

Perancangan Destinasi Wisata Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog dengan Pendekatan *Third Place*

Mutiara Cininta, Nimas Sekarlangit, Galih Bimo Wicaksono
Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta,
Kampus II Fakultas Teknik Jalan Babarsari No.44 Yogyakarta^{1,2,3}
Email: mutiara.cininta@uajy.ac.id

Received 11 September 2023; Revised 09 November 2023; Accepted for Publication 13 November 2023; Published 29 November 2023

Abstract — Gilangharjo Culinary Park is one of the main tourist destinations planned to become a culinary tourism center in Gilangharjo Village. However, since its inauguration in 2022, it has become less visited due to obstructing activities in some spaces around the area. Meanwhile, its location is close to Jodog Square, which is often used by residents as a place to exercise, making this location a tourist destination with great potential for supporting Gilangharjo Village as a tourist village. The existence of routine attractions that can attract residents and tourists, such as ox-cart riding and flea markets every Pon, has become a tradition and culture of the Gilangharjo community, can be further strengthening the potential of this area to become a public space and new tourist destination. Using the third-place theory approach, the Gilangharjo Culinary Park and Jodog Square areas are reworked so that visitors across communities do more activities in this place, ranging from socializing, relaxing, and spending their time. The method used in planning and designing this community service project is SWOT analysis, starting with identifying strengths, shortcomings, opportunities, and threats through surveys and interviews with village parties and related stakeholders. This activity resulted in the master plan design of Gilangharjo Culinary Park and Jodog Square with additional facilities such as a flea market, prayer room, and sports area.

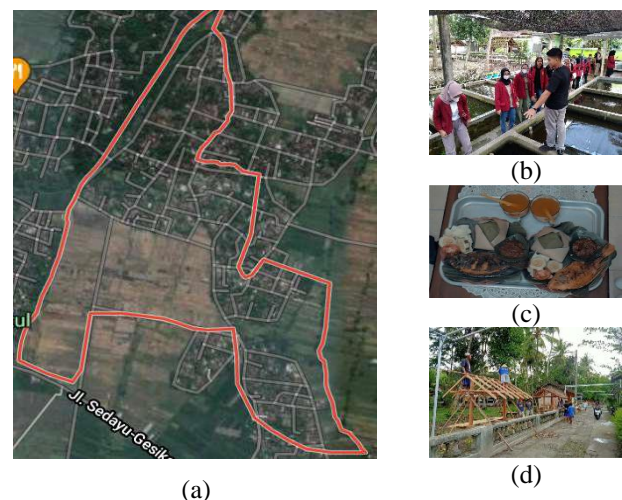
Keywords — tourism, third place, SWOT, culinary park, sports

Abstrak— Taman Kuliner Gilangharjo merupakan salah satu titik destinasi wisata andalan yang direncanakan menjadi pusat wisata kuliner di Desa Gilangharjo. Namun sejak diresmikan pada tahun 2022, kondisinya semakin sepi dikarenakan aktivitas pada beberapa ruang yang tidak semestinya dan bahkan mengganggu di sekitar area tersebut. Padahal letaknya yang berdekatan dengan Lapangan Jodog yang sehari-harinya ramai digunakan warga sebagai tempat berolahraga, membuat lokasi ini dapat menjadi destinasi wisata yang berpotensi besar bagi Desa Gilangharjo sebagai desa wisata. Adanya atraksi rutin yang mampu menarik warga sekitar maupun wisatawan lokal seperti gerobak sapi dan pasar klitikan setiap Pon, telah menjadi tradisi dan budaya khas masyarakat Gilangharjo semakin memperkuat potensi area ini menjadi ruang publik maupun destinasi wisata baru. Menggunakan pendekatan ruang ketiga (*third place*), area Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog diolah kembali agar pengunjung lintas komunitas lebih banyak berkegiatan di tempat ini, mulai dari bersosialisasi, bersantai, dan menghabiskan waktu mereka. Metode yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan abdimas ini adalah dengan analisis SWOT, diawali dengan identifikasi kekuatan, kekurangan, peluang dan ancaman melalui survei dan wawancara dengan pihak desa dan pemangku kepentingan terkait. Kegiatan ini menghasilkan rancangan masterplan Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog dengan fasilitas tambahan seperti pasar klitikan, musholla, dan area olahraga.

Kata Kunci — pariwisata, third-place, analisis SWOT, taman kuliner, olahraga

I. PENDAHULUAN

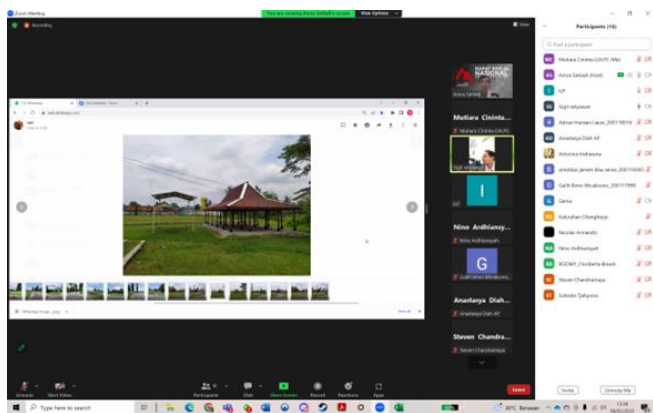
Kabupaten Bantul memiliki potensi destinasi wisata baik berupa alam, budaya kesenian, kerajinan, maupun aktifitas masyarakat. Pemerintah daerah melihat potensi ini perlu dikembangkan agar berdampak positif bagi masyarakat dan pemerintah. Dampak perkembangan sektor pariwisata antara lain meningkatkan kesejahteraan masyarakat, pendapatan asli daerah dan lain sebagainya. Pelaksanakan pembangunan dan pengembangan membutuhkan keterlibatan berbagai pihak, salah satunya adalah perguruan tinggi. Adapun pendampingan masyarakat yang dapat dilaksanakan oleh civitas akademika UAJY antara lain seperti pendampingan kepada pengelola Desa Wisata, Pokdarwis, penyusunan kajian pengembangan/pembangunan pariwisata, dan sebagainya. Demi memfasilitasi dan mengembangkan potensi wisata dan ekonomi kreatif di wilayah Gilangharjo, Dinas Pariwisata mengajukan permohonan pengabdian masyarakat di wilayah Kabupaten Bantul pada bulan Januari 2023 melalui perantara Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Atma Jaya Yogyakarta (LPPM UAJY). Salah satu yang target yang diharapkan terlaksana pada semester I di tahun 2023 adalah pengabdian masyarakat Desa Wisata Kadisoro Nyawiji Dadi Siji yang terletak di Kalurahan Gilangharjo Pandak.



Gambar 1. Peta Dusun Kadisoro (a), Budidaya Ikan (b), Berkembangnya Usaha Katering (c), Gotong Royong Pembuatan Gazebo (d). (Sumber: Buku Profil Desa Wisata DEWI KAJII: Desa Wisata Kadisoro Nyawiji Dadi Siji[4])

Dewi KAJII merupakan akronim dari Desa Wisata Kadisoro Nyawiji Dadi Siji, yang merepresentasikan harapan dengan adanya desa wisata ini dapat memicu warga pedukuhan untuk dapat bersatu membangun desa yang lebih baik dan maju. Pengembangan aset milik kalurahan ini ditujukan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Gilangharjo dengan menjadikannya pusat kegiatan ekonomi. Sejalan dengan Masterplan Bantul Smart City, pengembangan destinasi wisata baru ini mendesak untuk segera direalisasikan sebagai wujud Smart Branding Pariwisata Bantul [1]. Konsep pengembangan nantinya harus mempertimbangkan lokasi proyek yang berada di SWP V Pusat Bantul yang direncanakan untuk permukiman, perdagangan dan jasa [2]. Faktor pendukung lainnya adalah potensinya yang kaya dari segi sumber daya alam, sumber daya manusia, serta tradisinya. Misalnya, potensi seperti pengrajin batik lukis, pengrajin topeng, pande besi, kuliner yang khas, dan situs sejarah sebagaimana yang ditunjukkan dalam Gambar 1 bagian (b), (c), (d). Kekayaan geografis seperti pegunungan dan persawahan juga dapat menjadi destinasi wisata yang menarik bagi wisatawan baik dalam maupun luar negeri [3]. Gambar 1 (a) menunjukkan bentang alam di area Dusun Kadisoro.

Taman Kuliner Gilangharjo merupakan salah satu titik destinasi wisata andalan yang direncanakan menjadi pusat wisata kuliner di Desa Gilangharjo. Namun, sebagaimana yang dipaparkan oleh pihak kelurahan (Gambar 2), sejak diresmikan pada tahun 2022 kondisinya semakin sepi dikarenakan aktivitas pada beberapa ruang yang tidak semestinya dan bahkan mengganggu di sekitar area tersebut. Letaknya yang berdekatan dengan Lapangan Jodog sebagai tempat berolahraga bagi masyarakat sekitar membuat potensi dari Taman Kuliner Gilangharjo ini besar untuk menaikkan ekonomi melalui pengusaha UMKM di desa tersebut. Terlebih posisi dari Taman Kuliner Gilangharjo ini ada di jalan provinsi, tepatnya Jalan Panembahan Senopati. Hal tersebut membuat Taman Kuliner Gilangharjo mudah ditemukan dan strategis dari segi aksesnya. Tak hanya itu, setiap hari Pon (dalam penanggalan Jawa) akan ada pasar klitikan serta wisata gerobak sapi.



Gambar 2. Pemaparan Kondisi Lokasi Pengabdian Lapangan Njodhogkarta. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pasar klitikan adalah tempat khusus di mana barang-barang bekas dan antik dijual. Asal usul nama "Klitikan" bisa

berasal dari suara "klithik" yang terdengar ketika barang-barang besi jatuh, atau mungkin juga dari kata "klithih" yang menggambarkan aktivitas santai berjalan-jalan sambil memperhatikan barang-barang orang lain yang mungkin bisa dibeli, sehingga barang-barang yang dijual di pasar ini adalah barang-barang bekas milik orang lain [5]. Kemudian, wisata gerobak sapi merupakan salah satu jenis petualangan yang unik yang dapat ditemui di beberapa daerah di Indonesia seperti Yogyakarta, Solo, dan Bali. Wisata ini melibatkan perjalanan dengan gerobak yang ditarik oleh sapi melintasi pedesaan dan hutan, memungkinkan pengunjung untuk menikmati keindahan alam dan merasakan suasana pedesaan yang berbeda dari kota. Kedua kegiatan ini berlangsung pada waktu tertentu dan berpeluang mendatangkan banyak pengunjung yang bahkan membludak pada suatu waktu tertentu. Sayangnya potensi kunjungan ini belum difasilitasi secara baik, bahkan terkadang menimbulkan masalah. Contohnya, pasar klitikan berlangsung begitu saja di tepi jalan yang merupakan akses penting ke permukiman sehingga menimbulkan kemacetan. Demikian pula atraksi gerobak yang tidak ditata pada area tertentu juga seringkali merusak fasilitas lapangan sepakbola dan sekitarnya. Oleh karena itu, dibutuhkan analisis mendalam dan juga pengembangan usulan rancangan penataan area supaya pemanfaatan potensi dan peluang tersebut dapat lebih optimal.

Untuk menggaet pengunjung lokal, penataan kembali area ini dapat diperkuat dengan menerapkan prinsip-prinsip *third place*. Menurut Oldenburg, "tempat ketiga" adalah area publik yang tidak dimiliki oleh pihak swasta tertentu di mana orang dapat berkumpul dan berkomunikasi [6]. Tempat ketiga, berbeda dengan tempat pertama (rumah) dan tempat kedua (tempat kerja), memungkinkan orang untuk mengesampingkan kekhawatiran mereka, bersantai dan sekadar bergaul dengan orang lain. Ruang ketiga "menjadi tempat berkumpulnya individu-individu di luar lingkungan rumah dan tempat kerja secara teratur, sukarela, informal, dan dinanti-nantikan dengan gembira." Menurut Oldenburg dalam Ruliana, *third place* memiliki karakter: netral, *level*, *conservation is the main activity*, dan aksesible [7]. Embrio aktivitas kuliner, olahraga, *nongkrong*, dan juga pasar klitikan memiliki potensi menghidupkan karakter Taman Kuliner dan Lapangan Jodog untuk menjadi ruang ketiga bagi masyarakat disekitarnya.

Melalui program pengabdian ini, penulis yang merupakan pengajar dan peneliti di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik UAJY bersama dengan mahasiswa sebagai asisten perancang melakukan pendampingan dalam pengembangan perancangan titik wisata Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog, Gilangharjo, Pandak, Bantul. Dimulai dengan menganalisis aset fisik dan non-fisik yang membentuk karakter kawasan secara holistik menggunakan pendekatan SWOT, tim pengabdian berusaha memberikan rekomendasi perancangan fasilitas wisata yang berpotensi menjadi pendorong perkembangan sektor pariwisata di daerah tersebut. Produk yang dihasilkan akan lebih berupa album gambar atau kajian perencanaan yang dapat digunakan oleh pihak desa dalam mengajukan anggaran untuk

mensupport ITMP (*Integrated Tourism Master Plan*) yang sudah ditetapkan.

II. METODE PENGABDIAN

Dalam pelaksanaannya program pengabdian masyarakat perancangan Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog dilakukan dalam beberapa tahap yang ditunjukkan oleh Gambar 3. Sebelum tahap perancangan dimulai, terlebih dahulu dilakukan *desk-review* untuk menghasilkan analisis SWOT. Usulan-usulan strategi SWOT tersebut kemudian didiskusikan dengan pihak desa/kecamatan dan juga kelompok pengelola setempat. Rumusan yang dihasilkan kemudian menjadi masukan untuk proses perancangan siteplan. Area rancangan dibagi lagi menjadi beberapa area utama: Taman Kuliner Gilangharjo, Lapangan Jodog, Area Parkir dan Wisata Gerobak Sapi, Pasar Klitikan, Limasan, Area Olahraga, Musholla, Toilet dan Tempat Wudhu. Pengabdian ini diakhiri dengan penyusunan publikasi jurnal dan pencatatan HKI.



Gambar 3. Diagram Tahapan Pelaksanaan.
(Sumber: Analisis Penulis)

A. Desk-Study: Tinjauan Awal

Tahap ini berlangsung secara lancar berkat adanya dukungan dari pemerintah setempat yang menyediakan buku profil desa wisata Dewii KAJII. Buku profil tersebut memberikan gambaran umum mengenai sejarah, masyarakat, budaya, potensi, dan segala hal yang berkaitan dengan Desa Gilangharjo sebagai desa wisata yang dapat dipelajari sebelum melakukan kegiatan pengabdian. Gambar 4 menunjukkan informasi tata ruang yang didapatkan dari website SIPETARUNG. Selain itu, pengenalan terhadap bentuk fisik lokasi didapatkan melalui koordinasi jarak jauh (via *platform Zoom*) yang dilakukan dengan Kalurahan Gilangharjo. Pada kesempatan ini, dipaparkan potensi, hambatan dan ekspektasi desain, antara lain: sudah adanya 15 lapak pedagang yang belum konsisten yang harapannya dengan adanya desain baru dapat memicu untuk segera jualan lagi, adanya limasan untuk support taman kuliner, dan juga

peluang keramaian di saat event rutin gerobak sapi. Semua informasi tersebut kemudian menjadi acuan awal tim perancangan dalam mencari data pendukung sebelum melakukan kunjungan langsung ke lokasi.



Gambar 4. Pengumpulan Data Sekunder di Tahap Desk-Study.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

B. Pengamatan Lapangan: Survey Lapangan dan Wawancara

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi perilaku pengguna, pola kegiatan dan titik keramaian. Dilakukan wawancara terhadap pengunjung, pengguna dan pihak desa untuk mengetahui preferensi, motivasi dan detail lainnya dalam periode survey lapangan yang singkat. Gambar 5 menunjukkan dokumentasi suasana rapat yang tercantum pada website Kalurahan Gilangharjo. Survey atau kunjungan langsung ke titik-titik lokasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 14 dan 27 Februari 2023. Survey dilakukan sebanyak dua kali untuk mendapatkan data tapak yang lebih lengkap dan mengobservasi kegiatan khusus yang hanya terjadi saat hari Pon (dalam penanggalan Jawa).

Kegiatan survey lapangan yang pertama diawali dengan berkumpul di kantor pemerintahan kelurahan Gilangharjo untuk melakukan pengarahan dan perkenalan dengan *Person In Charge (PIC)* yang akan menjadi pengawas serta komunikator dari pihak desa kepada tim pengabdian. Setelahnya, tim pengabdian menuju ke tapak untuk melakukan survey tapak didampingi oleh *PIC* desa.



Gambar 5. Dokumentasi Rapat Koordinasi Persiapan Pembuatan Masterplan. (Sumber: Website Kelurahan Gilangharjo [8])

Survey kedua dilakukan secara mandiri dimana fokus utama dari survey kedua ini adalah untuk menganalisis kegiatan masyarakat pada saat *event* Pon (wisata gerobak sapi dan pasar klitikan), melakukan pengukuran pada bangunan eksisting, serta utilitas yang ada disekitar tapak.

C. Analisis SWOT

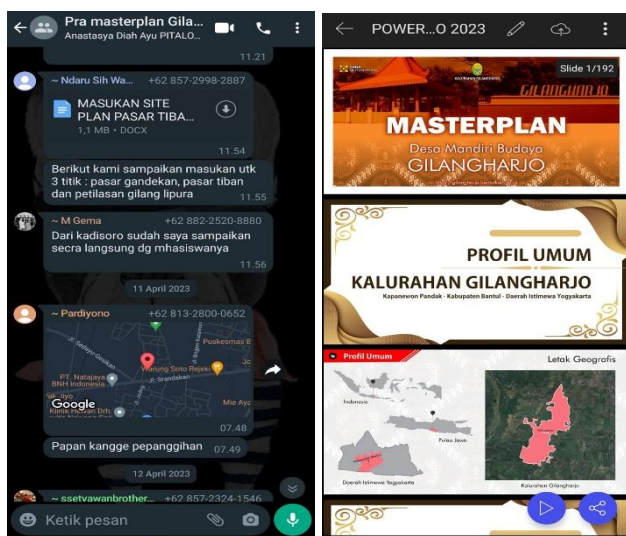
Analisis SWOT dalam perancangan Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog didasari oleh data hasil survey, wawancara, serta masukan dari pihak desa. Analisis ini akan menggunakan sistem matriks dalam menentukan strategi-strategi perancangan yang kemudian hasilnya akan digunakan tim pengabdian untuk menjadi masukan dan dasar desain yang digunakan dalam merancang Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog.

D. Diskusi Strategi

Proses diskusi dan sosialisasi strategi dilakukan dengan menggabungkan antara tatap muka dan jarak jauh/virtual (*MS Teams, Zoom, WhatsApp*). Untuk diskusi tatap muka dilakukan saat rapat, asistensi, survey, maupun wawancara. Salah satu dokumentasi suasana tatap muka ditunjukkan oleh Gambar 6. Sementara diskusi daring dilakukan dengan bantuan Zoom dan Whatsapp (Gambar 7). Metode ini digunakan untuk meningkatkan efisiensi komunikasi mengingat jarak yang jauh dan aktivitas dari masing-masing pihak diluar kegiatan ini.



Gambar 6. Dokumentasi Diskusi Strategi dan Pengembangan Desain. (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 7. Masukan Terhadap Progress Desain dari Pihak Desa dan Gambar Dokumen Masterplan Final. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

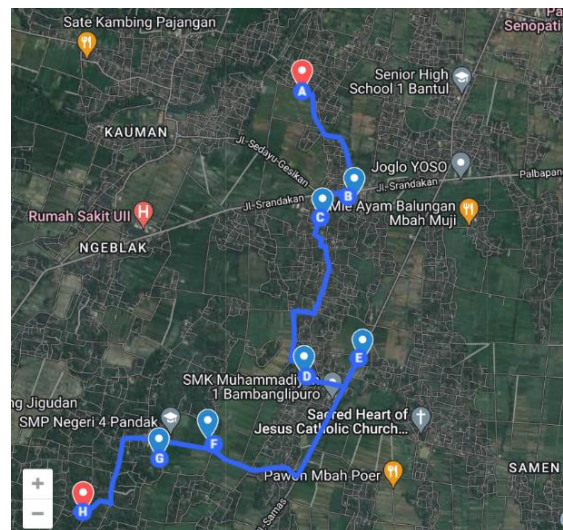
E. Penyusunan Luaran Pengabdian: Pembuatan Album Perancangan Masterplan dan Publikasi Jurnal

Koordinasi internal tim UAJY dilakukan per minggu, sedangkan bersama stakeholder dan pengurus desa dilakukan pemaparan progress dan revisi dilakukan setiap 3 minggu sekali melalui *platform Zoom*. Setelah desain final disetujui, album gambar diserahkan kepada Dinas Pariwisata dan pengurus Kalurahan Gilangharjo.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada rapat awal koordinasi bersama Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul dan pengurus kecamatan, disepakati adanya 8 titik lokasi yang menjadi prioritas pemerintah Desa Wisata Kadisoro Nyawiji Dadi Siji (KAJII) untuk dikembangkan melalui program abdimas ini. Gambar 8 menunjukkan hubungan antar lokasi program pengabdian masyarakat, antara lain yaitu:

- A. Meeting Point Kadisoro.
- B. Taman Kuliner Gilangharjo, Lapangan Jodog, dan Pasar Klithikan.
- C. Pande Keris dan Kawasan Olahraga Karangasem.
- D. Selo Gilang.
- E. Pasar Gandekan Kauman.
- F. Gunung Cilik Lumbung Kampung Mataraman.
- G. Pasar Tiban Lumbung Kampung Mataraman.
- H. Kampung Batik.

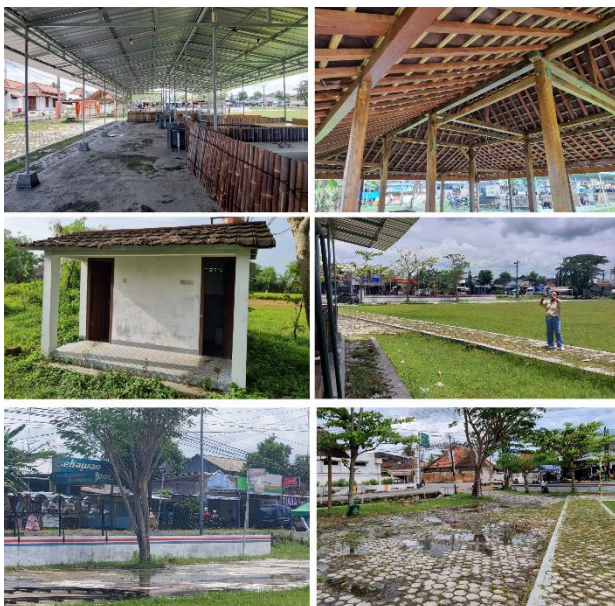


Gambar 8. Peta Hubungan antar 8 Lokasi Prioritas Pengabdian Masyarakat UAJY di Dewi KAJII. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Proses perancangan diawali dengan pencarian data sekunder seperti peraturan yang berlaku serta standar yang digunakan untuk tipologi tertentu yang kemudian dipadukan dengan data hasil analisis yang telah didapatkan melalui proses diskusi, survey, dan wawancara menjadi sebuah sintesis site. Pada survey pertama (ditunjukkan oleh Gambar

9, berurutan dari kiri ke kanan) didapatkan data kondisi eksisting: (1) pada area taman kuliner terlihat keadaan sepi dan tak memiliki pedagang, sedangkan area timur taman kuliner belum terolah dan di sebelah barat taman kuliner terdapat terpal untuk menjemur padi serta dijadikan parkir motor, (2) kondisi limasan terlihat dalam keadaan rusak yang mengalami kebocoran namun struktur kayu yang dipakai masih terlihat baik, (3) toilet terlihat tak terawat namun masih dapat digunakan meskipun tak memiliki sirkulasi untuk menuju toilet, (4) Lapangan Jodog dipakai sebagai lapangan multifungsi dan akan dikhususkan sebagai lapangan sepak bola kedepannya, lapangan ini juga dibatasi dengan jalan setapak cor dengan tinggi $\pm 80\text{cm}$ sepanjang lapangan pada sisi barat, (5) Area parkir utara dimaksudkan sebagai parkir motor dan mobil, namun pada prakteknya area ini jarang digunakan sebagai parkir motor dikarenakan letaknya lebih jauh dari taman kuliner. Selama suvey pertama ini juga diberikan arahan untuk desain dari PIC desa sebagai berikut:

1. Alur masuk dan keluar kendaraan yang jelas.
2. Area parkir khusus untuk mobil, motor, dan sapi.
3. Lapangan bola yang steril dan dikhususkan untuk bermain sepak bola dan diberi tribun sederhana.
4. Redesain taman kuliner dan memberi pendopo untuk makan di barat taman kuliner dekat jalan.
5. Mempertahankan limasan namun diubah secara struktur (jumlah kolom dapat dikurangi) sehingga lebih nyaman digunakan saat berkumpul.
6. Redesain toilet dengan tambahan musholla.
7. Memberi fasilitas untuk pasar klitikan.
8. Membuat *signage* dekat pintu masuk sebagai penanda Taman Kuliner Gilangharjo.



Gambar 9. Dokumentasi Survey Pertama.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada survey kedua didapatkan data kondisi eksisting yang ditampilkan oleh Gambar 10, dari kiri ke kanan: (1) kegiatan pasar klitikan dilakukan di sepanjang Jalan Gilangharjo yang mengakibatkan kemacetan, (2) hanya ada 1 gerobak sapi

yang tersedia untuk melakukan wisata gerobak sapi, (3) gerobak sapi yang parkir pada area parkir utara selagi menunggu penumpang, sapi akan dilepas pada area hijau utara parkir / Lapangan Jodog untuk diberi makan rumput (4) utilitas yang ada di sekitar tapak berupa 5 tiang listrik, 2 lampu kota, dan selokan selebar 2,25 m pada utara dan 1,5 m pada barat tapak. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada pengguna, pedagang, dan pengunjung tapak mengenai keberadaan pasar klitikan dan wisata gerobak sapi didapatkan bahwa:

1. Pedagang pasar klitikan membuka lapak pada tepi jalan dikarenakan ingin lebih dekat dengan pembeli dan tak perlu memperebutkan tempat didalam Taman Kuliner Gilangharjo ataupun Lapangan Jodog.
2. Pembeli atau pengunjung pasar klitikan dimudahkan dengan adanya pedagang ditepi jalan karena tak perlu memarkirkan kendaraan sehingga budaya yang terbentuk dari kegiatan ini adalah pembeli hanya akan berhenti sejenak tanpa turun dari kendaraannya untuk melihat barang yang menarik lalu pergi tanpa menuruni kendaraannya.
3. Wisata gerobak sapi terkadang ramai dan sepi, namun pada musim liburan akan lebih ramai.



Gambar 10. Dokumentasi Survey Kedua.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berikut adalah hasil pengukuran pada bangunan dan utilitas eksisting:

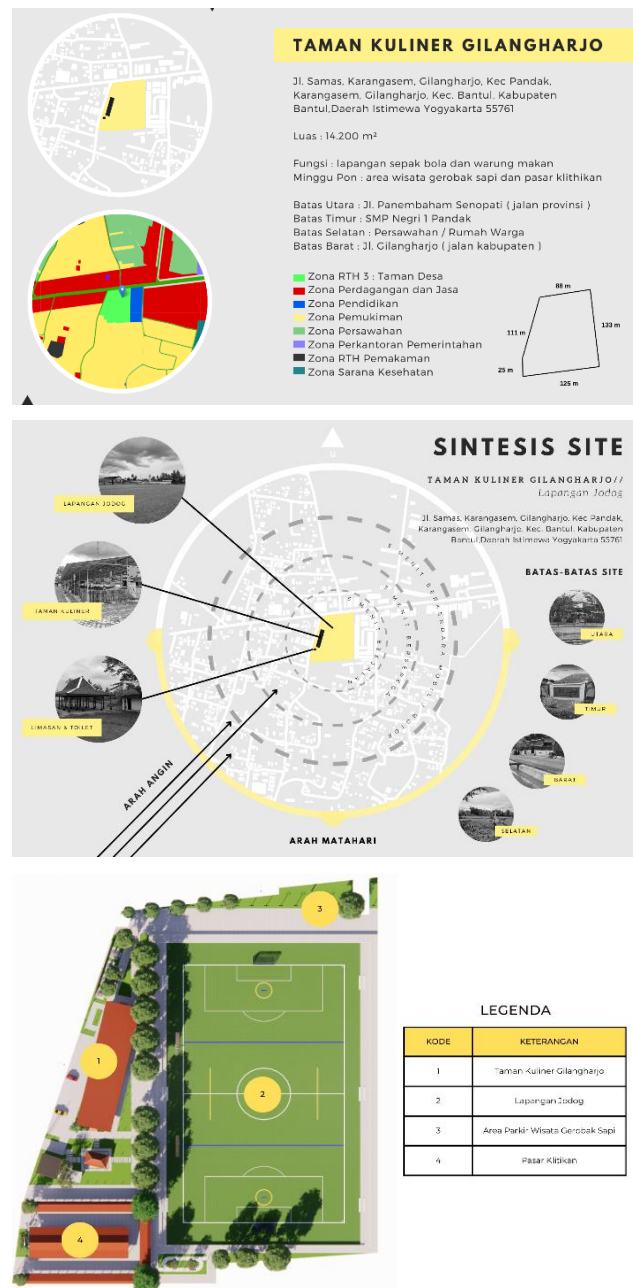
1. Dimensi Taman Kuliner Gilangharjo = $p \times l = 45\text{m} \times 15\text{m}$
2. Dimensi limasan = $p \times l = 7,5\text{m} \times 4,5\text{m}$
3. Dimensi toilet = $p \times l = 3,5\text{m} \times 2,5\text{m}$
4. Lebar akses masuk utara = 5,5m
5. Lebar akses masuk barat laut = 4,5m
6. Lebar akses masuk barat = 3,5m

Selama prosesnya, diinformasikan oleh PIC desa bahwa pihak desa memutuskan untuk menggunakan lahan sawah yang telah dikeringkan pada selatan tapak untuk membuat pasar klitikan secara khusus. Setelah survey dan wawancara dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis melalui data yang telah didapatkan. Setelah mendapatkan data melalui survey dan wawancara, data kemudian untuk menghasilkan analisis SWOT dari tapak yang ditunjukkan oleh Tabel 1. Analisis SWOT Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog. (Sumber: Dokumentasi Penulis).

Tabel 1. Analisis SWOT Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

	<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
	1) Merupakan salah satu wisata kuliner dan olahraga terbesar di Gilangharjo. 2) Memiliki utilitas pendukung sekitar tapak yang baik. 3) Menjadi third place bagi warga Gilangharjo untuk berkumpul, melakukan acara, atau sekedar bersantai.	1) Fasilitas pendukung yang tersedia belum memadai kegiatan didalamnya. 2) Banyak area yang belum terolah dengan baik dan gersang. 3) Tidak adanya akses masuk dan keluar yang jelas. 4) Tidak menarik secara visual dan belum ada tanda yang mudah dikenali dari kejauhan.
<i>Opportunities</i>	<i>S-O Strategies</i>	<i>W-O Strategies</i>
1) Tersedianya acara khusus setiap hari Pon yang menjadi daya tarik wisata dan budaya unik masyarakat. 2) Dilalui jalan provinsi yang ramai sehingga mudah ditemukan.	1) Merancang area wisata yang memiliki fungsi fleksibel untuk menampung kegiatan sehari-hari dan acara khusus seperti Pon. 2) Merancang area wisata yang berdasarkan budaya masyarakat sehingga memiliki keunikan tersendiri yang dapat menarik wisatawan. 3) Utilitas yang telah tersedia dimanfaatkan dengan maksimal untuk mendukung kegiatan Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog.	1) Membuat dan memperbaiki fasilitas pendukung kegiatan sehari-hari dan acara khusus seperti Pon. 2) Area yang belum terolah dapat dimanfaatkan untuk fasilitas khusus seperti area pasar klitikan, parkir gerobak sapi, serta menambah vegetasi. 3) Membuat sirkulasi yang jelas untuk akses keluar masuk. 4) Membuat desain yang menarik secara visual dan signage yang mudah terlihat dari jalan lingkungan dan provinsi.
<i>Threats</i>	<i>S-T Strategies</i>	<i>W-T Strategies</i>
1) Pasar klitikan membuat kemacetan karena lapak yang ada dipinggir jalan dan budaya membeli dari kendaraan. 2) Sapi untuk wisata gerobak sapi seringkali masuk kedalam lapangan untuk memakan rumput.	1) Membuat area khusus untuk pasar klitikan yang menyediakan alur sirkulasi khusus untuk pasar klitikan agar tetap mempertahankan budaya membeli dari kendaraan.	1) Menyediakan area khusus saat hari Pon untuk parkir gerobak dan makan sapi. 2) Membuat pembatas antara area parkir gerobak sapi dan lapangan agar sapi tidak dapat memasuki lapangan.

Strategi - strategi desain kemudian dirumuskan berdasar hasil analisis SWOT tersebut untuk kemudian disimpulkan menjadi sebuah sintesis site. Menurut sintesis site didapatkan data: 1) tapak berada pada zona RTH 3 (taman desa), 2) tapak berbatasan dengan Jl.Panembahan Senopati pada sisi utara, SMP Negeri 1 Pandak pada sisi timur, persawahan dan rumah warga pada sisi selatan, dan Jl.Gilangharjo pada sisi barat, 3) sempadan utara 10 meter untuk pagar dan 15 meter untuk bangunan, serta sempadan 3 meter untuk pagar dan 6 meter untuk bangunan, 4) angin berhembus dari arah barat daya menuju timur laut, 5) tapak memiliki akses jalan melalui utara dan barat tapak (Gambar 11).



Gambar 11. Analisis dan Sintesis Site. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Secara umum, dirumuskan tiga strategi utama dalam perancangan masterplan kawasan ini. Pertama, wajah Taman Kuliner Gilangharjo perlu diubah guna menarik pengunjung baik dari golongan wisatawan maupun warga lokal. Banyaknya pengunjung yang berwisata kuliner diharapkan dapat menggerakkan perekonomian UMKM dan juga memicu geliat wisata di desa ini yang akan membuka peluang kerja yang lebih banyak. Kedua, pasar klithikan sebagai budaya lokal di Gilangharjo perlu diwadahi secara khusus dengan fasilitas area yang terdesain khusus, lengkap dengan sarana prasarana pendukungnya. Hal ini bertujuan agar kegiatan jual beli dapat dilakukan secara lebih nyaman tanpa mengganggu dan membahayakan, mengingat lokasinya saat ini yang bertempat di sepanjang tepian jalan utama. Ketiga, Lapangan Jodog perlu dirancang supaya fokus penggunaannya hanya untuk olah raga. Dengan demikian, zonasi dibagi menjadi 4 area besar yakni: 1) Taman Kuliner Gilangharjo, 2) Lapangan Jodog, 3) area parkir wisata gerobak sapi, 4) pasar klitikan (Gambar. 11).

Konsep Perancangan: Penerapan Kriteria Third Place

a. Desain Area Taman Kuliner Gilangharjo

Area Taman Kuliner Gilangharjo merupakan area utama dalam perancangan ini yang bersisian dengan lapangan sepakbola Jodog. Menurut Oldenburg, salah satu karakter ruang ketiga adalah *accessibility and accomodation*, dan sebagian besar ruang ketiga memiliki jam operasional yang panjang [9]. Untuk menciptakan komunitas yang kuat, program ruang di area ini harus memungkinkan siapa saja berkunjung, kapan saja siang maupun malam, untuk sekedar bersantai maupun menghilangkan penat. Adanya Taman Kuliner berpotensi memperpanjang jam penggunaan area ini sehingga tercipta area yang lebih hidup. Dilengkapinya fasilitas pendukung lainnya seperti limasan, gazebo, parkir motor dan mobil, serta musholla dan toilet semakin mendukung terciptanya *home away from home*. Tabel 1 menunjukkan gagasan-gagasan desain yang mengadaptasi karakter-karakter *third place*.

Tabel 2. Gagasan Desain Berdasar Karakter Third Place.
(Sumber: Analisis Penulis)

Kriteria	Gagasan Penerapan Dalam Desain
<i>On The Neutral Ground</i>	Taman Kuliner dan Lapangan Jodog tidak ditujukan untuk golongan maupun komunitas tertentu saja. Pengunjung dewasa maupun anak-anak bebas datang mengunjungi tempat ini untuk bermain, belajar, makan, ataupun hanya sekedar nongkrong dan berolahraga.
<i>The Third Place Is a Levelers</i>	Tempat ini memiliki pengunjung tetapnya pada area masing-masing: lapangan sepak bola dan olahraga untuk yang berminat jogging, main sepak bola dan fitness sore; pecinta kuliner, dan hingga wisatawan maupun anak kecil yang ingi mencoba naik gerobak.
<i>The Regulars</i>	

<i>Conversation Is the Main Activity</i>	Dengan bermain, belajar berolahraga, berburu barang bekas maupun makan bersama diharapkan dapat membangkitkan interaksi sosial.
<i>Accessibility and Accommodation</i>	Kawasan harus memiliki banyak tempat duduk yang nyaman untuk memungkinkan pengunjung nongkrong, beraktivitas olahraga baik sendiri maupun bersama teman.
<i>A Home Away from Home</i>	Entrance atau area pintu masuk harus jelas, mudah dijangkau, dan merespon kebutuhan 3 pintu masuk antar zona yang berbeda: kuliner, olahraga, dan klithikan. Parkir yang cukup, dan musholla yang memfasilitasi pengunjung yang berkegiatan lama. Area limasan yang mendukung komunitas berkumpul dan berkegiatan bersama, tidak hanya ketika ada acara tertentu.
<i>A Low Profile</i>	Material konstruksi maupun dekoratif bangunan taman kuliner, lapangan olahraga, dan pasar klithikan menggunakan material yang senada dengan daerah permukiman disekitarnya, sederhana dari segi tampilan, namun rapi, menarik dan mengundang masyarakat untuk berkunjung.
<i>The Mood Is Playful</i>	Terdapatnya variasi berbagai program harian maupun temporal Memungkinkan seseorang berkunjung tanpa tujuan aktivitas tertentu yang memungkinkan setiap orang mampir sejenak lebih lama dari yang diperkirakan karena adanya interaksi dengan orang lain maupun kegiatan yang menghibur sehingga membuat betah.

Berdasarkan hasil analisis, beberapa hal yang menjadi kebutuhan pada area Taman Kuliner Gilangharjo adalah: 1) mendesain ulang taman kuliner dan memberi *signage* dan pendopo pada area *outdoor*, 2) membuat parkir yang dekat dengan taman kuliner, 3) mempertahankan limasan namun mengubah jumlah kolomnya, 4) mendesain ulang toilet dengan tambahan musholla.

Dalam mendesain taman kuliner standar yang digunakan mengacu pada buku Data Arsitek oleh Neufert, 2002. Standar ruang yang diambil adalah standar restoran untuk ruang makan dan dapur untuk ruang pedagang. Hal tersebut dikarenakan Taman Kuliner Gilangharjo memiliki ruang memasak yang kecil (tidak seperti restoran) dan memiliki ruang makan yang besar. Pada perancangan taman kuliner ini menghasilkan dua desain yang berbeda (Tabel 3).

Usulan desain awal tidak digunakan karena beberapa alasan, yakni: 1) desain terlalu sulit untuk diterapkan, 2) area makan yang terbagi menjadi dua membuat furnitur yang sudah ada tidak dapat dimaksimalkan penggunaannya, 3) belum adanya meja tanam pada area lapak sehingga tidak dapat membuat sink yang permanen bagi pedagang, 4) area makan di sebelah barat memiliki kekurangan silau pada sore hari dan kotor karena lebih dekat dengan jalan, sedangkan jika area lapak pedagang berada di sebelah barat membuat dagangan lebih terlihat dari jalan.

Desain taman kuliner dilengkapi dengan area makan *outdoor* dan signage. Area makan *outdoor* sendiri diharapkan oleh pihak desa untuk dibuatkan pendopo permanen, namun karena menurut peraturan lokasi area makan *outdoor* ini melanggar garis sempadan maka tidak dapat mendirikan bangunan permanen jenis apapun disana. Sebagai alternatif, area makan *outdoor* diganti dengan kursi dan meja payung yang terbuat dari metal karena mudahnya perawatan, tidak permanen, dan mudah didapatkan (Gambar 12). Desain signage memadukan warna putih dan material kayu dan pada malam hari logo dan nama Taman Kuliner Gilangharjo dapat menyala (Gambar 13).

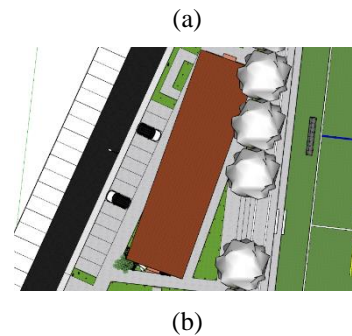
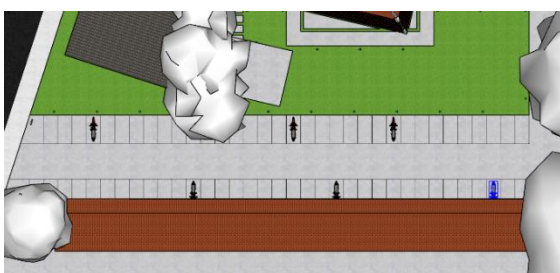


Gambar 12. Desain Area Makan Outdoor.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 13. Desain Signage Taman Kuliner Siang dan Malam Hari. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dikarenakan kebutuhan area parkir yang dekat dengan taman kuliner dan tertata dibutuhkan, maka area parkir motor diletakkan pada barat taman kuliner sementara area parkir mobil berada pada selatan limasan dan toilet dengan dimensi 0,75 x 2 meter untuk motor dan 2,5 x 5 meter untuk mobil sesuai dengan standar Direktur Jenderal Perhubungan Darat, 1998 [10]. Peletakkan posisi ini berdasarkan mayoritas pengunjung menggunakan motor sementara area parkir mobil eksisting terlalu jauh dari taman kuliner dan digunakan gerobak sapi pada hari Pon, maka parkir motor (Gambar 14a) dirancang lebih besar, dan parkir mobil (Gambar 14b) memiliki jarak yang lebih dekat dengan Taman Kuliner Gilangharjo.




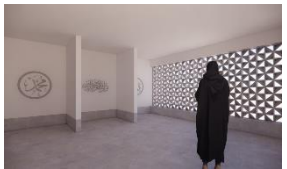
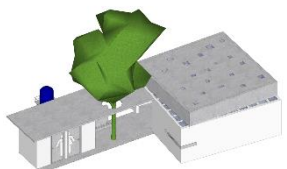

Gambar 14. Desain Area Parkir Motor (a) dan Parkir Mobil Taman Kuliner (b). (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3. Perbandingan Usulan Desain Awal dan Final Taman Kuliner Gilangharjo. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Usulan Desain Awal	Desain Final
<p>Gambar A. Usulan Denah Desain Awal Taman Kuliner</p> <ol style="list-style-type: none"> Lapak pedagang berada pada sisi timur untuk mempertahankan kondisi eksisting. Area makan berada pada area barat dan terbagi menjadi 2 zona, yakni area makan dengan meja dan area makan lesehan. 	<p>Gambar B. Desain Denah Final Taman Kuliner</p> <ol style="list-style-type: none"> Lapak pedagang berada pada sisi barat agar dagangan lebih terlihat dari Jl. Gilangharjo Area makan berada pada sisi timur agar tidak silau ketika sore hari, jauh dari jalan dan area parkir, serta memiliki <i>view</i> yang lebih baik kepada lapangan sepak bola.
<p>Gambar C. Usulan Interior Desain Awal Taman Kuliner</p> <p>Menggunakan tembok setengah tinggi plafon untuk membatasi antar lapak, keramik cor dan, kolom kayu dengan tone warna coklat dan abu-abu sehingga suasana yang ditimbulkan lebih modern.</p>	<p>Gambar D. Desain Interior Final Taman Kuliner</p> <p>Menggunakan material roster untuk membatasi antar lapak, keramik lantai dan, plafon rajutan bambu dengan tone warna coklat dan merah sehingga suasana yang ditimbulkan lebih hangat.</p>
<p>Gambar E. Usulan Eksterior Desain Awal Taman Kuliner</p> <p>Menggunakan <i>slanted roof</i> 2 arah yang pada sisi barat desain atap sampai menyentuh tanah yang unik dan melindungi area makan tidak silau saat sore.</p>	<p>Gambar F. Desain Eksterior Final Taman Kuliner</p> <p>Menggunakan <i>slanted roof</i> 1 arah sehingga memiliki <i>view</i> yang baik dari jalan dan juga membuat dagangan lebih terlihat dan terkesan terbuka.</p>

Salah satu fasilitas yang ditambahkan pada area Taman Kuliner Gilangharjo adalah toilet dan musholla. Toilet umum adalah fasilitas sanitasi yang mengakomodasi kebutuhan membuang hajat yang digunakan oleh masyarakat umum, tanpa membedakan usia maupun jenis kelamin dari pengguna tersebut [11]. Menurut Supardi, 2016 dimensi ruang toilet umum minimal memiliki panjang 80-90 cm, lebar 150-160 cm, dan tinggi 220-240 cm. Musholla merupakan tempat beribadah yang tidak berdiri secara permanen, dimiliki oleh pihak tertentu dan tidak memiliki imam yang tetap [12]. Musholla sendiri membutuhkan ruang untuk sholat dan juga berwudhu. Ruang sholat standar memiliki dimensi panjang 120-130 cm dan lebar 55-60 cm per satu orang, sementara untuk kiblat sendiri menghadap ke Mekkah dengan dan tidak boleh ada jalur sirkulasi disekitarnya karena dapat mengganggu kegiatan ibadah [13]. Sementara itu, standar area wudhu menurut Suparwoko, 2016 memiliki jarak 80-100 cm antar keran, dengan tinggi keran 80-100 cm dari lantai yang menempel pada dinding tinggi 100-120 cm dan bermaterial lantai yang tidak licin [14]. Setelah mendapatkan standar dari toilet dan musholla hal selanjutnya yang menjadi pertimbangan mendesain adalah keberadaan vegetasi pohon yang berada pada area toilet dan musholla. Vegetasi pohon ini akhirnya diputuskan untuk dipertahankan agar vegetasi asli dari tapak tetap hidup sehingga atap yang ada di area pohon ini dilubangi sesuai diameter pohon ini. Desain toilet dan musholla memiliki 2 alternatif, perbandingannya tercantum pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Desain Final dan Alternatif Toilet dan Musholla. (Sumber: Analisis Penulis)

Usulan Desain Awal	Desain Final
 <p>Gambar 1. Usulan Interior Desain Awal Musholla</p> <p>Memiliki desain yang lebih eksperimental dengan permainan cahaya pada bagian plafon.</p>	 <p>Gambar 2. Desain Interior Final Musholla</p> <p>Memiliki desain yang sederhana dengan roster pada sisi utara musholla untuk mengalirkan udara dan memasukkan sinar matahari ke dalam musholla.</p>
 <p>Gambar 3. Usulan Eksterior Desain Awal Musholla dan Toilet</p> <p>Musholla menggunakan atap dak yang tidak sejajar dengan dinding untuk membuat skylight dan fasad yang lebih minimalis.</p>	 <p>Gambar 4. Desain Eksterior Final Musholla dan Toilet</p> <p>Musholla menggunakan atap slanted roof untuk mengalirkan air hujan ke 1 sisi dan fasad roster pada bagian timur sampai utara musholla.</p>

Usulan Desain awal tidak digunakan karena beberapa alasan, yakni: 1) desain terlalu sulit untuk diterapkan (Tabel 4, Gambar 1), 2) keberadaan skylight membuat cahaya matahari terlalu banyak ke dalam musholla yang dapat membuat silau dan panas saat siang hari, 3) desain atap dengan dak dan skylight membuat aliran air hujan yang jatuh tidak maksimal (Tabel 4, Gambar 3), sehingga desain direvisi menjadi atap slanted roof (Tabel 4, Gambar 4).

Selain toilet dan musholla fasilitas penunjang kegiatan pada area Taman Kuliner Gilangharjo adalah limasan. Berbeda dengan fasilitas penunjang lainnya, limasan adalah sebuah fasilitas yang menjadi karakter khas dari masyarakat Gilangharjo. Menurut hasil wawancara limasan memiliki fungsi sebagai tempat berkumpul masyarakat untuk mengadakan pertemuan, acara khusus, ataupun sekedar bersantai dan mengobrol. Sayangnya limasan ini sudah jarang digunakan karena kondisi atapnya yang rusak sehingga mengalami kebocoran dan juga kolom yang jumlahnya banyak cukup mengganggu ketika digunakan untuk berkumpul sebagaimana ditunjukkan oleh Gambar 15 (kiri). Setelah menganalisis kebutuhan untuk limasan ini adalah mengurangi jumlah kolom limasan dan memperbaiki atapnya. Namun dikarenakan material dan struktur yang masih memiliki kondisi yang baik maka bentuk dari limasan ini akan dipertahankan dan hanya merubah besar kolom menjadi 15x15 cm dan jumlah kolom dari 24 buah menjadi 6 buah sebagaimana ditampilkan pada Gambar 15 (kanan).



Gambar 15. Limasan Eksisting (kiri) dan Usulan Desain Limasan (kanan). (Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Desain Area Lapangan Jodog

Area Lapangan Jodog merupakan area yang digunakan sebagai area olahraga bagi masyarakat umum. Pada area ini terdapat 2 zona utama yaitu Lapangan Jodog dan area olahraga. Area olahraga memfasilitasi kegiatan olahraga rekreatif bagi individu maupun kelompok, menjadi perpanjangan area dari Lapangan Jodog ketika digunakan untuk olahraga yang serius seperti ketika ada pertandingan. Mengacu pada karakter "The Mood Is Playful" yang dirumuskan Oldenburg [9], area ini dirancang untuk menjadi pertemuan dadakan tanpa aktivitas tertentu di mana setiap orang tinggal lebih lama dari yang diharapkan karena mereka menikmati diri mereka sendiri dan tidak suka meninggalkannya (Gambar 16 dan Gambar 17)..

Berdasarkan regulasi stadion dari Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia, 2021 Lapangan Jodog sebagai lapangan sepakbola harus memiliki permukaan berwarna hijau, garis lapangan berwarna putih dengan lebar 12 cm, lapangan permainan tidak boleh keras, lapangan permainan tidak boleh bergelombang, lapangan permainan memiliki ketinggian

rumpun 30 mm [15]. Menurut FIFA, 2023 dimensi lapangan sepak bola yang digunakan dalam pertandingan resmi memiliki panjang 105 meter dan lebar 68 meter [16]. Namun karena penggunaan Lapangan Jodog untuk liga tarkam dan keterbatasan lahan maka dimensi lapangan bersih diturunkan menjadi panjang 90-meter dan 55 meter (Gambar 16). Selain sebagai lapangan sepakbola, pihak desa juga menginginkan lapangan ini dapat membatasi pengguna agar tidak melakukan aktivitas lain selain olahraga, memiliki kursi cadangan pemain, dan tribun untuk menonton pertandingan. Untuk membatasi area Lapangan Jodog dengan area lain maka dibuat *jogging track* yang mengelilingi Lapangan Jodog dengan ketinggian elevasi 80 cm sesuai dengan jalan setapak cor pada sisi barat lapangan. Gambar 17 menunjukkan elevasi yang tinggi dari *jogging track* dapat dimanfaatkan sebagai tribun pada timur dan barat lapangan. Sementara untuk kursi cadangan pemain dibuat untuk dua tim dengan dimensi panjang 7-meter dan lebar 1-meter untuk kapasitas masing-masing 14 orang.



Gambar 16. Desain Lapangan Jodog.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 17. Desain Jogging Track dan Tribun Lapangan Jodog.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Area olahraga berada pada selatan Lapangan Jodog yang digunakan untuk berolahraga selain bermain bola. Gambar 18 menunjukkan penggambaran konsep area yang menitikberatkan pada kegiatan *street workout* dengan disediakan beberapa alat olahraga dan tempat duduk yang melingkari vegetasi pohon agar tetap teduh saat berolahraga.



Gambar 18. Desain Area Olahraga.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain Area Parkir Wisata Gerobak Sapi

Area parkir wisata gerobak sapi merupakan area yang difungsikan khusus untuk parkir gerobak sapi saat acara Pon dan parkir mobil pada hari-hari biasa. Dikarenakan tidak adanya ukuran khusus bagi gerobak sapi, maka dimensi parkir yang digunakan disamakan dengan dimensi parkir mobil yakni 2,5-meter untuk panjang dan 5-meter untuk lebarnya yang ditunjukkan pada Gambar 19. Namun pada area parkir wisata gerobak sapi tetap menyediakan ruang terbuka hijau yang ditumbuhi vegetasi rumput dan pohon. Vegetasi rumput berguna untuk pakan sapi saat menunggu wisatawan, sementara vegetasi pohon berguna sebagai peneduh baik bagi sapi maupun wisatawan yang menunggu untuk menaiki gerobak sapi.



Gambar 19. Desain Area Parkir Wisata Gerobak Sapi.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. Desain Area Pasar Klitikan

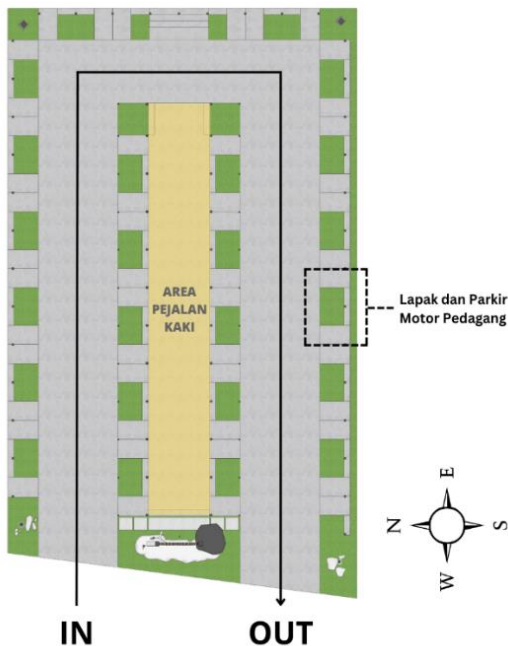
Pasar klitikan adalah suatu pasar tradisional yang memperjualbelikan barang bekas [17]. Area pasar klitikan pada perancangan ini sendiri merupakan fasilitas tambahan yang sebelumnya belum tersedia pada area Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog. Area ini didedikasikan sebagai respon dari budaya pasar klitikan yang hanya ada pada hari Pon dan hal tersebut dinilai dapat menjadi daya tarik wisata tersendiri. Gambar 20 menunjukkan entrance utama yang ditata khusus untuk menegaskan alur pengunjung.



Gambar 20. Desain Eksterior Pasar Klitikan.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berikut adalah hasil analisis dari pasar klitikan:

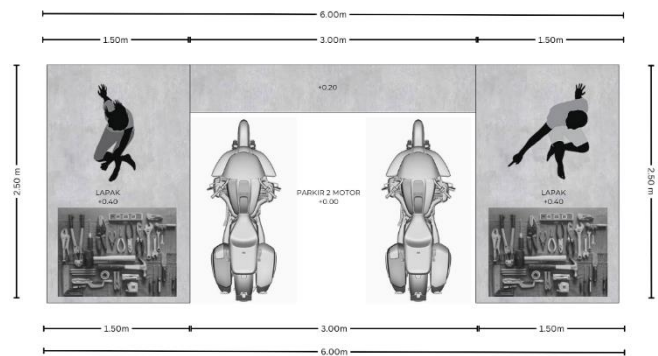
1. Pasar klitikan hanya ada di Hari Pon, maka keberadaan bangunan harus memiliki fungsi lain jika sedang tidak sedang dipakai sebagai pasar klitikan.
2. Budaya yang telah terbentuk adalah pembeli hanya akan berhenti sejenak tanpa turun dari kendaraannya (mayoritas motor).
3. Pedagang lebih menyukai membuka lapak di pinggir jalan karena dekat dengan pembeli dan lebih mudah memarkirkan kendaraannya di dekat lapaknya.
4. Mayoritas pedagang membawa motor dengan keranjang untuk membawa barang-barang dagangan.



Gambar 21. Denah Pasar Klitikan.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Solusi yang ditawarkan kepada pihak desa mengenai pasar klitikan adalah:

1. Pada bagian tengah area pasar klitikan terdapat area berjalan kaki sehingga jika tidak membawa kendaraan dapat melewati bangunan tersebut dan bila sedang tidak digunakan sebagai pasar klitikan dapat digunakan untuk aktivitas lainnya karena dimensi yang besar.
2. Membuat sirkulasi 4-6 motor (6 meter) untuk sirkulasi utama pasar klitikan dengan sistem satu arah.
3. Pasar klitikan berbentuk U agar tidak ada pedagang yang tertutupi oleh pedagang lainnya dan langsung terlihat oleh pembeli (Gambar 21).
4. Terdapat parkir motor untuk pedagang di sebelah lapak yang dapat diparkirkan motor dengan keranjang (Gambar 22).



Gambar 22. Detail Lapak dan Parkir Motor Pedagang.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain pasar klitikan sendiri menyesuaikan bentuk langgam bangunan disekitarnya dengan bentuk atap kampung dan material kayu. Untuk material lantai menggunakan cor beton dengan pertimbangan pengerjaan yang lebih cepat serta perawatan yang mudah (Gambar 23). Sementara untuk bagian depan bangunan diberi *signage* agar lebih mudah dikenali karena ini adalah sebuah fasilitas baru serta diberikan vegetasi pohon sebagai peneduh (Gambar 20).



Gambar 23. Desain Interior Pasar Klitikan.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah antara lain: 1) Taman Kuliner Gilangharjo memiliki potensi untuk menjadi sebuah *third place* bagi penduduk sekitar maupun wisatawan lokal, dan kemudian alur pengunjung yang konstan dapat bermanfaat untuk menggerakkan dan meningkatkan ekonomi UMKM desa, 2) Lapangan Jodog sebagai sebuah lapangan sepak bola juga berpotensi sebagai sebuah area wisata olahraga, 3) Pada hari Pon terdapat pasar klitikan dan wisata gerobak sapi dimana kedua hal ini dapat menjadi daya tarik wisata tersendiri bagi Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog, namun sayangnya pada saat ini keberadaannya dapat dikatakan mengganggu aktivitas lainnya pada area Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog karena tidak terfasilitasi dengan baik dan belum sesuai dengan kebutuhannya, 4) keberadaan limasan di dalam tapak menjadi sebuah *public space* yang memunculkan karakter dari masyarakat Gilangharjo dimana masyarakat terbiasa berkumpul dan memecahkan masalah bersama dengan bermusyawarah.

Mengingat banyaknya kebutuhan yang harus dipenuhi dengan berbagai aktivitas yang berbeda maka perlu perencanaan yang matang sebelum mendesain Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog dengan melakukan survey, wawancara, dan analisis yang melibatkan seluruh aspek dan penggunaannya. Dengan perencanaan yang matang diharapkan *output* yang dihasilkan dapat menjadi jawaban yang solutif, efektif, memenuhi seluruh kebutuhan pengguna Taman Kuliner Gilangharjo dan Lapangan Jodog, serta berdampak bagi masyarakat Gilangharjo sebagai sebuah objek wisata dan *third place* bagi warga lokal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat UAJY atas dukungan finansial yang diberikan, Professor Amos Setiadi atas peluang pengabdian di wilayah Kadisoro, Gilangharjo. Apresiasi juga ditujukan kepada Pemerintah Kabupaten Bantul dan instansi terkait khususnya Dinas Pariwisata, seluruh aparatur pemerintahan dan warga setempat untuk partisipasinya di dalam seluruh tahapan proses pengabdian. Tim pengabdian mengucapkan terima kasih pula kepada kedua mahasiswa pengabdian dari Prodi Arsitektur FT UAJY yang telah mendukung dalam proses survey, pengolahan data dan juga perancangan pada obyek pengabdian. Terima kasih Galih Bimo Wicaksono dan Arnoldus Jasen Seran atas totalitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. K. Bantul, "Dokumen Revisi Masterplan Smart City Pemerintah Kabupaten Bantul 2018-2023," 2018.
- [2] P. K. Bantul, "Rencana tata ruang wilayah," p. 440, 2018.
- [3] Kelurahan Gilangharjo, "Website Kelurahan Gilangharjo," 2017. <https://gilangharjo.bantulkab.go.id/first> (accessed Aug. 26, 2023).
- [4] P. P. Kadisoro, "Buku Profil Desa Wisata DEWI KAJII: Desa Wisata Kadisoro Nyawiji Dadi Siji," 2022.

- [5] Deni, "Ini Sejarah Pasar Klitikan Pakuncen," 2018. <https://www.starjogja.com/2018/03/06/ini-sejarah-pasar-klitikan-pakuncen/> (accessed May 07, 2023).
- [6] R. Oldenburg, *Celebrating the Third Place*. 2000. Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: <https://www.worldcat.org/title/48490316>
- [7] R. Ruliana and M. V. Gandha, "Ruang Ketiga Sebagai Media Interaksi Di Wijaya Kusuma," *J. Sains, Teknol. Urban, Perancangan, Arsit.*, vol. 2, no. 2, p. 1549, 2020, doi: 10.24912/stupa.v2i2.8545.
- [8] Ndaru, "Koordinasi dan Persiapan Pembuatan Masterplan Kalurahan Mandiri Budaya Gilangharjo," 2023. <https://gilangharjo.bantulkab.go.id/first/artikel/950> (accessed Sep. 10, 2023).
- [9] R. Oldenburg, *Great Good Place Cafes, Coffe Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons and Other Hangout at the Heart of the Community*. 1989. Accessed: Aug. 28, 2023. [Online]. Available: <https://www.worldcat.org/title/914299712>
- [10] Direktur Jenderal Perhubungan Darat, *Pedoman teknis penyelenggaraan fasilitas parkir*, vol. 1, no. 1. 1998.
- [11] Supardi, "Standar Toilet Umum Indonesia," 2016. <https://www.scribd.com/doc/302653656/Standar-Toilet-Umum-Indonesia#> (accessed May 07, 2023).
- [12] W. & S. H. W. Chandra, "Analisis kebutuhan musholla pada kampus arsitektur undip," *J. Imaji*, vol. 9, pp. 511–520, 2020.
- [13] M. Ratodi, O. Elok, H. Halaman, M. Ratodi1, and O. E. Hapsari, "Identifikasi Best Practice Design Berdasar Hadits Sebagai Panduan Perancangan Arsitektur," *Natl. Acad. J. Archit.*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [14] W. Suparwoko, "Standar Perencanaan Tempat Wudhu dan Tata Ruang Masjid," *E-Jurnal*, no. January, pp. 1–23, 2016, doi: 10.13140/RG.2.1.3976.2000.
- [15] Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia, *Regulasi Stadion PSSI 2021*. 2021.
- [16] FIFA, "Pitch Dimensions and Surrounding Areas," *FIFA PUBLICATION*, 2023. <https://publications.fifa.com/en/football-stadiums-guidelines/technical-guideline/stadium-guidelines/pitch-dimensions-and-surrounding-areas/> (accessed May 07, 2023).
- [17] M. K. Sholih, "Desain komunikasi visual sebagai sarana penunjang promosi Pasar Klitikan Notoharjo Semanggi," 2011, Accessed: Sep. 06, 2023. [Online]. Available: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/20814/Desain-komunikasi-visual-sebagai-sarana-penunjang-promosi-Pasar-Klitikan-Notoharjo-Semanggi>

PENULIS



Mutiara Cininta, Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Nimas Sekarlangit, Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Galih Bimo Wicaksono, Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.