

**PERENCANAAN KAWASAN DANAU CIGARU BERBASIS KONSEP**  
*CREATIVE PUBLIC SPACE*



**TUGAS AKHIR**

“Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Perencanaan Wilayah dan Kota (S.P.W.K) Jenjang Pendidikan Strata-1”

Diajukan oleh:

Abraham Newton Hutagalung

NIM: 2010105006

**PROGRAM STUDI PERANCANGAN WILAYAH DAN KOTA**

**UNIVERSITAS PRADITA**

**TANGERANG TAHUN 2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : Abraham Newton Hutagalung  
NIM : 2010105006  
Program Studi : Perencanaan Wilayah dan Kota  
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir  
Peminatan Tugas Akhir : Perencanaan Kota  
Judul Tugas Akhir : Perencanaan Kawasan Danau Cigaru Berbasis Konsep  
*Creative Public Space*

Tangerang, 26 Februari 2025  
Menyetujui  
Pembimbing Skripsi

Rachmat Taufick Hardi, ST, MRP

### **HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandur unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau Lembaga lain yang dikutip dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan skripsi, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 26 Februari 2025

Abraham Newton Hutagalung  
2010105006

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Nama : Abraham Newton Hutagalung  
NIM : 2010105006  
Program Studi : Perencanaan Wilayah dan Kota  
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir  
Peminatan Tugas Akhir : Perencanaan Kota  
Judul Tugas Akhir : Perencanaan Kawasan Danau Cigaru Berbasis Konsep *Creative Public Space*

Telah diujikan dan pada hari Kamis, tanggal 8 Januari, tahun 2025  
Dengan dinyatakan lulus

**TIM PENGUJI**

Pembimbing

Penguji

Rachmat Taufick Hardi, ST, MRP

Ir. Andi Muhammad  
Ahsan Mukhlis, S.T., M.Eng

Ketua Sidang,

Rachmat Taufick Hardi, ST, MRP

Disahkan oleh:  
Kepala Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota

Rachmat Taufick Hardi, ST, MRP

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Dengan ini saya sebagai civitas akademik Universitas Pradita yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Abraham Newton Hutagalung

NIM : 2010105006

Program Studi : Perencanaan Wilayah dan Kota

Bentuk Tugas Akhir : Skripsi

untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan skripsi/tugas akhir kepada Universitas Pradita Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) dengan judul:

### **Perencanaan Kawasan Danau Cigaru Berbasis Konsep Creative Public Space**

beserta dokumen tugas akhir yang ada sesuai ketentuan yang berlaku. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) ini, maka Universitas Pradita berhak menyimpan dan mengelola dalam bentuk database, dan mempublikasikan skripsi ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis tugas akhir ini sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 26 Februari 2025  
Yang Menyatakan

Abraham Newton Hutagalung

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada para keluarga dan sahabat, berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak yang telah membantu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perencanaan Kawasan Danau Cigaru Berbasis Konsep *Creative Public Space*”. Penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Perencanaan Wilayah dan Kota di Universitas Pradita. Selama menyusun laporan tugas akhir ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas segala petunjuk, bimbingan dan bantuannya kepada:

1. Bapak Rachmat Taufick Hardi, S.T.MRP, selaku Ketua Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Pradita dan sekaligus selaku pembimbing pertama yang telah membantu dan membimbing penulis selama menyelesaikan laporan tugas akhir.
2. Bapak Rendy Akbar, S.T., M.PWK, selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu dan membimbing penulis selama menyelesaikan laporan dan tugas akhir.
3. Bapak Sahat Hutagalung dan Ibu Joyce Pangau serta Kayla Hutagalung dan Sofia Hutagalung selaku orang tua dan saudara kandung penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
4. Teman - teman program studi Perencanaan Wilayah dan Kota Angkatan 2020 yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
5. Rekan – rekan dan tim pada kantor PDW (Pandega Desain Weharima) atas pemberian ilmu pengetahuan yang membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
6. Teman – teman komunitas Zeal Tangerang yang terus memberikan doa, dukungan, motivasi dan semangat dari awal penulis memulai laporan tugas akhir sampai selesai.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat untuk semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Tangerang, 26 Februari 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN .....	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Perumusan Masalah.....	16
1.3 Tujuan Penelitian.....	18
1.4 Sasaran Penelitian.....	18
1.5 Manfaat Penelitian.....	18
1.5.1 Manfaat Objektif.....	18
1.5.2 Manfaat Subjektif .....	19
1.6 Ruang Lingkup .....	19
1.6.1 Ruang Lingkup Substansial .....	19
1.6.2 Ruang Lingkup Spasial.....	19
1.7 Metode Penelitian .....	20
1.8 Sistematika Penulisan .....	20
1.9 Kerangka Berpikir .....	23
BAB II Tinjauan pustaka.....	24
2.1 Kerangka Literatur.....	24
2.2 Tinjauan Teoritis.....	24
2.2.1 <i>Cities for People</i> (Gehl, 2010).....	24
2.2.2 <i>Image of the City</i> (Lynch, 1960) .....	26
2.2.3 Danau.....	28
2.2.4 <i>Teori Waterfront Development</i> (Torre, 1989) .....	34
2.2.5 <i>Teori Creative Public Space</i> .....	39
2.3 Pendekatan Perencanaan.....	54
2.3.1 <i>Metode Gap Analysis</i> .....	54
2.4 Sintesis Teori dan Variabel Penelitian.....	55

2.5	Studi Preseden .....	58
2.5.1	Perbandingan Studi Preseden .....	65
2.5.2	Konsekuensi Studi Preseden Terhadap Perencanaan .....	68
2.6	Konsep Ideal .....	69
BAB III metodologi penelitian .....		72
3.1	Metodologi.....	72
3.1.1	Karakteristik Kualitatif.....	73
3.2	Metode Tahapan Perencanaan .....	74
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	75
3.3.1	Data Primer.....	76
3.3.2	Data Sekunder.....	76
3.4	Metode Analisis Data .....	77
3.5	Metode Perencanaan.....	81
3.5.1	Pemilihan Alternatif Perencanaan .....	81
3.5.2	Tahapan Implementasi Perencanaan .....	82
3.6	Pola Pikir Perencanaan .....	83
BAB IV gambaran umum.....		84
4.1	Gambaran Umum Kecamatan Cisoka .....	84
4.1.1	Iklim Kabupaten Tangerang .....	85
4.1.2	Kependudukan Kabupaten Tangerang.....	87
4.1.3	Pola Ruang Kabupaten Tangerang (penggunaan lahan).....	89
4.2	Gambaran Umum Kawasan Danau Cigaru .....	89
4.2.1	Pembagian Deliniasi Danau.....	92
BAB V Analisis perencanaan .....		97
5.1	Analisis Tapak .....	97
5.1.1	Analisis Land Use.....	98
5.1.2	Analisis Ruang Terbuka Hijau .....	99



5.1.3	Analisis Aksesibilitas .....	102
5.1.4	Analisis Sirkulasi.....	106
5.1.5	Analisis Topografi .....	109
5.2	Analisis Ruang Publik .....	111
5.2.1	Analisis amenitas dan fasilitas umum .....	111
5.2.2	Analisis Aktivitas Ruang Publik.....	118
5.2.3	Analisis <i>Landmarks</i> .....	118
5.3	Analisis Sosial dan Budaya .....	120
5.3.1	Analisis Kependudukan.....	120
5.3.2	Analisis Aktivitas Masyarakat.....	122
BAB VI konsep dan alternatif rencana.....		134
6.1	Konsep Perencanaan.....	134
6.1.1	Konsep Spasial .....	135
6.2	Rencana Alternatif Perencanaan.....	136
6.2.1	Rencana Alternatif 1 .....	136
6.2.2	Rencana Alternatif 2.....	138
6.2.3	Perbandingan Alternatif Rencana.....	139
6.2.4	Pemilihan Alternatif Perencanaan .....	148
6.3	Detail Perencanaan .....	151
6.3.1	Visi dan Misi Perencanaan .....	152
6.3.2	Masterplan Kawasan.....	153
6.3.3	Zona Hutan .....	157
6.3.4	Zona Ruang Terbuka Hijau .....	158
6.3.5	Zona Rekreasi .....	159
6.3.6	Zona Komunal .....	160
6.3.7	Perencanaan Jalanan Kawasan .....	161
6.3.8	Perencanaan Informasi Digital .....	164

6.3.9	Perencanaan Struktur Keamanan.....	166
6.3.10	Perencanaan <i>Signage</i> .....	167
6.3.11	Perencanaan Landmark.....	167
6.4	Tahapan Implementasi Perencanaan .....	168
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....		170
7.1	Kesimpulan.....	170
7.2	Saran .....	170

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kondisi eksisting Danau Cigaru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. Steps to vitality and creativity of public spaces.....	45
Gambar 3. World ranking map of global power of cities .....	47
Gambar 4. Faktor yang membuat ruang publik ramah dalam konsep kreatif .....	52
Gambar 5. Sekolah Trường Tiểu học Kim Đồng .....	58
Gambar 6. Lake Las Vegas.....	60
Gambar 7. Jabi Lake .....	61
Gambar 8. Tebet Ecopark.....	62
Gambar 9. Peta batas administrasi Kecamatan Cisoka.....	84
Gambar 10. Peta Rencana Pola Ruang Kabupaten Tangerang.....	89
Gambar 11. Tahap penggalian tanah pada kawasan Danau Cigaru .....	91
Gambar 12. Peta Deliniasi Kawasan Perencanaan .....	92
Gambar 13. Peta luasan danau Kawasan Perancangan.....	92
Gambar 14. Pangkalan angkot E06 tujuan Cisoka/Balaraja dari Stasiun Tigaraksa .....	107
Gambar 15. Peta analisis proximity 10km.....	118
Gambar 16. Radius zonasi kepadatan penduduk .....	120
Gambar 17. Moodboard tema rencana alternatif 1 .....	136
Gambar 18. Moodboard tema rencana alternatif 2 .....	138
Gambar 19. Peta masterplan Kawasan .....	153
Gambar 20. Peta zona danau .....	156
Gambar 21. ROW 8m Jalan Lokal .....	162
Gambar 22. Peta area parkir .....	163
Gambar 23. Lampu penerangan jalan eksisting.....	164
Gambar 24. Situs informasi digital kawasan Danau Cigaru.....	165
Gambar 25. Peta penempatan pos penjaga .....	166

## DAFTAR TABEL

Tabel 1, Tipe danau di Indonesia.....	31
Tabel 2. Klasifikasi ukuran danau .....	31
Tabel 3. Kata kunci dalam mendesain.merancangkan ruang publik yang ramah .....	51
Tabel 4. Perbandingan studi preseden .....	65
Tabel 5. Tabel konsekuensi studi preseden terhadap konsep perencanaan .....	68
Tabel 6. Konsep ideal perencanaan .....	70
Tabel 7. Analisis yang akan digunakan pada konsep perencanaan. ....	80
Tabel 8. Tabel Suhu dan kelembaban Kabupaten Tangerang tahun 2023 .....	85
Tabel 9. . Tabel kecepatan angin dan tekanan udara Kabupaten Tangerang tahun 2023.....	86
Tabel 10. Jumlah curah hujan dan Jumlah hari hujan Kabupaten Tangerang tahun .....	87
Tabel 11. Jumlah Angkatan kerja menurut kegiatan utama tahun 2023 .....	87
Tabel 12. Jumlah penduduk menurut status pekerjaan utama .....	88
Tabel 13. Kondisi eksisting danau.....	93
Tabel 14. Peta Penggunaan Lahan Kawasan Perencanaan.....	98
Tabel 15. Dokumentasi vegetasi kawasan.....	99
Tabel 16. Analisis aksesibilitas kawasan.....	102
Tabel 17. Analisis amenitas dan fasilitas umum .....	111
Tabel 18. titik landmark kawasan.....	119
Tabel 19. Klasifikasi bangunan residensial eksisting.....	120
Tabel 20. Hasil wawancara dengan warga kawasan Kampung Cigaru .....	122
Tabel 21. Analisis potensi dan masalah.....	127
Tabel 22. Sintesis analisis fisik kawasan.....	129
Tabel 23. Perbandingan alternatif rencana .....	140
Tabel 24. Skoring pemilihan alternatif rencana.....	148
Tabel 25. Zona danau .....	154
Tabel 26. Fungsi dermaga .....	155
Tabel 27. Deskripsi zona ruang terbuka hijau .....	158
Tabel 28. Preseden zona rekreasi .....	159
Tabel 29. Preseden zona komunal .....	160
Tabel 30. Tahapan implementasi perencanaan.....	169

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Kerangka berpikir penelitian .....	23
Diagram 2. Kerangka literatur .....	24
Diagram 3. Sintesis teori waterfront development .....	39
Diagram 4. Output konsep perencanaan creative public space di kawasan Danau Cigaru .....	57
Diagram 5. Kerangka metodologi .....	72
Diagram 6. Pola pikir perencanaan.....	83
Diagram 7. Analisis Sirkulasi Jalan kawasan Proximity 1.5km.....	106
Diagram 8. Analisis kontur tanah.....	109
Diagram 9. Konsep perancangan (Visioning) .....	135
Diagram 10. Bubble diagram rencana alternatif 1 .....	137
Diagram 11. Bubble diagram rencana alternatif 2.....	139
Diagram 12. ROW (Right of way) jogging track .....	157

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ruang publik adalah area yang dirancang untuk digunakan oleh masyarakat luas tanpa pembatasan, yang berfungsi sebagai tempat berinteraksi, berkumpul, dan melakukan berbagai aktivitas. Menurut American Planning Association (APA) dalam “*Characteristics and Guidelines of Great Public Space*” (2014), ruang publik merupakan bagian dari lingkungan yang mendukung interaksi sosial dalam masyarakat, menciptakan tempat di mana semua kalangan dapat merasa aman dan nyaman. Madanipour (2005) juga menegaskan bahwa ruang publik memiliki peran yang penting dalam memperkuat kohesi sosial dan meningkatkan kualitas hidup warga dengan memberikan akses bagi semua tanpa diskriminasi. Di tingkat global, ruang publik seperti taman, alun-alun, dan jalan pejalan kaki menjadi elemen vital kota modern, menciptakan keseimbangan antara lingkungan binaan dan kebutuhan masyarakat akan ruang yang terbuka dan inklusif. Di Indonesia, urgensi ruang publik tercermin dalam berbagai peraturan, seperti Peraturan Menteri PUPR No. 3 Tahun 2014 tentang ruang publik yang memuat klasifikasi ruang publik, termasuk taman kota, alun-alun, dan trotoar, serta mendorong partisipasi masyarakat dalam memelihara dan memanfaatkan ruang publik secara optimal.

Kehadiran ruang publik memberikan banyak dampak positif pada masyarakat sekitar, termasuk di bidang kesehatan, psikososial, dan ekonomi. Efroymson et al. (2009) menjelaskan bahwa ruang publik yang dirancang dengan baik dapat menjadi pusat interaksi sosial, memperkuat ikatan komunitas, dan memfasilitasi kegiatan rekreasi serta edukasi tanpa biaya. Dampaknya, lingkungan yang memiliki ruang publik berkualitas cenderung lebih inklusif dan dinamis, mendukung berbagai kegiatan komunitas, dan meningkatkan rasa kepemilikan warga terhadap kawasan tersebut. Penataan ruang publik berpotensi untuk menghidupkan perekonomian lokal, menciptakan daya tarik wisata, dan meningkatkan kualitas lingkungan hidup di area sekitar.

Kabupaten Tangerang adalah salah satu kabupaten di Provinsi Banten, Indonesia, yang berbatasan dengan Kota Tangerang, Kota Tangerang Selatan, DKI Jakarta, dan Laut Jawa di utara. Terletak di kawasan Jabodetabek, Kabupaten Tangerang memiliki wilayah yang beragam, mencakup area urban, perumahan modern, kawasan industri, serta lahan pertanian

dan area konservasi di beberapa bagian. Kabupaten Tangerang mencakup area yang cukup luas, terdiri dari 29 kecamatan, 28 kelurahan, dan 246 desa, dengan total luas wilayah sekitar 95.961 hektar atau 959,61 km<sup>2</sup>.

Pada wilayah Kabupaten Tangerang bagian Selatan, terdapat sebuah danau buatan yang terdapat pada Kelurahan Cisoka yang disebut sebagai Kawasan Danau Cigaru. Danau tersebut merupakan sebuah danau yang terbuat dari hasil proyek galian pasir yang menyentuh mata air sehingga terbentuknya sebuah danau. Kawasan Danau Cigaru memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai aset lokal yang multifungsi. Namun, tantangan yang dihadapi termasuk pengelolaan sumber daya air yang belum terstruktur, fragmentasi fungsi danau, dan keterbatasan aksesibilitas, yang menyebabkan kawasan ini belum dapat dimanfaatkan secara optimal oleh masyarakat dan ekonomi lokal.



*Gambar 1. Kondisi eksisting Danau Cigaru  
Sumber: analisis pribadi, 2024*

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Tangerang No. 13 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Tangerang Kabupaten Tangerang 2011-2031, danau dapat dikategorikan sebagai ruang publik. Dalam perda ini, ruang publik seperti kawasan lindung dan sumber daya air, termasuk danau, disebut sebagai bagian dari ruang yang berfungsi melindungi kelestarian lingkungan hidup dan mendukung aktivitas sosial masyarakat. *Creative public space* adalah konsep ruang publik yang tidak hanya memenuhi fungsi dasar sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi, tetapi juga menginspirasi kreativitas, inovasi, dan ekspresi budaya di tengah masyarakat. Menurut Basova (2017), ruang publik kreatif memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain keamanan, kenyamanan, kreativitas, kegembiraan, hubungan sosial, serta partisipasi dalam nilai-nilai spiritual dan budaya. Dengan ruang publik yang didesain untuk mendukung berbagai aktivitas, konsep ini bertujuan menciptakan lingkungan yang inklusif, menginspirasi, dan mendukung kebersamaan di antara masyarakat. Urgensi penerapan konsep ini pada kawasan Danau

Cigaru terletak pada potensinya untuk meningkatkan kualitas hidup warga sekitar sekaligus menarik perhatian pengunjung.



*Gambar 2. Pariwisata Telaga Biru Cigaru  
Sumber: About tng*

Dibuktikan oleh adanya pariwisata Telaga Biru Cigaru yang terbentuk pada tahun 2016 sebagai cara untuk pelestarian danau biru yang terdapat pada Danau Cigaru sendiri yang menghasilkan peningkatan ekonomi kawasan, kerjasama antar warga, tim pengurus pariwisata, dan penyelenggara untuk bersama – sama mengurus area tersebut, dan juga perbaikan infrastruktur jalanan. Dengan adanya sebuah bentuk aktivitas ruang publik atau area pariwisata seperti Telaga Biru Cigaru, dapat dibuktikan bahwa kerja sama antar warga dengan struktur manajerial yang didukung oleh aspirasi warga dapat membentuk sebuah area yang sangat berdampak positif bagi kawasan perdesaan. Namun pada tahun 2020 saat melandanya Virus *Covid-19* dan dilaksanakannya peraturan *lockdown*, aktivitas Telaga Biru Cigaru ditiadakan, dan sampai saat ini tidak terdapat bentuk aktivitas yang baru untuk bukan hanya dampak pada area pariwisatanya sendiri, namun juga pada Kawasan.

Perencanaan berbasis ruang publik kreatif di Danau Cigaru dapat menyediakan fasilitas yang aman dan nyaman, memperkuat interaksi sosial, dan memberi peluang ekonomi lokal. Konsep ini selaras dengan pendapat Carmona et al. (2003) yang menyatakan bahwa ruang publik berkualitas dapat memperbaiki kesejahteraan sosial - ekonomi di kawasan urban dan pedesaan, sekaligus menjaga keberlanjutan lingkungan.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Dalam penelitian ini, perumusan masalah dilakukan secara sistematis dengan tiga pendekatan utama untuk mendetailkan fokus penelitian. *Problem area* mengidentifikasi konteks dan isu utama yang menjadi dasar penelitian, seperti degradasi kawasan Danau Cigaru dan minimnya pemanfaatan potensinya sebagai ruang publik. *Problem finding* berfokus pada



penelusuran penyebab utama dari permasalahan tersebut, termasuk kurangnya infrastruktur, aktivitas masyarakat, dan pengelolaan yang berkelanjutan. *Problem statement* merangkum inti masalah secara jelas, seperti perlunya perencanaan kawasan yang mampu menjawab kebutuhan ekologis, sosial, dan ekonomi. Dari sini, *research question* dirumuskan sebagai panduan penelitian untuk mencari solusi yang berbasis pada konsep *creative public space*, guna mewujudkan kawasan yang fungsional, inklusif, dan berkelanjutan.

### ***Problem Area***

Kawasan Danau Cigaru di Kabupaten Tangerang terbentuk dari bekas galian pasir yang tidak terkelola secara optimal dan kurang terintegrasi dalam perencanaan kawasan yang mendukung kesejahteraan sosial dan ekonomi masyarakat. Meski memiliki potensi sebagai ruang publik yang mendukung berbagai kegiatan komunitas dan rekreasi, kawasan ini belum difungsikan secara efektif. Hal ini mengakibatkan kurangnya ruang interaksi sosial dan kesempatan ekonomi bagi warga setempat.

### ***Problem Findings***

1. Lemahnya pengelolaan kawasan: Tidak ada pengelolaan yang sistematis serta kualitas lingkungan dan keamanan yang kurang terjaga yang mengakibatkan kawasan ini kurang ramah bagi pengunjung dan warga untuk mendukung kawasan danau sebagai ruang publik.
2. Degradasi fungsi kawasan: Danau Cigaru kurang memiliki aksesibilitas yang memadai dan fasilitas pendukung seperti jalur pejalan kaki, area berkumpul, dan fasilitas umum.
3. Potensi Ekonomi yang Tidak Dimanfaatkan: Potensi ekonomi lokal, seperti wisata alam dan kegiatan komunitas, belum dimaksimalkan sebagai penunjang Kawasan.

### ***Problem Statement***

Meskipun Danau Cigaru dapat dikembangkan sebagai ruang publik yang kreatif, keterbatasan dalam hal perencanaan, fasilitas, dan pengelolaan menyebabkan kawasan ini belum dapat memberikan manfaat sosial, ekonomi, dan lingkungan yang optimal bagi warga setempat. Maka diperlukan sebuah perencanaan berbasis konsep *creative public space* untuk meningkatkan kualitas interaksi sosial, aktivitas rekreasi, serta merencanakan perencanaan keberlanjutan pada lingkungan Danau Cigaru.

## ***Research Question***

Berdasarkan dari hasil analisa atas, maka dirumuskan pertanyaan yang akan dibahas dan terjawab dalam penelitian ini, yaitu bagaimana perencanaan konsep *creative public space* pada perencanaan Kawasan Danau Cigaru?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan di atas yaitu untuk merencanakan kawasan Danau Cigaru berbasis konsep *creative public space*.

### **1.4 Sasaran Penelitian**

Adapun sasaran dari penelitian ini, terdapat sebagai berikut:

1. Merumuskan analisis kondisi eksisting di kawasan danau Cigaru
2. Menganalisis potensi, masalah, dan kebutuhan dalam Kawasan Danau Cigaru
3. Penyusunan konsep & rencana strategi
4. Merencanakan masterplan untuk Kawasan Danau Cigaru
5. Merumuskan implementasi rencana pentahapan perencanaan Kawasan

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat objektif dan manfaat subjektif. Secara objektif, penelitian ini bertujuan memberikan solusi perencanaan kawasan Danau Cigaru berbasis konsep *creative public space* yang mampu meningkatkan kualitas lingkungan, sosial, dan ekonomi masyarakat sekitar. Sementara itu, secara subjektif, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pengetahuan bagi penulis dalam memahami proses perencanaan kawasan, sekaligus menjadi referensi bagi pengambil kebijakan dan pihak terkait dalam mengelola ruang publik secara berkelanjutan.

#### **1.5.1 Manfaat Objektif**

Adapun manfaat dari penulisan penelitian skripsi ini adalah untuk memperoleh Gelar Sarjana Perencanaan Wilayah dan Kota (S. P.W.K.) Jenjang Pendidikan S1, selain itu juga sebagai informasi mengenai perubahan yang terjadi di

kawasan penelitian, menambah wawasan, dan pemahaman, sehingga bisa menjadi pertimbangan dalam menyikapi permasalahan perkotaan yang ada.

### 1.5.2 Manfaat Subjektif

Manfaat dari perancangan dapat digunakan oleh pihak – pihak yang ingin mengetahui potensi kawasan sebagai perencanaan danau seperti investor, pelaku bisnis, pengembang, ataupun pemerintahan. Manfaat lainnya juga dari perencanaan ini, masyarakat sekitar dapat mengetahui masalah dan potensi kawasan sebagai penambahan pengetahuan dan mengatasi masalah – masalah yang ada.

## 1.6 Ruang Lingkup


Dibagi menjadi konteks substansial sebagai informasi mengenai teori dan spasial sebagai informasi mengenai lokasi, ruang lingkup menjelaskan tentang batasan penelitian kawasan Danau Cigaru dari segi konsep, teori, dan deliniasi yang akan dipakai.




### 1.6.1 Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup substansial dalam penelitian ini membahas teori untuk dapat menjelaskan konklusi dari sasaran penelitian. Untuk dapat mengembangkan sebuah perencanaan kawasan dengan konsep *creative public space* diperlukannya teori terhadap perencanaan kawasan dan teori mengenai perencanaan ruang publik.

### 1.6.2 Ruang Lingkup Spasial

Tabel 1. Tabel ruang lingkup spasial

Peta Ruang Lingkup Spasial	Deskripsi
 <p>Kabupaten Tangerang</p>	<p>Lokasi perancangan terdapat pada Kabupaten Tangerang yang memiliki 29 kecamatan dengan 28 Desa dan 246 desa. Secara letak administrasi, Kabupaten Tangerang pada sisi Utara terdapat Laut Jawa, sisi Timur terdapat Kota Tangerang, sisi Selatan terdapat Kabupaten Lebak, dan pada sisi Barat terdapat Kabupaten Serang.</p>

Peta Ruang Lingkup Spasial	Deskripsi
 <p data-bbox="280 663 502 696">Kecamatan Cisoka</p>	<p data-bbox="624 315 1385 667">Secara letak administrasi, Kecamatan Cisoka pada sisi Utara terdapat Kecamatan Balaraja, pada sisi Timur terdapat Kecamatan Tigaraksa, pada sisi Selatan terdapat Kecamatan Solear, dan pada sisi Barat terdapat Kabupaten Serang. Dengan luas wilayah 26.98 km<sup>2</sup> dan memiliki populasi 96.516 jiwa pada Sensus 2017, Kecamatan Cisoka memiliki 10 Kelurahan yaitu Cisoka, Sukatani, JeungJing, Slapajang, Caringin, Cibugel, Bojong Loa, Cempaka, Karang Harja, dan Carenang.</p>
 <p data-bbox="285 1077 499 1111">Kelurahan Cisoka</p>	<p data-bbox="624 741 1398 909">Dengan luas wilayah 2,684 km<sup>2</sup>, Kelurahan Cisoka berada pada sisi Tenggara Kecamatan Cisoka. Kelurahan Cisoka dibagi menjadi beberapa kampung. Pada kampung Cigaru terdapat sebuah kawasan danau bernama Danau Cigaru.</p>
 <p data-bbox="204 1420 579 1453">Deliniasi Kawasan Perencanaan</p>	<p data-bbox="624 1155 1398 1509">Deliniasi kawasan perancangan terdapat pada titik - titik danau yang terdapat pada Kelurahan Cisoka yang terdiri dari 9 danau yang memiliki luasan total sejumlah 170,681 m<sup>2</sup>. Deliniasi dikelilingi kumpulan pemukiman informal, lahan ruang terbuka hijau yang cukup luas, dan beberapa peruntukan sawah. Luas garis deliniasi sekitar ±111 Ha dengan justifikasi pembuatan deliniasi lewat garis fisik yang berupa jalan atau batasan RT/RW, batas vegetasi, aktivitas masyarakat, serta kumpulan titik – titik danau pada kawasan.</p>

## 1.7 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu dengan melakukan pengumpulan data secara spasial, baik dengan studi literasi, observasi lapangan, pembagian kuesioner, maupun wawancara.

## 1.8 Sistematika Penulisan

### BAB I. Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi penjelasan mengenai Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Manfaat, Ruang Lingkup Pembahasan, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

## BAB II. Tinjauan Pustaka

Bab tinjauan pustaka berisi penjelasan mengenai teori – teori yang digunakan dalam mendukung analisis dan pembahasan substansi Tugas Akhir. Teori yang digunakan dapat berupa teori utama dan teori pendukung untuk mendukung hasil analisis data Tugas Akhir.

## BAB III. Metodologi Perencanaan

Bab berisi tentang metodologi penelitian, metode perencanaan, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode pengolahan data yang menjelaskan tentang penggunaan metode dan konsep penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian.

## BAB IV. Gambaran Umum

Bab berisi tentang kumpulan data dan informasi yang menjelaskan tentang wilayah perencanaan dari skala makro dan mezzo.

## BAB V. Analisis Perencanaan

Bab berisi tentang analisis kawasan perencanaan, analisis tapak kawasan, analisis sosial kawasan, analisis ruang publik kawasan, dan konsep perencanaan awal pada penelitian dari kawasan/objek perencanaan. Dalam bab ini juga dijelaskan cara penulis dalam memperkuat pendekatan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini.

## BAB VI. Konsep dan Alternatif Perencanaan

Bab berisi tentang pembahasan konsep perencanaan terhadap objek kawasan penelitian dalam hal perumusan konsep perencanaan yang mencakup visi, misi, dan program ruang yang dirancang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selanjutnya, mengidentifikasi berbagai alternatif perencanaan yang mungkin, diikuti dengan proses pemilihan alternatif terbaik berdasarkan kriteria tertentu. Setelah alternatif terpilih, penyusunan rencana detail dilakukan, yang mencakup rencana zonasi, rencana ruang terbuka hijau (RTH), dan aspek-aspek perencanaan lainnya sesuai kebutuhan kawasan.

## BAB VII. Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari proses penyusunan Tugas Akhir serta rekomendasi.

## 1.9 Kerangka Berpikir

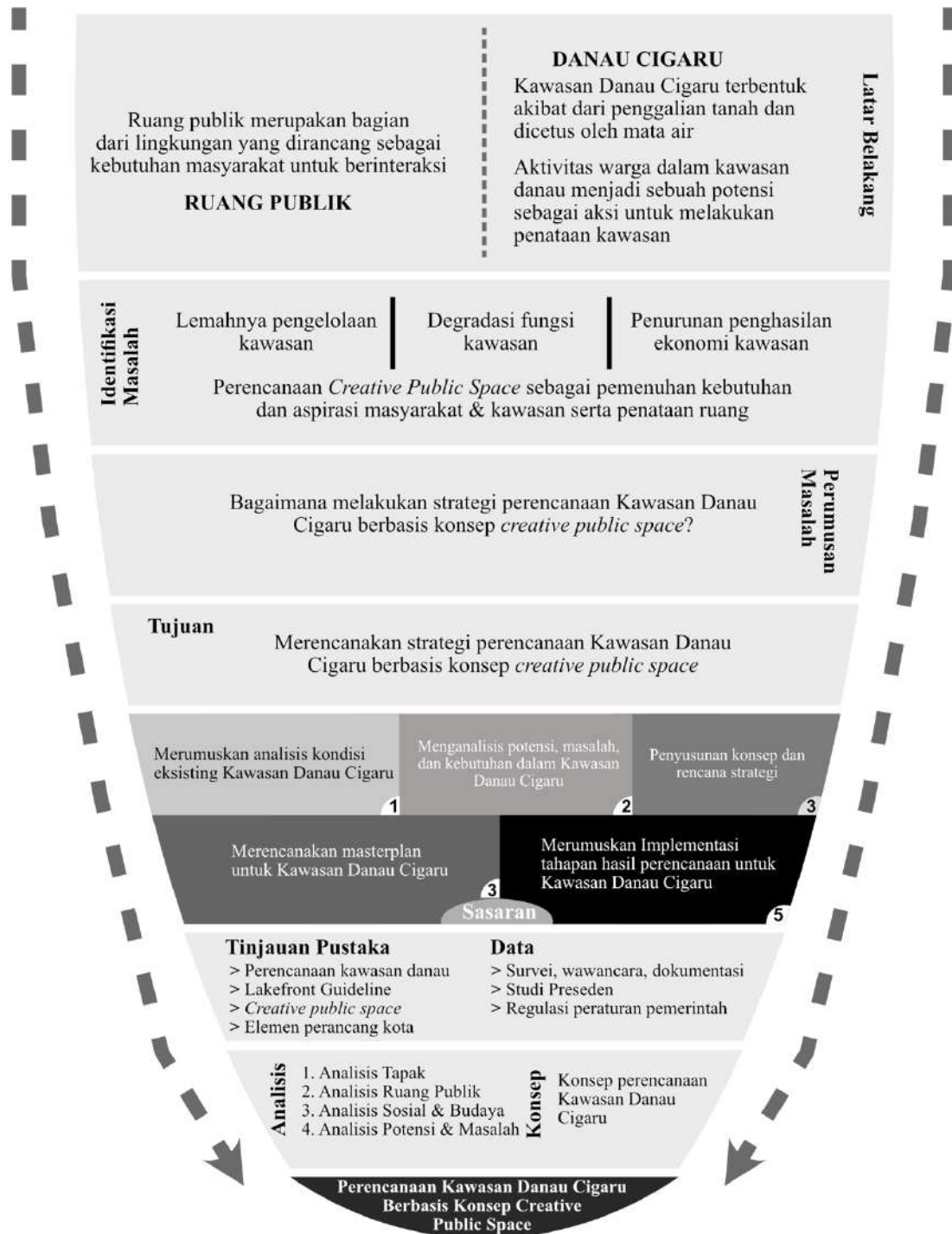
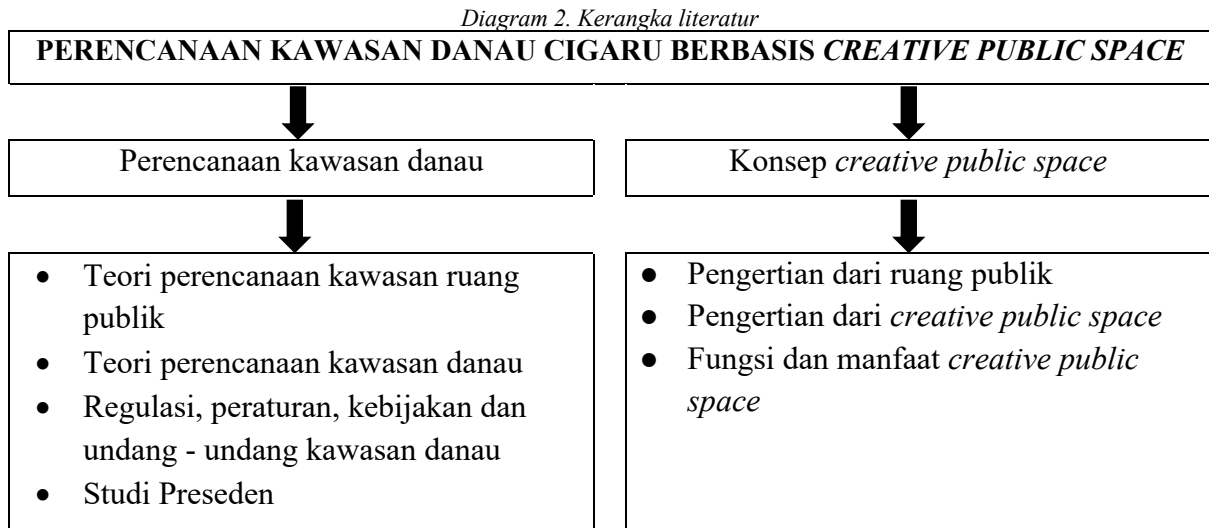


Diagram 1. Kerangka berpikir penelitian  
sumber: analisis pribadi, 2024

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kerangka Literatur



*sumber: analisis pribadi, 2024*

#### 2.2 Tinjauan Teoritis

Teori yang akan digunakan pada penelitian ini berupa teori mengenai perencanaan danau, teori mengenai *waterfront development*, serta teori mengenai ruang publik kreatif yang kemudian akan dirumuskan elemen desain berdasarkan sintesis teori tersebut.

##### 2.2.1 *Cities for People* (Gehl, 2010)

Teori perencanaan ruang publik oleh Jan Gehl dalam bukunya *Cities for People* (2010) memberikan kerangka kerja yang spesifik untuk merancang ruang publik, terutama dalam skala manusia (*human scale*). Gehl fokus pada bagaimana ruang publik harus dirancang untuk mendukung interaksi sosial, aktivitas manusia, dan keberlanjutan lingkungan. Berikut adalah elemen utama yang relevan untuk perencanaan ruang publik, seperti kawasan Danau Cigaru:

##### 1. *Life Between Buildings*:

Gehl menekankan pentingnya menciptakan ruang publik yang mendukung *life between buildings* atau kehidupan di antara bangunan. Ruang publik harus memberikan peluang bagi manusia untuk beraktivitas, berinteraksi, dan berekreasi dalam lingkungan yang nyaman.

##### 2. Tiga Jenis Aktivitas di Ruang Publik:



- Aktivitas yang diperlukan (necessary activities): Aktivitas sehari-hari seperti berjalan, berbelanja, atau pergi bekerja.
- Aktivitas opsional (optional activities): Aktivitas rekreasi yang dilakukan ketika kondisi ruang mendukung, seperti bersantai, bermain, atau menikmati suasana.
- Aktivitas sosial (social activities): Interaksi yang terjadi secara spontan atau terencana, seperti berbincang, bermain bersama, atau menghadiri acara publik.

### 3. Skala Manusia (Human Scale):

Ruang publik harus dirancang sesuai dengan dimensi manusia, memastikan kenyamanan, keamanan, dan aksesibilitas. Hal ini mencakup elemen seperti jalur pedestrian yang ramah, tata letak yang mudah diakses, dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 4. Kenyamanan dan Keamanan:

Ruang publik harus memberikan rasa nyaman dan aman bagi pengguna. Hal ini mencakup pencahayaan yang memadai, orientasi visual yang jelas, perlindungan dari elemen cuaca (angin, panas), dan desain yang mengurangi potensi konflik antar-pengguna ruang.

### 5. Desain untuk Interaksi:

Ruang publik dirancang untuk mendorong interaksi sosial, seperti menyediakan area duduk, ruang terbuka untuk kegiatan komunitas, atau elemen yang mendukung kegiatan kreatif (seni dan budaya).

### 6. Durasi Aktivitas:

Gehl juga mengukur keberhasilan ruang publik melalui lamanya waktu yang dihabiskan oleh pengguna di dalam ruang tersebut. Ruang yang baik akan membuat orang ingin tinggal lebih lama.

### 7. Pola Gerakan:

Ruang publik harus memfasilitasi pola pergerakan manusia yang alami, seperti menyediakan jalur pedestrian yang intuitif, sirkulasi yang baik, dan integrasi antar-ruang dalam kawasan.

Teori Jan Gehl dalam *Cities for People* (2010) memberikan pendekatan spesifik untuk merancang ruang publik, seperti kawasan Danau Cigaru, dengan menempatkan aktivitas manusia sebagai inti perencanaan. Gehl menekankan

pentingnya *life between buildings*, di mana ruang publik dirancang untuk mendukung aktivitas sosial, opsional, dan harian dalam skala manusia yang nyaman dan aman. Elemen seperti jalur pedestrian yang intuitif, area duduk yang nyaman, ruang interaksi sosial, dan fasilitas rekreasi menjadi kunci dalam menciptakan ruang yang fungsional dan inklusif. Desain yang mempertimbangkan pola pergerakan alami dan keberlanjutan lingkungan juga menjadi prioritas untuk memastikan ruang publik mendorong interaksi, kenyamanan, dan keberlanjutan. Dalam konteks Danau Cigaru, teori ini relevan untuk mengintegrasikan zona-zona ruang publik yang mendukung rekreasi, komunitas, dan budaya lokal, sehingga menciptakan ruang kreatif yang tidak hanya menarik tetapi juga berfungsi sebagai pusat kehidupan sosial masyarakat.

### 2.2.2 **Image of the City (Lynch, 1960)**

Citra kota dapat diartikan sebagai kesan atau persepsi yang terbentuk antara pengamat dan lingkungannya. Persepsi pengamat terhadap lingkungannya sangat dipengaruhi oleh kemampuan adaptasinya dalam menyeleksi dan mengorganisir informasi, sehingga lingkungan yang diamati menghasilkan kesan yang berbeda dan saling terhubung. Persepsi ini merupakan pengamatan langsung yang dihubungkan dengan makna tertentu. Setiap individu memiliki persepsi yang berbeda, dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, pengalaman, sudut pandang, dan faktor lainnya. Citra kota tidak selalu menjadi identitas kota tersebut. Citra dapat diciptakan secara instan, sedangkan identitas membutuhkan waktu yang panjang untuk terbentuk. Identitas kota terbentuk melalui ritme sejarah yang panjang dan tidak bisa dibuat secara instan, berbeda dengan citra kota. Menurut Lynch dalam bukunya "*The Image of The City*", sebuah citra membutuhkan:

- Identitas, yaitu objek yang memiliki ciri khas yang membedakannya dari yang lain.
- Struktur atau pola hubungan antara objek dan pengamat.
- Makna yang diberikan oleh pengamat terhadap objek tersebut.

Citra atau kesan sebuah kota biasanya merupakan persepsi yang dibentuk oleh masyarakat luas, bukan individu. Citra kota lebih menekankan

pada lingkungan fisik atau kualitas objek fisik (seperti warna dan struktur yang kuat), sehingga menciptakan bentuk yang unik, menarik, dan mencolok perhatian.

Elemen-elemen pembentuk citra kota menurut Kevin Lynch adalah:

1. *Paths* (Jalur)

*Paths* adalah saluran di mana pengamat bergerak, bisa berupa jalan, jalur pejalan kaki, jalur transit, kanal, dan rel kereta api. Beberapa fitur *paths* meliputi:

- Jalur tertentu menjadi penting karena perjalanan yang sering dilalui.
- Konsentrasi aktivitas khusus di sepanjang jalur tertentu meningkatkan daya tariknya.
- Kualitas spasial tertentu memperkuat citra jalur tertentu.
- Karakteristik fasad khusus penting untuk identitas jalur.
- Kedekatan dengan elemen khusus kota menambah pentingnya jalur tersebut.
- Jalur dengan asal dan tujuan yang jelas memiliki identitas yang lebih kuat.

2. *Edges* (Tepi)

*Edges* adalah batas antara dua fase, berupa garis putus yang linier, seperti pantai, rel kereta api, tepi pembangunan, dan dinding. Ada beberapa jenis *edges* seperti:

- *Fragmentary Edges*: *Edges* yang abstrak namun terlihat di titik-titik tertentu.
- *Overhead Edges*: Jalur kereta api layang.
- *Visible Edge*: Danau Michigan di Chicago.

3. *District* (Distrik)

*Districts* adalah area besar di kota yang dapat dimasuki secara mental oleh pengamat. Karakteristik fisik yang menentukan distrik meliputi tekstur, ruang, bentuk, detail, simbol, jenis bangunan, penggunaan, aktivitas, penghuni, tingkat pemeliharaan, dan topografi. Batas distrik dapat bervariasi dari yang keras dan jelas

hingga yang lebih lunak. Edges dapat memperkuat kecenderungan distrik untuk memecah kota secara tidak terorganisir.

#### 4. Nodes (Titik Fokus)

Nodes adalah titik fokus strategis yang dapat dimasuki oleh pengamat, bisa berupa persimpangan jalur atau konsentrasi karakteristik tertentu. Contohnya adalah stasiun kereta bawah tanah atau stasiun kereta utama. Nodes dapat bersifat introvert atau extrovert, seperti Piazza San Marco di Italia yang sangat kaya dan berbeda dengan karakter kota sekitarnya.

#### 5. *Landmarks* (Landmark)

Landmarks adalah referensi titik yang bersifat eksternal bagi pengamat dan berupa elemen fisik yang sederhana dengan skala bervariasi. Kontras antara latar belakang dan objek adalah faktor utama. Subjek dapat memilih landmarks berdasarkan kebersihan di kota yang kotor atau kebaruan di kota yang tua. Contoh landmarks jarak jauh adalah Duomo di Florence yang terlihat dari berbagai lokasi dan terkait dengan tradisi kota tersebut. Keunggulan spasial dapat menetapkan landmarks dengan dua cara: membuat elemen terlihat dari banyak lokasi dan menciptakan kontras lokal dengan elemen terdekat.

### 2.2.3 Danau

Tertulis pada Kepres No. 32 Tahun 1990, danau merupakan suatu kawasan lindung setempat yang harus atau dapat dikelola dengan kepentingan Pembangunan berkelanjutan.

Danau adalah area yang tergenang air sepanjang tahun sehingga membuat sebuah bentukan secara alami (Tancung dan Ghufan, 2007). Danau adalah formasi besar di permukaan bumi yang menampung air, baik air tawar maupun air asin, dan dikelilingi oleh daratan. Danau sering ditemukan terutama di daerah pegunungan dan biasanya memiliki air tawar. Banyak danau di seluruh dunia yang menarik perhatian karena keindahan panorama alam yang mereka tawarkan. Laut Kaspia merupakan danau terbesar di dunia dengan luas hampir enam kali lipat dari luas danau terbesar lainnya. Di Indonesia sendiri,

terdapat sekitar 840 danau besar dan 735 danau kecil. Danau terbesar di Indonesia adalah Danau Toba yang terletak di Provinsi Sumatera Utara.

#### **2.2.3.1 Pengertian danau menurut UNEP-IETC/ILEC 2000**

UNEP (*United Nations Environment Programme*) yang bertanggung jawab dalam mengoordinasikan tanggapan terhadap isu - isu lingkungan, menyatakan bahwa danau adalah ekosistem perairan yang tergenang dengan inlet yang lebih banyak daripada outlet-nya. Dari pengertian itu, danau dibagi menjadi dua jenis yaitu:

- a. Danau alami (*natural lake*) merupakan danau terbentuk secara alami dan sering memiliki bentuk mangkuk yang lebih rendah dari permukaan tanah. Pembentukan danau alami dapat disebabkan oleh bencana alam besar seperti glasier, aktivitas gunung berapi, atau gempa bumi.
- b. Danau buatan (*man made lake/artificial lake*) merupakan waduk atau bendungan yang dibuat dengan memotong aliran sungai. Waduk atau bendungan ini dapat juga dibangun pada saluran outlet dari danau alami untuk mengendalikan ketinggian permukaan air danau dengan lebih baik.

#### **2.2.3.2 Sempadan Danau (PUPR Nomor 28/PRT/M/201)**

Pemerintah telah mengeluarkan Peraturan Menteri PUPR Nomor 28/PRT/M/201 tentang Penetapan Garis Sempadan Sungai dan Garis Sempadan Danau. Menurut peraturan tersebut, garis sempadan danau ditetapkan dengan mengelilingi danau paling sedikit berjarak 50 meter dari tepi muka air tertinggi yang pernah terjadi. Penetapan garis sempadan ini dilakukan oleh Pejabat yang berwenang, yaitu Menteri PUPR untuk danau yang berada pada wilayah sungai lintas provinsi, lintas negara, dan sungai strategis nasional, Gubernur untuk danau yang berada pada wilayah sungai lintas kabupaten/kota, dan Bupati/Walikota untuk danau yang berada pada wilayah sungai dalam satu kabupaten/kota.

Setelah penetapan daerah sempadan danau oleh Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah, langkah pengamanan selanjutnya adalah pensertipikatan tanah danau. Sesuai dengan Peraturan Menteri ATR/BPN Nomor 30 tentang Pendaftaran Tanah Situ, Danau, Embung, dan Waduk (SDEW), tanah SDEW

dapat didaftarkan haknya ke Kantor Pertanahan. Hal ini berlaku baik untuk danau yang memiliki perolehan tanah maupun yang tidak memiliki perolehan tanah, termasuk danau buatan maupun danau alami. Namun, peraturan tersebut membatasi hak atas tanah danau hanya untuk instansi Pemerintah yang berkepentingan dan menguasai bidang tanah tersebut, sehingga orang pribadi maupun badan swasta tidak dapat memiliki hak atas tanah danau.

#### **2.2.3.3 Klasifikasi, Fungsi, serta Manfaat Danau menurut Kementerian Negara Lingkungan Hidup 2008**

Danau yang terdapat di Indonesia memiliki keanekaragaman dinamis, baik dari segi asal terbentuk maupun karakteristiknya. Kondisi geografis Indonesia yang terletak di jalur tektonik aktif telah memberikan kontribusi penting terhadap pembentukan berbagai jenis danau yang teramati di berbagai wilayah di Indonesia. Pembentukan danau di Indonesia dapat dikategorikan ke dalam beberapa tipe, tergantung pada proses geologis yang melatarbelakanginya.

Salah satu jenis danau yang dikenal di Indonesia adalah danau tektonik, yang terbentuk akibat aktivitas tektonik atau pergerakan lempeng bumi. Contohnya termasuk Danau Diatas, Danau Dibawah, Danau Lindu, Danau Matano, Danau Paniai, Danau Poso, Danau Singkarak, dan Danau Towuti. Di sisi lain, terdapat juga danau vulkanik, yang muncul sebagai hasil dari letusan gunung api, sering kali memiliki ciri khas adanya sumber air panas yang mengandung belerang. Beberapa contoh dari danau vulkanik di Indonesia meliputi Danau Tiga Warna, Segara Anak, Rawa Danau, dan Danau Tondano.

Selain itu, terdapat juga danau tektonik-vulkanik, yang merupakan hasil dari gabungan aktivitas gempa bumi dan letusan gunung api. Contohnya meliputi Danau Toba, Danau Maninjau, Danau Kerinci, dan Danau Ranau. Setiap jenis danau ini memiliki karakteristik yang khas tergantung pada asal terbentuknya. Danau tektonik, vulkanik, kawah, dan kaldera cenderung terletak pada elevasi yang lebih tinggi di sekitar pegunungan atau gunung, dan memiliki dasar yang dalam serta relatif stabil. Di sisi lain, danau paparan banjir biasanya terletak pada elevasi yang lebih rendah dan cenderung dangkal, sering kali terus

berkembang dan mendangkal akibat pelumpuran dan pertumbuhan tumbuhan air di sekitarnya.

Keanekaragaman danau di Indonesia tidak hanya memberikan nilai geologis yang penting, tetapi juga merupakan aset budaya dan pariwisata yang berharga. Melalui pemahaman yang mendalam tentang asal terbentuknya dan karakteristik unik masing-masing danau, kita dapat lebih menghargai kekayaan alam Indonesia dan mengembangkan upaya konservasi yang berkelanjutan untuk melindungi danau-danau yang ada.

*Tabel 2, Tipe danau di Indonesia*

<b>Tabel Tipe Danau di Indonesia</b>		
No	Tipe Danau	Contoh
1.	Danau Tektonik	Danau Matano, Poso di Sulawesi
2.	Danau Tekno-vulkanik	Danau Tobo, Maninjou, Kerinci
3.	Danau Vulkanik	Danau tiga Warna, Segara Anok
4.	Danau Kawah	G. Kelud, Galunggung
5.	Danau Kaldera	Danau Batur di Bali
6.	Danau Sesar - Lingkar Kaldera	Danau Braton-Buyan Tomblingan di Bali
7.	Danau Paparan Banjir	Danau Semayang. Melintang
8.	Danau Oksbow	Donou Teluk , Jombi
9.	Danau Longsor/Bencana Alam	Danau Sentani, Ranau, Bandung Purba
10.	Danau Pelarutan	Donou Panioi, Dolina di Biok
11.	Danau Morai/Gletser	Donou Ertzberg di Papua
12.	Embung	Kapan di NTT
13.	Danau Buatan/Reservoir	Jotiluhur, Sog'uling, Rawa Pening
14.	Danau sisa galian	Kolong Bangka

Sumber: (1). Lehmushuoto & Badruddin M, 1995, (2). Hehanussa, 1996

ILEC (*Incumbent Local Exchange Carrier*) mengemukakan bahwa danau dikategorisasi dan diklasifikasikan berdasarkan ukuran besar, medium, kecil, dan sangat kecil.

*Tabel 3. Klasifikasi ukuran danau*

<b>Tabel Klasifikasi Ukuran Danau</b>		
Klasifikasi	Luas (km <sup>2</sup> )	Volume (juta m <sup>3</sup> )
Besar	10.000 – 1.000.000	10.000 – 100.000
Medium	100 – 10.000	100 – 10.000
Kecil	1 – 100	1 – 100
Sangat Kecil	<1	<1

Sumber: ILEC, Vol9, p33, 1999

Tidak hanya danau memiliki nilai geologis penting, namun danau memiliki fungsi - fungsi spesifik yang dapat dijadikannya sebagai sebuah sarana kebutuhan krusial bagi masyarakat.

a. Sumber Persediaan Air Bersih

Meskipun musim kemarau melanda, danau seringkali memiliki pasokan air yang berkelanjutan karena kemampuan mereka dalam menampung air secara signifikan. Karakteristik ini memungkinkan danau sebagai sumber air tawar yang vital yang sering dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan air bersih sehari-hari.

b. Sarana Irigasi

Apabila terdapat pemukiman dengan sektor pertanian dan perkebunan yang luas di sekitar danau, masyarakat sering memanfaatkan danau sebagai sarana irigasi untuk memenuhi kebutuhan air bagi lahan-lahan tersebut. Terutama saat musim kemarau, danau menjadi sumber air yang dapat diandalkan untuk mendukung produktivitas dan keberlanjutan lahan pertanian dan perkebunan di wilayah sekitarnya.

c. Pengendalian terhadap Bencana Alam

Di Indonesia, fluktuasi cuaca seringkali terjadi, dengan periode kemarau dan musim hujan yang cukup kentara. Pada masa kemarau, danau sering berperan sebagai sumber air yang penting bagi makhluk hidup di sekitarnya. Di sisi lain, saat musim hujan, peran danau tidak hanya terbatas pada memenuhi kebutuhan air, tetapi juga membantu dalam mengendalikan potensi banjir dengan menampung kelebihan air hujan berkat daya tampungnya yang besar.

d. Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA)

Sekitar 20% dari pasokan listrik di seluruh dunia diproduksi menggunakan pembangkit listrik tenaga air. Sistem pembangkit listrik tenaga air memiliki kemampuan respon yang sangat cepat. Energi kinetik dari air diubah menjadi energi mekanik dan selanjutnya dikonversi menjadi energi listrik. Hal ini dilakukan dengan menghubungkan generator ke turbin yang diputar oleh aliran air. Energi



listrik yang dihasilkan dari pembangkit listrik tenaga air umumnya dikenal sebagai energi hidroelektrik.

e. Habitat Flora dan Fauna

Keberadaan nutrisi dalam danau mendukung keanekaragaman hayati di dalamnya, menjadikannya sebagai habitat yang subur bagi berbagai jenis flora dan fauna. Dengan demikian, danau menjadi salah satu sumber kekayaan hayati yang berharga di lingkungan bumi.

f. Sarana Budidaya Perikanan Darat

Penduduk yang tinggal di sekitar danau dapat memanfaatkan air danau untuk kegiatan budidaya perikanan darat. Salah satu metode yang sering digunakan adalah dengan menggunakan sistem jala terapung. Sistem ini telah diterapkan di berbagai daerah di Indonesia untuk memfasilitasi kegiatan budidaya perikanan di danau.

g. Sarana Penelitian dan Pendidikan

Danau sering digunakan sebagai sarana penelitian dan pendidikan, dengan banyak peneliti yang telah melakukan studi mendalam tentang berbagai aspek terkait danau, termasuk kehidupan hewan dan tumbuhan yang ada di dalamnya.

h. Objek Wisata

Danau sering kali memiliki daya tarik visual yang sangat indah, mampu menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya. Ketika berkunjung, wisatawan dapat menikmati berbagai aktivitas rekreasi dan olahraga di sekitar danau. Kedatangan para wisatawan juga dapat berkontribusi pada peningkatan perekonomian penduduk di sekitar danau.

#### **2.2.3.4 Pemanfaatan Lahan Bekas Galian Pasir**

Sabri (2015) mengemukakan bahwa kolong atau galian pasir dapat dimanfaatkan untuk beberapa tujuan yang beragam. Pertama, kolong dapat digunakan sebagai sumber air baku. Kedua, kolong dapat dijadikan sebagai lokasi budidaya ikan air tawar. Ketiga, kolong dapat difungsikan sebagai sarana rekreasi dan wisata air, termasuk penggunaan untuk kolam renang dan kegiatan olahraga air. Dengan demikian, kolong atau galian pasir memiliki potensi untuk

menjadi destinasi wisata yang menarik (Mahara, 2011). Potensi ini dapat dikembangkan melalui pengelolaan yang tepat dan diversifikasi aktivitas yang ditawarkan kepada pengunjung.

#### **2.2.4 Teori *Waterfront Development* (Torre, 1989)**

Menurut Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (BAPPENAS), Indonesia memiliki sekitar 516 kota, di mana hampir setengahnya berada di wilayah dekat perairan seperti pantai, sungai, atau danau. Hal ini membuka peluang untuk mengembangkan konsep *waterfront city*, yang merupakan pengelolaan kota-kota tepi air guna memaksimalkan potensi wilayah perairan tersebut. Sejak zaman kerajaan Hindu-Buddha hingga masa Islam, area tepian air sering menjadi pusat perdagangan yang berkembang menjadi permukiman. Istilah *waterfront city* sendiri mulai dikenal pada 1980, terkait dengan upaya revitalisasi kawasan industri di sekitar pesisir San Francisco. Sejak saat itu, berbagai kota di dunia, termasuk di Indonesia, mulai menerapkan konsep serupa.

Berdasarkan prinsip yang dijabarkan oleh L. Azeo Torre dalam bukunya *Waterfront Development*, pengembangan *waterfront city* memerlukan sinergi berbagai pihak untuk menjadikan kawasan ini sebagai pusat aktivitas yang menarik bagi masyarakat. Langkah ini bertujuan mengoptimalkan potensi daya tarik kawasan tepi air, memperkaya pengalaman pengunjung, dan mengembangkan karakteristik unik yang mencerminkan budaya atau tema lokal di setiap akses perairannya.

##### **2.2.4.1 Prinsip *waterfront development***

Prinsip dasar dalam *waterfront development* menekankan keterlibatan berbagai pemangku kepentingan untuk menciptakan area tepi air yang menarik, fungsional, dan berkelanjutan. Berdasarkan teori L. Azeo Torre, beberapa prinsip utama *waterfront development* adalah:

1. Kolaborasi antar pemangku kepentingan: Sinergi antara pemerintah, masyarakat, dan pihak swasta dalam mengembangkan kawasan tepi air.
2. Memanfaatkan daya tarik alami: Pengembangan dilakukan dengan memaksimalkan potensi alam yang sudah ada di tepi air.

3. Peningkatan aktivitas sosial dan rekreasi: Merancang ruang terbuka yang memungkinkan interaksi sosial dan aktivitas rekreasi.
4. Pembangunan tema dan aksesibilitas: Pintu masuk ke kawasan tepi air dirancang untuk menyambut pengunjung dan menciptakan kesan estetis yang kuat.

#### **2.2.4.2 Tipe waterfront development**

Konsep *waterfront development* memiliki beberapa tipe yang dapat dikelompokkan berdasarkan pendekatan pembangunan, yakni:

1. Konservasi, yang berfokus pada pelestarian lingkungan alami di area tepi air, seperti perlindungan hutan mangrove.
2. *Redevelopment*, yaitu peremajaan area lama untuk meningkatkan fungsi dan nilai kawasan secara fisik, sosial, dan ekonomi.
3. *Development*, di mana pembangunan dimulai dari awal, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter masyarakat setempat.

#### **2.2.4.3 Jenis waterfront development**

Berdasarkan fungsinya, *waterfront development* juga memiliki beberapa jenis klasifikasi fungsi yang dibagi menjadi:

1. *Mixed – Use Waterfront*, yang menggabungkan fasilitas hunian, bisnis, dan pusat perbelanjaan dalam satu area.
2. *Recreational Waterfront*, yang menyediakan area untuk hiburan dan rekreasi, termasuk taman, dermaga, dan fasilitas publik lainnya.
3. Residential Waterfront, sebagai kawasan pemukiman yang mencakup perumahan, apartemen, dan akomodasi lainnya.
4. *Working Waterfront*, yang menjadi area kegiatan ekonomi seperti perikanan, industri maritim, dan pelabuhan.

Beberapa kota di Indonesia yang telah menerapkan konsep ini antara lain Labuan Bajo, Makassar, Pontianak, Balikpapan, dan Batam. Pengembangan waterfront city di wilayah-wilayah tersebut memberikan dampak positif pada sektor hunian, bisnis, dan pariwisata, sekaligus menciptakan lingkungan yang mendukung kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat sekitar.

#### **2.2.4.4 Fungsi waterfront development**

Fungsi utama waterfront development adalah menciptakan ruang yang mendukung aktivitas masyarakat dan ekonomi, sekaligus menjaga ekosistem perairan. Dalam kajian *Character and Guidelines of Great Public Space* oleh American Planning Association (APA), beberapa fungsi waterfront development meliputi:

1. Fungsi Ekonomi: Mengembangkan pusat komersial yang mendukung kegiatan ekonomi lokal, seperti perdagangan dan pariwisata.
2. Fungsi Sosial: Menyediakan ruang bagi masyarakat untuk berinteraksi dan beraktivitas, memperkuat kohesi sosial.
3. Fungsi Ekologi: Mengatur aliran air dan menyediakan ruang bagi flora dan fauna lokal untuk mendukung keberlanjutan lingkungan.

#### **2.2.4.5 Klasifikasi waterfront development**

Klasifikasi waterfront development dapat didasarkan pada sifat penggunaan ruangnya, yaitu:

1. *Public Waterfront Spaces*: Ruang publik di tepi air yang terbuka untuk umum, seperti taman dan jalur pejalan kaki.
2. *Private Waterfront Spaces*: Area tepi air yang dikelola oleh swasta dan biasanya memiliki batas akses, seperti hotel dan kompleks apartemen.
3. *Quasi – Public Spaces*: Area yang dikelola oleh sektor swasta, tetapi memiliki akses publik dengan batasan tertentu, seperti pusat perbelanjaan di tepi air.

#### **2.2.4.6 Elemen *Waterfront Development* (Steiner & Butler, 2007)**

Dalam pandangan Steiner dan Butler (2007), *waterfront development* memiliki elemen – elemen esensial yang berfungsi membentuk dan mendukung lingkungan tepi air agar dapat diakses dan dinikmati oleh masyarakat luas. Elemen-elemen utama tersebut, yaitu ruang terbuka, penghubung, dan pengembangan, menciptakan keterhubungan antara ruang, aktivitas, dan tujuan di area tepi air. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing elemen yang dirumuskan oleh Steiner dan Butler:

1. Ruang Terbuka (Open Space)

Ruang terbuka merupakan area yang memungkinkan masyarakat berkumpul, berinteraksi, dan menikmati lingkungan alam. Beberapa bentuk ruang terbuka di tepi air mencakup:

- Plaza: Plaza di area tepi air berfungsi sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi, sering kali didesain dengan elemen – elemen arsitektural seperti bangku, pencahayaan, dan dekorasi yang menarik, sehingga dapat mengundang masyarakat untuk datang dan berkegiatan.
- Taman: Taman di waterfront tidak hanya berperan sebagai area hijau, tetapi juga menjadi ruang untuk relaksasi, rekreasi, serta aktivitas fisik yang menambah nilai estetika dan ekologi kawasan.
- Dermaga: Dermaga atau pier menyediakan akses langsung ke air dan menjadi tempat bagi kegiatan rekreasi air, seperti berperahu atau memancing, sehingga meningkatkan keterikatan masyarakat dengan lingkungan perairan.

## 2. Penghubung (*Connections*)

Elemen penghubung diciptakan untuk mengoptimalkan aksesibilitas, menghubungkan berbagai ruang di *waterfront*, serta memberikan akses yang nyaman dan aman bagi pejalan kaki maupun pengendara sepeda.

- Jalur (*Path*): Jalur yang menghubungkan area-area utama di waterfront memudahkan pergerakan pejalan kaki dan mengarahkan pengunjung ke berbagai area dalam kawasan secara nyaman.
- *Promenade*: *Promenade* adalah jalur khusus yang menghadap ke perairan dan sering kali diperuntukkan bagi aktivitas santai, seperti berjalan kaki atau bersepeda. *Promenade* memperkuat hubungan antara daratan dan air serta memperindah tepi air.
- *Water Connections*: Penghubung perairan atau akses langsung ke air memungkinkan masyarakat menikmati lingkungan perairan dengan lebih interaktif, misalnya melalui dermaga, jembatan, atau pelabuhan kecil.

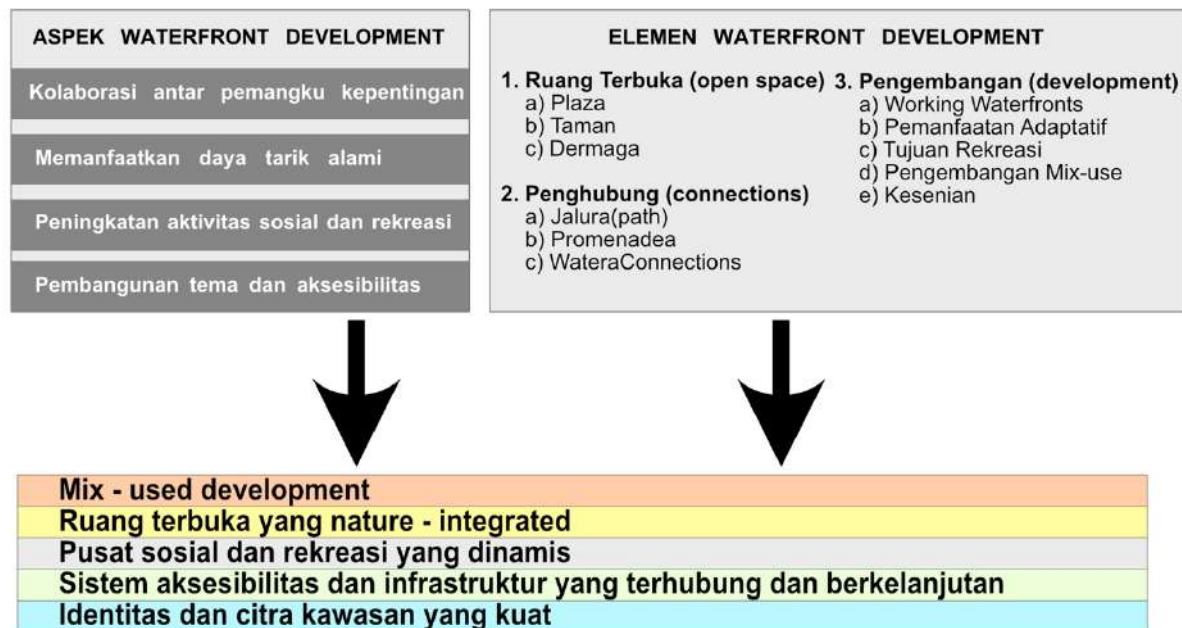
## 3. Pengembangan (*Development*)

Elemen pengembangan mencakup berbagai jenis kegiatan dan fasilitas yang disediakan di kawasan waterfront untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, mendukung perekonomian, dan menciptakan daya tarik wisata.

- *Working Waterfronts*: *Working waterfronts* adalah area di tepi air yang dirancang untuk aktivitas ekonomi produktif, seperti perikanan, industri pelabuhan, atau galangan kapal, yang memiliki peran penting dalam mendukung ekonomi lokal.
- Pemanfaatan Adaptatif (*Adaptive Reuse*): Adaptasi atau pemanfaatan adaptatif mengacu pada penggunaan kembali bangunan atau struktur lama dengan fungsi baru yang relevan dengan kebutuhan saat ini, seperti mengubah gudang menjadi ruang pameran atau restoran.
- *Tujuan Rekreasi (Recreational Destinations)*: Area rekreasi di waterfront menyediakan fasilitas hiburan dan kegiatan yang menarik pengunjung, seperti taman bermain, fasilitas olahraga, dan area piknik.
- Pengembangan *Mix-use*: Pengembangan multifungsi atau mix-use mengintegrasikan berbagai fungsi dalam satu area, seperti hunian, perkantoran, dan tempat perbelanjaan, sehingga menciptakan kawasan yang lebih hidup dan dinamis.
- Kesenian (*Art*): Integrasi elemen kesenian di waterfront, misalnya patung, mural, atau instalasi seni, menambah daya tarik visual serta menciptakan identitas budaya yang khas di kawasan tepi air tersebut.

#### 2.2.4.7 Sintesis teori *waterfront development*

Diagram 3. Sintesis teori *waterfront development*



sumber: analisis pribadi, 2024

Setiap elemen ini berkontribusi pada pembentukan *waterfront* yang harmonis dan fungsional, di mana ruang publik, aksesibilitas, dan kegiatan sosial dapat berjalan beriringan dengan keberlanjutan ekologi dan ekonomi kawasan tepi air.

#### 2.2.5 Teori *Creative Public Space*

##### 2.2.5.1 Ruang Publik

Peneliti kesehatan masyarakat, Wiseman dan Brasher, memberikan definisi yang menarik tentang *community wellbeing*: “*Community wellbeing* adalah kombinasi dari kondisi sosial, ekonomi, lingkungan, budaya, dan politik yang diidentifikasi oleh individu dan komunitas mereka sebagai hal yang esensial agar mereka dapat berkembang dan memenuhi potensi mereka.” Wiseman berpendapat bahwa dalam melihat komunitas secara keseluruhan, ditemukan tiga atribut yang berperan besar dalam kesejahteraan: *connectedness* (keterhubungan), *livability* (kelayakan hidup), dan *equity* (kesetaraan).

##### 1. *Connectedness*

Keterhubungan dibangun oleh jaringan sosial komunitas yang:

- Menawarkan dukungan sosial
- Meningkatkan kepercayaan sosial

- Mendukung anggota untuk hidup harmonis bersama
- Mendorong keterlibatan sipil
- Memberdayakan semua anggota untuk berpartisipasi dalam komunitas dan demokrasi
- Menawarkan dukungan sosial
- Meningkatkan kepercayaan sosial
- Mendukung anggota untuk hidup harmonis bersama
- Mendorong keterlibatan sipil
- Memberdayakan semua anggota untuk berpartisipasi dalam komunitas dan demokrasi

## 2. *Livability*

Komunitas yang layak huni didukung oleh infrastruktur, termasuk:

- Perumahan
- Transportasi
- Pendidikan
- Taman dan rekreasi
- Layanan manusia
- Keselamatan publik
- Akses ke budaya dan seni

## 3. *Equity*

Komunitas yang setara didukung oleh nilai-nilai keberagaman, keadilan sosial, dan pemberdayaan individu, dimana:

- Semua anggota diperlakukan dengan adil dan jujur
- Kebutuhan dasar semua terpenuhi (akses yang memadai ke layanan kesehatan, perumahan yang layak, makanan, keamanan pribadi)
- Ada kesempatan yang sama untuk pendidikan, pekerjaan, dan memenuhi potensi individu

### 2.2.5.2 **Klasifikasi Ruang Publik**

Klasifikasi ruang publik dapat dilakukan berdasarkan berbagai aspek, seperti sifat, kepemilikan, dan pola aktivitas yang terjadi di dalamnya. Menurut Rustam Hakim (1987), ruang publik dapat dikategorikan berdasarkan sifatnya menjadi ruang publik tertutup dan ruang publik terbuka. Ruang publik tertutup



mencakup area dalam bangunan yang dapat diakses oleh masyarakat, seperti aula atau lobi gedung, sementara ruang publik terbuka mencakup taman, lapangan, dan jalan yang berada di luar bangunan. Daisy (1974) menambahkan klasifikasi ruang publik berdasarkan kepemilikannya, yaitu ruang publik milik pribadi/institusi dan ruang publik milik umum. Ruang publik milik pribadi, seperti halaman sekolah atau mal, dapat diakses publik dengan batasan tertentu, sedangkan ruang publik milik umum, seperti taman kota atau jalan raya, sepenuhnya terbuka untuk masyarakat. Carr et al. (1992) lebih lanjut membahas ruang publik berdasarkan pola aktivitas, yang dibedakan menjadi aktivitas pasif, seperti duduk dan bersantai, serta aktivitas aktif, seperti olahraga atau acara komunitas. Ketiga pendekatan ini memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami dan merancang ruang publik yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Berikut adalah beberapa jabaran klasifikasi yang umum digunakan:

1. Berdasarkan Sifatnya:

- Ruang Publik Tertutup: Ruang publik yang berada di dalam bangunan, seperti lobi gedung, atrium pusat perbelanjaan, atau aula serbaguna.
- Ruang Publik Terbuka: Ruang publik yang berada di luar bangunan, sering disebut sebagai ruang terbuka (open space), seperti taman, alun-alun, atau lapangan bermain.

2. Berdasarkan Kepemilikannya:

- Milik Pribadi atau Institusi: Ruang yang dimiliki oleh individu atau institusi tetapi dapat diakses publik dalam batasan tertentu, seperti halaman sekolah atau area komersial.
- Milik Publik: Ruang yang disediakan oleh pemerintah dan dapat digunakan oleh semua orang tanpa kecuali, seperti jalan umum, trotoar, dan taman kota.

3. Berdasarkan Fungsinya:

- Ruang untuk Aktivitas Pasif: Area yang digunakan untuk kegiatan seperti duduk, bersantai, atau menikmati pemandangan, misalnya taman kota.
- Ruang untuk Aktivitas Aktif: Area yang dirancang untuk kegiatan seperti olahraga, bermain, atau acara komunitas, misalnya lapangan olahraga atau area bermain anak.

### 2.2.5.3 Kreatif

“Kreatif” secara umum merujuk pada kemampuan berpikir secara orisinal dan inventif untuk menghasilkan solusi, ide, atau desain yang baru dan bernilai. Dalam konteks cara berpikir, aplikasi, dan desain, konsep kreativitas telah dijelaskan oleh berbagai ahli sebagai proses berpikir yang melibatkan inovasi dan pemecahan masalah secara tidak konvensional.

#### 1. Teori *Divergent Thinking* (Pemikiran Divergen) - J.P. Guilford

J.P. Guilford mengembangkan teori divergent thinking sebagai cara berpikir kreatif yang melibatkan eksplorasi berbagai kemungkinan dan solusi dalam merespons suatu masalah. Dalam divergent thinking, pemikiran tidak terbatas pada satu solusi tunggal, melainkan terbuka untuk ide-ide baru dan beragam. Ini sering digunakan dalam desain dan perencanaan untuk menciptakan hasil yang inovatif dan bervariasi (Guilford, 1967).

#### 2. *Theory of Multiple Intelligences* - Howard Gardner

Gardner mengemukakan bahwa kreativitas melibatkan beberapa jenis kecerdasan atau kemampuan berpikir, termasuk kecerdasan visual-spasial, yang penting dalam desain dan seni. Menurut Gardner, kreativitas dalam aplikasi dan desain bisa berbeda-beda, tergantung jenis kecerdasan yang dominan. Kreativitas adalah pemanfaatan berbagai kecerdasan ini untuk menyelesaikan masalah atau menghasilkan sesuatu yang baru, relevan, dan berguna dalam berbagai bidang (Gardner, 1983).

#### 3. *Componential Theory of Creativity* - Teresa Amabile

Amabile menjelaskan bahwa kreativitas terdiri dari tiga komponen utama: keahlian, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi intrinsik. Dalam desain, kreativitas dicapai dengan menggabungkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan dorongan intrinsik untuk menghasilkan karya yang orisinal. Ini mendukung kreativitas yang dapat diterapkan dalam perencanaan, inovasi produk, dan desain lingkungan (Amabile, 1983).

4. *Design Thinking* - Herbert A. Simon dan Tim Brown

*Design Thinking* adalah metode pemecahan masalah kreatif yang melibatkan pemikiran inovatif, kolaboratif, dan berbasis pengguna. Tim Brown, CEO IDEO, memperkenalkan konsep ini sebagai pendekatan yang mengutamakan kebutuhan manusia dalam proses desain, sehingga solusi yang dihasilkan relevan dan efektif. *Design Thinking* adalah pendekatan kreatif yang populer dalam aplikasi desain modern untuk menciptakan ruang, produk, dan pengalaman yang inovatif (Brown, 2009).

5. *Flow Theory* - Mihaly Csikszentmihalyi

Csikszentmihalyi mengemukakan bahwa kreativitas sering terjadi dalam keadaan *flow*, di mana seseorang sangat tenggelam dalam aktivitas hingga mencapai potensi maksimalnya. Dalam desain dan penciptaan, kondisi ini memungkinkan ide-ide kreatif muncul dengan lebih spontan dan inovatif, memberikan hasil yang berkualitas tinggi dan relevan dengan tujuan desain atau perencanaan (Csikszentmihalyi, 1990).

Melalui pemahaman teori-teori ini, “kreatif” dapat dipahami sebagai proses yang menggabungkan kemampuan berpikir orisinal dengan keterampilan dan motivasi untuk menghasilkan solusi atau desain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan atau konteks yang dihadapi.

#### 2.2.5.4 *Creative Public Space*

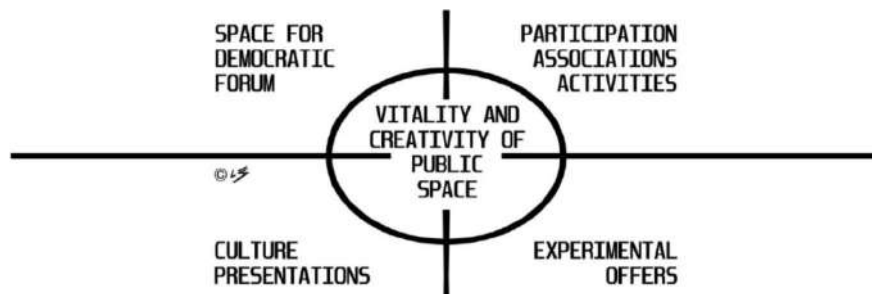
Jan Gehl berpendapat bahwa ruang publik memiliki salah satu fungsi sebagai tempat pertemuan, dengan masing - masing mengakomodasi berbagai jenis kunjungan dan fungsi yang disesuaikan dengan cara penggunaan ruang

yang berbeda - beda. Pendekatan desain untuk meningkatkan komposisi dan struktur dari ruang publik ini berfokus pada pemahaman keseluruhan lingkungan, dengan penekanan khusus pada berbagai kategori desain. Saat berurusan dengan lingkungan yang telah terbentuk secara historis, kerangka kerja yang sudah ada berfungsi sebagai fondasi, tetapi dapat diperluas dan diperkaya lebih lanjut dengan mempertimbangkan pandangan dan persepsi pejalan kaki. Pengalaman praktis telah menunjukkan nilai dari pergerakan dari area kecil ke yang lebih besar, dari jalur yang sempit ke area yang lebih terbuka, dan dari fitur yang lebih halus menjadi elemen yang lebih dominan dan menonjol. Kluster yang seimbang di tengah lingkungan perkotaan menawarkan pengalaman yang komprehensif dan terintegrasi bagi pejalan kaki, serta memberikan orientasi yang jelas secara spasial. Desainer perkotaan modern semakin fokus pada peningkatan fungsionalitas ruang publik, memastikan bahwa ruang-ruang ini menyediakan tingkat fungsionalitas yang beragam serta berbagai pilihan penggunaan yang dinamis.

Banyak pusat kota telah berkembang menjadi pusat kegiatan sosial sepanjang tahun, berfungsi sebagai tempat yang serbaguna untuk berbagai aktivitas seperti konser, pasar, perayaan musiman, dan pertemuan wisatawan. Taman-taman kota, khususnya, telah menjadi tempat tujuan yang menarik, dilengkapi dengan fasilitas untuk bersantai, area air, tempat bermain, dan berbagai fasilitas luar ruangan, termasuk ruang baca atau kafe. Karakteristik yang beragam dari ruang – ruang ini menarik minat pengunjung dan membentuk pusat-pusat kehidupan yang dinamis, serta menjadi tempat istirahat yang penting di tengah keramaian kota modern. Prinsip ini telah ditekankan oleh Kevin Lynch pada pertengahan abad ke-20, yang menekankan pentingnya citra visual dan aspek estetika dalam merancang lingkungan kota yang tidak hanya berfokus pada fungsi semata (Hruza, 2011). Di kota-kota kecil, ruang-ruang ini memberikan sentuhan baru bagi struktur dan memberikan kesempatan untuk interaksi sosial yang tidak resmi. Pusat-pusat kota ini sering menjadi tuan rumah acara dan festival penting, dengan akses jalan yang mengarah ke pusat kota menjadi faktor penting dalam mengaktifkan kehidupan publik di area tersebut. Saat membahas tentang ruang publik, penting untuk diingat bahwa kategori ini tidak hanya mencakup taman, alun-alun, dan titik-titik pertemuan, tetapi juga

mencakup jalur-jalur yang sering digunakan dan rute pejalan kaki harian yang memandu perjalanan kita (Kristiánová, Marcinková, 2015).

Pengalaman di ruang terbuka kota secara nyata memengaruhi persepsi pengunjung dan tingkat popularitas dari area tersebut. Faktor-faktor seperti desain ruang, kenyamanan, dan aksesibilitas berkontribusi pada daya tarik dan kesan yang ditinggalkan oleh suatu tempat. Sifat-sifat ini membentuk citra yang dipersepsikan oleh masyarakat dan pengunjung kota, yang pada gilirannya dapat memengaruhi apresiasi dan penerimaan publik terhadap ruang tersebut. Berikut merupakan langkah - langkah menuju vitalitas dan kreativitas ruang publik:



*Gambar 3. Steps to vitality and creativity of public spaces*  
*Sumber: Stefancova, 2017*

- a. Penyediaan dan pemodelan ruang untuk forum demokratis
- b. Partisipasi warga langsung, asosiasi, kegiatan untuk penciptaan suatu area
- c. Tawaran eksperimental dari area tersebut
- d. Pembentukan budaya melalui presentasi artistic

#### **2.2.5.5 Creative Parameters of Urban Space**

Cara persepsi ruang publik oleh masyarakat umum dan spesialis seperti arsitek adalah proses spontan dalam mengalami dan mengingat simbol - simbol khusus. Pengamat ruang publik secara tidak sadar membuat peta mental untuk orientasi dan identifikasi dalam ruang itu sendiri. Pengalaman ruang yang luar biasa disimpan dalam ingatan untuk evaluasi kualitatif. Peta pengamatan ini berperan penting dalam integrasi manusia dengan lingkungan dan evaluasi identitas kota. Identitas urban dan sosial membantu menciptakan asosiasi positif

bagi masyarakat terhadap kota dan popularitas ruang, tempat, dan lokasi tertentu.

Dalam definisi identitas kota, Arsitek Igor Marko menekankan pada evaluasi kualitatif lingkungan ide "branding kota" (citrah kota, label kota). Ia menyatakan hal ini bukan hanya dalam teori tetapi juga dalam fase konseptual karyanya. "Identitas kota diciptakan tidak hanya secara arsitektural, tetapi juga secara psikologis. Orang harus menerima tempat sebagai identitas yang baru atau yang diubah. Dan itu tidak selalu bisa dilakukan hanya dengan arsitektur atau desain urban. Perlu diciptakan konsep yang bisa menjadi visi strategis kota. Ini adalah sesuatu yang dimiliki setiap kota saat ini. Ini bukan hanya dasar arsitektural atau urban, tetapi tentang bagaimana suatu kota ada dan berbeda dari kota lainnya."

Proyeksi praktis dari "branding kota" sebenarnya meningkatkan karakter urban di daerah pusat kota terutama melalui mata seorang pengamat. Dengan pendekatan ideologis dan superior ini, kembali ke skala manusia untuk pejalan kaki dan merespons kebutuhan nyata masyarakat dalam ruang publik. Pentingnya seorang pengamat juga ditekankan dalam karya teoretis Jan Gehl dan berbagai intervensinya dalam humanisasi ruang publik. Para profesional di bidang arsitektur dan desain kota dikatakan memiliki pemahaman yang mendalam tentang fungsi kota dan faktor - faktor karakter kota serta urbanitas dalam konteks yang lebih luas. Mereka memberikan prioritas tinggi pada ruang publik seperti alun - alun, jalan utama, taman, dan tepi laut, menganggapnya sebagai elemen kritis dalam membentuk citra kota.

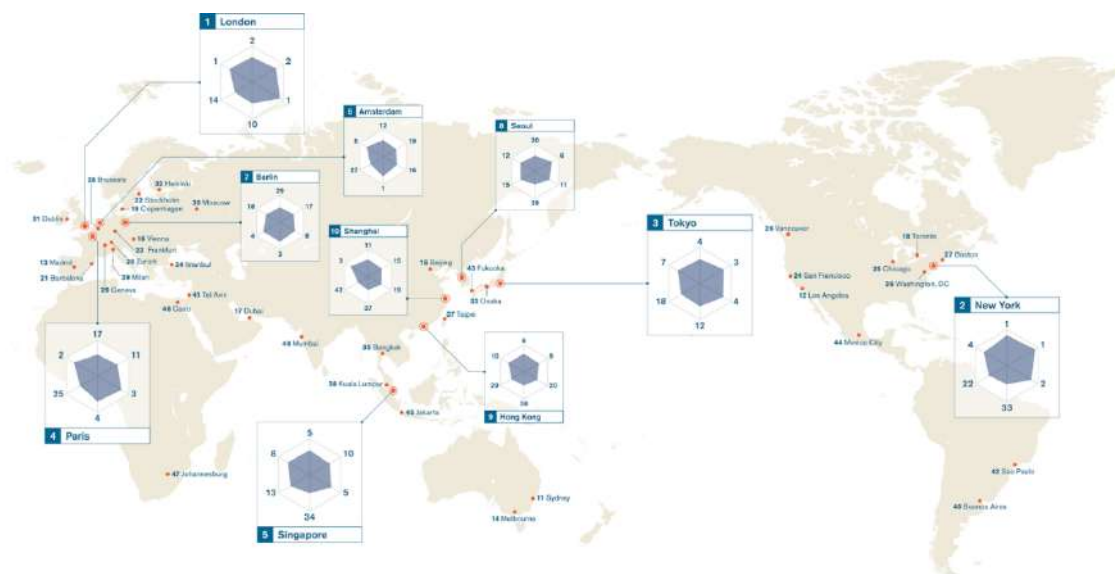
Dalam pembuatan konsep ruang publik bertema kreatif, diperlukan beberapa parameter - parameter untuk mencapainya, yakni:

**A. Konsep kota dan arsitekturnya (*City concept and its final architectural expression*)**

Sebuah konsep kota membentuk dasar organisasi spasial dari struktur perkotaan. Konsep ini berkonsentrasi pada fungsi - fungsi yang menciptakan kota dan *landmark* utama kota, mengatur aksen dan membuka lokasi untuk kreasi arsitektur yang paling penting. Konsep ini menciptakan hubungan, persimpangan dan konteks perkotaan yang lebih luas. Kota dan komunitas yang

berkelanjutan membutuhkan dorongan vitalitas dan kreativitas. Sebuah kota yang kreatif merupakan sebuah hasil dari perundingan dan diskusi akan menemukan dorongan inovasi baru sebagai solusi permasalahan kota modern (Landry, 1994).

Kota kreatif melampaui kegiatan budaya dan lembaga budaya, mengintegrasikannya secara alami ke dalam sistem operasionalnya. Terutama kota-kota kecil dan menengah dengan potensi tinggi untuk pengembangan budaya memiliki ambisi untuk menjadi kota kreatif. Di kota besar dan metropolis, ambisi untuk menjadi kreatif bersatu dengan ambisi untuk menjadi populer dan menarik; hal ini mengarah pada kekuatan global dari kota-kota tersebut.



Gambar 4. World ranking map of global power of cities  
Sumber: Global Power City Index 2020

Peta menilai dan menempatkan ibu kota dunia dalam urutan hierarkis berdasarkan "magnetismenya" atau daya tariknya. London menjadi yang terdepan, diikuti oleh New York, Paris, dan Tokyo, mencerminkan evaluasi terkini terhadap pengaruh magnetik dan dampak sosial kota-kota tersebut. Hierarchy ini menggambarkan dampak urban dan arti global dari kota-kota, menunjukkan kemampuannya dalam mendorong perkembangan ekonomi, sosial, dan lingkungan. Global Power City Index (GPCI) mengevaluasi secara menyeluruh kekuatan empat puluh kota terkemuka di dunia berdasarkan enam

fungsi utama: ekonomi, penelitian dan pengembangan, budaya, kenyamanan perumahan, lingkungan, dan aksesibilitas—fungsi-fungsi yang mencerminkan kekuatan sebuah kota. Daya tarik dan kekuatan magnetik kota-kota secara keseluruhan dimulai dari tingkat zona, khususnya dalam daya tarik pusat kota dan perempatannya. Dengan fokus pada nilai-nilai sosio - budaya, potensi urban dapat ditingkatkan, mengakui kekuatan kreatif dari perempatan kota.

Perempatan budaya dan pusat kreatif memiliki elemen - elemen umum dalam proyek - proyek urban, termasuk strategi untuk mengorganisir kegiatan budaya, organisasi budaya, produksi, eksperimen, dan presentasi budaya. Sebuah kota budaya memiliki kesempatan untuk memperkaya ruang publik tidak hanya melalui fitur fisik, tetapi juga dengan memusatkan kegiatan budaya di area penting.

Transformasi urban di ruang publik dapat menjadi bagian dari tujuan ekonomi suatu negara dalam pengembangan kota - kota kreatif. Vitalitas pembentukan kota dan kualitas urban dari kota-kota dan ruang publik dinilai melalui indeks kreativitas dalam kerangka ekonomi kreatif. Euro-Creativity Index, modifikasi indeks 3T, menurut R. Florida dan I. Tinagli, terdiri dari Euro-Talent Index, Euro-Technology Index, dan Euro-Tolerance Index. Parameter - parameter ini dipantau dalam indikator - indikator ekonomi negara dan menjadi dasar konsep - konsep yang mendukung industri - industri budaya dan kreatif.

## **B. Persepsi bawah sadar dan penciptaan ruang publik sebagai sebuah pemandangan kota (*Subconscious perception and creation of public space as an urban scene*)**

Semakin baik kualitas dasar kota, semakin tinggi kualitas ruang publik yang menciptakan panggung untuk berbagai aktivitas dan karakter keseluruhan lingkungan kota. Ketika sebuah kota menyediakan ruang untuk pejalan kaki, menciptakan jalan pejalan kaki, lapangan, lorong, tepian sungai, pasar, dan area lain yang didominasi oleh aktivitas pejalan kaki, ini membuka peluang untuk menempatkan secara strategis elemen-elemen seperti taman, panggung, kios pasar, tampilan mode, dan presentasi, serta memperluas kafe, toko roti, dan restoran.



Konsep urban yang mengintegrasikan dan menghubungkan ruang pejalan kaki ini memainkan peran penting dalam memberikan orientasi. Pentingnya menghubungkan node ke node dan pergerakan yang dominan tercermin oleh perencana terutama di daerah metropolitan besar dan kota-kota besar dengan infrastruktur yang sangat berkembang. Tren urbanisasi harus diterima; saat ini mencapai lebih dari 74% dari seluruh populasi di kota-kota negara-negara maju. Pertumbuhan ini terutama mencakup tawaran aktivitas budaya, kualitas layanan, dan infrastruktur perkotaan.

Konsep pengembangan terbaru menyoroti ekspansi kota seiring dengan pertumbuhan signifikan perusahaan di bidang industri budaya dan kreatif, berkonsentrasi di wilayah yang sangat terurbanisasi dan kota-kota besar. Seiring dengan perkembangan kota, ada peningkatan permintaan akan ruang publik berkualitas tinggi dari perspektif pejalan kaki, yang merupakan pengamat utama.

Sebuah ruang publik berfungsi sebagai platform multifungsi yang dapat disesuaikan dengan visi kota dan kebutuhan psikologis serta sosial pengunjung. Hirarki struktur perkotaan menjadi bermakna ketika mendekati kota, bahkan di sebuah metropolis, karena mewakili titik pertemuan pusat. Dimensi interaksi sosial ini tidak berkurang pada abad ke-21, terlihat dalam lingkungan perkotaan terkini, baik yang terbentuk secara tradisional maupun yang dikembangkan secara modern. Identifikasi individu dengan lingkungan perkotaan, rasa memiliki terhadap suatu tempat, dan kebebasan untuk memilih cara menghabiskan waktu luang di kota tetap menjadi aspek penting dalam realitas.

### **C. Teknologi terbaru dan kontribusi ilmu pengetahuan, penggunaan internet dan transfer data (*Latest technology and contribution of science, internet usage and data transfer*)**

"Dalam era internetisasi, di mana pekerjaan dan hobi tumpang tindih, kemungkinan memenuhi kebutuhan manusia akan sangat besar, memerlukan arsitektur dan desain perkotaan untuk merespons dengan menciptakan tempat, perangkat, dan institusi yang beragam" (Brath, 2001). Menurut Mitchell (1999), ada kebutuhan untuk inovasi dan pengembangan ruang publik, kota, dan desa baru untuk abad ke-21. Arsitektur, di luar sekadar kumpulan volume dan massa,

kini juga mengandung informasi digital dalam ruang. Lévy (2000) mencatat bahwa interkoneksi telah menjadi ciri khas dunia maya, menciptakan budaya baru berdasarkan interaktivitas. Kebudayaan siber berkembang menuju peradaban yang ditandai oleh kehadiran jarak jauh yang luas, tidak lagi bergantung pada metode konsumsi energi untuk mendapatkan informasi atau memerlukan perjalanan fisik. Perpustakaan, toko buku, kios berita, teater, gereja, dan bahkan pohon kini memiliki setara virtual.

Teknologi modern memfasilitasi informasi virtual yang beragam, memungkinkan inisiasi transformasi ruang fiktif dan merender objek virtual dengan kualitas holografik, menciptakan sensasi nyata dan hampir sempurna di dalam ruang jalanan. Kemampuan mengubah setiap permukaan menjadi layar sekarang dapat diakses, mendefinisikan ulang permukaan showcase atau iklan sebagai visi fiktif multi-dimensi, produk dari teknologi 3D.

Peneliti memprediksi bahwa versi terbaru dari realitas virtual, khususnya realitas tercampah dan realitas campuran, akan berdampak signifikan pada ilmu pengetahuan, manajemen, budaya, dan arsitektur di masa depan (Vinarčíková, 2006). Lingkungan fisik dan tempat virtual dapat eksis secara independen, seringkali melengkapi daripada menggantikan atau mengesampingkan yang lain dalam kerangka rumus transformasi kehidupan kota. Ruang publik nyata akan berkembang dengan menawarkan daya tarik lokal yang unik dan menggabungkan "tempat pintar" dengan koneksi digital. Trennya adalah membawa perangkat siber dan virtual terbaru dan menggunakannya dalam ruang nyata kota.

**D. Dialog antara kota dan warganya - partisipasi, aktivitas, dan patriotisme**  
*(Dialogue between the city and its citizens - participation, activity and patriotism)*

Potensi kreatif di dalam kota terkait dengan konsentrasi masyarakat kreatif, serta organisasi dan sumber daya untuk pengembangan ekonomi dalam sistem penggunaan yang sesuai. Kelompok signifikan dari kelas kreatif, yang dipandu oleh individu yang bertanggung jawab, memainkan peran strategis dan diplomatik dalam mengevaluasi proyek bersama dengan tujuan meningkatkan kualitas keseluruhan struktur kota.

Potensi sosial di dalam kota secara langsung terkait dengan karakteristik budaya dan sosial, menyatu dengan gaya hidup penduduk dan tampak dalam ekspresi identitas lokal. Kota, sebagai entitas perkotaan kompleks, sangat terhubung dengan masyarakatnya, sehingga tidak mungkin memisahkan penyelesaian kota dan transformasi ruang publik dari inisiatif dan partisipasi warganya. Semakin kuat keterhubungan penduduk dengan penyelesaian ruang publik, semakin kokoh dan protektif hubungan tersebut terbentuk.

#### E. *Creative Public Space*

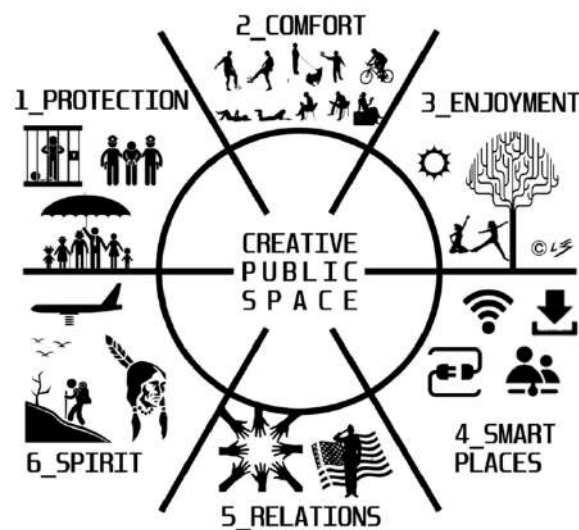
Kreativitas meningkatkan vitalitas kota. Peningkatan vitalitas struktur perkotaan memengaruhi pembentukan area perkotaan utama. Vitalitas kota besar cenderung menuju konsentrasi dinamis yang cepat daripada penciptaan substansi yang kuat dan berdaya. Akibatnya, lapangan dan ruang publik menjadi cermin dari tren ini. Dampak dari fenomena ini adalah kota yang mengalami tekanan besar dalam kesejahteraan ekonomi, namun dengan mengorbankan kegembiraan sosial, budaya, dan spiritual penduduknya. Tanda-tanda dari konsentrasi yang cepat ini terlihat jelas di pusat-pusat sibuknya.

*Tabel 4. Kata kunci dalam mendesain/merancang ruang publik yang ramah*

<b>Kata kunci dalam mendesain/merancang ruang publik yang ramah</b>			
<b>PROTECTION</b>	Perlindungan dari kendaraan dan kecelakaan (rasa keamanan)	Perlindungan dari kriminalitas	Perlindungan dari perasaan yang tidak bikin nyaman
	Kenyamanan untuk dapat berjalan	Kenyamanan untuk dapat berdiri dan menetap	Kenyamanan untuk dapat duduk
<b>COMFORT</b>	Kenyamanan untuk dapat melihat	Kenyamanan untuk dapat mengobrol dan mendengar	Kenyamanan untuk dapat bermain atau melakukan aktivitas

Kata kunci dalam mendesain/merancangkan ruang publik yang ramah			
<b>ENJOYMENT</b>	Merancang bangunan dan ruang dengan memperhatikan skala manusia yang penting	Kenikmatan dalam aspek positif iklim	Kualitas estetika/pengalaman indera yang positif (desain dan detail yang baik, pepohonan, tanaman, air)
<b>SMART PLACES</b>	Koneksi digital	Pasokan informasi yang cukup dan cepat	Wi-Fi
<b>RELATIONS</b>	Patriotisme	Aktivisme	Partisipasi
<b>SPIRIT (IMAGINARY NATURE)</b>	Jejak kaki di dalam trotoar atau di lapisan sejarah di bawah paving	Mengingatnkan identitas melalui kenangan peristiwa, penting kepribadian, jejak pada objek	Alam dan jalur pendidikan

Sumber: *Cities for people*. Gehl (2012)

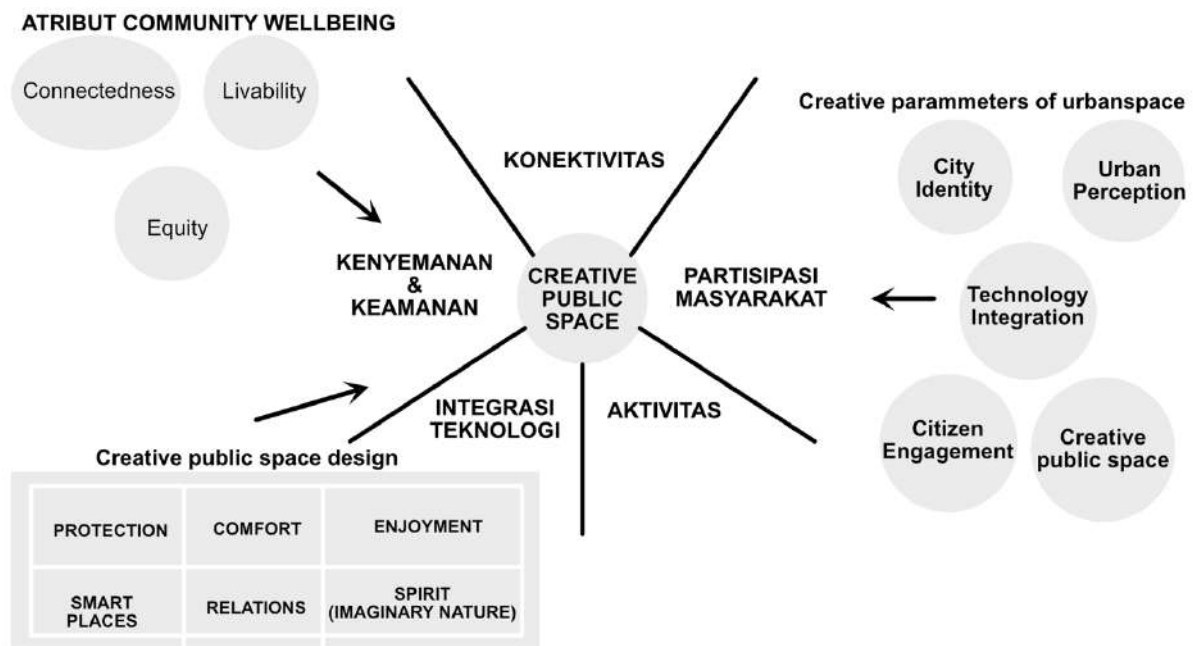


Gambar 5. Faktor yang membuat ruang publik ramah dalam konsep kreatif  
 Sumber: *Cities for people*, Gehl (2012)

Konsep kota kreatif - menurut penelitian sosiologis terkini - menunjukkan peluang bagaimana meningkatkan kualitas kota dalam konteks konsentrasi individu kreatif dalam kelompok bisnis utama mereka. Mereka membawa ide-ide baru ke dalam kota dan mengubah kerangka institusional kesejahteraan ekonomi. Selain itu, umpan balik positif berfungsi dengan baik. Pembuatan kota melalui area, ruang, dan zona yang dipilih, sifat fisik kota, cenderung mengkonsentrasikan departemen dan institusi, tetapi juga kehidupan di tempat umum. Pembuatan kota adalah dasar perkotaan untuk ekspresi fungsional dan spasial yang kreatif dari kota. Niat perkotaan dan model ekonomi dari kawasan kreatif berinteraksi dalam struktur yang penuh dinamika dan vitalitas. Mereka memengaruhi perkembangan kota dan popularitas sektor pekerjaan dengan penekanan pada budaya sehubungan dengan lalu lintas wisatawan. Di antara distrik budaya dengan potensi kreatif, termasuk konversi lahan bekas menjadi taman budaya, taman pendidikan dan rekreasi, serta arena dan stadion dengan fasilitas di mana olahraga menjadi prioritas dan seluruh area menyajikan berbagai kegiatan campuran, konser, acara, pertunjukan, dan malam gala.

Konsep *Creative City* meningkatkan kekuatan ekonomi kota, dan elemen kreatif dalam pemodelan ruang perkotaan berkontribusi pada peningkatan signifikansi dan popularitas ruang publik bagi pengguna aktif maupun pasif.

### 2.2.5.6 Sintesis teori *creative public space*



Gambar 6. Sintesis teori *creative public space*  
sumber: analisis pribadi, 2024

## 2.3 Pendekatan Perencanaan

Pendekatan perencanaan menjelaskan tentang metode *gap analysis* sebagai panduan dalam menganalisa sebuah perencanaan kawasan.

### 2.3.1 Metode *Gap Analysis*

Gap analysis adalah suatu proses sistematis untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi atau kinerja yang ada saat ini dengan tujuan atau standar yang diinginkan. Dalam konteks ini, gap analysis bertujuan untuk menemukan perbedaan antara "keadaan sekarang" (*current state*) dengan "keadaan yang diinginkan" (*desired state*) serta merumuskan langkah-langkah untuk mengatasi perbedaan tersebut. Dalam pembuatan skripsi, *gap analysis* dapat diterapkan untuk menemukan area atau topik penelitian yang belum banyak dieksplorasi, atau untuk mengidentifikasi masalah atau kekurangan dalam literatur yang ada. Langkah – langkah penerapan *gap analysis* dalam pembuatan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Analisis Literatur Terkait: Penulis melakukan tinjauan pustaka untuk memahami kondisi atau temuan penelitian yang sudah ada di bidang yang diminati.
2. Identifikasi Kesenjangan: Setelah menganalisis literatur, penulis mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan atau aspek yang belum cukup diteliti, atau masalah yang belum dipecahkan secara memadai.
3. Formulasi Masalah Penelitian: Berdasarkan kesenjangan yang ditemukan, penulis merumuskan masalah penelitian yang akan dijawab melalui skripsi, dengan tujuan untuk mengisi kekurangan atau memberi kontribusi baru dalam bidang tersebut.
4. Rencana Metodologi: Penulis merancang metodologi penelitian yang relevan untuk mengatasi masalah yang ditemukan dan mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut.

Dengan demikian, *gap analysis* dalam pembuatan skripsi berfungsi untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan memastikan bahwa skripsi yang disusun memberikan kontribusi yang berarti terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang ada.

## 2.4 Sintesis Teori dan Variabel Penelitian

Berdasarkan sintesis output dari elemen perancang kota, *creative public space* dan *waterfront development*, konsep perencanaan *creative public space* di kawasan Danau Cigaru dapat diwujudkan melalui integrasi prinsip-prinsip konektivitas, partisipasi masyarakat, aktivitas sosial, integrasi teknologi, kenyamanan, dan keamanan dengan elemen-elemen *waterfront development* yang mendukung lingkungan inklusif dan multifungsi. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan ruang publik tepi air yang tidak hanya memenuhi kebutuhan rekreasi dan sosial tetapi juga meningkatkan kesejahteraan ekonomi, ekologis, dan budaya masyarakat setempat. Output Konsep Perencanaan Creative Public Space di Kawasan Danau Cigaru:

1. Kawasan Multifungsi yang Terintegrasi dengan Alam dan Budaya Lokal (*Zoning*)  
Desain *mix-use development* yang mengintegrasikan ruang terbuka, taman rekreatif, dan zona multifungsi. Kawasan ini mendukung aktivitas ekonomi lokal dan kesejahteraan sosial, sekaligus mempertahankan daya tarik alami dan budaya lokal Danau Cigaru.
2. Konektivitas dan Infrastruktur yang Berkelanjutan (*Connectivity*)

Sistem aksesibilitas terpadu yang memprioritaskan jalur pedestrian, jalur sepeda, dan koneksi air, yang menghubungkan seluruh area di Danau Cigaru dengan cara yang ramah lingkungan dan berkelanjutan. Aksesibilitas yang terintegrasi ini mendukung pergerakan yang lancar dan aman di seluruh kawasan dan membuatnya lebih mudah dijangkau oleh masyarakat lokal dan wisatawan.

3. Ruang Publik yang Mendorong Partisipasi dan Aktivitas Masyarakat (*Community engagement and activity*)

Fasilitas yang mendorong keterlibatan aktif masyarakat, seperti area untuk kegiatan komunitas, zona olahraga, dan ruang berkumpul yang dapat digunakan bersama. Partisipasi masyarakat dalam perencanaan dan pengelolaan kawasan akan menciptakan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap keberlanjutan lingkungan.

4. Pemanfaatan Teknologi untuk Kenyamanan, Keamanan, dan Pengalaman Interaktif (*Safety and comfort*)

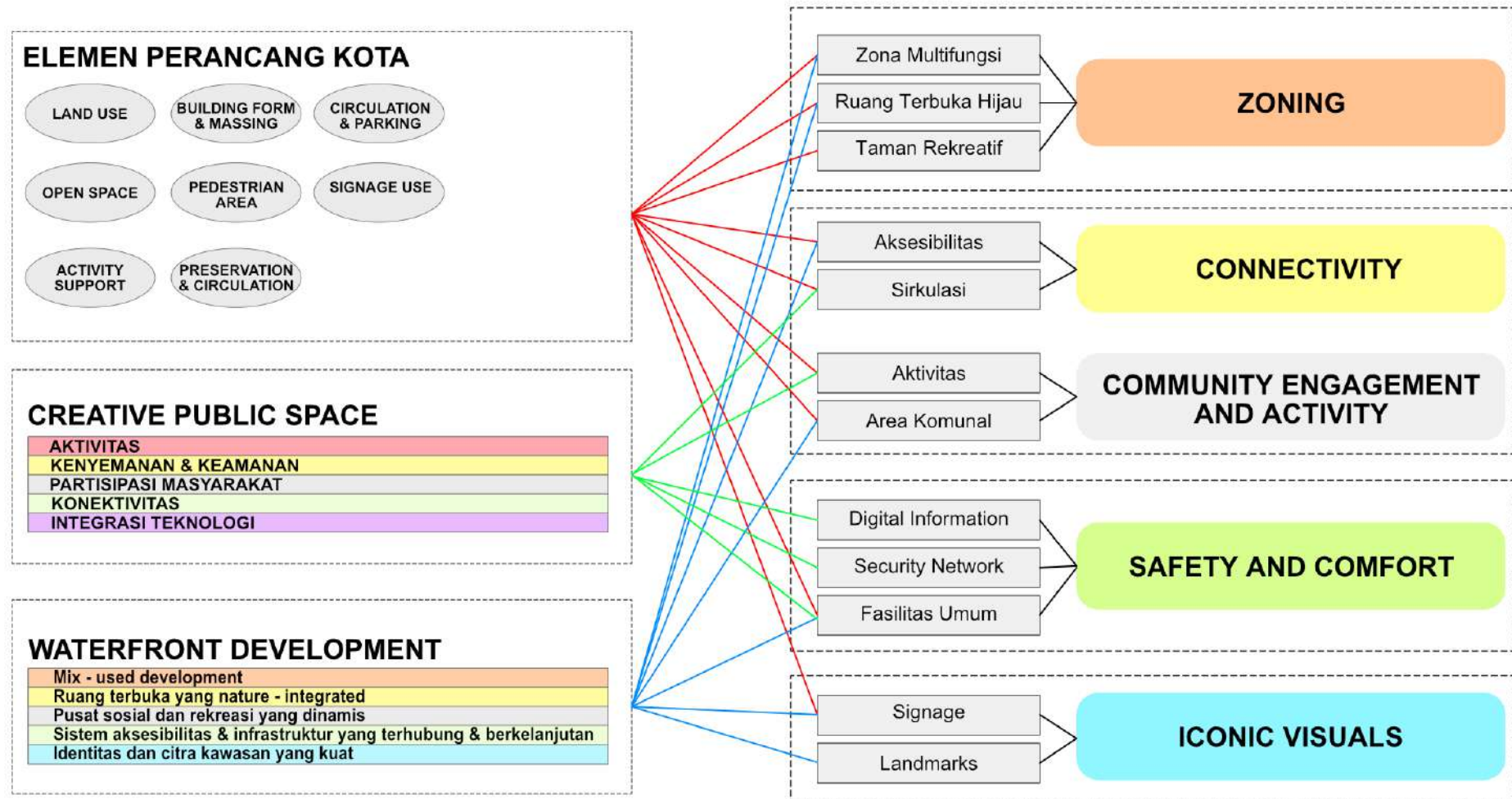
Integrasi teknologi, seperti sistem pencahayaan pintar, papan informasi digital, dan fasilitas keamanan berbasis teknologi, untuk memastikan kenyamanan dan keselamatan pengunjung. Teknologi ini juga memungkinkan pengunjung terlibat secara interaktif melalui aplikasi atau *smart kiosks*, yang menyediakan informasi tentang sejarah, aktivitas, dan fasilitas di sekitar Danau Cigaru.

5. Identitas Visual yang Unik dan Ikonik sebagai Daya Tarik Kawasan (*Iconic visuals*)

Pengembangan identitas visual yang kuat dengan tema khusus yang mencerminkan budaya dan keindahan alam kawasan, serta instalasi seni lokal yang memperkuat citra Danau Cigaru sebagai ruang publik kreatif. Identitas ini akan menjadikan Danau Cigaru sebagai ikon lokal yang menarik wisatawan sekaligus memperkuat identitas budaya setempat.



Diagram 4. Output konsep perencanaan creative public space di kawasan Danau Cigaru



sumber: analisis pribadi, 2024

## 2.5 Studi Preseden

### 1. Docklands, Melbourne Australia



Gambar 7. Sekolah Trường Tiểu học Kim Đồng  
sumber: Google Maps, 2024

Docklands di Melbourne, Australia, merupakan kawasan tepi laut yang telah mengalami pengembangan signifikan sejak 1995, dengan tujuan menciptakan ruang publik yang aktif, terintegrasi, dan nyaman di sepanjang perairan kota. Kawasan ini sebelumnya adalah pusat industri pelabuhan yang melayani aktivitas maritim di Melbourne, namun seiring waktu bergeser menjadi area publik yang mengutamakan rekreasi, interaksi sosial, serta beragam acara publik. Kini, Docklands dikenal sebagai “blue park” Melbourne, menawarkan elemen ruang publik seperti taman, jalur pejalan kaki, promenade di sepanjang pelabuhan, serta kanal yang menghubungkan berbagai titik utama di kawasan tersebut. Menurut dokumen Docklands *Public Realm Plan*, visi pengembangan kawasan ini menekankan pada aksesibilitas, keberlanjutan, dan keragaman fungsi ruang yang berorientasi pada masyarakat dan kreativitas (Docklands *Public Realm Plan*, 2023).

Konsep *creative public space* di Docklands bertujuan untuk menghadirkan beragam kegiatan yang memperkuat interaksi masyarakat, sekaligus menyediakan ruang bagi aktivitas kreatif di tepi air. Kawasan ini dirancang agar mudah diakses oleh pejalan kaki dan pesepeda melalui jalur-jalur yang terhubung ke taman, plaza, dan titik utama lainnya di sepanjang sungai dan pelabuhan, memastikan seluruh elemen publik dapat diakses dengan mudah. Selain itu, Docklands menghadirkan fasilitas - fasilitas yang memungkinkan kegiatan sosial dan kreatif, seperti taman, lapangan olahraga, dan ruang terbuka untuk acara publik yang dirancang untuk mengakomodasi kegiatan yang beragam, termasuk olahraga air, festival, dan acara seni. Docklands juga memberikan

perhatian khusus pada kenyamanan dan keberlanjutan ruang, dengan menghadirkan area hijau, taman yang teduh, serta fasilitas yang mendukung kegiatan santai dan rekreatif di tepi air. Pendekatan ini sejalan dengan konsep yang diusulkan oleh para ahli seperti Gehl (2010), yang menekankan pentingnya ruang publik yang ramah bagi masyarakat dan mendukung keberlanjutan.

Pengembangan Docklands sebagai *creative public space* dilakukan melalui proses bertahap yang melibatkan kolaborasi antara pemerintah, pengembang, dan masyarakat, sebuah pendekatan yang didukung dalam teori place-making oleh *Project for Public Spaces* (PPS). Setiap ruang publik yang dibangun, seperti Victoria Harbour Promenade dan NewQuay Promenade, dirancang dengan mempertimbangkan koneksi antara daratan dan air, sehingga masyarakat dapat merasa dekat dengan lingkungan perairan. Elemen – elemen seperti seni publik, instalasi, dan lanskap taman juga dirancang untuk mencerminkan karakteristik budaya lokal Melbourne, menciptakan identitas yang khas bagi kawasan ini. Proses ini juga menerapkan strategi place-making untuk membangun hubungan emosional antara masyarakat dan ruang publik; area kosong atau lahan kosong sering kali digunakan untuk acara temporer seperti pameran seni dan pertunjukan musik, yang semakin memperkuat karakter kreatif Docklands dan menarik minat pengunjung.

Dalam hal infrastruktur, Docklands dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti tempat bersandar untuk perahu, area duduk yang menghadap ke perairan, dan jalur untuk aktivitas fisik yang dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna di ruang publik tepi air. Dengan pendekatan yang kreatif dan berkelanjutan, Docklands telah berhasil mengembangkan sebuah kawasan tepi air yang tidak hanya meningkatkan kualitas hidup masyarakat, tetapi juga menciptakan daya tarik yang signifikan bagi wisatawan. Studi preseden ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan kawasan serupa, terutama dalam menciptakan ruang publik berbasis kreativitas yang memberikan manfaat sosial, budaya, dan ekonomi bagi masyarakat setempat (Docklands *Public Realm Plan*, 2023).

## 2. Lake Las Vegas



*Gambar 8. Lake Las Vegas  
sumber: orami.co.id, 2024*

Lake Las Vegas adalah sebuah danau buatan yang terletak sekitar 27 kilometer di Timur Las Vegas, Nevada, Amerika Serikat. Danau ini memiliki luas permukaan 130 hektar, dengan panjang garis pantai mencapai 16 km dan elevasi permukaan air sekitar 427 meter. Danau ini dibangun pada tahun 1990-an sebagai bagian dari proyek pengembangan perumahan dan resor mewah yang bertujuan untuk menciptakan kawasan bergaya Mediterania di tengah gurun. Proyek ini melibatkan pembangunan sebuah danau yang panjangnya sekitar 3 kilometer dan lebar 0,8 kilometer, dengan kedalaman mencapai 12 meter. Danau ini dibuat dengan menggali tanah dan mengisi cekungan dengan air dari Sungai Colorado, serta dilengkapi dengan sistem irigasi untuk mempertahankan tingkat airnya.

Konsep pengembangan Lake Las Vegas adalah menciptakan lingkungan yang menyerupai sebuah oase di gurun, lengkap dengan perumahan eksklusif, hotel, resor, lapangan golf, dan fasilitas rekreasi lainnya. Kawasan ini dirancang untuk menarik wisatawan serta pemukim kelas atas yang menginginkan suasana mewah dan ketenangan, meskipun berada di luar pusat kota Las Vegas yang terkenal dengan keramaian dan hiburannya. Proyek ini menciptakan sebuah destinasi yang menggabungkan keindahan alam buatan dan kemewahan, dengan mengintegrasikan elemen-elemen alam dan teknologi untuk menjaga keberlanjutan dan keseimbangan lingkungan.



Sejarah pengembangan Lake Las Vegas dimulai dengan ambisi untuk mengembangkan sebuah resor yang dapat menawarkan pengalaman berbeda di luar Las Vegas Strip. Meskipun awalnya menghadapi berbagai tantangan, termasuk krisis keuangan pada akhir 2000-an, danau ini tetap menjadi contoh ambisi besar dalam pengembangan kawasan berbasis sumber daya alam buatan. Pengembangan danau seperti ini di luar area perkotaan terjadi karena kebutuhan untuk memanfaatkan ruang terbuka yang luas, serta untuk menarik investor dan wisatawan dengan menawarkan pengalaman yang unik dan berbeda dari kawasan urban yang padat.

Sumber informasi terkait sejarah dan konsep pengembangan Lake Las Vegas antara lain dapat ditemukan dalam publikasi tentang pengembangan real estate di Las Vegas, laporan dari pengembang yang terlibat seperti *General Growth Properties* dan *Renaissance Companies*, serta artikel-artikel yang membahas sejarah perencanaan kota dan pembangunan kawasan di wilayah gurun.

### 3. Jabi Lake



*Gambar 9. Jabi Lake*  
*sumber: Jabi Lake Mall Official Website, 2024*

Abuja, ibu kota Nigeria, seringkali dihubungkan dengan jalan – jalan sibuk dan bangunan pemerintahan. Di tengah lingkungan perkotaan ini terdapat Danau Jabi, sebuah tempat peristirahatan yang tenang dan menarik. Sebagai hasil dari kombinasi harmonis keindahan alam, kegiatan rekreasi, dan atmosfer yang tenang, destinasi tepi

air yang terkenal ini telah mendapatkan popularitas di kalangan penduduk lokal maupun wisatawan.

Jabi Lake, juga dikenal sebagai *Jabi Lake Resort*, adalah danau buatan manusia yang dibangun pada awal tahun 2000-an. Ini merupakan bagian dari inisiatif penting untuk meningkatkan estetika kota dan menyediakan ruang rekreasi bagi populasi yang terus berkembang. Seiring berjalannya waktu, Jabi Lake telah bertransformasi dari waduk yang sepi menjadi pusat beragam kegiatan yang menarik orang dari berbagai latar belakang.

Daya tarik utama di Jabi Lake adalah keindahan alamnya yang memukau. Dikelilingi oleh flora yang subur dan air yang jernih, danau ini memberikan latar belakang yang indah, menciptakan kesan mendalam pada pengunjung. Keindahan alam Jabi Lake tidak tertandingi, apakah Anda mencari suasana tenang untuk bersantai atau lokasi menakjubkan untuk kegiatan fotografi. Selain itu, tepi air danau menawarkan berbagai kegiatan air seru, seperti jet ski, kayaking, dan perahu dayung, yang dapat dinikmati baik oleh penggemar petualangan maupun pemula. Di sekitar danau, terdapat *Jabi Lake Mall*, pusat perbelanjaan dan hiburan modern yang menawarkan pengalaman berbelanja, menonton film, dan bersantap. Juga terdapat *Jabi Boat Club* yang menyediakan perjalanan perahu santai, cocok untuk keluarga dan pasangan yang ingin menghabiskan waktu berkualitas. Selain itu, ruang hijau dan area piknik di sekitar Jabi Lake tetap terjaga dengan baik, menjadi tempat ideal untuk bersantai dan berkumpul.

#### 4. Tebet *ecopark*



Gambar 10. Tebet *Ecopark*  
Sumber: *sidonews*, 2024

Tebet *Eco Park* merupakan ruang publik modern yang terletak di kawasan Tebet, Jakarta Selatan, yang dibangun dengan tujuan untuk menghadirkan taman kota yang ramah lingkungan, inklusif, dan interaktif bagi warga Jakarta. Taman ini memiliki luas sekitar 7 hektar dan merupakan hasil revitalisasi dari Taman Tebet yang sebelumnya sudah ada namun kurang terawat dan tidak optimal dalam mendukung kebutuhan rekreasi dan interaksi sosial masyarakat. Dengan konsep taman ekologi dan ruang publik yang mengutamakan keberlanjutan, Tebet *Eco Park* kini menjadi salah satu ikon ruang hijau di Jakarta yang mampu menghadirkan area rekreasi yang nyaman di tengah kota yang padat.

Proses terbentuknya Tebet *Eco Park* dimulai dengan inisiatif dari Pemerintah Provinsi DKI Jakarta untuk mengembangkan taman kota yang dapat memberikan fungsi ekologis, edukatif, dan sosial bagi warga. Revitalisasi taman ini dilakukan dengan menerapkan pendekatan desain berbasis ekologi, yang tidak hanya memperbaiki estetika tetapi juga meningkatkan fungsi taman sebagai daerah resapan air, penyaring polusi, dan habitat bagi flora dan fauna. Proses pembangunannya melibatkan berbagai pakar dan konsultan lingkungan serta komunitas setempat agar taman ini mampu berfungsi sebagai ekosistem mini di tengah kota. Pendekatan ini selaras dengan teori urban planning dari Gehl (2010), yang menyatakan bahwa ruang publik yang berfungsi optimal harus menciptakan keseimbangan antara kebutuhan sosial dan keberlanjutan lingkungan, sehingga dapat menjadi tempat yang mendukung kesehatan fisik dan mental masyarakat.

Tebet *Eco Park* memiliki beberapa elemen ruang publik yang menarik, di antaranya adalah *Community Lawn*, sebuah area terbuka yang luas untuk berbagai aktivitas komunal seperti piknik, bermain, atau sekadar bersantai. Selain itu, terdapat *Infinity Link Bridge*, jembatan ikonik yang menghubungkan dua area utama taman dan menjadi daya tarik visual bagi pengunjung. Jembatan ini tidak hanya meningkatkan konektivitas di dalam taman tetapi juga menjadi simbol dari keterhubungan masyarakat. Taman ini juga dilengkapi dengan TEP Plaza, yaitu area yang didesain khusus untuk acara – acara publik, serta *Children's Playground* yang dirancang aman dan edukatif bagi anak-anak, memberikan ruang untuk eksplorasi dan permainan kreatif di lingkungan luar. Elemen – elemen ini menunjukkan penerapan konsep *creative public space*, di mana ruang publik dirancang untuk mendorong interaksi sosial, kreativitas, dan partisipasi aktif masyarakat.

Sebagai taman dengan fokus pada keberlanjutan, Tebet *Eco Park* juga memiliki berbagai fasilitas yang ramah lingkungan. Terdapat *bio-retention pond* yang berfungsi sebagai area resapan air untuk mengurangi risiko banjir, sekaligus membantu menjaga kualitas air dan lingkungan taman. Selain itu, Tebet *Eco Park* dilengkapi dengan beragam jenis tanaman yang mampu menyerap polusi udara, memperkaya biodiversitas, dan memberikan suasana sejuk bagi pengunjung. Taman ini juga menerapkan sistem pemilahan sampah dan mengajak pengunjung untuk peduli terhadap lingkungan, sebuah prinsip yang sejalan dengan teori keberlanjutan dari McHarg (1969), yang menekankan pentingnya harmoni antara manusia dan alam dalam setiap rancangan ruang publik.




### 2.5.1 Perbandingan Studi Preseden

Tabel 5. Perbandingan studi preseden

Keterangan	Danau Cigaru	Docklands	Lake Las Vegas	Jabi Lake	Eco Park
<b>Lokasi</b>	Kelurahan Cisauk, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang	Melbourne, Australia	Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat	Bala Sokoto Way, Jabi, Abuja 900108, Federal Capital Territory, Nigeria	Jl. Tebet Barat Raya, Jakarta Selatan
<b>Luas</b>	Deliniasi: 111 Ha Luas Danau: 17,68 Ha	Deliniasi: 200 Ha	Deliniasi: 130 Ha Luas Danau: 4,9 Ha	Deliniasi: 181 Ha Luas Danau: 130 Ha	Deliniasi: 7 Ha
<b>Sejarah</b>	Danau Cermin merupakan sebuah danau buatan dari bekas galian pada tahun 2007 – 2014. Bekas galian mengakibatkan genangnya air – air dari mata air dan dari air hujan sehingga terbentuk sebuah danau.	Pada awalnya, Docklands berfungsi sebagai pelabuhan industri yang aktif pada abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20. Ketika aktivitas pelabuhan mulai menurun akibat perubahan teknologi dan kebutuhan logistik, kawasan ini menjadi lahan kosong yang kurang dimanfaatkan. Pada 1990-an, Pemerintah Victoria memulai transformasi besar-besaran untuk mengubah Docklands menjadi kawasan urban modern. Pengembangan ini melibatkan investasi dari sektor publik dan swasta, menghasilkan revitalisasi kawasan dengan fokus pada ruang publik, infrastruktur, dan properti komersial serta residensial.	Pengembangan Lake Las Vegas dimulai pada 1990-an dengan membendung Sungai Las Vegas Wash. Kawasan ini awalnya dirancang untuk menjadi resor eksklusif dengan daya tarik berupa danau buatan sebagai elemen pusat. Perencanaan kawasan melibatkan kolaborasi antara pengembang properti mewah dan sektor perhotelan, menciptakan komunitas residensial dengan fasilitas wisata seperti lapangan golf, marina, dan resort.	Danau buatan yang dibangun pada awal tahun 2000 disebut Danau Jabi, juga dikenal sebagai Jabi Lake Resort. Ini merupakan bagian dari proyek besar untuk meningkatkan penampilan kota dan menyediakan ruang rekreasi bagi populasi yang terus berkembang. Jabi Lake telah berubah seiring waktu dari waduk yang tenang menjadi pusat kegiatan yang menarik orang dari berbagai lapisan masyarakat.	Tebet Ecopark merupakan hasil revitalisasi Taman Tebet yang dilakukan oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta pada 2022. Revitalisasi ini bertujuan untuk menciptakan ruang publik inklusif yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga memiliki elemen edukasi dan keberlanjutan lingkungan.
<b>Zoning</b>		Docklands dikembangkan sebagai kawasan mix-used dengan elemen residensial, komersial, rekreasi,	Lake Las Vegas merupakan kawasan mix-used yang mencakup properti	Jabi Lake dikembangkan menjadi kawasan mix-used dengan fasilitas seperti Jabi	Tebet Ecopark adalah ruang publik yang dirancang dengan konsep nature-integrated.

Keterangan	Danau Cigaru	Docklands	Lake Las Vegas	Jabi Lake	Eco Park
		dan budaya yang saling melengkapi. Fasilitas seperti stadion olahraga, galeri seni, pusat perbelanjaan, restoran, dan kantor komersial membentuk bagian integral dari area ini. Contoh landmark terkenal di kawasan ini adalah Marvel Stadium dan District Docklands.	residensial mewah, resort hotel seperti The Westin dan Hilton, marina untuk aktivitas air, serta fasilitas rekreasi lainnya. Pengembangan kawasan ini berfokus pada menciptakan komunitas eksklusif dengan elemen leisure berbasis air.	Lake Mall, taman publik, jalur pedestrian di sekitar tepi danau, dan marina untuk aktivitas air. Fokus utamanya adalah menciptakan kawasan rekreasi yang modern namun tetap mempertahankan elemen alami.	Kawasan ini meliputi taman bermain, jalur jogging, area piknik, dan bioswale untuk mendukung pengelolaan air secara berkelanjutan. Fokus utama pengembangannya adalah meningkatkan kualitas ruang hijau di tengah kota dengan fasilitas yang ramah lingkungan.
<b>Connectivity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jalan raya</li> <li>- Berjarak 11km dari exit tol terdekat (29 menit naik mobil)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kereta api</li> <li>- Tram</li> <li>- Bus</li> <li>- Jalur sepeda</li> <li>- Jalur pejalan kaki</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jalan raya besar</li> <li>- Jalur sepeda, pejalan kaki, dan kendaraan terpisah</li> <li>- Pintu masuk dan keluar yang terbuka</li> <li>- Memiliki transportasi umum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kereta Commuter (KRL)</li> <li>- Bus</li> <li>- Jalan raya utama</li> <li>- Area parkir</li> <li>- Jalur pedestrian</li> </ul>
<b>Community Engagements &amp; Activity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Titik – titik danau yang tersebar</li> <li>- danau pariwisata</li> </ul>	Kawasan ini dirancang untuk menjadi ruang inklusif yang melibatkan masyarakat melalui berbagai kegiatan dan program. Acara-acara seperti festival budaya, pasar malam, pameran seni, dan konser outdoor sering diadakan untuk mendorong partisipasi masyarakat. Tersedia ruang publik seperti taman terbuka, promenade, dan alun-alun yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas sosial, olahraga, dan rekreasi.	Kawasan ini menawarkan berbagai aktivitas masyarakat seperti berlayar, kayak, paddleboarding, serta acara komunitas seperti festival musik dan pasar malam. Meskipun sebagian besar ruang publik dikelola secara privat, berbagai program komunitas dirancang untuk menarik penghuni dan pengunjung.	Danau ini menjadi tempat populer untuk piknik keluarga, olahraga air seperti kayak, dan jogging. Acara komunitas seperti festival seni, pertunjukan musik, dan pasar mingguan sering diadakan di taman tepi danau.	Kawasan ini dirancang untuk mendorong keterlibatan masyarakat dengan program edukasi lingkungan, acara komunitas, dan fasilitas rekreasi keluarga. Pengunjung dapat menikmati aktivitas seperti jogging, yoga, bermain di taman anak, atau sekadar bersantai di area hijau.

Keterangan	Danau Cigarú	Docklands	Lake Las Vegas	Jabi Lake	Eco Park
<b>Safety &amp; Comfort</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain ruang publik yang ramah pejalan kaki, pencahayaan yang baik, - Pengawasan CCTV</li> <li>- Tempat berteduh</li> <li>- Area bermain anak</li> <li>- Tempat duduk</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem <i>gated community</i></li> <li>- Satpam (pengawasan rutin)</li> <li>- Trotoar luas (untuk kenyamanan pengunjung)</li> <li>- Pencahayaan malam</li> <li>- Toilet</li> </ul>	Pemerintah setempat telah meningkatkan infrastruktur keselamatan dengan pencahayaan yang baik di sekitar taman, jalur pejalan kaki, dan pengawasan keamanan untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain ruang publik yang ramah pejalan kaki, pencahayaan yang baik, - Pengawasan CCTV</li> <li>- Tempat berteduh</li> <li>- Area bermain anak</li> <li>- Tempat duduk</li> <li>- Toilet</li> </ul>
<b>Iconic Visuals</b>	<p>Jantung dari Kawasan Danau Cigarú sendiri merupakan kawasan pariwisata pada Cisoka yaitu Telaga Biru Cigarú.</p> 	<p>Docklands memiliki sejumlah elemen visual ikonik yang memperkuat identitas kawasan ini. Struktur seperti Melbourne Star Observation Wheel memberikan daya tarik wisata dan pemandangan panorama kota. Salah satu instalasi seni yang terkenal adalah “Cow Up a Tree,” sebuah patung unik yang menggambarkan seekor sapi di atas pohon, simbol dari inovasi dan kreativitas Melbourne.</p> 	<p>Danau buatan yang menjadi inti kawasan ini adalah visual utama dengan pemandangan air yang menciptakan suasana eksklusif di tengah padang pasir. Jembatan yang menyerupai arsitektur Eropa, marina dengan kapal mewah, dan desain lanskap bergaya Mediterania memberikan identitas unik bagi kawasan ini.</p> 	<p>Elemen ikonik dari Jabi Lake adalah kombinasi danau alami dengan fasilitas modern seperti Jabi Lake Mall. Taman-taman yang hijau di sekitarnya dan marina kecil menjadi daya tarik visual bagi pengunjung.</p> 	<p>Tebet Ecopark memiliki elemen visual yang kuat, seperti Infinity Link Bridge, jembatan pejalan kaki yang menghubungkan dua bagian taman dengan desain ikonik. Area hijau yang rimbun dan danau buatan kecil juga menambah daya tarik estetika taman ini.</p> 

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

## 2.5.2 Konsekuensi Studi Preseden Terhadap Perencanaan

Data yang didapatkan dari studi preseden antar lokasi yang memiliki sebuah kemiripan dalam segi konsep pengembangan, bentuk perencanaan, serta fungsi ruang, dibuatkanlah sebuah kesimpulan yang dapat menjadi indikator sebagai rumusan konsep perencanaan untuk kawasan Danau Cigaru.

*Tabel 6. Tabel konsekuensi studi preseden terhadap konsep perencanaan*

No.	Variabel	Konsekuensi
1	<i>Zoning</i>	Keempat lokasi menunjukkan variasi pendekatan pengembangan yang berpadu antara fungsi ekonomi, sosial, dan lingkungan. Kawasan seperti Docklands dan Jabi Lake memanfaatkan pendekatan <i>mix-used development</i> untuk mengintegrasikan fungsi residensial, komersial, dan rekreasi, sementara Lake Las Vegas lebih menonjolkan pengembangan resor eksklusif berbasis pariwisata. Tebet Ecopark, di sisi lain, memperlihatkan fokus pada pengembangan ruang publik berbasis lingkungan dengan fungsi sosial yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan kawasan berbasis air dapat dicapai dengan menyesuaikan jenis pengembangan terhadap kebutuhan komunitas lokal dan daya tarik wilayah tersebut.
2	<i>Connectivity</i>	Aksesibilitas menjadi kunci dalam menciptakan konektivitas yang mendukung fungsi kawasan. Docklands dan Tebet Ecopark menampilkan aksesibilitas unggul dengan transportasi publik yang terintegrasi, seperti trem, kereta api, dan jalur pedestrian, yang mendukung mobilitas warga. Sebaliknya, Lake Las Vegas mengandalkan akses kendaraan pribadi karena lokasinya yang terpencil, sementara Jabi Lake menunjukkan potensi konektivitas yang cukup baik meski masih memerlukan optimalisasi transportasi publik. Hal ini menggarisbawahi pentingnya perencanaan aksesibilitas, terutama untuk meningkatkan keterjangkauan dan koneksi antar-zona di kawasan berbasis air.
3	<i>Community Engagement &amp; Activity</i>	Tingkat keterlibatan masyarakat di keempat lokasi menunjukkan perbedaan berdasarkan tujuan pengembangan kawasan. Docklands dan Tebet Ecopark lebih menonjolkan aktivitas komunitas yang inklusif, seperti acara seni, program edukasi, dan ruang terbuka untuk interaksi sosial. Jabi Lake juga mengakomodasi berbagai aktivitas masyarakat, seperti piknik dan

No.	Variabel	Konsekuensi
		olahraga, namun dengan skala lebih lokal. Di sisi lain, Lake Las Vegas lebih eksklusif dengan fokus pada komunitas resor dan wisatawan. Secara keseluruhan, keterlibatan masyarakat dapat ditingkatkan dengan menciptakan ruang interaksi yang relevan dengan kebutuhan sosial dan budaya lokal.
4	<i>Safety &amp; Comfort</i>	Keamanan dan kenyamanan menjadi elemen penting dalam menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna kawasan. Docklands dan Tebet Ecopark memberikan contoh terbaik dalam merancang ruang publik yang aman dan nyaman, dengan pencahayaan malam yang optimal, jalur pedestrian yang ramah, dan pengawasan yang memadai. Meski Jabi Lake dan Lake Las Vegas juga memperhatikan aspek ini, kedua lokasi tersebut masih memiliki ruang untuk perbaikan, terutama dalam pengelolaan fasilitas publik. Pengalaman pengguna yang aman dan nyaman terbukti menjadi elemen krusial untuk mendukung keberlanjutan kawasan berbasis air.
5	<i>Iconic Visuals</i>	Keempat kawasan memiliki elemen visual ikonik yang memperkuat identitasnya. Docklands dikenal dengan arsitektur modernnya, karya seni publik, dan marina, sementara Lake Las Vegas menonjolkan lanskap buatan yang eksklusif dengan gaya Mediterania. Tebet Ecopark menawarkan elemen visual unik seperti Infinity Link Bridge, yang memadukan estetika dengan fungsi konektivitas. Jabi Lake menggabungkan pemandangan alami dengan fasilitas modern seperti Jabi Lake Mall. Elemen visual ini tidak hanya menjadi daya tarik utama tetapi juga berfungsi sebagai simbol identitas kawasan yang membedakannya dari lokasi lain.

sumber: analisis pribadi, 2024

## 2.6 Konsep Ideal

Konsep ideal didapatkan berdasarkan penggabungan sintesis teori serta kesimpulan studi preseden yang telah didapatkan melalui saringan daripada konsekuensi yang telah dianalisa pada tabel diatas sehingga memunculkan kriteria – kriteria yang ideal dan dapat diterapkan bagi perencanaan Kawasan Danau Cigaru berdasarkan konsep *creative public space*.

Tabel 7. Konsep ideal perencanaan

Variabel Desain	Konsep ideal	Implementasi Perencanaan (Indikator)
<b>Zoning</b>  <i>Green mix – use area</i>	Mix – Use area	Integrasi ruang untuk fungsi komersial, rekreasi, dan konservasi
		Penyediaan ruang terbuka hijau
	Keseimbangan Ekonomi-Sosial-Lingkungan	Integrasi antara pengembangan ekonomi, keberlanjutan sosial, dan pelestarian lingkungan
	Konektivitas ekonomi lokal dan sosial pada lingkungan	Penyediaan ruang untuk usaha lokal
<b>Connectivity</b>  <i>Integrated access</i>	Transportasi publik	Fasilitas transportasi publik yang mencakupi seluruh kawasan
	Jalur penggunaan masyarakat	Integrasi jalur pedestrian dan sepeda
		Minimal lebar jalan 2,5 meter
	Aksesibilitas Universal	Penyediaan infrastruktur ramah disabilitas (ramp, jalur khusus)
		Area parkir
		Penggunaan signage pada titik – titik jalan utama
		Pemasangan wayfinder
<b>Community Engagement &amp; Activity</b>  <i>Vibrant social hub</i>	Partisipasi Komunitas lokal	Keterlibatan masyarakat dalam perencanaan & pengelolaan kawasan
	Keberagaman aktivitas sosial	Lapangan olahraga (Futsal, basket, atau badminton)
		Area komunal
		Amphiteater
		Fasilitas seni interaktif (mural)
	Program komunitas reguler	Pasar malam
		Festival lokal atau bazar
		Seminar

Variabel Desain	Konsep ideal	Implementasi Perencanaan (Indikator)
	Pemberdayaan ekonomi lokal	Dukungan usaha kecil dan menengah dalam masyarakat
		Dukungan pemerintah untuk pelatihan UMKM di kawasan
<b>Safety &amp; Comfort</b>  <i>Secure Living</i>	Keamanan Kawasan	Pemasangan CCTV
		Patroli keamanan
		Lampu penerangan
	Fasilitas Umum	Tempat duduk
		Toilet
		Tempat sampah
	Ruang Ramah Keluarga	Penyediaan area bermain anak
		Ruang keluarga
	Mitigasi Resiko Bencana	Sistem Drainase
		Fasilitas tanggap darurat
		Area perlindungan terhadap hujan
<b>Iconic Visuals</b>	Elemen Visual unik	Menciptakan landmark iconic
		Menciptakan representasi kawasan terhadap perencanaan pembangunan kawasan sesuai dengan karakteristik kawasan

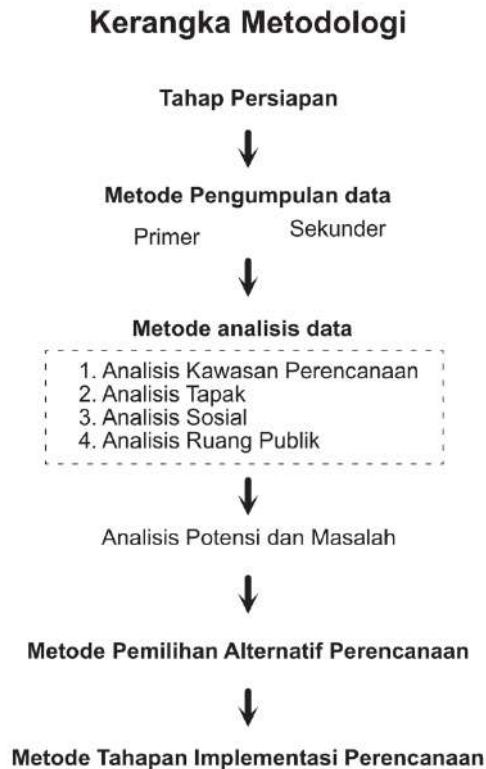
sumber: analisis pribadi, 2024

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metodologi

*Diagram 5. Kerangka metodologi*



*sumber: analisis pribadi, 2024*

Berbeda dengan pendekatan metode kualitatif, penggunaan metode kualitatif menunjukkan pendekatan yang berbeda dalam hal melakukan penelitian ilmiah. Meskipun prosesnya serupa, metode kualitatif mengandalkan data teks dan gambar, melibatkan langkah-langkah khusus dalam analisis data, dan menggunakan desain-desain yang beragam. Saat menulis bagian metode untuk proposal atau studi kualitatif, sebagian besar melibatkan penjelasan kepada pembaca mengenai tujuan penelitian kualitatif, menyebutkan desain khusus yang digunakan, merenung dengan cermat peran peneliti dalam studi, mengambil dari beragam sumber data, menerapkan protokol khusus untuk merekam data, menganalisis informasi melalui beberapa langkah analisis, dan menguraikan pendekatan untuk mendokumentasikan integritas atau akurasi metodologis atau validitas dari data yang dikumpulkan.



### 3.1.1 Karakteristik Kualitatif

Penulisan kualitatif merupakan suatu pembahasan yang telah didiskusikan selama bertahun - tahun untuk mencapai kesimpulan yang paling relevan dan efisien. Creswell (2016), Hatch (2002), dan Marshall & Rossman (2016) mengenalkan dasar - dasar karakteristik kualitatif sebagai berikut:

1. **Pengaturan Alami:** Peneliti kualitatif umumnya mengumpulkan data di lapangan di tempat di mana peserta langsung mengalami isu atau masalah yang diteliti. Berbeda dengan lingkungan laboratorium yang terkendali atau penggunaan instrumen jarak jauh, pendekatan ini melibatkan interaksi dekat dengan individu selama periode yang berkepanjangan.
2. **Peneliti sebagai Instrumen Utama:** Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data melibatkan upaya personal peneliti, termasuk pemeriksaan dokumen, pengamatan perilaku, dan wawancara. Meskipun protokol dapat digunakan untuk pencatatan data, peneliti adalah mereka yang secara langsung mengumpulkan dan menginterpretasi informasi, menghindari ketergantungan pada kuesioner atau instrumen dari peneliti lain.
3. **Beragam Sumber Data:** Peneliti kualitatif umumnya mengumpulkan berbagai bentuk data seperti wawancara, observasi, dokumen, dan materi audiovisual, menghindari ketergantungan pada sumber tunggal. Bentuk data terbuka ini memungkinkan peserta untuk secara bebas mengekspresikan ide mereka tanpa skala atau instrumen yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti meninjau, memahami, dan mengorganisir data ke dalam kode dan tema yang melibatkan semua sumber data.
4. **Analisis Data Induktif dan Deduktif:** Peneliti kualitatif mengikuti pendekatan induktif, membangun pola, kategori, dan tema dari bawah ke atas. Ini melibatkan organisasi data ke dalam unit informasi yang semakin abstrak. Setelah fase induktif, peneliti menggunakan pemikiran deduktif, kembali mengamati data dari tema untuk menentukan apakah ada bukti tambahan yang mendukung setiap tema atau apakah perlu mengumpulkan informasi tambahan. Dengan demikian, proses dimulai secara induktif, namun pemikiran deduktif juga memainkan peran penting seiring berjalannya analisis.
5. **Makna Peserta:** Sepanjang proses penelitian kualitatif, fokus tetap pada memahami makna yang peserta berikan terhadap masalah atau isu yang diteliti, bukan makna yang peneliti bawa ke penelitian atau yang tertuang dalam literatur.

6. **Desain Emergen:** Proses penelitian bagi peneliti kualitatif bersifat emergen. Ini berarti rencana awal penelitian tidak dapat diatur dengan ketat, dan beberapa atau semua fase proses dapat berubah atau bergeser setelah peneliti memasuki lapangan dan mulai mengumpulkan data. Misalnya, pertanyaan dapat berubah, bentuk pengumpulan data dapat berubah, dan individu yang diteliti serta situs yang dikunjungi dapat dimodifikasi. Perubahan ini menandakan bahwa peneliti semakin mendalam ke dalam topik atau fenomena yang diteliti. Ide pokok di balik penelitian kualitatif adalah untuk memahami masalah atau isu dari peserta dan menyusun penelitian untuk mendapatkan informasi tersebut.
7. **Refleksivitas:** Dalam penelitian kualitatif, peneliti merenung tentang bagaimana peran mereka dalam penelitian dan latar belakang pribadi, budaya, dan pengalaman mereka memiliki potensi untuk membentuk interpretasi mereka, seperti tema yang mereka kemukakan dan makna yang mereka berikan pada data. Aspek metode ini lebih dari sekadar mengemukakan bias dan nilai-nilai dalam penelitian, tetapi juga bagaimana latar belakang peneliti sebenarnya dapat membentuk arah penelitian.
8. **Akun Holistik:** Peneliti kualitatif berusaha untuk mengembangkan gambaran yang kompleks dari masalah atau isu yang diteliti. Ini melibatkan pelaporan berbagai perspektif, mengidentifikasi banyak faktor yang terlibat dalam suatu situasi, dan umumnya menggambarkan gambaran yang lebih besar yang muncul. Gambaran ini tidak selalu merupakan model sebab dan akibat yang linear, tetapi lebih merupakan model dari beberapa faktor yang berinteraksi dengan cara yang berbeda. Menurut peneliti kualitatif, gambaran ini mencerminkan kehidupan nyata dan cara peristiwa beroperasi dalam dunia nyata. Model visual dari banyak aspek suatu proses atau fenomena sentral membantu dalam membentuk gambaran holistik (Creswell & Brown, 1992).

### **3.2 Metode Tahapan Perencanaan**

Tahapan perencanaan yang akan dilaksanakan pada pembuatan perencanaan Kawasan Danau Cigaru mengacu kepada 5 tahapan yang mengurut yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahapan dimana penulis menyiapkan studi pustaka, perumusan variabel rencana, dan arahan perencanaan yang akan dilakukan.

2. Tahap pengumpulan data

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi relevan yang mendukung proses perencanaan. Data ini bisa berupa data primer yang dikumpulkan langsung dari lapangan, atau data sekunder dari studi literatur dan dokumen sebelumnya.

3. Tahap analisis

Tahap ini adalah proses mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk memahami permasalahan serta potensi kawasan. Analisis dilakukan untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif sebagai dasar pengambilan keputusan.

4. Tahap konsepsi rencana

Pada tahap ini, konsep – konsep awal perencanaan mulai dirumuskan berdasarkan hasil analisis. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran strategis tentang arah pengembangan kawasan.

5. Tahap pemilihan alternatif perencanaan

Setelah konsep telah terumuskan, tahap selanjutnya adalah pembuatan dan pemilihan alternatif rencana yang akan dipilih sebagai arah perencanaan yang akan dipakai.

6. Tahap implementasi perencanaan

Tahap ini merupakan arahan langkah – langkah untuk melakukan perencanaan kawasan.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan studi penelitian kualitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2013). Metode penelitian kualitatif ini berakar pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk menyelidiki kondisi objek secara alami, berbeda dengan metode eksperimen. Dalam pendekatan ini, peneliti berfungsi sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel data dilakukan secara sengaja (*purposive*) dan berantai (*snowball*), pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi, analisis data bersifat induktif dan kualitatif, serta penekanan pada makna hasil penelitian daripada generalisasi.

Obyek penelitian kualitatif adalah objek yang bersifat alami atau natural setting. Obyek alamiah didefinisikan sebagai objek yang tidak dimanipulasi oleh peneliti, sehingga kondisinya tetap relatif tidak berubah sepanjang proses penelitian, mulai dari saat peneliti memasuki obyek, berada di dalamnya, hingga keluar dari obyek. Penelitian ini mengadopsi pendekatan

deskriptif, yang menurut Sugiyono (2013), bertujuan untuk menggambarkan situasi sosial secara rinci, membandingkan berbagai peristiwa dari satu situasi sosial ke situasi sosial lainnya, atau dari satu periode waktu ke periode waktu lainnya. Pendekatan ini juga dapat membantu dalam mengidentifikasi pola hubungan antara aspek tertentu dengan aspek lainnya, sehingga memungkinkan pengembangan hipotesis dan teori.

### **3.3.1 Data Primer**

#### **1. Observasi**

Sebuah observasi dijalankan dengan tujuan supaya penulis dapat secara langsung memasuki lapangan daerah perancangan dan mengamati masyarakat yang ada pada daerah Danau Cigaru.

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan sebagai instrumen pengumpulan data dari penulis terhadap masyarakat daerah setempat untuk mengetahui lebih detail dan komprehensif terhadap data - data yang perlu diketahui penulis pada daerah Danau Cigaru. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi - terstruktur, yang berarti penulis bertanya sesuai dengan pertanyaan wawancara yang disiapkan dan disaat yang bersamaan memfokuskan penulis untuk mencari tahu lebih spesifik dan detail oleh narasumber.

#### **3. Dokumentasi**

Data dokumentasi berupa sebuah teknik pengambilan gambar visual yang penulis dapat gunakan untuk menyimpulkan data berdasarkan hasil pengambilan gambar kondisi eksisting Danau Cigaru.

### **3.3.2 Data Sekunder**

#### **1. Kajian Literatur**

Kajian literatur dilakukan dengan maksud untuk menyusun sebuah makalah yang bertujuan memperkenalkan penelitian - penelitian baru dalam suatu topik tertentu dan untuk memberikan kontribusi positif dalam memperluas pemahaman kita tentang topik penelitian, membantu kita merumuskan dengan lebih baik permasalahan penelitian yang akan diangkat, serta membimbing kita dalam menentukan teori-teori dan metode-metode yang sesuai untuk diterapkan dalam penelitian kita.

Penggunaan literatur dalam penelitian kualitatif sangat bervariasi. Dalam penelitian yang berorientasi pada teori, seperti etnografi atau etnografi

kritis, literatur tentang konsep budaya atau teori kritis diperkenalkan di awal laporan atau proposal sebagai kerangka kerja orientasi (Creswell, 2018). Kajian literatur penelitian berupa sumber dari buku, jurnal, pedoman, peraturan, dan lainnya mengenai danau, ruang publik, dan konsep perencanaan kawasan danau.

## 2. Studi Preseden

Studi Preseden dalam perancangan perkotaan adalah suatu pendekatan di mana para perancang memeriksa dan menganalisis proyek-proyek atau kasus-kasus sebelumnya yang memiliki relevansi dengan proyek perancangan yang sedang dihadapi. Tujuan utamanya adalah untuk memahami keberhasilan atau kegagalan proyek – proyek sebelumnya serta mengidentifikasi prinsip – prinsip desain yang dapat diadopsi dalam konteks proyek yang sedang direncanakan.

Melalui pemahaman konteks sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan proyek-proyek sebelumnya, perancang dapat menyelaraskan desain mereka dengan karakteristik khusus lokasi tersebut. Analisis desain, pelajaran dari keberhasilan dan kegagalan, serta identifikasi tren dan perubahan dalam perancangan perkotaan juga menjadi bagian integral dari studi preseden. Proses ini memberikan inspirasi, wawasan inovatif, dan pemahaman mendalam, memungkinkan perancang untuk menghasilkan solusi desain yang terinformasi dan kontekstual. Dengan demikian, studi preseden menjadi landasan untuk perancangan perkotaan yang lebih baik, lebih terinformasi, dan berkelanjutan.

### 3.4 Metode Analisis Data

Metode analisis data menggunakan metode *gap analysis* yang membahas mengenai hal - hal dan tahapan pembahasan apa saja terhadap kawasan perencanaan. Proses analisis yang digunakan pada perencanaan kawasan Danau Cigaru berbasis konsep *creative public space* ini adalah sintesis antara 4 proses analisis data yakni; analisis kawasan perencanaan, analisis tapak, analisis ruang publik, dan analisis konsep sosial & budaya dengan hasil sintesis teori konsep *creative public space*.

#### 1. Analisis Tapak

Analisis tapak pada kawasan perencanaan, tepatnya pada Danau Cigaru yang berada pada Kelurahan Cisoka, Kecamatan Cisoka, dan Kabupaten Tangerang dilakukan melalui pendekatan pengumpulan data secara kualitatif

yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, kajian literatur, dan studi preseden. Setelah pengumpulan data, hasil data akan dirangkup dan diolah dengan teori analisis menurut panduan desain dari *Architecture site analysis* oleh *First in Architecture* yaitu analisis lokasi, analisis zonasi, analisis topografi atau kontur tanah, analisis danau, analisis sirkulasi & aksesibilitas, dan analisis orientasi tapak.

## 2. Analisis Ruang publik

Menurut Jan Gehl dalam bukunya *Cities for People* (2010), ruang publik harus dianalisis dengan fokus utama pada interaksi manusia di dalamnya. Gehl menguraikan beberapa tahapan penting dalam analisis ruang publik. Pertama, pengamatan aktivitas manusia, yang melibatkan studi tentang bagaimana ruang digunakan, termasuk pola pergerakan, bentuk interaksi sosial, dan aktivitas yang paling sering dilakukan di ruang tersebut. Kedua, evaluasi kondisi fisik, yaitu menilai elemen - elemen desain seperti pencahayaan, tata letak, skala ruang, dan material yang memengaruhi kenyamanan dan penggunaan ruang. Ketiga, konteks lingkungan dan sosial, yang menekankan pentingnya memahami hubungan ruang publik dengan lingkungan sekitarnya serta bagaimana ruang ini mencerminkan nilai dan budaya masyarakat lokal. Gehl juga memperkenalkan konsep *life between buildings*, yang menggarisbawahi bahwa kehidupan manusia di ruang publik merupakan elemen inti dalam desain dan evaluasi ruang yang baik.

Pendekatan Gehl dapat memberikan kerangka kerja yang relevan dalam menganalisis ruang publik di kawasan Danau Cigaru dengan konsep *creative public space*.

- Pengamatan Aktivitas Manusia

Dalam konteks Danau Cigaru, pengamatan pola aktivitas masyarakat dapat membantu mengidentifikasi bagaimana warga setempat dan pengunjung menggunakan kawasan tersebut. Misalnya, apakah mereka lebih banyak berinteraksi di area tertentu, menggunakan danau untuk aktivitas rekreasi seperti memancing, atau sekadar berjalan-jalan di tepi danau. Data ini

penting untuk merancang ruang yang mendukung kebutuhan mereka, seperti area berkumpul, jalur pedestrian, dan fasilitas olahraga air.

- Evaluasi Kondisi Fisik

Dengan mengevaluasi elemen fisik seperti pencahayaan, jalur pejalan kaki, dan tata letak fasilitas, analisis ini dapat memastikan bahwa ruang publik di Danau Cigaru nyaman, aman, dan mudah diakses. Misalnya, pencahayaan yang baik dapat meningkatkan keamanan, sementara skala ruang yang ramah manusia dapat mendorong penggunaan ruang untuk interaksi sosial.

- Konteks Lingkungan dan Sosial

Memahami bagaimana Danau Cigaru terhubung dengan lingkungan sekitarnya dan mencerminkan nilai-nilai masyarakat lokal akan memastikan perencanaan berbasis creative public space relevan secara budaya dan ekologis. Misalnya, pelibatan komunitas lokal dalam desain ruang publik dapat menciptakan identitas kawasan yang kuat dan memperkuat rasa memiliki terhadap ruang tersebut.

### 3. Analisis Sosial & Budaya

Analisis sosial dan budaya berpacu kepada analisis kebutuhan fungsi ruang dan kebutuhan ruang bagi masyarakat yang terdapat pada kawasan danau Cigaru. Analisis ini juga merangkup segala hasil wawancara dan observasi yang dilakukan untuk menangkap lebih dalam aspirasi dan kebutuhan masyarakat serta bentuk partisipasi masyarakat terhadap perencanaan kawasan baik dalam masa lalu atau yang akan direncanakan pada masa yang akan datang.

Dari metode analisis yang tersedia, penulis membagikan penjabaran analisis terhadap masing – masing konsep sintesis teori yang telah terbuat untuk menganalisa potensi dan masalah kawasan.

Tabel 8. Analisis yang akan digunakan pada konsep perencanaan.

Variabel Desain	Analisis			
	Analisis Kawasan	Analisis Tapak	Analisis Ruang Publik	Analisis Sosial & Budaya
Zoning (Green mix – use area)	Analisis regulasi pemerintah	Analisis land use		Analisis wawancara
		Analisis ruang terbuka hijau		
Connectivity (Integrated access)		Analisis aksesibilitas	Analisis amenitas & fasum	
		Analisis sirkulasi		
		Analisis topografi		
Community engagement and activity (Vibrant social hub)		Analisis amenitas & fasum	Analisis amenitas & fasum	Analisis aktivitas ruang publik
			Analisis aktivitas ruang publik	Analisis wawancara
Safety and comfort (Secure living)	Analisis cuaca	Analisis mitigasi bencana		
Iconic Visuals			Analisis aktivitas ruang publik	Analisis wawancara
			Analisis landmarks	Analisis kependudukan
				Analisis aktivitas masyarakat

sumber: analisis pribadi, 2024

Yang kemudian analisis tersebut akan disambungkan dengan 3 unsur penilaian, yakni; *desirable*, *netral*, dan *undesirable* yang akan digunakan untuk menilai hasil analisis tersebut. Dimana *desirable* merupakan penilaian dimana kondisi eksisting berupa kondisi yang sesuai dengan konsep perencanaan, *netral* yang merupakan penilaian dimana kondisi eksisting menyerupai atau mendekati konsep perencanaan, lalu *undesirable* yang merupakan penilaian dimana kondisi eksisting tidak menyerupai konsep perencanaan dan harus direspon dengan penataan sesuai konsep perencanaan.



### 3.5 Metode Perencanaan

#### 3.5.1 Pemilihan Alternatif Perencanaan

Kriteria penilaian 5E (*efficacy*, *efficiency*, *effectiveness*, *ethically*, dan *elegance*) merupakan pendekatan evaluasi yang sering digunakan untuk menilai kualitas suatu proyek atau rencana berdasarkan lima aspek utama. Dalam konteks perencanaan kawasan Danau Cigaru dengan konsep *creative public space*, kriteria 5E ini dapat membantu memastikan bahwa rencana yang diusulkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan masyarakat tetapi juga optimal dalam pemanfaatan sumber daya dan dampaknya.

Pertama, *efficacy* mengacu pada sejauh mana rencana yang dibuat mampu mencapai tujuan utamanya. Dalam topik skripsi ini, hal ini berarti mengukur apakah perencanaan kawasan Danau Cigaru berhasil memenuhi kebutuhan masyarakat lokal, seperti menciptakan ruang publik yang mendukung interaksi sosial, ekonomi lokal, dan lingkungan yang lebih baik. *Efficiency* berkaitan dengan penggunaan sumber daya yang ada secara optimal. Dalam perencanaan kawasan Danau Cigaru, ini berarti memastikan bahwa anggaran, waktu, dan tenaga yang digunakan tidak berlebihan dan telah dimaksimalkan dengan baik, sehingga tercipta hasil yang memuaskan dengan biaya yang efektif.

*Effectiveness* mengukur keberhasilan program dalam mencapai hasil yang diinginkan. Jika perencanaan kawasan Danau Cigaru dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat sekitar, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa baik rencana tersebut mampu memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat, misalnya dalam bentuk peningkatan ekonomi lokal atau fasilitas publik yang lebih baik. *Ethically*, aspek etika mengukur apakah proses dan hasil rencana tersebut mematuhi norma dan nilai-nilai sosial. Dalam kasus Danau Cigaru, ini melibatkan penghormatan terhadap budaya lokal, partisipasi masyarakat, serta memperhatikan dampak lingkungan dari perencanaan dan pengembangan kawasan.

Akhirnya, *elegance* berfokus pada aspek keindahan atau estetika dari rencana yang dibuat. Dalam perencanaan *creative public space*, elegansi bisa diterjemahkan sebagai desain yang indah, fungsional, dan selaras dengan lingkungan alam di sekitar Danau Cigaru. Kriteria ini memastikan bahwa hasil perencanaan tidak hanya memenuhi

fungsi dasar, tetapi juga menarik secara visual dan menciptakan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan bagi pengunjung.

Dalam pengaplikasiannya, kriteria 5E dapat diterapkan melalui evaluasi masing-masing alternatif rencana dengan memperhatikan kelima aspek tersebut. Setiap alternatif dinilai seberapa jauh mereka memenuhi *kriteria efficacy, efficiency, effectiveness, ethically, dan elegance*. Rubrik penilaian yang akan digunakan menggunakan 4 jenis skor dengan kriteria masing – masing yaitu:

- Skor (-1): Merupakan skor jika nilai elemen desain pada komponen 5E kurang sesuai dengan konsep ideal perencanaan, yang mengindikasikan bahwa elemen desain tersebut tidak relevan dan tidak dapat digunakan.
- Skor (0): Merupakan skor jika nilai elemen desain pada komponen 5E tidak berpengaruh dengan konsep ideal perencanaan, yang mengindikasikan bahwa elemen desain tersebut bersifat netral dan tidak perlu diungkiri, namun ada baiknya jika dibuat perubahan.
- Skor (1): Merupakan skor jika nilai elemen desain pada komponen 5E sesuai dengan konsep ideal perencanaan, yang mengindikasikan bahwa elemen desain tersebut dapat digunakan pada perencanaan.
- Skor (2): Merupakan skor jika nilai elemen desain pada komponen 5E sangat sesuai dengan konsep ideal perencanaan, yang mengindikasikan bahwa elemen desain tersebut dapat digunakan pada perencanaan dan tidak perlu dibuat perubahan apapun sedemikian.

### **3.5.2 Tahapan Implementasi Perencanaan**

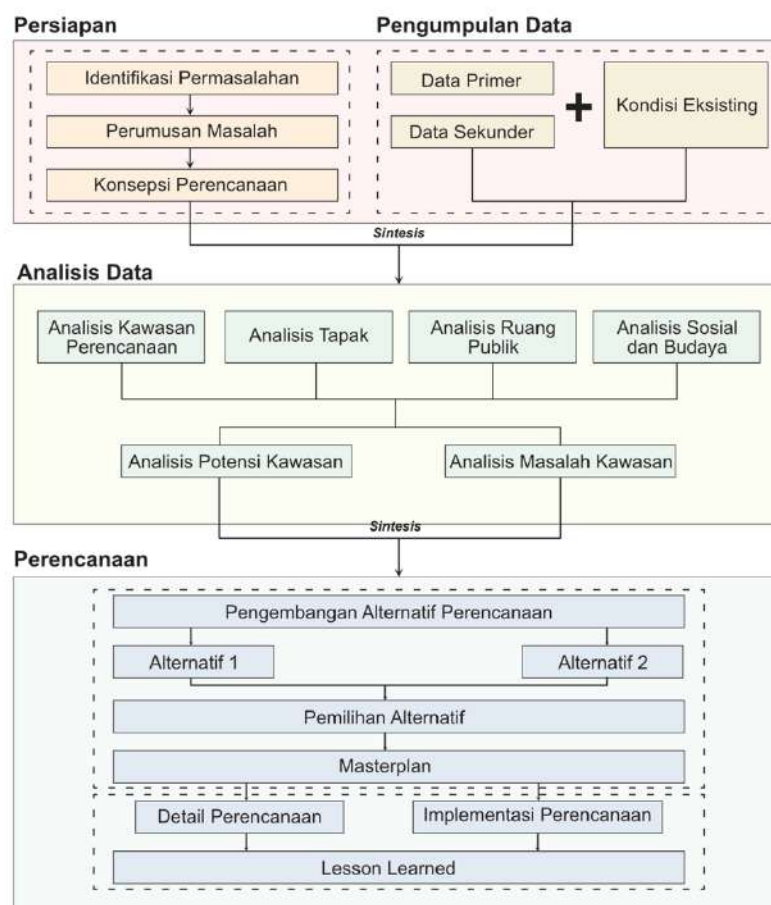
Tahapan implementasi perencanaan kawasan Danau Cigaru merupakan bentuk realisasi perencanaan kawasan. Metode *flowchart* digunakan dalam implementasi perencanaan kawasan Danau Cigaru untuk memberikan gambaran visual yang jelas dan sistematis mengenai alur pekerjaan yang akan dilakukan berdasarkan jangka waktu tertentu. *Flowchart* ini dibagi menjadi tiga tahapan utama: tahap persiapan, tahap layak pemakaian/pembangunan, dan tahap implementasi ruang/area, masing-masing menunjukkan rentang waktu yang telah ditentukan. Tahap persiapan (jangka pendek; bulan 1 – 3) mencakup kegiatan seperti pengumpulan data, analisis awal, perancangan konsep dasar, dan sosialisasi dengan pemangku kepentingan. Tahap layak pemakaian/pembangunan (jangka menengah; bulan 3 – 5) melibatkan aktivitas seperti

pembangunan infrastruktur dasar, pemulihan ekosistem, dan penyiapan area fungsional. Selanjutnya, tahap implementasi ruang/area (jangka panjang; bulan 5 – selesai) mencakup pengembangan fasilitas publik, pemasangan elemen kreatif, serta pelibatan komunitas dalam operasional ruang publik. *Flowchart* ini juga memperhitungkan kemungkinan bahwa beberapa program dapat berlangsung lintas jangka waktu, seperti pembangunan berkelanjutan yang melibatkan pemeliharaan fasilitas dan pengembangan fungsi baru. Dengan pendekatan ini, *flowchart* memastikan setiap tahap berjalan sesuai dengan prioritas waktu dan kebutuhan kawasan, sambil memberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan program berdasarkan situasi lapangan.

### 3.6 Pola Pikir Perencanaan

Penyusunan rencana dalam kawasan Danau Cigaru melewati proses dimana dilakukan sebuah tahap persiapan dan pengumpulan data, analisis data, serta tahapan perencanaan sehingga didapati output berupa masterplan beserta detail dan implementasi perencanaan.

Diagram 6. Pola pikir perencanaan



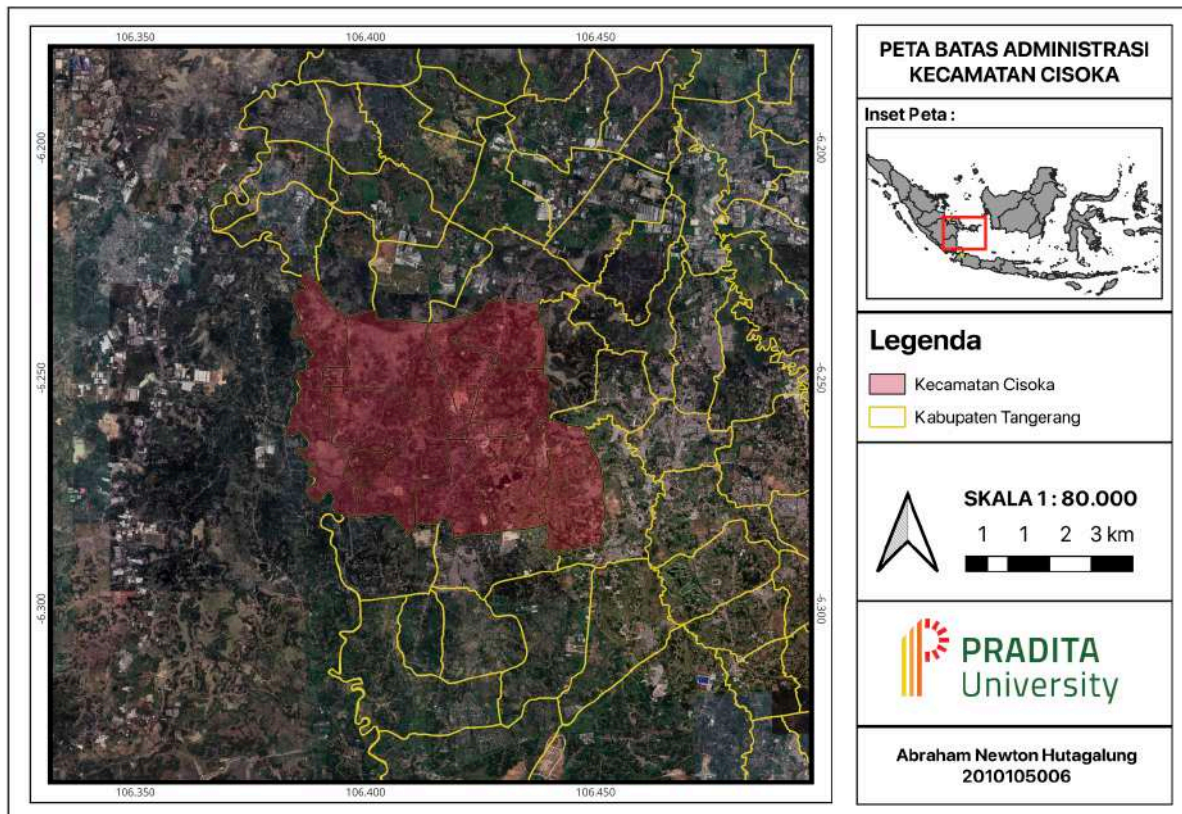
sumber: analisis pribadi, 2024

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM

Bab gambaran umum menjelaskan tentang letak lokasi perencanaan secara makro yaitu skala Kabupaten, serta kawasan Perencanaan itu sendiri yaitu Danau Cigaru.

#### 4.1 Gambaran Umum Kecamatan Cisoka



*Gambar 11. Peta batas administrasi Kecamatan Cisoka*  
*Sumber : Analisis Pribadi, 2024*

Kabupaten Tangerang terdapat pada sisi Timur Provinsi Banten yang terdapat pada koordinat 106°20' – 106°43' Bujur Timur dan 6°00' - 6°21' Lintang Selatan. Luas wilayah Kabupaten Tangerang mencapai 959,61 km<sup>2</sup>, yang setara dengan 12,62% dari total luas Provinsi Banten. Kecamatan Cisoka merupakan salah satu dari 29 kecamatan yang berada pada Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, Indonesia. Berbatasan dengan Kecamatan Balaraja pada sisi Utara, Kecamatan Solear pada sisi Selatan, Kabupaten Serang pada sisi Barat, serta Kecamatan Tigaraksa pada sisi Timur, Kecamatan Cisoka memiliki luas wilayah total sekitar 28,782 km<sup>2</sup>, kecamatan ini terdiri dari beberapa kelurahan dan desa yang meliputi wilayah yang

beragam dan terletak di lintang utara antara 6°10'59" dan 6°12'41" serta lintang selatan antara 106°35'59" dan 106°36'41".

Tanah di wilayah ini cenderung subur dan cocok untuk pertanian, dengan jenis tanah yang dominan adalah tanah sawah dan tanah subur lainnya. Selain itu, terdapat juga lahan kering yang cocok untuk berbagai jenis tanaman. Secara budaya, kecamatan Cisoka memiliki kekayaan tradisional yang kental, termasuk upacara adat, kesenian lokal, dan kebiasaan sehari-hari masyarakat yang masih dijaga dengan baik. Perayaan hari besar keagamaan dan budaya menjadi momen penting bagi komunitas di kecamatan ini, mencerminkan keberagaman dan kehidupan sosial yang beragam. Danau Cigaru terletak pada Kampung Cigaru yang merupakan salah satu kampung pada Kelurahan Cisoka.

#### 4.1.1 Iklim Kabupaten Tangerang

Berdasarkan pengamatan unsur iklim di Kabupaten Tangerang pada tahun 2023, beberapa parameter klimatologis menarik telah tercatat. Bulan Februari menunjukkan tingkat kelembaban udara rata-rata maksimum sebesar 88,6%, mencerminkan kondisi udara yang relatif lembap pada awal tahun. Sementara itu, bulan Oktober menjadi bulan dengan suhu udara maksimum tertinggi, mencapai 38,4 derajat Celsius. Pada bulan yang November, curah hujan mencapai puncak tertinggi sepanjang tahun, dengan jumlah mencapai 308,6 mm, yang diikuti oleh sejumlah 23 hari hujan tertinggi. Kecepatan angin juga mencapai puncak tertinggi pada bulan September dan November, mencapai 20 m/det, menandakan adanya kondisi cuaca yang dinamis dan bervariasi selama bulan tersebut.

Tabel 9. Tabel Suhu dan kelembaban Kabupaten Tangerang tahun 2023

<b>Bulan</b> <i>Month</i>	<b>Suhu/Temperature (°C)</b>			<b>Kelembaban/Humidity (%)</b>		
	Minimum	Rata – rata <i>Average</i>	Maksimum <i>Maximum</i>	Minimum	Rata – rata <i>Average</i>	Maksimum <i>Maximum</i>
Januari	22,2	26,7	35,3	44	84,6	100
Februari	22,8	26,2	32,8	47	88,8	100
Maret	22,2	26,7	34,4	51	86,9	100
April	21,3	27,3	35	39	82,6	100
Mei	22,3	27,7	34,7	45	82,7	100
Juni	21,7	27,1	34,7	44	83,9	100

<b>Bulan</b> <i>Month</i>	<b>Suhu/Temperature (°C)</b>			<b>Kelembaban/Humidity (%)</b>		
	Minimum	Rata – rata <i>Average</i>	Maksimum <i>Maximum</i>	Minimum	Rata – rata <i>Average</i>	Maksimum <i>Maximum</i>
Juli	20,8	27,1	34,3	36	78,9	99
Agustus	21	27,3	34,8	37	74,8	99
September	19,4	27,7	38,4	23	69,6	97
Oktober	21,8	28,6	38,4	30	71	98
November	22,6	27,6	37,6	43	82,5	100
Desember	20,30	27,70	35,80	32,00	79,4	99

*Sumber : Kabupaten Tangerang dalam angka 2024*

*Tabel 10. . Tabel kecepatan angin dan tekanan udara Kabupaten Tangerang tahun 2023*

<b>Bulan</b> <i>Month</i>	<b>Kecepatan Angin (knot)</b>			<b>Tekanan Udara (mbar)</b>		
	Minimum	Rata – rata <i>Average</i>	Maksimum <i>Maximum</i>	Minimum	Rata – rata <i>Average</i>	Maksimum <i>Maximum</i>
Januari	0	5,1	18	999,4	1.004	1.008,8
Februari	0	4,9	18	1.000,5	1.004,6	1.008,7
Maret	0	3,5	19	1.999,4	1.005,3	1.010,4
April	0	4,1	17	999,1	1.005,3	1.008,3
Mei	0	2,6	18	999	1.004,1	1.009,2
Juni	0	2,7	17	1.991,5	1.005,3	1.008,2
Juli	0	2,5	12	1.001,8	1.005,2	1.009,5
Agustus	0	2,9	14	1.002,4	1.006	1.010,9
September	0	3,4	20	1000,8	1.006,7	1.013,6
Oktober	0	3,6	18	1.001,3	1.006	1.009,8
November	0	3	20	1.000,7	1.004,8	1.008,1
Desember	0	3,2	18	1.000,4	1.004,9	1.008,7

*Sumber : Kabupaten Tangerang dalam angka 2024*

Tabel 11. Jumlah curah hujan dan Jumlah hari hujan Kabupaten Tangerang tahun

<b>Bulan</b> <i>Month</i>	<b>Jumlah Curah Hujan</b> <b>(mm/tahun)</b>	<b>Jumlah Hari Hujan</b> <b>(hari)</b>
Januari	129,9	18
Februari	246,7	24
Maret	234,7	21
April	124,9	20
Mei	78,6	14
Juni	223,9	15
Juli	171,4	11
Agustus	78,7	3
September	8.888	4
Oktober	12,9	4
November	398,6	23
Desember	156,3	14

Sumber : Kabupaten Tangerang dalam angka 2024

#### 4.1.2 Kependudukan Kabupaten Tangerang

Berdasarkan data kependudukan Kabupaten Tangerang, total jumlah penduduk adalah 2.528.656 jiwa. Dari jumlah tersebut, sekitar 1.691.017 orang sedang bekerja, yang berarti sekitar 66,9% dari total penduduk berstatus bekerja. Sementara itu, 33,1% lainnya, yang berjumlah sekitar 837.639 jiwa, merupakan kelompok bukan angkatan kerja. Kelompok ini terdiri dari mereka yang sedang sekolah, mengurus rumah tangga, dan berbagai kategori lainnya. Persentase ini memberikan gambaran yang jelas tentang distribusi penduduk antara angkatan kerja dan non-angkatan kerja di Kabupaten Tangerang, mencerminkan dinamika sosial dan ekonomi yang beragam di wilayah tersebut.

Tabel 12. Jumlah Angkatan kerja menurut kegiatan utama tahun 2023

<b>Kegiatan Utama</b>	<b>Laki - laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Laki – laki + Perempuan</b>
I. Angkatan Kerja	1.095.944	595.073	1.691.017
1. Bekerja	1.024.799	548.783	1.573.582

<b>Kegiatan Utama</b>	<b>Laki - laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Laki – laki + Perempuan</b>
2. Pengangguran Terbuka	71.145	46.290	117.435
II. Bukan Angkatan Kerja	192.365	645.274	837.639
1. Sekolah	83.284	73.485	156.769
2. Mengurus rumah tangga	37.343	539.701	577.044
3. Lainnya	71.738	32.088	103.826
Jumlah Total	1.288.309	1.240.347	2.528.656

*Sumber : Kabupaten Tangerang dalam angka 2024*

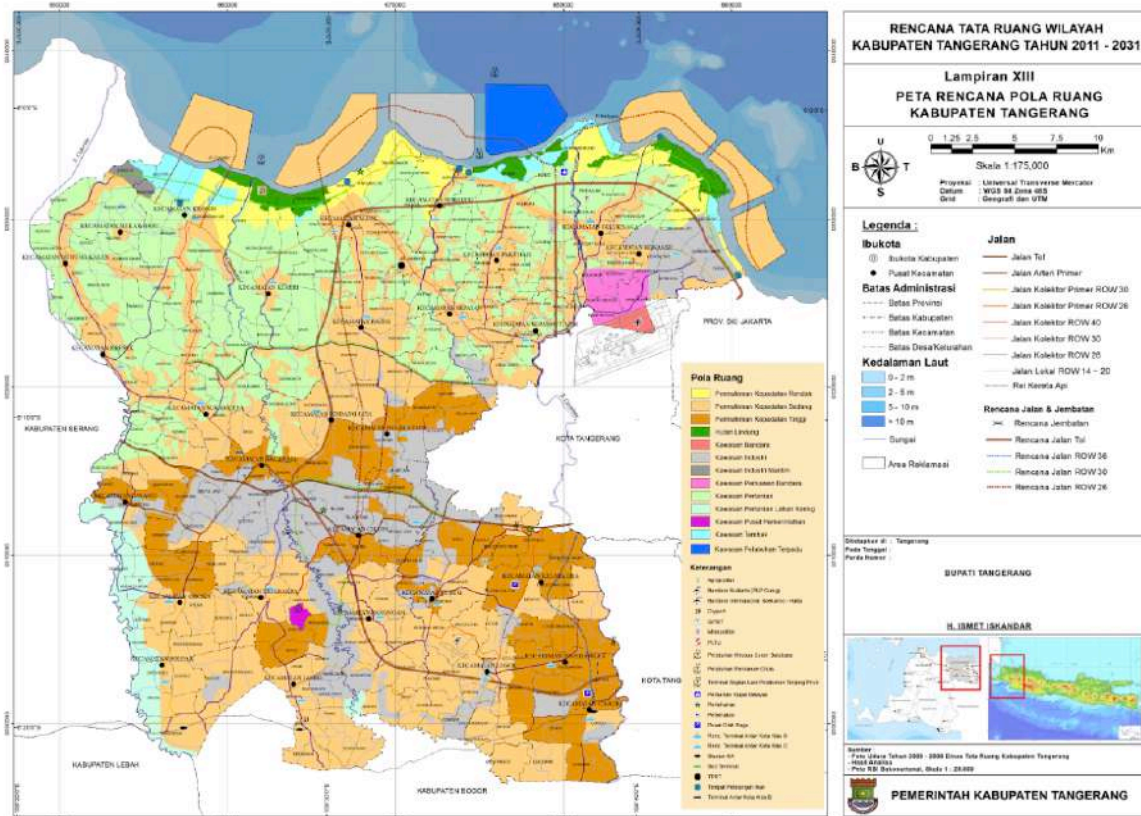
*Tabel 13. Jumlah penduduk menurut status pekerjaan utama*

<b>Status Pekerjaan Utama</b>	<b>Laki - laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
Bekerja Sendiri	180.357	118.464	298.821
Berusaha dibantu buuruh tidak tetap/buruh tidak dibayar	47.101	40.124	87.225
Berusaha dibantu buruh tetap/buruh dibayar	22.684	2.648	25.332
Buruh/Karyawan/Pegawai	665.400	299.789	965.189
Pekerja bebas	88.432	30.811	119.243
Pekerja keluarga/tak dibayar	20.825	56.947	77.772
<b>Jumlah/total</b>	<b>1.024.799</b>	<b>548.783</b>	<b>1.573.582</b>

*Sumber : Kabupaten Tangerang dalam angka 2024*



### 4.1.3 Pola Ruang Kabupaten Tangerang (penggunaan lahan)



Gambar 12. Peta Rencana Pola Ruang Kabupaten Tangerang  
Sumber : Gistaru, 2023

Peta pola ruang Kabupaten Tangerang menggambarkan rencana tata ruang wilayah yang dirancang untuk memaksimalkan penggunaan lahan secara optimal. Peta ini mengidentifikasi berbagai zona untuk keperluan tertentu seperti perumahan, industri, pertanian, dan area konservasi lingkungan. Tujuan peta ini adalah untuk mendukung pertumbuhan ekonomi sekaligus menjaga keseimbangan ekologis dan sosial, dengan mempertimbangkan aspek seperti arus lalu lintas, ketersediaan infrastruktur, dan perlindungan area hijau. Dengan mengimplementasikan peta pola ruang ini, Kabupaten Tangerang diharapkan dapat berkembang secara berkelanjutan dan harmonis, memenuhi kebutuhan warganya serta meningkatkan kualitas hidup mereka.

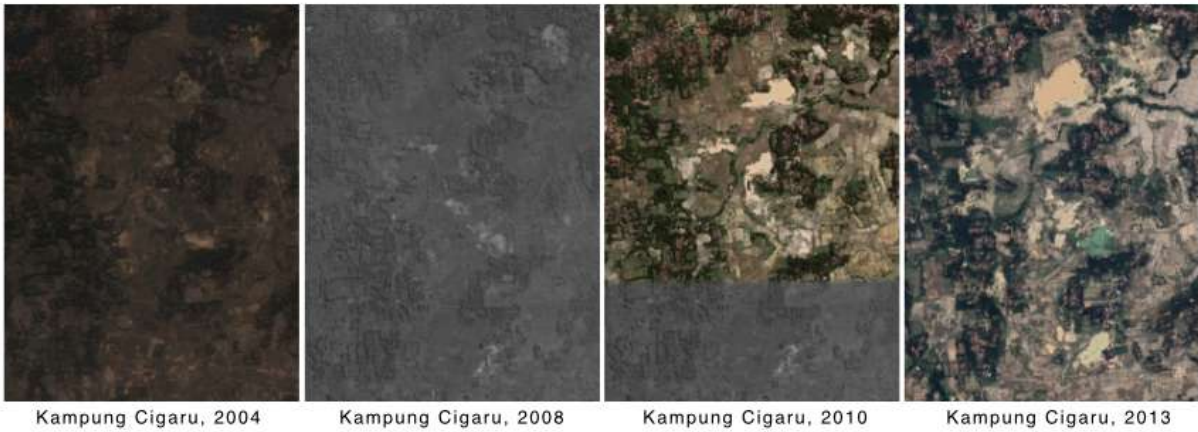
## 4.2 Gambaran Umum Kawasan Danau Cigaru

Danau Cigaru merupakan gabungan antar titik danau yang terdapat pada Kampung Cigaru. Kampung Cigaru merupakan sebuah area yang terdiri atas RT 13, 15 RW 4 yang memiliki batasan yang ideal dan terjadi atas rumusan musyawarah. Kampung tersebut

merupakan sebuah kampung yang didominasi oleh ladang rumput yang mengakibatkan rata – rata pekerjaan warga pada kampung adalah petani.

Awal mulanya danau tersebut terbentuk adalah dengan adanya penggalian pasir pada tahun 2005 – 2012 oleh PT. Pokdarwis yang digabung dengan karang taruna desa namun telah terhenti setelah mencapai pedalaman yang tidak produktif lagi, dan kemudian tempat ini ditinggalkan dan tidak terurus. Aktivitas penambangannya ini yang tidak berkelanjutan menyisakan cekungan yang yakni 5 – 20 meter sehingga membentuk titik – titik danau pada sekitar kampung tersebut. Kampung Cigaru mengalami 3 jenis tahapan, yaitu tahap penggalian dimana kampung sedang mengalami perubahan fisik dengan adanya proyek penggalian pasir, tahap fungsional dimana kampung memiliki titik – titik danau yang indah yang terbentuk akibat genangan air yang disebabkan oleh cakungan galian pasir sehingga mengundang banyak masyarakat dari luar kawasan untuk datang melihatnya, dan tahap degradasi dimana pandemi *covid – 19* tiba dan segala aktivitas pariwisata diberhentikan sehingga kawasan danau tersebut tidak mendapat penanganan yang baik hingga saat ini.

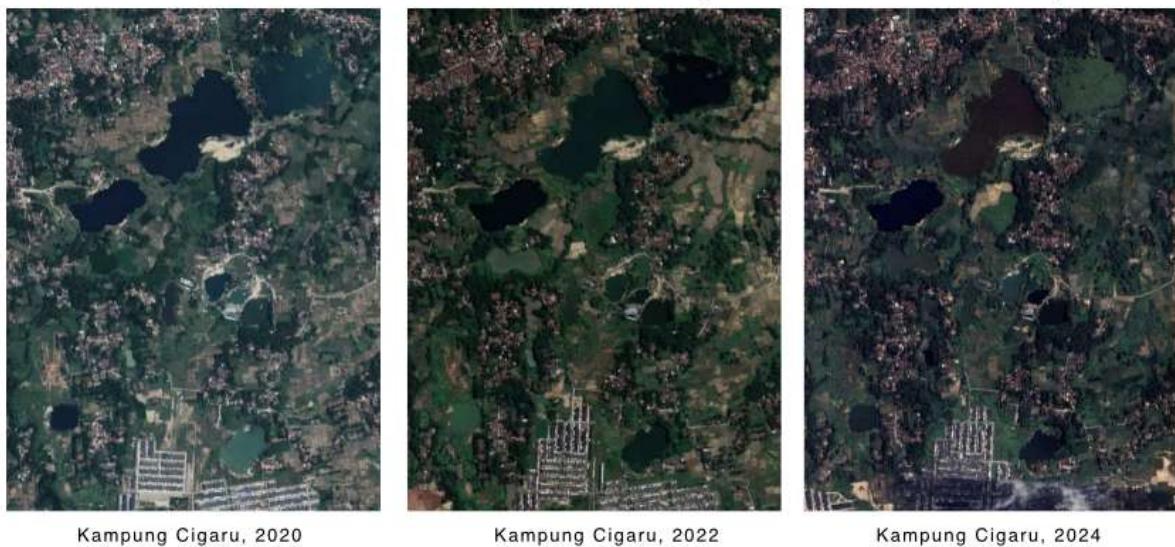
### TAHAP PENGGAJIAN (TAHUN 2004 - 2013)



### TAHAP FUNGSIONAL KAWASAN (TAHUN 2014 - 2019)



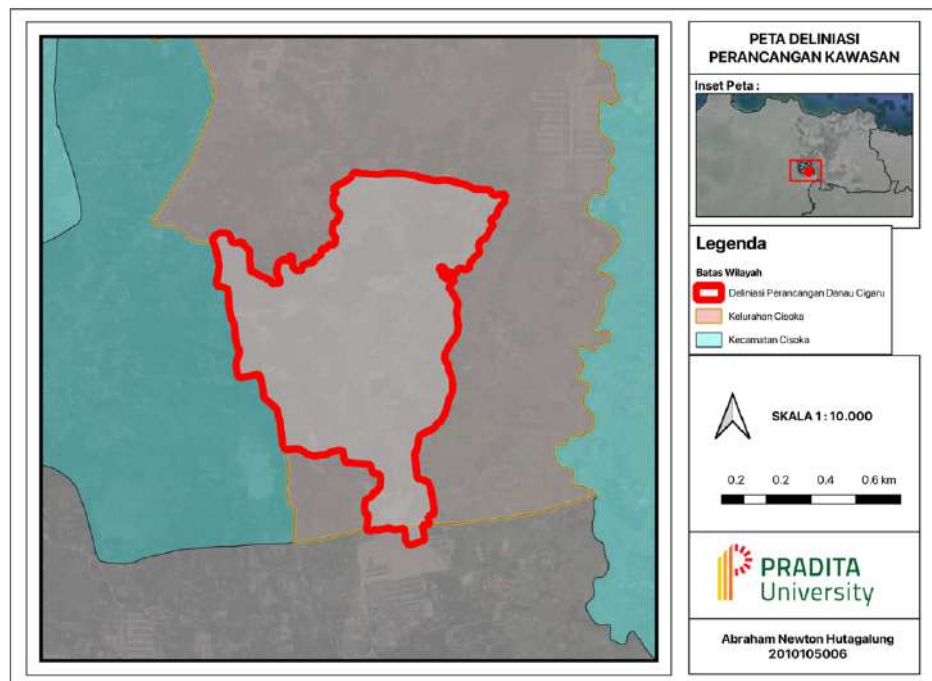
### TAHAP DEGRADASI KAWASAN (TAHUN 2020 - 2024)



*Gambar 13. Tahap penggalian tanah pada kawasan Danau Cigaru  
sumber: analisis pribadi, 2024*

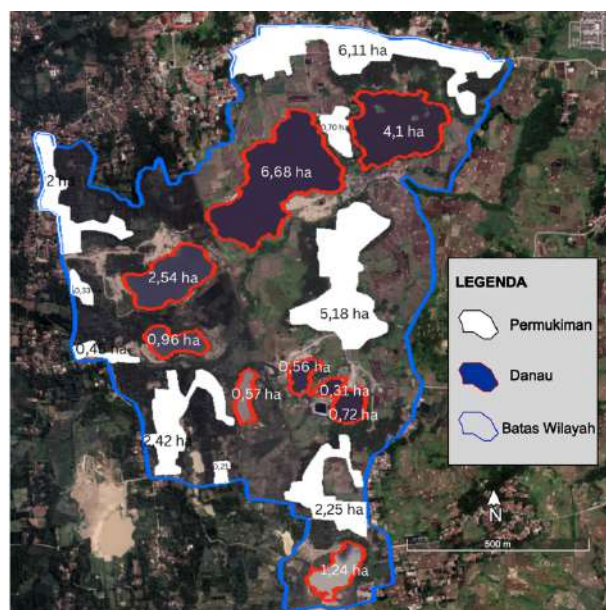


#### 4.2.1 Pembagian Deliniasi Danau





Gambar 14. Peta Deliniasi Kawasan Perencanaan  
sumber: analisis pribadi, 2024




Dengan luas  $\pm 111$  Ha, deliniasi kawasan perancangan terdapat pada Kelurahan Cisoka yang memiliki Kawasan Danau Cigaru pada Kampung Cigaru yang memiliki 9 danau yang terbentuk dari hasil galian tanah. Pada lokasi tersebut juga didapatkannya 3 danau yang dimasukkan kedalam kompleks Telaga Biru Cisoka yang dijadikan Kawasan pariwisata.






Gambar 15. Peta luasan danau Kawasan Perancangan  
sumber: analisis pribadi, 2024

*Tabel 14. Kondisi eksisting danau*

Danau	Gambar	Luas
Danau 1		4,1 Ha
Danau 2		6,68 Ha

Danau	Gambar	Luas
Danau 3		2,54 Ha
Danau 4		0,96 Ha
Danau 5		2,06 Ha



Danau	Gambar	Luas
		
Danau 6	 	1,24 Ha

*sumber: analisis pribadi, 2024*

Kawasan Danau Cigaru, yang memiliki total luas mencapai 111 hektar, terbagi menjadi tiga zona utama yang dengan keberagaman lingkungan dan pemanfaatan lahan. Pertama, zona permukiman mencakup luas total 19,44 hektar, yang mengambil bagian sekitar 17,51% dari luas keseluruhan kawasan. Zona ini adalah tempat bagi berbagai kegiatan sehari - hari penduduk sekitar, termasuk hunian, fasilitas publik, dan jaringan infrastruktur pendukung lainnya. Kedua, zona danau atau badan air memperindah kawasan dengan luas total mencapai 17,68 hektar, yang menempati sekitar 15,93% dari keseluruhan luas. Terakhir, zona ruang

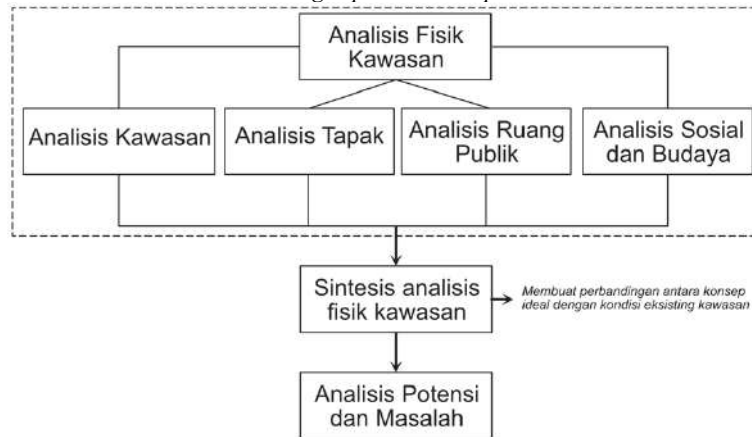
terbuka hijau meliputi lahan sawah, kebun, dan hutan dengan luas total mencapai 73,88 hektar, yang mendominasi sekitar 66,56% dari total kawasan. Zona ini memainkan peran vital dalam menjaga keseimbangan ekologi, memberikan ruang untuk pertanian, konservasi alam, serta kegiatan rekreasi dan kegiatan luar ruangan. Dengan pembagian zona yang jelas dan pemanfaatan lahan yang beragam, Kawasan Danau Cigaru menawarkan potensi yang kaya dan beragam untuk berbagai kegiatan dan fungsi yang mendukung kesejahteraan masyarakat dan kelestarian lingkungan sehingga mampu untuk dijadikan kawasan perancangan.



## BAB V

### ANALISIS PERENCANAAN

*Tabel 15. Kerangka pikir analisis perencanaan*



*sumber: analisis pribadi, 2024*

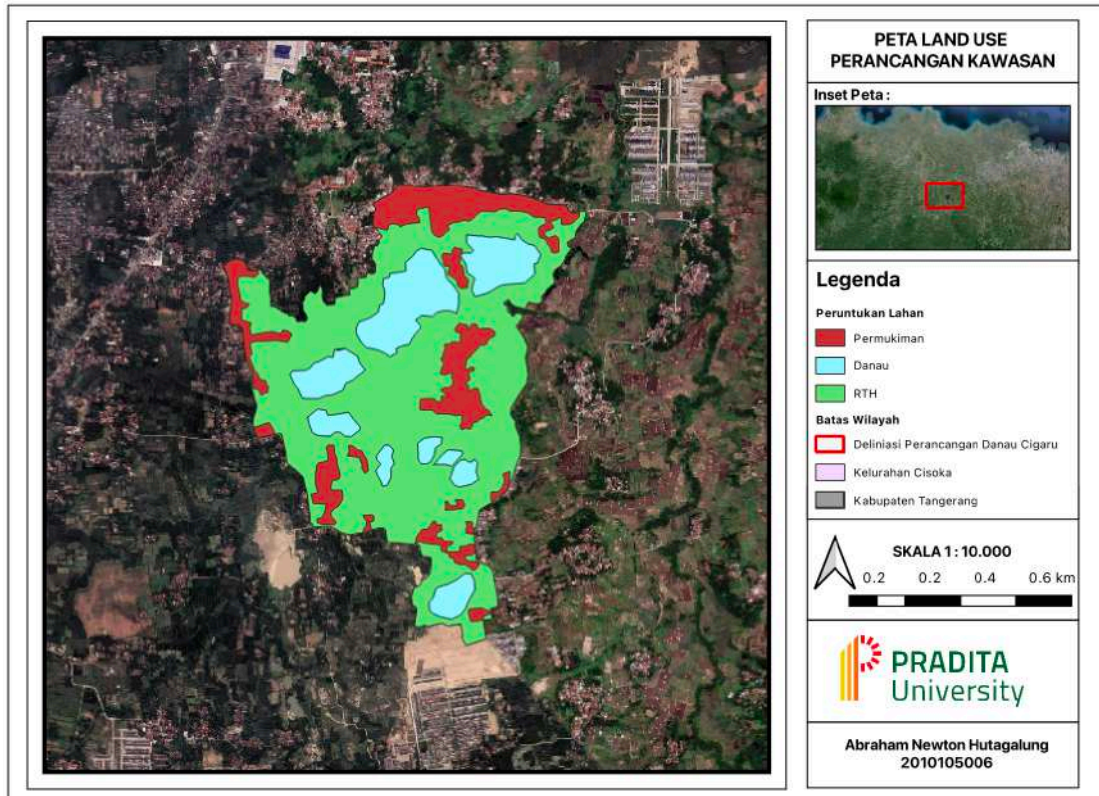
Bab analisis perencanaan menjelaskan mengenai tahapan untuk mengetahui kelayakan kawasan Danau Cigaru sebagai perencanaan berbasis konsep *creative public space* menggunakan metode *gap analysis* yang mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi atau kinerja yang ada saat ini dengan tujuan atau standar yang diinginkan.

#### 5.1 Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan untuk memahami karakteristik fisik, ekologis, dan sosial di kawasan Danau Cigaru sebagai dasar dalam perencanaan yang tepat dan berkelanjutan. Kajian ini mencakup beberapa aspek utama, yaitu kondisi topografi yang berpengaruh terhadap potensi lingkungan, analisis penggunaan lahan (land use) untuk mengidentifikasi pola pemanfaatan ruang yang ada, serta analisis sirkulasi guna mengevaluasi efektivitas pergerakan kendaraan dan pejalan kaki dalam kawasan. Dengan memahami kondisi eksisting melalui analisis tapak, dapat dirumuskan strategi perencanaan yang selaras dengan kebutuhan lingkungan dan masyarakat sekitar.

### 5.1.1 Analisis Land Use

Tabel 16. Peta Penggunaan Lahan Kawasan Perencanaan









*sumber: analisis pribadi, 2024*

Pada peta ini dapat terlihat bahwa Kawasan Danau Cigaru mencakup area seluas 111 hektar yang terbagi dalam tiga zona utama. Zona permukiman mencakup area yang digunakan untuk hunian, fasilitas publik, dan infrastruktur pendukung, mendukung kegiatan sehari-hari masyarakat sekitar. Zona danau memberikan keindahan alami dan fungsi sebagai sumber daya air, memperindah kawasan secara keseluruhan. Zona ruang terbuka hijau, yang terdiri dari sawah, kebun, dan hutan, memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem, mendukung pertanian, konservasi alam, serta menyediakan ruang untuk kegiatan rekreasi dan luar ruangan. Pembagian zona yang beragam ini membuat kawasan ini memiliki potensi yang besar untuk mendukung kesejahteraan masyarakat dan kelestarian lingkungan, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dalam perancangan lebih lanjut.


### 5.1.2 Analisis Ruang Terbuka Hijau Vegetasi

Tabel 17. Dokumentasi vegetasi kawasan

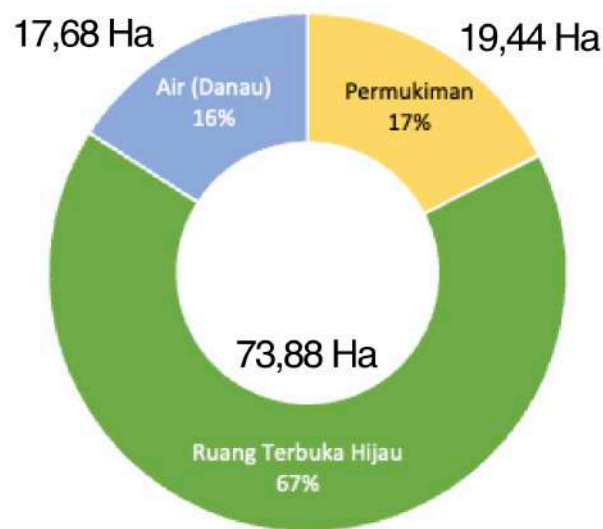
Gambar	Jenis Vegetasi	Deskripsi
	Sawah	Keberadaan area sawah di zona ruang terbuka hijau (RTH) menunjukkan bahwa kawasan tersebut masih memiliki fungsi agraris yang penting bagi masyarakat sekitar. Area sawah berkontribusi pada ketahanan pangan lokal dan menjadi salah satu penghasil ekonomi utama bagi warga. Dalam perencanaan kawasan Danau Cigaru, area sawah ini harus dipertahankan sebagai bagian dari ekosistem yang mendukung keberlanjutan lingkungan sekaligus memberikan nilai edukasi agrikultur, seperti melalui program agrowisata atau zona edukasi tani.
		
		
	Kebun	Area kebun di zona RTH mencerminkan potensi pertanian skala kecil yang dikelola oleh masyarakat lokal. Kebun ini tidak hanya menjadi sumber penghasilan bagi warga tetapi juga mendukung diversifikasi

Gambar	Jenis Vegetasi	Deskripsi
		<p>ekonomi kawasan. Dalam perencanaan, area kebun dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas komunitas yang mengintegrasikan aspek ekologis, sosial, dan ekonomi dalam satu kawasan.</p>
	Hutan	<p>Area hutan dalam zona RTH memiliki peran ekologis yang signifikan, seperti penyediaan habitat untuk flora dan fauna, pengaturan iklim mikro, serta sebagai penyerap karbon alami. Hutan ini juga berfungsi sebagai buffer zone yang melindungi kawasan Danau Cigaru dari degradasi lingkungan akibat aktivitas manusia. Dalam perencanaan, area hutan perlu dijaga dan diperluas dengan mempertimbangkan potensi</p>



Gambar	Jenis Vegetasi	Deskripsi
		fungsi ekologis dan rekreasi, seperti melalui jalur trekking atau taman konservasi yang melibatkan masyarakat setempat.

sumber: analisis pribadi, 2024



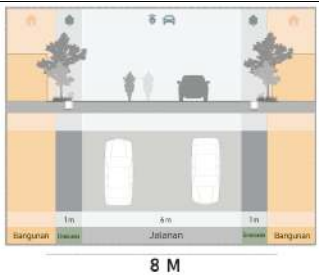
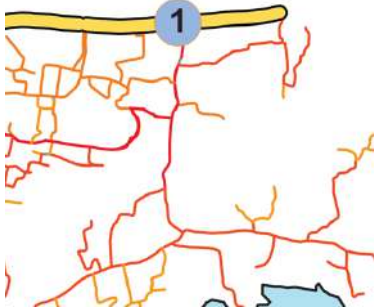

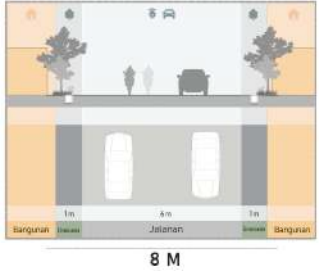




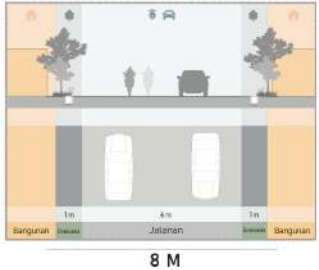


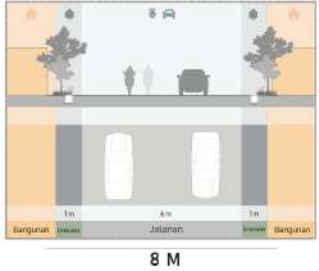
Gambar 16. Persentase pembagian lahan  
sumber: analisis pribadi, 2024




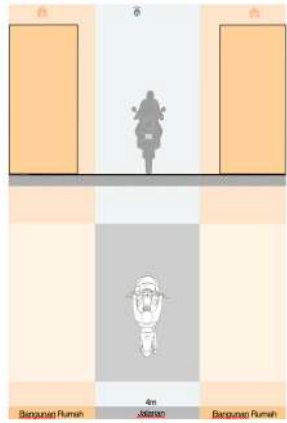
Kawasan Danau Cigaru merupakan habitat bagi beragam jenis vegetasi yang tersebar di seluruh wilayahnya, memberikan ciri khas yang unik pada lingkungan sekitarnya. Tiga jenis vegetasi utama yang dapat dijumpai di kawasan ini adalah sawah, perkebunan, dan hutan. Pertama, sawah memberikan pemandangan yang hijau dengan luasnya lahan pertanian yang dimanfaatkan untuk budidaya tanaman padi dan lainnya. Kedua, perkebunan memperkaya kawasan dengan ragam tanaman produktif seperti kelapa, pisang, dan sawit, yang menjadi sumber mata pencaharian bagi masyarakat sekitar. Terakhir, hutan menambahkan keberagaman ekosistem dengan keanekaragaman flora dan fauna yang hidup di dalamnya, memberikan habitat yang penting bagi keberlangsungan berbagai spesies hewan dan tumbuhan.

### 5.1.3 Analisis Aksesibilitas

Tabel 18. Analisis aksesibilitas kawasan

Keyplan	Gambar	Deskripsi
<p>Jalanan menuju kawasan (jalan raya)</p> 		 <p>8 M</p> <p>ROW 8m pada jalan raya merupakan jalanan yang cukup lebar dan selayaknya jalanan kolektor. Hal ini memudahkan akses kendaraan roda 4 menuju kawasan Danau Cigaru.</p>
<p>Jalanan menuju kawasan (1)</p> 		 <p>8 M</p> <p>ROW 8m pada jalan raya merupakan jalanan yang cukup lebar dan selayaknya jalanan kolektor. Hal ini memudahkan akses kendaraan roda 4 menuju kawasan Danau Cigaru.</p>

Keyplan	Gambar	Deskripsi
<p>Jalanan menuju kawasan (2)</p> 		 <p>ROW 8m pada jalan raya merupakan jalanan yang cukup lebar dan selayaknya jalanan kolektor. Hal ini memudahkan akses kendaraan roda 4 menuju kawasan Danau Cigaru</p>
<p>Jalanan menuju kawasan (3)</p> 		 <p>ROW 8m pada jalan raya merupakan jalanan yang cukup lebar dan selayaknya jalanan kolektor. Hal ini memudahkan akses kendaraan roda 4 menuju kawasan Danau Cigaru.</p>

Keyplan	Gambar	Deskripsi
Jalanan kawasan		 <p style="text-align: center;"><b>5 M</b></p> <p>ROW 5m pada jalanan kawasan atau hierarki jalanan lokal merupakan jalanan yang cukup sempit bagi kawasan yang akan ditujukan sebagai area perencanaan.</p>
Jalanan gang kawasan		 <p>ROW 4m merupakan jalanan yang sangat kecil yang ditujukan untuk pejalan kaki dan pengguna kendaraan beroda 2 dan hanya bermuat 1 kendaraan roda empat.</p>

sumber: analisis pribadi, 2024

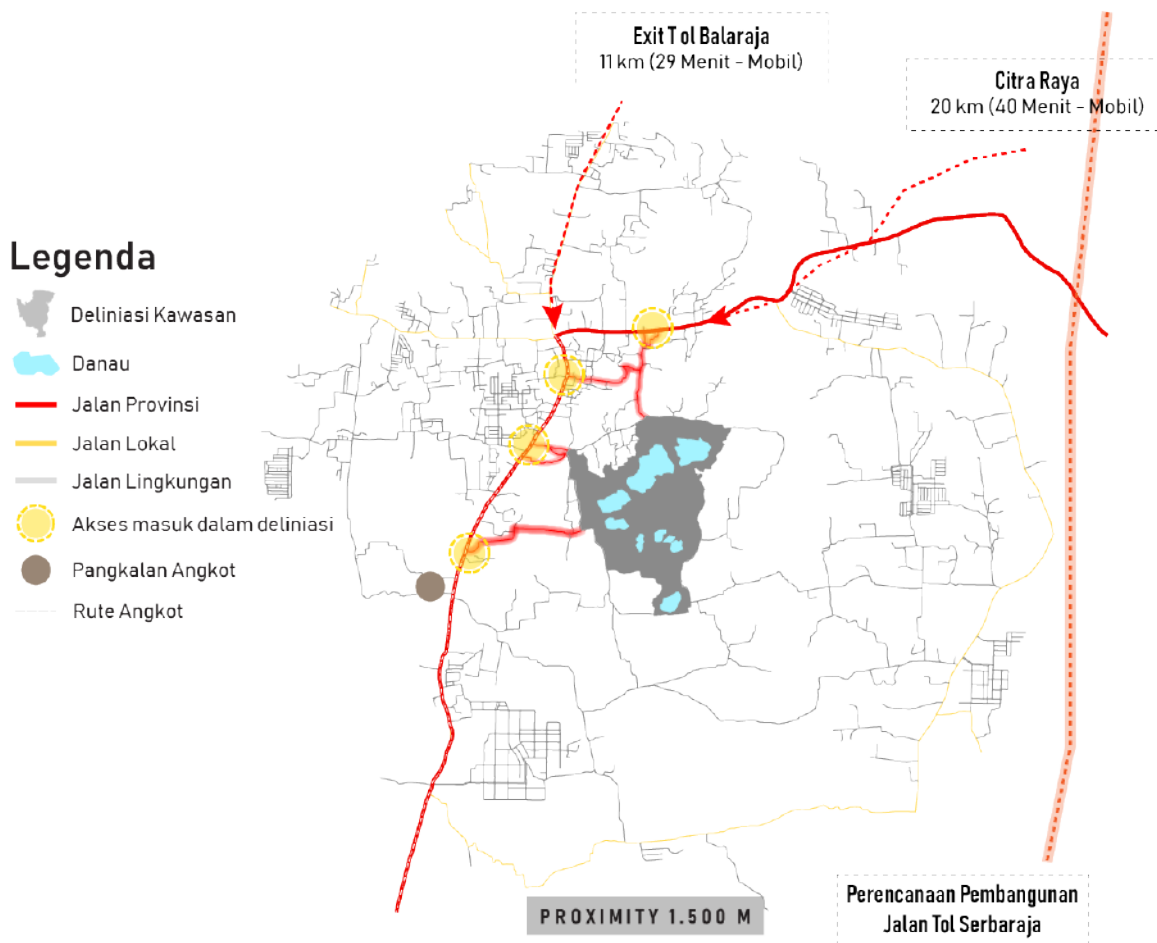


Dengan terbatasnya akses jalan dalam kawasan deliniasi, sangat penting untuk merancang dan mengembangkan jaringan jalan baru dengan Right of Way (ROW) yang memadai. Jalanan ROW yang baru ini dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas dan memfasilitasi sirkulasi kendaraan serta pergerakan masyarakat di dalam kawasan secara lebih efisien dan efektif. Kondisi akses jalan yang terbatas saat ini dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti kemacetan lalu lintas, waktu tempuh yang lama, dan keterbatasan dalam mobilitas penduduk serta distribusi barang dan jasa. Dengan adanya perancangan jalan baru yang memperhatikan ROW yang memadai, akan tercipta jalur lalu lintas yang lebih lancar dan terstruktur, sehingga dapat mengurangi kemacetan dan meningkatkan konektivitas antar area dalam kawasan.

Selain itu, peningkatan akses jalan juga akan memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi lokal. Infrastruktur jalan yang baik akan mempermudah mobilitas penduduk, memungkinkan mereka untuk mengakses layanan dan fasilitas dengan lebih mudah, serta mendukung aktivitas ekonomi seperti perdagangan dan jasa.

### 5.1.4 Analisis Sirkulasi

Diagram 7. Analisis Sirkulasi makro jalanan kawasan Proximity 1.5km



sumber: analisis pribadi, 2024

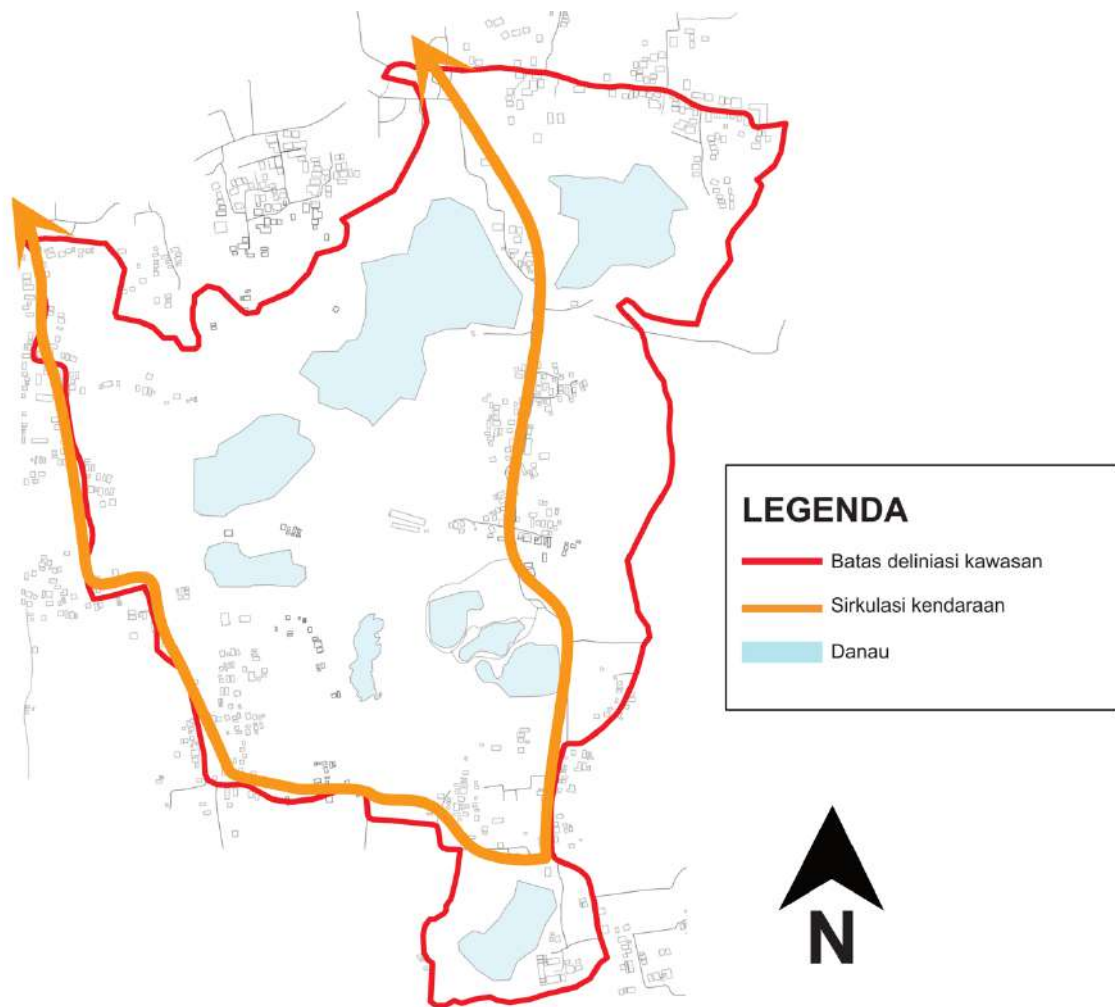
Analisis sirkulasi makro jalanan pada kawasan perancangan deliniasi ini mengidentifikasi dua kelas jalan utama, yaitu jalan lokal dan jalan lingkungan, yang berfungsi sebagai akses masuk ke dalam kawasan perancangan melalui empat titik yang ditandai dengan lingkaran kuning. Jalan-jalan ini dirancang untuk mendukung arus lalu lintas yang lancar dan efisien, memastikan mobilitas penduduk dan barang yang optimal di dalam kawasan. Selain itu, terdapat satu moda transportasi umum yang tersedia, yaitu angkot, yang berperan penting dalam menyediakan alternatif transportasi bagi penduduk setempat.

Untuk akses terdekat dari luar kawasan, terdapat exit tol Balaraja yang berjarak 11 kilometer dari site dengan waktu tempuh sekitar 29 menit menggunakan mobil. Selain itu, dari Citra Raya yang berjarak 20 kilometer, waktu tempuhnya adalah sekitar 40 menit dengan mobil. Informasi ini memberikan gambaran tentang konektivitas dan

aksesibilitas kawasan perancangan terhadap jaringan transportasi utama, yang penting untuk dipertimbangkan dalam perencanaan pengembangan infrastruktur jalan dan transportasi di masa depan. Dengan menganalisis kondisi ini secara cermat, dapat diambil langkah-langkah perancangan yang tepat untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam sirkulasi jalanan serta mobilitas di dalam dan keluar kawasan perancangan.



*Gambar 17. Pangkalan angkot E06 tujuan Cisoka/Balaraja dari Stasiun Tigaraksa  
sumber: analisis pribadi, 2024*

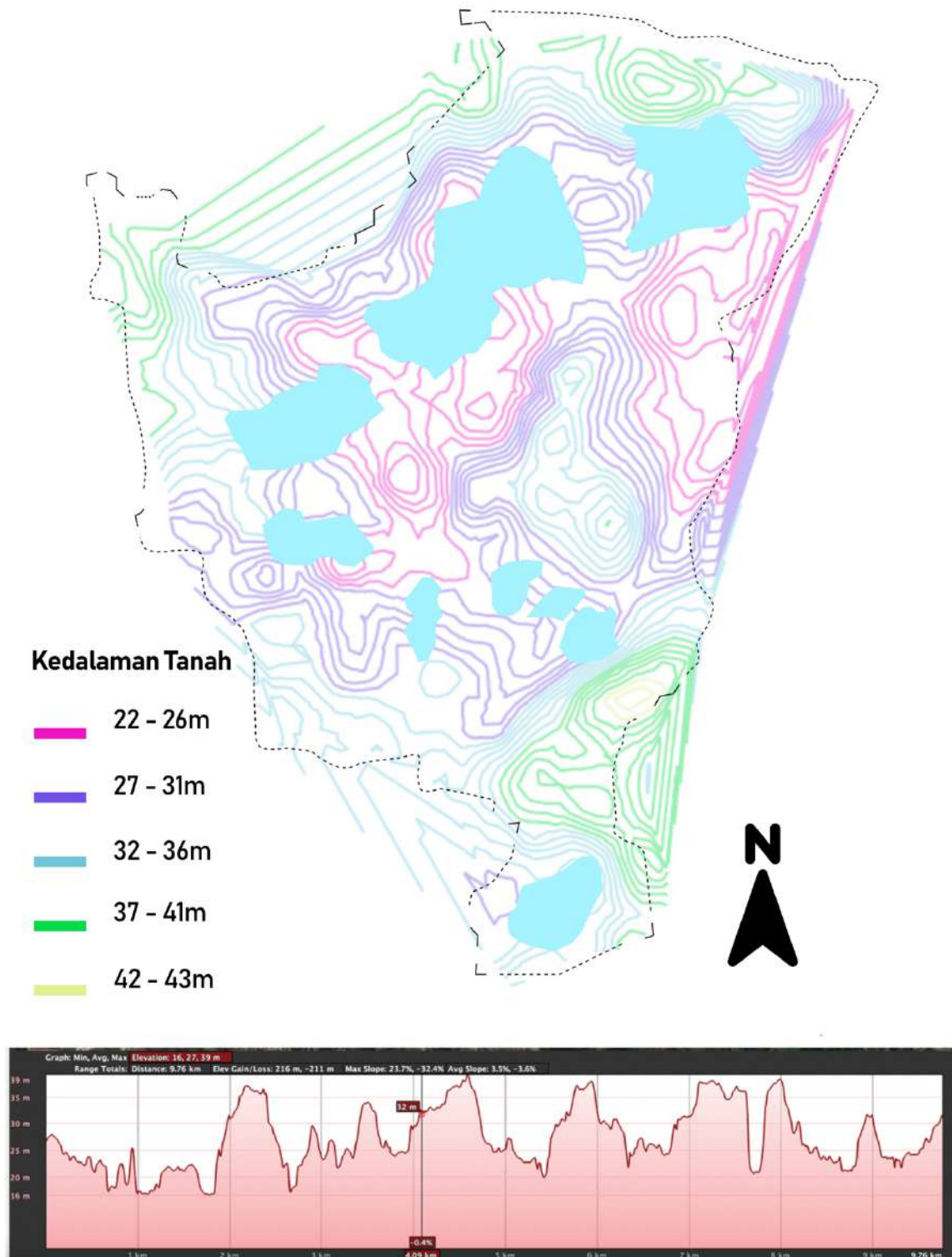


*Gambar 18. Peta sirkulasi jalan  
sumber: analisis pribadi, 2024*

Pada analisis sirkulasi mikro kawasan Danau Cigaru, ditemukan bahwa jalur kendaraan hanya mengitari kawasan danau tanpa adanya akses yang melalui area tengah. Hal ini menyebabkan keterbatasan dalam aksesibilitas dan efisiensi pergerakan, terutama bagi pengunjung dan masyarakat yang ingin mencapai area tertentu di dalam kawasan. Kondisi ini juga dapat memperpanjang waktu perjalanan serta mengurangi kenyamanan bagi pengguna. Oleh karena itu, perencanaan sirkulasi yang lebih efektif sangat diperlukan dengan mengoptimalkan jaringan jalur kendaraan untuk mendukung aksesibilitas ke berbagai zona penting. Selain itu, perlu dirancang sirkulasi pergerakan masyarakat yang mencakup jalur pedestrian dan jalur sepeda, yang terhubung dengan baik ke titik-titik utama seperti area rekreasi, zona komunal, dan ruang terbuka hijau. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pergerakan, tetapi juga mendukung kenyamanan, keamanan, dan pengalaman pengunjung di kawasan Danau Cigaru.

### 5.1.5 Analisis Topografi

Diagram 8. Analisis kontur tanah



sumber: analisis pribadi, 2024




Kawasan Danau Cigaru menampilkan topografi yang beragam, dengan variasi kontur yang menciptakan karakteristik unik di sekitarnya. Rentang kontur kawasan ini berkisar antara 16 hingga 39 meter persegi di atas permukaan laut. Titik terdalam danau, yang berada pada kedalaman 16 meter, dapat ditemukan pada tiga titik di dalam kawasan yang terletak pada danau tertentu. Sebaliknya, titik tertinggi mencapai ketinggian 39 meter, terletak di area residensial yang berlokasi di bagian selatan kawasan. Variasi kontur ini mencerminkan kompleksitas geografis danau serta sekitarnya, memengaruhi struktur dan pola pemukiman, serta penggunaan lahan yang beragam di sekitar Danau Cigaru. Data akan digunakan dalam pengembangan kawasan untuk mempertimbangkan aspek-aspek topografis yang berpengaruh pada perencanaan infrastruktur, kegiatan pemukiman, dan pelestarian lingkungan.



## 5.2 Analisis Ruang Publik





### 5.2.1 Analisis amenities dan fasilitas umum




*Tabel 19. Analisis amenities dan fasilitas umum*

Keyplan	Amenitas & Fasilitas Umum Eksisting	Deskripsi
<b>Danau 1</b> 	<p>1. Area Pemancingan</p>  <p>2. Masjid</p> 	<p>Pada danau 1 terdapat area luas untuk warga sekitar dapat mengumpul dan memancing. Titik tersebut bukan titik pemancingan formal, namun terdapat beberapa warung dan tempat duduk bambu untuk memfasilitasi aktivitas pemancingan.</p> <p>Terdapat masjid sebagai tempat umat Muslim untuk berdoa. Bangunan ini mendukung aktivitas ruang publik sebagai ruang komunal dan aktivitas religius.</p>
<b>Danau 2</b>	<p>1. Area Pemancingan</p>	

		<p>Pada danau 2 terdapat area pemancingan yang sudah terdapat pondok dan kursi – kursi bambu untuk memfasilitasi aktivitas memancing dan lebih bersifat formal. Terdapat juga kiosk – kiosk yang menjual makanan serta bengkel motor.</p>
	<p>2. Area kiosk lokal</p> 	
<p><b>Danau 3</b></p>	<p>Area Lapangan</p>	<p>Pada titik danau ini tidak terdapat aktivitas formal, namun tempat tersebut cenderung dijadikan tempat main anak – anak sekitar akibat mudahnya akses menuju danau tersebut. Terdapat area yang luas serta</p>



		<p>lapangan bola pada ladang rumput untuk dijadikan area aktiitas.</p>
<p><b>Danau 4</b></p> 	<p>Tidak ada</p> 	<p>Tidak terdapat aktivitas formal pada titik danau ini dikarenakn tidak ada area untuk melakukan aktivitas. Namun danau tersebut cenderung dijadikan tempat memancing kecil – kecilan oleh warga sekitar meskipun tangkapan ikan tidak banyak.</p>

		
<b>Danau 5</b> 	1. Area Parkir 	Danau ini merupakan area pariwisata bernama Telaga Biru Cigaru yang dimana terdapat beragam aktivitas yang dapat dilakukan. Tempat tersebut juga merupakan gabungan dari 4 titik danau yang digabung untuk kebutuhan pariwisata tersebut.
	2. Outbond	





### 3. Kolam Renang






### 4. Toilet dan Mushollah

### 5. Lambang Telaga Biru Cigaru

Danau 6		
	6. Kiosk	
	7. Area Parkir 	
	1. SDN Pasanggrahan IV	



		<p>Pada danau 6, terdapat sekolah yang memiliki view langsung ke danau dan menjadi tempat main anak – anak sekolah tersebut.</p>
	<p>2. Pondok</p> 	

*sumber: analisis pribadi, 2024*

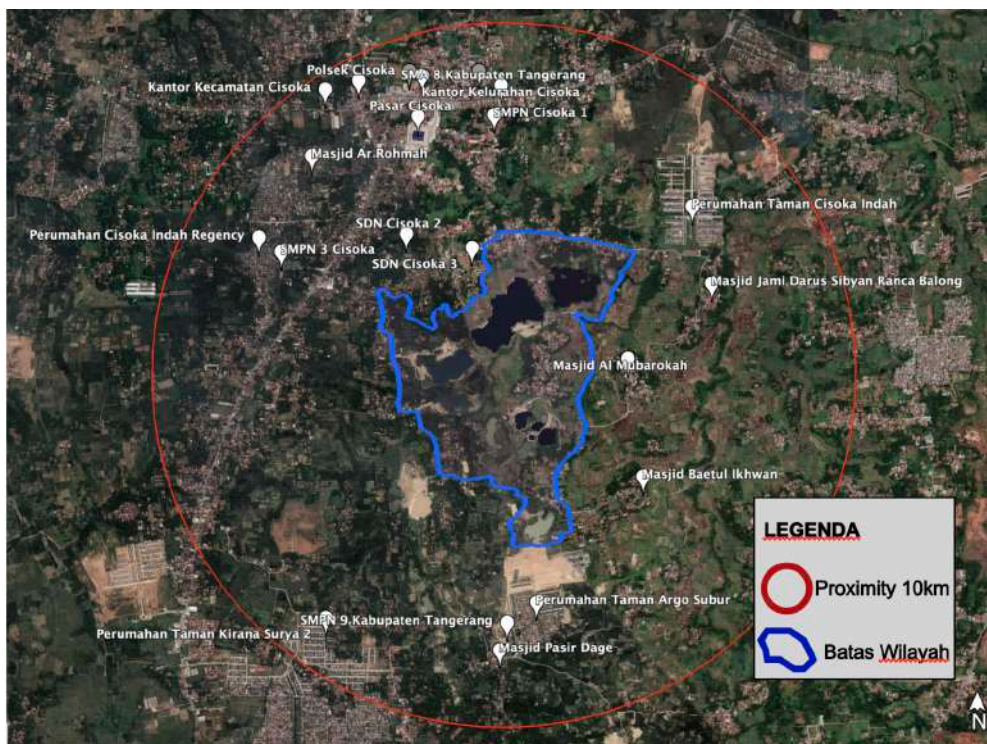
### 5.2.2 Analisis Aktivitas Ruang Publik

Pada kawasan Danau Cigaru, aktivitas yang dapat dilakukan tidak banyak dikarenakan warga sekitar melakukannya di luar kawasan. Namun beberapa aktivitas yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Memancing
2. Bertani
3. Gotong royong (Seminggu sekali)
4. Perayaan 17 Agustus (1 tahun sekali)
5. Perayaan Idul Fitri (1 tahun sekali)

Warga sekitar mengatakan bahwa harapan mereka untuk diadakannya sebuah aktivitas yang dapat dipartisipasi oleh satu Kampung Cigaru agar dapat mempersatukan. Aktivitas yang pernah dilakukan sebelumnya adalah pemberdayaan masyarakat terhadap area pariwisata Telaga Biru Cigaru yang dibantu dan dikelola oleh satu Kampung Cigaru. Namun semenjak tempat tersebut tutup akibat pandemi *covid – 19*, tidak ada lagi aktivitas dalam skala besar yang dapat mencakupi kerjasama antar satu kampung tersebut.

### 5.2.3 Analisis *Landmarks*



Gambar 19. Peta analisis proximity 10km  
sumber: analisis pribadi, 2024

Terdapat beberapa landmark yang berada pada radius 10 kilometer dari titik deliniasi berada.

Tabel 20. titik landmark kawasan

Jenis Peruntukan	Nama Titik	Deskripsi
Perumahan	Taman Argo Subur	Sama sekali tidak terdapat suatu titik <i>landmark</i> apapun pada deliniasi kawasan Danau Cigaru. Oleh sebab itu, diperlukannya dibangun sebuah <i>landmark</i> berupa ikon, bangunan, ataupun fungsi area yang menjadi pusat aktivitas warga sekitar.
	Taman Kirana Surya 2	
	Cisoka Indah Regency	
	Taman Cisoka Indah	
Sekolah	SMA 8 Kabupaten Tangerang	
	SMK Yapisda	
	SMPN 1 Cisoka	
	SMPN 3 Cisoka	
	SDN 2 Cisoka	
	SDN 3 Cisoka	
	SMPN 9 Kabupaten Tangerang	
Masjid	Masjid Ar Rohmah	
	Masjid Al Mubarakah	
	Masjid Baetul Ikhwan	
	Masjid Pasir Dage	
Pemerintah	Kantor Kelurahan Cisoka	
	Kantor Kecamatan Cisoka	
	Polsek Cisoka	
Kesehatan	Puskesmas Cisoka	
Komersial	Pasar Cisoka	

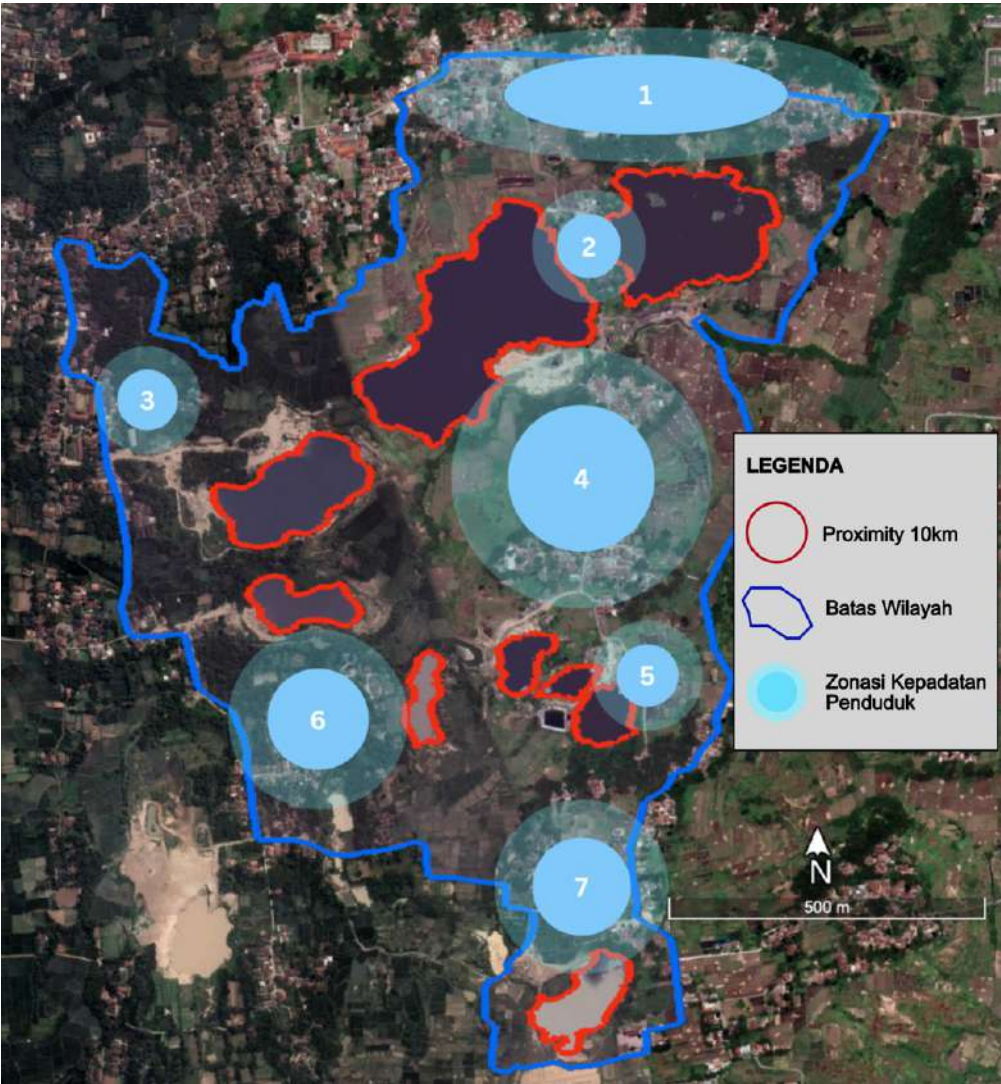
sumber: analisis pribadi, 2024

Analisis tersebut memperlihatkan bahwa tidak terdapat sebuah titik *landmark* pada dalam kawasan Danau Cigaru itu sendiri dan dibutuhkan sebuah perencanaan yang dapat menarik perhatian pengunjung pada kawasan.




5.3 Analisis Sosial dan Budaya

5.3.1 Analisis Kependudukan





Gambar 20. Radius zonasi kepadatan penduduk  
Sumber: Google Earth, 2024

Tabel 21. Klasifikasi bangunan residensial eksisting

Gambar	Bangunan	Deskripsi
	Rumah Warga (Pemukiman Informal)	Pada deliniasi, terdapat pemukiman informal yang berupa rumah – rumah yang dibangun tidak sesuai dengan batasan – batasan yang dibuat oleh pemerintah setempat menurut



Gambar	Bangunan	Deskripsi
		<p>peraturan pemerintah. berdasarkan klasifikasi jalan dan peruntukan lahan sesuai Peraturan Daerah Kabupaten Tangerang Nomor 12 Tahun 2006, rumah harus memenuhi standar kelayakan yang mencakup aspek keselamatan bangunan, kesehatan penghuni, dan kenyamanan sesuai dengan Peraturan Bupati Kabupaten Tangerang Nomor 92</p>
		
	Rumah Terbengkalai	
		
	Rumah Warga (Pemukiman Formal)	<p>Terdapat juga pemukiman formal yang berupa rumah – rumah yang sudah termasuk perumahan dan memiliki kriteria layak huni bagi masyarakat.</p>
		

Sumber: Google Earth, 2024

Berlokasi di daerah yang tidak memiliki fungsi distrik komersial, bisnis, perdagangan, dan lainnya menurut Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Tangerang tahun 2030, kawasan Danau Cigaru terdapat di sekitar lingkungan perumahan yang belum sepenuhnya terbangun secara formal, dengan beberapa titik pemukiman tersebar di sekitarnya. Kawasan terbagi menjadi 3 bagian zona kepadatan penduduk yaitu 1) Zona Kepadatan Sangat Kecil yang memiliki jumlah bangunan sekitar 1 – 15 bangunan (2, 3, 5), 2) Zona Kepadatan Kecil yang memiliki jumlah bangunan sekitar 16 – 50 bangunan (5 & 7), serta 3) Zona Kepadatan Sedang yang memiliki jumlah bangunan melebihi 50 bangunan (1 & 4). Area sekitar ditempati oleh beragam jenis bangunan, mulai dari yang terbengkalai hingga yang terawat dengan baik di bawah pengelolaan pengembang. Namun, secara keseluruhan, karakteristik bangunan di kawasan ini cenderung sederhana dan tidak mencolok, tanpa adanya kemewahan yang berlebihan. Hal ini sesuai dengan ciri khas perkampungan pada umumnya, di mana tidak ada yang terlalu menonjol atau istimewa secara signifikan.

### 5.3.2 Analisis Aktivitas Masyarakat

#### 5.3.2.1 Analisis Wawancara

Tabel 22. Hasil wawancara dengan warga kawasan Kampung Cigaru

Variabel Responden	Variabel Pertanyaan		Jawaban
	Nomor	Pertanyaan	
1. Sulian Wisobo (Admin Kecamatan Cisoka)	Perihal kawasan Danau Cigaru		
2. Nanda Novelan (Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan Cisoka)	1	Apa itu yang disebut kawasan Danau Cigaru?	Danau Cigaru merupakan danau hasil galian tanah dari tahun 2009 sampai 2014 yang kemudian tergenang air sampai membentuk sebuah danau. Lokasinya berada pada Kampung Cigaru yang spesifiknya pada RT 13, RW 4 dan RT 15, RW 4.
3. Sopyan Hardi (Ketua Karang Taruna desa)	2	Siapa yang mengurus kawasan Danau Cigaru di Desa	Danau Cigaru merupakan hasil dari galian tanah yang dikelola oleh pt. Pokdawaris, namun kepemilikan proporsi lahan pada
4. Ketua RT 15			
5. Warga sekitar			

Variabel Responden	Variabel Pertanyaan		Jawaban
	Nomor	Pertanyaan	
		Cigaru (kepemilikan)?	danau tersebut merupakan milik sekelompok individual pada Desa Cigaru
	2	Apa fungsi danau – danau yang tersebar di Desa Cigaru?	Saat ini ada 1 danau pariwisata yaitu Danau Pariwisata Telaga Biru Cigaru yang memiliki aktivitas dan fungsi layaknya sektor pariwisata. Namun pada 6 titik danau lainnya, fungsi spesifik tidak ditemukan melainkan dijadikan tempat memancing, tempat anak – anak berenang dan main, dan beberapa titik danau tidak dijadikan tempat aktivitas.
	3	Siapa yang memakai danau – danau tersebut dan aktivitasnya?	Yang memakai danau menjadi aktivitas adalah masyarakat sekitar.
	4	Apakah terdapat rencana aksi dari pemerintah untuk merancang kawasan danau tersebut menuju arah pariwisata?	Ya, Dinas pariwisata sudah memiliki rencana proposal untuk revitalisasi kawasan danau, namun rencana tidak berhasil akibat tidak terdapatnya kerjasama dengan warga pemilik lahan danau untuk mengubah fungsi danau menjadi pariwisata.
	<b>Perihal warga kawasan Danau Cigaru, Desa Cigaru</b>		
	1	Apakah warga sekitar rukun?	Ya, warga sekitar rukun, semua baik – baik saja, tidak ada maling,

Variabel Responden	Variabel Pertanyaan		Jawaban
	Nomor	Pertanyaan	
			namun untuk aktivitas hanya ada sekali – sekali saja.
	2	Bagaimana kondisi ekonomi kawasan tersebut?	Sejak selesainya galian tanah pada kawasan tersebut, masyarakat beralih penunjang ekonomi utama terhadap Danau Pariwisata Telaga Biru Cigaru. Namun dengan terjadinya pandemi <i>Covid – 19</i> , dan menurunnya pengunjung pada kawasan tersebut, masyarakat tidak lagi mempunyai penunjang utama ekonomi sehingga mengalami regresi dan banyak pengangguran terutama untuk pemuda di umur remaja yang lulus SMP.
	3	Apa pekerjaan warga dalam kawasan?	Petani, Memancing, dan pegang kios UMKM di luar Kampung Cigaru

*sumber: analisis pribadi, 2024*

### 5.3.2.2 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan wawancara yang telah Anda lakukan mengenai Danau Cigaru, berikut adalah kesimpulannya:

#### 1. Kepemilikan dan Pengelolaan:

- Danau Cigaru adalah hasil galian tanah yang terbentuk secara alami. Saat ini, pengelolaan danau dilakukan oleh Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata), namun status kepemilikan sebagian besar merupakan milik pribadi

- Tidak ada pengelolaan terpadu antara pemerintah, komunitas, dan pemilik lahan untuk mendukung pengembangan kawasan.

2. Fungsi dan Aktivitas:

- Saat ini, fungsi utama Danau Cigaru adalah pariwisata terbatas (contohnya Telaga Biru Cigaru), tetapi banyak titik danau lain yang tidak memiliki fungsi spesifik
- Aktivitas warga di sekitar danau lebih cenderung ke aktivitas harian seperti memancing, mengelola kios UMKM, dan kegiatan rekreasi ringan. Tidak ada aktivitas besar-besaran yang melibatkan komunitas atau ruang publik yang inklusif.

3. Kondisi Sosial dan Ekonomi:

- Hubungan antarwarga cenderung harmonis, tetapi peluang ekonomi kawasan menurun sejak pandemi COVID-19.
- Kawasan ini masih memiliki banyak pengangguran, terutama di kalangan pemuda, akibat kurangnya pengelolaan yang terarah untuk menciptakan peluang ekonomi.

4. Rencana Pemerintah:

- Pemerintah telah membuat rencana revitalisasi untuk mengembangkan kawasan danau menjadi destinasi pariwisata. Namun, inisiatif tersebut gagal karena kurangnya kolaborasi dengan pemilik lahan dan stakeholder lokal.

### 5.3.2.3 Pengaruh Wawancara

Pengaruh terhadap Perencanaan Kawasan Berbasis *Creative Public Space* adalah:

1. Kepemilikan dan Pengelolaan:

Solusi dalam Creative Public Space: Penting untuk mendorong kolaborasi antara pemerintah, komunitas, dan pemilik lahan dalam pengelolaan ruang publik. Perlu adanya skema pengelolaan terpadu yang memastikan inklusivitas dan keberlanjutan, misalnya melalui kerjasama publik-swasta-komunitas.

2. Fungsi dan Aktivitas:

Arahan Desain: Perlu mengakomodasi berbagai fungsi publik berbasis komunitas, seperti ruang berkumpul, zona aktivitas kreatif (contoh: seni publik atau pameran), serta area olahraga ringan. Hal ini akan memberikan ruang bagi warga untuk lebih terlibat aktif.

3. Kondisi Sosial dan Ekonomi:

Dampak pada Perencanaan: Desain kawasan harus berorientasi pada penguatan ekonomi lokal, misalnya dengan menyediakan kios bagi UMKM warga atau ruang untuk pelatihan keterampilan bagi pemuda.

4. Konektivitas dan Aksesibilitas:

Strategi Creative Public Space: Infrastruktur fisik seperti jalur pedestrian, area parkir formal, dan sistem transportasi yang memadai harus menjadi prioritas utama untuk mendukung kenyamanan dan keterhubungan antar-ruang di kawasan.

5. Pemberdayaan Komunitas:

Partisipasi Aktif Warga: Dalam konsep creative public space, perlu adanya program yang melibatkan warga dalam desain, perencanaan, dan pengelolaan kawasan. Contohnya, warga dapat dilibatkan dalam kegiatan seni publik atau pengelolaan zona komunitas.

## 5.6 Analisis Potensi dan Masalah

Tabel 23. Analisis potensi dan masalah

Elemen Desain	Masalah	Potensi
Zoning	Tidak ada batasan ruang yang formal terhadap kawasan tersebut.	Melalui struktur fisik kampung tersebut, dapat dibuatkan batasan melalui aktivitas ruang yang ada.
Connectivity	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembuatan ROW yang tidak terlalu lebar membuat sulit sirkulasi di dalam kawasan</li> <li>b. Degradasi jalanan pada beberapa titik yang tidak diurus – urus</li> <li>c. Tidak memiliki area parkir yang formal</li> <li>d. Tidak memiliki jalur khusus pedestrian atau sepeda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Terdapat jaringan jalan utama yang terhubung dengan kawasan permukiman dan jalan antar-desa, memungkinkan akses lebih mudah dengan perbaikan infrastruktur</li> <li>b. Lokasi kawasan relatif dekat dengan jalan provinsi atau kabupaten yang berpotensi menjadi koridor penghubung utama bagi masyarakat sekitar</li> <li>c. Adanya ruang-ruang di sekitar area danau yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan parkir formal atau jalur pedestrian.</li> <li>d. Dukungan komunitas lokal dalam partisipasi gotong royong untuk perbaikan dan peningkatan aksesibilitas kawasan.</li> </ul>
Community engagement and activity	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Minimnya aktivitas warga sekitar</li> <li>b. Minimnya ruang publik yang dapat diperdayakan sebagai area komunal warga sekitar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kehadiran komunitas karang taruna yang aktif dalam kegiatan sosial dapat dimanfaatkan untuk inisiasi aktivitas publik di kawasan.</li> </ul>

Elemen Desain	Masalah	Potensi
		<p>b. Terdapat kebiasaan masyarakat setempat yang sudah mengadakan acara kecil-kecilan seperti pasar malam atau lomba di hari besar yang dapat diformalisasi dalam ruang kreatif.</p> <p>c. Ketersediaan warga untuk berpartisipasi dalam pengelolaan ruang terbuka melalui sistem partisipatif atau pengelolaan bersama.</p>
Safety and comfort	<p>a. Tidak terdapat pos penjagaan</p> <p>b. Tidak terdapat lampu penerangan jalan yang cukup untuk seluruh kawasan</p>	Terdapat tim karang taruna yang fokus mempatroli kawasan tersebut, baik itu untuk menjaga dari aktivitas kriminal maupun mengorganisir kerja bakti pada kawasan tersebut.
Iconic visuals	<p>a. Tidak adanya elemen desain atau landmark yang mencolok sebagai identitas kawasan.</p> <p>b. Penampilan kawasan yang tidak terawat dan kurang menarik secara visual.</p> <p>c. Kurangnya elemen estetika yang dapat memberikan daya tarik bagi pengunjung, seperti instalasi seni atau tata pencahayaan malam hari.</p>	<p>a. Terdapat pemandangan alami danau dengan latar belakang vegetasi yang dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik utama.</p> <p>b. Adanya ruang terbuka yang dapat dijadikan lokasi instalasi seni, patung ikonik, atau elemen desain lain yang mencerminkan identitas lokal.</p>

sumber: analisis pribadi, 2024






## 5.6 Sintesis Analisis Fisik Kawasan

Tabel 24. Sintesis analisis fisik kawasan

Variabel Desain	Konsep Ideal	Kondisi Eksisting	Nilai	Perencanaan
Zoning Green mix – use area	Zona multifungsi	Terdapat 3 zonasi pada kawasan yaitu zona permukiman, zona ruang terbuka hijau, dan zona ruang terbuka biru (badan air). Pada dasarnya, tidak ada perencanaan zonasi apapun yang diterapkan oleh pihak pemerintah terhadap kawasan danau.	Undesirable	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan zona kawasan lindung</li> <li>Perencanaan zona kawasan budidaya</li> </ul>
	Ruang terbuka hijau	Mayoritas persentase zonasi yang terdapat pada kawasan merupakan zona ruang terbuka hijau, namun ruang terbuka yang tertampak adalah kumpulan ladang rumput, sawah, kebun, dan sedikit pepohonan.	Desirable	Adanya area ruang terbuka hijau yang luas memudahkan pembangunan hijau pada kawasan lebih asri dan tampak lebih alami
	Taman rekreatif	Tidak terdapat taman rekreatif pada kawasan perencanaan.	Undesirable	Perencanaan taman rekreatif: <ul style="list-style-type: none"> <li>Taman edukasi</li> <li>Zona bermain anak</li> <li>Rekreasi air</li> </ul>
Connectivity Integrated access	Aksesibilitas	Jaringan jalan pada kawasan yang terdapat pada kawasan perencanaan berupa ROW 5 meter 2 arah untuk campuran mobil dan motor, tidak terdapat akses publik pada kawasan, dan banyak jalanan mengalami degradasi.	Netral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan ROW baru untuk menampung jalan pedestrian dan menambahkan jalan untuk sepeda</li> <li>Penyediaan transportasi publik</li> <li>Perencanaan area parkir mobil dan motor</li> </ul>

Variabel Desain	Konsep Ideal	Kondisi Eksisting	Nilai	Perencanaan
	Sirkulasi	Sirkulasi kendaraan pada kawasan yang bersifat memutar titik danau sudah ada, namun belum dibuatkan penataan yang mengadopsi konsep <i>creative public space</i> .	Desirable	Menata sirkulasi kawasan
Community engagement and activity Vibrant social hub	Aktivitas masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saat ini, fungsi utama Danau Cigaru adalah pariwisata terbatas (contohnya Telaga Biru Cigaru), tetapi banyak titik danau lain yang tidak memiliki fungsi spesifik.</li> <li>Aktivitas warga di sekitar danau lebih cenderung ke aktivitas harian seperti memancing, mengelola kios UMKM, dan kegiatan rekreasi ringan. Tidak ada aktivitas besar-besaran yang melibatkan komunitas atau ruang publik yang inklusif.</li> </ul>	Netral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan aktivitas rutin warga kawasan seperti pasar malam, festival, dan lain – lain</li> <li>Perencanaan penataan area memancing pada setiap titik danau</li> </ul>
	Area komunal	Area komunal yang terdapat pada kawasan berupa area ladang rumput dan pondok – pondok. Tidak terdapat area formal.	Netral	Perencanaan penataan area komunal pada kawasan
Safety and comfort Secure Living	Digital information	Tidak terdapat informasi digital formal yang dapat ditemukan pada internet. Beberapa yang ditemukan adalah dari berita dan dari data secara Kecamatan.	Undesirable	Merencanakan pembuatan informasi mengenai kawasan pada platform digital (sejarah, akses, aktivitas, dan lain – lain)

Variabel Desain	Konsep Ideal	Kondisi Eksisting	Nilai	Perencanaan
	Security network	<p>Pada kawasan tersebut terdapat tim patroli berupa karang taruna yang bertugas menjaga kenyamanan kawasan tersebut. Namun, tidak terdapat pos untuk mereka berkumpul serta tidak adanya penyebaran lampu penerangan jalan.</p>  	Desirable	Perencanaan pos penjagaan
	Fasilitas umum	Belum terdapatnya fasilitas umum untuk setiap titik danau.	Undesirable	Perencanaan fasilitas umum pada setiap titik danau

Variabel Desain	Konsep Ideal	Kondisi Eksisting	Nilai	Perencanaan
Iconic visuals	Signage	<p>Terdapat arahan jalanan atau penanda jalan, namun tidak terlalu kelihatan dan tidak terdapat banyak.</p> 	Netral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan signage</li> <li>Perencanaan wayfinder</li> </ul>
	Landmarks	<p>Tidak terdapat landmark spesifik yang dapat merepresentasikan kawasan danau tersebut, namun sudah ada area ikonis pariwisata Telaga Biru Cigaru yang menjadi sorotan utama kawasan danau tersebut.</p>	Netral	Menciptakan landmark ikonis

*Sumber: Analisis Pribadi, 2024*

Pada tabel sintesis analisis ruang, terdapat beberapa rekomendasi program perencanaan yang didapatkan melalui analisis ruang yang dianalisa dari segi visual, aktivitas, dan fungsi:

1. Perencanaan zona kawasan lindung
2. Perencanaan zona kawasan rekreasi
3. Perencanaan taman edukasi
4. Perencanaan area bermain anak
5. Perencanaan rekreasi air
6. Perencanaan ROW baru
7. Pembangunan fishing area
8. Perencanaan area parkir
9. Penyediaan transportasi kawasan
10. Penataan sirkulasi kawasan
11. Perencanaan aktivitas masyarakat
12. Perencanaan penataan area komunal (Ampitheater, plaza)
13. Pembuatan informasi pada platform digital (internet)
14. Perencanaan fasilitas umum pada setiap titik danau
15. Perencanaan signage
16. Perencanaan wayfinder
17. Menciptakan landmark ikonis

## **BAB VI**

### **KONSEP DAN ALTERNATIF RENCANA**

Konsep perencanaan akan dilakukan dengan menjabarkan konsep spasial dan konsep sirkulasi kawasan perencanaan yang kemudian akan dibuatkan 2 alternatif perencanaan dengan menggunakan metode 5E (*efficacy, efficiency, effectiveness, ethically, elegance*). Setelah didapatkan alternatif perencanaan yang akan digunakan sebagai masterplan kawasan perencanaan, akan dibuatkan jabaran detail tentang implementasi konsep perencanaan secara bertahap.

#### **6.1 Konsep Perencanaan**

Perencanaan kawasan Danau Cigaru menggunakan konsep *creative public space* yang mengadopsi teori perancang kota sebagai panduan perencanaan kawasan dan elemen *waterfront development* sebagai panduan perencanaan penataan kawasan perairan. Konsep ini dipilih dengan pertimbangan bahwa kawasan dapat ditata menjadi sebuah ruang publik yang berfungsi sebagai tempat dimana:

1. Kawasan danau dapat ditata dan menjadi sumber lokasi rekreasi danau untuk Kelurahan Cisoka dan kawasan sekitarnya.
2. Masyarakat dapat memaksimalkan potensi danau untuk keberlanjutan ekonomi kawasan secara kreatif dan efektif.
3. Fungsi danau dapat dijadikan area utama untuk aktivitas masyarakat sekitar baik di dalam maupun luar Kelurahan Cisoka.

Dengan sintesis teori dan kesimpulan teori yang telah dilakukan, terdapatlah 5 elemen desain dengan visi dan misi perencanaan pada kawasan Danau Cigaru yaitu:

### 6.1.1 Konsep Spasial

Diagram 9. Konsep perancangan (Visioning)



Sumber: Analisis Pribadi, 2024

Konsep perencanaan dengan basis *creative public space* dibuatkan menjadi diagram spasial untuk memudahkan bayangan gambaran umum mengenai perencanaan fungsi pada kawasan.

1. Zona rekreasi

Menciptakan area dimana masyarakat dapat tidak hanya memiliki area ruang untuk dapat melakukan aktivitas, tetapi juga dapat melakukan perjamuan atau acara komunal antar warga sekitar. Zona tersebut juga menghadirkan area – area untuk masyarakat dapat melakukan kelangsungan ekonomi melalui perdagangan & jasa serta komersil seperti membuka kiosk – kiosk UMKM serta pasar.

2. Ruang terbuka hijau

Menciptakan area ruang hijau sebagai bentuk ruang publik yang mengintegrasikan konsep alam dengan penataan kawasan.

3. Fasilitas umum

Menciptakan pembangunan fasilitas umum berupa toilet, tempat duduk, lampu penerangan, area parkir motor dan mobil, serta mushollah.

#### 4. Aktivitas

Menciptakan area untuk aktivitas masyarakat seperti pasar malam, bazaar, festival, dan lain – lain.

## 6.2 Rencana Alternatif Perencanaan

Pengembangan rencana dalam perencanaan kawasan Danau Cigaru terbagi menjadi dua rencana alternatif, yaitu rencana alternatif ruang publik Danau Cigaru yang didominasi oleh ruang komunal sebagai area masyarakat sekitar dapat melakukan pertemuan dan rencana alternatif ruang publik Danau Cigaru yang didominasi oleh area ruang terbuka hijau.

### 6.2.1 Rencana Alternatif 1

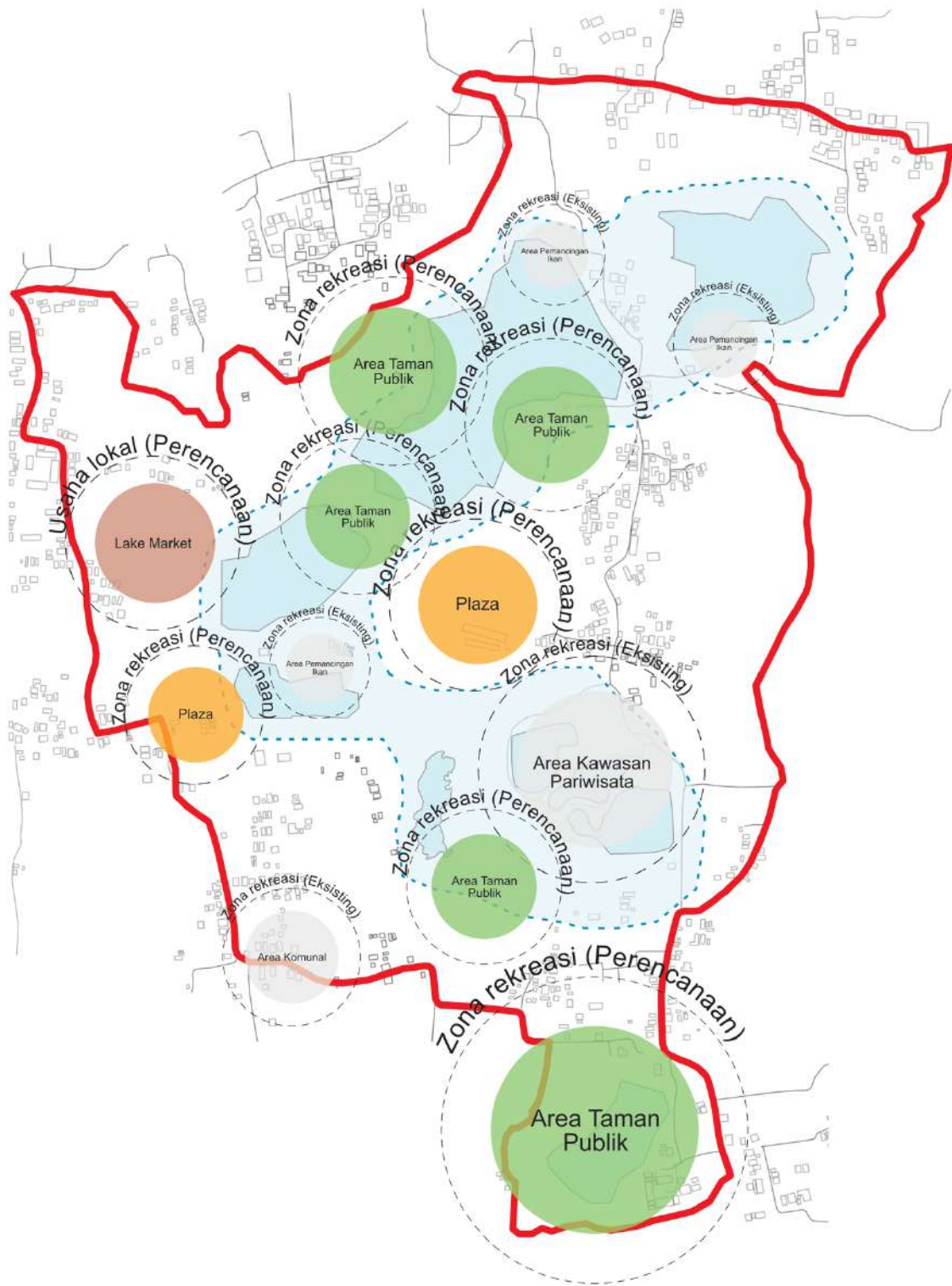
Rencana pengembangan perencanaan kawasan Danau Cigaru alternatif 1 merupakan rencana dimana dominasi zona ruang komunal komunal sebagai area masyarakat sekitar dapat melakukan membentuk konsistensi aktivitas dan pertemuan masyarakat sekitar. Beberapa perbedaan signifikan yang dapat terlihat juga adalah penempatan zona lake market yang ditempatkan pada sisi Barat kawasan untuk memudahkan akses dari jalanan raya utama menuju kawasan, serta adanya zona area pemancingan yang lebih banyak. Arah tema perencanaan kawasan juga berpacu pada alam dan kebudayaan.



*Gambar 21. Moodboard tema rencana alternatif 1*  
*Sumber: Analisis Pribadi, 2024*



Diagram 10. Bubble diagram rencana alternatif 1



Sumber: Analisis Pribadi, 2024

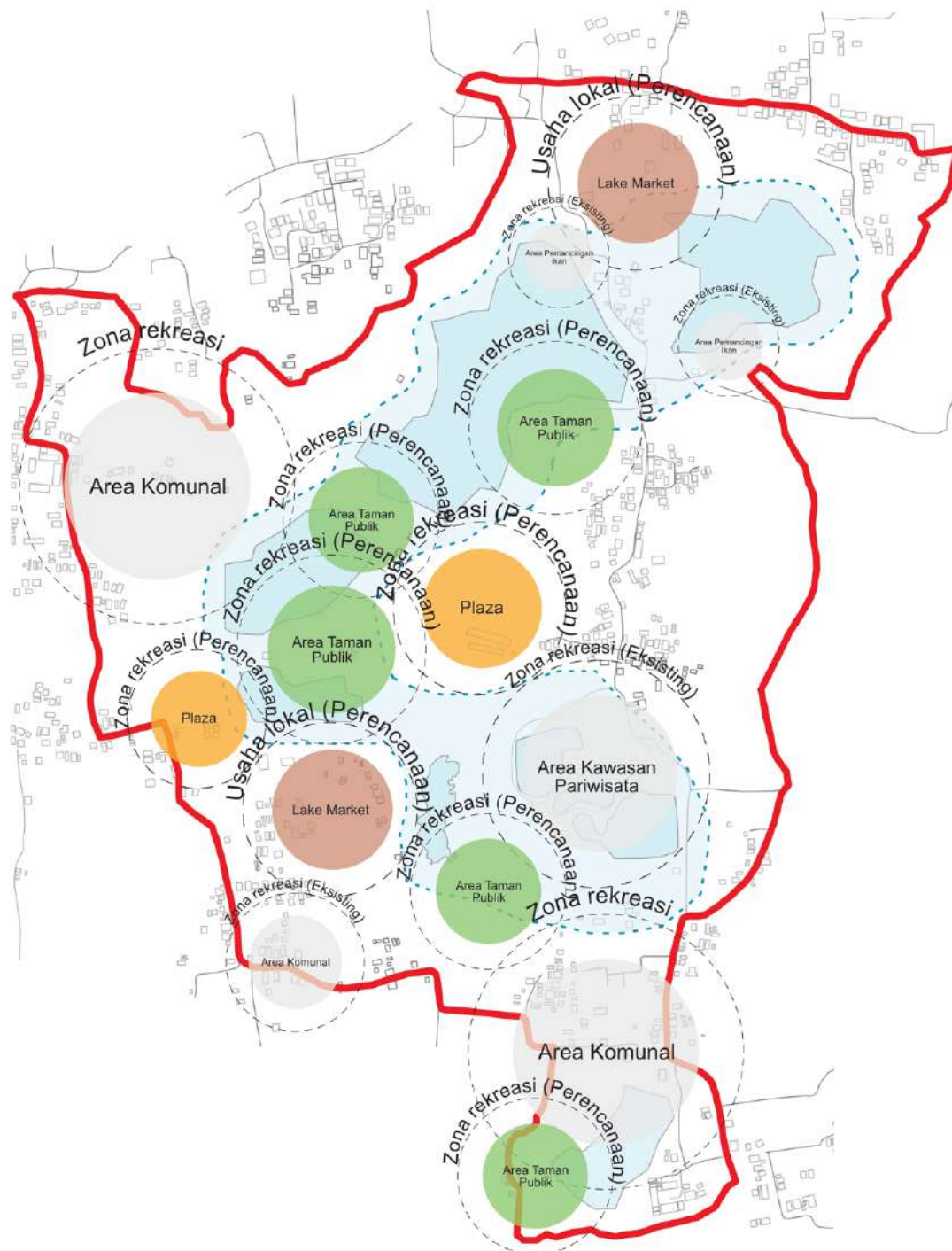
### 6.2.2 Rencana Alternatif 2

Rencana pengembangan perencanaan kawasan Danau Cigaru alternatif 2 merupakan rencana dimana dominasi zona ruang terbuka hijau. Hal ini dilakukan agar terciptanya taman publik pada danau untuk menata kembali kawasan danau supaya menjadi daerah layak dipakai oleh baik warga sekitar ataupun dari luar kawasan. Beberapa perbedaan signifikan yang dapat terlihat juga adalah penempatan zona lake market yang ditempatkan pada sisi Utara kawasan untuk memudahkan akses penjualan ikan – ikan karena dekat dengan zona area memancing, serta minimnya zona area komunal dikarenakan fokus terhadap area ruang terbuka hijau.



*Gambar 22. Moodboard tema rencana alternatif 2  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024*

Diagram 11. Bubble diagram rencana alternatif 2



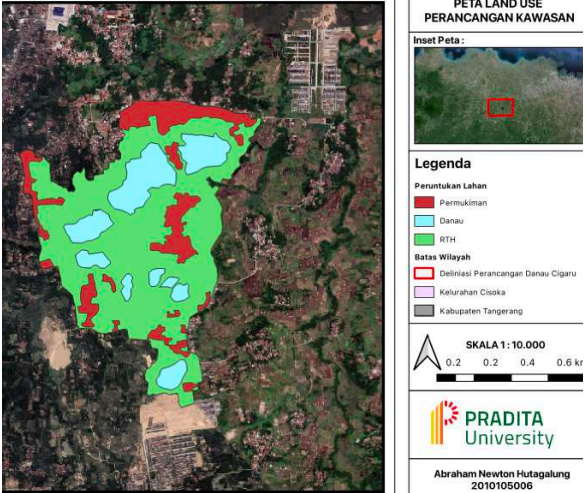
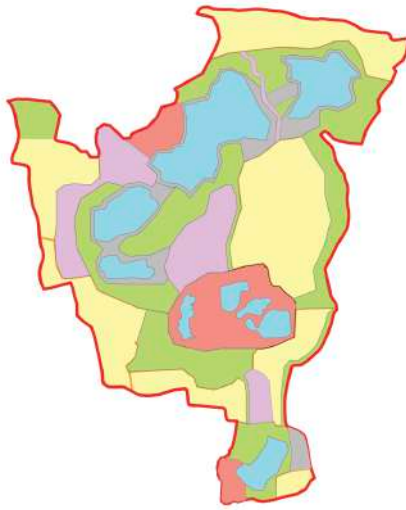
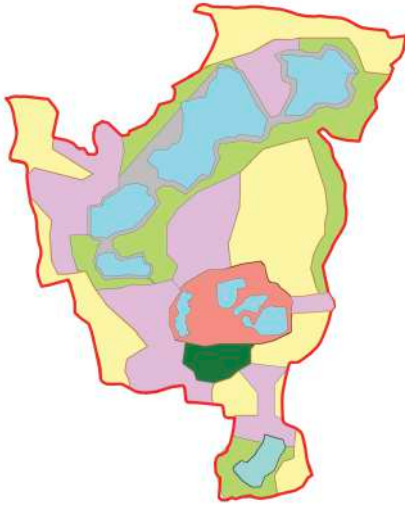
Sumber: Analisis Pribadi, 2024


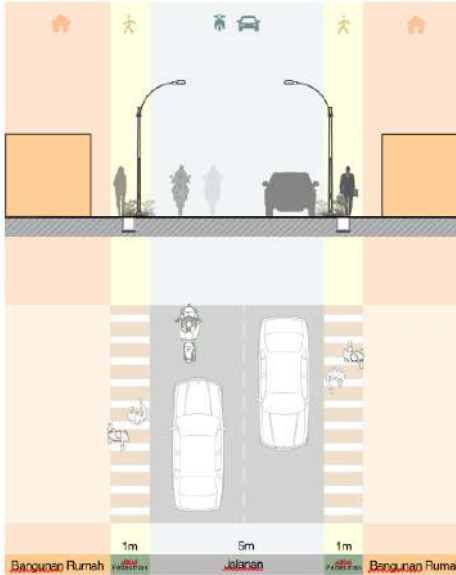
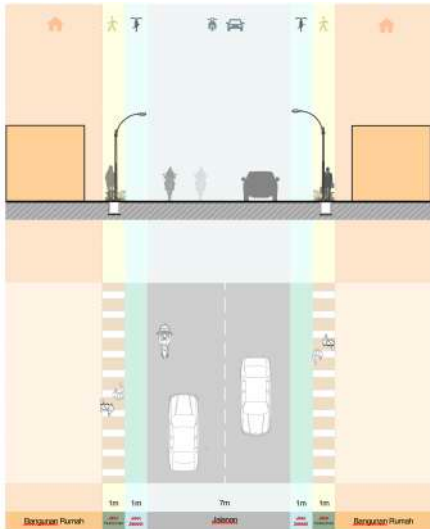
### 6.2.3 Perbandingan Alternatif Rencana

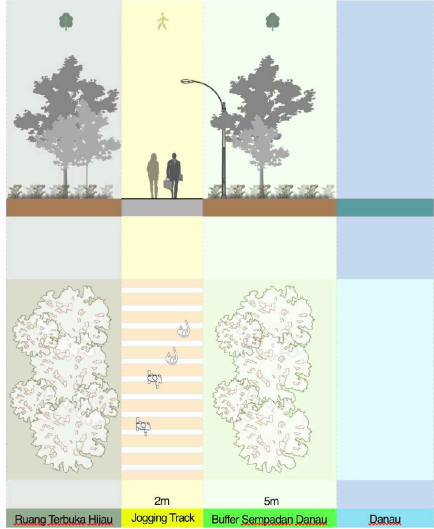
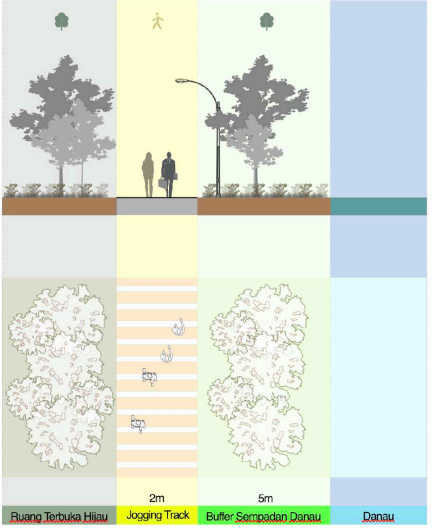
Ini merupakan perbandingan antar alternatif rencana pengembangan kawasan yang dijabari dalam bentuk tabel.






Tabel 25. Perbandingan alternatif rencana

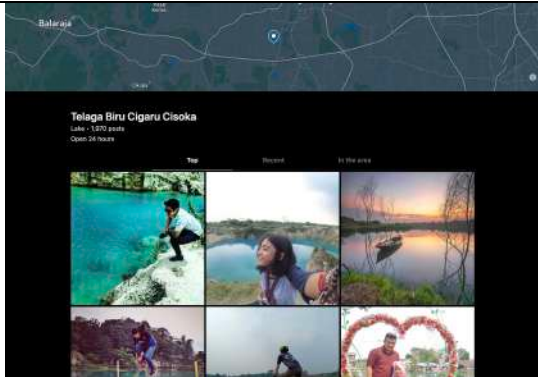
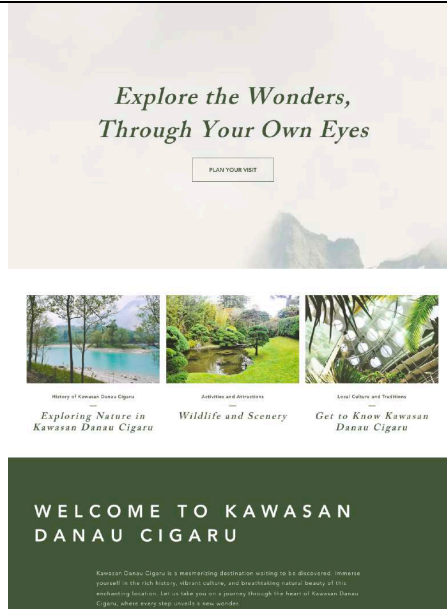
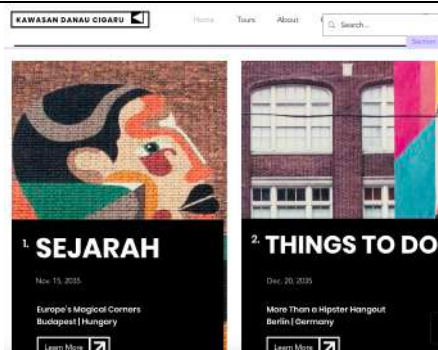

Elemen Desain	Masalah	Kondisi Eksisting	Alternatif 1	Alternatif 2
Zoning	Belum ada pembagian zonasi pada kawasan		<p><b>Perencanaan lebih didominasi zona rekreasi dan RTH sebagai area untuk saling berinteraksi</b></p>  <div data-bbox="1137 991 1541 1374"> <p><b>LEGENDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permukiman (32.18%)</li> <li>Rekreasi (9.2%)</li> <li>Ruang terbuka hijau (25.29%)</li> <li>Komunal (6.9%)</li> <li>Perdagangan &amp; Jasa (10.34%)</li> <li>Danau (16.09%)</li> </ul> </div>	<p><b>Perencanaan didominasi oleh zona Perdagangan &amp; Jasa untuk lebih meningkatkan ekonomi setempat</b></p>  <div data-bbox="1608 975 2011 1374"> <p><b>LEGENDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permukiman (29.53%)</li> <li>Rekreasi (6.08%)</li> <li>Ruang terbuka hijau (18.23%)</li> <li>Komunal (4.86%)</li> <li>Perdagangan &amp; Jasa (24.3%)</li> <li>Danau (17%)</li> </ul> </div>

Elemen Desain	Masalah	Kondisi Eksisting	Alternatif 1	Alternatif 2
Connectivity	Tidak terdapat perencanaan jalan yang formal sehingga mengakibatkan degradasi jalan pada kawasan perencanaan	<p><b>Aksesibilitas (ROW) – Jalan Kolektor</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>5 M</b></p> <p>Jalan kawasan permukiman</p>	<p>Perencanaan merapikan penataan infrastruktur kawasan dengan memberi ruang untuk lampu penerangan jalan dan <i>paving block</i> jalur pedestrian untuk menutup drainase</p>  <p style="text-align: center;"><b>8 m</b></p>	<p>Perubahan yang lebih modern, akan direncanakan sebuah jalur sepeda, jalur pedestrian, serta penataan infrastruktur kawasan</p>  <p style="text-align: center;"><b>11 m</b></p>



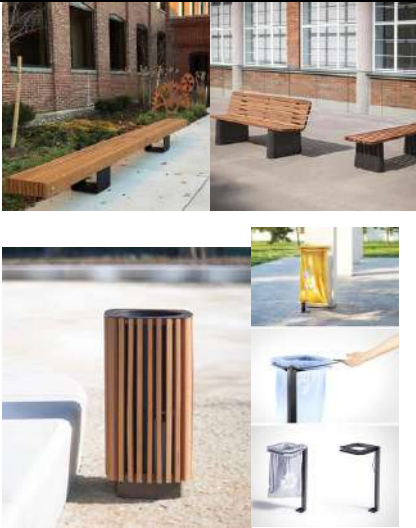
Elemen Desain	Masalah	Kondisi Eksisting	Alternatif 1	Alternatif 2
		Jalanan kawasan danau	<p>Tidak ada perbedaan</p>  <p>Ruang Terbuka Hijau 2m 5m Buffer Sempadan Danau Danau</p>	<p>Tidak ada perbedaan</p>  <p>Ruang Terbuka Hijau 2m 5m Buffer Sempadan Danau Danau</p>
Community engagement and activity	Minimnya aktivitas warga sekitar dan ruang publik yang diperdayakan sebagai area komunal	<b>Aktivitas masyarakat</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memancing</li> <li>2. Bertani</li> <li>3. Gotong royong (Seminggu sekali)</li> <li>4. Perayaan 17 Agustus (1 tahun sekali)</li> <li>5. Perayaan Idul Fitri (1 tahun sekali)</li> </ol>	Penyediaan aktivitas seperti pasar malam, bazaar, festival, dan taman rekreatif.	Penyediaan aktivitas seperti pasar malam, bazaar, festival, dan taman rekreatif.
		Area komunal	<b>Green-vibrant</b> <b>(nature integrated)</b>	<b>Minimalist-modern</b> <b>(digital integrated)</b>







Elemen Desain	Masalah	Kondisi Eksisting	Alternatif 1	Alternatif 2
	warga sekitar			
Safety and Comfort	Tidak terdapat informasi yang jelas dan konkrit mengenai kawasan danau	<b>Digital information</b> Aplikasi instagram sebagai titik lokasi <a href="https://www.instagram.com/explore/locations/1026594997/">https://www.instagram.com/explore/locations/1026594997/</a>	Membuat sebuah situs pada internet untuk memberikan informasi mengenai kawasan Danau Cigaru dengan tema alam.	Membuat sebuah situs pada internet untuk memberikan informasi mengenai kawasan Danau Cigaru dengan tema semi modern.





Elemen Desain	Masalah	Kondisi Eksisting	Alternatif 1	Alternatif 2
	ataupun kampung cigaru itu sendiri.			
	Tidak terdapat pos penjagaan	<b>Security network</b> Terdapat tim karang taruna yang bertanggung jawab menjaga keamanan kawasan tersebut, namun belum terdapat sebuah area atau pos sebagai lokasi titik kumpul	<b>Tidak ada perbedaan</b> Pembangunan 3 titik pos keamanan pada kawasan danau	<b>Tidak ada perbedaan</b> Pembangunan 3 titik pos keamanan pada kawasan danau
			<b>Nature – culture</b>	<b>Semi – modern</b> 



Elemen Desain	Masalah	Kondisi Eksisting	Alternatif 1	Alternatif 2
		<p><b>Fasilitas umum</b></p> 		
<b>Iconic Visuals</b>	Signage sebagai representasi kawasan atau penanda jalanan	<b>Signage</b>	<b>Nature – culture</b>	<b>Semi – modern</b>

Elemen Desain	Masalah	Kondisi Eksisting	Alternatif 1	Alternatif 2
	sudah dalam kondisi tidak baik sehingga butuh penataan ulang			 
		<b>Landmarks</b>	<b>Nature – culture</b> 	<b>Semi – modern</b> 

Elemen Desain	Masalah	Kondisi Eksisting	Alternatif 1	Alternatif 2
				

*Sumber: analisis pribadi, 2024*

#### 6.2.4 Pemilihan Alternatif Perencanaan

Menggunakan kriteria penilaian 5E (efficacy, efficiency, effectiveness, ethically, dan elegance), akan dilakukan sebuah pemilihan terhadap alternatif rencana sesuai dengan nilai terbesar yang didapatkan pada penilaian.

*Tabel 26. Skoring pemilihan alternatif rencana*

Komponen Penilaian	Elemen Desain	Alternatif 1	Skor	Alternatif 2	Skor
Efficacy	Seluruh elemen desain	Mencakup tujuan dan konsep rencana	2	Mencakup tujuan dan konsep rencana	2
Effectiveness	Zoning	Terbagi menjadi 4 ruang spasial yang terdiri atas area komunal, area rekreasi, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau	2	Terbagi menjadi 4 ruang spasial yang terdiri atas area komunal, area rekreasi, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau	2
	Connectivity	Arahan sirkulasi kawasan berfokus pada sekeliling kawasan danau	1	Arahan sirkulasi kawasan berfokus pada akses antar zona	2
	Community Engagement & Activity	Aktivitas dan ruang yang direncanakan difokuskan pada beberapa titik yang menyebar	2	Aktivitas dan ruang yang direncanakan difokuskan pada 1 titik tengah	0
	Safety and Comfort	Arahan desain perencanaan mencakup pada tema alami dan budaya	2	Arahan desain mencakup pada tema modern dan digital	1
	Iconic Visuals	Arahan desain mencakup pada tema alami dan budaya	2	Arahan desain mencakup pada tema modern dan digital	1

Komponen Penilaian	Elemen Desain	Alternatif 1	Skor	Alternatif 2	Skor
Efficiency	Zoning	Terbagi menjadi 4 ruang spasial yang terdiri atas area komunal, area rekreasi, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau	2	Terbagi menjadi 4 ruang spasial yang terdiri atas area komunal, area rekreasi, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau	2
	Connectivity	Arahan sirkulasi kawasan berfokus pada sekeliling kawasan danau	1	Arahan sirkulasi kawasan berfokus pada akses antar zona	-1
	Community Engagement & Activity	Aktivitas dan ruang yang direncanakan difokuskan pada beberapa titik yang menyebar	-2	Aktivitas dan ruang yang direncanakan difokuskan pada 1 titik tengah	1
	Safety and Comfort	Arahan desain perencanaan mencakup pada tema alami dan budaya	1	Arahan desain mencakup pada tema modern dan digital	-2
	Iconic Visuals	Arahan desain mencakup pada tema alami dan budaya	1	Arahan desain mencakup pada tema modern dan digital	-2
Ethically	Zoning	Terbagi menjadi 4 ruang spasial yang terdiri atas area komunal, area rekreasi, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau	2	Terbagi menjadi 4 ruang spasial yang terdiri atas area komunal, area rekreasi, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau	2

Komponen Penilaian	Elemen Desain	Alternatif 1	Skor	Alternatif 2	Skor
	Connectivity	Arahan sirkulasi kawasan berfokus pada sekeliling kawasan danau	0	Arahan sirkulasi kawasan berfokus pada akses antar zona	2
	Community Engagement & Activity	Aktivitas dan ruang yang direncanakan difokuskan pada beberapa titik yang menyebar	2	Aktivitas dan ruang yang direncanakan difokuskan pada 1 titik tengah	0
	Safety and Comfort	Arahan desain perencanaan bercakup pada tema alami dan budaya	1	Arahan desain bercakup pada tema modern dan digital	1
	Iconic Visuals	Arahan desain bercakup pada tema alami dan budaya	1	Arahan desain bercakup pada tema modern dan digital	1
Elegance	Zoning	Terbagi menjadi 4 ruang spasial yang terdiri atas area komunal, area rekreasi, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau	2	Terbagi menjadi 4 ruang spasial yang terdiri atas area komunal, area rekreasi, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau	2
	Connectivity	Arahan sirkulasi kawasan berfokus pada sekeliling kawasan danau	-1	Arahan sirkulasi kawasan berfokus pada akses antar zona	1
	Community Engagement & Activity	Aktivitas dan ruang yang direncanakan difokuskan pada	1	Aktivitas dan ruang yang direncanakan difokuskan pada 1 titik tengah	-1

Komponen Penilaian	Elemen Desain	Alternatif 1	Skor	Alternatif 2	Skor
		beberapa titik yang menyebar			
	Safety and Comfort	Arahan desain perencanaan bercakup pada tema alami dan budaya	2	Arahan desain bercakup pada tema modern dan digital	2
	Iconic Visuals	Arahan desain bercakup pada tema alami dan budaya	2	Arahan desain bercakup pada tema modern dan digital	2
		Total Skor	26	Total Skor	18
Keterangan Tabel:  (2) Sangat Sesuai (dengan harapan perencanaan yang diinginkan) (1) Sesuai (dengan harapan perencanaan yang diinginkan) (0) Tidak Berpengaruh (dengan harapan perencanaan yang diinginkan) (-1) Kurang Sesuai (dengan harapan perencanaan yang diinginkan)					

*Sumber: analisis pribadi, 2024*

Berdasarkan total skor yang didapatkan dari metode pemilihan alternatif, didapatkannya skor total alternatif perencanaan 1 berjumlah 26 dan skor total alternatif perencanaan 2 berjumlah 18, maka terpilihnya alternatif perencanaan 1 sebagai perencanaan yang akan diterapkan pada kawasan Danau Cigaru.

### 6.3 Detail Perencanaan

Setelah melalui tahapan pemilihan alternatif perencanaan kawasan Danau Cigaru, penulis melanjutkan proses dengan menyusun detailing perencanaan yang berlandaskan pada jargon tema perencanaan yaitu *Blue Harmony*. Jargon ini dipilih sebagai bentuk simbol dari perencanaan yang menekankan keseimbangan antara elemen air, lingkungan alami, serta kebutuhan masyarakat sekitar.

*Blue Harmony* memiliki makna konseptual yang mencerminkan keselarasan ekosistem perairan (danau) dengan aktivitas manusia melalui pendekatan yang mengintegrasikan aspek estetika, ekologis, dan fungsional. Kata *blue* merepresentasikan elemen air yang menjadi



karakteristik utama kawasan Danau Cigaru, sedangkan *harmony* melambangkan keseimbangan antara fungsi ekologis, sosial, dan ekonomi di dalam kawasan.

### **6.3.1 Visi dan Misi Perencanaan**

#### **Visi**

Mewujudkan kawasan Danau Cigaru sebagai ruang publik kreatif yang harmonis, inklusif, dan berkelanjutan, dengan mengintegrasikan potensi alam, sosial, dan ekonomi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta memperkuat identitas kawasan sebagai destinasi rekreasi dan interaksi komunitas.

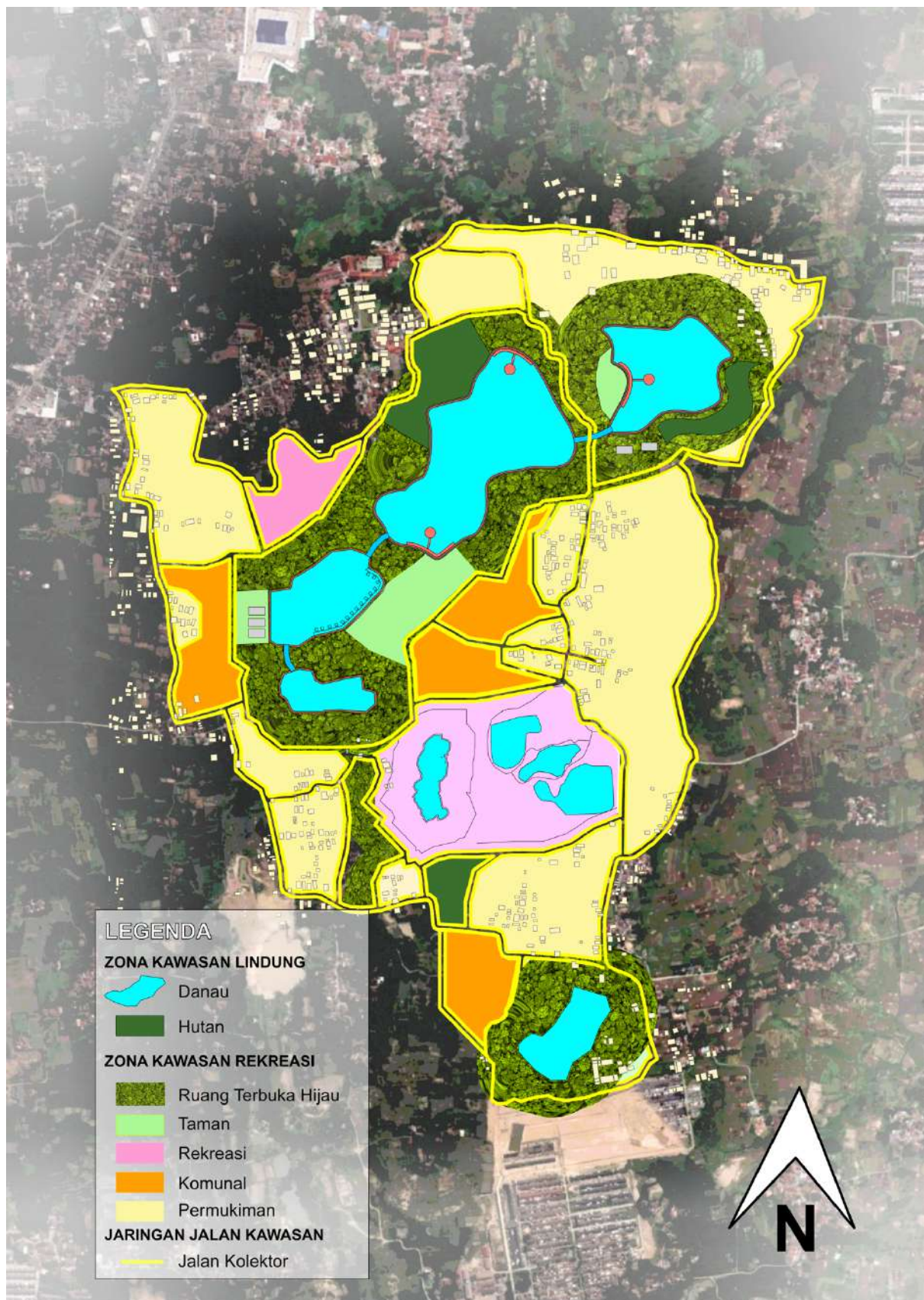
#### **Misi**

1. Membangun Ruang Publik yang Kreatif dan Inklusif  
Mengembangkan zona publik yang mendukung berbagai aktivitas sosial, seni, budaya, dan edukasi dengan desain yang fleksibel dan ramah bagi semua kalangan.
2. Meningkatkan Kualitas Lingkungan dan Keberlanjutan  
Mengoptimalkan fungsi ekologi Danau Cigaru dengan pengelolaan lingkungan yang berkelanjutan, termasuk konservasi air, penghijauan, dan mitigasi degradasi ekosistem.
3. Memperkuat Konektivitas dan Aksesibilitas  
Merancang sistem sirkulasi yang nyaman dan terintegrasi bagi pejalan kaki, pesepeda, serta kendaraan untuk meningkatkan aksesibilitas dan mobilitas dalam kawasan.
4. Mendorong Partisipasi dan Pemberdayaan Masyarakat  
Melibatkan komunitas lokal dalam pengelolaan dan pemanfaatan kawasan, termasuk pengembangan ekonomi kreatif berbasis UMKM, seni, dan pariwisata berkelanjutan.
5. Menciptakan Identitas Visual dan Daya Tarik Kawasan  
Menghadirkan elemen visual yang khas dan ikonik, serta meningkatkan estetika ruang publik agar kawasan memiliki daya tarik yang kuat sebagai landmark rekreasi dan interaksi sosial.

Dengan visi dan misi ini, perencanaan kawasan Danau Cigaru berbasis *creative public space* diharapkan dapat menghadirkan ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai pusat interaksi, ekspresi kreatif, serta penggerak ekonomi dan pelestarian lingkungan bagi masyarakat sekitar.



### 6.3.2 Masterplan Kawasan



Gambar 23. Peta masterplan Kawasan  
Sumber: analisis pribadi, 2024

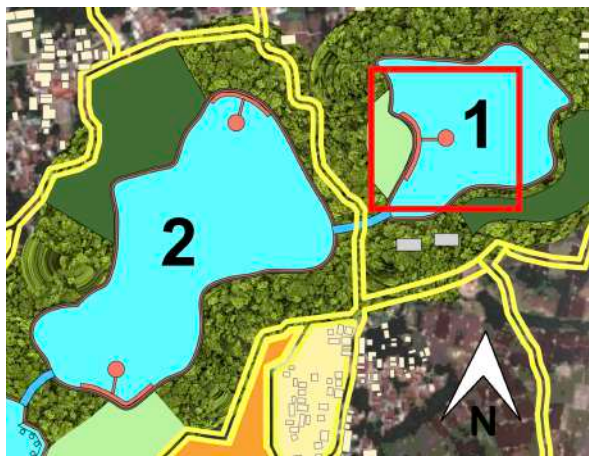
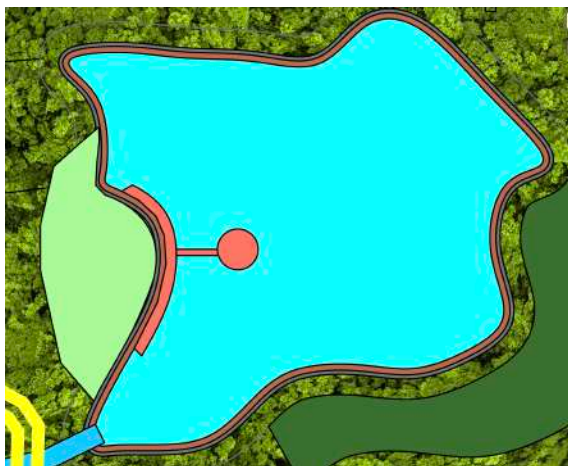
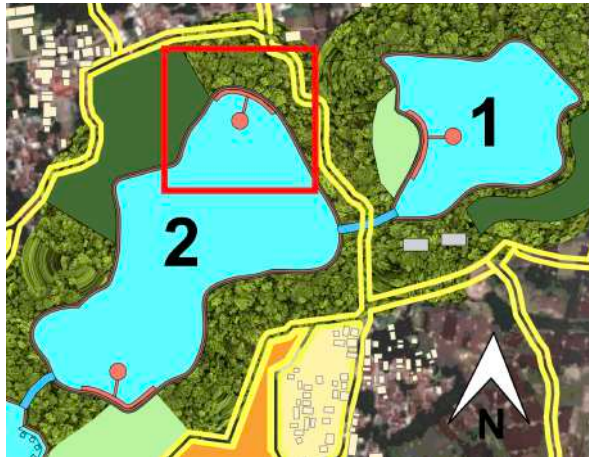



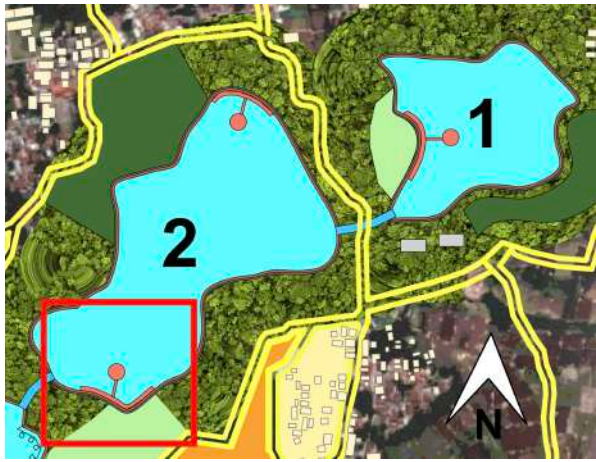
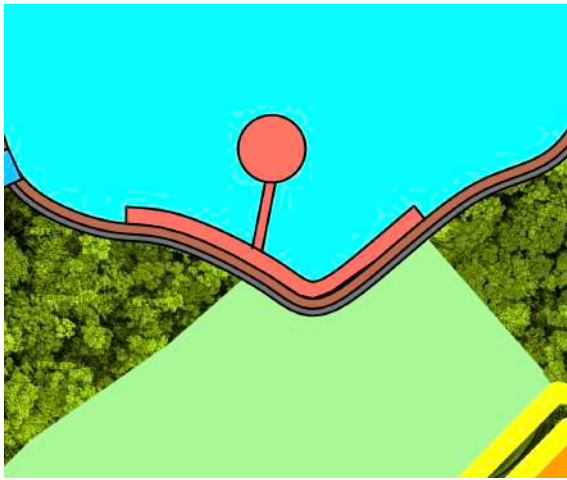
Pemilihan alternatif perencanaan 1 mempengaruhi perencanaan kawasan kepada arah zonasi yang memfokuskan kehadiran ruang terbuka hijau pada kawasan sebagai bentuk mengisi ruang publik danau sesuai konsep). Pada masterplan tersebut, terdapat 2 jenis zonasi kawasan yaitu zona kawasan lindung yang mencakup danau dan hutan, serta zona kawasan rekreasi yang mencakup ruang terbuka hijau, taman, area rekreasi, dan area komunal, dan terdapat juga jaringan jalan berupa jalan kolektor yang mensirkulasi mengelilingi kawasan perencanaan.

### 6.3.2.1 Zona Danau

Pada zona danau akan direncanakan sebuah dermaga, area memancing, *jogging track*, serta jalur kanal untuk menghubungkan titik – titik danau yang ada.

Tabel 27. Zona danau




Keyplan	Letak Dermaga
<p>Danau 1</p> 	<p>Dermaga danau 1</p> 
<p>Danau 2</p> 	<p>Dermaga danau 2 - Utara</p> 

Keyplan	Letak Dermaga
<p>Danau 2</p> 	<p>Dermaga danau 2 - Selatan</p> 

Sumber: analisis pribadi, 2024

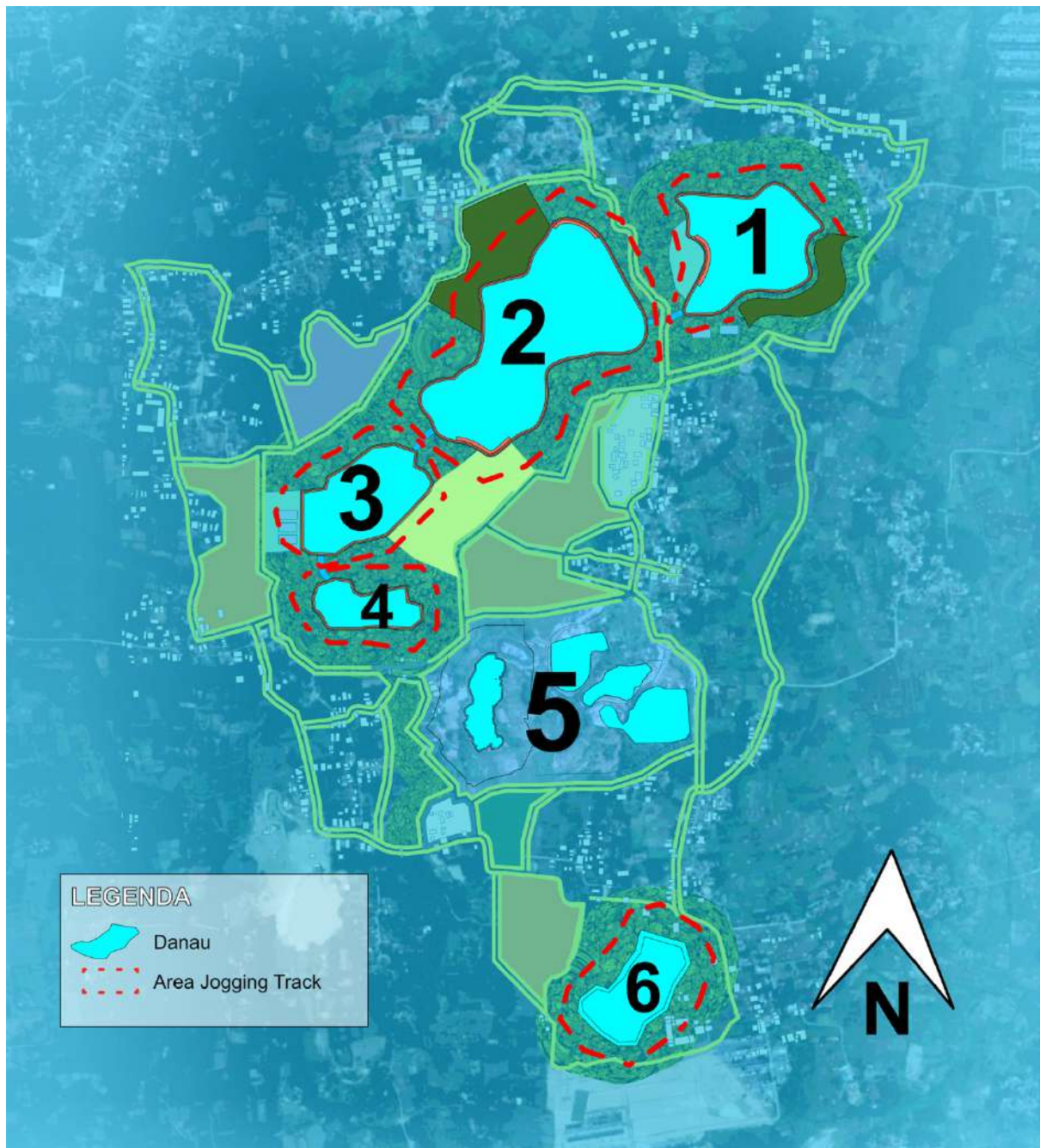
Dermaga berfungsi sebagai area untuk bermain wisata kapal, tempat orang berfoto - foto dan area memancing.

Tabel 28. Fungsi dermaga

Berfoto di dermaga	Wisata kapal di jalur kanal	Memancing di dermaga
		

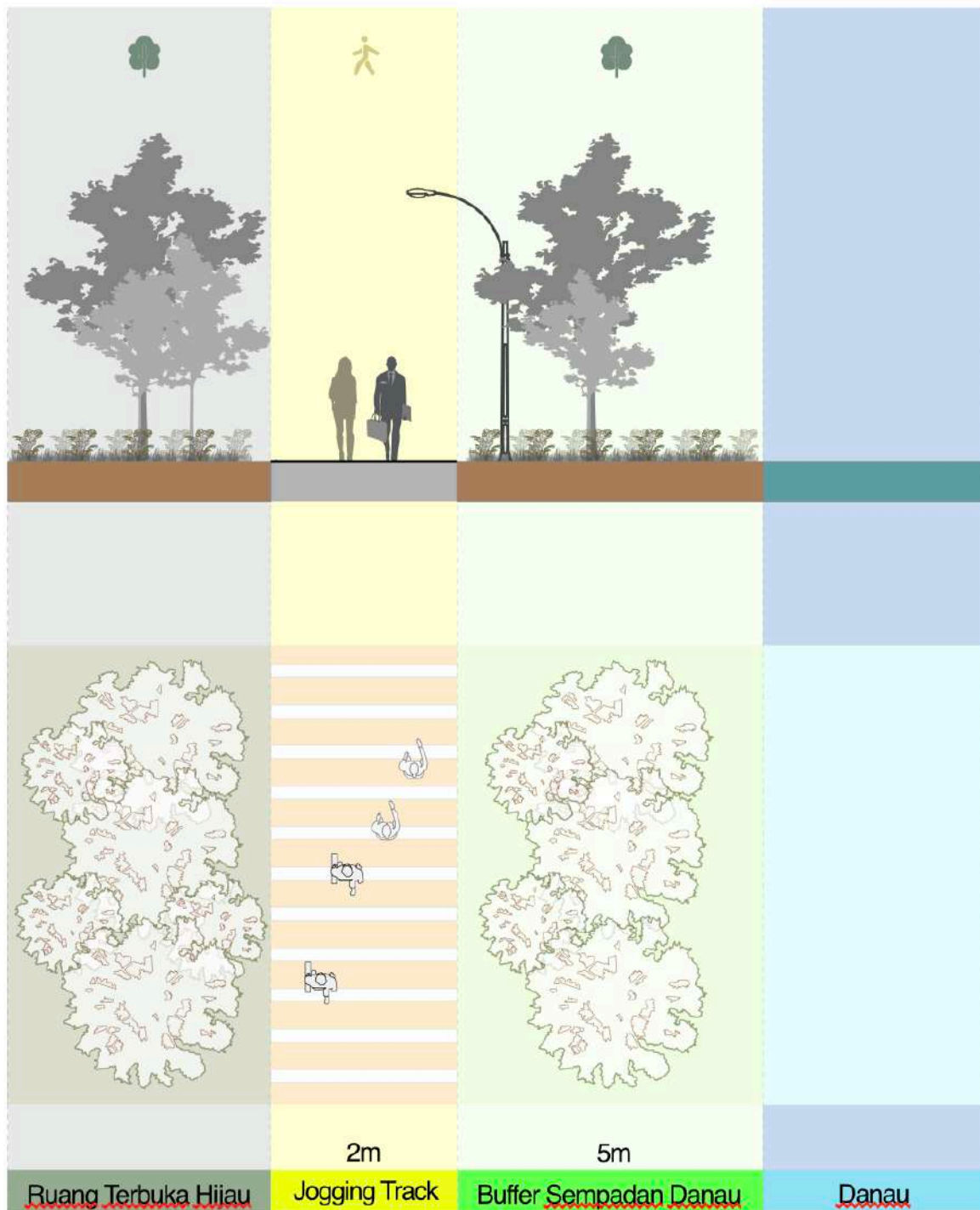
Sumber: analisis pribadi, 2024





*Gambar 24. Peta zona danau*  
*Sumber: analisis pribadi, 2024*

Diagram 12. ROW (Right of way) jogging track



Sumber: analisis pribadi, 2024

### 6.3.3 Zona Hutan

Pada zona hutan merupakan hutan eksisting yang ada sebagai bentuk area penghijauan pada ruang publik bagi kawasan perencanaan.

### 6.3.4 Zona Ruang Terbuka Hijau

Zona ini mencakup area taman edukasi, area picnic, taman rekreatif, amphiteater, dan lapangan olahraga. Fasilitas umum yang disediakan pada area ini adalah area parkir, toilet, mushollah, kursi taman, serta pemasangan cctv.

Tabel 29. Deskripsi zona ruang terbuka hijau

Perencanaan	Deskripsi
<p>Area piknik</p> 	<p>Area untuk orang bisa bersantai dan mengobrol pada kawasan danau</p>
<p>Taman edukasi</p> 	<p>Perencanaan taman edukasi untuk memberikan anak – anak tidak hanya area bermain pada taman saja, namun dapat juga untuk belajar mengenai tumbuhan dan tanaman lain.</p>
<p>Amphitheater</p> 	<p>Dilokasikan pada pinggir danau, amphiteater memberikan ruang atau wadah untuk digunakan sebagai tempat pertemuan atau bisa sebagai tempat seminar.</p>




Perencanaan	Deskripsi
Lapangan olahraga 	Lapangan olahraga yang direncanakan pada kawasan Danau Cigaru adalah lapangan futsal, lapangan basket, dan lapangan voli.
Toilet dan mushollah 	Penyebaran tooilet dan mushollah pada sekitar kawasan sebagai bentuk fasilitas umum untuk orang – orang yang ingin menggunakan kamar kecil atau tempat untuk beribadah.

*Sumber: analisis pribadi, 2024*

### 6.3.5 Zona Rekreasi

Area rekreasi yang direncanakan pada kawasan adalah restoran apung, pasar, dan area kiosk – kiosk untuk para pedagang yang ingin jualan.

*Tabel 30. Preseden zona rekreasi*

Lokasi	Gambar	Deskripsi
Resto apung muara angke, Jakarta		Mengintegrasikan konsep alami kepada restoran tersebut sehingga membuatnya relevan terhadap area ruang publik

Lokasi	Gambar	Deskripsi
Rans Nusantara, BSD		
On Nature Resto, China		

*Sumber: analisis pribadi, 2024*



### 6.3.6 Zona Komunal

Perencanaan zona komunal includes area tempat duduk, plaza, dan fasilitas umum lainnya yang dapat memberi kenyamanan pada warga sekitar. Area juga dapat digunakan sebagai titik bazaar, seminar atau penyuluhan, pasar kaget, ataupun festival.

*Tabel 31. Preseden zona komunal*

Lokasi	Gambar	Deskripsi
Posnan, Poland		Perencanaan yang inklusif dan dapat menciptakan lingkungan dan hawa yang nyaman untuk interaksi antar masyarakat



Lokasi	Gambar	Deskripsi
Vanya park, BSD		
Chicago riverwalk, USA		

*Sumber: analisis pribadi, 2024*

### 6.3.7 Perencanaan Jalanan Kawasan

Perancangan tiga kelas jalan dalam kawasan deliniasi bertujuan untuk membagi fungsi jalan berdasarkan kebutuhan kawasan. Jalan arteri dirancang dengan ROW (Right of Way) sebesar 19 meter, yang meliputi vegetasi selebar 1 meter di sisi kiri dan kanan (total 2 meter), jalur pejalan kaki selebar 2 meter di sisi kiri dan kanan (total 4 meter), jalan selebar 6 meter kali 2, dengan median selebar 1 meter di tengah. Jalan arteri ini direncanakan berada sepanjang batasan deliniasi untuk mempermudah akses memutar kawasan.

Jalan kolektor dirancang dengan ROW sebesar 14 meter, yang mencakup jalur pejalan kaki selebar 3 meter di sisi kiri dan kanan (total 6 meter) dan jalan selebar 8 meter. Jalan kolektor ini difungsikan sebagai jalan utama dalam kawasan deliniasi.

Jalan lokal dirancang dengan ROW sebesar 8,4 meter, yang meliputi jalur pejalan kaki selebar 1,2 meter di sisi kiri dan kanan (total 2,4 meter) dan jalan selebar

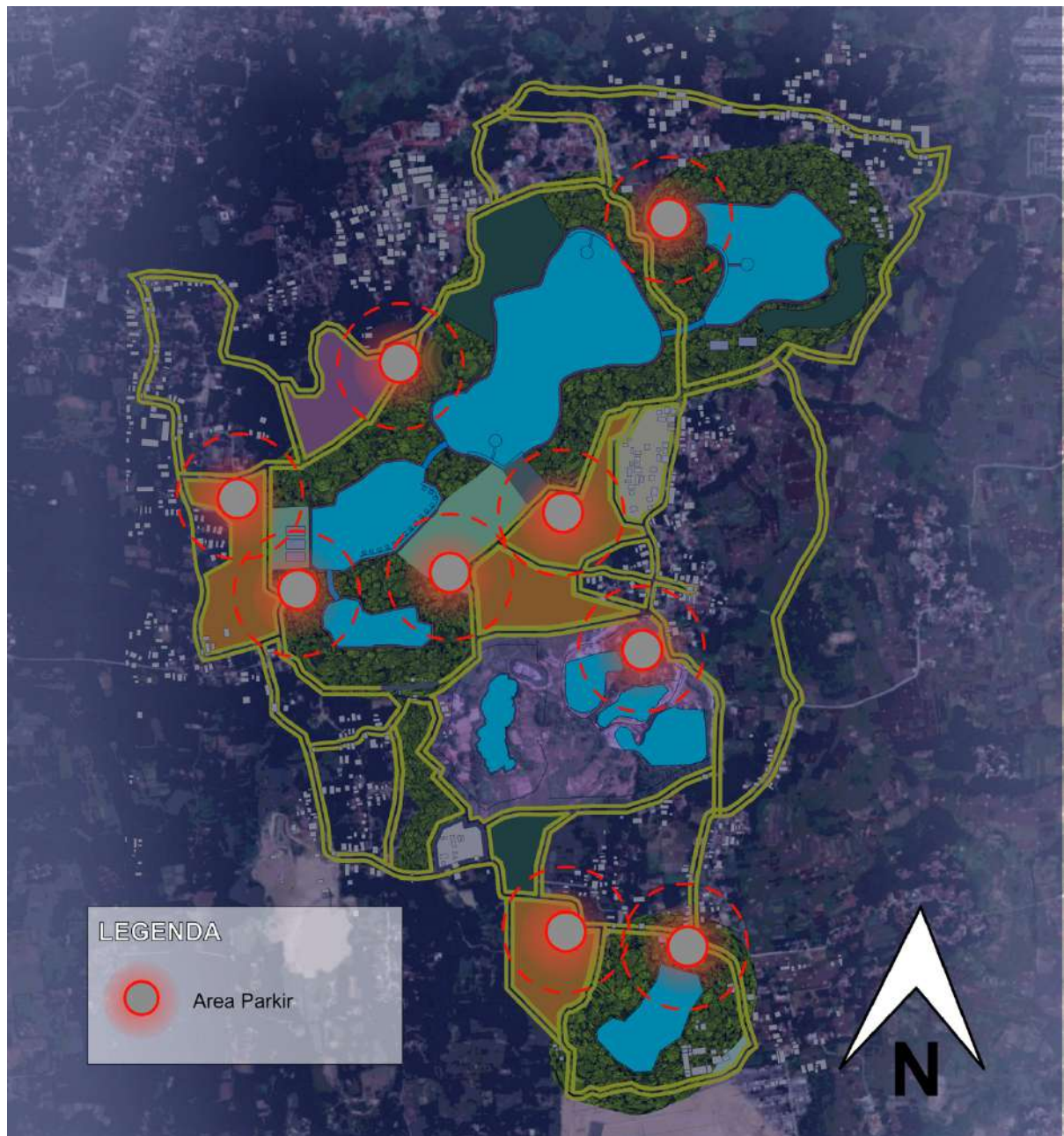
6 meter. Jalan lokal ini direncanakan untuk melayani titik-titik residensial existing, sehingga mendukung aksesibilitas di kawasan perumahan.

#### 6.3.7.1 ROW Kawasan



*Gambar 25. ROW 8,4m Jalan Lokal  
Sumber: analisis pribadi, 2024*

### 6.3.7.2 Area Parkir



*Gambar 26. Peta area parkir  
Sumber: analisis pribadi, 2024*

Area parkir yang akan disediakan pada kawasan perencanaan adalah 9 area parkir untuk mobil maupun motor yang disebar berdasarkan kebutuhan masing – masing zona.

### 6.3.7.3 Lampu penerangan jalan

Perencanaan lampu penerangan jalan kawasan memakai desain lampu penerangan jalan yang ada, namun akan direncanakan di berbagai tempat lain yang memerlukan, serta disebarakan pada kawasan Danau Cigaru itu sendiri.



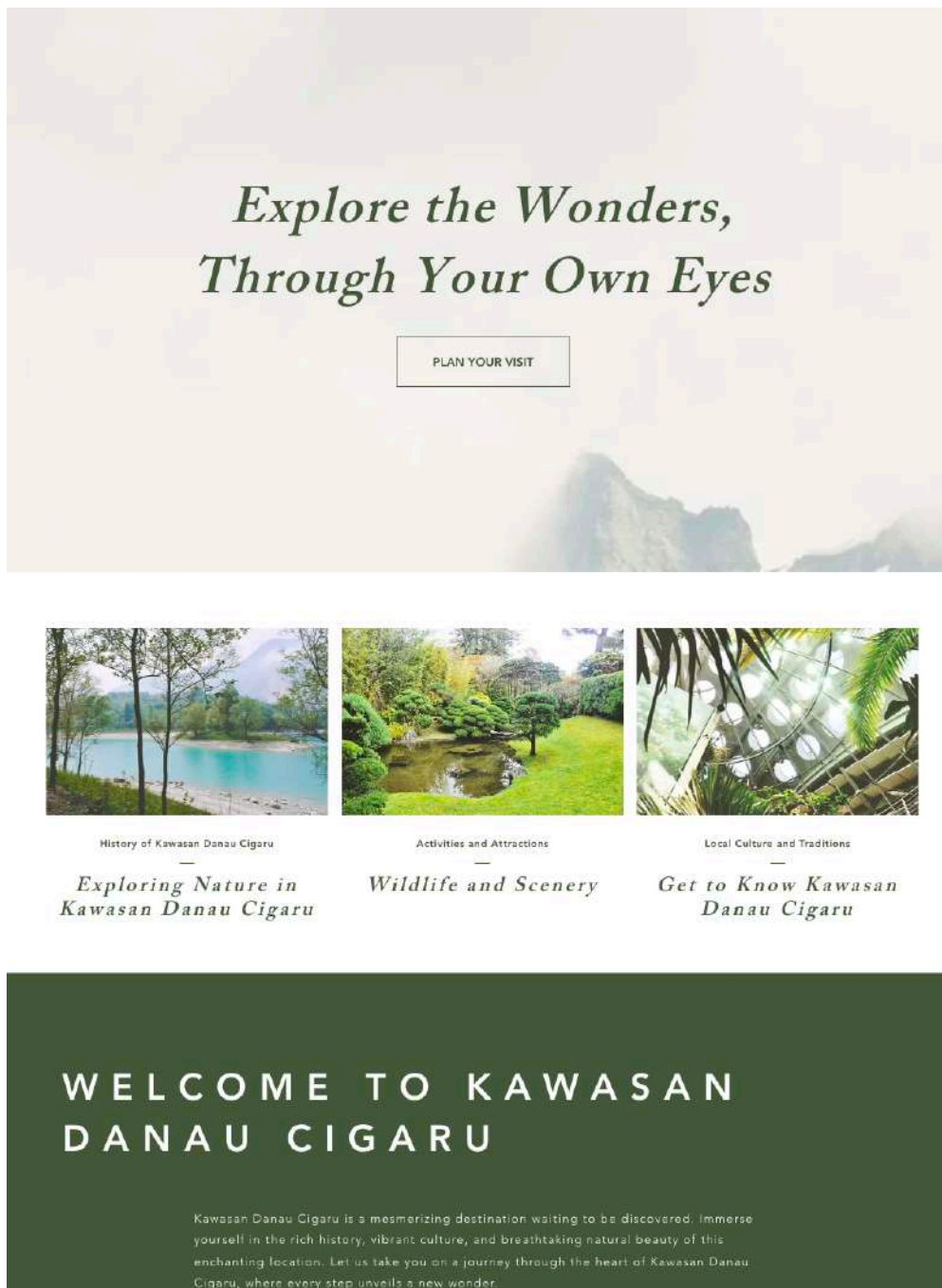
*Gambar 27. Lampu penerangan jalan eksisting  
Sumber: analisis pribadi, 2024*

### 6.3.8 Perencanaan Informasi Digital

Perencanaan informasi digital yang akan dilakukan terhadap kawasan Danau Cigaru adalah dengan memberikan informasi terkait kawasan baik secara konteks mikro, yaitu kawasan Danau Cigaru dan makro, yaitu Kampung Cigaru. Penulis akan merancang sebuah desain situs yang dimana situs tersebut dapat digunakan sebagai media pemberian informasi mengenai sejarah kawasan danau tersebut, aktivitas yang

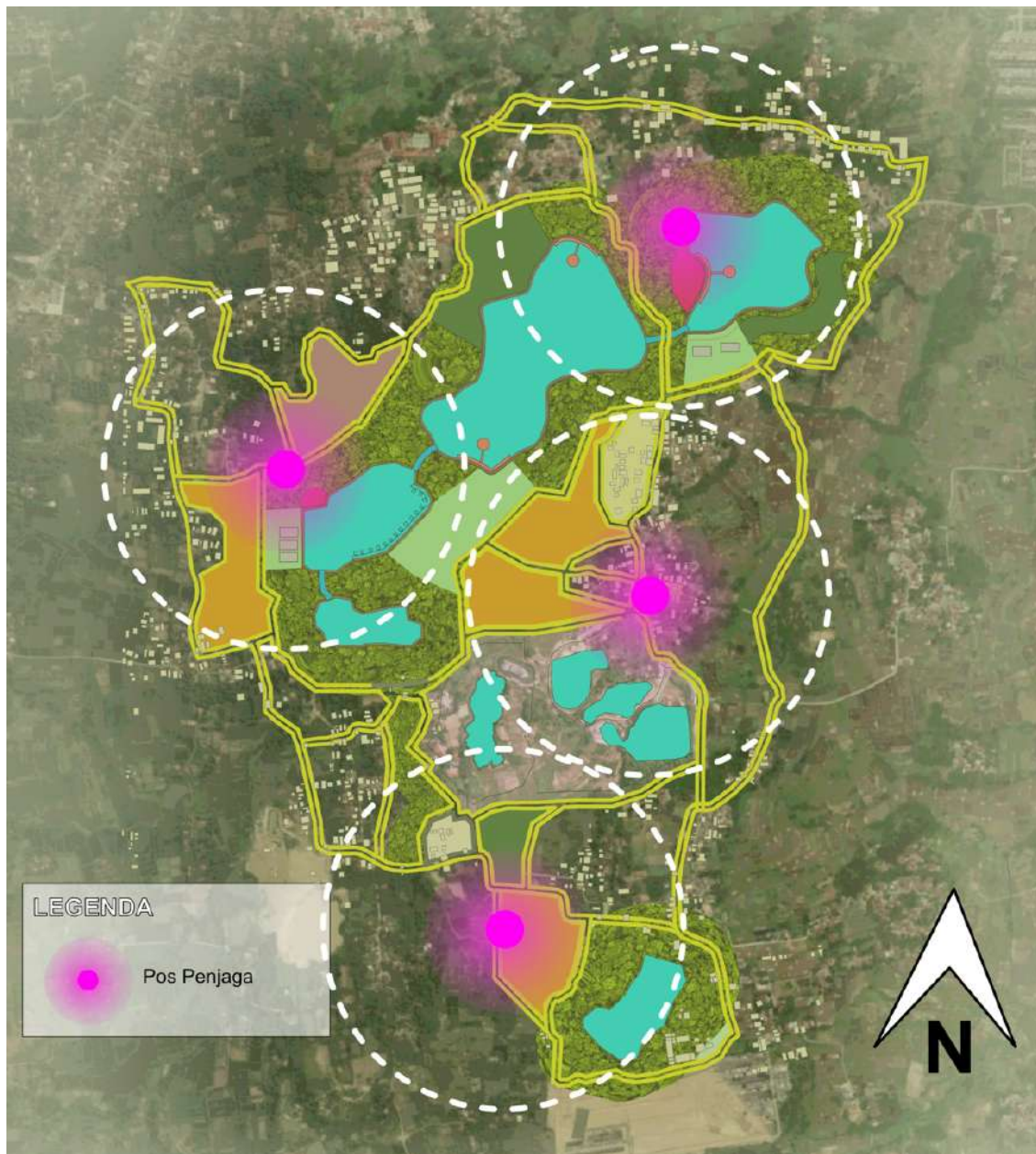


dapat dilakukan, peta mengenai lokasi tersebut, kontak penanggungjawab, serta hal – hal lainnya. Situs tersebut juga ditujukan supaya dapat memberikan pengetahuan akan lokasi tersebut dengan harapan dapat mengundang pengunjung untuk datang.



Gambar 28. Situs informasi digital kawasan Danau Cigaru  
Sumber: Wikipedia, 2024

### 6.3.9 Perencanaan Struktur Keamanan

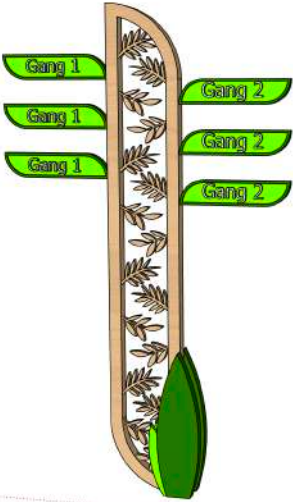
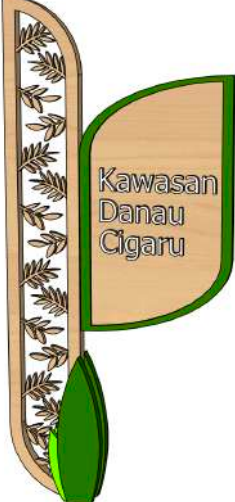



Gambar 29. Peta penempatan pos penjaga  
Sumber: analisis pribadi, 2024



Aksi perencanaan struktur keamanan berupa memberikan 4 titik pos penjagaan dengan radius 500 meter dimana masing – masing pos memiliki cakupan area penjagaan sendiri untuk dijaga dan diamankan.

### 6.3.10 Perencanaan *Signage*

Pengarah jalan	Penanda jalan	Papan Informasi
		

Sumber: analisis pribadi, 2024

Dengan tema integrasi alam dan kreativitas, berikut merupakan desain *signage* yang berada pada kawasan Danau Cigaru.

### 6.3.11 Perencanaan Landmark



gambar 30. Landmark kawasan  
Sumber: analisis pribadi, 2024



Perencanaan landmark kawasan dilahirkan dari konsep ruang publik kreatif yang mengandalkan kreativitas dalam perencanaannya. Landmark tersebut bersifat bulat yang memiliki arti bahwa kumpulan danau yang terdapat pada kawasan Danau Cigaru adalah sebuah satu kesatuan, dan unsur – unsur vegetasi menandakan tema integrasi alam sesuai dengan perencanaan alternatif 1.

#### **6.4 Tahapan Implementasi Perencanaan**

Tahapan implementasi perencanaan kawasan Danau Cigaru merupakan bentuk realisasi perencanaan kawasan. Metode flowchart digunakan dalam implementasi perencanaan kawasan Danau Cigaru untuk memberikan gambaran visual yang jelas dan sistematis mengenai alur pekerjaan yang akan dilakukan berdasarkan jangka waktu tertentu.

Tabel 32. Tahapan implementasi perencanaan



Sumber: analisis pribadi, 2024

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Perencanaan kawasan Danau Cigaru berbasis Creative Public Space merupakan upaya untuk menghidupkan kembali potensi kawasan danau melalui perencanaan yang mengutamakan interaksi sosial, fungsi lingkungan, dan ekonomi kreatif bagi masyarakat sekitar.

#### **7.1 Kesimpulan**

Danau Cigaru memiliki potensi lingkungan yang signifikan dengan bentang danau yang unik, meskipun saat ini belum dimanfaatkan secara optimal. Penataan ruang kreatif dirancang untuk mengakomodasi kegiatan ramah lingkungan, seperti taman interaktif, jalur pedestrian, dan zona hijau, yang dapat mendukung keberlanjutan ekosistem. Selain itu, kawasan ini memiliki peluang besar untuk meningkatkan perekonomian warga melalui pemberdayaan masyarakat dengan menyediakan ruang publik yang mendukung aktivitas ekonomi kreatif, seperti pasar seni, kuliner lokal, dan area UMKM. Dalam aspek aksesibilitas dan konektivitas, pembangunan jalur pedestrian, area parkir, serta integrasi ruang publik dirancang untuk menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan inklusif bagi pengunjung. Kawasan ini juga berfungsi sebagai wadah interaksi sosial yang mendukung kegiatan edukatif dan event komunitas, sekaligus memperkuat identitas budaya lokal. Melalui penerapan konsep “*Blue Harmony*,” perencanaan ini menggabungkan elemen estetika dan fungsi ekologis, seperti konservasi danau, vegetasi hijau, dan pengelolaan air yang berkelanjutan, sehingga mampu menghadirkan ruang publik yang harmonis dan berdaya guna.

#### **7.2 Saran**

Saran Perencanaan Kawasan Danau Cigaru

##### **1. Pembangunan Infrastruktur Dasar:**

- Prioritaskan pembangunan jalan, jalur pedestrian, dan fasilitas umum untuk mendukung aksesibilitas.
- Perlu adanya perencanaan sarana keselamatan, seperti penerangan jalan, pos keamanan, dan papan informasi.

2. Program Pemberdayaan Ekonomi Lokal:

- Libatkan masyarakat dalam pengembangan area kuliner, pasar kreatif, dan usaha mikro untuk meningkatkan ekonomi lokal.
- Berikan pelatihan kepada warga terkait pengelolaan ruang publik dan kegiatan pariwisata alternatif berbasis budaya dan ekonomi kreatif.

3. Optimalisasi Fungsi Danau:

- Bangun fasilitas rekreasi air yang ramah lingkungan, seperti dermaga kecil, area pemancingan, dan taman terapung.
- Lakukan upaya konservasi lingkungan untuk menjaga kualitas air dan ekosistem di sekitar danau.

4. Implementasi Konsep Creative Public Space:

- Buat ruang-ruang publik yang mendorong interaksi sosial, seperti plaza komunitas, taman tematik, dan area pertunjukan seni.
- Desain kawasan yang fleksibel agar dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti festival, pameran seni, atau olahraga outdoor.

5. Keberlanjutan dan Manajemen Kawasan:

- Terapkan pendekatan berkelanjutan dalam perawatan kawasan, seperti penanaman vegetasi lokal, pengelolaan sampah, dan edukasi lingkungan.

Dengan implementasi yang baik, perencanaan berbasis *Creative Public Space* di kawasan Danau Cigaru diharapkan dapat menciptakan ruang publik yang inklusif, kreatif, dan berdaya guna untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta memperkuat karakter kawasan sebagai aset lingkungan dan sosial yang bernilai tinggi.

## LAMPIRAN

### 1. Form Bimbingan Tugas Akhir



PRU/SPMI/FR-PM-24/0122

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota  
Universitas Pradita  
Scientia Business Park Tower 1, Blok 0/1, Jl. Boulevard Gading Serpong, Kelapa Dua  
Tangerang, Banten 15810

#### FORMULIR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Abraham Newton Hutagalung  
Nim : 2010105006  
Bentuk Tugas Akhir : (skripsi/tugas akhir/publikasi/karya akhir/proyek akhir) \*coret yang tidak perlu  
Peminatan : Urban Design  
Pembimbing : Rachmat Taufick Hardi  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kawasan Danau Cigaru Berbasis Konsep Community - Based Ecotourism Planning

No	Tanggal	Catatan Bimbingan	Paraf Dosen
1.	29 Februari 2024	Asistensi judul tugas akhir dan bentuk tugas akhir	
2.	22 April 2024	Asistensi penentuan teori dan konsep perancangan	
3.	29 April 2024	Asistensi penentuan konsep perancangan	
4.	1 Juni 2024	Asistensi finalisasi konsep perancangan	
5.	5 Juni 2024	Asistensi design perancangan	
6.	11 Juni 2024	Asistensi design perancangan	
7.	16 Juni 2024	Asistensi design perancangan	
8.	23 Juni 2024	Asistensi finalisasi presentasi dan konsep design perancangan	
9.			

Tangerang 25, Juni, 2024  
Disetujui Untuk Sidang Tugas Akhir

.....  
Dosen Pembimbing

Untuk dapat mendaftar sidang tugas akhir minimal bimbingan adalah 8 (Delapan) kali.

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota  
Universitas Pradita  
Scientia Business Park Tower 1, Blok 0/1, Jl. Boulevard Gading Serpong, Kelapa Dua  
Tangerang, Banten 15810

### FORMULIR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Abraham Newton Hutagalung  
Nim : 2010105006  
Bentuk Tugas Akhir : (skripsi/tugas akhir/publikasi/karya akhir/proyek akhir) \*coret yang tidak perlu  
Peminatan : Urban Design  
Pembimbing : Rendy Akbar  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kawasan Danau Cigaru Berbasis Konsep Community - Based Ecotourism Planning

No	Tanggal	Catatan Bimbingan	Paraf Dosen
1.	1 Maret 2024	Asistensi judul tugas akhir dan bentuk tugas akhir	
2.	4 April 2024	Asistensi penentuan teori dan konsep perancangan	
3.	23 April 2024	Asistensi penentuan teori dan konsep perancangan	
4.	6 Juni 2024	Asistensi penentuan teori dan konsep perancangan	
5.	12 Juni 2024	Asistensi revisi tugas akhir	
6.	19 Juni 2024	Asistensi revisi tugas akhir	
7.	24 Juni 2024	Asistensi revisi tugas akhir	
8.	25 Juni 2024	Asistensi revisi tugas akhir	
9.			

Tangerang 25, Juni, 2024  
Disetujui Untuk Sidang Tugas Akhir

.....  
Dosen Pembimbing

Untuk dapat mendaftar sidang tugas akhir minimal bimbingan adalah 8 (Delapan) kali.

## 2. Form Wawancara

- Wawancara terhadap pihak wewenang setempat

Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat dijawab oleh Ketua Lurah Kelurahan Cisauk atau perwakilan dari Kantor Kelurahan Cisauk itu

sendiri. Hasil wawancara ini akan diolah sebagai bahan analisis untuk tugas akhir yang berjudul “Perancangan Danau Cermin Berbasis Konsep *Creative Public Space*”.

Identitas Peneliti	Nama	: Abraham Newton Hutagalung
	NIM	: 2010105006
	Program Studi	: Perencanaan Wilayah dan Kota
	Tanggal Observasi	: Tahun 2024

Identitas Narasumber

Nama	:
Umur	:
Status/Jabatan	:

Sasaran	Pertanyaan	Jawaban
Informasi mengenai Danau Cigaru dan Penggunaannya pada Kampung Cigaru	Apa asal usul dari Danau Cigaru?	
	Apa klasifikasi Danau Cigaru?	
	Apa fungsi Danau Cigaru?	
	Bagaimana intensitas penggunaan masyarakat terhadap Danau Cigaru?	
	Siapa yang mengelola Danau Cigaru?	
	Apakah Pemerintah setempat mempunyai rencana pengembangan masa depan untuk Danau Cigaru?	



- Wawancara terhadap warga yang tinggal sekitar Danau Cermin

Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat dijawab oleh masyarakat setempat, pengelola & pelaku usaha, serta Ketua RT/RW. Hasil wawancara ini akan diolah sebagai bahan analisis untuk tugas akhir yang berjudul “Perancangan Kawasan Danau Cigaru Berbasis Konsep *Community – Based Ecotourism Planning*”.

Identitas Peneliti	Nama	: Abraham Newton Hutagalung
	NIM	: 2010105006
	Program Studi	: Perencanaan Wilayah dan Kota
	Tanggal Observasi	: Tahun 2023

Identitas Narasumber

Nama	:
Umur	:
Pekerjaan	:

Sasaran	Pertanyaan	Jawaban
Informasi mengenai Danau Cermin dan Penggunaannya pada Kelurahan Cisauk	Apakah bapak/ibu dapat dikatakan cukup sering mendatangi Danau Cermin?	
	Apa asal usul dari Danau Cermin?	
	Apakah fungsi Danau Cermin bagi masyarakat setempat?	
	Bagaimana akses jalan menuju Danau Cermin?	

	Bagaimana intensitas penggunaan masyarakat terhadap Danau Cermin?	
	Apakah Danau Cermin merupakan tempat yang bagus untuk rekreasi?	
	Aktivitas apa saja yang biasa/bisa dilakukan di Danau Cermin?	
	Apakah Danau Cermin membantu masyarakat setempat dari segi sektor ekonomi, pendidikan, dan ruang publik?	
	Apakah Danau Cermin cocok untuk direkomendasikan kepada teman - teman atau kerabat?	

## DAFTAR PUSTAKA

Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.

Gehl, J. (2010). *Cities for People*. Island Press.

UNEP International Environmental Technology Centre, & International Lake Environment Committee Foundation. (2000). *Lakes and reservoirs* (Vol. 1). UNEP-International Environment Technology Centre (IETC).

Torre, L. A. (1989). *Waterfront Development*. Van Nostrand Reinhold.

Steiner, F. R., & Butler, K. (2007). *Planning and Urban Design Standards*. John Wiley & Sons.

Asuquo, O. (2023, September 22). *Jabi Lake*. Otopen. <https://otopen.com/uncovering-the-popularity-of-jabi-lake-abujas-iconic-waterfront-destination/>

RSS, Feed. (2024, December 24). *Lake Las Vegas*. <https://www.lakelasvegasnv.org/>

Bašová, Silvia & Štefancová, Lucia. (2017). Creative And Smart Public Spaces. *International Journal of Liberal Arts and Social Science*. Vol. 5. 17-33.

Wiseman, J., Brasher, K. (2008). Community Wellbeing in an Unwell World: Trends, Challenges, and Possibilities. *Journal of Public Health Policy*, 29, 353-366.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Chapter 9 Qualitative Methods. In *Research design. qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). essay, SAGE Publications.

Clark, R. N., & Stankey, G. H. (1979). *The Recreation Opportunity Spectrum: A Framework for Planning, Management, and Research*. U.S. Department of Agriculture, Forest Service, Pacific Northwest Forest and Range Experiment Station.