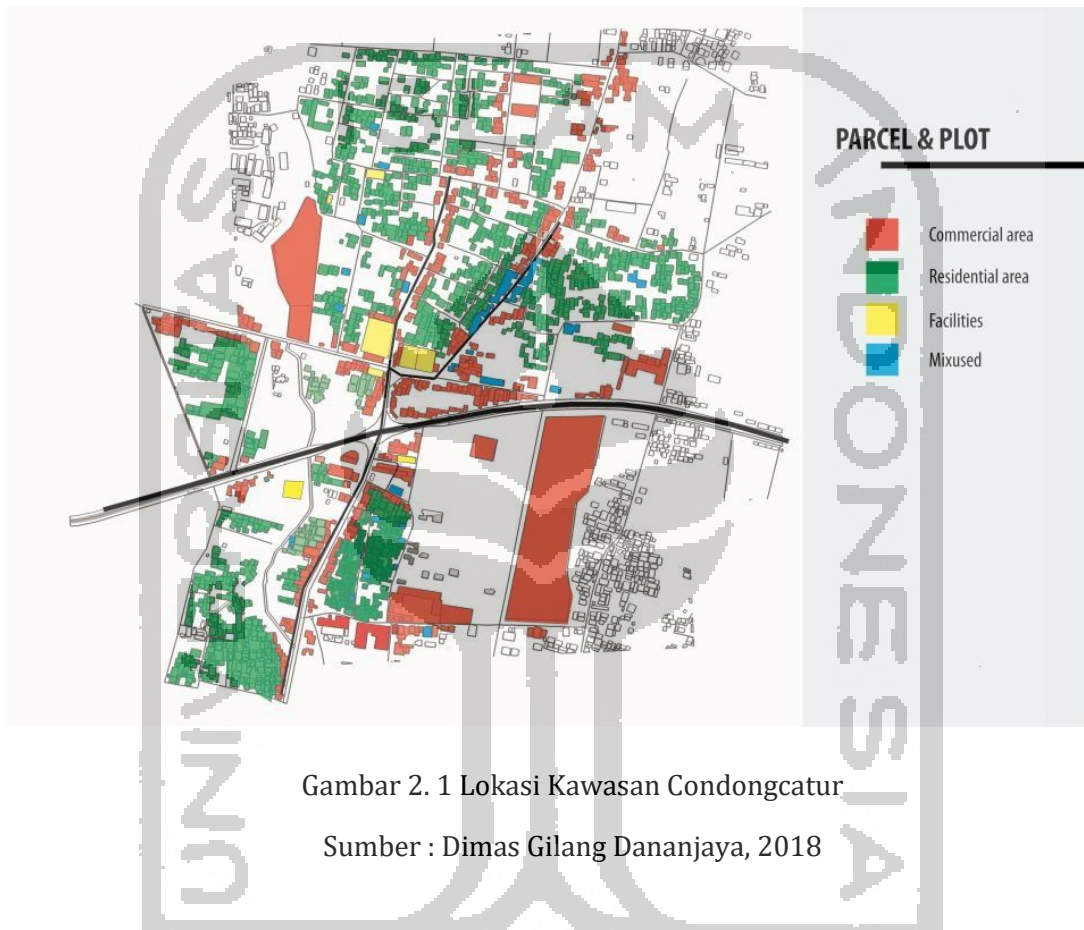


BAB II
KAJIAN PUSTAKA
PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

2.1 Narasi Konteks Lokasi dan Site Arsitektur

2.1.1 Condongcatur



Condongcatur adalah sebuah desa yang terletak pada utara Ringroad yang memiliki akses utama yang terletak pada perempatan Ringroad itu sendiri. Terletak pada sebelah utara Gejayan, walau merupakan sebuah desa tetapi Condongcatur memiliki wilayah yang relatif luas yaitu dengan batas batas wilayah :

Utara : Desa Minomartani, Kec. Ngaglik

Timur : Desa Purwomartani, Kec. Kalasan

Selatan: Desa Caturtunggal, Kec. Depok

Barat : Desa Sinduadi, Kec. Mlati

2.1.2 Konteks Site



Gambar 2. 2 Taman Kuliner Condongcatur

Sumber : Penulis, 2019

Taman Kuliner Condong Catur terletak di Jln. Anggajaya III, Dusun Gejayan, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Merupakan suatu kawasan yang diproyeksikan menjadi salah satu pusat jajan yang dibangun didekat terminal Condong Catur. Taman kuliner Condong Catur dibangun diatas area 1,5 Ha, bertempat dipinggir Sungai Gajah Wong dengan penataan lahan yang dilengkapi taman-taman yang bisa menambah keasrian tempat tersebut. Di area ini dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas untuk memberikannya kenyamanan bagi para pedagang maupun pengunjung. Kios yang didirikan di area ini yang berjumlah 120 kios dengan rincian kios untuk restoran berjumlah 40 kios dan kios jenis non restoran 80 kios. Masing-masing berukuran 3 x3 m. (Tri Widayanti, Minta Harsana).

Pada kawasan taman kuliner Condongcatur terkenal dengan aktivitas atau kegiatan kuliner yang menyajikan berbagai macam jenis kuliner atau masakan serta makanan di area taman kuliner sendiri. Kegiatan tersebut cukup beragam dengan penambahan kios yang cukup banyak sehingga banyaknya UMKM-UMKM masyarakat yang sebagian tinggal didaerah sekitar, yang menjadikan ciri

khas taman kuliner menjadi berkurang. UMKM masyarakat yang meliputi dari cuci sepatu, clothing kaos dan sablon. Lalu pada bagian jenis kulinernya sendiri atau masakan yang disajikan di taman kuliner cukup bervariasi mulai dari makanan jajanan pasar hingga masakan khas daerah-daerah dapat ditemukan di taman kuliner.

2.1.3 Area Kuliner di Taman Kuliner Condongcatur

Area kuliner yang berada dikawasan condongcatur tepatnya di Jln. Anggajaya III, Dusun Gejayan, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Merupakan suatu kawasan yang diproyeksikan menjadi salah satu pusat jajan yang dibangun didekat terminal Condong Catur. Kawasan atau area tersebut menyediakan berbagai jenis makanan baik yang berasal dari lokal Jawa maupun luar Jawa dan dapat ditemukan di area tersebut. Keragaman Jenis makanan tersebut merupakan salah satu aspek atau faktor area kuliner di taman kuliner condongcatur yang bisa menjadi daya tarik dan banyak dikunjungi oleh pengunjung.

Menurut paguyuban pedagang di taman kuliner condongcatur untuk saat ini area taman kuliner condongcatur menaungi pedagang dengan berbagai variasi makanan dengan jam berjualan yang berbeda-beda antar pedagang yaitu untuk makanan pagi hari hingga siang maupun sore hari didominasi makanan berat yang ceapt saji dengan adanya proses memasak yang lebih dulu berjumlah kurang lebih 15 kios kuliner yang terdaftar. Sedangkan ketika malam hari makanan atau kuliner berasap yang disediakan makanan seperti bebakaran atau dengan proses memasak dengan 10 kios kuliner. Sehingga dalam hal ini terdapat jenis-jenis kuliner yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda seperti makanan kering yang siap dibawa pulang (*take a way*) sedangkan makanan basah yang membutuhkan tempat atau area cucian untuk mencuci alat makannya. Selain itu juga adanya jenis kuliner yang memerlukan proses memasak serta menimbulkan efek berasap atau tidak.

Berikut ini tabel data jumlah kios makanan dengan kapasitas pengunjung serta tabel jenis kuliner dan karakteristik yang di sajikan di Taman Kuliner Condongcatur :

No	Jenis kios Kuliner	Jumlah Kios	Jumlah Kapasitas Pengunjung
1.	Kios Kuliner Jajanan & tanpa dapur (Pagi-Sore hari)	13 Kios	65 orang
2.	Kios Kuliner Makanan Berat Siap Saji & tanpa dapur (Pagi-Sore hari)	12 Kios	72 orang
3.	Kios Kuliner Makanan Berat Berasap & tanpa dapur (Sore-Malam hari)	10 Kios	80 orang

Tabel 2. 1 Jumlah Kios dan Pengunjung Kuliner

Sumber : Penulis, 2019

No.	Jenis Makanan dan Minuman	Asal Makanan	Karakteristik Makanan	Jenis
1.	Jajanan dan Klontong	D.I.Yogyakarta	Makanan kering, memasak dan tidak berasap	tidak
2.	Nasi Kuning	Banjarmasin	Makanan basah, memasak dan tidak berasap	
3.	Bubur Ayam	Jakarta & Bandung	Makanan basah, memasak dan tidak berasap	
4.	Soto	Kudus & Lamongan	Makanan basah, memasak dan tidak berasap	
5.	Gudeg	D.I.Yogyakarta	Makanan basah, memasak dan tidak berasap	
6.	Bakso & Mie ayam	Jawa	Makanan basah, memasak dan tidak berasap	
7.	Lontong Sayur	Sumatra	Makanan basah, memasak dan tidak berasap	
8.	Nasi Rames	Jawa	Makanan basah, memasak dan tidak berasap	
9.	Sate Ayam & Kambing	Madura	Makanan basah, memasak dan berasap	
10.	Bakmie Jawa	Jawa	Makanan basah, memasak dan berasap sedikit	

11.	Warung Pecel Lele	Jawa	Makanan basah, memasak dan berasap
12.	Angkringan	Jawa	Makanan basah, tidak memasak dan sedikit berasap
13.	Es Buah dan Jus	Jawa	Minuman basah, tidak memasak dan tidak berasap

Tabel 2. 2 Jenis dan Karakteristik Kuliner di Taman Kuliner

Sumber : Penulis, 2019

Untuk penataan letak kios bagian kuliner di taman kuliner condongcatur untuk saat ini bisa dibayangkan belum tertata rapi bagian kulinernya. Dapat dilihat banyaknya kios yang tutup dan beralih fungsi sebagai mana bukan kuliner yang semestinya, sebagai untuk area dagang seperti tempat meja, kursi, tenda dan tempat cucian dikarenakan tidak adanya tempat atau ruang di kios untuk meletakkan barang-barang tersebut. Sehingga kamar mandi yang semestinya untuk umum malah beralih fungsi pedagang untuk mencuci sisa-sisa makanan tersebut menyebabkan kamar mandi umum menjadi kumuh atau kotor. Karena kurang perhatian dari pengelola area-area tersebut. Berikut data kebutuhan area dan fungsi untuk kegiatan kuliner di Taman kuliner Condongcatur.

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	Sebagai 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 Taman Kuliner Condongcatur

Sumber : Penulis, 2019

2.1.4 Aktivitas Wadah Kegiatan Komunitas Masyarakat

Aktivitas dan kegiatan masyarakat di Kawasan condongcatur cukup bervariasi dan beberapa masih dilakukan salah satunya kegiatan paguyuban antar warga. Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan produktif menghasilkan kearifan lokal seperti paguyuban burung, paguyuban musik dan kesenian tari. Aspek-aspek kegiatan tersebut dilakukan untuk melestarikan nilai sosial dan budaya kekeluargaan sehingga antar warga di Kawasan condongcatur saling mengenal satu sama lain serta kegiatan tersebut bermanfaat dengan menghasilkan suatu karya kesenian yang kreatif oleh masyarakat condongcatur. Berikut tabel jenis kegiatan, fungsi dan produk kesenian budaya di Kawasan Condongcatur :

No.	Jenis Kegiatan	Fungsi	Hasil/Produk
1.	Paguyuban	Sebagai aktivitas berkumpul antar warga	Budaya kekeluargaan, kemasyarakatan
2.	Paguyuban Musik	Sebagai aktivitas berkumpul antar musisi masyarakat sekitar	Kesenian Musik
3.	Paguyuban Kesenian Tari	Sebagai aktivitas antar penari	Kesenian Tari
4.	Paguyuban Burung	Sebagai aktivitas pecinta burung	Kesenian pecinta burung
5.	Paguyuban Skateboard	Sebagai aktivitas remaja pecinta skateboard	Perkumpulan remaja pecinta skateboard

Tabel 2. 4 Jenis kegiatan, Fungsi dan Produk Kegiatan Masyarakat

Sumber : Penulis, 2019

Namun kegiatan tersebut kurang bisa berkembang dikarenakan kurangnya wadah area-area untuk menunjang kegiatan kesenian dan aspirasi masyarakat yang menyebabkan makin kurangnya dilakukan kegiatan seperti paguyuban atau berkumpul untuk melakukan kegiatan kegiatan tersebut. Walaupun tidak jarang kegiatan berkumpul atau bercengkrama antar warga dan komunitas bermain yang dilakukan di area taman kuliner condongcatur.

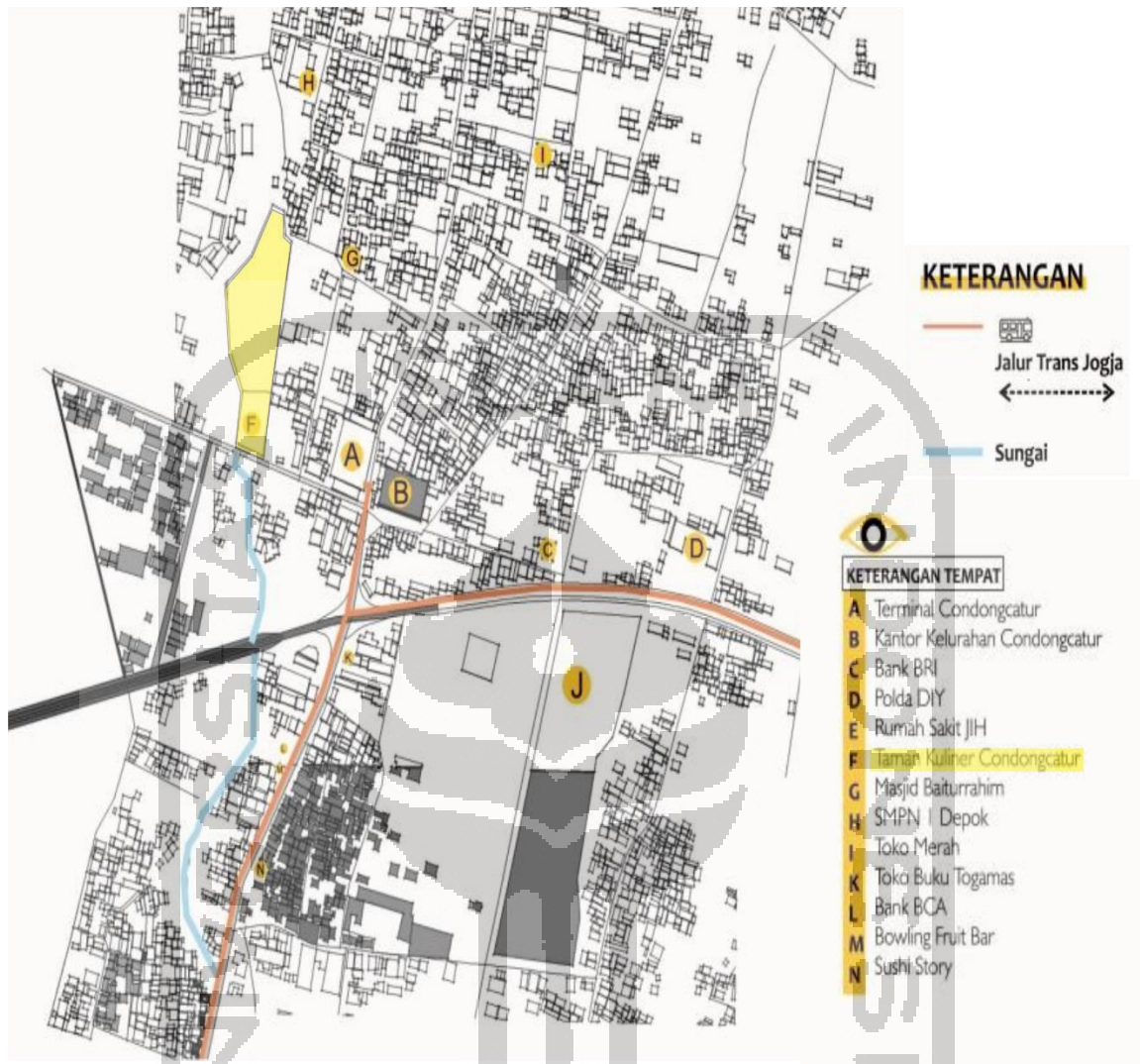
Berikut bentuk-bentuk wadah kegiatan komunitas di taman kuliner condongcatur :



Gambar 2. 3 Wadah Kegiatan Komunitas

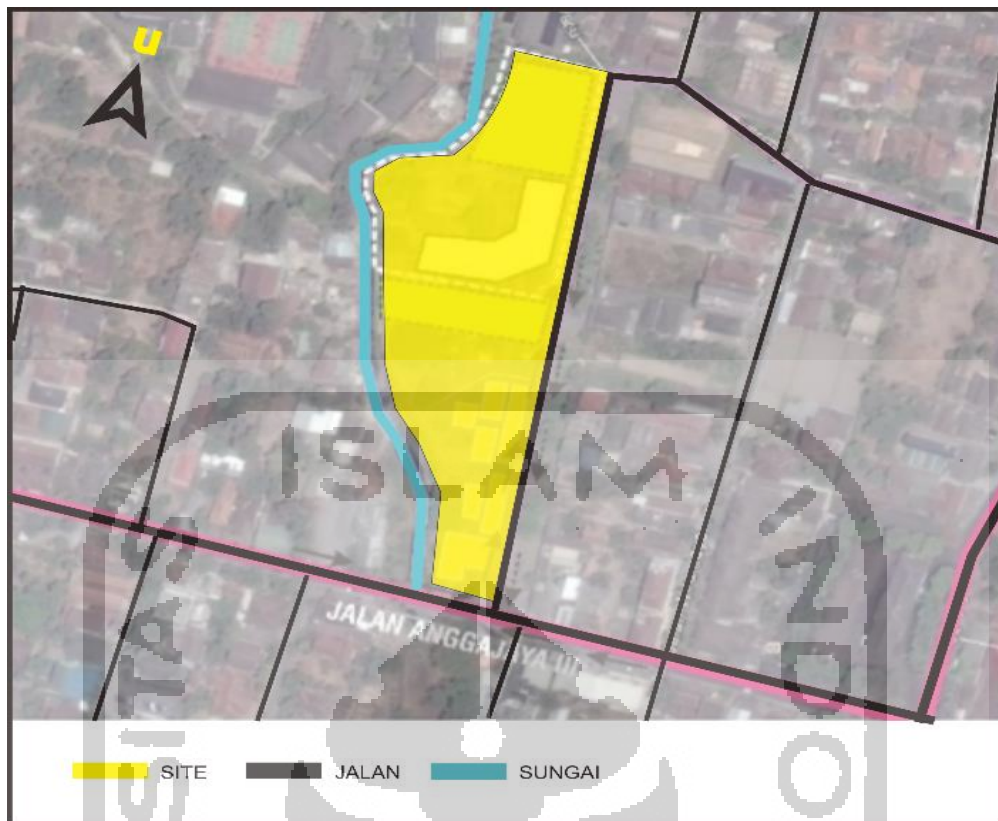
Sumber : Penulis, 2019

2.1.5 Peta Kondisi Fisik



Gambar 2. 4 Peta Kondisi Kawasan Sekitar Site

Sumber : Dimas Gilang Dananjaya, 2018 dan diedit
Oleh penulis, 2019



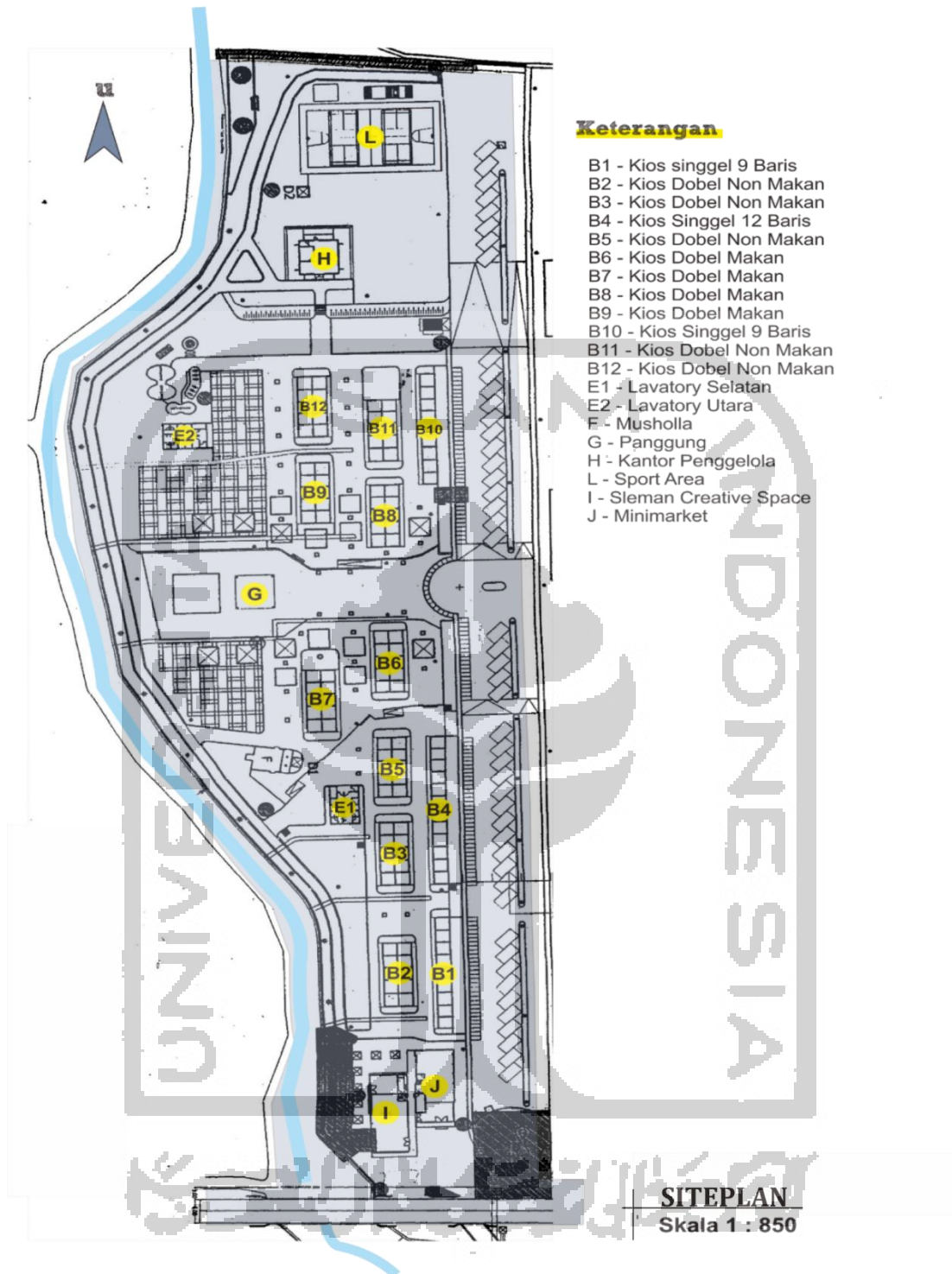
Gambar 2. 5 Peta Lokasi Taman Kuliner

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 2. 6 Kondisi Eksiting Site

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 2. 7 Eksisting Site

Sumber : Penulis, 2019

2.1.6 Peraturan dan Ketentuan Lokasi Perancangan

Materi izin penggunaan pemanfaatan tanah memuat yaitu :

- a. Izin perubahan pertanian menjadi non pertanian; dan/atau
- b. Keterangan rencana kabupaten antara lain memuat:
 1. Fungsi bangunan gedung yang dapat dibangun pada lokasi bersangkutan.
 2. Ketinggian maksimum bangunan gedung yang diizinkan; jumlah lantai/lapis bangunan gedung di bawah permukaan tanah dan koefisien tapak basement (KTB) yang diizinkan, apabila membangun di bawah permukaan tanah maksimal 70% (tujuh puluh persen)
 3. Garis sempadan; jarak bebas minimum bangunan gedung yang diizinkan baik ke bawah maupun ke atas;
 4. KDH paling sedikit sebesar 30% (tiga puluh persen) dari luas tanah untuk nilai KDB 0% (nol persen) sampai dengan 30% (tiga puluh persen);
 5. koefisien lantai bangunan (KLB) maksimum yang diizinkan;
 6. Tingkat kepadatan lokasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 huruf e, meliputi:
 - a. bangunan gedung di lokasi renggang dengan KDB 30% (tiga puluh persen) sampai dengan 45% (empat puluh lima persen);
 - b. bangunan gedung di lokasi sedang dengan KDB diatas 45% (empat puluh lima persen) sampai dengan 60% (enam puluh persen);
 - c. bangunan gedung di lokasi padat dengan KDB diatas 60% (enam puluh persen).
 7. Koefisien tapak basement (KTB) maksimum yang diizinkan; dan/atau
 8. Karingan utilitas kota antara lain, ketersediaan air bersih, pengelolaan air hujan dan air kotor.

2.1 Kajian Tentang Kuliner

2.2.1 Pengertian Kuliner

Menurut dari *Echols* dan *Shadily* didalam Laksmi (2016) menjelaskan kuliner adalah yang berhubungan langsung dengan kondisi dapur dan memasak. Ruang kuliner dapat diartikan sebagai tempat atau area wisata yang untuk bersantai atau *leisure* dan menikmati suasana serta sajian makanan sebagai kegiatan utamanya dengan memanfaatkan berbagai beragam fasilitas yang ada sekarang ini (Laksmi, 2016).

2.2.2 Sejarah Perkembangan Wisata Kuliner

Wisata kuliner merupakan industri pariwisata yang relatif baru. Berkembang mulai tahun 2011, ketika *Erik Wolf* mengesahkan berdirinya *International Culinary Tourism Association (ICTA)*. ICTA menawarkan beragam program terkait wisata kuliner yang utamanya pendidikan dan pelatihan. Awal 2007, ICTA mulai menyediakan berbagai layanan konsultasi wisata kuliner. Konsultasi ini terutama untuk solusi terhadap peningkatan permintaan kuliner pada industri pariwisata, selain pemberian konsultasi pada bidang kepemimpinan dalam pengembangan dan pemasaran wisata kuliner. Tahun sebelumnya, para akademisi pariwisata seluruh dunia telah mengadakan penelitian terhadap wisata kuliner. Berbagai penelitian wisata kuliner menemukan hal-hal yang menarik dalam perkembangan industri pariwisata. Wisata kuliner menjadi sebuah industri masa depan pariwisata. Bahkan, *Lucy Long* seorang peneliti dari *University Bowling Green, Ohio* telah mencetuskan wisata kuliner pada 1998. Kegiatan wisata kuliner memang dipaparkan oleh Long, L. M. Pada tahun 2006 dalam bukunya "*Culinary Tourism*". Kegiatan wisata kuliner ini meliputi kegiatan mencicipi makanan di restoran-restoran etnik, mengunjungi festival makanan, lalu mencoba makanan pada saat melakukan perjalanan wisata dan juga memasak di rumah.

Di sisi lain, banyak anak muda yang memilih *culinary course* atau *culinary school*, hal tersebut tidak terlepas dari perkembangan *trend* yang mulai *booming* tentang kuliner. Banyak anak muda yang awalnya menganggap masak-memasak hanya sekedar hobi, kini mulai tergugah untuk terjun mendalami ilmu memasak secara akademis. Namun, selain dipengaruhi oleh *trend* itu sendiri,

banyak juga yang berpandangan bahwa peluang bisnis kuliner sangat menjanjikan. *Trend* masak-memasak tidak terlepas dari pergeseran nilai budaya yang berhubungan dengan gender. Dulu dapur selalu diidentikkan dengan pekerjaan perempuan, kini telah berubah haluan seiring dengan pergeseran nilai tersebut dan hal ini malah diidealisasikan dan dikonstruksi secara sosial. Pekerjaan rumah tangga yakni masak-memasak tidak hanya menjadi milik perempuan, lelaki juga tidak sedikit yang tertarik dengan kegiatan memasak (Wijaya, 2009).

2.1.3 Persyaratan Umum Wisata Kuliner

Seperti halnya objek-objek wisata lainnya yang memiliki daya tarik tersendiri untuk datang berkunjung, wisata kuliner ini pun memiliki magnet yang kuat yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung dengan faktor-faktor umum sebagai berikut :

- Keragaman aktivitas kuliner
- Makanan khas
- Produk tradisional, nasional dan internasional
- Lokasi yang nyaman dan bersih
- Desain ruangan (*venue*) yang unik dan menarik
- Lingkungan yang menarik
- Pelayanan yang baik
- Pasar yang kompetitif
- Harga dan proporsi nilai
- Peluang bersosialisasi
- Interaksi budaya dengan kuliner
- Suasana kekeluargaan

Menteri Pariwisata dan Kebudayaan Republik Indonesia, I Gede Ardika menyampaikan bahwa di dalam semangkuk makanan mengandung banyak peristiwa menarik, mulai dari kejayaan masa lalu, harmonisasi sosial, ekologi, hingga perubahan dalam masyarakat. Sasaran pelestarian untuk menjadikan kuliner tradisional sebagai daya tarik wisata tentunya juga perlu memperhatikan komponen pokoknya, yaitu pertama dari komponen makanan baik dari rasa (resep, bahan, rempah, teknik memasak), aroma, dan warna.

2.2.4 Bentuk-bentuk Ruang Kuliner

1. Foodcourt/Pujasera

Foodcourt merupakan dari fasilitas terpusatnya pembelian bagi pengunjung yang ingin menikmati berbagai jenis makanan dan minuman yang telah dihidangkan. Biasanya suatu dari area yang berupa ruangan yang cukup besar dan luas yang terdiri langsung dari kios-kios yang menjual berbagai makanan dan minuman (Annam, 2008).

2. Restoran

Menurut dari Marsum dan Pratiwi dalam Laksmita (2016) menyebutkan restoran merupakan salah satu tempat yang organisir secara komersial, yang diselenggarakan secara langsung pelayan dengan baik kepada semua konsumen.

1. Sistem Dasar Pengelola Restoran

- a. Formal restoran, jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif.
- b. Informal restoran, dikelola secara komersial yang lebih mengutamakan kecepatan pelayanan dan percepatan frekuensi pelanggan.
- c. Specialities restaurant, dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan sitem penyajian yang mempunyai ciri khas.

2. Syarat Bangunan Rumah Makan dan Restoran

Menurut dari Keputusan Kesehatan Tentang Persyaratan *Hygiene Sanitasi* Rumah Makan dan Restoran, hygiene sanitasi makanan yang merupakan upaya untuk mengendalikannya faktor-faktor yang dapat atau mungkin bisa menimbulkan berbagai macam penyakit gangguan kesehatan. Berikut merupakan persyaratan bangunan rumah makan dan restoran (Depkes, 2003).

- a. Tata Ruang, pembagian ruang biasanya terdiri dari dapur, gudang, ruang makan, toilet, ruang karyawan dan ruang administrasi. Dari keseluruhan ruang yang dimiliki mempunyai batasan dinding yang dihubungkan secara langsung dengan pintu. Ruangan ditata sesuai dengan fungsi

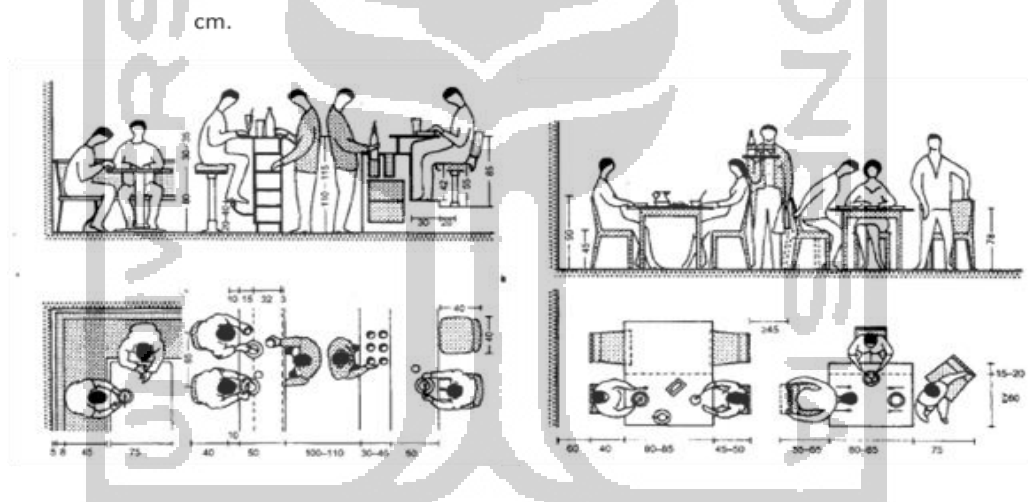
masing-masing, sehingga memudahkan sirkulasi tamu, karyawan, bahan makanan dan makanan itu sendiri semua barang-barang lainnya yang bisa mencemari terhadap makanan.

- b. Higenitas, bangunan dibuat dengan mudah dibersihkannya, kedap dengan air, tidak bocor, cukup landai dan tidak menjadi sarang tikus dan serangga. Ventilasi buatan sehingga disarankan ventilasi yang alami tidak memenuhi persyaratan.

2.2.5 Standar Besaran Ruang

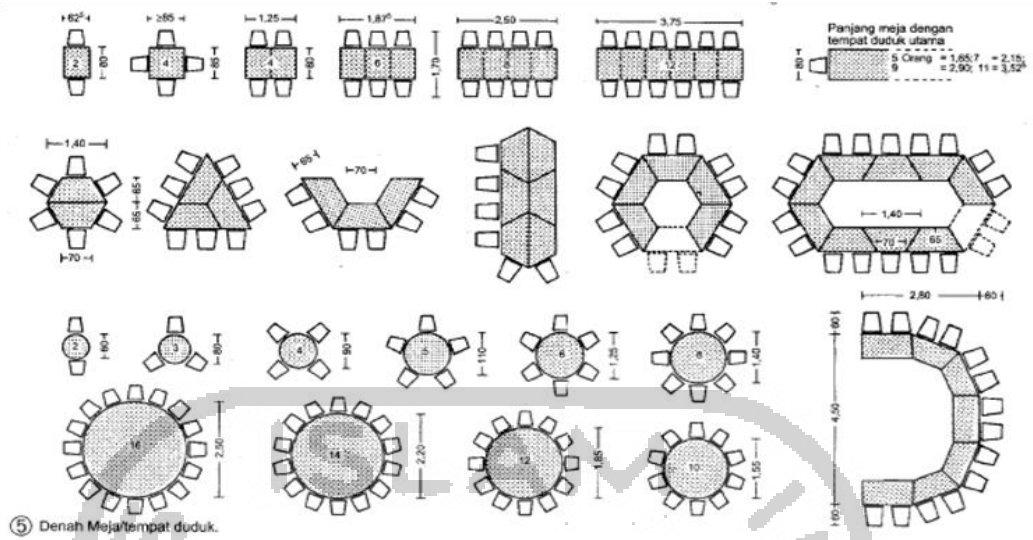
- 1. Ruang makan

Untuk mendapatkansirkulasi ruang yang nyaman, harus membutuhkan meja dengan lebar rata-rata dari 60 cm dan ketinggian 40 cm.



Gambar 2. 8 Area Kebutuhan Operasional dan Tamu

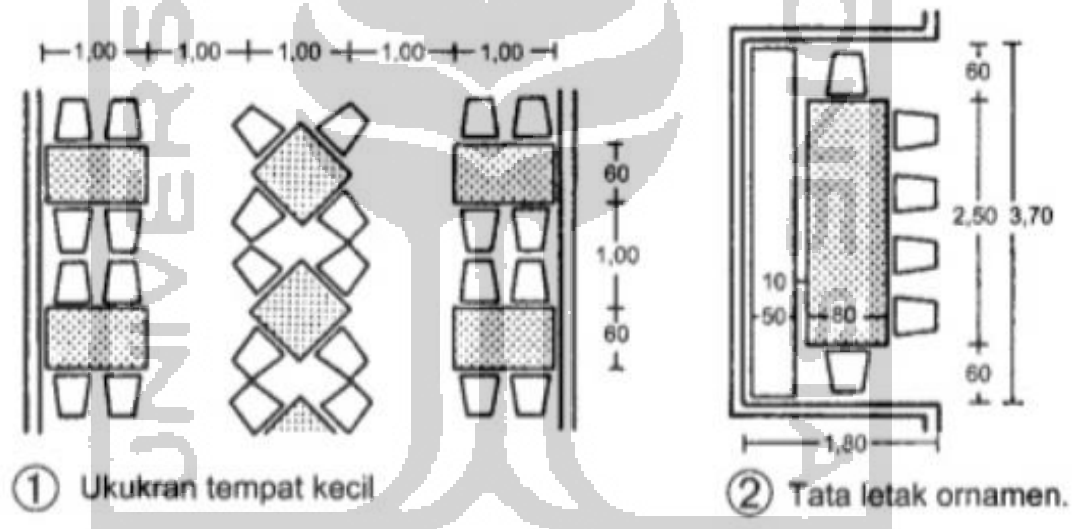
Sumber : (Neufert, 2002)



⑤ Denah Meja/tempat duduk.

Gambar 2. 9 Denah Penempatan Meja dan Kursi

Sumber : (Neufert, 2002)

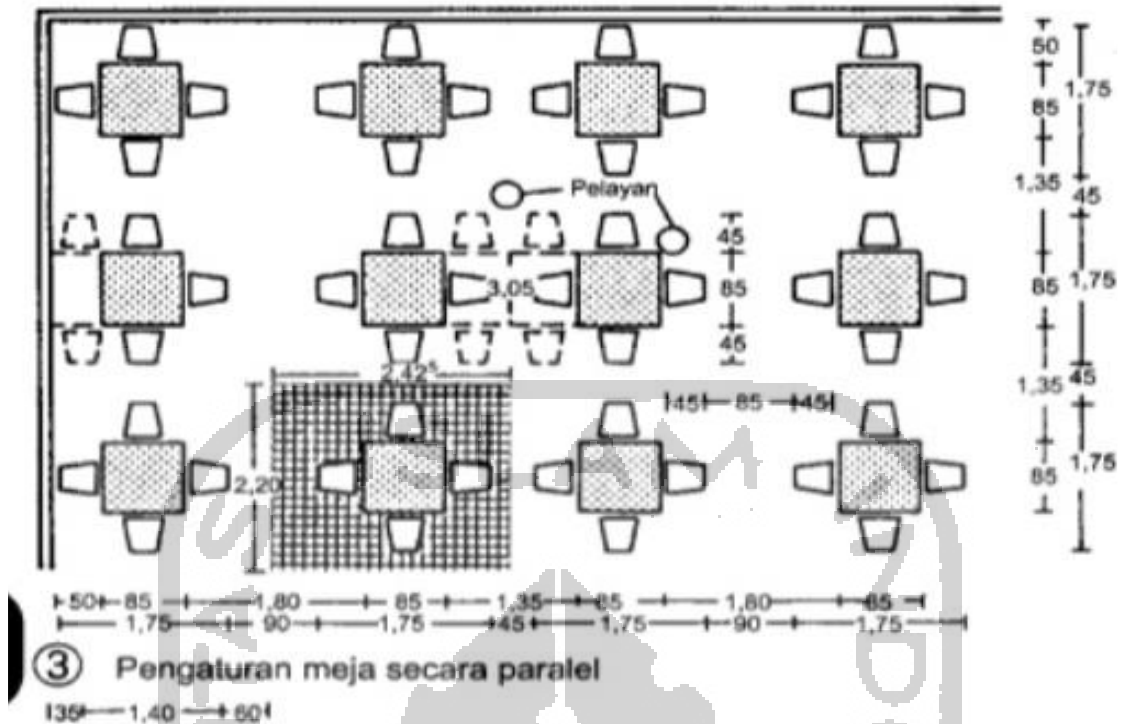


① Ukuran tempat kecil

② Tata letak ornamen.

Gambar 2. 10 Denah Meja Kursi dan Ornamen

Sumber : (Neufert, 2002)



Gambar 2. 11 Denah meja dan Kursi Secara Paralel

Sumber : (Neufert, 2002)

Sebuah perancangan yang terorganisasi secara cermat harus dilakukan oleh setiap bangunan rumah makan. Untuk itu harus ditetapkan yaitu : penawaran menu, kualitas dan bahan-bahan mana yang seharusnya disediakan. Sistem pelayanan yang dipilih, apakah ala *certe* dengan menu harian makan siang atau menu harian yang lain.

Ruang utama sebuah rumah makan adalah ruang pengunjung. Jumlah meja atau kursi seharusnya bebas untuk pengelompokan meja yang leluasa. Menetapkan sebuah meja yang seiring digunakan untuk orang yang sama pada tempat yang tepat (Neufert, 2002).

2.2.6 Elemen-elemen ruang pada restoran

Dari Herman H. Siegel (1947) yang menjelaskan tentang bahwa umumnya sebuah desain pada restoran memiliki beberapa elemen dasar yaitu, *entrance area*, *dining area*, *kitchen area* dan fasilitas pendukung lainnya (Herman H Siegel, 1953), Regina S Baraban & Joseph Durocher (2001). Bagian entrance dan area makan (*dining area*), dapat dialami secara langsung oleh pengunjung disebut bagian depan atau *font of the house*, sedangkan bagian dapur sebagai

area pengolahan makanan, disebut juga sebagai bagian belakang restoran atau *back of the house*.

1. Entrance area

Area ini yang merupakan area menjadi salah satu pertimbangan utama, yang secara tidak langsung membentuk karakter atau citra dari restoran. *Entrance area* harus dapat menarik dan menjual (*advertise*) karena merupakan dari kesan pertama yang akan dilihat oleh pengunjung. Area ini sendiri kemudian dibagi menjadi dua bagian yaitu :

A. Eksterior (area luar bangunan)

Eksterior suatu bangunan restoran harus dapat merefleksikan karakter restoran tersebut. Selain itu, lokasi dimana restoran itu berda juga memberikan pengaruh yang cukup penting dalam menentukan *architectural style* yang dianggap sesuai. Saat inilah tampilan *eksterior*, *signage* dan *entry area* telah banyak ditingkatnya untuk menandakan atau mengisyaratkan apa yang ada didalam restoran.

- *Facade*

Didalam Wikipedia, *Facade* atau fasad berasal dari bahasa Perancis, yang berarti bagaian depan atau muka. Dalam peran arsitekturnya fasad atau fasade yang diartikan bagian muka bangunan dan dianggap sebagai bagaian yang sangat penting karena dianggap mewakili citra bangunan. Fasad sebuah restoran harus dapat tampil berada dengan fasad bangunan di sekitarnya agar berhasil dalam berkompetisi. Selain itu, dapat menciptakanya *imej* yang mengesankan. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan *storefront windows* besar yang membuka pemandangan ke arah dalam restoran, sehingga mengesankan sebuah restoran yang ramah.

- *Signage*

Elemen ini seringkali menjadi bagaian yang paling mudah dikenali dari luar fasad dan paling menarik jadi perhatian orang, serta juga akan mudah diingat dalam pikiran orang yang melihatnya, sebagai simbol dari sebuah restoran. *Signage* juga memiliki peran yang penting dalam program pengiklanan.

- *Landscape*

Landscape adalah suatu restoran juga berperan langsung dalam memberikan *first impression* dari sebuah restoran. Seperti halnya *fasad*, *signage* dan *landscape* memberikan isyarat akan jenis pengalaman makan yang ada didalam restoran.

- *Entry*

Area *entry* disini ditekankan pada daerah kedatangan dimana pertama kali pengunjung memasuki bangunan restoran melalui pintu depan. Pintu dianggap menjadi bagian transisi yang cukup penting untuk menjadi bagian *klimaks* dari kesan yang dibentuk selanjutnya.

- *Reception*

Area ini menjadi area penyambutan yang menjadi perantara sebelum pengunjung memasuki area makan. *Reception* menjadi pusat informasi bagi pengunjung mengenai menu dan restoran itu sendiri.

- *Waiting Area*

Area ini sebagai ruang tambahan jika dirasa itu perlu.

B. *Dining Area*

Area makan atau *dining area* menjadi perhatian utama karena akan mempengaruhi pengalaman makan pengunjung dalam ruangan restoran, seperti : tempat duduk, dinding, langit-langit, dan sebagainya.

C. *Kitchen Area*

Area dapur seringkali dianggap sebagai bagian belakang dari sebuah restoran dan umumnya tidak dimasuki langsung oleh para pengunjung restoran.

D. *Supportive Facilities*

Elemen-elemen ruang tambahan yang dianggap perlu, seperti toilet, dan sebagainya.

Dari sebuah desain restoran tidak harus membentuk suasana saja, tetapi juga mempengaruhi pengunjung restoran. Hal ini disebabkan pada desain bagian depan sebuah restoran, yang meliputi entrance area. Bagian-bagian inilah merupakan bagian yang pertama langsung dilihat dan dialami

oleh pengunjung. Maka dari itulah perlu perancangan sebuah sirkulasi alur atau layout yang membentuk sebuah kesatuan desain, mulai dari pandangan atau kesan pertama dari bangunan restoran hingga saat keluar setelah makan.

2.2.7 Peran Bangunan Pada Restoran

Makan dan minum adalah salah satu cara kebutuhan orang atau manusia untuk hidup. Tetapi makan dan minum, tidak harus membutuhkannya tempat atau wadah kegiatan yang khusus. Seiring perkembangannya pada zaman, dimana kegiatan makan di luar rumah (*eating out*) menjadi salahsatu bagian dari gaya hidup dalam berkelompok pada masyarakat tertentu, perkembangan restoran akan menjadi makin pesat dan banyak, sedangkan bagi sebagian besar lainnya kegiatan ini hanya dilakukan untuk acara-acara tertentu (*Lorraine Farrelly,2003*)

2.3 Kajian Ruang Komunal

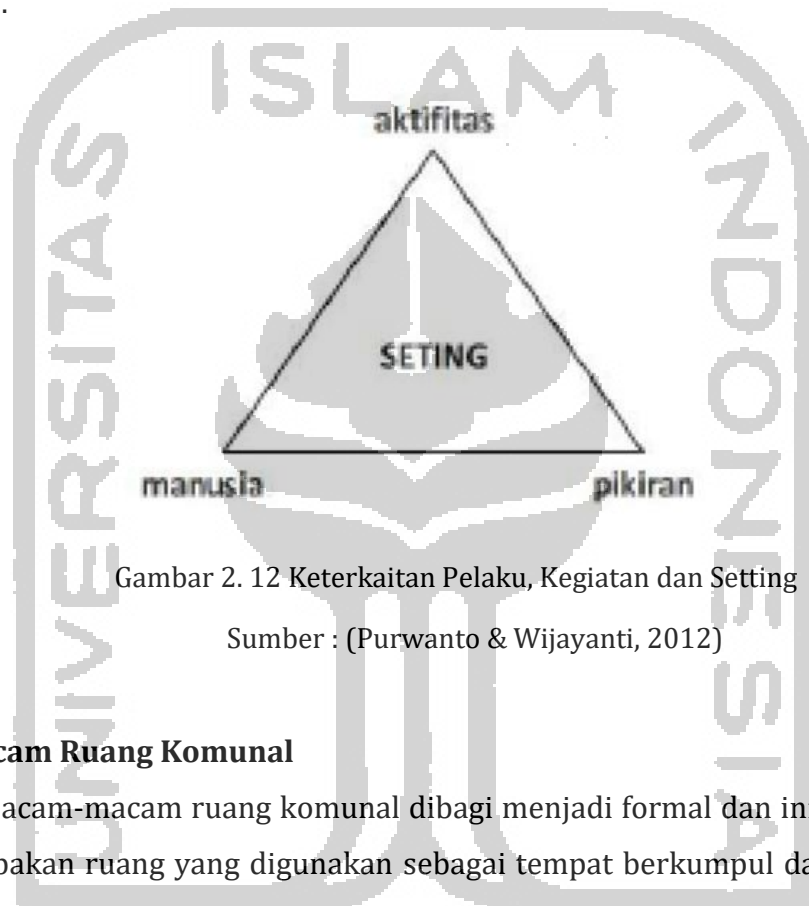
2.3.1 Pengertian Ruang Komunal

Ruang komunal merupakan ruang publik atau ruang umum yang di artikan sebagai ruang terbuka yang bebas diakses pada setiap individu maupun kelompok dapat melakukan berbagai aktivitas. Ruang komunal juga dapat menunjang berbagai aktifitas seperti pusat kegiatan sosial, ekonomi, serta pertukaran budaya dan kegiatan lainnya. Letak ruang komunal yang lebih fleksibel dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga ruang komunal atau ruang publik ini bisa diartikan *urban space* (Septerina, 2014).

Ruang komunal sendiri digunakan sebagai tempat manusia melakukan aktivitasnya secara bersama. Ruang komunal juga identik dengan ruang publik kreatif. Tetapi ruang publik kreatif lebih cenderung pada kepemilikan ruang, yakni ruang publik bisa diartikan ruang yang dimiliki masyarakat umum dan ruang privat dimiliki oleh pribadi. Sedangkan ruang yang dimaksud ruang komunal adalah ruang yang dimiliki bersama (publik). Kota yang memiliki lahan terbatas, keberadaan ruang komunal justru sulit ditemukan. Padahal

keberadaan rfuang komunal sangat penting bagi wadah pada masyarakat sekitar untuk bersosialisasi (Hasani, 2012).

Ruang komunal adalah sebuah ruang *setting* yang dipengaruhi oleh tiga unsur selain fisiknya yaitu manusia sebagai pelaku, kegiatan dan pikiran manusia. Berdasarkan pemikiran tersebut maka dari itu dapat dipahami secara utuh tanpa keterkaitan ketiga unsur-unsur tersebut (Purwanto & Wijayanti, 2012).



Gambar 2. 12 Keterkaitan Pelaku, Kegiatan dan Setting

Sumber : (Purwanto & Wijayanti, 2012)

2.3.2 Macam Ruang Komunal

Macam-macam ruang komunal dibagi menjadi formal dan informal. Formal merupakan ruang yang digunakan sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi diantara orang-orang yang berkumpul pada tempat tersebut dan memiliki ciri ruangan yang tertutup atau didalam bangunan dan kegiatan yang terjadi juga merupakan kegiatan formal seperti seminar, rapat, workshop, dll. Sedangkan ruang informal merupakan ruang komunal yang biasanya berda dalam *open space* sehingga orang dari mana saja mudah menjangkau. Ruang informal lebih sering digunakan untuk kegiatan berjalan, tempat berkumpulnya pecinta hobi apa saja, dll. Kegiatan ini sehingga lebih mudah membuat ruang menjadi hidup dan bisa berkesan memiliki fungsi yang lebih pantas. Proses terjadinya ruang ini bisa direncanakan ataupun tidak. Terencana seperti pembuatan oleh pemerintah, yang tidak terencana dapat dibentuk dimana saja sesuai dengan

kondisi area yang digunakan untuk tempat berkumpul tersebut. Visibilitas ruang terbuka tidak terhalang kemana saja, karena ini merupakan area terbuka yang setiap orang bebas memancang dari satu ke area ini sehingga tanpa disadari tempat ini memberikan kenyamanan visual bagi pengguna (Hasani, 2012).

2.3.3 Jenis Kegiatan Ruang Komunal

Menurut Darmiwati (2000) didalam (Purwanto & Wijayanti, 2012) mengenai pengertian dari ruang komunal, diketahui bahwa fungsi yang sebenarnya ruang komunal adalah sebagai wadah interaksi sosial, yang menampung kebutuhan akan tempat untuk bertemu satu sama lain, berinteraksi, melakukan aktivitas bersama. Kemudian dirumuskan tiga kelompok jenis kegiatan yang dapat diwadahi oleh ruang komunal, sebagai berikut ini :

a. Berkumpul dan berinteraksi

Jenis kegiatan yang termasuk dalam kelompok ini misalnya bertegur sapa, berkumpul (berdiri maupun duduk), berbincang atau mengobrol dan yang lainnya.

b. Bermain dan berolahraga

Jenis kegiatan yang termasuk dalam kelompok ini misalnya bermain catur, berbagai permainan anak-anak maupun orang dewasa, senam dan lain-lain.

c. Melaksanakan acara/hajatan

Jenis kegiatan yang termasuk dalam kelompok ini misalnya arisan, ulang tahun, rapat dan lain-lain.

2.3.4 Persepsi Ruang Komunal

Untuk menggali lebih dari persepsi penghuni terhadap ruang publik, ditentukan sebuah empat indikator. Yang pertama adalah luas yang menyangkut persepsi ruang publik yang ada sekarang ini biasanya untuk berkumpul dan berinteraksi. Kedua, letak yang menyangkut terhadap tata letak ruang publik tersebut sehingga lebih mudah dijangkau (strategis). Ketiga, sirkulasi udara yang sangat baik akan meningkatkan rasa ingin bersosialisasi

dan rasa nyaman. Keempat, ketersediaan peralatan penunjang menyangkut persepsi terhadap peralatan penunjang baik untuk berkumpul maupun melaksanakan acara (Purwanto & Wijayanti, 2012).

2.4 Ruang Publik

2.4.1 Pengertian Ruang Publik

Ruang publik adalah ruang didalam suatu wilayah atau kawasan yang dipakai masyarakat sekitar untuk melakukan kegiatan kontak publik (*Whye dalam Carmona dkk, 2003*). Ruang publik dapat membentuk cluster maupun linera didalam suatu ruangan terbuka maupun yang bersifat tertutup. Beberapa contoh ruang publik antara lain yaitu : plaza, square, atrium dan pedestrian.

2.4.2 Fungsi dan Peran Ruang Publik

Selain sebagai untuk ruang berkumpul atau bertemu, berinteraksi, serta wadah berkegiatan sosial lainnya, ruang publik itu sendiri juga memiliki fungsi yang berbeda-beda terkadang tidak disadari dan pada akhirnya sering dilupakan. Padahal, manfaat dari ruang publik yang bisa memberikan dampak keuntungan yang dapat memajukan kualitas hidup masyarakat sekitar atau para komunitas yang tinggal disekitaran taman kuliner tersebut. Salah satunya yaitu jika sebuah ruang publik dimanfaatkan, dijaga dan diatur secara kreatif sesungguhnya dapat menjadi bisnis yang bisa menguntungkan.

Kemudain ada teori yang mempelajari mengenai kependudukan (*citizenship*) yang banyak berkembang dalam mendefinisikan dan memahami peran sebuah ruang publik. *Graham Murdock (1999)* didalam bukunya *Rights and Representations; public discourse and cultural citizenship, in J. Gipsrud (ed) Television and Common Knowledge (london, Routledge, hal. 11-12)* yang menjelaskan sebuah teori dan mengidentifikasi apa yang dilihat sebagai empat hal yang timbul dari kehadiran sebuah ruang publik :

1. Hak mendapatkan informasi; menciptakan kemampuan untuk mengakses informasi seluas-luasnya yang mengenai aktivitas akan meluaskan pilihan dalam berkegiatan.
2. Hak mendapatkan pengalaman; menyediakan akses untuk menyampaikan representasi individu maupun pengalaman sosial.

3. Hak mendapatkan pengetahuan; ruang publik harus menjamin akses untuk menuju 'kunci perdebatan dan argumen'.
4. Hak untuk berpartisipasi; mencakup kemampuan berbicara tentang hidup dan aspirasi dan didengar oleh orang lain.

2.4.3 Karakteristik Ruang Publik

Menurut sifatnya, ruang publik terbagi menjadi dua :

1. Ruang Publik Terbuka

Bentuk dasar ruang terbuka selalu diluar massa bangunan. Dapat dimanfaatkan secara langsung dan dipergunakan sebaik mungkin oleh setiap orang memberi kesempatan untuk bermacam-macam kegiatan (multifungsi). Contoh ruang publi terbuka antara lain : jalan, jalur pedestrian, taman lingkungan, plaza, lapangan olahraga, taman kota, taman rekreasi dan lain-lain.

Ruang publik terbuka tentunya memiliki peran penting terhadap perkembangan sosial secara langsung kepada masyarakat. Hadirnya suatu ruang publik akan memberi dampak pada kehidupan sehari-hari warga yang menggunakannya untuk berkegiatan langsung. Ada beberapa fungsi ruang terbuka yaitu :

- a. Fungsi sosial; sebagai tempat berkomunikasi atau bersosialisasi, tempat bermain dan berolah raga, tempat untuk mendapatkan udara segar, tempat menunggu kegiatan lain.
- b. Fungsi ekologis; untuk memperlunak arsitektur bangunan, yang menyarap air hujan, pencegah banjir, menyegarkan udara, memperbaiki iklim mikro dengan mereduksi panas dan polusi, memelihara dan menjaga keseimbangan ekosistem.

2. Ruang Publik Tertutup

Pengertian ruang publik tertutup tidak selamanya dapat didefinisikan sama dengan pendefinisian ruang publik secara umum. Bangunan-bangunan pemerintah seperti perpustakaan umum dan bangunan lain yang sejenis juga termasuk ruang publik. Namun, tidak semua bangunan milik negara dapat

didefinisikan seperti itu. Beberapa taman, mall, ruang tunggu dan lainnya tutup ketika malam hari. Sehingga secara umum, terutama pada waktu tertentu, tempat-tempat seperti itu tidak dapat dikatakan dapat digunakan untuk kepentingan publik (*publik use*).

Suatu ruang publik yang berhasil merupakan ruang publik yang responsif terhadap kebutuhan dari penggunanya. Ruang publik yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Ruang publik yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya cenderung hidup dan dimanfaatkan secara intensif. Menurut dari Roger Trancik (1989), pada ruang publik yang merupakan *hardscape* (ruang buatan manusia) ada tiga faktor yang sangat penting didalamnya:

- a. Ketertutupan (*sense of enclosure*) ; faktor yang mendefinisikan batas dari suatu ruang
- b. Permukaan; Faktor ini menjadi elemen estetika dalam suatu ruang atau mempunyai fungsi tertentu.
- c. *Focal point*; faktor yang memudahkan orientasi dan juga turut mendefinisikan ruang.

Ruang publik yang baik mempunyai ciri-ciri dimana ruang tersebut hidup digunakannya secara *intensif* oleh penggunanya. Ruang tersebut tanggap terhadap kebutuhan dari penggunanya sehingga bisa bermanfaat dengan baik. Ruang publik yang baik seharusnya juga bisa turut menciptakan partisipasi komunitas. Partisipasi komunitas menghubungkan komunitas dengan ruang publik, sehingga bisa diciptakannya rasa memiliki dan akhirnya turut menunjang keberhasilan ruang publik itu sendiri.

Ada beberapa penyebab ruang publik tidak digunakan semestinya, beberapa diantaranya :

- a. Kekurangan tempat untuk duduk atau beristirahat
- b. Fasilitas yang kurang berfungsi dengan baik
- c. Path yang ada tidak menuju daerah dimana orang mau bertujuan
- d. Dominasi kendaraan
- e. Tembok kosong atau daerah mati disekitar place
- f. Perhentian transit yang lokasinya tidak sesuai

- g. Tidak adanya kegiatan apa-apa dilokasi

2.4.4 Pembagian Ruang Publik

Berdasarkan *Carmona et.al* (2003), Ruang publik dapat dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu :

1. ***External public space***. Ruang publik jenis ini biasanya berbetuk ruang luar yang dapat diakses oleh semua orang (publik) seperti taman kota, alun-alun, pedestrian dan sebagainya.
2. ***Internal public spase***. Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang dikelola pemerintah dan dapat diakses oleh warga secara bebas tanpa ada batasan tertentu, seperti kantor pos, kantor polisi, rumah sakit dan pusat pelayanan warga lainnya.
3. ***External and internal “quasi” publik space***. Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang biasanya dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi warga, seperti msll, diskotik, restoran dan lain sebagainya.

Berdasarkan fungsinya, ruang publik dapat dibagi menjadi beberapa jenis (*Carmona, et al : 2008, p.62*), diantara lain :

1. ***Positive space***
Ruang ini berupa ruang publik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya positif dan biasanya dikelola oleh pemerintah. Bentuk dari ruang ini antara lain ruang alami atau semi alami, ruang publik dan ruang terbuka publik.
2. ***Negative space***
Ruang ini berupa ruang publik yang tidak dapat dimanfaatkan bagi kegiatan publik secara optimal karena memiliki fungsi yang tidak sesuai dengan kenyamanan dan keamanan aktivitas sosial serta kondisinya yang tidak dikelola dengan baik. Bentuk dari ruang ini antara lain ruang pergerakan, ruang servis dan ruang-ruang yang ditinggalkan karena kurang baiknya proses perencanaan.
3. ***Ambiguous space***

Ruang ini adalah ruang yang dipergunakan untuk aktivitas peralihan dari kegiatan utama warga yang biasanya berbentuk seperti ruang bersantai diperkotaan, cafe, rumah peribadatan, ruang rekreasi dan lain sebagainya.

4. ***Private space***

Ruang ini berupa ruang yang dimiliki secara privat oleh warga yang biasanya berbentuk ruang terbuka privat, halaman rumah dan ruang di dalam bangunan.

2.5 Defini Ruang Terbuka

Seperti yang tertulis dari PERATURAN MENTERI PEKERJAAN UMUM NOMOR : 05/PRT/M/2008, Ruang terbuka adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area atau kawasan maupun dalam bentuk area memanjang atau jalur dimana dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka, yang pada dasarnya tanpa ada bangunan. Ruang terbuka terdiri atas ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau.

2.5.1 Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Area memanjang atau jalur sirkulasi dan mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh tanaman secara alamiah maupun yang sengaja ditanam.

2.5.2 Ruang Terbuka non Hijau

Ruang terbuka di wilayah perkotaan yang tidak termasuk dalam kategori RTH, berupa lahan yang diperkeras maupun yang berupa badan air. Menurut Eko Budiharjo (1998) ruang terbuka memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Fungsi umum :

- Tempat bermain dan berolah raga, tempat bersantai, tempat komunikasi sosial, tempat peralihan, tempat untuk menunggu
- Sebagai ruang terbuka, ruang ini bisa berfungsi untuk mendapatkan udara segar dan alami
- Sebagai sarana penghubung antara suatu tempat dengan tempat lain
- Sebagai pembatas atau jarak di antara massa bangunan

2. Fungsi ekologis :

- Penyegaraan udara, menyerap air hujan, pengendalian banjir, memelihara ekosistem tertentu
- Pelembut dari arsitektur bangunan

2.6 Definisi *Sense Of Place*

Sense of Place dapat diartikan menjadi perasaan manusia yang timbul terhadap suatu ruang ketika berada di dalamnya dan sebaliknya. *Sense of place* diartikan sebagai ikatan emosional antara tempat dengan manusia. Tempat adalah posisi tertentu dengan komponennya seperti atribut fisik atau karakteristik lokasi, makna, persepsi dan aspek psikologi adalah hal yang penting untuk menciptakan *sense of place*, oleh karena itulah *sense of place* adalah sebuah konsekuensi dari hubungan timbal balik antara manusia dengan tempat tinggalnya. Dari sini terlihat sebuah kecenderungan manusia untuk lebih menyukai suatu tempat tertentu dimana mereka nyaman dan aman, biasanya cenderung kepada lingkungan dimana mereka lahir (Rostamzadeh dkk, 2012).

Menurut *axford* dan *Hockings* (2005), *sense of place* adalah gabungan antara kesadaran dan ketidaksadaran dalam perasaan dan persepsi, konsep yang kaya akan penyatuan bagaimana individu menyadari, mengalami dan mengungkapkan arti terhadap sebuah tempat dalam *sense of place* terdapat perasaan, persepsi, sikap dan perilaku seseorang terhadap sebuah tempat.

Kaltenborn (1998) mengatakan bahwa *sense of place* merupakan sesuatu yang melebihi suatu ide, yang secara struktur didefinisikan dengan baik, dan berusaha untuk menjalankannya pada penelitian empiris. Menurut para ahli, *sense of place* memiliki hubungan yang kuat dengan beberapa variabel seperti komunitas, rasa memiliki, karakter tempat, kekeluargaan, dan rasa kualitas hidup. Hal ini mengusulkan bahwan hubungan ini dapat digunakan sebagai dasar mengukur dimensi ruang. Pada dasarnya, hubungan manusia dengan tempat terjadi pada tiga dimensi, yaitu *kognitif*, perilaku dan emosional.

	Jenis hubungan	Detail hubungan	Komponen tempat
Interaksi antar manusia dan tempat	Kognitif	Persepsi umum untuk dapat mengerti geometri ruang dan orientasi	Bentuk
	Perilaku	Persepsi tentang kemampuan ruang untuk memenuhi kebutuhan	Fungsi
	Emosional	Persepsi tentang kepuasan dan keterikatan terhadap suatu tempat	Arti

Tabel 2. 5 Interaksi Antar Manusia dan Tempat

Sumber : *Between sense and attachment: Comparing the concepts of place in architectural studies*, 2013

Menurut *Shamai* (1991), terdapat lima skala yang menunjukkan *sense of place*, dengan seorang individu yaitu :

1. Skala pengertian dimana suatu tempat dapat membuat suatu perbedaan terasa.
2. Skala tujuan dari suatu tempat
3. Skala kelangsungan individu dalam menyatu dengan suatu tempat
4. Skala berada disuatu tempat dimana berkaitan dengan perilaku individu yang ada di tempat tersebut
5. Skala pengorbanan yang menunjukkan tingkat tertinggi dalam *sense of place* yang berasal dari komitmen terbesar seorang individu

2.6.1 Faktor-Faktor *Sense Of Place*

Terdapat 3 buah konsep berbeda yang berhubungan satu sama lain yang termasuk di dalam konsep *sense of place* yang menyeluruh, atau makna atau kesan yang diberikan oleh individu atau suatu komunitas terhadap suatu ruang, yang diusulkan untuk memahami hubungan antara manusia dengan ruang,

yaitu *identity* (identitas), *attachment* (keterikatan) dan *dependence* (ketergantungan). (Jogernsen dan Stedman, 2001).

1. *Place Identity* (Identitas tempat)

Identitas ruang berfokus pada hubungan antar konsep diri dengan ruang. Suatu konsep yang kognitif dari identitas ruang lebih mengacu pada identifikasi manusia terhadap ruang. Menurut *Twigger-Ross* dan *Uzzell* (1996), dan menurut dari *Proshansky* (1978), identitas tempat melibatkan dimensi diri yang menjelaskan identitas pribadi individu terhadap hubungan dengan lingkungan fisik dengan pola ide yang disengajakan dan tidak disengaja, kepercayaan, pilihan, perasaan, nilai, tujuan dan kecenderungan perilaku dan kemampuan yang bersangkutan pada lingkungan.

2. *Place Attachment* (Keterikatan terhadap tempat)

Menurut *Altman and Low* (1992), *place attachment* diartikan sebagai suatu ikatan yang positif antara individu dengan ruang. *Place Attachment*, secara umum juga dipercayai akan dibentuk dan dipertahankan melalui interaksi individu dengan lingkungannya dan individu di lingkungan tersebut. Keterikatan atau hubungan emosional terhadap ruang yang terjadi pada tingkat komunitas, dihubungkan dengan rasa keterkaitan, atau rasa menjadi bagian dari lingkungan atau komunitas dan rasa mendalam dan keterikatan di dalam komunitas olahraga. Keterikatan ini bisa memberikan identitas pribadi maupun kelompok, suatu rasa aman dan nyaman dan dapat membantu dalam mengembangkan rasa berkomunitas.

3. *Place Dependence* (ketergantungan terhadap tempat)

Place dependence atau kekuatan yang dirasakan individu dalam berasosiasi dengan lingkungan mereka, dihubungkan dengan seberapa bagus ruang dalam membantu mencapai tujuan mereka, meskipun ketergantungan bisa membatasi kemampuan individu dalam mencapainya. Menurut *Stokols* dan *Shumaker* (1981, p. 457) *place dependence* didefinisikan sebagai kekuatan yang dirasakan oleh pengguna antara diri sendiri dengan tempat-tempat yang spesifik.

Namun demikian, tidak semua individu dapat merasakan *sense of place*. Penelitian baru-baru ini menunjukkan hubungan emosional manusia dengan ruang-ruang dapat berbeda-beda. Sejumlah orang, seperti wisatawan atau juga pengembara, tidak dapat mengidentifikasi, atau terkait keruang apapun, termasuk rumah atau tempat tinggal (Guilani, 1991). Demikian hal ini, ruang-ruang adalah sumber dari yang bukan hanya pengaruh positif dan rasa memiliki, tetapi juga menghasilkan perasaan netral atau negatif.

2.6.2 Klarifikasi skala *Sense of place*

Relph (1976) menyatakan bahwa dia mengembangkan beberapa metode penggolongan *sense of place*. Dalam merasakan suatu tempat digunakan tujuh tingkat yang berbeda mengenai kekeluaran dan kedalaman. Selain itu, pengasingan, tuna wisma, rasa tidak menjadi bagian dari sesuatu, rasa menjadi bagian dari sesuatu, dan identitas lengkap juga cara dalam menggolongkan *sense of place*. Tiap cara yang berbeda dalam menggolongkan *sense of place* dapat dilihat sebagai tingkat yang berbeda dalam skala ordinal; dimulai dari tingkat yang paling rendah ketingkat yang paling tinggi dalam menggolongkan *sense of place*.

Menerut Shamai (1991) terdapat empat skala klarifikasi *sense of place* yaitu :

1. Tidak memiliki *sense of place*
2. Mengetahui suatu tempat
3. Menjadi bagian dari suatu tempat
4. Terikat pada suatu tempat

Berdasarkan penjelasan hal diatas, *sense of place* terjadi dalam tiga fase, yaitu pertama; fase menjadi bagian dari suatu tempat, kedua ; terkait pada suatu tempat, dan ketiga ; komitmen pada suatu tempat.

2.7 STUDI PRESEDEN

2.7.1 Cultural Center of Beicheng Central Park, Hefei



Gambar 2. 13 *Cultural Center Of Beicheng Central park, Hefei*

Sumber : <http://www.Archdaily.com>, 2019

Bangunan ini merupakan bangunan yang memfasilitasi kegiatan budaya dan pendidikan. Bangunan ini memiliki visi yang dibuat pada tempat ramai ditanah terbuka dengan misi untuk menghadirkan pameran proyek-proyek besar. Di sisi lain bangunan ini menciptakan bidang pengalaman yang unik sehingga merangsang keinginan orang untuk mengeksplorasi dan berpartisipasi. . Halaman menjadi membentuk inti dari ruang arsitektur tradisional Pada bangunan ini arsitek mencoba untuk membuat prototipe baru untuk defnisi ruang halaman yang akhirnya mengkombinasikan antara dinding dan koridor yang terdiri dari dinding pende, dengan kombinasi berbagai bentuk dan modul sehingga membentuk ruang halaman yang mereka sebut dengan batas ambigu.

Pada preseden ini dapat diambil dan dipelajari bagaimana arsitek membuat pegalaman penghuni dari dalam keluar maupun dari luar ke dalam. Arsitek membuat karakteristik bangunan yang terbuka bagi siapa saja yang ingin mengakses bangunan tersebut. Dengan mengadopsi rumah tradisional

Cina, arsitek berhasil untuk mengeksplorasi bangunan sehingga bangunan menjadi modern namun tetap memiliki nilai kontekstual.

2.7.2 Suyabatmaz Demirel Market Hall for Sultangazi



Gambar 2. 14 *Suyabatmaz Demirel Market Hall For Sultangazi*

Sumber : Archdaily.com, 2019

Pasar ini juga menempatkan restoran di peruntukan untuk menjadi tempat komunal baru untuk warga sekitar, juga pada bangunan ini setiap space di luar memiliki fungsi sebagai fasilitas aktivitas sosial dengan memanfaatkan landscape sebagai tempat hijau yang baru untuk kawasan sekitar dengan mengaplikasikannya diluar bangunan ataupun menyatu dengan bangunan, dan juga pada lantai atas bangunan ini juga ada area taman bermain atau ruang publik kreatif.

2.7.3 Philadelphia Navy Yards/James Corner Field Operations

Arsitek : James Corner Field Operations

Lokasi : Philadelphia Navy Yard, philadelphia, PA, USA

Tahun : 2015



Site yang digunakan memiliki sejarah tanah yang dahulunya tanah sebagai rawa, padang rumput dan habitat burung. Desain ini menyatukan potensi dari segi urban, kawasan atau site ini yang menggunakan dengan habitat asli diruang yang ingin digabung, menghasilkan lingkungan jenis baru yang berkelanjutan, green dan jiwa sosial yang kuat. Sehingga dapat mempunyai ruang atau wadah kegiatan yang baik.



Gambar 2. 15 Philadelphia Navy yards/James Corner Field Operatios, US

Sumber : Archdaily.com, 2019

2.7.4 Bukit Panjang Hawker Centre, Singapura



Gambar 2. 16 Bukit Panjang Hawker Center

Sumber : Archdaily.com, 2019

Bukit Panjang Hawker Centre merupakan bangunan pusat kuliner yang berada di Singapura. Ide utama dari dalam rancangan bangunan ini adalah budaya kuliner atau makanan merupakan salah satu budaya atau gaya hidup yang tidak bisa lepas dari warga-warga Singapura yang aktivitasnya sehari-harinya menikmati makan diluar. Selain itu rancangan 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 kenyamanan area kualitas tinggi terkait penataan area ruang-ruang yang sebagai area ruang publik. Sehingga tercipta hubungan antara kenyamanan, kegiatan kuliner, dan interaksi sosial sebagai wadah untuk kegiatan kuliner sebagai ruang sosial dengan tujuan mempertahankan dan memperkenalkan budaya wisata kuliner khas Singapura.

Dengan tujuan untuk mewadahi kegiatan kuliner dengan memperkenalkan kuliner khas Singapura maka ada bagian rancangan didesain terbuka sebagai bentuk untuk menarik pengunjung sehingga yaitu bangunan terbagi menjadi tiga bagian dengan setiap lantai yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Untuk lantai pertama yang berupa area kuliner yang bersifat basah langsung dimasak, dengan jam operasional yang lebih panjang. Serta pada lantai ini di desain 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.

2.7.5 Boxpark Croydon, London

Arsitek : BDP Was Architect

Lokasi : Croydon, United Kingdom

Tahun : 2016

Boxpark Croydon, taman makanan dan sebuah ritel yang terbuat dari kontainer yang sudah diisi ulang di Inggris. Ini didirikan oleh *Roger Wade*, yang menggambarkan sebagai “mall pop-up pertama di dunia. yang merupakan bagian dari pengembangan Ruskin Square di samping stasiun *East Croydon*, menciptakan pengalaman bersantap unik yang berfokus pada pedagang independen kecil. Kontainer pengiriman adalah komponen intrinsik dari merek Boxpark. Ada sesuatu yang cukup ajaib tentang mengambil objek duniawi dan di mana-mana ini dan mengubahnya menjadi sesuatu yang diinginkan dan transformasional. Menggunakan kapasitas total 96 kontainer, empat di antaranya tidak berubah. Seluruh perakitan seperti puzzle 3D raksasa tapi hasil akhirnya terlihat sederhana. Untuk Strukturnya dua lantai dibangun dari jumlah 96 kontainer dengan memiliki 36 unit toko ritel dan 60 unit gerai makanan dan minuman.



Gambar 2. 17 *Boxpark Croydon, London*

Sumber : Archadaily.com

Boxpark akan mengubah kualitas penawaran ritel dan rekreasi di Croydon dan diharapkan menarik pelanggan dan bisnis baru dari seluruh kawasan. Selain itu, Bocpark memperkenalkan bahan-bahan baru seperti atap polikarbonat yang didukung oleh struktur atap baja dan untuk mengintegrasikannya. Dan memiliki ruang terbuka untuk makan atau bersantai yang cukup luas. Sehingga bisa membuat pengunjung terkoneksi dengan satu sama lainnya.



Gambar 2.17 Ruang terbuka boxpark croydon, London

Sumber : Archdaily.com

2.7.6 Kajian Preseden

Berikut tabel hasil dari pembelajaran yang mengenai kajian preseden yang diperoleh :

No.	BANGUNAN CULTURAL CENTER OF BEICHENG CENTRAL PARK, HEFEI ASPEK ARSITEKTURALNYA		
1.	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Berada disalah satu Pusat kota Hefei, China	Budaya dan Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> - Pusat kegiatan budaya dan pendidikan. - Visi yang yang dibuat pada bangunan ini bertempat dikeramaian di site yang terbuka

No.	BANGUNAN CULTURAL CENTER OF BEICHENG CENTRAL PARK, HEFEI ASPEK ARSITEKTURALNYA		
			dan disisi lain juga untuk keinginan orang mengekspirasi dan berpartisipasi

2.	BANGUNAN SUYABATMAZ DEMIREL MARKET HALL FOR SULTANGAZI, ISTANBUL ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Berada di pusat kota Istanbul, Turki	Pusat pasar yang modern menempatkan sebuah restoran didalamnya	<ul style="list-style-type: none"> - Pasar modern yang menempatkan sebuah restoran didalamnya - Memiliki konsep ruang komunal untuk warga dan aktivitas sosial yang memanfaatkan landscape sebagai tempat terbuka hijau. Lalu untuk lantai atas bangunan ini juga ada area taman bermain atau ruang publik kreatif

3.	BANGUNAN PHILADELPHIA NAVY YARDS/ JAMES CORNER FIELD OPERATIONS, US ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Philadelphia, United States	Urban Sport Center	<ul style="list-style-type: none"> - Desain dari rancangan ini menyatukan potensi urban dari site ini dengan habitat asli diruang yang bisa digabung lalu mengasilkan lingkungan jenis baru yang berkelanjutan green dan berjiwa sosial yang tinggi

4.	BANGUNAN BUKIT PANJANG HAWKER CENTRE, SINGAPURA ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Berada dikawasan pusat kota Singapura	Pusat Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> - Pusat kuliner terbagi menjadi 3 bagian yang secara vertikal dengan fungsi yang berbeda sesuai dengan karakteristik kuliner Singapura - Untuk fungsi lt.1 dan lt.3 dirancang sesuai kawasan urban

			yang terbuka dengan tujuan untuk menarik minat pengunjung dengan melihat aktivitas yang ada didalam bangunan tersebut.
5.	BANGUNAN BOXPARK CROYDON, LONDON ASPEK ARSITEKTURAL		
	Lokasi	Fungsi	Konsep
	Berlokasi di Coulsdon, Croydon, Inggris Raya	Taman makan dan toko ritel	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk kapasitas dari total yang memiliki 96 kios ritel terbagi menjadi 36 toko ritel dan 60 kios makanan terbagai menjadi dua lantai dan untuk area makan berada di lanati dasar - Menggunakan konsep "<i>mall pop-up</i>" pertama di dunia. yang merupakan bagian dari pengembangan <i>Ruskin Square</i> di samping stasiun <i>East Croydon</i>

Tabel 2. 6 Hasil Pembelajaran Kajian Preseden

Sumber : Analisis Penulis, 2019