



LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

Perancangan Food Walk melalui Biophilic Design dengan Integrasi Alun-Alun Kota Batu

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026

RUSTAZIM SAPUTRA - 220606110096
PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

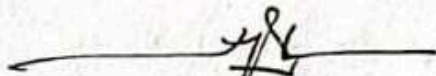
Oleh:
RUSTAZIM SAPUTRA
220606110096

Judul Tugas Akhir : Perancangan Foodwalk Melalui Biophilic Design dengan Intergrasi Alun-Alun Kota Batu
Tanggal Ujian : 26 Mei 2026

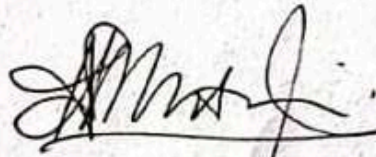
Disetujui oleh:

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1



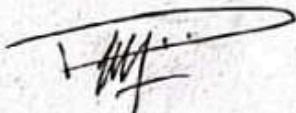
Ar. Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007



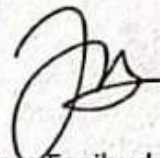
Elok Mutiara, M.T.
NIP. 19760528 200604 2 003

Anggota Penguji 2

Anggota Penguji 3



Pudji P. Wismantera, M.T.
NIP. 19731209 200801 1 007



M. Imam Faqihuddin, M.T.
NIP. 19910121 202203 1 001

Mengetahui,

Program Studi Teknik Arsitektur



Agus Subagjo, M.T.

NIP. 19740825 200901 1 006

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Laporan Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Rustazim Saputra

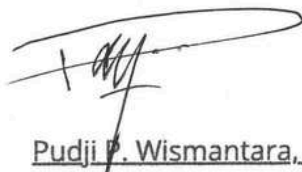
NIM : 220606110096

Judul Tugas Akhir : Perancangan Foodwalk Melalui Biophilic Design dengan Intergrasi
Alun-Alun Kota Batu

telah direvisi sesuai dengan catatan revisi Sidang Tugas Akhir dari dewan penguji dan dinyatakan **LAYAK CETAK**. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing 1



Pudji P. Wismantara, M.T.
NIP. 19731209 200801 1 007

Dosen Pembimbing 2



M. Iman Faqihuddin, M.T.
NIP. 19910121 202203 1 001

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rustazim Saputra
NIM : 220606110096
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN FOODWALK MELALUI *BIOPHILIC DESIGN* DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 17 Juni 2026
Yang membuat pernyataan,



Rustazim Saputra
220606110096

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **"Perancangan Food Walk melalui Biophilic Design dengan Integrasi Alun-Alun Kota Batu"** dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, arahan, serta motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat, kesehatan, kekuatan, dan kemudahan yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Agus Subaqin, M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Pudji P. Wismantara, M.T. selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, kritik, saran, dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir.
4. Bapak M. Imam Faqihuddin, M.T. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan banyak masukan dan dukungan selama proses perancangan.
5. Seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Diri penulis sendiri, Rustazim Saputra, yang telah mampu bertahan, berjuang, dan terus melangkah hingga berada pada titik ini. Perjalanan selama kurang lebih empat tahun menempuh pendidikan di Teknik Arsitektur bukanlah perjalanan yang mudah. Berbagai tekanan, tuntutan akademik, revisi tanpa henti, proses begadang, rasa lelah, jatuh bangun, hingga keraguan terhadap diri sendiri pernah menjadi bagian dari perjalanan ini. Namun, penulis berhasil melewati semua proses tersebut dengan penuh usaha dan keteguhan. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan di tengah segala kesulitan, tetap percaya pada mimpi, dan tidak menyerah meskipun banyak hal terasa berat. Seluruh proses yang telah dilalui menjadi bukti bahwa penulis mampu berkembang menjadi pribadi yang lebih kuat, lebih dewasa, dan lebih siap menghadapi kehidupan di masa mendatang.
7. Ibu tercinta, Kusmiyati, yang telah berjuang dengan sepenuh hati demi masa depan penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, kasih sayang, tenaga, dan perjuangan yang tidak pernah berhenti diberikan kepada penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Penulis menyadari bahwa perjalanan kuliah di Teknik Arsitektur membutuhkan banyak pengorbanan, baik secara mental, waktu, maupun biaya, namun ibu selalu berusaha memenuhi kebutuhan perkuliahan penulis dengan berbagai cara tanpa pernah mengeluh. Segala kerja keras, air mata, serta ketulusan yang ibu berikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk tetap bertahan dan menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih karena selalu percaya kepada penulis, selalu menguatkan di saat lelah, dan selalu menjadi rumah terbaik tempat penulis pulang.

8. Almarhum ayah tercinta, Pribadi, sosok yang semasa hidupnya selalu menjadi panutan, sumber semangat, dan inspirasi terbesar bagi penulis. Terima kasih atas segala kasih sayang, perhatian, dukungan, dan pelajaran hidup yang telah diberikan kepada penulis sejak kecil. Ayah adalah sosok yang selalu memotivasi penulis untuk menjadi pribadi yang kuat, berani, dan pantang menyerah dalam menghadapi kehidupan. Sosok yang selalu membela, menyayangi, dan percaya kepada penulis dalam keadaan apa pun. Berbagai nasihat dan pelajaran hidup yang ayah berikan telah membentuk mental penulis hingga mampu bertahan menghadapi berbagai tantangan selama menjalani perkuliahan di Teknik Arsitektur. Meskipun ayah sudah tidak lagi hadir secara langsung, namun semangat, nilai kehidupan, dan cinta yang ayah tinggalkan akan selalu hidup dalam diri penulis. Semoga Allah SWT menempatkan ayah di tempat terbaik di sisi-Nya dan melimpahkan rahmat serta kasih sayang-Nya kepada beliau.
9. Fadhillatul Maimunah, sosok yang hadir secara tidak terduga dalam perjalanan perkuliahan penulis dan menjadi bagian penting dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih karena telah meluangkan waktu, tenaga, perhatian, dan selalu hadir memberikan dukungan kepada penulis di berbagai situasi. Terima kasih karena selalu meyakinkan penulis untuk tetap percaya pada kemampuan diri sendiri, selalu memberikan semangat di saat penulis merasa lelah dan kehilangan arah, serta menjadi tempat berbagi cerita selama proses panjang penyusunan tugas akhir ini. Kehadiran, dukungan, dan ketulusan yang diberikan menjadi salah satu alasan penulis mampu bertahan hingga akhirnya menyelesaikan perjalanan ini.
10. Seluruh keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti.
11. Teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan pengembangan karya di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, wawasan, serta kontribusi positif bagi perkembangan ilmu arsitektur, khususnya dalam perancangan ruang publik yang berkelanjutan dan berorientasi pada hubungan manusia dengan alam.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Malang, 10 Mei 2026

Rustazim Saputra

BAB I PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG	4
RUANG LINGKUP	6
MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN	7
TINJAUAN PRESEDEN	9
KAJIAN PENDEKATAN	12
STRATEGI PERANCANGAN	14

BAB II PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK	17
ANALISIS REGULASI	18
ANALISIS IKLIM	19
ANALISIS FUNGSI DAN AKTIVITAS	20
ANALISIS PENGGUNA	21
ANALISIS AKTIVITAS	22
ANALISIS KEBUTUHAN RUANG	26
DIAGRAM KETERKAITAN	32
ANALISIS PEDAGANG	35
ANALISIS SIRKULASI & AKSESIBILITAS	38
KONSEP DASAR	40

BAB III KONSEP DAN PENGEMBANGAN PERANCANGAN

KONSEP BENTUK	42
KONSEP TAPAK	44
KONSEP SIRKULASI & AKSESIBILITAS	45
KONSEP RUANG	46
KONSEP SISTEM BANGUNAN	47
PENERAPAN PRINSIP ISLAMI DAN PENDEKATAN PADA PERANCANGAN	51

BAB IV EVALUASI HASIL PERANCANGAN

HASIL RANCANGAN KAWASAN	56
HASIL RANCANGAN BANGUNAN	60

BAB V PENUTUP

KESIMPULAN	65
SARAN	65

DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	68

PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU

Nama Mahasiswa : Rustazim Saputra

NIM Mahasiswa : 220606110096

Dosen Pembimbing 1 : Pudji P. Wismantara, M.T.

Dosen Pembimbing 2 : M. Imam Faqihuddin, M.T.

ABSTRAK

Kota Batu merupakan salah satu kota wisata unggulan di Jawa Timur yang mengalami peningkatan jumlah wisatawan secara signifikan setiap tahunnya. Keberadaan Alun-Alun Kota Batu sebagai pusat aktivitas publik, wisata, dan ekonomi kreatif menjadikan kawasan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai ruang publik yang lebih tertata, nyaman, dan berkelanjutan. Namun, kondisi kawasan kuliner di sekitar alun-alun saat ini masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti penataan pedagang yang kurang optimal, sirkulasi pejalan kaki yang belum terorganisir dengan baik, minimnya kualitas ruang komunal, serta kurangnya keterhubungan antara aktivitas kuliner dengan ruang terbuka hijau kota.

Perancangan Food Walk melalui pendekatan Biophilic Design dengan integrasi Alun-Alun Kota Batu bertujuan untuk menciptakan ruang publik kuliner yang mampu menghadirkan hubungan harmonis antara manusia, aktivitas perkotaan, dan alam. Pendekatan Biophilic Design diterapkan melalui integrasi elemen-elemen alami seperti vegetasi, pencahayaan alami, penghawaan alami, ruang terbuka hijau, elemen air, serta pengalaman ruang yang mampu meningkatkan kenyamanan psikologis dan kualitas interaksi sosial pengguna. Selain menjadi wadah aktivitas kuliner dan UMKM lokal, rancangan ini juga diharapkan mampu menjadi ruang wisata baru yang mendukung citra Kota Batu sebagai kota wisata berbasis alam dan rekreasi keluarga.

Metode perancangan dilakukan melalui proses identifikasi masalah, studi literatur, observasi lapangan, analisis tapak, analisis fungsi dan aktivitas, analisis pengguna, serta penerapan prinsip-prinsip Biophilic Design ke dalam konsep tapak, bentuk, ruang, dan sistem bangunan. Hasil perancangan menghasilkan kawasan Food Walk yang terintegrasi dengan Alun-Alun Kota Batu melalui konsep ruang terbuka yang adaptif, sirkulasi pedestrian yang nyaman, zoning aktivitas yang lebih tertata, serta hadirnya ruang komunal yang mendukung interaksi sosial dan pengalaman ruang yang lebih humanis.

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas kawasan kuliner perkotaan yang lebih nyaman, berkelanjutan, dan berorientasi pada kesejahteraan pengguna, sekaligus mendukung perkembangan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif Kota Batu.

Kata Kunci: Food Walk, Biophilic Design, Alun-Alun Kota Batu, Ruang Publik, Wisata Kuliner

PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU

Nama Mahasiswa : Rustazim Saputra

NIM Mahasiswa : 220606110096

Dosen Pembimbing 1 : Pudji P. Wismantara, M.T.

Dosen Pembimbing 2 : M. Imam Faqihuddin, M.T.

ABSTRACT

Batu City is one of the leading tourist destinations in East Java, experiencing a significant increase in the number of visitors each year. As the hub of public activities, tourism, and the creative economy, Batu City's central square holds great potential to be developed into a more well-organized, comfortable, and sustainable public space. However, the culinary area around the town square currently faces various challenges, such as suboptimal vendor layout, poorly organized pedestrian circulation, low-quality communal spaces, and a lack of connection between culinary activities and the city's green open spaces.

The design of the Food Walk, employing a Biophilic Design approach integrated with Batu City Square, aims to create a culinary public space that fosters a harmonious relationship between people, urban activities, and nature. The Biophilic Design approach is implemented through the integration of natural elements such as vegetation, natural lighting, natural ventilation, green open spaces, water features, and spatial experiences that enhance users' psychological comfort and the quality of their social interactions. In addition to serving as a venue for culinary activities and local SMEs, this design is also expected to become a new tourist destination that reinforces Batu City's image as a nature-based tourist destination and a hub for family recreation.

The design process involved problem identification, literature review, field observations, site analysis, functional and activity analysis, user analysis, and the application of Biophilic Design principles to the site concept, form, space, and building systems. The design resulted in a Food Walk area integrated with Batu City Square through the concept of adaptive open spaces, comfortable pedestrian circulation, better-organized activity zoning, and the presence of communal spaces that support social interaction and a more human-centered spatial experience.

This design is expected to serve as a solution for enhancing the quality of urban culinary districts to be more comfortable, sustainable, and user-wellbeing-oriented, while simultaneously supporting the development of Batu City's tourism and creative economy sectors.

Keywords: Food Walk, Biophilic Design, Batu City Square, Public Space, Culinary Tourism

تصميم ممر الطعام باستخدام التصميم الحيوي مع دمج ساحة مدينة باتو

اسم الطالب: روستازيم سابوترا

رقم الطالب:

٢٢٠٦١١٠٠٩٦

المشرف الأول: بودجي ب. ويسمانتارا، ماجستير في الهندسة

المشرف الثاني: م. إمام فقيه الدين، ماجستير في الهندسة

ملخص

تعد مدينة باتو إحدى المدن السياحية البارزة في جاوة الشرقية، والتي تشهد زيادة كبيرة في أعداد السياح كل عام. إن وجود ساحة مدينة باتو كمركز للأنشطة العامة والسياحية والاقتصاد الإبداعي يجعل هذه المنطقة تتمتع بإمكانات كبيرة لتطويرها كفضاء عام أكثر تنظيماً وراحة واستدامة. ومع ذلك، لا تزال المنطقة المخصصة للمطاعم حول الساحة تواجه العديد من المشكلات، مثل الترتيب غير الأمثل للباعة، وعدم تنظيم حركة المشاة بشكل جيد، وتدني جودة المساحات العامة، فضلاً عن قلة الترابط بين الأنشطة المتعلقة بالمطاعم والمساحات الخضراء المفتوحة في المدينة.

مع دمج ساحة مدينة باتو إلى خلق مساحة عامة (Biophilic Design) من خلال نهج التصميم الحيوي (Food Walk) "يهدف تصميم "فود ووك من (Biophilic Design) للطعام قادرة على إقامة علاقة متناغمة بين الإنسان والأنشطة الحضرية والطبيعة. يتم تطبيق نهج التصميم الحيوي خلال دمج العناصر الطبيعية مثل النباتات، والإضاءة الطبيعية، والتهوية الطبيعية، والمساحات الخضراء المفتوحة، وعناصر المياه، بالإضافة إلى تجربة المكان التي تعزز الراحة النفسية وجودة التفاعل الاجتماعي للمستخدمين. وبالإضافة إلى كونه منصة للأنشطة المأكولاتية والمشاريع الصغيرة والمتوسطة المحلية، من المتوقع أن يصبح هذا التصميم أيضاً وجهة سياحية جديدة تدعم صورة مدينة باتو كمدينة سياحية قائمة على الطبيعة والترفيه العائلي.

تم تنفيذ منهجية التصميم من خلال عملية تحديد المشكلات، ودراسة المراجع، والمراقبة الميدانية، وتحليل الموقع، وتحليل الوظائف على مفاهيم الموقع والشكل والمساحة (Biophilic Design) والأنشطة، وتحليل المستخدمين، فضلاً عن تطبيق مبادئ التصميم الحيوي المتكاملة مع ساحة مدينة باتو من خلال مفهوم المساحات (Food Walk) "ونظام المبنى. أسفرت عملية التصميم عن إنشاء منطقة "فود ووك المفتوحة القابلة للتكيف، وتدفع المشاة المريح، وتقسيم الأنشطة بشكل أكثر تنظيماً، فضلاً عن توفير مساحات مشتركة تدعم التفاعل الاجتماعي وتجربة مكانية أكثر إنسانية.

من المتوقع أن يكون هذا التصميم حلاً لتحسين جودة المنطقة التذوقية الحضرية لتصبح أكثر راحة واستدامة وتركيزاً على رفاهية المستخدمين مع دعم تطور قطاع السياحة والاقتصاد الإبداعي في مدينة باتو.

الكلمات المفتاحية: فود ووك، التصميم الحيوي، ساحة مدينة باتو، الأماكن العامة، السياحة التذوقية

BAB 1

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

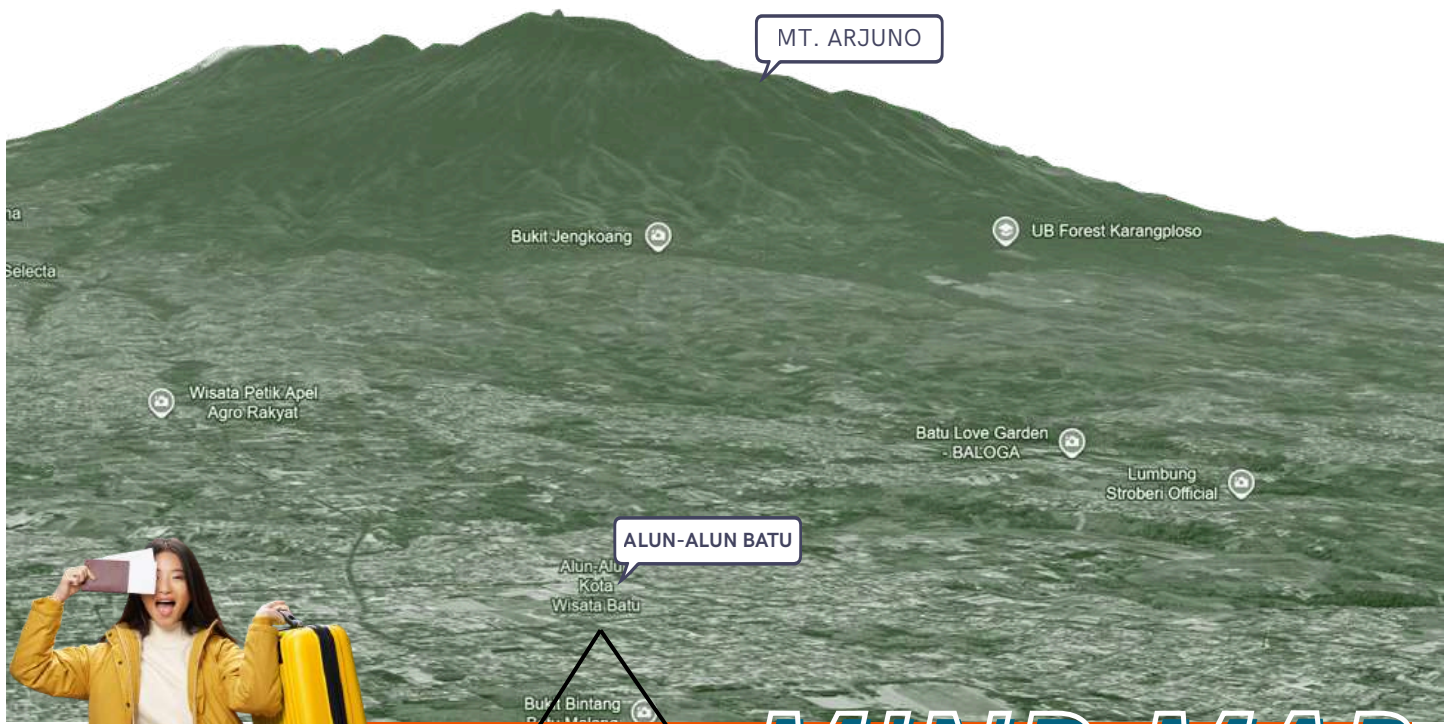
RUANG LINGKUP

MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN

TINJAUAN PRESEDEN

KAJIAN PENDEKATAN

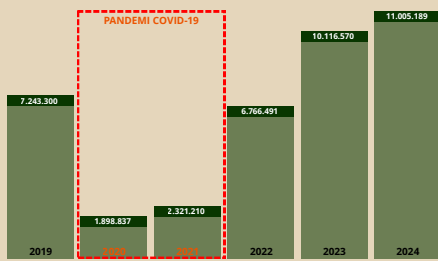
STRATEGI PERANCANGAN



MIND MAP

PERTUMBUHAN WISATA

#1



Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Batu

HOW TO INCREASE ???

#2

Di Indonesia, sektor pariwisata terus menunjukkan pertumbuhan positif, terutama pasca pandemi COVID-19. Kota Batu sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Jawa Timur berhasil menarik lebih dari 7 juta wisatawan pada tahun 2023. Angka tersebut diperkirakan akan terus meningkat pada tahun 2024 seiring dengan semakin berkembangnya destinasi wisata alam, rekreasi keluarga, dan agrowisata.

PERANCANGAN



#3

Fasilitas yang diperuntukkan untuk melayani UMKM dan pegiat seni agar lebih tertata dan nyaman.

BIOPHILIC DESIGN

YANG BAGAIMANA?

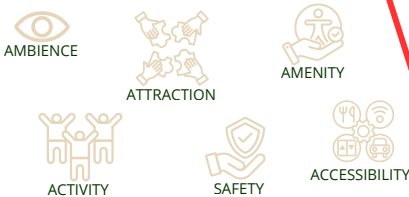
WAJAH BARU

AMPHITEATER

ZONING NYAMAN

PUSAT KULINER

#4 PRINSIP RUANG PUBLIK



#5

ALUN-ALUN KOTA WISATA BATU



Alun-Alun Kota Wisata Batu merupakan ruang publik ikonik sekaligus pusat aktivitas masyarakat dan wisatawan di jantung Kota Batu. Dengan landmark bianglala raksasa yang menjadi daya tarik utama, kawasan ini dirancang ramah keluarga karena dilengkapi berbagai fasilitas

#6

QS. AL-BAQARAH AYAT 164

Menghadirkan alam • Tanda kebesaran Allah SWT

DATA PENDUKUNG PERANCANGAN

PERATURAN DAERAH KOTA BATU NOMOR 7 TAHUN 2011 TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA BATU TAHUN 2010-2030

PASAL 7 : MISI PENATAAN RUANG KOTA BATU

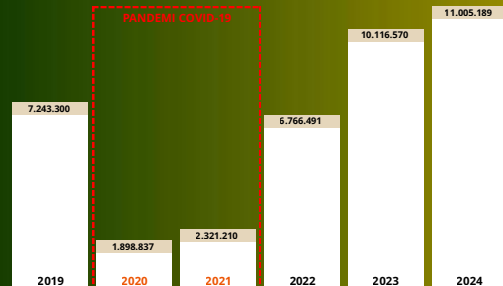
PASAL 10 AYAT 2: STRATEGI PERWUJUDAN PUSAT KEGIATAN YANG MEMPERKUAT KEGIATAN AGRIBISNIS, PARIWISATA DAN KEGIATAN KOTA LAINNYA SECARA OPTIMAL

PASAL 39 AYAT 2 DAN 3 : RUANG TERBUKA HIJAU KOTA BATU

PASAL 54 AYAT 2 : RUANG TERBUKA NON HIJAU KOTA BATU

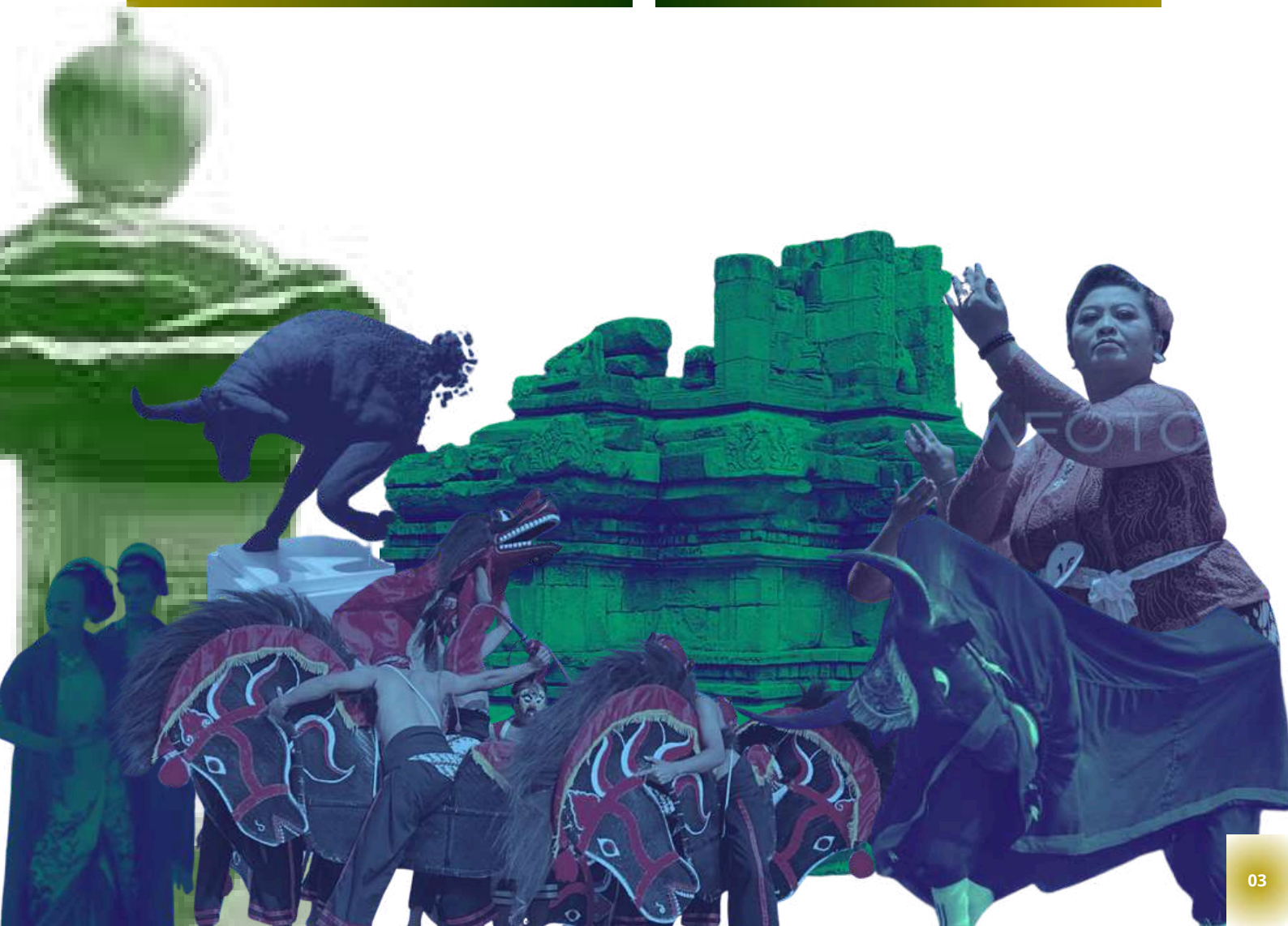
SUMBER : PERDA KOTA BATU NOMOR 7 TAHUN 2011 TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA BATU TAHUN 2010-2030

PENINGKATAN WISATAWAN DI KOTA BATU



BERDASARKAN DATA DARI BADAN PUSAT STATISTIK (BPS) KOTA BATU PADA TAHUN 2022 MENGALAMI PENINGKATAN YANG CUKUP DRASTIS SETELAH ADANYA PANDEMI COVID-19, YAITU DI ANGKA 6.766.491. SEDANGKAN PADA TAHUN 2024 MENGALAMI LONJAKAN YANG SIGNIFIKAN, TERDAPAT 11.005.189 WISATAWAN YANG BERKUNJUNG KE KOTA BATU.

SUMBER : PORTAL DATA BADAN PUSAT STATISTIK KOTA BATU



LATAR BELAKANG

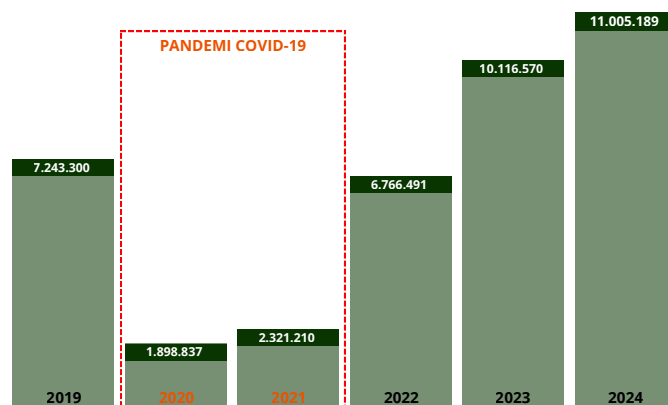
1.1



Kota Batu dikenal sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Jawa Timur, dengan julukan “kota wisata” yang menawarkan beragam atraksi mulai dari wisata alam, agrowisata, hingga wisata keluarga. Pusat dari aktivitas masyarakat dan wisatawan ini terletak di area Alun-Alun Kota Batu, sebuah ruang publik ikonik yang setiap hari menjadi titik temu warga lokal maupun pengunjung dari berbagai daerah. Keberadaan alun-alun tidak hanya berfungsi sebagai ruang terbuka hijau, tetapi juga sebagai landmark yang merepresentasikan identitas Kota Batu sebagai kota wisata keluarga.

Dalam konteks pembangunan kota berkelanjutan, ruang publik memainkan peran penting sebagai ruang interaksi sosial, rekreasi, sekaligus sarana memperkuat identitas kota. Ruang publik perkotaan kini dipandang bukan hanya sekadar area terbuka, tetapi sebagai *living room of the city* yang menghubungkan interaksi sosial, ekonomi, dan ekologi. Seiring meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan, ruang publik dituntut untuk mampu beradaptasi terhadap dinamika kebutuhan masyarakat urban yang semakin kompleks, kreatif, dan inklusif. Berdasarkan data Dinas Pariwisata (Disparta) Kota Batu, jumlah kunjungan wisatawan pada tahun 2020 tercatat sebesar 1.898.837 pengunjung dan meningkat signifikan hingga mencapai 11.005.189 kunjungan pada tahun 2024. Bahkan pada tahun 2025, Pemerintah Kota Batu menargetkan kunjungan wisatawan mencapai 12 juta orang. Kondisi tersebut menunjukkan adanya urgensi peningkatan kualitas dan daya dukung ruang publik, khususnya di kawasan Alun-Alun Kota Batu.

Namun demikian, di tengah pertumbuhan pariwisata yang pesat, kawasan sekitar Alun-Alun Kota Batu juga menghadapi berbagai permasalahan lingkungan perkotaan. Salah satu isu utama adalah tingginya kepadatan penduduk dan aktivitas manusia (over populasi) pada kawasan pusat kota, terutama pada jam-jam puncak wisata. Selain itu, kawasan permukiman yang mengelilingi tapak cenderung



JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN

padat dan rapat, dengan jarak antarbangunan yang minim serta keterbatasan ruang terbuka privat. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kualitas lingkungan mikro, seperti berkurangnya sirkulasi udara alami, meningkatnya suhu kawasan, serta berkurangnya kenyamanan visual dan ekologis.

Permasalahan lain yang tidak kalah penting adalah keterbatasan ruang terbuka hijau (RTH) yang berfungsi sebagai area resapan, ruang ekologis, dan penyeimbang lingkungan perkotaan. Meskipun Alun-Alun Kota Batu memiliki elemen taman dan ruang hijau, namun secara kualitas dan fungsi ekologis, ruang hijau tersebut belum optimal dalam merespon tekanan lingkungan akibat kepadatan aktivitas, tingginya intensitas wisata, serta perkembangan kawasan terbangun di sekitarnya. Hal ini menyebabkan kawasan alun-alun belum sepenuhnya mampu berperan sebagai ruang publik yang sehat secara lingkungan.



Secara spesifik, kawasan sekitar Alun-Alun Kota Batu juga menghadapi permasalahan tata ruang dan fungsi. Zoning aktivitas yang tidak jelas menyebabkan bercampurnya aktivitas pasif (duduk, bersantai) dengan aktivitas aktif (anak bermain, event komunitas, aktivitas kuliner), sehingga menurunkan kualitas pengalaman ruang bagi pengguna. Minimnya fasilitas rekreasi interaktif seperti amphitheater terbuka, ruang ekspresi seni, dan ruang komunal tematik membuat kawasan ini kurang mampu mengakomodasi kebutuhan sosial dan budaya masyarakat secara optimal. Selain itu, potensi kuliner dan ekonomi kreatif di sekitar alun-alun, khususnya keberadaan pedagang dan UMKM, belum terintegrasi secara baik sehingga menimbulkan kesan semrawut dan tidak tertata.

Hingga saat ini, upaya penataan ruang publik di kawasan Alun-Alun Kota Batu masih cenderung bersifat parsial dan surface-level, berupa peremajaan fisik bangunan atau elemen eksisting tanpa pendekatan perancangan yang menyeluruh dan berkelanjutan. Padahal, dengan tekanan lingkungan akibat kepadatan penduduk, keterbatasan RTH, dan meningkatnya

aktivitas wisata, diperlukan sebuah intervensi arsitektural yang tidak hanya berfokus pada fungsi ekonomi dan rekreasi, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas lingkungan dan kesehatan ruang secara ekologis.

Oleh karena itu, dalam tugas akhir ini diajukan sebuah perancangan Foodwalk dengan pendekatan Biophilic Design sebagai upaya penataan ulang kawasan di sekitar Alun-Alun Kota Batu. Pendekatan ini diharapkan mampu menghadirkan ruang publik yang lebih sehat, adaptif, dan berkelanjutan melalui integrasi elemen alam ke dalam ruang terbangun. Perancangan difokuskan pada penataan zoning yang jelas, penguatan konektivitas ruang publik, penyediaan ruang ekspresi dan rekreasi aktif, pengembangan pusat UMKM yang terintegrasi, serta peningkatan kualitas ruang hijau sebagai penyeimbang lingkungan. Dengan pendekatan tersebut, kawasan foodwalk tidak hanya berfungsi sebagai pusat aktivitas kuliner, tetapi juga sebagai ruang publik yang mampu memperbaiki kualitas lingkungan, meningkatkan kenyamanan pengguna, dan memperkuat identitas Kota Batu sebagai kota wisata yang ramah, sehat, dan berkelanjutan.

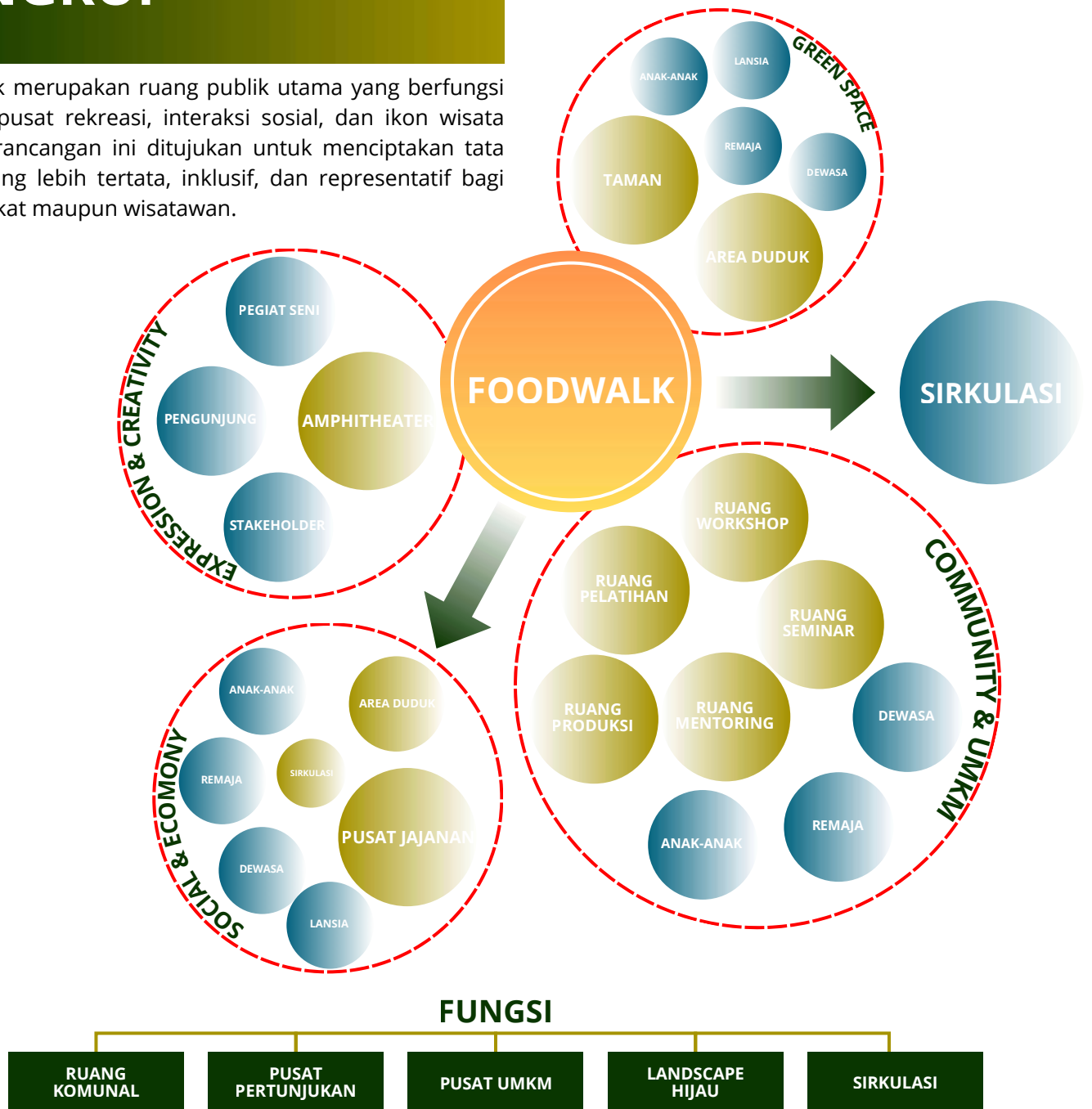
“Public spaces are the living room of the city.”

– Jan Gehl

RUANG LINGKUP

1.2

Foodwalk merupakan ruang publik utama yang berfungsi sebagai pusat rekreasi, interaksi sosial, dan ikon wisata kota. Perancangan ini ditujukan untuk menciptakan tata ruang yang lebih tertata, inklusif, dan representatif bagi masyarakat maupun wisatawan.



LOKASI

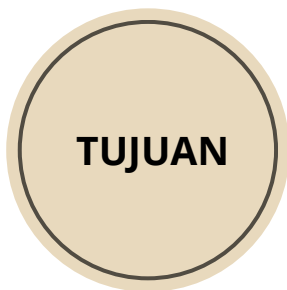
Lokasi perancangan berada di pusat Kota Batu, terletak di Jalan Gajah Mada, Kel. Sisir, Kec. Batu, Kota Batu, Jawa Timur. Dengan luas lahan 0,75 ha. Lokasi ini strategis karena menjadi simpul pertemuan wisatawan, dengan akses mudah dari berbagai destinasi populer seperti Alun-Alun Batu, Jatim Park, Museum Angkut, dan Selecta.

MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN

1.3



Perancangan Foodwalk dimaksudkan untuk **menghadirkan wadah** bagi **pelaku UMKM** agar lebih **tertata, inklusif, dan representatif** sebagai ikon wisata. Dengan menata zoning yang jelas, menghadirkan amphitheater terbuka sebagai sarana pertunjukan untuk mewadahi pegiat seni, serta **integrasi terhadap Alun-Alun Kota Batu**, rancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial, **memperkuat identitas** kota wisata, menciptakan lingkungan perkotaan yang sehat dan berkelanjutan melalui penguatan ruang hijau dan kualitas ruang luar.



- Membagi area foodwalk menjadi beberapa zona yang jelas dengan sirkulasi yang nyaman.
- Menyediakan ruang pertunjukan seni dan budaya sebagai wadah ekspresi masyarakat sekaligus daya tarik wisata baru.
- Mengintegrasikan sentra kuliner lokal dengan alun-alun agar mendukung UMKM, wisata kuliner, dan ketertiban kawasan.
- Menghadirkan ruang publik inklusif yang dapat digunakan seluruh lapisan masyarakat (anak-remaja-dewasa-lansia)



QS. AL-BAQARAH
AYAT 164

PENDUKUNG

QS. AL-BAQARAH AYAT 29

QS. AL-JATSIYAH AYAT 13

HR. AHMAD

BIOPHILIC
DESIGN

KRITERIA
DESAIN

CONNECTED

EQUITABLE

COMMUNAL

ADAPTIVE



CONNECTED dalam perancangan *foodwalk* merujuk pada keterhubungan ruang yang terintegrasi secara fisik, visual, dan fungsional antar zona di kawasan. Kriteria ini menekankan alur sirkulasi yang jelas, berkesinambungan, dan mudah diakses oleh seluruh pengguna. Penerapan konsep *connected* bertujuan menjadikan *foodwalk* sebagai simpul penghubung antara aktivitas kuliner, ruang hijau, ekspresi seni, dan kawasan Alun-Alun Kota Batu, sehingga tercipta pengalaman ruang yang utuh, nyaman, dan saling terhubung.



EQUITABLE merupakan kriteria desain yang menekankan keadilan dan kesetaraan dalam akses serta pemanfaatan ruang bagi seluruh pengguna tanpa diskriminasi. Kriteria ini diwujudkan melalui penyediaan fasilitas yang inklusif, ramah bagi berbagai usia, kemampuan fisik, serta latar belakang sosial. Dengan penerapan *equitable*, *foodwalk* dirancang sebagai ruang publik yang adil, memberikan kesempatan yang sama bagi pedagang UMKM, pengunjung, komunitas, dan masyarakat sekitar untuk beraktivitas, berinteraksi, dan berkembang secara berkelanjutan.



Dalam desain, **COMMUNAL** menekankan peran ruang sebagai wadah kebersamaan, interaksi sosial, dan penguatan relasi antarindividu. Kriteria ini diwujudkan melalui ruang-ruang komunal yang mendorong aktivitas kolektif seperti berkumpul, berdiskusi, pertunjukan seni, dan kegiatan komunitas. Penerapan konsep *communal* bertujuan menjadikan *foodwalk* tidak hanya sebagai pusat kuliner, tetapi juga sebagai ruang sosial yang hidup, memperkuat silaturahmi, serta membangun rasa memiliki terhadap kawasan.

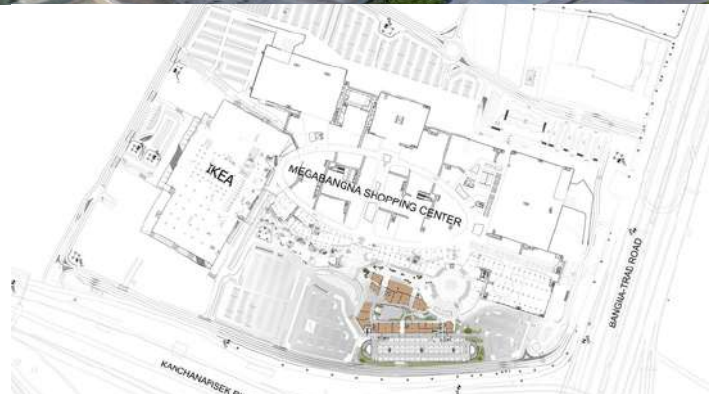


ADAPTIVE adalah kriteria desain yang menekankan fleksibilitas dan kemampuan ruang untuk beradaptasi terhadap perubahan aktivitas, kebutuhan pengguna, dan dinamika waktu. Prinsip ini diwujudkan melalui desain ruang yang multifungsi serta responsif terhadap kondisi lingkungan dan sosial. Dengan penerapan prinsip *adaptive*, *foodwalk* diharapkan mampu berfungsi secara optimal sepanjang waktu, baik untuk aktivitas harian, acara temporer, maupun perkembangan kebutuhan kawasan di masa mendatang.

Mega Foodwalk



- Lokasi : Tambon Bang Kaeo, Thailand
- Arsitek : FOS
- Luas : 58000 m²
- Tahun : 2018
- Tipografi : Pusat Perbelanjaan
- Konteks : Site, Fungsional, Ekonomi, Pendekatan

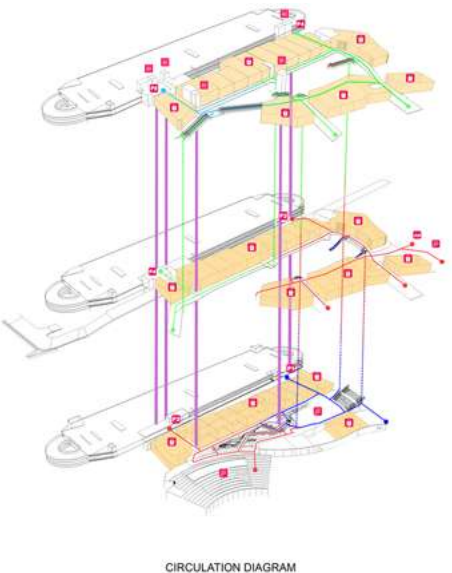




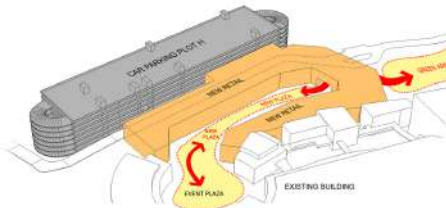
Kompleks perbelanjaan Megabangna seluas kota kecil. Bangunan utamanya dianggap sebagai pusat kota, sementara zona *Foodwalk* di sayap timur digambarkan sebagai pedesaan, dengan area hijau yang lebih banyak dan aliran air seperti sungai. Perluasan zona ritel baru di luar zona yang ada, yang terletak di pinggiran timur. Bangunan tersebut dikonsepkan sebagai sebuah 'Lembah', salah satu topografi alam paling nyaman. Dimana ruang tengahnya dikelilingi oleh deretan pegunungan yang rimbun.

Desain plaza cekung di lantai bawah, dengan area hijau yang landai di tengah tata letak yang disebut '*The Hill*'. Didesain menanjak perlahan dan terhubung mulus dengan *Mega Plaza* pada lantai 1. *The Hill* dirancang sebagai ruang santai di mana pengunjung dapat sepenuhnya menikmati lanskap yang rimbun dengan elemen air dan *furniture* luar ruangan. Dengan menambahkan tanaman hijau yang rimbun di halaman terbuka dan di seluruh bangunan, proyek ini menjadi perpaduan antara pasar dan taman umum di mana interaksi sosial antarmanusia lebih didorong.

Gagasan untuk mengubah lingkungan alami menjadi pengalaman berbelanja yang unik disintesis melalui penataan ruang dan berbagai elemen arsitektur di dalamnya. Rangkaian jalur pejalan kaki di buat miring dengan kemiringan minimal 1:15 yang diposisikan secara berkesinambungan, menurun perlahan dari lantai atas ke lantai bawah, untuk menciptakan pengalaman serupa 'berjalan di perbukitan'.

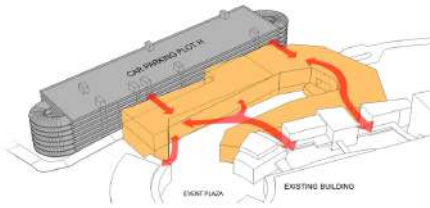


"Place new retail in U shape surrounding new plaza and link to Pld its green area."



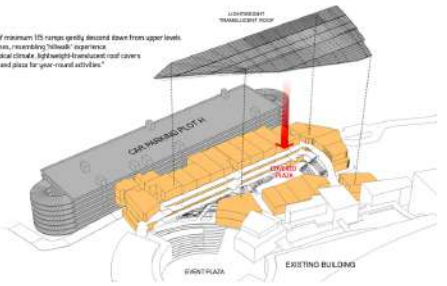
"penggunaan 'U Shape' untuk memberikan akses berkesinambungan antara plaza dan area hijau"

"Connect new retail with existing corridors and car parking to create seamless circulation system without dead end"



"mengkoneksikan massa bangunan baru dengan koridor dan area parkir untuk memberikan sirkulasi yang lancar"

"A series of minimum 15% ramps gently descend down from upper levels to lower ones, providing 'steadi' experience. Due to tropical climate, lightweight translucent roof covers courtyard and place for your visual activities."



"penggunaan ramp yang menurun dari lantai atas ke lantai bawah untuk menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda"

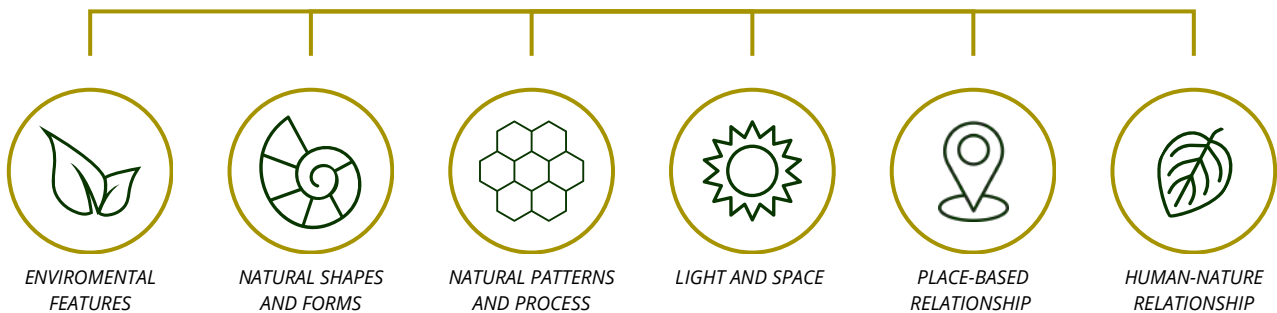


ASPEK DESAIN	PENERAPAN	Mega Foodwalk
Visual		Bangunan menggunakan pendekatan modern tropis dengan fasad yang terbuka, banyak bukaan kaca, serta permainan level lantai yang dinamis. Tampilan arsitektur menghadirkan kesan terbuka, ringan, dan ramah publik, tidak seperti pusat perbelanjaan yang tertutup.
Sirkulasi dan Aksesibilitas		Sirkulasi vertikal jelas: terdapat <i>eskalator</i> , tangga, dan <i>lift</i> transparan yang tersebar di titik strategis. Sirkulasi <i>horizontal</i> dibuat menyatu dengan ruang luar, jalur pedestrian dirancang lebar dan menghubungkan tiap zona komersial. Pada diagram sirkulasi menunjukkan adanya <i>multi-level connections</i> , yang memungkinkan pengunjung berpindah lantai tanpa harus kembali ke titik pusat.
Zoning		• Zona komersial (retail & restoran): berada di tepi melingkari <i>central court</i>. • Zona publik: <i>plaza</i> terbuka di tengah sebagai <i>core of activity</i>. • Zona sirkulasi vertikal: diletakkan pada beberapa titik strategis agar distribusi pengunjung merata. • Zona hijau & rekreasi: ditempatkan di area transisi dan ruang tengah, menciptakan suasana alami. • Zoning bersifat <i>flexible</i>, memungkinkan adaptasi fungsi (misal event, pameran, food festival).
Fungsionalitas		<i>Mega Foodwalk</i> berfungsi sebagai pusat kuliner, retail, dan ruang publik dalam satu kesatuan dengan <i>Megabangna Shopping Center</i>. • Fungsi utama: <i>food court</i> dan restoran sebagai pusat tenant, mendukung aktivitas sosial dan rekreasi keluarga. • Fungsi sekunder: ruang publik terbuka (<i>plaza</i>, <i>amphitheater</i>, <i>seating area</i>) yang dapat digunakan untuk event, pertunjukan, maupun tempat berkumpul.
Material		Material dominan berupa beton, baja, dan kaca, menghadirkan kesan modern dan transparan. • Kaca dipakai luas untuk dinding dan atap <i>skylight</i> → memaksimalkan cahaya alami. • Kayu dan elemen hijau digunakan pada lantai boardwalk, pot tanaman, dan <i>landscape</i> → menambah nuansa tropis alami.
Pencahayaan dan Penghawaan		Pencahayaan alami dimaksimalkan dengan <i>skylight</i> besar, bukaan lebar, dan void atrium. Pencahayaan buatan dilengkapi dengan lampu dekoratif dan <i>LED strip</i> pada malam hari memperkuat <i>ambience</i> modern. Penghawaan alami dengan konsep <i>semi-outdoor</i> memungkinkan <i>cross ventilation</i> yang mengurangi ketergantungan AC. Integrasi vegetasi dan <i>water feature</i> juga mendukung kenyamanan termal sekaligus menciptakan suasana sejuk.

- Arsitektur *biophilic* adalah desain yang berlandaskan pada aspek biofilia dengan tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia secara fisik dan mental dengan membina hubungan positif antara manusia dan alam (Browning et al., 2014)
- Desain *biophilic* berusaha menciptakan habitat yang baik bagi manusia sebagai organisme biologis di lingkungan modern dengan memajukan kesehatan, kebugaran dan kesejahteraan manusia (Kellert, S. & Calabrese, E. 2015)

Kesimpulannya adalah arsitektur biofilik merupakan desain arsitektur yang menerapkan perancangan berupa bangunan yang memiliki hubungan baik dengan alam secara seimbang, sehingga dapat menghasilkan suatu rancangan yang menyediakan lingkungan kehidupan yang sejahtera dengan menghadirkan alam ke dalam bangunan.

Biophilic Design Element



Prinsip-Prinsip Arsitektur Biophilic

Menurut Browning et al. (2014) terdapat 14 prinsip-prinsip arsitektur biophilic yang dibagi menjadi 3 pola desain sebagai berikut.

A. Nature in the space patterns (Pola alam dalam ruang)

1. *Visual connection with nature* (hubungan dengan alam secara visual) Adanya pandangan manusia terhadap unsur-unsur alam secara langsung.
2. *Non visual connection with nature* (hubungan non-visual dengan alam) Adanya interaksi manusia dengan alam yang dirasakan pancaindra melalui pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap.
3. *Non rhythmic sensory stimuli* (stimulus sensor tidak berirama) Adanya hubungan dengan alam yang teranalisis secara statistik tetapi tidak disadari oleh manusia.
4. *Thermal & airflow variability* (variasi perubahan panas & udara) Adanya penghawaan yang meniru dari lingkungan alam.
5. *Presence of water* (kehadiran air) Adanya kehadiran air yang dapat dilihat, didengar maupun disentuh.
6. *Dynamic & diffuse light* (cahaya dinamis dan menyebar) Adanya pencahayaan dan bayangan seperti perubahan waktu yang terjadi di alam.
7. *Connection with natural systems* (hubungan dengan sistem alami) Adanya hubungan manusia dengan sistem yang terjadi di alam seperti perubahan musim dan ekosistem.

B. Natures analogues patterns (Pola analogi alam)

1. *Biomorphic forms & patterns* (bentuk dan pola biomorfik) Adanya bentuk, pola dan tekstur dalam desain yang mengadopsi dari alam.
2. *Material connection with nature* (hubungan bahan dengan alam) Adanya penggunaan bahan dan elemen dari alam dan masih mencerminkan lingkungan sekitar.
3. *Complexity & order* (kompleksitas dan keteraturan) Adanya bentuk pengulangan yang rumit dan teratur dengan menganut sistem hierarki.

C. Nature of the space (Pola sifat ruang)

1. *Prospect* (prospek) Adanya tempat yang memberikan pemandangan luas dan terbuka.
2. *Refuge* (tempat perlindungan) Adanya tempat yang memberikan rasa perlindungan terhadap manusia.
3. *Mystery* (misteri) Adanya tempat yang memberikan rasa penasaran sehingga ingin mengetahuinya lebih lanjut.
4. *Risk/peril* (resiko/bahaya) Adanya sensasi rasa bahaya yang tetap terlindungi secara aman namun tetap menarik dan menantang.

Arsitektur biophilic sangat tepat diterapkan pada bangunan yang digunakan untuk kegiatan wisata/pusat keramaian karena dapat membantu meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental penggunanya akibat stres yang ditimbulkan dari kehidupan kota.

Dari 14 prinsip biophilic design, prinsip yang akan di terapkan dalam proses perancangan art center ini, yaitu :

- *Visual connection with nature* (hubungan dengan alam secara visual)

Prinsip desain biophilic dipilih berdasarkan pada prinsip yang mampu memberikan pengalaman yang mendalam kepada pengunjung dengan menghadirkan elemen-elemen alami baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Kehadiran unsur-unsur alam ini memungkinkan pengunjung merasakan kedekatan dengan alam, menciptakan suasana yang menenangkan dan menyegarkan. Selain itu, desain ini juga efektif dalam meredakan kejenuhan mental yang sering dialami akibat hiruk pikuk kehidupan kota, sehingga pengunjung dapat menikmati lingkungan yang lebih relaks dan harmonis.



FACADE

Vertical garden atau dinding hijau pada fasad tidak hanya memberikan unsur hijau, tetapi memberikan visual yang menenangkan

LANDSCAPE

Pengaplikasian unsur alam seperti air dalam desain bangunan memberikan suasana yang menenangkan.



WINDOW

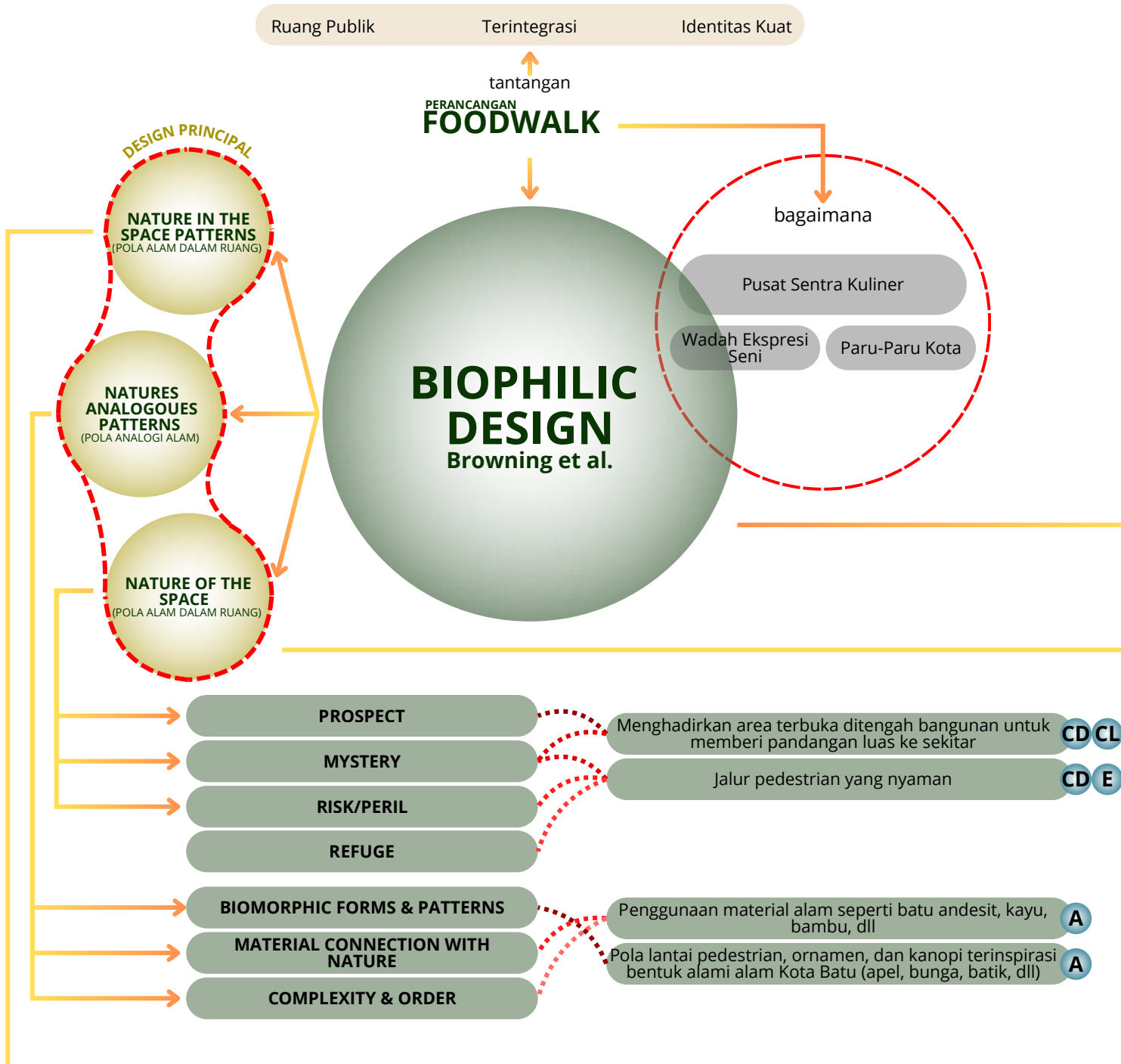
Pengaplikasian bukaan yang luas, memberikan hubungan antara ruang luar dengan ruang dalam seperti tanpa ada batasan

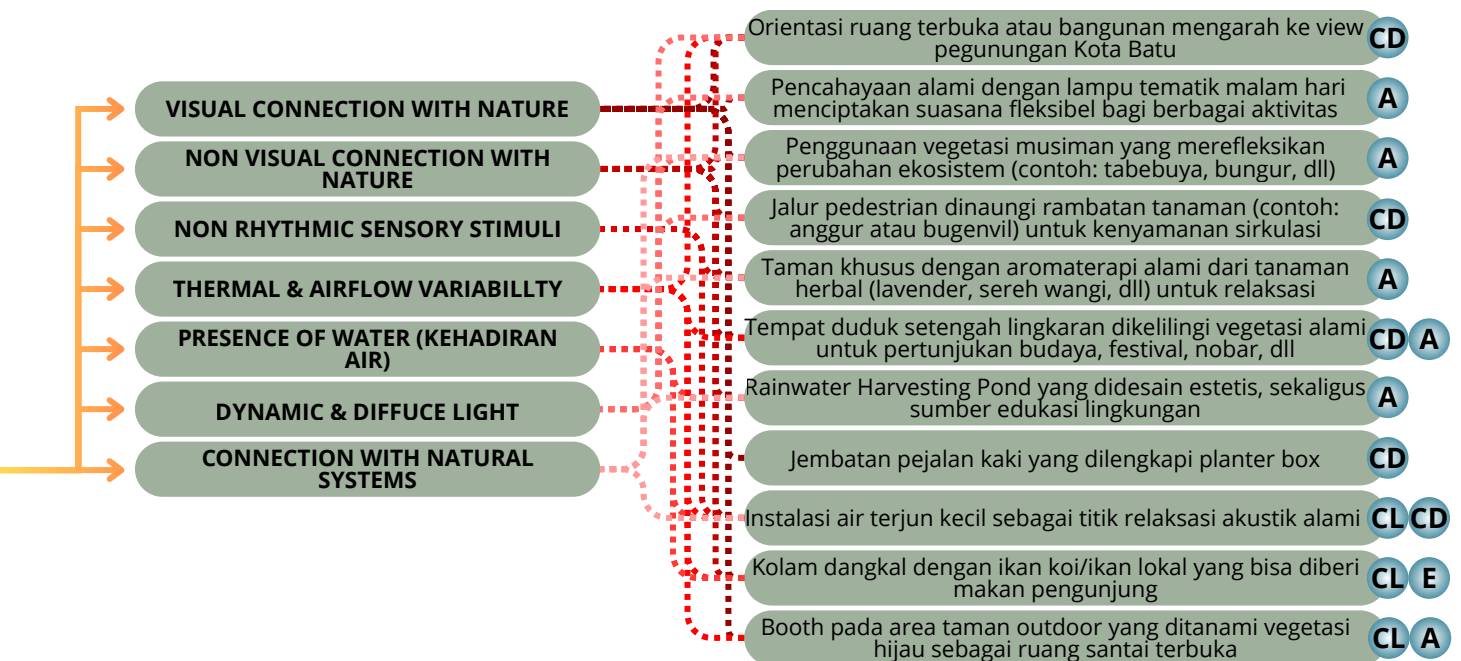
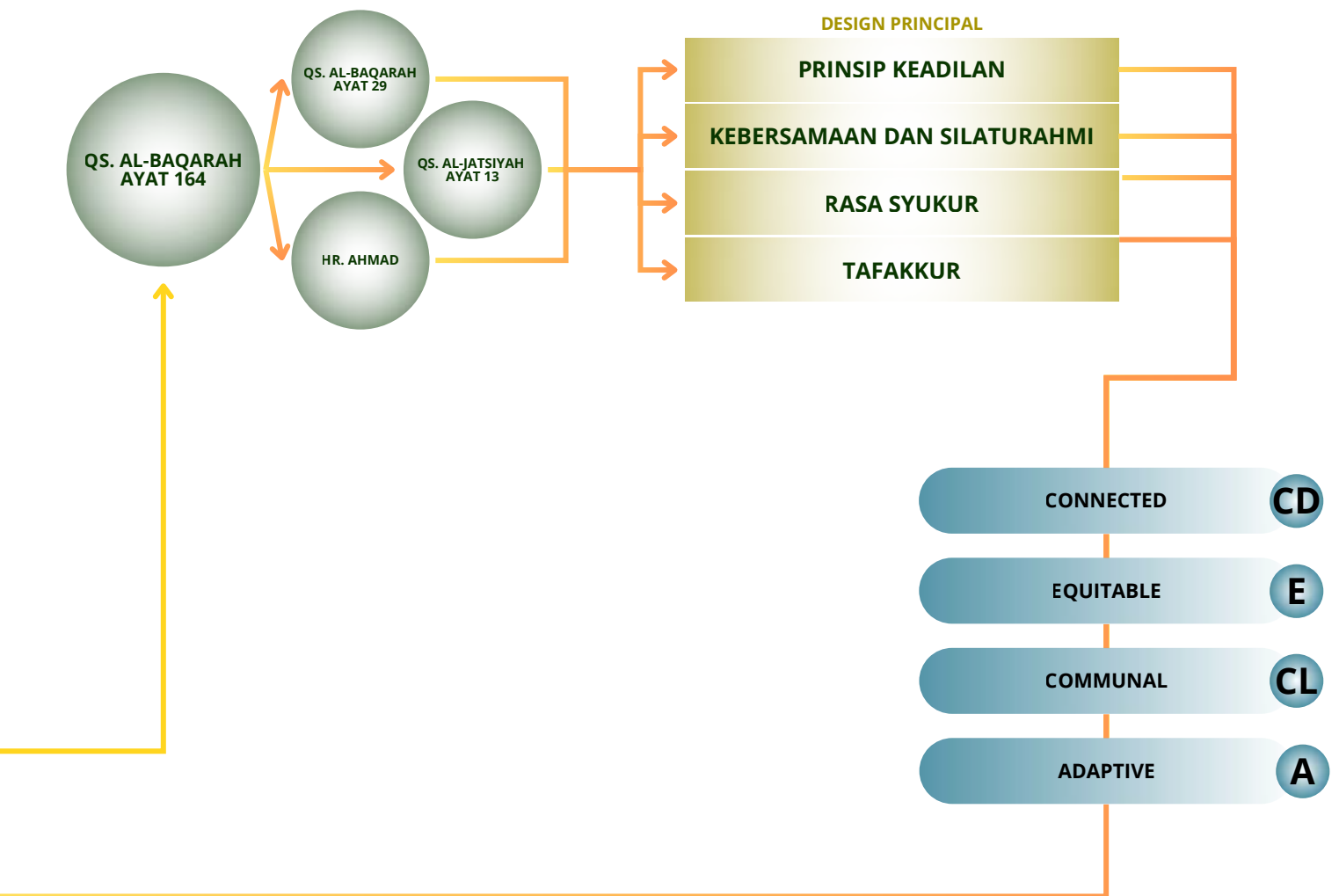
MATERIAL

Penggunaan material alami seperti kayu dan batu, yang semakin memberikan sebuah keterhubungan visual dengan alam meskipun di dalam ruangan



METHOD





BAB 2

PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK

ANALISIS REGULASI

ANALISIS IKLIM

ANALISIS FUNGSI DAN AKTIVITAS

ANALISIS PENGGUNA

ANALISIS AKTIVITAS

ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

DIAGRAM KETERKAITAN

ANALISIS PEDAGANG

ANALISIS SIRKULASI & AKSESIBILITAS

KONSEP DASAR

ANALISIS TAPAK

2.1

KAWASAN

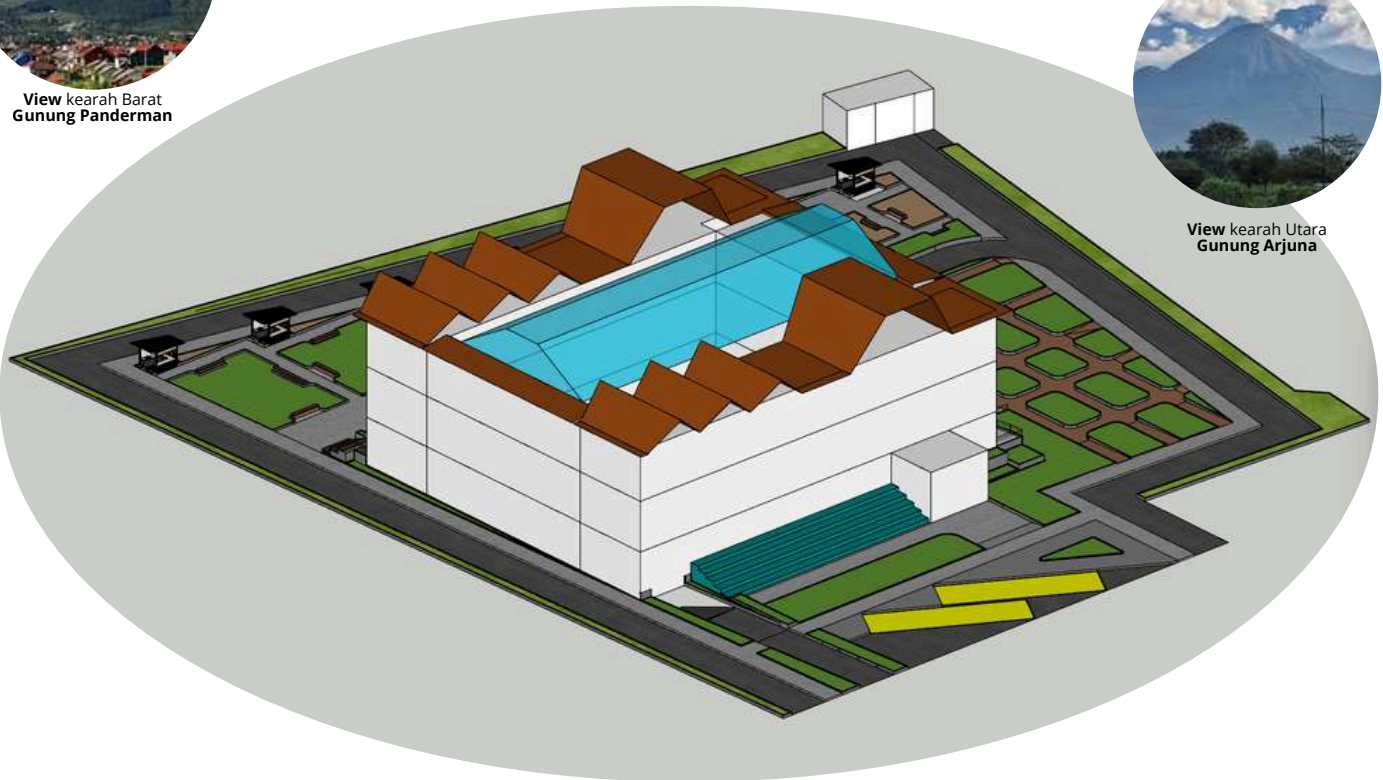
Lokasi tapak berada di kawasan Kelurahan Sisir, Kecamatan Batu, Kota Batu, Jawa Timur. Tapak ini merupakan lahan yang dipinjam dari lahan Plaza Batu. Tapak ini dapat di akses dari Jalan Agus Salim atau Jalan Semeru dan Jalan Gajah Mada untuk memasuki kawasan Alun-Alun Batu.



View kearah Barat
Gunung Panderman



View kearah Utara
Gunung Arjuna



VIEW



UTARA



TIMUR



SELATAN

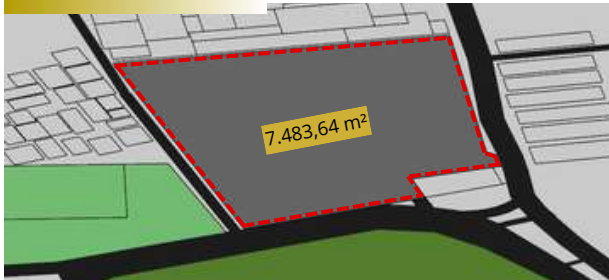


BARAT

ANALISIS REGULASI

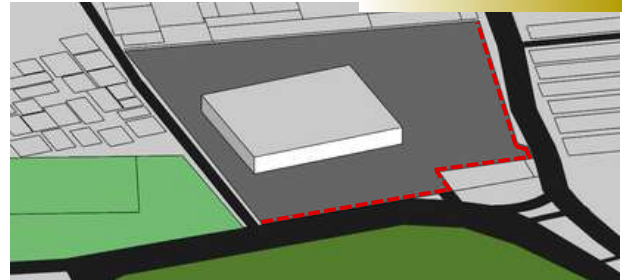
2.2

SITE



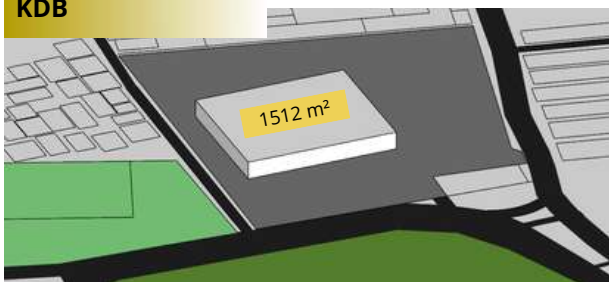
Site perancangan berada di JL. Gajah Mada, Sisir, Kec. Batu, Kota Batu, Jawa Timur dengan luasan site **7.483,64 m²**.

GSB



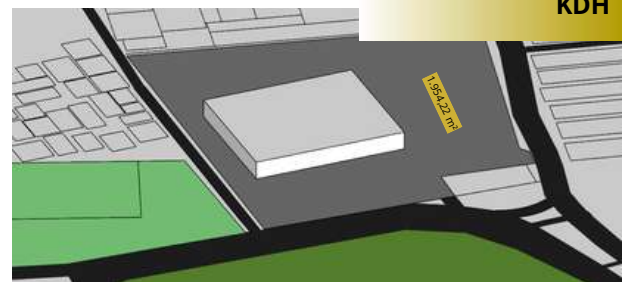
Jalan sisi Timur memiliki lebar **6 m** dan jalan sisi Selatan memiliki lebar **12,7 m**. Sehingga GSB yang di dapat yaitu **3 m** dan **6,35 m**.

KDB



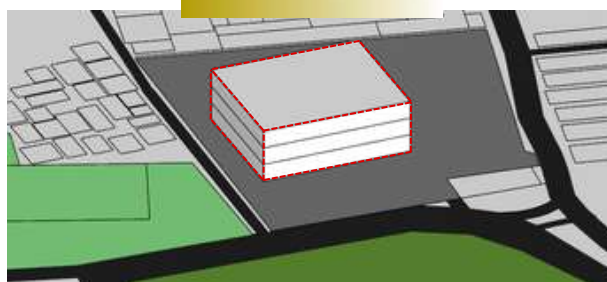
Bangunan ini memiliki ketentuan **60%** dari total luas lahan, maka sebesar **4.490,184 m²**. Sedangkan area yang digunakan adalah **1512 m² (20,20%)**.

KDH



Pada site bangunan ini minimal menurut peraturan adalah **20%** dari luas site, berarti sebesar **1.496,728 m²**. Sedangkan area hijau yang digunakan sebesar **5971.64 m² (79.79%)**

TLB

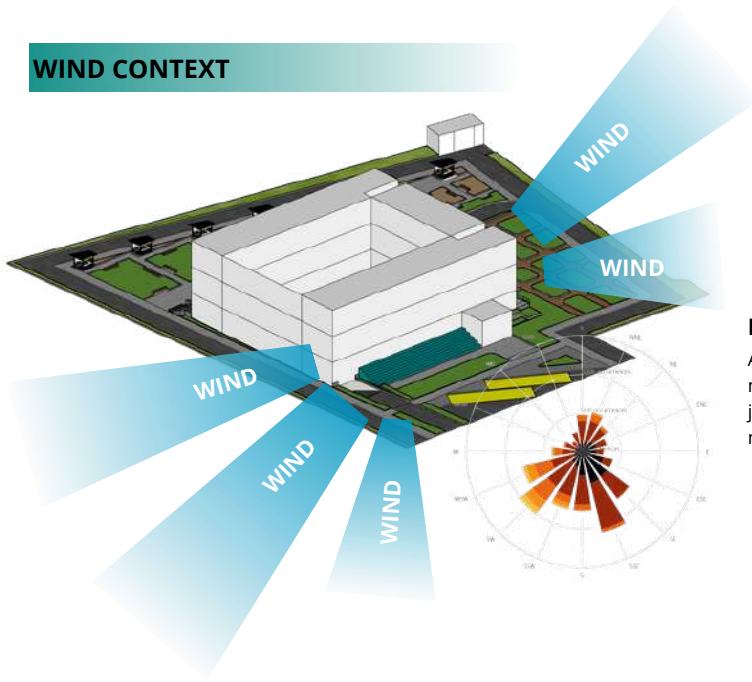


Pada perancangan ini menggunakan 3 lantai dengan tinggi kurang dari 15 meter.

ANALISIS IKLIM

2.3

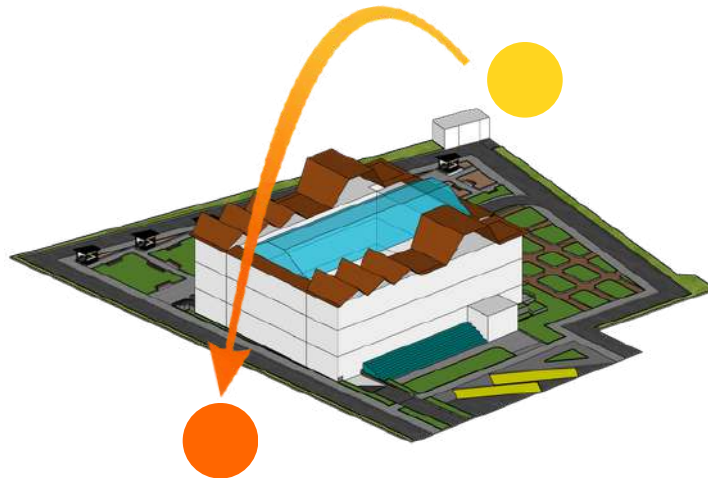
WIND CONTEXT



PENGHAWAAN

Angin datang dari arah utara, tenggara, selatan, dan barat daya yang nantinya direspon dengan bukaan yang lebar. Void pada sisi utara juga memberikan pencahayaan dan penghawaan alami yang lebih namun minim terpapar panas matahari.

SUN CONTEXT



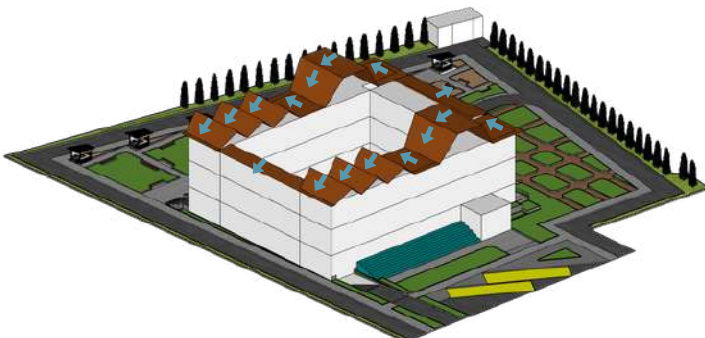
ORIENTASI

Bangunan menghadap ke arah utara agar tidak terpapar matahari secara langsung dan interior bangunan tidak terasa panas.

PEMBAYANGAN

Cahaya matahari mulai mengenai bagian depan tapak sekitar jam 6-7, dan mulai menyinari keseluruhan tapak sekitar jam 8-3, dan pada jam 4-5 cahaya matahari hanya menyinari samping tapak.

RAIN WATER & NOISE CONTEXT



RAINWATER HARVESTING

Rainwater harvesting membantu mengurangi limpasan air hujan sehingga menekan risiko genangan dan beban sistem drainase. Selain itu, teknologi ini menyediakan sumber air alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan non-potable secara efisien dan berkelanjutan.

VEGETASI PEMECAH

Penggunaan vegetasi seperti pohon glodokan tiang dapat bermanfaat sebagai pemecah kebisingan dari dalam maupun dari luar ruangan, penggunaan vegetasi ini juga dapat mengurangi intensitas angin yang berlebih.

ANALISIS FUNGSI DAN AKTIVITAS

2.4

FUNGSI PRIMER

2. ECONOMY

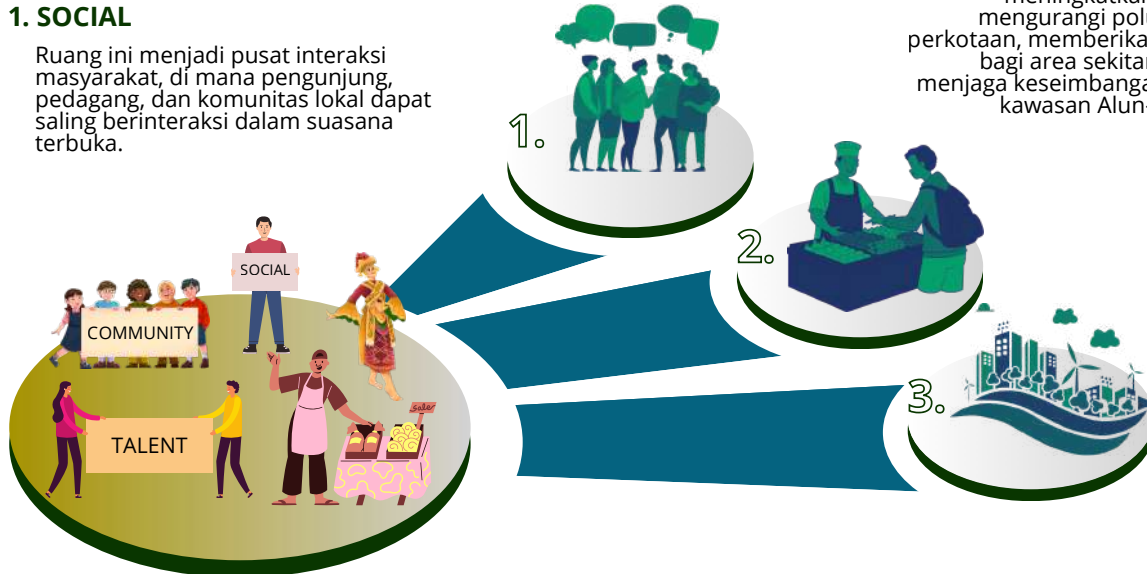
Ruang ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan ekonomi skala kecil hingga menengah, seperti bazar, kios makanan, atau pasar kreatif.

1. SOCIAL

Ruang ini menjadi pusat interaksi masyarakat, di mana pengunjung, pedagang, dan komunitas lokal dapat saling berinteraksi dalam suasana terbuka.

3. GREEN SPACE

Ruang ini berperan penting sebagai elemen ekologis yang membantu meningkatkan kualitas udara, mengurangi polusi dari aktivitas perkotaan, memberikan efek penyejuk bagi area sekitarnya, serta turut menjaga keseimbangan lingkungan di kawasan Alun-Alun Kota Batu.



1. GALERI PRODUK LOKAL & WISATA EDUKATIF

Area pameran bagi produk khas Batu (seperti keripik apel, sari apel, batik, dan kerajinan) yang menampilkan identitas budaya lokal.

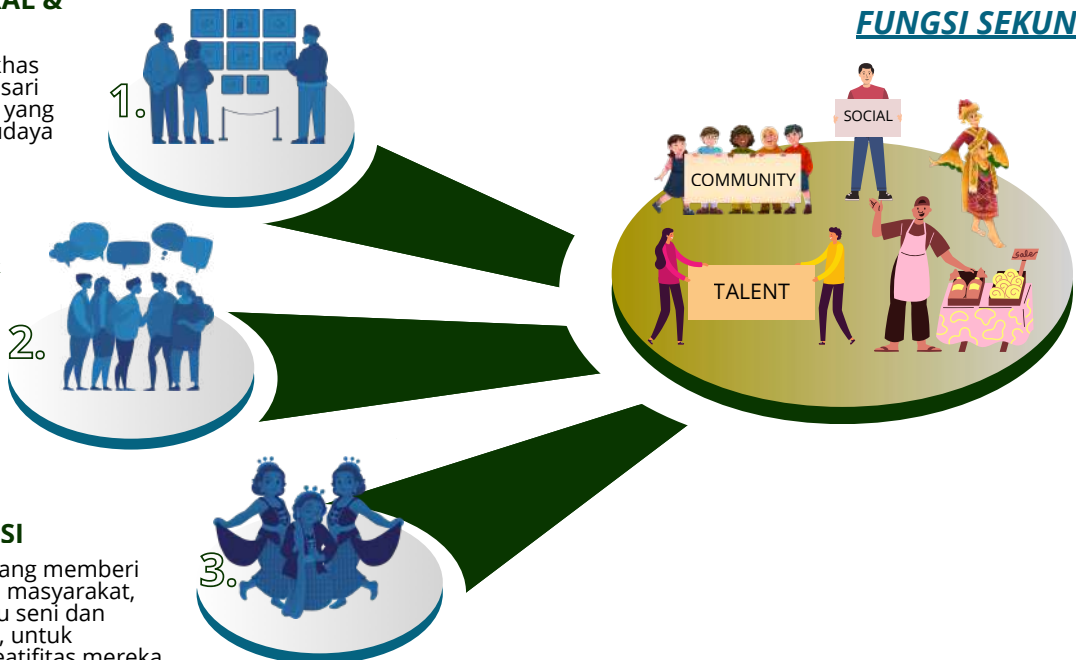
2. ZONA KOMUNITAS & WORKSHOP UMKM

Fasilitas pelatihan singkat bagi pelaku usaha kecil, seperti kelas pengemasan produk, desain brand lokal, hingga pelatihan pengelolaan limbah kuliner.

3. ZONA EKSPRESI

Ruang ekspresi yang memberi kesempatan bagi masyarakat, khususnya pelaku seni dan komunitas muda, untuk menampilkan kreatifitas mereka. Area ini dapat dimanfaatkan untuk pertunjukan seni lokal, pameran karya seni, mural, dan kegiatan komunitas kreatif.

FUNGSI SEKUNDER



PENUNJANG

Fasilitas penunjang di bangunan memiliki fungsi yang sangat penting untuk mendukung aktivitas dan kenyamanan pengguna.

1. AREA MAKAN



2. TOILET UMUM



3. TEMPAT PENGELOLA

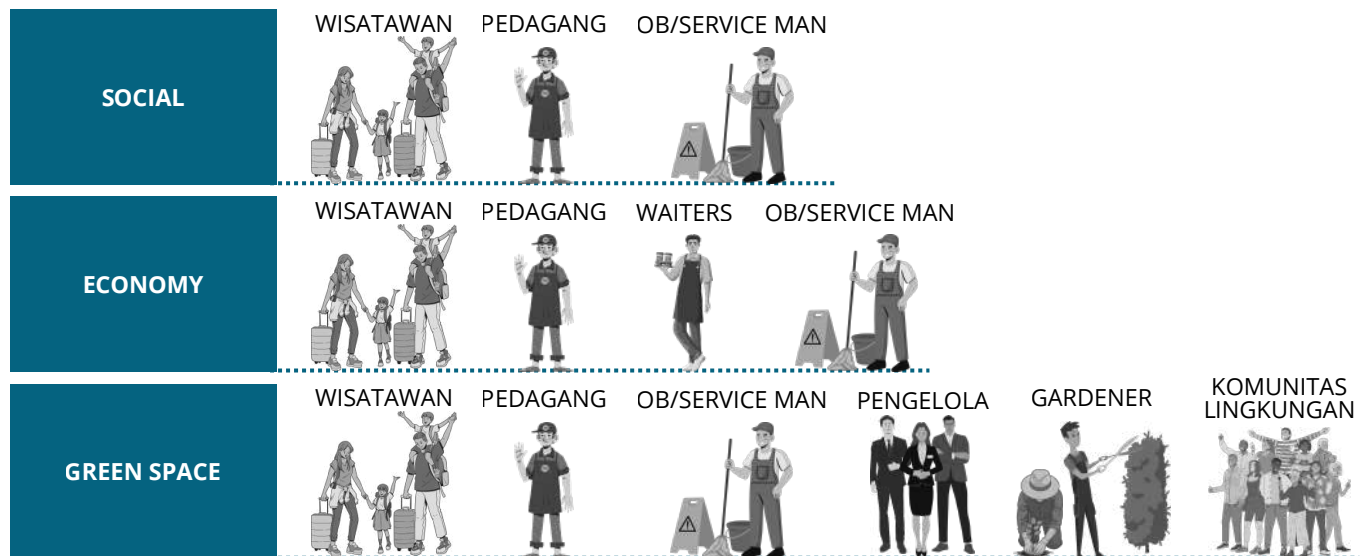


4. SERVICE & INFORMASI



ANALISIS PENGGUNA

2.5



Seni Rupa

- Seni Lukis
- Seni Patung
- Batik
- Kerajinan Baja dan Kuningan
- Kerajinan Cobek Batu

Seni Pertunjukan

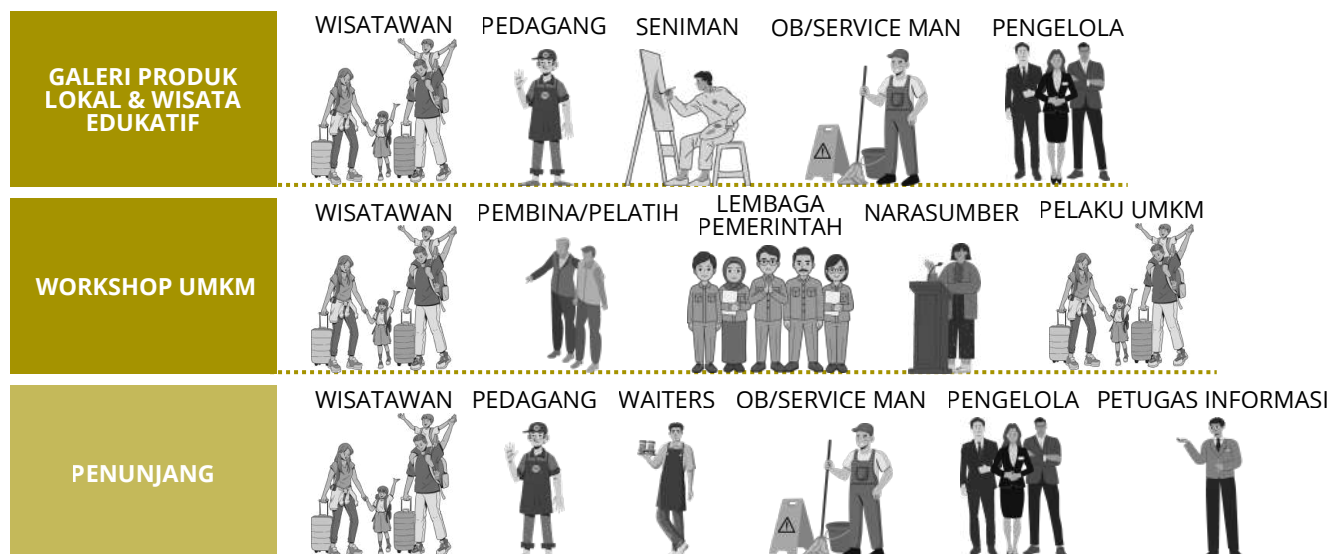
- Komunitas Seni Bantengan
- Komunitas Seni Jaranan & Rampak Barong
- Komunitas Seni Reog
- Komunitas Seni Sanduk
- Komunitas Seni Karawitan & Perkusi
- Komunitas Seni Gumbungan
- Komunitas Seni Tari
- Musisi Lokal



WISATAWAN



TALENT



ANALISIS AKTIVITAS

2.6

FUNGSI PRIMER	SOCIAL	PENGGUNA	AKTIVITAS	RUANG DAN SIFAT
		Wisatawan	- Berjalan-jalan santai di area pedestrian dan taman - Duduk, bersantai, dan mengobrol - Mengambil foto di landmark - Membeli makanan dan produk lokal dari pedagang - Menghadiri kegiatan publik seperti bazar, pameran, atau festival kuliner	- Jalur pedestrian lebar dan ramah difabel - Atrium garden - Plaza interaktif dengan tempat duduk dan vegetasi - Titik foto dan area ikon wisata - Food court outdoor dan indoors serta area makan publik - Area event publik (bazar/festival)
		Pedagang / UMKM	- Mempersiapkan produk dagangan - Menawarkan produk - Melayani pembeli dan transaksi - Menjaga kebersihan area dagang - Berinteraksi dengan wisatawan	- Kios permanen dan kios semi permanen (booth modular) - Area penyimpanan bahan dan perlengkapan dagang - Tempat cuci peralatan - Area servis dan loading barang
		- Service Man - Pengelola	- Mengatur keamanan dan kebersihan kawasan - Memberikan informasi kepada wisatawan - Mengelola jadwal kegiatan publik	- Pos pengelola dan keamanan - Gudang peralatan kebersihan dan ruang servis - Ruang pengelola dan information center - Ruang administrasi dan briefing
	ECONOMY	PENGGUNA	AKTIVITAS	RUANG DAN SIFAT
		Pedagang Kuliner (Makanan Ringan)	- Mempersiapkan produk dagangan - Menawarkan produk - Melayani pembeli dan transaksi - Menjaga kebersihan area dagang	- Booth/kios kuliner modular - Area cuci dan pengolahan limbah - Storage bahan makanan dan alat masak - Zona makan outdoor & indoor semi-terbuka
		Pedagang Kuliner (Makanan Berat)	- Memasak dan menyiapkan menu khas Batu - Menawarkan produk - Melayani pengunjung dan transaksi - Menjaga kebersihan area dan mengelola limbah makanan	- Booth/kios kuliner permanen - Area cuci dan pengolahan limbah - Storage bahan makanan dan alat masak - Zona makan outdoor & indoor semi-terbuka
		Pelaku UMKM Non-Kuliner	- Menjual produk olahan apel, batik, souvenir, dan kerajinan tangan - Menata display dan melakukan promosi produk	- Zona pasar kreatif (creative market) - Galeri produk lokal - Area promosi dan branding bersama
		Pusat Perbelanjaan	- Menjual produk rumah tangga - Menjual produk bahan makanan - Menjual produk elektronik - Menjual produk olahraga - Menjual produk fashion - Menata display dan melakukan promosi produk	- Hall pusat belanja (Shopping Hall) - Area Kasir - Area penitipan barang - Gudang penyimpanan - Area loading barang - Ruang Pengelola - Ruang staff dan karyawan - Ruang keamanan - Toilet umum
		Waiters	- Melayani pengunjung - Mengantarkan pesanan pengunjung - Melakukan cleaning meja	- Area sirkulasi yang luas - Zona makan outdoor & indoor semi-terbuka - Area cuci dan pengolahan limbah - Ruang istirahat

PENGUNA

- Wisatawan
- Pengunjung Umum

AKTIVITAS

- Berbelanja makanan khas dan produk lokal.
- Menikmati suasana foodwalk sambil beristirahat di area hijau
- Menghadiri bazar atau pameran lokal
- Menghadiri bazar atau pameran lokal
- Membeli kebutuhan rumah tangga
- Membeli kuliner

RUANG DAN SIFAT

- Koridor pedestrian komersial yang nyaman
- Area makan publik dengan vegetasi rindang dan tempat duduk
- Zona event dan festival kuliner
- Titik informasi wisata belanja
- Information center
- Koridor pedestrian komersial yang nyaman
- Area makan publik dengan vegetasi rindang dan tempat duduk
- Zona event dan festival kuliner
- Titik informasi wisata belanja

PENGUNA

- Wisatawan

AKTIVITAS

- Berjalan santai dan beristirahat
- Menikmati pemandangan alam dan udara segar
- Berfoto dan bersosialisasi di area hijau
- Mengikuti program edukasi lingkungan seperti eco-tour atau green talk
- Berpartisipasi dalam kegiatan kebersihan bersama

RUANG DAN SIFAT

- Taman tematik
- Area duduk
- Kolam air dangkal/kolam ikan
- Zona foto dan observasi alam (viewing deck)
- Jalur pedestrian hijau (green promenade)
- Ruang edukasi lingkungan outdoor

- Pedagang

- Mempromosikan dagangannya

- -

- Service Man

- Membersihkan area taman, jalur pejalan kaki, dan tempat duduk
- Mengelola sampah dari kegiatan pengunjung dan pedagang
- Merawat fasilitas umum seperti tempat duduk, lampu taman, dan signage

- Ruang penyimpanan peralatan kebersihan (maintenance room)
- Area servis tertutup dekat taman
- Jalur servis belakang (back service path)

- Gardener

- Melakukan penanaman dan perawatan vegetasi
- Memangkas, menyiram, dan mengganti tanaman rusak
- Berkoordinasi dengan komunitas lingkungan untuk kegiatan tanam pohon
- Melakukan pembersihan kolam ikan
- Memberi makan dan perawatan ikan

- Gudang peralatan taman dan pembibitan kecil (nursery)
- Ruang maintenance kolam ikan
- Ruang penyimpanan kompos, pupuk organik, dan pakan ikan
- Area transit kendaraan kecil pengangkut tanaman
- Kolam ikan
- Titik air dan irigasi alami

- Pengelola

- Mengatur jadwal perawatan dan kegiatan komunitas lingkungan
- Mengawasi kebersihan dan keamanan taman
- Mengadakan event edukatif
- Mengelola kolaborasi dengan sekolah, komunitas, dan UMKM

- Ruang kantor pengelola
- Pos pengawasan dan informasi
- Ruang koordinasi dan briefing petugas lapangan
- Ruang istirahat petugas

- Komunitas Lingkungan

- Mengadakan kegiatan edukatif
- Menyelenggarakan aksi penanaman pohon dan kebersihan publik
- Melakukan kampanye kesadaran lingkungan untuk pengunjung

- Amphitheater untuk kegiatan komunitas
- Ruang diskusi outdoor
- Taman edukatif
- Ruang kolaborasi komunitas
- Area pameran karya daur ulang

FUNGSI SEKUNDER	GALERI PRODUK LOKAL & WISATA EDUKATIF	PENGUNA ● Pengelola ● Pelaku UMKM ● Seniman ● Wisatawan ● Pelajar ● Service Man	AKTIVITAS ● Mengatur jadwal pelatihan dan kegiatan komunitas ● Melakukan promosi kegiatan ● Mengatur izin penggunaan ruang bagi peserta atau komunitas ● Pameran dan demo proses pembuatan produk khas Batu ● Memberikan informasi sejarah dan proses produksi ● Mengunjungi zona pameran hasil karya UMKM ● Interaksi wisata edukatif ● Melihat dan membeli produk khas Batu ● Membersihkan area pelatihan dan pameran ● Mengelola sampah dari kegiatan ● Merawat fasilitas umum ● Mengatur keamanan dan kebersihan kawasan	RUANG DAN SIFAT ● Ruang kantor pengelola ● Ruang istirahat petugas ● Area pameran ● Ruang demo produk ● Kios atau booth semi permanen ● Area pameran ● Ruang demo produk ● Area duduk pengunjung / waiting area ● Jalur sirkulasi wisata edukatif ● Toko cinderamata (souvenir shop) ● Ruang penyimpanan peralatan kebersihan ● Ruang servis ● Pos keamanan ● Ruang Istirahat
		PENGUNA ● Pelaku UMKM	AKTIVITAS ● Mengikuti pelatihan singkat tentang pengemasan produk, branding, atau digital marketing ● Mengadakan pameran hasil produk UMKM lokal ● Melakukan kegiatan produksi kecil seperti pengolahan bahan pangan lokal ● Berjejaring dan berkolaborasi dengan pelaku UMKM lain	RUANG DAN SIFAT ● Ruang pelatihan/workshop UMKM ● Ruang produksi mini ● Ruang pameran produk ● Ruang meeting dan konsultasi bisnis ● Area fleksibel untuk pelatihan indoor-outdoor
	ZONA WORKSHOP UMKM	PENGUNA ● Narasumber / Mentor UMKM	● Memberikan pelatihan, seminar, atau pendampingan teknis UMKM ● Membimbing peserta dalam praktik pengemasan dan pengolahan produk ● Melakukan evaluasi hasil pelatihan ● Mengkoordinasikan kolaborasi antar peserta dan lembaga mitra	● Ruang presentasi dan pelatihan dengan proyektor ● Area demonstrasi produk ● Ruang diskusi kecil / mentoring room ● Ruang penyimpanan alat peraga dan bahan pelatihan
		PENGUNA ● Pengelola	● Mengatur jadwal kegiatan ● Mengatur jadwal penggunaan ruang komunitas dan pelatihan ● Mengelola pemeliharaan fasilitas bersama ● Menjalin kerja sama lintas komunitas dan sponsor ● Mengarsipkan dan mendokumentasikan seluruh kegiatan seni dan UMKM	● Kantor pengelola ● Ruang administrasi & arsip kegiatan ● Ruang rapat dan koordinasi komunitas ● Area pengawasan (control room) ● Pos keamanan ● Gudang fasilitas
		PENGUNA ● Lembaga Pemerintah	● Mengadakan program pengembangan UMKM dan pelestarian budaya ● Memberikan bantuan pendanaan, pendampingan, serta promosi ● Menyelenggarakan acara resmi seperti Festival Ekonomi Kreatif Batu ● Melakukan monitoring dan evaluasi kegiatan pelatihan	● Ruang rapat ● Ruang seminar dan publikasi ● Pusat informasi ● Ruang media center

FUNGSI SEKUNDER	ZONA KOMUNITAS & WORKSHOP UMKM	PENGGUNA Wisatawan	AKTIVITAS - Mengikuti kegiatan open workshop atau creative class - Menonton pertunjukan seni lokal - Mengunjungi zona pameran hasil karya UMKM - Berinteraksi dengan pelaku usaha dan komunitas lokal - Mengikuti pop-up event seperti bazar kreatif atau demo masak	RUANG DAN SIFAT - Ruang workshop publik - Area duduk pengunjung - Amphitheater - Outdoor event space/plaza area - Booth cinderamata
	ZONA EKSPRESI	Wisatawan	- Menonton pertunjukan seni lokal - Mengikuti workshop sederhana - Mengapresiasi pameran seni dan budaya Batu	- Amphitheater - Plaza interaktif - Galeri karya
		- Talent - Pembina/Pelatih	- Menyiapkan properti dan mengganti kostum - Menunggu untuk tampil - Menampilkan pertunjukan seni - Memberikan pengarahan	- Ruang ganti kostum dan make-up - Ruang tunggu - Plaza interaktif - Ruang tunggu
PENUNJANG	AREA MAKAN	PENGGUNA - Wisatawan - Anggota Komunitas - Pembina/Pelatih - Pengelola - OB/Service Man - Gardener - Pedagang - Waiters	AKTIVITAS - Memesan - Menunggu pesanan - Makan dan minum - Mengobrol - Memasak - Mengantarkan pesanan - Membersihkan meja	RUANG DAN SIFAT - Stan makanan - Tempat makan - Tempat memasak - Area cuci dan pengolahan limbah
	TOILET UMUM	PENGGUNA - Wisatawan - Anggota Komunitas - Pembina/Pelatih - Pengelola - OB/Service Man - Gardener - Pedagang - Waiters	AKTIVITAS - BAK & BAB - Cuci tangan - Membersihkan badan	RUANG DAN SIFAT - Toilet - Wastafel

ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

2.7

125
PEDAGANG
AKTIF

JENIS RUANG	RUANG	JML	SUMBER	LUAS
SOCIAL	JALUR PEDESTRIAN PUBLIK	-	DA	1000 m ²
	PLAZA INTERAKTIF	200 orang/ ruang 1 ruang	DM & RI	2 m ² /orang(200) = 400 m ² 400 m ²
	AMPHITEATER	100 orang/ ruang 2 ruang	DA	0,8 m ² /orang(100) = 80 m ² 160 m ²
	SPOT FOTO & IKON WISATA	50 orang/ titik 2 titik	DA	0,6 m ² /orang(50) = 30 m ² 60 m ²
	AREA MAKAN	100 orang/ /ruang 1 ruang	TS	1,8 m ² /orang(100) = 180 m ² 180 m ²
	TOTAL			= 1800 m ² + sirkulasi antar ruang (20%) = 2160 m ²
ECONOMY	BOOTH/KIOS KULINER MODULAR	250 unit	TS	2 m ² /unit(250) = 500 m ²
	BOOTH/KIOS KULINER PERMANEN	200 unit	DM & RI	7 m ² /unit(200) = 1400 m ²
	KIOS PRODUK LOKAL & SOUVENIR	50 unit	DM & RI	4 m ² /unit(50) = 200 m ²
	RUANG SERVIS & PENGELOLAAN LIMBAH	1 ruang	TS	40 m ²

JENIS RUANG	RUANG	JML	SUMBER	LUAS
ECONOMY	GUDANG & STORAGE PEDAGANG	2 ruang	DA	20 m ² /unit(2) =40 m ²
	RUANG PENGELOLA & ADMINISTRASI PEDAGANG	1 ruang	DM & RI	50 m ²
	RUANG SERVIS	2 orang/ ruang 2 ruang	AP	3 m x 3 m = 9 m ² 18 m ²
	AREA LOADING & DISTRIBUSI BARANG	1 area	DA	60 m ²
	MUSHOLLA PEDAGANG	5 orang /ruang 1 ruang	AP	9 m ²
	AREA MAKAN	150 orang /ruang 1 ruang	TS	1,8 m ² /orang(150) = 270 m ² 270 m ²
	TOTAL			= 2587 m ² + sirkulasi antar ruang (20%) = 3.104,4 m ² ≈ 3.105 m ²
GREEN SPACE ZONE	TAMAN TEMATIK EDUKATIF	200 orang /area 1 area	TS	1,5 m ² /orang(200) = 300 m ² 300m ²
	AREA DUDUK & KOLAM IKAN	80 orang /titik 2 titik	DM & RI	1,2 m ² /orang(80) = 96 m ² 192 m ²
	JALUR PEJALAN	-	DA	200 m ²
	GUDANG & NURSERY	1 ruang	AP	4 m x 3 m =12 m ²

JENIS RUANG	RUANG	JML	SUMBER	LUAS
GREEN SPACE ZONE	RUANG SERVIS DAN MAINTENANCE	1 ruang	AP	4 m x 3 m = 12 m ²
	RUANG PENGELOLA & POS KEAMANAN	1 ruang	DM & RI	20 m ²
	RUANG KOMUNITAS LINGKUNGAN	20 orang/ ruang 1 ruang	DA	2-2,5 m ² /orang (20) 50 m ² 50 m ²
	TOTAL			= 786 m ² + sirkulasi antar ruang (20%) = 943,2 m ² ≈ 944 m ²
GALERI PRODUK LOKAL & WISATA EDUKATIF	RUANG PENGELOLA	1 ruang	DM & RI	20 m ²
	AREA PAMERAN PRODUK	75 orang/ ruang 1 ruang	TS	1,5 m ² /orang(70) = 105 m ² 105 m ²
	RUANG DEMO PRODUK	1 ruang	DA	30 m ²
	AREA DUDUK & SIRKULASI	60 orang/ ruang 1 ruang	DA	1 m ² /orang(60) = 60 m ² 60 m ²
	BOOTH/KIOS CINDERAMATA MODULAR	10	TS	1,5 m ² /unit(10) = 15 m ²
	RUANG SERVICE & GUDANG	1 ruang	DA	15 m ²
	TOTAL			= 245 m ² + sirkulasi antar ruang (20%) = 294 m ²

JENIS RUANG	RUANG	JML	SUMBER	LUAS
ZONA WORKSHOP UMKM	RUANG PELATIHAN / WORKSHOP	30 orang/ ruang 2 ruang	TS	2 m ² /orang (30) 60 m ² 120 m ²
	RUANG PRODUKSI MINI	1 ruang	DM & RI	40 m ²
	RUANG GALERI	1 ruang	DM & RI	50 m ²
	RUANG SEMINAR	50 orang/ ruang 1 ruang	TS	2 m ² /orang (50) 100 m ² 100 m ²
	RUANG MENTORING	5 orang/ ruang 2 ruang	DM & RI	2-3 m ² /orang (5) 15 m ² 30 m ²
	KANTOR PENGELOLA & ARSIP	1 ruang	DM & RI	25 m ²
	RUANG SERVICE & GUDANG	1 ruang	DA	15 m ²
	OUTDOOR EVENT SPACE	50 orang /area 1 area	TS	3 m ² /orang(50) = 150 m ² 150 m ²
	TOTAL			= 530 m ² + sirkulasi antar ruang (20%) = 636 m ²
EXPRESSION AND CREATIVITY	AMPHITEATER	100 orang/ ruang 2 ruang	DA	0,8 m ² /orang(100) = 80 m ² 160 m ²
	PLAZA INTERAKTIF	200 orang/ ruang 1 ruang	DM & RI	2 m ² /orang(200) = 400 m ² 400 m ²
	GALERI KARYA	75 orang /ruang 1 ruang	TS	1,5 m ² /orang(70) = 105 m ² 105 m ²

JENIS RUANG	RUANG	JML	SUMBER	LUAS
EXPRESSION AND CREATIVITY	CAFETARIA	100 orang/ ruang ruang	DM & RI	1,5 m ² /orang(100) = 150 m ² 150 m ²
	LOBBY & INFORMATION CENTRE	100 orang /ruang 1 ruang	DA	0,8 m ² /orang(100) = 80 m ² 80 m ²
	RUANG GANTI & MAKE UP	20-25 orang/ ruang 1 ruang	DA	2-2,5 m ² /orang (20) = 50 m
	RUANG TUNGGU	100 orang /ruang 1 ruang	TS	1,8 m ² /orang(100) = 180 m ² 180 m ²
	RUANG OPERATOR	2-3 orang /ruang 2 ruang	DA	3m x2 m = 6 m ² 12 m ²
	RUANG TAMU	4-5 orang /ruang 1 ruang	DA	2-2,5 m ² /orang(5) = 12,5 m ² 12,5 m ²
	REHEARSAL ROOM	30 orang/ ruang 1 ruang	AP	6x9 m 54 m ²
	TOTAL			= 1203,5 m ² + sirkulasi antar ruang (20%) = 1444,2 m ² ≈ 1445 m ²
PENUNJANG	MUSHOLLA KARYAWAN	5 orang /ruang 1 ruang	AP	9 m ²
	AREA MAKAN & KAFETARIA	70 orang /ruang 1 ruang	TS	1,8 m ² /orang(70) = 126 m ² 126 m ²
	TOILET UMUM	5 orang /ruang 12 ruang	DA	3 m x 6,5 m = 19,5 m ² (12) 234 m ²
	KANTOR PENGELOLA UTAMA	1 ruang	DM & RI	40 m ²
	RUANG INFORMASI & LAYANAN PUBLIK	1 ruang	TS	25 m ²
	RUANG STAFF & ISTIRAHAT	10 orang /ruang 2 ruang	DA	1,5 m ² /orang(10) = 15 m ² 30 m ²

JENIS RUANG	RUANG	JML	SUMBER	LUAS
PENUNJANG	RUANG KEMANAN & RUANG CCTV	2 orang /ruang 2 ruang	DA	3 m x 3 m = 9 m ² 18m ²
	JANITOR	4 orang /ruang 2 ruang	AP	4 m x 3 m = 12 m ² 24 m ²
	GUDANG	4 orang /ruang 1 ruang	DA	4 m x 3 m = 12 m ² 24 m ²
	TEMPAT PARKIR MOTOR	100 motor	PUPR	14 m x 25 m = 350 m ²
	TEMPAT PARKIR MOBIL	39 mobil	PUPR	27 m x 40 m = 1080 m ²
	TEMPAT PARKIR BUS	6 bus	PUPR	12 m x 40 m =480 m ²
	TAMAN / OUTDOOR COMMUNAL	20 orang /area 1 area	TS	1,5 m ² /orang(20) = 30 m ² 30m ²
	SKYWALK	1 ruang	AP	22 m x 2 m = 44 m ²
	RUANG MEP	5 orang /ruang 1 ruang	AP	150 m ²
	TOTAL			
KEBUTUHAN SEMUA RUANG				= 11.780 m ²

SUMBER

DA : Neufert. Ernst, Neufert architects' data, Blackwell Science Ltd, 2000

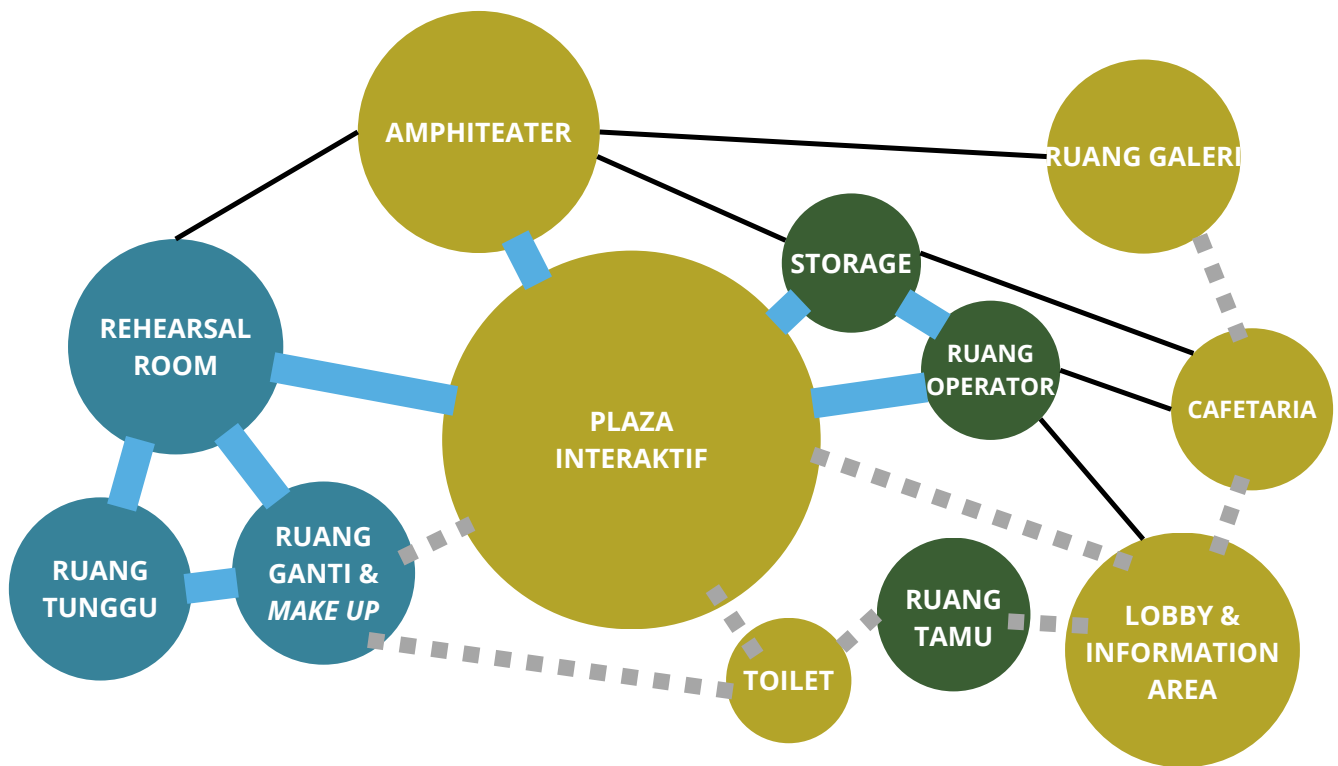
TS : De Chiara. Joseph, Time-Saver Standards for Building Types, McGraw Hill, 1973

DM & RI : Panero. Julius, Dimensi manusia dan ruang interior: buku panduan untuk standar pedoman perancangan, Erlangga , 2003

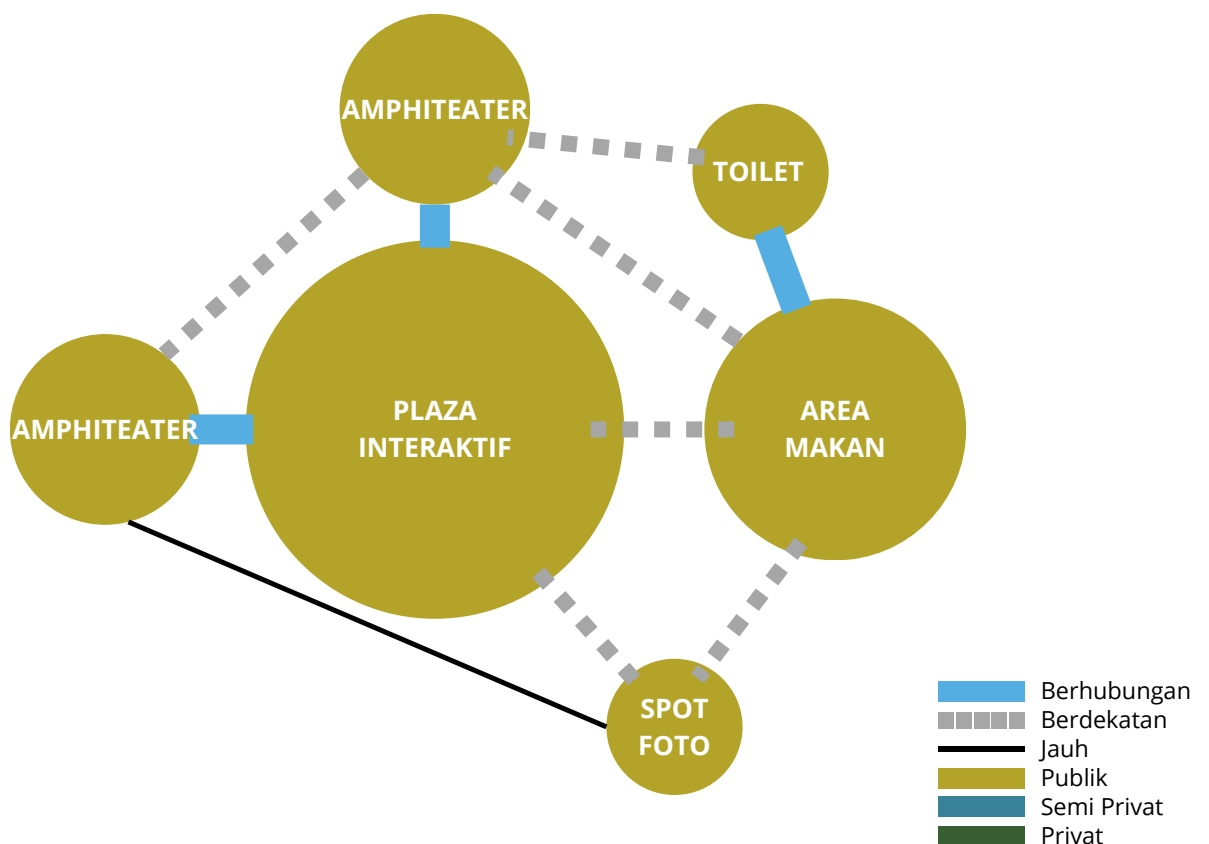
AP : Analisis yang dilakukan dengan perhitungan yang terukur

DIAGRAM KETERKAITAN (Mikro)

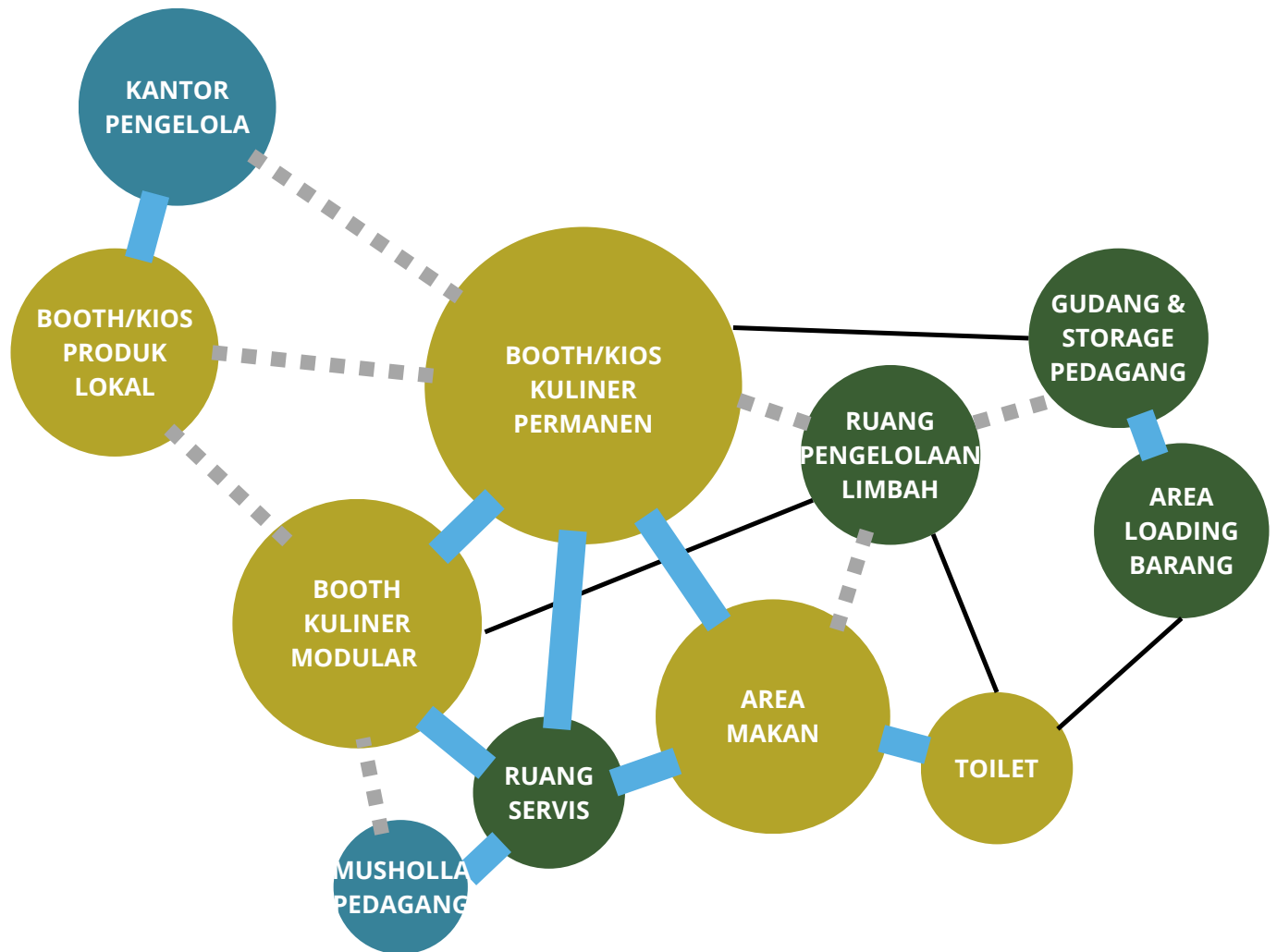
ZONA EKSPRESI



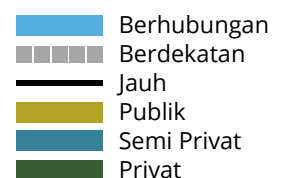
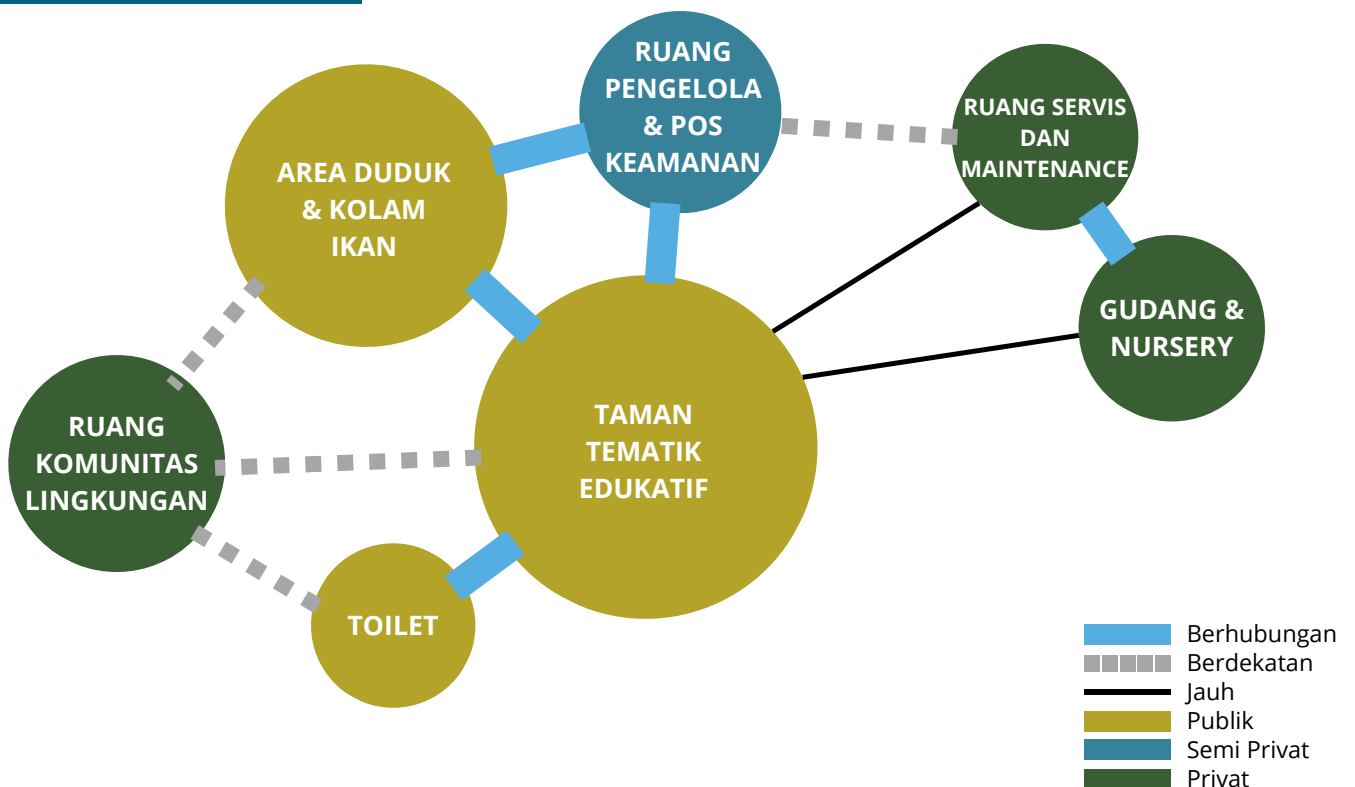
SOCIAL ZONE



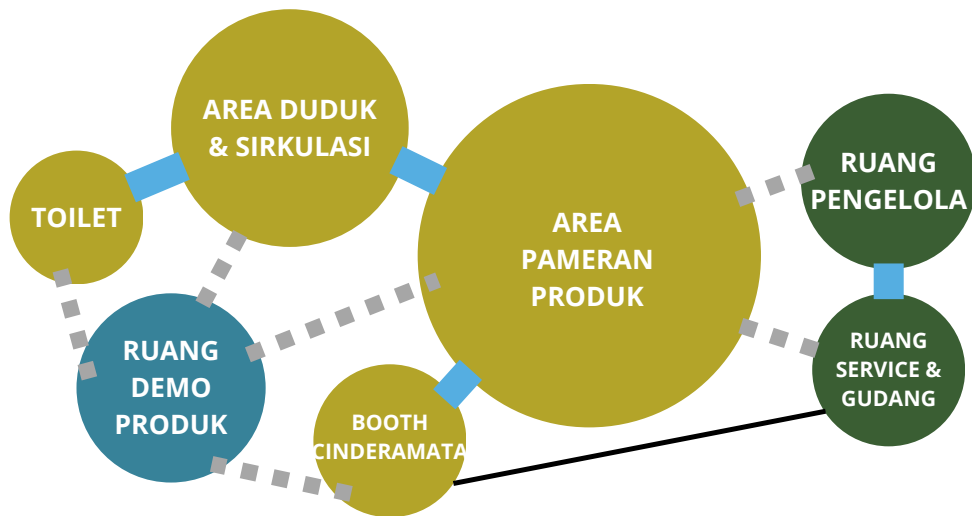
ECONOMY ZONE



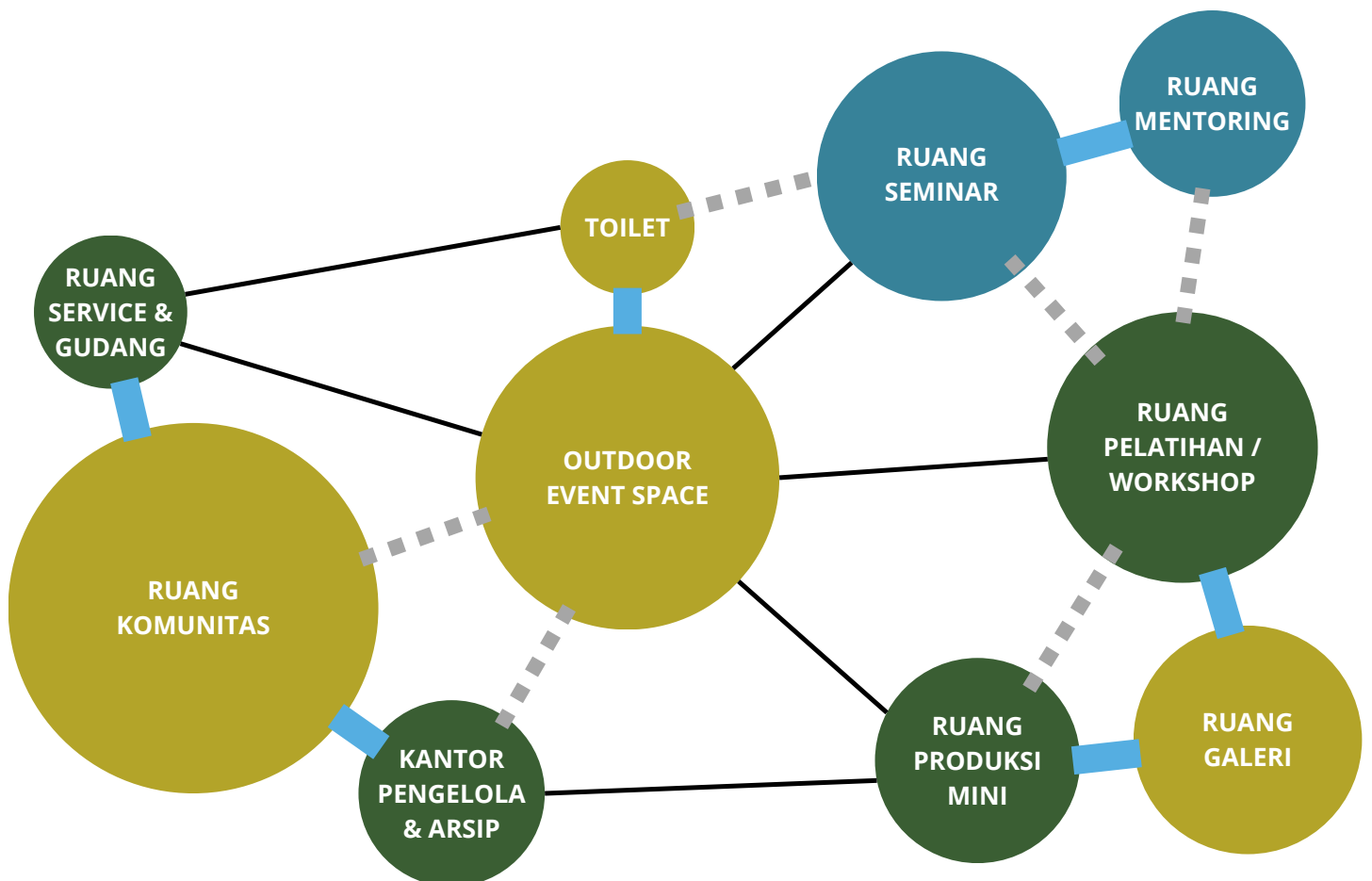
GREEN SPACE ZONE



GALERI PRODUK LOKAL & WISATA EDUKATIF



ZONA KOMUNITAS & WORKSHOP UMKM

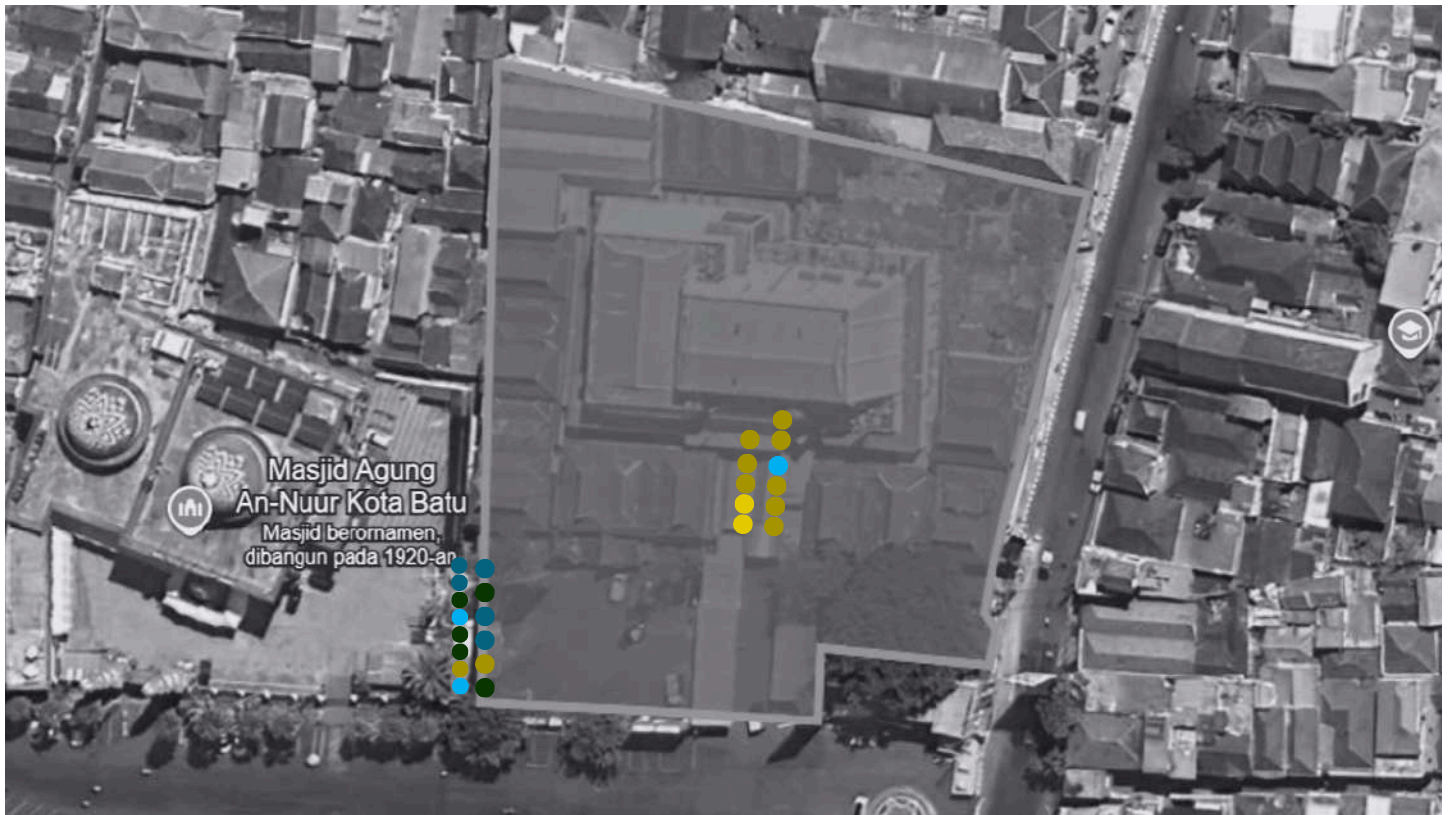


- Berhubungan
- Berdekatan
- Jauh
- Publik
- Semi Privat
- Privat

ANALISIS PEDAGANG

2.9

AREA 1 (PLAZA BATU)



MAKANAN BERAT	MAKANAN RINGAN/JAJANAN	MINUMAN/ES	CINDERAMATA & AKSESORIS	OLEH-OLEH
Mie Ayam Bakso Soto Ayam Lalapan Masakan Jawa Kopi Kaliurang Nasi Padang Gado-Gado Nasi Pecel	Cilok Martabak Mini Sostel Sosis Bakar Sempol Ketan Croffle Jasuke Jajanan Pasar Rujak Manis	Cappucino Cincau Es Degan Kopi Jus Buah Wedang Ronde Angsle STMJ Es Teh Rasa Es Krim Boba	Gelang Gantungan Kunci Kacamata Jam Tangan Mainan Anak	Keripik Apel Keripik Nangka Keripik Pisang Keripik Kentang Dodol Buah Sari Apel Bakpia Apel Buah Apel Buah Jeruk Buah Stroberi Kaos Wisata Batu Tas Sandal
5 Pedagang	3 Pedagang	5 Pedagang	10 Pedagang	2 Pedagang
Total: 25 Pedagang				

ANALISIS PEDAGANG

2.9

AREA 2 (ALUN-ALUN BATU)



MAKANAN BERAT	MAKANAN RINGAN/JAJANAN	MINUMAN/ES	CINDERAMATA & AKSESORIS	OLEH-OLEH
Mie Ayam Bakso Soto Ayam Lalapan Nasi Goreng Bakmi Sate Ayam & Kambing Gado-Gado Nasi Pecel Steak Ayam Masakan Padang	Cilok Jadul Martabak Mini Sostel Sosis Bakar Bakso Bakar Seafood Bakar Lok-Lok Baby Crabs Sempol Telur Gulung Pos Ketan Croffle Jasuke Kacang Rebus Kue Rangin Corndog Roti Bakar Pempek Rujak Jambu Donat Cheese Coin Korean Food Churos Tahu Sutra & Petis Crepes & Kue Leker Polo Pendem Kerak Telor Singkong Keju	Cappucino Cincau Es Degan Kopi Susu Jus Buah Wedang Ronde Angsle STMJ Es Teh Rasa Es Krim Boba Matcha Es Potong Es Kepal Milo Jeruk Peras Es Teler Durian Thai Tea Susu KUD Jelly Susu	Gelang Gantungan Kunci Kacamata Jam Tangan Mainan Anak	Keripik Apel Keripik Nangka Keripik Pisang Keripik Kentang Dodol Buah Sari Apel Bakpia Apel Buah Apel Buah Jeruk Buah Stroberi Kaos Wisata Batu Tas Sandal
17 Pedagang	47 Pedagang	21 Pedagang	13 Pedagang	4 Pedagang
Total: 102 Pedagang				

ANALISIS PEDAGANG

2.9

127
PEDAGANG
AKTIF

AREA 1 (PLAZA BATU)

MAKANAN BERAT	MAKANAN RINGAN/JAJANAN	MINUMAN/ES	CINDERAMATA & AKSESORIS	OLEH-OLEH
5 Pedagang	3 Pedagang	5 Pedagang	10 Pedagang	2 Pedagang
Total: 25 Pedagang				

AREA 2 (ALUN-ALUN BATU)

MAKANAN BERAT	MAKANAN RINGAN/JAJANAN	MINUMAN/ES	CINDERAMATA & AKSESORIS	OLEH-OLEH
17 Pedagang	47 Pedagang	21 Pedagang	13 Pedagang	4 Pedagang
Total: 102 Pedagang				

TOTAL (AREA 1 + AREA 2)

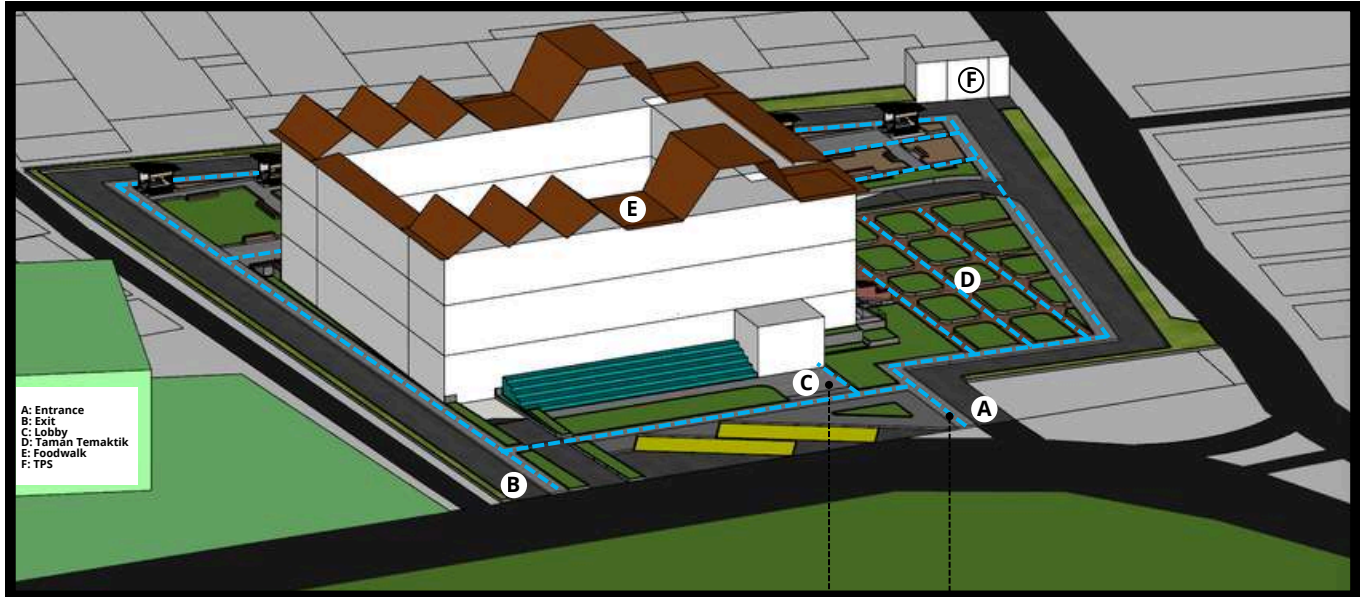
MAKANAN BERAT	MAKANAN RINGAN/JAJANAN	MINUMAN/ES	CINDERAMATA & AKSESORIS	OLEH-OLEH
5 Pedagang	3 Pedagang	5 Pedagang	10 Pedagang	2 Pedagang
17 Pedagang	47 Pedagang	21 Pedagang	13 Pedagang	4 Pedagang
Total				
22 Pedagang	50 Pedagang	26 Pedagang	23 Pedagang	6 Pedagang
Total: 127 Pedagang				

ANALISIS SIRKULASI & AKSESIBILITAS

2.10

PENGUNJUNG

Kategori pengguna memiliki akses dan sirkulasi yang berbeda agar dapat merasakan kemudahan akses, nyaman, dan aman. Akses utama terletak di depan berhubungan langsung dengan jalan arteri.



ENTRANCE

Entrance wisatawan, pedagang dan juga staff, yaitu harus melalui Lobby terlebih dahulu.



PEDESTRIAN WAY

Pedestrian way di sekeliling tapak memiliki lebar 2 m.

PENGUNA BERDASARKAN SIRKULASI



WISATAWAN



ANGGOTA KOMUNITAS



PEDAGANG



PENGELOLA



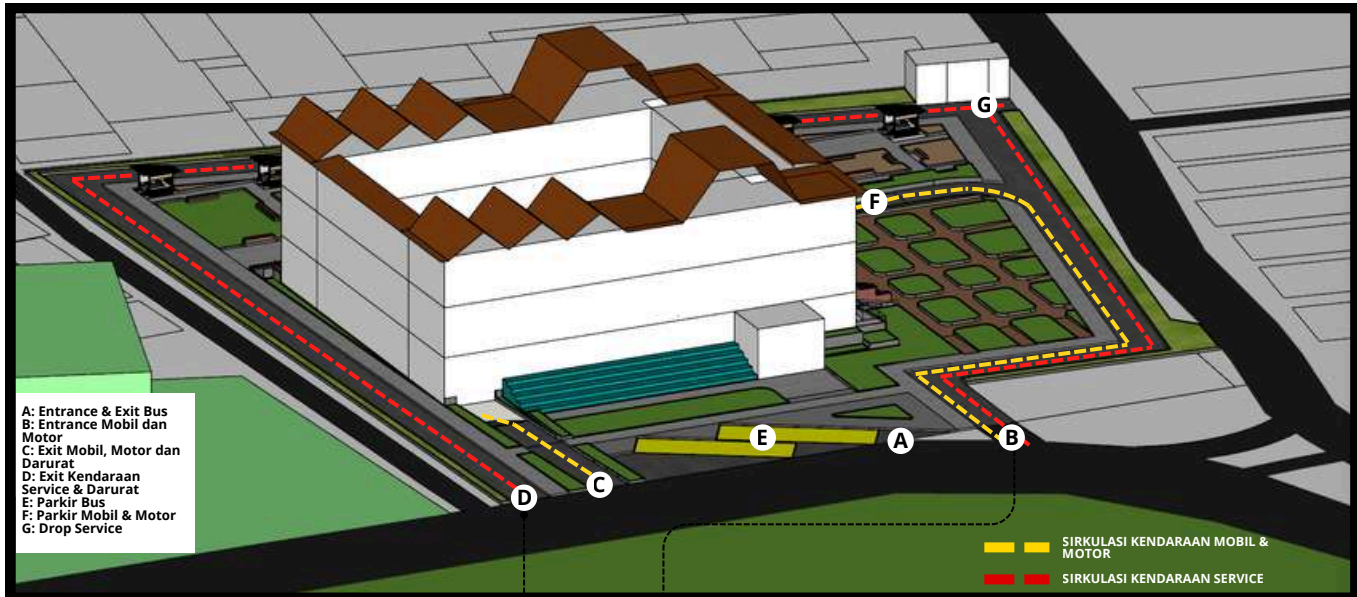
SERVICE

ANALISIS SIRKULASI & AKSESIBILITAS

2.11

KENDARAAN

Kategori pengguna memiliki akses dan sirkulasi yang berbeda agar dapat merasakan kemudahan akses, nyaman, dan aman. Akses utama terletak di depan berhubungan langsung dengan jalan arteri.



EXIT

Exit terletak pada ruas Jalan Gajah Mada di sisi timur Masjid Agung An-Nur

ENTRANCE

Entrance pada ruas Jalan Gajah Mada



AREA PARKIR BUS

Area parkir bus memuat 2 lot



AREA PARKIR MOTOR

Area parkir mobil dapat memuat 52 lot

AREA PARKIR MOBIL

Area parkir mobil dapat memuat 26 lot



AREA LOADING DOCK

Area Loading Barang dapat memuat 1 kendaraan (truk)



Huft, akhirnya dah sampai konsep juga.

Kita spill dulu mungkin ya, konsep dari perancangan Foodwalk kita...

Dikit lagi nih, next step kita ngapain?

KONSEP DASAR 2.9

HARMONYSCAPE

"**HARMONYSCAPE**" berasal dari kata Harmony (keselarasan) dan Landscape (bentang ruang). Konsep ini mencerminkan hubungan yang seimbang antara manusia, alam, dan aktivitas ekonomi melalui ruang publik yang berkelanjutan dan berjiwa sosial. Dalam konteks revitalisasi Foodwalk terintegrasi dengan Alun-Alun Kota Batu, Harmonyscape menjadi gagasan untuk menciptakan ruang yang tidak sekadar menjadi tempat transaksi ekonomi, tetapi juga wadah kolaborasi, interaksi sosial, dan penghargaan terhadap identitas budaya lokal.

Ruang dalam Harmonyscape dirancang untuk menstimulasi koneksi antar manusia melalui pengalaman ruang yang terbuka, teduh, dan menyatu dengan alam—menghadirkan hubungan yang sinergis antara ekologi, ekonomi, dan emosi manusia.

QS. Al-Baqarah ayat 164

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, kapal yang berlayar di laut dengan membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupkan bumi sesudah mati (kering)-nya, dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh terdapat tanda-tanda bagi kaum yang memikirkan."

Dalam konteks arsitektur dan perancangan ini, ayat ini mengandung pesan bahwa manusia sebagai **khalifah fil-ardh (penjaga bumi)** memiliki tanggung jawab untuk **menjaga, mengelola, dan melestarikan alam** yang telah Allah percayakan. Alam bukan sekadar sumber daya untuk dimanfaatkan, tetapi juga media kontemplatif yang memperkuat hubungan spiritual manusia dengan Penciptanya.

Hadis HR. Ahmad

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya."

Dalam konteks arsitektur dan perancangan, hadis ini menegaskan bahwa ruang yang dirancang harus memberikan manfaat luas bagi masyarakat. Arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai objek fisik, tetapi sebagai wadah kehidupan sosial yang mampu meningkatkan kualitas hidup penggunanya. Pada perancangan **foodwalk** ini, prinsip kemanfaatan diwujudkan melalui penyediaan ruang publik yang **inklusif**, mendukung aktivitas ekonomi UMKM, serta menciptakan lingkungan yang **sehat** dan **nyaman**. Dengan demikian, desain tidak hanya menghadirkan estetika, tetapi juga berperan sebagai sarana **pemberdayaan sosial** dan peningkatan **kesejahteraan masyarakat**.

QS. Al-Baqarah ayat 29

Dalam perspektif arsitektur, ayat ini mengandung makna bahwa alam merupakan **anugerah** yang dapat **dimanfaatkan** oleh manusia, namun harus dikelola dengan **penuh tanggung jawab**. Pemanfaatan tersebut **bukanlah** bentuk **eksploitasi**, melainkan **amanah** untuk **menjaga keseimbangan** dan **keberlanjutan** lingkungan.

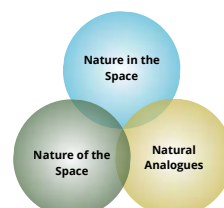
Pada perancangan ini, prinsip tersebut diterapkan melalui **pendekatan biophilic design** yang mengintegrasikan **elemen alam** ke dalam **ruang**, seperti vegetasi, pencahayaan alami, dan sirkulasi udara. Hal ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang sehat, berkelanjutan, serta memperkuat hubungan antara manusia dan alam sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

QS. Al-Jasiah ayat 13

Ayat ini menunjukkan bahwa alam diciptakan sebagai **sistem** yang mendukung **kehidupan manusia**, sekaligus menjadi sarana untuk berpikir (**tafakkur**) dan bersyukur. Oleh karena itu, manusia memiliki tanggung jawab untuk mengelola dan menata lingkungan secara bijak, bukan merusaknya.

Dalam konteks perancangan foodwalk, ayat ini relevan dengan upaya **penataan kawasan** yang sebelumnya **padat** dan kurang tertata menjadi ruang yang lebih terstruktur, harmonis, dan ramah lingkungan. Pendekatan **biophilic** digunakan untuk **mengembalikan keseimbangan** antara aktivitas manusia dan alam, sehingga tercipta ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman ruang yang menyenangkan dan **reflektif**.

Biophilic Design
Browning et al. (2014)



BAB 3

KONSEP DAN PENGEMBANGAN PERANCANGAN

KONSEP BENTUK

KONSEP TAPAK

KONSEP SIRKULASI & AKSESIBILITAS

KONSEP RUANG

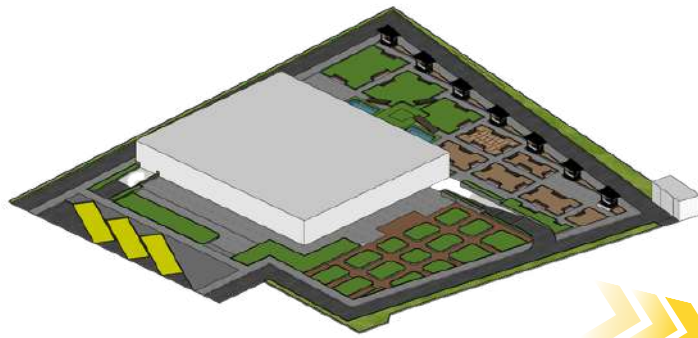
KONSEP SISTEM BANGUNAN

PENERAPAN PRINSIP ISLAMI DAN PENDEKATAN PADA PERANCANGAN

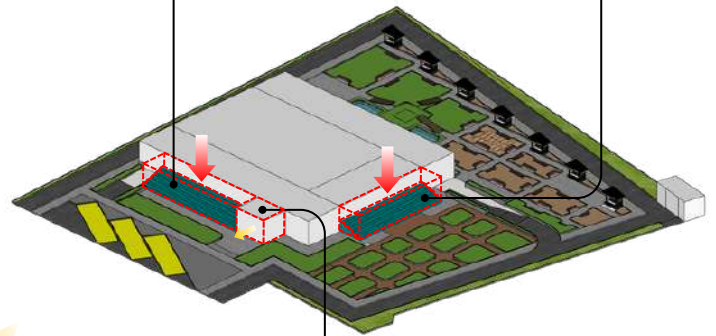
KONSEP BENTUK

3.1.

Massa bangunan diletakkan di tengah tapak

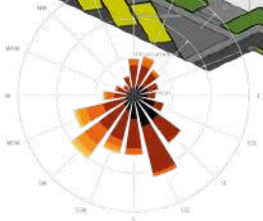
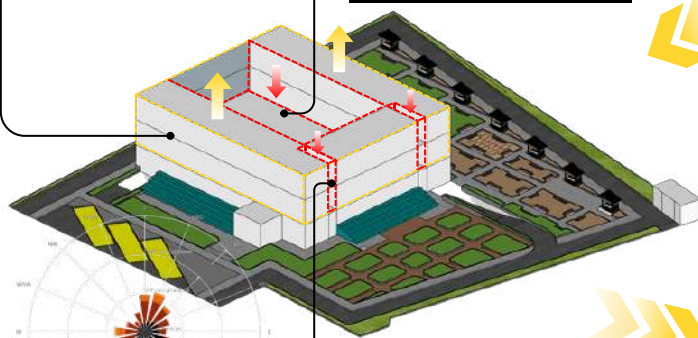


pengurangan massa pada bagian selatan dan timur sebagai area communal space

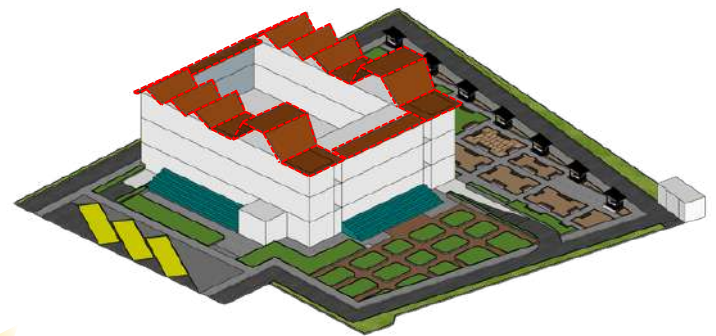


massa di copy ke atas sebagai lantai 2 & 3

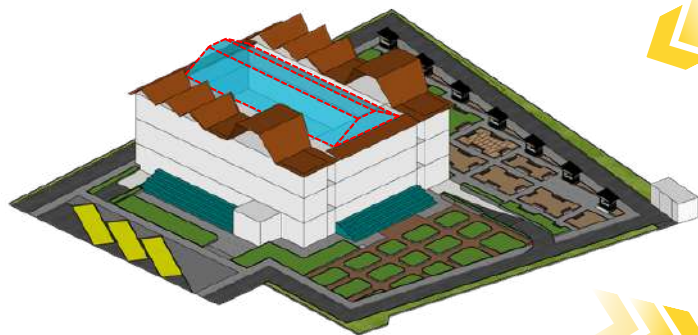
pengurangan massa pada bagian tengah bangunan sebagai Plaza interaktif serta merespon cahaya matahari untuk pencahayaan alami pada siang hari



pengurangan massa pada sisi tenggara sebagai respon analisis angin



penggunaan atap pelana dan miring merupakan respon terhadap curah hujan yang tinggi di Indonesia



penggunaan atap skylight berbentuk sirip-sirip pada area plaza interaktif bertujuan untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami pada area dalam bangunan



hasil final transformasi bentuk

KONSEP BENTUK

3.1.

Tata massa bangunan disesuaikan dengan bentuk tapak serta analisis iklim. Bentuk bangunan memiliki 1 tata massa untuk memaksimalkan sirkulasi ruang dan pencahayaan serta untuk menyediakan kebutuhan ruang hijau yang lebih maksimal.

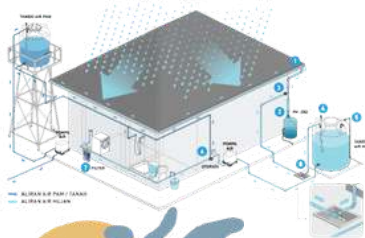
CULTURAL IDENTITY

Terdapat area komunal untuk menampilkan kesenian dan UMKM

FLOW ARCHITECTURE
Bentuk bangunan mengikuti aliran pergerakan pejalan kaki dari Alun-Alun → Foodwalk



Penggunaan kolam sebagai rainwater harvesting yang berguna sebagai perawatan area green space.



Penggunaan atap skylight pada area plaza interaktif dengan bentuk sirip-sirip berfungsi mengurangi konsumsi energi di siang hari, dan memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami pada bangunan.



Penggunaan ragam batik khas Kota Batu seperti batik banteng, batik tempe, dll pada ornamen interior untuk memperkuat identitas budaya dan kearifan lokal Kota Batu.

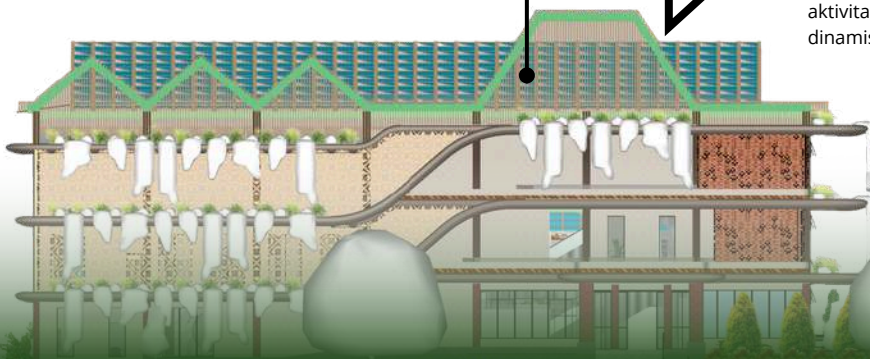
Penggunaan kisi-kisi pada fasad bagian atap untuk memaksimalkan penghawaan alami pada area foodwalk

Bentuk pegunungan Kota Batu



Selain itu, bentuk atap juga melambungkan irama aktivitas UMKM & komunitas seni Batu yang dinamis.

Penggunaan atap miring juga merupakan respon terhadap iklim tropis di Indonesia.

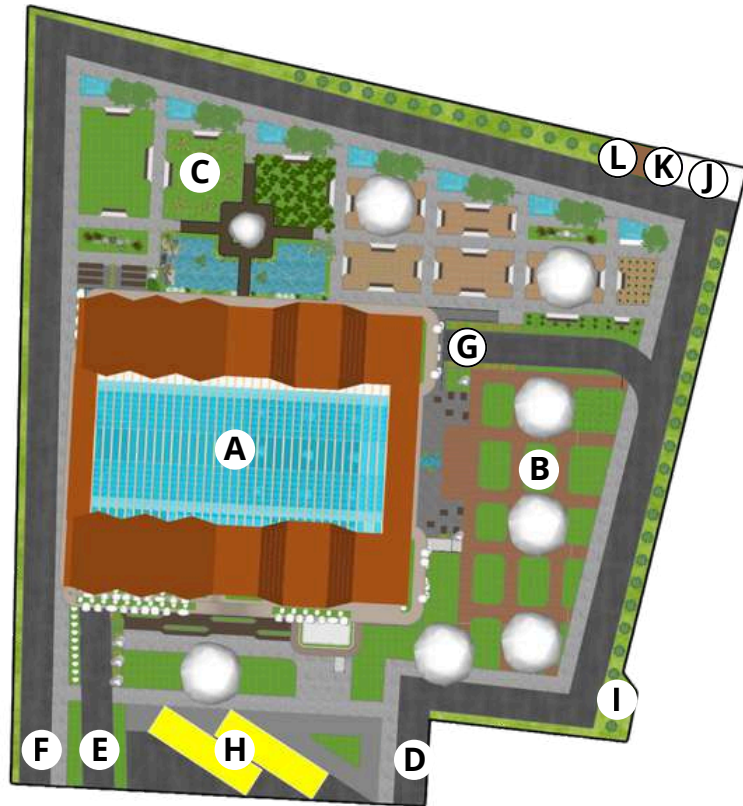


KONSEP TAPAK

3.2.

KETERANGAN

- A: FOODWALK
- B: TAMAN TEMATIK 1
- C: TAMAN TEMATIK 2
- D: ENTRANCE
- E: EXIT MOBIL & MOTOR
- F: EXIT SERVICE & EMERGENCY
- G: AKSES PARKIR MOBIL & MOTOR
- H: PARKIR BUS
- I: AREA RESAPAN
- J: TPS
- K: GUDANG ALAT PERTANIAN & TAMAN
- L: POWER HOUSE



PRESENCE OF WATER (KEHADIRAN AIR)



Rainwater Harvesting Pond pada sisi utara yang didesain estetik, sekaligus sumber edukasi lingkungan

VISUAL CONNECTION WITH NATURE

penambahan vegetasi berupa pohon glodokan tiang di sisi timur dan selatan untuk peredam kebisingan



Akses pejalan kaki dan kendaraan di bedakan agar tidak mengganggu kenyamanan antar pengguna

Taman tematik di sisi utara dan timur bangunan yang digunakan sebagai zona edukasi, area komunal, area duduk, tunggu, dan ruang transisi outdoor.



Penggunaan vegetasi khas Kota Batu seperti tanaman buah, tanaman hias, dan komoditas pertanian.



Akses masuk utama menuju area foodwalk dari arah Alun-Alun Batu dan jalan arteri.

Taman tematik di sisi depan bangunan yang digunakan sebagai buffer zone, area duduk dan tunggu.

MATERIAL CONNECTION WITH NATURE



ASPAL
(material sirkulasi kendaraan)



TERACOTA TILES
(material pedestrian)



KISI-KISI KAYU
(material fasad)



ROTAN SINTESIS
(material fasad dan ornamen interior)



ANDESIT
(material eksterior)



BATU BATA
(material fasad)



BETON EKSPOS
(material eksterior)



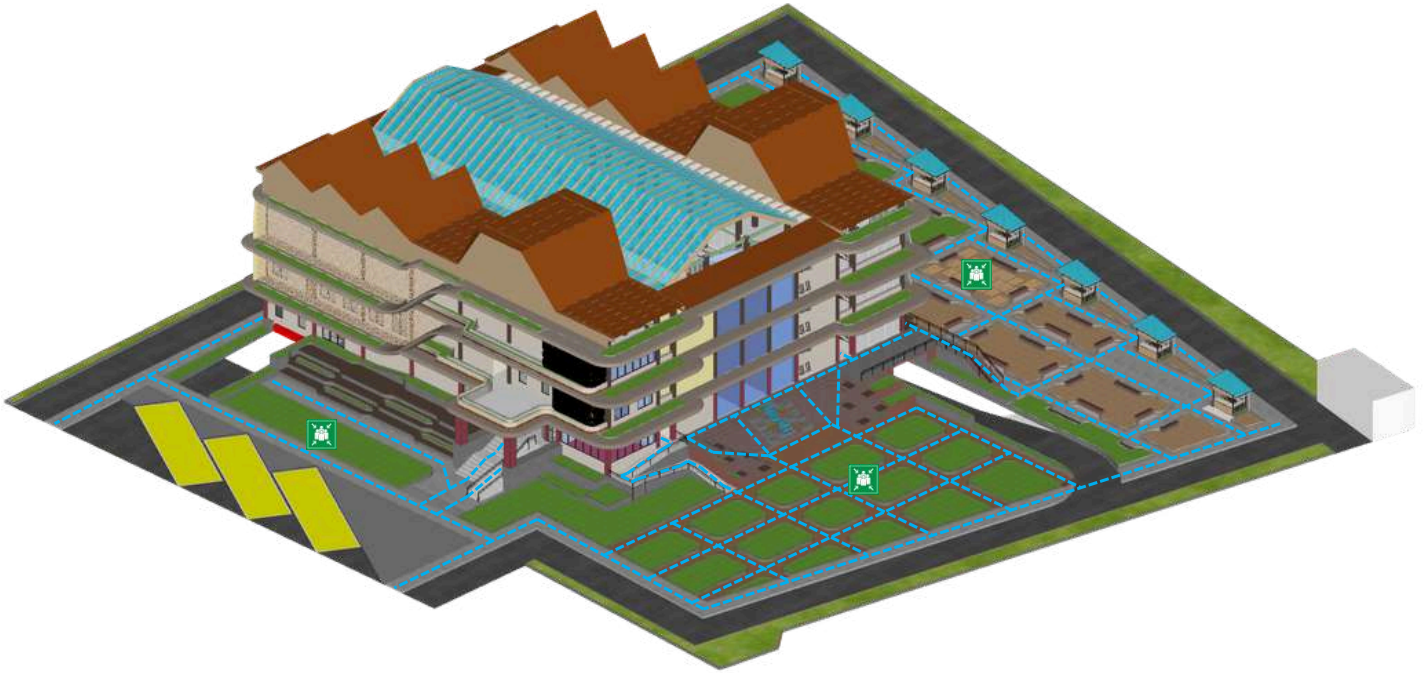
TERRAZO
(material eksterior)

KONSEP SIRKULASI & AKSESIBILITAS

3.3.

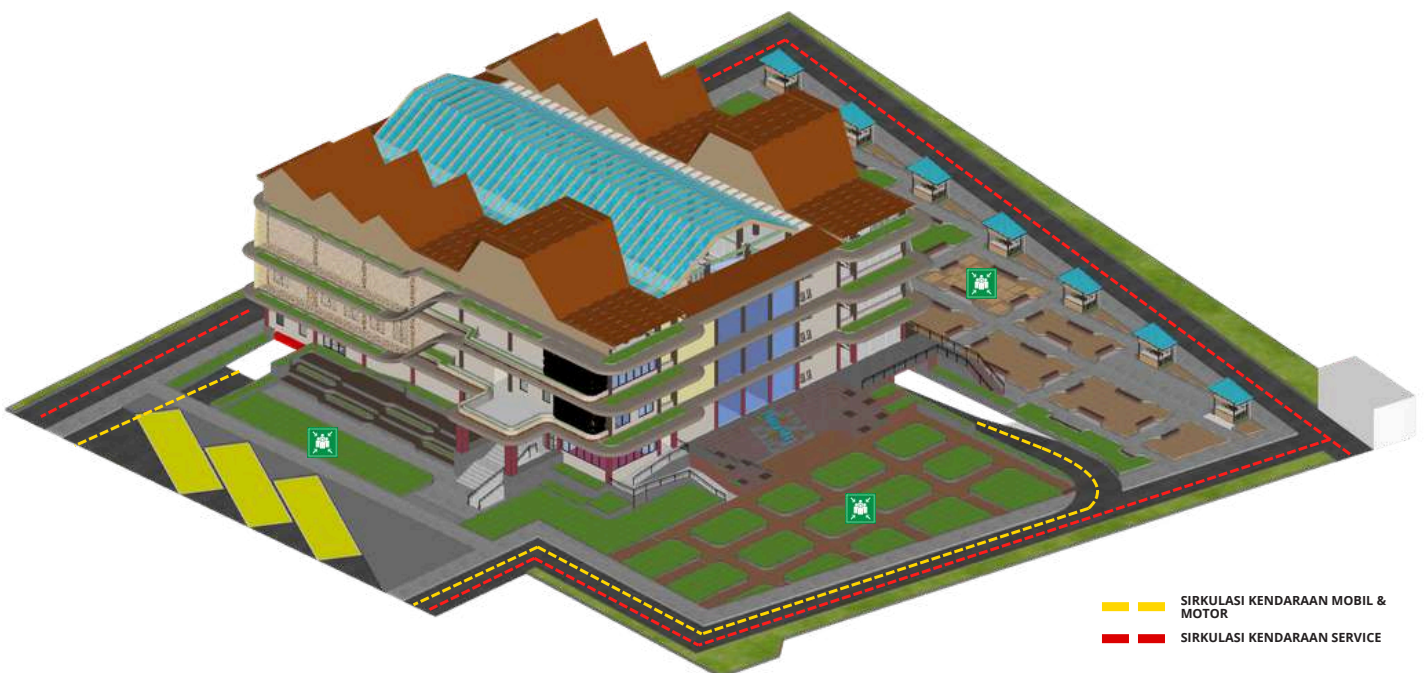
PENGUNJUNG

akses dan sirkulasi pengguna dan kendaraan dirancang berbeda agar dapat merasakan kemudahan akses, nyaman, dan aman. Akses utama terletak di depan berhubungan langsung dengan jalan utama dengan setiap akses kedalam bangunan di semua sisi dilengkapi dengan ramp bagi penyandang disabilitas. Sirkulasi dirancang dapat terhubung secara langsung antar tiap zona, dilengkapi dengan titik kumpul evakuasi di setiap sisi yang mudah dijangkau pengguna.



KENDARAAN

Akses dan sirkulasi pengguna dan kendaraan dirancang berbeda agar dapat merasakan kemudahan akses. Akses utama terletak di depan berhubungan langsung dengan Jalan Gajah Mada. Sirkulasi kendaraan pengunjung baik motor maupun mobil di arahkan ke dalam basement sedangkan untuk kendaraan *service* maupun kendaraan *emergency* dirancang mengelilingi tapak untuk memberikan efektifitas dalam akses.



KONSEP RUANG

3.4.

Ruang terhubung satu sama lain untuk memberikan ruang interaksi yang leluasa untuk para pengunjung, dengan perbedaan level untuk pengaturan sifat ruang

EXPRESSION AND CREATIVITY ZONE

PLAZA INTERAKTIF	RUANG TUNGGU	RUANG GALERI
AMPHITEATER	RUANG OPERATOR	STORAGE
RUANG GANTI & MAKE UP	RUANG TAMU	TOILET

SOCIAL ZONE

PLAZA INTERAKTIF	AREA MAKAN
AMPHITEATER	TOILET
SPOT FOTO	COMMUNALE SPACE

ECONOMY ZONE

BOOTH KULINER (MAKANAN)	AREA MAKAN	LOADING DOCK
BOOTH KULINER (MINUMAN)	KANTOR PENGELOLA	STORAGE PEDAGANG
BOOTH/KIOS PRODUK LOKAL		

GREEN SPACE ZONE

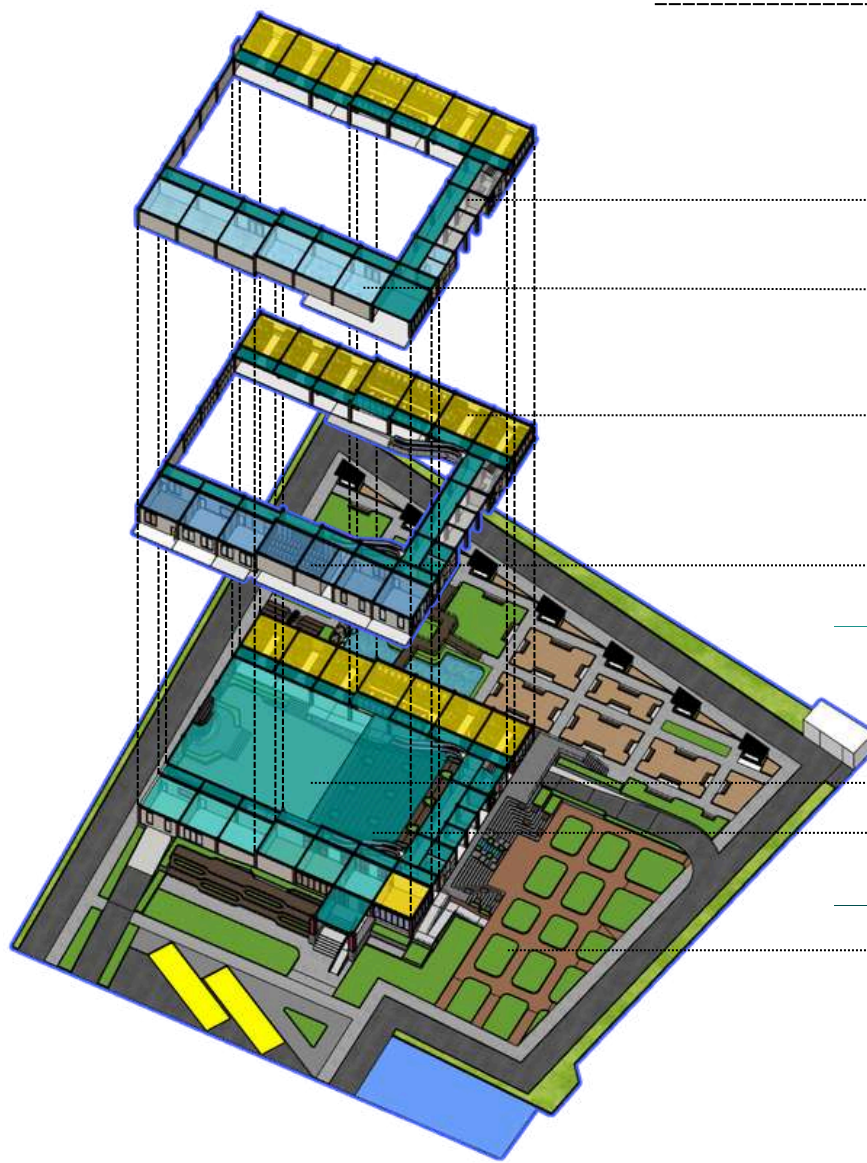
TAMAN TEMATIK EDUKATIF
AREA DUDUK & KOLAM IKAN
RUANG SERVIS DAN MAINTENANCE
GUDANG & NURSERY

ZONA KOMUNITAS & WORKSHOP UMKM

AULA SERBAGUNA
RUANG SEMINAR

GALERI PRODUK LOKAL & WISATA EDUKATIF

AREA PAMERAN PRODUK
RUANG DEMO PRODUK
RUANG MENTORING
RUANG PELATIHAN / WORKSHOP
RUANG PRODUKSI MINI
BOOTH CINDERAMATA
TOILET



PENUNJANG
COMMUNITY & UMKM
WORKSHOP ZONE

ECONOMY ZONE

LOCAL PRODUCT
GALLERY &
EDUCATIONAL TOURISM

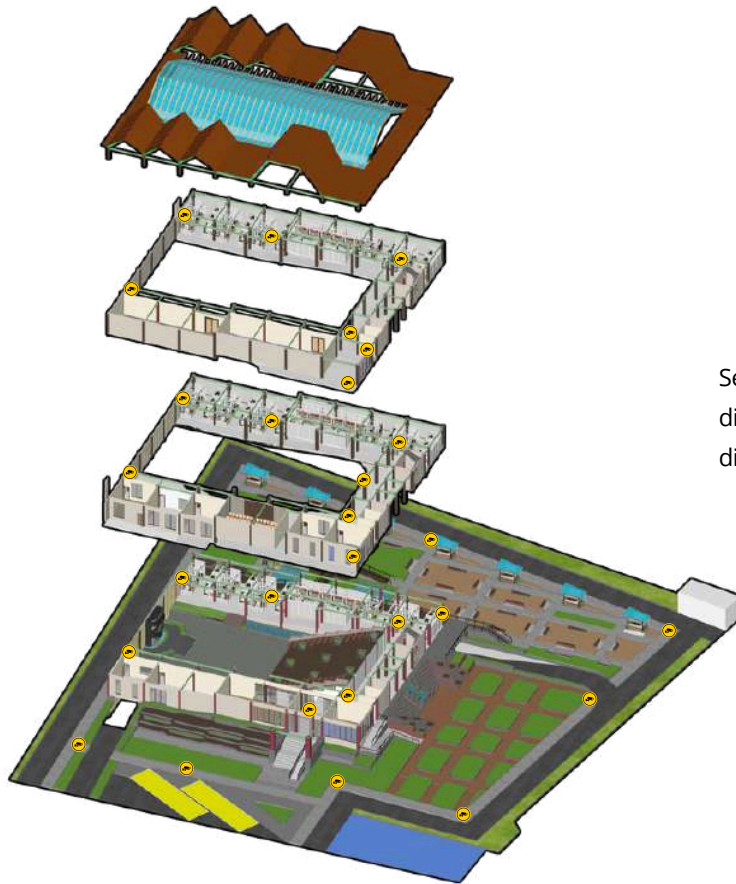
EXPRESSION &
CREATIVITY
SOCIAL ZONE

GREEN SPACE ZONE

KONSEP SISTEM BANGUNAN

3.5

SISTEM KEAMANAN



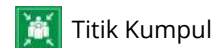
CCTV

Setiap area diawasi dengan cctv 24 jam yang selalu dikontrol dan dilengkapi dengan security yang berjaga di beberapa titik.

BENCANA



■■■ Jalur Evakuasi



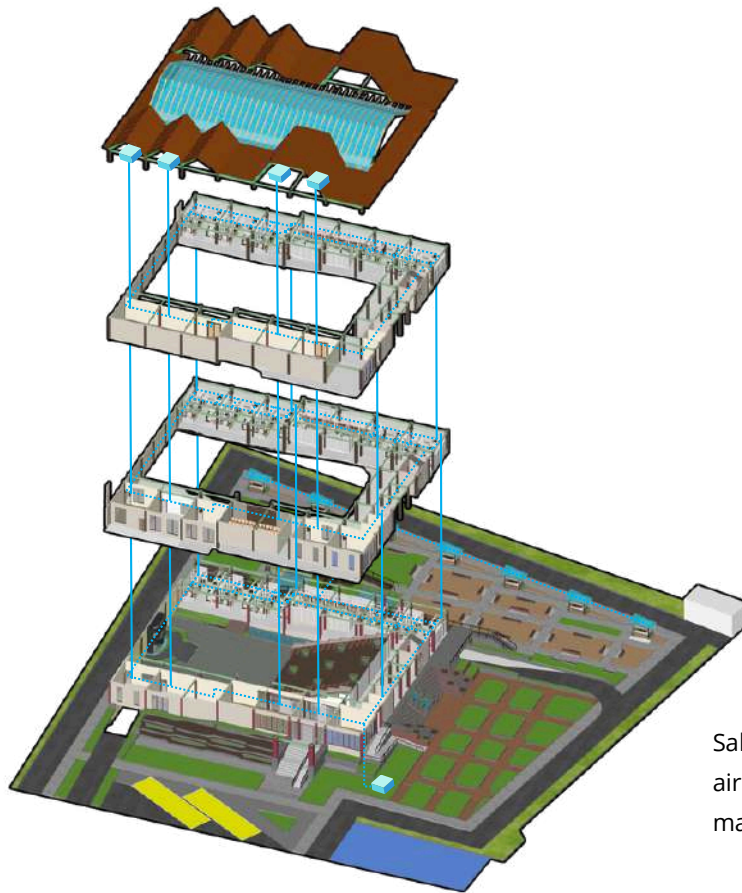
Titik Kumpul

Jalur evakuasi bencana pada lantai 2 & 3 melalui area sirkulasi dan menuju tangga darurat. Dan untuk di lantai 1 menuju ke ruang terbuka di luar bangunan yang dilengkapi titik kumpul evakuasi di setiap sisi bangunan.

KONSEP SISTEM BANGUNAN

3.5

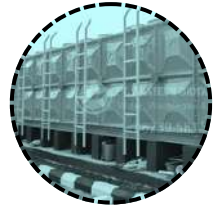
UTILITAS AIR



Water Tank



Roof Water Tank

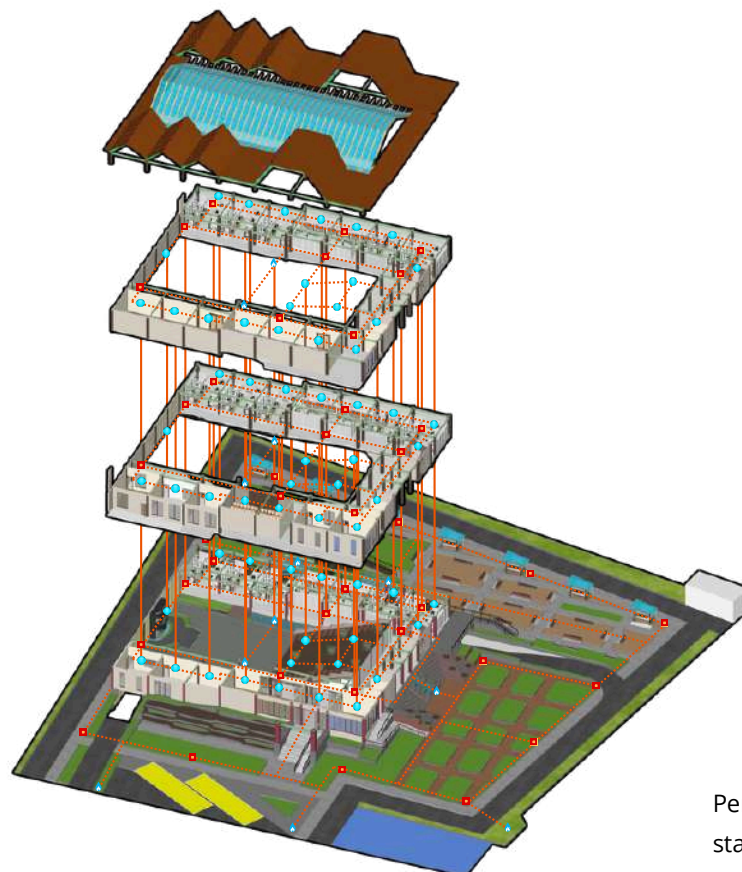


Pompa Air



Saluran air dengan sistem loop dapat membuat debit air lebih merata sehingga dapat meminimalisir malfungsi penurunan debit air.

SISTEM KEBAKARAN



--- Jaringan Air

Box Hydrant

Sumber Air

Water Sprinkle

Fire Hydrant System



Water Sprinkle

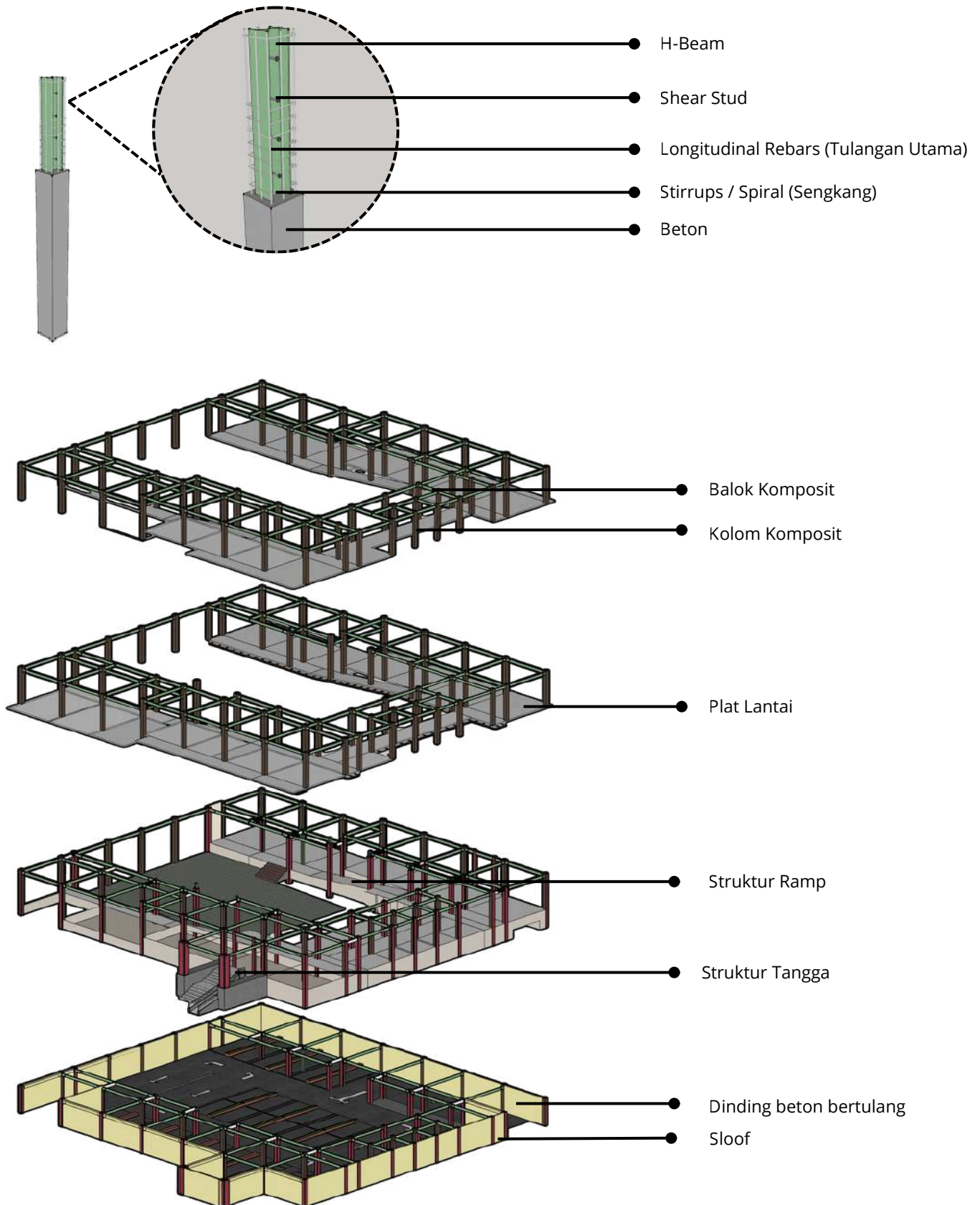


Penempatan titik sepanjang 35-38 m berdasarkan standar National Fire Protection Association (NFPA).

KONSEP SISTEM BANGUNAN

3.5

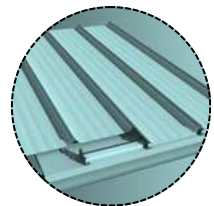
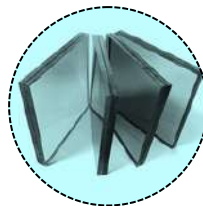
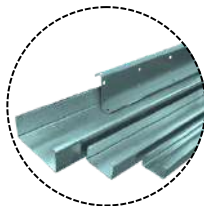
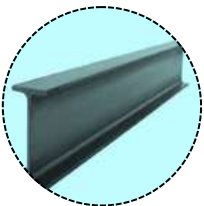
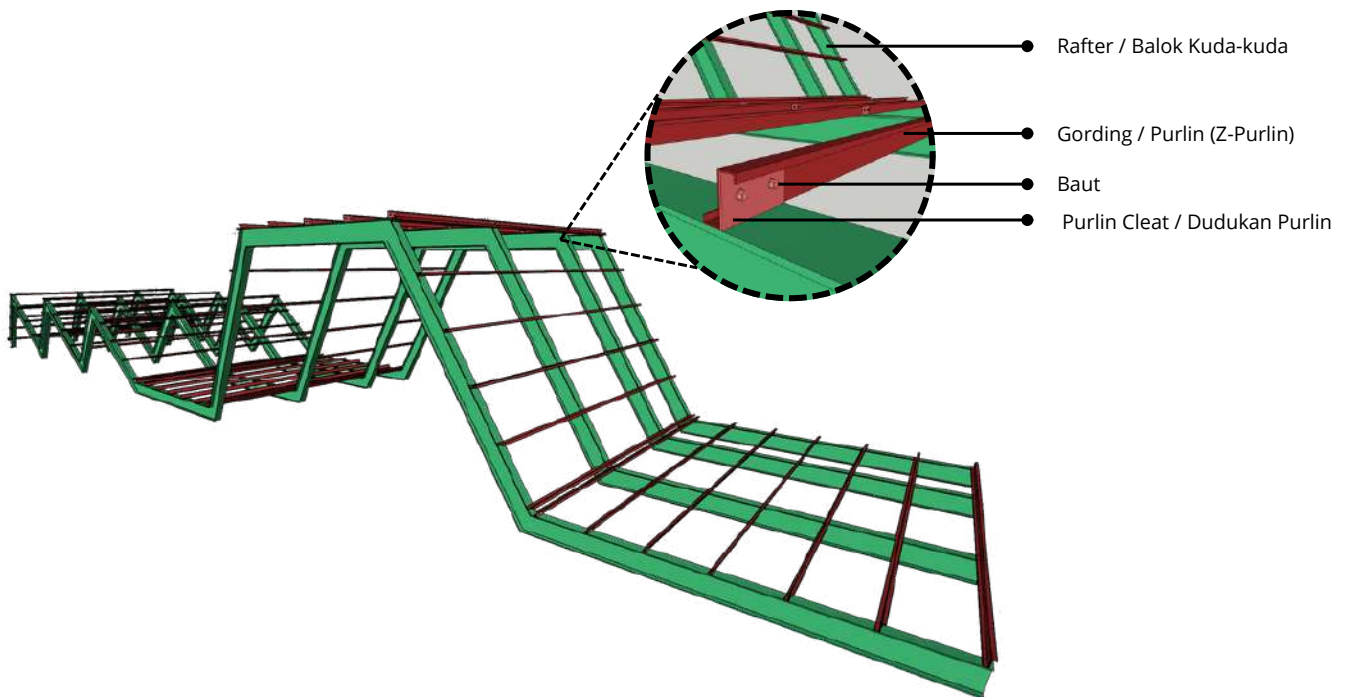
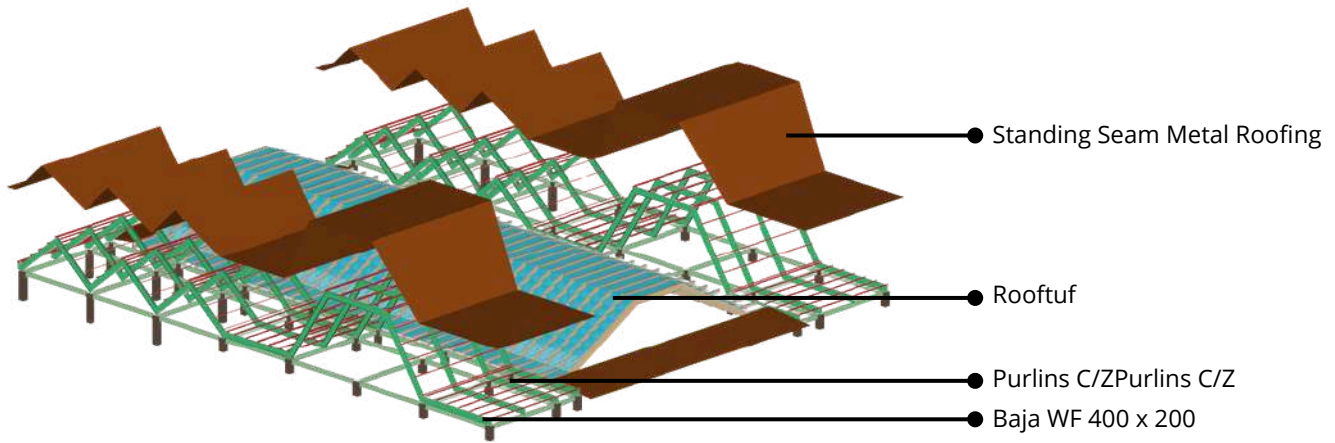
STRUKTUR BANGUNAN

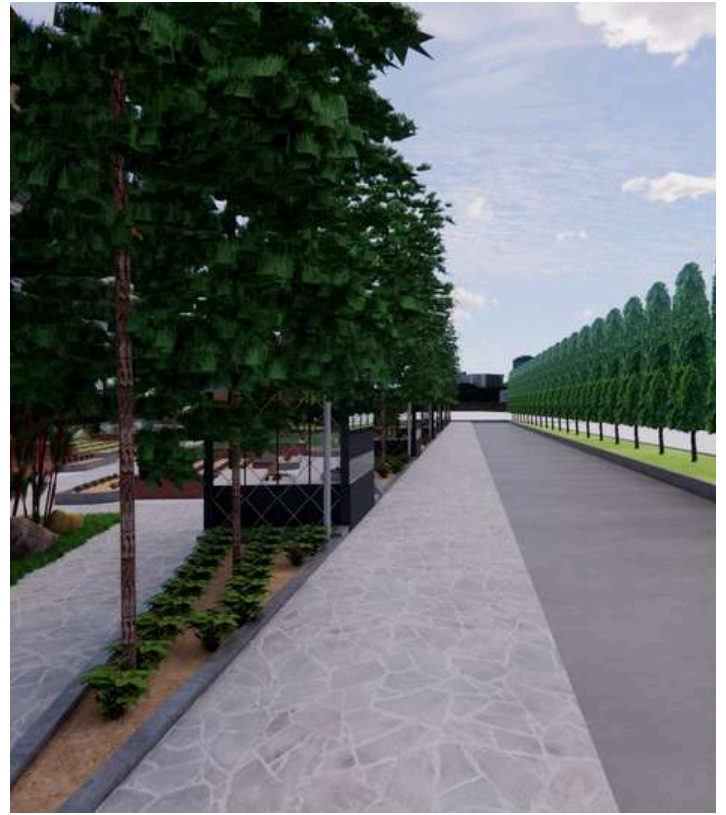
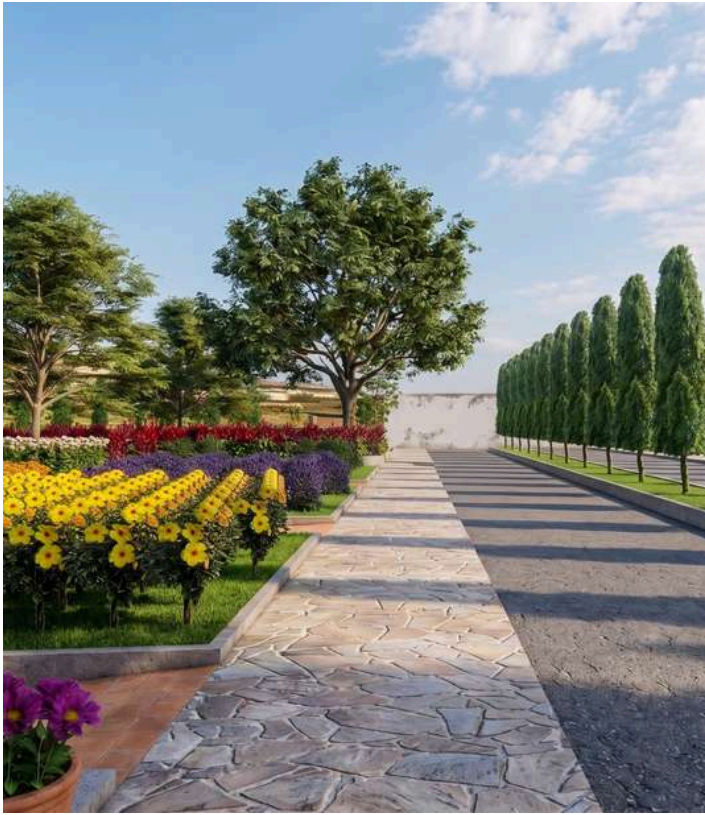


KONSEP SISTEM BANGUNAN

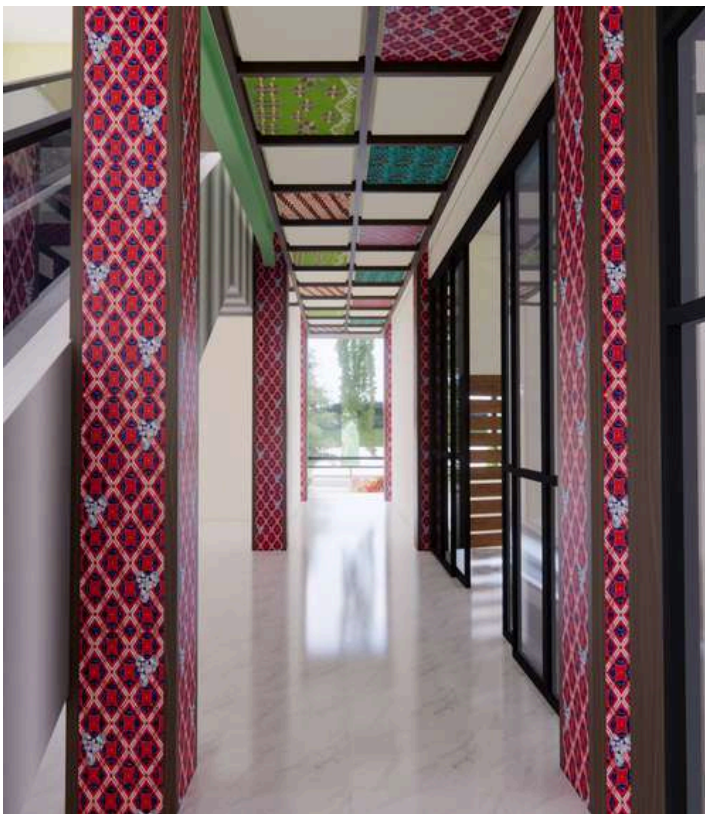
3.5

STRUKTUR ATAP



PRINSIP KEADILAN**REFUGE****CONNECTED****EQUITABLE**

Jalur pedestrian yang di desain aman dan nyaman, sehingga memberikan rasa perlindungan terhadap pengunjung.

RASA SYUKUR**BIOMORPHIC FORMS & PATTERNS****ADAPTIVE**

Penggunaan teracota tiles dan motif batik khas Kota Batu pada ornamen interior dan eksterior bangunan sebagai identitas dan pengenalan budaya lokal. Selain itu adanya pengulangan yang teratur memberikan kesan yang kontras.



Penggunaan material alami seperti kayu, teracota, batu andesit, batu alam, dll.



Orientasi bangunan mengarah ke view pegunungan Arjuno di sisi Utara tapak dan Alun-Alun Batu di sisi Selatan tapak. Selain itu orientasi ruang terbuka mengarah ke taman tematik sisi luar yang membuat adanya interaksi manusia dengan alam yang dirasakan pancaindra melalui pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan.

PRINSIP KEADILAN

CONNECTION WITH NATURAL SYSTEMS

COMMUNALE

ADAPTIVE

KEBERSAMAAN DAN SILATURAHMI

NON RHYTHMIC SENSORY STIMULI

CONNECTED

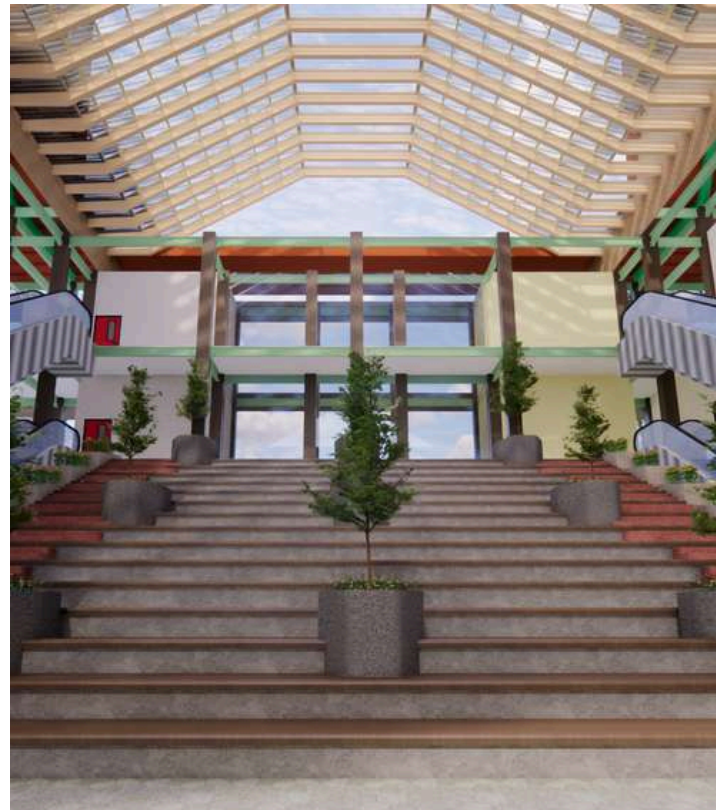


Taman tematik pada area outdoor yang dengan tanaman khas Kota Batu dengan dilengkapi beberapa tempat duduk untuk bersantai yang dapat memberikan relaksasi secara tidak langsung kepada pengunjung.

RASA SYUKUR

BIOMORPHIC FORMS & PATTERNS

ADAPTIVE



Amphiteater dilengkapi dengan vegetasi alami pada area plaza interaktif yang dapat digunakan untuk pertunjukan budaya, festival, nobar, dll. Menggunakan atap skylight berbentuk sirip untuk memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami di dalam bangunan agar seperti di alam sekitar.

PRINSIP KEADILAN

CONNECTION WITH NATURAL SYSTEMS

COMMUNALE

ADAPTIVE

RASA SYUKUR

NON VISUAL CONNECTION WITH NATURE

EQUITABLE

CONNECTED

TAFAKKUR

THERMAL & AIRFLOW VARIABILITY

PRESENCE OF WATER (KEHADIRAN AIR)



Rainwater Harvesting Pond yang didesain estetik dengan instalasi air terjun kecil sebagai titik relaksasi akustik alami sekaligus sumber edukasi lingkungan. Kolam dangkal dengan ikan koi/ikan lokal yang bisa diberi makan oleh pengunjung.

KEBERSAMAAN DAN SILATURAHMI

THERMAL & AIRFLOW VARIABILITY

ADAPTIVE

COMMUNALE



Booth pada area taman outdoor yang ditanami vegetasi hijau sebagai ruang santai terbuka.

BAB 4

EVALUASI HASIL PERANCANGAN

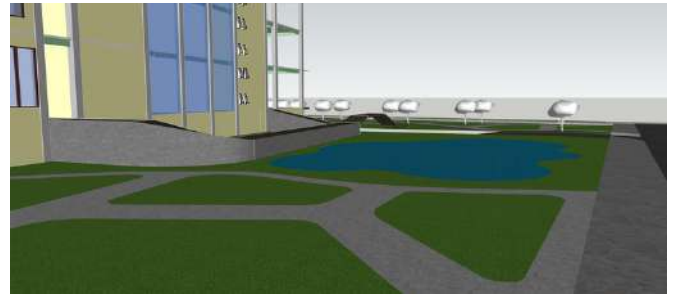
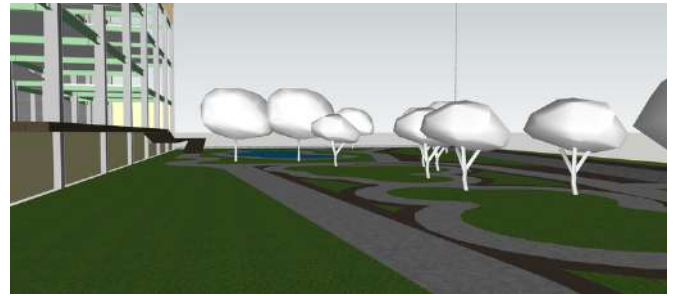
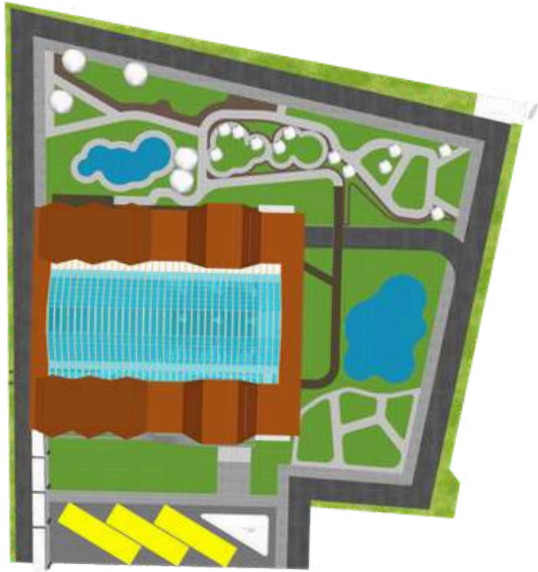
HASIL RANCANGAN KAWASAN

HASIL RANCANGAN BANGUNAN

HASIL RANCANGAN KAWASAN

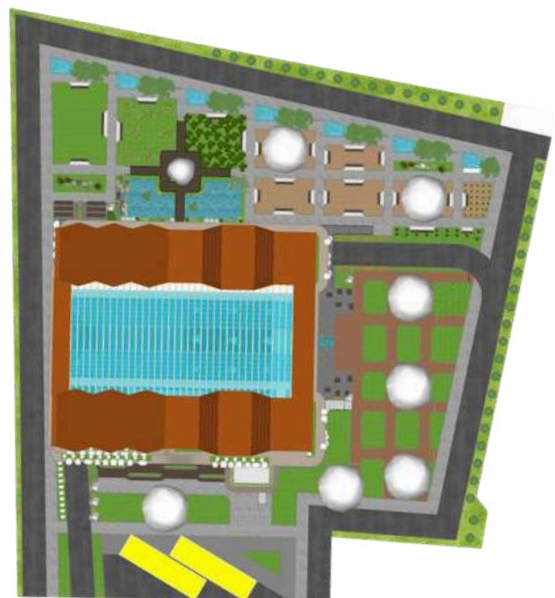
4.1

SEBELUM



Penerapan prinsip islami dari 'Kebersamaan dan Silaturahmi' di ruang luar belum tergambarkan dengan maksimal. Dimana di ruang luar tepatnya di area lanskap sisi utara dan timur belum terdapat bangku-bangku untuk pengunjung. Selain itu, desain antara ruang dalam dan ruang luar yang kurang menyatu, dimana bentuk bangunan utama yang cenderung mempunyai massa bangunan kotak-kotak, sedangkan lanskap mempunyai desain yang mengalir sehingga tidak selaras terlebih jika dilihat dari *site plan*.

SESUDAH



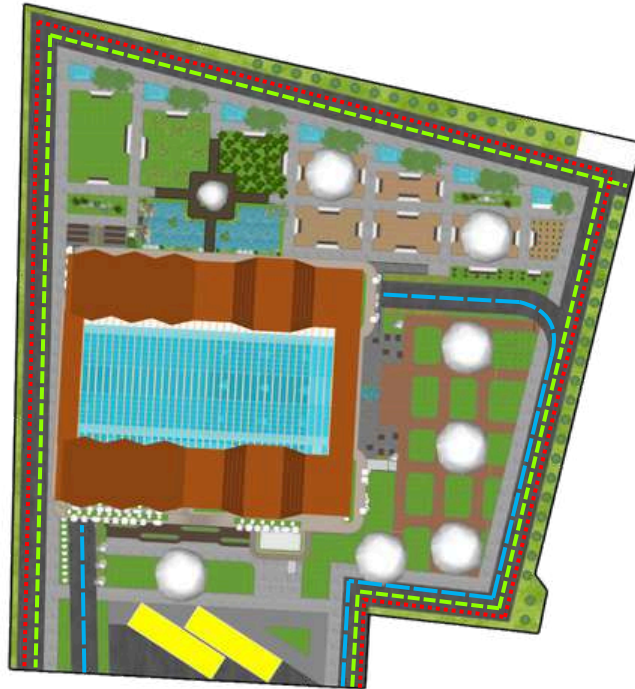
Penerapan prinsip Islami dari 'Kebersamaan dan Silaturahmi' pada ruang luar telah dimaksimalkan melalui penambahan area duduk, taman interaktif, serta ruang komunal yang mendukung aktivitas sosial pengunjung. Selain itu, desain antara ruang dalam dan ruang luar telah dibuat lebih menyatu dan harmonis, dimana bentuk serta pola lanskap disesuaikan dengan karakter massa bangunan utama yang cenderung geometris, sehingga tercipta keselarasan visual dan hubungan ruang yang lebih padu.

HASIL RANCANGAN KAWASAN

4.1

SEBELUM

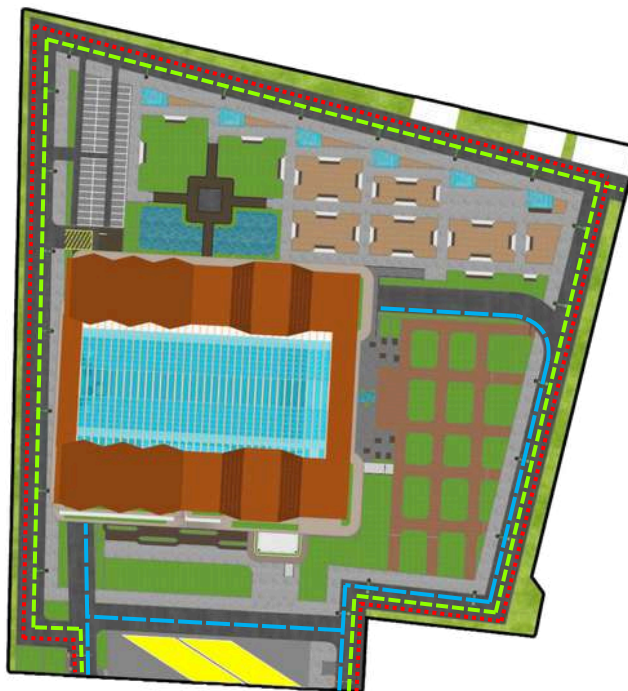
- Sirkulasi Pengunjung
- Sirkulasi Service
- Sirkulasi Emergency



Entrance dan exit pengunjung dan service pada desain sebelumnya sudah bagus dengan cara dipisah, tetapi hal tersebut menjadikan harus banyak security yang berjaga.

SESUDAH

- Sirkulasi Pengunjung
- Sirkulasi Service
- Sirkulasi Emergency

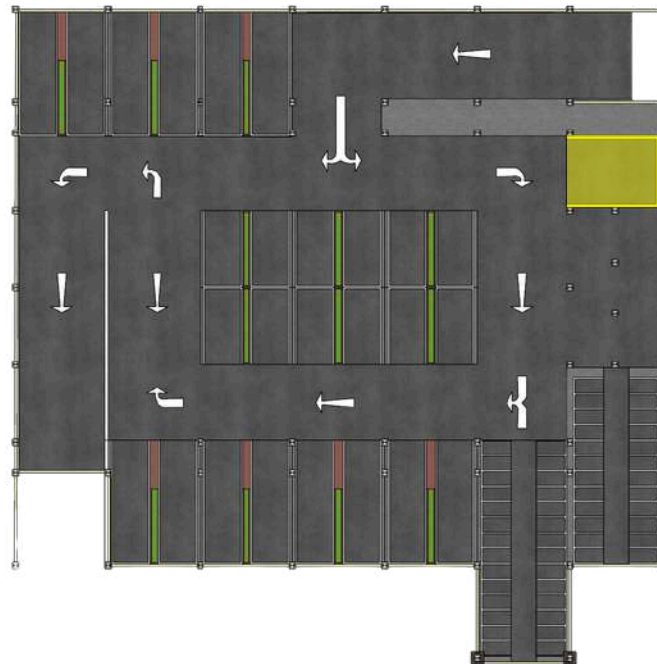


Pada desain terbaru exit lebih bagus disatukan menjadi 1 gate saja, dari yang semula 2 jalur menjadi 1 jalur. Kemudian letak entrance dan exit ditukar agar lebih bagus dan ideal.

HASIL RANCANGAN KAWASAN

4.1

SEBELUM



Pada desain sebelumnya area *loading dock* pedagang terdapat di *basement*, dimana hal tersebut dinilai kurang ideal karena *basement* merupakan sirkulasi utama bagi pengunjung yang nantinya akan mengganggu.

SESUDAH



Area *loading dock* pedagang saat ini ditempatkan di atas berada pada sisi barat laut bangunan, dimana area *loading dock* tersebut terhubung secara langsung dengan *storage* pedagang.

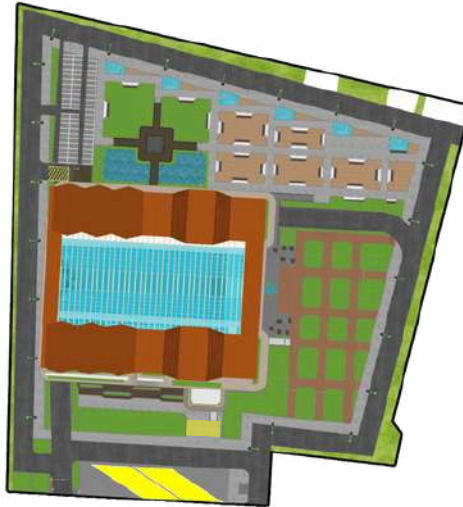
HASIL RANCANGAN KAWASAN

4.1

SEBELUM

Pada desain sebelumnya belum dilengkapi *drop off* pengunjung pada sisi depan, sehingga semua akses pengunjung yang menggunakan kendaraan langsung di arahkan menuju *basement* untuk parkir dan menggunakan *lift* untuk mengakses ke atas.

SESUDAH



Pada desain yang telah diperbarui, dilengkapi *drop off* pengunjung di sisi depan untuk memudahkan pengunjung yang hanya ingin meng-*drop* pengunjung saja.

SEBELUM

Pada desain sebelumnya, area parkir pedagang di fokuskan di *basement* menyatu dengan parkir pengunjung, hal tersebut dirasa kurang maksimal karena jumlah pedagang yang cukup banyak sehingga parkir pengunjung berkurang cukup signifikan.

SESUDAH

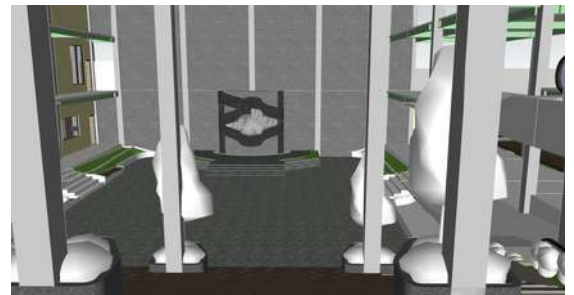
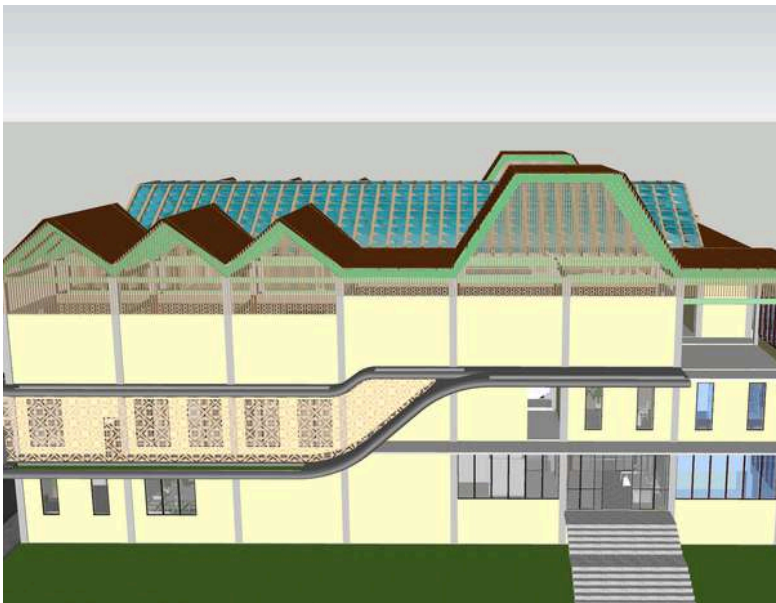


Pada desain yang telah diperbarui, area parkir pedagang di tambahkan di sisi utara bangunan. Hal tersebut untuk memudahkan akses pedagang yang butuh *mobilitas*, selain itu hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan *basement* sebagai parkir pengunjung.

HASIL RANCANGAN BANGUNAN

4.2

SEBELUM



Penerapan prinsip islami dari 'Rasa Syukur' yang kurang tersampaikan, dimana tatanan vegetasi belum bisa menggambarkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT. Selain itu, vegetasi di ruang dalam maupun di ruang luar kurang banyak dan terkonsep.

SESUDAH



Penerapan prinsip Islami dari konsep 'Rasa Syukur' telah dimaksimalkan melalui penataan vegetasi yang lebih terarah dan harmonis, sehingga mampu merepresentasikan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT. Selain itu, penambahan vegetasi dan elemen air pada ruang dalam maupun ruang luar menciptakan suasana yang lebih asri, sejuk, dan menenangkan, serta memperkuat hubungan antara manusia, bangunan, dan alam."

HASIL RANCANGAN BANGUNAN

4.2

SEBELUM

Penerapan prinsip Islami dari 'Tafakkur' pada kawasan sebelumnya belum diterapkan dan belum dirancang secara maksimal, sehingga belum terdapat ruang luar maupun elemen lanskap yang mampu mendukung suasana reflektif, kontemplatif, dan interaksi manusia dengan alam.

SESUDAH



Penerapan prinsip Islami dari 'Tafakkur' telah diterapkan melalui orientasi bangunan dan ruang terbuka yang mengarah pada potensi alam sekitar, sehingga menciptakan suasana reflektif dan menenangkan. Penataan taman tematik, vegetasi, serta elemen air berupa Rainwater Harvesting Pond dengan instalasi air terjun kecil mampu menghadirkan pengalaman sensorik melalui suara, visual, dan kesejukan alami, sehingga pengunjung dapat merasakan hubungan yang lebih dekat dengan alam serta meningkatkan kesadaran terhadap kebesaran ciptaan Allah SWT.

SEBELUM

Penjelasan mengenai penerapan masing-masing prinsip Islami pada rancangan sebelumnya belum disediakan secara khusus, sehingga informasi terkait konsep dan implementasi nilai-nilai Islami pada desain masih belum tersampaikan secara jelas dan terstruktur.

SESUDAH

PRINSIP KEADILAN

MATERIAL CONNECTION WITH NATURE

COMPLEXITY & ORDER

ADAPTIVE

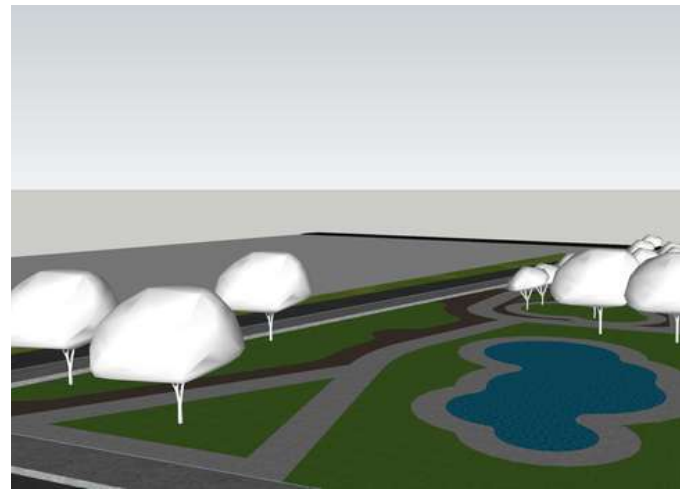


Penjelasan mengenai penerapan masing-masing prinsip Islami pada rancangan telah disediakan melalui halaman khusus pada Bab 3 yang lebih terstruktur, sehingga konsep, nilai, dan implementasi prinsip-prinsip Islami pada desain dapat tersampaikan dengan lebih jelas, informatif, dan mudah dipahami.

HASIL RANCANGAN BANGUNAN

4.2

SEBELUM



Area *outdoor* sebelumnya belum menyediakan *booth* sebagai fasilitas pendukung aktivitas pengunjung, sehingga hubungan antara ruang dalam dan ruang luar belum tercipta secara optimal. Selain itu, konsep '*walk experience*' pada kawasan juga belum terasa menyatu dan kurang memberikan daya tarik bagi pengunjung untuk menikmati area luar bangunan.

SESUDAH

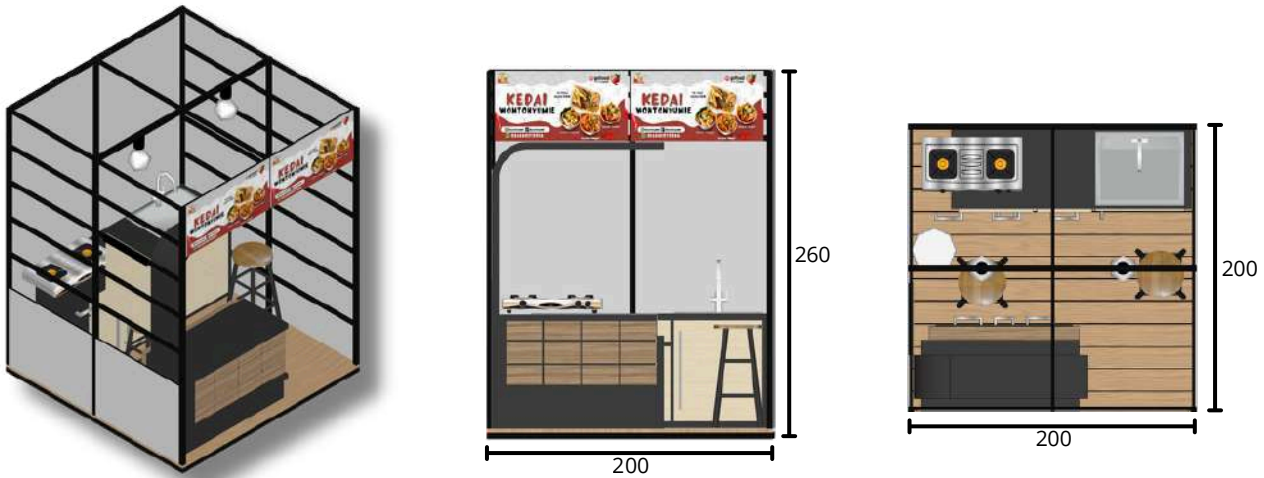


Area *outdoor* telah dilengkapi dengan *booth* dan fasilitas pendukung yang dirancang menyatu dengan kawasan, sehingga tercipta hubungan yang lebih padu antara ruang dalam dan ruang luar. Penataan ini juga memperkuat konsep '*walk experience*', dimana pengunjung dapat menikmati pengalaman berjalan yang lebih interaktif, nyaman, dan hidup di sepanjang kawasan.

HASIL RANCANGAN BANGUNAN

4.2

SEBELUM



Booth indoor pada desain sebelumnya hanya menggunakan satu tipe desain modular dengan ukuran 2×2 meter untuk seluruh kategori pedagang. Penerapan ukuran dan konfigurasi yang seragam tersebut dinilai belum mampu mengakomodasi kebutuhan ruang secara optimal, terutama bagi pedagang yang melakukan proses pengolahan makanan dan minuman secara langsung di dalam *booth*. Selain itu, penerapan konsep *biophilic design* pada *booth indoor* masih belum terlihat secara maksimal karena minimnya integrasi elemen vegetasi pada desain. Dari aspek nilai Islami, prinsip kebersamaan dan silaturahmi juga belum tersampaikan dengan baik karena desain *booth* menggunakan elemen penutup yang cenderung masif, sehingga membatasi interaksi visual dan komunikasi antar pedagang.

SESUDAH



Booth indoor dikembangkan menjadi empat tipe desain sesuai kebutuhan pedagang, yaitu ukuran $1,5 \times 2$ meter (*Ready to Sell*), 2×2 meter (*Live Cooking Medium*), 3×2 meter (*Live Cooking Besar*), dan 4×2 meter (*Anchor/Double Booth*). Desain tetap menggunakan sistem modular serta dilengkapi *planter box* untuk memperkuat konsep *biophilic design*. Penggunaan material rotan sintetis berongga pada penutup *booth* juga menciptakan keterbukaan visual yang mendukung interaksi, kebersamaan, dan silaturahmi antar pedagang.

BAB 5

PENUTUP

KESIMPULAN

SARAN

Perancangan Food Walk melalui pendekatan Biophilic Design dengan integrasi kawasan Alun-Alun Kota Batu merupakan upaya untuk menjawab kebutuhan ruang publik yang lebih tertata, nyaman, dan berkelanjutan di tengah meningkatnya aktivitas pariwisata. Latar belakang perancangan didasarkan pada tingginya pertumbuhan jumlah wisatawan yang berdampak pada kepadatan aktivitas, khususnya pada kawasan kuliner yang belum terorganisir secara optimal, baik dari segi sirkulasi, penataan pedagang, maupun kualitas ruang komunal.

Tujuan perancangan ini adalah menciptakan ruang publik kuliner yang mampu mengintegrasikan aktivitas ekonomi, sosial, dan ekologis melalui pendekatan Biophilic Design. Konsep ini diterapkan dengan menghadirkan elemen-elemen alami seperti vegetasi, pencahayaan dan penghawaan alami, ruang terbuka hijau, serta elemen air yang mampu meningkatkan kenyamanan termal dan psikologis pengguna.

Dalam penerapannya, perancangan menghasilkan kawasan Food Walk yang terintegrasi dengan Alun-Alun Kota Batu melalui penataan zoning yang lebih terstruktur, sirkulasi pedestrian yang jelas dan nyaman, serta penyediaan ruang komunal yang mendukung interaksi sosial. Selain itu, pendekatan desain juga mampu menciptakan pengalaman ruang yang lebih humanis dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

Secara keseluruhan, hasil perancangan ini menunjukkan bahwa integrasi konsep Biophilic Design dalam ruang publik kuliner tidak hanya meningkatkan kualitas ruang secara visual dan fungsional, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan identitas kawasan, peningkatan daya tarik wisata, serta mendukung perkembangan ekonomi kreatif lokal.

SARAN

Pengembangan perancangan Food Walk berbasis Biophilic Design di masa depan dapat diarahkan pada eksplorasi konsep yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan masyarakat urban. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan adalah integrasi teknologi pintar (smart public space) untuk meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan efisiensi pengelolaan kawasan.

Selain itu, pendekatan desain dapat diperluas dengan mengkaji lebih dalam aspek keberlanjutan, seperti penggunaan material ramah lingkungan, sistem pengelolaan air hujan, serta efisiensi energi pada kawasan. Penguatan identitas lokal melalui eksplorasi elemen budaya dan kearifan lokal juga dapat menjadi nilai tambah dalam menciptakan karakter ruang yang lebih khas dan kontekstual.

Pengembangan selanjutnya juga dapat mempertimbangkan fleksibilitas ruang agar mampu beradaptasi dengan berbagai kegiatan, seperti event budaya, pertunjukan seni, maupun aktivitas komunitas. Dengan demikian, kawasan tidak hanya berfungsi sebagai pusat kuliner, tetapi juga sebagai ruang publik yang dinamis dan inklusif.

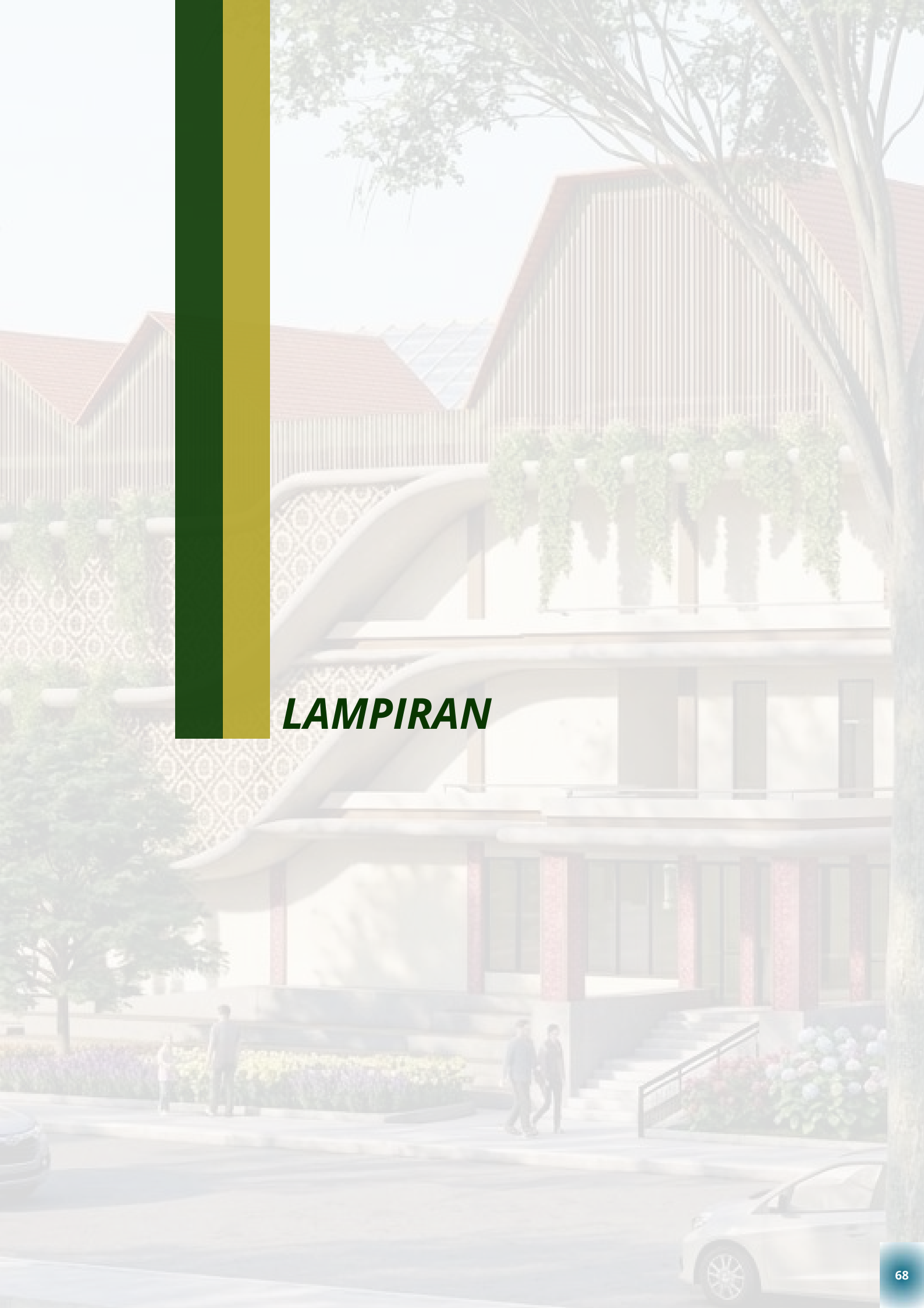
Melalui pengembangan berkelanjutan tersebut, diharapkan konsep Food Walk dengan pendekatan Biophilic Design dapat menjadi referensi perancangan ruang publik di kota-kota lain, khususnya dalam menciptakan lingkungan perkotaan yang lebih sehat, nyaman, dan berorientasi pada kesejahteraan manusia.



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

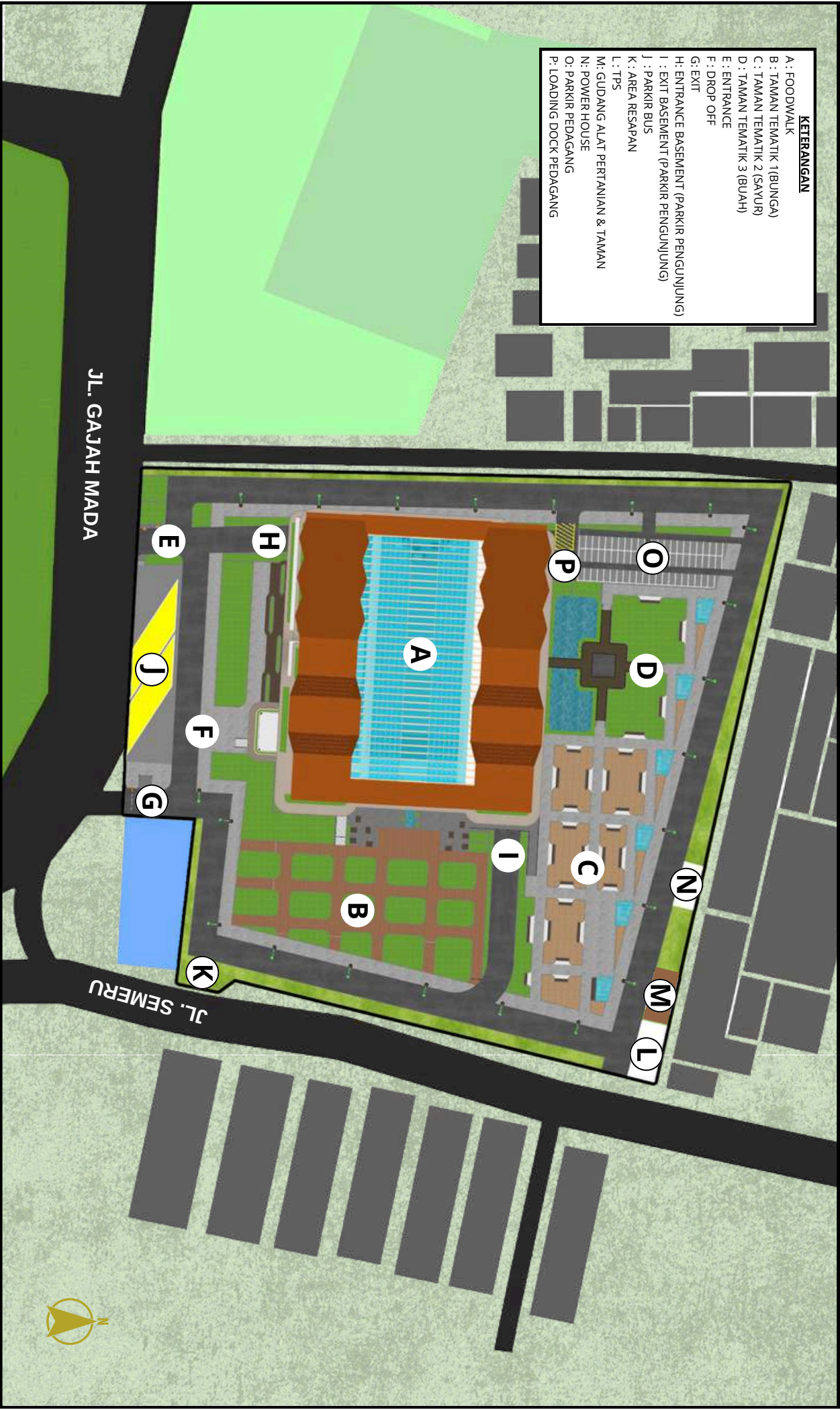
- [1] Redaksi Tugu Malang, "Wali Kota Batu siapkan pembangunan Mal UMKM, Alun-Alun jadi lokasi prioritas," TuguMalang.id, 9 Juli 2025. [Online]. Available: <https://tugumalang.id/wali-kota-batu-siapkan-pembangunan-mal-umkm/>
- [2] M. Sholeh dan Mustopa, "Pemkot Batu pertimbangkan pembangunan Mal UMKM di sekitar Alun-Alun," Ketik.com, 11 Juli 2025. [Online]. Available: <https://ketik.com/berita/pemkot-batu-pertimbangkan-pembangunan-mal-umkm-di-sekitar-alun-alun>
- [3] Choirul Anwar, "Lonjakan jumlah UMKM, Wali Kota Batu segera realisasikan Mal UMKM," SuarajatimPost.com, 9 Juli 2025. [Online]. Available: <https://suarajatimpost.com/lonjakan-jumlah-umkm-wali-kota-batu-segera-realisasikan-mal-umkm>
- [4] A. Wibowo, "Mal UMKM dirancang, Alun-Alun Kota Batu masuk bidikan lokasi," Malang Post, 16 Juli 2025. [Online]. Available: <https://malang-post.com/2025/07/16/mal-umkm-dirancang-alun-alun-kota-batu-masuk-bidikan-lokasi/>
- [5] M. N. Hadi, "Mal UMKM Kota Batu dapat memperluas pemasaran produk unggulan," MalangVoice, 16 Juli 2025. [Online]. Available: <https://malangvoice.com/mall-umkm-kota-batu-dapat-memperluas-pemasaran-produk-unggulan/>
- [6] P. Priyono, "Pembangunan Mal UMKM di Kota Batu sudah masuk RPJMD 2025–2030," KabarBaik.co, 13 Juli 2025. [Online]. Available: <https://kabarbaik.co/pembangunan-mal-umkm-di-kota-batu-sudah-masuk-rpjmd-2025-2030/>
- [7] Redaksi Bhirawa, "Ekosistem pertanian dan UMKM Kota Batu harus diperkuat," Harian Bhirawa, 23 September 2025. [Online]. Available: <https://harianbhirawa.co.id/ekosistem-pertanian-dan-umkm-kota-batu-harus->
- [8] A. Wibowo, "Pelan tapi pasti, UMKM Kota Batu mulai naik kelas," Malang Post, 25 Juli 2025. [Online]. Available: <https://malang-post.com/2025/07/25/pelan-tapi-pasti-umkm-kota-batu-mulai-naik-kelas/>
- [9] W. A. Prodjo, "Kota Batu diyakini mampu jadi sentra wisata UMKM," Kompas.com, 13 Desember 2024. [Online]. Available: <https://umkm.kompas.com/read/2024/12/13/190000783/kota-batu-diyakini-mampu-jadi-sentra-wisata-umkm>
- [10] W. D. Browning, C. O. Ryan, dan J. O. Clancy, 14 Patterns of Biophilic Design: Improving Health and Well-Being in the Built Environment. New York: Terrapin Bright Green, 2014.
- [11] S. R. Kellert, J. H. Heerwagen, dan M. L. Mador, Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2008.
- [12] ArchDaily, "Mega Foodwalk / FOS," ArchDaily, 9 Mei 2024. [Online]. Available: <https://www.archdaily.com/894133/mega-foodwalk-fos>
- [13] Suryani, Keadilan Ekonomi dalam Perspektif Ekonomi Syariah. Lhokseumawe: STAIN Malikussaleh, 2015.
- [14] Al-Qur'an, QS. Al-Baqarah [2]: 164.
- [15] Al-Qur'an, QS. Al-Baqarah [2]: 29.
- [16] Al-Qur'an, QS. Al-Jatsiyah [45]: 13.
- [17] Ahmad bin Hanbal, Musnad Ahmad, Hadis tentang kemanfaatan manusia bagi sesama.



LAMPIRAN

***GAMBAR
ARSITEKTUR***

- KETERANGAN**
- A : FOODWALK
 - B : TAMAN TEMATIK 1(BUNGA)
 - C : TAMAN TEMATIK 2 (SAYUR)
 - D : TAMAN TEMATIK 3 (BUAH)
 - E : ENTRANCE
 - F : DROP OFF
 - G: EXIT
 - H: ENTRANCE BASEMENT (PARKIR PENGUNJUNG)
 - I : EXIT BASEMENT (PARKIR PENGUNJUNG)
 - J : PARKIR BUS
 - K : AREA RESAPAN
 - L: TPS
 - M: GUDANG ALAT PERTANIAN & TAMAN
 - N: POWER HOUSE
 - O: PARKIR PEDAGANG
 - P: LOADING DOCK PEDAGANG



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
SITE PLAN

SKALA 1:750

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
1

Jumlah Lembar
39

- KETERANGAN**
- A : FOOD WALK
 - B : TAMAN TEMATIK 1 (BUNGA)
 - C : TAMAN TEMATIK 2 (SAYUR)
 - D : TAMAN TEMATIK 3 (BUAH)
 - E : ENTRANCE
 - F : DROP OFF
 - G: EXIT
 - H: ENTRANCE BASEMENT (PARKIR PENGUNJUNG)
 - I : EXIT BASEMENT (PARKIR PENGUNJUNG)
 - J : PARKIR BUS
 - K : AREA RESAPAN
 - L: TPS
 - M: GUDANG ALAT PERTANIAN & TAMAN
 - N: POWER HOUSE
 - O: PARKIR PEDAGANG
 - P: LOADING DOCK PEDAGANG



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
LAYOUT PLAN

SKALA 1:750

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

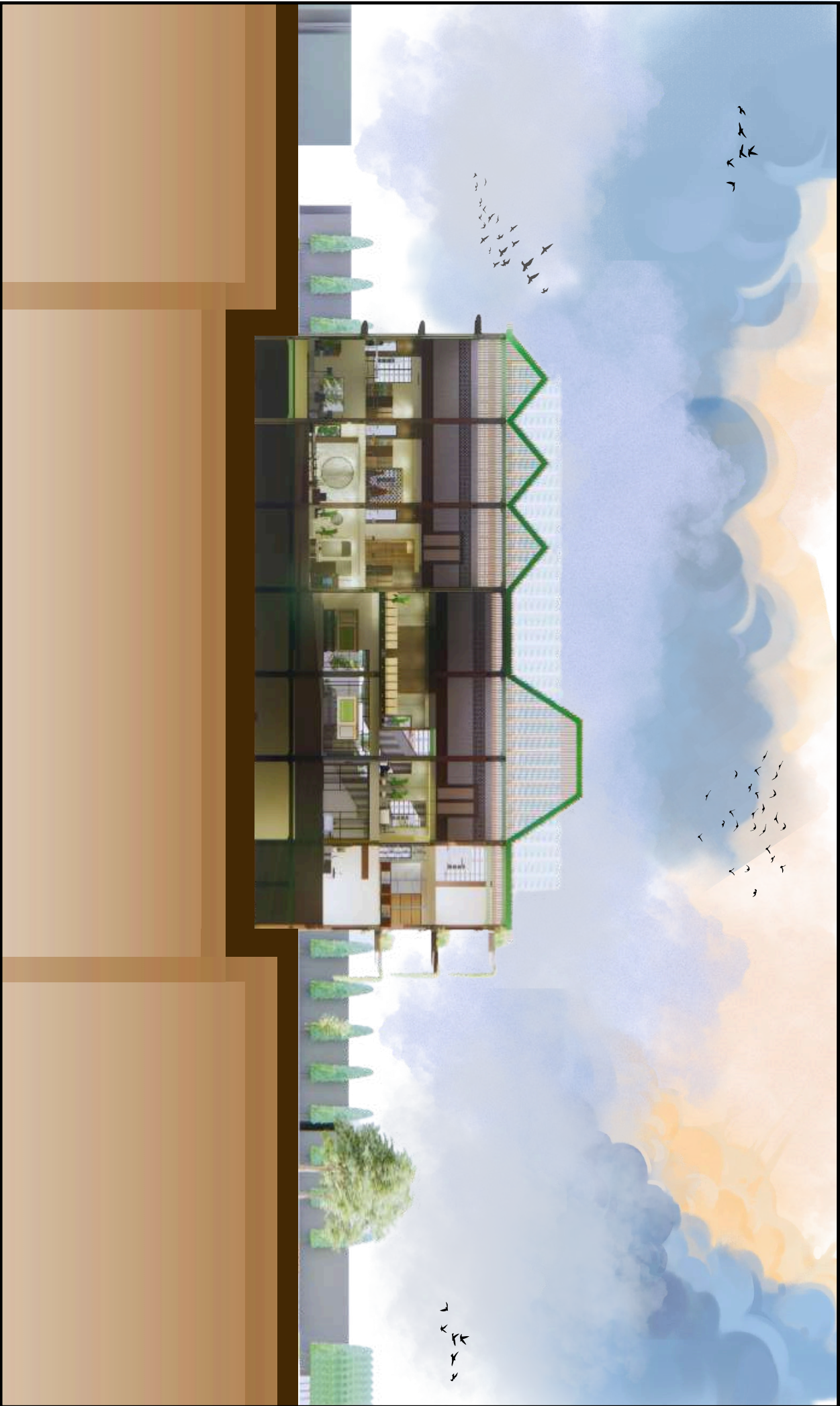
PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
2

Jumlah Lembar
39



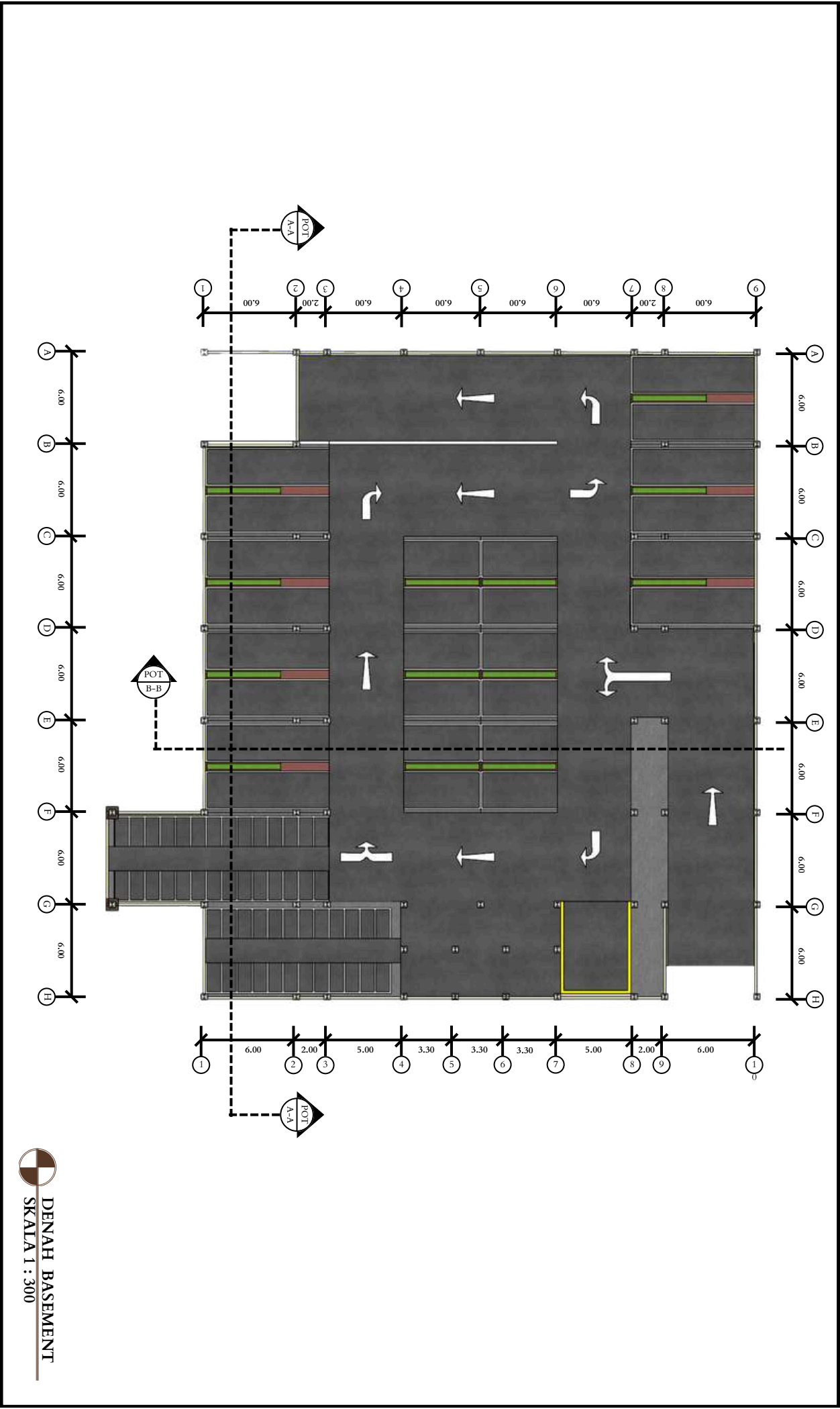
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG			JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: TAMPAK KAWASAN SKALA 1:500		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096 PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		Nomor Lembar 3 Jumlah Lembar 39
---	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--



		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG			
		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: POTONGAN KAWASAN A-A SKALA 1:500	
		PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096	
Jumlah Lembar 39		Nomor Lembar 4			



		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG				JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: POTONGAN KAWASAN B-B SKALA 1:500		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096		Nomor Lembar 5 Jumlah Lembar 39
								PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.				



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



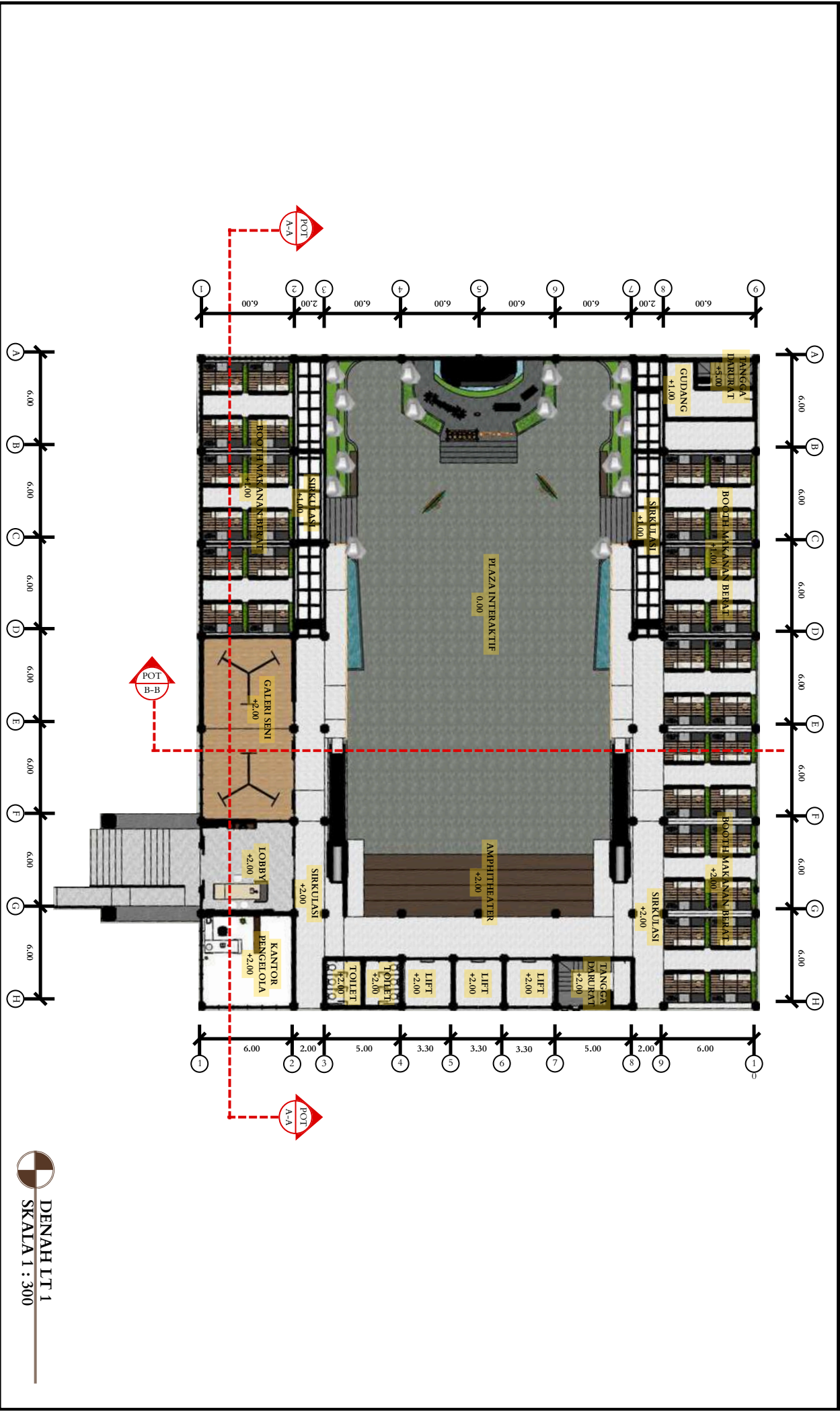
JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DENAH
BASEMENT**
SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA
NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
6
Jumlah Lembar
39



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:

DENAH LT 1

SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA:

RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:

220606110096

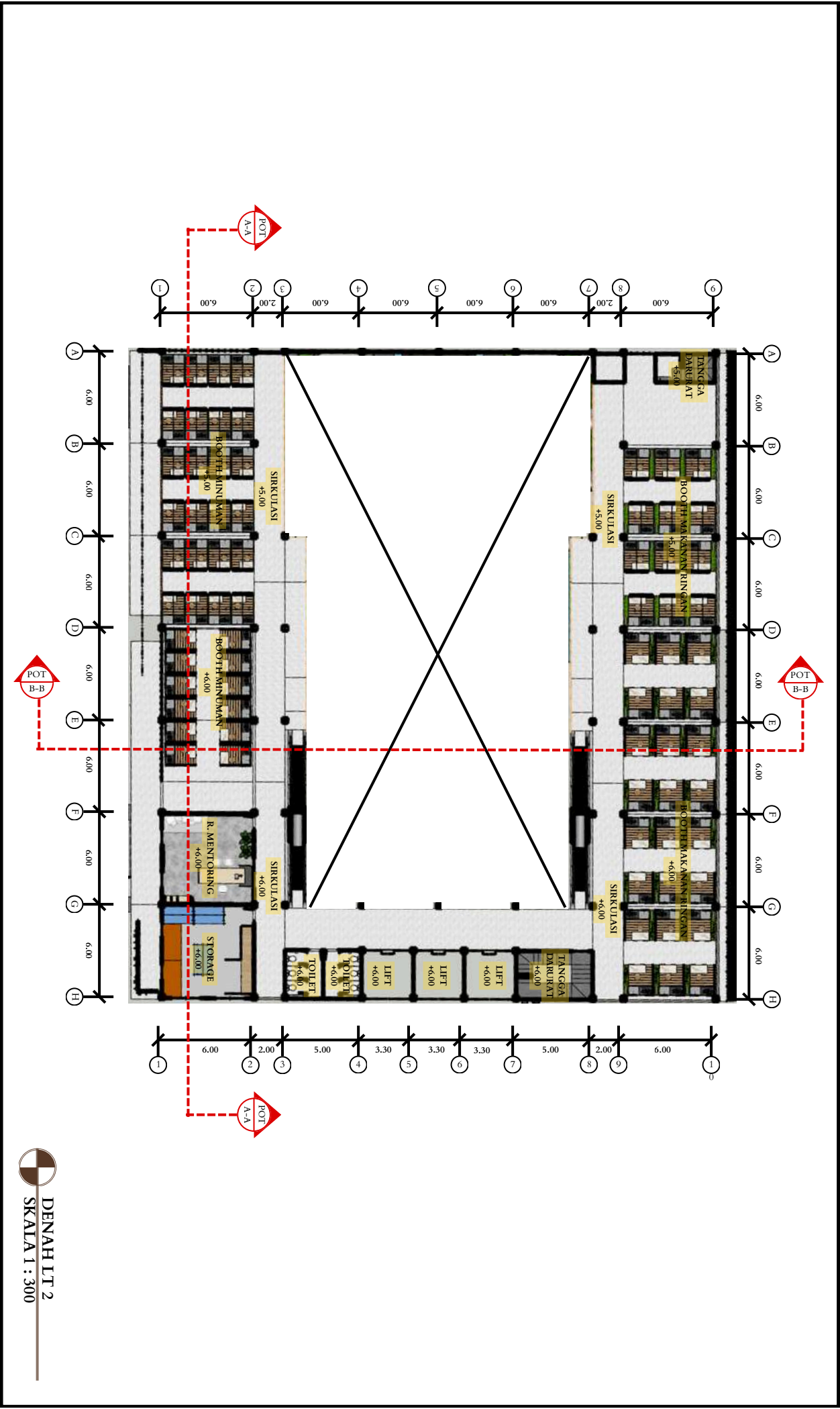
Nomor Lembar

7

Jumlah Lembar

39

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

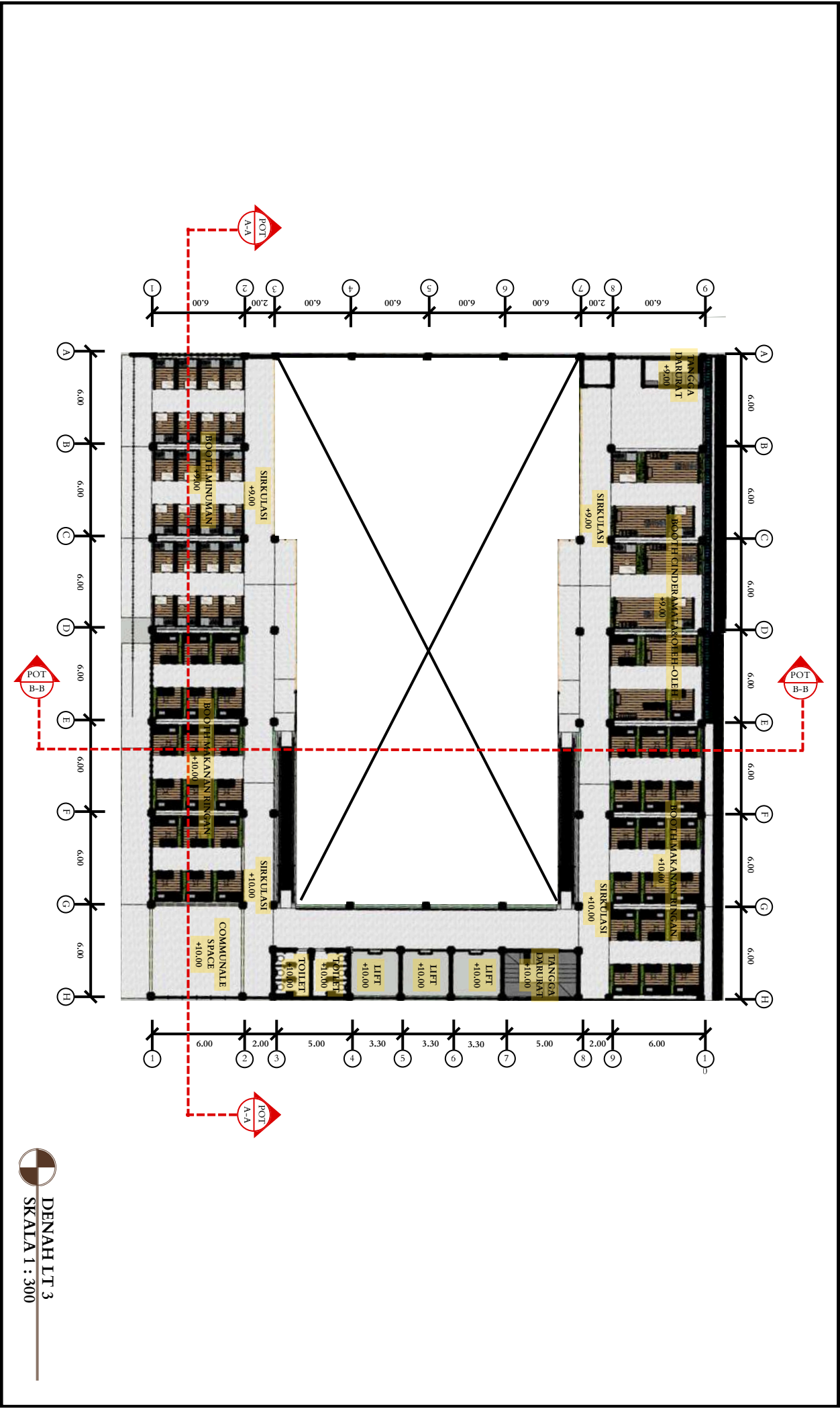


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DENAH LT 2
SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA
NIM:
220606110096
PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
8
Jumlah Lembar
39



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

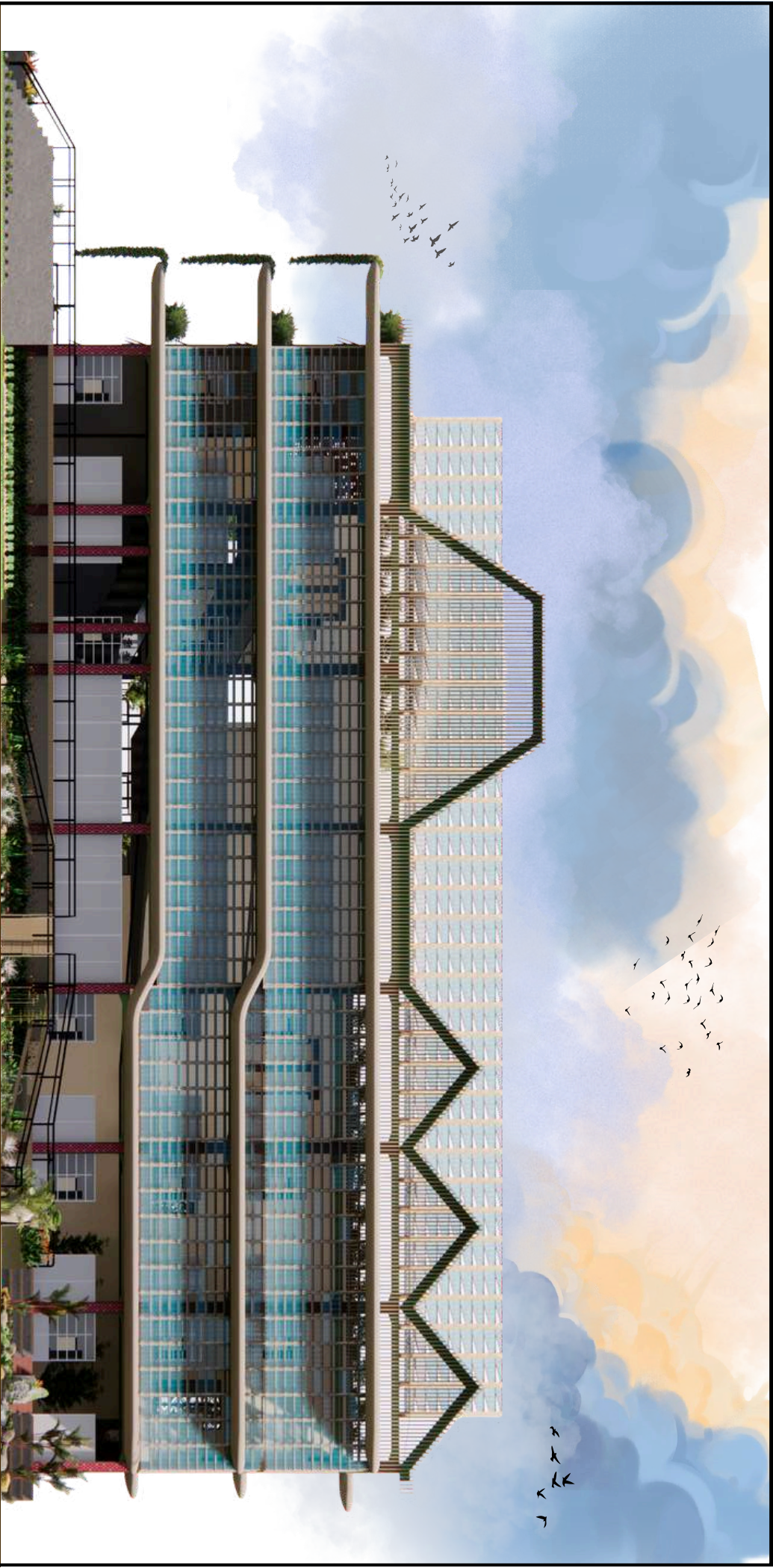
Gambar:
DENAH LT 3
SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA
NIM:
220606110096
PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
9
Jumlah Lembar
39



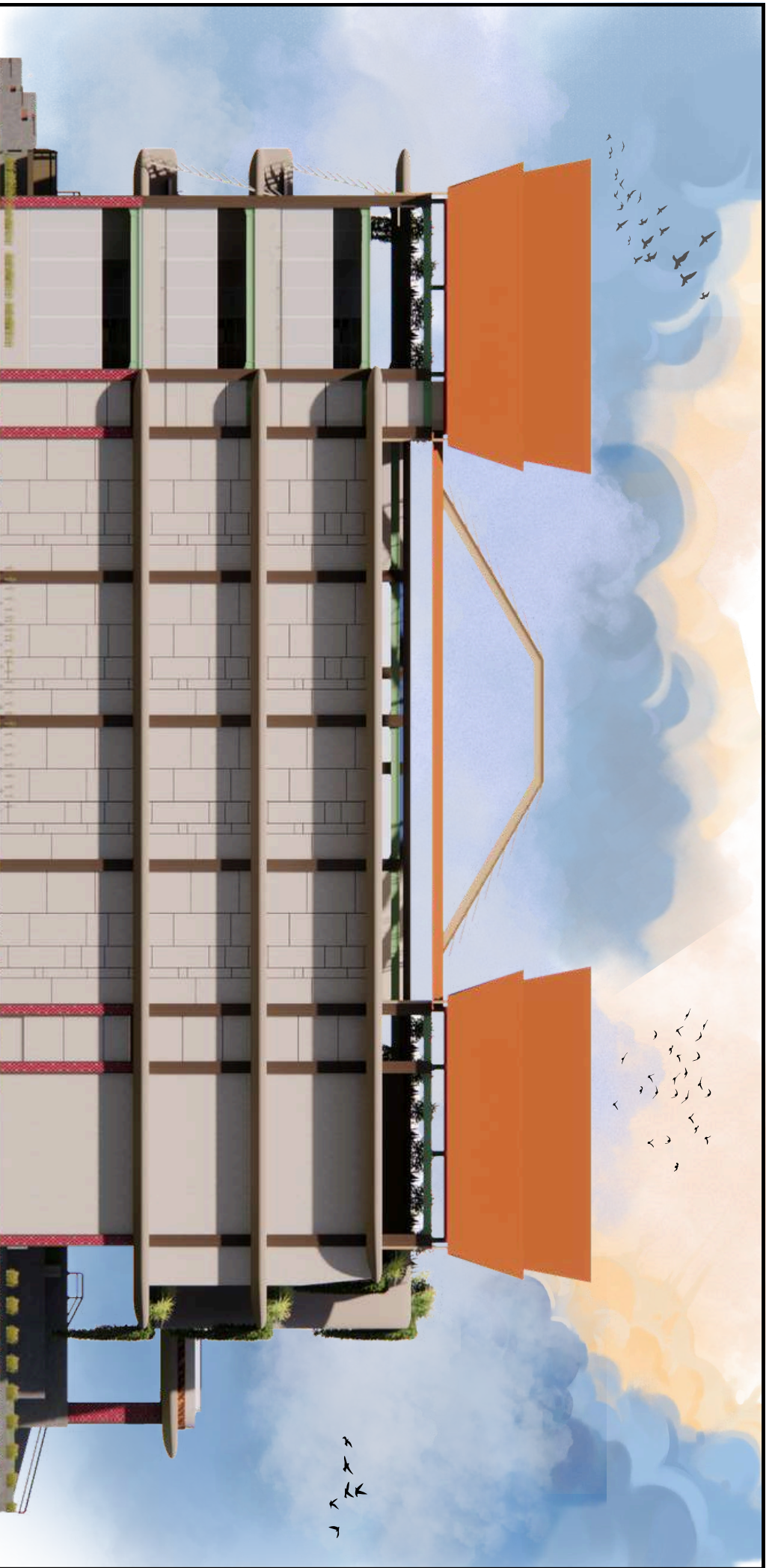
		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG				JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: TAMPAK SELATAN SKALA 1:200		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		NIM: 220606110096	Nomor Lembar 10 Jumlah Lembar 39	
---	--	---	--	--	--	--	--	---	--	---	--	-----------------------------	---	--



		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG				JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: TAMPAK UTARA SKALA 1:200		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096		PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		Nomor Lembar 11 Jumlah Lembar 39	
---	--	---	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--



		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	
		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	
Gambar: TAMPAK TIMUR SKALA 1:200		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.	
NIM: 220606110096		Nomor Lembar 12	
Jumlah Lembar 39			



		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG				JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: TAMPAK BARAT SKALA 1:200		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096		PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		Nomor Lembar 13 Jumlah Lembar 39	
---	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	---	--



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:

POTONGAN A-A

SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA:

RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:

220606110096

Nomor Lembar

14

Jumlah Lembar

39

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:

POTONGAN B-B

SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA:

RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:

220606110096

Nomor Lembar

15

Jumlah Lembar

39

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.



Sirkulasi

Plaza Interaktif



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
INTERIOR**

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
16

Jumlah Lembar
39



Indoor Booth

Outdoor Booth

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG			JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR	NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096 PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		Nomor Lembar 17 Jumlah Lembar 39
---	---	--	--	--	--	--	--	--	---



Communde Space Sisi Utara

Taman Sayur



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
ESKTERIOR**

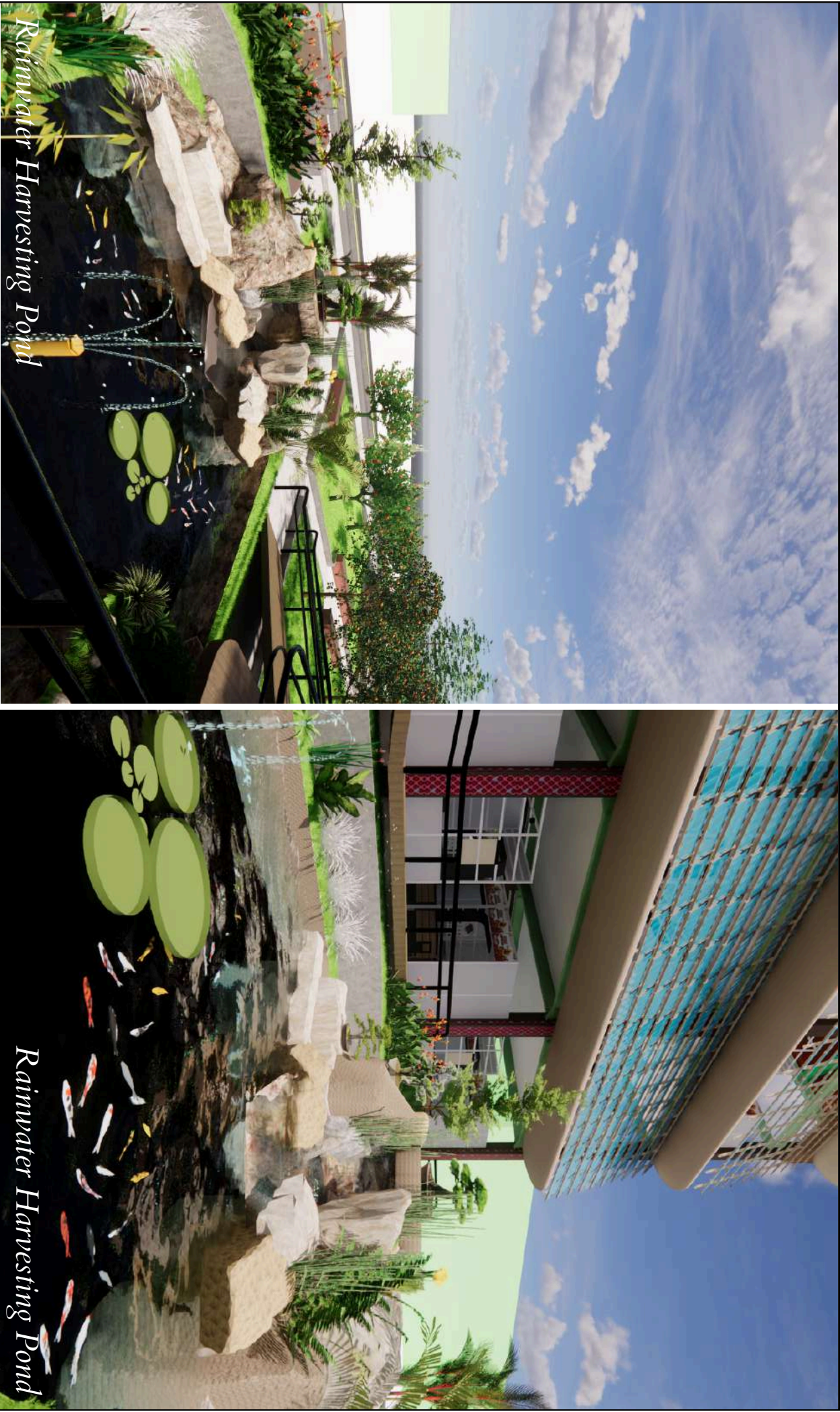
NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
18

Jumlah Lembar
39



		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG				JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: PERSPEKTIF ESKTERIOR		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096		PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		Nomor Lembar 19 Jumlah Lembar 39	
---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--



Communde Space Sisi Timur

Taman Bunga



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
ESKTERIOR**

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
20

Jumlah Lembar
39



Taman Bunga

Taman Bunga



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
ESKTERIOR**

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
21

Jumlah Lembar
39



		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG									
		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026									
Gambar: PERSPEKTIF ESKTERIOR		<table><tr><td colspan="2">NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA</td><td colspan="2">NIM: 220606110096</td></tr><tr><td colspan="2">PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.</td><td colspan="2">PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.</td></tr></table>		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA		NIM: 220606110096		PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.		PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.	
NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA		NIM: 220606110096									
PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.		PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.									
Nomor Lembar 22		Jumlah Lembar 39									



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG				JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: PERSPEKTIF ESKTERIOR		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096 PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		Nomor Lembar 23 Jumlah Lembar 39
---	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	---



		PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG				JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: PERSPEKTIF ESKTERIOR		NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA NIM: 220606110096		Pembimbing 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. Pembimbing 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.		Nomor Lembar 24 Jumlah Lembar 39	
---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU

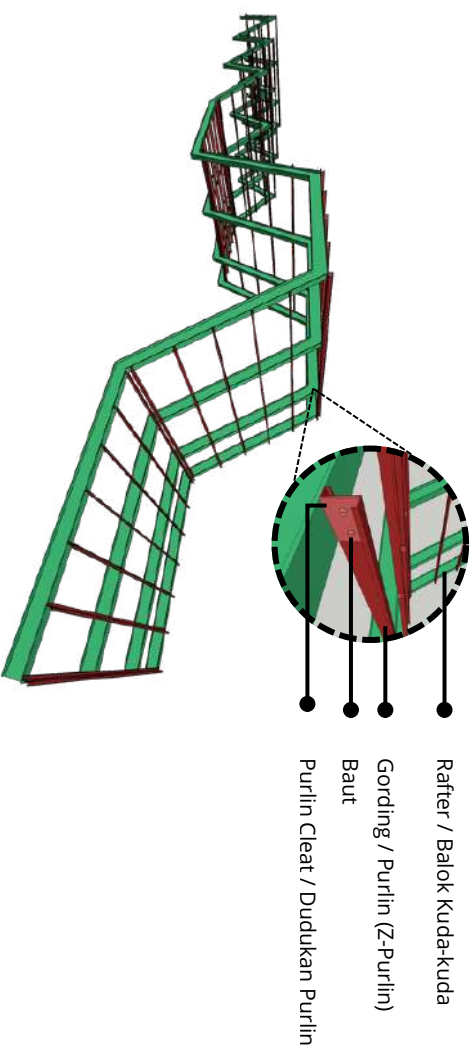
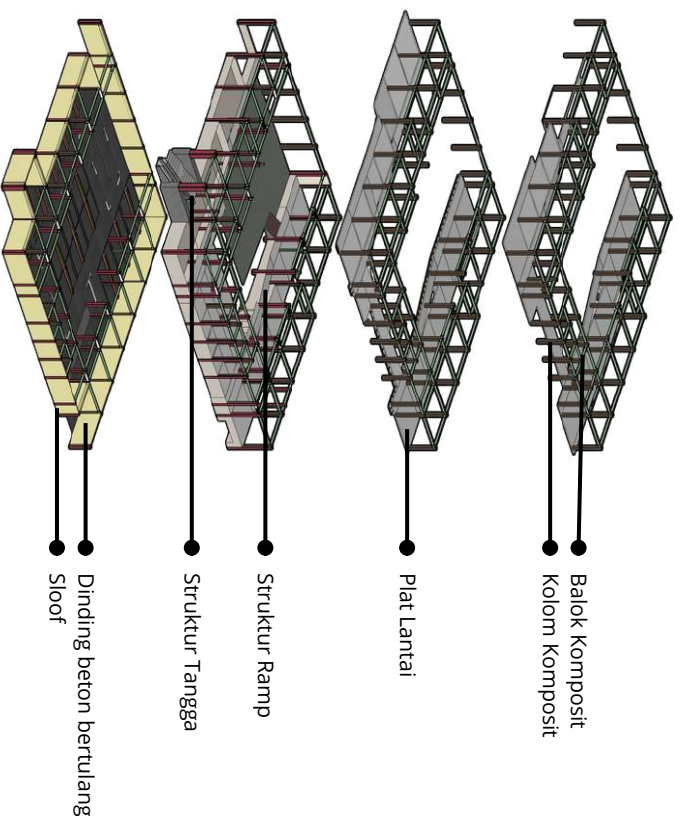
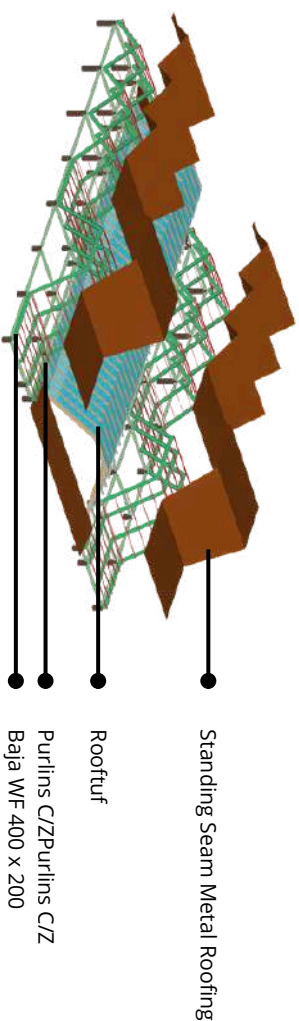
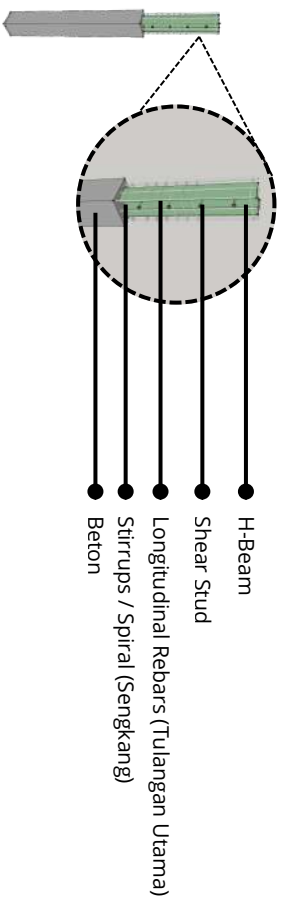
Gambar:
PERSPEKTIF
ESKTERIOR

NAMA MAHASISWA: NIM:
RUSTAZIM SAPUTRA 220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
25

Jumlah Lemba



DETAIL MIDDLE STRUCTURE
SKALA: -

DETAIL UPPER STRUCTURE
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

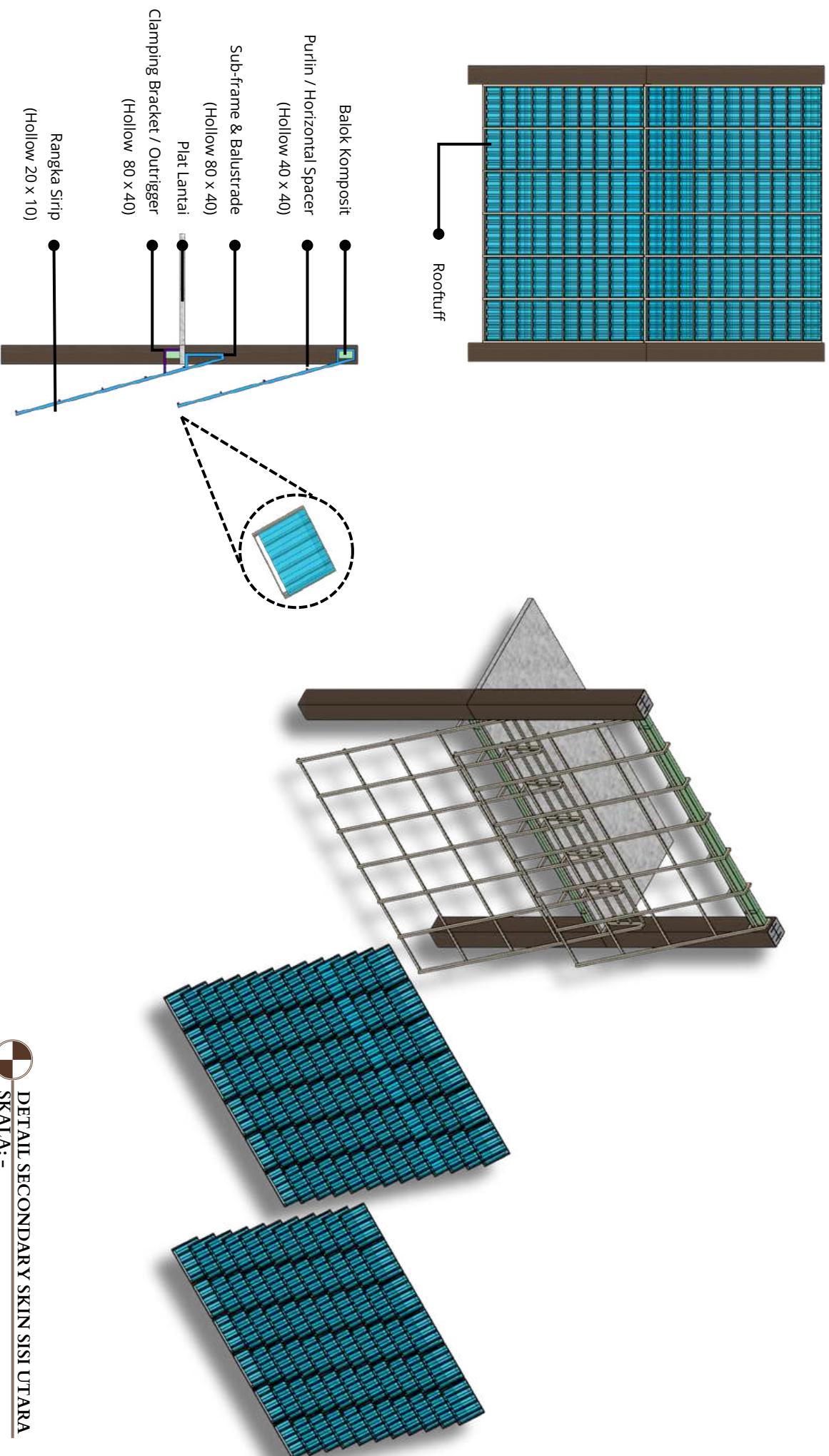
Gambar:
**DETAIL
ARSITEKTURAL
BANGUNAN**
SKALA: -

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA
NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
26

Jumlah Lembar
39



DETAIL SECONDARY SKIN SISI UTARA
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DETAIL
ARSITEKTURAL
BANGUNAN**
SKALA: -

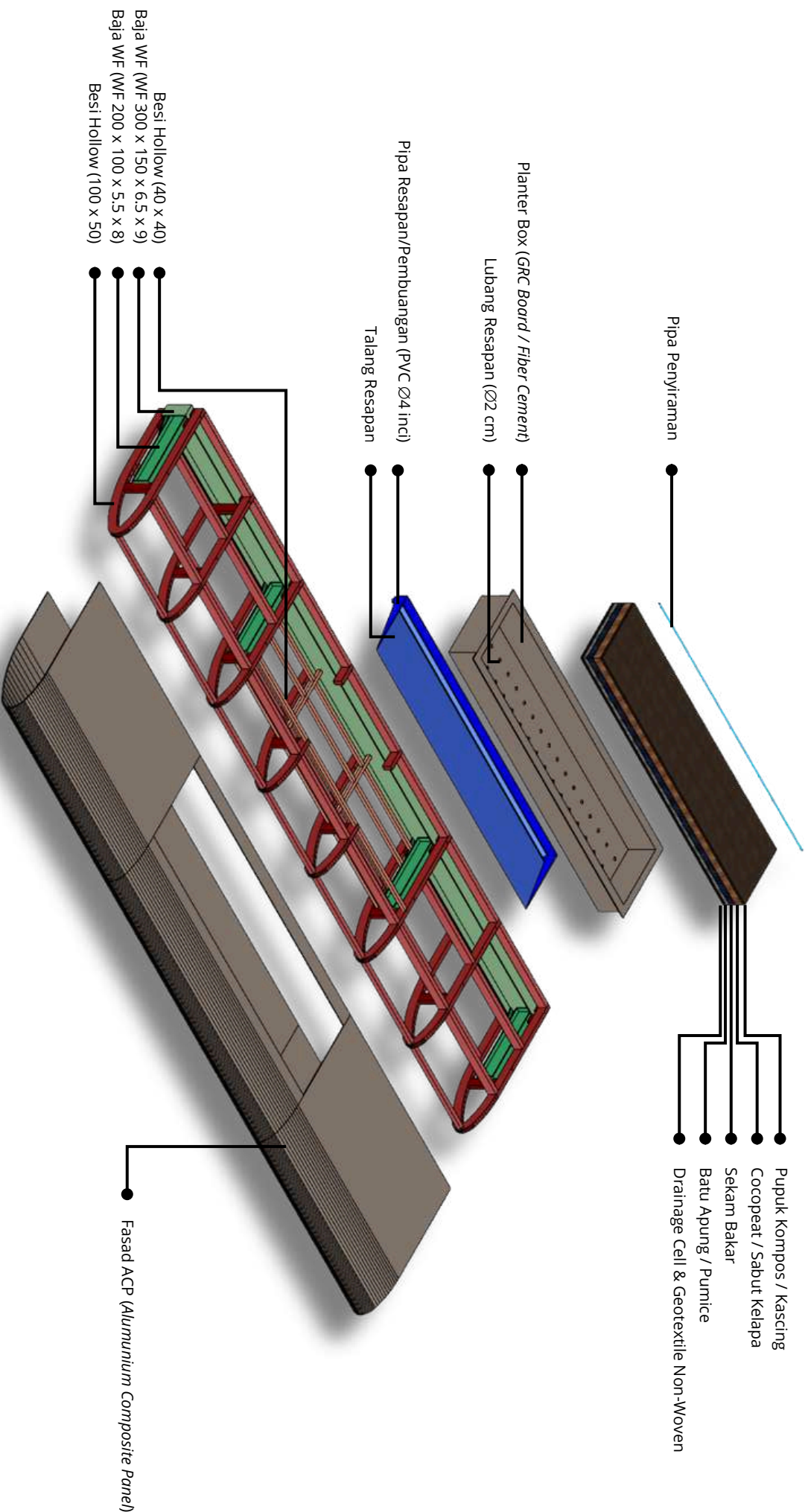
NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
27

Jumlah Lembar
39



DETAIL PLANTER BOX FACADE
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



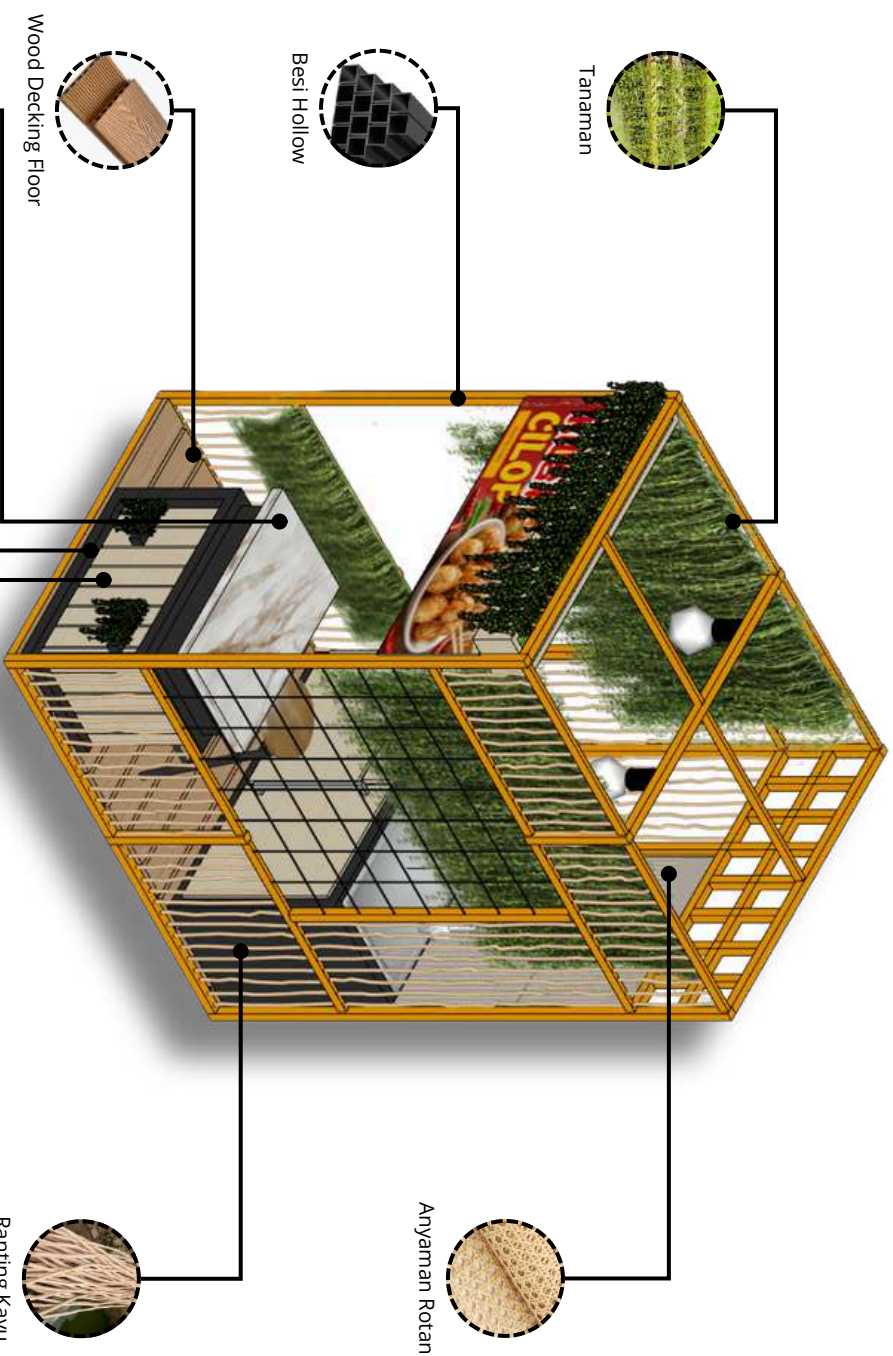
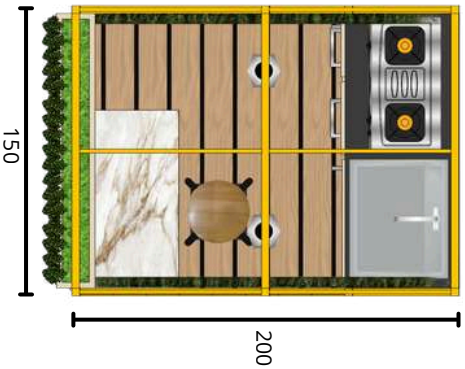
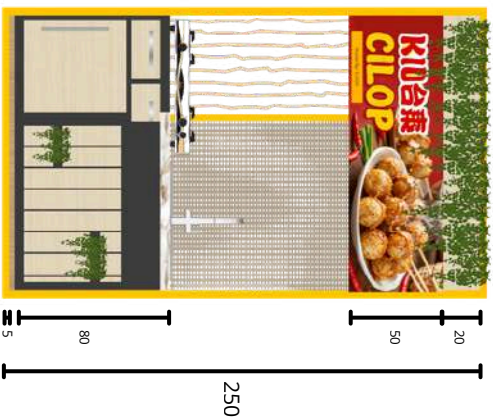
JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DETAIL
ARSITEKTURAL
BANGUNAN**
SKALA: -

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA
NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
28
Jumlah Lembar
39



DETAIL BOOTH INDOOR TYPE 1
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DETAIL
ARSITEKTURAL
INTERIOR**
SKALA: -

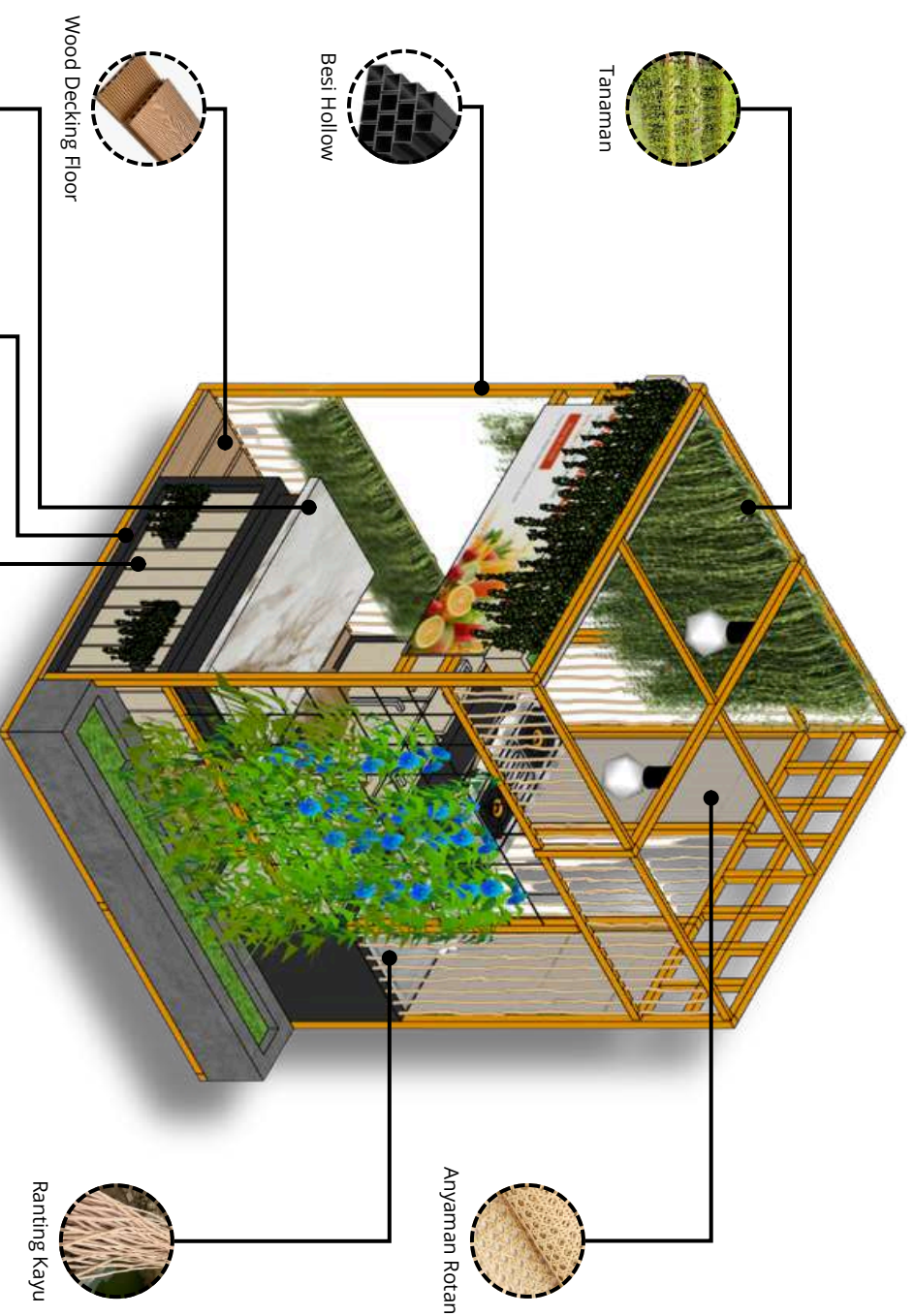
NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
29

Jumlah Lembar
39



DETAIL BOOTH INDOOR TYPE 2
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DETAIL
ARSITEKTURAL
INTERIOR**
SKALA: -

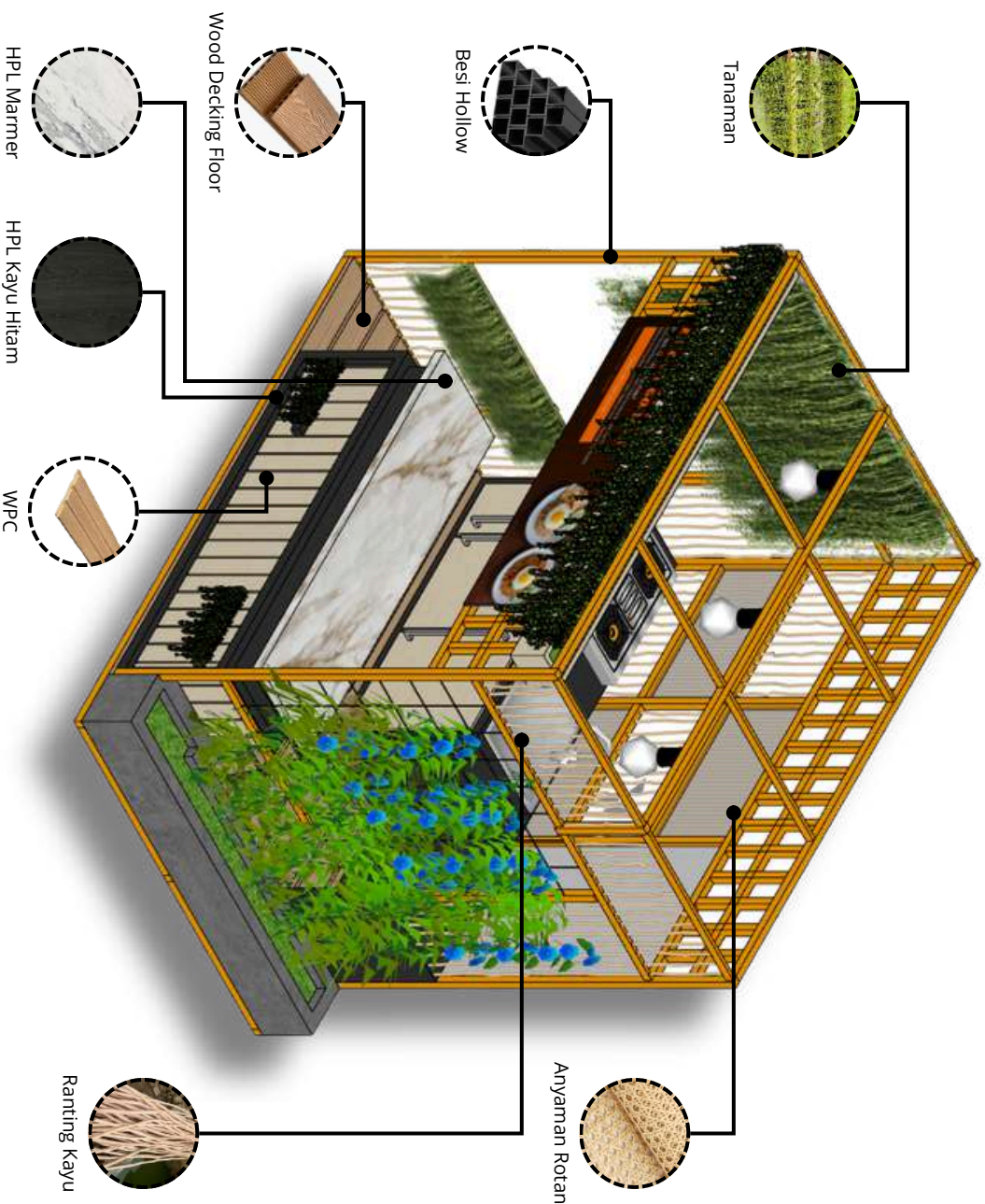
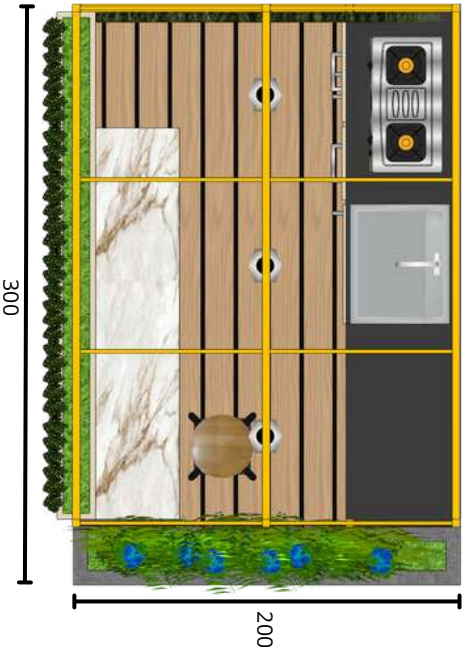
NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
30

Jumlah Lembar
39



DETAIL BOOTH INDOOR TYPE 3
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DETAIL
ARSITEKTURAL
INTERIOR**
SKALA: -

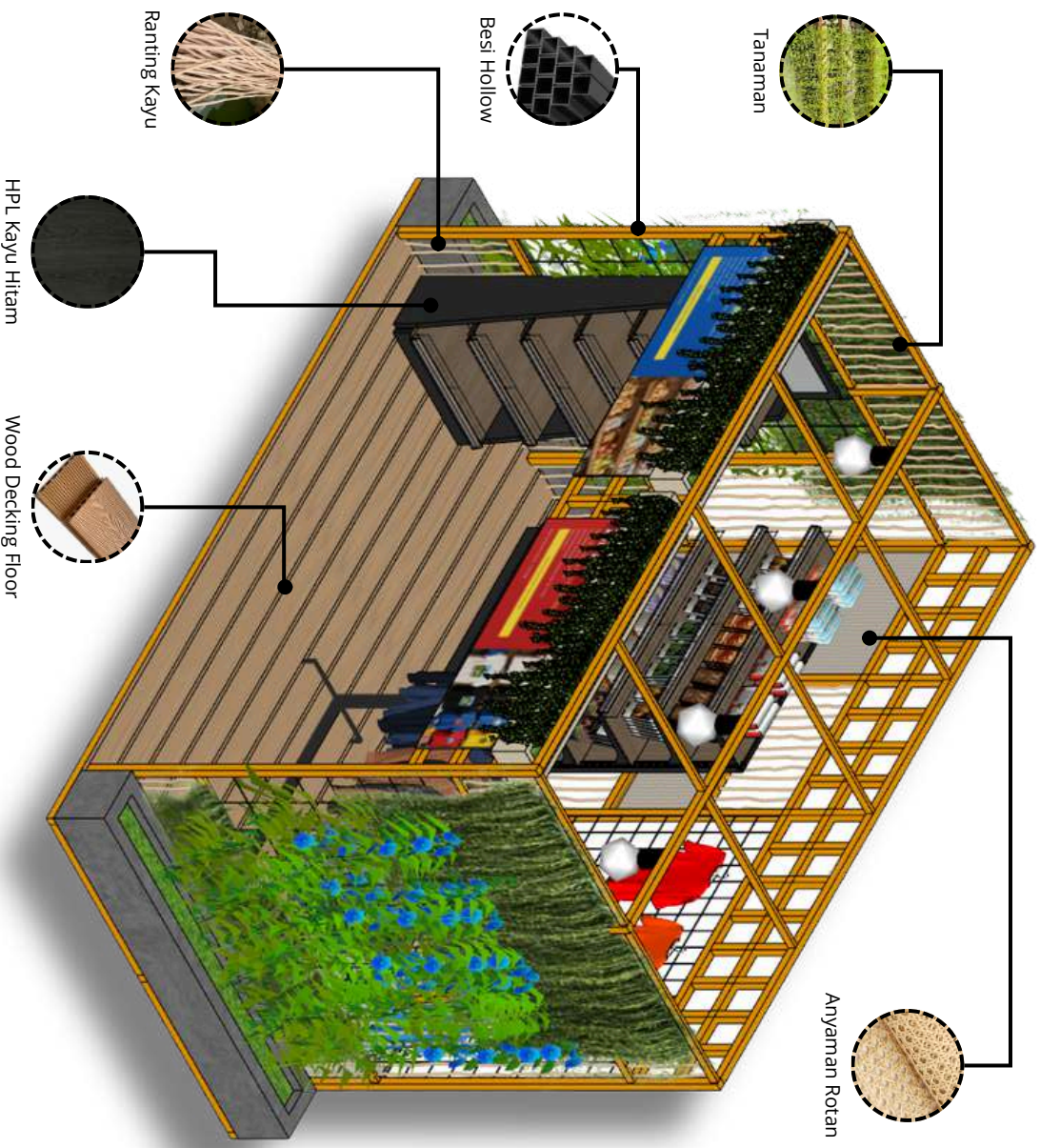
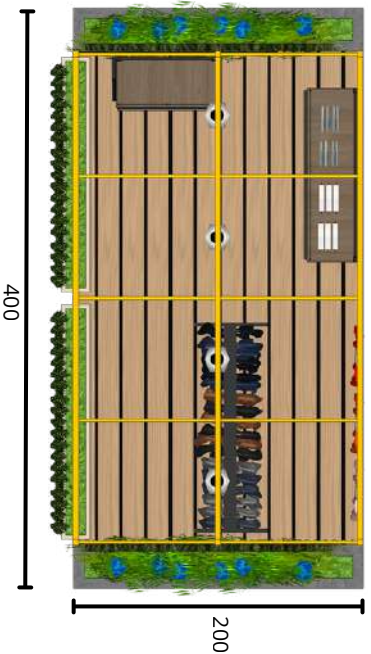
NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
31

Jumlah Lembar
39



DETAIL BOOTH INDOOR TYPE 4
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DETAIL
ARSITEKTURAL
INTERIOR**
SKALA: -

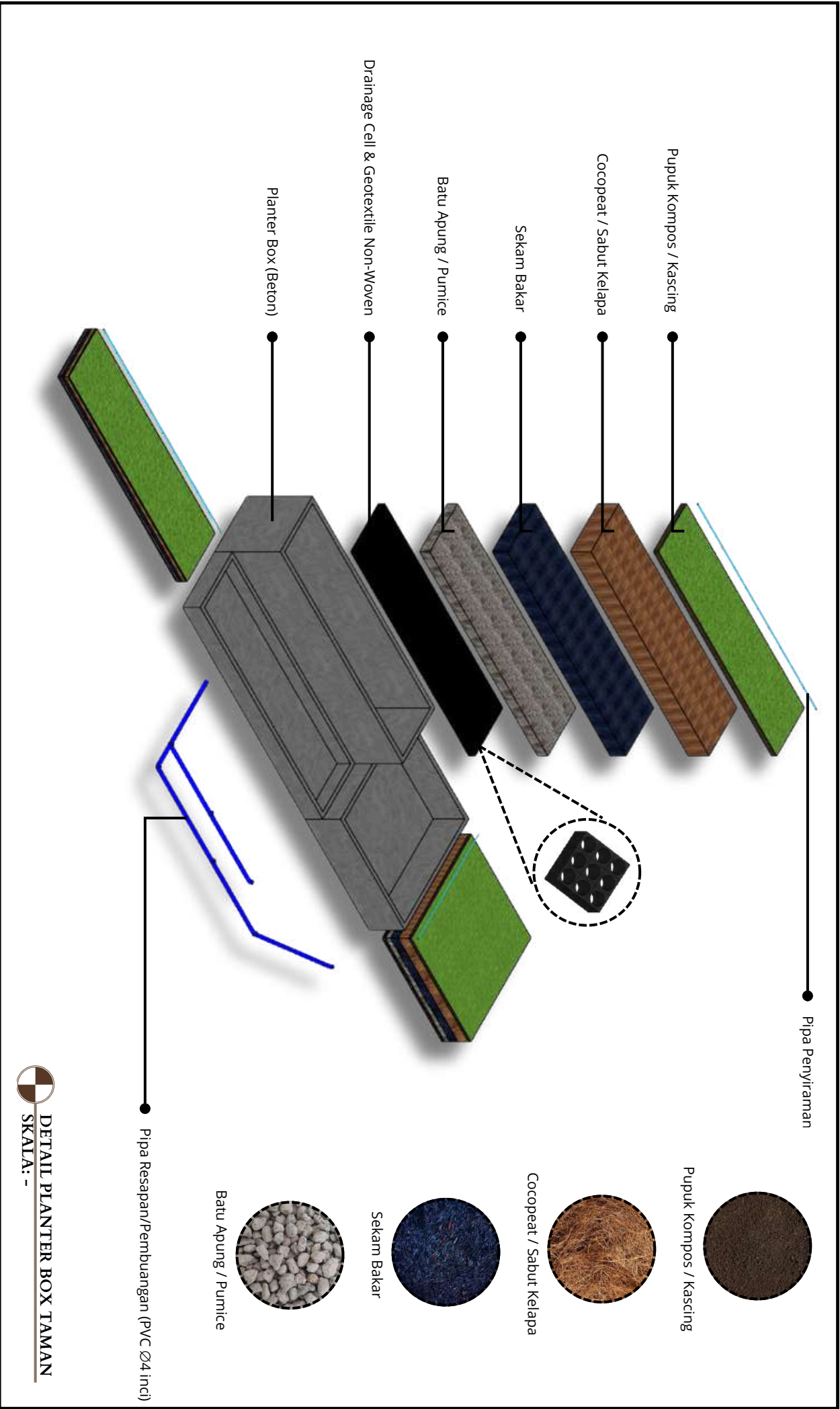
NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA

NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

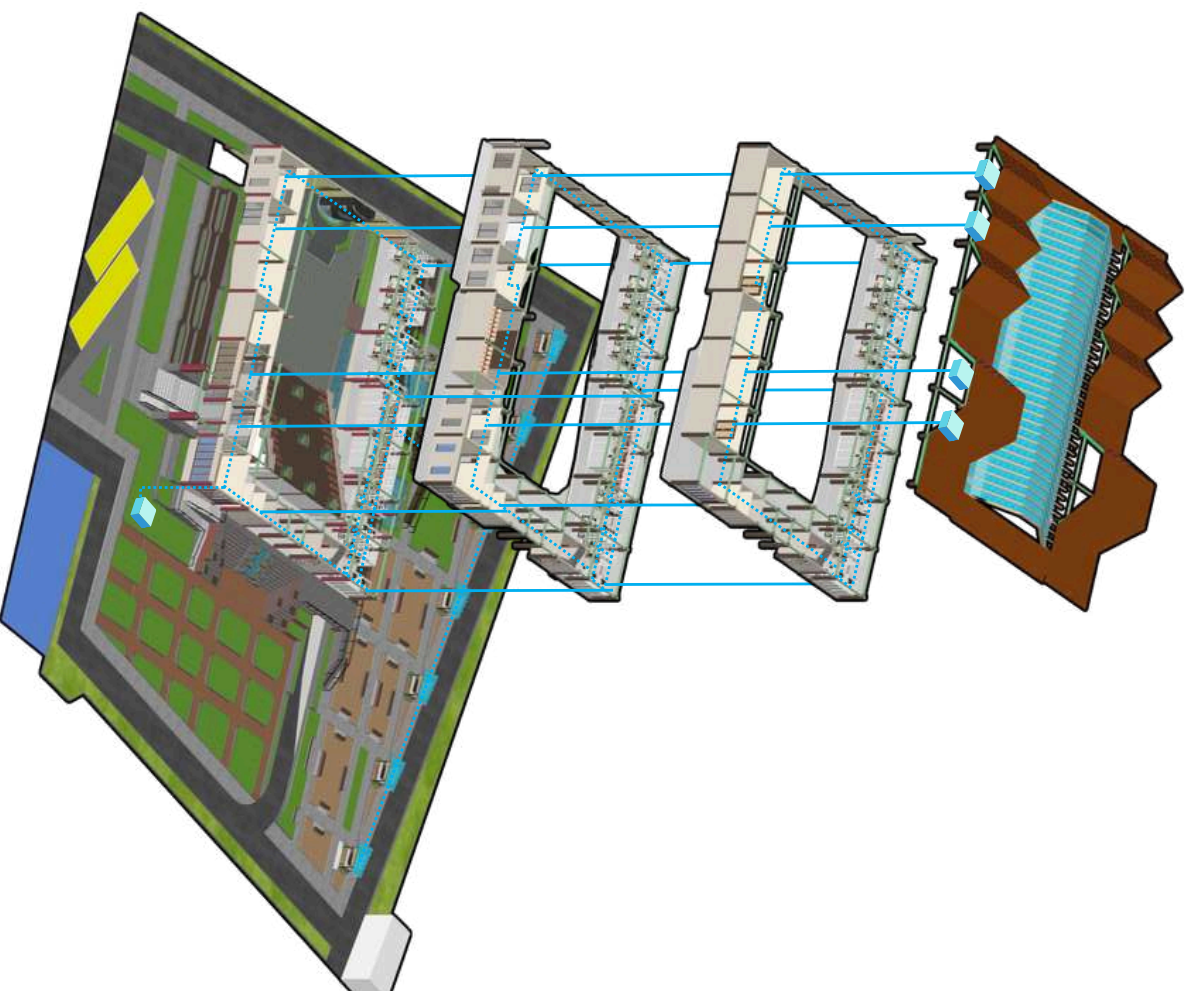
Nomor Lembar
32

Jumlah Lembar
39



DETAIL PLANTER BOX TAMAN
SKALA: -

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DETAIL ARSITEKTURAL LANSKAP SKALA: -	<table><tr><td>NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA</td><td>NIM: 220606110096</td></tr></table>	NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA	NIM: 220606110096	<table><tr><td colspan="2">Nomor Lembar 33</td></tr><tr><td colspan="2">Jumlah Lembar 39</td></tr></table>	Nomor Lembar 33		Jumlah Lembar 39	
NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA	NIM: 220606110096											
Nomor Lembar 33												
Jumlah Lembar 39												



..... Jaringan Air
 Water Tank

SKEMA AIR BERSIH
 SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

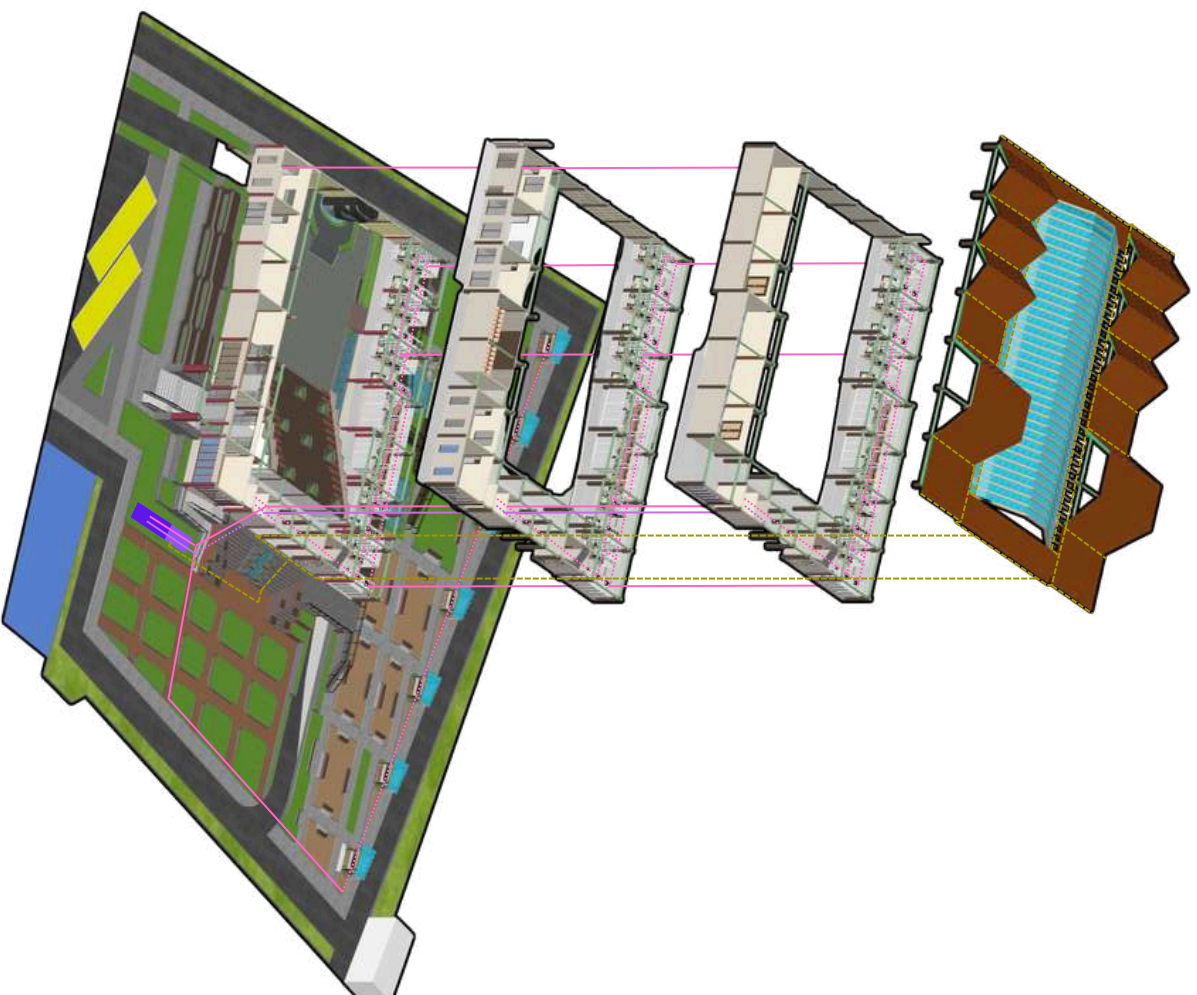


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
 BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
 ALUN-ALUN KOTA BATU**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
SKEMA AIR BERSIH
 SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA NIM:
 220606110096
 PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
 PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
34
 Jumlah Lembar
39



- Grey Water (Wastafel & Floor Drain)
- Black Water (Kloset dan Urinoir)
- Rainwater (Pipa Air Hujan)
- Bak Kontrol
- IPALSTP (Sewage Treatment Plant)

SKEMA AIR LIMBAH
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



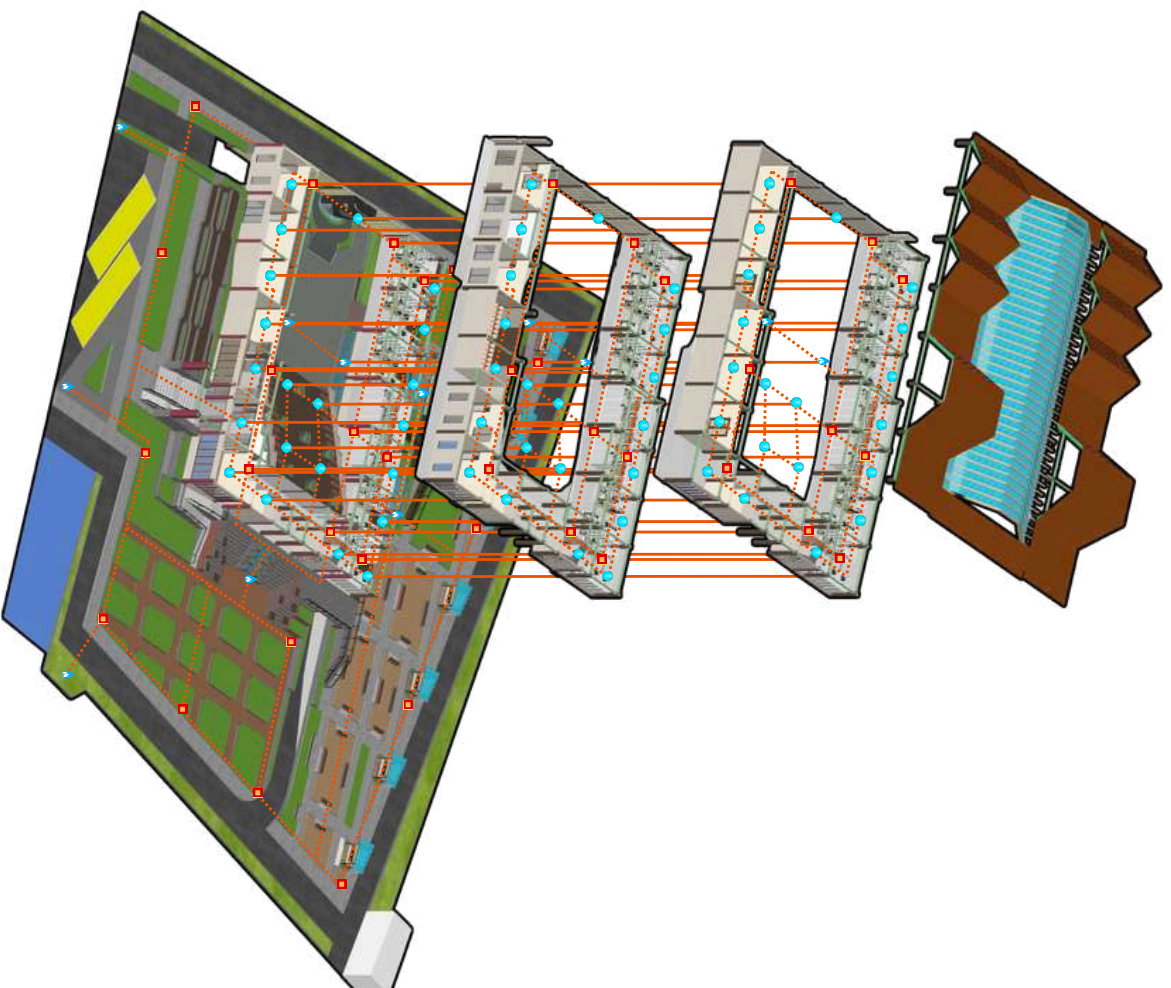
JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
SKEMA AIR LIMBAH
SKALA

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
35
Jumlah Lembar
39



- Jaringan Air
- Hydrant Box
- Sumber Air
- Water Sprinkle

SKEMA KEBAKARAN
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

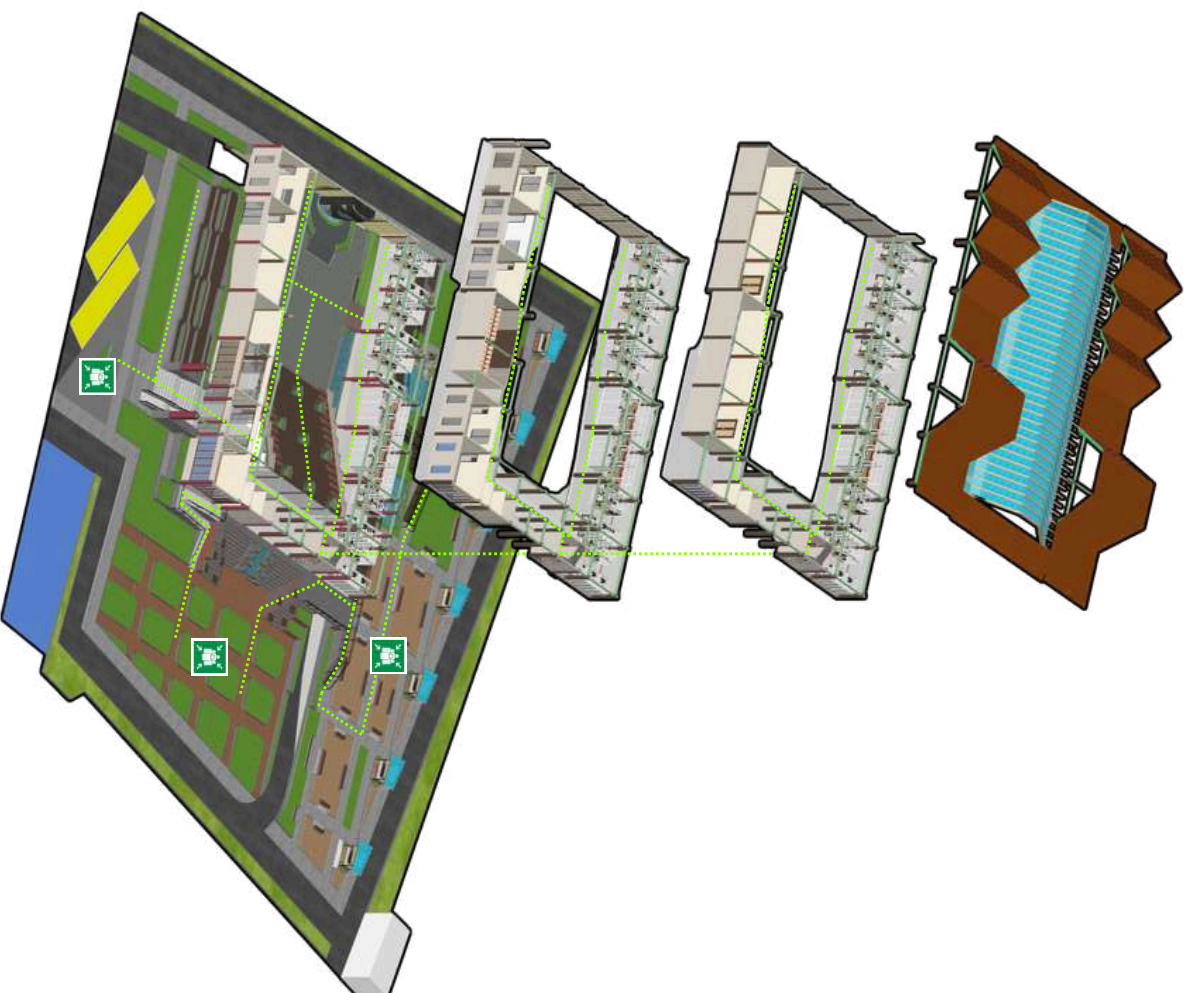
Gambar:
SKEMA KEBAKARAN
SKALA:

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
36

Jumlah Lembar
39



..... Jalur Evakuasi
Titik Kumpul



SKEMA BENCANA
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

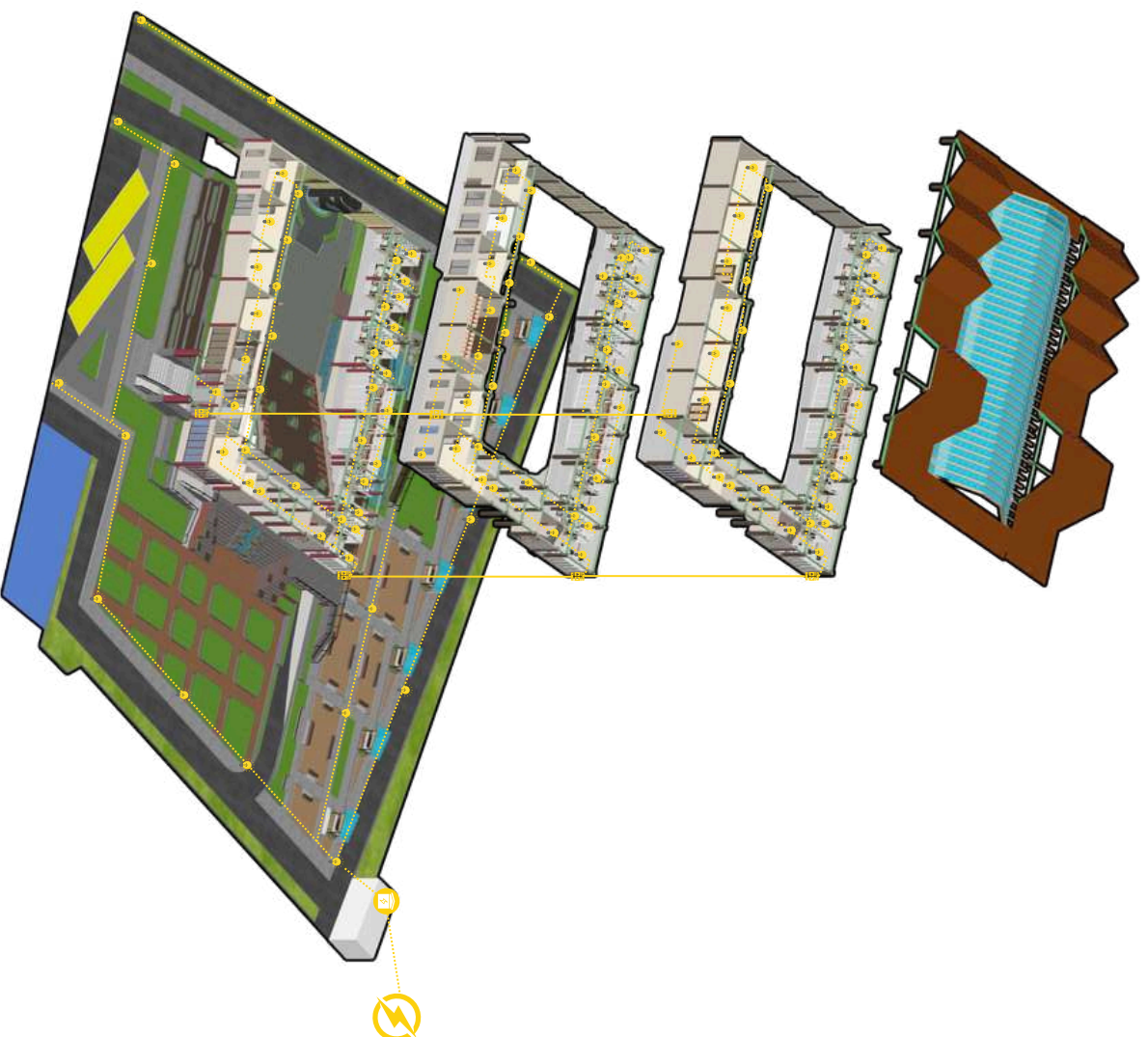


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
SKEMA BENCANA
SKALA:

NAMA MAHASISWA: RUSTAZIM SAPUTRA	NIM: 220606110096
PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T. PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.	

Nomor Lembar 37	Jumlah Lembar 39
---------------------------	----------------------------



-  Listrik PLN
-  Power House
-  MCB
-  Titik Lampu
-  Kabel Listrik

SKEMA ELEKTRIKAL
SKALA: -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI
BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI
ALUN-ALUN KOTA BATU**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

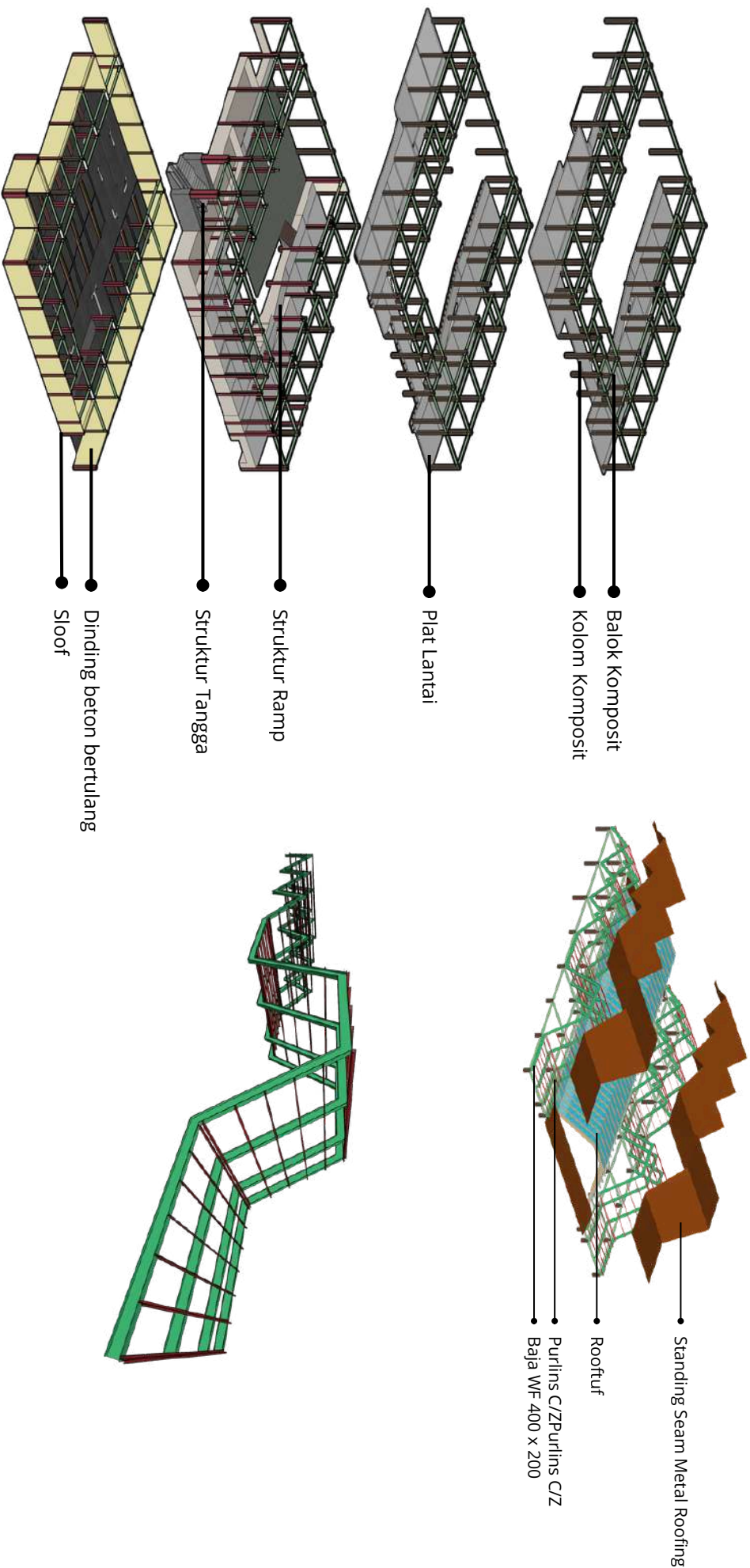
Gambar:
**SKEMA
ELEKTRIKAL**
SKALA:

NAMA MAHASISWA:
RUSTAZIM SAPUTRA NIM:
220606110096

PEMBIMBING 1: PUDJI P. WISMANTARA, M.T.
PEMBIMBING 2: M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T.

Nomor Lembar
38

Jumlah Lembar
39



SKEMA STRUKTUR
SKALA: -

Perancangan Tugas Akhir



Batu Foodwalk merupakan pusat kuliner terpadu yang menghadirkan pengalaman berjalan kaki (**foodwalk**) melalui perpaduan ruang terbuka hijau, area komunal, dan konsep **biophilic design** yang terhubung harmonis dengan alam Kota Batu. Nama "**Batu Foodwalk**" merepresentasikan identitas kawasan sebagai destinasi wisata kuliner modern yang memungkinkan pengunjung menikmati makanan, lanskap, dan suasana ruang secara bersamaan dalam satu pengalaman yang interaktif dan menyenangkan.

Mengusung pendekatan **arsitektur biofilik** dengan konsep **walk experience**, Batu Foodwalk dirancang untuk menciptakan hubungan yang kuat antara **ruang dalam** dan **ruang luar** melalui jalur pedestrian, vegetasi khas Kota Batu, elemen air, serta ruang komunal yang terbuka dan dinamis. Perpaduan elemen arsitektur dan lanskap tersebut menjadikan **Batu Foodwalk** sebagai **landmark kuliner** yang estetik, ikonik, dan memorable bagi masyarakat maupun wisatawan.



LOKASI TAPAK

Lippo Plaza Batu, Jl. Diponegoro, Sisir, Kec. Batu, Kota Batu, Jawa Timur 65314

BATAS TAPAK

Utara = Kantor Kelurahan Sisir Timur
Selatan = Alun-Alun Kota Batu
Barat = Masjid Agung An-Nur dan permukiman warga

ISU PADA TAPAK

Padat penduduk dan menjadi pusat penduduk berkegiatan serta minimnya lahan hijau di lingkungan masyarakat

LUAS : ± 7.483,64 M²



SITE CONNECTIVITY

1 - 5 menit dari site

- Alun-Alun Kota Batu
- Masjid Agung An-Nur Batu
- Kawasan Pendidikan
- Kantor Kelurahan Sisir

5 - 10 menit dari site

- Kantor Walikota Batu
- Kompleks Perkantoran Terpadu Pemerintah Kota Batu
- Lippo Plaza Batu

10 - 15 menit dari site

- Stadion Brantas Batu
- Jawa Timur Park 1
- Museum Angkut

Pengguna



Pengunjung



Staff Karyawan



Staff Keamanan

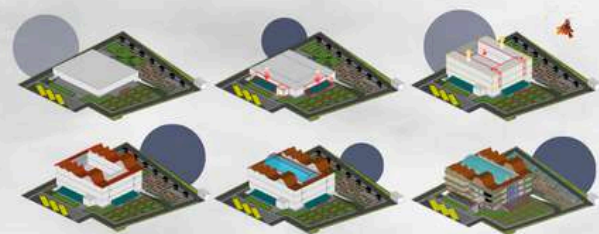


Staff Service



Pedagang

Transformasi Bentuk



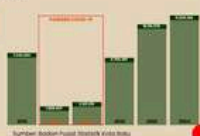
Perspektif Kawasan 1

Perspektif Kawasan 2



PERTUMBUHAN WISATA

#1



#2



#3 PRINSIP RUANG PUBLIK



QS. AL-BAQARAH AYAT 164

PENDUKUNG

QS. AL-BAQARAH AYAT 29
QS. AL-JATHIYAH AYAT 13
HR. AHMAD

DESIGN PRINCIPAL

PRINSIP KEADILAN

KEBERSAMAAN DAN SILATURAHMI

RASA SYUKUR

TAFAKKUR

Biophilic Design



Nature in the space patterns (Pola alam dalam ruang)



Nature of the space (Pola sifat ruang)



Natures analogous patterns (Pola analogi alam)

KRITERIA DESAIN

CONNECTED

COMMUNAL

EQUITABLE

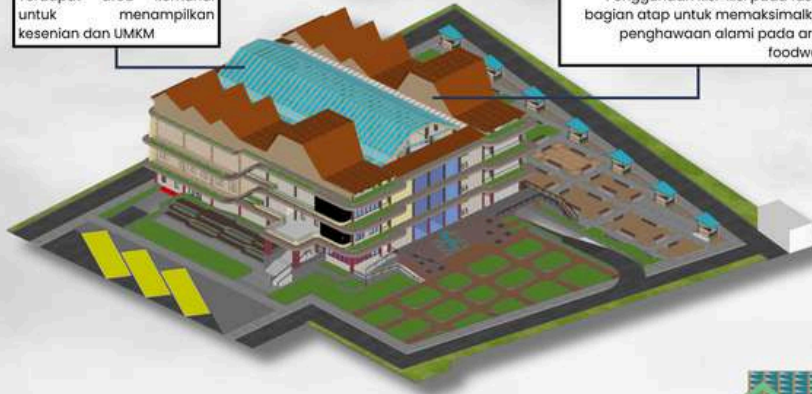
ADAPTIVE

BENTUK BANGUNAN

CULTURAL IDENTITY

Terdapat area komunal untuk menampilkan kesenian dan UMKM

Penggunaan kisi-kisi pada fasad bagian atap untuk memaksimalkan penghawaan alami pada area foodwalk



Penggunaan atap skylight pada area plaza interaktif dengan bentuk sirip-sirip berfungsi mengurangi konsumsi energi di siang hari dan memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami pada bangunan.

FLOW ARCHITECTURE

Bentuk bangunan mengikuti aliran pergerakan pejalan kaki dari Alun-Alun → Foodwalk



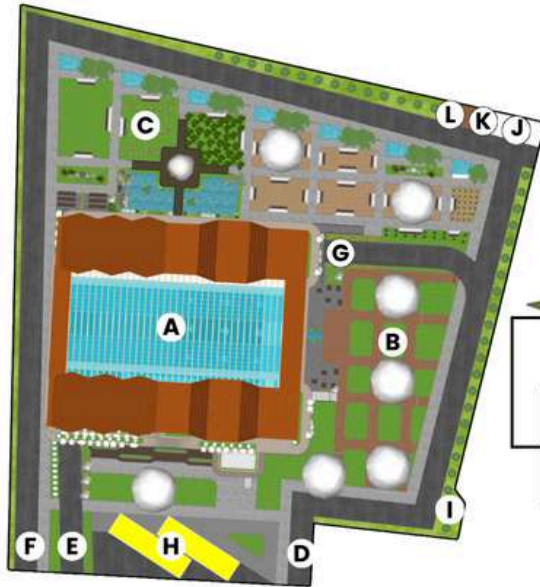
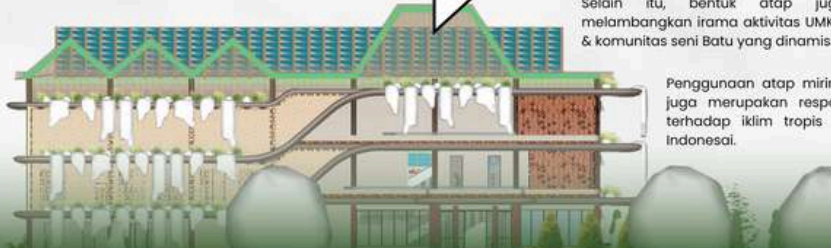
Penggunaan ragam batik khas Kota Batu seperti batik banteng, batik tempe, dll pada ornamen interior untuk memperkuat identitas budaya dan kearifan lokal Kota Batu.

Bentuk pegunungan Kota Batu



Selain itu, bentuk atap juga melambangkan irama aktivitas UMKM & komunitas seni Batu yang dinamis

Penggunaan atap miring juga merupakan respon terhadap iklim tropis Indonesia.



PRESENCE OF WATER (KEHADIRAN AIR)

Rainwater Harvesting Pond pada sisi utara yang didesain estetik, sekaligus sumber edukasi lingkungan



VISUAL CONNECTION WITH NATURE

penambahan vegetasi berupa pohon glodokan tiang di sisi timur dan selatan untuk peredam kebisingan



Akses pejalan kaki dan kendaraan di bedakan agar tidak mengganggu kenyamanan antar pengguna



Taman tematik di sisi utara dan timur bangunan yang digunakan sebagai zona edukasi, area komunal, area duduk, tunggu, dan ruang transisi outdoor.



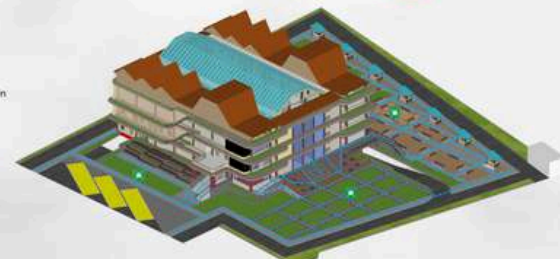
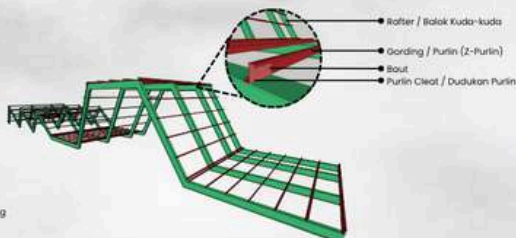
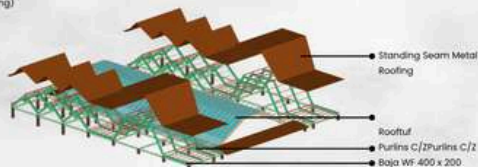
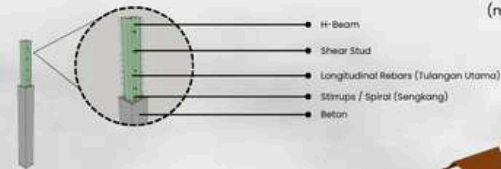
Akses masuk utama menuju area foodwalk dari arah Alun Batu dan jalan arteri.

Taman tematik di sisi depan bangunan yang digunakan sebagai buffer zone, area duduk dan tunggu.

KETERANGAN

- A: FOODWALK
- B: TAMAN TEMATIK 1
- C: TAMAN TEMATIK 2
- D: ENTRANCE
- E: EXIT MOBIL & MOTOR
- F: EXIT SERVICE & EMERGENCY
- G: AKSES PARKIR MOBIL & MOTOR
- H: PARKIR BUS
- I: AREA RESAPAN
- J: TPS
- K: GUDANG ALAT PERTANIAN & TAMAN
- L: POWER HOUSE

MATERIAL CONNECTION WITH NATURE



— SIRKULASI KENDARAAN MOBIL & MOTOR

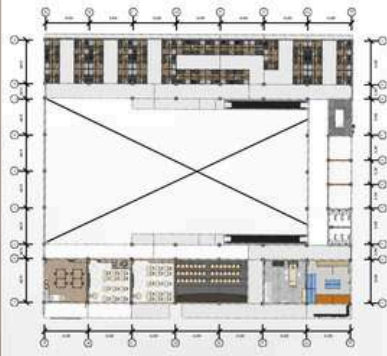
— SIRKULASI KENDARAAN SERVICE



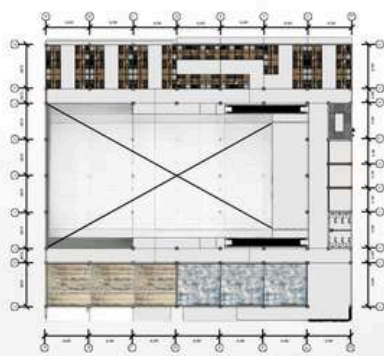
DENAH BASEMENT
SKALA 1:300



DENAH L1
SKALA 1:300



DENAH L2
SKALA 1:300



DENAH L3
SKALA 1:300



POTONGAN A-A
SKALA 1:200



POTONGAN B-B
SKALA 1:200



TAMPAK SELATAN
SKALA 1:200



TAMPAK UTARA
SKALA 1:200



TAMPAK TIMUR
SKALA 1:200



TAMPAK BARAT
SKALA 1:200



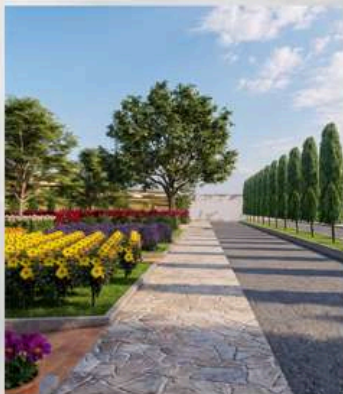
PENERAPAN DESAIN

PRINSIP KEADILAN

REFUGE

CONNECTED

EQUITABLE

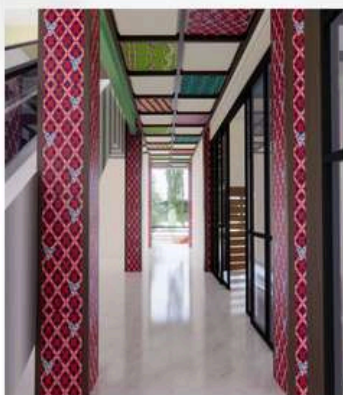


Jalur pedestrian yang di desain aman dan nyaman, sehingga memberikan rasa perlindungan terhadap pengunjung.

RASA SYUKUR

BIOMORPHIC FORMS & PATTERNS

ADAPTIVE



Penggunaan teracota tiles dan motif batik khas Kota Batu pada ornamen interior dan eksterior bangunan sebagai identitas dan pengenalan budaya lokal. Selain itu adanya pengulangan yang teratur memberikan kesan yang kontras.

PRINSIP KEADILAN

CONNECTION WITH NATURAL SYSTEMS

COMMUNALE

ADAPTIVE

KEBERSAMAAN DAN SILATURAHMI

NON RHYTHMIC SENSORY STIMULI

CONNECTED



Taman tematik pada area outdoor yang dengan tanaman khas Kota Batu dengan dilengkapi beberapa tempat duduk untuk bersantai yang dapat memberikan relaksasi secara tidak langsung kepada pengunjung.

RASA SYUKUR

BIOMORPHIC FORMS & PATTERNS

ADAPTIVE



Amphiteater dilengkapi dengan vegetasi alami pada area plaza interaktif yang dapat digunakan untuk pertunjukan budaya, festival, nobar, dll. Menggunakan atap skylight berbentuk sirip untuk memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami di dalam bangunan agar seperti di alam sekitar.

PRINSIP KEADILAN

MATERIAL CONNECTION WITH NATURE

COMPLEXITY & ORDER

ADAPTIVE



Penggunaan material alami seperti kayu, teracota, batu andesit, batu alam, dll.

RASA SYUKUR

TAFAKKUR

NON VISUAL CONNECTION WITH NATURE

CONNECTED



Orientasi bangunan mengarah ke view pegunungan Arjuno di sisi Utara tapak dan Alun-Alun Batu di sisi Selatan tapak. Selain itu orientasi ruang terbuka mengarah ke taman tematik sisi luar yang membuat adanya interaksi manusia dengan alam yang dirasakan pancaindra melalui pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan.

PRINSIP KEADILAN

CONNECTION WITH NATURAL SYSTEMS

COMMUNALE

ADAPTIVE

RASA SYUKUR

NON VISUAL CONNECTION WITH NATURE

EQUITABLE

CONNECTED

TAFAKKUR

THERMAL & AIRFLOW VARIABILITY

PRESENCE OF WATER (KEHADIRAN AIR)



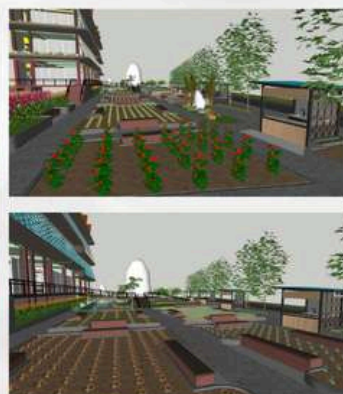
Rainwater Harvesting Pond yang didesain estetik dengan instalasi air terjun kecil sebagai titik relaksasi akustik alami sekaligus sumber edukasi lingkungan. Kolam dangkal dengan ikan koi/ikan lokal yang bisa diberi makan oleh pengunjung.

KEBERSAMAAN DAN SILATURAHMI

THERMAL & AIRFLOW VARIABILITY

ADAPTIVE

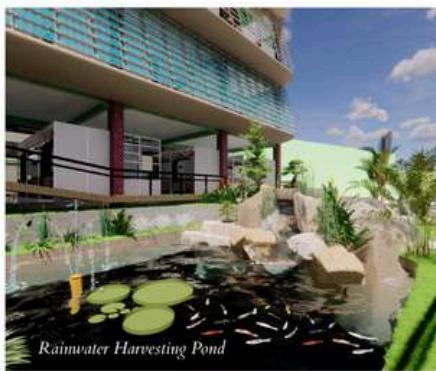
COMMUNALE



Booth pada area taman outdoor yang ditanami vegetasi hijau sebagai ruang santai terbuka.



Ruang
Produksi Batik



Rainwater Harvesting Pond



Ruang Workshop



Amphitheater



Taman Bunga



Ruang Demo Produk

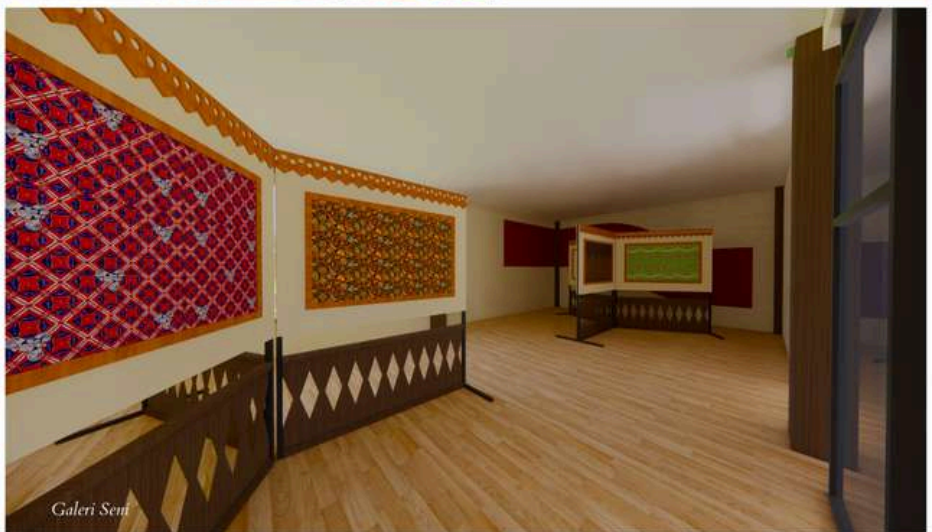
"Public spaces are the living room of the city."



Taman Sayur



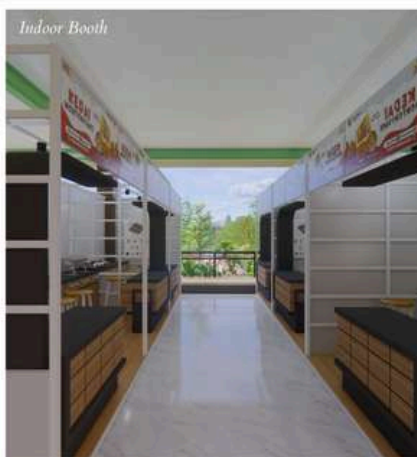
Communale Space



Galeri Seni



Ekterior



Indoor Booth



Outdoor Booth



FOTO MAKET



PERANCANGAN FOOD WALK MELALUI BIOPHILIC DESIGN DENGAN INTEGRASI ALUN-ALUN KOTA BATU

Nama	: Rustazim Saputra
Pembimbing 1	: Pudji P. Wismantara, M.T.
Pembimbing 2	: M. Imam Faqihuddin, M.T.
Tipologi Bangunan	: Bangunan Komersial dan Ruang Publik Kuliner
Lokasi	: Jalan Gajah Mada, Kel. Sisir, Kec. Batu, Kota Batu, Jawa Timur
Luas Tapak	: 7.483,64 m ²

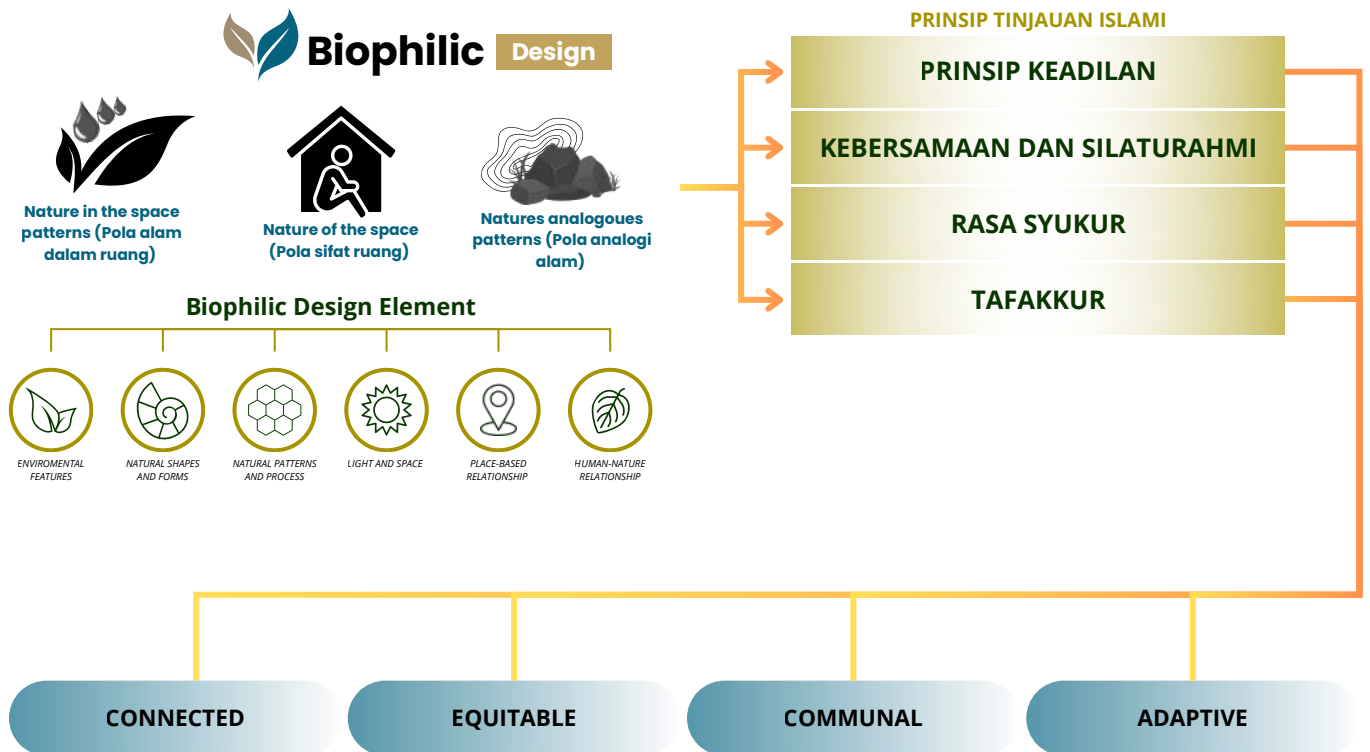
Kota Batu merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Jawa Timur yang mengalami peningkatan jumlah wisatawan secara signifikan setiap tahunnya. Alun-Alun Kota Batu sebagai pusat aktivitas publik, wisata, dan ekonomi kreatif memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai ruang publik yang lebih tertata, nyaman, dan berkelanjutan. Namun kondisi kawasan saat ini masih menghadapi berbagai permasalahan seperti penataan pedagang yang kurang optimal, sirkulasi pejalan kaki yang belum terorganisir dengan baik, minimnya ruang komunal, serta kurangnya keterhubungan antara aktivitas kuliner dengan ruang terbuka hijau kota.

Perancangan Food Walk melalui pendekatan Biophilic Design bertujuan menciptakan ruang publik kuliner yang mampu menghadirkan hubungan harmonis antara manusia, aktivitas perkotaan, dan alam. Kawasan dirancang sebagai pusat kuliner, ruang sosial, ruang ekspresi seni, sekaligus paru-paru kota yang terintegrasi dengan Alun-Alun Kota Batu sehingga mampu meningkatkan kualitas lingkungan, pengalaman wisata, serta mendukung perkembangan UMKM lokal.



Perancangan menggunakan pendekatan Biophilic Design yang berupaya menghadirkan hubungan manusia dengan alam melalui integrasi vegetasi, elemen air, pencahayaan alami, penghawaan alami, material alami, dan pengalaman ruang yang mampu meningkatkan kenyamanan fisik maupun psikologis pengguna. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakter Kota Batu sebagai kota wisata alam serta mampu menciptakan ruang publik yang sehat dan berkelanjutan.

Penerapan nilai-nilai Islam diwujudkan melalui prinsip keadilan, kebersamaan, rasa syukur, dan tafakkur terhadap ciptaan Allah SWT. Kehadiran ruang hijau, elemen air, ruang komunal, serta keterhubungan antara manusia dan alam menjadi media untuk menghadirkan tanda-tanda kebesaran Allah dalam kehidupan perkotaan sebagaimana terkandung dalam QS. Al-Baqarah ayat 164, QS. Al-Baqarah ayat 29, QS. Al-Jatsiyah ayat 13, serta Hadis Riwayat Ahmad.



Konsep Connected diwujudkan melalui sistem sirkulasi pedestrian yang menghubungkan seluruh zona kawasan secara fisik dan visual. Jalur pejalan kaki dirancang nyaman, teduh, dan terintegrasi dengan area kuliner, ruang hijau, amphitheater, serta Alun-Alun Kota Batu sehingga menciptakan pengalaman ruang yang berkesinambungan. Sementara itu prinsip Equitable diterapkan melalui penyediaan fasilitas yang inklusif dan mudah diakses oleh seluruh pengguna tanpa memandang usia maupun kemampuan fisik.

Prinsip Communal diterapkan melalui penyediaan plaza terbuka, area duduk bersama, amphitheater, dan ruang komunitas yang mendorong interaksi sosial masyarakat. Sedangkan prinsip Adaptive diwujudkan melalui desain ruang yang fleksibel sehingga mampu mengakomodasi berbagai aktivitas seperti festival kuliner, pertunjukan seni, bazar UMKM, maupun kegiatan komunitas lainnya.



Penerapan Biophilic Design diwujudkan melalui penggunaan material alami seperti batu alam, kayu, vegetasi rambat, vertical garden, serta bukaan yang mengoptimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. Kehadiran elemen air, rainwater harvesting, serta ruang hijau yang luas membantu meningkatkan kualitas lingkungan sekaligus memberikan pengalaman ruang yang lebih nyaman bagi pengguna.

Landscape dirancang sebagai elemen utama kawasan dengan menghadirkan ruang terbuka hijau, taman tematik, area duduk, viewing deck, dan ruang publik interaktif yang mampu menjadi identitas baru kawasan wisata Kota Batu. Integrasi antara aktivitas kuliner, ruang sosial, dan alam menjadikan Food Walk sebagai destinasi wisata yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berkelanjutan secara lingkungan.

