

PUSAT JAJANAN SERBA ADA (PUJASERA) DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TEPIAN AIR

Muhammad Iqbal¹⁾, Wahyu Hidayat²⁾, Mira Dharma Susilawati³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

²⁾³⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau
Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293
email: Muhammad.iqbal1997@yahoo.com

ABSTRACT

Food Center Departement Stores (Food Court) in Rokan Hulu is the only one center of the culinary tourism in Rokan Hulu. Culinary activities covered by the existing facilities in the design that is supported by views freely toward the waterfront area, namely Sungai Batang Lubuh. Through the concept of Eddies Flow design food court at the center of culinary tourism in Rokan Hulu can realize the main function of the design to be the center of culinary tourism in Rokan Hulu utilizing the potential of local wisdom in the surrounding waterfront area to be the development of the design using the response and approach application of Waterfront Architecture.

keywords : Rokan Hulu, Food Court, Waterfront Architecture.

1. PENDAHULUAN

Rokan Hulu adalah salah satu kabupaten di Provinsi Riau yang diberi julukan *Nagori Saribu Suluk* karena memiliki banyak surau atau mushola. Berdasarkan letak geografisnya, Kabupaten Rokan Hulu berada pada ketinggian antara 70-80 meter dari permukaan laut dan merupakan daerah dengan iklim tropis. Kabupaten Rokan Hulu terletak di Barat Laut Pulau Sumatera, Indonesia dengan memiliki luas wilayah 7.449.85 Km². Kabupaten Rokan Hulu memiliki wilayah yang terdiri dari 85% daratan dan 15% daerah perairan, rawa dan terdapat 3 (tiga) sungai besar yaitu Sungai Rokan Kiri, Sungai Sosah, dan Sungai Rokan Kanan atau lebih dikenal dengan nama Sungai Batang Lubuh.

Kabupaten Rokan Hulu memiliki potensi wisata karena telah ada beberapa objek wisata terkenal antara lain Air Panas Hapanasan, Air Panas Suaman, Danau Cibogas, Aek Martua dan Masjid Agung Nasional *Islamic Centre* yang diresmikan menjadi objek Wisata Islami pada tahun 2016 di Kabupaten Rokan Hulu.

Pada tahun-tahun selanjutnya lebih banyak lagi bermunculan objek wisata baru yaitu Suligi Hill (Aliantan), Puncak Koto Ranan, Makam Raja Rambah, Benteng Tujuh Lapis, Rantau Benuang Sakti, Gua Sikapir dan lain-lainnya.

Menelaah dari potensi wisata tersebut tidak ada ditemukan satupun wisata yang bergerak dengan fungsi kuliner, maka untuk menunjang dan menyokong pengembangan potensi wisata yang sudah ada dibutuhkan terobosan wisata baru yaitu Wisata Kuliner. Wisata Kuliner yang dimaksud adalah pujasera. Pujasera secara harfiah merupakan akronim yang dilafalkan sebagai kata dari pusat jajanan serba ada (Inggris: *food court*, atau Asia Pasifik; *food hall*) merupakan tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai atau *counters* (kios-kios) makanan yang menawarkan aneka menu jajanan yang variatif.

Menurut Bessire dalam Tyas, (2017) mengatakan bahwa kuliner berupa makanan dan minuman tradisional atau khas daerah adalah warisan budaya yang dapat menjadi identitas suatu daerah dan pembeda antar daerah. Maka dari itu,

kuliner yang terdiri dari makanan dan minuman khas Melayu Rokan Hulu pada saat ini dibutuhkan sebagai identitas kabupaten dan daya tarik sebagai objek Wisata Kuliner karena pada kenyataannya makanan dan minuman khas melayu Rokan Hulu seperti *Kokek Asam Durian, Gulai Asam Podeh, Anyang Pakieh, Bubuo Lomak, Sonop Pisang, Condol Boreh, Kukuo Mantimun* dan lain-lainnya mulai ditinggalkan dikalangan masyarakat khususnya *muda-mudi* dan semakin ditinggalkan dengan bermunculannya pesaing dari rumah makan padang. Selain itu, makan dan minum dengan duduk bersila merupakan tradisi yang sering dilakukan oleh masyarakat Melayu Rokan Hulu namun hal tersebut sudah tidak terlihat didepan umum karena rumah makan atau kios jajanan biasanya hanya menyediakan kursi dan meja sebagai ruang untuk makan maka dari itu perancangan pujasera ini nantinya akan menyediakan ruang makan dengan duduk bersila sebagai salah satu tanggapan perancangan pujasera yang dibutuhkan.

Pusat Jajanan Serba Ada di Rokan Hulu merupakan suatu destinasi objek wisata yang dapat membawa atau menarik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk datang melakukan agenda wisata, maka menurut Cooper dkk (1995) daya tarik wisata harus memiliki aspek 4A (*Attraction, Accessibility, Amenities* dan *Ancillary*). Berdasarkan aspek 4A tersebut maka Pasir Pengaraian merupakan lokasi yang tepat untuk dipilih dalam perancangan karena Pasir Pengaraian adalah pusat Ibukota Kabupaten Rokan Hulu terkait kemudahan akses (*Accessibility*), fasilitas pendukung (*Amenities*) dan fasilitas umum (*Ancillary*). Selain itu, perancangan pujasera ini juga memiliki pertimbangan sendiri dalam pemilihan tapak, seperti tapak di tepian Sungai Batang Lubuh yang mengalir melewati sebagian besar dari Kabupaten Rokan Hulu dan merupakan bagian dari Sungai Rokan yang terkenal dikalangan masyarakat Rokan Hulu maka

dari itu *Attraction* atau aspek keunikan daya tarik berupa alam. Maka aspek 4A tersebutlah yang menjadi alasan utama pemilihan lokasi perancangan di Pasir Pengaraian dan tapak perancangan di tepian Sungai Batang Lubuh sebagai area tapak perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air.

Berdasarkan pertimbangan dari pemilihan tapak di tepian Sungai Batang Lubuh tersebut maka pendekatan Arsitektur Tepian Air tentunya merupakan pendekatan yang dianggap sesuai dalam perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu ini. Arsitektur Tepian Air memiliki pendekatan perancangan yang meliputi karakteristik tertentu, elemen-elemen tertentu hingga aspek-aspek tertentu yang berkaitan dengan tapak perancangan di tepian air.

Melalui pertimbangan penerapan tema Arsitektur Tepian Air dan dengan merumuskan konsep yang tepat dalam perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air ini merupakan salah satu tujuan dari perancangan untuk mewujudkan perancangan ini menjadi pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Rokan Hulu.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas timbul permasalahan yang akan dikaji dalam perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu sebagai pusat Wisata Kuliner di Rokan Hulu?
2. Bagaimana penerapan tema Arsitektur Tepian Air dalam perancangan Pusat Jajanan Serba Ada di Rokan Hulu?
3. Bagaimana merumuskan konsep perancangan Pusat Jajanan Serba Ada di Rokan Hulu yang sesuai dengan pendekatan Arsitektur Tepian Air?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pujasera

Pujasera secara harfiah merupakan akronim yang dilafalkan sebagai kata dari pusat jajanan serba ada (Inggris: *food court*, atau Asia Pasifik: *food hall*). Terdapat beberapa definisi pujasera menurut Sutedja (2006) sebagai berikut:

1. Pujasera adalah akronim dari Pusat Jajanan Serba Ada
2. Pujasera merupakan tempat yang menyediakan beragam makanan dan minuman.
3. Pujasera merupakan tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai atau kios-kios jajanan yang dikelompokkan menjadi satu bangunan maupun dalam berbagai bangunan dalam satu area yang terkoordinasi.
4. Pujasera merupakan tempat untuk makan atau *sitting area* dari berbagai tingkatan tempat makan umum (*comunal eating area*) yang disediakan oleh masing-masing gerai-gerai atau kios-kios jajanan.

2.2 Arsitektur Tepian Air

Menurut beberapa ahli tepian air dalam Puspitasari (2014) menjelaskan Arsitektur Tepian Air dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Area atau kawasan yang dinamis dari suatu kota yang merupakan tempat terjadinya pertemuan antara daratan dan perairan (Breen, 1994).
2. Tanah atau tepi sungai, pelabuhan atau hal yang seperti itu di sebuah kota dengan dermaganya. (Salim, 1993).
3. Daerah tepi laut, bagian kota yang berbatasan dengan air, daerah pelabuhan (Echols, 2003).
4. Suatu lingkungan perkotaan yang berada ditepi atau dekat wilayah perairan, misalnya lokasi di area pelabuhan besar di kota metropolitan (Wrenn, 1983).

Berdasarkan pengertian tersebut Arsitektur Tepian Air dapat didefinisikan juga sebagai perancangan atau penataan dan sebagainya terhadap suatu area atau kawasan dinamis yang terletak berbatasan langsung dengan tepian air dan memiliki ikatan fisik maupun visual baik secara langsung maupun tidak langsung dengan daerah perairan (laut, sungai, kali, danau maupun tepian air lainnya).

Menurut Breen (1994) dalam Prameswari (2018) membagi 4 (empat) tipologi tepian air berdasarkan sifat dan jenis aktifitasnya, yaitu:

1. *Mixed-used Waterfront*, dalam *Mixed-Used Waterfront* area tepian air difungsikan untuk menampung aktifitas-aktifitas yang berbeda karakter dan terintegrasi, semisal permukiman, perkantoran, perniagaan, tempat kebudayaan, dan sebagainya.
2. *Recreational Waterfront*, dalam *Recreational Waterfront* area tepian air yang difungsikan untuk aktifitas rekreasi masyarakat (Wisata).
3. *Residential Waterfront*, dalam *Residential Waterfront* area tepian air yang difungsikan sebagai permukiman,.
4. *Working Waterfront*, dalam *Working Waterfront* area tepian air yang difungsikan untuk aktifitas pekerjaan masyarakat setempat.

Selanjutnya setelah mengetahui tipologi yang digunakan pada perancangan maka karakteristik pendekatan Arsitektur Tepian Air menjadi pertimbangan utama dalam paradigma perancangan ini. Sebagaimana yang sudah dijelaskan, menurut Wijanarka (2008) terdapat 8 (delapan) karakteristik perancangan tata ruang tepian air, yaitu; (1) Fungsi Perancangan; (2) Pola Jalan; (3) *Figure Space*; (4) Pola Massa Bnagunan; (5) Pola *Skyline*; (6) Hubungan Air dan Daratan; (7) Arah Orientasi Massa Bangunan; (8) Estetika *Facade*.

Karakteristik-karakteristik tersebut akan menjadi pembeda perancangan antara perancangan tepian air dengan perancangan non tepian air. Selain karakteristik menurut Indrawan dkk, 2017 terdapat juga elemen pembeda perancangan tepian air yang berfungsi untuk membedakan perancangan tepian air dengan perancangan tepian air lainnya, yaitu terdiri dari 5 (lima) elemen sebagai berikut:

1. Tanggapan Tepian Air.
2. *Promenade/Esplanade*.
3. *Sculpture/Landmar*.
4. *Open Space*.
5. Aktifitas.

3. METODE PERANCANGAN

3.1 Paradigma

Aspek-aspek tertentu yang terdapat dalam pendekatan Arsitektur Tepian Air menjadi pertimbangan dalam paradigma perancangan. Aspek-aspek ini dapat merangkum unsur karakteristik maupun elemen yang sudah dijelaskan sebelumnya. Menurut Wrenn dalam Indrawan dkk, (2017) perancangan tepian air terdapat 3 (tiga) aspek, yaitu:

1. Aspek Arsitektural
Aspek ini terkait perumusan konsep yang sesuai dengan tema tepian air, penerapan karakteristik dan elemen pembeda perancangan tepian air.
2. Aspek Keteknikan
Pemahaman tentang sistem bangunan yang tepat hingga penggunaan material yang tepat dalam perancangan tepian air.
3. Aspek Sosial dan Budaya
Aspek ini merupakan penghubung antara karakteristik dan elemen perancangan tepian air berdasarkan tinjauan karakteristik sosial dan budaya atau kearifan lokal. Seperti karakteristik estetika fasad yang harus kontekstual kontekstual antara bangunan yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

4. Konsep dan Tema Perancangan

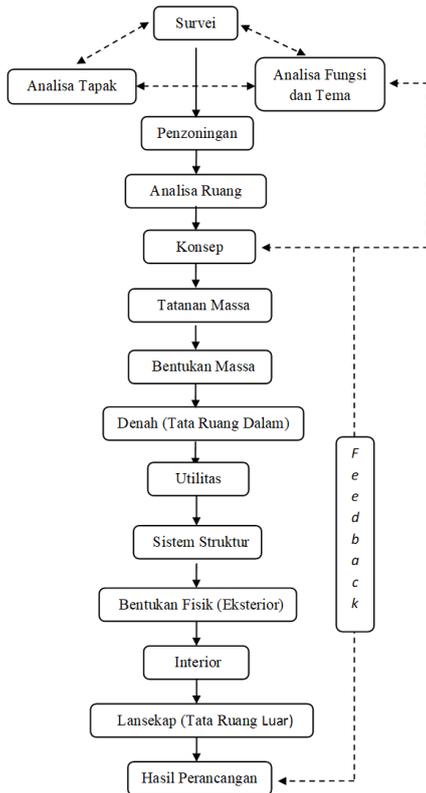
Konsep dapat berkaitan dengan kekhasan ekologi, iklim, sejarah, sosial budaya atau kearifan lokal setempat agar tercipta sesuatu keterkaitan, keserasian atau keharmonisan tata bangunan dalam area tapak perancangan dengan pendekatan Arsitektur Tepian Air yang hal ini juga berkaitan nantinya dengan menciptakan elemen-elemen pembeda berupa aktifitas tertentu yang menggambarkan kearifan lokal setempat seperti mencuci kaki sebelum masuk ke dalam bangunan perancangan, duduk bercengkrama ketika makan sambil duduk bersila dan lain sebagainya yang dapat diterapkan dalam perancangan pujasera.

3.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan pada perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air ini memiliki beberapa tahapan antara lain dimulai dengan survey, analisa tapak, analisa fungsional, membuat program ruang, penzoningan, konsep, sirkulasi, bentuk massa, sistem struktur, denah, lansekap dan fasad hingga mendapatkan hasil desain.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data terbagi menjadi 2 jenis, Data primer yaitu metode pengamatan langsung terhadap obyek berupa survey lapangan dan dokumentasi, sedangkan Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber-sumber ilmiah berupa studi pustaka dan studi banding guna untuk mencari referensi yang akurat sebagai tolak ukur atau benang merah dalam perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air ini.



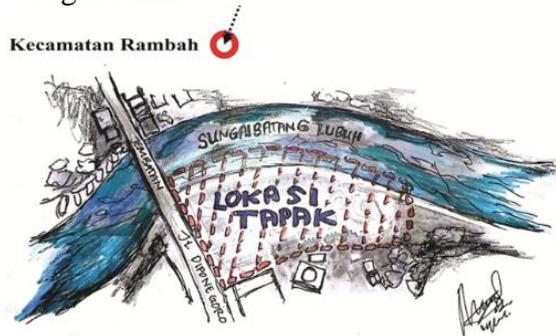
Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air ini adalah sebagai berikut:

4.1 Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan berada di tepi Sungai Batang Lubuh dan jalan protokol yaitu Jalan Diponegoro, Ibu Kota Pasir Pengaraian, Kecamatan Rambah, Kabupaten Rokan Hulu dengan tinjauan sebagai berikut:



Gambar 2. Lokasi Perancangan

Tabel 1. Tinjauan Lokasi Tapak Perancangan

NO	UNSUR TINJAUAN	TINJAUAN
1	Luas Lahan	± 2 ha
2	Kontur	Relatif datar
3	KDB	60%
4	KDH	Minimum 10%
5	KLB	32 meter (8 Lantai)
6	GSB	22 meter
7	GSS	5 meter

4.2 Kebutuhan Ruang

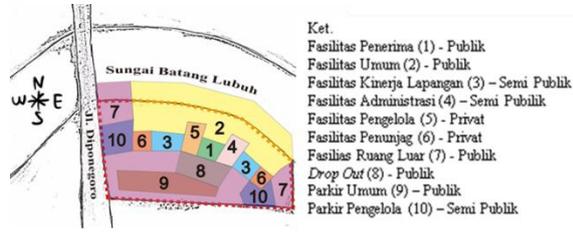
Kebutuhan ruang menggunakan tolak ukur atau standar luasan yang umum digunakan dalam perancangan, yaitu NAD (*Neufert Architect's Data*), BPDS (*Building, Planning And Design Standard*), dan NMH (*New Metric Handbook*). Adapun dalam beberapa kebutuhan ruang tertentu ditetapkan berdasarkan AS (Asumsi Penulis). Adapun kebutuhan ruang tersebut telah dirangkum dalam beberapa fasilitas yang dibutuhkan.

Tabel 2. Kebutuhan Ruang

No	Kebutuhan Ruang	Luas (m ²)
1	Fasilitas Penerima	2.363
3	Fasilitas Umum	6.767
4	Fasilitas Administrasi	257
5	Fasilitas Kinerja Lapangan	2.366
6	Fasilitas Pengelola	198
7	Fasilitas Penunjang	780
Fasilitas Ruang Dalam		12.731
Fasilitas Parkir		5.340
Fasilitas Ruang Luar		2.660
Total Lahan Keseluruhan		20.000

4.3 Penzoningan

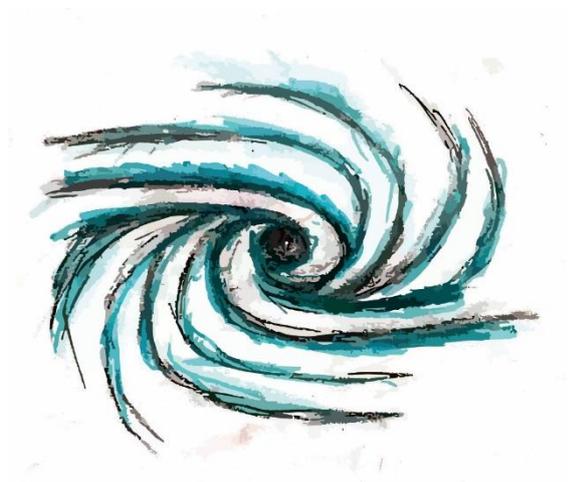
Penzoningan tapak terbagi menjadi beberapa zona, yaitu zona komersil dan edukasi, zona rekreasi, zona RTH dan zona parkir.



Gambar 3. Penzoningan

4.4 Konsep

Eddies Flow atau gelombang pusaran air yang menjadi konsep perancangan Pusat Jajanan Serba Ada di Rokan Hulu mengambil persamaan pergerakan gelombang pusaran yang memusat menuju satu titik pusaran dalam hal ini diinginkan dalam perancangan *Eddies Flow* dapat membawa dan mempertemukan wisatawan lokal maupun mancanegara ke dalam satu-satunya pusat wisata kuliner yang ada di Rokan Hulu.

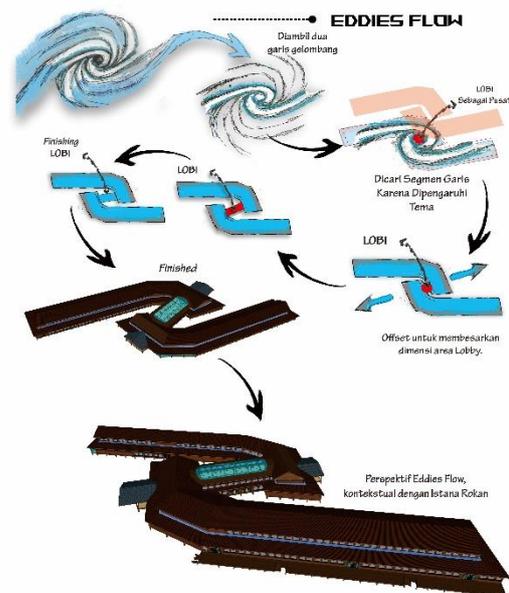


Gambar 4. Konsep *Eddies Flow*

Eddies Flow terbentuk karena adanya arus yang menabrak hambatan arus sungai seperti batu atau benda-benda lain yang terdapat pada arus sungai dan selanjutnya gelombang yang tidak dapat melewati hambatan itu akan menimbulkan kekosongan atau kekurangan air serta

perbedaan tekanan air. Oleh sebab itu, maka air dari arah arah yang berlawanan menyamakan permukaan dengan tekanan air yang terhambat tersebut sehingga terbentuklah gelombang *eddies* pada arus sungai yang membentuk garis pembatas, garis ini disebut *eddies line* atau ada yang menyebutnya *eddies fences*. Garis-garis pembatas tersebut memiliki putaran air dengan bentuk pengulangan garis (*line repetition*). Sifat pusaran air dan pengulangan garis inilah yang akan diterapkan pada seluruh konsep perancangan pujasera.

Eddies Flow atau pusaran air diambil dengan satu titik pusat yang ditentukan sebagai *lobby*, *lobby* inilah yang menjadi pusat dari pola perancangan secara keseluruhan. Berdasarkan ketentuan kearifan lokal sebagai tanggapan terhadap tema Arsitektur Tepian Air yang terkait estetika fasad Istana Kerajaan Rokan dengan bentukan persegi, kaku dan sederhana maka pola pusaran air tersebut dibentuk bersegmen kaku untuk menemukan pola bangunan yang kontekstual dengan Istana Kerajaan Rokan. Selanjutnya sisa dari pola pusaran air tetap dipertahankan menjadi area taman.



Gambar 5. Tranformasi Desain

4.5 Penerapan Tema

Perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu merupakan perancangan dengan menggunakan penerapan tema Arsitektur Tepian Air khususnya yang tanggap dengan tepian Sungai Batang Lubuh yang dapat dilihat secara visual melalui 3 (tiga) elemen fisik bangunan, yaitu:

a. Estetika Fasad

Tanggapan terhadap kearifan lokal menjadi tolak ukur dalam perancangan fasad bangunan, dimana bangunan membentuk fasad rumah panggung menyerupai Istana Rokan dengan penggunaan material beton berwarna kayu yaitu coklat.



Gambar 6. Fasad Bagian Depan

Bangunan perancangan ini memiliki gaya bangunan rumah panggung yang tanggap dengan tepian air. Konsep *Eddies Flow* atau pusaran air sendiri diambil dari kontekstual dimana pada aliran sungai terdapat pusaran air yang merupakan bagian dari Sungai Batang Lubuh itu sendiri. Selain itu, penggunaan atap melayu yang berundak-undak juga menjadi elemen fasad bangunan yang memperkuat suasana kearifan lokal yaitu bangunan yang kontekstual dengan bangunan Istana Kerajaan Rokan.



Gambar 7. Fasad Keseluruhan Bangunan

b. Penggunaan Material Kearifan Lokal

Penggunaan material lokal berupa tempurung olahan sebagai material dudukan untuk ruang makan lesehan perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air ini menjadi tanggapan terhadap tema Arsitektur Tepian Air dimana tempurung merupakan sumber material yang mudah dicari dilokasi perancangan karena lokasi tapak sebagiannya merupakan bekas kebun kelapa dan berdekatan dengan kebun kelapa milik masyarakat setempat.



Gambar 8. Ruang Makan

Penggunaan dinding dengan material kulit pohon kelapa sebagai elemen akustik pada ruang rapat pengelola menjadi suatu tanggapan perancangan yang tanggap kearifan lokal, dimana material kulit pohon kelapa ini terdapat pada area tepian air sebagai penerapan tema Arsitektur Tepian Air. Kulit pohon kelapa menjadi lapisan dari pola plasteran beton dengan dibentuk sedemikian rupa seperti pada gambar dibawah ini menjadi bentuk yang bernilai estetika pada interior Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air, khususnya ruang rapat atau ruang yang berkedap suara.



Gambar 9. Ruang Rapat

c. Perancangan Area Tepian Air

Perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) di Rokan Hulu tanggap terhadap area tepian sungai batang lubuh dimana area tepian air dikelola sebagai area *figure space* atau ruang komersil untuk menikmati pemandangan bahkan bisa digunakan untuk memancing ikan pada area tepian air tersebut.



Gambar 10. Area Tepian Air

Area tepian air juga dirancang untuk tanggap terhadap kondisi malam hari dimana digunakan lampu *up light* sebagai cahaya buatan yang dapat memberikan tambahan nilai estetika area tepian air. Lampu ini juga menjadi komponen yang memperkuat pola konsep Eddies Flow yang mana berpusat pada satu titik pusaran yaitu terlihat pada *skylight* yang didalamnya merupakan ruangan lobi utama.



Gambar 11. Area Tepian Air pada Malam Hari

4.6 Konsep Ruang Dalam

Ruang dalam memiliki pola denah perancangan dimana seluruh ruang akan dibuat memusat dengan penggunaan pola garis lurus ke satu ruang yaitu ruang *lobby*, dan dianggap bahwasannya *lobby* menjadi pusat awal aktifitas pada bangunan perancang pujasera ini.



Gambar 12. Lobi Utama Denah Lantai 1

Ruang dalam terutama ruang makan memiliki konsep *repetition system* yaitu penyajian atau tipe pelayanan makanan dan minuman dengan kombinasi penggunaan *Table Service* dan *Carry out Service*. Pembeli dapat memesan langsung jajannya dan memilih ruang makan yang dia inginkan atau hanya dibungkus dan dibawa pulang ke rumah.



Gambar 13. Kondisi Pembeli terhadap Penjual

Pembeli juga dapat langsung menunggu di ruang makan yang diinginkan dan penjual akan menghampiri pembeli untuk memesan jajanan yang diinginkan, dalam hal ini terjadi interaksi yang berulang-ulang terjadi antara pembeli dan penjual. Pada kondisi ini juga penjual memiliki pelayan untuk berkeliling melihat kondisi pembeli yang sudah mengangkat tangan untuk memesan jajanan.



Gambar 14. Kondisi Penjual terhadap Pembeli

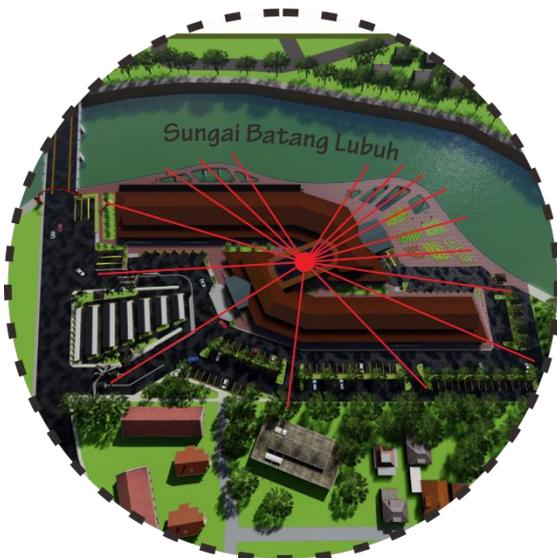
Pada perancangan pujasera ini selalu menanggapi aktifitas pengguna difabel, sehingga terdapat *ramp* pada area tertentu yang ramah terhadap pengguna difabel.



Gambar 15. Kondisi Penjual terhadap Pembeli

4.7 Konsep Tapak

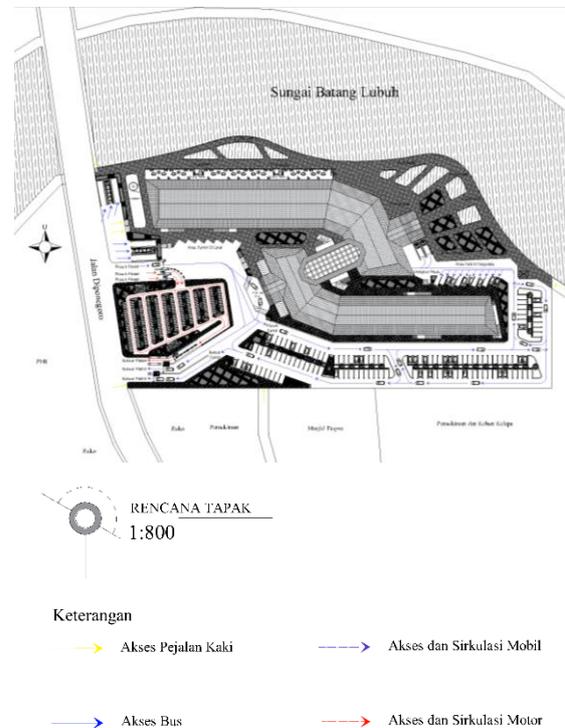
Pusaran air ditransformasikan menjadi bangunan (*Building Area*) dengan ketentuan kearifan lokal yang bersifat bangunan persegi atau kaku dan sederhana (terkait estetika fasad Istana Kerajaan Rokan). Selanjutnya dilakukan simulasi pada tanggapan terhadap tapak perancangan untuk menemukan pertimbangan sirkulasi, area parkir, taman, *promenade* dan *esplanade* dimana seluruh elemen perancangan tersebut memusat disatu titik yaitu lobi utama perancangan.



Gambar 16. Lobi sebagai Pusat Tapak

4.7.1 Akses dan Sirkulasi

Sirkulasi didalam tapak, terbagi menjadi sirkulasi kendaraan, pejalan kaki dan difabel. Sirkulasi kendaraan terdiri dari kendaraan bus, mobil dan motor yang dapat diakses dari Jalan Diponegoro.



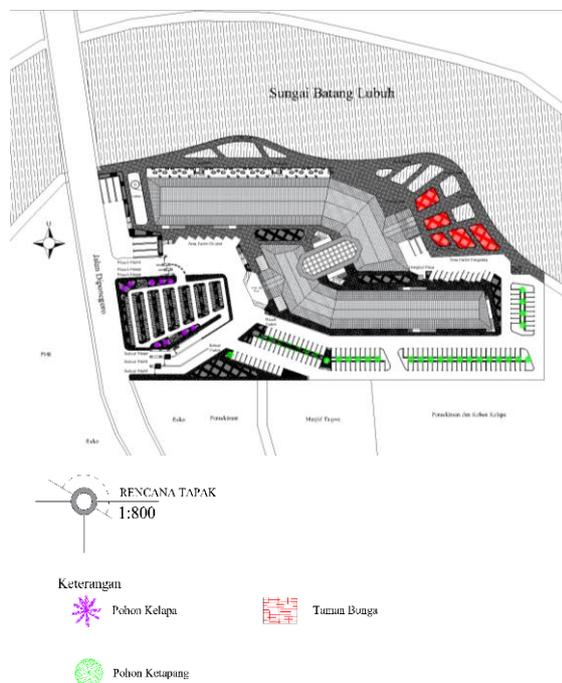
Gambar 17. Akses dan Sirkulasi

Berdasarkan analisis lokasi tapak sebelumnya rencana perletakan tapak berada di tengah tapak seperti pada gambar di atas dan pencapaian tapak didapati tanggapan rancangan sebagai berikut:

- a. Akses pada garis petunjuk arah berwarna kuning merupakan akses pejalan kaki dari Jalan Diponegoro, Masjid Taqwa, Pedestrian Jembatan Sungai Batang Lubuh dan dari *Promenade* tepian Sungai Batang Lubuh
- b. Akses pada garis petunjuk arah berwarna biru untuk bus, warna ungu untuk mobil, dan warna merah untuk motor merupakan akses kendaraan yang hanya bisa mengakses bangunan perancangan dari Jalan Diponegoro.

4.7.2 Vegetasi

Konsep vegetasi menggunakan vegetasi yang juga terdapat di area sekitar, hal ini sebagai tanggap kearifan lokal dan memanfaatkan potensialnya untuk dikembangkan dan dipopulerkan kembali sebagai pengaruh atau tanggapan dari tema Arsitektur Tepian Air. Vegetasi peneduh diterapkan dengan menggunakan Pohon Kelapa, dan vegetasi pengarah diterapkan disepanjang jalan kendaraan berupa Pohon Ketapang dan vegetasi penambah estetika berupa taman bunga khas Rokan Hulu antara lain Bunga Lili, Bunga Kamboja, Bunga Kembang Sepatu, Bunga Anggrek Biru, dan Bunga Bakung.



Gambar 18. Perletakan Vegetasi

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, David (Ed.). 1999. *New Metric Handbook Planning and Design Data Second Edition*. Architectural Press Oxford Auckland Boston Johannesburg Melbourne. New Delhi.
- Cooper, John Fketcher, David Gilbert dan Stephen Wanhill. (1995). *Tourism, Principles and Practice*. London: Logman.
- Indrawan, Rahmat Sepa., Herry Santosa, dan Sri Utami. 2017. Pengembangan Fasilitas Wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya dengan Konsep *Waterfront*. Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur. 5(2): 1-13.
- Kusumawardani, Desy. 2016. Pusat Kuliner dan Oleh-Oleh D.I. Yogyakarta. Elektronik Jurnal UAJY (Universitas Atma Jaya Yogyakarta). 1(1): 1-15
- Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek Jilid 1. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek Jilid 2. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek Jilid 3. Jakarta : Erlangga.
- Prameswari, Yoga Putra. 2018. *Waterfront City Development* di Kawasan Sempadan Sungai: Studi Kasus Sungai Wiso dan Kanal, Jepara. Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan. 3(1): 51-72.
- Puspitasari, Rizky Ayu. 2014. Integrasi Tata Guna Lahan pada Kawasan *Waterfront Development* (Studi Kasus: Kanal Banjir Barat Semarang). Tesis Pascasarjana. Magister Teknik Arsitektur. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Sleeper, Harold R. 2004. *Building, Planning And Design Standard*. John Wiley & Sons Inc. United States of America (U.S.A.).
- Sutedja, Tety R. 2006. Ayo Jadi Juragan Usaha Rumah Makan. Jakarta: Tanda Baca.
- Tyas, Agnes Siwi Purwaning. 2018. Identifikasi Kuliner Lokal Indonesia. Jurnal Pariwisata Terapan. 1(1): 1-14
- Wijanarka. 2008. Desain Tepi Sungai: Belajar dari Kawasan Tepi Sungai Kahayan, Palangka Raya. Yogyakarta: Ombak.