

BAB 2

KAJIAN TEMA PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS DIFABEL DAN TAMAN KULINER DI GONDOKUSUMAN

2.1 Konteks Lokasi Kota Yogyakarta Kecamatan Gondokusman, Kelurahan Kota Baru

Kota Yogyakarta memiliki intensitas aktivitas penduduk yang lebih meningkat dibandingkan dengan daerah sekitarnya karena Kota Yogyakarta merupakan pusat pemerintahan kota, yang berada di jalur utama antara Yogyakarta - Semarang. Dengan luas daerah 574,82 km² dan dengan jumlah populasi sebanyak 1.093.110 jiwa (Wikipedia)



Gambar 2-1 Peta Administrasi
Daerah Istimewa Yogyakarta (Wikipedia)



Gambar 2-2 Peta Lokasi Kota Yogyakarta
(Wikipedia)

Kecamatan Gondokusuman merupakan perbatasan Kota Yogyakarta dengan Kabupaten Sleman Berikut batasan Kecamatan Gondokusuman yang

merupakan kawasan site terpilih dan merupakan bagian dari Pusat Kota Yogyakarta (Wikipedia) :

1. Utara : Kelurahan Terban, Gondokusuman, Yogyakarta
2. Timur : Kelurahan Klitren, Gondokusuman, Yogyakarta
3. Selatan:Kelurahan, Danurajen, dan Tegalpanggung, Yogyakarta
4. Barat : Kelurahan Gowongan, Jetis, Yogyakarta



Gambar 2-3 Peta Kecamatan Gondokusuman
(BPS, 2017)

Menurut, Pada Bagian Keempat Penetapan Citra Kota Pasal ke 74, Kecamatan Gondokusuman merupakan pusat pelayanan kota yang meliputi Kelurahan Kota Baru sebagai kawasan strategis penyangga citra kota merupakan pembatasan atau penyangga kawasan yang dapat berupa pembatas fisik maupun non-fisik dari kawasan budaya, pendidikan, perjuangan dan pariwisata (Pemerintah Kota Yogyakarta, 2010).

Dalam pemilihan site untuk Pusat Komunitas Penyandang Difabel di pusat kota Kabupaten Sleman, yang bertepatan di Kelurahan Kota Baru Yogyakarta. Alternatif ini diambil berdasarkan kriteria ruang yang masuk dalam kriteria kawasan pariwisata buatan, kebudayaan, dan komersial yaitu:

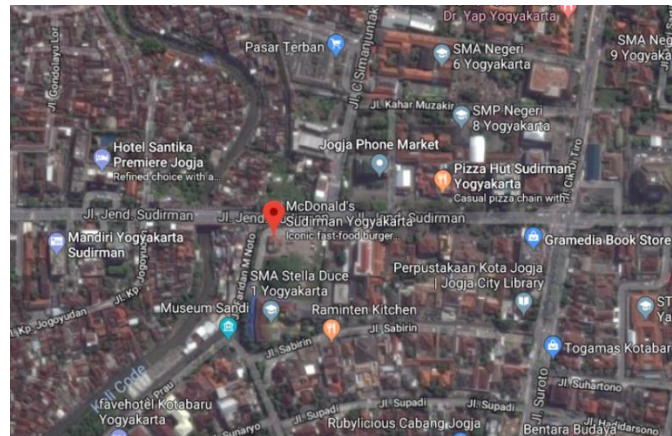
1. Untuk wisata sejarah dan budaya yang dilihat dari ketentuan pemanfaatan ruang yaitu kawasan tidak mengganggu lahan pertanian produktif (UU No. 24 Tahun 1992, Pengendalian pemanfaatan ruang diselenggarakan melalui kegiatan pengawasan dan penertiban terhadap pemanfaatan ruang, 2013) .
2. Mengoptimalkan potensi serta daya tarik pariwisata dan budaya sebagai keunggulan kepariwisataan Yogyakarta.

Lokasi site perancangan ini berada di Jl. Jendral Sudirman No.38 Terban, Gondokusuman, Sleman, Daerah istimewa Yogyakarta, di mana kegiatan pariwisata menjadi tujuan utama pemerintah dalam membangun kawasan kecamatan Gondokusuman. Sektor Pariwisata pada kawasan ini meliputi, kuliner, ruang terbuka hijau publik, dan ruang publik sebagai tempat untuk melakukan berbagai aktifitas komunitas baik yang berbudaya ataupun umum.

2.1.1 Kondisi Eksisting Lingkungan

Kawasan Kecamatan Gondokusuman tepatnya pada jalan Jenderal Sudirman terdapat bangunan komersial yang sejajar linear dengan Tugu Kota Yogyakarta . Selain daerah permukiman terdapat pada area sekitar kawasan Kali Code yang terhubung dengan jalan lingkungan menuju jalan arteri. Kawasan ini berfokus pada penataan blok bangunan komersial yang berada di tepi jalan arteri dan bangunan pendidikan di area setelahnya, selanjutnya permukiman penduduk sedang hingga padat di area Kali Code serta pada area selatan dan barat site perancangan. Pola jalan kawasan ini mengikuti pola grid, yang membagi perblok dengan area komersial di deoan, diikuti area pendidikan dan fasilitas sosial public, serta di belakangnya area permukiman. Selain itu kondisi topografi

kawasan site perancangan yang datar juga memberikan kemudahan dalam kegiatan perencanaan dan pengembangan fungsi bangunan ke depannya.



Gambar 2-4 . Peta Kondisi Eksisting Grid Blok
Kawasan Jalan Jenderal Sudirman (Maps dan Penulis, 2017)

2.2 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait

2.2.1 Rencana Tata Guna Lahan

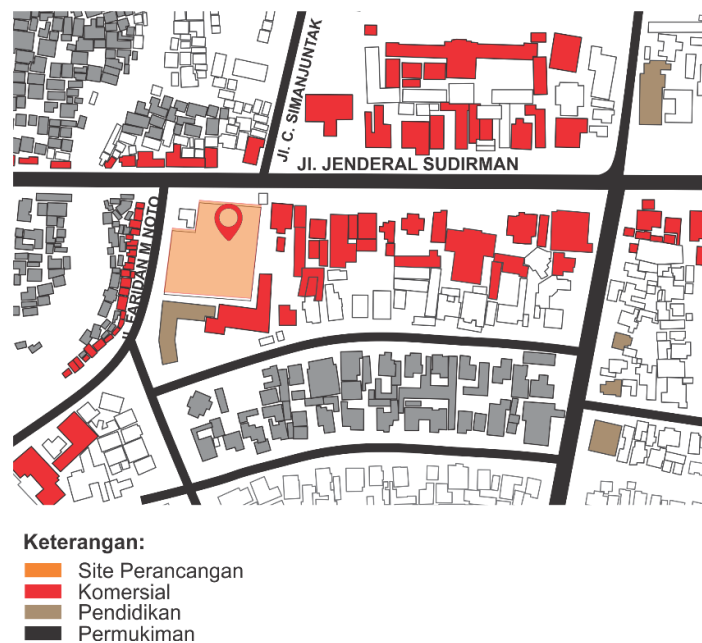
Hingga saat ini Kota Baru mengalami perkembangan ekonomi yang sangat signifikan, terbukti dengan banyaknya bangunan yang berfungsi sebagai pusat komersial yang masih dalam konsep kawasan heritage.

Dalam pemilihan site untuk Pusat Komunitas Penyandang Difabel di pusat kota Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Alternatif ini diambil berdasarkan kriteria ruang yang masuk dalam kriteria kawasan pariwisata buatan, kebudayaan, dan komersial yaitu:

1. Dalam UU No.24 tahun 1992 untuk fungsi guna lahan area wisata sejarah dan budaya yang dilihat dari ketentuan dalam pemanfaatan ruang yaitu kawasan tidak mengganggu lahan pertanian produktif ((Presiden Republik Indonesia, 1973)Pengendalian pemanfaatan

ruang diselenggarakan melalui kegiatan pengawasan dan penertiban terhadap pemanfaatan ruang, 2013)).

2. Mengoptimalkan potensi serta daya tarik pariwisata dan budaya sebagai keunggulan kepariwisataan Yogyakarta.

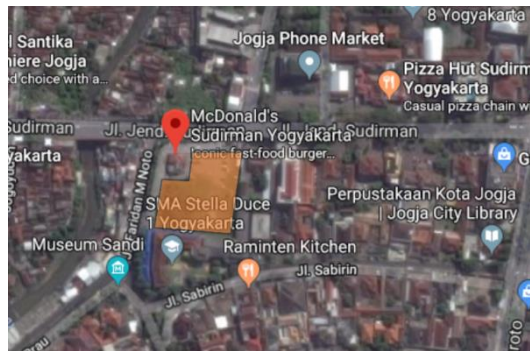


Gambar 2-5 . Peta Eksisting Tata Guna Lahan Jl. Jenderal Sudirman

(Penulis,2017)

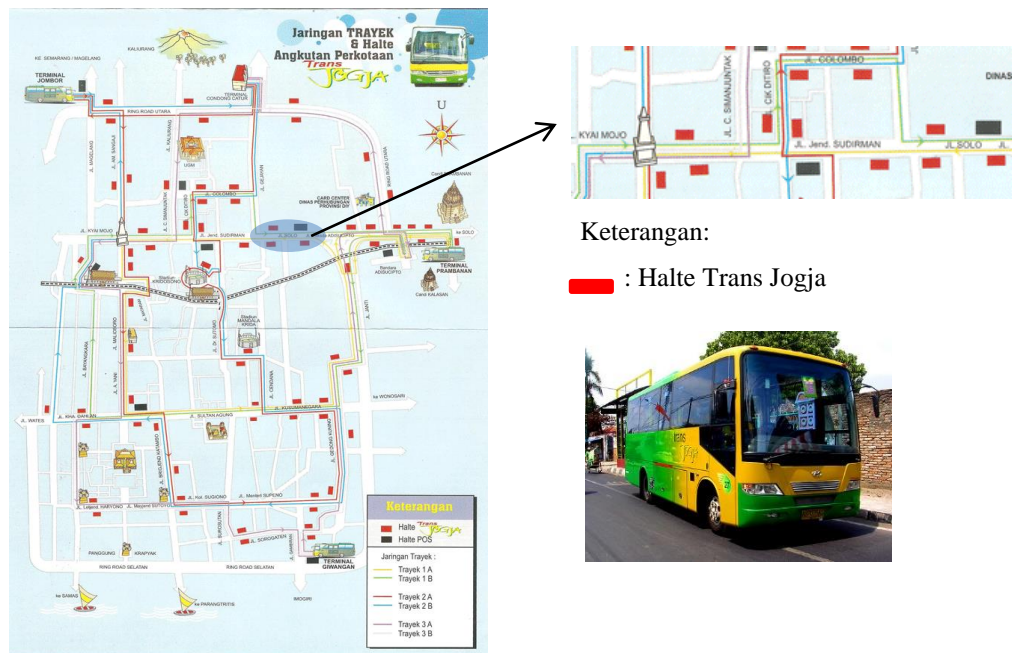
Site Terpilih:

1. Lokasi Site :Jl. Jendral Sudirman No.38 Terban,
Gondokusuman, Sleman, Daerah ostimewa Yogyakarta
2. Eksisting Site : Lahan Kosong, berdampingan dengan bangunan
Mc Donald's

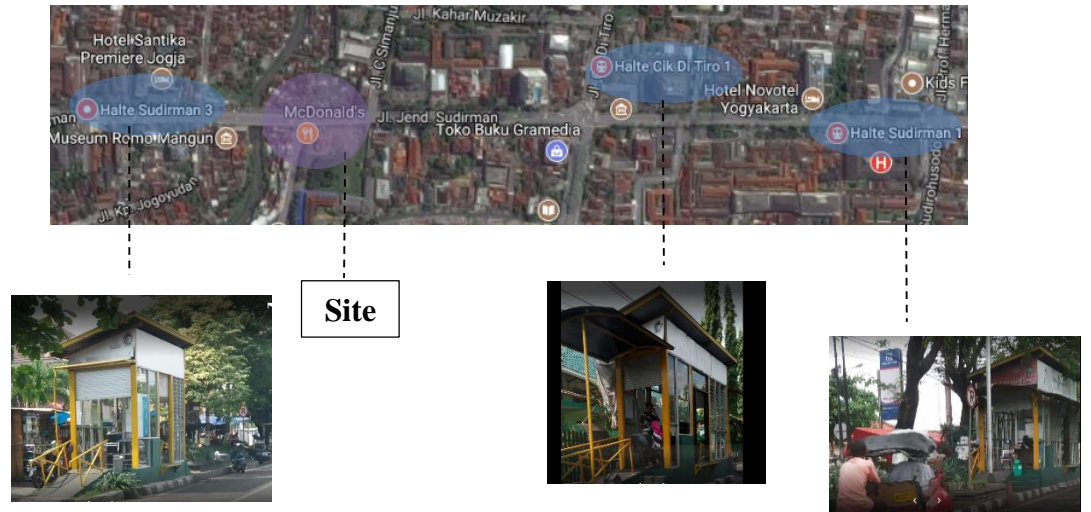


Gambar 2-6 Site Terpilih Jl. Jenderal Sudirman No. 38 Terban
(Penulis, 2017)

2.2.2 Sirkulasi dan Data Jaringan Transportasi Umum



Gambar 2-7 Jalur Transportasi Bus Trans Jogja
(Yanrf. dan Penulis, 2017)

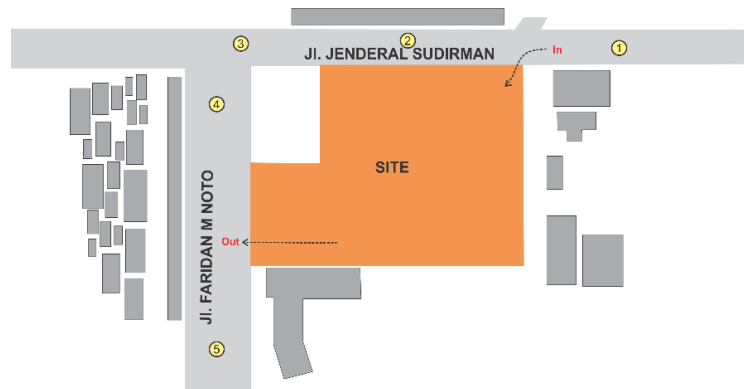


Gambar 2-8 Peta Detail Peletakkan Halte Trans jogja
(Maps dan Penulis, 2017)

Dari data di atas, terdapat 3 halte pemberhentian bus trans jogja menuju site perancangan. Dilengkapi dengan aksesibilitas *barrier free design* berupa ramp untuk memudahkan penyandang disabilitas saat mengakses transportasi umum menuju site perancangan.

Sirkulasi Luar Site Perancangan

Site berada di pinggir jalan Jendral Soedirman dengan lebar jalan 12 m. Jalan ini merupakan jalan dua arah sehingga laju kendaraan sangat padat terutama pada jam sibuk. Berikut peta analisis view ke luar site yang dibuat ulang oleh penulis berdasarkan data dari buku Difabel Friendly Park (Surbakti, Dina Sari, 2016)

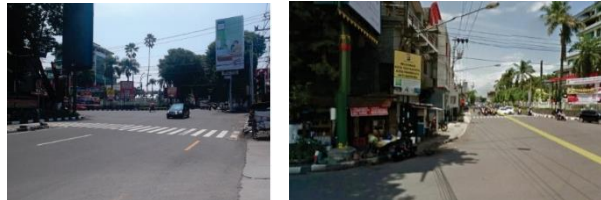


Gambar 2-9 Sirkulasi Luar Site

(Surbakti, Dina Sari, 2016 dan Penulis 2017)

Berikut analisis dari penulis dan Buku Difiable Friendly Park (Surbakti, Dina Sari, 2016) sekitar lingkungan site yang

1. Area ini merupakan area pertigaan yang padat pada jam- jam sibuk. Jalan Jenderal Sudirman ini dilengkapi oleh beberapa fasilitas jalan raya, seperti zebra cross, rambu lalu lintas dan trotoar untuk pejalan kaki.



Gambar 2-10 Suasana Sekitar Site

(Dokumentasi Surbakti, Dina Sari, Dea Amadea, dkk)

2. Di tengah jalan terdapat pembagi jalan selebar 30 cm untuk mengurangi kemacetan yang mungkin terjadi pada jam sibuk dan saat liburan. Selain itu di pinggir jalan terdapat jalur pedestrian yang belum memenuhi standar *Barrier Free Design* sehingga belum bisa digunakan dengan nyaman oleh pejalan kaki dan juga difabel.



Gambar 2-11 Suasana Sekitar Site

(Dokumentasi Dina Sari Surbakti, dkk, 2016)

- Merupakan area pertigaan yang mengarah langsung ke Tugu Yogyakarta sehingga jalan ini rentan sekali terjadi kemacetan dan ramai lalu lintaspada waktu-waktu tertentu.



Gambar 2-12 Suasana Sekitar Site

(Dokumentasi Dina Sari Surbakti, dkk, 2016)

- Dilengkapi dengan trotoar untuk pejalan Kaki (belum sesuai dengan standar *Barrier Free Design*) dan juga jalur sepeda. Dipinggir jalan banyak terdapat becak yang “nangkring” menunggu penumpang. Selain becak, juga terdapat motor dan mobil yang parkir tidak pada tempatnya.



Gambar 2-13 Suasana Sekitar Site

(Dokumentasi Dina Sari Surbakti, dkk, 2016)

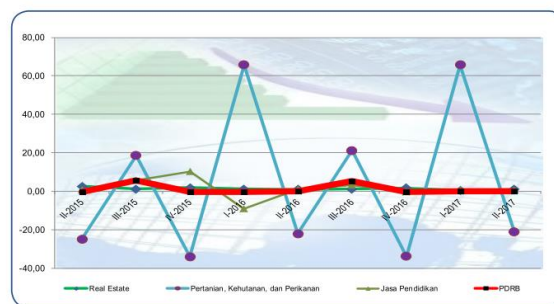
- Area 1 fasilitas jalan yang justru digunakan sebagai area berjualan makanan. Area 2 Jalan sudah dilengkapi Dengan jalur sepeda tetapi pedestrian tidak berfungsi dengan maksimal karena banyak terdapat tiang listrik yang mengganggu pejalan kaki.



Gambar 2-14 Suasana Sekitar Site
(Dokumentasi Dina Sari Surbakti, dkk, 2016)

2.2.3 Data Klaster Ekonomi

Mata pencaharian di kelurahan Kota Baru ini bersifat heterogen (bermacam – macam) misalnya PNS, pedagang, dan buruh yang merupakan pengelompokkan mata pencaharian dibidang jasa, pendidikan dan peningkatan perekonomian (pemberdayaan sumber daya manusia). Agama yang dianut di Kelurahan Kota Baru ini beragam, namun mayoritas warganya beragama islam. Kelurahan Kota Baru terdiri dari 04 RW dan 20 RT (Kelurahan Kotabaru, 2009).



Gambar 2-15 Grafik Pertumbuhan Ekonomi di Kota Yogyakarta
(BPS Yogyakarta, 2017)

Pertumbuhan ekonomi berdasarkan sektor bidang pencaharian di Kota Yogyakarta menurut Badan Pusat Statistik dari tahun 2015 – 2017 tidak stabil di sektor pertanian, perikanan, dan kehutanan, sedangkan cenderung stabil pada sektor bidnag dan jasa.

2.2.4 Data Peraturan Tata Guna Lahan dan Bangunan

Menurut Peraturan Walikota Kota Yogyakarta No. 25 Tahun 2013 Tentang Penjabaran Pola Ruang dan Ketentuan Intensitas, kawasan

Kelurahan Kotabaru Kecamatan Gondokusuman termasuk ke dalam peraturan Blok Malioboro Pasal 14.

Blok Malioboro sebagai kawasan pembatas dan jalur bercitra budaya pariwisata dan atau perjuangan yang mempunyai batas meliputi :

1. Sebelah utara : Jalan Kyai Mojo, Jalan Pangeran Diponegoro, Jalan Jenderal Sudirman;
2. Sebelah timur : Sungai Code;
3. Sebelah selatan : Jalan Panembahan Senopati dan Jalan Kyai Haji Ahmad Dahlan;
4. Sebelah barat : Sungai Winongo.

Berikut Peraturan di Blok Malioboro, yang meliputi Jalan Jenderal Sudirman, Kotabaru, Gondokusuman:

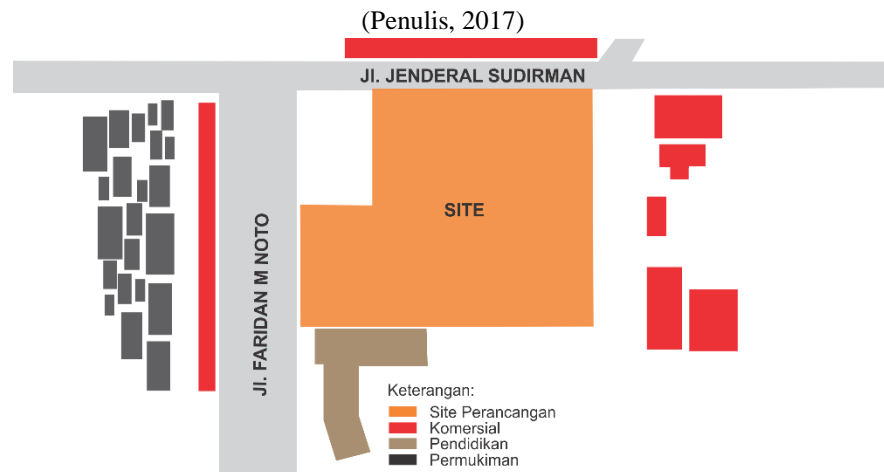
1. KDB : Maksimum 80%
2. KLB : Maksimal 0,4 – 6,4
3. Ketinggian Bangunan : 18 m
4. Jarak Sempadan Bangunan : 6,75 m dari as jalan.

2.3 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

2.3.1 Site Terpilih



Gambar 2-16 Letak dan Luas Site Terpilih



Gambar 2-17 Peta Blok Fungsi Lingkungan Sekitar

(Surbakti, D, 2017 dan dimodifikasi Penulis,2017)

Untuk dapat mengakses bangunan Pusat Komunitas Center dan Taman Kuliner di Yogyakarta dapat melalui jalan Jenderal Sudirman dengan pedestrian yang ada disepanjang jalan tersebut. Sirkulasi pengguna masuk dan keluarnya jelas karena mengikuti sirkulasi bangunan Mc.Donal's yang terdapat di samping site terpilih.

Dari rancangan yang telah dilakukan penulis, maka didapatkan lokasi yang dianggap cocok dengan lokasi perancangan Pusat Komunitas Difabel Lokasi dipilih karena memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Kondisi site terpilih masih berupa lahan hijau yang belum terkelola dan memungkinkan untuk diolah
2. Lokasi site perancangan berada dekat dengan pusat kota Yogyakarta, sehingga komunitas difabel dapat hadir di tengah aktivitas perkotaan Yogyakarta.
3. Lokasi site perancangan merupakan kawasan yang telah direncanakan pemerintahan Yogyakarta dan badan PBB bidang pendidikan, pengetahuan dan kebudayaan UNESCO melakukan kerjasama MOU tentang pelaksanaan program sosial inklusif masyarakat penyandang cacat di Indonesia
4. Site memiliki luas tapak 7922 m² dan lokasinya mudah diakses.

2.3.2 Data Klien dan Pengguna

Klien perencanaan bangunan *Community Center* dan Taman Kuliner adalah pihak pemerintah dan pihak investor yang akan membiaya dan mendukung sepenuhnya pembangunan pemberdayaan penyandang difabel sebagai langkah awal menaikkan tingkat perekonomian kawasan sekitar site terpilih. Sasaran utama pengguna bangunan adalah penyandang difabel di kawasan sekitar site terpilih ataupun melingkupi Kota Yogyakarta dan sekitarnya, baik yang datang untuk bekerja, melakukan pelatihan, berbelanja, berjualan, kumpul komunitas dan yang beristirahat di rest area. Tujuan dari desain Taman Kuliner ini adalah memberikan fasilitas untuk mewadahi aktivitas yang produktif sebagai peningkatan kualitas Sumber daya Manusia (SDM) dan kualitas hidup penyandang difabel.

Pada perancangan ini Pengguna dikelompokkan menjadi :

1. Komunitas Difabel - LSM dan Organisasi
Memainkan peran sebagai warga negara yang memiliki kesetaraan dan mempunyai hak dan kewajiban seperti orang lain dalam peransertanya yang bermanfaat dalam masyarakat.
2. Masyarakat (non-difabel).
Sebagai Penjual – Pembeli : Mengadakan kegiatan dalam bentuk jual beli dengan sistem tradisional.
3. Antar Penjual : Tersedianya ruang usaha dan juga saling membantu dalam jual beli.
4. Antar Pembeli : Tersedianya tempat beristirahat dan juga taman kuliner untuk berinteraksi sosial dan makan minum.
5. Pengelola – Penjual : Membentuk komunitas pedagang yang solid dan mandiri baik di lingkungan internal komunitas difabel maupun di luar.

2.4 Kajian Tema Perancangan

2.4.1 Narasi Problematika Tematis



Gambar 2-18 Titik Lokasi Pusat Rehabilitasi di Yogyakarta

(Wikipedia dan dimodifikasi oleh Penulis, 2017)

Pada kawasan Sleman Yogyakarta, hanya terdapat satu pusat rehabilitasi, yaitu Pusat Rehabilitasi YAKKUM yang berlokasi di Jl. Kliurang km 13,5, Besi, Sleman, Yogyakarta. Pusat rehabilitasi ini telah berkembang dengan pelatihan pemberdayaan penyandang difabel. Namun dengan keberadaan pusat rehabilitasi yang tidak hadir di tengah padatnya aktivitas perkotaan ini belum menjadi tempat yang strategis dalam pelaksanaan pemberdayaan penyandang *difabel*.

Hal tersebut menjadi acuan dasar dari tugas akhir ini yang berjudul “*Pusat Komunitas Difabel dan Taman Kuliner Dengan Pendekatan Desain Inklusif Pada Kawasan Pariwisata Kuliner Gondokusamn, Yogyakarta.*”.

2.5 Kajian Komunitas Difabel

2.5.1 Kajian Aktivitas Komunitas Penyandang Difabel

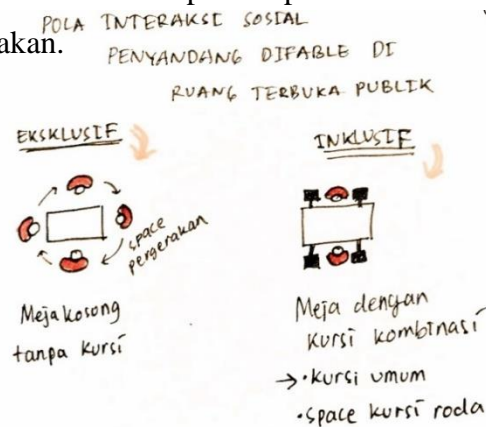
1. Kegiatan Berinteraksi Sosial

Dria Manunggal merupakan komunitas inklusif bagi penyandang difabel maka interaksi yang terjadi bukan hanya antar penyandang difabel namun juga antara penyandang difabel dengan non-difabel.

Interaksi sosial terjadi diseluruh kegiatan yang dilakukan oleh komunitas tersebut. Pola aktivitas dari kegiatan interaksi sosial:

- a. Interaksi sosial yang dilakukan adalah kegiatan saling berkomunikasi secara bebas antar penyandang difabel dan non-difabel. Interaksi sosial terjadi antara komunitas penyandang difabel dengan komunitas lain, biasanya terjadi saat komunitas Dria Manunggal mengadakan acara diskusi bersama dengan

- beberapa elemen masyarakat mengenai materi inklusif dari berbagai aspek bidang.
- Interaksi sosial antar penyandang difabel dan non-difabel dilakukan di dalam ruang dan di luar ruang. Interaksi terjadi di semua kegiatan yang dilakukan oleh anggota komunitas baik antar anggota komunitas penyandang difabel, dengan relawan non-difabel maupun dengan masyarakat yang berkunjung ke forum diskusi dan kegiatan yang diadakan bersama komunitas.
 - Biasanya mereka menempatkan posisi mereka senyaman yang mereka rasakan.



Gambar 2-19 Pola Interaksi Sosial Penyandang Difabel

(Penulis, 2017)

Ditinjau dari penelitian Karya Tulis Ilmiah (KTI) Penulis, Interaksi Sosial yang terbentuk dari teori Modal Sosial (*Social Capital*), cara berkomunikasi penyandang *difabel* dengan sesama atau dengan masyarakat umum. Terbentuklah kelompok sosial yang memilih ketertarikan dalam menjaga kepercayaan yang telah terjalin terhadap sesama penyandang dibandingkan membangun jaringan baru dengan masyarakat umum, sehingga munculah kelompok social

bagi penyandang *difabel* berupa kelompok yang eksklusif (Sarah, 2017).

Kebutuhan *setting* Ruang:

- i. Memerlukan area dalam bangunan untuk berinteraksi yang dilengkapi dengan penataan layout tempat duduk yang melingkar dan jaraknya yang tidak lebih dari 2m untuk memaksimalkan interaksi sosial.
- ii. Memerlukan area di luar bangunan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang teduh.

2. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Isyarat

Menurut observasi dari penelitian (Puspitasari, 2017) dalam kajian aktivitas penyandang tunarungu dapat diambil kajian kegiatan berupa pembelajaran bahasa isyarat. Pelatihan ini terbuka untuk umum di *basecamp* komunitas Deaf Art Community (DAC) yang bekerjasama dengan Komunitas Dria Manunggal.

Pola aktivitas pembelajaran bahasa isyarat:

- a. Aktivitas belajar yang dilakukan dengan menggunakan media gambar, papan tulis dan langsung dari gerakan tubuh.
- b. Aktivitas pembelajaran bahasa isyarat lebih sering dilakukan di dalam ruangan, karena beberapa membutuhkan media bantu yang tersedia di dalam ruangan.
- c. Jumlah peserta yang mengikuti pembelajaran bahasa isyarat yang ditampung dalam ruangan adalah 10-25 orang.
- d. Jumlah peserta yang terlalu berlebih mengakibatkan posisi duduk menjadi saling berhimpitan. Posisi duduk mereka dengan kursi *portable* untuk menyusun posisi yang

disesuaikan, untuk yang memakai kursi roda dapat mengikuti pola dengan *space* yang telah disediakan.

- e. Untuk waktu pelaksanaan pembelajaran bahasa isyarat dilaksanakan setiap hari Senin-Sabtu pukul 16.00-18.00

Kebutuhan *setting* ruang:

- i. Memerlukan ruangan yang dapat menampung 25- 30 orang agar nyaman ketika pembelajaran berlangsung dengan layout tempat duduk yang melingkar/setengah lingkaran atau posisi duduk yang disesuaikan (ruangan fleksibel)
- ii. Karena kegiatan dilakukan pada sore-malam hari maka memerlukan pencahayaan yang terang untuk memaksimalkan visual dari peserta pembelajaran bahasa isyarat, selain itu pemilihan warna *background* juga dipertimbangkan yang kontras dengan warna kulit

3. Kegiatan Seni

Kegiatan kesenian yang dilakukan dalam komunitas ini diantaranya, melukis dan membuat kerajinan.

- a. Melukis

Pola aktivitas ketika sedang melukis:

- i. Aktivitas yang dilakukan adalah menggambar dan melukis menggunakan media kertas maupun kanvas, yang dilakukan dengan menggunakan kursi roda dengan desain meja khusus penyandang tuna daksa dan alas gambarnya menggunakan meja tersebut.

- ii. Ruang yang digunakan untuk melukis adalah ruang *arts classroom* atau ruang khusus kelas melukis, dimana ruangan tersebut tidak digunakan untuk aktivitas lainnya, sehingga didesain khusus dengan *furniture* yang disesuaikan dengan semua pengguna berdasarkan space pergerakannya.
- b. Kegiatan membuat kerajinan berupa batik lukis, topeng, rajutan, pigura, totebag, gantungan kunci dari kain kanvas, dan hiasan.

Komunitas difabel memiliki kemampuan kreatifitas yang tinggi. Sehingga membutuhkan media untuk menyalurkan ke kreatifitasannya dengan membuat kerajinan tangan.

Pola aktivitas membuat kerajian:

- i. Aktivitas tersebut dilakukan di dalam ruangan *Workshop Room* untuk produksi kerajinan.
- ii. Saat kegiatan membuat kerajinan berlangsung, penyandang difabel juga saling berinteraksi oleh karena itu posisi duduk mereka tetap membentuk lingkaran ataupun meja persegi untuk memudahkan penglihatan ke segala arah, dengan meletakkan bahan-bahan pembuatan karya seni di tengah *space* pada meja, posisi duduk mereka adalah duduk engan kursi portable agar memudahkan pengguna kursi roda masuk.
- iii. Jumlah penyandang difabel yang terlibat dalam sekali kegiatan pembuatan kerajinan adalah 10 - 25

orang dikarenakan ruangan yang digunakan juga berukuran sedang.

Kebutuhan *setting* ruang:

Memerlukan ruang yang luas untuk dapat menampung pengguna non-difabel lain yang ingin bergabung dalam aktivitas membuat kerajinan.

c. Kegiatan Event – Jual hasil Karya

Selain membuat kerajinan tangan, komunitas difabel juga dapat memproduksi barang yang dijual untuk kegiatan lelang atau turut hadir dalam event-event tertentu seperti kaos, pin, totebag, topi dan gelas.

Pola aktivitas memproduksi barang yang dijual untuk amal:

- i. Aktivitas yang terjadi dalam kegiatan produksi barang yang dijual untuk lelang adalah pertama mendesain dahulu desain di kain kanvas untuk totebag dan untuk diprint di pin, gelas, atau bantal kemudian dibawa ke konveksi.
- ii. Aktivitas dilakukan di dalam ruangan *multifunction hall*, ruangan tersebut juga digunakan untuk menyimpan dan mendisplay hasil karya dari komunitas difabel.

4. Kegiatan Jual dan Beli

Kegiatan jual-beli yang terjadi di dalam komunitas difabel dengan menjual hasil karya dan kerajinan dari komunitas tersebut dapat dijual langsung di Giftshop untuk hasil karya kerajinan dan hasil karya seni dapat di pameran di Galeri, sedangkan media

interaksi sosial lainnya yang terjadi dengan masyarakat non-difabel berupa taman kuliner yang menyediakan kios-kios makanan tradisional dan makanan kekinian.

Pola aktivitas di Galeri:

- a. *Art Workshop* dan Galeri adalah sebutan untuk tempat produksi dan usaha penjualan karya milik komunitas difabel, bertempat di bangunan *Community Center* Komunitas Penyandang Difabel.
- b. Ketika ada acara tertentu yang diselenggarakan oleh komunitas tersebut biasanya penjualan karya komunitas dijual di dalam ruangan Galeri yang di display secara indoor.

Pola aktivitas di Taman Kuliner:

- a. Taman Kuliner terletak di sebelah bangunan *Community Center*, sebagai penunjang fungsi bangunan publik yang ada.
- b. Buka setiap hari pukul 17.00-21.00
- c. Aktivitas di taman kuliner ini adalah berjualan, makan, minum, dan duduk. Untuk menu makanan tradisional ringan dan berat yang berasal kota Yogyakarta dan sekitarnya yang dibuat oleh ibu-ibu PKK komunitas difabel.
- d. Untuk menyantap makanan pembeli dapat duduk di meja yang terdapat di taman kuliner, dengan desain yang dapat digunakan oleh penyandang tuna daksa. Dengan kapasitas tempat duduk untuk pembeli 50-60 orang.

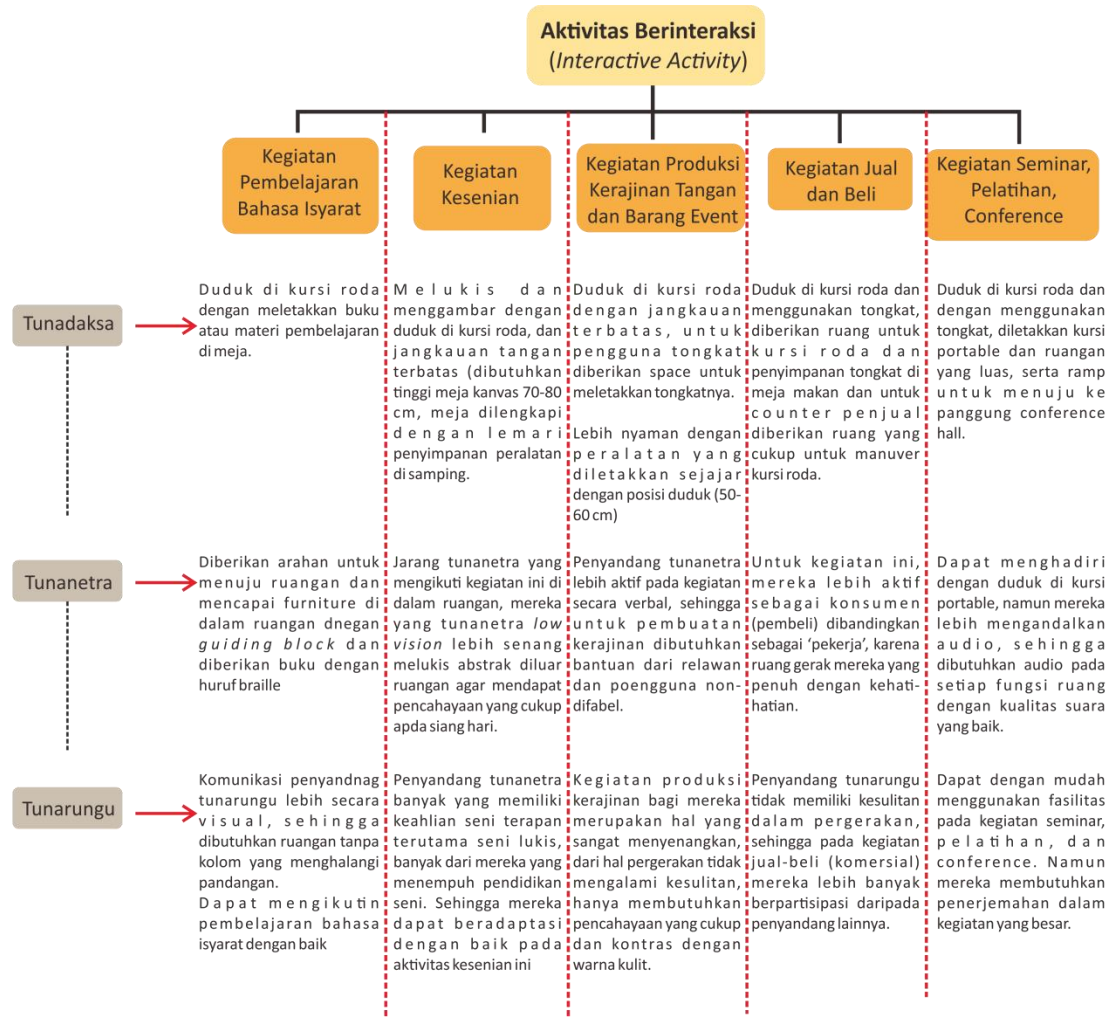
5. Seminar, *Conference*, dan Pelatihan

Kegiatan seminar, *conference*, dan pelatihan yang sering diadakan oleh komunitas difabel berupa penyuluhan, seminar dan pelatihan yang berkaitan tentang kehidupan difabel yang inklusif.

Pola aktivitas saat worksop dan seminar berlangsung:

- a. Kegiatan seminar dan pelatihandilakukan di gedung serbaguna yang da di komunitas Dria-Manunggal ataupun berada di teras depan bangunan.
- b. Yang mengikuti kegiatan penggalangan dana amal ini tentu saja komunitas penyandang difabel dan masyarakat umum yang adalah non-difabel.
- c. Dibutuhkan conference *hall* untuk mendukung kegiatan ini.

Dari kajian aktivitas di atas dapat dijelaskan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh komunitas tunarungu adalah: berinteraksi sosial antar penyandang difabel dan non-difabel, berjualan dan melayani pembeli di area komersial (giftshop, bookstore, dan galeri) dan taman kuliner, memproduksi kerajinan tangan (pigura, caping lukis, topeng, rajutan dan hiasan), memproduksi barang yang akan dijual untuk amal, melakukan kegiatan amal dengan pembukaan stand di acara amal.



Gambar 2-20 Kajian Aktivitas Komunitas Penyandang Difabel
 (Analisis Puspitasari, A (2017) dan dimodifikasi ,Penulis,2017)

2.6 Kajian Tinjauan Jenis dan Karakteristik Penyandang Difabel

Menurut WHO (World Health Organisation) ada tiga definisi berkaitan dengan kecacatan, yaitu *impairment*, *disability*, dan *handicap*. *Impairment* adalah 8-kehilangan atau abnormalitas struktur atau fungsi psikologis, fisiologis atau anatomis (World Health Organisation, 1980).

Dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat dijelaskan setiap orang yang mempunyai kelainan fisik atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya

untuk melakukan secara selayaknya, yang terdiri dari, penyandang cacat fisik; penyandang cacat mental; penyandang cacat fisik dan mental merupakan bagian dari klasifikasi penyandang cacat atau penyandang difabel.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa difabel adalah sekelompok orang yang memiliki kemampuan baik fisik, mental, ataupun keduanya yang berbeda daripada orang kebanyakan, bukan orang yang memiliki kekurangan.

2.6.1 Kajian Klasifikasi dan Karakteristik Penyandang Difabel

Beberapa jenis orang dengan kebutuhan khusus atau difabel memiliki definisi masing-masing yang mana kesemuanya memerlukan bantuan untuk tumbuh dan berkembang secara baik.

Jenis-jenis penyandang difabel menurut Pengelompokan penyandang cacat pada Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat, Pasal 1 Ayat 1 dibagi menjadi penyandang cacat mental, penyandang cacat fisik dan penyandang cacatfisik, mental, dan ganda (Peraturan Pemerintah, 1997).

Berikut table klasifikasi penyandang difabel menurut UU No. 4 Tentang Penyandang Cacat (Peraturan Pemerintah, 1997):

Table 2-1 Klasifikas Penyandang Difabel

Cacat Fisik	Cacat Tubuh	Anggota tubuh yang tidak lengkap oleh karena bawaan dari lahir, kecelakaan, maupun akibat penyakit yang menyebabkan terganggunya mobilitas yang bersangkutan. Contohnya : amputasi tangan/kaki, paraplegia, kecacatan tulang, cerebral palsy.
	Cacat Rungu Wicara	Kecacatan sebagai akibat hilangnya/ terganggunya fungsi pendengaran dan atau fungsi bicara baik disebabkan oleh kelahiran, kecelakaan maupun penyakit, terdiri dari : cacat rungu dan wicara, cacat rungu cacat wicara.
	Cacat Netra	Seseorang yang terhambat mobilitas gerak yang disebabkan oleh hilang/berkurangnya fungsi penglihatan sebagai akibat dari kelahiran, kecelakaan maupun penyakit, yang terdiri dari Buta total : tidak dapat melihat sama sekali objek di depannya (hilangnya fungsi penglihatan). Persepsi cahaya : seseorang yang mampu membedakan adanya cahaya atau tidak, tetapi tidak dapat menentukan objek atau benda di depannya. Memiliki sisa penglihatan (low vision) : seseorang yang dapat melihat samarsamar benda yang ada di depannya dan tidak dapat melihat jari-jari tangan yang digerakkan dalam jarak 1 meter.
Cacat Mental	Cacat Mental Retardasi	Seseorang yang perkembangan mentalnya (IQ) tidak sejalan dengan pertumbuhan usianya biologis.
	Eks Psikotik	Seseorang yang pernah mengalami gangguan jiwa.
Cacat Fisik dan Mental atau Cacat Ganda		Seseorang yang memiliki kelainan pada fisik dan mentalnya

(Peraturan Pemerintah, 1997)

2.7 Kajian Tema Perancangan

Community Center Difabel dan Taman Kuliner dengan konsep Desain Inklusif ini diartikan menjadikan sebuah fungsi bangunan yang ramah terhadap

lingkungan dan penghuni didalamnya sendiri dengan didukung adanya ruang interaksi sosial mengingat kebiasaan masyarakat jawa yang suka bergotong royong dan bekerja sama.

Berdasarkan penelitian Yusita (2007, dalam (Azhari, 2016)) Konsep Desain Inklusif adalah sebuah pendekatan desain untuk menghasilkan fasilitas dan juga desain bagi semua orang (sebagai pengguna) secara umum, tanpa batasan fisik, rentang usia, dan juga jenis kelamin. Dengan pendekatan desain tersebut, suatu fasilitas maupun produk akan mengalami 'kompromi' sehingga semua orang sebagai pengguna dapat diakomodasi kebutuhannya dalam beraktivitas, tanpa mengeksklusifkan sebagian orang.

Berdasarkan penelitian Fenny (2013, dalam (Azhari, 2017)) Untuk memfasilitasi berbagai keterbatasan pada kaum difabel diperlukan suatu solusi yang dapat memudahkan penyandang difabel dalam beraktivitas secara mandiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, desain yang inklusif dapat menjadi pemecahan masalah tersebut.

Dalam perancangan arsitektur, pendekatan ini biasanya digunakan untuk desain difabel seperti yang disampaikan oleh Fenny, (2013, dalam (Azhari, 2016)). Sangat cocok diterapkan pada perancangan bangunan publik yang ditujukan untuk pengguna komunitas difabel yang didesain untuk bersama-sama dengan pengguna non-difabel.

2.7.1 Kajian Desain Inklusif

Desain Inklusif dalam perancangan Bangunan *Community Center* Difabel dan Taman Kuliner bertujuan untuk menghasilkan fasilitas bersama, ini dimaksudkan dengan adanya fasilitas komersial berupa taman kuliner yang dilengkapi dengan fasilitas sosial didalamnya. Pengguna secara umum, tanpa batasan apapun yang dimaksudkan dalam perancangan

ini adalah pengguna *community center* penyandang difabel baik independent atau pun berkelompok, dan wirausaha penyandang difabel yang menjadi pedagang di taman kuliner, yang mana dengan mengangkat pendekatan ini, keseluruhan pengguna mendapatkan tempat yang sewajarnya sesuai kebutuhan masing-masing sebagai pedagang formal seperti yang sudah dijabarkan pada bagian latar belakang.

Berdasarkan penelitian Story (1998 : 34-35, dalam (Yusita, 2008)), Desain yang baik merupakan desain yang memperhatikan faktor dan dapat menjadi kunci sebagai desain yang dapat menyesuaikan secara universal. Berikut penerepan 7 prinsip Konsep Desain Inklusif:

1. ***Equitabel Use (Kesetaraan dalam Penggunaan)***

Desain yang dapat digunakan secara wajar oleh semua orang dengan beragam kemampuannya dan tidak menstigmakan penggunanya.

- a. Menyediakan sarana yang sama untuk digunakan oleh semua pengguna: fasilitas yang identik bila memungkinkan, fasilitas yang setara bila tidak memungkinkan.
- b. Memberikan keputusan desain pada setiap fixture dan furniture di setiap fungsi ruang.
- c. Hindari memisahkan atau melakukan stigmatisasi pada fungsi ruang bagi pengguna.
- d. Menyediakan privasi, keamanan, dan keselamatan yang sama bagi semua pengguna.

2. ***Flexibility in Use (Fleksibilitas dalam Penggunaan)***

Desain yang fleksibel dan dapat mengakomodasi kebutuhan aktivitas semua orang (sebagai pengguna) secara umum, tanpa batasan fisik, rentang usia, dan juga jenis kelamin.

- a. Memberikan pilihan dalam metode yang digunakan.

- b. Mengakomodasi kemungkinan pengguna tangan kanan atau tangan kiri.
- c. Memberikan kemungkinan adaptasi terhadap kecepatan pengguna dalam mengakses ruangan.

3. *Simple and Intuitive Use* (Penggunaan yang Sederhana dan Intuitif)

Desain yang cara penggunaannya mudah dimengerti, tanpa tuntutan pengalaman penggunaan, pengetahuan, dan kemampuan bahasa tertentu..

- a. Menghilangkan kompleksitas terhadap tata letak fungsi ruang .
- b. Konsisten untuk memberikan petunjuk dalam mencapai sebuah ruangan atau aktivitas terhadap intuisi pengguna.
- c. Mengakomodasi berbagai jenis keterampilan melek huruf dan keterampilan bahasa dengan memberikan petunjuk huruf *braille* pada setiap fungsi ruang dan aktivitas..
- d. Mengatur informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. *Perceptible Information* (Informasi yang Jelas)

Desain harusnya mengkomunikasikan informasi yang penting (diperlukan) secara efektif kepada pengguna, terlepas dari kondisi lingkungan atau kemampuan indra pengguna.

- a. Menggunakan bentuk komunikasi yang beragam dengan gambar, verbal, taktil) untuk mempresentasikan informasi penting secara memadai.
- b. Memaksimalkan "keterbacaan" informasi penting dan ruangan.
- c. Melakukan diferensiasi elemen – elemen cara menjelaskan (misalnya, memudahkan untuk penyampaian instruksi atau petunjuk).

5. *Tolerance for Error* (Memberikan Toleransi Terhadap Kesalahan)

Desain harus meminimalkan bahaya dan konsekuensi yang merugikan dari tindakan disengaja atau kecelakaan.

- a. Mengatur elemen untuk meminimalkan bahaya dan kesalahan
- b. Memberikan peringatan atas potensi bahaya dan kesalahan.
- d. Mencegah terjadinya tindakan yang tidak sadar dalam hal yang membutuhkan kewaspadaan .

6. *Low Physical Effort* (Memerlukan Upaya Fisik yg Rendah)

Desain yang dapat digunakan secara efisien dan nyaman dengan usaha kekuatan fisik minimal (tidak melelahkan).

- a. Membiarkan pengguna untuk mempertahankan posisi tubuh netral.
- b. Menggunakan kekuatan operasi yang wajar.
- c. Meminimalkan upaya fisik yang terus menerus.

7. *Size and Space for Approach and Use* (Menyediakan Ukuran dan Ruang untuk Pendekatan dan Penggunaan)

Desain dengan terapan ukuran dan ruang yang mudah (cukup) untuk pencapaian, dan dapat digunakan tanpa batasan ukuran, postur, dan mobilitas pengguna.

- a. Memberikan standar ukuran ruang dan pencapaian sesuai peraturan dan standar.
- b. Membuat setiap pengguna dapat mencapai semua komponen secara nyaman baik dalam posisi duduk atau berdiri.

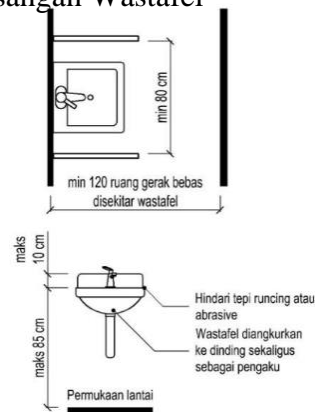
2.7.2 Kajian Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan

Penyandang difabel membutuhkan ruang gerak yang berbeda dari masyarakat umumnya, mereka mempunyai standar ruang pergerakan secara

vertical dan horizontal, berikut pedoman ruang gerak penyandang difabel
Menurut Peraturan Menteri Pekerja Umum No. 30/PRT/M/2006:

Fixture Toilet

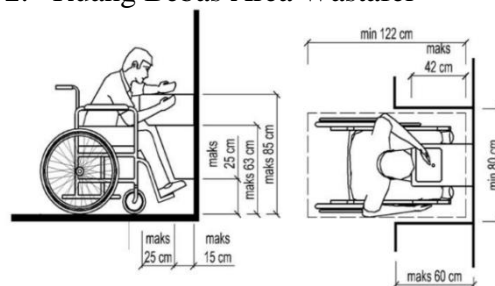
1. Tipikal Pemasangan Wastafel



Gambar 2-21 Teori Standar Tipikal Pemasangan Wastafel

(KemenPU, 2006)

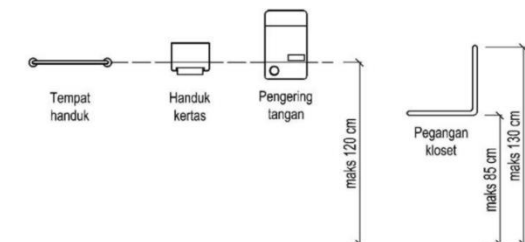
2. Ruang Bebas Area Wastafel



Gambar 2-22 Ruang Bebas Area Wastafel

(KemenPU, 2006)

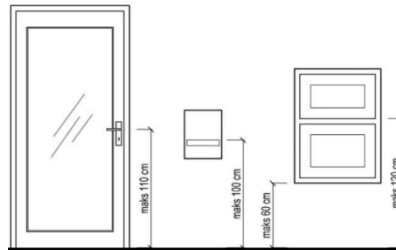
3. Perletakan Peralatan Toilet



Gambar 2-23 Ruang Bebas Area Wastafel

(KemenPU, 2006)

1. Ukuran Detail Penerapan Standar
a. Peletakkan Pintu dan Jendela



Gambar 2-24 Peletakkan Pintu dan Jendela

(KemenPU, 2006)

3. Perletakan Perabot

Esensi:

Perletakan atau penataan lay-out barang-barang perabot bangunan dan furniture harus menyisakan/memberikan ruang gerak dan sirkulasi yang cukup bagi penyandang cacat.

Syarat:

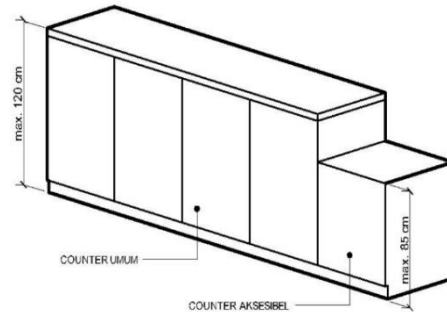
- Sebagian dari perabot yang tersedia dalam bangunan gedung harus dapat digunakan oleh penyandang cacat, termasuk dalam keadaan darurat.
- Dalam suatu bangunan yang digunakan oleh masyarakat banyak, seperti bangunan pertemuan, konperensi pertunjukan dan kegiatan yang sejenis maka jumlah tempat duduk aksesibel yang harus disediakan adalah

KAPASITAS TOTAL TEMPAT DUDUK	JUMLAH TEMPAT DUDUK YANG AKSESIBEL
4-25	1
26-50	2
51-300	4
301-500	6
>500	6, +1 untuk setiap ratusan

Gambar 2-25 Ketersediaan Tempat Duduk Yang Fleksibel

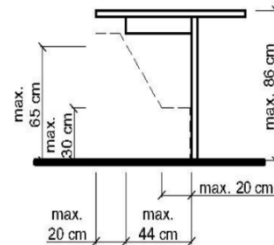
(KemenPU, 2006)

a. Meja Counter



Gambar 2-26 Standar Meja Counter Umum dan Difabel

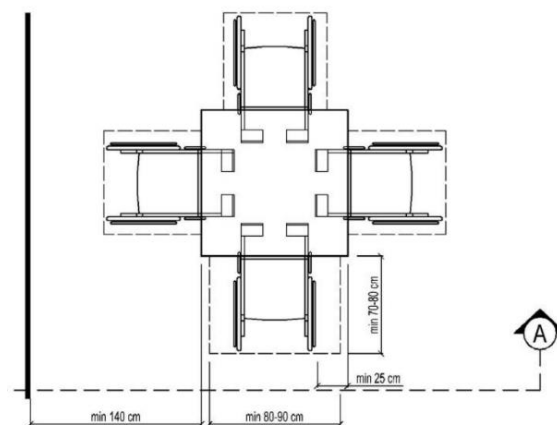
(KemenPU, 2006)



Gambar 2-27 Standar Tinggi Meja Counter Untuk Difabel

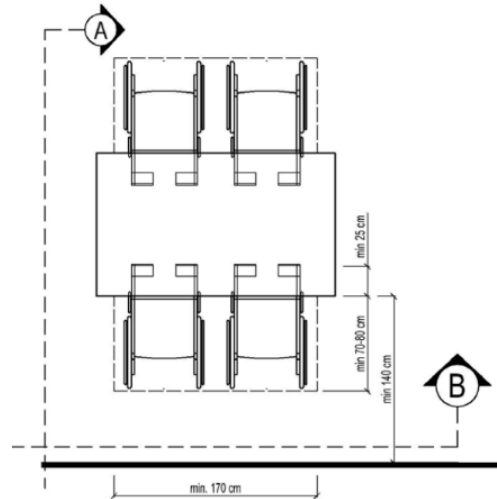
(KemenPU, 2006)

b. Detail Layout Tempat Duduk

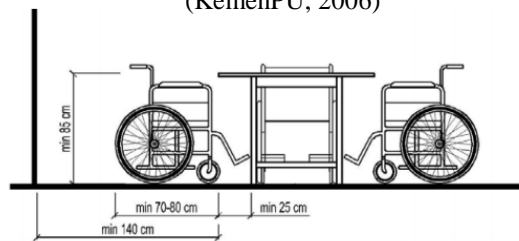


Gambar 2-28 Layout Meja Bujur Sangkar

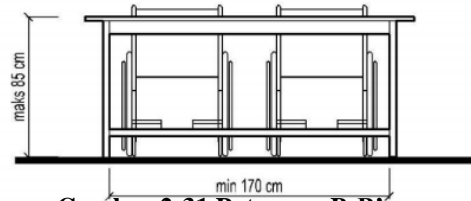
(KemenPU, 2006)



Gambar 2-29 Layout Meja Persegi Panjang
 (KemenPU, 2006)

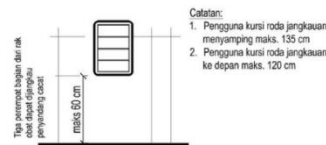
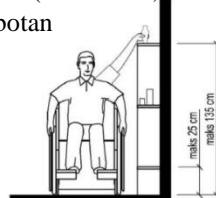


Gambar 2-30 Potongan A-A'
 (KemenPU, 2006)



Gambar 2-31 Potongan B-B'
 (KemenPU, 2006)

c. Jangkauan Perabotan



- Catatan:
1. Pengguna kursi roda jangkauan menyamping maks. 135 cm
 2. Pengguna kursi roda jangkauan ke depan maks. 120 cm

Gambar 2-32 Jangkauan Perabotan Bagi Difabel
 (KemenPU, 2006)

4. Rambu dan Marka

Esensi

Fasilitas dan elemen bangunan yang digunakan untuk memberikan informasi, arah, penanda atau petunjuk, termasuk di dalamnya perangkat multimedia informasi dan komunikasi bagi penyandang cacat.

Persyaratan

a. Penggunaan rambu terutama dibutuhkan pada:

- i. Arah dan tujuan jalur pedestrian;
- ii. KM/WC umum, telpon umum;
- iii. Parkir khusus penyandang cacat;
- iv. Nama fasilitas dan tempat;
- v. Telepon dan ATM.

b. Persyaratan Rambu yang digunakan:

- i. Rambu huruf timbul atau huruf Braille yang dapat dibaca oleh tuna netra dan penyandang cacat lain;
- ii. Rambu yang berupa gambar dan simbol sebaiknya dengan sistem cetak timbul, sehingga yang mudah dan cepat ditafsirkan artinya.
- iii. Rambu yang berupa tanda dan simbol internasional.
- iv. Rambu yang menerapkan metode khusus (misal: perbedaan perkerasan tanah, warna kontras, dll). Karakter dan latar belakang rambu harus dibuat dari bahan yang tidak silau. Karakter dan simbol harus kontras dengan latar belakangnya, apakah karakter terang di atas gelap, atau sebaliknya.

- vi. Proporsi huruf atau karakter pada rambu harus mempunyai rasio lebar dan tinggi antara 3: 5 dan 1:1, serta ketebalan huruf antara 1: 5 dan 1:10.
- vii. Tinggi karakter huruf dan angka pada rambu harus diukur sesuai dengan jarak pandang dari tempat rambu itu dibaca.

c. Jenis-jenis Rambu dan Marka Jenis-jenis Rambu dan Marka yang dapat digunakan antara lain:

- i. Alarm Lampu Darurat Tuna Rungu Diletakkan pada dinding diatas pintu dan lif.
- ii. Audio Untuk Tuna Rungu Diletakkan di dinding utara-barat-timur-selatan pada ruangan pertemuan, seminar, bioskop, dll.
- iii. Fasilitas Teletext Tunarungu Diletakkan/digantung pada pusat informasi di ruang lobby.
- iv. Light Sign (papan informasi) Diletakkan di atas loket/informasi pada ruang lobby, ruang loket/informasi dan di atas pintu keberangkatan pada ruang tunggu airport bandara, KA, pelabuhan, dan terminal.
- v. Fasilitas TV Text Bagi Tunarungu Diletakkan/digantung di atas loket/informasi pada ruang lobby, atau pada sepanjang koridor yang dilewati penumpang.
- vi. Fasilitas Bahasa Isyarat (sign language) Diletakkan di loket/informasi, pos satuan pengaman yang menyediakan komunikasi menggunakan bahasa isyarat.

d. Lokasi penempatan rambu:

- i. Penempatan yang sesuai dan tepat serta bebas pandang tanpa penghalang.
- ii. Satu kesatuan sistem dengan lingkungannya.

- iii. Cukup mendapat pencahayaan, termasuk penambahan lampu pada kondisi gelap.
- iv. Tidak mengganggu arus (pejalan kaki dll) dan sirkulasi (buka/tutup pintu, dll)

e. Ukuran dan Detail Penerapan Standar Rambu



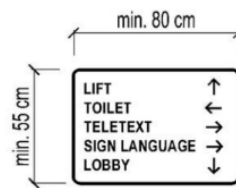
Gambar 2-33 Simbol Aksesibilitas

(KemenPU, 2006)



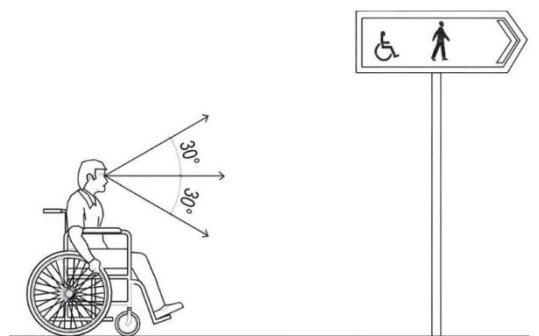
Gambar 2-34 Simbol Ramp Dua arah

(KemenPU, 2006)



Gambar 2-35 Papan Informasi

(KemenPU, 2006)



Gambar 2-36 PEletakkan Rambu Sesuai Jarak dan Sudut Pandang

(KemenPU, 2006)

2.8 Kajian Tinjauan Tipologi

2.8.1 Kajian Komunitas (Community Center)

Berdasarkan kajian yang dipaparkan oleh Landcom dalam buku *Community Centre Guidelines Fact Sheets*, pusat komunitas memegang peran penting dalam sebuah masyarakat. Pusat komunitas menyediakan tempat bagi masyarakat dari berbagai latar belakang yang berbeda atau sama dan masyarakat dengan keinginan untuk dapat berinteraksi, belajar, menciptakan, dan berkembang. Fokus adanya pusat komunitas adalah untuk membentuk masyarakat yang bersosial berkelanjutan.

Pusat komunitas terdiri dari aula kecil bagi komunitas dan ruang rapat yang disediakan untuk masyarakat atau komunitas, untuk pusat komunitas yang lebih besar biasanya fungsi didalamnya merupakan penggabungan berbagai layanan dan fasilitas bagi masyarakat/komunitas di sekitarnya.

Berdasarkan buku *The Landcom Community Centre Guidelines* ((Projects, 2008) terdapat prinsip-prinsip dasar yang dapat membuat suatu pusat komunitas dapat dikatakan sukses, diantaranya adalah:

1. Dapat memenuhi kebutuhan masyarakat setempat dan meningkatkan interaksi sosial
2. Menyediakan fasilitas bagi komunitas atau masyarakat berupa fasilitas pelayanan, fasilitas yang memenuhi aktivitas komunitas dan program-program yang mendukung masyarakat sekitar
3. Berkontribusi untuk memberikan “*sense of place*”
4. Akses yang dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat bukan komunitas tertentu saja
5. Mendukung kohesi masyarakat

6. Meningkatkan profil lokal
7. Melibatkan masyarakat yang ada di sekitarnya

Berdasarkan kajian pusat komunitas diatas, penerapan pusat komunitas difabel diambil keputusan desain berupa prinsip-prinsip dasar perancangan komunitas, yang mewadahi aktivitas komunitas difabel, memberikan akses bagi pengguna non-difabel dan masyarakat sekitar dengan ruang interaksi berupa taman interaktif dan taman kuliner.

2.8.2 Kajian Ruang Publik - Taman Kuliner

Ruang Publik dapat diartikan sebagai ruang yang terbentuk karena adanya kebutuhan untuk bertemu ataupun berkomunikasi baik individu maupun kelompok, selain itu ruang publik juga berperan sebagai wadah untuk menampung aktifitas tertentu dari manusia (Hakim dan Utomo, 2003).

Dalam buku yang berjudul “Public Spaces – Urban Spaces”, Matthew Carmona membagi ruang publik berdasarkan pelingkupannya, yaitu:

1. *External public space* (ruang luar yang dapat diakses oleh semua orang seperti taman kota, alun-alun, jalur pejalan kaki, dan lain sebagainya)
2. *Internal public space* (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” public space* (fasilitas umum yang biasanya dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi warga, seperti mall, diskotik, restoran dan lain sebagainya).

Taman Kuliner ini yang merupakan bagian dari ruang publik nantinya akan mewadahi aktifitas rekreasi dari wisata kuliner yang masuk ke dalam jneis ruang publik di perkotaan berupa *External and internal “quasi” public space* , yaitu fasilitas umum yang biasanya dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi oleh masyarakat sekitar.

2.9 Kajian Preseden

2.9.1 Day Centre and Housing for the Disabled / Archea Association



Gambar 2-37 Day Center and Housing for The Disabled
(Gallaudet University (Courtesy of Gallaudet University))

Architects: Archea Associati

Location: Seregno MB, Italy

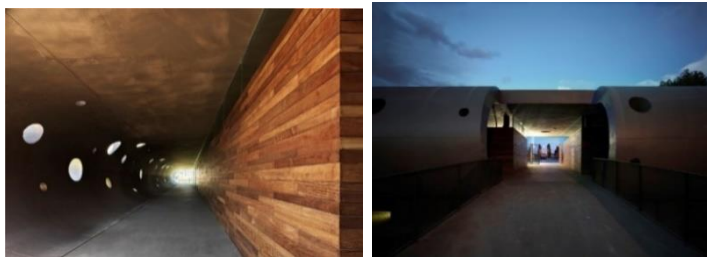
Architects In Charge: **Laura Andreini, Marco Casamonti, Silvia Fabi, Giovanni Polazzi**

Project Year: **2012**



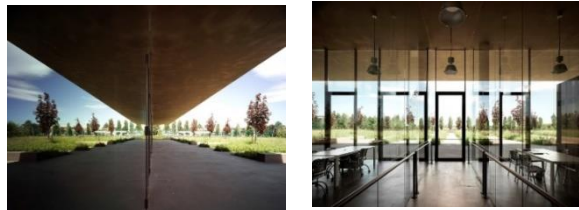
Gambar 2-38 Day Center and Housing for The Disabled
(Gallaudet University (Courtesy of Gallaudet University))

Bangunan ini berfungsi sebagai rumah yang ditinggali atau sebagai tempat berkumpul komunitas difabel di Italy. Konsep bangunan ini atraktif dengan konstektual lingkungan sekitar. Konsep ini diambil agar pengunjung di luar dari lingkungan sekitar dapat beraktivitas bersama di dalam komunitas ini.



Gambar 2-39 Day Center and Housing for The Disabled
(Gallaudet University (Courtesy of Gallaudet University))

Konsep sirkulasi pada bangunan ni dengan menerapkan sirkulasi linear dan membentuk koridor di sepanjang fungsi ruangnya.Ujung Pada Koridor ini mengarah pada ruang terbuka atau taman yang di desain.



Gambar 2-40 Day Center and Housing for The Disabled
(Gallaudet University (Courtesy of Gallaudet University))

2.9.2 Taman Kuliner Jogja Paradise

Jogja Paradise merupakan foodcourt yang terletak di Jalan Magelang km 5. Hampir 70 persen dari tempat ini digunakan untuk area parkir dan juga taman, sesuai dengan fungsi namanya sebagai foodcourt.. Tempat kuliner di Jogja ini memiliki sekitar 25 macam kuliner yang tersedia.

Terdapat bermacam-macam menu yang di sewa oleh berbagai tenant (Anggita F, 2016).



Gambar 2-41 Tamn Kuliner Jogja Paradise
(Lay Rudy, 2015)

Dengan konsep semi terbuka pada bagian bawah dan dikelilingi taman, Jogja Paradise ini sebagai salah satu alternatif wisatawan untuk melepas jenuh dengan berekreasi kuliner di sini dengan konsep taman sebagai ruang rekreasi bagi pengunjung.



Gambar 2-42 Taman Kuliner Jogja Paradise
(Emmilio Kevin, n.d.)