

**PERANCANGAN *STREET WALK* PANCING CEMARA DENGAN TEMA
ARSITEKTUR KONTEKSTUAL DI KECAMATAN PERCUT SEI TUAN
KABUPATEN DELI SERDANG SUMATERA UTARA**

SKRIPSI

OLEH:

SHafa ANGGITA AMANDA NASUTION

218140031

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ir. Ina Triesna Budiani. MT.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 23/4/26

Access From (repositori.uma.ac.id)23/4/26

**PERANCANGAN *STREET WALK* PANCING CEMARA DENGAN TEMA
ARSITEKTUR KONTEKSTUAL DI KECAMATAN PERCUT SEI TUAN
KABUPATEN DELI SERDANG SUMATERA UTARA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana di Fakultas Teknik

Universitas Medan Area

OLEH:

SHafa ANGGITA AMANDA NASUTION

218140031

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ir. Ina Triesna Budiani. MT.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 23/4/26

Access From (repositori.uma.ac.id)23/4/26

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN *STREET WALK* PANCING CEMARA
DENGAN TEMA ARSITEKTUR KONTEKSTUAL DI
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN KABUPATEN DELI
SERDANG SUMATERA UTARA

Nama : SHafa ANGGITA AMANDA NASUTION

NPM : 218140031

Fakultas : Teknik

Disetujui Oleh:

Komisi Pembimbing

Dr. Ir. Ina Triesna Budiani, MT.

Pembimbing



Dr. Eng. Supriatno, ST., MT

Dekan Fakultas Teknik



Yunita Syafitri Rambe, S.T., M.T

Kepala Program Studi Arsitektur

Tanggal Lulus : 24 September 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir ini, yang saya ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, sepenuhnya merupakan hasil pemikiran dan penulisan saya sendiri. Apabila terdapat bagian tertentu yang bersumber dari karya orang lain, kutipan tersebut telah dicantumkan secara jelas dan disertai keterangan sumber sesuai dengan norma, kaidah, peraturan, serta etika penulisan ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa karya ini mengandung unsur plagiarisme atau pelanggaran hak cipta pihak lain, saya bersedia menerima segala bentuk sanksi sesuai ketentuan yang berlaku, serta menyatakan bahwa tugas akhir ini dinyatakan batal demi hukum.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 24 September 2025



Shafa Anggita Amanda Nasution

21.814.0031

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai bagian dari sivitas akademika Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

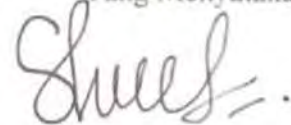
Nama : Shafa Anggita Amanda Nasution
NPM : 21.814.0031
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir

Dengan tujuan mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan izin kepada Universitas Medan Area untuk memanfaatkan hak bebas royalti non-eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan *Street Walk Pancing Cemara Dengan Tema Arsitektur Kontekstual Di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara*

Beserta seluruh perangkat pendukungnya (apabila ada). Hak bebas royalti non-eksklusif ini memberi kewenangan kepada Universitas Medan Area untuk menyimpan, menggandakan dalam berbagai format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, serta mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemegang hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di: Medan
Pada Tanggal : 24 September 2025

Yang Menyatakan,



Shafa Anggita Amanda Nasution

21.814.0031

ABSTRAK

Kota Medan sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Utara berbatasan langsung dengan Kabupaten Deli Serdang, keduanya memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan wilayah. Peningkatan jumlah penduduk di kedua daerah ini memicu meningkatnya kebutuhan ruang rekreasi dan interaksi publik. Kawasan perbatasan Kecamatan Medan Tembung (Kota Medan) dan Kecamatan Percut Sei Tuan (Kabupaten Deli Serdang) memiliki keterbatasan fasilitas, khususnya di Percut Sei Tuan yang hanya memiliki tiga destinasi wisata. Hal ini mendorong perlunya pengembangan ruang publik yang dapat mewadahi kegiatan interaksi, rekreasi, dan sosial masyarakat.

Street Walk Pancing–Cemara diusulkan sebagai solusi, yaitu ruang publik yang memadukan jalur pedestrian, area komersial, foodcourt, plaza, ruang terbuka hijau, dan fasilitas rekreasi dalam satu kawasan terintegrasi. Perancangan mengusung pendekatan arsitektur kontekstual yang selaras dengan karakter fisik, sosial, dan budaya lingkungan, sehingga tercipta harmoni antara bangunan baru dan konteks eksisting. Lokasi perencanaan berada di kawasan strategis dekat perumahan padat penduduk dan akses jalan tol.

Konsep perancangan juga mempertimbangkan keterhubungan sirkulasi dan aksesibilitas kawasan agar ramah pejalan kaki dan mendukung mobilitas berkelanjutan. Hasil rancangan diharapkan mampu menghadirkan Street Walk yang berkualitas, beridentitas lokal, serta memenuhi kebutuhan interaksi dan rekreasi masyarakat perbatasan Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang.

Kata Kunci: Street Walk, Arsitektur Kontekstual, Ruang Publik, Kota Medan.

ABSTRACT

Medan City, as the capital of North Sumatra Province, directly borders Deli Serdang Regency, both of which play a strategic role in regional development. The population growth in these two areas has increased the demand for recreational spaces and public interaction areas. The border area between Medan Tembung District (Medan City) and Percut Sei Tuan District (Deli Serdang Regency) faces limited recreational facilities, particularly in Percut Sei Tuan, which has only three tourist destinations. This condition highlights the need for the development of public spaces that can accommodate community interaction, recreation, and social activities.

The Pancing–Cemara Street Walk is proposed as a solution, integrating pedestrian pathways, commercial areas, food courts, plazas, green open spaces, and recreational facilities into one cohesive area. The design applies a contextual architecture approach that aligns with the physical, social, and cultural character of the surrounding environment, creating harmony between new developments and the existing context. The site is strategically located near densely populated residential areas and has direct access to toll roads.

The design also considers circulation connectivity and accessibility to ensure a pedestrian-friendly environment and support sustainable mobility. The outcome is expected to deliver a high-quality Street Walk with a strong local identity, fulfilling the interaction and recreational needs of communities in the border area between Medan City and Deli Serdang Regency.

Keywords: *Street Walk, Contextual Architecture, Public Space, Medan City.*

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Kota Medan pada tanggal 12 Juli 2003 Merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, dari pasangan Ir.Hendra Gunawan Nasution dan Maya Devi. Penulis dilahirkan di Kota Medan pada hari sabtu, pukul 10.00 Wib

Pada tahun 2015, penulis telah menyelesaikan pendidikan dasar di SD Muhammadiyah 06 Medan, Provinsi Sumatera Utara. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTS Negeri 2 Medan, Provinsi Sumatera Utara. Dan menyelesaikan pendidikan menengah pertama pada tahun 2018. Kemudian, pada tahun 2018, penulis melanjutkan studi di Man 2 Model Medan, dan menyelesaikan Pendidikan pada tahun 2021.

Memasuki tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Medan Area, Fakultas Teknik, Program Studi Arsitektur, Selama masa perkuliahan penulis mengikuti berbagai kegiatan kemahasiswaan baik akademik maupun non akademik, seperti kegiatan himpunan, Penulis pernah mengikuti Program MBKM Sayembara Arsitektur dan mengikuti beberapa perlombaan Sayembara Arsitektur

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran ALLAH SWT. Atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir Prodi Arsitektur saya yang berjudul "PERANCANGAN *STREET WALK* PANCING CEMARA DENGAN TEMA ARSITEKTUR KONTEKSTUAL DI KECAMATAN PERCUT SEI TUAN KABUPATEN DELI SERDANG SUMATERA UTARA" Sebagai salah satu persyaratan Tugas Akhir di Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Medan Area. Dalam penulisan, penulis menyadari sehingga dapat menyelesaikan laporan ini karena bantuan dari berbagai pihak. penulis mengucapkan terima kasih banyak yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua yang memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan laporan.
2. Ibu Yunita Syafitri Rambe, ST, MT selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis.
3. Ibu Dr. Ir. Ina Triesna Budiani, MT selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Arsitektur yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis dan arahannya kepada penulis dan berkontribusi besar dalam memberikan waktu, pikiran, perhatian dan kesabaran selama proses penulisan skripsi.
4. Dosen dan Staff pengajar yang telah membantu mendidik dan memberikan ilmu kepada para penulis selama perkuliahan.
5. Rekan-rekan seperjuangan, terima kasih atas saran dan bantuannya sehingga laporan ini dapat di selesaikan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan pembuatan laporan yang akan datang. Semoga laporan yang dibuat oleh penulis dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya penulis. Mohon maaf atas kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan seminar proposal.

Hormat Saya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SKEMA	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
1.5 Sasaran Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Kerangka Berfikir	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Judul.....	8
2.2 Tinjauan Umum <i>Street Walk</i>	12
2.2.1 <i>Street Walk</i>	12
2.2.2 Elemen <i>Street Walk</i>	14
2.3 Arsitektur Kontekstual.....	17
2.3.1 Kriteria Arsitektur Kontekstual.....	18
2.3.2 Rangkuman Tema Arsitektur Kontekstual	21
2.4 Tinjauan Studi Banding	25
2.4.1 Studi Banding Bangunan Sejenis	25
2.4.2 Rangkuman Studi Banding Bangunan Sejenis.....	36
2.4.3 Studi Banding Tema Sejenis.....	43
2.4.4 Rangkuman Studi Banding Tema Sejenis.....	52
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	58
3.1 Tinjauan Lokasi.....	58

3.1.1 Alternatif Lokasi Site	58
3.1.2 Kriteria Pemilihan Lokasi	61
3.1.3 Deskripsi Lokasi.....	65
3.2 Metode Penelitian.....	70
3.2.1 Jenis Data	70
3.2.2 Cara Mencari Data.....	71
3.3 Pengolahan Data Atau Analisa Data	72
3.3.1 Analisis Dan Konsep Tapak	72
3.3.2 Analisis Dan Konsep Bangunan.....	73
3.3.3 Analisis dan Konsep Struktur Bentuk	73
3.3.4 Analisis Dan Konsep Utilitas Bangunan	73
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	74
4.1 Analisis Tapak	74
4.1.1 Analisis Lokasi Perancangan.....	74
4.1.2 Analisis Peraturan, dan Batasan Site.....	75
4.1.3 Analisis Pencapaian dan Sirkulasi	76
4.1.4 Analisis Lingkungan Sekitar	78
4.1.5 Analisis Orientasi Matahari dan Angin	80
4.1.6 Analisis Topografi	82
4.1.7 Analisis Klimatologi	83
4.1.8 Analisis Utilitas Tapak	84
4.1.9 Analisis Vegetasi.....	85
4.1.10 Analisis View.....	85
4.1.11 Analisis Kebisingan	88
4.2 Analisis Fungsi.....	89
4.2.1 Fungsi Bangunan.....	89
4.2.2 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	91
4.2.3 Analisis Program Ruang	94
4.2.4 Analisis Zoning & Diagram Ruang	99
4.3 Analisis Struktur Bangunan.....	102
4.3.1 Struktur Bawah.....	102
4.3.2 Struktur Tengah.....	102
4.3.3 Struktur Atas.....	102
4.4 Analitis Utilitas Bangunan.....	103

4.4.1 Sistem Elektrikal	103
4.4.2 Plumbing	104
BAB V KONSEP PERANCANGAN	106
5.1 Konsep Utama.....	106
5.2 Konsep Pencapaian dan Sirkulasi.....	106
5.3 Penerapan Arsitektur Kontekstual	112
5.4 Konsep Gubahan Masa	118
5.4.1 Masa Fungsi Utama	119
5.4.2 Masa Fungsi Pendukung	121
5.4.3 Masa Fungsi Penunjang	122
5.4.4 Penerapan Material	123
5.5 Konsep Topografi	124
5.6 Konsep Klimatologi	125
5.7 Konsep Utilitas.....	127
5.7.1 Sistem Kelistrikan.....	127
5.7.2 Sistem Air Bersih	128
5.9 Konsep View	132
5.9.1 Analisis View Dari Dalam Keluar Tapak	132
5.10 Konsep Zoning Ruang.....	133
5.11 Hasil Akhir	135
BAB VI PENUTUP	138
6.1 Kesimpulan.....	138
6.2 Saran	138
DAFTAR PUSTAKA	139

DAFTAR GAMBAR

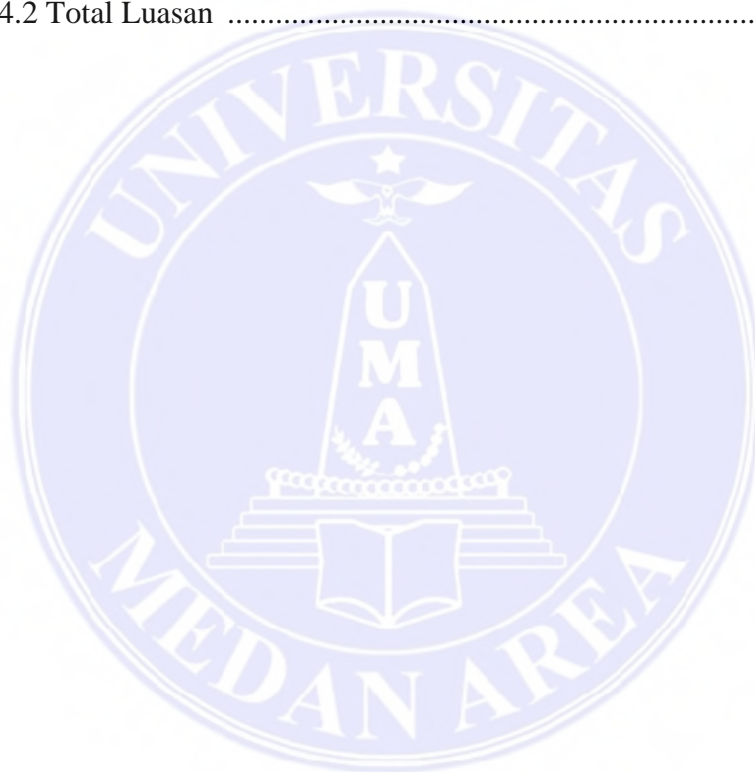
Gambar 2.1 <i>Beachwalk</i>	26
Gambar 2.2 <i>Outdoor Beachwalk</i>	26
Gambar 2.3 Bentuk Massa Bangunan	27
Gambar 2.4 Denah <i>Beachwalk</i>	28
Gambar 2.5 <i>Site Plan Beachwalk</i>	29
Gambar 2.6 <i>Cascade Commercial Center</i>	30
Gambar 2.7 Site plan <i>Cascade Commercial</i>	30
Gambar 2.8 <i>Koridor Cascade Commercial</i>	31
Gambar 2.9 Fasad <i>Cascade Commercial</i>	32
Gambar 2.10 Xi'an <i>CCBD</i>	33
Gambar 2.12 <i>Koridor Xi'an CCBD</i>	33
Gambar 2.13 <i>Pohon Xi'an CCBD</i>	34
Gambar 2.14 <i>Detail Pohon Xi'an CCBD</i>	35
Gambar 2.15 <i>Detail Xi'an CCBD</i>	35
Gambar 2.17 <i>Area Terbuka Bandara</i>	45
Gambar 2.18 <i>Denah Bandara</i>	46
Gambar 2.19 <i>Kayu Pada Dinding</i>	48
Gambar 2.20 <i>Lampu Pada Kayu</i>	49
Gambar 2.21 <i>Penanda Fasad</i>	49
Gambar 2.22 <i>Site Plan FallingWater</i>	50
Gambar 2.23 <i>Perspektif FallingWater</i>	50
Gambar 3.1 <i>Alternatif Lokasi 1</i>	58
Gambar 3.2 <i>Tapak Alternatif 1</i>	59
Gambar 3.3 <i>Alternatif Lokasi 2</i>	60
Gambar 3.4 <i>Tapak Alternatif 2</i>	61
Gambar 3.5 <i>Peta Sumatera Utara</i>	65
Gambar 3.6 <i>Peta Kabupaten Deli Serdang</i>	66
Gambar 3.7 <i>Peta Percut Sei Tuan</i>	66
Gambar 3.8 <i>Data program utama pembanguna</i>	67
Gambar 3.9 <i>Lokasi Tapak</i>	68
Gambar 4.1 <i>Peta Lokasi tapak</i>	74

Gambar 4.2 Batasan Site dan Lingkungan	75
Gambar 4.3 Pencapaian Menuju Site	77
Gambar 4.4 Alternatif akses ke tapak	77
Gambar 4.5 Sirkulasi Tapak	78
Gambar 4.6 Lingkungan Sekitar	79
Gambar 4.7 Permasalahan Sekitar	79
Gambar 4.8 Bangunan sekitar	80
Gambar 4.9 Analisis matahari	81
Gambar 4.10 Analisis angin	82
Gambar 4.11 Analisis topografi	82
Gambar 4.12 Analisis klimatologi	84
Gambar 4.13 Analisis utilitas	84
Gambar 4.14 Analisis vegetasi	85
Gambar 4.15 Analisis view dalam keluar	86
Gambar 4.16 Analisis view luar kedalam	87
Gambar 4.17 Analisis kebisingan	89
Gambar 4.18 Zoning Anchor Market	100
Gambar 4.19 Zoning Foodcourt	101
Gambar 4.20 Zoning exhibition	101
Gambar 5.1 Konsep Sirkulasi	107
Gambar 5.2 Alternatif Konsep Sirkulasi	109
Gambar 5.3 Konsep Terpilih	109
Gambar 5.4 Konsep Drop Off	110
Gambar 5.5 Konsep Pejalan Kaki	111
Gambar 5.6 Peletakan masa bangunan	112
Gambar 5.7 Penerapan Permeability	113
Gambar 5.8 Penerapan Variety	114
Gambar 5.9 Penerapan Legibility	115
Gambar 5.10 Penerapan Robustness	117
Gambar 5.11 Penerapan Appropriateness	118
Gambar 5.12 Masa fungsi utama 1	119
Gambar 5.13 Masa fungsi utama 2	120

Gambar 5.14 Masa fungsi pendukung 1	121
Gambar 5.15 Masa fungsi pendukung 2	122
Gambar 5.16 Masa fungsi penunjang 1	122
Gambar 5.17 Masa fungsi penunjang 2	123
Gambar 5.18 Konsep topografi	125
Gambar 5.19 Konsep Pejalan Kaki	125
Gambar 5.20 Penerapan dari analisis	126
Gambar 5.21 Konsep sistem listrik	128
Gambar 5.22 Konsep sistem air	130
Gambar 5.23 Konsep vegetasi	132
Gambar 5.24 Konsep vegetasi	133
Gambar 5.25 Zoning Anchor Market	134
Gambar 5.26 Foodcourt	134
Gambar 5.27 Zoning Exhibition	135
Gambar 5.28 Perspektif Anchor Market	135
Gambar 5.29 Perspektif Foodcourt.....	135
Gambar 5.30 Ares Retail	135
Gambar 5.30 Amphiteater	135
Gambar 5.31 Perspektif Atas.....	135
Gambar 5.32 Taman Mushola	135
Gambar 5.33 Taman Area Amphiteater	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Teori	25
Tabel 2.2 Rangkuman Studi Banding Bangunan Sejenis	42
Tabel 3.1 Tabel Kriteria Penilaian Lahan	61
Tabel 3.2 Tabel Penilaian Lokasi	64
Tabel 4.1 Aktivitas Pengguna	64
Tabel 4.2 Program ruang bangunan utama	64
Tabel 4.3 Program ruang bangunan Pendukung	64
Tabel 4.4 Program ruang bangunan Penunjang	64
Tabel 4.2 Total Luasan	128



DAFTAR SKEMA

Skema 1.1 Kerangka Berfikir7



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Medan merupakan Ibu Kota Provinsi Sumatera Utara dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Deli Serdang, yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kota. Seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk, kebutuhan ruang rekreasi dan tempat interaksi publik di kedua wilayah ini semakin meningkat.

Kota Medan memiliki 21 Kecamatan dan 151 Kelurahan, dengan jumlah penduduk $\pm 2.474.166$ jiwa, berbatasan dengan Kabupaten Deli Serdang pada Kecamatan Medan Tembung yang memiliki jumlah penduduk ± 149.279 jiwa (Badan Pusat Statistik Kota Medan, 2024). Sementara itu Kabupaten Deli Serdang memiliki 22 Kecamatan dan 394 desa/kelurahan dengan jumlah penduduk $\pm 1.931.441$, berbatasan dengan Kota Medan pada Kecamatan Percut Sei Tuan yang memiliki jumlah penduduk ± 423.020 jiwa (Badan Pusat Statistik Deli Serdang, 2024), di Kabupaten Deli Serdang terdapat 142 tempat untuk rekreasi dan interaksi masyarakat (Badan Pusat Statistik Deli Serdang, 2024). Pada Kabupaten Deli Serdang Kecamatan Percut Sei Tuan yang berbatasan langsung dengan Medan Tembung, hanya terdapat 3 lokasi destinasi pariwisata (Badan Pusat Statistik Deli Serdang, 2024). Dikarenakan Lokasi atau area rekreasi dan interaksi yang berbatasan langsung dengan Kota Medan di Kecamatan Percut Sei Tuan masih kurang, terdapat fenomena

yang terjadi di Kecamatan Percut Sei Tuan yaitu kurangnya area untuk ruang publik, interaksi dan sosial, maka dibutuhkan tempat untuk area rekreasi dan interaksi masyarakat dalam bentuk *Street Walk* di Kawasan Pancing Dan Cemara.

Street Walk dapat didefinisikan sebagai area publik yang didalamnya terdapat ruang terbuka, komersial, area makan seperti foodcourt, trotoar, plaza, dan fungsi pusat perbelanjaan, yang dapat menghubungkan aktivitas – aktivitas yang mendukung interaksi dan rekreasi (Gayuh et al., 2024).

Jalur ini dapat terbentuk karena adanya deretan bangunan atau lanskap yang didominasi oleh tanaman yang merupakan area pedestrian yang dilengkapi dengan fasilitas perbelanjaan dan area rekreasi yang lengkap dan dikelola oleh suatu pengembangan usaha. Hal ini memungkinkan area tersebut untuk tetap bertahan dan terus berkembang. *Street Walk* juga dirancang sebagai tempat berinteraksi, rekreasi, berkumpul dengan fasilitas seperti taman, area duduk, tempat bermain anak, dan ruang terbuka hijau (Eka Putra Cahyono, 2023).

Street Walk yang akan direncanakan akan memakai tema arsitektur kontekstual. Arsitektur Kontekstual merupakan salah satu cara dalam merancang bangunan yang memperhatikan kondisi lingkungan sekitar. Pendekatan ini dipilih karena mempertimbangkan ciri khas dan karakter wilayah tempat bangunan akan dibangun, sehingga desain yang dihasilkan bisa selaras dan menyatu dengan kondisi yang sudah ada

(Andisa Fardhana Kusumo,2023). Menurut Brolin (1980) dalam bukunya *Architecture in Context*, Arsitektur Kontekstual adalah pendekatan dalam merancang bangunan yang bertujuan untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara bangunan dan lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini menekankan pentingnya integrasi bangunan dengan konteks sekelilingnya. Hal tersebut bisa dilakukan dengan memasukkan kembali unsur-unsur atau elemen dari lingkungan sekitar ke dalam desain bangunan yang baru. Penerapan Arsitektur Kontekstual pada rancangan *Street Walk* dikarenakan Lokasi berada pada lingkungan permukiman padat yang dekat dengan perumahan Cemara Asri, Perumahan Citraland dan jalan tol H.anif

Street Walk dengan tema Arsitektur Kontekstual berlokasi berbatasan antara Kota Madya Medan dan Kabupaten Deli Serdang, terletak pada Kecamatan Percut Sei Tuan Sumatera Utara, tepatnya berbatasan antara Jl.Williem Iskandar (Pancing) dengan Jl.Cemara yang nantinya akan berpotensi menjadi area interaksi dan rekreasi untuk masyarakat melakukan kegiatan sehingga membuat Kawasan ini menjadi Kawasan yang berkualitas dan memenuhi kebutuhan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Merancang *Street Walk* yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat berupa ruang publik untuk interaksi dan rekreasi sebagai tempat berkumpul dengan fasilitas seperti taman, area duduk, tempat bermain anak, dan ruang terbuka hijau

2. Bagaimana Merancang *Street Walk* dengan tema Arsitektur Kontekstual yang menciptakan hubungan yang harmonis antara bangunan dan lingkungan sekitarnya.

1.3 Tujuan Perancangan

Menyediakan wadah atau area sebagai tempat yang berfungsi sebagai area interaksi dan rekreasi masyarakat dalam wujud *Street Walk* dengan tema Arsitektur Kontekstual yang bertujuan untuk menciptakan hubungan harmonis antara bangunan dan lingkungan sekitarnya.

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dalam perancangan *Street Walk* adalah, sebagai berikut:

1. Menyediakan area interaksi dan rekreasi untuk berkumpul, melalui ruang publik yang aman dan nyaman untuk melakukan aktifitas dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat.
2. Meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan kualitas Kawasan serta mendorong pengembangan ekonomi lokal dengan menarik pengunjung ke area tersebut.

1.5 Sasaran Perancangan

Peningkatan area interaksi dan rekreasi di Deli Serdang dan Kota Medan sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman bagi masyarakat. dengan memperhatikan aksesibilitas, fasilitas publik yang ramah bagi semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas, serta peningkatan keamanan di area publik, diharapkan dapat mendorong

partisipasi masyarakat dalam kegiatan sosial dan rekreasi, sehingga meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk menyelesaikan tulisan dalam perancangan *Street Walk* dengan tema Arsitektur Kontekstual, terdapat rincian sistematika penulisan, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Perancangan, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Berfikir

BAB II Tinjauan Pustaka berisi tentang, Definisi *Street Walk*, Definisi tema Arsitektur Kontekstual, dan Studi Banding.

BAB III Metodologi Perancangan berisi tentang Metode pemilihan lokasi dan Teknik pengumpulan data.

BAB IV Analisa Perancangan berisi tentang Deskripsi Proyek, Analisa Program Ruang, Analisa Tapak, Analisa Bangunan, dan lain – lain yang terkait dengan perancangan.

BAB V Konsep perancangan berisi tentang konsep dasar, Konsep Program Ruang, Konsep Perancangan Tapak, Konsep Bangunan, Konsep Sistem Struktur, dan Konsep Sistem Utilitas di dalam desain.

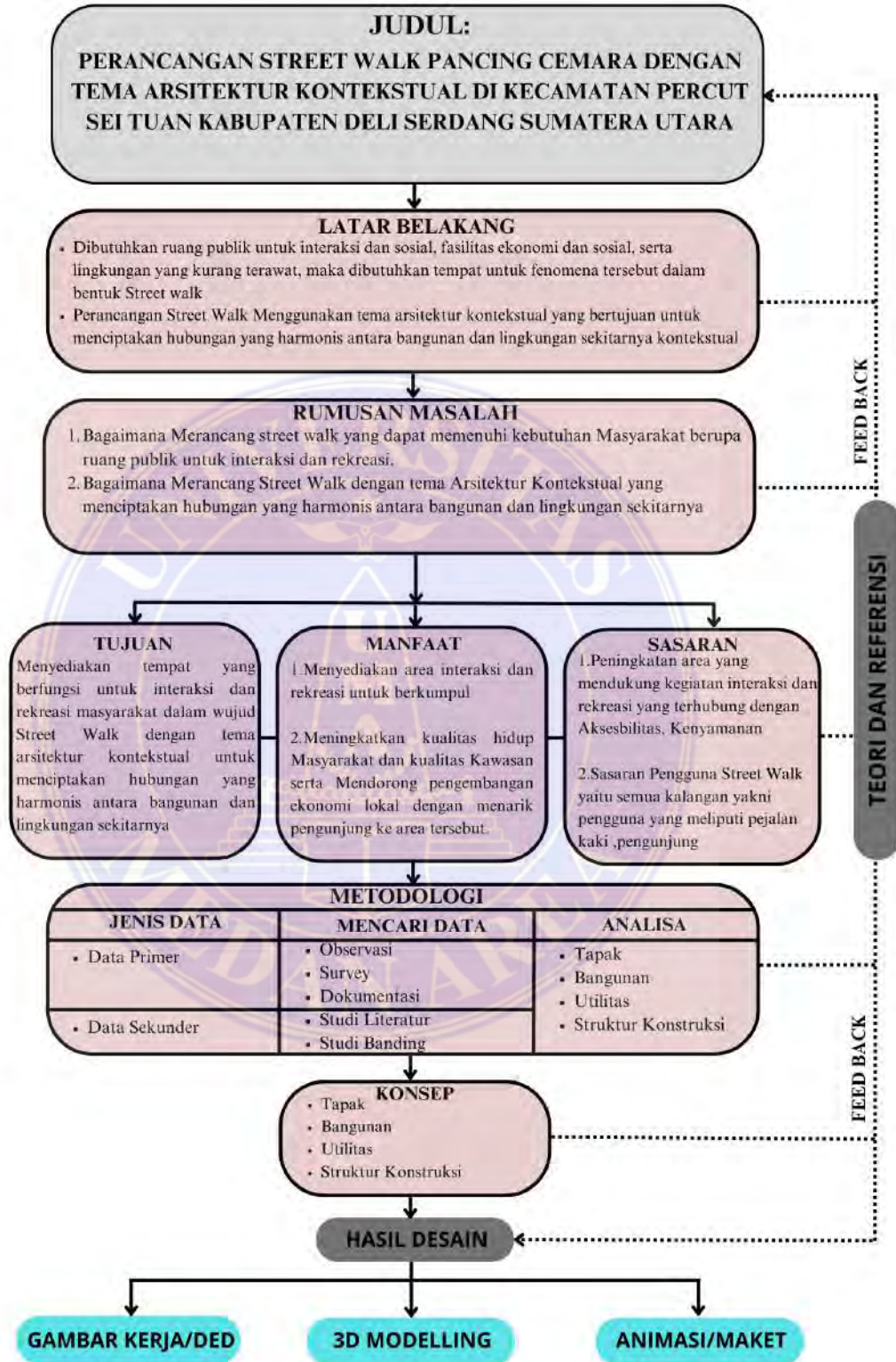
BAB VI Penulisan berisi tentang Kesimpulan terkait Perancangan *Street Walk* dengan tema Arsitektur Kontekstual, di Kecamatan Percut Sei Tuan

Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara dan Saran dari hasil perancangan.

DAFTAR PUSTAKA



1.7 Kerangka Berfikir



Skema 1.1 Kerangka Berfikir

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Judul

Dalam perancangan pada skripsi ini memiliki judul “ Perancangan *Street Walk* Pancing Cemara dengan tema Arsitektur Kontekstual Di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara” yang dapat dijelaskan sebagai berikut

a. Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Perancangan”, merujuk pada proses, metode, atau tindakan dalam merancang sesuatu. Istilah ini juga mencakup kegiatan mengatur dan menyusun rencana atau desain sebelum suatu proyek atau kegiatan dilaksanakan. Sementara itu, dalam KBBI, "konsep" diartikan sebagai ide atau gagasan yang menjadi dasar bagi pemikiran, tindakan, atau karya.

b. *Street Walk*

Street Walk terdiri dari dua kata, yaitu "*Street*" yang berarti jalan dan "*Walk*" yang berarti berjalan, sehingga dapat diartikan sebagai jalur untuk berjalan kaki di sepanjang jalan. Jalur ini terbentuk dari susunan bangunan atau taman yang tersusun oleh area hijau dan tanaman, menciptakan ruang yang nyaman bagi pejalan kaki. *Street Walk* merupakan jalur pejalan kaki yang dirancang di sepanjang koridor jalan, menghubungkan berbagai fungsi komersial dan ritel yang berkembang. Koridor dalam *Street Walk* sering dimanfaatkan sebagai ruang publik yang

dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, termasuk area pertunjukan, serta berfungsi sebagai elemen penghubung antara bangunan yang berdekatan (Iqbal Rahmadi, 2022). *Street Walk* merupakan koridor ruang terbuka yang dirancang untuk pejalan kaki, menghubungkan berbagai fungsi. Koridor ini bersifat terbuka dengan lebar bervariasi antara 2 hingga 6 meter, tergantung pada konsep dan jenis aktivitas yang ingin diciptakan. Pusat perbelanjaan dengan konsep *Street Walk* memiliki daya tarik tinggi karena mampu memenuhi berbagai kebutuhan pengunjung, baik dari segi kebutuhan dasar maupun aspek kenyamanan dan psikologis. Bertujuan agar pengunjung tidak hanya terfokus pada aktivitas berbelanja di dalam gedung, tetapi juga dapat menikmati pengalaman berjalan-jalan dan berbelanja di jalur pedestrian yang dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana pendukung (Eka Putra Cahyono, 2023).

c. Pancing

Pancing merupakan Kawasan yang berada pada perbatasan antara Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang, masyarakat terdahulu memiliki sebutan Pancing untuk wilayah tersebut, yang kemudian melekat hingga sekarang, Kawasan Pancing merupakan Kawasan yang berkembang pesat dengan infrastruktur yang maju serta aktivitas ekonomi yang beragam, termasuk industri, dan perumahan

d. Cemara

Kawasan Cemara berasal dari nama kompleks perumahan Cemara Asri yang berlokasi di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Perumahan Cemara Asri merupakan kompleks

perumahan yang luas dengan fasilitas lengkap seperti, tempat ibadah, pertokoan, dan lainnya.

e. Dengan

Kata “dengan” Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan kata penghubung yang menyatakan hubungan antara kata kerja dan pelengkap atau keterangannya menerangkan cara menyatakan keselarasan

f. Tema

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Tema” adalah pokok pikiran atau dasar cerita yang menjadi landasan dalam pembicaraan, penulisan, atau pengembangan suatu karya konsep

g. Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual merupakan suatu pendekatan dalam perencanaan dan perancangan arsitektur yang menuntut keterlibatan aktif terhadap kondisi lingkungan fisik, sosial, dan budaya tempat bangunan baru akan didirikan. Pendekatan ini menekankan pentingnya hubungan antara bangunan baru dengan konteks sekitarnya, baik dari segi bentuk, skala, material, maupun nuansa visual yang ada di lingkungan tersebut (Rakaditya Dantrivani,2021), Menurut Brolin (1980) dalam bukunya *Architecture in Context*, Arsitektur Kontekstual adalah pendekatan dalam merancang bangunan yang bertujuan untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara bangunan dan lingkungan sekitarnya

h. Di

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "di" memiliki beberapa makna pada penggunaannya, seperti sebagai kata depan ataupun sebagai awalan kata kerja pasif yang menunjukkan suatu kegiatan

i. Kecamatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kecamatan merupakan wilayah administratif dalam suatu kabupaten atau kota yang menaungi beberapa kelurahan dan dipimpin oleh seorang camat.

j. Percut Sei Tuan

Kecamatan Percut Sei Tuan Sumatera Utara, memiliki luas mencapai 190,79 km². Kecamatan Percut Sei Tuan memiliki 20 Kecamatan, Kecamatan ini memiliki posisi strategis, di sebelah Utara berbatasan dengan Selat Malaka, di sebelah Timur dengan Kecamatan Labuhan Deli dan Kota Medan, di sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Batang Kuis dan Kecamatan Pantai Labu dan di sebelah Barat berbatasan dengan Kota Medan (Badan Pusat Statistik Kecamatan Percut Sei Tuan, 2024).

k. Kabupaten

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Kabupaten" merupakan daerah yang memiliki kewenangan Tingkat II yang dikepalai oleh seorang bupati. Yang berada disuatu wilayah

1. Deli Serdang

Kabupaten Deli Serdang seluas 2.497,72 km². Batas area di sebelah utara adalah Kabupaten Langkat dan Selat Malaka, di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Serdang Bedagai, di sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Karo dan Kabupaten Simalungun dan di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Langkat, Kabupaten Karo, dan Kota Binjai. Kabupaten Deli Serdang terdiri dari 22 Kecamatan dan 394 desa/ kelurahan (Badan Pusat Statistik Deli Serdang, 2024).

m. Sumatera Utara

Sumatera Utara memiliki luas wilayah 72.460,744 km² dan memiliki 299 pulau. Provinsi ini berbatasan dengan daerah perairan dan laut serta dua provinsi lain: di sebelah Utara berbatasan dengan Provinsi Aceh, di sebelah Timur dengan Negara Malaysia di Selat Malaka, di sebelah Selatan berbatasan dengan Provinsi Riau dan Sumatera Barat, dan di sebelah Barat berbatasan dengan Samudera Hindia. Sumatera Utara merupakan Provinsi keempat dengan jumlah penduduk terbesar di Indonesia setelah Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah, Menurut hasil proyeksi Sensus Penduduk, jumlah penduduk pada tahun 2025 15.785.839 jiwa (Badan Pusat Statistik Sumatera Utara, 2025)

2.2 Tinjauan Umum *Street Walk*

2.2.1 *Street Walk*

Street Walk adalah area publik yang dirancang agar semua orang dapat mengaksesnya. merupakan koridor jalan yang diperuntukkan bagi deretan ruang terbuka, komersial, trotoar, plaza, dan fungsi sejenis. Bangunan

dalam konsep *Street Walk* menjadi elemen penting dalam membentuk koridor jalan di pusat perbelanjaan modern. Karena berfungsi sebagai tempat komersial. Keberadaan bangunan sangat diperlukan untuk mendukung fungsi. *Street Walk* biasanya merupakan koridor ruang terbuka yang diperuntukkan bagi pejalan kaki dan berfungsi menghubungkan berbagai area komersial serta ritel. Koridor ini bersifat terbuka dengan lebar yang relatif luas, berkisar antara 2 hingga 6 meter, tergantung pada konsep dan jenis aktivitas yang ingin diwujudkan (Eka Putra Cahyono, 2023).

Street Walk merupakan jalur pejalan kaki dengan fasilitas perbelanjaan yang lengkap. Berjalan kaki adalah salah satu cara untuk berpindah tempat, aktivitas, dan pergerakan, berfungsi sebagai moda transportasi, berjalan kaki juga penting untuk menjaga kesehatan dan meningkatkan interaksi sosial. Pusat perbelanjaan adalah bangunan yang menarik banyak orang. Kegiatan utamanya adalah transaksi jual beli antara pembeli dan penjual, tetapi juga berfungsi sebagai tempat rekreasi dan berkumpul. Pertumbuhan industri perbelanjaan yang pesat membuat pusat perbelanjaan semakin diminati oleh berbagai kalangan, karena mereka menyediakan berbagai kebutuhan individu dengan mudah (Gayuh et al., 2024).

Pejalan kaki merupakan bagian dari ruang publik dan merupakan aspek penting dari ruang kota, baik itu ruang terbuka maupun bentuk jalan, sebuah Kawasan sebaiknya memiliki elemen-elemen fisik seperti tata guna lahan, bentuk dan ukuran bangunan, sistem sirkulasi dan parkir,

ruang terbuka, jalur pejalan kaki, fasilitas pendukung, penanda, dan pelestarian. Elemen-elemen ini saling melengkapi dan membentuk fungsi, menciptakan karakter yang membedakan suatu Kawasan dari yang lain (Nugroho et al., 2021).

2.2.2 Elemen *Street Walk*

Street Walk memiliki tiga elemen utama, yaitu ruang terbuka (*Open Space*), jalur pejalan kaki (pedestrian), dan area komersial atau ritel (bangunan) (Ode et al., 2024).

1. Ruang Terbuka (*Open Space*)

Koridor juga dimanfaatkan sebagai ruang terbuka yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, termasuk sebagai area sarana rekreasi, interaksi, dan pertunjukan. Ruang ini berperan penting dalam menciptakan keterpaduan antara berbagai elemen dalam lingkungan sekitar. Selain itu, keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan atau aktivitas publik, tetapi juga sebagai penghubung yang menyatukan massa bangunan di sekitarnya. Dengan demikian, ruang terbuka di persimpangan koridor menjadi elemen strategis dalam meningkatkan konektivitas, fungsi bangunan interaksi sosial, serta daya tarik suatu Kawasan bagi pejalan kaki dan pengunjung.

2. Pedestrian

Kata "pedestrian" berasal dari bahasa Yunani pedos, yang berarti kaki. Oleh karena itu, istilah ini merujuk pada individu yang berjalan kaki atau pejalan kaki dalam suatu lingkungan tertentu.

Pedestrian adalah jalur khusus bagi pejalan kaki yang dirancang agar aman dan nyaman. Salah satu aspek penting dalam jalur pedestrian terbuka adalah keberadaan naungan untuk melindungi pejalan kaki dari panas dan hujan. Ada dua cara utama untuk menyediakan naungan ini. Pertama, dengan memundurkan area ritel dari bangunan utama di lantai atas, sehingga bagian atas bangunan menciptakan bayangan alami. Kedua, dengan menambahkan kanopi atau atap pelindung di sepanjang jalur pedestrian untuk memberikan perlindungan tambahan. Dengan adanya naungan, jalur pedestrian menjadi lebih nyaman, menarik, dan ramah bagi pengguna, serta mendorong lebih banyak orang untuk berjalan kaki dalam lingkungan yang lebih baik.

3. Bangunan / Retail

Bangunan merupakan elemen utama yang membentuk karakter dan fungsi suatu Kawasan, terutama dalam lingkungan pusat perbelanjaan modern. Sebagai ruang komersial, bangunan memiliki peran penting dalam mendukung berbagai aktivitas perdagangan, menyediakan fasilitas bagi pengunjung, serta menciptakan lingkungan yang menarik dan nyaman bagi pejalan kaki. Keberadaan bangunan tidak hanya berfungsi sebagai tempat usaha dan transaksi jual beli, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk tata ruang yang terorganisir, mendukung interaksi sosial, serta meningkatkan daya tarik Kawasan secara keseluruhan.

Pusat perbelanjaan memiliki elemen – elemen sebagai pendukung aktivitas dan fungsi (Haysar Razade & Nyoman Suluh Wijaya, 2024), yaitu sebagai berikut :

a) *Anchor* (Magnet Utama)

Anchor, juga dikenal sebagai magnet utama, adalah komponen yang berfungsi sebagai pusat perhatian di pusat perbelanjaan. Konsep *node*, yang berfungsi sebagai penanda utama dalam perancangan kota, telah berkembang menjadi konsep ini. *Anchor* biasanya terdiri dari plaza besar di pusat perbelanjaan, yang berfungsi sebagai daya tarik utama bagi pengunjung dan pusat aktivitas di sekitarnya.

b) *Secondary Anchor* (Magnet Sekunder)

Magnet sekunder adalah elemen pendukung magnet utama yang berasal dari konsep *districts* dalam tata kota. Elemen ini berisi berbagai fasilitas komersial yang menarik pengunjung, seperti toko ritel, supermarket, superstore, dan bioskop. Magnet sekunder ditempatkan di berbagai titik strategis dalam pusat perbelanjaan dan dihubungkan oleh jalur pejalan kaki agar pengunjung dapat bergerak dengan mudah.

c) *Landscaping*

Elemen ini berfungsi sebagai pelengkap dalam perancangan pusat perbelanjaan, di mana pohon berinteraksi dengan elemen desain lainnya. Pohon ditanam untuk menciptakan suasana yang sejuk dan asri di jalur pejalan kaki dalam pusat perbelanjaan. Selain itu, perabotan jalan yang umum digunakan di pusat perbelanjaan meliputi lampu penerangan atau lampu dekoratif, patung, tempat duduk, kolam, air mancur, dan pot tanaman.

2.3 Arsitektur Kontekstual

Menurut Brent C. Brolin melalui karyanya *Architecture in Context* (1980), arsitektur kontekstual merupakan suatu pendekatan dalam merancang dan merencanakan bangunan yang mengutamakan kesinambungan visual antara bangunan baru dengan karakter lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini juga mencakup kajian terhadap tantangan yang muncul dalam upaya menciptakan hubungan antara bangunan yang berbeda masa dan gaya dalam satu kawasan yang berdekatan (Lailatul Diah R.1, 2024).

Hubungan tersebut dapat diwujudkan dengan mengintegrasikan kembali elemen-elemen atau unsur-unsur yang terdapat pada lingkungan atau bangunan sekitar ke dalam desain bangunan baru. Menurut Brent C. Brolin (1980), penerapan arsitektur kontekstual dapat dikategorikan ke dalam dua penerapan utama, yaitu harmoni dan kontras. Kedua aspek ini menjadi fondasi penting dalam menentukan bagaimana bangunan baru dapat dirancang agar tetap memiliki hubungan yang selaras atau seimbang dengan konteks lingkungan di sekitarnya, baik itu lingkungan yang bersifat historis, kultural, maupun visual yang selaras atau seimbang dengan konteks lingkungan di sekitarnya, baik itu lingkungan yang bersifat historis, kultural, maupun visual (Fardhana Kusumo et al., 2023)

1. Harmoni

Pendekatan harmoni merupakan merancang bangunan baru yang mampu mengadopsi dan mengintegrasikan elemen-elemen yang telah ada di lingkungan sekitar, termasuk pada bangunan lama yang telah berdiri sebelumnya. Unsur-unsur tersebut mencakup aspek seperti

penggunaan material yang sesuai, bentuk dan jenis bangunan (tipologi), serta nilai-nilai filosofis yang melekat pada konteks kawasan tersebut.

2. Kontras

Pendekatan kontras merupakan menghadirkan unsur-unsur baru yang berbeda dari apa yang berada pada bangunan lama dan lingkungan dalam arsitektur kontekstual tidak dimaksudkan untuk mengganggu atau merusak tatanan lingkungan yang sudah ada. Sebaliknya, kontras dimanfaatkan untuk menciptakan dinamika visual yang bersifat kreatif dan ekspresif, yang tetap menjaga keseimbangan dan keharmonisan dengan elemen-elemen sekitarnya. Dalam konteks ini, bangunan baru dirancang agar dapat tampil menonjol sebagai penanda era baru, representasi dari kemajuan arsitektur, atau sebagai cerminan identitas kontemporer, tanpa kehilangan rasa hormat terhadap karakter dan nilai historis kawasan di mana ia berdiri (Dantrivani & Hardiyati, 2021).

2.3.1 Kriteria Arsitektur Kontekstual

Terdapat beberapa kriteria mendasar yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam mengaitkan antara bangunan baru dengan lingkungan di sekitarnya. Kriteria tersebut diterapkan melalui teori oleh Ian Bentley (1985) dalam bukunya *Responsive Environment* (Bentley, 2011)

1. *Permeability*

Kemudahan akses merupakan salah satu elemen penting dalam arsitektur kontekstual. Ian Bentley menekankan bahwa

kemudahan akses bagi seluruh pengguna fasilitas adalah indikator utama dalam menciptakan lingkungan yang responsif. Hal ini berkaitan dengan tersedianya jalur alternatif yang memungkinkan setiap orang untuk dengan mudah menjangkau, memasuki, dan menggunakan ruang atau fasilitas yang ada. Dengan demikian, akses yang baik tidak hanya mempermudah

2. *Variety*

Konsep *variety* atau keberagaman ini mengandung makna pentingnya menghadirkan berbagai fungsi atau aktivitas dalam satu kawasan, guna menciptakan lingkungan yang hidup, dinamis, dan mampu merespons kebutuhan pengguna yang beragam. Keberagaman ini tidak hanya mencakup fungsi bangunan—seperti tempat tinggal, komersial, sosial, maupun ruang publik—tetapi juga tercermin dalam ragam bentuk dan konfigurasi arsitektural yang dirancang secara cermat. Perbedaan bentuk ini tetap mempertimbangkan keselarasan dengan konteks sekitar, sehingga meskipun tampil bervariasi.

3. *Legibility*

Legibility atau keterbacaan ruang, oleh Ian Bentley. Konsep ini merujuk pada sejauh mana seseorang dapat dengan mudah memahami, mengenali, dan menavigasi suatu lingkungan. Lingkungan yang memiliki tingkat *legibility* tinggi akan membantu pengguna mengetahui arah, lokasi penting, serta struktur tata ruang secara intuitif tanpa merasa bingung. Hal ini

biasanya dicapai melalui perancangan elemen-elemen visual yang jelas dan berbeda, seperti jalur yang terstruktur, titik persimpangan yang bervariasi, landmark yang mudah dikenali, serta perbedaan bentuk dan ukuran bangunan atau ruang

4. *Robustness*

Konsep *robustness* menggambarkan tingkat kemampuan suatu ruang untuk mendukung berbagai jenis kegiatan, baik yang sudah dirancang sejak awal maupun yang muncul secara spontan. Ruang yang memiliki sifat ini memungkinkan pengguna memanfaatkannya secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Misalnya, sebuah taman kota tidak hanya difungsikan sebagai tempat bersantai, tetapi juga dapat digunakan untuk aktivitas lain seperti bermain, berolahraga, mengadakan pertunjukan, atau menjadi lokasi kegiatan komunitas sementara seperti pasar tumpah.

5. *Richness*

Richness adalah prinsip dalam desain yang fokus pada bagaimana sebuah tempat bisa memberikan banyak hal untuk dirasakan oleh orang-orang yang menggunakannya. Semakin banyak hal yang bisa dilihat, didengar, disentuh, atau dirasakan di suatu tempat, maka tempat itu dianggap semakin kaya. Misalnya, jika sebuah area memiliki bentuk bangunan yang beragam, warna yang menarik, material yang berbeda-beda, pencahayaan alami, serta elemen alam seperti tanaman atau air

6. *Visual appropriateness*

Visual Appropriateness merupakan salah satu prinsip penting dalam perancangan arsitektur yang menekankan bahwa tampilan luar suatu bangunan sebaiknya mencerminkan fungsi bangunan tersebut, serta tetap selaras dengan karakter dan kondisi lingkungan tempat bangunan itu berada. Dengan kata lain, bentuk, warna, material, dan detail visual pada fasad bangunan harus mampu memberi isyarat yang jelas tentang apa yang terjadi di dalamnya.

7. *Personalization*

Proses ini dilakukan dengan merancang personalisasi ruang yang memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih alami dan sesuai dengan hierarki fungsi ruang yang ada. Dalam desain ini, ruang-ruang yang diperuntukkan untuk kepentingan bersama—seperti ruang komunal—dirancang dengan cara yang memberikan fleksibilitas lebih besar dalam hal interaksi antar penggunanya.

2.3.2 Rangkuman Tema Arsitektur Kontekstual

1.	Brent C. Brolin	Menurut Brent C. Brolin dalam <i>Architecture in Context</i> (1980), arsitektur kontekstual adalah pendekatan desain yang menekankan kesinambungan visual antara bangunan baru dengan karakter lingkungan sekitarnya, termasuk
----	-----------------	--

		<p>mempertimbangkan tantangan integrasi antar bangunan dari masa dan gaya berbeda. Hubungan ini diwujudkan melalui pengintegrasian elemen-elemen lingkungan ke dalam desain baru.</p> <p>Brolin membagi penerapan arsitektur kontekstual menjadi dua pendekatan utama, yaitu harmoni dan kontras</p> <ol style="list-style-type: none">1. Harmoni berarti merancang bangunan baru dengan mengadopsi elemen-elemen yang sudah ada, seperti material, bentuk (tipologi), dan nilai-nilai lokal kawasan.2. Kontras mengacu pada upaya menghadirkan elemen baru yang berbeda secara visual namun tetap mempertahankan keseimbangan dengan lingkungan sekitar. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan dinamika kreatif tanpa merusak karakter historis atau kultural kawasan, sekaligus merepresentasikan perkembangan arsitektur kontemporer
--	--	---

<p>2.</p>	<p>Ian Bentley dalam buku <i>Responsive Environments</i></p>	<p>Dalam <i>Responsive Environments</i> (1985), Ian Bentley mengemukakan beberapa kriteria mendasar dalam menghubungkan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Permeability</i> Teori <i>permeability</i> dapat diartikan banyaknya alternatif jalan yang dapat dilalui untuk mengakses bangunan-bangunan yang ada pada kawasan, hal ini diwujudkan dengan menentukan layout sirkulasi dalam kawasan. Contohnya dengan banyaknya alternatif jalan yang dapat dilalui untuk akses ke bangunan 2. <i>Variety</i> Teori ini dapat diartikan berbagai fungsi dalam satu kawasan, dengan menghadirkan variasi bentuk bangunan yang dirancang untuk menyesuaikan beragam kebutuhan ruang yang ada. 3. <i>Legibility</i> Teori ini dapat diartikan Kemudahan mengenali bangunan, membantu pengguna memahami dan menavigasi
-----------	--	---

		<p>lingkungan melalui jalur, titik persimpangan, dan landmark yang dirancang jelas dan berbeda.</p> <p>4. <i>Robustness</i></p> <p>Teori ini dapat diartikan sejauh mana ruang dapat digunakan untuk tujuan yang berbeda dan bermacam fungsi</p> <p>5. <i>Richness</i></p> <p>Teori ini dapat diartikan detail pada desain yang berkaitan dengan elemen yang dapat meningkatkan ciri khas melalui keanekaragaman elemen visual, tekstur, warna, material, pencahayaan alami, serta unsur alam seperti tanaman dan air.</p> <p>6. <i>Visual Appropriateness</i></p> <p>Teori ini dapat diartikan mempertimbangkan kesesuaian visual dengan Lokasi sekitar</p> <p>7. <i>Personalization</i></p> <p>Proses ini dilakukan dengan merancang personalisasi ruang yang memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih alami dan</p>
--	--	---

		sesuai dengan hierarki fungsi ruang yang ada
--	--	--

Tabel 2.2 Rangkuman Studi

Sumber: Analisa Pribadi

2.4 Tinjauan Studi Banding

2.4.1 Studi Banding Bangunan Sejenis

Studi banding adalah kegiatan menganalisis dua atau lebih objek untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaannya. Studi banding dilakukan sebagai proses perbandingan yang dilakukan secara nyata untuk memahami persamaan dan perbedaan suatu objek. Inti dari studi banding adalah membandingkan kondisi suatu objek di tempat lain dengan kondisi yang ada guna memperoleh wawasan dan pembelajaran yang dapat diterapkan (Muhammad Eko Purwanto, 2022). Maka dalam perancangan ini terdapat studi banding terhadap bangunan pada fungsi yang sama atau bangunan sejenis lainnya. Yaitu:

1. *Beachwalk*, Bali

Beachwalk Shopping Center adalah pusat perbelanjaan yang terletak di Kawasan pesisir Pantai Kuta, Bali, yang dikenal dengan keindahan panoramanya. Lokasinya yang strategis menjadikannya destinasi favorit bagi wisatawan, didukung oleh beragam toko dan fasilitas, mulai dari merek lokal hingga internasional ternama.

Pusat perbelanjaan ini terdiri dari empat lantai dan mulai beroperasi pada tahun 2012. Dibangun di atas lahan seluas 37.000 m², *Beachwalk Shopping*

Center dimiliki oleh *PT Indonesian Paradise Property Tbk.* Setiap tahunnya, tempat ini menjadi salah satu tujuan wisata terpopuler di Bali, menarik banyak pengunjung, baik dari dalam negeri maupun mancanegara (Rizqi Al Mauludy & Aditya Fitriyanto, 2024)



Gambar 2.1 Beachwalk

Sumber: www.architizier.com

Beachwalk Shopping Center Bali menggunakan konsep semi-outdoor, yang ditandai dengan banyaknya ruang terbuka dan penerapan prinsip arsitektur hijau. Ruang-ruang terbuka ini tidak hanya memberikan pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang baik, tetapi juga terdapat area untuk duduk sehingga menciptakan area yang nyaman bagi pengunjung untuk bersantai, berinteraksi, maupun menikmati suasana sekitar (Rizqi Al Mauludy & Aditya Fitriyanto, 2024).



Gambar 2.2 Outdoor Beachwalk

Sumber: www.architizier.com

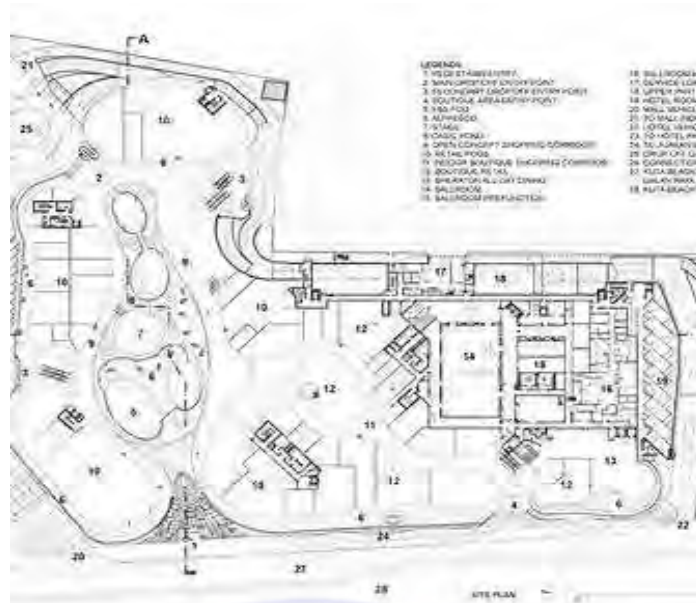
Konsep Beachwalk menggunakan pola terasering sawah di Bali. Metafora ini diterapkan untuk menciptakan harmoni antara struktur bangunan dan lingkungan alam sekitarnya. Hasilnya, massa bangunan tampak seperti gelombang air yang berundak, mencerminkan keindahan alam Bali dalam arsitekturnya (Pratama Adi Putra & Elviana, 2024).



Gambar 2.3 Bentuk Massa Bangunan 1

Sumber: Starwood (2012), Booking (2012)

Penggunaan garis lengkung yang mengelilingi taman luas di tengah bangunan menekankan orientasi menuju pusat, menciptakan hubungan harmonis antara alam (taman) dan struktur bangunan. Desain ini memudahkan sirkulasi udara dan memungkinkan masuknya cahaya alami secara optimal (Pratama Adi Putra & Elviana, 2024).



Gambar 2.4 Denah Beachwalk

Sumber: www.Envirotec.com

Di dalam area *Beachwalk Shopping Center*, jalur pedestrian tersebar di berbagai titik, memberikan keleluasaan bagi pengunjung untuk menjelajahi seluruh Kawasan dengan nyaman. Desain jalur pejalan kaki ini mengikuti bentuk massa bangunan, menciptakan alur pergerakan yang alami dan menyatu dengan lingkungan sekitar. *Beachwalk* dapat dicapai dengan berjalan kaki singkat dari pantai, dan serambinya menjadi tempat nyaman untuk beristirahat dari teriknya matahari. Atrium luas di tengah bangunan dirancang untuk memungkinkan sirkulasi udara alami, sementara taman asli di sekitarnya memberikan keteduhan (Pratama Adi Putra & Elviana, 2024).



Gambar 2.5 Site Plan Beachwalk

Sumber: www.Envirotec.com

2. *Cascade Commercial Centre, Zagreb, Croatia*

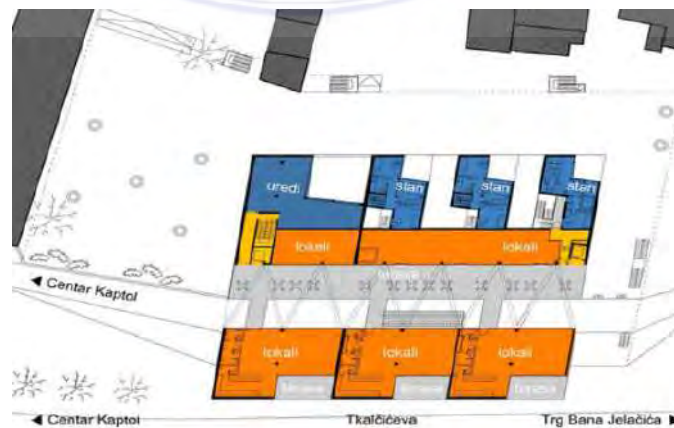
Cascade Commercial Centre memiliki luas 18.000 m² berada di jantung Zagreb, sekitar 500 meter di utara alun-alun utama, di mana dataran rendah Zagreb bertemu dengan Kawasan perumahan elit di perbukitan. Desain arsitektur bangunan ini kontekstual, karena memanfaatkan topografi yang ada. Salah satu fitur paling mencolok dari *Cascade Commercial Center* adalah desainnya yang unik dan futuristik. Bangunan ini memiliki struktur berundak yang mengikuti topografi alami di sekitarnya, sesuai dengan namanya. Fasadnya didominasi oleh kaca dan baja, memberikan tampilan transparan yang elegan dan memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruangan.



Gambar 2.6 Cascade Commercial Center

Sumber: www.archdaily.com

Arsitektur *Cascade Commercial Center* mengusung konsep ramah lingkungan, memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan efisiensi energi. Penggunaan material berkelanjutan dan sistem pencahayaan hemat energi menjadikannya contoh bangunan urban yang berorientasi pada masa depan. Selain itu, struktur bertingkatnya tidak hanya menambah estetika tetapi juga memberikan berbagai ruang terbuka yang dapat digunakan untuk interaksi sosial, seperti teras, balkon hijau, dan area publik yang nyaman. Dengan pendekatan ini, bangunan ini berhasil mengintegrasikan konsep modernitas dengan kenyamanan alami.

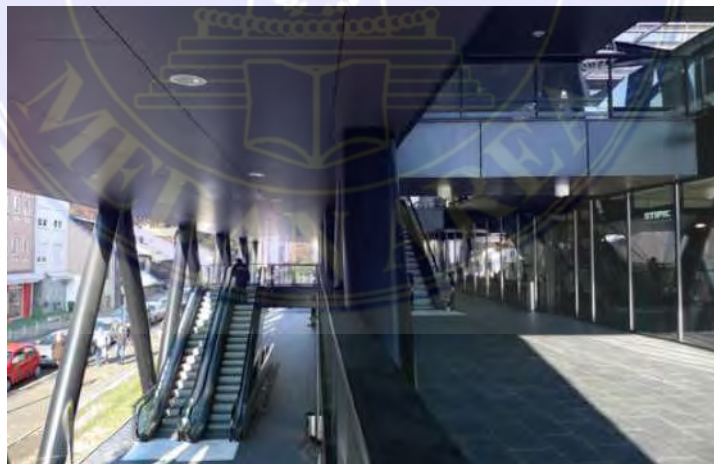


Gambar 2.7 Site plan Cascade Commercial

Sumber: www.archdaily.com

Fasad teras dibatasi oleh jendela toko, yang membuat akses langsung ke toko-toko baik dari teras di satu sisi maupun melalui jembatan kecil di sisi lainnya. Teras ini cukup luas untuk interaksi sosial dan berfungsi sebagai toko atau kafe. Bagian timur dirancang untuk mengarah ke apartemen yang menghadap ke taman di area perumahan sebelah timur.

Cascade Commercial Center berfungsi sebagai pusat komersial dan bisnis yang menyediakan berbagai fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, baik untuk berbelanja, bekerja, maupun bersantai. Di dalamnya terdapat pusat perbelanjaan yang menawarkan beragam toko ritel, mulai dari merek internasional hingga butik lokal, dengan area fashion, elektronik, dan kebutuhan sehari-hari yang tersebar di berbagai lantai. Desain interiornya dirancang luas dan nyaman untuk pengunjung.



Gambar 2.8 Koridor Cascade Commercial

Sumber: www.archdaily.com

Selain itu, terdapat ruang perkantoran yang fleksibel untuk perusahaan dan startup, dilengkapi dengan teknologi modern yang mendukung produktivitas kerja, serta area lounge dan ruang pertemuan eksklusif.

Untuk pilihan kuliner, tersedia berbagai restoran dan kafe yang menyajikan masakan lokal Kroasia hingga internasional, lengkap dengan area tempat duduk outdoor yang menawarkan pemandangan kota yang menarik dan konsep rooftop dining yang unik.



Gambar 2.9 Fasad Cascade Commercial

Sumber: www.archdaily.com

3. Xi'an CCBD, Qujiang Xi'an, wilayah Shaanxi, Cina

Sebuah distrik baru yang dirancang oleh *studio Heatherwick* mulai dibangun pada tahun 2004 telah resmi dibuka di Xi'an, sekitar 9 km dari pusat kota Shaanxi dan 25 km dari Bandara Internasional Xi'an Xianyang, sebagai bentuk penghormatan terhadap warisan kerajinan tangan dan seni keramik kota tersebut. *Xi'an Central Cultural Business District (CCBD)* berlokasi di bagian selatan pusat bersejarah kota, di antara sisa-sisa Kuil Surga dan menara TV Shaanxi yang ikonik. Kawasan ini menggabungkan podium ritel dengan jalur pejalan kaki, teras dan plaza terbuka, serta berbagai fasilitas seperti perkantoran, apartemen, akomodasi, ruang hijau,

dan taman vertikal, merupakan kompleks komersial kegunaan bercampur yang ada disekitarnya.



Gambar 2.10 Xi'an CCBD

Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.11 Koridor Xi'an CCBD

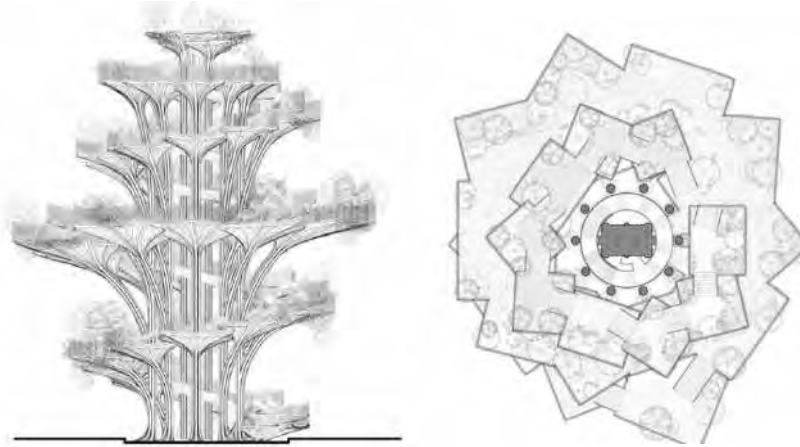
Sumber: www.archdaily.com

Jalan-jalan di Kawasan ini mengarah ke alun-alun pusat, di mana terdapat Pohon Xi'an, Pohon Xi'an adalah bangunan utama dan ikon dari Xi'an CCBD. sebuah taman vertikal yang menjadi tempat berkumpul alami. Pengunjung dapat menaiki 56 teras berbentuk kelopak yang tersusun bertingkat, menampilkan berbagai jenis taman yang terinspirasi dari bioma Jalur Sutra kuno, mulai dari tundra Alpen hingga padang rumput kering. Dengan ketinggian lebih dari 57 meter, taman ini menawarkan pemandangan luas ke seluruh kompleks, termasuk atap, teras, jalan setapak, serta panorama kota di sekitarnya. Taman hijau dan ruang interaktif yang menghadirkan pengalaman sensorik dengan elemen alam seperti batu bertepi lembut dan pot keramik khas Xi'an.



Gambar 2.12 Pohon Xi'an CCBD

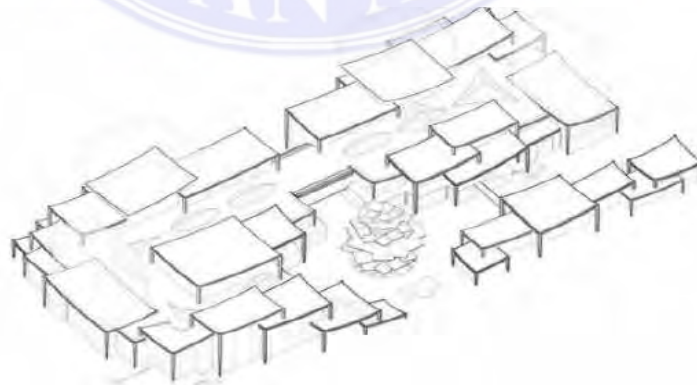
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.13 Detail Pohon Xi'an CCBD

Sumber: www.archdaily.com

Distrik ini dirancang untuk menghadirkan visual yang menarik dari tiga perspektif berbeda. Dari kejauhan, Kawasan ini terlihat sebagai bagian baru kota dengan cakrawala unik yang terinspirasi dari atap kuil-kuil tradisional di Xi'an. Pada tingkat jalan, struktur bertingkat dengan rangka yang saling terhubung serta teras lanskap menciptakan sudut pandang beragam menuju alun-alun pusat dan kota sekitarnya. Sementara itu, dari dekat, desainnya menawarkan pengalaman sensorik melalui penggunaan material alami, seperti pot keramik dan batu dengan tepi halus yang membentuk pola pada jalur pejalan kaki.





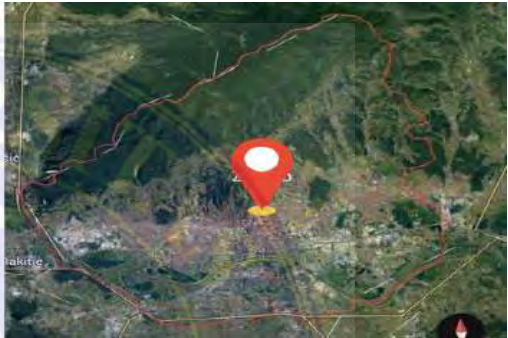
Gambar 2.14 Detail Xi'an CCBD

Sumber: www.archdaily.com

2.4.2 Rangkuman Studi Banding Bangunan Sejenis

No	Bangunan	Rangkuman
1.	<p><i>BeachWalk</i>, Kuta, Bali.Indonesia</p> 	 <p>Sumber: www.lamudi.co.id</p>  <p>Sumber: Google Earth</p> <p><i>Beachwalk Shopping Center</i> adalah pusat perbelanjaan yang terletak di Pantai Kuta, Bali. dibuka pada tahun 2012, <i>Beachwalk</i> dibangun di atas lahan seluas 37.000 m² Menggunakan konsep semi outdoor, banyak ruang terbuka yang memberikan pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang baik, terdapat area</p>

No	Bangunan	Rangkuman
		<p>untuk duduk menciptakan area nyaman untuk bersantai dan berinteraksi. Garis lengkung yang mengelilingi taman di tengah bangunan menekankan orientasi pusat, menciptakan harmoni antara taman dan struktur. Desain ini memfasilitasi sirkulasi udara dan optimalisasi pencahayaan alami. Beachwalk dapat diakses dengan berjalan kaki dari pantai, dan atrium luas di tengah bangunan dirancang untuk sirkulasi udara alami, sementara taman di sekitarnya memberikan keteduhan.</p>
	<p>Yang dapat diterapkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semi <i>outdoor</i> untuk pencahayaan alami dan sirkulasi udara alami 2. Area duduk diberbagai tempat 3. Orientasi pusat sebagai pusat bangunan berupa koridor dengan taman 4. Taman yang tersebar
2.	<p>Cascade Commercial Centre, Zagreb, Croatia</p>	

No	Bangunan	Rangkuman
		 <p data-bbox="981 645 1222 676">www.pngtree.com</p>  <p data-bbox="956 1050 1248 1081"><u>Sumber: Google Earth</u></p> <p data-bbox="833 1135 1374 1904"> <i>Cascade Commercial Centre</i> memiliki luas 18.000 m², berada di jantung Zagreb, sekitar 500 meter di utara alun-alun utama. Salah satu fitur paling mencolok dari <i>Cascade Commercial Center</i> adalah desainnya yang unik dan futuristik. Bangunan ini memiliki struktur berundak yang mengikuti topografi alami di sekitarnya. Fasadnya didominasi oleh kaca dan baja, memberikan tampilan transparan yang elegan dan </p>

No	Bangunan	Rangkuman
		<p>memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruangan. Selain itu, struktur bertingkatnya tidak hanya menambah estetika tetapi juga memberikan berbagai ruang terbuka yang dapat digunakan untuk interaksi sosial, seperti teras, balkon hijau, dan area publik yang nyaman. Dengan pendekatan ini, bangunan ini berhasil mengintegrasikan konsep modernitas dengan kenyamanan alami. Fasad teras dibatasi oleh jendela toko, yang membuat akses langsung ke toko-toko baik dari teras di satu sisi maupun melalui jembatan kecil di sisi lainnya. Teras ini cukup luas untuk interaksi sosial dan berfungsi sebagai toko atau kafe. sebagai pusat komersial dan bisnis yang menawarkan berbagai fasilitas untuk pengunjung, baik untuk berbelanja, bekerja, maupun bersantai. Pusat perbelanjaan di dalamnya menyediakan beragam toko, mulai dari merek internasional hingga butik lokal,</p>

No	Bangunan	Rangkuman
		<p>dengan area fashion, elektronik, dan kebutuhan sehari-hari di berbagai lantai. Desain interiornya luas dan nyaman bagi pengunjung.</p>
	<p>Yang dapat diterapkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan kaca pada fasad sebagai pencahayaan alami 2. Ruang terbuka seperti teras, balkon, ruang terbuka sebagai tempat interaksi sosial 3. Akses mudah ke retail dari pusat keramaian
<p>3.</p>	<p>Xi'an CCBD, Qujiang Xi'an, wilayah Shaanxi, Cina</p> 	 <p>Sumber: chinafolio.com</p>  <p>Sumber: Google Earth</p>

No	Bangunan	Rangkuman
		<p><i>Xi'an Central Cultural Business District (CCBD)</i> merupakan kompleks komersial multifungsi. Kawasan ini menggabungkan podium ritel dengan jalur pejalan kaki, teras dan plaza terbuka, serta berbagai fasilitas seperti perkantoran, apartemen, akomodasi, ruang hijau, dan taman vertical yang ada di sekitarnya, merupakan kompleks komersial kegunaan bercampur. Jalan-jalan di Kawasan ini mengarah ke alun-alun pusat, di mana terdapat Pohon Xi'an, Pohon Xi'an adalah bangunan utama dan ikon dari Xi'an CCBD. Taman vertikal ini menjadi ruang berkumpul alami dengan 56 teras bertingkat yang menampilkan taman bertema bioma Jalur Sutra, dari tundra Alpen hingga padang rumput kering. Dengan ketinggian 57 meter. Pemandangan luas ke seluruh kompleks, termasuk atap, teras, jalan setapak, serta panorama kota di sekitarnya. Taman hijau dan ruang interaktif yang menghadirkan pengalaman</p>

No	Bangunan	Rangkuman
		<p>sensorik dengan elemen alam seperti batu bertepi lembut dan pot keramik khas Xi'an.</p> <p>Xi'an CCBD menawarkan visual menarik dari tiga perspektif. Dari kejauhan, skyline-nya terinspirasi dari atap kuil tradisional Xi'an. Pada tingkat jalan, struktur bertingkat dan teras lanskap menciptakan sudut pandang dinamis ke alun-alun pusat. Dari dekat, penggunaan material alami seperti pot keramik dan batu bertepi halus memberikan tampilan yang menarik</p>
	<p>Yang Dapat diterapkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggabungan jalur pejalan kaki dengan retail 2. Ikon berupa bangunan utama sebagai fungsi utama 3. Jalur pejalan kaki yang mengarah ke ikon utama 4. Teras dan plaza terbuka.

Tabel 2.2 Rangkuman Studi Banding Bangunan Sejenis

Sumber: Analisa Pribadi

2.4.3 Studi Banding Tema Sejenis

Studi banding adalah kegiatan menganalisis dua atau lebih objek untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaannya. Studi banding dilakukan sebagai proses perbandingan yang dilakukan secara nyata untuk memahami persamaan dan perbedaan suatu objek. Inti dari studi banding adalah membandingkan kondisi suatu objek di tempat lain dengan kondisi yang ada guna memperoleh wawasan dan pembelajaran yang dapat diterapkan (Muhammad Eko Purwanto, 2022). Maka dalam perancangan ini terdapat studi banding terhadap bangunan pada tema yang sama, yaitu:

1. Bandara Yogyakarta International Airport, Kulon Progo, Indonesia

Bandara Internasional Yogyakarta (YIA) yang berlokasi di Kabupaten Kulon Progo adalah representasi dari penerapan arsitektur kontekstual di Indonesia. Desain bandara ini dirancang untuk mencerminkan budaya lokal Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan juga memenuhi standar internasional dalam aspek fungsionalitas dan keberlanjutan. Bandara Internasional Yogyakarta terdiri dari dua lantai, yaitu lantai dasar dan lantai atas, yang keduanya berfungsi sebagai terminal. Secara fungsional, bandara ini terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu *Air Side* (sisi udara) dan *Land Side* (sisi darat). *Air Side* mencakup area yang terkait dengan aktivitas lepas landas dan pendaratan pesawat, sedangkan *Land Side* mencakup area yang berhubungan dengan kedatangan dan proses pengurusan penumpang. YIA mengusung konsep desain yang berlandaskan pada prinsip arsitektur kontekstual, yang mengintegrasikan elemen-elemen budaya

dan lingkungan lokal. Bandara ini juga mengusung nilai-nilai budaya lokal Yogyakarta, yang tampak dalam ornamen interior, motif batik, dan relief khas Jawa yang menghiasi berbagai elemen bangunan. Salah satu ciri khasnya adalah penggunaan motif kawung pada fasad bangunan, yang merupakan simbol tradisional Jawa, melambangkan keseimbangan dan kesuburan. Motif ini tidak hanya memperkaya tampilan visual bandara, tetapi juga menghubungkan bangunan dengan budaya Yogyakarta yang khas (Gurindam, n.d.)

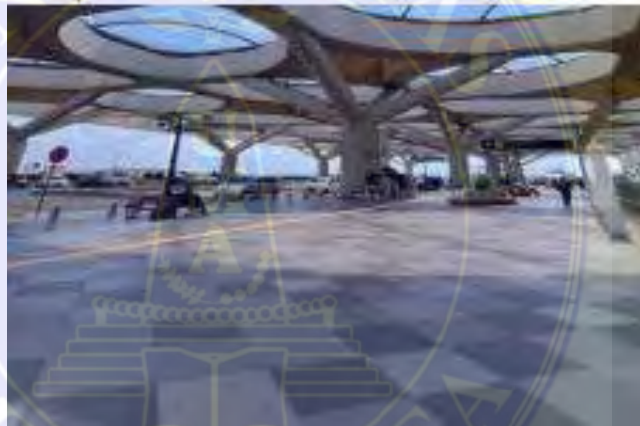


Gambar 2.15 Motif Kaung Bandara

Sumber: www.archdaily.com

Bandara ini dirancang dengan memprioritaskan kemudahan akses dan sirkulasi di dalam maupun sekitar bangunan. Sebuah bangunan kontekstual harus memperhatikan kelancaran akses dan pergerakan bagi seluruh pengguna, termasuk pejalan kaki, pengendara kendaraan pribadi, serta pengguna transportasi umum. Pada bagian *crub* bandara, yang berfungsi sebagai titik masuk bagi penumpang yang datang dan titik keluar bagi penumpang yang meninggalkan bandara, seringkali

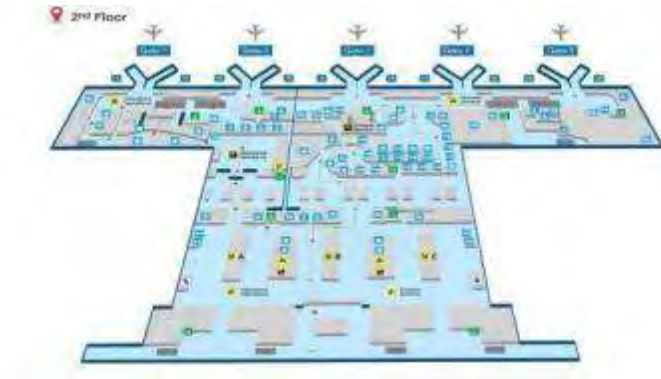
terjadi penumpukan. Untuk mengatasi masalah ini, Yogyakarta International *Airport* menyediakan dua *crub* yang terletak di lantai bawah dan lantai atas, yang memudahkan akses untuk kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Atap terminal utama menggunakan material *ETFE (Ethylene Tetrafluoroethylene)*, yang transparan dan ringan, menciptakan efek visual yang menarik sekaligus memungkinkan pencahayaan alami. Hal ini turut mendukung pengurangan penggunaan energi serta menciptakan suasana yang nyaman bagi para penumpang (Gurindam, n.d.)



Gambar 2.16 Area Terbuka Bandara

Sumber: www.archdaily.com

Akses pejalan kaki juga diperhatikan dengan mengurangi penghalang dan memberikan ruang yang luas, sehingga memungkinkan pergerakan yang lancar dan mudah bagi pejalan kaki.



2.17 Denah Bandara

Sumber: www.YogyakartaAirport

Yogyakarta International Airport (YIA) menggabungkan berbagai fungsi, seperti penghubung antara area *crub* kedatangan penumpang, parkir, dan stasiun bandara. Area ini tidak hanya berfungsi sebagai penghubung, tetapi juga sebagai pusat oleh-oleh, perbelanjaan, dan kuliner, menjadikannya pusat kegiatan ekonomi dan sosial. Bandara Yogyakarta tidak hanya berfungsi sebagai pusat transportasi, tetapi juga sebagai representasi budaya, identitas lokal, dan respons terhadap kondisi geografis menjadikannya bangunan yang kontekstual dalam berbagai aspek (Gurindam, n.d.).



2.18 Area Dalam Bandara

Sumber: www.YogyakartaAirport

YIA dirancang dengan jelas dan mudah dikenali, dengan landmark yang memudahkan orientasi pengunjung. Selain itu, bandara ini juga dirancang untuk menghadapi tantangan lingkungan, seperti bahaya bencana alam, dengan tindakan mitigasi yang mengantisipasi bencana alam, mengingat lokasinya yang dekat dengan Gunung Merapi dan pesisir (Hafiid Dirham Gurindam,2024).



2.19 Landmark Bandara

Sumber: www.YogyakartaAirport

2. *Tourist Information Center/ TIC Rosenplatz, Baiersbronn, Jerman*

TIC Rosenplatz mulai dibangun pada awal tahun 2013. Proyek ini merupakan salah satu karya dari firma arsitektur architekten, yang berlokasi di Baiersbronn, Jerman. Pembangunan dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama mencakup perombakan total serta perluasan area pelayanan publik dan ruang kerja belakang (*back office*) yang berada di pusat informasi. Setelah itu, dilakukan renovasi terhadap fasilitas toilet umum di lantai dasar, yang terhubung langsung ke pusat informasi melalui pintu kaca. Bangunan ini dirancang dengan mempertimbangkan

karakter khas kawasan, yang tercermin melalui penggunaan material alami seperti kayu cemara lokal (Nabila et al., 2022)

Salah satu elemen visual paling mencolok dari pusat informasi ini adalah instalasi kayu pada dinding, yang mencerminkan karakter khas lanskap *Black Forest*. Kayu-kayu tersebut dipotong dalam bentuk persegi dan ditata secara presisi, membentuk susunan sepanjang 15,5 meter dan setinggi 2,4 meter. Elemen ini tidak hanya memperkuat identitas lokal, tetapi juga menjadi daya tarik utama bagi pengunjung.



Gambar 2.20 Kayu Pada Dinding

Sumber: www.archdaily.com

TIC Rosenplatz tetap mempertahankan karakter massa arsitektur lokal, yang terlihat dari penggunaan atap pelana, desain jendela, serta elemen garis yang harmonis dengan bangunan di sekitarnya. Secara keseluruhan, pemilihan material pada bangunan menunjukkan penerapan arsitektur kontekstual yang tepat terhadap lingkungan sekitar. *Interior TIC Rosenplatz* menonjolkan susunan kayu krem dari pohon cemara lokal, disusun rapi di dinding sebagai elemen visual utama. Pencahayaan ditambahkan melalui lampu gantung berbentuk kepingan (Nabila et al., 2022)



Gambar 2.21 Lampu Pada Kayu

Sumber: www.archdaily.com

kaca hasil karya pengrajin lokal, memberikan sentuhan estetika yang elegan di atas meja pelayanan. Sementara *TIC Rosenplatz* memiliki Tampilan fasad dengan karakter yang berbeda, namun tetap menyertakan logo huruf "i" sebagai penanda informasi bagi wisatawan.



Gambar 2.22 Penanda Fasad

Sumber: www.archdaily.com

Secara fungsional, ruang dalam bangunan dirancang sesuai kebutuhan pengguna, meliputi area informasi dan layanan, lounge, toko souvenir, kantor, serta ruang servis. Sirkulasi di dalam bangunan dibuat mengalir

dan efisien, membentuk layout memanjang yang mendukung fungsi ruang secara optimal(Nabila et al., 2022).

3. *The Falling Water House, Mill Run, Pennsylvania, Us*

Fallingwater adalah sebuah rumah ikonik yang dirancang oleh arsitek Amerika, Frank Lloyd Wright, pada tahun 1935 di kawasan pedesaan Pennsylvania, sekitar 80 km tenggara Pittsburgh. Karya ini menonjolkan pendekatan arsitektur yang menyatu dengan alam. Pemilihan lokasi dan material bangunan dilakukan dengan cermat, mencerminkan kesederhanaan sekaligus penghormatan terhadap lingkungan sekitar.

Material finishing diambil langsung dari tambang batu lokal dengan cara yang tidak merusak alam. Struktur bangunan yang didominasi oleh sistem kantilever berbahan beton bertulang tampak sederhana dari luar, namun memiliki detail teknik konstruksi yang kompleks dan presisi tinggi.



Gambar 2.23 Site Plan FallingWater

Sumber: www.archdaily.com



Fallingwater dibangun di atas air terjun *Bear Run*, sehingga menciptakan keterhubungan yang erat antara bangunan dan elemen


alam di sekitarnya. Desainnya memanfaatkan bentuk serta aliran air, menjadikan suara air terjun sebagai bagian integral dari pengalaman tinggal di rumah tersebut.. Dikelilingi oleh hutan pohon ek dan maple, bangunan ini seolah menjadi bagian dari lanskap. Wright mengedepankan harmoni antara bangunan dan alam—berbanding terbalik dengan tren arsitektur modern saat itu yang lebih mengedepankan dominasi terhadap lingkungan. Dengan memanfaatkan material lokal seperti batu dan kayu serta mengikuti kontur lahan, *Fallingwater* menjadi simbol arsitektur kontekstual yang menyatu secara utuh dengan alam


Konsep bahan yang digunakan diambil dari tambang di sekitar lokasi, dengan struktur yang didominasi oleh sistem *cantilever* (*overhang*) yang terbuat dari beton bertulang. Meskipun terlihat sederhana, jika diperhatikan lebih dekat, *Fallingwater* menunjukkan sistem struktur yang kompleks dan sangat detail. Begitu memasuki bangunan, pengunjung akan melihat tonjolan bebatuan asli yang besar, menandakan bahwa bangunan ini terintegrasi dengan alam secara mendalam, dengan sedikit perubahan pada struktur asli bebatuan tebing sungai. Banyak bukaan pada dinding dan atap juga mencerminkan konsep efisiensi energi (cahaya dan panas), yang kini menjadi isu global. Lokasinya yang terpencil membuatnya terasa seperti berada di tengah-tengah alam.


2.4.4 Rangkuman Studi Banding Tema Sejenis

No	Bangunan	Rangkuman
1.	<p data-bbox="488 421 858 450">Bandara International, Kulon Progo, Indonesia</p> 	 <p data-bbox="995 786 1286 815"><u>Sumber: Google Earth</u></p> <p data-bbox="890 898 1394 1742">Bandara Internasional Yogyakarta (YIA) di Kulon Progo menerapkan arsitektur kontekstual dengan memadukan budaya lokal Yogyakarta dan standar internasional. Desainnya mencerminkan identitas daerah melalui ornamen seperti motif kawung dan relief khas Jawa, serta menggunakan material ringan seperti ETFE pada atap untuk mendukung pencahayaan alami dan efisiensi energi.</p> <p data-bbox="890 1783 1394 1962">Bandara ini memiliki dua zona utama: Air Side (aktivitas penerbangan) dan Land Side (layanan penumpang),</p>

No	Bangunan	Rangkuman
		<p>dengan dua area crub di lantai atas dan bawah untuk memperlancar akses kendaraan. Sirkulasi pejalan kaki juga dibuat nyaman dengan ruang terbuka yang luas.</p> <p>Tak hanya sebagai pusat transportasi, YIA juga berfungsi sebagai area ekonomi dan sosial, lengkap dengan stasiun kereta, pusat kuliner, dan toko oleh-oleh. Desainnya turut mempertimbangkan tindakan mitigasi bencana, menjadikannya bangunan yang adaptif terhadap kondisi geografis sekitarnya.</p>
	<p>Yang dapat diterapkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencerminkan Identitas bangunan sekitar 2. Sirkulasi dan akses yang nyaman
<p>2.</p>	<p><i>Tourist Information Center/ TIC Rosenplatz, Baiersbronn,</i></p> 	 <p><u>Sumber: Google Earth</u></p>

No	Bangunan	Rangkuman
		 <p data-bbox="995 600 1289 633"><u>Sumber: Google Earth</u></p> <p data-bbox="908 714 1394 1335">TIC Rosenplatz di Baiersbronn, Jerman, dirancang oleh arsitek dan mulai dibangun pada awal 2013. Proyek ini meliputi renovasi total, perluasan area layanan publik, serta pembaruan toilet umum yang terhubung langsung ke pusat informasi (Nabila Indah Pertiwi, 2022).</p> <p data-bbox="908 1375 1394 1850">Bangunan ini mengutamakan pendekatan arsitektur kontekstual dengan penggunaan material lokal seperti kayu cemara. Elemen khasnya adalah dinding kayu persegi yang disusun rapi, merepresentasikan lanskap Black Forest, serta</p>

No	Bangunan	Rangkuman
		<p>pencahayaannya elegan dari lampu kaca buatan pengrajin lokal.</p> <p>Massa bangunan tetap mempertahankan karakter setempat, terlihat dari atap pelana, desain jendela, dan garis bangunan yang selaras dengan lingkungan. Secara fungsional, ruang-ruangnya — mulai dari area informasi, lounge, toko souvenir, hingga ruang servis — didesain dengan sirkulasi memanjang yang efisien dan nyaman bagi pengguna.</p>
	<p>Yang dapat diterapkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. penggunaan material lokal 2. Massa bangunan tetap mempertahankan karakter setempat
<p>3.</p>	<p><i>The Falling Water House, Mill Run, Pennsylvania, Amerika Serikat</i></p>	 <p><u>Sumber: Google Earth</u></p>

No	Bangunan	Rangkuman
		<p><i>Fallingwater</i>, dirancang oleh Frank Lloyd Wright pada tahun 1935 di Pennsylvania, menjadi ikon arsitektur yang harmonis dengan alam. Rumah ini dibangun tepat di atas air terjun Bear Run, mengintegrasikan suara dan aliran air ke dalam pengalaman ruang. Wright menggunakan material lokal seperti batu alam dan kayu, serta menerapkan struktur kantilever beton bertulang yang memungkinkan bentuk bangunan tampak melayang di atas sungai. Desainnya mengikuti kontur alami lahan, dengan banyak bukaan yang memaksimalkan cahaya alami dan sirkulasi udara. Fallingwater bukan hanya sekadar tempat tinggal, melainkan perwujudan prinsip arsitektur kontekstual yang menyatu sepenuhnya dengan lanskap sekitarnya</p>

No	Bangunan	Rangkuman
	Yang dapat diterapkan	<ol style="list-style-type: none">1. menggunakan material lokal2. banyak bukaan yang memaksimalkan cahaya alami dan sirkulasi udara3. menyesuaikan lanskap sekitar



BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Tinjauan Lokasi

3.1.1 Alternatif Lokasi Site

Pada perancangan *Street Walk* terdapat alternatif Lokasi tapak yaitu sebagai berikut:

1. Alternatif 1



Gambar 3.1 Alternatif Lokasi 1

Sumber: Google Earth

Lokasi Tapak : Jl. H.Anif
Kelurahan : Sampali
Kecamatan : Percut Sei Tuan
Kabupaten : Deli Serdang
Provinsi : Sumatera Utara
Luas Tapak : 18.100 m²

Batasan Tapak

- Utara : Lahan Kosong

- Selatan : Permukiman masyarakat
- Timur : Lahan Kosong
- Barat : Spbu h.anif

Lokasi tapak berada di persimpangan jalan, antara Jl. Cemara, Jl H.anif, Jl.Irian Barat. Site berbatasan dengan Kawasan komersial, Kawasan perumahan atau permukiman, Pemilihan lokasi tersebut merujuk pada kesesuaian program utama Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten/Kota (RTRW) dalam pengembangan wilayah yaitu Pengembangan objek pariwisata Kabupaten Deli Serdang. Lokasi tapak ini memiliki fungsi pusat perumahan dan permukiman, perdagangan dan jasa regional, pertanian dan perikanan, industri, pusat pendidikan, kesehatan, olahraga, kegiatan kehutanan, dan pariwisata. tapak merupakan tanah perkebunan yang sudah tidak digunakan lagi untuk pertanian dan kepemilikannya adalah milik pribadi swasta



Gambar 3.2 Tapak Alternatif 1

Sumber: Dokumen Pribadi

2. Alternatif 2



Gambar 3.3 Alternatif Lokasi 2

Sumber: Google Earth

Lokasi Tapak : Jl. H.anif

Kelurahan : Sampali

Kecamatan : Percut Sei Tuan

Kabupaten : Deli Serdang

Provinsi : Sumatera Utara

Luas Tapak : 20.000 m²

Batasan Tapak

- Utara : Permukiman masyarakat
- Selatan : Lahan Kosong
- Timur : Jl H.anif
- Barat : Lahan Kosong

Lokasi tapak berada di Jl H.anif, Site berbatasan dengan Kawasan perumahan atau permukiman dan jalan tol , Pemilihan lokasi tersebut merujuk pada kesesuaian program utama Rencana Tata Ruang Wilayah

Kabupaten/Kota (RTRW) dalam pengembangan wilayah yaitu Pengembangan objek pariwisata Kabupaten Deli Serdang. Lokasi tapak ini memiliki fungsi pusat perumahan dan permukiman, perdagangan dan jasa regional, pertanian dan perikanan, industri, pusat pendidikan, kesehatan, olahraga, kegiatan kehutanan, dan pariwisata. tapak merupakan tanah perkebunan yang sudah tidak digunakan lagi untuk pertanian dan kepemilikanya adalah milik pribadi swasta



Gambar 3.4 Tapak Alternatif 2

Sumber: Dokumen Pribadi

Adapun kriteria pemilihan Lokasi dari kedua alternatif site pada perancangan *Street Walk*, yaitu sebagai berikut:

Kriteria Penilaian	Nilai
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Tabel 3.1 Tabel Kriteria Penilaian Lahant

Sumber: Analisa Pribadi

Terdapat faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan Lokasi tapak pada perancangan *Street Walk*, yaitu sebagai berikut:

No.	Kriteria Lahan	Alternatif Lokasi 1	Alternatif Lokasi 2
1.	Lokasi	Jl. H.Anif Kec.Percut Sei tuan. Kab. Deli Serdang	Jl H.anif Kec.Percut Sei tuan. Kab. Deli Serdang
Nilai		4	4
2.	Aksesibilitas	Jalan dua arah,berada di persimpangan antara Jl. Cemara, Jl H.anif, Jl.Irian Barat. Dapat diakses menggunakan kendaraan pribadi dan angkutan umum angkot	Jalan dua arah, Dapat diakses menggunakan kendaraan pribadi dan tidak terdapat angkutan umum
Nilai		4	2
3.	Eksisting	Tapak merupakan lahan kosong dan hanya terdapat Semak rerumputan	Tapak merupakan lahan kosong
Nilai		4	4

4.	Tinjauan Sekitar	Spbu H.Anif, Perumahan Cemara asri, Komersial, Perumahan Citraland Sampali, Hotel Miyana, Pintu Tol H.anif, Sekolah dasar negeri, Sekolah Smp PAB, rumah sakit mahinwira, Livin plaza	Komplek pergudangan Cemara, Pintu tol H.anif, Hotel Miyana
Nilai		4	2
5.	Utilitas Kota	Terdapat Listrik, jaringan telekomunikasi, air bersih, dan drainase	Terdapat Listrik, jaringan telekomunikasi, air bersih, dan tidak terdapat drainase
Nilai		4	3

		Perumahan kepadatan sedang, perdagangan dan jasa regional, pertanian dan perikanan, industri, pusat pendidikan, kesehatan, olahraga, kegiatan kehutanan, dan pariwisata;	Perumahan kepadatan sedang, perdagangan dan jasa regional, pertanian dan perikanan, industri, pusat pendidikan, kesehatan, olahraga, kegiatan kehutanan, dan pariwisata;
6.	Struktur Kota		
	Nilai	4	4
	Jumlah Nilai	24	19

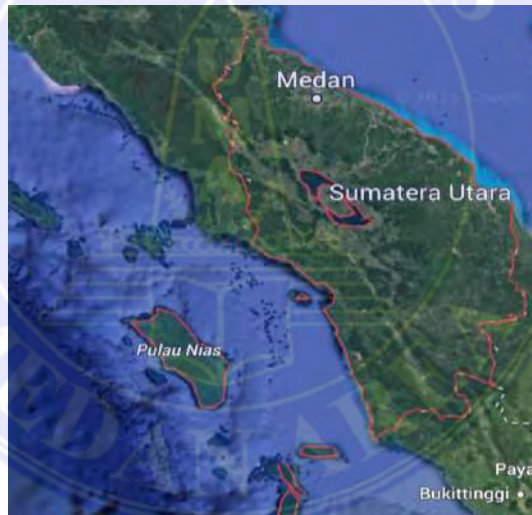
Tabel 3.2 Tabel Penilaian Lokasi

Sumber: Analisa Pribadi

Dari jumlah nilai yang didapatkan dalam pemilihan kriteria Lokasi tapak, pada Lokasi tapak alternatif 1 mendapatkan jumlah nilai 24, dan pada lokasi tapak alternatif 2 mendapatkan jumlah nilai 19. Dapat disimpulkan pada Lokasi tapak alternatif 1 memiliki kriteria lebih sesuai dibandingkan dengan Lokasi tapak alternatif 2. Didalam penilaian tersebut terdapat lokasi, aksesibilitas, eksisting, tinjauan sekitar site, jaringan utilitas, dan stuktur kota.

3.1.3 Deskripsi Lokasi

Lokasi untuk perancangan *Street Walk* berada di Provinsi Sumatera Utara, Indonesia, Salah satu kabupaten yang ada di Sumatera Utara adalah Kabupaten Deli Serdang. Deli Serdang pada bagian utara berbatasan dengan Provinsi Nangroe Aceh Darussalam, bagian barat berbatasan Samudra Hindia, bagian Timur berbatasan dengan selat Malaka dan negara Malaysia, dan pada bagian Selatan berbatasan dengan provinsi riau dan Sumatera barat. Berdasarkan (Badan Pusat Statistik Deli Serdang, 2024), Deli Serdang memiliki luas wilayah 2.497.72 km².



Gambar 3.5 Peta Sumatera Utara

Sumber: Google Earth

Lokasi perancangan *Street Walk* terletak di Kabupaten Deli Serdang, Kecamatan Percut Sei Tuan. Wilayah ini berbatasan langsung dengan kota medan bagian Kecamatan Medan Tembung. Secara geografis, Kabupaten Deli Serdang terletak pada Lintang Utara $\pm 3.6250^\circ$ dan $\pm 98.7500^\circ$ Bujur

Timur. Pada sebelah barat berbatasan dengan Kota Medan, sedangkan di sebelah timur berbatasan dengan Selat Malaka.



Gambar 3.6 Peta Kabupaten Deli Serdang

Sumber: Google Earth

Berdasarkan (Badan Pusat Statistik Deli Serdang, 2024), Kecamatan Percut Sei Tuan memiliki luas wilayah 190.52 km². Secara geografis Kecamatan Percut Sei Tuan berada 3°53' - 3°61' Lintang Utara dan 98°72' - 98°86' Bujur Timur. dengan ketinggian 3 -22 m di atas permukaan laut.



Gambar 3.7 Peta Percut Sei Tuan

Sumber: Google Earth

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Deli Serdang Tahun 2021-2041 dalam rencana struktur ruang wilayah Kabupaten. Kecamatan Percut Sei Tuan memiliki fungsi pusat perumahan dan permukiman, perdagangan dan jasa regional, pertanian dan perikanan, industri, pusat pendidikan, kesehatan, olahraga, kegiatan kehutanan, dan pariwisata. Selain itu salah satu program utama pembangunan Kabupaten Deli Serdang adalah pengembangan pemasaran dan promosi Kawasan wisata Kabupaten Deli Serdang, pengembangan infrastruktur pendukung pariwisata, pengembangan objek pariwisata Kabupaten Deli Serdang, yang mendukung perencanaan perancangan *Street Walk* Pancing Cemara dengan Tema Arsitektur Kontekstual.

e. Percut Sei Tuan berfungsi sebagai pusat perumahan dan permukiman, perdagangan dan jasa regional, pertanian dan perikanan, industri, pusat pendidikan, kesehatan, olahraga, kegiatan kehutanan, dan pariwisata;

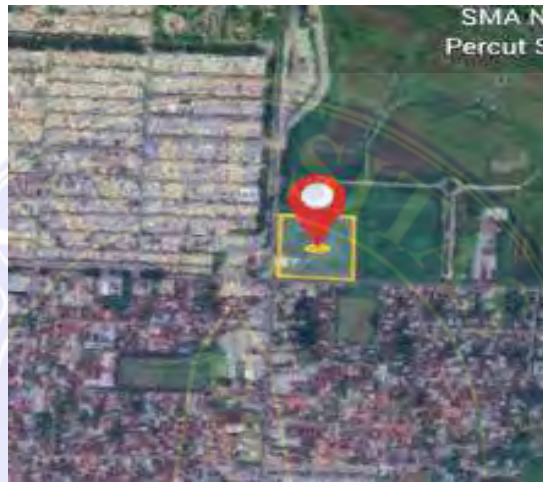
- Pengembangan Pemasaran dan Promosi Kawasan Wisata Kabupaten Deli Serdang	Kec. Percut Sei Tuan
- Pengembangan Infrastruktur Pendukung Pariwisata	Kec. Percut Sei Tuan
- Pengembangan Objek pariwisata Kabupaten Deli Serdang	Kec. Percut Sei Tuan

Gambar 3.8 Data program utama pembanguana

Sumber: RTRW Deli Serdang

Lokasi tapak perancangan *Street Walk* yang dipilih merupakan lahan kosong dengan pepohonan dan Semak, tapak merupakan tanah perkebunan yang sudah tidak digunakan lagi untuk pertanian dan kepemilikanya adalah milik pribadi swasta. Luas lahan yang digunakan adalah >20.000 m². Posisi tapak berada dipersimpangan jalan, antara Jl, Cemara, Jl H.anif, dan Jl. Jl.Irian Barat. Lokasi lahan berbatasan dengan

Permukiman masyarakat dibagian Utara, berbatasan dengan lahan kosong dibagian Selatan, berbatasan dengan Spbu H.anif dibagian timur, Dan berbatasan dengan lahan kosong di arah timur.Lahan dipagari pagar beton, tetapi masih bisa dilihat melalui pagar beton yang terbuka dan gerbang Lokasi lahan yang yang dipilih untuk perancangan telah memenuhi persyaratan yang tercantum di atas.



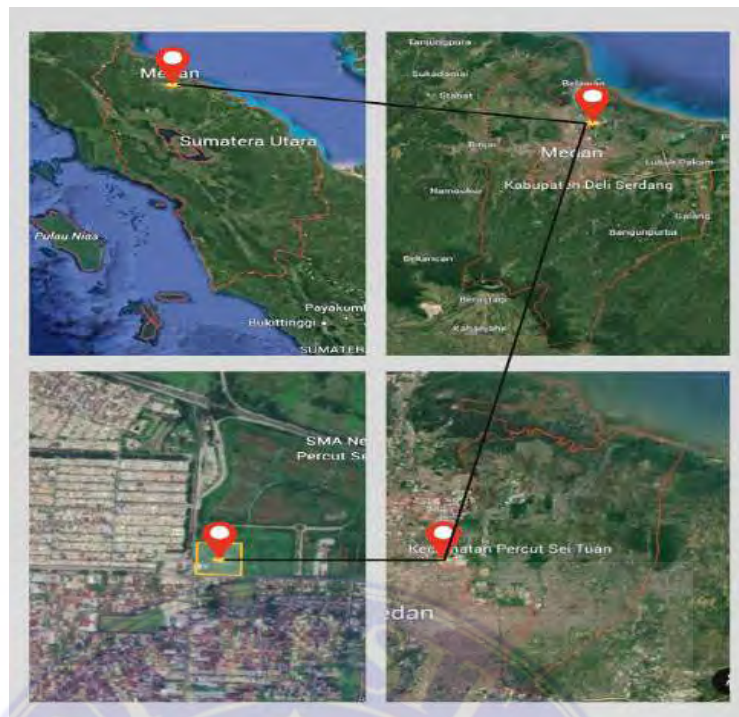
Gambar 3.9 Lokasi Tapak

Sumber: Google Earth



Gambar 3.10 RTRW Lokasi Tapak

Sumber: <https://oss.go.id>



Gambar 3.10 Tinjauan Lokasi

Sumber: Google Earth

Nama Proyek : *Street Walk Pancing Cemara Dengan Tema Arsitektur*

Kontekstual Di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten

Deli Serdang Sumatera Utara

Tema Proyek : Arsitektur Kontekstual

Lokasi Proyek : Jl. H.Anif

Kecamatan : Percut Sei Tuan

Kabupaten : Deli Serdang

Provinsi : Sumatera Utara

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Jenis Data

Dalam perancangan *Street Walk* terdapat 2 jenis, yaitu data primer dan data sekunder

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber untuk tujuan penelitian sesuai dengan data objek yang diperlukan. Data yang dikumpulkan berupa informasi mengenai lokasi perancangan serta kebutuhan dalam Perancangan *Street Walk* Pancing Cemara Dengan Tema Arsitektur Kontekstual Di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Data Primer yang digunakan berupa peta Lokasi yang diambil dari google earth, data statistik yang didapatkan dari badan pusat statistik, batasan-batasan tapak, dan eksisting sekitar tapak

2. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan merupakan Informasi yang telah dikumpulkan, dicatat, dan dikumpulkan melalui sumber-sumber yang telah tersedia sebelumnya. Data Sekunder yang digunakan berupa referensi penelitian sebelumnya, buku, jurnal ilmiah, artikel. Data sekunder yang diperlukan informasi terkait dalam Perancangan *Street Walk* Pancing Cemara Dengan Tema Arsitektur Kontekstual Di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Adapun data sekunder yang dikumpulkan dalam perancangan ini adalah.

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan peninjauan berbagai sumber tulisan, seperti buku, jurnal, artikel, laporan, atau dokumen lain yang relevan dengan *Street Walk* Pancing Cemara Dengan Tema Arsitektur Kontekstual Di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Tujuan dari studi literatur adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep, teori, dan hasil penelitian sebelumnya yang dapat mendukung atau memperkuat hasil penelitian yang sedang dilakukan.

2. Studi Banding

Studi Banding adalah proses pengumpulan data dengan cara membandingkan dan menganalisis dari data yang sudah ada sebelumnya, melalui bangunan sejenis berupa *Street Walk* atau tema sejenis terkait Arsitektur Kontekstual sebagai informasi dan data.

3.2.2 Cara Mencari Data

1. Survey

Melakukan survei langsung di lapangan saat mengunjungi lokasi memungkinkan untuk menilai, mengamati, dan memastikan bahwa area tersebut dapat dipahami dengan baik . Survei ini juga membantu dalam mengetahui kondisi tapak,

luasan tapak, aksesibilitas sekitar tapak, serta keadaan lingkungan di sekitarnya.

2. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan mendalam terhadap suatu objek tertentu dengan tujuan memperoleh informasi yang akurat dan terperinci. Dalam konteks penelitian, pengamatan ini dilakukan dengan memperhatikan fungsi spesifik dari objek yang diamati

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan menyajikan data atau informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, audio, video, dan arsip.

3.3 Pengolahan Data Atau Analisa Data

Data yang telah diperoleh dari metode pengumpulan data, akan dikembangkan dan dianalisis untuk proses perancangan, yaitu sebagai berikut:

3.3.1 Analisis Dan Konsep Tapak

Analisis tapak adalah proses perancangan yang dilakukan dengan mengkaji karakteristik serta kondisi tapak yang ada, mencakup penilaian terhadap lokasi, luas tapak, batas wilayah, orientasi bangunan, topografi berdasarkan data faktual yang diperoleh dari hasil observasi langsung.

3.3.2 Analisis Dan Konsep Bangunan

Analisis bangunan mencakup identifikasi kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas penghuni serta pemenuhan standar kenyamanan. Selain itu, analisis ini juga mempertimbangkan aspek bentuk bangunan untuk memastikan kesesuaian dengan fungsi dan lingkungan sekitarnya.

3.3.3 Analisis dan Konsep Struktur Bentuk

Kajian mengenai analisis dan konsep struktur bentuk bertujuan untuk menentukan sistem struktur yang selaras dengan fungsi, estetika, serta kondisi lingkungan bangunan. Proses ini melibatkan penilaian terhadap ketahanan, stabilitas, dan efisiensi penggunaan material dalam konstruksi. Selain itu, analisis ini juga memperhitungkan bentuk bangunan guna memastikan aspek keamanan, kenyamanan, serta ketahanannya terhadap beban dan pengaruh lingkungan eksternal.

3.3.4 Analisis Dan Konsep Utilitas Bangunan

Analisis utilitas adalah proses perancangan yang dilakukan untuk memberikan pemahaman mengenai sistem utilitas yang akan diterapkan pada lokasi dan bangunan, berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan diolah. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem utilitas yang dirancang dapat berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan ini adalah berhasil diwujudkan sebuah rancangan fisik Street Walk Pancing Cemara sebagai ruang publik yang mendukung aktivitas interaksi, rekreasi, komersial, serta pergerakan pejalan kaki secara terpadu. Rancangan ini mengintegrasikan elemen-elemen seperti ruang terbuka hijau, area duduk, foodcourt, pedestrian yang nyaman, dan fasilitas pendukung lainnya, melalui pendekatan Arsitektur Kontekstual yang selaras dengan lingkungan sekitar.

Street Walk Pancing Cemara dirancang sebagai solusi ruang publik yang inklusif dan kontekstual di wilayah perbatasan Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang, khususnya Kecamatan Percut Sei Tuan yang minim fasilitas interaksi masyarakat. Perancangan ini mengintegrasikan fungsi ruang publik, transportasi, dan karakter lokal, sehingga menciptakan kawasan yang berkelanjutan, fungsional, dan menjadi identitas baru bagi masyarakat sekitar.

6.2 Saran

Perancangan Street Walk Pancing Cemara diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan ruang publik yang selaras dengan karakter lingkungan sekitar. Penerapan pendekatan Arsitektur Kontekstual dalam desain ini diharapkan mampu memberikan informasi dan inspirasi bagi peneliti atau perancang selanjutnya dalam menciptakan ruang interaksi yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Deli Serdang. (2024). Kabupaten-deli-serdang-dalam-angka-2024. Kabupaten-Deli-Serdang-Dalam-Angka-2024.
- Badan Pusat Statistik Kecamatan Percut Sei Tuan. (2024). Kecamatan Percut Sei Tuan Dalam Angka 2024.
- Badan Pusat Statistik Kota Medan. (2024). Badan Pusat Statistik Kota Medan.
- Badan Pusat Statistik Sumatera Utara. (2025). Provinsi-sumatera-utara-dalam-angka-2025. Badan Pusat Statistik Sumatera Utara,2025.
- Bentley, Ian. (2011). Responsive environments : a manual for designers. Architectural Press/ Elsevier.
- Dantrivani, R., & Hardiyati, S. (2021). PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL Pada Community Learning Center untuk Anak Putus Sekolah di Kapuk, Jakarta Barat. In Januari (Issue 1).
<https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- Eka Putra Cahyono. (2023).
4.+Jurnal+Ruang+Maret+2023+Eka+Putra+Cahyono,+Burhanuddin,+Luth fiah,+Yasir+Arafat. Konsep Citywalk Sebagai Pendekatan Desain Pusat Perbelanjaan Kota Palu.
- Gayuh, G., Prayogi, B., Hastijanti, R. A. R., & Santoso, J. (2024). Penerapan Tipologi Citywalk Pada Fasilitas Perbelanjaan Di Kawasan Simpang Lima Gumul Kabupaten Kediri. In Jurnal Arsitektur Daseng (Vol. 13, Issue 3).
- Gurindam, H. D. (N.D.). Penerapan Pendekatan Arsitektur KONTEKSTUAL Pada Bandara Yogyakarta International Airport, Kulon Progo.
[Http://Siar.Ums.Ac.Id/](http://Siar.Ums.Ac.Id/)
- Haysar Razade, M., & Nyoman Suluh Wijaya, I. (2024). EVALUASI Kualitas Ruang Publik Pada Open Space Mall Breeze Bsd City Berdasarkan Aktivitas Pengunjung (Vol. 13, Issue 1).
- Iqbal Rahmadi T1, Dr. Ir. I. S. M. , M. R. St. , M. I. T. N. M. (2022). 1 Y. Konsep Perancangan City Walk Pada Koridor Jalan Plaza Boulevard, Kota Surabaya.
- Fardhana Kusumo, A. W., Sumadyo, A., & Kumoro Prodi Arsitektur, A. W. (2023). Penerapan Arsitektur Kontekstualisme. In Januari (Issue 1).
[Https://Jurnal.Ft.Uns.Ac.Id/Index.Php/Senthong/Index](https://Jurnal.Ft.Uns.Ac.Id/Index.Php/Senthong/Index)

- Lailatul Diah R.1, G. A. S. 2 , R. S. F. (2024). Galeri Seni Lukis Di Malang Tema Arsitektur Kontekstual.
- Muhammad Eko Purwanto. (2022). Peran Studi Banding Dalam Meningkatkan Kualitas Guru Dan Kinerja Sekolah (Vol. 04).
- Nugroho, A., Suprpti, A., & Rukayah, R. S. (2021). Elemen Fisik Pembentuk Karakter Visual City Walk Jalan Slamet Riyadi Kota Surakarta. In *Sinektika Jurnal Arsitektur* (Vol. 18, Issue 2).
[Http://Journals.Ums.Ac.Id/Index.Php/Sinektika](http://Journals.Ums.Ac.Id/Index.Php/Sinektika)
- Ode, L., Anasat, L., Arief, ;, Sjamsu, S., Wahyuni, ; Sri, Arsitektur, M. J., Teknik, F., Halu, U., Kendari, O., Pendidik, T., & Arsitektur, J. (2024). Penerapan Arsitektur Modern Pada Perencanaan Mal Citywalk Di Kabupaten Muna.
- Pratama Adi Putra, I., & Elviana, E. (2024). Penerapan Konsep Neo Vernakular Bali pada Bangunan Mixed-Use Beachwalk Bali. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 2).
- Rizqi Al Mauludy, Y., & Aditya Fitriyanto, D. (2024). JAUR (Journal of Architecture and Urbanism Research) Penerapan Konsep Citywalk Pada Beachwalk Shopping Center Bali Application Of The Citywalk Concept To Beachwalk Shopping Center Bali. 196 *Jaur*, 7(2).
[Https://Doi.Org/10.31289/Jaur.V7i2.11651](https://doi.org/10.31289/Jaur.V7i2.11651)
- Nabila, H., Pertiwi, I., Kusliansjah, M. Y. K. T., Rumiati, R., & Tobing, M. T. ³. (2022). Pedoman Perancangan Pusat Informasi Wisata dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA* | No.1 |, 4, 11–22.

LAMPIRAN

1. Banner Perancangan
2. Gambar Kerja
3. Rendering Eksterior dan Interior
4. Interior Vidio animasi (barcode)

BARCODE GAMBAR KERJA & VIDEO ANIMASI



BANNER PERANCANGAN

STREET WALK

Pancing Cemara Dengan Tema Arsitektur Kontekstual



LATAR BELAKANG

Kecamatan Percut Sei Tuan di Kabupaten Deli Serdang, yang berbatasan langsung dengan Medan Tenggara, kekurangan ruang publik untuk rekreasi dan interaksi. Untuk menjawab kebutuhan ini, Street Walk Pancing-Cemara dengan pendekatan arsitektur kontekstual, yang mengutamakan keselarasan dengan lingkungan sekitar serta menyediakan ruang terbuka, area duduk, taman, dan fasilitas komersial bagi masyarakat sekitar.

DESKRIPSI LOKASI	PENGGUNA	DESKRIPSI PROYEK
<ul style="list-style-type: none"> Lokasi : Jl. H. Anif, Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara Luas Tapak : ±18.100 m Topografi : Datar 	 <p>Semua Kalangan</p>	<p>Street walk dirancang dengan area pejalan kaki yang tersebar merata, agar pengunjung bebas dan leluasa menjelajahi seluruh area, yang dilengkapi area tempat duduk, taman, retail, amphiteater dan fasilitas lainnya.</p>

RENDER Eksterior






RENDER Interior








PENERAPAN TEMA

Penerapan Arsitektur Kontekstual oleh Toori Ian Bentley dalam Responsive Environment.

1. Permeability (Akses yang mudah)	2. Variety (Fungsi yang bervariasi)
3. Legibility (Mudah dikenali)	4. Robustness (Fleksibilitas Fungsi)
5. Visual Appropriateness (Kesesuaian Visual)	6. Richness (Kekayaan Visual)
	7. Personalization (Penyesuaian)

GAMBAR KERJA

Denah Anchor Market Lt 1



Lt 2



Lt 3



Lt 4








DR. Ir. Iva Triessa Budiani, MT
Dosen Pembimbing



FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
UNIVERSITAS MEDAN AREA



Shafa Anggita Amanda Nasution
218140031