

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya :

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Wahyudi tahun 1999, dengan judul Peran Serta Masyarakat dalam Menciptakan Perumahan Berarsitektur Betawi di Setu Babakan. Pada penelitian tersebut dijelaskan ciri khas rumah berarsitektur Betawi. Dari referensi ini, beberapa aspek yang dapat dijadikan acuan dalam mendesain fasilitas wisata kuliner Pelabuhan perikanan Muara Angke antara lain mengenai orientasi bangunan tradisional Betawi, tipologi rumah tradisional Betawi, serta ornamen khas pada rumah tradisional Betawi.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Gagoek Hardiman tahun 2008, dengan judul Pengamatan pengembangan ruang publik ditepi pantai dari beberapa kota di Pulau Sulawesi dari aspek tropis lembab. Pada penelitian tersebut dijelaskan mengenai eksplorasi potensi dan keunikan kawasan tepi air dalam perencanaan dan perancangan ruang terbuka publik yang sesuai dengan karakteristik iklim tropis lembab kawasan tepi air. Dari referensi ini, aspek yang dapat dijadikan acuan dalam mendesain fasilitas wisata kuliner Pelabuhan perikanan Muara Angke antara lain untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kawasan tepi pantai sebagai ruang terbuka publik sesuai dengan potensi fisik dan kondisi iklim tropis lembab.

2.2. Tinjauan Fasilitas Wisata

2.2.1. Tinjauan umum wisata dan pariwisata

Wisata dan pariwisata menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah perjalanan atau bepergian. Dalam UU No.10/2009 tentang Kepariwisata dijelaskan definisi pariwisata, yaitu berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Sedangkan menurut Cahyani (2008:36), pariwisata berasal dari bahasa sansekerta yaitu “pari” yang berarti berulang-ulang dan “wisata” yang berarti perjalanan atau bepergian. Menurut Munasef (1995), pariwisata adalah peralihan tempat sementara waktu dan dalam perjalanan tersebut memperoleh pelayanan dari perusahaan yang bergerak dalam industri pariwisata.

Wisatawan adalah seseorang atau lebih yang melakukan perjalanan wisata serta melakukan kegiatan yang terkait dengan wisata. Wisatawan warga Negara Indonesia yang melakukan perjalanan wisata disebut Wisatawan Nusantara (Wisnus) dan wisatawan warga negara asing yang melakukan perjalanan wisata disebut Wisatawan Mancanegara (Wisman).

Fandeli, 2000 *dalam* pengertian dan konsep wisata menyebutkan beberapa jenis dan macam pariwisata agar arah pengembangan atau pembangunan pariwisata dapat direncanakan sesuai dengan ciri dan karakter kawasan. Jenis-jenis pariwisata tersebut antara lain :

1. Menurut letak geografis, dibedakan menjadi :
 - a. Pariwisata lokal, yaitu jenis pariwisata yang dikembangkan dalam ruang lingkup yang relatif sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu.
 - b. Pariwisata regional, yaitu kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu, seperti regional Bali, regional Jawa Timur.
 - c. Pariwisata nasional, yaitu jenis pariwisata dalam suatu negara yang pengunjungnya tidak hanya warga Negara yang bersangkutan akan tetapi juga orang asing yang datang mengunjungi tempat wisata tersebut.
 - d. Pariwisata internasional, yaitu pariwisata yang terdapat dan dikembangkan oleh banyak Negara.
2. Menurut sifatnya :
 - a. Pariwisata aktif, yaitu lebih menitik beratkan unsur pengunjung atau manusia berperan secara aktif sedangkan obyek wisata hanya sebagai alat berwisata seperti bersepeda, mandi di laut, berlayar.
 - b. Pariwisata pasif, pariwisata pasif menitikberatkan obyek sebagai pemegang peranan wisata seperti melihat pemandangan, menonton atraksi wisata.
3. Menurut orang yang melakukan perjalanan :
 - a. Individual tour, yaitu perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu atau dua orang.
 - b. Family group tour, yaitu perjalanan wisata yang dilakukan oleh rombongan atau grup yang masih mempunyai hubungan kekerabatan satu sama lain.
 - c. Grup tour, yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan bersama-sama dengan dipimpin oleh seorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan seluruh anggotanya.

2.2.2. Sarana dan prasarana pariwisata

1. Sarana pariwisata

Sarana pariwisata merupakan sebuah barang ataupun jasa yang secara langsung ataupun tidak langsung dapat memberikan pelayanan kepada wisatawan (Lawson, 1977). Sarana pariwisata ini digolongkan menjadi empat, yaitu sarana pokok pariwisata, sarana pelengkap, sarana penunjang dan sarana akomodasi/ penginapan.

- a. Sarana pokok pariwisata, yaitu sarana utama yang dapat memberikan pelayanan bagi wisatawan, antara lain :
 - 1) Biro perjalanan umum.
 - 2) Transportasi wisata, baik darat maupun laut.
 - 3) Restoran
 - 4) Obyek wisata
- b. Sarana pelengkap pariwisata, yaitu berupa fasilitas yang dapat melengkapi sarana pokok sehingga membuat wisatawan lebih lama tinggal di tempat yang dikunjunginya, antara lain :
 - 1) Fasilitas rekreasi dan olah raga seperti golf course, tennis court, pemandaian, diving, snorkeling, sarana memancing, dll.
 - 2) Sarana umum seperti jalan raya, jembatan, listrik, telekomunikasi, air bersih dan sebagainya.
- c. Sarana penunjang pariwisata, berupa fasilitas yang menunjang kegiatan wisata, sehingga para wisatawan dapat memenuhi kebutuhan dan keperluannya. Fasilitas ini misalnya souvenir shop, spa, fitness center, dll.
- d. Sarana akomodasi, yaitu berupa wahana yang menyediakan pelayanan jasa penginapan dan dilengkapi dengan pelayanan makan, minum serta jasa lainnya.

2. Prasarana pariwisata

Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata (Cahyani, 2008:15). Prasarana wisata ini dapat dibedakan menjadi :

a. Prasarana umum

Yaitu prasarana yang menyangkut kebutuhan orang banyak atau umum yang pandangannya bertujuan untuk membantu kelancaran roda perekonomian. Prasarana umum ini terdiri dari pembangkit tenaga listrik, penyediaan jaringan air bersih, jaringan jalan, jaringan telekomunikasi, jaringan internet dan lain-lain.

b. Prasarana menyangkut kebutuhan orang banyak

Prasarana ini menyangkut kebutuhan umum yang tujuan pengadaannya untuk membantu kepentingan tertentu, misalnya apotek, bank, ATM, kantor pos, tempat penukaran mata uang dan lain-lain.

c. Prasarana kepariwisataan

Terdapat tiga bentuk prasarana kepariwisataan yang terdiri dari *Receptive Tourist Plan*, *Residential Tourist Plan*, *Recreative And Sportive Plan*.

2.2.3. Unsur wisata

Inskeep (1991) lebih jauh mengatakan bahwa suatu obyek wisata harus mempunyai 5 unsur penting, yaitu:

1. Daya tarik

Daya tarik suatu Daya tarik merupakan faktor utama yang menarik wisatawan mengadakan perjalanan mengunjungi suatu tempat, baik suatu tempat primer yang menjadi tujuan utamanya, atau tujuan sekunder yang dikunjungi dalam suatu perjalanan primer karena keinginannya untuk menyaksikan, merasakan, dan menikmati daya tarik tujuan tersebut. Sedang daya tarik sendiri dapat diklasifikasikan kedalam daya tarik lokasi yang merupakan daya tarik permanen obyek wisata agar dikunjungi wisatawan antara lain:

- a. Keindahan alam, seperti laut, pantai, danau, dan sebagainya.
- b. Iklim atau cuaca misalnya daerah beriklim tropis
- c. Kebudayaan, sejarah, etnik/ kesukuan
- d. Kemudahan pencapaian obyek wisata

Atau dapat juga gabungan dari beberapa komponen di atas.

2. Prasarana Wisata

Prasarana wisata ini dibutuhkan untuk melayani mereka (wisatawan) selama perjalanan wisata. Fasilitas ini cenderung berorientasi pada daya tarik wisata di suatu lokasi, sehingga fasilitas ini harus terletak dekat dengan obyek wisatanya. Prasarana wisata cenderung mendukung kecenderungan perkembangan pada saat yang bersamaan.

Prasarana wisata ini terdiri dari:

a. Prasarana akomodasi

Prasarana akomodasi ini merupakan fasilitas utama yang sangat penting dalam kegiatan wisata. Proporsi terbesar dari pengeluaran wisatawan biasanya dipakai untuk kebutuhan menginap, makan dan minum. Daerah wisata yang menyediakan tempat istirahat yang nyaman dan mempunyai nilai estetika tinggi,

menu yang cocok, menarik, dan asli daerah tersebut merupakan salah satu yang menentukan sukses tidaknya pengelolaan suatu daerah wisata.

b. Prasarana pendukung

Prasarana pendukung harus terletak ditempat yang mudah dicapai oleh wisatawan. Pola gerakan wisatawan harus diamati atau diramalkan untuk menentukan lokasi yang optimal mengingat prasarana pendukung akan digunakan untuk melayani mereka. Jumlah dan jenis prasarana pendukung ditentukan berdasarkan kebutuhan wisatawan.

3. Sarana Wisata

Sarana Wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana wisata di daerah tujuan wisata maupun obyek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Lebih dari itu, selera pasar pun dapat menentukan tuntutan berbagai sarana yang dimaksud. Berbagai sarana wisata yang harus disediakan di daerah tujuan wisata antara lain biro perjalanan, alat transportasi, dan alat komunikasi, serta sarana pendukung lainnya. Tak semua obyek wisata memerlukan sarana yang sama atau lengkap. Pengadaan sarana wisata tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan.

4. Infrastruktur

Infrastruktur adalah situasi yang mendukung fungsi sarana dan prasarana baik yang berupa sistem pengaturan maupun bangunan fisik diatas permukaan tanah dan dibawah tanah, seperti: sistim pengairan, sumber listrik dan energi, sistem jalur angkutan dan terminal, sistem komunikasi, serta sistem keamanan atau pengawasan. Infrastruktur yang memadai dan terlaksana dengan baik di daerah tujuan wisata akan membantu meningkatkan fungsi sarana wisata, sekaligus membantu masyarakat dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

5. Masyarakat Lingkungan Budaya

Daerah dan tujuan wisata yang memiliki berbagai obyek dan daya tarik wisata akan mengundang kehadiran wistawan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kaitannya dengan masyarakat, lingkungan dan budaya adalah sebagai berikut:

a. Masyarakat

Masyarakat di sekitar obyek wisatalah yang akan menyambut kehadiran wisatawan tersebut, sekaligus akan memberikan layanan yang diperlukan oleh para wisatawan. Layanan yang khusus dalam penyajiannya serta mempunyai

kekhasan sendiri akan memberikan kesan yang mendalam. Untuk itu masyarakat di sekitar obyek wisata perlu mengetahui berbagai jenis dan kualitas layanan yang dibutuhkan oleh para wisatawan.

b. Lingkungan

Disamping masyarakat di sekitar obyek wisata, lingkungan alam di sekitar obyek wisata pun perlu diperhatikan dengan seksama agar tak rusak dan tercemar. Lalulalang manusia yang terus meningkat dari tahun ke tahun dapat mengakibatkan rusaknya ekosistem dari fauna dan flora di sekitar obyek wisata. Oleh sebab itu perlu adanya upaya untuk menjaga kelestarian lingkungan melalui penegakan berbagai aturan dan persyaratan dalam pengelolaan suatu obyek wisata.

c. Budaya

Lingkungan masyarakat dalam lingkungan alam di suatu obyek wisata merupakan lingkungan budaya yang menjadi pilar penyangga kelangsungan hidup suatu masyarakat. Oleh karena itu lingkungan budaya ini pun kelestariannya tak boleh tercemar oleh budaya asing, tetapi harus ditingkatkan kualitasnya sehingga dapat memberikan kenangan yang mengesankan bagi setiap wisatawan yang berkunjung.

2.3. Atraksi Wisata

2.3.1. Pengertian atraksi wisata

Pengertian atraksi wisata (Gunn, 1988) adalah pengembangan sumber daya fisik yang pada gilirannya dapat memenuhi kebutuhan pasar, dimana penempatan dan pengelolaannya harus dapat menumbuhkan kepuasan perjalanan wisatawan. Dalam perencanaannya, sumber daya fisik dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori. Pertama, sumber daya alami (natural resources), misalnya iklim, sumber daya alami, flora dan fauna adalah dasar kuat untuk banyak atraksi. Kedua, sumber daya buatan (man made), berupa situs peninggalan sejarah, tradisi/ budaya, adalah basis untuk pengembangan daya tarik lain dalam segmen perjalanan.

Atraksi wisata dapat dirubah setiap waktu. Hal yang sangat penting dalam menempatkan atraksi secara fisik adalah adanya perubahan setiap waktu yang dikarenakan dua hal. Pertama, karakteristik dari tempat ini dapat berubah karena adanya perubahan dari kondisi kota, kualitas sumber daya seperti sumber air, flora dan fauna, dan ini semua akan mempengaruhi pada kesuksesan dari atraksi wisata yang ditawarkan. Kedua, kesan dan minat pengunjung dapat naik atau turun seiring dengan

perjalanan waktu. Hal ini sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial, ekonomi, kebijaksanaan pembangunan secara umum, dan kecenderungan model saat itu.

2.3.2. Faktor lokasi dalam penanganan atraksi

Walaupun secara geografis penyebaran atraksi tidak homogen dalam satu wilayah, dalam pengembangannya 3 (tiga) hal pokok yang perlu diperhatikan dalam penanganan atraksi:

1. Aksesibilitas untuk menghubungkan dengan daerah asal pengunjung.
2. Semua atraksi wisata dapat dihubungkan dengan kota besar yang paling dekat sebagai pusat pelayanan wisatawan. Kebanyakan dari jenis jasa yang digunakan oleh wisatawan adalah juga dapat digunakan oleh penduduk, yang pada gilirannya semuanya akan menyukai penempatan berkenaan dengan penambahan fasilitas kota.
3. Hal yang perlu diperhatikan dalam penempatan lokasi adalah jarak keterjangkauan aset sumber utama atraksi dengan kota terdekat, terutama antisipasi terhadap kedatangan pengunjung dalam jumlah yang besar dan bersamaan. Semakin mudah jangkauan ke lokasi wisata, maka semakin pula obyek wisata tersebut mudah dikenal untuk dicoba dikunjungi.

2.3.3. Daya tarik atraksi wisata

Stephen Smith (1991) mengatakan bahwa masalah utama dalam perencanaan wisata adalah seberapa besar daya tarik suatu daerah wisata untuk dapat dikembangkan lebih lanjut hingga menarik para wisatawan untuk mengunjunginya. Daerah (region) dengan sedikit obyek peninggalan sejarah, sedikit pemandangan alam yang menarik, tanpa pantai, iklim yang jelek, sedikit kesempatan untuk berbelanja, dan sedikit potensi lain yang bisa dikembangkan merupakan pilihan paling rendah untuk dipilih menjadi suatu obyek wisata yang berkembang, baik oleh pemerintah maupun investor.

Atraksi wisata yang baik harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, menahan mereka dalam waktu yang lama, serta memberi kepuasan kepada wisatawannya. Untuk mencapai hasil itu, beberapa syarat harus dipenuhi yaitu (Soekadijo, 1997):

1. Kegiatan (act) dan obyek (artifact) yang merupakan atraksi itu sendiri harus dalam keadaan yang baik. Untuk dapat memberikan kepuasan, atraksi wisata harus dalam keadaan baik, baik atraksi yang berupa kegiatan maupun atraksi yang berupa obyek.

2. Karena atraksi wisata itu harus disajikan di hadapan wisatawan, maka cara penyajiannya harus tepat. Atraksi wisata boleh dikatakan berhasil kalau menimbulkan kesan kepada wisatawan, sehingga wisatawan merasa puas. Kepuasan itu tidak hanya tergantung kepada keadaan atraksi wisata itu sendiri, akan tetapi juga kepada caranya menyuguhkan atau mempresentasikan di hadapan wisatawan.
 3. Obyek wisata terintegrasi dengan syarat-syarat pariwisata lainnya, yaitu jasa pelayanan, transportasi dan aktualisasi. Dengan membangun obyek wisata saja wisatawan belum berdatangan. Obyek wisata itu harus diintegrasikan dengan syarat-syarat pariwisata lainnya, yaitu jasa pelayanan, transportasi dan aktualisasi.
 4. Dapat menahan wisatawan di tempat atraksi dalam waktu yang cukup lama.
- Tujuan pembangunan pariwisata adalah tidak hanya mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, akan tetapi juga untuk menahan mereka selama mungkin. Dengan asumsi bahwa akan semakin besar keuntungan yang diharapkan dari kehadiran mereka, yakni dengan semakin lamanya wisatawan dapat bertahan di suatu obyek wisata maka akan semakin bertambah pula perputaran uang yang terjadi. Penilaian daya tarik memang bisa dilakukan dengan model intuitif seseorang yang punya pengalaman dalam hal perencanaan pariwisata, tetapi hal ini sangat subyektif dan tidak terukur.

2.4. Tinjauan Wisata Kuliner

Kata kuliner berasal dari bahasa Latin *culina* yang berarti dapur (*Oxford Dictionaries Online*) serta *culinarius* yang berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan masak-memasak, makanan, dan dapur. *The Longan Dictionary of English Language and Culture* (1992 dalam Tumiwa, 2010). Lebih lanjut, istilah kuliner berasal dari *cuisine* atau produk yang berhubungan dengan masak-memasak dan *gastronomy* atau pola konsumsi, sehingga kuliner dapat diserap sebagai praktek konsumsi yang berbasis pada makanan/hidangan (virna, 2007).

Wisata kuliner sebagaimana yang dikatakan Long (1998) lebih dari sekedar mencicipi atau menikmati makanan baru nan eksotis. Kegiatan ini memerlukan pengerahan semua pamca indera yang kita miliki seperti rasa, aroma, sentuhan, serta penglihatan. Kembali menurut Long, wisata kuliner secara definitif merupakan kegiatan partisipatif dalam berkonsumsi, preparasi dan penyajian hidangan, ataupun cara makan (*eating style*) yang tidak biasa dilakukan.

Kata wisata kuliner berasal dari bahasa asing, yaitu *voyages culinaires* (Prancis) atau *culinary travel* (Inggris) yang artinya perjalanan wisata yang berkaitan dengan hal masak-memasak. *Mindset* yang berkembang di kalangan masyarakat, bahwa wisata kuliner lebih banyak bersifat sebagai ekspedisi tentang pilihan makanan-makanan enak atau dalam bahasa asingnya disebut ekspedisi gastronomik. Dalam Encyclopedia Britannica (1997) wisata gastronomi (*gastronomy tourism*) dijelaskan sebagai berikut: *Gastronomy is the art or pursuit of good eating, including the selection, preparation, service, and enjoyment of food, and various culinary customs or styles. The text article covers the history of gastronomy from ancient times and famous dishes of the leading cuisine of the world.* Menurut pengertian tadi, Gastronomi berarti seni atau usaha pencarian dari kualitas makan yang baik, termasuk dalam pemilihan, persiapan, pelayanan, dan kenikmatan dari makanan, dan variasi budaya atau gaya masakan. Sementara istilah kuliner (*culinary*) yang lebih sering digunakan di masyarakat merupakan bagian/sub dari gastronomi. Pemikiran tersebut telah sedikit merubah definisi asli wisata kuliner itu sendiri. Adapun yang dimaksud dengan wisata kuliner disini adalah produk wisata dengan motif atau tujuan yang berkaitan dengan jenis masakan tertentu.

Inskeep (1991) membagi atraksi wisata menjadi tiga, yaitu atraksi wisata alam, buatan dan budaya.

1. Atraksi wisata alam, menawarkan keaslian alam sebagai daya tarik seperti pantai, danau, ngarai, goa, dan lain-lain.
2. Atraksi wisata buatan, yang sengaja dibuat manusia untuk menarik wisatawan, seperti theme park, tempat perbelanjaan, pasar wisata, dan lain-lain.
3. Atraksi wisata budaya, seperti pola hidup masyarakat, adat istiadat, serta bentuk kebudayaan lain.

Tipologi atraksi wisata tersebut, memperjelas posisi wisata kuliner di pelabuhan Muara Angke sebagai atraksi wisata buatan berupa wisata dengan aktivitas utama/ *main activity* adalah aktivitas inti kuliner, yang didukung atraksi wisata alam sebagai daya tarik bagi pengunjung yang ingin menikmati suasana alam pesisir laut utara Jakarta.

2.5. Tinjauan Rumah Makan

Rumah makan adalah tempat makan yang mana semua sajiannya sudah dimasak terlebih dahulu meskipun konsumen belum melakukan pemesanan. Sedangkan restoran adalah tempat makan dimana menu baru di masak ketika konsumen melakukan

pemesanan. Akan tetapi rumah makan di Indonesia pada umumnya disebut juga sebagai restoran. Restoran merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Perancis yang diadaptasi oleh bahasa Inggris yaitu *restaurant* yang berasal dari kata *restaurer* yang berarti memulihkan (wikipedia).

Menurut Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan usaha Rumah Makan, dalam peraturan ini yang dimaksud dengan usaha Jasa Pangan adalah suatu usaha yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial

Menurut peraturan Menteri Kesehatan RI No. 304/Menkes/Per/89 tentang persyaratan rumah makan maka yang dimaksud rumah makan adalah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya.

2.5.1. Jenis rumah makan atau restoran

Dilihat dari pengolahan dan sistem penyajian, restoran diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu (Tumiwa, 2010):

1. *Formal Restaurant* (Restoran Formal)

Restoran formal adalah industri jasa pelayanan makan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif.

Ciri-ciri restoran formal, yaitu :

- a. Penerimaan pelanggan dengan sistem pemesanan tempat terlebih dahulu
- b. Para pelanggan terkait dengan menggunakan pakaian formal
- c. Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik/menu Eropa populer
- d. Sistem penyajian yang dipakai adalah *Russian Service/ French Service* atau modifikasi dari kedua tabel servis tersebut.
- e. Disediakan ruangan cocktail selain ruangan jamuan makan digunakan sebagai tempat untuk minum minuman yang beralkohol sebelum santap makanan.
- f. Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau untuk makan malam dan makan siang, tetapi tidak untuk menyediakan makan pagi.
- g. Menyediakan berbagai merek minuman bar secara lengkap khususnya wine dan champagne dari berbagai negara penghasil wine di dunia.

- h. Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantis dan eksklusif.
- i. Harga makanan dan minuman relatif tinggi
- j. Penataan bangku dan kursi memiliki area service yang luas untuk dapat dilewati gueridon.
- k. Tenaga relatif banyak dengan standard kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.

2. *Informal Restaurant* (Restoran Informal)

Pengertian restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan, dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan.

Ciri-ciri restoran informal :

- a. Harga makan dan minuman relatif murah
- b. Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat
- c. Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal
- d. Sistem penyajian makan dan minuman yang dipakai *American Service/ready plate* bahkan *self service* ataupun *counter service*
- e. Tidak menyediakan hiburan musik hidup
- f. Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lainnya.
- g. Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu/pelanggan namun dipampang di counter/langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.
- h. Menu yang disediakan sangat terbatas dan memnatasi menu-menu yang relatif cepat selesai dimasak.
- i. Jumlah tenaga servis relatif sedikit dengan standar kebutuhan, 1 pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan.

3. *Specialities Restaurant*

Pengertian *specialities restaurant* adalah industri jasa pelayanan makan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.

Ciri-ciri *Specialities Restaurant* :

- a. Menyediakan sistem pelayanan tempat.
- b. Menyediakan makanan khas suatu negara tertentu, populer, dan disenangi banyak pelanggan secara umum.
- c. Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional.
- d. Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang dan makan malam.
- e. Menu *ala carte* dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan.
- f. Biasanya menghadirkan musik/hiburan khas negara asal.
- g. Harga makan relatif tinggi dibanding informal restaurant dan lebih rendah dibanding formal restaurant.
- h. Jumlah tenaga service sedang, dengan standard kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.

Menurut Torsina (2000) dalam Ginting (2009) membedakan jenis-jenis rumah makan atau restoran ke dalam sepuluh jenis atau bentuk, yaitu:

1. *Family Conventional*

Jenis restoran ini adalah restoran yang diperuntukkan bagi keluarga. Restoran ini mementingkan suasana nyaman dan makanan yang lezat.

2. *Fast Food*

Restoran jenis ini merupakan restoran siap saji yang memiliki keterbatasan dalam jenis menu yang disajikan, harga produknya relatif mahal dan mengutamakan banyak pelanggan. Produknya dapat dikonsumsi di restoran (*eat in*) dan dapat dibungkus untuk dikonsumsi di luar restoran (*take out*).

3. *Cafeteria*

Jenis restoran ini, biasanya terdapat di gedung-gedung perkantoran atau pusat perbelanjaan, sekolah atau pabrik-pabrik. Menu yang disajikan berganti-ganti setiap

harinya dengan harga yang cukup ekonomis. Tipe penyajian swalayan dengan menu agak terbatas seperti menu-menu yang disajikan di rumah.

4. *Gourmet*

Restoran ini mengutamakan penyediaan dan pelayanan makanan dan minuman yang sifatnya khusus, dimana pelayanan dan jenis makanan yang dihidangkan termasuk eksklusif. Biasanya pelayanan dan harga makanan dan minuman yang dihidangkan sesuai dengan kualitas. Oleh karena itu restoran semacam ini termasuk golongan mewah atau diperuntukkan bagi golongan VIP.

5. *Etnik*

Restoran ini menyajikan masakan dari daerah (suku atau Negara) yang spesifik misalnya: masakan Jawa Timur, Manado, Cina, India, Timur Tengah, dan lain-lain. Pakaian seragam dari pelayanannya disesuaikan dengan daerah asal makanan dan minuman. Dekorasi tempat dan ruangan menggambarkan suasana etnik tertentu.

6. *Speciality Restaurants*

Restoran ini menyajikan menu yang khas, berkualitas, dan menarik perhatian.

7. *Buffet*

Ciri utama *buffet* adalah berlakunya satu harga untuk makan sepuasnya apa yang disajikan dalam *buffet*. Produk minuman berupa wine, linquor, dan bir yang dapat dipesan dengan khusus.

8. *Coffee Shop*

Ciri khas dari restoran ini adalah tempat duduk yang berganti-ganti dengan cepat untuk menandakan suasana tidak formal dan pelayanan makan cepat saji. Lokasi dan tempat utama berada di sekitar gedung perkantoran, pabrik-pabrik, dan pusat perbelanjaan dengan traffic pejalan yang tinggi. Menu utama yang disajikan adalah untuk *coffee break*.

9. *Snack Bar*

Restoran ini diperuntukkan untuk orang-orang yang ingin jajanan dan makanan kecil. Ruangan biasanya lebih kecil tetapi bisa memperoleh volume penjualan yang lumayan besar. Banyak menawarkan pesanan *take out*. Dekorasi tempat sederhana serta ukuran kecil hanya untuk beberapa orang.

10. *Drive In / Drive Thru or Parking*

Restoran ini diperuntukkan untuk pembelian sistem antar hingga ke dalam mobil. Pesanan diantar sampai ke mobil untuk *eat in* (sementara parkir) atau *take away* dengan

kemasan makanan yang dibungkus lebih praktis. Lokasi sesuai dengan tempat parkir baik motor maupun mobil.

Rumah Makan dalam perancangan fasilitas wisata kuliner Pelabuhan Perikanan Muara Angke termasuk jenis restoran family, etnik dan *speciality* sekaligus karena menghadirkan suasana rumah makan yang nyaman, menyajikan menu khas hasil perikanan laut, dan berkonsep betawi pesisir.

2.5.2. Perencanaan rumah makan atau restoran

Bangunan rumah makan menjadi tempat manusia melakukan aktivitas seperti mempersiapkan bahan makanan dan minuman, memproses bahan mentah menjadi hidangan siap santap, sehingga sebuah rumah makan tidak terlepas dari tata ruang dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan operasional rumah makan secara keseluruhan. Tata ruang rumah makan sebaiknya memiliki fasilitas ruangan yang memadai agar dapat memberikan dukungan pekerja melakukan aktifitasnya sehingga menghasilkan mutu produk yang berkualitas serta memberikan kenyamanan dan keselamatan kerja bagi para pekerja maupun kenyamanan bagi para pelanggan rumah makan untuk menikmati produk rumah makan tersebut.

Tata ruang rumah makan tentunya dirancang dan dibangun dengan mempertimbangkan siklus kegiatan operasional dimulai dari ruang sebagai tempat melakukan kegiatan awal yakni penerimaan bahan mentah kemudian diproses sampai dengan penyajiannya. Semua tahap tersebut memerlukan ruangan yang memadai.

Komponen utama restoran antara lain (Soekresno, 1996) :

1. Area Restoran

Terdiri dari area tempat duduk, papan menu, sirkulasi, lantai dansa, panggung, ruang ganti, ruang pencahayaan, ruang operator, kasir, ruang manager, tempat koktail, entrance tamu, entrance staff, dan pintu darurat.

2. Area Dapur

Terdiri dari kantor dapur, area pendingin, area pemanas, area roti-rotian, area manager, area memasak, area penyajian, counter, pengeringan, area pantry, pintu masuk barang dan staff kendaraan, area pemesanan paket, area cuci, dan area minuman.

3. Area Bar

Terdiri dari counter, area koktail, area pameran, rak minuman, kulkas, dan pintu bar.

4. Area Pelayanan

Kantor pelayanan, gudang peralatan, area cuci, area peralatan bersih, dan area cuci keranjang.

5. Area Parkir

Jalur masuk dan jalur keluar, pintu darurat, area parkir, taman, pos jaga dan loket parkir.

6. Area Bekerja

Terdiri dari entrance pegawai, loker pegawai, toilet pegawai, dan ruang makan pegawai.

7. Gudang

Terdiri area grosir, area barang tahan lama, tempat peralatan, kantor penjaga, dan tempat cuci.

8. Area Pembuangan Sampah, terdiri dari :

Tempat sampah basah, dan tempat sampah kering.

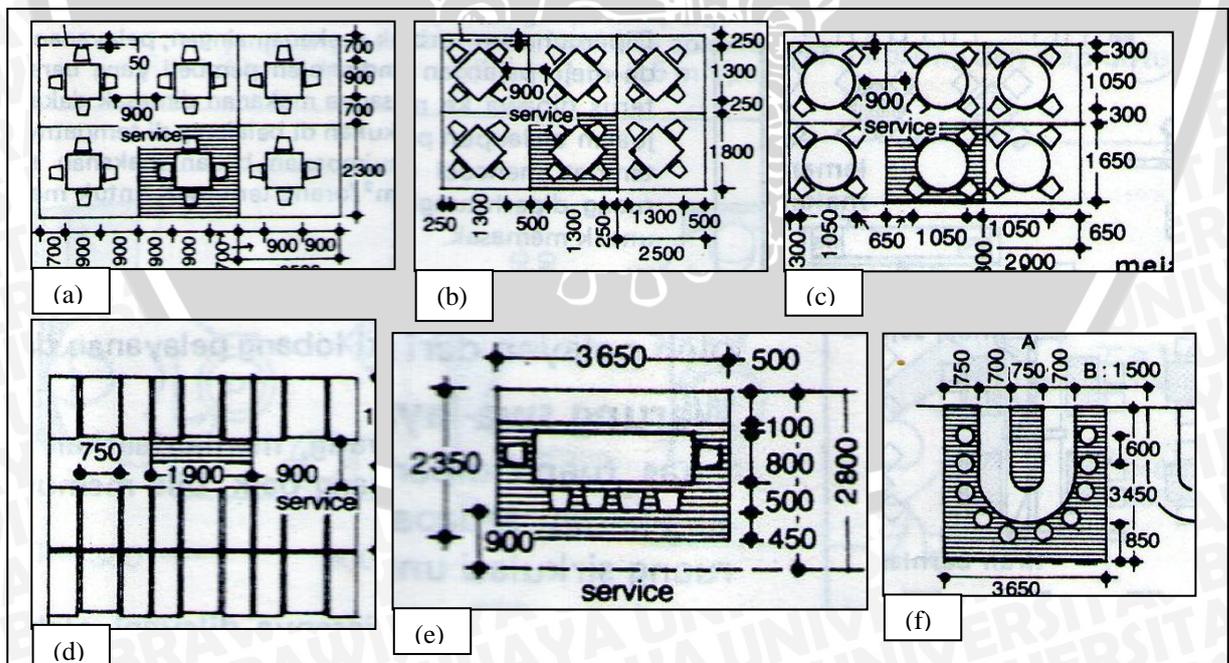
9. Toilet

Terdiri dari toilet tamu untuk pria dan wanita.

10. Area Ibadah

Terdiri dari tempat shalat dan ruang wudhu

Rumah makan atau restoran hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga dapat diolah berbagai variasi perletakkan meja dan tempat duduknya.



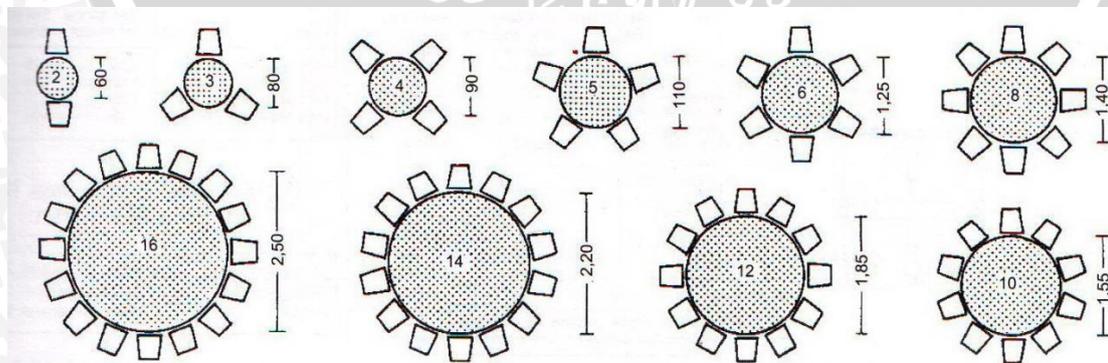
Gambar. 2.1. pengaturan tata letak meja makan
Sumber: Neufert (1992:205)

- a. Meja persegi 4 dengan tata letak pada sisinya, kepadatan pemakaian 1,4
- b. Meja persegi 4 dengan tata letak diagonal, kepadatan pemakaian 0,92
- c. Meja bundar dengan tata letak diagonal, kepadatan pemakaian 0,82
- d. Tempat duduk bangku dan meja, kepadatan pemakaian 0,80
- e. Meja panjang dengan kepadatan pemakaian 0,86
- f. Meja bangku dengan pelayanan, kepadatan pemakaian 1,26

Berbagai bentuk dan ukuran meja dalam penataan ruang makan di ruang makan adalah sebagai berikut.

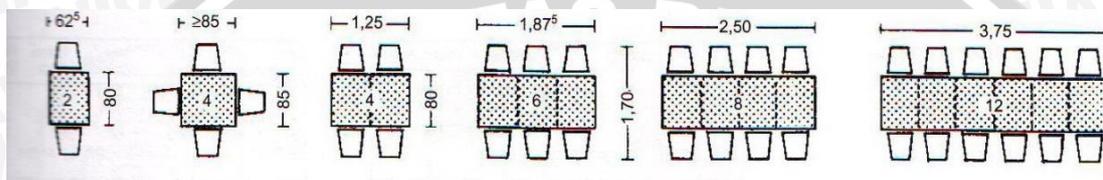
1. Meja bundar :

- a. Diameter 600 mm untuk 2 kursi
- b. Diameter 800 mm untuk 3 kursi
- c. Diameter 960 mm untuk 4 kursi
- d. Diameter 1100 mm untuk 5 kursi
- e. Diameter 1250 mm untuk 6 kursi
- f. Diameter 1400 mm untuk 8 kursi
- g. Diameter 1550 mm untuk 10 kursi
- h. Diameter 1850 mm untuk 12 kursi
- i. Diameter 2200 mm untuk 14 kursi
- j. Diameter 2500 mm untuk 16 kursi



Gambar. 2.2. bentuk dan ukuran meja bundar
Sumber: Neufert (1992 : 207)

2. Meja empat sisi
 - a. Panjang 800 mm, lebar 625 mm untuk 2 kursi
 - b. Panjang 850 mm, lebar 850 mm untuk 4 kursi
 - c. Panjang 1250 mm, lebar 800 mm untuk 4 kursi
 - d. Panjang 1700 mm, lebar 800 mm untuk 6 kursi
 - e. Panjang 2500 mm, lebar 800 mm untuk 8 kursi
 - f. Panjang 3750 mm, lebar 800 mm untuk 12 kursi



Gambar. 2.3. bentuk dan ukuran meja empat sisi
Sumber: Neufert (1992 : 207)

2.6. Tinjauan kawasan pesisir

Berdasarkan Keputusan Menteri Kelautan dan Perikanan nomor KEP 10/MEN/2002 tentang Pedoman Umum Perencanaan Pengelolaan Pesisir Terpadu dijelaskan bahwa Kawasan Pesisir adalah wilayah pesisir tertentu yang ditunjuk dan atau ditetapkan oleh pemerintah berdasarkan kriteria tertentu, seperti karakteristik fisik, biologi, sosial dan ekonomi untuk dipertahankan keberadaannya. Menurut Prasita (1996), kawasan pesisir merupakan kawasan yang unik karena kawasan tersebut terdiri dari komponen daratan dan lautan. Dalam perencanaan regional kawasan wisata pesisir harus selaras dengan tata ruang yang telah dibuat pada tingkat regional kawasan tersebut. Penataan ruang pesisir akan mencakup penetapan peruntukan lahan terbagi menjadi tiga, yaitu zona preservasi, zona konservasi dan zona pemanfaatan.

2.6.1. Tinjauan pengembangan kawasan tepian air

Berdasarkan aktifitas yang ada di dalamnya, kawasan tepian air (*waterfront*) dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Breen & Rigby, 1996) :

1. *Cultural Waterfront*

Merupakan kawasan tepian air yang mewadahi aktifitas budaya, pendidikan dan ilmu pengetahuan. Fasilitas yang dikembangkan seperti *aquarium*, *riverfront plaza* dengan *sculpture* Detroit dan sebagainya.

2. *Environmental Waterfront*

Merupakan kawasan tepian air yang memanfaatkan keaslian dan potensi lingkungan alam yang ada di sekelilingnya, seperti rawa, laut, dan sungai. Kawasan ini juga mewadahi kegiatan pelestarian dan perbaikan kualitas lingkungan alami yang mengalami degradasi lingkungan.

3. *History Waterfront*

Merupakan usaha untuk melestarikan, memperbaiki dan mengembalikan warisan sejarah di suatu kawasan tepian air.

4. *Mix-used Waterfront*

Pengembangan *waterfront* ini yang mendukung beranekaragam kegiatan. Arah pengembangannya adalah menggabungkan berbagai fungsi seperti perdagangan, perumahan, rekreasi, perkantoran, transportasi, wisata dan olahraga.

5. *Recreational Waterfront*

Merupakan pengembangan *waterfront* dengan fungsi yang dikembangkan adalah aktifitas rekreasi dengan fasilitas yang ditampung di dalamnya antara lain taman bermain, taman air, taman duduk, taman hiburan, area memancing, *amphiteater*, marina, museum dan rekreasi.

6. *Residential Waterfront*

Fungsi yang dikembangkan pada kawasan tepian air ini adalah perumahan sebagai fungsi utama. Adapun fasilitas yang dibangun adalah perumahan nelayan, apartemen, *townhouse*, rumah pantai, dan villa dengan fasilitas pendukung olahraga dan rekreasi.

7. *Working Waterfront*

Fungsi yang dikembangkan adalah berhubungan dengan kegiatan perikanan seperti penangkapan, penyimpanan, dan pengolahan. Kegiatan pembuatan kapal dan terminal air juga menjadi ciri kawasan tepian air.

Pada pengembangan fasilitas wisata di kawasan Pelabuhan Perikanan dan Pangkalan Pendaratan Ikan Muara Angke, dapat diklasifikasikan sebagai *mix-used waterfront*, dimana arah pengembangannya menggabungkan fungsi wisata, rekreasi, kuliner, olahraga dan transportasi.

2.6.2. Prinsip - prinsip penataan kawasan tepian air

Pengembangan wisata pesisir sangat terkait erat dengan pengelolaan kawasan tepi air. Definisi prinsip perancangan kawasan tepi air merupakan dasar-dasar penataan

kawasan memasukan aspek yang perlu dipertimbangkan dan komponen di wilayah tepi air (Sastrawati, 2003).

Pengembangan kawasan batas air perlu memperhatikan sistem lingkungan yang ada di sekitarnya oleh keadaan geografis, sejarah dan budaya, waktu, kepentingan politik, dan ekonomi serta berbagai kemungkinan yang dimilikinya. Hal ini berarti meniru mentah-mentah sebuah kawasan tepian air yang berhasil, berarti dapat berakhir dengan sebuah kegagalan atau menghasilkan desain yang tidak simpatik terhadap konteksnya.

Faktor-faktor yang dapat menentukan keberhasilan penataan sebuah kawasan tepian air (Ichsan M, 1993), yaitu:

1. Keterkaitan dengan kawasan aktifitas publik atau daerah sekitarnya

a. Keterkaitan dengan aktifitas dan fasilitas di sekitarnya

Perlu pemahaman atau penyeimbangan terhadap aktifitas dan fasilitas yang ada dan akan ada di daerah sekitarnya, dalam hal ini pencegahan pertentangan atau perebutan kepentingan.

b. Keterkaitan visual

Penyatuan suatu daerah batas air dengan lingkungan sekitarnya sehingga dapat dinikmati dengan baik oleh pengamat dan pemakainya dan penempatan bangunan tidak menghalangi orientasi terhadap suatu obyek air.

c. Keterkaitan dengan sejarah dan budaya

Pentingnya melibatkan unsur sejarah dan budaya daerah setempat dalam penerapannya ke konteks rancangan sehingga menghasilkan suatu identitas kawasan.

2. Akses/pencapaian

a. Jarak dengan air

Adanya pembatasan di dinding suatu daerah batas air sebagai penghalang pencapaian langsung ke badan air.

b. Transportasi Umum

Memudahkan pencapaian ke daerah batas air dan akan menunjang keberhasilan suatu daerah batas air.

2.6.3. Kriteria akses publik dan ruang terbuka kawasan tepian air

Jaringan akses publik dan open space dapat dilihat keberadaannya, yang dapat dikelompokkan dalam empat bagian (Azeo, 1989) :

1. Taman dan Plaza

Taman dan plaza adalah lansekap lunak atau plaza-plaza berpermukaan keras, yang kebanyakan terletak di *seawall*. Jangkauan penggunaannya mulai dari aktifitas program, seperti lapangan bermain sampai kegiatan pantai pasif (*passive enjoyment*). Beberapa lansekap *open space* termasuk plaza-plaza, jalur pejalan kaki, atau area permukaan keras lainnya.

2. Ruang terbuka di dermaga

Ruang terbuka di dermaga yang secara eksklusif dipakai untuk akses publik, yang merupakan suatu kombinasi akses publik dan *open space* serta penggunaan lainnya. Di dermaga juga terdapat pedestrian untuk pejalan kaki. Menikmati pemandangan pantai, aktivitas maritim, atau mengarahkan kembali ke kota. Dermaga sebagai akses publik sering digunakan sebagai tempat pemancingan favorit.

3. Area-area alami

Area alami dan *open space* merupakan preservasi dan restorasi lingkungan alami pantai. Area-area alami dan *open space* ini terdiri dari lahan-lahan basah dan lapangan-lapangan yang digunakan untuk menikmati pemandangan pantai. Untuk melindungi habitat-habitat yang sensitif, beberapa area tidak boleh dimasuki umum.

4. Batas-batas jalur pejalan kaki di tepian air

Batas dan jalur pejalan kaki terdiri dari jalan di pelabuhan dan jalur pejalan kaki lain yang terdapat di sepanjang tepian pantai. *Open space* ini biasanya berhubungan dengan *open space* lain di luar batas pelabuhan.

2.7. Tinjauan Teori Revitalisasi

Revitalisasi adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital/hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran/degradasi. Skala revitalisasi ada tingkatan makro dan mikro. Proses revitalisasi sebuah kawasan mencakup perbaikan aspek fisik, aspek ekonomi dan aspek sosial. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (sejarah, makna, keunikan lokasi dan citra tempat) (Danisworo, 2002). Hilangnya vitalitas awal dalam suatu kawasan historis budaya sendiri umumnya ditandai dengan kurang terkendalinya perkembangan dan pembangunan kawasan, sehingga mengakibatkan terjadinya kehancuran kawasan, baik secara self destruction maupun creative destruction.

Revitalisasi adalah upaya untuk mendaur-ulang (recycle) dengan tujuan untuk memberikan vitalitas baru, meningkatkan vitalitas yang ada atau bahkan menghidupkan kembali vitalitas (re-vita-lisasi) yang pernah ada, namun telah memudar (Antariksa, 2009). Adaptasi revitalisasi merupakan upaya untuk mengubah suatu lingkungan binaan agar dapat digunakan untuk fungsi baru yang sesuai, tanpa menuntut perubahan drastis atau hanya memberikan dampak yang minimal. Revitalisasi pada prinsipnya tidak hanya menyangkut masalah konservasi bangunan dan ruang kawasan bersejarah saja, tetapi lebih kepada upaya untuk mengembalikan atau menghidupkan kembali kawasan dalam konteks kota yang tidak berfungsi atau menurun fungsinya agar berfungsi kembali, atau menata dan mengembangkan lebih lanjut kawasan yang berkembang sangat pesat namun kondisinya cenderung tidak terkendali.

Menurut Departemen Kimpraswil (2002) revitalisasi dapat dijelaskan, adalah rangkaian upaya menghidupkan kembali kawasan yang cenderung mati, meningkatkan nilai-nilai vitalitas yang strategis dan signifikan dari kawasan yang masih mempunyai potensi dan atau mengendalikan kawasan yang cenderung kacau atau semrawut.

Revitalisasi dapat dikatakan sebagai salah satu pendekatan dalam meningkatkan vitalitas suatu kawasan kota yang bisa berupa:

1. Penataan kembali pemanfaatan lahan dan bangunan;
2. Renovasi kawasan maupun bangunan-bangunan yang ada, sehingga dapat ditingkatkan dan dikembangkan nilai ekonomis dan sosialnya;
3. Rehabilitasi kualitas lingkungan hidup; dan
4. Peningkatan intensitas pemanfaatan lahan dan bangunannya.

Keberhasilan pendekatan revitalisasi dalam suatu kawasan dipengaruhi oleh aspek sosial dan karakteristik kawasan yang merupakan image atau citra suatu kawasan, bukan pada ide atau konsep yang diterapkan tanpa penyesuaian dengan lingkungan kawasan tersebut. Pendekatan revitalisasi berdasarkan tingkat, sifat dan skala perubahan yang terjadi di dalam kawasan dapat dilakukan dengan preservasi/konservasi, rehabilitasi dan pembangunan kembali (redevelopment).

Tahapan-tahapan pelaksanaan revitalisasi di antaranya adalah (Antariksa, 2009):

1. Intervensi fisik

Intervensi fisik mengawali kegiatan fisik revitalisasi dan dilakukan secara bertahap, meliputi perbaikan dan peningkatan kualitas dan kondisi fisik bangunan, tata hijau, sistem penghubung, sistem tanda/reklame dan ruang terbuka kawasan.

2. Rehabilitasi ekonomi

Revitalisasi yang diawali dengan proses peremajaan artefak urban harus mendukung proses rehabilitasi kegiatan ekonomi, sehingga mampu memberikan nilai tambah bagi suatu kawasan. Dalam konteks revitalisasi perlu dikembangkan fungsi campuran yang bisa mendorong terjadinya aktivitas ekonomi dan sosial (vitalitas baru).

3. Revitalisasi sosial/institusional

Keberhasilan revitalisasi sebuah kawasan akan terukur bila mampu menciptakan lingkungan yang menarik (*interesting*), jadi bukan *beautiful place*. Maksudnya kegiatan revitalisasi ini harus berdampak positif serta dapat meningkatkan dinamika dan kehidupan sosial masyarakat/warga (*public realms*).

Kawasan-kawasan revitalisasi ditinjau dari fungsi kawasan:

1. Revitalisasi kawasan perniagaan
2. Revitalisasi kawasan perumahan
3. Revitalisasi kawasan perindustrian
4. Revitalisasi perkantoran pemerintah
5. Revitalisasi kawasan olah raga, dan fasilitas sosial lainnya
6. Revitalisasi kawasan khusus.

Kawasan-kawasan revitalisasi ditinjau dari letak kawasan:

1. Revitalisasi kawasan pegunungan/per-bukitan
2. Revitalisasi kawasan tepian air (sungai, laut, danau)
3. Revitalisasi kawasan perairan/rawa
4. Revitalisasi kawasan khusus lainnya

Kawasan-kawasan revitalisasi ditinjau dari ke-kuno-an dan ke-sejarah-an:

1. Revitalisasi kawasan bersejarah
2. Revitalisasi kawasan baru

2.8. Tinjauan Teori Tata Massa

Penyusunan massa bangunan pada suatu tapak dapat menunjukkan tingkat kepentingan, kebutuhan, fungsi serta peran simbolis ruang-ruang tersebut. Oleh karena itu penyusunan pola tata massa yang benar pada suatu rancangan sangat mutlak diperlukan. Penentuan jenis organisasi ruang yang digunakan tergantung pada, (Ching, 2000 : 188) :

1. Kebutuhan atas program bangunan, seperti pendekatan fungsional, persyaratan ukuran, klasifikasi hirarki ruang-ruang dan syarat-syarat pencapaian, pencahayaan dan pemandangan.
2. Kondisi-kondisi eksterior tapak yang mungkin akan membatasi bentuk atau pertumbuhan organisasi atau yang mungkin merangsang organisasi tersebut untuk mendapatkan gambaran-gambaran tertentu tentang tapak dan terpisah dari bentuk-bentuk lainnya.

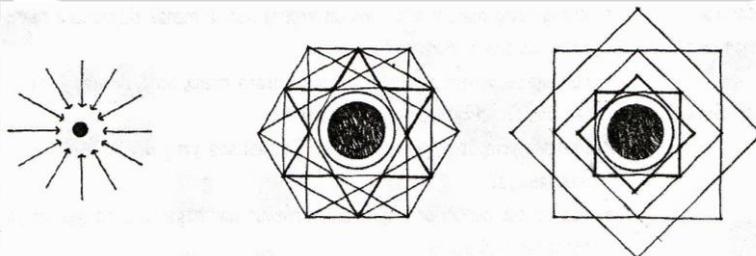
Setiap penentuan jenis organisasi ruang diawali dengan bagian yang membahas karakter bentuk, hubungan-hubungan ruang dan tanggapan lingkungan dari kategori tersebut (Ching, 2000 : 189). Setiap penentuan tata massa harus dapat menjawab pertanyaan :

1. Jenis ruang yang di tampung, letak ruang dan bagaimana ruang-ruang tersebut dibentuk.
2. Bagaimana hubungan yang terjadi antara ruang satu dengan ruang yang lain dan terhadap lingkungan eksterior/ lansekap.
3. Letak tempat masuk dan jenis konfigurasi yang dimiliki alur sirkulasi.
4. Bagaimana bentuk eksterior tata massa dan bagaimana tanggapannya terhadap lingkungan.

Berikut ini adalah jenis-jenis organisasi ruang atau pola tata massa yang dapat diterapkan pada rancangan zona wisata :

1. Terpusat

Sebuah ruang/ massa terpusat pada fungsi primer dengan dikelilingi oleh ruang sekunder. Organisasi terpusat merupakan komposisi terpusat dan stabil yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder, dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang luas dan dominan (Ching, 2000 : 190). Pada organisasi terpusat ini, massa pemersatu/ pusat umumnya berbentuk teratur dan memiliki ukuran yang cukup besar dan dominan sehingga dapat dijadikan sebagai pusat perhatian dalam suatu komposisi.



Gambar 2.4. Pola organisasi terpusat

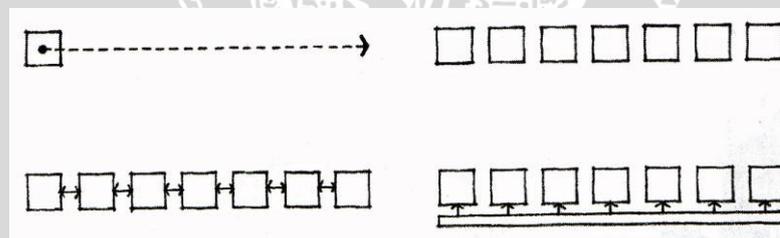
Sumber : Ching (2000 : 190)

Ruang-ruang massa sekunder yang mengelilingi massa pusat dapat setara dalam hal ukuran antara massa sekunder satu dengan lainnya atau berbeda tergantung dari kebutuhan, fungsi, kepentingan relatif, atau lingkungan sekitarnya. Perbedaan antara massa-massa sekunder juga memungkinkan bentuk dari organisasi terpusat untuk menanggapi kondisi lingkungan tapaknya.

Apabila bentuk organisasi terpusat bersifat tidak beraturan, maka kondisi jalan masuk harus dikhususkan menurut tapak. Pola sirkulasi dan pergerakan dalam suatu organisasi terpusat dapat berbentuk radial, lup atau spiral.

2. Linier

Pola tata massa linier terbentuk dari massa-massa yang dapat berhubungan langsung maupun tidak langsung dan membentuk suatu garis. Pola organisasi linier biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang, serupa dalam hal ukuran, bentuk dan fungsi (Ching, 2000 : 198). Pola tata massa pada suatu tapak yang menunjukkan organisasi linier dapat terdiri dari massa-massa yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi dan mengorganisir sederetan massa-massa menurut panjang/ garis.



Gambar 2.5. Pola organisasi linier
Sumber : Ching (2000 : 198)

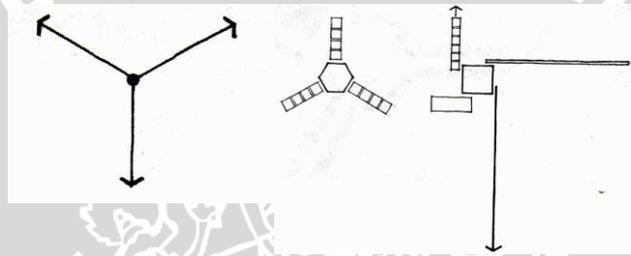
Akibat dari panjang karakternya, organisasi linier menunjukkan suatu arah dan menggambarkan gerak, perluasan dan pertumbuhan. Sedangkan pada ruang-ruang yang secara simbolis atau fungsional penting keberadaannya terhadap suatu pola dapat terjadi dimanapun sepanjang rangkaian linier dan kepentingannya ditegaskan oleh ukuran maupun bentuknya.

Bentuk organisasi linier bersifat fleksibel dan dapat menanggapi bermacam-macam kondisi tapak. Bentuk ini dapat disesuaikan dengan adanya perubahan-perubahan topografi, mengitari suatu badan air atau batang pohon atau mengarahkan ruang-ruangnya untuk memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Bentuknya dapat lurus, bersegmen atau melengkung. Konfigurasinya dapat berbentuk

horizontal sepanjang tapaknya, diagonal menaiki suatu kemiringan atau berdiri tegak seperti sebuah menara.

3. Radial

Organisasi radial memadukan unsur-unsur baik organisasi terpusat maupun linier (Ching, 2000 : 208). Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan dimana sejumlah organisasi linier berkembang menurut arah jari-jarinya. Perbedaan dari organisasi terpusat dengan organisasi radial adalah pada organisasi terpusat memusatkan pandangan pada ruang pusat/ massa pusatnya sedangkan pada organisasi radial massa-massa mengembang keluar pusatnya, sehingga tidak terdapat pusat perhatian pada organisasi ini. Dengan lengan liniernya, organisasi radial dapat menggabungkan diri pada unsur atau benda tertentu pada tapak.



Gambar 2.6. Pola organisasi Radial
Sumber : Ching (2000 : 208)

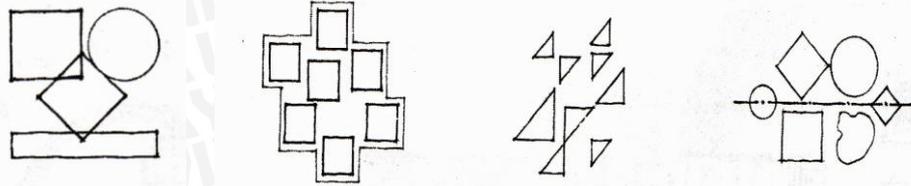
Seperti pada pola organisasi terpusat, organisasi radial memiliki pusat dengan bentuk teratur. Lengan-lengan linier dimana ruang pusat menjadi porosnya dan mempertahankan keteraturan bentuk organisasi secara keseluruhan. Selain itu lengan-lengan radial dapat berbeda satu sama lain untuk menanggapi kebutuhan-kebutuhan individu akan fungsi dan konteksnya.

4. Cluster/ kelompok

Organisasi bentuk cluster mempertimbangkan pendekatan fisik untuk menghubungkan ruang satu dengan ruang lainnya (Ching, 2000 : 214). Sering kali organisasi ini terdiri dari ruang-ruang selular yang berulang dan memiliki fungsi-fungsi sejenis, memiliki sifat visual yang umum seperti wujud dan orientasi.

Organisasi cluster dapat menampung komposisi ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya, akan tetapi berhubungan antara satu dengan lainnya berdasarkan penempatan atau alat penata visual seperti kesimetrisan atau sebuah sumbu. Karena polanya tidak berasal dari konsep geometri yang kaku. Bentuk suatu

organisasi cluster bersifat fleksibel dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa menghilangkan karakternya.

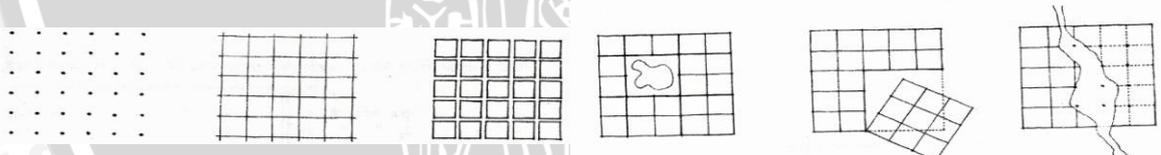


Gambar 2.7. Pola organisasi Cluster
Sumber : Ching (2000 : 214)

Pada organisasi cluster tidak terdapat ruang utama sebagai pusat sehingga tingkat kepentingan massa harus ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk dan orientasi di dalam polanya. Kondisi simetris atau aksial dapat dipergunakan untuk memperkuat dan menyatukan bagian-bagian suatu organisasi kelompok dan membantu menegaskan pentingnya suatu ruang, sekelompok ruang atau di dalam organisasi ini.

5. Grid

Organisasi grid terdiri dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang dimana posisinya dalam ruang dan hubungan antar ruang diatur oleh pola atau bidang grid tiga dimensi (Ching, 2000 : 220).



Gambar 2.8. Pola organisasi Grid
Sumber : Ching (2000 : 220)

Sebuah pola grid diciptakan oleh dua pasang garis sejajar yang tegak lurus membentuk sebuah pola titik-titik teratur pada pertemuannya. Apabila diproyeksikan pada dimensi ke tiga, maka pola grid berubah menjadi suatu set unit ruang modular berulang. Kekuatan yang terjadi pada pola tata massa grid adalah keteraturan dan kontinuitas polanya yang meliputi unsur yang diorganisir.

Pola grid dapat mengalami perubahan bentuk yang lain namun tidak menghilangkan karakter grid sebagai pola yang terorganisir. Bagian-bagian grid dapat bergeser untuk mengubah kontinuitas visual maupun kontinuitas ruang

melampaui daerahnya. Selain itu sebagian grid dapat digeser atau diputar terhadap sebuah titik dalam pola dasarnya.

Aspek-aspek lainya menyangkut penataan massa bangunan akan lebih diutamakan dari hasil observasi langsung ke lapangan. Hal ini penting untuk mengetahui pandangan pelaku sendiri mengenai penataan massa yang akan dijadikan patokan dalam merancang.

2.9. Ruang Luar

Ruang luar adalah ruang yang terjadi dengan membatasi alam dengan memberi "frame", sehingga dapat berarti sebagai lingkungan luar buatan manusia dengan maksud tertentu dan merupakan bagian dari alam. "Frame" tersebut dapat diartikan elemen pembatas (Ashihara,1983). Ruang luar ada dua jenis, yaitu:

1. Ruang positif, yaitu ruang yang terdapat di dalam "frame" yang memiliki fungsi, maksud dan kehendak manusia.
2. Ruang negatif, yaitu alam yang terletak di luar "frame" yang dapat meluas tak terhingga.

Menurut kegiatannya, ruang terbuka terbagi atas dua jenis, yaitu ruang terbuka aktif dan ruang terbuka pasif.

1. Ruang terbuka aktif yaitu ruang terbuka yang mempunyai unsur-unsur kegiatan di dalamnya, misalkan bermain dan jalan-jalan. Ruang terbuka ini dapat berupa plaza, lapangan olahraga, tempat bermain anak dan remaja, penghijauan tepi sungai sebagai tempat rekreasi.
2. Ruang terbuka pasif, adalah ruang terbuka yang di dalamnya tidak mengandung unsur-unsur kegiatan manusia misalkan penghijauan tepian jalur jalan, penghijauan depan rel kereta api, penghijauan tepian bantaran sungai, ataupun penghijuan daerah yang bersifat alamiah. Ruang terbuka ini lebih bersifat keindahan visual dan fungsi ekologis belaka.

Ruang terbuka ditinjau dari sifatnya, yaitu:

3. Ruang terbuka lingkungan

Ruang terbuka yang tedapat pada suatu lingkungan dan sifatnya umum.

4. Ruang terbuka antar bangunan

Ruang terbuka yang terbentuk oleh massa bangunan. Ruang terbuka ini dapat bersifat umum ataupun pribadi sesuai dengan fungsi bangunan.

Adapun fungsi dari ruang terbuka adalah:

1. Fungsi Sosial

Tempat bermain, berolahraga, bersantai, berkomunikasi sosial, tempat peralihan dan tempat menunggu, ruang terbuka untuk mendapat udara segar dengan lingkungan, sebagai sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat yang lain, dan sebagai pembatas/jarak di antara massa bangunan.

2. Fungsi Ekologis

Sebagai penyegaran udara, menyerap air hujan, pengendali banjir dan pengatur tata air serta pelembut arsitektur bangunan.

2.9.1. Elemen perancangan visual

Menurut Wulandari (2002), dalam perancangan ruang luar terdapat elemen-elemen yang perlu diperhatikan untuk membentuk suatu desain yang memberikan karakter dan kesan terhadap ruang luar. Elemen ini disebut elemen perancangan visual, antara lain:

1. Sifat obyek pada ruang luar meliputi :

- a. Bentuk, Sangat berpengaruh terhadap kesan ruang. Bentuk dasar objek bersifat statis atau bergerak, beraturan atau tak beraturan, formal atau informal, geometris, masif, berat atau kuat, transparan. Meliputi bentuk persegi-kubus, segitiga-piramida, lingkaran-bola.
- b. Ukuran, adalah dimensi dari elemen-elemen yang diungkapkan dalam bentuk satuan-satuan tertentu berkaitan dengan wujud dan bentuk objek terkait.
- c. Skala, menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu.
- d. Proporsi, adalah perbandingan antar elemen untuk menghasilkan suatu bentukan visual yang syarat dengan estetika.
- e. Tekstur, adalah titik-titik kasar-halus yang tak beraturan pada permukaan benda. Titik-titik ini dapat berbeda ukuran, warna, bentuk, sifat ataupun karakternya.
- f. Warna, digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek, ruang serta memberikan aksen pada bentuk dan bahannya.
- g. Hirarki, adalah skala prioritas yang diberikan pada elemen-elemen tertentu dengan tata urutan berdasarkan kepentingan dan tujuan tertentu.

2. Volume pada ruang luar, volume dapat dibentuk dari beberapa bidang yang berfungsi sebagai pembatasnya. Dalam lansekap volume meliputi bidang dasar, bidang dinding/pembatas dan bidang atap.

- a. Bidang dasar dapat berupa : *hard material* (batu, kerikil, pasir, beton, aspal) dan *soft material* (pohon, semak, perdu, rumput).
 - b. Bidang dinding meliputi : Dinding masif, berupa permukaan tanah yang miring atau vertikal, pasangan batu bata atau kayu yang kuat dan membentuk ruang. Dinding transparan, berupa tatanan pagar bambu, logam, kayu yang tidak padat, pepohonan yang renggang. Dinding semu adalah dinding yang dibentuk oleh perasaan pengamat karena adanya bentukan garis batas, seperti garis batas air sungai, air laut, batas trotoar, dan sebagainya.
 - c. Bidang atap merupakan naungan yang meliputi : Penutup atap yang masif (susunan atap genteng, bidang plafond, dan lain-lain) berkesan melindungi dan membentuk ruang yang padat dan penutup atap transparan (atap dari susunan tajuk tanaman, atap pergola, genteng tembus pandang) memberikan kesan ruang yang terbentuk adalah ruang yang luas, bebas dan cenderung alami.
3. Detail ruang luar, meliputi bahan-bahan konstruksi, perkerasan, penahan / pembatas, dinding/ pagar, tangga – anak tangga – tanjakan, skulptur, kolam air, bangku duduk dan pot.

2.9.2. Elemen lansekap

Elemen penyusun Lansekap yaitu hal-hal yang digunakan untuk menyusun suatu lingkungan bangunan sedemikian rupa sehingga tercipta keselarasan dan bisa dinikmati, (E-dukasi. Net). Elemen penyusun lansekap dikelompokkan menjadi dua, yaitu elemen keras dan elemen lunak.

1. Elemen keras

Elemen keras merupakan tampilan penyusun lansekap yang bersifat keras dan umumnya elemen keras juga merupakan benda mati. Elemen keras pada sebuah lansekap juga sering dikenal dengan ornamen lansekap. Kehadiran elemen dekoratif ini sangat berpengaruh pada tampilan lansekap secara keseluruhan. Elemen keras sebagai aksen pada lansekap memang sangat beragam. Masing-masing memiliki fungsi dan memberikan nilai seni yang berbeda. Beberapa jenis elemen keras yang kerap digunakan yaitu patung, lampu taman, tempayan, kolam dan air terjun, gazebo, jalan setapak, batu-batuan, ayunan, dan pernak-pernik dari gerabah.

2. Elemen lunak

Elemen lunak adalah segala hal sebagai penyusun lansekap yang bersifat lunak. Umumnya, elemen lunak merupakan makhluk hidup, baik berupa tanaman maupun

hewan, namun, dari segi porsinya, tanaman sangat mendominasi sebagai elemen lunak penyusun lansekap. Terdapat beberapa pembahasan mengenai elemen lunak, yaitu :

a. Habitus tanaman

Habitus tanaman adalah tanaman yang dapat dilihat dari segi botanis/morphologis, sesuai dengan ekologis dan efek visual. Dari segi botanis/morphologis, tanaman dibagi menjadi :

- 1) Pohon: batang berkayu, percabangan jauh dari tanah, berakar dalam, dan tinggi di atas 3 meter.
- 2) Perdu: batang berkayu, percabangan dekat dengan tanah, berakar dangkal, dan tinggi 1 sampai 3 meter.
- 3) Semak: batang tidak berkayu, percabangan dekat dengan tanah, berakar dangkal, dan tinggi 0,5 sampai 1 meter.
- 4) Penutup tanah: batang tidak berkayu, berakar dangkal, dan tinggi 20 sampai 50 cm.
- 5) Rerumputan

Segi ekologis, tanaman dapat dilihat dari tempat hidupnya seperti tanaman derah dataran rendah, dataran tinggi, lereng, gurun, danau, pantai dan sebagainya.

b. Karakter tanaman

Karakteristik fisik tanaman dapat dilihat dari bentuk batang dan percabangannya, bentuk tajuk, massa daun, massa bunga, warna, tekstur, aksentuasi, skala ketinggian dan kesendiriannya. Pemilihan jenis tanaman dalam suatu desain lansekap merupakan suatu seni dan ilmu pengetahuan. Seni karena menyangkut komposisi elemen desain seperti warna, bentuk, tekstur, dan kualitas desain yang berubah karena sangat dipengaruhi oleh iklim, usia, dan faktor alam. Ilmu pengetahuan menyangkut dari teknik peletakan, teknik penanaman dan pertumbuhannya. Pemilihan jenis tanaman tergantung pada fungsi tanaman sesuai dengan tujuan perancangan dan peletakan tanaman sesuai dengan fungsi tanaman.

c. Fungsi tanaman

Menurut Hakim dalam komponen perancangan arsitektur lanskap, terdapat beberapa fungsi tanaman, yaitu :

- a. Kontrol pandangan, secara umum tanaman berfungsi sebagai kontrol pandangan yaitu penahan silau yang ditimbulkan oleh sinar matahari, lampu-lampu jalan, dan sinar lampu kendaraan yang terdapat pada jalan raya dan bangunan. Terdapat beberapa jenis kontrol pandangan yaitu kontrol pandangan terhadap ruang luar,

kontrol pandangan untuk mendapatkan ruang pribadi dan kontrol pandangan terhadap hal yang tidak menyenangkan.

- b. Pembatas fisik, tanaman dapat dipakai sebagai penghalang pergerakan manusia dan hewan. Selain itu juga dapat mengarahkan pergerakan.
- c. Pengendali iklim, Tanaman berfungsi sebagai pengndali iklim diantaranya suhu, radiasi matahari, angin, kelembapan, suara dan aroma. Suhu pada lanskap dapat diturunkan karena cahaya matahari yang sampai ke Bumi diserap dan dipantulkan oleh vegetasi yang ada di dalamnya. Pada pohon tertentu yang memiliki tajuk lebar dapat berfungsi sebagai penahan, penyerap, dan mengalirkan tiupan angin sehingga menimbulkan iklim mikro. Untuk area-area yang membutuhkan ketenangan tanaman dapat dimanfaatkan sebagai penyerap kebisingan alami dan penyaring udara baik yang mengandung polusi bau dan debu sehingga memberikan udara segar.
- d. Pencegah erosi, pengaruh air hujan dan abrasi oleh angin menjadikan tanah rapuh dan mudah tererosi. Akar tanaman dapat mengikat tanah sehingga tanah menjadi kokoh dari pukulan air maupun udara. Selain itu dapat menahan air hujan yang jatuh secara tidak langsung ke permukaan tanah.
- e. Habitat satwa, tanaman sebagai sumber makanan bagi hewan serta tempat berlindung kehidupan secara tidak langsung tanaman dapat membantu pelestarian kehidupan satwa.
- f. Nilai estetika, diperoleh dari perpaduan antara warna (daun, batang, bunga) bentuk fisik tanaman (batang, percabangan dan tajuk), tekstur tanaman, skala tanaman dan komposisi tanaman. Selain itu nilai estetis tanaman dapat diperoleh dari satu tanaman, sekelompok tanaman yang sejenis, kombinasi tanaman berbagai jenis ataupun kombinasi antara tanaman dengan elemen landsekap lainnya.

2.9.3. Sirkulasi

Macam-macam bentuk lintasan dalam sirkulasi, antara lain (Hakim, 2003) :

- a. Bentuk berulung-gulung
- b. Bentuk langsung
- c. Bentuk tak menentu
- d. Bentuk berliku
- e. Bentuk keliling
- f. Bentuk kembali

- g. Bentur melewati
- h. Bentuk melingkar
- i. Bentuk berpenjar
- j. Bentuk mengumpul
- k. Bentuk dengan selaan
- l. Bentuk menuju tujuan
- m. Bentuk menghimpun



Gambar. 2.9. Macam-macam bentuk lintasan dalam sirkulasi
Sumber: Hakim (2002:118)

Dalam nubungan antara manusia dan pergerakan, ada raktor-faktor yang merangsang manusia untuk cenderung bergerak, antara lain (Hakim, 2003) :

- a. Bila ada sesuatu yang menyenangkan
- b. Bila ada benda-benda yang diinginkan
- c. Adanya tanda atau petunjuk yang jelas
- d. Bila ada sesuatu yang sesuai atau cocok
- e. Bila sesuatu mempunyai kegunaan
- f. Bila sesuatu mempunyai daya tarik

- g. Untuk menuju jalan masuk
- h. Bila ada sesuatu yang berbeda
- i. Untuk mencapai suatu tujuan
- j. Bila ada rasa ingin tahu
- k. Menuju suatu titik yang mempunyai warna dan tekstur terkuat
- l. Bila ada ruang-ruang yang menyenangkan
- m. Bila ada sesuatu yang indah

Selain faktor-faktor yang merangsang manusia untuk bergerak, ada pula faktor-faktor yang merangsang manusia untuk berhenti bergerak, antara lain (Hakim, 2003) :

- a. Ada rintangan
- b. Ada sesuatu yang tidak menyenangkan
- c. Ada sesuatu di luar perhatian
- d. Ada sesuatu gesekan
- e. Ada suatu penolakan
- f. Ada sesuatu yang monoton
- g. Sesuatu yang melarang
- h. Ada sesuatu yang tidak serasi

Faktor-faktor yang membimbing manusia dalam pengarahan gerakan adalah (Hakim, 2003) :

- a. Gubahan dari bentuk-bentuk alam
- b. Adanya pembagi ruang-ruang
- c. Ada tanda-tanda atau simbol-simbol
- d. Adanya dinding pengarah atau penahan
- e. Adanya pola sirkulasi
- f. Tersedianya lajur-lajur
- g. Bentuk-bentuk ruang

Faktor-faktor yang merangsang manusia untuk beristirahat antara lain (Hakim, 2003) :

- a. Kondisi kesenangan, kenikmatan
- b. Kesempatan untuk menangkap view, objek, atau detail yang jelas
- c. Halangan untuk bergerak
- d. Kesempatan untuk konsentrasi
- e. Ketidakmampuan untuk maju
- f. Adanya gubahan yang menyenangkan untuk bentuk dan ruang

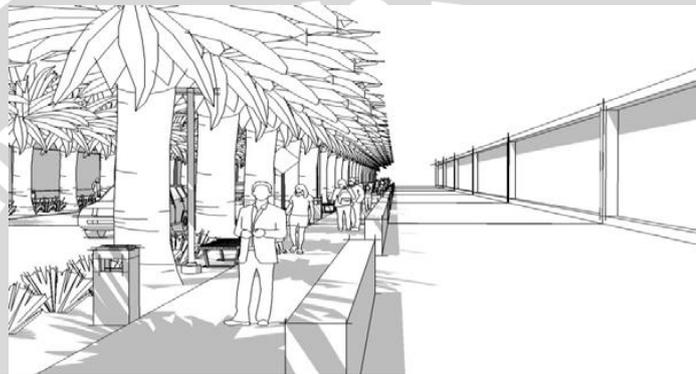
2.9.4. Tipologi ruang pejalan kaki

Ruang pejalan kaki serta sarana pendukungnya berfungsi untuk memfasilitasi pejalan kaki dari satu tempat ke tempat lain dengan berkesinambungan, lancar, selamat, aman dan nyaman.

Tipologi ruang pejalan kaki yang diaplikasikan dalam perancangan fasilitas wisata ini antara lain:

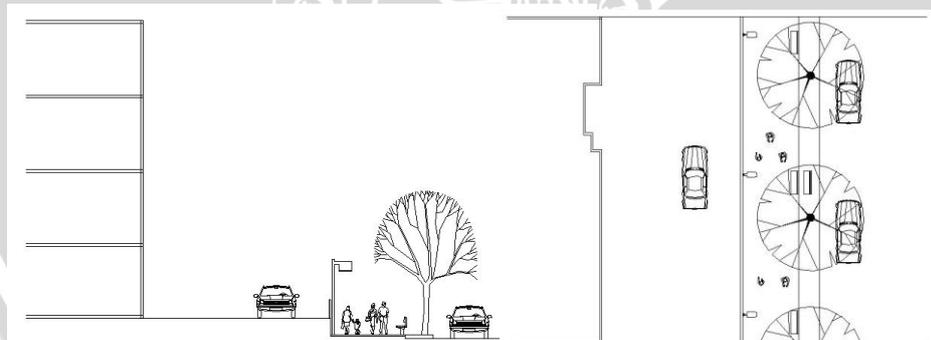
1. Ruang pejalan kaki di sisi jalan (*sidewalk*)

Ruang pejalan kaki di sisi jalan (*sidewalk*) merupakan bagian dari sistem jalur pejalan kaki dari tepi jalan hingga tepi terluar lahan milik bangunan.



Gambar. 2.10. *sidewalk*

Sumber: Keputusan Menteri Kimpraswil



Gambar. 2.11. potongan dan tampak atas *sidewalk*

Sumber: Keputusan Menteri Kimpraswil

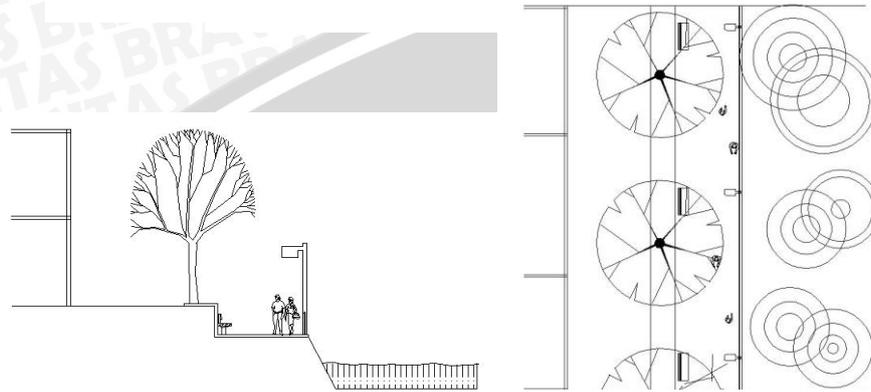
2. Ruang pejalan kaki di sisi air (*promenade*)

Promenade adalah ruang pejalan kaki yang pada salah satu sisinya berbatasan dengan air.



Gambar. 2.12. *promenade*

Sumber: Keputusan Menteri Kimpraswil



Gambar. 2.13. potongan dan tampak atas *promenade*

Sumber: Keputusan Menteri Kimpraswil

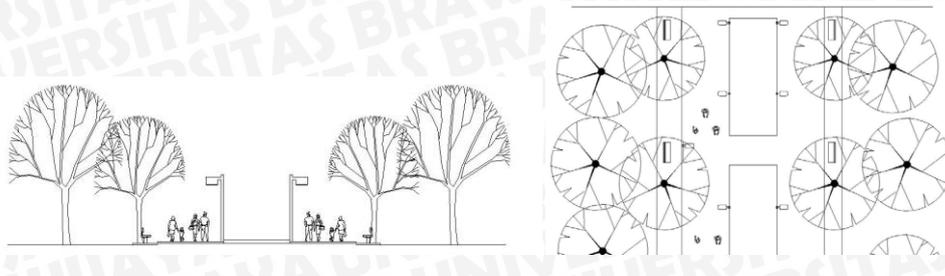
3. Ruang pejalan kaki di RTH (*green pathway*)

Merupakan ruang pejalan kaki yang terletak diantara ruang terbuka hijau. Ruang ini merupakan pembatas di antara ruang hijau dan ruang sirkulasi pejalan kaki. Area ini menyediakan satu penyangga dari sirkulasi kendaraan di jalan dan memungkinkan untuk dilengkapi dengan berbagai elemen ruang seperti hidran air dan perabot jalan.



Gambar. 2.14. *green pathway*

Sumber: Keputusan Menteri Kimpraswil

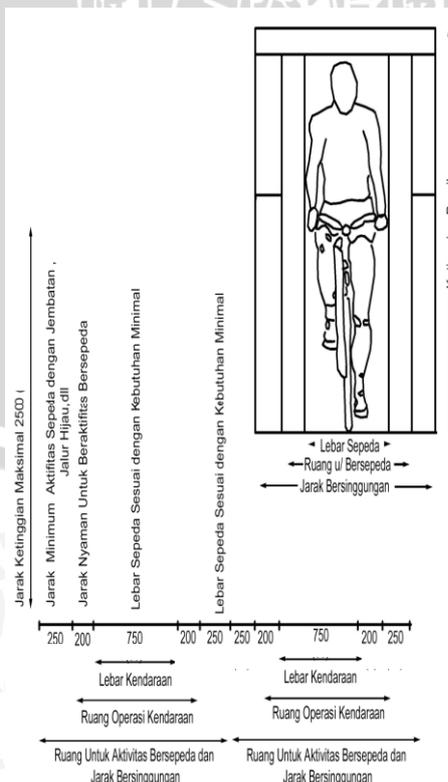


Gambar. 2.15. potongan dan tampak atas *green pathway*
 Sumber: Keputusan Menteri Kimpraswil

2.9.5. Fasilitas bersepeda

Dalam Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Ruang Pejalan Kaki di Perkotaan (Keputusan Menteri Kimpraswil, 2002), ketentuan mengenai fasilitas bersepeda mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. Aktivitas olahraga bersepeda diperbolehkan jika kondisi luas jaringan pejalan kaki memungkinkan, yaitu dengan lebar *pedestrian way* minimal 5 meter
2. Pada kondisi volume pejalan kaki tinggi, harus disediakan satu jalur khusus untuk bersepeda, dengan cara memperlebar *pedestrian way* sampai dengan 2 meter, untuk memisahkan jalur bersepeda dengan jalur lalu lintas yang berdekatan.
3. Lebar tipikal untuk jalur kegiatan bersepeda dengan kecepatan di atas normal yaitu di atas 20 kilometer/jam, maka lebar jalur bersepeda dapat diperlebar 0.6 meter hingga 1 meter.



Gambar. 2.16. potongan dan tampak atas *green pathway*
 Sumber: Keputusan Menteri Kimpraswil



2.10. Arsitektur Bangunan Tradisional Betawi

Suku Betawi merupakan hasil sejarah dimana terjadi perpaduan biologis dan unsur budaya antar sukun dan antar bangsa, yang kemudian membentuk masyarakat khusus dengan ciri-ciri khusus. Suku betawi lahir dari akulturasi kebudayaan pada masa kejayaan VOC di Batavia tahun 1610, yang ketika itu mendatangkan para pedagang dari penjuru dunia yang menetap di Batavia (Siswantari, 2000). Suku Betawi yang pada masa itu merupakan etnis baru lahir dari hasil perkawinan campuran orang Cina perantauan dengan pribumi. Sedangkan menurut Saidi (1997) masyarakat Betawi berasal dari perkawinan migran Melayu Kalimantan Barat dengan penduduk asli Jawa, yang pada akhirnya disebut dengan Melayu Jawa dan diyakini sebagai cikal bakal suku Betawi.

Kebudayaan betawi lahir melalui proses yang berawal dari kedatangan para pendatang dengan tujuan masing-masing dan secara tidak sengaja membawa adat-istiadat budaya masing-masing. Kemudian terjadi proses akulturasi di antara kelompok-kelompok yang saling menyesuaikan diri tersebut. Kebudayaan Betawi meliputi seluruh perilaku dan hasil perilaku manusia yang diatur oleh tata laku masyarakatnya dalam adat istiadat yang bercirikan khas Betawi. Yang merupakan kebudayaan Betawi ini diantaranya adalah lansekap dan pola permukiman serta bangunan tradisional Betawi.

Lansekap budaya Betawi terjadi karena aktifitas orang Belanda yang melahirkan bagian kota mirip dengan kota di Belanda, di pihak lain tumbuh beberapa permukiman pribumi yang memiliki cirinya sendiri. Istilah “kampung” untuk mengindikasikan permukiman penduduk asli, dan istilah “kota” untuk mengindikasikan permukiman Belanda. Bentuk kampung Betawi secara tipologi diklasifikasikan menjadi tiga (Harun, et. al. 1999) yaitu:

1. Kampung Kota

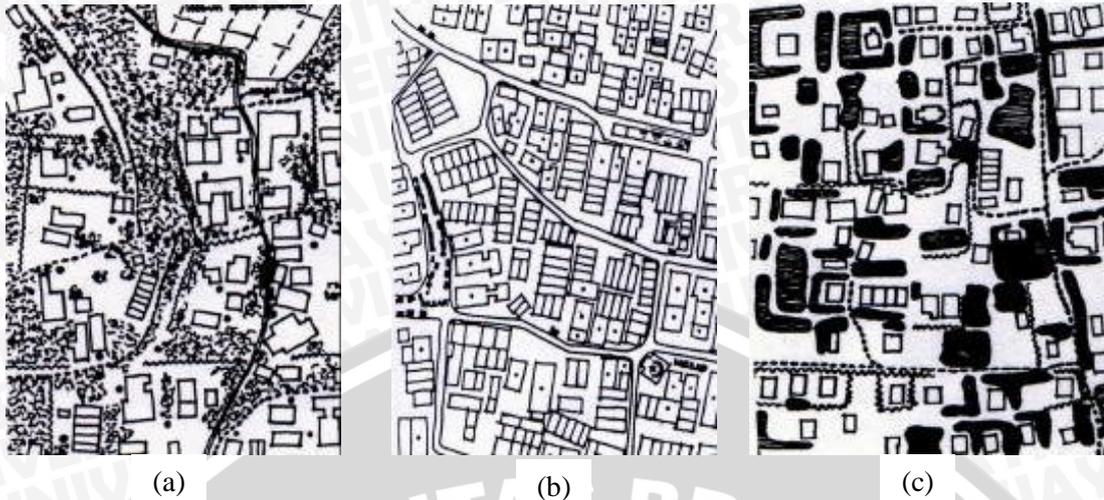
Berada di daerah pusat-pusat kegiatan kota yang biasanya berkepadatan sangat tinggi

2. Kampung Pinggiran

Berada pada daerah pinggiran kota tetapi masih dalam batas wilayah dan kegiatan-kegiatan kota, berkepadatan rendah dan kadang berkepadatan tinggi.

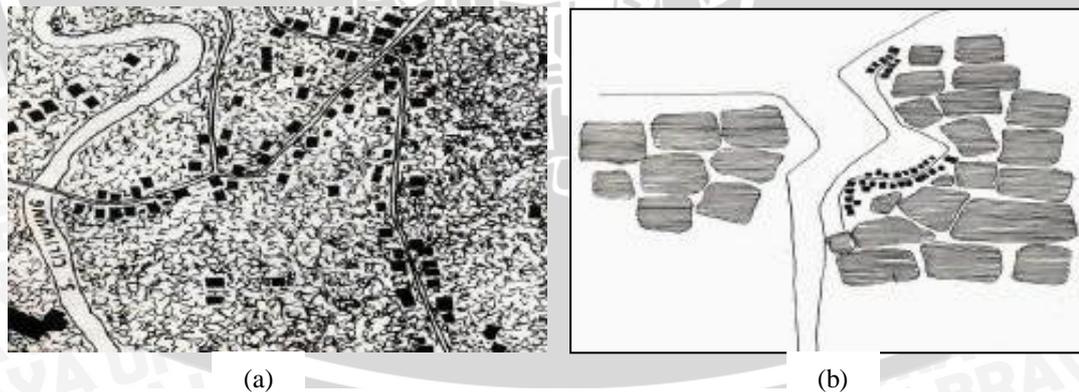
3. Kampung Pedesaan

Berada di luar batas wilayah kegiatan perkotaan yang berkepadatan rendah dan kebanyakan bertumpu pada kegiatan pertanian dan perkebunan.



Gambar. 2.17. pola perkampungan Betawi
 (a) Kampung Kota, (b) Kampung Pinggiran, (c) Kampung Pedesaan
 Sumber: Harun, et., al (1991)

Kondisi lingkungan permukiman Betawi secara umum terbagi menjadi dua rona yaitu lingkungan permukiman di bagian dalam (*hinterland*) dan lingkungan di bagian pesisir Jakarta. Lingkungan *hinterland* didominasi oleh lahan kebun dan pekarangan yang ditanami pohon buah-buahan serta suasana pedesaan pertanian. Lingkungan pesisir didominasi oleh rawa-rawa dan empang serta pedesaan nelayan. Perbedaan kondisi lingkungan *hinterland* dan pesisir mempengaruhi pola permukiman di masing-masing lingkungan tersebut.



Gambar. 2.18. Pola permukiman perkampungan Betawi,
 (a) pola permukiman dalam, (b) pola permukiman pesisir
 Sumber: Harun et al (1991)



(a)

(b)

Gambar. 2.19. suasana permukiman Betawi
 (a) permukiman dalam, (b) permukiman pesisir
 Sumber: Harun et al (1991)

Pola tata ruang tradisional Betawi, dibedakan menjadi beberapa karakter pola tata ruang (Harun et al, 1991) yaitu :

1. Pola memusat berada pada lokasi bagian dalam, agak jauh dari jalan besar. Perkampungan memiliki pola yang terpecah karena rumah tersebut dibangun di tengah-tengah kebun buah atau lahan yang kering
2. Pola di bagian luar, dekat atau berada langsung di tepi jalan. Rumah-rumah lebih bersifat mengelompok padat atau berjajar di sepanjang jalan dan hanya dikelilingi pekarangan yang sempit.
3. Pola menyebar, dalam arti jarak satu rumah dengan rumah lainnya terletak cukup jauh.
4. Pola permukiman pesisir atau pada tepi perairan. Rumah-rumah terkonsentrasi berjejer berada di tepi perairan (sungai atau laut).

Rumah-rumah pada permukiman tradisional betawi umumnya tidak memiliki orientasi terhadap arah mata angin atau orientasi terhadap bangunan khusus tertentu. Rumah betawi lebih berorientasi kepada perairan, jalan, kebun/sawah. Pada permukiman betawi orientasi bangunan lebih ditentukan oleh alasan-alasan praktis seperti bentuk dan orientasi pekarangan maupun aksesibilitas. Peletakan jalan tapak disekitar permukiman umumnya memperhatikan keberadaan jalan air untuk menghindari terjadinya genangan air. Pekarangan-pekarangan rumah umumnya tidak memiliki batasan khusus berupa pagar untuk membatasi satu pekarangan rumah dengan pekarangan lain. Patokan tanah hanya menggunakan batas alam seperti kelompok tanaman dan perbedaan ketinggian permukaan tanah.

Rumah betawi pada umumnya memiliki ruang depan berupa beranda atau teras yang disebut paseban atau serambi. Area paseban ini digunakan untuk menyambut tamu yang datang. Konsep teras ini hadir karena orang Betawi sangat mudah bergaul dan terbuka. Selain itu konsep teras terbuka ini juga sebagai simbol bersatunya manusia dengan alam.



Gambar. 2.20. paseban atau serambi pada rumah betawi

Berdasarkan keragaman struktur dan bentuk atap, rumah Betawi dibedakan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Rumah Bapang atau Kebaya

Rumah Bapang/Kebaya memiliki bentuk denah persegi empat memanjang. Pada dasarnya bentuk atap rumah Bapang adalah pelana, tetapi bentuk pelana pada bangunan rumah Bapang ini tidak penuh. Sisi luar atap pelananya dibentuk oleh atap terusan (sorondoy). Struktur yang dipakai pada atap ini adalah struktur kuda-kuda Timur



Gambar. 2.21. Rumah Bapang/Kebaya
Sumber: Harun et al (1991)

2. Rumah Joglo

Rumah Joglo yang memiliki bentuk denah persegi empat ini memiliki pengaruh dari arsitektur bangunan jawa. Namun terdapat perbedaan antara rumah joglo betawi dengan rumah joglo jawa tengah. Perbedaan antara rumah tradisional joglo betawi dengan joglo jawa tengah terdapat pada struktur rangka atap dan integrasi antara denah bangunan dengan tiang-tiang utama penopang struktur atap. Bentuk atap rumah Joglo

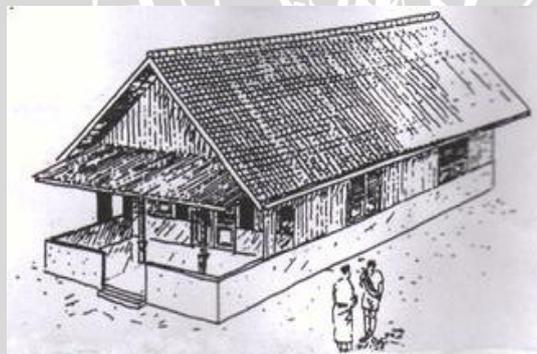
Betawi seperti atap joglo pada rumah jawa, namun pada rumah joglo betawi terdapat atap terusan pada bagian depan dan belakang.



Gambar. 2.22. Rumah Joglo
Sumber: Harun et al (1991)

3. Rumah Gudang

Rumah Gudang memiliki bentuk denah persegi empat memanjang. Atap rumah Gudang dapat berbentuk pelana maupun perisai. Selain atap pelana atau perisai, pada bagian depan rumah gudang terdapat atap miring yang biasa disebut topi atau dak yang ditopang oleh sekor. Atap ini berfungsi menahan cahaya matahari atau tampias hujan pada area serambi atau paseban. Struktur kuda-kuda pada bangunan ini terdiri atas kuda-kuda “barat”. Kuda-kuda jenis ini bersistem agak kompleks dimana sudah terdapat dua buah batang tekan miring yang saling bertemu pada sebuah batang tarik tegak.



Gambar. 2.23. Rumah Gudang
Sumber: Harun et al (1991)

Saidi (2001) mengatakan pada awalnya rumah tradisional betawi berbentuk panggung. Konsep tersebut didasari atas kepercayaan bahwa tanah dianggap suci. Tipe rumah panggung betawi ini dibagi menjadi dua, yaitu tipe rumah panggung yang berada di atas permukaan air sungai/laut setinggi $\pm 1.5 - 2$ meter, dan tipe rumah yang terdapat pada tepi sungai atau tepi laut.

Bentuk rumah panggung ini merupakan salah satu model rumah Betawi pantai/pesisiran. Bentuk panggung untuk menghindari kemungkinan ombak besar yang

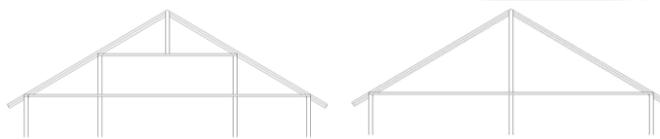
menggulung tepi daratan dan untuk mengatasi banjir, karena masyarakat Betawi pesisir mendirikan rumah diatas air atau diatas aliran sungai. Pada bagian rumah panggung tersebut terdapat Bala suji atau tangga rumah. Balaksuji adalah konstruksi tangga di rumah panggung Betawi. Rumah darat tradisional Betawi kadang juga memiliki balaksuji, hal ini dikarenakan mendapat pengaruh kultur rumah panggung, sehingga lantai bangunan sengaja ditinggikan dari permukaan tanah sekitarnya. Tangga balaksuji ini merupakan bagian rumah yang sarat nilai filosofi. Bala suji secara kiasan berarti Kawasan penyejuk. Setelah melewati Bala suji akan terdapat Serambi depan atau Amben yang biasanya digunakan untuk menerima tamu. Amben kadang diberi pagar pembatas atau Langkan atau dibiarkan terbuka.



Gambar. 2.24. Rumah si Pitung, Rumah Adat Betawi pesisir

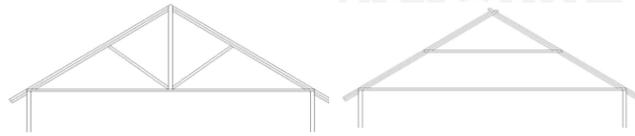
Struktur bangunan tradisional betawi umumnya merupakan struktur sederhana berupa struktur rangka kayu. Struktur utama bangunan menggunakan kolom kayu dengan dinding pengisi berupa dinding kayu atau anyaman bambu. Namun dalam perkembangannya pada sebagian bangunan tradisonal Betawi terdapat kombinasi struktur dinding bata dan dinding kayu. Dan untuk struktur pondasi bangunan umumnya berupa pondasi batu kali.

Struktur atap rumah tradisional Betawi umumnya merupakan struktur standar dan sangat bersifat fungsional. Terdapat dua jenis struktur kuda-kuda yang biasa digunakan pada rumah-rumah tradisional Betawi, yaitu kuda-kuda “barat” dan kuda-kuda “timur”.



Gambar. 2.25. struktur kuda-kuda timur

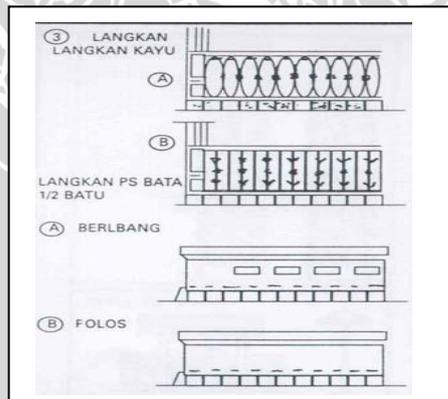
Sumber: Harun et al (1991)



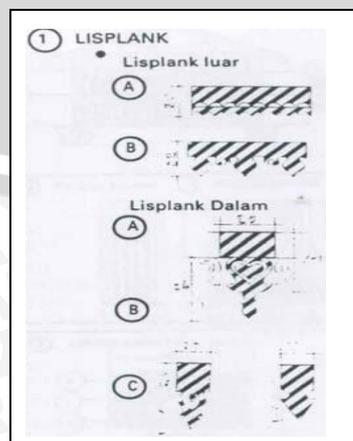
Gambar. 2.26. struktur kuda-kuda barat
Sumber: Harun et al (1991)

Pada rumah tradisional Betawi terdapat beberapa ornamen yang menggambarkan ciri-ciri arsitektur Betawi. Ornamen-ornamen khas rumah tradisional Betawi diantaranya adalah langkan (railing tangga atau pembatas teras), lisplang, serta bukaan pintu dan jendela.

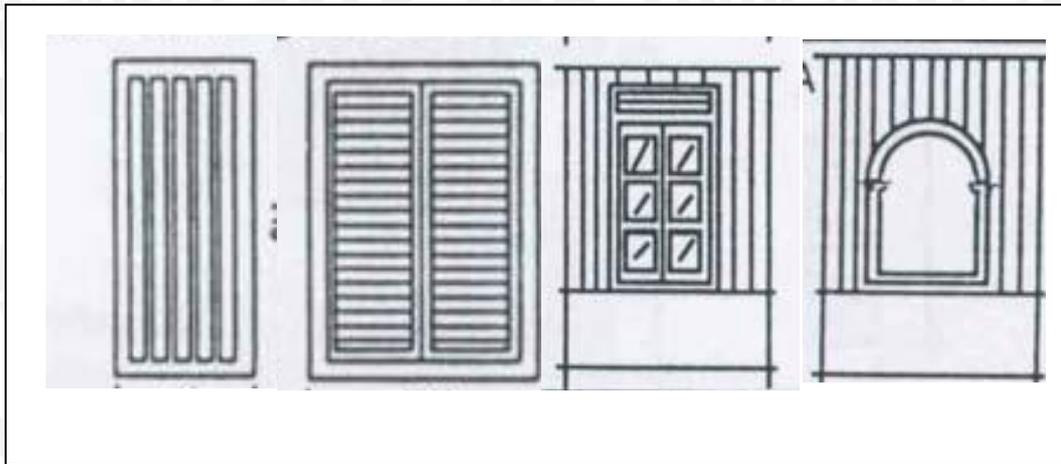
Pada bagian depan rumah betawi umumnya terdapat serambi yang menjadi ciri khas rumah Betawi, dan sebagai pembatas pada area serambi terdapat pagar setinggi 1 meter yang biasa disebut langkan. Langkan selain digunakan sebagai pembatas teras juga sebagai railing tangga. Atap rumah tradisional Betawi memiliki lisplang yang juga menjadi ornamen atap khas rumah betawi. Jendela, pintu, dan ventilasi rumah khas tradisional betawi memiliki kekhasan tersendiri. Jendela pada rumah Betawi umumnya berupa jendela krapyak dan jendela bujang, dengan ukiran pada lubang angin di atas jendela dan pintu utama.



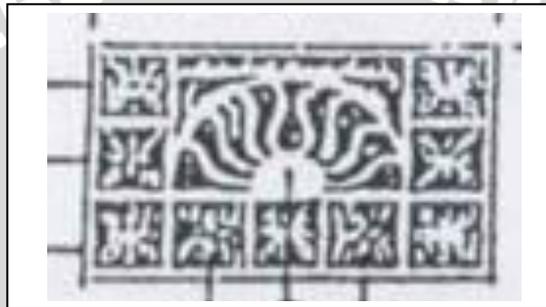
Gambar. 2.27. Langkan pada rumah tradisional Betawi
Sumber: Harun et al (1991)



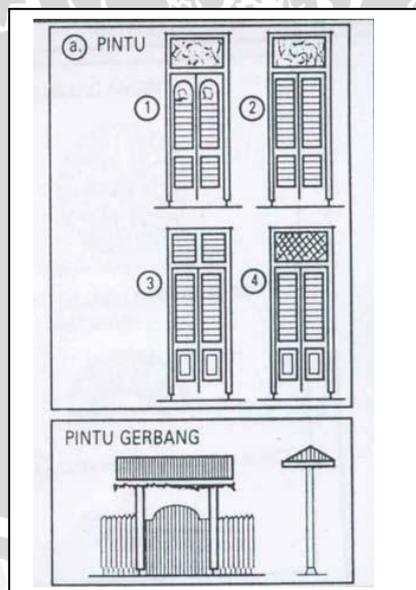
Gambar. 2.28. Lisplank pada rumah tradisional Betawi
Sumber: Harun et al (1991)



Gambar. 2.29. Jendela khas pada rumah tradisional Betawi
 Sumber: Harun et al (1991)



Gambar. 2.30. Lubang angin pada rumah tradisional Betawi
 Sumber: Harun et al (1991)



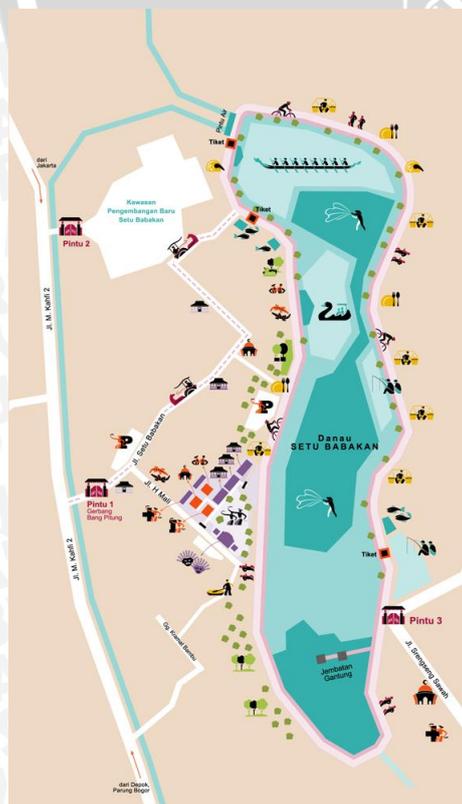
Gambar. 2.31. Pintu pada rumah tradisional Betawi
 Sumber: Harun et al (1991)

2.11. Tinjauan obyek komparasi Kampung Budaya Betawi Situ Babakan, Jakarta

Kampung Budaya Betawi Situ Babakan adalah suatu cagar budaya yang terletak di Srengseng Sawah, kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan. Dalam bahasa sunda, situ berarti danau, dan desa Situ Babakan diapit oleh dua buah danau. Pada tahun 2004, kawasan ini dijadikan Pusat Perkampungan Betawi dikarenakan masih banyaknya perkampungan Betawi asli di daerah ini. Perkampungan di Srengseng Sawah ini dirasa cocok dan memenuhi syarat karena komunitas masyarakat Betawi dan adat istiadatnya masih kental. Sehingga dikeluarkannya SK Gubernur No.92 Tahun 2000 yang menetapkan lokasi ini sebagai Perkampungan Budaya Betawi. Di dalam Ketentuan Umum Bab I Pasal 1 Perda Prov.DKI Jakarta No.3 Tahun 2005 menyatakan bahwa Perkampungan Budaya Betawi adalah suatu kawasan di Jakarta dengan komunitas yang ditumbuhkembangkan budaya Betawi yang meliputi seluruh hasil gagasan dan karya baik fisik maupun non fisik yaitu kesenian, adapt istiadat, kesastraan dan kebahasaan, kesejarahan serta bangunan yang bercirikan kebetawian.



Gambar. 2.32. Gerbang Perkampungan Budaya Situ Babakan
Sumber: Dokumentasi. 2012



Gambar. 2.33. peta kawasan Perkampungan Budaya Situ Babakan

Kawasan cagar budaya ini meliputi 165 hektar, meliputi kawasan pemukiman, fasilitas, hutan kota, Setu Babakan, setu Mangga Bolong dan mata air yang merupakan satu kesatuan yang dikelola secara terpadu. Tujuan perkampungan Budaya Betawi ini adalah membina dan melindungi secara terus menerus tata kehidupan dan nilai-nilai budaya betawi, mengembangkan nilai budaya betawi, menata dan memanfaatkan potensi lingkungan fisik baik alam maupun buatan yang bernuansa betawi, mengendalikan pemanfaatan lingkungan fisik dan non fisik hingga saling bersinergi untuk

mempertahankan ciri khas betawi. Di kawasan ini dapat dilihat lingkungan pemukiman penduduk Betawi, dengan bentuk rumah-rumah khas Betawi yang memiliki teras luas dan bentuk atap yang unik. Sebagai pusat konservasi budaya Betawi, di Situ Babakan sering ditampilkan atraksi pertunjukan seni asli Betawi, mulai dari Qasidah, Marawis, Keroncong, Tajidor, Gambang Kromong, Lenong, Gambus, serta tari Cokek, tari Topeng dan Ondel-Ondel sebagai icon budaya Betawi. Waktu terbaik untuk berkunjung ke Setu Babakan adalah antara bulan Juni-Juli, di mana banyak diadakan festival untuk memperingati HUT kota Jakarta.

Selain menjadi tempat wisata alam, Setu Babakan juga merupakan cagar budaya, karena danau ini menjadi bagian dari Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan, kawasan perkampungan yang ditetapkan Pemerintah Jakarta sebagai tempat pelestarian dan pengembangan warisan budaya asli Betawi.



Gambar. 2.34. suasana di dalam Perkampungan Budaya Situ Babakan



Gambar. 2.35. bangunan di dalam Perkampungan Budaya Situ Babakan

Bangunan-bangunan di dalam perkampungan Budaya Situ Babakan ini menggunakan arsitektur tradisional Betawi. Arsitektural betawi didapatkan dari pola ruang bangunan yang memiliki area teras terbuka di bagian depan. Bangunan-bangunan tersebut juga menggunakan detail arsitektur dan ornamen khas betawi.

Contoh bangunan di dalam perkampungan ini adalah panggung pertunjukan berupa panggung joglo terbuka dengan area menontong berupa plasa dengan kapasitas ± 300 penonton. Panggung tersebut berbentuk elips dengan dilengkapi dua ruang di kedua sisinya sebagai ruang audio dan ruang ganti pemain. Selain sebagai ruang pertunjukan, panggung ini juga digunakan sebagai tempat pelatihan kesenian budaya betawi yang dilaksanakan rutin.

Perkampungan budaya Situ Babakan ini juga dilengkapi fasilitas penunjang lainnya seperti wisma betawi sebagai penginapan, galeri untuk pameran hasil industri dan prototype alat musik serta pakaian khas Betawi. Selain itu terdapat juga mushola, kantor pengelola, dan bangunan-bangunan rumah adat tradisional Betawi.

Lingkungan sekitar kawasan perkampungan ini cukup mengimpresikan lingkungan Betawi dimana terdapat ruang terbuka yang luas dengan cukup banyak pepohonan khas betawi seperti kecapi, duku, dan lain-lain. Suasana alam di perkampungan ini semakin diperkuat dengan keberadaan situ babakan yang juga dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi air.

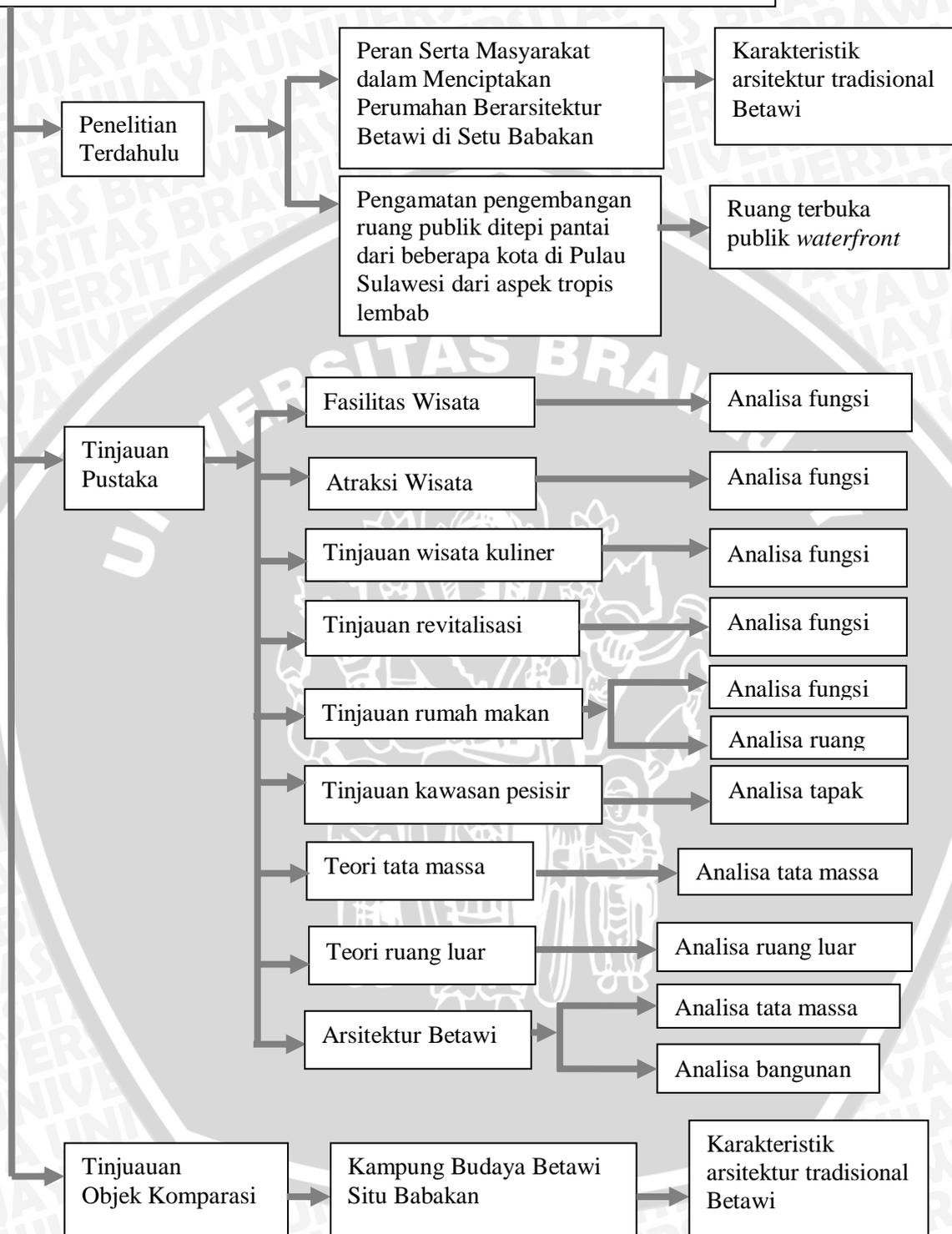
Di sepanjang kawasan situ terdapat kuliner khas tradisional Betawi yang dilengkapi area makan terbuka. Namun kondisi area makan tersebut masih kurang presentatif dan kurang terawat.

Ciri khas bangunan rumah tradisional Betawi yang terdapat pada perkampungan Budaya Betawi Situ Babakan ini antara lain:

1. Ciri khas bangunan rumah tradisional Betawi dominan pada bentuk atap.
2. Pola ruang bangunan yang memiliki area teras terbuka di bagian depan sebagai arsitektur khas Betawi.
3. Bangunan-bangunan terdapat pada perkampungan Budaya Betawi Situ Babakan juga menggunakan detail arsitektur dan ornamen khas betawi.
4. Penggunaan material sederhana pada selubung bangunan menguatkan bangunan sebagai rumah sederhana dan bernuansa Betawi.
5. Terdapat ruang terbuka yang luas dengan cukup banyak pepohonan khas betawi sebagai ciri khas lingkungan Betawi.

FASILITAS WISATA KULINER

PADA KAWASAN REVITALISASI PELABUHAN PERIKANAN MUARA ANGKE JAKARTA



Gambar. 2.36. Kerangka teori