

PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH DI BANTUL, D.I. YOGYAKARTA

Desy Kusumawardani¹

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 44 Yogyakarta

Email: desy033@gmail.com

Abstrak: Kuliner merupakan salah satu identitas suatu daerah yang dapat meningkatkan kemajuan di sektor perekonomian. D.I. Yogyakarta memiliki berbagai potensi kuliner khas daerah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi setiap wisatawan yang berkunjung. Selain kuliner, pendukung daya tarik wisatawan yaitu oleh-oleh khas yang dapat dibawa sebagai buah tangan berupa makanan dan kerajinan yang mencerminkan karakter budaya. Kuliner dan Oleh-oleh menjadi aset pariwisata yang dapat dikembangkan untuk mendukung potensi wisata yang beragam di D.I. Yogyakarta. Berdasarkan data Rencana Kerja Pembangunan Daerah DIY tahun 2016, pola kunjungan wisatawan masih terpusat di wilayah perkotaan Yogyakarta sehingga perlu adanya pengembangan daya tarik wisata di wilayah Kabupaten, salah satunya Kabupaten Bantul.

Pengadaan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul merupakan proyek yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan pelayanan wisata di Kabupaten Bantul. Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul berupa kompleks bangunan komersial yang menjadi pusat untuk mewadahi aktivitas kuliner dan berbelanja beragam oleh-oleh khas daerah Bantul sebagai kenang-kenangan. Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul diharapkan dapat menjadi wadah yang memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar dalam pengembangan perekonomian dan pariwisata dengan menciptakan karakter lokal yang bersuasana komunikatif dan mencerminkan ciri khas budaya daerah Bantul.

Hasil perwujudan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul diperoleh dari proses analisis terhadap ruang luar dan ruang dalam yang dilakukan dengan tinjauan teori menggunakan pendekatan arsitektur vernakular. Suasana komunikatif diciptakan dengan keterkaitan antar ruang yang mudah diakses pengunjung sehingga diharapkan mampu mewujudkan ruang-ruang yang mudah dikenali dengan alur yang menyesuaikan bentuk site. Perwujudan ciri khas budaya dalam Pusat Kuliner dan Oleh-oleh diterapkan melalui wujud bangunan menggunakan ornamen khas kerajinan yang terdapat di daerah setempat. Melalui perwujudan tatanan ruang luar dan dalam Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul diharapkan dapat mewadahi produk-produk kuliner dan oleh-oleh yang menciptakan suasana nyaman dan berkesan bagi wisatawan.

Kata kunci : kuliner, oleh-oleh, wisata, wadah, pusat kuliner dan oleh-oleh, komunikatif, ciri khas budaya, arsitektur vernakular.

¹ Desy Kusumawardani adalah Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENDAHULUAN

Latar Belakang Pengadaan Proyek

Saat ini kuliner menjadi sebuah gerakan bisnis untuk mengembangkan potensi dalam kemajuan di sektor perekonomian D.I. Yogyakarta. Di tengah gempuran berbagai macam kuliner dari berbagai negara serta berkembangnya peredaran kuliner *modern*, keberadaan makanan atau kuliner khas tradisional suatu daerah semakin penting untuk dipertahankan. Dinas Pariwisata D.I.Yogyakarta menghimbau pelestarian berbagai potensi kuliner khas daerah menjadi budaya agar tidak punah. Setiap wilayah di D.I.Yogyakarta bisa dibidang memiliki kekhasan kuliner tersendiri yang bisa ditawarkan untuk menarik wisatawan maupun pencinta kuliner. Selain kuliner, pendukung daya tarik wisatawan berkunjung ke D.I.Yogyakarta adalah oleh-oleh khas yang dapat dibawa sebagai buah tangan berupa makanan dan kerajinan yang mencerminkan karakter budaya.

Kegiatan sektor pariwisata memberikan dampak terhadap sektor perdagangan, jasa, hingga industri. Jumlah wisatawan yang datang mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada tahun 2014, namun pola kunjungan wisatawan masih terpusat di wilayah perkotaan sehingga perlu adanya pengembangan daya tarik wisata terutama di wilayah Kabupaten Bantul, Kulon Progo, dan Gunung kidul.² Oleh karena itu, pemilihan lokasi terletak di Kabupaten Bantul berdasarkan arahan pengembangan pariwisata berbasis minat khusus dan komunitas.

Menurut Kepala Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi Bantul Sulistyanto, berdasarkan pengamatan di sejumlah sentra kuliner wilayah Bantul saat arus

mudik maupun balik Lebaran 2015, selalu dipadati pembeli terutama wisatawan maupun pemudik dari luar daerah yang merayakan hari raya bersama keluarga di Bantul. Keragaman kuliner dan kerajinan khas Bantul merupakan daya tarik tambahan wisatawan yang dapat meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar.

Pusat kuliner dan oleh-oleh yang telah ada di Bantul adalah Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Niten yang terletak di Jalan Bantul km 4.5, Desa Tirtonirmolo, Kecamatan Kasihan. Lokasinya berseberangan dengan Pasar Niten yang digunakan sebagai Pasar Klithikan pada malam hari. Pusat kuliner dan oleh-oleh Niten ini juga dilengkapi dengan ruang terbuka hijau berupa taman bermain dan ruang pameran Niten sebagai program penataan lingkungan permukiman berbasis komunitas tahun 2010 Desa Tirtonirmolo yang diresmikan pada tahun 2012.

Gambar 1. Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Niten



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Permasalahan yang ada pada Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Niten adalah aksesibilitas pengunjung karena letaknya di tikungan jalan. Selain itu, fasilitas yang ada disediakan sudah tidak sesuai dengan penataan lingkungan berbasis komunitas. Penjual produk kuliner dan oleh-oleh yang dijual masih kurang dan belum menunjukkan adanya ciri khas dari Kabupaten Bantul, seperti kerajinan gerabah, batik, geplak, dan peyek tumpuk. Permasalahan tersebut menjadi latar belakang adanya pengembangan kawasan menjadi Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul, D.I. Yogyakarta.

² Rencana Kerja Pembangunan Daerah DIY, 2016

Pengadaan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul merupakan proyek yang ditawarkan dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan pelayanan wisata di Kabupaten Bantul. Keberadaan pusat kuliner dan oleh-oleh tersebut diharapkan bisa membantu mempercepat perekonomian sekaligus mengoptimalkan potensi kuliner khas Kabupaten Bantul dan kerajinan tangan untuk menjadi oleh-oleh. Secara umum pembangunan diarahkan pada pengembangan pariwisata sebagai sektor yang berwawasan kebudayaan dengan memperhatikan arahan yaitu meningkatkan kecintaan masyarakat terhadap budaya dan produk-produk dalam negeri.³

Latar Belakang Permasalahan

Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul ini merupakan wadah bagi wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk berbelanja menikmati sebagai sarana yang komunikatif dengan karakter yang mencerminkan kebudayaan setempat dimana pembeli dapat menikmati kuliner dapat berbelanja beragam oleh-oleh khas dengan mudah. Suasana yang komunikatif diciptakan untuk memudahkan wisatawan mengenali bangunan yang sesuai dengan fungsinya sebagai fasilitas perdagangan, khususnya kuliner dan oleh-oleh khas Bantul. Pusat Kuliner dan Oleh-oleh ini direncanakan dalam skala kompleks (lahan) berupa bangunan dan taman. Pengembangan direncanakan dalam skala kawasan dengan fasilitas pendukung taman sebagai ruang terbuka hijau.

Hakikat pada proyek Pusat Kuliner dan Oleh-oleh ini adalah untuk peningkatan daya tarik wisatawan serta

wadah aktivitas pemberdayaan masyarakat setempat untuk menawarkan produk kuliner dan kerajinan khas yang ada di setiap daerah di Kabupaten Bantul, sehingga bangunan harus mampu mencirikan identitas lokal daerah setempat dengan tercipta keselarasan antara wujud fisik bangunan dan kebudayaan masyarakat yang membentuk gagasan desain Arsitektur Vernakular. Berdasarkan hakikat tersebut, penting untuk mewujudkan karakter kebudayaan setempat sebagai target studi dalam Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul, D.I. Yogyakarta.

Vernakular” berasal dari bahasa Latin *vernaculus* yang berarti "domestik, pribumi"; dan *Verna*, yang berarti "pribumi budak" atau "rumah-lahir budak". Arsitektur Vernakular disebut juga arsitektur alami karena cenderung mengolah bahan dari lingkungan sekitar, mencerminkan lingkungan dan budaya yang berbeda-beda. Arsitektur Vernakular tumbuh dari arsitektur rakyat, yang lahir dari masyarakat etnik dan berjangkar pada tradisi etnik. Dengan demikian Arsitektur Vernakular yang merupakan pengembangan dari Arsitektur Rakyat yang memiliki nilai ekologis, arsitektonis dan “Alami” karena mengacu pada kondisi, potensi iklim, budaya, dan masyarakat lingkungannya.⁴

Melalui pendekatan Arsitektur Vernakular, diharapkan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul dapat menjadi wadah yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dalam pengembangan perekonomian dan pariwisata dengan menciptakan karakter lokal yang bersuasana komunikatif dan mencerminkan ciri khas budaya daerah Bantul.

³ Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Bantul. (2011). *Rencana Strategis 2011-2015*. Bantul: Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Bantul.

⁴ Papanek, V. (1995). *The Green Imperative Ecologi and Ethics in Design and Architecture*. Thames and Hudson.

Rumusan Pemasalahan

Bagaimana wujud rancangan bangunan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul, D.I. Yogyakarta yang bersuasana komunikatif dan menampilkan ciri khas budaya daerah melalui pengolahan tata ruang dalam dan luar berdasarkan gagasan desain Arsitektur Vernakular ?

Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Terwujudnya landasan konseptual perencanaan dan perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul yang memadukan berbagai macam kuliner dan oleh-oleh dalam suatu kawasan dengan suasana komunikatif dan menampilkan ciri khas budaya daerah melalui pengolahan tata ruang dalam dan luar berdasarkan gagasan desain Arsitektur Vernakular yang dapat menarik wisatawan.

Sasaran

1. Mengidentifikasi berbagai macam kuliner dan oleh-oleh khas Bantul.
2. Mengkaji mengenai tata ruang dalam dan luar yang menunjukkan ekspresi karakter Arsitektur Vernakular pada Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul, D.I. Yogyakarta.
3. Menganalisis kondisi eksisting meliputi akses kawasan, kondisi infrastruktur, tata guna lahan, potensi pengrajin dan wisata yang ada di daerah Bantul.
4. Menganalisis konsep rancangan desain pada Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul, D.I. Yogyakarta yang memadukan berbagai macam kuliner dan oleh-oleh dalam suatu kawasan yang bersuasana komunikatif dan menampilkan ciri khas budaya daerah melalui pengolahan tata ruang dalam dan luar berdasarkan gagasan desain Arsitektur Vernakular.

TINJAUAN PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH

Kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris "*culinary*" *Culinary* diartikan sebagai yang berhubungan dengan dapur atau masakan.⁵ Masakan tersebut dapat berupa lauk-pauk, makanan (panganan) dan minuman. Klasifikasi makanan menurut penyajiannya antara lain saji di tempat dan saji tidak di tempat, sedangkan menurut daya tahan dibedakan menjadi kurang dari sehari dan lebih dari sehari. Menurut cara penyajiannya, klasifikasi makanan dibedakan menjadi penyajian formal dan non formal yaitu sambil menikmati pertunjukan seni dan keindahan alam.

Pada awalnya makanan hanya menjadi salah satu pelengkap kegiatan wisata. namun kemudian berkembang menjadi salah satu bentuk wisata khusus yang disebut dengan istilah wisata makanan atau *food tourism*. Salah satu bentuk *food tourism* adalah wisata kuliner.

Wisata kuliner memiliki magnet yang kuat yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung, yaitu keragaman aktivitas kuliner, makanan khas, lokasi yang nyaman dan bersih, desain ruangan (*venue*) yang unik dan menarik, pelayanan yang baik Pasar yang *Competitive*, harga dan proporsi nilai, peluang bersosialisasi, interaksi budaya dengan kuliner, suasana kekeluargaan, lingkungan yang menarik, produk tradisional, nasional & Internasional.

Pendukung daya tarik dalam berwisata kuliner adalah adanya fasilitas oleh-oleh khas daerah berupa makan dan *souvenir*. Dari arti harfiahnya, oleh-oleh merupakan barang yang diberikan seseorang dari bepergian, bertujuan

⁵ Chol, J., & Shadily, H. (2000). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

untuk dikenang.⁶ Klasifikasi oleh-oleh menurut daya tahan dibedakan menjadi barang tahan lama, contohnya produk kerajinan tangan dan bahan tidak tahan lama, contohnya makanan, minuman kaleng. Klasifikasi oleh-oleh produk makanan dibagi menjadi produk roti dan kue, produk kerupuk dan sejenisnya, produk makanan dan masakan olahan, produk makanan ringan. Sedangkan produk souvenir menurut fungsinya dibedakan sebagai peralatan yang dapat digunakan sebagai pendukung kegiatan dan hiasan yang dimanfaatkan sebagai pajangan. Sedangkan menurut kemudahan perpindahannya yaitu *non movable*, souvenir yang dimensinya tidak mudah dipindahkan contohnya mebel, dan *movable*, *souvenir* yang relatif ringan dan dapat dibawa kemana-mana contohnya perhiasan. Beberapa contoh kategori perdagangan kerajinan tangan adalah sebagai berikut⁷:

1. Barang dari porselen
2. Barang dari keramik
3. Patung dan ornamen lainnya
4. Patung dan ornamen dari porselen
5. Barang dari kaca, lainnya
6. Kotak kayu, ukiran dan olahannya

Persyaratan Teknis Kuliner dan Oleh-oleh

Tipe Dasar Pelayanan Makanan

1. *Table service*
 - Tipe A: memberikan daftar menu, mengantar, menyajikan makanan, pengunjung hanya duduk dan menunggu.
 - Tipe B: tamu mendatangi dan memesan, menunggu pesanan dan pelayanan mengantar.
2. *Counter service*
Terdapat pembatas 2 ruangan antara dapur dan restoran.
3. *Self service*
Menu yang disajikan lengkap dengan letak tertata dan disajikan dimeja

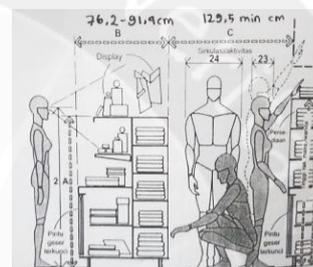
khusus. Pembeli dapat mengambil sesuka hati.

4. *Carry out service*
Pembeli membawa pergi makanan ke tempat lain.

Tata Layout Display Ruang Retail

Komponen interior yang paling sering digunakan sebagai wadah penyimpanan adalah rak. Berikut ukuran standard tempat penjualan barang yang umum:

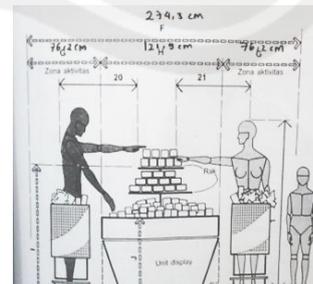
Gambar 2. Tempat Penjualan Barang yang Umum



Sumber: Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Pada display makanan jarak yang diperhatikan adalah kegiatan pembeli yang berkaitan dengan gerakan mengambil barang dari tempat display. Berikut ukuran jarak bersih yang diperlukan pada sebuah unit tempat display tempat display yang berada di tengah:

Gambar 3. Tempat Display yang berada di tengah



Sumber: Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 801)

⁷ <http://inatrims.kemendag.go.id/en/product/detail/produk-kerajinan-tangan-113/?market=eu>

TINJAUAN WILAYAH KABUPATEN BANTUL

Berdasarkan kriteria kawasan strategis, aksesibilitas, visibilitas, dan lingkungan lokasi tapak terpilih terletak di Jalan Bantul km 4,5, Kecamatan Kasihan, Bantul. Lokasi pada kawasan ekonomi kabupaten yaitu pada Kawasan perkotaan Yogyakarta dan pada Kawasan sosio kultural kabupaten sebagai pendukung wisata pada Kabupaten Bantul. Termasuk dalam Kawasan Strategis yang menghubungkan kota Yogyakarta dengan pusat pemerintahan Kabupaten Bantul. Lokasi terletak di kawasan strategis yaitu dalam kawasan perdagangan dan jasa.

Peraturan pengembangan kawasan fasilitas pelayanan pada pengembangan fasilitas perdagangan dan jasa, yaitu:

1. Pertumbuhan perdagangan secara linier diarahkan sepanjang jalan kolektor primer dan kolektor sekunder
2. Pengembangan perdagangan dan jasa wajib menyediakan parkir dalam halaman atau gedung
3. Perencanaan pintu masuk keluar gedung agar tidak mengganggu sirkulasi dan keamanan berlalulintas.

Kondisi Tapak Terpilih

Lokasi berada di Jalan Bantul km 4,5, Kelurahan Tirtonirmolo, Kecamatan Kasihan, Bantul. Luasan tapak adalah 16.447 m² dengan batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah utara : Area permukiman
- Sebelah selatan : Sungai Winongo
- Sebelah barat : Sungai Winongo
- Sebelah timur : Area Pasar Niten

Lokasi tapak terletak di jalan kolektor primer yang merupakan jalur menuju

pusat pemerintahan Kabupaten Bantul. Jarak dari pusat kota Yogyakarta menuju lokasi tapak adalah 9,1 km.

Gambar 4. Lokasi Tapak



Sumber: RTRW Kabupaten Bantul & Google Earth

Potensi seni dan budaya Kecamatan antara lain Ketoprak, wayang, dadhungawuk, jathilan, selawatan (hamasba), karawitan, langenmondro wanoro, ande-ande lumut, mocopat, campursari, tari keprajuritan, hadroh, punokawan (guyon maton), karawitan, tari gambyong, tari golek, ketoprak Tirtobudaya Campursari, tari keprajuritan, hadroh, punokawan (guyon maton), karawitan, tari gambyong, tari golek, ketoprak Tirtobudaya. Potensi seni dan budaya yang harus dipertahankan tersebut berpengaruh pada perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul yaitu memberikan ruang sebagai tempat untuk pertunjukan seni.

Produk makanan (olahan pangan) yang terdapat di Kecamatan Kasihan antara lain bakpia, ceriping pisang, emping mlinjo, kue-kue kering/ basah, minyak kelapa, tahu. Hasil olahan pangan tersebut mempengaruhi perkembangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul karena sebagai pemasok terdekat oleh-oleh makanan khas karena terdapat di

wilayah lokasi tapak yaitu Kecamatan Kasihan.

Icon wisata kerajinan Kecamatan Kasihan yaitu kawasan Kajigelem. Kajigelem adalah kawasan yang terdapat di Desa Bangunjiwo yang bertujuan untuk mengenalkan beberapa produk hasil karya masyarakat. Kajigelem merupakan kumpulan nama-nama pedukuhan yang menghasilkan kerajinan andalan antara lain kasongan sebagai sentra kerajinan gerabah, jipangan dengan hasil kerajinan kipas dari bambu dan kain batik, gendeng sebagai sentra kerajinan tatah wayang kulit. dan lemah dadi sebagai industri penghasil patung.

Pada wilayah Kecamatan Kasihan juga terdapat konsep kawasan Katon Maten yaitu Kawasan Beton, Madukismo, dan Niten. Konsep Katon Maten merupakan penguatan industri rumah tangga di kawasan tersebut.

TINJAUAN PENDEKATAN ARSITEKTUR VERNAKULAR

Kata vernakular berasal dari bahasa latin vernakulus, yang artinya dalam negeri, penduduk asli, pribumi, dari verna yang berarti budak pribumi atau rumah buatan pribumi.⁸ Arsitektur vernakular adalah arsitektur milik bersama dalam sebuah tatanan masyarakat. Adanya kesepakatan dalam masyarakat untuk konsistensi aturan, bentuk, penggunaan bahan, ornamen, dimensi dan sebagainya.

Arsitektur vernakular erat kaitannya dengan aspek-aspek tradisi. Tradisi memberikan jaminan untuk melanjutkan kesinambungan tatanan sebuah arsitektur melalui sistem

presepsi ruang yang tercipta, bahan dan jenis konstruksinya yang dipahami sebagai suatu warisan yang akan mengalami perubahan secara perlahan melalui suatu kebiasaan. Perkembangannya melalui pola estafet dari generasi ke generasi sehingga menjadi tradisi.⁹

Ciri-ciri Arsitektur Vernakular

1. Penyesuaian terhadap Iklim
2. Fungsi, makna dan bentuk di pengaruhi oleh kondisi geografis, budaya, dan lingkungan.
3. Kesederhanaan dengan material alam.

Unsur-unsur Arsitektur Vernakular¹⁰

1. Peran dan makna
Indonesia memiliki beragam kebudayaan. Kebudayaan pada hakikatnya adalah manifestasi kepribadian masyarakat yang tercemin antara lain pada wadah aktivitas yang berwujud arsitektur.

2. Tradisi

Suatu perubahan harus tetap bertumpu pada tradisi “*Vernacular Architecture is based on a knowledge of traditional practices*”. Perubahan yang tetap memperhatikan tradisi merupakan gerakan bertahap yang diperlukan untuk menopang vitalitas.

Tradisi berkaitan dengan faktor kesinambungan karena tradisi merupakan suatu proses turun-temurun, suatu aktivitas mewariskan berbagai ketentuan, peraturan, adat, tekhn dari generasi ke generasi.

⁸ <http://edupaint.com/warna/ragam-warna/7664-desain-vernakuler-salah-satu-cara-untuk-melestarikan-budaya.html>

⁹ Suharjanto, G. (2011). Membandingkan Istilah Arsitektur Tradisional versus Arsitektur Vernakular Studi Kasus Bangunan Minangkabau dan Bangunan Bali. *ComTech Vol.2 No.2*, 594-596.

¹⁰ Wiranto. (1999). Arsitektur Vernakular Indonesia Perannya Dalam Pengembangan Jati Diri. *Dimensi Teknik Arsitektur Vol 27, No 2*, 16.

Tabel 1. Kriteria Arsitektur Vernakular

No	Pemahaman Arsitektur Vernakular	Unsur
1	Arsitektur yang menekankan pada seluruh aspek lokalitas	-Material lokal -Sistem konstruksi dan teknologi -Budaya dan tradisi'
2	Tanggap terhadap kebutuhan lingkungan	-Kondisi eksisting site -Kolektif memory penggunaanya -Fungsi elemen- elemennya
3	Mencerminkan pemaknaan historis didalamnya	Memori penggunaanya
4	Berhubungan dengan kepercayaan, agama, ritual, alam sekitarnya, iklim, hubungan sosial dan kemanusiaan	-Budaya dan tradisi -Kondisi eksisting -Iklim -Keadaan alam -Kolektif memori penggunaanya
5	Menyesuaikan dan memperhatikan kondisi lingkungan atau eksistingnya	-Kondisi eksisting site -Iklim -Keadaan alam
6	Mampu dan dapat menerima perubahan	-Melihat site sebagai kesatuan yang utuh

Sumber: <http://digilib.its.ac.id/public/TTS-paper-28513-3211202001-Presentation.pdf>

Faktor yang Mempengaruhi Bentuk Vernakular

Menurut Amos Rapoport (1969), bentuk atau model vernakular disebabkan oleh 6 faktor yang dikenal sebagai *modifying factor* sebagai berikut:

1. Bahan
Kecenderungan menggunakan bahan dari alam
2. Konstruksi
Pada metode konstruksinya pemakai ahli bangunan senagt jarang karena dalam lingkungan vernakular model yang diterapkan dipak secara bersama-sama oleh masyarakat.
3. Teknologi
Pemakaian turun temurun dan menjadi tradisi dalam masyarakat
4. Mengacu lingkungan sekitar
Faktor iklim, pemilihan baham, konstruksi, dan teknologi mengacu pada linglungan sekitar terhadap permasalahan lingkungan.
5. Sosial
Melingkupi struktur keluarga, hubungan masyarakat dan mata pencaharian.

6. Budaya

Faktor meliputi pandangan manusia terhadap alam, ide hidup yang ideal, simbol-simbol, kepercayaan dana agama.

ANALISIS PERENCANAAN Penekanan Studi

Arsitektur Vernakular yang merupakan pengembangan dari Arsitektur Rakyat yang memiliki nilai ekologis, arsitektonis dan "Alami" karena mengacu pada kondisi , potensi Iklim, budaya, dan masyarakat lingkungannya (Victor papanek-1995: 113-138). Penekanan desain menggunakan pendekatan Arsitektur Vernakular, diharapkan dapat menjadi wadah yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dalam pengembangan perekonomian dan pariwisata denganmenciptakan karakter lokal yang komunikatif dan berciri khas budaya.

Komunikatif yang ingin dicapai adalah kemudahan dalam mengenali karakter bangunan sesuai tipologi bangunan komersial. Dalam prinsip vernakular, suasana komunikatif dapat diciptakan melalui aspek sosial, pola pikir, cara hidup masyarakat setempat yang menjadi sebuah tradisi yang diwujudkan dalam bentuk maupun tampilan bangunan. Suasana komunikatif diterapkan melalui tanda yang menunjukkan fungsi sebagai bangunan komersial sekaligus memiliki makna bentuk dari konteks sosial budaya masyarakat dengan wujud material lokal. Selain itu sirkulasi antar ruang yang saling terkait dengan adanya ruang transisi yang bersifat komunal, contohnya adanya ruang pameran dan plasa yang menjadi fungsi komunal penghubung antara massa bangunan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul.

Tabel 2. Analisis Komunikatif

Analisis	Kriteria
Hubungan Ruang	Karakter komunikatif: Mudah dipahami, terdapat kejelasan Klasifikasi makanan berdasarkan penyajiannya
	Karakter alur komunikatif Sirkulasi publik jelas, saling terkait antara massa satu dengan yang lain, terdapat interaksi antara budaya dan kuliner
Bentuk Entrance	Memiliki makna dari konteks sosial budaya Bentuk entrance yang mengarahkan pengunjung yang mencerminkan bangunan komersial dengan tanda karakter simbol daerah.
Bentuk Massa	Karakter terdapat wujud fisik tanda yang memiliki makna sosial budaya. Bentuk massa yang diarahkan pada pusat yang berupa plaza/ panggung seni.

Sumber: Analisis Penulis, 2016

Analisis perencanaan penekanan Studi menampilkan ciri khas budaya daerah melalui karakter arsitektur vernakular diterapkan melalui:

1. Aspek Lokalitas

Penggunaan material lokal sebagai wujud harmoni dengan sekitarnya.

Gambar 5. Material Lokal Omah Kodok



Sumber: <http://tembi.net/vogvakarta-vogvamu/>

Sistem konstruksi kayu sesuai dengan daerah rawan gempa. Konstruksi rumah jawa yang terdapat di daerah Kecamatan

Kasihani masih memiliki ciri khas menggunakan wuwungan sebagai hiasan yang dipasang pada bubungan dan pinggir atap rumah.

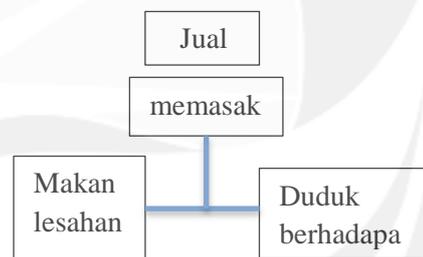
Gambar 6. Wuwungan Villa Umah D’Kali, Kecamatan Kasihan



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Budaya karakter berkuliner di Jawa terdiri dari jual beli, memasak, dan makan bersama. Penerapan dalam perencanaan penekanan studi adalah dengan pengelompokan massa bangunan.

Gambar 7. Pengelompokan Massa Pusat



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Penerapan *ornamen* pada eksterior bangunan menggunakan motif batik nitik kembang kenanga yang melambangkan harapan akan memberikan kehormatan dan memiliki jiwa yang sederhana kepada seorang ibu.

Gambar 8. Batik Nitik Kembang Kenanga



Sumber: <http://blog.batikhush.com/2016/05/motif-batik-khas-bantul.html>

2. Tanggap terhadap kebutuhan lingkungan

Sesuai dengan parameter arsitektur vernakular yang menyesuaikan dan memperhatikan kondisi lingkungan atau kondisi eksistingnya. Kondisi tapak terletak di tepi sungai, sehingga bentuk bangunan mengikuti pola linier sungai. Menyisakan ruang terbuka hijau di lahan terbatas untuk menyesuaikan kondisi iklim dengan penghawaan dan pencahayaan alami.

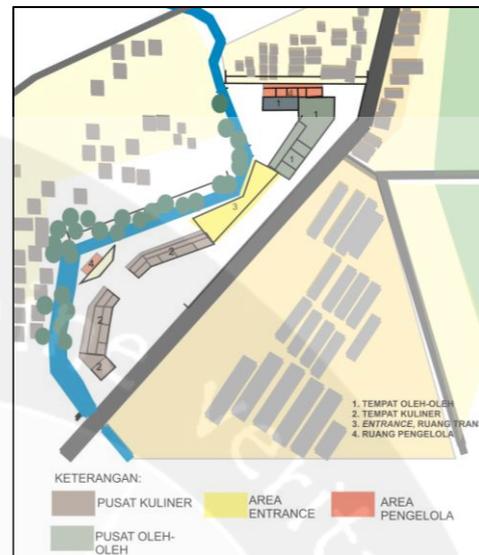
Gambar 9. Zoning Site



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Analisis Perancangan Tata Bangunan
Ruang dengan fungsi sebagai fasilitas pengunjung diletakkan pada zona publik, ruang makan dan plaza yang lebih privat diletakkan di zona semi publik.

Gambar 10. Perancangan Tata Bangunan



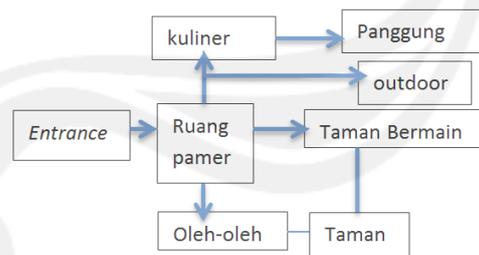
Sumber: Analisis Penulis, 2016

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Gubahan Massa

Massa dikelompokkan berdasarkan masing-masing fungsi yang saling terkait. Bentuk massa kemudian disesuaikan berdasarkan alur komunikatif dengan menyesuaikan bentuk site menggunakan pola penataan linier.

Gambar 11. Alur Komunikatif



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Penzonangan letak gubahan massa antara penyajian kuliner saji ditempatkan dan tidak ditempatkan.

Gambar 12. Konsep Zonasi



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Bangunan dan ruang dirancang menyesuaikan bentuk tapak. Pembagian ruang antara pusat kuliner dan oleh-oleh di hubungkan dengan ruang pameran. Berikut gambar konsep tata massa bangunan keseluruhan.

Gambar 13. Konsep Gubahan Massa



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Sirkulasi pada tapak secara keseluruhan berpola linier dengan alur komunikatif menyesuaikan bentuk site., sehingga tercipta *sequence* dari pintu masuk site menuju area kuliner dan oleh-oleh.

Konsep Bentuk Bangunan

Konsep komunikatif dan ciri khas budaya menggunakan arsitektur vernakular diterapkan melalui bentuk

fasad bangunan yang mencirikan arsitektur rakyat.

Gambar 14. Tampak Bangunan Kuliner



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Tampak bangunan dengan mengekspose material lokal yaitu bambu, batu dan bata ekspose. Area pusat kuliner didesain menggunakan atap joglo, limasan, dan pengembangan atap panggang pe. Pada detail eksterior stand kuliner menggunakan roaster khas.

Gambar 15. Detail Eksterior



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Ornamen eksterior memadukan wujud ciri khas budaya dengan wujud komunikatif berupa gambar makanan khas bantul yang diletakkan diantara dua

roaster sebagai pembeda antara stand kuliner dan pusat oleh-oleh.

Konsep pada bentuk bangunan oleh-oleh diselaraskan dengan area kuliner menggunakan atap panggang pe, tajug, dan joglo. Berikut tampak pusat jajan, mushola, dan pusat oleh-oleh.

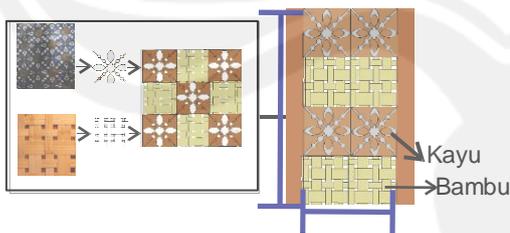
Gambar 16. Tampak Bangunan



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Pada ornamen eksterior pusat oleh-oleh didapatkan dari perpaduan bentuk batik kembang kenanga dan anyaman bambu, selain itu ornamen juga melambangkan hasil kerajinan daerah Kabupaten Bantul berupa batik dan material anyaman bambu.

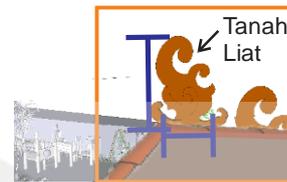
Gambar 17. Detail Ornamen



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Batik kembang kenanga melambangkan harapan akan memberikan kehormatan dan memiliki jiwa yang sederhana kepada seorang ibu. Ornamen juga diterapkan pada bubungan atap.

Gambar 18. Detail Wuwungan



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Detail wuwungan menunjukkan ciri khas daerah dengan menggunakan material tanah liat dari kasongan.

Konsep Tata Ruang Luar

Pada bagian *entrance* area kuliner dan oleh-oleh dengan adanya penanda yang menarik pengunjung datang.

Gambar 19. Area Entrance Site



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Penanda pada site yaitu pemberian *sculpture* yang mencirikan ciri khas daerah yaitu pengrajin bambu yang ada di Kecamatan Kasihan.

Gambar 20. Sculpture



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Sculpture menunjukkan hasil kerajinan kipas bambu yang terletak di Dusun Jipangan, Kecamatan Kasihan, Bantul.

Pengolahan tata rang luar dalam site dengan gapura pintu masuk area informasi sebagai *point of interest* dari Jalan Bantul yang menunjukkan susana komunikatif dengan bentuk dari karater budaya setempat.

Gambar 21. Area Informasi



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Berdasarkan konsep alur komunikatif dengan menyediakan berbagai pilihan kegiatan dalam pusat kuliner dan oleh-oleh, pengunjung dapat langsung memasuki area oleh-oleh melewati area informasi kemudian menuju kuliner atau sebaliknya.

Gambar 22. Perspektif Area Oleh-oleh



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Area transisi dari pusat oleh-oleh menuju pusat kuliner berupa ruang pameran kerajinan khas berupa gerabah dan ukiran khas daerah Kecamatan Kasihan. Ruang pameran tersebut menjadi penghubung antar kegiatan kuliner dan oleh-oleh.

Gambar 23. Perspektif Ruang Pamer



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Fasilitas yang menjadi daya tarik pengunjung datang adalah area panggung seni. Area terbuka berupa panggung tersebut digunakan untuk menyediakan sosial-kultural di daerah Bantul, contohnya *live music* keroncong, campur sari.

Gambar 24. Perspektif Area Kuliner



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Pengunjung dapat menikmati makanan sambil menonton pertunjukan seni di area plaza kuliner. Selain area plaza, pada kuliner disediakan keragaman aktivitas yaitu makan di cafe dengan view sungai.

Gambar 25. Perspektif Area Cafe



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Pada area cafe pengunjung dapat bersantai menikmati suasana yang menyatu dengan alam.

Konsep Tata Ruang Dalam

Konsep denah pusat kuliner membagi massa sesuai ragam aktivitas,

antara lain stand untuk ukm kecil, cafe dan restoran untuk ukm menengah. Keterkaitan kegiatan antara stand dan cafe diterapkan dengan pemberian sirkulasi yang sama, sehingga tercipta *sequence* dari stand menuju cafe.

Gambar 26. Denah dan interior stand kuliner



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Pada interior pusat kuliner menggunakan karakter arsitektur vernakular dengan mengekspose material alam dan memanfaatkan bahan bangunan dari daerah setempat, contohnya bambu dan batu kapur.

Gambar 27. Interior Cafe



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Sama halnya dengan interior stand, interior cafe dirancang semi terbuka sehingga memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. Pengunjung dapat melihat view sungai dengan matahari terbenam di lantai 2, sedangkan pada restoran pengunjung dapat bersantai bersama keluarga.

interior restoran menerapkan penggunaan material setempat yang di *ekspose* dengan konsep semi terbuka.

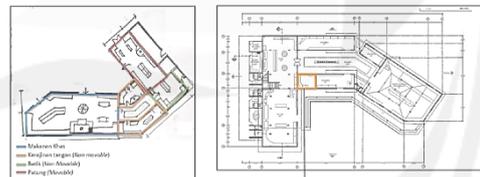
Gambar 28. Interior Restoran



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Pada tata ruang dalam pusat oleh-oleh mengelompokkan ruang berdasarkan jenis oleh-oleh yang dijual, antara lain makanan khas, kerajinan, batik, dan patung. Terdapat *void* yang menghubungkan antara produk makanan, kerajinan, dan batik. Berikut konsep denah dan interior pusat oleh-oleh:

Gambar 29. Denah Pusat oleh-oleh



Sumber: Analisis Penulis, 2016

Konsep interior pusat kerajinan menggunakan ornamen roaster yang menunjukkan ciri khas bentuk batik daerah dengan menggunakan material alam berupa kayu, dinding anyaman bambu dan bata *ekspose*.

Gambar 30. Interior Pusat Kerajinan



Sumber: Analisis Penulis, 2016

DAFTAR PUSTAKA

- Chol, J., & Shadily, H. (2000). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Candra, R. (2010). *Pusat Kuliner Khas Solo di Solo*. Yogyakarta: ejournal.uajy.ac.id.
- Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Bantul. (2011). *Rencana Strategis 2011-2015*. Bantul: Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Bantul.
- Edupaint. (2015, Mei 31). *Desain Vernakular Salah Satu Untuk Melestarikan Budaya*. Dipetik September 30, 2015, dari edupaint.com: <http://edupaint.com/warna/ragam-warna/7664-desain-vernakuler-salah-satu-cara-untuk-melestarikan-budaya.html>
- Laksana, M. B. (2011). *Jurnal Desain Sistem Outdoor Foodcourt Sebagai Sarana Penunjang Pekerjaan Pelaksanaan Teknis PKL Alun-alun Sidoarjo*. Surabaya: digilib.its.ac.id.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Papanek, V. (1995). *The Green Imperative Ecologi and Ethics in Design and Architecture*. Thames and Hudson.
- Rapoport, A. (1969). *House Form and Culture*. United States of America: Prentice Hall Inc.
- Suharjanto, G. (2011). Membandingkan Istilah Arsitektur Tradisional versus Arsitektur Vernakular Studi Kasus Bangunan Minangkabau dan Bangunan Bali. *ComTech Vol.2 No.2*, 594-596.
- Wiranto. (1999). Arsitektur Vernakular Indonesia Perannya Dalam Pengembangan Jati Diri. *Dimensi Teknik Arsitektur Vol 27, No 2*, 16.
- ¹http://inatrimis.kemendag.go.id/en/product/detail/produk-kerajinan-tangan_113/?market=eu
- <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-paper-28513-3211202001-Presentation.pdf>
- <http://tembi.net/vogyakarta-vogyamu/>
- <http://blog.batikhush.com/2016/05/motif-batik-khas-bantul.html>