

# REDESIGN TAMAN KULINER CONDONGCATUR SEBAGAI SPACE HUB & CULINARY CONDONGCATUR DENGAN PENDEKATAN PENGEMBANGAN RUANG PUBLIK INTERAKTIF

**NAMA :**  
LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI

**NIM :**  
21512031

**PEMBIMBING :**  
IR. FAJRIYANTO, M.T.



DEPARTMENT of  
ARCHITECTURE



한국건축대학교육인증원  
Korea Architectural Accrediting Board



# REDESIGNING THE CONDONGCATUR CULINARY PARK AS A SPACE HUB & CULINARY CONDONGCATUR WITH AN INTERACTIVE PUBLIC SPACE DEVELOPMENT APPROACH

NAME :  
LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI

NIM :  
21512031

SUPERVISOR :  
IR. FAJRIYANTO, M.T.

# LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :**  
*Final Architecture Design Studio Entitled*

**REDESIGN TAMAN KULINER CONDONGCATUR SEBAGAI SPACE HUB & CULINARY CONDONGCATUR DENGAN  
PENDEKATAN PENGEMBANGAN RUANG PUBLIK INTERAKTIF**  
*REDESIGNING THE CONDONGCATUR CULINARY PARK AS A SPACE HUB & CULINARY CONDONGCATUR WITH AN  
INTERACTIVE PUBLIC SPACE DEVELOPMENT APPROACH*

**Nama Lengkap Mahasiswa** : **Lalu Indra Mahatma Helmialdi**  
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** : **21512031**  
*Students Identification Number*

**Telah diuji dan disetujui pada** : **Yogyakarta, 6 Agustus 2025**  
*Has been evaluated and agreed on*

**Pembimbing**  
*Supervisor*



**Ir. Fajriyanto, M.T.**

**Penguji 1**  
*Examiner 1*



**Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.**

**Penguji 2**  
*Examiner 2*



**Johanita Anggra Rini, S.T., M.T., Ph.D.**

Diketahui oleh / Acknowledge by  
**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**  
*Head Of Undergraduate Program in Architecture*

**Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.**



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :  
*Final Architecture Design Studio Entitled*

REDESIGN TAMAN KULINER CONDONGCATUR SEBAGAI SPACE HUB & CULINARY CONDONGCATUR DENGAN  
PENDEKATAN PENGEMBANGAN RUANG PUBLIK INTERAKTIF

*REDESIGNING THE CONDONGCATUR CULINARY PARK AS A SPACE HUB & CULINARY CONDONGCATUR WITH AN  
INTERACTIVE PUBLIC SPACE DEVELOPMENT APPROACH*

Nama Lengkap Mahasiswa : Lalu Indra Mahatma Helmialdi  
*Student's Full Name*

Nomor Mahasiswa : 21512031  
*Students Identification Number*

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 6 Agustus 2025  
*Has been evaluated and agreed on*

Pembimbing  
*Supervisor*

Ir. Fajriyanto, M.T.

Penguji 1  
*Examiner 1*

Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.

Penguji 2  
*Examiner 2*

Johanita Anggra Rini, S.T., M.T., Ph.D.

Diketahui oleh / Acknowledge by  
Ketua Program Studi S1 Arsitektur  
*Head of Undergraduate Program in Architecture*



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

# LEMBAR CATATAN DOSEN PEMBIMBING

**Penilaian Buku Studio Akhir Arsitektur :**

*Final Architecture Design Studio Entitled*

**REDESIGN TAMAN KULINER CONDONGCATUR SEBAGAI SPACE HUB & CULINARY CONDONGCATUR DENGAN  
PENDEKATAN PENGEMBANGAN RUANG PUBLIK INTERAKTIF**

*REDESIGNING THE CONDONGCATUR CULINARY PARK AS A SPACE HUB & CULINARY CONDONGCATUR WITH AN  
INTERACTIVE PUBLIC SPACE DEVELOPMENT APPROACH*

**Nama Lengkap Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : **Lalu Indra Mahatma Helmialdi**  
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : **21512031**  
*Students Identification Number*

**Kualitas Buku Studio Akhir Arsitektur** \_\_\_\_\_ :  
*Final Architectural Design Studio Book Quality*

Sedang\*) Baik\*) Sangat Baik\*)

Sehingga,

**Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (\*)**

untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (\*)

Dilingkari salah satu

**Pembimbing**  
*Supervisor*

**Ir. Fajriyanto, M.T.**



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini : Final  
Architecture Design Studio Book Assesment

**Nama Lengkap Mahasiswa** : **Lalu Indra Mahatma Helmialdi**

*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** : **21512031**

*Students Identification Number*

**Program Studi** : **Arsitektur**

*Departement*

**Judul Perancangan** : **REDESIGN TAMAN KULINER CONDONGCATUR SEBAGAI SPACE HUB &**

*Design Title*

**CULINARY CONDONGCATUR DENGAN**

**PENDEKATAN PENGEMBANGAN RUANG PUBLIK INTERAKTIF**

*REDESIGNING THE CONDONGCATUR CULINARY PARK AS A SPACE HUB &  
CULINARY CONDONGCATUR WITH AN INTERACTIVE PUBLIC SPACE  
DEVELOPMENT APPROACH*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan hasil karya saya sendiri. Jika terdapat kutipan yang berasal dari karya orang lain, kutipan tersebut telah dicantumkan sebagai referensi dengan sumber yang jelas. Dalam proses pembuatan karya ini tidak ada bantuan dari pihak lain baik sebagian ataupun keseluruhan dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan bahwa tidak adanya konflik kepemilikan intelektual atas karya ini.

Demikian Pernyataan ini saya buat, hasil akhir sepenuhnya diserahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk dapat digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 18 Agustus 2025

Lalu Indra Mahatma Helmialdi



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini : Final  
Architecture Design Studio Book Assesment

Nama Lengkap Mahasiswa : Lalu Indra Mahatma Helmialdi

*Student's Full Name*

Nomor Mahasiswa : 21512031

*Students Identification Number*

Program Studi : Arsitektur

*Departement*

Judul Perancangan : REDESIGN TAMAN KULINER CONDONGCATUR SEBAGAI SPACE HUB &  
*Design Title* CULINARY CONDONGCATUR DENGAN  
PENDEKATAN PENGEMBANGAN RUANG PUBLIK INTERAKTIF

*REDESIGNING THE CONDONGCATUR CULINARY PARK AS A SPACE HUB &  
CULINARY CONDONGCATUR WITH AN INTERACTIVE PUBLIC SPACE  
DEVELOPMENT APPROACH*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan hasil karya saya sendiri. Jika terdapat kutipan yang berasal dari karya orang lain, kutipan tersebut telah dicantumkan sebagai referensi dengan sumber yang jelas. Dalam proses pembuatan karya ini tidak ada bantuan dari pihak lain baik sebagian ataupun keseluruhan dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan bahwa tidak adanya konflik kepemilikan intelektual atas karya ini.

Demikian Pernyataan ini saya buat, hasil akhir sepenuhnya diserahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk dapat digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 18 Agustus 2025



Lalu Indra Mahatma Helmialdi

# ABSTRAK

Taman Kuliner Condongcatur merupakan salah satu pusat kegiatan masyarakat di Kabupaten Sleman, Yogyakarta, yang menggabungkan unsur wisata kuliner, ruang hijau, dan area rekreasi. Namun, dalam perkembangannya, taman ini menghadapi beberapa permasalahan yang memerlukan intervensi desain berbasis ruang publik interaktif guna meningkatkan daya tarik dan fungsionalitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu utama yang dihadapi oleh Taman Kuliner Condongcatur dan merancang pendekatan desain yang dapat meningkatkan interaksi sosial serta mendukung pengembangan ekonomi lokal.

Kata Kunci: Taman Kuliner Condongcatur, ruang publik interaktif, pengembangan kawasan, interaksi sosial.



# ABSTRACT

Condongcatur Culinary Park is a community activity center in Sleman Regency, Yogyakarta, combining culinary tourism, green space, and recreation. However, over time, the park has faced several challenges requiring design interventions based on interactive public spaces to enhance its appeal and functionality. This study aims to identify the key issues facing Condongcatur Culinary Park and devise a design approach that can enhance social interaction and support local economic development.

Keywords: Condongcatur Culinary Park, interactive public space, area development, social interaction.

# DAFTAR ISI

<b>1.1 LATAR BELAKANG PROYEK</b>	<b>1</b>	<b>4.8 SKEMA JARINGAN INFRASTRUKTUR</b>	<b>61</b>
1.1.1 KEKURANGAN RTH (RUANG TERBUKA HIJAU) DI SLEMAN	1	<b>4.9 SKEMA PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN</b>	<b>62</b>
1.1.2 MINIMNYA FASILITAS TAMAN DI DAERAH SLEMAN	1	<b>4.10 BARRIER FREE</b>	<b>63</b>
1.1.3 PENURUNAN JUMLAH PEDAGANG DAN PENGUNJUNG	2	<b>4.11 SELUBUNG BANGUNAN</b>	<b>64</b>
1.1.4 FASILITAS YANG TIDAK TERAWAT DAN DESAIN KURANG MENARIK	2	<b>4.12 DETAIL INTERIOR</b>	<b>65</b>
1.1.5 KETIDAK SEIMBANGAN ANTARA FUNGSI UTAMA DAN FUNGSI PENUNJANG	2	<b>4.13 PERSPEKTIF</b>	<b>66</b>
1.1.6 POTENSI DAN IDENTITAS CONDONGCATUR	2	EVALUASI DOSEN	67
<b>1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN</b>	<b>3</b>		
1.2.1 PERAN PENDEKATAN RUANG PUBLIK INTERAKTIF	3		
<b>1.3 RUMUSAN MASALAH</b>	<b>3</b>		
1.3.1 PERMASALAHAN UMUM	3		
1.3.2 PERMASALAHAN KHUSUS	3		
<b>1.4 TUJUAN DAN SASARAN</b>	<b>4</b>		
1.4.1 TUJUAN PERANCANGAN	4		
1.4.2 SASARAN PERANCANGAN	4		
1.4.3 FUNGSI DAN PERANAN	4		
1.4.4 BATASAN PERMASALAHAN	4		
<b>1.5 METODE PERANCANGAN</b>	<b>4</b>		
<b>1.6 PETA PERMASALAHAN</b>	<b>6</b>		
<b>1.7 KERANGKA BERFIKIR</b>	<b>7</b>		
<b>1.8 KEUNGGULAN ORIGINALITAS DAN KEBARUAN</b>	<b>8</b>		
<b>2.1 KAJIAN SITE</b>	<b>10</b>		
2.1.1 TAMAN KULINER CONDONGCATUR	10		
2.1.2 VIEW SITE	10		
2.1.3 AKSESIBILITAS	10		
2.1.4 REGULASI SITE	11		
2.1.5 DATA KLIMATOLOGI SITE	11		
2.1.5.1 MATAHARI	11		
2.1.5.2 DATA WIND ROSE	11		
2.1.5.3 DATA CURAH HUJAN	11		
<b>2.2 KAJIAN TEMA</b>	<b>12</b>		
2.2.1 RUANG PUBLIK INTERAKTIF	12		
<b>2.3 KAJIAN TIPOLOGI PRESEDEN</b>	<b>14</b>		
<b>2.4 RUMUSAN PERSOALAN DESAIN</b>	<b>23</b>		
<b>3.1 ANALISIS KONTEKS SITE</b>	<b>24</b>		
3.1.1 ANALISIS PERATURAN TERKAIT	24		
3.1.2 ANALISIS DATA IKLIM	25		
<b>3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG</b>	<b>29</b>		
3.2.1 ANALISIS PENGGUNA, AKTIFITAS, DAN KEBUTUHAN RUANG	29		
3.2.2 KEBUTUHAN RUANG31	31		
3.2.3 PROPERTY SIZE	32		
3.2.4 ANALISIS ORGANISASI RUANG	33		
<b>3.3 EKSPLORASI KONSEP FUNGSI PERANCANGAN</b>	<b>34</b>		
3.3.1 ANALISIS ZONING	34		
3.3.2 ANALISIS SIRKULASI	36		
3.3.3 ANALISIS ORIENTASI TATA MASSA BANGUNAN	37		
<b>3.4 EKSPLORASI KONSEP TEMA PERANCANGAN</b>	<b>38</b>		
3.4.1 INTERAKTIF	38		
<b>3.5 KONSEP FIGURATIF RANCANGAN</b>	<b>43</b>		
<b>4.1 SITUASI</b>	<b>47</b>		
<b>4.2 SITEPLAN</b>	<b>48</b>		
<b>4.3 DENAH</b>	<b>49</b>		
4.3.1 DENAH UTAMA LT1	49		
4.3.2 DENAH UTAMA LT2	50		
4.3.3 DENAH AMFITEATER	51		
4.3.4 DENAH KULINER	52		
<b>4.4 TAMPAK</b>	<b>53</b>		
4.4.1 TAMPAK UTAMA	53		
4.4.2 TAMPAK AMFITEATER	54		
4.4.3 TAMPAK KULINER	55		
<b>4.5 POTONGAN</b>	<b>56</b>		
4.5.1 POTONGAN UTAMA	56		
4.5.2 POTONGAN AMFITEATER	57		
4.5.3 POTONGAN KULINER	58		
<b>4.6 RENCANA DAN PENYELESAIAN DESAIN</b>	<b>59</b>		
<b>4.7 SKEMA STRUKTUR</b>	<b>60</b>		



# BAB I

---

## P E N D A H U L U A N

## 1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

### 1.1.1 KEKURANGAN RTH (RUANG TERBUKA HIJAU) DI SLEMAN

#### Bertabur Mal dan Pertokoan, Sleman Kekurangan Ruang Terbuka Hijau

Hafit Yudi Suprobo | Senin, 11 November 2019 - 19:17 WIB | Bhakti Suryani



**Tabel 1.1** Berita Sleman kekurangan RTH  
Sumber : <https://jogjapolitan.harianjogja.com>

Ruang Terbuka Hijau (RTH) memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekologi dan kualitas lingkungan di wilayah perkotaan. Menurut standar yang ditetapkan, suatu daerah idealnya memiliki 30% RTH, di mana 20% di antaranya merupakan RTH publik. Namun, di Kabupaten Sleman, realisasi RTH publik masih jauh dari angka ideal, dengan pencapaian baru sekitar sepertiga dari target yang ditetapkan.

Pemerintah Kabupaten Sleman melalui Dinas Lingkungan Hidup (DLH) telah mengupayakan regulasi yang lebih tegas guna mempercepat pemenuhan kebutuhan RTH. Salah satu langkah strategis yang tengah dilakukan adalah penyusunan rancangan peraturan daerah (Raperda) tentang pengelolaan RTH. Raperda yang diusulkan sejak tahun 2018 ini bertujuan untuk memperjelas definisi, pengelolaan, serta hak dan kewajiban masyarakat dalam pemanfaatan RTH.

Menurut data dari Dinas Pertanahan dan Tata Ruang (Dispertaru) Kota Yogyakarta, saat ini luas RTHP di Kota Yogyakarta baru mencapai sekitar 17% dari total luas wilayah kota, atau setara dengan 5,576 kilometer persegi. Padahal, sesuai ketentuan yang berlaku, luas RTHP seharusnya minimal mencapai 20% dari total wilayah kota, yakni sekitar 6,56 kilometer persegi. Artinya, masih terdapat kekurangan sekitar 3% dari target yang harus dipenuhi untuk mencapai standar yang telah ditetapkan.

#### Ruang Terbuka Hijau Publik di Jogja Belum Ideal, Area Ini Jadi Bidikan Pemkot Jogja

Alif Annisa Karim | Rabu, 09 Oktober 2024 - 18:17 WIB | Arief Jumiarto



**Tabel 1.2** Berita Pemkot Yogyakarta  
Sumber : <https://jogjapolitan.harianjogja.com>

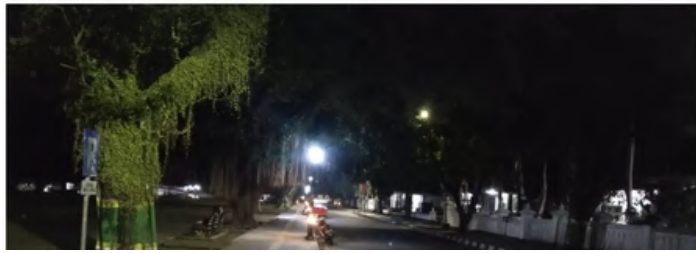
Pemerintah Kota Yogyakarta telah menetapkan strategi jangka panjang guna memenuhi kebutuhan RTHP melalui Peraturan Daerah (Perda) No. 2 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta dan Peraturan Wali Kota (Perwal) No. 118 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Yogyakarta. Kedua regulasi ini mengatur bahwa dalam periode 20 tahun (2021-2041), pengembangan RTHP akan dilakukan secara bertahap dalam siklus lima tahunan hingga mencapai target 20% pada tahun 2041.

### 1.1.2 MINIMNYA FASILITAS TAMAN DI DAERAH SLEMAN

Pembangunan ruang publik merupakan bagian dari upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pelayanan masyarakat serta mengakomodasi kebutuhan sosial yang terus berkembang. Infrastruktur kota seperti taman, ruang pejalan kaki (pedestrian), dan rumah susun dirancang untuk meningkatkan kualitas hidup warga dengan menyediakan tempat untuk beraktivitas, bersosialisasi, serta memenuhi kebutuhan transportasi dan hunian. Namun, dalam praktiknya, banyak ruang publik yang kurang efektif dalam pemanfaatannya, bahkan mengalami peralihan fungsi yang tidak sesuai dengan tujuan awal pembangunannya.

## Kerap Dibuat Mesum Remaja Karena Gelap, Dishub Sleman: Penerangan di Lapangan Pemda dan Deggung Cukup Memadai

Iwan Nurwanto - Jumat, 11 Agustus 2023 | 16:03 WIB



**Tabel 1.3** Berita Radar Yogyakarta  
Sumber : <https://jogjapolitan.harianjogja.com>

Fenomena seperti pedestrian yang digunakan untuk parkir motor atau pedagang kaki lima, taman kota yang sepi pengunjung, car free day yang mengganggu lalu lintas, serta rumah susun yang kosong penghuni adalah beberapa contoh bagaimana ruang publik tidak dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Selain itu, ruang publik yang minim pengawasan kerap kali menjadi tempat bagi aktivitas yang menyimpang, seperti yang terjadi di Lapangan Deggung dan kawasan-

Pemda Sleman, di mana ditemukan perilaku remaja yang tidak pantas akibat minimnya kontrol sosial dan penerangan yang kurang optimal. Kurangnya sosialisasi mengenai tujuan pembangunan ruang publik juga turut berkontribusi terhadap rendahnya tingkat pemanfaatan. Ketidaktahuan masyarakat mengenai fungsi ruang publik yang dibangun membuat mereka kurang berminat untuk menggunakannya secara aktif, sehingga ruang tersebut menjadi sepi dan rawan penyalahgunaan. Selain itu, upaya pengawasan dan pemeliharaan yang tidak konsisten juga dapat menyebabkan ruang publik menjadi kurang aman dan tidak nyaman untuk digunakan.

## Rendahnya Efektivitas Ruang Publik, Pembangunan Kurang Partisipatif atau Masyarakat Terlalu Heterogen?



4 Maret 2015 10:02 | Dibaca 17 Jun 2015 10:11 | 211

Kompasiana adalah platform blog. Konten ini menjadi tanggung jawab blogger dan tidak mewakili pandangan redaksi Kompas.



**Tabel 1.4** Berita Kompasiana  
Sumber : <https://www.kompasiana.com>

### 1.1.3 PENURUNAN JUMLAH PEDAGANG DAN PENGUNJUNG

Ketua Paguyuban Pedagang Taman Kuliner, Purwanto, mengungkapkan bahwa setiap tahun jumlah pedagang terus berkurang, yang mengindikasikan menurunnya daya tarik taman ini sebagai destinasi kuliner. Faktor yang berkontribusi terhadap kondisi ini mencakup kurangnya variasi kuliner, ketidakefektifan dalam strategi pemasaran, serta kurangnya daya tarik tambahan yang membuat taman ini berbeda dari tempat wisata kuliner lainnya di Yogyakarta. ([regional.espos.id](http://regional.espos.id))

### 1.1.4 FASILITAS YANG TIDAK TERAWAT DAN DESAIN KURANG MENARIK

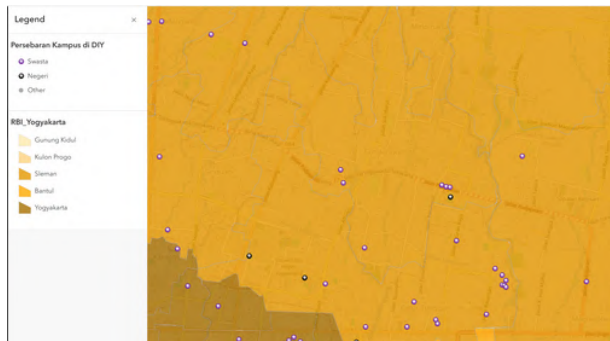
Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh Taman Kuliner Condongcatur adalah kondisi fasilitas yang tidak terawat dan desain yang kurang menarik bagi pengunjung. Banyak infrastruktur yang mengalami kerusakan, seperti tempat duduk yang kurang nyaman, area bermain yang tidak difungsikan dengan baik, serta pencahayaan yang kurang memadai. Desain taman yang monoton dan kurang fleksibel juga mengurangi daya tariknya sebagai ruang publik yang dinamis. Tanpa adanya perbaikan dan inovasi dalam desain, taman ini berisiko semakin kehilangan fungsinya sebagai ruang interaksi dan rekreasi yang nyaman bagi masyarakat.

### 1.1.5 KETIDAK SEIMBANGAN ANTARA FUNGSI UTAMA DAN FUNGSI PENUNJANG

Meskipun Taman Kuliner Condongcatur dirancang sebagai pusat kuliner, keberadaan fungsi penunjang lainnya masih belum seimbang. Area rekreasi, ruang publik interaktif, dan fasilitas pendukung lainnya belum dikembangkan secara optimal, sehingga menyebabkan taman ini kurang menarik bagi masyarakat yang mencari pengalaman lebih dari sekadar wisata kuliner. Ketidakseimbangan ini mengakibatkan pemanfaatan ruang yang kurang efisien dan mengurangi potensi taman dalam mendukung interaksi sosial serta kreativitas masyarakat.

### 1.1.6 POTENSI DAN IDENTITAS CONDONGCATUR

Sebagai kawasan yang strategis, Condongcatur memiliki peluang besar untuk dikembangkan sebagai ruang publik yang interaktif. Ruang publik tidak hanya berperan sebagai tempat-



**Tabel 1.5** Peta Penyebaran perguruan tinggi daerah condongcatur

Sumber : \_Arcgis.com

Bersosialisasi, tetapi juga sebagai identitas daerah yang mencerminkan karakter dan kehidupan masyarakatnya. Dengan jumlah mahasiswa dan generasi muda yang cukup besar, kebutuhan akan ruang publik yang mendukung kreativitas, edukasi, serta interaksi sosial menjadi semakin penting.

No	Nama Institusi Pendidikan	Jenjang	Lokasi
1	Universitas Gadjah Mada (UGM)	Perguruan Tinggi	Sekitar Condongcatur
2	Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)	Perguruan Tinggi	Dekat Condongcatur
3	Universitas AMIKOM Yogyakarta	Perguruan Tinggi	Condongcatur
4	Universitas Mercu Buana Yogyakarta	Perguruan Tinggi	Dekat Condongcatur
5	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Perguruan Tinggi	Dekat Condongcatur
6	STIE YKPN	Perguruan Tinggi	Condongcatur
7	SMA Negeri 1 Depok	Sekolah Menengah Atas	Condongcatur
8	SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta	Sekolah Menengah Atas	Dekat Condongcatur
9	SMK Negeri 2 Depok	Sekolah Kejuruan	Condongcatur
10	SMP Negeri 4 Depok	Sekolah Menengah Pertama	Condongcatur

**Tabel 1.6** Data sekolah dan perguruan tinggi daerah condongcatur

Sumber : \_Penulis

## 1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

### 1.2.1 PERAN PENDEKATAN RUANG PUBLIK INTERAKTIF

Ruang publik memiliki peranan penting dalam membentuk kehidupan sosial masyarakat urban. Dalam konteks perkotaan, ruang publik bukan hanya sekadar ruang terbuka, tetapi juga wadah interaksi, ekspresi budaya, serta aktivitas ekonomi dan rekreasi. Salah satu bentuk ruang publik yang berkembang saat ini adalah taman kuliner, yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat kegiatan ekonomi, tetapi juga sebagai tempat berkumpul, bersosialisasi, dan berinteraksi antarmasyarakat.

Taman Kuliner Condongcatur merupakan salah satu fasilitas publik yang berfungsi sebagai sentra kuliner di kawasan Sleman, DIY. Namun, fungsi taman ini masih bersifat sektoral dan cenderung belum optimal dalam menghadirkan pengalaman ruang publik yang interaktif dan inklusif. Aktivitas yang berlangsung masih terpusat pada transaksi ekonomi semata, sementara potensi sebagai ruang sosial dan budaya belum tergalai secara maksimal. Tata ruang yang kaku, kurangnya ruang interaksi terbuka, serta minimnya elemen arsitektural yang mendorong partisipasi masyarakat menjadi beberapa hambatan utama dalam mengembangkan taman ini sebagai ruang publik yang lebih holistik.

Seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat akan ruang publik yang nyaman, aman, dan fungsional, diperlukan pendekatan baru dalam mendesain ulang ruang-ruang seperti Taman Kuliner Condongcatur. Pendekatan pengembangan ruang publik interaktif menjadi relevan untuk diterapkan, guna menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial, partisipasi masyarakat, dan peningkatan kualitas hidup.

Melalui redesain ini, taman kuliner tidak hanya diposisikan sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai "space hub" — ruang berkumpul lintas aktivitas dan generasi yang mengakomodasi fungsi sosial, budaya, dan rekreatif. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan aspek tata ruang, lanskap, elemen arsitektural, kenyamanan lingkungan, hingga penggunaan material ramah lingkungan sebagai parameter utama dalam perancangan.

Dengan latar belakang tersebut, redesain Taman Kuliner Condongcatur sebagai Space Hub & Culinary yang mengedepankan prinsip ruang publik interaktif diharapkan dapat menjawab kebutuhan ruang publik yang lebih adaptif, partisipatif, dan berkelanjutan bagi masyarakat urban saat ini.

## 1.3 RUMUSAN MASALAH

### 1.3.1 PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang ulang Taman Kuliner Condongcatur dan berfungsi sebagai ruang kreatif dengan pendekatan interaktif?

### 1.3.2 PERMASALAHAN KHUSUS

- Bagaimana menciptakan tata ruang dan pola ruang yang mendukung interaksi sosial antar pengguna?
- Bagaimana merancang ruang dengan memperhatikan kenyamanan termal, pencahayaan alami, dan area hijau untuk meningkatkan kualitas hidup pengguna?
- Bagaimana mengintegrasikan fasilitas kuliner dengan fungsi-fungsi ruang publik agar saling mendukung?

## 1.4 TUJUAN DAN SASARAN

### 1.4.1 TUJUAN PERANCANGAN

Merancang ulang Taman Kuliner Condongcatur sebagai ruang publik interaktif yang mendukung aktivitas kuliner, interaksi sosial dan peningkatan kualitas hidup melalui pendekatan desain arsitektur yang kontekstual dan berkelanjutan.

### 1.4.2 SASARAN PERANCANGAN

- Mewujudkan ruang kuliner yang tidak hanya sebagai tempat konsumsi, tetapi juga sebagai titik temu dan ruang interaksi sosial.
- Menyediakan tata ruang yang fleksibel dan terbuka untuk aktivitas publik dan komunitas.
- Menyediakan area hijau, pencahayaan alami, sirkulasi udara yang baik, dan fasilitas ramah lingkungan.
- Meningkatkan kenyamanan dan kualitas pengalaman pengguna di ruang publik.

### 1.4.3 FUNGSI DAN PERANAN

- Fungsi:
  - Sebagai pusat kuliner lokal yang menyajikan makanan khas dan produk UMKM.
  - Sebagai ruang interaksi sosial dan komunitas.
  - Sebagai sarana edukatif dan rekreatif bagi masyarakat.
  - Sebagai ruang publik yang mendukung keberlanjutan dan kenyamanan lingkungan.
- Peranan:
  - Menjadi katalisator kegiatan sosial budaya masyarakat.
  - Meningkatkan daya tarik kawasan Condongcatur sebagai destinasi rekreatif.
  - Memberikan ruang inklusif untuk berbagai kalangan.

### 1.4.4 BATASAN PERMASALAHAN

Perancangan difokuskan pada kawasan Taman Kuliner Condongcatur dan tidak mencakup kawasan sekitar secara keseluruhan. Studi difokuskan pada tiga aspek utama: interaksi, partisipasi, dan kualitas hidup berdasarkan parameter desain.

## 1.5 METODE PERANCANGAN

### Identifikasi Permasalahan Desain

Mengidentifikasi permasalahan pada skala mikro dan makro, serta potensi kawasan Taman Kuliner Condongcatur. Merumuskan masalah yang terdiri dari aspek arsitektural dan non-arsitektural, seperti

tata ruang, aksesibilitas, kenyamanan, interaksi sosial, dan keberlanjutan lingkungan. Menetapkan tujuan dan sasaran perancangan untuk mengetahui visi dan misi dalam pengembangan taman kuliner sebagai ruang publik interaktif.

### Mengumpulkan Data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui data primer dan data sekunder.

- Data Primer diperoleh dari observasi langsung di kawasan eksisting, termasuk kondisi site, pola aktivitas pengunjung, serta tata guna lahan.
- Data Sekunder diperoleh dari kajian-kajian, referensi jurnal, penelitian terkait, dan data dari internet yang mendukung gagasan perancangan ruang publik interaktif.

### Menentukan Variabel

Menentukan variabel berdasarkan tema perancangan Pengembangan Ruang Publik Interaktif. Tema ini dipilih untuk menjadi pedoman dalam merancang dan merumuskan masalah yang berfokus pada interaksi, partisipasi dan kualitas hidup.

### Menganalisis Desain

Analisis desain dilakukan untuk menemukan gagasan perancangan yang sesuai dengan tipologi, prinsip, tema, dan konteks kawasan Condongcatur. Analisis desain meliputi:

#### Analisis Fungsional

- Analisis tata lansekap
- Analisis tata ruang dan zoning area
- Analisis iklim dan pencahayaan alami
- Analisis regulasi dan peraturan bangunan
- Analisis tapak serta konektivitas dengan area sekitar
- Analisis pola kegiatan dan kebutuhan ruang pengunjung

#### Analisis Tematik

- Analisis prinsip tema Pengembangan Ruang Publik Interaktif
- Analisis ciri-ciri ruang publik yang efektif
- Analisis unsur-unsur dan karakteristik desain interaktif
- Analisis konsep desain berbasis interaksi

### Konsep

Konsep merupakan hasil rangkuman dari berbagai analisis yang telah dilakukan. Proses perumusan konsep bertujuan untuk menghasilkan ide gagasan yang saling berkesinambungan sebagai pedoman utama dalam proses desain.

### Desain Awal

Pada tahap ini, penulis menentukan konsep dan gagasan ide awal yang dituangkan dalam bentuk sketsa-sketsa awal. Sketsa tersebut akan dikembangkan menjadi rancangan digital yang lebih detail.

**Pengujian Desain**

Pengujian desain dilakukan untuk memastikan kesesuaian rancangan dengan tolok ukur dan variabel yang telah ditentukan sebelumnya. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan desain sebelum tahap finalisasi.

**Pengembangan Desain**

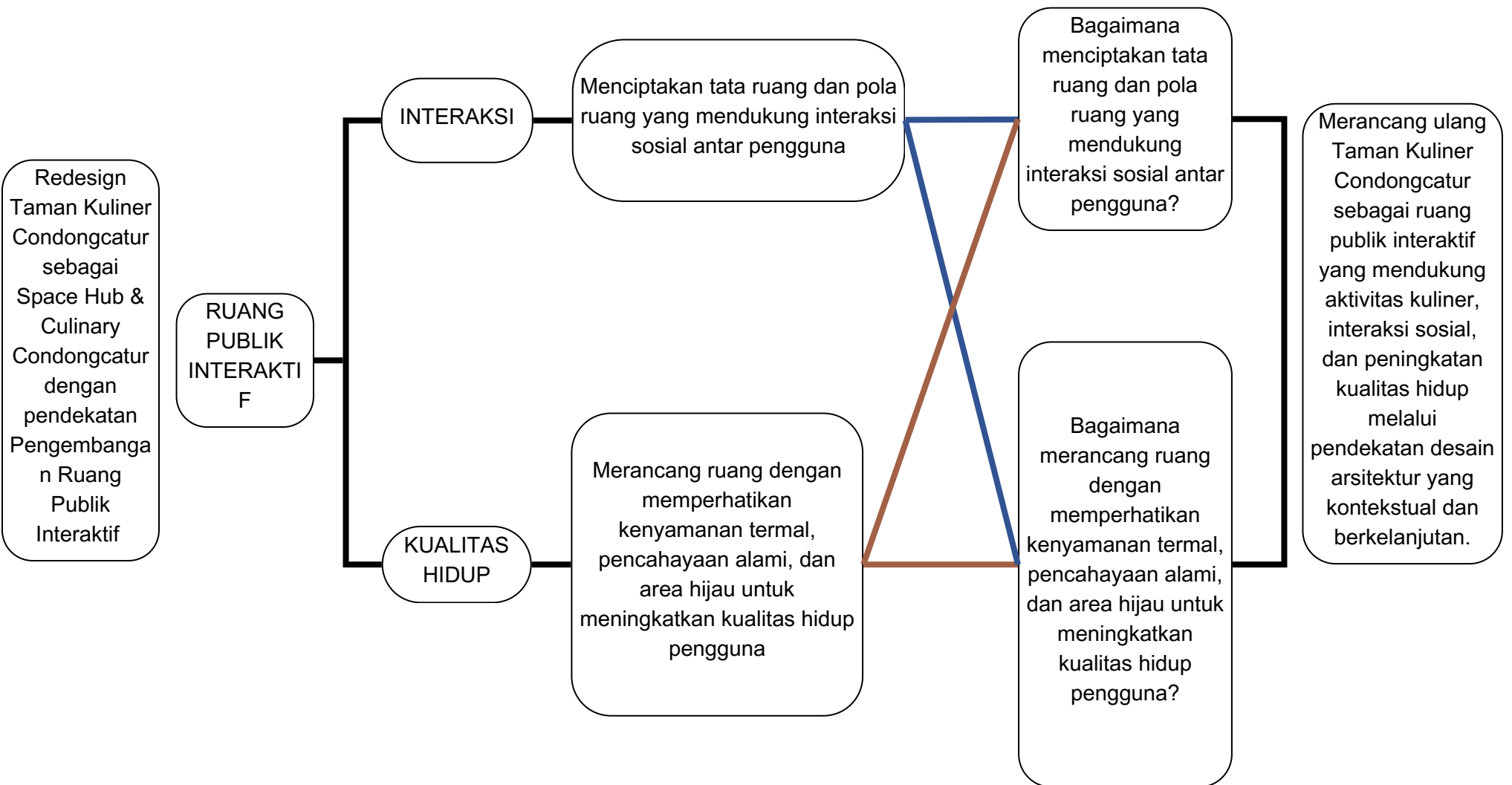
Setelah melalui tahap pengujian, rancangan dievaluasi dan dikembangkan lebih lanjut agar memenuhi standar desain yang ditetapkan. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan optimal, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

**Desain Final**

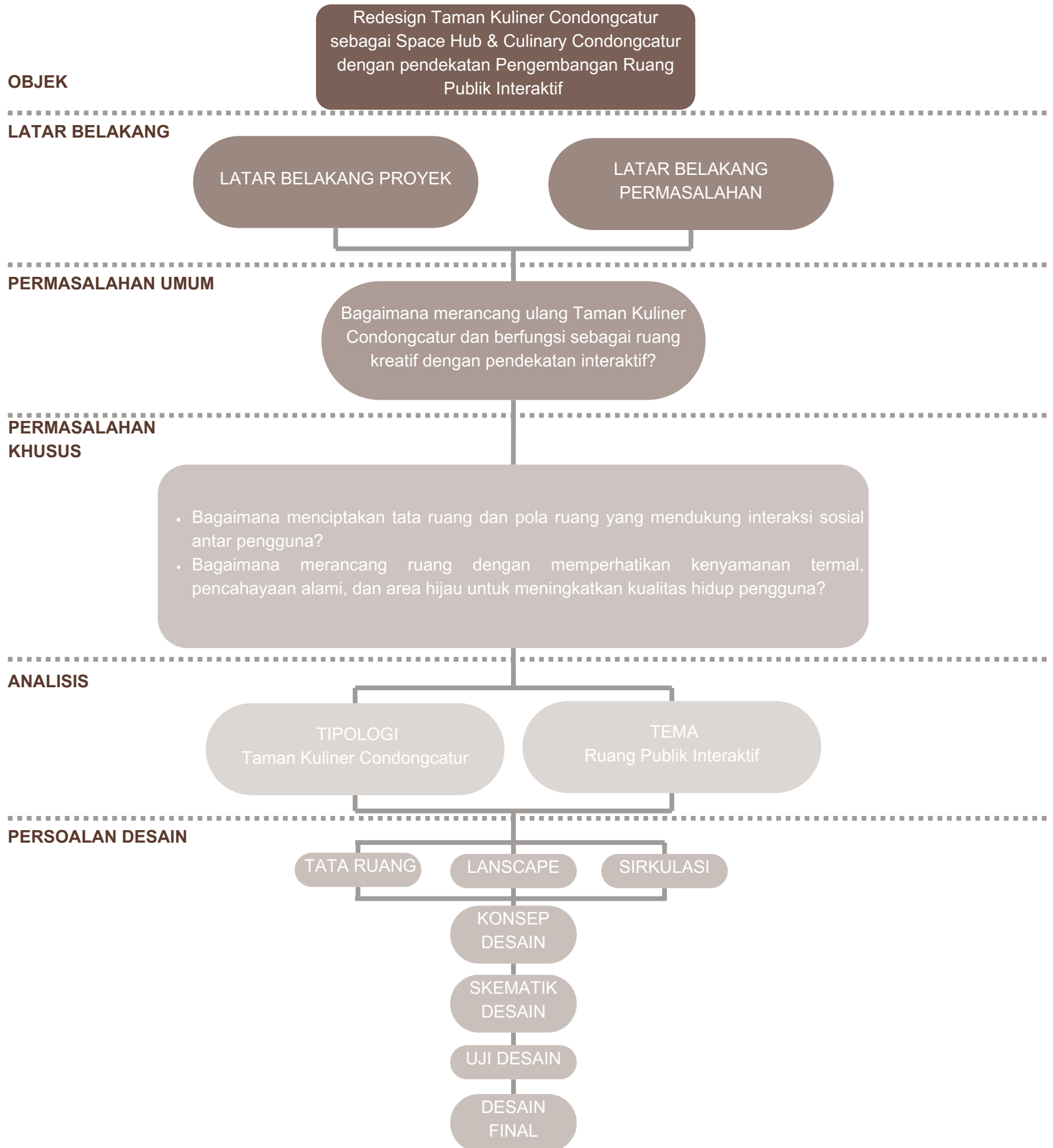
Desain final merupakan hasil akhir yang telah melewati serangkaian tahapan analisis, konsep, pengujian, dan pengembangan. Desain ini diharapkan dapat mewujudkan aman Kuliner Condongcatur sebagai ruang publik interaktif yang mendukung aktivitas kuliner, interaksi sosial, partisipasi aktif masyarakat, dan peningkatan kualitas hidup melalui pendekatan desain arsitektur yang kontekstual dan berkelanjutan. Desain akhir dapat dipresentasikan kepada pihak terkait untuk mendapatkan masukan dan persetujuan sebelum implementasi.

## 1.6 PETA PERMASALAHAN

OBJEK      KAJIAN      ASPEK ARSITEKTURAL      KRITERIA      PERSOALAN      KONSEP



## 1.7 KERANGKA BERFIKIR



## 1.8 KEUNGGULAN ORIGINALITAS DAN KEBARUAN

1

### RE-DESAIN TAMAN KULINER CONDONGCATUR DENGAN PENDEKATAN RUANG PUBLIK KREATIF

**Pendekatan** : RUANG PUBLIK KREATIF

**Oleh** : Denni Setiawan

**Institusi** : UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**Publikasi** : 2020

**Perbedaan** : Perbedaan terletak pada pendekatan yang digunakan

**Persamaan** : Persamaan terdapat pada konsep perancangan dan lokasi perancangan

2

### PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH PEKANBARU

**Pendekatan** : Arsitektur Melayu

**Oleh** : Dwiky Nitandre

**Institusi** : UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**Publikasi** : 2023

**Perbedaan** : Perbedaan terletak pada pendekatan yang digunakan dan konsep perancangan

**Persamaan** : Persamaan terdapat pada lokasi perancangan

3

### SANGGAR TEATER DI TEMBILAHAN, RIAU KONSEP RUANG PERTUNJUKAN YANG INTERAKTIF DAN FLEKSIBEL

**Pendekatan** : Underground Arsitektur

**Oleh** : SALLINA AFRIDLA

**Institusi** : UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**Publikasi** : 2012

**Perbedaan** : Perbedaan terletak pada pendekatan yang digunakan dan lokasi perancangan

**Persamaan** : Persamaan terdapat pada konsep perancangan

# BAB II

---

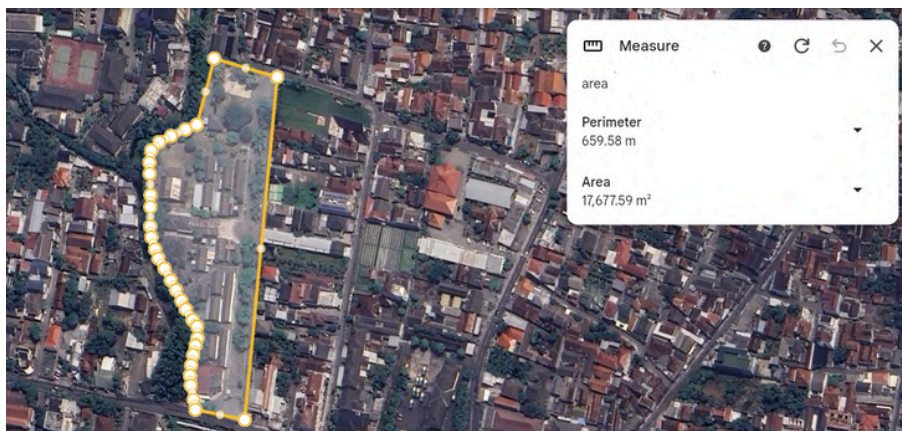
P E N E L U S U R A N   P E R S O A L A N  
P E R A N C A N G A N

## 2.1 KAJIAN SITE

### 2.1.1 TAMAN KULINER CONDONGCATUR

Taman Kuliner Condongcatu, yang terletak di Jalan Anggajaya III, Dusun Gejayan, Condongcatu, Depok, Sleman, Yogyakarta, diresmikan pada 19 Agustus 2007 sebagai pusat wisata kuliner. Kawasan ini dirancang dengan memadukan konsep taman kota, sarana hiburan, dan olahraga, serta menampung sekitar 168 pedagang kaki lima yang tergusur akibat proyek pelebaran jalan di sekitar Kampus Universitas Gadjah Mada.

Namun, kejayaan Taman Kuliner Condongcatu hanya bertahan hingga tahun 2009. Penelitian pada tahun 2010 menunjukkan adanya penyusutan jumlah penyewa kios dan pengunjung. Pada tahun 2016, rata-rata hanya 17 unit kios yang buka, sekitar 14% dari total 120 unit. ([ojs.uajy.ac.id](http://ojs.uajy.ac.id))



**Gambar 2.1** : Peta kawasan site  
SUMBER : *Google Maps*

### 2.1.2 VIEW SITE



**Gambar 2.2** : Ruang outdoor  
SUMBER : *Penulis 2025*



**Gambar 2.3** : Area ruko  
SUMBER : *Penulis 2025*



**Gambar 2.4** : Area parkir  
SUMBER : *Penulis 2025*



**Gambar 2.5** : Boulevard  
SUMBER : *Penulis 2025*

### 2.1.3 AKSESIBILITAS

- Transportasi umum: Tidak banyak transportasi umum yang berhenti langsung di depan kawasan ini, sehingga pengunjung harus berjalan kaki dari halte terdekat.
- Akses jalan dan parkir: Area parkir cukup luas untuk kendaraan roda dua dan empat, tetapi pada jam ramai, kapasitasnya bisa penuh.
- Fasilitas bagi penyandang disabilitas: Belum tersedia jalur khusus atau fasilitas yang ramah bagi penyandang disabilitas, seperti guiding block atau ramp bagi pengguna kursi roda.



**Gambar 2.6** :Peta akses jalan kawasan site  
SUMBER : *Google Maps*



**Gambar 2.7** : Aksesibilitas jalan utama menuju site dan jalan area Taman Kuliner Condongcatu  
SUMBER : *Google Maps*

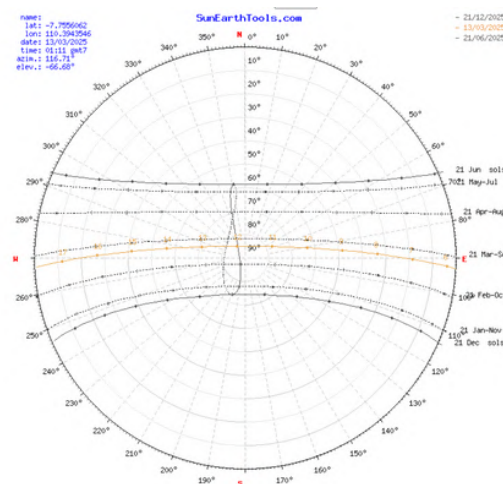
Seperti yang ada pada gambar, jalan utama untuk menuju site memiliki lebar 9 meter, dan lokasi site juga berada strategis.

## 2.1.4 REGULASI SITE

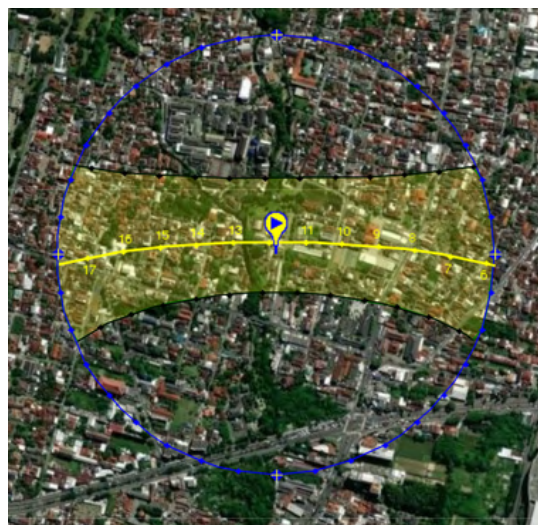
- Peraturan Bupati Sleman Nomor 69 Tahun 2009 tentang Pembentukan Taman Kuliner Condongcatu: Peraturan ini menetapkan pembentukan Taman Kuliner Condongcatu sebagai unit pelaksana teknis di bawah Dinas Pengelolaan Pasar Kabupaten Sleman.
- Peraturan Bupati Sleman Nomor 48 Tahun 2010 tentang Pemanfaatan Fasilitas Taman Kuliner Condongcatu: Peraturan ini mengatur pemanfaatan fasilitas di Taman Kuliner Condongcatu, termasuk ketentuan biaya pendaftaran dan sewa bagi para penyewa kios.
- Peraturan Bupati Sleman Nomor 97 Tahun 2016 tentang Pembentukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi, dan Tata Kerja UPT Pelayanan Pasar: Peraturan ini mencabut Peraturan Bupati Nomor 69 Tahun 2009 dan mengintegrasikan pengelolaan Taman Kuliner Condongcatu ke dalam Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Pasar.

## 2.1.5 DATA KLIMATOLOGI SITE

### 2.1.5.1 MATAHARI



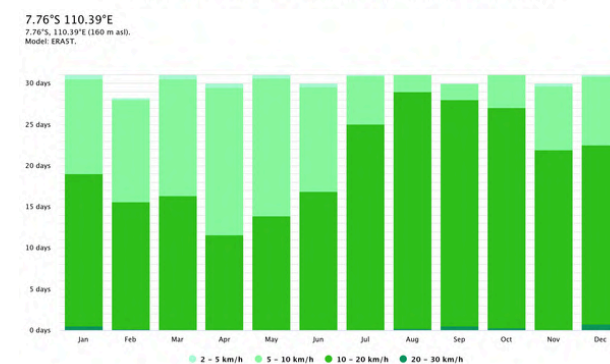
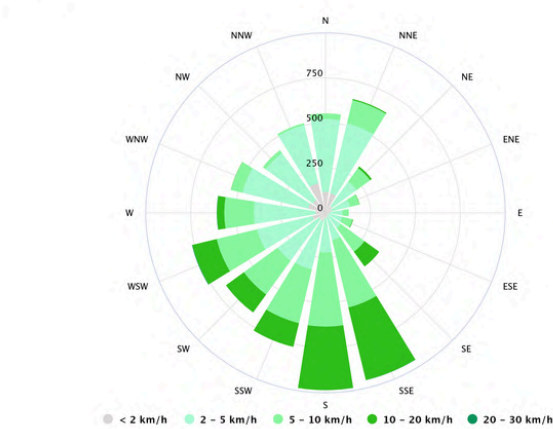
Berdasarkan Gambar didapatkan bahwa posisi matahari rata-rata berada di atas. Dari data di atas didapatkan matahari terbit pada 06:40 \* 93.00° dan terbenam pada 18:28 \* 267.00°



**Gambar 2.8** : Sun Path di Taman Kuliner Condongcatu  
SUMBER : SunEarthTools.com

### 2.1.5.2 DATA WIND ROSE

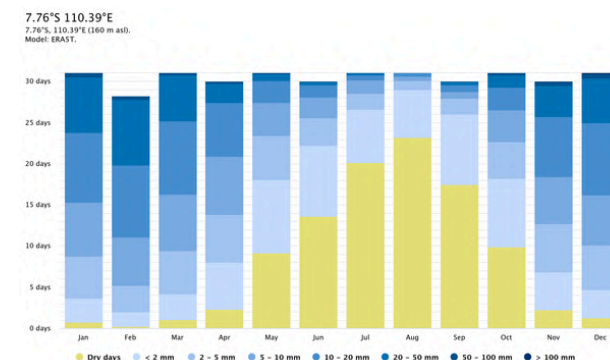
7.76°S 110.39°E  
7.76°S, 110.39°E (160 m asl).  
Model: ERA5.



**Gambar 2.9** : Data angin  
SUMBER : : meteoblue.com

Berdasarkan Gambar mengenai kecepatan angin, didapatkan angin dengan kecepatan terbesar berasal dari arah selatan yaitu 4m/s.

### 2.1.5.3 DATA CURAH HUJAN



**Gambar 2.10** : Data curah hujan  
SUMBER : : meteoblue.com

Berdasarkan Gambar dapat dilihat bahwa bulan Januari, februari dan desember merupakan bulan dengan curah hujan terbanyak di daerah condongcatu, dengan rata-rata >100 mm. Sedangkan Agustus merupakan bulan dengan curah hujan paling sedikit di Condongcatu, dengan rata-rata <2mm.

## 2.2 KAJIAN TEMA

### 2.2.1 RUANG PUBLIK INTERAKTIF

Ruang publik interaktif adalah ruang terbuka yang dirancang untuk memungkinkan orang berinteraksi secara aktif, baik dengan sesama pengunjung maupun dengan elemen yang ada di ruang tersebut. Berbeda dengan ruang publik biasa, ruang publik interaktif memiliki fitur yang membuat pengunjung tidak hanya sekedar datang dan berkumpul, tetapi juga bisa berpartisipasi dalam berbagai aktivitas, seperti seni digital, permainan interaktif, atau pengalaman berbasis teknologi. Ruang publik interaktif bukan sekedar tempat rekreasi, tetapi juga memiliki berbagai manfaat bagi masyarakat, seperti:

- **Meningkatkan Interaksi Sosial:** Masyarakat bisa berkomunikasi dan berkolaborasi melalui pengalaman bersama, seperti permainan interaktif atau seni digital yang dapat diakses oleh semua orang.
- **Mendorong Partisipasi Masyarakat:** Ruang ini memberikan peluang bagi individu untuk terlibat dalam berbagai kegiatan publik, baik dalam bentuk seni, diskusi, maupun edukasi.
- **Meningkatkan Kualitas Hidup:** Dengan adanya ruang publik yang menarik dan nyaman, masyarakat akan memiliki lebih banyak tempat untuk bersantai dan berekreasi, yang dapat berkontribusi pada kesejahteraan mental dan sosial.

Ruang publik interaktif adalah konsep inovatif yang dapat meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dengan memberikan pengalaman yang lebih kaya dan bermakna. Dengan perencanaan yang tepat, ruang ini bisa menjadi sarana untuk edukasi, interaksi sosial, dan inovasi budaya. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah, desainer, dan masyarakat untuk bekerja sama dalam menciptakan ruang publik yang inklusif, menarik, dan berkelanjutan. Kristina Boychenko (2017)

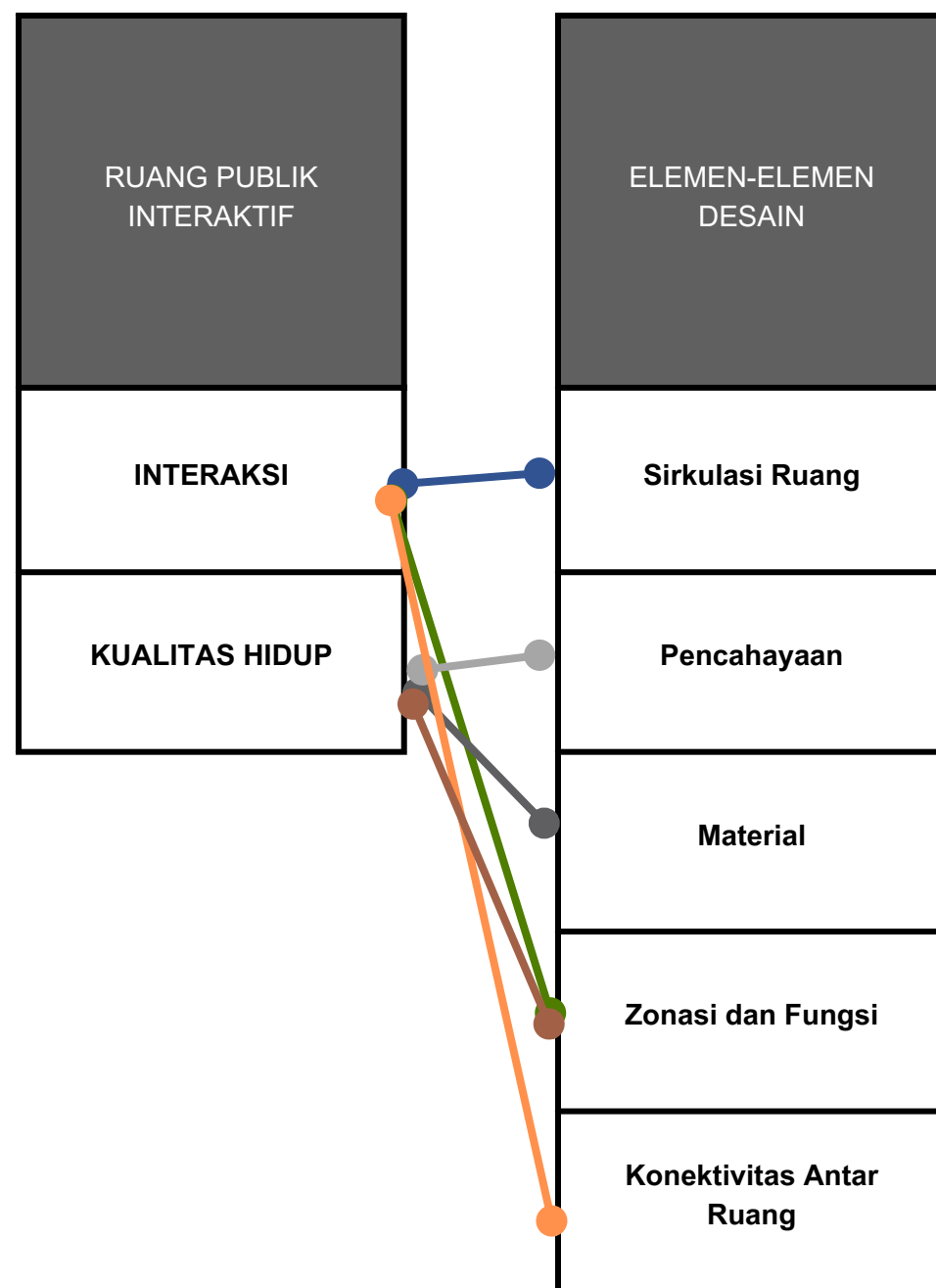
Untuk menerapkan aspek Ruang Publik Interaktif, perlu adanya kriteria pendekatan berdasarkan Faktor-faktor Ruang Publik Interaktif. Faktor-faktor Ruang Publik Interaktif menurut beberapa ahli sebagai berikut :

Faktor yang mempengaruhi ruang publik menurut Alisyah, Nurma Fathia (2023) :

- **Sirkulasi Ruang:** Pola pergerakan pengguna yang memungkinkan eksplorasi bebas dan tidak kaku, mendorong interaksi spontan.
- **Pencahayaan:** Pencahayaan yang tepat (alami atau buatan) untuk menciptakan suasana, menyoroti area penting, dan merespons aktivitas pengguna.
- **Material:** Penggunaan bahan yang dapat merangsang indra, seperti tekstur yang peka terhadap sentuhan atau perubahan fisik lainnya.
- **Zonasi dan Fungsi:** Memisahkan area tenang dan aktif, memungkinkan beragam pengalaman interaktif sesuai dengan kebutuhan pengguna.

**Skala dan Proporsi:** Menjaga desain dengan skala manusiawi untuk menciptakan kenyamanan dan keterhubungan emosional.

- **Konektivitas Antar Ruang:** Memastikan transisi antar ruang mulus untuk mendukung interaksi berkesinambungan dan pengalaman ruang yang koheren.



**Gambar 2.10 :** Keterhubungan antara dua prinsip Ruang publik interaktif  
SUMBER :Boychenko (2017) & Alisyah, Nurma Fathia (2023)

Kedua prinsip yang telah dielaborasi akan diterapkan dalam proses perancangan taman kuliner condongcatur karena dirasa cocok untuk diterapkan pada kondisi site dan konsep rancangan.

VARIABEL	PARAMETER	CARA UJI
INTERAKSI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata lanscape, Tata ruang, Pola ruang, dan Penghubung ruang</li> </ul>	Modelling 3D, Modelling 2D
KUALITAS HIDUP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanfaatkan material ramah lingkungan, Fasilitas istirahat, Area hijau, Area Olahraga, sirkulasi udara dan pencahayaan alami</li> </ul>	Modelling 3D, Modelling 2D, Vegetasi, CFD, VELUX



## asiatique the riverfront

**Architects:** Fieldwork Design and Architecture

**Area:** 4475 m<sup>2</sup>

**Year:** 2023

**Photographers:** Chris Murray

**Manufacturers:** Custom Rock, Evonik Industries, McNichols, Taylor Metal Products

Asiatique The Riverfront merupakan sebuah proyek revitalisasi kawasan tepi sungai yang terletak di sepanjang Sungai Chao Phraya, Bangkok, Thailand. Dibuka pada tahun 2012, kawasan ini dikembangkan oleh TCC Land Company Limited dengan tujuan menghidupkan kembali area pelabuhan tua yang sebelumnya dimiliki oleh East Asiatic Company. Proyek ini menempati lahan seluas sekitar 28 hektar dan mengusung konsep adaptive reuse, di mana bangunan-bangunan gudang bersejarah diubah fungsinya menjadi pusat perbelanjaan, restoran, dan ruang hiburan.

Desain kawasan ini mengedepankan integrasi antara elemen sejarah, budaya lokal, dan kebutuhan gaya hidup modern. Dengan mempertahankan bentuk asli bangunan gudang, Asiatique berhasil menciptakan atmosfer yang khas dan autentik. Sirkulasi pedestrian dirancang dengan nyaman dan ramah pengunjung, menghubungkan berbagai zona seperti area ritel, food court, teater tradisional, serta wahana hiburan seperti ferris wheel. Sebagai destinasi wisata tepi sungai, Asiatique juga memiliki dermaga kapal yang memungkinkan akses langsung melalui transportasi air. Kawasan ini aktif sepanjang hari, terutama pada malam hari, menjadikannya sebagai contoh sukses pasar malam modern dengan pendekatan desain urban yang menyatu dengan lingkungan sekitar.





Konsep utama desain Asiatique mengangkat “urban waterfront lifestyle”, yaitu menciptakan ruang publik yang aktif dan hidup sepanjang hari, terutama saat malam. Sirkulasi pejalan kaki menjadi prioritas, menciptakan pengalaman ruang yang nyaman dan mengalir. Jalan-jalan pejalan kaki yang lebar menghubungkan zona-zona utama seperti zona belanja, zona kuliner, dan zona hiburan, serta membentang ke arah promenade di tepi sungai.

Salah satu kekuatan Asiatique terletak pada keberhasilannya memadukan arsitektur lama dan baru. Struktur gudang lama dipertahankan dan direstorasi dengan tampilan industrial seperti dinding bata ekspos, rangka baja, dan bukaan lebar. Identitas ini diperkuat dengan signage vintage dan penerangan malam yang estetik, memberikan nuansa nostalgic namun modern.





Ruang publik menjadi komponen penting dalam desain kawasan ini. Promenade sepanjang sungai digunakan sebagai tempat bersantai, berjalan kaki, dan menikmati pemandangan sungai, dilengkapi dengan area duduk, lampu taman, dan tanaman tropis. Bianglala besar, Asiatique Sky, menjadi ikon visual yang menarik pengunjung dan menciptakan orientasi ruang yang kuat.

Dari aspek penggunaan ruang, kawasan ini mendukung mixed-use development dengan fungsi sosial, ekonomi, dan budaya. Aktivitas tidak hanya terbatas pada belanja, tetapi juga termasuk pertunjukan seni seperti Muay Thai Live Show dan Calypso Cabaret, festival musiman, serta area kuliner dari berbagai negara.

## LESSON LEARN

- **Revitalisasi Kawasan Bersejarah:** Mengubah bekas pelabuhan menjadi pusat hiburan tanpa menghilangkan nilai historisnya.
- **Penggunaan Adaptive Reuse:** Memanfaatkan struktur bangunan lama untuk fungsi baru, menghemat biaya dan menjaga karakter kawasan.
- **Integrasi Transportasi:** Akses mudah melalui transportasi sungai meningkatkan konektivitas dan menarik lebih banyak pengunjung.
- **Desain Ramah Pejalan Kaki:** Penataan area yang nyaman bagi pejalan kaki mendorong interaksi sosial dan meningkatkan pengalaman pengunjung.
- **Diversifikasi Fungsi:** Menggabungkan belanja, kuliner, hiburan, dan budaya dalam satu kawasan menciptakan destinasi yang lengkap dan menarik.

### Poin-Poin Utama yang Dapat Dipelajari:

- Pemanfaatan ulang bangunan bersejarah (adaptive reuse).
- Aktivasi ruang publik melalui zonasi yang terintegrasi.
- Desain yang mempertahankan identitas lokal dan sejarah.
- Integrasi transportasi air sebagai akses utama.
- Penekanan pada pejalan kaki dan suasana malam yang hidup.



# Taman budaya Sentul

**Proyek:** Taman Budaya Sentul

**Lokasi:** Sentul City, Bogor, Jawa Barat, Indonesia

**Arsitek/Desain:** PT Gunung Geulis Elok Abadi.

**Tahun Selesai:** 2005

**Luas Lahan:** ± 6 hektar

**Fungsi:** Pusat seni dan budaya, galeri seni, ruang pertunjukan, ruang workshop

Taman Budaya Sentul merupakan sebuah kompleks seni dan budaya yang terletak di kawasan Sentul City, Bogor, Jawa Barat. proyek ini dibangun dengan pendekatan arsitektur tropis yang menekankan keterhubungan antara ruang dalam dan luar. Taman Budaya Sentul berfungsi sebagai wadah bagi kegiatan seni, budaya, dan edukasi masyarakat melalui berbagai fasilitas seperti galeri seni, amphitheater terbuka, studio workshop, dan ruang kelas.

Konsep utama dari desain arsitektur Taman Budaya Sentul adalah integrasi dengan alam sekitar. Bangunan-bangunan didesain mengikuti kontur lahan dan dikelilingi oleh lanskap hijau yang luas. Pemanfaatan material lokal seperti batu alam, kayu, dan genteng tanah liat memperkuat identitas lokal serta menciptakan suasana hangat dan alami. Ruang-ruang terbuka yang luas mendorong terjadinya aktivitas sosial dan interaksi budaya, menciptakan ruang publik yang inklusif dan reflektif. Ventilasi silang, bukaan besar, serta overhang atap yang lebar merupakan strategi pasif yang digunakan untuk menciptakan kenyamanan termal di iklim tropis. Selain itu, elemen air seperti kolam dan taman-taman kecil juga menjadi bagian integral dari desain lanskap yang menyejukkan.

Selain fasilitas seni, Taman Budaya Sentul juga dilengkapi dengan area kuliner yang cukup beragam. Beberapa restoran dan kafe yang terkenal di kawasan ini antara lain Taste & See, Kasima Resto & Kopi, Finch Coffee & Kitchen, Popolo Coffee, dan Kopi Nako. Kehadiran area kuliner ini menambah nilai rekreatif serta memperpanjang waktu tinggal pengunjung, menjadikan taman budaya ini sebagai tempat berkumpul yang nyaman bagi keluarga maupun komunitas.



### Fasilitas

Amfiteater terbuka

Galeri seni

Studio kreatif

Area terbuka / taman

Kafe/restoran

Aula serbaguna

### Fungsi

Pertunjukan seni, konser, pentas budaya

Pameran lukisan, fotografi, instalasi

Workshop tari, lukis, kerajinan tangan

Piknik, yoga, kegiatan komunitas

Ruang interaksi sosial dan kuliner

Seminar, pelatihan, acara komunitas

### Konsep Desain:

- **Arsitektur Tropis:** Bangunan menggunakan material alami seperti kayu dan batu, serta atap tinggi untuk sirkulasi udara yang baik.
- **Interaksi dengan Alam:** Banyak ruang terbuka yang memungkinkan kegiatan luar ruang dan pertunjukan seni alami.
- **Multifungsi:** Didesain untuk kegiatan seni, pameran, workshop, dan juga sebagai ruang publik santai.

# OUTBOUND HIGH ROPES TAMAN BUDAYA SENTUL CITY

## HIGH ROPES ZONE

### KIDS ZONE

LOG STEP - BALANCE BEAM - TOP FOOT STEP  
DIAGONAL CARGO NET - WIND TUNNEL WOOD  
JEMBATAN GANTUNG - CARGO NET BRIDGE  
SLIDER KIDS - JARING MERAYAP - TARSAN SWING  
PAPAN GOYANG - DISK SWING - CLATER BRIDGE - LOG STEP  
X-CROSS - NET BRIDGE - BIG SLIDER - CLIMBING WALL  
FLYING FOX

### TEENAGERS ZONE

TOP FOOT STEP - DIAGONAL CARGO NET  
WIND TUNNEL WOOD - JEMBATAN GANTUNG  
SANGKAR BURUNG - JARING MERAYAP  
TARZAN SWING - PAPAN GOYANG - SNAKE BRIDGE  
BURMA BUCKET - CLATER BRIDGE - HEEBLE JEBLEE  
TYRE SWING - FLYING FOX

### ADULTS ZONE

MULTILINE TRAVERSE - POSMAN WALK  
BURMA BRIDGE - TYRED TWO LINE  
ISLAND IN THE SKY - HOUR GLASS  
WOBBLY BRIDGE - BOSUN CHAIRS - LOG BRIDGE  
SNAKE BRIDGE - WIND TUNNEL WOOD  
VERTICAL CARGO NET - FLYING FOX

## INFORMATION

1 Entry	19 Tarzan Swing	37 Burma Bridge
2 Pendopo Outbound	20 Papan Goyang	38 Tyred Two Line
3 Toilet	21 Disk Swing	39 Island in the Sky
4 Tenda Daun	22 Clater Bridge	40 Hour Glass / X-Cross
5 Pendopo	23 Log Step	41 Wobbly Bridge
6 Toilet	24 X-Cross	42 Bosun Chairs
7 Top Foot Step	25 Net Bridge	43 Log Bridge
8 Log Step	26 Big Slider	44 Snake Bridge
9 Balance Beam	27 Wall Climbing	45 Wind Tunnel Wood
10 Diagonal Cargo Net	28 Gladiator Ring	46 Vertical Cargo Net
11 Wind Tunnel	29 Flying Fox	47 Volley Beach Court
12 Suspension Bridge	30 Snake Bridge	48 Gokart
13 Sangkar Burung	31 Burma Bucket	49 Archery Arena
14 Cargo Net Bridge	32 Clater Bridge	50 Jalur Flying Fox
15 Jembatan Papan	33 Heeble Jeeble	51 Unverse
16 Slider Kids	34 Tyre Swing	52 Shooting Target
17 Papan Reppling Kids	35 Multiline Traverse	53 Vertical Play plane
18 Lorong Jaring	36 Posman Walk (Two Line)	

## LESSON LEARN

- Integrasi Arsitektur dengan Alam:** Desain Taman Budaya Sentul menunjukkan bagaimana arsitektur dapat menyatu dengan lingkungan alam sekitarnya. Penggunaan material lokal dan desain yang mengikuti kontur lahan menciptakan harmoni antara bangunan dan alam.
- Fleksibilitas Ruang untuk Beragam Aktivitas:** Ruang-ruang di Taman Budaya Sentul dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan, mulai dari pertunjukan seni hingga kegiatan edukatif. Fleksibilitas ini memungkinkan tempat tersebut digunakan oleh berbagai komunitas dan acara.
- Pemanfaatan Material Lokal:** Penggunaan material seperti batu alam dan kayu tidak hanya memberikan estetika yang khas, tetapi juga mendukung keberlanjutan dan efisiensi biaya.
- Pentingnya Ruang Terbuka:** Ruang terbuka yang luas di Taman Budaya Sentul memberikan tempat bagi interaksi sosial, rekreasi, dan relaksasi, yang penting untuk kesejahteraan pengunjung.
- Kuliner sebagai Pendukung Aktivitas Publik:** Kehadiran restoran dan kafe memperpanjang waktu tinggal pengunjung dan mendukung suasana kreatif.

### Zonasi dan Fungsi

- Zona Edukasi

Merupakan area untuk workshop seni, teater kecil, dan kegiatan pendidikan interaktif. Didesain seperti aula terbuka atau amfiteater mini yang menghadap ke lanskap alam.

- Zona Rekreasi

Area bermain anak dan ruang kegiatan outdoor seperti flying fox, panjat tali, dan permainan edukatif. Elemen desainnya interaktif dan mendorong eksplorasi fisik anak-anak.

- Zona Hijau

Taman luas dengan vegetasi asli, tempat piknik, duduk santai, dan spot refleksi. Menjadi ruang peredam visual dan akustik, serta habitat alami.

- Zona Kuliner

Terdiri dari deretan kafe dan gerai makanan lokal yang menghadirkan suasana semi-outdoor dan menyatu dengan alam.

- Zona Event

Area terbuka untuk pertunjukan budaya, pameran seni, dan kegiatan komunitas. Fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai skala acara.



# TAMAN LITERASI MARTHA

**Proyek:** Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

**Lokasi:** Blok M, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Indonesia

**Arsitek/Desain:** Revitalisasi oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, dikerjakan oleh tim Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang DKI Jakarta bersama konsultan desain (2022)

**Tahun Selesai:** 2022

**Luas Lahan:** ± 9.710 meter persegi (0,97 ha)

Konsep Desain:

- **Literasi di ruang terbuka:** Buku dan bacaan diintegrasikan ke dalam ruang taman, dengan tempat duduk yang nyaman untuk membaca dan ruang diskusi kecil.
- **Desain inklusif:** Aksesibilitas untuk semua umur, ramah difabel, serta ruang anak.
- **Pendekatan ekologis:** Mengedepankan vegetasi lokal, jalur pedestrian permeabel, dan resapan air.



Taman Literasi Martha Christina Tiahahu adalah hasil revitalisasi taman kota yang diubah menjadi pusat kegiatan berbasis literasi, budaya, dan komunitas. Taman ini tidak hanya menjadi ruang hijau bagi masyarakat urban, tetapi juga berfungsi sebagai perpustakaan terbuka, panggung komunitas, dan ruang belajar informal di tengah kota Jakarta.

Taman ini mengambil nama dari Martha Christina Tiahahu, pahlawan perempuan asal Maluku yang melambungkan semangat perjuangan dan pendidikan. Dengan demikian, taman ini juga memiliki nilai simbolis dan edukatif yang kuat.

Revitalisasi taman ini adalah bagian dari strategi pemerintah Jakarta untuk mengaktifkan kembali ruang publik sebagai ruang edukatif yang dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat—dari anak-anak hingga lansia, dari individu hingga komunitas kreatif.

Fasilitas	Fungsi
Paviliun literasi	Tempat membaca, diskusi, dan workshop komunitas
Perpustakaan mini	Pinjam buku gratis, koleksi buku anak dan umum
Amphiteater terbuka	Pertunjukan seni, diskusi buku, dongeng
Taman bermain anak	Edukasi berbasis permainan
Jalur pedestrian	Sirkulasi dan jogging track
Area baca luar ruang	Tempat duduk nyaman, naungan alami
UMKM kios	Kuliner, minuman ringan, ekonomi lokal



## Lesson Learned

### **Integrasi Literasi & Ruang Terbuka = Efek Sosial Positif**

Menggabungkan taman kota dengan kegiatan literasi ternyata sangat efektif dalam menciptakan ruang publik yang edukatif dan menarik. Ini dapat menjadi model bagi kota-kota lain yang ingin mengaktifkan ruang terbuka tanpa perlu membangun gedung besar.

### **Ruang Komunitas Tidak Harus Formal**

Dengan desain paviliun semi-terbuka dan elemen ruang fleksibel, komunitas bisa beraktivitas tanpa harus membayar sewa ruang atau memesan tempat. Desain ini memberdayakan masyarakat untuk mengelola sendiri ruang mereka.

### **Inklusivitas Mendorong Partisipasi Lebih Besar**

Ketika taman dirancang untuk bisa dinikmati oleh anak-anak, penyandang disabilitas, hingga lansia, maka partisipasi masyarakat meningkat. Ini memperpanjang masa pakai taman dan meningkatkan rasa kepemilikan publik.

### **Tantangan Perawatan di Iklim Tropis**

Buku dan rak di ruang terbuka memerlukan strategi khusus seperti perlindungan dari hujan, kelembaban, serta keamanan terhadap vandalisme. Pemilihan material dan tata letak harus mempertimbangkan aspek iklim tropis yang dinamis.

### **Kolaborasi Antara Pemerintah dan Komunitas**

Keberhasilan taman ini bukan hanya soal desain, tetapi juga pengelolaan. Kegiatan harian taman disokong oleh komunitas literasi lokal, relawan, dan event organizer yang saling berbagi ruang.



## 2.4 Rumusan Persoalan Desain

### TATA RUANG

- Bangunan dibagi menjadi area publik, semi privat, privat, dan servis.
- Area khusus untuk pengelola dirancang secara khusus agar dapat memantau semua aktivitas di Space hub & Culinary serta memiliki akses yang berbeda antara pengunjung dan pengelola.
- Pemanfaatan sumber daya alam dalam sistem ventilasi bangunan, seperti pencahayaan dan penghawaan alami.
- Perencanaan tata ruang mempertimbangkan program dan kebutuhan ruang dengan konsep fleksibilitas ruang.

### LANSCAPE

- Pola sirkulasi pada lansekap dirancang dengan konsep mengalir.
- Merancang taman sebagai tempat berkumpul dan ruang komunal.
- Rancangan fokus pada desain yang ramah lingkungan.
- Pola sirkulasi yang menerapkan jalur-jalur hijau jalan.
- Merancang ruang terbuka hijau.

### SIRKULASI

- Sirkulasi yang baik yang dapat meningkatkan kenyamanan dengan memudahkan akses ke berbagai area dalam ruang.
- Merencanakan jalur yang jelas dan langsung antara titik-titik penting.
- Menggunakan tanda dan panduan visual untuk membantu pengguna.

# BAB III

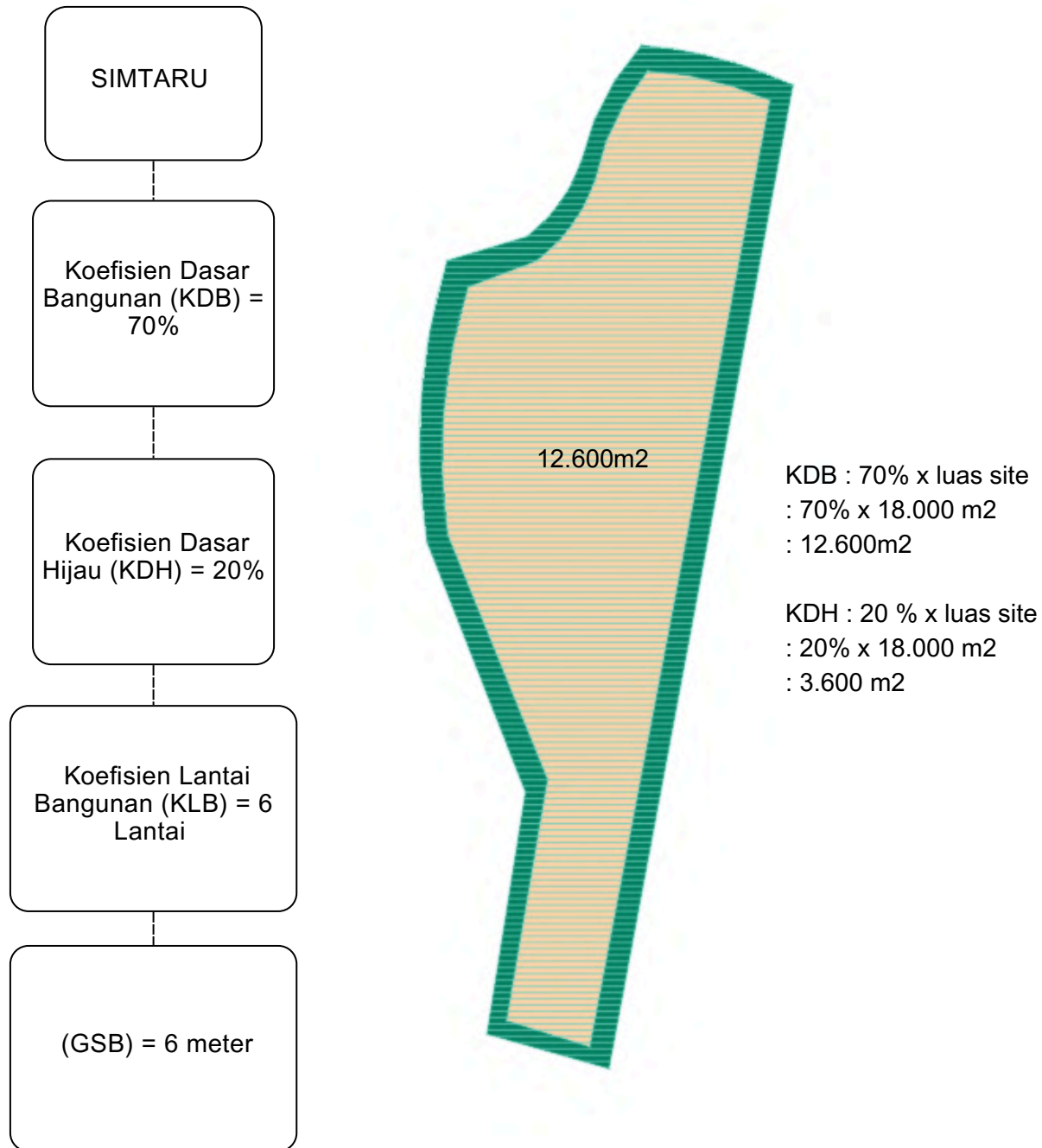
---

PEMECAHAN PERSOALAN  
PERANCANGAN

### 3.1 ANALISIS KONTEKS SITE

#### 3.1.1 ANALISIS PERATURAN TERKAIT

Site terpilih berada di Jl. Anggajaya III, Gejayan, Condongcatu, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283. Menurut regulasi simtaru sebagai berikut.



### 3.1.2 Analisis Data Iklim SITE EKSTING



**Gambar 3.1 : Site**  
SUMBER : : google maps

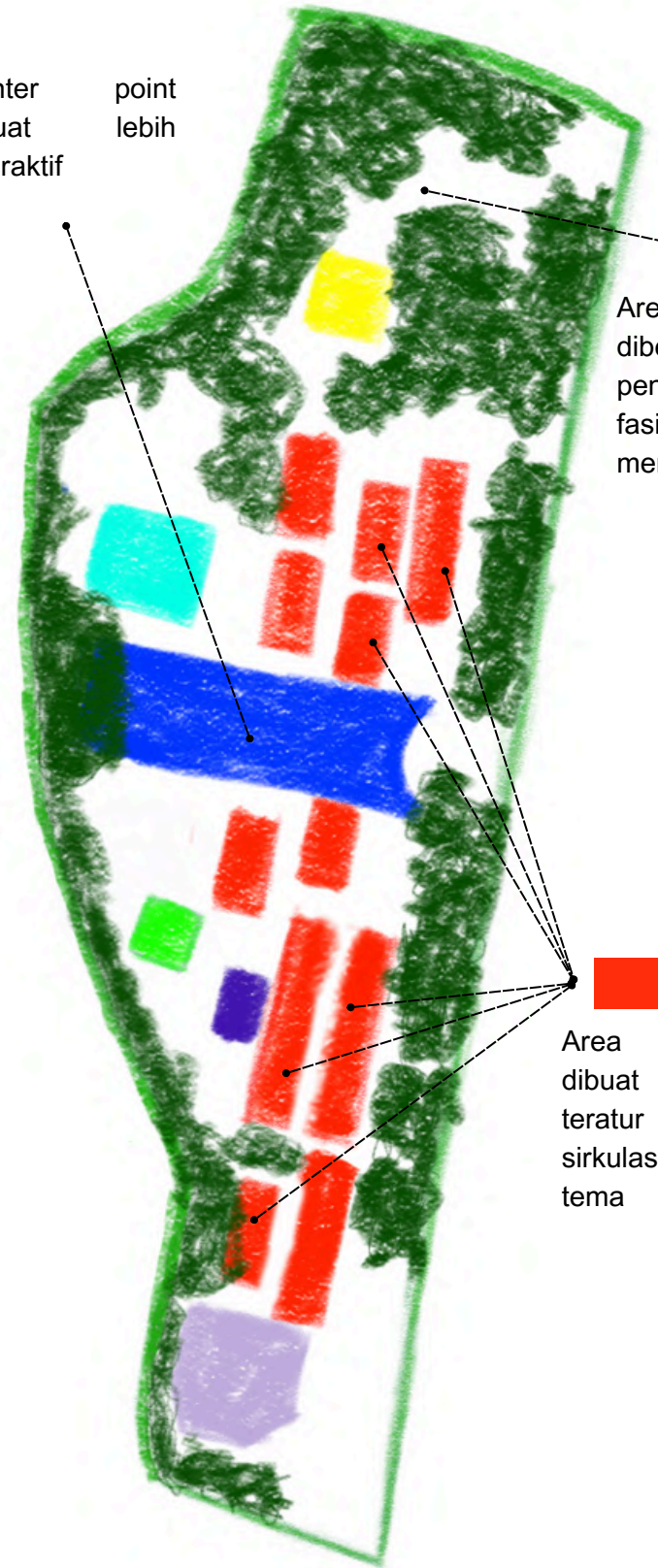
Berdasarkan hasil survei dan wawancara dengan pengelola Taman Kuliner Condongcatur, diketahui bahwa lokasi ini memiliki bangunan dengan konsep yang tidak seragam, serta terdapat beberapa bangunan yang fungsinya kurang jelas. Selain itu, pola sirkulasi di area ini cukup kompleks dan kurang teratur.

Tanggapan terhadap permasalahan ini diwujudkan melalui pemindahan beberapa bangunan serta perancangan ulang tata site agar sirkulasi dapat lebih terorganisir dan efisien.



Center  
dibuat  
Interaktif

point  
lebih



Area taman  
diberikan  
penerangan dan  
fasilitas yang  
memadai

Area kuliner  
dibuat lebih  
teratur dari segi  
sirkulasi dan  
tema

**Gambar 3.2 : Site**  
SUMBER : : Penulis

## SITE EKSISTING

### SWOT

Strengths (Kekuatan):

#### Lokasi Strategis

Terletak di kawasan Condongcatur, dekat dengan area permukiman padat, perkantoran, dan kampus, yang menjadikan taman ini mudah diakses berbagai kalangan.

#### Identitas Sebagai Sentra Kuliner

Sudah dikenal masyarakat sebagai pusat kuliner lokal dengan keberagaman jenis makanan dari UMKM dan pedagang kaki lima.

#### Kepemilikan dan Akses Lahan Publik

Status lahan milik pemerintah daerah (pemanfaatan lahan publik) memudahkan untuk dikembangkan tanpa hambatan legalitas.

#### Potensi Interaksi Sosial Tinggi

Menjadi tempat berkumpul masyarakat setempat, terutama pada malam hari dan akhir pekan.

Weaknesses (Kelemahan):

#### Fasilitas Pendukung yang Terbatas

Kurangnya tempat duduk nyaman, sanitasi, ruang terbuka interaktif, tempat ibadah, dan parkir yang memadai.

#### Tata Letak Pedagang Kurang Tertata

Area kuliner terkesan semrawut dan belum memiliki sistem zonasi atau pengelolaan yang optimal.

#### Minimnya Identitas Visual dan Ruang Edukatif

Tidak ada elemen desain yang mencerminkan karakter lokal atau fungsi ruang yang lebih dari sekadar tempat makan.

#### Kurangnya Aktivitas Non-Kuliner

Belum ada ruang komunitas, pertunjukan seni, workshop, atau edukasi yang bisa memperluas fungsi sosial taman.

Opportunities (Peluang):

#### Potensi Menjadi Ruang Kreatif dan Edukatif

Bisa dikembangkan sebagai space hub untuk aktivitas seni, komunitas, literasi, dan event-event lokal.

#### Dukungan Pemerintah Terhadap UMKM dan Ruang Publik

Masuk dalam agenda prioritas pemerintah untuk mengembangkan ruang terbuka hijau yang produktif dan mendukung ekonomi lokal.

#### Kolaborasi dengan Komunitas Lokal dan Kampus

Potensi kolaborasi dengan mahasiswa, seniman, pengusaha lokal, dan organisasi komunitas untuk mengisi kegiatan taman secara berkelanjutan.

#### Revitalisasi Urban dan Tren Ruang Publik Interaktif

Kebutuhan masyarakat urban terhadap ruang publik multifungsi yang nyaman, sehat, dan estetik semakin meningkat.

Threats (Ancaman):

#### Persaingan dengan Tempat Kuliner Modern dan Mall

Kehadiran food court modern, kafe, dan pusat belanja bisa mengalihkan perhatian pengunjung.

#### Kurangnya Pemeliharaan dan Pengelolaan yang Konsisten

Risiko kerusakan fasilitas dan penurunan kualitas jika tidak ada sistem pengelolaan dan pemeliharaan berkelanjutan.

#### Kondisi Iklim Tropis Ekstrem

Hujan dan panas ekstrem dapat mengganggu kenyamanan pengunjung jika tidak ada perlindungan cuaca (kanopi, pohon rindang, dan desain adaptif).

#### Potensi Konflik Pengelolaan Antar Stakeholder

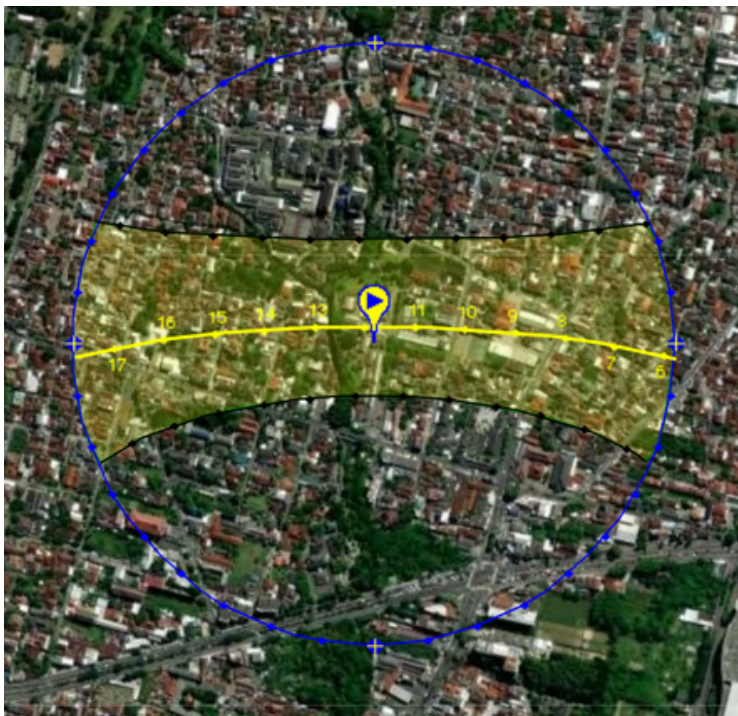
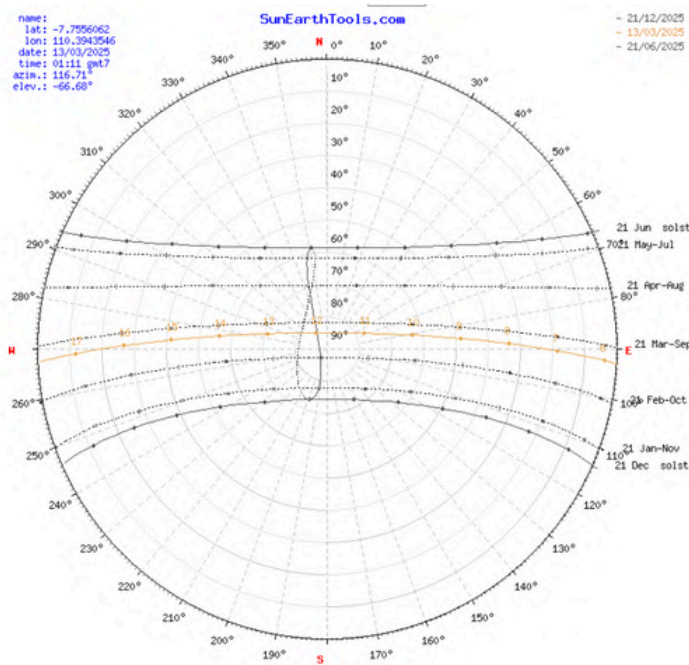
Tanpa sistem pengelolaan yang jelas dan partisipatif, bisa terjadi ketidaksepakatan antara pedagang, pengelola, dan komunitas.

#### Analisis Mikro

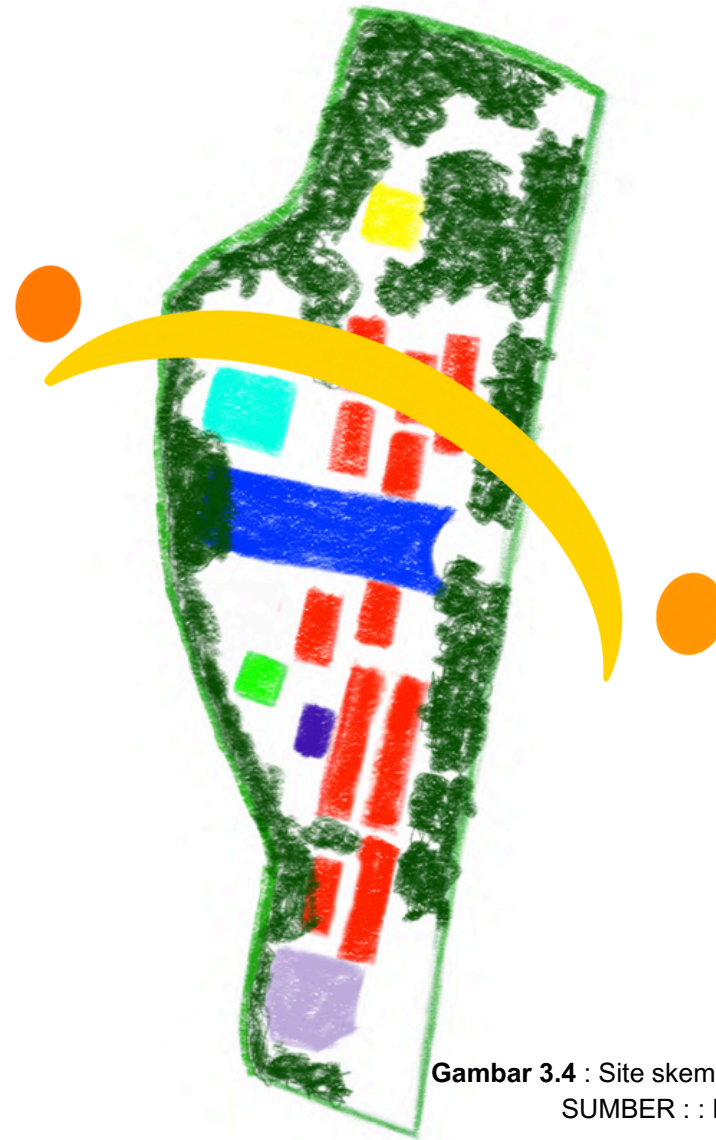
Lokasi tapak ditetapkan di kawasan Taman Kuliner Condongcatur, Sleman, Yogyakarta. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada sejumlah pertimbangan strategis, antara lain:

- Merupakan salah satu pusat kuliner aktif di wilayah Sleman
- Kawasan ini telah dikenal masyarakat sebagai destinasi kuliner yang cukup ramai dan memiliki potensi besar dalam pengembangan ruang publik tematik berbasis gastronomi.
- Memiliki fungsi penting sebagai penunjang sektor pariwisata kuliner lokal
- Keberadaan Taman Kuliner Condongcatur mendukung ekosistem wisata kuliner di Sleman, baik dari sisi penyediaan ruang niaga UMKM maupun sebagai tempat berkumpul masyarakat.
- Minimnya fasilitas penunjang dan infrastruktur ruang publik yang optimal
- Saat ini, taman kuliner ini masih mengalami keterbatasan dalam penyediaan sarana dan prasarana pendukung, baik dari sisi kenyamanan, tata ruang, maupun fasilitas interaktif yang menunjang kegiatan komunitas dan kreativitas warga sekitar.

## MATAHARI



**Gambar 3.3** : Sunpath taman kuliner condongcatur  
 SUMBER : SunEarthTools.com



**Gambar 3.4** : Site skema analisis matahari  
 SUMBER : : Penulis

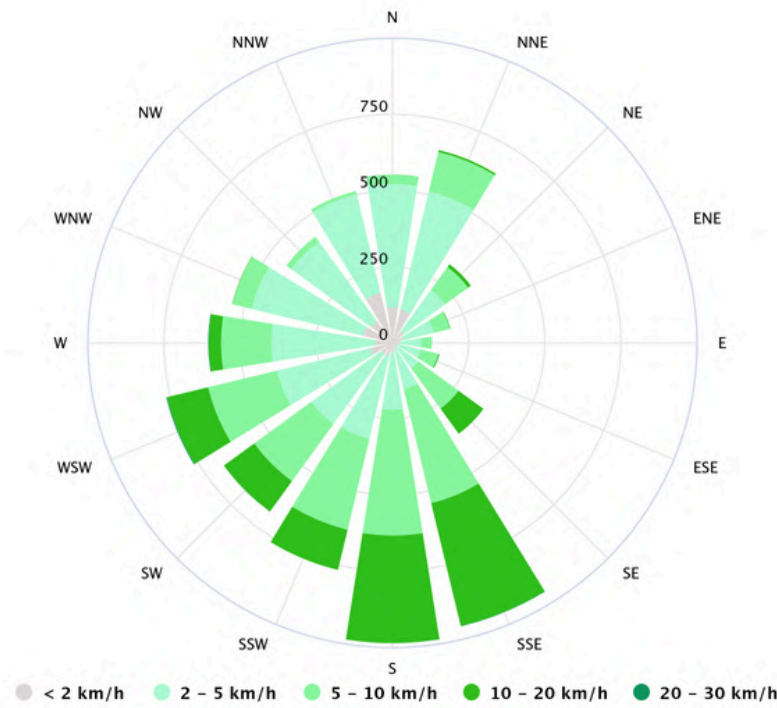
Respon desain terhadap tapak ditunjukkan melalui penentuan orientasi bangunan yang mempertimbangkan arah pergerakan matahari. Orientasi bangunan diarahkan pada sumbu timur–barat untuk memaksimalkan pencahayaan alami. bukaan pada sisi timur dan barat dibatasi dan dilengkapi dengan elemen shading serta vegetasi peneduh untuk mereduksi intensitas sinar matahari langsung yang masuk, sekaligus menjaga kenyamanan termal dalam bangunan.

- Berdasarkan Gambar didapatkan bahwa posisi matahari rata-rata berada di atas. Dari data didapatkan matahari terbit pada 06:40 \* 93.00° dan terbenam pada 18:28 \* 267.00°

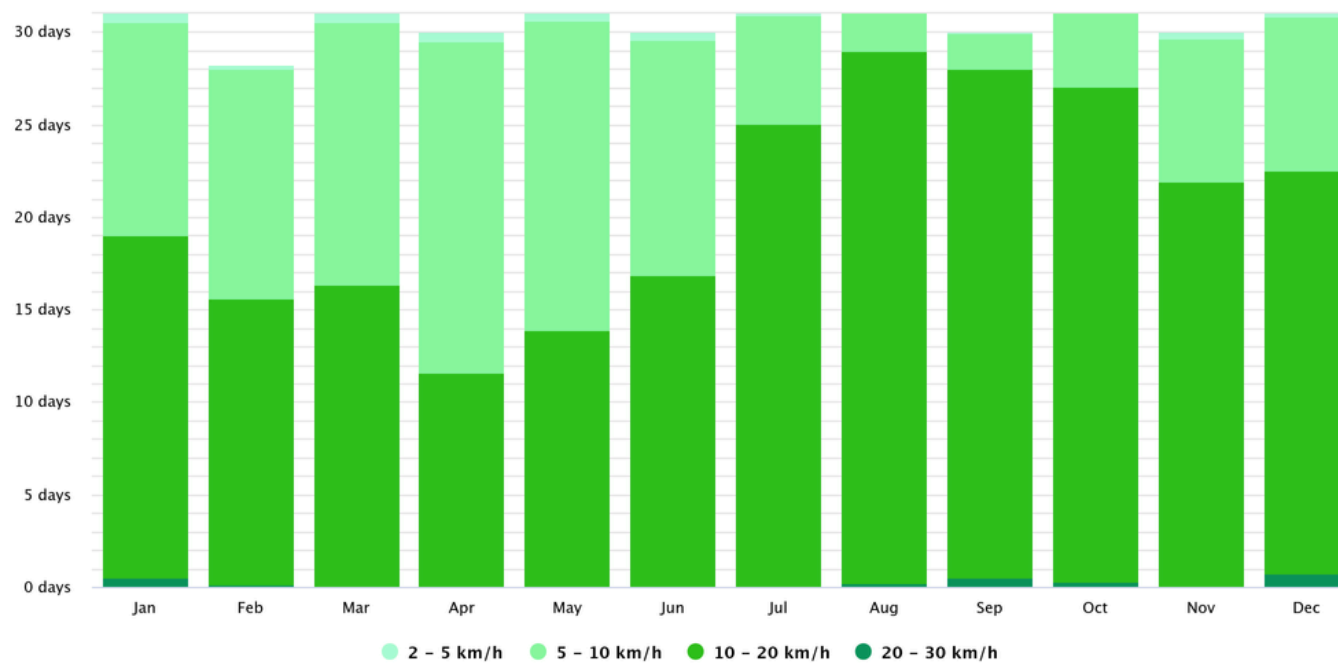
**DATA WIND ROSE**

Berdasarkan data angin yang didapat, respon dari analisis angin dengan memaksimalkan penghawaan dari arah selatan pada rancangan dengan memaksimalkan bukaan, orientasi bangunan dan penataan vegetasi untuk memecah angin.

7.76°S 110.39°E  
 7.76°S, 110.39°E (160 m asl).  
 Model: ERA5T.



7.76°S 110.39°E  
 7.76°S, 110.39°E (160 m asl).  
 Model: ERA5T.



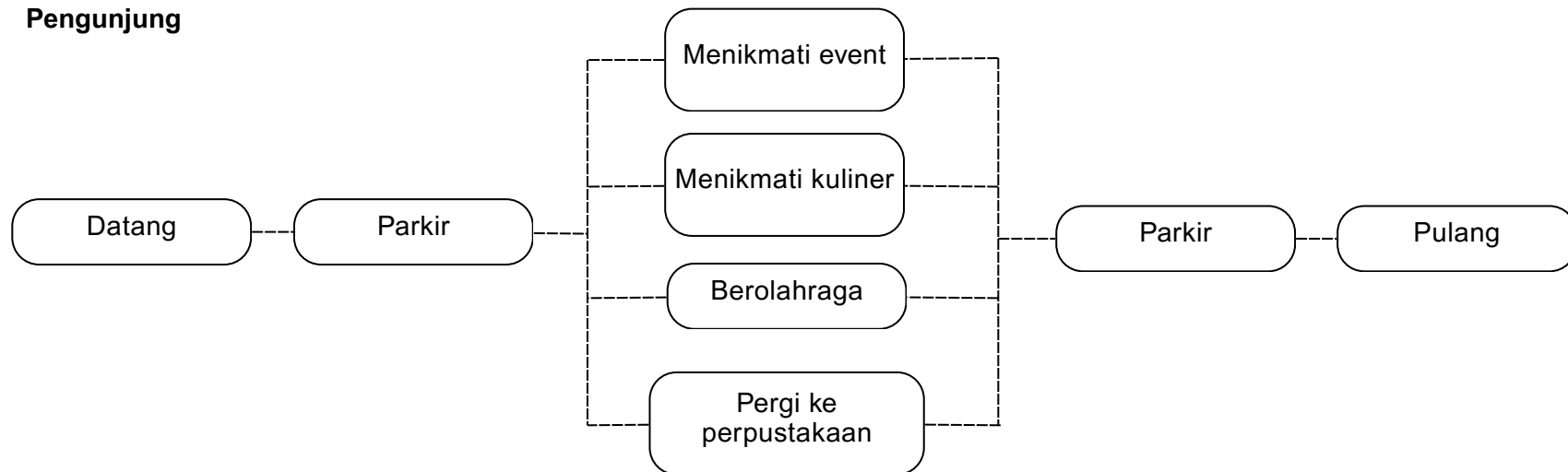
**Gambar 3.5** : Data angin  
 SUMBER : : meteoblue.com

### 3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

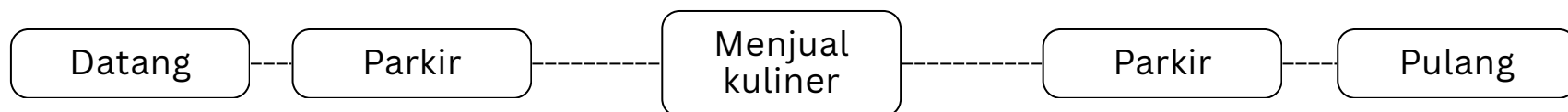
#### 3.2.1 ANALISIS PENGGUNA, AKTIFITAS, DAN KEBUTUHAN RUANG



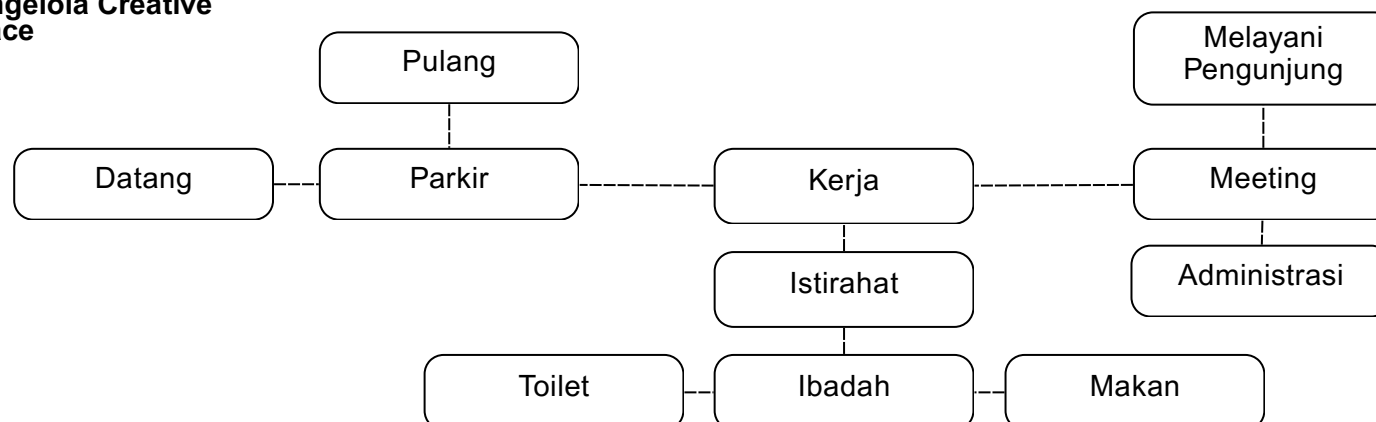
#### Pengunjung



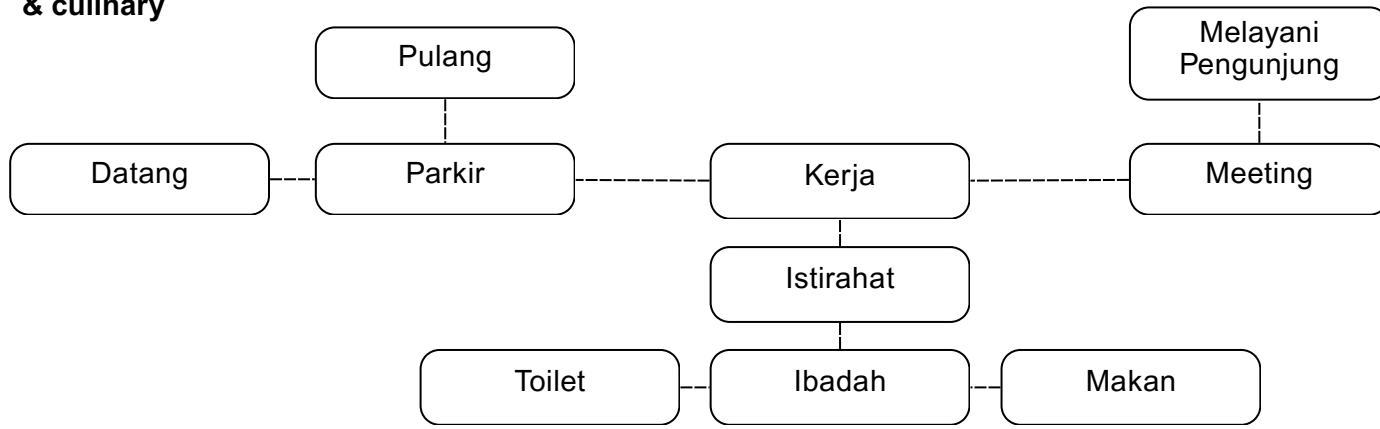
#### Penjual



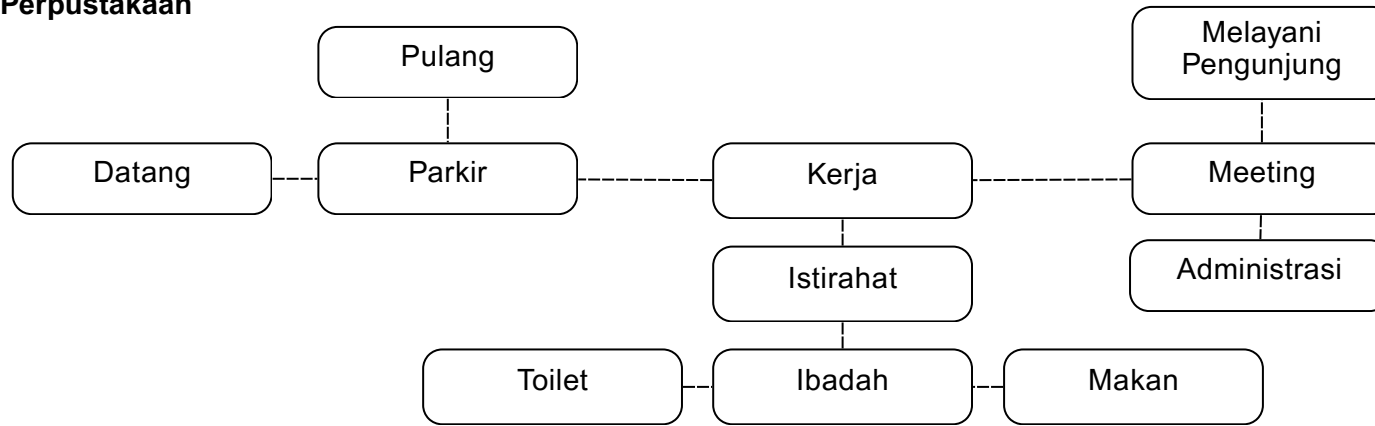
#### Pengelola Creative space



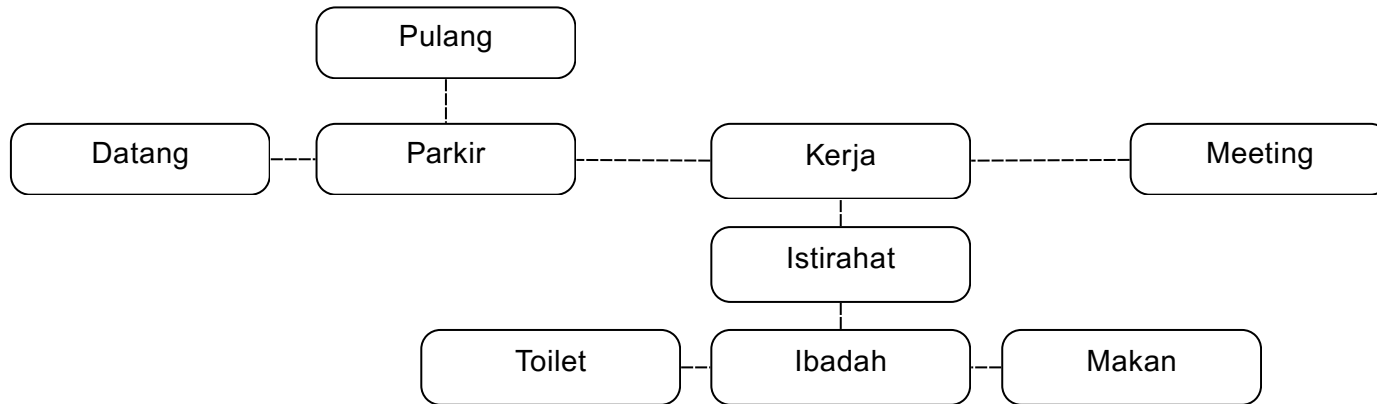
**Pengelola Space hub & culinary**



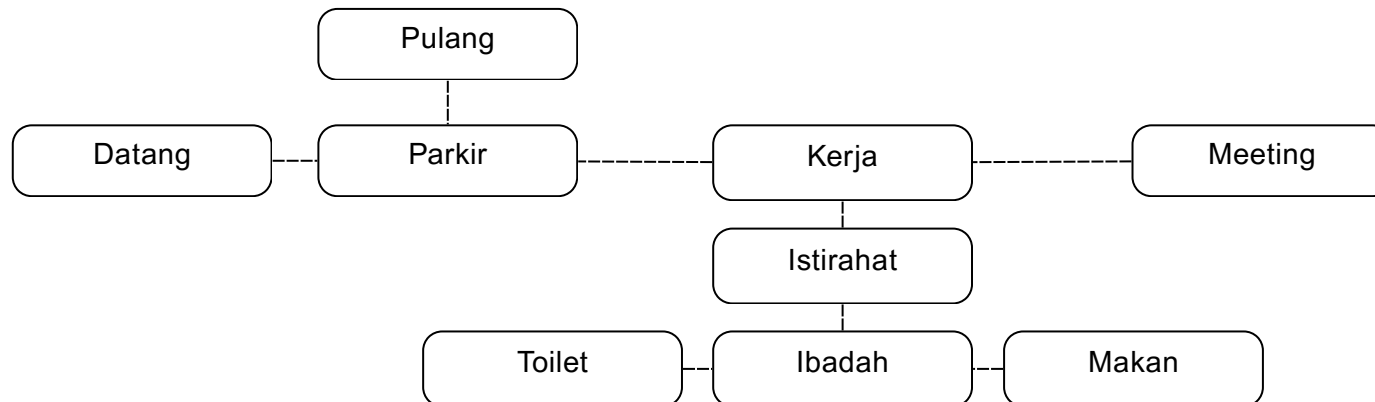
**Pengelola Perpustakaan**



**Cleaning Service**



**Keamanan**



### 3.2.2 KEBUTUHAN RUANG

Ruang	Pengguna	Aktivitas	Jenis Ruang
<b>Creative Space</b>			
Co-working Area	Pengunjung	Bekerja, diskusi, menggunakan fasilitas bersama	Publik
Meeting Room	Pengunjung	Rapat, diskusi tertutup	Semi Private
Workshop	Pengunjung	Pelatihan, kegiatan kreatif	Publik
Ruang Pameran	Pengunjung	Melihat hasil karya, pameran produk	Publik
Toilet (Creative Space)	Pengunjung	BAB dan BAK	Private
Gudang	Karyawan	Penyimpanan alat dan bahan	Private
Ruang Kontrol	Karyawan	Mengatur sistem AV dan keamanan	Private
<b>Tempat Olahraga</b>			
Gym	Pengunjung	Latihan kebugaran	Publik
Ruang Terbuka Hijau	Pengunjung	Jogging, senam, yoga, calisthenics	Publik
<b>Center Point</b>			
Tempat Berkumpul / Hangout	Pengunjung	Berkumpul, bersantai	Publik
Live Music Area	Pengunjung	Menonton/melakukan pertunjukan musik	Publik
Tempat Makan	Pengunjung	Makan dan minum	Publik
<b>Ruang Belajar &amp; Bermain</b>			
Ruang Baca	Pengunjung	Membaca dan belajar	Publik
Taman Bermain Anak	Pengunjung	dan kegiatan edukatif	Publik
<b>Ruang Kuliner</b>			
Toko Kuliner / Kios	Pengunjung	Berjualan dan membeli makanan	Publik
Toilet (Kuliner)	Pengunjung	BAB dan BAK	Private
<b>Ruang Penunjang</b>			
Musholla	Pengunjung	Beribadah	Private
Toilet Umum	Pengunjung	BAB dan BAK	Private
Office Pengelola	Karyawan	Mengelola kawasan	Private
Kantor Keamanan	Karyawan	Menjaga dan memantau keamanan	Private
Ruang Janitor	Karyawan	Servis dan penyimpanan alat kebersihan	Private

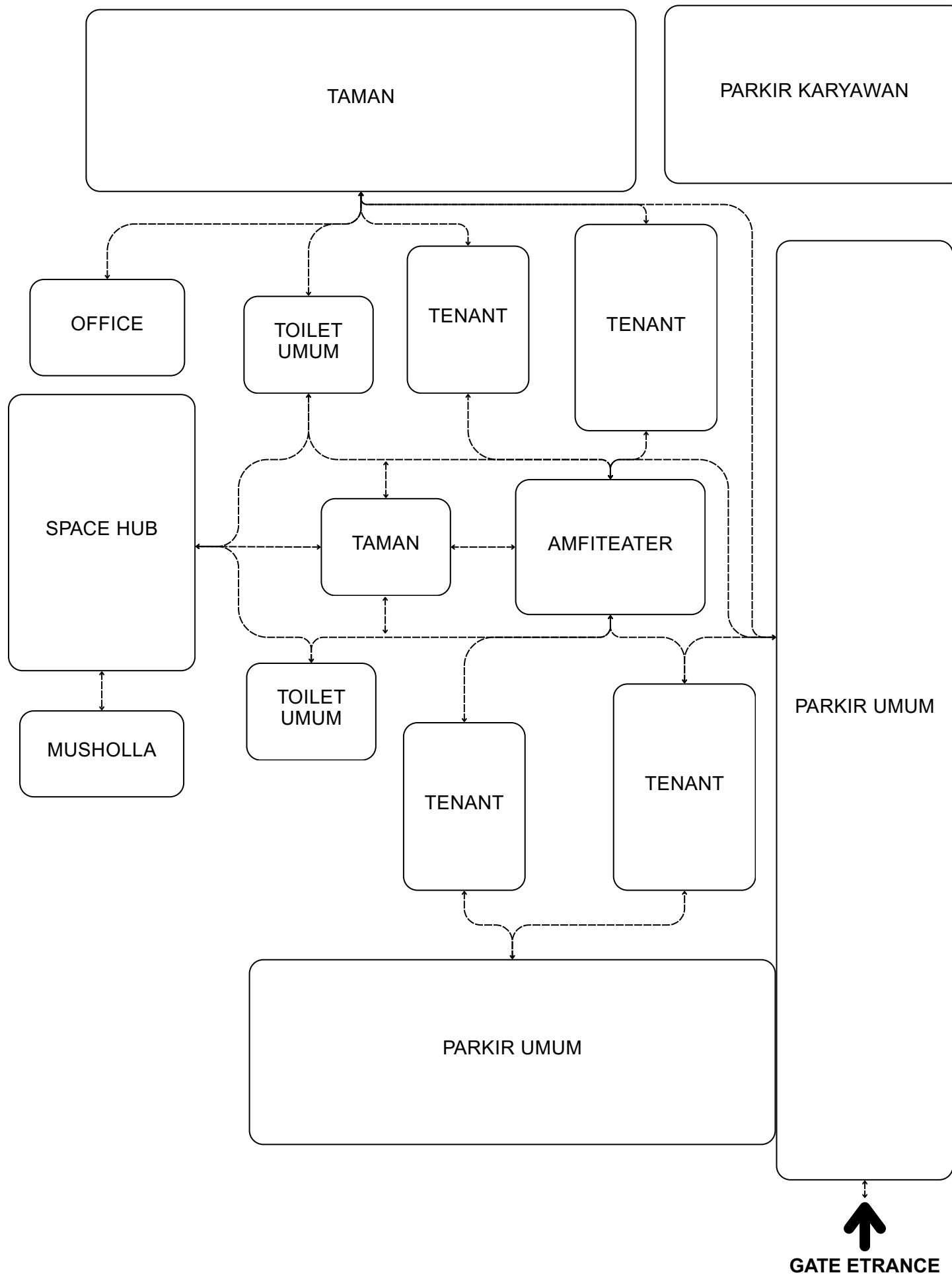
### 3.2.3 PROPERTY SIZE

Analisis kebutuhan ruang disusun dengan merujuk pada berbagai sumber yang menjadi standar acuan dalam menentukan luas dan fungsi ruang pada perancangan ini.

No	Sumber	Simbol
1	Surat Keputusan Dinas Pariwisata No: 14/U/II/1988 tentang ketentuan usaha dan pengelolaan hotel	SK
2	Ernest Neufert, Data Arsitek	DA
3	Time Saver Standard of Building Types	TSS
4	Studi Banding	SB
5	Mechanical Electrical Equipment	MEE
6	Surat Keputusan Menteri PUPR No: 07/SE/M/2023 tentang ruang laktasi	SK PUPR
7	Neufert Architect Data	NAD
8	Management food and beverage, servis hotel	MF
9	AJ Metric	AJM
10	Asumsi Sendiri	AS

Kategori	Ruang	Kapasitas	Standar	Jumlah	Satuan	Sumber	Luas Total (m2)
Area Publik	Co-working Area	20	2	1	m2/orang	DA	40
Area Semi Private	Meeting Room	10	2	1	m2/orang	DA	20
Area Publik	Workshop	30	2	1	m2/orang	DA	60
Area Publik	Ruang Pameran	100	2	1	m2/orang	DA	200
Area Private	Toilet (Creative)	2	3	2	m2/unit	AS	12
Area Private	Gudang	-	15	1	m2/ruang	AS	15
Area Private	Ruang Kontrol	-	10	1	m2/ruang	AS	10
Area Publik	Gym	30	2	1	m2/orang	DA	60
Area Publik	Ruang Terbuka Hijau	50	1.5	1	m2/orang	SB	75
Area Publik	Tempat Berkumpul / Hangout	50	2	1	m2/orang	MF	100
Area Publik	Live Music Area	100	1.5	1	m2/orang	MF	150
Area Publik	Tempat Makan	50	2	1	m2/orang	MF	100
Area Publik	Ruang Baca	20	2	1	m2/orang	DA	40
Area Publik	Taman Bermain Anak	30	1	1	m2/orang	SB	30
Area Publik	Toko Kuliner / Kios	20	3	5	m2/orang	AS	300
Area Private	Toilet (Kuliner)	2	3	2	m2/unit	AS	12
Area Private	Musholla	20	0.7	1	m2/orang	SK	14
Area Private	Toilet Umum	2	3	4	m2/unit	AS	24
Area Private	Office Pengelola	5	6	1	m2/orang	NAD	30
Area Private	Kantor Keamanan	3	6	1	m2/orang	NAD	18
Area Private	Ruang Janitor	-	5	1	m2/ruang	AS	5

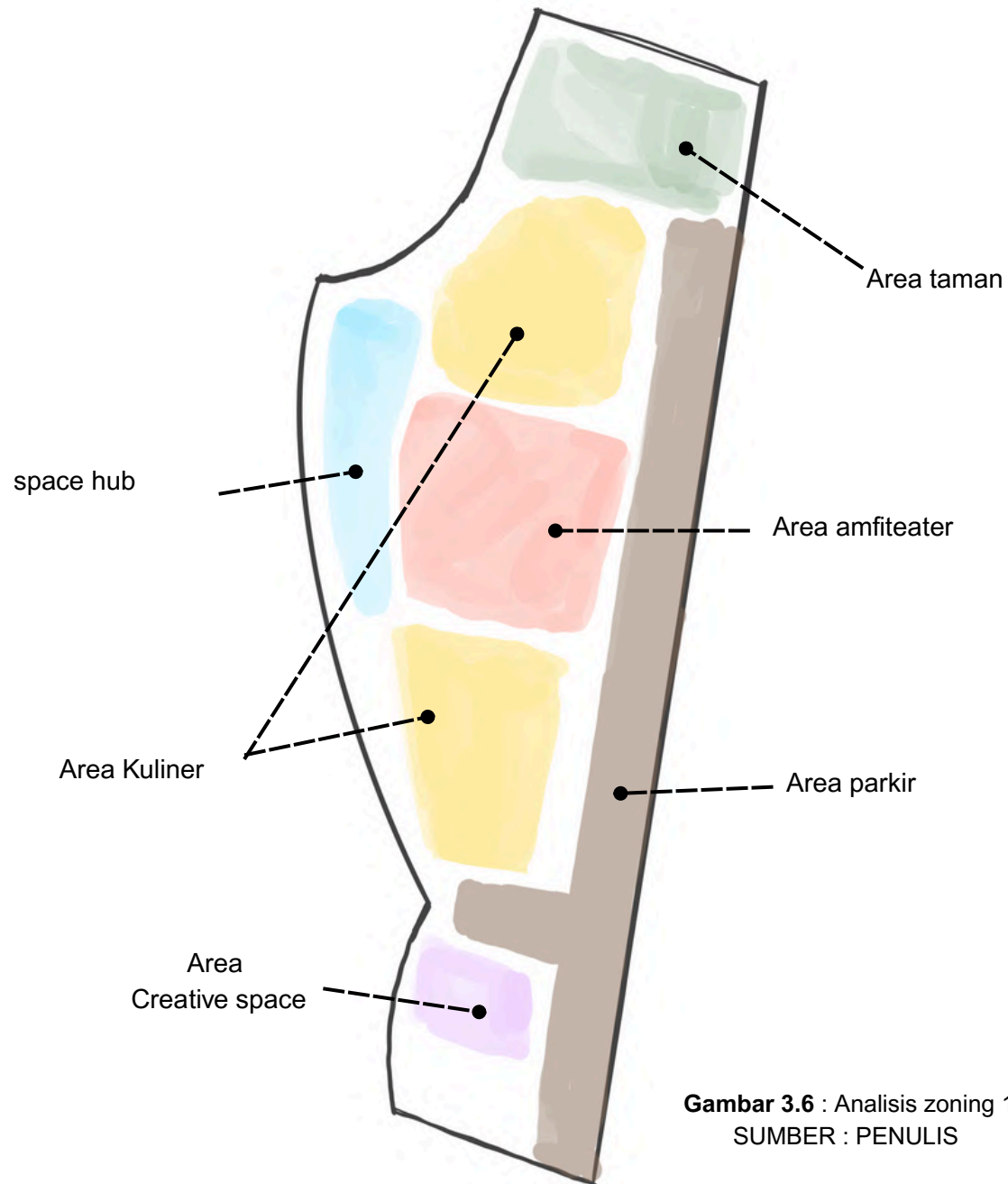
### 3.2.4 ANALISIS ORGANISASI RUANG



### 3.3 EKSPLORASI KONSEP FUNGSI PERANCANGAN

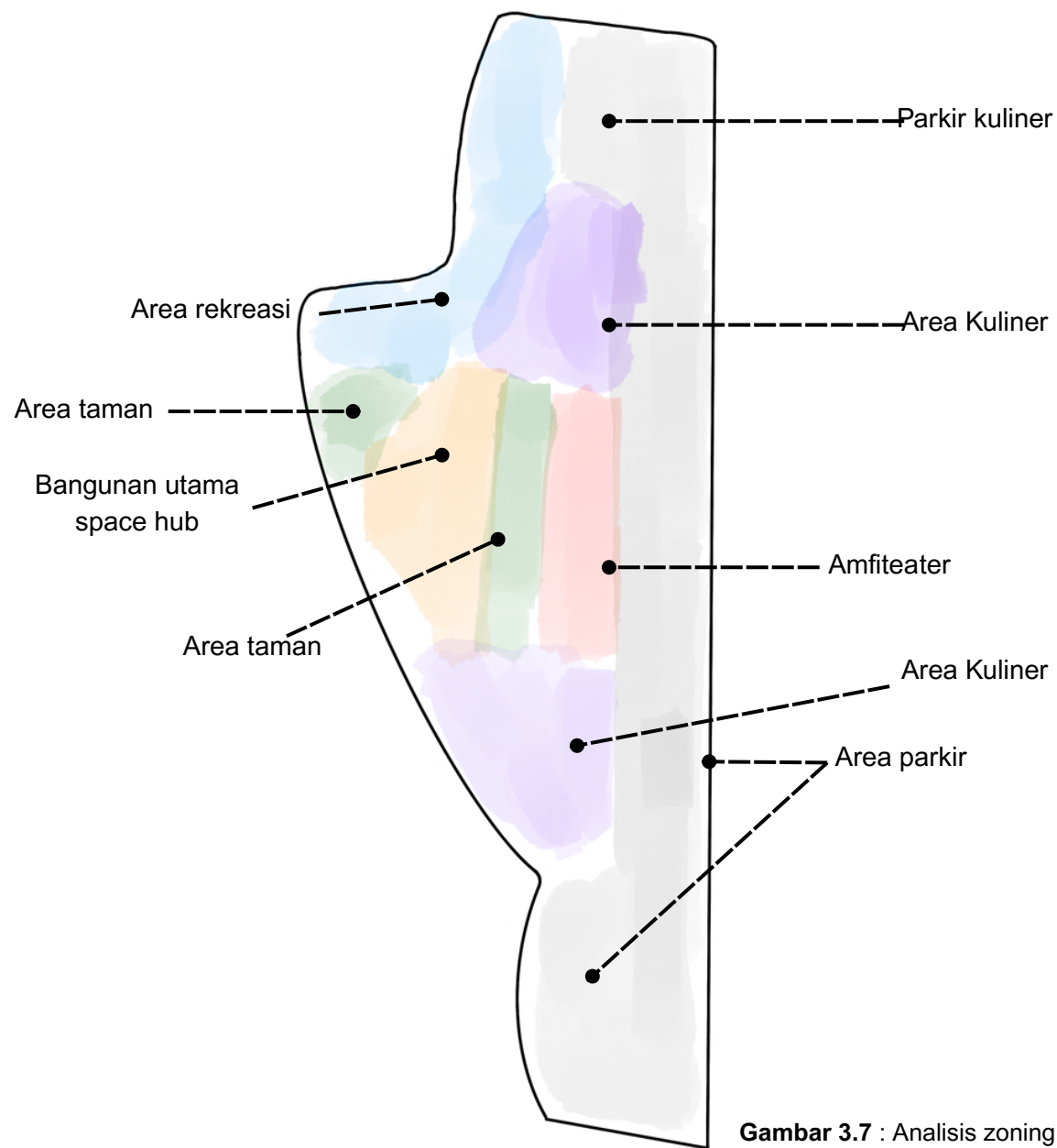
#### 3.3.1 ANALISIS ZONING

terdapat beberapa analisis pada zoning berdasarkan analisis eksisting, matahari, angin, dan variabel yang ada



Gambar 3.6 : Analisis zoning 1  
SUMBER : PENULIS

KELEBIHAN	KEKURANGAN
Mengikuti zoning bangunan eksisting	Tidak terintegrasi satu dengan yang lain
Arah angin mengalir ke seluruh area	sirkulasi tidak teratur
Area komunal berapa di center point	

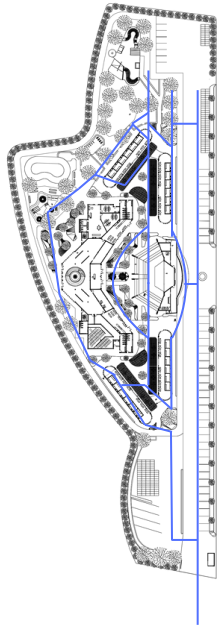


**Gambar 3.7 :** Analisis zoning 2  
SUMBER : PENULIS

KELEBIHAN	KEKURANGAN
Terintegrasi satu dengan yang lain	Menghancurkan bangunan lama
memiliki bentuk yang tidak monoton	
Sirkulasi lebih fleksibel	
Merespon analisis site	

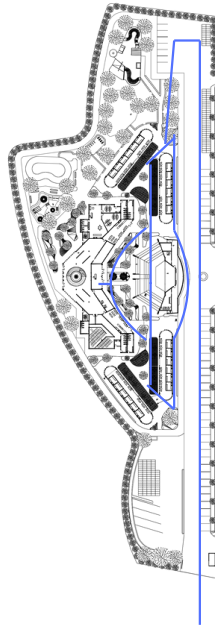
Berdasarkan 2 alternatif diatas, , alternatif yang dipilih adalah alternatif kedua karena memenuhi beberapa point.

### 3.3.2 ANALISIS SIRKULASI



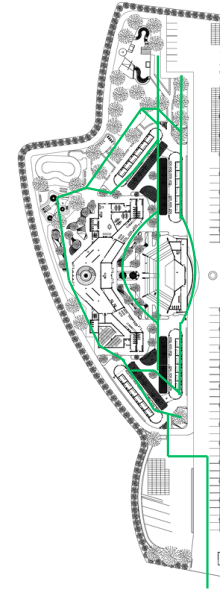
#### Sirkulasi masuk pengunjung

pada analisis sirkulasi masuk pengunjung tersebut dimulai dari parkiran yang berada disisi timur dan selatan, kemudian pengunjung berjalan ke area yang ingin dituju.



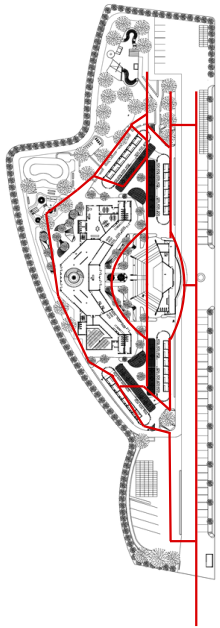
#### Sirkulasi masuk pengelola dan pedagang

pada sirkulasi masuk Pengelola dan pedagang tersebut dimulai dari parkiran yang berada disisi utara site, kemudian berjalan ke area kerja.



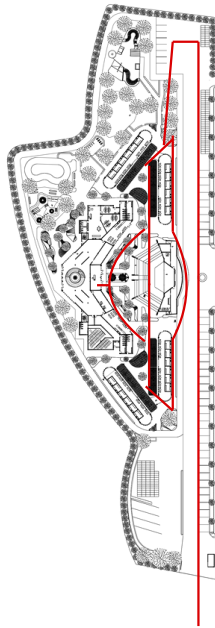
#### Sirkulasi masuk pengunjung difabel

pada analisis sirkulasi masuk pengunjung difabel tersebut dimulai dari parkiran yang berada disisi selatan, kemudian pengunjung berjalan ke area yang ingin dituju.



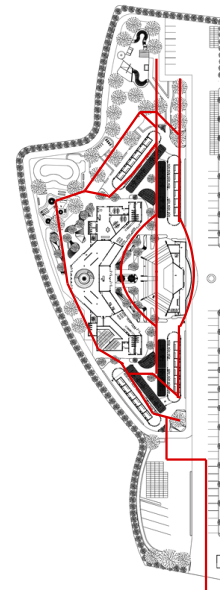
#### Sirkulasi keluar pengunjung

pada jalur keluar pengunjung memiliki jalur yang sama dengan jalur masuk agar memudahkan pengunjung.



#### Sirkulasi keluar pengelola dan pedagang

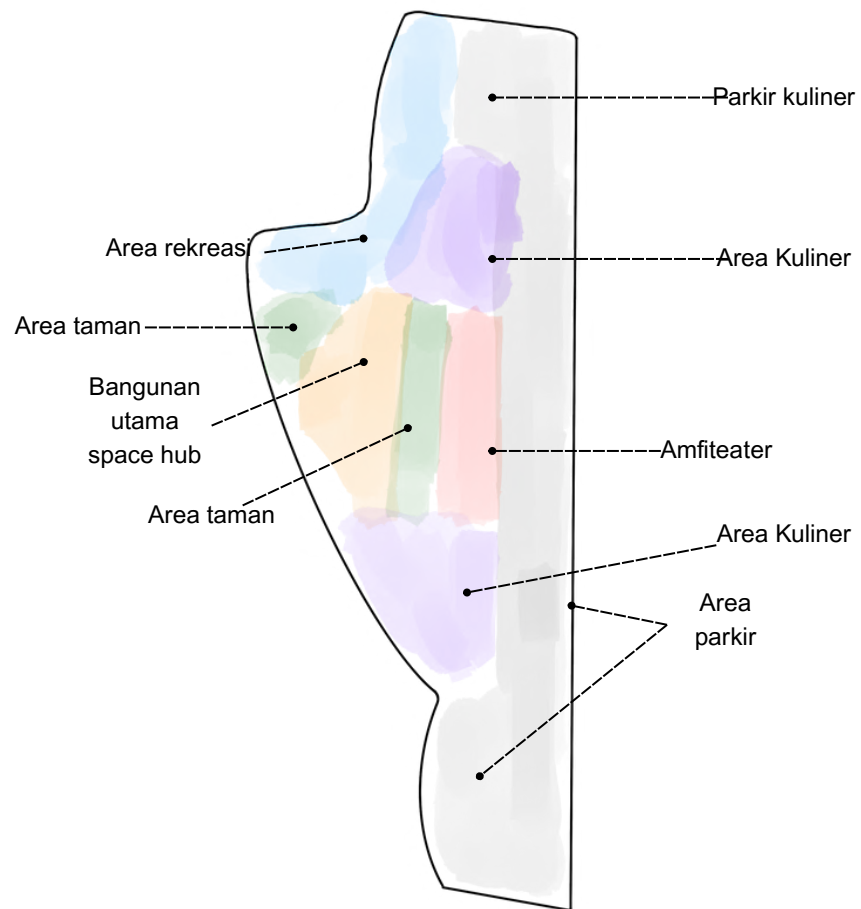
Sirkulasi keluar pengelola dan pedangan sama dengan sirkulasi masuk.



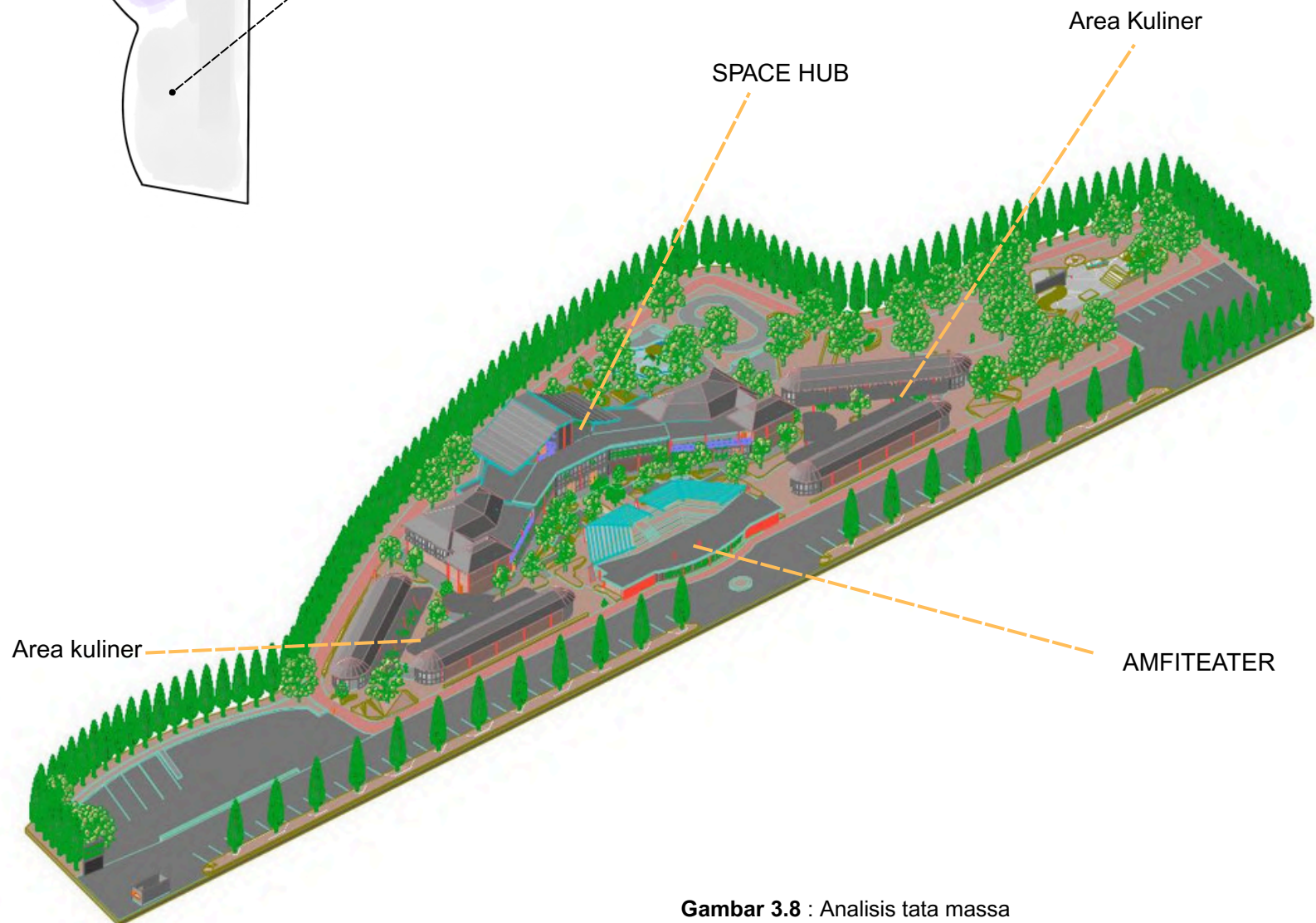
#### Sirkulasi keluar pengunjung difabel

pada jalur keluar pengunjung difabel memiliki jalur yang sama dengan jalur masuk agar memudahkan pengunjung difabel.

### 3.3.3 ANALISIS ORIENTASI TATA MASSA BANGUNAN



orientasi tata masa bangunan ini bukan hanya merespon iklim namun juga merespon variabel-variabel perancangan. Pada perancangan Space hub & Culinary ini pola yang digunakan dalam penataan massa bangunan memiliki pola yang terintegrasi agar mempermudah dan juga meminimalisir bangunan terbengkalai.

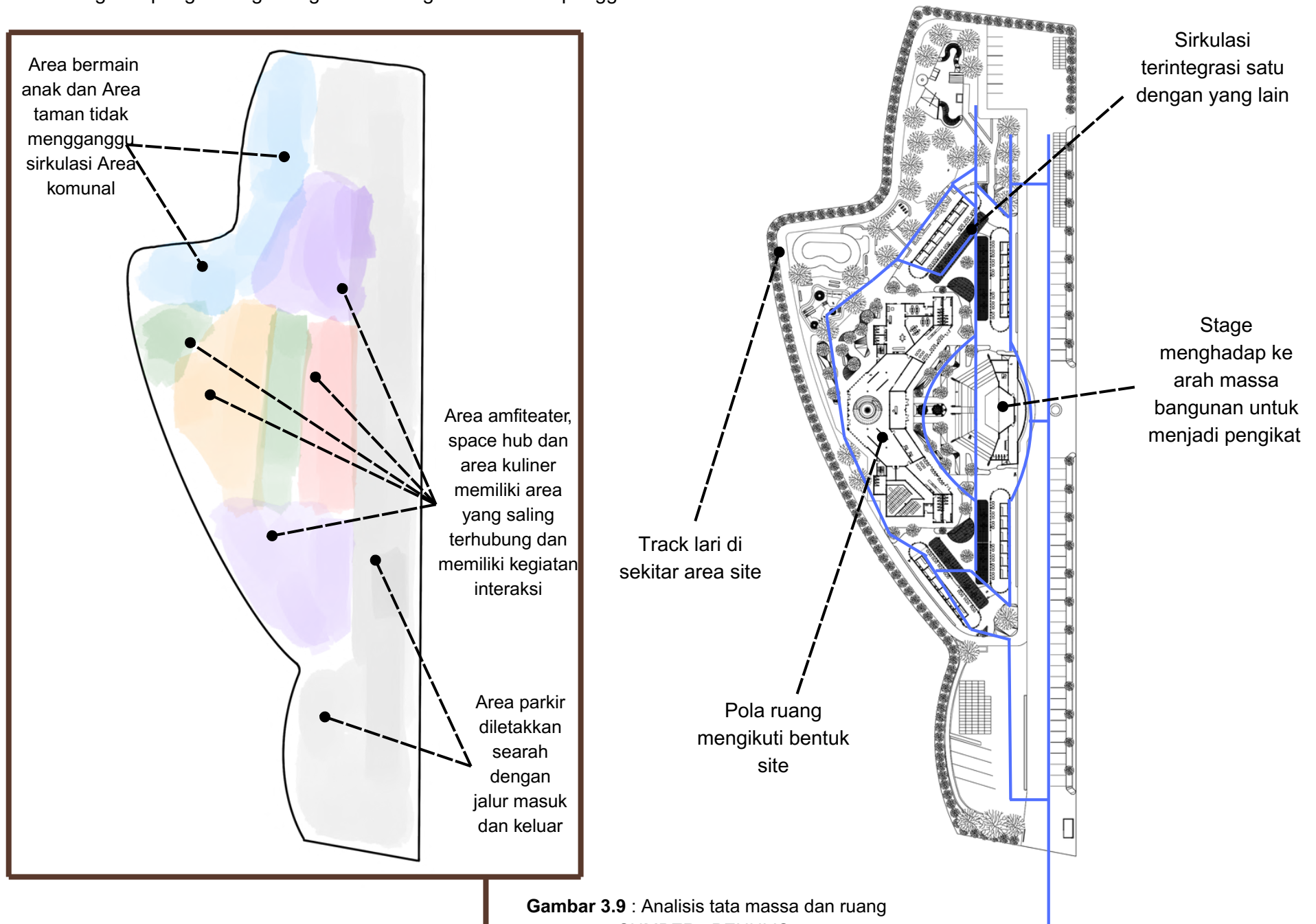


**Gambar 3.8** : Analisis tata massa  
SUMBER : PENULIS

### 3.4 EKSPLORASI KONSEP TEMA PERANCANGAN

#### 3.4.1 INTERAKTIF

Tata lanscape, Tata ruang, Pola ruang dan penghubung ruang merupakan parameter dari interaksi, dalam hal ini mempertimbangkan arah angin, pola site dan matahari dalam Tata lanscape, Tata ruang, Pola ruang dan penghubung ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



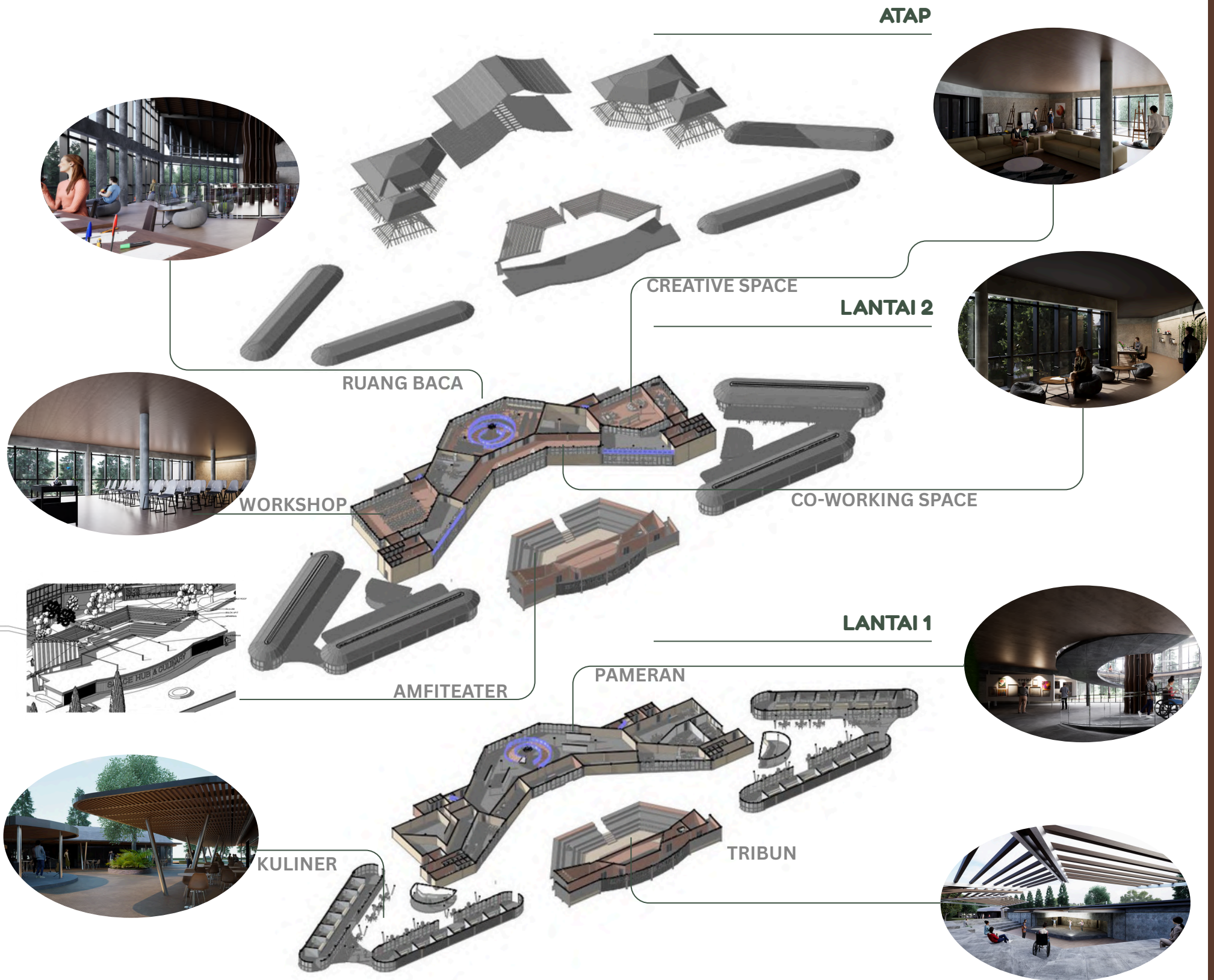
**Gambar 3.9** : Analisis tata massa dan ruang  
SUMBER : PENULIS

Tata massa bangunan disusun mengikuti pola site, menciptakan hubungan yang selaras dengan konteks tapak. Ruang-ruang terintegrasi melalui sirkulasi yang mengalir secara efisien, memungkinkan interaksi yang lancar antar zona fungsi. Sirkulasi dirancang tidak hanya sebagai penghubung, tetapi juga sebagai ruang aktif yang mendukung kualitas ruang publik secara keseluruhan.

## PENYELESAIAN PERSOALAN

• Bagaimana menciptakan tata ruang dan pola ruang yang mendukung interaksi sosial antar pengguna?

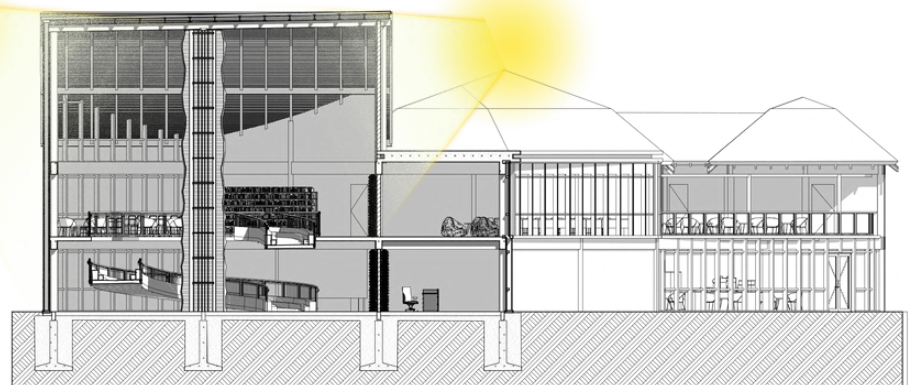
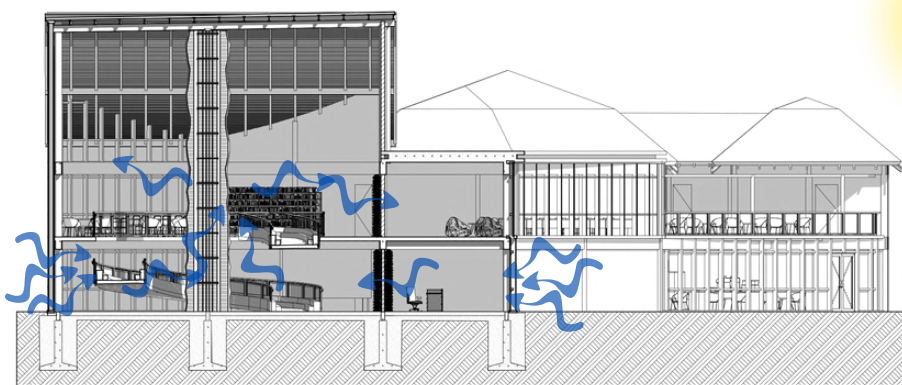
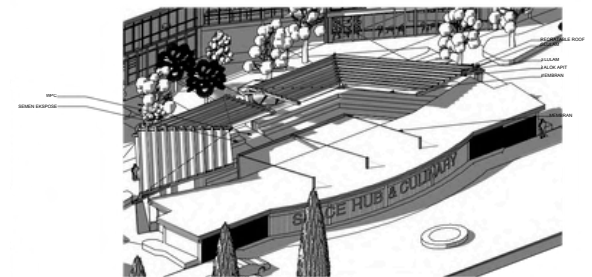
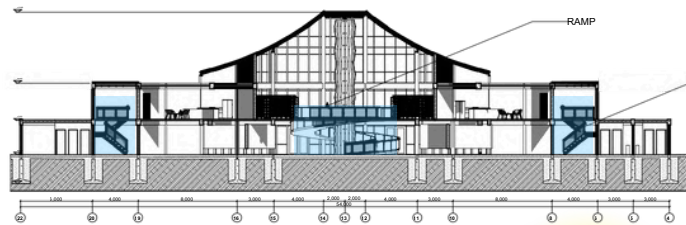
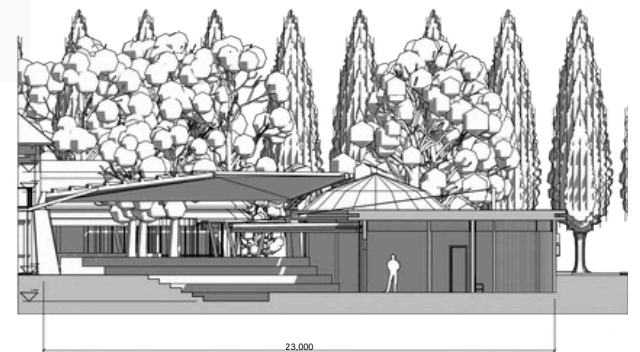
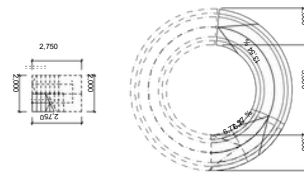
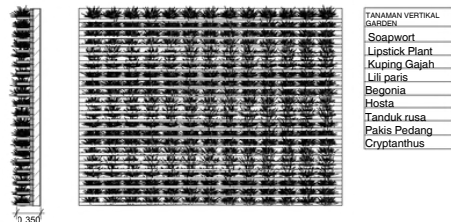
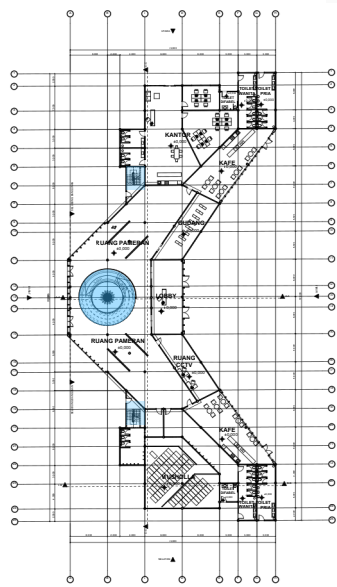
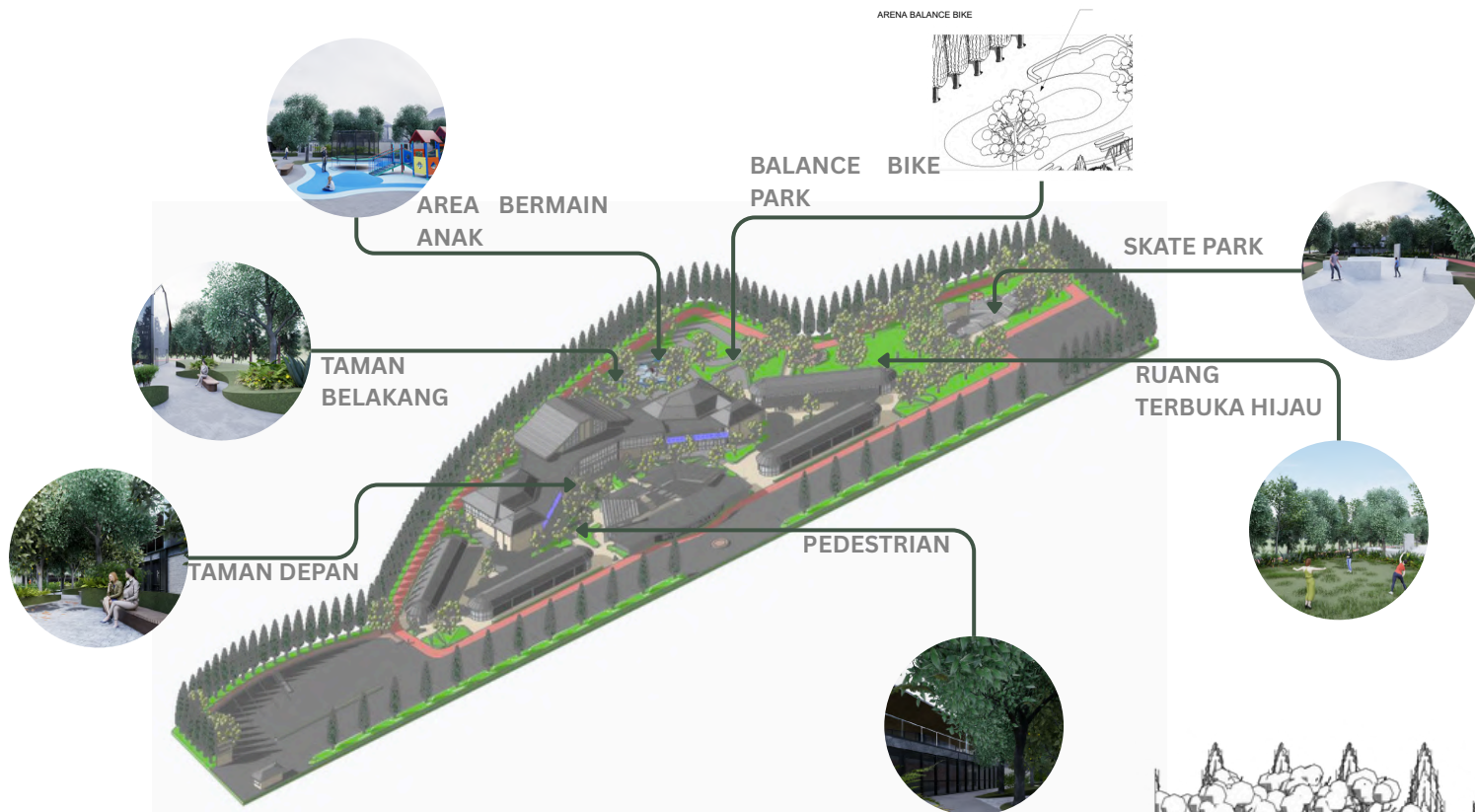
- Dengan cara membuat pola pergerakan pengguna yang memungkinkan eksplorasi bebas dan tidak kaku, mendorong interaksi spontan. Memisahkan area tenang dan aktif, memungkinkan beragam pengalaman interaktif sesuai dengan kebutuhan pengguna.



**PENYELESAIAN PERSOALAN**

- Bagaimana merancang ruang dengan memperhatikan kenyamanan termal, pencahayaan alami, dan area hijau untuk meningkatkan kualitas hidup pengguna?

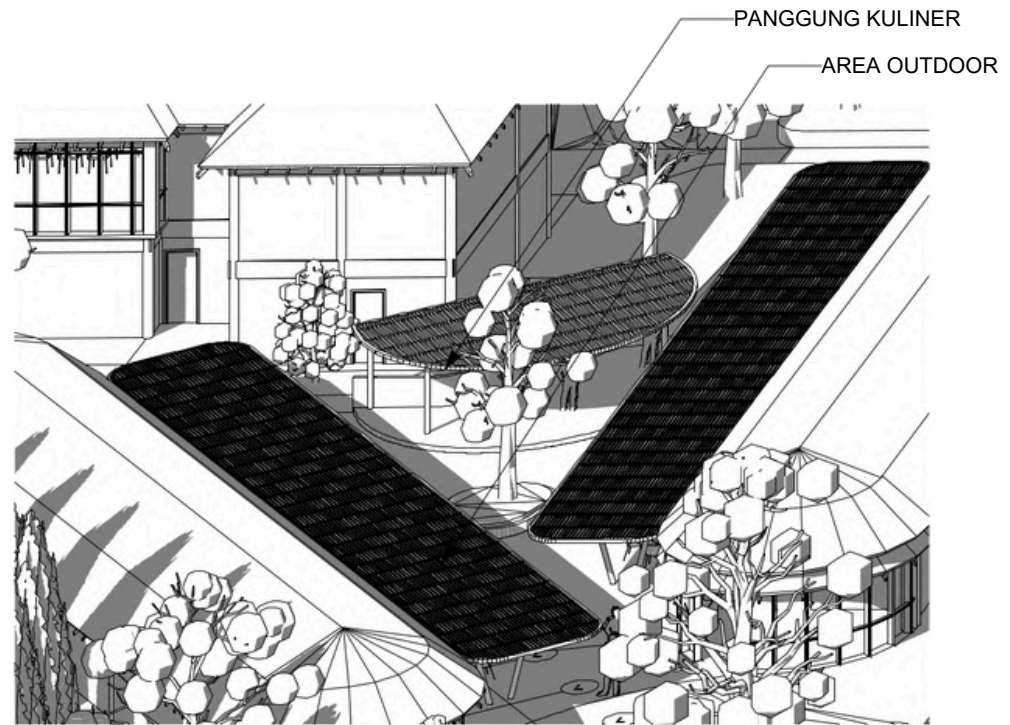
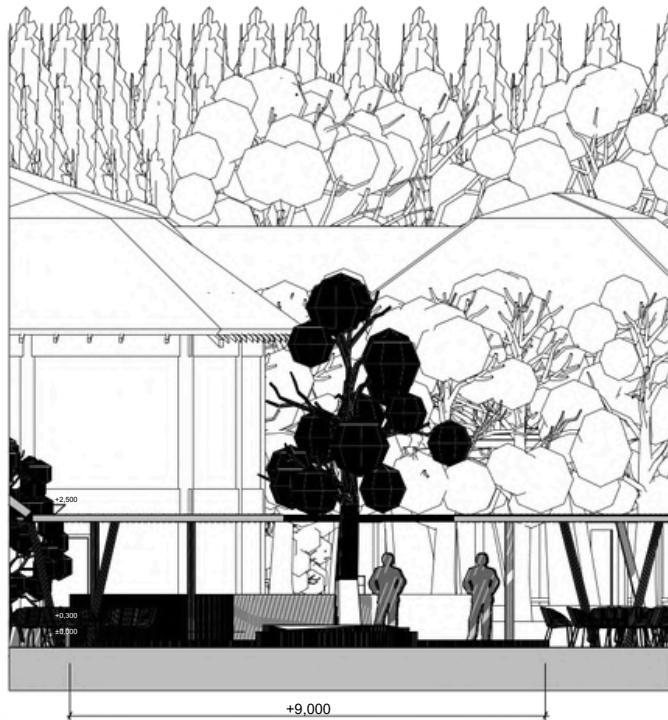
Dengan cara membuat pencahayaan yang tepat (alami atau buatan) untuk menciptakan suasana, menyoroti area penting, dan merespons aktivitas pengguna. Penggunaan bahan yang dapat merangsang indra, seperti tekstur yang peka terhadap sentuhan atau perubahan fisik lainnya.



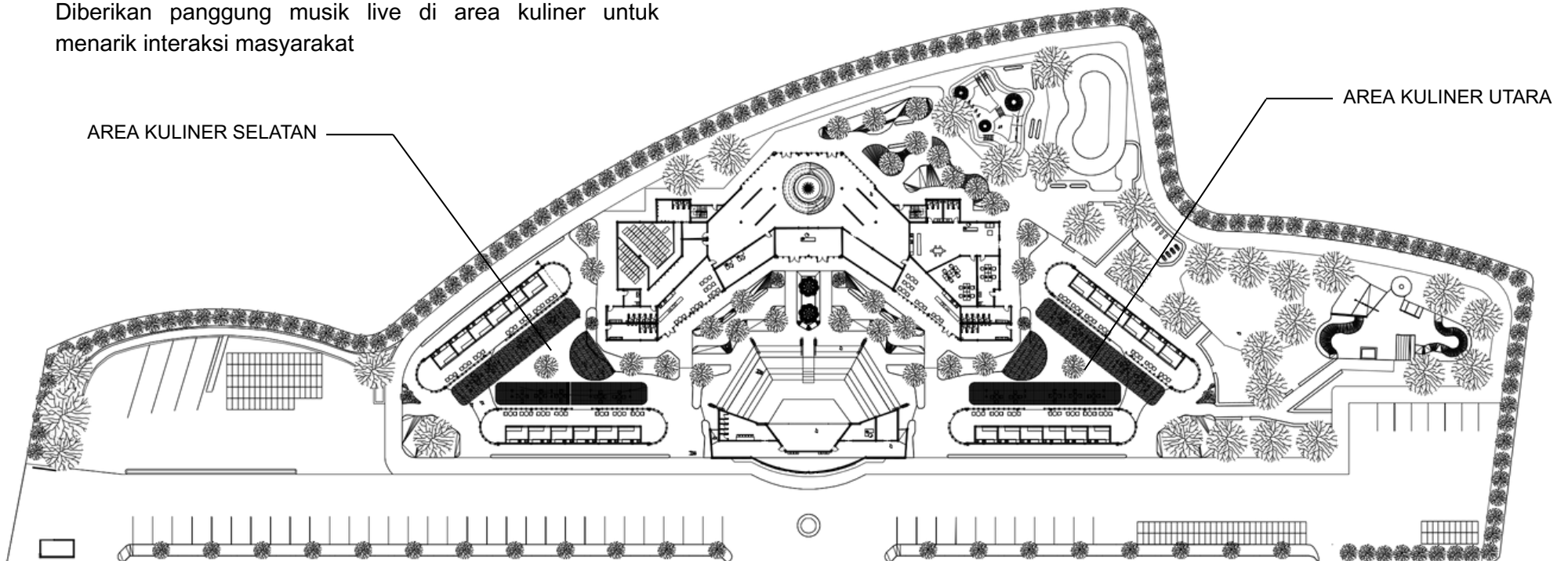
## PENYELESAIAN PERSOALAN

- Bagaimana mengintegrasikan fasilitas kuliner dengan fungsi-fungsi ruang publik agar saling mendukung?

Dengan cara membuat desain dengan skala manusiawi untuk menciptakan kenyamanan dan keterhubungan emosional. Memastikan transisi antar ruang mulus untuk mendukung interaksi berkesinambungan dan pengalaman ruang yang koheren.



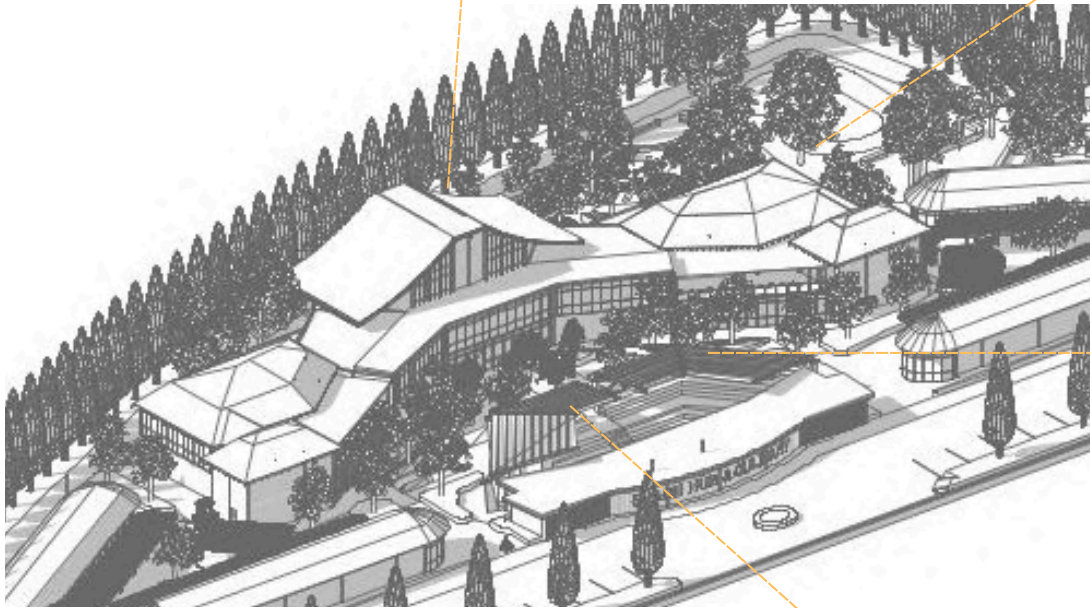
Diberikan panggung musik live di area kuliner untuk menarik interaksi masyarakat



Zona kuliner diletakkan di pinggir area agar masyarakat bisa merasakan pengalaman eksplorasi terhadap setiap area.

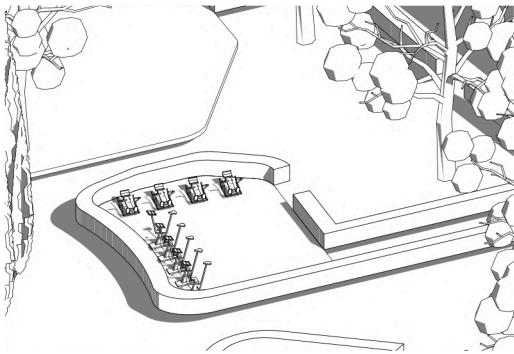
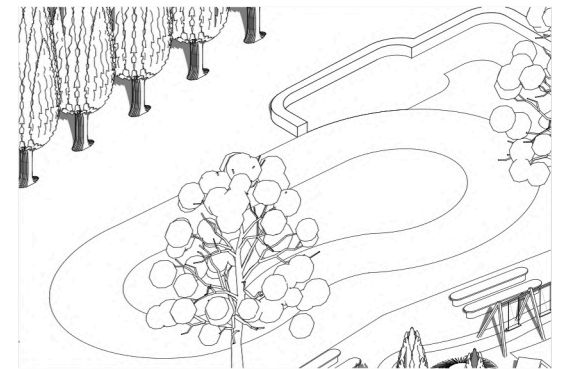
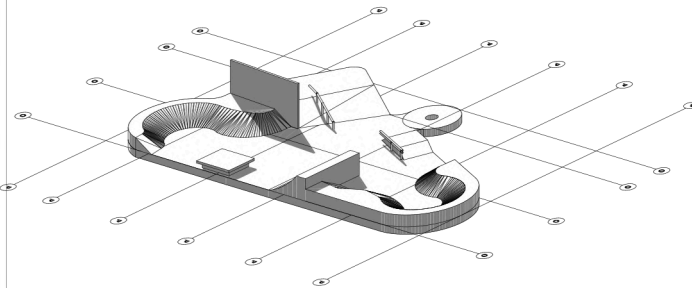
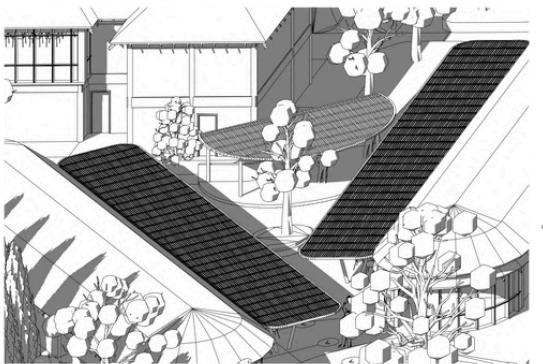
Barisan pohon lohansung yang tinggi di latar belakang serta pohon-pohon kecil dan semak di area depan memberikan kesan asri, teduh, dan ramah lingkungan.

Terdapat jalur pejalan kaki yang mengitari taman serta pepohonan rindang. menciptakan alur sirkulasi yang nyaman dan menyatu dengan alam.



Lanskap menggunakan kontur bertingkat untuk menambah dimensi ruang dan membentuk tempat duduk alami dari beton di sekitar area panggung.

Di bagian depan terdapat area berbentuk amfiteater dengan susunan tangga beton yang mengarah ke panggung bundar di tengah. Ini merupakan elemen sentral dari area lanskap, cocok untuk kegiatan komunitas atau pertunjukan terbuka.



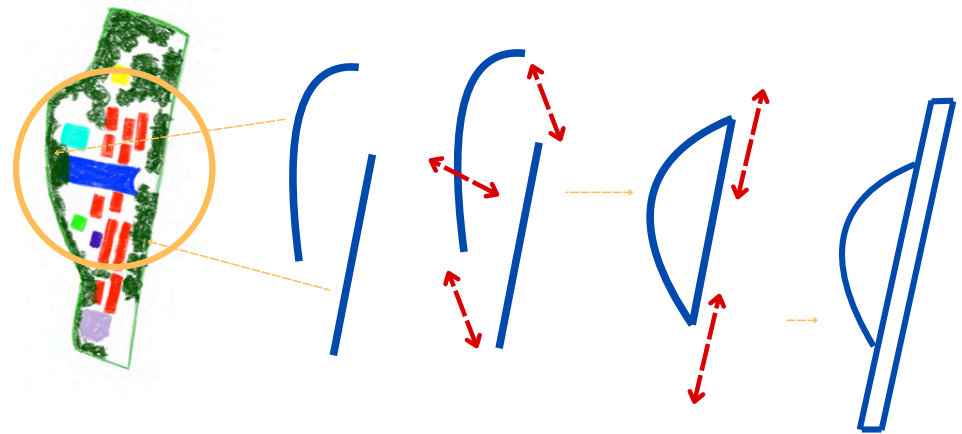
Beberapa fasilitas outdoor yang disiapkan di space hub & culinary sebagai penunjang kegiatan untuk berinteraksi

VEGETASI
LITTLELEAF LINDEN
LOHANSUNG
HOLM OAK
POHON BURJA
GUAVA
PALM

### Vegetasi pada lahan

Vegetasi pada lahan ini dirancang sebagai elemen penting yang mendukung kenyamanan lingkungan dan estetika kawasan. Beragam jenis tanaman, mulai dari pohon tinggi dan tanaman peneduh lainnya, ditanam secara teratur di sepanjang batas lahan untuk menciptakan keteduhan dan privasi alami.

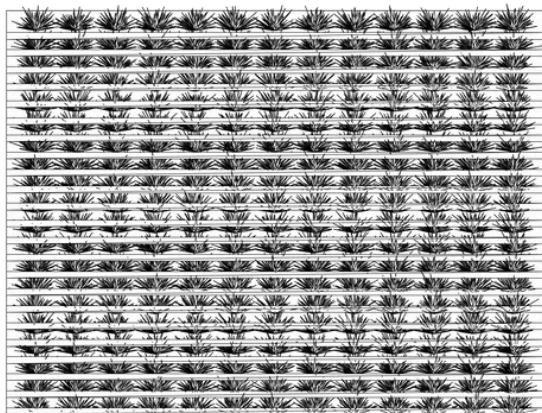
### 3.5 KONSEP FIGURATIF RANCANGAN



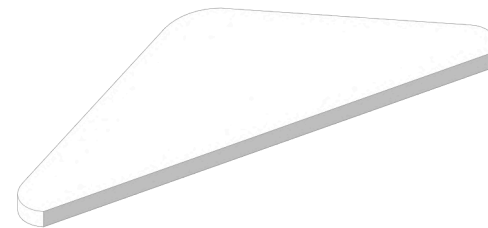
Rancangan bentuk bangunan diambil dari adaptasi pola site.

Eksplorasi bentuk bangunan agar terintegrasi satu dengan yang lain dan agar sirkulasi baik.

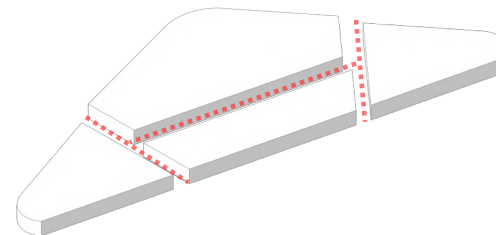
### VERTIKAL GARDEN



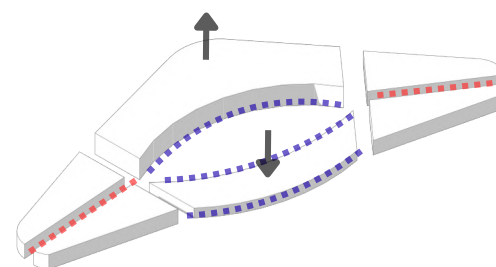
Vertikal garden juga akan diaplikasikan pada perancangan agar meningkatkan kualitas udara, mengurangi polusi suara, menghemat ruang, dan memberikan efek estetika yang menarik.



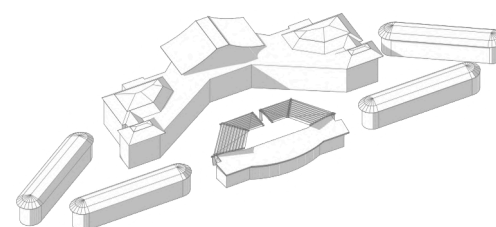
Massa bangunan mengikuti bentuk site.



Analisi zoning

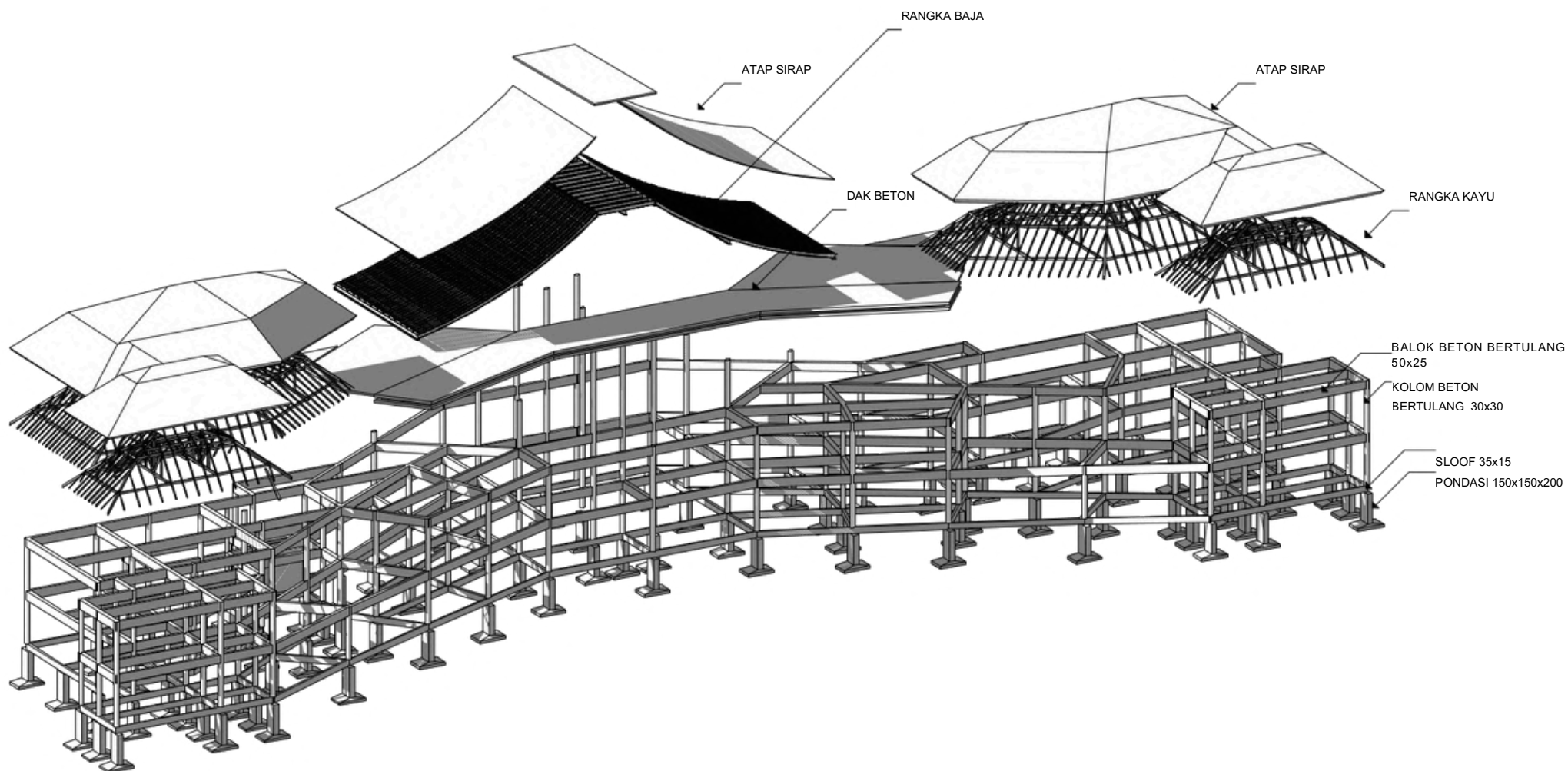
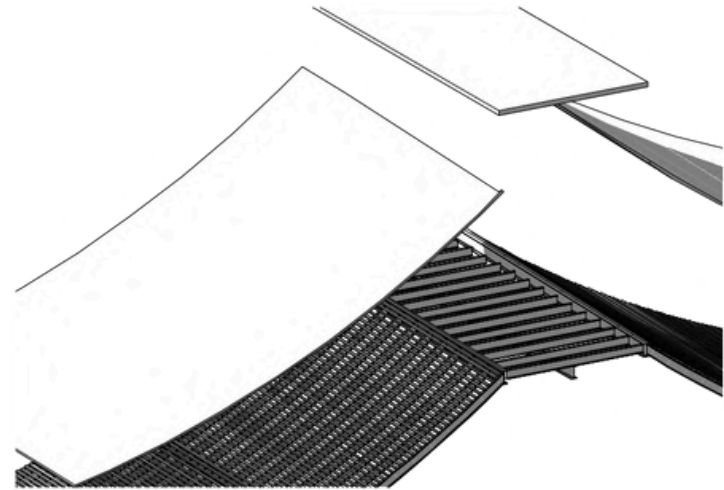
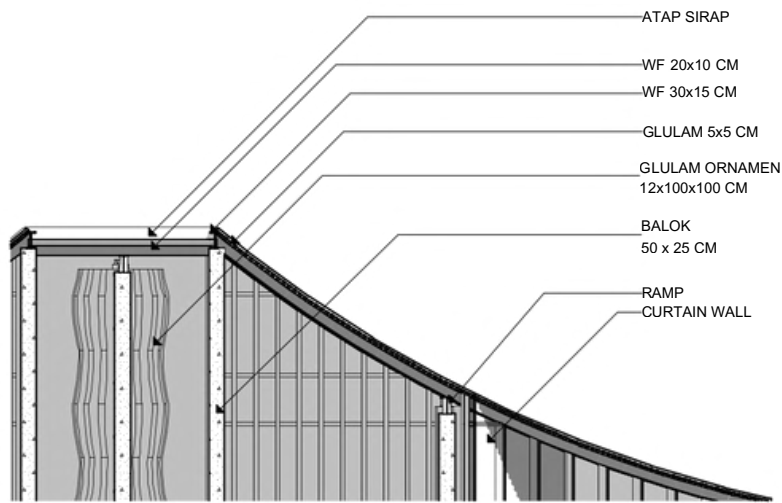


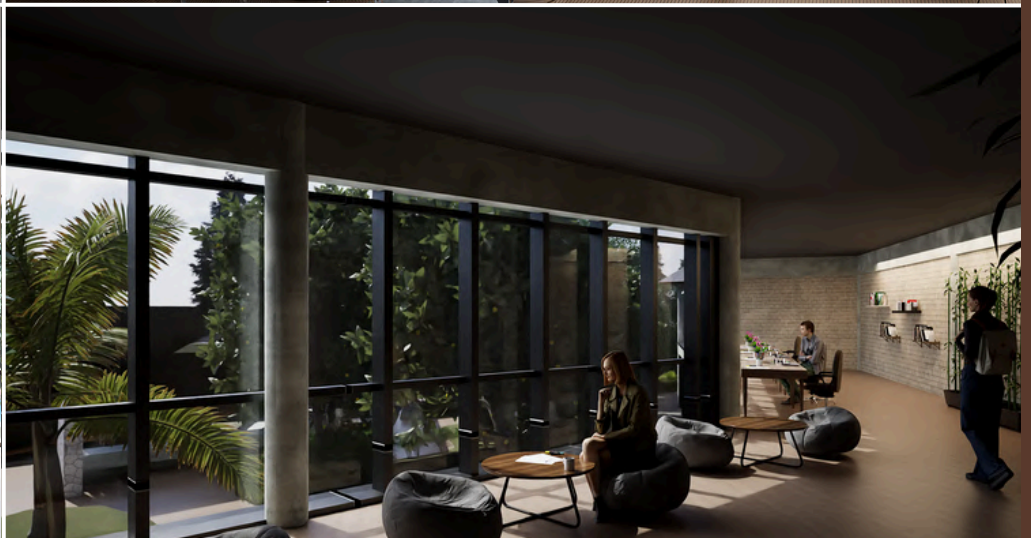
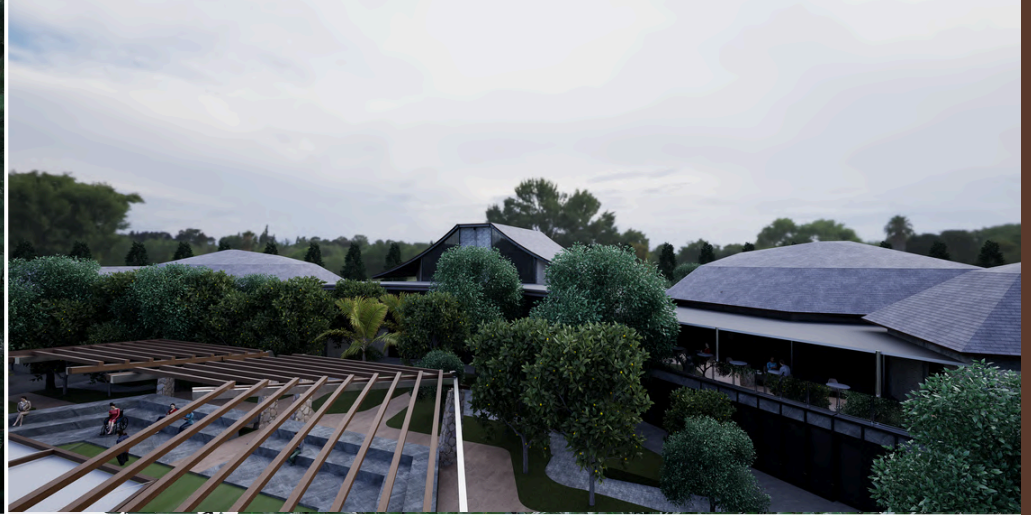
Menganalisis sirkulasi dan bentuk bangunan.



Eksplorasi bentuk bangunan sesuai dengan variabel yang sudah ditentukan.

### DETAIL SELUBUNG BANGUNAN







# BAB IV

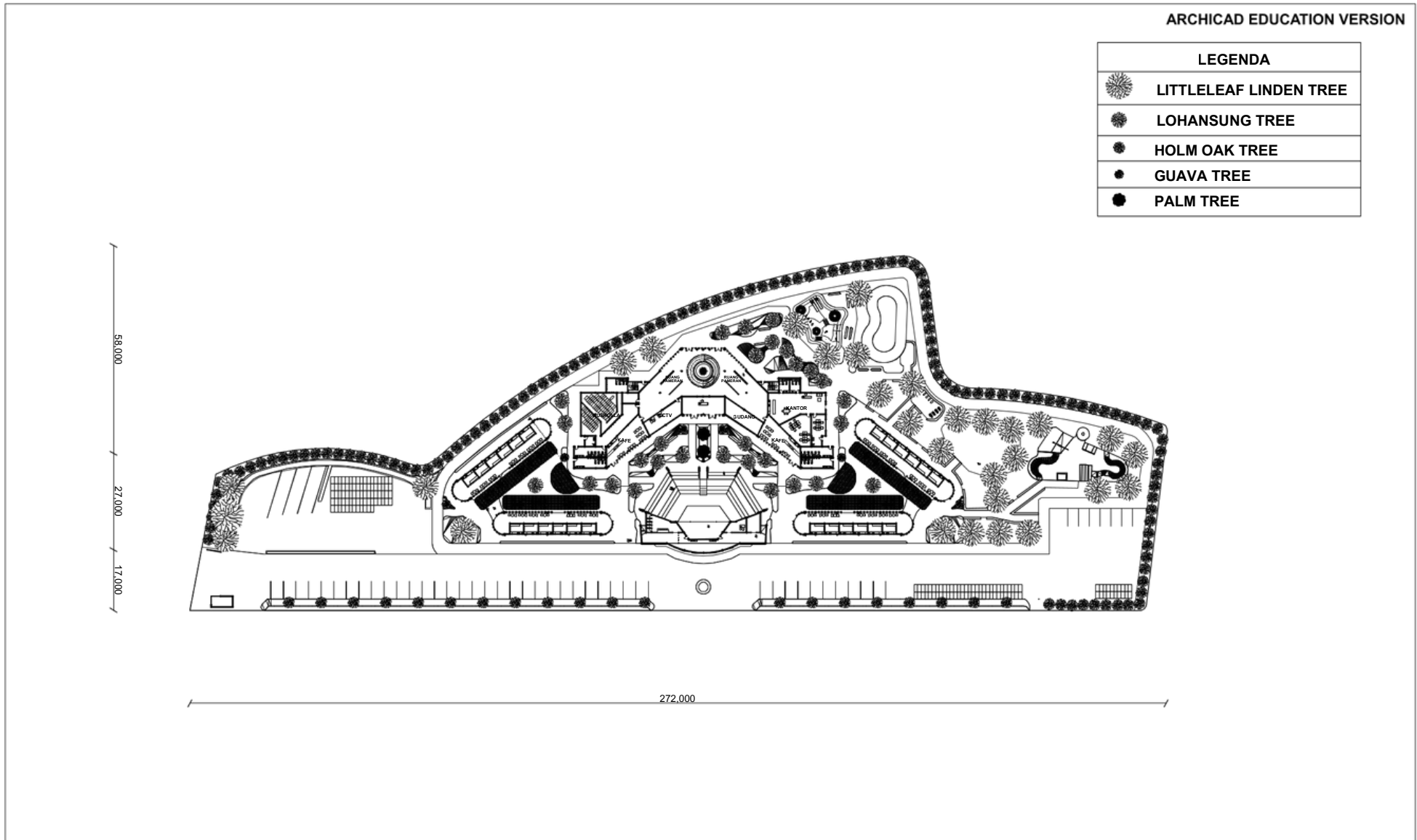
---

HASIL RANCANGAN

### 4.1 SITUASI



## 4.2 SITEPLAN

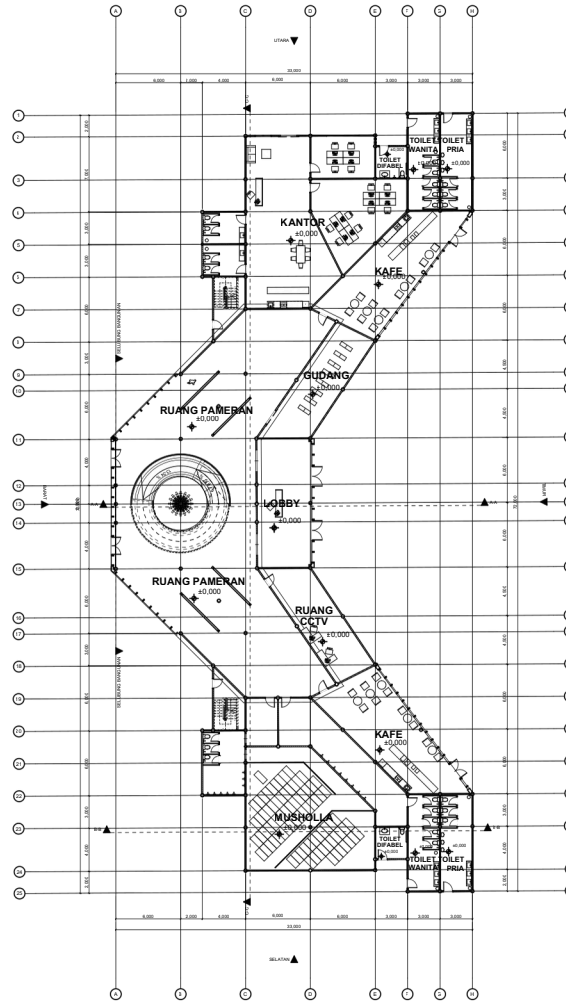



 <b>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO</b> Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	<b>PROYEK/PROJECT</b>	<b>LOKASI/LOCATION</b>	<b>NAMA/NAME</b>	<b>DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR</b>	<b>KETERANGAN/REMARKS</b>	<b>NO PERUBAHAN/REVISION</b>	<b>TGL/DATE</b>	<b>PARAF/SIGN</b>	<b>NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE</b>	<b>SERTAS/ PAPER SIZE</b>	<b>JML LEMBAR/ TOTAL SHEET</b>	<b>NO GAMBAR/ LAYOUT ID</b>	
	Redesign Taman Kuliner Condongcatur sebagai Space Hub & Culinary Condongcatur dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif	Jl. Taman Kuliner Jl. Anggasaya III, Gejayan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283	<b>LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI</b> 21512031	I. Fajriyanto, M.T.						<b>SITEPLAN</b>	A3		
				DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER					SKALA/SCALE				
				Av. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.					<b>1:200</b>				
DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER			Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.					TANGGAL/DATE	DIPERIKSA/CHECKED BY	DITERIMA/APPROVED BY			

### 4.3 DENAH

#### 4.3.1 DENAH UTAMA LT1

ARCHICAD EDUCATION VERSION

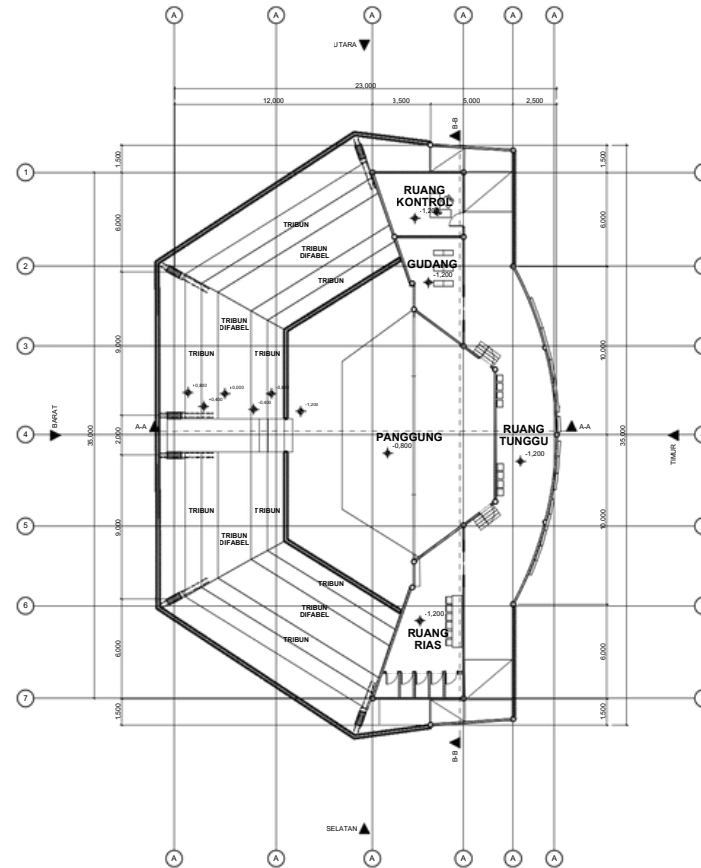



 FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO	PERUBAHAN/REVISION	TGL./DATE	PARAF/ SIGN	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	KERTAS/ PAPER SIZE	JML. LEMBAR/ TOTAL SHEET	NO. GAMBAR/ LAYOUT ID
	Redesign Taman Kuliner Candiogocatur sebagai Space Hub & Culinary Candiogocatur dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif	Jl. Taman Kuliner Jl. Candiogocatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283	LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI 21512031	Ir. Fajriyanto, M.T.  DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER Ar: Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.  DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.						DENAH UTAMA LT 1  SKALA/SCALE 1:100  TANGGAL/DATE DIPERIKSA/CHECKED BY DITERIMA/APPROVED BY			
											A2		



### 4.3.3 DENAH AMFITEATER

ARCHICAD EDUCATION VERSION

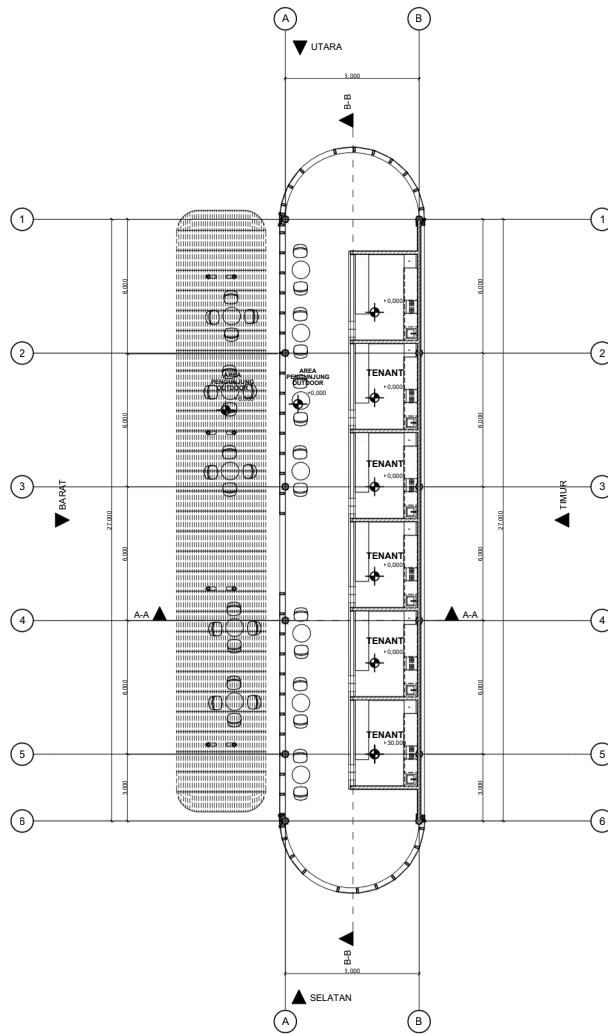



PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO	PERUBAHAN/REVISION	TGL/DATE	PARAF/SIGN	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE			KERTAS/PAPER SIZE	JML LEMBAR/TOTAL SHEET	NO GAMBAR/LAYOUT ID
									DENAH AMFITEATER					
 <p>Redesign Taman Kuliner Condongcatur sebagai Space Hub &amp; Culinary Condongcatur dengan peningkatan Pengembengan Ruang Publik Interaktif</p>	<p>Jl. Taman Kuliner Jl. Anggajaya III, Gejayan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283</p>	<p><b>LALU INDR MAHATMA HELMIALDI</b> 21512031</p>	<p>Ir. Faizyanto, M.T.</p>						<p>1:100</p>			A2		
			<p>DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER</p> <p>Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.</p>						<p>DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER</p> <p>Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.</p>	<p>TANGGAL/DATE</p> <p>DIPERIKSA/CHECKED BY</p> <p>DITERIMA/APPROVED BY</p>				

FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO  
Faculty of Civil Engineering and Planning  
UIN Ar-Raniry Indonesia

### 4.3.4 DENAH KULINER

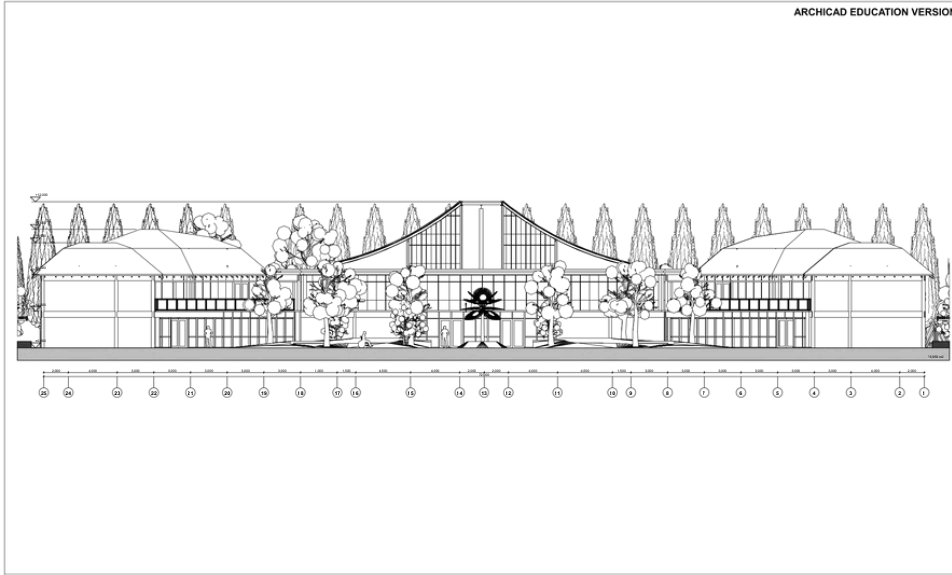
ARCHICAD EDUCATION VERSION



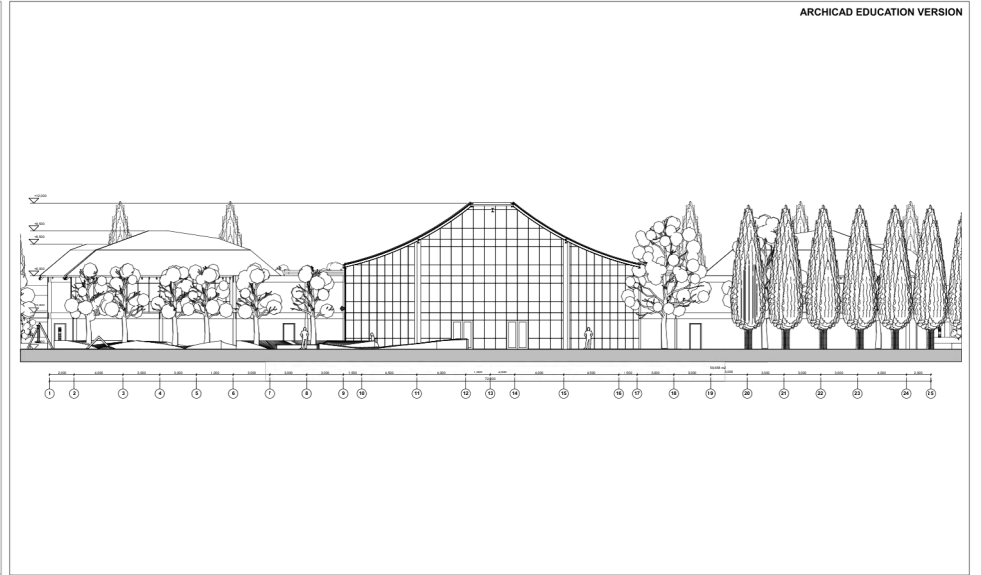
PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO	PERUBAHAN/REVISION	TGL/GATE	PARAF/ SIGN	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE			KERTAS/ PAPER SIZE	JML LEMBAR/ TOTAL SHEET	NO GAMBAR/ LAYOUT ID
									DENAH KULINER					
 <p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia</p>	Redesign Taman Kuliner Condonggatur sebagai Space Hub & Culinary Condonggatur dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif	Jl. Taman Kuliner Jl. Anggajaya III, Gejayan, Condonggatur, Kgo, Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283	<b>LALU INDRA MAHATMA HELMALDI</b> 21512031	Ir. Fairiyanto, M.T.  DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.  DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.					SKALA/SCALE <b>1:100</b>			A2		
									TANGGAL/DATE DITERIMA/CHECKED BY DITERIMA/APPROVED BY					

# 4.4 TAMPAK

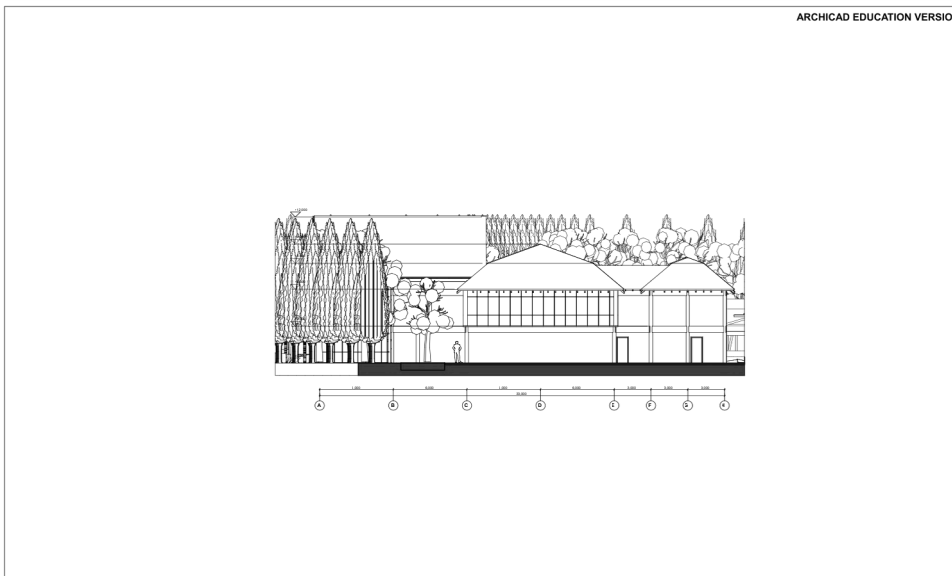
## 4.4.1 TAMPAK UTAMA



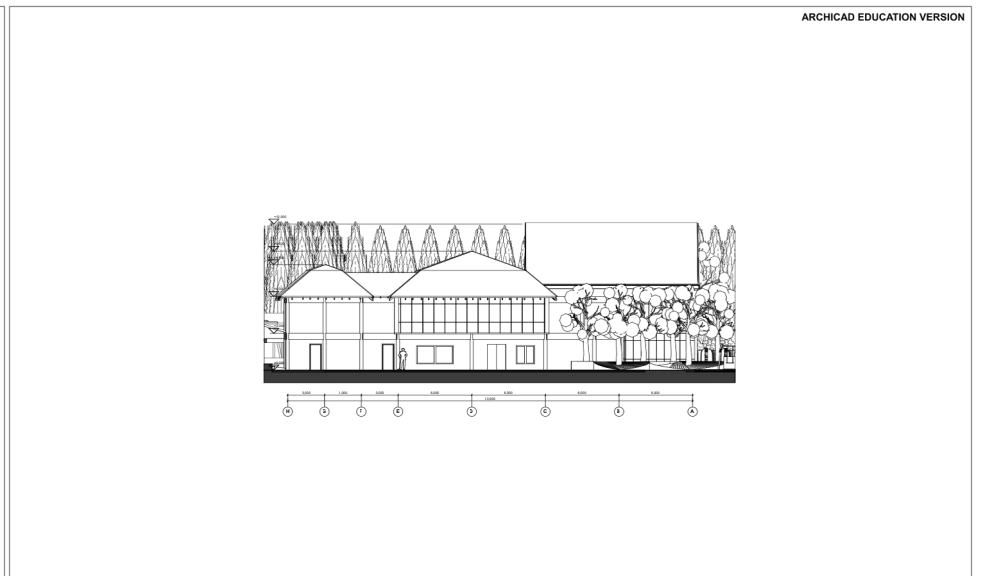
PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NOME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO. BUKU/BOOK NUMBER	TGL. DITR./DATE	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	REVISI/REVISION	STATUS/STATUS
<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Pusat Studi dan Pengembangan Perencanaan Jalan Sekeloa Selatan 1 No. 101, Jakarta Selatan 12520</p>	Proyek: Pusat Studi dan Pengembangan Perencanaan Lokasi: Sekeloa Selatan 1, Jakarta Selatan	LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI	1. Perencana: S.T.	KETERANGAN/REMARKS	NO. BUKU/BOOK NUMBER	TGL. DITR./DATE	TAMPAK TIMUR BANGUNAN UTAMA	1:100	A3	STATUS/STATUS
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							



PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NOME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO. BUKU/BOOK NUMBER	TGL. DITR./DATE	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	REVISI/REVISION	STATUS/STATUS
<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Pusat Studi dan Pengembangan Perencanaan Jalan Sekeloa Selatan 1 No. 101, Jakarta Selatan 12520</p>	Proyek: Pusat Studi dan Pengembangan Perencanaan Lokasi: Sekeloa Selatan 1, Jakarta Selatan	LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI	1. Perencana: S.T.	KETERANGAN/REMARKS	NO. BUKU/BOOK NUMBER	TGL. DITR./DATE	TAMPAK BARAT BANGUNAN UTAMA	1:100	A3	STATUS/STATUS
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							

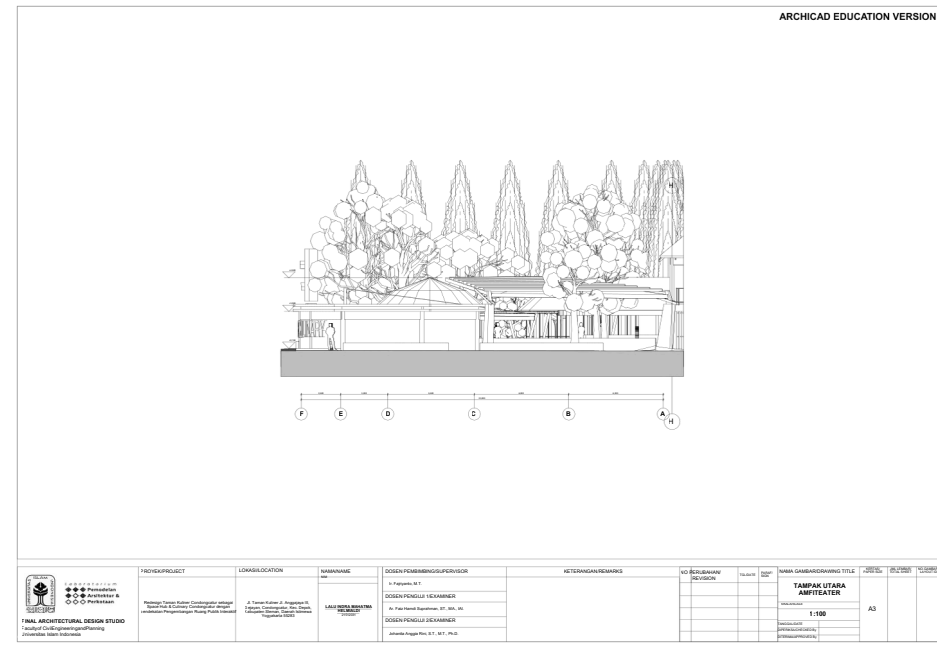
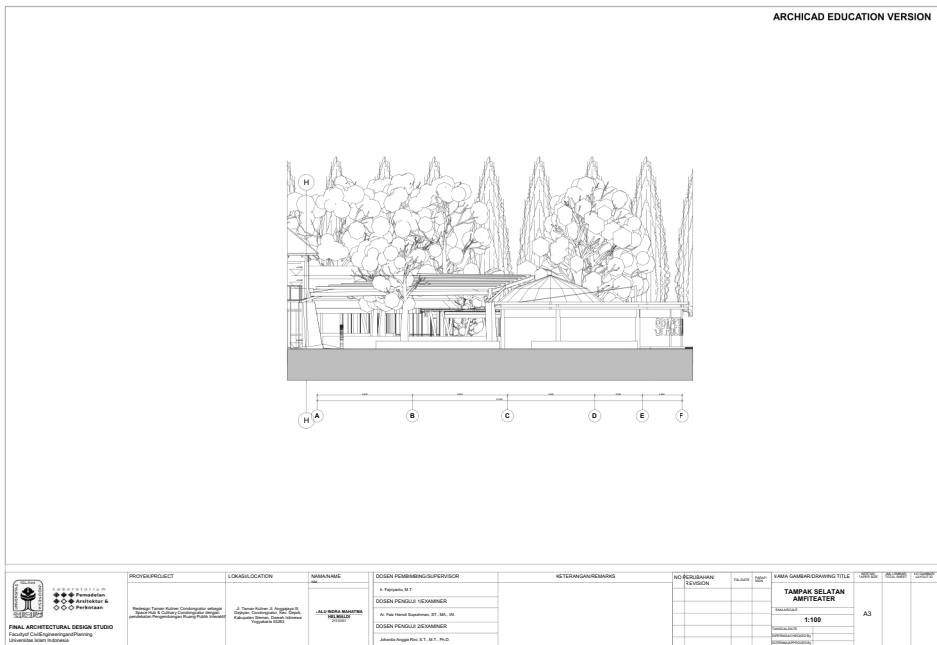
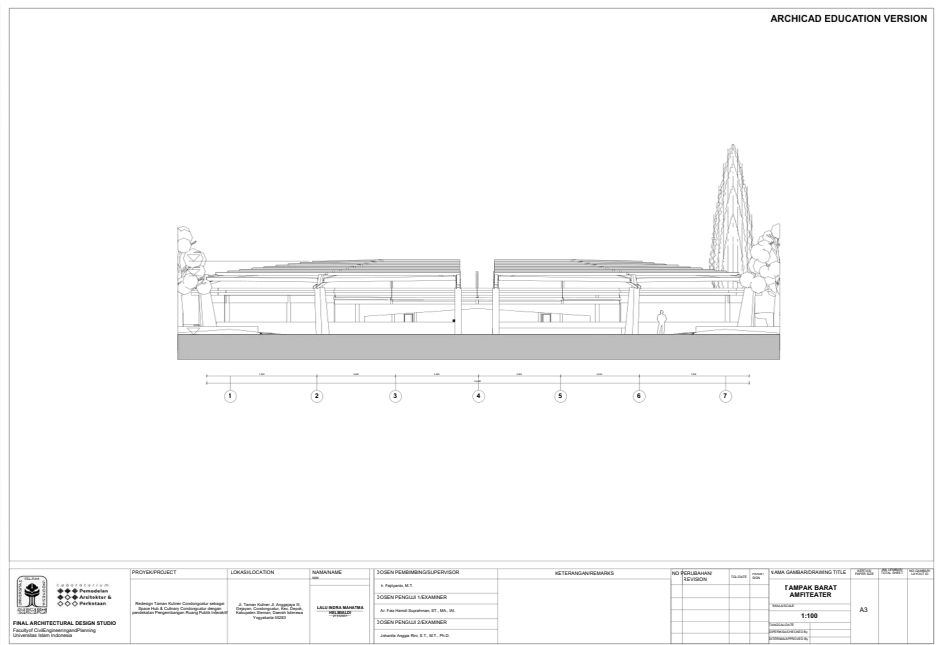
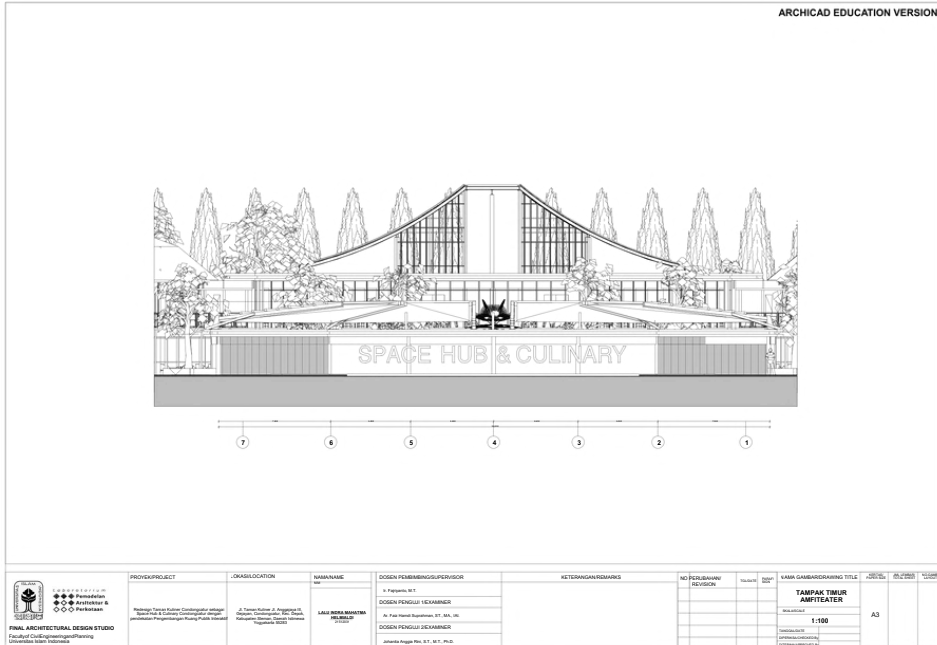


PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NOME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO. BUKU/BOOK NUMBER	TGL. DITR./DATE	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	REVISI/REVISION	STATUS/STATUS
<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Pusat Studi dan Pengembangan Perencanaan Jalan Sekeloa Selatan 1 No. 101, Jakarta Selatan 12520</p>	Proyek: Pusat Studi dan Pengembangan Perencanaan Lokasi: Sekeloa Selatan 1, Jakarta Selatan	LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI	1. Perencana: S.T.	KETERANGAN/REMARKS	NO. BUKU/BOOK NUMBER	TGL. DITR./DATE	TAMPAK SELATAN BANGUNAN UTAMA	1:100	A3	STATUS/STATUS
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							

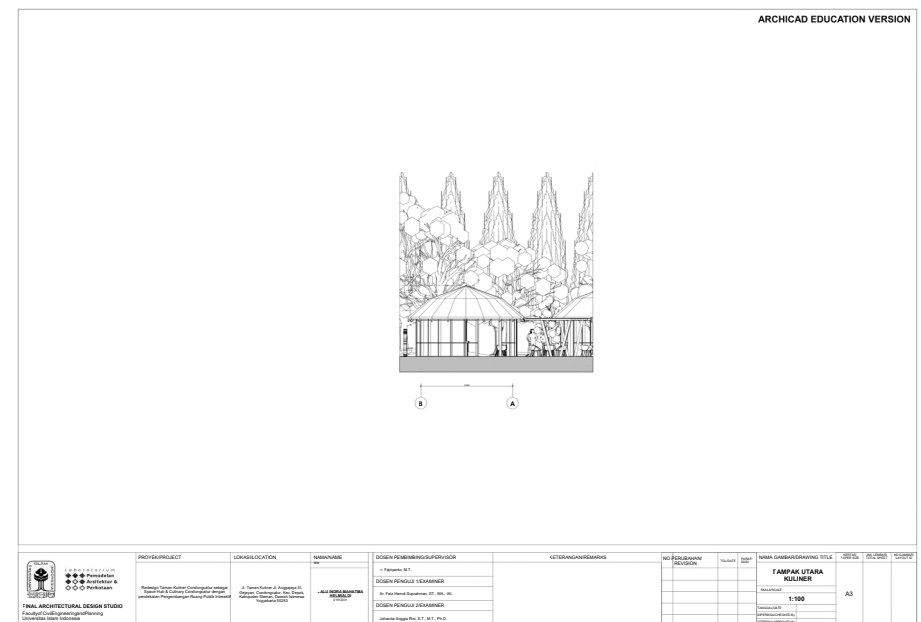
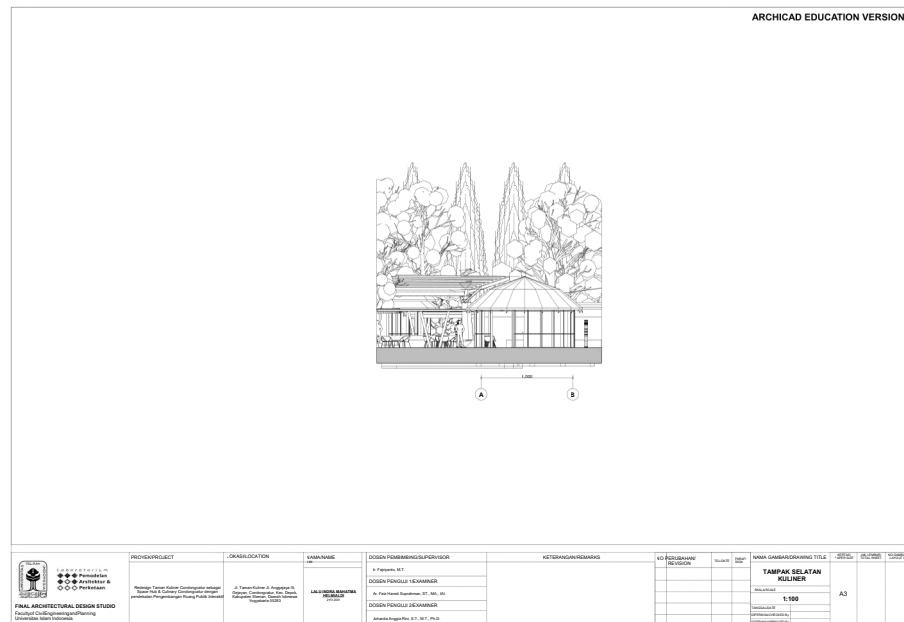
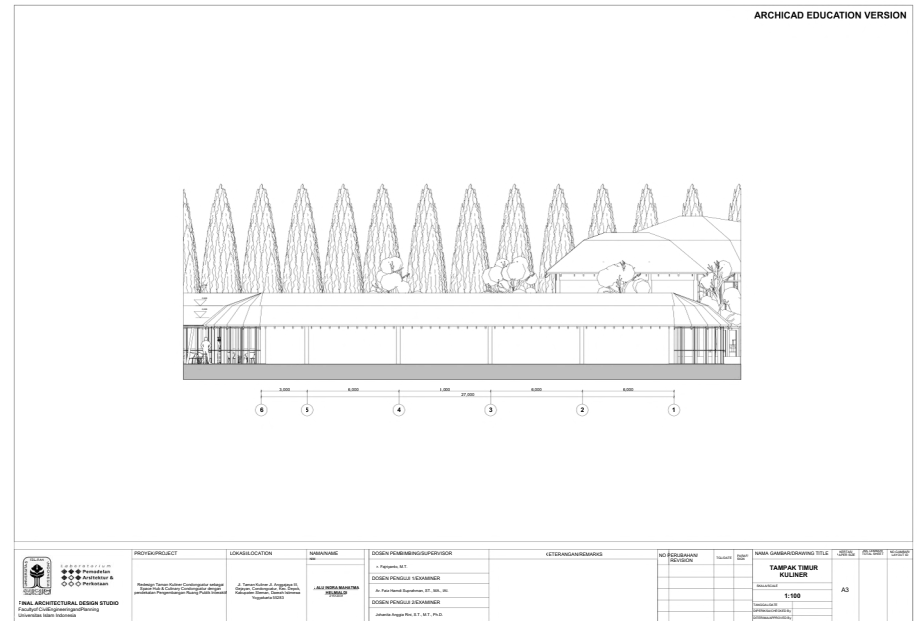
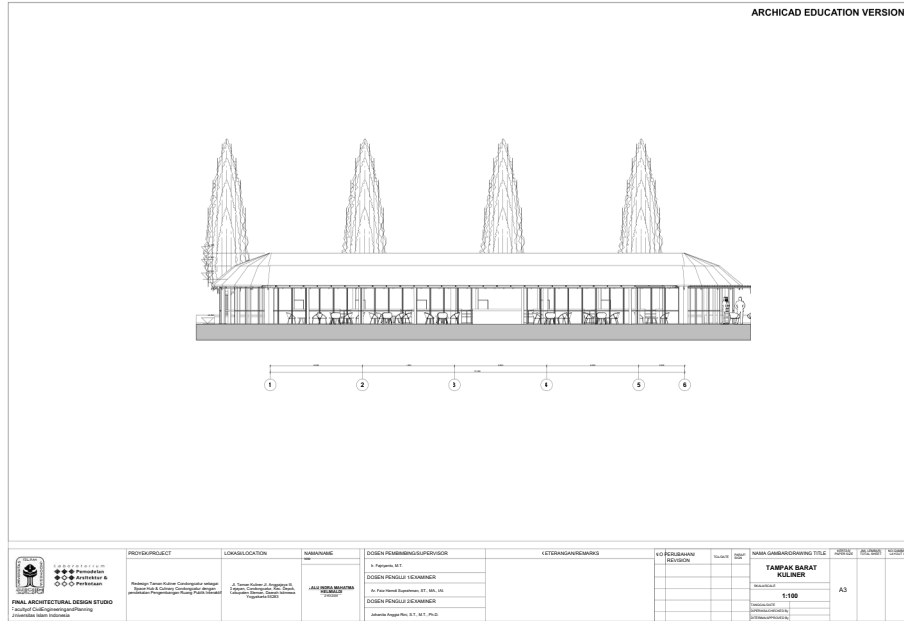


PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NOME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO. BUKU/BOOK NUMBER	TGL. DITR./DATE	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	REVISI/REVISION	STATUS/STATUS
<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Pusat Studi dan Pengembangan Perencanaan Jalan Sekeloa Selatan 1 No. 101, Jakarta Selatan 12520</p>	Proyek: Pusat Studi dan Pengembangan Perencanaan Lokasi: Sekeloa Selatan 1, Jakarta Selatan	LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI	1. Perencana: S.T.	KETERANGAN/REMARKS	NO. BUKU/BOOK NUMBER	TGL. DITR./DATE	TAMPAK UTARA BANGUNAN UTAMA	1:100	A3	STATUS/STATUS
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							
			DOSEN PENYELAJI/EXAMINER							

## 4.4.2 TAMPAK AMFITEATER

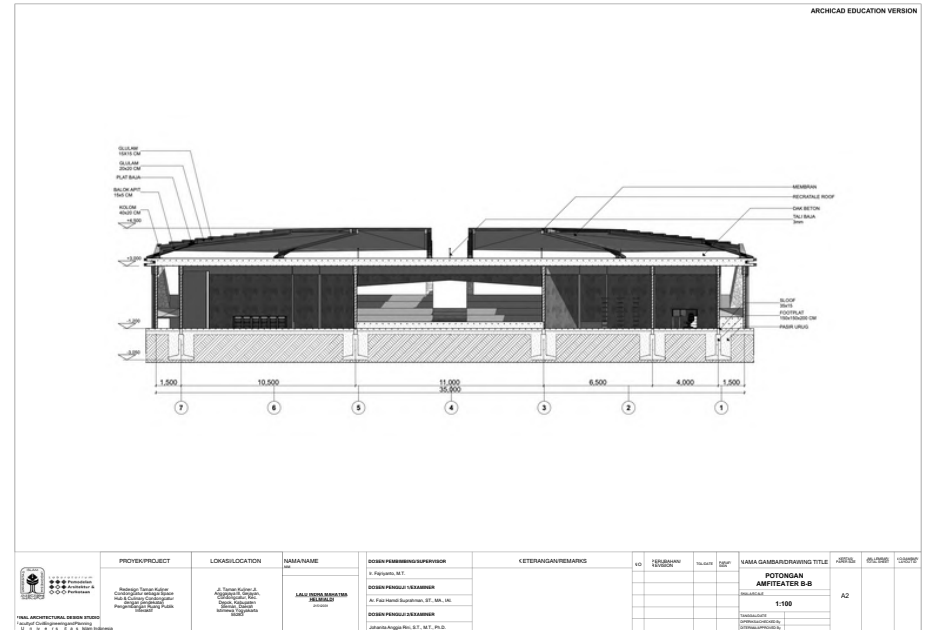
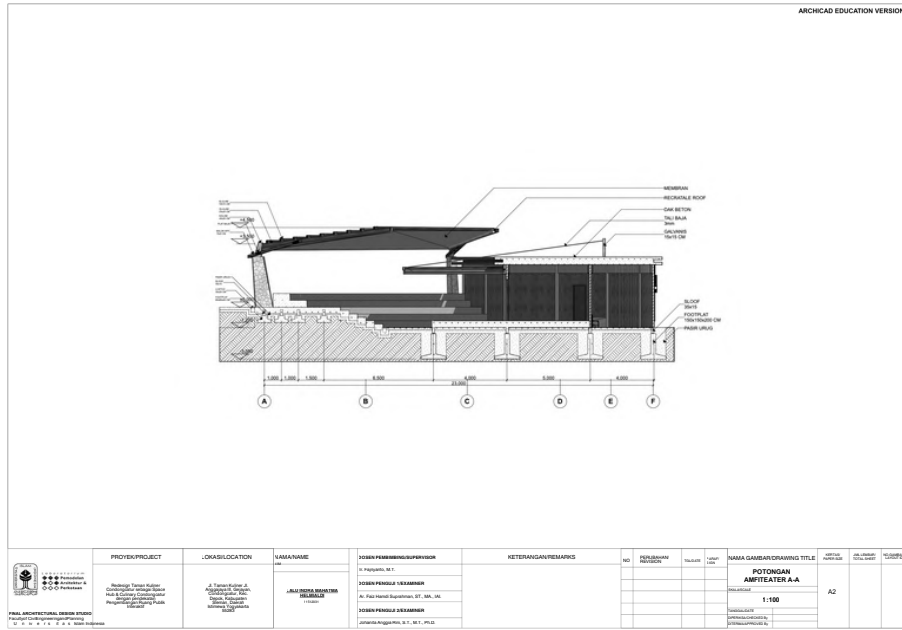


### 4.4.3 TAMPAK KULINER

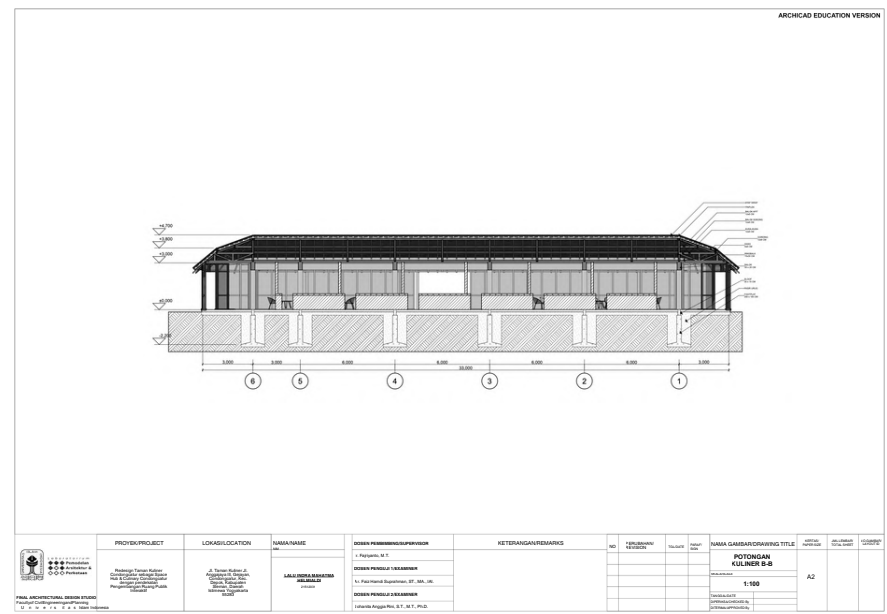
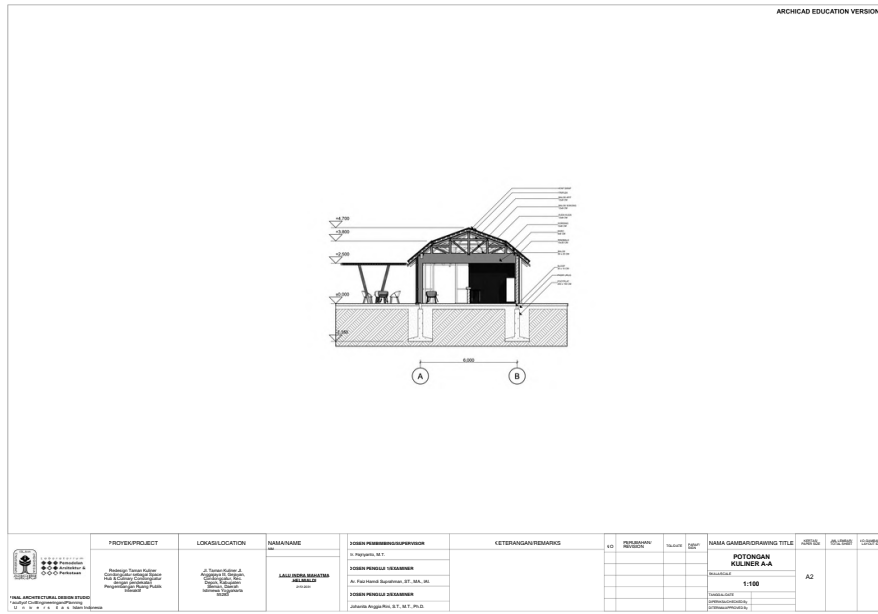




### 4.5.2 POTONGAN AMFITEATER



## 4.5.3 POTONGAN KULINER



### 4.6 RENCANA DAN PENYELESAIAN DESAIN

ARCHICAD EDUCATION VERSION

PROJEK/PROJECT: Perancangan Taman Bermain (Playground Design)  
 LOKASILKATION: Jl. Pemuda No. 10, Kecamatan Pemuda, Kota Pekanbaru, Riau  
 NAMA/NAMES: JELI SIBIN ARSITRAK (JELI SIBIN ARSITRAK)  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JELI SIBIN ARSITRAK  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: A. Fauzan Supriyanto, ST., M.A., M.S.  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JANIWA SUGITA, ST., M.T., Ph.D.

KETERANGAN/REMARKS: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN DIKAWASAH  
 LAMA GAMBAR/DRAWING TITLE: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN DIKAWASAH  
 A2  
 1:20

ARCHICAD EDUCATION VERSION

PROJEK/PROJECT: Perancangan Taman Bermain (Playground Design)  
 LOKASILKATION: Jl. Pemuda No. 10, Kecamatan Pemuda, Kota Pekanbaru, Riau  
 NAMA/NAMES: JELI SIBIN ARSITRAK (JELI SIBIN ARSITRAK)  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JELI SIBIN ARSITRAK  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: A. Fauzan Supriyanto, ST., M.A., M.S.  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JANIWA SUGITA, ST., M.T., Ph.D.

KETERANGAN/REMARKS: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN DIKAWASAH  
 LAMA GAMBAR/DRAWING TITLE: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN DIKAWASAH  
 A2  
 1:20

ARCHICAD EDUCATION VERSION

PROJEK/PROJECT: Perancangan Taman Bermain (Playground Design)  
 LOKASILKATION: Jl. Pemuda No. 10, Kecamatan Pemuda, Kota Pekanbaru, Riau  
 NAMA/NAMES: JELI SIBIN ARSITRAK (JELI SIBIN ARSITRAK)  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JELI SIBIN ARSITRAK  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: A. Fauzan Supriyanto, ST., M.A., M.S.  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JANIWA SUGITA, ST., M.T., Ph.D.

KETERANGAN/REMARKS: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN AREA LINDUNG  
 LAMA GAMBAR/DRAWING TITLE: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN AREA LINDUNG  
 A2  
 1:20

ARCHICAD EDUCATION VERSION

PROJEK/PROJECT: Perancangan Taman Bermain (Playground Design)  
 LOKASILKATION: Jl. Pemuda No. 10, Kecamatan Pemuda, Kota Pekanbaru, Riau  
 NAMA/NAMES: JELI SIBIN ARSITRAK (JELI SIBIN ARSITRAK)  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JELI SIBIN ARSITRAK  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: A. Fauzan Supriyanto, ST., M.A., M.S.  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JANIWA SUGITA, ST., M.T., Ph.D.

KETERANGAN/REMARKS: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN VERTIKAL GARDEN  
 LAMA GAMBAR/DRAWING TITLE: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN VERTIKAL GARDEN  
 A3  
 1:20

- ANAMAN VERTIKAL SAMBUN
- Soapwort
- Lupinick Plant
- Kucing Gajah
- Lili plants
- Begonia
- Hostia
- Tanduk rusa
- Pakis Pedang
- Cryptanthus

ARCHICAD EDUCATION VERSION

PROJEK/PROJECT: Perancangan Taman Bermain (Playground Design)  
 LOKASILKATION: Jl. Pemuda No. 10, Kecamatan Pemuda, Kota Pekanbaru, Riau  
 NAMA/NAMES: JELI SIBIN ARSITRAK (JELI SIBIN ARSITRAK)  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JELI SIBIN ARSITRAK  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: A. Fauzan Supriyanto, ST., M.A., M.S.  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JANIWA SUGITA, ST., M.T., Ph.D.

KETERANGAN/REMARKS: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN PLAYGROUND  
 LAMA GAMBAR/DRAWING TITLE: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN PLAYGROUND  
 A3  
 1:20

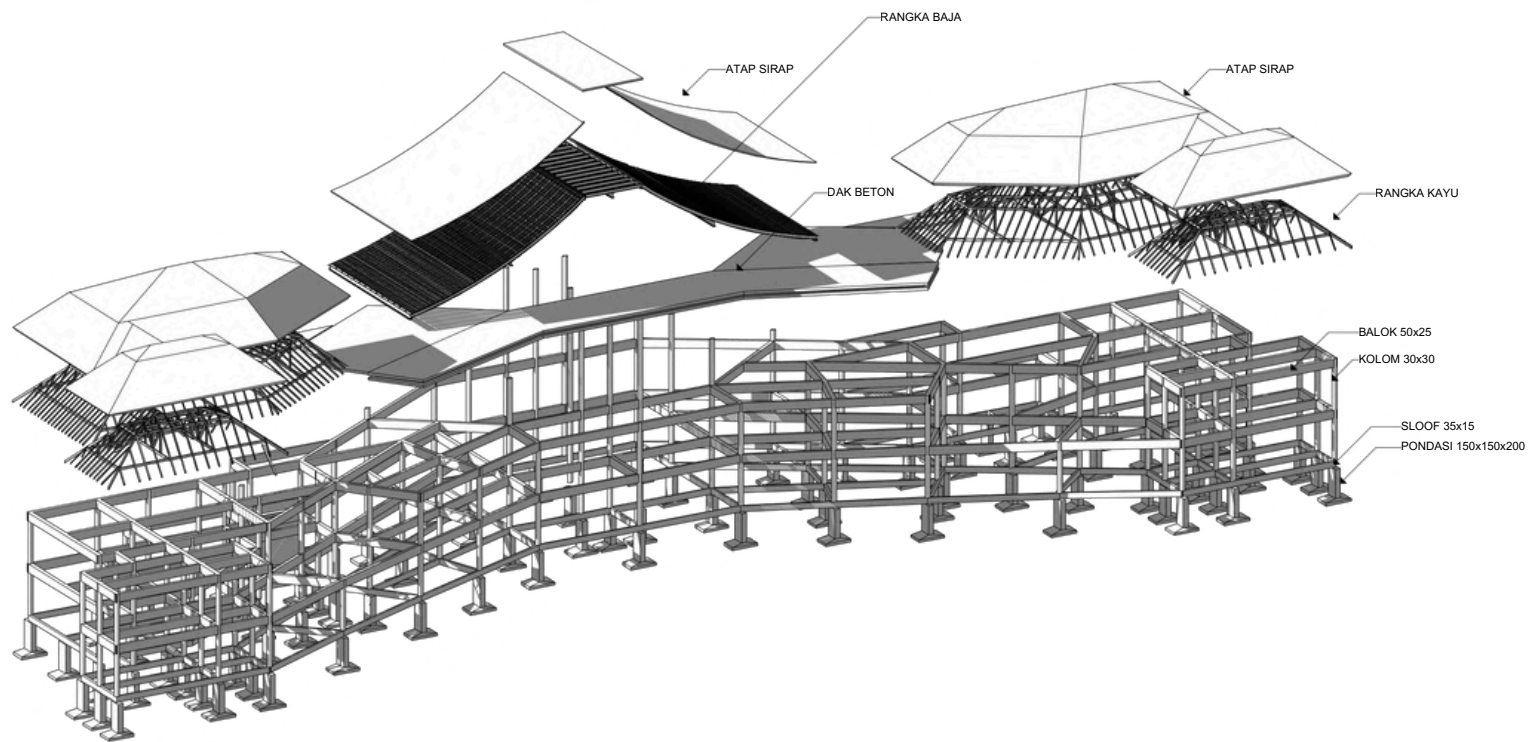
ARCHICAD EDUCATION VERSION


PROJEK/PROJECT: Perancangan Taman Bermain (Playground Design)  
 LOKASILKATION: Jl. Pemuda No. 10, Kecamatan Pemuda, Kota Pekanbaru, Riau  
 NAMA/NAMES: JELI SIBIN ARSITRAK (JELI SIBIN ARSITRAK)  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JELI SIBIN ARSITRAK  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: A. Fauzan Supriyanto, ST., M.A., M.S.  
 DESAIN PERENCANAAN/DESIGNER: JANIWA SUGITA, ST., M.T., Ph.D.

KETERANGAN/REMARKS: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN GYM OUTDOOR  
 LAMA GAMBAR/DRAWING TITLE: PERENCANAAN PERALANAN DESAIN GYM OUTDOOR  
 A3  
 1:20

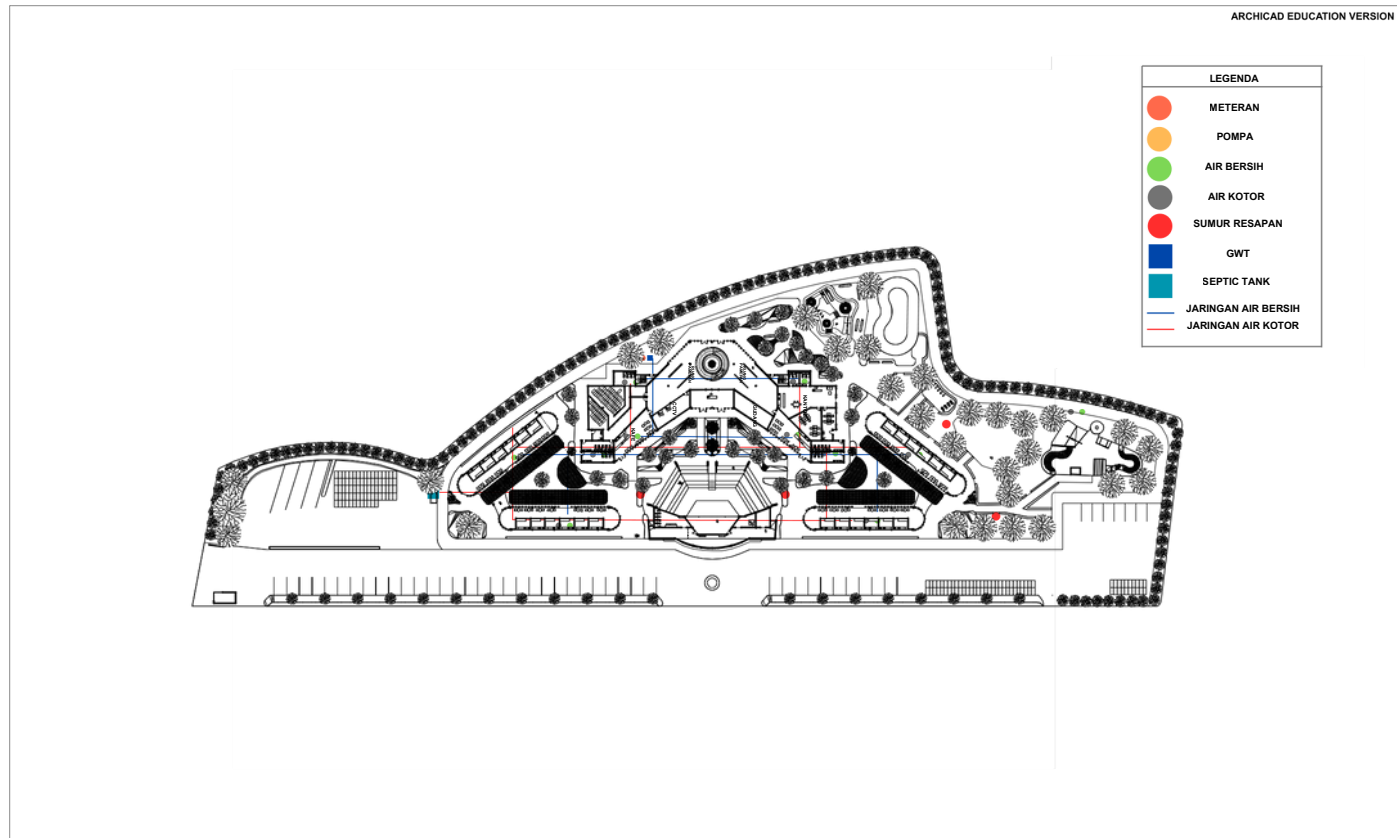
## 4.7 SKEMA STRUKTUR

ARCHICAD EDUCATION VERSION



 LABORATORIUM Pemodelan Arsitektur & Perkotaan	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO	PERUBAHAN/REVISION	TGL/DATE	PARAF/SIGN	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	KERTAS/PAPER SIZE	JML LEMBAR/TOTAL SHEET	NO GAMBAR/LAYOUT ID
	FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	Redesign Taman Kuliner Condongcatur sebagai Space Hub & Culinary Condongcatur dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif	Jl. Taman Kuliner, Jl. Anggraya III, Gejayan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284	LALU INDRALAHATMA HELMIALDI 21512031						Ir. Fajriyanto, M.T.  DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER  Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAL  DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER  Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.	SKEMA STRUKTUR  SKALA/SCALE 1:50  TANGGAL/DATE DIPERIKSA/CHECKED BY DITERIMA/APPROVED BY	A2	

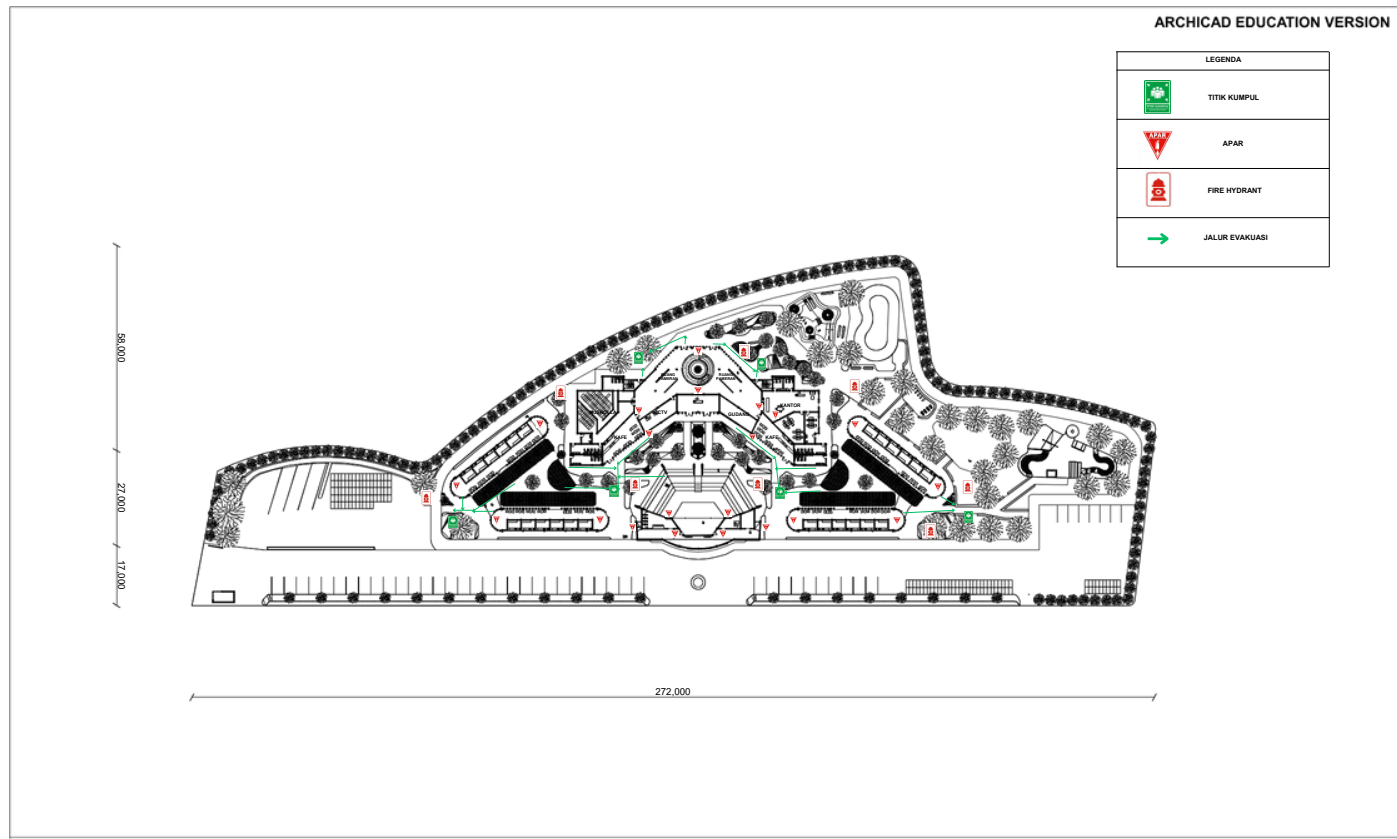
### 4.8 SKEMA JARINGAN INFRASTRUKTUR



ARCHICAD EDUCATION VERSION

LEGENDA	
<span style="color: red;">●</span>	METERAN
<span style="color: orange;">●</span>	POMPA
<span style="color: green;">●</span>	AIR BERSIH
<span style="color: grey;">●</span>	AIR KOTOR
<span style="color: red;">●</span>	SUMUR RESAPAN
<span style="color: blue;">■</span>	GIWT
<span style="color: cyan;">■</span>	SEPTIC TANK
<span style="color: blue;">—</span>	JARINGAN AIR BERSIH
<span style="color: red;">—</span>	JARINGAN AIR KOTOR

PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO	PERUBAHAN/REVISION	TGL DATE	REVISI	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	NO GAMBAR/LAYOUT NO
<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia</p>	<p>Redesign Taman Kuliner Food &amp; Culinary Concourse Hub &amp; Gateway Concourse Pengembangan Ruang Publik Interaktif</p>	<p>Jl. Taman Kuliner II, Anggapaya II, Cibiru, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 50225</p>	<p>Dr. Fatmahanik, M.T.</p>						<p><b>SKEMA INFRASTRUKTUR</b></p>	<p>1:200</p>	<p>A2</p>
			<p><b>DOSEN PENJUALI 1/EXAMINER</b></p>								
			<p>Dr. Fauz Hamdi Suprahman, ST., MA., IA.</p>								
		<p><b>DOSEN PENJUALI 2/EXAMINER</b></p>	<p>Johanna Anggra Rini, S.T., M.T., Ph.D.</p>								



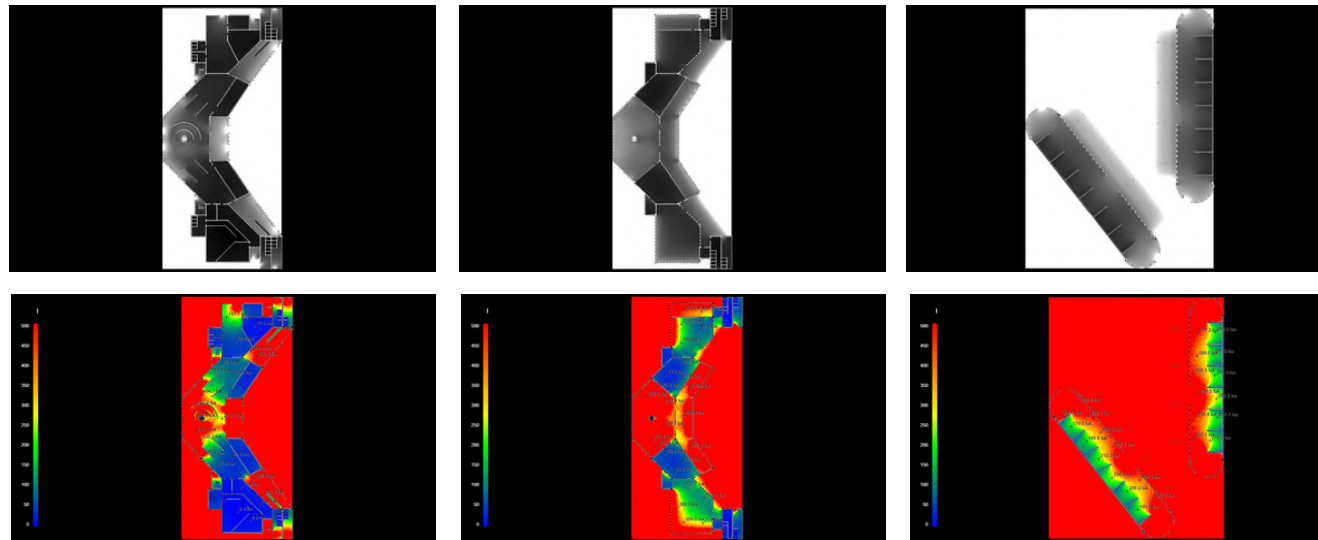
ARCHICAD EDUCATION VERSION


LEGENDA	
	TITIK KUMPUL
	APAR
	FIRE HYDRANT
	JALUR EVAKUASI

PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO	PERUBAHAN/REVISION	TGL DATE	REVISI	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	NO GAMBAR/LAYOUT NO
<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia</p>	<p>Redesign Taman Kuliner Concourse sebagai Space Hub &amp; Gateway Concourse dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif</p>	<p>Jl. Taman Kuliner II, Anggapaya II, Gajeyan, Kecamatan Cibiru, Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 50225</p>	<p>Dr. Fatmahanik, M.T.</p>						<p><b>SKEMA KESELAMATAN</b></p>	<p>1:200</p>	<p>A3</p>
			<p><b>DOSEN PENJUALI 1/EXAMINER</b></p>								
			<p>Dr. Fauz Hamdi Suprahman, ST., MA., IA.</p>								
		<p><b>DOSEN PENJUALI 2/EXAMINER</b></p>	<p>Johanna Anggra Rini, S.T., M.T., Ph.D.</p>								

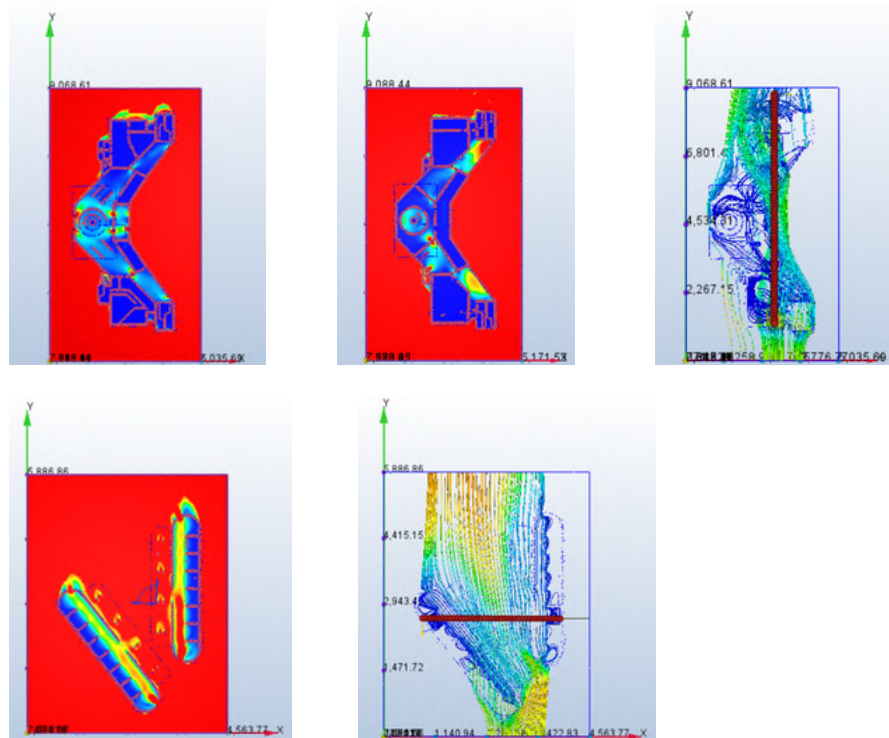
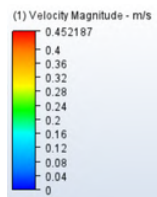
## 4.9 SKEMA PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN


ARCHICAD EDUCATION VERSION



PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO PERUBAHAN/REVISION	TGL DATE	PAGUYUB/BOOK	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	VERTICAL PAPER SIZE	AS LEMBAR/TOTAL SHEET	NO GAMBAR/LAYOUT OF	UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	
												FAKULTAS/DEPARTMENT	DISKIPULAN/STUDENT
 FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	Rancangan Tampak Kulkar, Condonggatur sebagai Selandi Hup. & Caturay, Condonggatur dengan penekanan Pengembangan Ruang Publik Warisan	Jl. Taman Kulkar Jl. Anggalaya III, Gegeran, Condonggatur, Klaten, Daerah Kalsipaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283	<b>LALU INDRA MAHATMA</b> <b>HELMIALDI</b> 21012031					<b>SIMULASI PENCAHAYAAN</b>	A3			DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR Ir. Fahyanti, M.T.	DOSEN PENGLIJI 1/EXAMINER Ar. Fala Harid Supratan, ST., MA., IA.
												DOSEN PENGLIJI 2/EXAMINER Johanna Angga Rio, S.T., M.T., Ph.D.	TANGGAL DATE DISKIPULAN/STUDENT DITERIMA/PROVED BY

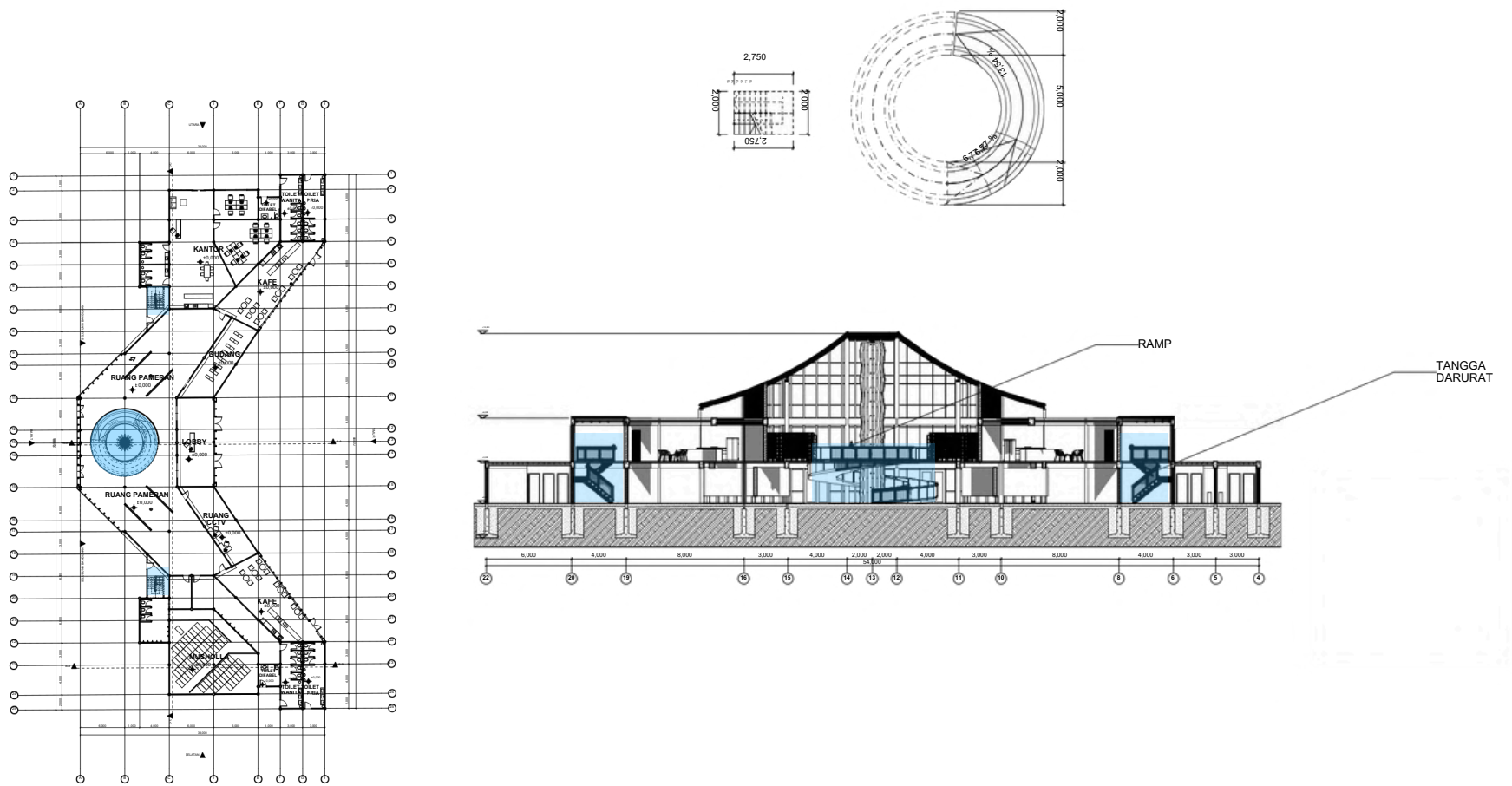
ARCHICAD EDUCATION VERSION




PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO PERUBAHAN/REVISION	TGL DATE	PAGUYUB/BOOK	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	VERTICAL PAPER SIZE	AS LEMBAR/TOTAL SHEET	NO GAMBAR/LAYOUT OF	UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	
												FAKULTAS/DEPARTMENT	DISKIPULAN/STUDENT
 FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	Rancangan Tampak Kulkar, Condonggatur sebagai Selandi Hup. & Caturay, Condonggatur dengan penekanan Pengembangan Ruang Publik Warisan	Jl. Taman Kulkar Jl. Anggalaya III, Gegeran, Condonggatur, Klaten, Daerah Kalsipaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283	<b>LALU INDRA MAHATMA</b> <b>HELMIALDI</b> 21012031					<b>SIMULASI PENGHAWAAN</b>	A3			DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR Ir. Fahyanti, M.T.	DOSEN PENGLIJI 1/EXAMINER Ar. Fala Harid Supratan, ST., MA., IA.
												DOSEN PENGLIJI 2/EXAMINER Johanna Angga Rio, S.T., M.T., Ph.D.	TANGGAL DATE DISKIPULAN/STUDENT DITERIMA/PROVED BY

### 4.10 BARRIER FREE

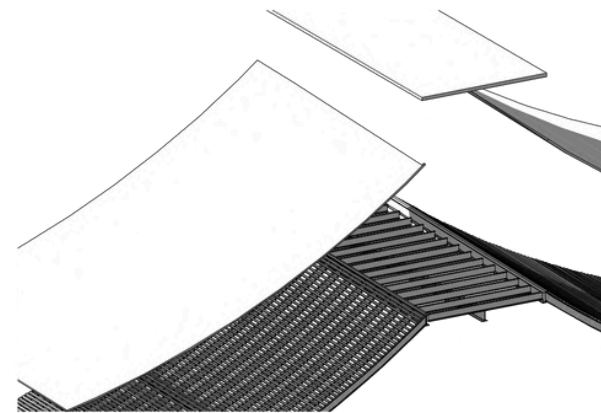
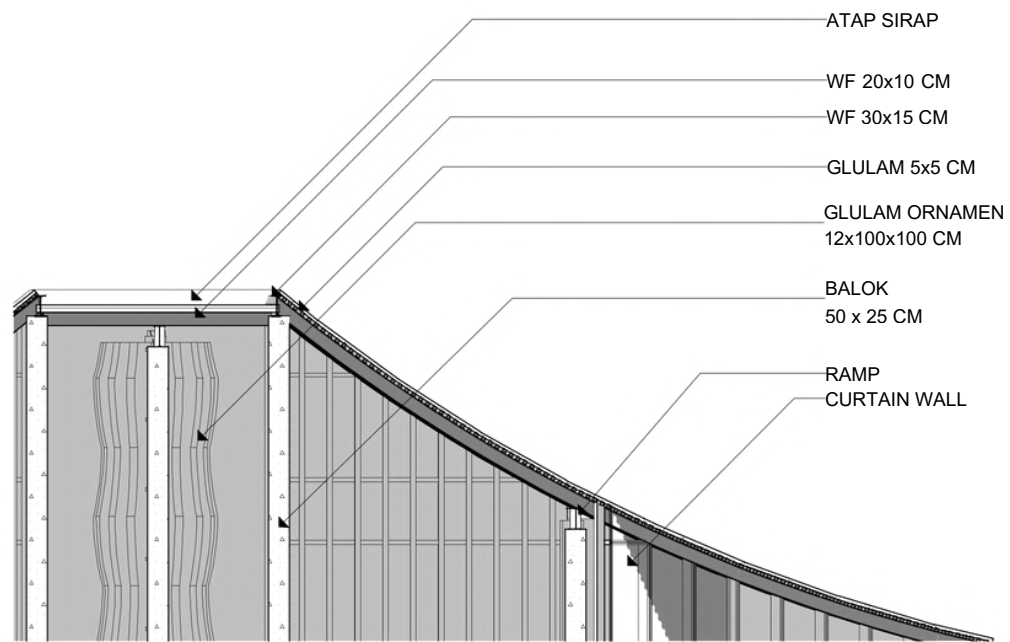
ARCHICAD EDUCATION VERSION



PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO PERUBAHAN/REVISION	TGL/DATE	PANGKAT/SIGN	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	KERTAS/PAPER SIZE	JML LEMBAR/TOTAL SHEET	NO GAMBAR/LAYOUT ID
 <p><b>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO</b> Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia</p>	<p>Redesign Taman Kuliner Condongcatur sebagai Space Hub &amp; Culinary Condongcatur dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif</p>	<p>Jl. Taman Kuliner J. Anggalayya III, Gejayan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283</p>	<p>LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI 21512031</p>	<p>Ir. Fajriyanto, M.T.</p>				<p><b>BARRIER FREE</b></p> <p>SKALA/SCALE</p> <p><b>1:50</b></p> <p>TANGGAL/DATE</p> <p>DIPERIKSA/CHECKED BY</p> <p>DITERIMA/APPROVED BY</p>	<p>A3</p>	<p>1</p>	<p></p>
			<p>DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER</p>	<p>Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.</p>							
			<p>DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER</p>	<p>Johantia Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.</p>							

## 4.11 SELUBUNG BANGUNAN

ARCHICAD EDUCATION VERSION

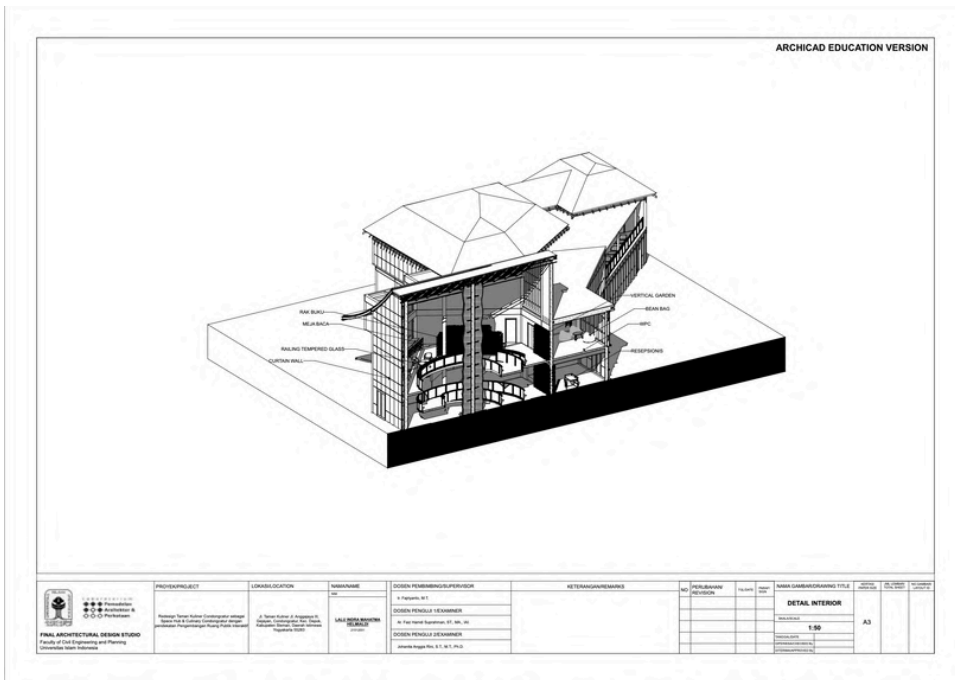
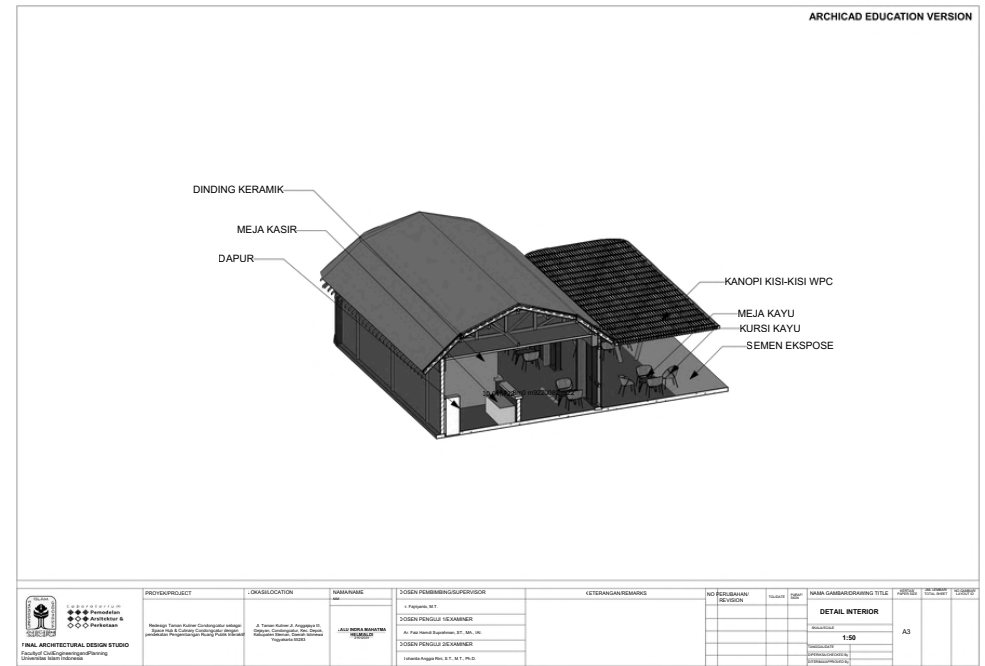
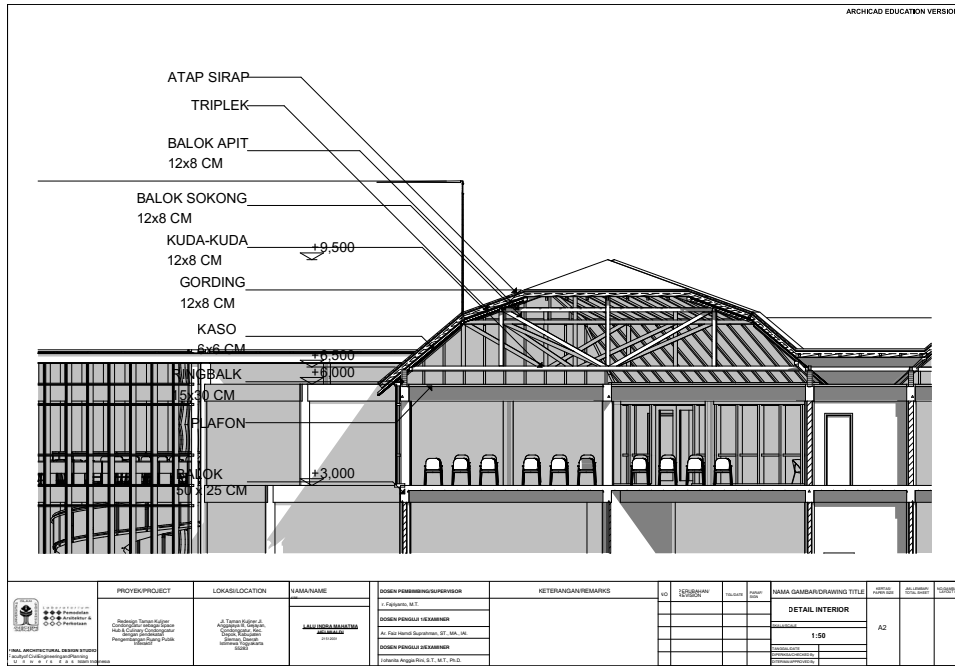


PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO	PERUBAHAN/REVISION	TGL/DATE	PARAF/SIGN	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	KERTAS/PAPER SIZE	JML LEMBAR/TOTAL SHEET	NO GAMBAR/LAYOUT ID
									SELUBUNG BANGUNAN			
Redesign Taman Kuliner Condongcatur sebagai Space Hub & Culinary Condongcatur dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif	Jl. Taman Kuliner Jl. Arjogajaya III, Gejayan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283	<b>LALU INDRA MAHATMA                      HELMIALDI</b> 21512031	Ir. Fajriyanto, M.T.						<b>1:50</b>	A2		
			DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAL.									
			DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.						TANGGAL/DATE DIPERIKSA/CHECKED By DITERIMA/APPROVED By			



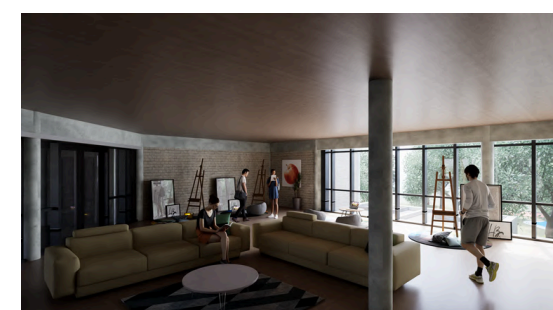
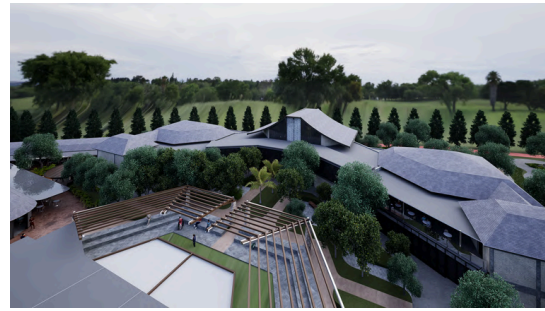
FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO  
 Faculty of Civil Engineering and Planning  
 Universitas Islam Indonesia

### 4.12 DETAIL INTERIOR



## 4.13 PERSPEKTIF

ARCHICAD EDUCATION VERSION



PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO	PERUBAHAN/REVISION	TGL/DATE	PABAR/ SIGN	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	KERTAS/ PAPER SIZE	JML LEMBAR/ TOTAL SHEET	NO. GAMBAR/ LAYOUT ID
Redesign Taman Kuliner Condonggatur sebagai Space Hub & Culinary Condonggatur dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif	Jl. Taman Kuliner Jl. Anggajaya II, Gejayan, Condonggatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283	<b>LALU INDRRA MAHATMA HELMI ALDI</b> 21512031	Ir. Fajriyanto, M.T.						<b>INTERIOR &amp; EKSTERIOR</b> SKALA/SCALE <b>1:100</b> TANGGAL/DATE DIPERIKSA/CHECKED By DITERIMA/APPROVED By	A2		
			<b>DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER</b>									
			Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAL									
			<b>DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER</b>									
			Johanita Anggie Rini, S.T., M.T., Ph.D.									

# BAB V

---

## EVALUASI RANCANGAN

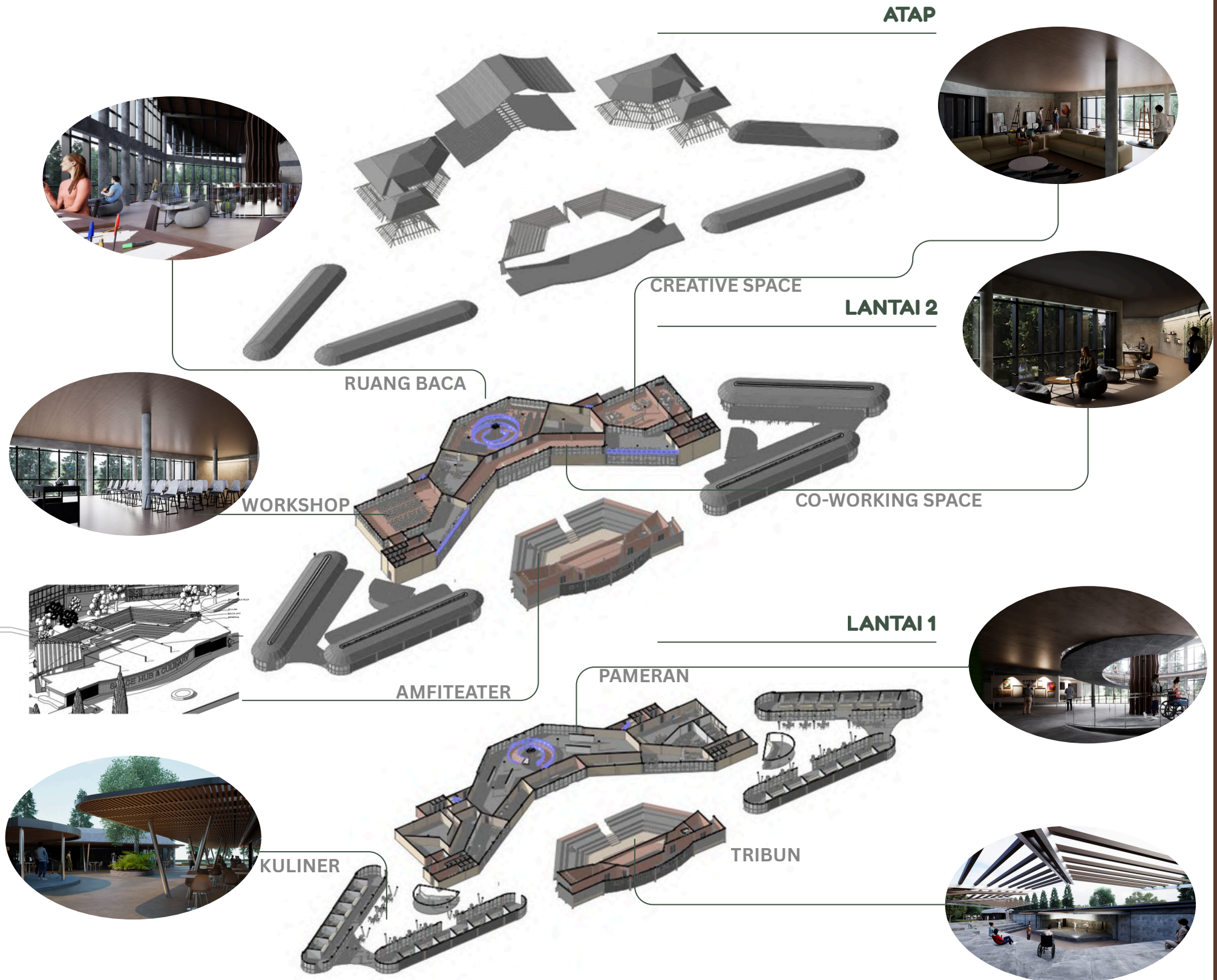
## EVALUASI DOSEN PENGUJI

- Perlu pernyataan uji desain yang sesuai permasalahan dan tujuan
- Komparasi before-after
  
- Gambar diperbaiki sehingga bisa dibaca dengan jelas, Buktikan bahwa desain bisa memecahkan masalah yang diajukan

## PENYELESAIAN PERSOALAN

• Bagaimana menciptakan tata ruang dan pola ruang yang mendukung interaksi sosial antar pengguna?

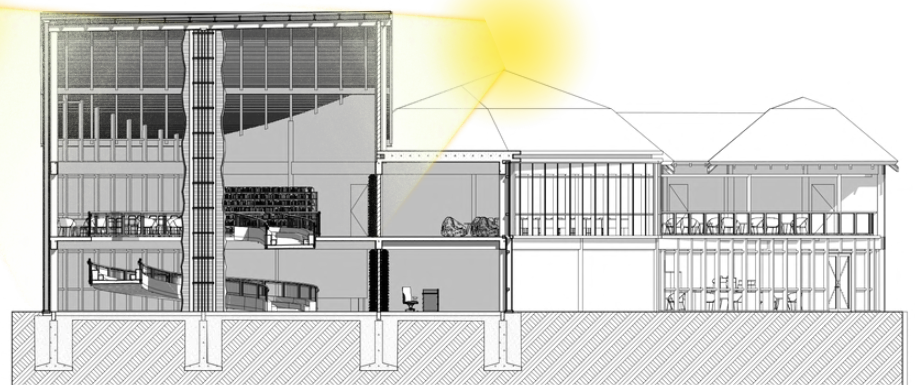
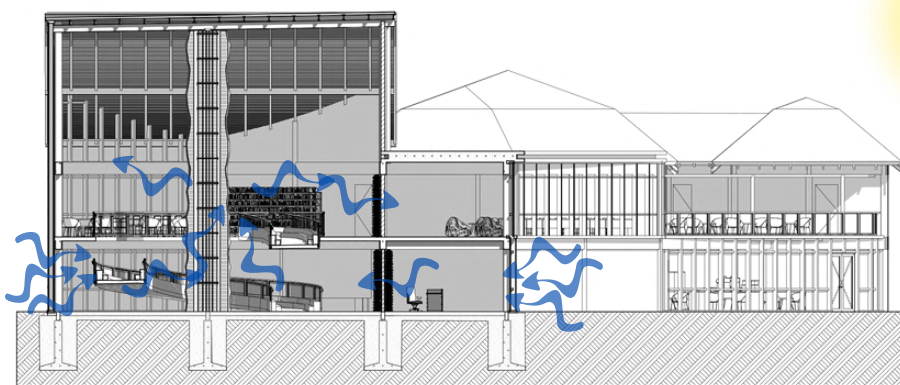
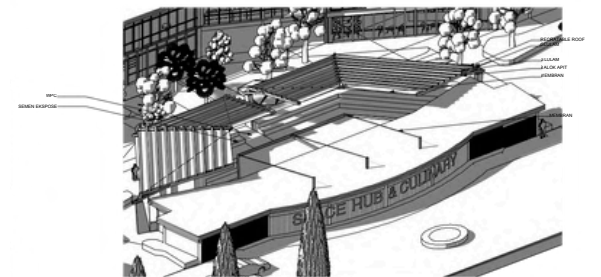
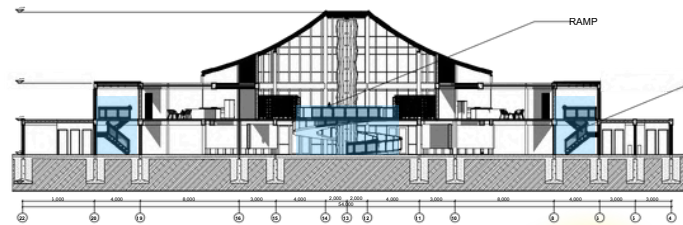
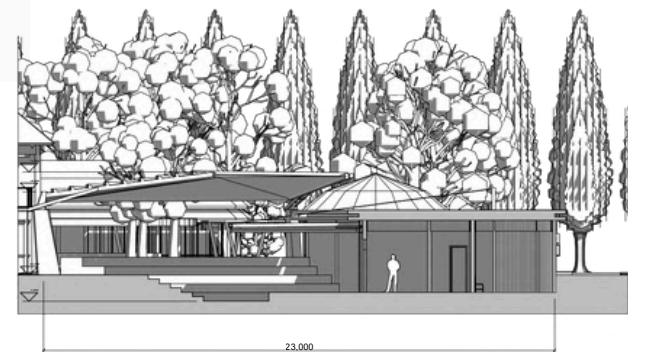
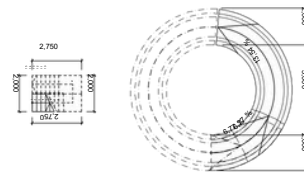
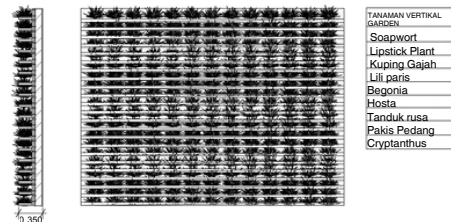
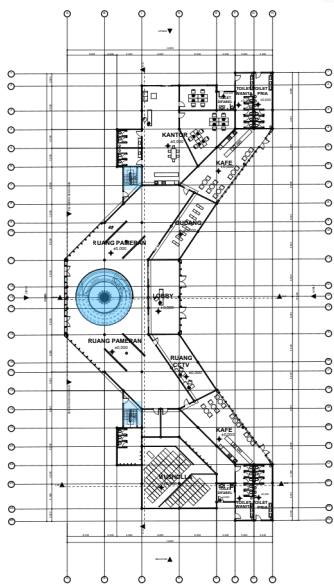
- Dengan cara membuat pola pergerakan pengguna yang memungkinkan eksplorasi bebas dan tidak kaku, mendorong interaksi spontan. Memisahkan area tenang dan aktif, memungkinkan beragam pengalaman interaktif sesuai dengan kebutuhan pengguna.



## PENYELESAIAN PERSOALAN

- Bagaimana merancang ruang dengan memperhatikan kenyamanan termal, pencahayaan alami, dan area hijau untuk meningkatkan kualitas hidup pengguna?

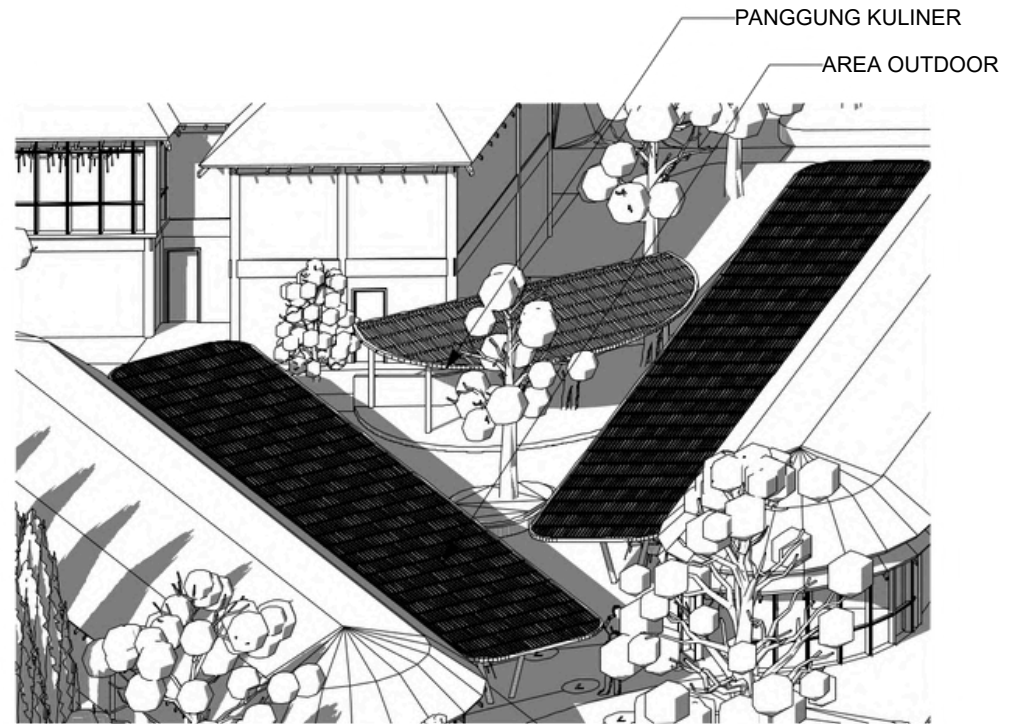
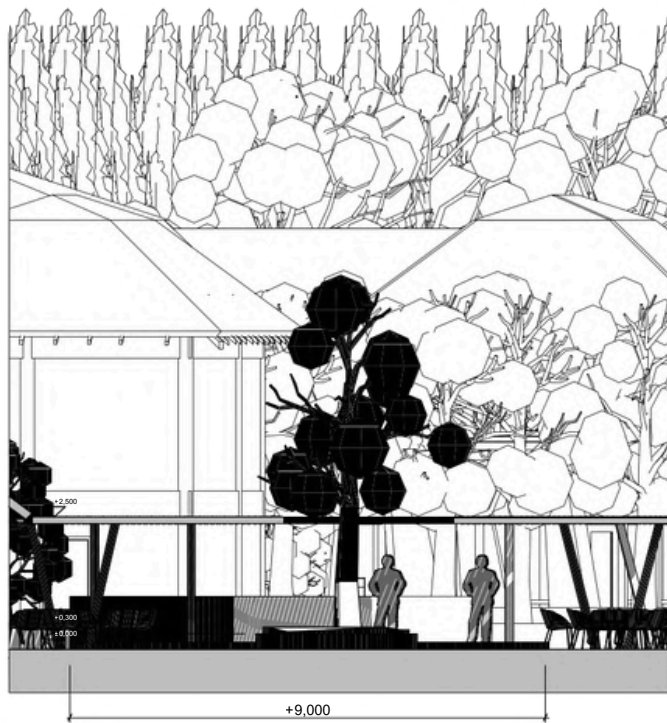
Dengan cara membuat pencahayaan yang tepat (alami atau buatan) untuk menciptakan suasana, menyoroti area penting, dan merespons aktivitas pengguna. Penggunaan bahan yang dapat merangsang indra, seperti tekstur yang peka terhadap sentuhan atau perubahan fisik lainnya.



## PENYELESAIAN PERSOALAN

- Bagaimana mengintegrasikan fasilitas kuliner dengan fungsi-fungsi ruang publik agar saling mendukung?

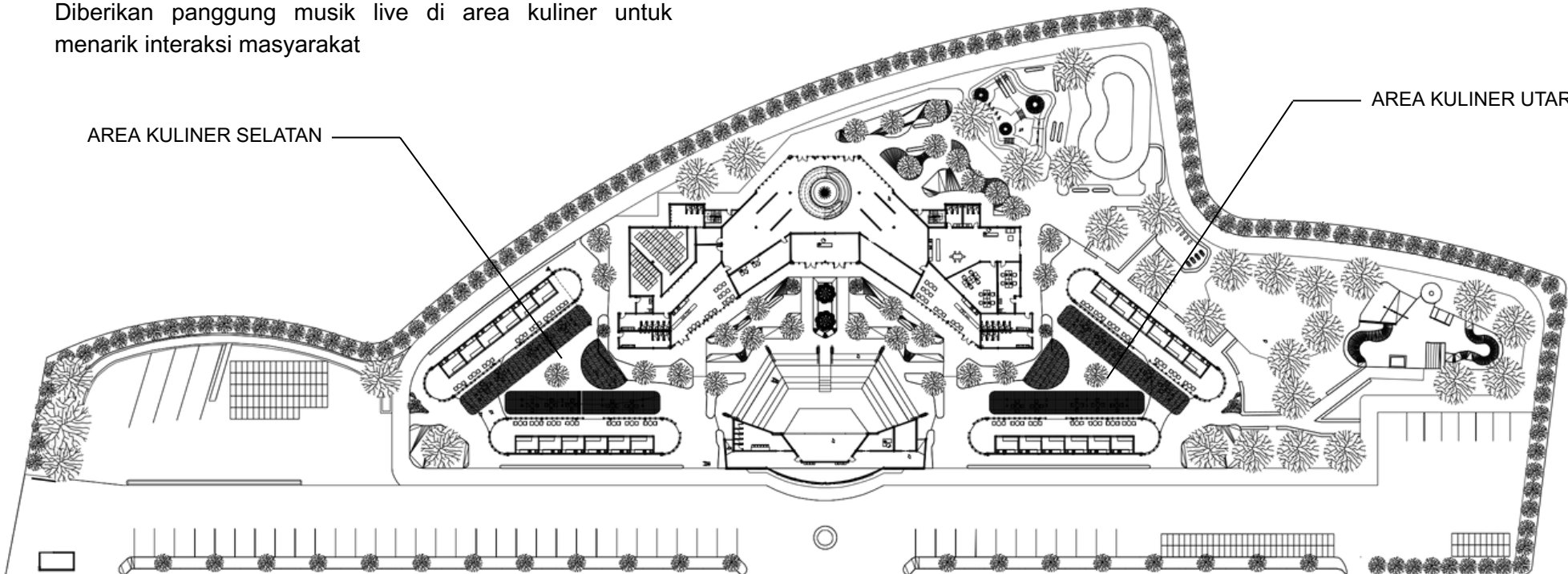
Dengan cara membuat desain dengan skala manusiawi untuk menciptakan kenyamanan dan keterhubungan emosional. Memastikan transisi antar ruang mulus untuk mendukung interaksi berkesinambungan dan pengalaman ruang yang koheren.



Diberikan panggung musik live di area kuliner untuk menarik interaksi masyarakat

AREA KULINER SELATAN

AREA KULINER UTARA

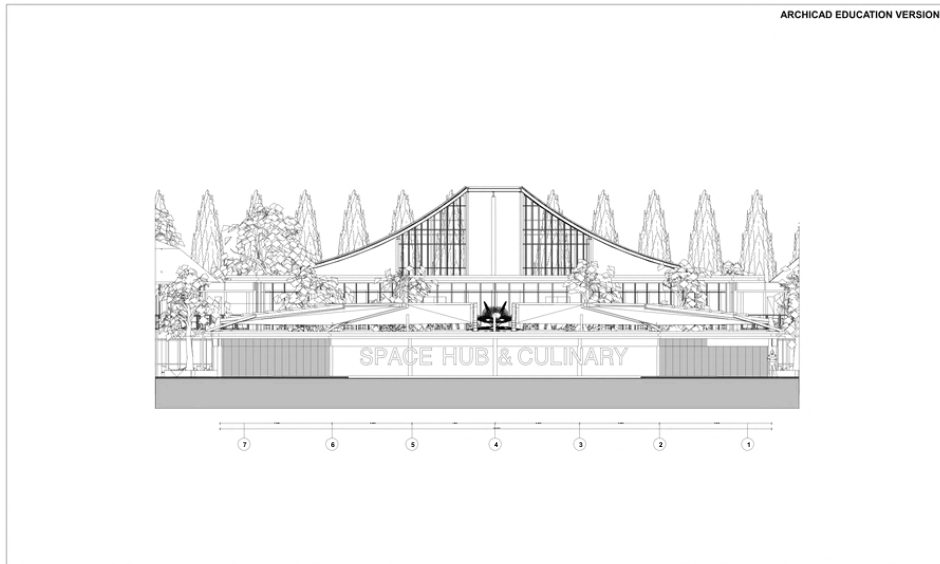


Zona kuliner diletakan di pinggir area agar masyarakat bisa merasakan pengalaman eksplorasi terhadap setiap area.

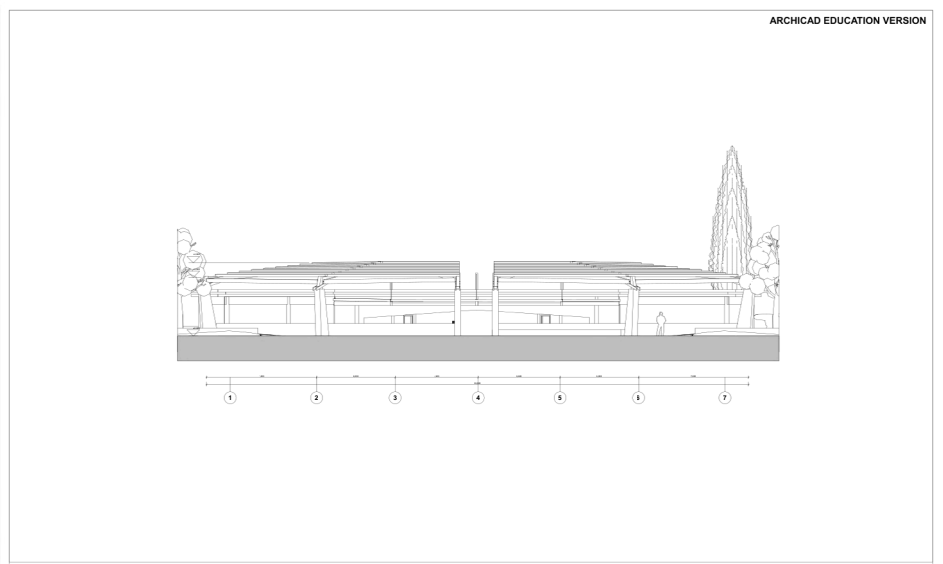




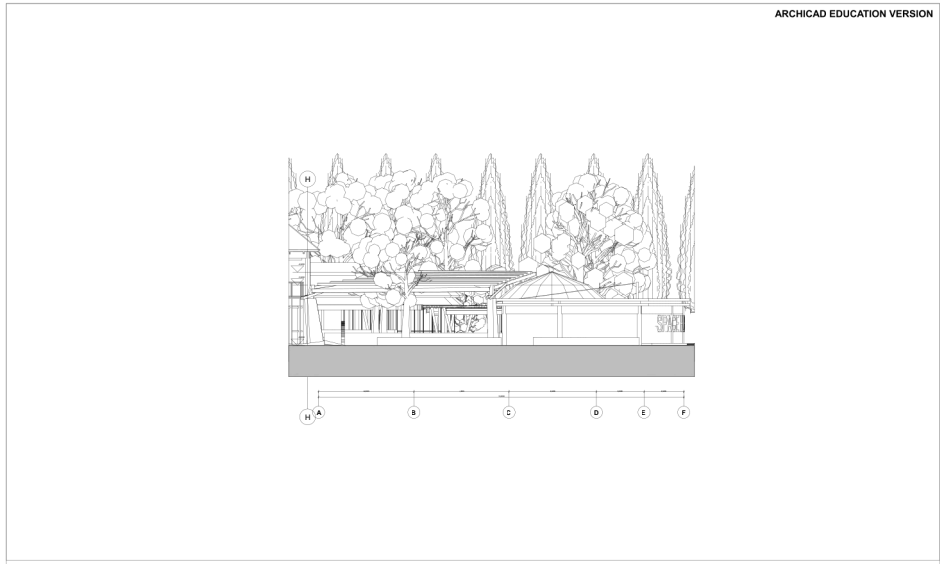
# TAMPAK AMFITEATER



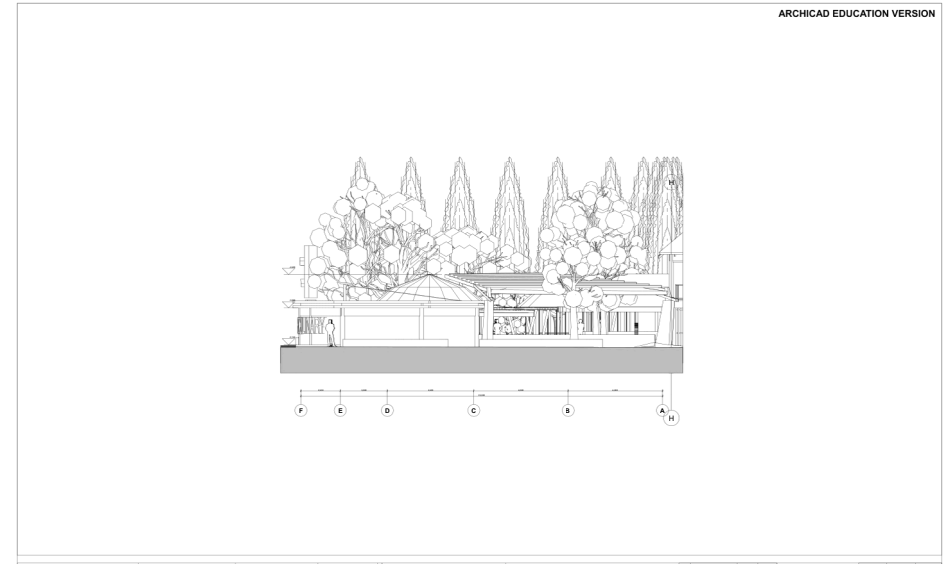
<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Fakultas Desain dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia</p>	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NOME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO. DOKUMEN/REVISION	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	LEBAR/WIDTH	TINGGI/HEIGHT
	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	TAMPAK TIMUR AMPITEATER	1:100	A3



<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Fakultas Desain dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia</p>	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NOME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO. DOKUMEN/REVISION	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	LEBAR/WIDTH	TINGGI/HEIGHT
	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	TAMPAK BARAT AMPITEATER	1:100	A3

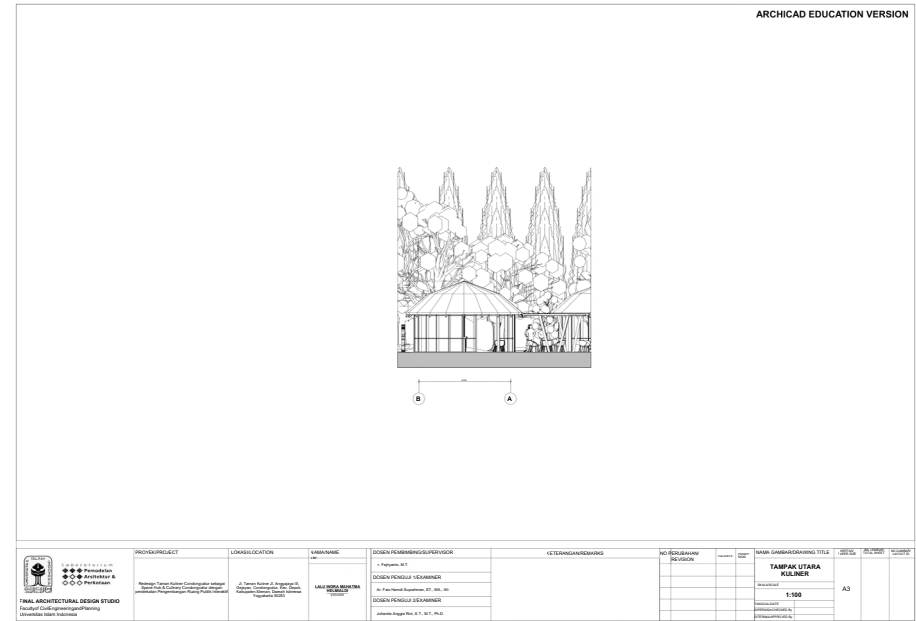
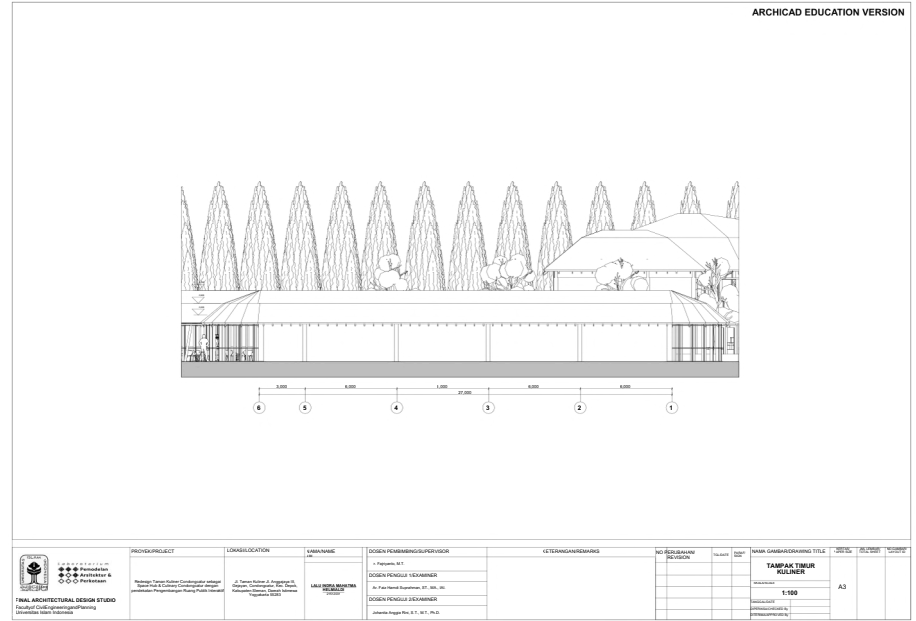
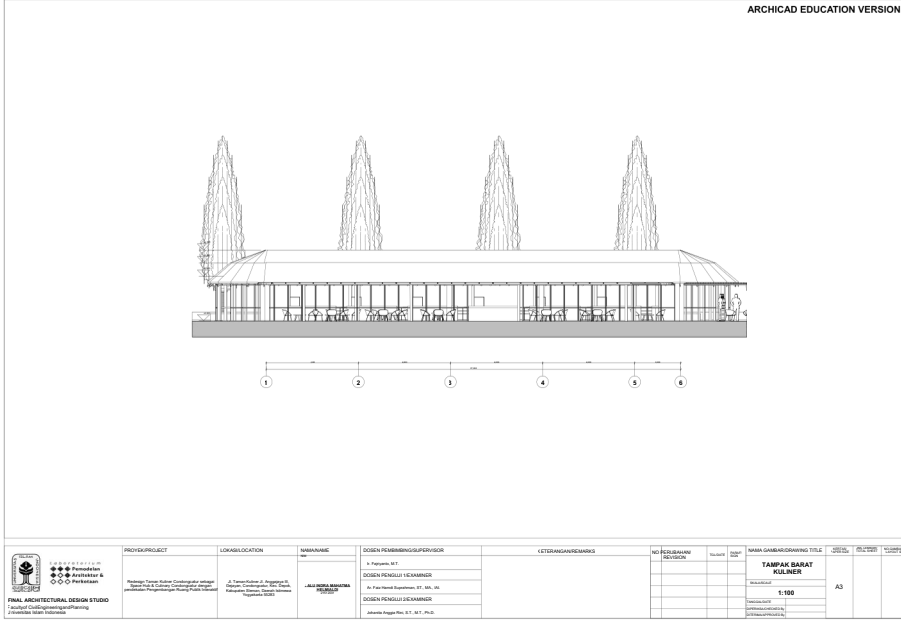


<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Fakultas Desain dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia</p>	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NOME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO. DOKUMEN/REVISION	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	LEBAR/WIDTH	TINGGI/HEIGHT
	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	TAMPAK SELATAN AMPITEATER	1:100	A3

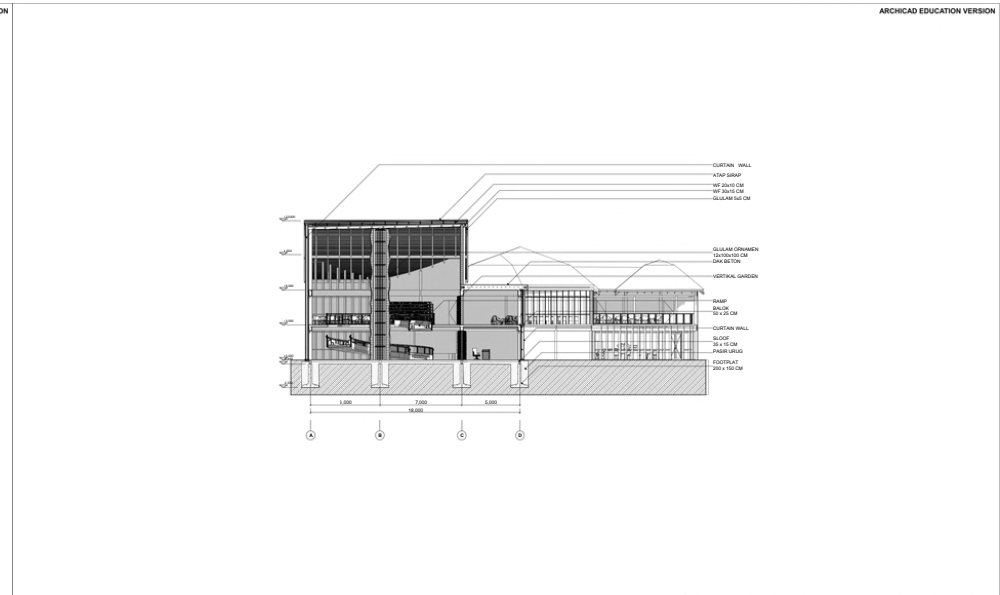
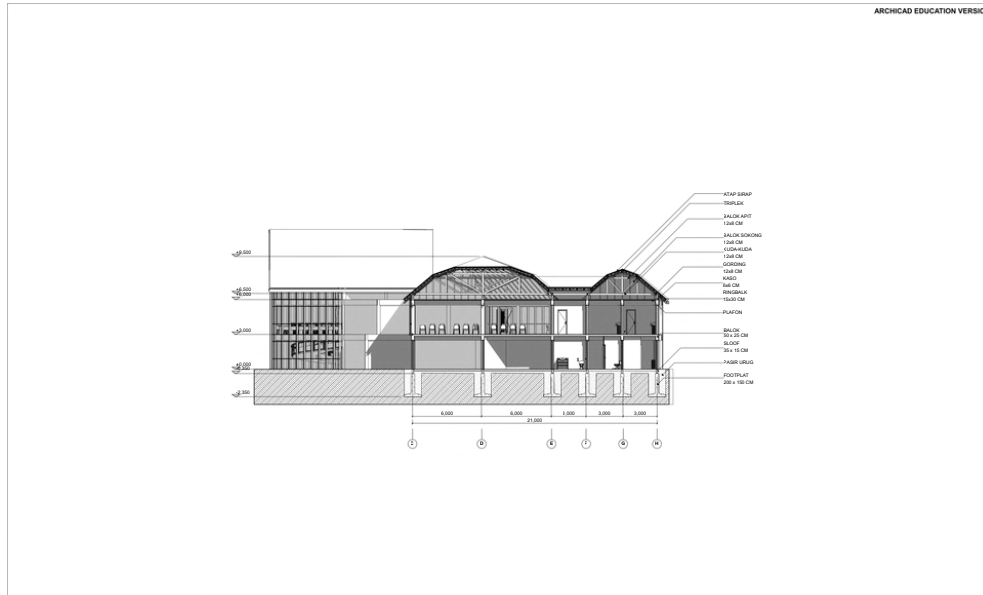


<p>FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Fakultas Desain dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia</p>	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NOME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO. DOKUMEN/REVISION	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	LEBAR/WIDTH	TINGGI/HEIGHT
	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	Final Project Final Project Final Project	TAMPAK UTARA AMPITEATER	1:100	A3

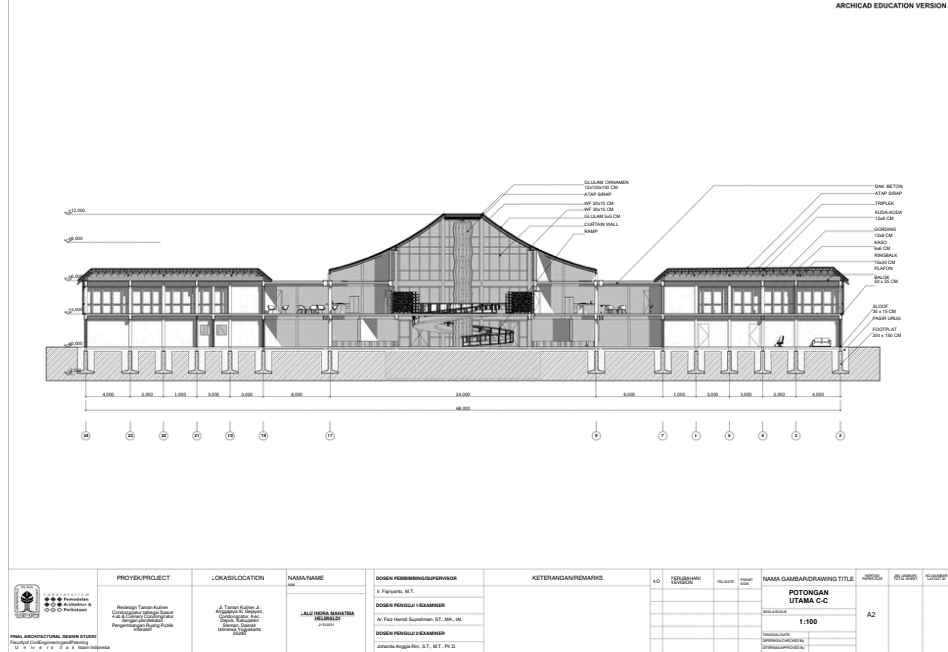
# TAMPAK KULINER



# POTONGAN POTONGAN UTAMA

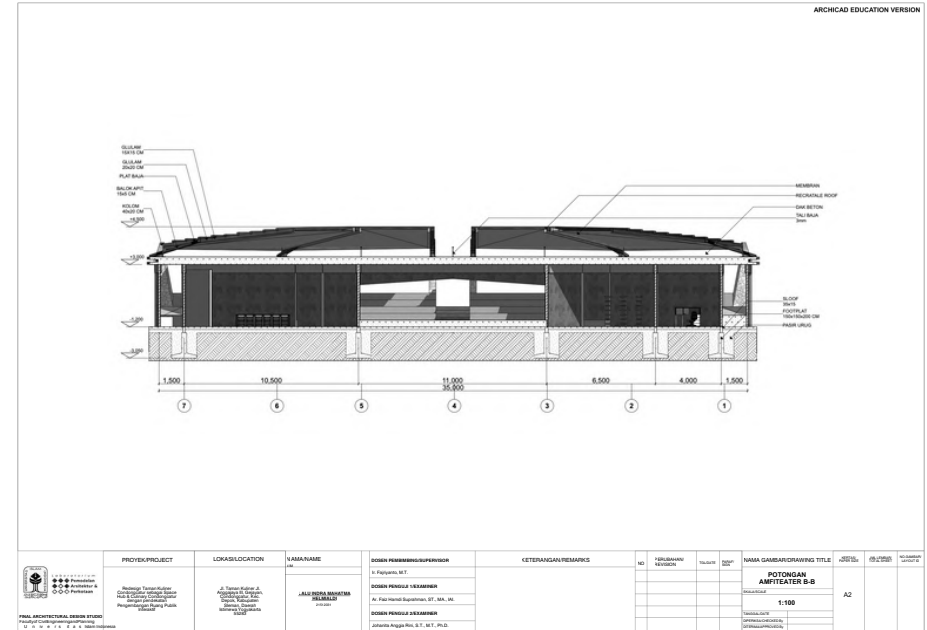
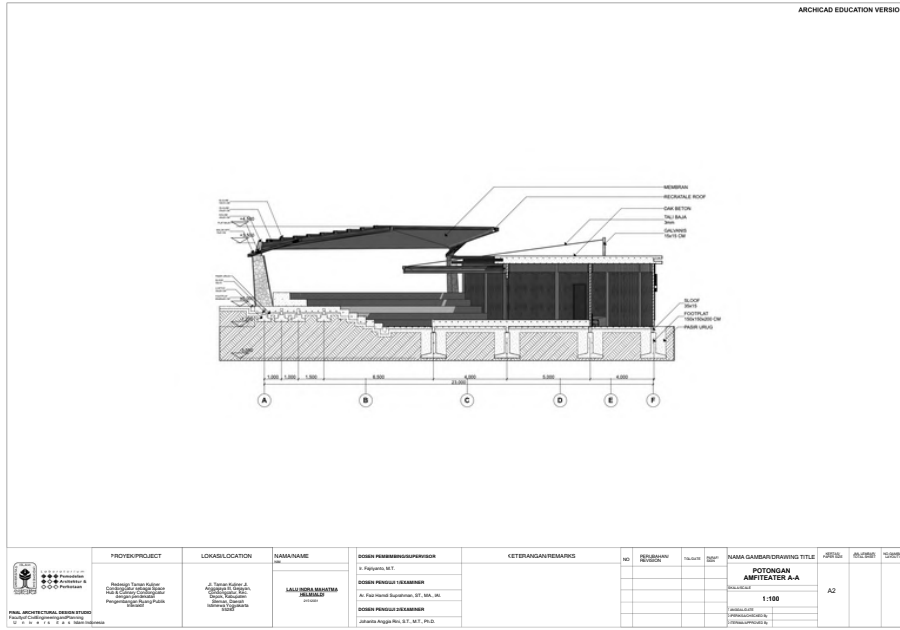


PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO.	DESKRIPSI/DESCRIPTION	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	NO. LEMBAR/ SHEET NO.	LOKASI/LOCATION	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO.	DESKRIPSI/DESCRIPTION	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	NO. LEMBAR/ SHEET NO.		
 PAJAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Pusat Studi Arsitektur dan Desain	Rancangan Tesis Akhir Tugas Akhir Tugas Akhir	Jl. Taman Wijaya 2, Kecamatan Bantargebang, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat	I. Fauzan, S.T. DOSEN PENGUJI I/EXAMINER A. Fauzan Supriatna, S.T., M.A., M.H. DOSEN PENGUJI II/EXAMINER J. Haris Anggraeni, S.T., M.T., Ph.D.				POTONGAN UTAMA B-B	1:100	A2	 PAJAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Pusat Studi Arsitektur dan Desain	Rancangan Tesis Akhir Tugas Akhir Tugas Akhir	Jl. Taman Wijaya 2, Kecamatan Bantargebang, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat	I. Fauzan, S.T. DOSEN PENGUJI I/EXAMINER A. Fauzan Supriatna, S.T., M.A., M.H. DOSEN PENGUJI II/EXAMINER J. Haris Anggraeni, S.T., M.T., Ph.D.					POTONGAN UTAMA A-A	1:100	A2		

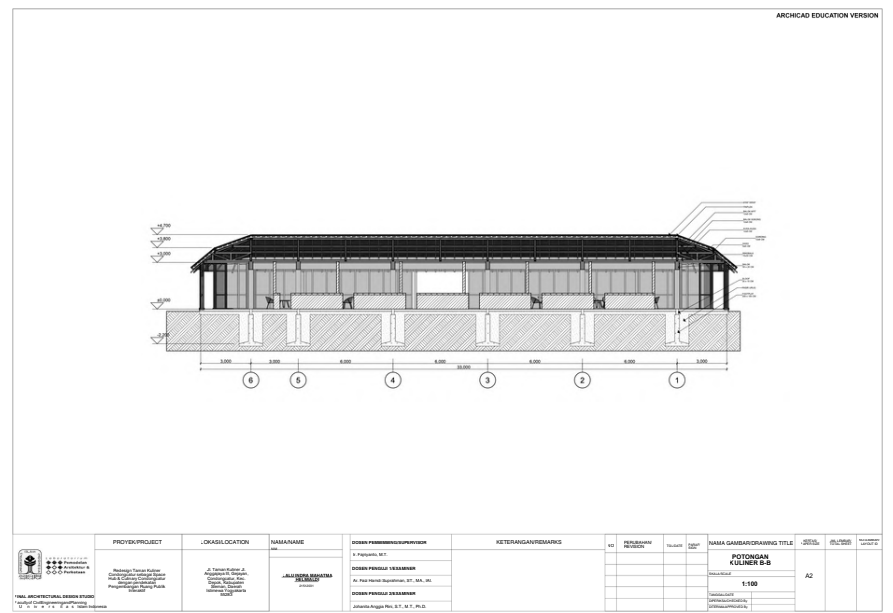
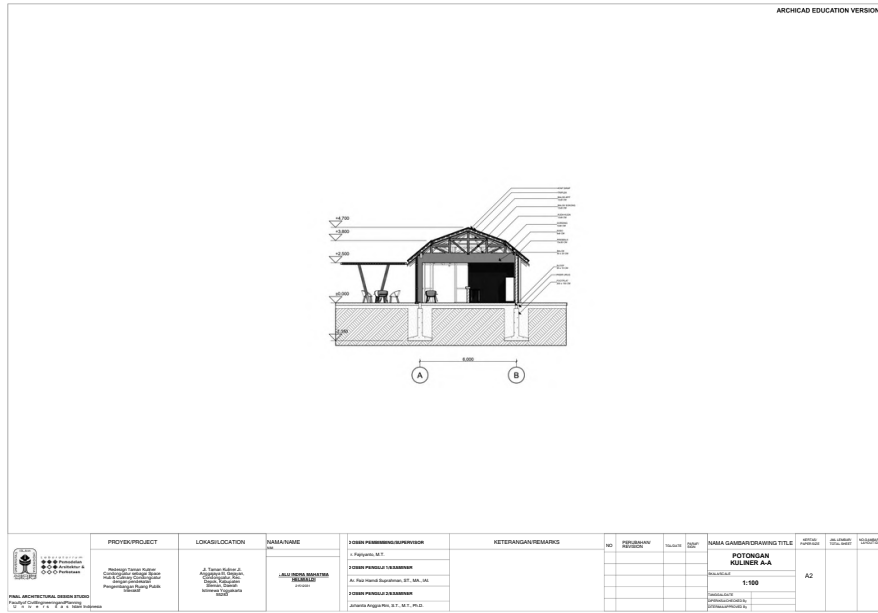


PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NO.	DESKRIPSI/DESCRIPTION	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE	SKALA/SCALE	NO. LEMBAR/ SHEET NO.		
 PAJAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Pusat Studi Arsitektur dan Desain	Rancangan Tesis Akhir Tugas Akhir Tugas Akhir	Jl. Taman Wijaya 2, Kecamatan Bantargebang, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat	I. Fauzan, S.T. DOSEN PENGUJI I/EXAMINER A. Fauzan Supriatna, S.T., M.A., M.H. DOSEN PENGUJI II/EXAMINER J. Haris Anggraeni, S.T., M.T., Ph.D.				POTONGAN UTAMA C-C	1:100	A2		

# POTONGAN AMFITEATER



# POTONGAN KULINER





Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2091  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uui.ac.id

### SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 27189826.4/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2020

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan bahwa:

Nama : LALU INDRA MAHATMA HELMIALDI  
 Nomor Mahasiswa : 21012031  
 Pembimbing : IR. FAJRIYANTO, M. T.  
 Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan / Arsitektur  
 Judul Karya Ilmiah : Redesign Taman Kuliner Condongcatur sebagai Space Hub & Culinary  
 Condongcatur dengan pendekatan Pengembangan Ruang Publik Interaktif

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar 8 (Empat) %.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/22/2020  
 Direktur



Muhammad Jamil, SIP.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alvarado Vazquez, S., Madureira, A. M., Ostermann, F. O., & Pfeffer, K. (2024). *Social participation in planning, design, and management of public spaces: The case of Mexico*.
- Guljajeva, V., & Canet Sola, M. (2024). *We are the clouds: Blending interaction and participation in urban media art*.
- Hu, J., Frens, J., Funk, M., Wang, F., & Zhang, Y. (2014). *Design for social interaction in public spaces*.
- Kuntjoro-Jakti, R. A. D. R. I., Ariesta, I., & Fajarwati, A. A. S. (2024). *Kajian penerapan interaktif dan multimedia sebagai sarana promosi seni dan budaya*.
- Mensana, A., Srinaga, F., & Halim, A. (2019). *Peningkatan kualitas ruang penghubung antar taman kota dengan membangun interaksi sosial*.
- Natasya. (2021). *Pusat kebudayaan sebagai ruang publik dalam meningkatkan interaksi sosial-budaya pada kawasan Pasar Lama Tangerang*.
- Primasari, L., & Sabana, S. (2010). *Urban screen pada ruang publik: Media interaksi kreatif dalam meningkatkan makna tempat*.
- Sadu, T., & Mappa Jaya, A. (2017). *Taman Edukatif Rekreatif Jayengrono, sebuah ruang bagi manusia untuk bertemu*.