



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

URBAN OASIS : TAMAN KULINER MOJOKERTO

FERY ARDIANSAH
3210100096

DOSEN PEMBIMBING:
DR. ING. IR. BAMBANG SOEMARDIONO

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

URBAN OASIS : MOJOKERTO CULINARY PARK

FERY ARDIANSAH
3210100096

SUPERVISOR:
DR. ING. IR. BAMBANG SOEMARDIONO

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

URBAN OASIS
Taman Kuliner Mojokerto



Disusun oleh :

FERY ARDIANSAH

NRP : 3210100096

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 1 Juli 2015
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono
NIP. 196105201986011001

Koordinator Tugas Akhir

Ir. IGN. Antarvama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001



Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. Purwanita Sefijanti, MSc Ph.D.
NIP. 196904271985032001

Mahasiswa
Fery Ardiansah

NRP
3210100096

Judul
URBAN OASIS : Taman Kuliner Mojokerto

Periode
Semester Genap 2014/2015

Dosen Pembimbing
Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono

ABSTRAK

Koridor Jalan Benteng Pancasila merupakan kawasan perdagangan baru di Kota Mojokerto. Kawasan ini menjadi tempat relokasi pedagang dari Alun-alun Kota Mojokerto dan Pasar Baju Joko Sambang Mojokerto. Dampaknya saat ini dibuka beberapa rumah makan disekitar kawasan dan menjamurnya pedagang kaki lima di samping kanan kiri jalan. Pembagian ruang-ruang di Kota Mojokerto yang kurang merata mengakibatkan minimnya ruang publik sebagai tempat rekreatif masyarakat. Ruang-ruang kota yang didominasi oleh pemukiman dan komersial menggambarkan aktifitas masyarakat yang hanya meliputi aspek *living* dan *working*. Aspek *leisure* atau hiburan seolah bukan menjadi prioritas. Beberapa tempat publik di Kota Mojokerto ditampilkan dengan material bata merah yang menjadi identitas Mojokerto namun kurang terlihat modern. Metoda yang dipakai untuk proses merancang yakni Pemrograman Berbasis Isu menurut Donna P. Duerk. Proses merancang dimulai dengan menganalisa isu yang ada di lokasi sekitar tapak yang kemudian ditentukan *goal* yang ingin dicapai. Kriteria disusun mengacu pada teori *Urban Catalyst* dan kemudian dilanjutkan pada tahap eksplorasi konsep.

Kata Kunci : identitas kota, pemrograman berbasis isu, relokasi PKL, ruang publik

Student

Fery Ardiansah

NRP

3210100096

Title

URBAN OASIS : Mojokerto Culinary Park

Period

Even Semester 2014/2015

Supervisor

Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono

ABSTRACT

Corridor of Jalan Benteng Pancasila is a new trade area in Mojokerto. This area became a relocation of street food vendors from the City Square and clothing market. The impact are built a few foodcourt around and the spread of cadger on the right side of the road. Uneven urban zonation results lack of public space as a public recreation. The urban space are dominated by residential and commercial areas, describe the activities of people that covering aspects of living and working only. Leisure or entertainment aspect as not to be a priority. Some public places in Mojokerto detailed with red brick material becomes less visible identity Mojokerto yet modern. Design process used the Issue-Based Programming by Donna P. Duerk. Designing process begins by analyzing the issues in locations around the site and determining the goal to be achieved. Criterias are proposed referring to the theory of Urban Catalyst and then continued by conceptual exploration.

Keywords : Issue-Based Programming, city's identity, street vendor relocation, public space

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul URBAN OASIS : Taman Kuliner Mojokerto ini dengan baik.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, dukungan, wawasan, dan bimbingan selama proses pengerjaan, dan juga Bapak Ir. IGN. Antaryama, Ph.D. selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan banyak materi selama proses perkuliahan.

Penulis sangat berharap laporan ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan mengenai potensi perancangan tempat publik yang mampu menjadi katalisator bagi kawasan sekitarnya dan juga mencitrakan identitas kota secara kontemporer.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam laporan ini terdapat kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan adanya kritik, saran dan usulan demi perbaikan ke depannya. Semoga laporan ini dapat dipahami dan dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya.

Surabaya, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	1
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	2
II Program Desain	
II.1 Tapak dan Lingkungan	3
II.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang	5
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain	8
III.2 Metoda Desain	8
III.3 Konsep Desain	10
IV Eksplorasi Desain	
IV.1 Eksplorasi 1	12
IV.2 Eksplorasi 2	13
IV.3 Eksplorasi 3	14
IV.4 Eksplorasi 4	15
IV.5 Hasil Desain	16
V Kesimpulan	21
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar.II.1 Lokasi tapak rancangan terhadap konteks kota	03
Gambar.II.2 Lokasi tapak rancangan terhadap konteks koridor	03
Gambar.II.3 kondisi sekitar tapak	04
Gambar.II.4 Dimensi dan luasan tapak	04
Gambar.II.5 Diagram ruang	06
Gambar.II.6 Tabel estimasi ruang	07
Gambar.III.1 Model diagram pemrograman arsitektur berbasis isu	09
Gambar.IV.1 Eksplorasi massa I	12
Gambar.IV.2 eksplorasi fasad I	12
Gambar.IV.3 eksplorasi tampak I	12
Gambar.IV.4 sketsa perspektif	12
Gambar.IV.5 eksplorasi bentuk II	13
Gambar.IV.6 eksplorasi siteplan I	13
Gambar.IV.7 eksplorasi fasad II	13
Gambar.IV.8 Eksplorasi layout	13
Gambar.IV.9 eksplorasi pintu masuk	14
Gambar.IV.10 eksplorasi fasad II	14
Gambar.IV.11 eksplorasi siteplan II	14
Gambar.IV.12 eksplorasi bentuk atap I	14
Gambar.IV.13 eksplorasi ruang I	14
Gambar.IV.14 eksplorasi siteplan III	15
Gambar.IV.15 eksplorasi fasad III	15
Gambar.IV.16 perspektif eksplorasi III	15
Gambar.IV.17 Siteplan	16
Gambar.IV.18 Lay Out	16
Gambar.IV.19 tampak site	16
Gambar.IV.20 sekuen desain final	17
Gambar.IV.21 Denah bangunan kuliner	18
Gambar.IV.22 Denah bangunan Pengelola dan Playground	18
Gambar.IV.23 Denah Galeri dan ruang serbaguna	19
Gambar.IV.24 sistem struktur	19
Gambar.IV.25 potongan site	20
Gambar.IV.26 sistem utilitas	20
Gambar.IV.27 perspektif normal	20

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kota Mojokerto terletak 50 km barat daya Kota Surabaya, wilayah kota ini dikelilingi oleh Kabupaten Mojokerto dan merupakan kota dengan luas wilayah terkecil di Jawa Timur dengan luasan 16,46 km². Berdasarkan penggunaan dan kondisi lahan yang ada, Mojokerto mengembangkan wilayahnya dalam tiga bagian, yaitu: barat, timur, dan tengah.

- Bagian barat merupakan wilayah yang berkarakteristik pertanian serta masih bersifat relatif rural. Pengembangan daerah ini berpusat di Kelurahan Prajurit Kulon.
- Di sebelah Timur yang berkarakteristik urban, pengembangannya terpusat di Kelurahan Kedundung.
- Dan di wilayah tengah yang merupakan jantung kota, pengembangannya dipusatkan di Kelurahan Mentikan.

Namun pengembangan pada masing-masing kawasan belum sepenuhnya maksimal. Hal ini salah satunya tidak banyak fasilitas public yang dapat dinikmati oleh seluruh warga Kota Mojokerto. Pengembangan yang banyak terjadi dalam 5 tahun terakhir adalah pada sektor perdagangan. Alun-alun yang sebelumnya menjadi tempat rekreasi favorit warga kota menjadi sepi karena kebijakan pemerintah kota untuk merelokasi pedagang-pedagang yang berada di dalam alun-alun.

Koridor Jalan Benteng Pancasila merupakan kawasan perdagangan baru di Kota Mojokerto. Kawasan ini menjadi tempat relokasi pedagang dari Alun-alun Kota Mojokerto dan Pasar Baju Joko Sambang Mojokerto. Hadirnya pusat perbelanjaan Carefour sejak tiga tahun terakhir dan relokasi Pasar Baju dari Jalan Joko Sambang semakin memperkuat kegiatan perdagangan di kawasan ini. Dampaknya saat ini dibuka beberapa rumah makan disekitar kawasan dan menjamurnya pedagang kaki lima di samping kanan kiri jalan.

Akibat dari banyaknya aktifitas perdagangan di kawasan Jalan Benteng Pancasila ini memunculkan permasalahan baru yakni terganggunya lalu lintas dikarenakan banyaknya pedagang kaki lima yang berjualan di bahu jalan sehingga pembeli berhenti atau parkir dengan menempati badan jalan. Dengan tidak adanya tempat untuk menikmati jajanan ini, para pembeli memanfaatkan trotoar sebagai tempat duduk. Trotoar ini juga sebagai tempat nongkrong anak-anak muda khususnya saat malam minggu atau hari libur.

I.2 Isu dan Konteks Desain

Living, Working, Leisure menjadi hal mendasar akan sebuah kota yang layak huni. Deskripsi sederhana dari dimana masyarakat tinggal, dimana masyarakat bekerja, dan dimana mereka akan menghabiskan waktu luang bersama keluarga.

Namun bagaimana jika salah satu dari ketiga hal mendasar itu tidak terpenuhi dalam sebuah kota?

Apakah satu faktor tersebut dapat mempengaruhi kedua faktor lainnya dalam sebuah kehidupan masyarakat kota?

- **Ruang public**

Pembagian ruang-ruang di Kota Mojokerto yang kurang merata mengakibatkan minimnya ruang publik sebagai tempat rekreatif masyarakat. Ruang-ruang kota yang didominasi oleh pemukiman dan komersial menggambarkan aktifitas masyarakat yang hanya meliputi aspek *living* dan *working*.

- **Sosial-ekonomi**

Aspek *leisure* atau hiburan seolah bukan menjadi prioritas. Tempat publik yang diminati masyarakat pada saat ini adalah Alun-Alun kota dan koridor Jalan Benteng Pancasila yang menjadi lokasi jajanan PKL.

- **Identitas**

Pencitraan identitas Mojokerto yang terlalu literal dengan meniru bentuk candi dan kurang menambahkan unsur modern.

Konteks perancangan objek Taman Kuliner membatasi pada desain tempat rekreatif yang berupa tempat makan yang menampung beberapa PKL, cafe untuk anak muda dan resto. Tempat publik yang menggabungkan antara citra khas Mojokerto dengan unsur modern.

I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Permasalahan desain yang mendasari konsep perancangan objek terdiri dari :

1. Tidak adanya tempat rekreasi bagi masyarakat Kota Mojokerto?
2. Tidak adanya taman kota bagi masyarakat Kota Mojokerto?
3. Tidak tertatanya pedagang kaki lima di koridor Jalan Benteng Pancasila Mojokerto.
4. Pusat keramaian yang ada di jalan Benteng Pancasila Mojokerto belum terwadahi dengan baik.

Tujuan

Objek rancangan mampu menjadi tempat rekreatif bagi masyarakat Kota Mojokerto yang menampung berbagai aktifitas dari berbagai lapisan masyarakat dan mampu merepresentasikan identitas khas Mojokerto secara modern.

Kriteria Desain

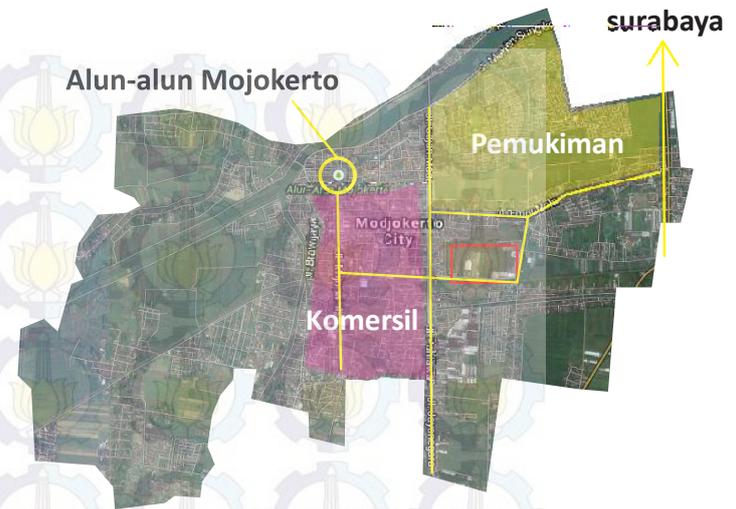
- Rancangan harus dapat mewadahi aktivitas dari anak-anak, anak muda, hingga umum
- Rancangan harus mampu mengakomodasi PKL di sekitar kawasan
- Rancangan harus mampu menyajikan area jajanan untuk semua lapisan masyarakat
- Rancangan dapat menggabungkan karakter khas Mojokerto secara kontemporer
- Rancangan memasukkan unsur lokal disekitar site

PROGRAM DESAIN

II.1 Tapak dan Lingkungan

Objek rancang diprogram untuk menjawab isu yang ada di Kota Mojokerto secara umum dan Koridor Jalan Benteng Pancasila secara khusus. Belum adanya ruang publik di Kota Mojokerto merupakan isu utama yang diambil dalam perancangan objek Tugas Akhir ini. Sedangkan isu yang ada di koridor Jalan Benteng Pancasila yakni belum termaksimalkannya koridor ini untuk mengakomodasi aktifitas yang saat ini terjadi di lokasi. Kondisi saat ini, Jalan Benteng Pancasila menjadi pusat keramaian baru seiring relokasi para pedagang kaki lima dari berbagai sudut kota ke kawasan ini. Masyarakat antusias untuk datang ke kawasan ini untuk menikmati berbagai jajanan atau sekedar nongkrong. Sayangnya, aktifitas yang dilakukan terjadi ditepi-tepi jalan sehingga mengganggu lalu lintas yang ada. Oleh sebab itu, lokasi Jalan Benteng Pancasila membutuhkan space yang mampu menampung berbagai aktifitas yang menghidupkan kawasan ini.

Lokasi tapak perancangan berada di koridor Jalan Benteng Pancasila Kota Mojokerto. Kondisi saat ini, Jalan Benteng Pancasila menjadi pusat keramaian baru seiring relokasi para pedagang kaki lima dari berbagai sudut kota ke kawasan ini.



Gambar II.1. Lokasi tapak rancangan terhadap konteks kota (maps.google.com)



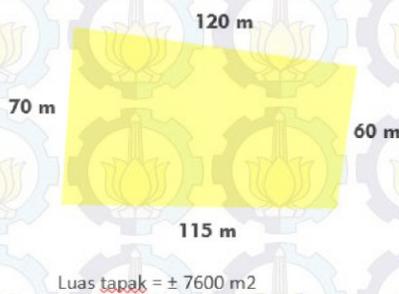
Gambar II.2. Lokasi tapak rancangan terhadap konteks lingkungan sekitarnya dalam satu koridor (maps.google.com)

Karakteristik tapak dan batas tapak:

1. Pusat perbelanjaan Carefour
2. Sawah
3. Taman
4. Pasar Baju
5. Jalan Benteng Pancasila



Gambar II.3. kondisi sekitar tapak (dok.pribadi)



Gambar II.4. Dimensi dan luasan tapak (dok. Pribadi)

Peraturan setempat

Peraturan zonasi untuk pusat perdagangan dan jasa diarahkan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Kegiatan yang diperbolehkan meliputi kegiatan perdagangan skala regional, perkantoran, perhotelan, penginapan, dan rekreasi.
- b) Kegiatan yang diperbolehkan bersyarat meliputi kegiatan pemanfaatan ruang untuk mendukung kegiatan perdagangan dan jasa sesuai dengan penetapan KDB, KLB dan KDH yang ditetapkan.
- c) Kegiatan yang tidak diperbolehkan meliputi industri menengah, kegiatan-kegiatan yang

mengganggu kenyamanan, dan keamanan serta menimbulkan pencemaran

- d) Ketentuan umum intensitas pemanfaatan ruang meliputi:

- KDB paling tinggi sebesar 80%
- KLB paling tinggi sebesar 6
- KDH paling rendah sebesar 10%

- e) Ketentuan umum prasarana dan sarana minimum yang disediakan meliputi:

- Prasarana dan sarana pejalan kaki yang menerus, prasarana taman, prasarana parkir, prasarana yang mendukung pengembangan cyber city, sarana peribadatan, ruang terbuka untuk sektor informal, sarana kuliner dan sarana transportasi umum.
- Pusat perdagangan dan jasa bernuansa modern, serta membentuk superbloc dan mix use.
- Sarana media ruang luar komersial harus memperhatikan tata bangunan dan tata lingkungan.

Potensi Tapak

- Koridor Jalan Benteng Pancasila saat ini menjadi pusat keramaian baru di Kota Mojokerto.
- Menjadi kawasan relokasi PKL dari berbagai sudut kota

sehingga ramai menjadi pusat jajanan.

- Koridor Jalan Benteng Pancasila menjadi penghubung dari pusat kota ke kawasan pemukiman sehingga aksesibilitas public mudah.
- Kondisi eksisting lahan dan sekitar yang masih belum padat bangunan mempermudah jangkauan visual terhadap objek.
- Pada hari minggu digunakan sebagai koridor untuk *Car free Day*

Permasalahan Tapak

- Tidak terdapat trotoar pejalan kaki di sepanjang koridor jalan mengakibatkan bahu jalan dipakai sebagai lapak jualan PKL.
- Kurangnya lahan parkir sehingga parkir seringkali memakan badan jalan.

II.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang

Projek rancangan merupakan sebuah *public space* yang mewadahi aktifitas dari masyarakat Kota Mojokerto yang dapat diakses oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa. Fasilitas utama yang dihadirkan adalah pusat jajanan dan resto yang sekaligus mengakomodasi pedagang kaki lima yang tersebar di koridor Jalan Benteng Pancasila Kota Mojokerto

Jenis Aktifitas

Aktifitas-aktifitas yang diwadahi dalam Taman Hiburan Keluarga ini adalah :

• Aktifitas Komersil

Aktifitas komersil meliputi makan di *foodcourt* dan resto serta jual-beli di area pertokoan.

• Aktifitas Rekreatif

Aktifitas rekreatif untuk anak-anak dapat dilakukan di *Indoor play area* maupun *Outdoor play area*. Sedangkan aktifitas rekreatif remaja dilakukan di plasa komunitas, ampiteater dan gedung pertunjukan. Galeri pameran digunakan untuk kegiatan eksibisi karya-karya seni dari berbagai komunitas.

• Aktifitas pengelola

Aktifitas yang dilakukan oleh pihak pengelola untuk mengatur, mengawasi, memelihara, dan mempromosikan kegiatan yang ada pada objek rancang.

• Aktifitas Penunjang

Aktifitas penunjang mewadahi kegiatan yang menunjang kegiatan dalam objek rancang seperti kegiatan peribadatan, dan juga kebutuhan akan mesin ATM untuk menarik uang.

• Aktifitas servis

Kegiatan yang meliputi servis dan maintenance bangunan. Mencakup bongkar muat barang di *loading dock*, penyimpanan barang-barang di gudang dan perawatan kebersihan.

Kebutuhan Ruang

Fasilitas yang diwadahi di objek dalam rancangan dikelompokkan dalam beberapa aktifitas seperti :

a. Aktifitas Komersil

Area Komersil mewadahi ruang-ruang :

- Area PKL
- Resto
- Cafe
- Stan pertokoan

b. Aktifitas Rekreatif

Terdiri dari ruang atau zona :

- *Outdoor Playground*
- *Indoor Playground*
- Amphiteater
- Ruang serbaguna
- Galeri pameran

c. Aktifitas Pengelola

Mewadahi aktifitas pengelola gedung.

- Ruang kepala
- Ruang staff
- Ruang rapat
- *Lobby*

d. Aktifitas Penunjang

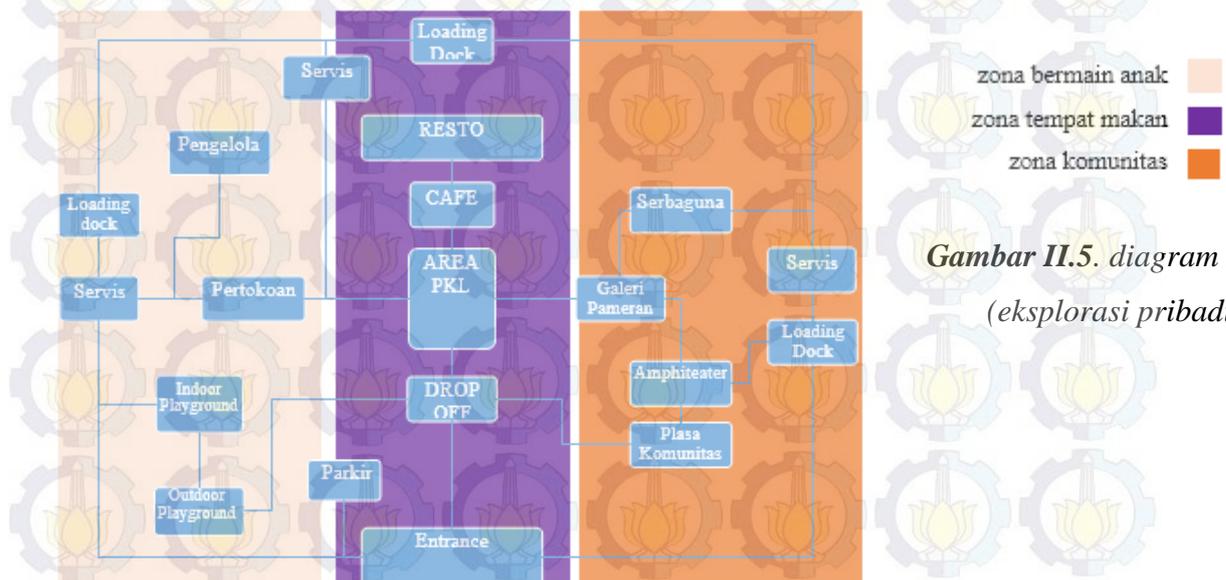
Mewadahi ruang-ruang yang menunjang aktifitas utama objek rancang.

- Musholla
- ATM center

e. Aktifitas Servis

Mencakup ruang-ruang yang mendukung operasional dan perawatan.

- Gudang
- Ruang keamanan
- Ruang ME
- *Loading Dock*
- Toilet
- Area parkir



Gambar II.5. diagram ruang (eksplorasi pribadi)

Daftar Ruang

No	Nama Ruang	Luas (m ²)
1	Area PKL	
	• Area makan	170
	• Stan	40
2	Resto	170
3	Cafe	170
4	Stan pertokoan	90
5	Musholla	8.5
6	ATM center	11.25
7	Pusat Informasi	12
8	Gudang	12
9	Ruang Genset	15
10	Area parkir	
	• Mobil	187.5
	• Motor	32
	• Sepeda	24
11	<i>Outdoor Playground</i>	200
12	<i>Indoor Playground</i>	100
13	Amphiteater	54

14	Ruang Serbaguna	100
15	Galeri pameran	165
16	<i>lobby</i>	20
17	Ruang manajer	5
18	Ruang staff	12
19	Ruang rapat	20
Total		2510

Gambar II.6. tabel estimasi ruang (eksplorasi pribadi)

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

III.1 Pendekatan Desain

Lokasi rancangan yang berada pada rencana pengembangan baru di Kota Mojokerto akan dijadikan sebagai koridor perdagangan dan jasa untuk memicu perkembangan kawasan sekitarnya. Maka pendekatan desain yang digunakan dalam rancangan ini adalah melalui pendekatan URBAN CATALYST.

Urban catalyst merupakan suatu cara untuk mempercepat suatu proses pertumbuhan kota melalui suatu aktivitas atau penggunaan kawasan dan kebijakan, sehingga mampu memberikan pengaruh positif bagi suatu wilayah.

Menurut Stenberg (2002) Kunci keberhasilan Urban Catalyst jika objek rancang :

- Mampu membangkitkan aktivitas ekonomi dan sosial.
- Mampu menjadi lokasi pembentukan komersial (CBD) baik fungsi tunggal maupun campuran
- Memiliki rencana strategis mengenai pintu masuk dan keluar pada suatu kota sehingga
- Mampu mendukung dan membentuk pola pergerakan manusia.
- Mampu mempengaruhi perkembangan wilayah di sekitarnya.

- Sebagai tujuan utama bagi orang-orang untuk mendatangi suatu wilayah
- Memiliki daya tarik tersendiri sehingga mampu menciptakan aktivitas salah satunya aktivitas ekonomi

III.2 Metoda Desain

Pemrograman arsitektur adalah salah satu metode dalam mengkonsep perancangan arsitektur di mana permasalahan perancangan dirumuskan di awal dengan sistematis dengan maksud mengarahkan hasil rancangan pada tujuan yang diinginkan. Pemrograman arsitektur dibutuhkan untuk meminimalkan resiko kesalahan dan mengefisienkan proses perancangan. Pemrograman arsitektur berkembang sebagai pendekatan yang sistematis dan analitis dalam desain arsitektural.

Penyusunan konsep dalam perancangan ini didasarkan pada literatur *Architectural Programming* (Donna P. Duerk, 1993) dimana Duerk merumuskan pemrograman arsitektur berbasis isu. Duerk menyatakan suatu perancangan harus diawali dengan pernyataan misi, yaitu mengapa pekerjaan tersebut perlu dijalankan. Permasalahan kemudian dipilah-pilah menurut isu-isu tertentu untuk selanjutnya diturunkan ke dalam beberapa tujuan, kriteria perancangan, dan konsep perancangan.

Hubungan antara isu, tujuan, kriteria, dan konsep diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar III.1. Model diagram pemrograman arsitektur berbasis isu (Duerk, 1993)

Isu didefinisikan sebagai suatu topik atau hal-hal yang menjadi perhatian yang membutuhkan respons desain dalam sebuah perancangan untuk mencapai solusi desain.

Misi dapat didefinisikan sebagai pernyataan bagaimana suatu pekerjaan bisa dijalankan untuk mencapai keberhasilan (Duerk, 2003:24, 36).

Tujuan diartikan sebagai pernyataan terhadap maksud dan hasil akhir yang mengarahkan setiap tahapan dalam proses perancangan. Ada beberapa ketentuan dalam menuliskan tujuan:

- Harus menjawab bagaimana misi bisa tercapai,
- Harus menggambarkan kualitas dan solusi ideal dari tiap isu perancangan,
- Dapat mengandung kata “harus” sebagai pernyataan kondisi akhir yang diinginkan,
- Dinyatakan dengan sederhana dan dapat mengarahkan pada kriteria perancangan,
- Harus melingkupi isu-isu yang menjadi prioritas,

Kriteria perancangan adalah pernyataan tentang tingkat ukuran ketercapaian suatu tujuan. Ada 3 syarat kriteria perancangan: **spesifik, operasional, dan terukur**. Spesifik berarti kriteria ini harus presisi, definitif, eksplisit, dan tidak ambigu. Operasional berarti kriteria ini harus bersifat aplikatif dan siap untuk digunakan. Sedangkan terukur berarti kriteria harus menunjukkan tolok ukur atau standar perancangan.

Konsep merupakan pernyataan hubungan antar elemen arsitektur yang diinginkan oleh perancang seperti bentuk, material, warna, tekstur. Konsep sebaiknya dijelaskan dengan diagram sederhana namun cukup informatif untuk menggambarkan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan. Konsep dikembangkan dengan mengikuti kriteria perancangan yang telah disusun. Konsep perancangan merespon misi dan tujuan perancangan.

Perumusan Issue, Goal, Performance Requirements, dan Concepts

Terdapat beberapa fakta yang mendasari kemungkinan timbulnya isu dalam proses perancangan ini. Fakta yang ada di Kota Mojokerto terkait dengan objek rancang adalah :

- Tidak adanya tempat rekreasi bagi masyarakat Kota Mojokerto.
- Tidak adanya taman kota untuk berinteraksi bagi masyarakat Kota Mojokerto.
- Tidak tertatanya pedagang kaki lima di koridor Jalan Benteng Pancasila Mojokerto.

- Pusat keramaian baru yang ada di koridor jalan Benteng Pancasila Mojokerto belum terwadahi dengan baik.
- Setiap ruang publik didesain dengan menggunakan identitas khas Mojokerto dengan penggunaan material bata merah / menyerupai candi.

Sehingga isu yang diambil dari fakta-fakta tersebut adalah ;

- Ruang publik
- Sosial-ekonomi
- Identitas

III.3 Konsep Desain

Konsep makro dari rancangan taman kuliner ini adalah URBAN OASIS. Dengan tujuan bahwa objek rancangan menjadi oase baru bagi Kota Mojokerto untuk berekreasi bagi semua kalangan.

Ruang Publik :

- Rancangan dibagi menjadi 3 program utama; tempat kuliner, galeri komunitas, dan playground anak-anak.
- view area makan terbuka ke arah jalan maupun ke arah sawah belakang site, membuat tempat makan outdoor untuk merasakan suasana sawah sekitar site

Sosial-ekonomi :

- lantai 1 pada bangunan utama sebagai area sentra PKL dibuat terbuka menerus dari plaza utama ke plaza gazebo

- bangunan utama terdiri dari 3 lantai yang dibedakan mulai dari PKL di lantai 1, café di lantai 2, resto dilantai 3

Identitas

- lantai 1 menggunakan material batu bata ekspos, sedangkan di atasnya menggunakan material modern. kaca, beton, atap space frame

Konsep Tapak

Konsep tapak menempatkan sirkulasi kendaraan pada tepi lahan guna memprioritaskan aktifitas pengunjung pada tengah lahan. parkir ditempatkan pada ujung-ujung belakang lahan untuk memaksimalkan view dari bangunan utama ke arah sawah sekitar tapak.

Konsep Lay out

Plaza-plaza pada rancangan di lebarkan hingga *pedestrian ways* untuk memudahkan pejalan kaki mengakses langsung ke plaza.

Konsep Denah

Area servis pada denah ditempatkan pada ujung-ujung massa bangunan untuk memudahkan akses servis.

Konsep Fasad dan bentuk

Fasad memadukan antara material khas Mojokerto—bata merah—dengan material modern seperti beton dan kaca. Lantai 1 seluruhnya menggunakan fasad dominan bata, sedangkan fasad lantai 2 dan 3 menggunakan kaca dan beton.

Konsep Ruang

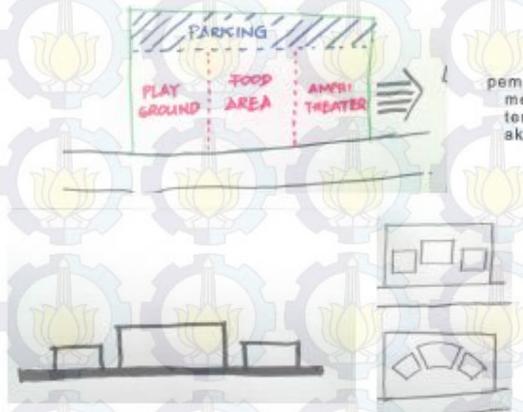
Konsep ruang makan pada lantai 1 dibuat sistem lesehan dengan ruang terbuka yang menerus dari plaza utama dan plaza gazebo dibelakang bangunan.

Konsep struktur

Struktur menggunakan sistem *rigid frame* yang disusun mengikuti bentuk massa bangunan. Atap menggunakan sistem *space frame* yang ditutup dengan penutup atap *metal sheet*.

EKSPLORASI DESAIN

IV.1 Eksplorasi 1



Gambar IV.1. konsep massa (eksplorasi pribadi)

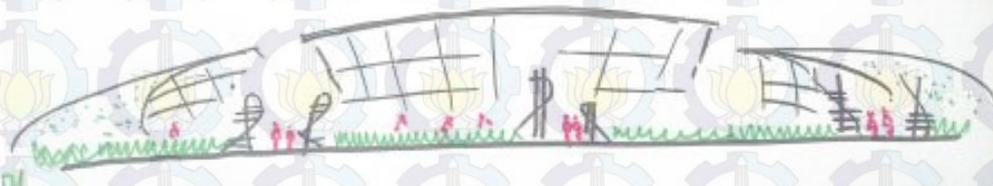
Pembagian zonasi lahan menjadi 3 area yang terbagi berdasarkan fungsi aktifitas bangunan. Penataan massa disusun cekung ke belakang untuk membentuk ruang penerima pada sisi depan bangunan.



Konsep fasad me-metafora-kan susunan bata merah seperti pada candi yang selama ini banyak digunakan di taman-taman di Kota Mojokerto. Menggunakan material aluminium / steel yang disusun menyerupai susunan bata. Konsep efek warna merah dibuat dengan lighting di malam hari.

Gambar IV.2. konsep fasad (eksplorasi pribadi)

Eksplorasi fasad mencoba mentransformasikan bentuk susunan bata merah menjadi bentuk yang kontemporer dengan material aluminium.

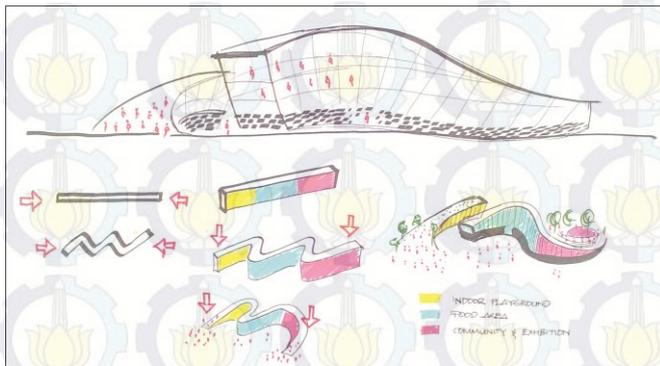


Gambar IV.5. konsep fasad dan pintu masuk (eksplorasi pribadi)

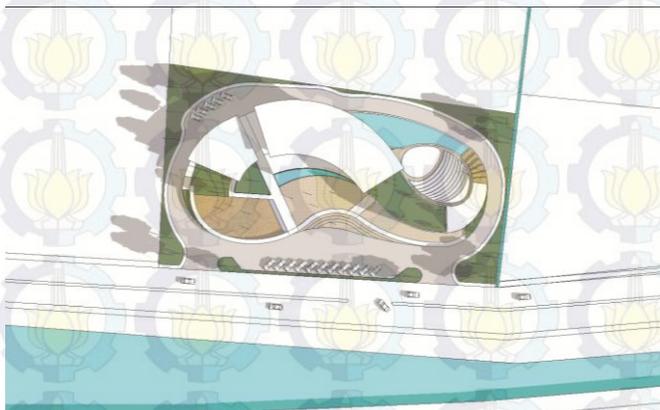


Gambar IV.6. sketsa perspektif (eksplorasi pribadi)

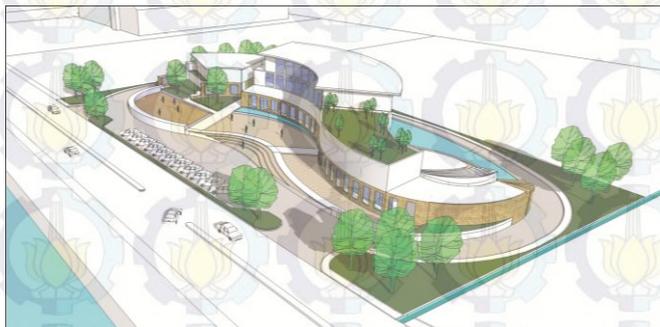
IV.2 Eksplorasi 2



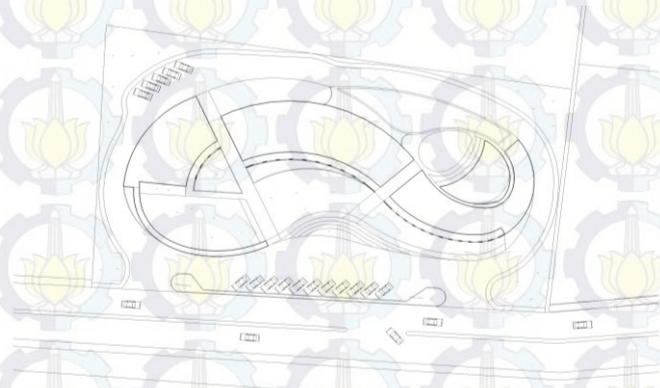
Gambar IV.5. eksplorasi bentuk II



Gambar IV.6. eksplorasi siteplan I



Gambar IV.7. eksplorasi fasad II



Gambar IV.8. eksplorasi layout

Proses pembentukan massa dari sebuah massa persegi panjang. Dimampatkan membentuk cekungan untuk menyesuaikan lebar kanan-kiri lahan. Sehingga terbentuk plasa-plasa pada masing-masing zona bangunan.

Sirkulasi kendaraan diarahkan pada tepi site untuk memprioritaskan aktifitas manusia tengah lahan. Parkir kendaraan pengunjung berada dibagian depan sedangkan parkir pengelola berada dibagian belakang.

Bangunan terdiri dari 3 lantai. Dimana konsep fasad menggabungkan antara material bata merah dengan material modern. Material bata diaplikasikan pada lantai 1 untuk memberikan kesan akrab pada pengunjung. Lantai 2 dan 3 menggunakan material kaca dan aluminium.

Sirkulasi pengunjung dari tempat parkir diarahkan ke 2 jalur yang mengarah ke zona playground anak disebelah kiri dan zona remaja disebelah kanan yang mengarah ke amphiteater.

IV.3 Eksplorasi 3



Gambar.IV.9. eksplorasi pintu masuk

Pada arsitektur sebuah candi, pintu masuk bermakna sangat penting sebagai penanda masuk ke area dalam. Makna penanda ini diaplikasikan pada rancangan dengan memberikan sculpture sebagai *gate* pada kedua pintu masuk objek rancang.



Gambar.IV.10. eksplorasi fasad II

Fasad bangunan pada lantai 2 dan 3 diberi bukaan yang dibentuk melalui pemetaforaan dari susunan batu bata. Dengan maksud agar terjadi kombinasi antara material batu bata dengan material modern.



Gambar.IV.11 eksplorasi siteplan III

Pada eksplorasi tahap 3 perubahan pada siteplan dilakukan dengan memindahkan area parkir pada belakang lahan sehingga pedestrian ways langsung berhubungan dengan plaza. Alur entrance pengunjung dibagi menjadi 2 yang mengarahkan ke masing-masing zona bangunan.



Gambar.IV.12. eksplorasi bentuk atap I

Pada tahap eksplorasi III ini mulai dilakukan eksplorasi pada bentuk atap. Penggabungan bentuk beberapa atap pelana menyesuaikan bentukan massa bangunan yang lengkung.



Gambar.IV.13. eksplorasi ruang I

Proses pembagian area PKL diletakkan dilantai 1. Konsep ruang yang terbuka, menerus dari plaza depan hingga ke plaza gazebo dibelakang memberikan kesan yang lebih akrab bagi pengunjung.

IV.4 Eksplorasi 4



Pada tahap ini eksplorasi terhadap site dilakukan pada detail pattern plasa dan material penutup plasa. Playground anak menggunakan pasir untuk bermain. Sedangkan plasa utama dan plasa komunitas menggunakan pattern batu alam dan dek kayu.

Gambar.IV.14. eksplorasi siteplan III



Eksplorasi fasad pada tahap ini terdapat perubahan pada detail fasad lantai 1 yang menggunakan bata. Fasad dibagi menjadi bidang-bidang berukuran 50x100 cm yang kemudian dimaju-mundurkan sebagai metafora dari susunan bata dengan skala yang lebih besar.



Gambar.IV.15. eksplorasi fasad III

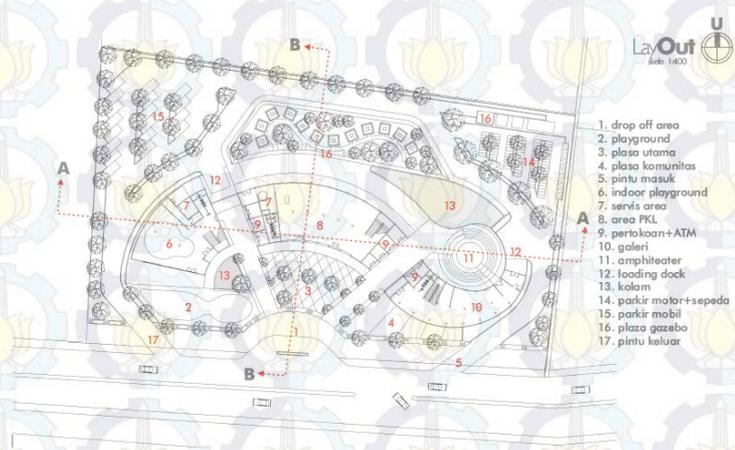


Gambar.IV.16. perspektif eksplorasi III

IV.4 Hasil Desain



Gambar IV.17. Siteplan



Gambar IV.18. Lay Out

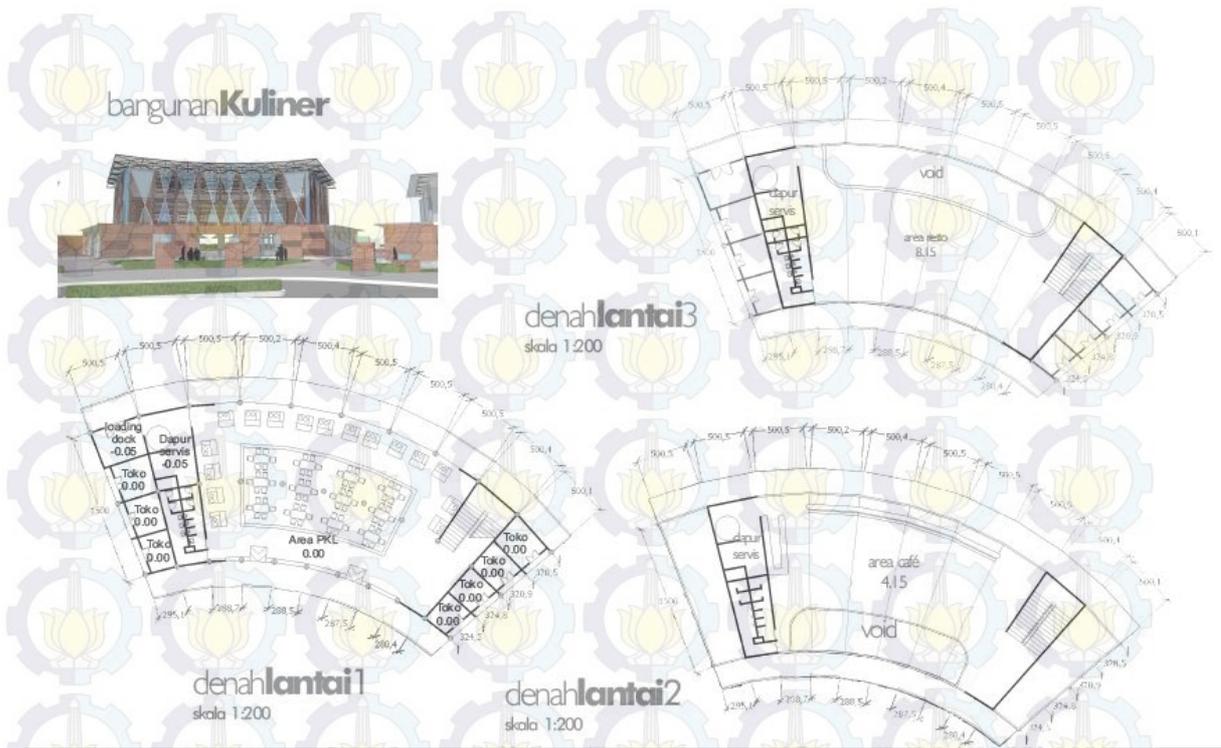


Gambar IV.19. tampak site

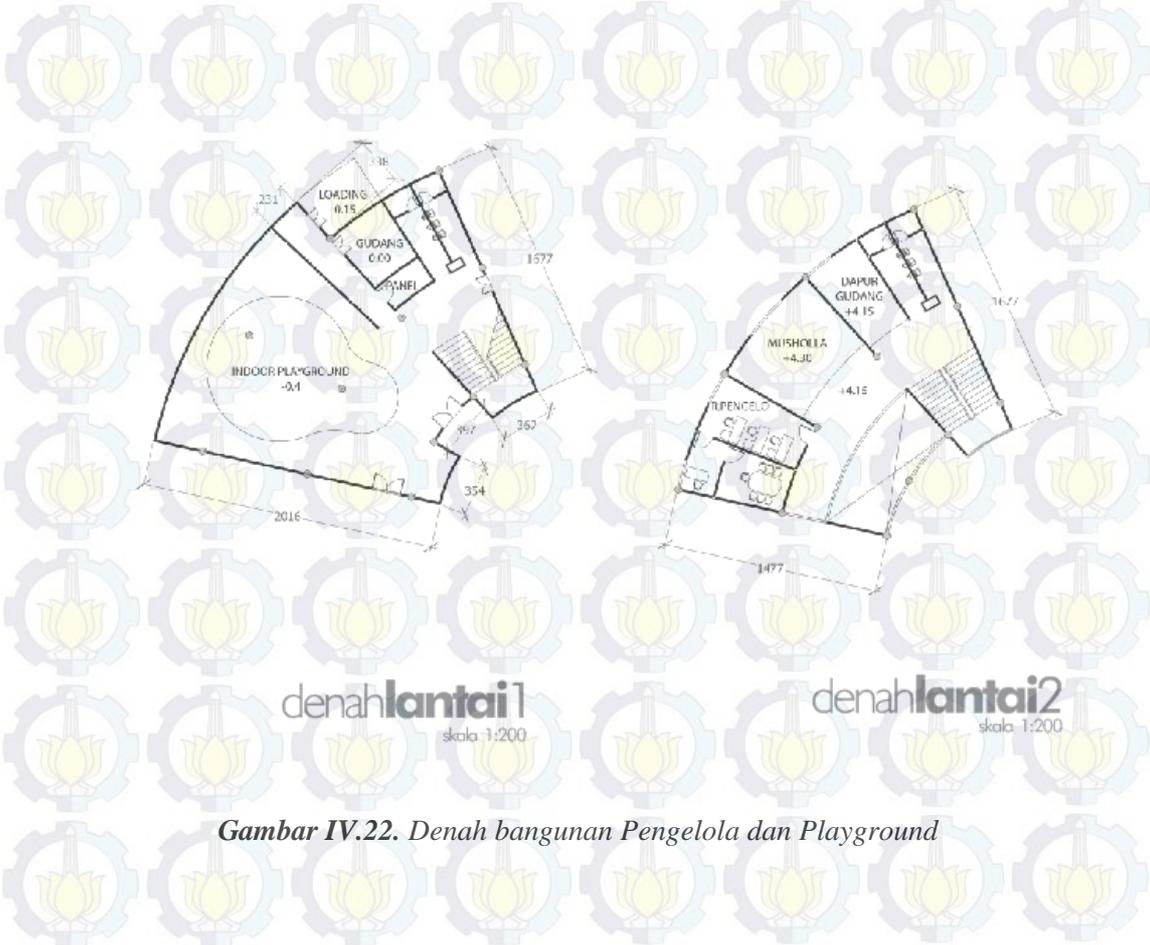


Gambar IV.20. *sekuen desain final*

1. Perspektif
2. Fasad bangunan kuliner
3. Detail fasad
4. Interior galeri
5. Indoor play
6. Plasa gazebo
7. Struktur fasad
8. Tempat makan lesehan lantai 1
9. Detail penyusunan bata



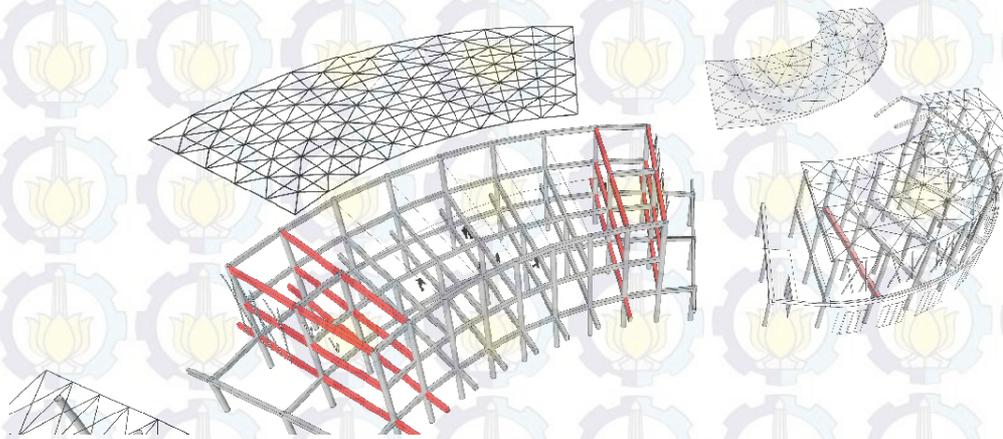
Gambar IV.21. Denah bangunan kuliner



Gambar IV.22. Denah bangunan Pengelola dan Playground

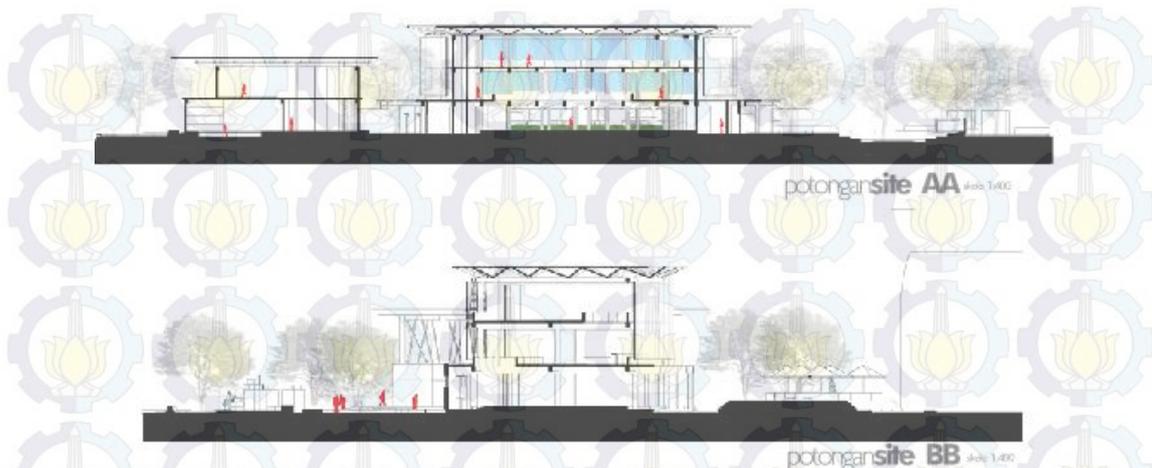


Gambar IV.23. Denah Galeri dan ruang serbaguna

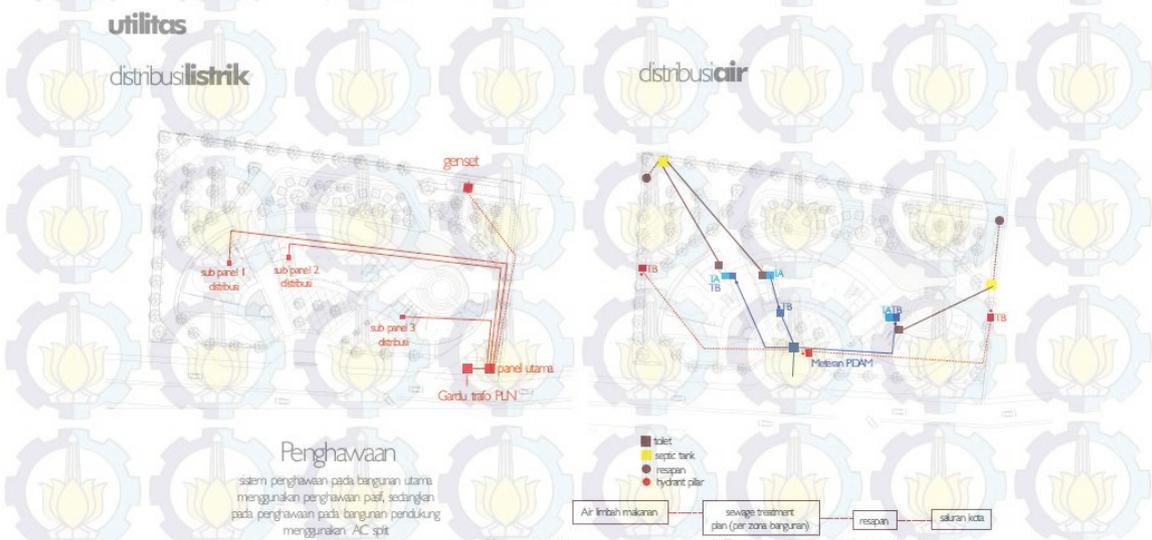


Gambar IV.24. sistem struktur

Konsep struktur menggunakan sistem *rigid frame* dengan atap konstruksi *space frame*



Gambar IV.25. potongan site



Gambar IV.26. sistem utilitas



Gambar IV.27. perspektif normal

V. KESIMPULAN

Taman Hiburan Keluarga merupakan sebuah *public space* yang mewadahi aktifitas dari masyarakat Kota Mojokerto yang dapat diakses oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa. Fasilitas utama yang dihadirkan adalah pusat jajanan PKL dan resto yang sekaligus mengakomodasi pedagang kaki lima yang tersebar di koridor Jalan Benteng Pancasila Kota Mojokerto. Fasilitas rekreatif yang dihadirkan adalah taman bermain anak berupa *outdoor playground* dan *indoor playground* serta gedung remaja yang dilengkapi dengan amphiteater terbuka untuk pertunjukan dan tempat berkumpul komunitas-komunitas remaja yang ada di Kota Mojokerto. Konsep URBAN OASIS yang diangkat diharapkan mampu menjadi ruang publik baru bagi konteks lingkungan sekitarnya sehingga mampu menjadi *urban catalyst* bagi kawasan.

DAFTAR PUSTAKA

Naskah RTRW KOTA MOJOKERTO 2012-2032

Antoniades, Anthony C. 1990. *Poetics of Architecture*. New York : Van Nostrand Reinhold

Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming : Information Management for Design*. New York : John Wiley

Neufert, Ernst and Peter. *Architect's Data* 3rd Edition

Sternberg, Ernest Spring 2002. "What Makes Buildings Catalytic? How Cultural Facilities Can be Designed To Spur Surrounding Development" *Journal of Architecture and Planning Research* pgs 30-42 Chicago : Locke Science Publishing