

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Operasional Judul

Tata Ruang adalah rupa atau bentuk struktural dan pola pemanfaatan ruang baik terencana maupun yang menunjukkan adanya hirarki dan keterkaitan penggunaan ruang. (UU RI No. 24 1992)

Pola adalah distribusi peruntukan ruang dalam suatu wilayah yang meliputi peruntukan ruang untuk fungsi lindung dan budi daya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2015).

2.2 Tinjauan Kawasan Wisata

Industri wisata berhubungan erat dengan kawasan wisata. Kawasan wisata merupakan tempat daya tarik utama wisata tersebut berada dan daya tarik tersebut sangat berpengaruh pada kemajuan industri pariwisata.

Menurut Spillane (1987), unsur industri pariwisata dibagi menjadi 5, yaitu:

A. *Attractions* (daya tarik)

Daya tarik yang tidak atau belum dikembangkan merupakan sumber daya potensial dan belum dapat disebut daya tarik wisata, sampai adanya suatu jenis pengembangan tertentu. Objek dan daya tarik wisata merupakan dasar bagi kepariwisataan. Tanpa adanya daya tarik di suatu daerah atau tempat tertentu kepariwisataan sulit untuk dikembangkan. Spillane (1987) membagi *attractions* menjadi dua kelompok, antara lain:

1. *Site attractions*, yang merupakan objek utama tempat wisata atau daya tarik wisata dengan fisik atau lokasi yang permanen seperti tempat wisata yang berada pada daerah tujuan wisata.
2. *Event attraction*, yang maksudnya adalah atraksi yang tidak berlangsung secara terus-menerus dan lokasinya tidak permanen seperti seperti pertunjukan kesenian daerah, festival, atau pameran.

Menurut Spillane (1994: 63-72), ciri-ciri khas yang menarik wisatawan adalah keindahan alam, iklim dan cuaca, kebudayaan, sejarah, *ethnicity* (sifat kesukuan),

dan *accessibility* (kemampuan atau kemudahan mencapai tempat tertentu). Suatu daya tarik wisata dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerahnya, menurut Maryani (1991:11) syarat-syarat tersebut adalah :

1. *What to see*. Di tempat tersebut harus ada objek dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Dengan kata lain daerah tersebut harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan “*entertainment*” bagi wisatawan. *What to see* meliputi pemandangan alam, kegiatan, kesenian dan atraksi wisata.
2. *What to do*. Di tempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lama ditempat itu.
3. *What to buy*. Tempat tujuan wisata harus tersedia fasilitas untuk berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk di bawa pulang ke tempat asal.
4. *What to arrived*. Di dalamnya termasuk aksesibilitas, bagaimana kita mengunjungi daya tarik wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan dan berapa lama tiba ketempat tujuan wisata tersebut.
5. *What to stay*. Bagaimana wisatawan akan tinggal untuk sementara selama dia berlibur. Diperlukan penginapan-penginapan baik hotel berbintang atau hotel non berbintang dan sebagainya.

Menurut Karyono (1997), dalam kaitannya dengan obyek dan atraksi wisata, maka pengembangan suatu daerah untuk menjadi daerah tujuan wisata yang dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus mempunyai *something to see*, *something to do*, dan *something to buy*.

B. *Facilities* (fasilitas penunjang)

Fasilitas penunjang suatu wisata cenderung berorientasi berdekatan dengan daya tarik suatu objek. Fasilitas penginapan atau area istirahat merupakan fasilitas yang umumnya dibutuhkan di area wisata. *Support industries* seperti toko *souvenir*, binatu, pemandu, dan failitas rekreasi juga dibutuhkan demi menunjang aktivitas.

C. *Infrastructure* (infrastruktur)

Daya tarik dan fasilitas sulit untuk dicapai apabila infrastruktur pada kawasan tidak tersedia. Selain wisatawan, infrastruktur juga sangat berguna bagi rakyat yang tinggal di sana. Penyediaan infrastruktur bertujuan untuk menghasilkan suasana yang sesuai bagi perkembangan pariwisata. Yang termasuk infrastruktur penting dalam pariwisata adalah, sistem pengairan, sumber listrik dan energi, jaringan komunikasi, sistem pembuangan air kotor, fasilitas kesehatan, dan jalan.

D. *Transportations* (pengangkutan)

Dalam pariwisata, jarak dan waktu dalam suatu perjalanan pariwisata akan ditentukan oleh transportasi atau pengangkutan pada area wisata. Sarana dan prasarana transportasi merupakan suatu unsur yang merupakan tahap dinamis gejala-gejala pariwisata.

E. *Hospitality* (keramahtamahan)

Keramahtamahan yang dimaksudkan disini merupakan keramahtamahan secara visual, estetika, fungsi, dan lingkungan. Wisatawan membutuhkan gambaran lokasi atau kepastian keamanan apabila berada dalam lingkungan yang tidak mereka kenal, khususnya untuk wisatawan asing. Maka kebutuhan akan perlindungan, keamanan, keuletan, dan keramahtamahan pekerja wisata perlu diperhitungkan agar wisatawan merasa aman dan nyaman.

Pada kelima unsur diatas, unsur yang menentukan fisik sebuah kawasan wisata adalah atraksi, fasilitas, infrastruktur, dan transportasi sedangkan keramahtamahan merupakan unsur non-fisik. Unsur non fisik secara langsung tidak berpengaruh pada pembentukan kawasan wisata secara visual/fisik sedangkan unsur fisik memiliki wujud arsitektural dan memiliki pengaruh pada pembentukan sebuah kawasan wisata.

2.3 Tinjauan Tata Ruang Luar

Tata ruang terdiri dari tata ruang dalam dan luar yang mana keduanya berhubungan dengan arsitektur. Tata ruang luar merupakan rupa struktural dan pola pemanfaatan ruang luar yang terencana atau yang menunjukkan adanya susunan dan hubungan antar pemanfaatan ruang luar. Menurut Hakim (2011), elemen-elemen

lingkungan yang harus dipertimbangkan dalam perancangan ruang luar, diantaranya adalah:

- Bahan material lansekap
- Skala
- Sirkulasi dan parkir
- Tata hijau (vegetasi)
- Pencahayaan
- Perkerasan lantai
- Kenyamanan
- Drainase
- Rekayasa lansekap dan dinding penahan tanah

Berikut kajian elemen-elemen yang akan digunakan dalam penelitian ini.

2.3.1 Bahan material lansekap

Material lunak terdiri dari tanaman atau pepohonan dan air. Pemahaman dari material tanaman yang dimaksud terutama terhadap karakteristik (bentuk, tekstur, warna, fungsi, dan tinggi) dan habitat tanaman. Material keras dibagi menjadi lima kelompok, yaitu material keras alami (organik), material keras alami dari potensi geologi, material keras buatan bahan metal, material keras buatan sintesis atau tiruan, dan material buatan kombinasi.

1. Material keras alami yang banyak digunakan dalam merancang arsitektur lansekap adalah kayu.
2. Material keras alami dari potensi geologi disini antara lain adalah bebatuan, pasir, batu bata. Material ini dapat dimanfaatkan dalam bentuk susunan dinding atau pola lantai.
3. Material keras buatan bahan metal adalah material berbahan aluminium, besi, perunggu, tembaga, dan baja.
4. Material keras buatan sintesis berbahan *plastic* atau *fiberglass*.
5. Beton dan *plywood* merupakan contoh dari material berbahan buatan kombinasi.

2.3.2 Skala

Skala dalam arsitektur digunakan untuk menunjukkan perbandingan ukuran antara elemen-elemen ruang atau bangunan dengan elemen tertentu. Skala dapat menunjukkan suatu kualitas yang menghubungkan ruang atau bangunan dengan

kemampuan manusia dalam memahami ruang atau bangunan itu sendiri. Skala dibagi menjadi dua macam, yaitu:

1. Skala manusia, membandingkan ukuran elemen ruang atau bangunan terhadap dimensi tubuh manusia.
2. Skala generik, perbandingan ukuran elemen ruang atau bangunan dengan elemen yang berhubungan atau sekitarnya.

Beberapa skala juga didapatkan dari lingkungan perkotaan, antara lain:

- a. Skala intim, skala ini dihasilkan apabila $D/H=1$ sehingga memberikan manusia di dalamnya rasa terlindungi.
- b. Skala perkotaan, skala ini menghasilkan manusia untuk merasa memiliki atau kemauan untuk berada pada lingkungan itu. Dengan $1 < D/H < 2$, dimana bila $D/H=1$ maka interaksi bangunan terlalu kuat sehingga ruang luar tidak terasa sebagai plaza, dan bila $D/H=2$ maka muncul rasa terlingkup dan lenyapnya ruang luar sebagai plaza.
- c. Skala monumental, skala ini dihasilkan apabila $D/H=2$ sehingga timbul rasa keagungan dan spiritual dalam ruangan tersebut.
- d. Skala menakutkan. Dengan $D/H < 1$, skala ini memberikan manusia rasa takut apabila berada dalam ruangan tersebut.

Menurut Yoshinobu Ashihara, perbandingan antara tinggi bangunan dan jarak bangunan adalah sebagai berikut:

- $D/H=1$: Ruang terasa seimbang dalam perbandingan jarak dan tinggi bangunannya
- $D/H < 1$: Ruang yang terbentuk terlalu sempit sehingga timbul rasa tertekan
- $D/H > 1$: Ruang terasa agak luas

Skala ruang luar biasanya sulit dipastikan, oleh karena itu diperlukan persepsi yang tajam sehingga dapat mendeteksi dan memilih skala yang tepat. 'Modul – 21 Meter' adalah metode untuk merancang ruang luar dengan setiap jarak 21 – 24 meter akan diadakan perubahan dan pergantian suasana secara terus-menerus dengan menggunakan irama, tekstur, dan tinggi-rendah permukaan lantainya agar suasana ruang menjadi lebih hidup serta ruangan mempunyai daya meruang sehingga jelas keberadaannya.

2.3.3 Sirkulasi dan parkir

A. Sirkulasi pada ruang luar

Sistem sirkulasi memiliki hubungan yang erat dengan pola penempatan aktivitas dan tata guna lahan karena pergerakan antar ruangnya. Hubungan jalur sirkulasi dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, yaitu:

1. Jalur melalui ruang, bentuk alur cukup fleksibel dan integritas tiap ruang kuat
2. Jalur memotong ruang, menghasilkan ruang diam dan ruang gerak.
3. Jalur berakhir pada ruang, lokasi ruang menentukan arah dan biasa digunakan pada ruang fungsional atau simbolis.

Dalam perancangan sirkulasi pada ruang luar perlu dipertimbangkan faktor kenyamanan. Kenyamanan dipengaruhi oleh penataan sirkulasi, oleh karena itu akan lebih baik apabila diadakan pemisahan sirkulasi antara kendaraan dan manusia.

B. Sirkulasi kendaraan

Menurut hierarkinya, sirkulasi kendaraan dibagi menjadi 2 jalur, yaitu:

1. Jalur distribusi, jalur untuk perpindahan lokasi (jalur cepat).
2. Jalur akses, jalur untuk melayani bangunan-bangunan (jalur lambat).

Dua jalur ini diusahakan untuk dibuat terpisah sehingga kelancaran lalu lintas dapat terjamin. Fasilitas diperlukan untuk menunjang jalur ini antara lain rambu lalu lintas dan ruang parkir yang mana harus disesuaikan dengan kebutuhannya.

C. Sirkulasi manusia

Sirkulasi manusia membentuk ikatan yang penting hubungannya dengan aktivitas dalam *site*, maka banyak hal-hal yang harus diperhatikan antara lain:

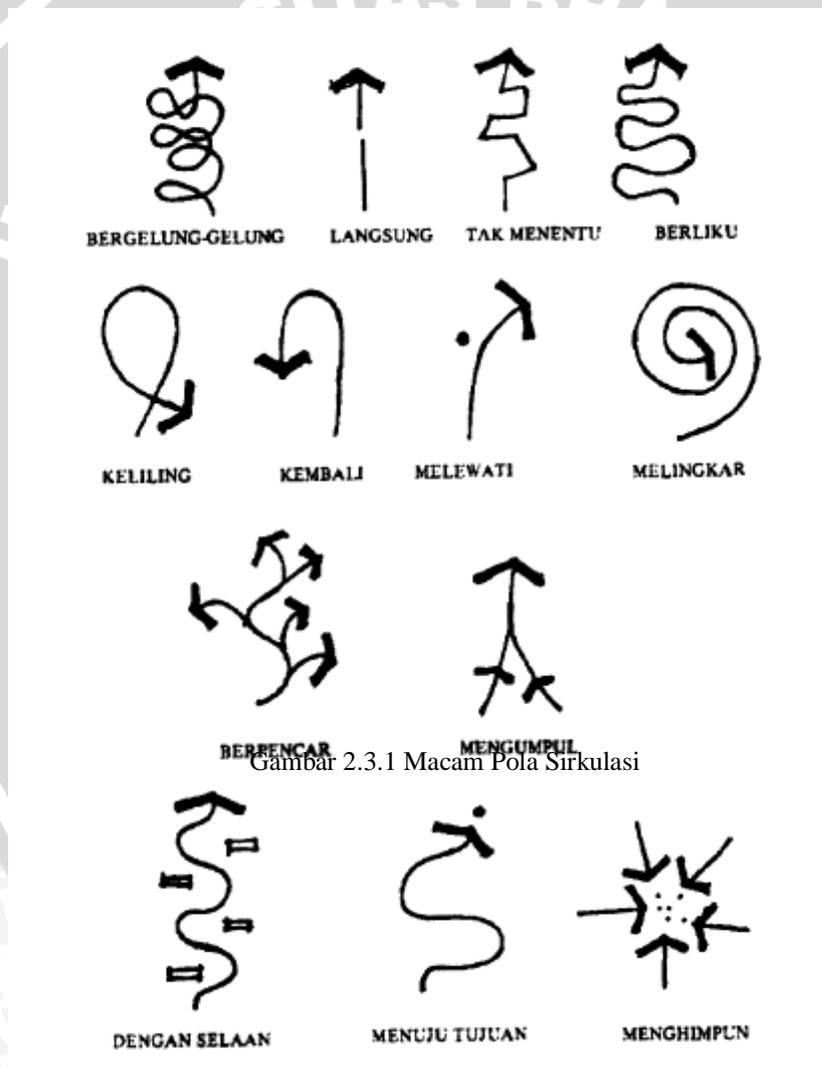
1. Lebar jalan,
2. Penambahan estetis yang menyenangkan,
3. Fasilitas penyebrangan, dan sebagainya.

D. Pencapaian ruang

Sirkulasi juga berkaitan dengan sistem pencapaian terhadap suatu ruang yang dibedakan menjadi beberapa macam, antara lain:

1. Pencapaian frontal, sistem ini mengarahkan lurus dan langsung menuju obyek yang dituju serta pandangan visual obyek yang dituju akan jelas terlihat dari jauh.
2. Pencapaian samping, sistem ini memperkuat perspektif obyek yang dituju dan jalur pencapaiannya dapat dibelokkan berkali-kali untuk memperbanyak squance sebelum mencapai obyek.
3. Pencapaian spiral, sistem ini memperlambat pencapaian dan memperbanyak sekuen serta memperlihatkan tampak 3 dimensi dari obyek dengan mengelilinginya.

Ketiga sistem ini didukung oleh berbagai macam pola sirkulasi, antara lain:



Gambar 2.3.1 Macam Pola Sirkulasi

E. Parkir

Lokasi kendaraan diparkirkan disebut fasilitas parkir. Peran fasilitas ini adalah sebagai penyedia tempat untuk menyimpan kendaraan di tempat-tempat tujuan

perjalanan dari pergerakan lalu lintas yang disebabkan oleh pergerakan dalam menuju ke suatu tempat tujuan perjalanan.

Sebuah fasilitas parkir dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila tidak terjadi konflik pada ruas jalan di sekitar lokasi parkir. Apabila kebutuhan parkir tidak sesuai, kendaraan yang tidak tertampung akan mengganggu kelancaran arus lalu lintas pada ruas jalan sekitarnya. Terdapat beberapa kriteria dalam menentukan tata letak parkir, yaitu parkir terletak pada muka tapak yang datar, lokasi tidak terlalu jauh dari pusat kegiatan, pemanfaatan bentuk parkir yang baik, serta perkerasan dan konstruksi yang digunakan.

2.3.4 Tata hijau

Tata hijau atau tanaman merupakan salah satu elemen lingkungan pada desain lansekap yang biasa dikenal dengan sebutan *soft material*. *Soft material* atau tanaman ini keadaannya selalu berubah karena tanaman tersebut merupakan makhluk hidup yang tumbuh dan dipengaruhi oleh faktor alam dan habitatnya. Perubahan ini dapat dilihat dari ukuran, tekstur, bentuk atau warnanya dan karena hal ini pula yang menyebabkan penggunaan tanaman menjadi bervariasi.

Tanaman tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas lingkungannya. Berikut fungsi-fungsi tanaman.

A. Sebagai *visual control*

Tanaman dapat digunakan sebagai pengontrol pandangan seperti menahan silau cahaya dan pantulan sinar, menjaga privacy, penghalang pandangan tidak menyenangkan (*green screen*).

B. Sebagai pembatas fisik

Yang dimaksud pembatas fisik disini adalah menggunakan tanaman sebagai penghalang gerak manusia dan hewan dan serta sebagai pengarah.

C. Sebagai pengendali iklim

Tanaman dapat dimanfaatkan untuk kontrol radiasi matahari dan suhu, mengendalikan angin (penahan, penyerap, dan mengalirkan angin), mengendalikan suara bising, menyaring bau dan debu serta menghasilkan udara segar.

D. Sebagai pencegah erosi

Tanaman dapat dimanfaatkan sebagai pencegah erosi karena akar tanaman akan mengikat tanah sehingga tanah menjadi kokoh.

E. Habitat binatang

Memfaatkan tanaman sebagai tempat perlindungan dan sumber makanan bagi hewan sehingga secara tidak langsung dapat membantu melestarikan binatang-binatang tersebut.

F. Nilai estetis

Menggunakan warna, bentuk, skala, tekstur, dan pola bayangan yang dihasilkan tanaman untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan nilai estesisnya.

2.3.5 Pencahayaan

Suasana gelap dan terang dihasilkan karena adanya sumber energi cahaya yang mengarah ke mata manusia. Suasana gelap dapat menghasilkan rasa takut, tidak jelas, dan menyeramkan, sedangkan penerangan dapat digunakan untuk aksentuasi, pembentuk bayang-bayang, refleksi, dan pengarah. Sumber cahaya alamiah adalah matahari, bulan, bintang, dan beberapa spesies hewan yang dapat menghasilkan cahayanya, sedangkan sumber cahaya buatan adalah api pembakaran, lampu minyak, lampu minyak gas, lampu pijar, lampu sorot, dan lampu neon. Fungsi pencahayaan dalam arsitektur lansekap antara lain sebagai berikut.

- a. penerang cahaya untuk ruang aktivitas
- b. penerang cahaya untuk sirkulasi
- c. penerang cahaya untuk tanaman dan perabotan lansekap
- d. penerangan cahaya untuk kolam dan air mancur
- e. penerangan cahaya untuk benda seni

2.3.6 Perkerasan lantai

Dalam arsitektur lansekap, perkerasan merupakan bagian dari material yang dipergunakan dalam penyelesaian desain lansekapnya, terutama pada tempat dengan intensitas kegiatan yang tinggi. Beberapa bahan material yang dapat dimanfaatkan sebagai perkerasan lantai antara lain, yaitu kerikil, batu lempeng, semen, aspal, beton, batu oral, ubin keramik, dan batu bata. Dalam pembentukan perkerasan, terdapat dua segi yang perlu diperhatikan, antara lain:

- A. Segi fungsi, yang mencakup:

1. kegunaan dan pemanfaatan lantai perkerasan.
 2. Waktu pemakaian
- B. Segi estetika, yang mencakup:
- 1) bentuk desain perkerasan sesuai tema rancangannya.
 - 2) Ukuran dan patokan umum.
 - 3) Penggunaan bahan, baik warna, tekstur, maupun bentuk.
 - 4) Keamanan konstruksi.
 - 5) Pola lantai.

2.3.7 Kenyamanan

Kenyamanan adalah segala sesuatu yang memperlihatkan penggunaan ruang secara harmonis, baik dari segi bentuknya, tekstur, aroma, suara, warna, atau lainnya.

Faktor yang mempengaruhi kenyamanan, antara lain:

- a. Sirkulasi kendaraan (pembagian jalur dan fasilitas penunjang);
- b. Sirkulasi manusia (lebar jalan, lampu jalan, orientas, dan fasilitas penyebrangan);
- c. Radiasi matahari (elemen peneduh);
- d. Angin (elemen penghalang angin);
- e. Curah hujan (tempat berteduh dari hujan);
- f. Suhu (vegetasi peneduh);
- g. Bising (elemen peredam kebisingan);
- h. Aroma (elemen penyerap bau);
- i. Bentuk (standar ukuran);
- j. Keamanan (konstruksi, kriminalitas, tata letak, kejelasan fungsi, dan sebagainya);
- k. Kebersihan (tempat sampah, karakter dan jenis vegetasi);
- l. Keindahan atau *view* (bentuk, warna, komposisi susunan elemen).

2.3.8 Drainase

Drainase atau saluran pembuangan pada umumnya mengkaji mengenai sumber aliran air, sifat air, sistem saluran pembuangan, saluran pembuangan, dan bentuk-bentuk saluran pembuangan di atas tanah. Untuk pengolahan tapak dengan permukaan tanah yang bergelombang atau berkontur, maka pemecahan masalah drainase lebih rumit dibandingkan dengan permukaan tanah yang relative rata. Pada tanah yang berkontur, aliran air akan bergerak dari kontur tertinggi menuju kontur terendah. Artinya, akan selalu terjadi aliran air secara ilmiah, sedangkan pada tapak

dengan tanah yang relatif data, maka kemiringan saluran perlu diperhitungkan agar air buangan dapat mengalir menuju saluran pembuangan kota.

2.3.9 Rekayasa lansekap

Rekayasa lansekap pada hakikatnya merupakan perpaduan antara seni dan ilmu pengetahuan. Dasar utama permasalahan konstruksi adalah pengolahan dan pembentukan muka tanah. Dalam pengolahan muka tanah, diperlukan pengetahuan tentang rekayasa lansekap yang berhubungan dengan penggunaan material lansekap keras, terutama bangunan penunjangnya. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam rekayasa lansekap yaitu sebagai berikut.

- a. Pembentukan dan pengolahan muka tanah atau kontur
- b. Struktur-struktur dalam lansekap, seperti tangga atau *ramp*
- c. Sistem utilitas dalam lansekap
- d. Konstruksi khusus
- e. Gambar kerja
- f. Perkiraan biaya

Hal-hal yang akan diperhatikan dalam penganalisaan kawasan studi penelitian ini antara lain pengolahan kontur, struktur dalam lansekap, dan konstruksi khusus. Konstruksi khusus disini adalah konstruksi dinding penahan tanah, yang mana berguna untuk mencegah erosi dan terdiri dari empat jenis yaitu dinding gravitasi, kantilever, pancang, dan jangkar.

2.4 Tinjauan Sistem dan Pola Ruang Aktivitas

2.4.1 Definisi pola ruang aktivitas

Pola adalah distribusi peruntukan ruang dalam suatu wilayah yang meliputi peruntukan ruang untuk fungsi lindung dan budi daya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Ruang merupakan salah satu komponen arsitektur yang sangat penting karena memiliki fungsi sebagai wadah kegiatan manusia. (Haryadi dan Setiawan, 1995)

Aktivitas adalah kegiatan seseorang dalam melakukan sesuatu. Maka, pola ruang aktivitas merupakan daerah 3 dimensi yang berfungsi untuk perlindungan dan peruntukan untuk fungsi budi daya yang mana ruang sebagai wadah untuk kegiatan manusia.

Menurut Rapoport (1969), konsep dari tata ruang dipengaruhi oleh faktor manusia (*Man*) dan lingkungan (*environment*) dengan manusia sebagai pelaku utama dalam membentuk tata ruang. Dalam hal ini, aktivitas manusia menjadi faktor utama dalam proses terbentuknya lingkungan suatu hunian serta berperan penting menentukan kebutuhan ruang-ruang yang tersedia. Aspek-aspek seperti gaya hidup, sistem aktivitas, dan struktur sosial yang merupakan bagian dari kebudayaan mereka, memiliki peranan penting dalam proses terjadinya sebuah bentuk kebutuhan ruang.

2.4.2 Sistem *setting*

Menurut Haryadi (2010), *setting* adalah suatu satuan lingkungan yang spesifik, yang menunjuk pada makna lingkungan tersebut untuk suatu kegiatan. *Setting* merupakan suatu interaksi antara manusia dan lingkungannya. Elemen-elemen *setting* dibedakan sebagai berikut:

- a. Komponen *fix*, yaitu elemen yang pada dasarnya tetap atau perubahannya lambat seperti ruang atau bangunan, jalan, pedestrian, dan lain-lain.
- b. Komponen semi *fix*, merupakan elemen-elemen yang dapat terjadi perubahan cukup mudah dan cepat seperti pohon, streetfurniture, ruang PKL.
- c. Komponen non *fix*, yaitu elemen-elemen yang berhubungan dengan aktivitas atau perilaku manusia dalam menggunakan ruang.

2.4.3 Sistem aktivitas

Sistem aktivitas atau sistem kegiatan dapat didefinisikan sebagai rangkaian perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh satu atau beberapa orang (Haryadi dan B. Setiawan, 2010). Sistem aktivitas dapat diartikan juga sebagai hubungan saling mempengaruhi antara satu aktivitas dengan lainnya pada satu *setting*. Rapoport (1991) mengartikan bahwa kegiatan selalu mengandung empat hal dasar: pelaku, macam kegiatan, tempat dan waktu berlangsungnya kegiatan. Secara konseptual, sebuah kegiatan dapat terdiri dari berbagai sub kegiatan yang saling berhubungan satu sama lainnya sehingga terbentuk sistem kegiatan. (Rapoport, 1991) dalam Haryadi membagi elemen-elemen aktivitas meliputi:

A. PKL atau pedagang

Menurut McGee dan Yeung (1977:81), tipe komoditas yang dijual PKL dibedakan menjadi 4 (empat), yakni:

- Makanan tanpa proses dan semi olahan (*unprocessed and semi processed food*),

- Makanan siap saji (*prepared food*),
- Barang (*nonfood items*),
- Jasa (*services*).

Sedangkan berdasarkan sifat layanannya, terdapat 3 (tiga) tipe, yaitu:

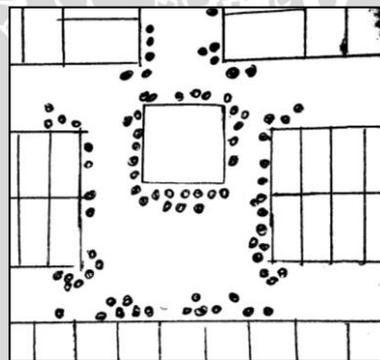
- Pedagang keliling (*mobile*),
- Pedagang semi menetap (*semistatic*),
- Pedagang menetap (*static*).

Menurut waworoento (dalam Widjajanti, 2000), bentuk sarana fisik yang digunakan untuk berdagang, antara lain gerobak atau kereta dorong, pikulan atau keranjang, tenda, kios atau toko, gelaran atau alas, dan meja.

Menurut McGee (1977:37-38), pola penyebaran dari lokasi PKL dapat dibedakan dalam dua tipe, yakni :

1. Pola mengelompok (*Market focused agglomeration*)

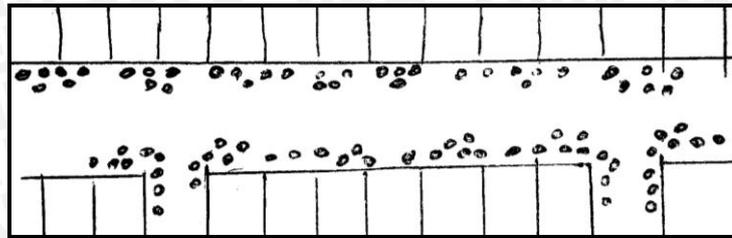
Pada tipe ini, pedagang umumnya berkelompok dan terfokus pada satu aktifitas, seperti mengelilingi pasar, ruang terbuka, taman dan lainnya. Pola penyebaran ini dipengaruhi oleh pertimbangan aglomerasi, dimana terjadi pemusatan atau pengelompokan pedagang berdasarkan komoditas barang jualan yang sejenis atau bersifat sama.



Gambar 2.4.1 Pola Penyebaran Mengelompok

2. Pola linear (*Street concentrations*)

Pola ini terjadi di sepanjang atau di pinggir jalan, baik di jalan ataupun di trotoar. Pola linear dipengaruhi oleh pertimbangan aksesibilitas yang tinggi pada lokasi yang bersangkutan, seperti pada jalan dengan pergerakan padat dan area perdagangan. Hal ini bertujuan untuk mendekatkan pedagang dengan konsumen.



Gambar 2.4.2 Pola Penyebaran Linear

McGee & Yeung (1977) berpendapat bahwa PKL memiliki kecenderungan dalam berlokasi, yakni: (1) Berdagang di area berkepadatan populasi tinggi sehingga mereka mendapatkan keuntungan dari dan tarikan konsumen. (2) Berdagang di area dengan komoditas yang sama. (3) Berdagang di pinggir jalan dan pintu masuk pasar yang merupakan aliran pejalan kaki berada pada waktu puncak (*peak hour*).

B. Pengunjung yang berkendara

Menurut pengertian dari sumber Wikipedia, parkir adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan yang bersifat sementara karena ditinggalkan oleh pengemudinya. Fasilitas parkir dapat disebut sebagai suatu terminal yang paling sederhana. Oleh karena itu, fasilitas parkir dapat mengikuti konsep kapasitas terminal. Penentuan sudut parkir yang digunakan umumnya ditentukan oleh:

- Lebar jalan
- Volume lalu lintas pada jalan yang bersangkutan
- Karakteristik kecepatan
- Dimensi kendaraan
- Sifat peruntukan lahan dan peranan jalan yang bersangkutan

Beberapa permasalahan yang timbul dengan adanya parkir dipinggir jalan tidak lain adalah tingginya angka kecelakaan lalu lintas (khususnya terhadap kendaraan yang keluar dari area parkir karena gangguan jarak pandang yang terbatas) dan menurunnya kapasitas jalan karena lebar efektif berkurang.

C. Pengunjung yang berjalan kaki

Menurut Rapoport (1986), pejalan kaki adalah pengguna jalan yang melakukan kegiatan atau aktivitas diwarnai dengan perilaku sosial. Aktivitas tersebut dikelompokkan menjadi aktivitas dinamis (berjalan atau bergerak) dan aktivitas

statis (duduk, berdiri, makan dan minum). Hubungan pejalan kaki dengan unsur lain dalam ruang jalan (Setiadji, 1999), dikelompokkan menjadi:

1. Hubungan pejalan kaki dengan kendaraan. Hubungan dapat dikenali dari hubungan antara jalur pedestrian dengan jalur kendaraan.
2. Hubungan pejalan kaki dengan lokasi parkir kendaraan. Lokasi parkir merupakan salah satu lokasi awal pergerakan pejalan kaki, sehingga persebaran lokasi parkir merupakan titik-titik masuk pejalan kaki ke jalur pedestrian.
3. Hubungan pejalan kaki dengan bangunan. Bangunan merupakan tujuan utama pejalan kaki yang mana fungsinya akan mempengaruhi intensitas pejalan kaki di sekitarnya.

2.4.4 Hubungan antara aktivitas dengan ruang

Pengetahuan arsitektur muncul karena adanya kebutuhan akan “RUANG” untuk menampung aktivitas manusia. Kemudian wadah yang tercipta kemudian disebut produk arsitektur dan selalu mengandung nilai di dalamnya (Salura, 2001).

Arsitektur adalah ruang fisik untuk aktivitas manusia yang memungkinkan pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang menciptakan tekanan antara ruang dalam bangunan dan ruang luar.

Ruang selalu berkaitan erat dengan kehidupan manusia, karena manusia bergerak, beraktivitas, dan berada di dalamnya. Maka perancangan ruang harus selalu didasarkan manusia. Pertimbangan terhadap aktivitas yang digunakan manusia di dalam ruangan sangat menentukan fungsi, kebutuhan, dan pola hubungan ruang yang diciptakan. Menurut Hakim (2011), hubungan manusia dengan ruang dapat dikategorikan dalam dua jenis hubungan, yaitu:

- a. Hubungan dimensional (*antrometrics*) adalah hubungan yang menyangkut proporsi dan dimensi tubuh serta karakteristik fisiologis lainnya, menentukan kebutuhan atas dimensi ruang.
- b. Hubungan psikologis dan emosional (*proxemics*) adalah hubungan yang menyangkut persepsi manusia terhadap lingkungannya. Ruang dan objek di dalamnya akan memberikan tanggapan, baik melalui persepsi visual maupun persepsi pendengaran, perasaan, dan penciuman. Hubungan ini menentukan kualitas ruang yang menyangkut kesan yang diterima oleh seseorang, sehingga didapat suatu rasa yang terbagi menjadi akrab, pribadi, sosial-konsumtif, dan umum.

2.5 Studi Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang kawasan secara spesifik mengenai perubahan tata ruang luar pada Kawasan Wisata Songgoriti Batu belum pernah ada. Beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya mengenai pola aktivitas, penataan ruang luar kawasan, atau topik yang kondisinya mirip dengan topik penelitian yang diambil.

2.5.1 Penataan Ruang Publik yang Memadukan Pola Aktivitas dengan Perubahan Fisik Kawasan. Kasus Kawasan Tambak Bayan-Babarsari, Yogyakarta.

Studi ini diteliti oleh Rony Gunawan Sunaryo dari Universitas Kristen Petra dan disampaikan sebagai materi Semiloka Pemberdayaan Ruang Publik di Dalam Kota, IAI Pusat, Jakarta, 21-22 Juli 2004. Permasalahan studi ini untuk meninjau konteks perubahan kawasan hunian pinggiran kota Yogyakarta, yang pertumbuhan fisik fungsi-fungsi non hunian pada kawasan setiap tahunnya merubah dengan cepat karakter ruang-ruang terbuka yang menjadi wadah fungsi sosial kawasan, dari fungsi sederhana kawasan hunian menjadi fungsi campuran yang kompleks secara cepat. Penulis mengambil studi kasus Kawasan Babarsari yang terletak di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, kurang lebih sejauh 7 kilometer dari pusat kota Yogyakarta. Pendekatan yang dilakukan pada tahap analisis lebih banyak dengan melakukan pemetaan morfologi ruang publik kawasan, pemetaan perilaku penggunaanya dengankerangka analisis yang telah dipersiapkan untuk mendapatkan gambaran problem, potensi dan prospek dari kawasan.

Perubahan pola aktivitas pada kawasan yang tidak dapat berasimilasi secepat perubahan elemen fisik yang mengakomodasinya cenderung menghasilkan ketimpangan adaptasi antara pola aktivitas/perilaku (sebagai aspek tatanan sosial) dengan tatanan fisik. Melalui hasil penelitian diharapkan didapat gambaran sejauh mana hubungan saling pengaruh antara pola aktivitas publik dengan tatanan spasial yang terbentuk baik dengan perencanaan maupun tanpa perencanaan. Gambaran tersebut akan bermanfaat sebagai masukan dalam perencanaan spasial kawasan Kampus Bulaksumur UGM.

2.5.2 Faktor Penentu *Setting* Fisik dalam Beraktifitas di Ruang Terbuka Publik, Studi Kasus Alun-Alun Kota Malang.

Penelitian ini distudi oleh Muhammad Satya Adhitama dari Jurusan Arsitektur/Fakultas Teknik Universitas Brawijaya dan diterbitkan di Jurnal RUAS, Volume 11 No. 2, Desember 2013. Penelitian ini mengambil studi kasus di alun-alun Merdeka kota Malang, di mana kondisi alun-alun Merdeka Malang yang ada sekarang penataannya lebih di fungsikan sebagai ruang terbuka hijau di tengah kota dari pada pemanfaatan sebagai ruang yang menampung aktifitas publik. Untuk itu perlu penataan setting fisik alun-alun yang dapat berfungsi, baik sebagai ruang terbuka hijau serta dapat mewadahi berbagai perilaku dan aktivitas publik di pusat kota.

Pustaka dan literatur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenai *behavior setting* dan jenis-jenis teknik dalam menganalisis *behavior setting*. Selain itu terdapat dua cara dalam melakukan pemetaan perilaku yaitu *place centered mapping* dan *person centered mapping*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan beberapa elemen penting yang membentuk perilaku pengguna alun-alun dalam memilih tujuan beraktifitas, antara lain ruang teduhan, ruang beristirahat dan bersantai (tempat duduk), ruang beraktifitas (plaza), jalur pedestrian dan penerangan di malam hari.

2.5.3 Perubahan *Setting* Ruang dan Pola Aktivitas Publik di Ruang Terbuka Kampus UGM.

Studi ini diteliti oleh Rony Gunawan Sunaryo dari Universitas Kristen Petra dan diterbitkan di Seminar Nasional Riset Arsitektur dan Perencanaan (SERAP). Permasalahan studi ini untuk meninjau perubahan *setting* ruang yang cukup signifikan antara lain seperti penambahan akses baru, pembatasan akses dan lokalisasi PKL di kawasan Kampus Bulaksumur UGM Yogyakarta. Melalui hasil penelitian diharapkan didapat gambaran sejauh mana hubungan saling pengaruh antara pola aktivitas publik dengan tatanan spasial yang terbentuk baik dengan perencanaan maupun tanpa perencanaan. Gambaran tersebut akan bermanfaat sebagai masukan dalam perencanaan spasial kawasan Kampus Bulaksumur UGM.

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan studi kasus, yang secara konseptual dijelaskan sebagai berikut :

1. Membingkai kasus dan mengkonsepsualisasikan obyek penelitian
2. Memilih fenomena, menentukan isu-isu yang menjadi fokus pertanyaan riset
3. Melacak pola-pola data untuk memperkaya isu penelitian
4. Teknik triangulasi untuk hasil observasi penting dan landasan interpretasi
5. Menghadirkan alternatif penafsiran
6. Merumuskan pernyataan sikap atau generalisasi tentang kasus.

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan ruang terbuka Kampus UGM oleh publik, antara lain aksesibilitas, pendukung aktifitas dan peraturan/kontrol. Selain itu terdapat perubahan pada penerapan RIPK, yang pada awalnya mendapatkan resistensi dari masyarakat umum dan sebagian civitas akademik. Pada batas waktu akhir kasus penelitian, resistensi tersebut tidak lagi muncul dan terbentuk sistem aktivitas yang baru. Apabila dalam penerapan selanjutnya, RIPK menerapkan aturan yang lebih ketat mengenai kontrol dan aksesibilitas publik ke kawasan kampus, perlu dilakukan kajian lanjutan mengenai pentahapan penerapannya. Faktor bahwa telah terbentuk interpretasi dan persepsi di masyarakat Kota Yogyakarta selama bertahun-tahun bahwa Kawasan Bulaksumur merupakan bagian dari ruang publik kota, perlu dipertimbangkan. Selain itu terdapat perubahan yang efektif dari upaya-upaya yang dilakukan, yaitu terlokalisirnya dampak-dampak negatif dari keterbukaan kampus UGM.

2. 5. 4 Kesimpulan

Menurut penelitian kawasan Tambak Bayan, dapat dikatakan bahwa teori Lang dan Ashihara bisa digunakan pada penelitian kawasan Songgoriti. Hal ini karena adanya kesamaan arah topik yang dimaksudkan. Lang dapat menjabarkan dengan cukup jelas dan mudah bagaimana pola aktivitas, perilaku dan ruangan itu memiliki hubungan. Hal ini dibutuhkan dalam menganalisis penelitian kawasan Songgoriti. Begitu juga dengan Ashihara yang teori ruang luarnya mampu mewakili tatanan ruang spasial dalam konteks meso.

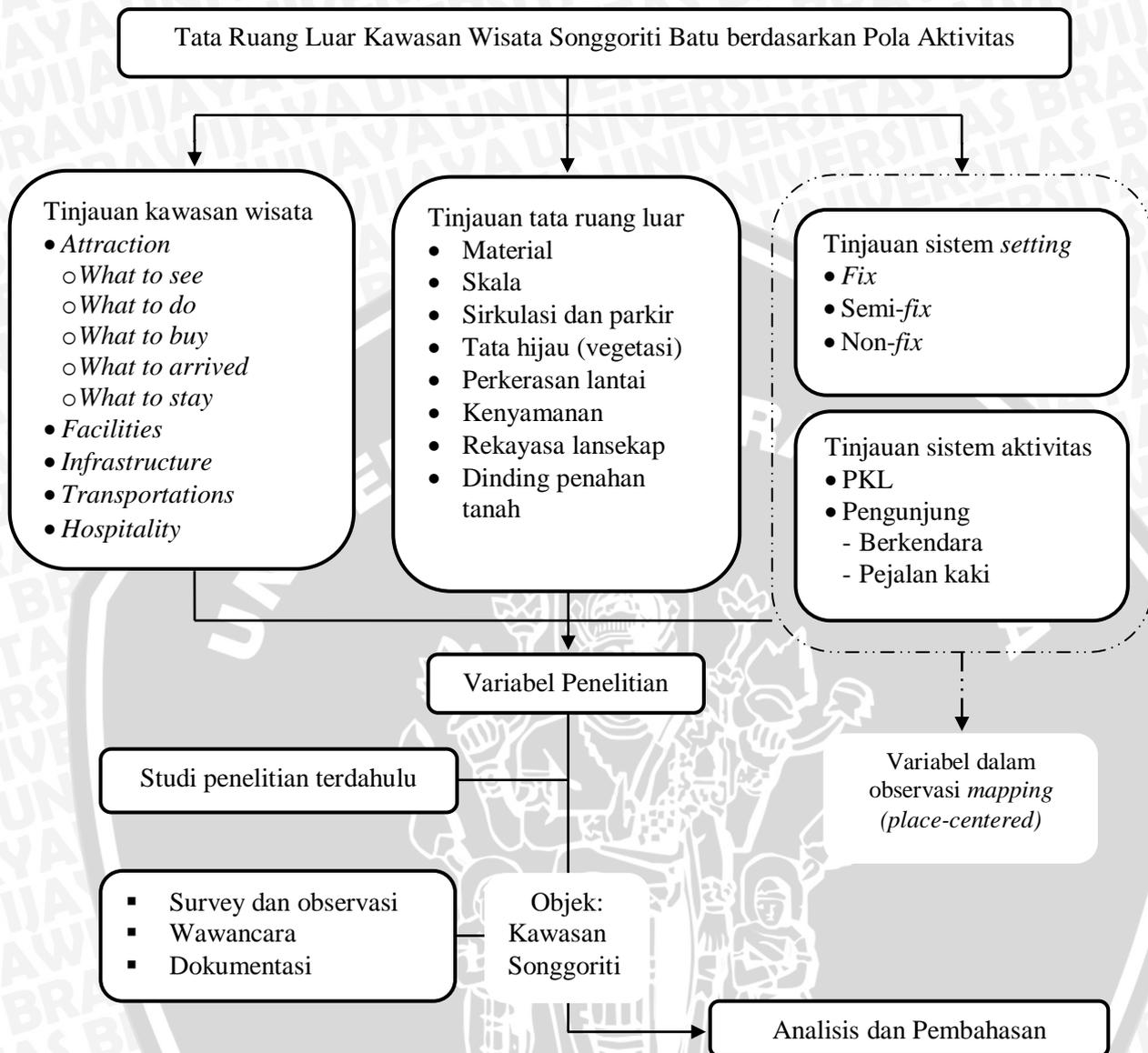
Di penelitian kawasan Alun-alun Kota Malang, peneliti menggunakan Carr, Krier, dan beberapa tinjauan pendukung mengenai ruang publik kota yang di dukung oleh teori penataan lansekap yang di cetuskan Hakim yang ternyata cukup mewakili tema penelitian dengan jelas. Dalam meneliti faktor penentu setting fisik, peneliti menggunakan kajian Lang dan Haryadi B. Setiawan yang juga menggunakan tinjauan Rapoport didalamnya.

Pada penelitian terakhir, perubahan setting dan pola aktivitas pada ruang terbuka Kampus UGM ditinjau dengan menggunakan kajian Haryadi, Lang, dan Rapoport. Sedangkan ruang terbuka publik itu sendiri ditinjau aspek kualitasnya dengan menggunakan kajian Carr, Shirvani, dan lainnya.

Tabel 2.5.1 Kesimpulan

Parameter Kontribusi	Studi Penelitian 1	Studi Penelitian 2	Studi Penelitian 3	Kesimpulan Kontribusi pada Penelitian
Desain Penelitian	Metode kualitatif Pemetaan morfologi dan perilaku	Metode naratif secara kualitatif <i>Place-Centered Mapping</i> <i>Person-Centered Mapping</i>	Metode kualitatif fenomenologis	<i>Place-Centered Mapping</i> Metode Kualitatif
Variabel Penelitian	Elemen fisik Aspek kualitas Waktu	Pengguna Lingkungan fisik Waktu	Pengguna Macam Aktivitas Lokasi penelitian Aspek kualitas Waktu	Pengguna Lingkungan fisik/lokasi Macam Aktivitas Waktu
Inti Temuan Penelitian	Kompilasi prospek penataan kawasan yang akan disusun menjadi konsep dan skenario penataan kawasan	Ruang Teduhan Ruang Beristirahat (Tempat Duduk) Ruang Beraktifitas (Plaza) Aksesibilitas	Aksesibilitas Kualitas elemen ruang publik- Pendukung aktivitas Masalah ruang	Solusi permasalahan fokus di ruang dan macam-macam elemen ruang yang tepat.

2.6 Kerangka Teoritik



Gambar 2.6.1 Diagram Kerangka Teoritik