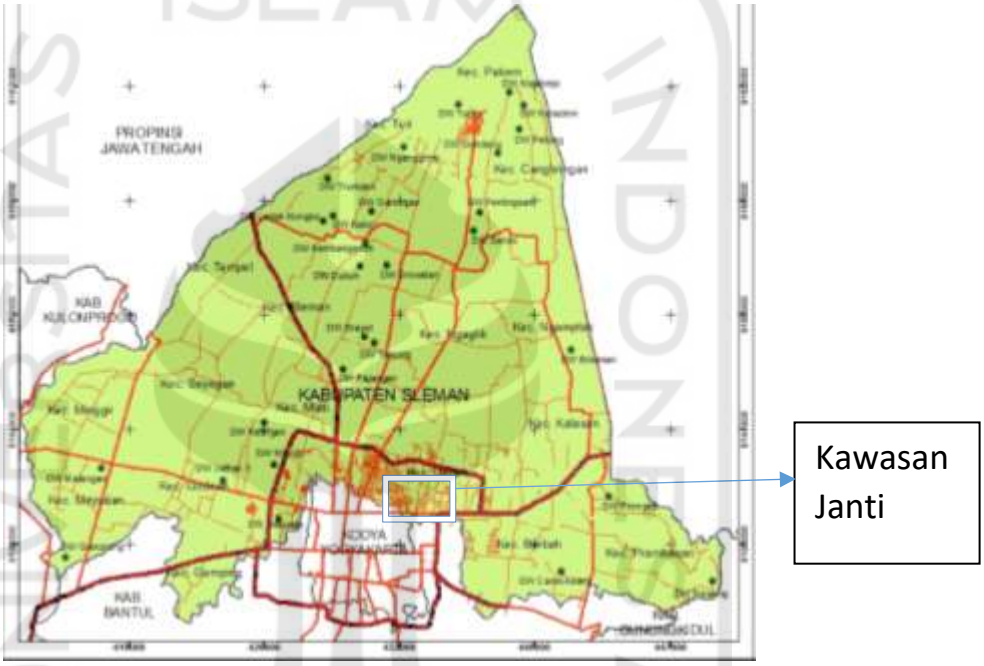
BAB II

KAJIAN PERACANGAN

2.1 Kajian Lokasi Perancangan

2.1.1 Kawasan Janti, D.I.Yogykarta



Gambar 2.1 Peta Daerah Istimewa Yogyakarta

(Sumber : DPPKA,2017)

Berdasarkan dari kriteria kawasan yang memiliki aspek strategis dan aksesbilitas maka lokasi kawasan terpilih berada di kawasan Janti, D.I,Yogyakarta. Lokasi kawasan tepatnya berada di Kelurahan Caturtunggal, kecamatan Depok, Sleman, D.I.Yogyakarta. Kawasan tersebut merupakan kawasan strategis yang terdiri dari area transit, destinasi keragaman kuliner dan oleh-oleh. Apsek startegis tersebut didukung karena lokasi terpilih berada di jalur protokol yang menghubungkan antara Kota D.I.Yogyakarta dengan area diluar Kota

D.I.Yogyakarta dan jalur protokol menuju Bandara Adisucipto yang terletak disisi Timur kawasan Janti. Sehingga Janti merupakan salah satu kawasan sebagai gerbang pintu masuk menuju ke Kota D.I.Yogyakarta.

Gambar 2.2 Peta Kawasan Janti, Kelurahan Catur Tunggal, Kecamatan Depok

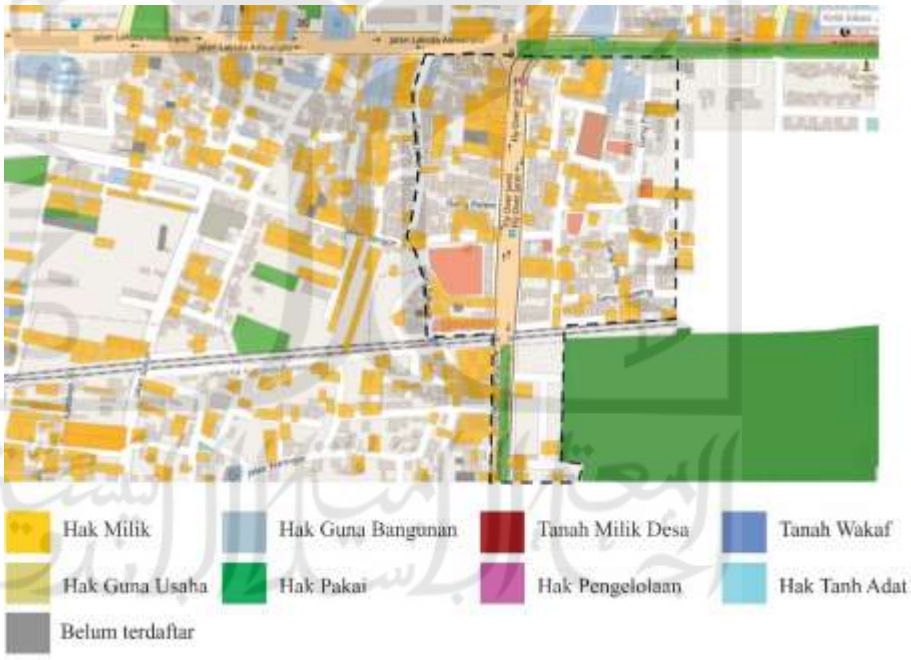
(Sumber : Citra Digital Globe,2018)

Berdasarkan dari aspek strategis dan aksesbilitas kawasan Janti menjadi kawasan yang cukup banyak dilalui dan dikunjungi pengunjung atau wisatawan dari luar kota yang ingin melanjutkan perjalanan ke kota lain atau sebaliknya berkunjung ke Kota D.I.Yogyakarta. Lokasi kawasan Janti merupakan kawasan yang pada sisi Baratnya merupakan kawasan Kota D.I.Yogyakarta dan bangunan komersial yang terdiri dari pusat perbelanjaan serta penginapan seperti Mall Ambarukmo Plaza Hotel Ambarukmo dan Hotel East Park. Untuk sisi Utara kawasan Janti merupakan kawasan pendidikan, pusat perbelanjaan dan hotel yang terdiri dari Universitas Atmajaya, Sahid J-Walk Mall, dan hotel Sahid Jaya. Sedangkan sisi Selatan merupakan

area destinasi wisata yang salah satunya yaitu Museum Dirgantara yang didalamnya berisi berbagai macama replika pesawat. Selain itu pada kawasan Janti juga berdekatan dengan destinasi wisata yang cukup terkenal hingga mancangeara yaitu destinasi wisata Candi Prambanan yang berada di sisi Timur kawasan Janti. Sehingga Janti menjadi salah satu kawasan yang difungsikan sebaga area transit karena lokasinya yang strategis dan akesebilitasnya mampu menjangkau setiap area yang ada di D.I.Yogyakarta.

2.1.2 Data Lokasi

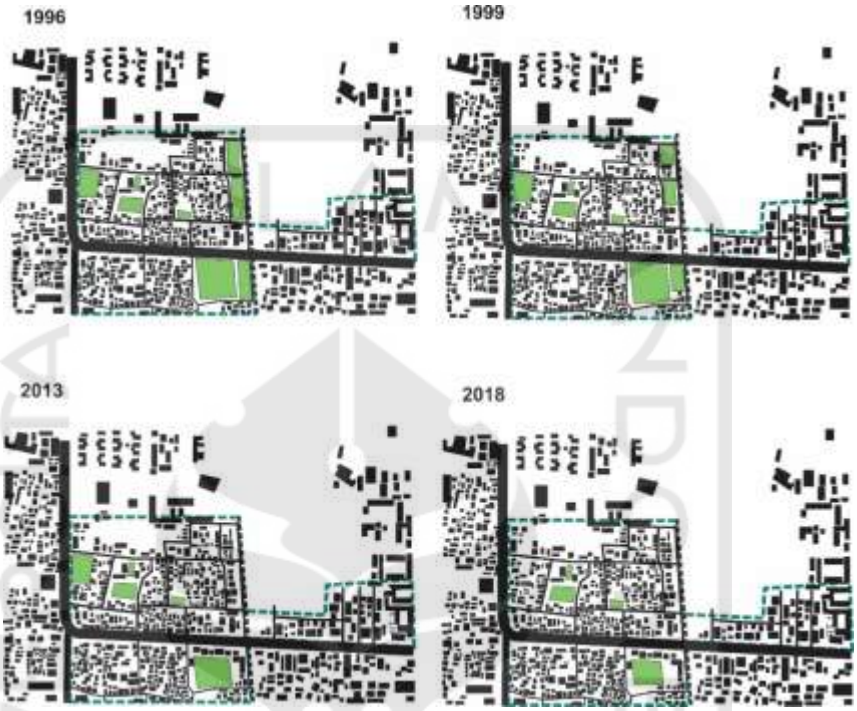
Betikut terkait data status kepemilikan lahan di kasawasan Janti, D.I.Yogyakarta :



Gambar 2.3 Peta Status Kepemilikan Tanah di Kawasan Janti, Kelurahan Catur Tunggal, Kecamatan Depok

(Sumber : http://peta.bpn.go.id/,2019/)

Berikti terkait data perkembangan kawasan dan batasan wilayah perencanaan serta perancangan di Kawasan Janti, D.I.Yogyakarta :



Gambar 2.4 Peta Perkembangan kawasan Janti dari Tahun ke Tahun

(*Sumber : Laporan Perancangan Stupa 7, Jiantari, 2018*)

Gambar 2.5 Batasan Wilayah Perencanaan dan Perangcangan di Kawasan Janti

(Sumber : Laporan Perancangan Stupa 7, Jiantari, 2018)

1) Batasan Wilayah Perencanaan dan Perancangan di Kawasan Janti secara Makro

Depok adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Ismewa Yogyakarta. Kecamatan Depok merupakan wilayah dengan pertumbuhan paling pesat di Yogyakarta. Terdapat berbagai perguruan tinggi, objek vital atau bangunan komersial, dan kawasan pemukiman baru. Kecamatan Depok dihuni oleh 127.908 jiwa yang terdiri dari 66.189 laki-laki, dan 61.719 perempuan, mereka terbagi dalam 38.884 Kepala Keluarga. Dengan batasan wilayah yang terdiri dari :

a. Utara : Kecamatan.Ngemplak, Sleman
b. Selatan: Kota Yogyakarta, Kecamatan Banguntapan, Bantul
c. Barat : Kecamatan Mlati, Sleman
d. Timur : Kecamatan Kalasan, Sleman

2) Batasan Wilayah Perencanaan dan Perancangan di Kawasan Janti secara Meso

Caturtunggal adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Depok, Sleman, Daerah Ismewa Yogyakarta, Indonesia. Desa Caturtunggal terletak pada 7º46’48” LS, dan 110º23’45” BT, dengan luas wilayah 11.070.000 M² atau 889.7480 Ha dan didiami oleh 61.606 jiwa (data tahun 2012). Sebagai daerah dengan PTN terbanyak dan bangunan komersial, maka daerah ini hampir seperempatnya dihuni oleh mahasiswa. Banyak terdapat lokasi indekos, penginapan, pertokoan dan perbelanjaan. Dengan Batasan wilayah yang teridiri:

a. Utara : Desa Condong Catur, Kec.Depok

b. Selatan: Kelurahan Demangan, Desa Banguntapan, Kec.Banguntapan
c. Barat : Desa Sinduardi, Kec.Mlati

3) Batasan Wilayah Perencaan dan Perancangan di kawasan Janti secara Mikro

Janti merupakan padukuhan yang terletak di Desa Caturtunggal, Kecamatan Depok, Sleman, D. I. Yogyakarta. Kawasan Janti terletak di Jalan Raya Solo-Yogyakarta D.I.Yogyakarta. Wilayah Janti merupakan wilayah yang strategis karena berada di jalur proktokol yang menghungkan antara Ringroad, Jalan Laksda Adisucipto dan Jalan Raya Yogyakarta-Solo. Sehingga merupakan area transit yang banyak ditemukannya area kuliner dan oleh-oleh serta dekat dengan Pusat Kota Yogyakarta. Dengan Batasan wilayah yang teridiri dari:

Utara : Jalan Raya Solo-Yogyakarta
Selatan: Jalan Janti
Barat : Jalan Laksda Adisucipto
Timur : Jalan Raya Solo-Yogyakarta

2.1.3 Kondisi Fisik

Lokasi perancangan terpilih berada di Kawasan Janti, D.I.Yogyakarta yang tepatnya berada di Jl. Raya Solo-Yogyakarta No.31, Gowok, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi lahan terpilih merupakan lokasi yang memiliki luas lahan total 4.218m2 dengan lebar muka depan 38m. Lokasi terpilih tepat berada di depan jalur protokol sehingga merupakan lokasi yang memiliki faktor strategis dan aksesbilitas yang tinggi di Kawasan Janti dan mendukung apabila di bangun bangunan Pusat Kuliner dan Kesenian. Selain itu juga lokasi terpilih merupakan

lahan yang tidak terpakai atau merupakan lahan dengan bangunan terbengkalai didalamnya.

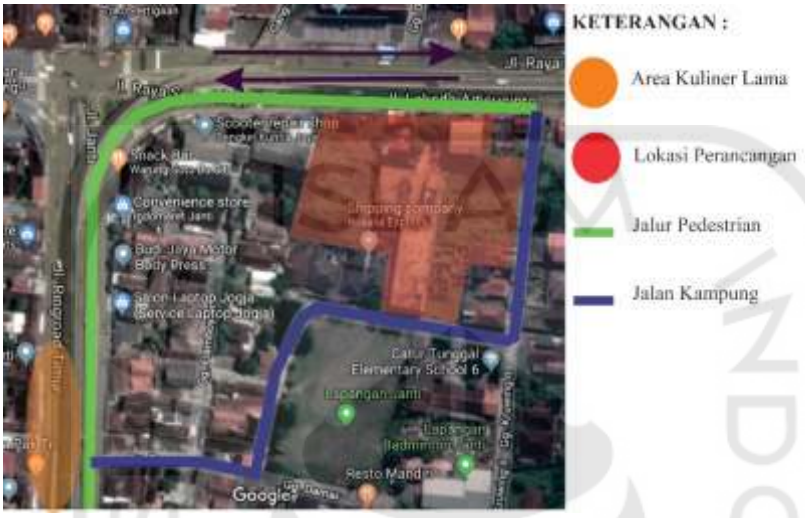
Gambar 2.6 Kondisi Eksiting Lokasi Peracangan

(Sumber : Analisis Penulis, 2019)

Berdasarkan dari data pengamatan observasi, lokasi terpilih merupakan area strategis karena tepat berada di pinggir Jalan Raya Solo-Yogyakarta yang merupakan jalan protokol. Serta dari segi aksesbilitas, lokasi terpilih merupakan salah satu lokasi yang aksesbilitasnya terdekat dengan area kuliner lama yang berjarak kurang lebih 100m dari lokasi Pusat Kuliner yang baru melalui jalur pedestrian. Selain itu juga terdapat akses terdekat lainya atau jalur alternatif melalui jalan didalam kampung sekaligus dapat atau bisa merasakan suasana kampung di Kawasan Janti.

Sehingga jika area kuliner lama akan di fungsikan kembali menjadi salah satu Taman Kota di Kawasan Janti maka aksesnya tidak terlalu jauh dan tehubung langsung dengan Pusat Kuliner yang baru

serta akan menjadi integrasasi antara fungsi bangunan atau area Pusat Kuliner dan Taman Kota yang baru di kawasan Janti.



Gambar 2.7 Aksesbilitas Area Kuliner Lama Menuju Pusat Kuliner Baru di Kawasn Janti

(Sumber : Analisis Penulis, 2019)

Berikut gambaran kondisi eksisting area kuliner lama yang berada di kawasan Janti, D.I.Yogyakarta :

Gambar 2.8 Kondisi Area Kuliner pada Pagi Hari di Kawasan Janti

(Sumber: Analisis Penulis, Februari 2019)

Gambar 2.9 Kondisi Area Kuliner pada Siang Hari di Kawasan Janti

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Gambar 2.10 Kondisi Area Kuliner pada Sore Hari di Kawasan Janti

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Gambar 2.11 Kondisi Area Kuliner pada Malam hari di Kawasan Janti

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Selain itu dikarenakan lokasi terpilih berada di Kawasan Janti yang berada di jalur protokol maka banyak tersebar area titik-titik transit. Berdasarkan dari jarak askesebilitas titik terjauh area transit berjarak kurang lebih 300m melaluI jalur pedestrian dan terletak ditengah area kuliner yang lama. Untuk area titik transit yang ke-dua dengan jarak terdekat sejauh kurang lebih 60m melalu jalur pedestrian. Serta untuk yang aksesbilitasnya dengan memiliki jarak terdekat yaitu berada tepat di depan lokasi perancangan memiliki jarak kuranng lebih 20m dengan menyebrang jalan.

Gambar 2.12 Aksesbilitas Area Kuliner Lama Menuju Pusat Kuliner Baru di Kawasn Janti

(Sumber : Analisis Penulis, 2019)

Dengan kemudahan aksesbilitas jarak dari area titik transit akan mempermudah pengunjung untuk manjangkau atau berkunjung ke

Pusat kuliner yang baru. Berikut kondisi area titik transit A, B, dan C yang berada di Kawasan Janti, Yogyakarta :

Gambar 2.13 Kondisi Area Titik Transit A di Kawasan Janti

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Gambar 2.14 Kondisi Area Titik Transit B di Kawasan Janti

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Gambar 2.15 Kondisi Area Titik Transit C di Kawasan Janti

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Kondisi lain yang merupakan faktor atau aspek-aspek yang menajadikan area sebagai lokasi terpilih adalah adanya lahan dan bangunan terbengkalai di lokasi tersebut. Luas bangunan eksisting yang ada di lokasi terpilih memiliki luas total bagunan 1.495m2.

Gambar 2.16 Lokasi Perancangan dengan Lahan Terbengkalai di Kawasan Janti

(Sumber : Analisis Penulis, 2019)

Lahan terbengkalai tersebut kondisinya tidak terawat dan kotor serta dipenuhi dengan tanaman semak belukar. Menurut warga Janti area tersebut sering dijadikan sebagai area untuk kejahatan seperti tempat persebunyian pencuri. Berikut gambaran konsdisi lokasi perancangan di kawasan Janti, D.I.Yogyakarta:

Gambar 2.17 Bagian Depan Lakasi Perancangan

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Gambar 2.18 Bagian Dalam Lakasi Perancangan

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

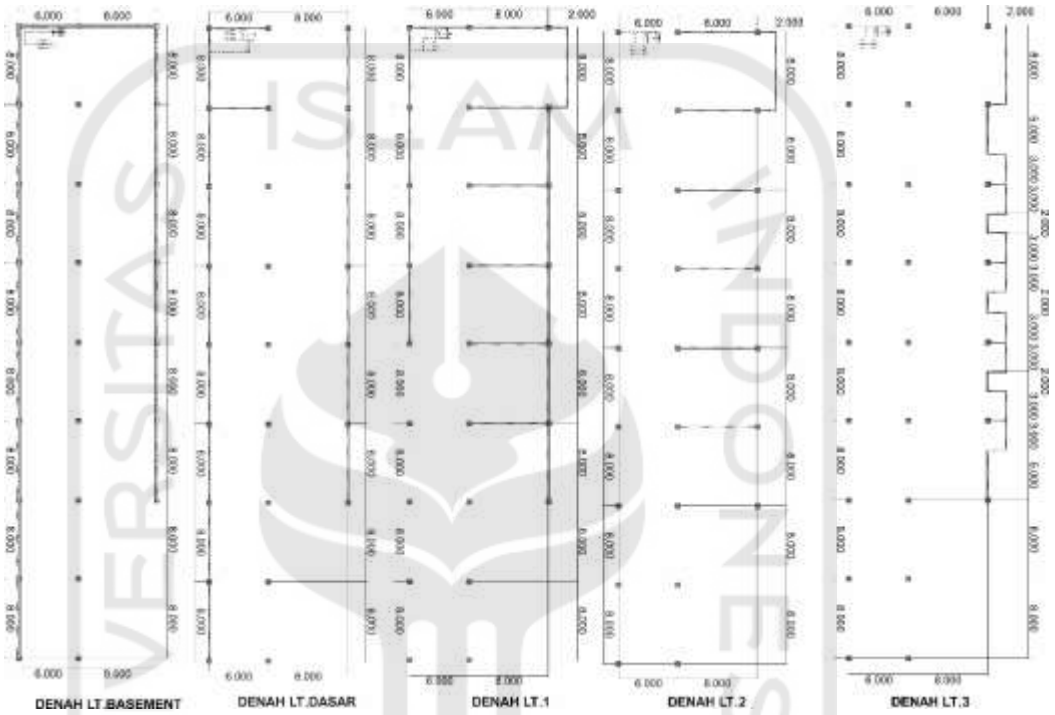
Gambar 2.19 Bagian Samping Lakasi Perancangan

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Gambar 2.20 Bagian Belakang Lakasi Perancangan

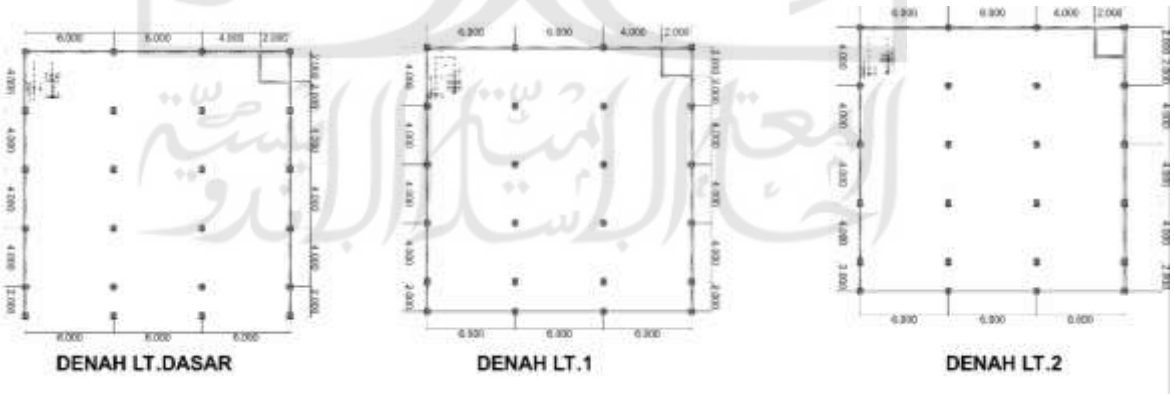
(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Berikut merupakan gambar denah terkaiat bangunan eksisting A dan B :



Gambar 2.21 Denah Bangunan Eksisting A

(Sumber : Analisis Penulis, 2019)



Gambar 2.22 Denah Bangunan Eksisting B

(Sumber : Analisis Penulis, 2019)

2.2 Kajian Peraturan Bangunan

2.2.1 Ketentuan Intesnsitas Pemanfaatan Ruang

Pusat Kuliner dan Kesenian merupakan sebuah area perdagangan industri terkait kuliner atau makanan yang memiliki fungsi pendukung lain yaitu sebagai Pusat Kesenian yang berada di Kawasan Janti, Kulurahan Caturtunggal, Kecamatan Depok, Sleman, D.I.Yogyakarta yang merupakan kawasan budidaya zona perdagangan dan jasa. Masyarakat maupun wisatawan diperbolehkan atau bisa melakukan kegiatan berdagang, berbelanja, berkunjung, berkumpul, dan belajar. Sehingga peraturan pemanfaatnan ruang pada sub zona perdagangan dan jasa deret yang menjadi acuan adalah aturan kegiatan perdagangan, jasa , dan industri.

Kegiataan perdagangan dan jasa yang ditentukan bersyarat pada zona peruntukan perdagangan dan jasa diijinkan dengan syarat sebagai berikut :

1) KDB, KLB, KDH, dan gaya bangunan menyesuaikan blok zona setempat.
2) Mendapatkan ijin dari ketua RT, ketua RW, dan masyarakat setempat.
3) Menyediakan ruang parkir yang cukup untuk pengunjung dan tidak memakan bahu jalan dan/atau jalur pedestrian.
4) Tidak mengganggu keamanan dan kenyamanan lingkungan sekitar.
5) Tidak mengganggu kegiatan fungsi utama sebagai zona perdagangan dan jasa.
6) Untuk perdagangan dan jasa yang bersifat hiburan malam dan hotel berbintang, minimal berada di jalan kolektor dan wilayah KPY serta berada di blok perdagangan dan jasa yang tidak terdapat fasilitas pendidikan.

Kegiatan industri yang ditetapkan bersyarat pada zona peruntukkan perdagangan dan jasa diijinkan dengan syarat:

1) KDB, KLB, KDH, dan gaya bangunan menyesuaikan blok zona setempat.
2) Mendapat ijin dari ketua RT, ketua RW, dan masyarakat setempat.
3) Menyediakan ruang parkir yang cukup untuk karyawan dan ruang untuk bongkar muat dengan tidak memakan bahu jalan dan/atau jalur pedestrian dan perkerasan memperhatikan area resapan.
4) Untuk industri dengan alat angkut truk menengah ke bawah minimal di jalan kolektor primer. Sedangkan industri dengan alat angkut truk besar dan kontainer minimal berada di jalan arteri.
5) Menyediakan RTH minimal 10% dari total luas lahan industri dan/atau buffer zone /penyangga dengan sekitarnya sekitarnya.
6) Tidak mencemari lingkungan sekitar (air, tanah, udara, bau, dsb)
7) Tidak mengganggu dan merubah fungsi utama zona perdagangan dan jasa tunggal.

Berikut ketentuan terkait intensitas pemanfaatn ruang secara umum di kawasan budidaya pada zona perdangan dan jasa :

KDB Maksimum			KLB Maksimum			KDH Minimun
Fungsi Jalan			Fungsi Jalan			
Arteri	Kolektor	Lokal/Lingkungan	Arteri	Kolektor	Lokal/Lingkungan	
60%	60%	60%	1,8	1,2	1	20%

Sempadan Jalan			
Fungsi Jalan			
Arteri	Kolektor	Lokal	Lingkungan
22m	12,5m	• lokal dengan rencanalebar jalan 15m, sempadan = 9,5m • lokal dengan rencanalebar jalan 12m, sempadan = 9m • lokal dengan rencana lebar jalan 10m, sempadan = 8m • umtuk ketentuan lain terkait pertahanan dan keamanan serta pembangkit energi listrik diatur melelui ketentuan pada instansi yang memiliki kewenangan	• Lingkungan dengan rencana lebar jalan 8m, sempadan = 6m • Lingkungan dengan rencana lebar jalan 7m, sempadan = 5,5m • Lingkungan dengan rencana lebar jalan 6m, sempadan= 5m • Lingkungan dengan rencana lebar jalan 5m, sempadan= 4,5m • Lingkungan dengan rencana lebar jalan 4m, sempadan= 4m • Lingkungan dengan rencana lebar jalan 3m, sempadan= 3,5m • Lingkungan dengan rencana lebar dibawah 3m tidak dikenakan sempadan jalan

Gambar 2.23 Intensitas Pemanfaatan Ruang

(Sumber : SIMTARU Kab.Sleman, 2019)

2.3 Kajian Tema Perancangan

2.3.1 Area Kuliner di Kawasan Janti

Area kuliner yang tepatanya berada di bawah Jemabatan Layang Janti merupakan salah satu area kuliner yang terkenal di Kawasan Janti. Area kuliner tersebut menyediakan berbagai Jenis makanan baik yang berasal dari Jawa mapun luar Jawa dan dapat ditemukan di area tersebut. Keragaman jenis makanan tersebut merupakan salah satu aspek atau faktor area kuliner di bawah Jemabatan Layang yang menjadi daya tarik dan banyak dikungjungi oleh pengunjung.

Menurut paguyuban pedagang kaki lima dibawah Jembatan Layang Janti untuk saat ini area bawah Jembatan Layang Janti menaungi pedagang kaki Lima dengan berbagai variasi makanan dengan jam berjualan yang berbeda yaitu untuk makanan pagi hari hingga siang hari didominasi makanan seperti jajanan pasar tanpa proses dimasak dan makanan berat yang cepat saji dengan adanya proses memasak berjumlah 20 gerai kuliner. Sedangkan ketika jadwal malam hari makanan atau kuliner berasap yang disediakan di dominasi makanan seperti bebakaran atau dengan proses memasak dengan 12 gerai kuliner. Sehingga dalam hal ini terdapat jenis-jenis kuliner yang memiliki karakerisitk berbeda-beda seperti makanan kering yang siap dibawa pulang sedangkan makanan basah yang tidak jarang membutuhkan area cucian untuk mencuci alat makannya. Selain itu juga adanya jenis kuliner yang memerlukan proses memasak serta menimbulkam efek berasap atau tidak.

Berikut tabel data jumlah gerai dengan kapasitas pengunjung serta tabel jenis kuliner dan karakteristik yang di sajikan di Kawasan Janti:

No	Jenis Gerai Kuliner	Jumlah Gerai Kuliner	Jumlah Kapasitas Pengunjung
1.	Gerai Kuliner Jajanan & tanpa dapur (Pagi-Siang hari)	8 gerai	64 orang
2.	Gerai Kuliner Makanan Berat Siap Saji & dapur (Pagi-Siang Hari)	12 gerai	144 orang
3.	Gerai Kuliner Makanan Berat Berasap & dapur (Sore-Malam hari)	12 gerai	144 orang

Tabel 2.1 Jumlah Gerai dan Pengunjung Kuliner

*(Sumber : Analisis Penulis,*2019)

No	Jenis Makanan dan Minuman	Asal makanan	Karakteristik Jenis makanan
1.	Jajanan tradisional	D.I.Y	Makanan kering, tidak memasak, tidak berasap
2.	Bubur ayam	Jakarta & Bandung	Makanan basah, memasak, tidak berasap
3.	Nasi Kuning	Sumatra	Makanan basah, memasak tidak berasap
4.	Gudeng	D.I.Yogyakarta	Makanan basah, memasak, tidak berasap
5.	Soto	Lamongan	Makanan basah, memasak, tidak berasap
6.	Nasi Rames	Jawa	Makanan basah, memasak, tidak berasap
7.	Bakso	Jawa	Makanan basah, memasak, tidak berasap
8.	Longtong Sayur	Sumatra	Makanan basah, measak, tidak berasap
9.	Warung Pecel Lele	Jawa	Makanan basah, memasak, berasap
10	Sate ayam dan kambing	Madura	Makanan basah, memasak, berasap
11	Angkringan	Jawa	Makanan basah, tidak memasak, tidak berasap
12.	Es Buah dan Jus	Jawa	Makanan basah, tidak memasak, tidak berasap

Tabel 2.2 Jenis dan Karakteristik Kuliner di Kawasan Janti

(*Sumber : Analisis Penulis,*2019)

`

Untuk penataan letak warung atau tenda di bawah Jembatan Layang saat ini terbilang belum tertata. Dapat dilihat masih banyak ditemukannya warung atau tenda yang memanfaatkan jalur pedestrian sebagai area dagang seperti sebagai tempat meja, kursi, tenda, tempat cucian dan tempat memasak dikarenakan tidak adanya ruang atau area untuk meletakkan barang-barang tersebut. Sehingga area di bawah Jembatan Layang menjadi kumuh atau kotor karena kurang tertatanya area-area tersebut. Berikut data kebutuhan area dan fungsi untuk kegiatan kuliner di Kawasan Janti.

No.	Jenis Ruang atau Area	Fungsi
1.	Area Penyajian	Sebagai tempat untuk menyajikan kuliner
2.	Area makan dan minum	Sebagai tempat untuk menikmati kuliner
3.	Tenda	Sebagi tempat untuk menikmati kuliner
4.	Area memasak	Sebagai tempat untuk memasak
5.	Area mencuci	Sebagai tempat untuk mencuci
6.	Area Penyimpanan	Sebagai tempat untuk menyimpan bahan baku

Tabel 2.3 Kebutuhan Area dan Fungsi untuk Kuliner di Kawasan Janti

(*Sumber : Analisis Penulis,*2019)

`

Untuk saat ini area kuliner dibawah Jembatan Layang Janti mengalami penurunan pengunjung karena jarangnya pengunjung melewati jalur tersebut. Efek ini merupakan imbas dari penutupan pintu perkereta apian di bawah Jembatan Layang. Kebanyakan pengendara atau pengunjung yang biasanya melewati rel kereta dibawah Jembatan Layang harus melewati jalur Jembatan Layang karena area bawah tetutup aksesnya untuk menyebrang langsung. Sehingga kemungkinan pengendara yang biasanya melewati jalur tersebut dan singgah di area teresbut semakin minim karena sulitnya akses jalan. Dengan dampak adanya sepi pengunjung tersebut warung-warung dan pedagang kaki lima yang ada dibawah Jembatan Layang Janti banyak meninggalkan area dagangnya sehingga terdapat beberapa warung yang terbengkalai di bawah Jembatan Layang Janti dan menyebabkan pemandangan di bawah Jembatan menjadi kumuh.

2.3.2 Aktivitas Kegiatan Kesenian Masyarakat Janti

Aktivititas dan kegitan masyarakat di Kawasan Janti cukup bervariasi dan beberapa masih dilakukan salah satunya kegiatan Paguyuban atau Ibu-ibu PKK antar warga. Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan produktif mengasilkan kesenian kreatif seperti kerajinan tangan mendong dan kegiatan seni musik Hadroh. Selain itu juga terdapat kegiatan dan kesenian masyarakat untuk menjaga kebersihan kampung dengan melakukan pewarnaan jalan kampung yang bersifat kesenian kreatif. Aspek-aspek kegiatan tersebut dilakukan untuk melestarikan nilai sosial dan budaya kekeluargaan sehingga antar warga di Kawasan Janti saling mengenal satu sama lain serta kegiatan tersebut bermanfaat dengan menghasilkan suatu karya kesenian yang kreatif oleh masyarakat Janti. Kegiatan kesenian kerajinan tangan mendong dan seni musik

Hadroh tersebut juga mampu menjadi salah satu identitas budaya yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan sektor pariwisata D.I.Yogyakarta khusunysnya di Kawasan Janti. Berikut tabel jenis keigatan, fungsi dan produk kesenian budaya di Kawasan Janti:

No.	Jenis Kegiatan	Fungsi	Hasil/ Produk
1.	Paguyuban	Sebagai aktivitas berkumpul antara warga	Budaya kekuluargaan, kemasyarakatan
2.	Perkumpulan Ibu-Ibu PKK	Sebagai aktivitas berkumpul antara warga	Kesenian kerajinan Tangan
3.	Paguyuban kegiatan kesenian Hadroh	Sebagai aktivitas berkumpul antara warga	Kesenian Hadroh
4.	Kegiatan Kampung Kreatif	Sebagai aktivitas berkumpul antara warga	Kesenian *urban art* di jalan kampunh

Tabel 2.4 Jenis Kegiatan, Fungsi, dan Produk Kegiatan Kesenian dan Masyarakat di Kawasan Janti

(*Sumber : Analisis Penulis*,2019)

Namun kegiatan tersebut kurang berkembang dikarenakan kurangnya wadah area untuk menujang kegiatan kesenian dan masyarakat yang menyebabkan makin jarannya dilakukakn kegiatan seperti paguyuban atau berkumpul untuk melakukan kegiatan kesenian kerajinan tangan mendong dan seni musik Hadroh. Walaupun tidak jarang kegiatan berkumpul atau bercengkrama antar

warga dan kegiatan bermain anak dilakukan dijalan kampung yang keamanan dan kenyamanannya sangat kurang. Kegiatan kesenian Hadroh juga terkadang hanya ditampilkan pada acara khusus serta kegiatan latihan harus memanfaatkan rumah ibadah seperti mushola dan rumah warga yang bersedia. Sehingga kegiatan terkadang kurang kondusif dan kurangnya area menyebabkan tidak semua RT dapat mengikut kegiatan tersebut. Hasil kesenian kerajinan tangan mendong karya Ibu-Ibu PKK di setiap RT yang berada di kawasan Janti juga belum mampu dipasarkan secara meluas. Berikut tabel kebutuhan area dan fungsi untuk kegiatan masayarakat di Kawasan Janti:

No.	Jenis Kegiatan	Jenis Ruang atau Area	Fungsi
1.	Paguyuban	Area berkumpul seperti balai perkumpulan	Sebagai tempat untuk berkumpul
2	Kegiatan berkumpul warga dan bermain anak	Ruang pulik seperti taman berkumpul dan bermain	Sebagai tempat untuk berkumpul
3.	Perkumpulan Ibu-Ibu PKK	-Area produksi dan pelatihan kerajinan tangan mendong -Area penyimpanan kerajianan tangan mendong -Area pemasaran kerajinan tangan mendong	-Sebagai tempat untuk berkumpul, pelatihan dan pemasaran produk
4.	Paguyuban Kesenian Hadroh	-Area berkumpul dan pelatihan -Area pertunjukkan kesenian Hadroh -Area penyimpanan alat-alat	Sebagai tempat berkumpul, pelatihan, dan pertunjukkan

Tabel 2.5 Kebutuahan Area dan Fungsi Kegiatan Sosial-Budaya di Kawasan Janti

(*Sumber : Analisis Penulis*,2019)

Berikut bentuk dari hasil kegiatan kesenian di masyatakat Janti D.I.Yogyakarta :

Gambar 2.24 Karya Kesenian Kerajinan Tangan Mendong Masyarakat Janti

(Sumber : Analisis Penulis, Maret 2019)

Gambar 2.25 Karya Kesenian MusikHadroh Masyarakat Janti

(Sumber : Analisis Penulis, Maret 2019)

Gambar 2.26 Kegiatan Kesenian Kreatif pada Jalan Kampung

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

Berikut kondisi lingkungan terkait kegiatan berkumpul masyarakat di Kawasan Janti D.I.Yogyakarta :

Gambar 2.27 Kegiatan Berkumpul Warga dan Bermain anak di Jalan Kampung

(Sumber : Analisis Penulis, Februari 2019)

2.4 Kajian Tipologi Perancangan

2.4.1 Pengertian Pusat Kuliner

Definisi pusat dalam kamus KBBI memiliki arti yang cukup luas yaitu sebagai titik atau area berupa kumpulan berbagai macam bagian atau suatu hal sehingga menjadi satu dalam suatu lingkaran pokok. Sedangkan definisi kuliner di Indonesia belum ada sumber resmi yang menyatakannya. Kuliner merupakan suatu kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *culinary* yang mempunyai arti sesuatu yang bekaitan dengan memasak dan digunakan dalam memasak. Italia dan negara bagian di Amerika Serikat yaitu Washington DC merupakan negara yang menyatakan kuliner merupakan industri yang berkaitan dengan makanan dan minuman. Berikut definisi culinary yang digunakan di Washington DC (Mandra Lazuardi, 2015):

"*Bagian dari industri penyedia makanan yang kegiatannya meliputi semua hal yang terkait dengan aktivitas memasak dengan menghasilkan olahan masakan yang mana estetika dan kreativitas merupakan elemen yang sangat penting. Segmen industri ini meliputi restoran lokal, restoran full-service, toko makanan, dan jasa boga.*"

Sehingga definisi pusat kuliner merupakan sauatu area yang berfungsi sebegai tempat berkumpulnya berbagai macam penyedia makanan dengan kegiatan didalamnya yaitu memasak dan mengahasilkan olahan masakan berupa makanan dan minuman

Pada saat ini kuliner tidak hanya sebagai salah satu bentuk pemuas keutuhan dasar manusia. Melainkan Kuliner mampu menjadi aspek yang meningkatkan sektor pariwisata dengan menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke suautu daerah yang memiki kuliner dengan unsur suatu budaya asli di daerah tersebut.

2.4.2 Prinsip Pusat Kuliner

Menurut (Mandra Lazuardi, 2015) secara garis besar terdapat 2 prinsip dasar dalam penyedian pusat kuliner yaitu :

1) Adanya kegitan Produksi

   Kegiatan produksi yang dimaksud merupakan kegiatan yang membutuhkan pedagang atau penjual yang mampu menjadi penyedia dan pengolahan. Penyedia yang dimaksud adalah pedagang mampu menyediakan makanan atau minuman baik jenis masakan siap jadi atau semi olahan. Sedangkan pengolahan yang dimakasud adalah pedagang atau penjual mampu mengolah dengan cara memasak bahan masakan. Sehingga sarana yang harus diperhatikan dalam kegiatan produksi yaitu dapur, ruang penyimapan bahan baku dan area service.

2) Adanya Kegiatan Penyajian dengan Jual-Beli

   Kegiatan penyajian dengan jual-beli yang dimaskud merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pedagang dalam memberikan service pelayanan kepada konsumen. Kegiatan ini merupakan bentuk dari kenyamanan dari konsumen dalam menerima service dari pedagang. Sehingga sarana yang harus diperhatikan dalam area kuliner yaitu kemudah mengakses area kuliner yang diinginkan, ruang untuk perlayanan terkait area untuk menikmati masakan yang nyaman, dan service area.

Dalam Klasifikasi Buku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2017, belum ditemukan kode khusus mengenai Pusat Kuliner dikarenakan pada industri kreatif kuliner merupakan subsektor yang baru. Berikut penjelasan berdasarkan KBLI ekonomi kreatif yang berkaitan dengan ruang lingkup subsektor Pusat Kuliner:

1) Kode 56101 Restoran yaitu tempat usaha dengan jenis usaha berupa jasa pangan yang menempati sebagian atau seluruh bangunan secara permanen dengan munjual serta menyajikan makanan dan minum untuk umum. Tempat usaha tersebut dilengkapi dengan perlengakapan/peralatan untuk proses pembuatan dan penyimpan serta telah memiliki keputusan dari suatu instansi sebagai restoran/rumah makan
2) Kode 56102 Warung Makan yaitu tempat usaha dengan jenis usaha berupa jasa pangan yang menempati sebagian atau seluruh bangunan secara permanen dengan munjual serta menyajikan makanan dan minum untuk umum. Tempat usaha tersebut dilengkapi dengan perlengakapan/peralatan untuk proses pembuatan dan penyimpanan serta belum mendapat surat keputusan dan ijin dari instasi yang membinaya.
3) Kode 56103 Kedai Makanan yaitu tempat usaha dengan jenis usaha perdagangan eceran yang menyajikan dan menjual makanan siap dikonsumsi dengan proses pembuatan ditempat. Tempat usaha ini biasanya mengunakan tenda yang dapat dibongkar pasang atau dipindah—pindahkan. Salah satu contohnya seperti kedai seafood dan pecel lele atau ayam.
4) 56304 Kedai Minuman yaitu tempat usaha dengan jenis usaha perdagangan eceran yang menyajikan dan menjual utamanya minuman siap dikonsumsi dengan proses pembuatan ditempat. Tempat usaha ini biasanya mengunakan tenda yang dapat dibongkar pasang atau dipindah—pindahkan. Salah satu contohnya seperti kedai jus, kedai kopi, dan minuman lainya

Selain dari penjelasan dalam KBLI terdapat subsektor mengenai area Pusat Kuliner lain yaitu area Pujasera. Pujasera merupakan

bentuk definsi dari kepanjangan kata dari Pusat Jajanan Serba Ada. Berdasarkan dari definisi tersebut yang dimaksud Pujasera adalah tempat atau wadah untuk menampung kegitan utama yaitu makan dan minum dengan menyediakan berbagai macam pilihan atau jenis makanan serta minuman yang disediakan melalui gerai-gerai restoran atau kedai yang dikelompokkan dalam satu bangunan maupun berbagai bangunan di satu area pada suatu kota tertentu (Pratiwi, 2014).

Berdasarkan kajian tersebut terdapat berbagai macam variasi bentuk penataan tempat Pusat Kuilner yang ada di Indonesia. Berikut kajian mengenai bentuk penataan Pusat Kuliner menurut (Pratiwi, 2014) :

1) Dalam Restoran

   Penataan dalam restoran yang dimaksud merupakan pilihan bagi pengunjung yang menginginkan suasana privasi ketika menikamati makanan. Serta didalam resotan biasanya dilengkapi dengan Air Conditioner untuk penyejuk ruangan.

2) Teras Depan

   Penataan teras depan yang dimaksud yaitu menikmati makanan sekaligus menikmati view ataupun pengunjung dan kendaraan yang lalu lalang melintas. Kontak visual tersebut dapat diciptakan dengan menaikkan ketinggian lantai sehingga tercipta view yang baik seta dapat berfungsi sebagai pembeda kegiatan untuk tempat makan dengan area pedestrian.

3) Balkon

   Perancangan balkon berfungsi sebagi tempat dengan tujuan yang sama seperti fungsi teras depan sebagai area untuk kegiatan menikmati makanan.

4) Piasa

Perancangan Piasa merupakan penataan tempat berkumpul bagi orang-orang berkumpul sekaligus menikmati hiburan secara pasif. Biasanya piasa *bermaterialkan paving block* dan lokasinya dikeliling dengan jalan tetapi tidak tergabung dengan kendaraan.

Untuk jenis keragaman makanan yang disediakan pada pusat Kuliner dapat digolongkan sebagai berikut :

1) Jenis Makanan Ringan

Jenis makanan ringan merupakan jenis makanan yang tidak bertujuan dikonsumsi untuk mengenyangkan penikmatnya melainkan hanya berupa jajanan, kudapan atau cemilan saja. Serta makanan jenis ini biasanya dikonsumsi dengan mengobrol sekaligus menikmati minuman seperti kopi. Contoh jenis makanan ringan yaitu es krim, kue, jajanan pasar, otak-otak, lumpia dan kopi.

2) Jenis Makana Berat

Jenis makanan berat merupakan jenis makanan yang bertujuan dikonsumsi untuk mengenyangkan perut penikmatnya. Sehingga jenis makanan yang disediakan bervariasi tidak hanya nasi beserta lauk pauknya. Contoh jenis makanan berat yaitu Nasi Goreng, Mie Groreng, Ayam dan Bebek goreng atau bakar, dan lain-lain.

3) Asal Daerah

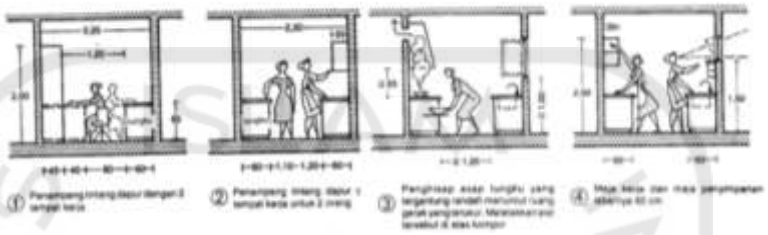
Makan asal daerah yang dimaksud merupakan masakan atau makanan tradisional Indonesia yang tersedia dengan berbagai variasi asal daerahnya seperti Gudeg Yogyakarta, masakan Padang, tahu gejrot, kerak telor, hingga pempek Palembang.

Selain itu juga ada masakan Internasional yang bervariasi berdasarkan daerah asalnya seperti *fast food* berupa *Hamburgen, Pizza, Fried Chicken dan Frech Fries*. Makanan jenis ini biasaya berupa kerjasama antara pengusaha Indonesia dengan pengusaha negara asal makanan tersebut berupa waralaba. Contoh makanan Internasional di Pusat Kuliner berdasarkan asal negaranya yaitu *Italian food* berupa *Spagheti, Lasagna, Pasta, atau Salad.* Selain itu contoh makanan *Chinese Food* yang terdiri dari *Capcay, Fuyunghai, atau Ayam cah jamur*. Serta *American food* yang terdiri dari *Hamburger, Fried Chicken dan French Fries.*

Dengan adanya variasi jenis makanan ini merupakan salah satu alasan atau faktor Pusat Kuliner menjadi menjadi pilihan atau daya tarik untuk didatangi atau dikunjungi pengunjung maupun wisatawan. Sehingga pilihan atau variasi makanan seaca tidak langsung merupakan salah satu faktor atau aspek yang menentukan keramaian sebuah pusat kuliner.

Sebagai bentuk kenyaman pengguna bangunan maka ditentukan standarisasi perancagan kuliner sebagai betikut :

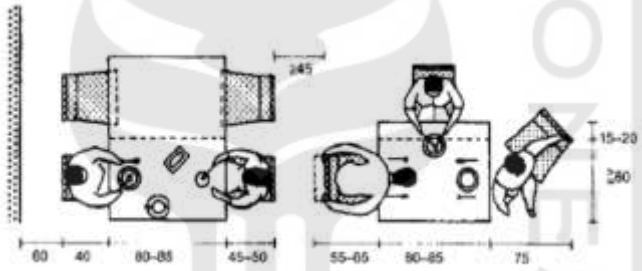
1) Standarisasi Ruang Dapur



Gambar 2.28 Standar Ruang Dapur

(Sumber : Datek)

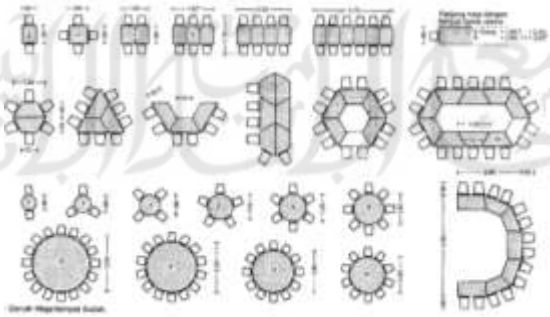
2) Standarisasi Ruang Makan



Gambar 2.29 Standar Ruang Makan

(Sumber : Datek)

3) Standarisasi Denah Meja dan Tempat Duduk



Gambar 2.30 Standar Denah Meja dan Tempat Duduk

(Sumber : Datek)

Berdasarkan dari fungsi bangunan dan kegiatan pengguna bangunan Pusat Kuliner maka dapat diklasifikasikan kebutuhan ruang yang dibutuhkan dalam Pusat Kuliner sebagai berikut:

1) Area/ Ruang Parkir yang berfungsi sebagai area untuk memarkirkan kendaraan baik motor maupun mobil bagi pengguna banguna.
2) Ruang sirkulasi/ pedestrian yang berfungsi untuk area sirkulasi atau berjalan kaki pengguna ketika mengakses area-area baik di dalam maupun diluar bangunan.
3) Ruang informasi yang berfungi sebagai area untuk mecari informasi terkait kuliner di Pusat Kuliner.
4) Area/ Ruang berjualan yang berfungsi sebagai unit untuk berdagang atau membuka gerai kuliner.
5) Dapur berfungsi sebagai area untuk memasak hidangan kuliner yang akan disajikan oleh pedagang.
6) Area/Ruang pemesanan berfungsi sebagai area untuk memesan dan menyajikan hidangan kuliner kepada pengunjung
7) Area/ Ruang makan berfungsi sebagai area untuk menikmati hidangan yang telah dipesan.
8) Area/ Ruang kasir yang berfungsi sebagai area untuk melakukan transaksi atau pembayaran trakait kuliner yang telah dipesan atau dibeli.
9) Ruang penerimaan alat/bahan yang berfungsi sebagai area unutk menerima kiriman bahan dan barang.
10) Minimarket yang berfungsi sebagai area untuk berbealanja bahan sembako atau masakan dan alat memasak.
11) Gudang alat kebersihan yang berfungsi sebagai tempat menyimpan alat-alat kebersihan untuk membersihkan unit dagang atau gerai.

12) Area tempat sampah yang berfungsi sebagai pusat pembuangan sampah dibangunan.
13) Ruang Pegawai berfungsi sebagai area istirahat pemilik unit dagang atau gerai serta pengelola bangunan.
14) Kantor yang berfungsi sebagai area untuk mengurus administrasi dan pengelolaan bangunan.
15) Pos jaga yang berfungsi sebagai area untuk memantau terkait keamanan didalam maupun di luar bangunan
16) Ruang Mekanikal maupun Elektrikal yang berfungsi sebagai area untuk peralatan terkait mekanikal dan elektrikal.
17) Mushola berfungsi sebagai area untuk beribadah bagi pengguna bangunan.
18) Ruang duduk pengunjung/ ruang santai yang berfungsi sebagai area untuk menunggu atau bersantai pengunjung
19) Taman bermain yang berfungsi sebagai fasilitas area bermain anak-anak selaku sebagai pengguna bangunan
20) Lavatory berfungsi sebagai area service seperti area cuci tangan, buang air kecil dan besar untuk pengguna bangunann

2.4.3 Pengertian Pusat Kesenian

Pusat dalam kamus KBBI yang berarti sebagai titik atau area berupa kumpulan berbagai macam bagian atau suatu hal sehingga menjadi satu dalam suattu lingkaran pokok. Kesenian merupakan salah satu bagian dari budaya terkait nilai-nilai, ide-ide, gagasan, dan norma berupa aktivitas yang berasal atau berpola dari manusia serta pada umumnya berwujud benda atau hasil kreasi ciptaan manusia (Koentjaraningrat, 2002). Sedangkan definisi kesenian dalam KBBI berasal dari kata seni yang berarti keahlian menciptakan karya yang bermaanfaat seperti sebuat karya ciptaan kerajinan, musik, lukisan

maupun tari. Definisi Pusat Kesenian dalam KBBI merupakan suatu tempat atau wadah yang berfungsi sebagai sentral pertunjukkan kegiatan kesenian, kegiatan pengenalan, pembelajaran, dan pelatihan. Berdasararkan definsi dan kajian tersebut Pusat Kesenian merupakan suatu proses untuk meningkatkan, melestarikan atau mempertahankan warisan atau sebuah kebiasaan kegiatan kesenian budaya yang ada dimasyarakat. Sehingga Pusat Kesenian merupakan wadah atau tempat yang menjadi sentral atau pusat sebuah kesenian budaya yang harus dilestarikan, dipertahankan, diwariskan, diperkenalkan atau dipromosikan dengan tujuan mendapat ketertarikan dari generasi penerus dan dikenal oleh orang atau masyarakat luas.

2.4.4 Prinsip-prinsip Pusat Kesenian

Kesenian merupakan suatu karya yang diciptakan oleh manusia dengan memberikan keindahan tersendiri pada bentuk atau wujudnya dan bisa atau mampu dinikmati oleh banyak orang. Berikut beberapa jenis kesenian yang ada di Indonesia (Sedyawati, 2006):

1) Kesenian Kerajinan

Kesenian kerajinan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh manusia dengan kemampuan estetisnya untuk menciptakan karya dalam rangka mengekspresikan keberadaannya ditengah masyarakat. Produk-produk atau hasil karya kerajian berupa melakukan proses pembuatan perubahan warna, bentuk, sifat serta kegunaan bahan sehingga menjadi barang atau karya baru yang memiliki nilai fungsi dan guna yang lebih tinngi. Selain itu karya kerajinan merupakan karya yang diproduksi atau diahasilkan tidak hanya sebagai bentuk yang dipamerkan maupun dipertahankan tetapi juga dengan tujuan untuk dipasarkan. Macam-macam jenis produk atau karya hasil

kerajianan tangan dapat berupa material dari alam seperti mendong atau bambu yang mampu menjadi karya atau barang baru berupa tas, keranjang, topi, kap lampu, tempat buah dan berbagai macam jenis souvenir lainnya.

2) Kesenian Musik

Pengertian kesenian musik merupakakan suatu ciptaan karya manusia yang mengahsilkan sebuah ritme, bunyi, dan harmoni serta dinikamti atau indah didengar oleh banyak orang. Harmoni dan bunyi yang dihasilkan oleh seni musik dapat berupa suara dari manusia yang disebut akapela. Sedangkan yang dihasilkan berupa ketukan terhadap suatu benda merupakan hasi dari alat musik bantu yang dapat berupa rebana, angklung, gamelan dan alat musik lainnya.

Kesenian musik juga dapat dikatakan tradisional dikarenakan juga merupakan salah satu karya kesenian yang memanfaatkan media bunyi-bunyian, suara atau alat yang ada di tengah norma-norma daerah setempat serta pembelajarannya diwarisi secara turun-menurun. Ciri dari kesenian musik yaitu proses pewarisan dan pelatihannya dilakukan secara lisan dengan mencotohkan atau mengajarkan dari generasi ke generasi selanjutanya. Selain itu kesenian musik juga bersifat informal karena merupakan bentuk ekspresi yang dirasakan atau digunakan masyarakat sehingga biasanya dimanfaatkan untuk kegiatan masyarakat yang bersifat santai dan sederhana. Serta kesenian musik merupakan suatu bentuk dari budaya yang berkembang di masyarakat sehingga kesenian musik dapat menjadi identitas kesenian budaya di masyarakat.

Berdasarkan dari fungsi bangunan dan kegiatan pengguna bangunan Pusat Kesenian maka dapat diklasifikasikan kebutuhan ruang yang dibutuhkan dalam Pusat Kesenian sebagai berikut :

1) Area / ruang parkir yang berfungsi sebagai area untuk memarkirkan kendaraan bagi pengguna bangunan.
2) Ruang sirkulasi/ pedestrian yang berfungsi untuk area sirkulasi atau berjalan kaki pengguna ketika mengakses area-area baik di dalam maupun diluar bangunan.
3) Ruang informasi berfungsi sebagai area untuk mencari informasi tata letak ruang serta jenis kesenian yang ada dan ditampilkan.
4) Ruang workshop berfungsi sebegai area produksi, pelatihan dan pembelajaran untuk berkarya.
5) Gudang bahan dan alat berfungsi sebagai area penyimpanan alat dan bahan.
6) Ruang pamer/gealeri berfungsi sebagai area pamer atau menujukkan hasil karya yang telah di buat atau diproduksi.
7) Ruang pertunjukkan/ Amphitherater berfungsi sebagai area untuk melakukan penampilan dan menonton pertunjukan kesenian baik didalam maupun diluar bangunan.
8) Ruang Operator berfungsi sebaga tempat alat-alat operator untuk ruang pertunjukkan/ Amphitheater.
9) Area/ Ruang Souvenir yang berfungsi sebagai area jual-beli atau perbelanjaan terkait hasil karya yang telah dibuat atau diproduksi.
10) Kantor berfungsi sebagai area administrasi untuk mengurusi perawatan dan pemeliharaan pusat kesenian.
11) Ruang pegawai berfungsi sebagai area istirahat untuk pegawai atau pekerja dibangunan Pusat Kesenian.

12) Pos Jaga berfungsi sebagai tempat untuk memantau terkait kemaanan yang ada di bangunan Pusat Kesenian
13) Ruang Mekanik dan Elektrikal berfungsi sebagai area untuk peralatan terkait mekanikal dan elektrikan bangunan Pusat Kesenian.
14) Ruang duduk/ ruang santai yang berfungsi sebagai area untuk bersantai setelah melakukan kegitan produksi atau workshop
15) Taman Bermain berfungsi sebagai fasilitas pendukung untuk area bermain anak-anak di area Pusat Kesenian.
16) Mushola berfungsi sebagai fasilitas area untuk beribadah bagi pengguna bangunan.
17) Gudang alat kebersihan yang berfungsi sebagai tempat menyimpan alat-alat kebersihan untuk membersihkan area dan ruang di Pusat Kesenian
18) Lavatory berfungsi sebagai area service seperti area cuci tangan, buang air kecil dan besar untuk pengguna bangunan.

2.5 Kajian Metode Perancangan

2.5.1 Arsitektur Regionalisme

Arsitektur Regionalisme merupakan bentuk pendekatan dalam mengungkapakan karakterstik suatu regional atau daerah. Pendekatan Arsitektur Regionalisme merupakan bentuk kritik terhadap pandangan Arsitektur Modern yang terkait arsitektur pada dasarnya bersifat *universal.* Sehingga lahirnya Arsitektur Regionalisme merupakan bentuk dari harapan dengan merancang bangunan yang bersifat menyatu atau melebur antara yang lama dengan yang baru, antara regional dengan universal sehingga menhasilkan bagunan yang bersifat abadi (Ozkan, 1985).

Menrut (Ozkan, 1985) Jenis Arsitektur Regionalisme terbagi menjadi dua bagian yaitu :

1) *Concrete Regionalism* yaitu teridiri dari seluruh pendekatan ekspresi regional/daerah dengan mencotoh bagian-bagiannya, kehebatanya, atau keseluruhan banguna di regional atau daerah tersebut.
2) *Abstract Regionalism* yaitu pokok utama yang harus dilukan adalah menggabungkan kualitas abstrak bangunan yang terdiri dari unsur-unsur seperti massa, proporsi, pencahayaan, void dan solid serta prinsip-prinsip struktur.

2.5.2 Arsitektur Regionalisme Kritis

Arsitektur Regionalisme Kritis atau *Critical Regionalism* merupakan istilah yang di populerkan oleh Kennert Frampton. Arsitektur Regionalisme Kritis atau *Critical Regionalism* merupakan bentuk reaksi dari sikap kritis terhadap aliran *modernism* dan *postmodernism* dengan berusaha mengunakan prinsip-prinsip modern

atau arsitektur masa kini tetapi berawal dari lokalitas atau arsitektur yang berorientasi pada masa lampau.

Menurut Frampton permasalahan yang digagas dalam Arsitektur Regionalisme Kritis bukan pemikiran yang bersifat hanya menentang arsitektur modern masa kini melainkan mampu melebur atau mengadaptasi nilai-nilai arsitektur modern masa kini atau *universal modernism* yang sekaligus tetap mengkritisi atau mempertimbangkan konteks geografis suatu bangunan sehingga tidak kehilangan identitas lokalitasnya. Konteks geografis tersebut dapat dilihat dan direspon pada pencahayaan, iklim, *local tectonic form* dan topografi yang dimengerti sebagai kondisi historis dan geografis dalam pembangunan.

Regionalisme Kritis bukan pemikiran yang bersifat hanya menentang, melaikan mampu melebur pada arsitektur masa kini yang sedang berkembang serta tetap mengkritisi aristektur masa kini agar tidak kehilangan identitasnya. Dengan aspek tersebut terdapat tiga respon terkait Regionalisme Kritis sebagai sikap kritis yaitu respon terhadap kultur lokal, respon terhadap keadaan geografi dan respon terhadap iklim.

Sehingga Arsitektur regionalisme Kritis atau *Critical Regionalism* mengagap arsitektur sebagai :

1) *Architecture as Place Making*

   Arsitektur yang mampu membangun hubungan intensif saling merespon dan melebur dengan lingkunagn sosial maupun dengan lingkungan fisik, sehingga bukan dianggap sebagai objek yang terisolasi dan terpisah dengan lingkungan sekitarnya. Arsitekur yang dimaksud adalah dengan membangun tapak atau tempat dengan memanfaatkan elemen-elemen dan kualitas

lingkungan yang ada dan mampu menjadi poin atau daya tarik bagi sauatu bangunan.

2) *Architecture as Architectonic Composition*

Arsitektur yang mempu mengungkapkan gagagsan dan tradisi yang melatar belakangi dalam penggunaan material, komponen penyusunnya serta cara-caranya. Sehingga aristektur yang dimaksud bukan produk atau objek yang dapat diletakkan atau ditempatkan begitu saja.

3) *Architecture as Nature Experience*

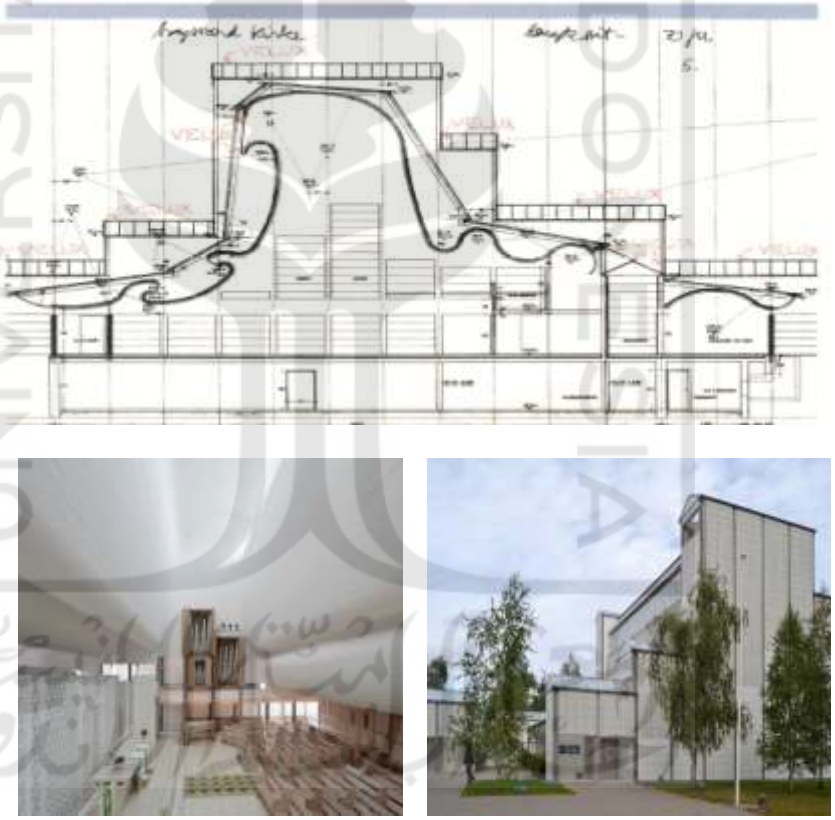
Arsitektur yang mampu membangkitkkan pengalaman pengggunanya dalam beriteraksi dengan alam. Sehingga tecipta pengalaman atau respon mengesakan yang diperoleh pengguna dalam suatu bangunan dari efek karakter klimatologis seperti cahaya alam, suhu, dan kelembaban serta topografis yang sudah ada.

4) *Architecture as Tactile Experience*

Arsitektur yang mampu membangkitakan pengalaman yang khas berupa pemanfaatan atau keterlibatan indra lain selain visual terutama yaitu *tactile* yang berupa indra sentuhan dan perabaan. Sehingga aristektur tidak terlalu mendominasi dengan pengalaman visual.

Berdasarkan poin-poin tersebut maka Arsitektur Regionalisme Kritis merupakan usaha untuk meneruskan atau melestarikan tradisi yang sudah ada sebelumnya dengan sekaligus mengikuti perkembangan *modernisasi*. Salah satu contoh yang digunakan oleh Frampton dalam menjelaskan bangunan Arsitekur Regionalisme Kritis adalah bangunan Bagsavaerd Church di Denmark. Bangunan ini merupakan Gereja dengan rancangan yang memadukan antara arsitekur peradaban universal dan kebudayaan dunia. Perpaduan

tersebut terlihat dari penggunaan bentuk bangunan yang modular, rasioanl, netral, dan ekonomis sebagai penyelubung bangunan yang merupakan prefabrikasi. Sedangkan ruang dalam dirancang khusus yang terbentuk dari beton dengan berwujud organik dan tidak ekonomis yang terlihat kontras dengan penyelubung bangunan sehingga tujuannya memberikan kesan suci pada ruangan dengan memanipulasi pencahayaan. Pada interior Gereja Bagsavaerd terlihat permainan cahaya dan bentuk yang menyelubungi area sakral dengan mengkombinasikan ekspresi kultural dengan peradaban modern.



Gambar 2.31 Rancangan Gereja Bagsavaerd di Denmark

(Sumber : hicarquitectura.com, 2019)

Sehingga berdasarkan seluruh kajian dan uraian tersebut maka prinsip-prisip sebuah bangunan dapat diklasifikasikan sebagai bangunan Arsitektur Regionalisme Kritis yaitu (Frampton K. , 1983):

1) Mampu mengelola elemen lokal yang ada untuk pertimbangan bangunan serta dapat juga dalam wujud pengalaman yang dapat dirasakan ketika berada disuatu tempat dengan tekstur atau sentuhan serta indara lainnya.
2) Mengikuti dan mempertimbangkan kondsisi topografi tapak bangunan.
3) Memiliki kulitas arsitektur modern tetapi masih terdapat unsur lokatitas pada bangunan
4) Pemanfaatan perkembangan teknologi yang ada sesuai masanya
5) Menggunakan pencahayaan alami secara maksimal
6) Memaksimalkan pengalaman dengan menggunakan indra peraba atau sentuhan disamping indra secara visual

Berikut ciri-ciri bangunan dengan penerapan Arsitektur Regionalisme Kritis menurut (Frampton K. , 1980):

1) Mengutamakan atau lebih mementingkan yang bersifat konkret yaitu place atau tempat daripada yang bersifar abstrak yaitu ruang atau spcace.
2) Mengutamakan atau lebih mementingkan keterkaitan dengan topografi atau bentang alam daripada tipologi atau bangunan
3) Mengutamakan atau lebih mementingkan *architectonic* yaitu teknik membangun yang estetis dari pada *scenographic* atau tampilan bentuk.
4) Mengutamakan atau lebih mementingkan yang *natural* atau alami dari pada artificial atau buatan.

5) Mengutamakan atau lebih mementingkan pengalaman yang dapat dirasakan dengan *tactile* atau peraba dan raga dari pada yang visual.

2.5.3 Adaptive-Reuse

Adaptive Reuse merupakan suatu bentuk tindakan pengadaptasian suatu bangunan yang tidak terpakai yang kemudian dimanfaatkan kembali kesuatu fungsi dan tujuan yang baru dengan langkah mengalihkan fungsi yang lama menjadi fungsi yang baru serta bermanfaat bagi masyarakat sekitar maupun kawasan itu sendiri. Konsep ini merupakan langkah yang digambarkan sebagai proses pengembangan atau pengubahan fungsi lama menjadi fungsi baru yang mampu mewadahi kegiatan baru yang memiliki dan mampu meningkatkan nilai fungsi dan ekonomis bangunan (Kincaid, 2002). Sehingga penggunaan kembali atau Adaptive Reuse merupakan bentuk dari pemanfaatan kembali struktur yang sudah ada dengan langkah pengadaptasian bangunan yang digunakan yaitu dengan melakukan sebuah perubahan layout ruang dan stuktur bangunan seminimal mungkin (Douglas, 2006).

Berikut poin-poin dasar yang menjadikan bangunan dapat dimanfaatkan kembali dengan merubah fungsinya menurut (Kincaid, 2002) dalam buku *Adapting Building for Changing Uses*:

1) *Market* yaitu mampu merubah fungsi bangunan lama mejadi fungsi baru yang memiliki nilai jual sehingga mampu mendorong orang-orang yang berpontesial untuk berinventasi pada bangunan maupun menyewa bangunan.

2) *Refurbish* yaitu mampu memperbarui dan meningkatkan nilai guna bangunan yang tak bernilai dengan fungsi baru yang mempertimbangkan sektor lokasi yang ada atau kesesuaian

fungsi baru berdasarkan lokasi sehingga menarik dan mampu meingkatkan daya jual bangunan untuk dijual maupun disewakan.

3) *Modify Use* yaitu mampu memodifikasi bangunan dengan perubahan mengakomodari kebutuhan penggunanya dengan menambah fungsi baru dan masih berkaitan dengan fungsi lama.
4) *Change Class of Use* yaitu mampu mengadaptasi dan memperbarui bangunan dengan fungsi baru berupa penggunaan fungsi campuran seperti fungsi bangunan pertokoan, rumah huni, dan kantor berada dalam satu bangunan.
5) *Demolish* yaitu mengadaptasi atau merubah bangunan dengan cara membangun kembali bangunan karena tidak memungkinkan untuk dipertahankan.

Berdarkan kajian tersebut maka dapat disimpulkan prinsip *Adaptive Reuse* menurut (Kincaid, 2002) yaitu :

1) *Adaptations for same Use plus Ancillary Uses*
2) *Adaptations to Mixed Classes of Use*
3) *Adaptations to a Totally New Class of Use*

Adaptive reuse secara luas didefinisikan sebagai setiap intervensi dan pekerjaan bangunan untuk mengubah fungsi atau kinerja, kapasitas untuk menyesuaikan, dan meningkatkan atau menggunakan kembali bangunan yang sesuai dengan persyaratan dan kondisinya yang baru (Douglas, 2006).

Berberapa prinsip penerapan *Adaptive Reuse* dalam bangunan menurut (Douglas, 2006) yaitu:

1) *Harmonizing* yaitu mengadaptasi bangunan lama dengan racangan baru yang transformasinya disesuaikan dengan bangunan eksistingnya maupun disekitarnya. Sehingga

rancangan baru dapat *compatible* dengan bangunan eksisting maupun bangunan dilingkungan sekitarnya.

2) *Overlooking Neighbours* yaitu langkah pengadaptasian dengan melakukan perubahan pada rancangan bangunan lama yang menggangu bangunan tetangga khususnya bangunan bertingkat seperti adanya jarak antar rancangan jendela depan, samping, dan belakang dengan bangunan tetangga.

3) *Authenticity* atau *Dominance* merupakan langkah mengubah fungsi bangunan tetapi tetap mempertahankan keotentikan/keaslian rancangan arsitektur lamanya dengan melakukan perubahan namun diusahakan seminimal mungkin perubahannya dan perubahan merupakan bentuk dari pengembangan yang berkaitan dengan fungsi baru. Sehingga keaslian bangunan tersebut tidak hilang seluruhnya, salah satunya dengan mempertahankan struktur bangunan.

4) Perkuatan/ *Retrofit* yaitu merupakan perubahan yang memperkaya atau memperkuat nilai bangunan melalui perlakuan perkuatan struktur lama dengan baru sehingga penambahan konstruksi baru justru tidak merusak tetapi mendukung bangunan lama.

5) Pembongkaran/ *Demolish* merupakan langkah terkahir dalam penerapan adaptasi dikarenakan bangunan eksisting tidak memenuhi kriteria untuk dipertahankan. Kriteria bangunan yang bisa diadaptasi dengan demolisi yaitu :
   - Bangunan rusak dan terbangun secara tidak permanen
   - Pengurangan volume bangunan yang tidak sesuai standar atau peaturan pembangunan
   - Kondisi bangunan mengganggu lingkungan sekitar terkait akses dan estetika.

2.6 Kajian Preseden

2.6.1 Kajian Preseden Pusat Kuliner dan Kesenian

1) Bukit Panjang Hawker Centre, Singapura

Gambar 2.32 Rancangan Bukit Panjang Hawker Centre

(Sumber: https://www.archdaily.com, 2019)

Bukit Panjang Hawker Centre merupakan bangunan pusat kuliner yang berada di Singapura . Ide utama dalam perancangan bangunan ini adalah budaya kuliner atau makanan merupakan salah satu budaya atau gaya hidup yang tidak bisa lepas dari warga Singapura yang aktivitas sehari-harinya menikmati makan diluar. Selain itu racangan di desain untuk mewadahi kegiatan kuliner yang bertujuan untuk mempertahankan dan memperkenalkan makanan khas Singapura.

Desain atau rancangan dan pembagian area makan juga dirancang berdasarkan jenis atau karakteristik kuliner serta didesain dengan kenyamanaan area kualitias tinggi terkait penataan area ruang sebagai area publik. Sehingga tercipta

hubungan antara kenyamana, kegiatan kuliner, dan interasksi sosial sebagai wadah untuk kegiatan kuliner sebagia ruang sosial dengan tujuan mempertahankan dan memperkenalkan budaya wisata kuliner khas Singapura.

Dengan tujuan untuk mewadahi kegiatan kuliner dengan memperkenakan kuliner khas Singapura maka ada bagian racangan didesain terbuka sebagi bentuk untuk menarik pengunjung sehingga bisa melihat aktivitas atau kegiatan kuliner didalam bangungan tanpa harus masuk kedalam bangunan. Selain itu konsep bangunan yang menarik yaittu bangunan tebagai menjadi tiga bagian dengan setiap lantai memiliki fungsi yang berbeda. Untuk lantai pertama berupa area kuliner yang langsung dimasak, dengan jam operasional yang panjang. Serta pada lantai ini didesain terbuka berfungsi agar pengunjung dapat melihat area dalam dan tertarik untuk masuk. Lantai kedua berfungsi untuk menempati area kuliner yang bersifat tertutup. Lantai ketiga berfungsi sebagai area kuliner yang bersifat basah dengan metode memasak menggunakan pembakaran yang menimbulkan asap. Dengan penggunaan berbagai macam material yang terdiri dari composit baja, panel, besi, kayu dan alumunium.

2) Pusat Budaya Indonesia di Dili, Timor Leste

Gambar 2.33 Rancangan Pusat Budaya Indonesian

(Sumber: www.konteks.org/pusat-budaya-indonesia,2019)

Pusat Budaya Indoensia di Dili merupakan Pusat Budaya yang dibangun di tananh seluas 2.500m2 dengan hak guna penggunaan lahan selama 50 tahun dikarenakan peraturan di negara Timor Leste melarang pihak asing untuk memiliki lahan. Ide pembangunan Pusata Budaya Indoneisia ini merupakan upaya adanya bangunann untuk kegiatan budaya kesenian Indonesia di Dilli, Timor Leste yang belum ada. Selain itu pusat budaya ini juga bertujuan sebagai bangunan yang menjadi sarana rekonsilasi negara Indoneisa dan Timor Leste yang sudah terpisah.

Lokasi bangunan Pusat Budaya Indonesia di Dilli merupakan lokasi strategis karena berada di pusat kota Dilli dan dulu lahan ini merupakan bekas markas Polres Dili ketika belum terpisah dengan negara Indonesia.

Konsep bangunan Pusat Budaya Indonesia yaitu merefkesikan karakter budaya dan ciri-khas Indonesia melalui ruang luar maupun dalamnya. Sehingga bangunan dirancang untuk mewadahi berbagai macam fungsi yang terdiri dari ruang pembelajaran Bahasa Indoneisia, ruang pertunjukan luar dan dalam ruangan, ruang untuk pusat dokumentasi dan resolusi konflik serta ruang untuk rumah pintar yang merupakan ruang permberdayaan masyarakat terkait kerajian karya seni dari negara Indoneisia

Bentuk-bentuk formal yang diambil dan mencerminkan negara Indonesian adalah pengabstrasikan figure kapal sebagai bentuk keseluruhan bangunan dikarenakan Indonesia merupakan negara maritim. Untuk bentuk atap merupakan kiasan rumah atap tradisional dan untuk kulit bangunan mengadaptasi pola visual batik Indonesia. Salah satu hal yang menarik rancangan dibagi menjadi dua bagian yaitu salah satu atap bagian menjadi ampiteater terbuka untuk pertunjukan budaya dan atap bagian lain sebagai area kuliner khas Indonesia yang merupakan fungsi komersial lain sebagai tambahan fungsi unutuk menarik pengunjung.

Gambar 2.34 Rancangan Transformasi Pusat Budaya Indonesia

(Sumber: www.konteks.org/pusat-budaya-indonesia,2019)

Selain itu pembagian juga dilakukan pada area pedestrian sehingga bangunan didesain tanpa pagar untuk mempermudah pejalan kaki sehingga tetap merasakan berada di dalam Pusat Budaya tanpa harus masuk ke dalam bangunan. Serta orinetasi bangunan dirancang menghadap ke bundaran pusat kota dengan tujuan bangunan menjadi lebih tampak ramah dengan konteks kotanya.

2.6.2 Kajian Preseden Bangunan Regionalisme Kritis dan *Adaptive Reuse*

1) Saynatsalo Town Hall, Finland

Gambar 2.35 Bangunan Saynatsalo Town Hall, Finland
(Sumber: www.konteks.org/pusat-budaya-indonesia,2019)

Saynatsalalo Town Hall merupakan bangunan arsitektur yang dirancang oleh Alvar Aallto. Bangunan didesain atau dirancang dengan tujuan racangan menyelaraskan bangunan modern dengan hutan yang ada disekelilingnya sehingga bukan ruang yang didesain melainkan tempat atau arsitektur *place making*. Penerapan dilakukan dengan menggunakan elemen material lantai kayu, bata, tangga, dan wajah-wajah irregular yang berupa transformasi dari lingkungan hutan.

Dalam merancangan bangunan ini Aallto menggunakan atau memakai model yang diambil dari material lokal dan alam. Sehingga berdasarkan dengan teori Regionalisme Kritis yang dikatakan oleh Frampton, perancangan tersebut merupakan bentuk dari penerapan ekspresi Arsitektur Regionalisme Kritis

terkait kejujuran desasin dan material atau *Place making* dan *Architectonic Composition*

Gambar 2.36 Bangunan Saynatsalo Town Hall yang Selaras dengan Hutan

(Sumber: https://www.architravel.com/building/saynatsalo-town-hall/,2019)

Penggunaan dari eleme-elemen material tersebut mampu memberikan efek atau pengalaman pada manusia yang tidak hanya berupa penggunaan indera visual saja melainkan juga mengunggakan tactile yaitu indera sentuhan atau perabaan yang dapat dirasakan. Dapat dilihat rancagan pada step tangga rumput Saynatsalalo Town Hall yang memberikan sentuhan *tactile* dan alami pada indra perasa manusia.

Gambar 2.37 Step Tangga pada bangunan Saynatsalo Town Hall

(Sumber: https://www.architravel.com/building/saynatsalo-town-hall/,2019)

Selain itu penggunaan batu bata yang merupakan elemen atau material lokal sebagai penyelubung atau pelingkup bangunan yang merupakan bentuk *geometric modern*. Penyelubung bangunan tersebut merupakan bentuk dari mewadahi ikatan komunitas yang sangat terasa pada era atau zaman setelah terjadi perang dunia yang kedua.

Gambar 2.38 Material Batu Bata pada Bangunan Saynatsalo Town Hall

(Sumber: https://www.architravel.com/building/saynatsalo-town-hall/,2019)

2) Ningbo Historic Museum Zhejiang, China

Gambar 2.39 Bangunan Ningbo Museum

(Sumber: https://www.archdaily.com/14623/ningbo-historic-museum/,2019)

Museum Ningbo dulunya merupakan pemukiman yang terdiri dari puluhan bangunan rumah perkampungan china yang direkolasi dan kemudian bangunannya dihancurkan atau didemolisi. Lahan yang dihancurkan tersebut dijadikan jalan penghubung yang luas untuk menghubungkan dua bangunan pemerintah yang baru sebelum dirancanga Museum.

Sebelum dirancang terdapat perdebatan fungsi museum yang kurang banyak manfaatnya apabila hanya berupa bangunan yang menyimpan penginggalan barang-barang bersejarah tanpa adanya pengalaman yang dirasakan. Sehingga dirancangan bangunan museum yang memberikan pengalaman dan menggambarakan sejarah bangunan pemukiman warga yang sebelumnya ada. Tetapi dikarenakan bangunan pemukiman dihancurukan seluruhnya dengan hanya menyisakan material berupa hektaran ubin dan batu bata yang rusak sehinnga tidak memungkinkan untuk diperbarui atau

direkonstruksi ulang. Oleh karena itu arsitek Wang memutuskan untuk merancangan bangunan museum dengan desain bebas yang memberikan respon pengalaman sejarah lokal pada penggunaan material, merespon lingkungan alam, serta adat istiadat.

Desain racanga bangunan museum yang merespon alam berupa bentuk bangunan yang meninggi hingga ketinggian 24m yang menggambarkan pegunungan china dengan mengikuti kondisi landscape lingkungan berupa bangunan sekitar yang diterapkan pada jalur sirkuasi bangunan.

Gambar 2.40 Jalur Sirkulasi Ningbo Museum

(Sumber: https://www.archdaily.com/14623/ningbo-historic-museum/, 2019)

Selain itu pada bentuk dan fasad berlapis atau berkontur pada bangunan menggambarkan pengalaman yang mewakili jejak kaki manusia ketika berjalan dipegunungan dan pemukiman waktu dulu. Pengunjung dapat merasakan

pengalaman masuk kedalam gunung berupa beton structural dengan lubang persegi yang lebar pada fasad bangunan.

Gambar 2.41 Fasad Bangunan Ningbo Museum

(Sumber: https://www.archdaily.com/14623/ningbo-historic-museum/, 2019)

Selain itu tedapat lubang-lubang jendela persegi dengan dirancang secara acak pada fasad bangunan menggambarkan gua-gua kecil yang tersebar dipegunungan sebagai tempat tinggal para biksu.

Gambar 2.42 Jendela pada Fasad Bangunan Ningbo Museum

(Sumber: https://www.archdaily.com/14623/ningbo-historic-museum/, 2019)

Pemanfaatan material bangunan pemukiman yang dihancurkan berupa material puluhan jenis batu bata serta ubin berwarna abu-abu dan merah diterapakan pada selubung bangunan yang mnggambarkan sejarah peninggalan bangunan pemukiman yang dulu sebelum dihancurkan. Penyusunan tersebut disusun secara acak dengan mencampurkan bentuk dan warna berupa garis lengkung mapun lurus karena keterbatasan bahan yang seragam sehingga menciptakan bentuk fasad baru dan variatif serta penyusunan tersebut meggambarkan sebuah tradisi membangun tembok darurat setelah topan dengan bahan atau material seadanya.

Gambar 2.43 Material pada Penyelubung Bangunan Ningbo Museum

(Sumber: https://www.archdaily.com/14623/ningbo-historic-museum/, 2019)

3) Professional Cooking School in Ancient Slaughterhouse

Gambar 2.44 Bangunan Professional Cooking School

(Sumber: https://www.archdaily.com/, 2019)

Medina adalah kawasan kota bersejarah yang berada perbukitan Cadiz, Spanyaol. Ciri khas dari kawasanan ini adalah dinding rumah-rumah tradisionalnya hampir semuanya bercat putih dengan bentuk atap yang meyerupai topografi daerahnya. Di dalam kawasan tersebut terdapat bangunan yang merupakan rumah jagal kuno yang kondisinya tidak terawat dan kotor.

Gambar 2.45 Kondisi Bangunan Rumah Jagal Sebelum di Adaptasi Reuse

(Sumber: https://www.archdaily.com/,2019)

Rumah jagal berupa rumah dengan kondisi yang masih memiliki kosntrusksi struktur berupa kolom khas Medina, Spanyol serta memiliki halaman yang dikelillingi dinding bata putih. Sehingga dengan kondisi yang kurang terawat dan menyebabkan lingkungan kawasan menjadi kotor atau kumuh, bangunan tersebut akhirnya dimanfaatkan kembali dengan penerapan *Adaptive Reuse* dengan fungsi baru sebagai bangunan sekolah professional memasak. Desain atau rancangan bangunan tetap memanfaatkan dan memepertahankan struktur asli bangunan yang lama dari kolom dan dinding yang tetap dipertahankan.

Rancangan atap yang dikembangkan dan dikombinasikan dengan kondisi atap rumah trasdisonal khas Medina yang menbentuk topografi antar rumahnya sehingga atap banguan didesain berundak atau memiliki perbedaan ketinggian atap sehingga rancangan bangunan lama dengan fungsi baru ini tetap menyatu dan beradaptasi dengan kondisi rumah-rumah tradisional di lingkungan Medina.

Gambar 2.46 Pengadaptasian Bentuk Atap pada Bangunan

(Sumber: https://www.archdaily.com/,2019)

Selain itu pada dinding bangunan juga tetap dicat putih serta pada area halaman yang kosong dimanfaatkan sebagai area untuk menanam tanaman sebagai bahan memasak yang digunakan siswa untuk memasak. Untuk interior bangunan dirancang dengan menggunakan dan mengkombinasi material-material khas rumah tradisional Medina, Spanyol seperti lempengan beton yang dikombinasi dengan bekisting kayu dan kolom bangunan yang tetap dipertahankan bentuknya, serta eksterior dinding yang ditutupi dengan mortar kapur putih dan kasar khas banguan tradisonal Medina, Spanyol.

Gambar 2.47 Interior dan Eksterior Bangunan setelah dilakukan Adapative Reuse

(Sumber: https://www.archdaily.com/,2019)

Berdasarkan dari seleuruh kajian preseden yang telah dikaji atau diperlajari maka terdapat hasil dari pembelajaran yang diperoleh.

Berikut tabel hasil dari pembelajaran kajian preseden yang diperoleh:

NO.	BANGUNAN		
1.	BUKIT PANJANG HAWKER CENTRE, SINGAPURA		
	ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Berada disalah satu pusat kota Singapura	Pusat Kuliner	-Pusat kuliner terbagi menjadi 3 bagian secara vertikal dengan fungsi yang berbeda sesuai dengan karakterisik kuliner -Untuk fungsi lt.1 dan lt.3 dirancang terbuka dengan tujuan untuk menarik minat pengunjung dengan melihat aktivitas yang ada didalam bangunan.
2.	PUSAT BUDAYA INDONESIA di DILLI, TIOR LESTE		
	ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Berada di pusat kota Dilli,Timor Leste	Pusat kesenian budaya dan fungsi tambahan area kulinr	-Merancang area luar dan dalam sebagai bentuk refleksi budaya kesenian Indonesia sehingga fungsi ruang didalamnya terdiri dari galeri, amphitheater luar dan dalam, serta area kuliner sebagai ruang yang memperkenalkan kesnenia Indoneisia -Pengabtrasian bentuk kapal pada bangunan sebagai negara maritim, desain atap rumah tradisional, penyelubung fasad bangunan visual batik. - Pembagian area pedestrian dengan tanpa pagar sehingga pengunjung tetap dapat merasakan berada dalam Pusat Budaya Indonesia tanpa harus masuk kedalam bangunan.

3.	SAYNATSALO TOWN HALL, FINLAND		
	ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Berada di area yang dikelilingi hutan di Finlandia	Balai Kota	-Menyelaraskan bangunan modern dengan kondisi tapaknya atau tempatnya yaitu *place making* -Penerapan Arsitekur Regionalisme Kristis bentuk pengalaman ekspresi dan *tactile* dengan penerapan pada desain rancangan step tangga rumput dan pemilihan material lokal batu bata atau *Architectonic Composition.*
4.	NINGBO HISTORIC MUSEUM ZHEJIANG, CHINA		
	ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Ningbo, Zhejiang Chinan	Museum	-Rancangan bangunan yang memberikan pengalaman kepada pengunjung melakui respon terhadap sejarah lokal pada penggunaan material, merespong lingkungan alam, serta adat istiadat -Penerapan respon alam dengan menggambarkan pegunungan pada ketinggian bangnan dan sirkulasi yang mengikuiti landsape lingkungan menggabarkan pengalam masuk kedalam gunung pada bukaan lebar pada fasad bangunan -Menggambarkan gua-gua kecil tempat tinggal para biksu pada penaraan fasad jendela bangunan

`

			-Memanfaatkan material bangunan eksisnting yang tidak terpakai serta sebagai penginggat sejararah lokal -Penysusnan material dengan menacampurkan bentuk dan warna yang beberda sehingga mencipatakan fasad yang berbeda dan variatif serta menggambarkan tradisi penyusunan tembok darurat setelah topan dengan material seadanya.
5.	PROFESIONAL COOKING SCHOOL		
	ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Berada dipemukiman kota Medina, Spanyol	Sekolah Profesional Memasak	-Melakukan penerapan Adaptive Reuse pada bangunan terbengkalai/ kurang terawat -Penerapan Adaptive Reuse dengan mempertahankan konstruksi struktur kolom dan dinding dengan material khas pemukiman rumah tradisonal Medina, Spanyol - Pengembangan rancangan pada atap dengan ketinggian level yang berbeda merupakan bentuk pengdaptasian bentuk atap meyerupai topografi perbukitan di area pemukiman rumah tradisional Medina, Spanyol.

Tabel 2.6 Hasil Pembelajaran Kajian Preseden

(Sumber : Analisis Penulis, 2019)