

# Perancangan Kawasan Kuliner di Citraland Bagya City dengan Pendekatan *Serial Vision*

Taufik Tandiono<sup>1</sup>, Agus S. Ekomadyo<sup>2</sup>, Hari Hajaruddin Siregar<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.

<sup>3</sup> Mahasiswa Magister Rancang Kota, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.  
Korespondensi : taufiktandiono@hotmail.com

## Abstrak

Sebagai sebuah proyek kawasan kuliner yang dibangun di sebuah perumahan baru, kawasan kuliner ini tentunya harus didesain dengan sebuah konsep dasar yang baru dan berbeda dengan proyek-proyek kawasan kuliner yang telah ada di Medan. Konsep tersebut harus menjawab isu-isu perancangan proyek yaitu isu sirkulasi dan suasana (*ambience*) yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Suasana yang terbentuk bergantung pada desain sirkulasi pengunjungnya. Pendekatan *Serial Vision* menjadi pendekatan dalam merancang yang paling cocok dalam merespon kedua isu perancangan tersebut. Penerapan pendekatan *Serial Vision* dalam desain kawasan kuliner ini terlihat dari bentuk massa bangunan-bangunan yang organik, sirkulasi pengunjung yang tidak monoton, serta adanya fasilitas *sky bridge* dan *sky terrace* yang akan menciptakan sirkulasi pengunjung menjadi kaya akan pengalaman ruang dan pemandangan yang berbeda.

**Kata-kunci** : *ambience*, kawasan kuliner, permeabilitas, *serial vision*

## Pendahuluan

Citraland Bagya City merupakan salah satu proyek perumahan baru oleh Ciputra Group di kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Dengan konsep sebuah kota mandiri yang berkelanjutan, perumahan Citraland Bagya City harus ditunjang oleh fasilitas-fasilitas pendukung seperti hotel, apartemen, sekolah, perkantoran sampai dengan sebuah kawasan kuliner. Penyediaan kawasan kuliner bertujuan untuk memenuhi kebutuhan kuliner penghuni perumahan khususnya dan masyarakat sekitar perumahan pada umumnya.

Sektor hotel dan restoran merupakan salah satu sektor ekonomi yang mengalami peningkatan daya saing (keunggulan) di kota Medan. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya tempat kuliner dalam bentuk restoran, *foodcourt*, maupun *café* di kota Medan dan sekitarnya (Welly,

2008). Banyak tempat kuliner di Medan yang menawarkan konsep *alfresco dining* dimanapara pengunjung dapat menikmati makanan pada alam terbuka. Namun sayangnya pusat-pusat kuliner di Medan yang mengangkat tema *outdoor* tersebut hanya ramai pada malam hari saja. Tempat kuliner tersebut cenderung sepi pada siang hari karena iklim kota Medan yang cukup panas dan terik.

Tempat-tempat kuliner di Medan kebanyakan hanya mewadahi satu jenis kegiatan saja, yaitu menyantap makanan. Pengunjung cenderung langsung beranjak pergi setelah selesai menikmati hidangan. Penambahan fungsi-fungsi yang bersifat rekreatif tentunya akan menjadi nilai tambah sebuah tempat kuliner. Suasana rekreatif dapat tercipta dengan adanya pengalaman ruang yang dapat dirasakan pengunjung ketika datang ke tempat kuliner tersebut. Perancangan kawasan kuliner dengan pendekatan *Serial*

*Vision* diharapkan dapat menghasilkan sebuah kawasan kuliner yang menghadirkan suasana yang berbeda dan rekreatif kepada pengunjung-pengunjung yang datang.

### **Serial Vision dalam Arsitektur**

Pada perancangan kota, ada nilai-nilai yang harus ditambahkan sehingga masyarakat di kota tersebut secara dapat menikmati lingkungan perkotaan dari sisi psikologis maupun fisik. Keempat hal tersebut adalah *serial vision*, *place*, *content* dan *functional tradition* (Cullen, 1961). Pada perancangan kawasan kuliner ini, perancang melakukan pendekatan terhadap *serial vision*.

*Serial Vision* adalah gambaran-gambaran visual yang dapat ditangkap oleh seorang pengamat ketika berjalan dari satu tempat ke tempat lain. Rekaman gambaran-gambaran tersebut akan membentuk sebuah kesatuan rekaman gambar sebuah tempat bagi pengamat. Gambaran-gambar visual tersebut biasanya terdapat kemiripan satu sama dengan lainnya untuk menandakan bahwa pengamat masih berada pada tempat yang sama (Cullen, 1961).

### **Kajian Preseden Tipologi Sejenis**

Studi preseden dimulai dengan mempelajari bangunan-bangunan yang memiliki tipologi sejenis ataupun memiliki konsep desain yang mirip dengan konsep desain kawasan kuliner yang dirancang.

#### **1. Beachwalk Shopping Center, Bali**

Hal yang menarik dari preseden ini adalah isu sirkulasi pengunjung dan suasana (*ambience*) yang menjadi fokus perhatian desainnya. Konsep massa yang dipilih adalah konsep bentuk yang organik. Bentuk massa pusat perbelanjaan ini memiliki konsep *fluid* yang merepresentasikan pergerakan. Bentuk massa tersebut menghasilkan sistem sirkulasi pengunjung yang cukup menarik dan tidak monoton (gambar 1).

Konsep *sky terrace* dan *sky bridge* yang menghubungkan antar bangunan pada pusat perbelanjaan ini selain memperkaya desain sirkulasi pengunjung, juga menciptakan *ambience* yang jarang dijumpai pada *shopping mall – shopping mall* konvensional. Pada pusat-pusat perbelanjaan konvensional, aktivitas pengunjungnya lebih banyak berada di dalam bangunan. Adanya konsep *alfresco dining* membuat pengunjung dapat menikmati kuliner dengan suasana berbeda yaitu di alam terbuka.

#### **2. The Breeze, BSD City**



**Gambar 1.** Perspektif Suasana *Beachwalk Shopping Center* (Sumber: Google Images, 2016)

The Breeze merupakan sebuah *lifestyle center* yang memiliki kualitas *ambience* atau suasana yang sangat baik. Dikembangkan di atas lahan yang cukup luas yaitu 13.5 ha, The Breeze memiliki danau buatan seluas 2.5 ha. Adanya danau buatan tersebut selain menurunkan suhu lingkungan yang cukup panas dan terik, juga mendukung penciptaan suasana *lifestyle center* tersebut.

Pengunjung selain dapat menikmati kuliner di dalam ruangan, juga dapat menyantap makanan di luar bangunan. Untuk memastikan agar pengunjung tidak keujanan atau tidak kepanasan, pada area makan *outdoor* digunakan struktur kanopi dengan ukuran besar yang menutupi hampir keseluruhan bangunan. Beberapa restoran yang terletak di pinggir danau menawarkan pengunjungnya untuk menikmati kuliner di pinggir danau.

Pada bagian *inner court* *The Breeze* terdapat kolam besar yang dipadukan dengan berbagai elemen lansekap dan danau buatan. Danau buatan dan kolam tersebut tidak terekspos dari luar bangunan sehingga membuat pengunjung merasakan suasana yang berbeda ketika memasuki *lifestyle center* ini (gambar 2).



**Gambar 2.** Perspektif Suasana *The Breeze*  
(Sumber: Google Images, 2016)

### Deskripsi Perancangan

Perancangan kawasan kuliner ini selain bertujuan menjawab kebutuhan masyarakat perumahan Citraland Bagya City, juga untuk mengembangkan sebuah bisnis kuliner yang memiliki sebuah konsep yang berbeda dari tempat-tempat kuliner yang ada di Medan sebelumnya.

Hal yang harus diperhatikan pada perancangan kawasan kuliner ini adalah mengenai bagaimana cara untuk menjawab setiap isu yang menjadi fokus utama dalam proyek ini. Kedua isu utama tersebut adalah sirkulasi dan *ambience* (suasana).

Sirkulasi merupakan suatu pola lalu lintas atau pergerakan yang terdapat dalam suatu area atau bangunan. Sistem sirkulasi yang baik memberikan keluwesan pergerakan manusia, pertimbangan ekonomis dan fungsional (Haris, 1975). Sedangkan *ambience* atau suasana

adalah sebuah keadaan dalam sebuah lingkungan tertentu.

Isu sirkulasi dan isu suasana merupakan dua isu yang saling terkait satu dengan lainnya. Suasana yang nyaman, menarik dan rekreatif dapat diciptakan dari desain sirkulasi pengunjung yang tidak monoton.

Perancangan kawasan kuliner ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang berbeda dan menarik kepada pengunjung dengan desain sirkulasi pengunjung di luar dan dalam bangunan.

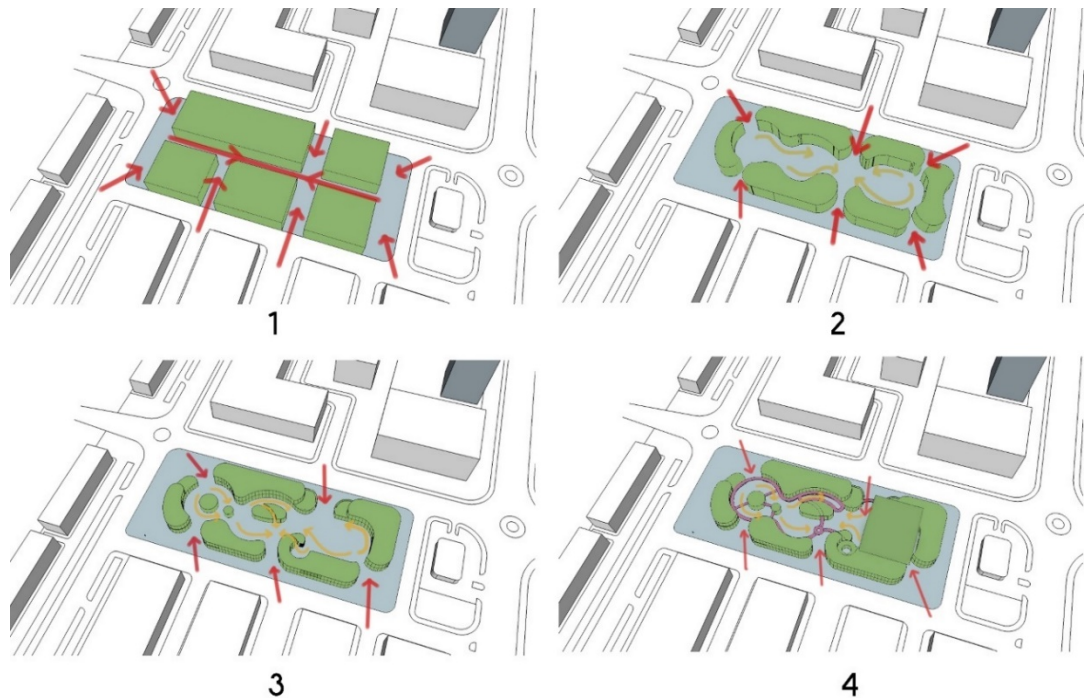
Pendekatan *serial vision* diterapkan dalam perancangan dengan tujuan pengunjung dapat mendapatkan pengalaman ruang dan pemandangan yang berbeda-beda ketika berjalan mengelilingi keseluruhan kawasan.

### Penerapan *Serial Vision* dalam Desain

Desain sirkulasi pengunjung sangat dipengaruhi oleh bentuk massa bangunan yang didesain. Untuk penciptaan sirkulasi pengunjung yang kaya pengalaman ruang dan pemandangan, konsep massa yang dipilih adalah konsep bentuk yang organik.

Selain guna menunjukkan bentuk bangunan yang lebih ikonik dan *standout* dari pada bangunan-bangunan sekitar tapak, bentuk massa tersebut merepresentasikan sebuah pergerakan.

Pergerakan tersebut berusaha untuk menjawab isu sirkulasi yang menjadi fokus utama perancangan ketika berjalan menelusuri keseluruhan kawasan. Sirkulasi yang terbentuk dari bentuk massa bangunan organik diharapkan dapat memberikan pemandangan yang berbeda-beda ketika berjalan menelusuri keseluruhan kawasan.



**Gambar 3.** Tahapan Transformasi massa bangunan Kawasan Kuliner

Untuk mendapatkan bentuk final, terdapat beberapa proses gubahan. Pertama, lahan yang relatif panjang tersebut dibagi menjadi massa-massa yang lebih sederhana berdasarkan jalan yang berhadapan langsung dengan tapak. Tujuan dari pembagian tersebut guna membentuk jalur-jalur permeabilitas bagi pengunjung yang hendak berpindah dari pusat komersial ke pusat pertokoan pada sisi barat tapak. Setiap pertemuan antara jalan dengan tapak merupakan sebuah simpul atau *node* yang harus direspon. Simpul-simpul tersebut harus memiliki bentuk yang jelas dan memiliki tampilan serta fungsi yang berbeda dari lingkungannya (Lynch, 1960).

Permeabilitas merupakan kualitas kemudahan akses bagi orang-orang untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan melalui sebuah bangunan atau lingkungan. Orang-orang cenderung untuk memilih jalur singkat yang menembus bangunan daripada harus berjalan memutar bangunan tersebut ketika berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain (Hosseiny, 1998).

Kemudian, massa tersebut dibuat lebih dinamis dan melengkung untuk membentuk sirkulasi manusia yang lebih menarik dan tidak monoton. Lalu, massa-massa bangunan yang masih tertata masih tersebut dirusak keteraturannya untuk menghasilkan pergerakan manusia yang lebih bebas dan lebih alami lagi dibanding sebelumnya. Pada tahap akhir dilakukan penambahan unsur lansekap seperti *sky bridge* dan *sky terrace* untuk memperkaya pengalaman ruang yang dialami pengunjung (gambar 3). Dengan pendekatan *serial vision*, setiap sudut bangunan dan kawasan sengaja didesain berbeda ataupun memiliki fungsi yang berbeda sehingga pengunjung dapat tertarik dan penasaran untuk mengunjungi keseluruhan kawasan kuliner ini. Hal tersebut terlihat dari dibedakannya area *drop off* penumpang dengan *entrance* utama kawasan kuliner bertujuan agar keramaian tidak terpusat pada suatu titik (gambar 4).



**Gambar 4.** Hasil Perancangan Tapak

Area *drop off* pada bagian ujung utara tapak selain merespon sebuah monumen yang terletak pada arah timur laut tapak, juga bertujuan agar retail-retail pada bagian ujung-ujung tapak dapat tetap ramai dikunjungi oleh pengunjung. Selain *drop off* pada sisi utara tapak, pada sisi selatan tapak juga didesain sebuah *sunken court* (gambar 5) yang dapat dianggap sebagai *anchor* pada kawasan kuliner ini.



**Gambar. 5** Desain Sunken Court

Salah satu penerapan *serial vision* dalam desain sirkulasi kawasan kuliner ini terlihat dari sirkulasi pengunjung yang berkelok-kelok dan lurus pada

beberapa titik. Adanya alternatif bagi pengunjung untuk berjalan di bawah selasar atau di ruang terbuka telah menciptakan sebuah pengalaman ruang yang berbeda (gambar 6). Berjalan pada elevasi yang berbeda memberikan sebuah suasana dan perspektif yang berbeda ketika mengamati bangunan atau pemandangan di kawasan kuliner ini.



**Gambar 4.** Desain Jalur Sirkulasi

Penggunaan *sky terrace* (gambar 7) dan *sky bridge* (gambar 8) pada kawasan kuliner ini memberikan sebuah nuansa yang baru kepada pengunjung. Hal yang baru tersebut tentunya akan mengundang pengunjung untuk datang

dan berfoto-foto. *Sky bridge* dan *sky terrace* tersebut menghubungkan antar massa bangunan. *Skybridge* memberikan alternatif kepada pengunjung untuk berpindah dari satu bangunan ke bangunan lain. Perbedaan cara pengunjung berpindah antar gedung secara tidak langsung telah memberikan pengalaman ruang yang berbeda.



Gambar 5 Desain *Sky Terrace*

Konsep *alfresco dining* diterapkan pada *sunken court* dan pada beberapa area makan *outdoor* di lantai 2. Pada area *sunken court*, pengunjung dapat duduk dan makan dengan suasana *outdoor* sambil menikmati acara. Untuk memastikan agar para pengunjung tidak terkena hujan ketika menikmati hidangan dan acara di *food court*, maka dibuatlah penutup pada bagian atasnya. Struktur dari penutup *sunken* ini berbentuk seperti pohon untuk memberikan kesan *natural* dan unik bagi pengunjung yang datang. Menyantap makanan pada area makan *outdoor* di lantai 2 tentunya memberikan pemandangan yang berbeda.



Gambar 6. Desain *Sky Bridge*

## Kesimpulan

Penerapan *serial vision* pada desain kawasan kuliner Citraland Bagya City bertujuan agar proyek kawasan kuliner ini dapat menghadirkan suasana baru kepada para pengunjung. Kawasan kuliner tidak hanya berfungsi sebagai tempat jualbeli makanan saja seperti *foodcourt* ataupun pujasera, namun juga dapat menjadi tempat rekreasi. Pendekatan *serial vision* dapat diterapkan dalam proses mendesain sirkulasi pengunjung dan menciptakan suasana yang diinginkan pada sebuah proyek perancangan.

Bentuk massa bangunan yang organik, sirkulasi pengunjung yang tidak monoton dan adanya fasilitas *skyterrace* serta *skybridge* dapat menciptakan sistem sirkulasi pengunjung yang menarik dan kaya pengalaman ruang. Sistem sirkulasi pengunjung yang baik tersebut menciptakan suasana (*ambience*) yang rekreatif bagi pengunjung yang datang.

## Daftar Pustaka

- Andriat, W. dkk. (2008). Jurnal: *Perkembangan Ekonomi Kota Medan dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Ekonomi Kawasan Pesisir dan Sekitarnya*. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Cullen, G. (1961). *The Concise Townscape*. London: Architectural Press.
- Haris, C. M. (1975). *Dictionary of Architecture and Construction*. New York: McGraw-Hill Company.
- Hosseiny, O. (1998). *A key measure for Responsiveness in Urban Design*. Singapore: First International conference on quality of life in cities.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge MA: MIT Press.