

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pemilihan Topik

1.1.1. Fenomena Lapangan

Kota adalah suatu area yang akan terus berkembang seiring berjalannya waktu dan merupakan hasil dari modifikasi lingkungan oleh manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup mereka (Simonds, 1983). Peningkatan kecepatan pertumbuhan penduduk memiliki dampak yang signifikan terhadap isu-isu pemanfaatan ruang, yang mencakup perubahan dalam struktur ekonomi, sosial, budaya, politik, serta transformasi fisik dalam kawasan perkotaan. Perkembangan dan pertumbuhan kota yang cepat mengakibatkan perubahan fungsi lahan yang cepat pula. Hal ini berdampak pada merosotnya kemampuan lahan untuk mendukung kehidupan masyarakat, sehingga diperlukan tindakan untuk memelihara dan meningkatkan kualitas lingkungan dengan menyediakan ruang terbuka hijau yang memadai (Kementrian Dalam Negeri, 2007), termasuk juga dalam konteks hutan kota, yang dapat berkontribusi pada penurunan kualitas lingkungan seperti pencemaran udara, tanah, dan air.

Hutan kota menurut (Pemerintah Republik Indonesia, 2002), merupakan area tanah yang ditanami pepohonan secara padat dan teratur di dalam kawasan perkotaan, termasuk tanah negara dan milik pribadi. Untuk dapat dikategorikan sebagai hutan kota, tanah milik pribadi harus memenuhi sejumlah kriteria, antara lain : (1) terletak di wilayah perkotaan suatu Kabupaten/Kota atau provinsi, (2) berfungsi sebagai ruang terbuka hijau yang didominasi oleh pepohonan; (3) memiliki luas minimal 0,25 hektar, dengan kemampuan untuk memperbaiki iklim mikro, memberikan keindahan estetika, serta berperan sebagai resapan air. Gagasan mengenai

Pembangunan kawasan hijau di perkotaan terutama hutan kota, pertama kali muncul dan diperbincangkan pada tahun 1978 dalam Kongres Kehutanan Se-Dunia VIII yang diadakan di Jakarta. Meskipun pada saat itu implementasinya belum dimulai secara tegas di lapangan, namun pada era saat ini kesadaran tentang isu-isu dan masalah yang timbul akibat kurangnya kawasan hijau terbuka di perkotaan terutama hutan kota mulai tumbuh dan menjadi perhatian, sehingga mulai banyak dilakukan upaya untuk mendorong kegiatan penghijauan di perkotaan.

Sama halnya dengan pemerintah kota Semarang yang saat ini sedang gencar melakukan penghijauan di perkotaan karena berbagai masalah lingkungan, seperti polusi udara akibat pabrik dan kendaraan yang padat, banjir akibat sempitnya lahan hijau yang menghambat dan mengurangi kemampuan tanah untuk menyerap air hujan dengan optimal, serta sebagian besar lahan yang beralih fungsi menjadi bangunan gedung. Penghijauan tersebut dilakukan untuk memulihkan dan meningkatkan kinerja lahan agar dapat berfungsi secara efektif dan maksimal. Salah satu daerah di Semarang yang masih didominasi oleh RTH berada di kawasan BSB City, Kecamatan Mijen. RTH tersebut berupa area lahan hutan karet seluas \pm 1000 hektar yang berkembang menjadi area permukiman, perkantoran, perdagangan, industri olahraga, dan rekreasi sesuai Rencana Tata Ruang Wilayah Kecamatan Mijen (BWK IX) serta berperan penting sebagai area yang dapat menyerap air, mengatur iklim, dan berfungsi sebagai paru-paru bagi lingkungan sekitarnya. .

BSB City merupakan pengembangan kota baru yang menjadi salah satu perumahan real estate terbesar di Semarang yang menawarkan lingkungan tinggal yang nyaman di daerah perbukitan dengan ketinggian mencapai 200 meter di atas permukaan laut dengan menerapkan konsep terpadu yang berwawasan lingkungan. BSB City yang memiliki motto "A Place to Live, A Place to Work, A

Place to Play” mendukung konsep kota baru yang mandiri. Salah satu sarana prasarana yang menjadi kebutuhan umum masyarakat lingkungan permukiman adalah fasilitas umum yang mewadahi setiap aktivitas lingkungannya. Kawasan BSB yang dihuni oleh segala usia dan kondisi membutuhkan ruang publik yang tidak hanya sebagai wahana bersosialisasi, namun juga sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi penggunanya.

1.1.2. Sudut Pandang Topik

Taman kota merupakan area di dalam wilayah perkotaan yang memiliki dua peran utama, yaitu sebagai paru-paru kota yang menyediakan sumber udara segar dan sebagai tempat beristirahat bagi warga kota. Untuk menjadikan taman kota sebagai lingkungan yang nyaman dan sesuai dengan perannya, diperlukan upaya yang melibatkan dua aspek penting, yaitu vegetasi yang berlimpah dan fasilitas yang memadai. Selain itu, pemeliharaan baik terhadap vegetasi maupun fasilitas taman juga sangat diperlukan agar fungsi-fungsi ini tetap terpenuhi (Frick, 2006).

Dalam pemenuhan tuntutan fungsi tersebut, elemen fisik yang diperlukan antara lain (Frick, 2006) : (1) ketersediaan fasilitas sebagai fungsi sosial, budaya, dan ekonomi, seperti tempat duduk, tempat bermain, warung makan/kios, panggung terbuka, dan gazebo; (2) kondisi fasilitas yang menekankan pada kondisi aktual dari fasilitas yang ada, tingkat pemeliharaan yang telah dilakukan, serta umur atau lamanya fasilitas tersebut berada di dalam taman kota untuk memastikan bahwa kondisi fisik fasilitas tetap terjaga dengan baik; (3) ketersediaan vegetasi dalam taman kota perlu ditekankan pada beberapa aspek utama, termasuk jenis vegetasi yang ada, jumlah pohon, tingkat pemeliharaan, keteraturan dalam penataan tanaman, keberadaan tanaman perindang, dan tingkat kerapatan vegetasi. Semua elemen ini memiliki kaitan erat dengan dua fungsi penting taman kota, yaitu fungsi ekologi dan estetika; (4)

aksesibilitas yang mencakup dua aspek utama yaitu aksesibilitas internal dalam kawasan taman kota seperti jalur setapak, area pejalan kaki, dan jalur lari. Sedangkan aksesibilitas eksternal di luar kawasan seperti infrastruktur pendukung transportasi, sistem jalan yang menghubungkan taman kota dengan wilayah lain. Menurut (Budihardjo, 1997) dalam karyanya tentang kota berkelanjutan menekankan bahwa aspek aksesibilitas berkaitan dengan fungsi sosial taman kota, yang harus memungkinkan semua kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga lansia, untuk mengakses dan menikmati taman kota dengan mudah.

Taman kota memiliki berbagai jenis berdasarkan aktivitasnya menurut (Suharto, 1994), antara lain : (1) taman untuk rekreasi aktif, yang dilengkapi dengan fasilitas untuk berbagai aktivitas bagi pengunjungnya; (2) taman untuk rekreasi pasif, yang dirancang untuk menikmati keindahan dan kedamaian tanpa harus melakukan aktivitas atau kegiatan tertentu; dan (3) taman untuk rekreasi pasif dan aktif, yang diciptakan untuk menikmati kecantikan dan ketenangan tanpa harus melakukan aktivitas atau kegiatan tertentu.

Menurut Permen PPPA No. 12 tahun 2011, indikator Kota Layak Anak (KLA), yang mencakup penguatan kelembagaan dan kluster hak anak, salah satu indikatornya adalah tersedianya ruang interaksi publik yang kreatif dan rekreatif yang memadai bagi anak-anak di luar sekolah dan tersedia untuk semua anak. Konsep kota layak anak juga membutuhkan ruang publik seperti taman di perkotaan untuk bermain dan berekreasi (Latawan, Sela, & Rengkung, 2021).

Semarang dinobatkan sebagai Kota Layak Anak. Dalam upaya mewujudkan Kota Layak Anak, kota Semarang memiliki taman ramah anak, yakni Taman Bumi Rejo sebagai satu-satunya taman yang diakui ramah anak pada tahun 2019.

Sedangkan sebagai sebuah kota metropolitan yang terus mengalami pertumbuhan pesat di Jawa Tengah, Semarang memiliki populasi lansia yang terus berkembang. Namun, upaya untuk mengoptimalkan kondisi ini masih belum sepenuhnya dilakukan.

Tahun	Jumlah Lansia		Pertumbuhan
2016	8,17%	141.000 jiwa	
2017	8,47%	148.000 jiwa	7.000 jiwa
2018	8,78%	156.900 jiwa	8.900 jiwa
2019	9,,11%	165.300 jiwa	8.400 jiwa
2020	9,29%	170.200 jiwa	4.900 jiwa

Tabel 1.1.1 Kenaikan Jumlah Penduduk Lanjut Usia di Kota Semarang Tahun 2016-2020

Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS), 2021

Namun sampai saat ini, Semarang belum dapat dianggap sebagai lingkungan yang bersahabat bagi lanjut usia (lansia), seperti yang terungkap dalam studi yang dilakukan oleh Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kota Semarang pada tahun 2018.

Karena pada dasarnya, kebutuhan pengunjung pada ruang publik menurut Gehl, 2008 dalam (Carmona, Matthew, Tiesdell, Health, & Oc, 2010) antara lain memberikan rasa aman (*protection*), kenyamanan (*comfort*), dan kebahagiaan (*enjoyment*). Dan menurut (Carr, Francis, Rivlin, & Stone, 1992) ruang publik yang ideal adalah yang *responsive* (responsif), *democratic* (demokratis), dan *meaningful* (bermakna). Responsif berarti ruang terbuka publik harus fleksibel untuk berbagai aktivitas dan kepentingan yang beragam. Demokratis berarti ruang publik harus tersedia untuk masyarakat umum dari berbagai latar belakang, serta dapat diakses oleh individu dengan berbagai kondisi fisik, seperti penyandang disabilitas dan lansia. Yang bermakna berarti ruang publik harus memiliki

keterhubungan dengan manusia, dunia yang lebih luas, dan konteks sosial.

Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pentingnya pendekatan *inclusive design* pada Taman Hutan Kota dengan fokus pada upaya menciptakan lingkungan yang mampu diakses dan dinikmati oleh semua orang, termasuk orang dengan kebutuhan khusus dan difabel .

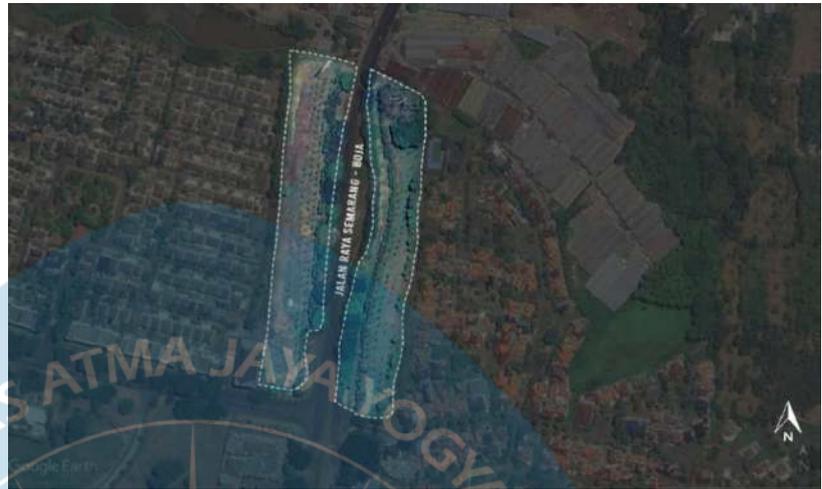
1.2. Latar Belakang Penelusuran Masalah

1.2.1. Ruang Lingkup

1.2.1.1. Lingkup Spasial

Lokasi perancangan berada di *gate area* BSB City, Jl Raya Semarang – Boja dengan luas area timur 2.18 hektar dan luas area barat 2.45 hektar. Berdasarkan RDTR kawasan BSB, lokasi perancangan berada pada area yang diperuntukkan sebagai lahan hijau, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

1. Sebelah Utara : PT. Tri Cahya Purnama dan PT. Yohanan Citra Mandiri
2. Sebelah Selatan : Jl. Graha Taman Bunga dan Jl. BSB Boulevard
3. Sebelah Barat : Cluster Ivy Park
4. Sebelah Timur : Perumahan Graha Taman Bunga



Gambar 1.2.1 Site Perancangan Proyek

Sumber : <https://earth.google.com> diolah penulis

1.2.1.2. Lingkup Substansial

Perancangan Taman Hutan Kota dengan aktivitas aktif di BSB City, Kota Semarang yang inklusif, mampu menciptakan lingkungan yang dapat diakses oleh semua masyarakat umum. Taman hutan kota yang akan dirancang berupa fasilitas publik yang edukatif dan rekreatif serta aksesibilitas yang tinggi dengan pendekatan *Inclusive Design*.

1.2.1.3. Lingkup Temporal

Penyusunan proposal dilaksanakan selama 4 bulan.

- Bulan ke-1 melakukan pengusulan judul proposal, penyusunan latar belakang sesuai dengan topik yang diambil hingga metode penelusuran data yang akan dilakukan.
- Bulan ke 2 melakukan pengambilan data primer pada kawasan perancangan sebagai data pendukung.

- Bulan ke-3 melakukan penyusunan rencana usulan proyek perancangan sesuai data yang di dapat, teori yang digunakan, dan konsep yang diambil.
- Bulan ke-4 melakukan finalisasi usulan proyek perancangan dan penulisan proposal

1.2.2. Permasalahan dan Esensi Proyek

Di tengah dinamika perkembangan kota Semarang, terdapat sejumlah permasalahan yang timbul dalam aspek sosial, ekonomi, dan ekologis, sebagai berikut :

1.2.2.1. Aspek Sosial

Laju pertumbuhan penduduk di Semarang yang begitu cepat menjadi tantangan bagi pusat kota jika tidak dapat lagi menampung semua aktivitas masyarakatnya. Hal ini mengakibatkan pembangunan difokuskan ke daerah pinggiran kota Semarang yang mendorong perpindahan penduduk dari pusat kota ke daerah pinggiran yang menjadikan kawasan pinggiran kota Semarang semakin berperan penting.

Kecamatan Subdistrict	Penduduk ¹ Population	Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun (%) Annual Population Growth Rate (%)	
		2020–2022 ²	2021–2022 ³
(1)	(2)	(3)	(4)
Mijen	85 818	3,43	3,00
Gunungpati	98 674	0,38	0,34
Banyumanik	141 319	-0,30	-0,26
Gajah Mungkur	55 490	-0,76	-0,66
Semarang Selatan	61 212	-0,76	-0,66
Candisari	74 461	-0,76	-0,66
Tembalang	193 480	1,14	1,00
Pedurungan	193 125	-0,01	0,00
Genuk	128 696	2,47	2,17
Gayamsari	69 334	-0,76	-0,66
Semarang Timur	65 427	-0,76	-0,66
Semarang Utara	116 054	-0,76	-0,66
Semarang Tengah	54 338	-0,76	-0,65
Semarang Barat	146 915	-0,76	-0,66
Tugu	33 079	0,45	0,40
Ngaliyan	142 553	0,33	0,30
Kota Semarang	1 659 975	0,22	0,21

Tabel 1.2.1 Data Laju Pertumbuhan Penduduk menurut Kecamatan di Kota Semarang tahun 2022

Sumber : (Badan Pusat Statistik Kota Semarang, n.d.)

Dalam regulasi peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 tahun 2011 yang berkaitan dengan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota, menggambarkan tata letak tempat konsumsi dan tempat produksi yang terpisah. Tempat konsumsi adalah tempat tinggal kita, sementara tempat produksi mencakup lokasi berbelanja, sekolah, dan rekreasi. Dengan perkembangan permukiman ke pinggiran kota, mendorong mobilitas masyarakat semakin tinggi dan harus 'nglaju' setiap harinya dari tempat tinggal ke tempat produksi yang umumnya berada di tengah kota. Kondisi seperti ini menimbulkan perubahan pola kehidupan masyarakat kota dalam irama mekanis serta ketergantungan pada penggunaan kendaraan sebagai *automobile based community*. Peningkatan mobilitas di jalan berdampak pada terjadinya kemacetan yang terjadi di beberapa wilayah di Kota Semarang, terutama di perbatasan Kabupaten Kendal yang terletak di kota bagian barat.

Jenis transportasi	2019	2020	2021
Mobil Penumpang	225.799	231.164	281.971
Bus	2.949	3.059	3.539
Truk	75.887	76.570	78.037
Speda Motor	1.347.260	1.382.434	1.512.234
Jumlah	1.651.895	1.693.227	1.875.781

Tabel 1.2.2 Jumlah Kendaraan Bermotor Kota Semarang (Unit)

Sumber : (Tengah, 2021) diolah penulis

Fenomena urbanisasi yang terjadi di kota Semarang mendorong peningkatan jumlah penduduk di sektor informal. Pekerja pada sektor formal dan informal berpotensi mengalami stress kerja yang berdampak pada penurunan kesehatan, motivasi kerja, serta produktivitas kerja. Pekerja pada sektor formal dan informal memiliki faktor resiko yang berbeda terhadap stress kerja. Pada sektor formal, faktor resiko yang berpengaruh oada stress akibat kerja antara lain (1) masa kerja; (2) peran individu; dan (3) pengembangan karier, sedangkan pada sektor informal, faktor resiko yang berpengaruh pada stress akibat kerja antara lain (1) usia; (2) masa kerja; (3) beban kerja; (4) hubungan interpersonal; (5) peran individu; dan (6) pengembangan karier.

Kemunculan kota baru BSB menunjukkan fenomena *gated community* yang merupakan bagian dari pola permukiman yang dengan sengaja memisahkan dengan lingkungan sekitarnya. Kehadiran perumahan BSB City menciptakan sebuah tanda yang membedakannya dari permukiman lain. Perbedaan ini menjadi sangat mencolok ketika area hutan karet diubah menjadi lingkungan hunian berkonsep *gated community*, menciptakan kesan eksklusif. Sementara keberadaan permukiman *gated community* ini adalah bagian dari perkembangan perumahan yang terjadi di sekitar, yang juga membawa dampak yang luas, baik dampak langsung maupun melalui penciptaan segregasi atau pemisah antara penduduk perumahan dan komunitas sekitarnya. Dalam konteks sosial, kehadiran permukiman *gated community* secara tidak langsung menciptakan pemisahan kelompok, yang tercermin dalam bentuk perumahan yang dikelilingi oleh tembok tinggi, kehadiran penjaga keamanan selama 24 jam, dan fasilitas publik yang

hanya tersedia bagi penghuni perumahan dan tidak untuk umum.

1.2.2.2. Aspek Ekonomi

Kehadiran BSB City hanya menciptakan peluang pekerjaan untuk pekerja dengan *low skill labour* seperti tukang kayu, tukang batu, atau tukang kebun, sementara untuk pekerja *middle* dan *upper skill labour* biasanya berasal dari luar daerah. Namun kehadiran BSB City ini tidak signifikan mengubah besarnya penghasilan, karena penghasilan tetap pada tingkat yang relatif stabil.

1.2.2.3. Aspek Ekologi

Bergesernya fungsi lahan BSB yang dulunya merupakan perkebunan karet menjadi perumahan berdampak pada udara yang semakin panas akibat berkurangnya vegetasi yang merubah iklim mikro. Padahal tanaman memegang peran penting dalam berbagai aspek, termasuk melindungi dari sinar matahari yang berlebihan, menghalangi angin, menyerap karbondioksida (CO₂), mengatur pola air, mencegah erosi, menjaga keanekaragaman hayati, serta membentuk ciri khas alam. Perubahan iklim mikro semakin diperparah oleh meningkatnya jumlah kendaraan bermotor, baik yang dimiliki oleh warga BSB City maupun yang melewati kawasan.

Pengalihan fungsi lahan dari perkebunan karet menjadi perumahan mengakibatkan berkurangnya daerah yang dapat menyerap air hujan, sehingga cadangan air tanah berkurang.



Gambar 1.2.2 Kondisi Kawasan Site tahun 2005 dan 2023
Sumber : <https://earth.google.com>

Secara keseluruhan, laju pertumbuhan penduduk yang cepat di Semarang, perpindahan penduduk ke daerah pinggiran kota, dan perubahan tata ruang kota telah menciptakan tantangan mobilitas dan kemacetan lalu lintas, terutama di wilayah perbatasan dengan Kabupaten Kendal. Fenomena urbanisasi ini juga berdampak pada pekerja sektor formal dan informal, dengan factor risiko yang berbeda terkait stress kerja. Selain itu, kemunculan *gated community* seperti BSB City menciptakan segregasi sosial dan mengubah fungsi lahan, mengakibatkan peningkatan suhu dan penurunan cadangan air tanah.

Oleh karena itu, perencanaan perkotaan yang bijak dan berkelanjutan menjadi penting untuk mengatasi permasalahan ini dan memastikan kualitas hidup masyarakat tetap terjaga. Begitu pula pada kawasan BSB perlunya usaha untuk mempertahankan eksistensi RTH di dalam kawasan dengan penambahan fungsi publik agar tetap berintegrasi dengan konsep kawasan kota terpadu namun juga tetap menjadi kota baru mandiri yang mampu menyerap urbanisasi dan memfasilitasi setiap aktivitas masyarakatnya.

1.3. Rencana Pendekatan Desain

Berdasarkan latar belakang yang ada, fenomena lapangan dan permasalahan yang terjadi di kawasan BSB City, Semarang yang diangkat,

dapat disimpulkan fokus utama proposal adalah pada usaha mempertahankan eksistensi RTH di dalam kawasan dengan penambahan fungsi publik menjadi Ruang Terbuka Hijau Publik. Maka solusi yang diambil adalah merancang Taman Hutan Kota BSB City dengan sebuah pendekatan yaitu *Inclusive Design*. *Inclusive Design* difokuskan pada upaya untuk menciptakan lingkungan yang mampu diakses dan dinikmati oleh semua orang, termasuk orang dengan kebutuhan khusus dan difabel. Dengan pendekatan tersebut dapat memperkuat nilai kebhinekaan dan persaudaraan dalam masyarakat, serta menciptakan lingkungan yang lebih ramah dan inklusif bagi semua orang. Pendekatan *inclusive design* selaras dengan target Pemerintah Kota Semarang mengenai pembangunan kawasan hijau di perkotaan yang mampu memberi dampak baik bagi kesejahteraan masyarakat.

1.4. Rumusan Permasalahan

Bagaimana konsep rancangan fasilitas publik dan aksesibilitas yang bersifat inklusif dengan mengedepankan aspek rekreatif dan edukatif pada Taman Hutan Kota di BSB City, Semarang dengan pendekatan *Inclusive Design*?

1.5. Pertanyaan Perancangan

Dari rumusan permasalahan, maka muncul pertanyaan perancangan, antara lain :

- Bagaimana rancangan fasilitas publik yang mengedepankan aspek rekreatif dan edukatif dapat meningkatkan pengalaman pengunjung di Taman Hutan Kota di BSB City, Semarang?
- Bagaimana rancangan aksesibilitas yang inklusif dalam Taman Hutan Kota di BSB City, Semarang dapat diterapkan agar dapat diakses oleh semua lapisan Masyarakat?
- Bagaimana rancangan lanskap dan penggunaan tumbuhan yang dapat menyerap polutan pada perancangan taman hutan kota terhadap kualitas udara dan lingkungan?

1.6. Tujuan dan Sasaran

1.6.1. Tujuan

1. Perwujudan rancangan fasilitas publik dan aksesibilitas yang bersifat inklusif dengan mengedepankan aspek rekreatif dan edukatif pada Taman Hutan Kota di BSB City, Semarang dengan pendekatan *Inclusive Design*.

1.6.2. Sasaran

1. Perumusan konsep perancangan dengan penyediaan fasilitas pemenuhan kebutuhan Taman Hutan Kota dengan aktivitas aktif bagi pengunjung berlandas pada desain yang inklusif, sehingga mampu menjadi ruang bagi masyarakat dari berbagai usia dan kondisi.
2. Perumusan konsep perancangan dengan penyediaan fasilitas publik sebagai ruang rekreasi, edukasi, serta interaksi sosial bagi para pengunjung.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur, struktur penulisan yang diterapkan adalah sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Menentukan latar belakang yang berada di lapangan, sudut pandang topik, isu/permasalahan yang menjadi urgensi bagi Masyarakat pada kawasan perancangan, penentuan ruang lingkup, dilanjutkan dengan penentuan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan.

BAB II – TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka merupakan bagian yang memuat tinjauan mengenai teori-teori yang digunakan, penjelasan teori pendekatan desain yang digunakan. Setelah itu menganalisis keaslian penulisan dan dilanjutkan dengan tinjauan objek proyek.

BAB III – METODOLOGI

Mengandung uraian terkait teknik yang diterapkan dalam pengambilan/pengumpulan, pemrosesan, dan analisis data

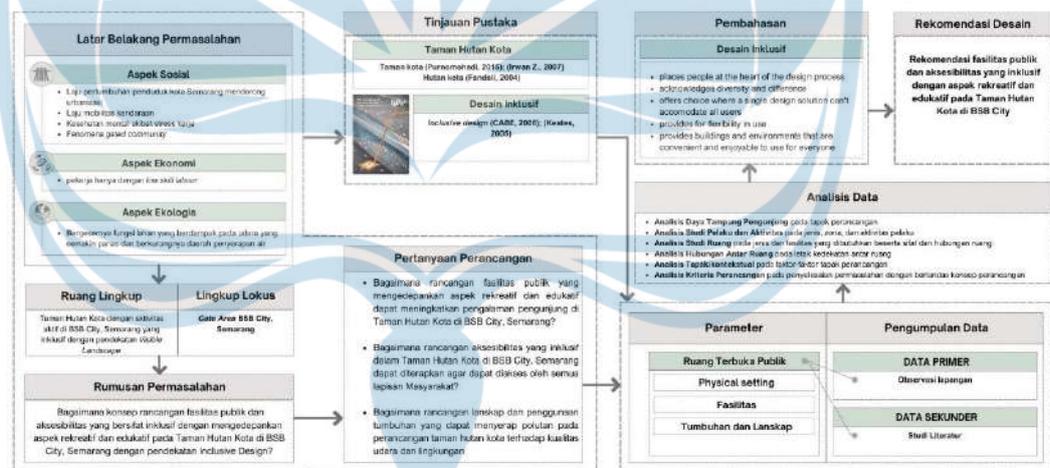
BAB IV – ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Menganalisis data dari proses pengumpulan dan pengolahan data. Kerangka analisis dijabarkan sesuai kriteria desain yang difokuskan. Melakukan analisis dan pembahasan sebagai Langkah awal proses perancangan.

BAB V – KONSEP DESAIN

Langkah terakhir yaitu penjabaran konsep desain yang sesuai dengan pendekatan yang dipilih. Konsep dan pendekatan yang dipilih, diuraikan sebagai penyelesaian masalah dan dijadikan sebagai strategi desain.

1.8. Kerangka Pikir Perancangan



Gambar 1.8.1 Kerangka Pikir Perancangan

Sumber : Analisis Penulis, 2023