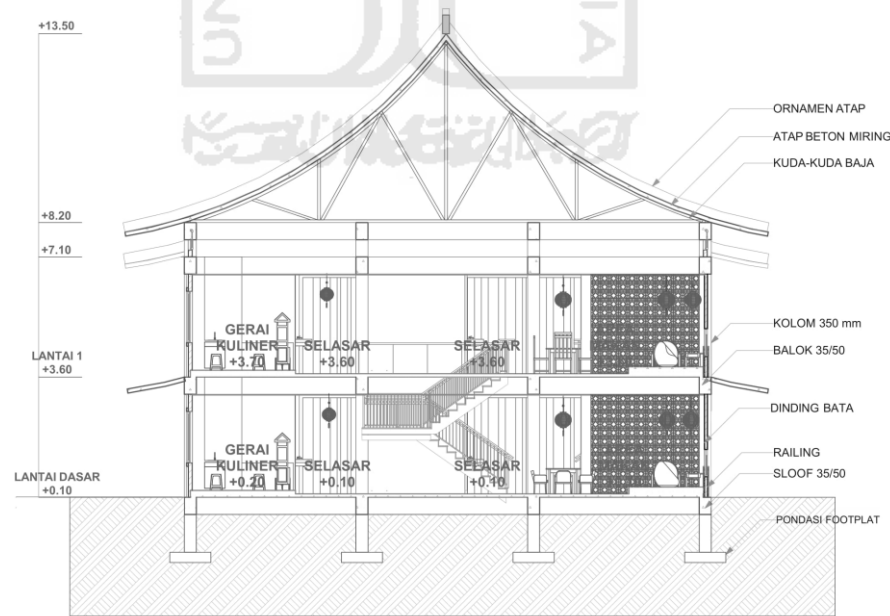
### 4.4.3 Rancangan Potongan Setelah Revisi

#### 4.4.3.1 Potongan Area Kuliner

Pada potongan setelah revisi terlihat struktur balok dengan ukuran 35/50 cm dan kolom berukuran 35x35 cm dari yang sebelumnya balok berukuran 50/85 cm dan kolom berukuran 55 x 55 cm.



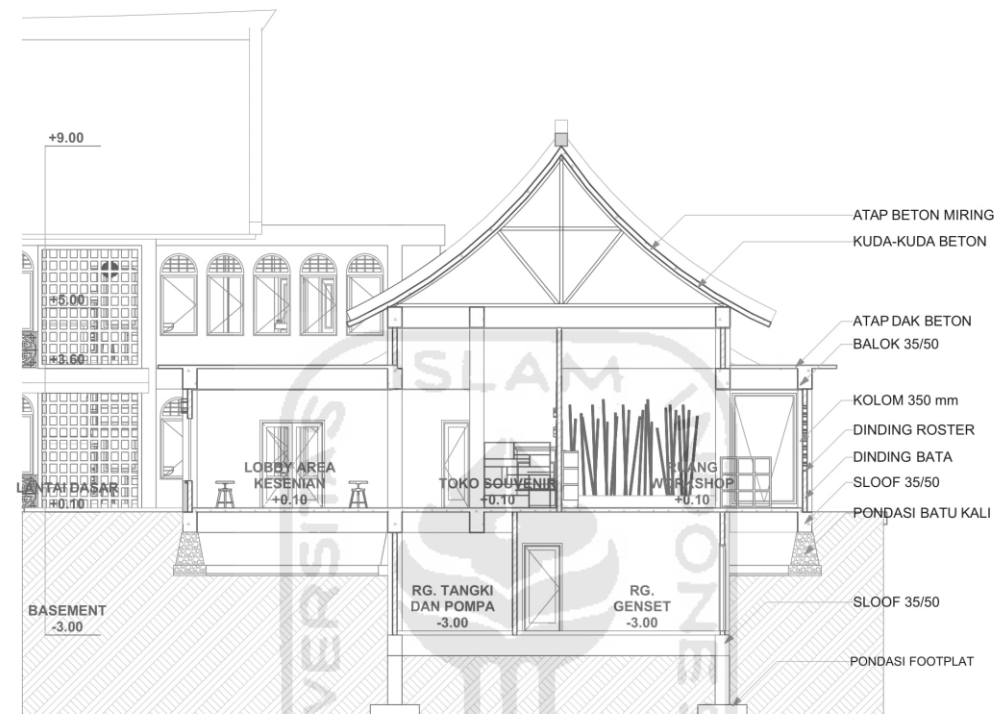
Gambar 4.9 Potongan A-A' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021



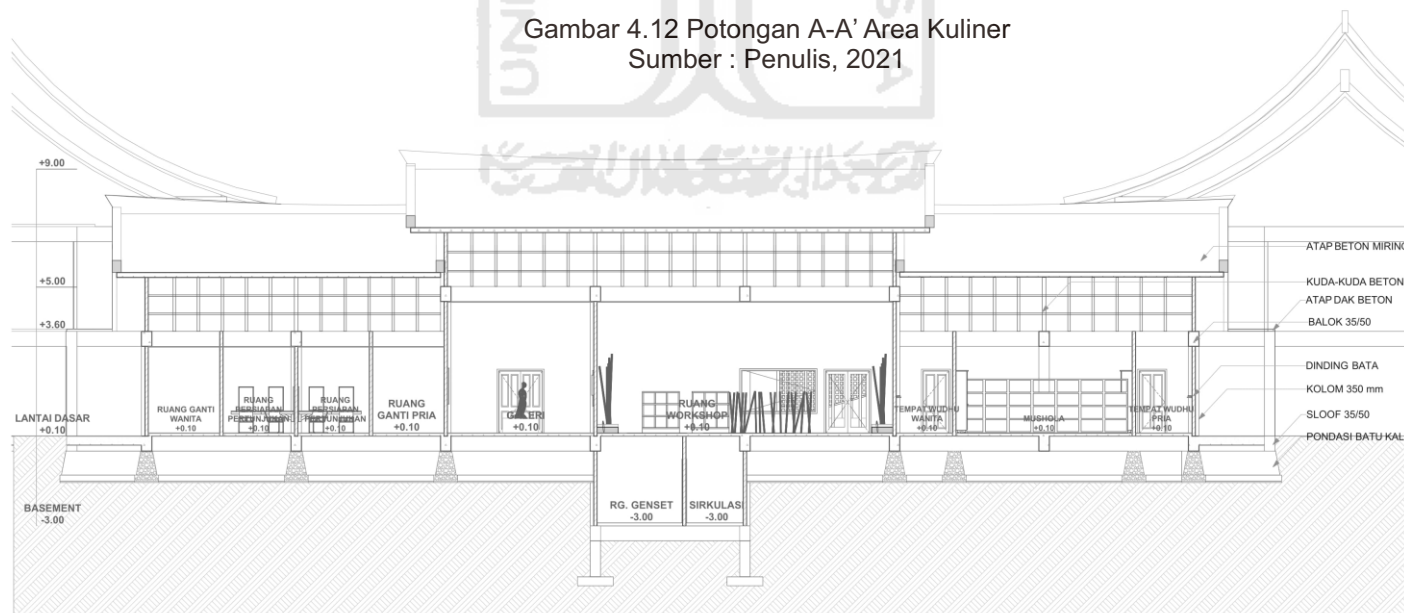
Gambar 4.10 Potongan B-B' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

#### 4.4.3.2 Potongan Area Kesenian

Pada potongan area kesenian setelah revisi terlihat pada perubahan jumlah lantai yang sebelumnya 3 lantai kini menjadi 1 lantai. Ukuran kolom dan balok mengikuti pada ukuran area kuliner. Pondasi juga berbeda dari yang sebelumnya menggunakan pondasi footplat kini menggunakan pondasi batu kali dan tambahan footplat untuk area basement.



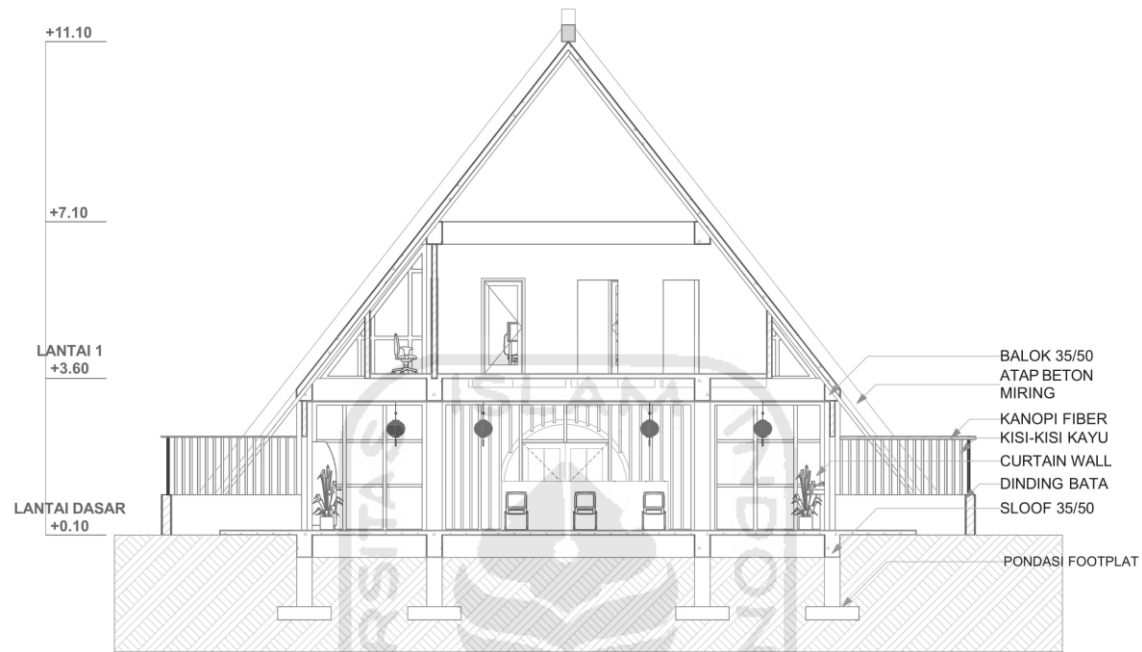
Gambar 4.12 Potongan A-A' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021



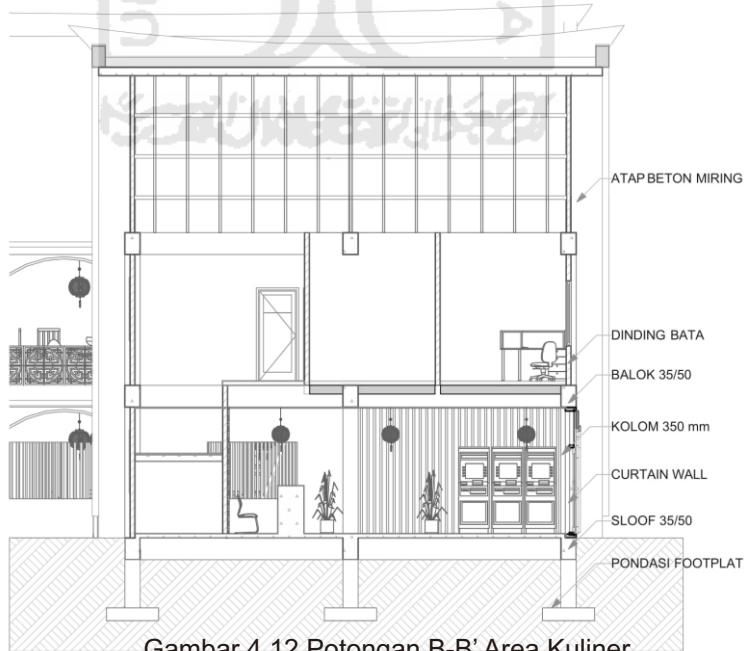
Gambar 4.12 Potongan B-B' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

### 4.4.3.3 Potongan Area Lobby

Pada potongan area lobby setelah revisi terlihat pada ukuran kolom dan balok kini berukuran seperti ukuran pada area kuliner dan kesenian. Atap yang sebelumnya terlihat seperti atap pada area kuliner kini berubah menjadi atap segitiga.

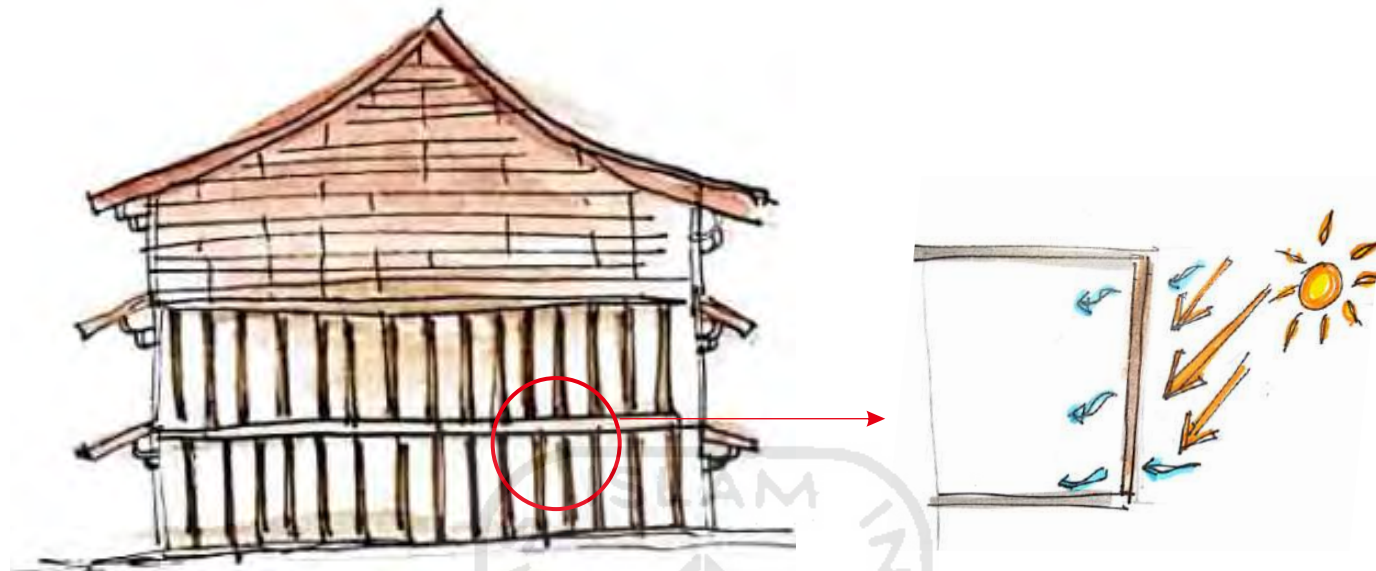


Gambar 4.11 Potongan A-A' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

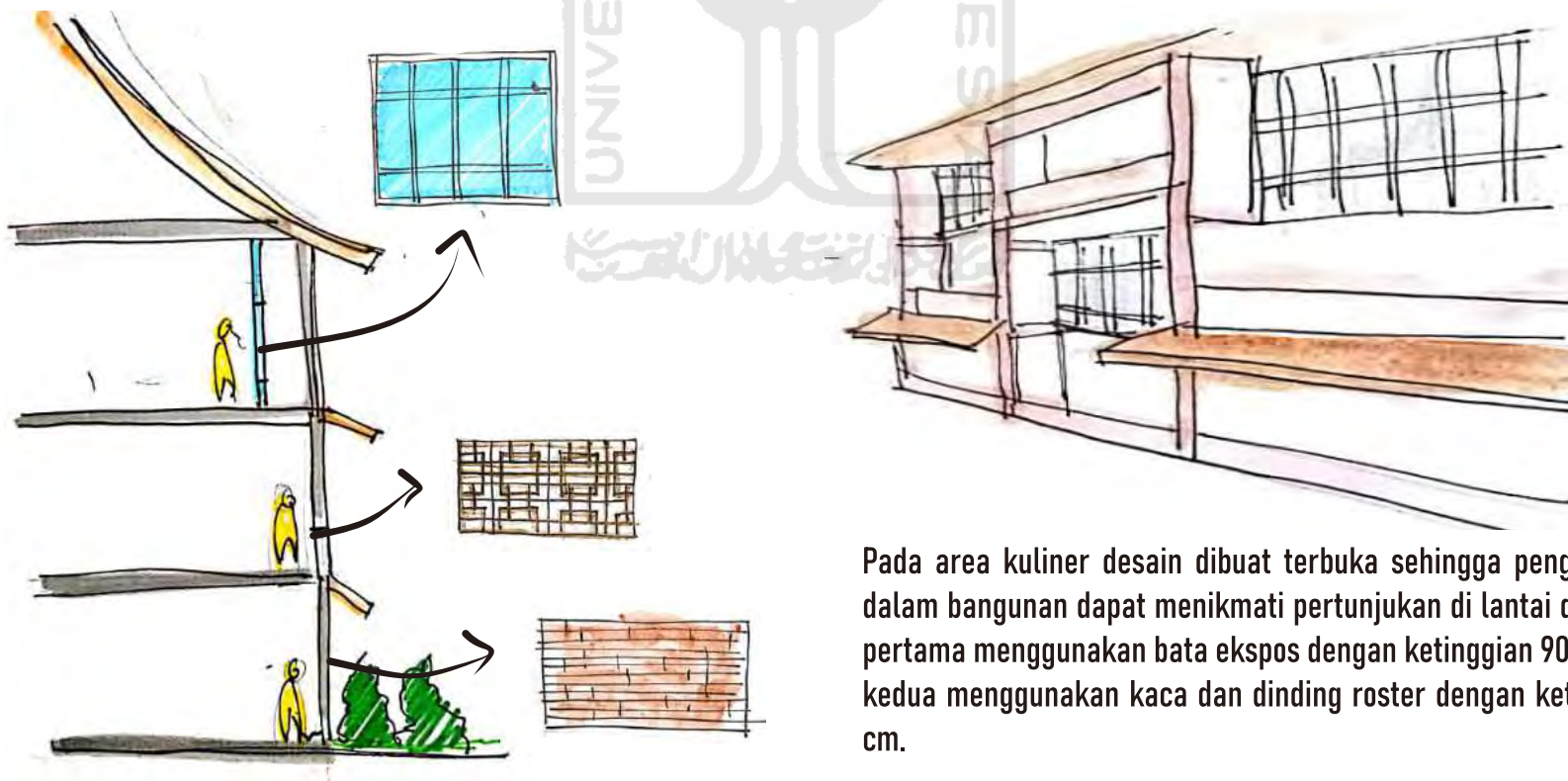


Gambar 4.12 Potongan B-B' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

## 4.4 Rancangan Skematik Selubung Bangunan



Pada lantai dasar dan 1 terdapat bukaan yang diberi kisi - kisi kayu. Pemasangan kisi kisi bertujuan untuk memasukan udara ke dalam ruang tanpa menerima banyak matahari.



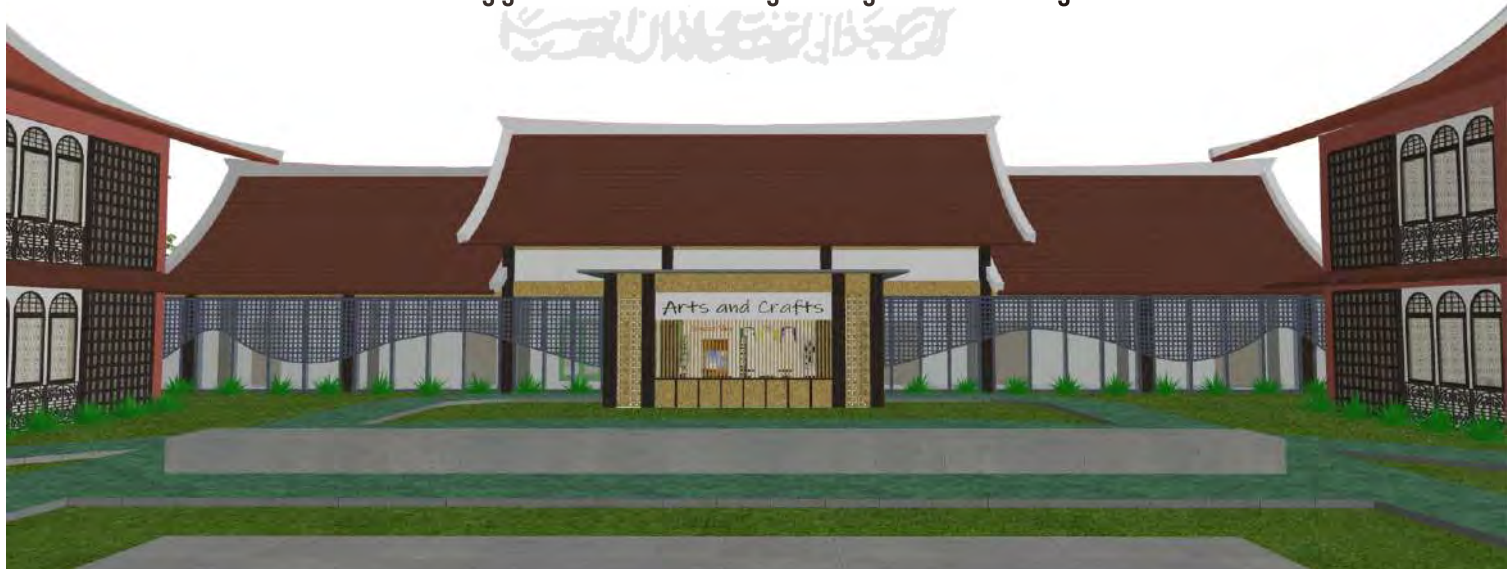
Pada area kuliner desain dibuat terbuka sehingga pengunjung dari dalam bangunan dapat menikmati pertunjukan di lantai dasar. Lantai pertama menggunakan bata ekspos dengan ketinggian 900 cm. Lantai kedua menggunakan kaca dan dinding roster dengan ketinggian 900 cm.

## Rancangan Selubung Bangunan Setelah Revisi

Pada area kuliner desain dibuat terbuka sehingga pengunjung dari dalam bangunan dapat menikmati pertunjukan di lantai dasar. Lantai pertama dan kedua dibuat serupa dengan bukaan melengkung dan ornamen dinding motif geometris khas Tionghoa.



Pada fasad area kesenian menggunakan curtain wall dengan double skin motif geometris bergelombang. Selain itu juga menggunakan dinding roster motif geometris dan kisi-kisi serta ornamen dinding garis lurus sesuai dengan bangunan khas Tionghoa.



# 5.

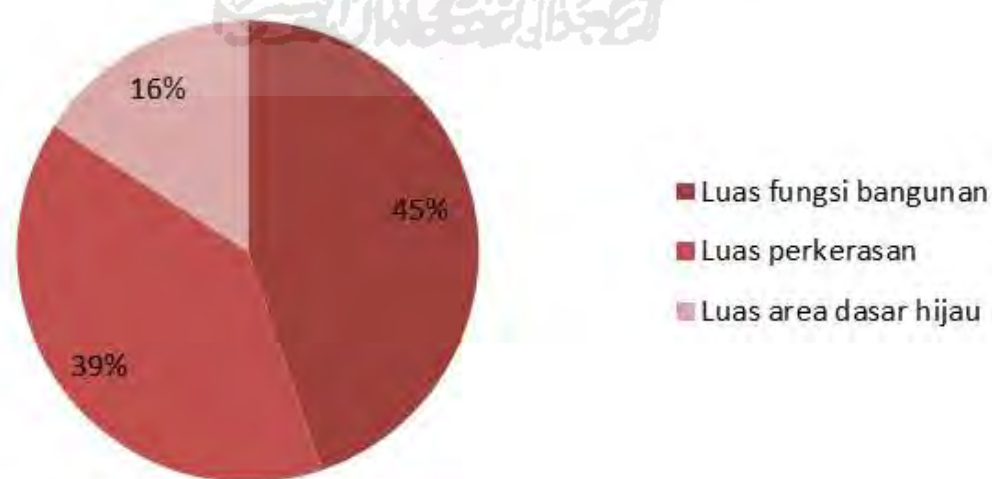
---

**DESKRIPSI HASIL  
RANCANGAN**

## 5.1 PROPERTY SIZE

Luas seluruh bangunan	: 8.000 m <sup>2</sup>
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: 4.800 m <sup>2</sup>
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	: 9.600 m <sup>2</sup>
Luas lantai dasar	: 1956.2 m <sup>2</sup>
Luas lantai 1	: 1470 m <sup>2</sup>
Luas area panggung dan penonton	: 150.3 m <sup>2</sup>
Luas sirkulasi dalam bangunan	: 635.1 m <sup>2</sup>
Luas parkir dan jalan kendaraan	: 3.755 m <sup>2</sup>
Luas area dasar hijau	: 1.503,4 m <sup>2</sup>

### Perbandingan Area Luas



Gambar 5.1 Perbandingan Area Luasan  
Sumber : Penulis, 2021

## 5.2 PROGRAM RUANG

Lantai Dasar						
Kebutuhan Ruang	Jenis Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Jumlah	Luas Total Ruang (m2)
<b>Massa Barat (Lobby + Selasar)</b>						<b>209.2</b>
Hall lobby	Publik	2	DA	59	1	118
ATM center	Publik	3	Asumsi	3	3	6
Ruang informasi+tiket	Publik	2	DA	8	4	10
Area cuci tangan	Publik	1	Asumsi	3	3	7.2
Tangga	Semi privat	1	DA	5	1	12
Selasar	Publik	2	DA	28	2	57.2
<b>Massa Selatan (Area Kuliner)</b>						<b>701</b>
Gerai kuliner dengan dapur	Semi publik	9	Asumsi	1	26	234
Area makan lesehan 2 orang	Publik	24	Asumsi	12	2	112
Area makan lesehan panjang		20		5	1	
Kursi 6 orang		5		24	4	
Kursi 4 orang	4	24	6			
Tangga	Publik	1	DA	10	3	37.2
Toilet pedagang	Privat	1.5	DA	1	1	1.5
Toilet pria	Publik	1.5	DA	1	1	1.5
Toilet wanita	Publik	1.5	DA	3	1	9
Toilet difabel	Publik	4	DA	1	1	4
Janitor	Privat	1	DA	3	1	3
Selasar	Publik	2	DA		1	298.8
<b>Massa Utara (Area Kuliner)</b>						<b>701</b>
Gerai kuliner dengan dapur	Semi publik	9	Asumsi	1	26	234
Area makan lesehan 2 orang	Publik	24	Asumsi	12	2	112
Area makan lesehan panjang		20		5	1	
Kursi 6 orang		5		24	4	
Kursi 4 orang	4	24	6			
Tangga	Publik	1	DA	10	3	37.2
Toilet pedagang	Privat	1.5	DA	1	1	1.5
Toilet pria	Publik	1.5	DA	1	1	1.5
Toilet wanita	Publik	1.5	DA	3	1	9
Toilet difabel	Publik	4	DA	1	1	4
Janitor	Privat	1	Asumsi	3	1	3
Selasar	Publik	2	DA		1	298.8
<b>Massa Timur (Area Kesenian)</b>						<b>345</b>
Lobby area kesenian	Publik	1	DA	17	1	35
Ruang persiapan pertunjukan	Privat	4	DA	36	1	60
Galeri	Publik	1.5	Asumsi	20	1	30
Ruang workshop	Publik	3	Asumsi	19	1	60
Toko souvenir	Publik	2	Asumsi	20	1	10
Tempat wudhu	Publik	1	DA	12	2	24
Mushola	Publik	1.2	DA	14	2	36
Selasar	Publik	2	DA		1	90

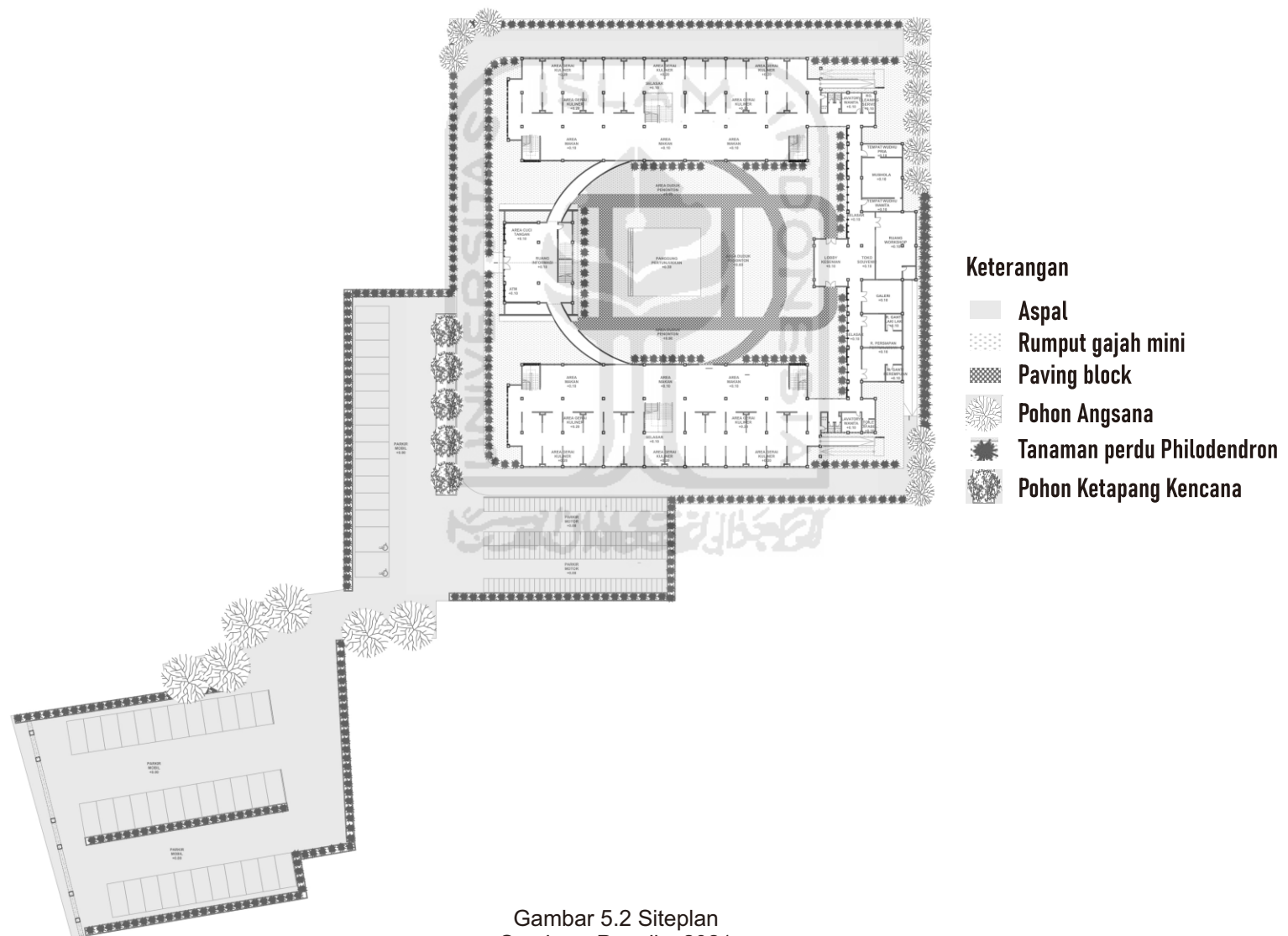


Ruang Outdoor							4390.1
Area panggung	Publik	100	Asumsi	20	1	107	
Area penonton	Publik	1	DA	22	3	43.3	
Perkerasan jalan dlm bangunan	Publik	2	Asumsi			635.1	
Parkir motor	Publik	1.5	DISHUB	144	1	216	
Parkir mobil	Publik	12.5	DISHUB	50	1	637	
Taman	Publik					1503.4	
Perkerasan jalan	Publik					1248.3	
Luas Fungsi Utama							2741.4
Lantai 1							
Kebutuhan Ruang	Jenis Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Jumlah	Luas Total Ruang (m2)	
<b>Massa Barat (Lobby + Selasar)</b>							<b>90</b>
Ruang ketua	Privat	5.25	DA	1	1	6.45	
Ruang wakil	Privat	5.25	DA	1	1	6.45	
Ruang manajer	Privat	5.25	DA	1	1	6.9	
Ruang Admin	Privat	1.5	DA	4	1	19.45	
Ruang tunggu tamu	Semi publik	1.5	DA	3	1	6	
Pantry	Privat	1.5	DA	2	1	6	
Toilet laki-laki	Privat	1.5	DA	1	1	1.5	
Toilet perempuan	Privat	1.5	DA	1	1	1.5	
Tangga	Privat	1	DA	10	1	12	
Selasar	Privat	2	DA		1	23.75	
<b>Massa Selatan (Area Kuliner)</b>							<b>690</b>
Gerai kuliner dengan dapur	Semi publik	9	Asumsi	1	26	234	
Area makan lesehan 2 orang		31.5		12	2		
Area makan lesehan panjang	Publik	12.3		3	1		
Kursi 6 orang		5	Asumsi	24	4	119.3	
Kursi 4 orang		4		24	6		
Tangga	Publik	3	Asumsi	28	3	37.2	
Toilet pedagang	Privat	1.5	Asumsi	1	1	1.5	
Toilet pria	Publik	1.5	Asumsi	1	1	1.5	
Toilet wanita	Publik	1.5	Asumsi	2	1	6	
Janitor	Privat	1	DA	1	1	3	
Selasar	Publik	2	DA		1	287.5	
<b>Massa Utara (Area Kuliner)</b>							<b>690</b>
Gerai kuliner dengan dapur	Semi publik	9	Asumsi	1	26	234	
Area makan lesehan 2 orang		31.5		12	2		
Area makan lesehan panjang	Publik	12.3		3	1		
Kursi 6 orang		5	Asumsi	24	4	119.3	
Kursi 4 orang		4		24	6		
Tangga	Publik	3	Asumsi	28	3	37.2	
Toilet pedagang	Privat	1.5	Asumsi	1	1	1.5	
Toilet pria	Publik	1.5	Asumsi	1	1	1.5	
Toilet wanita	Publik	1.5	Asumsi	2	1	6	
Janitor	Privat	1	DA	1	1	3	
Selasar						287.5	
<b>Total Luas Lantai 1</b>							<b>1470</b>

Tabel 5.1 Program Ruang  
Sumber : Penulis, 2021

## 5.3 Rancangan Siteplan

Siteplan di bawah ini memperlihatkan hubungan organisasi ruang dan sirkulasi bangunan yang menghubungkan antar massa bangunan untuk sirkulasi pengunjung, pengelola, dan pedagang. Dapat dilihat pada siteplan, bangunan lobby yang terletak di sebelah timur, bangunan kuliner yang terletak di sebelah utara dan selatan, bangunan kesenian yang terletak di sebelah barat saling terhubung dengan adanya koneksi antar massa bangunan berupa sirkulasi dalam bangunan maupun luar bangunan. Pada siteplan juga terlihat area panggung di tengah bangunan sebagai bentuk penerapan “*courtyard*” khas bangunan Tionghoa yang dapat dicapai dengan jalur pedestrian. Terdapat 144 parkir motor dan 48 parkir mobil serta 2 parkir difabel dalam bangunan.

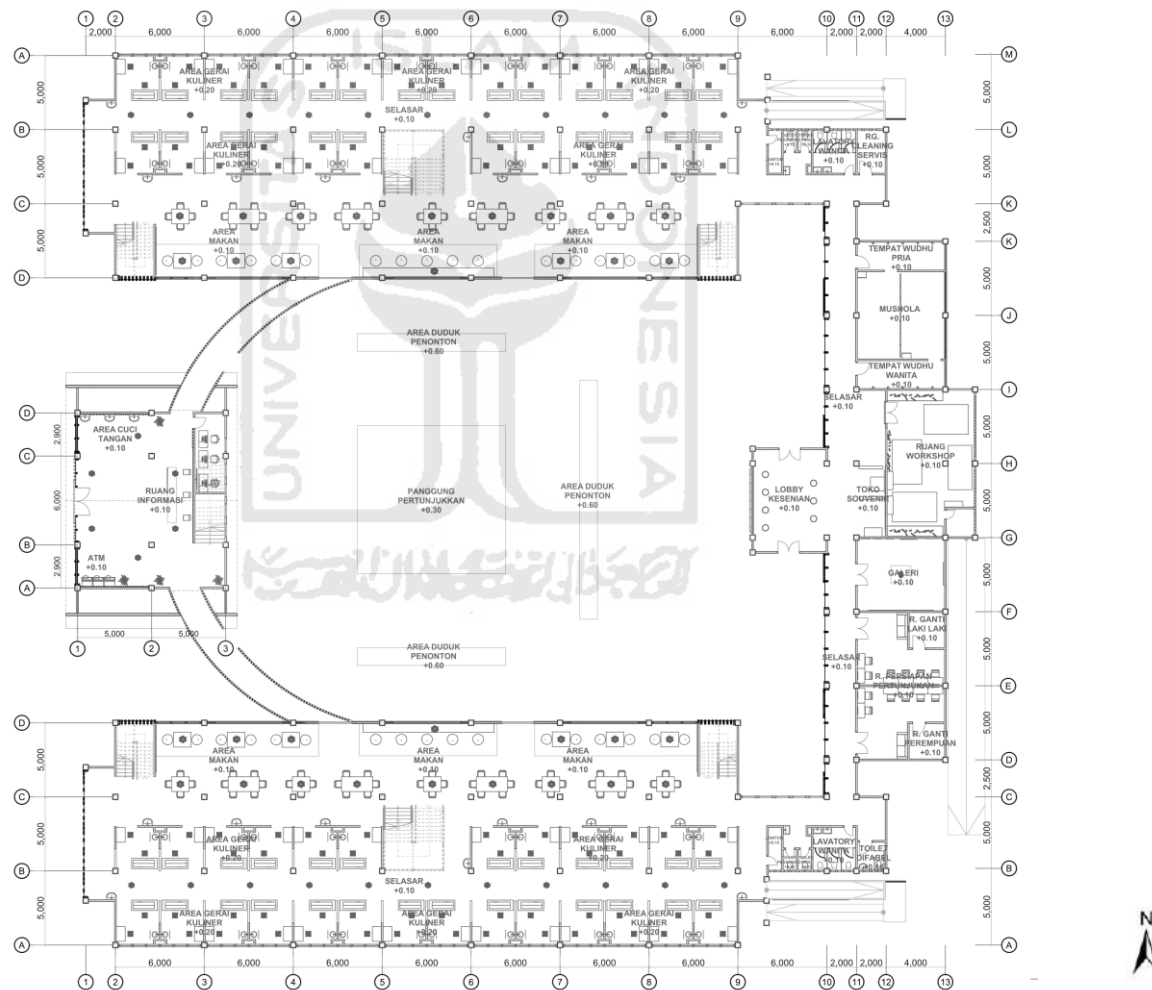


Gambar 5.2 Siteplan  
Sumber : Penulis, 2021

# 5.4 Rancangan Bangunan

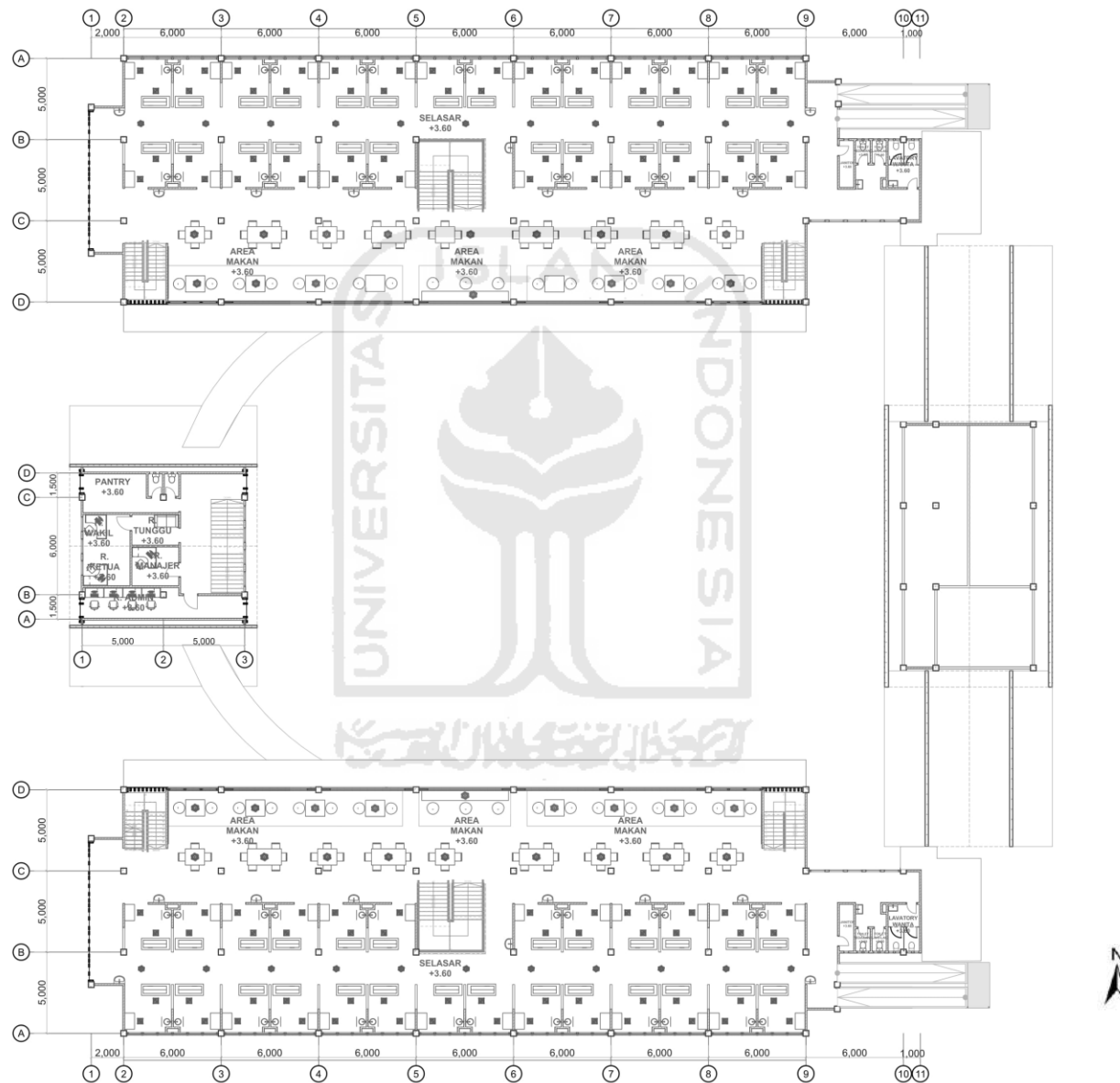
## 5.4.1 Rancangan Denah

Denah lantai dasar memiliki fungsi penerimaan dan penyedia informasi pada area lobby, fungsi kegiatan kuliner yang terdapat pada sisi utara dan selatan bangunan. Masing - masing sisi terdapat 26 gerai kuliner, sehingga pada lantai 1 terdapat 52 gerai kuliner . Pada lantai 1 gerai kulinernya merupakan gerai untuk jajanan ringan dengan desain bersifat terbuka untuk menarik minat pengunjung dengan melihat aktivitas yang ada dalam bangunan. Penempatan makanan ringan pada lantai 1 didasarkan pada jenis kuliner yang paling dinikmati di area kuliner Pasar Lama. Terdapat juga area kesenian di barat bangunan yang terdiri dari ruang persiapan pertunjukan, galeri, ruang workshop, toko souvenir, dan mushola. Area servis seperti toilet pengunjung dan pedagang berada di sebelah utara dan selatan bangunan. Ramp terdapat juga dikedua sisi untuk difabel naik ke lantai di atasnya.



Gambar 5.3 Denah Lantai Dasar  
Sumber : Penulis, 2021

Denah lantai 1 memiliki fungsi untuk pengelola bangunan pada massa sebelah timur. Selain itu juga memiliki fungsi untuk kegiatan kuliner pada sisi utara dan selatan yang masing - masing sisinya terdapat 26 gerai kuliner.

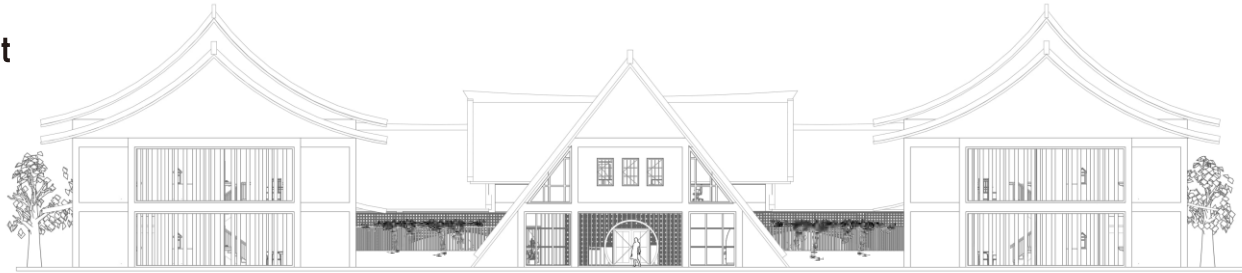


Gambar 5.4 Denah Lantai 1  
Sumber : Penulis, 2021

## 5.4.2 Rancangan Tampak

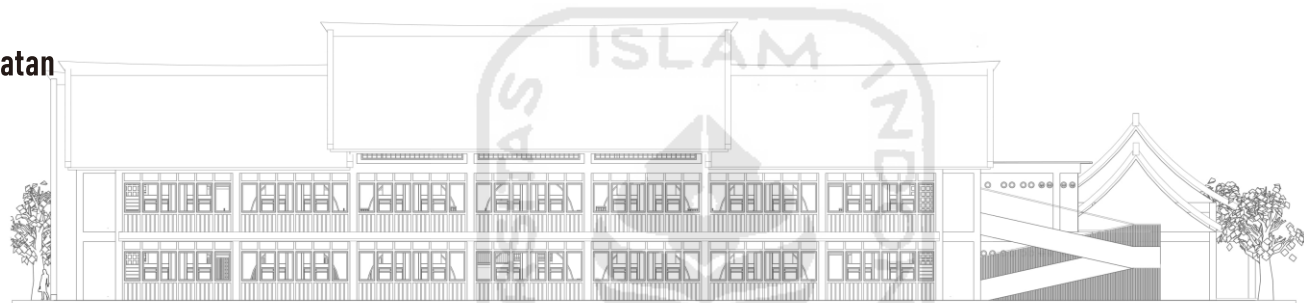
Pada gambar di bawah ini menunjukkan tampak bangunan yang menunjukkan karakter bangunan Tionghoa dengan melihat rancangan bangunan sekitar sehingga bentuk massa, material, fasad, dan atap menampilkan bentuk khas Tionghoa dipadukan dengan bangunan modern supaya bangunan tetap meliki kesatuan dengan bangunan sekitar.

### Tampak Barat



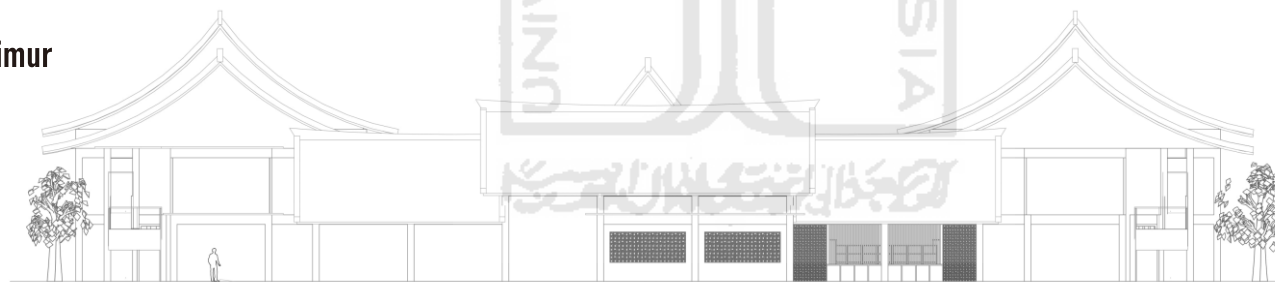
Tampak barat bangunan menggunakan material kisi-kisi dari kayu pada area depan kuliner dan curtain wall dengan rangka alumunium pada bagian depan lobby.

### Tampak Selatan



Tampak selatan bangunan menggunakan material jendela kayu dengan ornamen dinding motif garis ciri khas bangunan Tionghoa

### Tampak Timur



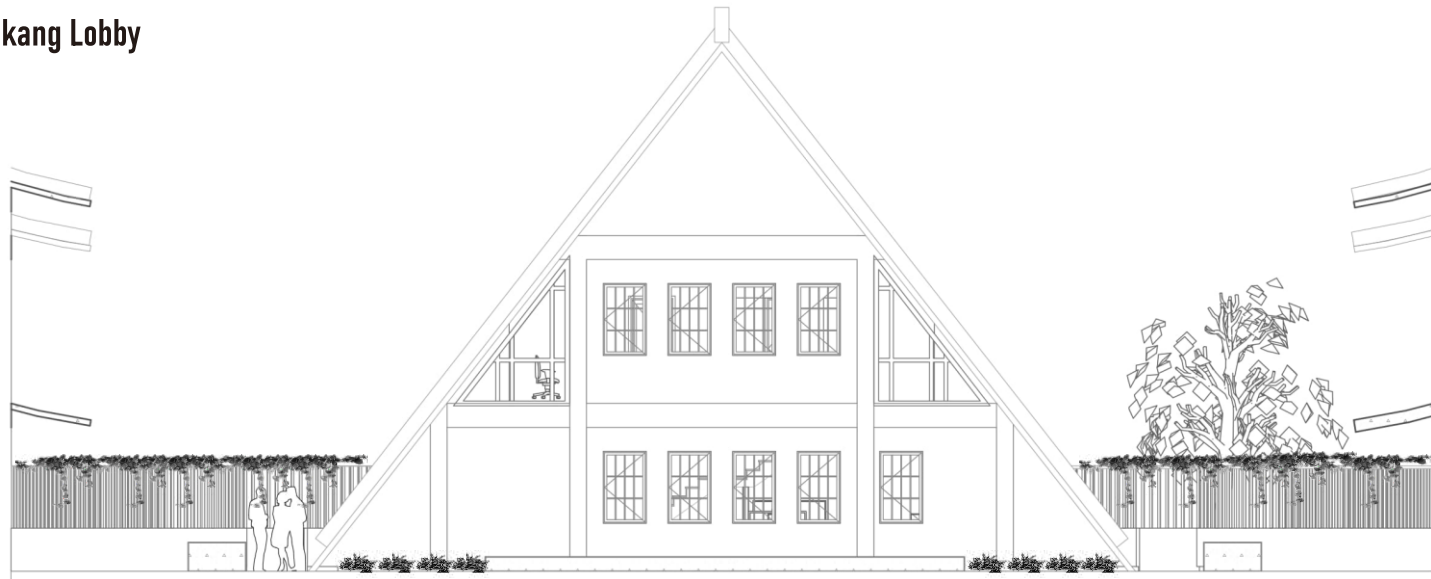
Tampak timur bangunan menggunakan dinding roster motif geometris dan kisi-kisi dilengkapi dengan ornamen dinding motif garis

### Tampak Utara



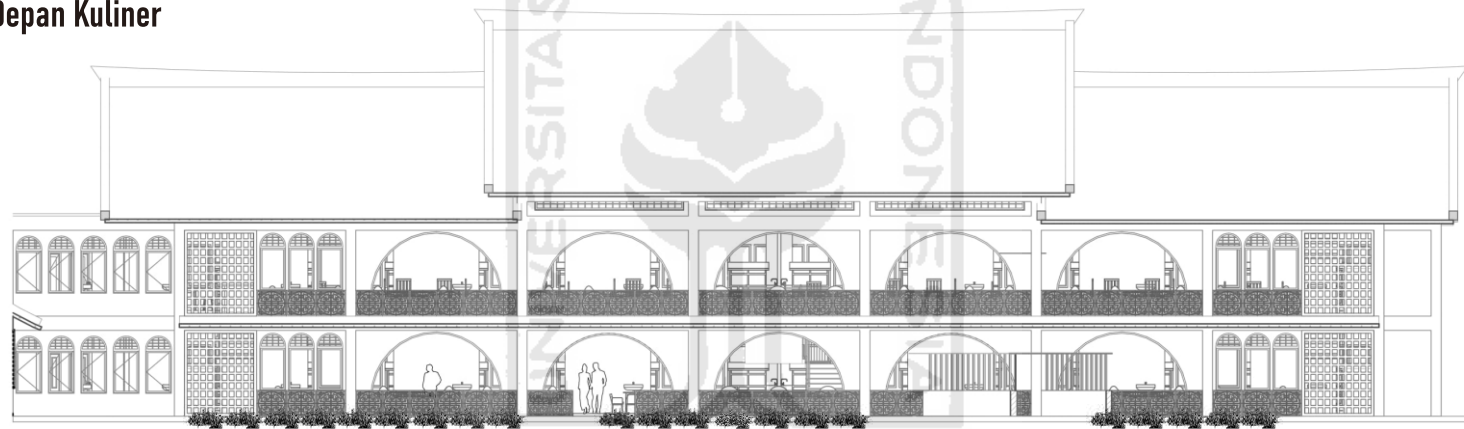
Tampak utara bangunan menggunakan material jendela kayu dengan ornamen dinding motif garis ciri khas bangunan Tionghoa

### Tampak Belakang Lobby



Tampak Belakang Lobby menggunakan jendela motif geometris dan curtain wall. Area selasar menggunakan kisi-kisi

### Tampak Depan Kuliner



Tampak depan kuliner menggunakan jendela motif geometri khas Tiongkok dan ornamen dinding motif geometris khas Tiongkok

### Tampak Depan Kesenian



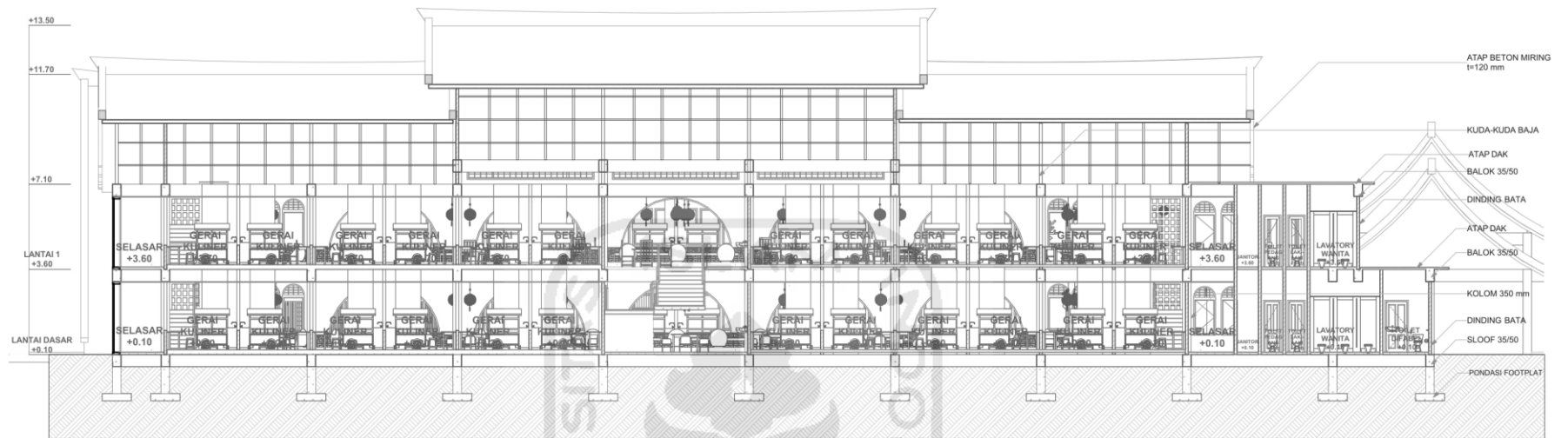
Tampak depan kesenian menggunakan curtain wall dengan double skin motif geometri bergelombang. Pada bagian tengah menggunakan dinding roster dan kisi-kisi dilengkapi ornamen dinding garis

Gambar 5.5 Tampak  
Sumber : Penulis, 2021

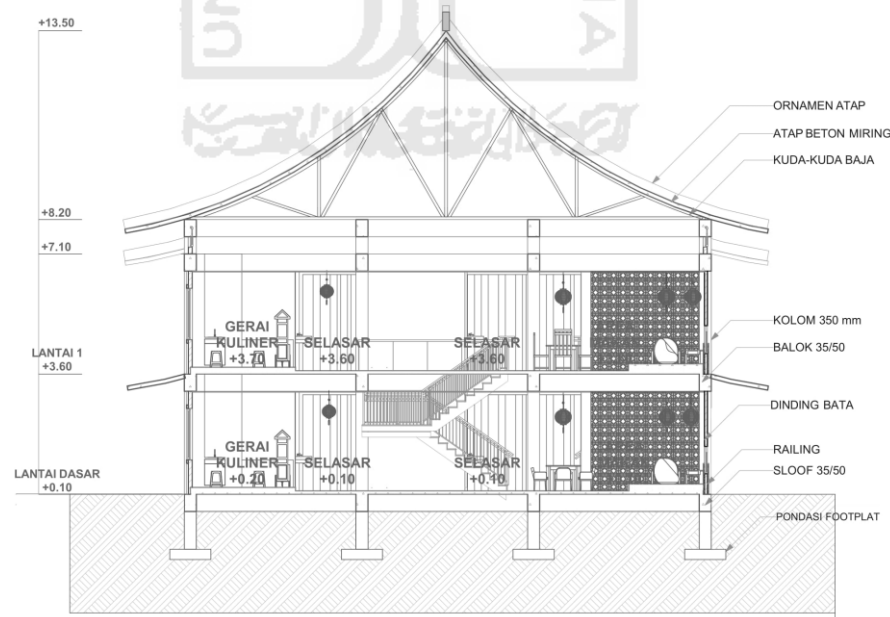
## 5.4.3 Rancangan Potongan

### 5.4.3.1 Potongan Area Kuliner

Pada potongan area kuliner menunjukkan adanya struktur kolom balok, struktur atap, serta pondasi. Balok mempunyai ukuran 35/50 cm dan kolom berukuran 35x35 cm. Pada potongan horizontal (A-A') bagian yang terpotong adalah unit-unit dari gerai kuliner, tangga, ruang janitor serta toilet. Pada potongan vertikal (B-B') bagian yang terpotong adalah gerai kuliner, selasar, dan area makan.



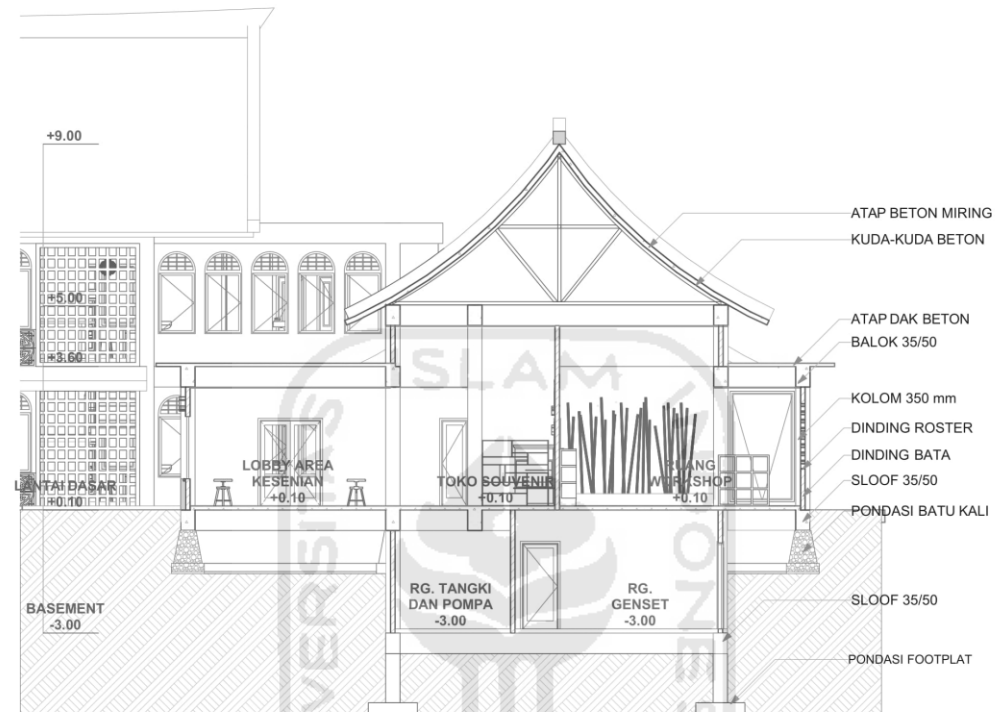
Gambar 5.6 Potongan A-A' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021



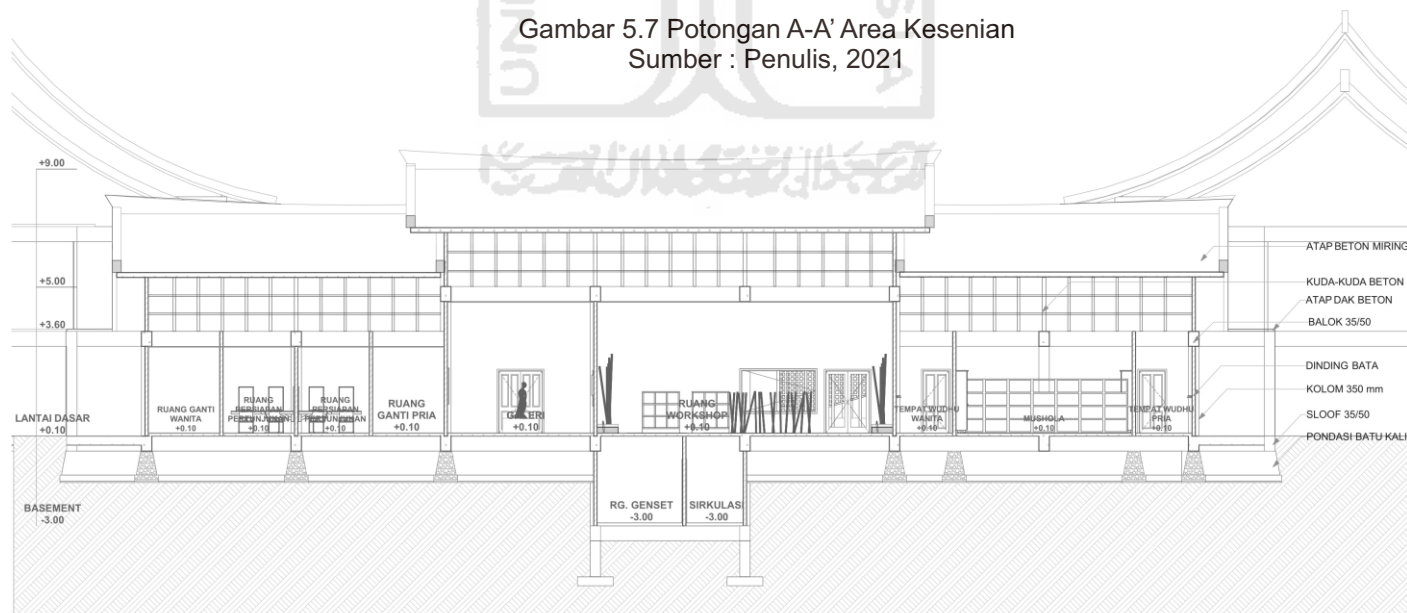
Gambar 5.6 Potongan B-B' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

### 5.4.3.2 Potongan Area Kesenian

Pada potongan area kesenian menunjukkan adanya struktur kolom balok, struktur atap, serta pondasi. Balok berukuran 35/50 cm dan kolom 35x35 cm. Pada potongan vertikal (A-A') bagian ruangan yang terpotong adalah lobby area kesenian, toko souvenir, ruang kerajinan, ruang genset serta ruang pompa dan tangki. Pada potongan horizontal (B-B') bagian yang terpotong adalah ruang ganti pria dan wanita, ruang persiapan pertunjukkan, galeri, ruang kerajinan, serta mushola.



Gambar 5.7 Potongan A-A' Area Kesenian  
Sumber : Penulis, 2021

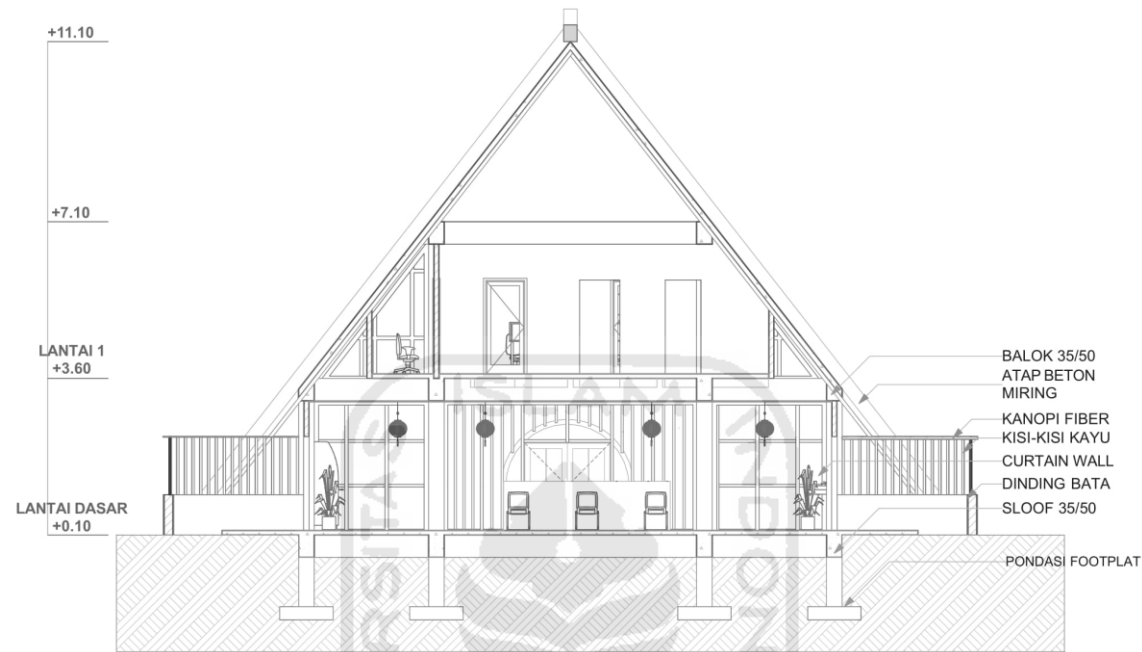


Gambar 5.7 Potongan B-B' Area Kesenian  
Sumber : Penulis, 2021

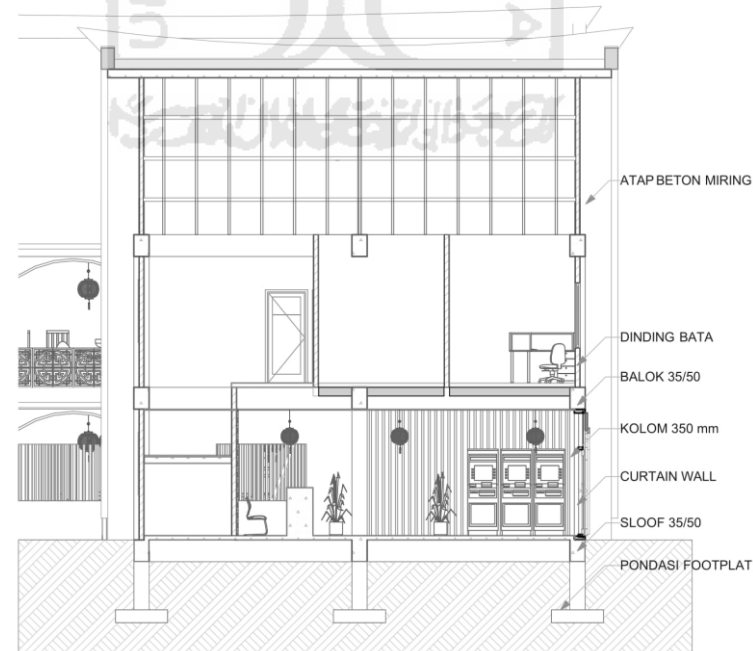


### 5.4.3.3 Potongan Area Lobby

Pada potongan area lobby menunjukkan adanya struktur kolom balok, struktur atap, serta pondasi. Balok berukuran 35/50 cm dan kolom 35x35 cm. Pada potongan horizontal (A-A') bagian ruangan yang terpotong adalah ruang informasi, selasar, hall lobby, dan ruang admin di lantai 1. Pada potongan vertikal (A-A') bagian yang terpotong adalah hall lobby, dan ruang pengelola di lantai 1.



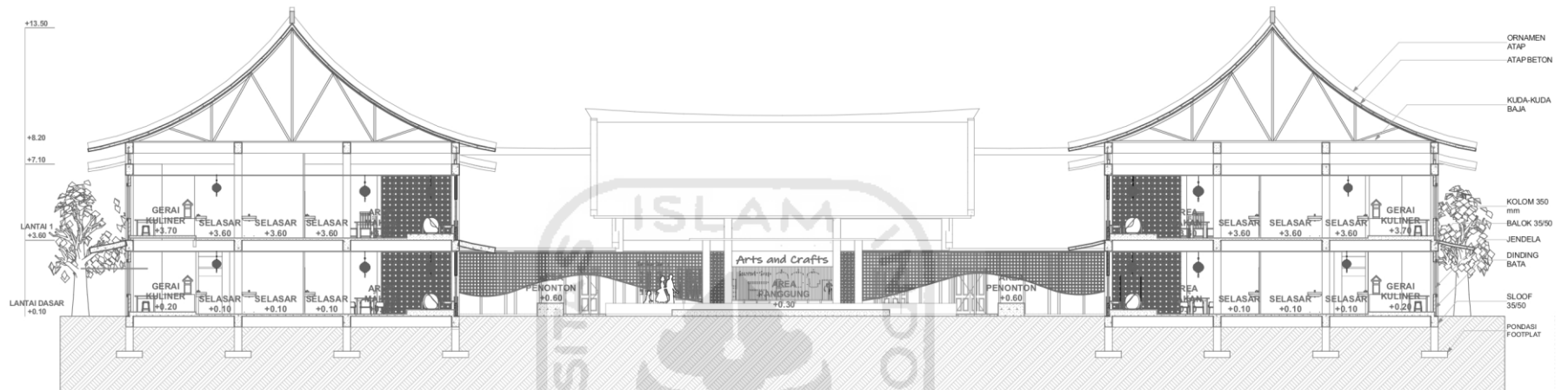
Gambar 5.8 Potongan A-A' Area Lobby  
Sumber : Penulis, 2021



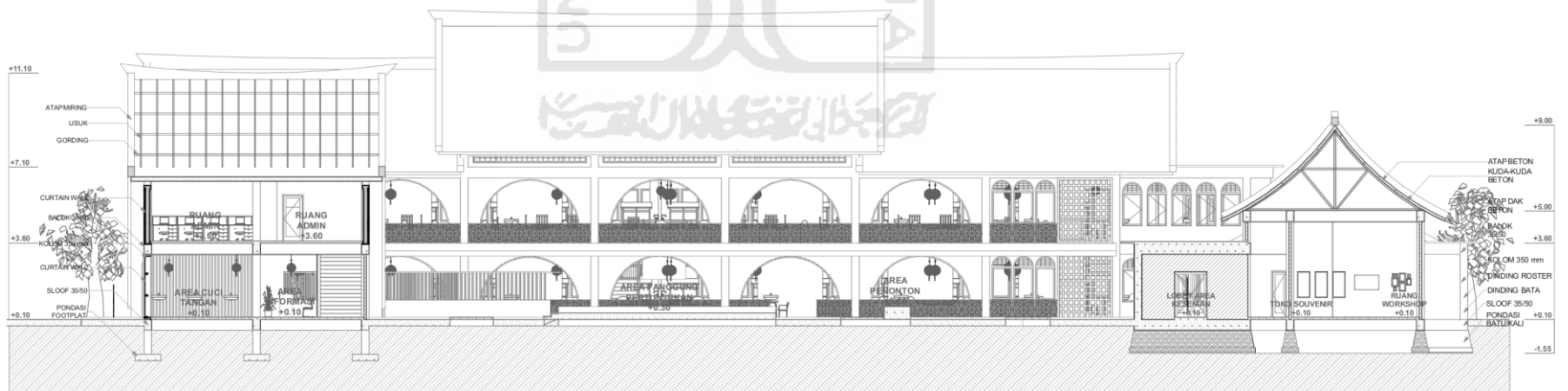
Gambar 5.8 Potongan B-B' Area Lobby  
Sumber : Penulis, 2021

### 5.4.3.4 Potongan Kawasan

Pada potongan kawasan memperlihatkan struktur kolom, balok, atap, dan juga pondasi. Pada potongan A-A kawasan, bagian yang terpotong adalah bagian area kuliner ruangan gerai kuliner, selasar, dan area makan. Bagian panggung pertunjukan yang berada di tengah bangunan juga terpotong dan memperlihatkan panggung serta area penonton. Pada potongan B-B bagian yang terpotong adalah lobby dan area kesenian. Pada area lobby bagian yang terpotong adalah ruang informasi, area cuci tangan, dan ruang admin di lantai 1. Pada area kesenian ruang yang terpotong adalah toko souvenir dan ruang workshop.



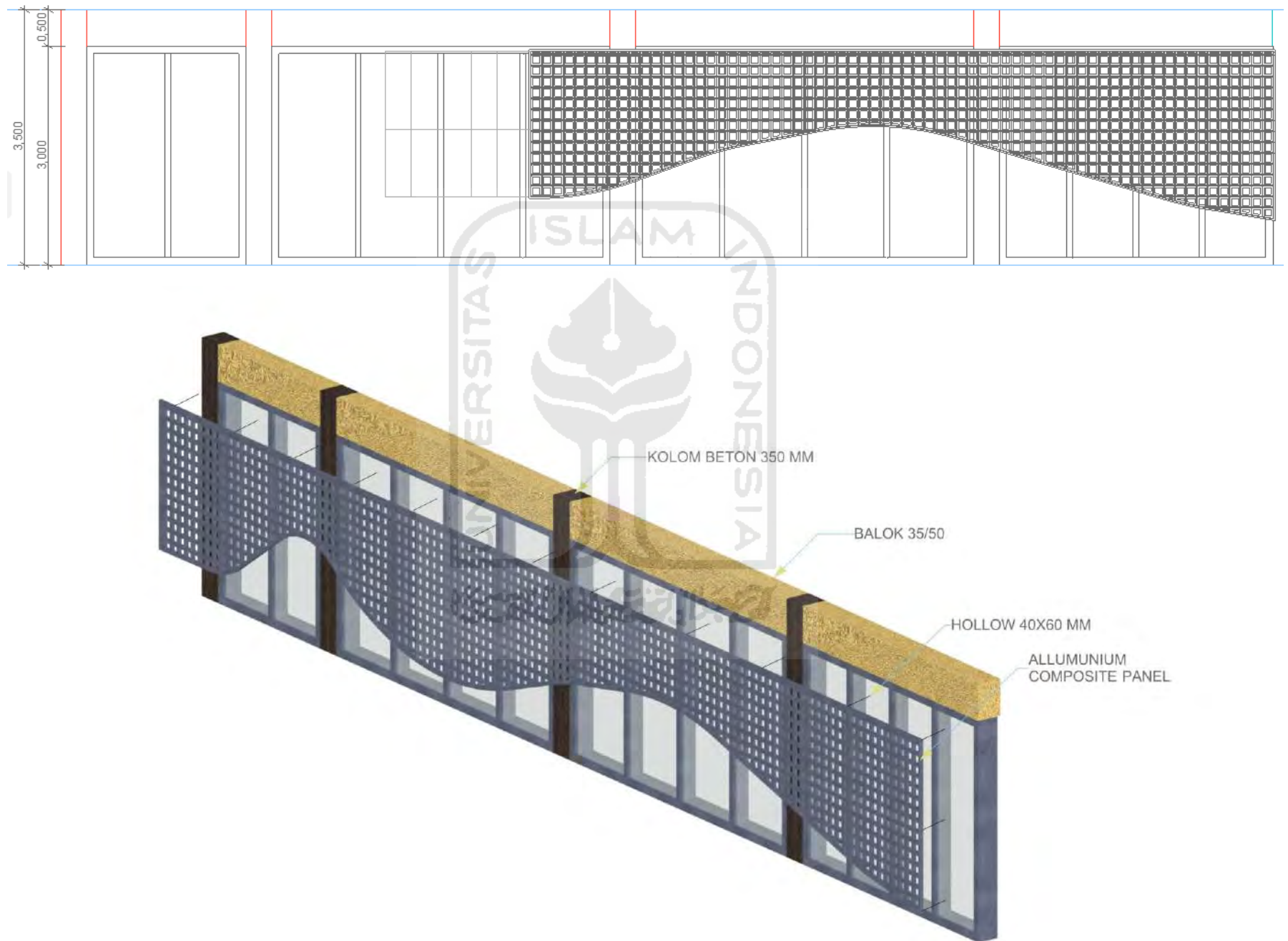
Gambar 5.9 Potongan A-A' Kawasan  
Sumber : Penulis, 2021



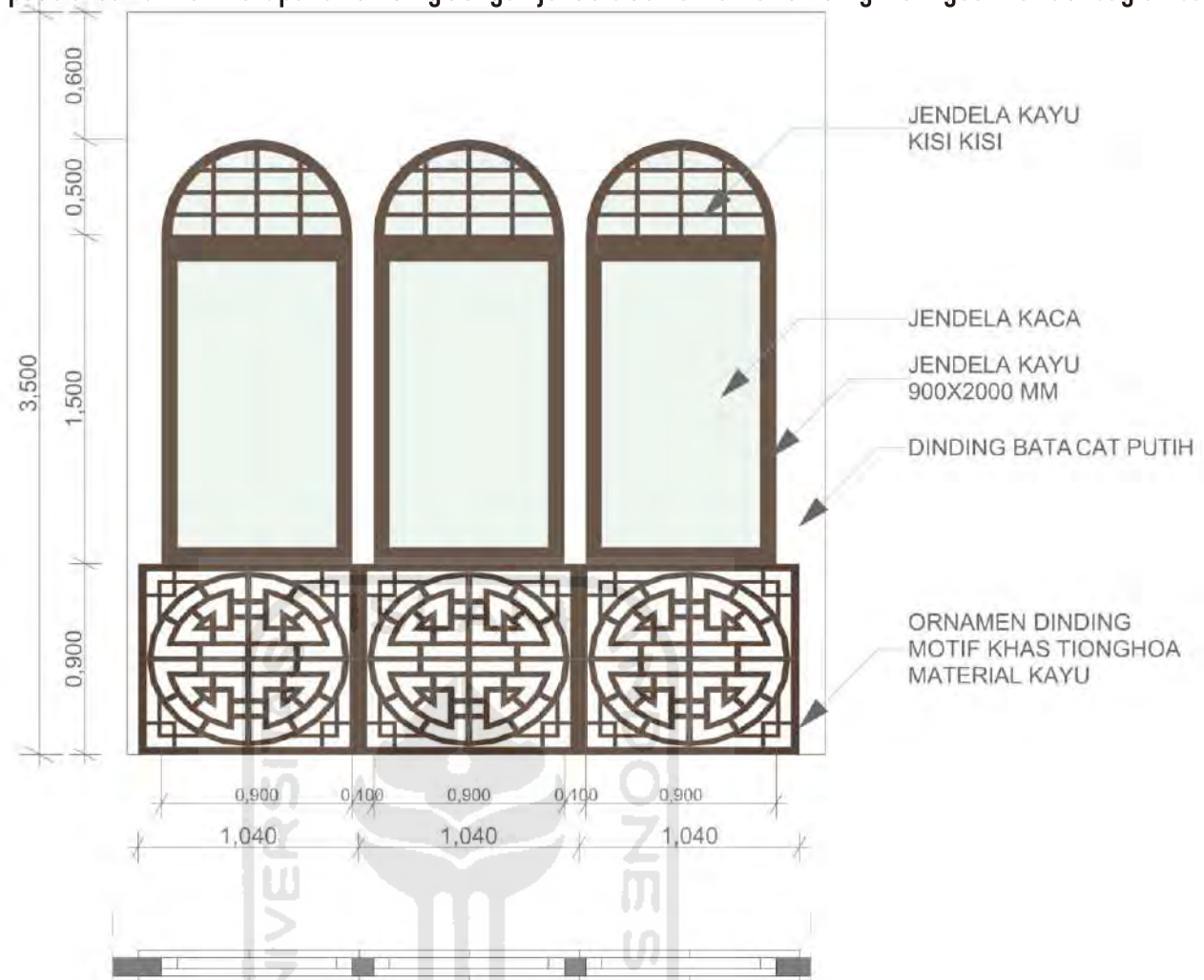
Gambar 5.9 Potongan B-B' Kawasan  
Sumber : Penulis, 2021

## 5.4 Rancangan Selubung Bangunan

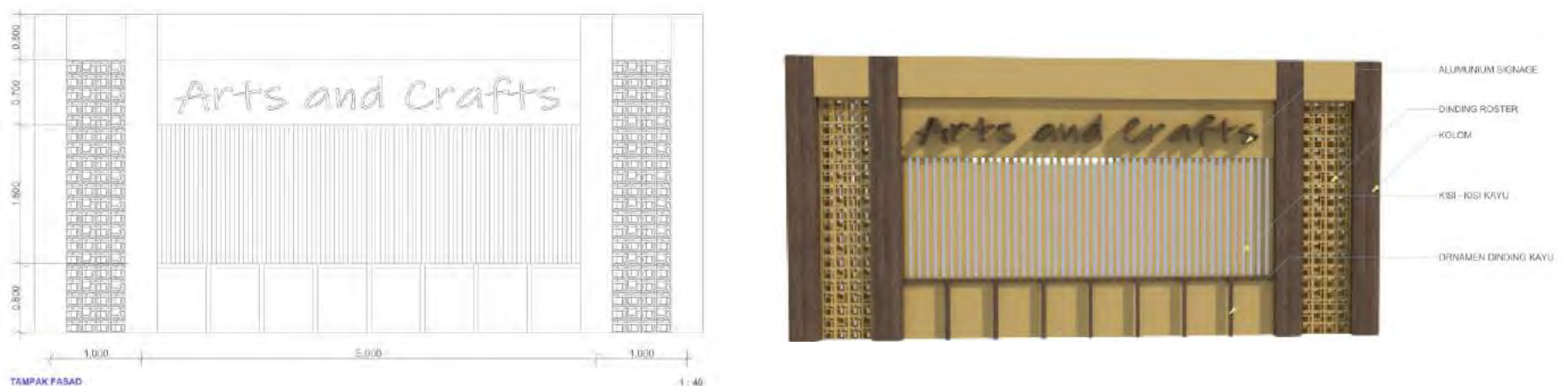
Pada rancangan ini akan diperlihatkan terkait detail selubung bangunan kaca dan selubung secondary skin bisa menempel dengan bangunan. Selubung bangunan ini digunakan pada area depan kesenian.



Selubung yang berada pada area kuliner merupakan dinding dengan jendela dan ornamen dinding motif geomteris di bagian bawah jendela



Selubung area kesenian menggunakan curtain wall dengan secondary skin alumunium motif geometris dan dinding roster, kisi-kisi pada bagian tengah.



Gambar 5.10 Selubung Bangunan  
Sumber : Penulis, 2021

## 5.6 Rancangan Interior Bangunan



Area lobby

Area cuci tangan



Area ATM

Area selasar

Gambar 5.11 Rancangan Interior  
Sumber : Penulis, 2021



Gerai kuliner

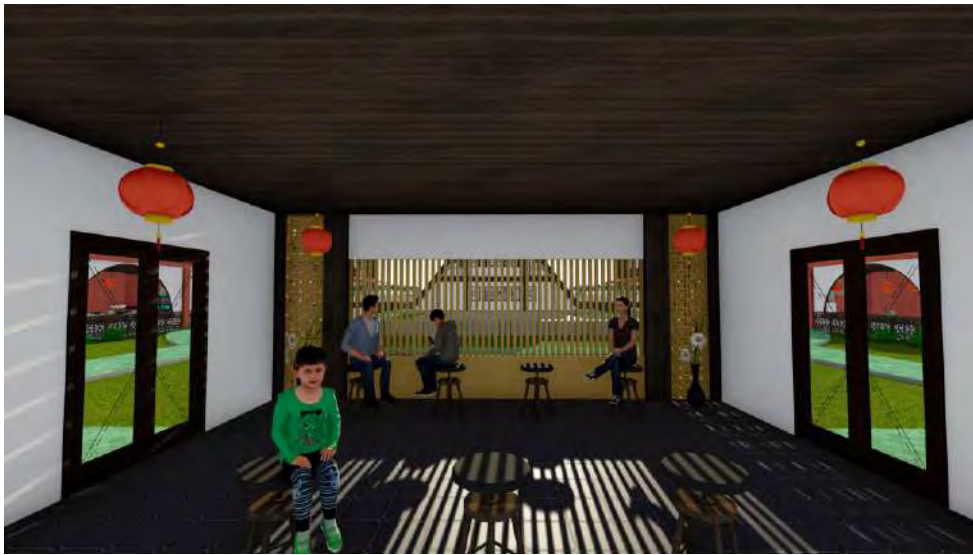
Area makan lantai dasar



Gerai kuliner

Area makan lantai 1

Gambar 5.11 Rancangan Interior  
Sumber : Penulis, 2021



Lobby kesenian



Selasar kesenian



Ruang kerajinan topi bambu



Toko souvenir

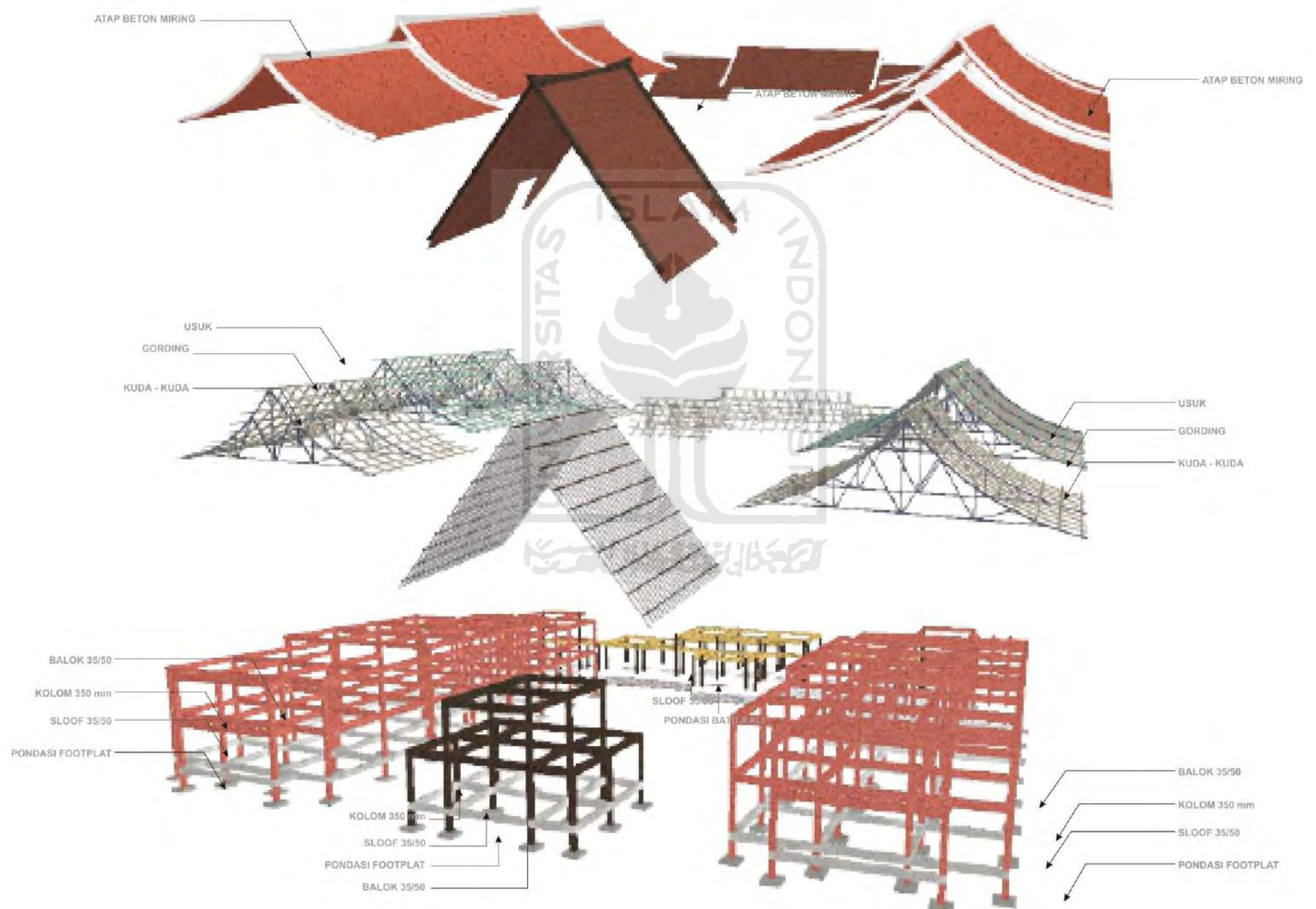


Galeri

Gambar 5.11 Rancangan Interior  
Sumber : Penulis, 2021

## 5.7 Rancangan Sistem Struktur

Struktur utama bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian yang terdiri dari 2 lantai menggunakan struktur dari struktur kolom balok. Kolom berukuran 35 x 35 cm dan balok berukuran 35/50 cm.



Gambar 5.12 Sistem Struktur  
Sumber : Penulis, 2021

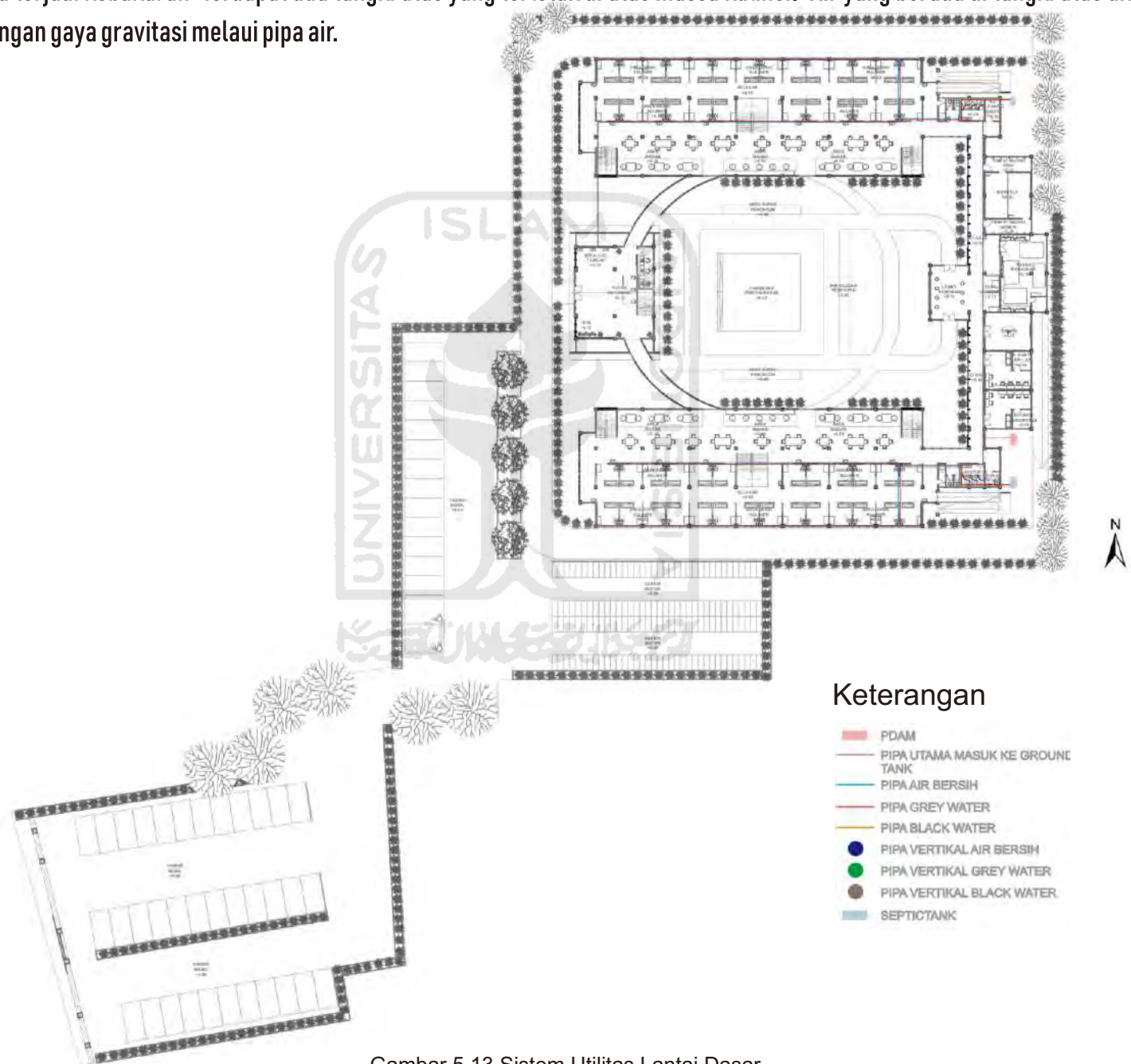


# 5.8 Rancangan Sistem Utilitas

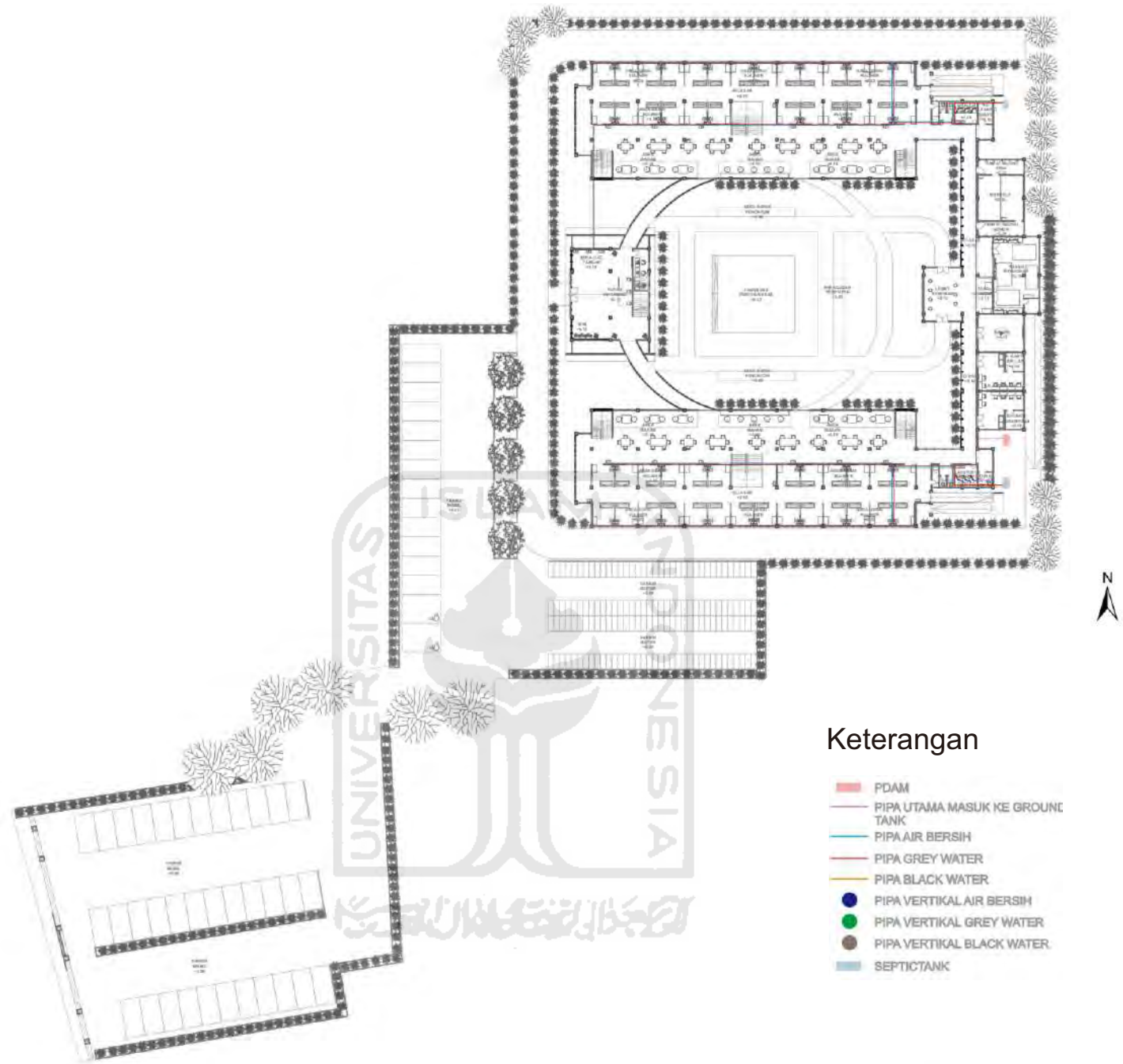
## 5.8.1 Rancangan Sistem Utilitas

### Utilitas Lantai Dasar

Sistem utilitas air bersih pada bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian menggunakan sistem down feed dengan menyediakan tangki penampungan di basement lalu dipompakan ke tangki atas sebelum di distribusikan untuk keperluan bangunan. Tangki air juga digunakan untuk keperluan ketika terjadi kebakaran Terdapat dua tangki atas yang terletak di atas massa kuliner. Air yang berada di tangki atas akan disalurkan menuju shaft dengan gaya gravitasi melalui pipa air.



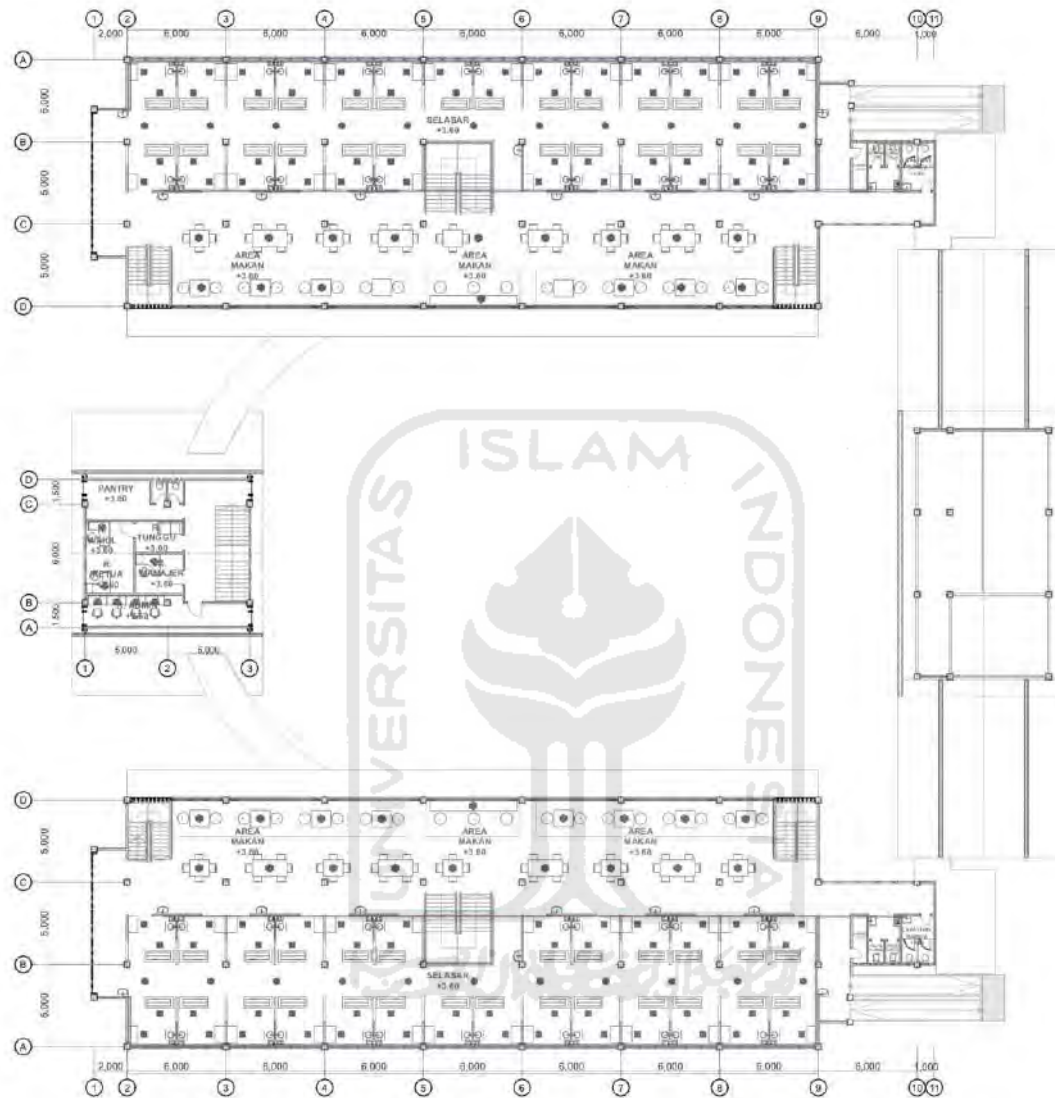
Gambar 5.13 Sistem Utilitas Lantai Dasar  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 5.13 Sistem Utilitas Lantai Dasar  
 Sumber : Penulis, 2021

Sistem mekanikal utilitas untuk pengelolaan air kotor disediakan *septic tank* dari pipa *black water* dan *grey water* . Peletakan *septic tank* terdapat di area belakang dekat kamar mandi.

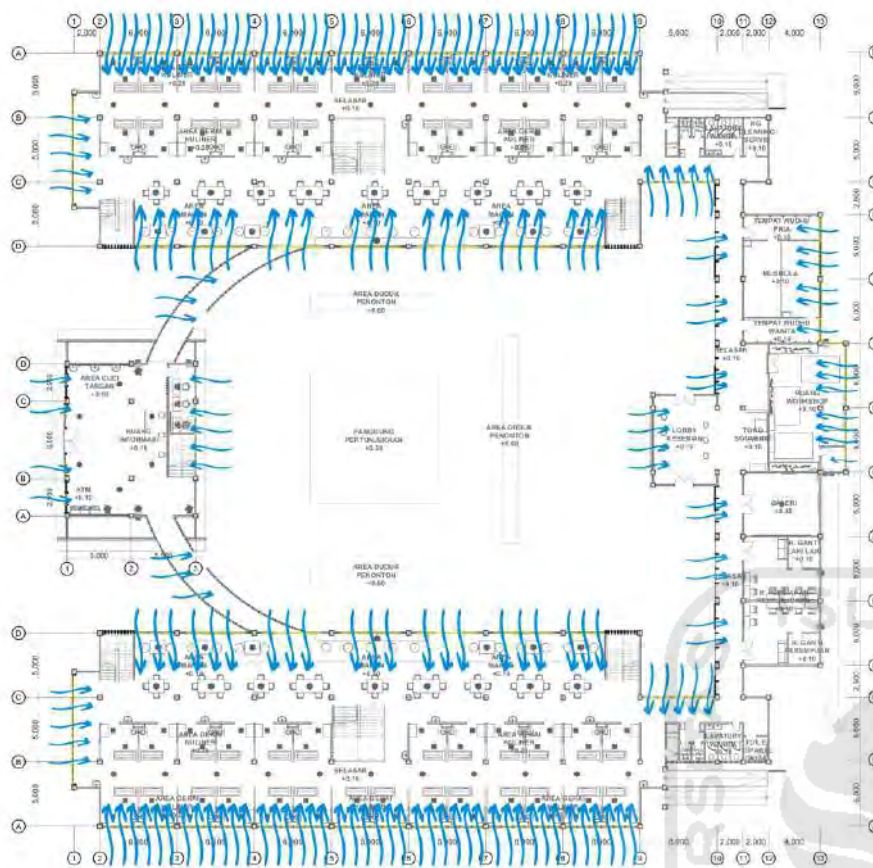
## Utilitas lantai 1



Gambar 5.14 Sistem Utilitas Lantai 1  
Sumber : Penulis, 2021

Sistem mekanikal utilitas untuk pengelolaan air bersih di lantai 1 pendistribusiannya sama dengan di lantai dasar. Air dari tangki atas disalurkan ke shaft dengan sistem gravitasi. Untuk pengelolaan air kotor, disalurkan ke lantai dasar dengan shaft. Lalu dibuang ke septictank sebelum disalurkan ke drainase lingkungan sekitar.

## 4.8.2 Rancangan Skema Penghawaan

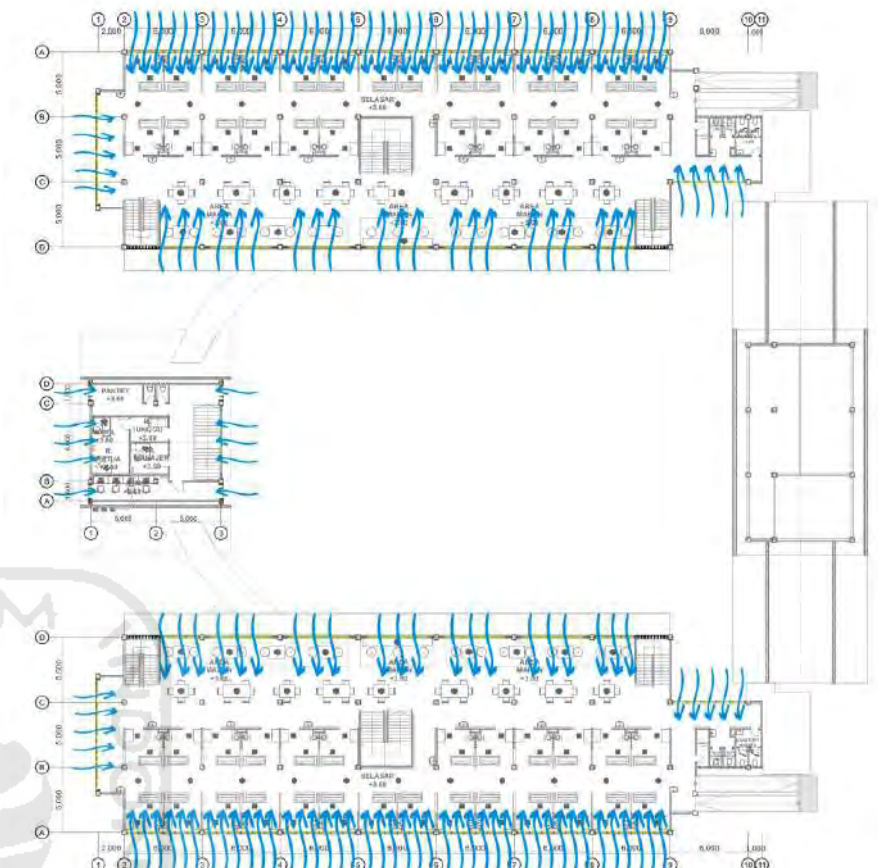


Gambar 5.15 Sistem Penghawaan Lt Dasar  
Sumber : Penulis, 2021

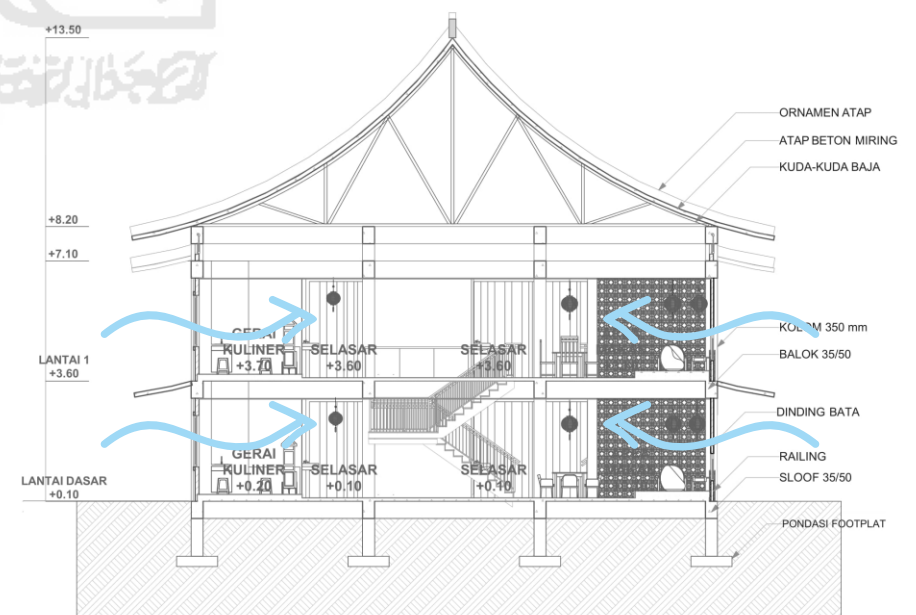
### Keterangan

-  AC INDOOR
-  AC OUTDOOR
-  PIPA AC
-  BUKAAN
-  PENGHAWAAN ALAMI

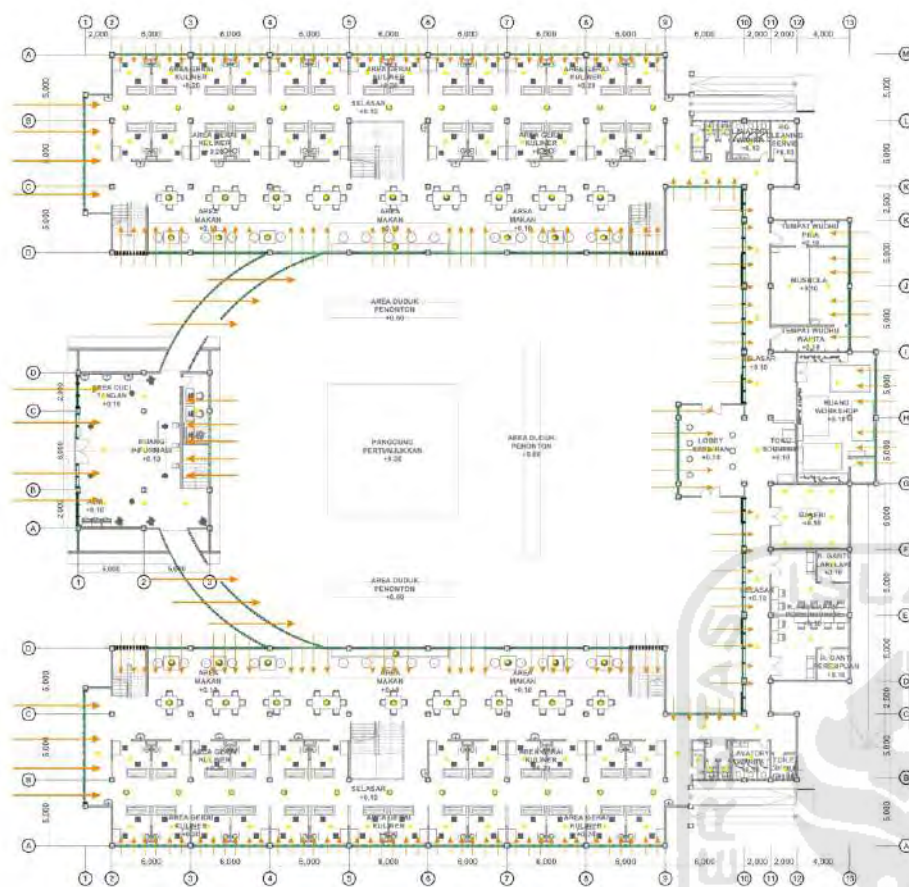
Untuk sistem penghawaan buatan dalam bangunan menggunakan AC split. Peletakan AC pada ruangan galeri, lobby, ruang kerajinan, dan juga ruang persiapan pertunjukkan. Untuk penghawaan alami, angin masuk melalui jendela dan bukaan celah seperti dinding roster.



Gambar 5.16 Sistem Penghawaan Lt 1  
Sumber : Penulis, 2021






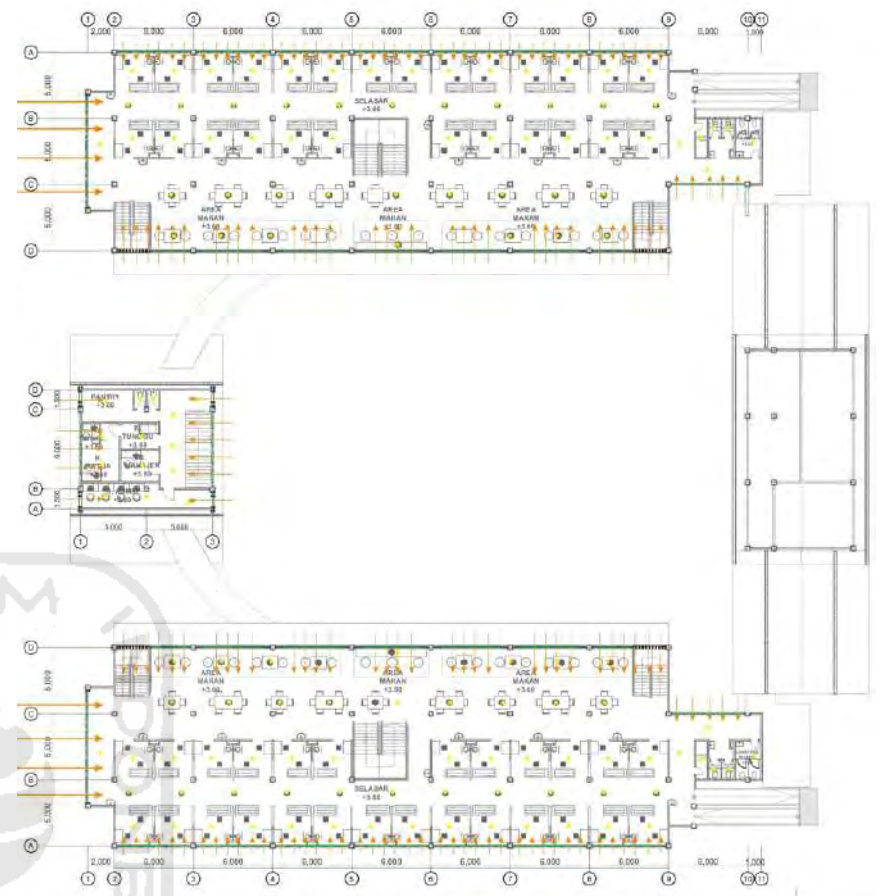
### 4.8.3 Rancangan Skema Pencahayaan



Gambar 5.17 Sistem Pencahayaan Lt Dasar  
Sumber : Penulis, 2021




#### Keterangan

-  TITIK LAMPU
-  BUKAAN
-  PENCAHAYAAN ALAMI

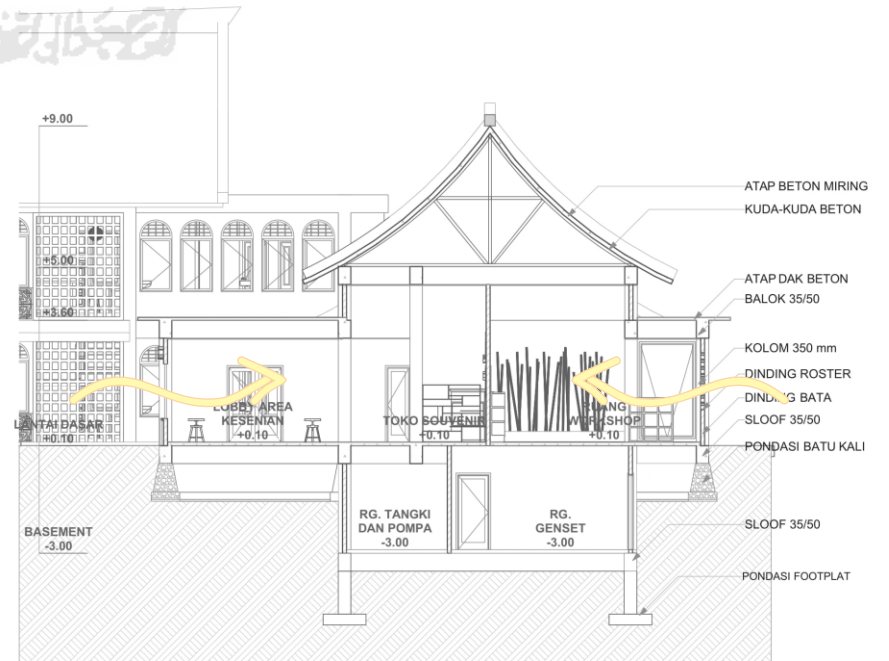


Gambar 5.18 Sistem Pencahayaan Lt 1  
Sumber : Penulis, 2021

#### Keterangan

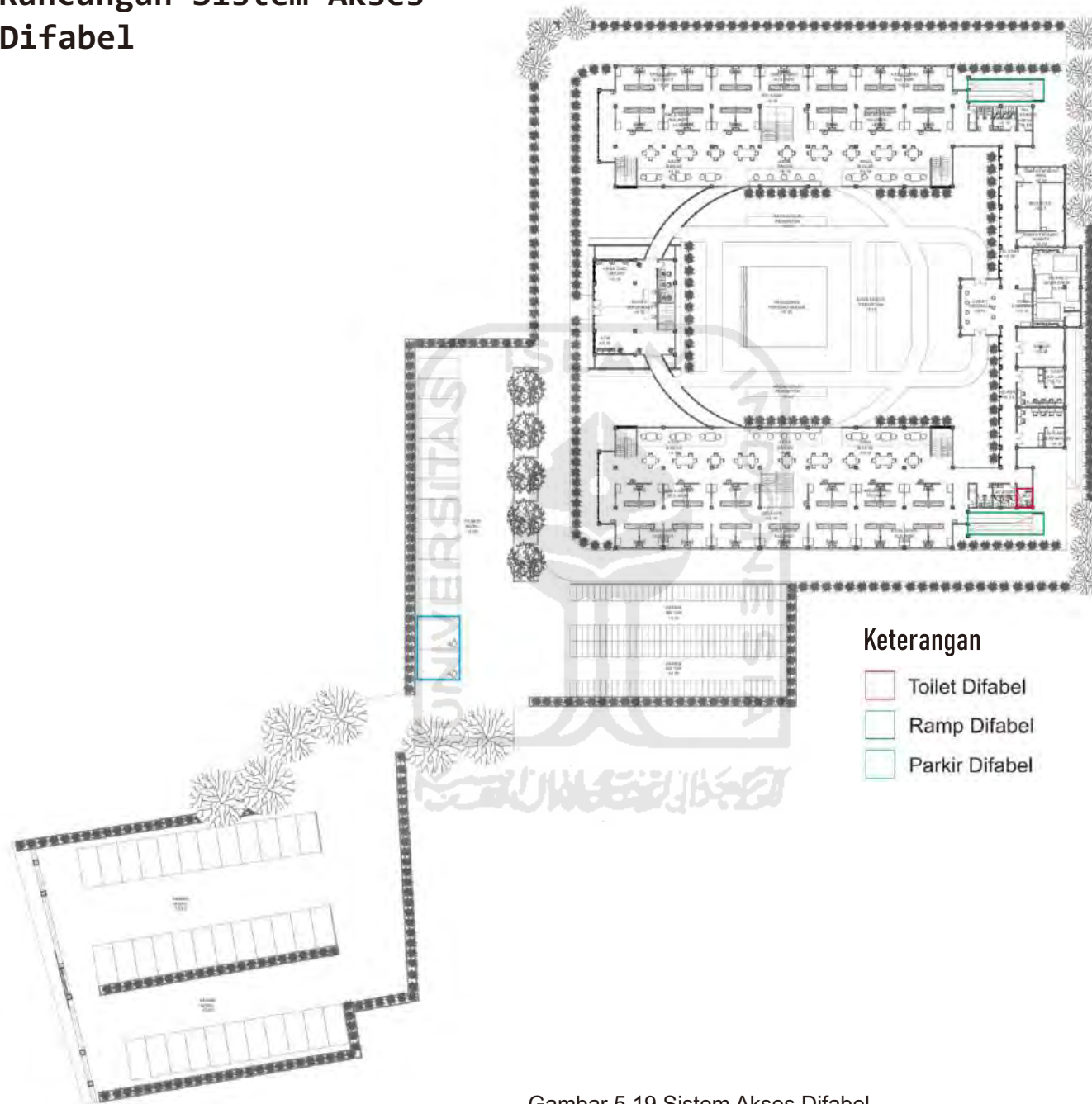
-  TITIK LAMPU
-  BUKAAN
-  PENCAHAYAAN ALAMI

Untuk sistem pencahayaan menggunakan lampu untuk malam hari dan pencahayaan alami pada siang hari yang masuk melalui bukaan berupa jendela, curtain wall, maupun dinding roster.



## 5.9 Rancangan Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

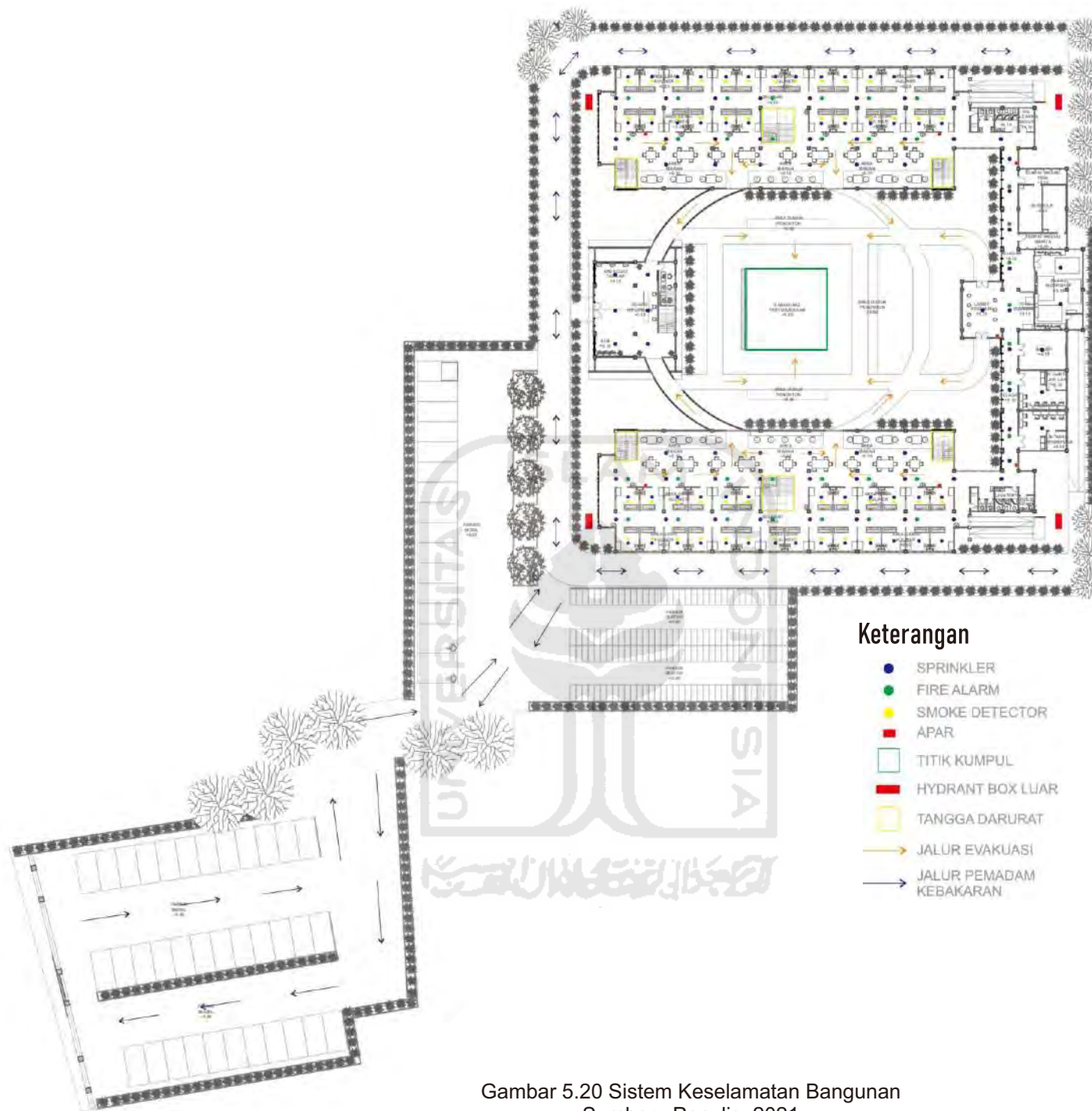
### 5.9.1 Rancangan Sistem Akses Difabel Difabel



Gambar 5.19 Sistem Akses Difabel  
Sumber : Penulis, 2021

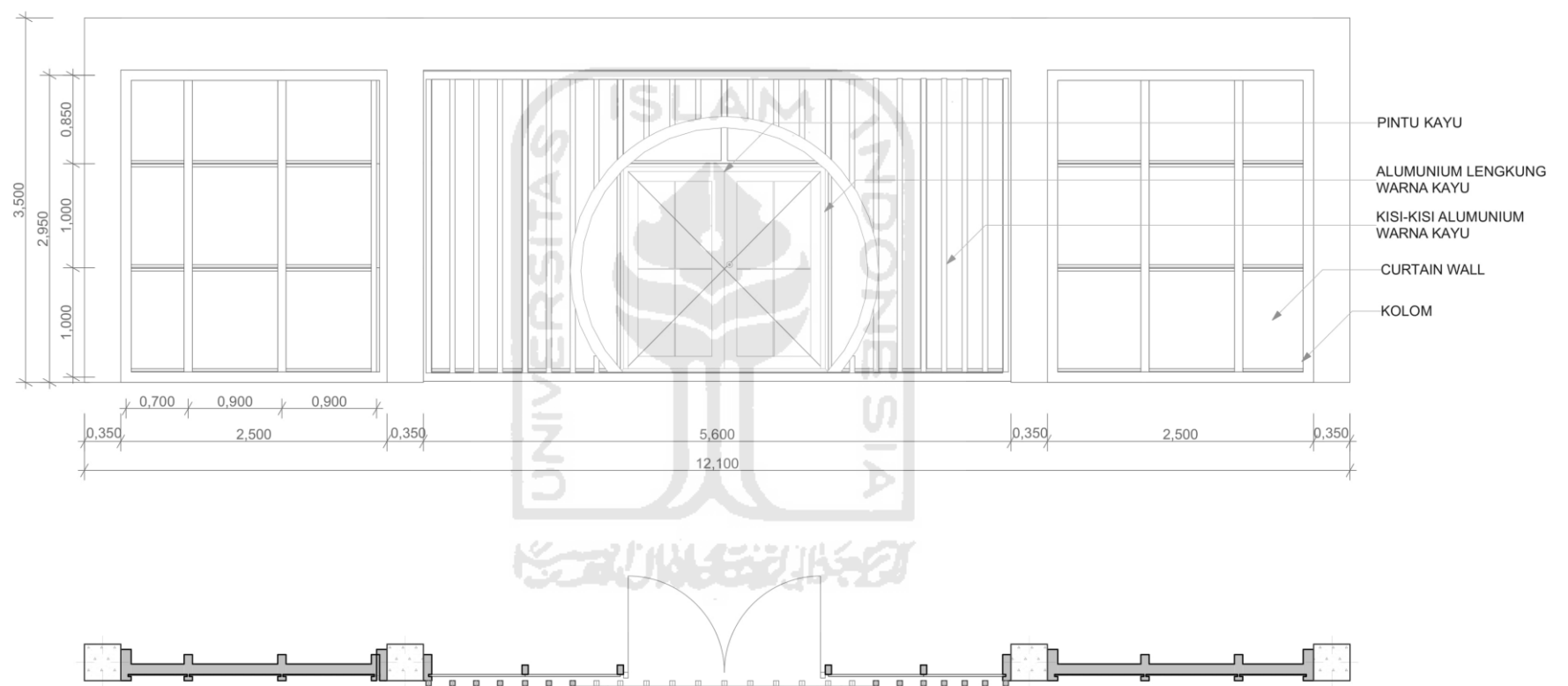
Sistem akses difabel pada bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian terdiri dari dua parkir difabel dan pengunjung dapat mengakses sampai ke lantai 2 dengan menggunakan ramp yang terletak sisi utara dan selatan. Terdapat juga toilet difabel di sisi selatan bangunan.

## 5.9.2 Rancangan Sistem Keselamatan Bangunan



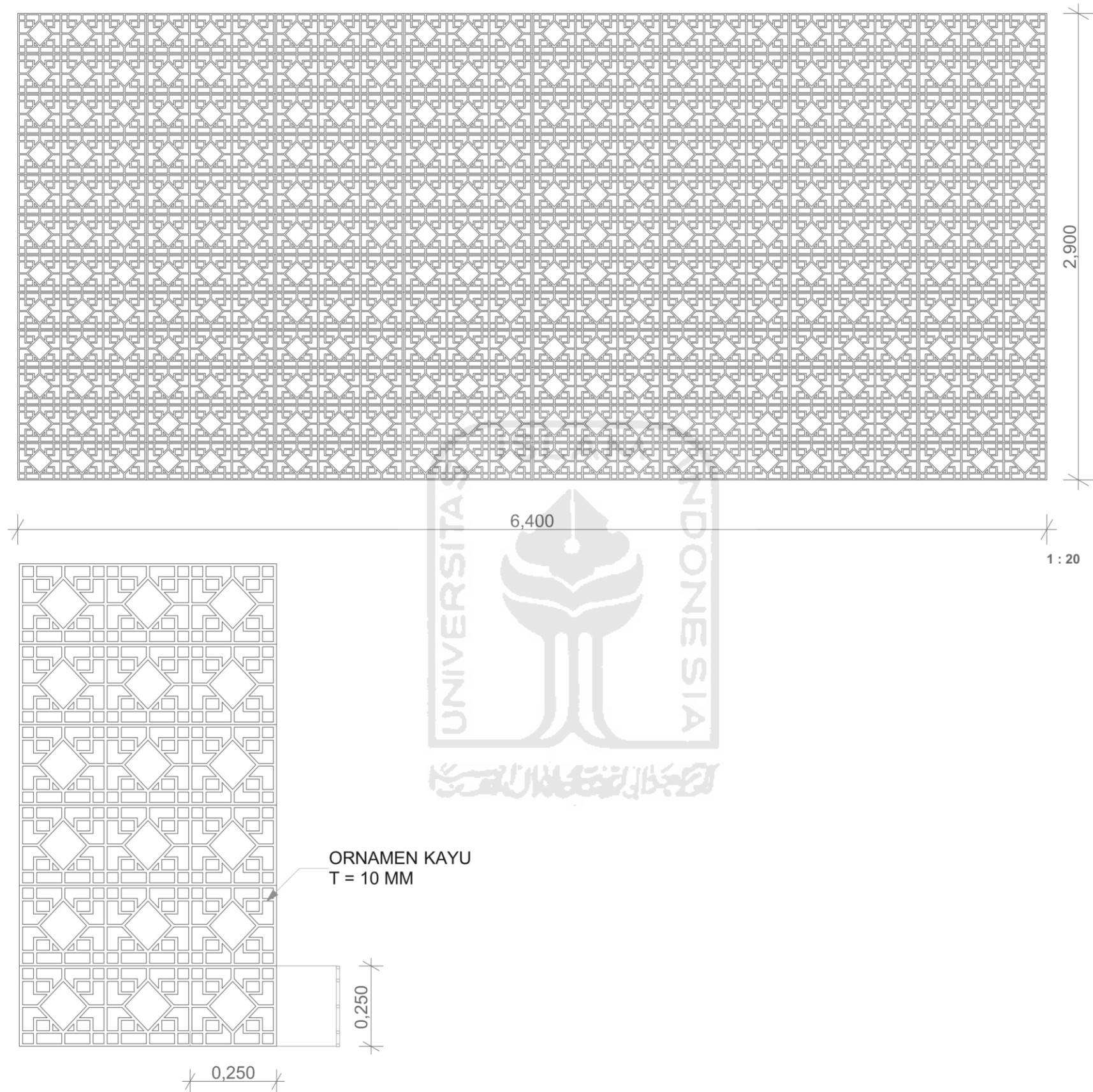
Sistem penanggulangan kebakaran dan evakuasi darurat pada bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian terdiri dari area evakuasi, tangga darurat, sprinkler, fire alarm, smoke detector, dan APAR. Area evakuasi berada di sekitar bangunan berupa panggung yang luas dan di dekat area parkir.

## 5.10 Rancangan Detail Arsitektural Khusus

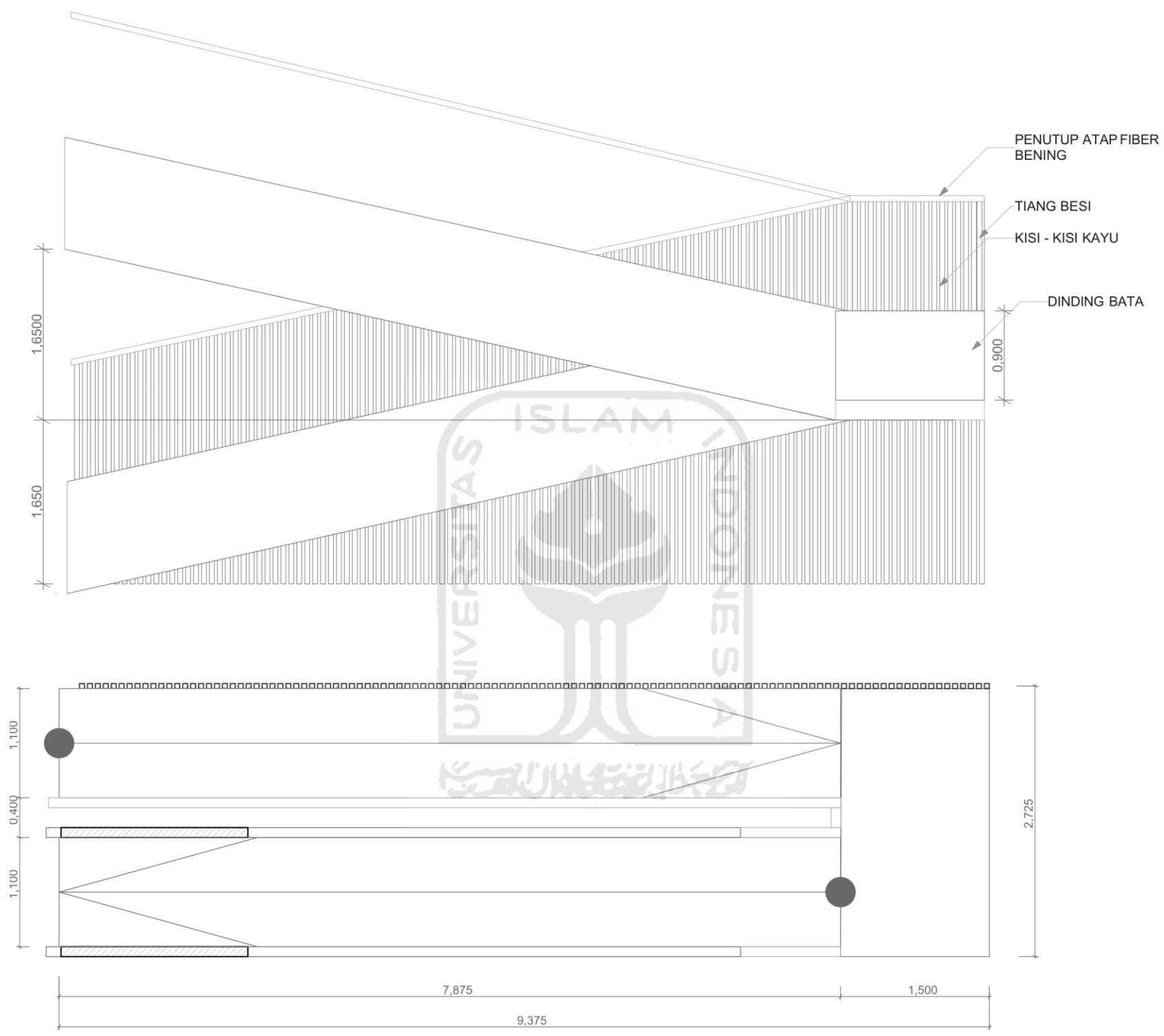


Gambar 5.21 Detail Pintu Lobby  
Sumber : Penulis, 2021

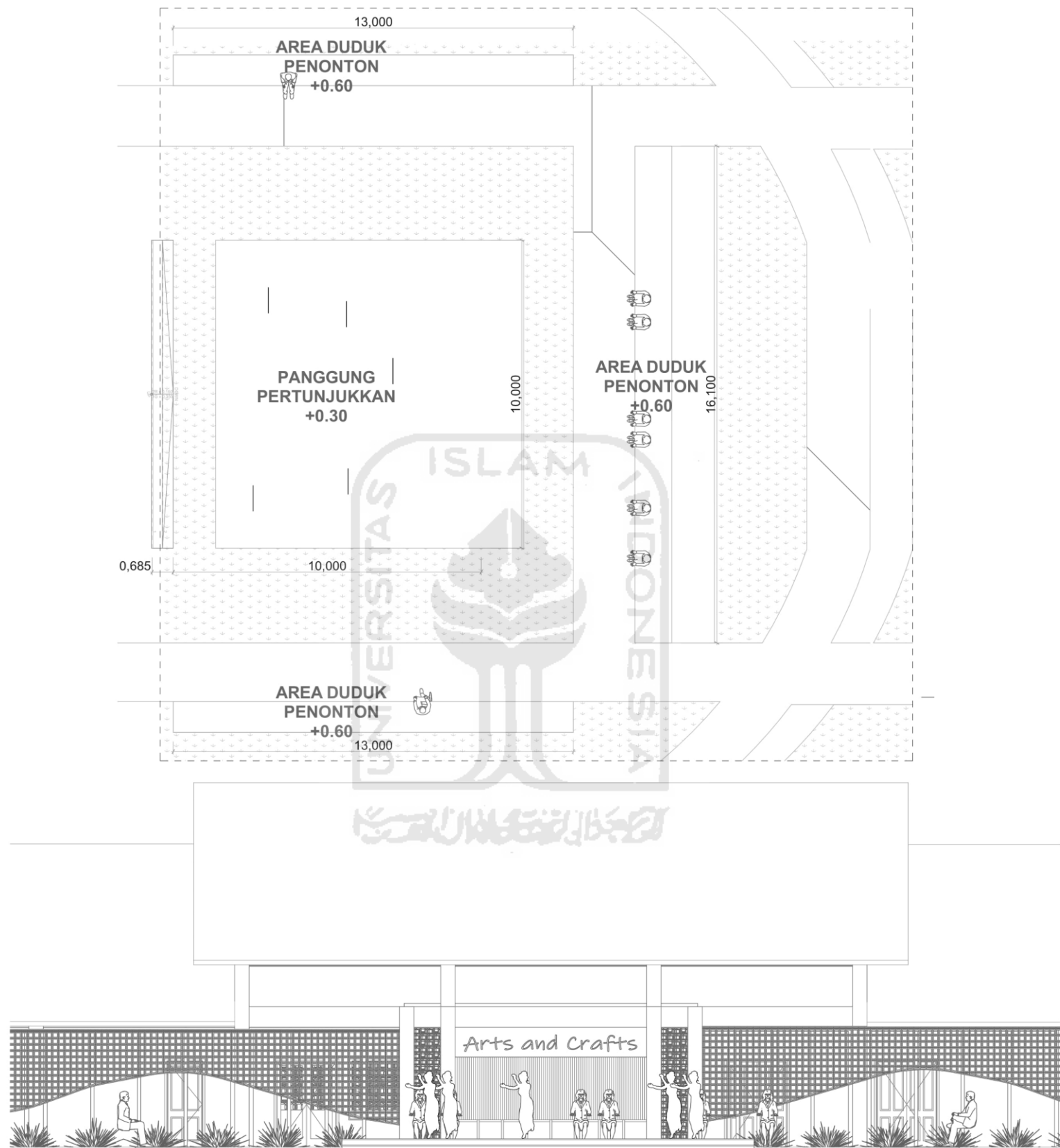




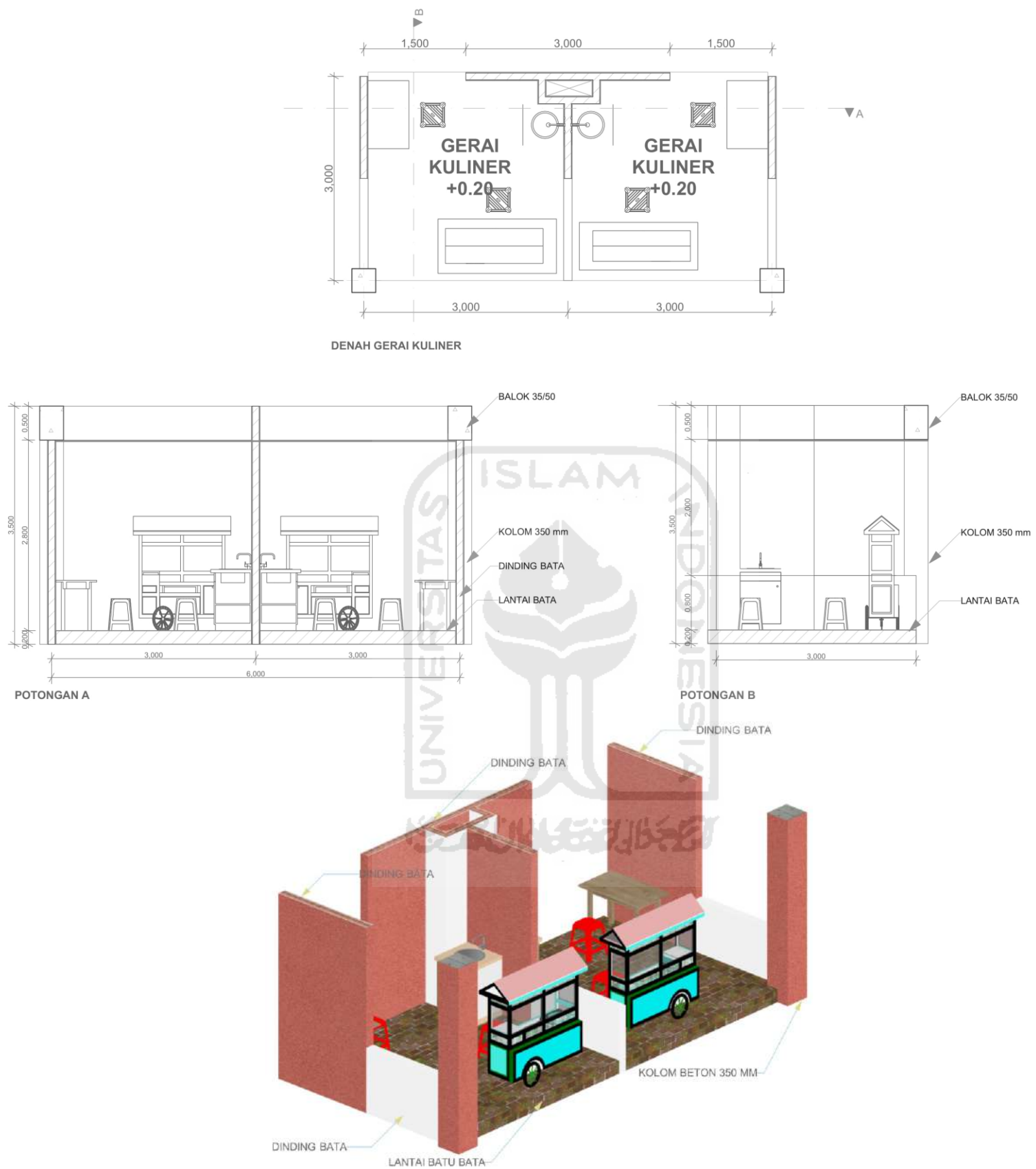
Gambar 5.22 Detail Ornamen Dinding  
Sumber : Penulis, 2021



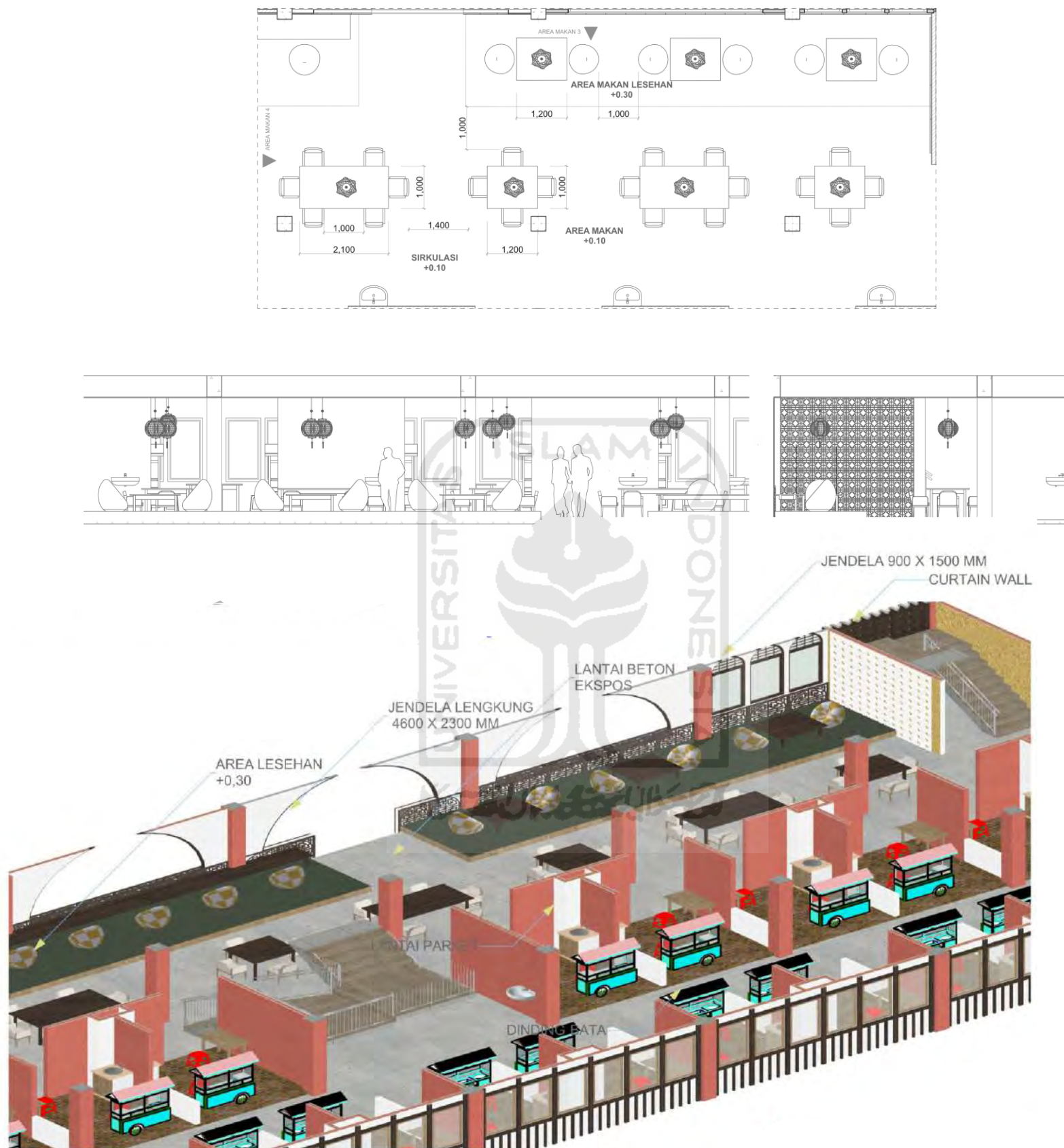
Gambar 5.23 Detail Ramp  
 Sumber : Penulis, 2021



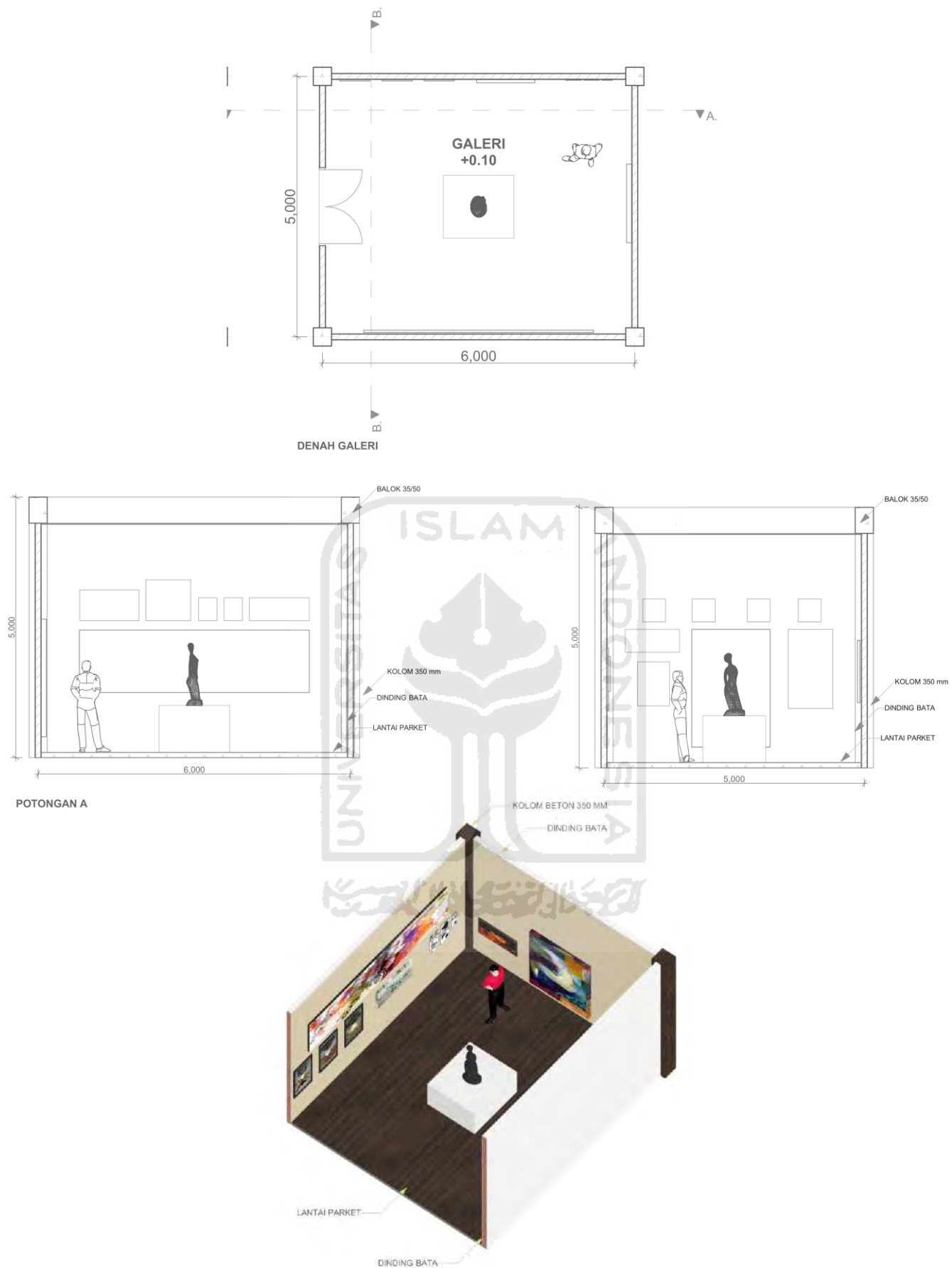
Gambar 5.24 Detail Panggung Pertunjukkan  
Sumber : Penulis, 2021



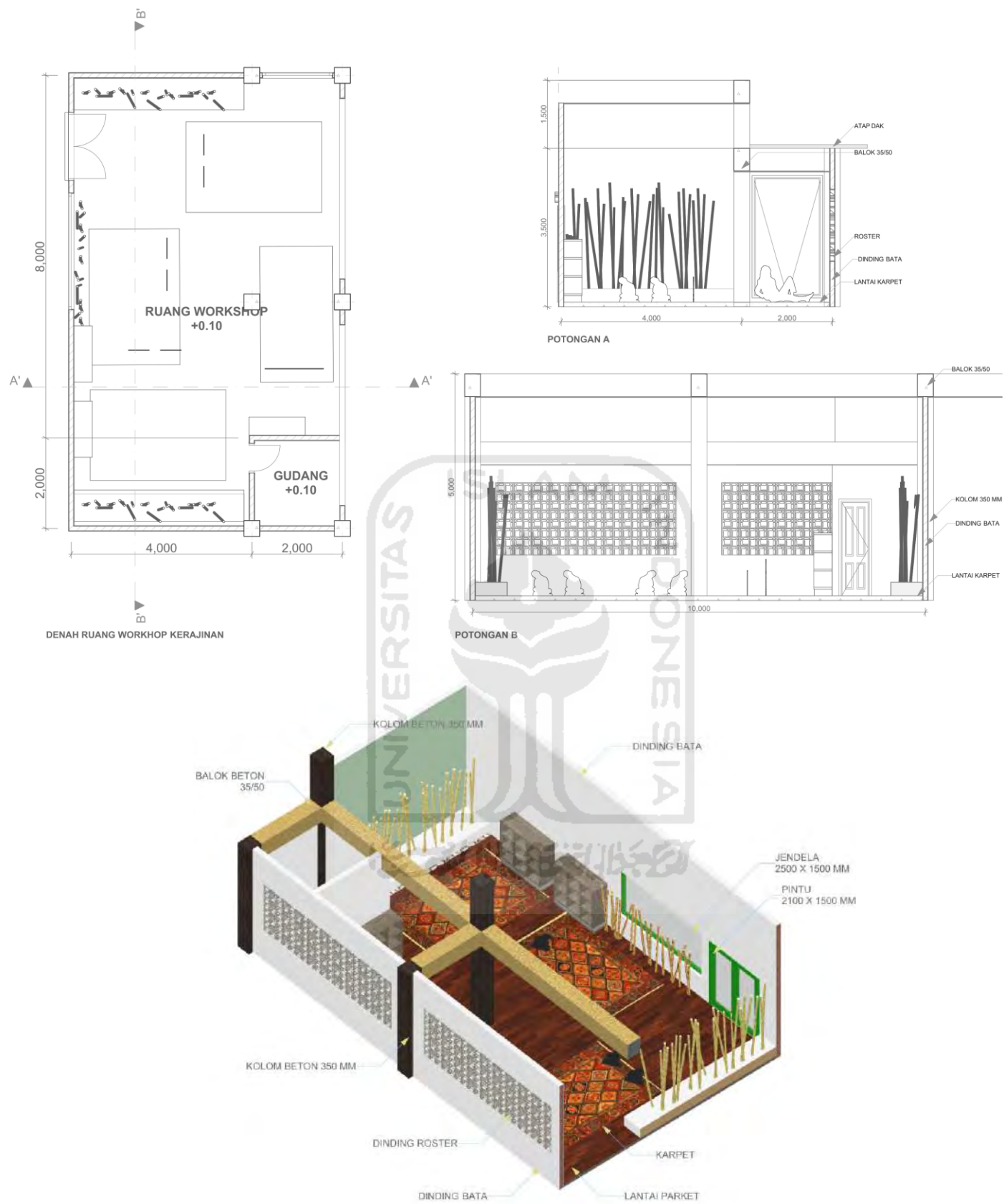
Gambar 5.25 Detail Gerai Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 5.26 Detail Area Makan  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 5.27 Detail Galeri  
Sumber : Penulis, 2021



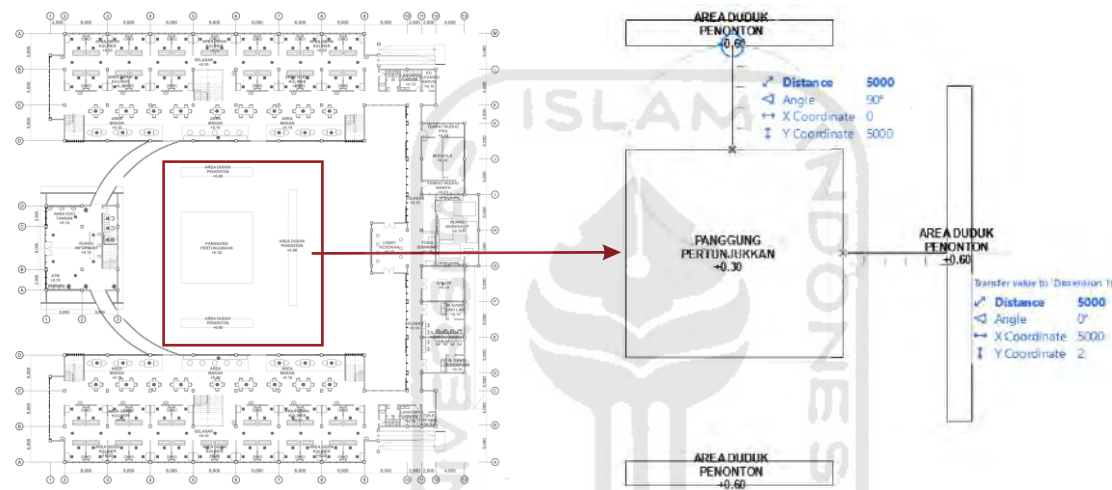
Gambar 5.28 Detail Ruang Workshop  
Sumber : Penulis, 2021

# 5.11 UJI DESAIN

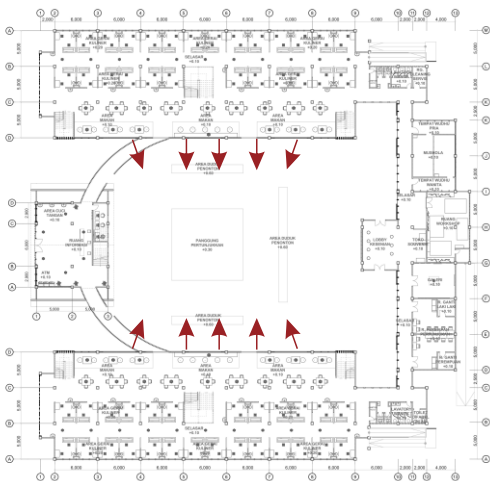
Uji desain dilakukan dengan metode checklist berdasarkan tolak ukur sesuai variabel

Variabel	Sub Variabel	Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Kenyamanan Visual	Jarak panggung dengan penonton sekitar panggung	Jarak 5 m dari panggung	Jika kesesuaian jarak panggung dengan penonton adalah 5 m maka dinyatakan berhasil	✓

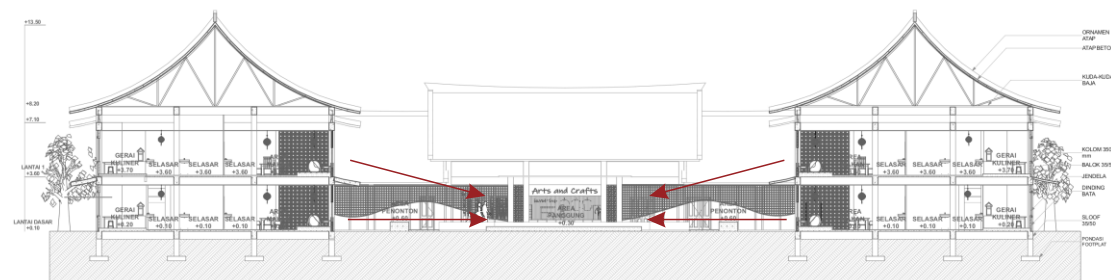
Dalam perancangan jarak area panggung dengan area penonton sudah dibuat sejauh 5 m untuk kenyamanan visual penonton yang menonton pertunjukan



Variabel	Sub Variabel	Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Kenyamanan Visual	Layout tempat duduk kuliner	Layout menghadap ke panggung	Jika kesesuaian layout tempat duduk area makan di kuliner menghadap ke panggung maka dinyatakan berhasil	✓

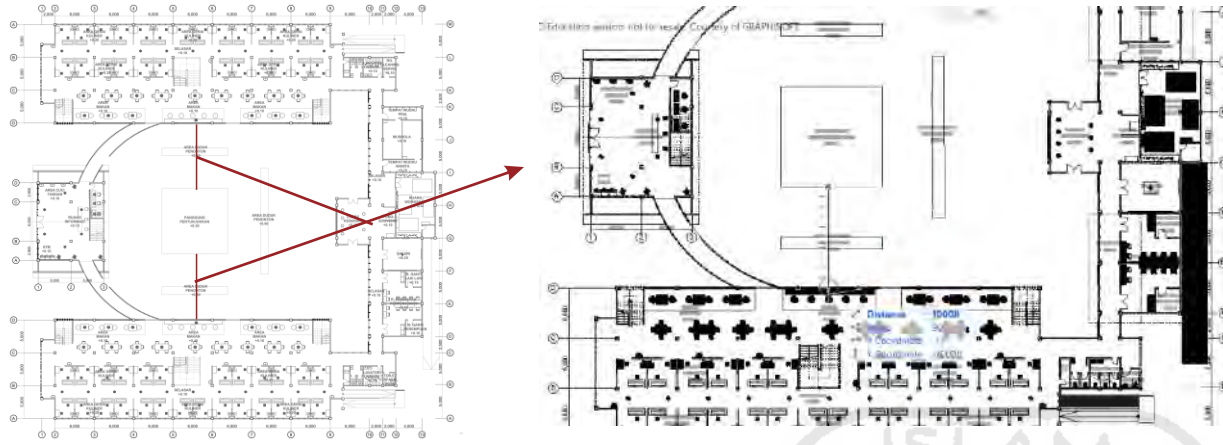


Dalam perancangan area makan kuliner semua sudah menghadap ke arah panggung sehingga pengunjung yang sedang menikmati kuliner juga bisa sambil menikmati pertunjukan





Variabel	Sub Variabel	Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Kenyamanan Visual	Jarak panggung dengan penonton kuliner	Maksimal 25-30 m dari panggung	Jika kesesuaian jarak panggung dengan penonton kuliner adalah maksimal 25 m maka dinyatakan berhasil	✓



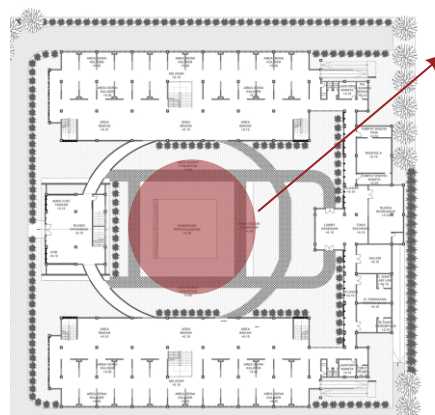
Dalam perancangan jarak area makan kuliner dengan panggung dibuat sejauh 10 m sehingga pengunjung tidak terlalu jauh melihat pertunjukan di panggung

Variabel	Sub Variabel	Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Kenyamanan Visual	Pencahayaan	Pencahayaan buatan untuk malam hari	Jika menggunakan pencahayaan buatan pada panggung pertunjukan untuk memperjelas ekspresi dari para artis maka dinyatakan berhasil	✓



Terdapat lampu pada area panggung dan juga area penonton sehingga pengunjung masih bisa menyaksikan pertunjukan saat malam hari

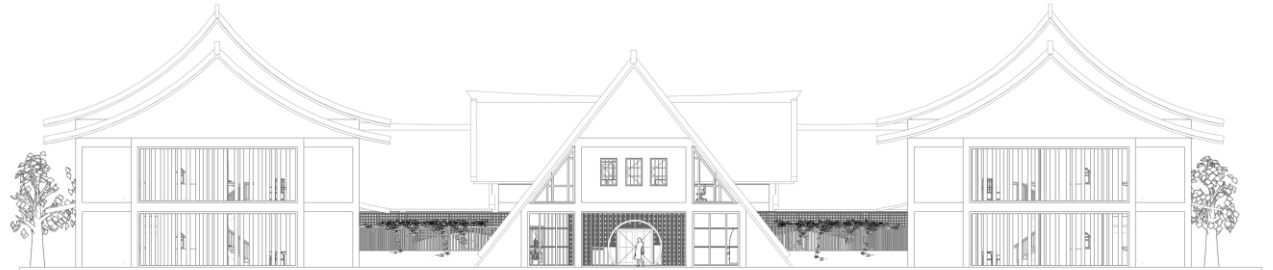
Variabel	Sub Variabel	Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Nuansa Tionghoa	Tata Massa	Adanya courtyard di tengah bangunan	Jika kesesuaian tata massa yang di tengahnya terdapat courtyard untuk panggung pertunjukan maka dinyatakan berhasil	✓



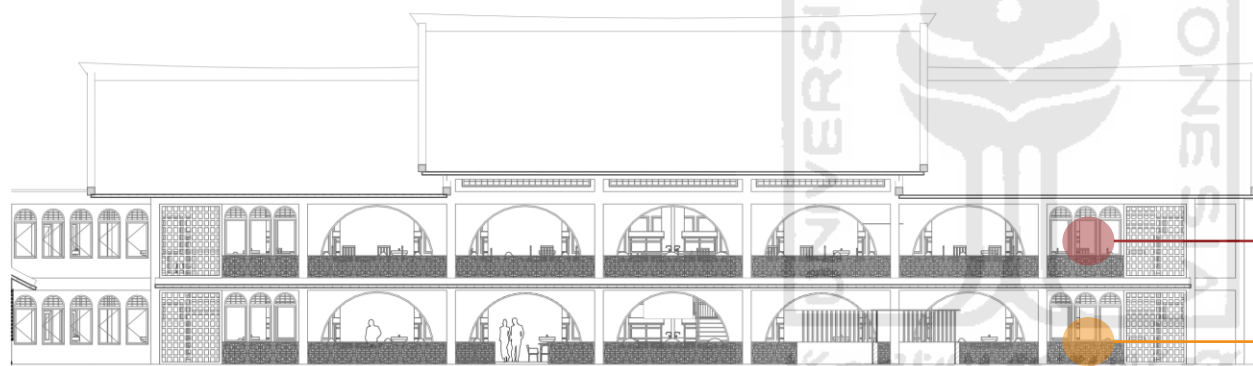
Dalam rancangan, tata massa terlihat pada gambar disamping. Tata massa disusun sehingga di tengahnya terdapat courtyard sebagai tempat untuk pertunjukkan

Variabel	Sub Variabel		Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Nuansa Tionghoa	Fasad	Bentuk atap	Bentuk atap khas tionghoa	Jika menghasilkan bentuk atap yang sesuai dengan konsep arsitektur Tionghoa maka dinyatakan berhasil	✓

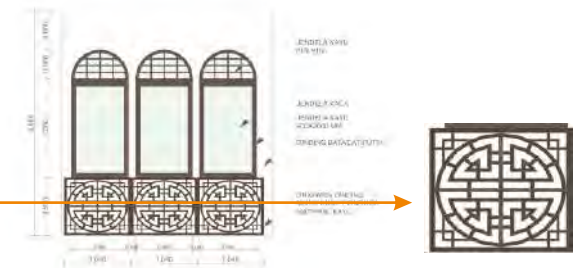
Dalam perancangan, atap bangunan menggunakan tipe atap Ngang shan yang dibuat bertingkat untuk variasi



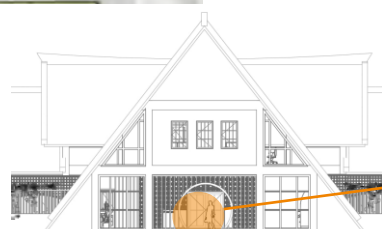
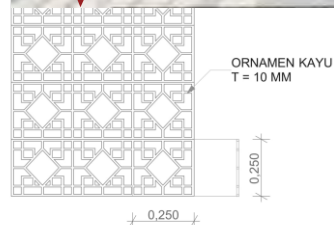
Variabel	Sub Variabel		Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Nuansa Tionghoa	Fasad	Elemen dengan ornamen bangunan	Ornamen khas Tionghoa	Jika menghasilkan bentuk ornamen untuk elemen bangunan yang sesuai dengan konsep arsitektur Tionghoa maka dinyatakan berhasil	✓



Pada elemen dinding menggunakan jendela dengan motif khas Tionghoa juga ornamen geomteris khas Tionghoa pada dinding



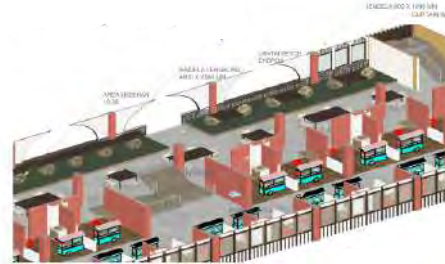
Pada area dinding lobby terdapat ornamen geomteris khas Tionghoa dan juga ornamen lampion



Pada bagian atap terdapat ornamen melengkung khas Tionghoa

Pada elemen pintu lobby menggunakan rangka alumunium yang dibuat seperti kisi-kisi dan lingkaran pada bagian tengah pintunya sesuai dengan pintu - pintu pada bangunan khas Tionghoa

Variabel	Sub Variabel		Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Nuansa Tionghoa	Tata ruang dalam	Unity dan harmoni	Kesatuan elemen pelengkap tertata dengan baik	Jika kesatuan elemen sudah tertata dengan baik maka dinyatakan berhasil	✓



Unity dan harmoni dalam ruang terlihat pada penggunaan warna elemen dan juga material yang serasi antara gerai kuliner dan juga area makan

Variabel	Sub Variabel		Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Nuansa Tionghoa	Tata ruang dalam	Keseimbangan	Perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat perhatian adalah sama	Jika penyetaraan antara bagian satu dan bagian lain supaya pandangan pengamat tidak condong ke salah satu bagian saja sudah teraplikasikan maka dinyatakan berhasil	✓

Keseimbangan pada tata ruang dalam lobby terlihat dari ruang informasi yang berada di tengah garis lalu terdapat area cuci tangan dan atm di kanan kirinya. Terdapat juga selasar di masing-masing kanan dan kiri lobby untuk menuju ke area kuliner



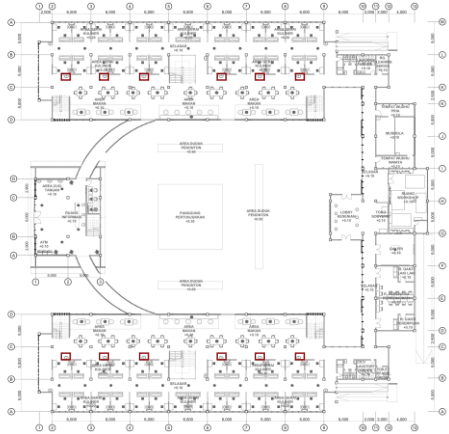
Pada area kuliner pembagian gerai kuliner dari titik tengah juga sama jumlahnya. Pembagian pandangan secara merata dari arah tengah bangunan yaitu panggung pertunjukkan ke area kuliner, area kesenian, dan area lobby

Variabel	Sub Variabel		Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis
Nuansa Tionghoa	Tata ruang dalam	Focal point	Aksen yang memiliki makna	Jika penggunaan aksesoris alam ruangan sesuai dengan tema bangunan arsitektur Tionghoa maka dinyatakan berhasil	✓



Focal point dalam bangunan yaitu lampu merah khas Tionghoa yang memiliki makna "tolak bala". Cahaya merah dari lampu melambangkan keberuntungan, rezeki, dan kebahagiaan bagi yang memasangkannya

Variabel	Sub Variabel	Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis	
Nuansa Tionghoa	Tata ruang dalam	Ritme	Pola pengulangan dalam desain supaya tidak monoton	Jika terdapat pengulangan dalam desain untuk memberikan suatu garis merah pada desain dan menghindari kesan norak maka dinyatakan berhasil	✓



Pola pengulangan dalam desain akan menerapkan pola statis yang diterapkan pada elemen bak cuci tangan yang diletakan tiap 6 m untuk memudahkan pengguna bangunan dalam mencuci tangan.



Penerapan irama statis yang diterapkan pada pola pengulangan warna pada kursi area makan yang menggunakan warna coklat muda dan kuning.

Variabel	Sub Variabel	Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis	
Nuansa Tionghoa	Tata ruang dalam	Detail	Pemilihan warna dan material untuk ruang	Jika detail pada ornamen dan furniture sudah sesuai dengan warna dan material khas Tionghoa maka dinyatakan berhasil	✓



Dalam rancangan detail berhubungan dengan pemilihan warna dan material dalam bangunan. Untuk lantai di area kuliner lantai 1 menggunakan lantai beton eskpos dan juga bata sebagai material alami yang berkaitan erat dengan material Tionghoa. Plafon menggunakan plafon papan kayu sebagai ciri khas dari bangunan Tionghoa

Variabel	Sub Variabel	Tolak Ukur	Pemaknaan	Ceklis	
Nuansa Tionghoa	Tata ruang dalam	Warna	Pemilihan warna sesuai warna khas Tionghoa	Jika penggunaan warna pada bangunan sesuai dengan warna khas bangunan berarsitektur Tionghoa seperti merah, kuning, hijau, biru, dan putih maka dinyatakan berhasil	✓



Dalam rancangan menggunakan warna coklat untuk kolom, lantai, dan plafon. Warna kuning untuk kursi area makan, warna coklat muda untuk area makan lantai 1, warna merah untuk sebagian dinding kuliner, warna biru untuk area lesehan di lantai 1, warna hijau untuk area lesehan lantai dasar, dan warna putih untuk sebagian besar warna dinding dalam bangunan

6.

---

**EVALUASI  
PERANCANGAN**



## 6.1 TUJUAN DIJADIKAN 1 PARAGRAF

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang pusat kuliner dan tempat kesenian yang mampu menampung para pedagang kuliner dan aktifitas kesenian di dalamnya, merancang tata ruang pusat kuliner sehingga pengunjung dapat menikmati kegiatan pertunjukan di panggung tempat kesenian dengan nyaman secara visual, dan merancang tata ruang dalam pusat kuliner dan tempat kesenian dengan nuansa Tionghoa sehingga pengunjung bisa merasakan kembali suasana Tionghoa yang mulai pudar.

## 6.2 PEMECAHAN PERSOALAN SESUAI SASARAN

### 6.2.1 Analisis dan Konsep Fungsi Bangunan

#### Area kuliner

##### Analisis

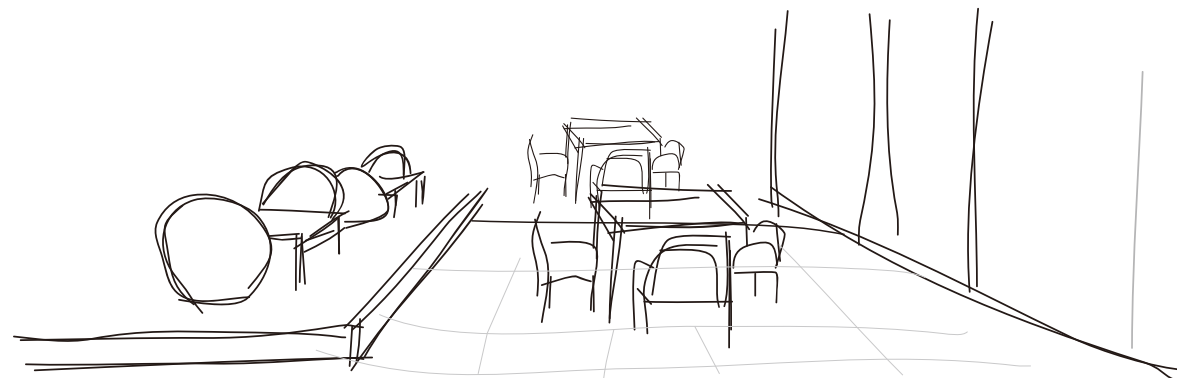
Area kuliner yang berada pada Jalan Kisamaun terdiri dari 114 PKL. Di area kuliner tersebut tidak banyak terdapat tempat duduk untuk makan dan minum mengingat memang tempatnya yang berada di jalan umum sehingga sangat terbatas. Biasanya, yang menyediakan tempat untuk makan dan minum adalah pedagang makanan berat seperti bakso, mie ayam, bubur, ayam goreng, sate, dan makanan berat lainnya. Untuk pedagang yang menjual makanan ringan biasanya tidak menyediakan tempat sehingga pengunjung akan makan dan minum pada trotoar.

Dilihat dari peristiwa tersebut maka bentuk pusat kuliner yang cocok untuk diterapkan yaitu bentuk foodcourt. Area foodcourt terdiri dari gerai - gerai kuliner dan area tempat makan secara terpisah. Sehingga pengunjung juga dapat makan di tempat atau hanya ingin jajan terlebih dahulu lalu di bawa pulang.

Jenis - jenis foodcourt menurut Hudiaman, Arief, & Wicaksana (2013) terdiri dari *A'la Carte Foodcourt*, *Table D'hote Foodcourt*, *Coffee Shop* atau *Brasserie*, *Canteen*, *Continental*, *Carvery*, *Discotheque*, dan *Fish and Chip Shop*. Dari beberapa jenis foodcourt tersebut, yang dapat diterapkan ke dalam rancangan adalah jenis *A'la Carte Foodcourt*. Foodcourt ini menyediakan berbagai jenis pilihan makanan yang dijual oleh pedagang dan pengunjung dapat memilih sendiri makanan yang ingin di makannya.

##### Konsep

Berdasarkan dari banyaknya jumlah PKL yang berdagang di sepanjang Jalan Kisamaun, maka pada rancangan akan dibagi menjadi 2 lantai dan dibagi menjadi 2 massa. Setiap lantai akan menjual makanan ringan dan berat. Area makan untuk pengunjung juga dibagi menjadi area lesehan dan area tempat duduk biasa. Area tempat duduk biasa untuk berkelompok (4-6 orang). Area lesehan untuk berpasangan (2 orang).



Gambar 6.1 Ilustrasi Foodcourt  
Sumber : Penulis, 2021

## Area kesenian

### Analisis

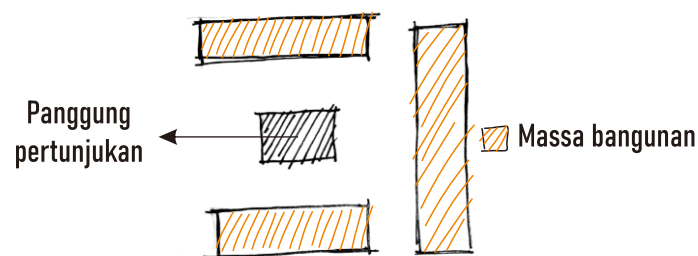
Dibawah ini merupakan analisis dari jenis pertunjukan khas Kota Tangerang:

Jenis pertunjukan	Pemain	Karakteristik	Space
Barongsai	6 pemain, 4 pemusik	Melompat, berjalan, meliuk-liuk	10 x10 m <sup>2</sup> (sumber:tonghoa.info)
Tari Cokek	7 penari	Gerakan maju mundur, memutar, berjinjit, menggelengkan kepala, serta memainkan kelentikan kedua tangan	1 penari membutuhkan 3x2 (asumsi), sehingga 7 penari membutuhkan 42 m <sup>2</sup> dengan sirkulasi 20% menjadi 50.4 m <sup>2</sup>
Gambang Kromong	7 pemain	Diam ditempat memainkan alat musiknya	1. gambang (65 x30 cm) + duduk 90 cm = 0.78 m <sup>2</sup> 2. kromong (65x30 cm) + duduk 90 cm = 0.78 m <sup>2</sup> 3. gong dan kempul (85x85 cm) + duduk 90 cm = 1.5 m <sup>2</sup> 4. gendang (p 65 cm, d 40 cm) + duduk sila 60 cm = 0.75 m <sup>2</sup> 5. kecrek (pan) (30x15 cm) + duduk sila 60 cm = 0.6 m <sup>2</sup> 6. ningnong (sio lo) (40x15) + duduk sila 60 cm = 0.6 m <sup>2</sup> 7. duduk + suling 90 cm = 0.4 m <sup>2</sup> Total = 4.7 m <sup>2</sup> + sirkulasi 30% = 6.2 m <sup>2</sup>
Tari Lenggang Cisadane	13 penari	Berjalan kesana kemari sembari menganyunkan tangan kanan dan kirinya secara bergantian.	1 penari membutuhkan 3x2 (asumsi), sehingga 13 penari membutuhkan 78 m <sup>2</sup> dengan sirkulasi 20% menjadi 93.6 m <sup>2</sup>

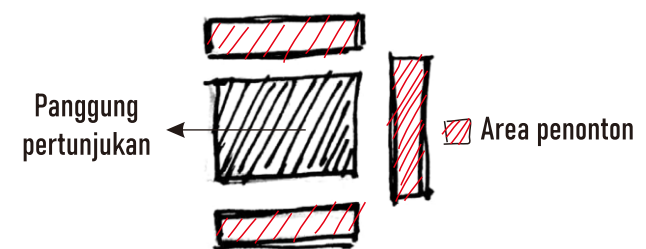
Tabel 6.1 Jenis Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021

### Konsep

Dari analisis tersebut dapat diketahui ukuran panggung yang digunakan, yaitu 10 x 10 m. Supaya panggung dapat dinikmati oleh para pengunjung maka letak yang paling strategis adalah di tengah bangunan. Area panggung juga menyediakan tempat duduk dengan penonton berada di tiga sisi, sisi depan, sisi samping kanan, dan kiri untuk melihat dengan nyaman.



Gambar 6.2 Tata Massa & Ruang Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 6.3 Area Menonton Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021

## 6.2.2 Analisis dan Konsep Kenyamanan Visual

Kenyamanan visual didapat dari batas pandangan manusia, persyaratan garis pandang manusia, dan area penonton. Untuk mencapai itu semua maka harus dilakukan analisis dulu pada bentuk panggungnya. Berikut adalah analisis dan konsep dari masing-masing persyaratan tersebut:

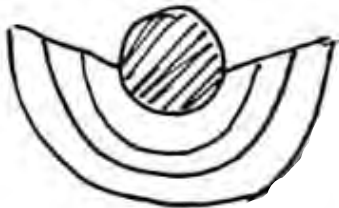
### Bentuk Panggung

**Tolak ukur** : Bentuk panggung yang dapat dilihat dari 3 sisi

#### Analisis

Berdasarkan kriteria panggung pertunjukan terbuka untuk rancangan *culinary center* dan *art space*, maka dibutuhkan panggung yang dapat dilihat dari 3 sisi, sisi depan dan sisi samping. Terdapat beberapa panggung dilihat dari sisi tersebut yang dapat dijadikan alternatif menurut *Building for The Performing Arts, 2008*, yaitu

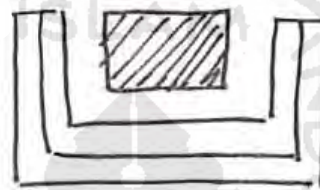
Alternatif 1



Gambar 6.4 Thrust Stage  
Sumber : *Building for The Performing Arts, 2008*

Sudut dari panggung lebih dari 180° dimana penonton mengelilinginya. Penonton dapat melihat dari 3 sisi, sisi depan dan samping

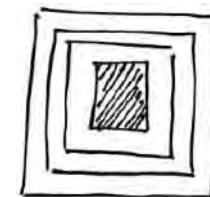
Alternatif 2



Gambar 6.5 Stage with Audience on Three Sides  
Sumber : *Building for The Performing Arts, 2008*

Panggung dapat dilihat dari 3 sisi, sisi depan dan samping

Alternatif 3

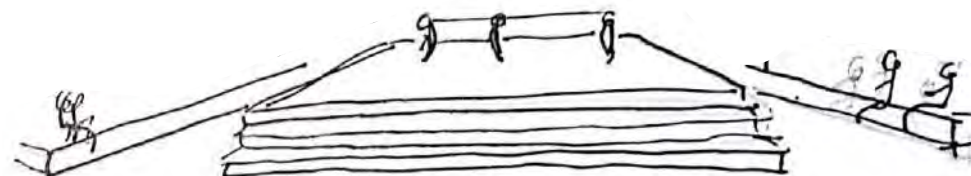


Gambar 6.6 Theatre in the round  
Sumber : *Building for The Performing Arts, 2008*

Panggung dapat dilihat dari 4 sisi, sisi depan, belakang, dan samping. Namun kekurangannya adalah penonton dari sisi belakang tidak dapat menyaksikan pertunjukan dengan nyaman karena hanya terlihat bagian belakang saja

#### Konsep

Dari 3 alternatif panggung tersebut didapat 2 yang memenuhi kriteria yaitu thrust stage dan stage with audience on three sides. Keduanya sama-sama dapat disaksikan dari 3 sisi. Namun untuk diterapkan ke dalam rancangan terdapat kriteria tambahan yaitu dari bentuk dasar dari arsitektur Tiongkok karena rancangan akan menerapkan nuansa Tiongkok. Bentuk dasar yang digunakan adalah persegi. Maka dari 2 panggung tersebut yang dilihat lebih masuk ke dalam rancangan adalah stage with audience on three sides.



Gambar 6.7 Konsep Panggung Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021



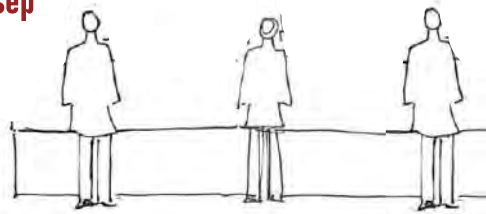
## Area Penonton

Tolak ukur : >0.5 m<sup>2</sup>/penonton

### Analisis

Untuk kenyamanan antar penonton, maka jarak ideal antar penonton berdasarkan data arsitek adalah 90 cm dan 50 cm untuk lebar 1 penonton. Dikarenakan terdapat virus covid ini, maka untuk jarak antar tiap penonton akan ditambah 1 m.

### Konsep



Gambar 6.8 Konsep Area Penonton  
Sumber : Penulis, 2021

Terdapat space minimal 1 m antar tiap penonton untuk menanggapi adanya virus covid. Area penonton dibuat 1 tingkat saja supaya pengunjung dalam area kuliner juga bisa menyaksikan pertunjukan tanpa terhalang orang di depannya.

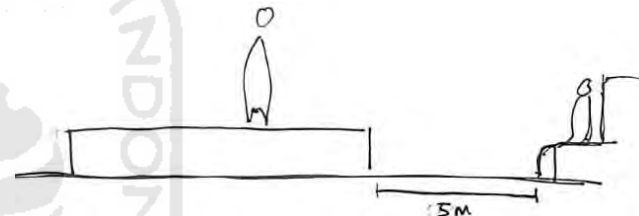
## Jarak Panggung dengan Penonton Sekitar Panggung

Tolak ukur : 5 m dari panggung

### Analisis

Untuk mendapatkan kenyamanan visual, maka standar untuk jarak menonton dekat dengan panggung adalah 5 m dari panggung.

### Konsep



Gambar 6.9 Jarak Panggung dengan Penonton  
Sumber : Penulis, 2021

Untuk mendapatkan kenyamanan visual, maka standar untuk jarak menonton dekat dengan panggung adalah 5 m. Selain itu ada pula batas terkait sudut pandang yang jelas dan nyaman tanpa perlu menoleh adalah 20° ke arah kiri dan 20° ke arah kanan.

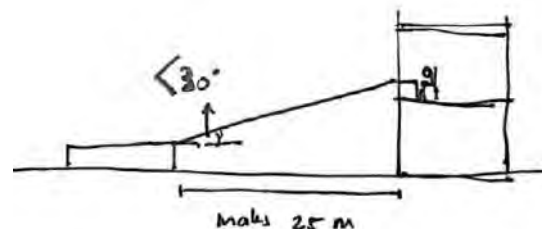
## Jarak Panggung dengan Penonton Kuliner

Tolak ukur : 25 - 30 meter

### Analisis

Untuk mendapatkan kenyamanan visual, maka standar untuk jarak menonton maksimal adalah 25 m. Karena penonton kuliner sampai ke lantai 2, maka penonton dari lantai 2 juga harus dapat menyaksikan pertunjukan dengan nyaman. Selain itu ada pula batas terkait sudut pandang yang jelas dan nyaman yaitu sebesar 30°.

### Konsep



Gambar 6.10 Jarak Panggung dengan Penonton Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

### Perhitungan Ketinggian Maksimal

$$\tan 30^\circ = \frac{\text{tinggi}}{\text{jarak maks pandang}}$$

$$\frac{1}{3} \sqrt{3} = \frac{\text{tinggi}}{25}$$

$$\text{tinggi} = \pm 14.5 \text{ m}$$

## Layout Tempat Duduk Kuliner

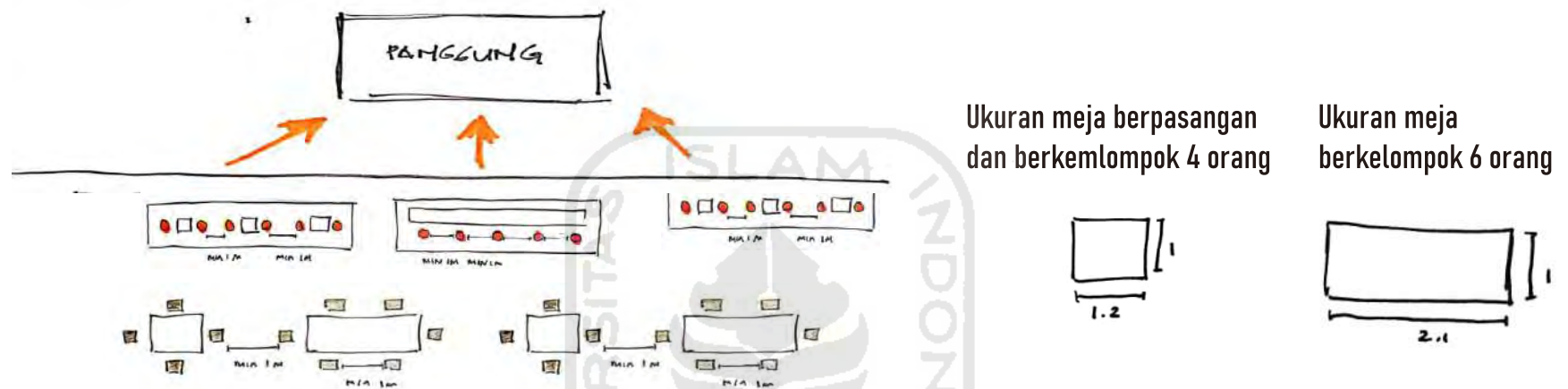
**Tolak ukur** : Layout menghadap ke panggung

### Analisis

Karena panggung untuk pertunjukan memang dikhususkan untuk para pengunjung yang sedang menikmati kuliner, maka *layout* untuk meja dan kursi makan harus menghadap ke arah panggung.

### Konsep

*Layout* yang dipilih adalah model linier karena rancangan bangunan pusat kuliner bersifat memanjang. Terdapat dua pilihan area makan, yaitu area lesehan dan area duduk. Area lesehan dibuat ada yang berdua untuk berpasangan dan ada yang memanjang untuk berkelompok. Untuk area tempat duduk untuk pengunjung kelompok 4 orang maupun 6 orang.



Gambar 6.11 Layout Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

## Pencahayaan Buatan Malam Hari

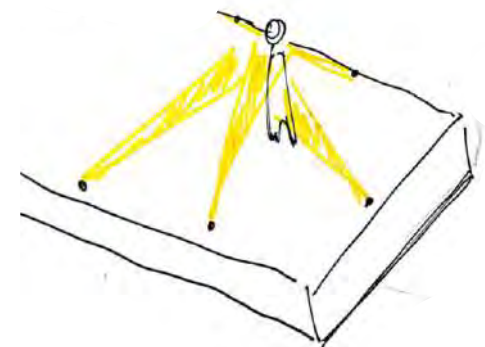
**Tolak ukur** : penggunaan lampu

### Analisis

Karena Pusat Kuliner dan Kesenian buka sampai jam 8 malam, maka area pertunjukan perlu dipakaikan lampu supaya penonton juga masih bisa melihat pertunjukan dalam gelap.

### Konsep

Untuk pencahayaan pada malam hari menggunakan pencahayaan buatan dengan teknologi lampu modern. Jenis lampu yang digunakan adalah lampu spotlight dan strip light yang akan diletakkan di tepi panggung sehingga dapat menyinari panggung secara jelas. Selain akan diletakkan di tepi panggung, lampu juga akan diletakkan di bawah kursi penonton sekitar panggung



Gambar 6.12 Pencahayaan Panggung  
Sumber : Penulis, 2021

## 6.2.3 Analisis dan Konsep Nuansa Tionghoa

Nuansa Tionghoa di dapat dari tata massa, bentuk fasad, dan juga tata ruang dalam. Untuk mencapai itu semua maka harus dilakukan analisis untuk mendapatkan kosep. Berikut adalah analisi dan konsep dari masing - masing persyaratan tersebut.

### Analisis Tata Massa

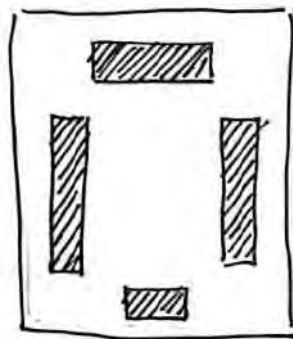
Tolak ukur : adanya *courtyard* di tengah bangunan

#### Analisis

*Courtyard* menurut Khol (1984:21) merupakan ruang terbuka pada rumah China. Fungsi ruang terbuka pada hunian courtyard memberikan sirkulasi udara dan pencahayaan alami. Adanya pencahayaan serta sirkulasi udara yang maksimal untuk bangunan-bangunan di dalam kavling hunian courtyard menciptakan harmoni antara alam dengan bangunan.

Berdasarkan tipe hunian courtyard Cina yang diadopsi dari Cina utara ke Cina selatan terdapat tiga tipe dasar penggunaan courtyard yang dapat dijadikan alternatif tata massa untuk di site perancangan, yaitu :

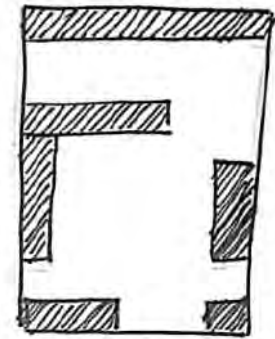
Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 3



Gambar 6.13 Alternatif Tata Massa  
Sumber : Penulis, 2021

Alternatif 1 courtyard dikelilingi oleh massa yang terpisah. Penggunaan courtyard seperti ini dapat menguntungkan karena orang yang berada di setiap massa dapat melihat ke arah courtyard secara langsung

Alternatif 2 terdapat 2 courtyard di bagian depan dan belakang. Keuntungan dari penerapan courtyard ini adalah dapat memisahkan antara courtyard publik dengan courtyard privat

Alternatif 3 terdapat 2 courtyard namun courtyard di bagian belakang lebih kecil dibandingkan dengan courtyard bagian depan. Keuntungannya adalah dapat memisahkan antara courtyard publik dengan courtyard privat

#### Konsep

Dari ketiga alternatif diatas, alternatif 1 paling memungkinkan untuk diterapkan ke dalam site. Bentuk courtyard yang dikelilingi oleh tiap massa bangunan dapat menguntungkan bagi setiap pengunjung yang datang nantinya karena dapat langsung melihat ke arah courtyard yang nantinya akan dijadikan sebagai area untuk panggung pertunjukan

## Analisis Fasad

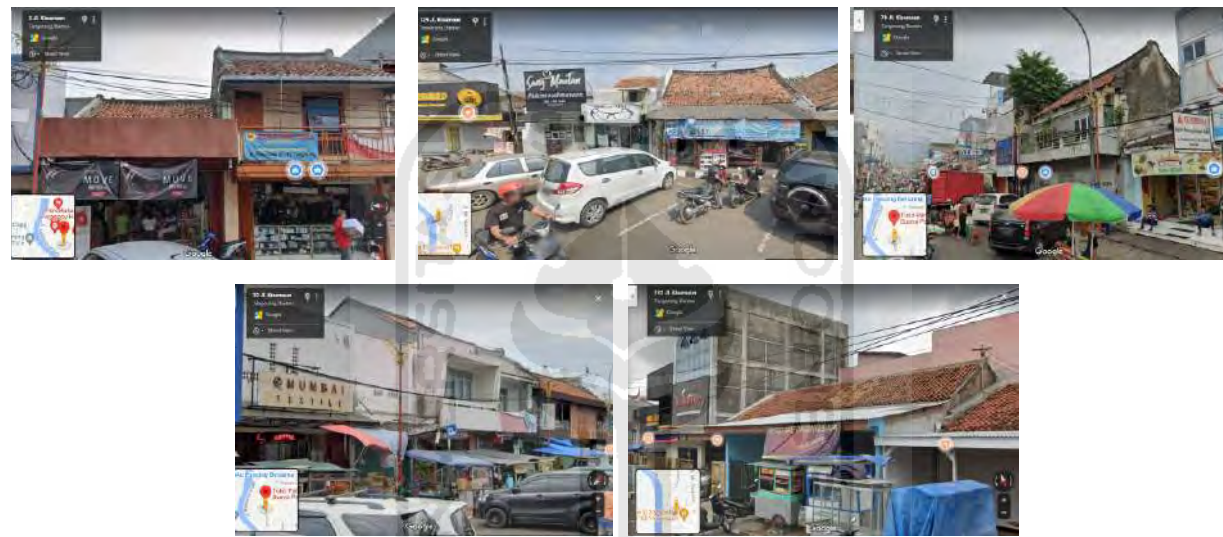
### Bentuk Atap

Tolak ukur : bentuk atap khas Tionghoa

#### Analisis

Atap dalam arsitektur Tionghoa biasanya landai dan ada banyak jenisnya, dari mulai yang jarang digunakan di Indonesia seperti jenis atap Wu Tien dan Tsuan Tsien, atap yang kadang digunakan seperti Shuan Shan, sampai yang sering digunakan di Indonesia seperti Ngang Shan.

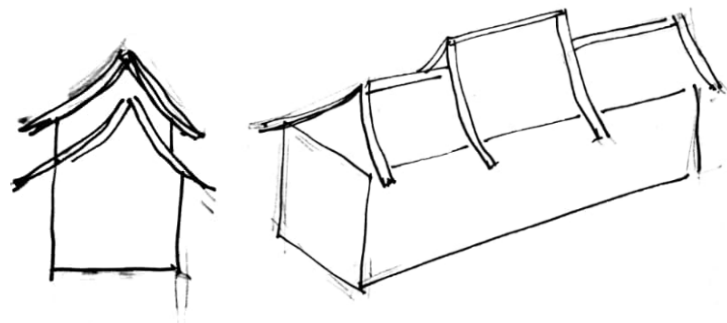
Karena lokasi perancangan berada di Jalan Kisamaun, Pasar Lama Tangerang, maka penggunaan bentuk atap akan melihat dari bangunan sekitar yang berada di jalan tersebut.



Gambar 6.14 Bangunan dengan Atap Tionghoa  
Sumber : Google Maps, 2021

#### Konsep

Dilihat dari beberapa bangunan yang berada di Jalan Kisamaun yang menggunakan atap Tionghoa, rata-rata menggunakan jenis atap Ngang Shan, maka bentuk atap pada rancangan akan menggunakan jenis atap Ngang Shan dan dimodifikasi menjadi double atap supaya terlihat sama dan tidak kontras dengan bangunan di sekitar.



Gambar 6.15 Atap Double  
Ngang Shan  
Sumber : Penulis, 2021

## Elemen Bangunan dengan Ornamen

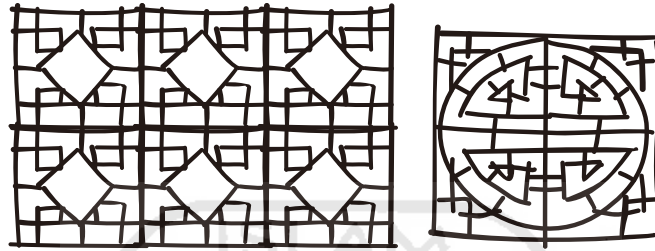
Tolak ukur : ornamen khas Tionghoa

### Elemen Dinding

#### Analisis

Ornamen bangunan dalam arsitektur Tionghoa dikelompokkan menjadi hewan, tumbuhan, geometri, dan dewa. Penempatan ornamen tersebut ada aturannya sendiri. Untuk elemen dinding biasanya menggunakan elemen geometri.

#### Konsep



Gambar 6.16 Elemen pada Dinding  
Sumber : Penulis, 2021

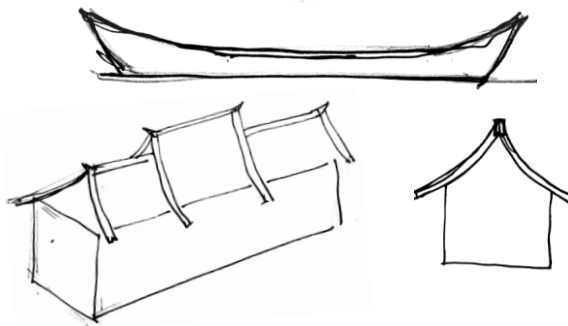
Dari analisis tersebut maka untuk elemen dinding akan digunakan elemen geometri motif khas Tionghoa.

### Elemen Atap

#### Analisis

Kohl (1948) berpendapat bahwa atap cina mempunyai bubungan atap dengan lima tipe, yaitu tipe ujung lancip (end of straw), tipe geometri (geometric), tipe awan bergulung (rolling wave), tipe awan berombak (curling wave), dan tipe awan meliuk/ujung meliuk (curling end). Biasanya rumah di kawasan Pecinan memiliki atap pelana sederhana dengan bubungan melengkung pada sisi kiri dan kanan.

#### Konsep



Gambar 6.17 Elemen pada Atap  
Sumber : Penulis, 2021

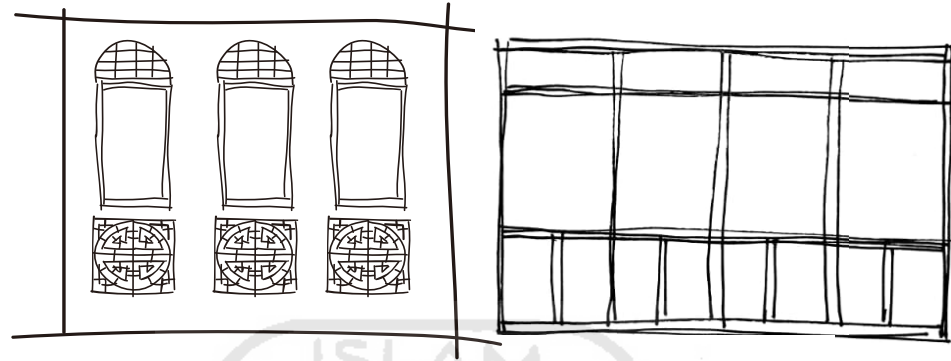
Dari analisis tersebut, maka pada atap akan diberi elemen melengkung sebagai ciri khas dari atap bangunan Tionghoa. Bubungan melengkung dipilih karena bangunan di sekitar merupakan perumahan yang menggunakan bubungan melengkung, sehingga ada persamaan dan tidak kontras dari bangunan di sekitar.

## Elemen Jendela

### Analisis

Elemen jendela pada bangunan Tionghoa biasanya lebar dengan bentuk kotak ataupun lingkaran. Selain itu jendela juga biasanya dihiasi dengan ornamen khas Tionghoa seperti jenis tumbuhan, hewan, maupun geometris.

### Konsep



Gambar 6.18 Elemen pada Jendela  
Sumber : Penulis, 2021

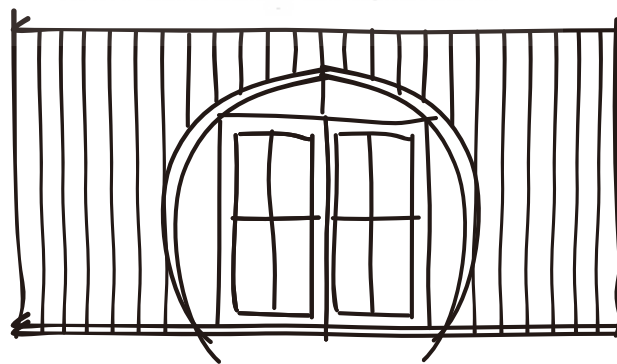
Pada rancangan elemen jendela menggunakan jendela khas Tionghoa dimana terdapat motif kotak - kotak. Lalu ditambahkan ornamen khas Tionghoa dibawah jendela. Selain itu juga menggunakan ornamen dengan motif garis.

## Elemen Pintu

### Analisis

Elemen pintu pada bangunan Tionghoa biasanya menggunakan kayu dan terdapat ornamen pada pintu seperti motif kotak - kotak, lingkaran, maupun ornamen garis.

### Konsep



Gambar 6.19 Elemen pada Pintu  
Sumber : Penulis, 2021

Pada rancangan, elemen pintu masuk menggunakan kaca dengan rangka kisi - kisi dan melengkung dari alumunium yang nantinya di cat dengan warna kayu

# Analisis Tata Ruang Dalam

## 1. Unity dan Harmoni

**Tolak ukur** : kesatuan elemen

- elemen dari *foodcourt*
  - meja kursi
  - gerai kuliner
    - gerobak jualan
    - tempat cuci piring
    - meja kecil
    - tempat duduk

## Analisis Sirkulasi Pengunjung



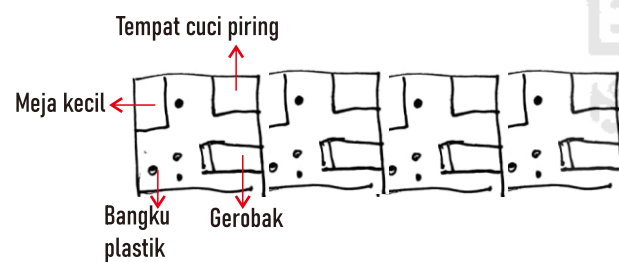
Gambar 6.20 Konsep Sirkulasi Area makan dan Gerai Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

Penempatan layout seperti gambar disamping didasarkan pada fungsi kegiatannya. Gerai yang disejajarkan bertujuan untuk memudahkan pengunjung untuk mencari berbagai jenis makanan. Lalu terdapat area makan di sebrangnya supaya tidak mengganggu aktifitas kuliner.

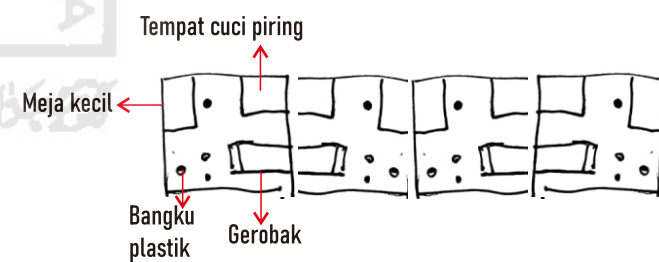
## Analisis

Pada gerai kuliner terdapat gerobak untuk menjual makanan, bangku plastik untuk pengunjung yang tidak mau makan ditempat sehingga bisa menunggu makanannya untuk dibawa pulang sambil duduk, tempat cuci piring, dan meja kecil untuk menaruh barang pedagang ataupun mencatat pesanan.

### Alternatif 1



### Alternatif 2



Gambar 6.21 Alternatif Layout Gerai Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

Pada alternatif 1 akan penataan gerai kuliner disejajarkan arahnya supaya terlihat lebih selaras

Pada alternatif 2 penataan gerai kuliner akan saling dicerminkan supaya dapat menghemat pipa cuci piring

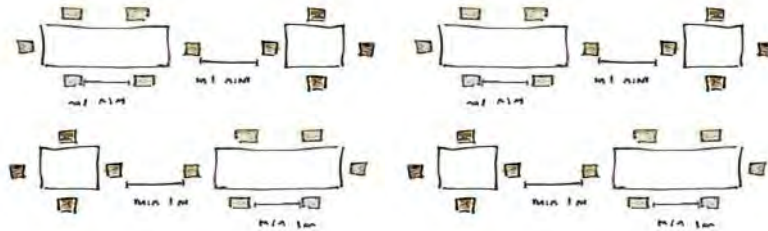
## Konsep

Dari kedua alternatif diatas, alternatif ke dua lebih efisien dibanding alternatif pertama. Penempatan area cuci piring yang saling bertolak belakang dapat menghemat pipa cuci piring sehingga alternatif kedua akan dipilih sebagai layout dari gerai kuliner.

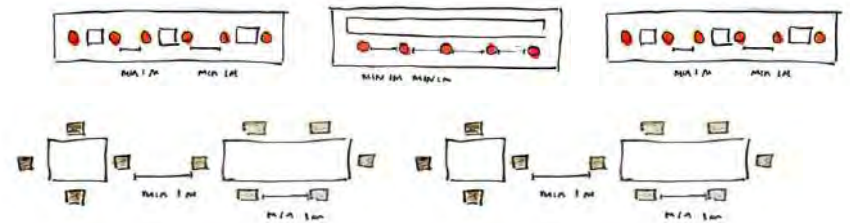
## Analisis Desain Area Makan

Pada area makan akan terdapat variasi ukuran meja dan kursi. Terdapat meja untuk duduk berpasangan dan meja untuk duduk berkelompok.

### Alternatif 1



### Alternatif 2



Gambar 6.22 Alternatif Layout Area Makan  
Sumber : Penulis, 2021

Pada alternatif 1 penataan layout meja dan kursi sama semua jenisnya, yaitu jenis kursi dan meja makan biasa. Terdapat meja untuk 4 orang maupun 6 orang

Pada alternatif 1 penataan layout meja dikelompokkan sesuai jenis tempat duduknya, ada yang lesehan dan juga yang kursi tidak lesehan

### Konsep

Dari kedua alternatif diatas, alternatif kedua terlihat variasi jenis tempat duduknya sehingga pengunjung bisa memilih sendiri ingin makan di tempat duduk lesehan atau tempat duduk biasa. Alternatif kedua juga banyak variasinya jumlah kursinya, ada yang untuk berpasangan, dan juga berkelompok

### Penggunaan Warna dan Material

Selain dari penataan elemennya, unity dan harmoni akan terlihat dari pengulangan penggunaan warna dan material.

### Analisis

Area yang disediakan untuk makan di Pasar Lama kebanyakan menggunakan material kayu. Warna warna yang digunakan pada bangunan Tionghoa biasanya menggunakan warna merah, kuning, hijau, biru, putih. Pada rancangan akan menggunakan material kayu dan juga warna-warna khas Tionghoa.

### Konsep



Pengulangan penggunaan material kayu sebagai material untuk meja di area makan dan meja di gerai kuliner sehingga terlihat adanya kesatuan. Selain material kayu ada plastik sebagai material tempat duduk di area gerai kuliner. Material kayu dan plastik digunakan karena merupakan material untuk meja dan kursi yang digunakan pada area kuliner yang ada di jalan Kisamaun.



Untuk keindahan akan digunakan dari komposisi warna yang terdiri dari warna merah, kuning, coklat, biru, hijau dan putih. Pada area makan, akan digunakan warna kuning dan coklat muda tempat duduknya. Pada area gerai juga akan diterapkan warna merah ke dalam tempat duduknya. Warna coklat digunakan sebagai warna meja untuk area makan dan meja dalam gerai. Warna putih diterapkan ke dalam sebagian dinding sebagai warna yang netral. Sebagian lagi menggunakan dinding berwarna merah. Warna biru dan hijau akan diterapkan untuk alas tempat duduk area lesehan.



## 2. Keseimbangan

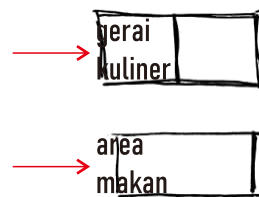
Tolak ukur : perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat perhatian adalah sama

### Analisis

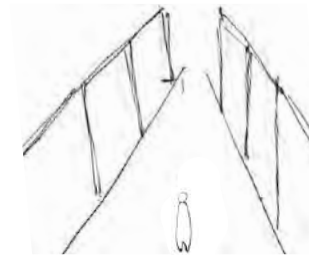
Terdapat dua macam keseimbangan menurut Ching (1994), yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Dalam rancangan, tolak ukur dari keseimbangan adalah perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat perhatian adalah sama sehingga keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris. Keseimbangan simetris terjadi apabila elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari horizontal maupun vertikal. Berikut adalah analisis dari keseimbangan :

### Konsep

Area Gerai dan Area Makan



Area Gerai Kuliner



Gambar 6.23 Konsep Keseimbangan Area Makan dengan Gerai Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

Pada gambar diatas merupakan layout dari gerai dan area makan. Setiap 2 gerai akan terdapat 1 area makan yang terdiri dari elemen meja berkelompok dan berpasangan. 1 area makan akan disejajarkan dengan 2 gerai kuliner untuk memudahkan pengawasan dan pembagian visual dari gerai kuliner ke area makan terlihat sama.

Pada gambar diatas penataan gerai kuliner seimbang di kedua sisinya. Ini untuk memudahkan pengunjung dalam memilih makanan.

## 3. Focal Point

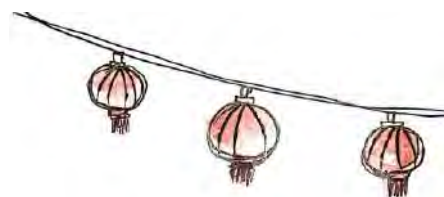
Tolak ukur : aksen dalam ruangan

### Analisis

Aksen dalam bangunan Tionghoa biasanya adalah lampion, penggunaan warna merah ataupun motif ornamen dalam bangunan.

### Konsep

Penggunaan aksen dalam ruang sebagai daya tarik dalam ruangan. Karena rancangan menerapkan nuansa Tionghoa maka untuk aksen dalam ruangan yaitu lampion khas Tionghoa. Peletakan lampion digantung pada area makan dan ditambahkan lampu di dalamnya jadi sekaligus berfungsi sebagai lampu ruangan. Penggunaan lampion karena untuk membawa suasana area kuliner Pasar Lama yang menggunakan lampion yang di gantung pada jalannya.



Gambar 6.24 Elemen Lampion  
Sumber : Penulis, 2021

#### 4. Ritme

Tolak ukur : pola pengulangan dalam desain

##### Analisis

Prinsip irama dalam desain arsitektur sendiri dibagi menjadi dua jenis irama. Pertama adalah irama statis yaitu pengulangan dengan pola yang sama dan konsisten. Yang kedua adalah irama dinamis di mana faktor penentu pengulangan irama bisa lebih dari satu aspek dan bervariasi.

##### Konsep

Dalam perancangan, pola pengulangan dalam desain akan menerapkan pola statis yang diterapkan pada elemen bak cuci tangan yang diletakan tiap 6 m untuk memudahkan pengguna bangunan dalam mencuci tangan. Selain itu juga akan menerapkan irama statis yang diterapkan pada pola pengulangan warna pada kursi area makan yang menggunakan warna coklat muda dan kuning. Pada area meja makan akan menggunakan warna coklat sehingga senada dengan warna kursinya.

#### 5. Detail

Tolak ukur : pemilihan warna dan material untuk ruang

##### Analisis

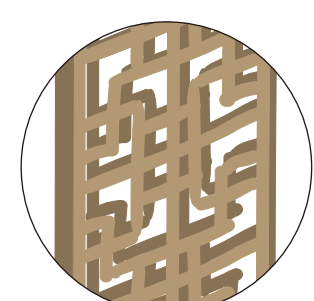
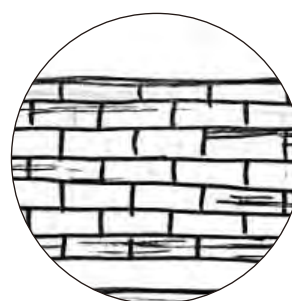
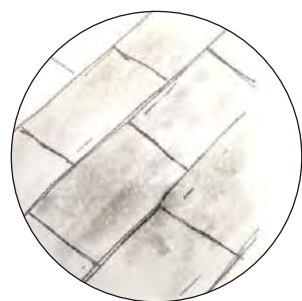
Dalam perancangan, detail berhubungan dengan elemen yang ada dalam ruangan seperti pemilihan material dan warna. Material yang digunakan adalah material ciri khas bangunan Tionghoa seperti kayu, batu bata ekspos maupun beton ekspos.

##### Konsep

Untuk material lantai di area di gerai kuliner, menggunakan lantai beton untuk menciptakan kesan natural sehingga pengunjung bisa merasakan seperti saat berada di jalanan. Lantai andesit bersifat tahan lama dan dapat dilalui oleh kursi roda karena permukaannya yang halus.

Penggunaan dinding batu bata ekspos pada lantai 1 area kuliner untuk memberikan kesan natural dan tradisional. Dinding batu bata ekspos merupakan ciri dari bangunan Tionghoa.

Penggunaan ornamen kayu dengan motif geometris khas Tionghoa untuk mendapatkan nuansa Tionghoa ke dalam bangunan.



Gambar 6.25 Konsep Material  
Sumber : Penulis, 2021

## 7. Warna

Tolak ukur : pemilihan warna sesuai warna khas Tionghoa

### Analisis

Warna dalam arsitektur Tionghoa menurut David G.Khol (1984) terdiri dari warna merah, kuning, biru, hijau, putih, coklat, dan hitam. Namun dalam perancangan tidak menggunakan semua warna agar tidak terlihat berlebihan.

### Konsep



Warna merah

Warna merah dalam budaya Tionghoa bisa dikatakan sebagai warna yang membawa hoki sehingga penggunaan warna merah akan ditempatkan pada sebagian dinding untuk membawa keberuntungan dengan banyak menarik perhatian pengunjung



Warna Kuning

Warna kuning sebagai lambang dari kemakmuran sering dipakai pada ornamen bangunan. Maka dalam rancangan warna kuning akan diterapkan pada area tempat duduk di kuliner



Warna Cokelat

Warna coklat dalam feng shui memberikan energi positif berupa keberuntungan dalam hal popularitas, maka warna coklat akan digunakan pada sebagian besar warna bangunan supaya bangunan dapat dikenal oleh masyarakat luas



Warna Putih

Warna putih melambangkan suci, bersih dan segar. Maka dalam rancangan, sebagian area kuliner akan banyak menggunakan warna putih supaya terlihat lebih bersih

## 8. Fungsional dan Ergonomis

Tolak ukur : furniture harus ergonomis dengan tubuh manusia

### Analisis

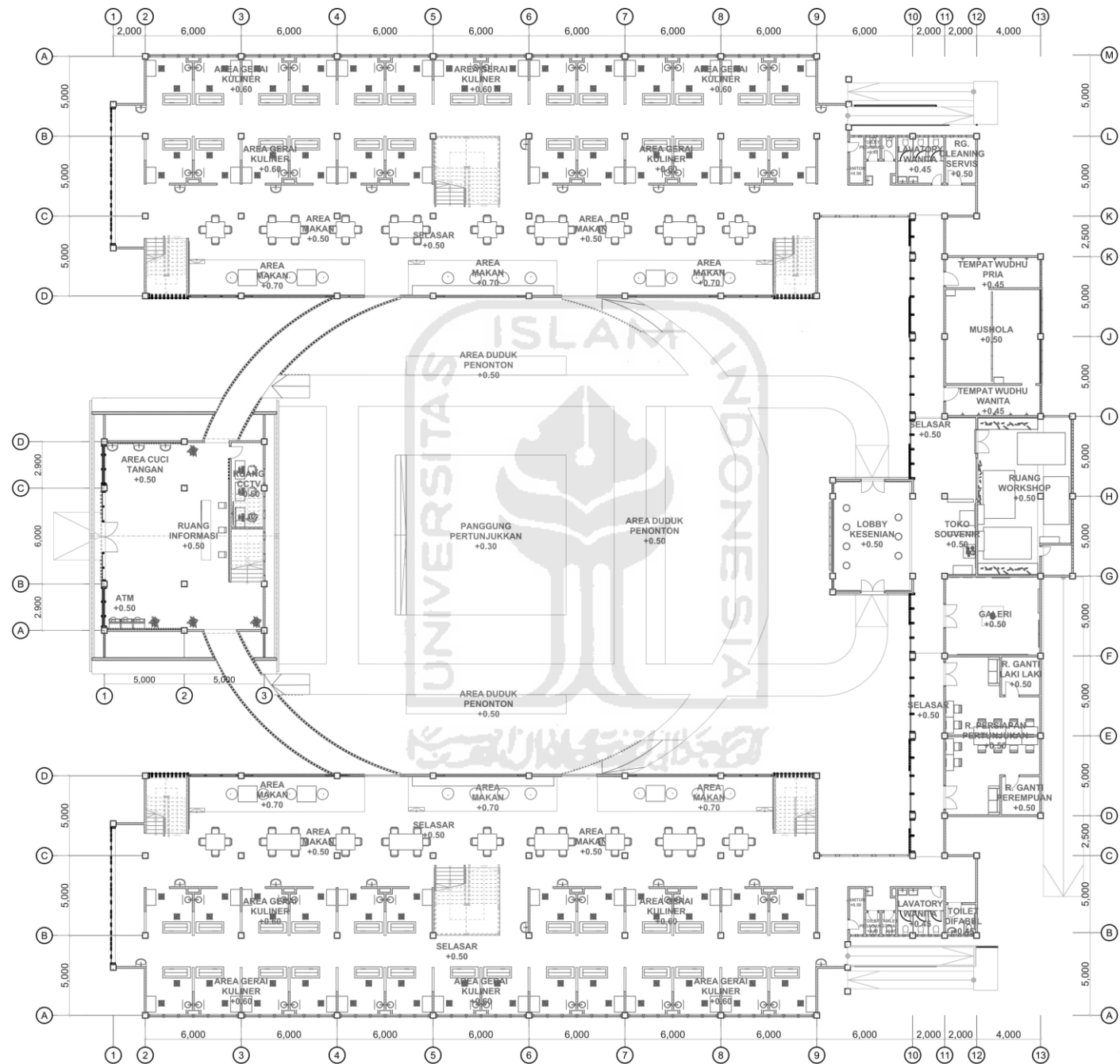
Menurut D.K.Ching, sebuah elemen pengisi ruang yaitu furniture harus dapat difungsikan dan bukan hanya sebagai pajangan, tidak hanya itu furniture pengisi ruang harus ergonomis dengan tubuh pengguna ruang tersebut.

### Konsep

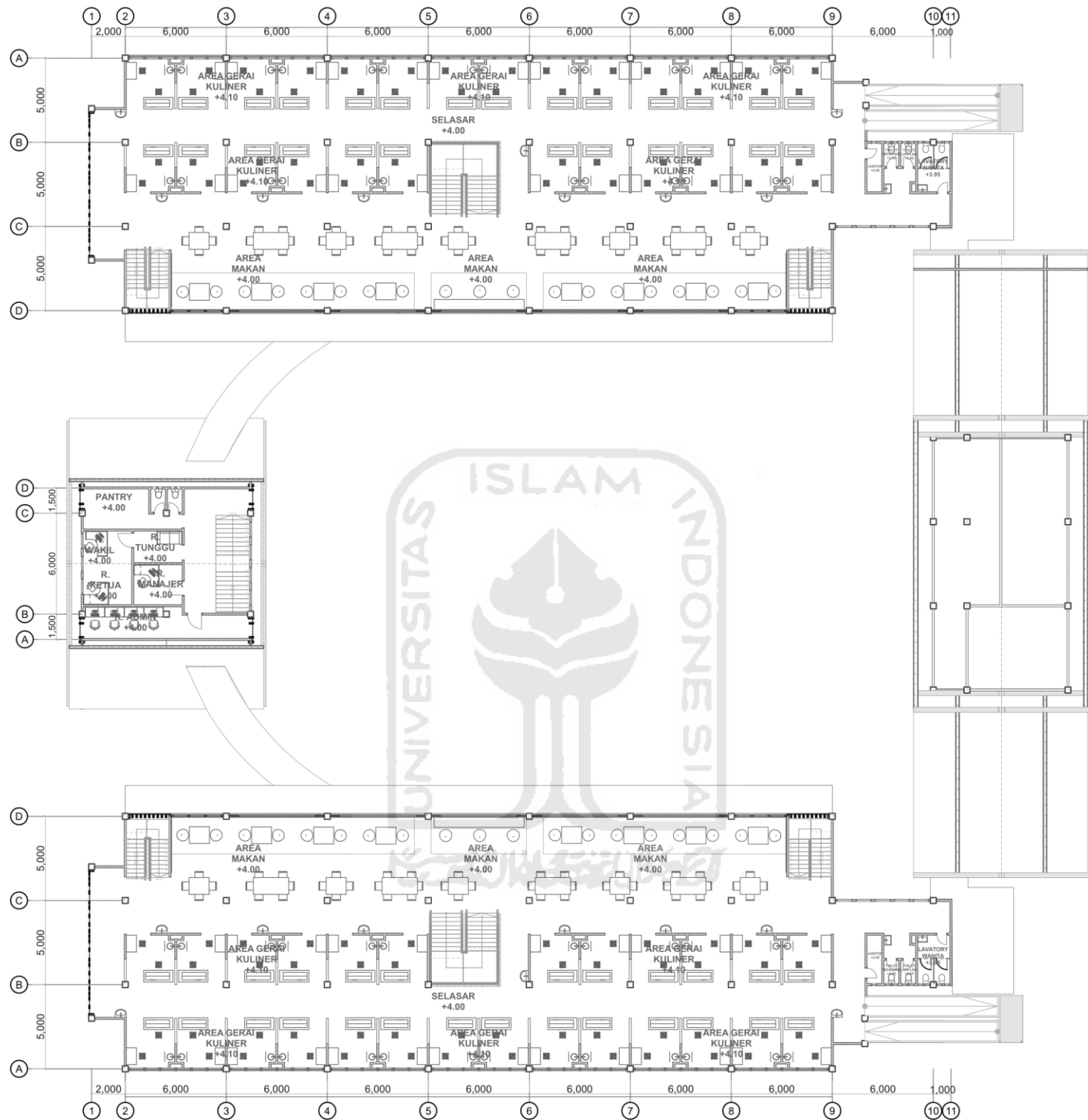
Furniture seperti meja, kursi, washtafel, jendela, pintu, dan lampu disesuaikan dengan antropometri tubuh manusia sehingga selain fungsional juga ergonomis.

## 6.3 Elevasi Bangunan Ditinggikan

Setelah evaluasi, bangunan perlu ditinggikan menjadi 50 cm dari yang sebelumnya hanya 10 cm agar ketika hujan air di jalanan tidak masuk dan nyiprat ke dalam bangunan. Selain itu supaya pengunjung dari tempat kuliner juga bisa menyaksikan pertunjukan di panggung pertunjukan.



Gambar 6.26 Denah Lt. Dasar Setelah Perbaikan  
Sumber : Penulis, 2021

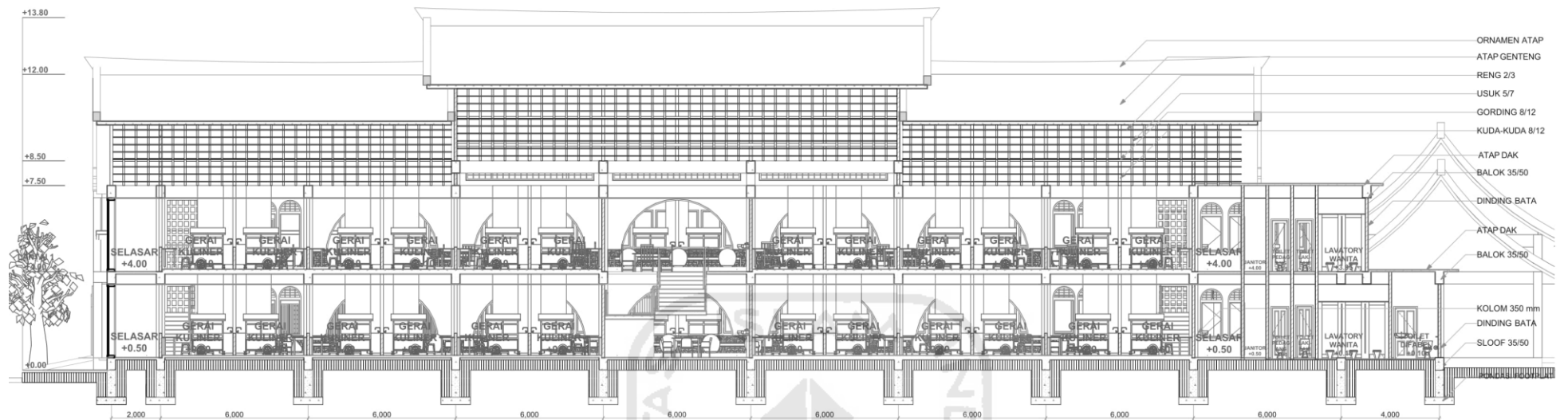


Gambar 6.27 Denah Lt. 1 Setelah Perbaikan  
Sumber : Penulis, 2021

## 6.4 POTONGAN BANGUNAN

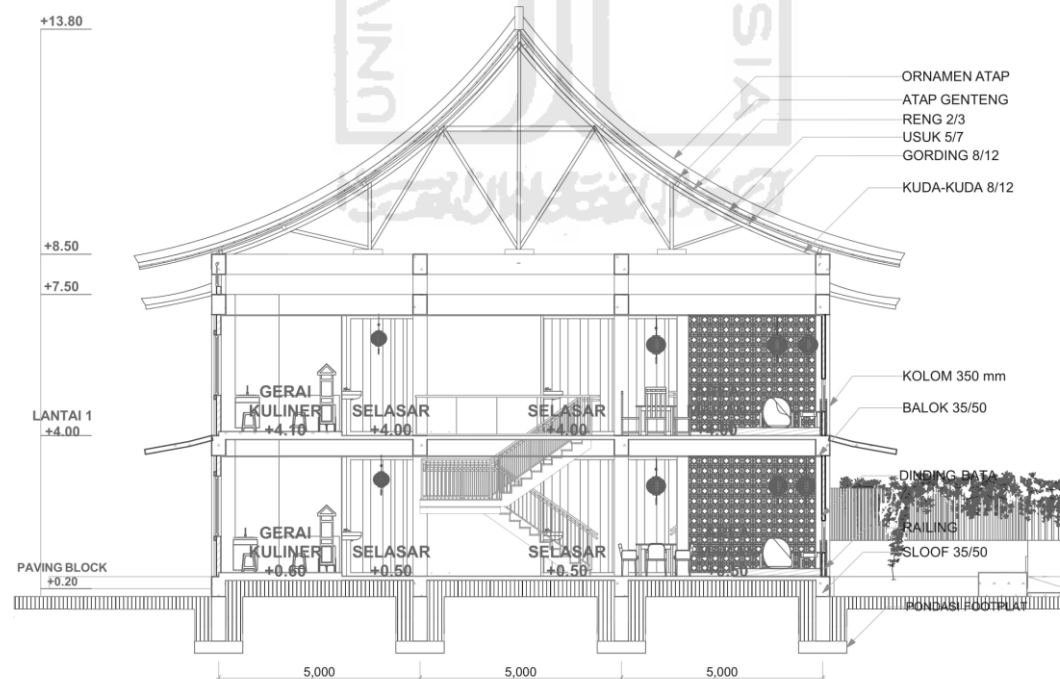
### 6.4.1 Potongan Area Kuliner

#### Potongan A-A' Kuliner



Gambar 6.28 Potongan A-A' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

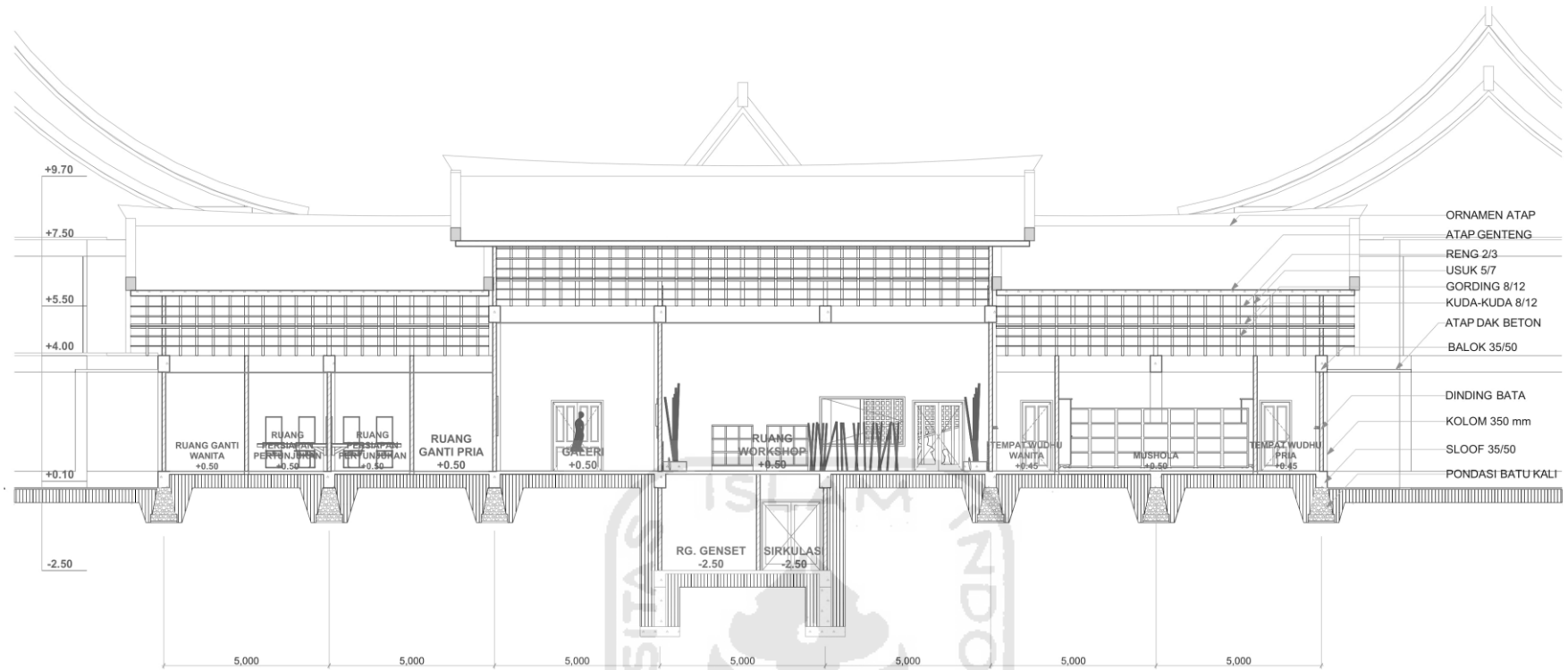
#### Potongan B-B' Kuliner



Gambar 6.29 Potongan B-B' Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021

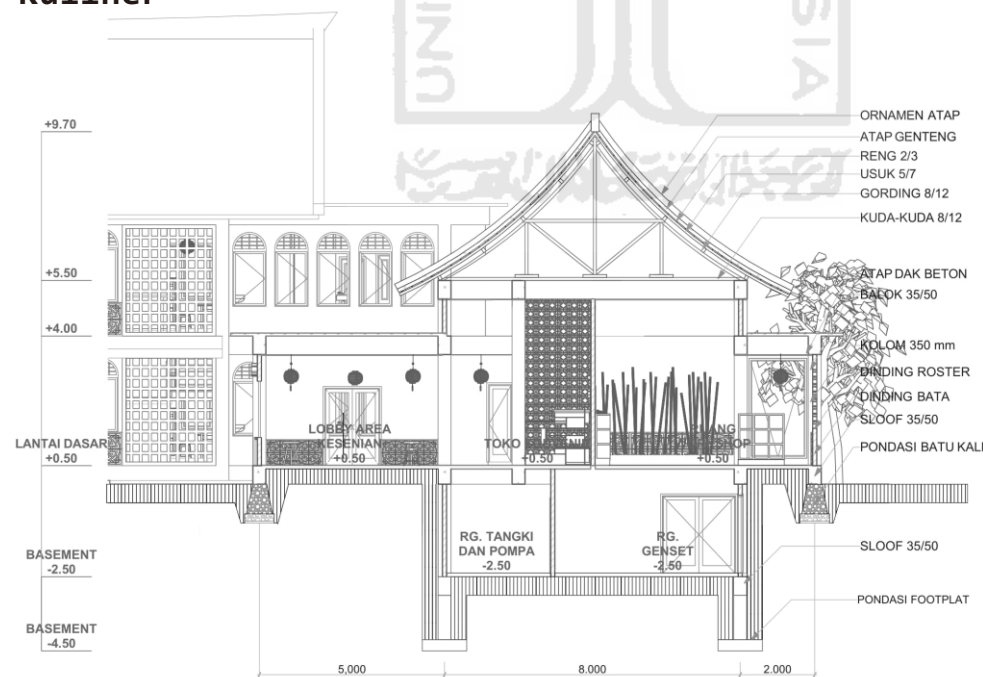
## 6.4.2 Potongan Area Kesenian

### Potongan A-A' Kesenian



Gambar 6.30 Potongan A-A' Area Kesenian  
Sumber : Penulis, 2021

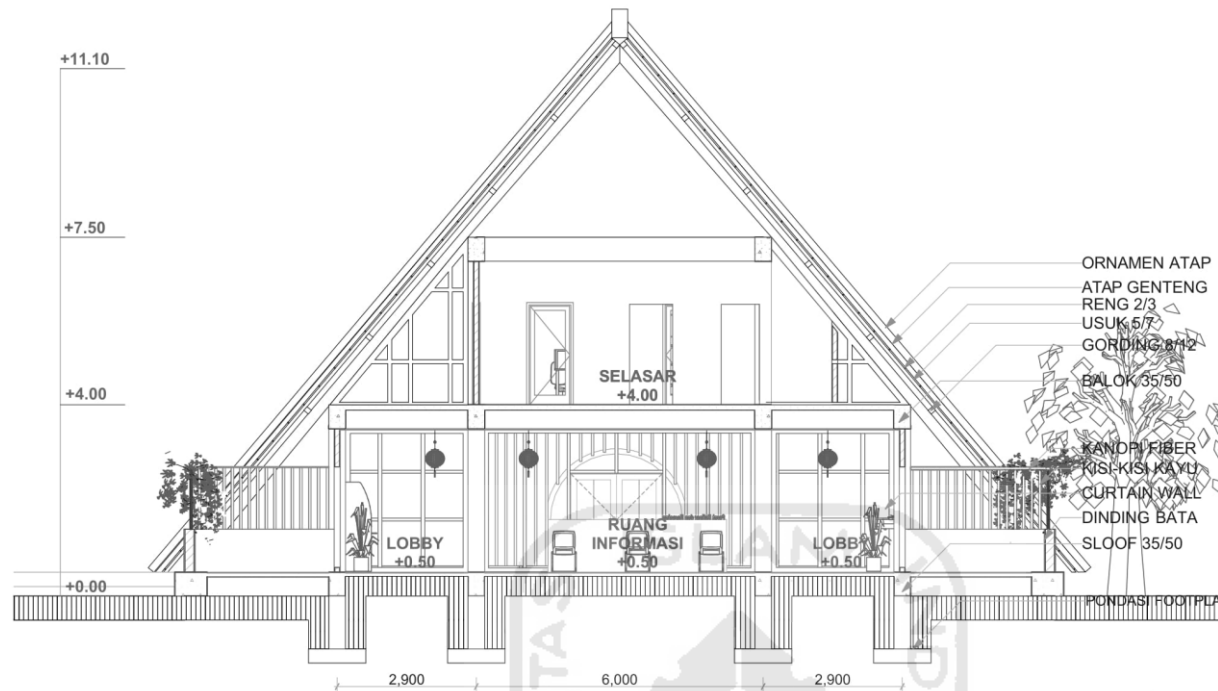
### Potongan B-B' Kuliner



Gambar 6.31 Potongan B-B' Area Kesenian  
Sumber : Penulis, 2021

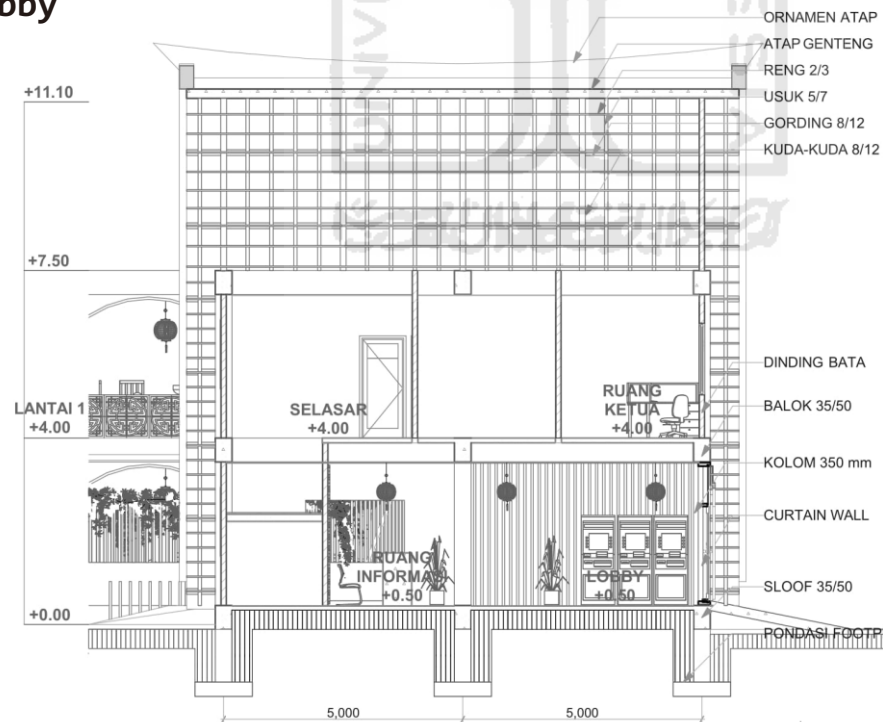
### 6.4.3 Potongan Lobby

#### Potongan A-A' Lobby



Gambar 6.32 Potongan A-A' Lobby  
Sumber : Penulis, 2021

#### Potongan B-B' Lobby



Gambar 6.33 Potongan B-B' Lobby  
Sumber : Penulis, 2021



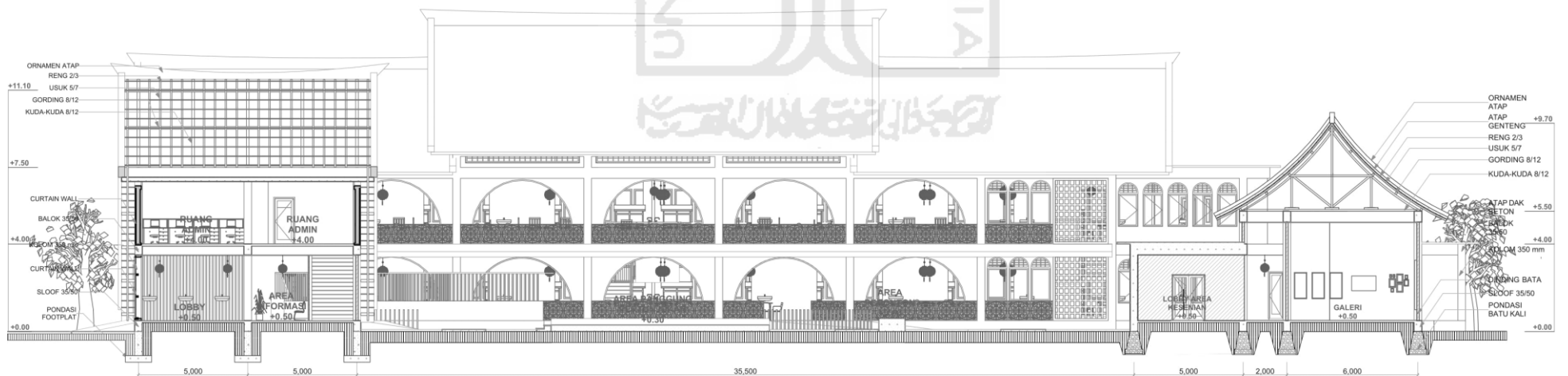
## 6.4.4 Potongan Kawasan

### Potongan A-A' Kawasan



Gambar 6.34 Potongan A-A' Kawasan  
Sumber : Penulis, 2021

### Potongan B-B' Kawasan



Gambar 6.35 Potongan B-B' Kawasan  
Sumber : Penulis, 2021

## 6.5 WARNA PADA INTERIOR



Gerai kuliner

Area makan lantai dasar



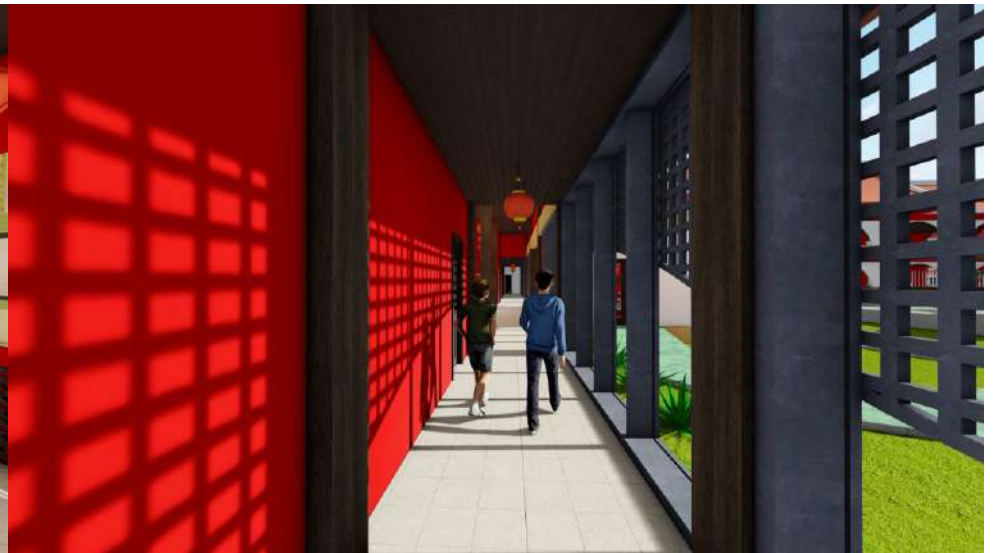
Gerai kuliner

Area makan lantai 1

Gambar 6.36 Rancangan Interior Area Kuliner  
Sumber : Penulis, 2021



Lobby kesenian



Selasar kesenian



Ruang kerajinan topi bambu



Toko souvenir



Galeri

Gambar 6.37 Rancangan Interior Area Kesenian  
Sumber : Penulis, 2021

# DAFTAR PUSTAKA

- Bakarudin. 2009. Perkembangan Permasalahan Kepariwisata. Padang: UNP press.
- Ching, Francis D. K. ,Corky Binggeli. 2002. Interior Design Illustrated. Third Edition. America. Penerbit Erlangga
- Fauzi, Achmad Irfan. 2019. Sisa Makanan Berserakan, Pedagang Pasar Lama Wajib Punya Tong Sampah. <https://www.tangerangnews.com/kota-tangerang/read/26504/Sisa-Makanan-Berserakan-Pedagang-Pasar-Lama-Wajib-Punya-Tong-Sampah>, pada 15 Februari 2021
- Fauzi, Achmad Irfan. 2019. Parkir di Kuliner Pasar Lama Semrawut, DPRD: Mau Beli Satai Saja Muter-muter. <https://www.tangerangnews.com/kota-tangerang/read/28649/Parkir-di-Kuliner-Pasar-Lama-Semrawut-DPRD-Mau-Beli-Satai-Saja-Muter-muter>, pada 15 Februari 2021
- Food and Agriculture Organization (FAO). 1995. REPORT OF AN FAO TECHNICAL MEETING ON STREET FOODS. <http://www.fao.org/3/W4128T/w4128t03.htm>, pada 8 November 2020
- Handinoto. 2008. Perkembangan Bangunan Etnis Tionghoa di Indonesia (Akhir Abad ke 19 sampai tahun 1960-an). (Prosiding Simposium Nasional Arsitektur Vernakular 2. Petra Christian University – Surabaya
- Hudiaman, M., Arief, B., & Wicaksana, A. (2013). Kajian Bentuk Kursi Pada Foodcourt Di Kota Bandung. Jurnal Rekajiva Online Institut Teknologi Nasional.
- Khol, David G. (1984), Chinese Architecture in The Straits Settlements and Western Malaya: Temples Kongsis and Houses, Heineman Asia, Kuala Lumpur.
- Kusumawati, Anggit Feriza. 2018. PUSAT KULINER LOKAL DI KOTA TEGAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR. Proyek Akhir Arsitektur, Universitas Negeri Semarang. Hal 35-38
- Khaliesh, Hamdil. 2014. Arsitektur tradisional Tionghoa: Tinjauan terhadap identitas, karakter budaya dan eksistensinya. 1(1), 86-91
- Menpar RI. 2017. PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG PARIWISATA  
Menpar RI. 2019. PERATURAN MENTERI PARIWISATA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 2019 TENTANG PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG PARIWISATA
- Micro-Yuan'er. ZAO/standardarchitecture. 2016. [https://divisare.com/projects/327977-zao-standardarchitecture-micro-yuaner-cha-er-hutong-8-courtyard\\_childrens-library](https://divisare.com/projects/327977-zao-standardarchitecture-micro-yuaner-cha-er-hutong-8-courtyard_childrens-library), pada 11 Maret 2021
- Moejiono. 2011. Ragam Hias dan Warna Sebagai Simbol Dalam Arsitektur Cina. Vol. 11, No. 1, 18-22  
Noviyanto, Itok and , Suryaning Setyowati, ST. MT and , Ir. Indrawati, MT. 2015. Surakarta Contemporary Artspace. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hal 1
- Prabawasari,V.W.,& Suparman, A. (1999). Tata Ruang Luar. Jakarta : Gunadarma

Pribadi, Gerry Utama. 2018. POTENSI WISATA KULINER KOTA MUNTILAN Studi Kasus : Wisata Kuliner di Koridor Jalan Veteran. Volume 12, Nomor 1, 18

Ridha, Cut Uswatun. 2020. PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER KHAS ACEH DI BANDA ACEH (PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR). Tugas akhir, UIN Ar-Raniry. Hal 53-54

Shimao Longyin Leisure Center / Lacime Architects. 2018. <https://www.archdaily.com/916362/shimao-longyin-leisure-center-lacime-architects>, pada 16 Februari 2021

Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan.

<https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2009/10TAHUN2009UU.HTM#:~:text=Dalam%20Undang%2DUndang%20ini%20yang,dikunjungi%20dalam%20jangka%20waktu%20sementara>, pada 8 November 2020

Widjajanti, Retno (2008). Karakteristik Aktivitas Pedagang Kaki Lima Pada Kawasan Komersial Di Pusat Kota, Journal Teknik, Vol.30, No. 3, 2009 : 162-170

Widayati, Naniek. 2004. Telaah Arsitektur Berlanggam China di Jalan Pejagalan Raya Nomor 62 Jakarta Barat. Dimensi Teknik Arsitektur Vol. 32, No. 1, Juli 2004: 42 - 56



# LAMPIRAN ARCHITECTURAL PRESENTATION BOARD

## PUSAT KULINER DAN KESENIAN PASAR LAMA

### PENERAPAN NUANSA TIONGHOA PADA TATA RUANG DALAM

Rancangan Pusat Kuliner dan Kesenian Pasar Lama merupakan sebuah tempat untuk menampung para pedagang kuliner yang sebelumnya berada pada Jalan Kisamaun yang menggunakan jalan umum dan seringkali tidak memperhatikan kebersihan. Selain itu rancangan ini juga untuk menampung wadah kegiatan kesenian khas Kota Tangerang juga para seniman yang sebelumnya tidak mempunyai tempat untuk memamerkan karyanya.

Dengan menerapkan nuansa Tionghoa diharapkan dapat menghidupkan kembali suasana Pecinan yang sudah mulai pudar di Kawasan Pasar Lama



JURUSAN  
ARSITEKTUR

PUSAT KULINER DAN  
KESENIAN  
PASAR LAMA

NAMA :

ERIKA NIRMALA  
17512007

PEMBIMBING :

Ir. RINI DARMAWATI, M.T.

PENGUJI 1 :

Ir. FAJRIYANTO, M.T.

PENGUJI 2 :

Ir. SUPARWOKO M.URP., Ph.D



### LOKASI

Jalan Kisamaun, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten

### BATAS SITE

Utara : Pemukiman padat warga  
 Timur : Jalan Kisamaun dan pertokoan  
 Selatan : Pemukiman padat warga  
 Barat : Jalan Suka Mulia

### LATAR BELAKANG

Kota Tangerang merupakan kota yang strategis untuk wisatawan karena banyaknya tempat wisata menarik yang dapat dikunjungi di Kota Tangerang

Tempat wisata kuliner di Kota Tangerang menggunakan jalan umum dan tidak memperhatikan kebersihan

Beragamnya kesenian di kota Tangerang

Nuansa Tionghoa di Kawasan Pasar Lama sudah mulai pudar

### ISU NON ARSITEKTURAL

Potensi wisata yang ada di Kota Tangerang belum banyak diketahui masyarakat luar

Sudah terdapat wisata kuliner di Kota Tangerang namun menggunakan jalan umum dan tidak bersih

Kurangnya wadah untuk menampung kegiatan kesenian yang ada di Kota Tangerang

Suasa Pecinan yang sudah tidak terasa perlu diangkat kembali karena merupakan suatu identitas di Kawasan Pasar Lama

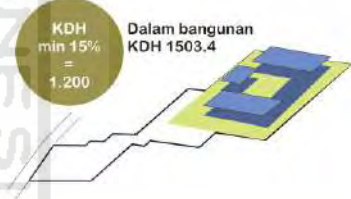
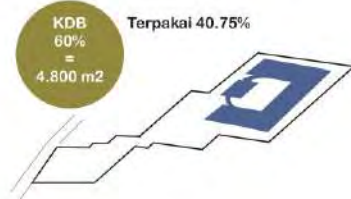
### PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang Pusat Kuliner dan Kesenian yang mampu menampung para pedagang kuliner dan aktifitas kesenian di dalamnya.

### PERMASALAHAN KHUSUS

- A. Bagaimana tata ruang pusat kuliner sehingga pengunjung dapat menikmati kegiatan pertunjukan di panggung tempat kesenian dengan nyaman secara visual?
- B. Bagaimana tata ruang dalam pusat kuliner dan tempat kesenian dengan nuansa Tionghoa sehingga pengunjung bisa merasakan kembali suasana Tionghoa yang mulai pudar dan dapat meninggalkan kenangan?

### INTENSITAS LAHAN



	PUSAT KULINER DAN KESENIAN PASAR LAMA	NAMA :	PEMBIMBING :	PENGUJI 1 :	PENGUJI 2 :
		ERIKA NIRMALA 17512007	Ir. RINI DARMAWATI, M.T.	Ir. FAJRIYANTO, M.T.	Ir. SUPARWOKO M.URP., Ph.D

## KONSEP ZONING

Zoning dibagi ke dalam beberapa zona diantaranya adalah zona parkir sebagai wadah untuk parkir kendaraan, zona publik dimana bisa diakses oleh pengunjung berupa lobby, area kuliner, area panggung, ruang kerajinan, galeri, dan toko souvenir. Zona untuk pengelola yang bersifat privat berupa kantor, ruang operator, dan ruang MEE. Zona servis sebagai fasilitas penunjang dalam bangunan berupa mushola, toilet pria dan wanita juga toilet difabel.

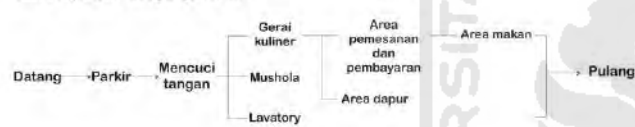


## ALUR KEGIATAN

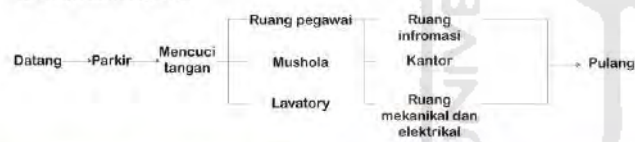
### Alur Kegiatan Pengunjung



### Alur Kegiatan Pedagang Kuliner



### Alur Kegiatan Pengelola



## ANALISIS & KONSEP MASSA

Bentukan tata massa mengadopsi dari bangunan Tionghoa dimana terdapat courtyard di tengah bangunan. Courtyard berfungsi sebagai sirkulasi udara dan cahaya agar dapat bergerak bebas. Massa juga dibuat terpisah sesuai dengan fungsi kegiatan dari bangunan.



Peletakkan area kuliner dibuat saling berhadapan untuk menerapkan prinsip keseimbangan dalam desain bangunan Tionghoa

Area kesenian dibuat terpisah dari bangunan area kuliner namun tetap menyatu dalam sirkulasinya dengan area kuliner. Pemisahan didasarkan pada fungsi dari kegiatan kesenian dan juga fungsi berkuliner

## ANALISIS & KONSEP KENYAMANAN VISUAL

Dalam rancangan akan diterapkan panggung pertunjukan. Didapatkan hasil analisis yaitu panggung harus dapat dilihat dari 3 arah, depan, samping kanan, dan samping kiri. Jarak penonton dengan area panggung minimal 5 m untuk kenyamanan visual. Karena area pertunjukan juga diperuntukan bagi pengunjung yang sedang berkuliner, maka jarak panggung dengan bangunan kuliner maksimal 25 m. Pengunjung yang sedang menikmati kuliner dari lantai 2 juga harus bisa menikmati pertunjukan. Sudut kenyamanan visual untuk penonton di lantai 2 adalah maksimal 30°



## ANALISIS & KONSEP NUANSA TIONGHOA

Pada rancangan akan menerapkan ornamen geometris khas Tionghoa pada dinding dan juga pintu masuk lobby. Atap juga akan menerapkan atap model Ngang shan dimana atap tersebut banyak digunakan pada rumah di kawasan Pecinan Pasar Lama. Warna yang digunakan juga merupakan warna khas Tionghoa seperti merah, kuning, hijau, biru, coklat, dan putih. Aksent dalam bangunan berupa lampiran juga akan diterapkan ke dalam bangunan selain sebagai aksent juga



JURUSAN  
ARSITEKTUR

PUSAT KULINER DAN  
KESENIAN  
PASAR LAMA

NAMA :

ERIKA NIRMALA  
17512007

PEMBIMBING :

Ir. RINI DARMAWATI, M.T.

PENGUJI 1 :

Ir. FAJRIYANTO, M.T.

PENGUJI 2 :

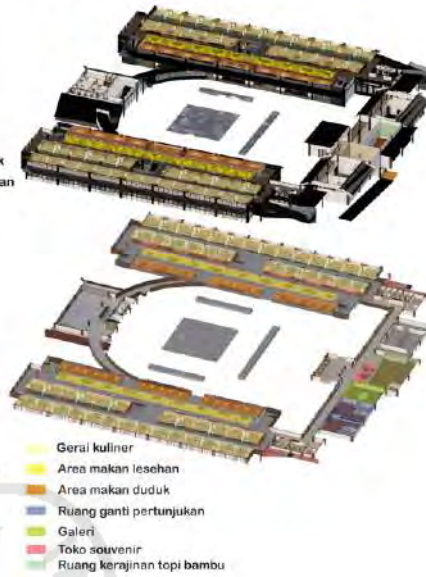
Ir. SUPARWOKO M.URP., Ph.D



## SITEPLAN



## EXPLODED DENAH



## TAMPAK



## POTONGAN



JURUSAN  
ARSITECTUR

PUSAT KULINER DAN  
KESENIAN  
PASAR LAMA

NAMA :  
ERIKA NIRMALA  
17512007

PEMBIMBING :  
Ir. RINI DARMAWATI, M.T.

PENGUJI 1 :  
Ir. FAJRIYANTO, M.T.

PENGUJI 2 :  
Ir. SUPARWOKO M.URP., Ph.D

### PERSPEKTIF EKSTERIOR



DEPAN BANGUNAN



BELAKANG AREA LOBBY



DEPAN AREA KESENIAN

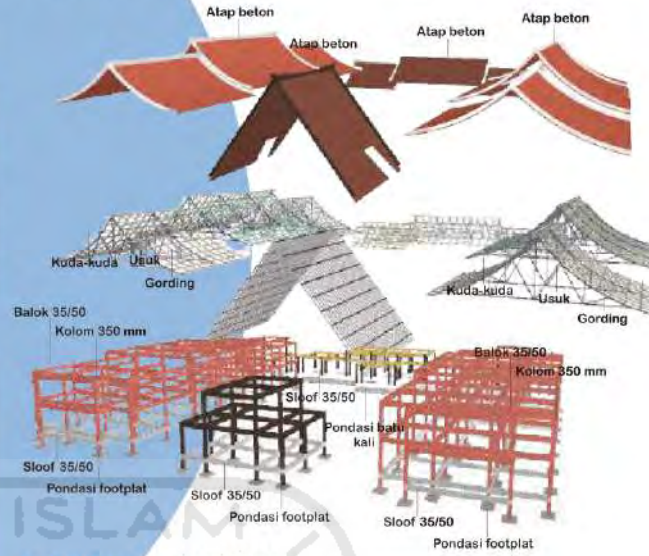


AREA PANGGUNG PERTUNJUKAN

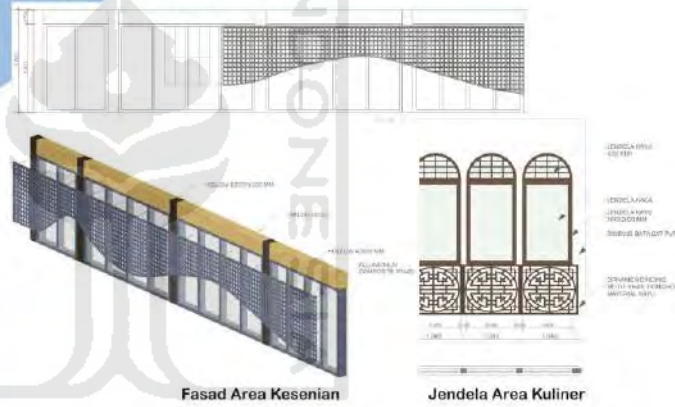


AREA KULINER

### EXPLODED STRUKTUR



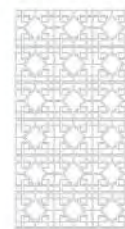
### SELUBUNG BANGUNAN



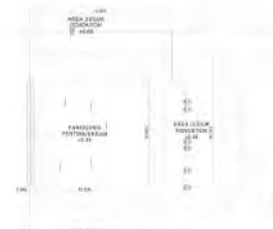
### DETAIL ARSITEKTURAL



Pintu Masuk Lobby



Ornamen Dinding Khas Tionghoa



Area Panggung Pertunjukan



JURUSAN  
ARSITEKTUR

PUSAT KULINER DAN  
KESENIAN  
PASAR LAMA

NAMA :  
ERIKA NIRMALA  
17512007

PEMBIMBING :  
Ir. RINI DARMAWATI, M.T.

PENGUJI 1 :  
Ir. FAJRIYANTO, M.T.

PENGUJI 2 :  
Ir. SUPARWOKO M.URP., Ph.D

## RENCANA BARRIER FREE DAN KESELAMATAN BANGUNAN



## PERSPEKTIF INTERIOR



ATM

AREA INFORMASI

AREA CUCI TANGAN



SELASAR LOBBY

SELASAR KESENIAN

TOKO SOUVENIR



RUANG KERAJINAN TOPI BAMBU

GALERI

AREA MAKAN LT 2



GERAI KULINER

AREA MAKAN LT 1

GERAI KULINER



JURUSAN  
ARSITEKTUR

PUSAT KULINER DAN  
KESENIAN  
PASAR LAMA

NAMA :  
ERIKA NIRMALA  
17512007

PEMBIMBING :  
Ir. RINI DARMAWATI, M.T.

PENGUJI 1 :  
Ir. FAJRIYANTO, M.T.

PENGUJI 2 :  
Ir. SUPARWOKO M.URP., Ph.D

# TURNITIN



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2091  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uui.ac.id

## SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1613620689/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2021

*Bismillaahirrahmaanirrahim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Erika Nirmala  
Nomor Mahasiswa : 17512007  
Pembimbing : Ir. Rini Darmawati, M. T  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil Dan Perencanaan/ Arsitektur  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Pusat Kuliner dan Kesenian di Pasar Lama Tangerang  
Penerapan Nuansa Tionghoa pada Tata Ruang Dalam

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **4 (Empat) %**.

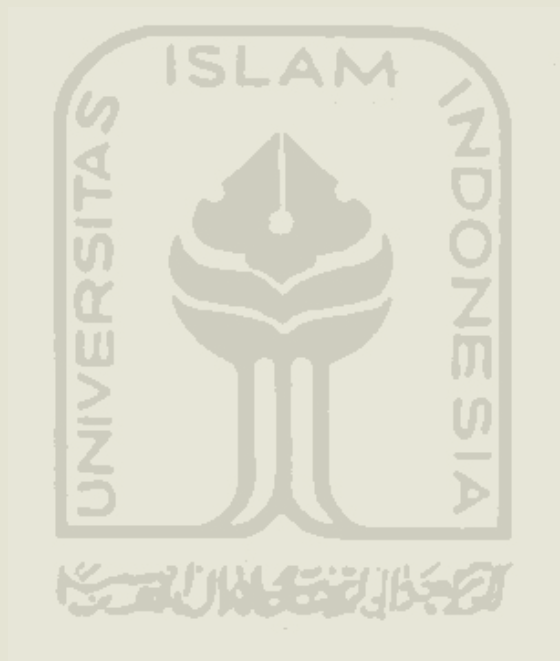
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 29 Juni 2021  
Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum



**R3** REKA  
RUPA  
RUANG



**UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA**

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**



DEPARTMENT OF  
ARCHITECTURE



한국건축교육인정원  
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA  
ACCORD



