

BAB V

SIMULASI PERANCANGAN

5.1 Pemilihan dan Lokasi Tapak




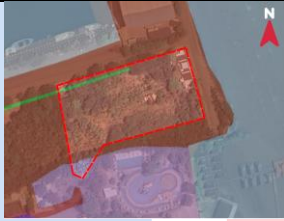




Gambar 5.1 Kecamatan Lemahwungkuk, Kota Cirebon
(Sumber: Google Maps, 2025)

Lokasi perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi terletak di Kecamatan Lemahwungkuk, Kota Cirebon, dengan mempertimbangkan kriteria yang telah ditetapkan dalam pemilihan tapak, yaitu terletak di area pesisir. Kecamatan ini merupakan salah satu wilayah pesisir selain Kecamatan Kejaksan dan memiliki area pesisir terluas di Kota Cirebon. Letaknya yang berada di pesisir menjadikannya strategis dalam pengembangan industri terasi yang sudah berlangsung sejak lama dan menjadi bagian dari identitas budaya Cirebon. Selain faktor geografis, Kecamatan Lemahwungkuk juga memiliki nilai historis yang kuat, terutama dalam kaitannya dengan sejarah awal terciptanya terasi di Kecamatan Lemahwungkuk.

Dari Kecamatan Lemahwungkuk, akan dipilih 3 tapak yang ideal dalam perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi. Ketiga tapak tersebut akan

dibandingkan dan dievaluasi hingga terpilih 1 tapak yang akan dijadikan tapak perancangan. Berikut merupakan perbandingan ketiga tapak tersebut:

Keterangan	Tapak 1	Tapak 2	Tapak 3
Denah Tapak			
Alamat	Jl. Ambon No.1, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat 45112.	Jl. Pelabuhan Perikanan, Kejawan, Pergambiran, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat 45111.	Jl. Madura 2, Panjunan, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat 45112.
Luas Tapak	9.999,5 m ²	9.256,4 m ²	9.898,7 m ²
Zona Tapak	 TR (Transportasi)	 TR (Transportasi)	 TR (Transportasi)
Regulasi	KDB = 70% KLB = 4.2 lantai KDH = 10% KB = 30 m	KDB = 70% KLB = 4.2 lantai KDH = 10% KB = 30 m	KDB = 70% KLB = 4.2 lantai KDH = 10% KB = 30 m
Analisis SWOT (<i>Strengths</i>)	Memiliki pemandangan laut dari dua arah sebagai daya tarik utama dan akses langsung ke laut.	Berbatasan langsung dengan Pantai Kejawan sehingga memiliki akses ke pantai.	Terletak di dekat muara laut, karena terletak di kawasan pelabuhan kargo.
Analisis SWOT (<i>Weaknesses</i>)	Berseberangan dengan dermaga yang dapat menimbulkan adanya kebisingan.	Berbagi akses dengan truk industri dan pelabuhan perikanan, meningkatkan potensi kemacetan.	Memasuki kawasan pelabuhan kargo untuk mencapai lokasi, akses cukup jauh dari jalan utama.

Keterangan	Tapak 1	Tapak 2	Tapak 3
Analisis SWOT (<i>Opportunities</i>)	Berbatasan dengan tempat wisata Cirebon Waterpark, yang bisa menarik pengunjung tambahan, serta dekat dengan jalan utama.	Mudah diakses dari jalan besar, sehingga dapat menambah kunjungan wisatawan.	Area yang sepi sehingga tidak terjadi kemacetan untuk menuju tapak.
Analisis SWOT (<i>Threats</i>)	Potensi menimbulkan kemacetan, karena bersebelahan dengan tempat wisata dan berdekatan dengan jalan besar.	Lingkungan sekitar yang terdiri dari bangunan industri dan pelabuhan perikanan yang bisa mempengaruhi berkurangnya daya tarik pengunjung.	Berpotensi terkena polusi udara dan kebisingan dari pelabuhan kargo serta gudang <i>stockpile</i> batubara yang menjadi isu para warga di dekat tapak tersebut.

Tabel 5.1 Perbandingan 3 tapak di Kecamatan Lemahwungkuk, Kota Cirebon

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Dari ketiga tapak yang telah dianalisis, satu tapak akan dipilih berdasarkan evaluasi terhadap kriteria perancangan serta analisis SWOT yang dibahas dalam hasil dan pembahasan. Penilaian dilakukan dengan rentang nilai 1–5, di mana 1 merupakan nilai terendah dan 5 merupakan nilai tertinggi. Berikut adalah penilaian tapak berdasarkan kriteria perancangan dan analisis SWOT:

No.	Kriteria	Tapak 1	Tapak 2	Tapak 3
1.	Tapak terletak di jalan yang memiliki <i>Right of Way</i> (ROW) minimal 6 meter untuk kemudahan akses.	5	5	4
2.	Tapak memiliki orientasi yang memungkinkan masuknya angin dari utara dan selatan untuk mengoptimalkan cross ventilation dengan angin dari barat dan laut.	5	4	4
3.	Tapak memiliki akses terhadap infrastruktur air bersih dari PDAM dan pasokan listrik dari PLN.	5	5	5
4.	Tapak harus terletak di zona yang sesuai dengan Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) dan ketentuan regulasi yang ditetapkan pada lahan tersebut.	5	5	5
5.	Lokasi tapak berada di pesisir untuk menunjukkan kaitan antara terasi dengan lingkungan pesisirnya, serta mendemonstrasikan pengangkatan rebon.	4	4	2
6.	Luas tapak kurang dari 1 hektar sesuai dengan pedoman proyek tugas akhir ver 8.4.	5	5	5

No.	Kriteria	Tapak 1	Tapak 2	Tapak 3
7.	Analisis SWOT (<i>Strengths</i>) berdasarkan tabel perbandingan tapak.	5	4	3
8.	Analisis SWOT (<i>Weaknesses</i>) berdasarkan tabel perbandingan tapak.	4	3	3
9.	Analisis SWOT (<i>Opportunities</i>) berdasarkan tabel perbandingan tapak.	5	5	4
10.	Analisis SWOT (<i>Threats</i>) berdasarkan tabel perbandingan tapak.	4	3	2
Total Nilai		47	43	37

Tabel 5.2 Penilaian tapak berdasarkan kriteria

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Berdasarkan hasil penilaian terhadap ketiga tapak, tapak 1 memperoleh nilai tertinggi dengan total poin sebesar 47. Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan yang dimiliki, tapak 1 dipilih sebagai lokasi perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi.

5.2 Analisis Tapak Terpilih

1. Regulasi Tapak Terpilih



Gambar 5.2 Regulasi Tapak

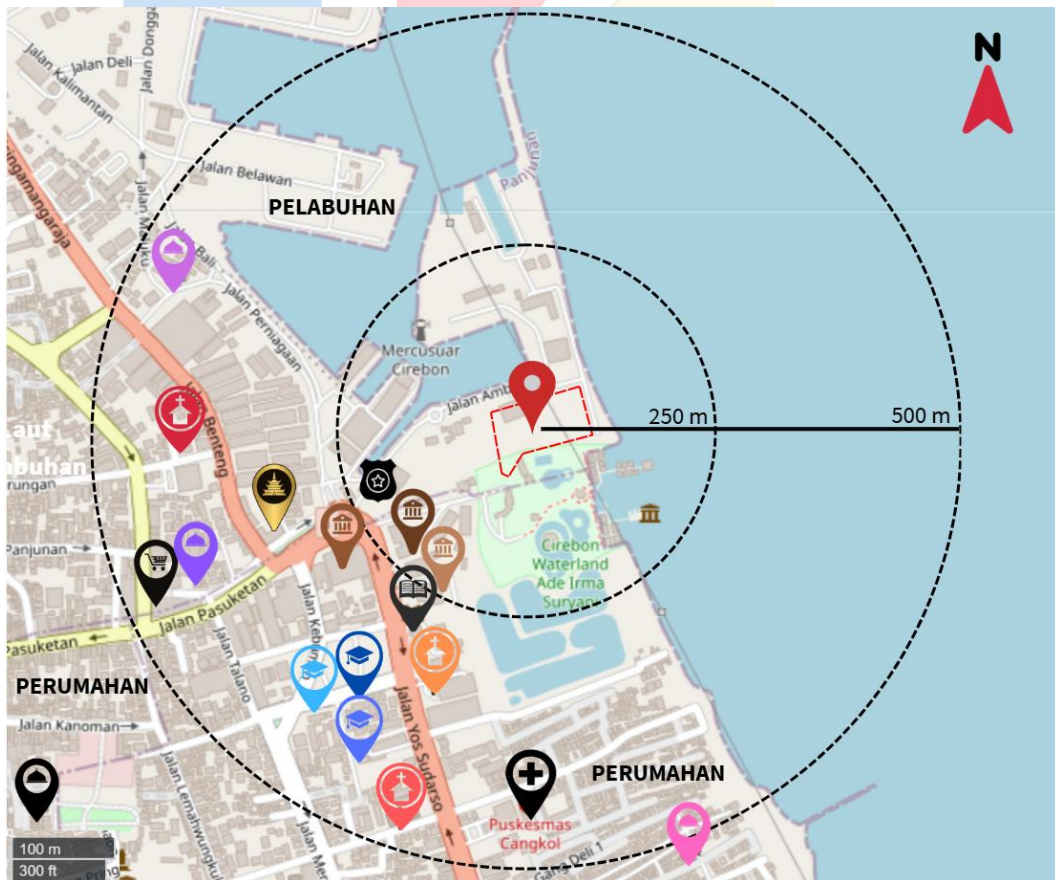
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

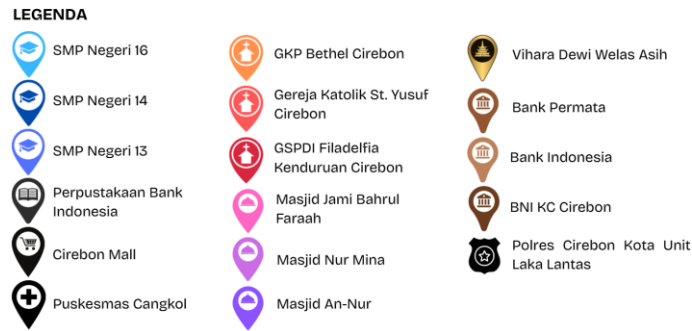
Regulasi tapak:

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 70%
- KLB (Koefisien Luas Bangunan) : 4.2 lantai
- KDH (Koefisien Dasar Hijau) : 10%
- KB (Ketinggian Bangunan) : 30 m
- GSP (Garis Sempadan Pantai) : 50 m
- GSB (Garis Sempadan Bangunan) : 15 m
- GSJ (Garis Sempadan Jalan) : 3 m

Tapak terletak di Jl. Ambon No.1, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat 45112. Tapak ini terletak di Zona TR (Transportasi) yang memperbolehkan aktivitas arsitektur dan keinsinyuran yang melibatkan aktivitas edukasi dan gastronomi di dalamnya sesuai dengan RDTR Interaktif Provinsi Jawa Barat, Kota Cirebon tahun 2025.

2. Analisis Konteks Sekitar



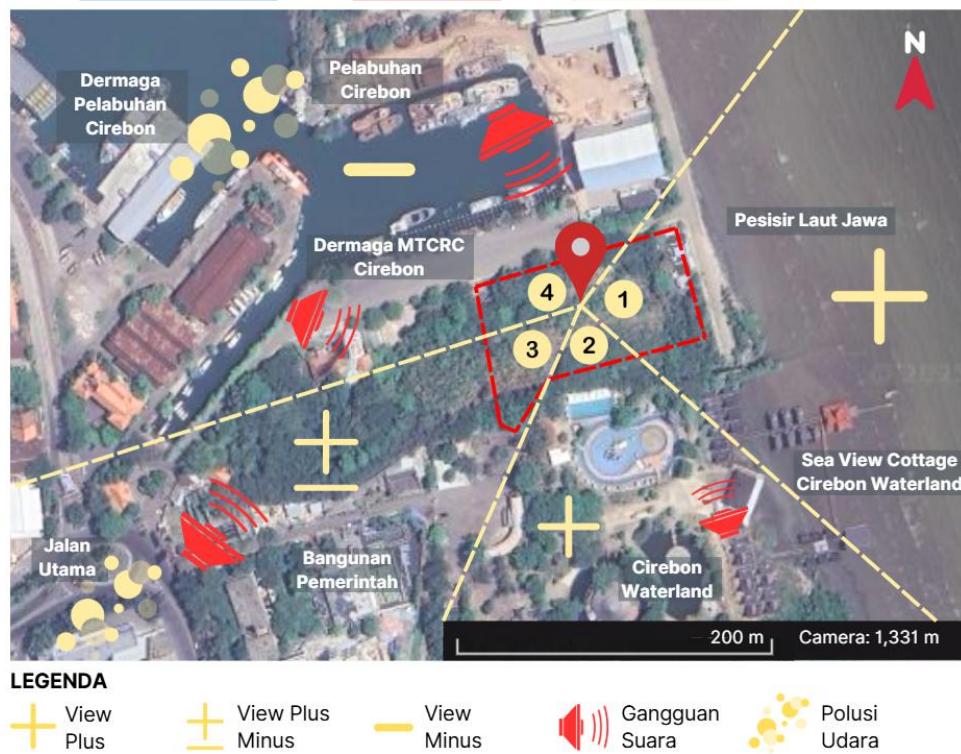


Gambar 5.3 Analisis konteks sekitar tapak

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Terdapat berbagai fasilitas umum dan fasilitas sosial di sekitar lokasi tapak dalam radius 500 meter yang meliputi tempat ibadah, bank, sekolah, perpustakaan, pusat perbelanjaan, pelabuhan, dan sekolah. Selain itu, tapak memiliki lokasi yang dekat dengan perumahan warga di Kecamatan Lemahwungkuk.

3. Analisis Visual, Kebisingan, dan Polusi



Gambar 5.4 Analisis visual, kebisingan, dan polusi

(Sumber: Analisis penulis, 2025)



Gambar 5.5 *Aerial View* eksisting tapak.

(Sumber: Bisnis.com, 2021)

1. *View 1*

Merupakan *view* utama dengan pemandangan terbaik ke arah lautan lepas serta penginapan *Sea View Cottage Cirebon Waterland*. Selain itu, *view* ini bebas dari gangguan suara dan sumber polusi udara.



Gambar 5.6 View ke laut lepas dan penginapan *Sea View Cottage Cirebon Waterland*.

(Sumber: Tripadvisor.com, 2025)



Gambar 5.7 Tapak yang berbatasan dengan laut dan *Sea View Cottage Cirebon Waterland*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

2. *View 2*

Merupakan *view* kedua dengan pemandangan yang menarik ke arah *Cirebon Waterland* dan pesisir yang dimanfaatkan sebagai destinasi wisata. Terdapat sedikit gangguan suara yang dihasilkan oleh pengunjung *Cirebon Waterland*.



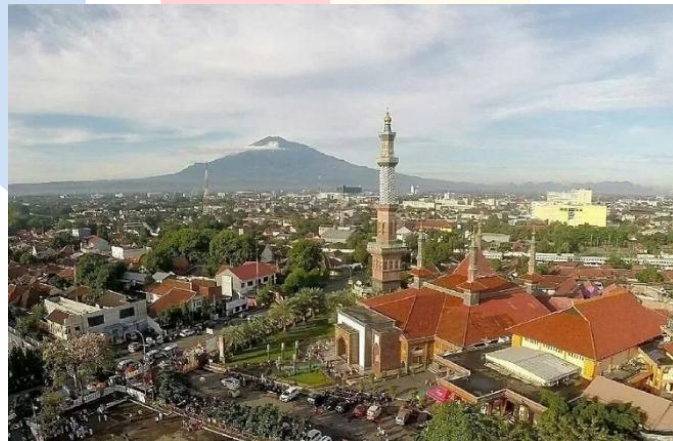
Gambar 5.8 *View* ke arah *Cirebon Waterland* dan pesisir laut.
(Sumber: Rumah123.com, 2025)



Gambar 5.9 Pemandangan *Cirebon Waterland* dari belakang tapak
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3. *View 3*

Merupakan *view* yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah menghadap ke arah perkotaan Cirebon, sementara kekurangannya terletak pada tata kota yang kurang teratur serta kondisi jalanan yang padat. *View 3* ini juga terdampak oleh gangguan suara dari lalu lintas serta polusi udara dari kendaraan.



Gambar 5.10 *View* ke arah Kota Cirebon
(Sumber: Sururi, 2024)



Gambar 5.11 Pemandangan bundaran di jalan menuju tapak
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

4. *View 4*

Merupakan *view* dengan nilai minus karena menghadap ke area padat Pelabuhan Kargo di Cirebon. *View 4* ini terdampak oleh gangguan suara dari aktivitas bongkar muat serta polusi udara yang berasal dari dermaga Pelabuhan Cirebon.



Gambar 5.12 *View* ke arah Pelabuhan Cirebon
(Sumber: Bisnis.com, 2021)



Gambar 5.13 Pemandangan ke arah Pelabuhan Cirebon dari *human eye view*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Kesimpulan dari analisis visual, kebisingan, dan polusi adalah dengan mengorientasikan bangunan ke arah *view* yang bersifat plus, serta meminimalkan orientasi ke arah *view* yang minus. Pendekatan ini bertujuan untuk memaksimalkan pengalaman visual yang baik terhadap perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi, sekaligus mengurangi gangguan suara dan paparan polusi dari lingkungan sekitar tapak.

4. Analisis Angin dan Matahari



LEGENDA

-  Angin Darat
(01.00 - 07.00)
-  Angin Laut
(13.00 - 16.00)
-  Matahari Terbit
(05.48)
-  Matahari Terbenam
(17.50)

Gambar 5.14 Analisis angin dan matahari.

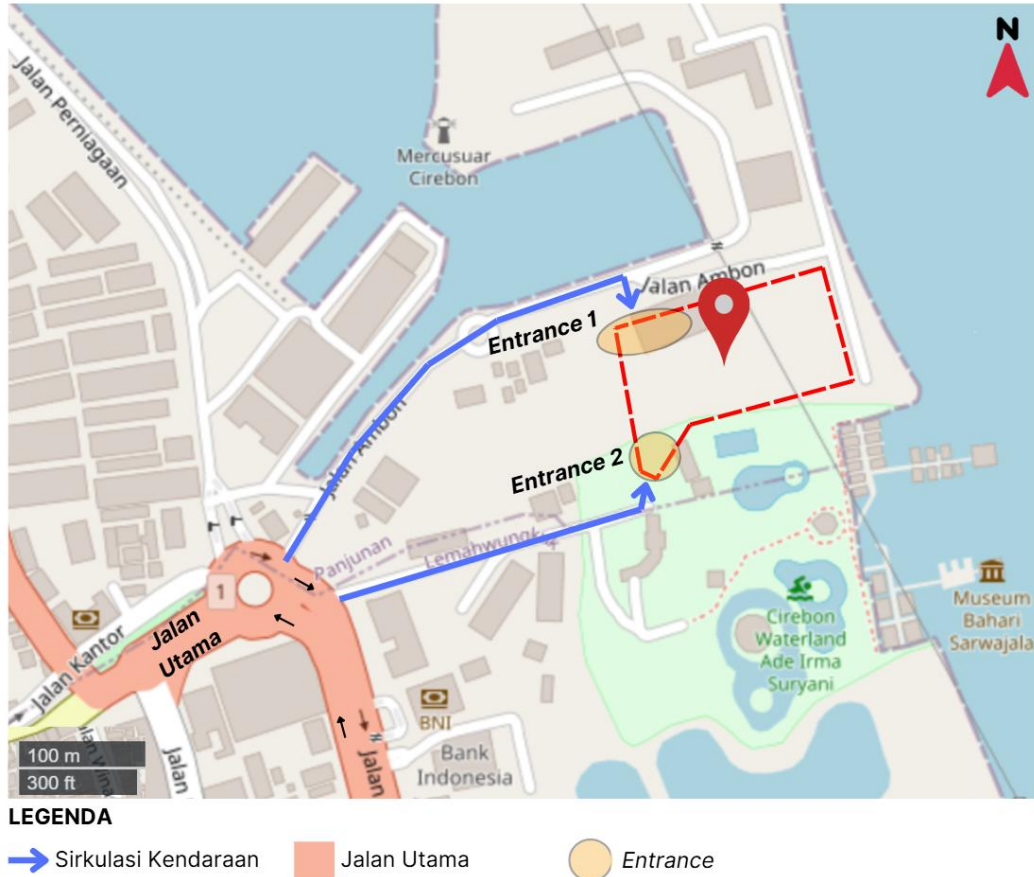
(Sumber: Suncalc.org & Windfinder.com, 2025)

Matahari terbit dari Timur pada pukul 05.48 pagi dan terbenam pada pukul 17.50 sore (Suncalc.org, 2025). Angin darat bertiup dari daratan menuju lautan, terjadi mulai pukul 01.00 dini hari hingga 07.00 pagi dengan kecepatan 5,5 km/jam ke arah Utara. Setelah itu, arah angin perlahan berubah menuju daratan hingga mencapai puncaknya pada pukul 13.00 siang dengan kecepatan 5,5 km/jam ke arah Barat. Sebaliknya, angin laut bertiup dari lautan menuju daratan, berlangsung dari pukul 13.00 siang hingga 16.00 sore dengan kecepatan 7,4 km/jam ke arah Barat Daya. Setelah periode tersebut, angin perlahan kembali berbalik arah menuju lautan hingga pukul 22.00 malam dan kembali menjadi angin darat dengan kecepatan 11,2 km/jam ke arah Utara (Windfinder.com, 2025).

Sebagai respon terhadap kondisi tersebut, area yang terpapar radiasi matahari dari arah barat akan difungsikan sebagai zona servis dan dijadikan *Back of House* (BoH) guna mendukung operasional bangunan sekaligus menjaga

kenyamanan pengunjung di dalamnya yang akan diletakan menghindari orientasi langsung ke arah Barat. Selain itu, bangunan dirancang dengan bukaan strategis untuk memanfaatkan aliran angin darat dan laut, sehingga dapat mengoptimalkan cross ventilation dan menciptakan sirkulasi udara yang lebih baik di dalam ruang.

5. Analisis Aksesibilitas Tapak



Gambar 5.15 Analisis aksesibilitas tapak

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

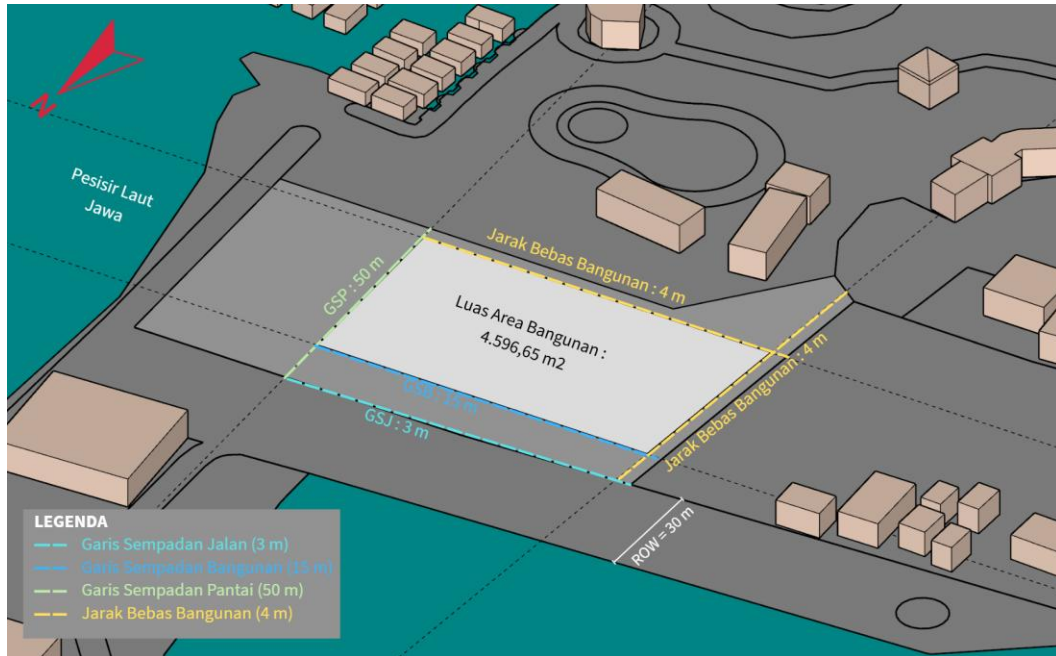
Akses menuju tapak didukung oleh dua jalan besar yang terhubung langsung dengan jalan utama, yang memungkinkan kendaraan pribadi untuk melintas dengan mudah. Namun, belum tersedia transportasi umum di sekitar tapak, sehingga mobilitas ke lokasi bergantung pada kendaraan pribadi, ojek online, atau taksi online.

Untuk mengakomodasi aksesibilitas tersebut, disediakan dua *entrance* utama menuju tapak. *Entrance* pertama terletak di Jl. Ambon, sementara *entrance*

kedua berada di Jl. Ade Irma Suryani yang memiliki koneksi langsung dengan *Cirebon Waterland*.

5.3 Strategi Perancangan Berdasarkan Analisis Tapak

1. Regulasi Tapak

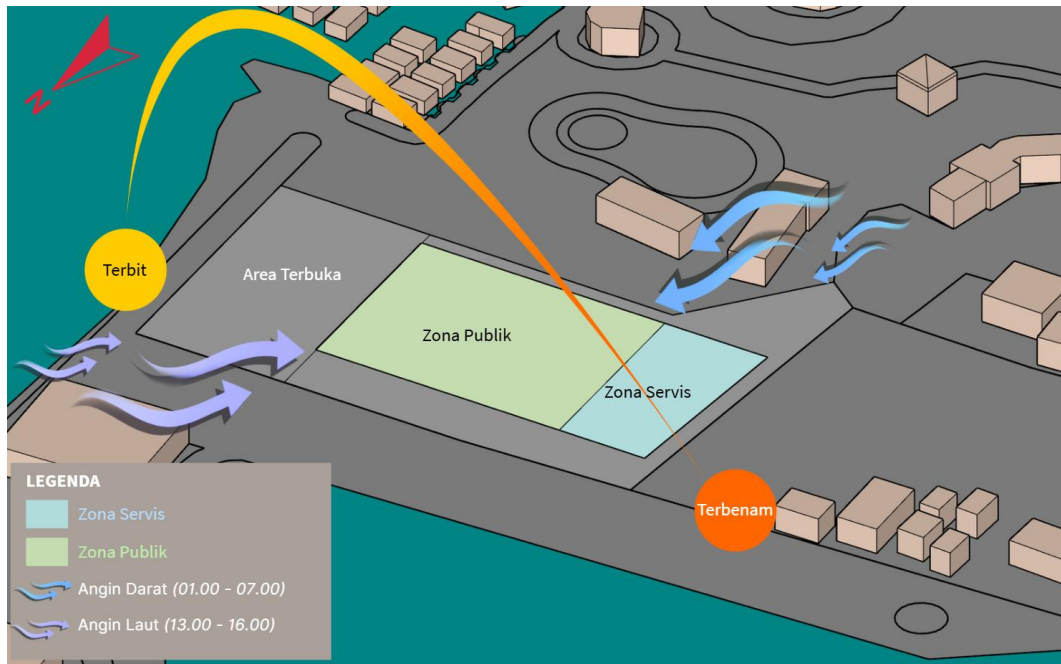


Gambar 5.16 Analisis luas dan area tapak yang boleh dibangun

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Berdasarkan regulasi yang ada, tapak harus memiliki Garis Sempadan Pantai (GSP) sepanjang 50 meter, karena terletak di dekat pesisir Laut Jawa. Selain itu, tapak memiliki Garis Sempadan Jalan (GSJ) sepanjang 3 meter, Garis Sempadan Bangunan (GSB) sepanjang 15 meter dari *Right of Way* (ROW) sebesar 30 meter, dan jarak bebas bangunan dari tepi tapak sepanjang 4 meter sesuai dengan Pergub No. 135 tahun 2019 yang dijadikan sebagai acuan dalam regulasi bangunan. Oleh karena itu, luas area yang bisa dibangun pada tapak adalah 4.596,65 m² dari luas tapak 9.986,7 m² atau 46% dari luas tapak terpilih.

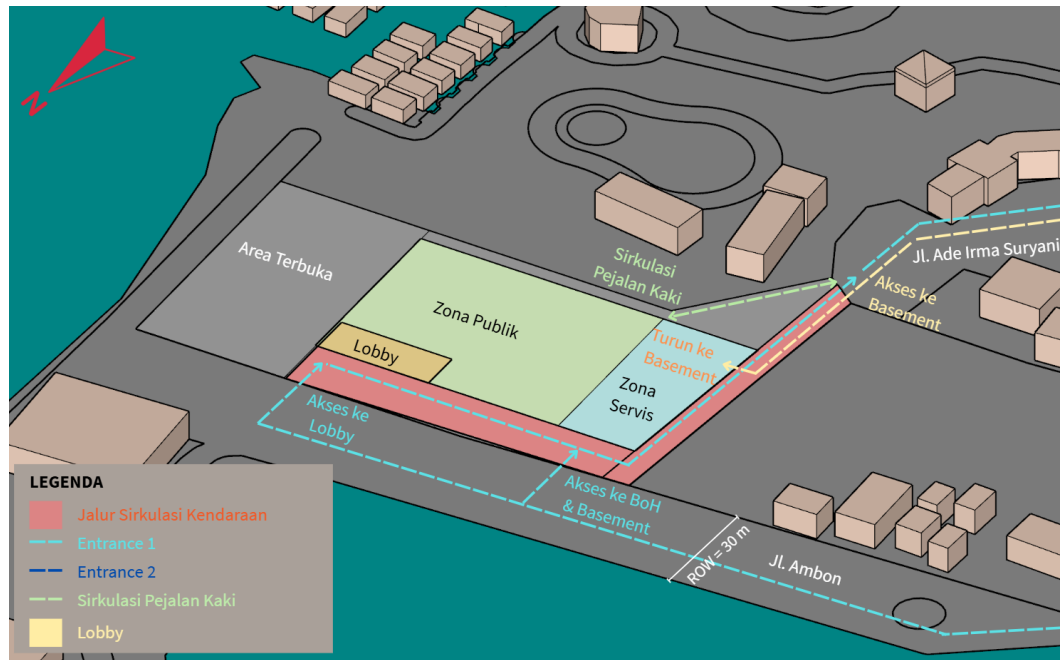
2. Zonasi Bangunan



Gambar 5.17 Respon angin dan matahari
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Berdasarkan analisis pergerakan matahari dan angin, zona servis diletakkan di sisi barat tapak yang menerima paparan radiasi matahari paling tinggi. Penempatan ini berfungsi sebagai penahan panas untuk melindungi zona publik yang ditempatkan di area dengan intensitas radiasi matahari yang lebih rendah. Selain itu, area terbuka dan zona publik dirancang agar mendapat manfaat dari angin darat dan angin laut, sehingga memungkinkan terjadinya ventilasi silang (*cross ventilation*) di dalam bangunan.

3. Aksesibilitas dan *Lobby*



Gambar 5.18 Aksesibilitas tapak dan lobby
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Tapak ini memiliki dua akses masuk utama. Akses pertama berada di Jl. Ambon dengan lebar jalan *Right of Way* (ROW) 30 meter, berfungsi sebagai pintu masuk utama menuju lobi dan area *drop-off*, serta memberikan akses langsung ke zona servis dan *basement*. Akses kedua terletak di Jl. Ade Irma Suryani dengan ROW 7 meter, yang difungsikan secara khusus sebagai akses langsung menuju *basement*. Di area *basement* tersebut juga akan disediakan *lobby* untuk mendukung sirkulasi pengguna dari akses ini.

5.4 Konsep dan Filosofi Perancangan

5.4.1 Konsep Dasar Perancangan

Konsep perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi mengusung pendekatan “*Seashore Heritage*” yang secara makna berarti warisan pesisir. Konsep ini berangkat dari fenomena produksi terasi tradisional yang lahir dan berkembang di kawasan pesisir, sebagai hasil dari pemanfaatan kekayaan laut dan kearifan lokal masyarakat setempat. Terasi merupakan produk budaya yang masih ada hingga saat ini dan menjadi bagian dari tangible heritage, yaitu warisan budaya berwujud yang mencerminkan identitas wilayah pesisir. Oleh

karena itu, keterikatan antara terasi dan pesisir memiliki makna yang simbolis dan historis.



Gambar 5.19 Pesisir di tepi laut Desa Bandengan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Elemen-elemen dari *seashore* akan diterjemahkan ke dalam desain bangunan melalui bentuk massa yang dinamis, responsif terhadap iklim, dan selaras dengan karakter lingkungan pesisir. Ciri khas kawasan pesisir pantai seperti hembusan angin, irama ombak, serta morfologi alami garis pantai menginspirasi konfigurasi ruang, sirkulasi, dan orientasi bangunan.

Sementara itu, unsur *heritage* diwujudkan melalui penerapan ornamen-ornamen arsitektural yang merepresentasikan budaya lokal pesisir, serta melalui fungsi-fungsi ruang yang mendukung pelestarian dan edukasi terhadap tradisi, seperti area workshop, pameran sejarah, area kuliner, dan ruang produksi terasi. Dengan demikian, bangunan tidak hanya menjadi bentuk fisik, tetapi menjadi wadah aktivitas yang menjadi media dalam pewarisan nilai budaya pesisir secara berkelanjutan.



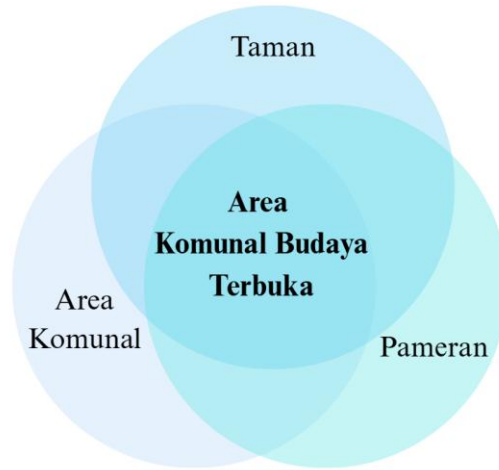
Gambar 4.62 Implementasi konsep *Seashore Heritage*
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

5.4.2 Penerapan Konsep *Transprogramming*

Penerapan konsep *Transprogramming* dalam perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi difokuskan pada zona publik sebagai area yang memiliki potensi besar untuk menghadirkan pengalaman ruang yang interaktif, edukatif, dan partisipatif. *Transprogramming* digunakan untuk menggabungkan fungsi-fungsi ruang yang berbeda namun saling mendukung, seperti antara konsumsi kuliner, edukasi budaya, ruang sosial, dan aktivitas rekreatif, sehingga menghasilkan ruang-ruang yang dinamis dan kontekstual, serta menciptakan sebuah pengalaman ruang baru untuk para pengunjung.

Sementara itu, zona semi privat, privat, dan servis tidak menggunakan pendekatan *Transprogramming* karena fungsi ruang di dalamnya bersifat lebih spesifik, teknis, dan tertutup untuk publik. Area seperti ruang produksi, dapur, ruang staff, manajemen, hingga sistem utilitas memerlukan efisiensi kerja, keamanan, dan kontrol yang lebih tinggi, sehingga lebih tepat bila dirancang sesuai kebutuhan fungsional tanpa adanya program ganda pada ruang tersebut. Berikut merupakan penggabungan beberapa program ruang dengan pendekatan *Transprogramming*:

1. Area Komunal Budaya Terbuka



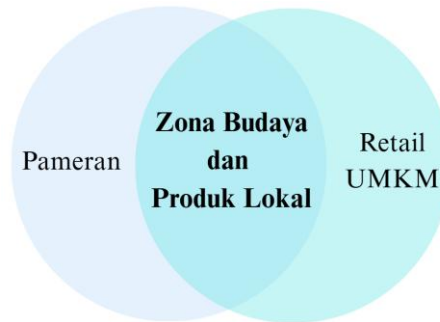
Gambar 5.20 Area Komunal Terbuka

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Komunal Budaya Terbuka merupakan zona yang menggabungkan area komunal, taman, dan area pameran luar ruang dengan pendekatan *Transprogramming*. Zona ini dirancang sebagai ruang bersama yang terbuka dan fleksibel, di mana aktivitas santai, interaksi sosial, dan edukasi budaya bisa berlangsung secara bersamaan.

Selain untuk menghubungkan dengan zona publik lainnya, ruang komunal ini memberikan pengalaman kepada pengunjung untuk duduk, berkumpul, atau hanya melewati ruang ini sambil berinteraksi dengan elemen-elemen pameran seperti instalasi visual, informasi sejarah, hingga objek-objek budaya pesisir. Kehadiran taman sebagai latar ruang membuat pengalaman edukasi terasa lebih terbuka dan tidak kaku, sehingga memungkinkan proses belajar yang lebih alami dan partisipatif. Ruang ini mendorong keterlibatan aktif dari pengunjung tanpa membatasi fungsi ruang hanya untuk satu aktivitas tertentu.

2. Zona Budaya dan Produk Lokal



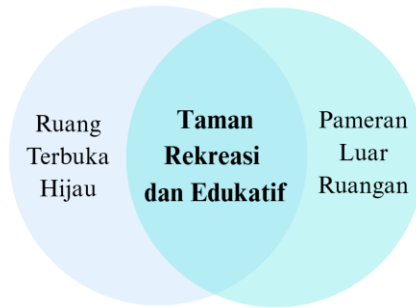
Gambar 5.21 Zona Budaya dan Produk Lokal

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Zona Budaya dan Produk Lokal merupakan gabungan antara ruang pameran dan retail UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) lokal yang disatukan dalam satu area menggunakan pendekatan *Transprogramming*. Ruang ini menggabungkan aktivitas edukasi dan jual beli agar pengunjung bisa langsung memahami nilai budaya lokal yang ada sambil melihat sebuah produk nyata.

Di dalam ruang ini, pengunjung bisa mengikuti alur cerita tentang sejarah dan proses produksi terasi, lalu langsung berinteraksi dengan produk lokal seperti olahan terasi, rempah, kerajinan khas pesisir, batik, dan produk budaya lainnya yang tersedia di area retail. Dengan menyatukan dua fungsi ini, ruang pameran dan retail saling mendukung untuk membentuk pengalaman budaya yang utuh dan tidak hanya melihat, tapi juga berpartisipasi melalui konsumsi dan apresiasi produk lokal.

3. Taman Rekreasi dan Edukatif



Gambar 5.22 Taman Rekreasi dan Edukatif

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Zona Taman Rekreasi dan Edukatif menggabungkan fungsi ruang terbuka hijau dengan pameran luar ruang melalui pendekatan *Transprogramming*. Ruang ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman rekreasi sambil memberikan edukasi tentang lingkungan pesisir dan budaya lokal yang berkembang di sekitarnya.

Di dalam taman, pengunjung dapat menemukan berbagai elemen pameran seperti replika kapal nelayan tradisional dan pohon brayo dan bakau, yang merupakan tanaman khas pesisir dengan nilai ekologis dan peran penting dalam proses pembuatan terasi. Melalui penyatuan antara elemen alam, budaya, dan edukasi, ruang ini mendorong aktivitas interaktif dan pembelajaran yang berlangsung secara alami dalam suasana terbuka dan santai.

4. Wisata Gastronomi Edukatif



Gambar 5.23 Wisata Gastronomi Kuliner

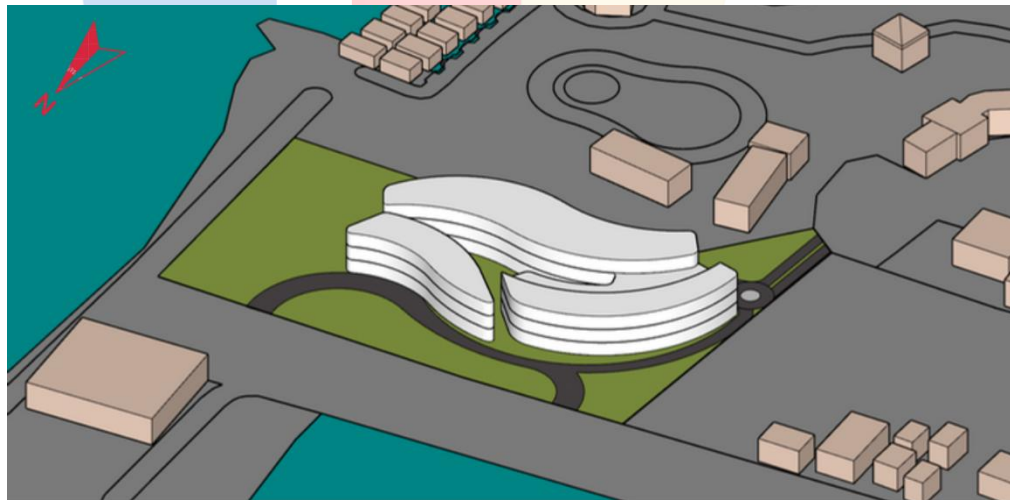
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Wisata Gastronomi Edukatif mencakup restoran (dapur produksi), area *stall* kuliner, dan area makan bersama yang diintegrasikan melalui pendekatan *Transprogramming*. Integrasi ini menggabungkan fungsi konsumsi kuliner, edukasi gastronomi, dan interaksi sosial dalam satu kesatuan ruang. Zona ini tidak hanya menampilkan kuliner khas Cirebon dan Nusantara, tetapi juga berfungsi sebagai media edukatif yang mempromosikan asal-usul dan nilai budaya dari setiap sajian dengan pemanfaatan produk terasi sebagai identitas rasa sekaligus representasi budaya lokal yang diangkat dalam pengalaman ruang dan cita rasa.

5.5 Studi Volumetrik

Perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi di Kecamatan Lemahwungkuk, Kota Cirebon, dilakukan melalui analisis studi bentuk volumetrik atau gubahan massa bangunan dengan tiga alternatif desain. Setiap alternatif dirumuskan berdasarkan pendekatan konsep Regionalisme Kritis dan *Transprogramming*, serta penerapan dari kriteria perancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Alternatif tersebut berupa:

5.5.1 Gubahan Massa 1



Gambar 5.24 Gubahan massa 1

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Gubahan massa 1 memiliki luas *Gross Floor Area* (GFA) sebesar 8.400 m². Gubahan massa ini memiliki bentuk dinamis dengan volume yang terbagi

secara visual menjadi beberapa bagian, tetapi keseluruhan strukturnya tersambung dalam satu struktur yang menyatu di area *basement*. Pembagian massa ini memudahkan pengelompokan fungsi ruang secara jelas, sementara ruang di antara massa dimanfaatkan sebagai area komunal yang terbuka. Massa bangunan ini bersifat *fluid* yang merepresentasikan konsep bangunan yang digunakan. Pembagian zona pada gubahan massa ini dapat dilihat pada setiap lantai gubahan massa pada denah berikut:

1. Pembagian zona lantai 1



Gambar 5.25 Pembagian zona lantai 1
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

2. Pembagian zona lantai 2



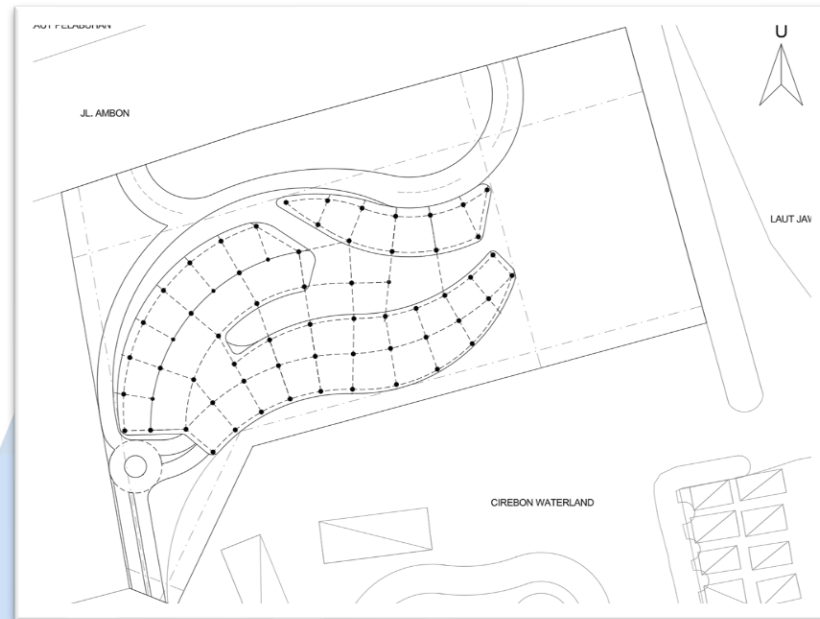
Gambar 5.26 Pembagian zona lantai 2
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

3. Pembagian zona lantai 3



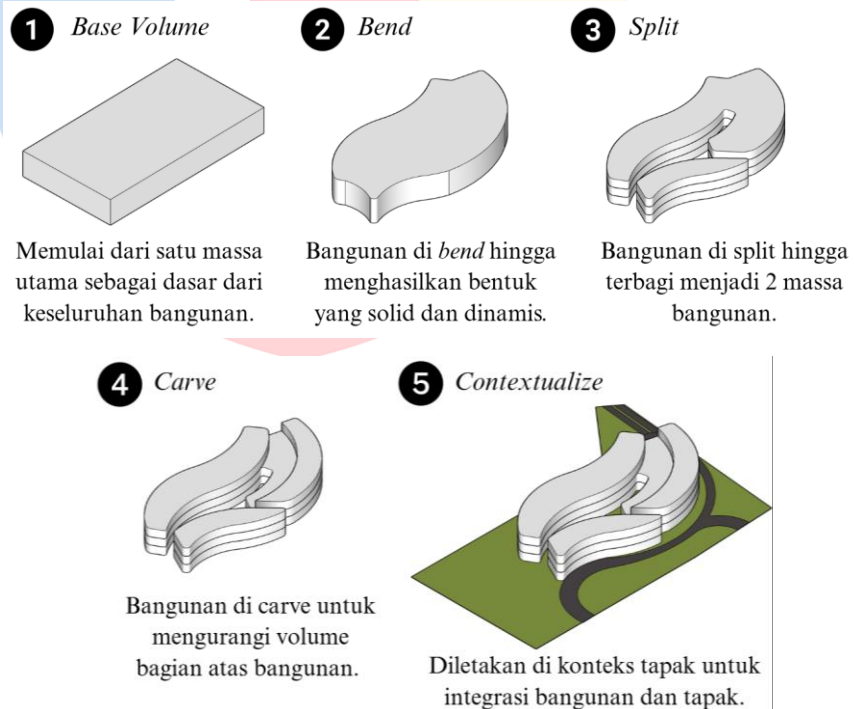
Gambar 5.27 Pembagian zona lantai 3
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

4. Denah struktural



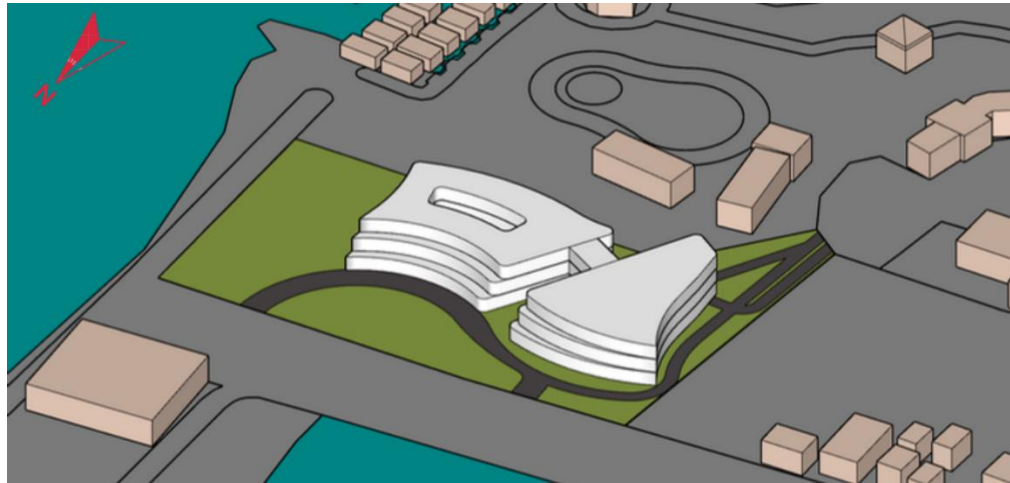
Gambar 5.28 Denah struktural gubahan massa 1
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

5. Proses gubahan massa



Gambar 5.29 Proses gubahan massa 1
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

5.5.2 Gubahan Massa 2



Gambar 5.30 Gubahan massa 2
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Gubahan massa 2 memiliki luas *Gross Floor Area* (GFA) sebesar 8.360 m². Gubahan massa ini terdiri atas dua bentuk utama yang terlihat terpisah secara visual, namun tetap menyatu dalam satu sistem struktur yang berpusat di *basement*. Pemisahan ini bukan hanya menciptakan komposisi yang lebih dinamis dan menarik, tetapi juga membentuk area terbuka di tengah bangunan yang difungsikan sebagai ruang sirkulasi utama, *entrance* pada *lobby*, dan zona komunal. Strategi ini memungkinkan adanya poros visual dan fisik dari depan tapak menuju area tengah, sekaligus memperjelas hierarki ruang dan orientasi pengunjung. Pembagian zona pada gubahan massa ini dapat dilihat pada setiap lantai gubahan massa pada denah berikut:

1. Pembagian zona lantai 1



Gambar 5.31 Pembagian zona lantai 1
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

2. Pembagian zona lantai 2



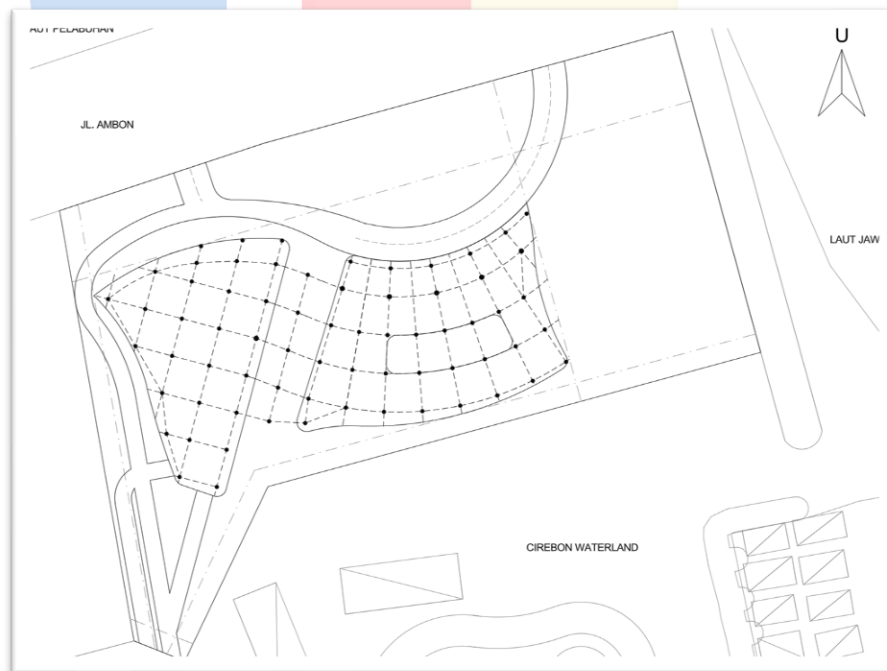
Gambar 5.32 Pembagian zona lantai 2
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

3. Pembagian zona lantai 3



Gambar 5.33 Pembagian zona lantai 3
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

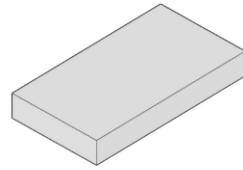
4. Denah struktural



Gambar 5.34 Denah struktural gubahan massa 2
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

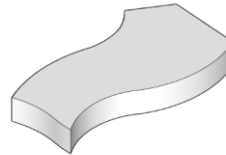
5. Proses gubahan massa

1 Base Volume



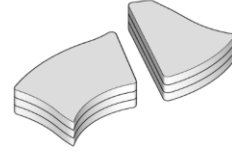
Memulai dari satu massa utama sebagai dasar dari keseluruhan bangunan.

2 Bend



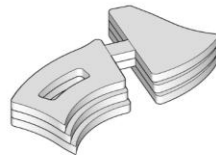
Bangunan di *bend* hingga menghasilkan bentuk yang solid dan dinamis.

3 Split



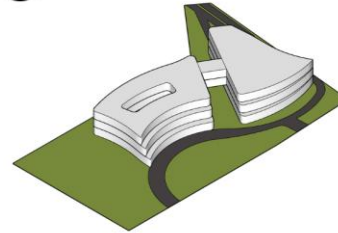
Bangunan di *split* hingga terbagi menjadi 2 massa bangunan.

4 Extrude & Grade



Penambahan massa sebagai penghubung dan *grade* untuk fasad bangunan.

5 Contextualize

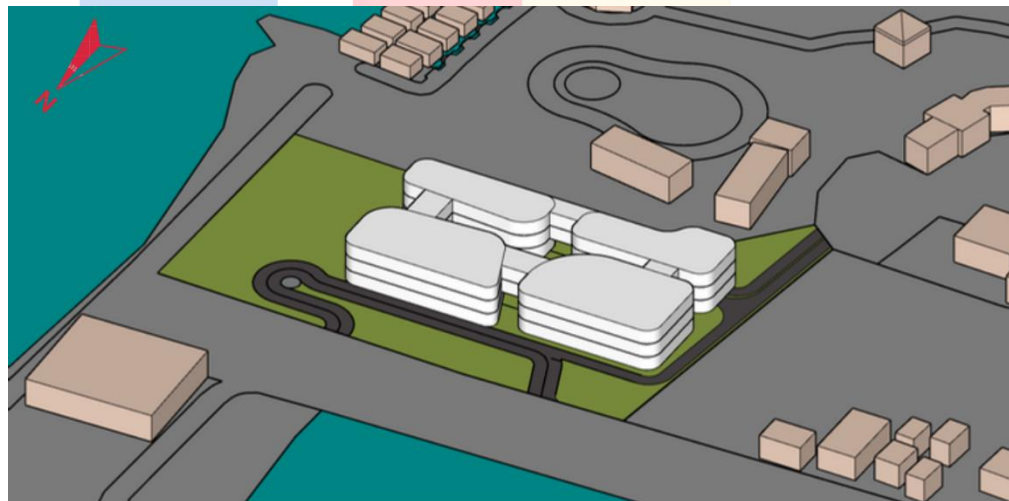


Diletakan di konteks tapak untuk integrasi bangunan dan tapak.

Gambar 5.35 Proses gubahan massa 2

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

5.5.3 Gubahan Massa 3



Gambar 5.36 Gubahan massa 3

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Gubahan massa 3 memiliki luas *Gross Floor Area* (GFA) sebesar 9.000 m². Gubahan massa ini menggunakan bentuk yang teratur dengan grid yang bersifat modular, sehingga menghasilkan organisasi ruang yang efisien dan

tertata. Meskipun tampak seperti empat bangunan terpisah, keseluruhan struktur terhubung di bagian *basement* sehingga tetap satu dalam satu kesatuan bangunan. Bentuk sudut yang membulat membuat bangunan terlihat lebih dinamis dan menghilangkan sifat kaku dari bentuk struktur yang modular. Pemisahan massa ini juga menciptakan ruang terbuka di antaranya, yang bisa dimanfaatkan untuk area komunal dan sirkulasi, serta membantu memperjelas pembagian fungsi dan orientasi bangunan di tapak. Pembagian zona pada gubahan massa ini dapat dilihat pada setiap lantai gubahan massa pada denah berikut:

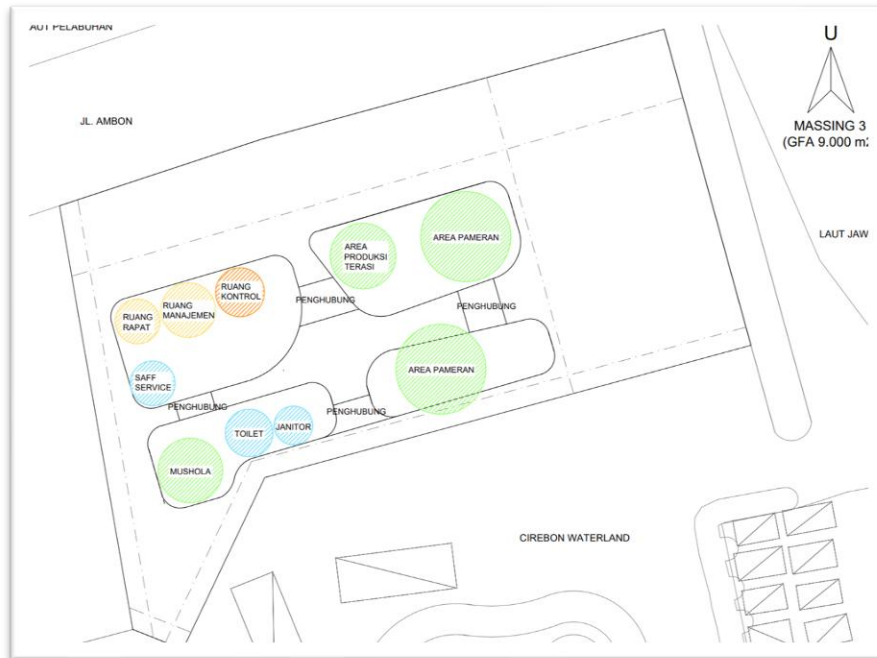
1. Pembagian zona lantai 1



Gambar 5.37 Pembagian zona lantai 1

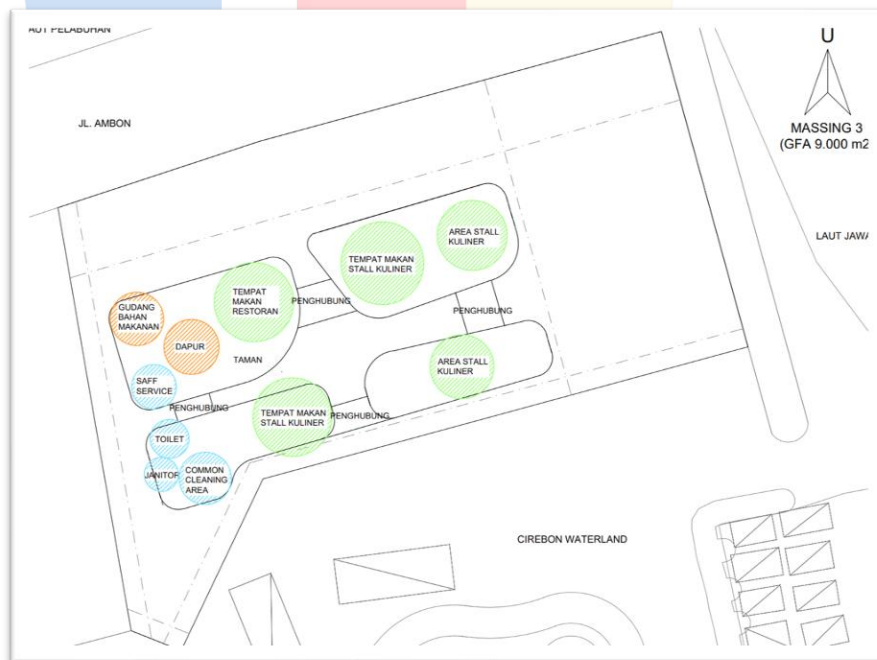
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

2. Pembagian zona lantai 2



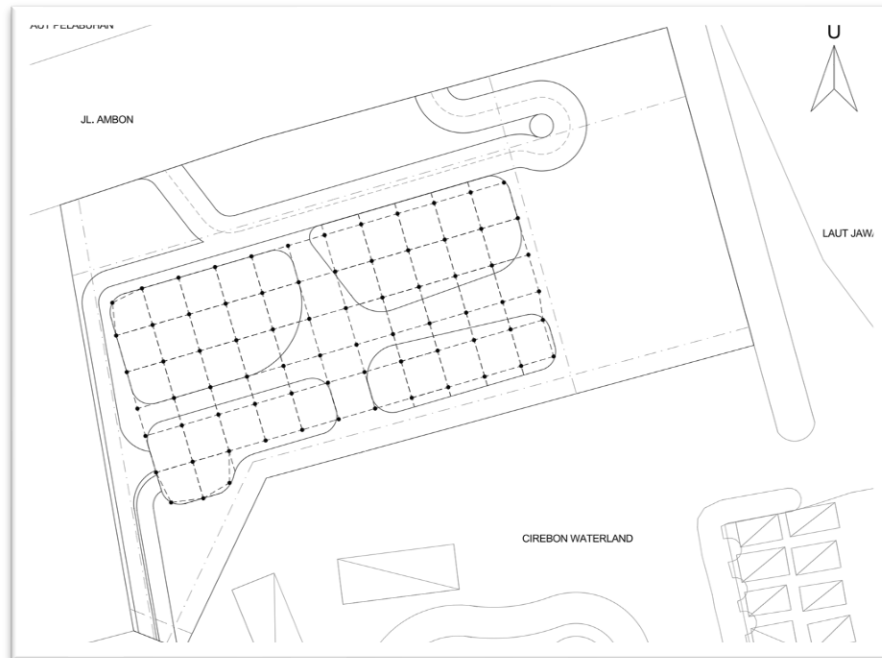
Gambar 5.38 Pembagian zona lantai 2
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

3. Pembagian zona lantai 3



Gambar 5.39 Pembagian zona lantai 3
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

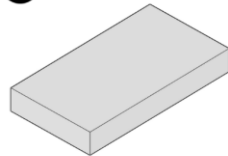
4. Denah struktural



Gambar 5.40 Denah struktural gubahan massa 3
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

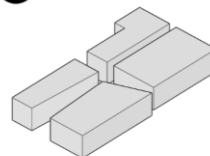
5. Proses gubahan massa

1 *Base Volume*



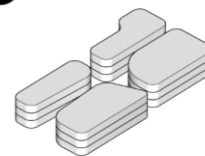
Memulai dari satu massa utama sebagai dasar dari keseluruhan bangunan.

2 *Split*



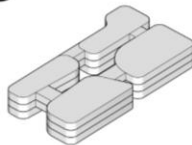
Bangunan di *split* hingga terbagi menjadi 4 massa bangunan.

3 *Round / Fillet*



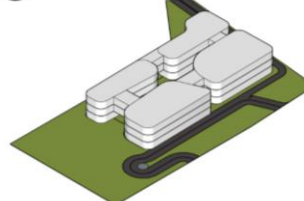
Sudut pada bangunan di *round / fillet* untuk menghilangkan sudut yang lancip.

4 *Extrude*



Penambahan massa di setiap celah yang menjadi penghubung antar massa bangunan.

5 *Contextualize*



Diletakan di konteks tapak untuk integrasi bangunan dan tapak.

Gambar 5.41 Proses gubahan massa 3
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

5.5.4 Kesimpulan Analisis Studi Volumetrik

Dari ketiga studi alternatif gubahan massa yang telah dikembangkan, akan diambil suatu kesimpulan untuk menentukan satu gubahan massa terpilih melalui proses perbandingan yang mendalam terhadap analisis kelebihan dan kekurangan masing-masing alternatif. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi potensi setiap gubahan massa dalam menjawab kebutuhan fungsi, konteks tapak, serta pendekatan desain yang digunakan, sehingga dapat ditentukan mana dari ketiganya yang paling sesuai untuk dijadikan acuan dalam pengembangan desain selanjutnya. Analisis perbandingan setiap gubahan massa dilakukan dengan memperhatikan aspek bentuk, organisasi ruang, efisiensi program ruang, struktur dan grid setiap massa bangunan, serta sirkulasi yang dihasilkan dari setiap gubahan massa dari konsep perancangan tapak. Analisis perbandingan tersebut berupa:

Alternatif	Kelebihan	Kekurangan
Gubahan massa 1	Bentuk gubahan massa yang lebih eksploratif dan merepresentasikan konsep bangunan dengan sifat yang <i>fluid</i> dan menarik secara visual, serta organisasi ruang yang bersifat <i>centralized</i> .	Struktur yang rumit, sehingga organisasi ruang di dalamnya dan area <i>basement</i> menjadi sulit dan kurang efisien dalam pemanfaatan ruang di dalamnya.
Gubahan massa 2	Memadukan bentuk yang dinamis dengan bentuk modular, sehingga menghasilkan bentuk gubahan massa bangunan yang efisien dan memiliki sifat dinamis yang merepresentasikan konsep dengan organisasi ruang yang <i>centralized</i> .	Bentuk bangunan yang dipisahkan menjadi dua memunculkan resiko pemisahan hirarki bangunan yang menjadikan tantangan dalam menciptakan alur sirkulasi di dalam bangunan yang menyatu secara alami.

Alternatif	Kelebihan	Kekurangan
Gubahan massa 3	Memiliki struktur dengan grid modular, sehingga organisasi ruang di dalamnya dan area <i>basement</i> dapat menjadi lebih teratur dan efisien dengan organisasi ruang yang <i>centralized</i> dan massa bangunan yang terkluster.	Memiliki bentuk yang kurang organik dibandingkan kedua gubahan massa sebelumnya yang lebih merepresentasikan karakter dari konsep yang digunakan.

Tabel 5.3 Analisis perbandingan kelebihan dan kekurangan setiap gubahan massa

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Berdasarkan hasil perbandingan analisis kelebihan dan kekurangan dari masing-masing alternatif gubahan massa, dapat disimpulkan bahwa gubahan massa 1 dipilih untuk digunakan dalam perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi. Pilihan ini didasarkan pada karakter bentuk dari gubahan massa tersebut yang bersifat *fluid* dan menarik secara visual, serta mampu merepresentasikan konsep *Seashore Heritage* secara visual. Gubahan massa tersebut selanjutnya akan dikembangkan lebih lanjut pada tahap desain skematik dan simulasi perancangan.

5.6 Simulasi Perancangan

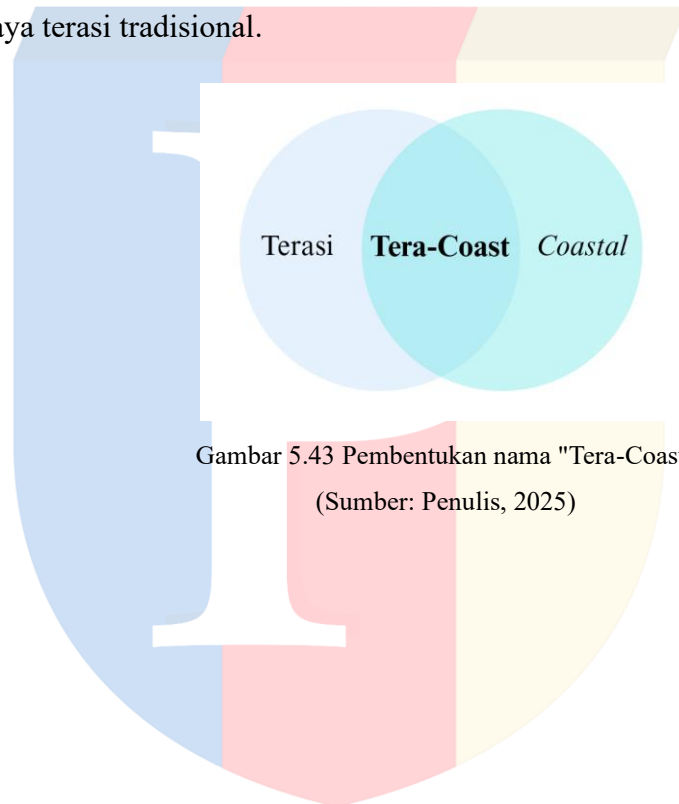
5.6.1 Informasi Bangunan



Gambar 5.42 Tera-Coast

(Sumber: Penulis, 2025)

Simulasi perancangan pada perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi di Kota Cirebon menghasilkan rancangan bangunan yang diberi nama "Tera-Coast". Nama ini merupakan gabungan dari kata "*Tera*", yang berasal dari kata "*Terasi*", dan "*Coast*" yang berarti pesisir. Pemilihan nama ini mencerminkan keterkaitan yang erat dengan filosofi perancangan yang digunakan, yaitu "*Seashore Heritage*" yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal dan karakter kawasan pesisir, khususnya terasi sebagai bentuk preservasi budaya terasi tradisional.



Gambar 5.43 Pembentukan nama "Tera-Coast"
(Sumber: Penulis, 2025)

5.6.2 Konteks Kawasan

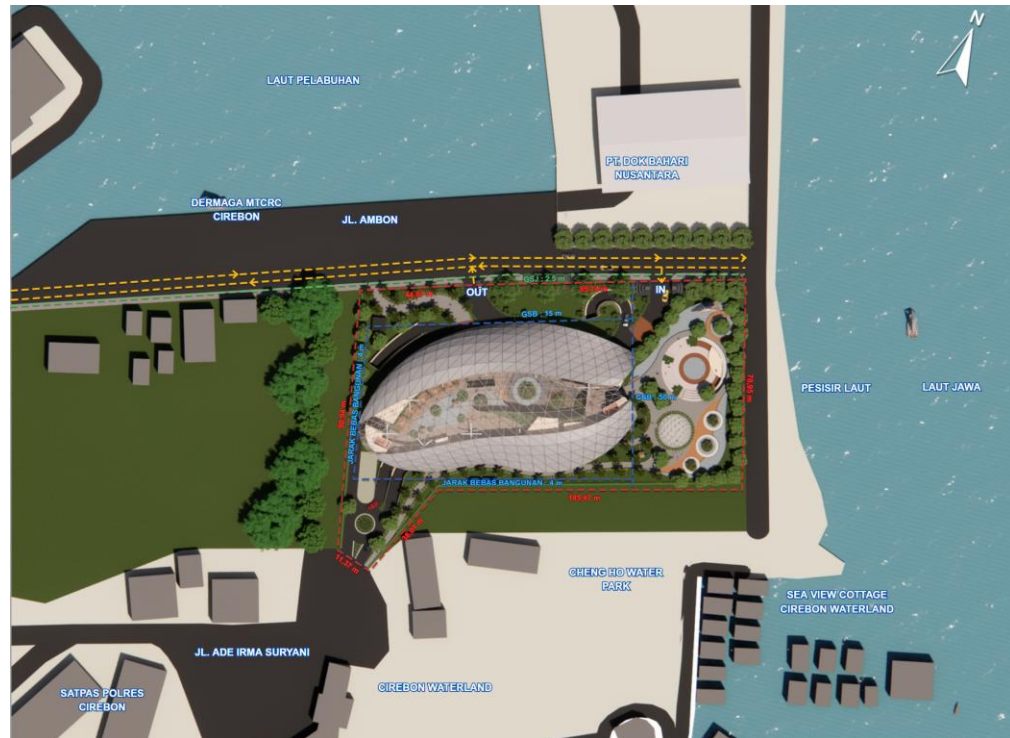


Gambar 5.44 *Block Plan*

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Lokasi tapak perancangan terletak di Jl. Ambon No.1, Kelurahan Panjunan, Kecamatan Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Kawasan ini berada di area strategis yang dekat dengan berbagai fasilitas dan zona, serta memiliki posisi yang menghadap langsung ke Laut Jawa. Tapak berada di dalam lingkungan yang dikelilingi oleh beragam zona aktivitas, seperti kawasan pelabuhan yang mencakup Dermaga Samadikun dan Dermaga (*Marine Technology Cooperation Research Center*) MTCRC Cirebon, kawasan industri yang mendukung aktivitas logistik dan ekonomi lokal, serta kawasan pemerintahan dan perbankan seperti Kantor Bea Cukai dan KPU Kota Cirebon. Selain itu, di sekitar tapak juga terdapat elemen pariwisata penting seperti *Cirebon Waterland* dan *Sea View Cottage*, yang menjadikan area ini memiliki potensi besar dalam pengembangan sektor wisata bahari.

5.6.3 Data Regulasi Bangunan



Gambar 5.45 Site Plan

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Bangunan ini terbentuk dari strategi perancangan yang muncul dari hasil analisis tapak dan regulasi tapak yang berlaku dari hasil pembahasan sebelumnya, yang berupa Garis Sempadan Jalan (GSJ) 3 meter, Garis Sempadan Bangunan (GSB) 15 meter, Garis Sempadan Pantai (GSP) 50 meter, dan jarak bebas bangunan 4 meter. Data regulasi tapak dari hasil perancangan desain bangunan ini yaitu:

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB)

Bangunan ini memiliki KDB 36%, atau luas total bangunan di lantai dasarnya adalah 3580,46 m² dengan bentuk bangunan tunggal (*single massing*). Sisa area lantai dasar lainnya yang tidak boleh dibangun bangunan dan struktur permanen lainnya dikarenakan regulasi dan garis sempadan yang berlaku pada tapak ini akan dijadikan sebagai area terbuka dari bangunan berupa taman, sirkulasi, area komunal, dan berbagai fasilitas di ruang terbuka lainnya.

2. Koefisien Luas Bangunan (KLB)

Bangunan ini memiliki luas total atau Gross Floor Area (GFA) seluas 9340,52m² dari seluruh lantai bangunan dengan luas tapak 9.999,5 m², sehingga KLB yang dihasilkan adalah 0,93.

3. Koefisien Dasar Hijau (KDH)

Area hijau pada tapak bangunan ini memiliki luas total 2934,21m² atau KDH 30% dari luas tapak. Area hijau ini difungsikan sebagai area resapan, taman, dan lanskap pada bangunan.

4. Koefisien Tapak *Basement* (KTB)

Bangunan ini memiliki KTB 45% dari luas tapak dengan luas total *basement* yaitu 4471,64 m². Area *basement* dijadikan sebagai tempat parkir motor, mobil, dan area *Mechanical*, *Electrical*, dan *Plumbing* (MEP) lainnya untuk menunjang bangunan.

5. Ketinggian Bangunan (KB)

Bangunan ini memiliki ketinggian bangunan 20 meter hingga titik tertinggi dari atap bangunan, dengan ketinggian maksimal dari regulasi yang berlaku adalah 30 meter.

5.6.4 Pembentukan Elemen Arsitektur Berdasarkan Pendekatan Regionalisme Kritis

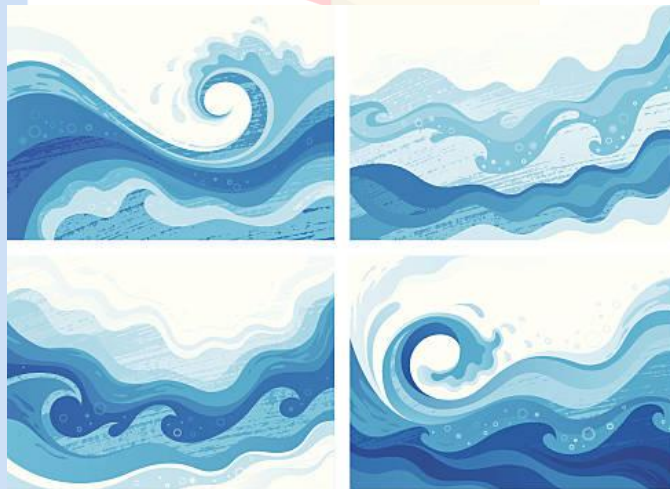
1. Massa Bangunan

Karakter alam dan budaya pesisir Cirebon menjadi sumber inspirasi utama dalam pembentukan konsep desain dan gubahan massa bangunan, khususnya melalui elemen ombak dan rebon (udang kecil) yang memiliki makna simbolis kuat bagi masyarakat setempat. Ombak merepresentasikan dinamika alam pesisir yang terus bergerak serta menjadi simbol awal mula berkembangnya budaya pembuatan terasi di Cirebon. Sementara itu, rebon melambangkan identitas lokal yang erat kaitannya dengan budaya, kuliner, dan ekonomi masyarakat pesisir melalui produk khas berupa terasi. Kedua

elemen ini diangkat secara konseptual untuk merepresentasikan kehidupan lokal dalam bentuk arsitektur yang bermakna.



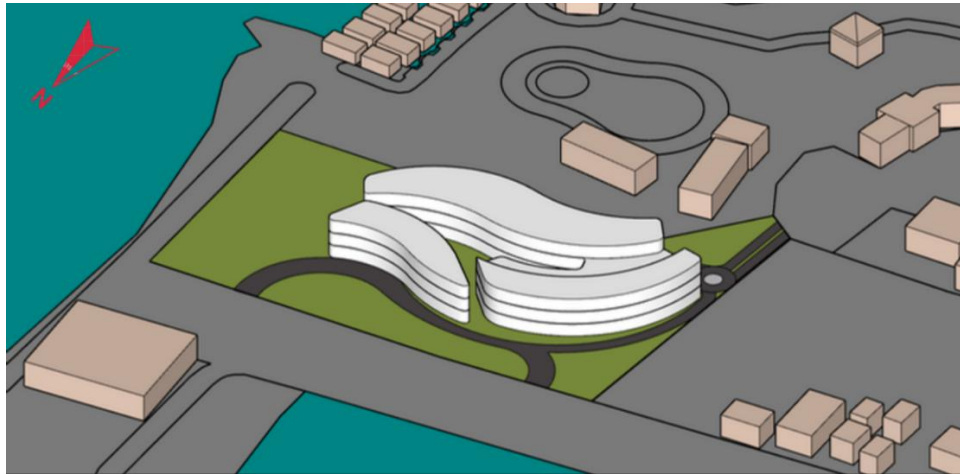
Gambar 5.46 Ilustrasi udang rebon
(Sumber: Tribatanews.com, 2025)



Gambar 5.47 Ilustrasi elemen ombak
(Sumber: Ani_Ka, 2011)

Bentuk gubahan massa bangunan dikembangkan dengan merespon elemen-elemen lokal tersebut melalui pendekatan Regionalisme Kritis. Dinamika ombak diterjemahkan ke dalam bentuk massa yang mengalir dan tidak kaku, yang direpresentasikan ke dalam massa bangunan, lanskap bangunan, dan interior bangunan, sementara bentuk rebon diinterpretasikan dalam massa bangunan yang membentuk klaster-klaster organik dari udang rebon. Proses ini menghasilkan bentuk arsitektur yang kontekstual, menyatu dengan lingkungan, dan dibuat secara kontemporer ke dalam massa bangunan. Dengan demikian, desain tidak hanya mencerminkan identitas

lokal, tetapi juga menghadirkan arsitektur yang relevan dan bermakna dalam konteks masa kini.



Gambar 5.48 Aksonometri gubahan massa 1
(Sumber: Penulis, 2025)



Gambar 5.49 Aksonometri hasil desain
(Sumber: Penulis, 2025)

2. Gapura

Bangunan di Kota Cirebon identik dengan adanya gapura di *entrance* bangunan dan telah menjadi ciri khas bangunan di Kota Cirebon. Penerapan gapura pada desain perancangan Tera-Coast bertujuan membuat bangunan memiliki ciri khas yang kuat dari Kota Cirebon sebagai elemen *tactility*.



Gambar 5.50 Salah satu contoh gapura di gedung DPRD Kota Cirebon

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Inspirasi pembuatan gapura pada desain perancangan Tera-Coast berasal dari gapura pada Alun-Alun Kejaksaan yang memiliki desain gapura paling modern dan unik di Kota Cirebon.

Gapura di Alun-Alun Kejaksaan	Gapura utama di Tera-Coast
	
<p>Gambar 5.51 Inspirasi desain gapura (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)</p>	<p>Gambar 5.52 Hasil desain gapura (Sumber: Analisis penulis, 2025)</p>
<p>Gapura ini memiliki bentuk yang berundak dengan material batu bata yang digunakan di banyak gapura lainnya di Kota Cirebon. Fungsi gapura ini juga dijadikan sebagai tempat duduk di kaki gapurnya untuk para pengunjung alun-alun.</p>	<p>Gapura ini memiliki bentuk yang berundak sesuai dengan inspirasi desain, dengan desain gapura yang lebih <i>fluid</i> dan organik untuk memberikan desain yang sesuai dengan konsep, serta warna dan material dari Aluminium Composite Panel (ACP) untuk mempermudah <i>bending</i> dari sudut gapura.</p>

Tabel 5.4 Tabel pembuatan gapura utama di Tera-Coast

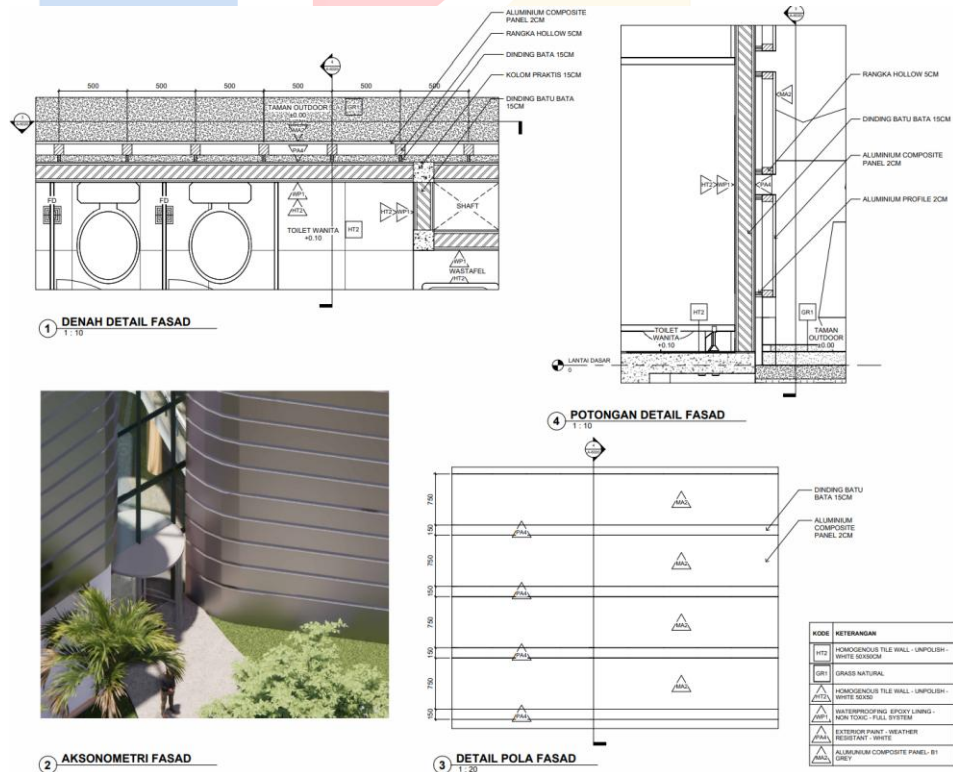
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

3. Fasad



Gambar 5.57 Fasad dari bangunan Tera-Coast
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Fasad dari bangunan Tera-Coast memberikan pengulangan tekstur dari gapura untuk memberikan kesan yang selaras dari gapura hingga ke fasad bangunan. Material fasad ini menggunakan Aluminium Composite Panel (ACP) dengan memiliki celah (*gap*) antar material berupa 5:1.



Gambar 5.58 Detail fasad
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

4. Batu bata

Batu bata menjadi material yang umum digunakan di Kota Cirebon. Penerapan batu bata beragam, dimulai dari material gapura, dinding/pagar bangunan, alun-alun, hingga ke fasad bangunan.



Gambar 5.59 Contoh penerapan penggunaan material batu bata
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Perancangan bangunan Tera-Coast menerapkan penggunaan material batu bata di area lantai dasar seperti bangunan Gardu PLN, material paving untuk penyebrangan, dan paving pada *amphitheatre*.



Gambar 5.60 Material batu bata pada gardu PLN
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Gardu PLN menggunakan dinding batu bata yang diekspos untuk memperkuat unsur *tactility* dari batu bata di dalam bangunan.



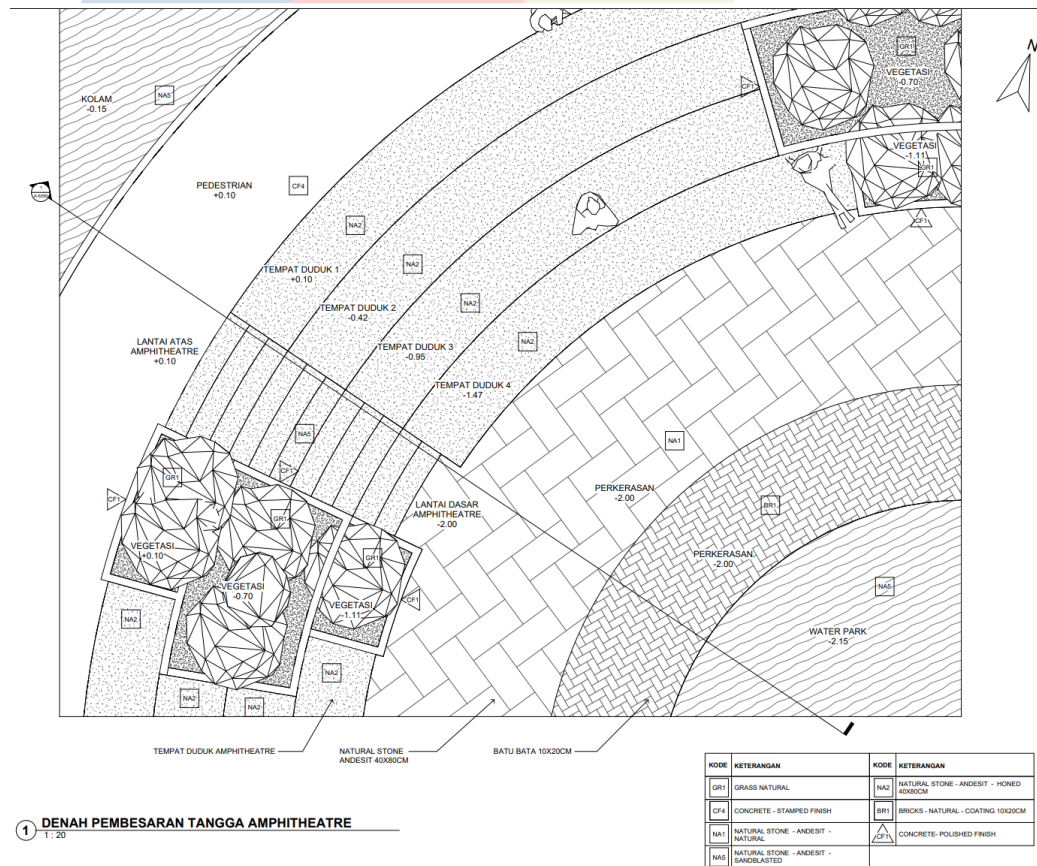
Gambar 5.61 Material batu bata pada penyebrangan dari pedestrian ke bangunan
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Material batu bata digunakan untuk penyebrangan dari pedestrian ke dalam bangunan dengan ketinggian +0.10 dan menjadi *speed bump* untuk kendaraan, sehingga membuat penyebrangan tersebut menjadi lebih aman dan ramah untuk pejalan kaki. serta bersifat universal, sehingga dapat digunakan oleh pesepeda dan kursi roda untuk penyandang disabilitas. Batu bata memberikan warna yang mencolok sehingga para pengendara dapat melihat area penyebrangan tersebut dengan lebih baik.

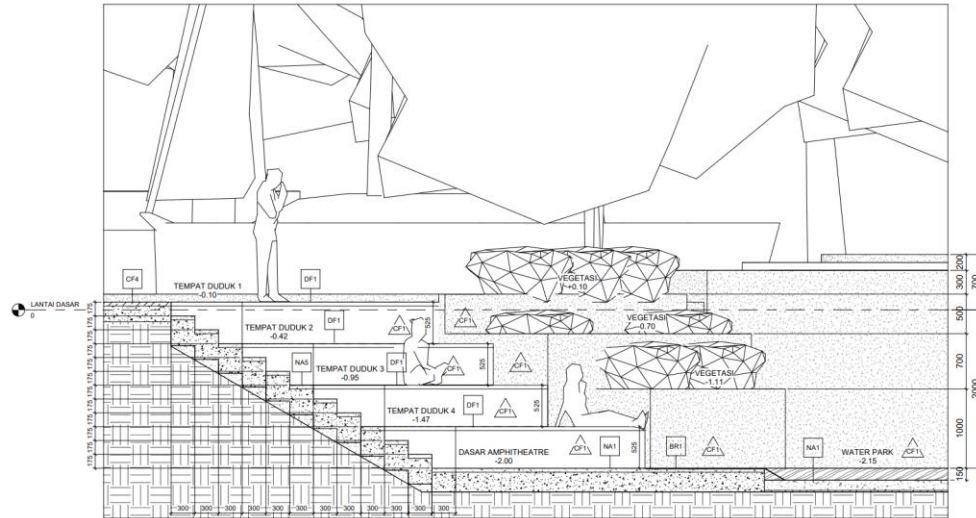


Gambar 5.62 Material batu bata pada *paving amphitheatre*
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Di *amphitheatre*, batu bata digunakan untuk membuat pola yang menonjolkan material dasar *amphitheatre* yang memutar area water park di bagian tengah. Material batu bata juga menjadi penanda bahwa akan ada *waterpark*, supaya para pengunjung yang tidak bermain air tidak akan memasuki *waterpark* secara tidak sadar. Pada area *amphitheatre*, keberadaan vegetasi berfungsi memberikan keteduhan bagi para pengunjung, khususnya pada siang hari saat intensitas cahaya matahari tinggi. Selain manfaat fungsional tersebut, vegetasi juga turut memperkaya kualitas visual dan nilai estetika pada area lantai dasar.



Gambar 5.63 Contoh detail denah *amphitheatre* yang menggunakan material batu bata
(Sumber: Analisis penulis, 2025)



1 POTONGAN PEMBESARAN TANGGA AMPHITHEATRE
1 : 20

KODE	KETERANGAN	KODE	KETERANGAN
GR1	GRASS NATURAL	DF1	DECKING FLOOR - WOOD SOLID
CF4	CONCRETE - STAMPED FINISH	BR1	BRICKS - NATURAL - COATING
NA1	NATURAL STONE - ANDESIT - NATURAL	CF1	CONCRETE - POLISHED FINISH
NA2	NATURAL STONE - ANDESIT - SANDBLASTED		

Gambar 5.64 Potongan detail dari denah *amphitheatre*

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Berdasarkan potongan detail *amphitheatre*, terlihat bahwa elemen tempat duduk dirancang pada setiap tiga anak tangga. Setiap anak tangga memiliki tinggi 17,5 cm dan lebar pijakan 30 cm, sehingga menghasilkan ketinggian total tempat duduk sebesar 52,5 cm. Lebar dudukan pada amfiteater ini dirancang sebesar 90 cm guna mendukung kenyamanan pengguna.

5. Stall Kuliner

Bangunan ini dilengkapi dengan area *stall* kuliner yang menyajikan beragam hidangan khas Cirebon serta makanan nusantara lainnya. Area ini terletak di lantai dua dan dirancang dengan fasilitas tempat makan yang terletak di bagian depan setiap *stall*, sehingga mendukung kenyamanan pengunjung saat menikmati hidangan. Setiap *stall* dilengkapi dengan jalur instalasi listrik guna menunjang kebutuhan operasional penjual dalam proses persiapan dan penyajian makanan maupun minuman.



Gambar 5.65 Desain *stall* kuliner
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

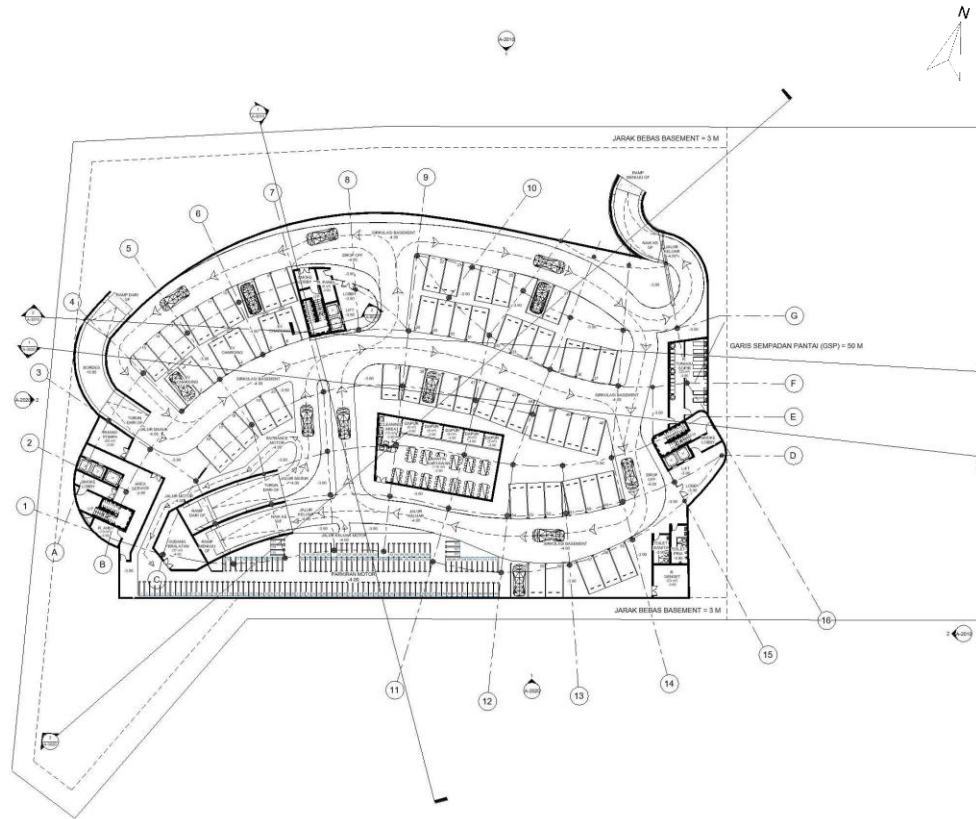
Desain arsitektural *stall* kuliner ini terinspirasi dari bentuk atap pada salah satu gerbang di Keraton Kasepuhan. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat identitas lokal dan memperkaya nilai budaya dalam elemen interior bangunan.



Gambar 5.66 Atap di gerbang Keraton Kasepuhan
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

5.6.5 Denah Bangunan

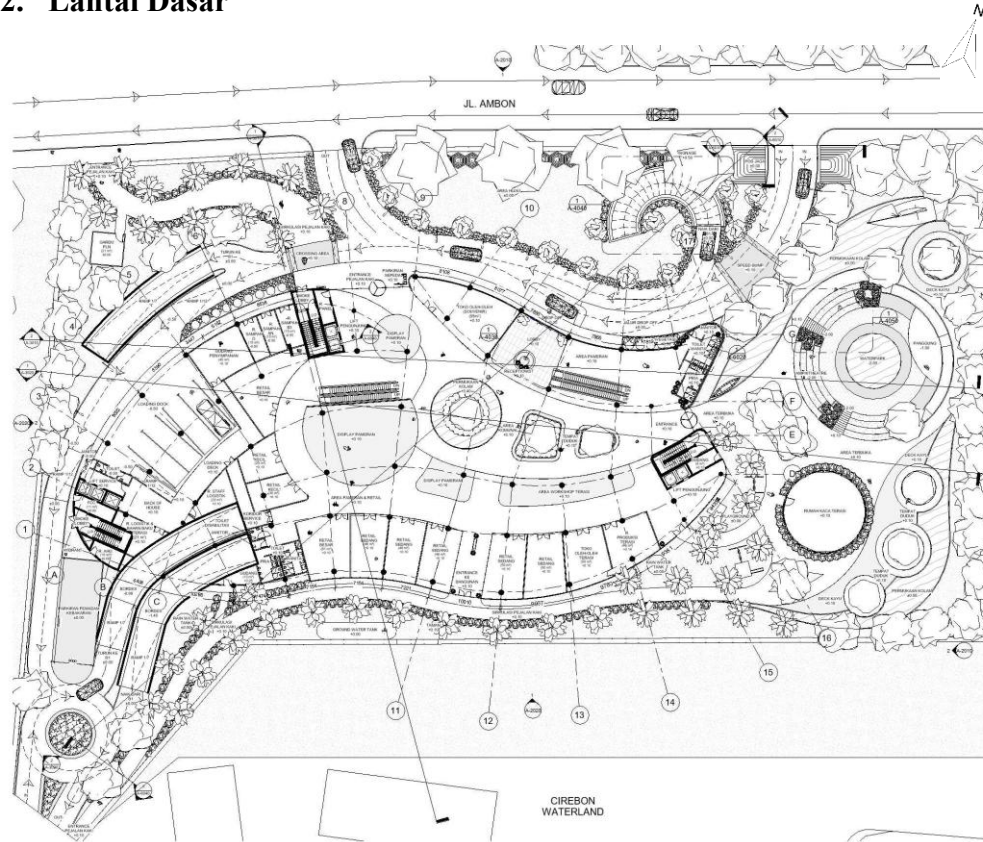
1. Lantai *Basement*



Gambar 5.67 Denah *Basement*
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Basement pada bangunan ini terletak pada elevasi -4,00 meter dari lanskap lantai dasar yang berada di elevasi $\pm 0,00$. Area ini berfungsi sebagai pusat utilitas dan parkir, dengan kapasitas parkir sebanyak 143 unit motor dan 60 unit mobil. Selain fungsi parkir, *basement* juga dilengkapi dengan ruang genset sebagai sumber listrik cadangan, ruang pompa untuk distribusi air ke seluruh bangunan, serta ruang-ruang MEP lainnya seperti ruang panel dan ruang *Air Handling Unit* (AHU). Fasilitas penunjang lainnya meliputi kantin karyawan, toilet, ruang tunggu sopir, dua area *drop-off*, serta dua *lobby lift* yang terhubung langsung dengan lantai di atasnya. Sistem evakuasi darurat disediakan melalui tangga kebakaran yang menghubungkan langsung *basement* dengan area luar bangunan di lantai dasar.

2. Lantai Dasar

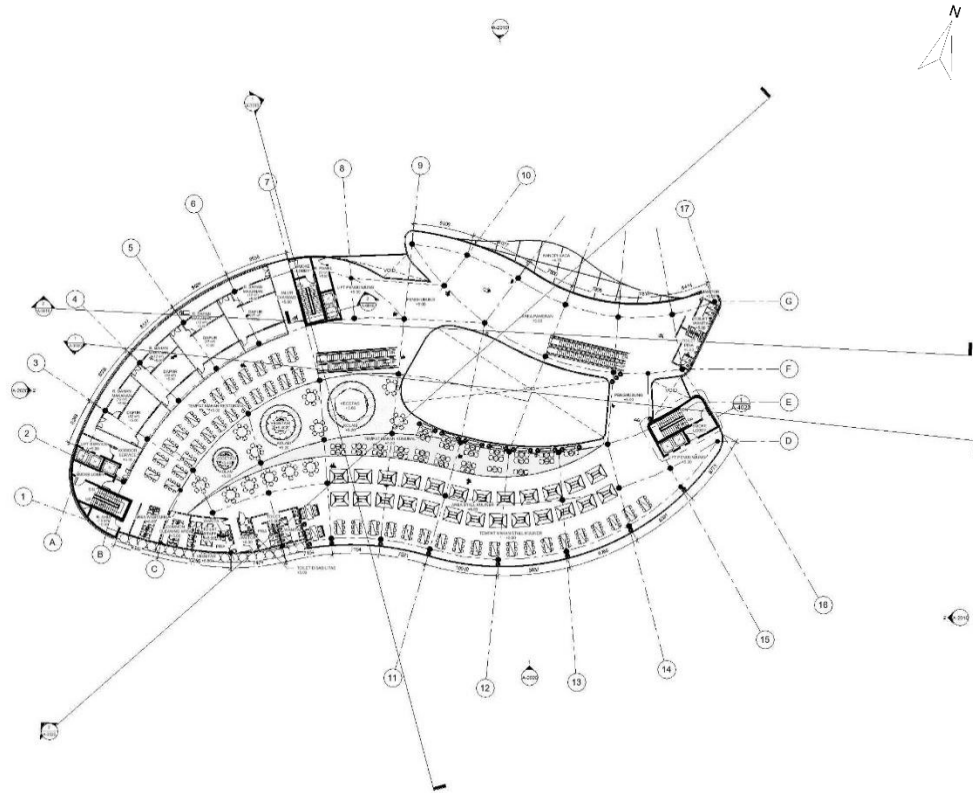


Gambar 5.68 Denah Lantai Dasar
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Lantai dasar, yang terletak pada elevasi $\pm 0,00$, berfungsi sebagai area lanskap, akses kendaraan, dan sirkulasi utama tapak. Adapun sirkulasi pejalan kaki menuju interior bangunan berada pada elevasi $+0,10$, membentuk transisi dari area luar ke dalam bangunan. Lantai ini juga menjadi titik kumpul evakuasi bagi penghuni dan pengunjung saat terjadi keadaan darurat. Secara zonasi, lantai dasar terbagi menjadi dua area utama, yaitu area pengunjung dan area *Back of House* (BoH). Zona BoH terletak di sisi barat, mencakup ruang loading dock, ruang sampah, Gudang penyimpanan, gudang bahan baku pembuatan terasi, ruang MEP, serta area parkir untuk kendaraan pemadam. Sementara itu, area pengunjung mencakup ruang pameran, area komunal, toilet pengunjung, ruang workshop pembuatan terasi secara tradisional, ruang produksi terasi modern, dan area *retail* yang digunakan untuk penjualan 186embali186, produk terasi olahan, dan unit usaha UMKM.

Bangunan ini juga memiliki koneksi langsung ke area outdoor melalui akses dari lantai dasar. Area luar ini menghadap ke arah laut dan mencakup berbagai fungsi publik seperti *amphitheatre* untuk pertunjukan dan kegiatan rekreasi, ruang pameran luar ruangan, kolam reflektif, serta rumah kaca yang digunakan untuk aktivitas penjemuran terasi secara alami.

3. Lantai 2



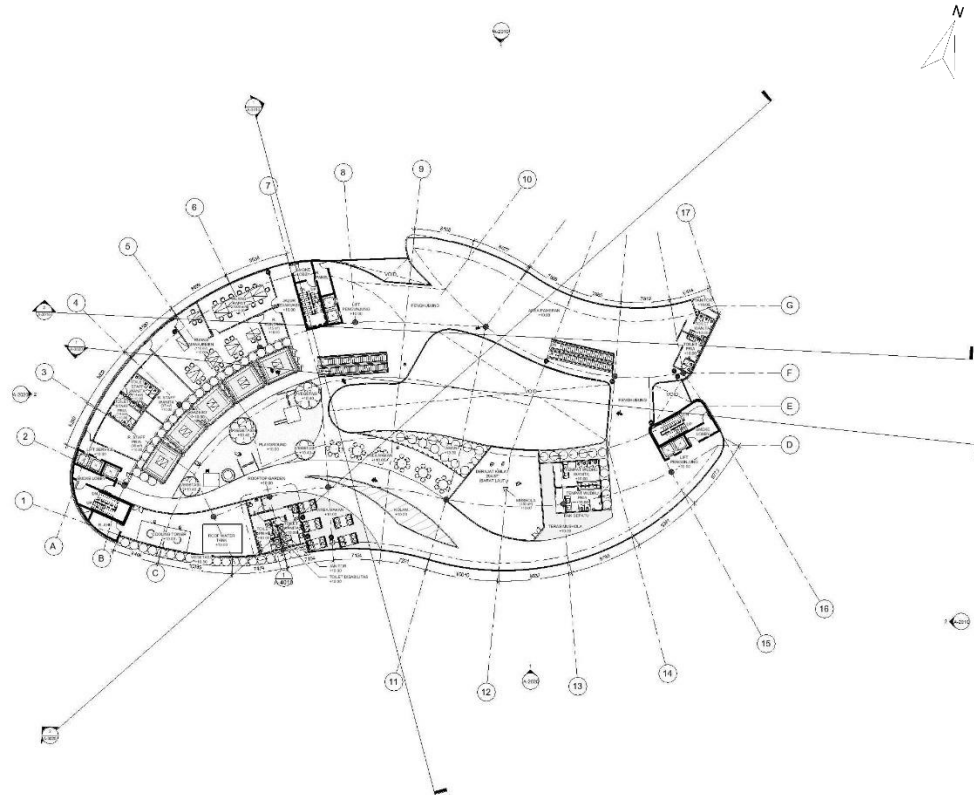
Gambar 5.69 Denah Lantai 2
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Lantai dua berfungsi sebagai zona gastronomi yang menampilkan aktivitas kuliner berbasis terasi. Di dalamnya terdapat dapur utama dan restoran yang menyajikan olahan khas seperti nasi jambang dan *seafood* sebagai bagian dari edukasi kuliner kepada pengunjung. Di dalam dapur terdapat ruang untuk penyimpanan bahan makanan dan area mencuci peralatan pribadi.

Selain dapur dan restoran, area ini juga dilengkapi dengan *stall* kuliner yang dirancang dengan pendekatan vernakular. Selain itu, terdapat koneksi

langsung dengan area pameran di lantai yang sama, memperkuat hubungan antara aktivitas gastronomi dan edukasi budaya. Di lantai dua dilengkapi dengan toilet pengunjung, tempat mencuci tangan untuk para pengunjung, dan *common cleaning area* untuk para pedagang di *stall* dapat mencuci berbagai peralatan yang mereka gunakan.

4. Lantai 3

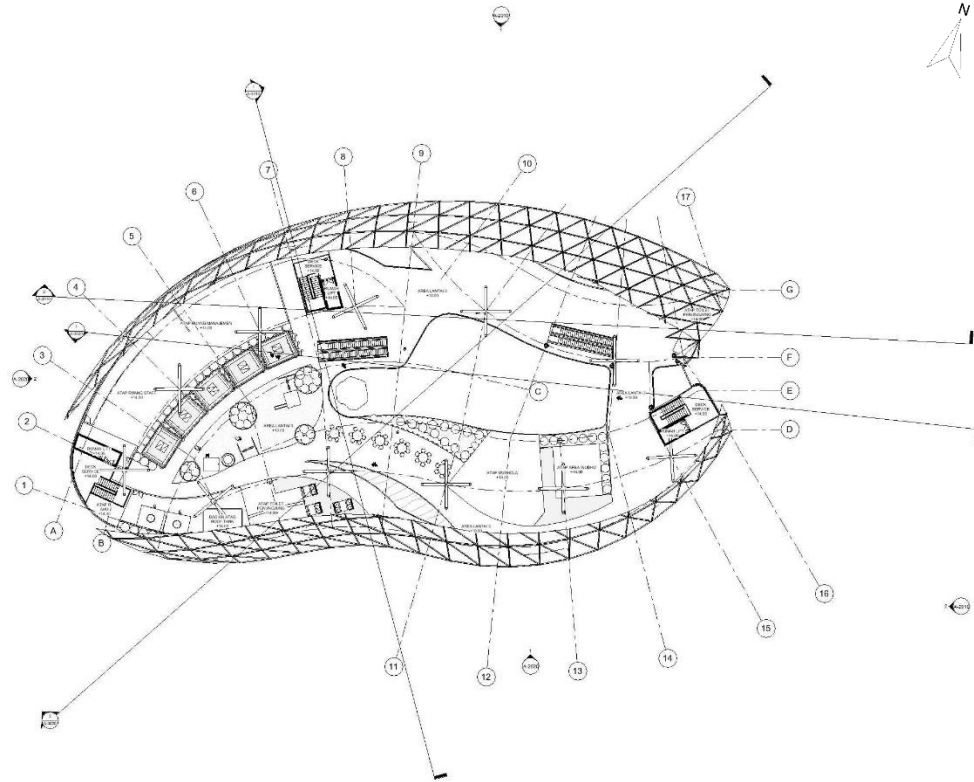


Gambar 5.70 Denah Lantai 3
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Lantai tiga terbagi menjadi dua zona utama, yaitu area privat dan area publik. Area publik meliputi zona makan dan ruang santai bagi pengunjung, yang disediakan dalam berbagai bentuk tempat duduk seperti meja kursi, gazebo untuk lesehan, dan meja dengan sofa. Fasilitas ibadah berupa mushola dan tempat wudhu juga tersedia, dengan kapasitas maksimal mushola mencapai 128 orang. Area pameran di lantai ini tetap terintegrasi dengan fungsi lainnya untuk menjaga kesinambungan naratif dan visual antar ruang. Di sisi privat,

lantai tiga mencakup ruang staf, ruang manajemen, toilet staf, ruang rapat, serta area servis untuk penempatan *roof water tank* dan *cooling tower*.

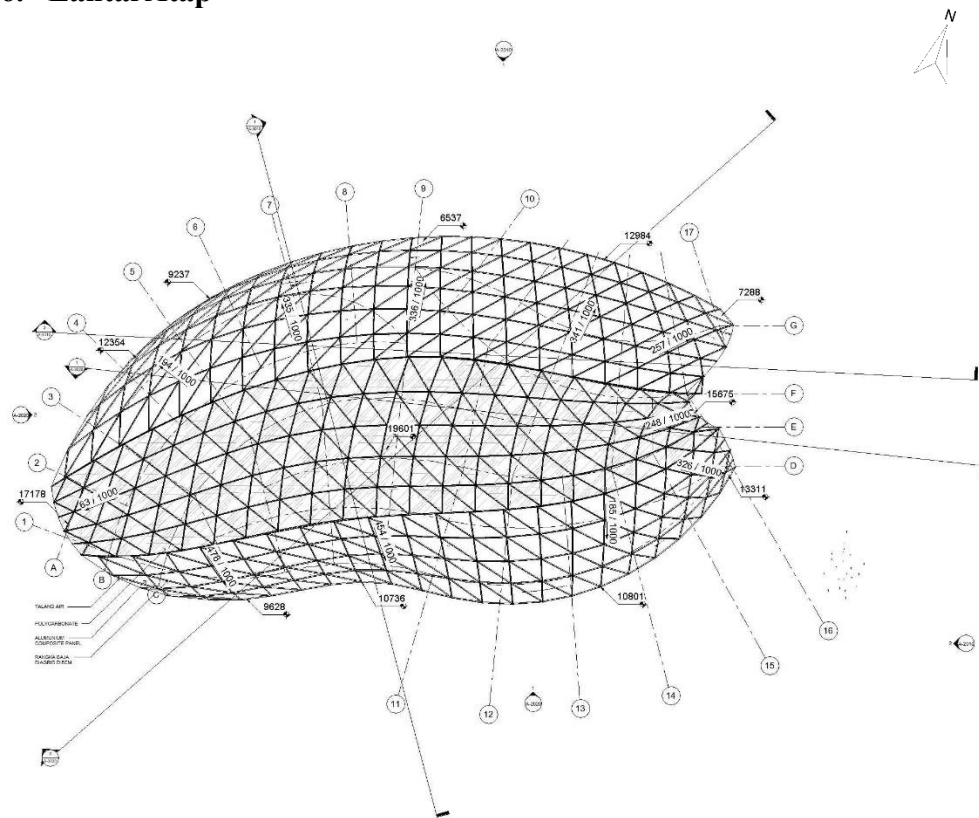
5. Lantai Rumah Lift



Gambar 5.71 Denah Rumah Lift
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Lantai rumah lift menampung ruang *machine room* atau ruang mesin di bagian rumah lift untuk lift pengunjung dan lift staf, sekaligus berfungsi sebagai atap dari ruangan-ruangan di lantai tiga. Rumah lift dapat diakses dengan tangga kebakaran yang naik ke lantai rumah lift di setiap *core* bangunan. Area rumah lift ini tidak terbuka secara publik untuk pengunjung demi keselamatan dan kenyamanan para pengunjung lainnya. Pit lift terletak di bawah basement sebagai ruang mekanisme yang menunjang kebutuhan lift dan keamanan lift dengan kedalaman 1,2 meter.

6. Lantai Atap



Gambar 5.72 Denah Atap
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Pada denah atap, terlihat penggunaan dua jenis material atap, yaitu *polycarbonate* dan *aluminium composite panel*. Perbedaan elevasi dan kemiringan atap ditunjukkan untuk mengarahkan jalur aliran air hujan menuju talang air, yang kemudian disalurkan ke *roof water tank* sebagai bagian dari sistem pengelolaan air bangunan.

7. Diagram Program Ruang

Seluruh lantai, mulai dari basement hingga atap, divisualisasikan secara menyeluruh dalam diagram program ruang yang menggambarkan hubungan antar lantai secara jelas. Representasi ini disajikan dalam bentuk diagram *exploded axonometry* untuk memperlihatkan susunan dan fungsi ruang pada setiap tingkat bangunan.

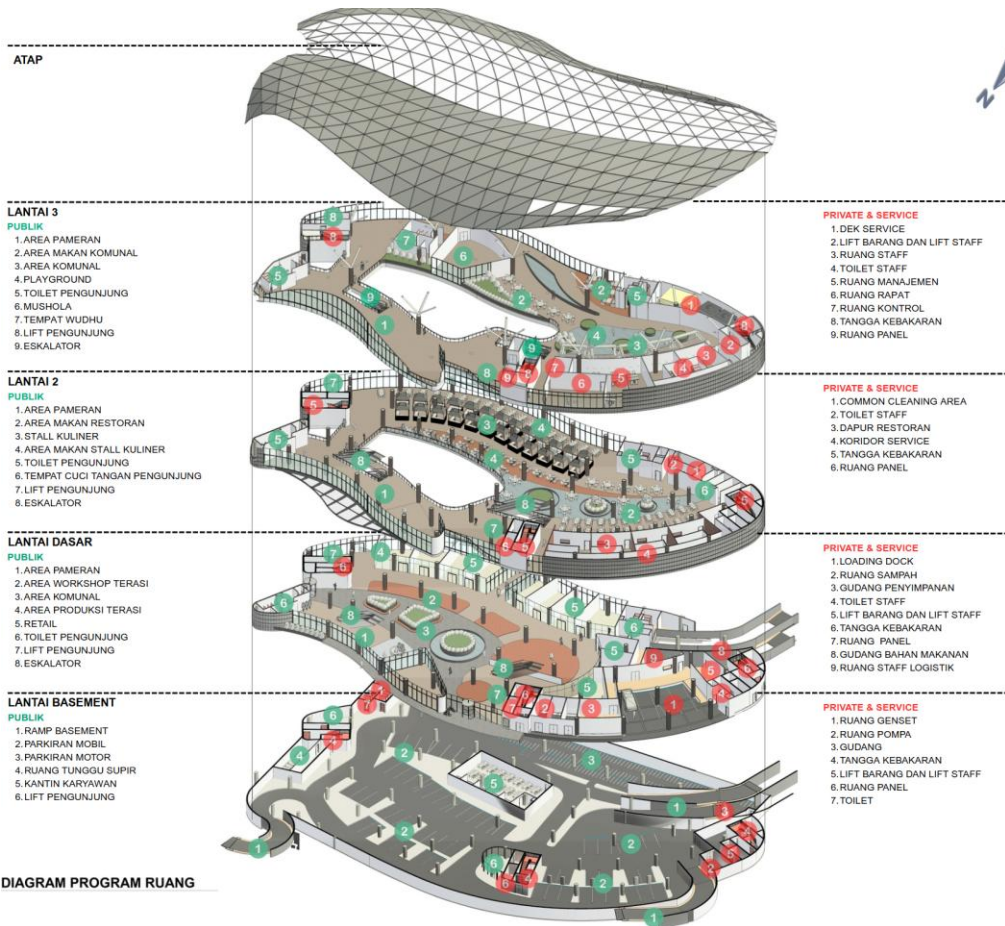
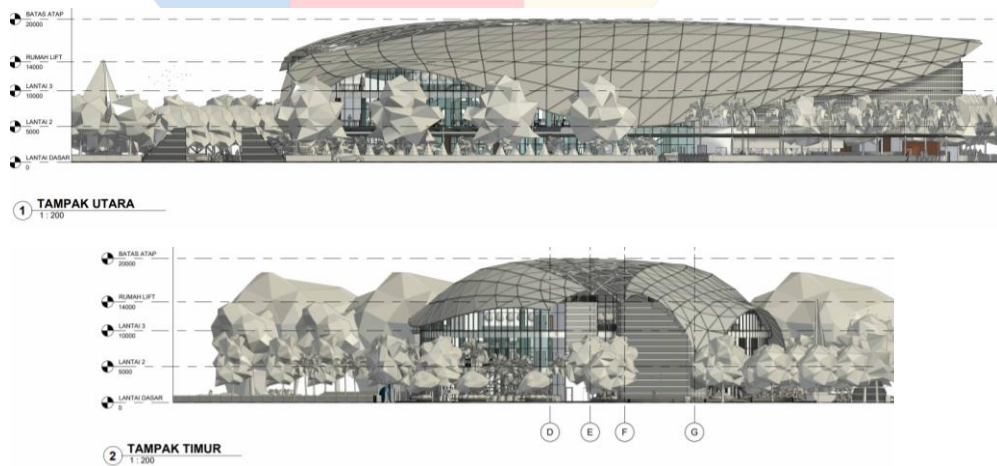


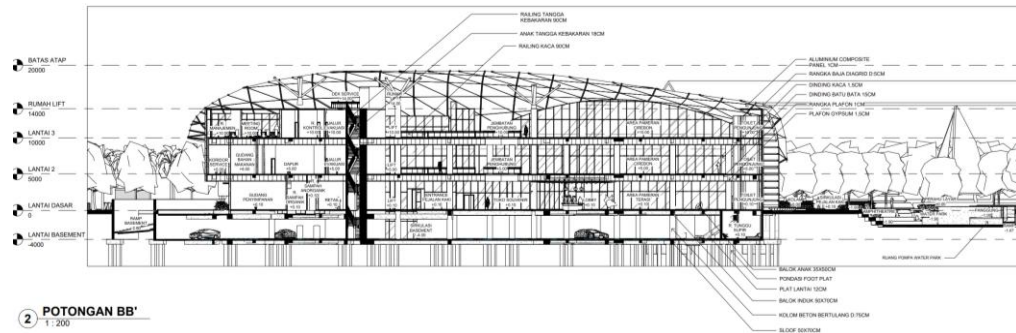
DIAGRAM PROGRAM RUANG

Gambar 5.73 Diagram Program Ruang
 (Sumber: Analisis penulis, 2025)

5.6.6 Tampak Bangunan

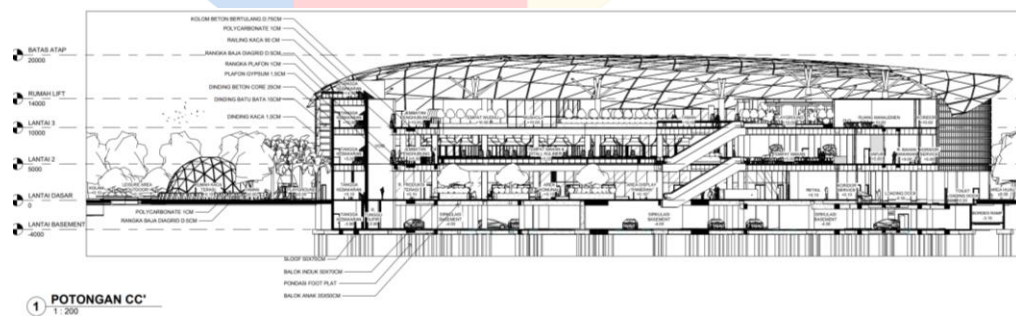


elemen lanskap dan jalur pejalan kaki (pedestrian) yang terhubung ke bangunan melalui titik penyeberangan turut memperkuat relasi antara tapak dan aksesibilitas pengunjung.



Gambar 5.76 Potongan BB'
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

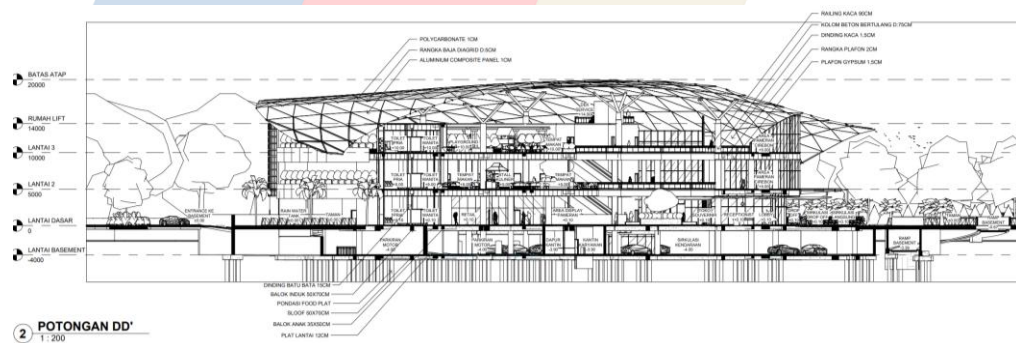
Potongan BB' merepresentasikan hubungan antara area servis dan area publik. Di sisi servis (*back of house*), tampak Gudang penyimpanan, ruang sampah, koridor servis, Gudang bahan makanan pada dapur, jalur evakuasi, serta ruang-ruang privat seperti ruang manajemen, *office*, dan ruang kontrol. Pada sisi publik, potongan ini memperlihatkan elemen-elemen seperti sirkulasi *basement*, jembatan penghubung antar lantai, *lobby*, area pameran, toilet pengunjung, ruang tunggu sopir, dan tangga darurat. Di area luar bangunan, konektivitas pedestrian dan alur sirkulasi mengarah ke area *amphitheatre*, menegaskan transisi dari ruang tertutup menuju ruang terbuka aktif.



Gambar 5.77 Potongan CC'
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Potongan CC' memperlihatkan peran jembatan penghubung antar lantai 2 dan 3 dalam membentuk konektivitas sirkulasi vertikal yang efisien. Di lantai

basement, tampak sirkulasi kendaraan, ruang tunggu sopir, serta ramp yang menghubungkan antar level *basement*. Tangga darurat hadir di setiap lantai sebagai jalur evakuasi, dan void pada bangunan menciptakan keterhubungan visual dan spasial antar lantai. Konektivitas ruang juga ditunjukkan antara area komunal, *back of house*, *stall* kuliner, ruang makan, dapur, ruang bahan makanan, dan koridor servis. Di lantai 3, potongan ini menampilkan keterpaduan antara ruang ibadah (tempat wudhu dan mushola), area bermain anak (*playground*), ruang makan, serta area privat seperti ruang manajemen dan koridor internal.



Gambar 5.78 Potongan DD'
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Potongan DD' memperlihatkan tentang alur sirkulasi kendaraan sejak memasuki tapak hingga menuju area *basement*. Potongan ini menunjukkan fungsi *basement* sebagai ruang parkir untuk motor dan mobil, lengkap dengan ramp kendaraan dan sistem sirkulasi internal. Di area *basement* juga terdapat fasilitas kantin karyawan dan dapur pendukung. Setiap lantai memperlihatkan susunan toilet pria dan wanita yang ditempatkan secara konsisten. Potongan ini juga menunjukkan transisi ruang publik yang mengalir dari *lobby*, resepsionis, area komunal, toko souvenir, dan area *retail*, hingga menuju *stall* kuliner dan ruang makan di lantai dua. Di lantai tiga, ruang makan terhubung secara langsung dengan *playground*, membentuk pengalaman spasial yang lebih terbuka dan inklusif.

5.6.8 Diagram dan Skema

1. Diagram *Planting*



Gambar 5.79 Diagram *Planting*
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

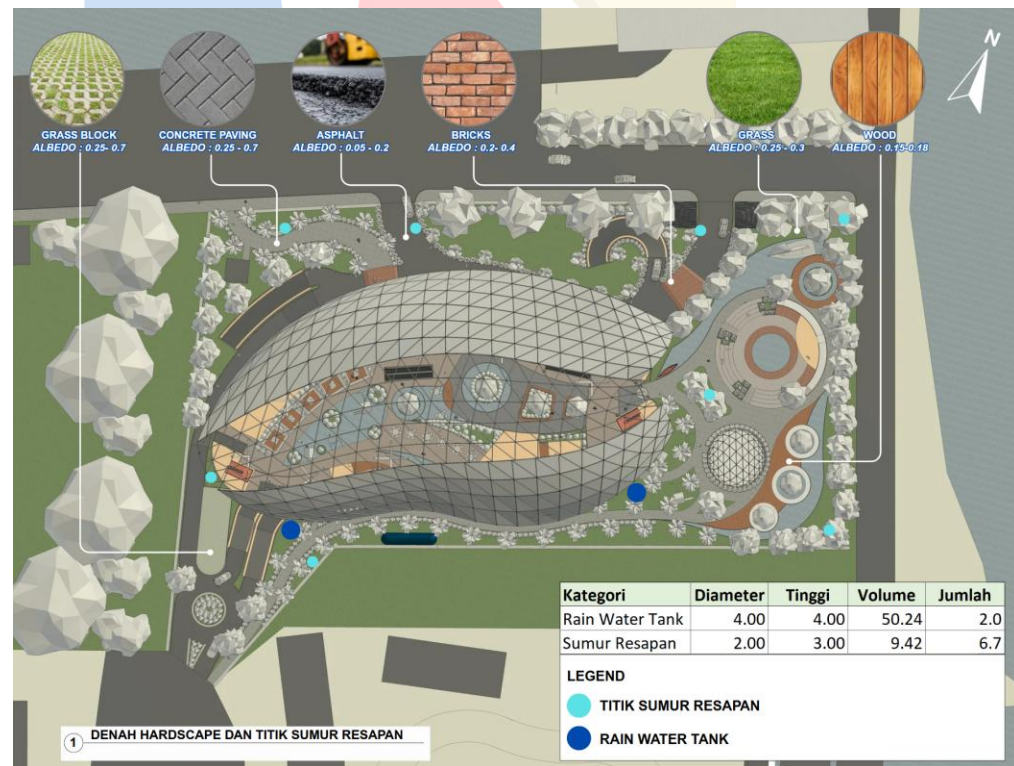
Penggunaan vegetasi pada bangunan ini merupakan hasil kombinasi antara pelestarian pohon eksisting di tapak dengan penambahan jenis vegetasi baru yang dipilih secara selektif. Pohon trembesi dan ketapang laut, yang telah tumbuh sebelumnya di lokasi, tetap dipertahankan sebagai bagian dari strategi perlindungan lingkungan, menciptakan bayangan alami, serta menjaga keseimbangan ekologis kawasan. Pelestarian ini juga mencerminkan upaya konservatif dalam menjawab isu keberlanjutan di kawasan pesisir.

Sementara itu, penambahan pohon dan tanaman hias dilakukan dengan mempertimbangkan jenis-jenis vegetasi yang umum dijumpai di wilayah pesisir dan kawasan lainnya di Kota Cirebon seperti tanaman kaca piring, cemara norflox, lee kwan yew, dan kencana ungu. Hal ini bertujuan untuk memperkuat identitas ekologis dari segi tanaman lokal pada tapak, sekaligus menyesuaikan desain lanskap dengan konteks lingkungan sekitar. Beberapa jenis pohon dan

perdu seperti palem phoenix, palem raja, palem kuning, ekor kucing, dan sepi udang dipilih sebagai elemen simbolik yang tidak hanya memperindah tampilan visual, tetapi juga membentuk karakter khas kawasan pesisir.

Pemilihan vegetasi ini merepresentasikan citra pesisir yang telah melekat pada berbagai daerah maritim di luar Kota Cirebon, dan dalam konteks ini diolah kembali sebagai ekspresi visual yang lebih kontemporer. Melalui pendekatan Regionalisme Kritis, perpaduan antara vegetasi eksisting khas Cirebon dan elemen lanskap pesisir modern diinterpretasikan secara kontekstual untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara arsitektur, lanskap, dan budaya lokal.

2. Denah *Hardscape* dan Titik Sumur Resapan



Gambar 5.80 Diagram *Hardscape* dan Titik Sumur Resapan

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Keterangan	Material	Cn Surface Run Off Coefficient	Area (m2)	Rain Intensity (m/day)	Coefficient of Permeability	Run Off (m3)
Atap	Polycarbonate	0.95	1577.20	0.03	0.855	38.43
	Aluminium Composite Panel (ACP)	0.95	2634.3	0.03	0.855	64.19
Total						102.62
Non Atap	Taman	0.21	2934.22	0.03	0.855	15.81
	Paving	0.95	834.18	0.03	0.855	20.33
	Aspal	0.85	1186.9	0.03	0.855	25.88
	Batu Bata	0.7	75.5	0.03	0.855	1.36
	Total					63.37
Total keseluruhan						165.99

Tabel 5.5 Tabel perhitungan *run off* dari bangunan Tera-Coast

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

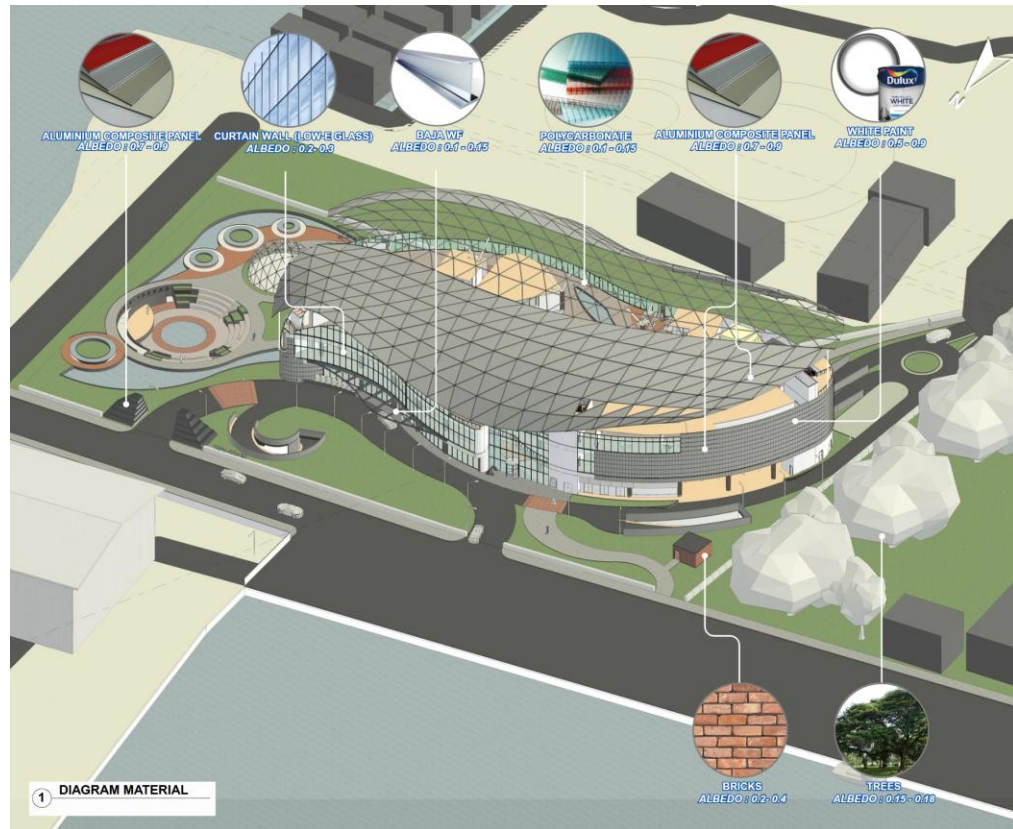
Sebagai bentuk berkelanjutan, diperlukan adanya pengolahan air hujan dan adanya sumur resapan untuk mencegah air keluar dari tapak. Dalam aspek pengelolaan air hujan, perhitungan *runoff* dilakukan untuk mengetahui volume air yang mengalir dari permukaan atap dan permukaan non-atap (lantai dasar). Rumus yang digunakan untuk perhitungan tersebut adalah:

$$\text{Runoff} = \text{CN} \times \text{Area} \times \text{Rain Intensity} \times 0,855$$

Parameter CN (Curve Number) disesuaikan berdasarkan jenis material permukaan. Hasil dari perhitungan *runoff* atap digunakan untuk menentukan kapasitas *rain water tank* sebagai media penampungan air hujan yang dapat dimanfaatkan kembali di dalam bangunan. Sementara itu, *runoff* dari area non-atap digunakan sebagai dasar perencanaan sumur resapan, termasuk perhitungan volume dan jumlah sumur yang dibutuhkan untuk mencegah limpasan air keluar dari tapak.

Penggunaan material pada *hardscape* bangunan mempertimbangkan nilai albedo guna mengendalikan suhu permukaan dan efek pulau panas (*urban heat island*). Nilai albedo menunjukkan kemampuan suatu material dalam memantulkan panas matahari, dengan kisaran antara 0 hingga 1. Semakin rendah nilai albedo, semakin besar serapan panas yang terjadi, sehingga permukaan menjadi lebih panas. Oleh karena itu, pemilihan material *hardscape* dengan albedo tinggi menjadi bagian dari strategi desain pasif untuk menciptakan kenyamanan termal di area luar bangunan.

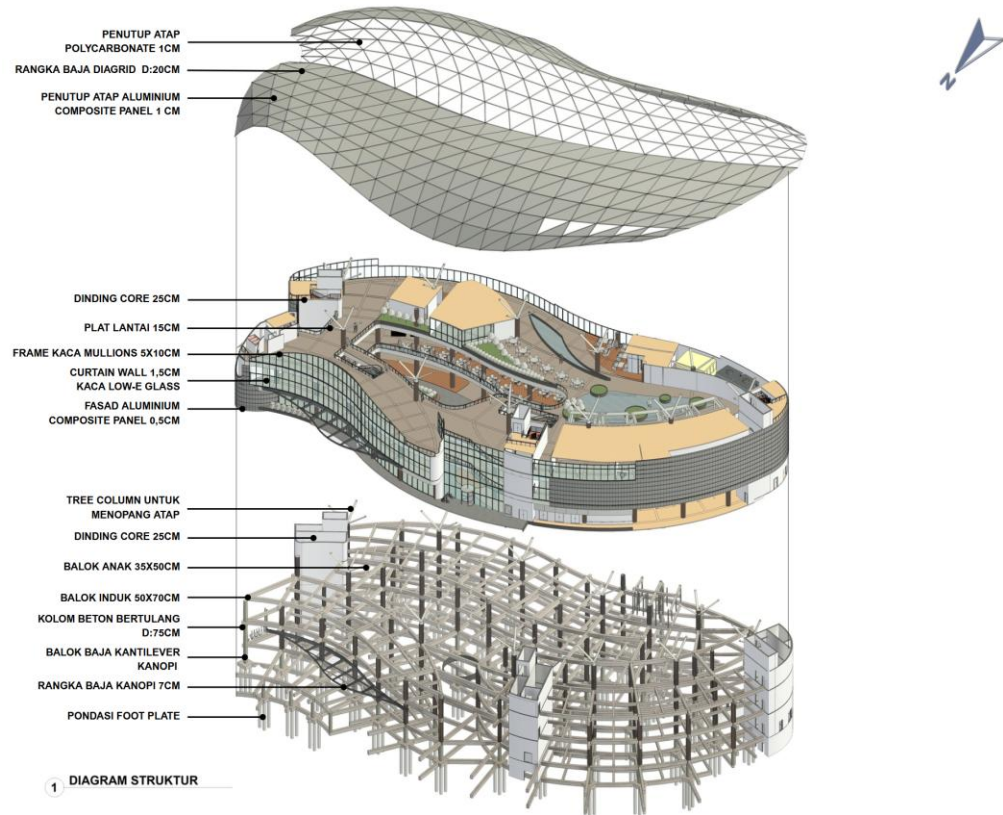
3. Diagram Material



Gambar 5.81 Diagram Material
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Pemilihan material pada bangunan ini didasarkan pada pertimbangan nilai albedo yang bervariasi, disesuaikan dengan kebutuhan visual serta performa termal yang diharapkan. Nilai albedo tiap material diperhitungkan secara cermat untuk membantu mengendalikan panas permukaan bangunan; material dengan albedo rendah akan menyerap lebih banyak panas, sedangkan material dengan albedo tinggi lebih efektif dalam memantulkan radiasi matahari. Rentang nilai albedo berkisar antara 0 hingga 1, dan menjadi salah satu parameter utama dalam perancangan elemen eksterior guna menciptakan kenyamanan termal pasif.

4. Diagram Struktur

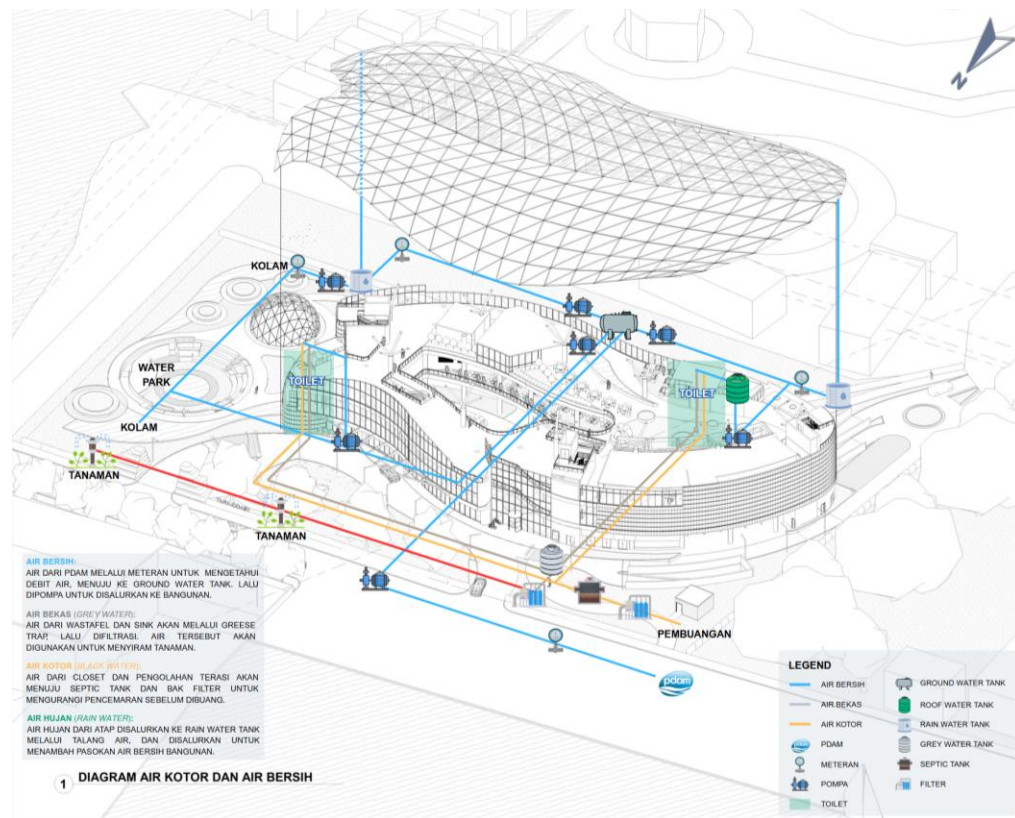


Gambar 5.82 Diagram Struktur
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Dari segi struktur, bangunan ini menggunakan sistem utama berupa kolom dan balok beton bertulang yang menopang keseluruhan massa bangunan. Sistem ini diperkuat dengan elemen *core* bangunan berupa dinding beton yang berfungsi sebagai penstabil utama terhadap gaya lateral. Untuk area kanopi, digunakan struktur rangka baja yang ringan namun kuat, mendukung bentang yang lebih bebas dan terbuka.

Material penutup fasad terdiri atas kombinasi curtain wall kaca dan dinding batu bata, memberikan kontras tekstur sekaligus variasi visual. Kaca digunakan untuk mengoptimalkan pencahayaan alami, sementara batu bata memberikan kesan masif dan solid sebagai penyeimbang. Pada bagian atap, diterapkan sistem struktur *diagrid* yang tidak hanya memberikan kekakuan struktural tambahan terhadap beban horizontal dan vertikal, tetapi juga menonjolkan ekspresi estetika dari sistem konstruksi itu sendiri.

5. Diagram Air Kotor dan Air Bersih



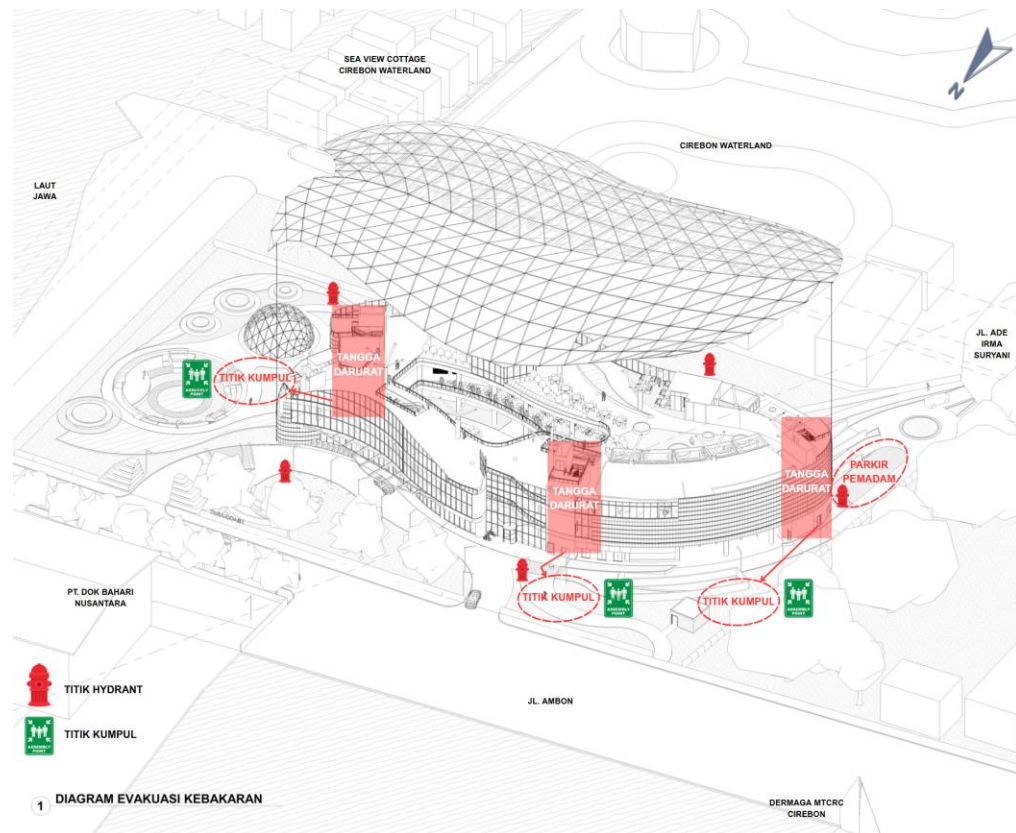
Gambar 5.83 Diagram Air Bersih dan Air Kotor

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Sistem penyediaan air bersih mengandalkan suplai dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) yang dialirkan ke *ground water tank* bawah tanah melalui meteran untuk memantau debit masuk. Selanjutnya, air didistribusikan ke *roof water tank* dengan pompa untuk melayani kebutuhan seluruh bangunan. Air hujan dari atap ditangkap melalui talang dan dialirkan ke *rain water tank* di lantai dasar. Air ini disaring dan dimanfaatkan sebagai sumber air alternatif untuk mengurangi penggunaan air bersih dari PDAM.

Distribusi air bersih mencakup suplai ke toilet, sementara air bekas dari wastafel ditampung ke *grey water tank* untuk didaur ulang dan digunakan kembali untuk penyiraman tanaman lanskap melalui sistem sprinkler. Air dari kloset dan aktivitas produksi terasi dialirkan ke *septic tank*, difiltrasi, dan disalurkan ke sistem pembuangan akhir.

6. Diagram Evakuasi Kebakaran



Gambar 5.84 Diagram Evakuasi Kebakaran

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

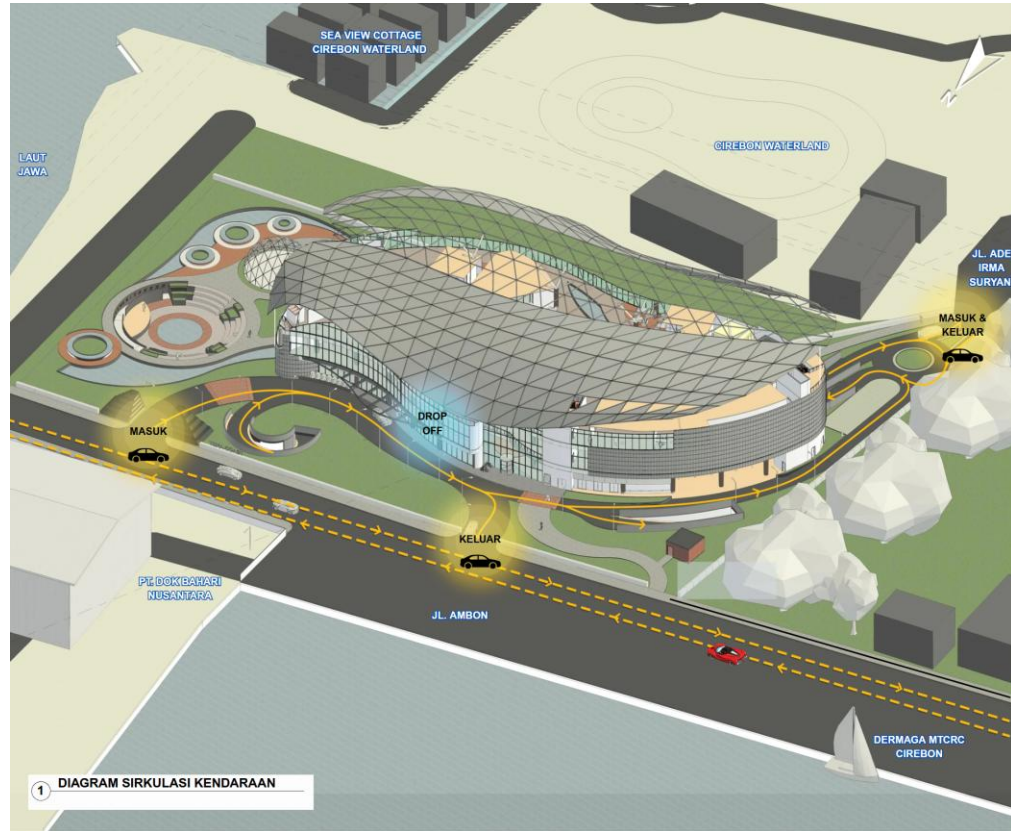
Dalam kondisi darurat seperti kebakaran, evakuasi dilakukan melalui tangga darurat yang terletak di area *core*, yang dilengkapi dengan material dinding dan *finishing* tahan api. Jalur evakuasi ini langsung mengarahkan pengguna bangunan menuju titik kumpul di ruang terbuka pada lantai dasar.

Selain *core* dan tangga kebakaran, terdapat 1 parkir pemadam dengan ukuran 6 x 15 meter dan 5 titik *hydrant* di berbagai sisi bangunan sebagai sumber air yang dapat digunakan oleh pemadam untuk memadamkan api ketika terjadi kebakaran di bangunan.

Di dalam bangunan terdapat Alat Pemadam Api Ringan (APAR) yang dapat digunakan ketika terjadi kebakaran, serta *smoke detector* yang dapat mendeteksi asap dan memicu *alarm* untuk segera melakukan evakuasi demi

keselamatan para pengunjung dan pengguna bangunan sebelum pemadam kebakaran tiba.

7. Sirkulasi Kendaraan



Gambar 5.85 Diagram Sirkulasi Kendaraan

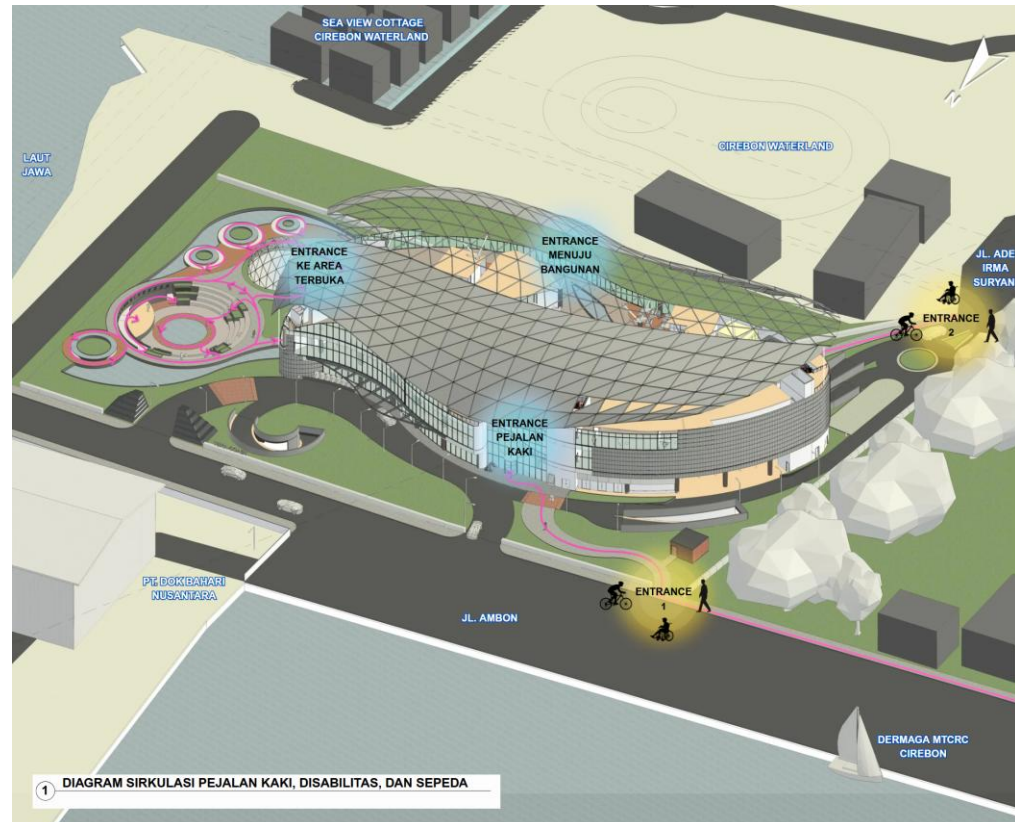
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Entrance kendaraan utama berada di sisi timur tapak melalui Jl. Ambon. Dari akses ini, kendaraan dapat langsung menuju area *drop-off* di *lobby* utama sebagai titik antar-jemput pengunjung. Setelah menurunkan penumpang, kendaraan dapat memilih keluar dari kawasan bangunan atau melanjutkan ke *basement* untuk parkir.

Entrance kendaraan kedua berada di sisi barat bangunan, tepatnya melalui Jl. Ade Irma Suryani. Jalur ini mengarahkan kendaraan langsung menuju area *basement* melalui akses belakang bangunan. Kendaraan dari jalur ini tidak dapat menjangkau *drop-off lobby* utama, namun telah disediakan dua

titik *drop-off* alternatif di area *basement* yang terhubung langsung ke *lobby lift* di *basement* sebagai titik akses bagi pengunjung untuk menuju ke bangunan.

8. Sirkulasi Pejalan Kaki, Pesepeda, dan Disabilitas



Gambar 5.86 Diagram Sirkulasi Pejalan Kaki, Disabilitas, dan Pesepeda
(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Untuk sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi utama ke dalam bangunan berada di Jl. Ambon juga menyediakan akses langsung ke pintu masuk utama bangunan melalui jalur pedestrian yang melewati taman, gardu PLN, dan penyeberangan yang telah dirancang secara aman dan terintegrasi. Sementara itu, sirkulasi kedua untuk masuk ke dalam bangunan terletak di belakang bangunan di Jl. Ade Irma Suryani memiliki sirkulasi pejalan kaki yang terpisah dari kendaraan, dengan akses langsung ke area luar (*outdoor*) bangunan yang terdapat rumah kaca terasi, *amphitheatre*, kolam, dan *leisure area* berupa tempat duduk *outdoor*, atau menuju *lobby* melalui pintu masuk belakang bangunan. *Entrance 2* dibuat untuk memudahkan pengunjung yang berasal dari *Cirebon Waterland*

dan area perumahan di sekitar *Cirebon Waterland* dapat mudah dalam mengakses bangunan Tera-Coast ini.

9. Diagram Konektivitas

PERSPEKTIF DARI ARAH BARAT



Gambar 5.87 Diagram Konektivitas dari Arah Barat

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Dari perspektif arah Barat, bangunan Tera-Coast berada di antara PT. Dok Bahari Nusantara, laut pelabuhan, dan *Cirebon Waterland*. Bangunan PT. Dok Bahari Nusantara memiliki perkiraan ketinggian 15 meter, hampir sejajar dengan Tera-Coast yang memiliki ketinggian 20 meter.

PERSPEKTIF DARI ARAH UTARA



Gambar 5.88 Diagram Konektivitas dari

(Sumber: Analisis penulis, 2025)

Dari perspektif arah Utara, Tera-Coast berbatasan langsung dengan Laut Jawa, dengan tampilan belakang bangunan menghadap ke area *Sea View Cottage* milik *Cirebon Waterland*, memperkuat kualitas visual, suasana dari pesisir, dan potensi orientasi pandang ke arah laut.

5.6.9 Visualisasi Hasil Desain

1. *Aerial View*



Gambar 5.89 Aerial View
(Sumber: Penulis, 2025)

Dalam *aerial view*, bangunan ini menunjukkan hubungan langsung dengan garis pantai, sesuai dengan konsep “*Seashore Heritage*.” Konsep ini merepresentasikan elemen-elemen alam seperti ombak, pesisir, serta karakteristik organik yang diekspresikan melalui bentuk atap yang fluid dan desain arsitektural bergaya kontemporer.

2. Eksterior



Gambar 5.90 Gapura pada *entrance* kendaraan utama bangunan

(Sumber:Penulis, 2025)

Elemen gapura diletakkan pada area pintu masuk utama dan berfungsi sebagai simbol khas Kota Cirebon. Gapura ini dirancang dengan pendekatan kontemporer yang mengadaptasi simbolik lokal, menghasilkan bentuk berundak yang dinamis. Material yang digunakan adalah *aluminium composite panel* (ACP), yang memberikan kesan modern sekaligus ringan dan mudah untuk dilengkungkan pada bagian sudut dari desain gapura yang telah dibuat.



Gambar 5.91 Rumah kaca untuk penjemuran terasi di area luar bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Rumah kaca untuk penjemuran terasi telah digunakan di pabrik modern untuk menjaga kualitas terasi dengan memperhatikan suhu, kelembapan ruang, paparan sinar matahari, dan kualitas udara di dalam rumah kaca. Rumah kaca di pabrik terasi modern umumnya berbentuk seperti rumah kaca pada umumnya dengan massa yang berbentuk persegi panjang dan atap yang segitiga.

Rumah kaca untuk proses penjemuran terasi di bangunan Tera-Coast dirancang dengan bentuk kubah (*dome*) untuk menampilkan pendekatan kontemporer yang berbeda dari rumah kaca konvensional pada pabrik terasi modern. Lokasi rumah kaca ditempatkan di area luar bangunan, agar dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung yang ingin menyaksikan secara langsung

proses penjemuran terasi dan visualisasi dari rumah kaca tersebut. Rumah kaca mencegah pengunjung bangunan di area luar bangunan terganggu dengan adanya bau terasi secara langsung yang tersebar di area luar bangunan.



Gambar 5.92 Area *drop-off* untuk ke *lobby* utama bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Fasilitas *drop-off* kendaraan dirancang berada dekat dengan pintu masuk utama dan terhubung langsung dengan area *lobby*. *drop-off* ini dilengkapi dengan kanopi yang berfungsi sebagai pelindung dari hujan, sehingga memberikan kenyamanan saat penurunan penumpang.



Gambar 5.93 Area penyebrangan universal dari pedestrian ke bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Area penyeberangan dirancang menggunakan material batu bata, sebagai representasi terhadap karakter material khas Cirebon. Selain memberikan identitas lokal, penggunaan batu bata juga meningkatkan visibilitas jalur penyeberangan bagi pengendara. Jalur ini dirancang dengan prinsip universal design, sehingga dapat diakses oleh pengguna kursi roda, pesepeda, dan pejalan kaki dari arah pedestrian menuju bangunan.



Gambar 5.94 Area servis bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Zona servis bangunan terletak di sisi barat dan mencakup fasilitas loading dock yang dilengkapi dengan ramp dan loading deck untuk mendukung kegiatan bongkar muat barang. Area ini juga dilengkapi dengan toilet servis bagi pengguna area servis, gudang penyimpanan, serta ruang pengelolaan sampah.



Gambar 5.95 *Amphitheatre* di luar bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Di area luar bangunan, terdapat *amphitheatre* yang dilengkapi dengan tangga dan tempat duduk bagi pengunjung. *Amphithetre* ini juga memiliki panggung untuk kegiatan pertunjukan serta wahana taman air (*water park*) yang dapat digunakan sebagai area bermain anak-anak maupun pertunjukan air mancur.



Gambar 5.96 *Entrance* pejalan kaki dan kendaraan di luar bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Selain pintu masuk utama, tersedia pula akses sekunder di bagian belakang bangunan yang dapat digunakan oleh kendaraan maupun pejalan kaki. Sirkulasi antara kendaraan dan pejalan kaki dipisahkan secara fisik dengan

perbedaan elevasi setinggi 10 cm, serta diperkuat oleh vegetasi berupa semak dan pepohonan sebagai peneduh serta elemen estetika.

3. Interior



Gambar 5.97 *Lobby* utama dari area *drop-off*
(Sumber: Penulis, 2025)

Lobby utama bangunan terhubung langsung dengan area *drop-off*, memungkinkan pengunjung untuk segera memasuki area dalam bangunan. Di dalam *lobby* terdapat meja resepsionis yang melayani kebutuhan informasi dan bantuan bagi pengunjung. Area ini juga berbatasan langsung dengan ruang pameran dan area komunal.



Gambar 5.98 Area komunal di dalam bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Area komunal di dalam bangunan dirancang dengan elemen vegetasi seperti perdu dan pohon yang ditanam di dalam planter box, mengingat area tersebut berada di atas *basement*. Beberapa *planter* juga dirancang sebagai tempat duduk bagi pengunjung.



Gambar 5.99 Area *Stall* Kuliner
(Sumber: Penulis, 2025)

Area kuliner terletak di lantai dua dan mencakup kios (*stall*) makanan serta tempat makan bagi pengunjung. Perbedaan material digunakan untuk membedakan area makan dengan jalur sirkulasi di sekitarnya.



Gambar 5.100 Area Pameran di dalam bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Ruang pameran dirancang secara vertikal dari lantai satu hingga lantai tiga. Masing-masing lantai dihubungkan oleh jembatan penghubung horizontal,

sementara konektivitas vertikal difasilitasi oleh escalator yang menghubungkan keseluruhan area pameran.



Gambar 5.101 Ruang Mushola
(Sumber: Penulis, 2025)

Fasilitas mushola terletak di lantai tiga dengan luas 128 m². Dinding kaca digunakan pada sisi yang menghadap taman dan area luar bangunan untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan pandangan visual. Area kaca tidak ditempatkan pada sisi koridor guna menjaga privasi dan mendukung ketenangan saat ibadah.



Gambar 5.102 Gazebo dan area bermain anak
(Sumber: Penulis, 2025)

Gazebo disediakan sebagai area makan lesehan atau tempat bersantai bagi pengunjung. Area ini dilengkapi dengan taman bermain anak serta vegetasi yang ditata melalui planter dan pohon kecil untuk memperindah suasana.



Gambar 5.103 Leisure area dan tempat makan bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Selain gazebo, tersedia area makan dengan meja dan kursi yang terletak di depan mushola, berada pada bagian tertinggi bangunan dan memiliki pemandangan ke seluruh area lantai. Area makan ini dikelilingi taman dan kolam yang berfungsi sebagai elemen simbolik dari lanskap pesisir.



Gambar 5.104 Kegiatan *workshop* pembuatan terasi tradisional
(Sumber: Penulis, 2025)

Kegiatan *workshop* pembuatan terasi tradisional sebagai bentuk upaya pelestarian proses penumbukan terasi secara turun-temurun yang dilakukan dengan alat tradisional dan melibatkan pengunjung secara langsung.

