

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN TAMAN KULINER DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING
DI KOTA LAMA WAINGAPU, SUMBA TIMUR



BEATRIX MILENIA AGUSTA EGE
61180338

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
PRODI ARSITEKTUR
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Beatrix Milenia Agusta Ege
NIM : 61180338
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN TAMAN KULINER DENGAN PENDEKATAN
PLACEMAKING DI KOTA LAMA WAINGAPU, SUMBA TIMUR”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 20 Januari 2023

Yang menyatakan



(Beatrix Milenia Agusta Ege)

NIM.61180338

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Perancangan Taman Kuliner Dengan Pendekatan Placemaking di Kota Lama Waingapu, Sumba Timur

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :
BEATRIX MILENIA AGUSTA EGE
61.18.0338

Diperiksa di : Yogyakarta
Tanggal : 17 Januari 2023

Dosen Pembimbing I


Dr. -Ing., Paulus Bawole, MIP.

Dosen Pembimbing II


Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur


Dr.-Ing. Sita Yullastuti Amljaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Taman Kuliner Dengan Pendekatan Placemaking di Kota Lama Waingapu, Sumba Timur

Nama Mahasiswa : **BEATRIX MILENIA AGUSTA EGE**

NIM : **61.18.0338**

Matakuliah : Tugas Akhir

Semester : **GASAL**

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : DA8888

Tahun Akademik : 2022/2023

Prodi : Arsitektur

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 17 Januari 2023

Yogyakarta, 20 Januari 2023

Dosen Pembimbing I


Dr. -Ing., Paulus Bawole, MIP.

Dosen Penguji I


Dr. -Ing., Gregorius Sri Wuryanto, S.T., M.Arch.

Dosen Pembimbing II


Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Dosen Penguji II


Linda Octavia, S.T., M.T.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Penyertaan-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Taman Kuliner Dengan Pendekatan Placemaking di Kota Lama Waingapu, Sumba Timur” dengan baik dan lancar.

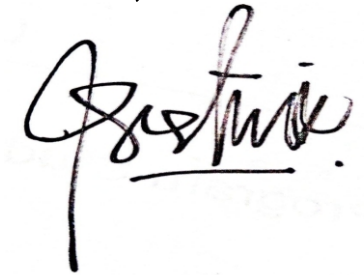
Pada kesempatan ini, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat atas berbagai macam dukungan yang diberikan dalam penyusunan Tugas Akhir ini maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberi berkat dan penyertaan pada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
2. Segenap keluarga terutama orang tua penulis yang telah memberi dukungan penuh secara moril dan materi.
3. Rm. Yakobus Lodo Mema, Pr. dan Emanuel Dapa Loka selaku wali penulis.
4. Dr. – Ing., Paulus Bawole, MIP dan Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T., selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan pandangan baru selama proses bimbingan tugas akhir.
5. Dr. -Ing., Gregorius Sri Wuryanto, ST., M.Arch. dan Linda Oktavia, S.T., M.T. selaku Dosen penguji.
6. Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc., selaku kordinator Tugas Akhir Arsitektur
7. Bapak/ibu dosen UKDW yang telah memberikan seluruh dedikasi dalam mengajar dan membimbing penulis selama proses kuliah
8. Claudia Olla, Bintang Simangunsong, Vini Milenia, Yemima Situmorang, Dela Kodu, Aris Dodo, Ovelinda Kaka, Angel Kaka, selaku orang-orang terdekat penulis yang berperan penting dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
9. Rekan-rekan arsitektur UKDW 2018.

Rancangan Tugas Akhir ini telah dibuat penulis sebaik mungkin, namun penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis memberi kesempatan pada pembaca untuk memberi saran atau masukan sebagai bagian dari diskusi untuk kepentingan pengembangan kedepan.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Yogyakarta, 20 Januari 2023



Beatrix Milenia Augusta Ege

DAFTAR ISI

BAGIAN AWAL

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK.....	vii

BAB 2 (STUDI LITERATUR)

TINJAUAN LITERATUR.....	8
TINJAUAN PENDEKATAN.....	14
STUDI PRESEDEN.....	16

BAB 4 (PROGRAM RUANG)

GENERALISASI.....	25
ESTIMASI PENGGUNA.....	26
ALUR PENGGUNA.....	27
HUBUNGAN RUANG.....	28
BESAR RUANG.....	31

BAGIAN AKHIR

DAFTAR PUSTAKA.....	39
---------------------	----

BAB 1 (PENDAHULUAN)

KERANGKA BERPIKIR.....	1
LATAR BELAKANG.....	2
FENOMENA.....	3
PERMASALAHAN.....	6
PENDEKATAN DESAIN.....	7

BAB 3 (ANALISIS SITE)

TINJAUAN EKSISTING.....	20
MEZZO.....	23
MIKRO.....	24

BAB 5 (KONSEP DEASAIN)

RUMUSAN MASALAH.....	32
PEMBENTUK SITE.....	33
INTEGRASI PLACEMAKING.....	34
KONSEP RUANG.....	37
KONSEP UTILITAS.....	38

ABSTRAK

Kuliner merupakan aspek pemenuhan kebutuhan pokok manusia, yakni pangan. Namun tidak hanya itu, kuliner menjadi penggerak dalam proses perkembangan zaman. Potensi kuliner memberi dampak positif pada tiap daerah karena menjadi daya pikat kuat dan menginterpretasikan kemajuan gaya hidup manusia. Terutama Kota Lama Waingapu dengan ragam potensi kulinernya yang diperankan oleh beragam komoditas. Aktivitas perdagangan kuliner di Kota Lama memberikan dampak positif dalam pengembangan ekonomi vital. Tetapi di sisi lain terdistorsi oleh permasalahan-permasalahan; mulai dari kurangnya pemaksimalan lahan untuk penataan kuliner efektif sehingga masih banyak penjualan liar yang mengakibatkan kesemrawutan parkir, kerusakan pedestrian, pencemaran ruang lingkup kota dengan praktik kurang higienis, ruang kuliner tidak aksesibel, serta mengakibatkan perubahan signifikan pada visual Kota Lama. Untuk mengangkat kembali wajah Kota Lama, maka upaya peremajaan perlu dikerahkan dengan penyuntikan aktivitas vital. Upaya tersebut kemudian dikaitkan dengan fenomena potensi kuliner yang ada serta aspirasi kebutuhan masyarakat, Sehingga tercipta ruang publik baru yang efektif dengan menggandeng kuliner dan ruang rekreatif lain di dalamnya. Melangkah untuk tujuan tersebut, maka perlu metodologi yang bertujuan secara kolektif membangun ruang publik berdasarkan aspirasi dan kebutuhan kegiatan masyarakat. Karena itu, dalam perancangan ini terdapat penjelasan terkait fenomena, analisa, serta instrument yang menghantarkan integrasi pemenuhan kebutuhan ruang publik baru yang vital, fektif, dan berkelanjutan

Kata Kunci : (Kuliner, Kota Lama Waingapu, Ruang Publik Baru)

ABSTRACT

Culinary is an aspect of fulfilling basic human needs, namely food. But not only that, culinary has become a driving force in the process of development of the times. Culinary potential has a positive impact on each region because it becomes a strong allure and interprets the progress of human lifestyles. Especially the Kota Lama Waingapu with its various culinary potentials played by various commodities. Culinary trading activities in Kota Lama have a positive impact on vital economic development. But on the other hand it is distorted by problems; starting from the lack of maximizing land for effective culinary management so that there are still many illegal sales which result in parking clutter, damage to pedestrians, pollution of the city scope with unhygienic practices, inaccessible culinary spaces, and resulting in significant changes to the visuals of the Old City. In order to revive the face of the Old City, rejuvenation efforts need to be made by injecting vital activity. This effort is then linked to the phenomenon of existing culinary potential and the aspirations of the community's needs, so as to create a new effective public space by cooperating with culinary and other recreational spaces within it. To move towards this goal, a methodology is needed that aims to collectively build public space based on the aspirations and needs of community activities. Therefore, in this design there are explanations related to phenomena, analyzes, and instruments that lead to the integration of fulfilling the needs of new public spaces that are vital, effective and sustainable.

Keywords : (Culinary, Old City of Waingapu, New Public Space)



BAB 1

Pendahuluan



KERANGKA BERPIKIR

LATAR BELAKANG

- 1.1 Kejayaan Kota Waingapu oleh kegiatan perdagangan berpusat di sisi utara Kota Waingapu (Kota Lama) hingga menjadi kawasan Pusat Distrik Bisnis dan Pemerintahan dahulu.
- 1.2 Kegiatan perdagangan di Kota Lama akhirnya merujuk ke kuliner yang menambah animo masyarakat untuk menggelutinya
- 1.3 Selain pemenuhan kebutuhan pokok, makanan berkembang menjadi faktor gaya hidup dan pemenuhan kesenangan wisatawan untuk "Wisata Kuliner"
- 1.4 Berpengaruh terhadap laju dan prospek perekonomian masyarakat dan vitalitas Kota Lama
- 1.5 Pembangunan fungsi komersil makin padat, komoditi kuliner terutama kaum informal (PKL) yang dalam praktik dagangnya menyebabkan permasalahan
- 1.6 Aktivitas kuliner PKL tidak tertata sehingga memadati ruang publik kota & merusak tatanan serta visual kota
- 1.7 Perdagangan beralih ke Kota Baru, tetapi mengulangi kesalahan yang sama
- 1.8 Kinerja fisik dan vitalitas Kota Lama menurun signifikan

FENOMENA I - VII

- 2.2 Potensi kuliner menciptakan lapangan kerja dan variasi usaha bagi masyarakat
- 2.3 Komoditi kuliner yang tersedia; Rumah makan, restoran, PKL, dan UMKM rumahan
- 2.4 Bangunan komersial dan aktivitas kuliner memadati ruang kota hingga lahan makin minim
- 2.5 UMKM kuliner rumahan kurang terekspos dan berpendapatan rendah
- 2.6 Kebutuhan ruang rekreasi publik meningkat

PERMASALAHAN

3.1 (FUNGSIONAL)

- Tidak tersedianya fasilitas kuliner yang mewadahi aktivitas PKL dan UMKM secara merata
- UMKM sulit menjangkau konsumen secara langsung dan penghasilan kecil
- Kota Lama berangsur-angsur sepi

3.2 (ARSITEKTURAL)

- Kegiatan PKL merusak fasilitas pedestrian sehingga aksesibilitas pejalan kaki terhambat
- Aksesibilitas dan identitas ruang kuliner belum terarah dengan baik dan efektif
- Spasial kuliner belum aksesibel dan belum ramah digunakan semua kalangan
- Ruang kuliner belum mencerminkan higienitas dan kesehatan ruang
- Kegiatan PKL yang semrawut pada halaman bangunan sepanjang jalan mempengaruhi visual bangunan kumuh, citra kota pun ikut menurun

PENDEKATAN SOLUSI

4.1 (FUNGSIONAL)

- Menyediakan fasilitas kuliner yang mewadahi PKL dan UMKM secara sinergis
- Menyediakan fungsi/fasilitas untuk pengembangan kuliner, atraksi, dan promosi UMKM

4.2 (ARSITEKTURAL)

- Setting fisik agar PKL dan Pengunjung tetap bersinergi dengan kondisi yang tertata
- Merancang Taman Kuliner yang dapat mewadahi aktivitas kuliner dan rekreasi dengan kriteria Placemaking untuk ketersediaan dan penataan fungsi produktif, menarik, sehat, aksesibel, dan berkelanjutan
- Desain bangunan baru mendukung peremajaan citra kota dengan tetap kontekstual pada langgam sekitar

METODE PENGUMPULAN DATA

5.1 PRIMER

- Wawancara; metode mewawancarai PKL, UMKM kuliner, & Dinas Pariwisata
- Observasi: metode pengamatan lokasi, data eksisting site secara langsung
- Dokumentasi: metode pengumpulan data dengan cara pengambilan foto

5.2 SEKUNDER

- Dokumen RTRW 2008-2028 (Kawasan Perdagangan, Industri, dan Rekreasi)
- Dokumen RTBL 2014 (Kawasan Kamalapati dan Pusat Kuliner)
- Dokumen RDTR 2017-2037 (Zona Perdagangan)
- Literatur; Jurnal dan Buku (Instrumen Analisis Data dan Konsep)
- Dokumen RIPPDA 2019 (Pengembangan Komersial Untuk Pariwisata)

6.1 Tinjauan Elemen Citra Kota

6.2 Tinjauan Relokasi PKL

6.3 Tinjauan Pengembangan UMKM

6.4 Tinjauan Taman Konteks Arsitektur

(Taman Konteks Kota & Kaitan Budaya)

6.4.1 Tinjauan Taman Kuliner (Standar Rancangan Taman, Massa di Dalamnya, Kriteria Massa, Kebutuhan Ruang, Syarat Ruang, Ukuran Ruang)

6.5 Tinjauan Placemaking (Permeability - Access & Linkage, Mixed Use- Uses & Activity, Comfort & Image, Sociability - Naturally Surveillance)
6.5.1 Peremajaan Kawasan

TINJAUAN PUSTAKA

6.1 Analisis Kawasan Makro- Teori & Regulasi- RESPON

- TINJAUAN KAWASAN TERPILIH
- ARAHAN PEREMAJAAN KOTA LAMA WAINGAPU
- INSTRUMEN PEMILIHAN SITE (ELEMEN CITRA KOTA LAMA)
- DATA SARANA DAN PRASARANA KAWASAN
- INSTRUMEN PEMILIHAN SITE TAMAN KULINER
- RESPON PEMILIHAN SITE
- INSTRUMEN BATAS PERANCANGAN & RESPON

6.2 Analisis Instrumen Mezzo & Mikro - RESPON

- INS. DATA KULINER & RESPON
- INS. SOSIO SPASIAL KULINER & RESPON
- INS. AKSES DALAM SITE
- INS. ATRAKSI & RESPON
- INS. LANGGAM SEKITAR & RESPON
- INS. MATAHARI DAN ANGIN
- INS. ZONASI & RESPON
- INS. BUDAYA TERHADAP LANSKAP
- INS. VIEW & VISIBILITAS
- INS. DAYA TANAH DAN HUJAN
- INS. UTILITAS DAN TOPOGRAFI

ANALISIS SITE

KONSEP DESAIN

- GRAND KONSEP
- KONSEP RESPON ZONASI (KLUSTER)
- KONSEP RESPON AREA TERBANGUN
- KONSEP RESPON SIRKULASI & AKSES
- KONSEP BENTUK TAPAK
- KONSEP PENDEKATAN PLACEMAKING
 - 1. Access & Linkage & Permeability
 - 2. Uses & Activity & Mixed-Use
 - 3. Comfort & Image
 - 4. Sociability
- KONSEP RESPON KOFIGURASI MASSA
- KLASIFIKASI RUANG
- KONSEP PEMBENTUK RUANG
- KONSEP FASAD
- KONSEP STRUKTUR & MATERIAL
- KONSEP PEDESTRIAN
- KONSEP INKLUSIF TAMAN
- KONSEP VEGETASI
- KONSEP UTILITAS

PROGRAM RUANG

PELAKU

- 1. Generalisasi
- 2. Klasifikasi Hubungan Pengguna
- 3. Pengantar Placemaking
- 4. Klasifikasi Kegiatan
- 5. Jam Operasional
- 6. Ketentuan Batas Perancangan
- 7. Estimasi Pengguna
- 5. Estimasi Kendaraan Parkir
- 5. Alur Pengguna

RUANG

- 1. Kebutuhan Ruang
- 2. Hubungan Ruang (Makro-Mikro)
- 3. Besaran Ruang
- 4. Penyesuaian Batas Ruang

LATAR BELAKANG-FENOMENA

FENOMENA 1



Datangnya masyarakat Cina dan Bugis pada era pasca penjajahan menjadi awal kejayaan Kota Waingapu saat itu. Kedatangan mereka berpusat di sisi Utara, Pesisir Laut Sawu.



Petani

MATA PENCAHARIAN JAMAN DAHULU

Peternak

Peneun

Melihat kurangnya usaha dan komoditi perdagangan di sumba akibat keterbatasan modal masyarakat lokal, mereka mulai membangun usaha dagang.



Berdagang (Kain & Ikan)

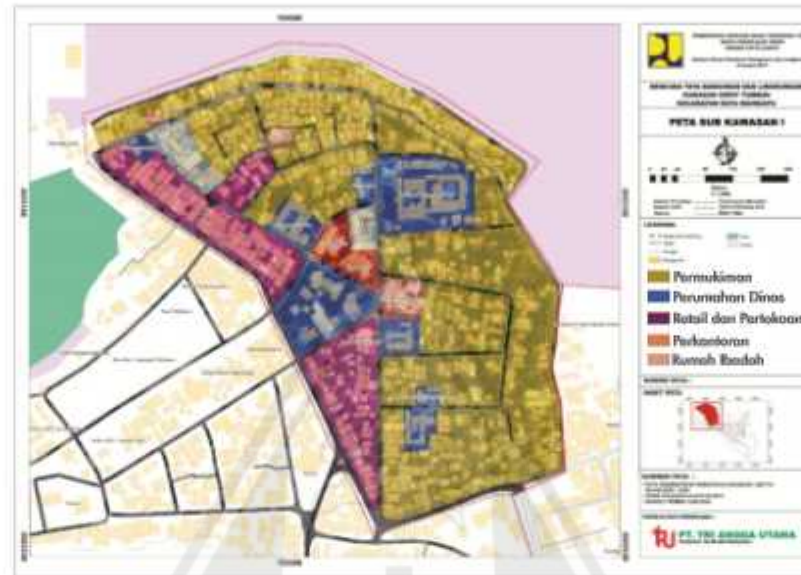
Syariat Islam

Datang Berdagang (Ruko, Warung Makan Kecil)

Potensi hasil laut melimpah masyarakat bugis mulai membuat banyak perahu untuk menjadi nelayan

Perkembangan Pembangunan

Sumber Informasi Sejarah: Wawancara Bersama Warga Lokal Kota Lama: Yohanis Epa (Lama Tinggal 1963-2022)



Maraknya pembangunan di kawasan Kota Lama; Perumahan, Pemerintahan, dan Komersil menyebabkan Kota Lama semakin Padat dan menjadi Minim Lahan. Keramaian tersebut menjadikan Kota Lama sebagai Pusat Distrik Kota Waingapu

Perkembangan Transaksi Komersil



Pada tahun 1980-an, adanya dermaga di Kawasan Kota Lama makin memperlancar kegiatan transit, migrasi, ekspor impor, dan pengadaan barang untuk kegiatan komersil. Karena itu, kinerja fisik Kota Lama dalam perekonomian dan pariwisata semakin berkembang & menjadi vital saat itu

Suasana Citra Kawasan Kota Lama

Sumba Modern

Ukiran & Ornamen

Modern

Fasad Minimalis

Bentuk Atap

Material Modern

Atap Dak Rata

Material Modern



(Sumber: Dima, Palulu. 2007. Kajian Budaya Tenun Ikat Sumba Timur.)

Ukiran Kuda sebagai simbol penerimaan dan kekuatan

Ukiran Burung sebagai simbol gotong royong masyarakat

Ukiran Kepala Kerbau sebagai simbol Kekuatan dan kerukunan

Ukiran Manusia sebagai simbol Kerukunan dan Kemanusiaan

Ukiran Monyet sebagai simbol Konservasi Alam

Ukiran Mamuli Sebagai simbol Kekuatan wanita

Ukiran Habiku Kekuatan dan Kecerdasan Manusia



WAWANCARA
Bapak Yohanis Epa
1962-sekarang

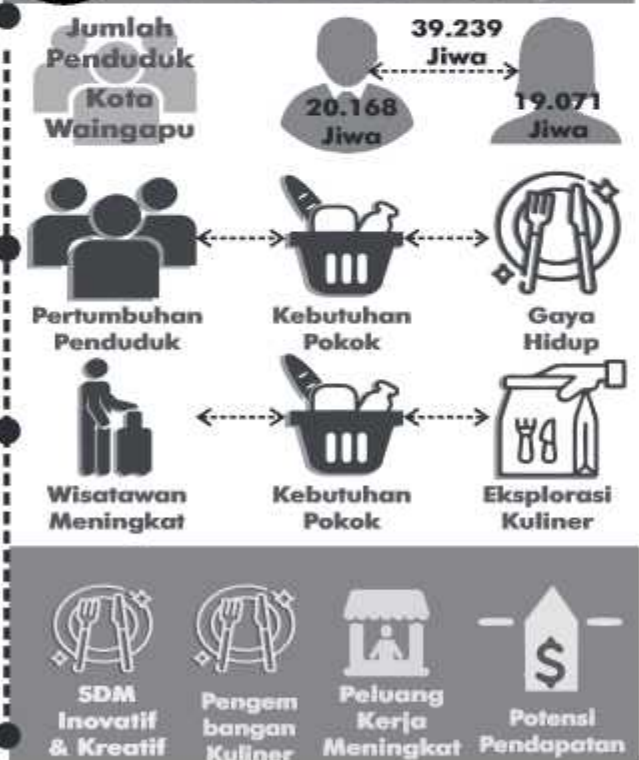


LATAR BELAKANG-FENOMENA

Kuliner merupakan potensi wisata yang terus eksis bahkan mempengaruhi wisata keberlanjutan karena secara signifikan menciptakan daya pikat tinggi untuk menghadirkan wisatawan lebih banyak. Makanan dan minuman adalah faktor penentu dalam memilih tujuan wisata mereka (Sulistiyo, Eko, dkk. 2022)



KULINER



PRESENTASE PEDAGANG DI PUSAT KOTA WAINGAPU



PETA KASAR



PERMASALAHAN YANG TIMBUL



Parameter Sense Of Place - Shamai, 1991



LATAR BELAKANG-FENOMENA

TINGKAT KONSUMSI

MASYARAKAT

Seiring pertumbuhan penduduk dan gaya hidup masyarakat, konsumsi makanan ataupun kuliner di Kota Waingapu meningkat tercatat dari pelaku kuliner yang dikunjungi 100-200 orang perhari

WISATAWAN

Menurut hasil wawancara terhadap Kabid Pariwisata: Dari data kunjungan pada rumah makan, restoran, dan beberapa PKL, tercatat wisatawan yang datang mengkabiskan uang untuk belanja makanan ataupun oleh-oleh sebesar Rp.300.000 - 1.000.000/orang/hari.

KUNJUNGAN WISATAWAN
MEMPENGARUHI EKONOMI
PEDAGANG KULINER → **18.576 Orang Rata-rata/Tahun**

51 Orang/hari → **15.300.000/hari (Minimum)**
51 x 300.000 → **51.000.000/hari (Maksimum)**
51 x 1.000.000

(DIPENGARUHI)

(MEMPENGARUHI)

POTENSI KULINER TRADISIONAL

POTENSI HASIL KEBUN



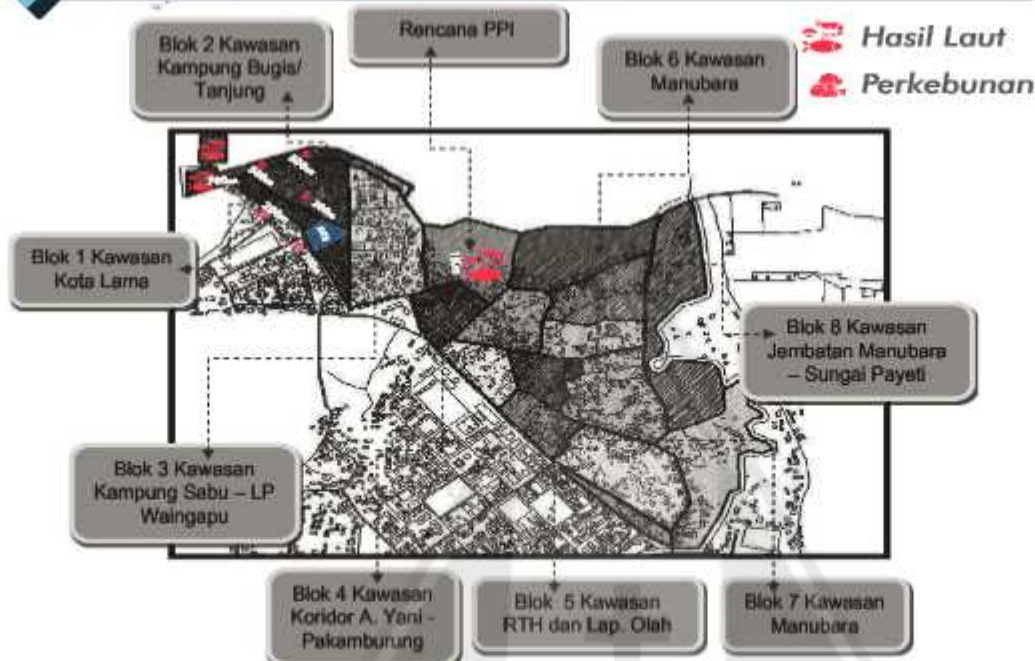
POTENSI HASIL LAUT



PRODUK OLAHAN

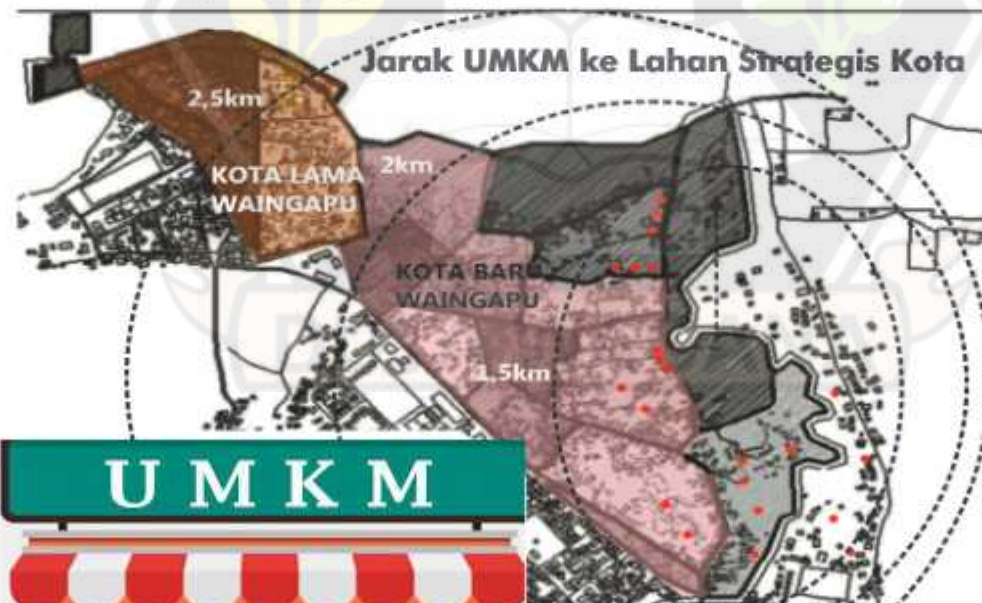


JANGKAUAN BAHAN BAKU



FENOMENA 2-UMKM

Kehadiran UMKM kuliner menjadi potensi dalam pertahanan dan pengembangan makanan lokal, sekaligus menjadi sumber pendapatannya. Minat eksplor kuliner wisatawan terhadap kuliner lokal menjadi dongkrakan bagi pariwisata daerah dan ekonomi UMKM (Sulistiyo, Eko, dkk. 2022).



(MASALAH DI LAPANGAN)

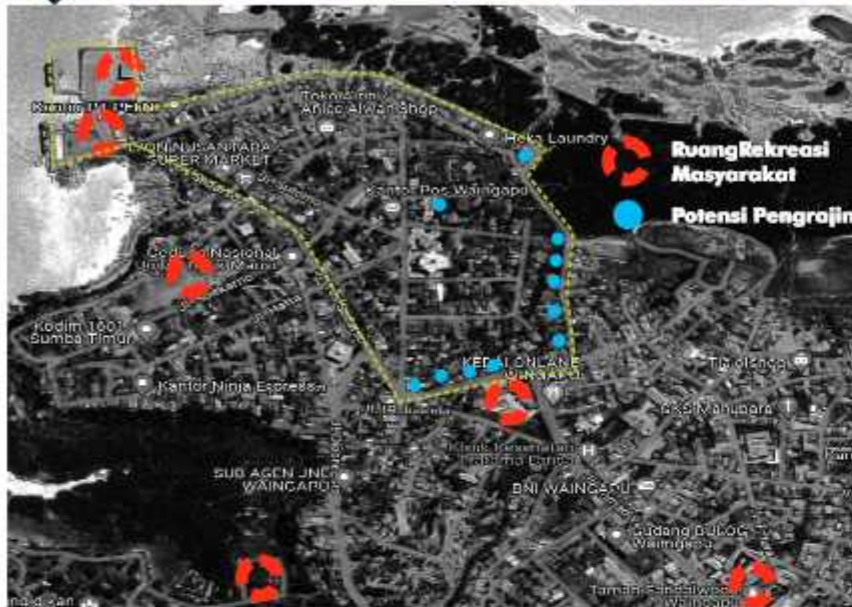
Sektor UMKM akan menjadi sektor yang paling rentan terhadap krisis ekonomi akibat COVID-19 karena jangkauan dagang kurang meluas (Fernandes, 2020)

HASIL PRODUKSI UMKM



LATAR BELAKANG-FENOMENA

FENOMENA 3 – KEBUTUHAN RUANG REKREASI



Makan Di PKL
Di Pedestrian & Badan Jalan

Pameran UMKM
Di Lapangan Terbuka / Lapangan Sepak Bola

Konser Musik
Di Lapangan Terbuka / Lapangan Sepak Bola

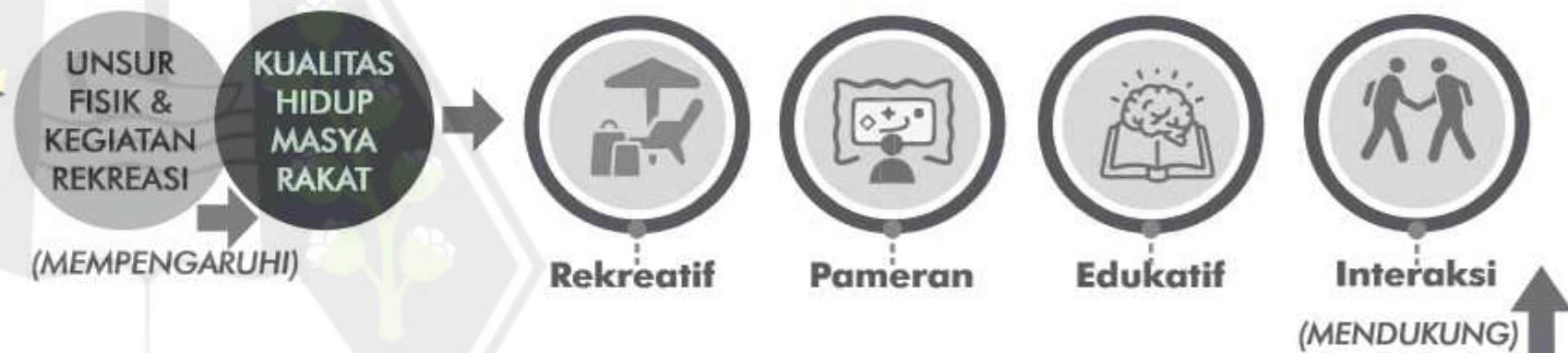
Olahraga & Sepedaan
Di Dermaga dan Lapangan

Taman Belajar & Baca
Di Lapangan Pahlawan

Nobar Piala Dunia
Di Area Tengah Taman

Masyarakat Kota Waingapu yang kini semakin gemar berekreasi dengan berkumpul/berinteraksi antar sesama, bermain, berolahraga, menonton pertunjukan budaya, menonton pertunjukan musik, pameran umkm dan sebagainya. Hal ini terlihat dari ramainya intensitas pengunjung setiap harinya untuk melakukan kegiatan di atas.

2. KEGIATAN PADA TAMAN KULINER ((Noor Hamidah, 2019))



RUANG REKREASI BUDAYA



POTENSI SOSIAL BUDAYA SEKITAR KAWASAN



HASIL KERAJINAN



Jualan Kerajinan
Di Pedestrian Taman (Menghambat Aksesibilitas)

Jualan Kerajinan
Depan Ruko (Harga Sewa Tinggi)

Jualan Kerajinan
Di Pinggir Jalan (Dekat Saluran Limbah - Kotor & Kumuh)

Jualan Kerajinan
Pelataran Depan Taman (Menutupi Visual Taman)

PENDEKATAN PERMASALAHAN

Data Review Ruang Publik di Waingapu
 - https://www.tripadvisor.co.id/ShowUserReviews-g790284-d11797577-r844655503-Waingapu_City_Square-Waingapu_Sumba_East_Nusa_Tenggara.html
 - https://www.tripadvisor.co.id/Attraction_Review-g790284-d10196893-Reviews-Pelabuhan_Lama_Waingapu-Waingapu_Sumba_East_Nusa_Tenggara.html

(FUNGSIONAL)

1. BELUM TERSEDINYA FASILITAS KULINER DAN REKREASI TERBUKA YANG OPTIMAL MENJAWAB PERMASALAHAN KEBUTUHAN KOMUNITAS



Belum ada pusat kuliner yang memadai PKL & UMKM untuk eksis bersama



Karena limbah kuliner RTH tidak ekologis; lokasi tergenang air hujan, vegetasi mati



Kota yang padat tidak diimbangi RTH sebagai ruang jeda bagi masyarakat



Sebagian besar perdagangan beralih ke kota baru (Kota Lama Berangsur Sepi)

2. UMKM KESULITAN MENJANGKAU KONSUMEN SECARA LANGSUNG



Lokasi kurang terjangkau oleh masyarakat & wisatawan



Kurang terekspos sehingga keberadaan tidak disadari



Harus menipis hasil pada toko untuk agar terekspos, namun harga jual kecil

(ARSITEKTURAL)

1. KERUSAKAN PEDESTRIAN AKIBAT AKTIVITAS PKL



Mengganggu kenyamanan pejalan kaki



Tidak memaknai hak pejalan kaki



Tidak dapat digunakan difabel

2. PRAKTIK DAN SPASIAL KULINER TIDAK SEHAT DAN HIGIENIS



Sanitasi ruang kuliner tidak terdesain efisien



Lingkungan dicemari limbah sampah & kimia



Makan terpapar polusi & debu



Limbah menyebarkan bau amis

3. AKSES & LINGKAGE TIDAK EFEKTIF



Mendisfungsi ruang tanpa keteraturan



Percampuran aktivitas tanpa identitas ruang & akses yang jelas



Akses tidak ramah bagi semua kalangan

4. AKTIVITAS PKL MENCEMARILAH HALAMAN BANGUNAN SEHINGGA VISUAL BANGUNAN KUMUH, CITRA KOTA TURUT MENURUN



Aktivitas semrawut depan bangunan

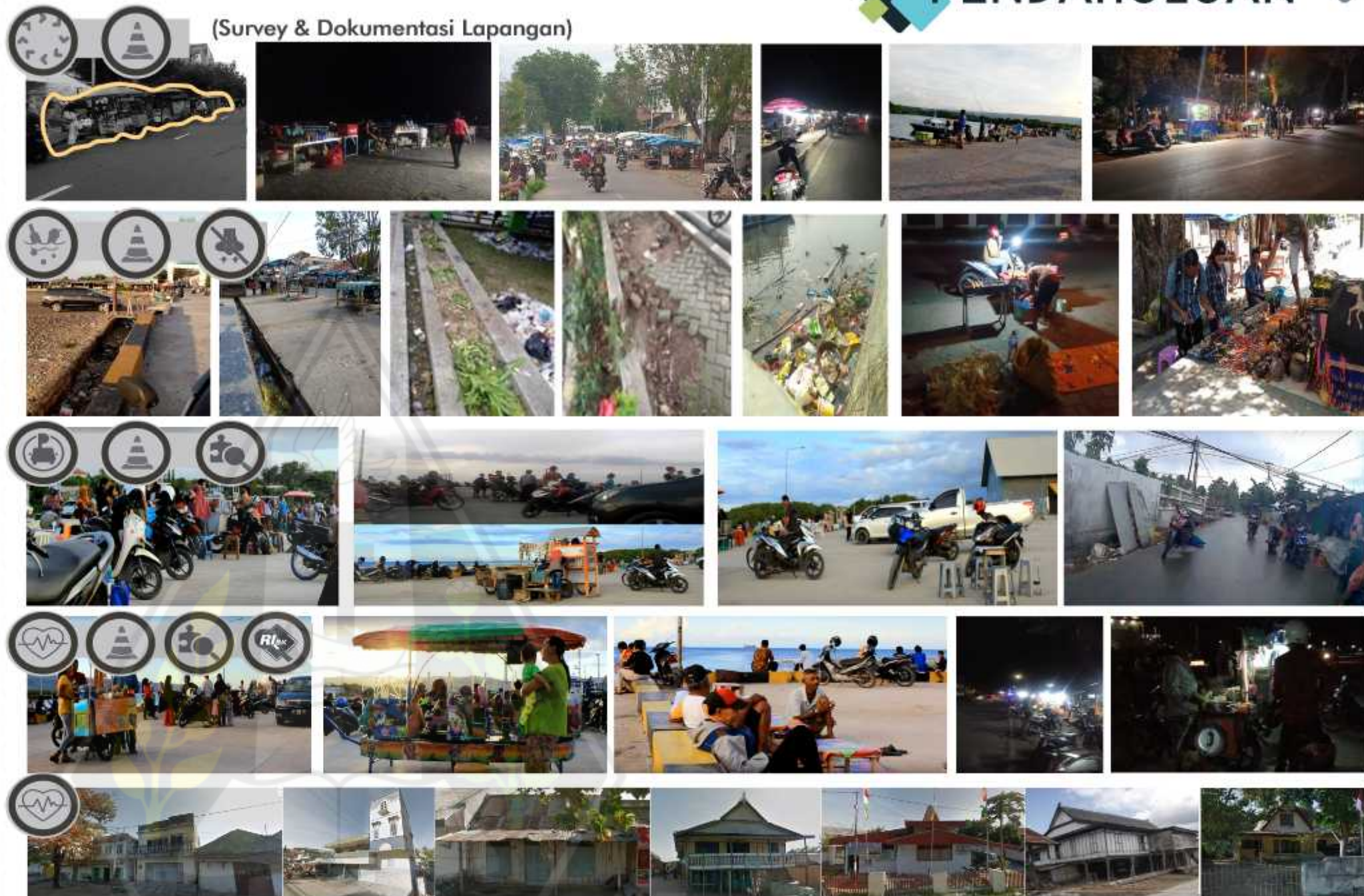


Limbah mencemari lingkungan bangunan



Kerusakan material bangunan sisi depan

(Survey & Dokumentasi Lapangan)



RUMUSAN MASALAH

(FUNGSIONAL)

• Bagaimana mengintegrasikan kebutuhan fasilitas kuliner dan rekreasi agar saling berkolaborasi dalam peningkatan ekonomi, daya tarik wisata, dan menghidupkan kembali Kota Lama?

(ARSITEKTURAL)

- Bagaimana setting fisik agar PKL dan Pengunjung tetap bersinergi dengan kondisi yang tertata?
- Bagaimana aplikasi desain dengan metode placemaking untuk mencapai desain fasilitas yang produktif, sehat, menarik, terintegrasi, dan berkelanjutan?
- Bagaimana respon desain bangunan yang dapat meremajakan citra kota yang kontekstual terhadap gaya/identitas setempat?

METODE PENGUMPULAN DATA



1. Wawancara

- Pedagang
- Dinas Pariwisata

2. Observasi

- PKL, Taman Kota, Kondisi Pedestrian, Industri Rumah
- Kondisi eksisting site

3. Dokumentasi

1. Dok.Peraturan

- RTRWN
- RTRW.Kab
- RTRWP
- RTRBL

2. Literatur

- Buku
- Jurnal

3. Internet

- Website
- Berita
- Youtube

PENDEKATAN SOLUSI

ARAHAN

- RTBL RIPPDA RDTR
- KEBUTUHAN MASYARAKAT
- ANALISA PERANCANG



STRATEGI PENATAAN PKL



PENDEKATAN DESAIN

PLACEMAKING

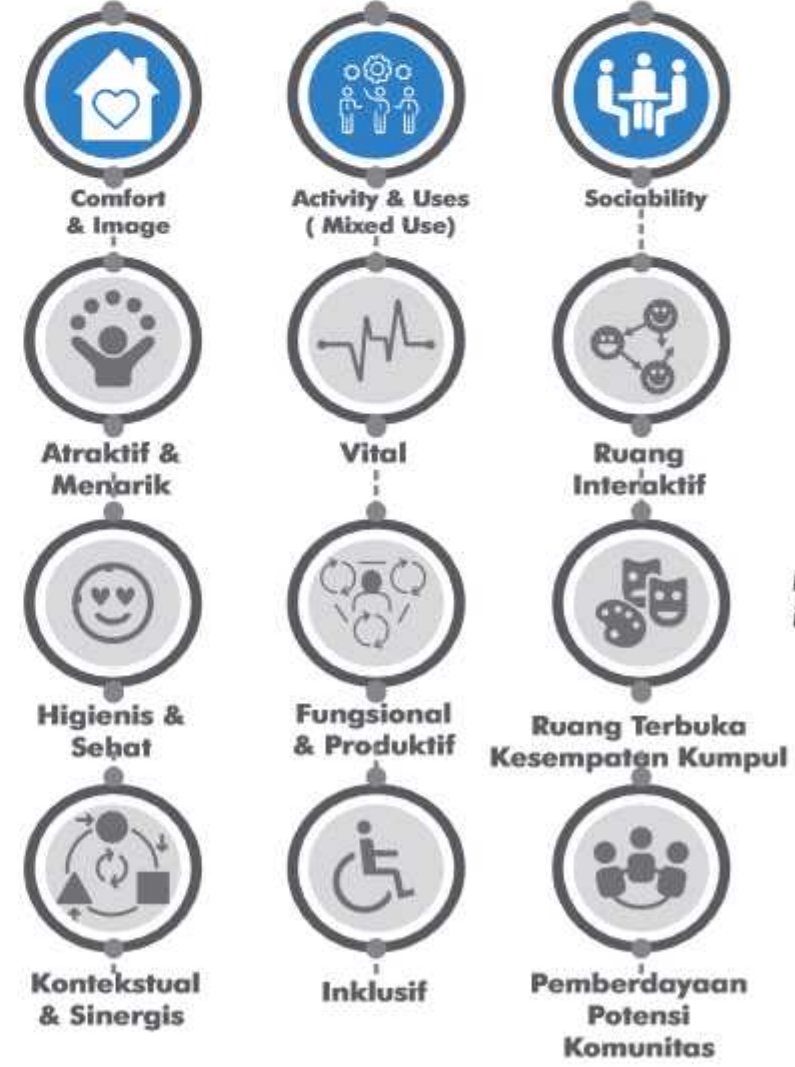
Placemaking adalah metode perancangan yang kolektif menata ulang dan menemukan kembali ruang publik sebagai jantung dari setiap komunitas sebagai suatu tempat/place dalam kota, sehingga nilai-nilai yang ada pada tempat tersebut dapat dimaksimalkan. Merujuk pada pentingnya sosial dan budaya dari lingkungan hidup yang mengundang publik (Suharhadana dan Marcillia. 2021).

PEREMAJAAN KOTA LAMA WAINGAPU



KRITERIA DESAIN

Sumber: Jane Jacobs dan William H.White (1960)



PRISIP DESAIN





DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suparman, D. V. (2006). Elemen Perancangan Ruang Terbuka Kota. 1-78.
- Archdaily.com. (2015, Februari 23). OMA Designs Food Port for West Louisville. Architectural Project Information.
- Center, U. o. (2017). Whitmore Community Food Hub Complex . 1-46.
- Dandekar, H. C. (2019). The Planner's Use Of Information. New York: Routledge.
- Darat, J. P. (1996). Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir. Keputusan Direktorat Jendral Perhubungan Darat No : 272/HK.105/DRJD/96 (pp. 3-41). Jakarta: Direktorat Jendral Perhubungan Darat.
- Dasar, D. J. (2015). Besaran Ruang. Peraturan Direktur Jendral Pendidikan Dasar (No.144/C/KP/2015) (pp. 14-32). Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar.
- Hakim, R. (2004). Arsitektur Lansekap, Manusia, Alam dan Lingkungan. Jakarta: FALTL Universitas Trisakti.
- Ira Maya Sari, V. A. (2019). Pengembangan Wisata Kuliner Berbasis Bahan Pangan Lokal Sebagai Daya Saing di Desa Wisata Sekerta Timur. Jurnal Ilmiah Pariwisata, Volume 24 No. 3 , 1-11.
- Irfandi, M. I. (2017). Pengaruh Kualitas Fisik Ruang Terbuka Publik Aktif Perkotaan Terhadap Kualitas Hidup Masyarakat . Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2017 | A 025 , 3-8.
- Jacobs, J. (1961). The Death and Lif of Great American Cities . New York: Random House.
- Made Suharhadana, S. R. (2021). Placemaking Ruang Publik di Taman Kumbasari. p-ISSN 2655-4313 (Print), e-ISSN 2655-2329 (Online) SENADA, Vol.4, 1-10.
- Melic, K. (2018). When Old is Also Hip . 91-97.
- Noor Hamidah, M. S. (2019). Arsitektur Kota, Perancangan Kota,. Sleman: CV Budi Utama.
- Noor Hamidah, M. S. (2019). Arsitektur Kota, Perancangan Kota, Ruang Terbuka Hijau. Sleman: CV Budi Utama.
- Patrani Victorya T, R. P. (2016). Placemaking Ruang jalan Koridor Komersial Kota Surakarta. Arsitektura, Vol. 14, No.2, Oktober 2016 , 1-8.
- Pramesti, H. S. (2017). Taman Kota Sebagai Sarana Rekreasi dan Peningkatan Kebahagiaan Hidup. Jurnal Ilmiah Pariwisata, Volume. 22 No. 2, Juli 2017 , 1-12.
- Rafael Luna, D. W. (2020). From Food Hub to Food Port. 57-61.
- Rohman Deni Nur Fajri, F. T. (2021). Identifikasi Kualitas Fisik Sarana dan Prasarana Taman Krido Anggo Dalam Mendukung Kesesuaian Fungsi Taman Kota Sebagai Ruang Publik di Kabupaten Sragen. ISSN: 2721-8686 (online) , 1-11.
- Ruang, D. J. (n.d.). Panduan Perencanaan Tata Ruang. 211-229.
- Stirena Rossy Tamariska, A. S. (2017). "Placemaking" Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota. Prosiding Seminar Kearifan Lokal dan Lingkungan Binaan 25-26 Januari 2017 , 2-17.
- Sunaryo, N. A. (2019). Potensi Wisata Kuliner di Indonesia. 1-8.
- Timur, P. K. (2010). Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sumba Timur No 12 tahun 2010 .
- Timur, P. K. (2014). Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Kota Waingapu TA.2014.
- Timur, P. K. (2017). Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Kota Waingapu No 3 Tahun 2017.