

University of Muhammadiyah Aceh



Rumôh

JOURNAL OF ARCHITECTURE



June 2025

Volume 15 No. 1 Page 1-61



Rumôh

JOURNAL OF ARCHITECTURE

Universitas Muhammadiyah Aceh

No	Content	Page
1	Fathya Samirah, Yenni Novianti, Erna Muliana SETTING FISIK DARI KEBERADAAN STREET FOOD DI JALAN DARUSSALAM KOTA LHOKSEUMAWE <i>The Physical Setting of Street Food Establishments on Darussalam Street, Lhokseumawe City</i>	1-6
2	Dyah Erti Idawati, Lisa Maharani, Fithria Zahwa Kh PENERAPAN ARSITEKTUR ISLAM PADA DESAIN DENAH RUMAH LAYAK HUNI DI KOTA BANDA ACEH <i>The Application of Islamic Architecture in the Floor Plan Design of Livable Houses in Banda Aceh</i>	7-18
3	Adam Firdaus, Ardika Muhammad Zakaria, Tika Novis Putri PENGARUH KENYAMANAN RUANG DALAM PADA BANGUNAN BANDUNG CREATIVE HUB DALAM MENDUKUNG AKTIVITAS KREATIF PENGGUNA <i>The Influence of Indoor Comfort in Bandung Creative Hub on Supporting Users' Creative Activities</i>	19-30
4	Lingga Areal Subagdja, Alldi Eka Pratama, Tika Novis Putri SIMULASI MODEL STREET FURNITURE DENGAN PENDEKATAN HOSTILE ARCHITECTURE (STUDI KASUS PADA JALAN DAGO) <i>Simulation of Street Furniture Models with Hostile Architecture (Study of Dago Street)</i>	31-40
5	Putri Nazriah, Rinaldi Mirsa, Erna Muliana IDENTIFIKASI MAKNA DAN BENTUK RAGAM HIAS MELAYU PADA GEDUNG MABMI LANGKAT <i>Identification Of The Meaning And Form Of Malay Decorative Varieties In The Mabmi Langkat Building</i>	41-52
6	Wiwien Phen, Siti Komsiatun, Christian Wisaputra Wijaya, Darren Jonathan Tjahjadi PENATAAN PEDAGANG KAKI LIMA DI SEKITAR INDONESIA CONVENTION EXHIBITION BUMI SERPONG DAMAI (ICE BSD): ANALISIS KEPATUHAN TERHADAP PERATURAN PEMERINTAH <i>Spatial Organization of Street Vendors around ICE BSD: An Analysis of Policy Compliance</i>	53-61

Volume 15 - No. 1, June 2025



SETTING FISIK DARI KEBERADAAN STREET FOOD DI JALAN DARUSSALAM KOTA LHOKSEUMAWE

THE PHYSICAL SETTING OF STREET FOOD ESTABLISHMENTS ON DARUSSALAM STREET, LHOKSEUMAWE CITY

Fathya Samirah¹, Yenny Novianti² dan Erna Muliana³

1) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNIMAL (fathya.200160113@mhs.unimal.ac.id)

2) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNIMAL (yenny.novianti@unimal.ac.id)

3) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNIMAL (erna.muliana@unimal.ac.id)

ABSTRAK

Street food Jalan Darussalam Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe merupakan salah satu jalan utama yang memiliki peran strategis dalam aktivitas masyarakat setempat. Jalan ini menjadi salah satu pusat kegiatan ekonomi dan sosial, dengan berbagai jenis usaha seperti toko, warung dan street food yang memadati sisi jalan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi bentuk setting fisik secara spasial dari keberadaan street food pada ruang kota di Jalan Darussalam Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe. Melalui observasi lapangan dan wawancara dengan pedagang street food, konsumen dan warga setempat penelitian ini menemukan bahwa infrastruktur yang memadai dapat meningkatkan daya tarik kawasan street food, meningkatkan pendapatan pedagang dan mendukung ketahanan pangan serta kesejahteraan masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan behavior mapping. Hasil dari penelitian ini dalam variabel spasial yaitu lokasi, jarak, kedekatan, ketetanggaan dan kewilayahan. Street food cenderung terkonsentrasi di lokasi strategis yang memiliki aksesibilitas tinggi, seperti pusat kota, area pasar dan jalur transportasi utama. Pola jarak antar pedagang dan kedekatan mereka dengan fasilitas pendukung, seperti terminal, perkantoran dan kawasan permukiman menciptakan jaringan ruang yang berkontribusi terhadap aktivitas ekonomi dan sosial masyarakat. Ketetanggaan antara pedagang juga membentuk kluster yang menciptakan daya tarik tersendiri bagi konsumen. Secara kewilayahan, street food menghubungkan berbagai fungsi ruang kota, tetapi juga berpotensi memunculkan konflik penggunaan ruang, terutama di kawasan yang padat.

Kata-kata kunci: Tata Letak Fisik, Street Food, Tata Ruang.

ABSTRACT

Street food along Jalan Darussalam in Banda Sakti District, Lhokseumawe City, is one of the main roads that plays a strategic role in the daily activities of the local community. This road serves as a hub for economic and social activities, lined with various businesses such as shops, small stalls, and street food vendors. The aim of this study is to identify the factors that influence the spatial physical setting of street food presence within the urban space of Jalan Darussalam, Banda Sakti District, Lhokseumawe City. Through field observations and interviews with street food vendors, consumers, and local residents, the study finds that adequate infrastructure can enhance the attractiveness of street food areas, increase vendors' income, and support food security as well as community welfare. This research employs a qualitative method with a behavior mapping approach. The findings of this study in the spatial variables include location, distance, proximity, neighborhood relations, and territoriality. Street food vendors tend to concentrate in strategic locations with high accessibility, such as city centers, market areas, and major transportation routes. The spatial arrangement between vendors and their proximity to supporting facilities such as terminals, offices, and residential areas creates a network of spaces that contribute to the community's economic and social activities. Neighboring relations among vendors also form clusters that create a unique attraction for consumers. In terms of territoriality, street food connects various urban spatial functions, but it also has the potential to trigger conflicts over space usage, especially in densely populated areas.

Keywords: Physical Setting, Street Food, Spatial Configuration

Article History

Diterima (Received) : 11-03-2025
Diperbaiki (Revised) : 04-05-2025
Diterima (Accepted) : 05-05-2025



1. PENDAHULUAN

Ruang publik adalah ruang yang mampu memberi, merespon dan menyediakan segala aktivitas umum. Penuh dengan karakteristik fisik, sosial dan budaya dapat dipahami dengan pemaknaan tempat sehingga terwujudnya identitas sebuah kota (Novianti et al., 2018). Ruang publik berperan dalam pengembangan ekonomi dengan menyediakan tempat bagi pedagang kaki lima atau street food dan usaha kecil lainnya untuk beroperasi, sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat lokal.

Jalan menjadi ruang publik di mana terjadi interaksi sosial antar masyarakat dan dapat diakses dengan mudah oleh setiap orang dari segala umur. Pembangunan suatu kota perlu diiringi dengan penyediaan ruang publik yang memadai yang berfungsi sebagai tempat terjadinya interaksi sosial. Ruang publik suatu kota secara umum dapat berbentuk street dan square. Ruang publik perkotaan yang paling utama adalah jalan dan jalur pedestrannya. Jika ruang jalan sebuah kota terlihat menarik, maka kota tersebut menjadi menarik (Navastara, 2018).

Setting merupakan suatu interaksi antara lingkungan sebagai media beraktivitas dengan manusia sebagai penggunanya. Setting dapat melihat keterkaitan antara elemen-elemen fisik lingkungan dengan kegiatan manusia (publik) dalam kerangka waktu tertentu. Setting ruang jalan yaitu melihat keterkaitan antara fisik ruang (dinding dan ruang jalan) serta instalasi elemen-elemen dalam ruang jalan dengan aktivitas penggunanya.

Street food istilah kekinian dari pedagang kaki lima atau pedagang pinggir jalan, tetapi street food menjadikan istilah perdagangan menjadi lebih spesifik yaitu dari segi makanan. Masyarakat sekarang lebih tertarik untuk membeli dagangan street food ini, karena harganya yang terjangkau. Selain itu, pedagang street food juga lebih leluasa dalam menjual dagangannya dikarenakan dapat memilih lokasi yang diinginkannya. Dalam hal ini, pedagang street food memiliki anggaran promosi yang relatif lebih kecil dibandingkan dengan pengusaha besar yang mampu melakukan berbagai teknik promosi yang membutuhkan anggaran lebih besar (Ilahi dan Adi, 2023).

Penggunaan badan jalan dan pedestrian jalan menjadi pilihan utama bagi pedagang street food untuk berdagang. Tidak hanya menggunakan badan jalan dan pedestrian para pedagang juga menggunakan fasilitas pendukung lainnya seperti listrik yang dialirkan dari pertokoan dan tiang listrik yang ada di sekitar jalan darussalam serta menggunakan air dari gedung-gedung yang ada di sekeliling jalan tersebut sehingga memudahkan para

pedagang street food.

Fenomena setting fisik dari street food melibatkan bagaimana ruang fisik di sekitar street food mempengaruhi aktivitas dan pengalaman masyarakat (Seamon, 2023). Fenomena street food telah menjadi bagian integral dari ekonomi kreatif di Kota Lhokseumawe tidak hanya memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian lokal, tetapi juga menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Fenomena ini dapat dipersoalkan melalui teori spasial untuk memahami bagaimana setting fisik mempengaruhi aktivitas dan pengalaman masyarakat.

Teori spasial menekankan pentingnya memahami dan menganalisis pola spasial dalam konteks geografis dan sosial untuk memahami proses-proses yang terjadi di suatu lokasi. Dengan mempertimbangkan aspek infrastruktur, aksesibilitas, dan sirkulasi. Alasan dilakukan penelitian ini guna mengoptimalkan manfaat street food bagi masyarakat sekaligus meminimalkan dampak negatif yang mungkin ditimbulkan. Dengan pengelolaan yang baik, street food dapat terus berkembang sebagai bagian penting dari kehidupan perkotaan dan budaya kuliner. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi bentuk setting fisik dari keberadaan street food pada ruang kota di Jalan Darussalam Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan behavior mapping. Data yang diperoleh berasal dari pengamatan secara langsung untuk mengungkapkan orientasi kegiatan eksplorasi ruang aktivitas pedagang street food, serta mapping area dan dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan hasil observasi.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan meneliti langsung bagaimana kondisi street food yang berada di pada Jalan Darussalam Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe. Adapun cara pengumpulan data ini dengan pengambilan gambar yang dilakukan pada beberapa bagian lokasi studi yaitu menyangkut bentuk setting fisik dan aktivitas pedagang street food di area tersebut.

Mengobservasi kondisi setting fisik yang diamati, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlibat dalam kejadian yang diamati tersebut. Observasi ini menggunakan teknik behavioral mapping.

Sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara disebut data sekunder. Sumber data sekunder pada penelitian ini



diperoleh dari dokumentasi sebagai obyek pendukung beberapa literatur, dan penelitian terdahulu, serta referensi atau informasi lain yang mendukung penelitian ini. Data ini digunakan sebagai pendukung data primer.

Table 1: Analisa Penelitian Berdasarkan Spasial

Setting Fisik		
Variabel	Sub Variabel	Metode
Spasial menurut O'Sullivan dan Unwin (2002)	- Lokasi - Jarak - Kedekatan (proximity) - Ketetanggaan (neighborhood) - Kewilayahan (regional)	- Observasi - Wawancara - Dokumentasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian adalah Jalan Darussalam Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe. Letak geografisnya adalah 5°11' - 5°14' Lintang Utara dan 97°8' - 97°11' Bujur Timur.



Gambar 1: Lokasi Penelitian
(Sumber: googlemap, 2024)

3.2 Variabel Penelitian Spasial

Teori spasial seringkali diartikan sebagai pendekatan keruangan yang memfokuskan pada prinsip-prinsip penyebaran, interelasi, dan deskripsi. Menurut O'Sullivan dan Unwin (2002), teori ini melibatkan lokasi, jarak, kedekatan (proximity), ketetanggaan (neighborhood), dan kewilayahan (regional) (Karsidi, 2012). Teori spasial dapat membantu meningkatkan daya tarik kawasan street food, meningkatkan pendapatan pedagang, serta mendukung ketahanan pangan. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Lokasi

Lokasi merujuk pada posisi geografis suatu objek. Ini dapat diukur dalam koordinat geografis (seperti

lintang dan bujur) atau dalam sistem referensi lainnya. Posisi strategis, kondisi fisik (tempat, jalan, infrastruktur, fasilitas umum).

Jalan Darussalam terletak di Kota Lhokseumawe, Provinsi Aceh, Indonesia. Secara umum, Kota Lhokseumawe berada pada koordinat sekitar 5°11'17" Lintang Utara dan 97°8'25" Bujur Timur. Jalan Darussalam merupakan jalan kolektor yang menghubungkan kawasan utama dengan kawasan lain. Kondisi fisik pada jalan yaitu memiliki selokan $\pm 2,5$ m, dan lebar jalan ± 7 m dengan 2 jalur. Disekitar area *street food* di jalan ini terdapat beberapa fasilitas umum seperti rumah sakit, apotek, masjid dan sekolah. Pemukiman disini cukup padat dan ramai sehingga mendukung daya jual pedagang *street food* di jalan ini. Organisasi ruang secara linear yang terbentuk di Jalan Darussalam.



Peta kawasan jalan darussalam
Keterangan:

- Street food di Jalan Darussalam
- ← Akses dari Jalan Darussalam

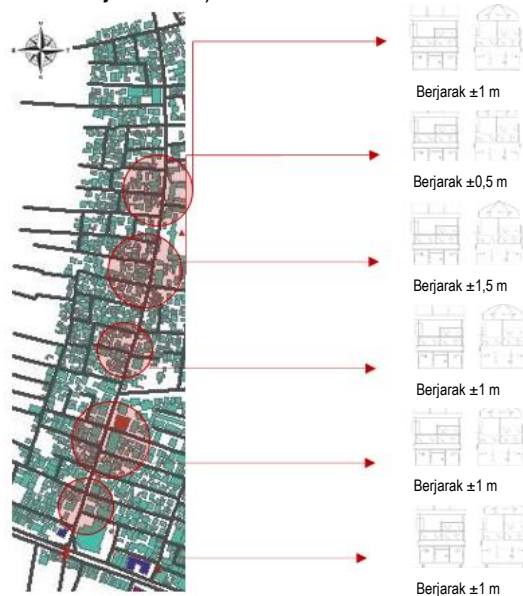
Gambar 2. Jalan Darussalam

b. Jarak

Jarak adalah ukuran seberapa jauh dua titik atau objek satu sama lain. Ini bisa berupa jarak fisik (seperti kilometer) atau jarak yang lebih abstrak (seperti waktu tempuh). Jarak antara pedagang dalam kawasan yang sama, jarak antara pedagang dengan fasilitas umum, jarak mengukur seberapa jauh suatu tempat ke tempat lainnya atau objek satu sama lain dalam ruang. Semakin dekat suatu tempat, semakin mudah bagi orang atau objek untuk saling berinteraksi. Aksesibilitas di Jalan Darussalam sangat baik, selain berada dekat dengan pusat kota, jalan ini merupakan jalan utama. Garis hitam pada gambar disamping menunjukkan keberadaan *street food* di Jalan Darussalam. Pada jam-jam sibuk sering terjadi kemacetan biasanya pada saat jam pulang kerja, atau pulang sekolah (17.00-18.00). Jarak ke fasilitas umum seperti terminal $\pm 4,5$ km (10 menit berkendara mobil, 9 menit berkendara sepeda motor, dan 42 menit berjalan kaki), museum $\pm 2,1$ km (7 menit berkendara mobil, 5 menit berkendara sepeda motor, dan 26 menit berjalan kaki), taman kota $\pm 1,8$ km (6 menit berkendara mobil dan sepeda motor, dan 24 menit berjalan kaki), pasar $\pm 1,5$ km (5 menit berkendara mobil, 4 menit berkendara sepeda motor, dan 19 menit berjalan kaki), kantor polsek banda sakti $\pm 4,8$ km (13 menit berkendara

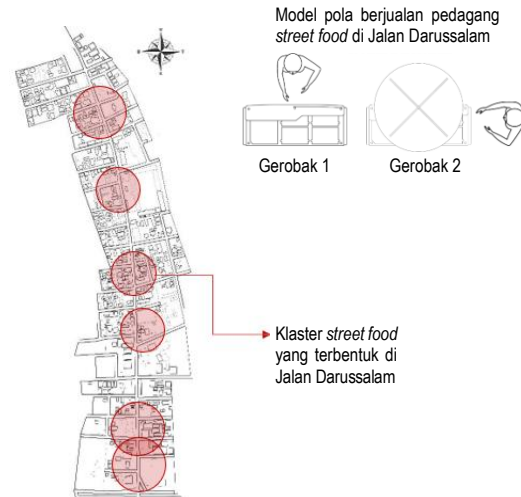


mobil, 10 menit berkendara sepeda motor, dan 46 menit berjalan kaki).



Gambar 3. Aksesibilitas Jalan Darussalam

food sekitar. Selain itu, berdekatan dengan rumah sakit, apotek, ATM (*Automatic Teller Machine*) dan fasilitas lainnya yang mendukung kebutuhan masyarakat.



Gambar 4. Klaster street food di Jalan Darussalam

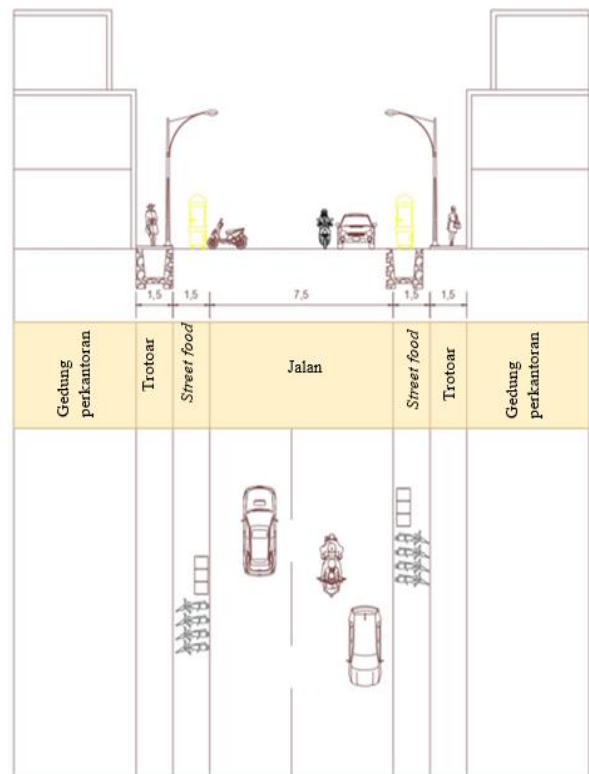
c. Kedekatan

Kedekatan mengacu pada hubungan antara objek-objek yang berada dekat satu sama lain. Ini sering kali diukur berdasarkan jarak, tetapi juga bisa melibatkan faktor lain seperti interaksi sosial atau ekonomi. Keterikatan atau keterjangkauan jarak antar pedagang dengan pusat kota, fasilitas umum. Seberapa dekat atau seberapa jauh suatu objek atau tempat berada dari objek atau tempat lainnya. Ini sedikit lebih fleksibel daripada jarak karena sering kali mengacu pada seberapa mudah atau sulitnya akses antara dua lokasi. Jalan Darussalam berada di lokasi yang strategis, mudah diakses oleh pejalan kaki, pengguna kendaraan atau dekat dengan area permukiman padat, kampus, pasar, atau pusat aktivitas lainnya. Klaster memungkinkan pedagang saling berbagi manfaat dari konsumen yang sama. Ketika satu pedagang menarik pembeli, pedagang lain di sekitarnya juga mendapat keuntungan. Tersedianya ruang yang memadai untuk aktivitas pedagang, seperti trotoar lebar atau area parkir yang bisa dimanfaatkan, juga mendorong terbentuknya klaster. Banyak konsumen yang berdatangan berasal dari pemukiman sekitar di Jalan Darussalam, sehingga meningkatkan daya jual pedagang street food. Jalan dengan arus lalu lintas tinggi cenderung menarik lebih banyak pedagang karena peluang interaksi dengan konsumen meningkat. Banyak pelajar atau pekerja kantoran yang ingin membeli makanan cepat saji saat siang hari jam istirahat, dan jam pulang kerja atau sekolah. Keterikatan antara masyarakat lokal yang berada di dekat Jalan Darussalam dapat mempengaruhi daya tarik street

DOI: <http://rumoh.unmuha.ac.id/10.37598/rumoh.v15i1.240>

d. Ketetangaan

Ketetangaan mengacu pada hubungan antar tempat yang saling berdekatan berada di dekat area yang memiliki daya tarik tinggi (pasar, masjid, dan lain-lain) atau lingkungan sekitar suatu lokasi. Ini mencakup bagaimana tempat-tempat yang berada dekat satu sama lain saling mempengaruhi atau berinteraksi.



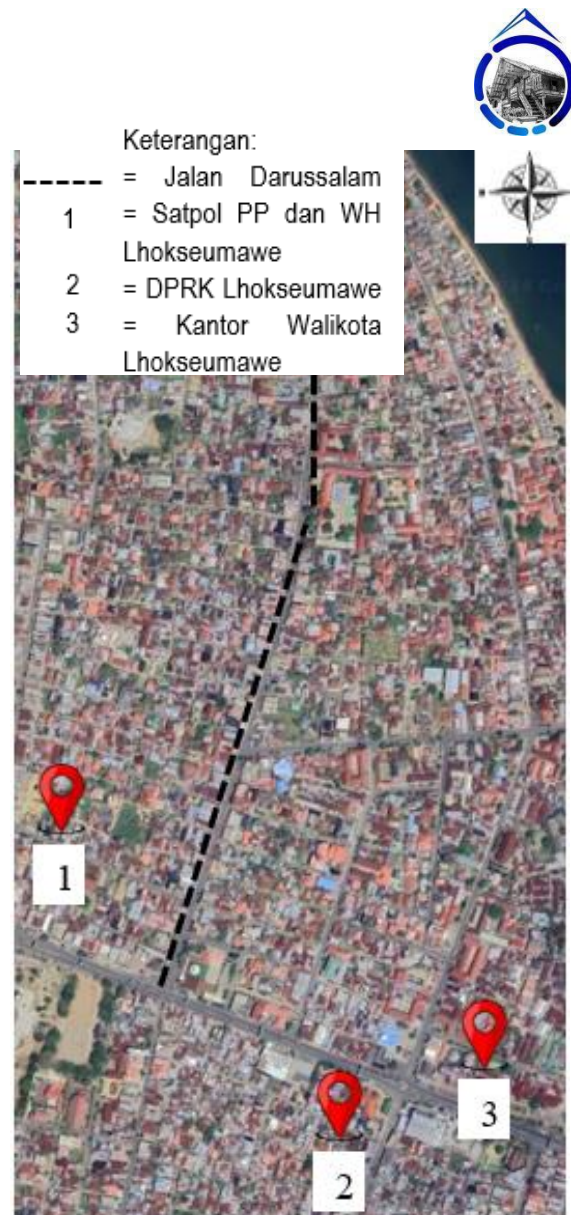
Gambar 5. Potongan Jalan Darussalam

Pola persebaran *street food* di Jalan Darussalam saling berdekatan dan terletak di area dengan daya tarik tinggi, sepanjang jalan ini memiliki panjang 1,4 km, terdapat sekitar ± 85 pedagang *street food*. Lokasi mereka cenderung berdekatan dengan jarak rata-rata setiap ± 50 meter terdapat 3-5 *street food*, membentuk kelompok-kelompok yang saling berinteraksi dan menarik konsumen dari sekitar. Kedekatan mereka dengan area strategis seperti rumah sakit, masjid atau fasilitas publik lainnya turut memperkuat hubungan ketetanggaan ini. Sebagian besar pedagang mendirikan gerobak dan tenda sehingga pengunjung dapat berinteraksi lebih leluasa. Hal ini mengakibatkan kemacetan lalu lintas, sebagian badan jalan dijadikan tempat parkir pengunjung.

e. Kewilayahan

Kewilayahan merujuk pada hubungan antara lokasi-lokasi dalam skala yang lebih besar, yang mencakup wilayah atau daerah tertentu. Kewilayahan lebih melihat pada bagaimana objek atau tempat dalam satu kawasan berinteraksi dengan yang lain dalam area yang lebih luas, seperti kota atau daerah. Regulasi kewilayahan dari keberadaan *street food* dan pengaturan ruang dalam kawasan tertentu, legalitas wilayah. Regulasi kewilayahan terkait *street food* di Jalan Darussalam masih dalam proses pengembangan dan penegakan hukum, melalui Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP), mengeluarkan kebijakan yang memungkinkan pedagang *street food* untuk beroperasi di lokasi-lokasi tertentu yang telah ditentukan. Salah satu nya adalah Jalan Darussalam juga menjadi lokasi yang sering digunakan oleh pedagang, meskipun tidak semua area diizinkan.

Jam 06.00-08.00 pedagang *street food* makanan ringan mulai berdatangan seperti kue, gorengan, bubur dan lain-lain. Banyak pengunjung yang berdatangan dari berbagai kalangan anak-anak untuk bekal ke sekolah sampai kalangan orang tua setelah berpulang dari shalat subuh berjamaah. Jam 08.00-09.00 pertokoan dan cafe sudah mulai beroperasi seperti supermarket, rumah makan, dan lain-lain. Pengunjung masih sepi dan tergolong sedikit pengunjung. Jam 09.00-12.00 banyak pedagang-pengunjung sudah melakukan transaksi jual beli, baik *street food* maupun dari pertokoan. Selebihnya jalan darussalam beroperasi seperti biasa nya sampai puncak keramaian biasanya berada di jam 20.00 malam, banyak orang dari berbagai kalangan berdatangan, berlalu lalang, seperti para remaja yang nongkrong dan lain-lain.



Gambar 6. regulasi disekitar jalan darussalam

4. SETTING FISIK DARI KEBERADAAN STREET FOOD SECARA SPASIAL

Setting merupakan suatu interaksi antara lingkungan sebagai media beraktivitas dengan manusia sebagai penggunanya. Setting dapat melihat keterkaitan antara elemen-elemen fisik lingkungan dengan kegiatan manusia (publik) dalam kerangka waktu tertentu. Tataan setting fisik ruang terbuka publik harus mempertimbangkan aksesibilitas bagi semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik. Fasilitas seperti jalan rata, area parkir yang sesuai, rambu dan petunjuk yang mudah dibaca, dan akses yang ramah pengguna untuk kursi roda atau stroller penting untuk memastikan bahwa semua orang dapat menggunakan ruang tersebut (Lesli, 2016).

Street food istilah kekinian dari pedagang kaki lima atau pedagang pinggir jalan, tetapi street food menjadikan istilah perdagangan menjadi lebih spesifik yaitu dari segi makanan. Dalam hal ini, pedagang street food memiliki anggaran promosi yang relatif



lebih kecil dibandingkan dengan pengusaha besar yang mampu melakukan berbagai teknik promosi yang membutuhkan anggaran lebih besar (Ilahi dan Adi, 2023). karakteristik dari street food yang menjadi identitas tersendiri dari beberapa faktor dibawah ini:

- a. Aksesibilitas dan kemudahan, street food umumnya mudah di akses dan dijual di lokasi strategis seperti pinggir jalan, pasar, dan area publik lainnya. hal ini memungkinkan konsumen untuk mendapatkan makanan dengan cepat tanpa perlu pergi ke restoran formal (Sari, 2020).
- b. Variasi menu, street food menawarkan beragam pilihan makanan yang mencerminkan budaya lokal. Makanan yang dijual bervariasi mulai dari cemilan hingga hidangan utama, memberikan banyak pilihan bagi konsumen.
- c. Kualitas dan kebersihan, kualitas makanan street food sering kali dipengaruhi oleh kebersihan tempat penjualan dan cara penyajian. Penelitian menunjukkan bahwa sanitasi dan higiene sangat penting untuk mencegah kontaminasi makanan oleh mikroorganisme (Permana P. et al., 2016) .
- d. Pengaruh sosial dan budaya, street food tidak hanya berfungsi sebagai penyedia makanan, tetapi juga sebagai tempat interaksi sosial. Banyak orang berkumpul di area street food untuk bersosialisasi, sehingga menciptakan suasana komunitas yang hidup.
- e. Fleksibilitas penjual, pedagang street food dapat berupa pedagang tetap yang memiliki kios atau gerobak di lokasi tertentu, atau pedagang keliling yang menjajakan makanan menggunakan gerobak atau sepeda. Ini memberi fleksibilitas dalam cara mereka beroperasi dan menjangkau pelanggan (Yenti, 2015).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa keberadaan street food memiliki dampak signifikan terhadap setting fisik kota dalam aspek spasial. Dari sudut pandang teori spasial, keberadaan street food mempengaruhi pola distribusi ruang publik, menciptakan area-area baru yang mendukung interaksi sosial, serta mengubah dinamika sirkulasi dan penggunaan ruang di kota. Aktivitas ekonomi yang berlangsung di area pedagang street food ini turut merubah penggunaan ruang publik yang semula difungsikan untuk kepentingan lain, seperti jalur pejalan kaki menjadi tempat pertemuan sosial dan konsumsi. Keberadaan street food juga berpotensi menumbuhkan ekonomi lokal, serta memunculkan tantangan terkait pengelolaan ruang publik agar tetap menjaga kenyamanan dan keteraturan serta mengintegrasikan kegiatan street food dalam perencanaan kota dengan

mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan aksesibilitas agar dapat menciptakan ruang kota yang inklusif dan dinamis bagi seluruh penghuninya.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dapat memasukkan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penelitian berlangsung sampai terpublikasi. Ucapan dapat ditujukan pada organisasi dan atau individu. Bagian ini tidak wajib dan boleh tidak dimasukkan jika dianggap tidak perlu.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Ilahi, A. P., & Adi, A. C. (2023). Street Food Pada Remaja Di Pasar Lama Kota Tangerang. 4(September), 4173–4178.
- Karsidi, A. (2012). Penerapan Spatial Approach dalam Kajian Sosial-Politik dan pembangunan berkelanjutan (Application of Spatial Approach in Socio-Politics and Sustainable Development Studies). 87–98.
- Lesil, S. M. (2016). Pontianak Waterfront City Sebagai Obyek Wisata Ruang Terbuka Publik. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Navastara, A. T. K. dan A. M. (2018). Identifikasi Karakteristik Fisik Koridor Jalan Tunjungan sebagai Ruang Publik.
- Novianti, Y., Ginting, N., & Marpaung, B. O. Y. (2018). Place attachment of the public space in Krueng Cunda. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 126(1).
<https://doi.org/10.1088/1755-1315/126/1/012154>
- Permana P., E. B., Sumarni, S., dan Nisa, F. Z. (2016). Faktor yang berhubungan dengan preferensi konsumen street food pada mahasiswa Universitas Gadjah Mada. Jurnal Gizi Dan Dietetik Indonesia (Indonesian Journal of Nutrition and Dietetics), 3(3), 131.
[https://doi.org/10.21927/ijnd.2015.3\(3\).131-138](https://doi.org/10.21927/ijnd.2015.3(3).131-138)
- Sari, C. D. (2020). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Preferensi Street Food Pada Remaja Sma Xaverius 1 Palembang Tahun 2019. Skripsi. <https://repository.unsri.ac.id/34783/>
- Yenti, D. A. (2015). Keamanan Pangan Dan Profil Mikrobiologi Jajanan Pasar Di Pasar Tradisional Pekanbaru. Repository.Unri.Ac.Id, 4–17.

Kutipan Artikel

- Samirah, F., Novianti, Y. ., & Muliana, E. . (2025). The Physical Setting of Street Food on Jalan Darussalam, Lhokseumawe City. Rumoh, Vol: 15, No:1, Hal: 1-6: Juni. DOI:
<https://doi.org/10.37598/rumoh.v15i1.240>



PENERAPAN ARSITEKTUR ISLAM PADA DESAIN DENAH RUMAH LAYAK HUNI DI KOTA BANDA ACEH

The Application of Islamic Architecture in the Floor Plan Design of Livable Houses in Banda Aceh

Dyah Erti Idawati¹, Lisa Maharani² dan Fithria Zahwa Kh³

1) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Syiah Kuala (didawati@usk.ac.id)

2) Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi (lisa.maharani904@gmail.com)

3) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Syiah Kuala (zahwafithria@gmail.com)

ABSTRAK

Program rumah layak huni (RLH) adalah salah satu upaya pengentasan kemiskinan yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Banda Aceh. Implementasi rumah layak huni sudah dilaksanakan sejak tahun 2008 sampai dengan sekarang. Rumah layak huni yang dibangun oleh pemerintah kota Banda Aceh selama ini menggunakan desain denah yang didasarkan pada Standar Nasional Indonesia (SNI). Di sisi lain, Kota Banda Aceh adalah satu-satunya kota yang menerapkan Syariah Islam, yang seharusnya diterapkan dalam berbagai sendi kehidupan masyarakat, tidak terkecuali pada rumah. Rumah sebagai unit satuan terkecil keluarga seharusnya menjadi model pembelajaran dan pelaksanaan Syariat Islam termasuk rumah layak huni (RLH). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan Arsitektur Islam pada prototipe desain denah rumah layak huni serta menganalisis tiga studi kasus rumah layak huni di Kota Banda Aceh. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai pertimbangan dalam mengusulkan rekomendasi desain denah yang sesuai dengan kriteria Arsitektur Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan data sekunder berupa dokumen terkait rumah layak huni dari Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Banda Aceh. Tiga rumah layak huni di Banda Aceh yang dibangun pada periode lima tahun diseleksi untuk melihat implementasi pasca huni. Berdasar tujuh kriteria rumah Islami, hasil penelitian menyebutkan bahwa (1) Prototipe denah rumah layak huni saat ini belum memenuhi seluruh kriteria desain Arsitektur Islam (2) Pasca huni perletakan perabot dan penggunaan ruang juga belum memenuhi seluruh kriteria rumah Islami, namun demikian penghuni berupaya menata RLH dengan penggunaan perabot yg minimal sehingga lebih fleksibel fungsinya (3) Diusulkan dua rekomendasi *layout* rumah layak huni tipe 36-38 yang memenuhi kriteria Arsitektur Islam.

Kata-kata kunci: Arsitektur Islam, Denah, Rumah Layak Huni

ABSTRACT

The livable housing program is one of the poverty alleviation efforts carried out by the Banda Aceh City Government. The implementation of livable houses has been carried out since 2008 until now. Livable houses built by the Banda Aceh city government used floor plans based on Indonesian National Standards (SNI). On the other hand, the city of Banda Aceh is the only city that implements Islamic Sharia, which should be applied in various aspects of people's lives, including their houses. A house as the smallest unit of the family should be a model for learning and implementing Islamic Sharia, including a livable house. Therefore, the aim of this research is to identify the application of Islamic architecture in design prototypes of livable house plans and analyze three case studies of livable houses in the city of Banda Aceh. The results of the analysis are then used as considerations in proposing design recommendations that are in accordance with Islamic Architecture criteria. The research method used is descriptive qualitative research, with data collection techniques in the form of observation, interviews and secondary data in the form of documents related to livable houses from the Banda Aceh City Public Housing and Settlement Area Service. Three livable houses in Banda Aceh built over five year period were selected to see post-occupancy implementation. Based on the seven criteria for an Islamic house, the results of the research state that (1) The current prototype of a livable house plan does not meet all the design criteria for Islamic architecture (2) After occupancy the placement of furniture and use of space also does not meet all the criteria for an Islamic house, however, residents are trying to arrange the houses with minimal use of furniture so that its function is more flexible (3) Two recommendations for layouts of a livable house type 36-38 are proposed that meet the criteria for Islamic architecture.

Keywords: Islamic Architecture, House Design, Livable Houses

Article History

Diterima (Received)	: 10-02-2025
Diperbaiki (Revised)	: 02-06-2025
Diterima (Accepted)	: 15-06-2025



1. PENDAHULUAN

Rumah merupakan salah satu bentuk sarana hunian yang berfungsi sebagai tempat tinggal, serta mencerminkan karakteristik individu dan kelompok manusia dalam suatu lingkungan tertentu (Hermawan, 2014; Yudohusodo, 1991). Menurut Maslow (2013) tentang teori hirarki kebutuhan pada aspek psikis, rumah merupakan kebutuhan dasar manusia untuk memenuhi kebutuhan fisiologis, bersosialisasi, rasa penghargaan, mengkualitaskan diri dan mengembangkan potensi diri. Turner (1976) menambahkan pentingnya peran penghuni dalam merancang dan menyesuaikan rumah sesuai dengan kebutuhan mereka, karena rumah harus dapat beradaptasi dengan dinamika kehidupan keluarga atau individu yang tinggal di dalamnya.

Arsitektur Islam adalah arsitektur yang segala pengaturan dan cara berarsitekturnya didasari oleh konsep pemikiran Islam (Fikriarini, 2010). Arsitektur Islam memiliki gaya yang kaya akan makna, dimana setiap detail yang dibuat oleh pembangun memiliki makna sebagai penghambaan terhadap Allah SWT (Arba'i, 2022). Sebagai seorang muslim, sudah semestinya mengikuti syariat Islam termasuk pada saat berarsitektur (Edrees, 2012).

Rumah tinggal dalam Islam bukan hanya tempat untuk berlindung dan beristirahat, tetapi rumah yang menekankan pada prinsip privat dan kondusif yang bertujuan untuk mengamalkan ketakwaan pada Allah melalui praktik tauhid, ibadah, akhlaq, syari'ah, dan muamalah yang didasarkan pada Al Qur'an dan Hadits (Puspita & Raidi, 2024). Konsep hunian Islami menurut Indrawati dalam Romdloni & Priyatmono (2020), dapat diwujudkan dengan pengaturan desain denah yang mengacu pada susunan atau pengaturan ruang dalam sebuah bangunan. Desain denah harus mempertimbangkan penggunaan ruang secara efisien tanpa menyampingkan kenyamanan. Pola tata letak ruang tersebut mencakup privasi, fungsionalitas, dan keseimbangan. Studi oleh Karim & Nugroho (2020) menyebutkan dalam desain rumah dengan prinsip Islami dirancang untuk mencerminkan nilai-nilai agama dan budaya yang sejalan dengan ajaran Islam.

Program rumah layak huni (RLH) adalah program bantuan dari pemerintah bagi masyarakat berpenghasilan rendah untuk mendorong dan meningkatkan keswadayaan dalam peningkatan kualitas rumah dan pembangunan rumah baru beserta sarana, prasarana, dan utilitas umum. Program ini diharapkan dapat membantu keluarga berpenghasilan rendah untuk mendapatkan rumah sesuai standar layak huni. Persyaratan masyarakat

berpenghasilan rendah yang berhak mendapatkan rumah layak huni berdasarkan Badan Pemberdayaan Masyarakat (BAPEMAS) dalam Rahmah & Subadi (2021) adalah: (1) Memiliki Kartu Tanda Penduduk (KTP), (2) Memiliki Kartu Keluarga (KK), (3) Kondisi rumah yang rusak atau tidak layak pakai, (4) Memiliki mata pencaharian petani atau buruh, (5) Memiliki surat tanah milik pribadi atau hibah.

Implementasi rumah dengan prinsip Islami seringkali menghadapi sejumlah tantangan dalam desain dan perencanaannya. Permasalahan yang muncul tidak hanya berkaitan dengan arsitektur, tetapi juga melibatkan sosial, budaya, dan ekonomi. Terlebih pada rumah layak huni yang desainnya berasal dari standar pemerintah dan memiliki luasan yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan Arsitektur Islam pada desain denah rumah layak huni, menganalisis penerapannya pada rumah layak huni di Kota Banda Aceh serta mengusulkan rekomendasi desain yang telah menerapkan seluruh kriteria Arsitektur Islam.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Arsitektur Islam

Perpaduan budaya dan proses penghambaan manusia kepada Tuhan digambarkan dalam arsitektur Islam sebagai bentuk keselarasan hubungan antara manusia, lingkungan, dan pencipta (Fikriarini, 2010). Arsitektur berbasis Islam merupakan arsitektur berdasarkan al-Qur'an dan al-Hadits dan tidak boleh bertentangan dengan keduanya. Arsitektur Islam adalah metode membangun yang menekankan karakter Islami suatu bangunan dalam hal bentuk, desain, dan dekorasi tanpa memaksakan pembatasan pada lokasi atau tujuan bangunan (Fikriarini, 2010).

Syariat Islam mengatur seluruh aspek kehidupan umat Islam termasuk dalam hal membangun rumah tinggal. Menurut Indraswara dkk. (2021), terdapat dua prinsip utama yang dapat dijadikan pedoman dalam merancang rumah yang Islami. Pertama, prinsip mengingat ibadah, yaitu rumah yang difasilitasi dengan tempat untuk beribadah seperti musholla atau luas ruang yang cukup untuk melakukan kegiatan ibadah. Kedua, prinsip menghargai perbedaan budaya, yaitu prinsip yang diterapkan dengan keramahtamahan sesama penghuni rumah.

Arsitektur Islam lebih mengutamakan nilai-nilai universal yang ditemukan dalam ajaran Islam. Nilai-nilai ini dapat diterjemahkan ke dalam bahasa arsitektur dan ditampilkan dalam berbagai cara sesuai dengan konteksnya, tetapi dengan tetap



mengingat esensi arsitektur itu sendiri dan tujuan utamanya yaitu untuk beribadah kepada Allah (Arba'i, 2022). Pendekatan nilai Islam dalam berarsitektur ini diperlukan untuk mengidentifikasi karakter rumah yang menerapkan arsitektur Islam. Adapun karakteristik tersebut dapat dilihat dari aktivitas berdasarkan ibadah untuk mencari ridho Allah, penzoningan berkonsep muhrim sesuai dengan struktur keluarga Islam, tata ruang Islami berkonsep akhlak mulia, serta seni Islami berupa seni tauhid untuk mendekatkan diri dan mengingat Allah (Nurjayanti dkk., 2014).

Berdasarkan kajian literatur, kriteria Arsitektur Islam dapat dirangkum menjadi tujuh kriteria sebagai berikut (Tabel 1). Kriteria pertama adalah rumah terbagi atas tiga zona ruang yaitu zona privat, zona publik, dan zona servis (Ibrahim, 2012; Malik & Mujahid, 2016; Puspita & Raidi, 2024; Romdloni & Priyatmono, 2020). Kriteria kedua adalah terdapat penutup antara ruang privat dan publik sehingga privasi penghuni terjaga (Ibrahim, 2012; Malik & Mujahid, 2016; Romdloni & Priyatmono, 2020). Kriteria ketiga adalah terdapat hijab (penghalang) antara laki-laki dan perempuan atau penataan *layout* rumah berbasis gender (Ibrahim, 2012; Puspita & Raidi, 2024; Romdloni & Priyatmono, 2020). Kriteria keempat adalah terdapat tempat untuk sholat (Ibrahim, 2012; Puspita & Raidi, 2024; Romdloni & Priyatmono, 2020). Kriteria kelima adalah pengaturan peletakan tempat tidur agar pengguna tidur dengan wajah menghadap kiblat (Ibrahim, 2012; Malik & Mujahid, 2016; Romdloni & Priyatmono, 2020). Kriteria keenam adalah peletakan kloset tidak menghadap dan membelakangi kiblat (Ibrahim, 2012; Malik & Mujahid, 2016; Puspita & Raidi, 2024; Romdloni & Priyatmono, 2020). Kriteria terakhir adalah pintu masuk tidak langsung menghadap ke dalam rumah (Ibrahim, 2012; Malik & Mujahid, 2016).

Tabel 1: Kriteria Arsitektur Islam

Kriteria Desain Denah Rumah dengan Arsitektur Islam
Terdapat tiga kategori penzoningan ruang yaitu zona privat, zona publik, dan zona servis.
Ada penutup antara ruang privat dan publik sehingga privasi penghuni terjaga.
Terdapat hijab (penghalang) antara laki-laki dan perempuan (tidak bercampur). Penataan berbasis gender.
Terdapat tempat untuk sholat.
Pengaturan peletakan tempat tidur agar pengguna tidur dengan wajah menghadap kiblat.

Peletakan kloset tidak menghadap dan membelakangi kiblat.

Pintu masuk tidak langsung menghadap ke dalam rumah.

Sumber: Ibrahim (2012); Malik & Mujahid (2016); Puspita & Raidi (2024); Romdloni & Priyatmono, (2020)

2.2 Rumah Layak Huni (RLH)

UU No. 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman, mendefinisikan rumah sebagai suatu bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal yang layak huni, tempat bertumbuhnya keluarga, representasi martabat masyarakat yang mendiaminya, dan aset berharga bagi pemiliknya. Pada Pasal 22 juga menyebutkan bahwa Rumah Layak Huni (RLH) adalah rumah yang memenuhi persyaratan keselamatan bangunan, kecukupan minimum luas bangunan, serta kesehatan penghuni. Terdapat tiga kriteria utama, pertama adalah memenuhi persyaratan keselamatan bangunan, termasuk pondasi (struktur bawah), struktur tengah (kolom dan balok) dan struktur atas. Kedua, dapat menjamin kesehatan termasuk pencahayaan, penghawaan, dan sanitasi. Ketiga, memenuhi kecukupan luas.

National Affordable Housing Program (2022), kecukupan ruang per-orang untuk rumah layak huni adalah 9 m². Aturan tersebut juga dicantumkan pada SNI 03-1733-2004, luas minimal rumah sederhana dengan asumsi satu keluarga terdiri atas empat orang adalah 36m². Keputusan Menteri Perumahan dan Prasarana Wilayah Nomor 403/KPTS/M/2002, menyatakan bahwa ruang-ruang yang perlu disediakan sekurang-kurangnya adalah satu kamar tidur yang komponennya tertutup dan memenuhi standar keamanan sebagai zona privat, satu ruang serba guna yang berfungsi penuh sebagai tempat berlangsungnya kontak keluarga dan dapat melakukan aktivitas-aktivitas lainnya sebagai zona publik, serta satu ruang servis meliputi kamar mandi atau toilet.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pendekatan deskriptif dalam penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis, tepat, dan akurat mengenai suatu objek (Abdussamad, 2021). Dalam penelitian kualitatif, analisis data mencakup proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan (Miles & Huberman, 1994).



Objek pada penelitian ini adalah dua desain denah RLH (Tipe A dan B) dari Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Banda Aceh yang kemudian diidentifikasi menggunakan kriteria arsitektur Islam (Tabel 1). Lebih lanjut analisis juga dilakukan terhadap studi kasus RLH untuk mengetahui implementasi kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan kegiatan religi penghuni, penataan perabot serta adaptasi yang dilakukan oleh penghuni. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan serta pemberian rekomendasi desain. Tiga studi kasus dipilih berdasarkan rekomendasi dari Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Banda Aceh, dengan kriteria masa penghunian lima tahun terakhir, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1: Lokasi Studi Kasus



Gambar 2: Tampak Depan Studi Kasus

Selain melakukan observasi, teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara penghuni rumah dan pihak Dinas Perumahan Rakyat dan

Kawasan Permukiman Kota Banda Aceh untuk mendapatkan data tambahan serta studi literatur terkait. Tahapan dalam penelitian ini adalah seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3: Tahapan Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Identifikasi Desain Denah Rumah Layak Huni

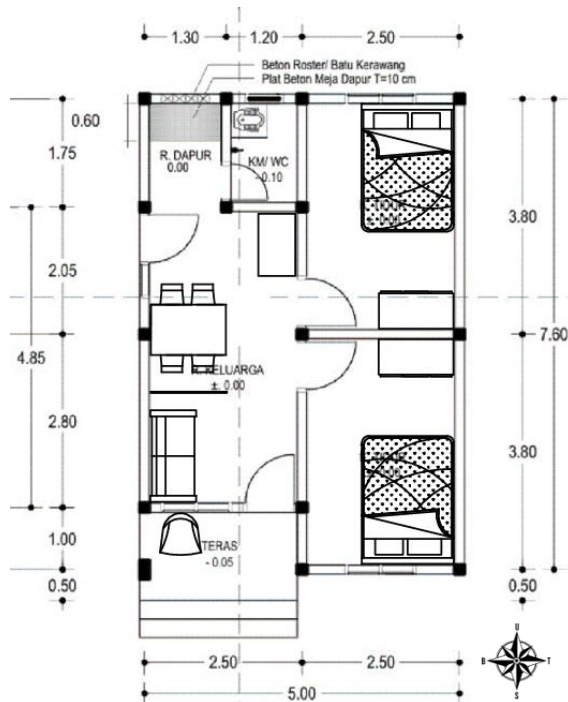
Desain denah rumah layak huni dibedakan menjadi tipe A dan tipe B yang mengacu pada program Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Banda Aceh. Desain denah tipe A memiliki luas 38 m² dengan desain denah yang dapat dilihat pada Gambar 4. Tipe ini memiliki area privat (kamar tidur) berhadapan dengan area publik (ruang keluarga) yang dibatasi dengan dinding bata dan pintu. Pembatasan ini dilakukan guna membedakan area privat dan area publik. Namun, peletakan pintu masuk yang langsung menghadap ke ruang dalam, dapat membuat tamu dengan mudah melihat keseluruhan isi rumah. Selanjutnya area servis (dapur dan kamar mandi) berada pada bagian belakang.

Pada denah tipe A juga terdapat teras pada bagian depan yang difungsikan sebagai ruang untuk menerima tamu. Letak tempat tidur yang membujur utara-selatan dimaksudkan agar para pengguna dapat tidur dengan wajah menghadap kiblat. Kegiatan shalat dapat dilakukan penghuni di ruang keluarga atau pada kamar tidur masing-masing.

Desain orientasi kloset yang membujur timur-barat tidak memenuhi salah satu kriteria dalam Arsitektur Islam, yaitu menghadap atau membelakangi arah kiblat. Selain itu, denah tipe A



tidak dilengkapi dengan penghalang atau pembatas antara ruang laki-laki dan perempuan, yang merupakan elemen penting dalam tata ruang Arsitektur Islam. Denah dengan tipe A ini, memenuhi empat dari tujuh kriteria Arsitektur Islam (Tabel 2).

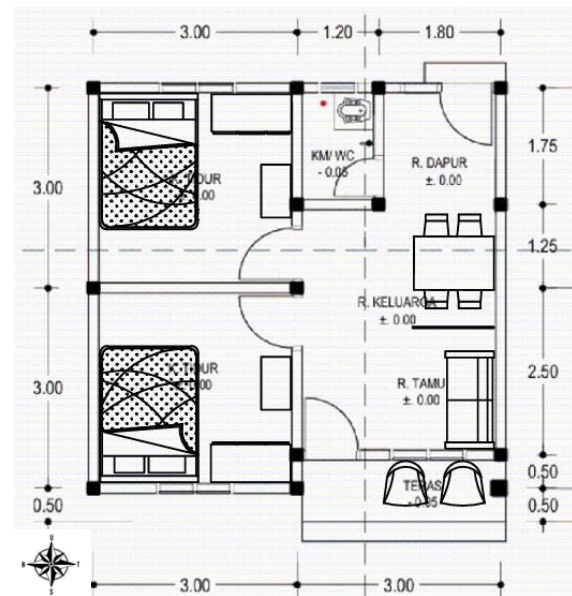


Gambar 4: Denah Alternatif Tipe A
(Sumber: Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Aceh, 2023)

Denah tipe B memiliki luas 36 m², seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Area privat, yang mencakup kamar tidur, berada di bagian depan sisi barat serta di bagian belakang rumah. Tempat tidur ditempatkan sejajar dalam orientasi utara-selatan, memungkinkan penghuni tidur dengan wajah menghadap kiblat. Di sisi lain, area publik berupa ruang keluarga terletak berseberangan dengan kamar tidur. Pemisahan antara area privat dan publik dilakukan menggunakan dinding bata dan pintu. Namun, desain pintu masuk utama yang langsung mengarah ke ruang inti berpotensi membuat tamu dapat melihat sebagian besar isi rumah, sehingga dapat menimbulkan kekhawatiran terkait privasi penghuni.

Desain denah Tipe B juga dilengkapi dengan teras di bagian depan yang dapat difungsikan sebagai area penerima tamu. Kegiatan shalat untuk penghuni diarahkan menggunakan kamar tidur atau ruang keluarga, yang menunjukkan keterbatasan dalam penyediaan ruang ibadah khusus. Orientasi kloset yang membujur timur-barat dan menghadap

kiblat tidak sesuai dengan kriteria arsitektur Islam. Selain itu, tipe ini tidak dilengkapi dengan penghalang atau pembatas antara ruang laki-laki dan perempuan yang merupakan elemen penting dalam mewujudkan tata ruang yang sesuai dengan ajaran Islam. Secara keseluruhan, seperti halnya Rumah Tipe A, Rumah Tipe B hanya memenuhi empat dari tujuh kriteria dalam Arsitektur Islam (Tabel 2).



Gambar 5: Denah Alternatif Tipe B
(Sumber: Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Aceh, 2022)

Berikut merupakan ringkasan hasil analisis desain denah rumah layak huni Tipe A dan Tipe B berdasarkan prinsip Arsitektur Islam.

Tabel 2: Analisis Desain Rumah Layak Huni

No.	Kriteria Desain Denah Rumah dengan Arsitektur Islam	Denah Tipe A	Denah Tipe B
1	Terdapat tiga kategori penzoningan ruang yaitu zona privat, zona publik, dan zona servis.	✓	✓
2	Ada penutup antara ruang privat dan publik sehingga privasi penghuni terjaga.	✓	✓
3	Terdapat hijab (penghalang) antara	-	-



	laki-laki dan perempuan (tidak bercampur).		
4	Terdapat tempat untuk sholat.	✓	✓
5	Pengaturan peletakan tempat tidur agar pengguna tidur dengan wajah menghadap kiblat.	✓	✓
6	Peletakan kloset tidak menghadap kiblat.	-	-
7	Pintu masuk tidak langsung menghadap ke dalam rumah.	-	-

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa desain denah pada rumah layak huni telah memenuhi empat dari tujuh kriteria Arsitektur Islam. Rumah Tipe A dan Tipe B memiliki pembagian ruang dengan zona privat (kamar tidur), zona publik (teras dan ruang keluarga), dan zona servis (dapur dan kamar mandi). Pemisahan ruang privat dengan ruang publik juga dibatasi dengan dinding bata dan pintu untuk menjaga privasi. Desain kamar tidur juga memungkinkan tempat tidur untuk ditempatkan dengan membujur ke utara-selatan agar pengguna dapat tidur dengan wajah menghadap ke arah kiblat.

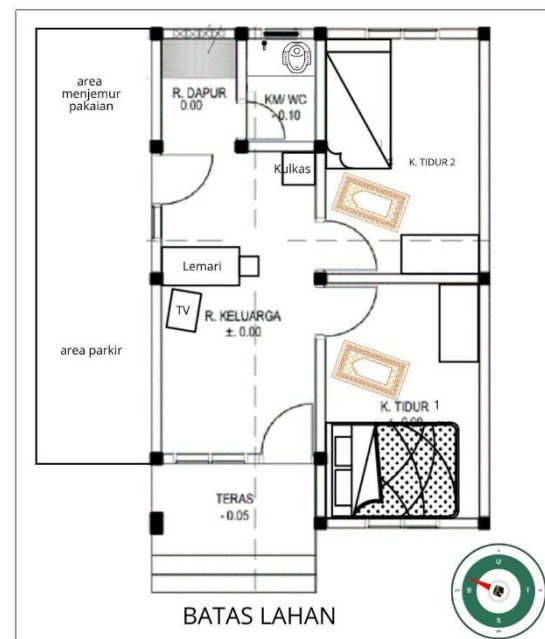
Namun demikian, denah Tipe A dan Tipe B belum menetapkan pemisahan ruang berbasis gender, khususnya pada ruang keluarga yang juga difungsikan sebagai ruang tamu, dimana seharusnya terdapat pemisahan (hijab) antara ruang laki-laki dan perempuan (Puspita & Raidi, 2024; Suryo, 2017; Dafrina dkk., 2024). Selain itu, pintu masuk didesain tanpa penghalang dan secara langsung memperlihatkan kondisi rumah. Hal ini dapat menyebabkan kekhawatiran terkait tingkat privasi penghuni (Malik & Mujahid, 2016).

Tipe A dan Tipe B secara khusus tidak memiliki ruang shalat dikarenakan merupakan rumah layak huni dengan desain yang terbatas. Setiap rumah Islami harus memiliki tempat untuk shalat, tidak masalah di mana dan seberapa besar atau kecil tempatnya (Ali dkk., 2022; Muhammadiyah, 2022). Sehingga pada rumah layak huni kegiatan shalat dapat dilakukan pada masing-masing kamar tidur bagi pengguna rumah atau ruang keluarga bagi tamu. Pada gambar kerja juga diketahui peletakan arah kloset pada kamar mandi yang tidak sesuai dengan kriteria Arsitektur Islam.

4.2 Studi Kasus Rumah Layak Huni di Banda Aceh

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan rumah layak huni di lapangan. Pada penelitian terdapat tiga studi kasus yang berlokasi di Kota Banda Aceh. Studi kasus satu berlokasi di Jl. Dimusa, Gampong Bitai, Kecamatan Jaya Baru dan merupakan rumah dengan Tipe A. Rumah dihuni oleh empat anggota keluarga, terdiri dari ayah, ibu, satu anak perempuan, dan satu anak laki-laki.

Studi kasus satu memiliki dua kamar tidur, dengan kamar pertama digunakan oleh kedua orang tua bersama balita perempuan, sedangkan kamar kedua digunakan oleh anak laki-laki. Pada kamar pertama, tempat tidur disusun sejajar dengan orientasi timur-barat, yang kurang selaras dengan prinsip Arsitektur Islam karena tidak menghadap kiblat. Sementara itu, di kamar kedua, tempat tidur ditempatkan dalam orientasi utara-selatan, yang sesuai dengan prinsip Arsitektur Islam, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6: Denah Studi Kasus 1

Pada studi kasus satu juga terdapat ruang teras yang tidak difungsikan sebagai ruang tamu, sehingga tamu laki-laki dan perempuan berkumpul dalam satu area yang juga berfungsi sebagai ruang keluarga. Ruang keluarga yang merangkap sebagai ruang tamu ini mencerminkan fleksibilitas ruang (multifungsi) dalam rumah layak huni. Selain itu, beberapa perabot seperti rice box dan kulkas ditempatkan di ruang keluarga karena keterbatasan luas dapur. Untuk memisahkan kedua area tersebut,



digunakan lemari sebagai pembatas. Adapun dapur dirancang di bagian belakang rumah.

Penghuni melaksanakan shalat di dalam kamar masing-masing. Selain itu, posisi kloset di kamar mandi ditempatkan dalam orientasi utara-selatan sehingga tidak menghadap atau membelakangi kiblat. Penempatan ini telah sesuai dengan prinsip dalam Arsitektur Islam. Studi kasus satu ini juga mengalami penambahan kanopi di sisi timur yang berfungsi sebagai area parkir sekaligus tempat untuk menjemur pakaian (Gambar 7).

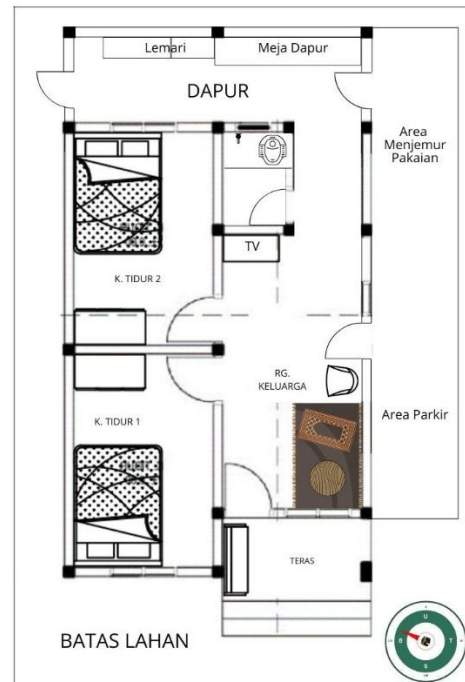


Gambar 7: Penambahan Ruang Studi Kasus 1

Studi kasus dua berlokasi di Jl. Aji Seni 1, Gampong Punge Blang Cut, Kecamatan Jaya Baru. Rumah dengan tipe A ini dihuni oleh empat anggota keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, satu anak perempuan berusia 15 tahun, dan satu anak laki-laki berusia 18 tahun. Ruang keluarga dalam rumah berfungsi sebagai ruang tamu khusus untuk tamu perempuan, sementara teras depan digunakan sebagai area berkumpul dengan tamu dan tetangga laki-laki, dilengkapi dengan kursi kayu. Untuk melaksanakan ibadah shalat, penghuni menggunakan ruang tengah yang mencakup ruang keluarga dan ruang tamu (Gambar 8).

Studi kasus dua memiliki dua kamar tidur, dengan kamar pertama ditempati oleh kedua orang tua, sementara kamar kedua dihuni oleh anak perempuan. Anak laki-laki, di sisi lain, terkadang tidur di ruang keluarga atau menginap di rumah kerabat. Berdasarkan prinsip Arsitektur Islam, pemisahan ruang tidur antara anak perempuan dan laki-laki telah diterapkan dengan benar sesuai ajaran Islam dalam QS. An-Nur: 58. Namun, penggunaan ruang keluarga sebagai tempat tidur tidak ideal karena dapat mengurangi kenyamanan dan privasi penghuni. Selain itu, fungsi utama rumah sebagai wadah pembinaan keluarga dan tempat tumbuh kembang anggotanya menjadi kurang optimal akibat berkurangnya intensitas interaksi keluarga. Keterbatasan jumlah kamar tidur ini menjadi kritik terhadap desain denah rumah layak huni di Kota Banda Aceh, yang masih belum mampu memenuhi kebutuhan penghuni.

Berdasarkan orientasi ruang, penempatan tempat tidur di kedua kamar tidur dan kloset pada kamar mandi telah sesuai dengan prinsip Arsitektur Islam. Tempat tidur diatur membujur ke arah utara-selatan, memungkinkan penghuni beristirahat dengan wajah menghadap kiblat. Sementara itu, kloset di kamar mandi tidak menghadap atau membelakangi kiblat.



Gambar 8: Denah Studi Kasus 2

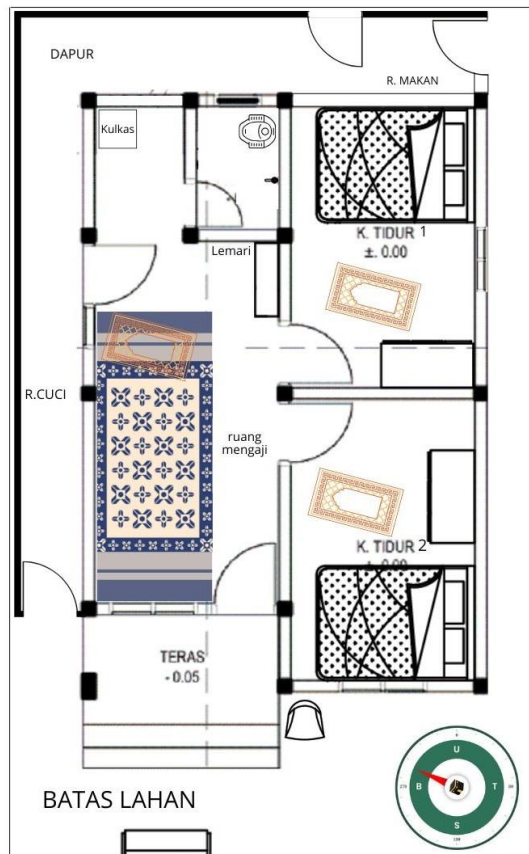
Pasca huni selama empat tahun, rumah pada studi kasus dua telah mengalami perubahan, termasuk penambahan ruang dapur di bagian belakang dengan membuka sebagian dinding (Gambar 9). Modifikasi ini dilakukan sebagai respons terhadap keterbatasan ruang dapur yang disediakan oleh pemerintah. Relokasi dapur ke bagian belakang menciptakan pemisahan yang lebih jelas antara ruang publik (ruang keluarga) dan ruang servis (dapur). Selain itu, penghuni juga menambahkan kanopi yang difungsikan sebagai area parkir sekaligus tempat menjemur pakaian. Perubahan ini mencerminkan upaya adaptasi penghuni dalam menyesuaikan hunian dengan kebutuhan ruang.



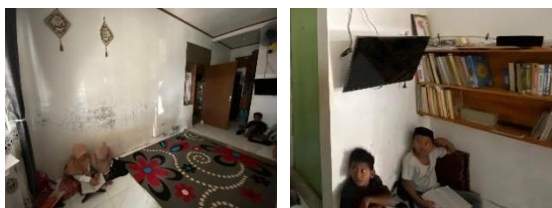
Gambar 9: Penambahan Dapur Studi Kasus 2



Studi kasus tiga merupakan rumah Tipe A (Gambar 10) yang berlokasi di Lorong Tunku Ali Jaman, Jl. K. Ibrahim, Lampaseh Aceh, Kecamatan Meuraxa. Rumah ini dihuni oleh tiga anggota keluarga, yaitu ayah, ibu, dan seorang anak perempuan berusia 14 tahun. Selain sebagai tempat tinggal, rumah ini juga difungsikan sebagai tempat pengajian anak-anak pada sore hari (Gambar 11). Kegiatan yang dilakukan meliputi shalat berjamaah dan mengaji. Kegiatan berlangsung di ruang tengah, yang berperan sebagai ruang keluarga sekaligus ruang tamu. Sementara itu, penghuni rumah melaksanakan shalat di kamar tidur masing-masing. Fleksibilitas ruang tengah tercermin dari keberagaman fungsi yang diakomodasi, yaitu sebagai ruang keluarga, ruang tamu, dan ruang pengajian.



Gambar 10: Denah Studi Kasus 3



Gambar 11: Kegiatan Mengaji Studi Kasus 3

Studi kasus tiga memiliki dua kamar tidur, di mana kamar pertama digunakan oleh kedua orang tua dan kamar kedua ditempati oleh anak perempuan. Penempatan tempat tidur di kedua kamar membujur ke arah timur-barat, yang tidak sesuai dengan prinsip Arsitektur Islam. Selain itu, orientasi kloset di kamar mandi juga tidak memenuhi kriteria Arsitektur Islam karena menghadap ke arah kiblat.

Pada rumah ini, perluasan ruang dilakukan dengan menambah area dapur dan ruang makan di sisi barat dan utara rumah (Gambar 12). Perubahan tersebut dilakukan sebagai respons terhadap keterbatasan ruang dapur serta ketiadaan ruang makan dalam desain awal yang disediakan oleh pemerintah. Halaman depan juga diperluas untuk difungsikan sebagai area parkir serta sebagai ruang penerima tamu dan tempat berkumpul dengan tetangga. Penyesuaian ini mencerminkan upaya penghuni dalam meningkatkan kenyamanan dan fungsionalitas hunian sesuai dengan kebutuhan sehari-hari.



Gambar 12: Penambahan Ruang Studi Kasus 3

Berikut merupakan ringkasan hasil analisis studi kasus rumah layak huni berdasarkan prinsip Arsitektur Islam.

Tabel 3: Analisis Studi Kasus Rumah Layak Huni

Kriteria Desain Denah Rumah dengan Arsitektur Islam	Studi Kasus 1	Studi Kasus 2	Studi Kasus 3
Terdapat tiga kategori penzoningan ruang yaitu zona privat, zona publik, dan zona servis.	✓	✓	✓
Ada penutup antara ruang privat dan publik sehingga privasi penghuni terjaga.	✓	✓	✓
Terdapat hijab (penghalang) antara laki-laki dan	-	✓	✓



perempuan (tidak bercampur).			
Terdapat tempat untuk sholat.	✓	✓	✓
Pengaturan peletakan tempat tidur agar pengguna tidur dengan wajah menghadap kiblat.	-	✓	-
Peletakan kloset tidak menghadap kiblat.	✓	✓	-
Pintu masuk tidak langsung menghadap ke dalam rumah.	-	-	-

Berdasarkan tiga studi kasus, penggunaan teras sebagai ruang tamu hanya ditemukan pada studi kasus dua dan tiga, yang berarti tamu laki-laki diterima di area teras. Penempatan kloset di kamar mandi dengan orientasi yang tidak menghadap atau membelakangi kiblat telah diterapkan di semua studi kasus, kecuali studi kasus tiga. Sementara itu, peletakan tempat tidur yang membujur ke arah utara-selatan diterapkan sepenuhnya pada studi kasus dua, sementara pada studi kasus satu hanya berlaku untuk kamar anak, dan studi kasus tiga tidak menerapkannya di kedua kamar tidur. Adapun kegiatan shalat, penghuni studi kasus satu melakukannya di kamar masing-masing, sedangkan pada studi kasus lainnya, shalat tidak hanya dilakukan di kamar tetapi juga di ruang tengah yang berfungsi sebagai ruang keluarga dan ruang tamu.

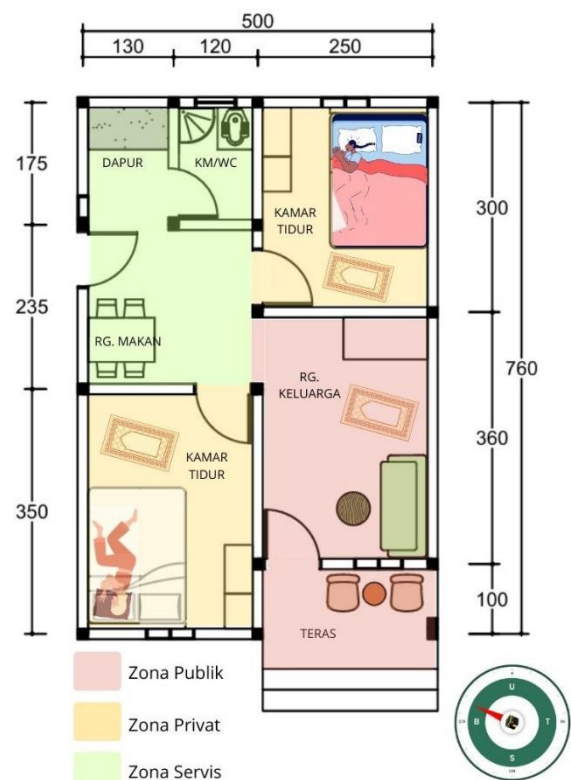
Fleksibilitas ruang dalam rumah layak huni terlihat pada fungsi ruang keluarga yang beragam. Pada studi kasus satu, ruang keluarga juga digunakan sebagai ruang tamu. Studi kasus dua menunjukkan fleksibilitas lebih lanjut dengan ruang keluarga yang berfungsi sebagai ruang tamu sekaligus ruang tidur bagi anak laki-laki. Sementara itu, pada studi kasus tiga, ruang keluarga tidak hanya berfungsi sebagai ruang tamu tetapi juga sebagai tempat pengajian anak-anak.

Berdasarkan fakta di lapangan, transformasi RLH telah dilakukan kurang daripada lima tahun masa huni, meskipun secara aturan tidak boleh diubah sebelum masa penghunian 5 tahun. Perubahan dilakukan dengan menambahkan kanopi untuk area parkir dan tempat menjemur pakaian serta memperluas ruang dapur. Penambahan ini dilakukan oleh penghuni untuk memenuhi kebutuhan ruang

dalam beraktivitas. Kendala dalam bergerak sering kali dialami akibat keterbatasan luas area serta kurangnya pemahaman dalam mengorganisasikan dan memanfaatkan ruang secara efektif (Aji & Widia, 2021). Oleh karena itu, penghuni berupaya mencari solusi tata ruang yang sederhana namun tetap mampu mendukung berbagai aktivitas di dalam rumah (Arfira & Sarwadi, 2023; Aji & Widia, 2021).

4.3 Rekomendasi Desain

Rekomendasi desain rumah dengan prinsip Arsitektur Islam diterapkan pada rumah layak huni untuk menciptakan lingkungan hunian yang sesuai dengan syariat Islam. Terdapat dua rekomendasi desain denah RLH pada penelitian ini. Pertama, rekomendasi desain denah rumah tipe A yang memiliki luas 38 m² seperti terlihat pada Gambar 13. Kedua, rekomendasi desain denah rumah tipe B yang memiliki luas 36 m² sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 14.

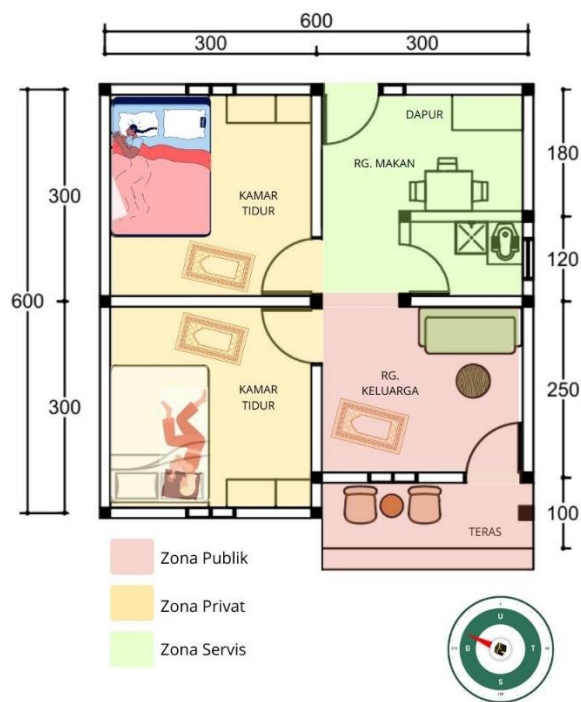


Gambar 13: Denah Rekomendasi Tipe A

Kedua rekomendasi desain denah rumah layak huni memiliki persamaan dalam penerapan prinsip dasar Arsitektur Islam, namun terdapat perbedaan dalam detail pengaturan ruangnya. Rekomendasi denah tipe A memiliki ukuran lebih besar 5 x 7.6 m sehingga memberikan keleluasaan lebih dalam pembagian zona, sementara denah tipe B adalah 6 x



6 m dengan tata letak yang lebih kompak. Pada denah tipe A, pemisahan antara zona publik dan zona privat lebih jelas, dengan pintu-pintu penghubung yang memisahkan akses langsung ke kamar tidur, sementara denah tipe B tetap menjaga pemisahan zona melalui pembatas pintu, namun karena ukurannya lebih kecil, ruang keluarga dan akses ke kamar tidur berada dalam jarak yang lebih dekat.



Gambar 14: Denah Rekomendasi Tipe B

Kedua denah juga memperhatikan prinsip hijab (penghalang) antara laki-laki dan perempuan. Hijab berfungsi sebagai batas visual yang menghalangi tamu melihat aktivitas pribadi penghuni serta mencegah percampuran yang bukan mahram, sebagaimana dijelaskan dalam Q.S. Al-Ahzab: 53 (Azizah, 2015; Taufikillah & Wicaksa, 2024). Implementasi konsep ini terlihat pada teras yang difungsikan sebagai area publik bagi tamu laki-laki, sementara ruang keluarga diperuntukkan bagi tamu perempuan. Selain itu, teras juga berperan sebagai area transisi sebelum memasuki ruang keluarga, sehingga dapat mencegah pandangan langsung ke dalam rumah.

Tempat shalat dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan penghuni, khususnya bagi perempuan, yang dapat melaksanakan shalat di ruang keluarga atau kamar tidur masing-masing. Hal ini sejalan dengan ajaran Islam yang menganjurkan laki-laki untuk shalat berjamaah di masjid, sementara perempuan

dianjurkan shalat di rumah. Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: *"Shalat seorang laki-laki bersama seorang laki-laki lebih baik daripada shalatnya seorang diri. Shalat seorang laki-laki bersama dua orang laki-laki lebih baik daripada shalat berdua saja. Jika jumlah jamaah lebih banyak, itu lebih disukai oleh Allah 'azza wa jalla."* (HR. An-Nasa'i, no. 844; Ibnu Majah, no. 790). Beliau juga bersabda: *"Sebaik-baik masjid bagi para wanita adalah di bagian paling dalam rumahnya."* (HR. Ahmad, Al-Hakim, dan Al-Baihaqi).

Pengaturan tempat tidur dirancang agar para pengguna tidur dengan posisi wajah menghadap kiblat. Sebagian ulama berpendapat bahwa tidur menghadap kiblat dianjurkan karena kiblat merupakan arah yang dimuliakan dalam Islam, sebagaimana posisi jenazah saat dimakamkan. Namun, hal ini merupakan anjuran yang dapat dilakukan jika memungkinkan, bukan suatu kewajiban. Dengan demikian, kamar tidur dirancang guna memudahkan seseorang menghadap kiblat saat hendak tidur (Ibrahim, 2012; Omer, 2004).

Posisi kloset di kamar mandi dirancang agar tidak menghadap atau membelakangi kiblat. Sementara itu, pada pintu masuk, denah tipe A didesain dengan akses langsung ke ruang keluarga, tetapi dengan jarak yang lebih jauh dari area privat. Sebaliknya, pada denah tipe B, pintu masuk memberikan akses yang lebih langsung ke ruang keluarga, namun privasi tetap terjaga melalui penataan perabot yang strategis.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa prototipe denah rumah layak huni (RLH) yang digunakan oleh Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Banda Aceh saat ini belum memenuhi seluruh kriteria desain Arsitektur Islam. Dari tujuh kriteria Arsitektur Islam hanya tiga kriteria yang terpenuhi. Kesimpulan kedua terkait dengan penerapan Arsitektur Islam pada tahap pasca huni pada tiga studi kasus, disimpulkan bahwa dari tujuh kriteria Arsitektur Islam, enam kriteria telah terpenuhi. Penghuni berupaya menata perletakan perabot dan penggunaan ruang RLH dengan penggunaan perabot yg minimal sehingga lebih fleksibel fungsinya. Kesimpulan terakhir adalah usulan rekomendasi *layout* rumah layak huni tipe 36-38 yang memenuhi kriteria Arsitektur Islam.

Desain rumah layak huni yang sesuai dengan prinsip-prinsip nilai Islam merupakan sebuah upaya untuk menciptakan tempat tinggal yang nyaman, aman, dan mendukung perkembangan spiritual



penghuni bangunan, prinsip-prinsip kebersihan, kenyamanan, privasi, dan tempat ibadah harus diperhatikan dalam setiap aspek desain dan pembangunan rumah. Desain yang berdasarkan nilai-nilai Islam dapat mempermudah kegiatan penghuni rumah.

Agar pembangunan rumah layak huni dengan nilai-nilai Islam dapat berjalan maka pemerintah perlu memberikan perhatian khusus atau dukungan untuk pembangunan rumah layak huni yang menerapkan prinsip-prinsip Islam, serta mengeluarkan peraturan atau regulasi yang dapat mendorong penerapan desain dengan konsep arsitektur Islam prinsip kebersihan, kenyamanan, privasi, dan tempat ibadah harus diperhatikan dalam setiap aspek desain dan pembangunan rumah. Desain yang berdasarkan nilai-nilai Islam dapat mempermudah kegiatan penghuni rumah.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Banda Aceh atas dukungan dan informasi yang diberikan pada penelitian ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pemilik rumah yang memberikan izin untuk melakukan studi kasus.

7. DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Cetakan satu). Syakir Media Press.

Aji, N., & Widia, E. (2021). Optimasi Ruang Bagi Kenyamanan Fisik pada Unit Hunian Rumah Susun (Studi Kasus: Rumah Susun Sarijadi). *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS)*, 1(1), 33–43.

Ali, I., Shah, M. W., Khan, A. A., Mahmood, A., & Awan, M. A. (2022). Architectural Integration of Prayer Space in Contemporary Muslim Residences in the Province of Khyber Pakhtunkhwa, Pakistan. *Kurdish Studies*, 10(2), 361–368.

Arba'i, W. (2022). *Rumah Dalam Perspektif Al-Qur'an (Kajian Tafsir Tematik)*. Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo.

Arfira, H., & Sarwadi, A. (2023). Strategi Adaptasi Keruangan untuk Fungsi Dapur pada Rumah KPR Bersubsidi Tipe-36. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 20(2), 192–203.

Azizah, R. (2015). Penerapan Konsep Hijab pada Rumah Tinggal Perkotaan. *Jurnal Teknik Sipil dan Perencanaan*, 17(2), 73–80.

Dafrina, A., Safitri, N., & Fidyati, F. (2024). The Application of Islamic Architecture Concept in BTN Residential Paya Bedi Aceh Tamiang. *Rumoh Journal of Architecture*, 14(1), 21–27. <https://doi.org/10.37598/rumoh.v14i1.154>

Edrees, M. B. (2012). Konsep Arsitektur Islami Sebagai Solusi Dalam Perancangan Arsitektur. *Journal of Islamic Architecture*, 1(1). <https://doi.org/10.18860/jia.v1i1.1712>

Fikriarini, A. (2010). Arsitektur Islam: Seni ruang dalam peradaban Islam. *El Harakah*, 12(3), 194.

Hermawan, M. B. (2014). Explorasi Rumah Tinggal Islami di Kota Pekanbaru. *Jurnal Arsitektur: Arsitektur Melayu dan Lingkungan*, 1(1), 1–16.

Ibrahim, H. (2012). *The contemporary Islamic house*.

Indraswara, M. S., Hardiman, G., Rukayah, R. S., & Hidayat, F. S. (2021). Islamic Values in Muslim Housing Griya Sakinah Residence and Influence on the Behaviour of Its Residents. *Journal of Architectural Design and Urbanism*, 4(1), 39–50. <https://doi.org/10.14710/jadu.v4i1.12359>

Karim, A., & Nugroho, P. (2020). *Patterns of Interfaith Relations in Maintaining the Tolerance of Rural Communities: A Case Study in Juwana District, Pati, Central Jawa*.

Keputusan Menteri Permukiman dan Prasarana Wilayah Nomor 403/KPTS/M/2002. (2002). *Pedoman Umum Rumah Sederhana Sehat*.

Malik, S., & Mujahid, B. (2016). Perception of house design in Islam. *Journal of Islamic Thought and Civilization*, 6(2), 52–76.

Maslow, A. H. (2013). *Toward a psychology of being*. Simon and Schuster.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks.

Muhammadiyah, M. J. (2022). *Eksplorasi Nilai-Nilai Islami di Permukiman Nelayan Suku Mandar Lero Kecamatan Suppa Kabupaten Pinrang*. Universitas Hasanuddin.

National Affordable Housing Program (NAHP). (2022, September 28). *Standar Kecukupan Ruang Untuk Rumah Tinggal*. <http://nahp.pu.go.id/publikasi/artikel/standar-kecukupan-ruang-untuk-rumah-tinggal>, diakses pada 8 Februari 2024.

Nurjayanti, W., Aly, A., & Ronald, A. (2014). *Karakteristik Rumah Tinggal Dengan Pendekatan Nilai Islami*.

Omer, S. (2004). *Islamic Values in House Design in Studies in the Islamic Built Environment*. International Islamic University Malaysia.



- Puspita, N. R., & Raidi, S. (2024). Identifikasi Arsitektur Islam pada Layout Ruang Kavling 25 Perumahan Gondang Tani Indah. *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur*, 675–681.
- Rahmah, W., & Subadi, W. (2021). Implementasi Program Rumah Tidak Layak Huni (P-RTLH) Bagi Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Di Desa Pamarangan Kiwa Kecamatan Tanjung Kabupaten Tabalong. *JAPB*, 4(1), 258–270.
- Romdloni, E., & Priyatmono, A. F. (2020). Identifikasi Rumah Indekos Berbasis Syariah Di Jalan Menco VII (Penekanan Pada Pola Tata Ruang). *Sinektika Jurnal Arsitektur*, 17(1), 67–72.
- Suryo, M. S. (2017). Analisa Kebutuhan Luas Minimal Pada Rumah Sederhana Tapak di Indonesia. *Jurnal Permukiman*, 12(2), 116–122.
- Taufikillah, A. M., & Wicaksa, A. (2024). Konsepsi dan Karakteristik Arsitektur Islam pada Bangunan Pesantren Indonesia. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu seni, Media dan Desain*, 1(6), 191–200.
- Turner, J. F. C. (1976). Housing by people: Towards autonomy in building environments. (No Title).
- UU No. 1 Tahun 2011. (2016). *UU No. 1 Tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman*. <https://www.dpr.go.id/jdih/index/id/238#:~:text=%2D%20Undang%2DUndang%20Nomor%204%20Tahun,Undang%20tentang%20Perumahan%20dan%20Kawasan, diakses pada 06 Februari 2025>.
- Yudohusodo, S. (1991). Rumah untuk seluruh Rakyat.

Kutipan Artikel

Idawati, Maharani, & Kh (2025), Penerapan Arsitektur Islam Pada Desain Denah Rumah Layak Huni di Kota Banda Aceh, Rumoh, Vol: 15, No: 1, Hal: 8-19: Juni. DOI: <http://doi.org/10.37598/rumoh.v15i1.211>



PENGARUH KENYAMANAN RUANG DALAM PADA BANGUNAN BANDUNG CREATIVE HUB DALAM MENDUKUNG AKTIVITAS KREATIF PENGGUNA

The Influence of Indoor Comfort in Bandung Creative Hub on Supporting Users' Creative Activities

Adam Firdaus¹, Ardika Muhamad Zakaria² dan Tika Novis Putri³

1) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (adamf3197@gmail.com)

2) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (zakariaardika@gmail.com)

3) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (tikanovis.unla@gmail.com)

ABSTRAK

Bandung merupakan salah satu kota yang mengalami perkembangan pesat dalam industri kreatif, didukung oleh berbagai fasilitas penunjang, salah satunya adalah Bandung *Creative Hub* (BCH). BCH berperan sebagai platform bagi masyarakat untuk mencipta, berinovasi, dan berkolaborasi di berbagai bidang kreatif. Namun, keberhasilan sebuah pusat kreativitas dalam mendukung efektivitas fasilitasnya tidak hanya bergantung pada ketersediaan ruang dan sarana, tetapi juga pada tingkat kenyamanan interior yang dapat mempengaruhi produktivitas serta kreativitas pengguna. Kenyamanan ruang indoor yang optimal dapat menciptakan suasana yang lebih kondusif bagi pengguna untuk mengekspresikan ide dan konsep kreatif mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kenyamanan interior terhadap aktivitas kreatif di Bandung *Creative Hub* dengan meninjau aspek-aspek seperti kenyamanan termal, pencahayaan, akustik, ergonomi, serta estetika dan atmosfer ruang. Metode penelitian yang digunakan meliputi survei kuesioner kepada pengunjung BCH dan observasi langsung untuk mengidentifikasi kondisi kenyamanan spasial di lokasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum kenyamanan interior di Bandung *Creative Hub* dinilai cukup baik, namun beberapa aspek masih perlu ditingkatkan, terutama terkait fasilitas dan pengelolaan ruang. Salah satu permasalahan utama adalah tingkat kebisingan yang relatif tinggi di sejumlah area, yang berpotensi mengganggu konsentrasi pengguna saat melakukan aktivitas kreatif. Selain itu, tata letak ruang belum sepenuhnya dirancang secara optimal untuk mendukung interaksi dan kolaborasi antar pengguna. Berdasarkan temuan tersebut, beberapa perbaikan perlu dilakukan di Bandung *Creative Hub*, khususnya dalam meningkatkan kualitas fasilitas, mengelola tingkat kebisingan, serta mengoptimalkan tata ruang agar lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya perbaikan tersebut, diharapkan BCH dapat menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan mendukung peningkatan produktivitas serta inovasi dalam industri kreatif Kota Bandung.

Kata-kata kunci: Aktivitas Kreatif, *Creative Hub*, Kenyamanan Ruang Dalam

ABSTRACT

Bandung is one of the cities experiencing rapid development in the creative industry, supported by various facilities, one of which is the Bandung Creative Hub (BCH). The Bandung Creative Hub serves as a platform for the community to create, innovate, and collaborate in various creative fields. However, the success of a creative hub in supporting the effectiveness of its facilities does not solely depend on the availability of space and amenities but also on the level of indoor comfort, which can influence the productivity and creativity of its users. Optimal indoor comfort creates a more conducive atmosphere for users to express their ideas and creative concepts. Therefore, this study aims to analyze the influence of indoor comfort on creative activities at the Bandung Creative Hub by examining aspects such as thermal comfort, lighting comfort, acoustic comfort, ergonomics, as well as aesthetics and spatial atmosphere. The research methods used include a questionnaire survey of visitors to the Bandung Creative Hub and direct observation to identify the conditions of spatial comfort. The results indicate that, overall, the indoor comfort of the Bandung Creative Hub is considered quite good, but several aspects still need improvement in terms of facilities and space management. One of the main concerns is the relatively high noise levels in certain areas, which may disrupt users' concentration when engaging in creative activities. Additionally, the spatial layout is not yet fully optimized to facilitate interaction and collaboration among users effectively. Based on this study, several improvements need to be made to the Bandung Creative Hub, particularly in enhancing facility quality, managing noise levels, and optimizing spatial arrangements to be more flexible and aligned with user needs. With these improvements, BCH is expected to create a more comfortable and conducive environment that supports productivity and fosters innovation in Bandung's creative industry.

Keywords: Creative Activities, *Creative Hub*, Interior Comfort

Article History

Diterima (Received)	: 11-02-2025
Diperbaiki (Revised)	: 13-06-2025
Diterima (Accepted)	: 16-06-2025



1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung memiliki berbagai sarana publik yang mendukung aktivitas kreatif masyarakat, salah satunya Bandung Creative Hub (BCH). Sebagai pusat kegiatan kreatif, keberadaan BCH tidak hanya menawarkan fasilitas fisik, tetapi juga atmosfer ruang yang berperan penting dalam mendukung aktivitas kolaboratif dan ekspresi kreatif.

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 29/PRT/M/2006, kenyamanan bangunan gedung mencakup kenyamanan ruang gerak, kenyamanan termal, kenyamanan visual, serta perlindungan terhadap getaran dan kebisingan. Selain itu, menurut Widodo dalam (Rizqy & Safeyah, 2021) perancangan ruang yang baik akan menciptakan rasa nyaman, aman, dan produktif bagi penggunaanya. Sebaliknya, desain yang buruk dapat menimbulkan stres dan mengganggu fokus.

Dalam konteks ruang kreatif, masalah seperti kebisingan berlebih, pencahayaan yang tidak memadai, suhu yang ekstrim, serta layout ruang yang monoton dapat menurunkan semangat dan konsentrasi pengguna (Karyono, 2016); SNI 03-6197-2000). Oleh karena itu, kenyamanan ruang dalam menjadi salah satu elemen kunci dalam mendukung aktivitas kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh kenyamanan ruang dalam terhadap aktivitas kreatif pengguna di Bandung Creative Hub. Fokus penelitian meliputi kenyamanan termal, pencahayaan, akustik, ergonomi, serta aspek estetika dan atmosfer ruang sebagai penentu utama kenyamanan interior dalam konteks ruang publik kreatif.

Menurut Widodo, P.B dalam Rizqy & Safeyah (2021) juga menjelaskan bahwa rancangan sebuah bangunan/lingkungan yang bagus akan menyebabkan orang merasa nyaman, aman dan produktif, dan sebaliknya jelek akan membuat perasaan menjadi tidak nyaman sehingga dapat menimbulkan stres penggunaanya. Masalah yang sering dihadapi pengguna dalam beraktivitas kreatif adalah merasa bosan dengan ruang yang monoton ditambah kebisingan, suhu dan cahaya yang kurang baik saat berkreasi dan beraktivitas membuat konsentrasi dan mood pengguna terganggu, pengguna harus merasakan bahwa saat mereka beraktivitas di ruangan tersebut merasa bebas dalam berpikir dan berkreasi. Unsur kenyamanan pada sebuah ruangan menjadi sebuah alasan pengguna dapat lebih produktif dalam beraktivitas di bangunan.

Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kenyamanan ruang dalam

mendukung aktivitas kreatif pada bangunan Bandung *Creative Hub*. Hasil dari penelitian memberikan penilaian apakah kenyamanan ruang dalam akan mempengaruhi terhadap aktivitas kreatif penggunaanya itu sendiri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada jurnal yang berjudul *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs Creative hub* yang ditulis oleh Council (2015) adalah sebuah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Creative Hub berperan sebagai fasilitator, menyediakan ruang dan dukungan untuk membangun jaringan, mengembangkan bisnis, dan keterlibatan komunitas di dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

2.1 Pengertian *Creative Hub*

Menurut British Council (2015), *creative hub* merupakan tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan individu-individu kreatif untuk berjejaring, berkolaborasi, serta mengembangkan usaha dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Creative hub bertindak sebagai fasilitator dengan menyediakan ruang dan dukungan terhadap pertumbuhan komunitas kreatif.

2.2. Jenis-jenis *Creative Hub*

Berdasarkan (Siregar & Sudrajat, 2017) dalam publikasi British Council, *creative hub* di Indonesia terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

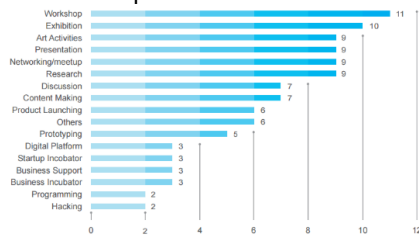
- **Creative Space:** Merupakan ruang yang menjadi wadah bagi komunitas dan individu untuk mengembangkan ide kreatif, seperti sanggar tari, studio lukis, dan studio musik.
- **Co-working Space:** Selain menyediakan ruang kerja, tempat ini juga berfungsi untuk mempertemukan komunitas, memperluas relasi, dan menjalin kolaborasi.
- **Makerspace:** Mirip dengan co-working space, tetapi dilengkapi dengan alat produksi seperti printer 3D, ruang animasi, dan fasilitas teknologi lainnya untuk mendukung penciptaan karya.

2.3. Aktivitas *Creative Hub*

(Siregar & Sudrajat, 2017) mencatat bahwa aktivitas yang paling umum dilakukan dalam *creative hub* antara lain: lokakarya (workshop), pameran (exhibition), pertunjukan seni, presentasi, diskusi, serta pertemuan komunitas. Aktivitas-aktivitas ini memperkuat hubungan sosial dan budaya serta mendorong produktivitas kreatif.

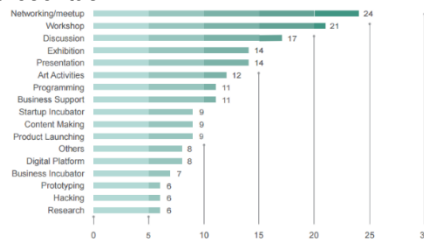


- Lima kegiatan teratas dari *creative space* yaitu *workshop*, *exhibition*, kegiatan seni, presentasi, dan berkumpul.



Gambar 1: Grafik kegiatan pada Creative Space
(Sumber: *Enabling Spaces : Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Council, 2017)

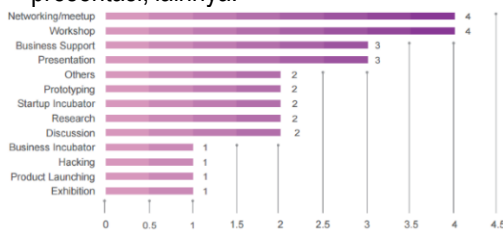
- Lima kegiatan teratas dari *co-working space* yaitu berkumpul, *workshop*, diskusi, *exhibition*, presentasi.



Gambar 2: Grafik kegiatan pada Co Working Space

(Sumber: *Enabling Spaces : Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Council, 2017)

- Lima kegiatan teratas dari *makerspace* yaitu berkumpul, *workshop*, *business support*, presentasi, lainnya.



Gambar 3: Grafik kegiatan pada Maker Space
(Sumber: *Enabling Spaces : Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British council, 2017)

2.4. Teori Kenyamanan Termal

(Karyono, 2016) menjelaskan bahwa kenyamanan termal merupakan kondisi di mana seseorang merasa puas terhadap suhu udara dalam ruang. Faktor-faktor seperti suhu udara, kelembaban, kecepatan aliran udara, dan radiasi termal mempengaruhi tingkat kenyamanan. Suhu ideal berkisar antara 22°C–25°C.

2.5. Teori Pencahayaan Ruang

Pencahayaan dalam ruang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan visual dan menciptakan suasana tertentu. Pencahayaan yang baik harus mempertimbangkan intensitas cahaya, distribusi, arah, dan warna cahaya untuk memastikan kenyamanan visual dan mendukung aktivitas pengguna.

Pencahayaan ruang yang baik dapat didapatkan dari cahaya alami maupun buatan, dengan pencahayaan yang baik dapat meningkatkan suasana hati, lalu juga bisa mengurangi kelelahan mata dan merangsang ide kreatif. Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kenyamanan pada pencahayaan, diantaranya: penempatan jendela yang besar, *Skylight*, dan juga penggunaan lampu yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

Menurut SNI 03-6197-2000 tentang Standar Pencahayaan untuk Bangunan Gedung, tingkat pencahayaan yang nyaman tergantung pada jenis aktivitas yang dilakukan dalam ruang tersebut:

- Kelas atau ruang belajar: 250-300 lux
- Perkantoran & ruang kerja umum: 300-500 lux
- Auditorium & ruang konferensi: 200-300 lux (untuk pencahayaan umum)
- Ruang baca perpustakaan: 300-500 lux
- Ruang komputer: 300 lux
- Koridor & area transisi: 100-200 lux

2.6. Teori Akustik & Kebisingan Ruang

Tingkat kebisingan yang tinggi dapat mengganggu konsentrasi, sedangkan ruang yang terlalu sunyi dapat menghambat interaksi sosial. Idealnya, tingkat kebisingan untuk aktivitas kreatif berada pada kisaran 50–70 dB. Solusi dapat meliputi penggunaan material peredam suara dan perencanaan zonasi akustik.

2.7. Teori Ergonomi dan Tata Letak Ruang

Ergonomi bertujuan menciptakan kenyamanan fisik bagi pengguna, seperti ketinggian meja dan kursi yang sesuai. Tata letak yang baik mempertimbangkan alur sirkulasi, aksesibilitas, dan fungsi ruang agar mendukung efisiensi dan kenyamanan (Karyono, 2016)

2.8. Teori Estetika dan Atmosfer Ruang

Estetika dalam desain interior mencakup elemen warna, tekstur, pencahayaan, dan bentuk. Atmosfer ruang yang baik dapat menciptakan suasana nyaman, mendukung produktivitas, serta menstimulasi kreativitas pengguna (Karyono, 2016)



2.9. Teori Relasi Lingkungan dengan Perilaku Manusia

Menurut (Manurung, 2024) dan Hutchison (2008), terdapat tiga teori utama: (1) teori stimulasi, dimana elemen fisik seperti cahaya dan warna mempengaruhi perilaku; (2) teori kontrol, yang menyoroti keterhubungan manusia dengan lingkungan fisik; dan (3) teori setting perilaku, yaitu hubungan transaksional antara ruang dan aktivitas manusia.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Review Bandung Creative Hub



Gambar 4: Bandung Creative Hub

(Sumber:

<https://patrakomala.disbudpar.bandung.go.id>, 2019)

Lokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Bandung Creative Hub ini diresmikan pada tahun 2017 dan diresmikan oleh wali kota Bandung pada saat itu, Ridwan Kamil. Luas lahan bangunan ini sekitar 10.000 m².

3.2 Kenyamanan Termal Bandung Creative Hub

a) Ruang Free Coworking

Pintu masuk utama BCH terdapat bukaan besar yang menghubungkan dengan amphitheater lantai 2, ruang ini digunakan sebagai *free coworking*. Dengan bukaan yang besar aliran udara alami bisa masuk secara bebas kedalam ruangan. Setelah melakukan survey langsung, menurut data yang telah didapatkan, ruang *free coworking* memiliki rata-rata suhu di 23 C.



Gambar 5: Kenyamanan Termal BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023)

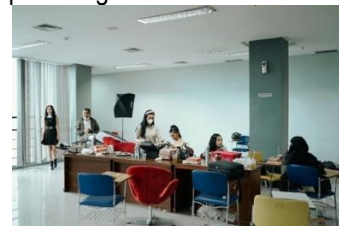


Gambar 6: Kenyamanan Termal BCH

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

b) Ruang Fashion

Salah satu ruang di bangunan BCH yang menggunakan thermal buatan atau pendingin ruangan (AC) yaitu ruang *fashion* yang terletak di lantai 5. AC yang digunakan pada bangunan ini AC *central* yang letaknya berada di plafon atau langit-langit atap. Melihat dengan adanya penggunaan AC pada ruang *fashion*, menjadikan ruang *fashion* suhu temperatur berada pada angka 22-23 C.



Gambar 7: Kenyamanan Termal BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023)



Gambar 8: Kenyamanan Termal BCH
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

3.3 Pencahayaan Ruang Bandung Creative Hub

a) Ruang Animasi Dan Editing

Ruang animasi dan editing pada BCH merupakan salah satu ruang yang menerapkan pencahayaan alami. Pencahayaan alami ini memberikan kualitas cahaya yang lebih baik dibandingkan dengan pencahayaan buatan. Hal ini dapat mengurangi ketegangan pada mata, terutama saat pengunjung bekerja dalam waktu lama di depan layar komputer atau perangkat editing lainnya. Tingkat pencahayaan pada ruang animasi dan editing berkisar pada 530 LUX.



Gedung Lantai IV Bandung Creative **HUB**

Gambar 9: Pencahayaan Alami BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH,2023>)



Gambar 10: Kenyamanan Pencahayaan BCH
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

b) Ruang Perpustakaan

BCH memiliki ruangan perpustakaan yang dirancang menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan pada auditorium di BCH ini dirancang untuk mengoptimalkan aktivitas membaca, mengerjakan tugas maupun bekerja, sehingga pencahayaan harus memenuhi kebutuhan tersebut, baik pencahayaan buatan ataupun pencahayaan alami.



Gedung Lantai II Bandung Creative **HUB**

Gambar 11: Pencahayaan ruang BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH, 2023>)



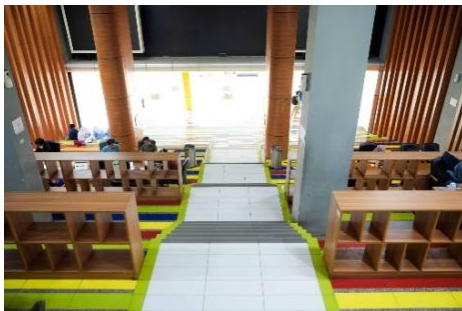
Gambar 12: Pencahayaan BCH

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

3.4. Akustik dan Kebisingan Ruang Bandung Creative Hub

a) Ruang Free Co Working

Penempatan amphitheater berada di dekat pintu masuk utama yang memiliki bukaan besar. Pintu masuk ini berhadapan langsung dengan Jalan Sukabumi, yang merupakan jalan dengan tingkat lalu lintas kendaraan bermotor yang cukup tinggi. Kondisi ini menyebabkan masuknya kebisingan dari kendaraan bermotor ke dalam ruang amphitheater. Dari segi akustik dan pengendalian kebisingan, kualitas ruang amphitheater dinilai kurang optimal. karena posisi ruang *Free Coworking* berdekatan dengan jalan raya, maka tingkat kebisingan di ruang ini berkisar 81 dB.



GEDUNG LANTAI II Bandung Creative **HUB**

Gambar 13: Kenyamanan Akustik dan Kebisingan Ruang BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH, 2023>)



Gambar 14: Kebisingan ruang BCH
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

- b) Ruang Perpustakaan
Ruang perpustakaan merupakan ruang tertutup yang letaknya di Lt. 2, akan tetapi kebisingan tetap masuk kedalam ruangan yang kebisingannya berasal dari aktivitas jalan raya, dikarenakan posisinya berada di dekat jalan raya.



GEDUNG LANTAI II Bandung Creative **HUB**

Gambar 15: Kenyamanan Akustik dan Kebisingan Ruang BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH, 2023>)



Gambar 16: Kebisingan ruang BCH
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

3.6. Estetika dan Atmosfer Ruang Bandung Creative Hub

Perpustakaan di BCH memiliki lantai yang bercorak dan berwarna warni. Lantai yang berwarna dan bercorak ini memungkinkan pengunjung menciptakan suasana dan produktivitas pengguna meningkat.



GEDUNG LANTAI II Bandung Creative **HUB**

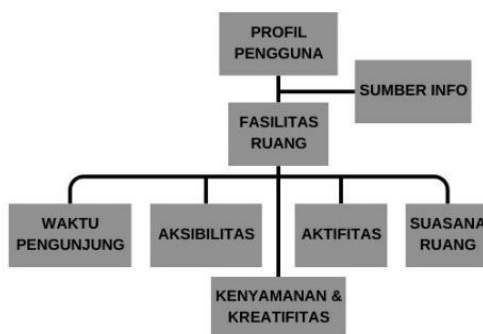
Gambar 17: Estetika dan Atmosfer Ruang BCH
(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH, 2023>)



3.7. Teknik Pengumpulan Data

a) Survei

Survei dilakukan terhadap pengguna ruangan di Bandung *Creative Hub* dengan cara bertanya secara langsung dan memberikan kuesioner kepada pengunjung untuk mengetahui ruang mana yang sering di kunjungi dan berapa lama pengguna berada pada ruangan tersebut. Hasil dari survei dapat berupa variabel yang dapat dibuat menjadi diagram sehingga mengetahui data yang diperlukan dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dapat bersifat kualitatif dan kuantitatif tergantung pertanyaan dalam kuesioner tersebut.



Gambar 19: Kerangka pertanyaan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kerangka pertanyaan pada kuesioner yang diberikan kepada pengunjung pada bangunan Bandung *Creative Hub*, pertanyaan ini bervariasi dengan beberapa pertanyaan seputar profil pengguna yang berisikan tentang informasi mereka yang mencakup jenis kelamin, usia dan domisili untuk mendapatkan data untuk penelitian ini. Kemudian terdapat pertanyaan seputar sumber informasi yang pengunjung dapatkan tentang keadaan dan fasilitas ruang pada bangunan Bandung *Creative Hub*. Pertanyaan lainnya bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang meliputi tentang kenyamanan, fasilitas, sosial dan keadaan yang mempengaruhi aktivitas kreatif pengunjung.

b) Observasi

Pengumpulan data melalui observasi antar ruang untuk mengetahui keadaan setiap ruang pada bangunan Bandung *Creative Hub* sehingga memberikan sebuah data yang dapat ditinjau baik itu tentang kenyamanan ruang yang dirasakan secara langsung, keadaan fisik ruang, bentuk interaksi antar pengguna dalam ruang, pola aktivitas pengguna, dan merasakan

suhu dan cahaya pada ruang tersebut. Data yang diperoleh biasanya bersifat kualitatif (deskriptif), meskipun dapat juga dikumpulkan secara kuantitatif jika pengamatan tersebut menggunakan pengukuran yang spesifik.

3.8. Teknik Analisis Data

a) Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi fenomena, konsep, atau pengalaman yang berhubungan dengan desain, ruang, serta interaksi manusia dalam lingkup arsitektur. Pendekatan ini cenderung eksploratif, interpretatif, dan kontekstual, dengan fokus pada makna dan pengalaman subjektif daripada data kuantitatif serta berfokus pada teori yang diambil.

b) Teknik Analisis Data Visual

Teknik ini dilakukan dengan mencoba melihat sketsa layout ruang atau melihat secara langsung kondisi keadaan ruang baik itu secara keadaan fisik, elemen elemen pendukung ruang dan Kualitas Ruang. Mengingat bahwa penelitian ini berfokus pada ruang fisik, analisis visual bisa menjadi pendekatan yang berguna untuk menganalisis data.

3.9. Teknik Pengolahan Data

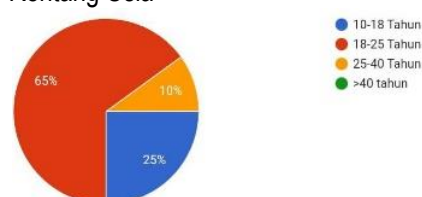
3.9.1. Data Profil Pengguna

Profil pengguna bertujuan untuk mengetahui domisili, Rentang Usia dan jenis kelamin pengguna Bandung *Creative Hub*, sehingga mengetahui rata-rata pengguna pada bangunan ini. Berikut Data yang diperoleh:

a) Domisili



b) Rentang Usia



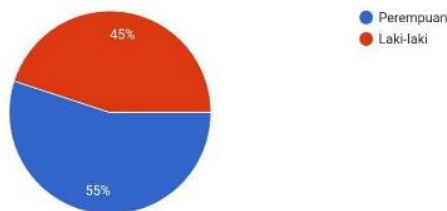
Gambar 20: Domisili & Rentang Usia
(Sumber: Data Pribadi, 2025)



Pengunjung Bandung *Creative Hub* lebih banyak yang berdomisili di Bandung. Dan rentang usia yang berkunjung lebih banyak umur sekitar 18-25 tahun atau bisa diasumsikan pengunjung rata-rata berprofesi sebagai pelajar dan mahasiswa.

Dengan demikian menunjukkan bahwa BCH menjadi salah satu tempat yang diminati oleh kalangan muda dalam menyalurkan aktivitas kreatif mereka.

c) Jenis Kelamin



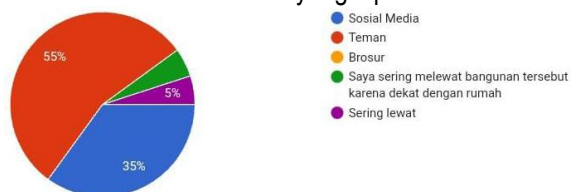
Gambar 21: Jenis Kelamin
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Bila dilihat dari grafik diatas pengunjung lebih banyak perempuan, akan tetapi dari grafik perbedaannya tidak terlalu jauh antara perempuan dan laki-laki.

Data diatas menunjukkan bahwa BCH menarik bagi perempuan dan laki-laki dikarenakan proporsi data yang hampir seimbang. Demikian bisa dikatakan BCH merupakan bangunan yang bisa siapa saja yang mengunjungi.

3.9.2. Sumber Info

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui dari mana dan dari siapa pengunjung mengetahui bangunan dan fasilitas apa saja yang ada di Bandung *Creative Hub*. Berikut Data yang diperoleh:



Gambar 22: Sumber Info Pengunjung
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Pengunjung lebih banyak mengetahui BCH dari teman, bila dilihat juga di urutan kedua sosial media berkontribusi untuk menyebarkan info BCH itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa pengguna yang datang ke bangunan tersebut memberikan informasi tentang hal yang mereka rasakan dari Bandung Creative Hub sehingga membuat pengguna yang mendapatkan informasi menjadi penasaran dan datang. Sama hal

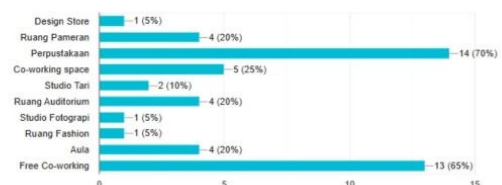
nya dengan informasi dari sosial media yang memberikan gambaran tentang keadaan ruang dan bangunan Bandung Creative Hub menjadikan pengguna menjadi tertarik untuk datang dan berkreaitas di bangunan tersebut.

Dengan demikian data ini menunjukkan bahwa informasi mulut ke mulut dan media digital memiliki peran yang besar dalam menyebarkan informasi Bandung *Creative Hub*.

3.9.3. Fasilitas Ruang

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui fasilitas apa saja yang sering dikunjungi pengunjung di Bandung *Creative Hub*. Berikut Data yang diperoleh:

Fasilitas apa saja yang sering anda kunjungi di BCH?
20 jawaban



Gambar 23: Fasilitas Ruang
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Ruang yang sering dikunjungi oleh pengunjung yaitu Perpustakaan dan *Free Coworking*. Kedua ruang ini termasuk ruang mudah diakses.

Pengunjung Bandung Creative Hub cenderung lebih banyak memanfaatkan fasilitas perpustakaan dan free coworking space. Mengingat mayoritas pengguna adalah mahasiswa, penggunaan kedua ruang tersebut umumnya bertujuan untuk mengerjakan tugas kuliah. Jika pengguna membutuhkan referensi tambahan atau merasa perlu mencari informasi lebih dalam, mereka akan mengunjungi perpustakaan untuk mendapatkan wawasan, informasi, serta pemahaman baru. Selain itu, perpustakaan juga menjadi tempat bagi sebagian pengunjung untuk bersantai sambil membaca buku.

Setelah mendapatkan informasi dari pengelola bahwa beberapa ruangan yang ada di Bandung Creative Hub tidak dapat diakses secara langsung. Harus ada surat pengantar serta harus mendapat izin dari pengelola, seperti pada studio tari, musik, ruang fashion.

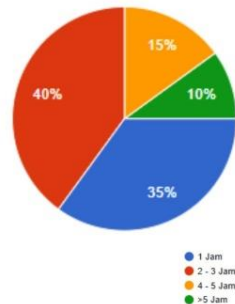
Oleh karena itu, kedua ruang ini termasuk ruangan yang aksesnya tidak harus reservasi terlebih dahulu, data ini menunjukkan bahwa pengunjung BCH lebih banyak menyukai ruangan yang fleksibel dan terbuka.



3.9.4. Waktu Pengunjung

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa lama aktivitas pengunjung dan seberapa sering mengunjungi Bandung *Creative Hub*. Berikut Data yang diperoleh:

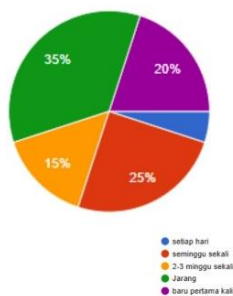
Berapa lama berada di Bandung Creative Hub



Gambar 24: Waktu Pengunjung
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Data diatas menunjukkan rata-rata rentang waktu pengunjung BCH yaitu 2-3 jam. Durasi ini menunjukkan bahwa pengunjung menggunakan fasilitas BCH dalam waktu yang relatif singkat.

Seberapa sering Anda mengunjungi Bandung Creative Hub



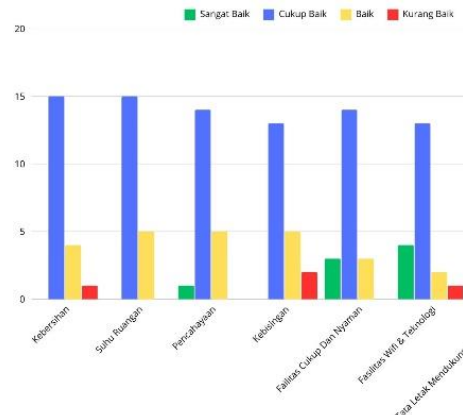
Gambar 25: Waktu Pengunjung
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Rata-rata pengunjung jarang mengunjungi BCH. Dari data ini bisa menjadi perhatian bagi pengelola BCH untuk meningkatkan kembali daya tarik dan juga bisa ditingkatkan kembali promosi BCH.

Akan tetapi, dilihat dari data di atas dapat disimpulkan juga dengan mayoritas pengguna adalah mahasiswa dilihat pada pengguna datang ke bangunan 1 minggu bahkan jarang membuktikan bahwa pengguna adalah mahasiswa yang datang ke bangunan tersebut pada hari di luar jam belajar di sekolah atau kampus atau setelah pulang dari sekolah atau kampus dengan waktu pengguna berada di ruangan yaitu 1 jam sampai 2-3 jam dalam mereka beraktivitas

3.9.5. Kenyamanan Pengguna

Kenyamanan pengguna kita ambil dari beberapa aspek baik dalam kebersihan, hal yang dirasakan oleh indra manusia baik suhu, cahaya dan kebisingan. Dalam hal kenyamanan aksesibilitas antara ruang 1 dan ruang lainnya. Serta kenyamanan terhadap fasilitas yang ada.



Gambar 26: Aksesibilitas
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Kebersihan pada ruangan, memberikan kenyamanan yang sangat signifikan kepada pengunjung, melihat pada teori Setting Perilaku (*behaviour settings*). Yang dimana hubungan transaksional antara lingkungan fisik dengan perilaku manusia, oleh karena itu fisik ruang yang bersih dapat mempengaruhi kenyamanan, dilihat pada data diagram pengunjung merasa kebersihan di bangunan Bandung Creative Hub sangat bersih.

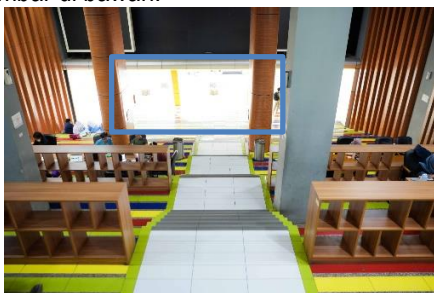
Suhu di ruangan Bandung *Creative Hub* memiliki kepuasan pengguna cukup baik. Pengunjung merasa suhu ruangan memenuhi standar, dengan adanya pendingin ruang buatan dan alami. merujuk pada teori kenyamanan termal yang dikemukakan Karyono (2016), pengaruh kenyamanan termal dapat dilihat dari kondisi dimana seseorang merasa puas dengan suhu pada sebuah ruangan. Dengan data di atas membuktikan bahwa pengunjung merasa puas dengan kenyamanan termal pada bangunan Bandung *Creative Hub*. Masih menurut Karyono (2016), Suhu yang baik berkisar antara 22 - 25 °C, dibuktikan dengan suhu pada ruangan *Free Coworking* dan ruangan Fashion, memiliki suhu rata-rata pada angka 22-23°C. Dengan didukungnya responden yang merasa suhu ruangan pada area BCH dan hasil survey dilakukan, membuktikan bahwa suhu pada BCH tergolong nyaman.



Pencahayaan yang baik harus mempertimbangkan intensitas cahaya, distribusi, arah, dan warna cahaya untuk memastikan kenyamanan visual dan mendukung aktivitas pengguna dilihat dari diagram diatas, responden merasa pencahayaan pada bangunan Bandung Creative Hub cukup baik. Dengan didukung bukaan yang sangat membantu dalam pencahayaan alami pada ruangan serta penambahan pencahayaan buatan menjadikan tingkat aktivitas dalam berkreaitivitas di bangunan Bandung *Creative Hub* dapat membuat pengguna lebih produktif dan lebih fokus.

Melihat pada SNI 03-6197-2000 bahwa ruang kerja dan ruang perpustakaan tingkat pencahayaan yang nyaman berada di angka 300-500 lux. ruangan Animasi dan editing & ruangan Perpustakaan yang berada di BCH termasuk kedalam ruang kerja dan ruang perpustakaan memiliki rata-rata pencahayaan di angka 430- 530 lux. Dapat disimpulkan bahwa pencahayaan pada bangunan BCH, dianggap cukup nyaman, dengan didukungnya jawaban responden bahwa pencahayaan di bangunan BCH cukup baik.

Menurut teori akustik dan kebisingan ruang, diharapkan tingkat kebisingan dalam ruang tidak mengganggu aktivitas dan komunikasi pengunjung di bangunan Bandung Creative Hub. Melihat diagram di atas responden rata-rata merasa kebisingan cukup baik, akan tetapi beberapa responden merasa kurang akan tingkat kebisingan di sebuah ruangan. Seperti pada free-co working space yang posisi nya terbuka yang langsung menghadap ke jalan, dapat di lihat pada gambar di bawah:



Gambar 27: Free-Co Working Space

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023)

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa posisi saat mengerjakan atau beraktivitas di ruangan *free coworking space* sangat berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna terhadap kebisingan ruang.

Tingkat kebisingan yang ideal untuk aktivitas kreatif sekitar 50-70 dB. Melihat pada ruangan *Free Coworking* yang memiliki tingkat kebisingan berkisar di angka 81 dB dikarenakan posisinya berada di area terbuka dan berdekatan dengan jalan raya, sehingga

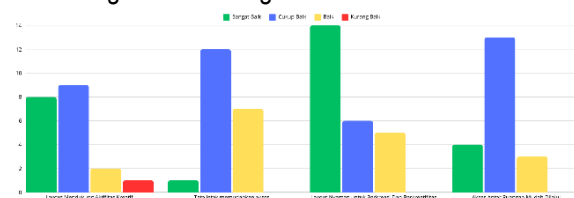
akivitas kendaraan menjadi permasalahan dalam kebisingan.

Ruang perpustakaan memiliki tingkat kebisingan di angka 62 dB, dengan mengacu pada teori Suganda Eko ruangan perpustakaan pada BCH tergolong cukup nyaman.

Fasilitas yang ada di bangunan Bandung Creative Hub harus memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Melihat dari responden pada diagram di atas fasilitas yang ada sangat cukup dan nyaman dengan melihat respon yang diberikan di angka cukup baik, sehingga pengunjung merasa bahwa aktivitas yang dilakukan di ruangan selain nyaman juga didukung dengan adanya fasilitas yang memadai.

3.9.6. Pengaruh Layout, Tata Ruang Terhadap Kenyamanan Berkreativitas

Pada hal ini semua aspek Layout pada bangunan yang menimbulkan kenyamanan pada aktivitas pengunjung menjadi hal yang penting. Karena selain pada kenyamanan termal, pencahayaan dan kebisingan, tata ruang dalam pada furniture dan kemudahan akses pada pengunjung juga sangat penting karena memberikan kenyamanan visual dan kenyamanan saat berpindah dari ruang satu ke ruang lain.



Gambar 28: Layout terhadap kenyamanan

(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Letak ruang yang efektif harus mempertimbangkan alur pergerakan, aksesibilitas, dan fungsi setiap area untuk mendukung efisiensi dan kenyamanan pengguna. Sebab hal ini sangat berpengaruh kepada pengguna yang beraktivitas di bangunan Bandung Creative Hub.

Tata letak ruang harus mendukung aktivitas kreatif karena memberikan kenyamanan tersendiri kepada pengguna, seperti pada peletakan furniture, pemilihan warna, dan lain lain. Merujuk pada teori relasi lingkungan dan perilaku manusia pada poin teori stimulasi ruang yang menyebutkan bahwa lingkungan fisik sebagai sumber informasi stimulasi dan mempengaruhi kenyamanan manusia. Stimulasi pada manusia dapat diakibatkan oleh cahaya; warna; panas; tekstur; atau aroma. Sehingga hal tersebut



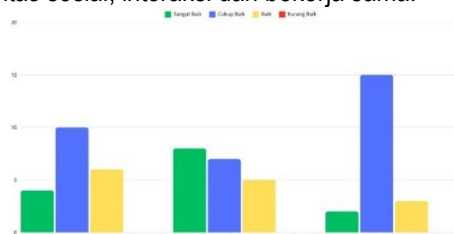
berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna. Melihat pada diagram diatas bahwa responden merasa layout dalam mendukung kreativitas cukup baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa keadaan layout ruangan pada bangunan Bandung Creative Hub dalam peletakan furniture dan pemilihan dalam beberapa aspek seperti warna dan lain-lain cukup baik sehingga membuat rasa nyaman kepada pengguna yang beraktivitas.

Selain itu layout juga harus memudahkan akses kepada pengunjung agar pergerakan dan aksesibilitasnya berjalan dengan baik. Pada ruang dalam, peletakan furniture sangat lah penting agar hal tersebut tidak menghalangi pengunjung dalam bergerak. melihat pada diagram diatas bahwa responden memberikan penilaian cukup baik pada aspek layout memudahkan akses.

Selain akses ruang dalam, akses antar ruang juga harus mudah diakses oleh pengunjung oleh karena itu posisi ruang atau layout antar ruang sangat berpengaruh, misalkan peletakan WC pada bangunan harus mudah diakses pengguna dan mempunyai arah bergerak yang jelas dari ruangan menuju WC tersebut. Karena hal ini memberikan kenyamanan kepada pengunjung dan tidak membuat pengunjung bingung dalam berpindah dari satu ruang ke ruang lain. Dilihat pada diagram diatas bahwa pengunjung merasa akses antar ruangan cukup baik, sehingga pengunjung merasa nyaman. Dengan didukungnya perkataan dari responden yang berkata "hubungan antar ruang utama sama fasilitas pendukung tidak terlalu jauh misal untuk *free coworking* ke toilet atau mushola itu cukup dekat begitupun dengan ruangan lainnya".

3.9.6. Aktivitas Sosial

Setelah menanyakan beberapa aspek dalam kenyamanan kemudian menanyakan sejauh mana aspek kenyamanan tersebut dalam mendukung aktivitas sosial, interaksi dan bekerja sama.



Gambar 29: Aktivitas

(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Dilihat pada diagram diatas pengunjung merasa nyaman dalam berinteraksi antar individu dengan didukung oleh fasilitas dan keadaan ruang yang

nyaman, baik itu suhu, pencahayaan dan kebisingan serta peletakan furniture yang baik membuat pengunjung menjadikan Bandung *Creative Hub* menjadi tempat yang baik dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan berkelompok, sehingga dapat disimpulkan selain aspek dalam kenyamanan pengguna nilai kenyamanan juga berpengaruh terhadap aktivitas sosial.

Menurut Gehl dalam Carmona (2010) mengutip dari jurnal Saputra & Sarwadi (2019) yang berjudul "Persepsi Pengguna Terhadap Kualitas Ruang Terbuka Publik Pelataran Masjid Gedhe Kauman Melalui Pendekatan Placemaking" menyatakan bahwa ruang publik harus memberikan perasaan perlindungan (*protection*), kenyamanan (*comfort*), dan kesenangan (*enjoyment*). Faktor-faktor seperti kelengkapan fasilitas, aksesibilitas, sirkulasi, iklim, kebisingan, aroma, keamanan, kebersihan, keindahan, serta keleluasaan dalam menikmati ruang publik turut mempengaruhi kenyamanan tersebut. Oleh karena itu ruang yang mempertimbangkan aspek-aspek tersebut dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk aktivitas sosial, mendorong interaksi antarindividu, dan memperkuat ikatan sosial dalam komunitas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami lakukan mengenai "Pengaruh Kenyamanan Ruang Dalam pada Bangunan Bandung Creative Hub dalam Mendukung Aktivitas Kreatif Pengguna", mayoritas pengunjung Bandung *Creative Hub* (BCH) adalah pelajar dan mahasiswa yang berusia 18-25 tahun dan berdomisili di Bandung. Dari segi gender, jumlah pengunjung laki-laki dan perempuan hampir seimbang, yang menunjukkan bahwa Bandung *Creative Hub* menarik bagi berbagai kelompok gender tanpa adanya perbedaan signifikan dalam minat kunjungan.

Sebagian besar pengunjung mengetahui keberadaan Bandung *Creative Hub* melalui teman atau mulut ke mulut serta media sosial, menandakan bahwa strategi pemasaran digital dan rekomendasi langsung memiliki pengaruh besar dalam menarik minat pengunjung.

Dalam hal pemanfaatan fasilitas, ruang yang paling sering dikunjungi adalah perpustakaan dan *free coworking space*, yang dapat diakses dengan mudah tanpa perlu melakukan reservasi sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung lebih menyukai ruang yang terbuka dan fleksibel untuk beraktivitas.



Rata-rata pengunjung menghabiskan waktu sekitar 2-3 jam di Bandung *Creative Hub* setiap kali berkunjung. Namun, kunjungan mereka cenderung jarang, yang menjadi tantangan bagi pengelola untuk meningkatkan daya tarik dan mempertahankan jumlah kunjungan secara berkala.

Secara keseluruhan, tingkat kenyamanan ruang dalam di Bandung *Creative Hub* dinilai cukup baik, tetapi terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan, seperti kebersihan, tingkat kebisingan, dan akses Wi-Fi. Selain itu, posisi pengguna dalam ruangan juga berpengaruh terhadap pengalaman kenyamanan mereka, yang menunjukkan bahwa tata letak dan kondisi lingkungan sekitar menjadi faktor penting dalam menciptakan kenyamanan.

Dalam hal aktivitas sosial, Bandung *Creative Hub* mendukung interaksi dan kolaborasi dengan baik, terbukti dari tingginya tingkat kenyamanan pengunjung dalam bekerja sama dengan individu lain.

Meskipun tata letak ruang dianggap cukup mendukung aktivitas kreatif, masih terdapat perbedaan pendapat di antara pengunjung. Beberapa pengguna merasa bahwa layout ruang perlu dioptimalkan agar lebih efektif dalam menunjang kreativitas.

Sebagai bentuk rekomendasi, Bandung *Creative Hub* dapat meningkatkan fasilitas dengan memperbaiki aspek kebersihan, mengelola kebisingan, serta meningkatkan akses Wi-Fi. Selain itu, optimalisasi tata ruang diperlukan agar lebih fleksibel dan dapat mendukung berbagai jenis aktivitas kreatif. Untuk meningkatkan jumlah kunjungan, Bandung *Creative Hub* juga dapat mengadakan lebih banyak program menarik serta memaksimalkan promosi melalui media sosial guna menjangkau lebih banyak audiens.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim,

Atas nama Allah yang maha pengasih dan penyayang, penulis memanjatkan puji dan syukur tiada terhingga. Berkat rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Penelitian Seminar Arsitektur dengan judul "**Pengaruh Kenyamanan Ruang Dalam Pada Bangunan Bandung Creative Hub Dalam Mendukung Aktivitas Kreatif Pengguna**". Penulisan Penelitian Seminar Arsitektur ini untuk memenuhi syarat mata kuliah Seminar Arsitektur pada Program Studi Arsitektur.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses

Penelitian Seminar Arsitektur ini. Oleh karena itu ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Tika Novis Putri, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing dan Koordinator Mata Kuliah Seminar Arsitektur.
2. Seluruh pihak-pihak yang membantu penulis dalam mendapatkan informasi baik secara langsung maupun tidak langsung

Semoga semua ilmu yang telah disampaikan dan amal kebaikan mereka semua dibalas dengan pahala oleh Allah SWT. Dan mudah – mudahan tulisan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Dan juga penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan penyampaian informasi ataupun tulisan yang salah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Council, B. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. *British Council*, 1–51.
- Karyono, T. H. (2016). *Kenyamanan Termal Dan Penghematan Energi : Teori Dan Kenyamanan Termal Dan Penghematan Energi : Teori Dan*. March 2010.
- Manurung, P. (2024). *Kontrol Ruang pada Masa Pandemi Covid-19*. 6(3), 443–452. <http://dx.doi.org/10.17509/>
- Rizqy, A. I. A., & Safeyah, M. (2021). Kajian Tipologi Interior Creative Hub (Studi Kasus: Bandung Creative Hub Dan Jakarta Creative Hub). *Border*, 3(1), 9–18. <https://doi.org/10.33005/border.v3i1.79>
- Saputra, W., & Sarwadi, A. (2019). Persepsi Pengguna Terhadap Kualitas Ruang Terbuka Publik Pelataran Masjid Gedhe Kauman Melalui Pendekatan Placemaking. *Jurnal Arsitektur Dan Perencanaan (JUARA)*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.31101/juara.v2i1.872>
- Siregar, F., & Sudrajat, D. (2017). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs In Indonesia. *British Council*, 54.

Kutipan Artikel

- Firdaus, A., Zakaria, A. M., & Putri, T. N. (2025). *Pengaruh Kenyamanan Ruang Dalam Pada Bangunan Bandung Creative Hub Dalam Mendukung Aktivitas Kreatif Pengguna*, Rumoh, Vol: 15, No: 1, Hal: 19-30: Juni. DOI: <https://doi.org/10.37598/rumoh.v15i1.212>



SIMULASI MODEL *STREET FURNITURE* DENGAN PENDEKATAN *HOSTILE ARCHITECTURE* (STUDI KASUS PADA JALAN DAGO)

Simulation of Street Furniture Models with Hostile Architecture (Study of Dago Street)

Lingga Areal Subagdja¹, Aldi Eka Pratama² dan Tika Novis Putri³

1) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (lingga.areal@gmail.com)

2) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (aldiekaprama29@gmail.com)

3) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (tikanovis.unla@gmail.com)

ABSTRAK

Hostile Architecture adalah strategi desain ruang publik yang bertujuan untuk membentuk dan mengendalikan perilaku sosial dengan cara mencegah aktivitas tertentu yang dianggap tidak diinginkan, seperti tidur di tempat umum, terlalu lama berada di suatu titik, atau berkumpul dalam kelompok besar. Pendekatan ini sering kali diterapkan secara halus melalui elemen desain seperti *street furniture* yang secara sengaja dirancang untuk mengurangi kenyamanan atau aksesibilitas guna mencegah penyalahgunaan ruang. Salah satu area yang sering mengalami perilaku tidak diinginkan adalah trotoar pejalan kaki di sepanjang Jalan Dago, Bandung. Kawasan ini, meskipun memiliki aktivitas pejalan kaki yang tinggi, juga rentan terhadap masalah seperti vandalisme, tindak kriminal, dan aktivitas non-produktif lainnya. Penelitian ini memilih Jalan Dago sebagai studi kasus karena konteks fisik dan sosialnya dinilai sesuai untuk penerapan strategi desain *Hostile Architecture*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan model desain *street furniture* dengan prinsip *Hostile Architecture* untuk meningkatkan keamanan, keteraturan, dan pengendalian sosial di ruang publik. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan kualitatif berbasis desain, melalui observasi partisipatif, dokumentasi lapangan, dan studi literatur terkait perilaku pengguna dan desain ruang publik. Analisis akan difokuskan pada bagaimana elemen-elemen spesifik—seperti bangku miring, sandaran tangan, pencahayaan menyilaukan, dan modifikasi permukaan yang dapat mencegah perilaku menyimpang tanpa sepenuhnya menghilangkan fungsi ruang. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa karakteristik Jalan Dago dapat mendukung penerapan *Hostile Architecture* melalui desain yang tepat terhadap konteks. Oleh karena itu, beberapa model *street furniture* diusulkan untuk meminimalisir potensi aktivitas negatif, sekaligus menciptakan ruang publik yang lebih aman, nyaman, tertib, dan tetap inklusif bagi penggunaannya.

Kata-kata kunci: *Hostile Architecture*, Perilaku pengguna, *Street Furniture*

ABSTRACT

Hostile Architecture is a public space design strategy that aims to shape and control social behavior by preventing certain activities that are considered undesirable, such as sleeping in public places, staying too long in one spot, or gathering in large groups. This approach is often applied subtly through design elements such as street furniture that are intentionally designed to reduce comfort or accessibility in order to prevent misuse of space. One area that often experiences undesirable behavior is the pedestrian sidewalk along Jalan Dago, Bandung. This area, although it has high pedestrian activity, is also vulnerable to problems such as vandalism, crime, and other non-productive activities. This study chose Jalan Dago as a case study because its physical and social context is considered suitable for the application of *Hostile Architecture* design strategies. The main objective of this study is to develop a street furniture design model with *Hostile Architecture* principles to improve security, order, and social control in public spaces. The research method used in this design is a qualitative design-based approach, through participatory observation, field documentation, and literature studies related to user behavior and public space design. The analysis will focus on how specific elements—such as slanted benches, armrests, glaring lighting, and surface modifications—can discourage deviant behavior without completely eliminating the function of the space. The results of the study have shown that the characteristics of Jalan Dago can support the application of *Hostile Architecture* through appropriate design to the context. Therefore, several street furniture models are proposed to minimize the potential for negative activities, while creating a safer, more comfortable, orderly, and inclusive public space for its users.

Keywords: *Hostile Architecture*, Street Furniture, User Behavior

Article History

Diterima (Received)	: 21-02-2025
Diperbaiki (Revised)	: 15-06-2025
Diterima (Accepted)	: 23-06-2025



1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Umumnya sebuah perkotaan terdapat ruang publik bersama yang berhak diakses oleh siapapun tanpa terkecuali. Berdasarkan Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang penataan ruang, ruang publik merupakan bagian dari ruang kota yang dapat digunakan oleh kalangan masyarakat, yang berfungsi sebagai sebuah tempat untuk interaksi sosial, aktivitas ekonomi, budaya, dan juga sebagai sarana mobilitas bagi masyarakat. Akan tetapi seringkali ruang publik tidak memenuhi standar kelayakan dan tidak digunakan sebagaimana fungsi nya oleh masyarakat yang akhirnya dapat mengundang tindakan tertentu seperti kriminalitas di ruang publik, kondisi ini mendorong munculnya fenomena desain *hostile architecture* atau arsitektur defensif (Hafiyyan, 2023), bahwa *street furniture* seperti bangku, penerangan jalan, dan elemen-elemen kota lainnya sangat rentan terhadap vandalisme dan penyalahgunaan fungsi. Sehingga dibutuhkan adanya pendekatan dalam perancangan *hostile architecture* yang dapat mengendalikan penggunaan ruang publik tanpa menghilangkan aksesibilitas serta kenyamanan bagi masyarakat umum.

Desain *hostile architecture* atau yang disebut juga dengan arsitektur defensif, merupakan suatu pendekatan desain yang bertujuan dapat mengontrol pengguna ruang publik, seperti terjadinya suatu tindakan kriminal dan perilaku lainnya yang tidak diinginkan. Desain *hostile architecture* di Indonesia diterapkan di wilayah perkotaan guna mencegah perilaku yang tidak diinginkan. Seperti kursi-kursi taman di berikan sebuah sandaran tengah supaya dapat mencegah pengguna berbaring atau tidur di kursi. Meski terlihat seperti biasa bagi masyarakat umum yang dianggap hanya sebatas dekorasi fasilitas publik, akan tetapi untuk masyarakat tertentu desain dari fasilitas publik tersebut dapat membatasi mereka dalam berperilaku yang tidak diinginkan (Almadina & Widyastuti, 2023). Namun, pendekatan pendekatan ini juga memunculkan tantangan baru seperti pengurangan aksesibilitas dan kenyamanan bagi kelompok rentan, seperti tunawisma dan penyandang disabilitas.

Dalam konteks arsitektur dan perancangan ruang publik, konsep human comfort menjadi landasan penting. Terdapat beberapa hal yang dapat menciptakan human comfort terjadi, diantaranya suhu udara, pencahayaan, furniture, kebisingan, kebersihan udara, serta pergerakan udara. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia kenyamanan berasal dari kata nyaman yang artinya

segar, sehat, sejuk. Mengenai konsep pada kenyamanan untuk didefinisikan sulit, karena pada penilaian akan lebih subjektif, yang mana tanggapan setiap individu mengenai kenyamanan berbeda-beda. Menurut Katherine Kolbaca kenyamanan didefinisikan sebagai suatu situasi yang bersifat individu dan holistik yang mencakup terpenuhinya kebutuhan dasar manusia (Fatimah & Aji, 2022).

Kolbaca menyebutkan, kenyamanan terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1. Kenyamanan fisik
2. Kenyamanan psikospiritual
3. Kenyamanan lingkungan
4. Kenyamanan sosial kultural

Selain menjelaskan aspek kenyamanan juga menjelaskan 3 tingkatan pada kenyamanan yaitu:

1. Relief, yang merupakan kenyamanan paling dasar
2. Ease, tingkatan kenyamanan lebih tinggi
3. *Transcendence*, yang merupakan tingkatan kenyamanan tertinggi (Nurfitri & Irdil, 2020).

Dan sebaliknya *hostile architecture* secara langsung dapat menciptakan human discomfort, dengan sengaja mendesain suatu fasilitas publik yang dapat menciptakan rasa ketidaknyamanan untuk membatasi suatu perilaku tertentu. Pendekatan arsitektur hostile di Indonesia berkaitan juga dengan upaya pemerintah dalam menciptakan kawasan yang bebas kriminal dan menata ruang publik menjadi lebih baik. Dengan demikian, fenomena ini menjadi penting untuk diteliti guna mengevaluasi efektivitas, dampak sosial, dan bagaimana model desain seperti ini dapat diterapkan dengan lebih etis dan berkelanjutan.

Penelitian ini berfokus pada penerapan *hostile architecture* dalam desain *street furniture* di Jalan Dago, Bandung, mengingat kawasan ini memiliki sejumlah isu terkait ruang publik yang dapat diintegrasikan dengan pendekatan tersebut. Studi ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen *street furniture* dengan pendekatan *hostile architecture* dapat mempengaruhi perilaku pengguna ruang publik, khususnya dalam upaya pencegahan kriminalitas. Dengan memahami efektivitas serta dampak sosial dari fenomena ini, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model desain *street furniture* yang tidak hanya mempertimbangkan aspek keamanan, tetapi juga memperhatikan etika, aksesibilitas, dan keberlanjutan dalam penggunaannya.

Dengan demikian, perancangan *street furniture* di kawasan Jalan Dago ini membutuhkan aplikasi dari kriteria-kriteria terkait *hostile architecture* yang diintegrasikan dengan konteks lokasi pada tapak,



sehingga dapat mencapai keseimbangan aksesibilitas dan penggunaan pada ruang publik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berikut merupakan beberapa permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian ini:

1. *Street furniture* di kawasan Jalan Dago sering kali digunakan sebagai tempat vandalisme dan tidak kriminal. Sehingga dibutuhkan rancangan model yang dapat meminimalisasi terjadinya penyalahgunaan fasilitas publik tersebut
2. Lokasi kawasan Jalan Dago sering kali dijadikan sebagai tempat vandalisme oleh beberapa oknum, dan fasilitas publik seperti *street furniture* tidak digunakan sebagaimana mestinya yang dapat memicu aktivitas kriminal.

1.3. Tujuan Penelitian

Berikut merupakan beberapa tujuan penelitian:

1. Menghasilkan model *street furniture* dengan pendekatan *hostile architecture*.
2. Menganalisis pengaruh penerapan desain *hostile architecture* pada *street furniture* terhadap kenyamanan dan keamanan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang model *street furniture* dengan menggunakan pendekatan *Hostile Architecture*?
2. Bagaimana dampak dari penerapan pendekatan *hostile architecture* terhadap perilaku pengguna ruang publik di Jalan Dago?

1.5. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan desain *street furniture* dengan konsep *hostile architecture* dapat meningkatkan keamanan ruang publik dengan membatasi perilaku yang tidak diinginkan, seperti tidur di bangku umum atau penggunaan ruang yang tidak sesuai. Desain ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang lebih terkontrol dan tertata, sehingga mengurangi potensi gangguan atau aktivitas yang berisiko.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan desain untuk menghasilkan model desain *street furniture* yang dapat meningkatkan keamanan, kenyamanan, dan fungsionalitas ruang publik tanpa mengabaikan

aspek inklusivitas. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana elemen desain *hostile architecture* mempengaruhi perilaku pengguna ruang publik, termasuk dalam mencegah tindakan yang tidak diinginkan seperti kriminalitas.

Tahapan penelitian diawali dengan studi literatur untuk memperoleh pemahaman teoritis mengenai konsep *hostile architecture*, prinsip-prinsip desain *street furniture*, serta aspek keamanan dan kenyamanan dalam ruang publik. Selanjutnya, dilakukan observasi lapangan secara langsung untuk mengidentifikasi penerapan desain *hostile architecture* di ruang-ruang publik tertentu. Data yang diperoleh dari observasi akan dianalisis secara deskriptif-kualitatif guna mengeksplorasi dampak desain terhadap pengalaman pengguna dan dinamika sosial di ruang publik.

Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam merumuskan model desain *street furniture* yang tidak hanya mempertimbangkan aspek keamanan dan pencegahan kriminalitas, tetapi juga tetap memperhatikan kenyamanan dan keterjangkauan bagi semua pengguna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga menawarkan solusi desain berbasis penelitian yang dapat diterapkan dalam perancangan ruang publik yang lebih responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

3. TINJAUAN LITERATUR

3.1. Street Furniture

Street furniture merupakan berbagai jenis fasilitas yang ditempatkan di atas tanah untuk melengkapi jalan, dengan bertujuan untuk menciptakan sebuah fungsi yang optimal, mencakup aspek keamanan, kenyamanan, dan estetika. Sebagai elemen pendukung ruang publik atau area jalan, *street furniture* berperan dalam memperkuat karakter kawasan perancangan yang lebih luas, agar berfungsi maksimal, *street furniture* perlu dirancang selaras dengan elemen jalan lainnya serta menyatu secara harmonis dengan tampilan keseluruhan koridor tersebut.

Menurut Kementrian Pekerjaan Umum No. 03/PRT/M/2014 penyediaanya *street furniture* harus memperhatikan beberapa aspek yaitu aksesibilitas, keselamatan pengguna jalan, kenyamanan dengan material yang sesuai, serta penempatan perabot yang tidak mengganggu jalur pejalan kaki. Desain *street furniture* juga sebaiknya mencerminkan dari karakter lokal untuk menambah nilai estetika. Selain itu juga penataan dan penempatan *street furniture* perlu berada di lokasi yang mudah terlihat dan



diakses oleh pengguna, serta mampu mendukung aktivitas sosial masyarakat (Giri et al., 2022).

3.2. Hostile Architecture

Hostile architecture merupakan pendekatan desain yang secara sengaja dirancang agar dapat mengontrol perilaku manusia di ruang publik, seringkali dengan tujuan penyingkiran individu. Contohnya elemen *hostile architecture* seperti bangku dengan pembatas untuk mencegah tidur, penggunaan batu besar agar dapat melarang akses ke area tertentu, dan pagar di bawah jalan layang (Kasomenakis, 2023) Aspek pentingnya antara lain:

1. Etika. Pendekatan ini sering kali dikritik karena dapat meningkatkan pemisahan sosial,
2. Dampak. Dapat membatasi akses kelompok tertentu, seperti tunawisma yang sering bergantung pada ruang publik untuk bertahan hidup.

3.3. Kriteria *Street Furniture* Dalam *Hostile Architecture*

Berikut merupakan beberapa kriteria yang dapat digunakan dalam merancang *street furniture* dengan pendekatan *Hostile Architecture*:

Tabel 3. 1 Kriteria Perancangan *Street furniture*

1. Pembatasan Perilaku
Dirancang agar dapat membatasi perilaku tertentu, seperti tidur di bangku umum atau perilaku yang dianggap tidak sesuai dengan tujuan ruang publik.  Sumber: (Nissa, 2024)
2. Keamanan dan Citra
Bertujuan untuk meningkatkan aspek keamanan, menjaga citra kawasan serta membatasi akses kelompok tertentu seperti tunawisma pada area tersebut (Nissa, 2024)
3. Elemen Pembatas
Penggunaan elemen-elemen seperti bangku dengan sandaran tangan di tengah (<i>segregated benches</i>), permukaan yang tidak rata, penggunaan bahan atau tekstur yang tidak nyaman dan elemen lainnya yang dapat membatasi perilaku yang tidak diinginkan.



Sumber: (Horizons, 2024)

4. Pencahayaan

Menggunakan pencahayaan terang dan menyilaukan digunakan pada area tertentu agar dapat mencegah kejahatan, perkumpulan ataupun aktivitas malam lainnya.



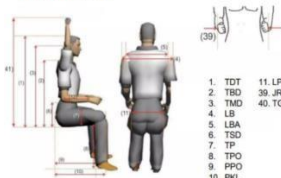
Sumber: (Horizons, 2024)

5. Dimensi Furniture

Antropometri adalah ilmu yang mempelajari dimensi tubuh manusia, seperti ukuran, bentuk, dan kekuatannya. Dalam desain, antropometri digunakan untuk menciptakan desain yang ergonomis dan sesuai dengan ukuran tubuh manusia.

PENGUKURAN POSISI TUBUH

Posisi Duduk



Sumber: Stevenson dalam Nurmianto

6. Integrasi Desain

Meskipun pada tujuannya fungsional, desain *street furniture* sering kali di desain agar terlihat sebagai bagian dari dekorasi lingkungan sehingga tidak terkesan "agresif".



Sumber: (Horizons, 2024)

7. Warna Desain

Te Johann Wolfgang von Goethe dalam buku *Theory of Colours* menyatakan bahwa setiap warna bisa memberikan kesan positif atau negatif terhadap emosi seseorang.



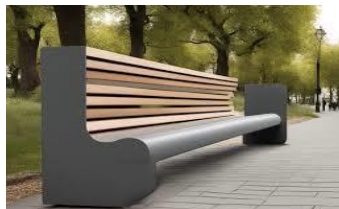
Te Johann Wolfgang von Goethe dalam buku *Theory of Colours* menyatakan bahwa setiap warna bisa memberikan kesan positif atau negatif terhadap emosi seseorang.



Sumber: Te Johann Wolfgang von Goethe

8. Kritik Estetika

Akan tetapi kritik menyebutkan bahwa dalam segi estetika sering menimbulkan kesan tidak ramah serta dapat menurunkan kualitas hidup di ruang publik.



Sumber: Diolah Penulis (2024)

3.4. Penelitian Terkait *Hostile Architecture*

Hostile architecture merupakan desain yang sengaja dibuat agar menghalangi atau mengusir kelompok tertentu dari ruang publik. Berikut merupakan beberapa penelitian terkait hostile arsitektur:

1. Etika desain *hostile* sebagai sarana eksklusi penelitian dari *Viterbi School of Engineering* menyoroti konflik etis dari penggunaan hostile arsitektur yang dirancang agar dapat mencegah akses kelompok tertentu, terutama tunawisma. Penelitian ini mengkritik bahwa arsitektur seperti ini lebih banyak merugikan daripada memberikan manfaat bagi masyarakat (Nussbaum, 2023)
2. Penelitian lainya dari Universitas Indonesia mengkaji pada konsep *Crime Prevention Through Environmental Design* (CPTED), yang pada awalnya hanya bertujuan untuk mencegah kejahatan, namun sering menghasilkan desain yang dapat membatasi akses atau perilaku kelompok tertentu seperti tunawisma. Ini memperhatikan bagaimana desain hostile dapat

mengontrol perilaku pengguna ruang publik (Thionardy et al., 2023)

3. Penelitian khususnya di Indonesia yang menunjukkan bahwa perilaku negatif seperti kriminalitas dapat dicegah, dengan menerapkan sebuah prinsip desain hostile arsitektur dalam perancangan ruang publik. (Almadina & Widyastuti, 2023)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan menjelaskan hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya. Pengambilan data diperoleh secara langsung dari hasil observasi lapangan, dengan melihat secara langsung keadaan nyata pada trotoar Jalan Dago (Bandung) dengan variabel yang sama dalam pengumpulan data, sehingga dapat memberikan data terkait kenyamanan pengguna pada ruang publik. Untuk kutipan buku versi cetak

4.1. Analisis Tapak

1. Lokasi

Lokasi yang dipilih adalah sebuah titik yang terletak di trotoar Jalan Dago.



Gambar 1: Lokasi

(Sumber: Google Maps, 2024)

2. Dimensi Trotoar

Dimensi trotoar ini memiliki lebar 5,5 meter dengan jalur pejalan kaki selebar 4 meter, serta adanya area hijau dengan lebar 1,5 meter.



Gambar 2: Kursi Trotoar Jalan Dago

(Sumber: Analisis penulis, 2025)



3. Street Furniture

Pada trotoar Jalan Dago terdapat beberapa kursi yang disediakan di pinggir jalan, akan tetapi banyak diantaranya tidak terawat dan kurang nyaman.



Gambar 3: Kursi Trotoar Jalan Dago
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

4. Pengguna

Pengguna kursi tersebut mayoritas merupakan pejalan kaki yang ingin beristirahat maupun sekedar bersantai, namun seringkali kursi tersebut digunakan oleh pengunjung yang tidak bertanggung jawab, seperti tunawisma ataupun orang yang tidur di kursi.



Gambar 4: Perilaku Tidur Pada Kursi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

5. Pencahayaan

Pencahayaan yang minim dapat meningkatkan potensi terjadinya kejahatan atau aktivitas yang tidak diinginkan, serta mengurangi kenyamanan bagi pengguna ruang publik pada malam hari.



Gambar 5: Minim Pencahayaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.2. Simulasi Model Dengan Pendekatan *Hostile Architecture* Pada *Street furniture* Kawasan Jalan Dago

Dalam penelitian ini disimulasikan perancangan melalui 3 model. Setiap model *street furniture* dirancang dengan mempertimbangkan beberapa elemen utama, seperti pembatasan perilaku, keamanan dan citra, elemen pembatas, pencahayaan, dimensi furniture, integrasi desain, warna desain, kritik estetika, dan penggunaan material.

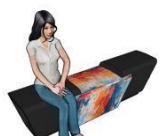
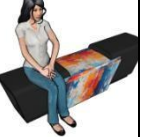
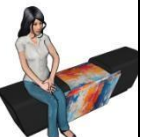
Pendekatan desain ini bertujuan untuk mengendalikan perilaku pengguna ruang publik dengan membatasi aktivitas tertentu yang dianggap tidak sesuai, seperti tidur di bangku atau berkumpul dalam kelompok besar. Model-model yang diusulkan mengintegrasikan elemen-elemen desain yang dapat meningkatkan keamanan dan ketertiban, seperti penggunaan sandaran tengah pada bangku, perbedaan elevasi, pencahayaan terang, serta material yang tahan lama. Namun, di sisi lain, terdapat kritik terhadap aspek estetika dan kenyamanan yang mungkin menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengguna tertentu.

- Model 1: Kursi tanpa sandaran dengan permukaan tidak rata dan bangku tidak berhadapan, membatasi tidur dan interaksi berkelompok. Pencahayaan LED strip diterapkan untuk mengurangi aktivitas malam.
- Model 2: Perbedaan elevasi antara kursi dan meja serta bangku yang dipisahkan membatasi kenyamanan duduk lama. Pencahayaan LED strip digunakan untuk keamanan.
- Model 3: Alas kursi menonjol dengan elevasi tidak sama dan tanpa sandaran, mengurangi kemungkinan tidur. Lampu tiang digunakan untuk penerangan dan pembatasan aktivitas malam.

Tabel 4. 1 Modeling *Street furniture* dengan Pendekatan *Hostile Architecture*

MODELING STREET FURNITURE DENGAN PENDEKATAN HOSTILE ARCHITECTURE
1. Pembatasan Perilaku
Dirancang agar dapat membatasi perilaku tertentu, seperti tidur di bangku umum atau perilaku yang dianggap tidak sesuai dengan tujuan ruang publik.



MODEL 1  Kursi didesain hanya diperuntukkan untuk duduk	MODEL 2  Terdapat perbedaan elevasi antara kursi dan meja.	MODEL 3  Alas kursi dibuat lebih menonjol.
Spes bangku yang terbatas, elevasi bangku yang tidak sama, dan permukaan yang tidak rata pada bangku dapat membatasi perilaku tertentu, seperti tidur dibangku dan atau berlama-lama duduk.		
2. Keamanan dan citra Bertujuan untuk meningkatkan aspek keamanan, menjaga citra kawasan serta membatasi akses kelompok tertentu seperti tunawisma pada area tersebut.		
MODEL 1  Bangku yang tidak berhadapan	MODEL 2  Bangku dipisahkan oleh meja	MODEL 3  Terdapat lampu di tengah
Bangku yang dibuat tidak berhadapan, bangku yang dibuat terpisah oleh meja, dan terdapat lampu di tengah meja, membuat terbatasnya akses untuk melakukan kegiatan seperti berkelompok/area komunal.		
3. Elemen Pembatas Penggunaan elemen-elemen seperti bangku dengan sandaran tangan di tengah (segregated benches)/permukaan yang tidak rata/penggunaan bahan atau tekstur yang tidak nyaman dan elemen lainnya yang dapat membatasi perilaku yang tidak diinginkan.		
MODEL 1  Permukaan alas duduk yang tidak rata	MODEL 2  Bangku dipisahkan oleh meja	MODEL 3  Tidak ada sandaran bangku

Permukaan alas duduk yang tidak rata, bangku dipisahkan oleh meja, tidak ada sandaran bangku yang dapat membatasi perilaku yang tidak diinginkan.

4. Pencahayaan

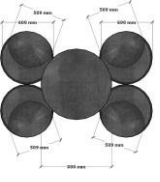
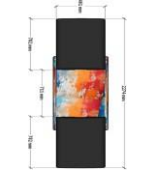
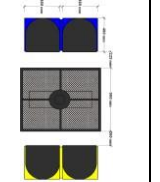
Menggunakan pencahayaan terang dan menyilaukan digunakan pada area tertentu agar dapat mencegah kejahatan, perkumpulan ataupun aktivitas malam lainnya.

MODEL 1  Pencahayaan LED strip yang berada di bawah bangku/meja	MODEL 2  Pencahayaan LED strip yang berada di bawah bangku/meja	MODEL 3  Pencahayaan menggunakan lampu tiang
--	---	--

Pencahayaan dapat mencegah kejahatan, perkumpulan ataupun aktivitas malam lainnya.

5. Dimensi Furniture

Antropometri adalah ilmu yang mempelajari dimensi tubuh manusia, seperti ukuran, bentuk, dan kekuatannya. Dalam desain, antropometri digunakan untuk menciptakan desain yang ergonomis dan sesuai dengan ukuran tubuh manusia.

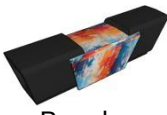
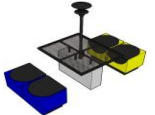
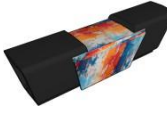
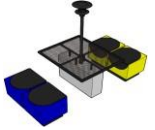
MODEL 1 	MODEL 2 	MODEL 3 
--	---	---

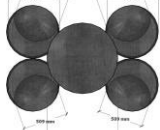
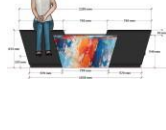
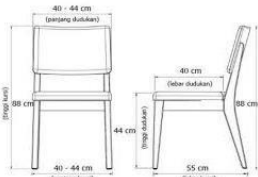
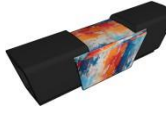
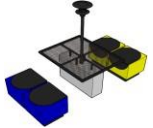
Dimensi *furniture* dibuat tidak sesuai standar seperti: spes bangku yang terbatas, ketinggian bangku yang dibuat lebih tinggi untuk membatasi perilaku tertentu seperti berlama-lama di fasilitas publik tersebut.

6. Integrasi Desain

Furniture sering kali di desain agar terlihat sebagai bagian dari dekorasi lingkungan sehingga tidak terkesan "agresif".



MODEL 1   Bollard	MODEL 2   Bangku Eksisting	MODEL 3   Lampu Antik Vintage
Memperhatikan karakteristik fasilitas sekitar tapak, seperti pada area tapak terdapat bollard yang berbentuk bulat, bangku eksisting dan lampu jalan dengan desain antic vintage yang mendominasi dekorasi jalan.		
7. Warna Desain		
Te Johann Wolfgang von Goethe dalam buku Theory of Colours menyatakan bahwa setiap warna bisa memberikan kesan positif atau negatif terhadap emosi seseorang.		
MODEL 1  Penggunaan bahan material beton ekspose dominan berwarna abu tua	MODEL 2  Bangku warna hitam dan warna abstrak di tengahnya.	MODEL 3  Warna biru serta kuning, dan bangku yang menonjol warna hitam.
Warna yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar dapat mengkamufase/selaras dengan lingkungan sekitar. Warna hitam juga dianggap memberikan rasa aman atau melindungi seseorang dari pengaruh luar dan warna abstrak/pelangi dapat meminimalisasi kejahatan vandalism. Warna yang mencolok adalah warna yang mampu menarik perhatian, seperti warna merah, kuning, orange, pink, biru, sehingga membuat orang tertarik menggunakan fasilitas.		
8. Kritik Estetika		
Akan tetapi kritik menyebutkan bahwa dalam segi estetika sering menimbulkan kesan tidak ramah/tidak nyaman serta dapat menurunkan kualitas hidup di ruang publik.		

MODEL 1  Kenyamanan dibatasi oleh soace bangku	MODEL 2  Ketinggian bangku dibuat lebih tinggi dari standar	MODEL 3  Cahaya silau membuat orang tidak nyaman berlama-lama
 Bangku dibuat tidak sesuai standar seperti: spes bangku yang terbatas, ketinggian bangku yang dibuat lebih tinggi untuk membatasi perilaku tertentu seperti berlama-lama di fasilitas publik tersebut.		
9. Penggunaan Material		
Material harus tahan terhadap paparan sinar matahari langsung, kelembapan, hujan, dan perubahan suhu ekstrem untuk memastikan furnitur tetap awet dalam jangka panjang dan tidak mudah rusak.		
MODEL 1  Penggunaan bahan beton cat texture yang terbuat dari bahan acrylic	MODEL 2  Penggunaan bahan beton cat khusus untuk exterior.	MODEL 3  Penggunaan bahan beton cat khusus untuk exterior dan besi hollow + cst meni besi..
Penggunaan material beton dipastikan akan lebih kuat dan tahan lama, tidak mudah dicuri dan tahan akan cuaca. Penggunaan material cat khusus exterior mudah pudar. Penggunaan material besi yang kuat dan cat dasar meni membuat tidak mudah karat.		
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)		



4.3. 3D View Hasil

Berikut merupakan visualisasi 3D dari tiga model *street furniture* yang menerapkan *hostile architecture*, dirancang agar dapat mengatur penggunaan ruang public dengan mempertimbangkan keamanan serta ketertiban:

1) 3D View Model 1

Kursi tanpa sandaran dengan permukaan yang tidak rata serta bangku yang disusun tanpa berhadapan, dirancang agar dapat membatasi kemungkinan tidur serta interaksi dalam kelompok. Selain itu penerapan pencahayaan LED strip di malam hari berfungsi untuk mengurangi aktivitas pada malam hari.



Gambar 6: 3D View Model 1

(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

2) 3D View Model 2

Perbedaan ketinggian antara kursi dan meja serta bangku yang terpisah dirancang agar dapat mengurangi kenyamanan saat duduk dalam waktu yang lama. Serta penerangan LED strip diterapkan untuk meningkatkan keamanan di malam hari.



Gambar 7: 3D View Model 2

(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

3) 3D View Model 3

Permukaan kursi yang menonjol dengan elevasi yang tidak merata serta tanpa adanya sandaran bertujuan membatasi kemungkinan tidur. Penerangan menggunakan lampu tiang

berfungsi sebagai pencahayaan sekaligus pengendali aktivitas malam.



Gambar 8: 3D View Model 3

(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *Hostile Architecture* dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengendalikan perilaku negatif di ruang publik, khususnya di kawasan Jalan Dago, Bandung, yang kerap mengalami penyalahgunaan fasilitas umum. Melalui simulasi desain *street furniture* dengan elemen-elemen pembatas seperti permukaan duduk yang tidak rata, pencahayaan menyilaukan, dan bangku tanpa sandaran, perilaku tidak diinginkan seperti tidur di bangku, vandalisme, serta aktivitas kriminal lainnya dapat diminimalisir secara signifikan.

Tiga model rancangan yang dikembangkan dalam studi ini menunjukkan variasi pendekatan dalam membatasi perilaku negatif, namun tetap menjaga keberfungsian dasar ruang publik sebagai tempat istirahat, transit, dan interaksi sosial. Hasil ini menegaskan pentingnya integrasi antara fungsi estetika, keamanan, dan kontrol sosial dalam desain ruang publik, tanpa secara total menghilangkan nilai aksesibilitas bagi seluruh lapisan masyarakat.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Almadina, A. F., & Widyastuti, D. T. (2023). Pengaturan Fisik Pada Ruang Publik Sebagai Pencegah Terjadinya Perilaku Negatif. *NALARs*, 23(1), 59. <https://doi.org/10.24853/nalars.23.1.59-68>
- Horizons, T. (2024). *Hostile Architecture: Key Features, Examples, and Public Controversies*. Designhorizons. Access on Febuary 2025 <https://designhorizons.org/hostile-architecture-key-features-examples-and-public-controversies/>
- Fatimah, N. S., & Aji, F. M. P. (2022). Identifikasi Kenyamanan Pengguna Ruang Publik di Stasiun



- Kereta Api Ngrombo Toroh, Grobogan. *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah*, 682–689..
- Giri, P. A. M. S., Dwijendra, N. K. A., & Wirawibawa, I. B. G. (2022). Analisis Keberadaan *Street furniture* Sebagai Citra Kota Di Koridor Jalan P.B Sudirman, Kota Denpasar. *PADURAKSA: Jurnal Teknik Sipil Universitas Warmadewa*, 11(1), 73–81. <https://doi.org/10.22225/pd.11.1.3581.73-81>
- Hafiyyan, M. (2023). Kajian Hostile Urban Design Terhadap Kualitas Ruang Publik pada Koridor Jalan di Senayan. *Undergraduate Thesis, Universitas Pembangunan Jaya*.
- Kasomenakis, B. (2023). Form Follows Hostility: Defensive Architecture, Modernist Design, and the Exclusivity of Public Space. *Objective*, Access on Febuary 2025, from <https://adht.parsons.edu/historyofdesign/objectives/form-follows-hostility-defensive-architecture-modernist-design-and-the-exclusivity-of-public-space>
- Nissa, S. A. (2024). *Membedah Fenomena Hostile Architecture*. Access on Febuary 2025, from <https://kursussipil.id/article/membedah-fenomena-hostile-architecture>
- Nurfitri, N., & Ildil, I. (2020). The Concept of Student's Comfort on Islamic Boarding School. *Education and Social Sciences Review*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.29210/07essr47900>
- Nussbaum, Z. (2023). *Hostile Architecture: The Ethical Problem of Design as a Means of Exclusion*. ArchitectureCivil EngineeringHomelessness. Access on Febuary 2025, from <https://vce.usc.edu/volume-7-issue-1/hostile-architecture-the-ethical-problem-of-design-as-a-means-of-exclusion/>
- Thionardy, P., Ellisa, E., Suryantini, R., & Hendrajaya. (2023). *Hostile Architecture dan Pergerakan Manusia di Ruang Publik = Hostile Architecture and Human Movement in Public Space. Skripsi, Universitas Indonesia*.

Kutipan Artikel

Subagdja, L. A., Pratama, A. E., & Putri, T. N. (2025), *Simulasi Model Street Furniture Dengan Pendekatan Hostile Architecture (Studi Kasus Pada Jalan Dago)*, Rumoh, Vol: 15, No: 1, Hal: 31-40: Juni. DOI: <http://doi.org/10.37598/rumoh.v15i1.235>



IDENTIFIKASI MAKNA DAN BENTUK RAGAM HIAS MELAYU PADA GEDUNG MABMI LANGKAT

Identification Of The Meaning And Form Of Malay Decorative Varieties In The Mabmi Langkat Building

Putri Nazriah¹, Rinaldi Mirsa² dan Erna Muliana³

1) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNIMAL (putri.200160029@mhs.unimal.ac.id)

2) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNIMAL (rinaldi@unimal.ac.id)

3) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNIMAL (erna.muliana@unimal.ac.id)

ABSTRAK

Kabupaten Langkat, sebagai salah satu wilayah yang memiliki akar budaya Melayu yang kuat di Sumatera Utara, menunjukkan eksistensi budayanya melalui berbagai aspek, termasuk arsitektur bangunan. Salah satu bangunan yang menonjol dan menjadi representasi budaya Melayu di Langkat adalah Gedung Majelis Adat Budaya Melayu Indonesia (MABMI). Gedung ini didirikan sebagai pusat kegiatan adat dan budaya Melayu, sehingga secara inheren diharapkan dapat menampilkan karakteristik visual yang mencerminkan identitas dan nilai-nilai Melayu. Gedung ini merupakan representasi penting dari identitas budaya Melayu di wilayah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi makna simbolik dan bentuk visual ragam hias Melayu yang diterapkan pada bangunan Gedung Majelis Adat Budaya Melayu Indonesia (MABMI) di Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, dokumentasi visual, serta wawancara dengan narasumber budaya lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ragam hias yang digunakan didominasi oleh motif flora seperti pucuk rebung, sulur-suluran, dan bunga teratai, serta ornamen geometris yang mencerminkan prinsip keseimbangan dan keselarasan dalam budaya Melayu. Makna yang terkandung dalam motif tersebut mencerminkan nilai-nilai keagamaan, moralitas, dan hubungan harmonis antara manusia dengan alam serta Sang Pencipta. Kesimpulannya, ragam hias pada Gedung MABMI Langkat tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai media pelestarian nilai-nilai budaya Melayu yang sarat makna filosofis.

Kata-kata kunci: Ragam Hias Melayu, Makna Simbolik, Bentuk Visual, Budaya Melayu, MABMI Langkat

ABSTRACT

Langkat Regency, as one of the regions with strong Malay cultural roots in North Sumatra, shows its cultural existence through various aspects, including building architecture. One of the prominent buildings that represents Malay culture in Langkat is the Indonesian Malay Cultural Council (MABMI) Building. This building was established as a center for Malay cultural and customary activities, so it is inherently expected to display visual characteristics that reflect Malay identity and values. This building is an important representation of Malay cultural identity in the region. This study aims to identify the symbolic meaning and visual form of Malay decorative motifs applied to the Indonesian Malay Cultural Council (MABMI) Building in Langkat Regency, North Sumatra. The method used is a descriptive qualitative approach with data collection techniques through direct observation, visual documentation, and interviews with local cultural sources. The results of the study show that the decorative motifs used are dominated by floral motifs such as bamboo shoots, tendrils, and lotus flowers, as well as geometric ornaments that reflect the principles of balance and harmony in Malay culture. The meaning contained in the motif reflects religious values, morality, and the harmonious relationship between humans and nature and the Creator. In conclusion, the decorative motifs in the MABMI Langkat Building not only function as aesthetic elements, but also as a medium for preserving Malay cultural values that are full of philosophical meaning.

Keywords: Malay Ornaments, Symbolic Meaning, Visual Form, Malay Culture, MABMI Langkat

Article History

Diterima (<i>Received</i>)	: 27-05-2025
Diperbaiki (<i>Revised</i>)	: 25-06-2025
Diterima (<i>Accepted</i>)	: 25-06-2025



1. PENDAHULUAN

Arsitektur tradisional Melayu di Indonesia merupakan representasi kaya akan nilai-nilai budaya dan estetika lokal. Seni arsitektur tradisional Melayu tidak hanya mencerminkan nilai estetika, tetapi juga sarat akan makna filosofi, simbolis, dan budaya yang telah diwariskan secara turun-temurun (Fuadah et al., 2025). Salah satu elemen penting dalam arsitektur Melayu adalah ragam hias atau ornamen, yang menjadi medium ekspresi identitas identitas, kepercayaan dan kearifan lokal masyarakat Melayu (Lestari et al., 2025).

Ragam hias merupakan bagian integral dari seni dan arsitektur tradisional yang mengandung nilai estetika sekaligus simbolik dalam kebudayaan suatu masyarakat. Dalam budaya Melayu, ragam hias tidak sekedar menjadi ornamen penghias bangunan, tetapi juga mencerminkan filosofi hidup, nilai sosial, dan pandangan religius masyarakatnya. Setiap motif yang digunakan memiliki makna tersendiri yang diturunkan secara turun-temurun sebagai bentuk pelestarian budaya (Friokto Winra Purba et al., 2023). Ragam hias ini biasanya di aplikasikan pada bangunan adat, rumah tradisional, serta gedung-gedung yang merepresentasikan lembaga kebudayaan seperti Gedung Majelis Adat Budaya Melayu Indonesia (MABMI) di Langkat.

Gedung MABMI di Langkat merupakan salah satu representasi fisik dari kebudayaan Melayu yang masih eksis dan digunakan hingga saat ini. Gedung ini bukan sekedar bangunan fungsional, melainkan berperan sebagai pusat resmi kegiatan dan adat budaya Melayu yang representatif di kabupaten Langkat. Sebagai lembaga yang secara jelas memiliki tujuan untuk melestarikan dan mengembangkan budaya Melayu, desain serta ornamentasinya diharapkan mampu mencerminkan identitas dan nilai-nilai yang melekat pada budaya Melayu.

Keberadaan Gedung MABMI Langkat menjadikannya sebagai pusat perhatian yang penting bagi masyarakat Melayu setempat serta para peneliti budaya. Hiasan yang terdapat pada gedung ini mencerminkan dengan jelas warisan seni rupa Melayu yang masih dipertahankan dan diterapkan pada bangunan-bangunan publik yang berharga. Mengkaji gedung ini bisa memberikan wawasan yang lebih mendalam dan kontekstual mengenai kekayaan estetika serta filosofi dari berbagai hiasan Melayu yang mungkin tidak akan ditemukan secara lengkap pada bangunan pribadi atau tempat yang kurang terawat.

Bentuk ragam hias pada gedung ini tidak sekedar dekoratif, melainkan juga mengandung nilai-nilai

simbolik yang merefleksikan pandangan hidup, nilai religius, serta struktur sosial masyarakat Melayu. Ornamen-ornamen yang menghiasi bangunan ini, mulai dari bentuk flora, fauna, hingga motif geometris, menunjukkan kekhasan estetika Melayu yang mengandung pesan simbolis, seperti kebijaksanaan, kesucian, dan keharmonisan dengan alam (Prayogi, 2020). Oleh karena itu, penting dilakukan upaya identifikasi terhadap bentuk dan makna dari setiap ornamen yang diaplikasikan pada bangunan tersebut, guna mendokumentasikan, memahami, dan melestarikan kekayaan budaya tersebut.

Penelitian terhadap makna dan bentuk ragam hias pada Gedung MABMI Langkat menjadi penting untuk mendokumentasikan serta menganalisis nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Gedung MABMI Langkat memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi yang intensif dan wawancara mendalam dengan pihak-pihak terkait, seperti pengurus MABMI, seniman, atau budayawan lokal yang mungkin terlibat dalam perancangan atau pemahaman makna ornamen tersebut.

Selain itu, kajian ini juga memberikan kontribusi terhadap pelestarian warisan budaya lokal serta pemahaman terhadap arsitektur Melayu yang sarat makna. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis secara mendalam makna dan bentuk ragam hias Melayu yang terdapat pada gedung MABMI di Langkat.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan desain bangunan bercorak Melayu di masa mendatang, serta meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kekayaan budaya lokal.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Identifikasi

Pengertian identifikasi secara luas adalah proses pemberian tanda pada kategori barang atau objek, agar bisa membedakan satu komponen dari yang lainnya, dengan cara ini suatu komponen itu dikenal dan diketahui masuk kedalam golongan mana dalam suatu penelitian (Darmawan, 2019). Identifikasi merupakan suatu proses pengenalan yang mengelompokkan benda dan orang ke dalam kategori-kategori berdasarkan ciri-ciri tertentu.

Identifikasi merupakan suatu proses pengenalan yang mengelompokkan benda dan orang ke dalam kategori-kategori berdasarkan ciri-ciri tertentu. Identifikasi berasal dari bahasa asing yaitu bahasa inggris, dimana kata yang diidentifikasi adalah kata kerja dan identifikasi adalah objek



2.2 Ragam Hias

Ragam hias merupakan suatu jenis dekorasi yang digunakan untuk mempercantik suatu agar terlihat menarik. Ciri-ciri ragam hias bisa diamati melalui motif atau bentuk, pola, warna, dan bahan yang digunakan dalam menghiasi suatu produk (Arifin, 2018). Ragam hias terbentuk dari kata ragam yang mengacu pada berbagai macam atau tipe, sedangkan hias memiliki arti untuk mempercantik menggunakan tambahan. Jadi, ragam hias merujuk pada segala macam tipe yang ditambahkan untuk memperindah suatu benda atau barang (Sadevi, 2020).

Menurut alam (2011) Ragam Hias merupakan pola hias yang tersusun menggunakan motif hias dengan kaidah tertentu pada bidang atau ruang agar dapat menghasilkan bentuk yang bagus dan indah (Nuriah Harahap, 2020).

2.3 Ragam Hias Melayu

Ragam Hias tradisional Melayu yaitu suatu jenis Ragam Hias etnik yang berhubungan dan memuat nilai-nilai dari budaya Melayu, seperti yang terdapat pada rumah adat, alat-alat pakaian, dan lain-lain (Malicha Dini Anjani, Ratna Amanati, 2014)

Ragam hias Melayu adalah bentuk ornamen atau motif dekoratif yang berkembang dalam budaya masyarakat Melayu, yang biasanya digunakan untuk memperindah bangunan, pakaian adat, senjata, peralatan rumah tangga, serta benda-benda upacara. Motif-motif ini tidak hanya memiliki fungsi estetis, tetapi juga mengandung makna simbolis yang merefleksikan nilai-nilai budaya, kepercayaan, dan filosofi hidup masyarakat Melayu.

Dalam budaya Melayu, motif yang sering digunakan antara lain motif tumbuhan (flora) seperti sulur-suluran, pucuk rebung, dan bunga teratai, yang melambangkan kesuburan, keindahan, dan kerendahan hati. Selain itu, terdapat pula motif fauna dan bentuk geometris, yang disusun dengan prinsip simetri dan keseimbangan estetika (Shanie et al., 2017).

2.3 Makna Ragam Hias Melayu

Menurut Malik (2017) nilai filosofi corak berornamen Melayu mengacu kepada sifat asal dari benda atau makhluk yang dijadikan corak dan dipadukan dengan nilai-nilai kepercayaan dan budaya masyarakat Melayu yang terkait dengan nilai luhur agama islam (Juliana, 2019).

Setiap ornamen yang digunakan dalam arsitektur Melayu memiliki makna dan simbolisme yang mendalam. Misalnya motif bunga berjajar yang sering

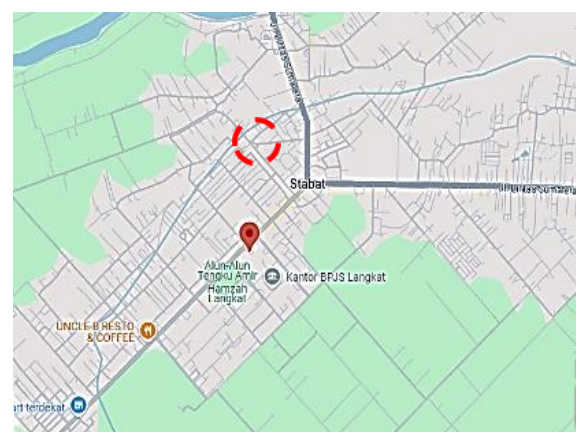
ditemukan pada bangunan adat Melayu merepresentasikan kesatuan dan ketertiban, sementara motif geometris melambangkan keteraturan dan harmoni yang diajarkan oleh Islam (Juliana, 2019). Simbolisme ini tidak hanya membuat bangunan lebih cantik, tetapi juga menawarkan pelajaran moral dan spiritual bagi orang Melayu. Ornamen Melayu banyak mengandung filosofi lokal, yang mencerminkan nilai-nilai seperti ketakwaan kepada tuhan, kewajiban, kebijaksanaan, dan keselarasan dengan alam (Prayogi, 2019).

3. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian berada di lokasi Jl. Proklamasi No. 45, Banyumas, Kec. Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, 20811, Indonesia. Lokasi penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1: Peta Sumatra Utara
(Sumber: Google Maps, 2025)



Gambar 2: Peta Kota Stabat
(Sumber: Google Maps, 2025)



Gambar 3: Lokasi Penelitian
(Sumber: Google Maps, 2025)

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Yusuf (2014) kunci sukses dari pengamatan sebagai metode dalam mengumpulkan informasi sangat tergantung pada peneliti itu sendiri, karena peneliti mengamati dan mendengarkan sebuah objek penelitian, lalu peneliti menarik kesimpulan dari apa yang telah dilihat (dalam Yusuf & Sugiyono, 2018). Observasi langsung dilakukan pada bangunan Gedung MABMI untuk mengidentifikasi ornamen-ornamen Melayu yang diterapkan pada Gedung MABMI.

2. Dokumentasi

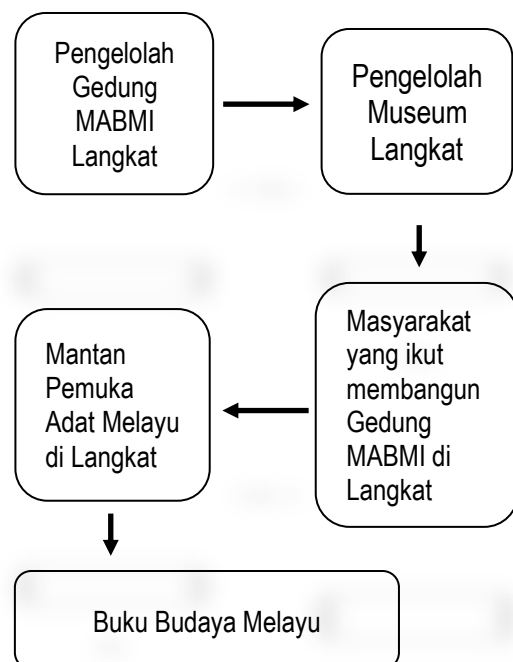
Menurut Sugiyono (2018) dokumentasi merupakan salah satu metode yang dipakai untuk mendapatkan data informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar, yang berupa laporan serta penjelasan yang dibantu oleh peneliti. Analisis dokumen adalah tambahan bagi pengguna teknik observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis ilmiah yang sudah ada (Yusuf & Sugiyono, 2018). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian berupa foto atau video langsung yang ada di lapangan, untuk mencatat detail ornamen, termasuk pola, bahan, dan penempatan ornamen pada bangunan.

3. Wawancara

Melaksanakan sesi wawancara yang mendalam dengan individu yang dianggap mampu memberikan informasi berharga. Wawancara ini

bertujuan untuk mengeksplorasi data mengenai ornamen Gedung MABMI yang tidak terlihat melalui pengamatan, serta wawancara dengan narasumber utama juga telah memperkenalkan peneliti kepada narasumber lain sehingga terbentuklah *snowball sampling*. Teknik *snowball sampling* adalah sebuah cara untuk mengenali, memilih dan mengumpulkan contoh dalam suatu sistem atau rangkaian relasi yang terus-menerus. Peneliti menggambarkan suatu jaringan dengan menggunakan gambar *sociogram* yang terdiri dari lingkaran-lingkaran yang saling terhubung oleh garis-garis. Setiap lingkaran melambangkan satu responden atau kasus, sementara garis-garis menggambarkan keterkaitan antar responden atau kasus-kasus yang ada (Kumara, 2018). Neuman (2003) menjelaskan bahwa dasar dari pelaksanaan *snowball sampling* adalah dengan mengumpulkan sejumlah kasus berdasarkan hubungan antara satu individu dengan individu lainnya, atau antar kasus, lalu melanjutkan pencarian hubungan berikutnya melalui cara yang serupa (dalam Nurdiani, 2014). Manfaat peneliti dalam menggunakan metode pengumpulan data *snowball sampling* adalah untuk menemukan informan-informan penting yang bersumber dari area sampel, sehingga informan yang diperoleh menjadi lebih luas dan bervariasi (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018).

di bawah ini merupakan alur penelitian *snowball*.



Gambar 4 : Alur Penelitian Snowball Sampling



Untuk memperkuat penelitian tentang apa yang ingin diteliti, maka penelitian ini menggunakan teori semiotika menurut Marcel Danesi Tahun 1994

3.2 Teori Marcel Danesi Semiotika

Semiotika menurut Danesi adalah mengkaji sebuah ruang, dalam pendekatan semiotika ini, ruang berperan sebagai teks di mana elemen-elemen budaya saling terhubung dan mengartikulasi nilai-nilai budaya. Di Dalam ruang terdapat ornamen yang menjadi objek penelitian ini. Objek penelitian ini berupa bagian bangunan yang ada tanda ornamennya. Semiotika dapat menganalisis ornamen, terutama yang mengandung elemen budaya, akan memiliki tanda-tanda spesifik yang selanjutnya dapat memiliki makna tertentu. Berdasarkan danesi terdapat 2 faktor yang perlu diperhatikan terkait ruang.

1. Teritorialitas adalah area yang dijaga oleh individu atau sekelompok orang. Dengan ini, teritorialitas diartikan sebagai ruang, lokasi, atau bentuk dari sebuah struktur. Danesi menyatakan bahwa ada beberapa istilah untuk teritorialitas ini yaitu simbol dan ide.
2. Konotasi Sosial adalah area yang dianalisis melalui pandangan makna, karakteristik, dan tipe yang muncul dari pengalaman budaya atau fenomena kultur. Konotasi sosial adalah makna yang ada yang berlandaskan pada nilai sosial dan berdasarkan logika ilmiah.

Tujuan dari penelitian semiotika yang berdasarkan pada teori Marcel Danesi adalah untuk memahami jenis, bentuk, karakteristik, fungsi dan mendeskripsikan makna dari ornamen yang ada pada objek yang akan dianalisis. Objek yang akan dianalisis dalam teori ini adalah Gedung Majelis Adat Budaya Melayu Indonesia (MABMI) yang berada di Langkat. Terdapat beberapa jenis ornamen di bagian Gedung MABMI, seperti di area lisplang, elevasi, ventilasi pintu, ventilasi jendela, kolom, lis dinding, pagar, dan lantai.

3.3 Variabel Penelitian

Berikut variabel penelitian berdasarkan teori Marcel Danesi tahun 1994.

Tabel 1: Variabel Penelitian

Teori	Variabel	Analisis	Unit Amanat
Marcel Danesi	<i>Territoriality</i>	Wujud (Bentuk)	Lisplang Elevasi

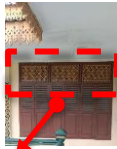
(1994)	Fungsi	Ventilasi Pintu Ventilasi Jendela Kolom Lantai Pagar Lis Dinding
<i>Coded Connotation</i>	Makna	Lisplang Elevasi Ventilasi Pintu Ventilasi Jendela Kolom Lantai Pagar Lis Dinding

4. PEMBAHASAN

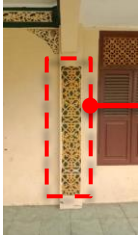
Gedung Majelis Adat Budaya Melayu Indonesia (MABMI) di Langkat adalah simbol kebanggaan masyarakat Melayu di Sumatera Utara. Bangunan ini dirancang dengan gaya asitektur tradisional Melayu. dan menampilkan berbagai macam jenis ornamen khas yang memiliki nilai estetika yang tinggi dan simbolisme yang mendalam. Setiap elemen bangunan ini memiliki makna filosofi yang mendalam. Mulai dari atap, dinding dan jenis ornamen-ornamen yang terdapat pada bangunan yang mencerminkan identitas Melayu.

Gedung MABMI tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul dan mengadakan acara adat Budaya Melayu, tetapi juga sebagai pelestarian pengembangan dan pemajuan kebudayaan Melayu pada tingkat lokal dan nasional. Gedung MABMI berada di lokasi Jl. Proklamasi No. 45, Banyumas, Kec. Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara 20811, Indonesia. Gedung ini dibangun pada tanggal 17 januari 2001. Dengan ukuran luasan 510 m² tepat pada Hari Ulang Tahun Langkat (HUT), didirikan dengan bantuan masyarakat secara bersama-sama. Dibangun dengan bentuk rumah panggung yang ditopang tiang-tiang setinggi 2 meter, membuat Gedung ini terlihat kokoh dan megah. Di sekitaran bangunan terdapat bangunan pendopo, sekolah dan juga Alun-alun Stabat yang merupakan tempat rekreasi dan wisata, pusat aktivitas dan kegiatan budaya, olah raga, tempat upacara dan perayaan resmi, pusat perekonomian lokal, serta Alun-alun ini juga termasuk bagian ikonik dari Kota Stabat.

**Tabel 2: Jenis Ragam Hias Melayu pada Gedung MABMI Langkat**

No.	Unit Amanat	Nama Ragam Hias	Jenis Ragam Hias	Warna Ragam Hias	Dokumentasi
1	Lisplang Gedung MABMI	Ricih Wajik/Wajid	Geometris	Kuning Keemasan	  
2	Lisplang Panca Persada	Pucuk Rebung	Flora dan Geometris	Merah dan Putih	 
3	Elevasi	Pucuk Rebung	Flora dan Geometris	Merah dan Kuning	  
4	Ventilasi Pintu	Sulur Buyung	Flora	Kuning Keemasan	  
5	Ventilasi Jendela	Tampuk Manggis	Flora	Kuning Keemasan	  



No.	Unit Amanat	Nama Ragam Hias	Jenis Ragam Hias	Warna Ragam Hias	Dokumentasi
6	Kolom Tiang Lantai 1	Bunga Pinang	Flora	Hijau	 
7	Kolom Dinding Lantai 2	Daun Keladi	Flora dan Geometris	Kuning Keemasan dan Hijau	 
8	Kolom Tiang Lantai 2	Geometris	Geometris	Hijau	 
9	Keramik Lantai 2	Bunga Euphorbia Mili	Flora	Hijau dan Putih	 
10	Pagar Pintu Masuk	Daun Pakis	Flora	Kuning Keemasan	 
11		Bunga Sekaki	Flora	Kuning Keemasan	 



No.	Unit Amanat	Nama Ragam Hias	Jenis Ragam Hias	Warna Ragam Hias	Dokumentasi
12	Railing Lantai 2	Geometris	Geometris	Kuning	 
13	Lis Dinding di Bawah Plafond	Lilit Kangkung	Flora	Kuning dan Hijau	 
14	Lis Dinding Panca Persada	Lebah Bergantung	Fauna	Kuning Keemasan dan Merah	 

Dibawah penjelasan mengenai makna bentuk ragam hias Gedung MABMI



Segitiga seperti potongan wajid

Lingkaran dan oval seperti bentuk sisik

Gambar 5: Ragam Hias Rarih Wajid/Wajik

Makna dari wajid adalah sebagai pemersatu masyarakat Melayu, sedangkan Bentuk sisik ikan pada bagian di ornamen rarih wajid pada masyarakat Melayu di maknai dengan kelimpahan dan rezeki, karena ikan dianggap sebagai simbol rezeki dan keberuntungan, karena dia hidup di air yang menjadi sumber kehidupan. Pola sisik ikan di susun dengan sangat rapi dan bentuknya yang berulang

melambangkan kerja sama masyarakat Melayu. Warna kuning keemasan digunakan dalam berbagai aspek masyarakat Melayu untuk menunjukan rasa hormat terhadap seseorang yang memiliki kedudukan tinggi seperti sultan atau pemimpin ada. Kuning keemasan sering kali digunakan pada bendera, lambang dan pakaian Adat Melayu sebagai simbol kesatuan dan kebersamaan masyarakat.



Pucuk bambu dengan pola mengkerucut ke atas

Segitiga garis lengkung seperti ranting

Gambar 6: Ragam Hias Pucuk Rebung

Bambu adalah tanaman yang kuat, lentur, dan tahan terhadap berbagai kondisi. Ornamen ini dalam

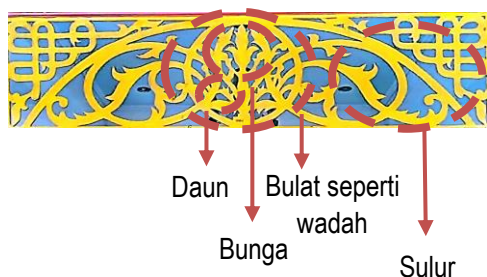


pandangan masyarakat Melayu memiliki makna bagi kehidupan masyarakatnya, yakni kehidupan religi terutama agama Islam yang kuat, ketangguhan seseorang dalam menghadapi tantangan hidup, dengan tetap rendah hati seperti bambu yang selalu menunduk saat tumbuh tinggi. Sedangkan ranting dimaknai dengan perjalanan hidup seseorang, keluarga atau masyarakat yang terus berkembang dan bercabang. Makanya letak ranting dibawah pucuk bambu, karena saling terhubung satu sama lain. Ornamen ini berwarna putih dan latar kemerahan. Karena warna putih melambangkan kesucian dan warna merah melambangkan keberanian.



Gambar 7: Ragam Hias Pucuk Rebung

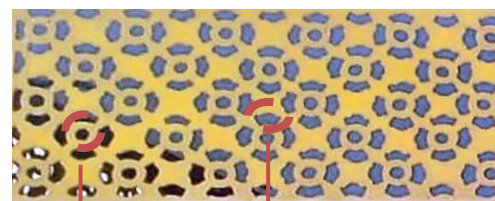
Penjelasannya mengenai makna gambar 5 sama seperti pada gambar 4. Hanya saja Ragam Hias ini berwarna kuning keemasan berlatar maroon.



Gambar 8: Ragam Hias Sulur Buyung

Budaya Melayu sulur dimaknai dengan kesuburan secara fisik (tanaman yang tumbuh subur) maupun secara kiasan (keberkahan dalam kehidupan), keselarasan dengan alam, pertumbuhan yang terus menerus, sesuai namanya sulur tumbuhan yang merambat. Menggambarkan usaha manusia untuk berkembang, belajar, dan bertahan dalam kehidupan. Buyung sering digunakan dalam berbagai upacara adat Melayu, seperti kenduri, pernikahan, dan ritual lainnya. Kehadirannya dimaknai dengan kelimpahan rezeki, kehormatan dan harapan baik

untuk masyarakat. Buyung juga digunakan sebagai wadah untuk air suci, yang dipakai dalam upacara penyucian atau doa. Bunga dimaknai dengan keindahan, kesempurnaan, dan kelembutan, yang sering dikaitkan dengan sifat wanita Melayu. Dalam puisi, pantun, dan syair Melayu, bunga sering digunakan sebagai metafora untuk kecantikan, kesucian dan kasih sayang. Daun yang hijau dan segar dimaknai dengan kehidupan, kesegaran, pertumbuhan, perlindungan. Daun menjadi simbol harapan untuk masa depan yang lebih baik, siklus daun dari tumbuh hingga gugur mencerminkan kehidupan manusia.



Gambar 9: Ragam Hias Tampuk Manggis

Kelopak manggis dianggap sebagai kejujuran karena bagian luar (kelopak) mencerminkan isi dalam buah manggis. Jumlah kelopak pada tampuk manggis di luar selalu sesuai dengan jumlah ruas buah di dalamnya. Ini mengajarkan nilai kejujuran dan transparansi dalam kehidupan, sifat yang sangat dijunjung tinggi dalam budaya Melayu. Kelopak yang melingkar dan menyatu di satu pusat mengajarkan makna persatuan dan kerja sama, keseimbangan, dan keindahan. Tangkai menyambungkan buah manggis kepada pohon induknya. Dalam budaya Melayu, hal ini dimaknai betapa pentingnya untuk memahami dan menghargai akar, adat, dan warisan nenek moyang sebagai bagian dari jati diri.



Gambar 10: Ragam Hias Bunga Pinang

Bunga pinang dimaknai dengan keindahan dan kelembutan perasaan, mengingatkan orang untuk tetap bersikap penuh kasih dan menghargai keindahan dalam hidup. Bunga pinang, meskipun

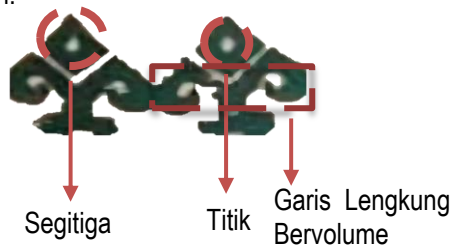


tampak lembut, menjadi lambing kekuatan dalam menjalani hidup dan ketahanan dalam menghadapi rintangan. Hijau merupakan lambang kedamaian, kesejukan, dan ketenangan. Penggunaan warna hijau pada ornamen bunga pinang memberikan nuansa yang tenang dan damai, menciptakan suasana yang nyaman bagi pengunjung Gedung.



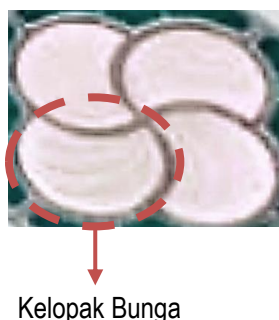
Gambar 11: Ragam Hias Daun Keladi

Ornamen daun keladi bermakna kesuburan karena tanaman keladi umumnya berkembang dengan baik dalam berbagai situasi, tanaman keladi dikenal kuat dalam berbagai kondisi lingkungan, karena wujudnya yang menakjubkan dan seimbang melambangkan keserasian dan keindahan dalam kehidupan.



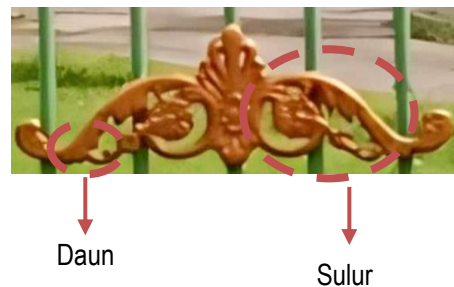
Gambar 12: Ragam Hias Geometris

Pola geometris bermakna keselarasan dan keseimbangan dalam kehidupan. Paduan antara seni dan rasio dalam bentuk geometris menggambarkan keseimbangan antara seni dan pemikiran.



Gambar 13: Ragam Hias Bunga *Euphorbia Mili*

Meskipun berukuran kecil, bunga *euphorbia* memiliki daya tarik unik, ini menjadi makna kekuatan dan kemampuan untuk bertahan.



Gambar 14: Ragam Hias Daun Pakis

Pakis dapat berkembang dalam berbagai situasi, bahkan di lokasi yang menantang. Hal ini menjadikan makna ketahanan, kelangsungan hidup dan kemampuan untuk beradaptasi. Makna daun dan sulur sama seperti ornamen sulur buyung yang membahas tentang makna daun dan makna sulur. Ornamen daun pakis sering digunakan untuk menunjukkan hubungan manusia dengan alam, mencerminkan harmoni dan kedamaian



Bunga Sekaki

Gambar 15: Ragam Hias Bunga Sekaki

Dalam budaya Melayu bunga sekaki bermakna keindahan, kesederhanaan, keharmonisan, ketulusan, kehormatan, dan keberanian.



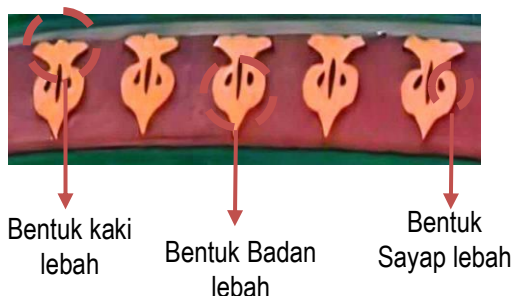
Gambar 16: Ragam Hias Geometris

Tidak memiliki makna apapun hanya saja sebagai penghias di bagian pagar Gedung MABMI.



Gambar 17: Ragam Hias Lilil Kangkung

Pola yang tak terputus terus menerus bermakna kesinambungan dan keberlanjutan hidup, serta siklus alam yang selalu berjalan. Bunga kangkung bermakna kekayaan berlimpah dan kehidupan yang berkelanjutan. Motif ini sering dipakai sebagai harapan untuk mendapatkan rezeki yang melimpah dan sejahtera. Bunga kangkung yang berwarna putih sering dianggap sebagai kesucian dan keindahan wanita dalam budaya Melayu. Ini mencerminkan karakter yang lembut, tenang, dan penuh kasih sayang. Daun kangkung bermakna kesederhanaan karena tanaman ini gampang dibudidayakan dan sering diasosiasikan dengan makanan sehari-hari. Arti dari hal ini mencerminkan betapa pentingnya menjalani hidup yang sederhana tetapi bermanfaat



Gambar 18: Ragam Hias Lebah Bergantung

Pola simetris pada bagian bentuk tubuh lebah dimaknai dengan keseimbangan dalam kehidupan, baik secara pribadi maupun dalam interaksi dengan alam sekitar. Gaya hidup lebah yang tahan terhadap berbagai situasi menunjukkan kekuatan dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan.

Dari Gambar di atas ada 14 jenis ornamen/ Ragam Hias pada Gedung MABMI yaitu 3 motif bunga, 3 motif geometris, 5 motif dedaunan atau sulur, 1 motif hewan dan 2 motif pucuk. Pada Gedung MABMI di Langkat lebih banyak dominan motif dedaunan dan sulur, karena unsur sulur dan dedaunan mencerminkan eratnya hubungan

masyarakat Melayu dengan alam, serta melambangkan keharmonisan dan keberlangsungan hidup. Motif bunga melambangkan kemurnian dan keindahan, motif pucuk melambangkan pertumbuhan, kemajuan dan harapan. Motif geometris melambangkan keseimbangan, karena motif geometris lebih sering digunakan sebagai pelengkap motif sulur, daun dan bunga. Bukan dominan dibanding motif flora. Budaya Melayu yang kental dengan nilai islam cenderung menghindari motif hewan terutama makhluk hidup seperti binatang. Terdapat larangan atau celan untuk menggambar makhluk hidup, hal ini bertujuan untuk menghindari kesan peniruan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Sebagai referensi budaya Melayu, Gedung MABMI menganut prinsip tersebut dengan meminimalkan penggunaan motif binatang pada ornamen bangunan.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ornamen-ornamen yang terdapat pada Gedung Majelis Adat Budaya Melayu Indonesia (MABMI) di Langkat memiliki ciri khas yang kuat sebagai representasi budaya Melayu. Ornamen tersebut mencerminkan nilai-nilai estetika, filosofi dan kearifan lokal yang menjadi ciri khas masyarakat Melayu. Seperti motif flora (bunga dan daun), motif geometris dan motif fauna (lebah).

Setiap ornamen memiliki makna dan simbolik yang erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat Melayu, seperti nilai religius, harmoni, dan hubungan antara manusia dan alam. Ornamen ini tidak hanya menjadi elemen dekoratif, tetapi juga sarana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan tradisi Melayu

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2018). Ragam Hias Gebyok Kudus Dalam Kajian Semiotika. *Jurnal SULUH*, 81–101.
- Darmawan, D. (2019). Identifikasi Pengaruh Udara Penjalan Terhadap Kinerja Mesin Induk Di Kapal. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Friokto Winra Purba, Junifer Siregar, & Vita Riahni Saragih. (2023). Analisis Semiotik Simbol Terhadap Bangunan Rumah Adat Suku Simalungun Kabupaten Simalungun. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(6), 91–103. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.56>
- Fuadah, R. S., Arzaqina, S., Islam, U., & Walisongo, N. (2025). *Kajian Bentuk dan Makna Simbolis*



- Ornamen pada Masjid Kontemporer di Indonesia.* 35–44.
- Juliana, H. Z. (2019). *Revitalisasi Filosofi Ornamen Bermotif Melayu pada Desain.* 10, 12–28. <https://doi.org/10.20884/jli.v10i1.1541>
- Kumara, A. R. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.
- Lestari, S. N., Aulia, S., Insani, N., Fadillah, R., Salisa, P., & Elmustian, E. (2025). *Pelestarian Budaya Melayu dalam Filosofi Rumah Lontiok Melalui Eksplorasi Budaya di Desa Pulau Belimbing.* 5.
- Malicha Dini Anjani, Ratna Amanati, M. R. (2014). MUSEUM RAGAM HIAS MELAYU RIAU DI PEKANBARU DENGAN PENEKANAN PELESTARIAN DAN PENGEMBANGAN RAGAM HIAS MELAYU RIAU Malicha. *Procedia Manufacturing*, 1(22 Jan), 1–17.
- Nurdiani, N. (2014). Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2427>
- Nuriah Harahap, E. (2020). Analisis Bentuk Ragam Hias, Fungsi Dan Makna Ulos Batak Dalam Adat Masyarakat Mandailing Sumatra Utara. *Jurnal Universitas Negeri Padang, Volume 09*(Nomor 2), (hlm.117). <https://doi.org/10.24036/stjae.v9i2.108628>
- Prayogi, R. (2019). Makna Bentuk dan Fungsi Ornamen Kubah Masjid Al Osmani Medan. In *Tesis Universitas Trisakti Jakarta.* FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN UNIVERSITAS TRISAKTI JAKARTA.
- Prayogi, R. (2020). *Analisis Ornamen Pada Bangunan.* 5, 217–226.
- Sadevi, L. W. (2020). Deskripsi Ragam Hias Motif Dinding Ai dan Sanan Empeg Tenun Ikat Geringsing. *Jurnal Da Moda*, 1(2), 27–31. <https://doi.org/10.35886/damoda.v1i2.79>
- Shanie, A., Sumaryanto, T., & Triyanto. (2017). Busana Aesan Gede dan ragam hiasnya sebagai ekspresi nilai-nilai budaya masyarakat Palembang. *Catharsis*, 6(1), 49–56. <https://journal.unnes.ac.id/sju/catharsis/article/view/17031/8664>
- Yusuf, M., & Sugiyono. (2018). Metope. *Oxford Art Online*, 31–38. <https://doi.org/10.1093/gao/9781884446054.article.t057475>
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe

Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i2.20>

Kutipan Artikel

Nazriah, P., Mirsa, R. ., & Muliana, E. . (2025). Identification Of The Meaning And Form Of Malay Decorative Varieties In The Mabmi Langkat Building. *Rumoh*, Vol: 15, No:1, Hal: 41-52: Juni. DOI: <https://doi.org/10.37598/rumoh.v15i1.262>



PENATAAN PEDAGANG KAKI LIMA DI SEKITAR INDONESIA CONVENTION EXHIBITION BUMI SERPONG DAMAI (ICE BSD): ANALISIS KEPATUHAN TERHADAP PERATURAN PEMERINTAH

Spatial Organization of Street Vendors around ICE BSD: An Analysis of Policy Compliance

Wiwien Phen¹, Siti Komsiatun², Christian Wisaputra Wijaya³ dan Darren Jonathan Tjahjadi⁴

- 1) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik PRADITA (wiwien.phen@student.pradita.ac.id)
2) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik PRADITA (siti.komsiatun@student.pradita.ac.id)
3) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik PRADITA (christian.wisaputra@student.pradita.ac.id)
4) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik PRADITA (darren.jonathan100@student.pradita.ac.id)

ABSTRAK

Pedagang kaki lima (PKL) merupakan pelaku usaha di sektor informal yang umumnya memiliki keterbatasan modal dalam bidang perdagangan maupun jasa, dengan tujuan memenuhi kebutuhan masyarakat. Mereka cenderung memilih lokasi yang strategis dan memiliki tingkat keramaian tinggi untuk menjalankan aktivitas usahanya. Penataan PKL merupakan isu penting dalam pengelolaan ruang publik yang berfungsi mendukung aktivitas ekonomi informal dan kenyamanan lingkungan, namun tidak sedikit yang penataannya tidak terarah dan cenderung mengabaikan peraturan pemerintah. Objek studi penelitian adalah di kawasan sekitar Indonesia Convention Exhibition (ICE) Bumi Serpong Damai (BSD), Tangerang. Penelitian ini bertujuan menganalisis tingkat kepatuhan PKL terhadap peraturan pemerintah terkait tata kelola ruang publik dan tata letak di kawasan ICE BSD. Metode yang digunakan meliputi observasi langsung serta analisis kebijakan yang berlaku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pedagang belum sepenuhnya mematuhi aturan penataan yang telah ditetapkan, yang mengakibatkan konflik pemanfaatan ruang, penurunan estetika lingkungan, serta gangguan terhadap arus mobilitas pengunjung. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepatuhan meliputi kurangnya sosialisasi aturan, kebutuhan ekonomi pedagang, dan keterbatasan fasilitas penunjang. Rekomendasi dari penelitian ini mencakup peningkatan dialog antara pemerintah daerah dan pedagang terkait aturan yang berlaku (sosialisasi aturan penataan yang lebih intensif), penyediaan ruang khusus atau fasilitas penunjang yang representatif, serta penegakan aturan yang lebih tegas namun tetap mengakomodasi kebutuhan ekonomi PKL. Penataan PKL yang baik akan menciptakan harmoni antara fungsi ekonomi, estetika, dan keberlanjutan ruang publik di sekitar kawasan ICE BSD.

Kata-kata kunci: Pedagang Kaki Lima, Peraturan Pemerintah, Ruang Publik, Tata Letak

ABSTRACT

Street vendors (PKL) are informal sector entrepreneurs who typically have limited capital in trade or service-based businesses, aiming to meet the daily needs of the community. They tend to choose strategic and high-traffic locations to conduct their business activities. The management of street vendors has become a significant issue in public space governance, as it must support informal economic activities while maintaining environmental comfort. However, in many cases, the spatial arrangement of street vendors remains unstructured and tends to disregard government regulations. This study focuses on the area surrounding the Indonesia Convention Exhibition (ICE) in Bumi Serpong Damai (BSD), Tangerang. It aims to analyze the level of compliance of street vendors with government regulations concerning public space management and spatial layout in the ICE BSD area. The research methods include direct field observation and policy analysis. The findings indicate that most vendors do not fully comply with the spatial regulations, resulting in space-use conflicts, a decline in environmental aesthetics, and disruptions to visitor mobility. Factors influencing their level of compliance include a lack of rule dissemination, economic necessity, and inadequate supporting facilities. The recommendations of this study include enhancing dialogue between local authorities and vendors regarding applicable regulations (through more intensive socialization efforts), providing designated spaces or representative supporting facilities, and enforcing the rules more firmly while still accommodating the economic needs of the vendors. Well-managed vendor arrangements will foster harmony between economic function, environmental aesthetics, and the sustainability of public spaces around the ICE BSD area.

Keywords: Street Vendors, Government Regulations, Public Space, Spatial Arrangement

Article History

Diterima (Received) : 30 April 2025
Diperbaiki (Revised) : 29 Juni 2025
Diterima (Accepted) : 30 Juni 2025



1. PENDAHULUAN

Pedagang kaki lima (PKL) merupakan salah satu bentuk usaha di sektor informal yang memiliki modal terbatas dalam bidang penjualan dan jasa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Biasanya, PKL memilih lokasi yang strategis dan ramai sebagai tempat untuk menjalankan usahanya Haryono (1989). Keberadaan Pedagang Kaki Lima (PKL) di kawasan ICE BSD menjadi fenomena yang berkembang pesat seiring dengan semakin berkembangnya wilayah tersebut sebagai pusat komersial dan rekreasi. PKL menawarkan berbagai macam produk, mulai dari makanan hingga barang kebutuhan sehari-hari dengan harga yang lebih terjangkau, yang tentu saja menarik minat masyarakat, baik dari kalangan bawah maupun menengah.

Namun, tantangan lain yang dihadapi oleh PKL adalah regulasi yang tidak jelas dan ketidakteraturan dalam penggunaan ruang publik. Meskipun keberadaan PKL memberikan manfaat ekonomi, namun keberadaannya yang tidak terorganisir dapat mengakibatkan kemacetan, kerusakan lingkungan, dan gangguan pada estetika kawasan. Untuk itu, menurut Pratama, A. R. (2023), diperlukan kebijakan yang mengatur secara tepat keberadaan PKL, agar mereka bisa tetap berkontribusi terhadap perekonomian tanpa merugikan kenyamanan dan fungsi ruang publik.

2. PKL ICE BSD

Kawasan ICE BSD, tidak hanya menjadi tempat berlangsungnya berbagai acara besar tetapi juga menarik berbagai aktivitas ekonomi informal, termasuk pedagang kaki lima (PKL). Keberadaan PKL di area ini mencerminkan kebutuhan masyarakat akan akses barang dan jasa yang cepat dan terjangkau, terutama bagi pengunjung yang hadir dalam jumlah besar. Namun, keberadaan mereka juga menimbulkan berbagai tantangan, mulai dari ketidakteraturan tata ruang hingga potensi konflik dengan pihak pengelola dan pemerintah setempat. Dalam konteks ICE BSD yang mengusung citra modern dan terorganisir, muncul pertanyaan mengenai bagaimana keberadaan PKL dapat dikelola secara lebih inklusif tanpa mengorbankan estetika dan fungsi utama kawasan tersebut.

2.1 Tinjauan Utama

Pada kasus PKL ICE BSD ini adalah mengenai masalah legalitas dari kegiatan yang ada di area site, diketahui bahwa pada site dimana para PKL ini berjualan ada beberapa bagian yang berada tepat di

bawah sutet yang dimana pada Peraturan Pemerintah No. 33 Tahun 2007 pasal 28 dijelaskan bahwa, area sutet merupakan dikategorikan kedalam zona merah yang dimana tidak boleh ada kegiatan apapun dibawah zona tersebut, karena menyangkut dengan keamanan orang-orang dibawah sutet itu sendiri, selain dari masalah legalitas masalah lainnya yang ditimbulkan para PKL ini juga menyangkut kepada dampak PKL terhadap lingkungan sekitarnya.

2.2 Spesifikasi Masalah

Keberadaan PKL di kawasan ICE BSD memunculkan sejumlah permasalahan yang kompleks, terutama terkait dengan lokasi berdagang mereka yang sebagian berada di bawah jaringan sutet. Hal ini tidak hanya melanggar Peraturan Pemerintah No. 33 Tahun 2007 Pasal 28, yang melarang segala aktivitas di area zona merah, tetapi juga menimbulkan risiko keselamatan bagi para pedagang dan pengunjung. Di luar aspek legalitas, PKL di kawasan ini juga berdampak pada lingkungan sekitar, termasuk masalah kebersihan, pengelolaan limbah, dan penggunaan ruang publik yang tidak sesuai peruntukannya. Kondisi ini menciptakan tantangan besar dalam menjaga keseimbangan antara kebutuhan ekonomi informal dan tata kelola ruang yang berkelanjutan di kawasan ICE BSD.

2.3 Konflik

Konflik Legalitas, Aktivitas PKL di bawah jaringan SUTET melanggar Peraturan Pemerintah No. 33 Tahun 2007 Pasal 28, sehingga menimbulkan potensi tindakan penertiban oleh pihak berwenang. Ketidaksesuaian antara aturan tata ruang dengan kebutuhan para pedagang yang mencari lokasi strategis untuk berdagang.

- Konflik Kepentingan, Benturan antara upaya menjaga citra modern dan terorganisir kawasan ICE BSD dengan keberadaan PKL yang sering dianggap tidak tertata. Perselisihan antara pengelola kawasan, pemerintah daerah, dan para PKL terkait perizinan dan lokasi berdagang.
- Konflik Lingkungan, Ketidakteraturan dalam pengelolaan limbah dan kebersihan yang memengaruhi lingkungan sekitar, termasuk pengunjung ICE BSD dan warga sekitar.
- Dampak negatif terhadap estetika kawasan akibat penggunaan ruang publik yang tidak sesuai.
- Konflik Keselamatan, Risiko keselamatan tinggi bagi pedagang dan pengunjung karena lokasi berdagang berada di zona



merah yang rawan bahaya dari jaringan SUTET. Kurangnya kesadaran para PKL terkait bahaya berdagang di area berisiko.

2.4 Tantangan

- Penataan ruang dan relokasi PKL, Menemukan lokasi alternatif yang strategis bagi PKL tanpa melanggar aturan tata ruang dan tetap aman dari zona berbahaya.
- Pengelolaan dan pengawasan, meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas di bawah SUTET agar tidak terjadi pelanggaran berulang.
- Menyediakan sistem pengelolaan limbah dan kebersihan yang efisien di area PKL.
- Mencapai inklusivitas, membangun hubungan yang harmonis antara pengelola kawasan, pemerintah, dan PKL untuk menciptakan solusi yang adil.
- Mengintegrasikan aktivitas ekonomi informal dengan tata kelola kawasan yang modern dan terorganisir.

2.5 Karakteristik Aktivitas Pedagang Kaki Lima di ICE BSD

Lokasi berdagang PKL di ICE BSD berada di Jl. Sinarmas Boulevard, Pagedangan, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten.



Gambar 1. Lokasi Pedagang Kaki Lima

Sumber : Google Maps

2.6. Site PKL dalam konteks sekitar

Site para pedagang dikelilingi / atau berada disekitar kawasan pengembangan bsd city, Kawasan BSD City merupakan wilayah dengan perkembangan urban yang modern dan terencana, namun tetap terdapat ruang informal seperti PKL yang berfungsi

melengkapi kebutuhan masyarakat.tetapi hal ini menimbulkan dinamika di antara interaksi kedua ruang formal dan informal ini yang dikelilingi ruang ruang hasil pengembangan dari pengembang di sekitarnya, mulai dari mall aeon, ice bsd, dan ruko ruko, kemudian perumahan perumahan cluster maupun perkampungan, dan apartment, dan juga area pendidikan yaitu kampus.

2.7. Pengaruh Konteks sekitar terhadap PKL

Keberadaan area komersial seperti mall dan juga pendidikan (kampus) menciptakan peluang besar bagi PKL untuk meningkatkan pendapatan dengan menarik pengunjung tambahan, PKL sering menjadi ruang interaksi sosial bagi masyarakat sekitar, terutama bagi penghuni perkampungan atau mahasiswa yang mencari tempat makan sederhana, Hal ini menciptakan hubungan sosial yang tidak selalu tersedia di ruang perkotaan, Mereka juga mencerminkan keberlanjutan budaya kuliner lokal seperti ketoprak, yang mungkin tidak tersedia di ruang formal.

Konteks site yang berada di pinggir area pengembangan juga menguntungkan dari segi infrastruktur, seperti jalan jalan yang sudah dibangun dengan baik,sehingga mempermudah akses ke dalam site sehingga meningkatkan keberagaman pengunjung yang akan datang.



Gambar 2. Analisis Karakteristik Pedagang kaki Lima



Gambar 3. Zona pedagang kaki Lima



Berdasarkan gambar 2 diatas terdapat PKL yang memiliki karakteristik yang berbeda. Analisis untuk tipe karakteristik pedagang kaki lima tersebut juga dijabarkan dalam tabel 1. Dikarenakan tipe atau karakteristiknya berbeda, maka dapat dikategorikan secara berbeda pula. Gambar 3 menggambarkan tipe karakteristik yang terbentuk dari tiap jenis PKL. Dalam gambar 3 tersebut, terdapat 2 pembagian zona di dalam site ini dimana :

1. Zona Semi permanen
Lokasi pedagang pada area kuning/depan

sering kali tidak menetap atau bisa berpindah-pindah (fleksibel) dikarenakan menggunakan kendaraan mobil/motor dalam berjualan.

2. Zona permanen

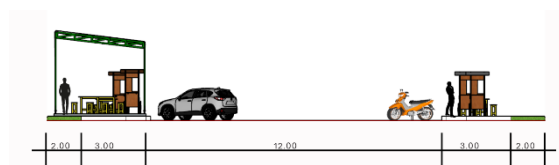
Lokasi pedagang pada area biru/ tengah dan belakang dimana cenderung area sudah tetap dan tidak mudah dipindahkan dikarenakan banyak menggunakan tenda dalam berjualan.

Tabel 1: Tipe karakteristik Pedagang Kaki Lima

No.	Sarana Aktivitas	Lokasi berdagang	Jenis Dagangan	Lokasi parkir konsumen
1	Tenda Tetap	Trotoar	Makanan, Minuman	Bahu Jalan
2	Gerobak	Trotoar	Makanan	Bahu Jalan
3	Mobil/ Motor	bahu Jalan	Makanan	Bahu jalan

2.8 Analisis Sirkulasi

Menurut analisis yang dilakukan, tidak adanya hambatan sirkulasi kendaraan dikarenakan PKL berada di dalam trotoar dan hanya memakan sedikit bagian bahu jalan untuk parkir.



Gambar 4. Detail Keberadaan Pedagang Kaki Lima

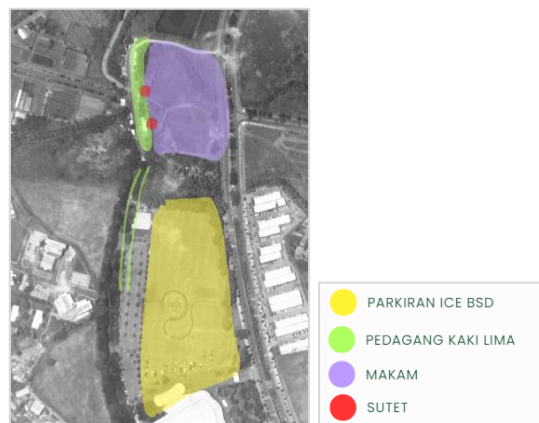
3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan utama, yaitu studi literatur dan pengumpulan data lapangan. Studi literatur dilakukan untuk memahami definisi terkait Pedagang Kaki Lima (PKL) serta meninjau peraturan-peraturan yang relevan, seperti Peraturan Daerah dan pedoman teknis penataan PKL. Selain itu, observasi lapangan dilakukan secara langsung di kawasan sekitar ICE BSD untuk mengidentifikasi kondisi eksisting tata letak PKL. Pengumpulan data juga dilengkapi melalui wawancara langsung dengan beberapa pelaku PKL untuk mendapatkan perspektif mendalam mengenai pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi.

Wawancara juga dilakukan dengan beberapa pedagang untuk melengkapi hasil temuan di lapangan dan menggali solusi yang dapat ditawarkan. Kombinasi dari metode ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai permasalahan dan peluang dalam penataan PKL di area tersebut.

4. ANALISIS SPATIAL / ARSITEKTUR

Berikut adalah hasil pengamatan dari pendekatan utama selain studi literatur yaitu pengumpulan data lapangan terkait analisis spatial arsitekturnya. Gambar dibawah ini adalah lingkungan sekitar yang berada di ICE BSD



Gambar 5. Site sekitar

Sumber : Adaptasi dari Google Maps

Analisa lingkungan yang ada di Site dapat dilihat pada gambar 6 hingga 8. Pada gambar 6 terlihat kondisi dimana mobil dan motor customer terparkir pada bahu jalan. Kondisi tersebut akan menyusahkan saat terjadi manouver / putar balik pada mobil (gambar 7). Selain itu beberapa PKL juga ada yang berada di lokasi SUTET.



Gambar 6. Parkir customer pada bahu jalan



Gambar 7 . Kondisi mobil putar balik



Gambar 8. PKL Dialokasikan ke tempat di bawah SUTET

Karakteristik fisik PKL dapat dikategorikan menjadi 3 jenis PKL yaitu :

1. Tenda



Gambar 9. PKL tenda

Kursi dan Meja di tata di bagian dalam dan luar untuk customer menikmati makanan, penjual menyiapkan makanan di dalam tenda.

2. Gerobak Dorong

Dagangan yang dijual makanan dan minuman. Gerobak bersifat non permanen, namun banyak pedagang yang meninggalkan gerobaknya di site ketika siang hari. Terdapat gerobak yang dikombinasi dengan tenda dimana customer duduk di dalam tenda yang dipersiapkan.



Gambar 10. PKL Gerobak Dorong

3. Gerobak motor/Mobil

Jenis dagangan berupa Minuman. Penjual menuju lokasi dengan mengendarai kendaraan motor / mobil dan berhenti di lokasi untuk berjualan. Jajanan diletakkan di bagian belakang kendaraan, lalu terdapat bangku yang dijual oleh penjual di area bahu jalan sebagai area customer duduk.



Gambar 11. PKL kendaraan

5. ANALISIS KONDISI DENGAN PERATURAN

Terdeteksi bahwa PKL (Pedagang Kaki Lima) di sekitar ICE BSD berdagang di bawah SUTET dimana hal ini sangat berbahaya dikarenakan terdapat arus tegangan listrik yang besar dan beresiko berbahaya apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Berdasarkan peraturan di Indonesia Peraturan Pemerintah No. 33 tahun 2007, Pasal 28 yaitu : mengatur zona aman sekitar jaringan listrik, termasuk SUTET, yang melarang kegiatan yang membahayakan keselamatan orang, benda, atau instalasi. Oleh karena itu, penggunaan lahan untuk kegiatan ekonomi seperti PKL dapat dibatasi atau dilarang di zona tersebut.

Terdapat juga Undang undang yang membahas hal ini yaitu Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, Pasal 30 ayat (1) : menyebutkan bahwa pemanfaatan ruang harus disesuaikan dengan rencana tata ruang wilayah dan kepentingan umum. Aktivitas ekonomi seperti pedagang kaki lima harus mempertimbangkan zonasi yang telah ditentukan, yang mencakup larangan untuk kegiatan tertentu di zona yang dekat dengan instalasi penting seperti SUTET. Pasal 31 ayat 2: Penggunaan ruang yang berada dalam zona larangan atau zona aman terkait dengan kegiatan yang beresiko tinggi, seperti SUTET, harus mengikuti peraturan yang mengutamakan keselamatan publik.



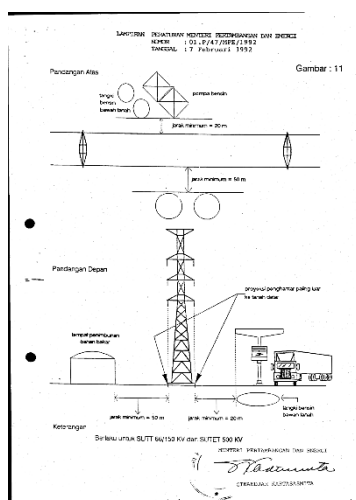
Dalam Peraturan Gubernur Jakarta No. 10 Tahun 2015 tentang Penataan dan Pemberdayaan Pedagang Kaki Lima, Pasal 9 membahas mengenai Peruntukan lokasi bagi PKL (Pedagang Kaki Lima) adalah :

- Lokasi Terjadwal Usaha Mikro
- Pujasera UKM
- Lokasi Usaha Pedagang Tanaman Hias atau Batu Alam
- Lokasi Terkendali Usaha Mikro PKL
- Lokasi Pasar malam (Night Market)
- Lokasi Alternatif Penampungan PKL
- Kawasan terpadu PKL

Untuk Pasal 13 ayat (1) berbunyi: "PKL yang menempati lokasi tidak sesuai dengan peruntukan sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 9 dapat dilakukan pemindahan atau relokasi PKL ke tempat/ ruang yang sesuai peruntukannya." Dalam hal ini terdapat juga peraturan mengenai jarak bebas minimum yang memperbolehkan aktivitas atau bangunan berada di sekitar SUTET. Dalam Peraturan Menteri pertambangan dan Energi Nomor : 01. P/47/MPE/1992, Pasal 6 ayat (5d) : Untuk perlindungan terhadap bahaya kebakaran, maka jarak minimum antara bangunan dengan proyeksi Penghantar paling luar pada bidang datar yang melewati bagian kaki Penyangga adalah :

1) 20 m bagi pompa bensin atau tangki bensin diukur sampai bagian yang menonjol terdekat dengan SUTT atau SUTET;

2) 50 m bagi tempat penimbunan bahan bakar diukur dari sisi tangki terdekat dengan SUTT atau SUTET.



Gambar 12. Aturan jika bangunan menimbun bahan bakar

Sumber : Peraturan Menteri Pertambangan dan Energi No. 1.P/47/MPE/1992

LAMPIRAN PERATURAN MENTERI PERTAMBANGAN DAN ENERGI
NOMOR : 01. P/47/MPE/1992
TANGGAL : 7 Februari 1992

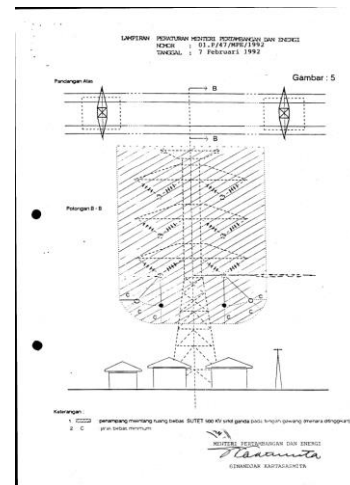
Tabel
Jarak bebas minimum antara penghantar SUTT dan SUTET dengan tanah dan benda lain

Nomor	Lokasi	SUTT 66 KV (m)	SUTT 150 KV (m)	SUTET 500 KV	
				Sirkut Ganda (m)	Sirkut Tunggal (m)
1.	Lapangan Terbuka atau Daerah Terbuka	6,5	7,5	10	11
2.	Daerah Dengan Keadaan Tertentu :				
2.1.	Bangunan tidak tahan api	12,5	13,5	14	15
2.2.	Bangunan tahan api	3,5	4,5	8,5	8,5
2.3.	Lalu lintas jalan/jalan raya	8	9	15	15
2.4.	Pohon-pohon pada umumnya, hutan, perkebunan	3,5	4,5	8,5	8,5
2.5.	Lapangan olah raga	12,5	13,5	14	15
2.6.	SUTT lainnya, penghantar udara, vegangan rendah, jaringan telekomunikasi, antena radio, antena televisi dan kereta gantung	3	4	6,5	8,5
2.7.	Rail kereta biasa	8	9	15	15
2.8.	Jembatan besi, rangka besi penahan penghantar, kereta listrik terdekat dan sebagainya	3	4	8,5	8,5
2.9.	Titik tertinggi diang kapal pada kedudukan air pasang tertinggi pada lalu lintas air	3	4	8,5	8,5

Keterangan : Konstanta C pada gambar 1 sel 10, diambil dari angka-angka tabel tersebut di atas.

Gambar 13. Jarak bebas minimum antara penghantar SUTT dan SUTET dengan tanah dan benda lain

Sumber : Peraturan Menteri Pertambangan dan Energi No. 1.P/47/MPE/1992



Gambar 14. Aturan SUTET jika terdapat bangunan di bawahnya

Sumber : Peraturan Menteri Pertambangan dan Energi No. 1.P/47/MPE/1992

Untuk dapat menjadi PKL (Pedagang Kaki Lima) harus mempunyai TDU (Tanda Daftar Usaha). Namun dalam realitanya banyak PKL yang belum mendaftar untuk mendapatkan TDU. Berdasarkan Perda Kota Tangerang No.1 Tahun 2015 tentang Penataan dan Pemberdayaan Pedagang Kaki Lima, Pasal 7 ayat (1) menyebutkan bahwa "Setiap PKL wajib memiliki TDU PKL yang diterbitkan oleh



Pemerintah Daerah. Dalam peraturan ini juga dibahas mengenai lokasi untuk PKL, dimana terdapat lokasi permanen dan sementara untuk PKL. Lokasi permanen adalah lokasi yang diperuntukkan sebagai tempat usaha PKL, sedangkan Lokasi sementara adalah lokasi tempat usaha PKL yang terjadwal dan bersifat sementara.

Dalam Perda Kota Tangerang No.1 Tahun 2015, Pasal 12 juga membahas lokasi PKL yang dibedakan berdasarkan zona. Lokasi PKL dibedakan menjadi 3 zona yaitu :

- a. Zona merah yaitu lokasi yang tidak boleh terdapat PKL
- b. Zona kuning yaitu lokasi yang bisa tutup buka berdasarkan waktu dan tempat
- c. Zona hijau yaitu lokasi yang diperbolehkan berdagang bagi PKL

Untuk PKL yang berada di ICE BSD terbagi menjadi zona merah dan zona Kuning. Dalam hal ini zona merah menandakan PKL yang berada di area bawah SUTET, sedangkan zona kuning menandakan PKL yang berada di sekitar gerbang parkir ICE BSD. Dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 2012 tentang Koordinasi Penataan dan Pemberdayaan Pedagang Kaki Lima (PKL) dimana dalam Pasal 3 ayat (1) dibahas bahwa Koordinasi penataan PKL dilaksanakan melalui :

- a. Pendataan dan pendaftaran PKL
- b. Penetapan lokasi PKL
- c. Pemindahan dan penghapusan lokasi PKL
- d. Peremajaan lokasi PKL
- e. Perencanaan penyediaan ruang bagi kegiatan PKL

Ayat 2 membahas, pendataan dan pendaftaran PKL sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a meliputi :

- a. Lokasi
- b. Jenis tempat usaha
- c. Bidang usaha
- d. Modal usaha
- e. Volume penjualan

Pada Pasal 4 ayat (1) dan (2) dibahas bahwa menteri dalam negeri menetapkan pedoman penataan PKL, dan melakukan koordinasi dengan menteri/ kepala lembaga pemerintah non kementerian terkait.

Dalam Pasal 11 ayat (1) membahas : Pelaksanaan koordinasi penataan dan pemberdayaan PKL, didukung oleh Tim koordinasi Penataan dan Pemberdayaan PKL. Penetapan ini belum ditetapkan ke area PKL yang berada di sekitar ICE BSD. PKL yang berjualan di area ICE hanya mendapat izin dari RT/RW setempat saja.

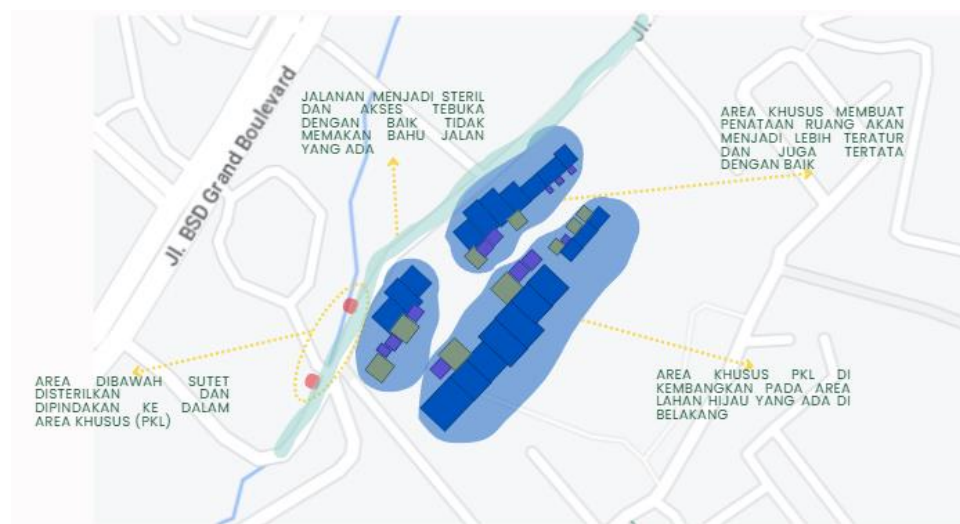
7. PEMBAHASAN & SOLUSI

Area sekitar ICE BSD, Tangerang, menjadi isu penting yang memerlukan perhatian khusus. Secara hukum, aktivitas di bawah SUTET diatur dalam Peraturan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2021, yang secara tegas melarang kegiatan pada radius minimum 20 meter dari proyeksi vertikal kawat penghantar listrik untuk tegangan 500 kV. Larangan ini bertujuan untuk menghindari berbagai risiko bahaya, seperti sengatan listrik akibat induksi, kebakaran, atau kecelakaan lain yang berpotensi membahayakan keselamatan publik. Selain itu, keberadaan PKL di bawah SUTET juga sering memicu kekhawatiran pengunjung karena lokasi yang berdekatan dengan jalan raya menimbulkan masalah lalu lintas dan risiko kecelakaan, ditambah lagi dengan ancaman kesehatan dan keselamatan akibat paparan medan listrik bertegangan tinggi.

Sebagai solusi, relokasi PKL ke satu area yang lebih aman menjadi langkah yang sangat diperlukan. Area baru ini harus berada di luar radius minimum yang ditentukan, memastikan bahwa lokasi tersebut bebas dari potensi bahaya yang disebabkan oleh SUTET. Selain itu, area relokasi harus dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan dasar pedagang dan pengunjung, seperti aksesibilitas yang baik, fasilitas umum seperti tempat duduk, pencahayaan, dan sanitasi yang memadai. Dengan merelokasi PKL, tidak hanya keselamatan publik dapat terjamin, tetapi juga tata kelola kawasan dapat ditingkatkan, menciptakan lingkungan yang lebih tertib dan nyaman bagi semua pihak. Solusi ini diharapkan mampu memberikan dampak positif, baik secara sosial maupun ekonomi, dengan tetap mempertimbangkan prinsip keselamatan dan estetika kawasan urban.



Gambar 15. Gambar sebelum relokasi



Gambar 16. Gambar sesudah relokasi

8. KESIMPULAN

Kesimpulannya, keberadaan pedagang kaki lima (PKL) di kawasan ICE BSD menunjukkan dinamika interaksi antara kebutuhan ekonomi informal dan pengembangan kawasan urban yang modern. Dari data yang dipresentasikan, terlihat bahwa PKL di kawasan ini berperan penting dalam menyediakan akses makanan dan minuman yang terjangkau bagi berbagai lapisan masyarakat, termasuk pekerja, mahasiswa, dan pengunjung kawasan. Hal ini mencerminkan adanya ketergantungan masyarakat terhadap keberadaan PKL sebagai bagian dari ekosistem sosial-ekonomi perkotaan. Namun, keberadaan mereka juga menimbulkan tantangan dalam hal pengelolaan ruang publik, seperti kesesuaian lokasi, dampak terhadap sirkulasi lalu lintas, serta kebersihan dan estetika kawasan.

Dari sudut pandang arsitektur, isu ini menawarkan peluang bagi desain yang inklusif dan inovatif. Misalnya, pengelolaan PKL di sekitar kawasan dengan ritel modern seperti Mall AEON dan ICE BSD dapat dilakukan melalui perancangan ruang semi-permanen yang fleksibel dan estetis. Hal ini penting untuk menjaga integrasi antara fungsi ruang informal PKL dan fungsi ruang formal di kawasan tersebut. Selain itu, lokasi PKL yang dekat dengan perumahan dan area pendidikan mencerminkan perlunya pendekatan berbasis zonasi strategis, di mana setiap area dapat dirancang untuk mendukung kebutuhan spesifik komunitas yang beragam. Tantangan lain adalah keberlanjutan ruang untuk PKL. Dengan pendekatan desain modular dan adaptif, arsitektur dapat menjadi alat untuk menciptakan ruang usaha yang tidak hanya



fungsional tetapi juga selaras dengan perkembangan kawasan urban. Misalnya, desain kios yang mudah dibongkar pasang dapat memungkinkan fleksibilitas penggunaan lahan tanpa mengganggu estetika atau lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa arsitektur tidak hanya berperan dalam menciptakan ruang fisik tetapi juga dalam menyelesaikan isu sosial-ekonomi dan tata kota secara holistik. Dengan demikian, keberadaan PKL di kawasan ICE BSD seharusnya tidak hanya dipandang sebagai tantangan, tetapi juga sebagai peluang untuk mengintegrasikan aspek informal dalam perencanaan kota modern yang berkelanjutan.

9. DAFTAR PUSTAKA

- Farman, T. (1998). The Restructuring of Jakarta Metropolitan Area: A 'Global City' in Asia, *Cities* 15(4):229-243, Elsevier: Amsterdam dalam Rahmawati, D., 2021, Peran Ruang Publik dalam Menunjang Aktivitas Ekonomi Informal di Kota Metropolitan, Bandung.
- Haryono, T. (1989). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Usaha PKL : Studi kasus di Kodya Surakarta, Fakultas Pasca Sarjana UGM : Yogyakarta
- Hidayat, A. (2007). Strategi Penataan PKL di Kawasan Komersial Kota Bandung, *Jurnal Planologi* 4(2):34-41, ITB: Bandung dalam Suryanto, A., 2019, Integrasi Desain Ruang Publik dengan Aktivitas PKL di Perkotaan, Bandung.
- Jumhur (2015). Model Pengembangan PKL Kuliner di Kota Singkawang, Pontianak.
- JDIH KESDM. (n.d.). <https://jdih.esdm.go.id/index.php/web/result/121/detail>
- JDIH KESDM. (n.d.-a). <https://jdih.esdm.go.id/index.php/web/result/541/detail>
- Mufidah, N. (2010). Kajian Lokasi dan Penataan Pedagang Kaki Lima di Kota Surabaya: Studi Kasus di Kawasan Balai Pemuda, Universitas Airlangga: Surabaya dalam Sudarmoko, 2018, Penataan PKL di Kawasan Perkotaan Modern, Surabaya.
- Nasution, A. D., & Zahrah, W. (2012). Public Open Space Privatization and Quality of Life, Case Study: Merdeka Square, Medan – Indonesia, *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 36:466-475, Elsevier : Amsterdam
- Procedia-Social and Behavioral Sciences 36:466-475, Elsevier: Amsterdam
- Rahman, Abd., Madani, M., & Usman, J. (n.d.). Strategi Pemerintah Daerah Dalam pembinaan pedagang Kaki Lima kota Makassar. JPPM: Journal of Public Policy and Management.
- Perda Kota tangerang no. 01 tahun 2015. Database Peraturan | JDIH BPK. (n.d.-a). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/46410/perda-kota-tangerang-no-01-tahun-2015>
- Perda Kota tangerang no. 01 tahun 2015. Database Peraturan | JDIH BPK. (n.d.-a). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/46410/perda-kota-tangerang-no-01-tahun-2015>
- Perpres No. 125 tahun 2012. Database Peraturan | JDIH BPK. (n.d.-c). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/41370/perpres-no-125-tahun-20>
- Pratama, A. R. (2023). Strategi Penataan Pedagang Kaki Lima Di Kota Surakarta.
- Soeharto, P. (2015). Urban Design and Informal Economy: A Case Study of Street Vendors in Jakarta, *Urban Planning Journal* 7(1):21-29, UI Press: Depok dalam Mulyadi, R., 2022, Tantangan dan Peluang Penataan PKL di Kawasan Urban, Jakarta.
- Tumanggor, J. (2020). Pengelolaan Ruang Publik bagi Pedagang Kaki Lima di Kawasan Perkotaan, Medan.
- UU No. 26 Tahun 2007 (2027) . Database Peraturan | JDIH BPK. (n.d.). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/39908/uu-no-26-tahun-2007> Jakarta, J.-. (n.d.). *Jakarta*. JDIH. <https://jdih.jakarta.go.id/dokumen/detail/9188/peraturan-gubernur-nomor-10-tahun-2015-tentang-penataan-dan-pemberdayaan-pedagang-kaki-lima>

Kutipan Artikel

Phen et.al (2025), Penataan Pedagang Kaki Lima Di Sekitar Indonesia Convention Exhibition Bumi Serpong Damai (Ice Bsd): Analisis Kepatuhan Terhadap Peraturan Pemerintah, Rumoh, Vol: 15, No: 1, Hal: 53-61: Juni. DOI: <http://doi.org/10.37598/rumoh.v15i1.174>