

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

**PUSAT OLEH-OLEH, KULINER, DAN
PERTUNJUKAN DI KOTA SOLO**



DISUSUN OLEH:

ANYA IVENA SUSANTO

160116341

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR

PUSAT OLEH-OLEH, KULINER, DAN PERTUNJUKAN DI KOTA SOLO

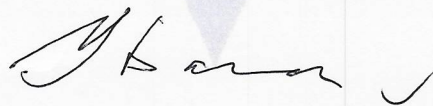
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Anya Ivena Susanto
NPM: 160116341

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, ...30...06...2020...

Dosen Pembimbing



Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.



Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anya Ivena Susanto

NPM : 160116341

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri, menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur yang berjudul Pusat Oleh-Oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Kota Solo benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan – baik langsung maupun tidak langsung – yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut ataupun catatan kaki dan daftar pustakan sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sesungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 11 Desember 2019

Yang Menyatakan,



Anya Ivena Susanto

PRAKATA

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatNya, Penulis mampu menyelesaikan penulisan karya Tugas Akhir yang berjudul Pusat Oleh-Oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Kota Solo dengan tepat waktu. Penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai jenjang Strata (S-1) dan mencapai derajat Sarjana Teknik pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Selama proses penulisan ini, penulis tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu, Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan penulisan tugas akhir dari awal hingga akhir. Ucapan terima kasih secara khusus penulis tujukan kepada:

1. **Tuhan Yesus Kristus** yang telah memberikan berkat yang luar biasa dan pertolongan-Nya untuk penulis dalam proses penulisan tugas akhir ini.
2. **Ibu Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.** selaku dosen pembimbing yang sangat sabar membimbing, juga memberi saran yang bermanfaat serta mengarahkan penulis dalam menyusun penulisan ini.
3. **Dr. Ir. Rachmat Budiharjo, M.T.** selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan mengevaluasi penulisan tugas akhir ini.
4. **Papa, Mama, Edo, Deo, Chicco** yang selalu mendukung, memberi doa dan motivasi kepada Penulis dalam menyusun penulisan ini.
5. **Rhaka, Adeline, Ferina, Kevin** yang menyemangati satu sama lain untuk mengerjakan penulisan ini dari awal hingga akhir.
6. **Ayu, Stella, dan Juliant** selaku rekan dalam penulisan tugas akhir ini.
7. **Lenny** sebagai sahabat yang selalu menyemangati dan menghibur penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, maka penulis mohon maaf jika masih terdapat kesalahan dalam penulisan ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 11 Desember 2019

Penulis,

Anyia Ivena Susanto

INTISARI

Surakarta merupakan salah satu ikon kota di Jawa Tengah yang masih kental akan kebudayaannya. Kuliner dan kerajinan khas Kota Solo sangat beragam menjadikan Kota Solo menjadi tempat tujuan wisata yang menarik.

Pengadaan Pusat Oleh-Oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Kota Solo merupakan suatu tempat kuliner ditengah area belanja oleh-oleh. Proyek Pusat Oleh-Oleh dan Kuliner yang ditawarkan dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan pelayanan wisata Kota Solo. Dengan adanya Pusat oleh-oleh dan kuliner diharapkan dapat lebih menarik minat para wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk berbelanja produk kuliner dan kerajinan khas yang ada di setiap daerah juga menikmati pertunjukkan kesenian tradisional. Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan Kesenian 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. Selain Arsitektur Vernakular, tata ruang luar dan dalam yang dirancang menggunakan kriteria edukatif dan rekreatif agar pengunjung tidak merasakan bosan dan jenuh tetapi juga dapat menambah wawasan ketika mengunjungi Pusat Oleh-Oleh, Kuliner, dan Pertunjukan ini.

Kata kunci: Surakarta, Edukatif, Edukatif, Rekreatif, Vernakular

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
INTISARI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan	15
1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN	16
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	16
1.3.1 Tujuan.....	16
1.3.2 Sasaran.....	17
1.4 LINGKUP STUDI	17
1.4.1 Lingkup Substansial	17
1.4.2 Lingkup Temporal.....	17
1.4.3 Lingkup Spatial	17
1.5 METODE STUDI	18
1.5.1 Metode Studi Literatur	18
1.5.2 Metode Studi Lapangan.....	18
1.5.3 Metode Analisis.....	19
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	20
1.7 TATA LANGKAH	21
BAB II	22
TINJAUAN PROYEK	22
2.1 Tinjauan Umum Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan	22
2.1.1 Pengertian Oleh-Oleh	22
2.1.2 Klasifikasi Oleh-Oleh.....	22
2.1.3 Pengertian Kuliner.....	23

2.1.4 Klasifikasi Makanan.....	23
2.1.5 Wisata Makanan.....	25
2.1.6 Pengertian Pertunjukan.....	26
2.1.7 Pengertian Seni.....	26
2.1.8 Pengertian Seni Pertunjukan	27
2.1.9 Jenis-jenis Seni Petunjukan	28
2.2 Tinjauan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo	28
2.2.1 Pengertian Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan	28
2.2.2 Fungsi Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan	29
2.2.3 Jenis Kegiatan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan.....	30
2.2.4 Fasilitas Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan	31
2.2.5 Karakteristik wisatawan pada Pusat Oleh-oleh, kuliner, dan pertunjukan di Kota Solo.....	32
2.2.6 Contoh Pusat Oleh-Oleh, Kuliner dan Pertunjukan.....	33
BAB III	37
TINJAUAN PROYEK	37
3.1 Tinjauan Umum Kota Solo.....	37
3.1.1 Letak dan Kondisi Geografis.....	37
3.1.2 Kondisi Administratif Kota Solo.....	38
3.1.3 Kondisi Klimatologis Kota Solo	38
3.1.4 Penggunaan Lahan	39
3.1.5 Kondisi Kependudukan di Kota Solo.....	44
3.1.6 Kondisi Ekonomi, Sosial, Budaya.....	45
3.1.7 Rencana Tata Ruang Daerah Kota Solo	48
3.2 Kriteria Pemilihan Lokasi Objek.....	51
3.3 Tinjauan Umum Kecamatan Banjarsari.....	58
3.3.1 Kondisi Administratif Kecamatan Banjarsari.....	58
3.3.2 Tinjauan Iklim di Banjarsari.....	59
3.3.3 Penggunaan Lahan di Banjarsari	60
3.3.4 Jumlah Penduduk di Banjarsari	60
BAB IV	62
LANDASAN TEORITIKAL	62
4.1 Tinjauan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo	62
4.2 Tinjauan Rekretif	62
4.3 Tinjauan Edukatif	79

4.4 Tinjauan Arsitektur Tradisional Jawa	82
4.4 Tinjauan Arsitektur Vernakular	90
4.4.1 Pengertian	90
4.4.2 Ciri-ciri Arsitektur Vernakular	91
4.4.3 Unsur-unsur Arsitektur Vernakular	91
4.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Bentuk Vernakular	91
4.5 Tinjauan Tata Ruang Luar dan Ruang Dalam	92
4.5.1 Pengertian Tata Ruang	92
4.5.2. Teori Ruang Dalam	93
4.5.3. Teori Ruang Luar.....	94
BAB V	96
ANALISIS DAN SINTESIS	96
5.1 Analisis Perencanaan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo	96
5.1.1 Analisis Pelaku dan Alur Kegiatan	96
5.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang.....	100
5.1.3 Analisis Organisasi Ruang	104
5.1.4 Analisis Hubungan Antar Ruang	105
5.1.5 Analisis Besaran Ruang	107
5.1.6 Analisis Tapak	114
5.2 Analisis Perancangan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo ...	118
5.2.1 Analisis Perancangan Zoning	118
5.2.2 Analisis Perancangan Ruang Luar.....	119
5.2.3 Analisis Perancangan Ruang Dalam	120
5.2.4 Analisis Perancangan Pendekatan Studi.....	124
5.2.5 Analisis Perancangan Utilitas.....	126
BAB VI	133
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	133
6.1 Konsep Penataan Site	134
6.2 Konsep Massa Bangunan	137
6.3 Konsep Bentuk Bangunan	138
6.4 Konsep Tata Ruang Luar	140
6.5 Konsep Tata Ruang Dalam (Interior)	143
6.6 KONSEP UTILITAS	152
6.6.1 Konsep Penghawaan.....	152
6.6.2 Konsep Pencahayaan	152

6.6.3 Konsep Struktur.....	152
6.6.4 Konsep Pendekatan Sistem Mekanikal Elektrikal.....	155
6.6.5 Pendekatan Sistem Plumbing	155
6.6.6 Pendekatan Sistem Keamanan	156
DAFTAR PUSTAKA	159

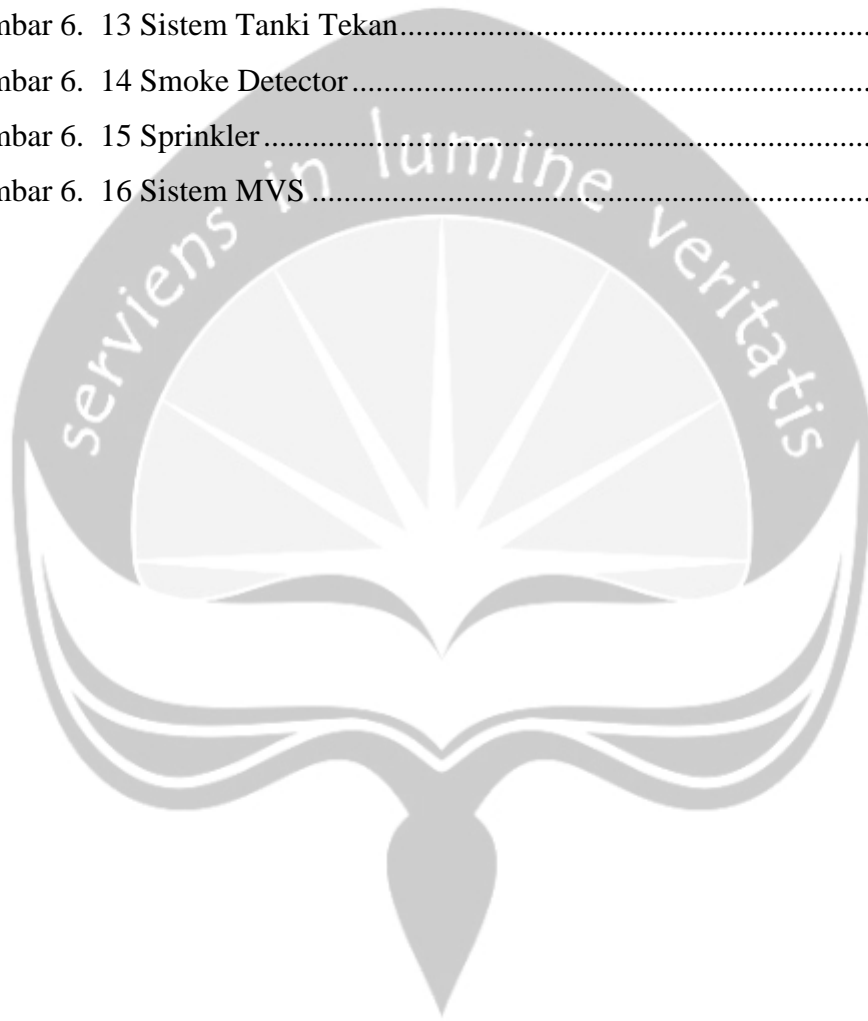


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Galabo Kuliner	5
Gambar 1. 2 Food Court Pak Ndut	5
Gambar 1. 3 Juragan Food Court	5
Gambar 1. 4 Food Court Pucangsawit	6
Gambar 1. 5 Pasar Klewer	7
Gambar 1. 6 Orion.....	8
Gambar 2. 1 The Keranjang	34
Gambar 2. 2 Pertunjukan ASURA di Kampung Langit.....	36
Gambar 2. 3 Ruang interior pada bangunan ini diusung dengan konsep instagenic	36
Gambar 3. 1 Peta Kota Surakarta.....	37
Gambar 3. 2 Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta.....	43
Gambar 3. 3 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Surakarta.....	50
Gambar 3. 4 Alternatif Site di Banjarsari.....	55
Gambar 3. 5 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Surakarta.....	57
Gambar 3. 6 Peta Pembagian Kecamatan Surakarta	58
Gambar 4. 1 Hubungan Antara ke-3 Objek	62
Gambar 4. 2 Rumah Joglo.....	82
Gambar 4. 3 Rumah Limasan dengan gaya Kontemporer	83
Gambar 4. 4 Contoh model rumah kampung	84
Gambar 4. 5 Rumah Limasan.....	84
Gambar 4. 6 Rumah Joglo.....	85
Gambar 4. 7 Layout dari kompleks rumah tradisional Jawa. Ket: 1. lawang pintu 2. pendopo 3. peringgitan 4. emperan 5. dalem 6. senthong 7. gandok 8. dapur..	86
Gambar 4. 8 Pendopo rumah Joglo	87
Gambar 4. 9 Pendopo rumah Joglo	87

Gambar 4. 10 Teras di Omah Adat Jawa	88
Gambar 4. 11 Interior rumah joglo	89
Gambar 4. 12 Senthong Tengah.....	90
Gambar 5. 1 Alur Kegiatan Karyawan.....	96
Gambar 5. 2 Alur Kegiatan Pengelola	97
Gambar 5. 3 Alur Kegiatan Pengunjung Makan.....	98
Gambar 5. 4 Alur Kegiatan Tempat Oleh-oleh.....	98
Gambar 5. 5 Alur Kegiatan Tempat Pertunjukan.....	99
Gambar 5. 6 Alur Kegiatan Tempat Kuliner, Oleh-oleh, Pertunjukan	100
Gambar 5. 7 Organisasi Ruang Kluster	104
Gambar 5. 8 Analisis Hubungan Antar Ruang.....	105
Gambar 5. 9 Analisis Pembagian Ruang.....	106
Gambar 5. 10 Site.....	114
Gambar 5. 11 Site.....	114
Gambar 5. 12 Ukuran Site.....	115
Gambar 5. 13 Analisis Sirkulasi	115
Gambar 5. 14 Analisis Akses ke Site	116
Gambar 5. 15 Analisis Kebisingan.....	116
Gambar 5. 16 Respon Analisis Kebisingan.....	117
Gambar 5. 17 Analisis Arah Matahari dan Angin.....	117
Gambar 5. 18 Respon analisis matahari dan angin	118
Gambar 5. 19 Pembagian Zona pada site.....	118
Gambar 5. 20 Pembagian Zona dan Area Parkir pada Site.....	120
Gambar 5. 21 Tarian Kuda Lumping	125
Gambar 5. 22 Kerajinan Batik	125
Gambar 5. 23 Rumah Joglo.....	126
Gambar 6. 2 Konsep Penataan Site	134
Gambar 6. 3 Pembagian Zona pada Blokplan.....	135
Gambar 6. 4 Pembagian Zona pada Ruang-ruang	136
Gambar 6. 5 Zoning	137

Gambar 6. 6 Pembagian Tata Massa Bangunan.....	138
Gambar 6. 7 Rumah Limasan.....	138
Gambar 6. 8 Pendopo.....	139
Gambar 6. 9 Contoh Footplate.....	153
Gambar 6. 10 Contoh Pasangan Batu Kali.....	153
Gambar 6. 11 Detail Soko Guru.....	154
Gambar 6. 12 Rangka Atap menggunakan baja ringan.....	154
Gambar 6. 13 Sistem Tanki Tekan.....	155
Gambar 6. 14 Smoke Detector.....	156
Gambar 6. 15 Sprinkler.....	157
Gambar 6. 16 Sistem MVS.....	158



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Peningkatan Jumlah Wisatawan.....	2
Tabel 1. 2 Sebaran Potensi Objek Wisata Kuliner Kota Surakarta.....	4
Tabel 1. 3 Keunggulan dan Kelemahan Pusat Oleh-Oleh Khas Solo	9
Tabel 1. 4 Kendala Lokasi Acara Seni	12
Tabel 1. 5 Tabel Kegiatan dan Alat	18
Tabel 1. 6 Bagán Tata Langkah	21
Tabel 3. 2 Kecamatan di Surakarta	38
Tabel 3. 3 Jumlah Penduduk per Kecamatan Kota Surakarta tahun 2015	45
Tabel 3. 4 Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk per Kecamatan Tahun 2015	45
Tabel 3. 5 Arahán Pembagian Sub Pusat Kota Surakarta Tahun 2011-2031.....	49
Tabel 3. 6 Scoring Kriteria Kecamatan Kota Surakarta.....	54
Tabel 3. 7 Pembagian Penggunaan Lahan di Banjarsari.....	60
Tabel 3. 8 Jumlah Penduduk per Kelurahan di Kecamatan Banjarsari	61
Tabel 4. 1 Sifat dan Tuntutan Berdasarkan Umur.....	66
Tabel 5. 1 Kebutuhan Ruang.....	100
Tabel 5. 2 Analisis Besaran Ruang	107
Tabel 5. 3 Analisis Penghawaan dan Pencahayaan tiap Ruang	121
Tabel 5. 4 Analisis bentuk, pemilihan warna dan tekstur	122
Tabel 6. 1 Kriteria Arsitektur Vernakular, Rekreatif, dan Edukatif.....	133
Tabel 6. 2 Konsep Tatanan Ruang Luar.....	140
Tabel 6. 3 Konsep Tatanan Ruang Dalam	143
Tabel 6. 4 Konsep Aklimatisasi	150

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kota Solo terletak di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia dengan lokasinya strategis, yaitu pertemuan antara jalur Semarang dan Yogyakarta menuju Surabaya dan Bali. Selain itu Kota Solo menghubungkan jalan provinsi yaitu Purwodadi, Wonogiri, dan Tawangmangu/Sarangan. Solo juga dilewati infrastruktur Tol Trans Jawa sehingga menambah nilai strategis Kota Solo.

Pada pernyataan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah RKPD Kota Surakarta Tahun 2019 mengacu pada tujuan dan sasaran yang ditetapkan dalam RPJMD Kota Surakarta Tahun 2016-2021. RPJMD kota surakarta tahun 2016-2021, memiliki Tema “Pengembangan daya saing kota didukung kemandirian masyarakat berbasis kearifan budaya” dengan visi pembangunan jangka menengah daerah kota surakarta tahun 2016–2021 adalah "terwujudnya surakarta sebagai kota budaya, mandiri, maju, dan sejahtera". Dalam mewujudkan visi tersebut maka ditempuh misi Kota Solo yaitu Papan, artinya mewujudkan Surakarta nyaman melalui pemenuhan kebutuhan perumahan dan permukiman, tempat untuk berusaha dan berkreasi, yang bertujuan Meningkatkan sarana prasarana pendukung kegiatan ekonomi, sosial dan budaya yang berkualitas, merata, manusiawi, berkeadilan dan berwawasan lingkungan pembangunan infrastruktur dan fasilitas umum perkotaan yang berkeadilan, serta berwawasan kependudukan, lingkungan, dan budaya.

Kota Solo merupakan salah satu tempat tujuan wisata yang menarik karena memiliki potensi wisata yang cukup beragam antara lain (Wisata:Solo, 2019):

1. Wisata Budaya dan Pendidikan, antara lain Kraton Kasunanan Surakarta, Museum Radya Pustaka, Puro Mangkunegaran, Museum Galeri Batik Kuno Danarhadi, Kampung Wisata Batik Kauman Solo, Kampung Batik Laweyan, Balai Sujatmoko Toko Buku Gramedia (tempat even pameran kesenian), Galeri ASDI di Jl. Slamet Riyadi, Taman Sriwedari, Wayang Orang Sriwedari, Monumen Pers, Taman Budaya Jateng di Surakarta (TBS / Teater Arena).
2. Wisata Alam, antara lain Tawangmangu, Selo (Gunung Merapi-Merbabu), Taman Satwataru Jurug, Taman Balekambang, Museum purbakala Sangiran, Waduk Gajahmungkur Wonogiri, Hutan Jati Krendhowahono Wonogiri, Luweng Ombo Wonogiri, Waduk Cengklik Boyolali.
3. Wisata Belanja, antara lain Pasar Iwak Hias, Pasar Keris dan Cenderamata Alun-Alun Utara Kraton Solo, Pasar Klewer. Pasar Barang Klithikan Nitiharjo Silir Semanggi, Pasar Buku Kuno di Alun-alun Utara Kraton Solo.
4. Rekreasi Air, yaitu Pandawa Lima Water World.
5. Wisata Kuliner, yaitu Gladak Langen Bogan (Galabo) dan Sunday Market di Manahan.

Potensi wisata yang cukup beragam pada Kota Solo mengakibatkan peningkatan wisatawan dari tahun ke tahun. Wisatawan yang berkunjung tidak hanya wisatawan domestik saja tetapi juga wisatawan mancanegara. Peningkatan jumlah wisatawan ke Kota Solo dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Peningkatan Jumlah Wisatawan

2013	3.374.980
2014	4.232.143
2015	4.142.785
2016	4.395.550

2017	4.459.884
2021	5.435.000

Sumber : (Pemerintah Kota Surakarta, 2018)

Pada Tabel 1.1 menunjukkan adanya peningkatan terus menerus pada tahun 2013-2017. Kota Solo juga menargetkan Jumlah Wisatawan pada tahun 2021 meningkat hingga jumlah wisatawan sebesar 5.435.000 orang.

Secara umum kawasan peruntukan pariwisata di Kota Surakarta tersebar diantara lima kecamatan, yaitu (SAEROJI & WIJAYA , 2017):

1. Kawasan wisata cagar budaya, sejarah, dan nilai-nilai tradisional terletak di Kecamatan Laweyan, Kecamatan Banjarsari, dan Kecamatan Pasar Kliwon;
2. Kawasan wisata belanja meliputi wisata belanja batik dan wisata belanja barang antik. Kawasan wisata belanja batik berada di Kecamatan Pasar Kliwon dan Kecamatan Laweyan;
3. wisata barang antik berada di Kecamatan Banjarsari dan Kecamatan Pasar Kliwon;
4. Wisata kuliner lokasinya tersebar di seluruh wilayah kota.

Solo merupakan kota yang menjadi tujuan wisata karena predikat Solo sebagai kota wisata kuliner dan kota batik. Selain itu semboyan kota Solo sebagai kota *"The Spirit of Java"* menjadi ciri khas kota Solo dan merupakan magnet bagi wisatawan untuk selalu berkunjung (Rahajeng, 2007). Salah satu tujuan utama wisatawan datang ke kota Solo adalah untuk berbelanja aneka jenis oleh-oleh baik kuliner maupun kerajinan batik. Setiap wilayah di Kota Solo memiliki kekhasan kuliner tersendiri yang bisa ditawarkan untuk menarik wisatawan maupun pencinta kuliner. Selain kuliner, pendukung daya tarik wisatawan berkunjung ke Kota Solo adalah oleh-oleh khas yang dapat dibawa sebagai buah tangan berupa makanan dan kerajinan yang mencerminkan karakter budaya.

Suwoto memaparkan pengeluaran wisatawan nusantara terbanyak di Kota Solo yang pertama adalah untuk sektor Hotel atau penginapan

yang mencapai 31,65% dari total pengeluaran. Kedua pengeluaran terbesar untuk souvenir atau oleh-oleh sebesar 13,45%. Pengeluaran terkecil pada sektor pertunjukan seni, budaya, atau rekreasi yang hanya 1,8%. (WISATA SOLO : Pengeluaran Wisman Rp5 Juta/Orang, Paling Besar untuk Biro Perjalanan, 2016)

Kota Solo memiliki berbagai jenis makanan tradisional yang telah dikenal oleh masyarakat luas, baik masyarakat Kota Solo atau masyarakat luar Kota Solo.

Tabel 1. 2 Sebaran Potensi Objek Wisata Kuliner Kota Surakarta

No	Nama Kuliner	Kecamatan				
		Banjarsari	Laweyan	Serengan	Ps. Kliwon	Jebres
1	Gudeg Ceker	√	√			
2	Tengkleng Kambing	√		√		√
3	Nasi Liwet	√				
4	Timlo	√				√
5	Sate Kere	√				
6	Sate Buntel	√			√	
7	Pecel Ndeso	√				√
8	Bestik Solo		√	√		
9	Selat Solo	√		√		
10	Soto Gading				√	
11	Kue Mandarijn					√
12	Intip	√	√	√		√
13	Serabi Notosuman			√		
14	Tahok					√
15	Dawet Ayu Telasih					√
16	Wedang Dongo	√				

Sumber : (SAEROJI & WIJAYA , 2017)

Tabel 1.2 menunjukkan berbagai jenis makanan tradisional yang tersebar di 5 kecamatan yang ada di Kota Solo. Kecamatan Banjarsari yang paling banyak terdapat kuliner khas Solo. Pasar Kliwon merupakan kecamatan yang paling sedikit terdapat makanan khas Solo.

Kota Solo memiliki 5 pusat kuliner. Pusat kuliner di Kota Solo berada di kecamatan Serengan (1), Kecamatan Pasar Kliwon (1), dan Kecamatan Jebres (3). Pada Kecamatan Banjarsari dan Kecamatan Laweyan belum terdapat pusat kuliner. Sebagian besar pusat kuliner di Kota Solo memiliki gaya bangunan Industrial (Gambar 1.1).



Gambar 1. 1 Galabo Kuliner

Sumber : (Eci, n.d.)



Gambar 1. 2 Food Court Pak Ndut

Sumber : (Septian, 2019)



Gambar 1. 3 Juragan Food Court

Sumber : (Juragan Food Centre, n.d.)



Gambar 1. 4 Food Court Pucangsawit

Sumber : (Food Court Pucangsawit, n.d.)

Dapat dilihat pada Gambar 1.1 hingga Gambar 1.4 pusat kuliner di Kota Solo belum ada yang menonjolkan gaya bangunan khas Solo yaitu Joglo. Pemilihan lokasi yang kurang strategis menyebabkan salah satu pusat kuliner yaitu Food Court Pucangsawit tidak ramai dikunjungi. Sedangkan Pusat Kuliner seperti Pak Ndut dan Juragan Food Court kurang begitu ramai dikarenakan makanan dan tempat yang kurang menarik juga tidak mempertimbangkan suatu pusat kuliner yang dapat memikat para pengunjung. (Septian, 2019)

Menurut Suriani Beberapa hal yang menjadi pertimbangan atau penilaian wisatawan untuk mengkonsumsi masakan lokal yaitu (Suriani, 2009):

- a. Harga yang terjangkau
- b. Citarasa yang khas
- c. Merek (trademark)
- d. Kemasan lokal
- e. Kualitas makanan
- f. Porsi yang sesuai harga
- g. Lokasi yang autentik
- h. Fasilitas fisik bangunan yang khas.

Beberapa langkah yang harus dilakukan untuk mengembangkan wisata kuliner lokal,yaitu (Suriani, 2009):

- a. Inovasi dalam mengembangkan produk berdasarkan sumber daya alam dan sumber daya manusia lokal

- b. Ramah lingkungan (sosial dan alam)
- c. Style atau gaya lokal
- d. Keramahtamahan
- e. Tetap bertahan pada nilai kelokalan
- f. Memiliki keautentikan atau keaslian dari produk wisata kuliner yang tidak terdapat di tempat lain
- g. Tetap menjaga kesederhanaan produk kulinernya. Hadirnya kekayaan kuliner.

Di Kota Solo belum ada pusat kuliner yang sesuai dengan pertimbangan atau penilaian wisatawan untuk mengkonsumsi masakan lokal seperti yang dipaparkan Suriani yaitu fasilitas fisik bangunan yang khas dengan gaya lokal. (Suriani, 2009)

Selain makanan khas, masyarakat di Kota Solo juga memiliki oleh-oleh souvenir khas Kota Solo, diantaranya Kaos, Batik Solo, Barang Antik, Dompot Batik, Wayang Kulit, Keris, Klangkon Serengan, Miniatur Patung dan Candi, Kain Lurik, dan Tas Lurik.



Gambar 1. 5 Pasar Klewer

Sumber : (Sejarah Singkat Pasar Klewer Surakarta, n.d.)



Gambar 1. 6 Orion

Sumber : (Toko Roti Orion, Solo :Tempat Lahir Roti Mandarijn, n.d.)

Dapat dilihat pada Gambar 1. 5 dan Gambar 1.6 merupakan beberapa contoh pusat oleh-oleh Kota Solo. Toko oleh-oleh yang sudah ada di Solo masih tergolong konvensional yaitu hanya menjual satu jenis oleh-oleh saja. Belum ada toko oleh-oleh makanan khas, toko oleh-oleh kerajinan, maupun pusat makanan kuliner khas Solo dalam satu lokasi.

Keberadaan pusat oleh-oleh di kota Solo masih belum tersentralisasi, sehingga para wisatawan membutuhkan banyak waktu untuk berburu oleh-oleh baik oleh-oleh kuliner maupun batik. Belum ada terobosan baru dalam bisnis pusat oleh-oleh untuk mendirikan suatu pusat oleh-oleh yang menjual berbagai jenis oleh-oleh kuliner dan juga kerajinan batik dalam satu lokasi.

Tabel 1. 3 Keunggulan dan Kelemahan Pusat Oleh-Oleh Khas Solo

Toko oleh-oleh di Solo	Keunggulan	Kelemahan
Roti Mandarin ORION	<ul style="list-style-type: none"> a. Roti mandarin dengan merek ORION merupakan pionir roti mandarin di kota Solo, b. Terdapat bermacam-macam keripik dan makanan tradisional khas Solo, c. Lokasi rumah produksi dan toko berada di area yang sering dikunjungi wisatawan (Pasar Gede). 	<ul style="list-style-type: none"> a. Hanya menjual makanan, b. Akses jalan sering macet sehingga menyusahakan untuk parker.
Ria Batik	<ul style="list-style-type: none"> a. Tersedia fasilitas umum seperti toilet dan mushola, b. Harga jual yang ditawarkan ke wisatawan relatif murah dan terjangkau, c. Terdapat di 3 lokasi; Pasar Klewer, Pasar Grosir Solo, dan <i>show room</i> yang menyediakan area parker yang cukup luas, d. Menyediakan berbagai jenis produk kerajinan batik. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengandalkan penduduk lokal dan reseller, b. Pemasaran lebih mementingkan B2B (<i>Business to Business</i>), c. Hanya menjual aneka kerajinan batik.
Batik Omah Laweyan	<ul style="list-style-type: none"> a. Konsep toko tradisional dan banyak menyediakan barang antik, b. Memiliki armada rental pada setiap hotel bintang 3 di Solo, c. Memberikan pelayanan antar gratis ke toko batik, d. Lokasi di jalan protokol serta dekat Kampung Batik Laweyan. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Segmen konsumen menengah ke atas, 2. Harga cukup mahal, 3. Hanya menjual batik, 4. Pemasaran hanya melalui jasa antar gratis belanja batik.

Sumber : (SETIAWAN, 2017)

Dapat dilihat pada Tabel 1.3, Salah satu kelemahan pusat oleh-oleh tersebut adalah belum mampu memenuhi kebutuhan wisatawan karena hanya menyediakan satu kategori oleh-oleh baik oleh-oleh makanan khas Solo atau kerajinan saja, sehingga wisatawan membutuhkan waktu tambahan untuk menempuh perjalanan dari suatu pusat oleh-oleh kuliner menuju pusat oleh-oleh kerajinan dan begitu sebaliknya. Muncul permintaan wisatawan yang mengharapkan adanya pusat oleh-oleh yang mampu menyediakan oleh-oleh kuliner khas Solo maupun kerajinan khas Solo.

Pengadaan Pusat Oleh-Oleh dan Kuliner di Kota Solo merupakan suatu tempat kuliner ditengah area belanja oleh-oleh. Proyek Pusat Oleh-Oleh dan Kuliner yang ditawarkan dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan pelayanan wisata Kota Solo. Dengan adanya Pusat oleh-oleh dan kuliner diharapkan dapat lebih menarik minat para wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk berkunjung ke objek wisata yang

ada di Kota Solo. Keberadaan pusat oleh-oleh dan kuliner tersebut diharapkan bisa membantu mempercepat perekonomian sekaligus mengoptimalkan potensi kuliner khas Kota Solo dan kerajinan tangan untuk menjadi oleh-oleh. Pengadaan proyek ini memperhatikan pada visi Kota Solo yaitu terwujudnya Surakarta sebagai kota budaya, mandiri, maju, dan sejahtera. 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.

Kota Solo atau disebut juga *Surakarta* adalah kota kuno yang dibangun Paku Buwana II. Riwayat kota ini tidak bisa lepas dari sejarah Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat yang merupakan penerus Kerajaan Mataram Islam. Surakarta dikenal sebagai salah satu pusat dan inti dari kebudayaan Jawa kuno karena secara tradisional merupakan salah satu pusat politik dan pengembangan tradisi Jawa. Kemakmuran wilayah ini sejak abad ke-19 telah mendorong berkembangnya berbagai literatur berbahasa Jawa, tarian, makanan, pakaian, arsitektur, dan beragam hasil budaya indah lainnya. Maka dari itu kota Solo dikenal sebagai kota budaya.

Surakarta merupakan salah satu ikon kota di Jawa Tengah yang masih kental akan budaya. Jawa Tengah memiliki macam-macam kesenian, diantaranya adalah Kethoprak, Tayuban, Srandul, Tembang Dolanan, Ebeg, Laisan, Lengger Calung, Angguk, Begalan, Rengkong, Dengklung, Jathilan (Kuda Lumping), Wayang Kulit, Wayang Jemblung, Wayang Orang, Wayang Bocah, Grup Tari Soeryo Sumirat.

Sebagai Kota Budaya, Solo selalu ramai dengan *event* kebudayaan maupun *event* lainnya. Banyak sekali agenda budaya Solo yang telah menjadi acara rutin di kota ini seperti; Solo Batik Carnival, Solo International Performing Art, Solo Festival Keroncong, Kirab Suro dan Muludan, Festival Kethoprak, Dalang Bocah, dan Solo City Jazz.

Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata mengakui bahwa tempat Pertunjukkan di Kota Solo masih sangat minim. Gedung pertunjukkan yang tersedia belum memenuhi syarat sebagai Gedung pertunjukkan berskala besar. Syarat tempat pertunjukan yang baik menurut Ian Appleton dalam bukunya yang berjudul *Buildings for the Performing Arts* (Appleton, 2008) adalah:

- Dapat dijangkau dari segala arah dan dengan berbagai cara (berjalan kaki, naik bus, motor, mobil, dan alat transportasi yang lain),
- Memiliki area parkir yang dapat menampung motor, mobil dan bus,
- Memiliki entrance, foyer, toilet, area tiket dan area tunggu,
- Penonton dapat melihat dan mendengar pertunjukan dengan jelas,
- Memiliki area untuk makan dan minum pengunjung,
- Memiliki ruang persiapan pemain (ruang rias, ruang kostum, ruang ganti, ruang tunggu),
- Aman saat hujan turun,
- Memiliki area sirkulasi yang jelas antara penonton yang masuk dan penonton yang keluar ,
- Memiliki tempat masuk tersendiri bagi para pemain,
- Ketersesuaian kapasitas tempat dengan jumlah pengunjung.

Gedung Pertunjukkan yang diandalkan Kota Solo adalah Gedung Taman Budaya Surakarta/ Taman Budaya Jawa Tengah. Taman Budaya Surakarta memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi Gedung pertunjukkan berskala besar, namun lokasi yang tidak strategis dan lahan parkir yang minim membuat Gedung ini digunakan sebagai Gedung pertunjukkan Kethoprak saja. (Triningsih, 2011)

Saat ini pertunjukan di kota Solo menggunakan berbagai tempat sebagai tempat pertunjukan, tetapi tempat tersebut memiliki beberapa kendala (Tabel 1. 4).

Tabel 1. 4 Kendala Lokasi Acara Seni

Lokasi	Kendala
Jalan Slamet Riyadi Solo	<ul style="list-style-type: none"> • Penutupan jalan utama di Kota Solo akan menimbulkan kemacetan di daerah jalan yang lain dan terganggunya aktivitas sepanjang jalan. • Tidak ada area parkir khusus • Tidak ada ruang rias dan ruang ganti khusus untuk para penampil • Kamar mandi <i>portable</i> yang kurang nyaman
Kawasan Mangkunegaran	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat terbuka • Lantai tempat pertunjukan berupa konblok • Penonton yang duduk pada bagian belakang sulit untuk melihat ke panggung karena kursi diletakkan sejajar • Tidak ada sirkulasi bagi penonton yang masuk dan yang keluar • Tidak ada ruang rias dan ruang ganti khusus untuk para penampil • Kamar mandi <i>portable</i> yang kurang nyaman
NgarsopurovSolo	<ul style="list-style-type: none"> • Tempatnya terbuka • Tidak ada area untuk tempat duduk sehingga harus berdesak-desakkaan • Tidak memiliki area parkir khusus sehingga parkir di pinggir jalan

	<p>menyebabkan kemacetan lalu-lintas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada ruang rias dan ruang ganti khusus untuk para penampil • Kamar mandi <i>portable</i> yang kurang nyaman
Hotel Sunan	<ul style="list-style-type: none"> • Akses masuk yang susah karena terletak di dalam hotel • Tidak semua orang dapat keluar masuk dengan leluasa
Alun- alun selatan Keraton Kasunanan Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> • Tempatnya terbuka • Lantai tempat pertunjukan dari tanah sehingga kalau ada hujan langsung becek • Penonton yang duduk pada bagian belakang sulit untuk melihat ke panggung karena kursi diletakkan sejajar • Area parkir kurang luas hanya mampumenampung ± 100 kendaraan menyebabkan parkir di pinggirjalan dan timbul kemacetan lalu-lintas • Tidak ada sirkulasi bagi penonton yang masuk dan yang keluar sehingga terjadi penumpukan di area pintu masuk • Tidak ada ruang rias dan ruang ganti khusus untuk para penampil • Kamar mandi <i>portable</i> yang kurang nyaman

<p>Stadion R. Maladi (Sriwedari)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempatnya terbuka • Lantai tempat pertunjukan dari tanah sehingga kalau ada hujan langsung becek • Penonton yang duduk pada bagian belakang sulit untuk melihat ke panggung karena kursi diletakkan sejajar • Area parkir kurang luas hanya mampu menampung 100-200 kendaraan • Tidak ada sirkulasi bagi penonton yang masuk dan yang keluar sehingga terjadi penumpukan di area pintu masuk • Tidak ada ruang rias dan ruang ganti khusus untuk para penampil • Kamar mandi <i>portable</i> yang kurang nyaman
<p>Keraton Kasunan Surakarta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kawasan bersejarah yang dikhawatirkan akan merusak bagian-bagian bangunan keraton • Tidak ada ruang rias dan ruang ganti khusus untuk para penampil • Kamar mandi <i>portable</i> yang kurang nyaman
<p>Gedung wayang orang Sriwedari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang penonton hanya mampu menampung 500 orang • Ruang penonton kotor • Akses masuk gedung sulit • Area rias dan kostum kotor

Sumber : (Sekarlangit, 2012)

Oleh karena itu, Pusat Oleh-Oleh, Kuliner, Pertunjukan Kesenian di Kota Solo memang layak diadakan untuk mewadahi keberagaman kuliner dalam lingkup kecamatan sekaligus penjualan oleh-oleh berupa kerajinan dan makanan khas Kota Solo, juga sebagai wadah para wisatawan untuk menikmati berbagai pertunjukan kesenian yang menunjukkan ciri khas kebudayaan sehingga wisatawan merasa nyaman dan mendapat kesan dari budaya setempat.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Surakarta merupakan salah satu ikon kota di Jawa Tengah yang masih kental akan kebudayaannya. Kuliner dan kerajinan khas Kota Solo sangat beragam menjadikan Kota Solo menjadi tempat tujuan wisata yang menarik. Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan Kesenian di Kota Solo menjadi wadah bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berbelanja produk kuliner dan kerajinan khas yang ada di setiap daerah juga menikmati pertunjukkan kesenian tradisional. Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan Kesenian 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.

Arsitektur Vernakular merupakan pengembangan dari Arsitektur Rakyat sehingga tumbuh dari arsitektur rakyat, yang lahir dan berjangkar pada masyarakat dengan tradisi etnik. Arsitektur ini lebih mengacu pada kearifan lokal (budaya, masyarakat lingkungannya) sehingga memiliki pandangan hidup, gaya hidup dan memiliki tampilan khas sebagai cerminan jati diri. Arsitektur Vernakular bersifat elastis tidak terpaku pada suatu aturan tertentu, berasal dari keadaan suatu daerah, jadi pada arsitektur ini sangat berpengaruh dengan keadaan yang ada di daerah tersebut, mulai dari kondisi iklim, sampai perilaku masyarakat di daerah tersebut.

Melalui pendekatan Arsitektur Vernakular, diharapkan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Kota Solo dapat menjadi sarana yang memberikan manfaat bagi masyarakat dalam pengembangan

perekonomian dan pariwisata dengan menciptakan karakter lokal yang bernuansa rekreatif dan edukatif.

Suasana edukatif bersifat mendidik, memberikan pelajaran, dan memberikan pengetahuan. Adanya tempat pertunjukkan berguna untuk memberikan pengetahuan tentang macam-macam kesenian tradisional yang ada, sejarah, juga mengenalkan adat istiadat, nilai sejarah, dan kebaikan dengan cara yang menyenangkan (rekreatif). Selain itu memberi amanat bagi para wisatawan agar lebih memahami Kota Solo dengan mempertahankan dan melestarikan kebudayaan Kota Solo.

Suasana yang rekreatif diciptakan agar wisatawan lebih betah berlama-lama, nyaman, dan merasa senang di tempat ini. Rekreatif merupakan penyegaran badan dan pikiran dengan sesuatu yang menggembirakan hati dari rutinitas sehari-hari. Adanya pertunjukkan selain memberi edukasi tetapi juga hiburan bagi para wisatawan melepas kepenatan. Selain menonton pertunjukkan kesenian tradisional, wisatawan bisa berbelanja barang-barang yaitu makanan maupun kerajinan khas Solo. Menurut psikolog Kasandra Putranto bahwa belanja atau kegiatan apapun yang bisa memanjakan diri, mampu menstimulasi perasaan nyaman di hati dan otak (Nadine, 2016).

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan bangunan Pusat Oleh-Oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan di Kota Solo yang bernuansa rekreatif, edukatif, dan menampilkan ciri khas budaya daerah melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar berdasarkan gagasan desain Arsitektur Vernakular.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Terwujudnya landasan konseptual perencanaan dan perancangan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan di Kota Solo yang mengkolaborasikan berbagai macam Oleh-oleh baik kerajinan ataupun makanan dan kuliner khas Kota Solo serta wadah pertunjukan kesenian tradisional dalam suatu kawasan dengan nuansa rekreatif, edukatif, dan menampilkan ciri khas budaya daerah melalui pengolahan tata ruang

dalam dan luar berdasarkan gagasan desain Arsitektur Vernakular yang dapat menjadi daya tarik wisatawan nusantara maupun mancanegara.

1.3.2 Sasaran

1. Terwujudnya pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang menampilkan ciri khas budaya daerah berdasarkan gagasan desain Arsitektur Vernakular.
2. Terwujudnya ruang-ruang yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna yang bersifat rekreatif dan edukatif.
3. Terwujudnya bentuk bangunan yang memiliki gagasan desain Arsitektur Vernakular sehingga dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk datang ke tempat ini.

1.4 LINGKUP STUDI

1.4.1 Lingkup Substansial

Pada penelitian ini memfokuskan pada pengolahan bagian tata ruang dalam dan tata ruang luar bangunan yang dapat menciptakan suprasegmen arsitektur yang mencakup bentuk, jenis bahan, warna, tekstur, dan ukuran/ skala/ proporsi pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya.

1.4.2 Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penekanan studi untuk mewadahi fungsinya sampai dengan kurun waktu 15 tahun yang akan datang.

1.4.3 Lingkup Spatial

Bagian-bagian objek studi memfokuskan pada pengolahan bagian tata ruang dalam dan luar bangunan. Objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah penataan yang menciptakan karakter budaya lokal untuk menarik wisatawan pada Pusat Oleh-oleh, Kuliner dan Pertunjukan di Kota Solo.

1.5 METODE STUDI

1.5.1 Metode Studi Literatur

Melihat literatur-literatur atau sumber-sumber yang berkaitan tentang teori tata ruang luar dan dalam yang mengacu pada rekreatif dan edukatif.

1.5.2 Metode Studi Lapangan

Studi lapangan yang akan dilakukan meliputi dua cara, yaitu:

1. Studi lapangan terkait dengan kondisi mula-mula atau keadaan eksisting Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan di Kota Solo. Studi pada tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui data-data awal.
2. Studi preseden dengan mencari referensi-referensi mengenai Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan yang menerapkan Vernakular di dalamnya melalui observasi atau pencarian literatur.

Dua tahap metode studi lapangan ini nantinya akan dikomparasi antara kondisi eksisting dengan preseden yang diobservasi sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan.

Tabel 1. 5 Tabel Kegiatan dan Alat

No.	Data	Kegiatan	Alat
1.	Data Eksisting	Survey: <ul style="list-style-type: none">• Pemetaan Wilayah• Data Eksisting	<ul style="list-style-type: none">• Alat Tulis• Kamera• Mesin pencari software Google Chrome
2.	Tata Ruang Dalam	<ul style="list-style-type: none">• Mencari Literatur• Variabel: Pembatas	<ul style="list-style-type: none">• Mesin pencari software Google Chrome

		<ul style="list-style-type: none"> • ruang, pengisi ruang, pelengkap ruang • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku literatur
3.	Tata Ruang Luar	<ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan wilayah: Pengukuran, kondisi iklim, kontur, vegetasi, sirkulasi. • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin pencari software Google Chrome • Buku literatur
4.	Arsitektur Vernakular	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Literatur • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat ukur; meteran • Alat Tulis • Kamera
5.	Rekreatif dan Edukatif	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Literatur • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin pencari software Google Chrome • Buku literatur
6.	Laporan	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Software Ms. Word
7.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa • Gubahan Massa 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat Tulis • Software Modelling; Sketch Up

1.5.3 Metode Analisis

Berdasarkan hasil dari metode studi literatur dan metode studi lapangan, selanjutnya menganalisis terkait teori-teori tata ruang dengan hasil komparasi preseden sehingga muncul sebuah sintesis yang

nantinya akan menjadi konsep dan penekanan desain Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang pemilihan objek dan latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, materi studi, pola prosedural, tata langkah, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PROYEK

Menjelaskan tentang pengertian objek studi, fungsi dan tipologi objek studi, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan, kebutuhan/tuntutan, standar-standar perancangan.

BAB III TINJAUAN WILAYAH

Menjelaskan tentang latar belakang pemilihan lokasi, kondisi administratif lokasi, kondisi geografis dan geologis lokasi, kondisi klimatologis lokasi, kondisi sosial-budaya-ekonomi lokasi, kebijakan wilayah yang ada, kondisi elemen-elemen kawasan (keunikan lokasi, zona wilayah), kondisi sarana-prasarana lokasi.

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORITIKAL

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan tata ruang luar dan tata ruang dalam, serta tinjauan pustaka mengenai Arsitektur Vernakular yang mendukung proses analisis untuk pemecahan masalah.

BAB V ANALISIS DAN SINTESIS

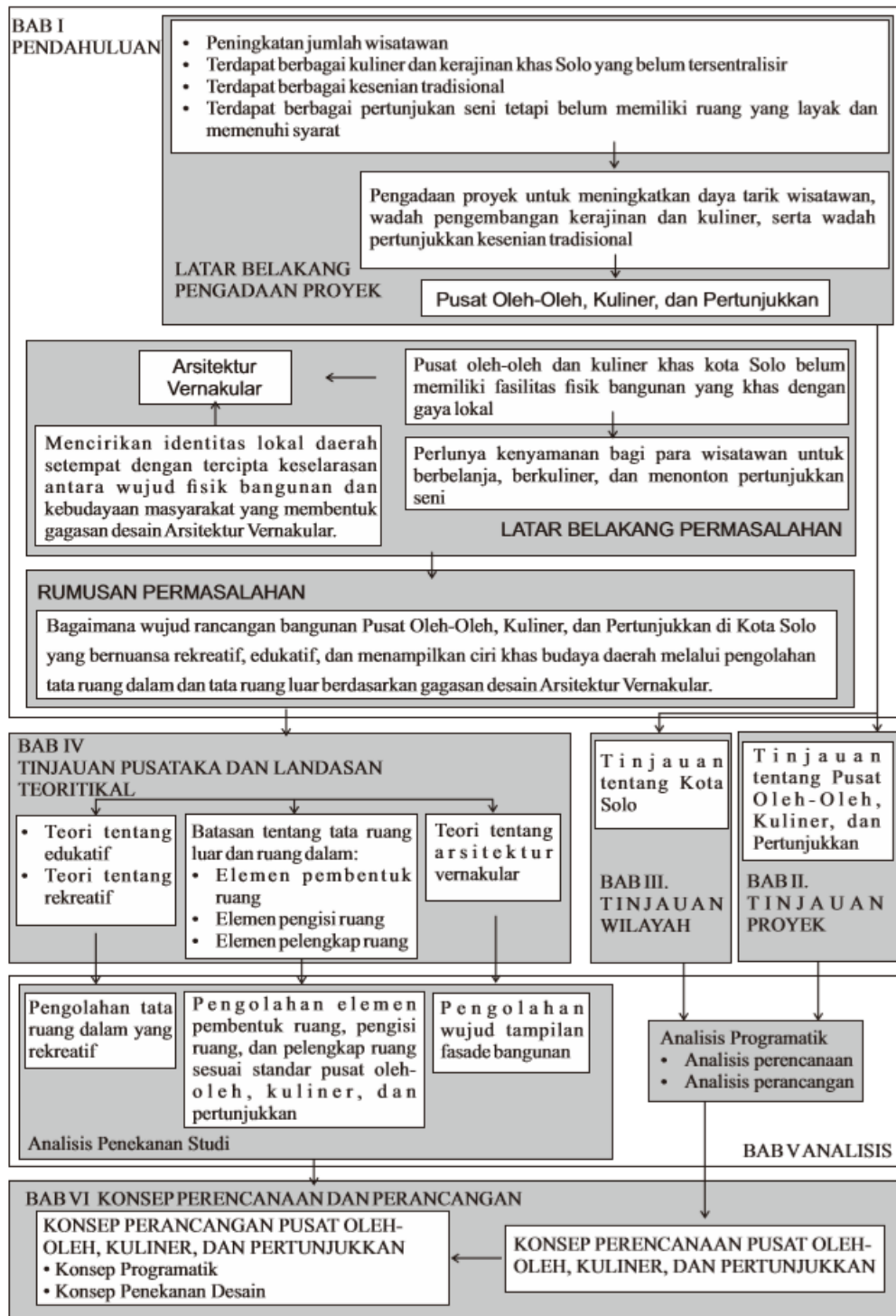
Berisi tentang analisis penekanan studi dan analisis programatik.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan desain pada Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan yang akan diterapkan dalam bentuk fisik bangunan.

1.7 TATA LANGKAH

Tabel 1. 6 Bagan Tata Langkah



BAB II

TINJAUAN PROYEK

2.1 Tinjauan Umum Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan

2.1.1 Pengertian Oleh-Oleh

Pada KBBI (1994:801) oleh-oleh memiliki arti barang yang diberikan seseorang dari bepergian bertujuan untuk dikenang. Oleh-oleh mampu diklaim sebagai buah tangan. Dapat berupa makanan maupun kerajinan khas wilayah setempat. Oleh-oleh dalam Bahasa Inggris ialah “souvenir”. Souvenir berasal berasal Bahasa Perancis yaitu souvenir, yang berarti “untuk diingat”. Souvenir artinya barang-barang kerajinan tangan (handy crafts), yang artinya kreativitas para pengrajin yang mampu merubah benda yang terbuang serta tak berharga sebagai produk kerajinan tangan yang menarik dan diminati orang, terutama para wisatawan.

Dalam kamus The Collins Cobuild Dictionary (2009), kata souvenir diartikan: “*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.*” Souvenir adalah benda yang berukuran relatif kecil dan harganya tak mahal; untuk dihadiahkan, di simpan atau di beli menjadi kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu peristiwa tertentu, serta sebagainya, Sehingga secara umum oleh-oleh adalah sesuatu yang dapat dijadikan kenang-kenangan saat wisatawan kembali ke daerahnya. (Collins, 2009)

2.1.2 Klasifikasi Oleh-Oleh

Oleh-oleh berupa produk barang. Produk barang menurut menurut Fandy Tjiptono adalah “produk yang berwujud fisik sehingga dapat bisa dilihat, disentuh, dirasa, dipegang, disimpan, dan perlakuan fisik lainnya” Ditinjau dari daya tahannya terdapat dua macam barang yaitu (Tjiptono, 2007):

a. Barang tahan lama (*durable goods*).

Barang berwujud yang dapat disimpan dalam jangka waktu yang lama dan dengan pemakaian berkali-kali, umur ekonomisnya untuk pemakaian normal satu tahun atau lebih, contohnya produk kerajinan tangan.

Kerajinan tangan adalah produk yang dibuat dengan menggunakan keterampilan tangan. Dewasa ini, kerajinan tangan banyak yang terbantu penggunaan mesin, namun sebagian besar proporsi pengolahannya masih bergantung pada tenaga manusia secara langsung. Beberapa contoh kategori perdagangan kerajinan tangan adalah sebagai berikut:

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

b. Bahan tidak tahan lama (*non durable goods*). Barang berwujud yang dapat habis dikonsumsi dalam satu kali pemakaian, umur ekonomisnya dalam pemakaian normal kurang dari satu tahun. Contoh: makanan, minuman.

2.1.3 Pengertian Kuliner

Kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris "*culinary*" Culinary diartikan sebagai yang berhubungan dengan dapur atau masakan (CIA 11 Chol, 2000). Masakan dapat berupa lauk-pauk, makanan (panganan) dan minuman. Kata kuliner menjadi luas di Indonesia akibat dari pemberitaan media massa dan televisi yaitu acara-acara wisata. Sehingga kuliner merupakan segala sesuatu yang berkaitan atau berhubungan dengan dunia memasak.

2.1.4 Klasifikasi Makanan

2.1.4.1 Klasifikasi Menurut Cara Penyajian

- a. Saji di tempat

Merupakan makanan yang dinikmati dengan maksimal pada saat itu juga. Hal ini dapat dipengaruhi oleh daya tahan jajan atau keterkaitan dengan acara tertentu

b. Saji tidak di tempat

Komoditas jajan yang bisa dinikmati dimana saja dan kapan saja sebatas jajan tersebut masih layak dinikmati, biasanya mempunyai daya tahan yang lama sehingga dapat dijadikan sebagai buah tangan khas dari suatu daerah.

2.1.4.2 Klasifikasi Menurut Daya Tahan

a. Kurang dari sehari

Kategori ini berupa makanan hasil olahan yang menggunakan ada tidaknya bahan pengawet. Kebanyakan jajan khas daerah tidak memakai bahan pengawet sehingga tidak tahan lama yaitu kurang dari sehari penggunaan.

b. Lebih dari sehari

Makanan ini telah mempunyai prospek pasar sehingga mendorong industri-industri kecil dan rumah tangga untuk memodifikasinya didalam kemasan agar lebih menarik dan lebih mempunyai daya tahan lama. Hal ini dimaksudkan agar jajanan mampu diproduksi dalam jumlah besar dan dapat dibawa ke daerah lain, sehingga cocok digunakan untuk oleh-oleh.

2.1.4.3 Klasifikasi Menurut Cara menikmatinya

a. Formal

Jenis makanan- makanan dalam jumlah besar yang dinikmati pada event tertentu.

b. Non Formal

Makanan yang di konsumsi dalam suasana santai sambil menikmati acara atau pertunjukan kesenian tradisional dan keindahan alam.

2.1.5 Wisata Makanan

Pada awalnya makanan hanya menjadi salah satu pelengkap kegiatan wisata. Tetapi dewasa ini, namun makanan berkembang menjadi salah satu bentuk wisata khusus yang disebut dengan wisata makanan atau *food tourism*. Kebutuhan akan makanan menjadi faktor utama dalam mempengaruhi perilaku perjalanan dan pengambilan keputusan itu sebagai bentuk perjalanan minat khusus. Wisata makanan dapat berupa wisatawan biasa atau wisata kuliner, *gourmet gastronomic*, sebagai bentuk rekreasi dari *food tourism* yang lebih serius. Berikut beberapa bentuk/*varians food tourism* (Hall & Sharples, 2003)

1. *Rural/urban tourism*

Kegiatan berkunjung pada tempat makan saat berwisata, festival makanan lokal karena berbeda, sebagai wujud adanya kebutuhan makan minum selama berwisata. Ketertarikan wisatawan terhadap makanan lokal tergolong rendah, dikarenakan tujuan utamanya merupakan berwisata bukan untuk menikmati makanan lokal.

2. *Culinary tourism* (Wisata Kuliner)

Wisata kuliner adalah suatu perjalanan wisatawan yang di dalamnya meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan-minuman suatu kegiatan kuliner. Ketertarikan terhadap makanan lokal tergolong sedang dikarenakan menikmati menu lokal merupakan bagian dari aktivitas gaya hidup mereka. Wisata kuliner ini pun memiliki magnet yang kuat yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung, yaitu : Keragaman aktivitas kuliner, Makanan khas, Lokasi yang nyaman dan bersih, Desain ruangan yang unik dan menarik, Pelayanan yang baik, Harga dan proporsi nilai, Peluang bersosialisasi, Interaksi budaya dengan kuliner, Suasana kekeluargaan, Lingkungan yang menarik, Produk tradisional, nasional & Internasional.

3. *Gastronomi tourism/ cuisine tourism*

Gastronomi tourism merupakan wisatawan yang bepergian ke destinasi khusus dengan tujuan utamanya untuk menikmati makanan lokal, festival makanan, atau mempelajari makanan lokal secara serius. Menikmati/mempelajari makanan lokal sebagai tujuan/daya tarik utama kegiatan perjalanan, dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap makanan lokal.

2.1.6 Pengertian Pertunjukan

Pertunjukan merupakan arti dari *performance* (dalam Bahasa Inggris). *Performance* secara umum mempunyai arti suatu bentuk karya seni yang diciptakan melalui proses, perasaan kita dan pengalaman batin seniman yang diekspresikan dalam bentuk tari, drama, dan teater.

2.1.7 Pengertian Seni

Seni adalah suatu ekspresi perasaan manusia yang memiliki unsur keindahan di dalamnya dan diungkapkan melalui suatu media yang sifatnya nyata, baik itu dalam bentuk nada, rupa, gerak, dan syair, serta dapat dirasakan oleh panca indera manusia. Pengertian seni secara etimologi berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu Sani yang artinya pemujaan, persembahan, dan pelayanan. Dengan kata lain, seni sangat erat hubungannya dengan upacara keagamaan yang disebut juga dengan “kesenian”. (Pengertian Seni: Fungsi, Tujuan, dan Macam-Macam Seni, n.d.)

Seni berkaitan dengan estetika atau keindahan, bersifat menghibur. Adapun pembagian seni menjadi :

- a. Seni tradisional
Seni yang berasal dari suatu daerah tertentu
- b. Seni Modern
Seni yang berkembang hingga tahun 1970 didasari prinsip modernism yaitu menitik beratkan pada nilai universal
- c. Seni Kontemporer

Seni yang dikaitkan dengan waktu, proses dinamis dan *pluralism*.

2.1.8 Pengertian Seni Pertunjukan

Menurut Murgiyanto, Seni pertunjukan adalah sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dimana tontonan tersebut disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton. Murgiyanto juga mengatakan bahwa kajian pertunjukan adalah sebuah disiplin baru yang mempertemukan ilmu- ilmu seni (musikologi, kajian tari, kajian teater) di satu titik dan antropologi dititik lain dalam satu kajian inter-disiplin (etnomusikologi, etnologi tari dan performance studies). Adapun menurut Soedarsono, Seni pertunjukan adalah sebuah rumpun seni yang berfungsi sebagai sarana ritual, hiburan pribadi, dan presentasi estetis yang mengajarkan bagaimana selayaknya manusia berperilaku sosial. (Pengertian Seni Pertunjukan, Fungsi dan Jenis-Jenis Seni Pertunjukan Terlengkap, 2018)

Fungsi seni pertunjukan (Pengertian Seni Pertunjukan, Fungsi dan Jenis-Jenis Seni Pertunjukan Terlengkap, 2018), yaitu:

- a. Religius**, sering digunakan untuk menyampaikan pesan religi kepada penontonnya.
- b. Sosial**, sering digunakan untuk menyampaikan kritik sosial, penyampaian gagasan, serta menyampaikan kebijakan kepada masyarakat atau bisa juga dikatakan sebagai sarana berkomunikasi.
- c. Pendidikan**, sebagai media pendidikan, nilai edukasi yang tertanam diantaranya seperti nilai sosial, kerjasama, disiplin dan pembelajaran.
- d. Estetik**, berfungsi sebagai media mengekspresikan diri bagi para seniman.
- e. Hiburan**, berfungsi sebagai hiburan untuk melepaskan kejenuhan dan menghilangkan penat dari kegiatan keseharian.

2.1.9 Jenis-jenis Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan secara umum dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori besar, yaitu tari, teater, dan musik dengan pemahaman bahwa ketiganya bergerak dalam ruang- ruang tradisional, komersial, dan eksperimentasi artistik.

A. Musik

Musik adalah hasil karya dari seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya, melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi.

B. Tari

Tari merupakan media yang digunakan adalah tubuh. Unsur utama yang paling pokok dalam tari adalah gerak tubuh manusia yang sama sekali lepas dari unsur ruang, dan waktu, dan tenaga. Menurut Soedarsono bahwa tari merupakan ekspresi jiwa manusia yang diubah melalui gerak ritmis yang indah.

C. Teater

Kata Teater atau drama berasal dari bahasa Yunani “theatrom” yang berarti gerak. Tontonan drama memang menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain (aktif) di panggung. Percakapan dan gerak-gerik itu memperagakan cerita yang tertulis dalam naskah.

2.2 Tinjauan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo

2.2.1 Pengertian Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan

Pengertian Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo ini merupakan pusat yang mewadahi kegiatan berupa berbelanja dan juga hiburan. Aktivitas berbelanja beragam oleh-oleh khas Kota Solo berupa kerajinan dan makanan sebagai kenang-kenangan untuk dibawa pulang. Aktivitas hiburan berupa beragam kuliner olahan masakan khas Kota

Solo dan juga pertunjukan kesenian tradisional. Terletak pada tempat yang strategis menuju tengah kota Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan ini memiliki kepentingan edukatif dan rekreatif untuk mendukung fasilitas wisata daerah di Kota Solo. Jadi, Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Kota Solo merupakan kompleks bangunan yang bersifat rekreatif meliputi beberapa fasilitas hiburan dan perbelanjaan untuk wisatawan yang tertuang dalam bentuk masa dan penataan lansekap.

2.2.2 Fungsi Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan

Fungsi Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Kota Solo yang bersifat rekreatif dan edukatif yaitu menjadi wadah untuk memenuhi kebutuhan fasilitas hiburan, rekreasi, belanja berupa kuliner dan oleh-oleh, serta wadah pertunjukan kesenian tradisional di Kota Solo.

Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukkan Kesenian 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. Melalui pendekatan Arsitektur Vernakular, diharapkan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Kota Solo dapat menjadi sarana yang memberikan manfaat bagi masyarakat dalam pengembangan perekonomian dan pariwisata dengan menciptakan karakter lokal yang bernuansa rekreatif dan edukatif.

Suasana edukatif bersifat mendidik, memberikan pelajaran, dan memberikan pengetahuan. Adanya tempat pertunjukkan berguna untuk memberikan pengetahuan tentang macam-macam kesenian tradisional yang ada, sejarah, juga mengenalkan adat istiadat, nilai sejarah, dan kebaikan dengan cara yang menyenangkan (rekreatif). Selain itu memberi amanat bagi para wisatawan agar lebih memahami Kota Solo dengan mempertahankan dan melestarikan kebudayaan Kota Solo.

Suasana yang rekreatif diciptakan agar wisatawan lebih betah berlama-lama, nyaman, dan merasa senang di tempat ini. Rekreatif merupakan penyegaran badan dan pikiran dengan sesuatu yang mengembirakan hati dari rutinitas sehari-hari. Adanya pertunjukan selain memberi edukasi tetapi juga hiburan bagi para wisatawan melepas kepenatan. Selain menonton pertunjukan kesenian tradisional, wisatawan bisa berbelanja barang-barang yaitu makanan maupun kerajinan khas Solo.

2.2.3 Jenis Kegiatan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan

Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Kota Solo mewadahi jenis kegiatan diantaranya adalah kegiatan rekreasi wisata belanja dan hiburan. Kegiatan yang terwadahi oleh kompleks ini dapat dikembangkan untuk meningkatkan aspek pariwisata yang berkelanjutan.

Kelompok kegiatan:

1. Kegiatan utama

a. Produksi dan penjualan kuliner khas Solo

Kuliner khas Solo yang akan diwadahi antara lain Gudeg ceker, Tengkleng Kambing, Nasi Liwet, Timlo, Sate Kere, Sate Buntel, Pecel Ndeso, Bestik Solo, Selat Solo, Soto Gading, Tahok, Dawet Ayu Telasih, Wedang Dongo, dan lain-lain.

b. Penjualan oleh-oleh berupa kerajinan dan makanan khas Solo

- Selain makanan khas, masyarakat di Kota Solo juga memiliki oleh-oleh souvenir khas Kota Solo, diantaranya Kaos, Batik Solo, Barang Antik, Dompok Batik, Wayang Kulit, Keris, Klangkon Serengan, Miniatur Patung dan Candi, Kain Lurik, dan Tas Lurik, dan lain-lain.

- Makanan khas terdiri dari, Serabi Solo, Rambak Petis, Ampyang, Intip, Roti Kecik, Serundeng, Brem Solo, Serbat Jahe, Klengkam, Bakpia Balong, dan lain-lain.

c. Pertunjukkan Kesenian Tradisional Solo

Kesenian tradisional yang akan ditampilkan merupakan kesenian tradisional Jawa Tengah antara lain: Kethoprak, Tayuban, Srandul, Tembang Dolanan, Ebeg, Laisan, Lengger Calung, Angguk, Begalan, Rengkong, Dengklung, Jathilan (Kuda Lumping), Wayang Kulit, Wayang Jemblung, Wayang Orang, Wayang Bocah, Grup Tari Soeryo Sumirat

2. Kegiatan pendukung

- a. Pertunjukan seni musik tradisional sebagai hiburan wisatawan saat berkunjung menikmati kuliner.
- b. Pameran hasil karya seniman Solo (diadakan rutin)

2.2.4 Fasilitas Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan

Fasilitas yang terdapat pada Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas retail

a. Area kuliner terdiri dari: Dapur, Stand –stand yang menyajikan makanan dan minuman khas, Cafe dan Restoran, Area makan (indoor dan outdoor), Pusat Jajanan

b. Area oleh-oleh kerajinan dan makanan berupa toko pusat kerajinan sebagai fasilitas penjualan produk, area khusus makanan khas dan sebagai media publikasi bagi masyarakat.

2. Fasilitas ruang publik

a. Tourism Information.

Merupakan ruang yang berfungsi untuk pusat informasi mengenai oleh-oleh, kuliner, maupun pertunjukan baik secara umum maupun khusus.

c. Ruang Pameran.

Ruang yang memamerkan hasil karya dari para seniman.

d. Ruang Pertunjukan.

Memberikan fasilitas hiburan berupa ruang apresiasi seni baik musik maupun seni pertunjukan.

e. Taman.

Merupakan ruang terbuka hijau sebagai kenyamanan thermal lingkungan.

f. Taman Bermain

Ruang semi outdoor sebagai area bermain anak-anak.

3. Fasilitas pendukung

a. Ruang Pertemuan

b. Meeting Room

Ruangan yang berfungsi untuk membicarakan dan berdiskusi oleh suatu kelompok.

c. Kantor

Ruang untuk pengelola dan staff-staff

d. Gudang

Area penyimpanan sementara dan penampungan produksi

e. Ruang Utilitas

2.2.5 Karakteristik wisatawan pada Pusat Oleh-oleh, kuliner, dan pertunjukan di Kota Solo

Karakteristik pengunjung atau konsumen sangat berpengaruh pada Pusat Oleh-oleh, kuliner, dan pertunjukan, dimana sasaran konsumen tersebut adalah kelas sosial masyarakat. Dalam hubungan

dengan perilaku konsumen, maka kelas- kelas sosial tersebut antara lain mempunyai karakteristik sebagai berikut:

Kelas Sosial Golongan Atas:

- Memiliki kecenderungan membeli barang-barang mahal.
- Membeli pada tempat-tempat yang sudah berada di dalam ruang pameran.
- Konservatif dalam konsumsinya.
- Barang-barang yang dibeli cenderung untuk dapat menjadi warisan keluarga.

Kelas Sosial Golongan Menengah:

- Cenderung membeli barang melalui pemesanan langsung kepada seniman dalam menciptakan suatu karya seni.
- Membeli barang dengan hasil dan kualitas bagus dengan harga murah.

Kelas Sosial Golongan Bawah:

- Cenderung membeli barang dengan memperhatikan kuantitas dari pada kualitasnya.
- Memanfaatkan penjualan barang yang diobral atau penjualan dengan harga promosi.

Selain ketiga kelas sosial masyarakat diatas terdapat satu kelas sosial masyarakat lagi yang tidak dapat di abaikan begitu saja. Kelas sosial masyarakat tersebut adalah kelas sosial golongan sangat rendah. Karakter yang dimiliki oleh golongan ini adalah kurang mampu membeli barang-barang kebutuhan hidup sehari- harinya.

2.2.6 Contoh Pusat Oleh-Oleh, Kuliner dan Pertunjukan

a. The Keranjang (The Keranjang, n.d.)



Gambar 2. 1 The Keranjang

Sumber : (The Keranjang, n.d.)

Bali adalah surga bagi pariwisata, dengan keindahan alam, seni dan budaya, setiap tahun, jutaan pengunjung dari seluruh dunia memasuki Bali melalui Bandara Internasional I Gusti Ngurah Rai. Sebagai tujuan terbesar di Indonesia, tidak akan lengkap jika mengunjungi Bali tanpa membawa souvenir atau hadiah. The Keranjang Bali mengusung konsep dengan “Bali Dalam Satu Keranjang”. The Keranjang menghadirkan pengalaman berbelanja yang berbeda di satu tempat.

Terletak di Jalan Raya Kuta No.70-72, Badung, Bali. Area perbelanjaan dan hiburan Keranjang menawarkan konsep pengalaman edukasi, hiburan, belanja, dan perjalanan dalam perpaduan kenyamanan tradisional dengan sentuhan modern. Berbagai gerai hadir untuk menawarkan produk khas Bali, seperti makanan, pakaian, dan kerajinan tangan. Selain berbelanja untuk oleh-oleh dan makanan, The Keranjang melengkapi liburan Anda dengan taman hiburan untuk dinikmati bersama keluarga atau pasangan. The Keranjang tidak hanya menawarkan area perbelanjaan, taman hiburan tetapi juga spa, kenyamanan terbaik untuk relaksasi.

The Keranjang Bali menyediakan berbagai souvenir oleh oleh khas Bali berkualitas dengan karya unik ala The Keranjang. Kami berupaya untuk semakin memperkenalkan keragaman budaya Indonesia terutama Bali sendiri yang telah dikenal sebagai pusat wisata baik dari wisatawan lokal maupun Mancanegara.

Keistimewaan yang menjadikan The Keranjang Bali unik diantara pusat perbelanjaan lainnya adalah disini Anda akan merasakan Bali Dalam Satu Keranjang dimana akan dapat menjelajahi pusat Oleh Oleh Premium – The Keranjang, Oleh Oleh Khas Makanan & Minuman, Pie Susu Bali, Indonesian Restaurant & Food Street, Coffee Experience, Spa & Massage dan nantinya juga akan hadir Capsule Hotel.

The Keranjang Bali, terdapat pusat hiburan yang dinamakan Kampung Langit. Kampung Langit berisi tradisi Bali akan ditampilkan secara artistik dan interaktif dengan konsep indoor skypark. Kampung Langit dibangun di lantai teratas The Keranjang, surga baru oleh – oleh Bali yang menggabungkan wisata edukasi, budaya, dan belanja serta mengedepankan teknologi untuk seluruh keluarga. Kampung Langit, menyajikan seluruh pertunjukkan dalam nuansa kontemporer serta humor sebagai refleksi dari karakter masyarakat Bali yang penuh dengan keunikan, teguh menjaga tradisi sekaligus fleksibel terhadap perkembangan jaman.



Gambar 2. 2 Pertunjukan ASURA di Kampung Langit

Sumber : (The First Cultural SkyPark in Bali, n.d.)



Gambar 2. 3 Ruang interior pada bangunan ini diusung dengan konsep instagenic

Sumber : (The Keranjang, n.d.)

BAB III

TINJAUAN PROYEK

3.1 Tinjauan Umum Kota Solo

3.1.1 Letak dan Kondisi Geografis



Gambar 3. 1 Peta Kota Surakarta

Sumber : (Surakarta, 2019)

Kota Surakarta yang juga sangat dikenal sebagai Kota Solo, merupakan sebuah dataran rendah yang terletak di cekungan lereng pegunungan Lawu dan pegunungan Merapi dengan ketinggian sekitar 92 m di atas permukaan air laut (Surakarta, 2019). Dengan Luas sekitar 44 Km², Kota Surakarta terletak diantara 110 45` 15" – 110 45` 35" Bujur Timur dan 70` 36" – 70` 56" Lintang Selatan. Kota Surakarta dibelah dan dialiri oleh 3 (tiga) buah Sungai besar yaitu sungai Bengawan Solo, Kali Jenes dan Kali Pepe. Sungai Bengawan Solo pada jaman dahulu sangat terkenal dengan keelokan panorama serta lalu lintas perdagangannya. (Surakarta, 2019)

3.1.2 Kondisi Administratif Kota Solo

Adapun batas wilayah administratif kota ini adalah sebagai berikut (Surakarta, 2019):

- Sebelah Utara : Berbatasan Kabupaten Karanganyar
- Sebelah Selatan : Berbatasan Kabupaten Sukoharjo
- Sebelah Barat : Berbatasan Colomadu, Karanganyar, Kabupaten Boyolali
- Sebelah Timur : Berbatasan Kabupaten Karanganyar

Surakarta dibagi menjadi 5 kecamatan yang masing-masing dipimpin oleh seorang camat dan 51 kelurahan yang masing-masing dipimpin oleh seorang lurah. Kelima kecamatan di Surakarta adalah (Profil Kota Surakarta Jawa Tengah):

Tabel 3. 1 Kecamatan di Surakarta

NO	KECAMATAN	LUAS (Km ²)
1	Laweyan	8,64
2	Serengan	3,19
3	Pasar Kliwon	4,82
4	Jebres	12,58
5	Banjarsari	14,81
	TOTAL	44,04

Sumber : (Profil Kota Surakarta Jawa Tengah)

Kecamatan dengan luas paling besar adalah Banjarsari yaitu sebesar 14,81 Km². Kecamatan dengan luas paling kecil adalah Serengan yaitu sebesar 3,19 Km². Total luas kelima kecamatan yang berada di Kota Solo Sebesar 44,05 Km²

3.1.3 Kondisi Klimatologis Kota Solo

Menurut klasifikasi iklim Koppen, Surakarta memiliki iklim muson tropis. Sama seperti kota-kota lain di Indonesia, musim hujan di Solo dimulai bulan Oktober hingga Maret, dan musim

kemarau bulan April hingga September. Rata-rata curah hujan di Solo adalah 2.200 mm, dan bulan paling tinggi curah hujannya adalah Desember, Januari, dan Februari. Suhu udara relatif konsisten sepanjang tahun, dengan suhu rata-rata 30 derajat Celsius. Suhu udara tertinggi adalah 32,5 derajat Celsius, sedangkan terenda adalah 21,0 derajat Celsius. Rata-rata tekanan udara adalah 1010,9 MBS dengan kelembaban udara 75%. Kecepatan angin 4 Knot dengan arah angin 240 derajat.

3.1.4 Penggunaan Lahan

Kegiatan Penyusunan pekerjaan ini merupakan kegiatan peninjauan kembali rencana tata ruang wilayah (RTRW) Kota Surakarta Tahun 2011-2031, dimana didalamnya terdapat kebijakan dan rencana yang telah ditetapkan dalam Perda Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2012 tentang RTRW Kota Surakarta Tahun 2011-2031 yang menjadi bahan kajian. (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031)

Uraian pola ruang kawasan budidaya Kota Surakarta adalah sebagai berikut:

1. Perumahan

Arahan lokasi perumahan seluas 2.274,65 Ha letaknya menyebar. Dalam penyediaannya, baik secara perseorangan maupun melalui pihak pengembang, maka pengembangan kawasan perumahan juga mempertimbangkan arahan KepMen Kes No. 829 Tahun 1999 tentang Persyaratan Kesehatan Perumahan, pengembangan perumahan pun diarahkan disesuaikan dengan tingkat kepadatan penduduknya. Dengan demikian maka rencana pengembangan perumahan terdiri dari perumahan kepadatan tinggi, perumahan kepadatan sedang, dan perumahan kepadatan rendah.

2. Perdagangan dan Jasa

Secara keseluruhan, luas alokasi ruang kegiatan perdagangan dan jasa mencapai 630,30 Ha Ruang untuk kegiatan perdagangan dan jasa diarahkan sesuai dengan kecenderungan perkembangan yang terjadi, yaitu di lokasi pasar yang ada dan sekitarnya serta beberapa kawasan saat ini sudah berkembang bagi kegiatan perdagangan dan jasa, yaitu menyebar di setiap kawasan.

3. Perkantoran

Alokasi ruang perkantoran secara keseluruhan mencapai kurang lebih sekitar 18,55 Ha Alokasi Ruang perkantoran ini meliputi Kantor Pemerintah Kota Surakarta dan Institusi Pemerintah lainnya, seperti Kantor Dinas Teknis, Kantor Kecamatan, Kantor Kodim dan Kantor Polres.

4. Ruang Kegiatan Industri

Untuk menampung kegiatan industri ringan dan industri kreatif di Kota Surakarta, disediakan ruang yang terletak di pinggiran kota kurang lebih sekitar 81,13 Ha di Kawasan I, Kawasan II, Kawasan IV, dan Kawasan V Pengembangan kawasan industri di kawasan IV dan kawasan V adalah untuk kegiatan industri ringan dan industri kecil. Industri ringan adalah usaha pembuatan barang-barang yang bahannya dari kertas, kayu, rotan, dan sebagainya dan/atau bukan pembuatan barang-barang yang bahannya dari besi atau baja, sedangkan industri kecil adalah industri dengan jumlah karyawan berjumlah lima sampai 19 orang.

5. Ruang Terbuka Non Hijau (RTNH) seluas 7,23 Ha

6. Persawahan

Sawah sebagai lahan pertanian seluas 111,14 Ha diarahkan terletak di Kecamatan Pasar Kliwon, Kecamatan Laweyan, Kecamatan Banjarsari dan Kecamatan Jebres. Lahan pertanian

tersebut ditetapkan dan dipertahankan sebagai kawasan lahan pertanian pangan berkelanjutan yang meliputi 106,14 Ha lahan pertanian basah dan 5 Ha lahan pertanian kering.

7. Prasarana

Alokasi ruang untuk prasarana ini meliputi simpul kegiatan terminal, stasiun dan terminal barang. Adapun luas lahan yang dialokasikan untuk prasarana transportasi ini mencapai kurang lebih sekitar 15,32 Ha tersebar di kawasan I seluas 0,40 Ha (Kecamatan Pasar Kliwon), kawasan II seluas 0,71 Ha (Kecamatan Laweyan), dan kawasan VI seluas 14,21 Ha (Kecamatan Banjarsari).

8. Kawasan Pergudangan

Kawasan pergudangan dialokasikan kurang lebih sekitar 18,03 Ha, yang diarahkan terletak di kawasan IV seluas 5,28 Ha (Kecamatan Jebres) dan kawasan V seluas 12,75 Ha (Kecamatan Jebres),

9. Fasilitas Pendidikan

Fasilitas pendidikan yang ada tetap direkomendasikan sebagai zona pendidikan, khususnya Pendidikan Tinggi dan SLTP/SLTA yang lokasinya membentuk kelompok pendidikan. Luas lahan untuk fasilitas pendidikan diperkirakan mencapai kurang lebih sekitar 216,04 Ha tersebar di seluruh kawasan

10. Fasilitas Kesehatan

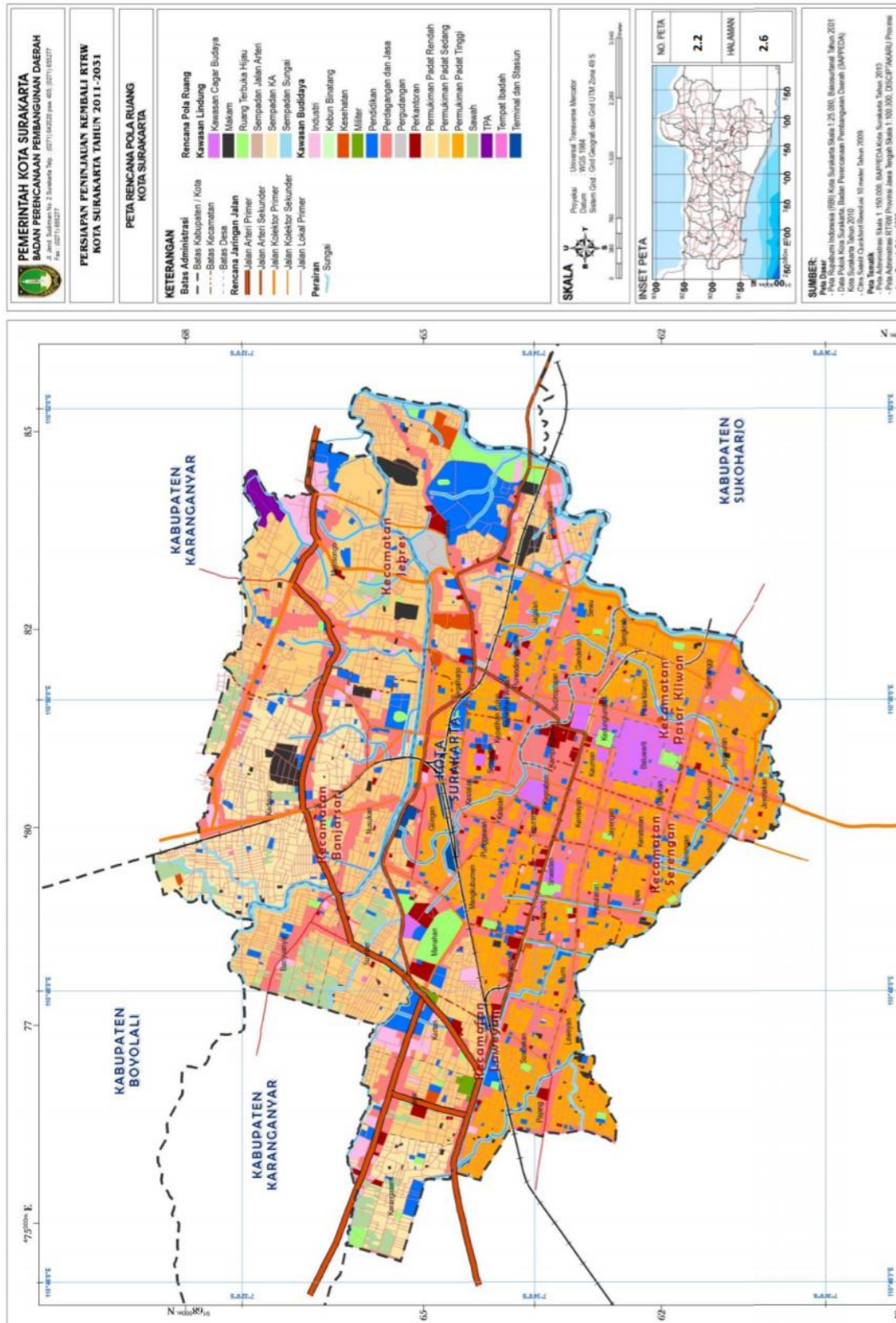
Fasilitas kesehatan ini sifatnya merekomendasikan Rumah Sakit Umum Daerah dan memberikan arahan lokasi untuk pengembangan Rumah Sakit baru serta fasilitas kesehatan dengan jenjang lebih rendah di bawahnya. Luas lahan yang dialokasikan untuk fasilitas kesehatan mencapai kurang lebih

sekitar 17,85 (tujuh belas koma delapan puluh lima) Ha berlokasi di Kecamatan Jebres seluas 17,00 Ha dan Kecamatan Banjarsari seluas 0,85 Ha

11. Kawasan Militer

Kawasan Hankam / Militer dialokasikan kurang lebih sekitar 5,89 Ha dengan lokasi masing-masing seluas 3,21 Ha di Kawasan II (Kecamatan Laweyan) dan seluas 2,68 Ha di Kawasan III (Kecamatan Banjarsari).





Gambar 3. 2 Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta

Sumber : (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031)

3.1.5 Kondisi Kependudukan di Kota Solo

Kondisi kependudukan pada suatu wilayah perlu dibahas dalam kegiatan pengkajian suatu wilayah. Substansi kependudukan yang perlu diperhatikan dalam penyusunan perencanaan meliputi jumlah penduduk dan kepala keluarga (KK), jumlah penduduk miskin dan persebarannya, proyeksi pertumbuhan penduduk, serta jumlah penduduk perkotaan dan proyeksi urbanisasi. Jumlah penduduk Kota Surakarta akhir tahun 2015 sebanyak 512.226 jiwa dengan komposisi jumlah penduduk laki-laki dan penduduk perempuan hampir seimbang yaitu 48,63% dan 51,37%. Jumlah penduduk terbanyak berada di Kecamatan Banjarsari yaitu sebesar 31,50%, sedangkan Kecamatan Serengan adalah kecamatan dengan jumlah penduduk terkecil yaitu sebesar 9,68%. Jumlah penduduk tersebut terbagi dalam 145.142 KK, jumlah tersebut meningkat 0,56% jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Jika dibandingkan dengan tahun 2013 yang Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kota Surakarta II-7 hanya berjumlah 143.690 KK maka dalam 3 tahun kenaikan jumlah Rumah Tangga di Kota Surakarta mencapai 1,01 %, ini berarti rata-rata pertahunnya 0,53%. Sedangkan untuk pertumbuhan penduduk di Kota Surakarta pada tahun 2015 mengalami pertumbuhan sebesar 0,42%. Dan untuk kepadatan penduduk di Kota Surakarta pada tahun 2015 mencapai 11.631 jiwa/km² , dimana Kecamatan Pasar Kliwon merupakan wilayah kecamatan di Kota Surakarta yang memiliki kepadatan tertinggi yaitu sebesar 15.806 jiwa/km² sedangkan wilayah dengan kepadatan terendah di Kota Surakarta ada pada wilayah Kecamatan Jebres dengan kepadatan penduduk sebesar 10.896 jiwa/km². Dan berikut merupakan data demografi pada Kota Surakarta di tahun 2015. (Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kota Surakarta)

Tabel 3. 2 Jumlah Penduduk per Kecamatan Kota Surakarta tahun 2015

No	Kecamatan	Luas Kec. (km ²)	Jumlah penduduk Laki-laki (jiwa)	Jumlah Penduduk Perempuan (jiwa)	Total Jumlah Penduduk (jiwa)	Kepadatan (jiwa/ km ²)
1	Laweyan	8,64	42.838	45.440	88.278	10.219
2	Serengan	3,19	21.618	23.103	44.781	14.020
3	Pasar Kliwon	4,82	37.593	38.591	76.1184	15.822
4	Jebres	12,58	68.436	73.178	141.614	11.255
5	Banjarsari	14,81	78.628	82.741	161.369	10.895
Jumlah		44,04	249.113	263.113	512.226	11.631

Sumber : (Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kota Surakarta)

Dalam bahasan kependudukan erat kaitannya dengan laju pertumbuhan penduduk, laju pertumbuhan penduduk itu sendiri merupakan perubahan jumlah penduduk pada suatu wilayah pada kurun waktu tertentu. Dan berikut merupakan data laju pertumbuhan penduduk di Kota Surakarta tahun 2010, 2014 dan 2015, berdasarkan data Surakarta Dalam Angka.

Tabel 3. 3 Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk per Kecamatan Tahun 2015

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk (jiwa)			Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun (%)	
		2010	2014	2015	2010-2015	2014-2015
1	Laweyan	86.208	87.913	88.278	0,476	0,415
2	Serengan	43.731	44.596	44.781	0,476	0,415
3	Pasar Kliwon	74.396	75.869	76.184	0,476	0,415
4	Jebres	138.292	141.027	141.614	0,476	0,416
5	Banjarsari	157.584	160.700	161.369	0,476	0,416
Jumlah		500.211	510.105	512.226	0,476	0,416

Sumber : (Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kota Surakarta)

Berdasarkan data laju pertumbuhan penduduk di Kota Surakarta pada tahun 2010-2015 dalam kurun waktu 5 tahun sebesar 0,476% sedangkan pada tahun 2014-2015 dalam kurun waktu 1 tahun laju pertumbuhan sebesar 0,416%.

3.1.6 Kondisi Ekonomi, Sosial, Budaya

Ekonomi

Industri batik menjadi salah satu industri khas Surakarta. Sentra kerajinan batik dan perdagangan batik antara lain di Laweyan dan Kauman. Pasar Klewer serta beberapa pasar batik tradisional lain

menjadi salah satu pusat perdagangan batik di Indonesia. Perdagangan di Surakarta berada di bawah naungan Dinas Industri dan Perdagangan. (Surakarta, 2019)

Selain Pasar Klewer, Surakarta juga memiliki banyak pasar tradisional, di antaranya Pasar Gedhe (Pasar Besar), Pasar Legi, dan Pasar Kembang. Pasar-pasar tradisional yang lain menggunakan nama-nama dalam bahasa Jawa, antara lain nama pasaran (hari) dalam Bahasa Jawa: Pasar Pon, Pasar Legi, sementara Pasar Kliwon saat ini menjadi nama kecamatan dan nama pasarnya sendiri berubah menjadi Pasar Sangkrah. Selain itu ada pula pasar barang antik yang menjadi tujuan wisata, yaitu Pasar Triwindu/Windu Jenar (setiap Sabtu malam diubah menjadi Pasar Ngarsopuro) serta Pasar Keris dan Cenderamata Alun-Alun Utara Keraton Surakarta. (Surakarta, 2019)

Pusat bisnis kota Surakarta terletak di sepanjang Jalan Slamet Riyadi. Beberapa bank, hotel, pusat perbelanjaan, restoran internasional, hingga tujuan wisata dan hiburan terletak di sepanjang jalan protokol ini, termasuk Graha Soloraya, Loji Gandrung (rumah dinas wali kota). Pada hari minggu pagi, jalanan Slamet Riyadi khusus ditutup bagi kendaraan bermotor, untuk digunakan sebagai ajang Solo Car Free Day, sebagai bagian dari tekad pemda untuk mengurangi polusi. Beberapa mal modern di Surakarta antara lain Solo Square, Solo Grand Mall (SGM), Solo Paragon, Solo Center Point (SCP), Singosaren Plaza, Pusat Grosir Solo (PGS), Beteng Trade Center (BTC), Hartono Mall Solo Baru, Pusat Perbelanjaan Luwes (Ratu Luwes, The Park Mall, Transmart, Sami Luwes, Luwes Sangkrah, Luwes Gading, Luwes Nusukan, Luwes Mojosongo, Luwes Palur), dan Palur Plaza. (Surakarta, 2019)

Sebagai salah satu kota yang maju, tentu saja di Surakarta juga telah berdiri usaha penginapan dari mulai homestay, losmen, bintang kelas melati hingga hotel berbintang 4 (empat) dan 5 (lima) diantaranya adalah Red Planet (hotel bintang 2, Mangkubumen), Amarelo Hotel (hotel bintang 3, Kemlayan), Grand Amira Hotel (hotel bintang 2, Pasar Kliwon), Amaris Hotel (hotel bintang 2, Sriwedari), Grand Orchid Hotel

(hotel bintang 3, Timuran), The Sunan Hotel (hotel bintang 4, Kerten), Hotel Sahid Jaya (hotel bintang 5, Timuran), Simple In Solo (hotel bintang 1, Manahan), Novotel (hotel bintang 4, Timuran), Hotel Alila (Bintang 5, Farokah), Aston Hotel-Pop & Harris Hotel (Bintang 3, Purwosari), Swissbellin (Bintang 3, Saripetodjo)

Surakarta memiliki beberapa pabrik yang mempekerjakan karyawan dalam jumlah yang besar antara lain Sritex, Konimex, dan Jamu Air Mancur. Selain itu masih ada banyak pabrik-pabrik lain di zona industri Palur. Industri batik juga menjadi salah satu industri khas Surakarta.

Sosial dan Budaya

Kota Solo atau Surakarta mulai dikenal sejak pergantian giyanti yang membagi kerajaan Mataram Islam menjadi 2 yaitu Keraton Kesultanan Yogyakarta dan Keraton Kesunanan Surakarta. Nama Surakarta sendiri diambil dari Keraton Surakarta. (Sosial dan Budaya Surakarta, n.d.)

Surakarta dikenal sebagai salah satu pusat kebudayaan Jawa karena secara tradisional merupakan salah satu pusat politik dan pengembangan tradisi Jawa. Kemakmuran wilayah ini sejak abad ke-19 berkembang berbagai sastra Jawa, tari, seni, mode, arsitektur, dan berbagai pemikiran budaya lainnya. Orang-orang sadar akan "kompetisi" budaya antara Surakarta dan Yogyakarta, melahirkan apa yang dikenal sebagai "Gaya Surakarta" dan "Gaya Yogyakarta" di bidang mode, gerakan tari, boneka kulit, pemrosesan batik, gamelan, dan sebagainya.

Kota Surakarta memiliki beragam budaya yang masih menjadi tradisi masyarakat. Salah satunya adalah Upacara Sekaten di Surakarta. Upacara tradisional ini merupakan bagian dari kebiasaan yang berasal dari salah satu upaya masyarakat Jawa untuk menjaga keharmonisan dengan alam, dunia roh, dan lainnya. Sebagai perwujudan dari itu, Keraton Kasultanan Surakarta masih memiliki beragam produk budaya.

Ini masih tercermin dalam pelaksanaan beberapa upacara tradisional yang masih sangat ditinggikan, termasuk yang berikut (Sosial dan Budaya Surakarta, n.d.):

- Upacara jamanan pusaka
- Sekaten
- upacara labuhan
- upacara garebeg besar
- sesaji mahesa
- lawungs

3.1.7 Rencana Tata Ruang Daerah Kota Solo

Kota Surakarta terdiri dari satu PPK (Pusat Pelayanan Kota) yang membawahi beberapa Sub Pusat Pelayanan Kota. Berkenaan dengan sub pusat kota, fungsi dan cakupan wilayah pelayanannya dikemukakan sebagai berikut (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031):

- Sub pusat pelayanan kota I di Kelurahan Kemlayan melayani kawasan I meliputi sebagian Kecamatan Jebres, sebagian Kecamatan Pasarkliwon, sebagian Kecamatan Serengan dan sebagian Kecamatan Laweyan. Kawasan I diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama 38 untuk kegiatan pariwisata, budaya, perdagangan, jasa dan olah raga sebagai pusat pariwisata (budaya), perdagangan dan jasa, olah raga serta industri kreatif;
- Sub pusat pelayanan kota II di Kelurahan Purwosari melayani kawasan II meliputi sebagian Kecamatan Laweyan dan sebagian Kecamatan Banjarsari. Kawasan II diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk kegiatan pariwisata, olah raga dan perdagangan/jasa sebagai pusat pariwisata, olah raga dan industri kreatif;
- Sub pusat pelayanan kota III di Kelurahan Nusukan melayani kawasan III, meliputi: sebagian Kecamatan Banjarsari. Kawasan III diarahkan

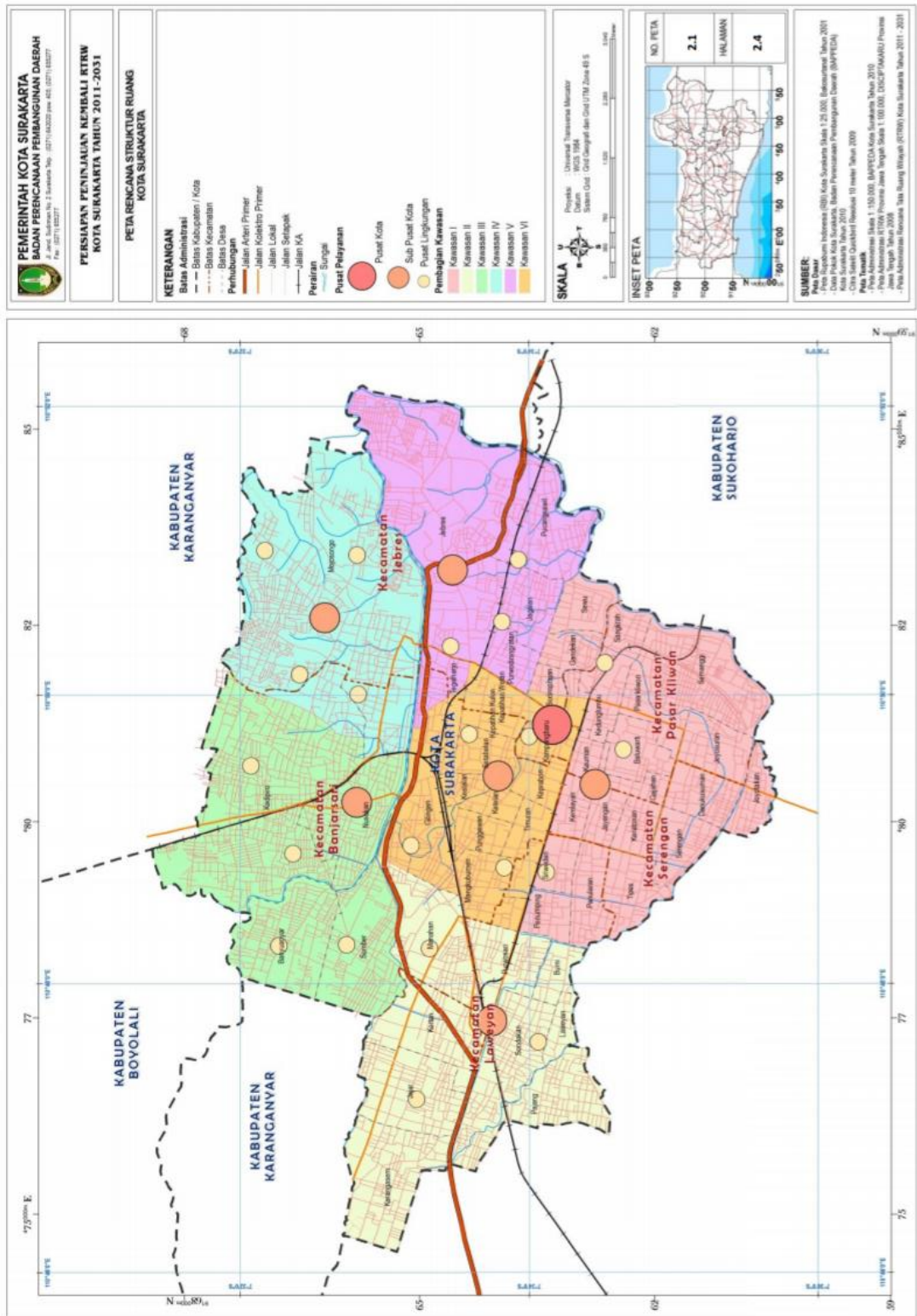
dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk permukiman perdagangan dan jasa sebagai pusat permukiman dan perdagangan dan jasa;

- Sub pusat pelayanan kota IV di Kelurahan Mojosongo melayani kawasan IV, meliputi: sebagian Kecamatan Jebres dan sebagian Kecamatan Banjarsari. Kawasan IV diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk permukiman, perdagangan dan jasa, industri kecil dan industri ringan,;
- Sub pusat pelayanan Kota V di Kelurahan Jebres melayani kawasan V meliputi sebagian Kecamatan Jebres dan sebagian Kecamatan Banjarsari. Kawasan V diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk kegiatan pariwisata, pendidikan tinggi dan industri kreatif ;
- Sub pusat pelayanan Kota VI di Kelurahan Stabelan melayani kawasan VI meliputi sebagian Kecamatan Jebres, sebagian Kecamatan Banjarsari, sebagian Kecamatan Laweyan dan sebagian Kecamatan Pasarkliwon. Kawasan V diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk kegiatan pemerintahan, pariwisata budaya, perdagangan dan jasa.

Tabel 3. 4 Arahkan Pembagian Sub Pusat Kota Surakarta Tahun 2011-2031

No.	Sub Pusat Pelayanan Kota	Kecamatan Tercakup	Arahkan Fungsi Kawasan
1	I	Kec. Jebres, Kec. Laweyan, Kec. Pasar Kliwon, Kec. Serengan	Pariwisata, Perdagangan dan Jasa, Olah Raga / RTH
2	II	Kec. Banjarsari, Kec. Laweyan	Pariwisata, Olah Raga / RTH
3	III	Kec. Banjarsari	Permukiman, Perdagangan/Jasa
4	IV	Kec. Jebres, Kec. Banjarsari	Permukiman, Perdagangan/Jasa
5	V	Kec. Jebres, Kec. Banjarsari	Pariwisata, Pendidikan Tinggi, Industri
6	VI	Kec. Banjarsari, Kec. Laweyan Kec. Jebres, Kec. Pasar Kliwon	Pemerintahan, Pariwisata, Perdagangan/ Jasa

Sumber : (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031)



Gambar 3. 3 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Surakarta

Sumber : (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031)

3.2 Kriteria Pemilihan Lokasi Objek

3.2.1 Kriteria Pemilihan Lokasi Kecamatan

Kawasan strategis merupakan kawasan yang mempunyai karakter khusus dan perlu ditangani secara tersendiri, sehingga kawasan tersebut diarahkan untuk (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031):

- Pengelolaan kawasan yang berpotensi mendorong perkembangan kawasan sekitar dan/atau berpengaruh terhadap perkembangan wilayah Kota Surakarta secara umum.
- Pengelolaan kawasan perbatasan dalam satu kesatuan arahan dan kebijakan yang saling bersinergi.
- Mendorong perkembangan/revitalisasi potensi wilayah yang belum berkembang.
- Penempatan pengelolaan kawasan diprioritaskan dalam kebijakan utama pembangunan daerah.
- Mendorong tercapainya tujuan dan sasaran pengelolaan kawasan.
- Peningkatan kontrol terhadap kawasan yang diprioritaskan.
- Mendorong terbentuknya badan pengelolan kawasan yang diprioritaskan.

Kawasan strategis Kota Surakarta yang ditentukan dalam RTRW terdiri dari beberapa kawasan strategis yaitu (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031):

1. Kawasan Strategis Sosial dan Budaya Terkait dengan UURI No. 11 Tahun 2010 tentang Benda Cagar Budaya dan PPRI No. 10 tahun 1993 tentang Pelaksanaan UU No 11 tahun 2010 tentang Benda Cagar Budaya, maka rencana pengembangan kawasan strategis Sosial Budaya ditetapkan dengan kriteria sebagai berikut :

- Merupakan tempat pelestarian dan pengembangan adat istiadat atau budaya nasional.
- Menuntut prioritas tinggi peningkatan kualitas lingkungan hidup.
- Rawan bencana alam nasional.

- Sangat menentukan dalam perubahan rona alam dan mempunyai dampak luas terhadap kelangsungan kehidupan. Sesuai rencana pola ruang kawasan lindung sebagaimana dikemukakan sebelumnya, sebaran kawasan strategis berdasarkan aspek sosial budaya yaitu sebagai berikut.
 - Kawasan strategis aspek sosial budaya di kawasan I terletak di Di Kecamatan Laweyan, Kecamatan Pasar Kliwon, dan Di Kecamatan Serengan.
 - Kawasan strategis aspek sosial budaya di kawasan II terletak di Kecamatan Banjarsari
 - Kawasan strategis aspek sosial budaya di kawasan VI terletak di Kecamatan Banjarsari
2. Kawasan Strategis Pertumbuhan Ekonomi Rencana kawasan strategis aspek pertumbuhan ekonomi di atas diperkirakan akan berkembang sepanjang koridor rencana jalan lingkar luar beserta jejaringnya, yang melintasi Kecamatan Banjarsari dan Kecamatan Jebres. Potensi kawasan strategis tersebut didukung oleh beberapa aspek diantaranya yaitu:
- Didukung jaringan prasarana kota.
 - Didukung akses menuju jaringan transportasi antar wilayah (Toll Joglosemar dan Semarang- Surakarta-Mantingan).
 - Wilayah prioritas pengembangan pembangunan kota.
 - Berpotensi sebagai kawasan aglomerasi berbagai kegiatan ekonomi

Dalam perancangan arsitektur, analisis tapak merupakan tahap penilaian atau evaluasi mulai dari kondisi fisik, kondisi non-fisik hingga standar peraturan kebijakan. Kemudian menghasilkan analisis eksternal dan internal yang meliputi komponen desain berupa problem, limitasi, potensi fisik dan non fisik. Sehingga dapat merencanakan fisik, fasilitas, dan fungsi bangunan yang akan dirancang. Output yang dihasilkan berupa analisis persyaratan tapak, analisis

aksesibilitas, analisis kebisingan, analisis pandangan (ke luar dan ke dalam), sirkulasi, matahari, angin, vegetasi, dan zoning.

Lokasi merupakan salah satu faktor yang menentukan untuk merencanakan Pusat Oleh-oleh, kuliner, dan pertunjukan di Kota Solo. Pemilihan lokasi dalam mendapatkan lokasi yang sesuai untuk pengadaan Pusat Oleh-oleh, kuliner, dan pertunjukan di Kota Solo dipertimbangkan sesuai fungsi bangunan yang merupakan wadah yang bersifat edukatif serta rekreatif. Berikut merupakan dasar pertimbangan dalam menentukan lokasi :

a. Dasar Pertimbangan

- 1) Peruntukan lahan harus sesuai dengan fungsi bangunan, yaitu area yang berfungsi sebagai kawasan edukasi dan rekreasi yang juga didukung oleh adanya lingkungan ruang terbuka hijau.
- 2) Tingkat aksesibilitas yang relatif mudah karena dilalui transportasi umum sehingga dapat dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat
- 3) Memiliki luasan area yang cukup untuk bangunan dan ruang luarnya sebagai penunjang bangunan.
- 4) Tersedianya sarana dan prasarana utilitas kota meliputi : PAM, listrik, telepon, dan saluran riol kota (drainase).

b. Kriteria Berdasarkan pertimbangan diatas, maka dalam penentuan pemilihan lokasi diharapkan dapat memenuhi kriteria berikut:

- 1) Berada pada kawasan yang memiliki fungsi utama sebagai kawasan edukasi serta bersifat rekreasi.
- 2) Berada di lingkungan yang strategis dan memiliki fungsi eksisting yang dapat mendukung bangunan.
- 3) Dapat diakses dari seluruh penjuru kota, baik angkutan umum maupun pribadi.
- 4) Dekat dengan jaringan utilitas yang memadai sebagai pendukung dalam lokasi site (listrik, air, telepon, drainase).
- 5) Harus mencukupi untuk program fungsional dan fasilitas-fasilitas yang direncanakan. (>1 Ha).

Tabel 3. 5 Scoring Kriteria Kecamatan Kota Surakarta

Kecamatan	Kriteria				Total
	Aksesibilitas	Berada pada kawasan yang dilalui transportasi dan utilitas kota	Kondisi lahan yang mendukung	Sesuai dengan arah pengembangan kota dengan berkaitannya dengan tata guna lahan bagi fasilitas sosial	
Laweyan	4	4	3	4	15
Serengan	4	4	3	4	15
Pasar Kliwon	5	4	3	4	16
Banjarsari	4	4	5	5	18
Jebres	4	4	3	5	16

Dapat dilihat dari tabel diatas Kecamatan Banjarsari yang paling cocok dibangunnya Pusat Oleh-oleh, kuliner, dan pertunjukan, dikarenakan kondisi lahan yang mendukung dan sesuai dengan arah pengembangam kota. Kondisi lahan pada kecamatan Laweyan, Serengan, Pasar Kliwon sudah padat penduduk sehingga tidak memungkinkan untuk dibangunnya area rekreasi edukasi ini.

3.2.2 Kriteria Lokasi Objek Wisata di Banjarsari



Gambar 3. 4 Alternatif Site di Banjarsari

Sumber : Google Maps

Dari Kecamatan Banjarsari, dipilih dua tapak yang dapat dijadikan alternatif. Dari kedua tapak tersebut akan dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT (Strenghts, Weakness, Oppurtunities, Threats).

a. Strenghts (Kekuatan)

Kawasan Banjarsari merupakan kawasan Solo Utara yang akan terus mengalami perkembangan pembangunan. Rencana Pemerintah mengubah Tata Ruang kota Solo pada Kawasan Solo Utara yang akan dikembangkan menjadi kawasan bisnis (Central Business District) Sehingga nantinya akan menjadi kawasan pusat kota baru dimana masyarakat dapat melakukan kegiatan ekonomi dan bisnis. Untuk faktor pencapaian, lokasi A dan B memiliki kelebihan yaitu lokasi tapak juga dekat dengan permukiman warga menengah ke bawah, sehingga mudah untuk diakses sebagai tempat edukasi dan rekreasi. Lokasi Kawasan A dilewati oleh Jalur Arteri Primer yang merupakan jalur berdaya guna antar pusat kegiatan nasional atau antara pusat kegiatan nasional dengan pusat kegiatan wilayah.

b. Weakness (Kelemahan)

Kelemahan dari lokasi tapak B ini yaitu tidak terletak di jalan besar. Lokasi tapak B berada pada gang yang lumayan sempit tetapi tidak jauh dari jalan besar.

Sedangkan tapak A yaitu sedikitnya potensi yang ada di tapak tersebut, seperti vegetasi yang kurang.

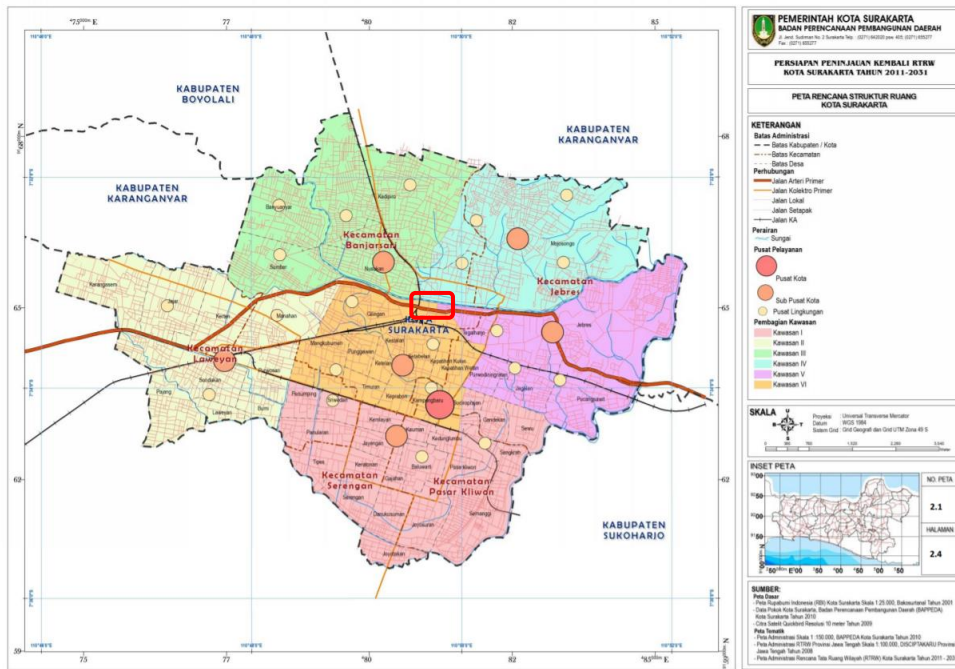
c. Opportunities (Peluang)

Salah satu faktor yang dapat menunjang potensi tapak yaitu mudahnya akses dan fasilitas akomodasi yang memadai. Peluang lainnya yaitu disekitar kawasan banjarsari yang terpilih terdapat berbagai fungsi penunjang lainnya seperti convention center, perhotelan, dan rumah sakit. Sehingga adanya pengembangan taman edukasi ini dapat melengkapi kawasan Banjarsari khususnya dalam fungsi edukasi dan rekreasi.

d. Threats (Ancaman)

Tidak terdapat ancaman yang cukup besar dari kawasan tapak A maupun B. Namun pada tapak B berada pada pinggir kota.

Berdasarkan analisis SWOT diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua lokasi tapak yang layak dijadikan lokasi pembangunan Pusat Oleh-Oleh, Kuliner, Pertunjukan, namun yang dipilih yaitu alternatif pertama karena lokasi tapak A memiliki keunggulan yaitu terletak di Jalan Arteri Primer kota Solo dan lebih berada pada pusat Kota.



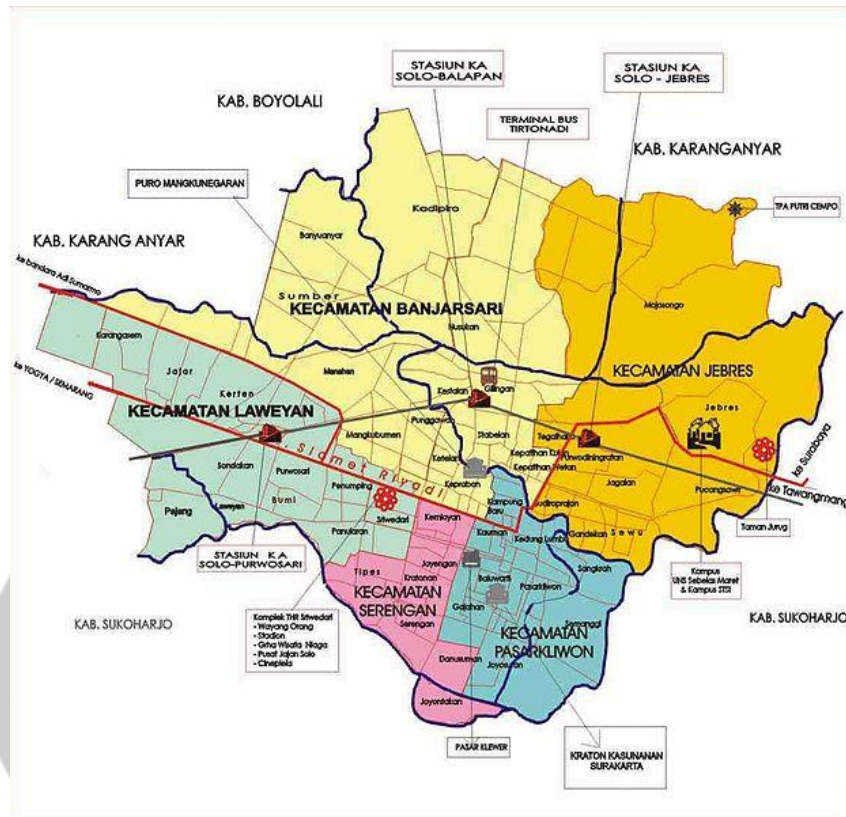
Gambar 3. 5 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Surakarta

Sumber : (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031)

Dapat dilihat dari gambar diatas Lokasi Tapak A pada Kecamatan Banjarsari dilewati oleh Jalur Arteri Primer yang berarti lokasi yang paling strategis.

3.3 Tinjauan Umum Kecamatan Banjarsari

3.3.1 Kondisi Administratif Kecamatan Banjarsari



Gambar 3. 6 Peta Pembagian Kecamatan Surakarta

Sumber : (Surakarta, 2019)

Banjarsari adalah kecamatan yang terletak di pusat kota Solo. Di kecamatan ini terletak stasiun Solo Balapan yang melayani perjalanan kereta api menuju Jakarta/Yogyakarta, Surabaya dan Semarang. Selain itu di sini terletak pula Terminal Tirtonadi yang merupakan terminal bus.

Selain itu di kecamatan ini terletak Pura Mangkunegaran, istana kerajaan Mangkunegara, salah satu ahli waris kerajaan Mataram Baru. Kecamatan ini adalah kecamatan terbesar di Solo dan kebetulan juga kecamatan yang paling kaya. Banyak hotel berbintang internasional terletak di kecamatan ini.

Selain itu terdapat tiga pemakaman penting di kecamatan ini: TPU Bonoloyo, Astana Utara Nayu, dan Astana Bibis Luhur. Banjarsari

dimasa lalu bersama Kecamatan Gondangrejo dan Colomadu, Kabupaten Karanganyar merupakan Kotapraja Mangkunegaran.

Banjarsari berbatasan dengan empat kecamatan di Solo dan dua kabupaten:

Utara : Kecamatan Gondangrejo, Karanganyar dan Kecamatan Ngemplak, Boyolali

Timur : Kecamatan Jebres dan Kecamatan Pasar Kliwon

Selatan : Kecamatan Serengan dan Kecamatan Laweyan

Barat : Kecamatan Colomadu, Karanganyar dan Kecamatan Laweyan

Pada Kecamatan Banjarsari terdapat beberapa Tempat Publik sebagaissarana dan prasarana yang ada di Kota Surakarta. Antara lain :

- Pura Mangkunagaran
- Stasiun Solo Balapan
- Terminal Tirtonadi
- Stadion Manahan
- Mal Solo Paragon
- Monumen 45 Banjarsari
- TPU Bonoloyo
- Astana Utara Nayu
- Astana Bibis Luhur
- Jalan Slamet Riyadi, khususnya pertokoan dan bangunan di sisi utaranya.
- *Citywalk* Ngarsopuro

3.3.2 Tinjauan Iklim di Banjarsari

Menurut klasifikasi iklim Koppen, Surakarta memiliki iklim muson tropis. Sama seperti kota-kota lain di Indonesia, musim hujan di Solo dimulai bulan Oktober hingga Maret, dan musim kemarau bulan April hingga September. Rata-rata curah hujan di Solo adalah

2.200 mm, dan bulan paling tinggi curah hujannya adalah Desember, Januari, dan Februari. Suhu udara relatif konsisten sepanjang tahun, dengan suhu rata-rata 30 derajat Celsius. Suhu udara tertinggi adalah 32,5 derajat Celsius, sedangkan terenda adalah 21,0 derajat Celsius. Rata-rata tekanan udara adalah 1010,9 MBS dengan kelembaban udara 75%. Kecepatan angin 4 Knot dengan arah angin 240 derajat.

3.3.3 Penggunaan Lahan di Banjarsari

Tabel 3. 6 Pembagian Penggunaan Lahan di Banjarsari

Penggunaan Lahan	Laweyan	Serengan	Pasar Kliwon	Jebres	Banjarsari	Jumlah	Prosentase (%)
Perumahan	568.32	230.8	310.96	721.39	1042.04	2873.51	65.2
Jasa	102.4	19.34	48.31	149.63	64.83	384.51	8.7
Perdagangan	67.43	33.21	36.47	45.38	62.91	245.4	5.6
Industri	39.4	6.14	7.17	27.43	17.81	97.95	2.2
Tanah Kosong	4.17	2.13	12.18	44.31	50.2	112.99	2.6
Tegalan	0	0	0	67.37	43.37	110.74	2.5
Sawah	21.63	0	0	17.1	60.73	99.46	2.3
Kuburan	6.08	1.38	1.54	31.05	28.78	68.83	1.6
Lap. OR	12.03	2.06	8.17	9.03	28.76	60.05	1.4
Taman Kota	0.25	0	0	8.34	3.49	12.08	0.3
Lain-Lain	42.15	24.34	56.72	137.15	78.18	338.54	7.7
Jumlah	863.86	319.40	481.52	1258.18	1481.10	4404.06	100

Sumber : (Puspita, n.d.)

3.3.4 Jumlah Penduduk di Banjarsari

Tabel 3. 7 Jumlah Penduduk per Kelurahan di Kecamatan Banjarsari

Kelurahan	Jumlah Penduduk	Luas Wilayah	Tingkat Kepadatan
(1)	(2)	(3)	(4)
Mangkubumen	9,596	0.80	11,995
Timuran	2,728	0.31	8,800
Keprabon	3,104	0.32	9,700
Ketelan	3,474	0.25	13,896
Punggawan	4,188	0.36	11,633
Kestalan	2,903	0.21	13,824
Setabelan	4,005	0.28	14,304
Gilingan	20,168	1.27	15,880
Manahan	10,741	1.28	8,391
Sumber	17,904	1.33	13,462
Nusukan	30,728	2.06	14,917
Kadipiro	55,049	5.09	10,815
Banyuanyar	14,386	1.25	11,509
Jumlah	178,974	14.81	12,085
2016	181,006	14.81	12,222
2015	175,648	14.81	11,860
2014	175,379	14.81	11,842

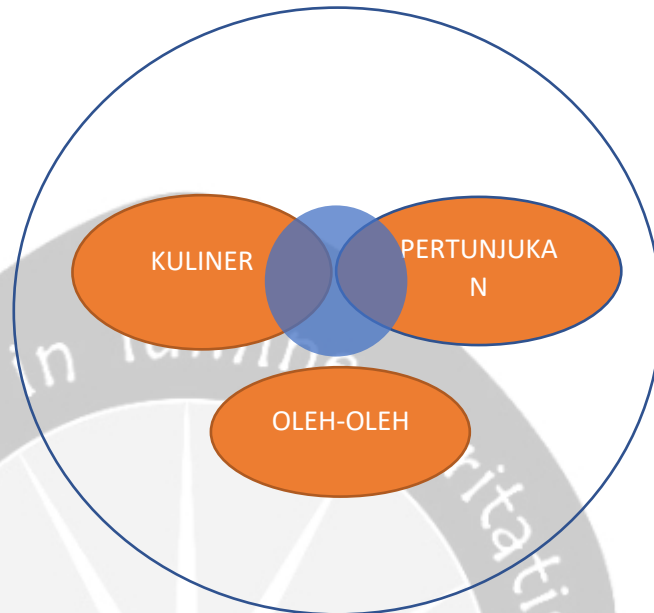
Sumber : (Jumlah Penduduk per Kelurahan Kecamatan Banjarsari, n.d.)

Dapat dilihat dari Tabel diatas Jumlah Penduduk paling banyak berada pada tahun 2016 sebanyak 181.006 dan paling rendah pada tahun 2014. Jumlah penduduk pada tahun 2017 sebesar 178.974 dengan penduduk paling tinggi di kelurahan Kadipiro.

BAB IV

LANDASAN TEORITIKAL

4.1 Tinjauan Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo



Gambar 4. 1 Hubungan Antara ke-3 Objek

Pada kegiatan utama Kuliner juga diberikan kegiatan tambahan pertunjukan seperti, pertunjukan seni musik tradisional (keroncong, sinden, angklung). Wisatawan yang makan dapat sambil menikmati alunan musik tradisional. Pada kegiatan utama pertunjukan diperuntukan wisatawan yang memiliki fokus ke pertunjukan saja. Seperti, Tari-tarian tradisional, Kethoprak, Wayang, dan pertunjukan tradisional lainnya. Pada kegiatan utama berbelanja oleh-oleh, wisatawan difokuskan untuk berbelanja oleh-oleh tanpa adanya aktivitas pendukung.

4.2 Tinjauan Rekreatif

Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo ini berkegiatan wisata rekreatif dan edukatif mengarah pada berbagai nilai yang masing-masing mempunyai tujuan tersendiri (Mahdi).

1) Nilai Kreatif Kegiatan rekreatif sehat dan terarah dengan tujuan untuk :

- Kegembiraan, kepuasan dan kenikmatan
- Keseimbangan, fisik dan mental

- Pembinaan dan Kelangsungan
- Pembentukan, perkembangan serta pengembalian tenaga, dalam arti fisik dan mental.

Dunia hiburan memberikan manfaat yang besar bagi kehidupan seseorang. Adapun fungsi dari kegiatan rekreasi ini meliputi beberapa aspek, antara lain:

- Aspek Kejiwaan
adanya tempat rekreasi ini maka kepenatan dan kejenuhan pikiran akan berkurang dan hilang. Dengan datang ke tempat hiburan diharapkan pikiran menjadi lebih segar dan fresh serta kembali semangat dalam menghadapi kehidupannya.
- Aspek Kesehatan
diharapkan kesehatan seseorang baik jiwa maupun pikiran akan selalu baik. Dengan membaca buku atau melakukan kegiatan yang berkaitan dengan buku, segala pikiran yang jenuh bisa berkurang atau bahkan hilang.
- Aspek Keindahan Kota
diharapkan dapat memberi pengaruh pada keindahan kota. Karena tempat hiburan pasti akan memiliki bentuk yang menarik sehingga wajah kota menjadi lebih beragam.
- Aspek Ekonomi
secara langsung mampu mengangkat perekonomian segala kalangan/lapisan. Pemerintah akan menerima pendapatan dari sektor pajak yang tinggi, masyarakat sekitar akan mendapat peluang usaha baik sebagai pegawai maupun sebagai penjual barang atau jasa pendukungnya.
- Aspek Pembentukan
Watak Kegiatan rekreasi seperti bentuk kegiatan sosial ataupun individu, mungkin dapat membangun atau merusak, dapat memungkinkan untuk jujur atau berbohong, curang atau tidak, nakal atau baik. Hiburan tidak hanya membangun kualitas individu

namun juga menumbuhkan kepedulian sosial yang mempengaruhi dirinya dalam kelompok. Dalam hiburan dapat mengajarkan kesatuan, menerima sutau kekalahan sebagai hal biasa. Sehingga diharapkan watak seseorang dapat terbentuk melalui rekreasi ini.

JENIS REKREASI

Rekreasi Berdasarkan Kegiatan Pelaku

a. Rekreasi aktif

Rekreasi yang dilakukan dengan mengekspresikan dorongan fisik serta emosi pelakunya. Kegiatan ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan seseorang atau sekedar melepas kelelahan fisik dan mental dengan melakukan gerakan dari fisik pelakunya.

b. Rekreasi pasif

Rekreasi yang tidak memerlukan tenaga pelakunya dan pelakunya tidak terlibat langsung ke dalam obyek rekreasi tersebut. Kegiatan ini bersifat penyegaran dan bersifat santai. Hanya sebatas penggunaan panca indra saja, seperti melihat, mendengar, dsb.

Rekreasi Berdasarkan Sifat Pengelola

a. Tidak Komersil

Maksudnya semua orang bebas melakukannya dan mendapatkannya tanpa harus dipungut biaya sedikitpun dalam menikmatinya. Misalnya, taman kota.

b. Semi Komersil

Maksudnya adalah dalam menikmati fasilitas ini dipungut biaya namun tidak terlalu tinggi karena penarikan biaya ini dimaksudkan tidak untuk mengejar keuntungan tapi untuk biaya perawatan. Misalnya adalah kebun binatang

c. Komersil

Tujuan utamanya adalah mencari untung. Misalnya adalah bioskop.

Rekreasi Berdasarkan Ruangnya

a. Rekreasi Dalam Ruang

Yaitu rekreasi yang dilakukan dalam ruangan sehingga relatif tidak terganggu cuaca. Misalnya menonton film atau membaca buku di perpustakaan. Sebagian orang pergi ke perpustakaan untuk membaca buku bacaan ringan dengan maksud untuk merefreshkan pikiran, menghilangkan kepenatan dan kejenuhan setelah menjalankan aktivitas. Secara tidak sadar, psikologis mereka terhibur dengan buku yang mereka baca tersebut. Hal ini juga sesuai dengan perpustakaan sebagai fungsi rekreatif yang berarti dapat dijadikan tempat istirahat dengan membaca.

b. Rekreasi Luar Ruang

Yaitu rekreasi yang dilakukan di luar ruangan sehingga faktor dan kondisi cuaca sangat berpengaruh. Contohnya belajar melalui alam di lingkungan perpustakaan, pengadaan program kegiatan perpustakaan di area outdoor.

Pada dasarnya, kegiatan rekreatif mempunyai arti tersendiri bagi pelakunya. Hal tersebut dapat dibedakan berdasarkan tingkatan umur pelakunya, antara lain sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Sifat dan Tuntutan Berdasarkan Umur

Pemakai	Sifat	Tuntutan
Anak-anak (5-10 tahun)	- Aktif (senang bergerak), frekuensi bermain tinggi, tidak menyukai hal bersifat formal. - Kreatif	Beranekaragam permainan yang pendidik
Remaja (11-19 tahun)	- Idealis - Optimis - Agresif - Sensitif - Energik - Aktif rasional, romantik, tidak menyukai hal bersifat formal	Aneka bentuk rekreasi yang dinamis dan kreatif
Dewasa (20-55 tahun)	- Tenang - Mantap - Rasional, cenderung memilih kegiatan berdasarkan minat dan manfaat.	Rekreasi yang bersifat <i>refreshment</i> atau sekedar penyaluran hobi
Orang Tua (>55 tahun)	- Pasif - Sedikit mengeluarkan tenaga - Menyukai ketenangan	Rekreasi yang bersifat <i>refreshment</i> dan <i>relaxation</i>

Dalam menentukan dan merancang fasilitas rekreasi perlu dipertimbangkan beberapa prinsip, antara lain (Mahdi):

- a. Lokasi Site Lokasi harus strategis dan menarik, karena yang direncanakan merupakan bangunan bisnis dan komersil.
- b. Luasan Site Luasan site akan menentukan apakah bangunan vertikal atau horizontal.
- c. Peruntukkan Pengunjung Perlu diingat fasilitas yang direncanakan apakah diperuntukkan untuk umum atau beberapa anggota, serta untuk masyarakat menengah atau atas.
- d. Kegiatan yang Ditampung Macam kegiatan harus jelas, sehingga peruangan tidak mengalami kendala yang berarti.
- e. Fasade Bangunan Fasade bangunan harus menarik dan atraktif sesuai kegiatan yang diwadahi di dalamnya, serta harus kontekstual dengan lingkungan sekitar.

- f. Aksesibilitas dan Sirkulasi Dengan adanya kemudahan akses dan sirkulasi, maka akan banyak orang yang suka dan tertarik untuk datang.
- g. Keamanan Karena bangunan untuk umum dan menampung banyak orang maka segi keamanan haruslah diperhatikan demi citra fasilitas tersebut.
- h. Ekonomis Dengan fungsinya sebagai bangunan komersial maka haruslah memiliki nilai ekonomis yang tinggi sehingga tidak mengalami kerugian.
- i. Karakter Kegiatan yang Terjadi Sebagai fasilitas hiburan maka haruslah memiliki karakter yang mampu membedakan bangunan tersebut dengan yang lain. Beberapa karakter bangunan hiburan antara lain:
 - Rekreatif Bangunan tersebut haruslah senang, ceria, santai serta bebas aturan serta tidak formal.
 - Atraktif Bangunan tersebut harus mencerminkan bebas berekspresi, dengan sesuatu yang unik.
 - Komunikatif Bangunan tersebut tidaklah membingungkan, mudah dikenal dan diingat.

TINJAUAN DESAIN REKREATIF

Desain arsitektur yang rekreatif (Suardana, 2005) memiliki beberapa kriteria, yaitu:

- a. Desain arsitektur yang rekreatif merupakan respon dari tujuan suatu perencanaan yang mengandung rekreasi di dalamnya. Sehingga, desain arsitektur yang rekreatif dapat diartikan dengan desain suatu bangunan atau kawasan yang tertuang secara bebas, nonformal untuk menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmatinya. Bentuk desain yang rekreatif juga merupakan bentuk pengaplikasian dari lingkungan sekitar site yang mendukung.
- b. Arsitektur yang rekreatif merupakan cermin kebosanan terhadap suatu desain yang kosong (monoton), permainan warna yang sedikit dan hanya mengedepankan fungsi tanpa mempedulikan kebutuhan pengguna.

- c. Desain arsitektur yang rekreatif adalah desain rancangan yang memiliki karakter santai, nyaman, luwes, menyenangkan, dan mengundang banyak orang untuk berkunjung.
- d. Desain arsitektur yang rekreatif merupakan respon dari tujuan suatu perancangan yang mengandung muatan rekreasi di dalamnya. Berarti desain yang tersebut dapat diartikan dengan suatu desain bangunan yang mampu menimbulkan suasana indah, santai/rileks, menghibur dan menyenangkan, dan menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmatinya.
- e. Desain arsitektur yang memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik untuk digali sesuai dengan kebutuhan perancangan dapat disebut sebagai desain arsitektur yang rekreatif.
- f. Desain bertujuan menciptakan keindahan dalam desain arsitektur sekaligus menghadirkan suasana rekreatif yang dilakukan melalui penataan barang koleksi atau yang akan dijadikan sebagai bagian dari interior suatu bangunan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan suatu desain yang rekreatif adalah desain yang memiliki bentuk tidak biasa, unik dan atraktif dalam warna-warna cerah dengan permainan massa bebas dan menarik dimana orientasinya dihadapkan pada lansekap yang menarik dan memanfaatkan view sekitar.

KARAKTER DESAIN YANG REKREATIF

Desain yang rekreatif adalah desain yang mampu menimbulkan suasana indah, santai/rileks, menghibur, dan menyenangkan. Terdapat beberapa karakter yang ada pada desain rekreatif, antara lain :

- a. Menarik Rekreatif membuat orang senang, sehingga hal-hal yang menyenangkan pasti akan membuat orang tertarik.
- b. Dinamis Rekreatif bersifat ingin menghibur, jauh dari kesan kaku, nonformal dan tidak monoton. Hal-hal yang bersifat monoton cenderung lebih membosankan sedangkan dinamis jauh dari kesan monoton.

- c. Membangkitkan semangat non-formal Kreatif mengajak seseorang melupakan kepenatan, rutinitas sehari-hari dan hal-hal yang membosankan. Kreatif membangkitkan seseorang untuk melakukan hal-hal baru yang belum pernah dilakukan sebagai bentuk menghibur diri.
- d. Bebas Kreatif adalah melakukan apapun yang dianggap menghibur diri. Hal-hal yang menghibur diri adalah segala sesuatu yang ingin dilakukan, yang menyenangkan dan tidak terpengaruh oleh sesuatu.

TINJAUAN ELEMEN KREATIF

Untuk menyokong kegiatan kreatif, dapat dibantu dengan pengolahan warna, bentuk bangunan dan tekstur pada suatu ruangan. Suasana kreatif dapat diciptakan melalui pendekatan penggabungan unsur-unsur desain seperti yang terdapat pada berikut :

- a. Warna

Dalam dunia arsitektur, warna tidak hanya menjadi unsur estetika tetapi juga dapat memberikan dampak psikologis bagi yang melihatnya. Warna menjadi salah satu unsur yang berpengaruh dalam desain. Setiap warna dapat menimbulkan berbagai emosi bagi setiap orang yang melihatnya.

Warna adalah jiwa desain. Warna menciptakan kesan mendalam dan mudah tertangkap mata. Di dalam arsitektur, warna digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu obyek, memberi aksen pada bentuk dan bahannya. Kesan hidup dan suasana obyek dan ruangan sangat ditentukan oleh warna, karena dapat memberikan kesan ceria, riang, meriah, nyaman, sedih, sejuk maupun serius (Fritz, 1987).

Dalam teori warna antara lain kita mengenal adanya dua macam sistem yang umumnya digunakan dalam pelaksanaan menyusun warna, yaitu:

- o Prang Colour System
- o Munsell Colour System

Menurut Teori Prang, secara psikologis warna dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) dimensi, yaitu :

- a. Hue : Semacam temperamen mengenai panas atau dinginnya warna
- b. Value : Mengenai gelap terangnya warna
- c. Intensity : mengenai cerah dan redupnya warna

Selanjutnya Prang juga membagi adanya kelas warna yaitu :

- a. Primary, merupakan warna utama / pokok, yaitu : merah, kuning, biru
- b. Binary (Secondary), yaitu warna kedua dan yang terjadi akibat perpaduan dua warna primary. Warna tersebut adalah :
 - Merah + biru = Violet/ungu
 - Merah + Kuning = Oranye
 - Kuning + Biru = Hijau
- c. Warna Antara (Intermediary), yaitu warna campuran dari warna primary dan binary, misalnya merah dicampur hijau menjadi merah hijau
- d. Tertiary (Warna Ketiga), merupakan warna-warna campuran dari dua warna binary. Misalnya violet / ungu dicampur dengan hijau, dan sebagainya.
- e. Quantemary, ialah warna campuran dari dua warna tertiary. Misalnya semacam hijau violet dicampur dengan oranye hijau; oranye violet dicampur dengan oranye hijau; hijau oranye dicampur dengan violet oranye.

Sedangkan jika menurut Munsell, satu warna ditentukan 3 (tiga) komponen, yaitu:

- a. Hue : menyatakan kualitas warna atau intensitas panjang gelombang
- b. Value : kesan kemudahan warna
- c. Chroma : penyimpangan terhadap warna putih atau kejenuhan warna

Hal – hal yang berhubungan dengan warna antara lain :

1. Value yaitu tingkat atau urutan kecerahan suatu warna atau hal yang berkaitan dengan terang – gelapnya sebuah warna mulai dari terang (light) – sedang (medium) – gelap (dark). Ada yang menyebut tint (warna yang dihasilkan dari penambahan warna putih pada sebuah warna) dan shade (warna yang dihasilkan dari penambahan warna hitam pada sebuah warna). Dalam value warna dibedakan menjadi :
 - a. Warna Terang adalah warna yang memiliki kesan yang penuh semangat dan ceria, antara lain : kuning, merah muda, dan orange atau warna-warna tint
 - b. Warna Gelap adalah warna tua yang memiliki daya pantul yang sangat rendah (warna yang membuat suatu obyek tampak lebih berat), antara lain : biru, ungu, hijau dan warna merah bata atau warna-warna shade.
2. Intensity yaitu yang menyatakan kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar warna dan kemurnian warna seperti pucat – cerah atau mengkilap – tidak mengkilap yang berperan sebagai pembentuk mood dalam ruangan. Warna yang intensitasnya kuat terasa segar, hidup dan bersemangat. Sedangkan warna-warna yang intensitasnya rendah menghadirkan suasana tenang dan senyap.
3. Temperature yaitu hal yang berkaitan dengan panas – dinginnya warna. Warna dalam temperature dibagi menjadi :
 - a. Warna Panas adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran warna mulai dari warna merah hingga kuning, termasuk di dalamnya warna oranye, pink, dan coklat. Warna ini menjadi simbol semangat, ceria, dan amarah. Warna panas mengesankan jarak yang dekat. Warna panas akan menimbulkan gairah dan motivasi dalam kerja/kegiatan. Kemudian persepsi waktu yang terjadi biasanya melebihi perkiraan (terasa lebih tua), ukuran objek menjadi terlihat lebih panjang ataupun besar, namun kesan volume ruang yang ditimbulkan menjadi lebih sempit.
 - b. Warna Dingin adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran warna mulai dari warna hijau hingga ungu, gradasi warna hijau serta warna-warna yang dicampur dengan warna putih

(gradasi warna menuju putih). Warna ini menjadi simbol kelembutan, kesejukan, dan kenyamanan. Warna dingin mengesankan jarak yang jauh. Kesan umum yang timbul adalah suasana nyaman, menyenangkan, monoton, serius. Persepsi waktu yang terjadi adalah kurang dari perkiraan (terasa lebih muda). Ruang yang terbentuk terasa lebih intim, ringan dan volume ruangnya menjadi lebih kuat.

4. Neutral yaitu warna-warna di luar lingkaran warna yang terdiri atas warna hitam, putih dan abu-abu. Kelompok warna ini berfungsi sebagai jeda visual agar sebuah ruang tidak terasa terlalu “penuh warna”.
5. Kontras yaitu warna yang berkesan berlawanan satu sama lain. Warna kontras didapat dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri dari warna primer dan warna sekunder ataupun tersier, misalnya : merah dengan hijau, kuning dengan ungu, merah keunguan dengan kuning kehijauan dan biru dengan oranye.

Berikut beberapa warna dengan karakternya masing-masing:

- a. Abu-abu Menggambarkan kesan serius, damai, independen, dan luas. Bila terlalu banyak bisa menimbulkan kesan tidak komunikatif.
- b. Putih Memberi arti keaslian, kesan ringan, polos, dan murni. Bila terlalu banyak bisa menimbulkan perasaan dingin, steril, dan terisolasi.
- c. Hitam Mengandung kekuatan, penuh percaya diri, kesan maskulin, dramatis, penuh perlindungan, klasik, dan megah. Bila terlalu banyak bisa menimbulkan perasaan tertekan.
- d. Merah Memberikan kesan dinamis, enerjik, komunikatif, aktif, bersemangat, sensual, mewah, dan bersifat menstimulasi. Bila terlalu banyak bisa merangsang perilaku agresif.
- e. Biru Menghadirkan kesan teduh, dingin, hening, damai, tentram, harmonis, dan merangsang kemampuan intuitif. Namun bila terlalu banyak bisa menimbulkan kelesuan.
- f. Hijau Menyiratkan kesan alamiah, segar, tenang, sejuk, mendorong perasaan empati, meredakan stress, dan menyembuhkan. Namun bila terlalu banyak dapat menimbulkan perasaan terperangkap.

- g. Kuning Mampu memancarkan kehangatan, cahaya, cerah, memberi inspirasi, mendorong ekspresi diri maupun kemampuan intelektual.
- h. Ungu Dekat dengan aura spiritual, magis, misterius, menarik perhatian, memancarkan kekuatan, menambah imajinasi, sensitivitas, dan obsesif.
- i. Oranye Menggambarkan sosialisasi yang bersahabat, percaya diri, ramah, penuh pengharapan, kreativitas, serta vitalitas. Bila terlalu banyak bisa merangsang perilaku hiperaktif.
- j. Cokelat Memberikan kesan natural, membumi, stabil, menghadirkan kenyamanan, keyakinan, keamanan, kesan elegan dan akrab. Bila terlalu banyak bisa berkesan berat dan kaku.
- k. Merah muda Melambangkan kasih sayang dan perasaan romantis, kesan lembut dan sosok orang muda bahkan anak-anak.

Dengan mengkombinasikan warna-warna berdasarkan sifat ini dapat memberikan dampak psikologis rekreasi terhadap seseorang yang melihatnya. Adapun beberapa cara mengkombinasikan warna agar tidak memberikan sifat monoton. Beberapa kombinasi tersebut ialah:

- **Kombinasi Komplementer**
Kombinasi ini memadukan dua warna yang berbeda memberikan kesan dinamis, dominan, dan kuat. Contohnya kombinasi warna merah dengan hijau.
- **Kombinasi Analog**
Kombinasi dengan memadukan warna-warna dengan karakter yang serupa untuk memberikan kesan harmonis. Misalnya dengan memadukan kuning dengan oranye.
- **Kombinasi Monokromatis**
Kombinasi ini memadukan warna-warna dengan intensitas yang sama seperti gradasi ungu tua, ungu muda, dan warna pastelnya.
- **Kombinasi Kompleks**
Kombinasi ini memadukan warna apa saja. Untuk menghindari kesan warna yang monoton, digunakan satu warna yang dominan dan yang lainnya sebagai aksen. Kunci kombinasi ini adalah kuantitas dari warna yang digunakan.

b. Bentuk

Desain arsitektur yang rekreatif memiliki bentuk yang atraktif dengan permainan bentuk massa yang bebas, penggunaan elemen desain eksterior dan interior yang unik sehingga akan menghasilkan desain yang menarik.

Secara psikologis, manusia secara naluriah akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Dalam setiap komposisi bentuk, manusia cenderung mengurangi subyek utama dalam daerah pandangan ke bentuk-bentuk lain yang paling sederhana dan teratur. Semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud, semakin mudah diterima dan dimengerti. (Ching, 1996)

Yang dimaksud dengan bentuk adalah sebuah benda 3 (tiga) dimensi yang dibatasi oleh bidang datar, bidang dinding, dan bidang pengatap. Bentuk sebuah benda dapat berupa benda masif/padat ataupun benda yang berongga atau biasa disebut mempunyai ruang. Bentuk sebuah benda dapat pula dibedakan dalam kategori bentuk alami dan bentuk binaan (buatan manusia).

Pengolahan bentuk dapat mempengaruhi kesan pada ruang. Bentuk dasar dari sebuah obyek dapat bersifat statis atau bergerak, beraturan atau tidak beraturan, formal, atau informal, geometris, masif, berat dan kuat, transparan.

- a. Dari penampilannya, bentuk dapat dibagi dalam :
 - o Bentuk yang teratur, yakni bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, dan piramid.
 - o Bentuk yang lengkung, yakni bentuk-bentuk alami.
 - o Bentuk yang tidak teratur.
- b. Analisis Karakter Bentuk Dasar Masing-masing bentuk memiliki sifat yang mampu memberikan kesan tersendiri, yaitu :
 - Bentuk persegi dan kubus

Menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional, lugas, dan kokoh. Dapat digambarkan sebagai suatu bentuk yang sederhana, statis, stabil, dan bersifat kuat karena profil sudutnya. Bentuk ini baik tiga dimensi maupun dua dimensi memberikan kesan statis, stabil, formal, mengarah ke monoton dan masif. Bentuk-bentuk segiempat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar, yang berubah dengan adanya penambahan tinggi atau lebarnya. Bujur sangkar tampak stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.

- Bentuk segitiga dan piramida

Segitiga menunjukkan stabilitas. Bentuk ini bersifat stabil bila ditempatkan pada dasarnya, sedangkan bila dibalik maka sifatnya menjadi labil. Jika terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakan pada salah satu sudutnya maka dapat juga tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya. Kedua bentuk ini bersifat kuat karena profil sudutnya. Bentuk ini memberikan kesan: aktif, enerjik, tajam, serta mengarah.

- Bentuk lingkaran dan bola

Merupakan suatu sosok yang terpusat, terpusat berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alaminya sebagai poros. Bentuk ini dapat bersifat statis maupun bergerak. Bila bentuk ini berdekatan dengan bentuk-bentuk menyudut, maka sifatnya akan terlihat licin dan condong bergerak melingkar, tetapi bila dilihat dari segala arah, bentuk ini akan bersifat memusat dan stabil.

Dalam arsitektur, kita berkepentingan dengan wujud-wujud dari:

- Bidang (lantai, dinding, langit-langit) yang membatasi ruang.
- Bukaan-bukaan (jendela dan pintu-pintu) di dalam enclosure ruang.

- Bayang-bayang (silhouette) dari bentuk-bentuk bangunan.

Menurut Kim W. Todd, 1987, dalam bukunya *Site, Space and Structure* mengatakan bahwa kualitas suatu garis sangat menentukan kualitas dari bentuk, karena bentuk tercipta dari garis. Sedangkan menurut Rustam, bentuk garis dibedakan menjadi garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal, dan garis melengkung.

Bentuk Elemen Bidang Vertikal Aksen ketinggian, tegak, gagah, kaku, formal, tegas dan serius sedangkan Horizontal Santai, tenang, lebar, membesar, meluas, melapang, santai rileks dan tenang Diagonal Dinamis, bergerak, bergegas, mendekatkan jarak, dan sensasional Melengkung, dinamis, riang, melembut, dan gembung.

Wujud yang mudah ditangkap dan dipahami oleh pandangan visual seseorang adalah Wujud-wujud yang sederhana dan teratur. Menurut Ching, 1996, semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud, maka akan semakin mudah diterima dan dimengerti. Kualitas suatu garis juga sangat menentukan kualitas dari bentuk, karena pada dasarnya bentuk tercipta dari beberapa garis yang disatukan (Todd, 1987).

c. Tekstur

Tekstur berasal dari kata yang berarti “menjalin”, dan tekstur pada dasarnya adalah suatu penjalinan pola-pola kedalaman di atas satu sama lain (Todd, 1987). Tekstur merupakan titik-titik kasar yang tidak teratur pada permukaan. Titik-titik ini berbeda dalam ukuran warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar kecil, warna terang gelap, bentuk bulat, persegi atau tak beraturan sama sekali dan lain-lain. Penggunaan yang cermat dari tekstur dapat memberikan keseimbangan terhadap daerah-daerah tapak yang tidak seimbang lainnya, dengan daerah-daerah kecil yang bertekstur kasar menyeimbangkan daerah-daerah besar yang bertekstur halus.

Biasanya bahan bangunan yang alami memiliki tekstur kasar yang menunjukkan karakter alaminya. Sedangkan bahan bangunan buatan

memiliki tekstur yang lebih halus. Meskipun bisa saja dibuat dengan tekstur kasar.

Tekstur juga didapatkan dari pola penataan atau perletakan bahan, sebagai contoh hamparan pasir atau kerikil merupakan tekstur. Bilah kayu yang disusun juga menimbulkan tekstur. Hal ini disebabkan karena tekstur terbentuk dari pola peletakan benda, yang karena berulang (biasanya dalam skala kecil bisa dilihat polanya oleh manusia) menimbulkan tekstur. Pola ini bisa jadi merupakan pola tekstur yang teratur, misalnya seperti tekstur ubin kotak-kotak kecil, sedangkan pola lain merupakan pola tak teratur, misalnya seperti tekstur hamparan kerikil atau permukaan kayu yang kasar.

Tekstur memberikan kesan ada persepsi manusia melalui penglihatan visual. Tekstur mempunyai ukuran, warna bentuk atau sifat dan karakternya. Bentuk yang muncul akibat adanya tekstur dapat menimbulkan suatu kesan terhadap bidang bertekstur tersebut, antara lain tekstur garis vertikal membuat bidang tersebut berkesan tinggi, melindungi dan menekan. Tekstur garis horizontal akan menciptakan kesan lebar, rendah, akrab dan hangat. Tektur juga dapat digunakan untuk membedakan fungsi suatu ruang dengan ruang lain.

Tekstur variatif yang dihasilkan oleh penyusunan dan pengkombinasian beberapa ubin sejenis yang berbeda karakter membentuk suatu komposisi yang menarik, dapat meredam rasa jenuh yang dapat dialami oleh penghuni.

Tekstur merupakan titik-titik kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini berbeda dalam ukuran, warna, bentuk, atau sifat dan karakternya, misalkan ukuran besar kecil, warna gelap terang, bentuk bulat, persegi, dan lain-lain. Fungsi tekstur adalah memberikan kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual.

Pengolahan tekstur yang baik akan menghasilkan kesan dan kualitas ruang yang baik dan menarik. Penggunaan tekstur berkaitan dengan kesan yang ingin didapatkan.

- Fungsi Tekstur

Untuk mendapatkan suatu perancangan (desain) yang lengkap maka umumnya arsitek harus mengingat dan memperhatikan elemen-elemen desain yang dipilihnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan suatu kesan komposisi yang paling serasi/ideal dalam suatu perancangan (desain) yang diinginkan. Seperti halnya dengan skala, bentuk, dan warna maka tekstur merupakan bagian penting yang saling mendukung dalam penentuan pemilihan elemen-elemen desain.

- Bentuk Tekstur

Dari bentuk tekstur dapat dipisahkan menjadi berikut.

- Tekstur halus, adalah karakter permukaan benda yang bila diraba akan terasa halus atau dapat pula diartikan memberikan perasaan kesan halus. Demikian pula kesan tersebut dapat diperoleh dengan pemakaian warna lembut.
- Tekstur kasar, permukaan benda bila diraba akan terasa kasar atau objek terdiri dari elemen dengan corak yang berbeda, baik bentuk maupun warnanya.

Tekstur pada ruang luar sangat erat berhubungan dengan jarak pandang atau jarak penglihatan (visual). Pada jarak tertentu tekstur suatu objek tidak berperan lagi, sehingga bahan atau objek tersebut dapat dikatakan polos tanpa tekstur. Oleh karena itu, untuk suatu bidang luas pada ruang luar, tekstur dapat dibedakan menjadi:

1. Tekstur primer, yaitu tekstur yang terdapat pada benda atau objek yang hanya dapat dilihat pada jarak dekat.
2. Tekstur sekunder, yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional.

Contoh sebidang dinding terdiri dari unit-unit beton cetak yang mempunyai corak tekstur. Unit beton cetak ini disusun sehingga

membentuk suatu pola. Pada sambungan antar unit-unit tersebut dipergunakan bahan yang berbeda seperti logam.

Bila dinding tersebut dilihat dari jarak dekat maka akan terlihat suatu corak tekstur dari unit-unit beton. Sedangkan bila diamati dan dilihat dari jarak jauh akan terlihat tekstur baru beton tersebut berupa kotak-kotak sambungan unit beton yang membentuk tekstur baru. Contoh di atas merupakan usaha untuk menghindarkan kesan monoton pada dinding bangunan yang mempunyai bidang luas bila dilihat dari jarak jauh.

Contoh lain adalah penerapan pola lantai: Perbedaan tekstur pada pola lantai dapat dipergunakan untuk menunjukkan arah sirkulasi dan membedakan ruang gerak dan ruang statis. Selain itu tekstur lantai dapat dipergunakan untuk menghilangkan rasa monoton suatu tempat perbelanjaan misalkan karena jalur sirkulasi terlalu panjang atau memberikan kesan pembatasan pada area perkerasan yang terlalu lebar dan luas.

Demikian pula halnya dengan tekstur dari elemen lain, misalkan pohon atau tanaman hias. Tekstur dapat dilihat dari permukaan batang pohon atau kumpulan masa daun (tajuk). Tekstur batang pohon kelapa sawit memiliki kesan tekstur kasar, sebaliknya tekstur batang pohon pinang memberikan kesan halus. Berdasarkan contoh di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur dapat memberikan kesan visual pada manusia melalui perbedaan warna gelap terang yang disebabkan oleh bayangbayang cahaya.

4.3 Tinjauan Edukatif

Edukatif mengandung nilai pendidikan yakni diarahkan untuk mendidik, meningkatkan pengetahuan tentang lingkungan dan kebudayaan sebagai bagian dari kerangka pendidikan. Diharapkan untuk mendapatkan nilai-nilai atau tambahan ilmu pengetahuan langsung dari kondisi lingkungan yang ada disekitarnya, pengetahuan tentang alam, pengetahuan sosial dan budaya serta pengetahuan dalam mengembangkan kreatifitas dan seni.

Fasilitas yang akan dikembangkan pada Pusat Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan di Solo yaitu :

- Nilai Edukatif : Pertunjukan
- Nilai Rekreatif : Oleh-oleh, Kuliner, dan Pertunjukan

Dalam proses edukasi/pembelajaran, ada tiga macam media yang biasa digunakan di dalamnya, yaitu :

a. Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan, dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan. Contoh media yang termasuk dalam media visual adalah gambar/foto, sketsa, diagram, grafik, kartun, dan poster.

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif. Contoh media yang termasuk dalam media audio adalah radio dan alat perekam magnetik / tape recorder.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang berhubungan dengan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus. Dengan menggunakan media ini, pesan-pesan pengajaran dapat disaksikan dan didengarkan langsung pada saat yang bersamaan. Contoh media yang termasuk dalam media audio-visual adalah film, televisi, dan video.

Beberapa jenis fasilitas edukatif antara lain :

a. Fasilitas pelatihan dan pembinaan Merupakan fasilitas pendidikan yang melayani kegiatan pelatihan bagi para pengajar untuk meningkatkan keterampilan. Seperti ruang kelas, workshop, dsb.

b. Fasilitas pameran Merupakan fasilitas yang digunakan untuk dapat memberikan display. Terdapat 2 bentuk pameran yaitu pameran tetap dan pameran temporer.

c. Fasilitas perpustakaan Merupakan fasilitas yang digunakan untuk pembelajaran melalui buku dalam bentuk unit pelayanan teknis.

Dalam proses belajar, media edukasi/pembelajaran sangat diperlukan karena media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, antara lain :

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan).

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya :

- Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film, atau model.

- Objek yang kecil dibantu dengan film atau gambar.

- Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, atau foto.

- Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan diagram atau melalui program komputer animasi.

- Konsep yang terlalu luas (gempa bumi, gunung berapi, iklim, planet, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.

c. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :

- Menimbulkan gairah belajar

- Memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.

- Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

d. Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda di antara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran yang sama untuk semua peserta didik, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dalam kemampuannya :

- Memberikan perangsang yang sama
- Mempersamakan pengalaman
- Menimbulkan persepsi yang sama

4.4 Tinjauan Arsitektur Tradisional Jawa

Rumah tradisional Jawa, atau biasa disebut sebagai omah adat Jawa, mengacu pada rumah-rumah tradisional di pulau Jawa, Indonesia. Arsitektur rumah Jawa ditandai dengan adanya aturan hierarki yang dominan seperti yang tercermin pada bentuk atap rumah. Rumah tradisional Jawa memiliki tata letak yang sangat mirip antara satu dengan lainnya, tetapi bentuk atap ditentukan pada status sosial dan ekonomi dari pemilik rumah (Alfari, n.d.).

Arsitektur tradisional rumah Jawa banyak dipengaruhi oleh arsitektur kolonial Belanda di Indonesia dan juga sangat berkontribusi pada perkembangan arsitektur modern di Indonesia pada abad ke-20.



Gambar 4. 2 Rumah Joglo

Sumber: (Alfari, n.d.)

Orang Jawa memiliki kekerabatan yang dekat dengan bangsa Austronesia. Relief di Candi Borobudur yang dibangun pada abad ke-9 juga menunjukkan bahwa rumah Jawa merupakan pola dasar dari rumah Austronesia. Kedatangan orang Eropa pada abad 16 dan 17 memperkenalkan batu dan batu bata dalam konstruksi rumah, yang banyak digunakan oleh orang-orang kaya. Bentuk rumah tradisional Jawa juga mulai mempengaruhi perkembangan arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia. Pada awal abad ke 19, rumah Hindia Belanda dibuat menyerupai rumah Jawa karena bentuk rumah yang mampu melawan panas tropis dan hujan lebat, namun tetap mampu mengalirkan udara di bagian dalam rumah.



Gambar 4. 3 Rumah Limasan dengan gaya Kontemporer

Sumber: (Alfari, n.d.)

Hierarki Atap Rumah

Sesuai dengan struktur masyarakat Jawa dan tradisinya, rumah-rumah tradisional Jawa diklasifikasikan menurut bentuk atap mereka dari yang terendah ke tertinggi, yaitu Kampung, Limasan, dan Joglo.



Gambar 4. 4 Contoh model rumah kampung

Sumber: (Alfari, n.d.)

Rumah Kampung. Atap rumah Kampung diidentifikasi sebagai rumah dari rakyat biasa. Secara struktural, atap Kampung adalah atap yang paling sederhana. Atap puncak rumah *Kampung* bersandar pada empat tiang tengah dan ditunjang oleh dua lapis tiang pengikat. Bubungan atap didukung penyangga dengan sumbu Utara-Selatan yang khas. Struktur ini dapat diperbesar dengan melebarkan atap dari bagian atap yang ada.



Gambar 4. 5 Rumah Limasan

Sumber: (Alfari, n.d.)

Rumah Limasan. Atap Limasan digunakan untuk rumah-rumah keluarga Jawa yang memiliki status lebih tinggi. Jenis rumah ini adalah jenis yang paling umum untuk rumah Jawa. Denah dasar empat tiang rumah diperluas dengan menambah sepasang tiang di salah satu ujung atap.



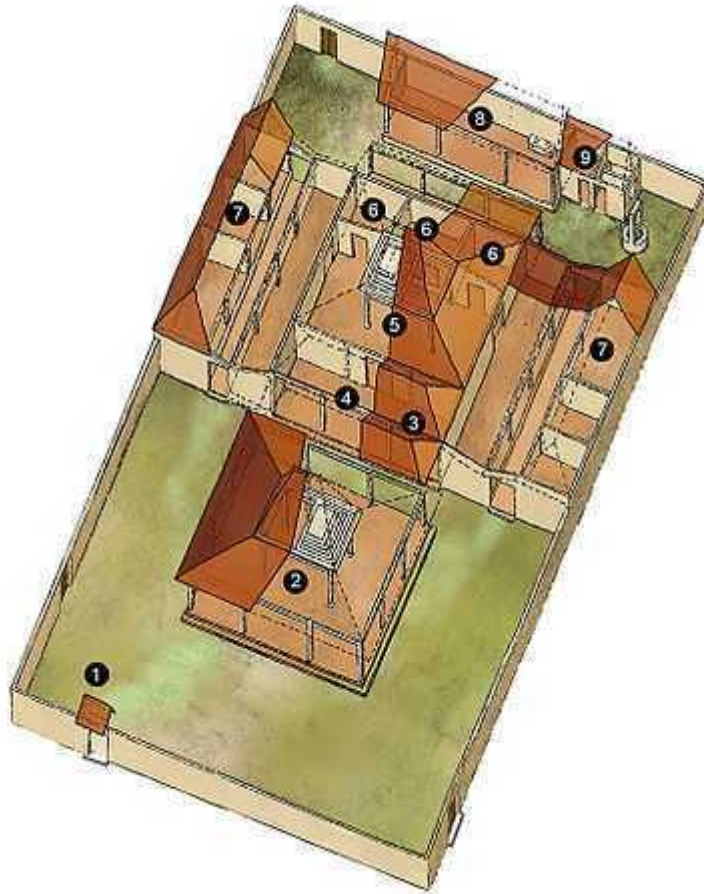
Gambar 4. 6 Rumah Joglo

Sumber: (Alfari, n.d.)

Rumah Joglo. Atap Joglo adalah bentuk atap yang paling khas dan paling rumit. Atap joglo dikaitkan dengan tempat tinggal bangsawan (Keraton, kediaman resmi, bangunan pemerintah, dan rumah bangsawan Jawa atau nigrat). Saat ini pemiliknya tidak lagi terbatas pada keluarga bangsawan, tetapi siapa saja yang memiliki cukup dana untuk membangunnya. Sebab, untuk membangun rumah *Joglo* dibutuhkan bahan bangunan yang lebih banyak dan lebih mahal.

Atap *Joglo* memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari 2 jenis atap sebelumnya. Atap utama lebih curam, sementara bubungan atap tidak sepanjang rumah Limasan. Di empat tiang utama yang

mendukung atap di atasnya terdapat susunan khas berupa tiang-tiang berlapis yang diartikan sebagai *tumpang sari*. Selain itu, jika rumah Joglo terjadi kerusakan, proses perbaikan tidak boleh mengubah bentuk semula. Orang Jawa percaya, melanggar aturan ini akan menimbulkan pengaruh yang kurang baik pada penghuni rumah.



Gambar 4. 7 Layout dari kompleks rumah tradisional Jawa. Ket: 1. lawang pintu 2. pendopo 3. peringgitan 4. emperan 5. dalem 6. senthong 7. gandok 8. dapur

Sumber: (Alfari, n.d.)

Bangunan rumah

Tidak berbeda dengan rumah tradisional Bali, rumah Jawa biasanya dibangun dalam suatu kompleks berdinding. Bahan untuk dinding

pelindung kompleks rumah dibuat dari batu untuk rumah orang kaya, atau terbuat dari bambu dan kayu.

Rumah tradisional orang Jawa yang ideal terdiri atas tiga bangunan utama, yaitu *omah*, *pendapa*, dan *peringgitan*.



Gambar 4. 8 Pendopo rumah Joglo

Sumber: (Alfari, n.d.)

Pendopo. Pendopo atau pendapa adalah sebuah paviliun yang terletak di bagian depan kompleks. Tempat ini digunakan untuk menerima tamu, pertemuan sosial, atau pertunjukan ritual. Pendopo menggunakan atap joglo dan hanya terdapat di kompleks rumah orang kaya. Di beberapa daerah perkotaan yang padat, dinding batu biasanya akan didirikan di sekitar pendopo.



Gambar 4. 9 Pendopo rumah Joglo

Sumber: (Alfari, n.d.)

Pringgitan. Pringgitan adalah ruang yang menghubungkan antara pendopo dengan omah. Pringgitan merupakan tempat untuk ringgit, yang memiliki arti wayang atau bermain wayang. Pringgitan memiliki bentuk atap kampung atau limasan.



Gambar 4. 10 Teras di Omah Adat Jawa

Sumber: (Alfari, n.d.)

Omah. Omah adalah rumah utama. Kata omah berasal dari Austronesia yang berarti “rumah”. Omah biasanya memiliki tata letak persegi atau persegi panjang dengan lantai yang ditinggikan. Bagian tengah omah menggunakan bentuk atap limasan atau joglo. Daerah di bawah atap dibagi oleh bilah-bilah dinding menjadi daerah dalam dan luar.



Gambar 4. 11 Interior rumah joglo

Sumber: (Alfari, n.d.)

Dalem. *Dalem* adalah bangunan tertutup dan dibagi lagi sepanjang poros Utara dan Selatan menjadi daerah-daerah yang berbeda. Pada model rumah *kampung* dan *limasan*, pembagian ini digunakan untuk membedakan antara bagian depan dan belakang. Namun, pada rumah *joglo* terdapat tiga pembagian yang lebih rumit, antara depan, tengah, dan belakang.

Bagian Timur depan *dalem* adalah tempat berlangsungnya kegiatan semua anggota keluarga dan tempat semua anggota keluarga tidur pada sebuah ranjang bambu, sebelum pubertas anak-anak. Bagian tengah *dalem* rumah *joglo* ditegaskan oleh empat tiang pokok. Saat ini, bagian itu tidak lagi memiliki kegunaan khusus. Namun, secara tradisional daerah ini merupakan tempat pedupaan yang dibakar sekali seminggu untuk menghormati Dewi Sri (dewi padi), juga merupakan tempat pengantin pria dan wanita duduk pada upacara pernikahan.



Gambar 4. 12 Senthong Tengah

Sumber: (Alfari, n.d.)

Senthong. Senthong merupakan bagian belakang omah yang terdiri dari tiga ruangan tertutup. *Senthong Barat* merupakan tempat menyimpan beras dan hasil pertanian lain, sementara peralatan bertani disimpan di sisi Timur. *Senthong* secara tradisional merupakan ruangan yang dihias semewah mungkin dan dikenal sebagai tempat tinggal tetap Dewi Sri. Pasangan pengantin baru terkadang tidur di *senthong* tengah. Di bagian luar atau belakang kompleks terdapat beberapa bangunan lain seperti dapur dan kamar mandi. Sebuah sumur biasanya ditempatkan di sisi Timur. Sumur sebagai penyedia air dianggap sebagai sumber kehidupan dan selalu menjadi hal pertama yang diselesaikan ketika membangun sebuah kompleks rumah baru. Jika jumlah anggota keluarga atau kekayaan keluarga bertambah, bangunan-bangunan tambahan (*gandhok*) dapat ditambahkan.

4.4 Tinjauan Arsitektur Vernakular

4.4.1 Pengertian

Kata vernakular berasal dari bahasa latin vernakulus, yang artinya dalam negeri, penduduk asli, pribumi, dari verna yang berarti budak pribumi atau rumah buatan pribumi. 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 system persepsi 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. (Suharjanto, 2011)

4.4.2 Ciri-ciri Arsitektur Vernakular

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.

4.4.3 Unsur-unsur Arsitektur Vernakular

Unsur-unsur Arsitektur Vernakular (Wiranto, 1999)

1. Peran dan makna

Indonesia memiliki beragam kebudayaan. Kebudayaan pada hakikatnya adalah manifestasi kepribadian masyarakat yang tercermin 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 berkait dengan faktor kesinambungan karena tradisi merupakan suatu proses turun-temurun, suatu aktivitas mewariskan berbagai ketentuan, peraturan, adat, teknik dari generasi ke generasi.

4.4.4 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 sangat 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 lingkungan 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.

4.5 Tinjauan Tata Ruang Luar dan Ruang Dalam

4.5.1 Pengertian Tata Ruang

Tata merupakan seperangkat unsur yang berinteraksi, atau berhubungan, atau membentuk satu kesatuan bersama; sistem. Sedangkan ruang (trimatra) merupakan rongga yang dibatasi permukaan bangunan. Tata/ menata/ mengatur ruang meliputi tiga suku pokok yaitu unsur (kegiatan), kualitas (kekhasan/ ciri sesuatu/ sifat), penolak (standar yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan penilaian; kriteria). Unsur, kualitas, dan penolak dalam merancang bangunan dapat dikelompokkan dalam lima tata atur yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelingkup. (White, 1986). Secara umum, ruang dibentuk oleh tiga elemen pembentuk ruang yaitu (Surasetja, Irawan. 2007. Fungsi, ruang, bentuk dan ekspresi dalam arsitektur) :

a. Bidang alas/lantai (the base plane), karena lantai merupakan pendukung kegiatan kita dalam suatu bangunan, sudah tentu secara struktural harus kuat dan awet. Lantai juga merupakan unsur yang penting didalam sebuah ruang, bentuk, warna, pola dan teksturnya akan menentukan sejauh mana bidang tersebut akan menentukan batas-batas ruang dan berfungsi sebagai dasar dimana secara visual unsur-unsur lain di dalam ruang dapat dilihat.

b. Bidang dinding/pembatas (the vertical space divider), sebagai unsur perancangan bidang dinding dapat menyatu dengan bidang lantai atau dibuat sebagai bidang yang terpisah. Bidang tersebut bisa sebagai latar belakang yang netral untuk unsur-unsur lain di dalam ruang atau sebagai unsur visual yang aktif didalamnya. Bidang dinding ini dapat juga transparan seperti halnya sebuah sumber cahaya atau suatu pemandangan.

c. Bidang langit-langit/atap (the overhead plane), bidang atap adalah unsur pelindung utama dari suatu bangunan dan berfungsi untuk melindungi bagian dalam dari pengaruh iklim. Bentuknya ditentukan oleh geometris dan jenis material yang digunakan pada strukturnya serta cara meletakkannya dan cara melintasi ruang diatas penyangganya. Secara visual bidang atap merupakan "topi" dari suatu bangunan dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap bentuk bangunan dan pembayangan.

4.5.2. Teori Ruang Dalam

4.5.2.1. Pengertian Ruang Dalam

Ruang dalam adalah ruang yang terbentuk oleh bidang-bidang pembatas fisik berupa lantai, dinding, dan langit-langit. Bukuan, skala, tekstur, warna dan material pada bidang pembentuk ruang dalam merupakan penentu kualitas ruang.

4.5.2.2. Batasan Ruang Dalam

Elemen pembatas ruang dalam adalah semua elemen yang mampu membentuk pelingkup ruang. Pengolahan tata ruang dalam akan membentuk suatu karakter dengan berbagai macam kualitas ruang

arsitektural seperti kualitas bentuk, proporsi, skala, tekstur, pencahayaan yang sangat tergantung pada sifat-sifat yang dimiliki penutup ruang. Beberapa elemen pembatas ruang dalam adalah struktur, dinding, pintu, partisi dan perbedaan ketinggian lantai. Elemen tersebut biasanya menjadi elemen pembentuk ruang. Sedangkan elemen pengisi ruang dalam adalah bisa berupa furniture seperti meja, kursi dan perabot lainnya.

4.5.2.3. Hubungan Ruang Dalam

Model aplikasi hubungan ruang dalam adalah sebagai berikut;

- a. Ruang di dalam ruang, sebuah ruangan yang lebih kecil ukurannya dapat dimasukan kedalam sebuah ruang yang lain.
- b. Ruang-ruang yang saling berkait (interlocking), dua buah ruangan dapat saling dihubungkan dengan keterkaitan dengan menggabungkan satu atau dua sisi kedua ruangan tersebut.
- c. Ruang-ruang yang bersebelahan, apabila luas kedua ruangan berukuran hampir sama besar, kedua ruangan ini dapat dihubungkan dalam bentuk ruang-ruang yang bersebelahan.
- d. Ruang-ruang yang dihubungkan dengan ruang bersama, dengan menghubungkan kedua ruangan membuat sebuah ruangan lainnya yang berfungsi sebagai ruang bersama. (Ashihara, Yoshinobu. 1986. Perancangan Eksterior dalam Arsitektur. Bandung).

4.5.3. Teori Ruang Luar

4.5.3.1. Pengertian Ruang Luar

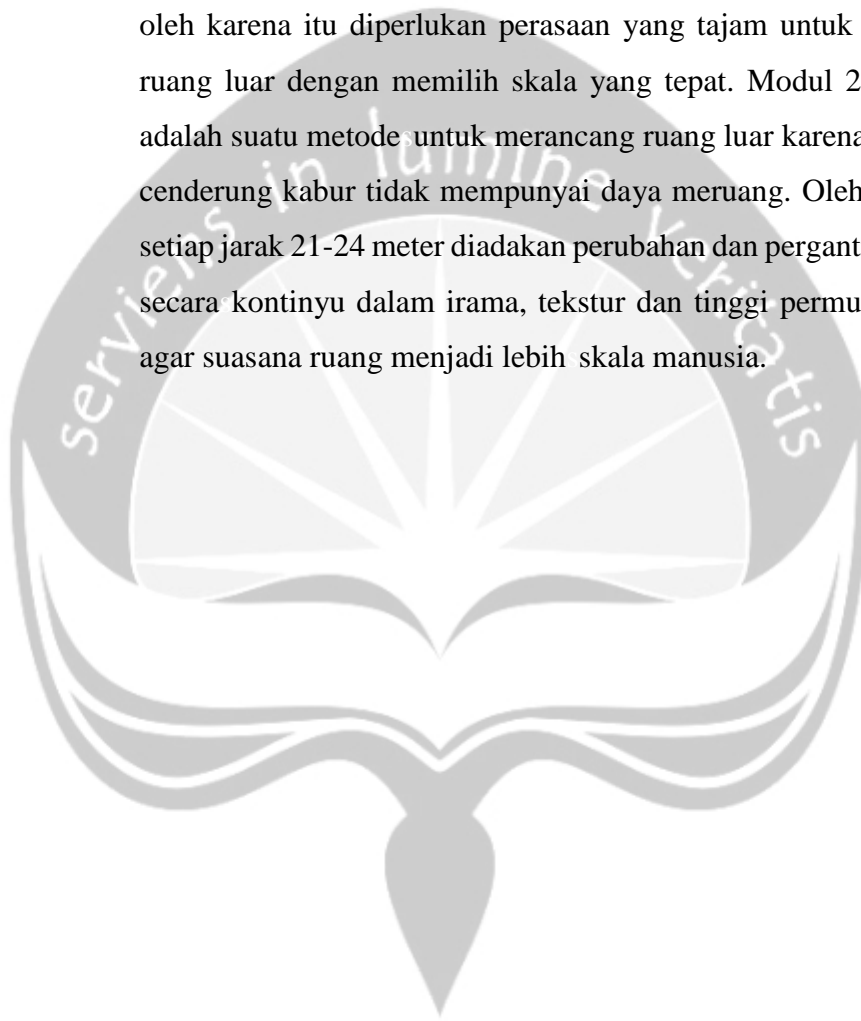
Menurut beberapa pengertian, ruang luar adalah:

- a. Ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan pada bidang atapnya, tidak terbatas.
- b. Sebagai lingkungan luar buatan manusia, yang mempunyai arti dan maksud tertentu dan sebagai bagian dari alam.
- c. Arsitektur tanpa atap, tetapi dibatasi oleh dua bidang, yaitu dinding dan lantai atau ruang yang terjadi dengan menggunakan dua elemen pembatas. Hal ini menyebabkan lantai dan dinding menjadi elemen yang penting dalam pembentukan ruang luar.

d. Ruang luar adalah sebuah ruang yang terbentuk oleh batas vertikal/bidang tegak (massa bangunan atau vegetasi) dan batas horizontal bawah (bentang alam) atau pelingkup lainnya. (Ashihara, Yoshinobu. 1986. Perancangan Eksterior dalam Arsitektur. Bandung).

4.5.3.2. Batasan Ruang Luar

Skala ruang luar biasanya sukar dipastikan dan tidak begitu jelas, oleh karena itu diperlukan perasaan yang tajam untuk merancang ruang luar dengan memilih skala yang tepat. Modul 21-24 meter adalah suatu metode untuk merancang ruang luar karena ruang luar cenderung kabur tidak mempunyai daya meruang. Oleh karena itu setiap jarak 21-24 meter diadakan perubahan dan pergantian suasana secara kontinyu dalam irama, tekstur dan tinggi permukaan lantai agar suasana ruang menjadi lebih skala manusia.



DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). Retrieved from Profil Kota Surakarta Jawa Tengah:
<http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/surakarta.pdf>
- 8 Rekomendasi Oleh-oleh Khas Cirebon Yang Cocok Dijadikan Buah Tangan Saat Lebaran.* (n.d.). Retrieved from Best Present Guide: <https://bp-guide.id/AX0WqdSm>
- Aisyah, S. (n.d.). *1. penyediaan air bersih kedalam bangunan.* Retrieved from Slide Share: <https://www.slideshare.net/SitiAisyah67/1-penyediaan-air-bersih-kedalam-bangunan>
- Alfari, S. (n.d.). *Arsitektur Tradisional Omah Adat Jawa.* Retrieved from Arsitag: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Anas. (n.d.). *Inilah Filosofi Rumah Adat Jawa yang Kini Tak Banyak Ditemui.* Retrieved from Boombastis: <https://www.boombastis.com/filosofi-rumah-jawa/78079>
- Appleton, I. (2008). *Buildings for the Performing Arts.* Architectural Press.
- Cara Menghitung Jumlah Besi Pondasi Setempat (Pondasi Foot Plat).* (2014). Retrieved from Proyek Sipil: <https://proyeksipil.blogspot.com/2014/07/cara-menghitung-jumlah-besi-pondasi.html?m=1>
- CIA 11 Chol, J. &. (2000). *Kamus Inggris-Indonesia.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama .
- Collins. (2009). *Collins COBUILD Advanced Dictionary.* Heinle Cengage Learning.
- Daftar kecamatan dan kelurahan di Kota Surakarta.* (2019, Desember). Retrieved from Wikipedia:
https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_kecamatan_dan_kelurahan_di_Kota_Surakarta
- Eci. (n.d.). *Lebih Kekinian, Galabo Jadi Spot Wisata Kuliner Solo yang Nyaman untuk Nongkrong Hingga Larut Malam.* Retrieved from Phinemo:
<https://phinemo.com/galabo-solo-jadi-spot-wisata-kuliner-solo/>
- File:Wayang Orang Sriwedari Solo.jpg.* (n.d.). Retrieved from WikipediaCommons:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wayang_Orang_Sriwedari_Solo.jpg
- Fire Sprinkler.* (n.d.). Retrieved from Indiamart:
<https://www.indiamart.com/proddetail/fire-sprinkler-16508055373.html>
- Food Court Pucangsawit.* (n.d.). Retrieved from dilokasi: <https://dilokasi.com/Jawa-Tengah/Places/Food-Court-Pucangsawit-1585360>
- Gigaset Smoke.* (n.d.). Retrieved from Gigaset: https://www.gigaset.com/hq_en/gigaset-smoke-rauchwarnmelder-1174/

- Hall, C. M., & Sharples, L. (2003). *Food Tourism Around the World: Development, Management and Markets*.
- HOW TO SETUP IP SURVEILLANCE SYSTEMS FOR BANKS?* (n.d.). Retrieved from Unifore: <https://www.unifore.net/ip-video-surveillance/how-to-setup-ip-cctv-surveillance-system-for-banks.html>
- Ini 9 Permainan Tradisional Anak di Sulawesi Utara*. (n.d.). Retrieved from Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2016/05/05/16242711/ini-9-permainan-tradisional-anak-di-sulawesi-utara?page=all>
- Jumlah Penduduk per Kelurahan Kecamatan Banjarsari*. (n.d.). Retrieved from <https://surakartakota.bps.go.id/>
- Juragan Food Centre*. (n.d.). Retrieved from Pictame: https://www.pictame.com/user/juraganfc/4870870027/1537541748465029706_4870870027
- Ketahui Lebih Dekat, 6 Jenis Batik Jawa Beserta Maknanya*. (n.d.). Retrieved from Okelifestyle: <https://lifestyle.okezone.com/read/2018/10/02/194/1958514/ketahui-lebih-dekat-6-jenis-batik-jawa-beserta-maknanya>
- Kurniawan, S. (n.d.). *Desain Rumah Limasan*. Retrieved from Pinterest: <https://id.pinterest.com/pin/669206825858643198/?lp=true>
- kursi bar natural wash kayu jati*. (n.d.). Retrieved from BariklanaFurniture: <https://www.bariklanajatifurniture.com/product/kursi-bar-natural-wash-kayu-jati/>
- Mahdi, N. (n.d.). *Taman Edukasi di Makassar dengan Tema Desain Dekonstruksi*. Retrieved from Digilib Unhas: <http://digilib.unhas.ac.id/>
- Mengulas Sistem Struktur Joglo Dan Arti Yang Terkandung di dalamnya*. (n.d.). Retrieved from Trust Me I'm an Engineer: <http://achmad-jf.blogspot.com/2012/06/mengulas-sistem-struktur-joglo-dan-arti.html>
- Nadine. (2016, November). *Super! 6 Manfaat Jiwa dan Raga Ini Bisa Kamu Dapat Dengan Berbelanja*. Retrieved from Blibli: <https://www.blibli.com/friends/blog/6-manfaat-belanja/>
- PAPAN INFORMASI DIGITAL MITRATEK*. (n.d.). Retrieved from Mitratek: <https://mitratek.com/info/2016/12/10/papan-informasi-digital-mitratek/>
- Papanek, V. (1995). *The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design and Architecture*. Thames and Hudson.
- Pemerintah Kota Surakarta*. (2018, Januari 11). Retrieved from Kunjungan Wisatawan ke Solo Terus Meningkatkan: <http://surakarta.go.id/?p=8876>
- Pengertian Seni Pertunjukan, Fungsi dan Jenis-Jenis Seni Pertunjukan Terlengkap*. (2018). Retrieved from Pelajaran: <https://www.pelajaran.co.id/2018/19/pengertian->

seni-pertunjukan-fungsi-dan-jenis-jenis-seni-pertunjukan-terlengkap.html#forward

Pengertian Seni: Fungsi, Tujuan, dan Macam-Macam Seni. (n.d.). Retrieved from maxmanroe: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-seni.html>

Pondasi Batu Kali: Kelebihan dan Kekurangan, Bagian-Bagian, Serta Metode Pelaksanaannya. (n.d.). Retrieved from Depoproperti: <https://depoproperti.com/pondasi-batu-kali/>

Pondasi Batu Kali: Kelebihan dan Kekurangan, Bagian-Bagian, Serta Metode Pelaksanaannya. (n.d.). Retrieved from Ruang Tamu Top: <https://ruangtamutop.blogspot.com/2019/08/32-desain-atap-baja-ringan-limas-untuk.html>

Potensi Wisata Makanan. (2013). Retrieved from Web dosen: [http://nur-e-s-fisip.web.unair.ac.id/artikel_detail-70448-Tourism-Potensi%20wisata%20makanan%20\(food%20tourism\).html](http://nur-e-s-fisip.web.unair.ac.id/artikel_detail-70448-Tourism-Potensi%20wisata%20makanan%20(food%20tourism).html)

Puspita, A. (n.d.). *PENGGUNAAN LAHAN.* Retrieved from Academia: https://www.academia.edu/5607526/PENGGUNAAN_LAHAN

Rahajeng, S. (2007). Solo "The Spirit of Java".

rak bunga unik/mewah/kuat/kayu. (n.d.). Retrieved from Tokopedia: <https://www.tokopedia.com/prohana/rak-bunga-unik-mewah-kuat-kayu>

Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kota Surakarta. (n.d.). Retrieved from PROFIL WILAYAH KOTA SURAKARTA: http://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online/ws_file/dokumen/rpi2jm/DOCRPIJM_15118297832._BAB_II_Profil_Kota_Surakarta_Laporan_Akhir_Final.pdf

Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031. (n.d.). Retrieved from Case Study 2_Surakarta_RTRW 2011-2031: http://kampungstudent.thestudentloop.com/assets/download/Case%20Study%202_Surakarta_RTRW%202011-2031.pdf

SAEROJI, A., & WIJAYA, D. A. (2017). Pemetaan Wisata Kuliner Khas Kota Surakarta. 17.

Sejarah Singkat Pasar Klewer Surakarta. (n.d.). Retrieved from <https://situsbudaya.id/sejarah-singkat-pasar-klewerdi-surakarta/>

Sekarangit, N. (2012). Gedung Pertunjukkan Seni di Solo.

Septian, A. (2019, Mei). *Mampir Pak Gendut Food Center Cabang Limolasan Solo.* Retrieved from ASEDINO: <https://asedino.com/2019/05/04/mampir-pak-gendut-food-center-cabang-limolasan-solo/>

SETIAWAN, T. I. (2017). RENCANA BISNIS OLEH-OLEH KHAS SOLO. 3.

Sosial dan Budaya Surakarta. (n.d.). Retrieved from Studio Setunggal: <https://studiosetunggal.wordpress.com/profil-wilayah/kabupaten-klaten/kondisi-non-fisik/sosial-dan-budaya/>

- Suharjanto, G. (2011). Membandingkan Istilah Arsitektur Tradisional versus Arsitektur Vernakular Studi Kasus Bangunan Minangkabau dan Bangunan Bali.
- Surakarta. (2019, November). Retrieved from Wikipedia:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Surakarta>
- Suriani, N. (2009). Seni Kuliner Bali sebagai Salah Satu Daya Tarik Wisata Studi Kasus di Warung Babi Guling Ibu Oka di Kelurahan Ubud, Gianyar, Bali.
- The First Cultural SkyPark in Bali*. (n.d.). Retrieved from The Keranjang:
<https://thekeranjangbali.com/>
- The Keranjang*. (n.d.). Retrieved from The Keranjang: <https://thekeranjangbali.com/>
- Tjiptono, F. (2007). *Prinsip-prinsip Pemasaran Jilid Kedua Edisi Ketujuh*. Jakarta: Erlangga.
- Toko Roti Orion, Solo :Tempat Lahir Roti Mandarijn*. (n.d.). Retrieved from Wisata Kuliner: <http://kuliner.panduanwisata.id/indonesia/pulau-jawa/solo/solo-jawa-tengah/toko-roti-orion-solo-tempat-lahir-roti-mandarijn/>
- Traditional Gate*. (n.d.). Retrieved from Pinterest:
<https://www.pinterest.it/pin/483362972503755209/>
- Triningsih, D. (2011). Gedung Pertunjukkan Musik dan Tari Kontemporer di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.
- Wallpanel hiasan dinding kayu jati wallpaper 3D*. (n.d.). Retrieved from Shopee:
<https://shopee.co.id/Wall-Panel-jati-Hiasan-Dinding-Kayu-Jati-i.90254615.2129730037>
- Wiranto. (1999). Arsitektur Vernakular Indonesia Perannya Dalam Pengembangan Jati Diri. In *Dimensi Teknik Arsitektur*.
- WISATA SOLO : Pengeluaran Wisman Rp5 Juta/Orang, Paling Besar untuk Biro Perjalanan*. (2016, Desember). Retrieved from Solo Raya:
<https://soloraya.solopos.com/read/20161216/489/777063/wisata-solo-pengeluaran-wisman-rp5-jutaorang-paling-besar-untuk-biro-perjalanan>
- Wisata:Solo*. (2019, Agustus 28). Retrieved from WIKIBUKU:
<https://id.wikibooks.org/wiki/Wisata:Solo>