

**DIPA FT**

**LAPORAN PENELITIAN  
DIPA FAKULTAS TEKNIK UNILA**



**KAJIAN *CONTINUITY* PADA BUNDRAN KOTA  
SEBAGAI RUANG TERBUKA PUBLIK YANG RAMAH  
PEJALAN KAKI**

**TIM PENGUSUL :**

| <b>NAMA</b>                   | <b>NIDN</b> | <b>SINTA ID</b> | <b>JABATAN</b> |
|-------------------------------|-------------|-----------------|----------------|
| M.M. Hizbullah S., S.T., M.T. | 0023088106  | 6681480         | Ketua          |
| M. Shubhi Yuda W., S.T., M.T. | 0006028005  | 6081424         | Anggota        |
| Kelik Hendro B., S.T., M.T.   | 0018127304  | 6681020         | Anggota        |
| Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc.  | 0008116501  | 6652750         | Anggota        |

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENELITIAN DIPTA FT UNIVERSITAS LAMPUNG 2021**

Judul : Kajian *Continuity* pada Bundaran Kota sebagai Ruang Terbuka Publik yang Ramah Pejalan Kaki  
Manfaat Sosial Ekonomi : Meningkatkan kualitas ruang terbuka publik Kota Bandar Lampung  
Jenis Kegiatan :  DIPA Penelitian  DIPA PkM

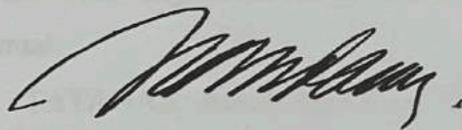
Tim Peneliti:

| No | Nama                              | NIDN       | Jabatan Fungsional | Jurusan    | No. HP       |
|----|-----------------------------------|------------|--------------------|------------|--------------|
| 1. | M.M. Hizbullah Sesunan, ST., M.T. | 0023088106 | Asisten Ahli       | Arsitektur | 081271723592 |
| 2. | M. Shubhi Yuda Wibawa S.T., M.T.  | 0006028005 | Asisten Ahli       | Arsitektur | 08122721827  |
| 3. | Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.   | 0018127304 | Asisten Ahli       | Arsitektur | 08156870919  |
| 4. | Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc.      | 0008116501 | Lektor             | Arsitektur | 0811722708   |

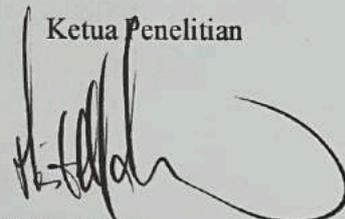
Jumlah mahasiswa yang terlibat : 5 orang  
Nama dan NPM mahasiswa : Rofi Ikhsan D. (1804081004), Milenia Sarah A. (1805081012), Ghina Luthfiyyah A. (1805081041), M. Gagah Alpalandi (1805081046), Nazwa Afna (1805081023)  
Lokasi Kegiatan : Bundaran Gajah Kota Bandar Lampung  
Lama Kegiatan : 125 hari kalender  
Anggaran Biaya : Rp. 10.000.000,-  
Sumber Dana : DIPA FT Unila  
Luaran Wajib : Laporan Akhir, Laporan Keuangan, dan makalah yang akan diterbitkan di Prosiding Seminar Nasional ber-ISSN / ISBN

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Arsitektur,  
FT Unila

Bandar Lampung, 28 Oktober 2021



**Drs. Nandang, M.T.**  
NIP. 195706061985031001

Ketua Penelitian  


**M.M. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.**  
NIP. 198108232008121001

Menyetujui,  
Dean Fakultas Teknik Unila



**Prof. Drs. Ir. Suharno, M.Sc., Ph.D., IPU., ASEAN. Eng.**  
NIP. 196505101993032008

## IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul : Kajian *Continuity* pada Bundaran Kota sebagai Ruang Terbuka Publik yang Ramah Pejalan Kaki

2. Tim Peneliti :

| No | Nama                              | Jabatan   | Bidang Keahlian          | Program Studi | Alokasi Waktu |
|----|-----------------------------------|-----------|--------------------------|---------------|---------------|
| 1. | M.M. Hizbullah Sesunan, ST., M.T. | Ketua     | Arsitektur               | Arsitektur    | 8             |
| 2. | M. Shubhi Yuda Wibawa S.T., M.T.  | Anggota 1 | Arsitektur               | Arsitektur    | 10            |
| 3. | Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.   | Anggota 2 | Arsitektur               | Arsitektur    | 10            |
| 4. | Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc.      | Anggota 3 | Perencanaan Wilayah kota | Arsitektur    | 10            |

3. Objek Kegiatan : Kajian ruang terbuka publik kota yang ramah pejalan kaki

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : Mei 2021

Berakhir : Oktober 2021

5. Usulan Biaya : Rp. 10.000.000,-

6. Lokasi : Bundaran Gajah Bandar Lampung

7. Kontribusi mendasar pada *peer* / bidang ilmu :

Menghasilkan sebuah prinsip desain yang mampu meningkatkan keberhasilan Kawasan Lapangan Saburai sebagai salah satu ruang terbuka publik utama kota Bandar Lampung

8. Nama Prosiding/Jurnal Ilmiah/Seminar/Konferensi yang menjadi sasaran publikasi

Ilmiah :

- TATANAN: Jurnal Arsitektur, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung, 2021
- DIMENSI: Journal of Architecture and Built Environment, UK Petra, Surabaya, 2021
- JPK | Jurnal Pengembangan Kota, UNDIP, Semarang, 2021
- JTII | Jurnal Teknologi Inormasi Indonesia, Universitas Lampung, Lampung 2021
- Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian, Fakultas Teknik, Universitas Lampung, 2021
- Forum Ilmiah Tingkat Nasional Institut Teknologi Sumatera (ITERA), Bandar Lampung, 2021

# KAJIAN *CONTINUITY* PADA BUNDARAN KOTA SEBAGAI RUANG TERBUKA PUBLIK KOTA YANG RAMAH PEJALAN KAKI

**Studi Kasus : Bundaran Gajah, Bandar Lampung**

**MM. Hizbullah Sesunan S.T., M.T. (NIDN: 0023088106)**  
**M. Shubhi Yuda Wibawa, S.T., M.T. (NIDN 0006028005)**  
**Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T. (NIDN 0018127304)**  
**Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc. (NIDN 0008116501)**  
**Program Studi Arsitektur, Jurusan Arsitektur**  
**Fakultas Teknik, Universitas Lampung**  
**2021**

## RINGKASAN PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada kajian *continuity* yang merupakan bagian dari teori *townscape* pada ruang terbuka publik, dan merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya, yang mengkaji prinsip-prinsip *Townscape* pada ruang terbuka publik kota. Obyek studi yang diambil adalah bundaran Gajah di Bandar Lampung. Ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dan beberapa teori rancang kota digunakan untuk mendapatkan prinsip-prinsip pengembangan kawasan, seperti teori *placemaking* dan *townscape*. Dari teori-teori tersebut, dibentuk konsep desain pengembangan kawasan bundaran Gajah, untuk mewujudkan terbentuknya ruang terbuka publik yang lebih ramah terhadap pejalan kaki. Bundaran gajah saat ini aktif digunakan sebagai ruang terbuka publik dengan menutup salah satu sisi jalan, kondisi ini tidak ideal bagi pejalan kaki karena tidak ada pemisahan yang jelas antara ruang untuk pejalan kaki dan untuk kendaraan bermotor, sehingga dapat membahayakan keselamatan pejalan kaki.

Dari penelitian ini diharapkan dapat terbentuk pemahaman tentang prinsip-prinsip *continuity* bagi pejalan kaki pada ruang terbuka publik kota, yang dapat menjadi konsep desain pengembangan ruang terbuka publik perkotaan di Bandar Lampung, khususnya pada kawasan bundaran Gajah. Lebih lanjut, prinsip-prinsip desain tersebut dapat diaplikasikan secara fisik kepada bundaran Gajah, dan dapat mendukung terwujudnya ruang terbuka publik yang berhasil,.

*Kata kunci: continuity, townscape, place making, keterikata, makna tempat, ruang terbuka publik*

# DAFTAR ISI

**Halaman Judul**

**Halaman Pengesahan**

**Identitas dan Uraian Umum**

**Ringkasan Penelitian**

**Daftar Isi**

**Daftar Gambar**

**Daftar Tabel**

|  |          |
|--|----------|
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>              | <b>1</b> |
| 1.1 Latar belakang .....                   | 1        |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....             | 3        |
| 1.3 Pertanyaan Penelitian.....             | 3        |
| 1.4 Tujuan, Sasaran dan Manfaat Studi..... | 3        |
| 1.4.1 Tujuan.....                          | 3        |
| 1.4.2 Sasaran.....                         | 4        |
| 1.4.3 Manfaat.....                         | 4        |
| 1.5 Pemilihan Obyek Studi Penelitian.....  | 4        |
| 1.5.1 Lingkup Kajian.....                  | 4        |
| 1.5.2 Batasan Wilayah penelitian.....      | 4        |
| 1.6 Keluaran Penelitian.....               | 5        |
| 1.7. Sistematika Pembahasan.....           | 5        |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>BAB 2 CONTINUITY SEBAGAI PENDUKUNG PLACE ATTACHMENT PADA RUANG TERBUKA PUBLIK PERKOTAAN.....</b> | <b>8</b>  |
| 2.1 Ruang terbuka Publik.....   | 8         |
| 2.1.1 Pengertian Ruang Terbuka Publik.....  | 8         |
| 2.2 Place Attachment sebagai Faktor Pendukung Keberhasilan Ruang Terbuka Publik.....                | 10        |
| 2.2.1 Pengertian <i>Place Attachment</i> .....  | 11        |
| 2.3 <i>Continuity - Townscape</i> .....   | 13        |
| 2.3.1 <i>Serial Vision</i> .....  | 13        |
| 2.3.2 <i>Place</i> .....  | 15        |
| 2.3.3 <i>Content</i> .....  | 16        |
| <br>  |           |
| <b>BAB 3 TINJAUAN UMUM KAWASAN.....</b>   | <b>18</b> |
| 3.1. Tinjauan Umum Kawasan.....   | 18        |
| 3.1.1 Batasan Kawasan Studi.....  | 19        |
| 3.1.2 Status Kepemilikan Lahan .....  | 21        |
| 3.2 Tinjauan Elemen Perkotaan Pada Kawasan.....   | 22        |
| 3.2.1 Tata Guna Lahan.....  | 23        |
| 3.2.2 Pola Pemanfaatan Ruang Di Dalam Dan Sekitar Kawasan.....                                      | 23        |
| 3.2.3 Jaringan Pergerakan.....  | 24        |
| 3.2.4 Intensitas Bangunan.....  | 27        |
| 3.2.5 Ruang Terbuka.....  | 28        |
| <br>  |           |
| <b>BAB 4 EVALUASI TOWNSCAPE PADA BUNDARAN KOTA .....</b>  | <b>29</b> |
| 4.1 Analisa factor Townscape.....   | 29        |
| 4.1.1 Place.....  | 29        |
| 4.1.2 <i>Serial Vision</i> .....  | 36        |
| 4.1.3 Content.....  | 36        |
| <br>  |           |
| <b>BAB 5 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>  | <b>39</b> |
| 5.1 Temuan Hasil Studi.....   | 39        |
| 5.1.1 Place.....  | 39        |
| 5.1.2 Content.....  | 41        |
| 5.1.3 Kesimpulan.....   | 41        |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 5.2 Rekomendasi Pengembangan..... | 42 |
|-----------------------------------|----|

**Daftar Pustaka**

**Lampiran**

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 1.1</b> Potensi aktifitas sosial pada lokasi penelitian.....                              | 2  |
| <b>Gambar 1.2</b> Lokasi tapak penelitian.....  | 5  |
| <b>Gambar 2.1</b> Kerangka <i>Place Attachment</i> .....  | 11 |
| <b>Gambar 3.1</b> Wilayah administrasi lahan penelitian.....  | 19 |
| <b>Gambar 3.2</b> Batasan lokasi penelitian .....   | 20 |
| <b>Gambar 3.3</b> Batasan lokasi penelitian .....   | 21 |
| <b>Gambar 3.4</b> Status kepemilikan lahan .....  | 22 |
| <b>Gambar 3.5</b> Sistem aktivitas & pola pemanfaatan ruang .....                                   | 24 |
| <b>Gambar 3.6</b> Jaringan Pergerakan.....  | 25 |
| <b>Gambar 3.7</b> Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan .....  | 26 |
| <b>Gambar 3.8</b> Intensitas bangunan disekitar kawasan.....  | 27 |
| <b>Gambar 3.9</b> Ruang terbuka di dalam dan sekitar kawasan.....                                   | 28 |
| <b>Gambar 4.1</b> <i>Focal Point</i> yang terwujud di dalam Kawasan.....                            | 31 |
| <b>Gambar 4.2</b> <i>Change of level</i> yang terwujud di dalam Kawasan.....                        | 31 |
| <b>Gambar 4.3</b> <i>Pedestrian Ways</i> yang terwujud di dalam Kawasan.....                        | 32 |
| <b>Gambar 4.4</b> <i>Continuity</i> yang belum terwujud di dalam Kawasan.....                       | 33 |
| <b>Gambar 4.5</b> <i>Linking and Joining The Floor</i> yang belum terwujud di dalam<br>Kawasan..... | 33 |
| <b>Gambar 4.6</b> <i>Grandiose Vista</i> yang belum terwujud di dalam Kawasan.....                  | 34 |
| <b>Gambar 4.7</b> <i>Prencincts</i> yang belum terwujud di dalam Kawasan.....                       | 35 |
| <b>Gambar 4.8</b> <i>Serial Vision</i> yang belum terwujud di dalam Kawasan .....                   | 36 |
| <b>Gambar 4.9</b> <i>Exposure</i> yang belum terwujud di dalam Kawasan.....                         | 37 |
| <b>Gambar 4.10</b> <i>Area Tamming With Tach</i> .....  | 38 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabel 2.1</b> Kerangka <i>place attachment</i> ..... | 11 |
| <b>Tabel 5.1</b> Rekomendasi Pengembangan Kawasan ..... | 50 |

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah S.W.T, dan karena karunia-Nya pula sehingga Laporan Akhir penelitian berjudul “Kajian *Continuity* pada Bundaran Kota sebagai Ruang Terbuka Publik Kota yang Ramah Pejalan Kaki“ ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini kami berterima kasih kepada Yth. :

- a. Ketua LPPM Unila.
- b. Dekan, Wakil Dekan Bagian Akademik, dan Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Unila.

Atas bantuannya pada kegiatan penelitian ini, sehingga dapat terlaksana dan berjalan dengan lancar.

Semoga kegiatan ini akan memberi manfaat yang besar, khususnya kepada Program Studi Arsitektur, mahasiswa Arsitektur dan pihak-pihak yang berkepentingan. Terima kasih.

Bandar Lampung, 28 Oktober 2021

Ketua Tim Peneliti,



M.M. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.  
NIP. 19810823 200812 1 001

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kawasan Bundaran Gajah atau yang dikenal juga dengan bundaran tugu adipura yang menjadi obyek penelitian, saat ini menjadi ruang terbuka publik dengan daya tarik berupa *icon* kota bandar lampung yaitu tugu adipura yang berada di pusat kota, dekat dengan *landmark* kota lainnya seperti taman Gajah dan GOR Saburai. Hal-hal tersebut merupakan daya tarik kawasan bagi pejalan kaki, yang tentunya harus direncanakan dengan baik gubahan fisiknya agar ramah terhadap pejalan kaki. Sejak dulu, banyak masyarakat yang sengaja datang kesini khusus untuk mengabadikan gambar dan beraktifitas di bundaran kota tersebut, begitu pula salah satu sisi jalan di bundaran ini kerap ditutup karena digunakan untuk *event-event* kota. Hal ini dapat dipersepsi bahwa kawasan bundaran ini memiliki peranan cukup penting bagi kota Bandar Lampung, karena merupakan *venue* utama bagi *event* kota yang diharapkan dapat memberikan citra kota yang baik.

Dalam ruang komunal, harus terbentuk suatu keseimbangan dinamis antara aktivitas publik maupun privat dengan tujuan untuk menyatukan berbagai budaya kehidupan yang berbeda antarmanusia. Ruang-ruang yang telah terbentuk perlahan telah menjadi bagian dari kebutuhan manusia, dimana penyediaan ruang-ruang publik disuatu kawasan dinilai penting karena merupakan panggung tempat berkumpul dan berinteraksinya masyarakat umum dan diumpamakan seperti pertunjukan drama yang dilakoni diatas panggung (Carr: 1992). Segala aktivitas dapat dilakukan setiap saat tanpa harus membedakan strata sosial, tingkat pendidikan, usia, dari anak-anak hingga orang dewasa, mulai dari politik, perekonomian, olahraga sampai kegiatan seni budaya. Di sini juga menjadi tempat strategis bagi pedagang untuk mencari nafkah sehingga tercipta hubungan mutualisme antara pengguna ruang. Jika hubungan seperti ini telah terbentuk maka munculah sebuah keterikatan antara manusia dan tempat tersebut, yang dikenal dengan istilah keterikatan tempat. Munculnya keterikatan tempat dapat menjadi indikasi keberhasilan sebuah ruang terbuka publik.

Dari pemaparan diatas dapat dipelajari bahwa keberhasilan sebuah ruang terbuka publik penting untuk diwujudkan dan disinilah pentingnya penelitian ini untuk dilakukan, karena keberhasilan ruang terbuka publik kota tidak lepas dari kualitas fisik dan

hubungannya dengan manusia sebagai pengguna ruang tersebut. Salah satu konsep/teori yang mempelajari hubungan hubungan manusia-tempat kedalam satu kerangka pemikiran yang terpadu, adalah konsep terpadu “*place attachment*” atau keterikatan tempat, yang salah satunya dilontarkan oleh Altman dan Low (1992). Pada 2010, Scanell & Gifford merangkum hubungan dari manusia-proses psikologi-tempat dalam sebuah konsep terpadu yang mencakup aspek-aspek fisik dari tempat (*place*) itu sendiri, latar belakang manusia & proses psikologis yang terbentuk antar keduanya.



**Gambar 1.1** Potensi aktifitas sosial pada lokasi penelitian, yang dapat menjadi etalase kota yang baik,

Sumber : <https://instagram.com/rafiyogiandriansyah>

Dengan mempelajari aspek-aspek keterikatan tempat tersebut, dapat diketahui beberapa nilai fisik perkotaan yang dapat mempengaruhi keberhasilan/kehidupan sebuah ruang terbuka publik di tepian air kota. Gubahan fisik dapat menyumbangkan andil terhadap ramainya sebuah ruang publik dikunjungi masyarakat, selain aspek manusia itu sendiri. Seni dalam mengolah fisik kota tersebut salah satunya adalah dengan konsep *continuity* dari teori Townscape (Cullen, 1971) yang telah dikaji dalam penelitian sebelumnya. Pada fase ini, peneliti akan melakukan analisis konsep desain menggunakan konsep *continuity* pada ruang

terbuka publik, sehingga dapat memberikan panduan konsep desain yang ideal bagi bundaran Gajah ini.

Terkait dengan obyek penelitian, dewasa ini minat masyarakat dan pemerintah kota Bandar Lampung untuk mengunjungi dan menggunakan ruang disekitar bundaran gajah semakin meningkat, terlihat dari seringnya kawasan digunakan untuk panggung event dan menutup salah satu ruas jalan pada sat-saat tertentu agar dapat leluasa digunakan untuk pejalan kaki. Meningkatnya minat masyarakat lokal berkunjung ke kawasan Taman Gajah (yang lokasinya berdekatan dengan bundaran Gajah), menjadi isu penelitian terdahulu yang sudah selesai dikaji, dengan mengevaluasi prinsip-prinsip *place attachment* yang terwujud di dalam kawasan, yang menjadi indikasi keberhasilan revitalisasi Kawasan. Dari penelitian terdahulu diketahui bahwa *place attachment* telah terwujud (khususnya pada Taman Gajah) membuat masyarakat merasa betah dan memiliki keterikatan dengan kawasan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dilakukanlah penelitian lanjutan ini yang dapat mendukung terbentuknya *place attachment* pada kawasan taman Gajah dan bundaran Gajah secara menyeluruh, tidak terfokus pada Taman Gajah saja.

Suksesnya sebuah pengembangan ruang terbuka publik kota pada dasarnya ditentukan oleh konsep desain yang baik, yang dapat menonjolkan karakteristik, keunikan, dan makna yang ada pada sebuah ruang terbuka publik, sehingga membuat masyarakat memiliki keterikatan dengannya, serta isu-isu yang sedang berkembang ditanggapi dalam perencanaan dan perancangan kawasan tersebut. Hal ini lah yang akan dikaji pada penelitian ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan utama kawasan Bundara Gajah, Bandar Lampung, yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

Merumuskan prinsip-prinsip desain berbasis *Continuity* yang dapat mendukung terbentuknya ruang terbuka publik yang ramah pejalan kaki di Kawasan Bundaran Gajah.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan konsep *Continuity* dari teori *Townscape*, prinsip desain seperti apa yang dapat mendukung terbentuknya ruang terbuka publik yang ramah pejalan kaki pada bundaran Gajah?

### **1.4 Tujuan, Sasaran dan Manfaat Studi**

#### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah merumuskan prinsip-prinsip desain berdasarkan konsep *Continuity* dari teori *Townscape*, yang dapat mendukung terbentuknya ruang terbuka publik yang ramah pejalan kaki pada Kawasan bundaran Gajah Bandar Lampung.

#### **1.4.2 Sasaran**

Sasaran yang akan dicari untuk mencapai tujuan yang diharapkan adalah:

Terwujudnya prinsip-prinsip desain *continuity* dari teori *townscape* dalam sebuah ruang terbuka publik yang ramah pejalan kaki di kawasan bundaran Gajah, yang menjadi salah satu indikator keberhasilan ruang terbuka publik kota.

#### **1.4.3 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari studi ini adalah:

1. Secara akademik

Memberikan pemahaman ilmiah tentang simulasi prinsip-prinsip *continuity* dari teori *Townscape* pada ruang terbuka publik, khususnya pada kawasan bundaran Gajah Bandar Lampung.

2. Secara praktik

Memberikan masukan bagi arsitek / perancang kota dan pemerintah dalam mengembangkan ruang terbuka publik perkotaan di Bandar Lampung, sebagai strategi pengembangan pariwisata dan dapat memberikan identitas dan citra bagi kota Bandar Lampung.

## **1.5 Pemilihan Obyek Studi Penelitian**

### **1.5.1 Lingkup Kajian**

Adapun lingkup obyek studi akan dibatasi pada :

1. Kajian studi preseden yang berhubungan dengan prinsip-prinsip keberhasilan ruang terbuka publik dan *placemaking*.
2. Rumusan prinsip-prinsip desain *continuity* pada ruang terbuka publik perkotaan berdasarkan hasil kajian studi teoritik dan studi preseden.

### **1.5.2 Batasan Wilayah penelitian**

Kawasan yang dijadikan obyek penelitian dalam studi ini dibatasi pada bangunan/elemen kota yang membatasi kawasan bundaran Gajah dan tautannya dengan landmark disekitar kawasan (GOR Saburai dan Taman Gajah). Bangunan/elemen kota yang ada disekiling bundaran Gajah inilah yang menjadi *enclosure* dari ruang terbuka publik tersebut.

Batasan kawasan penelitian adalah:

Kawasan bundaran Gajah yang di jadikan obyek penelitian dibatasi pada empat sisi jalan disekitar bundaran Gajah, sampai Taman Gajah. Bangunan dalam batas 1 blok disebelang obyek penelitian juga menjadi hal yang diamati jalan disekitar taman tersebut.

! "#\$%&' (\$)%  
\$#\*+)%

**Gambar 1.2** Lokasi tapak penelitian

Sumber : <https://feedram.club/hashtag/lampungpunyacerita>

## **1.6. Keluaran Penelitian**

Adapun yang menjadi keluaran penelitian ini adalah:

1. Laporan Penelitian.
2. Minimal satu makalah ilmiah dipresentasikan pada Seminar Nasional atau disubmit (submitted) di jurnal nasional terindex DOAJ / SINTA.

## **1.7. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan untuk kajian *Continuity* pada bundaran kota sebagai ruang terbuka publik yang ramah pejalan kaki, adalah sebagai berikut:

## **Bab 1 - Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan secara umum tentang latar belakang pemilihan topik, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran penelitian, ruang lingkup kawasan perancangan serta metodologi penelitian.

## **Bab 2 - Tinjauan Pustaka**

Kajian normatif yang bersifat literatur, terkait: Ruang terbuka publik, *Placemaking*, *Townscape*, dan Studi Preseden

## **Bab 3 - Tinjauan Umum Kawasan**

Bab ini memberikan deskripsi kondisi eksternal dan internal kawasan Lapangan Enggal Bandar Lampung, yang akan menjadi isu dalam melakukan kajian kawasan.

## **Bab 4 – Konsep *Continuity* pada Kawasan**

Bab ini memaparkan kajian yang dilakukan pada kawasan penelitian berdasarkan teori *continuity (townscape)* pada ruang terbuka publik perkotaan.

## **Bab 5 - Penutup**

Bab penutup yang menjabarkan kesimpulan penelitian dan rekomendasi yang dapat diaplikasikan pada pengembangan kawasan penelitian di masa yang akan datang.

## **BAB 2**

# ***CONTINUITY* SEBAGAI PENDUKUNG *PLACE* *ATTACHMENT* PADA RUANG TERBUKA PUBLIK PERKOTAAN**

### **2.1 Ruang terbuka Publik**

#### **2.1.1 Pengertian Ruang Terbuka Publik**

Arsitektur memahami ruang pada dasarnya selalu merujuk pada dua sifat; matematis dan psikologis, secara matematis sebagai sebuah entitas dan obyek yang dibatasi oleh tiga sumbu ; x, y dan z. Secara psikologi ruang dipahami sebagai *locus* yaitu merupakan tempat terjadinya percampuran, pertemuan atau bahkan pertempuran beragam kepentingan (*needs*) dan keinginan (*wants*) manusia. Pemahaman matematis bersifat obyektif dan kuantitatif sedangkan pemahaman psikologis bersifat subyektif dan kualitatif. Kedua pemahaman sifat ini tidak dapat berdiri sendiri tetapi saling melengkapi. Tanpa adanya integrasi dan harmonisasi antara keduanya tidak akan lahir sebuah ruang. (Hutama, 2010).

Ruang terbuka adalah menyangkut semua *landscape*, elemen keras (*hardscape*) yang meliputi jalan, jalur pejalan kaki, dsb., taman-taman dan ruang rekreasi di lingkungan perkotaan (*urban*). (Shirvani, 1985)

Ruang Publik sejati adalah yang merupakan *public domain*, yang menjamin penguasaan bersama oleh khalayak, terbuka untuk interaksi dengan orang asing secara damai, aman, dan majemuk (plural). (Kusumawijaya, 2006)

Ruang terbuka publik merupakan bagian ruang yang terdapat dalam jaringan kota yang terbuka dan dapat dicapai baik secara fisik maupun visual, digunakan secara bersama dalam kesamaan derajat, hak kebebasan serta memiliki sifat permeabel terhadap kegiatan maupun pilihan. Ditempat inilah manusia bisa berkumpul untuk dapat bersosialisasi, membebaskan diri dari rutinitas harian serta hiruk pikuk lalu lintas serta tekanan kesibukan di pusat kota (Zucker: 1959). Keberadaannya diandaikan seperti sebuah panggung tempat berlangsungnya drama kehidupan manusia dimana semua jalan, *square* dan taman kota mampu

menyediakan tempat untuk sejenak beristirahat dari rutinitas rumah dan kantor yang sangat menyita waktu.

Pada pengertian lain ditemukan bahwa ruang terbuka publik berupa *square* merupakan mikrokosmos dari kehidupan yang menawarkan daya tarik; sebagai tempat peristirahatan, pasar dan upacara rakyat, menjadi tempat pertemuan saling berjumpa dengan teman dan saling menghabiskan waktu bersama. Selanjutnya suatu tempat dapat dikatakan sebagai *square* jika dapat memenuhi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut : Apakah ruang ini dapat membuat kita menjadi takjub ketika memasukinya dan membangkitkan semangat kita ketika berjalan mengelilingi ruang itu? Apakah ruang ini merupakan tempat dimana kita akan bertemu dengan teman dan tempat kita memperhatikan tingkah pola orang lain? Apakah ruang ini merupakan pilihan utama jika ada perayaan umum dan upacara? Apakah ruang ini mampu menunjukkan citra wilayah, perasaan akan kesinambungan sejarah, atau suatu visi yang memperlihatkan bagaimana sebuah kota yang seharusnya terwujud? Apakah ruang ini dipelihara dengan baik atau tempat bersarangnya kejahatan? Apakah ia merupakan oasis kota atau hanya menjadi tempat parkir belaka?

Dalam buku *Urban Space* tertulis bahwa ruang terbuka merupakan area yang dibingkai oleh bangunan-bangunan untuk memamerkan bangunan tersebut sebagai karya agung. Selanjutnya dinyatakan bahwa sebuah kota harus memiliki ruang untuk penempatan bangunan umum, tempat bertemu yang utama, tempat untuk perayaan atau upacara umum yang besar, tempat untuk pertunjukkan, restoran dan *café*, tempat untuk berbelanja, pasar dan etalase, tempat dimana bangunan kantor mengelompok, tempat akomodasi rumah tinggal, tempat yang berhubungan dengan simpul-simpul transportasi (Krier, 1979). Masih di literatur yang sama beliau mengemukakan bahwa suatu *square* harus dapat berfungsi sebagai tempat aktifitas komersial seperti pasar, kegiatan budaya, tempat berdirinya kantor pelayanan umum, balai kota, gelanggang remaja, perpustakaan, teater, balai konser, dan lain-lain bahkan jika memungkinkan *square* di pusat kota harus dapat berfungsi sampai 24 jam sehari.

Dari beberapa definisi diatas, maka bisa disimpulkan bahwa sebuah ruang terbuka publik merupakan ruang tiga dimensional yang dapat dipersepsi secara

matematis dan psikologis, dan merupakan milik khalayak yang dikuasai bersama (dengan beragam kepentingan dan keinginan manusia). Sehingga didapat poin-poin yang menjadi ciri-ciri sebuah ruang terbuka publik:

1. Terbuka untuk semua (umur, *gender*, latar belakang ekonomi dan sosial)
2. Demokratik / *egaliter*
3. Aksesibel
4. Menawarkan keragaman aktifitas
5. *Sense of enclosure or boundary*

Ruang terbuka publik seringkali digunakan dengan fungsi yang berbeda-beda, seperti: Fungsi keagamaan atau ritual lainnya; fungsi ideologi dan politik; fungsi sosial; fungsi budaya dan simbolik; dan fungsi estetika.

Ruang terbuka publik itu sendiri dapat dibedakan menjadi beberapa jenis dan masing-masing memiliki karakter yang berbeda-beda, antara lain: *Square*: Ruang terbuka yang dikelilingi oleh jalan, *Plaza*: Ruang terbuka yang dikelilingi oleh bangunan, *Park*/taman, Jalan dan Sungai.

Selanjutnya suatu tempat dapat dikatakan sebagai *square/plaza* jika dapat memenuhi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut : Apakah ruang ini merupakan tempat dimana kita akan bertemu dengan teman dan tempat kita memperhatikan tingkah pola orang lain? Apakah ruang ini merupakan pilihan utama jika ada perayaan umum dan upacara? Apakah ruang ini mampu menunjukkan citra wilayah, perasaan akan kesinambungan sejarah, atau suatu visi yang memperlihatkan bagaimana sebuah kota yang seharusnya terwujud? Apakah ruang ini dipelihara dengan baik atau tempat bersarangnya kejahatan? Apakah ia merupakan oase kota atau hanya menjadi tempat parkir belaka?

## **2.2 *Place Attachment* sebagai Faktor Pendukung Keberhasilan Ruang Terbuka Publik**

Kawasan tepi air perkotaan tidak lepas dari ruang-ruang publik sebagai sarana masyarakat untuk beraktivitas dan berkumpul. Ruang-ruang tersebut berperan penting dalam peningkatan kualitas lingkungan, baik fisik maupun non fisik. Ruang publik yang berkualitas/berhasil, tidak hanya bersifat keruangan

tetapi memiliki makna atau citra. Ruang publik yang berkualitas ini yang disebut sebagai *Place*.

### **2.2.1 Pengertian *Place Attachment***

Altman dan Low (1992:4-8) memiliki pendapat sendiri tentang *Place*, dan menjadi satu diantara peneliti yang menggunakan istilah “*place attachment*” atau “keterikatan tempat” sebagai konsep yang saling berintegrasi, mereka merangkum bahwa *place attachment* melingkupi:

- *Attachment*/keterikatan (pengaruh: emosi, perasaan, pemikiran, pengetahuan, kepercayaan, pengamatan; dan praktek: tindakan dan tingkah laku)
- *Places*/tempat yang berbeda dalam skala, jenis, dan keterukurannya
- Aktor yang berbeda (individu, kelompok, budaya)
- Hubungan sosial yang berbeda (individu, kelompok, budaya)
- Aspek-aspek sementara (lurus, berulang)

Altman dan Low (1992:8-11) juga menyebut aspek-aspek yang berhubungan dengan hal diatas: (1) asal muasal dan dinamisasi dari keterikatan tempat (biologis, lingkungan, psikologis, social, dan sumber budaya) dan (2) peran dan tujuan dari keterikatan tempat (keamanan, kontrol, kemudahan dijelajah, kemudahan untuk diterka, dan individu, grup dan identitas budaya)

Untuk membuat struktur yang lebih terpadu, Scanell & Gifford (2010) menyusun kerangka tiga dimensi “manusia-proses psikologi-tempat” yang masing-masing berbeda dan saling menjalin. Dimensi “manusia” dari keterikatan tempat, merujuk pada makna individu atau kolektif. Dimensi “psikologis” mencakup pengaruh, pengamatan dan komponen tingkah laku dari keterikatan. Dimensi “tempat” mencakup keterikatan oleh karakteristik tempat, mencakup alas ruang, jenis ruang, dan keunggulan sosial atau elemen fisik (gambar 2.3)

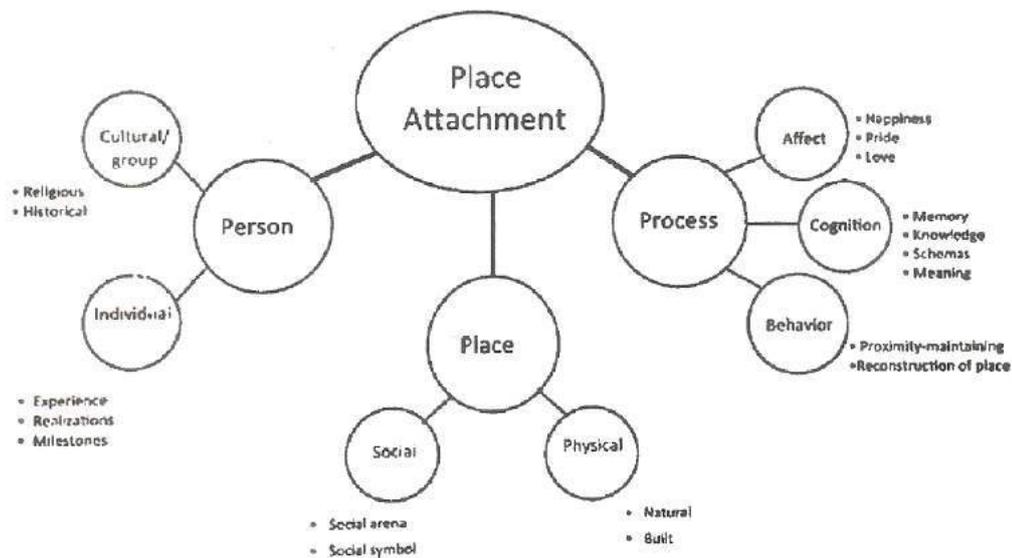


Fig. 1. The tripartite model of place attachment.

Figure 1. The tripartite model of place attachment  
(Source: Scannell & Gifford, 2010)

Gambar 2.1 Kerangka *place attachment*  
Sumber: Scannell Gifford, 2010

Table 1. Place attachment: a tripartite organizing framework (Adapted from Scannell & Gifford, 2010)

| Dimension             | Aspect                                 | Component                  | Description  |
|-----------------------|--|----------------------------|--|
| Person                | Cultural/Group                         | Religious                  | Place attachment occurs at both individual and group levels. At the individual level, it involves the personal connections one has to a place. At the group level, attachment is comprised of the symbolic meanings of a place shared among members.<br>Who is/are attached?<br>To what extent the attachment is based on individually and collectively held meanings? |
|                       |  | Historical                 |  |
|                       | Individual                             | Experience                 |  |
|                       |  | Realizations<br>Milestones |  |
| Psychological Process | Affect                                 | Happiness                  | Place attachment concerns the way that individuals and groups relate to a place, and the nature of the psychological interactions that occur in the environment that are important to them.<br>How are affect, cognition, and behavior manifested in the attachment?   |
|                       |  | Pride                      |  |
|                       |  | Love                       |  |
|                       | Cognition                              | Memory                     |  |
|                       |  | Knowledge                  |  |
|                       |  | Schemas                    |  |
|                       |  | Meaning                    |  |
| Behavior              | Proximity                              |                            |  |
|                       | Maintaining<br>Reconstruction of Place |                            |  |
| Place                 | Social                                 | Social Arena               | Place as an object of attachment has various geographic scales (house, neighborhood, city, region, country, or the world), specificity of physical features (density, proximity, amenities), and prominence of social and physical levels.<br>What is the place component of the attachment?<br>What is the nature of the place component?                             |
|                       |  | Social Symbol              |  |
|                       | Physical                               | Natural                    |  |
|                       |  | Built                      |  |

Tabel 2.1 Kerangka *place attachment*  
Sumber: Scannell Gifford, 2010

### **2.3 Continuity (Townscape) sebagai pendukung terwujudnya *place attachment***

*Continuity* merupakan salah satu prinsip perancangan yang disebutkan dalam teori *townscape*, sebuah teori yang dikembangkan oleh Gordon Cullen (1961). Dia menerangkan bahwa *townscape* ini adalah salah satu seni dalam berarsitektur, dimana didalamnya terdapat seni dalam berhubungan antar elemen, misalnya antar manusia, lingkungan, bangunan, alam, pohon, air, dan lain sebagainya, yang berpadu sehingga menampilkan suatu drama tersendiri. Teori ini tentunya sangat mendukung terbentuknya sebuah *place* pada ruang terbuka publik, dan lebih lanjut mewujudkan keterikatan antar tempat dan manusia.

Dalam lingkungan urban, *Cullen* membagi pola *Townscape* kedalam 3 bagian :

#### *1. Serial Vision*

Dimana dapat terlihat sebagai pandangan nyata atau dapat juga berbeda, atau *Emerging View*, menstimulasi pandangan melalui kekontrasan lingkungan.

#### *2. Place*

Lebih kepada bersifat abstrak, karena berdasarkan pada perasaan pribadi seseorang dalam memandang dan Fenomenologis. *Continuity* merupakan bagian dari bagian *place* ini.

#### *3. Content*

Berkaitan dengan gaya arsitektur, skala, material, dan layout. *Cullen* juga menambahkan bahwa tekstur, warna, watak, dan keunikan juga berpengaruh.

#### **2.3.1 Serial vision**

Pandangan akan suatu objek dapat dibedakan atas dua bagian yaitu optik dan serial vision. Optik adalah kemampuan subjek dalam melihat, kemampuan itu sendiri tidak hanya berguna sebagai visual tetapi juga membangkitkan memori dan pengalaman. Serial vision adalah pengalaman ruang subjek yang tidak terduga sehingga membangkitkan emosi subjek. Proses ketertarikan dan kejutan tersebut membuat pergerakan. Pergerakan dan perpindahan pengalaman ruang (spatial) yang satu dengan yang lainnya secara berbeda akan membuat kita merasa terkejut.

Hal tersebut menjadikannya suatu cerita yang berbeda-beda bagi setiap orang yang merasakannya, dan apabila diceritakan kembali maka akan mendapatkan rasa yang berbeda. Maka dapat dikatakan bahwa serial vision dapat berarti suatu cerita yang timbul akibat pengalaman yang didapatkan oleh seseorang.

Sebuah cerita/pengalaman yang ditawarkan oleh sebuah kota dapat berupa eye trap (jebakan mata) ataupun juxtaposition. Cerita ataupun pengalaman yang didapat dari kondisi perkotaan dapat memberikan stimulus positif, yaitu :

- Rapatnya antara bangunan dan transparansi bangunan terhadap jalan, seolah-olah menstimulasi dan mengarahkan kita dalam berjalan.
- Pada sepanjang jalur sirkulasi terdapat perbedaan karakter baik dari bentuk bangunan, *set back*, dimensi, skala, density, pencahayaan dan kesan.
- Sungai sebagai orientasi dan patokan, menuntun arah sirkulasi.
- Kesan visual yang ditangkap merasakan *ambience* yang berbeda pada jalur sirkulasi secara berurutan.
- Jalan-jalan sempit sebagai pemisah antara rumah, menjadi kejutan, yang menarik dan mengarahkan untuk dilalui.

Yang membuat dan membangkitkan pengalaman kita adalah kekontrasan. Hal tersebut dapat dibentuk oleh beberapa factor, antara lain :

- topografi : kontur, demografi, gunung, sungai, dan pohon-pohon besar
- bentuk
- Warna
- dimensi
- solid - void
- sosial class

Urutan view pointy berdasarkan stimulan-stimulan adalah :

- *Optic* punya tujuan untuk memanipulasi.
- Apa yang kita lihat emosi karena runutan cerita.
- Serial vision runutan yang dihadirkan pada saat ke kota (berseri).

- *Place* membentuk rasa dalam diri pengguna dari background dan perasaan (emosi). Adanya makna terhadap suatu tempat yang ditimbulkan dari reaksi emosional.
- Reaksi posisi tubuh terhadap sudut pandang akan berbeda.(contohnya adalah bila tegak lurus dan diagonal itu berbeda)
- *Place* memberikan rasa akan suatu posisi yang menjadi salah satu faktor pembentuk desain sebuah kawasan

### **2.3.2 Place**

Suatu hubungan terbentuk karena adanya aksi dan reaksi. Hal tersebut didasarkan pada bagaimana manusia melihat ruang dan membentuk sebuah ruang. Keterkaitan manusia dan ruang dapat terjabarkan dalam bentuk hubungan ruang. Suatu ruangan yang dekat dengan manusia tercermin pada elemen fisik yang bisa membangkitkan reaksi emosi dan psikologis bagi manusianya, merasakan dan mengingatkan, ada ikatan identitas, dan memorial. Kepemilikan menimbulkan rasa memiliki dan rasa nyaman atas diri sendiri. Hal tersebut menjadikan suatu ruang adalah tempat bagi diri sendiri. Rasa kepemilikan bersumber pada faktor fisik berupa bangunan ruang dan ruang terbuka, serta faktor manusia berupa memori dan kenangan.

Kepemilikan atau daerah teritori dalam istilah *urban* merupakan wadah pergerakan manusia dengan tujuan untuk melakukan kegiatan sosial maupun perdagangan, beberapa prinsip yang kontekstual dengan kondisi tapak penelitian ini adalah:

- *Continuity*  
Adanya jaringan yang saling berkesinambungan membuat jalur-jalur yang ada dapat terus berkembang dan menunjang keberlangsungan jalur-jalur lainnya.
- *Occupied Territory*  
Perwujudan daerah kepemilikan melalui penekanan tempat berupa petunjuk yang konkrit, seperti bayangan, tempat berteduh dan lain sebagainya. Hal tersebut mengindikasikan adanya daerah kepemilikan di kota. Bentuk lain

kepemilikan yaitu ada pada sarana pendukung kota seperti *street furniture*, kanopi, ketinggian lantai dan lain sebagainya, meskipun hal tersebut tidak dominan namun memiliki pengaruh terhadap rasa kepemilikan.

- *Enclosure*

Terbentuknya makna ruang dalam desain ruang luar. Hal tersebut berarti adanya hubungan yang kuat antara ruang luar dan dalam dan menipiskan jarak antara keduanya. Namun meski terdapat kesatuan makna namun tetap karakter keduanya dapat dipertahankan.

- *Focal Point*

Penggabungan rasa kepemilikan terhadap suatu kondisi maya, berupa artifact sebagai simbol vertikal yang menjadi pusat berkumpulnya manusia, akhiran suatu hirarki. Merupakan pengkondisian yang menjadi suatu penunjuk.

- *Precincts*

Pembedaan antara area yang satu dengan area lainnya yang dibatasi oleh sirkulasi kendaraan maupun sirkulasi pejalan kaki. Masing-masing sirkulasi tersebut membentuk suatu karakter tertentu pada daerah yang menggunakannya. Contohnya pada area komersial di kota yang terpisah antara area kendaraan bermotor dengan area pejalan kaki dan pada akhirnya memberikan karakter tersendiri pada area tersebut.

- *Change Of Level*

Setiap perkiraan reaksi emosional seseorang terhadap suatu keadaan menggambarkan tingkatan posisi orang tersebut. Tingkatan rendah menggambarkan intimidasi, tertekan, lalu tingkatan atas menggambarkan perintah, superioritas.

- *Grandiose Vista*

Menghubungkan antara vista buatan manusia dengan vista yang terjadi pada bentang alam. Kondisi tersebut menimbulkan kesan yang kuat antara manusia dan lingkungan.

- *Pedestrian Ways*

Jaringan jalur pejalan kaki menghubungkan bagian-bagian kota melalui langkah kaki, jembatan, pola-pola lantai yang tersusun atau oleh apapun yang terhubung secara berkelanjutan dan akses tersebut selalu terpelihara.

- *Linking and Joining The Floor*

Pada saat sekarang ini banyak kondisi lingkungan yang terkotak-kotakan menjadi beberapa bagian, seperti pemisahan rumah, pemisahan pepohonan dan lain sebagainya. Alangkah baiknya bila setiap bagian dari lingkungan perkotaan saling menunjang satu sama lain sehingga tercipta suatu jaringan yang baik dan kesatuan diantaranya.

### **2.3.3 Content**

*Content* yang kontekstual dengan kondisi tapak penelitian, antara lain :

- *Immediacy*

Perasaan was-was sekaligus penasaran yang ditimbulkan akibat keinginan mendekati/ menyentuh secara langsung sebuah elemen kota. Hal ini memberikan suatu adegan dan cerita pada bentang alamnya serta mampu untuk mengangkat kekhasan dan keunikan dari tempat tersebut.

- *Exposure*

Derajat keterbukaan, langit yang terbentang luas, geometri, adalah beberapa elemen yang mampu memberikan kesan keterbukaan., dimana seseorang seakan-akan merasakan kebebasan dalam berkegiatan.

- *Taming with tact*

Menyiasati kondisi alam yang tidak layak menjadi suatu tempat yang layak, baik itu sebagai hunian maupun ruang publik lainnya.

## **BAB 3**

### **TINJAUAN UMUM KAWASAN**

Pada bab tinjauan dan analisis umum kawasan ini akan dibahas seputar batasan kawasan studi, sejarah, serta kebijakan pengembangan terkait dengan lokasi penelitian

#### **3.1. Tinjauan Umum Kawasan**

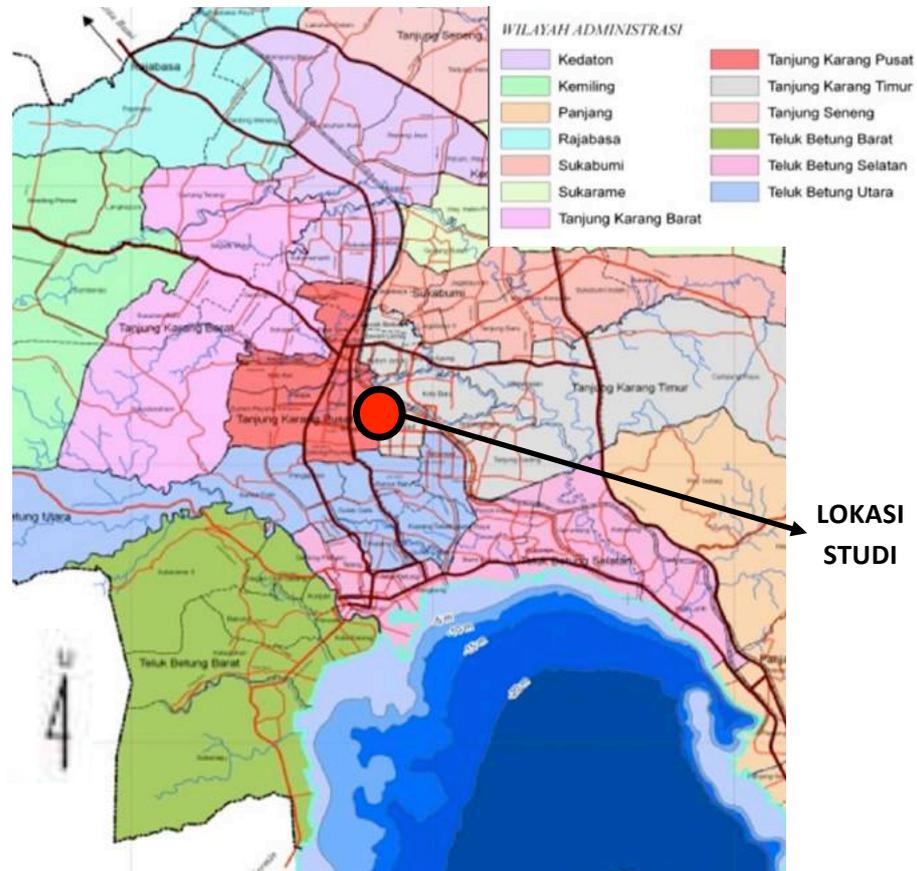
Kota Bandar Lampung terkenal sebagai kota perdagangan dan jasa regional menurut fungsi dalam struktur ruang, dan sebagai area peruntukan ruang terbuka hijau (RTH) dalam pola ruang. Posisi geografis secara geografis Kota Bandar Lampung terletak pada 5<sup>0</sup>20' sampai dengan 5<sup>0</sup>30' Lintang Selatan dan 105<sup>0</sup>28' sampai dengan 105<sup>0</sup>37' Bujur Timur. Kota Bandar Lampung memiliki luas wilayah daratan 19.722 Ha (197,22 KM<sup>2</sup>).

Kota Bandar Lampung dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandar Lampung (2011-2030) khususnya dikaitkan dengan wilayah studi penelitian ini terdapat di Bagian Wilayah Kota (BWK) A, yakni wilayah pelayanan kota ini akan bertindak sebagai pusat pelayanan primer atau Daerah Pusat Kegiatan (DPK) atau dinamakan juga *Central Business District* (CBD) Kota Bandar Lampung yang berpusat di Kecamatan Tanjungkarang Pusat. (sumber : RTRW kota bandar lampung 2011-2030).

##### **3.1.1 Batasan Kawasan Studi**

Kawasan yang menjadi obyek penelitian adalah Taman Gajah yang berada di Kawasan Enggal di Kecamatan Tanjung Karang Pusat Kota Bandar Lampung dan Tugu Adipura. Kawasan ini merupakan salah satu urat nadi perekonomian di kota bandar lampung dan Tugu Adipura yang menjadi magnet pusat kota dan dianggap berpengaruh disekitar Taman Gajah Lampung tersebut. Kawasan yang menjadi obyek penelitian berada dalam wilayah administrasi kecamatan Enggal dan letaknya berdekatan dengan pusat kota Bandar Lampung. selain Taman

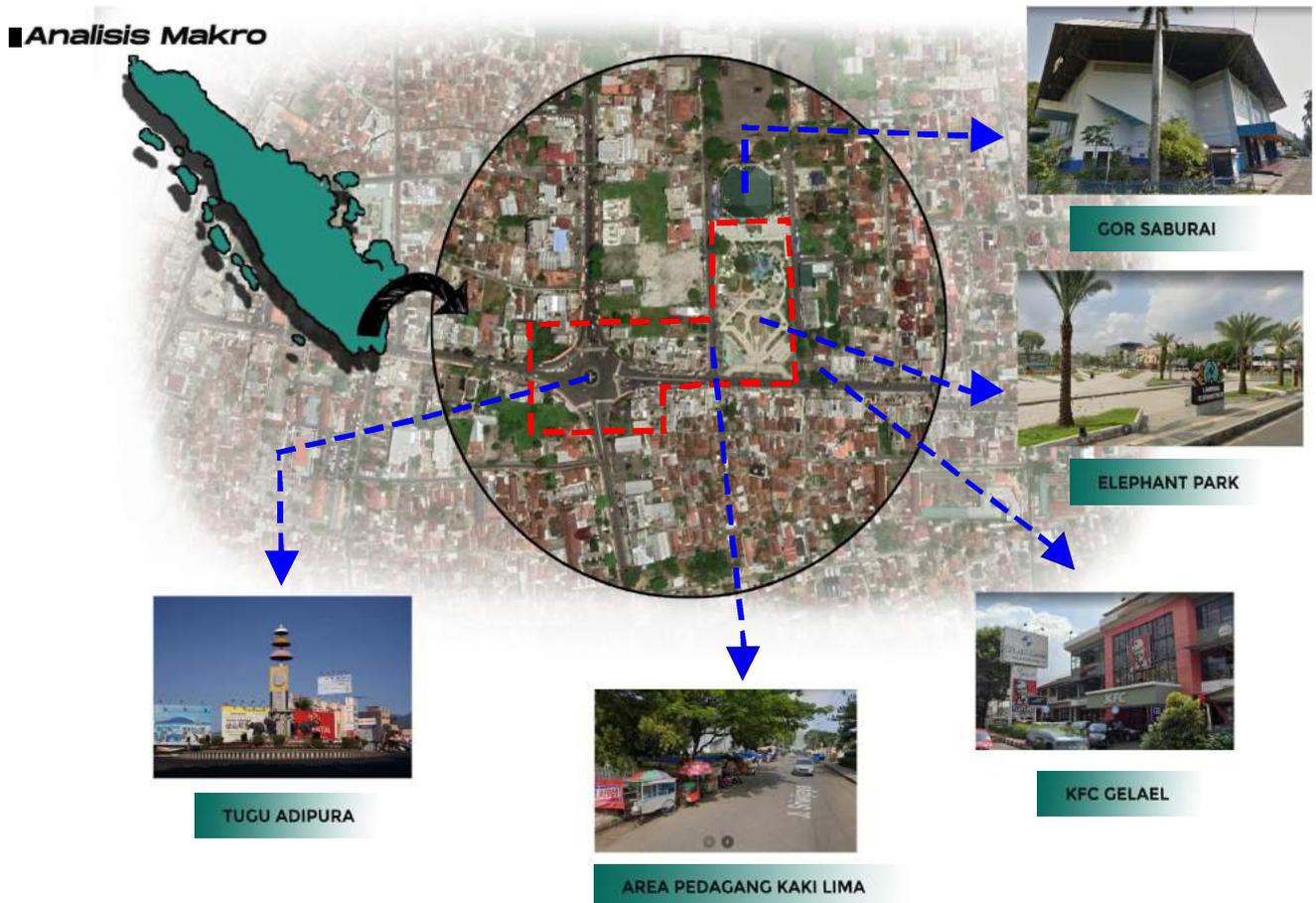
Gajah, bangunan-bangunan yang dianggap berpengaruh disekitar plaza tersebut juga dimasukkan dalam batasan studi.



**Gambar 3.1** Wilayah administrasi lahan penelitian  
Sumber : RTRW Kota Bandar Lampung 2011-2030

Taman Gajah adalah Ruang Terbuka Hijau Elephant Park (RTH Taman Gajah) berada di pusat kota Tanjung Karang Bandar Lampung.

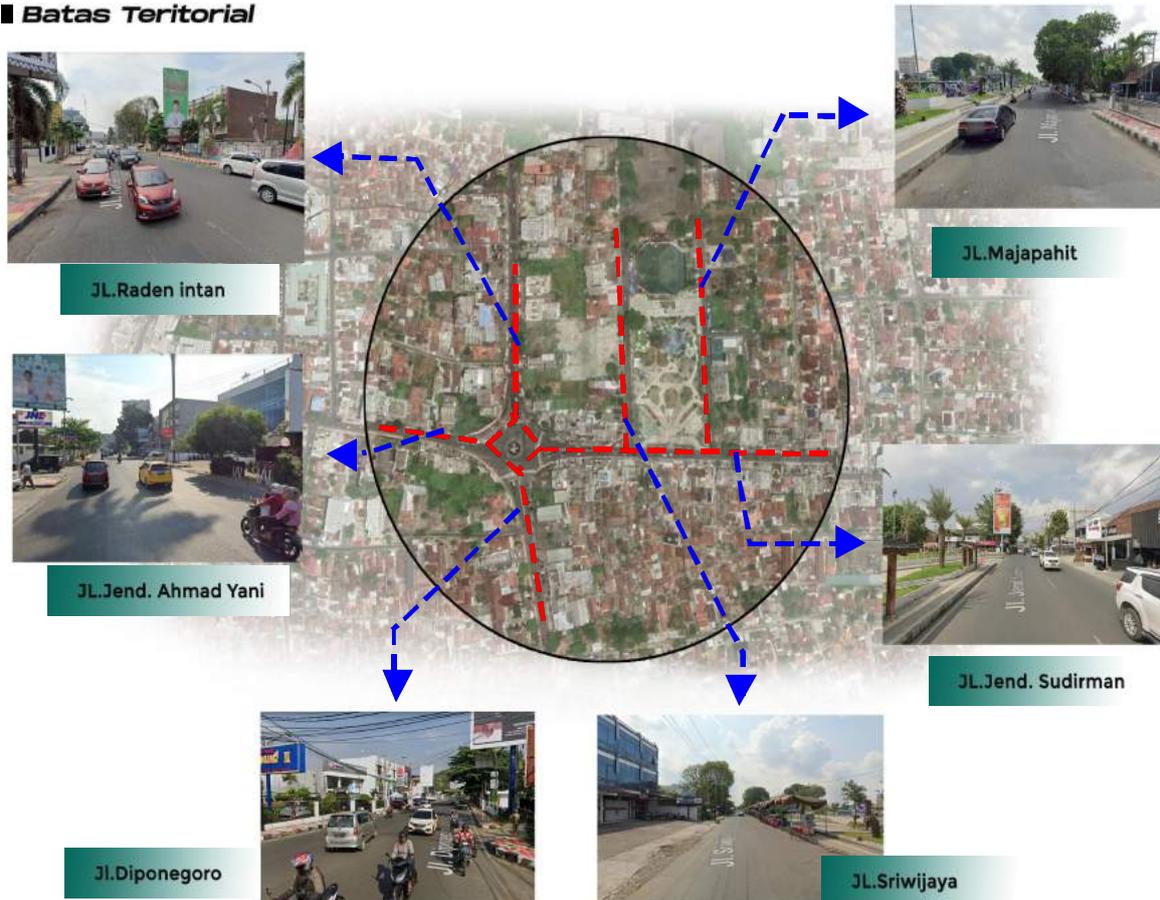
Sedangkan Tugu Adipura merupakan ikon yang menjadi daya tarik khususnya masyarakat Kota Bandar Lampung. Batas kawasan yang diteliti adalah Jalan Raden Intan, Jalan Majapahit, Jalan Jend. Ahmad Yani, Jalan Jend. Sudirman, Jalan Diponegoro, dan Jalan Sriwijaya.



Gambar 3.2 Batasan lokasi penelitian  
Sumber : Sesunan, 2021

Kawasan ini merupakan distrik perdagangan (Kecamatan Enggal, sisi barat Taman Gajah) dan distrik pemukiman warga (Kecamatan Enggal, sisi timur Taman Gajah). Lingkup studi berfokus pada Taman Gajah dan lingkungan disekitar ruang terbuka tersebut.

### ■ Batas Teritorial



**Gambar 3.3** Batasan lokasi penelitian  
Sumber : Sesunan, 2021

.Kawasan ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena keberadaannya yang cukup penting sebagai etalase utama kota Bandar Lampung, karena terletak pada titik pertemuan (*landmark*) kota Bandar Lampung, dan merupakan ruang terbuka publik yang berskala kota di dalam kawasan tersebut.

#### 3.1.2 Status Kepemilikan Lahan

Kepemilikan lahan pada kawasan Taman Gajah dan Tugu Adipura meliputi:

- Lahan milik Pemerintah: Taman Gajah dan Tugu Adipura
- Lahan milik Swasta: Area komersil seperti ruko, mall dan restoran serta pemukiman warga di sekitar kawasan.
- Lahan milik KODAM: Lapangan Saburai



**Gambar 3.4** Status kepemilikan lahan

Sumber : Sesunan, 2021

### 3.2 Tinjauan Elemen Perkotaan Pada Kawasan

Beberapa komponen utama yang dibahas dalam konteks analisis makro meliputi 6 komponen utama elemen arsitektur kota guna memberikan data terkini bagi bahan evaluasi penelitian. Beberapa komponen utama yang dibahas dalam analisis ini diantaranya tata guna lahan, sistem aktivitas & pemanfaatan ruang, intensitas bangunan, sirkulasi dan parkir, sirkulasi *pedestrian*, ruang terbuka.

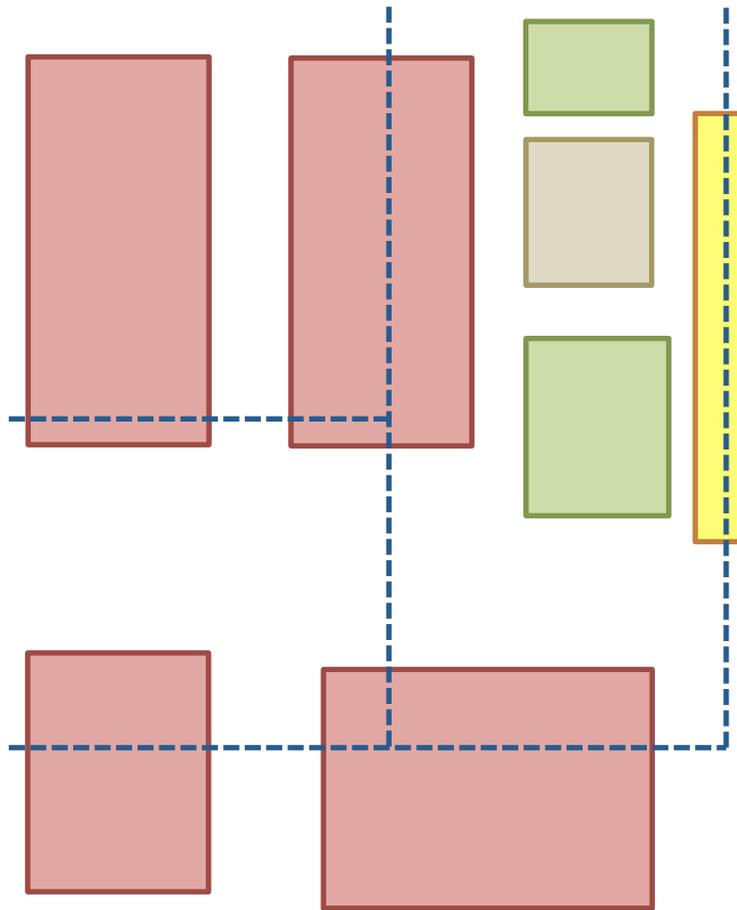
### **3.2.1 Tata Guna Lahan**

Berdasarkan hasil observasi lapangan, wilayah studi didominasi oleh fungsi perdagangan jasa dan fungsi kantor pelayanan umum. Fungsi perdagangan jasa terkonsentrasi di Jalan Radin Intan, Jalan Jenderal Sudirman, Jalan Tulang Bawang dan Jalan Majapahit. Ada pekerjaan parsial dengan konversi komersial. Berdasarkan RTRW Kota Bandar Lampung Tahun 2011-2030, penggunaan lahan di wilayah studi adalah CBD (Central Business District), dengan fungsi utama jasa komersial dan fungsi pemukiman.

### **3.2.2 Pola Pemanfaatan Ruang Di Dalam Dan Sekitar Kawasan**

Kawasan Taman Gajah tergolong di tengah kota dan berdampak besar bagi kawasan sekitarnya. Situs ini merupakan alun-alun yang luas dan berfungsi sebagai alun-alun umum di daerah sekitarnya. Penggunaan ruang di sekitar tapak dapat dibagi menjadi lima kategori: area komersial, area perumahan, ruang terbuka publik, peribadatan, dan arena olahraga.

Kawasan Tugu Adipura menjadi *landmark* lalu lintas kendaraan karena bersimpangan dengan empat jalan utama yaitu Jalan Radin Intan, Jalan Sudirman, Jalandi Ponegoro dan Jalan Ahmad Yani. Keempat ruas jalan ini merupakan jalan utama kota Bandar Lampung. Tugu Adipura merupakan salah satu *landmark* kota yang menggambarkan adat dan gambar serta merupakan kebanggaan masyarakat Bandar Lampung. Secara langsung, lokasi Tugu Adipura juga merupakan pertemuan lalu lintas, karena merupakan pertemuan empat jalan utama.



**Gambar 3.5** Sistem aktivitas & pola pemanfaatan ruang.  
 Sumber : Sesunan, 2021

### 3.2.3 Jaringan Pergerakan

#### 3.2.3.1 Sirkulasi Kendaraan Dan Parkir

Jaringan pergerakan mengacu pada semua sarana transportasi dengan kendaraan pribadi, angkutan umum, berjalan kaki dan dengan sepeda. Jaringan pergerakan ini meliputi jalan, trotoar, ruang terbuka linier, atau elemen penghubung lainnya yang secara fisik menghubungkan komponen-komponen di suatu kawasan atau kota. Perkembangan wilayah perkotaan dan pertumbuhan penduduk mengakibatkan meningkatnya penggunaan transportasi di Kota Bandar Lampung baik kendaraan pribadi maupun angkutan umum. Angkutan umum tidak memenuhi kebutuhan kenyamanan masyarakat perkotaan dengan kondisi waktu tempuh yang tidak dapat diprediksi dan kondisi kendaraan yang tidak nyaman,

serta pola perilaku pengemudi angkutan umum yang sering mengabaikan etika berlalu lintas.

Kebijakan transportasi yang tidak memadai, serta infrastruktur pejalan kaki yang tidak konsisten dan tidak nyaman, menyebabkan kurangnya pola pergerakan pejalan kaki di pusat kota. Kawasan tersebut merupakan lokasi yang strategis didukung oleh akses lalu lintas pada simpul-simpul kota Bandar Lampung yaitu Tugu Gajah.

#### Aksesibilitas Intra Kawasan

Akses kawasan Taman Gajah dan Tugu Gajah dari atau ke lingkungan sekitar dengan mudah dapat dicapai melalui : 4 jalan utama, yaitu: Jalan Raden Intan, Jalan Sudirman, Jalan Diponegoro dan Jalan Ahmad Yani.

Parkir pada area ini banyak memanfaatkan halaman depan bangunan dan bahu

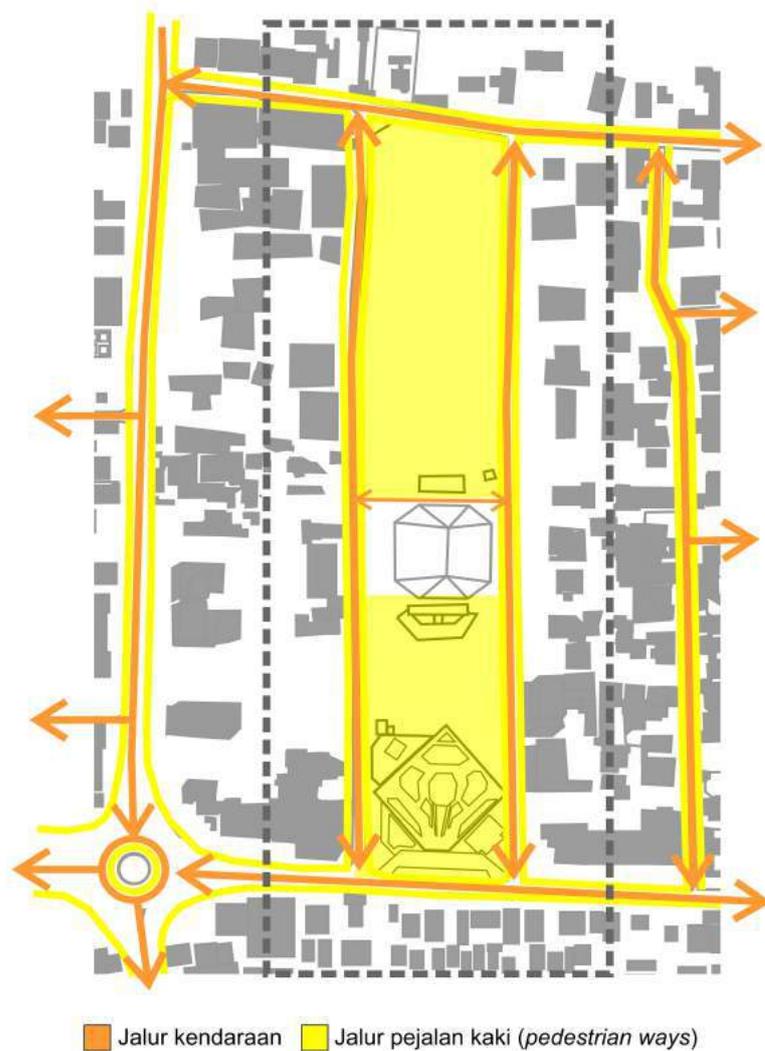


jalan, selain itu terdapat juga beberapa kantung parkir yaitu pada bangunan Galael dan Plaza Lotus.

**Gambar 3.6** Jaringan Pergerakan  
Sumber : Sesunan, 2021

### 3.2.3.2 Sirkulasi Pejalan Kaki

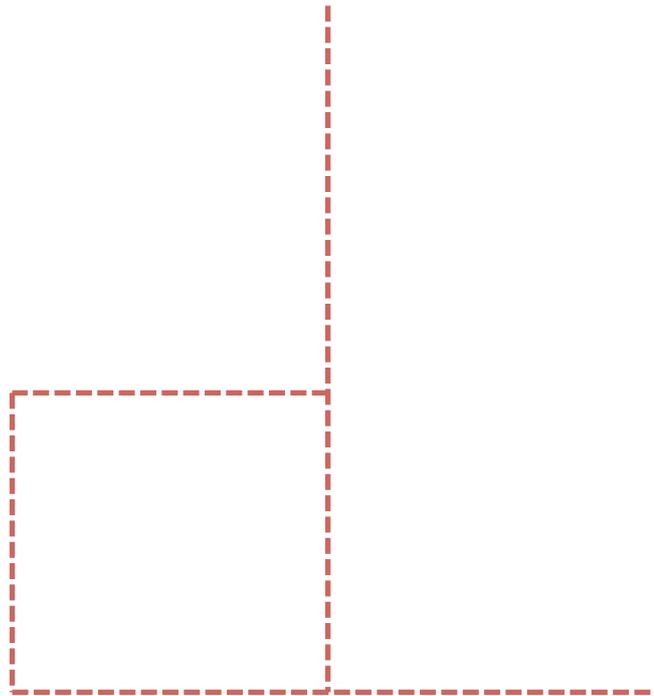
Pejalan kaki diberi fasilitas berupa plaza pada kawasan Lapangan Saburai. Kawasan disekitar plaza difasilitasi dengan trotoar sebagai jalur pejalan kaki, namun pada beberapa koridor ditemui jalan yang tak dilengkapi oleh jalur pejalan kaki yang menerus. Pada kawasan Taman Gajah, dilengkapi dengan *street furniture*, kursi beton, pagar beton dan taman pada bagian utara yang bertujuan sebagai area terbuka publik/area rekreasi. Vegetasi peneduh bagi pejalan kaki banyak ditemui di Lapangan Saburai.



**Gambar 3.7** Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan  
Sumber : Sesunan, 2021

### 3.2.4 Intensitas Bangunan

Dapat dikatakan bahwa intensitas bangunan di wilayah studi tidak terlalu padat, karena separuhnya merupakan ruang terbuka. Kepadatan bangunan tertinggi di kawasan tersebut berada di sisi barat yang merupakan pusat pertokoan, mall dan hotel yang merupakan kawasan komersial. Di sisi timur terdapat kawasan komersial, kawasan pemukiman dengan intensitas yang kurang padat. Sedangkan di sisi utara terdapat deretan rumah komersial yang agak padat. Dan sisi selatan, yang merupakan arteri yang didominasi oleh barisan pertokoan yang padat.



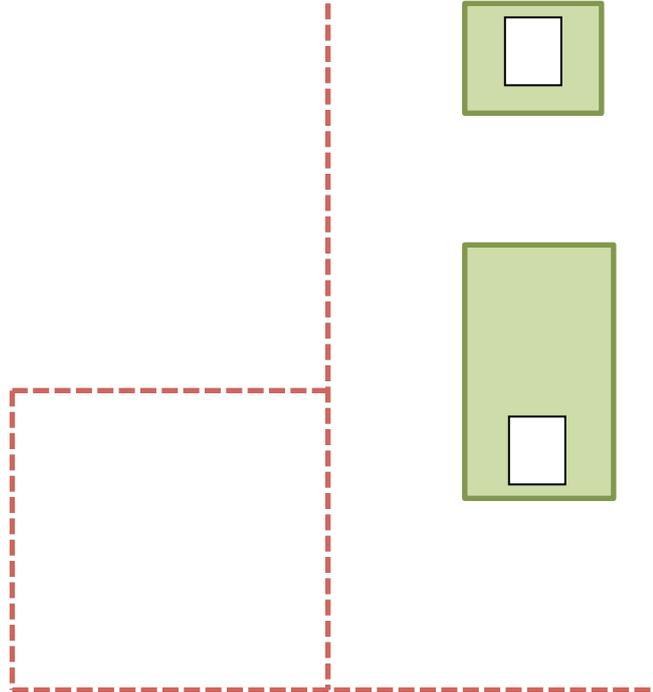
**Gambar 3.8** Intensitas bangunan disekitar kawasan.  
Sumber : Sesunan, 2021

### 3.2.5 Ruang Terbuka

Pada kawasan studi, ruang terbuka publik melingkupi hampir separuh lahan kawasan, yaitu:

1. Taman Gajah yang merupakan ruang terbuka publik utama dalam kawasan;

2. Tugu Gajah yang merupakan monumen ciri khas kota Bandar Lampung, atau boleh dikatakan Tugu Adipura membuat kota Bandar Lampung lebih hidup dan menarik.



**Gambar 3.9** Ruang terbuka di dalam dan sekitar kawasan  
Sumber : Sesunan, 2021

## **BAB 4**

### **KAJIAN *CONTINUITY* DALAM PERSPEKTIF *TOWNSCAPE* PAD KAWASAN BUNDRAN KOTA**

Pada bab evaluasi obyek kawasan studi ini akan berisi kajian analisa penelitian :

Bagian ini akan menganalisis ruang terbuka publik perkotaan yang menjadi obyek penelitian, apakah disana terwujud prinsip *townscape* yang indikatornya telah didapat melalui studi literatur. Evaluasi ini selain menekankan faktor *townscape* itu sendiri sebagai salah satu ciri keberhasilan/kualitas sebuah ruang terbuka publik. Bagian analisa ini terdiri dari 3 bagian utama sesuai dengan faktor pembentuk *Townscape* : *place*, *serial vision*, dan *content*.

#### **4.1 Analisa Faktor *Townscape***

##### **4.1.1 *Place***

Analisa ini berfungsi untuk melihat suatu hubungan emosional yang terbentuk karena adanya aksi dan reaksi manusia dengan ruang, yang memunculkan rasa kepemilikan. Suatu ruangan yang dekat dengan pengguna tercermin pada elemen fisik yang bisa membangkitkan reaksi emosional dan psikologis bagi penggunanya, merasakan dan mengingatkan, ada ikatan identitas, dan memorial. Kepemilikan menimbulkan rasa memiliki dan rasa nyaman atas diri sendiri. Hal tersebut menjadikan suatu ruang adalah tempat bagi diri sendiri. Rasa kepemilikan bersumber pada faktor fisik ruang, serta faktor manusia berupa memori dan kenangan. Pada kawasan Tugu Adipura dan Taman Gajah, unsur *place* ini meliputi:

**a. Focal Point**

Untuk menghasilkan *continuity* di dalam kawasan, *focal point* perlu mendapat perhatian karena dapat menjadi destinasi dari pergerakan pejalan kaki. Dari pengamatan yang dilakukan, *focal point* utama kawasan ini adalah Tugu Adipura dan Taman Gajah.



**Gambar 4.2** *Focal Point* yang terwujud di dalam Kawasan

Sumber: Sesunan, 2021

**b. *Change of level***

Berdasarkan data lapangan bahwa Bundaran Gajah sendiri memiliki diameter 22,36 m, dengan lebar jalan 12 m, dan kontur tapak cenderung datar. Perbedaan kontur hanya terdapat pada trotoar pejalan kaki sebesar  $\pm 10-15$  cm dengan jalur kendaraan. Beda elevasi akan jauh lebih baik jika tidak terlalu tinggi sehingga mudah diakses pejalan kaki secara universal.



**Gambar 4.2** *Change of level* yang terwujud di dalam Kawasan

Sumber: Sesunan, 2021

### c. *Pedestrian Ways*

Kawasan ini merupakan permptan jalan dan area ruang terbuka publik, oleh sebab itu mayoritas fasilitas pejalan kaki disediakan dengan cukup baik di sekitar bundaran gajah dan taman gajah, namun ada beberapa titik yang masih kurang baik dikarenakan adanya para pedagang kaki lima yang menempati *trottoir* kota. Kekurangan pada aspek ini mengakibatkan perasaan tidak nyaman untuk para pejalan kaki di *trottoir* taman gajah ini karena terputusnya akses pejalan kaki.

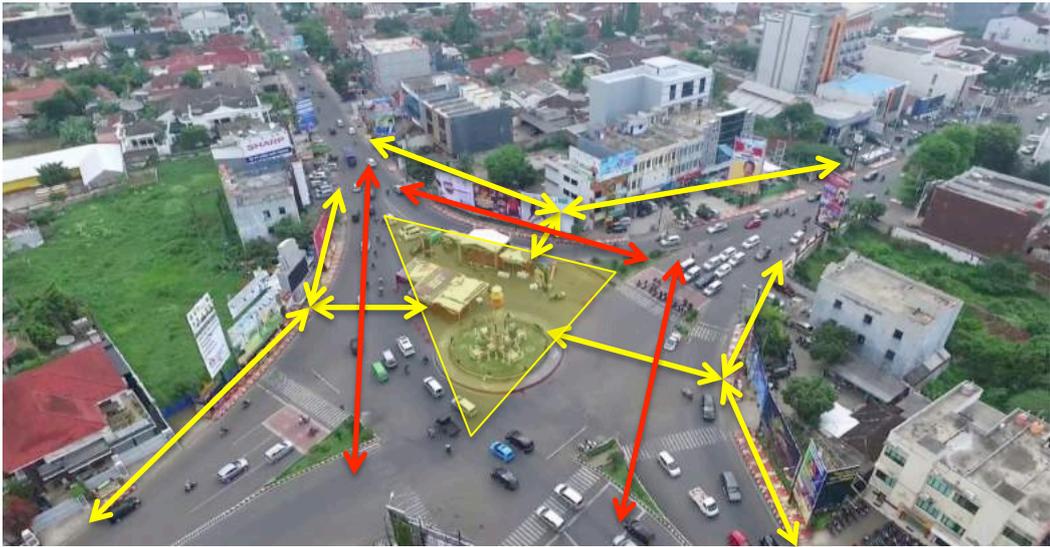


**Gambar 4.3** *Pedestrian Ways* yang terwujud di dalam Kawasan

Sumber: Sesunan, 2021

### d. *Continuity*

Kawasan Enggal (Taman Gajah-bundaran gajah) kaya akan ruang publik, seperti terlihat pada gambar. Bundaran gajah rutin dijadikan area CFD pada hari minggu, dimana akses menuju Tugu Adipura dari *trottoir* terputus oleh sirkulasi kendaraannya yang menyebabkan terjadinya *cross circulation* sehingga tidak terwujud *continuity* pada area ini. oleh karena itu pengunjung tidak leluasa bergerak dari satu ruang publik ke fasilitas lainnya, seperti area stadion pahoman, karena area enggal ini merupakan kawasan yang memiliki fasilitas yang lengkap seperti fasilitas akademik, komersil, perkantoran/dinas, penginapan, permukiman, dan ruang publik.



**Gambar 4.4** *Cross circulation* pada kawasan (kuning: pejalan kaki, merah: kendaraan)  
 Sumber: Sesunan, 2021

**e. *Linking and Joining The Floor***

Bundaran Gajah dan Taman Gajah lokasinya sangat berdekatan, dan kedua merupakan landmark kota, sehingga idealnya kedua lokasi ini memiliki tautan fisik yang memungkinkan pejalan kaki mengakses kedua landmark ini dengan mudah, dan tautan fisik yang ada saat ini hanyalah *trottoir* kota dan *zebra cross* yang kurang memudahkan pejalan kaki dari sisi aksesibilitas, karena terjadi persilangan dengan sirkulasi kendaraan bermotor.



**Gambar 4.5** *Linking and Joining The Floor* yang belum terwujud di dalam Kawasan  
 Sumber: Sesunan, 2021

#### f. *Grandiose Vista*

Menghubungkan antara *vista* buatan manusia dengan *vista* yang terjadi pada bentang alam. Kondisi tersebut menimbulkan kesan yang kuat antara manusia dan lingkungan. Pada tapak ini belum ada pemandangan alami dan pemandangan buatan adalah Tugu Adipura itu sendiri, sehingga *Grandiose Vista* belum terwujud.

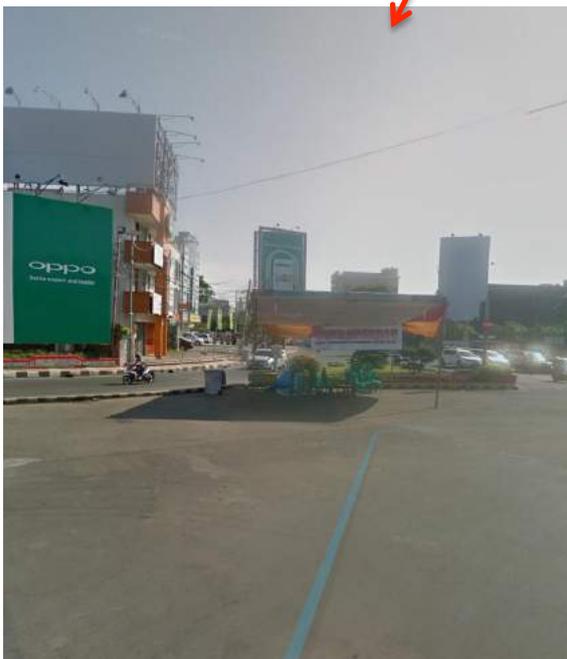
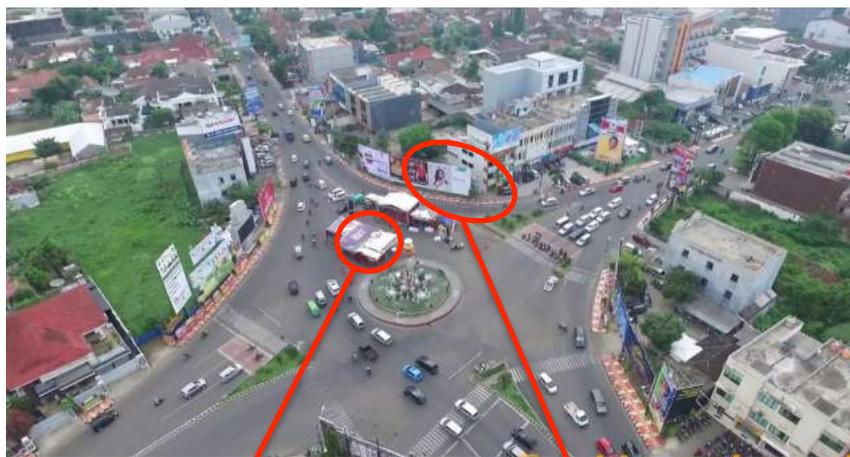


**Gambar 4.6** *Grandiose Vista* yang belum terwujud di dalam Kawasan

Sumber: Sesunan, 2021

#### g. *Precincts*

Pembeda antara area yang satu dengan area yang lainnya yang dibatasi oleh sirkulasi kendaraan maupun sirkulasi pejalan kaki. Dan pada tapak terdapat beberapa area yang dibatasi oleh sirkulasi seperti Taman Gajah pada Lapangan Saburai ke Tugu Adipura, ketika ada event tertentu area di sekitaran Tugu Adipura dibuat menjadi area pejalan kaki sehingga adanya *stand* atau panggung ditengah sirkulasi Bundaran Gajah. Hal ini tidak baik untuk prinsip *precincts* karena tidak jelasnya pembeda atau pembatas antara area pejalan kaki dan jalur kendaraan.



**Gambar 4.7** *Precincts* yang belum terwujud di dalam Kawasan

Sumber: Sesunan, 2021

#### 4.1.2. *Serial Vision*

Tugu Adipura sendiri hanya berupa tugu monumen yang berada ditengah-tengah jalur sirkulasi kendaraan dengan 4 penghubung sirkuasi yang memiliki view taman dengan variasi yang tidak terlalu banyak. Sehingga tidak menciptakan pengalaman *serial vision* yang bervariasi sesuai dengan yang diharapkan oleh teori *townscape*.



**Gambar 4.8** *Serial Vision* yang belum terwujud di dalam Kawasan

Sumber: Sesunan, 2021

#### 4.1.3. *Content*

Analisa *content* berguna untuk menilai elemen-elemen yang membentuk karakter dan keunikan kawasan yang mampu menimbulkan terjadinya proses psikologis bagi pengunjung. Seperti meningkatkan jumlah vegetasi peneduh pada sekitar area Bundaran Tugu Adipura. Unsur *Content* ini sendiri meliputi :

##### a. *Exposure*

Derajat keterbukaan, langit yang terbentang luas, geometri, merupakan beberapa elemen yang bisa menaruh kesan keterbukaan, dimana seseorang seakan akan merasakan kebebasan dalam berkegiatan. Pada area Tugu Adipura sendiri prinsip *exposure* terlihat, namun bukan merupakan area pejalan kaki (jalan raya). Oleh sebab itu perlu dipikirkan solusi desain agar *exposure* ini

dapat terwujud namun bebas diakses oleh pejalan kaki sehingga nyaman dan aman.



**Gambar 4.9** *Exposure* yang belum terwujud di dalam Kawasan  
Sumber: Sesunan, 2021

*b. Tamming With Tact*

Menyiasati kondisi yang tidak layak menjadi suatu tempat yang layak, hal ini belum terwujud di area bundaran. Lokasi yang sering dijadikan ruang terbuka publik (untuk panggung, dll) adalah kondisi yang tidak ideal karena menutup salah satu akses di perempatan jalan, hal ini juga berakibat pada kurang aman dan nyamannya kondisi ruang bagi pejalan kaki. Oleh sebab itu perlu dipikirkan solusi desain agar kegiatan bagi pejalan kaki tetap bisa berlangsung, namun tidak mengganggu sirkulasi kendaraan di perempatan tersebut



**Gambar 4.10** *Tamming With Tact* yang belum terwujud  
Sumber: Sesunan, 2021

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Setelah membuat kajian terhadap obyek studi menggunakan prinsip *townscape* yang mendukung *place attachment* pada ruang terbuka publik, selanjutnya dalam bab ini akan memaparkan:

1. Temuan hasil studi

Bagian ini akan merangkum hasil evaluasi ruang terbuka pada bagian sebelumnya yang diklasifikasikan kedalam elemen-elemen *Townscape* pada ruang terbuka publik.

2. Rekomendasi pengembangan

Dari hasil temuan hasil studi tersebut, kemudian diusulkan rekomendasi pengembangan yang ideal sesuai dengan konteks obyek studi. Rekomendasi ini diklasifikasikan berdasarkan jenis komponen desain.

#### **5.1 Temuan Hasil Studi**

Dari hasil analisa yang dilakukan, terdapat beberapa temuan masalah yang perlu diperhatikan, yang akan diklasifikasikan berdasarkan faktor-faktor *Townscape*:

##### **5.1.1 Place**

- ***Continuity***

*Continuity of movement* bagi pejalan kaki belum terwujud di area bundaran gajah, karena area *trottoir* kota menuju bundaran terputus oleh sirkulasi kendaraan. Idealnya, agar area bundaran ini menjadi destinasi wisata (sebagai landmark kota Bandar Lampung), maka perlu disediakan sirkulasi perjalan kaki yang tidak bersilangan dengan sirkulasi kendaraan. Kawasan Enggal (Taman gajah, GOR Saburai, & Lapangan Saburai) kaya akan ruang publik, namun sayangnya pergerakan pejalan kaki belum tersambung dengan baik karena *pedestrian ways* masih ada yang terputus. Jalur pejalan kaki di level atas jalan juga belum ada, guna menghindari persilangan

sirkulasi pejalan kaki dengan kendaraan bermotor, baik di dalam kawasan enggal (antar taman gajah, GOR saburai dan lapangan saburai) maupun dengan lingkungan sekitarnya (bundaran gajah, mall, rumah sakit, dll)

- ***Focal Point***

*Focal point* yang terwujud di dalam kawasan adalah adalah tugu adipura yang sering menjadi obyek fotografi maupun *selfie* para wisatawan maupun penduduk lokal yang ingin mengabadikan gambar di sekitar landmark kota ini.

- ***Change of level***

Tidak ada kontur yang menyebabkan perbedaan level disekitar tapak, kecuali perbedaan ketinggian antara jalan raya dengan jalur pejalan kaki di kiri-kanan jalan setinggi. Kontur mulai terlihat pada area taman gajah yang memiliki koneksi erat dengan bundaran gajah karea kedekatan lokasinya.

- ***Pedestrian Ways***

Fasiliitas pejalan kaki disediakan dengan cukup baik, namun ada beberapa titik yang masih buruk dikarenakan adanya para pedagang kaki lima. Kekurangan pada aspek ini mengakibatkan perasaan tidak nyaman untuk para pejalan kaki di area *trottoir* sekitar area bundaran gajah, karena telah banyak para pedagang kaki lima di area *pedestrian* terutama di sekitar taman gajah.

- ***Linking and Joining The Floor***

Keterkaitan beberapa area/fungsi pada tapak dengan bundaran gajah belum terwujud, hanya ada jalur penyebrangan pejalan kaki dilevel jalan, namun perlu juga dibuat jalur penghubung pada level lantai atas, sehingga lebih terwujud *continuity* dalam pergerakan dan dapat lebih menyatukan Kawasan ini.

- ***Grandiose Vista***

*Grandiose vista* belum terwujud pada bundaran gajah karena gubahan fisik yang sangat sederhana, perlu dipikirkan ide yang dapat menggabungkan view alami dengan tugu adipura.

- ***Precincts***

*Precincts* belum terlihat ada di dalam bundaran gajah, karena masih tercampurnya area pejalan kaki dengan kendaraan dan membedakan dengan jalur kendaraan bermotor.

### **5.1.3 Content**

- ***Exposure:*** Derajat keterbukaan terwujud di dalam kawasan, karena memang merupakan *node* sirkulasi kendaraan / perempatan jalan, namun akses menuju ruang terbuka ini tidak layak bagi pejalan kaki, sehingga mengurangi kualitas *exposure*
- ***Taming with tact:*** pada obyek studi belum terlihat perwujudan unsur ini, area yang biasa digunakan untuk *event-event* di sekitar bundaran gajah, tidak terlihat upaya menyasiasi keadaan yang tidak layak (bagi pejalan kaki) menjadi layak. *Cross circulation* jelas terjadi pada area ini yang berakibat tidak aman dan nyamannya akses bagi pejalan kaki.

### **5.1.4 Kesimpulan**

#### **1. *Place***

Dilihat dari banyaknya indikator-indikator *Place* dari *Townscape* yang belum terwujud di dalam kawasan, maka dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator tersebut belum terwujud pada area bundaran gajah, oleh sebab itu perlu pembangunan fasilitas dan fungsi/aktivitas dikawasan ini.

#### **2. *Content***

Dilihat dari satu indikator *content* dari yang belum terwujud di dalam kawasan, maka dapat disimpulkan bahwa indicator ini tersebut belum cukup terpenuhi, oleh sebab itu perlu peningkatan berbagai fasilitas.

## 5.2 Rekomendasi Pengembangan

Dari hasil temuan penelitian diatas, maka terlihat masih perlunya beberapa aspek *townscape* yang dapat mendukung terbentuknya *place attachment* untuk ditingkatkan. Rekomendasi pengembangan dari aspek-aspek ini, diklasifikasikan sesuai dengan jenis-jenis komponen desain:

**Table 5.1** Rekomendasi Pengembangan Kawasan

| Komponen Desain      | Faktor <i>CONTINUITY TOWNSCAPE</i>  |  |         |
|----------------------|---|--|---------|
|                      | SERIAL VISION   | PLACE  | CONTENT |
| Sirkulasi dan parkir | Memberikan beragam karakter pada sekitar kawasan agar tercipta <i>ambience</i> yang berbeda pada jalur sirkulasi secara berurutan | <p>Mempromosikan penggunaan angkutan alternatif seperti kendaraan umum dan sepeda, dengan cara meningkatkan kenyamanan penggunaan angkutan umum, dan memberikan fasilitas bagi penggunaan sepeda: pengadaan jalur sepeda disekitar kawasan yang terintegrasi dengan jalur sirkulasi kota, sepeda gratis disekitar kawasan, dan tempat parkir khusus sepeda</p> <p>Membuatkan ruang parkir kendaraan bermotor agar tidak parkir di bahu jalan, sehingga menghambat terbentuknya ruang positif kota yang seharusnya terwujud pada ruang terbuka publik</p> |         |

|                        |   |   |   |
|------------------------|---|---|---|
|                        |   | Membuat fasilitas yang memungkinkan terpisahnya area kendaraan bermotor dan pejalan kaki di area bundaran gajah.  |   |
| Sirkulasi pejalan kaki | Memberikan beragam karakter pada sekitar kawasan agar tercipta <i>ambience</i> yang berbeda pada jalur sirkulasi secara berurutan   | Menghadirkan jalur pejalan kaki yang menerus dan tidak terputus di dekatar kawasan bundaran gajah, yang terintegrasi dengan titik transit   |   |
|                        |   | Meningkatkan kualitas jalur pejalan kaki, terutama agar tidak tercampur dengan sirkulasi kendaraan, dengan memberikan batasan yang jelas<br><br>Membuat <i>skywalk</i> yang dapat menghubungkan bundaran gajah dengan kawasan sekitarnya seperti taman gajah, lapangan saburai, GOR saburai, dan bangunan publik disekitarnya sehingga memberikan pengalaman pejalan kaki yang <i>seamless</i> dan tidak terputus walau harus melintasi antar blok kota |   |
| Ruang terbuka          | Membuat konsep ruang terbuka publik yang dapat memainkan emosi karena runutan cerita<br><br>Merancang topografi yang unik dengan memanfaatkan keunikan topografi disekitar tapak, maupun ketinggian | Merancang ruang terbuka publik kota yang baik, unik, dan memiliki fungsi sosial yang tinggi, sehingga dapat mewedahi beragam aktivitas masyarakat kota.<br><br>Menyuntikkan lebih banyak fasilitas dan aktivitas bagi   | Meningkatkan jumlah vegetasi peneduh di bundaran gajah dan taman gajah. |

|  |          |   |  |
|--|----------|---|--|
|  | bangunan | kalangan menengah keatas, agar pengguna lapangan semakin variatif, seperti penataan lapak PKL, atraksi anak, dll. |  |
|--|----------|---|--|

## DAFTAR PUSTAKA

- Bentley, Ian, et al, (1985). *Responsive Environments*. The Architectural Press, London
- Carmona, M. T. Heath, T. Oc, S. Tiesdell, (2003). *Public Spaces – Urban Spaces: the Dimensions of Urban Design*. Great Britain: Architectural Press.
- Carr, Stephen, et al, (1992). *Public Space*. United States of America: Cambridge University Press.
- Cullen, Gordon, (1971), *The Concise Townscape*, The Architectural Press, London.
- Dinas Tata kota, Pemerintah kota Bandar Lampung. (2011). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandar Lampung 2011-2030*. Bandar Lampung: DTK
- Direktorat Jenderal Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum. (2008). *Mewujudkan Ruang Perkotaan yang Harmonis, Berdaya Saing dan Berkelanjutan*. Jakarta: Dep. PU
- Lynch, Kevin, (1992), *Good City Form*. Massachusett, The MIT Press
- Lynch, Kevin, (1992), *The Image of The City*. USA, The MIT Press
- Peraturan Menteri Dalam Negeri No.1 tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan (RTHKP)
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture*. London: Academy Editions.
- Sesunan, MM. Hizbullah (2018), *Evaluasi perwujudan place attachment pada revitalisasi ruang terbuka publik kota Bandar Lampung*. Program Studi Arsitektur Universitas Lampung, Indonesia.
- Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*. New York : Van Nostrand Reinhold Company.
- Sudradjat, Iwan. (2012), “Conceptualizing A Framework For Research On Place In Indonesia”, *Proceedings of International Seminar on Place Making and Identity 2012*, Department Of Architecture, Universitas Pembangunan Jaya, Indonesia.

Trancik, R. (1986). *Finding Lost space*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.

Tuan, Yi-Fi (1977). *Space and Place. The Perspective of Experience*. Minnesota: the University of Minnesota press.