

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

**PUSAT WISATA KULINER DUSUN SANTAN,  
DESA GUWOSARI, KECAMATAN PAJANGAN,  
KABUPATEN BANTUL, DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**



**DISUSUN OLEH:**

**Judith Heranydia Rudiyanto**

**160116481**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2019**

# LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER DUSUN SANTAN,  
DESA GUWOSARI, KECAMATAN PAJANGAN, KABUPATEN BANTUL  
MELALUI PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

*Yang dipersiapkan dan disusun oleh:*

**JUDITH HERANYDIA RUDIYANTO  
NPM: 160116481**

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



Dr. Amos Setiadi, S.T., M.T

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.



# SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Judith Heranydia Rudiyanto

NPM : 160116481

Dengan sesungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER DUSUN SANTAN, DESA GUWOSARI,  
KECAMATAN PAJANGAN, KABUPATEN BANTUL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR  
NEO-VERNAKULAR

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 batang tubuh atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, 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, 13 Juli 2020

Yang Menyatakan,



JUDITH HERANYDIA RUDIYANTO

## ABSTRAK

Dunia pariwisata di Indonesia sedang gencar-gencarnya melakukan peningkatan kualitas pelayanan dalam sektor pariwisata untuk wisatawan. Baik wisatawan lokal maupun mancanegara. Peningkatan kualitas ini tidak hanya terjadi pada pelayanan namun pada peningkatannya fasilitas tempat yang disediakan. Fasilitas tempat yang baik dapat meningkatkan jumlah wisatawan untuk berkunjung dan dapat meninggalkan kesan baik yang membekas kepada para wisatawan. Salah satu pariwisata yang sedang gencar-gencarnya sekarang ini adalah wisata kuliner.

Wisata kuliner merupakan salah satu destinasi yang sering dipilih wisatawan saat berkunjung ke suatu tempat. Wisata kuliner merupakan pancingan untuk warga mancanegara agar berkunjung ke suatu daerah untuk mengenal kuliner khas daerah yang mereka kunjungi khususnya di Dusun Santan, Bantul, Yogyakarta.

Jumlah wisatawan di Daerah Istimewa Yogyakarta semakin hari semakin meningkat, sehingga memancing suatu daerah untuk menunjukkan keunggulannya. Di Dusun Santan, memiliki kuliner yang khas dan memiliki lokasi yang strategis untuk dijadikan sebagai Pusat Wisata Kuliner. Lokasinya bersebelahan dengan Sungai Bedog.

Pendekatan Neo-Vernakular digunakan sebagai pendekatan desain dalam perancangan dan perencanaan pengembangan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan. Pendekatan ini dapat membantu mempertahankan nilai-nilai kebudayaan dan kearifan lokal tetapi dikemas dengan bentuk modern sehingga memiliki kesan bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.

***Kata Kunci:*** *Pariwisata, Wisata Kuliner, Dusun Santan, Yogyakarta, Sungai Bedog, Pendekatan Neo-Vernakular*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas penyertaan kasih dan berkat yang sempurna, penulis dapat menyelesaikan penulisan berjudul Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Perancangan PUSAT WISATA KULINER DUSUN SANTAN, DESA GUWOSARI, KECAMATAN PAJANGAN, KABUPATEN BANTUL yang rekreatif melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular dengan baik dan tepat waktu. Penulisan ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan yudisium, untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Teknik, Program Teknik Arsitektur, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari pihak lain, skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak:

1. Bapak Dr. Amos Setiadi, S.T., M.T selaku dosen pembimbing yang dengan sabra dan telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan, memotivasi serta dukungan dalam menyelesaikan tahapan demi tahapan dalam penulisan ini,
2. Ibu Susharjanti Felasari, S.T., M. Sc. CAED., P.hD selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan tulisan ini,
3. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan penulisan tugas akhir,
4. Orang tua tercinta Papa Wiwik Rudijanto, dan Mama Tan Marianti serta kakak penulis Ryannova Rudiyanto yang selalu memberi doa, memotivasi dan mendukung selama perkuliahan sampai tersusunnya karya tulis ini,
5. Pihak BAPPEDA yang membantu penulis untuk melengkapi data-data dari lokasi yang penulis pilih untuk diangkat menjadi topik penulisan,
6. Bapak Dukuh Dusun Santan yang bersedia mengantarkan dan memberi informasi kepada penulis tentang lokasi yang dirancang,
7. Keluarga besar Malonda yang telah mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik,
8. Kepada partner G. David. M.P yang selalu mendukung selama proses perkuliahan, memotivasi dan mendoakan dari awal perkuliahan sampai terselesaikan penulisan,

9. Para saudari Irene Vanessa dan Vanya Gracyella yang telah mendukung, memberi motivasi kepada penulis dan doa yang terus menerus agar terselesaikan penulisan karya tulis ini,
10. Teman-temen Shay, Shela Evita, Cynthia Mawardi, Marcelina Viodhy, Sharon Putri yang selalu mendukung penulis dan menemani penulis untuk menyelesaikan tugas,
11. Teman baik Gavriella B. Dior dan Steffani Sylvia yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan dukungan serta mendoakan selalu untuk kelancaran penulisan ini,
12. Teman- teman BINGUNG, Mega Katon, dan Birgita Sandy yang selalu menemani dalam proses perkuliahan, mendukung dan mendoakan satu sama lain hingga karya tulis terselesaikan dengan baik,
13. Teman- teman Anak Baik-baik yang selalu bersama dalam proses perkuliahan, mendukung dan mendoakan satu sama lain hingga karya tulis terselesaikan dengan baik,
14. Teman-teman perkuliahan yang bersama melalui proses perkuliahan dan saling mendukung untuk terselesaikannya tugas penulisan ini dengan baik.

Dan kepada semua pihak yang berkenan memberikan saran dan dukungan untuk melengkapi penulisan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada para pembaca dan semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Desember 2019

Judith Herandyia Rudiyanto

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN .....	i
SURAT PERNYATAAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek .....	01
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan .....	06
1.2 Rumusan Permasalahan .....	07
1.3 Tujuan dan Sasaran	
1.3.1 Tujuan .....	07
1.3.2 Sasaran .....	08
1.4 Lingkup Pembahasan .....	08
1.5 Metode Penelitian	
1.5.1 Pola Prosedural .....	09
1.5.2 Tata Langkah .....	10
1.6 Keaslian Penelitian .....	11
1.7 Sistematika Pembahasan .....	12

### BAB II TINJAUAN TEORI PERPUSTAKAAN

2.1 Pengertian Pusat Wisata Kuliner .....	14
2.2 Fungsi dan Tujuan Pusat Wisata .....	16
2.3 Jenis-jenis Pusat Wisata Kuliner .....	16
2.3.1 Foodcourt .....	16
2.3.2 Warung Pedagang Kaki Lima .....	17
2.3.3 Restoran .....	18
2.4 Studi Kasus .....	22

**BAB III TINJAUAN WILAYAH DUSUN SANTAN, DESA  
GUWOSARI, KECAMATAN PAJANGAN**

3.1 Gambaran Umum Wilayah Kecamatan Pajangan .....	25
3.1.1 Letak Geografis Kecamatan Pajangan .....	25
3.1.2 Luas Wilayah Kecamatan Pajangan .....	25
3.2 Gambaran Umum Wilayah Desa Guwosari .....	27
3.2.1 Letak Geografis Desa Guwosari .....	27
3.2.2 Ketinggian Wilayah Desa Guwosari .....	27
3.2.3 Sumber Daya Air Desa Guwosari .....	27
3.2.4 Jenis Tanah Desa Guwosari .....	27
3.2.5 Meteorologi Desa Guwosari .....	28
3.2.6 Curah Hujan di Desa Guwosari .....	28
3.2.7 Kebencanaan yang Ada di Desa Guwosari .....	28
3.3 Kondisi Eksisting Site Dusun Santan .....	28

**BAB IV TINJAUAN TEORETIS ELEMEN DESAIN  
ARSITEKTUR DAN PENDEKATAN ARSITEKTUR  
VERNAKULAR**

4.1 Kreatif .....	31
4.2 Tata Ruang .....	33
4.2.1 Tata Ruang Dalam .....	33
4.2.2 Tata Ruang Luar .....	35
4.3 Organisasi Ruang .....	37
4.4 Sirkulasi .....	39
4.4.1 Elemen Sirkulasi .....	40
4.5 Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular .....	44
4.5.1 Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular .....	44
4.5.2 Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular .....	45

## BAB V ANALISIS

5.1 Analisis Perencanaan .....	47
5.1.1 Analisis Pelaku dan Kegiatan .....	47
5.1.2 Deskripsi Pelaku dan Kegiatan .....	50
5.1.3 Analisis Ruang .....	52
5.1.4 Hubungan Ruang .....	55
5.1.5 Analisis Site .....	59
5.2 Analisis Penekanan Desain .....	68
5.2.1 Analisis Tata Ruang Dalam .....	68
5.2.2 Analisis Tata Ruang Luar ... ..	69
5.2.3 Analisis Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular .....	71
5.2.4 Analisis Perencanaann Struktur dan Konstruksi .....	72
5.2.5 Analisis Sistem Utilitas .....	72

## BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER DUSUN SANTAN, DESA GUWOSARI, KECAMATAN PAJANGAN, BANTUL

6.1 Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan Pusat Wisata Kuliner .....	76
6.1.1 Konsep Pemilihan Lokasi dan Tapak .....	76
6.2 Konsep Zonasi .....	78
6.2.1 Zonasi Berdasarkan Sifat Ruang .....	78
6.2.2 Zonasi Berdasarkan Kelompok Kegiatan .....	82
6.3 Konsep Perancangan .....	83
6.3.1 Konsep Penekanan Desain .....	83
6.3.2 Konsep Ruang Dalam yang Rekreatif .....	84
6.3.3 Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi .....	84
6.3.4 Konsep Jalur Sirkulasi .....	85
6.3.5 Konsep Lantai .....	85

6.3.6 Konsep Penghawaan .....	86
6.3.7 Konsep Pencahayaan .....	86
6.3.8 Konsep Air .....	87
6.3.9 Konsep Sampah .....	88
6.3.10 Konsep Proteksi Kebakaran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Luas Wilayah Desa di BWP Pajangan .....	01
Gambar 1.2 Peta Wilayah Desa di BWP Pajangan .....	02
Gambar 1.3 Peta Dusun Santan Desa Guwosari .....	03
Gambar 1.4 Peta Titik Kuliner Dusun Santan .....	03
Gambar 2.1 Bukit Panjang Singapura .....	23
Gambar 2.2 Cenntal Market Kuala Lumpur .....	24
Gambar 3.1 Grafik Presentase Luas Wilayah Kecamatan Pajangan .....	26
Gambar 3.2 Peta Administrasi Kecamatan Pajangan .....	26
Gambar 3.3 Peta Administrasi Kecamatan Pajangan .....	29
Gambar 3.4 Zoning Sekitar Site .....	29
Gambar 3.5 Site Pusat Wisata Kuliner .....	30
Gambar 4.1 Organisasi Linear .....	38
Gambar 4.2 Organisasi Radial .....	38
Gambar 4.3 Organisasi Cluster .....	39
Gambar 4.4 Pencapaian Langsung .....	40
Gambar 4.5 Pencapaian Tidak Langsung .....	41
Gambar 4.6 Konfigurasi Alur Linear .....	42
Gambar 4.7 Konfigurasi Alur Radial .....	42
Gambar 4.8 Konfigurasi Alur Spiral .....	43
Gambar 4.9 Bentuk Ruang Sirkulasi .....	44
Gambar 5.1 Hubungan Ruang Makro .....	55
Gambar 5.2 Hubungan Ruang Mikro .....	56
Gambar 5.3 Hubungan Ruang Pujasera .....	56
Gambar 5.4 Hubungan Ruang Restoran .....	57
Gambar 5.5 Hubungan Ruang Pengelola .....	57
Gambar 5.6 Hubungan Ruang Workshop .....	58
Gambar 5.7 Hubungan Ruang Servis .....	58
Gambar 5.8 Site dan Lingkungan Sekitar Site .....	59
Gambar 5.9 Lokasi Site .....	60

Gambar 5.10 Lokasi Site .....	60
Gambar 5.11 Site .....	61
Gambar 5.12 Site .....	61
Gambar 5.13 Site .....	62
Gambar 5.14 Site .....	63
Gambar 5.15 Site .....	63
Gambar 5.16 Analisis Aksesibilitas .....	64
Gambar 5.17 Data Vegetasi Site .....	65
Gambar 5.18 Analisis Vegetasi Site .....	65
Gambar 5.19 Analisis View Site .....	66
Gambar 5.20 View Titik 1 .....	66
Gambar 5.21 View Titik 2 .....	67
Gambar 5.22 View Titik 3 .....	67
Gambar 5.23 View Titik 4 .....	67
Gambar 5.24 Analisis View .....	68
Gambar 5.25 Tempat Sampah .....	75
Gambar 6.1 Konsep Data Tapak .....	77
Gambar 6.2 Konsep Jalur Sirkulasi .....	85
Gambar 6.3 Konsep Lantai Restoran .....	85

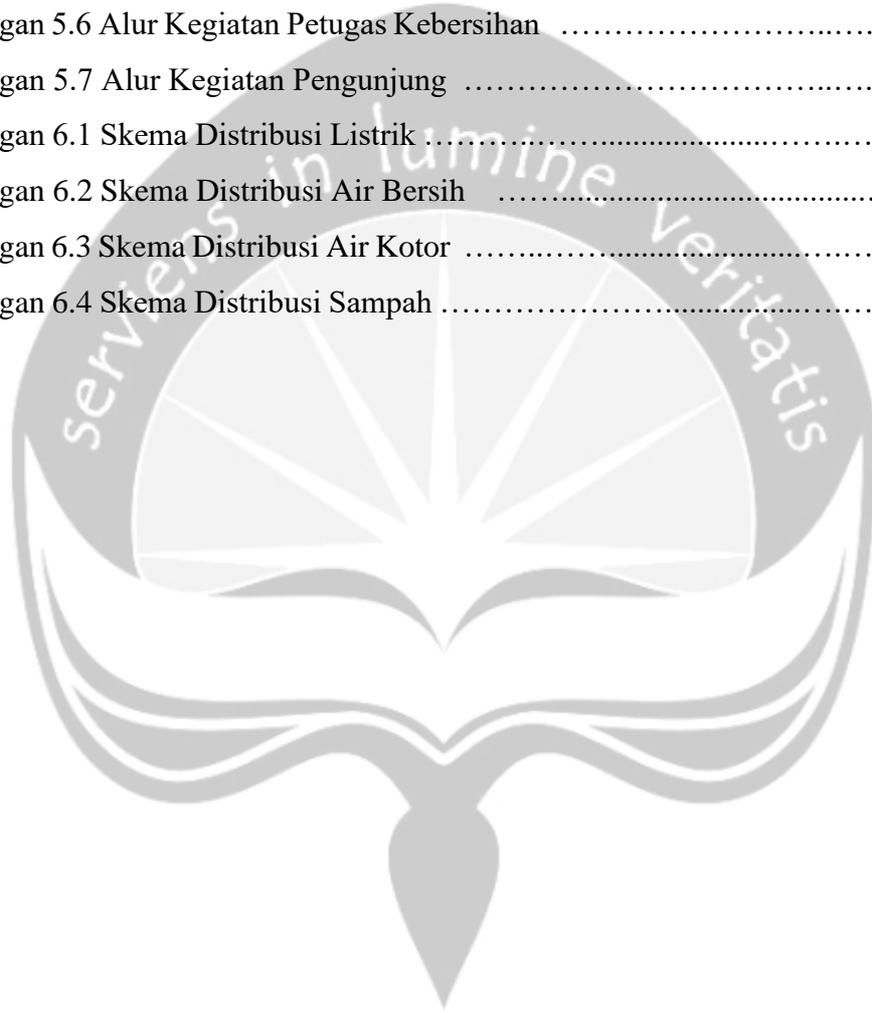
## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Luas Wilayah Desa di BWP Pajangan .....	01
Tabel 1.2 Jumlah Pengunjung Kabupaten Bantul .....	05
Tabel 2.1 Jenis Restoran .....	18
Tabel 3.1 Luas Wilayah Desa Kecamatan Pajangan .....	25
Tabel 5.1 Zonasi Ruang .....	51
Tabel 5.2 Besaran Ruang .....	54
Tabel 5.3 Total Besaran Ruang .....	55
Tabel 6.1 Zonasi Berdasarkan Sifat Ruang .....	79
Tabel 6.2 Standar Besaran Ruang .....	80
Tabel 6.3 Total Besaran Ruang .....	81
Tabel 6.4 Zonasi Berdasarkan Kelompok Kegiatan .....	82



## DAFTAR BAGAN

Bagan 5.1 Alur Kegiatan Karyawan .....	47
Bagan 5.2 Alur Kegiatan Manager .....	48
Bagan 5.3 Alur Kegiatan Pramusaji .....	48
Bagan 5.4 Alur Kegiatan Juru Masak .....	49
Bagan 5.5 Alur Kegiatan Petugas Keamanan .....	49
Bagan 5.6 Alur Kegiatan Petugas Kebersihan .....	50
Bagan 5.7 Alur Kegiatan Pengunjung .....	50
Bagan 6.1 Skema Distribusi Listrik .....	86
Bagan 6.2 Skema Distribusi Air Bersih .....	87
Bagan 6.3 Skema Distribusi Air Kotor .....	87
Bagan 6.4 Skema Distribusi Sampah .....	88



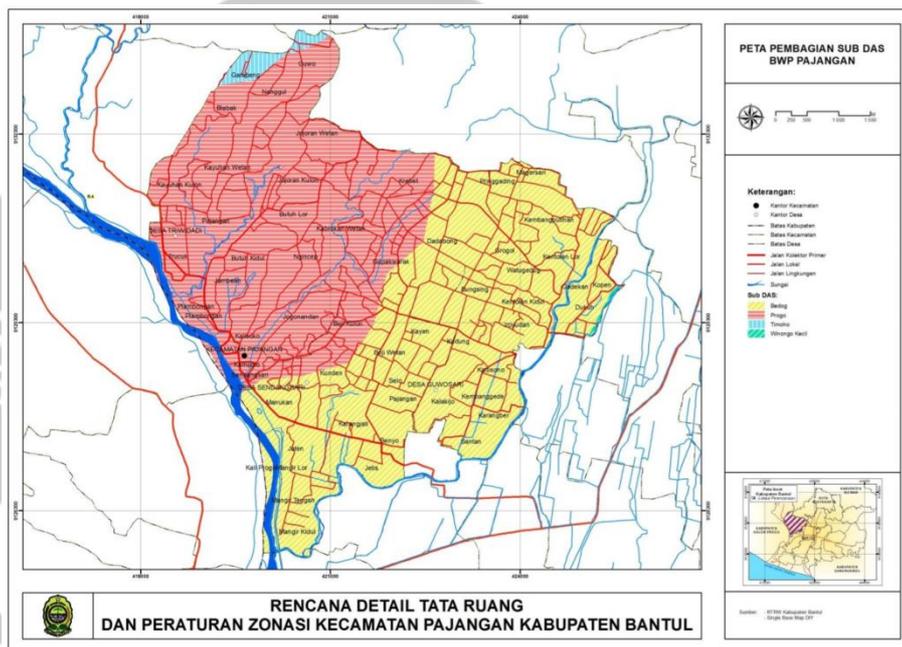
# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

### 1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kecamatan Pajangan memiliki tiga desa BWP (Bagian Wilayah Perencanaan), yaitu Desa Sendangsari, Guwosari dan Triwidadi.

Gambar 1.1 Luas Wilayah Desa di BWP Pajangan



Sumber : BWP Pajangan, Tahun 2014

Tabel 1.1 Luas Wilayah Desa di BWP Pajangan

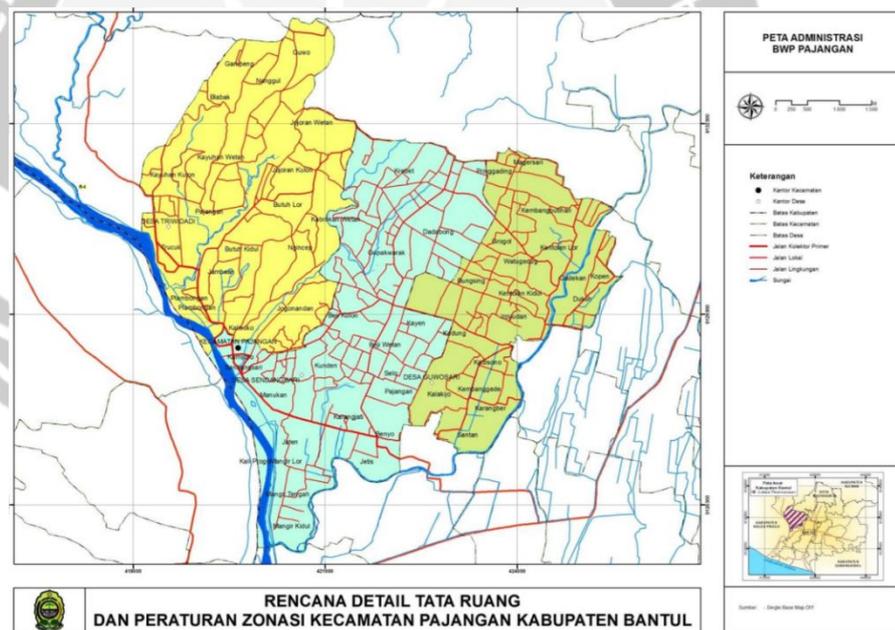
No	Desa	Luas (Ha)	Presentase Luas (%)
1	Triwidadi	1.270,38	38,22
2	Sendangsari	1.176,16	35,37
3	Guwosari	878,20	26,41
<b>Jumlah</b>		<b>3.324,74</b>	<b>100,00</b>

Sumber : Kecamatan Pajangan, 2013

Desa Guwosari memiliki 15 padukuhan, yaitu Kembangputihan, Kentholan Lor, Kentolan Kidul, Gandekan, Dukuh, Iroyudan, Kembanggede, Kadisono, Karangber, Santan, Kalakijo, Kedung, Bungsing, Watugedug, dan Pringgading.

Dusun Santan adalah salah satu dusun yang terletak di Desa Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul. Letaknya 4.5 km dari pusat Kabupaten Bantul dan 17 km dari pusat Propinsi Yogyakarta. Dusun dengan luas wilayah sekitar 14, 2115 ha, terdiri atas tanah pekarangan (10,1960 ha), tanah tegalan (10,905), tanah sawah (2,2115 ha) dan tanah wakaf (0,7135 ha); berbatasan dengan Dusun Karangber di sebelah utara, Dusun Wijirejo di sebelah selatan, Dusun Kalakijo di sebelah barat dan Dusun Gilangharjo di sebelah timur.

Gambar 1.2 Peta Wilayah Desa di BWP Pajangan



Sumber : BWP Pajangan, Tahun 2014

Gambar 1.3 Peta Dusun Santan Desa Guwosari

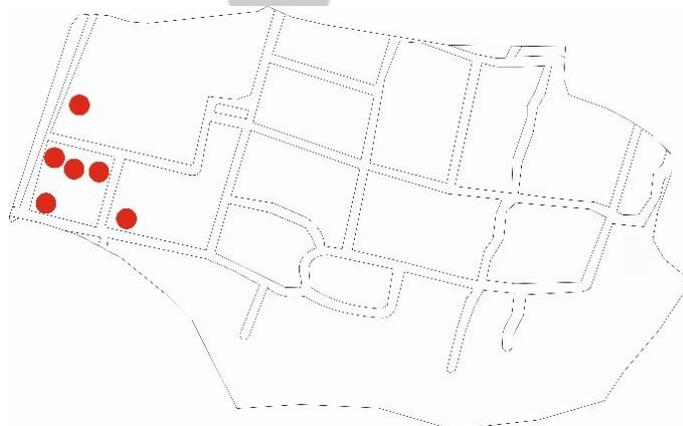


Sumber : BWP Pajangan, Tahun 2014

Dusun Santan memiliki potensi sumber daya alam berupa sungai, yaitu Sungai Bedog. Saat ini area sungai sudah ada dua potensi pariwisata yang sudah mulai berjalan yaitu kuliner ingkung dan kerajinan batok kelapa (tempurung). Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala yang dialami, salah satunya tidak ada tempat yang memadai penjualan kuliner berupa kuliner ingkung maupun kerajinan batok kelapa ini, sehingga warga masih menjual dan memproduksi di rumah warga masing-masing.

Kuliner ingkung merupakan salah satu kuliner khas daerah Dusun Santan. Kuliner ingkung adalah masakan yang menggunakan ayam kampung yang dimasak utuh menggunakan bumbu santan areh.

Gambar 1.4 Peta Titik Kuliner Dusun Santan



Sumber : Dokumen Pribadi

Dusun Santan memiliki 6 (enam) rumah kuliner, yaitu (1) Kuliner Inkung Jowo “Cikalan” Kang Bodronoyo, (2) Inkung Mbah Cimpluk, (3) Inkung Ayam Jawa Cikalan, (4) RM Inkung “Griya Pandan Sari”, (5) Inkung Jawa Waroeng Ndeso, (6) Inkung Ayam Jawa Cikalan, dapat dilihat dari gambar 1.4 diatas. Rumah Kuliner Inkung ini dikelola dan milik pribadi. Rumah kuliner yang dimiliki di Dusun Santan menjual kuliner Ayam Inkung yang merupakan khas dari Dusun Santan sendiri.

Guna mempermudah penjualan kuliner diperlukan sebuah tempat. Salah satu tempat yang cocok untuk mewadahnya adalah pusat wisata kuliner. Wisata kuliner menyediakan berbagai fasilitas pelayanan dan aktivitas kuliner yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang dibangun untuk rekreasi, relaksasi, pendidikan dan kesehatan. (M. Liga Suryadana, 2009) Dalam pusat wisata kuliner tidak harus menjual kuliner inkung saja tetapi bisa menjual makanan lain tetapi yang merupakan khas dari daerah Yogyakarta. Pusat wisata kuliner yang akan dibuat juga memiliki suasana alam yang kuat dikarenakan letaknya sangat berdekatan dengan sungai Bedog.

Pengunjung pusat wisata kuliner dipengaruhi oleh jumlah wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Jumlah pengunjung di Kabupaten Bantul tinggi dibulan-bulan tertentu ( Tabel 1.2)

Tabel 1.2 Jumlah Pengunjung Kabupaten Bantul

Objek Wisata	Wisatawan	Tahun 2017												Jumlah
		Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	
<b>BANTUL</b>														
Kampung Santan	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Wisnus	3.651	2.798	2.587	1.879	2.877	6.362	6.854	3.103	3.308	3.641	3.874	8.568	49.502
	Jumlah	3.651	2.798	2.587	1.879	2.877	6.362	6.854	3.103	3.308	3.641	3.874	8.568	49.502
Kaki Langit	Wisman	3/4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3/4
	Wisnus	10.411	6.434	8.129	8.236	4.886	8.101	54.230	6.442	7.932	10.328	6.373	4.359	135.861
	Jumlah	10.785	6.434	8.129	8.236	4.886	8.101	54.230	6.442	7.932	10.328	6.373	4.359	136.235
Karangasem	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Wisnus	8	-	28	35	240	-	-	-	143	53	-	-	507
	Jumlah	8	0	28	35	240	-	-	-	143	53	-	-	507
Manding, Sabdodadi	Wisman	216	204	211	241	243	115	237	236	216	260	259	321	2.759
	Wisnus	67.102	55.601	79.101	65.351	72.331	74.201	74.251	91.412	79.161	77.130	87.120	95.010	917.771
	Jumlah	67.318	55.805	79.312	65.592	72.574	74.316	74.488	91.648	79.377	77.390	87.379	95.331	920.530
Jipangan	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Wisnus	217	35	592	522	205	268	444	610	825	948	665	1.060	6.391
	Jumlah	217	35	592	522	205	268	444	610	825	948	665	1.060	6.391
Goa Cemara	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Wisnus	12.100	5.186	7.199	6.774	3.965	8.649	9.419	3.183	3.936	5.363	4.121	6.650	76.545
	Jumlah	12.100	5.186	7.199	6.774	3.965	8.649	9.419	3.183	3.936	5.363	4.121	6.650	76.545
Pandansari	Wisman	2	4	-	-	-	2	-	73	5	9	5	9	109
	Wisnus	12.985	8.016	7.664	7.101	8.036	9.897	7.890	10.771	7.782	8.653	11.006	19.593	119.394
	Jumlah	12.987	8.020	7.664	7.101	8.036	9.899	7.890	10.844	7.787	8.662	11.011	19.602	119.503
Kragan Kampung Gurami	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Wisnus	10	18	34	16	71	14	20	15	17	15	145	21	396
	Jumlah	10	18	34	16	71	14	20	15	17	15	145	21	396

Sumber : Statistik Kepariwisata DIY , Tahun 2017

Dari tabel menunjukkan bahwa pengunjung Kabupaten Bantul meningkat pada bulan Januari, Juni, Juli dan Desember yang merupakan bulan libur untuk anak sekolah. Data yang tercantum memperlihatkan bahwa wisatawan yang datang ke Dusun Santan merupakan wisatawan nusantara, tidak ada wisatawan mancanegara yang mengunjungi dalam kurun waktu setahun.

Salah satu jenis usaha pariwisata menurut pasal 14 Undang-undang Pariwisata Nomor 10 Tahun 2009 yaitu usaha jasa makanan dan minuman adalah penyediaan makanan dan minuman dengan peralatan dan perlengkapan untuk pembuatan, penyimpanan dan penyajiannya. Pariwisata dan pusat wisata kuliner memiliki keterkaitan. Para wisatawan yang berkunjung pada suatu daerah, baik wisatawan mancanegara atau wisatawan nusantara umumnya akan mengunjungi pusat wisata kuliner yang menyajikan makanan khas daerah setempat selain berkunjung ke daerah wisata untuk melakukan kegiatan rekreasi. Terkadang wisata kuliner selain sebagai tempat bersantap bersama, dapat juga dijadikan sebagai tempat untuk beristirahat pengunjung.

### **1.1.2. Latar Belakang Permasalahan**

Wisata kuliner adalah perjalanan yang didalamnya meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah, dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman, serta untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika mengonsumsi makanan dan minuman. Wisata Kuliner adalah tempat yang mewadahi kegiatan rekreasi.

Sehingga dalam merancang pusat wisata kuliner perlu didukung dengan tempat-tempat yang dapat dijadikan rekreasi bagi pengunjung selain sebagai tempat makan dan juga sebagai tempat yang dapat meningkatkan keuntungan bagi pemilik. Dalam Pusat Wisata Kuliner ini menyediakan kebun yang ditanami tumbuhan bumbu untuk pembuatan kuliner ingkung, tanaman lalapan, tanaman untuk pembuatan wedang untuk pengunjung Pusat Wisata Kuliner, dan disediakan workshop untuk pembuatan wedang. Pusat Wisata Kuliner diarahkan sebagai suatu tempat yang mampu membantu meningkatkan minat dari wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara.

Dalam merancang Pusat Wisata Kuliner yang dapat memenuhi kebutuhan rekreasi dibutuhkan penekanan desain pada tata ruang dalam dan tata ruang luar yang diharapkan mampu menarik minat wisatawan untuk datang dengan menerapkan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular.

Nilai rekreatif yang dimaksudkan ialah karakter yang bersifat menyenangkan, memberikan suasana yang santai dan membuat pengunjung untuk betah berlama-lama. Kebutuhan ruang yang diperlukan berdasarkan atas perilaku yang rekreatif, yaitu bebas, santai, dan menyenangkan. Berdasarkan kegiatannya, rekreasi dibedakan menjadi dua yaitu (1) Non formal, pengunjung datang ke suatu tempat untuk kegiatan santai. (2) Dinamis, adanya pergerakan pengunjung yang mengalir tiada henti dan tempat ke tempat lain.

Penekan desain yang diterapkan adalah tata ruang dalam dan tata ruang luar. Beberapa elemen pembatas ruang dalam adalah struktur, dinding, pintu, partisi dan perbedaan ketinggian lantai. 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).

Dalam Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2017 Tentang Arsitektur Bangunan Berciri Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Bab III Tentang Penerapan Gaya Arsitektur Bangunan Pasal 5 tercantum bahwa Arsitektur Bangunan harus mempertinggi harkat dan martabat kemanusiaan, Arsitektur Bangunan harus selaras dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya, Arsitektur Bangunan harus selaras dengan lingkungan alam, Arsitektur Bangunan harus menjamin pelestarian Cagar Budaya yang ada.

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan pengembangan dari Arsitektur rakyat yang memiliki nilai ekologis, arsitektonis dan “Alami” karena mengacu pada kondisi ,potensi Iklim - Budaya dan masyarakat lingkungannya. (Victor papane-1995: 113-138). Melalui pendekatan arsitektur Neo-Vernakular diharapkan dapat menjadi sebuah ketertarikan dari wisatawan.

## **1.2. Rumusan Permasalahan**

Bagaimana perwujudan perancangan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul yang rekreatif melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular?

## **1.3. Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1. Tujuan**

Mewujudkan pembangunan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul yang memenuhi nilai rekreatif untuk wisatawan melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.

### **1.3.2. Sasaran**

1. Mewujudkan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul yang memenuhi nilai rekreasi.
2. Menerapkan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular terhadap rancangan desain Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul.
3. Mewujudkan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul dengan pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar sehingga membantu menambah daya tarik wisatawan.
4. Menganalisis pengaruh pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar untuk mengakomodasi kegiatan didalam pusat wisata kuliner dan kebutuhan pengguna.

## **1.4. Lingkup Pembahasan**

### **1.4.1. Lingkup Temporal**

Pusat Wisata Kuliner diharapkan mampu untuk membantu Dusun Santan untuk meningkatkan minat wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara selama 20 tahun.

### **1.4.2. Lingkup Spasial/Teritorial**

Bagian yang akan direncanakan pada Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul ini adalah bagian tata ruang dalam dan tata ruang luar bangunan.

### **1.4.3. Lingkup Substansial**

Pengolahan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul dengan penataan tata ruang dalam dan tata ruang luar yang memenuhi kegiatan rekreasi dan penunjang potensi desa wisata Dusun Santan.

## 1.5. Metode Penelitian

### 1.5.1 Pola Prosedural

Metode studi deduktif digunakan dalam penyusunan pola prosedural dan pemberian kesimpulan pada rancangan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul.

- **Pengumpulan data**

Data yang dikumpulkan melalui survey langsung ke lapangan dan mencari informasi data melalui jurnal, buku, dan website yang berhubungan dengan pusat wisata kuliner, tata ruang dalam dan tata ruang luar pada kawasan, Dusun Santan. Referensi yang diajukan berupa jurnal dan literatur yang digunakan untuk mencari informasi mengenai pendekatan arsitektur Neo-Vernakular.

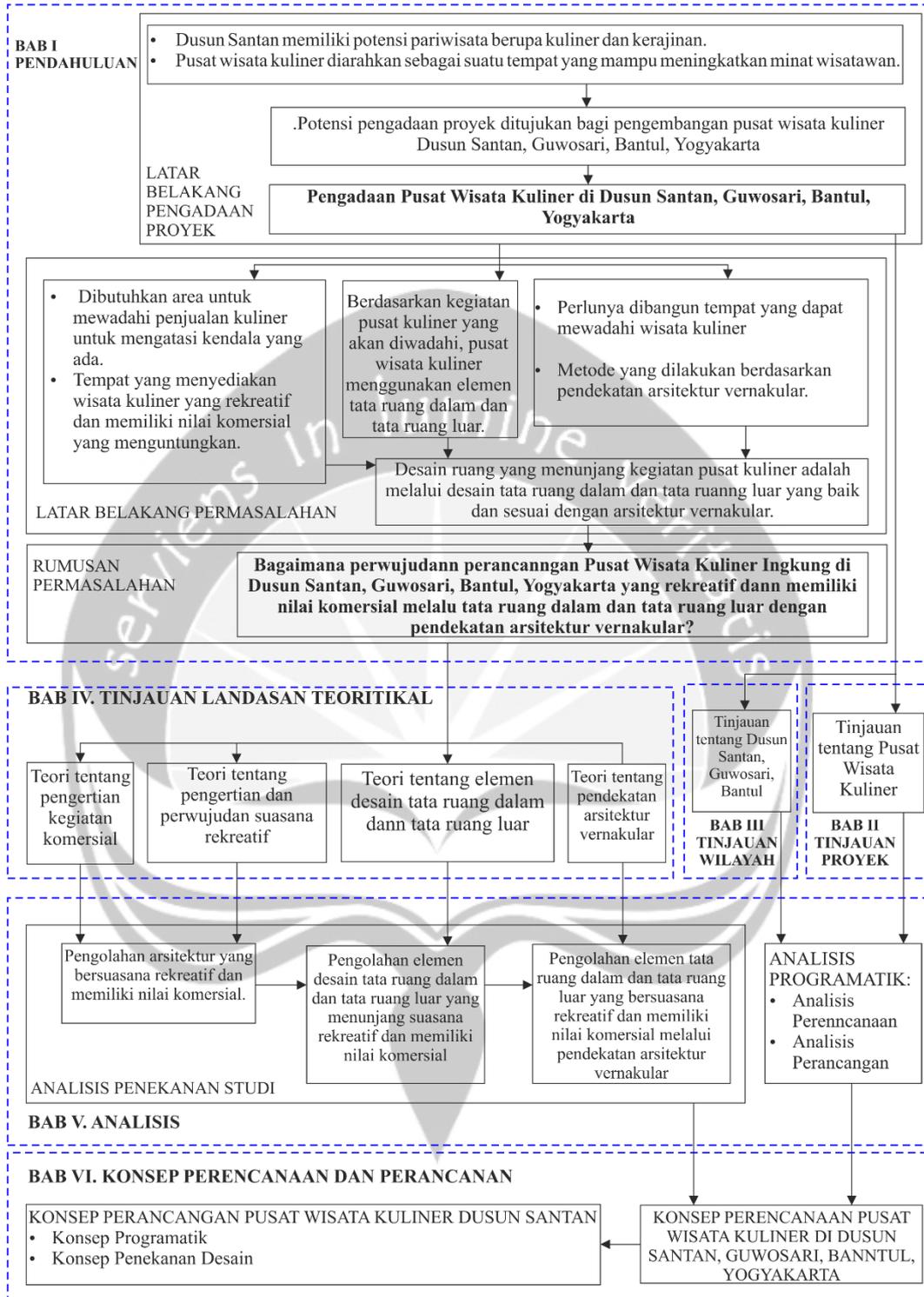
- **Analisis**

Analisis dengan cara menginterpretasikan data dan kebutuhan yang ada sehingga diperoleh kesimpulan perwujudan perancangan Pusat wisata Kuliner Dusun Santan, Guwosari, Bantul, Yogyakarta. Kemudian, menghubungkan pengelolaan tata ruang dalam dan tata ruang luar. Menghubungkan pengelolaan tata ruang dengan konsep perencanaan bangunan secara keseluruhan dapat dikaitkan dengan analisis kebutuhan ruang.

- **Sintesis**

Penyusunan sintesis berdasarkan hasil analisis dalam konsep perancangan serta ide desain perancangan sebagai solusi dari pemecahan masalah pada suatu rancangan Pusat Wisata Kuliner Dusun Santan, Guwosari, Bantul, Yogyakarta.

## 1.5.2 Tata Langkah



## 1.6. Keaslian Penelitian

NO	JUDUL	PENGARANG	TAHUN	KASUS	FOKUS	METODE	KESIMPULAN
1	Perencanaan dan Perancangan Pusat Wisata Kuliner Multikultural Oriental di Yogyakarta Studi Tampil Interior dan Elemen Penghubung Massa Bangunan Dengan Pendekatan Arsitektur Vernakular	Patricia Efendi	2017	Pusat wisata kuliner dengan interior dan elemen peghubung massa bangunan dengan pendekatan arsitektur vernakular	Pusat kuliner multikultural orietal di Yogyakarta	Kualitatif	Penelitian yang dilakukan penulis memiliki kesamaan pada fokus
2	Kompleks Wisata Kuliner Di Sleman	Christian Betadeus Golom	2018	Kompleks Wisata Kuliner ini dirancang dengan konsep Green Architecture dengan pengolahan tampilan bangunan dan tata ruang luar	Wisata Kuliner di Sleman	Kualitatif	Penelitian yang dilakukan penulis memiliki kesamaan pada kasus dan fokus
3	Perencanaan dan Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh - oleh Di Bantul	Desy Kusmawardani	2016	Perancangan pusat kuliner dengan suasana komunikatif dengan megolah tata ruang dalam dan luar melalui pendekatan arsitektur vernakular	Pusat wisata kuliner dan oleh-oleh di Bantul, Yogyakarta	Kualitatif	Penelitian yang dilakukan penulis memiliki kesamaan pada kasus dan fokus.
4	Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Taman Kuliner Tradisional di Yogyakarta	Christinna Ecky Mompala	2019	Perancangan taman kuliner dengan mengolah tata ruang luar dan dalam dengan pendekatan arsitektur vernakular	Taman kuliner tradisional di Yogyakarta	Kualitatif	Penelitian yang dilakukan penulis memiliki kesamaan pada kasus dan fokus.

## 1.7. Sistematika Pembahasan

**Bab I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang pengadaaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode penelitian, dan sistematika pemahaman.

**Bab II : TINJAUAN TEORI PUSAT WISATA KULINER**

Berisi tentang teori-teori, standar/ketentuan dan informasi terhadap Pusat Wisata Kuliner meliputi; pengertian, standar/ketentuan, fungsi, jenis dan kegiatan pokok pusat wisata kuliner.

**Bab III : TINJAUAN WILAYAH DUSUN SANTAN, DESA GUWOSARI, KECAMATAN PAJANGAN**

Berisi tentang tinjauan umum geografis baik fisik maupun non fisik dari Dusun Santan, menggali potensi Dusun Santan terhadap Pusat Wisata Kuliner sebagai penunjang potensi wisata Dusun Santan.

**Bab IV : TINJAUAN TEORETIS ELEMEN DESAIN ARSITEKTUR DAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

Memaparkan tinjauan tentang bagaimana pusat wisata kuliner yang rekreatif dengan pengolahan desain arsitektur tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular.

**Bab V : ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER DUSUN SANTAN, DESA GUWOSARI, KECAMATAN PAJANGAN, BANTUL**

Berisi tentang fungsi dan sasaran proyek, identifikasi kegiatan pengguna, pelaku kegiatan, pola kegiatan, hubungan ruang, jenis ruang, besaran ruang, pemilihan lokasi atau site, system utilitas, dan analisis perilaku

pengguna melalui dua perwujudan suasana tata ruang dalam (rekreatif) yang dibutuhkan oleh pengguna.

**Bab VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
PUSAT WISATA KULINER DI DUSUN SANTAN**

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan.



**BAB II**  
**TINJAUAN TEORI**  
**PUSAT WISATA KULINER**

**2.1 Pengertian Pusat Wisata Kuliner**

a. Pusat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya). Menurut Poerwadarminto, W.J.S pusat adalah sebuah tempat yang terdapat aktivitas yang tinggi dan memiliki daya Tarik dari suatu daerah, dan bersifat mengumpulkan.

b. Wisata

Menurut kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga 2003, wisata adalah bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, bertamasya, dan sebagainya). Pengertian Wisata adalah kegiatan yang membuat pelaku merasakan kesenangan (leisure) dengan mengeluarkan uang atau melakukan kegiatan yang bersifat konsumtif. (Heriawan, 2004)

Menurut Undang-undang Kepariwisata Nomor 9, tahun 1990, Bab I Pasal 1: Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata. Pengertian wisata memiliki 4 (empat) sifat yaitu (1) Kegiatan yang dilakukan dengan melalui perjalanan; (2) Kegiatan dilakukan secara sukarela; (3) Kegiatan yang dilakukan bersifat sementara dan tidak menetap; (4) Perjalanan yang dilakukan bertujuan untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata, dengan tujuan untuk berkunjung dan rekreasi.

c. Kuliner

Kuliner adalah suatu hal yang berhubungan dengan dapur, memasak. Echols dan Shadily (1976;75). Kuliner adalah seni tentang makanan dan minuman yang memiliki ciri khas yang spesifik dari hidangan tradisional diseluruh pelosok Nusantara (Fadiati dalam Ariani, 1994:5)

d. Pusat Wisata Kuliner

Pusat wisata kuliner adalah perjalanan yang meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah; perjalanan yang tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman, untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika mengonsumsi makanan dan minuman.

Menurut ICTA (International Culinary Tourism Association) wisata kuliner memiliki arti sebagai berikut :

1. Wisata Kuliner adalah pengalaman kuliner yang berkesan pada saat berkunjung ke suatu tempat baru yang dapat dirasakan juga saat di rumah (culinary tourism is defined as the pursuit of unique and memorable culinary experience of all kinds, often while travelling, but one can also be a culinary tourist at home)
2. Wisata kuliner berbeda dengan wisata pertanian meskipun pada masakan terdapat unsur pertanian. Wisata pertanian (agrotourism) merupakan bagian wisata pedesaan (rural tourism), sedangkan masakan (cuisine) merupakan bagian wisata budaya (cultural tourism).
3. Pengalaman beragam kuliner termasuk dalam wisata kuliner (culinary tourism)
4. Wisata kuliner meliputi beberapa unsur, berupa kegiatan belajar memasak memasak; tur kuliner (culinary tours); bisnis makanan seperti penyalur, pengusaha, dan penanam tumbuhan pangan ; serta atraksi kuliner seperti festival jajanan, pameran makanan, dan lain-lain.

## **2.2 Fungsi dan Tujuan Pusat Wisata**

Pusat wisata memiliki fungsi dan peran positif bagi masyarakat lokal maupun wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia antara lain sebagai berikut :

1. Sarana yang bersifat rekreatif dan edukatif.
2. Memberikan gambaran tentang kebudayaan lokal.
3. Menjadikan tempat untuk didokumentasi dan untuk penelitian
4. Sebagai sarana dan pengembangan kebudayaan antar daerah atau bangsa.

Kebudayaan lokal menjadi hal yang menarik bagi turis khususnya dalam bidang kuliner.

Berikut peran penting dalam industri wisata kuliner :

1. Sebagai pusat pengalaman berwisata bagi wisatawan. Makanan dengan identitas lokal setara dengan perjalanan mengunjungi museum.
2. Menjadi pembentuk identitas pada masyarakat dan representasi budaya lokal.
3. Sebagai produk wisata budaya kreatif.

## **2.3 Jenis-jenis Pusat Wisata Kuliner**

### **2.3.1 Foodcourt**

Foodcourt adalah tempat penjualan makanan dalam sebuah bangunan dimana pengunjungnya melayani dirinya sendiri, terdapat berbagai macam jenis makanan yang dijual. Foodcourt merupakan tempat untuk menikmati makanan dan minuman, sambil berbincang-bincang dengan teman, keluarga dan dapat mengisi kebutuhan konsumen mengenai makanan. (Nur Lailatul Mufidah, 2012)

### 2.3.2 Warung Pedagang Kaki Lima (PKL)

Pedagang Kaki Lima (PKL) adalah usaha sektor informal berupa usaha dagang. Ada PKL yang menetap pada lokasi tertentu, ada yang berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain dengan menjual makanan, minuman dan barang-barang konsumsi lainnya secara eceran.

Biasanya PKL mengisi pusat-pusat keramaian seperti pusat kota, pusat perdagangan, pusat rekreasi, hiburan, dan sebagainya. Pedagang Kaki Lima merupakan kelompok orang yang menawarkan barang dan jasa untuk dijual di atas trotoar, ditepi atau dipinggir jalan, disekitar pusat-pusat perbelanjaan, pertokoan, pasar, pusat rekreasi atau hiburan, pusat pendidikan, baik secara menetap, atau berpindah-pindah, berstatus resmi atau tidak resmi. PKL mempunyai pengertian yang sama dengan “hawker”, yang didefinisikan sebagai orang-orang yang menjajakan barang dan jasa untuk dijual di tempat yang merupakan ruang kepentingan umum, terutama di pinggir jalan dan trotoar (McGee dan Yeung (1977:25).

Jenis Dagangan Pedagang Kaki Lima menurut Mc.Gee dan Youg dikelompokkan menjadi 4 (empat), yaitu :

1. Makanan yang tidak diproses dan semi olahan, makanan yang tidak diproses termasuk makanan mentah seperti; buah-buahan, sayur-sayuran, sedangkan makanan semi proses adalah beras;
2. Makanan siap saji, yaitu pedagang makanan dan minuman yang sudah dimasak;
3. Barang bukan makanan, kategori ini terdiri dari barang-barang dalam skala yang luas, mulai dari tekstil hingga obat-obatan;
4. Jasa (Service), terdiri dari beragam aktifitas seperti jasa perbaikan sol sepatu, dan tukang potong rambut. Jenis komoditas ini cenderung menetap.

### 2.3.3 Restoran

Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu baik berupa makan maupun minuman. (Marsum WA, 2006)

Menurut Mary B.Gregoire (2010; 11) yang mengemukakan berdasar tujuan bahwa restoran dibagi menjadi dua pengertian yang dibagi menjadi *Onsite foodservice* yang secara operasional menjual makanan hanya untuk mendukung aktifitas utama dan biasanya tergolong non-profit, sedangkan *commercial foodservice* secara operasional menjual makanan adalah prioritas utama dan keuntungan diinginkan.

Menurut Marsum (1998; 8-11) restoran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan kegiatan dan makanan atau minuman yang disajikan, yaitu :

Tabel 2.1 Jenis Restoran berdasarkan Makanan dan Minuman

Jenis	Keterangan
<i>A'la Carte Restaurant</i>	Restoran yang memiliki ijin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi. Tiap makanan dalam restoran ini memiliki tarif sendiri-sendiri.
<i>Table D'hote Restaurant</i>	Restoran yang khusus menjual satu susunan menu yang lengkap dan tertentu dengan harga yang sudah ditentukan.
<i>Coffe Shop atau Brasseire</i>	Restoran yang pada umumnya berhubungan dengann hotel, tamu bisa mendapatkan makan pagi, makan siang, dan malam

	secara cepat dengan harga yang pantas.
<i>Café</i>	Restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake, sandwich, kopi dan teh. Pilihan makanan terbatas.
<i>Canteen</i>	Restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik, atau sekolah, tempat para pekerja dan pelajar bisa mendapatkan makan siang dan coffe break.
<i>Continental Restaurant</i>	Restoran yang menitik beratkan hidangann continental pilihan dengan pelayanan megah. Disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai dan rileks.
<i>Carvery</i>	Restoran yang sering berhubungan dengan hotel dimana para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang sebanyak yang mereka inginkan dengan harga yang sudah ditetapkan.
<i>Dining Room</i>	Restoran yang terdapat di motel, merupakan tempat yang lebih ekonomis. <i>Dinning Room</i> disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel yang bersangkutan, tetapi dapat menerima tamu dari luar motel.
<i>Discotheque</i>	Restoran yang pada prinsipnya berarti juga tempat dansa sambil

	mendengarkan alunan music, juga menampilkan live band. Hidangan yang tersedia umumnya berupa snack.
<i>Fish and Chip Shop</i>	Restoran yang banyak terdapat di Inggris, pengunjung dapat membeli makanan dan dibungkus dan dibawa pergi, sehingga makanan tidak dinikmati ditempat tersebut.
<i>Grill Room</i>	Restoran yang menyediakan bermacam-macam daging panggang. Restoran dan dapur dibatasi oleh sekat dinding kaca, sehingga para tamu dapat melihat proses memasaknya.
<i>Inn Tavern</i>	Restoran dengan harga cukup yang dikelola oleh perorangan ditepi kota. Suasana dibuat dekat dan ramah dengan tamu-tamu.
<i>Night Club/ Super Club</i>	Restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam bagi tamu-tamu yang ingin santai. Memiliki dekorasi megah, pelayanan yang mewah.
<i>Pizzeria</i>	Restoran yang khusus menjual pizza. Makanan lain berupa spaghetti dan makanan khas Italia yang lain.
<i>Pan Cake House</i>	Restoran yang khusus menjual pan cake dan crepe yang diisi

	berbagai macam manisan didalamnya.
<i>Pub</i>	Tempat hiburan umum yang mendapat ijin untuk menjual minuman beralkohol dan bir. Pengunjung dapat menikmati dengan berdiri atau duduk.
<i>Snack Bar/Café/ Milk Bar</i>	Restoran yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat. Para tamu bebas memilih makanan yang disukainya seperti <i>hamburger, sausages,</i> dan <i>sandwich</i> .
<i>Specially Restaurant</i>	Restoran yang suasana dan dekorasinya disesuaikan dengan tipe makanan khas yang disediakan. Restoran ini menyediakan masakan Cina, Jepang, India, Italia dan sebagainya.
<i>Terrace Restaurant</i>	Restoran yang terletak diluar bangunan. Namun masih berhubungan dengan ruangan induknya.
<i>Gourmet Restaurant</i>	Restoran yang menyelenggarakan pelayanan makan dan minnum bagi orang-orang yang berpengalaman luas dalam bidang rasa makanan dan minuman.
<i>Family Type Restaurant</i>	Restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan

	minuman bagi tamu- tamu keluarga atau rombongan dengan harga yang terjangkau
<i>Main Dinning Room</i>	Ruang makan utama restoran yang pada umumnya terdapat di hotel besar, dimana penyajian makanannya secara resmi, pelan namun terikat oleh peraturan yang ketat.

## 2.4 Studi Kasus

### 2.4.1 Bukit Panjang (Hawker Centre) Singapura

Banyak masyarakat Singapura menganggap makanan merupakan salah satu gaya dan makan di luar sudah menjadi aktivitas masyarakat Singapura sehari-hari. Pilihan makanan dan tempat makan harus memenuhi kualitas tetapi tetap mempertahankan kuliner yang dijual. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara makanan, dan kenyamanann saling mempengaruhi. Tempat yang sederhana memungkinkan pengunjung dari semua lapisan masyarakat untuk menikmati makanan mereka dalam keadaan santai dan nyaman.

Pusat jajanan Bukit Panjang (Hawker Centre) terbagi menjadi tiga lantai dengan fungsi yang berbeda. Bukit panjang (Hawker center) ini memiliki 3 lantai, yaitu

- a. Lantai pertama, berisi kios-kios jajanan yang langsung dimasak, memiliki jam operasi terpanjang, letaknya di lantai dasar;
- b. Lantai kedua, berfungsi dengan menempatkan lock up kios-kios;
- c. Lantai ketiga, berfungsi sebagai kios-kios makanan basah.

Lantai pertama di Bukit Panjang (Hawker Centre) ini dirancang unntuk menarik minat konsumen untuk datang berkunjung.

Gambar 2.1 Bukit Pajang (Hawker Centre) Singapura



Sumber: <https://www.asiaone.com/>

#### 2.4.2 Central Market Kuala Lumpur

Central Market merupakan pusat wisata belanja dan kuliner yang ada di Kuala Lumpur, Malaysia. Central Market ini merupakan bangunan tua yang berdiri sejak tahun 1888.

Central Market ini terdiri dari dua lantai, lantai pertama berfungsi untuk menjual souvenir dan lantai dua berfungsi untuk menjual makanan. Bangunan ini terbagi atas tiga jalur, yaitu lorong bernuansa Melayu, lorong bernuansa Cina, dan lorong bernuansa India, hal ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada pengunjung untuk menambah wawasan tentang perbedaan budaya dari etnis yang ada di Malaysia. Central Market ini juga dilengkapi dengan panggung terbuka yang digunakan untuk semua festival tradisional dari semua ras yang ada di Malaysia.

Gambar 2.2 Central Market Kuala Lumpur



Sumber: <https://www.centralmarket.com/>



### **BAB III**

#### **TINJAUAN WILAYAH**

#### **DUSUN SANTAN, DESA GUWOSARI, KECAMATAN PAJANGAN**

Desa wisata Dusun Santan berada di Desa Guwosari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Di Desa Wisata Dusun Santan terdapat kegiatan kerajinan batok kelapa dan wisata kuliner Ingkung ayam yang cukup terkenal dan dapat menjadi nilai positif untuk kemajuan ekonomi dan meningkatkan minat wisatawan baik wisatawan lokal maupun mancanegara.

#### **3.1 Gambaran Umum Wilayah Kecamatan Pajangan**

Kecamatan Pajangan dibagi menjadi 3 (tiga) desa, yaitu Desa Sendangsari, Guwosari, dan Triwidadi. Gambaran umum wilayah membahas mengenai letak geografis dan luas wilayah dari Kecamatan Pajangan.

##### **3.1.1. Letak Geografis Kecamatan Pajangan**

Kecamatan Pajangan berada dari 110016'02'' sampai dengan 110017'28'' Bujur Timur; dan 7052'35'' sampai 7053'44'' Lintang Selatan. Ibukota BWP Pajangan berada di ketinggian 100 meter di atas permukaan laut. Kecamatan Pajangan berbatasan dengan Kecamatan Kasihan dan Sedayu disebelah utara, Kecamatan Bantul disebelah timur, Kecamatan Pandak disebelah selatan, dan Sungai Progo disebelah barat.

##### **3.1.2. Luas Wilayah Kecamatan Pajangan**

Kecamatan Pajangan memiliki luas 3.324,74 Ha secara keseluruhan. Berikut adalah table luasan masing-masing desa.

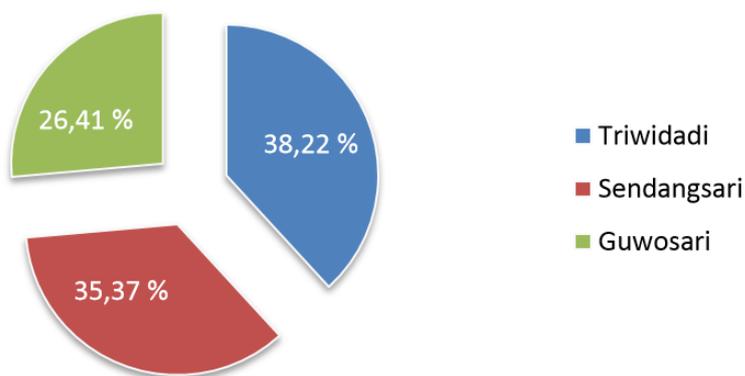
Tabel 3.1 Luas Wilayah Desa Kecamatan Pajangan

No	Desa	Luas (Ha)	Presentase Luas (%)
1	Triwidadi	1.270,38	38,22

2	Sendangsari	1.176,16	35,37
3	Guwosari	878,20	25,41

Sumber: Kecamatan Pajangan Dalam Angka, 2013

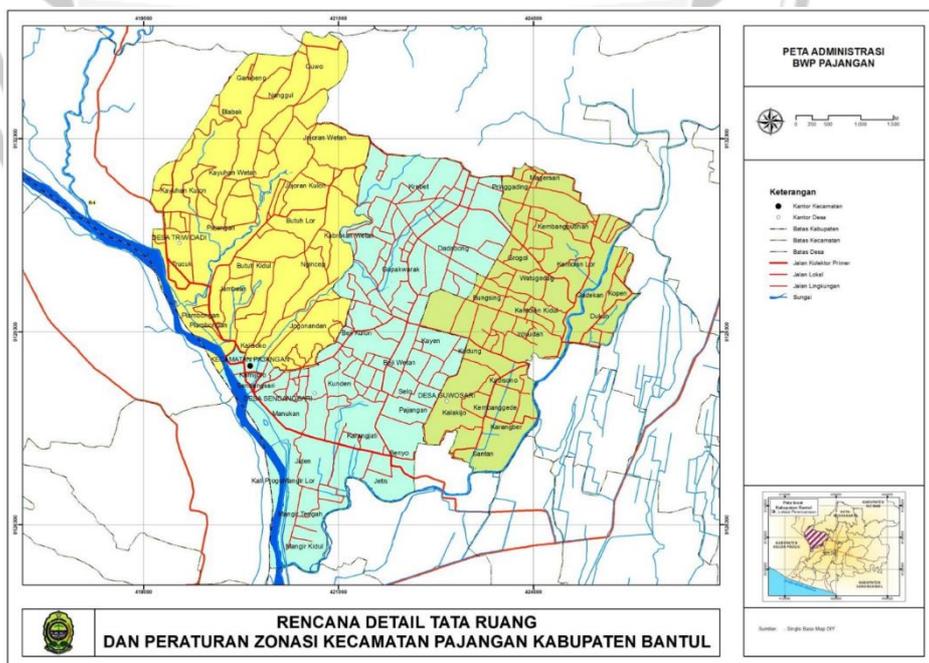
Gambar 3.1 Grafik Presentase Luas Wilayah Kecamatan Pajangan



Sumber: Kecamatan Pajangan Dalam Angka, 2013

Desa Triwidadi merupakan desa terluas di Kecamatan Pajangan dengan presentase 38,22% dengan luas wilayah 1.270,38 Ha.

Gambar 3.2 Peta Administrasi Kecamatan Pajangan



Sumber: Kecamatan Pajangan Dalam Angka, 2013

### **3.2 Gambaran Umum Wilayah Desa Guwosari**

Desa Guwosari memiliki luas wilayah 878,20 Ha. Di Desa Guwosari memiliki 15 padukuhan, yaitu Kembangputihan, Kentholan Lor, Kentolan Kidul, Gandekan, Dukuh, Iroyudan, Kembanggede, Kadisono, Karangber, Santan, Kalakijo, Kedung, Bunngsing, Watugedug, dan Pringgading. Gambaran umum wilayah membahas mengenai letak geografis, ketinggian wilayah, sumber daya air, jenis tanah, meteorologi, curah hujan, dan kebencanaan dari Desa Guwosari.

#### **3.2.1 Letak Geografis Desa Guwosari**

Desa Guwosari berbatasan dengan beberapa desa disekitarnya, yaitu Desa Bangunjiwo dibagian utara, Desa Wijirejo dibagian selatan, Desa Sendangsari dibagian barat, Desa Ringinharjo dan Desa Bantul dibagian timur.

#### **3.2.2 Ketinggian Wilayah di Desa Guwosari**

Desa Guwosari memiliki luasan 303,30 Ha yang berada diketinggian 25-50 mdpal, luasan 270,54 Ha yang berada diketinggian 50-100 mdpal dan luasan 236,22 Ha yang berada diketinggian 100-200 mdpal. (Analisis Data RTRW Kab. Bantul, 2014)

#### **3.2.3 Sumber Daya Air di Desa Guwosari**

Desa Guwosari memiliki 2 (dua) daerah aliran sungai yaitu aliran sungai Bedog, dan sungai Winongo Kecil. Aliran sungai Bedog mengalir 805,11 Ha luas lahan, dan sungai Winongo Kecil mengalir 5,45 Ha luas lahan di Desa Guwosari.

#### **3.2.4 Jenis Tanah di Desa Guwosari**

Jenis tanah di Desa Guwosari terdiri dari 3 jenis yaitu lithosol, grumusol dan regosol. Terdapat 237,71 Ha yang memiliki jenis

tanah grumusol, berikutnya 45,27 Ha yang memiliki jenis tanah latosol, dan sebesar 530,29 yang memiliki jenis tanah regosol.

### **3.2.5 Meteorologi di Desa Guwosari**

Temperatur udara rata-rata di wilayah Desa Guwosari berkisar antara 26-31°C. Kelembaban udara wilayah Desa Guwosari secara umum berkisar antara 72-89%. Untuk wilayah Desa Guwosari, pada musim kemarau angin bergerak dari arah tenggara, dan pada musim penghujan angin bergerak dari arah barat laut.

### **3.2.6 Curah Hujan di Desa Guwosari**

Curah hujan di Desa Guwosari berkisar antara 1400-1600 mm/tahun. Terdapat 222,39 Ha memiliki curah hujan 1400-1500 mm/tahun, dan 586,84 Ha memiliki curah hujan 1500-1600 mm/tahun.

### **3.2.7 Kebencanaan yang Ada di Desa Guwosari**

Kerawanan bencana yang ada di Desa Guwosari relatif rendah, meliputi bencana banjir, bencana gempa bumi dan bencana longsor. Di Guwosari tingkat kerawanan bencana gempa bumi cukup tinggi, kerawanan bencana tanah longsor relatif sedang, sedangkan untuk banjir Desa Guwosari relatif rendah.

## **3.3 Kondisi Eksisting Site Dusun Santan**

Lokasi yang dipilih berada di Dusun Santan, Desa Guwosari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Dusun Santan memiliki luas 14,2115 ha. Dengan batas wilayah sebagai berikut dan dapat dilihat pada gambar 3.3:

Batas Utara : Dusun Karangber  
Batas Selatan : Dusun Wijirejo  
Batas Barat : Dusun Kalakijo  
Batas Timur : Dusun Gilangharjo

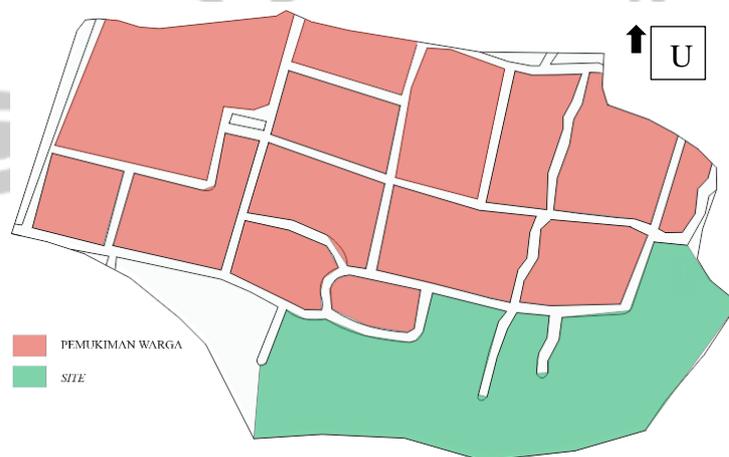
Gambar 3.3 Peta Administrasi Kecamatan Pajangan



Sumber : BWP Pajangan, Tahun 2014

Dapat dilihat dari gambar 3.3 pada sisi timur Dusun Santan dilalui aliran anak sungai yaitu Sungai Bedog.

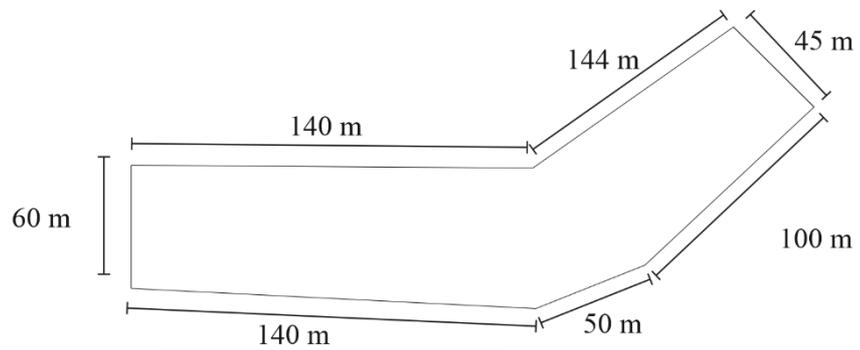
Gambar 3.4 Zoning sekitar site



Sumber : Analisa Penulis, 2019

Site yang akan dibangun dikelilingi oleh daerah permukiman warga Dusun Santan. Site merupakan lahan kosong yang sekarang hanya digunakan jika ada festival atau kegiatan dari Dusun Santan.

Gambar 3.5 Site Pusat Wisata Kuliner



Sumber : Analisa Penulis, 2019

Site yang akan dibangun sebagai pusat wisata kuliner yang berada di Dusun Santan ini memiliki luas lahan 21.367 m<sup>2</sup>. Saat ini site masih memiliki beberapa tanaman eksisting berupa bambu dan beberapa pohon sengon. Terdapat dua akses untuk menuju ke site, kedua akses berada di utara site. Site dibatasi oleh Sungai Bedog, dan pada seberang site merupakan sawah Dusun Gilangharjo.

## **BAB IV**

### **TINJAUAN TEORETIS ELEMEN DESAIN ARSITEKTUR DAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

Pusat Wisata Kuliner yang terletak di Desa wisata Dusun Santan, Desa Guwosari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta memiliki kriteria yang tercantum dalam rumusan masalah, yaitu Bagaimana perwujudan perancangan Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan, Guwosari, Bantul yang rekreatif melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan Arsitektur Vernakular?

#### **4.1 Rekreatif**

Menurut Mahendra (2014, hal 82) arsitektur rekreatif adalah seni bangunan yang dalam perancangan dan perencanaannya didasari oleh metode ekspresi rekreasi secara langsung dengan tujuan untuk dapat menjelaskan dan mengaplikasi unsur – unsur penting dari rekreasi.

Unsur rekreatif yang dimaksud adalah penyegaran fisik dan mental, dilakukan pada waktu luang, kegiatan yang memberikan kesenangan bagi pelaku, dapat menyalurkan ekspresi seseorang terhadap kegiatan yang menarik perhatian.

Pusat Wisata Kuliner di Dusun Santan ini dirancang untuk menunjang suasana rekreatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti dari rekreatif yaitu penyegaran kembali badan dan pikiran dan menghiburkan melalui hiburan atau piknik.. Rekreatif dalam Arsitektur adalah cakupan aspek kenyamanan (berupa sirkulasi, penataan masa), daya tarik (pengolahan vegetasi, material, pola, warna dan tekstur), memberikan visual yang baik.

Elemen perancangan arsitektur memberikan nilai rekreatif pada pengguna. Elemen yang dimaksud seperti penentuan warna pada ruang yang memberikan dampak tertentu bagi pengunjung yang melihatnya tanpa menyadarinya, penataan fungsi ruang juga memiliki peran yang membantu untuk memunculkan suasana yang rekreatif bagi pengunjung.

Jika dilihat dari sudut pandang pusat wisata kuliner, rekreatif merupakan hiburan menyenangkan dari aktivitas kuliner yang dapat diwadahi dari pusat wisata kuliner. Nilai rekreatif akan diwujudkan dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner melalui area ruang publik baik *indoor* maupun *outdoor*, area bermain anak, spot untuk swafoto, ruang terbuka hijau.

Menurut Seymour M. Gold, *Recreation Planning and Design*, dijelaskan bahwa suasana rekreatif pada bangunan dapat diperoleh dengan:

1. Unsur alam  
Memasukan unsur alam misalnya tanaman
2. Adanya pergerakan manusia dan kegiatannya  
Pergerakan manusia yang melewati sirkulasi horizontal dan vertikal dapat menimbulkan kesan yang rekreatif.
3. Ruang digunakan bersama  
Ruang bersama ini dapat dipakai bersama tanpa batas sehingga antar individu dapat saling berinteraksi.
4. Eksploratif  
Pengunjung diharapkan ikut mengapresiasi, mengalami, merasakan sesuatu didalam bangunan. Hal ini dapat diterapkan dengan permainan tekstur bangunan.
5. Informal  
Sesuatu yang informal biasa memiliki daya tarik bagi orang-orang. Sesuai dengan konsep rekreasi yang menampilkan sesuatu yang berbeda dari kehidupan sehari-
6. Dinamis  
Menampilkan sesuatu yang bergerak, dapat diterapkan dalam bentuk ruang atau sirkulasi yang mengalir.
7. Unsur cahaya  
Peranan cahaya dapat menciptakan suasana rekreatif pada perancangan interior atau ekterior.

## 4.2 Tata Ruang yang Menunjang Nilai Rekreatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tata memiliki arti aturan (digunakan dalam penggunaan kata majemuk)kaidah, atau susunan. Sedangkan ruang merupakan bentuk tiga dimensi terdiri dari Panjang, lebar dan tinggi.

### 4.2.1 Tata Ruang Dalam yang Menunjang Nilai Rekreatif

Menurut D.K. Ching, tata ruang dalam mencakup tata letak dan perancangan pada ruang. Ruang dalam memiliki tiga elemen pembangun berupa, elemen dasar (lantai), elemen atap (plafon), elemen dinding. Ruang dalam adalah ruang yang mewadahi kegiatan yang pasif, seperti menikmati hidangan makanan dan minuman, bersantai dan berbincang-bincang. Penataan ruang dalam diharapkan dapat menciptakan suasana rekreatif dan nyaman bagi pengunjung.

#### 1. Prinsip dalam Perancangan Ruang Dalam

Ruang Dalam sering disebut interior. Menurut Petitevirus artikelnya yang berjudul Sejarah, dalam perancangan ruang dalam terdapat prinsip-prinsip yang perlu di perhatikan, antara lain:

##### A. Kesatuan dan Harmoni

Untuk menampilkan kesatuan desain dan komposisi desain yang seimbang, ruang yang sudah dirancang dengan elemen harus terjaga dengan baik.

##### B. Keseimbangan

Keseimbangan terbagi menjadi 3 jenis yaitu simetris, asimetris dan radial. Simetris adalah pembagian elemen desain merata secara vertikal maupun horizontal. Asimetris adalah pembagian elemen desain tidak rata, walaupun terlihat seimbang. Radial adalah elemen desain terpusat ditengah.

### C. Focal Point

Focal point adalah daya tarik dalam sebuah ruangan. Misalkan berupa patung, lukisan, ornament pada ruangan,

### D. Ritme

Dalam sebuah desain perlu diadakan pola pengulangan atau repetisi, yang bertujuan untuk memberikan suatu garis merah pada desain yang memunculkan kesan yang unik.

### E. Detail

Detail elemen properti seperti kursi, pintu, jendela, meja dan sebagainya.

### F. Proporsi dan Skala

Proporsi dan skala menekankan ukuran dari sebuah ruangan, seperti pola pada plafon, pola pada lantai, pola pada bukaan dinding dan sebagainya.

### G. Warna

Warna memiliki karakter yang berbeda-beda, maka dalam penentuan warna akan mempengaruhi kondisi dan karakter bagi pengguna atau pemilik ruangan.

## **2. Faktor Pendukung Perancangan Ruang Dalam**

Menurut Dauly (2014; hal 66) kesan rekreatif yang menyegarkan dan menggembirakan dapat diwakilkan dengan elemen alam yang menyegarkan, bentuk bangunan yang unik, permainan warna, penataan massa dan bentuk ruang yang bervariasi. Untuk mendukung kesan rekreatif ini perlu adanya factor pendukung, yaitu:

### A. View

Dalam perancangan tata ruang dalam yang memiliki nilai rekreatif, diharapkan dapat memberi kesan penyegaran baik secara fisik atau mental.

B. Sequence ruang dan pengalaman ruang (experience)

Sequence berkaitan langsung dengan view. Pengalaman berbeda diciptakan bagi pengunjung dengan menciptakan suatu ketertarikan melakukan kegiatan rekreasi.

C. Sirkulasi

Alur sirkulasi dirancang mampu memberi kesan bagi pengunjung. Pola atau sirkulasi yang dibutuhkan untuk menunjang rekreatif adalah sirkulasi yang menciptakan pemandangan.

D. Material dan tekstur

Penggunaan material alami untuk memberikan kesan yang unik dan rekreatif.

E. Warna

Penerapan warna dibutuhkan untuk memberi kesan rekreatif bagi pengunjung.

#### **4.2.2 Tata Ruang Luar yang Menunjang Nilai Rekreatif**

Tata ruang luar menurut pendapat Yoshinobu Ashihara adalah ruang yang berada disebuah bidang alas (batas horizontal) dan dinding (bidang vertical) yang dibatasi oleh alam. Ruang luar adalah ruang yang mewadahi kegiatan yang aktif, seperti berjalan menyusuri pinggiran sungai Bedog, berswafoto, melakukan kegiatan memetik buah. Penataan ruang luar akan memberi pengaruh untuk kesan yang baik bagi para pengunjung di Pusat Wisata Kuliner.

##### **1. Elemen Ruang Luar**

Menurut Buku “Tata Ruang Luar 1” elemen perancangan ruang luar secara visual dapat dibagi menjadi empat yaitu, skala, tekstur, bentuk dan warna. Selain elemen perancangan ruang luar secara visual, terdapat elemen lingkungan yang perlu diperhatikan, seperti pembatas ruang, sirkulasi, tata hijau.

## 2. Ruang Terbuka

Ruang terbuka adalah tempat untuk mewadahi kegiatan tertentu. Contoh ruang terbuka adalah jalan, pedestrian, taman, plaza, lapangan terbang, lapangan olahraga.

Terdapat 4 (empat) jenis ruang terbuka menurut Buku “Tata Ruang Luar 1”, antara lain :

### A. Ruang Terbuka dalam Lingkungan Hidup

Dapat dibagi menjadi :

- a. Ruang terbuka untuk sumber produksi;
- b. Ruang terbuka untuk perlindungan pada kekayaan alam dan manusia;
- c. Ruang terbuka untuk kesehatan, kesejahteraan dan kenyamanan.

### B. Ruang Terbuka Dilihat dari Kegiatannya

Terdapat 2 (dua) kategori, yaitu:

- a. Ruang terbuka aktif (ruang yang mewadahi kegiatan didalamnya);
- b. Ruang terbuka pasif (ruang yang tidak ada kegiatan pengguna)

### C. Ruang Terbuka Dilihat dari Bentuknya

Rob Meyer berpendapat bahwa ruang terbuka dapat dikategorikan menjadi:

- a. Batas yang berbentuk memanjang, misalnya jalan, sungai, dan sebagainya;
- b. Batas yang berbentuk mencuat, misalnya lapangan, bundaran dan sebagainya.

### D. Ruang Terbuka Dilihat dari Sifatnya

Terdapat 2 (dua) jenis ruang terbuka dilihat dari sifatnya, yaitu :

- a. Ruang Terbuka Lingkungan, terdapat di suatu lingkungan dan bersifat umum

- b. Ruang Terbuka Bangunan, terbuka oleh dinding bangunan dan lantai pada halaman bangunan.

Ruang terbuka memiliki fungsi sebagai tempat untuk bermain, untuk bersantai, berolahraga, berkomunikasi, tempat untuk menunggu, untuk mendapatkan udara segar disekitar lingkungan, sebagai penghubung dan pembatas jalan pada bangunan.

### **3. Teknik Perencanaan Ruang Luar**

Tahap dalam merancang ruang luar menurut buku “Tata Ruang Luar 1”, yaitu:

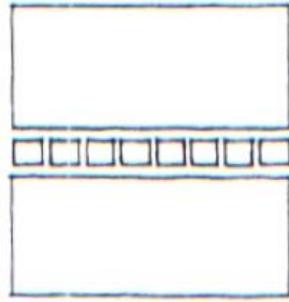
- a. Menciptakan ruang yang memberi ruang gerak yang bebas kesegala arah;
- b. Menentukan rencana pemanfaatan ruang luar;
- c. Menentukan ukuran dan tekstrur selaras dengan fungsi;

### **4.3 Organisasi Ruang yang Menunjang Nilai Kreatif**

D.K. Ching (1996) menyebutkan bahwa organisasi ruang dapat dibagi berdasarkan pola bentuk, yaitu :

#### **1. Organisasi Linear**

Organisasi linear adalah sebuah urutan ruang dalam satu garis yang berulang. Bentuknya disesuaikan dengan kondisi topografi, bisa berbentuk melengkung, besegmen, dan lurus. Organisasi linear ini dapat digunakan untuk petunjuk arah untuk menuju ke ruang tertentu; menghubungkan antara dua ruang yang memiliki fungsi, ukuran, dan bentuk yang berbeda maupun sama.

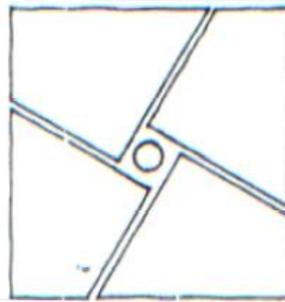


Gambar 4.1 Organisasi Linear

Sumber : *Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan-Edisi Kedua*

## 2. Organisasi Radial

Organisasi radial merupakan sebuah bentuk yang terdiri atas bentuk linear dari sebuah inti terpusat yang mengarah keluar. Organisasi bentuk ini menggabungkan antara organisasi terpusat dan organisasi linear.



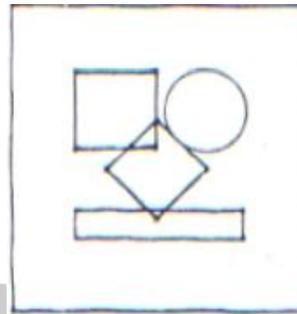
Gambar 4.2 Organisasi Radial

Sumber : *Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan-Edisi Kedua*

## 3. Organisasi Cluster

Ruang yang dikelompokkan berdasarkan kedekatan hubungan atau memanfaatkan ciri secara visual. Organisasi ruang ini memiliki pola yang tersebar dan dapat digunakan untuk membentuk susunan yang memiliki fungsi, ukuran yang berbeda-beda; unntuk mendapatkan view yang sama dari

tapak dengan mempertimbangkan kontur dan kualitas view yang berbeda.



Gambar 4.3 Organisasi Cluster

Sumber : *Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata-tan-Edisi Kedua*

Pola organisasi yang digunakan adalah linear, gabungan dari bentuk radial dan cluster. Linear akan digunakan pada penataan parkir untuk memudahkan pengunjung untuk memarkirkan kendaraannya. Pencapaian dari parkir ke bangunan menggunakan pola linear. Pola tata ruang bangunan di dalam Pusat Wisata Kuliner menggunakan gabungan pola radial dan cluster. Penggabungan kedua pola ini dimaksudkan supaya terjadi penyebaran pengunjung sehingga tidak ada penumpukan disatu titik agar tidak menjadi penghalang pada sirkulasi masuk atau keluar dari Pusat Wisata Kuliner.

#### 4.4 Sirkulasi

D.K. Ching (1993) menyebutkan bahwa sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang mengikat ruang dalam bangunan menjadi terhubung. Fungsi sirkulasi adalah menghubungkan ruangan satu dengan ruangan lainnya. Dalam perancangan dapat membangun sebuah ruangan sebagai sirkulasi atau memanfaatkan ruangan yang sudah ada sebagai sirkulasi.

#### 4.4.1 Elemen sirkulasi

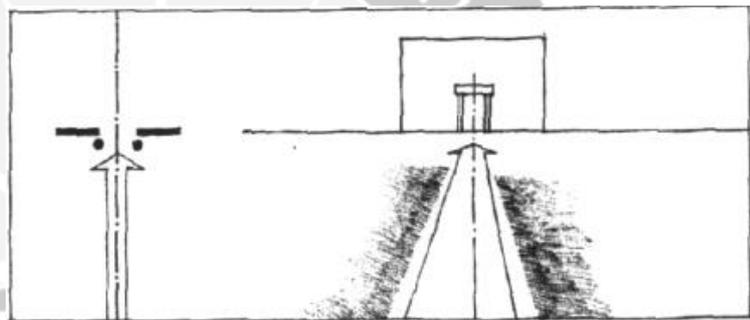
Menurut D.K. Ching dalam buku *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (edisi kedua) terdapat beberapa elemen dalam sirkulasi, yaitu:

##### 1. Pencapaian Bangunan

Untuk memasuki sebuah ruangan, penghuni pasti melalui sebuah jalur yang mengarahkan ke ruangan yang dituju, hal ini merupakan tahapan dalam sebuah sirkulasi.

##### a. Langsung atau Frontal

Pencapaian yang mengarah ke suatu tempat secara langsung melalui jalan yang segaris dengan sumbu bangunan.

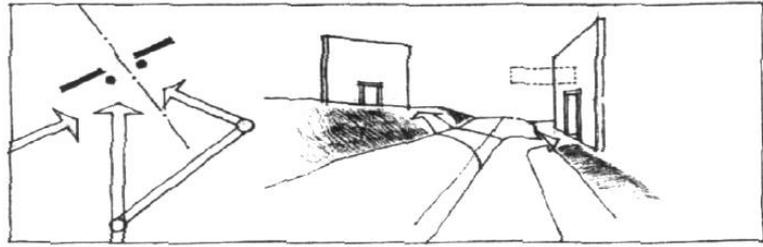


Gambar 4.4 Pencapaian Langsung

Sumber : *Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan-Edisi Kedua*

##### b. Tidak Langsung atau Tersamar

Pencapaian tidak langsung mempertinggi visual perspektif pada fasad depan sebagai daya tarik pada bangunan. Untuk memperpanjang urutan pencapaiannya dapat mengubah arah jalurnya.



Gambar 4.5 Pencapaian Tidak Langsung

Sumber : *Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur:*

*Bentuk, Ruang, dan Tataan-Edisi Kedua*

Menggunakan pencapaian tersamar dari area parkir menuju ke entrance Pusat Wisata Kuliner dengan memanfaatkan vegetasi sebagai petunjuk arah dari parkirannya ke entrance.

## 2. Pintu Masuk

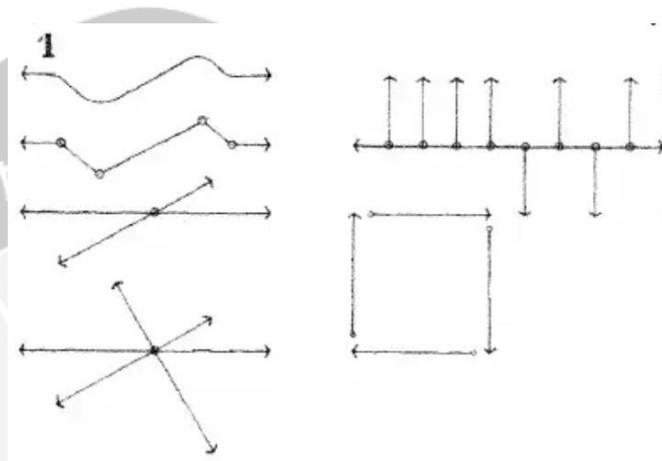
Untuk memasuki sebuah ruang atau bangunan biasanya ditandai dengan bidang yang tegak lurus dengan jalur pencapaian. Bidang tersebut dapat berupa ruang atau area pembatas, dapat berupa sebuah lubang pada dinding yang dapat menghubungkan antar ruang baik didalam maupun diluar. Tidak harus dengan bidang nyata, tetapi akses untuk masuk ke sebuah ruang dapat melalui bidang yang tersamar seperti dua buah kolom yang diberi ambang atas. Dapat juga melalui perubahan ketinggian lantai yang merupakan tanda sebuah jalan baru dari sebuah ruang ke ruang yang lain.

## 3. Konfigurasi Alur Gerak

Konfigurasi alur gerak pada sebuah kawasan atau bangunan dapat membantu pelaku untuk membedakan antara jalan utama atau jalan sekunder.

### A. Linear

Seluruh jalan adalah linear. Jalann yang lurus dapat menjadi elemen pengorganisir utama dalam deretan ruang-ruang. Jalan dapat berbentuk melengkung atau bersegmen, memotong jalan lainnya, atau bercabang.

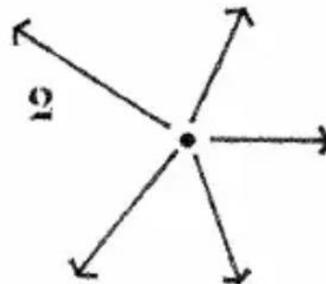


Gambar 4.6 Konfigurasi Alur Linear

Sumber : *Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataunan-Edisi Kedua*

### B. Radial

Bentuk radial merupakan jalan linear yang memanjang yang berkembang atau berhenti pada sebuah pusat atau titik.

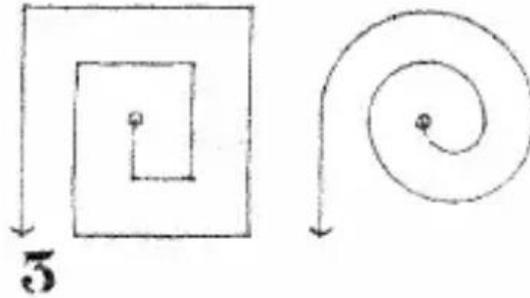


Gambar 4.7 Konfigurasi Alur Radial

Sumber : *Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataunan-Edisi Kedua*

### C. Spiral

Bentuk spiral merupakan jalan yang menerus berasal dari suatu titik pusat yang berputar mengelilingi dengan jarak tertentu.



Gambar 4.8 Konfigurasi Alur Spiral

Sumber : *Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataan-Edisi Kedua*

### 4. Bentuk Ruang Sirkulasi

Bentuk dan skala ruang sirkulasi harus dapat memenuhi gerak pelaku pada waktu pelaku melakukan kegiatan, beristirahat, berhenti atau sedang menikmati sebuah pemandangan disepanjang jalan. Terdapat beberapa bentuk ruang sirkulasi, yaitu:

#### A. Tertutup

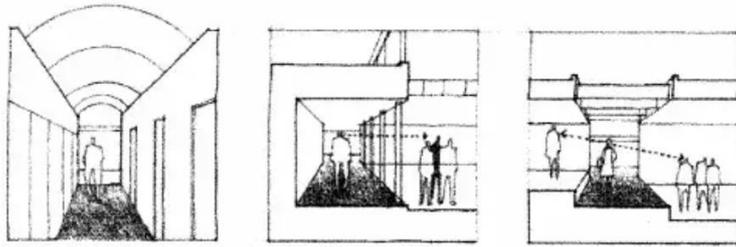
Koridor yang berhubungan dengan ruang-ruang dibentuk melalui sebuah pintu masuk atau bukaan pada dinding.

#### B. Terbuka pada Salah Satu Sisi

Memberikan kontinuitas visual antar ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.

### C. Terbuka pada Kedua Sisi

Perluasan fisik dari ruang yang ditembus.



Gambar 4.9 Bentuk Ruang Sirkulasi

Sumber : Ching, Francis D.K. 2000. *Arsitektur:*

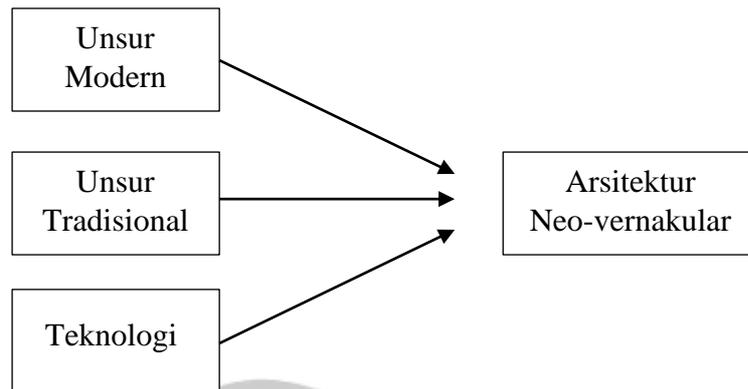
*Bentuk, Ruang, dan Tatahan-Edisi Kedua*

## 4.5 Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

### 4.5.1 Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

Indonesia salah satu negara yang memiliki kebudayaan dan adat yang sangat beragam. Mulai dari musik, tari, kerajinan, upacara adat, dan rumah adat yang sudah diwariskan secara turun temurun. Terutama di Daerah Istimewa Yogyakarta, masih terasa suasana kental kebudayaannya baik disegi kesenian maupun pada arsitekturnya. Rumah adat yang sudah turun temurun tetap dipertahankan namun terdapat beberapa hal yang berubah dikarenakan beradaptasi dengan lingkungan ataupun iklim yang semakin lama semakin berbeda tetapi tidak menghilangkan ciri khasnya. Salah satu upaya dalam mempertahankannya adalah dengan menerapkan unsur lokal dan memadukan dengan teknologi pada era sekarang ini.

Arsitektur neo vernakular adalah desain yang menerapkan elemen arsitektur yang sudah ada, dan mengangkat nilai kearifan lokal yang digabungkan dengan arsitektur modern, dengan tujuan melestarikan unsur lokal yang sudah dibangun sesuai tradisi yang berkembang. Arsitektur neo-vernakular ini adalah salah satu paham dari aliran arsitektur *post modern* yang berkembang pada pertengahan tahun 1960-an.



#### 4.5.2 Ciri-ciri Arsitektur Neo-vernakular

Menurut Charles Jencks dalam buku *Language of Architecture* (1986) arsitektur neo-vernakular memiliki beberapa ciri, yaitu:

1. Menggunakan elemen konstruksi lokal,
2. Mengembalikan bentuk tradisional yang ramah lingkungan
3. Menggunakan warna yang kontras dan kuat,
4. Memiliki kesatuan antara ruang dalam dan ruang luar melalui elemen modern,
5. Menerapkan unsur budaya, lingkungan, iklim setempat pada bentuk arsitektural misalkan pada detail arsitektur, tata letak denah, ornamen dan struktur,
6. Bentuk modern diterapkann dalam elemen fisik dan non fisik seperti tata letak yang mengacu pada makro kosmos, kepercayaan, pola piker dan sebagainya yang bisa diterapkan pada konsep.

Dari ciri-ciri yang dijabarkan diatas, dapat disimpulkan arsitektur neo-vernakular merupakan berpaduan antara arsitektur modern dan arsitektur tradisional. Menemukan unsur baru dari perpaduan antara unsur lokal dengan teknologi modern, tanpa menghilangkan ciri khas atau unsur setempat. Dengan penggabungan antara arsitektur modern dan arsitektur tradisional ini menjadikan Pusat Wisata Kuliner dapat memiliki keunikan dan

manambah nilai rekreatif. Dengan menerapkan arsitektur neo vernakular pada material-material pelingkup, penggabungan bentuk modern dan bentuk tradisional, diterapkan pada atap bangunan dan pada badan bangunan.



## DAFTAR PUSTAKA

- BWP Pajangan. (2014) *Karakteristik Wilayah Perencanaan Pajangan* ( 3-49)
- Suryadana, Liga M & Octavia, Vanny. (2009). *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Pariwisata Pasal 14 Nomor 10 Tahun 2009
- Ashihara, Yoshinobu. *Perancangan Eksterior dalam Arsitektur*. Bandung. Abdi Widya.
- Perda DIY No 1 Tahun 2017 Tentang Arsitektur Bangunan Berciri Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Bab III pasal 5
- Undang-undang Kepariwisata Nomor 9, tahun 1990, Bab I Pasal 1
- Heriawan, Rusman. 2004. “*Peranan dan Dampak Pariwisata Pada Perekonomian Indonesia : Suatu Pendekatan Model I-O dan SAM*”. Disertasi. Doktoral Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Echols, John M. dan Hassann Shadily. 1976. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Shalini, D., & Duggal, S. (2015). *A review on food tourism quality and its associated forms around the world*. *African Journal of Hospitality, Tourism and Leisure*, 4(2), 1-12.
- Mufidah, N. L. (2012). *Pola Konsumsi Masyarakat Perkotaan: Studi Deskriptif Pemanfaatan Foodcourt Oleh Keluarga*. *Jurnal Biokultur*, 2, 157-178.
- Gregoire, M. B., & Spears, M. C. (2010). *Foodservice organizations: A managerial and systems approach*. 11
- Ching, F. D. (2000). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan.. Vol. II*. Penerbit Erlangga.
- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. In *Edites by Lameda Simarmata. Translated by Hanggan Situmorang. Vol. III*. Penerbit Erlangga.
- Jencks Charles. 1991. *The Language Of Post-Modern*. Jakarta: Erlangga
- Kristianus, K. (2019). *Usulan Desain Kuliner Fusion Berdasar Kebudayaan Dayak Di Kalimantan Barat*. *Jurnal Studi Desain*. 9-19.
- Karim, S. A., & Chi, C. G.-Q. (2010). *Culinary tourism as destination attraction: An empirical examination of destinations' food image*. *Journal of Hospitality Marketing & Management*. 19(6). 531-555.
- McGee, T. G., & Yeung, Y. M. (1977). *Hawkers in Southeast Asian cities: Planning for the bazaar economy*. IDRC, Ottawa, ON, CA.

- Marsum, W. A. (2004). *Restoran & Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Furuto, A. 2012. *Bukit Panjang Hawker Center International Competition Entry / Materium*. Retrieved from [www.archdaily.com/295042/bukit-panjang-hawker-center-international-competition-entry-materium/](http://www.archdaily.com/295042/bukit-panjang-hawker-center-international-competition-entry-materium/) ISSN 0719-8884
- Fauzi, A. 2012. *Central Market Kuala Lumpur*. Retrieved from [www.issuu.com/azrinfauzi/docs/central\\_market\\_web\\_book](http://www.issuu.com/azrinfauzi/docs/central_market_web_book)
- Lubis, A. R. (2012). *Discovery World Medan (Arsitektur Rekreatif Edukatif)*.
- Morgan, Morris Hicky. "Vitruvius." *De Architectura* translated by MH Morgan (Vitruvius: The Ten Books on Architecture. 1960 edition (first published 1914). New York (1960).
- Prabawasari, V. W., & Suparman, A. (1999). *Tata Ruang Luar*. Jakarta: Gunadarma. Halaman 5.
- Erdiono, 2011, *Arsitektur Modern Neo Vernakular di Indonesia*, *Jurnal Sabua*, vol 3 no 3, 32-39.

