

## BAB III

### ANALISIS PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Kawasan

##### 3.1.1 Analisis Makro

Kabupaten Sleman merupakan bagian dari Daerah Istimewah Yogyakarta (DIY). Secara geografis, Kabupaten Sleman berada di bagian utara DIY, yang berbatasan dengan wilayah Kabupaten Bantul dan Kota Yogyakarta di bagian selatan, Kabupaten Klaten di bagian timur, Kabupaten Boyolali di bagian utara dan Kabupaten Magelang serta Kabupaten Kulonprogo di bagian barat. Secara astronomis, Kabupaten Sleman terletak antara  $7^{\circ} 34' - 7^{\circ} 47'$  lintang selatan dan  $110^{\circ} 13' - 110^{\circ} 33'$  Bujur Timur. Di bagian utara, terdapat Gunung Merapi yang merupakan salah satu gunung teraktif di dunia. Jarak linier Kabupaten Sleman menuju Ibukota Propinsi DIY sekitar 9 Km.

Uraian	Letak Geografis	Batas Wilayah
Utara	$7^{\circ} 34' 51''$ LS	Kab. Boyolali
Timur	$110^{\circ} 13' 00''$ BT	Kab. Klaten
Selatan	$7^{\circ} 47' 03''$ LS	Kab. Bantul, Kota Yogyakarta
Barat	$110^{\circ} 33' 00''$ BT	Kab Kulonprogo, Kab. Magelang

Tabel 3. 1 Letak Geografis Kabupaten Sleman, 2015

Sumber : Kabupaten Sleman Dalam Angka 2016

Kabupaten Sleman mempunyai wilayah terluas ketiga setelah Gunungkidul dan Kulonprogo yaitu dengan luas  $574,82 \text{ KM}^2$ . Luas Kabupaten Sleman sekitar 18,04 persen dari luas seluruh wilayah DIY.



Gambar 3. 1 Peta Wilayah Kabupaten Sleman

Sumber <http://www.slemankab.go.id/profil-kabupaten-sleman/geografi/letak-dan-luas-wilayah>

### 3.1.2 Analisa Meso

Lokasi site berada di Condongcatur terletak di Jln. Anggajaya III, Dusun Gejayan, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Pemilihan lokasi berdasarkan pada beberapa hal, di diantaranya :

1. Taman Kuliner Condongcatur terletak dilokasi yang strategis, yaitu berada di terminal Condongcatur
2. Taman Kuliner Condongcatur salahsatu tempat yang diproyeksikan sebagai ikon Pariwisata
3. Salah satu tempat yang didirikan untuk pusat kuliner di wilayah Kabupaten Sleman adalah Taman Kuliner Condongcatur



Gambar 3. 2 Peta Wilayah Condongcatur

Sumber : Google Maps, 2019

### 3.1.3 Analisis Mikro

Lokasi tapak ditentukan di Kawasan Taman Kuliner Condongcatur.

Pemilihan lokasi tapak berdasarkan beberapa faktor, diantaranya :

1. Merupakan salah satu taman kuliner yang ada di sleman
2. Taman kuliner yang berperan dan berfungsi sebagai penunjang tempat wisata kuliner yang ada di sleman
3. Kurangnya fasilitas dan sarana prasana penunjang sebagai layaknya taman kuliner dan aktivitas komunitas masyarakat sekitar

### 3.1.4 Analisis SWOT

Dalam pengembangan dan perwujudan dari Taman Kuliner Condongcatur sebagai kawasan wisata khususnya bagian kuliner dan *amphitheatre* yang sebagai magnet utama, maka analisis SWOT dipergunakan untuk mencari dan mengidentifikasi kompetensi yang dimiliki pada kawasan serta juga dapat mengembangkan kapabilitas strategis yang bisa membuat Taman Kuliner

Condongcatur dapat dikembangkan dan memiliki keunggulan kompetitif yang berkelanjutan dengan baik.

Adapun analisis SWOT yang dilakukan terhadap Taman Kuliner Condongcatur yang meliputi sebagai berikut :

1. Analisis aspek fasilitas

Fasilitas Wisata adalah merupakan faktor yang sangat penting bagi keberlangsungan langsung suatu obyek wisata, obyek wisata dengan fasilitas-fasilitas yang lengkap di dalamnya akan menyebabkan pengunjung bisa tertarik untuk datang atau berkunjung kembali. Dengan melihat dari faktor internal dan eksternal aspek fisik atau fasilitas yang ada dapat disusun dengan suatu strategi berdasarkan analisis SWOT sebagai berikut :

<p style="text-align: center;">IFAS</p> <p>EFAS</p>	<b>Kekuatan</b>	<b>Kelemahan</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taman Kuliner terbesar di Sleman</li> <li>- Lokasi yang sangat strategis dan mudah di akses</li> <li>- Infrastruktur pendukung kawasan cukup baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penataan kios belum mempunyai karakter yang kuat untuk sebuah taman kuliner</li> <li>- Tidak adanya suatu logo/tanda adanya wisata kuliner</li> <li>- Layout area kuliner belum terintegrasi dengan baik antar sesama pedagang maupun pembeli</li> </ul>
<b>Peluang</b>	<b>Strategi SO</b>	<b>Strategi WO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masih banyak area kosong yang bisa dikembangkan dan untuk <i>open space</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat area wisata atau wadah komunitas dengan baik</li> <li>- Meremajakan kios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meremajakan kios kembali dengan desain pada saat sekarang ini</li> <li>- Membuat</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merubah ulang bentuk kios dengan mempunyai sirkulasi yang bisa terkoneksi</li> <li>- Komitmen positif keseriusan Pemda dan Pengelola untuk mengembangkan lagi</li> </ul>	<p>kembali untuk menarik para wisatawan</p>	<p>logo/signage menjadi penanda sebuah taman kuliner</p>
<b>Ancaman</b>	<b>Strategi ST</b>	<b>Strategi WT</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak adanya brand image</li> <li>- Di sekitar lokasi banyak pedagang kaki lima</li> <li>- Banyaknya sentra kuliner di Kabupaten Sleman</li> <li>- Sirkulasi area kuliner belum bisa terintergrasi dengan baik sehingga belum mempunyai karakter yang kuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedagang kaki lima ditarik kembali berjualan di lokasi</li> <li>- Sentra kuliner di Condongcatur dijadikan ikon.</li> <li>- Penataan kios kembali dan mempunyai area tempat makan yang terwadahi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu sentra kuliner dijadikan re brand image</li> <li>- Memperbaiki sarana dan prasarana yang ada dari semua aspek</li> </ul>

Tabel 3. 2 Analisis SWOT Aspek Fisik/Fasilitas

Sumber : Penulis, 2019

Dari kesimpulan strategi yang ditemukan diatas kemudian dapat dipilih strategi yang paling tepat dan memungkinkan untuk pengembangan Taman Kuliner Condongcatur khususnya area kuliner dan *amphitheatre* lebih lanjut lagi yaitu :

- a. Membuat area wisata atau wadah kegiatan komunitas dengan baik
  - b. Membuat logo atau signage biar menjadi penanda yang jelas sehingga bisa membuat tertarik para pengunjung yang akan datang
  - c. Mendesain ulang kios dan layout sehingga bisa mempunyai sebuah karakter dan sirkulasi yang sangat baik
  - d. Kerjasama dengan sentra kuliner di daerah Sleman agar dapat menjadikan brand image yang baru
  - e. Komitmen positif keseriusan Pemda dan Pengelola untuk mengembangkan atau menata ulang kembali
2. Analisis aspek pasar dan pemasaran

Pemasaran adalah merupakan ujung dari tombak terhadap keberhasilan suatu produk yang berhasil diterima dan dipakai oleh masyarakat. Maka untuk itu diperlukan adanya analisis kelompok internal bagian aspek pemasaran untuk dapat diterapkan strategi pemasaran yang tepat berdasarkan analisis SWOT sebagai berikut :

Dari analisis SWOT alternatif strategi pemasaran dibawah ini dapat dipilih strategi pengembangan yang paling tepat yaitu :

- a. Kerjasama dengan sentra kuliner yang ada di kawasan Sleman agar dapat menjadi ikon kuliner pada Taman Kuliner Condongcatur
- b. Memanfaatkan sarana dan prasarana kemajuan teknologi informasi untuk melakukan pemasaran.
- c. Memberikan pelatihan kepada pedagang tentang pembuatan produk yang berkualitas dan cara menampilkan produk supaya menarik minat pengunjung

IFAS	Kekuatan	Kelemahan
	- Dukungan dana dari Pemda	- Tidak ada standarisasi produk
	- Promosi sudah	- Kurang inovasi

EFAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>dijalankan</li> <li>- Teknologi informasi di lokasi sudah tersedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelayan kepada pembeli kurang</li> <li>- Tidak adanya kuliner yang menjadi ikon</li> </ul>
<b>Peluang :</b>	<b>Strategi SO :</b>	<b>Strategi WO :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertumbuhan permukiman</li> <li>- Pola hidup berubah</li> <li>- Sentra kuliner di Kabupaten Sleman</li> <li>- Kemajuan teknologi informasi</li> <li>- Dukungan dari Pemda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pelatihan kembali tentang teknologi informasi kepada stakeholders di lokasi terutama kepada pedagang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meningkatkan standar pelayanan</li> <li>- Meningkatkan standarisasi produk yang ditawarkan</li> </ul>
<b>Ancaman :</b>	<b>Strategi ST</b>	<b>Strategi WT</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tumbuhnya sentra kuliner-kuliner yang lebih spesifik di Sleman</li> <li>- Ramenya promosi pesaing</li> <li>- Banyaknya pedagang kaki lima disekitaran lokasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerapkan pemasaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerjasama dengan sentra kuliner di Sleman agar bisa menjadi ikon kuliner di lokasi</li> </ul>

Tabel 3. 3 Analisis SWOT Aspek Pemasaran

Sumber : Penulis, 2019

3. Analisis aspek sumber daya manusia (SDM)

Sumber daya manusia merupakan aspek penting dalam suatu perusahaan. Tanpa adanya sumber daya manusia yang mumpuni dan peduli terhadap pengembangan perusahaan dimungkinkan tidak akan berkembang. Maka untuk itu diperlukan analisis terhadap aspek sumber daya manusia agar dapat dicari strategi pengembangan sumber daya yang tepat dicari dengan menggunakan matrik analisis SWOT seperti di bawah ini :

IFAS	<p><b>Kekuatan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dukungan dari Pemda</li> <li>- Komitmen terhadap kemajuan</li> <li>- Pendidikan staf pengelola sudah sesuai</li> <li>- Pedagang sudah biasa menghadapi konsumen</li> </ul>	<p><b>Kelemahan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hanya menjalankan rutinitas seperti biasa</li> <li>- Kurang inovasi dalam produk</li> <li>- Kurang inovasi dalam pelayanan</li> </ul>
EFAS	<p><b>Peluang</b></p>	<p><b>Strategi SO :</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dukungan langsung dari Pemda</li> <li>- Peningkatan kualitas SDM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membentuk Badan Usaha Milik Daerah (BUMD)</li> </ul>	<p><b>Strategi WO :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengadakan pelatihan kepada karyawan kembali</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengelolaan yang profesional</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengadakan pelatihan kepada pedagang</li> </ul>
<p><b>Ancaman</b></p>	<p><b>Strategi ST</b></p>	<p><b>Strategi WT</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meningkatkan kualitas pesaing pasar</li> <li>- Ekspansi yang dilakukan pesaing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pelatihan kepada karyawan</li> <li>- Melakukan pelatihan kepada pedagang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengadakan pelatihan kepada karyawan</li> <li>- Mengadakan pelatihan kepada</li> </ul>



- SDM yang sesuai dari pesaing		pedagang
--------------------------------	--	----------

Tabel 3. 4 Analisis SWOT Aspek Sumber Daya Manusia

Sumber : Penulis, 2019

### 3.1.5 Lokasi Site

Taman Kuliner Condongcatur terletak di Jln. Anggajaya III, Dusun Gejayan, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Merupakan suatu kawasan yang diproyeksikan menjadi salah satu pusat jajan yang dibangun didekat terminal Condongcatur. Taman kuliner Condongcatur dibangun diatas area 1,5 Ha, bertempat dipinggir Sungai Gajah Wong dengan penataan lahan yang dilengkapi taman-taman yang bisa menambah keasrian tempat tersebut. Adapun batas-batas kawasan Taman Kuliner Condongcatur, antara lain :

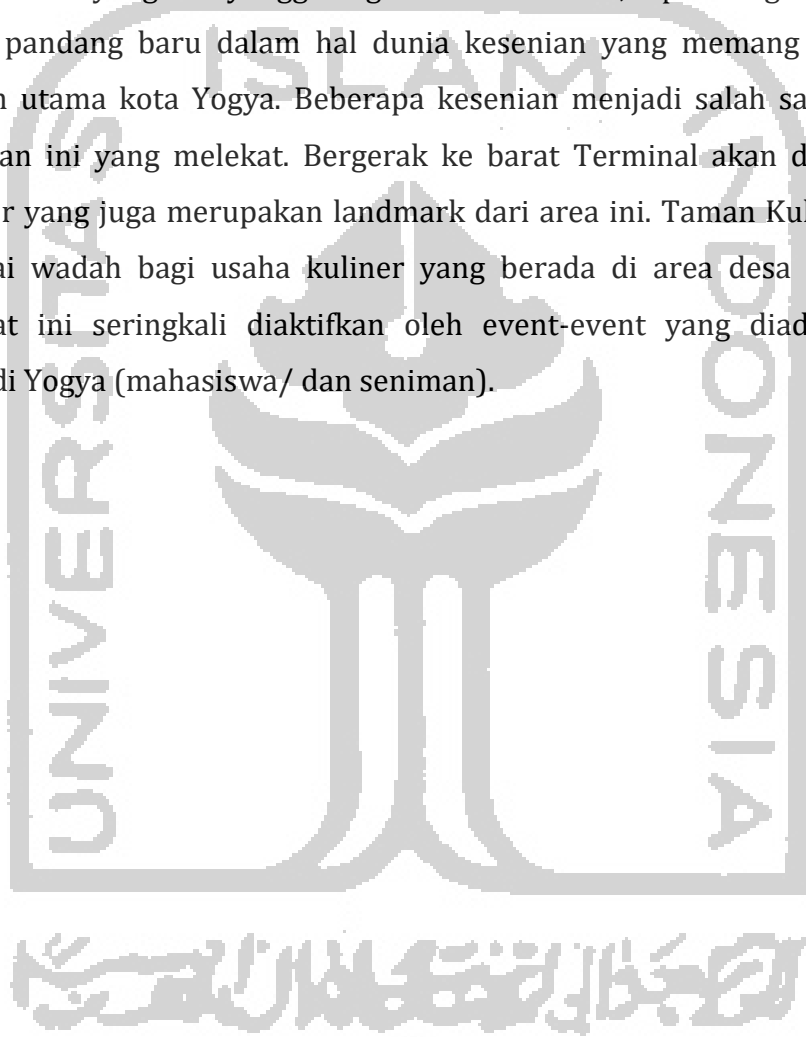


Gambar 3. 3 Batas Site

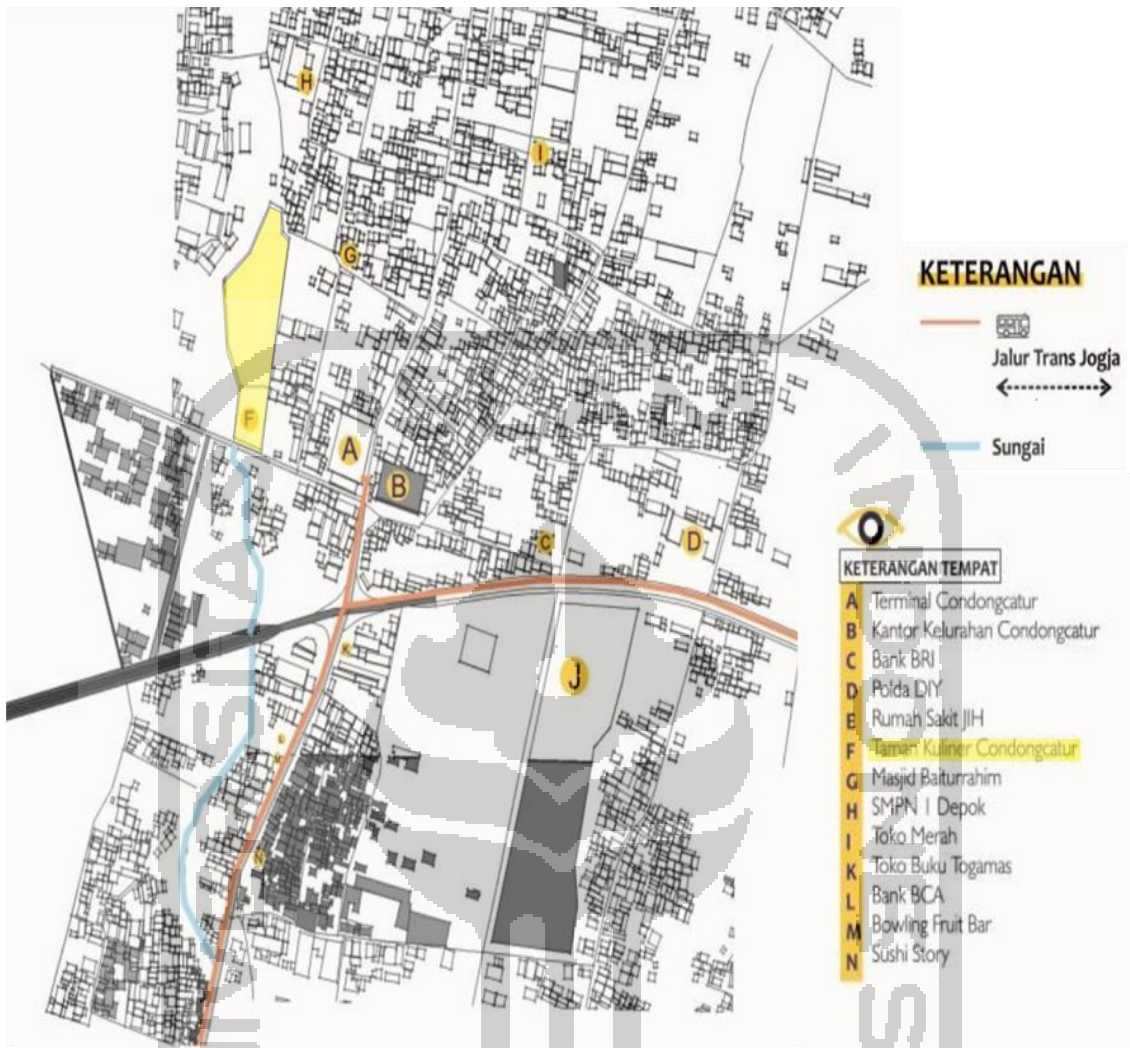
Sumber : Penulis, 2019

- Sebelah Utara : Permukiman padat penduduk
- Sebelah Timur : Perdagangan dan permukiman penduduk
- Sebelah Selatan : Perdagangan dan jasa
- Sebelah Barat : Sungai Gajah Wong

Site kawasan yang dipilih adalah kawasan Taman Kuliner Condongcatur yang menyakup sebagai bagian dari pinggiran kota Yogyakarta, terletak pada sabuk urban yang menyangga bagian utara kota ini, dipandang menjadi salah 1 sudut pandang baru dalam hal dunia kesenian yang memang melekat pada daerah utama kota Yogya. Beberapa kesenian menjadi salah satu tradisi dari kawasan ini yang melekat. Bergerak ke barat Terminal akan ditemui Taman Kuliner yang juga merupakan landmark dari area ini. Taman Kuliner dibangun sebagai wadah bagi usaha kuliner yang berada di area desa Condongcatur. Tempat ini seringkali diaktifkan oleh event-event yang diadakan pemuda pemudi Yogya (mahasiswa/ dan seniman).



### 3.1.6 Kondisi Eksisting Bangunan Pada Tapak



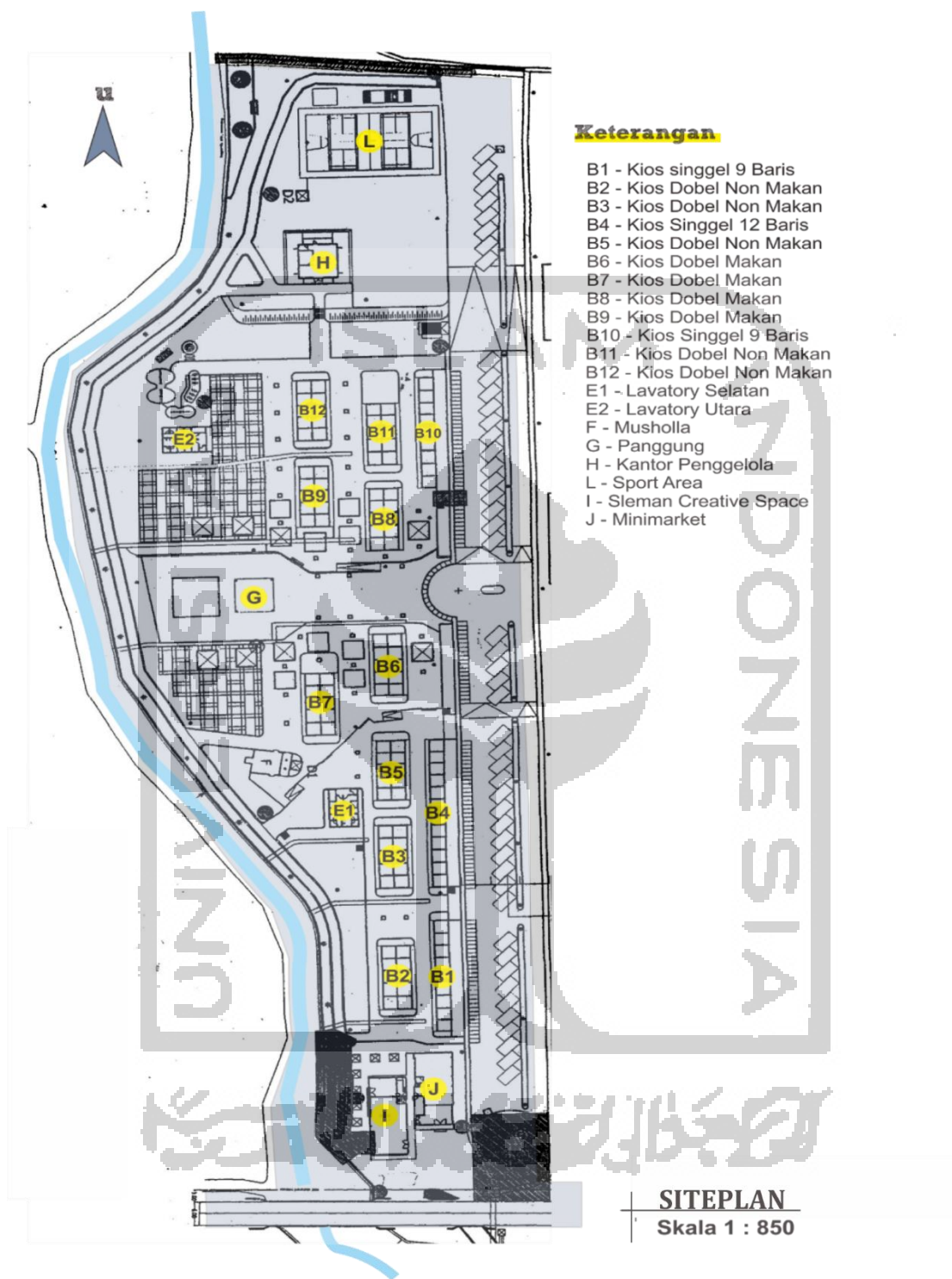
Gambar 3. 4 Eksisting Bangunan

Sumber : Dimas Gilang Dananjaya, 2018 dan diedit

Oleh penulis, 2019

Lokasi perancangan yang terpilih berada di kawasan atau area perdagangan dan jasa serta berada di area permukiman padat penduduk. Area perdagangan dan jasa yang berada di sekitar kawasan perancangan umumnya terdiri dari bangunan-bangunan pertokoan yang antar tokonya terhubung dengan jalur jalan raya. Sedangkan untuk area permukimanya terdiri dari rumah-rumah dan kost-kostan, dikarenakan berada di area perdagangan dan jasa serta permukiman padat penduduk. Maka kondisi lingkungan di lokasi perancangan minimnya lahan terbuka hijau. Semua lahan yang ada di lingkungan lokasi kawasan terpilih di maksimalkan sebagai area pertokoan.

### 3.1.7 Analisa Eksisting Lokasi Perancangan





Gambar 3. 5 Eksisting Lokasi Perancangan


Sumber : Penulis, 2019

### 3.2 Analisis Kios Kuliner

Berikut tabel data analisis kondisi eksisting pada kuliner dilokasi perancangan

:

Gambar	Keterangan	Tindakan
 <p data-bbox="188 819 715 857">1. Bagian bangunan disisi utara panggung</p>	<p data-bbox="754 427 1080 1267">Seperti umumnya kios-kios yang ukuran dan desainnya sama pada dasarnya untuk pedagang, tetapi untuk kios kuliner di Taman kuliner Condongcatur relatif ukurang yang cukup kecil yaitu 3x3. Padahal untuk kuliner membutuhkannya tempat masak dan cuci piring sehingga bisa terwadahi pada umumnya.</p>	<p data-bbox="1102 427 1390 696">Redesain, Mempertimbangkan bentuk dan sirkulasi untuk pedagang</p>
 <p data-bbox="188 1664 715 1747">2. Bagian bangunan disisi selatan panggung</p>	<p data-bbox="754 1267 1080 1747">Untuk area makan berada didepan kios bangunan dan dinaungi tambahan peneduh supaya pada siang hari tidak kena matahari secara langsung yang mengakibatkan panas.</p>	<p data-bbox="1102 1267 1390 1480">Redesain, Mengambil bentuk atau penataan ulang pada area makan</p>

 <p>3. Fasad kios kuliner</p>	<p>Fasad bangunan kios kuliner yang cukup rendah dan monoton</p>	<p>Redesain, Mengambil bentuk-bentuk kios yang lebih modern pada saat ini</p>
--	--	---

Tabel 3. 5 Analisis Kios Kuliner

Sumber : Penulis, 2019




### 3.3 Analisis Kios Non Kuliner dan Campuran


Gambar	Keterangan	Tindakan
 <p>1. Kios non kuliner dan campuran</p>	<p>Kios non kuliner dan campuran, bangunan kios terlalu rendah sehingga kurang menonjolkan karakter pedagang yang ditawarkan</p>	<p>Redesain, Untuk mengembalikan karakter dari pedagang dengan metode ruang publik kreatif yang bermaksud menambah ruang terbuka yang terintegrasi didalamnya</p>
 <p>2. Kios non kuliner dan campuran</p>	<p>Seperti kebanyakan kios pada umumnya yang memiliki kapasitas ruang dan desain yang sama rata</p>	<p>Redesain, Mempertimbangkan bentuk dan fasad kios yang lebih modern</p>

Tabel 3. 6 Analisis Kios Non Kuliner dan Campuran

Sumber : Penulis, 2019

### 3.4 Analisis Sarana dan Prasarana

Gambar	Keterangan	Tindakan
<p>1. Panggung</p> 	<p>Panggung, untuk peletakkannya kurang begitu menonjol karena sebagai sarana utama di taman kuliner</p>	<p>Demolisi kemudian dibangun dan dikembangkan lagi dengan metode ruang publik kreatif. Memindahkan panggung di area yang terbuka sehingga bisa lebih terlihat</p>
<p>2. Area Skateboard</p> 	<p>Area bermain skateboard, kurang dikembangkan lagi sebagai mana fungsingnya</p>	<p>Demolisi kemudian dikembangkan lagi dengan metode ruang publik kreatif. Perubahan area bermain bukan hanya pada siang hari tetapi malam bisa digunakan kembali</p>
<p>3. Area untuk lomba burung</p> 	<p>Area lomba burung, kurang diperhatikan dan dikelola lagi pergerakan sirkulasi pengunjung dan pemain lomba</p>	<p>Demolisi kemudian diolah kembali dengan metode ruang publik kreatif. Perubahan fungsi pengunjung yang semula berdiri bisa terwadahi tempat duduk</p>
<p>4. Kamar mandi</p>	<p>Kamar mandi,</p>	<p>Demolisi kemudian</p>

	<p>kondisi sudah terlihat kumuh dan kurangnya diperhatikan</p>	<p>dibangun kembali dengan metode ruang publik kreatif. Menyesuaikan sebagai mana semestinya dan fungsi</p>
---	--	---

Tabel 3. 7 Analisis Sarana dan Prasarana

Sumber : Penulis, 2019

### 3.5 Analisis Pengguna Taman Kuliner dan Ruang Publik

Berdasarkan dari fungsi masing-masing bangunan dan kegiatan pengguna bangunan dalam Taman kuliner dan Ruang Publik maka analisis kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas pengguna dan program kebutuhan ruang dalam Taman Kuliner dan Ruang Publik sebagai berikut :

No.	Pengguna/Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1.	Pedagang Kuliner, Non Kuliner dan Campuran	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Berjalan kaki	Jalur pedestrian
		Membuka kios atau lapak	Ruang berjualan
		Memasak	Dapur untuk kuliner
		Menerima pemesanan	Ruang pemesanan
		Melayani pembayaran	Ruang pembayaran
		Menerima kiriman bahan dan barang	Ruang penerima bahan
		Belanja kebutuhan bahan	Minimarket
		Mmebersihkan kios atau lapak	Gudang alat kebersihan
		Membuang sampah	Area tempat sampah
Istirahat dan beribadah	Mushola		
Kamar mandi	Lavatory		
No.	Pengguna/Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang



2.	Pelaku Kegiatan Ruang Publik Kreatif	Parkir kendaraan	Ruang parkir
		Berjalan kaki	Jalur pedestrian
		Berlatih	Ruang workshop
		Melakukan pertunjukan	Ruang pertunjukan
		Melakukan perlombaan	Ruang lomba
		Menyimpan alat	Gudang alat
		Beristirahat	Ruang duduk/santai
		Beribadah	Musholla
		Kamar mandi	Lavatory
3.	Pengunjung	Parkir Kendaraan	Tempat parkir
		Berjalan kaki	Jalur pedestrian
		Mencari informasi jenis kuliner dan tempat ruang publik	Ruang informasi
		Pesan makanan dan menikmati makan	Area makan
		Mencuci tangan	Area cuci tangan
		Melihat pertunjukan	Tempat pertunjukan terkait
		Menonton perlombaan	Tempat perlombaan
		Berbelanja	Kios-kios yang berkaitan
		Bersantai	Tempat duduk
		Bermain	Taman bermain
4.	Pengelola	Parkir kendaraan	Ruang parkir
		Mengurus administrasi penyewa kios dan tempat ruang publik lainnya	Kantor pengelola
		Menyediakan informasi	Ruang informasi
		Membersihkan area kios dan tempat ruang publik	Gudang alat kebersihan

		Merawat peralatan mekanikal dan elektrik	Ruang mekanikal dan elektrik
		Menjaga keamanan kios dan ruang publik	Pos satpam
		Beristirahat	Ruang pegawai
		Beribadah	Musholla
		Kamar mandi	Lavatory

Tabel 3. 8 Analisis Kegiatan Pengguna

Sumber : Penulis, 2019

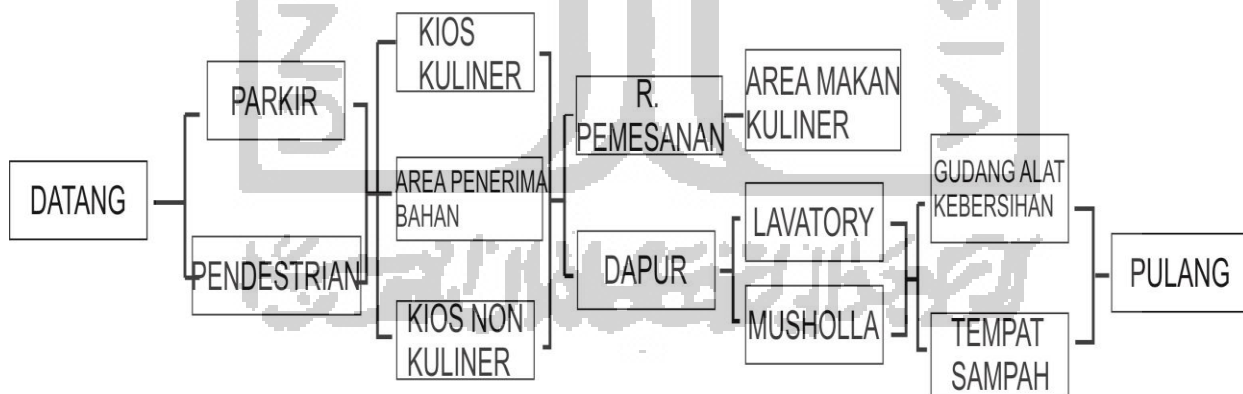
### 3.6 Analisis Alur Pengguna

Beberapa aktivitas alur kegiatan di Taman Kuliner Condongcatur dilakukan oleh para pengguna Taman Kuliner. Terdapat ada beberapa alur pengguna taman kuliner diantaranya adalah :

Pedagang, pengguna ruang publik, pengunjung dan pengelola.

#### 3.6.1 Analisis Pedagang

Analisis pola perpindahan antar ruang dan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna taman kuliner yang akan melakukan kegiatan, antara lain :

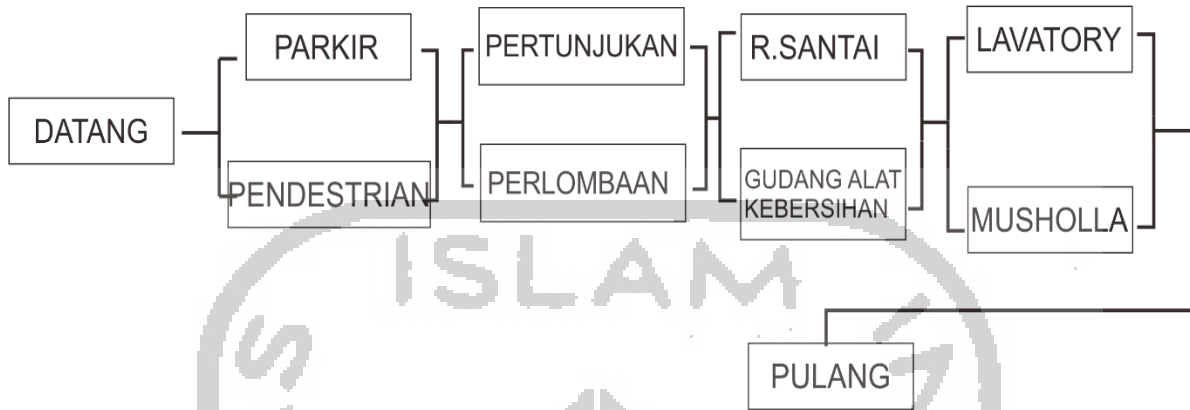


Tabel 3. 9 Alur Aktivitas Pedagang

Sumber : Penulis, 2019

### 3.6.2 Analisis Pelaku Kegiatan Ruang Publik

Berikut analisis pola atau alur perpindahan ruang dan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna ruang publik, antara lain :

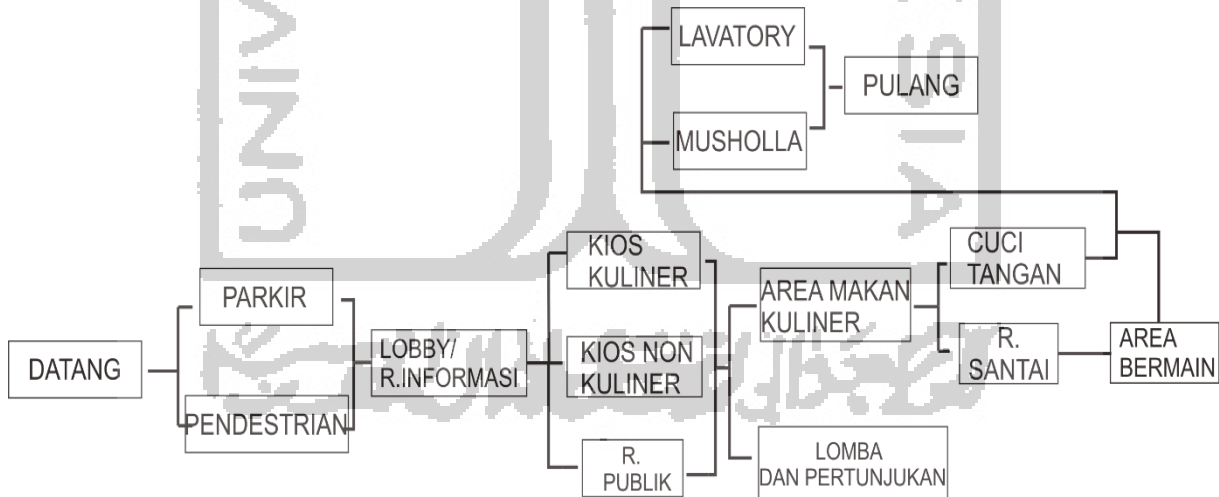


Tabel 3. 10 Alur Pelaku Kegiatan Ruang Publik

Sumber : Penulis, 2019

### 3.6.3 Analisis Pengunjung

Berikut analisis atau alur perpindahan ruang dan kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung berdasarkan data dan analisis pengguna :

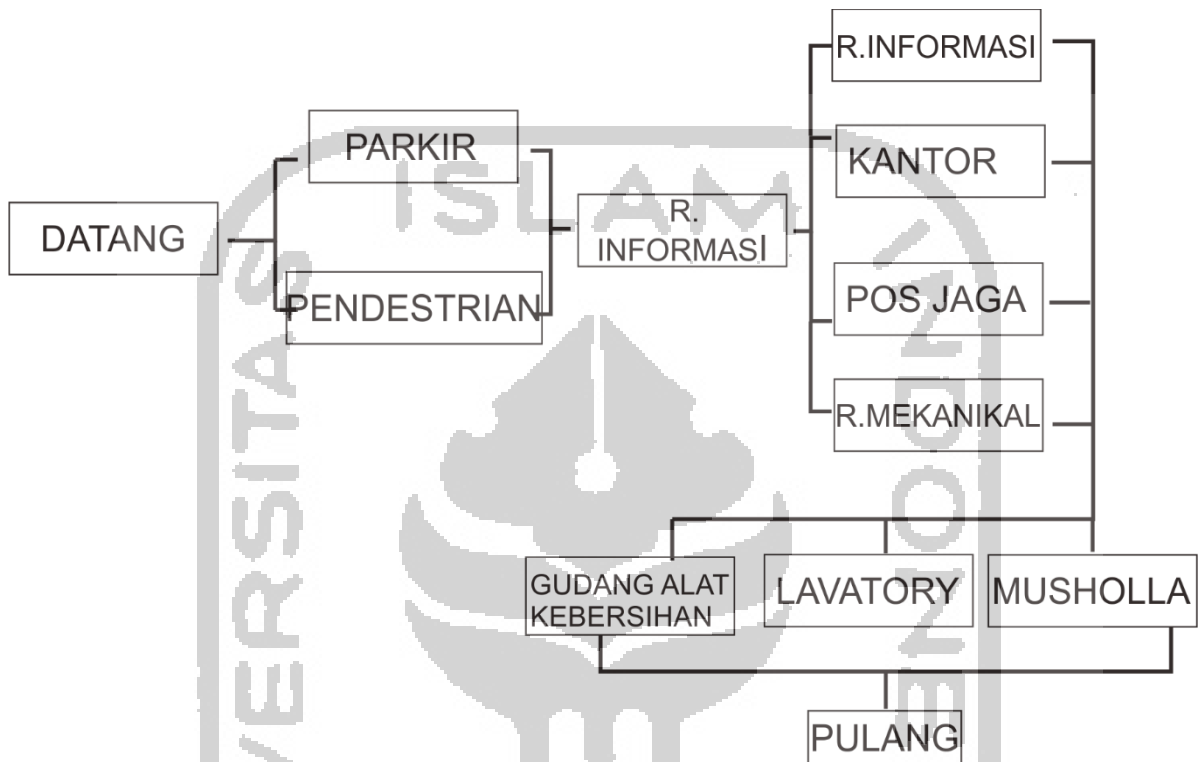


Tabel 3. 11 Alur Pengunjung

Sumber : Penulis, 2019

### 3.6.4 Analisis Pengelola

Berikut analisis atau alur perpindahan ruang dan kegiatan yang dilakukan oleh pengelola berdasarkan data dan analisis pengguna :

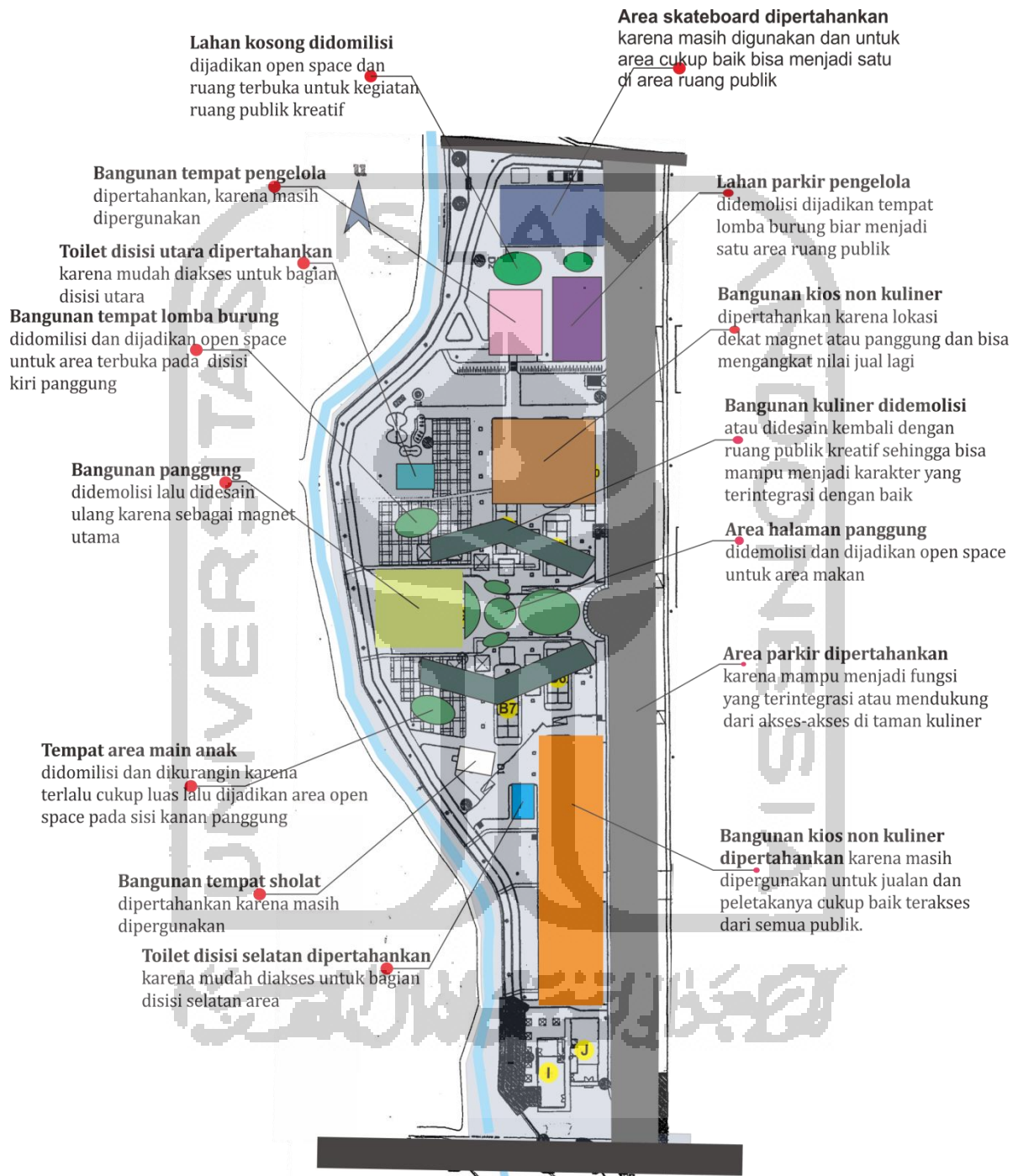


Tabel 3. 12 Alur Pengelola

Sumber : penulis, 2019

### 3.7 Tanggapan Desain Perancangan Pada Eksisting Bangunan

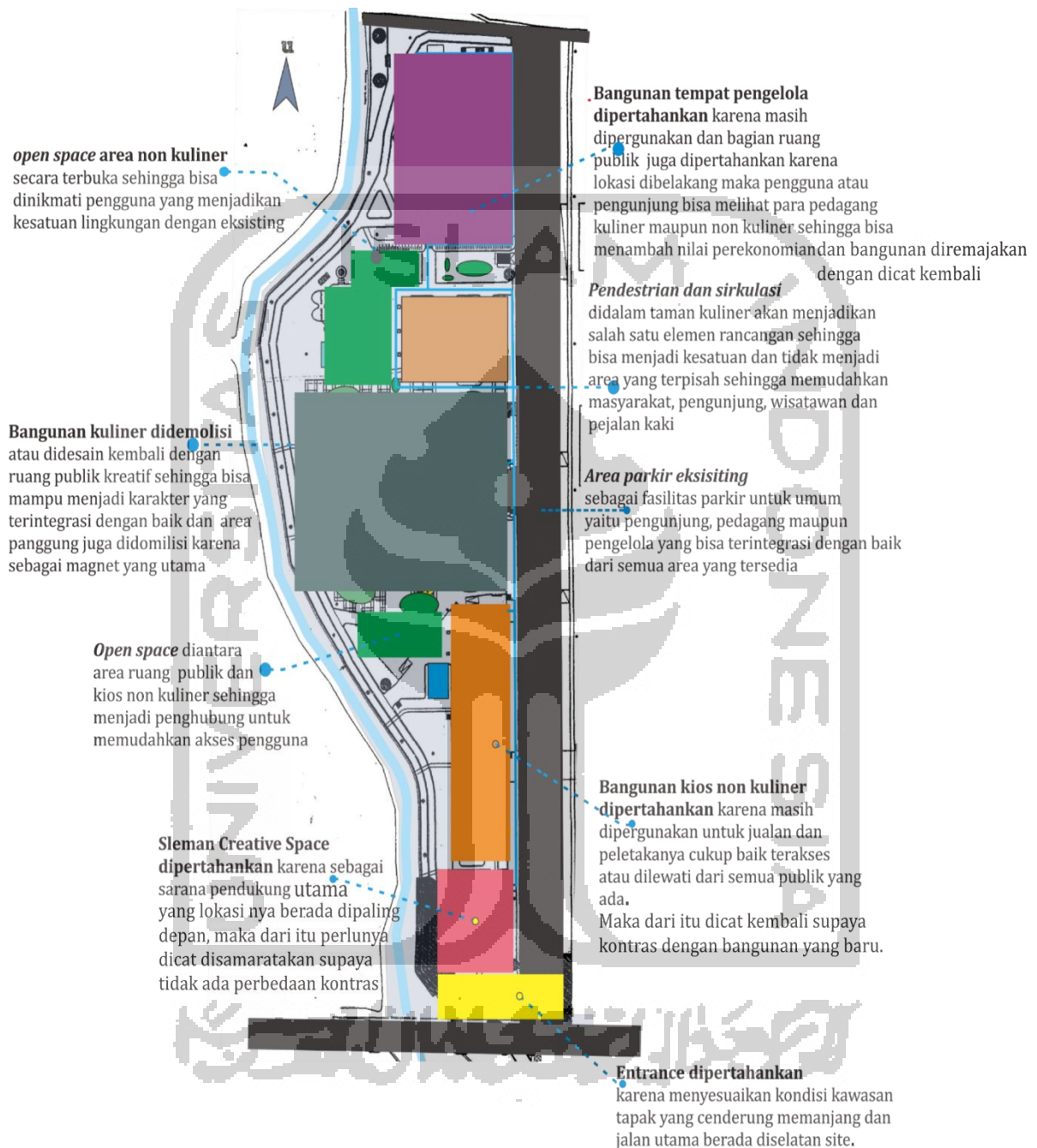
Berikut ini alur atau gambaran yang terkait tanggapan desain pada bangunan eksisting di lokasi Taman Kuliner Condongcatur :



Gambar 3. 6 Analisis Site

Sumber : Penulis, 2019

Berikut gambaran hasil respon atau tanggapan site rancangan desain bangunan pada eksisting di lokasi perancangan Taman Kuliner yang menjadi pada site perancangan :



Gambar 3. 7 Tanggapan Site Desain Perancangan

Sumber : Penulis, 2019

### 3.8 Analisis Pengguna Kuliner dan Ruang Publik

Berdasarkan dari fungsi pada bangunan dan juga kegiatan pengguna bangunan dalam Taman Kuliner dan Ruang Publik maka analisis kebutuhannya memiliki ruang yang berdasarkan aktivitas pengguna dan program kebutuhan ruang dalam Taman Kuliner dan Ruang Publik sebagai contoh berikut ini :

No.	Pengguna	Alur Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1.	Pedagang Kuliner	Memikirkan kendaraan	Ruang parkir
		Berjalan kaki	Jalur Pedestrian
		Membuka kios jualan	Ruang berjualan
		Memasak	Dapur
		Menerima pesanan	Ruang pemesanan
		Melayani pembayaran	Ruang pembayaran
		Menerima bahan dan barang	Ruang penerima alat dan bahan
		Belanja kebutuhan sembako	Minimarket
		Memebersihkan kios	Gudang alat kebersihan
		Membuang sampah	Tempat sampah
		Beribadah	Mushola
		Buang air/toliet	Lavatory
	<b>Pengguna</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>
2.	Pelaku Kegiatan Ruang Publik	Berjalan kaki	Jalur pedestrian
		Berlatih	Ruang Workshop
		Melakukan pertunjukan	Ruang pertunjukan
		Melakukan perlombaan	Ruang perlombaan
		Menyimpan alat	Gudang alat
		Beristirhat	Ruang santai
		Beribadah	Mushola
Buang air	Lavatory		
	<b>Pengguna</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>
3.	Pengunjung	Parkir kendaraan	Ruang parkir
		Berjalan	Jalur pedestrian
		Mencari informasi kuliner dan ruang publik	Ruang informasi
		Pesan makanan dan	Ruang area makan

		menikmati makanan	
		Cuci tangan	Ruang cuci tangan
		Menonton pertunjukan	Ruang pertunjukan
		Menonton perlombaan	Ruang perlombaan
		Bersantai	Ruang/area duduk
		Bermain	Taman bermain
		Aktivitas	Kebutuhan ruang
		Beribadah	Mushola
		Toilet	Lavatory
	<b>Pengguna</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>
4.	Pengelola	Parkir kendaraan	Ruang parkir
		Administrasi penyewa kios dan ruang publik	Ruang kantor
		Menyediakan informasi	Ruang informasi
		Membersihkan kios kuliner dan ruang publik	Gudang alat kebersihan
		Perawatan alat mekanikal dan elektrikal	Ruang mekanikal dan elektrikal
		Menjaga keamanan area kuliner dan ruang publik	Pos jaga
		Beristirahat	Ruang pegawai
		Beribadah	Mushola
		Toilet	Lavatory

Tabel 3. 13 Analisis Kegiatan Pengguna

Sumber : Penulis, 2019

### 3.8.1 Hubungan Antar Ruang

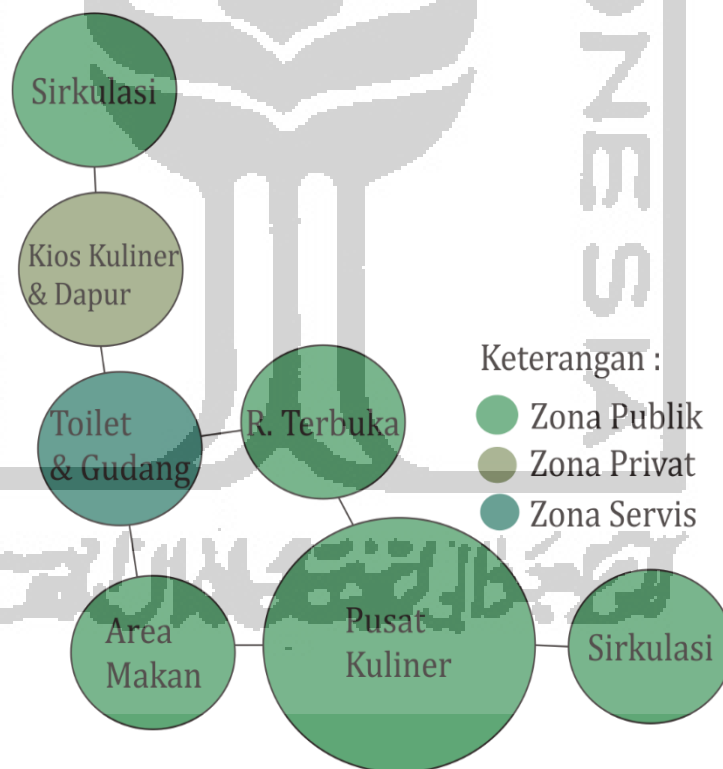
Dari data ruangan yang diperoleh maka dapat disusun diagram ruang serta menunjukkan hubungan antar ruang yang dapat memiliki hubungan langsung maupun tidak langsung, berikut contoh gambaran hubungan antar ruang pada perancangan Taman Kuliner Condongcatur khususnya area kuliner dan *amphitheatre* :





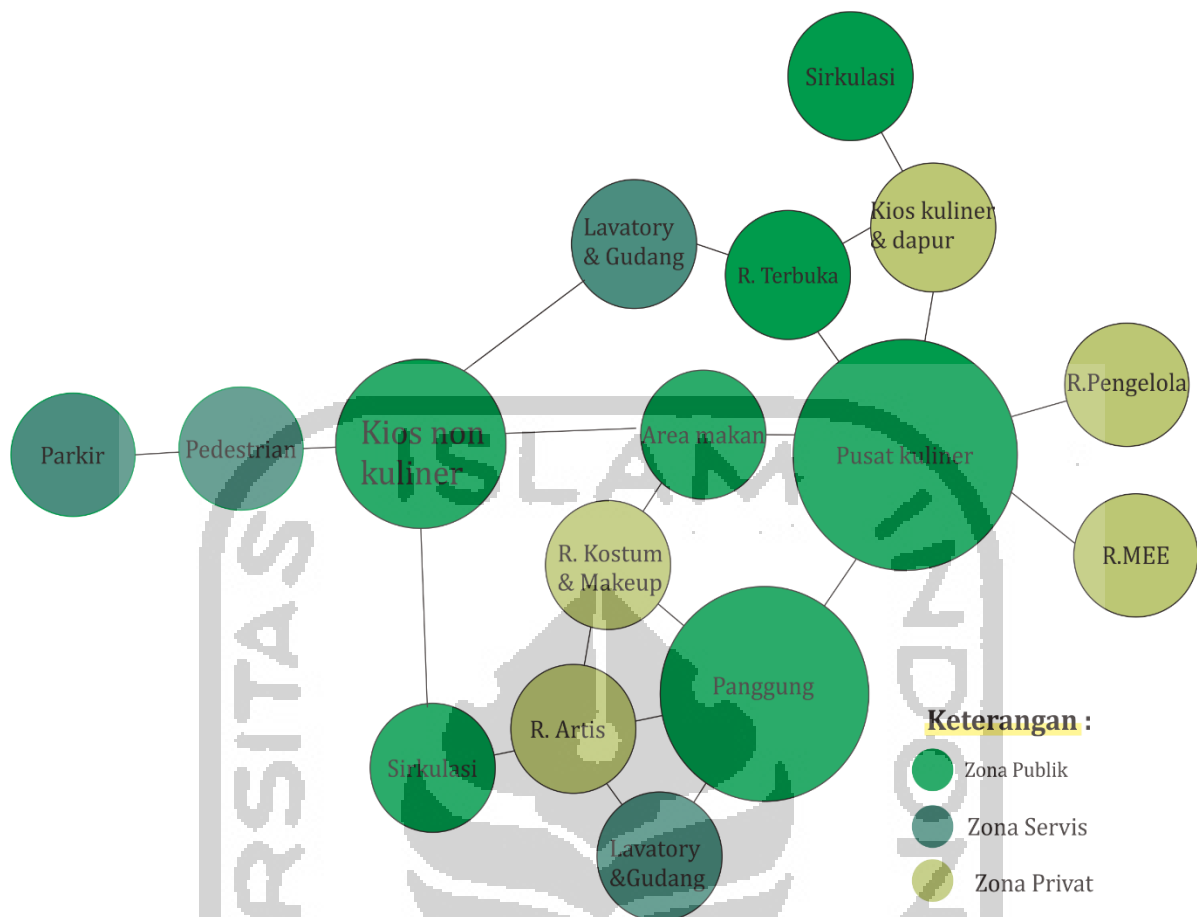
Gambar 3. 8 Hubungan Ruang *Amphiteater*

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 3. 9 Hubungan Ruang Kuliner

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 3. 10 Organisasi Hubungan Antar Ruang Kawasan Perancangan

Sumber : Penulis, 2019

### 3.9 Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang pada perencanaan dan perancangan taman kuliner mengacu pada standar besaran yang sudah ada. Tetapi adapun rujukan standar besaran ruang yang digunakan yaitu :

- a. Neufert Architect Data (NAD)
- b. Architect Handbook (AH)

Analisis ini di dapatkan dari aktivitas yang dilakukan pada perancangan-perancangan *Tourim and Culinary Center*, dari aktivitas tersebut dapat atau bisa menghasilkan ruang - ruang apa saja yang dibutuhkan untuk fungsi bangunan yang akan diimplemetasikan pada perancangan *Tourims and culinary Center*. Kebutuhan ruang yang akan dirancang ini mengacu pada kebutuhan-kebutuhan ruang standar yang sudah ada.

Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	Luas Total
<b>Panggung Hiburan</b> (Amitheatre)	R. Artis	10 orang	Standar gerak 1,208 m <sup>2</sup>	12,8 m <sup>2</sup>	<b>Total = 12,8 m<sup>2</sup></b>
	R. Kostum & Makeup	10 orang	Standar gerak 1,208 m <sup>2</sup>	12,8 m <sup>2</sup>	<b>Total = 12,8 m<sup>2</sup></b>
	Panggung	20 Orang	2,23 m <sup>2</sup> Sirkulasi 40%	67 m <sup>2</sup> + 40%	<b>Total = 8 m<sup>2</sup></b>
	Toilet	1 Pria 1 Wanita	Standar gerak 1,208 m <sup>2</sup> Ukuran Closet Duduk 66,0 cm x 37,0 cm	2 m <sup>2</sup> /Unit	<b>Total = 8 m<sup>2</sup></b>
<b>Kuliner</b> (Tipe Foodcourt)	Tempat pemesana n + kasir	1 orang	Standar gerak 2,25 m <sup>2</sup> /orang+furnit ure	2,25 m <sup>2</sup>	<b>Total 8,1 m<sup>2</sup> = 2.85x2.85/ki os 40 kios = 8,1 m<sup>2</sup> x 40 = 324 m<sup>2</sup></b>
	Dapur	2 Orang	2x3 = 6 m <sup>2</sup> + sirkulasi	6 m <sup>2</sup>	
	R. Makan (Foodcour t)	250 Orang untuk 1 area	Standar 2,5 x 2 = 5 m <sup>2</sup> + sirkulasi 1 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup> /4 Orang	<b>Total = 375 m<sup>2</sup></b>
	Area Cuci Tangan	4 Unit untuk 1 area	Standar 2 x 1,150 = 2,3 m <sup>2</sup> + sirkulasi 0,46 m <sup>2</sup>	2,76 m <sup>2</sup> / 1 unit	<b>Total = 11,04 m<sup>2</sup></b>
	Toilet	2 Ruang wanita dan laki- laki	Standar 3,2 x 3,15 = 10,08 m <sup>2</sup> + Sirkulasi 2 m <sup>2</sup>	12,1 m <sup>2</sup> /4 unit	<b>Total = 2 unit x 12,1 = 24,2 m<sup>2</sup></b>
<b>Non Kuliner</b> (campuran)	Kios	4 orang/ki os	Standar 2,5 x 2 = 5 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup> /kio s dan 4 orang	<b>Total = 9 m<sup>2</sup> = 3 x 3/kios 80 kios = 9 m<sup>2</sup> x 80 = 720 m<sup>2</sup></b>
	R.	15 Orang	Standar gerak 7,04	111	<b>Total = 111</b>

<b>Fasilitas Pelayanan</b>	Pengelola		m <sup>2</sup> /orang+Furniture	m <sup>2</sup>	<b>m<sup>2</sup></b>
	Mushola	- Ruang sholat - 2 ruang wudhu Kapasitas 15 orang	-Satandar gerak 1,15 m <sup>2</sup> /orang - Standar gerak 0,8 m <sup>2</sup> /orang	-41 m <sup>2</sup> - 24 m <sup>2</sup>	<b>Total = 65 m<sup>2</sup></b>
	R.MEE	Kapasitas 5 orang	Standar gerak 8,4 m <sup>2</sup> /orang	42 m <sup>2</sup>	<b>Total = 42 m<sup>2</sup> (8 x 5, 25)</b>
	Parkir	-Motor = 80 unit -Mobil = 30 unit -Parkir bus 3 unit -Parkir sepeda = 50 unit	-Standar gerak 1,92 m <sup>2</sup> / unit -Standar gerak 18 m <sup>2</sup> /unit -Standar gerak 51 m <sup>2</sup> /unit -Standar gerak 0,9 m <sup>2</sup> /unit	-153 m <sup>2</sup> -540 m <sup>2</sup> -153 m <sup>2</sup> -45 m <sup>2</sup>	<b>Total = 891 m<sup>2</sup></b>
	R. Ticketing	2 Orang	Standar gerak 1,8 m <sup>2</sup> /orang	3,6 m <sup>2</sup>	<b>Total = 3,6 m<sup>2</sup> (1,8 x 2)</b>
	Toilet	8 unit Wanita, 8 unit Pria	-Standar gerak 1,208 m <sup>2</sup> /orang, ukuran Closet jongkot 66.0 cm x 10 cm	4 m <sup>2</sup> /unit	<b>Total = 4 m<sup>2</sup> x 16 unit = 64 m<sup>2</sup></b>
Permainan Anak-anak	Area Permainan	20 x 30 m <sup>2</sup>	600 m <sup>2</sup>	<b>Total = 600 m<sup>2</sup></b>	

Tabel 3. 14 Besaran Ruang

Sumber : Penulis, 2019

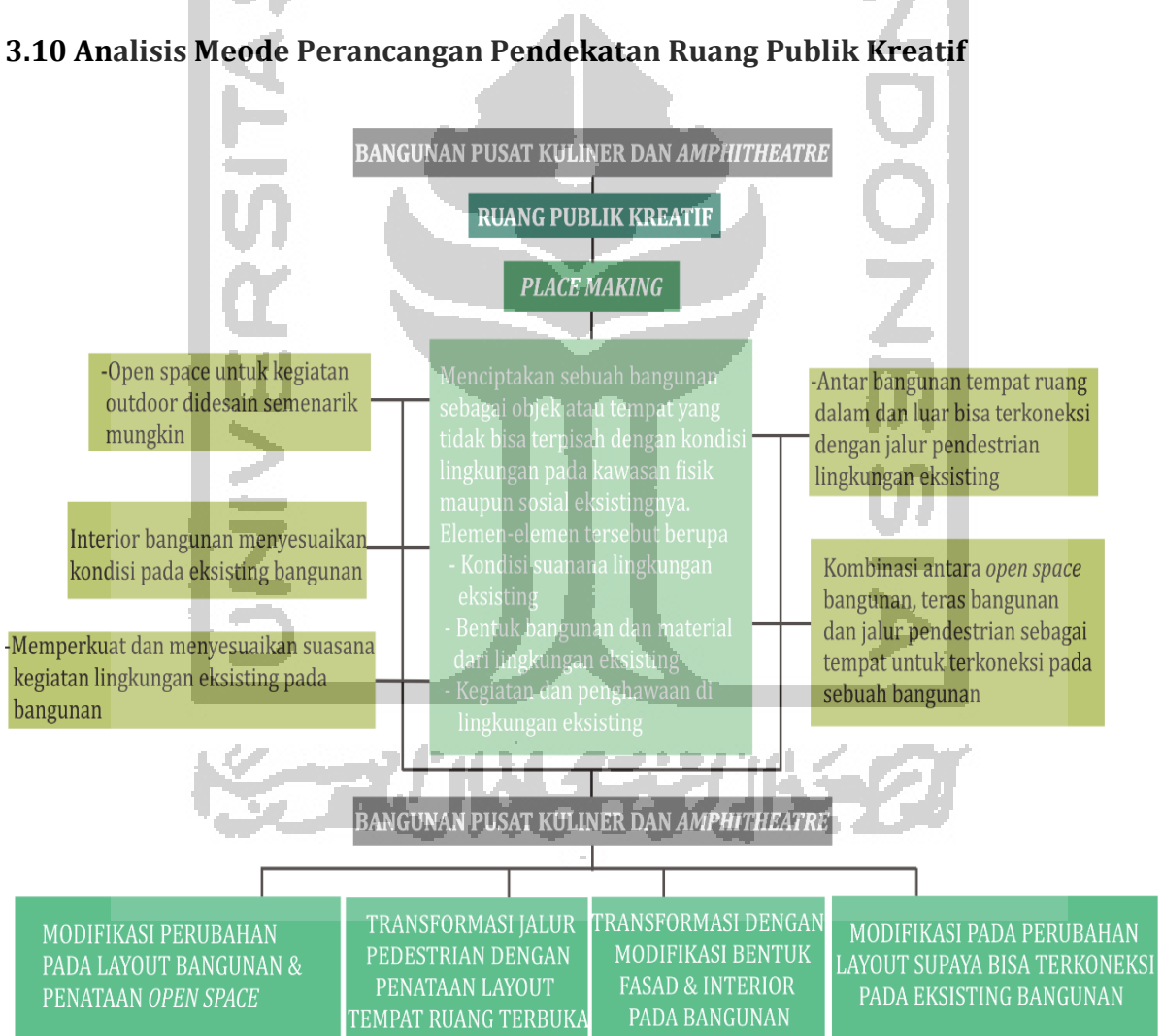
### 3.9.1 Total Besaran Ruang

No.	Fungsi	Luas Total
1.	Kuliner	734,24 m <sup>2</sup>
2.	<i>Amphitheatre</i>	41,6 m <sup>2</sup>
3	Kios non kuliner	720 m <sup>2</sup>
4	Fasilitas Pelayanan	1.176,6 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>		<b>2.672,44 m<sup>2</sup></b>

Tabel 3. 15 Total Besaran Ruang

Sumber : Penulis, 2019

### 3.10 Analisis Metode Perancangan Pendekatan Ruang Publik Kreatif

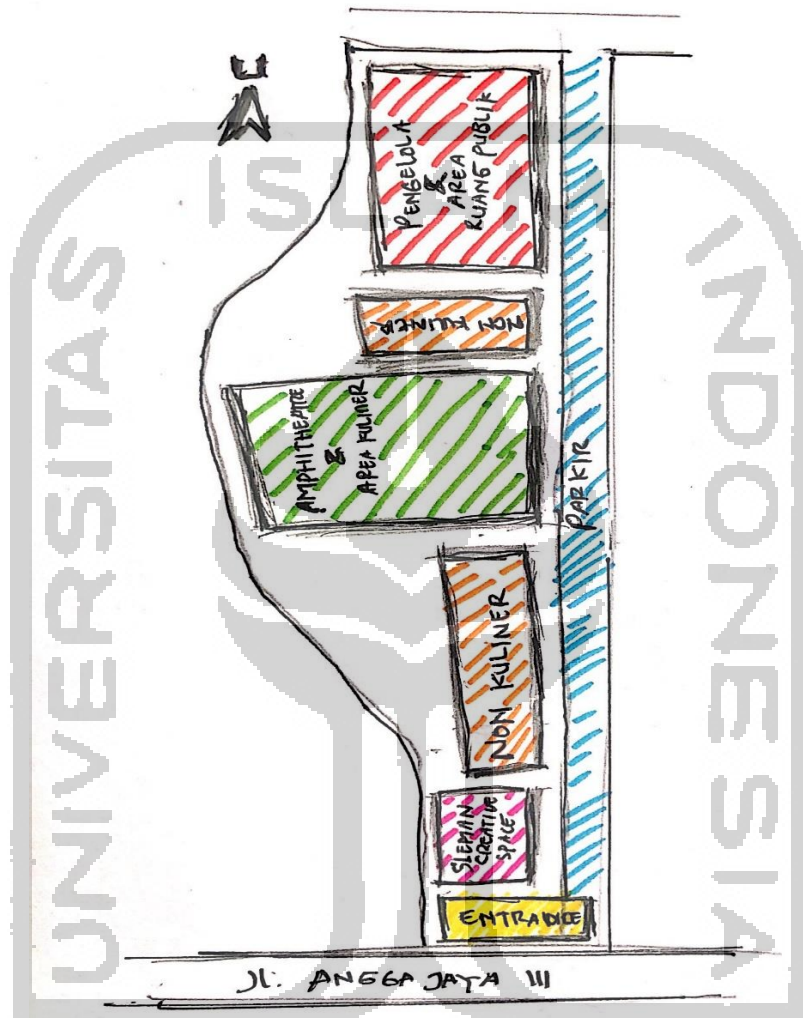


Tabel 3. 16 Peta Metode Perancangan Ruang Publik Kreatif

Sumber : Penulis, 2019

### 3.11 Zonasi

Zonasi pada makro dan mikro dibentuk berdasarkan respon terhadap kondisi pada tapak, yang mana setiap dari perletakan zonasi dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas para pengunjung maupun pedagang.

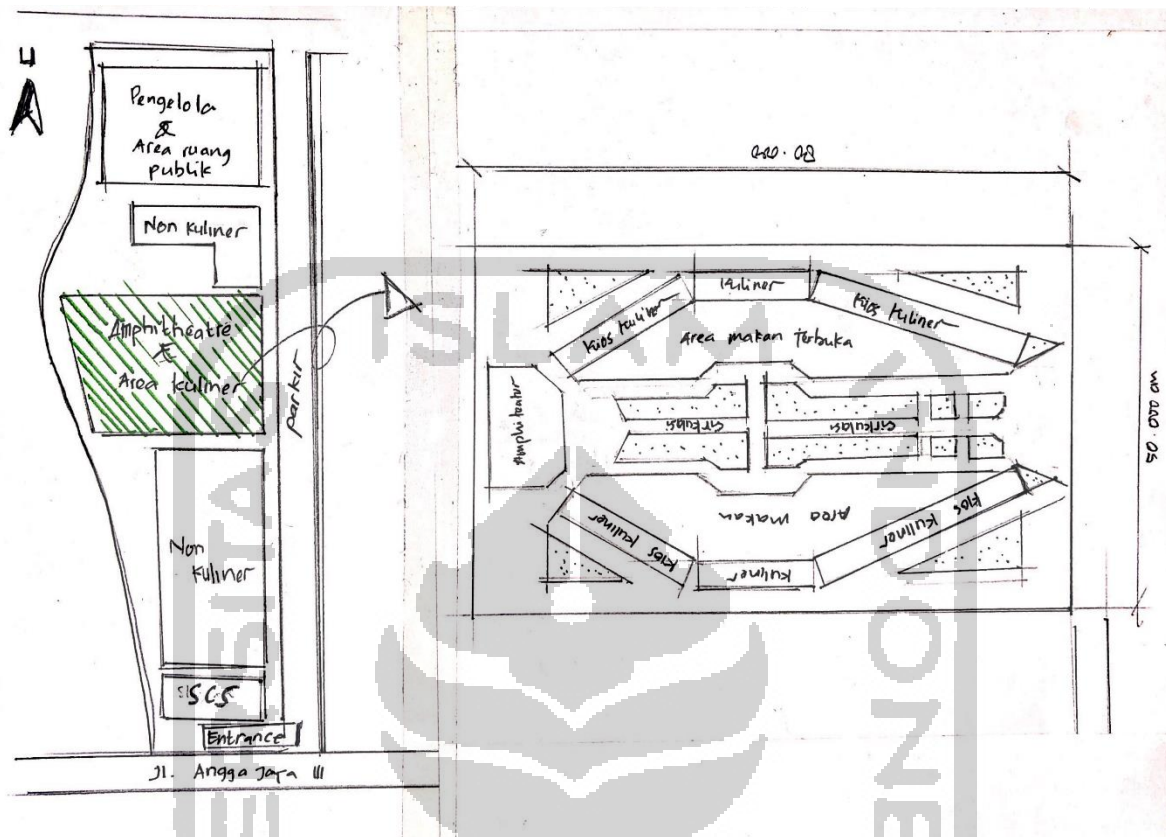


Gambar 3. 11 Zonasi Makro Kawasan

Sumber : Penulis, 2019

### 3.11.1 Alternatif Denah

#### 1. Alternatif Denah 1

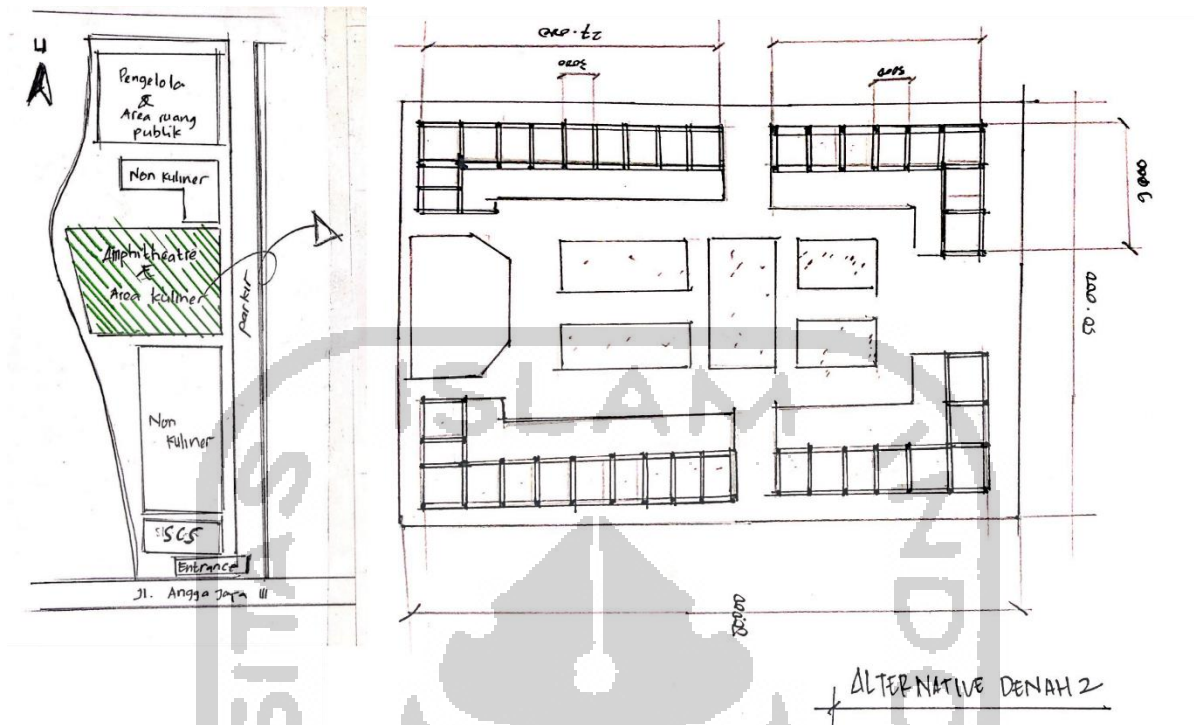


Gambar 3. 12 Zonasi Alternatif denah Mikro Site Perancangan

Sumber : Penulis, 2019

Pada alternatif denah 1 yang memiliki kapasitas kios kuliner sejumlah 36, dari gambar denah terlihat memiliki sirkulasi berpola grid cukup baik bisa terintergrasi atau terkoneksi antar bangunan.

## 2. Alternatif Denah 2



Gambar 3. 13 Zonasi Alternatif Denah Makro Site Perancangan

Sumber : Penulis, 2019

Lalu pada alternatif denah yang ke 2 hampir sama memiliki jumlah kios yang berjumlah 34 kios kuliner, juga memiliki sirkulasi layout yang berpola grid menyesuaikan pada pola grid kawasan. Tetapi pada gambar ini terlalu banyak gubahan massa bangunan jadi kurang mempunyai terintegrasi kurang sesuai.

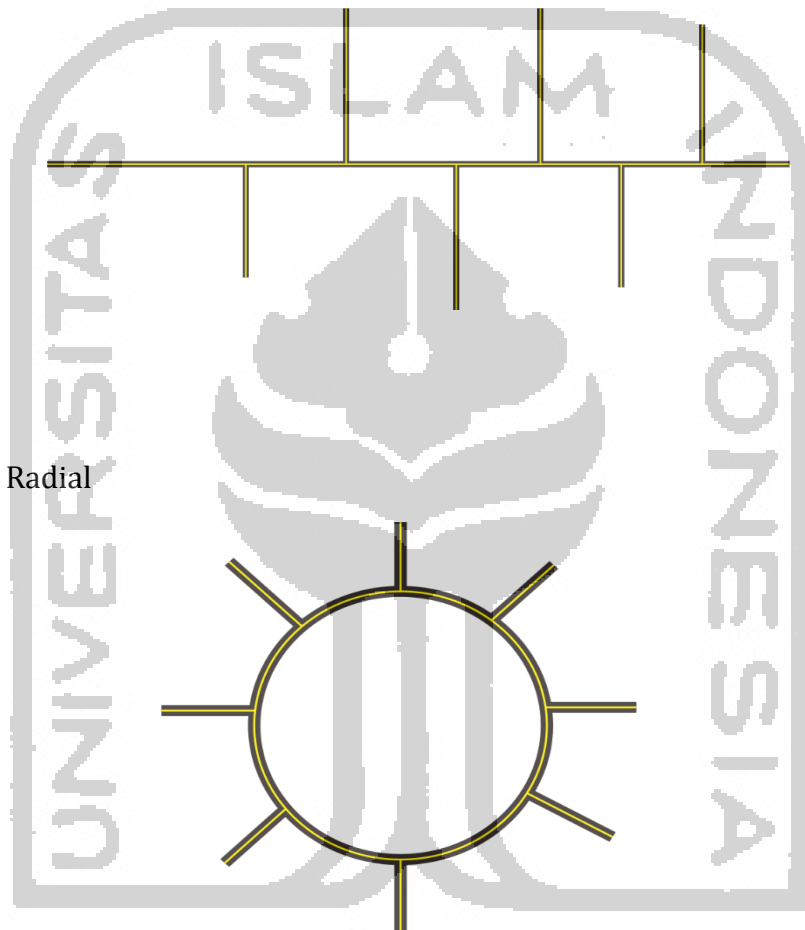
Kesimpulan dari 2 alternatif denah semua mempunyai karakter sirkulasi berpola grid yang sama dan mempunyai kapasitas jumlah kios kurang lebih hampir sama, tetapi pada gambar denah nomor 2 terlalu banyak gubahan massa yang menjadikan bangunan terlihat banyak. Denah nomor 1 cukup baik mempunyai 2 gubahan bangunan dan bisa menjadikan terintegrasi antar pedagang dan pembeli dengan baik, jadi yang dipakai untuk perancangan denah alternatif nomor 1.



### 3.12 Analisis Sirkulasi Bangunan Eksisting

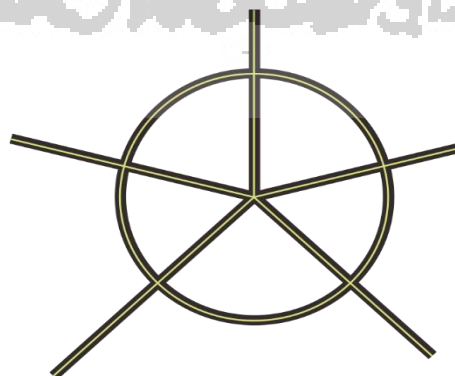
Ruang-ruang pada sebuah area kondisi eksisting taman kuliner terbentuk sesuai dengan bentuk dan morfologi dari kawasan atau site perancangannya. Pola morfologi yang umum pada area taman kuliner adalah :

A. Linear

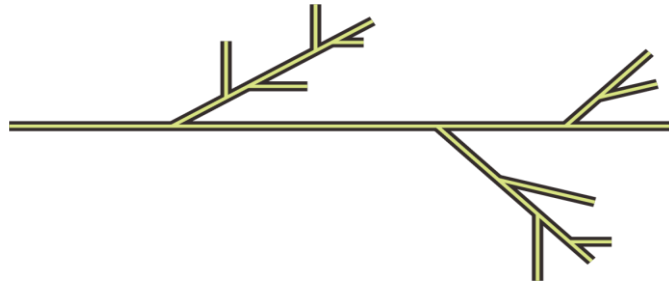


B. Radial

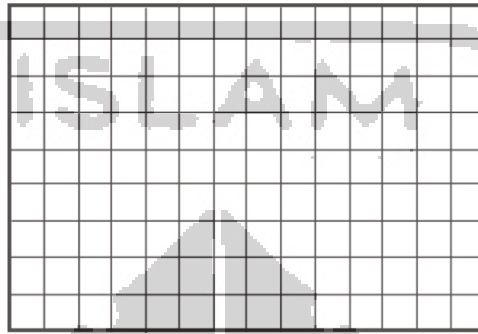
C. Konsentrik



D. Branch

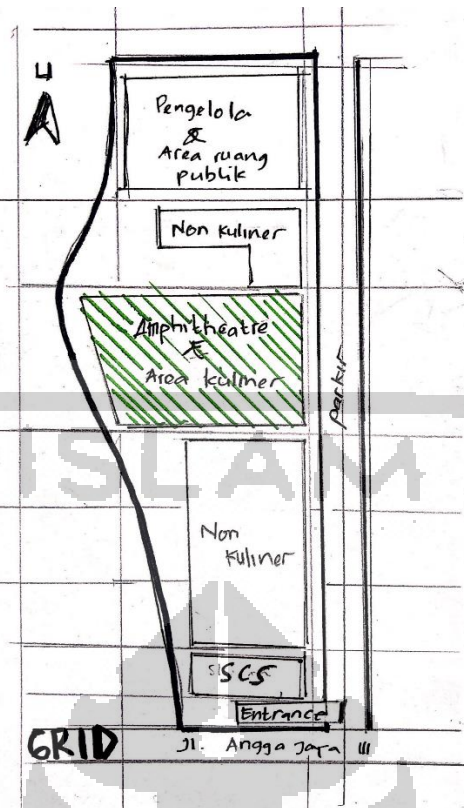


#### E. Grid



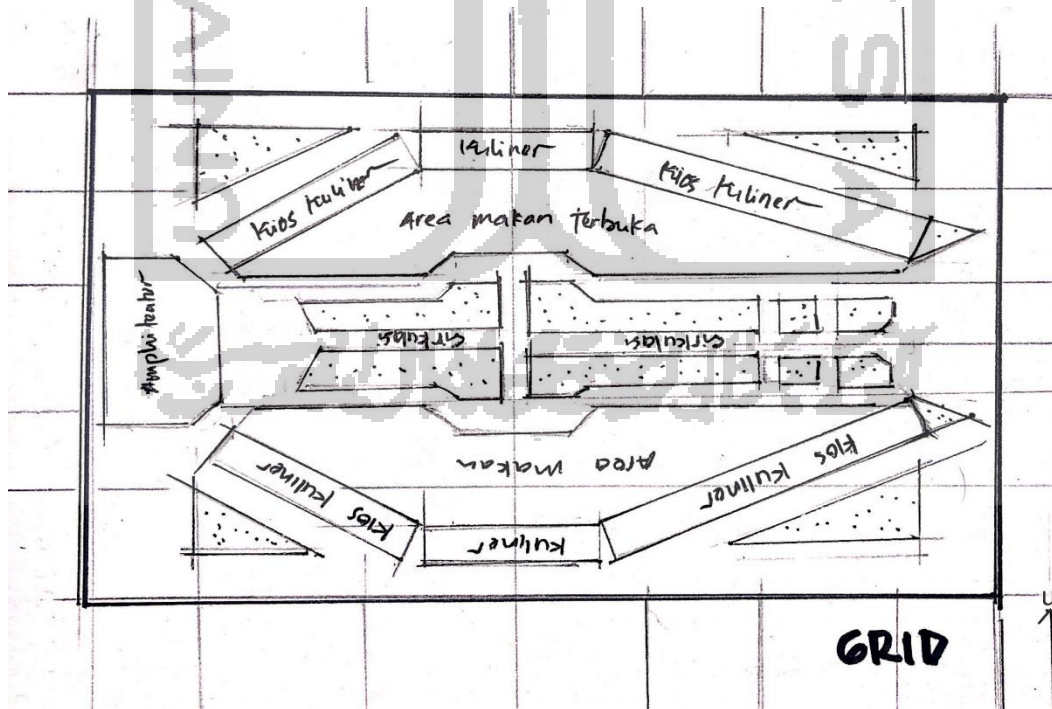
Gambar 3. 14 Pola Morfologi Tata Massa Bangunan  
Sumber : Siska Soekanti, 2018 dan diedit penulis, 2019

Dari hasil Zonasi yang telah ditentukan pada kawasan, maka dihasilkan sebuah sirkulasi tata massa bangunan eksisiting dari analisis yang mempunyai alternatif pola grid dan radial. Dilihat dari zonasi maka dihasilkan penataan tata massa bangunan eksisiting kawasan yang berpola **grid** dan untuk area perancangan berpola **grid** maupun **radial**, yang terdapat satu bangunan atau magnet utama di tengah area kuliner dan beberapa bangunan lalu menyebar disekelilingnya. Hal ini dikarenakan agar dapat menghasilkan orientasi bangunan yang mengarah ke tengah sebagai respon terhadap kondisi view. Seluruh pusat kegiatan juga di arahkan ke arah tengah supaya semua bisa terkoneksi maupun terintegrasi dari bangunan kios kuliner, *amphitheatre* dan ruang publik. Sehingga semua orang pedagang maupun pengunjung bisa mengaksesnya satu sama lain.



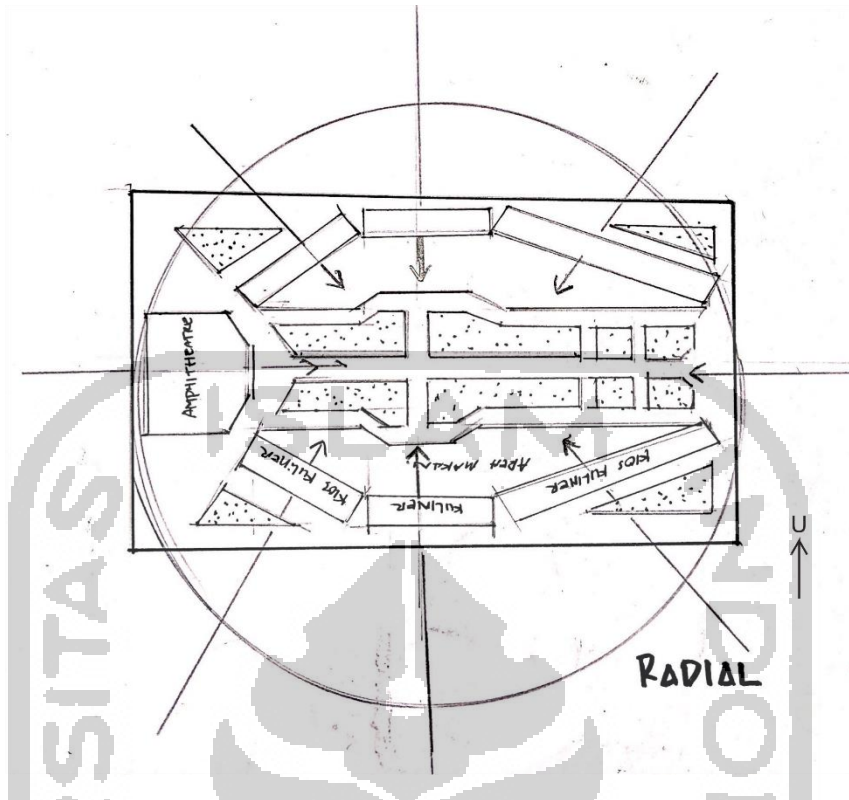
Gambar 3. 15 Sirkulasi Eksisting Pola Grid

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 3. 16 Sirkulasi Perancangan Pola Grid

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 3. 17 Sirkulasi Perancangan Pola Radial

Sumber : Penulis, 2019

Perancangan pada *Tourism adn Culinary Center* terletak di Condongcatur khususnya di taman kuliner condongcatur, perancangan ini menekankan ruang terbuka kreatif dan terintegrasi dengan baik antar pedagang dan pengunjung. *Open space* dan *apmhitheatre* sebagai magnet tujuan utama untuk menikmati kuliner pada site ini pengunjung diarahkan atau dipusatkan ke arah sana. Maka dari itu , dari dua jenis pola sirkulasi yang sebagai preseden yang dipaparkan, maka yang paling sesuai untuk diterapkan dan menyesuaikan pola sirkulasi pada eksisting kawasan maka pada perancangan ini adalah pola **grid**.

### 3.13 Analisis Transformasi Kondisi Bangunan dan Lingkungan Eksisting di Taman Kuliner

Bentuk penerapan dari transformasi bangunan dan lingkungan eksisting pada massa bangunan yang mengikuti suasana dan karakteristik jenis-jenis sebagai berikut :

1. Mentransformasikan kegiatan kuliner pada area makan dengan jenis karakteristik yang bersifat publik dengan suasana massa yang terbuka

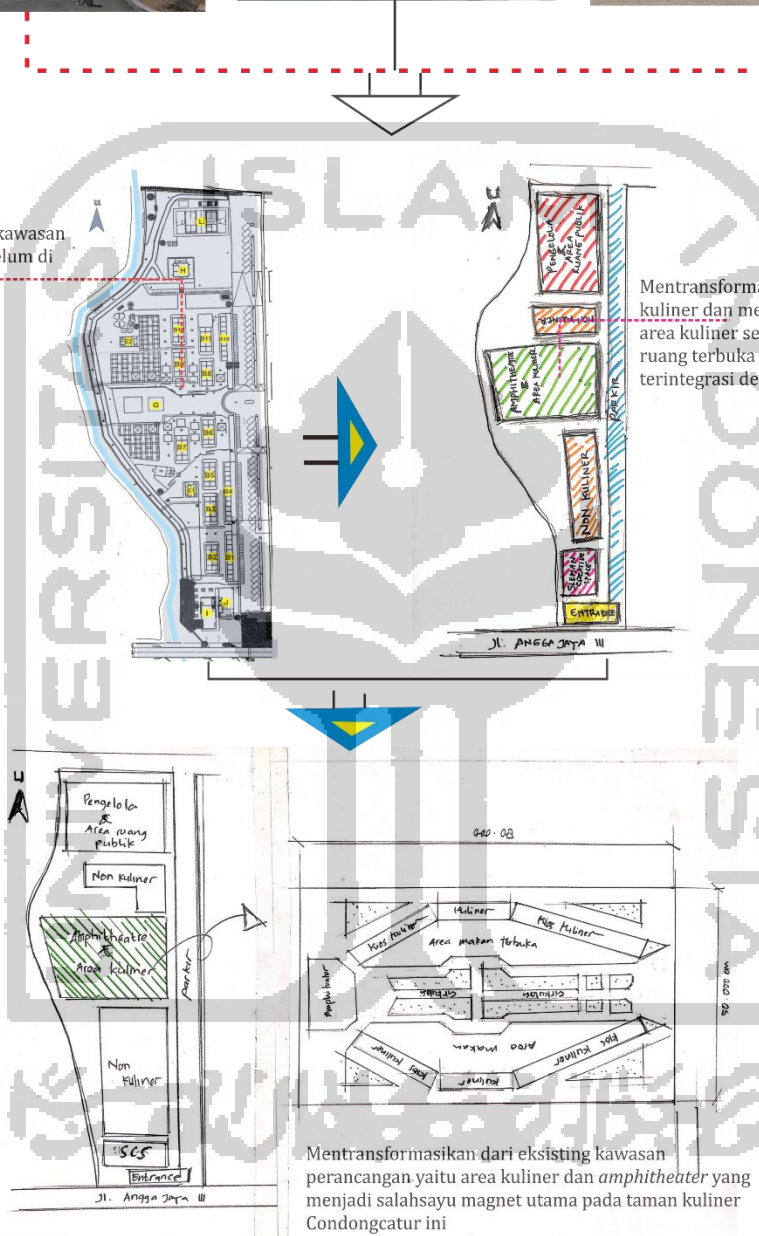
sehingga kegiatan bisa menjadi daya tarik yang baik dari luar bangunan sehingga bisa menciptakan ruang publik yang kreatif

2. Mentransformasikan kegiatan yang ada di amphitheatre dengan jenis pada karakteristik bersifat publik dengan suasana terbuka sehingga kegiatan mudah di lihat dan bisa menjadi daya tarik dari luar bangunan
3. Mentransformasikan open space atau ruang terbuka pada massa bangunan baru untuk mudah di akses maupun mengkonekan antar bangunan yang dirancang dengan suasana terbuka supaya bisa terintegrasi dengan baik



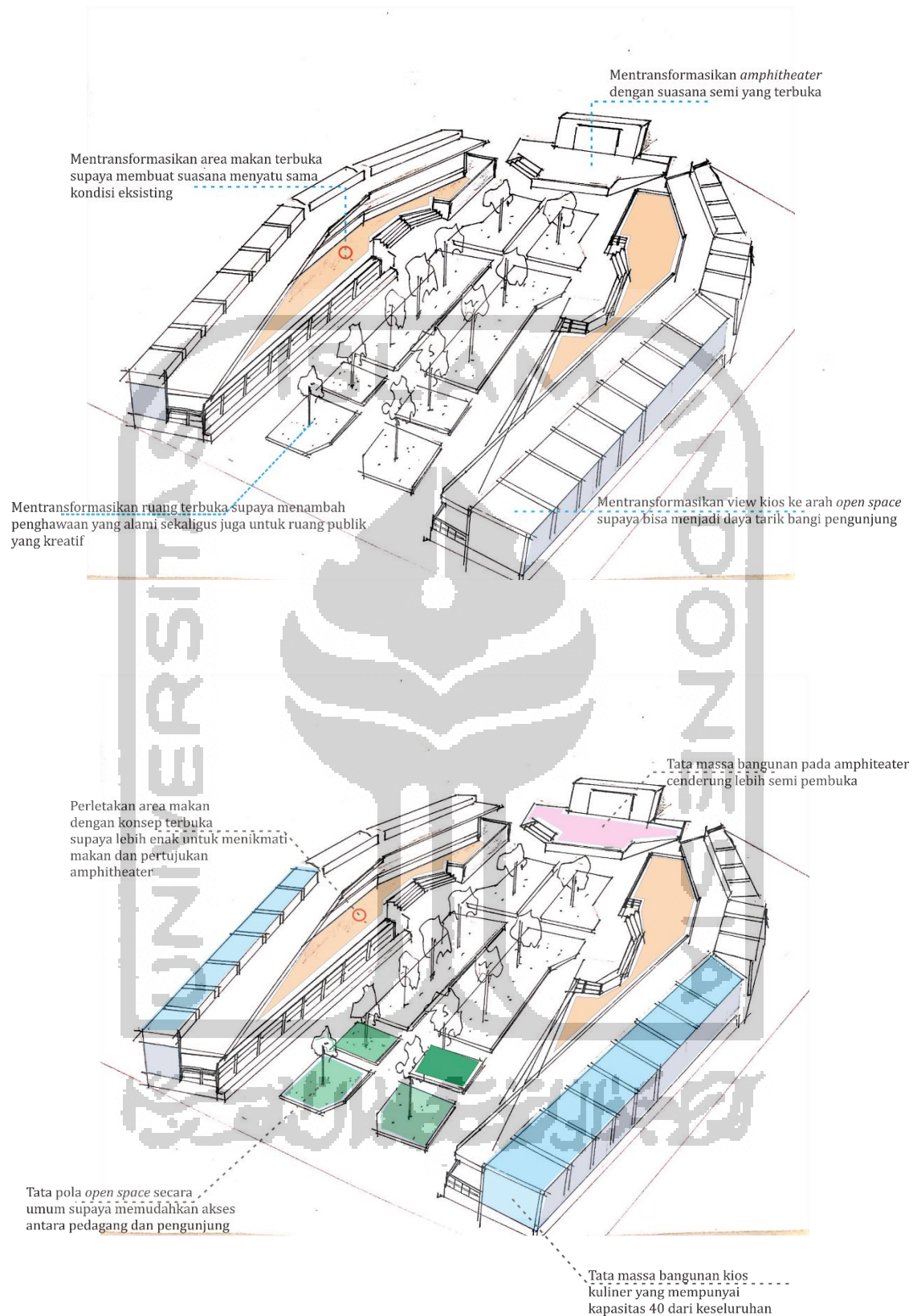


Kondisi siteplan pada kawasan Taman Kuliner yang belum di transformasikan



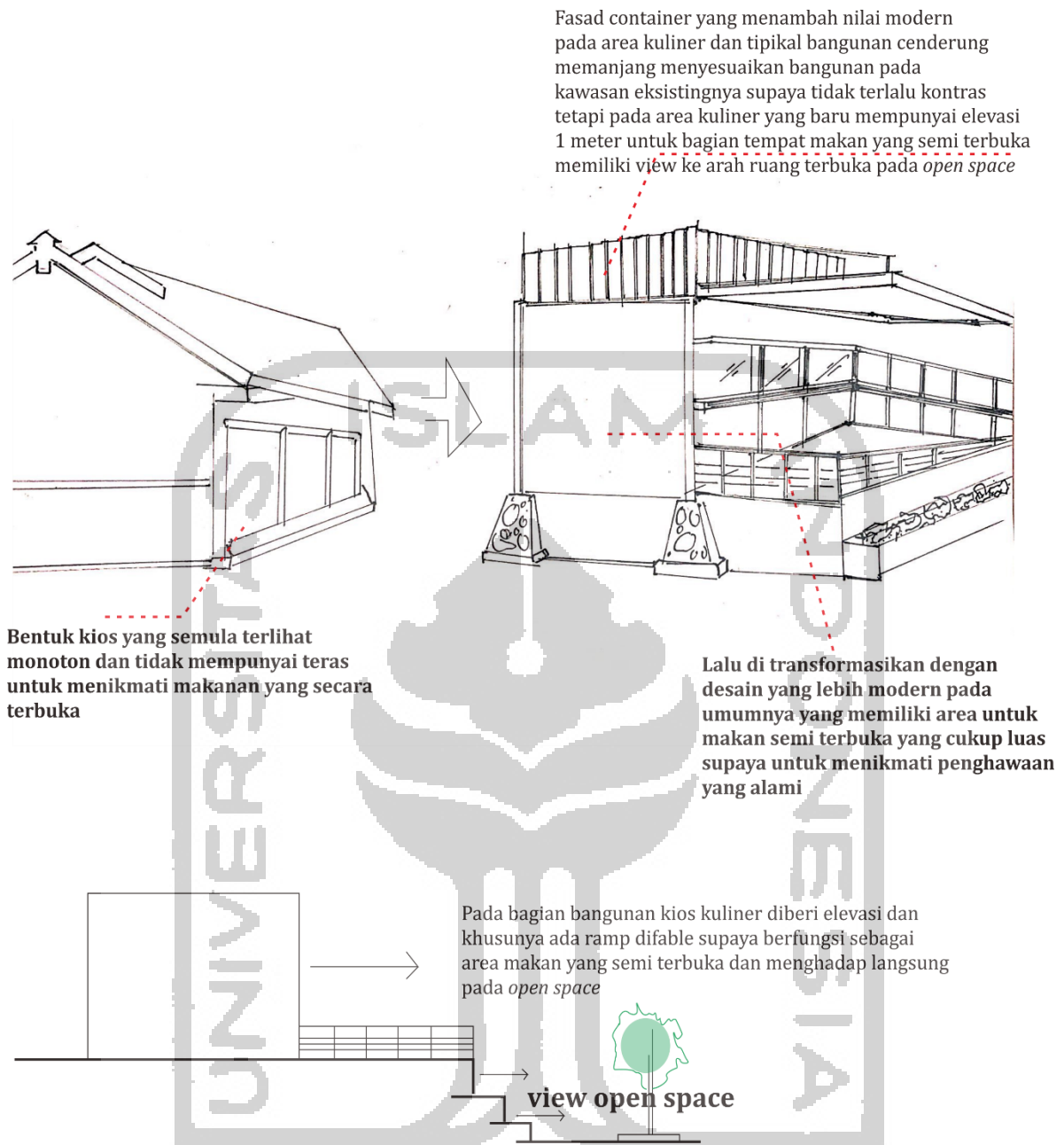
Gambar 3. 18 Analisis Transformasi Kawasan Eksisting Perancangan

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 3. 19 Analisis Transformasi Massa Bangunan dan Lingkungan Eksisting

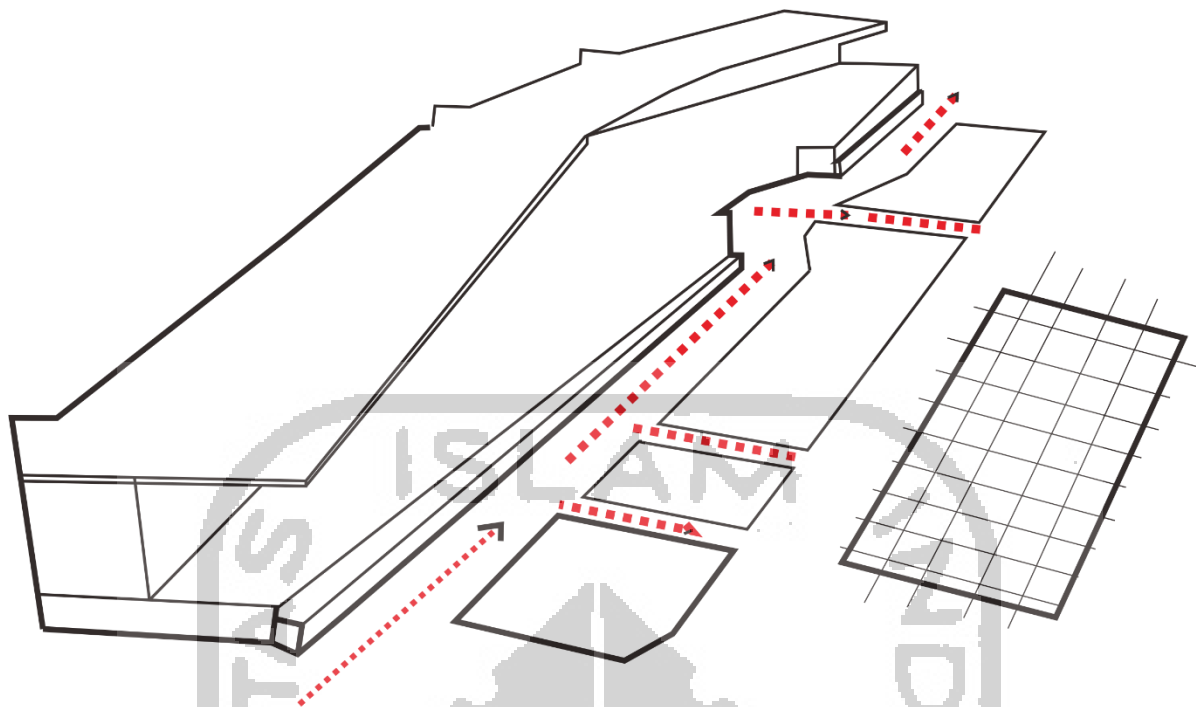
Sumber, Penulis 2019



Gambar 3. 20 Analisis Transformasi Bentuk Pada Eksisting Perancangan

Sumber : Penulis, 2019

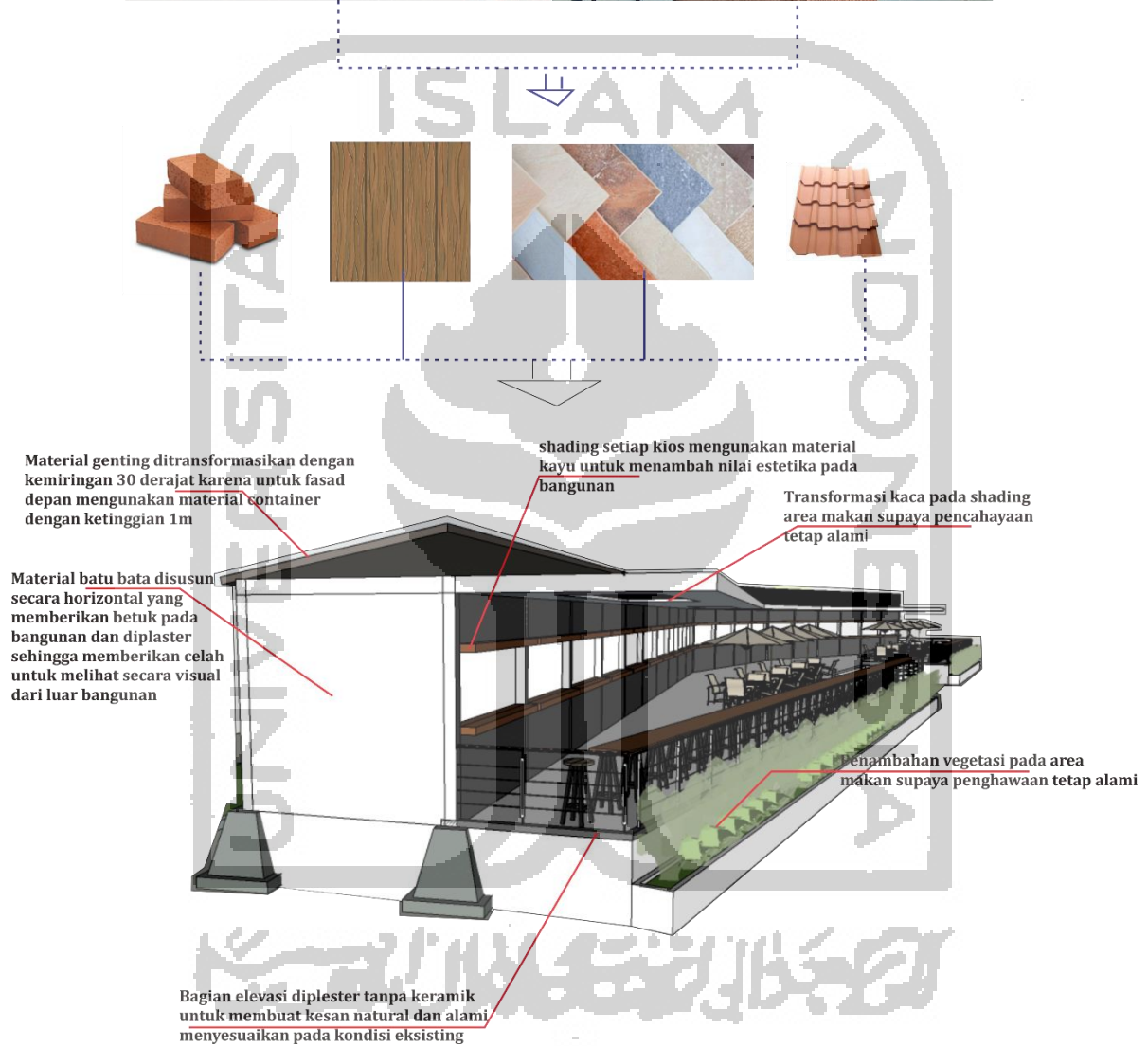




Sirkulasi area perancangan  
berpola grid karena menyesuaikan  
sama pola grid kawasan

Gambar 3. 21 Analisis Transformasi Pola Grid Eksisting Perancangan

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 3. 22 Analisis Transformasi Material Pada Bangunan Eksisting

Sumber : Penulis, 2019

Kesimpulan penerapan dari transformasi bentuk dan material bangunan serta eksisting pada bangunan perancangan sebagai berikut :

1. Bentuk eksisting dinding pada teras yang memanjang mengikuti dari denah pada kios lalu ditransformasikan menjadi area tempat makan yang semi terbuka dan memakai shading untuk merespon sinar matahari langsung
2. Bentuk pada bangunan eksisting ditransformasikan pada bangunan dengan ukuran berbentuk persegi yang memanjang menyesuaikan pada kondisi kawasan eksisting perancangan
3. Bentuk atap eksisting menyesuaikan bangunan pada kawasan yang venderung lebih memanjang lalu ditransformasikan memiliki fasad berukuran 1m menggunakan material container supaya lebih mempunyai karakteristik
4. Material batu bata merah, kayu dan dinding dipleser acian pada bangunan eksisting ditransformasikan pada material material penyelubung, antara lain fasad, dan interior setiap kios untuk memberikan kesan untuk yang lebih modern
5. Bentuk bangunan pada area makan semi terbuka ditransformasikan pada shading yang memiliki material kaca untuk menambah pencahayaan yang alami
6. Material berupa plesteran area makan ditransformasikan pada sirkulasi diarea makan yang berupa acian semen untuk menambah nilai yang natural pada bangunan