

PROYEK AKHIR SARJANA

PERANCANGAN PUSAT KULINER SEAFOOD DI PANTAI SIGANDU KABUPATEN BATANG

Penekanan pada Konsep *Opened Kitchen*

By:
Lathifah Nur Fathiyya
17512141

Supervisor:
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.



Bachelor Final

Departement of
Architecture
2020/2021

PERANCANGAN PUSAT KULINER SEAFOOD DI PANTAI SIGANDU KABUPATEN BATANG
Penekanan pada Konsep *Opened Kitchen*

DESIGN OF FLOATING SEAFOOD CULINARY CENTER IN SIGANDU BEACH BATANG
With *Opened Kitchen* Concep

By:
Lathifah Nur Fathiyya
17512141

Supervisor:
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.



Lembar Pengesahan



Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul :
Bachelor Final Project entitled

PERANCANGAN PUSAT KULINER SEAFOOD DI PANTAI SIGANDU KABUPATEN BATANG
Penekanan pada Konsep *Opened Kitchen*
DESIGN OF FLOATING SEAFOOD CULINARY CENTER IN SIGANDU BEACH BATANG
With Opened Kitchen Concept

Nama Lengkap Mahasiswa : Lathifah Nur Fathiyya
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 17512141
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : 25 Desember 2021
Has been evaluated and agreed on 25th December 2021

Pembimbing
Supervisor

Juri I
Jury I

Juri II
Jury II

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

Dr. Ing Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

Syarifah Ismailiyah Alatas, S.T., M.T., IAI

Diketahui oleh
Acknowledge by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Architecture Undergraduate Program



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM. IAI.

Catatan Pembimbing



Penilaian buku laporan tugas akhir :

Bachelor Final project report book assessment

PERANCANGAN PUSAT KULINER SEAFOOD DI PANTAI SIGANDU KABUPATEN BATANG

Penekanan pada Konsep Opened Kitchen

DESIGN OF FLOATING SEAFOOD CULINARY CENTER IN SIGANDU BEACH BATANG

With Opened Kitchen Concep

Nama Lengkap Mahasiswa : Lathifah Nur Fathiyya

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 17512141

Student's Identification Number

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 Desember 2021

Yogyakarta, 28th December 2021

Pembimbing

Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

Pernyataan Keaslian

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian laporan dan hasil rancangan Proyek Akhir Sarjana (SADA) adalah karya saya sendiri kecuali kutipan referensi serta tidak ada bantuan dari lain pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik kepemilikan intelektual atas karya ini, sehingga seluruh pikiran dan tulisan yang ada dalam karya ini merupakan penulis utama dan pembimbing.

Hak kepemilikan intelektual atas karya saya ini diserahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.



Yogyakarta, 28 Desember 2021
Penulis,



Lathifah Nur Fathiyya
17512141

Kata Pengantar

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana yang berjudul “Perancangan Taman Budaya Bambu di Janturan Sleman dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis” dengan lancar. Perancangan proyek ini sebagai pemenuhan syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia. Pengerjaan laporan perancangan ini tidak akan berjalan baik tanpa dukungan beberapa pihak, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat hidayah-Nya dan selalu memberi karunia, petunjuk, kemudahan, dan kuasa-Nya dalam setiap proses penelitian maupun penyusunan Laporan Studio Akhir Desain Arsitektur sehingga penulis dapat menyelesaikannya
2. Orang tua dan kedua saudara penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan berupa moril dan materil.
3. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.A. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan serta arahan terkait seluruh proses perancangan Proyek Akhir Sarjana ini.
4. Ibu Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T dan Ibu Syarifah Ismailiyah Alatas, S.T., M.T., IAI selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran terkait perancangan Proyek Akhir Sarjana ini.
5. Teman-teman seperjuangan penulis Kokom, Isyirin, Nita, Arin, Iren, Jodi, Ratna dan semua yang selalu menemani dan memberikan dukungan serta perasaan untuk selalu kuat dan menyelesaikan pengerjaan Proyek Akhir Sarjana ini.

Semoga dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Semoga laporan perancangan Proyek Akhir Sarjana ini dapat memberikan manfaat serta pembelajaran terkait ilmu arsitektur bagi orang lain.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Desember 2021
Penulis,



Lathifah Nur Fathiyya
1751214

Abstrak

Pantai Sigandu terletak di bagian utara pulau Jawa, tepatnya di Klidang Lor, Batang, Jawa Tengah, kawasan ini memiliki beberapa potensi unggulan seperti; dekat dengan tempat pelelangan ikan Klidang lor 1, lokasi yang strategis berada di pusat kabupaten Batang, akses yang mudah, dan menjadi salah satu destinasi wisata alam unggulan di kabupaten Batang. Disisi lain kawasan Pantai Sigandu memiliki masalah ROB dan infrastruktur yang kurang memadai. Seafood Culinary Pantai Sigandu adalah perancangan rumah makan seafood yang memiliki konsep bersantap dan menikmati keindahan alam pantai di atas laut. Untuk membuat rancangan ini berbeda dengan rumah makan pada umumnya, rumah makan culinary center ini menggunakan konsep open kitchen dengan penempatan dapur dan sebagian area dining berada di atas laut sehingga dihasilkan pengalaman ruang makan yang tidak seperti biasa. Area pemancingan dengan selfservis untuk memasak ikan tangkapan, area bermain pantai, dan area dermaga untuk pengunjung yang ingin menikmati pengalaman menaiki perahu/boat disediakan juga untuk mendukung fasilitas Seafood Culinary Pantai Sigandu. Pendekatan perilaku pengunjung diharapkan mampu untuk mencapai kualitas desain Seafood Culinary Pantai Sigandu yang unggul dengan ekspresi eksterior dan interior bangunan yang menggunakan unsur alam.

Kata kunci: Rumah makan apung, Opened kitchen, Wisata pantai

Abstract

Sigandu Beach is located in the northern part of the island of Java, precisely in Klidang Lor, Batang, Central Java, this area has several excellent potentials such as; close to the Klidang lor 1 fish auction, a strategic location in the center of Batang district, easy access, and has become one of the leading natural tourist destinations in Batang district. On the other hand, the Sigandu Beach area has ROB problems and inadequate infrastructure. Seafood Culinary Sigandu Beach is a seafood restaurant design that has the concept of dining and enjoying the natural beauty of the beach above the sea. To make this design different from other restaurants in general, this culinary center restaurant uses the concept of an open kitchen with the placement of the kitchen and part of the dining area above the sea, resulting in an unusual dining experience. A fishing area with self-service for cooking caught fish, a beach play area, and a pier area for visitors who want to enjoy the boat/boat experience are also provided to support the Seafood Culinary facility at Sigandu Beach. The visitor behavior approach is expected to be able to achieve the superior quality of the Seafood Culinary Sigandu Beach design with the expression of the exterior and interior of the building that uses natural elements.

Keywords: Floating restaurant, Opened kitchen, Tourism

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Perancangan dan Batasan	3
1.2.1 Permasalahan Umum dan Khusus	3
1.2.2 Tujuan dan Sasaran	3
1.2.3 Lingkup dan Batasan	3
1.3 Metoda	4
1.4 Design Hypothesis	5
1.5 Kerangka Berpikir	6
1.6 Originalitas Penulisan	8
BAB II	
SIGANDU DAN KONTEKSNYA	9
2.1 Data dan Lokasi Perancangan	10
2.1.1 Kawasan Mikro	10
2.1.2 Peraturan	11
2.1.3 Kawasan Mikro	12
2.1.4 Sirkulasi	12
2.1.5 Site	13
2.1.6 View	14
2.1.7 Angin	15
2.1.8 Orientasi Matahari	16
2.1.9 Kondisi Pantai	18
2.1.10 Prediksi Genangan ROB	18
2.1.11 Kondisi Potensi Sumberdaya dan Ekosistem Pesisir	19

2.2	Kajian Tipologi Perancangan	20
2.2.1	Rumah Makan	20
2.2.2	Makanan Laut/Seafood	21
2.2.3	Opened Kitchen	21
2.2.4	Pengguna dan Pola Aktivitas Pengguna	23
2.2.5	Waterfront Development	24
2.2.6	Rekreasi Pantai	25
2.2.7	Arsitektur Perilaku	26
2.2.8	Kegiatan dan Perilaku Pengunjung	27
2.2.9	Sistem Struktur	28
2.2.10	Bangunan Ikonik	29
2.3	Kajian Perancangan	30
2.3.1	Kampung Laut Semarang	30
2.3.2	Guaiba Orla Urban Park	32
2.3.3	Hi Sea Floatong Hotel	34

BAB III

EKSPLORASI DESAIN CULINART CENTER

3.1	Eksplorasi Pola Aktivitas Pengguna	37
3.1.1	Analisis Pola Aktivitas Pengguna	38
3.1.2	Analisis Pola Aktivitas Pelaku Resto	38
3.1.3	Analisis Pola Aktivitas Management Resto	38
3.1.4	Analisis Kebutuhan Ruang	39
3.1.5	Program Ruang	39
3.1.6	Zonasi Ruang	40
3.1.7	Hubungan Ruang	41
3.1.8	Organisasi Ruang	41
3.2	Ekplorasi Gubahan Massa	42
3.3	Sirkulasi	42
3.4	Ekspresi Keindahan Fasad	44
3.5	Eksplorasi Tata Lanskap	45
3.6	Eksplorasi Struktur Bangunan	46
3.7	Eksplorasi Utilitas Bangunan	47
3.7.1	Air Bersih	47
3.7.2	Air Kotor	47
		48

3.8	Eksplorasi Interior	49
BAB IV		
KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN		51
4.1	Rancangan Skematik Gubahan Massa	52
4.2	Rancangan Skematik Lanskap	53
4.3	Rancangan Skematik Ruang dan Tata Ruang	54
4.4	Rancangan Skematik Struktur	55
4.5	Rancangan Skematik Desain	56
	4.5.1 Denah	56
	4.5.2 Tampak	57
	4.5.3 Potongan	58
4.6	Rancangan Skematik Selubung Bangunan	59
4.7	3D	60
4.8	Uji Desain	62
4.9	Hasil Uji Desain	63
BAB V		
HASIL RANCANGAN		67
5.1	Kawasan	68
5.2	Site Plan	69
5.3	Denah	70
5.4	Tampak	71
5.5	Potongan	72
5.6	Rencana Struktur	73
5.7	Rencana Transportasi Vertikal	74
5.8	Rencana Barrier Free	74
5.9	Rencana Interior	75
5.10	3D Modeling	76
BAB VI		
EVALUASI RANCANGAN		79
6.1	Kontur Eksisting Site	80
6.2	Struktur yang digunakan	82
6.3	Manfaat vegetasi pada lansekap	83
6.4	Skema Evakuasi Darurat	85
6.5	Keamanan pantai dan saat terjadinya pasang dan ROB	86

Daftar Gambar

Gambar 1.1: Kawasan Pantai Sigandu	2
Gambar 2.1: Kawasan Pantai Sigandu	10
Gambar 2.2: Kawasan Pantai Sigandu	12
Gambar 2.3: Lokasi Perancangan	13
Gambar 2.4: Data View	14
Gambar 2.5: View Site Perancangan	14
Gambar 2.6: Data Angin	15
Gambar 2.7: Data Radiasi Matahari	16
Gambar 2.8: Analisis Site	17
Gambar 2.9: Daerah Terdampak ROB	18
Gambar 2.10: Tinggi gelombang harian hasil pembacaan ADCP pada permukaan air di Perairan Kabupaten Batang	19
Gambar 2.11: Tinggi gelombang harian hasil pembacaan ADCP pada permukaan air di Perairan Kabupaten Batang	19
Gambar 2.12: Opened Kitchen	21
Gambar 2.13: Ijen Restaurant, Bali	22
Gambar 2.14: Aktivitas Pengunjung	27
Gambar 2.15: Sistem Struktur	28
Gambar 2.16: Ilustrasi bentuk simetris	29
Gambar 2.17: Ritme atau pola	29
Gambar 2.18: Kampung Laut	30
Gambar 2.19: Guaiba Orla Urban Park	32
Gambar 2.20: Hi Sea Floating	34
Gambar 3.1: Aktivitas Pengunjung	38
Gambar 3.2: Aktivitas Pelaku Resto	38
Gambar 3.3: Aktivitas Management Resto	39
Gambar 3.4: Zonasi Ruang	41
Gambar 3.5: Hubungan Ruang	41
Gambar 3.6: Organisasi Ruang	42
Gambar 3.7: Eksplorasi Gubahan Massa	42
Gambar 3.8: Sirkulasi	44
Gambar 3.9: Eksplorasi Keindahan Fasad	45

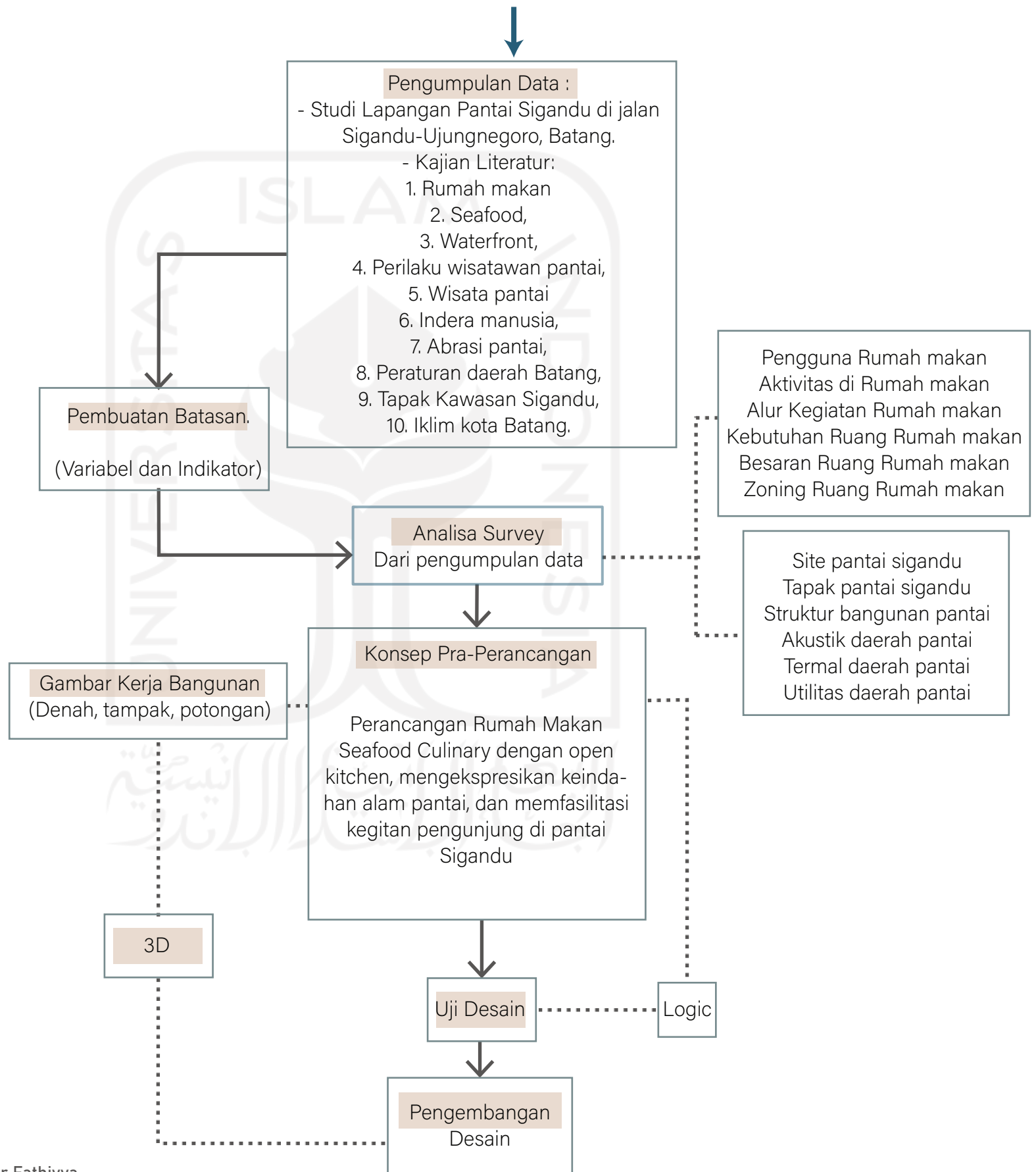
Gambar 3.10: Eksplorasi Tata Lansekap	46
Gambar 3.11: Eksplorasi Struktur	47
Gambar 3.12: Perhitungan Ketinggian Lantai	47
Gambar 3.13: Eksplorasi Air Bersih	47
Gambar 3.14: Eksplorasi Air Kotor	48
Gambar 3.15: Eksplorasi Interior	49
Gambar 4.1: Gubahan Massa	52
Gambar 4.2: Skematik Lansekap	53
Gambar 4.3: Skematik Ruang dan Tata Ruang	54
Gambar 4.5: Skematik Struktur	55
Gambar 4.6: Skematik Denah	56
Gambar 4.7: Skematik Tampak	57
Gambar 4.8: Skematik Potongan	58
Gambar 4.9: Skematik Selubung Bangunan	59
Gambar 4.10: 3D	60
Gambar 5.1: Kawasan	68
Gambar 5.2: Site Plan	69
Gambar 5.3: Denah	70
Gambar 5.4: Tampak	71
Gambar 5.5: Potongan	72





SEAFOOD CULINARY DI PANTAI SIGANDU

Bersantap dan Menikmati Keindahan Alam Pantai di Rumah Makan atas Laut



1.3 METODA

Dengan menganalisa variabel masalah maka dapat melakukan pendekatan-pendekatan untuk mendapatkan pemecahan masalah sehingga dapat menganalisa kesimpulan berdasarkan konsep perancangan yang dapat dicermati pada gambar disamping



SIGANDU & KONTEKSNYA



2

BAB II SIGANDU DAN KONTEKSNYA

2.1 DATA & LOKASI PERANCANGAN

2.1.1 KAWASAN MAKRO

Kabupaten Batang terletak pada 6° 51' 46" sampai 7° 11' 47" Lintang Selatan dan antara 109° 40' 19" sampai 110° 03' 06" Bujur Timur di pantai utara Jawa Tengah dan berada pada jalur utama yang menghubungkan Jakarta-Surabaya. Berbatasan dengan Laut Jawa di sebelah utara, Kota dan kabupaten Pekalongan di sebelah barat, Kabupaten Kendal disebelah timur, sebelah selatan Kabupaten Wonosobo dan Kabupaten Banjarnegara

Kawasan pantai Sigandu terletak di Jl. Pantai Sigandu - Ujungnegoro, Sidomulyo, Klidang Lor, Kec. Batang, Kabupaten Batang, Jawa Tengah 51216



2.1.2 PERATURAN

- Peraturan Daerah Kabupaten Batang No. 07 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Batang Tahun 2011-2031 Paragraf 7 Kawasan Peruntukan Pariwisata Pasal 44 huruf a; bahwa Pantai Sigandu di Kecamatan Batang diperuntukan sebagai kawasan pariwisata.
- Paragraf 5 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Untuk Kawasan Lindung Pasal 62 No. 5; Ketentuan umum peraturan zonasi untuk sempadan pantai:
pemanfaatan ruang yang diperbolehkan meliputi:
 - 1). Ruang terbuka hijau;
 - 2). Pengembangan struktur alami dan struktur buatan untuk mencegah bencana pesisir;
 - 3). Penelitian dan pendidikan;
 - 4). Kepentingan adat dan kearifan lokal yang mencakup upacara adat, upacara keagamaan, hak dan kewajiban masyarakat adat, serta tradisi dan kebiasaan;
 - 5). Pertahanan dan keamanan;
 - 6). Perhubungan;
 - 7). Komunikasi;Pemanfaatan ruang yang diperbolehkan dengan syarat tertentu, yaitu kegiatan rekreasi, wisata bahari, dan ekowisata, dengan syarat tidak termasuk untuk pendirian bangunan permanen dan/atau hotel.
- Setiap bangunan fungsi perdagangan dan jasa apabila tidak ditentukan lain dapat dibangun dengan KDB 80%.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 51 Tahun 2016 tentang Batas Pantai:
- Bab 1 Pasal 1 No.2; bahwa sempadan pantai adalah daratan sepanjang tepian pantai, yang lebarnya proporsional dengan bentuk dan kondisi fisik pantai, minimal 100 m dari titik pasang tertinggi ke arah darat.

2.1.3 KAWASAN MIKRO

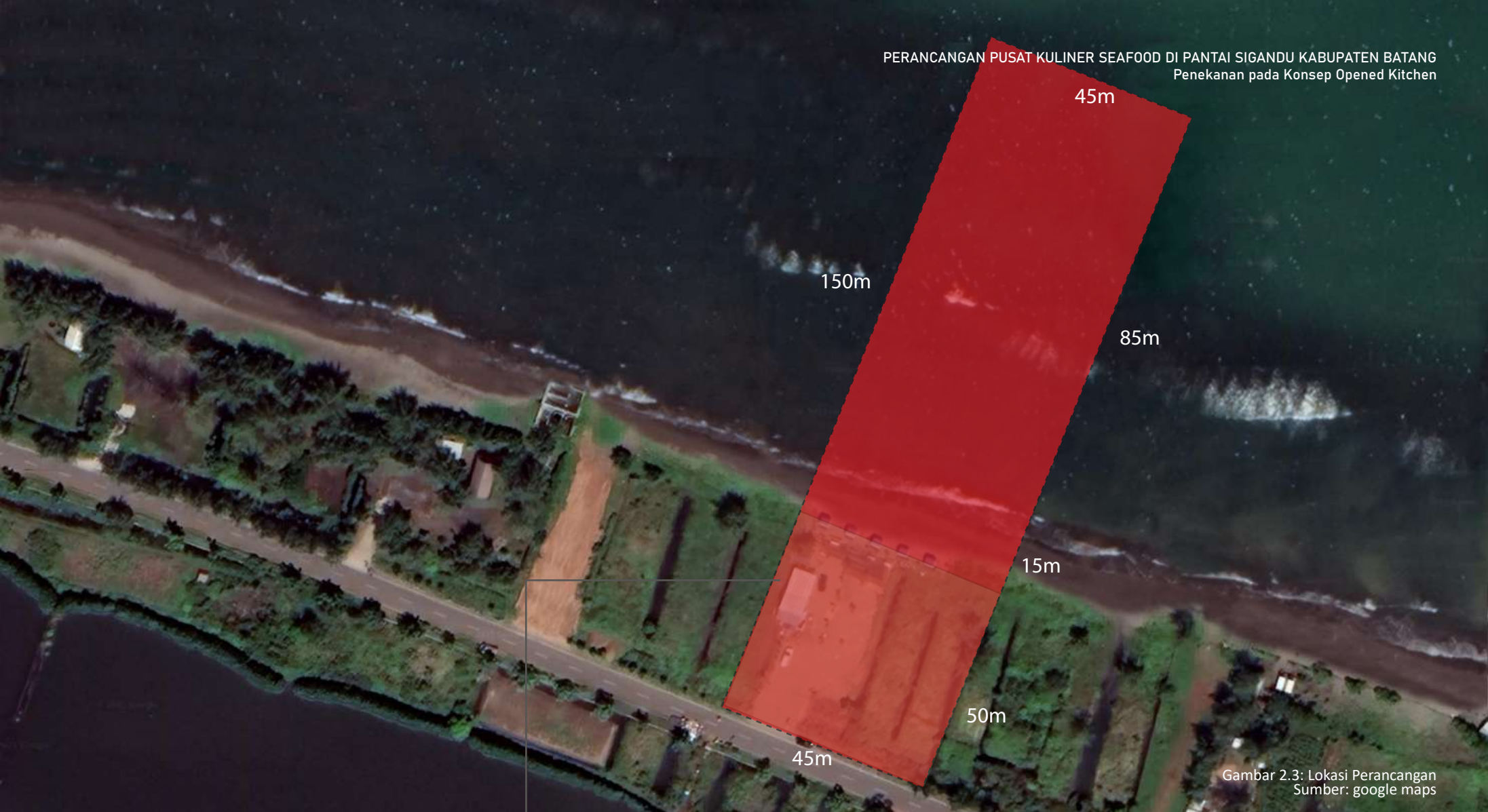
Kawasan Pantai Sigandu merupakan kawasan pariwisata alam pantai yang menjadi tujuan utama para wisatawan berwisata jika mengunjungi kabupaten Batang dan merupakan wisata unggulan alam pantai yang dimiliki Kabupaten Batang

2.1.4 SIRKULASI

Merupakan jalan khusus sebagai pengembangan jalan dan fasilitas menuju kawasan wisata sesuai dengan Pasal 19 pada Peraturan Daerah Kabupaten Batang No. 07 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Batang Tahun 2011-2031



Gambar 2.2: Kawasan Pantai Sigandu
Sumber: google maps



Gambar 2.3: Lokasi Perancangan
Sumber: google maps

2.1.5 SITE

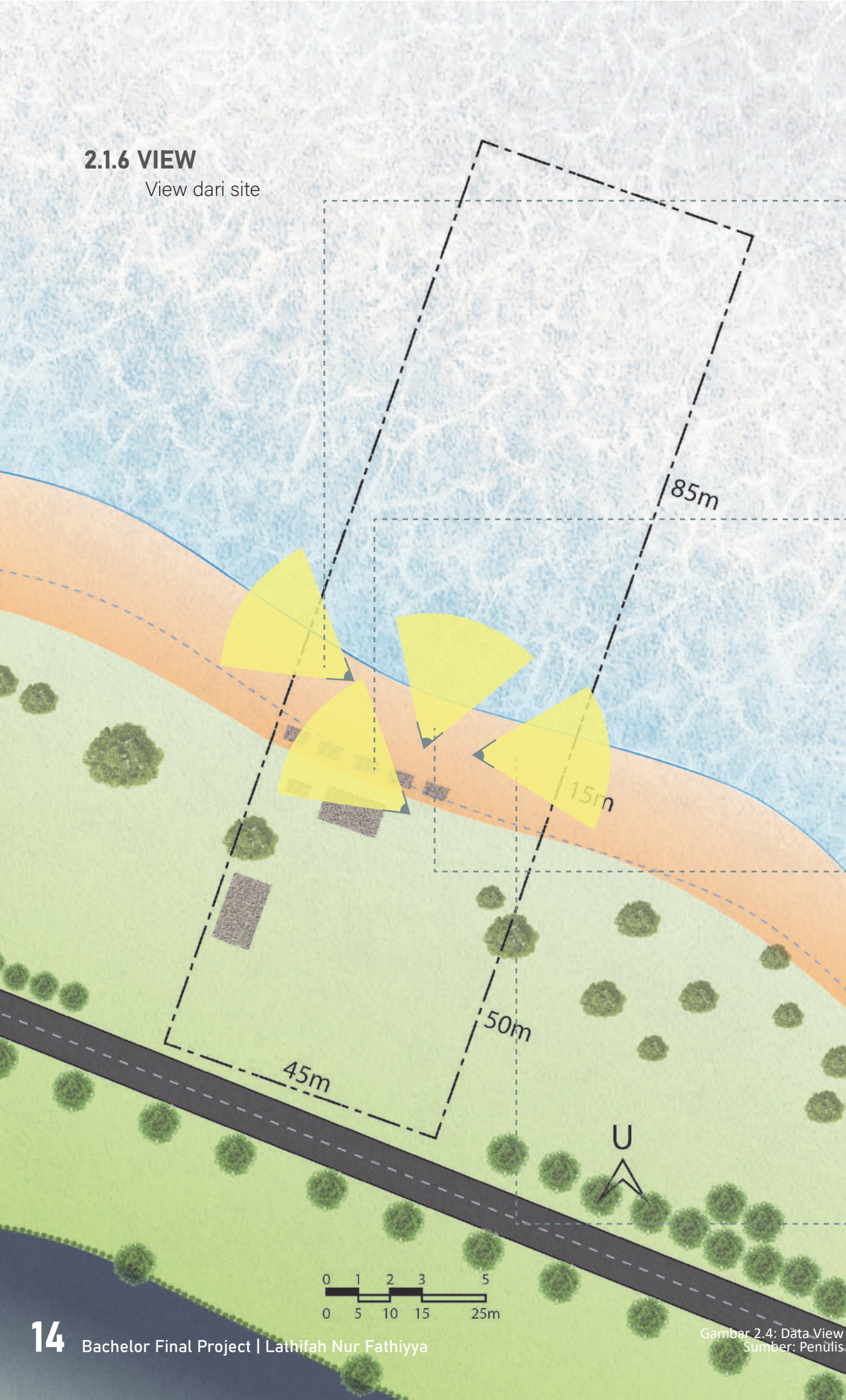
Berada dikawasan pantai sigandu dan berada di pinggir jalan sigandu-ujung negoro untuk memudahkan akses sirkulasi kendaraan pengunjung.

Luas total: 6.750m²
Luas daratan: 2.250m²
Luas pantai: 675m²
Luas perairan: 3.825m²

Mean Sea Level (MSL): 28cm
Low Water Level (LWL): 48cm
High Water Level (HWL): 108cm
Menurut Taufiq Hidayat, 2019

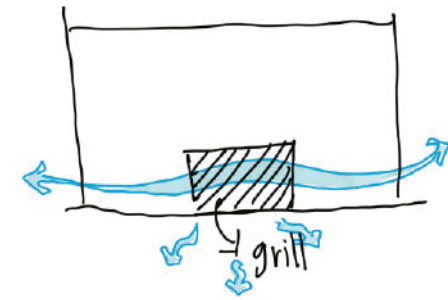
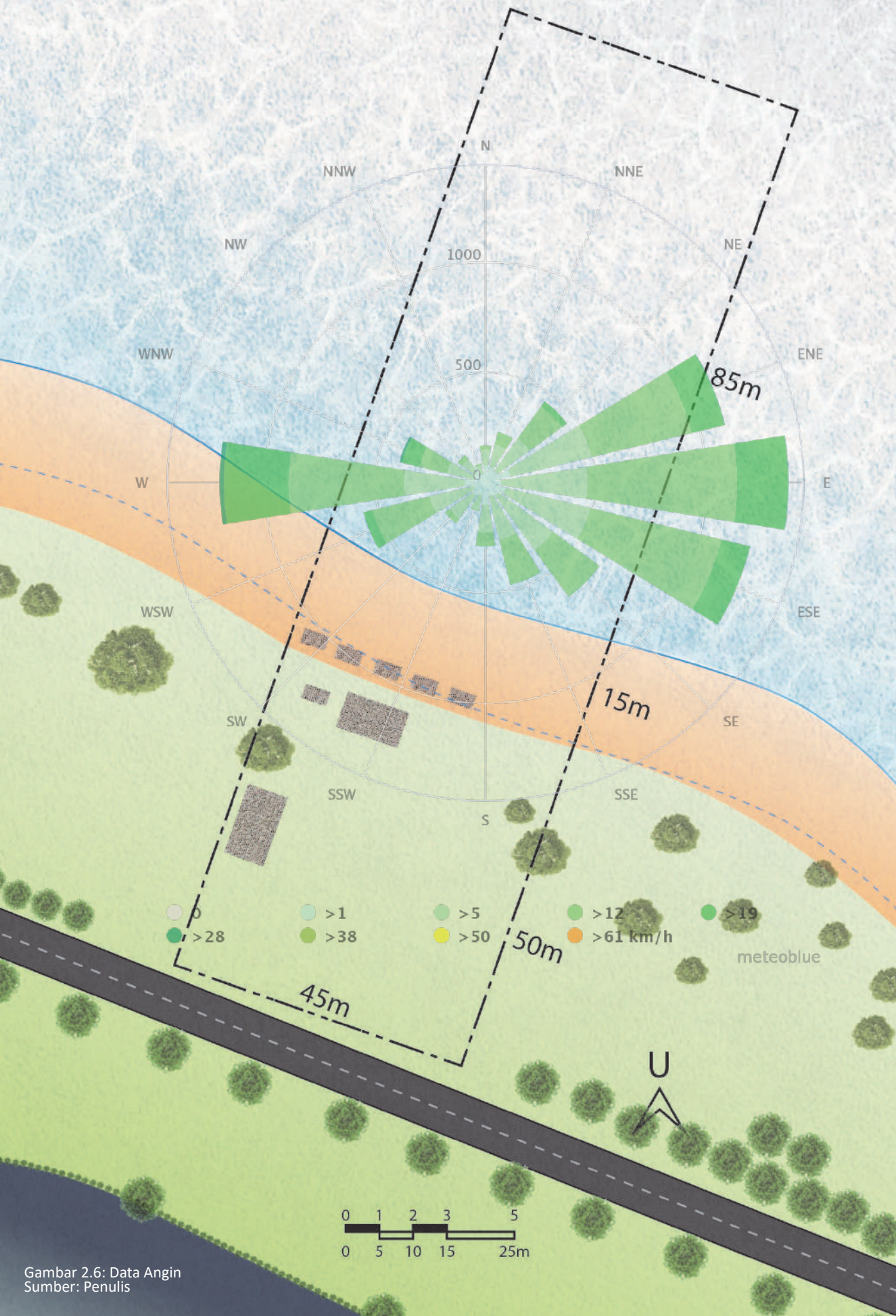
2.1.6 VIEW

View dari site

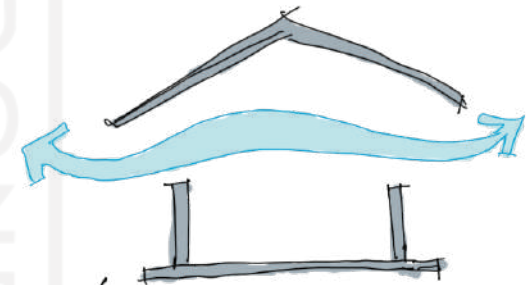


Gambar 2.4: Data View
Sumber: Penulis

Gambar 2.5: View Site Perancangan
Sumber: Penulis



ruang grill diletakkan jauh dari pengunjung dan dekat dengan bukaan / diberi sungkup asap (hood)



Fasad semi terbuka sebagai penghawaan alami dengan angin laut.

2.1.7 ANGIN

Data diambil dari meteoblue.com, diagram wind rose disamping menunjukkan berapa jam per tahun angin bertiup dari arah yang ditentukan. Angin dominan datang dari arah barat dan timur dan paling rendah pada arah tenggara ke barat laut.

Pergerakan angin menjadi penting untuk merumuskan organisasi ruang yang menghasilkan denah, dimana asap pembakaran yang dihasilkan area grill tidak menyebar ke area makan. Sehingga juga berpengaruh untuk peletakan bukaan. Serta pemilihan fasad bangunan yang tidak solid sehingga dapat mengurangi beban angin.

Gambar 2.6: Data Angin
 Sumber: Penulis

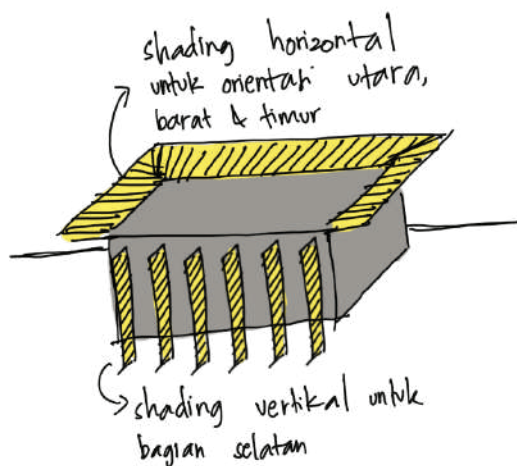
2.1.8 ORIENTASI MATAHARI

Grafik orientasi menjelaskan arah radiasi matahari pada jam 09.00 dan jam 16.00, dimana jam 09.00 adalah waktu restoran akan beroperasi.

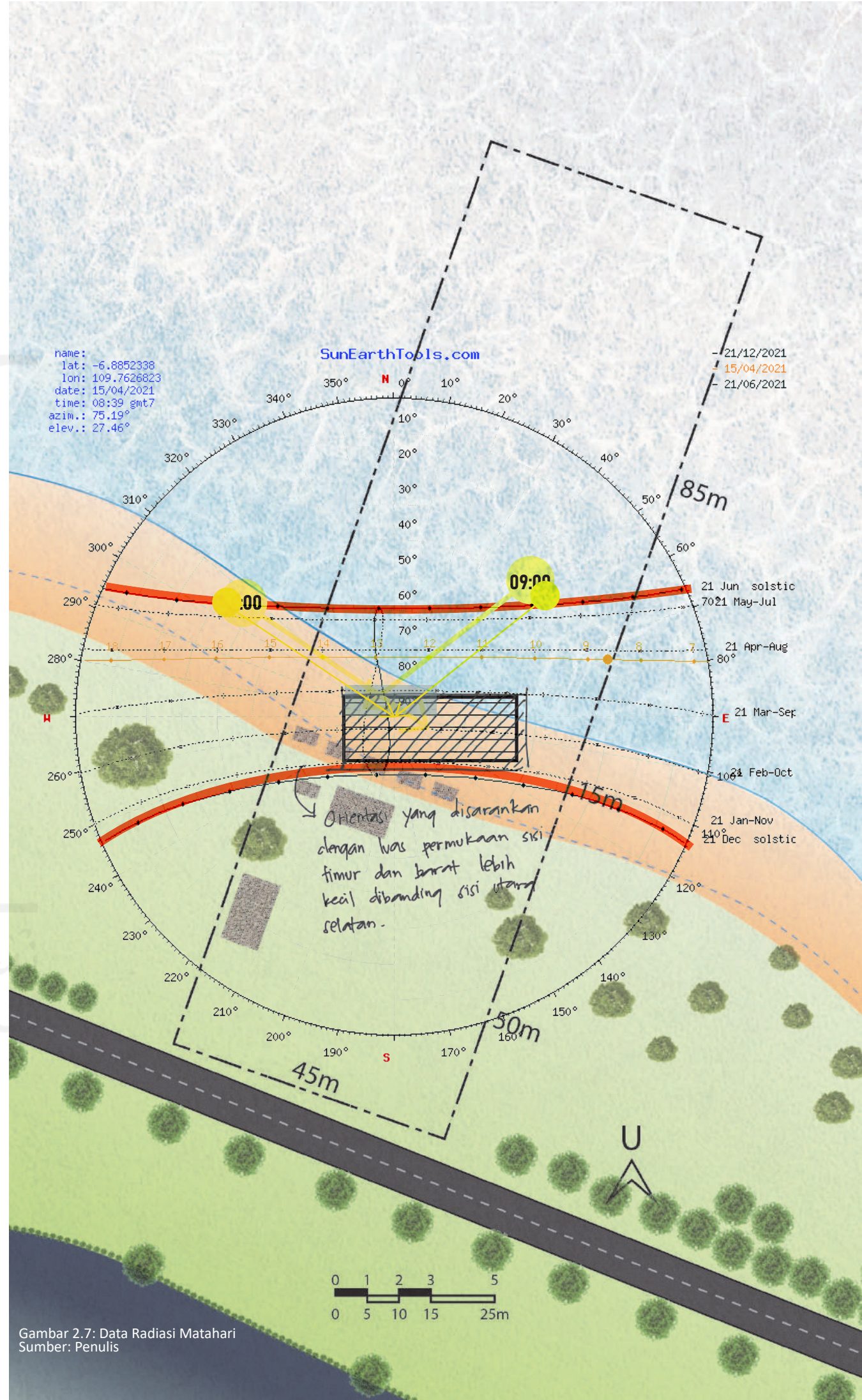
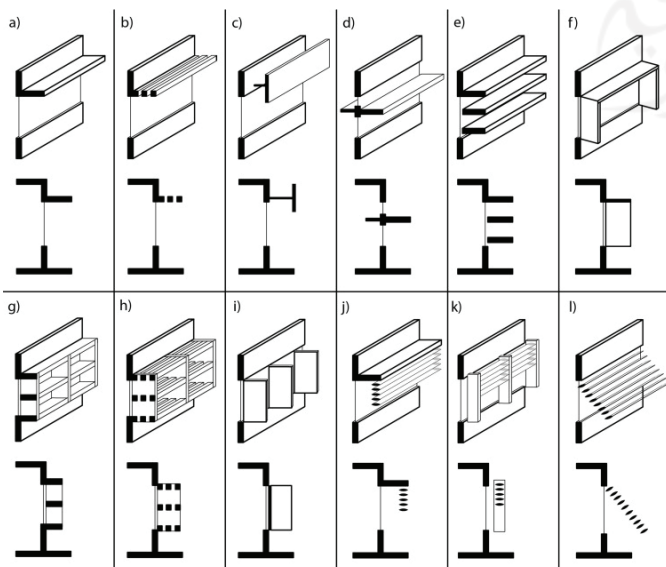
Orientasi matahari ini menjadi penentu dalam menentukan orientasi fasad dan bukaan pada bangunan. Begitu juga peletakan ruang tempat penyimpanan ikan akan terhindar dari radiasi matahari secara berlebihan.

Sedangkan untuk area yang terpapar radiasi matahari saat matahari sedang terik dapat mereduksinya dengan shading.

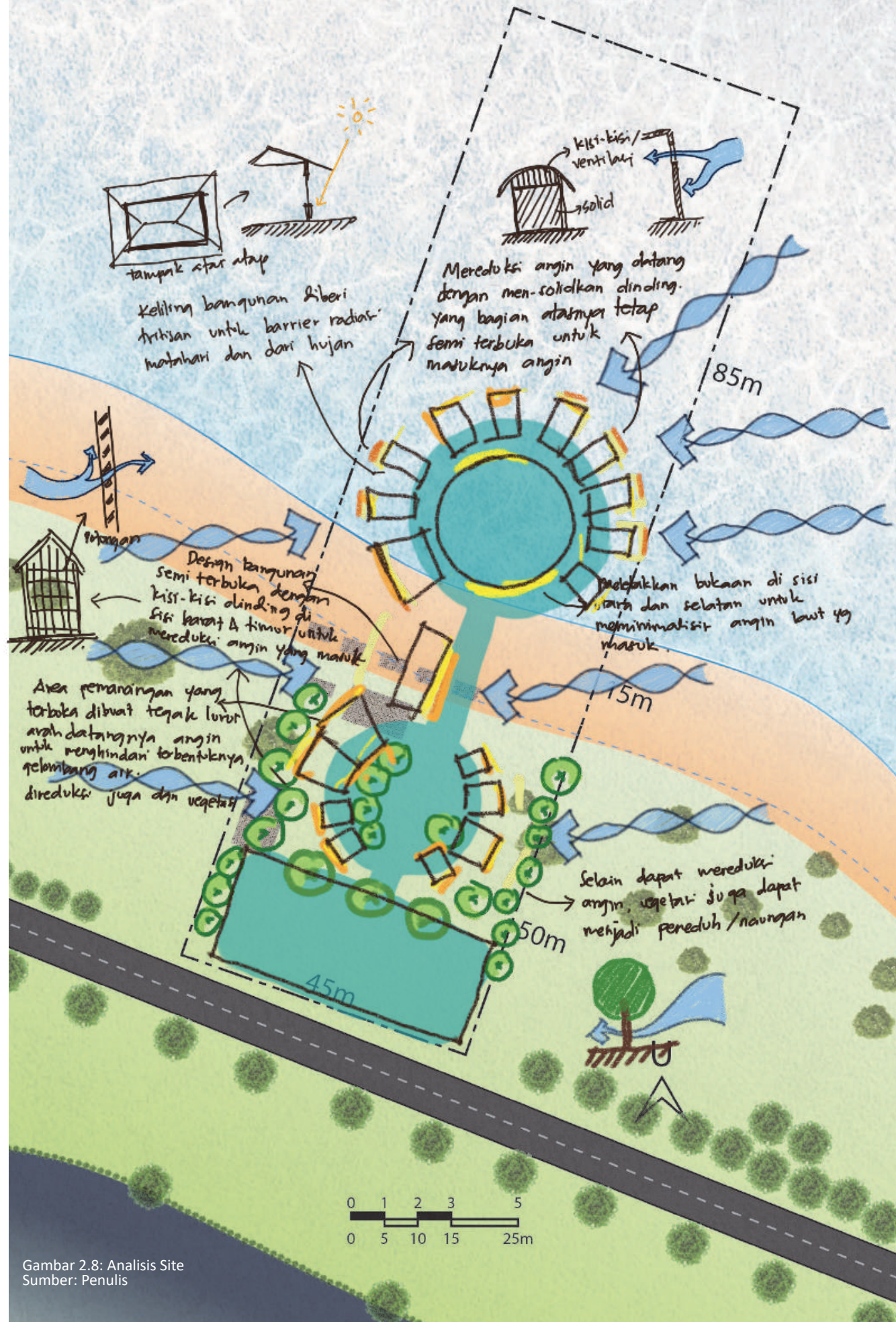
Radiasi matahari selatan > utara, barat, timur



Contoh shading horozontal



Gambar 2.7: Data Radiasi Matahari
 Sumber: Penulis



Gambar 2.8: Analisis Site
Sumber: Penulis

2.1.9 KONDISI PANTAI

Vulnerability (kerentanan) adalah keadaan atau kondisi yang dapat mengurangi kemampuan masyarakat untuk mempersiapkan diri untuk menghadapi bahaya atau ancaman bencana. Kerentanan suatu kawasan pantai ditentukan dengan menggunakan model skoring/penilaian pada parameter fisik yang ada, yaitu: adalah kelas kelerengan pantai, kelas jenis batuan pantai, kelas kekerasan pantai dan keberadaan pelindung pantai alami. Berikut ini adalah pengelompokan dari tingkat kerentanan pantai :

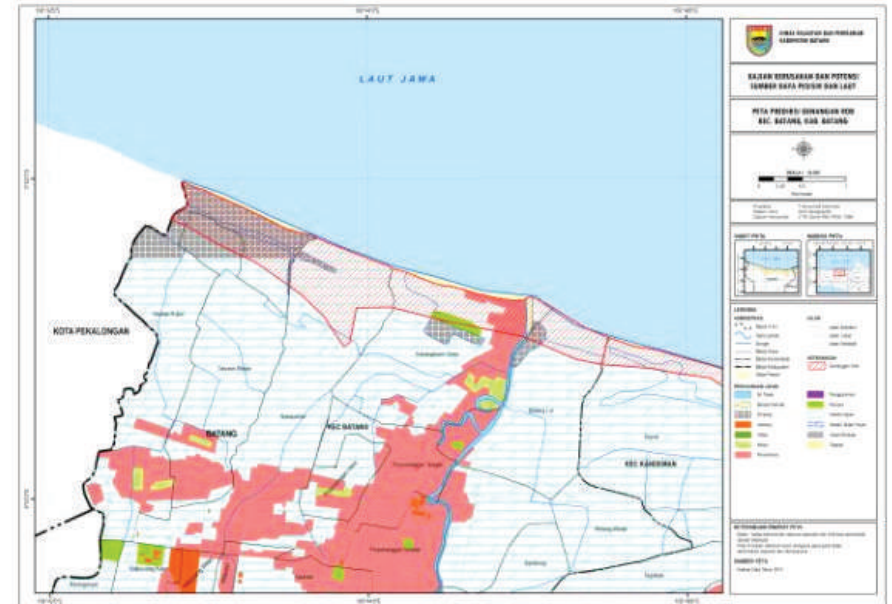
Variabel	Rendah	Sedang	Tinggi
	I	III	V
Geomorphologi	Pantai berbatu, pantai bertebing	Estuari, laguna, pantai berkrikil	Pantai Berpasir, berteluk, berlumpur, rawa payau, delta, mangrove, terumbu karang
Abrasi/erosi/sedimentasi pada garis pantai (m/tahun)	< 1	1 - 2	> 2
Kemiringan pantai (%)	> 2	1-2	< 1
Perubahan elevasi muka air relatif (mm/tahun)	< 0,25	0,25 - 0,5	> 0,5
Rata - rata tinggi gelombang (m)	> 2	1 - 2	> 2
Rata - rata kisaran pasang surut (m)	> 6,0	2,0 - 4,0	< 1,0

• Kelas kerentanan pantai

Kelas	Deskripsi	Skor
0,0 - 1,0	Kecil	1
1,1 - 2,0	Sedang	2
2,1 - 3,0	Besar	3

Menurut hasil survei Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Batang, berdasarkan hasil skoring untuk tingkat kerentanan pantai di wilayah Desa Klidang Lor Kec. Batang didapatkan rata – rata nilai kerentanan pantaisebesar 2,5. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pantai di Desa Klidang Lor dapat dikategorikan sebagai desa dengan kelas kerentanan besar. Kondisi geomorfologi berupa pantai pasir dan kondisi abrasi/erosi pantai yang mencapai 0,1 ha pertahun ditambah dengan proyeksi kenaikan muka air laut relatif 6 mm/th menyumbang nilai yang cukup tinggi untuk tingkat kerentanan pantai di wilayah tersebut. Rata-rata pasang surut yang ada yaitu sebesar 1,2 m juga memberikan kontribusi terhadap tingginya nilai kerentanan pantai di Desa Klidang Lor.

2.1.10 PREDIKSI GENANGAN ROB KABUPATEN BATANG



Gambar 2.9: Daerah Terdampak ROB
Sumber: Belanja Konsultan Kajian Kerusakan dan Potensi Sumberdaya Pesisir dan Laut

Banjir rob adalah banjir yang disebabkan oleh pasangannya air laut. Banjir seperti ini kerap melanda kota maupun daerah yang berada di pesisir pantai. Air laut yang pasang ini umumnya akan menahan air sungai yang sudah menumpuk dan pada akhirnya mampu menjebol tanggul dan menggenangi daratan. Saat ini rob menjadi suatu permasalahan yang terjadi diberbagai daerah seperti di Semarang dan tempat-tempat lainnya tak terkecuali di pesisir Kabupaten Batang. Meski tidak menelan korban jiwa bukan berarti bencana tersebut dapat dipandang ringan. Hal ini dikarenakan apabila kenaikan air laut itu disertai gelombang besar maka tidak sedikit aset penghidupan masyarakat dan fasilitas umum menjadi rusak yang diakibatkan oleh gerusan dan terjangan gelombang. Banjir rob yang disertai gelombang besar itu dinamakan gelombang pasang. Potensi rob yang ada di desa-desa pesisir di Kabupaten Batang seluas 758,3 ha. Potensi rob terluas terdapat di Kecamatan Batang dengan luas area rob seluas 262,3 ha dengan rata-rata ketinggian 40cm-60cm.

Sumber: Belanja Konsultan Kajian Kerusakan dan Potensi Sumberdaya Pesisir dan Laut TAHUN ANGGARAN 2014 DOKUMEN FINAL PEMERINTAH KABUPATEN BATANG DINAS KELAUTAN DAN PERIKANAN

2.1.11 KONDISI POTENSI SUMBERDAYA DAN EKOSISTEM PESISIR

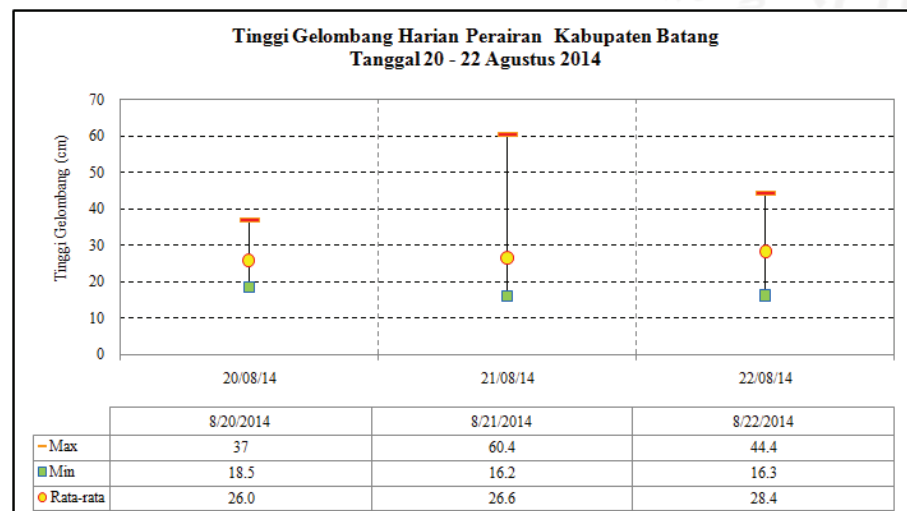
a. Pasang surut

Berdasarkan hasil pengolahan data pasang surut dengan metode Admiralty dari data pengukuran diperoleh gambaran bahwa nilai muka laut rata-rata (MSL) adalah 60,02 cm, muka laut rendah (LLWL) adalah 4,25 cm dan nilai muka laut tinggi (HHWL) adalah 115,78 cm. Dari nilai bilangan Formzahl (Nilai F = 1,43) maka dapat disimpulkan bahwa jenis pasang surut di sekitar lokasi pengamatan adalah tipe pasang surut campuran condong ke harian ganda, dimana dalam sehari terjadi dua kali pasang dan dua kali surut tetapi tinggi dan periodenya berbeda.

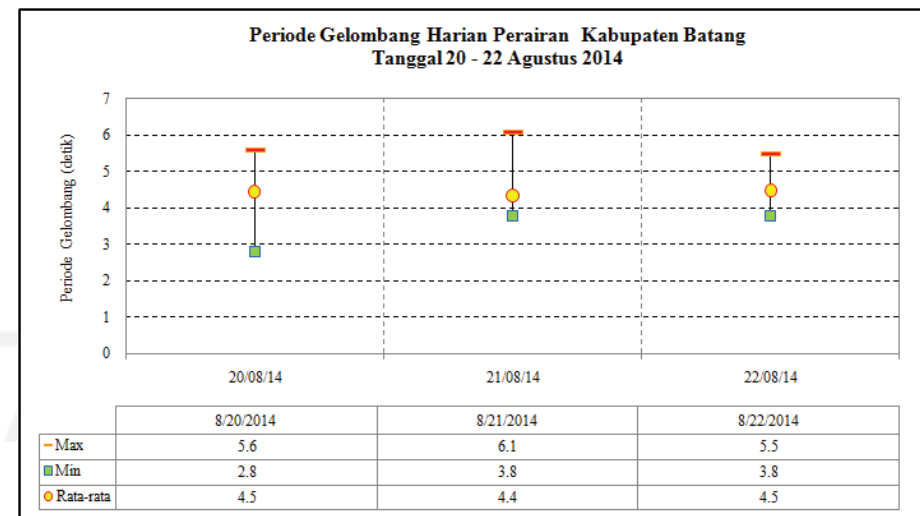
b. Gelombang

Secara geografis, perairan lokasi kegiatan merupakan perairan terbuka terhadap arah pembangkitan gelombang dari arah Utara, Timur Laut, dan Barat Laut. Secara umum gelombang yang terjadi sangat dipengaruhi oleh gerakan angin musim. Secara lokal juga dipengaruhi oleh adanya angin darat dan angin laut yang mengakibatkan gelombang laut pada siang dan malam hari.

Hasil Plotting Raw Data Gelombang pada stasiun ADCP tersaji pada Gambar dibawah ini, dimana pada gambar tersebut ditampilkan tampak tinggi gelombang hasil perekaman data ADCP berkisar antara 16,2 cm – 60,4 cm dengan periode gelombang berkisar pada nilai 2,8 detik – 6,1 detik. Gelombang tertinggi sebesar 60,4 cm dengan periode 4,9 detik dan periode terbesar adalah 6,1 detik dengan tinggi gelombang 19,1 cm. Untuk keterangan secara lengkap tersaji pada gambar berikut ini:



Gambar 2.10: Tinggi gelombang harian hasil pembacaan ADCP pada permukaan air di Perairan Kabupaten Batang
 Sumber: Belanja Konsultan Kajian Kerusakan dan Potensi Sumberdaya Pesisir dan Laut



Gambar 2.11: Tinggi gelombang harian hasil pembacaan ADCP pada permukaan air di Perairan Kabupaten Batang
 Sumber: Belanja Konsultan Kajian Kerusakan dan Potensi Sumberdaya Pesisir dan Laut

2.2 KAJIAN TIPOLOGI PERANCANGAN

2.2.1 RUMAH MAKAN

Di Indonesia rumah makan biasa disebut juga dengan restoran. Restoran sendiri adalah kata serapan yang berasal dari bahasa Perancis “restaurer” yang memiliki arti memulihkan, kata itu juga diadaptasi menjadi bahasa Inggris “restaurant”. Restoran juga disebut sebagai tempat bisnis yang menyiapkan dan menyajikan makanan maupun minuman kepada pelanggan dengan imbalan uang. Umumnya makanan di rumah makan disajikan dan dimakan di tempat, tetapi dengan berkembangnya zaman sekarang banyak restoran yang menawarkan layanan antar makanan atau pengiriman makanan (delivery service) dan take-out dining. Pada Permen Pariwisata dan Ekonomi Kreatif No.11 Tahun 2014, rumah makan didefinisikan sebagai usaha penyediaan jasa makanan dan minuman dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penyajian di suatu tempat tetap yang tidak berpindah-pindah dengan tujuan memperoleh keuntungan dan/atau laba.

Soekresno (2000) mengklasifikasikan rumah makan atau restoran menjadi tiga tipe berdasarkan sistem penyajian dan pengelolaannya, yaitu:

1. Restoran Formal

Dimana makanan dan minuman dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Misalnya; Member restoran, Gourmet, Main dining room, Grilled Restaurant, executive restaurant dan sebagainya.

2. Restoran Informal

Dimana pelayanan makanan dan minuman dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan, dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan. Misalnya; café, cafeteria, fast food restoran.

3. Specialities Restoran

Dimana makanan dan minuman dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti

dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tersebut. Misalnya; Indonesian food restaurant, Chinese food restaurant, Korean food restaurant.

Pada sistem pelayanan dalam restoran, menurut Marsum (2005), ada beberapa tipe dasar pelayanan makanan pada umumnya untuk membedakan kategori restoran dalam sistem pelayanannya, yaitu:

1. Table service

Sistem ini menekankan servis dimana waiter/waiters akan menyajikan dan mengantarkan makan dan minuman kepada para tamu setelah mereka duduk di kursi dan menghadap meja makan.

2. Counter service

Yaitu dimana pelayanan restoran di mana pengunjung yang datang duduk di counter. Apabila makanan sudah siap disajikan kepada tamu di atas counter. Counter yang dimaksud yaitu meja panjang yang membatasi dua ruangan, ruang dapur dengan ruang restoran.

3. Self service

Bisa juga disebut dengan buffet service, dimana semua makanan secara lengkap (dari hidangan pembuka hingga penutup) sudah tertata dan diatur dengan rapi di atas meja hiding.

4. Carry Out Service

Dimana tamu datang untuk membeli makanan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu, dibungkus dan dibawa pulang.

Pada penelitian Jeannie dkk (2019) tentang proyek Restoran Seafood Dabu-Dabu Lemong didapati area yang dibutuhkan untuk perencanaan rumah makan seafood, yaitu:

1. Entrance/pintu masuk

Merupakan area pertama menyambut pengunjung saat memasuki rumah makan. Sehingga dibutuhkan fasad yang dapat menarik perhatian pengunjung.

2. Lobby & Receptionist

Adalah dimana pengunjung dapat memesan makanan. Area dining, merupakan area tujuan utama pengunjung datang yaitu area makan pengunjung sehingga dibutuhkan kenyamanan dan memiliki privasi yang berbeda-beda.

3. Area grill

Kegiatan grill, frying, membuat bumbu. Souce, dan garnish dibuat di area ini.

4. Kitchen

Area ini bersifat privat untuk staf menyiapkan segala pesanan pengunjung.

5. Area kantor

Adalah tempat owner maupun manager menyimpan berkas tentang manajemen rumah makan.

6. Area wastafel

Area yang disediakan di area dining untuk mencuci tangan sehingga pengunjung tidak perlu pergi ke toilet.

7. Toilet

Fasilitas sanitasi untuk tempat buang air kecil, air besar, cuci tangan atau untuk sekedar cuci muka.

2.2.2 MAKANAN LAUT / SEAFOOD

Makanan laut/seafood diartikan sebagai segala makanan yang berupa hewan dan tumbuhan dan berasal dari laut melalui cara ditangkap, dipancing, diambil langsung dari laut maupun dari hasil budidaya. Di beberapa negara, mamalia laut, ikan dan kerang yang ditangkap dan dibudidayakan nelayan di air tawar seperti dari danau dan sungai juga termasuk dalam makanan laut. (Wikipedia, diakses 28 Maret 2021).

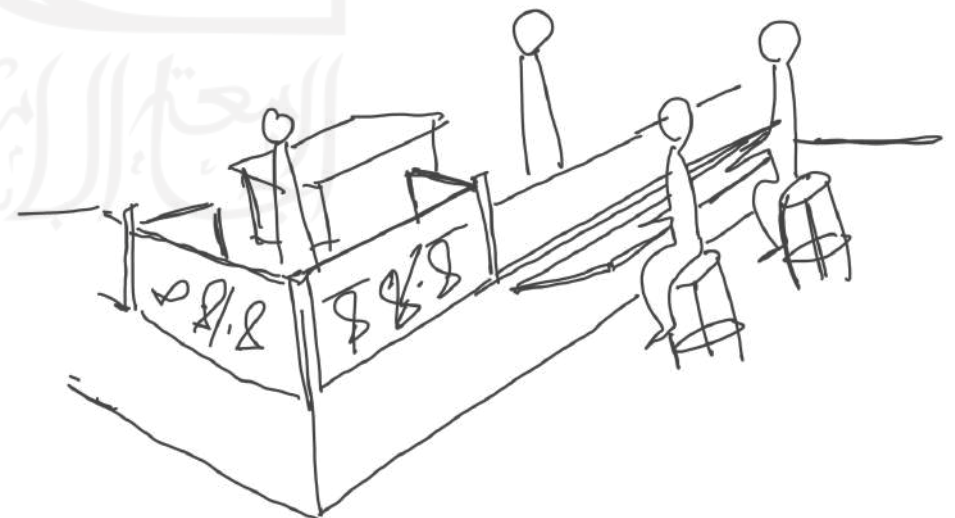
Menurut Bunga (2020) dalam menjaga kualitas bahan baku seafood agar tidak cepat basi dan membusuk, restoran seafood memiliki cara penyimpanan yang berbeda-beda berdasarkan jenisnya, yaitu:

1. Tangki berisi air untuk penyimpanan ikan hidup
2. Kontainer dengan suhu 0°C untuk ikan segar
3. Kontainer suhu 5°-10°C untuk penyimpanan mussel dan oyster
4. Kolam untuk menyimpan kepiting hidup
5. Tangki berisi air suhu 12°-20°C untuk menyimpan lobster

2.2.3 OPENED KITCHEN

Penerapan konsep open kitchen pada restoran menjadi populer sejak tahun 1990-an (Baraban and Durocher, 2010), akibat tuntutan mengenai higienitas makanan di masyarakat Amerika, dikarenakan banyaknya kasus-kasus keracunan makanan (Alonso et al : 2010). Namun sebenarnya konsep ini sudah banyak juga diterapkan pada restoran-restoran atau kedai-kedai makanan etnik (tradisional), terutama di daerah Asia Tenggara, seperti China, Jepang, maupun Indonesia.

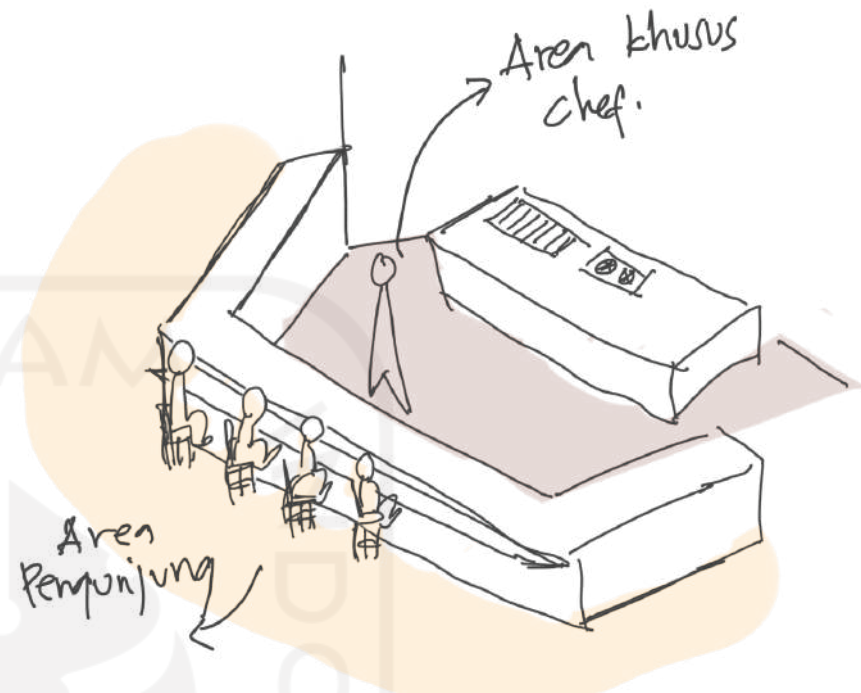
Open kitchen tidak hanya memberikan hiburan (entertainment) dengan cara memperlihatkan atau mendisplay cara memasak namun juga menawarkan transparansi. Dengan penerapan konsep ini, konsumen dapat melihat pihak pertama yang handle makanan yang akan mereka makan (Alonso et al: 2010, h. 247). Selain itu juga dapat memperlihatkan secara terbuka dapur yang mereka miliki dalam rangka untuk memperlihatkan kejujuran, bahwa makanan yang mereka olah adalah makanan yang fresh, selain itu juga dimaksudkan untuk memberikan pengalaman atau mendemonstrasikan cara pembuatan makan tersebut. Dalam hal ini open kitchen juga dapat menjadi aset untuk promosi.



Gambar 2.12: Opened Kitchen
Sumber: Penulis



Gambar 2.13: Ijen Restaurant, Bali
Sumber: Herdiana Surachman



Kriteria dapur terbuka diambil berdasarkan ciri dan syarat dalam Successful Restaurant Design (Baraban & Durocher, 2001) tentang dapur terbuka modern. Pada tahap ini ciri dan syarat akan dipisahkan berdasarkan lingkup arsitektural dan non arsitekturalnya, ciri dan syarat non arsitektural atau non fisik seperti menjadi salah satu aspek entertainment dalam restoran menjadi bahan evaluasi hasil desain.

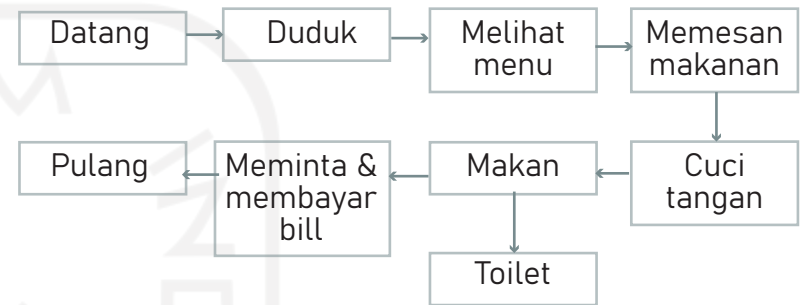
No	Kriteria	Arsitektural	Non-arsitektural
Penataan Ruang Dapur			
1.	Mendekatkan jarak kompor dan pelanggan (makanan tetap hangat)	√	
2.	Mengizinkan pelanggan melihat proses memasak		√
3.	Menjadi salah satu aspek entertainment dalam restoran		√
4.	Mempertunjukkan keahlian <i>chef</i> sebagai suatu "drama"		√
5.	Dilengkapi dengan peralatan yang mudah dibersihkan	√	
6.	Terdiri dari berbagai jenis, mulai dari <i>full open kitchen - large pickup windows</i>	√	
7.	Biasanya hanya digunakan untuk finishing makanan, sedangkan penyimpanan dan pra-persiapan makanan atau bahan mentah diletakkan di belakang restoran	√	
8.	Tersedia tempat menunggu yang nyaman bagi konsumen sekaligus untuk menyaksikan aksi para koki	√	
9.	Terbentuk karena masyarakat atau konsumen ingin menikmati lebih dari sekedar pengalaman makan, mereka ingin menikmati "teater atau drama"		√

(Sumber: Baraban & Durocher, 2001)

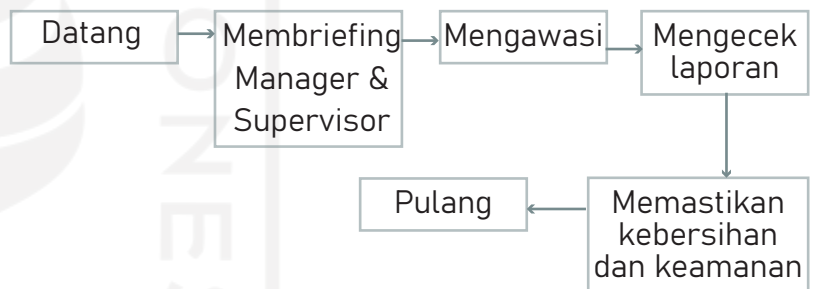
2.2.4 PENGGUNA DAN POLA AKTIVITAS PENGGUNA RUMAH MAKAN SEAFOOD

Dikutip dari jurnal Jeannie, dkk. Pada Restoran Seafood Dabu-dabu Lemong di Manado memiliki pengguna dan aktivitas sebagai berikut:

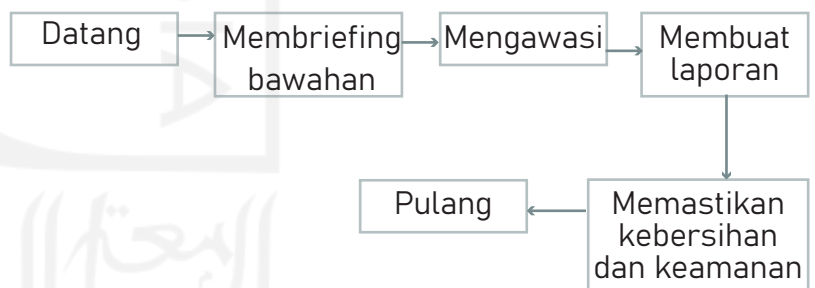
1. Pengunjung



2. Owner



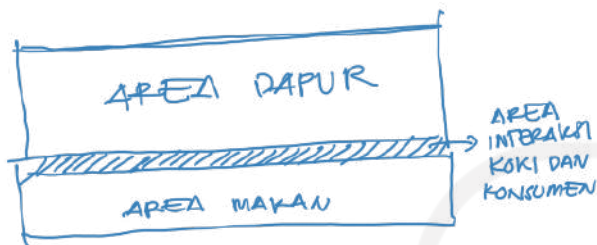
3. Manager



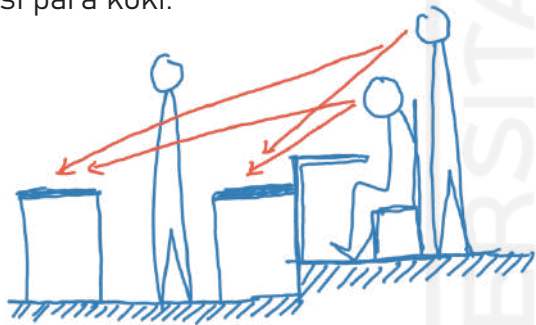
4. Chasier



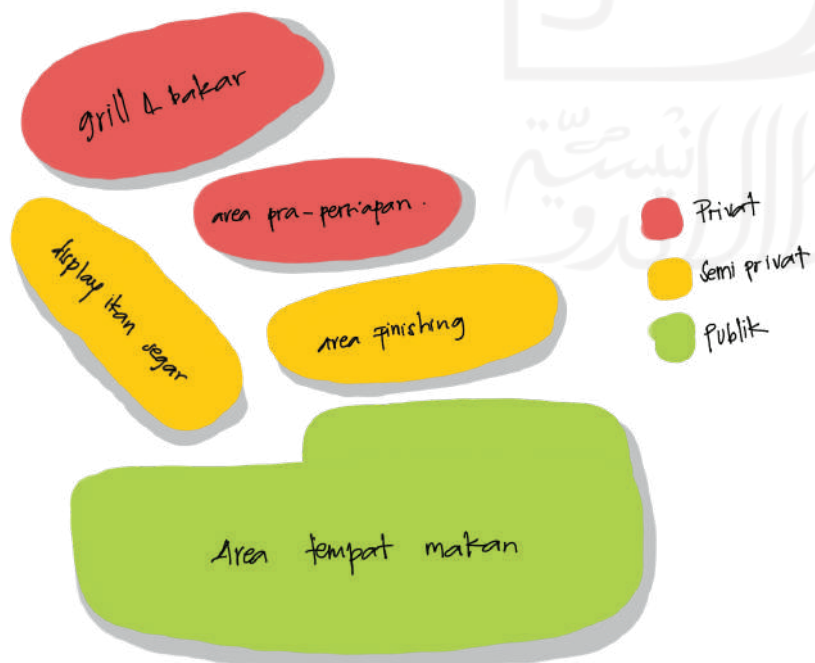
Area dapur diletakkan berdekatan dengan area makan



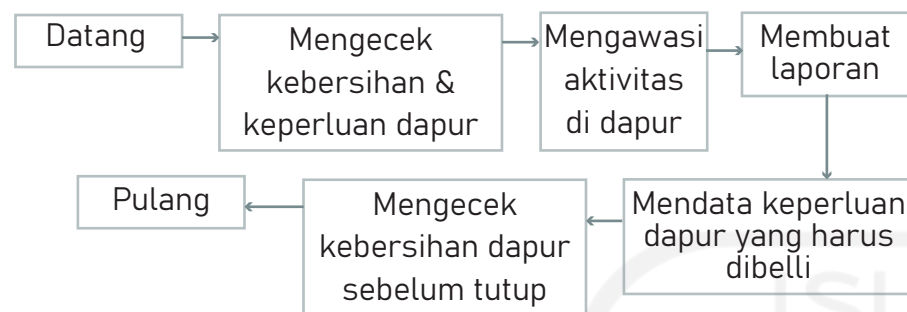
Mengizinkan melihat proses memasak dengan meniadakan barrier visual dan menyediakan tempat yang nyaman untuk konsumen menyaksikan aksi para koki.



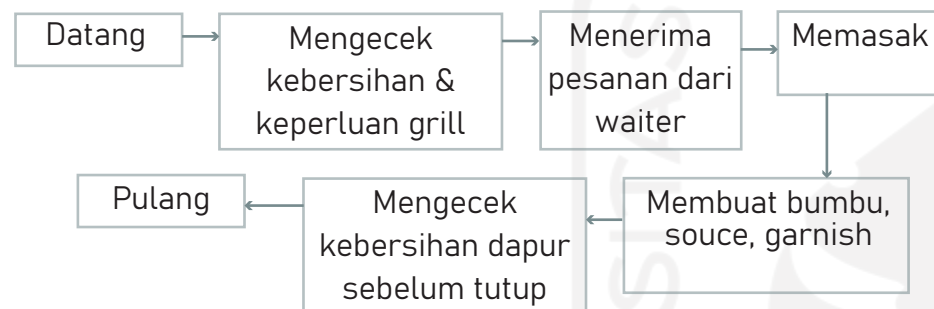
Zoning berdasarkan Ijen Restaurant di Bali, konsumen dapat melihat keseluruhan aktivitas chef.



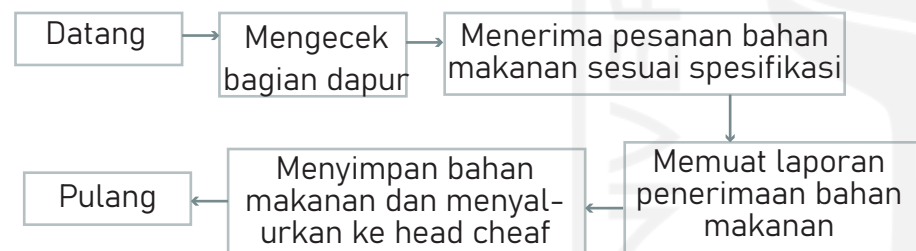
5. Head chef



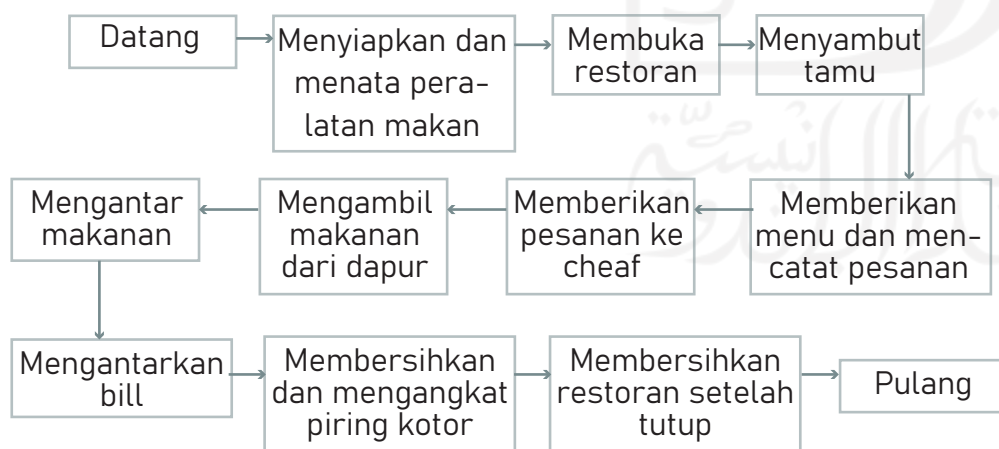
6. Head chef grill



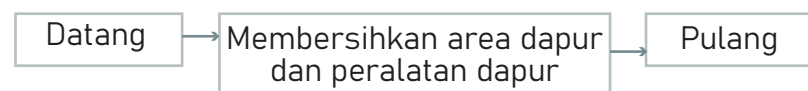
7. Preparation



8. Waiters



9. Dishwashing



2.2.5 WATERFRONT DEVELOPMENT

Echols dalam Soesanti (2010:116) menyatakan waterfront merupakan daerah tepi laut, bagian kota yang berbatasan dengan air atau daerah pelabuhan sedangkan Urban waterfront menurut Wrenn dalam Soesanti (2010:116) merupakan suatu lingkungan perkotaan yang berada di tepi atau dekat dengan wilayah perairan. Dari kedua pengertian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa waterfront merupakan suatu daerah atau area yang berada dekat atau berbatasan langsung dengan kawasan perairan yang mana area pertemuan tersebut terdapat suatu aktivitas.

Berdasarkan fungsinya, waterfront dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu mixed-use waterfront, recreational waterfront, residential waterfront, dan working waterfront Breen dalam Soesanti (2010:116):

1. Mixed-used waterfront

Merupakan sebuah kombinasi waterfront yang memiliki bermacam fungsi area misalnya; perkantoran, perumahan, pasar, restoran, dan rumah sakit.

2. Recreational waterfront

Merupakan sebuah kawasan waterfront yang menyediakan sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi, seperti taman, arena bermain, tempat pemancingan dan fasilitas untuk kapal pesiar.

3. Residential waterfront

Merupakan sebuah kawasan perumahan, hotel, apartemen dan lain sebagainya yang dibangun di tepi perairan.

4. Working waterfront, merupakan sebuah tempat untuk industri nelayan, kegiatan komersial, reparasi kapal pesiar, industri dan segala sesuatu yang berkaitan dengan pelabuhan.

Unsur-unsur yang dapat mendukung keberhasilan suatu Waterfront City (Torre, 1989) sebagai berikut:

1. Tema, elemen ini ditentukan oleh iklim, budaya, dan sejarah. Tema tersebut akan menentukan ruang-ruang yang akan dibentuk, tata guna lahan, material yang akan dipakai, skala, dan makna waterfront sehingga tercipta suatu keunikan yang menarik pengunjung dan menimbulkan perasaan untuk kembali lagi.

2. Kesan-kesan publik akan mempengaruhi minat untuk mengunjungi waterfront. Keinginan untuk mengunjungi suatu kawasan waterfront akan sulit dihidupkan apabila kesan masyarakat sudah negatif.
3. Keaslian karakter waterfront yang akan dikembangkan harus ditemukan dan dipertahankan sehingga akan menimbulkan suatu keunikan dan meningkatkan daya tariknya.
4. Kegiatan jenis kegiatan harus disusun sedemikian rupa sehingga urutannya dapat dinikmati secara baik oleh pengunjung. Kemudahan pencapaian, sirkulasi, dan pengalaman yang menarik harus tetap diperhatikan.
5. Persepsi publik sebelum pengembangan dimulai, publik harus diyakinkan bahwa kegiatan ini akan meningkatkan kualitas kawasan sekitarnya dan kegiatan yang sudah terbentuk tidak akan terganggu dengan adanya pengembangan ini.
6. Pelestarian lingkungan pengembangan, waterfront harus tetap melestarikan lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia, bahkan jika memungkinkan diharapkan dapat memperbaiki lingkungan yang rusak.
7. Teknologi konstruksi untuk membuat suatu metode yang dapat menstabilkan garis pertemuan antara darat dan air.
8. Manajemen-manajemen yang baik dan efektif terhadap pemeliharaan kawasan dan peningkatan daya tarik dengan mengadakan kegiatan berkala sangat diperlukan untuk menghidupkan kawasan pantai.

2.2.6 REKREASI PANTAI

Para ahli pendidikan berpendapat bahwa dalam rekreasi terdapat elemen elemen permainan, sehingga orang yang berkreasi dikatakan sedang bermain dan dibedakan menurut kelompok umur. Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan selama waktu senggang, baik secara individu maupun kelompok, sifatnya bebas dan menyenangkan sehingga orang cenderung untuk melakukannya. Rekreasi adalah bersifat luwes atau fleksibel ini berarti rekreasi tidak dibatasi oleh tempat, ataupun fasilitas dan alat tertentu. Alat dan fasilitas adalah sarana yang mendukung berlangsungnya kegiatan rekreasi. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dirangkum bahwa rekreasi merupakan salah satu kebutuhan hidup yang dilakukan tanpa paksaan; merasa senang, puas dan segar kembali baik jasmani maupun rohani (Yuristiawan, 2000).

Rekreasi pantai adalah salah satu bentuk pemanfaatan wilayah pesisir yang kegiatannya menitikberatkan pada daerah pantai dengan memanfaatkan sumber daya alam alam pantai, baik yang berada di wilayah daratannya maupun wilayah perairannya.

Jenis rekreasi pantai berdasarkan karakteristiknya dapat digolongkan menjadi (Yuristiawan, 2000):

1. Rekreasi alam

Rekreasi yang dilakukan dengan jalan menikmati keindahan alam pantai, melihat matahari terbit atau tenggelam dan sebagainya.

2. Rekreasi buatan

Rekreasi dalam bentuk pembinaan fisik, yang termasuk dalam rekreasi ini : memancing, berenang serta mendayung.

3. Rekreasi seni budaya

Rekreasi dengan menikmati hasil seni budaya setempat, yang termasuk dalam rekreasi ini: melihat kesenian tradisional, upacara adat dan kerajinan lokal.

Adapun berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi:

1. Rekreasi dalam ruang

Rekreasi yang dilakukan di dalam ruangan, ini dilakukan relatif lebih lama karena tidak terganggu oleh cuaca.

2. Rekreasi di luar ruang

Rekreasi yang dilakukan di luar ruangan pada udara terbuka dan dapat dipengaruhi oleh cuaca.

Berdasarkan tipenya dibedakan menjadi:

1. Rekreasi pasif

Rekreasi yang kegiatannya tidak banyak mengeluarkan tenaga, seperti menikmati pemandangan, makan-minum, membaca buku, santai dan lainnya.

2. Rekreasi aktif

Suatu bentuk kegiatan yang banyak mengeluarkan tenaga, orang yang melakukan kegiatan ini ikut terlibat aktif dalam kegiatan rekreasi.

Adapun kawasan rekreasi pantai juga harus memiliki fasilitas pendukung seperti:

1. Dermaga

Tempat naik turunnya pengunjung dari perahu sebelum atau sesudah menikmati alam sekitar pantai.

2. Ruang informasi

Merupakan fasilitas penerangan bagi wisatawan, yang menyediakan informasi dan panduan bagi para pengunjung rekreasi pantai

3. Shelter

Fasilitas ini digunakan sebagai gardu pandang di tepian pantai atau sekitar taman.

4. Souvenir shop

Merupakan pelengkap dari suatu obyek rekreasi yang menjual barang-barang untuk cinderamata yang khas daerah setempat.

5. Fasilitas pendukung

Fasilitas ini berupa : wc, tempat bilas, sirkulasi, penunjuk jalan, pengumuman dan lainnya

6. Fasilitas memancing

Fasilitas ini sekedar memanfaatkan potensi tambak yang ada, bagi masyarakat merupakan objek yang menarik.

7. Taman

Memanfaatkan area taman sebagai tempat untuk duduk-duduk atau bersantai menikmati alam.

8. Berenang

Memanfaatkan alam pantai atau laut untuk berenang dan berendam.

9. Area bermain

Fasilitas ini memanfaatkan pasir pantai sebagai objek untuk bermain biasanya dilakukan oleh anak-anak.

10. Area open space

Fasilitas ini dapat digunakan untuk memfasilitasi festival atau kegiatan kebudayaan.

2.2.7 ARSITEKTUR PERILAKU

Menurut Donna P. Duerk (1993), manusia dan perilakunya adalah bagian dari system yang menempati tempat dan lingkungan, sehingga perilaku dan lingkungan tidak dapat dipisahkan secara empiris. Karena itu perilaku manusia selalu terjadi pada suatu tempat dan tidak dapat dievaluasi secara keseluruhan tanpa pertimbangan faktor-faktor lingkungan.

Dijelaskan bahwa hubungan antara perilaku dan lingkungan yang saling berkaitan. Contoh sebagai berikut:

1. Lingkungan yang mempengaruhi perilaku manusia.

Orang cenderung menduduki suatu tempat yang biasanya diduduki meskipun tempat tersebut bukan tempat duduk, misalnya susunan anak tangga, bagasi mobil yang besar dan sebagainya.

2. Perilaku manusia yang mempengaruhi lingkungan

Pada saat orang cenderung memilih jalan pintas yang dianggapnya terdekat dari pada awal melewati pedestrian yang memutar. Sehingga orang tersebut tanpa sadar telah membuat jalur sendiri meski telah disediakan pedestrian.

Prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku yang harus diperhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David, antara lain:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.

Perancangan harus dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan. Dari bangunan yang diamati oleh manusia syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah:

a. Pencerminkan fungsi bangunan

b. Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati

c. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan

2. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan. Nyaman secara fisik dan psikis. Menyenangkan secara fisik dan fisiologis.

3. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.

2.2.8 KEGIATAN & PERILAKU PENGUNJUNG

Banyaknya pantai yang ada di Indonesia memberikan pilihan bagi para wisatawan untuk menikmati keindahannya. Setiap pantai memiliki ciri khas yang berbeda dan membuat berwisata ke pantai adalah cara paling murah untuk liburan. Ada banyak kegiatan seru yang bisa dilakukan di pantai. Berikut ini berbagai kegiatan dan perilaku pengunjung yang dilakukan di pantai sigandu berdasarkan pengamatan penulis:

1. Menikmati sun rise

Daya tarik alam pantai Sigandu yang pertama adalah dengan menyaksikan sun rise, pengunjung biasanya datang untuk menikmati sunrise dipagi hari pada jam 05.00 sampai jam 06.00, kebanyakan pengunjung adalah warga sekitar, biasanya mereka hanya duduk atau berdiri di pinggir pantai melihat ke ufuk timur sembari menikmati suasana pantai dengan mendengarkan suara ombak dan menikmati semilirnya angin laut.



Gambar 2.14: Aktivitas pengunjung
Sumber: Penulis

2. Berenang, bermain ombak, dan bermain pasir

Pengunjung yang terdiri dari anak-anak, remaja, dan dewasa. Anak-anak lebih sering berenang, bermain ombak dengan radius 1-2meter dari garis pantai sambil diawasi oleh orang tua atau orang yang lebih dewasa. Mereka juga bermain

pasir dengan membangun istana pasir atau menulis nama di pasir, mereka juga terkadang memendamkan diri ke dalam pasir sedangkan orang dewasa biasanya membantu dan mengamati anak-anaknya dari dekat. Kegiatan ini biasanya ramai pada jam 07.00-15.00 terlebih dihari libur.

3. Berperahu

Beroperasi pada jam 09.00-15.00, dengan tarif 5.000 untuk anak-anak dan 10.000 untuk dewasa pengunjung sudah bisa menikmati wisata perahu.

4. Memancing

Biasanya dilakukan oleh warga sekitar secara individual. Mereka menggunakan groin untuk mencapai laut yang dalam. Kegiatan ini dilakukan mulai pagi jam 05.30.

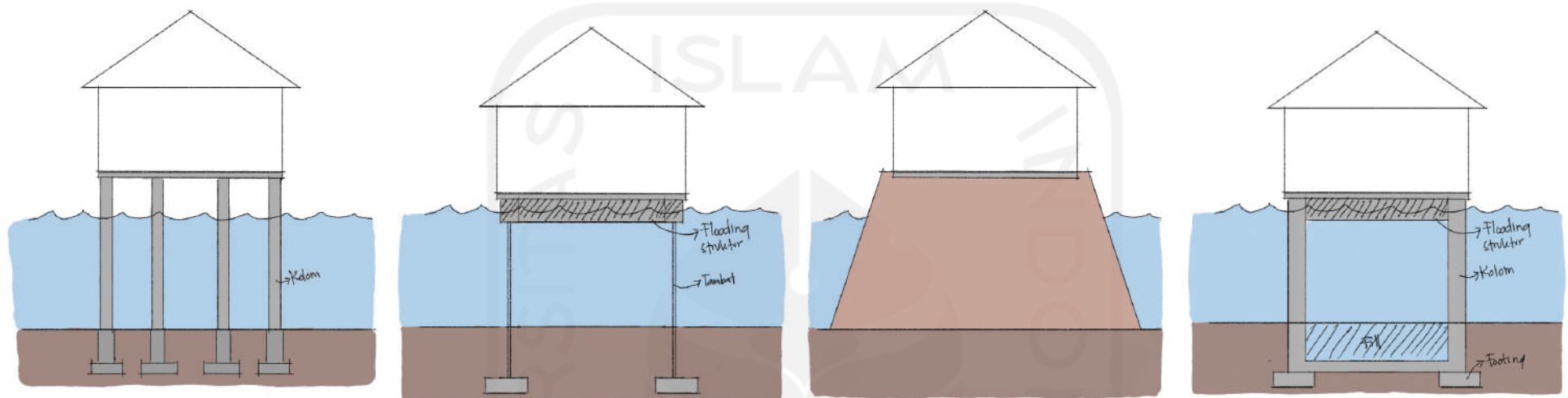
5. Menikmati makanan

Setelah capek berekreasi di pantai pengunjung akan mencari tempat makan, di pinggir pantai dapat banyak ditemui kaki lima yang menyediakan makanan seperti mie dan bakso serta aneka minuman seperti minuman kemasan dan kelapa muda. Tempat makan hanya berupa tikar plastik yang di letakkan di pinggir pantai sehingga pengunjung dapat menikmati makanan sambil memandang alam pantai.



2.2.9 SISTEM STRUKTUR

Dalam pemilihan konsep struktur juga mempertimbangkan letak site yang mengalami banjir rob akibat pasang, maka struktur yang dapat diterapkan pada bangunan sederhana pada daerah dengan potensi banjir rob adalah sebagai berikut (Coastal Flood Resilience Design Guidelines, 2019):



Gambar 2.15: Sistem Struktur
Sumber: Penulis

1. Sistem Rumah Panggung

Sistem rumah panggung adalah sistem konstruksi yang mempunyai bidang lantai yang terangkat dari permukaan tanah, dengan tiang-tiang (kolom) sebagai penopangnya. Sistem konstruksi ini banyak dijumpai pada arsitektur tradisional Indonesia. Alasan penggunaan struktur rumah panggung bermacam-macam, contohnya untuk mengantisipasi timbulnya bahaya yang berasal dari alam, misalnya dalam masalah ini banjir dan rob.

2. Sistem Rumah Apung

Pengertian rumah apung adalah suatu rumah dengan sistem konstruksi yang tidak melekat/menempel pada permukaan tanah, melainkan bertumpu pada suatu sistem pengapung di atas permukaan air. Sistem ini banyak dipakai pada perumahan yang dibangun pada area perairan, misalnya permukiman nelayan. Sistem pengapung yang dipergunakan bermacam-macam, bisa menggunakan drum, kayu, ataupun bambu.

3. Sistem Rumah Urug

Sistem rumah urug adalah sistem peninggian permukaan lantai pada suatu bangunan tempat tinggal, dengan melakukan pengurangan material di antara konstruksi lantai dengan permukaan tanah asli untuk mendapatkan tinggi bangunan yang bisa terhindar dari banjir atau rob.

4. Sistem Rumah Amfibi

Pengertian rumah amfibi adalah suatu rumah yang dibangun di atas tanah dengan sistem konstruksi yang dapat mengapung menyesuaikan tinggi genangan air saat terjadi banjir tidak. Sistem ini banyak dipakai pada perumahan yang dibangun pada area daratan yang terkena dampak banjir, misalnya permukiman nelayan.

2.2.10 BANGUNAN IKONIK

Bangunan ikonik atau bangunan ditandai sebagai simbol suatu wilayah biasanya memiliki maksud untuk menyampaikan pesan atau mencerminkan identitas atau karakter masyarakat, budaya, tatanan sosial, sejarah, kejayaan dan sebagainya. Menurut (Taroreh, Sangkertadi, & Moniaga, 2018) ciri-ciri arsitektur ikonik adalah sebagai berikut :

1. Lokasi atau tempat

Dalam membuat bangunan yang ikonik pemilihan lokasi atau tempat haruslah strategis, sehingga bisa dengan mudah dikenali dan dilihat secara visual oleh lingkungan sekitarnya.

2. Atraktif

Rancangan bangunan yang akan dijadikan sebagai ikon bentuknya haruslah atraktif atau cenderung menarik sehingga bisa dengan mudah menjadi ikon dari daerah rancangan. Menurut (Ad'ha, Rachmawati, & Nuffida, 2014) Atraktif sendiri berarti suasana atau wujud visual yang menarik dan tidak membosankan. Kesan yang ditimbulkan yang menarik dapat melalui pengolahan tatanan tampilan. Maka tampilan bangunan yang atraktif dapat menggunakan beberapa elemen rahasia berikut ini:

a. Siluet yang unik

Arsitektur bangunan dapat memiliki nilai atraktif salah satunya dengan siluetnya yang unik yang dapat memajukan mata pengunjung. Seperti menara Eiffel di paris, piramida di Kairo dan Sydney Opera House di Australia.

b. Skala

Skala dalam arsitektur memiliki nilai yang penting, karena ukuran skala dalam arsitektur dapat menentukan keindahan ataupun kenyamanan seseorang. Pembagian skala ruang dapat dibagi menjadi empat yakni, skala intim, skala normal, monumental, dan mengejutkan. (white, 1985).

c. Unsur garis

Menurut Rustam Hakim bentuk merupakan bentuk akhir dari sebuah garis yang mana garis dibedakan menjadi, garis vertikal, horizontal, diagonal dan garis melengkung.

d. Simetris sempurna

Elemen ini telah membuktikan dirinya sebagai “penghilang” waktu oada beberapa asritektur ikonik duni seperti, Burj Al Arba, Taj mahal, hingga Bahai Lotus Temple. (Meilanita, 2017) Bentuk bangunan ikonik yang simetris merupakan pencerminan objek pada sebuah garis sebagai bidang cermin. (Rahardian, Wahab, Syaputra, & Setiawan, 2013)



Gambar 2.16: Ilustrasi bentuk simetris
 Sumber :Erwin. Y dkk

e. Elemen berulang

Dalam bangunan asritektur penggunaan pola berulang juga merupakan salah satu ukuran simteris bangunan. (Rahardian, Wahab, Syaputra, & Setiawan, 2013)



Gambar 2.17: Ritme atau pola
 Sumber : Erwin. Y dkk

2.3 KAJIAN PRESEDEN PERANCANGAN

2.3.1 KAMPUNG LAUT, SEMARANG

Berlokasi lokasinya berada di Puri Maerokoco Tawang Mas, Jalan Anjasmoro Raya, Semarang Barat, Tawang Sari, Semarang. Rumah makan apung ini menyediakan tempat pemancingan yang menyajikan masakan aneka seafood dan perahu untuk menyusuri danau. Jam buka restoran ini adalah setiap hari pada jam 11.30 hingga 22.00

Lesson learned:

- Menggunakan material alam berupa kayu beratap rumbia membuat rumah makan ini terkesan hangat dan menyenangkan.
- Menggunakan struktur kolom untuk anjungan dining area dan mushola yang mengapung di tengah danau.

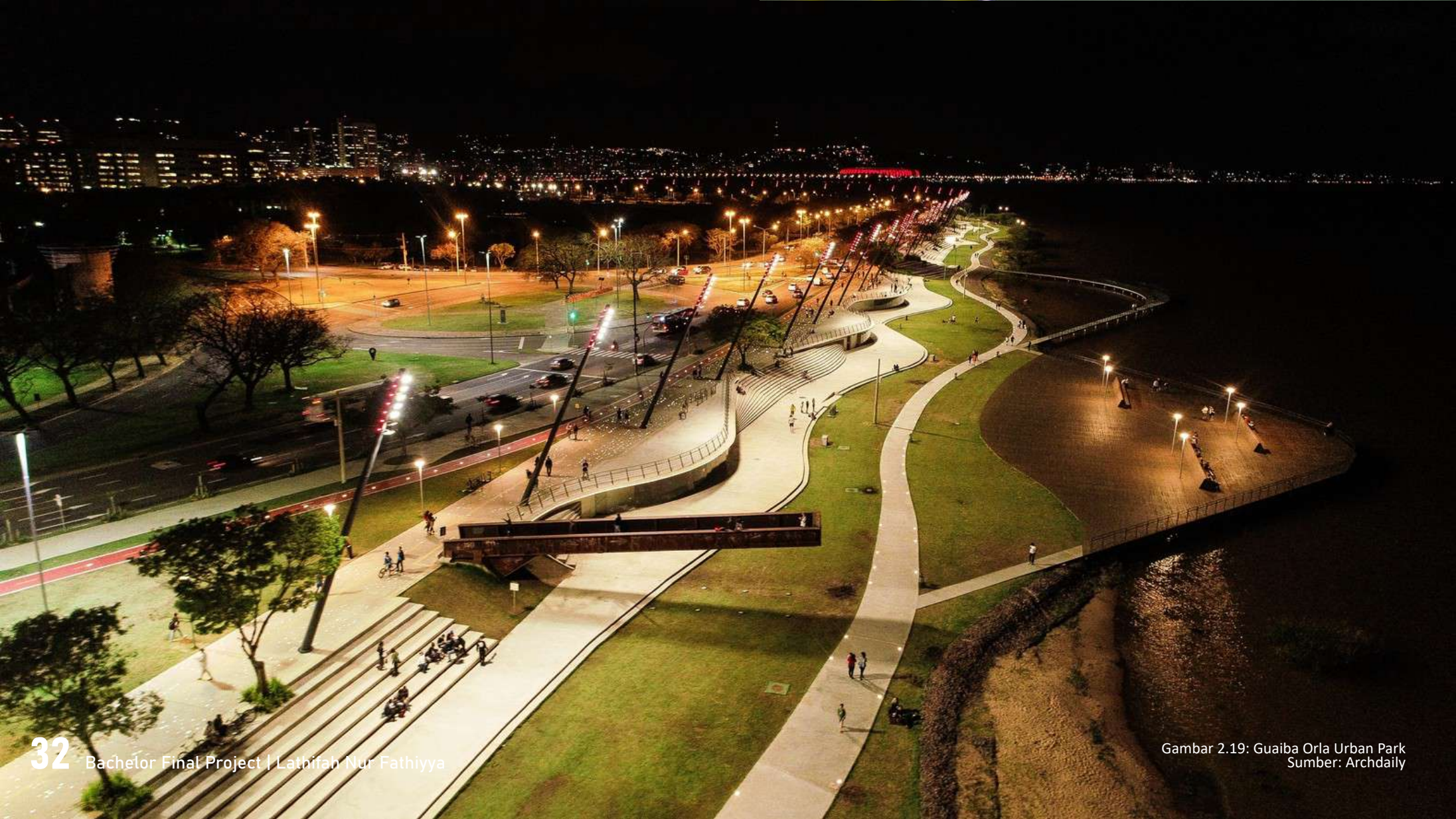
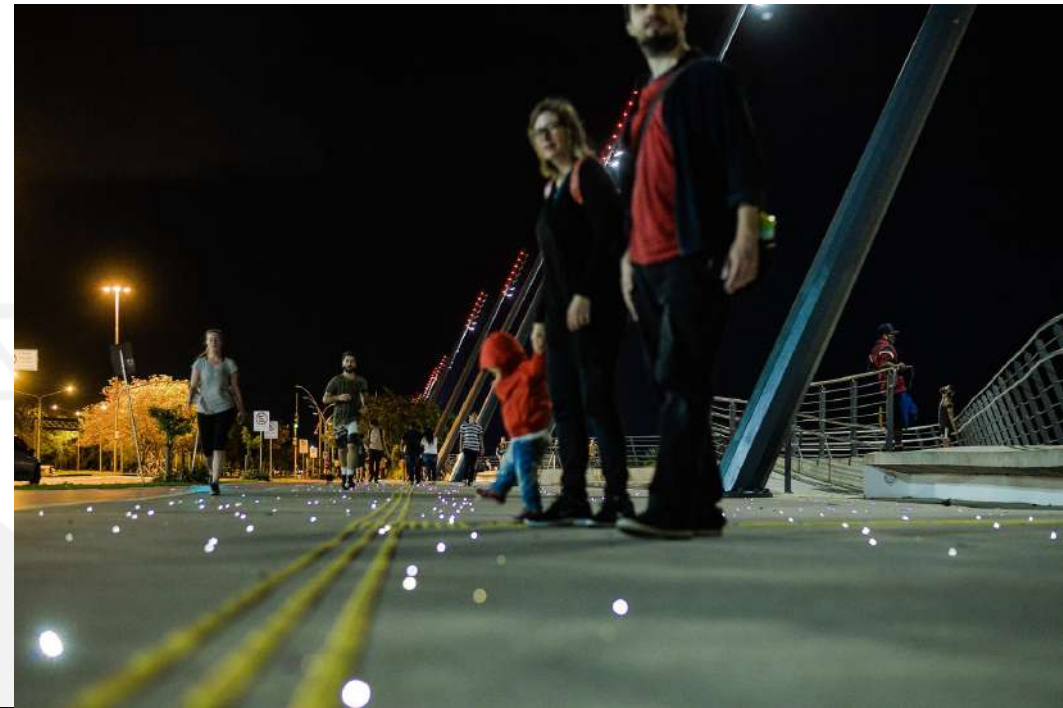




2.3.2 GUAIBA ORLA URBAN PARK / JAIMER LERNER ARQUITETOS ASSOCIADOS

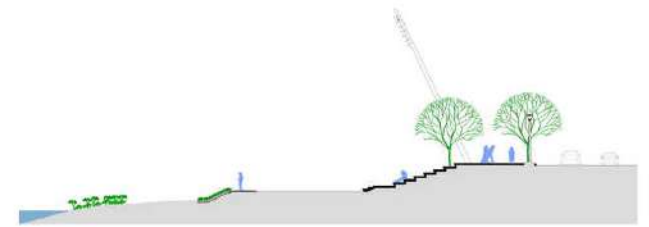
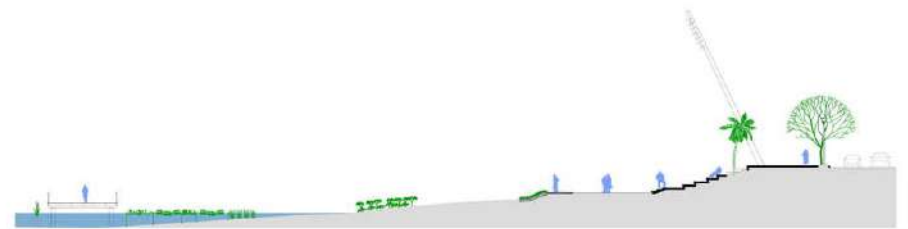
Location : Porto Alegre, Brazil
Architects : Jaime Lerner Arquitetos Associados
Area : 6103137 ft²
Year : 2018
Photographs : Arthur Cordeiro

Publik space yang berada di Porto Alegre Brazil ini memiliki jalan di atas air untuk menikmati laut. Lampu yang menghiasi taman ini di malam hari juga menjadi daya tarik bagi pengunjungin berpadu. Dengan disediakanya tangga yang berfungsi juga sebagai tempat duduk pengunjung dapat menikmati keindahan pantai.



Lesson learned:

- Penggunaan lampu untuk aktraksi keindahan pada malam hari dan peletakannya yang menggunakan repetisi
- Tangga yang berfungsi juga sebagai tempat duduk menikmati keindahan pantai
- Sidewalk apung laut
- Sidewalk berbentuk bergelombang mempresentasikan gelombang ombak
- Tangga bergelombang dengan repetisi
- Warna lampu warm yang membuat suasana terasa hangat





Gambar 2.20: Hi Sea Floating
Sumber: Archdaily



2.3.3 HI SEA FLOATING HOTEL / BALANCE DESIGN

Location : Zhangzhou, China

Architects : Balance Design

Area : 591 m²

Year : 2020

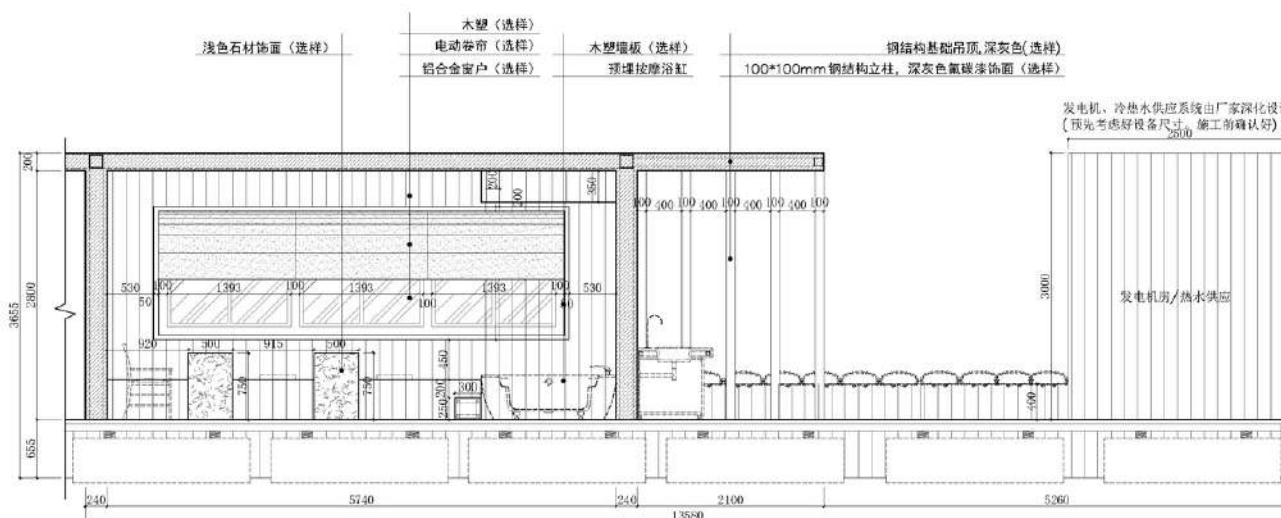
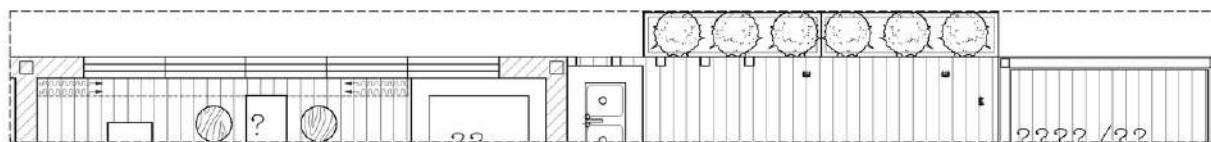
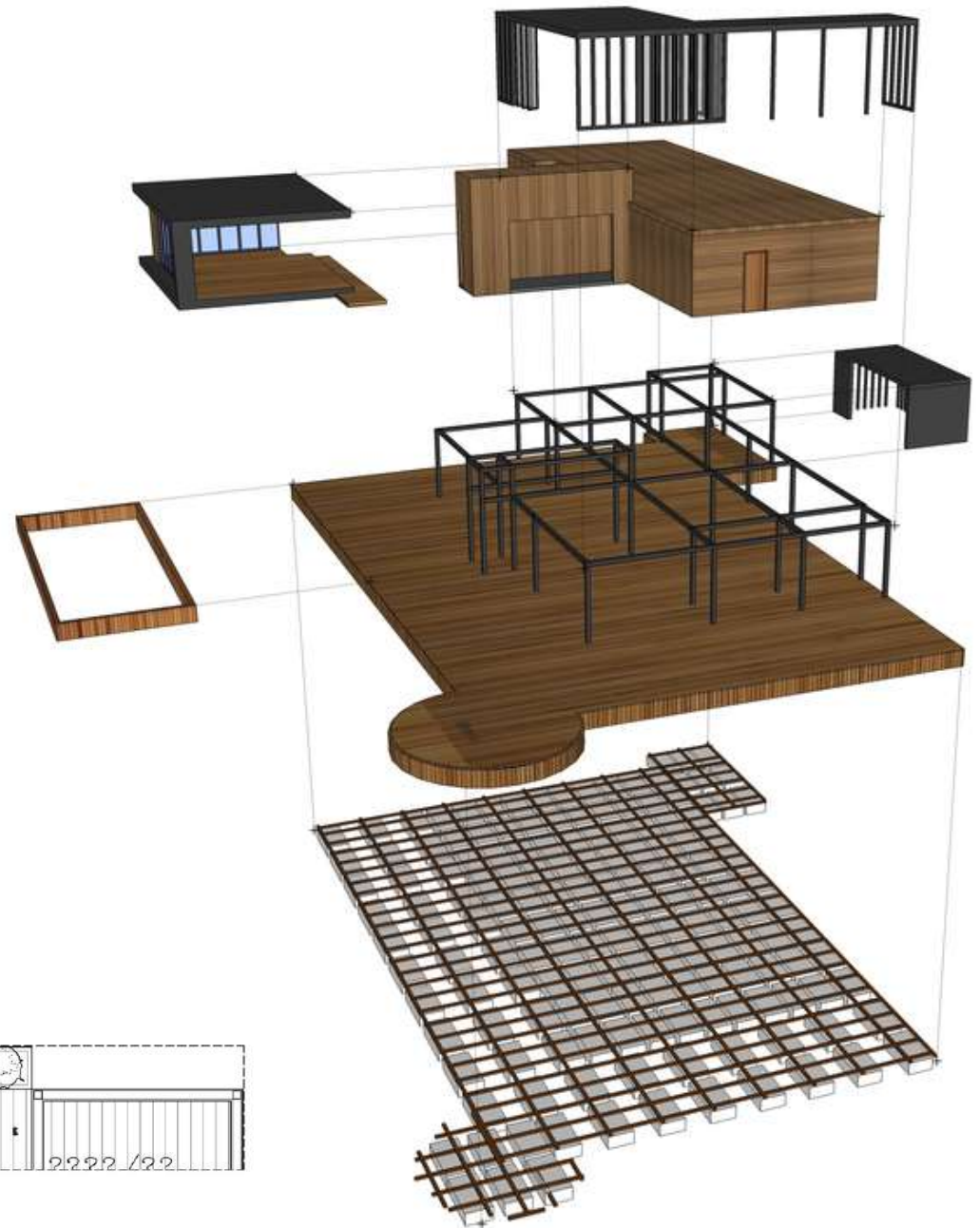
Photographs : Zhi Xia, Yuedong Zhou

Konstruksi mempertimbangkan faktor alam seperti arus laut dan musim hujan, arsitek secara akurat menghitung daya apung berdasarkan teknologi konstruksi rakit ikan dan mencadangkan daya dukung berlebih untuk memastikan bahwa badan utama bangunan kuat dan dapat menahan badai. Atapnya mengadopsi bahan dekoratif yang biasa digunakan di terminal bandara dan kapal pesiar, yang tahan korosi dan tahan asam. Dek luar ruangan terbuat dari lantai tahan cuaca, dengan tekstur yang sebanding dengan kayu solid, ramah lingkungan dan pencegah kebakaran.

Interiornya simpel dan ringkas, warna dasar warna kayu asli menciptakan suasana hangat dan bersahabat. Area kaca lipat yang luas seperti layar film besar, dan pemandangan laut yang tak terbatas. Perancang berusaha untuk area terbuka maksimum, memungkinkan cahaya alami masuk dari semua sudut jendela, di mana kecerahan dan kegelapan terjalin, arus hangat dan angin berpadu.

Lesson learned:

- Memakai struktur apung tanpa kolom.
- Struktur memakai kayu dan baja untuk meminimalisir beban.
- Material atap menggunakan material tahan korosi dan tahan asam.
- Interior dan eksterior banyak menggunakan kayu sehingga terasa hangat.
- Bukaan yang lebar membuat angin laut dapat bebas masuk ke dalam ruangan dan memperluas pandangan dari dalam ruangan sehingga dapat menikmati keindahan laut secara maksimal.







EKSPLORASI DESAIN CULINARY CENTER

3

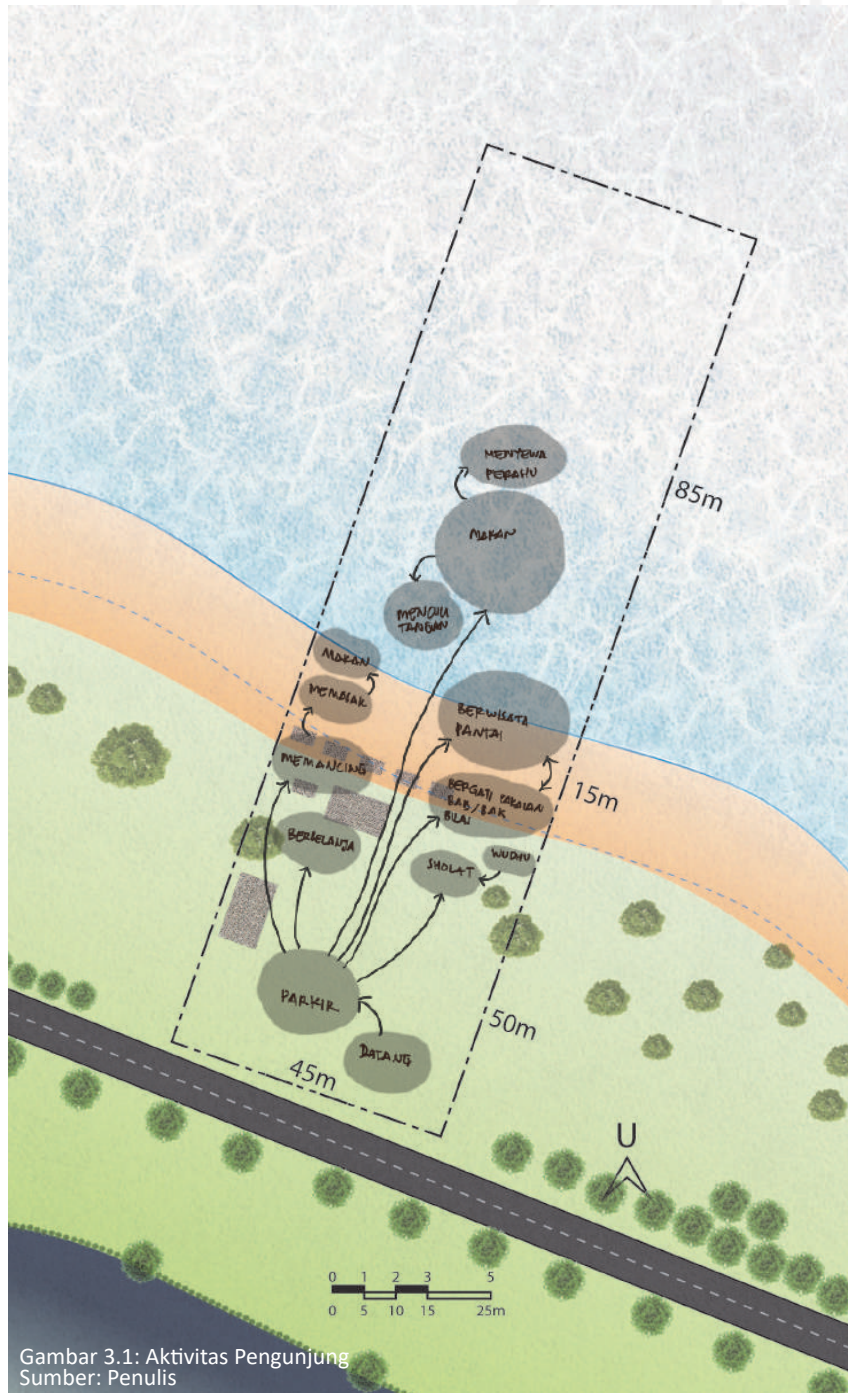
BAB III EKSPLORASI DESAIN

3.1 EKSPLORASI POLA AKTIVITAS PENGGUNA

3.1.1 Analisis Pola Aktivitas Pengguna

1. Pola Aktivitas Konsumen Culinary Center Sigandu

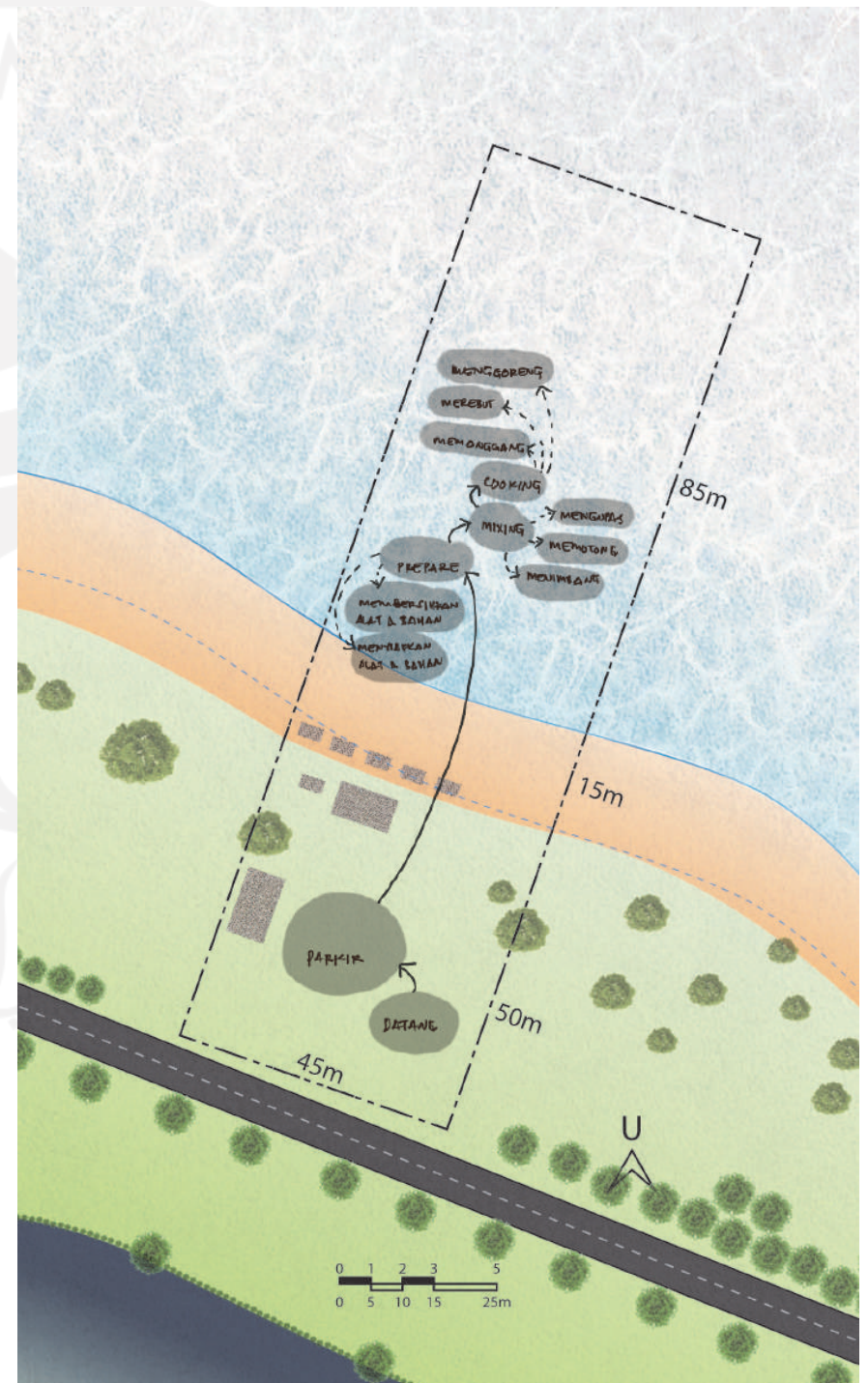
Aktivitas pengunjung cenderung lebih banyak dari pada aktivitas pelaku aktivitas yang lain. Aktivitas pengunjung secara garis besar dibedakan menjadi 2 yaitu, aktivitas rekreasi dan aktivitas kuliner. Aktivitas rekreasi cenderung lebih fleksibel dibandingkan aktivitas kuliner, Sehingga di butuhkan ruang yang cukup kompleks untuk aktivitas kuliner.



Gambar 3.1: Aktivitas Pengunjung
Sumber: Penulis

1. Aktivitas Pelaku Resto (Chef)

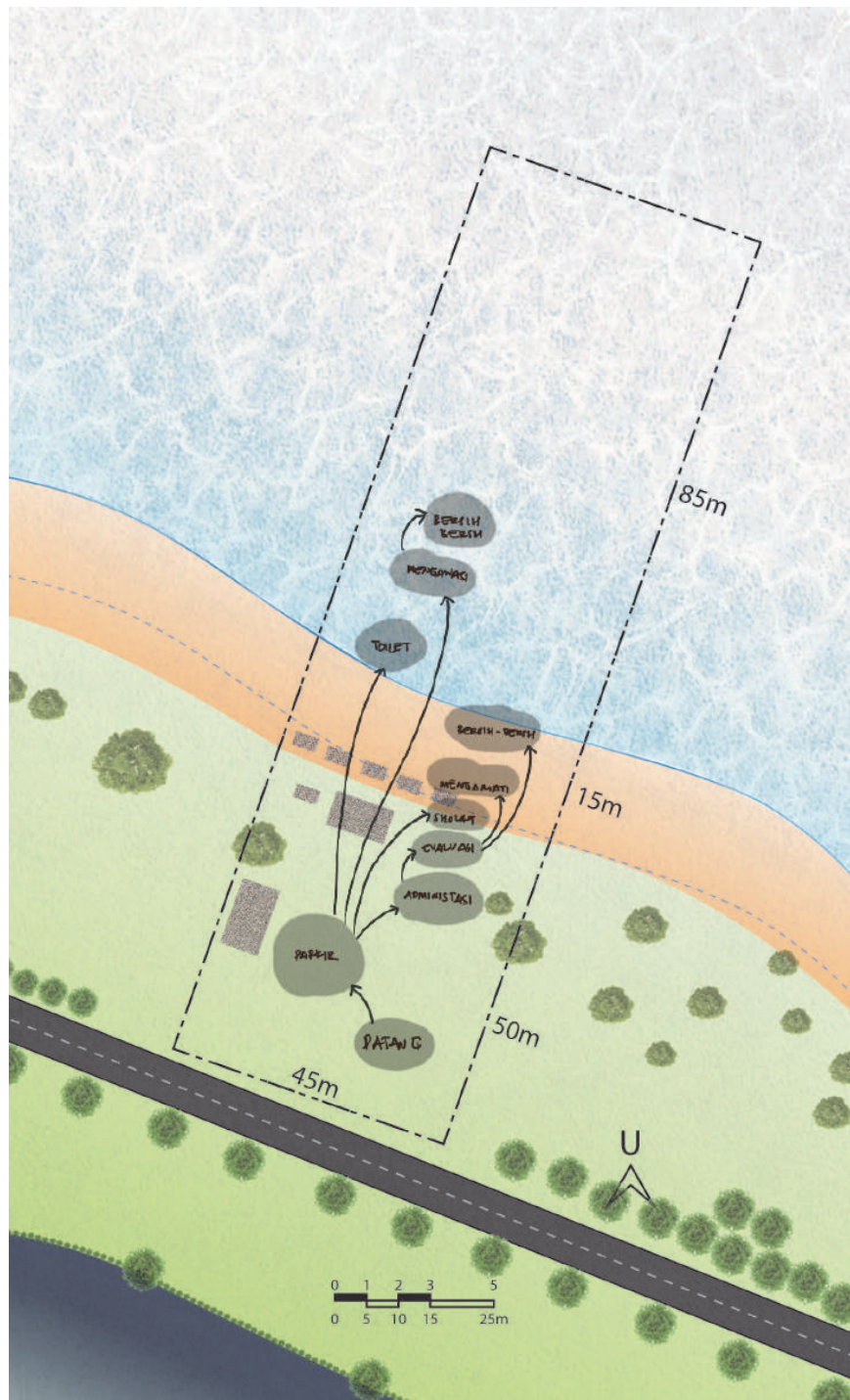
Aktivitas pelaku resto (chef) lebih banyak dihabiskan di area dapur. Memiliki 3 aktivitas utama yaitu preparation untuk menyiapkan segala kebutuhan memasak, mixing untuk menyiapkan kebutuhan masakan seperti memotong bahan-bahan, dan cooking yang berupa menggoreng dan memanggang.



Gambar 3.2: Aktivitas Pelaku Resto
Sumber: Penulis

1. Aktivitas Management Resto

Aktivitas management resto lebih banyak berada di dalam kantor untuk menangani administrasi restoran dan sesekali mengecek aktivitas dapur.



Gambar 3.3: Aktivitas Management Resto
 Sumber: Penulis

3.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisis pola kegiatan tersebut maka didapatkan kebutuhan ruang sebagai berikut:

1. Konsumen

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Memarkir kendaraan	Parkir
Menikmati suasana pantai	Area bermain
Bermain pasir	Area bermain
Berenang, bermain ombak	Area bermain
Menaiki perahu	Area menaiki perahu
Berganti pakaian, bilas	Toilet
Memesan makanan	Resepsionis
Makan	Dining area
Memancing	T. Memancing
Memasak	Grill
Mencuci tangan	Wastafel
BAB/BAK	Toilet
Sholat	Mushola
Wudhu	T. Wudhu

2. Chef

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Memarkir kendaraan	Parkir
Berganti pakaian	R. Karyawan
Preparation	Area Preparation
Mixing	Area Mixing
Cooking	Area Menggoreng, grill, bakar
BAB/BAK	Toilet
Sholat	Mushola
Wudhu	T. Wudhu

3. Administrator

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Memarkir kendaraan	Parkir
Administrasi	R. Administrasi
Evaluasi	R. Meeting
Makan	R. Makan
BAB/BAK	Toilet
Sholat	Mushola
Wudhu	T. Wudhu

3.1.5 Program Ruang

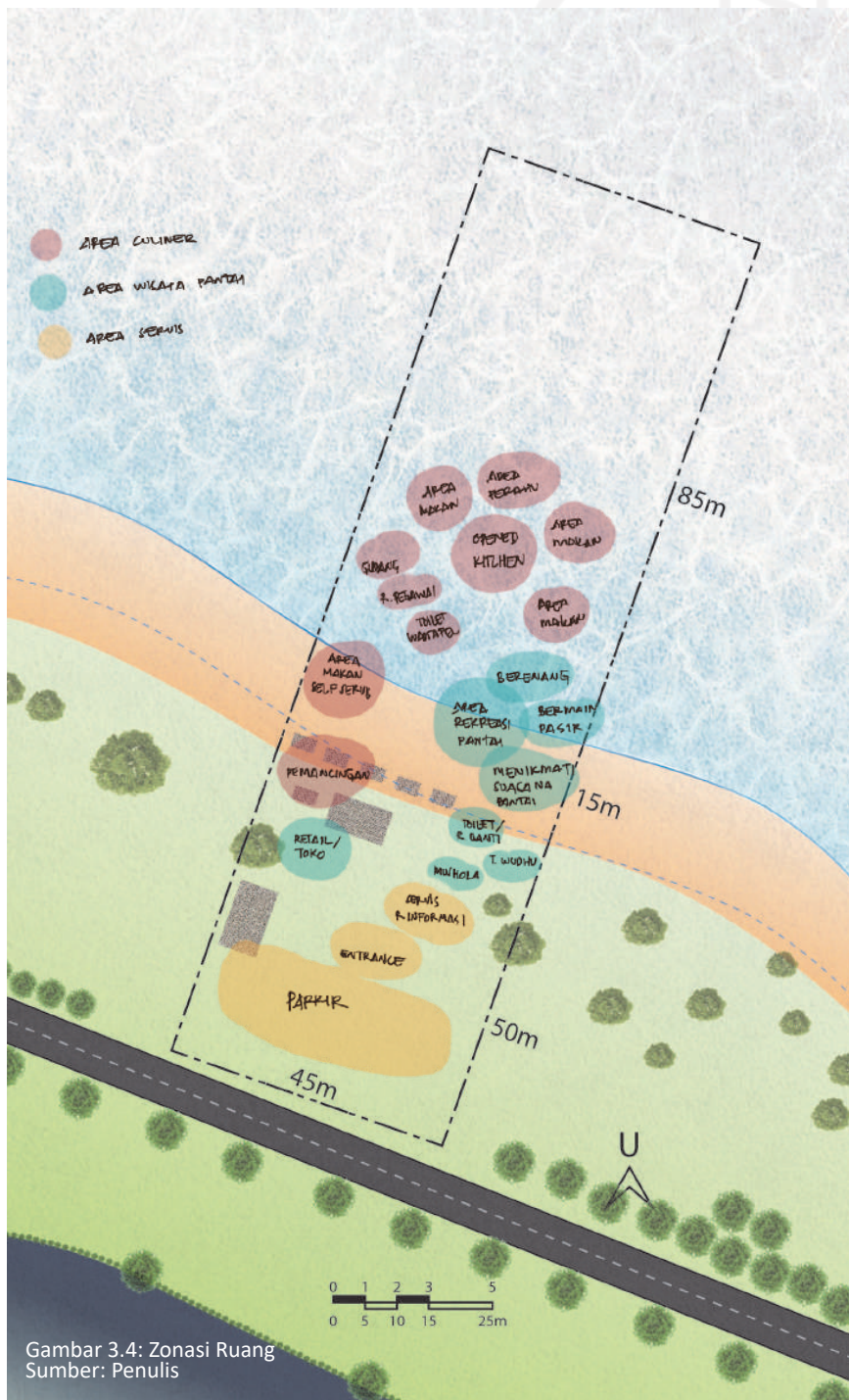
Kebutuhan Ruang

Ukuran Restoran/Rumah makan : kecil Jumlah kursi <200	Luas	Unit	Total	Ukuran Restoran/Rumah makan : kecil Jumlah kursi <100	Luas	Unit	Total
R. Penerima barang	6m ²	1	6m ²	Parkir (sepeda)	0.5m ²	20	10m ²
R. Ulimbah/sampah	4m ²	1	4m ²	Parkir (motor)	0.5m ²	20	10m ²
Kantor kepala gudang	4m ²	1	4m ²	Parkir (mobil)	15m ²	6	90m ²
Bongkar/Muat	15m ²	1	15m ²	T. Penitipan barang	6m ²	1	6m ²
R. Pendingin				Mushola	0.8m ²	10	8m ²
R. Pendingin daging	Lemari			T. Wudhu	0.4m ²	4	4m ²
R. Produk susu	pendingin	1	1m ²	R. Ganti	1.5m ²	8	12m ²
R. Pendingin sayur dan buah				Toilet	1.5m ²	6	9m ²
R. Pembeku				Wastafel	3m ²	4	12m ²
Penyimpanan makanan tanpa pendingin	6m ²	1	6m ²	R. Makan (2 org)	1.5m ²	8	12m ²
Gudang untuk bahan/makanan kering	15m ²	1	15m ²	R. Makan (4 org)	3m ²	6	18m ²
Gudang sayur	8m ²	1	8m ²	R. Makan (6 org)	4.5m ²	10	45m ²
Stock harian	2m ²	1	2m ²				
Penyimpanan makanan tanpa pendingin	25m ²	1	25m ²				
Praproses sayuran	8m ²	1	8m ²				
Praproses daging	6m ²	1	6m ²				
Dapur hangat	30m ²	1	30m ²				
Dapur dingin	15m ²	1	15m ²				
Pencucian wadah	5m ²	1	5m ²				
Kantor kepala dapur	5m ²	1	5m ²				
Perlengkapan dapur	6m ²	1	6m ²				
Pencuci piring	10m ²	1	10m ²				
Penyajian/pelayanan	6m ²	1	6m ²				
Toilet dan kamar mandi karyawan	4m ²	1	4m ²				

Sumber: Data Arsitek Jilid 2

3.1.6 Zonasi Ruang

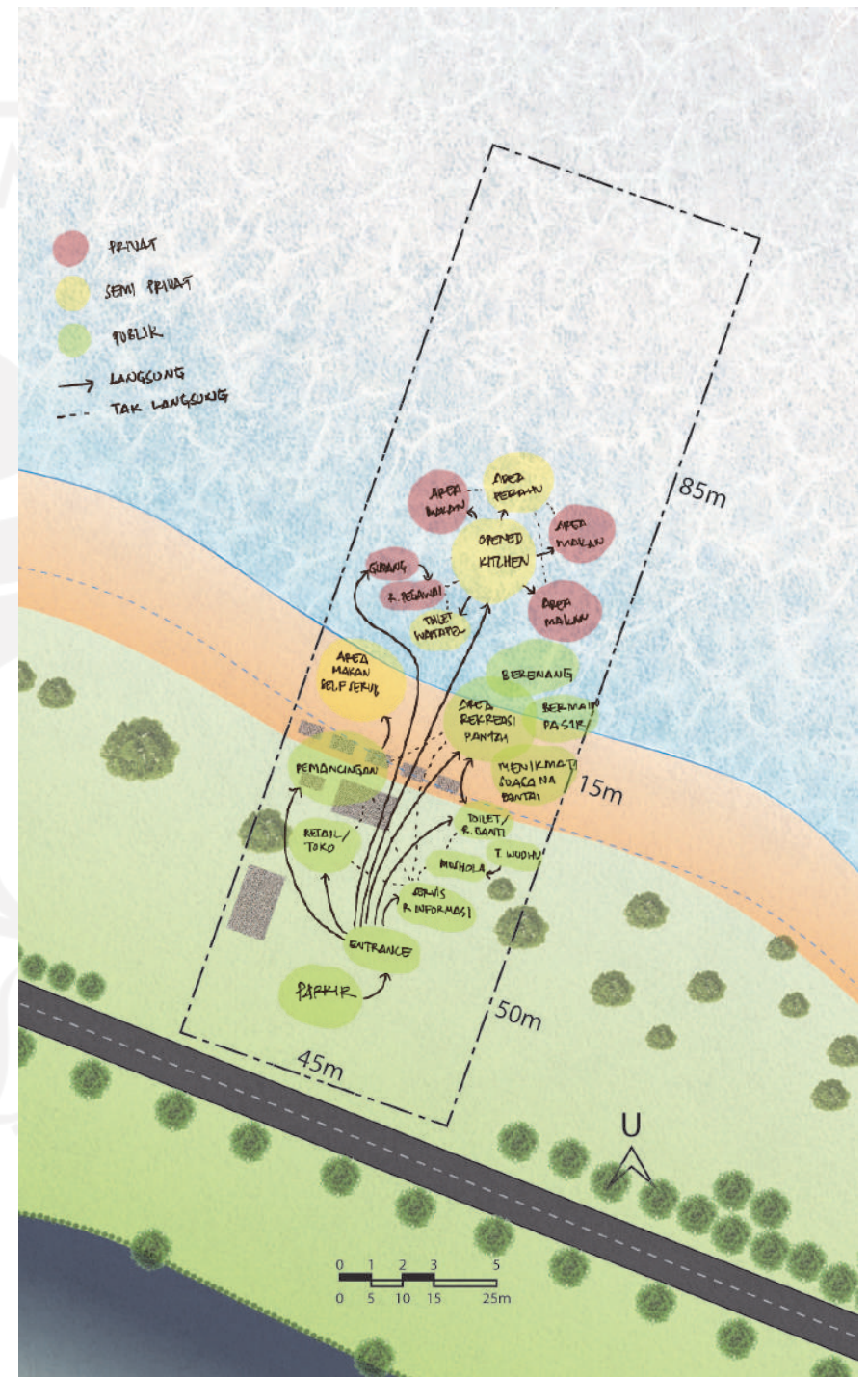
Zonasi di site terbagi menjadi 3, yaitu: zona servis yang berupa parkir dan servis water front yang memiliki sifat publik, zona rekreasi water front yang mewadahi aktivitas rekreasi seperti berenang, bermain ombak, dan bermain pasir, yang bersifat semi publik, lalu zona berperahu, pemancingan, dan kuliner yang mewadahi aktivitas makan dan memasak bersifat privat.



Gambar 3.4: Zonasi Ruang
 Sumber: Penulis

3.1.7 Hubungan Ruang

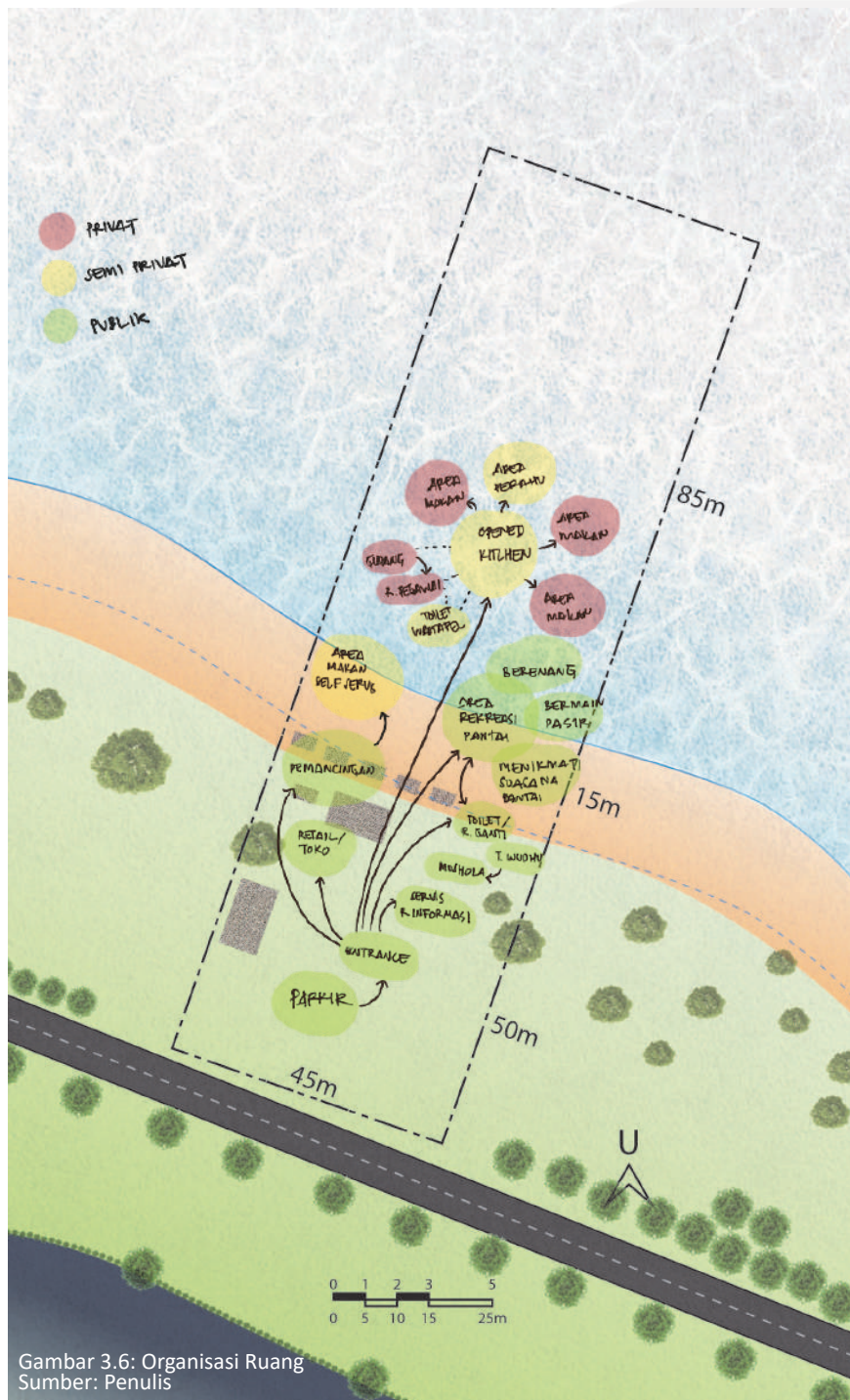
Berdasarkan analisis zonasi ruang yang telah dilakukan, maka didapatkanlah hubungan antar ruang sebagai berikut:



Gambar 3.5: Hubungan Ruang
 Sumber: Penulis

3.1.8 Organisasi Ruang

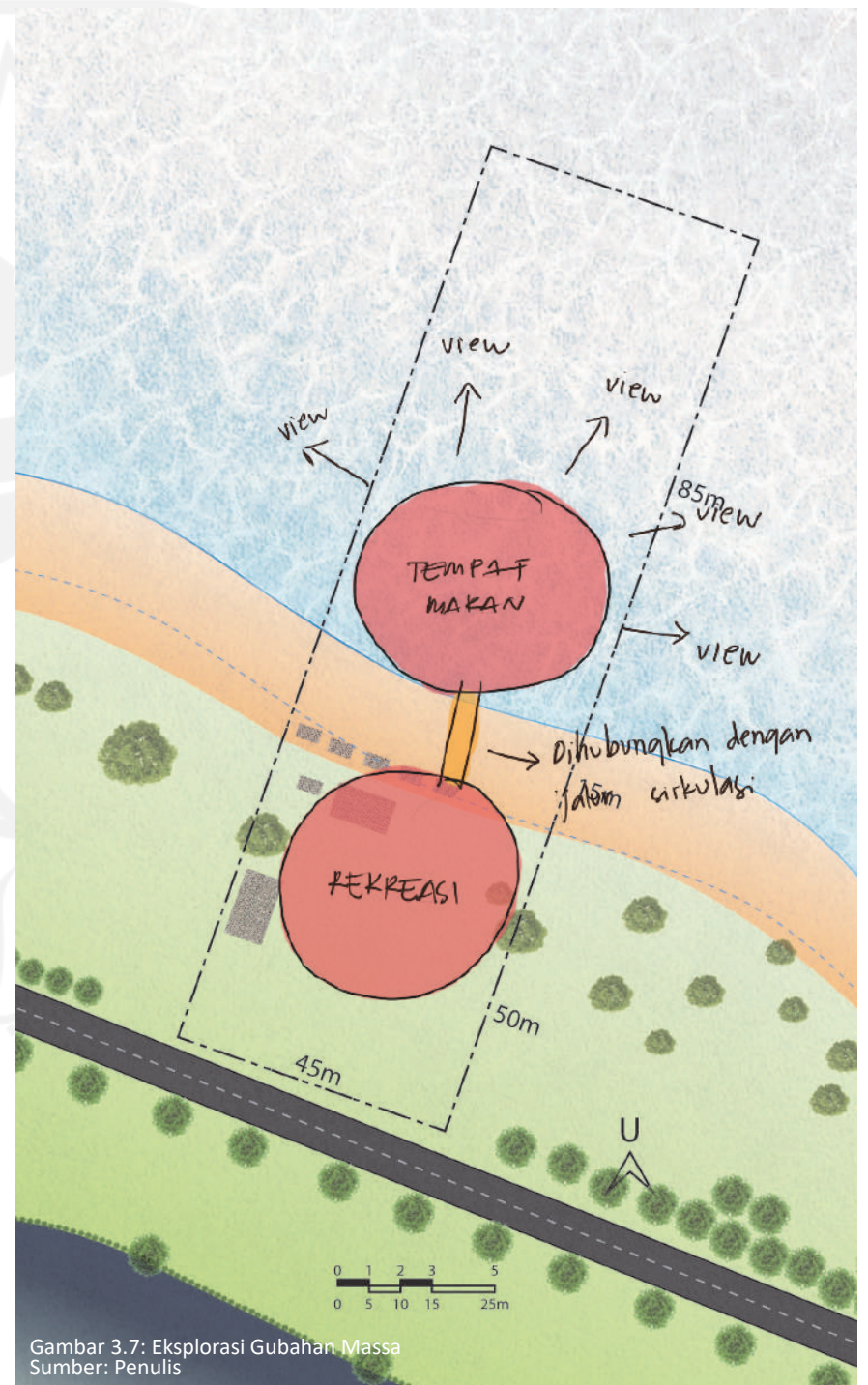
Berdasarkan data program ruang diatas, maka didapatkan organisai antar ruang. Diamana analisis organisai ruang tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam merancang tata ruang Culinary Center. Pada proses rancangan tersebut dibagi menjadi tiga zona, yaitu publik, semi public dan privat.



Gambar 3.6: Organisasi Ruang
Sumber: Penulis

3.2 EKSPLOKORASI GUBAHAN MASSA

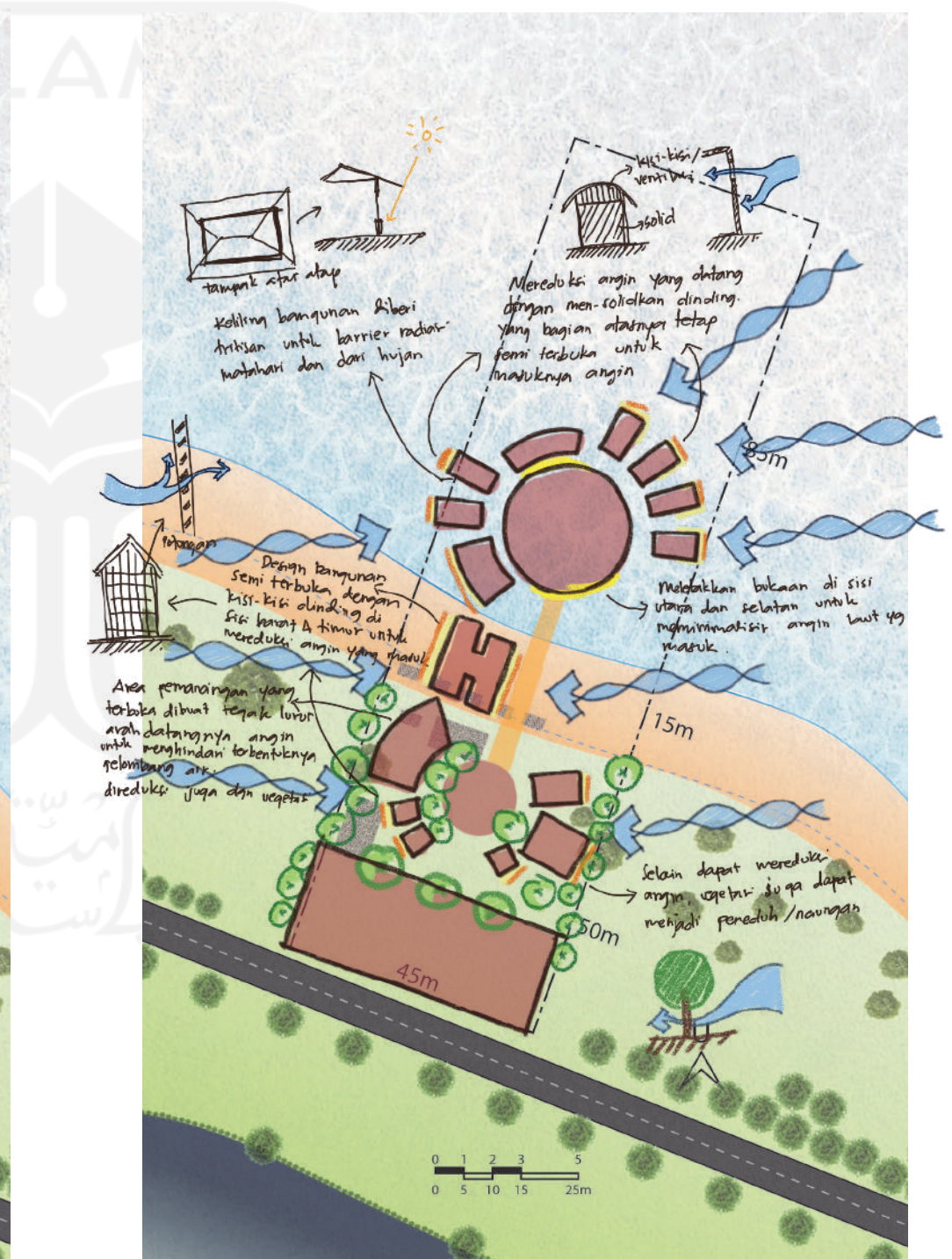
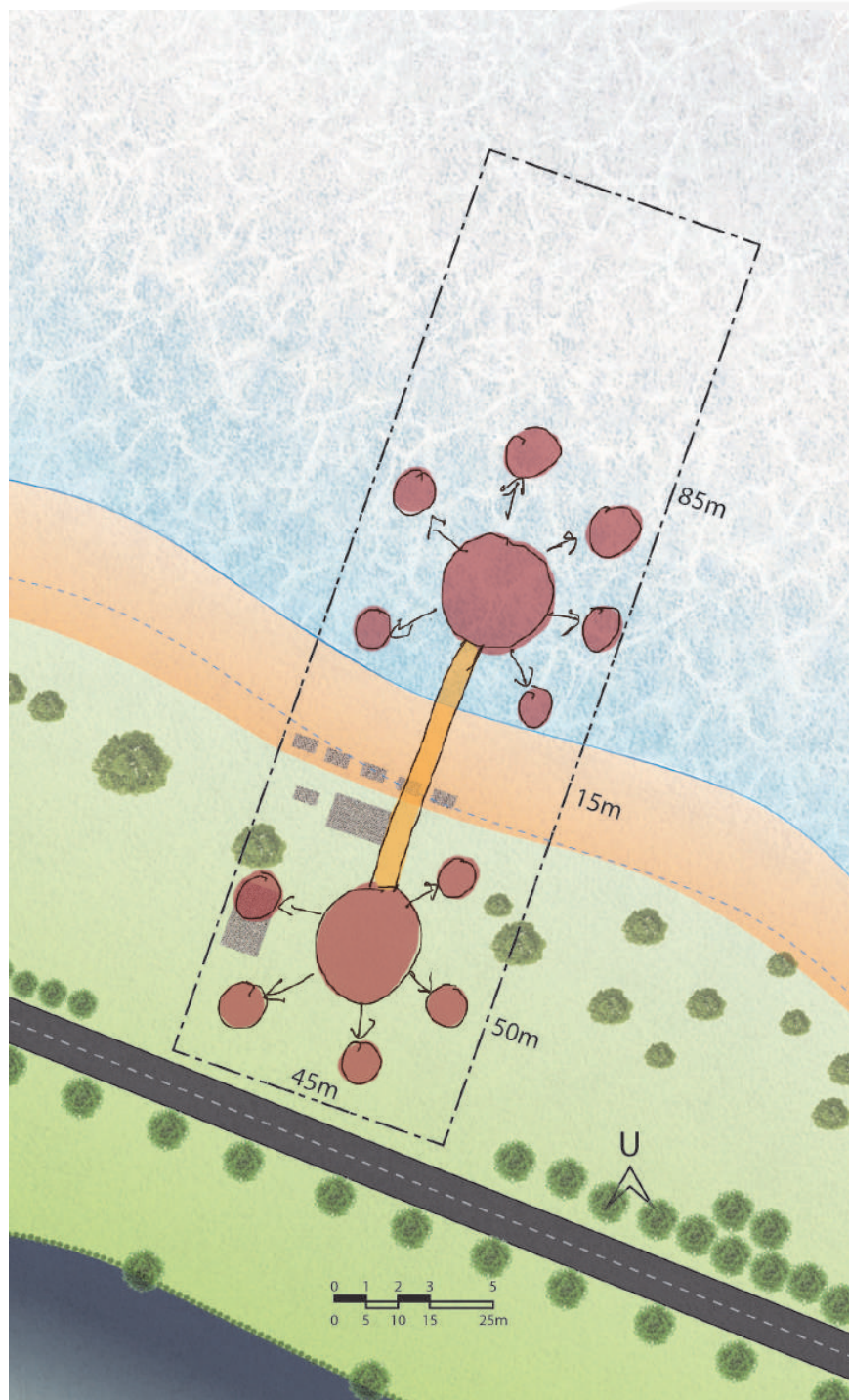
Gubahan massa dibagi menjadi 2 bagian berdasarkan fungsi. Yang pertama fungsi rumah makan, diletakkan di sisi utara untuk mendapatkan view pemandangan pantai dan laut secara maksimal. Lalu untuk fungsi rekreasi berada di sisi selatan.



Gambar 3.7: Eksplorasi Gubahan Massa
Sumber: Penulis

Konfigurasi radial dipilih dengan meletakkan bangunan inti (dapur) ditengah dan dikelilingi bangunan sekunder (tempat makan), dan untuk memudahkan alur sirkulasi mobilitas dalam pengantaran makanan. Selain itu pada area rekreasi juga lebih efisien untuk memilih rekreasi.

Daerah pantai memiliki beban angin yang besar dari arah timur laut, timur, tenggara, dan barat sehingga dibuat bangunan solid yang berada disekeliling bangunan utama untuk mereduksi beban angin. Disetiap bangunan juga diberi bukaan berupa kisi-kisi atau ventilasi untuk menjadi cross ventilation agar terjadi pertukaran udara di dalam bangunan.



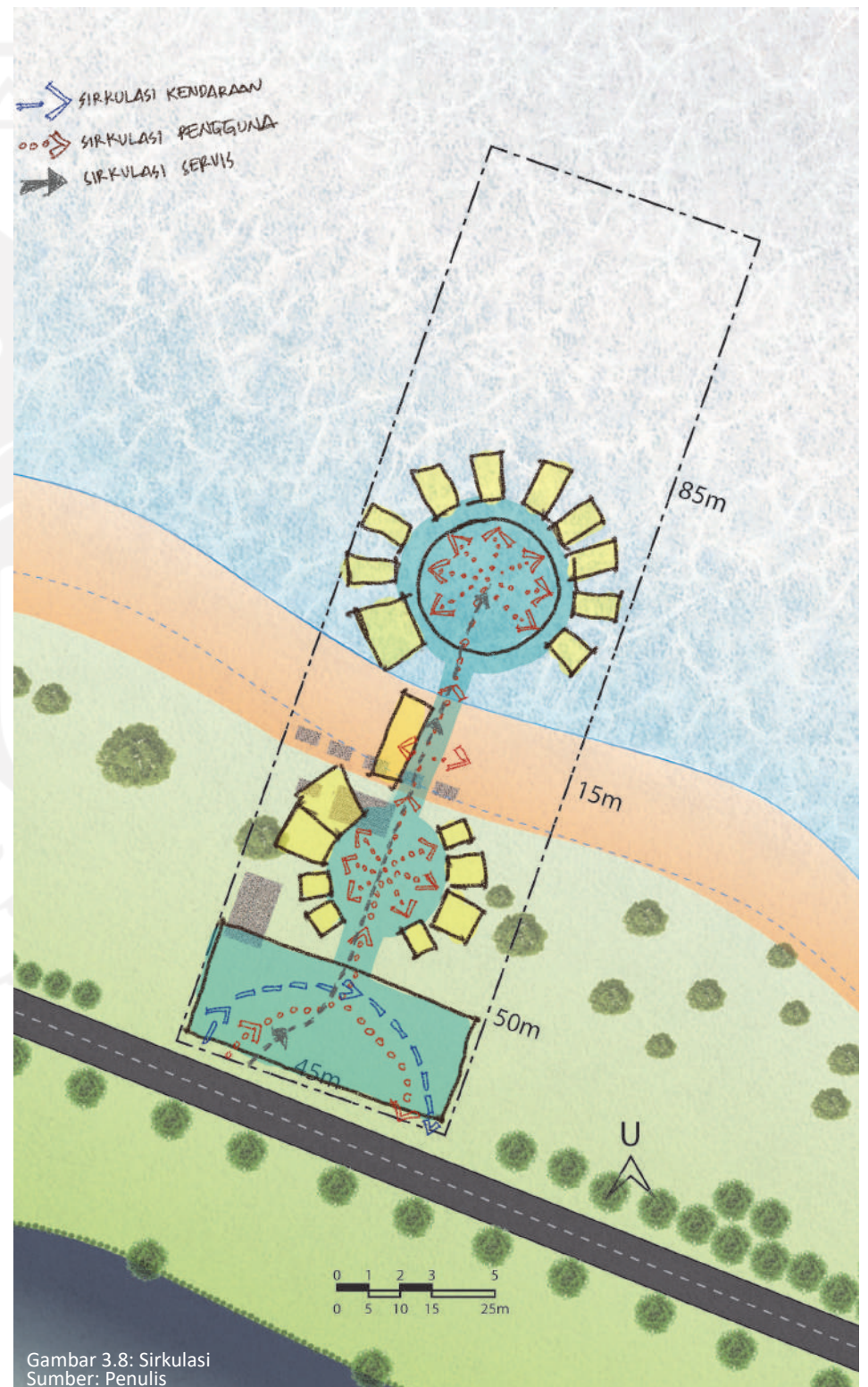
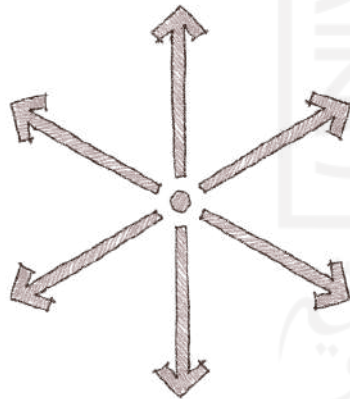
3.3 SIRKULASI

Menggunakan pola campuran yaitu pola sirkulasi linier dan radial yang memiliki pola jalan menyebar dari pusat untuk efisiensi sirkulasi pengguna dalam menjangkau tiap area dan memudahkan dalam utilitas serta mobilitas pengantaran makanan pada area opened kitchen.

Pola sirkulasi linier



Pola sirkulasi radial

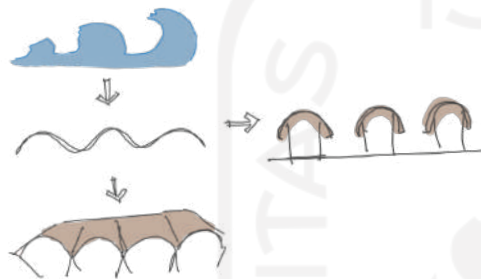


Gambar 3.8: Sirkulasi
Sumber: Penulis

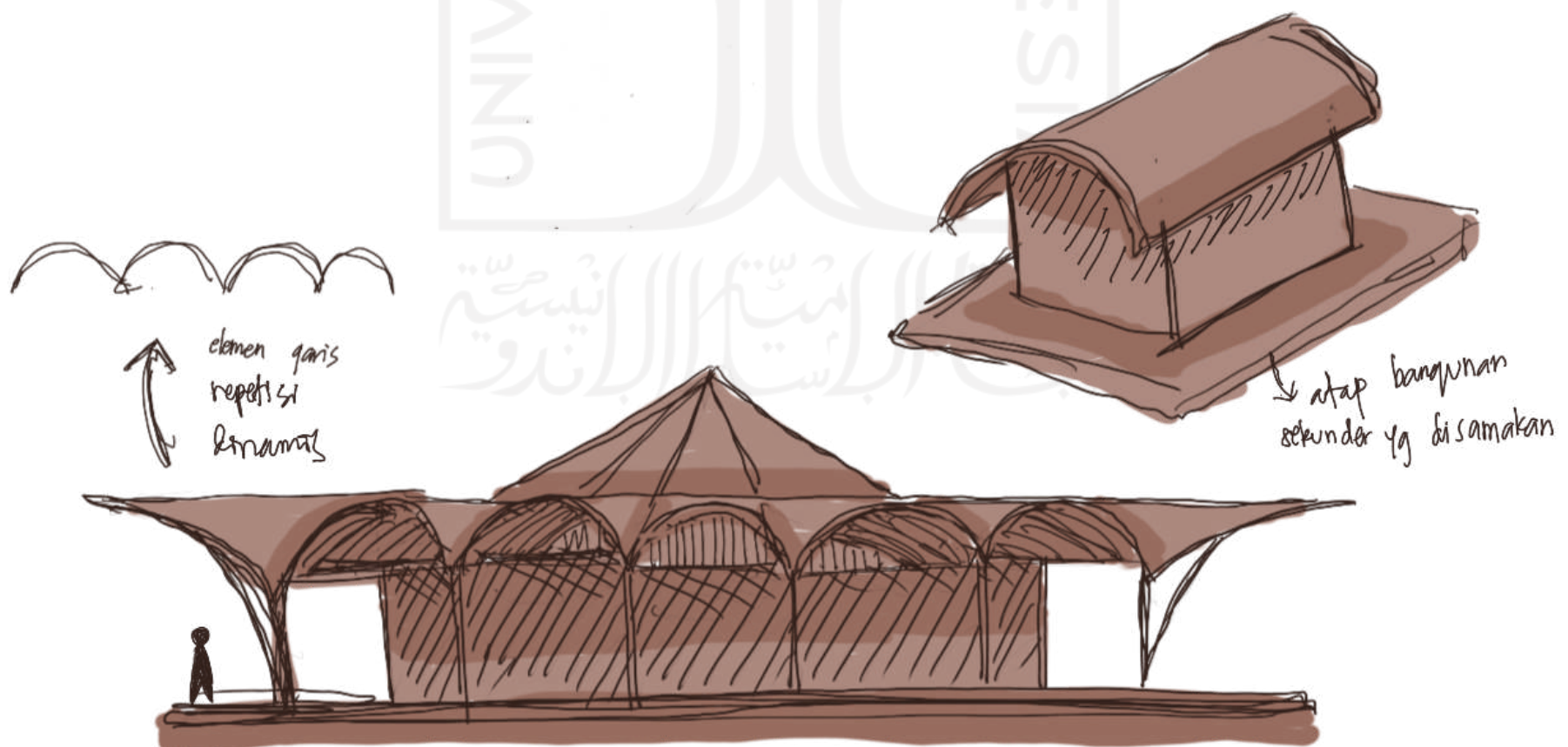
3.4 Ekspresi Keindahan Fasad

Untuk mendapatkan bangunan ikonik bangunan harus memiliki nilai sebagai simbol suatu wilayah yang memiliki maksud untuk menyampaikan pesan atau mencerminkan identitas atau karakter setempat.

Karena letaknya yang berada di daerah pantai, maka bentuk atap diambil dari presentasi bentuk ombak yang disederhanakan, membuat bangunan tampak lebih organik dan dinamis.



Selain itu bangunan juga harus menunjukkan nilai atraktif dimana visual bangunan dibuat menarik dan tidak membosankan, hal ini didapatkan dengan menerapkan elemen garis repetisi lengkung yang membentuk bentuk atap. Dari bentuk tersebut diharapkan bangunan akan mempunyai siluet yang unik.

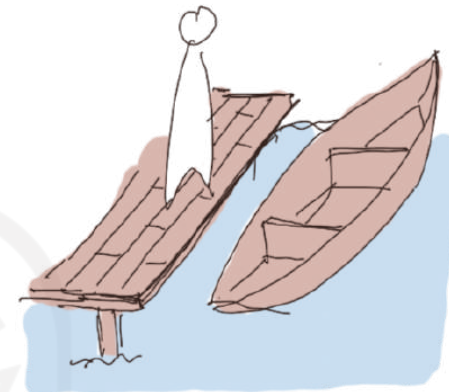
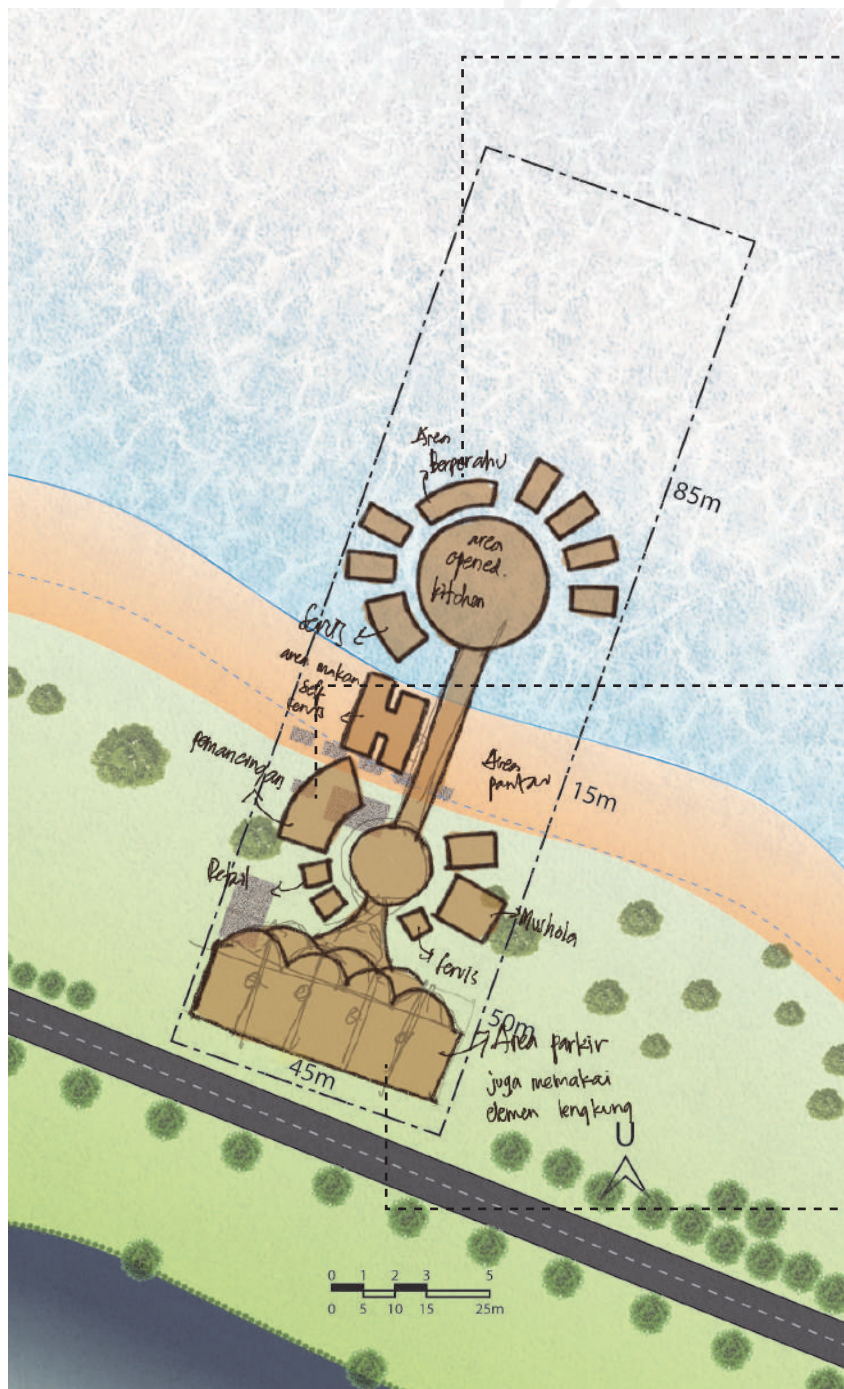


Gambar 3.9: Eksplorasi Keindahan Fasad
Sumber: Penulis

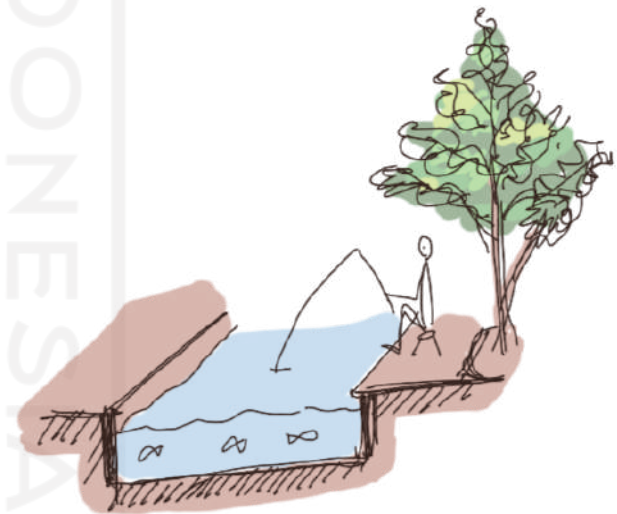
3.5 EKSPLORASI TATA LANSKAP

Penyelesaian tata lanskap pada perancangan culinary center dengan menyediakan area hijau pada area parkir seluas 470 m². Area tersebut ditanami vegetasi untuk peneduh seperti pohon ketapang laut dan cemara laut.

Lahan parkir menggunakan elemen lengkung pada lansekapnya, selain itu juga memberikan vegetasi berupa cemara laut untuk menciptakan iklim mikro yang teduh dan nyaman serta sebagai proteksi pantai pencegah erosi.



Area perahu



Pemancingan

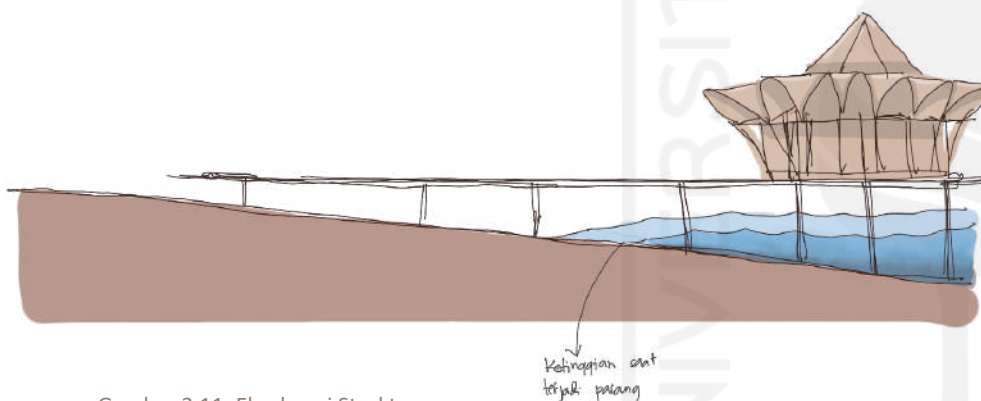


Parkir

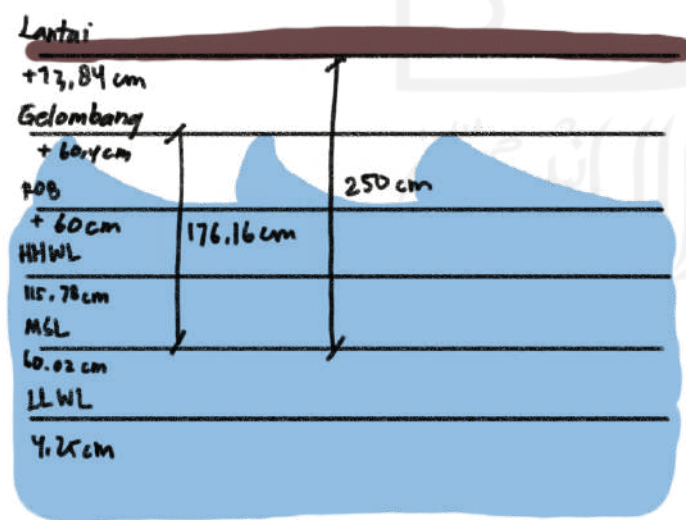
Gambar 3.10: Eksplorasi Tata Lanskap
Sumber: Penulis

3.6 EKSPLORASI STRUKTUR BANGUNAN

1. Sistem struktur terdiri dari kolom dan balok yang menggunakan grid radial dengan mempertimbangkan besaran ruang dan pengguna.
2. Menerapkan sistem struktur panggung untuk menghindari banjir rob akibat pasang air laut dengan kolom balok concrete dan kolom balok kayu/timber untuk bangunan yang berada di darat.
3. Plat lantai berada di ketinggian $\pm 250\text{cm}$ dari ketinggian air laut saat normal untuk menghindari rob saat pasang air laut dan ombak.



Gambar 3.11: Eksplorasi Struktur
 Sumber: Penulis



Gambar 3.12: Perhitungan Ketinggian Lantai
 Sumber: Penulis

3.7 EKSPLORASI UTILITAS BANGUNAN

3.7.1 Air bersih

Sistem air bersih yang digunakan adalah down feed system, bekerja dengan cara air ditampung dulu di tangki bawah (ground tank), kemudian dipompakan ke tangki atas (upper tank) yang biasanya dipasang di atas atap atau di lantai tertinggi bangunan. Dari sini air didistribusikan ke seluruh bangunan. Sistem tangki atap ini cukup efisien diterapkan karena:

1. Selama airnya digunakan, perubahan tekanan yang terjadi pada alat plumbing hampir tidak berarti.
2. Sistem pompa yang menaikkan air ke tangki atas bekerja secara otomatis dengan cara yang sangat sederhana sehingga kesulitan dapat ditekan.
3. Perawatan tangki sangat sederhana dibandingkan dengan misalnya tangki tekan.

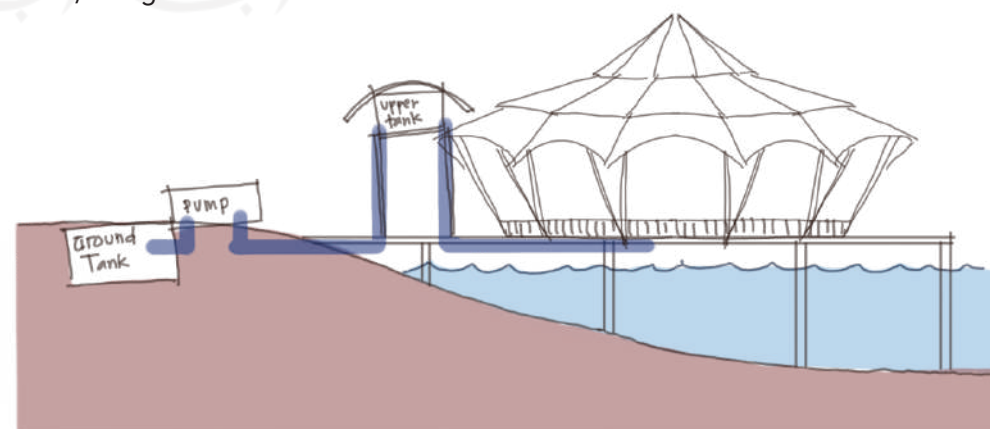
Kelebihan dari sistem down feet:

1. Pompa tidak bekerja secara terus-menerus sehingga lebih efisien dan awet.
2. Air bersih selalu tersedia setiap saat.
3. Tidak memerlukan pompa otomatis, kecuali untuk sistem pencegah bahaya kebakaran (sprinkler dan hydrant).

Skema air bersih:

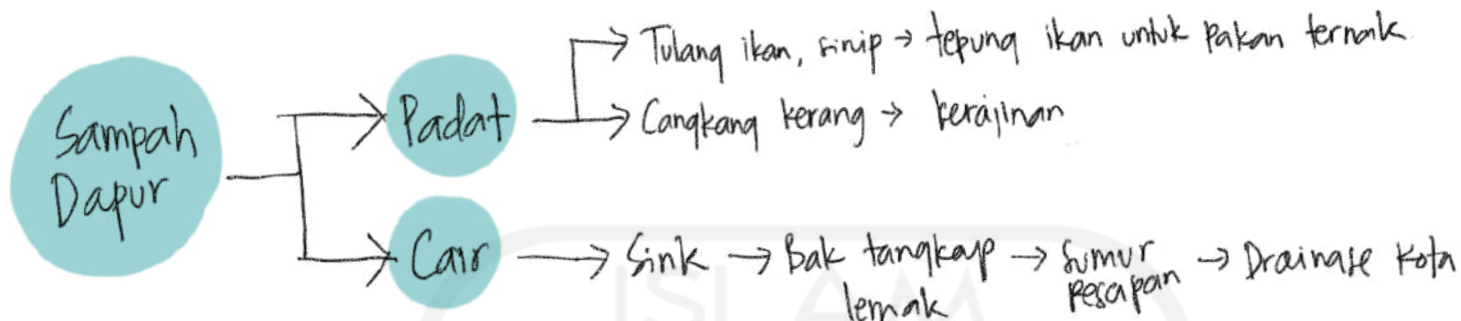


Pada arah vertikal, air didistribusikan melalui dinding, pada arah horizontal air didistribusikan di bawah lantai instalasi/bangunan



Gambar 3.13: Eksplorasi Air Bersih
 Sumber: Penulis

3.7.2 Air kotor



Untuk penanganan limbah padat rumah makan seperti tulang ikan, sirip, dan cangkang kerang bisa diolah menjadi produk tepung ikan untuk bahan pakan ternak.

Untuk air kotor grey water, air bekas cucian piring dan bekas membersihkan bahan makanan akan ditampung dahulu di bak tangkai lemak lalu disalurkan ke sumur resapan dan berakhir di saluran drainase. Pada arah vertikal, air didistribusikan melalui dinding, pada arah horizontal air didistribusikan di bawah lantai instalasi/bangunan

Sedangkan untuk air kotor black menggunakan sistem septic tank biofilter dimana memiliki kelebihan sebagai berikut:

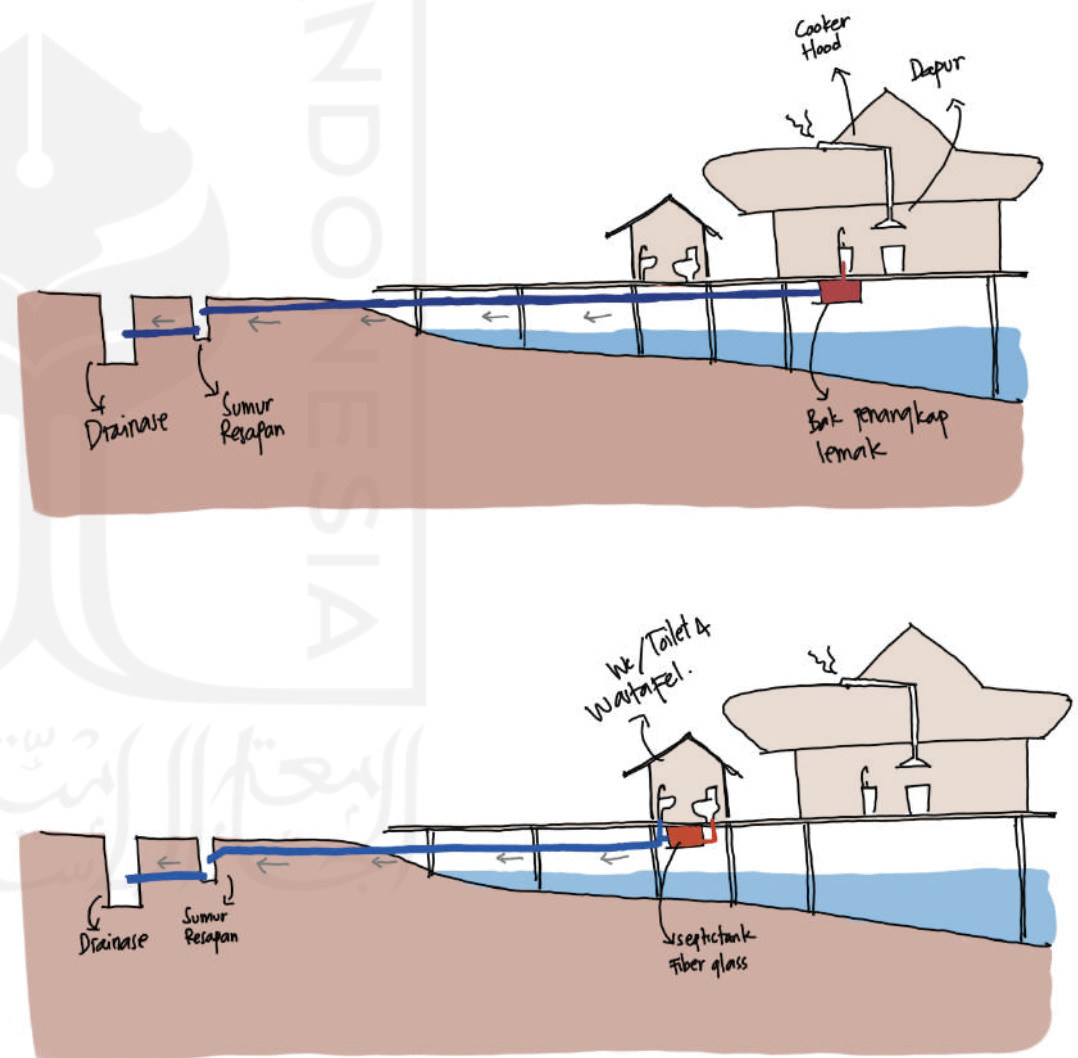
1. Awet dan Tahan lama.

Produk Septic tank biofilter biasanya terbuat dari bahan thermoplastik kokoh, anti korosi dan tak mudah pecah. Hal ini dapat memaksimalkan usia pemakaian atau bisa digunakan dari jangka waktu lebih dari 50 tahun.

2. Tersedia untuk berbagai kebutuhan.

Biasanya septic tank biofilter tersedia dalam beragam ukuran. Yang artinya kebutuhan dapat disesuaikan dengan penggunaan.

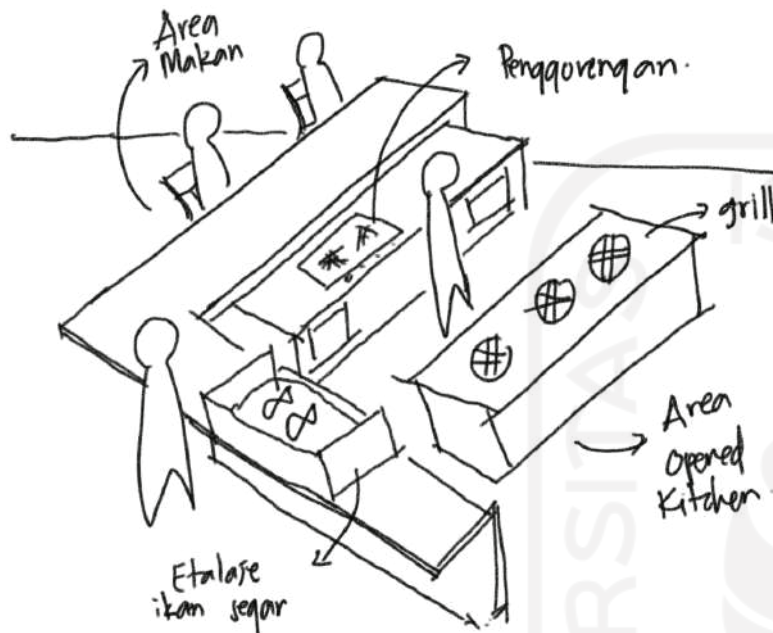
Selain itu proses biofilter mengakibatkan air yang tercemar limbah, atau limbah kotoran padat berubah seluruhnya menjadi cairan. Cairan yang telah melalui metode ini memiliki tingkat kejernihan sangat tinggi, dengan tingkat polusi rendah, sehingga sangat aman dibuang di saluran air atau got.



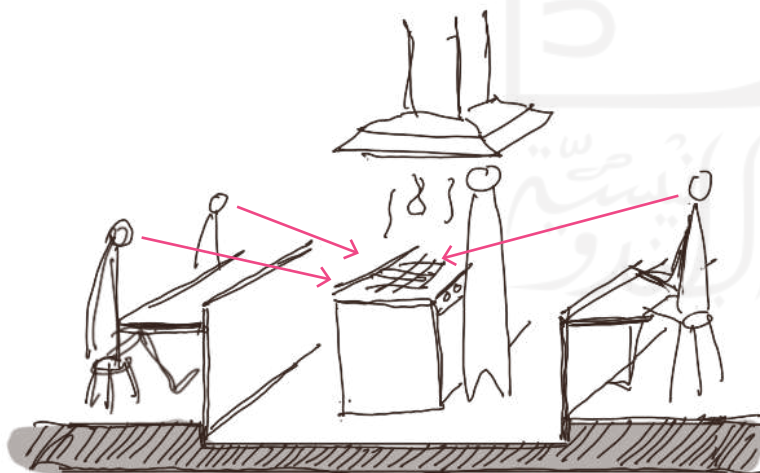
Gambar 3.14: Eksplorasi Air Kotor
Sumber: Penulis

3.3 EKSPLORASI INTERIOR

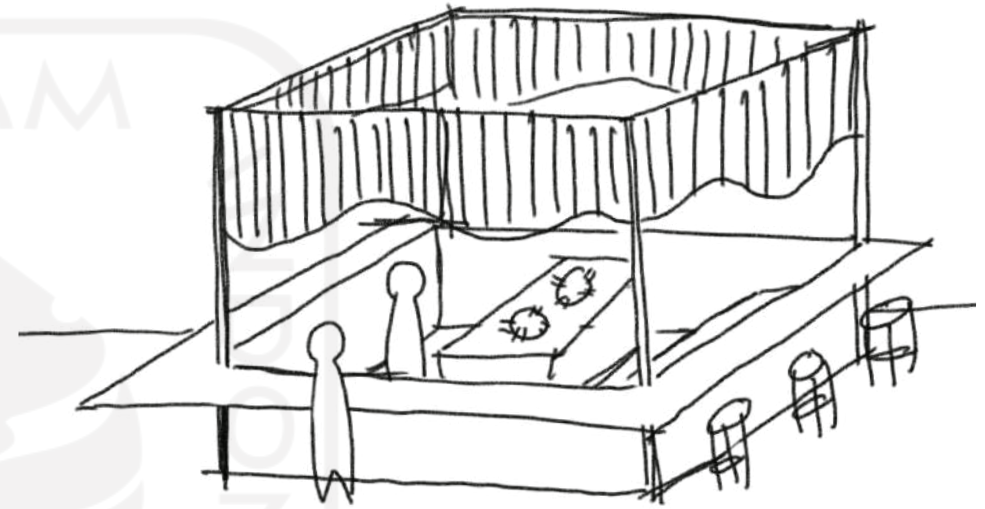
1. Mendekatkan kompor dan pelanggan agar makanan tetap hangat.



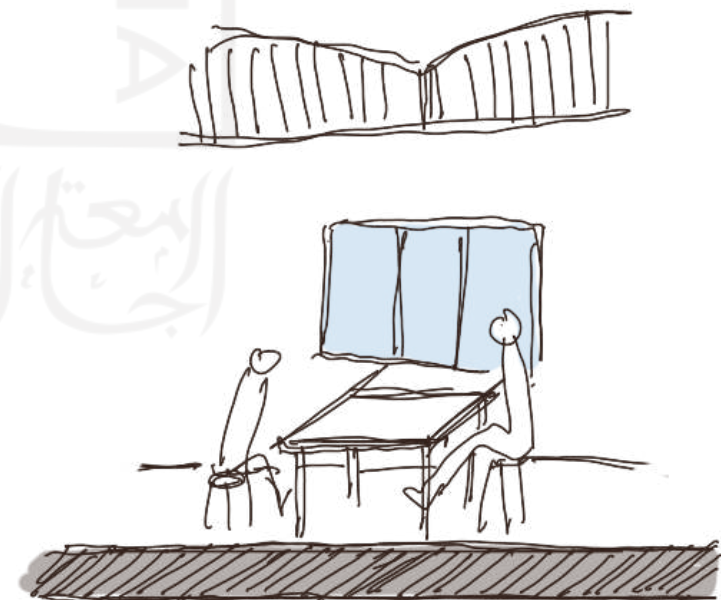
2. Mengizinkan pelanggan melihat proses memasak dengan me-
niadakan barrier visual.



3. Meletakkan area opened kitchen di tengah ruangan karna menjadi salah satu aspek intertainment restoran dengan menunjukkan keahlian chef sebagai suatu "drama" dengan memberi "frame" di area opened kitchen untuk lebih ditinjolkan



4 Meja makan didekatkan dengan jendela untuk memudahkan pengunjung makan sembari menikmati view pantai.



Gambar 3.15: Eksplorasi Interior
Sumber: Penulis



KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN CULINARY CENTER

4

BAB IV KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN

4.1 RANCANGAN SKEMATIK GUBAHAN MASSA

Massa bangunan lebih mengoptimalkan sisi utara untuk kegiatan kuliner dan sisi selatan untuk kegiatan rekreasi. Pertimbangan penyesuaian bentuk terhadap view, vista, matahari dan angin. Sirkulasi vertikal dengan sistem tangga + ramp sebagai bentuk yang signifikan pada transformasi massa bangunan ini.



Gambar 4.1: Gubahan Massa
Sumber: Penulis

4.2 RANCANGAN SKEMATIK LANSKAP

Konsep sirkulasi yakni dengan menggunakan pola campuran yaitu pola sirkulasi linier dan radial yang memiliki pola jalan menyebar dari pusat untuk efisiensi sirkulasi pengguna dalam menjangkau tiap area dan memudahkan dalam utilitas serta mobilitas pengantaran makanan pada area opened kitchen.

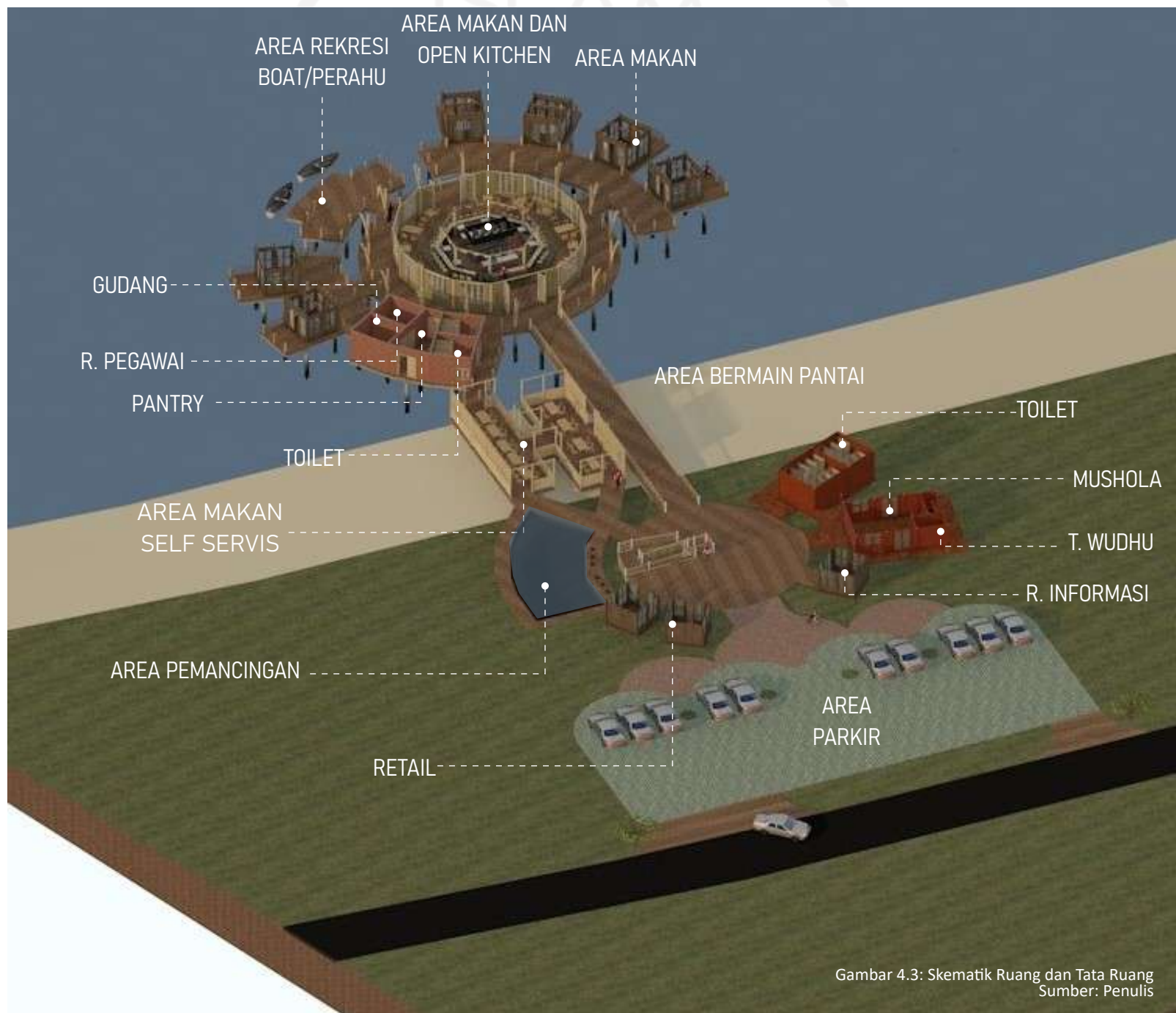
Vegetasi menggunakan pohon ketapang laut sebagai peneduh di area parkir dan pohon cemara laut untuk menciptakan iklim mikro yang teduh dan nyaman serta sebagai proteksi pantai pencegah erosi.



Gambar 4.2: Skematik Lansekap
Sumber: Penulis

4.3 RANCANGAN SKEMATIK RUANG DAN TATA RUANG

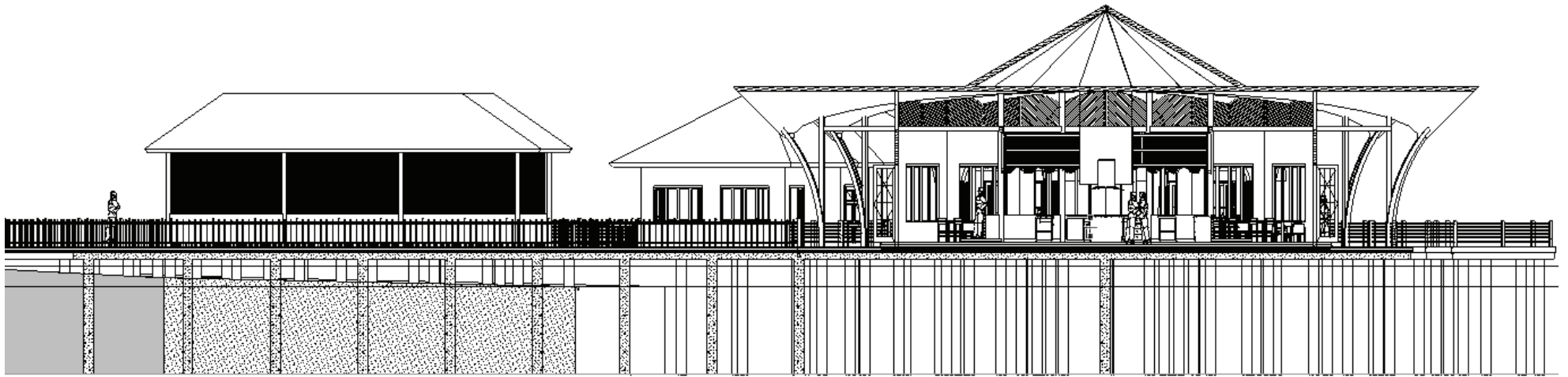
Penyusunan tata ruang kuliner center ini mengacu pada organisasi ruang yang telah dianalisis dan dibuat. Dalam penataan ruang yang dibutuhkan dalam kawasan kuliner center ini telah mempertimbangkan kegiatan yang ada didalamnya sebagai wadah kuliner dan rekreasi pantai. Pada bangunan ini terdapat beberapa ruang, yaitu dari selatan terdapat area parkir kendaraan sepeda motor dan mobil, ruang informasi, mushola dan tempat wudhu, toilet, retail, area pemancingan dan area makan self servis yang menyediakan kompor untuk masak sendiri, area bermain pantai dengan kegiatan bermain pasir dan ombak, area makan opened kitchen, ruang pegawai dan toilet, serta area boat/perahu. Penyusunan tata ruang bangunan ini menyesuaikan bentuk masa yang telah mempertimbangkan matahari dan angin di lokasi pantai Sigandu, Batang.



Gambar 4.3: Skematik Ruang dan Tata Ruang
Sumber: Penulis

4.4 RANCANGAN SKEMATIK STRUKTUR

Menggunakan kolom beton sebagai stuktur panggung untuk menghindari genangan rob dan terjangan ombak serta menjadi material yang tahan korosi. Sedangkan struktur grid kolom balok material kayu untuk struktur bangunan opened kitchen dan bangunan lainnya.



Gambar 4.5: Skematik Struktur
Sumber: Penulis



4.5 SKEMATIK DESAIN

4.5.1 Denah



Gambar 4.6: Skematik Denah
Sumber: Penulis

4.5.2 Tampak

Tampak Utara



Tampak Selatan



Tampak Barat



Tampak Timur



Gambar 4.7: Skematik Tampak
Sumber: Penulis

4.5.3 Potongan



Gambar 4.8: Skematik Potongan
Sumber: Penulis

4.6 RANCANGAN SKEMATIK SELUBUNG BANGUNAN

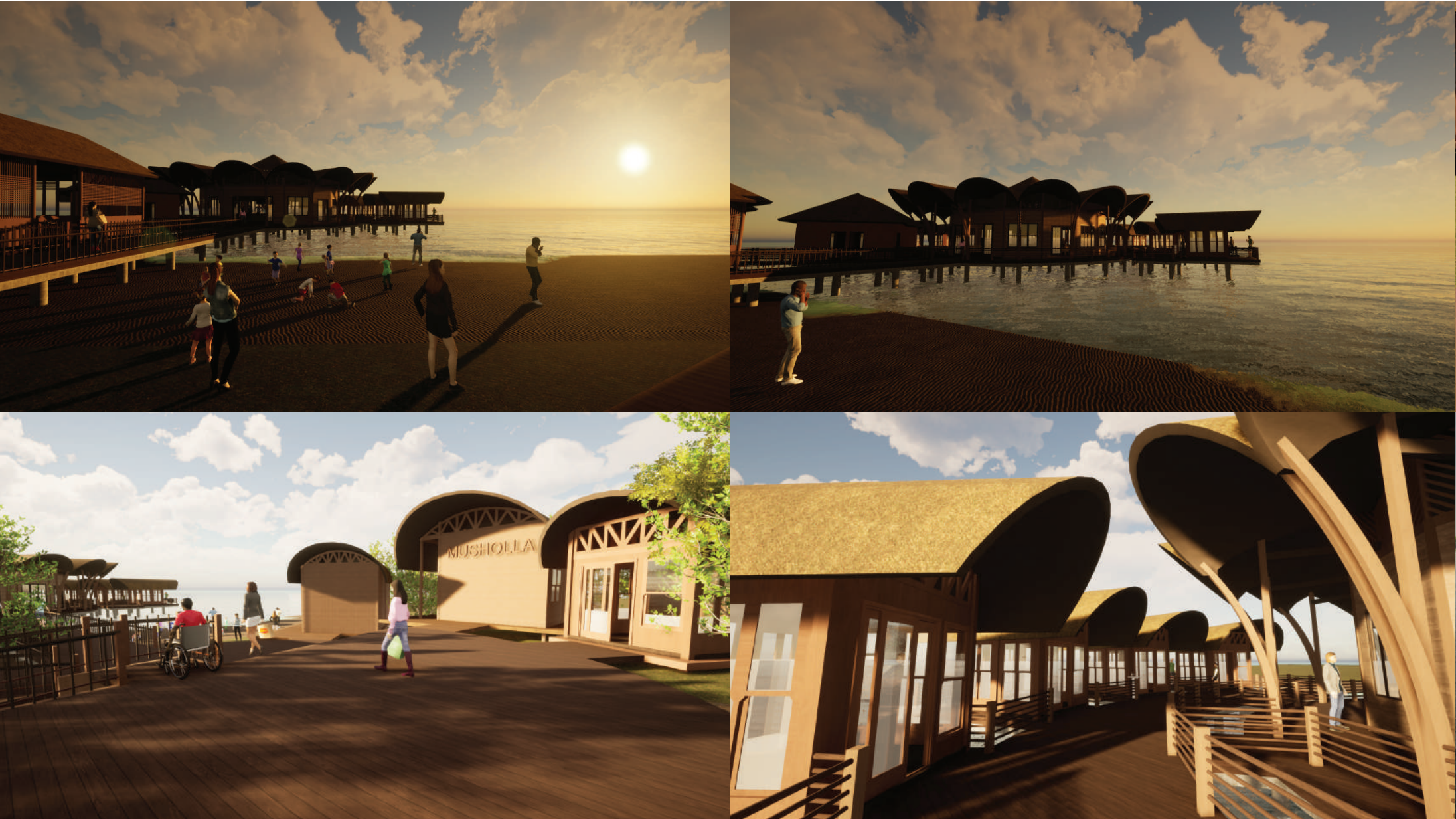
Pengembangan konsep integrasi kawasan menganalogikan bentuk selubung yang memiliki siluet gelombang sebagai representasi ombak secara visual. Penggunaan material alam berupa kayu mengesankan tempat yang hangat berupa kayu beratap rumbia membuat rumah makan ini terkesan hangat dan menyenangkan. Bukaannya yang lebar membuat angin laut dapat bebas masuk ke dalam ruangan dan memperluas pandangan dari dalam ruangan sehingga dapat menikmati keindahan laut secara maksimal



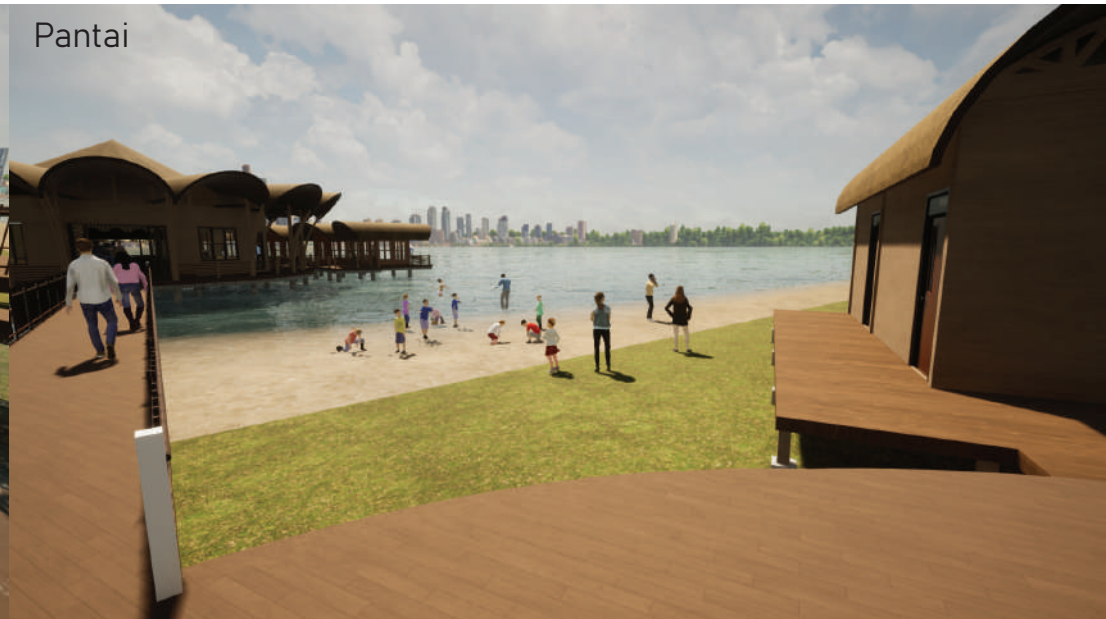
Gambar 4.9: Skematik Selubung Bangunan
Sumber: Penulis



4.7 3D



Gambar 4.10: 3D
Sumber: Penulis



4.8 UJI DESAIN

Uji Desain dilakukan untuk menguji keberhasilan rancangan desain yang dilihat dari segi permasalahan desain:

Secara umum adalah bagaimana merancang Seafood Culinary Center Pantai Sigandu yang mengekspresikan keindahan alam pantai?

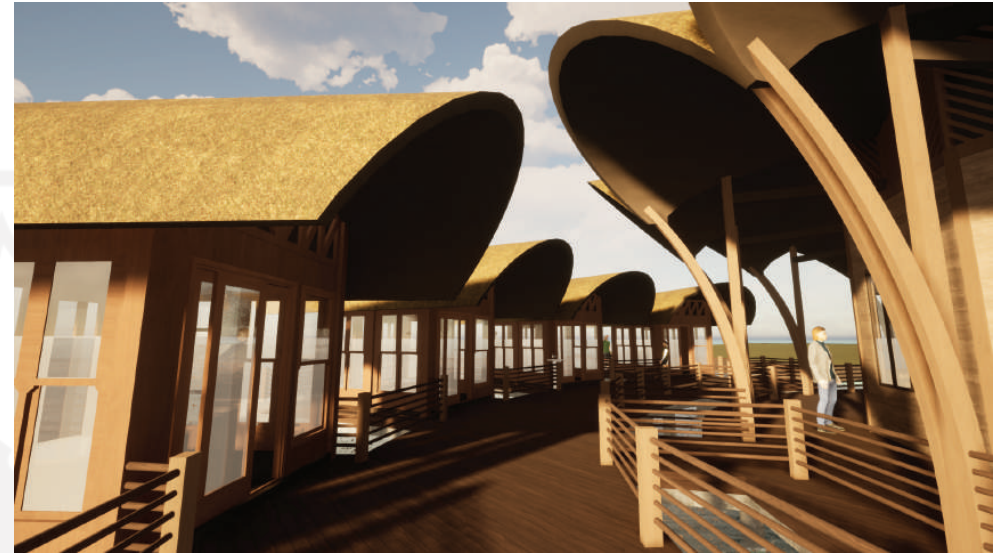
Lalu secara khusus ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang restoran dengan open kitchen?
2. Bagaimana merancang fasad dan interior bangunan menggunakan material alami setempat sehingga mampu memenuhi ekspresi keindahan alam pantai?

Dari poin - poin permasalahan tersebut maka dengan demikian dilakukan uji desain menggunakan kuesioner google form sebagai alat ukur keberhasilan desain kuliner center. Dimana media uji desain tersebut akan disebarakan kepada responden dengan pertanyaan - pertanyaan yang terlampir dibawah ini:

1. Desain Bangunan Seafood Culinary Center terlihat ikonik?
2. Desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan repetisi lengkungan untuk mempresentasikan keindahan ombak pantai

3. Desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan repetisi lengkungan untuk mempresentasikan keindahan ombak pantai?



4. Penggunaan material alam berupa kayu beratap rumbia membuat rumah makan ini terkesan hangat dan menyenangkan



6. Desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan yaitu open kitchen



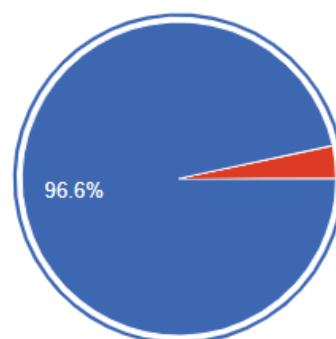
7. Apabila Seafood Culinary Center ini direalisasikan saya akan datang untuk menikmati makan di sana

4.8 HASIL UJI DESAIN

Uji desain ini menggunakan uji perspektif melalui media kuesioner yang di jawab/isi oleh 147 koresponden dengan hasil sebagai berikut:

1. Desain Bangunan Seafood Culinary Center terlihat ikonik

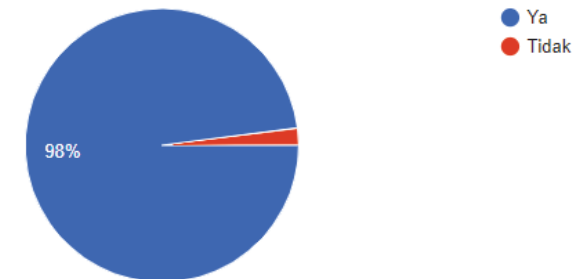
147 responses



Diketahui dari diagram tersebut menyatakan bahwa 96.6% responden merespon bahwa bangunan seafood culinary center terlihat ikonik.

2. Desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan repetisi lengkungan untuk mempresentasikan keindahan ombak pantai

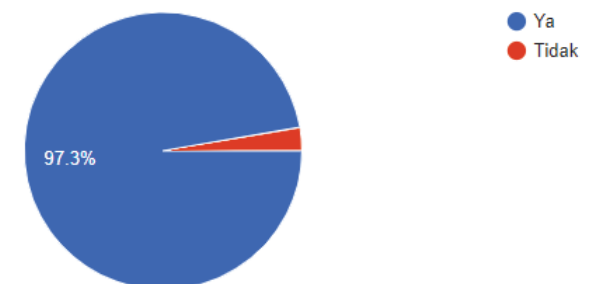
147 responses



Dari diagram tersebut menyatakan bahwa 98% responden menjawab bahwa desain bangunan seafood culinary center ini sudah menerapkan repetisi lengkungan untuk mempresentasikan keindahan ombak pantai

3. Desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan repetisi lengkungan untuk mempresentasikan keindahan ombak pantai?

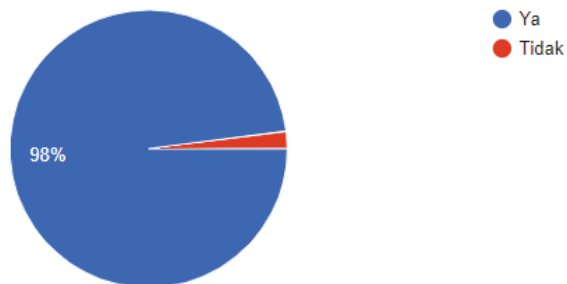
147 responses



Diketahui dari diagram tersebut menyatakan bahwa 97.3% responden merespon bahwa desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan repetisi lengkungan untuk mempresentasikan keindahan ombak pantai

4. Penggunaan material alam berupa kayu beratap rumbia membuat rumah makan ini terkesan hangat dan menyenangkan

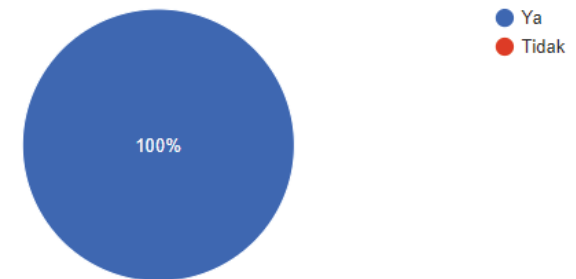
147 responses



Diketahui dari diagram tersebut menyatakan bahwa 98% responden merespon bahwa penggunaan material alam berupa kayu beratap rumbia membuat rumah makan ini terkesan hangat dan menyenangkan

6. Desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan yaitu open kitchen

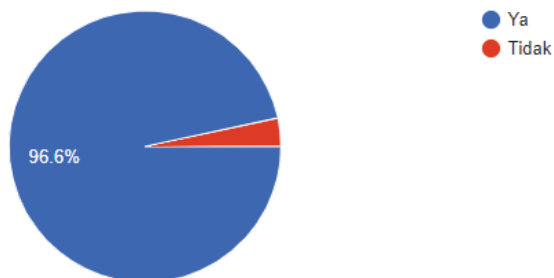
147 responses



Dari diagram tersebut menyatakan bahwa 100% responden menjawab bahwa desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan yaitu opened kitchen

5. Bukaan yang lebar membuat angin laut dapat bebas masuk ke dalam ruangan dan memperluas pandangan dari dalam ruangan sehingga dapat menikmati keindahan laut secara maksimal

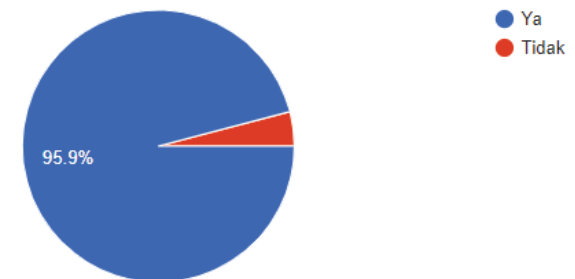
147 responses



Dari diagram tersebut menyatakan bahwa 96.6% responden menjawab bahwa bukaan yang lebar membuat angin laut dapat bebas masuk ke dalam ruangan dan memperluas pandangan dari dalam ruangan sehingga dapat menikmati keindahan laut secara maksimal

7. Apabila Seafood Culinary Center ini direalisasikan saya akan datang untuk menikmati makan di sana

147 responses



Dari diagram tersebut menyatakan bahwa 95.9% responden menjawab bahwa akan datang untuk menikmati makan di Seafood Culinary Center apabila Seafood Culinary Center ini direalisasikan

Kesimpulan:

Desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan repetisi lengkungan untuk mempresentasikan keindahan ombak pantai yang dinamis

Penggunaan material alam berupa kayu beratap rumbia membuat rumah makan ini terkesan hangat dan menyenangkan.

Bukaan yang lebar membuat angin laut dapat bebas masuk ke dalam ruangan dan memperluas pandangan dari dalam ruangan sehingga dapat menikmati keindahan laut secara maksimal

Desain Bangunan Seafood Culinary Center ini sudah menerapkan konsep opened kitchen



HASIL PERANCANGAN

5



BAB V HASIL PERANCANGAN

5.1 KAWASAN

Kawasan pantai Sigandu terletak di Jl. Pantai Sigandu - Ujungnegoro, Sidomulyo, Klidang Lor, Kec. Batang, Kabupaten Batang, Jawa Tengah yang merupakan kawasan pariwisata di Kabupaten Batang.



Gambar 5.1: Kawasan
Sumber: Penulis

5.2 SITE PLAN

Massa bangunan lebih mengoptimalkan sisi utara untuk kegiatan kuliner dan sisi selatan untuk kegiatan rekreasi. Pertimbangan penyesuaian bentuk terhadap view, vista, matahari dan angin. Sirkulasi vertikal dengan sistem tangga + ramp sebagai bentuk yang signifikan pada transformasi massa bangunan ini.

Menggunakan sirkulasi pola campuran yaitu pola sirkulasi linier dan radial yang memiliki pola jalan menyebar dari pusat untuk efisiensi sirkulasi pengguna dalam menjangkau tiap area dan memudahkan dalam utilitas serta mobilitas pengantaran makanan pada area opened kitchen.

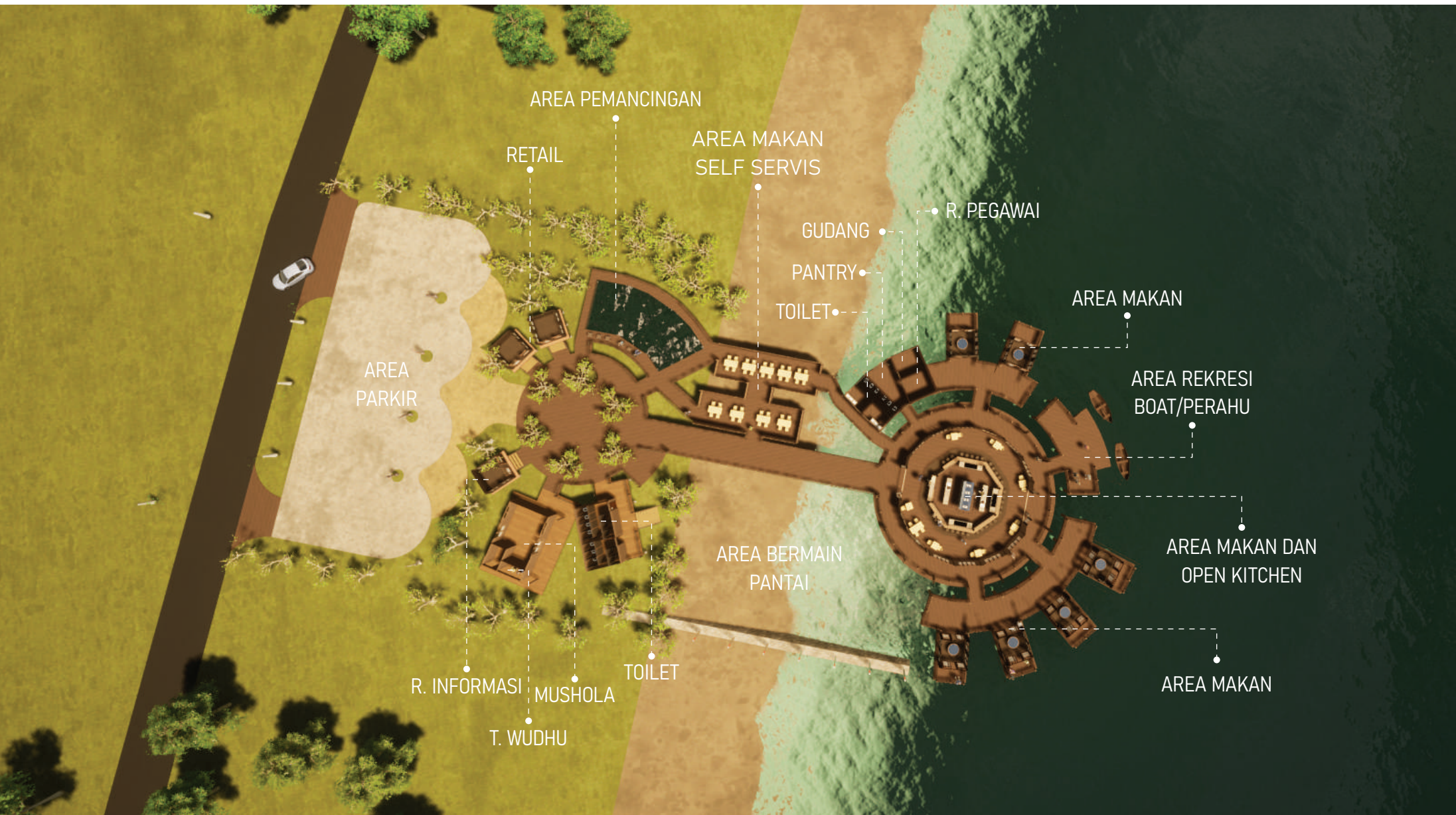
Vegetasi menggunakan pohon ketapang laut sebagai peneduh di area parkir dan pohon cemara laut untuk menciptakan iklim mikro yang teduh dan nyaman serta sebagai proteksi pantai pencegah erosi.



Gambar 5.2: Site Plan
Sumber: Penulis

5.3 DENAH

Pada bangunan ini terdapat beberapa ruang, yaitu dari selatan terdapat area parkir kendaraan sepeda motor dan mobil, ruang informasi, mushola dan tempat wudhu, toilet, retail, area pemancingan dan area makan self servis yang menyediakan kompor untuk masak sendiri, area bermain pantai dengan kegiatan bermain pasir dan ombak, area makan opened kitchen, ruang pegawai dan toilet, serta area boat/perahu.



Gambar 5.3: Denah
Sumber: Penulis

5.4 TAMPAK



Barat

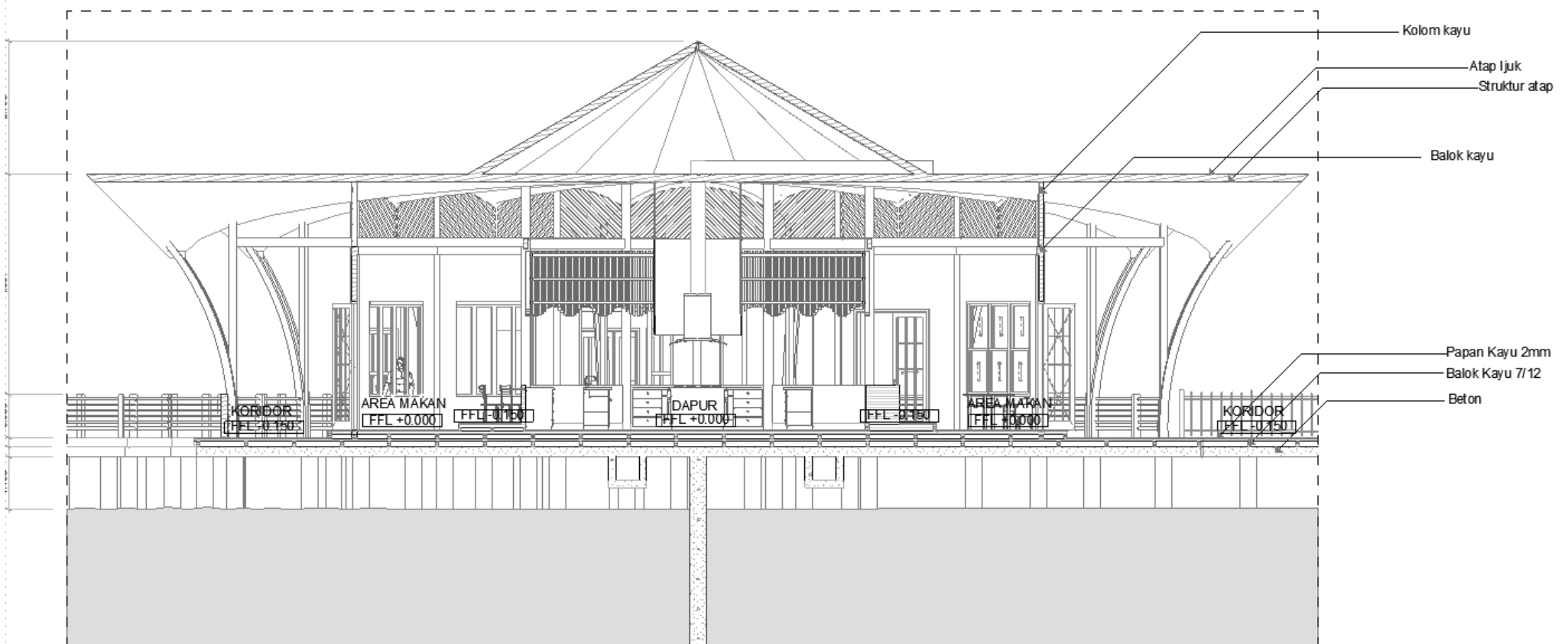
Timur

Utara

Selatan

Gambar 5.4: Tampak
Sumber: Penulis

5.5 POTONGAN



Gambar 5.5: Potongan
Sumber: Penulis

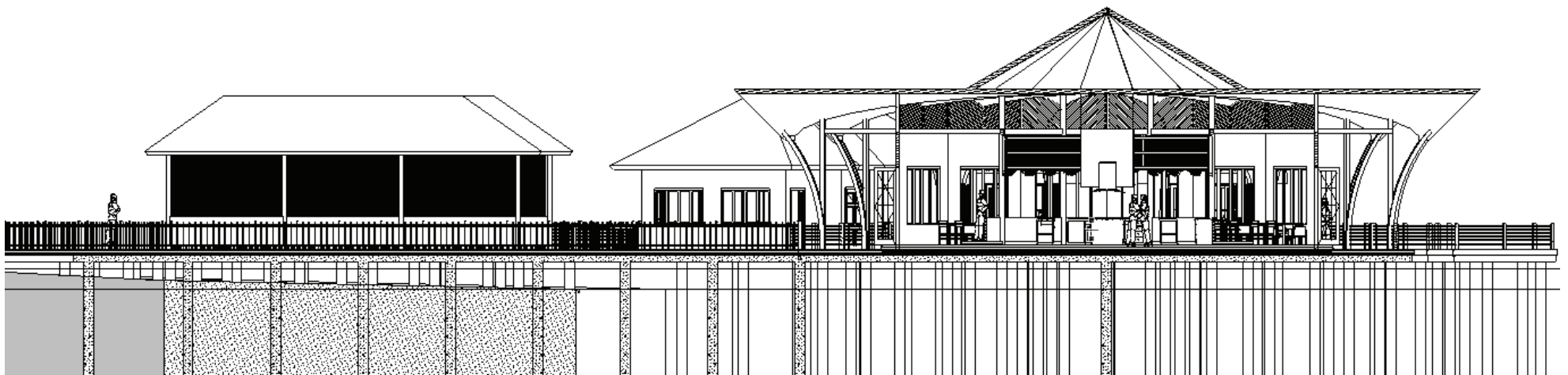
5.6 RENCANA STRUKTUR

Menggunakan kolom beton sebagai stuktur panggung untuk menghindari genangan rob dan terjangan ombak serta menjadi material yang tahan korosi. Sedangkan struktur grid kolom balok material kayu untuk struktur bangunan opened kitchen dan bangunan lainnya.

Saat normal



Saat terjadi banjir ROB akibat pasang.

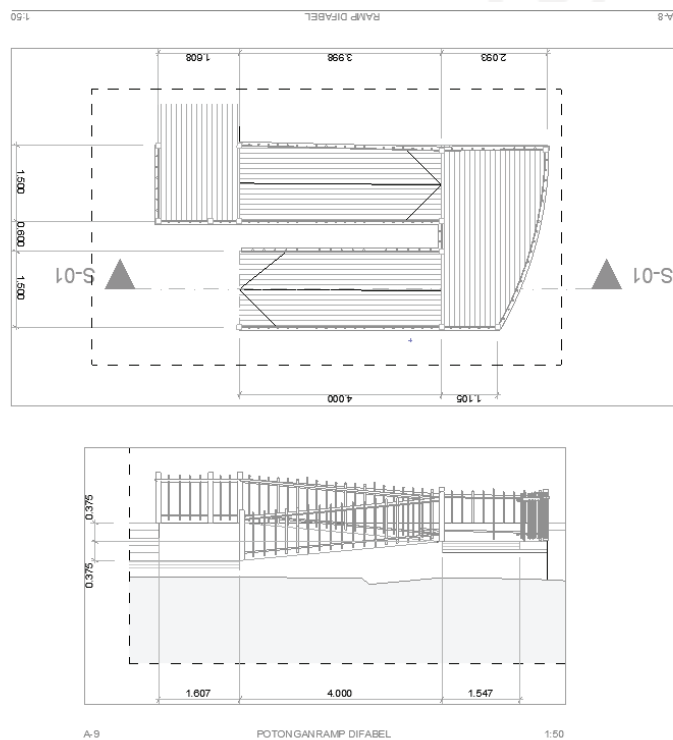


5.7 RENCANA TRANSPORTASI VERTIKAL

Transportasi vertikal hanya menggunakan tangga dan ramp difabel

5.8 RENACANA BARRIER FREE

Aksebilitas difabel pada perancangan bangunan kuliner center ini terdiri adanya tempat parkir difabel dan ramp



Untuk keselamatan bangunan di area opened kitchen diberi railing dengan tinggi 90cm yang fungsi untuk memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengguna bangunan dan mencegah terjatuh ke laut



5.9 RENCANA INTERIOR

Opened Kitchen

1. Mendekatkan kompor dan pelanggan agar makanan tetap hangat.
2. Mengizinkan pelanggan melihat proses memasak dengan meniadakan barrier visual.
3. Meletakkan area opened kitchen di tengah ruangan karna menjadi salah satu aspek intertainment restoran dengan menunjukkan keahlian chef sebagai suatu "drama" dengan memberi "frame" di area opened kitchen untuk lebih ditinjau

Energy Conservation

Memberi cross ventilation memanfaatkan angin pantai untuk penghawaan alami

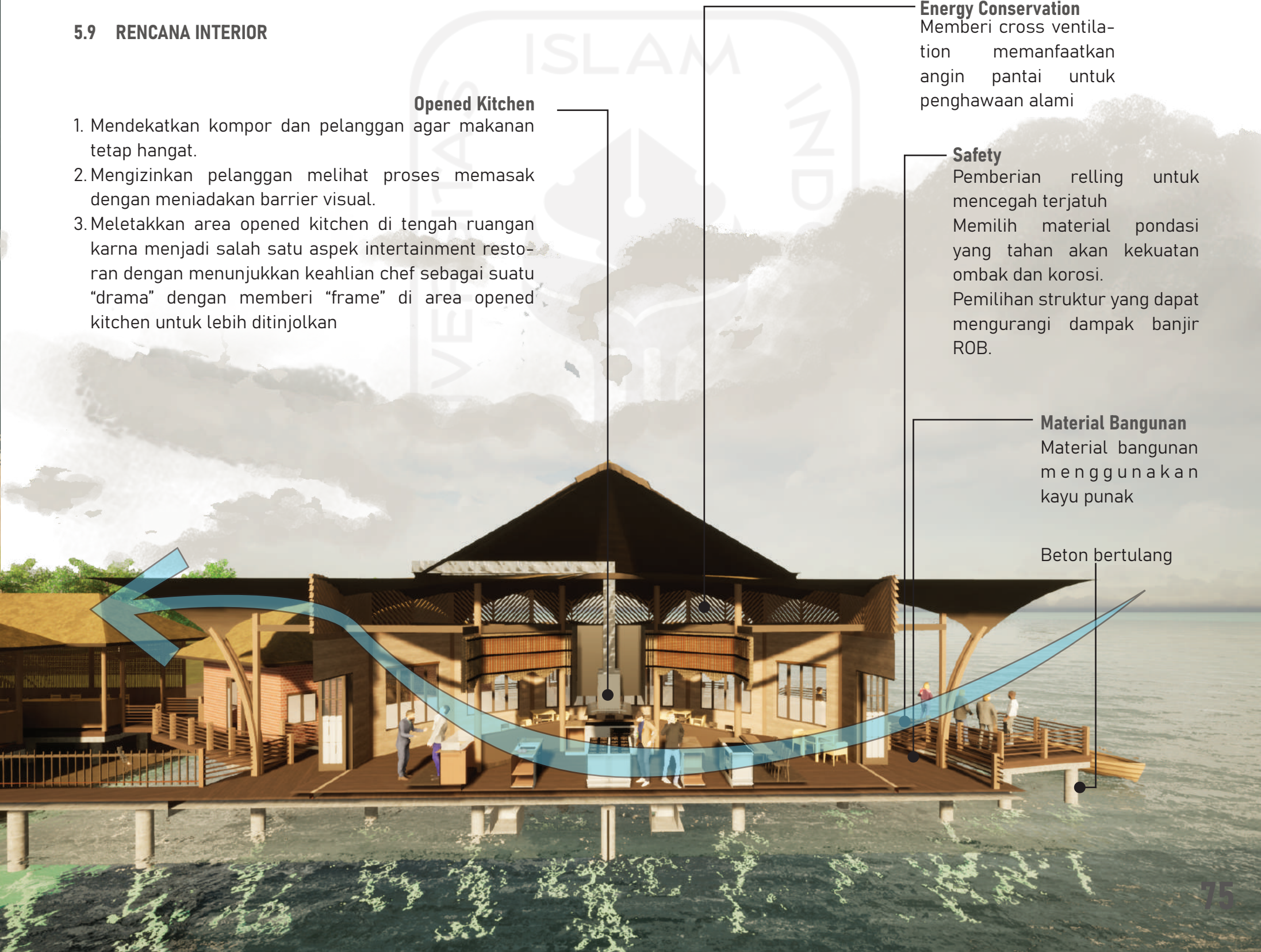
Safety

Pemberian relling untuk mencegah terjatuh
Memilih material pondasi yang tahan akan kekuatan ombak dan korosi.
Pemilihan struktur yang dapat mengurangi dampak banjir ROB.

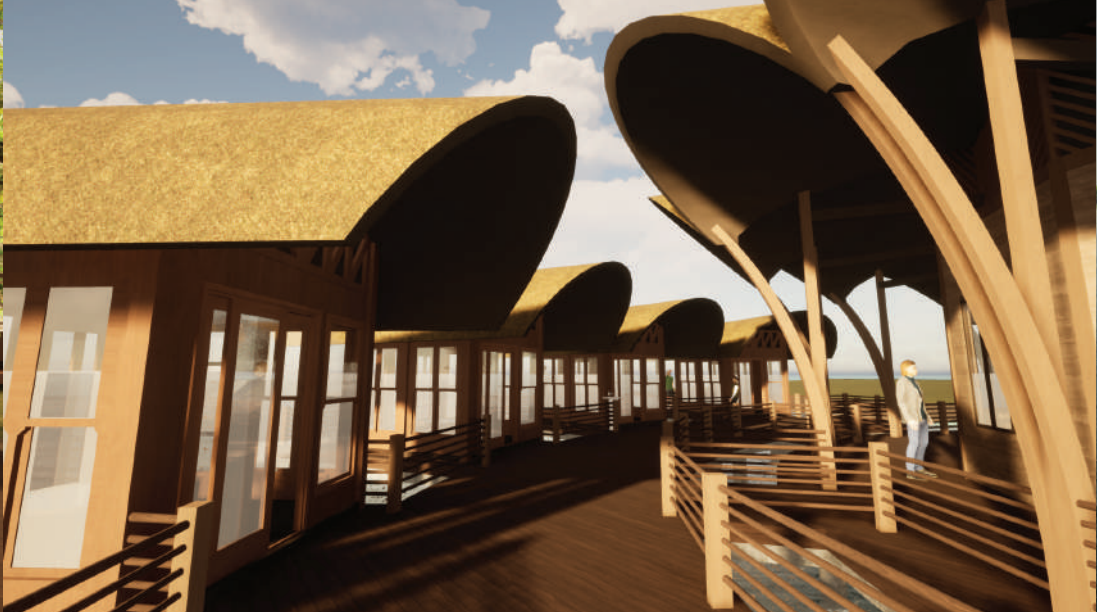
Material Bangunan

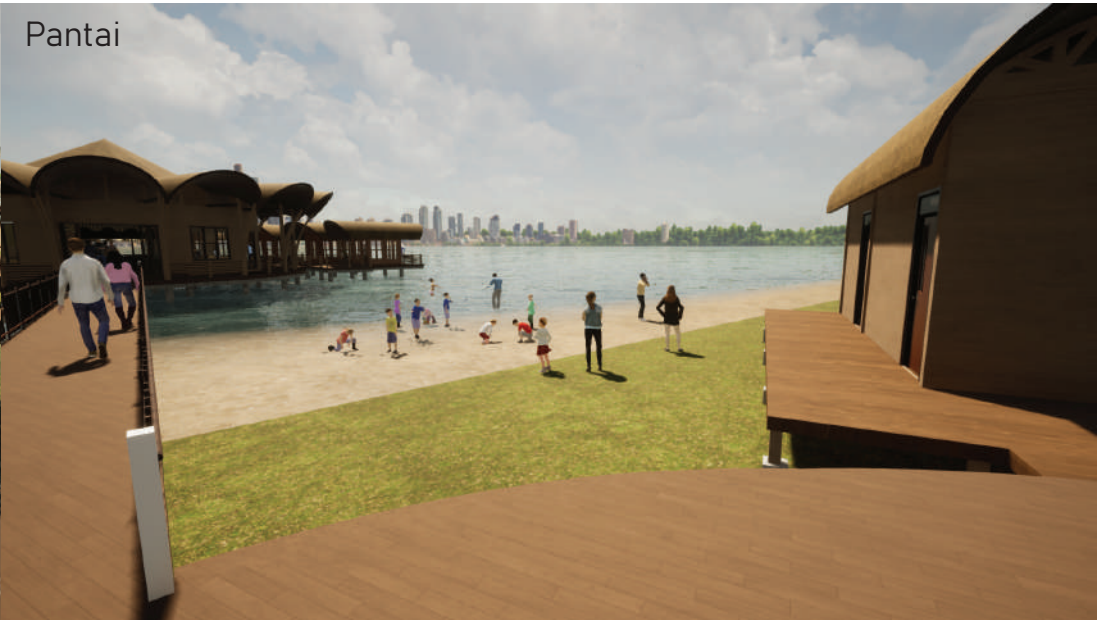
Material bangunan menggunakan kayu punak

Beton bertulang



5.10 3D MODELING







EVALUASI RANCANGAN

6

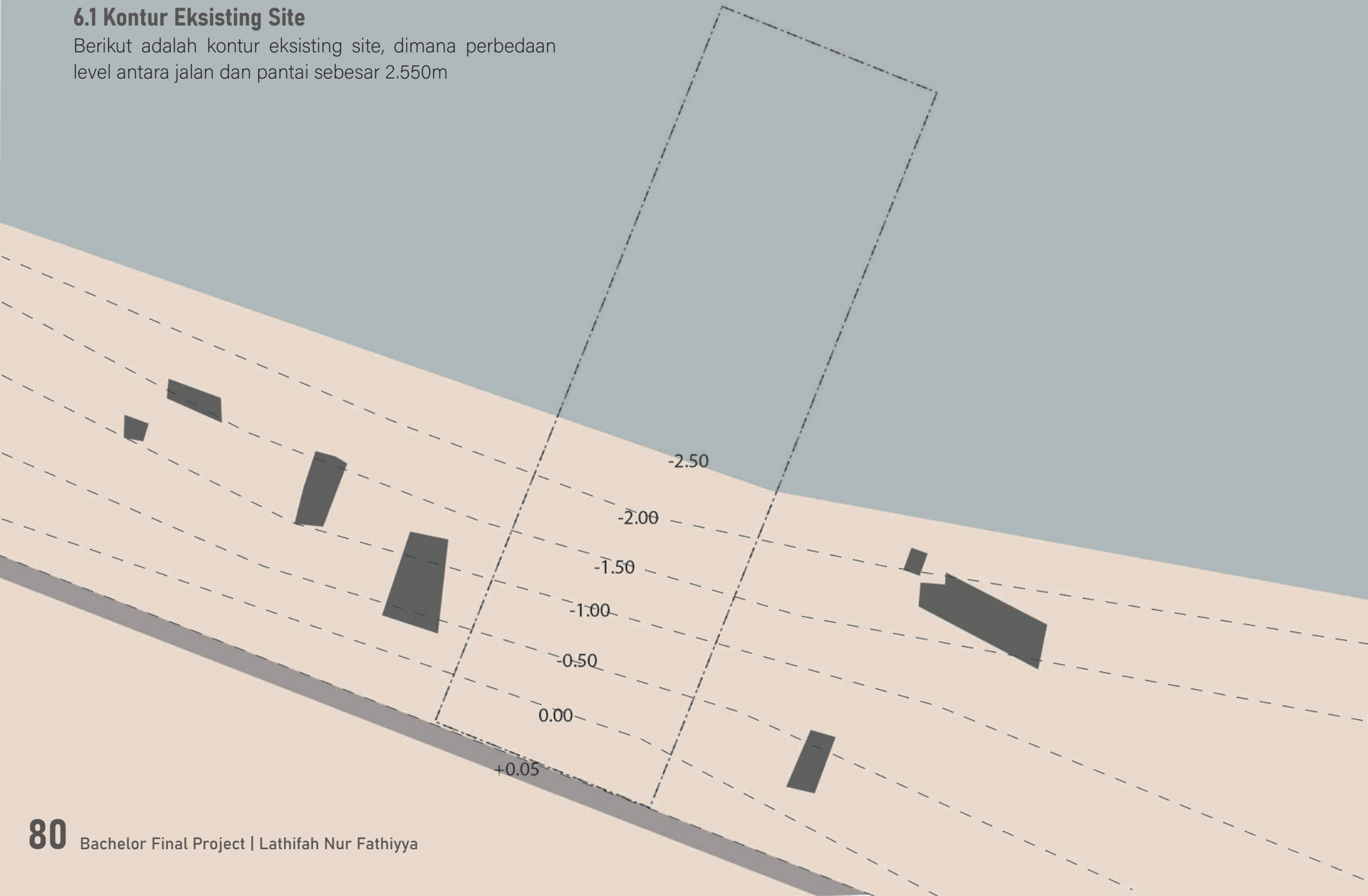
BAB VII EVALUASI RANCANGAN

Berdasarkan hasil evaluasi rancangan perlu adanya penambahan dan penjabaran untuk lebih mengeksplisitkan rancangan agar lebih jelas dan optimal. Berikut adalah beberapa jabaran yang perlu untuk ditambahkan:

1. Kontur site
2. Lebih mengeksplisitkan struktur yang digunakan
3. Manfaat vegetasi pada lansekap untuk keselamatan dan keamanan site
4. Jalur Evakuasi
5. Keamanan saat terjadinya pasang dan ROB

6.1 Kontur Eksisting Site

Berikut adalah kontur eksisting site, dimana perbedaan level antara jalan dan pantai sebesar 2.550m





Kontur site

6.2 Struktur yang digunakan

Pondasi ialah bagian dari sistem rekayasa yang meneruskan beban yang ditopang oleh pondasi (struktur atas) ke pondasi (struktur bawah) melalui bidang antara interface/tanah) serta berat sendiri ke dalam tanah dan batuan yang terletak di bawahnya (Braja M. Das, 1941). Pemilihan pondasi bisa berdasarkan fungsi bangunan atas (upper structure) yang akan dipikul oleh pondasi tersebut.

Pondasi bored pile ialah pondasi dengan desain berbentuk tabung yang berfungsi meneruskan beban bangunan ke lapisan tanah keras, yang mana pemasangannya dilakukan dengan mengebor tanah lebih dahulu, Hary Christady Hardiyanto, 2010. Pondasi bore pile dapat digunakan jika level tanah permukaan atas tidak cukup untuk menahan beban bangunan secara keseluruhan, sehingga diperlukan daya dukung tambahan.

Referensi:

Braja M., Das. 1988. Mekanika Tanah Jilid I. Diterjemahkan oleh: Noor Endah Mochtar dkk. Jakarta: Erlangga.

Hardiyatmo, Hary Christady. 2010. Analisis dan Perancangan Pondasi. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.



6.3 Manfaat vegetasi pada lansekap untuk keselamatan dan keamanan site

Desain pada konteks tapak tepi pantai tidak dapat lepas dari pertimbangan kelestarian kawasan serta kewanaman pengunjung pada kawasan tersebut

Menurut Pedoaman Mitigasi Tsunami dengan Vegetasi Pantai (2012) peran Sabuk Pantai dalam Mitigasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Sebagai perangkap, yaitu untuk menghentikan kayu yang hanyut (pohon tumbang, dll), reruntuhan (rumah yang hancur, dll) dan puing lainnya (perahu, dll),
- 2) Sebagai peredam energi tsunami, yaitu efek untuk mengurangi kecepatan aliran air, tekanan aliran, dan kedalaman genangan air,
- 3) Sebagai pegangan, yaitu untuk menjadi sarana penyelamatan diri bagi orang-orang yang tersapu oleh tsunami dengan cara berpegangan pada cabang-cabang pohon,
- 4) Sebagai sarana melarikan diri, yaitu untuk menjadi 'cara' melarikan diri dengan memanjat pohon dari tanah atau dari suatu bangunan,
- 5) Sebagai pembentuk gumuk pasir, yaitu untuk mengumpulkan pasir yang tertiuap angin dan membentuk gumuk/-bukit, yang bertindak sebagai penghalang alami terhadap tsunami.

Peletakan vegetasi mengelilingi bangunan sehingga dapat mengurangi dampak terjangan ombak atau banjir ROB dan angin laut.



Vegetasi yang digunakan juga merupakan vegetasi lokal yang banyak ditemukan di site dan di kawasan pantai sigandu, yaitu:

1. Cemara Laut (*Casuarina equisetifolia* L.)

Secara alami Cemara Laut terdapat di daerah tropis dan subtropis sepanjang pantai mulai dari Australia Utara sampai Malaysia, Myanmar Selatan, Kra Isthmus di Thailand, Melanesia dan Polynesia. Dikenal luas di daerah tropis dan subtropis. Cemara Laut merupakan salah satu tipe pionir di daerah pantai berpasir, tetapi mampu tumbuh sampai dengan ketinggian 0 s/d 1500 m dpl, curah hujan rata-rata 350-5000 mm, musim kering 6-8 bulan, suhu rata-rata 15-30°C, suhu bulan terpanas 20-47°C dan terdingin 7-20° C. Cemara laut mampu tumbuh pada tanah ringan, berpasir, cepat tumbuh pada tanah kurus dan toleran terhadap tanah bergaram dan angin bergaram. Karena tahan garam, pohon ini digunakan sebagai pengendali erosi di daerah pantai.

2. Ketapang (*Terminalia catappa* L.)

Ketapang termasuk pohon tinggi, kerap kali tajuknya kelihatan bertingkat, mencapai tinggi 10-35 m, dengan daun tunggal. Duduk daun tersebar, sebagian besar terkumpul di ujung ranting. Helai daun berbentuk bulat telur terbalik oval, liat seperti kulit, berwarna hijau, tetapi setelah mendekati rontok warnanya berubah menjadi merah, panjang daun 15-31 cm, lebar 15-20 cm. Ketapang cocok untuk taman peneduh karena cabang-cabangnya mempunyai bentuk etage dan bentuk tajuknya kerucut.

Sumber: Pedoman Mitigasi Tsunami dengan Vegetasi Pantai, Direktorat Jenderal Kelautan, Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil Kementerian Kelautan dan Perikanan



6.4 Skema Evakuasi Darurat

→ Arah jalur evakuasi

● Titik kumpul

Memiliki 2 titik kumpul, yang pertama berada di area rumah makan dengan pertimbangan:

1. Berada di area kritis
2. Terletak ditengah sehingga mudah dijangkau

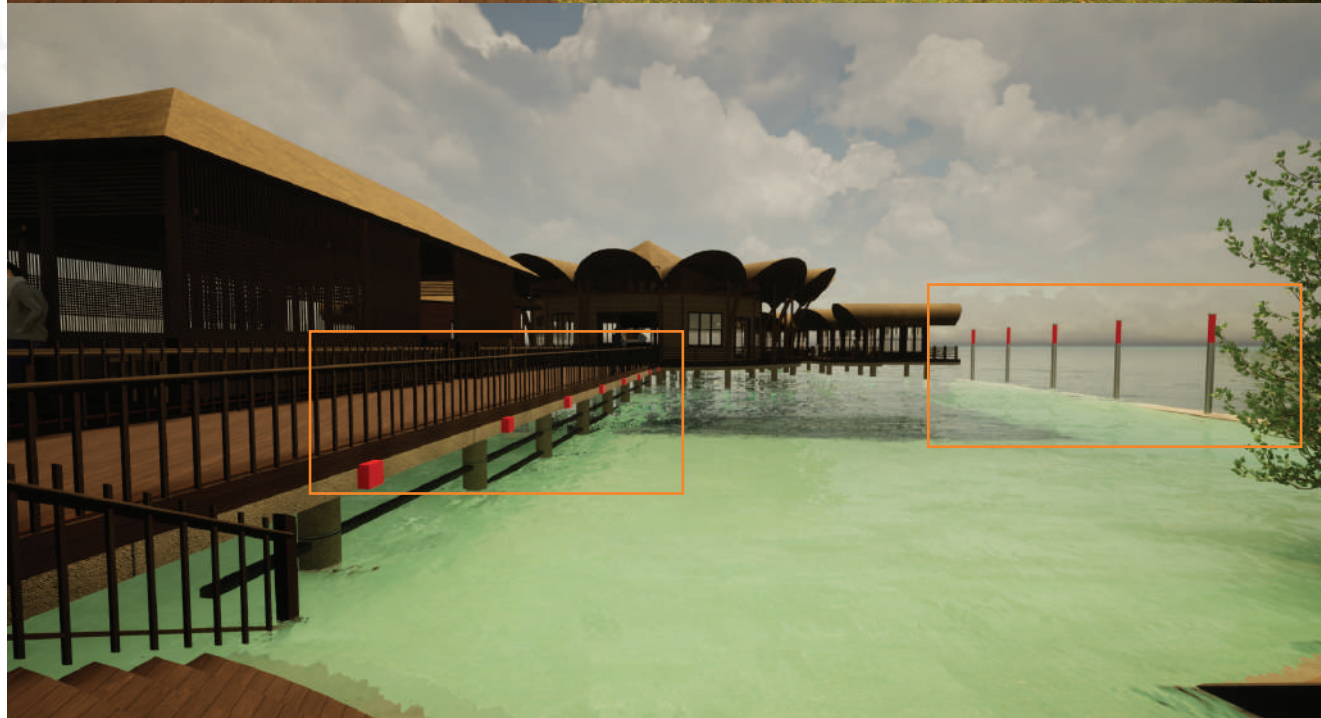
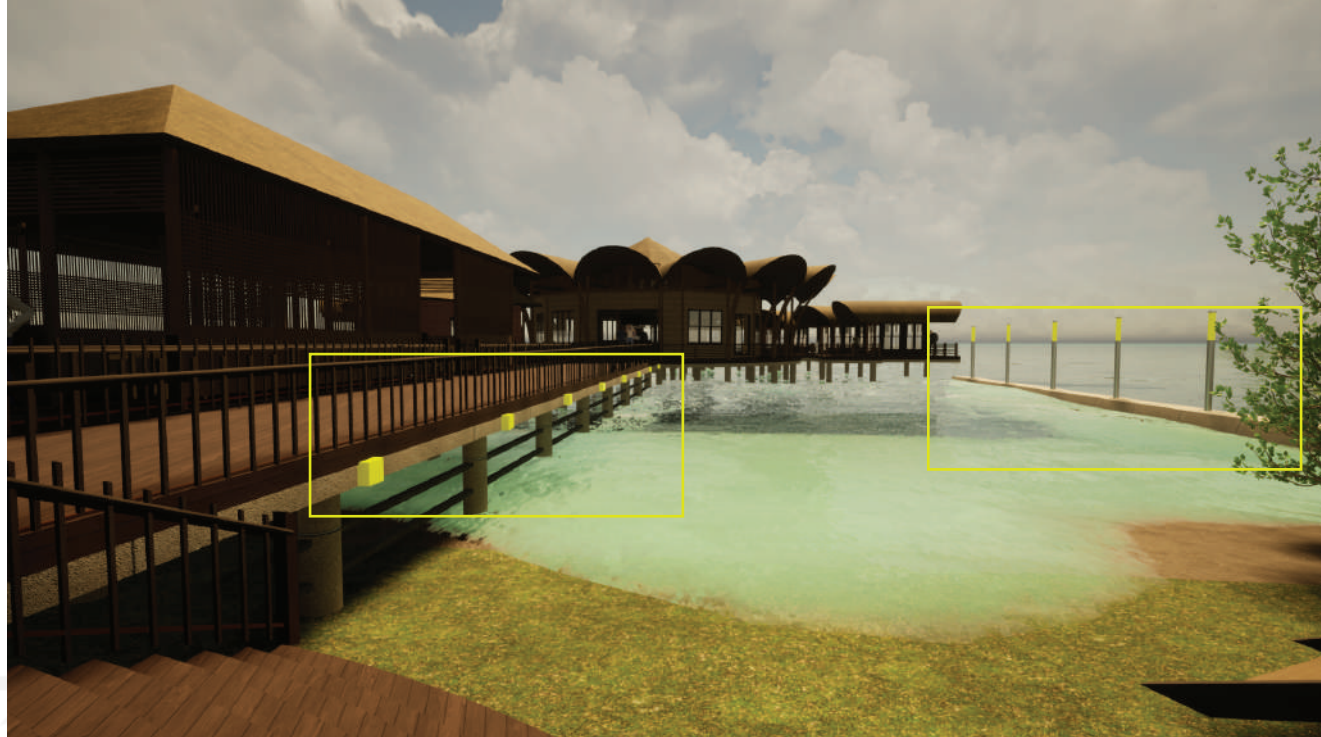
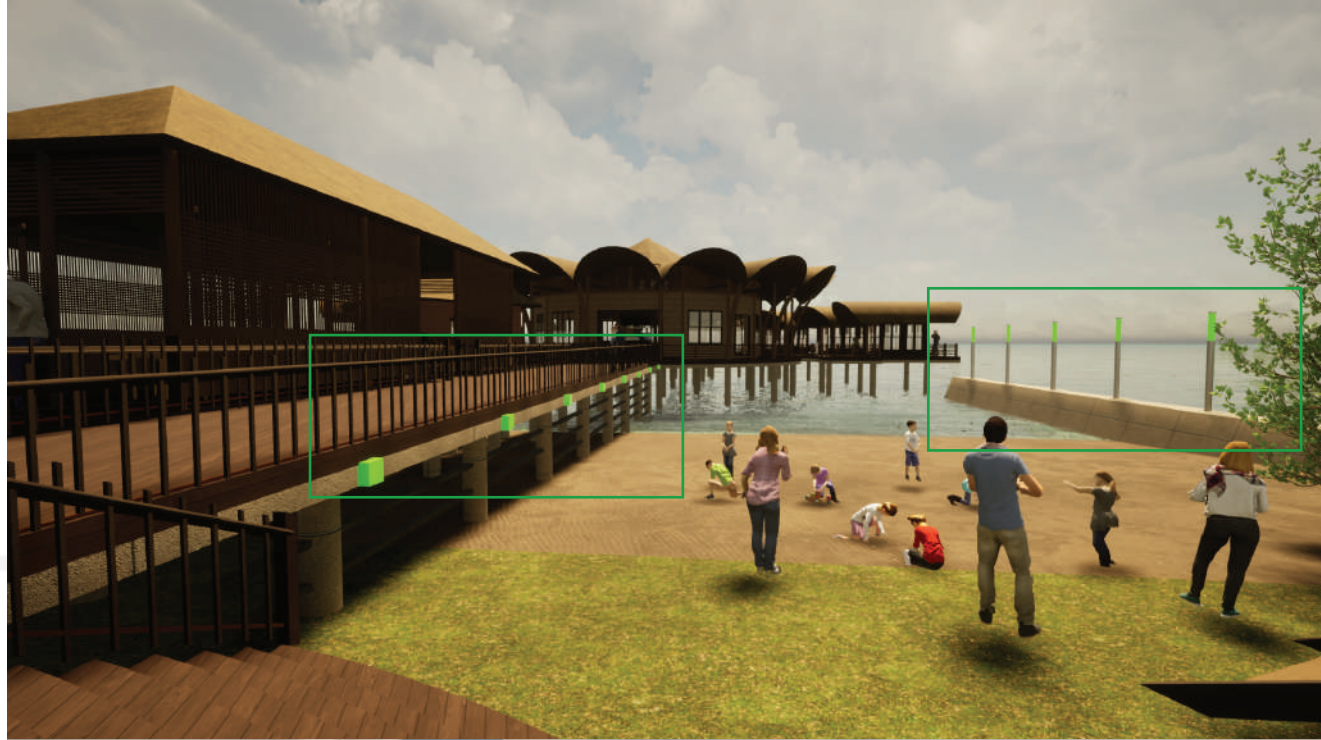
dan yang kedua berada di area parkir pertimbangan:

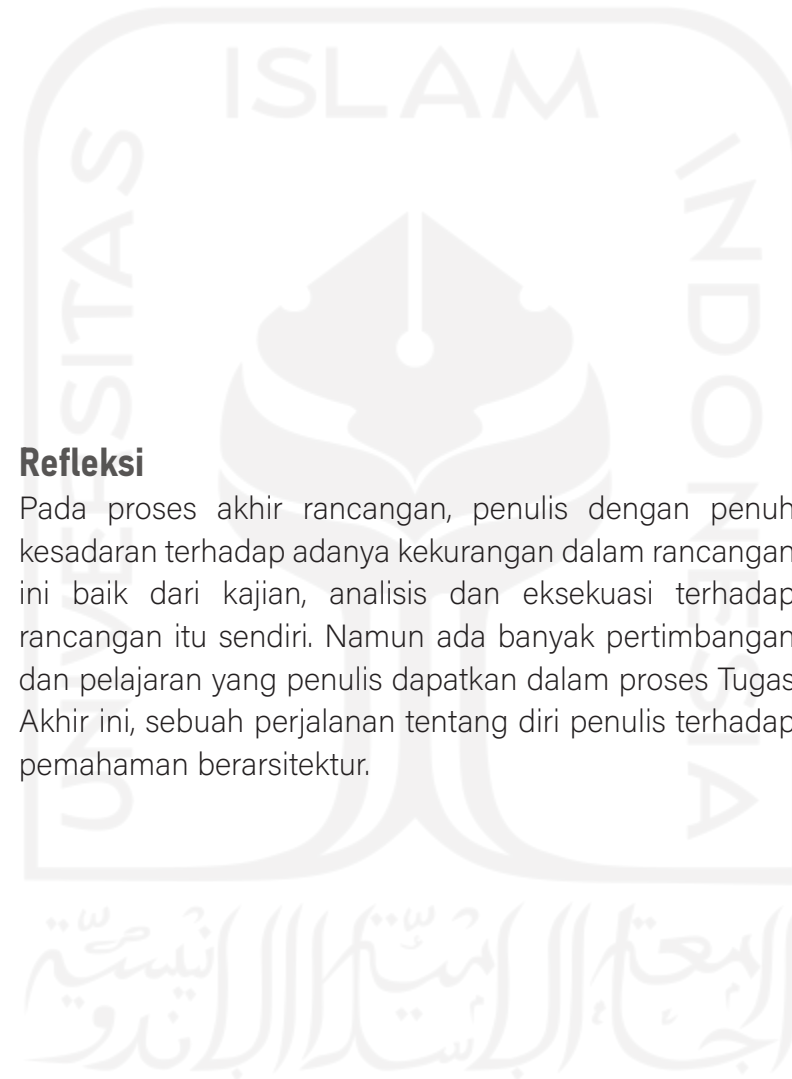
1. Berada di ruangan terbuka
2. Memiliki akses menuju ke tempat yang lebih aman, tidak menghalangi dan mudah dijangkau oleh kendaraan atau tim medis.
3. Area tidak terkena banjir ROB

6.5 Keamanan pantai dan saat terjadinya pasang dan ROB

Memberikan lampu yang berfungsi sebagai pemberitahuan apakah pantai aman atau berbahaya sebagai tempat bermain

Area bawah sidewalk menuju rumah makan diberi penghalang untuk melindungi utilitas didalamnya dan mencegah anak-anak bermain di bawah sidewalk





Refleksi

Pada proses akhir rancangan, penulis dengan penuh kesadaran terhadap adanya kekurangan dalam rancangan ini baik dari kajian, analisis dan eksekusi terhadap rancangan itu sendiri. Namun ada banyak pertimbangan dan pelajaran yang penulis dapatkan dalam proses Tugas Akhir ini, sebuah perjalanan tentang diri penulis terhadap pemahaman berarsitektur.

REFERENSI

- Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Batang. 2019. Batang go Global. <https://ptsp.batangkab.go.id/assets/files/profilinvestasi.pdf>. diakses 25 Maret 2021
- Peraturan Daerah Kabupaten Batang No. 07 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Batang Tahun 2011-2031
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 51 Tahun 2016
- Hidayat, Taufiq, dkk. 2019. Kajian Tipe dan Komponen Pasang Surut Di Pantai Sigandu Kabupaten Batang. Indonesian Journal of Oceanography [November] [2019] Vol 01 No: 01
- Capolongo, S. 2016. Open Building and Flexibility in Healthcare: Strategic for Shaping Spaces for Social Aspects. Ann Ist Super Sanita, 52(1):63-69
- Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2014 tentang Standar Usaha Restoran
- Soekresno. 2000. Management Food and Beverage, Service Hotel. Jakarta : PT Gramedia Pustaka.
- Marsum, W.A. 2005. Restoran dan Segala Permasalahannya. Yogyakarta: ANDI.
- Jeannie, Wirasugianto, dkk. 2018. Perancangan Arsitektur Interior Restoran Seafood Dabu-Dabu Lemong di Manado dengan Konsep Nautical Modern. Universitas Ciputra, Surabaya.
- Wikipedia. Makanan Laut. https://id.wikipedia.org/wiki/-Makanan_laut.
- Baraban, R.S. dan Durocher, J.F. 2010. Successful Restaurant Design.. New Jersey: Wiley
- Alonso González E, et al. 2010 Production and characterization of distilled alcoholic beverages obtained by solid-state fermentation of black mulberry (*Morus nigra* L.) and black currant (*Ribes nigrum* L.). *J. Agric. Food Chem.* 58(4):2529-35
- Soesanti, Siska, Alexander Sastrawan, dkk, "Pola Penataan Zona, Massa dan Ruang Terbuka Pada Perumahan Waterfront" Jurusan Arsitektur Universitas Parahyangan
- Torre, L. Azeo. 1989. Water Development. New York: Van Nostrand Reinhold
- Yuristiawan, Dhanny. 2000. Fasilitas Rekreatif Pantai sebagai Pendukung Data Tarik Wisatawan ke Pantai Jatimalang Purwokerto. Tugas Akhir. FTSP, Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta
- Donna, P.D. 1993. Architectural Programming: Information Management for Design. New York: Van Nostrand Reinhold
- Carol Simon Weistein, T. G. (1987). Spaces for Children: The Built Environment and Child Development. New York: Plenum Press.
- H. Frick. 2006. Arsitektur Ekologis. Konsep arsitektur ekologis di iklim tropis, penghijauan kota dan kota ekologis, serta energi terbarukan. Yogyakarta: Kanisius,
- Moon, Changho. 2011. Sustainable Characteristics of Floating Architecture. Proceedings, IAPS International Network Symposium.
- Muchsin, Fachruddin. 2011. PENGINAPAN TERAPUNG WADUK BATUJAI SEBAGAI FASILITAS PENUNJANG KEGIATAN WISATA DI PULAU LOMBOK.

LAMPIRAN





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: 1704064334/Perpus./10/Dir.Perpus/X/2021

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Lathifah Nur Fathiyya
Nomor Mahasiswa : 17512141
Pembimbing : Ir. Hastuti Saptorini, M.A.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PUSAT KULINER SEAFOOD DI PANTAI
SIGANDU KABUPATEN BATANG, PENEKANAN PADA KONSEP
OPENED KITCHEN

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **1 (Satu) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 11/19/2021

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

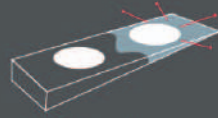
BUNGA LAUT

SEAFOOD CULINARY CENTER

Rumah Makan Seafood Culinary dengan open kitchen
Mengekspresikan keindahan alam pantai, dan memfasilitasi kegiatan
pengunjung di pantai Sigandu

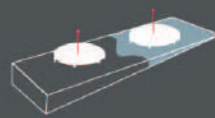


Tata Massa



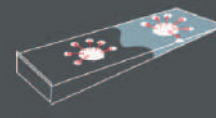
Fungsi dan view

Gubahan massa dibagi menjadi 2 bagian berdasarkan fungsi. Yang pertama fungsi rumah makan, diletakkan di sisi utara untuk mendapatkan view pemandangan pantai dan laut secara maksimal. Lalu untuk fungsi rekreasi berada di sisi selatan.



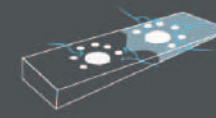
Rob

Site termasuk area yang terkena banjir ROB, maka masa bangunan dinaikan menggunakan struktur rumah panggung untuk menghindari banjir ROB.



Sirkulasi

Konfigurasi radial dipilih dengan meletakkan bangunan inti (dapur) ditengah dan dikelilingi bangunan sekunder (tempat makan), dan untuk memudahkan alur sirkulasi mobilitas dalam pengantaran makanan. Selain itu pada area rekreasi juga lebih efisien untuk memilih rekreasi.



Beban Angin

Daerah pantai Sigandu memiliki beban angin yang besar dari arah timur laut, timur, tenggara, dan barat sehingga dibuat bangunan solid yang berada disekeliling bangunan utama untuk mereduksi beban angin. Disetiap bangunan juga diberi bukaan berupa kisi-kisi atau ventilasi untuk menjadi cross ventilation agar terjadi pertukaran udara di dalam bangunan.

Data Site

- Berada dikawasan pantai sigandu dan berada di pinggir jalan sigandujung.
- Luas total site: 6.750m²
- Luas daratan: 2.250m²
- Luas pantai: 675m²
- Luas perairan: 3.825m²
- KDB: 23% (1.500m²)

Regulasi Kawasan

- Peraturan Daerah Kabupaten Batang No. 07 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Batang Tahun 2011-2031
- Pantai Sigandu di Kecamatan Batang diperuntukan sebagai kawasan pariwisata.
- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) 80%.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 51 Tahun 2016 tentang Batas Pantai minimal 100 m dari titik pasang tertinggi ke arah darat.

Lokasi

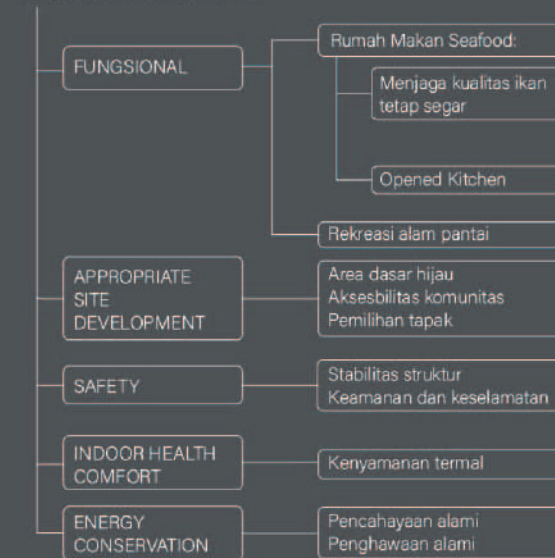
Kabupaten Batang terletak pada 6° 51' 46" sampai 7° 11' 47" Lintang Selatan dan antara 109° 40' 19" sampai 110° 03' 06" Bujur Timur di pantai utara Jawa Tengah dan berada pada jalur utama yang menghubungkan Jakarta-Surabaya. Berbatasan dengan Laut Jawa di sebelah utara, Kota dan kabupaten Pekalongan di sebelah barat, Kabupaten Kendal di sebelah timur, sebelah selatan Kabupaten Wonosobo dan Kabupaten Banjarnegara

Kawasan pantai Sigandu terletak di Jl. Pantai Sigandu - Ujungnegoro, Sidomulyo, Klidang Lor, Kec. Batang, Kabupaten Batang, Jawa Tengah 51216

Kawasan Pantai Sigandu merupakan kawasan pariwisata alam pantai yang menjadi tujuan utama para wisatawan berwisata jika mengunjungi kabupaten Batang dan merupakan wisata unggulan alam pantai yang dimiliki Kabupaten Batang

Strategi Desain

SEAFOOD CULINARY CENTER DENGAN OPENED KITCHEN



Isu & Permasalahan

- Seafood sebagai komoditas utama belum dimanfaatkan dengan baik
- Wisata unggulan tetapi fasilitas tidak memadai

Fungsi

- Seafood culinary dengan opened kitchen
- Pamancingan
- Perahu
- T. makan selfservis
- Rekreasi pantai

Preceden

GUAIBA ORLA URBAN PARK / JAIMER LERINER ARQUITETOS ASSOCIADOS

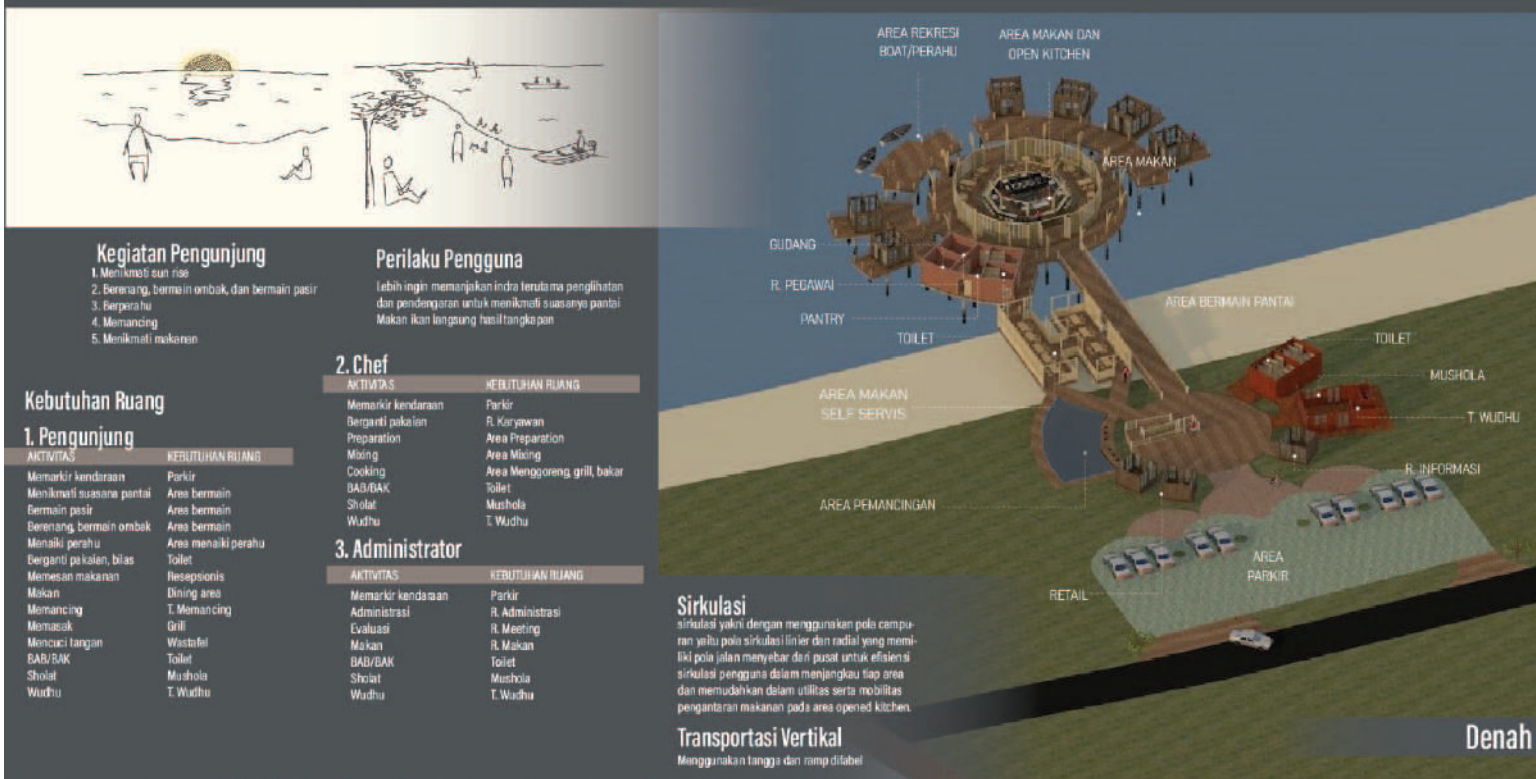


Lesson learned:
Penggunaan lampu untuk atraksi keindahan pada malam hari dan peletakan rupa yang menggunakan repetisi.
Tangga yang berfungsi juga sebagai tempat duduk menikmati keindahan pantai.
Sidewalk berbentuk bergelombang mempresentasikan gelombang ombak.
Tangga bergelombang dengan repetisi.

KAMPUNG LAUT, SEMARANG



Lesson learned:
Menggunakan material alam berupa kayu beratap rumbia membuat rumah makan ini terkesan hangat dan menyenangkan.
Menggunakan struktur kolom untuk arjungan dining area dan mushola yang mengapung di tengah danau.



Kegiatan Pengunjung

1. Menikmati sun rise
2. Berenang, bermain ombak, dan bermain pasir
3. Berperahu
4. Memancing
5. Menikmati makanan

Perilaku Pengguna

Lebih ingin memanjakan indra terutama penglihatan dan pendengaran untuk menikmati suasana pantai. Makan ikan langsung hasil tangkapan

Kebutuhan Ruang

1. Pengunjung

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Memarkir kendaraan	Parkir
Menikmati suasana pantai	Area bermain
Bermain pasir	Area bermain
Berenang, bermain ombak	Area bermain
Menikmati perahu	Area menaiki perahu
Berganti pakaian, bilas	Toilet
Memesan makanan	Resepsionis
Makan	Dining area
Memancing	T. Memancing
Memasak	Grill
Mencuci tangan	Wastafel
BAB/BAK	Toilet
Sholat	Mushola
Wudhu	T. Wudhu

2. Chef

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Memarkir kendaraan	Parkir
Berganti pakaian	R. Karyawan
Preparation	Area Preparation
Mixing	Area Mixing
Cooking	Area Menggoreng, grill, bakar
BAB/BAK	Toilet
Sholat	Mushola
Wudhu	T. Wudhu

3. Administrator

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Memarkir kendaraan	Parkir
Administrasi	R. Administrasi
Evaluasi	R. Meeting
Makan	R. Makan
BAB/BAK	Toilet
Sholat	Mushola
Wudhu	T. Wudhu

Sirkulasi

sirkulasi yakni dengan menggunakan pola campuran yaitu pola sirkulasi linier dan radial yang memiliki pola jalan menyebar dari pusat untuk efisiensi sirkulasi pengguna dalam menjangkau tiap area dan memudahkan dalam utilisasi serta mobilitas pengantaran makanan pada area opened kitchen.

Transportasi Vertikal

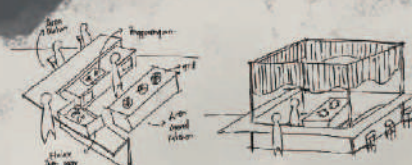
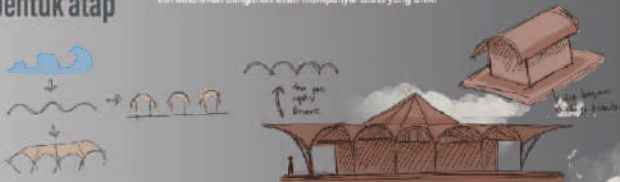
Menggunakan tangga dan ramp dilabel

Denah



Penerapan fasad dan bentuk atap

Untuk mendapatkan bangunan ikonik bangunan harus memiliki nilai sebagai simbol suatu wilayah yang memiliki maksud untuk menyampaikan pesan atau mencerminkan identitas atau karakter setempat. Karena letaknya yang berada di daerah pantai, maka bentuk atap diambil dari presentasi bentuk ombak yang disederhanakan, membuat bangunan tampak lebih organik dan dinamis. Selain itu bangunan juga harus menunjukkan nilai atraktif dimana visual bangunan dapat menarik dan tidak membosankan, hal ini didapatkan dengan menerapkan elemen garis repetisi lengkung yang membentuk bentuk atap. Dari bentuk tersebut dihasilakan bangunan akan mempunyai siluet yang unik.



Opened Kitchen

- Mendekatkan kompor dan pelanggan agar makanan tetap hangat.
- Mengizinkan pelanggan melihat proses memasak dengan meniadakan barrier visual.
- Meletakkan area opened kitchen di tengah ruangan karna menjadi salah satu aspek entertainment restoran dengan menunjukkan keahlian chef sebagai suatu "drama" dengan memberi "frame" di area opened kitchen untuk lebih ditonjolkan

Energy Conservation

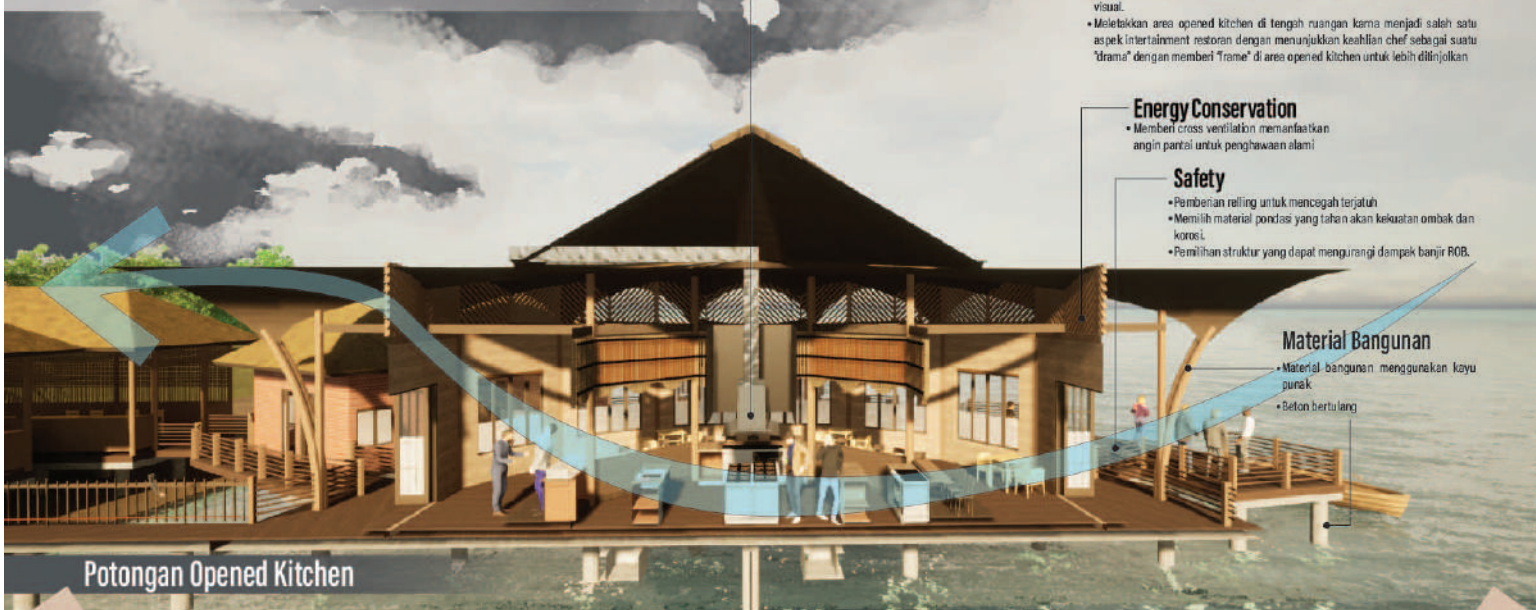
- Memberi cross ventilasi memanfaatkan angin pantai untuk penghawaan alami

Safety

- Pemberian railing untuk mencegah terjatuh
- Memilih material pondasi yang tahan akan kekuatan ombak dan korosi.
- Pemilihan struktur yang dapat mengurangi dampak banjir ROB.

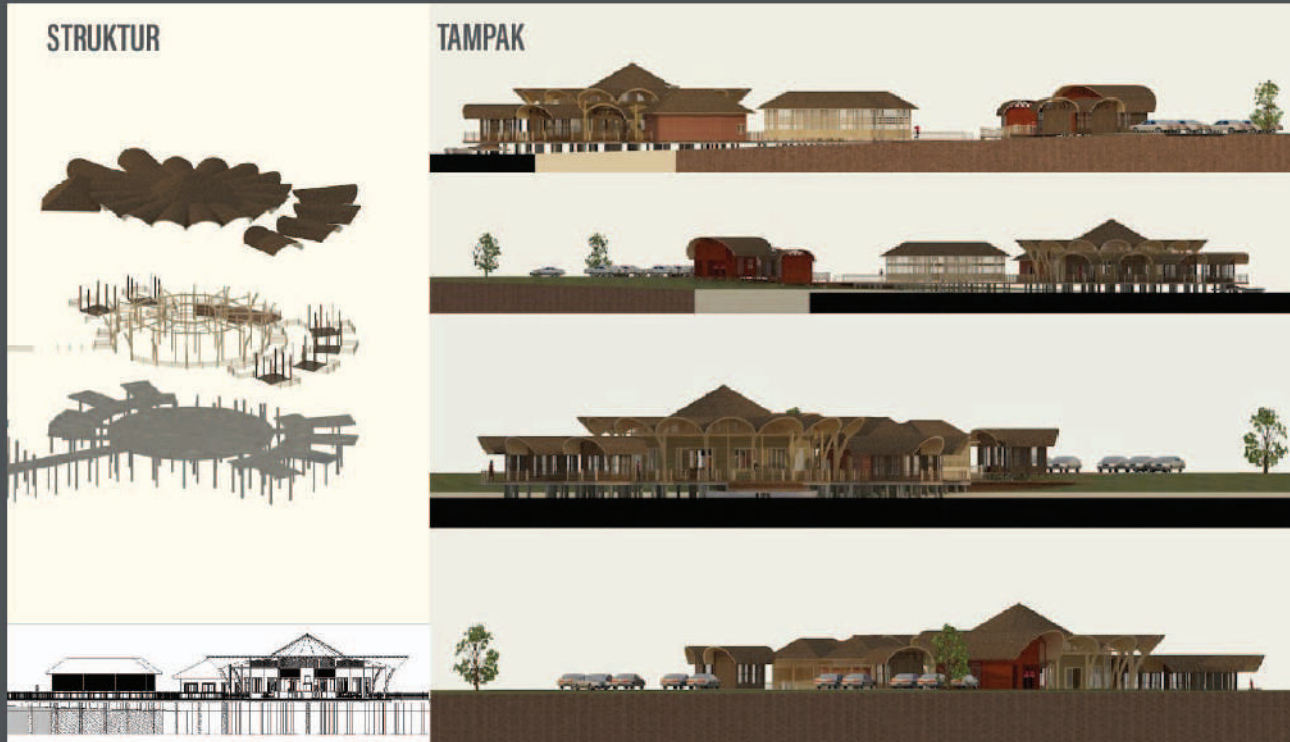
Material Bangunan

- Material bangunan menggunakan kayu pinak
- Beton bertulang



Potongan Opened Kitchen





DETAIL

