

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Teori Non Arsitektur

2.1.1 Pusat Edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia daring, istilah pusat mengacu pada tempat yang berada di bagian tengah, titik tengah suatu lingkaran atau bola, ataupun pokok yang menjadi inti dari berbagai urusan. Pusat juga dapat diartikan sebagai pihak atau individu yang menjadi pusat perhatian dan koordinasi dari berbagai bagian. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 1988, pusat didefinisikan sebagai inti atau pokok yang menjadi pusat berbagai urusan atau kegiatan (Michelle, 2020).

Sementara itu, edukasi, yang juga dikenal sebagai pendidikan, merupakan upaya yang dirancang untuk memengaruhi individu, kelompok, atau masyarakat agar mereka mencapai perubahan perilaku atau kemampuan sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses ini melibatkan perencanaan yang sistematis dan terarah demi tercapainya hasil yang diharapkan (Michelle, 2020).

Berdasarkan definisi tersebut, pusat edukasi dapat diartikan sebagai suatu tempat atau lembaga yang berada di inti atau pusat dari berbagai kegiatan pendidikan, yang berfungsi untuk mempengaruhi individu, kelompok, atau masyarakat. Pusat ini menjadi titik koordinasi bagi pelaksanaan pendidikan yang dirancang secara sistematis dan terarah, guna mencapai perubahan perilaku atau keterampilan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam hal ini, pusat edukasi tidak hanya berfokus pada lokasi fisik, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam proses pembelajaran dan pengembangan masyarakat.

Pusat edukasi terasi merujuk pada lembaga atau fasilitas yang berfokus pada kegiatan pembelajaran, pelatihan, dan pengembangan pengetahuan serta keterampilan terkait dengan produksi dan pengolahan terasi. Pusat edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, baik itu para perajin maupun masyarakat umum, tentang proses budidaya bahan baku terasi, teknik

fermentasi, serta nilai ekonomi dan budaya yang terkandung dalam produk terasi. Selain itu, pusat edukasi terasi juga dapat berfungsi sebagai sarana pelatihan untuk meningkatkan kualitas dan keberlanjutan usaha terasi, serta memperkenalkan potensi produk tersebut di pasar yang lebih luas.

Dalam meningkatkan keterlibatan pengunjung, pusat edukasi interaktif dapat menjadi sarana belajar yang menggabungkan unsur edukasi dan rekreasi untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui berbagai kegiatan peragaan dan pengalaman interaktif, pengunjung tidak hanya mendapatkan informasi secara teori, tetapi juga dapat merasakan dan mengalaminya secara langsung. Kegiatan peragaan tersebut dapat berupa ruang pameran interaktif dan kegiatan *workshop* (lokakarya) berbasis edukasi. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih berkesan, meningkatkan pemahaman, serta mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu dan pemikiran yang lebih aktif. Selain itu, interaksi langsung dengan pengetahuan yang diberikan menciptakan keterlibatan yang lebih mendalam, sehingga pengunjung lebih termotivasi untuk mengeksplorasi dan memahami topik yang disajikan. Dengan konsep yang lebih dinamis, pusat edukasi interaktif menjadi ruang yang efektif dalam menyampaikan informasi secara inovatif dan menyenangkan (Ayomi, 2019).

Selain sebagai tempat belajar yang interaktif, pusat edukasi juga dapat diposisikan serupa dengan museum. Museum sendiri merupakan tempat penyimpanan artefak sejarah yang memiliki fungsi sebagai sarana edukasi, rekreasi, dan riset. Oleh karena itu, pusat edukasi terasi yang dirancang secara informatif dan interaktif dapat dikategorikan sebagai museum yang berfungsi sebagai ruang belajar dan ruang apresiasi budaya yang setara dengan fungsi edukatif sebuah museum (Posha & Yusnita, 2023).

2.1.2 Gastronomi

Gastronomi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani kuno, yaitu "*gastro*" dan "*nomi*." Kata "*gastro*" diambil dari "*gaster*," yang berarti lambung atau perut, sementara "*nomi*" berasal dari "*nomos*," yang dapat diterjemahkan

sebagai aturan atau hukum yang mengatur. Dengan demikian, gastronomi merujuk pada seni atau ilmu yang berhubungan dengan pengaturan dan pemenuhan kebutuhan perut atau pencernaan (Winarno & Winarno, 2017).

Berdasarkan pengertian diatas, gastronomi dapat diartikan sebagai ilmu tata boga, yang mencakup kajian budaya, sejarah, dan identitas suatu daerah melalui makanan khasnya. Studi gastronomi biasanya berfokus pada empat elemen utama (Ketaren, 2017), yaitu:

a. Sejarah

Menggambarkan asal-usul bahan makanan, termasuk cara dan lokasi budidayanya. Elemen ini juga mencakup bagaimana makanan tersebut berkembang dari masa ke masa dan menjadi bagian dari identitas masyarakat.

b. Budaya

Menyoroti faktor-faktor yang memengaruhi masyarakat lokal dalam mengonsumsi makanan tersebut, termasuk tradisi, kebiasaan, dan nilai-nilai yang melekat dalam setiap penyajiannya.

c. Lanskap Geografis

Mengulas pengaruh lingkungan, baik alam maupun etnis, terhadap cara masyarakat mengolah makanan. Kondisi geografis turut menentukan jenis bahan yang tersedia dan metode pengolahannya.

d. Metode Memasak

Membahas proses memasak secara umum, tanpa harus mencakup keterampilan teknis memasak, karena seorang gastronom tidak diharuskan menjadi koki. Fokusnya pada bagaimana teknik memasak diwariskan dan berkembang secara lokal.

Elemen ini bersifat terwujud (*tangible*) dan tidak terwujud (*intangible*) yang menjadi dasar utama dalam pendekatan masyarakat Barat ketika membahas gastronomi (Ketaren, 2017).

Selain keempat elemen tersebut, elemen lainnya seperti penyajian makanan secara visual juga berperan dalam memperkuat identitas budaya dan

meningkatkan daya tarik kuliner lokal. Melalui pelatihan dan pemahaman estetika penyajian, makanan tradisional dapat ditampilkan dengan cara yang lebih menarik tanpa menghilangkan nilai otentiknya. Penyajian makanan yang artistik tidak hanya meningkatkan nilai estetika, tetapi juga memberikan pengalaman sensorik yang lebih mendalam dan menjadikan kuliner sebagai media ekspresi budaya, serta menjadi cara bagi orang untuk menunjukkan selera dan gaya hidup mereka (Paristha et al., 2025).

Dalam konteks penelitian terasi tradisional Cirebon, gastronomi berperan sebagai pendekatan yang menghubungkan sejarah, budaya, geografis, dan metode berupa teknik turun-temurun untuk pengolahan terasi Cirebon dalam satu sistem terpadu. Terasi Cirebon bukan hanya sekadar produk kuliner, melainkan sebagai identitas budaya yang dapat diceritakan dan dirasakan pada suatu makanan. Selain itu, penyajian makanan secara visual juga menjadi elemen penting dalam gastronomi, karena dapat memperkuat daya tarik kuliner lokal dan menciptakan pengalaman makan yang lebih mendalam tanpa menghilangkan nilai keasliannya.

Wisata gastronomi berfokus pada keaslian hidangan khas suatu daerah dan mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan pengalaman kuliner secara langsung. Aktivitas ini dapat meliputi kunjungan ke produsen makanan, partisipasi dalam festival kuliner, eksplorasi restoran khas, serta pengamatan proses pembuatan makanan tradisional. Selain itu, wisata gastronomi juga mencakup berbagai sektor lain seperti sekolah memasak, media kuliner, pemandu wisata kuliner, serta toko buku masak yang berkontribusi dalam memperkenalkan kekayaan budaya makanan suatu daerah (Sari, 2024).

Dalam konteks penelitian ini, keterlibatan pengunjung menjadi aspek penting dalam pengembangan wisata gastronomi berbasis edukasi. Pengunjung dapat menikmati berbagai hidangan khas dari Cirebon dan makanan yang menggunakan olahan dari terasi dalam bentuk jajanan kuliner dan restoran. Selain itu, pengunjung dapat berperan aktif melalui berbagai kegiatan interaktif, seperti *workshop* (lokakarya) pembuatan terasi, serta pameran sejarah kuliner.

Dengan adanya partisipasi langsung, wisata gastronomi tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memperkuat pemahaman serta apresiasi terhadap warisan kuliner daerah. Hal ini sejalan dengan konsep pusat edukasi interaktif, yang menekankan pengalaman langsung bagi pengunjung agar lebih memahami dan menghargai proses produksi serta nilai budaya yang terkandung dalam makanan khas suatu wilayah (Sari, 2024).

2.1.3 Ruang Pameran

Dalam perancangan ruang, khususnya dalam konteks pameran seni dan edukasi, aspek *display* memiliki peranan penting dalam menciptakan pengalaman visual yang optimal. *Display* dalam desain interior mengacu pada sistem penataan objek dalam ruang pameran yang berfungsi untuk memperlihatkan, menginformasikan, dan memperkuat estetika ruang (Mahendra et al., 2023). Terdapat beberapa jenis *display* yang umum digunakan dalam pameran seni, di antaranya:

1. ***Wall Display***

Wall display merupakan dinding yang digunakan untuk memamerkan karya seni berbentuk dua dimensi, seperti lukisan, foto, atau mural. Selain berfungsi sebagai media pajangan, *wall display* juga berperan sebagai elemen interior yang memperkuat estetika ruang serta memberikan batasan visual dalam area pameran.

2. ***Window Display***

Window display atau etalase adalah jendela tempat memamerkan objek dua dan tiga dimensi. Jenis *display* ini sering digunakan di ruang pameran yang memiliki keterbukaan ke arah luar, sehingga dapat menarik perhatian pengunjung dari luar ruang pameran.

3. ***Divider***

Divider adalah penyekat ruang yang digunakan untuk memamerkan karya dua dimensi dengan fleksibilitas tinggi. Ciri khas dari *divider* adalah kemampuannya untuk dipindah-pindah, dilipat, dan disesuaikan

dengan alur sirkulasi ruangan, sehingga memberikan fleksibilitas dalam pengaturan ruang pameran.

4. *Vitrin*

Vitrin adalah fasilitas pajangan berbentuk almari kaca dengan ukuran yang bervariasi, berkisar antara 75–210 cm untuk tinggi dan 40–120 cm untuk lebar. *Vitrin* umumnya digunakan untuk menyimpan dan menampilkan benda pameran yang lebih kecil atau membutuhkan perlindungan ekstra dari debu dan sentuhan langsung pengunjung.

Desain *display* dalam sebuah pameran harus memperhatikan aspek fungsionalitas, kenyamanan, keamanan, fleksibilitas, serta estetika agar dapat memenuhi kebutuhan penyajian karya seni secara optimal. Selain itu, pengaturan sirkulasi dalam ruang pameran juga menjadi faktor penting yang harus diperhitungkan. Sirkulasi yang baik harus mempertimbangkan hierarki ruang serta pemisahan antara area pelayanan dan area pengunjung agar alur pergerakan tetap terjaga dan tidak saling mengganggu (Mahendra et al., 2023).

Pencahayaan dalam ruang pameran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung tampilan objek yang dipamerkan. Secara umum, pencahayaan dalam ruang pameran terbagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami yang bersumber dari sinar matahari dan pencahayaan buatan yang dibuat dengan tujuan meningkatkan visibilitas objek pameran. Kombinasi pencahayaan yang baik akan memperkuat estetika ruang serta mendukung pengalaman visual pengunjung (Mahendra et al., 2023).

Selain aspek teknis, psikologi desain juga berperan dalam menciptakan atmosfer yang sesuai dalam ruang pameran. Pemilihan warna, bentuk, tekstur, serta pengaturan pencahayaan menjadi faktor yang harus diperhatikan agar ruang tidak hanya berfungsi secara optimal tetapi juga memiliki daya tarik visual yang kuat. Dengan memperhatikan elemen-elemen tersebut, sebuah ruang pameran dapat dirancang agar tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan pengalaman yang menarik dan berkesan bagi pengunjung (Mahendra et al., 2023).

2.1.4 *Workshop*

Workshop atau lokakarya merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap proses produksi dan pemasaran sebuah produk. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Desa Perlanaan, kegiatan *workshop* yang melibatkan penyuluhan dan praktik langsung terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam mengolah produk olahan singkong alen-alen, serta memperkenalkan strategi komunikasi pemasaran agar produk dapat lebih dikenal luas. *Workshop* dinilai efektif karena bersifat partisipatif, di mana peserta dapat belajar secara langsung melalui praktik pembuatan produk dan diskusi interaktif mengenai cara mengembangkan dan memasarkan hasil produksinya. Dengan demikian, *workshop* tidak hanya menjadi sarana edukasi, tetapi juga media yang mampu mendorong promosi produk lokal serta meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap proses produksi tradisional yang sedang diperkenalkan (Fajar & Ritonga, 2024).

Konsep *workshop* yang relevan dengan pusat edukasi dan gastronomi terasi adalah *workshop* pembuatan terasi tradisional yang mengajak pengunjung terlibat langsung dalam proses pengolahan udang rebon hingga menjadi terasi siap jual dan diolah. *Workshop* ini dapat dimulai dengan pengenalan bahan baku berupa udang rebon segar hasil tangkapan nelayan lokal, dilanjutkan dengan praktik proses fermentasi, pengadukan, pencetakan, hingga penjemuran terasi. Pengunjung juga dapat diperkenalkan dengan alat-alat tradisional yang masih digunakan oleh perajin terasi di Cirebon. Di akhir sesi, hasil terasi yang diproduksi oleh peserta dapat dikemas dan dibawa pulang sebagai bentuk pengalaman langsung yang berkesan. *Workshop* ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman mengenai proses pembuatan terasi, tetapi juga menjadi sarana promosi yang efektif untuk mengenalkan kualitas dan keunikan terasi khas Cirebon kepada masyarakat luas. Selain itu, kegiatan ini dapat memperkuat apresiasi terhadap nilai budaya lokal dan menjaga keberlanjutan tradisi pembuatan terasi yang diwariskan secara turun-temurun.

Dengan demikian, kegiatan *workshop* dalam pusat edukasi dan gastronomi ini berfokus pada proses pembuatan terasi sebagai warisan budaya yang memiliki nilai sejarah, edukatif, dan ekonomi. Pengalaman menikmati makanan yang berbahan dasar terasi dihadirkan sebagai bagian pendukung dari keseluruhan proses pembelajaran, sehingga pengunjung dapat memahami kualitas terasi melalui pengalaman langsung, mulai dari proses produksi hingga penggunaannya dalam kuliner khas. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat kesadaran akan pentingnya pelestarian terasi tradisional sebagai bagian dari identitas budaya Cirebon.

2.1.5 Budidaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi V 2016, budidaya diartikan sebagai suatu upaya yang memberikan manfaat dan menghasilkan sesuatu yang bernilai. Terasi merupakan bahan makanan khas yang dihasilkan melalui proses fermentasi udang rebon. Budidaya terasi merupakan rangkaian kegiatan yang terencana dan terstruktur dalam memproduksi terasi. Kegiatan ini meliputi pengumpulan bahan baku berkualitas, pengolahan melalui fermentasi, hingga tahap akhir produksi untuk menghasilkan produk siap konsumsi. Dari definisi sebelumnya, pusat budidaya terasi adalah suatu lokasi, wilayah, atau tempat yang secara khusus ditujukan untuk kegiatan pengelolaan dan produksi terasi.

2.1.6 Terasi dan Budaya Cirebon

Terasi tradisional Cirebon telah menjadi bagian dari kuliner Nusantara sejak lama, bahkan sebelum berdirinya negara Indonesia. Bumbu ini sudah digunakan jauh sebelum masa naik turunnya Kerajaan Cirebon dan Kerajaan Sunda di Pulau Jawa. Terasi merupakan bagian dari *tangible heritage* (warisan budaya berwujud) yang diwariskan turun temurun dan masih dapat dinikmati hingga saat ini (Widyaningrum et al., 2022).

Asal-Usul dan Peran Terasi dalam Sejarah

Terasi diyakini pertama kali dibuat oleh Pangeran Walangsungsang Cakrabuana, pendiri Kesultanan Cirebon (1430–1479). Bumbu ini menjadi

sangat populer, terutama di lingkungan Kerajaan Galuh (Kerajaan Sunda Timur). Pasokan terasi untuk Keraton Galuh berasal dari Cirebon, menjadikannya komoditas penting dalam perdagangan kuliner saat itu (Widyaningrum et al., 2022).

Naskah *Carita Purwaka* mencatat bahwa Cirebon pada satu titik menghentikan pembayaran pajak kepada Kerajaan Sunda dalam bentuk garam dan terasi. Hal ini menyebabkan ketegangan antara Kerajaan Galuh dan Cirebon, seperti yang juga diceritakan dalam Naskah *Mertasinga*. Akibatnya, Raja Galuh marah dan melancarkan serangan terhadap Cirebon karena terganggunya pasokan terasi, yang kala itu menjadi penyedap utama dalam masakan. Embargo terasi yang dilakukan oleh Cirebon berdampak besar pada perekonomian Kerajaan Sunda, bahkan diduga menjadi salah satu faktor yang melemahkan kerajaan tersebut (Widyaningrum et al., 2022).

Menurut catatan sejarah, Pangeran Walangsungsang memperkenalkan teknik pembuatan terasi kepada penduduk setempat. Dalam sebuah perjamuan, istilah *cai rebon* atau "air udang" dalam bahasa Sunda mulai dikenal. Seiring waktu, istilah ini berubah menjadi "Cirebon", yang kemudian menjadi nama daerah tersebut (Widyaningrum et al., 2022).

Pada tahun 1447, terasi telah menjadi bagian penting dalam kuliner dan perdagangan di Cirebon. Dengan bahan dasar udang kecil atau rebon yang difermentasi, terasi berkembang menjadi komoditas berharga yang berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi dan budaya kuliner di wilayah ini. Nama "terasi" sendiri diyakini berasal dari kata "terasih", yang berarti sesuatu yang sangat dicintai, mencerminkan pentingnya bumbu ini dalam sejarah Cirebon (Widyaningrum et al., 2022).

Pengolahan Awal Terasi di Cirebon

Pada abad ke-14, Pangeran Walangsungsang dan saudara-saudaranya, Nyi Mas Endang Ayu dan Nyi Mas Rasantang, mengunjungi Dusun Lemahwungkuk. Di sana, mereka bertemu dengan seorang lansia bernama Ki Gedeng Alang-Alang. Selama kunjungan tersebut, Pangeran Walangsungsang

mulai mengembangkan wilayah yang sebelumnya berupa hutan rawa menjadi lahan perkebunan dan permukiman (Widyaningrum et al., 2022).

Dalam proses tersebut, ia juga mulai menangkap ikan dan udang rebon menggunakan jaring dan perahu kecil. Udang yang diperoleh kemudian diasinkan, dijemur, dan diolah menjadi bumbu yang kini dikenal sebagai terasi. Cara pengolahannya mencakup fermentasi dan penggilingan hingga menjadi adonan padat berbentuk balok. Selain terasi, juga ditemukan olahan lain seperti petis blendrang, yang merupakan hasil dari ekstrak air rebusan udang rebon yang difermentasi (Widyaningrum et al., 2022).

2.2 Teori Arsitektur

2.2.1 Regionalisme Kritis

Regionalisme Kritis merupakan sebuah pendekatan di dalam arsitektur. Pendekatan ini pertama kali digunakan oleh Alexander Tzonis dan Liane Lefaivre yang kemudian dipopulerkan oleh Kenneth Frampton. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen modern dengan tetap mempertimbangkan lingkungan, budaya, dan konteks lokal dari suatu wilayah. Tujuan dari pendekatan ini adalah menciptakan suatu desain yang modern dengan memiliki makna yang relevansi dengan identitas lokal (Bramastartya, 2017).

Di era arsitektur modern, gaya *International Style* sering digunakan, namun dianggap sebagai salah satu kesalahan terbesar dalam dunia arsitektur dan budaya. Hal ini disebabkan oleh kecenderungannya untuk mengabaikan konteks lokal serta sejarah manusia. Pendekatan ini sering menghasilkan "*alienasi*" atau keterasingan, yang pada akhirnya menciptakan keseragaman karakter di berbagai tempat di dunia tanpa memperhatikan keunikan dan identitas khas masing-masing lokasi (Fireza, 2021).

Menurut Kenneth Frampton, Regionalisme Kritis muncul berdasarkan kebutuhan adaptasi budaya regional yang ada di suatu negara untuk mengikuti perkembangan zaman tanpa menghilangkan budaya yang telah membentuk suatu peradaban di masa lalu (Wihardyanto & Sherlia, 2015). Prinsip

Regionalisme Kritis memiliki dua aspek utama yang tidak dapat dipisahkan, yaitu:

4. **Kesadaran akan modernisasi yang tidak dapat dihindari**

Modernisasi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari di dalam arsitektur. Modernisasi tersebut muncul akibat dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Regionalisme Kritis memiliki sifat untuk menanggapi kemajuan zaman tanpa mengorbankan suatu identitas yang sudah ada dengan elemen modern.

5. **Penghargaan terhadap alam dan kearifan lokal (*genius loci*)**

Regionalisme Kritis memiliki sifat untuk mengintegrasikan konteks lokal ke dalam sebuah desain. Konteks lokal tersebut dapat berasal dari budaya lokal dan alam setempat.

Tujuan dari kedua aspek tersebut adalah untuk menjaga keseimbangan antara perkembangan modern dengan lingkungan dan budaya setempat yang telah memiliki sebuah karakter unik. Regionalisme Kritis digunakan untuk mengembalikan arsitektur ke dalam konteks lokal yang ada dengan memperhatikan identitas budaya dan aspek dari lingkungan setempat (Wihardyanto & Sherlia, 2015).

Di dalam karyanya yang berjudul “*Towards a critical regionalism: Six points for an architecture of resistance*”, poin dari teori Regionalisme Kritis yang ditulis oleh Kenneth Frampton (1985) berupa:

1. **Perlawanan terhadap Arsitektur yang Homogen**

Arsitektur modern seringkali menghasilkan sebuah desain yang kehilangan karakter lokal akibat dari globalisasi. Di dalam poin ini, Regionalisme Kritis juga menjadi bentuk kritik terhadap globalisasi yang menghilangkan identitas lokal. Arsitektur yang memiliki sebuah identitas lokal dapat melawan sebuah gaya internasional yang seragam.

2. **Adaptasi Teknologi yang Berkelanjutan**

Penggunaan teknologi di dalam arsitektur harus bersifat adaptif dan tidak menjadi sebuah landasan utama dalam desain. Teknologi tersebut

harus menjadi sebuah efisiensi dengan desain yang memikirkan identitas lokal dan konteks setempat.

3. Penghargaan terhadap Kearifan Lokal dan Lingkungan

Dalam Regionalisme Kritis, sebuah desain harus merespon terhadap topografi, iklim, dan material lokal untuk keberlanjutan lingkungan. Kondisi geografis dan iklim lokal juga menjadi komponen penting dalam Regionalisme Kritis. Hal tersebut perlu diperhatikan untuk menciptakan arsitektur yang kontekstual.

4. *Tactility* dan Tektonika dalam Arsitektur

Sebuah desain harus memberikan pengalaman yang berkesan terhadap penggunaannya, dimulai dari pengalaman secara fisik dan estetika visual. *Tactility* memiliki fokus material dan elemen desain yang dapat dirasakan, seperti permukaan dan tekstur yang dapat memberikan pengalaman sensori. Tektonika berkaitan dengan elemen struktural bangunan yang dirancang dan dibentuk hingga memperlihatkan keterkaitan antara elemen struktural dan estetika. *Tactility* dan tektonika menjadi sebuah proses penting dalam desain yang memperhatikan keterkaitan material dengan manusia dan lingkungan.

5. Perpaduan antara Tradisi dan Modernisme

Di dalam bukunya, Kenneth Frampton tidak menolak modernisasi. Menurutnya, arsitek harus mampu untuk menggabungkan inovasi yang modern dengan identitas budaya lokal yang menjadi simbolis masyarakat setempat dan memiliki fungsi. Oleh karena itu pentingnya untuk mempertahankan elemen-elemen lokal dalam sebuah desain arsitektur.

Selain itu, Kenneth Frampton berpendapat bahwa seorang arsitek harus memiliki tingkat kepekaan yang tinggi untuk memahami permasalahan arsitektur yang terkait dengan iklim, pencahayaan, material, dan teknologi bangunan dan memahami potensi tersebut (Frampton, 1983).

2.2.2 *Transprogramming*

Dalam perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi, Regionalisme Kritis digunakan untuk memastikan bahwa arsitektur yang dihasilkan tetap mencerminkan karakter khas Cirebon. Pendekatan ini diterapkan melalui penggunaan material lokal, pengaturan tata ruang yang sesuai dengan lingkungan sekitar, serta pengalaman spasial yang mempertahankan nilai budaya. Namun, adanya keterbatasan ruang dan beragamnya kebutuhan fungsi dalam proyek ini menuntut strategi perancangan yang lebih fleksibel.

Oleh karena itu, *Transprogramming* yang diperkenalkan oleh Bernard Tschumi ini mampu berperan dengan menekankan penggabungan berbagai fungsi yang tidak biasa dalam satu ruang untuk menciptakan interaksi yang lebih dinamis (Tschumi, 1996). Dalam konteks proyek ini, *Transprogramming* memungkinkan produksi terasi, edukasi, gastronomi, dan pameran budaya untuk saling terintegrasi dalam satu lingkungan. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya memberikan solusi dalam efisiensi ruang, tetapi juga memperkaya pengalaman pengguna tanpa menghilangkan prinsip utama dari Regionalisme Kritis.

Transprogramming merupakan teori yang dikembangkan oleh Bernard Tschumi dan berakar dari pemikiran dekonstruksi. Berbeda dengan pendekatan arsitektur konvensional seperti arsitektur hijau, berkelanjutan, atau tropis yang didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip desain yang telah ditetapkan, dekonstruksi dan *Transprogramming* berfungsi sebagai suatu metode konseptual yang memberikan fleksibilitas dalam merancang. Pendekatan ini bertujuan untuk menantang aturan-aturan dan paradigma arsitektur yang telah mapan, sehingga memungkinkan munculnya pemikiran baru selama tetap memperhatikan konsep dasar yang menjadi landasan desain, sebagaimana ditekankan dalam prinsip Derridean (Rozan et al., 2019).

Dekonstruksi sendiri merupakan suatu pemikiran filosofis yang berasal dari Prancis dan diperkenalkan oleh Jacques Derrida. Pemikiran ini kemudian diadaptasi ke dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk arsitektur, dan dikenal

sebagai azas Derridean. Dalam konteks arsitektur, *Transprogramming* merujuk pada integrasi beberapa program yang memiliki karakteristik berbeda dalam satu bangunan tanpa mempertimbangkan kaidah tata ruang konvensional atau kesesuaian fungsional di antara program-program tersebut. Dengan demikian, objek arsitektur yang dihasilkan melalui pendekatan ini terdiri atas berbagai konfigurasi yang bersinggungan dan memungkinkan integrasi antarprogram di dalamnya (Rozaan et al., 2019).

Pada bukunya yang berjudul "*Architecture and Disjunction* (1996)", Bernard Tschumi melihat arsitektur bukan hanya sebagai bentuk fisik, tetapi juga sebagai wadah bagi peristiwa dan aktivitas yang terjadi di dalamnya (Tschumi, 1996). Aspek dari teori tersebut terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Ruang (*Space*)

Ruang dalam konsep Tschumi mencakup gagasan teoretis serta pengalaman nyata dalam penggunaannya. Ruang ini terdiri dari:

a. (*Envelope*) Selubung

Elemen pembungkus fleksibel yang dapat menampung berbagai program dan peristiwa yang terus berkembang.

b. (*In-between spaces*) Ruang antar

Ruang-ruang transisi yang terbentuk di antara zona terprogram, yang dapat diaktifkan melalui interaksi pengguna dan pergerakan dalam ruang tersebut.

2. Peristiwa (*Event*)

Peristiwa dalam arsitektur Tschumi merujuk pada aktivitas yang terjadi di dalam suatu ruang, baik yang telah direncanakan maupun yang terjadi secara spontan. Dalam konteks pemrograman (*programming*), peristiwa ini dapat diwujudkan melalui metode berikut:

a. (*Cross Programming*) Pemrograman Silang

Mengadaptasi ruang untuk fungsi yang berbeda dari tujuan awalnya.

b. (*Transprogramming*) Pemrograman Ganda

Menggabungkan dua program yang memiliki sifat dan konfigurasi spasial berbeda tanpa mempertimbangkan kesesuaiannya.

c. *(Disprogramming)* Pemrograman Bertentangan

Menggabungkan dua program secara sengaja sehingga fungsi salah satunya berubah atau saling mempengaruhi.

3. Pergerakan (*Movement*)

Pergerakan merupakan elemen kunci dalam pengalaman ruang, yang terdiri dari:

a. *(Random Movement)* Pergerakan Acak

Pergerakan tanpa pola tetap, yang memungkinkan eksplorasi bebas dalam ruang.

b. *(Vectorized Movement)* Pergerakan Terarah

Pergerakan yang memiliki arah tertentu dan sering kali dipengaruhi oleh desain arsitektur.

Pergerakan ini menghubungkan berbagai ruang dalam bangunan dan membentuk *(spatial narrative) narasi spasial*, di mana pengalaman ruang berkembang berdasarkan pola sirkulasi pengguna. Konsep ini juga mencakup *(Disjunction) Keterputusan*, yaitu kondisi di mana ruang disengaja untuk menantang desain arsitektur konvensional (Tschumi, 1996).

Pada buku "*Event-Cities 3 (2005)*", teori yang dikembangkan oleh Tschumi mengenai konsep (*concept*), konteks (*context*), dan konten (*content*) menjelaskan bahwa desain arsitektur dapat terbentuk dari konteks maupun kontennya. Hubungan di antara ketiga elemen tersebut dapat bersifat timbal balik (*reciprocity*), bertentangan (*conflict*), atau bahkan saling mengabaikan (*indifference*). Pendekatan ini memperluas paradigma arsitektur modern yang cenderung berfokus pada hubungan timbal balik antara konsep, konteks, dan konten. Pada akhirnya, pemikiran ini membuka peluang bagi pengembangan

gagasan dan konsep desain yang lebih inovatif, beragam, dan luas (Tschumi, 2005).

Dalam penerapan teori *Trasnprogramming* pada perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, di antaranya adalah kemampuan program untuk saling tumpang tindih serta kemampuan bangunan dalam beradaptasi terhadap perubahan program dari waktu ke waktu. Tschumi menekankan bahwa integrasi berbagai program dalam satu ruang harus dilakukan tanpa terikat oleh fungsi tradisional. Metode seperti *Crossprogramming*, *Transprogramming*, dan *Disprogramming* dieksplorasi untuk menciptakan interaksi baru antara ruang, peristiwa, dan pergerakan pengguna. Meskipun aturan desain dapat dilanggar dalam proses kreatif, prinsip dan konsep utama dalam arsitektur harus tetap dipertahankan guna menjaga esensi dari suatu perancangan (Tschumi, 2005).

2.3 Standar Perancangan

2.3.1 Standar Kriteria Perancangan Pusat Edukasi dan Gastronomi Terasi

Dalam perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi di Kota Cirebon, diperlukan acuan standar perancangan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Standar ini digunakan agar bangunan yang dirancang memenuhi aspek pemanfaatan ruang sesuai rencana tata ruang wilayah, ketentuan teknis bangunan gedung, serta kaidah keselamatan, kenyamanan, kesehatan, dan kemudahan bagi penggunanya. Standar yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini mengacu pada dua peraturan utama di Kota Cirebon, yaitu Peraturan Daerah Kota Cirebon Nomor 8 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) (Pemerintah Kota Cirebon, 2012) dan Peraturan Daerah Kota Cirebon Nomor 11 Tahun 2022 tentang Bangunan Gedung (Pemerintah Kota Cirebon, 2022). Penggunaan Pergub No. 135 tahun 2019 DKI Jakarta juga digunakan untuk standar perancangan yang ideal karena kurangnya ketentuan dalam merancang bangunan dari peraturan yang ada di Kota Cirebon. Pasal yang harus diperhatikan dalam merancang standar tersebut dibagi menjadi 2 kriteria, yaitu:

1. Kriteria Umum

Dalam merencanakan pembangunan pusat edukasi dan gastronomi terasi harus memenuhi standar perencanaan sebagai berikut:

- a. Garis Sempadan Bangunan (GSB) berdasarkan Pasal 1 ayat (12) Perda Kota Cirebon No. 11 Tahun 2022, adalah garis yang mengatur batasan lahan yang tidak boleh dilewati dengan bangunan yang membatasi fisik bangunan ke arah depan, belakang, maupun samping.
- b. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) berdasarkan Pasal 1 ayat (16) Perda Kota Cirebon No. 11 Tahun 2022 adalah angka persentase berdasarkan perbandingan antara luas seluruh lantai dasar bangunan gedung terhadap luas lahan perpetakan atau daerah perencanaan sesuai KRK.
- c. Koefisien Daerah Hijau (KDH) berdasarkan Pasal 1 ayat (17) Perda Kota Cirebon No. 11 Tahun 2022 adalah angka persentase perbandingan antara luas seluruh ruang terbuka di luar bangunan gedung yang diperuntukkan bagi pertamanan/penghijauan terhadap luas lahan perpetakan atau daerah perencanaan sesuai KRK.
- d. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) berdasarkan Pasal 1 ayat (18) Perda Kota Cirebon No. 11 Tahun 2022 adalah angka persentase perbandingan antara luas seluruh lantai bangunan gedung terhadap luas lahan perpetakan atau daerah perencanaan sesuai KRK.
- e. Koefisien Tapak Basemen (KTB) berdasarkan Pasal 1 ayat (19) Perda Kota Cirebon No. 11 Tahun 2022 adalah angka persentase berdasarkan perbandingan antara luas tapak basemen terhadap luas lahan perpetakan atau daerah perencanaan sesuai KRK.

- f. Ketinggian Bangunan (KB) berdasarkan Pasal 1 ayat (42) Perda Kota Cirebon No. 8 Tahun 2012 adalah ketinggian penuh suatu bangunan dihitung mulai dari lantai dasar sampai atap tertinggi.
- g. Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) berdasarkan Pasal 1 ayat (44) Perda Kota Cirebon No. 11 Tahun 2022 adalah rencana secara terperinci tentang tata ruang wilayah yang dilengkapi dengan peraturan zonasi.

2. Kriteria Khusus

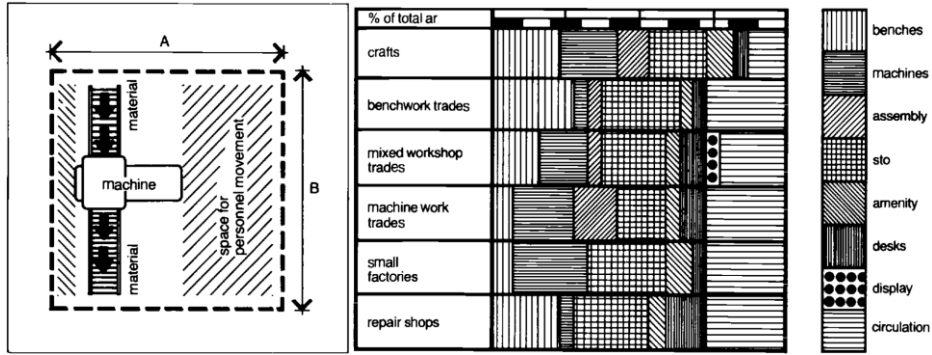
Adapun kriteria khusus dalam merencanakan pembangunan pusat edukasi dan gastronomi terasi yang harus memenuhi standar perencanaan sebagai berikut:

- a. Sistem pembuangan air limbah rumah tangga baik industri kecil, mikro dan industri menengah Berdasarkan Pasal 36 ayat (1) bagian c Perda Kota Cirebon No. 8 Tahun 2012.
- b. Berdasarkan Pasal 43 ayat (3) Perda Kota Cirebon No. 8 Tahun 2012 terkait dengan garis sempadan pantai di Kota Cirebon.

2.3.2 Standar Perancangan

Dalam perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi di Kota Cirebon, diperlukan acuan standar untuk menentukan kebutuhan ruang yang optimal. Standar ini digunakan untuk memastikan kenyamanan, efisiensi, serta fungsi ruang yang sesuai dengan aktivitas yang akan berlangsung di dalamnya. Referensi standar yang digunakan berasal dari *Time-Saver Standards* serta *Neufert* Jilid 1 dan 2. Berikut merupakan standar kebutuhan ruang yang digunakan:

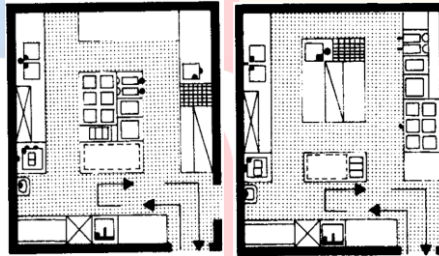
1. Area produksi terasi



Gambar 2.1 Standar area produksi

(Sumber: Neufert Architect's Data II, 1980)

2. Dapur

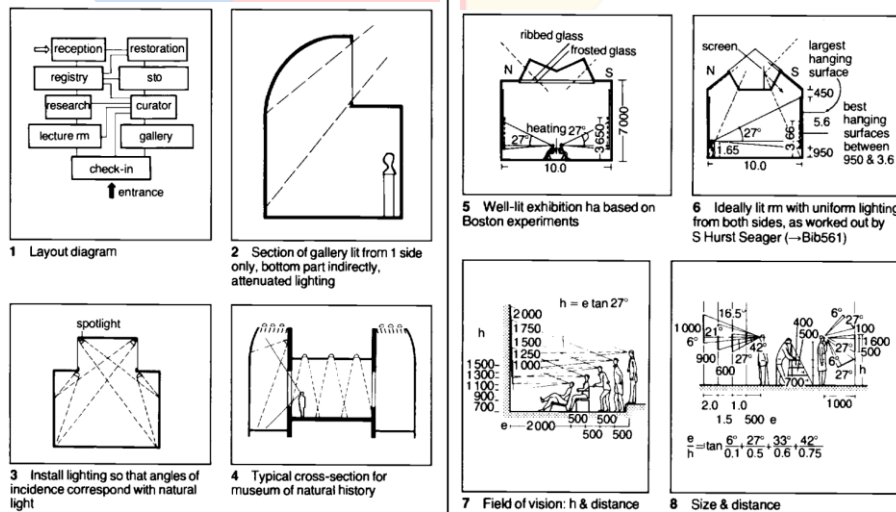


Gambar 2.2 Standar ukuran dapur

(Sumber: Neufert Data Arsitek 2, 2002)

Dapur restoran dengan kapasitas 60-100 tempat duduk memiliki luas 30-50 m² sesuai dengan standar dari Neufert.

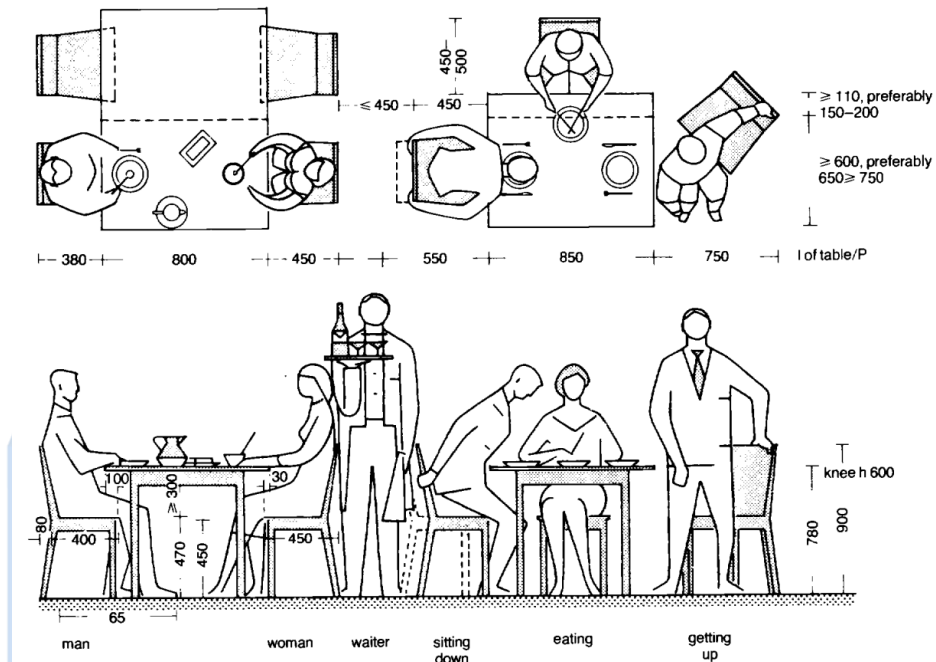
3. Pameran



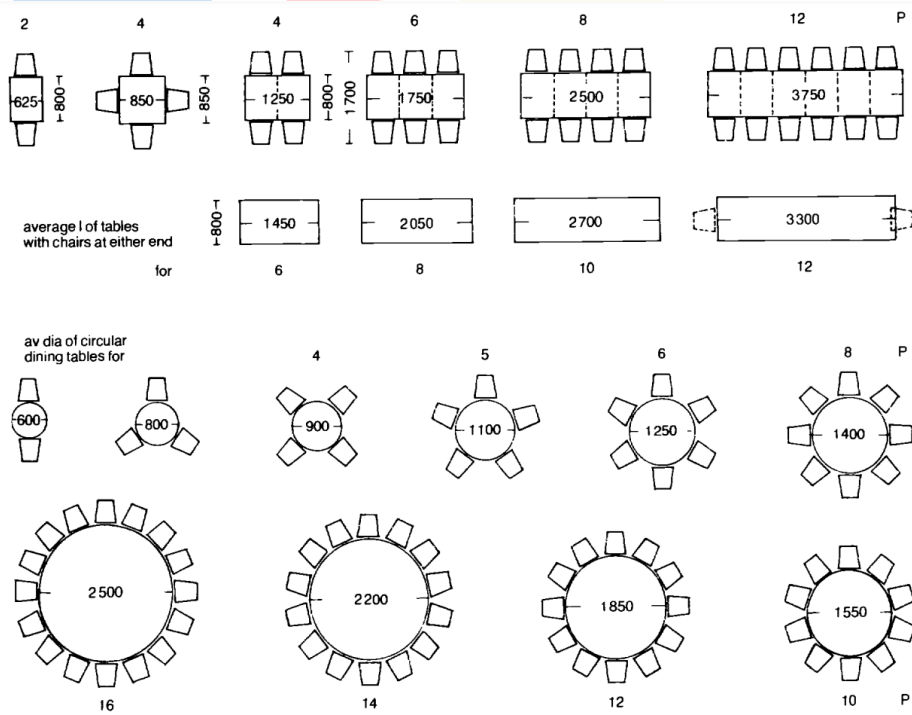
Gambar 2.3 Standar area pameran

(Sumber: Neufert Architect's Data II, 1980)

4. Area makan



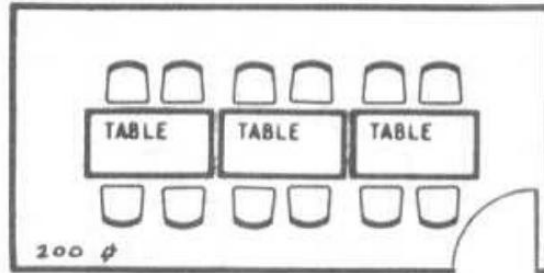
Gambar 2.4 Standar area meja makan
(Sumber: Neufert Architect's Data II, 1980)



Gambar 2.5 Standar ukuran meja makan per kapasitas
(Sumber: Neufert Architect's Data II, 1980)

Ukuran diameter meja ditentukan berdasarkan jumlah kursi pengunjung yang makan di satu meja tersebut.

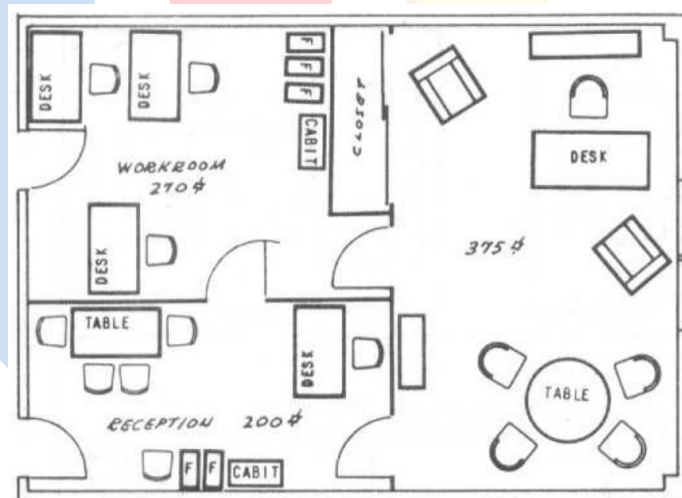
5. Ruang Rapat



Gambar 2.6 Standar ruang rapat
(sumber: *Time Saver Standards*, 1980)

Ruang rapat dengan kapasitas 12 orang memiliki luas 61 m² sesuai dengan standar dari *Time Saver Standards*.

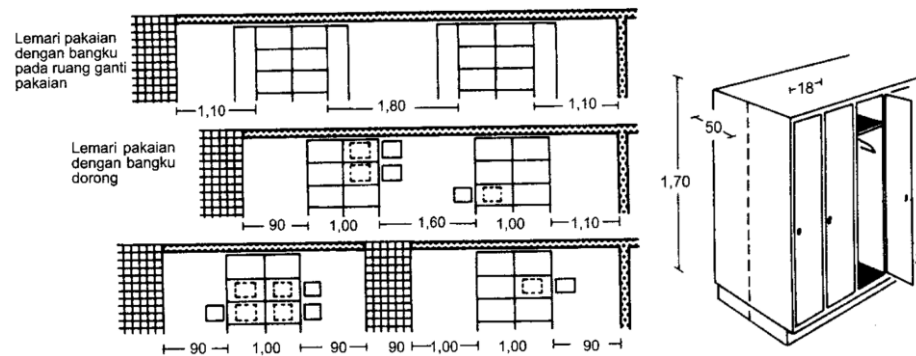
6. Ruang Manajemen



Gambar 2.7 Ruang Manajemen
(sumber: *Time Saver Standards*, 1980)

Luas standar untuk ruang manajemen adalah 79 m² dan ruangan ini terbagi menjadi 3 ruangan, yaitu ruang kerja untuk staff dengan luas 25 m², ruang untuk resepsionis dengan luas 19 m², dan ruang untuk pimpinan dengan luas 35 m².

7. Loker Staff

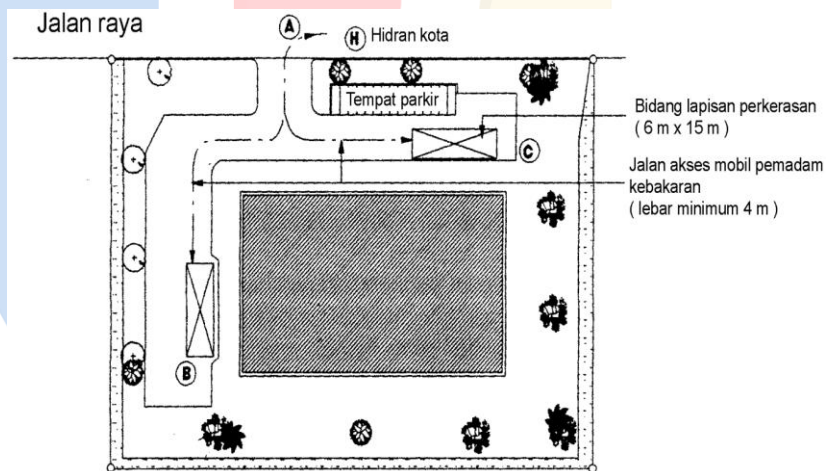


Gambar 2.8 Loker staff

(Sumber: Neufert Data Arsitek 2, 2002)

Loker Staff memiliki standar ukuran dengan tinggi minimal 1,7 meter dengan berbagai jenis standar jarak ukuran antar loker dan sirkulasinya, sesuai dengan standar yang ada di Neufert.

8. Pemadam Kebakaran

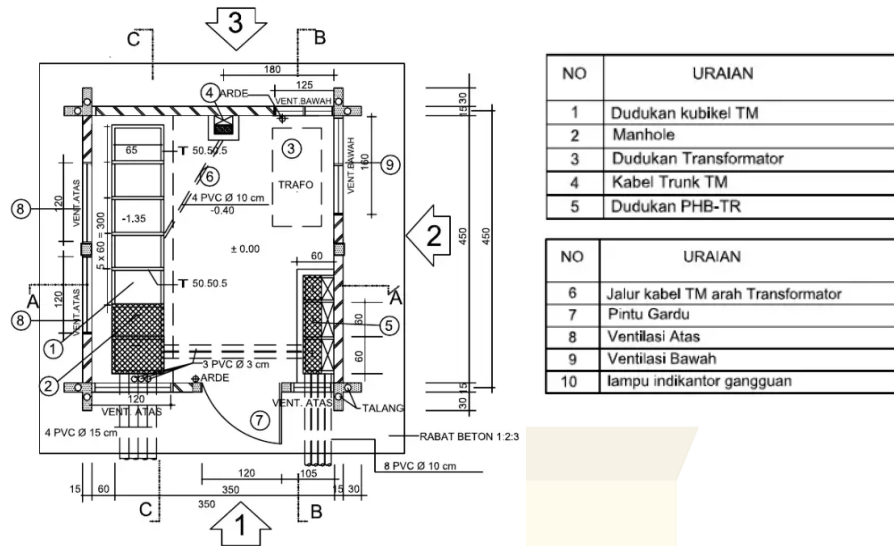


Gambar 2.9 Standar pemadam kebakaran

(sumber: Permen PUPR No. 26 tahun 2008)

Jarak *hydrant* pada titik A ke titik B atau C kurang dari 50 meter, dan jarak tersebut diukur horizontal sepanjang akses jalan. Perkerasan untuk parkir mobil pemadam sebesar 6 x 15 m dengan lebar minimum jalan 4 m untuk akses mobil pemadam. Sirkulasi tersebut dibutuhkan untuk kemudahan mobil pemadam dalam memasuki bangunan dengan leluasa dan cepat untuk memadamkan api di bangunan.

9. Gardu PLN (Perusahaan Listrik Negara)

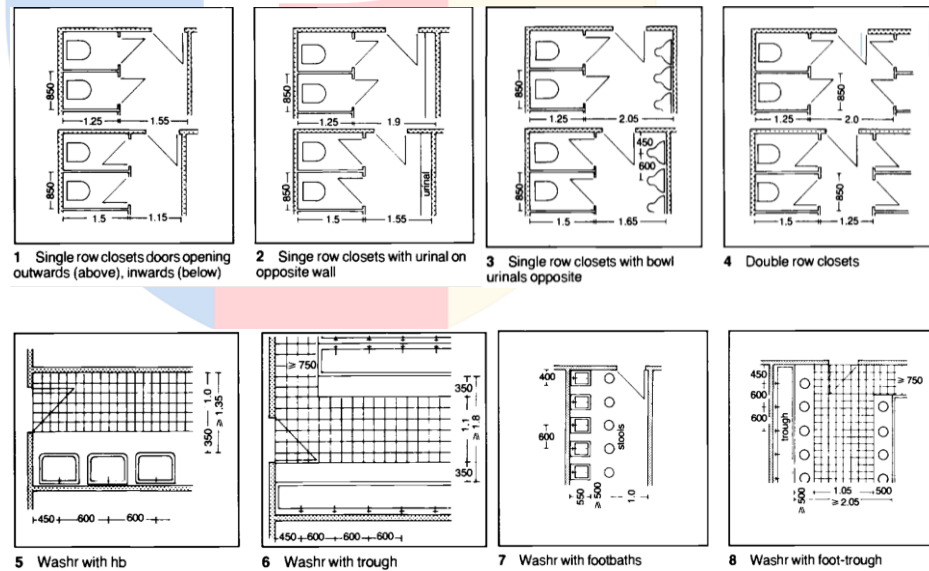


Gambar 2.10 Standar gardu PLN

(sumber: PT PLN, 2010)

Luas standar gardu PLN adalah 4,5 x 4,5 meter dengan luas 20,25 m² dan pembulatan menjadi 20,5 m².

10. Toilet

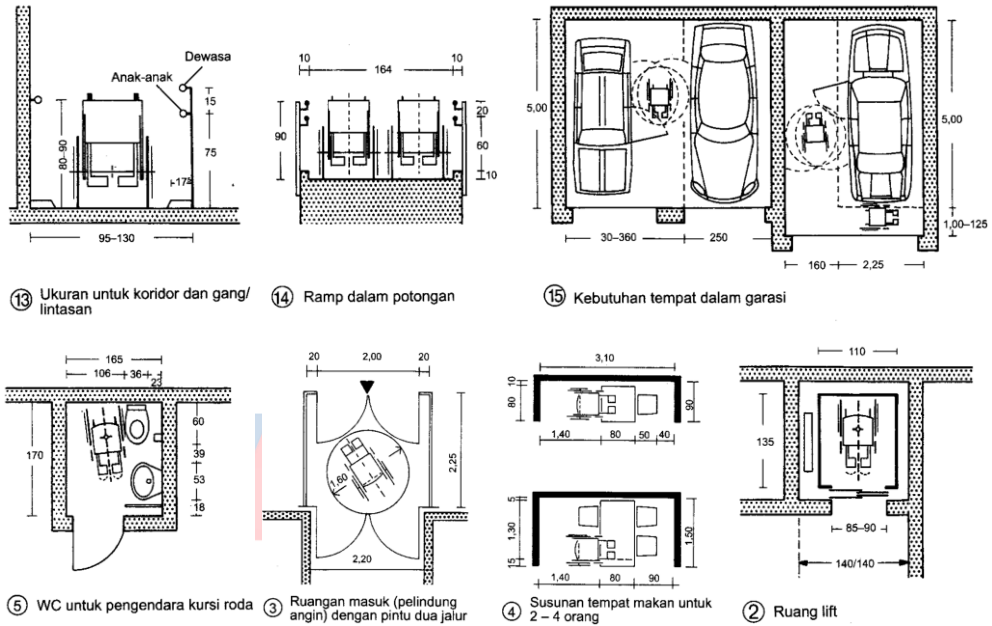


Gambar 2.11 Standar toilet pengunjung

(Sumber: Neufert Architect's Data II, 1980)

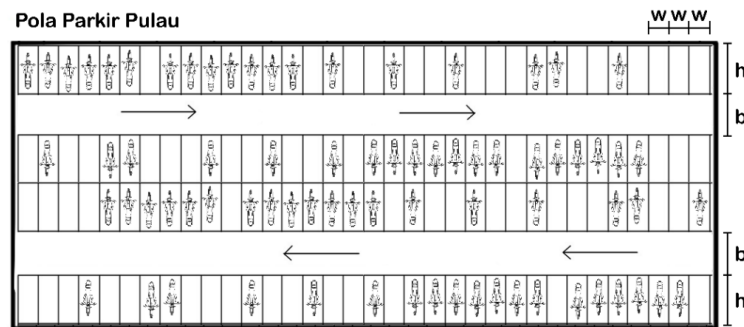
Standar untuk toilet bervariasi sesuai dengan jenis toilet dan layout pada toilet yang ingin digunakan sesuai dengan standar yang ada di Neufert.

11. Standar untuk disabilitas



Gambar 2.12 Standar untuk disabilitas
(Sumber: Neufert Data Arsitek 2, 2002)

12. Area parkir kendaraan



Keterangan :

h = jarak terjauh antara tepi luar satuan ruang parkir (minimum 2 m)

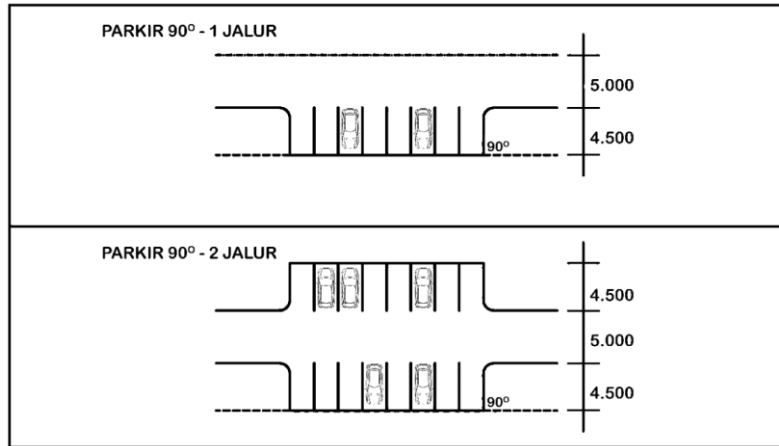
w = lebar terjauh satuan ruang parkir pulau (minimum 0.75 m)

b = lebar jalur gang (minimum 1.5 m)

Gambar 2.13 Standar parkir sepeda motor

(Sumber: Pergub DKI Jakarta No. 135 tahun 2019)

Sirkulasi minimal untuk parkir motor adalah 1,5 meter dengan parkir di sepanjang sirkulasi tersebut, dengan luas minimum parkir adalah 75 x 150 cm.

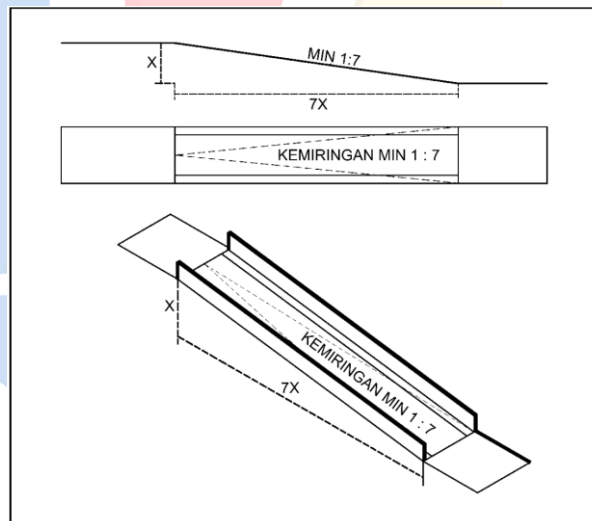


Gambar 2.14 Standar parkir mobil

(Sumber: Pergub DKI Jakarta No. 135 tahun 2019)

Parkiran mobil minimal berukuran 2,5 x 5 meter dengan lebar sirkulasi 5 meter, baik untuk parkir 1 jalur maupun 2 jalur. Lebar sirkulasi tersebut berlaku untuk tempat parkir 90 derajat.

13. Ramp Kendaraan

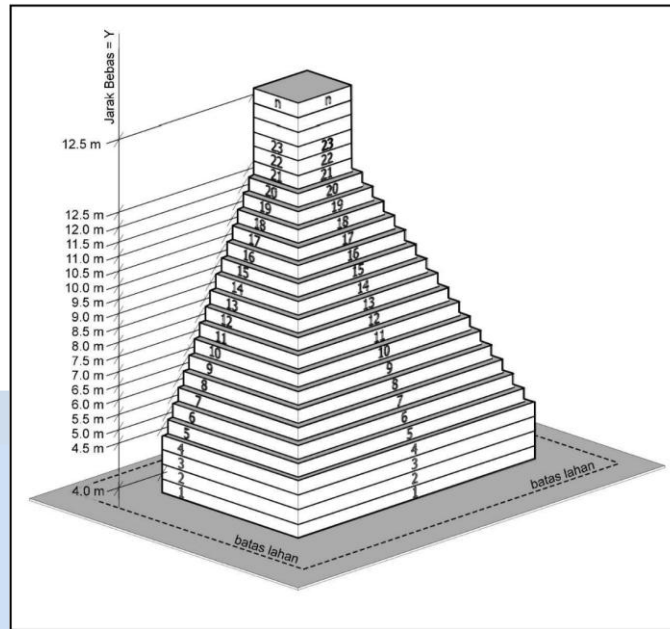


Gambar 2.15 Standar ramp kendaraan

(Sumber: Pergub DKI Jakarta No. 135 tahun 2019)

Ramp untuk kendaraan memiliki kemiringan minimal 1:7, atau terdapat kenaikan 1 meter setiap menempuh jarak 7 meter. Minimal kemiringan tersebut bertujuan untuk keselamatan pengguna kendaraan dan mempertimbangkan kemampuan kendaraan menempuh kemiringan yang ada.

14. Jarak Bebas Bangunan



Gambar 2.16 Jarak bebas bangunan

(Sumber: Pergub DKI Jakarta No. 135 tahun 2019)

Jarak bebas bangunan diperlukan supaya jarak antara bangunan dengan bangunan di sekitarnya tidak saling berdempetan dengan tujuan untuk keselamatan, kenyamanan, dan estetika bangunan.

2.3.3 Standar Perancangan Berkelanjutan (*sustainability*)

Standar perancangan arsitektur dan pembangunan semakin menekankan prinsip berkelanjutan di era sekarang ini dengan tingkat penerapan yang berbeda pada setiap daerah sesuai dengan regulasi yang ada. *Green building* atau bangunan hijau merupakan konsep bangunan yang mengintegrasikan berbagai prinsip untuk mengoptimalkan pemanfaatan lahan, meningkatkan efisiensi energi dan air, menciptakan lingkungan dalam ruangan yang nyaman, serta menerapkan material ramah lingkungan. Selain itu, konsep ini juga menekankan komitmen terhadap praktik konstruksi dan operasional yang berkelanjutan (Arianto & Setyaningsih, 2024).

Menurut *Green Building Council Indonesia (GBCI)*, bangunan hijau dikategorikan ke dalam enam aspek utama, yaitu:

1. Efisiensi dan Konservasi Energi (*Energy Efficiency and Conservation*)

- Menerapkan teknologi serta sistem hemat energi, seperti pencahayaan *Light Emitting Diode* (LED), isolasi termal yang optimal, dan sistem HVAC (*Heating, Ventilation, and Air Conditioning*) yang lebih efisien.
- Memanfaatkan energi terbarukan, seperti panel surya atau sistem pemanas air tenaga matahari, guna mengurangi ketergantungan pada bahan bakar fosil.
- Menggunakan sensor otomatis untuk mengontrol pencahayaan, suhu, dan perangkat elektronik sesuai kebutuhan.

2. Konservasi Air (*Water Conservation*)

- Menggunakan perlengkapan hemat air, seperti toilet dan shower dengan sistem pengendalian volume air.
- Mengadopsi teknologi pengolahan air limbah yang memungkinkan daur ulang air, sehingga dapat mendukung keberlanjutan sistem air di bangunan.

3. Sumber dan Daur Material (*Material Resource and Cycle*)

- Memilih material bangunan yang ramah lingkungan, baik yang berasal dari bahan daur ulang maupun yang memiliki sertifikasi keberlanjutan.
- Menerapkan teknologi daur ulang dan pemulihan material dalam proses konstruksi maupun renovasi.
- Meminimalkan limbah konstruksi melalui praktik pembangunan yang berkelanjutan.

4. Kesehatan dan Kenyamanan dalam Ruangan (*Indoor Health and Comfort*)

- Mendesain interior yang mendukung kesehatan dan kenyamanan penghuni, dengan memastikan kualitas udara dalam ruangan tetap terjaga dan memilih material yang aman bagi kesehatan.

- Mengoptimalkan sistem ventilasi agar sirkulasi udara berjalan baik dan mencegah penumpukan polutan di dalam ruangan.

5. Manajemen Lingkungan Bangunan (*Building Environment Management*)

- Mengelola lingkungan bangunan dengan pendekatan yang memperhatikan efisiensi operasional dan dampak terhadap lingkungan sekitar.

6. Tepat Guna Lahan (*Appropriate Site Development*)

- Memilih lokasi pembangunan yang mempertimbangkan dampak ekologis serta kemudahan akses transportasi.
- Mengembangkan area luar ruangan yang mendukung keberlanjutan lingkungan, misalnya dengan menyediakan taman atau ruang hijau yang berkontribusi pada kelestarian biodiversitas lokal.

Dalam perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi, bangunan yang akan dirancang akan menerapkan prinsip dasar dari aspek berkelanjutan tersebut, akan tetapi fokus dalam perancangannya tidak sepenuhnya berorientasi pada pendekatan desain berkelanjutan.

2.4 Studi Preseden

2.4.1 *Ningbo Historic Museum*

Ningbo Historic Museum dibangun pada tahun 2008 sebagai bagian dari upaya pelestarian sejarah dan budaya lokal di tengah pesatnya urbanisasi. Bangunan ini memiliki panjang 144 meter, lebar 65 meter, dan tinggi 24 meter yang dibangun di lahan seluas 30.000 m². Museum ini menjadi kontribusi kemenangan Wang Shu pada *pritzker prize* tahun 2012. Bangunan ini dikenal dengan pendekatan kontekstual dan berorientasi pada keberlanjutan, menggunakan material daur ulang dari bangunan tua yang dihancurkan di wilayah tersebut, terutama batu bata dan puing-puing bangunan dari berbagai era, termasuk era Dinasti Ming dan Qing (Archdaily, 2009).



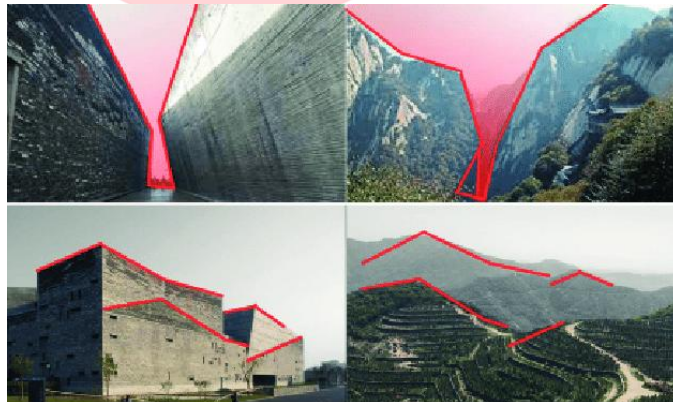
Gambar 2.17 *Ningbo Historic Museum*, Tiongkok
(Sumber: Archdaily.com, 2009)

1. Data Proyek

- a. Lokasi : Ningbo, provinsi Zhejiang, Tiongkok
- b. Arsitek : Wang Shu, *Amateur Architecture Studio*
- c. Tahun : 2008
- d. Luas : 9.365 m²

2. Konsep Bangunan

Dalam konsep desainnya, arsitek Wang Shu menggabungkan elemen lanskap pegunungan yang kokoh dengan kelembutan unsur air, mencerminkan peran signifikan Laut Cina Timur dalam sejarah Ningbo. Wang Shu memadukan karakteristik arsitektur perumahan Jiangnan dengan elemen dekoratif seperti ubin dan bambu (WikiArquitectura., 2025).

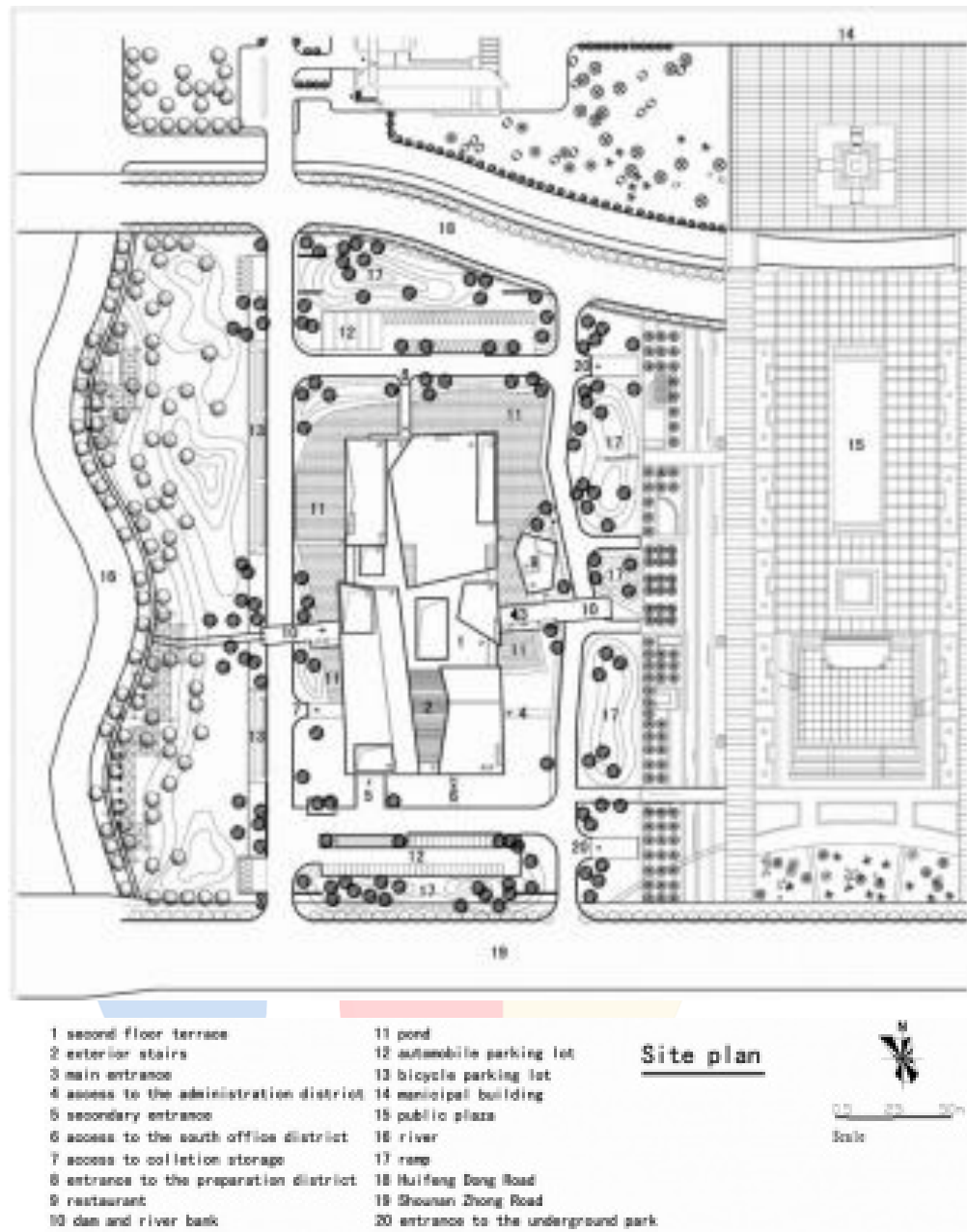


Gambar 2.18 Representasi massa bangunan *Ningbo Historic Museum*
(Sumber: Bondarenko et al., 2020)

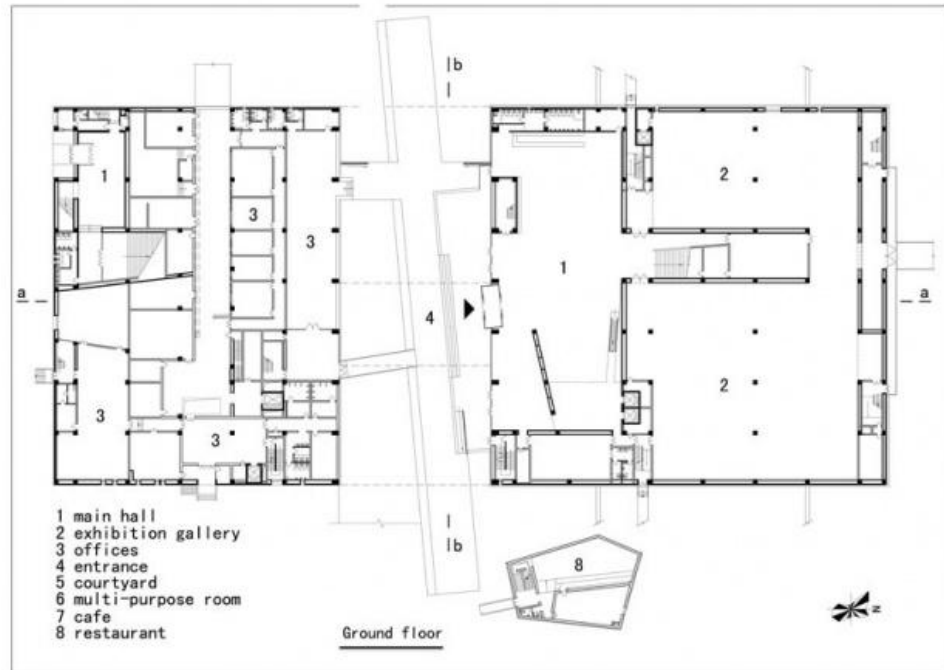
Dari konsep tersebut direpresentasikan kepada fasad bangunan yang merepresentasikan bentuk bukit dan lembah, serta menampilkan variasi kemiringan halus yang menciptakan pengalaman ruang menyerupai skala desa tradisional Ningbo. Struktur bangunan yang memiring sejak lantai dua dirancang menyerupai gunung sekaligus perahu. Gunung merefleksikan topografi khas Ningbo, sementara bentuk perahu melambangkan pentingnya perdagangan maritim dalam sejarah kawasan tersebut, menjadikan museum ini simbol warisan budaya dan sejarah Ningbo (WikiArquitectura., 2025).



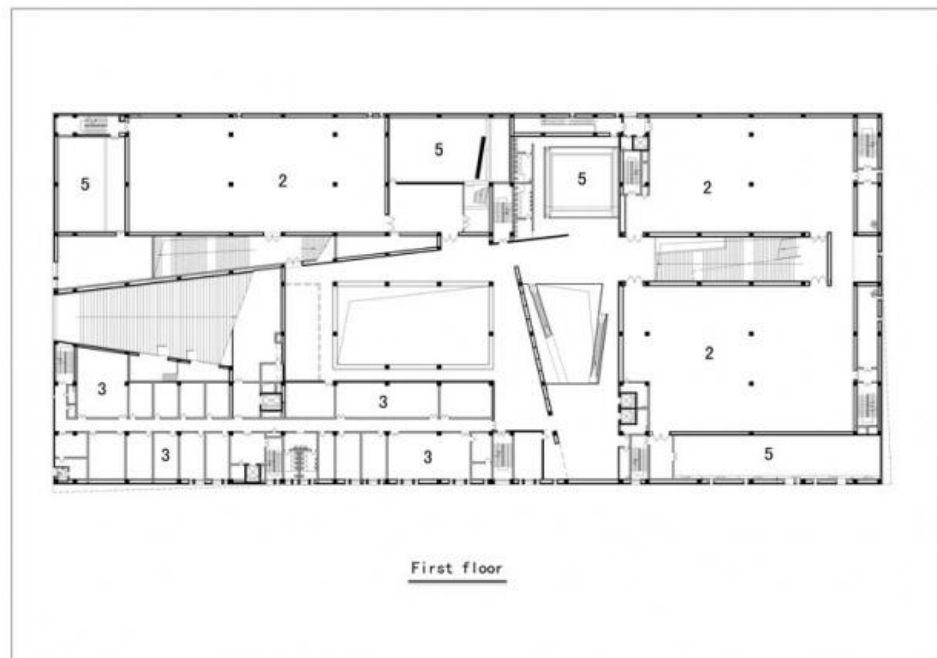
Gambar 2.19 *Ningbo Historic Museum* lantai 2
(Sumber: Iwan Baan, 2012)



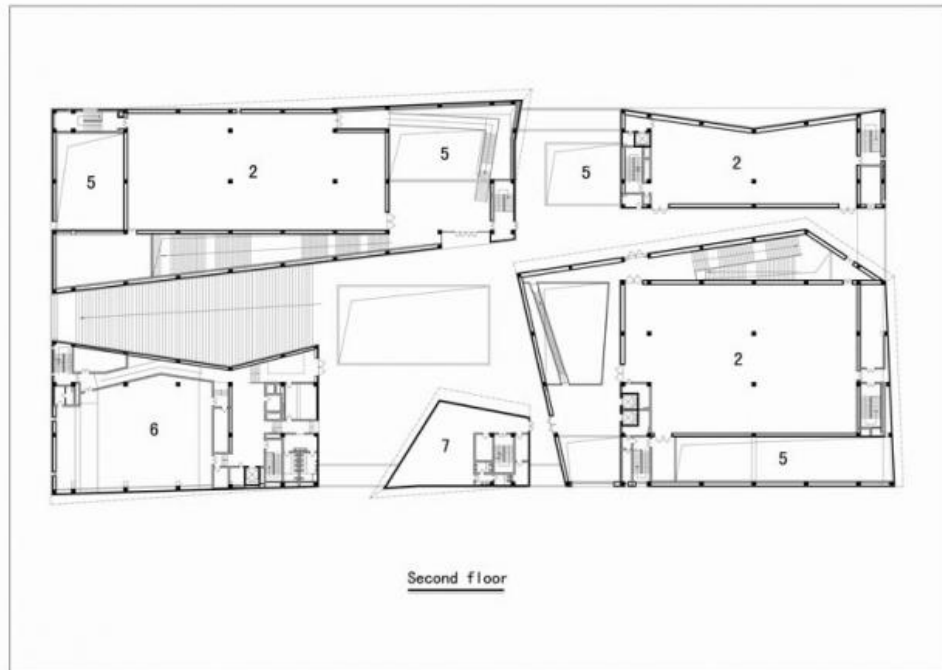
Gambar 2.20 *Site Plan Ningbo Historic Museum*
 (Sumber: WikiArquitectura, 2025)



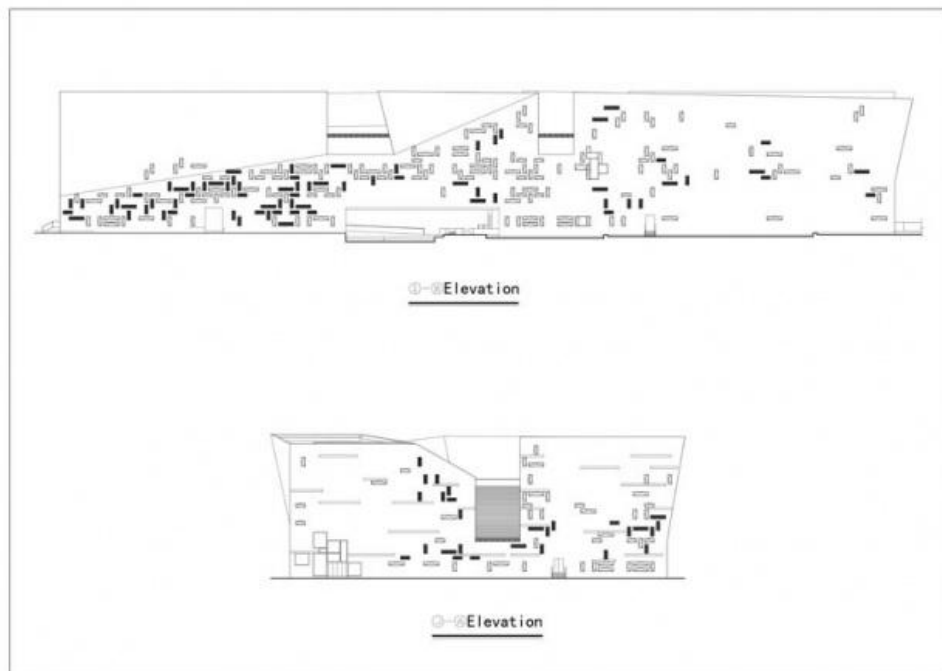
Gambar 2.21 Denah Lantai Dasar *Ningbo Historic Museum*
 (Sumber: WikiArquitectura, 2025)



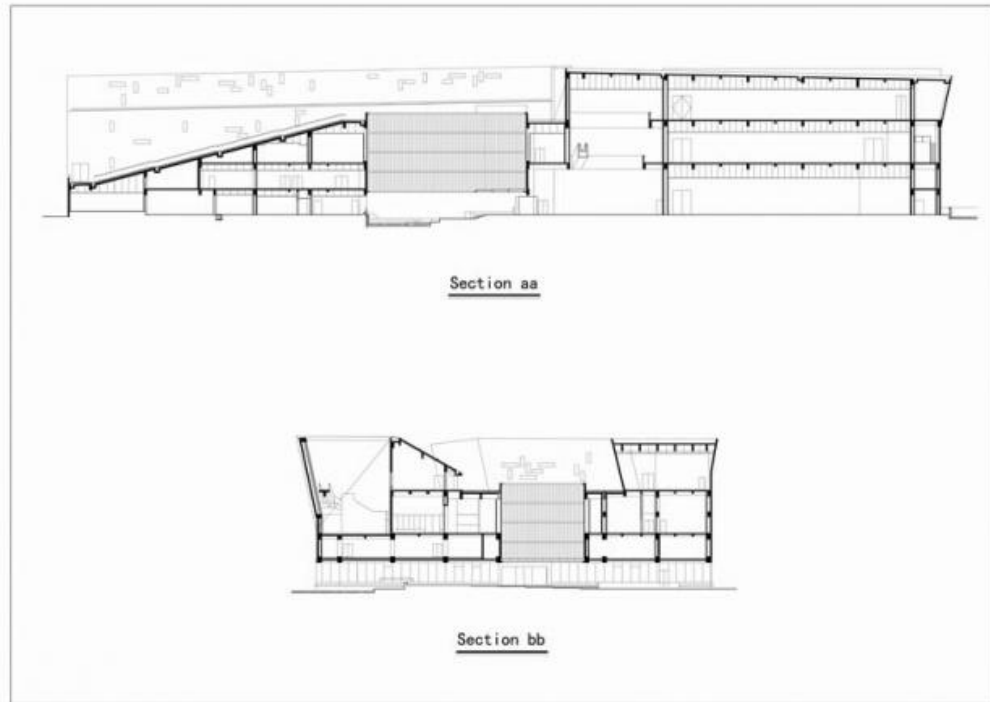
Gambar 2.22 Denah Lantai 1 *Ningbo Historic Museum*
 (Sumber: WikiArquitectura, 2025)



Gambar 2.23 Denah Lantai 2 *Ningbo Historic Museum*
 (Sumber: WikiArquitectura, 2025)



Gambar 2.24 Tampak *Ningbo Historic Museum*
 (Sumber: WikiArquitectura, 2025)



Gambar 2.25 Potongan *Ningbo Historic Museum*
(Sumber: WikiArquitectura, 2025)

3. Program Ruang

a. Ruang Pameran

Ruang pameran di *Ningbo Historic Museum* merupakan tempat untuk menampilkan koleksi artefak, model, dan diorama yang menggambarkan sejarah serta budaya Ningbo dari berbagai periode. Ruang ini dirancang untuk memberikan pengalaman edukatif bagi pengunjung dengan cara yang interaktif dan menarik.



Gambar 2.26 Ruang pameran di *Ningbo Historic Museum*
(Sumber: Arisandy, 2019)

b. Ruang Pameran Temporer

Ruang pameran temporer di *Ningbo Historic Museum* dirancang untuk menampilkan koleksi yang bersifat sementara dan berubah secara berkala sesuai dengan tema atau acara tertentu. Ruang ini berfungsi sebagai wadah eksplorasi budaya, sejarah, dan seni yang lebih luas dibandingkan koleksi permanen museum.



Gambar 2.27 Ruang pameran temporer di *Ningbo Historic Museum*
(Sumber: Archdaily, 2009)

c. Ruang Auditorium

Ningbo Historic Museum memiliki ruang auditorium yang bisa digunakan untuk seminar atau penampilan lainnya. Ruangan ini memiliki desain

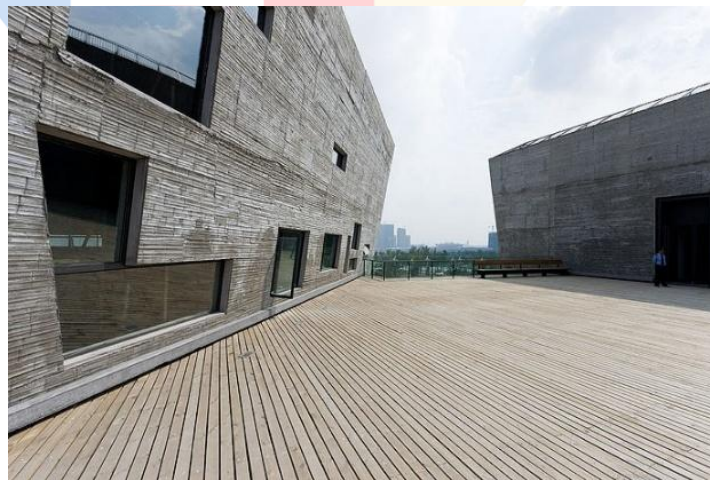
yang menonjolkan penggunaan material bambu dan kayu dengan menggunakan sistem rangka untuk struktur pendukung dan memasang bambu tersebut sebagai salah satu bentuk integrasi elemen tradisional yang digunakan pada bangunan ini secara kontemporer.



Gambar 2.28 Ruang Auditorium di *Ningbo Historic Museum*
(Sumber: Archdaily, 2009)

d. Area Rooftop Terrace

Rooftop terrace di *Ningbo Historic Museum* berfungsi sebagai ruang terbuka yang menawarkan pemandangan kota, tempat bersantai, serta bagian dari konsep lanskap arsitektural Wang Shu yang menghubungkan bangunan dengan lingkungannya.



Gambar 2.29 *Rooftop terrace* di *Ningbo Historic Museum*
(Sumber: Archdaily, 2009)

4. Material



Gambar 2.30 Material fasad bangunan Ningbo *Historic Museum*
(Sumber: Archdaily, 2009)

Ningbo Historic Museum banyak menggunakan material batu bata dan bebatuan pada bagian exteriornya. Batu bata ini merupakan batu bata tradisional yang diperoleh dari bangunan tua bersejarah yang telah ada sejak zaman dahulu. Penggunaan material batu bata tradisional daur ulang ini membuat *Ningbo Historic Museum* memiliki karakter yang kuat untuk menunjukkan sejarah dan karakteristik dari Ningbo (WikiArquitectura, 2025).



Gambar 2.31 Kombinasi material daur ulang pada fasad
(Sumber: WikiArquitectura, 2025)

Konsep fasad yang menggunakan material daur ulang berupa batu bata, genteng, dan puing dari bangunan lama di sekitarnya disusun dengan teknik

tradisional *Wa Pan*, menciptakan pola unik yang merefleksikan sejarah kawasan tersebut. Namun, lapisan fasad ini bersifat dekoratif dan tidak berfungsi sebagai elemen struktural utama. Museum ini didukung oleh struktur utama yang terdiri dari dinding beton dengan rangka kayu dan bambu, yang dilapisi dengan elemen dekoratif dari *Wa Pan* untuk memastikan kekuatan dan kestabilan bangunan. Pendekatan ini tidak hanya mencerminkan prinsip keberlanjutan dalam arsitektur, tetapi juga menjadi simbol penghormatan terhadap jejak sejarah yang telah hilang akibat modernisasi kota Ningbo (Icon, 2009).

5. Kesimpulan

Berdasarkan studi preseden dari *Ningbo Historic Museum*, terdapat beberapa hal yang dapat dipelajari dan diimplementasikan ke dalam perancangan pusat edukasi dan gastronomi terasi di Kota Cirebon. Hal tersebut berupa perancangan bangunan berdasarkan pemahaman dan konsep dari Regionalisme Kritis yang mendalam terkait dengan kawasan di Ningbo, Tiongkok yang kemudian diterapkan ke dalam bangunan ini melalui aspek-aspek yang ada berdasarkan regionalisme yang meliputi:

a. Perlawanan Terhadap Arsitektur yang Homogen

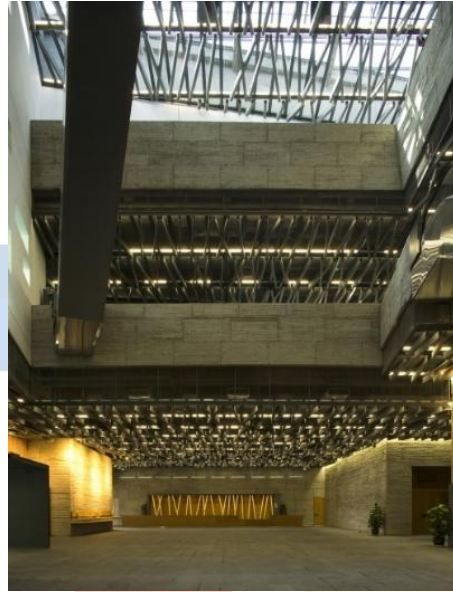
Bentuk dari *Ningbo Historic Museum* yang unik dan memiliki makna yang kuat, tidak seperti bangunan lainnya yang memiliki kesamaan dalam arsitektur dan bersifat homogen akibat dari modernisme.



Gambar 2.32 *Ningbo Historic Museum* dan sekitarnya
(Sumber: WikiArquitectura, 2025)

b. Adaptasi Teknologi yang Berkelanjutan

Ningbo Historic Museum memiliki ventilasi dan pencahayaan alami, sehingga mengurangi kebutuhan energi untuk kebutuhan bangunan di dalamnya.



Gambar 2.33 *Skylight* untuk memasukan cahaya alami
(Sumber: WikiArquitectura, 2025)

c. Penghargaan Terhadap Kearifan Lokal dan Lingkungan

Material utama dari bangunan ini berasal dari bangunan tradisional yang telah dibangun dari berbagai periode sejarah di Ningbo, sehingga menunjukkan karakter lokal dari area tersebut.



Gambar 2.34 *Ningbo Historic Museum* menunjukkan karakter lokalnya terhadap lingkungan sekitar
(Sumber: WikiArquitectura, 2025)

d. *Tactility* dan Tektonika dalam Arsitektur

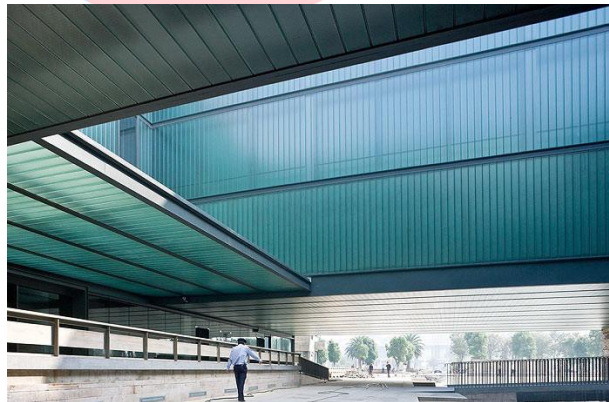
Material yang digunakan pada *Ningbo Historic Museum* yang berasal dari puing dan disusun kembali memiliki karakter yang kuat kepada bangunan, baik secara fisik dan visual.



Gambar 2.35 Taktilitas dan tektonika melalui material dan visual
(Sumber: WikiArquitectura, 2025)

e. Perpaduan Antara Tradisi dan Modernisme

Penggunaan material dari puing bangunan yang sudah ada sejak berbagai periode sejarah, seperti Dinasti Ming dan Dinasti Qing memberikan penghargaan terkait dengan sejarah kawasan tersebut dan ditampilkan kembali secara kontemporer, yaitu penggunaan material tradisional yang tidak hanya mempertahankan nilai historisnya, tetapi merepresentasikan bentuk secara visual dan menggunakan struktur yang mengikuti perkembangan arsitektur terkini.



Gambar 2.36 Kombinasi struktur baja dan beton bertulang pada *Ningbo Historic Museum*
(Sumber: WikiArquitectura, 2025)

2.4.2 *Marina Barrage*

Marina Barrage adalah sebuah bendungan multifungsi yang terletak di Marina Channel, Singapura dengan luas lahan 4,9 hektar. Proyek ini dibangun sebagai bagian dari strategi pengelolaan air Singapura dan berfungsi sebagai waduk air tawar ke-15, yang menyuplai 10% kebutuhan air bersih negara serta mengendalikan banjir di daerah dataran rendah. Pembangunan *Marina Barrage* dimulai pada Mei 2001 dan selesai pada Oktober 2008 (Nur'aini et al., 2017).



Gambar 2.37 *Marina Barrage*, Singapura
(Sumber: PUB Singapore's National Water Agency, 2025)

Dam (bendungan) di *Marina Barrage* memiliki sembilan gerbang air berbahan baja, masing-masing dengan lebar 30 meter, yang membentang sepanjang 350 meter. Gerbang baja ini memiliki ketinggian 5 meter dan dirancang untuk diturunkan saat musim kemarau guna melepaskan air dari waduk ke laut. Selain itu, gerbang ini juga berfungsi sebagai penahan gelombang ketika terjadi ombak tinggi (Nur'aini et al., 2017).

1. Data Proyek

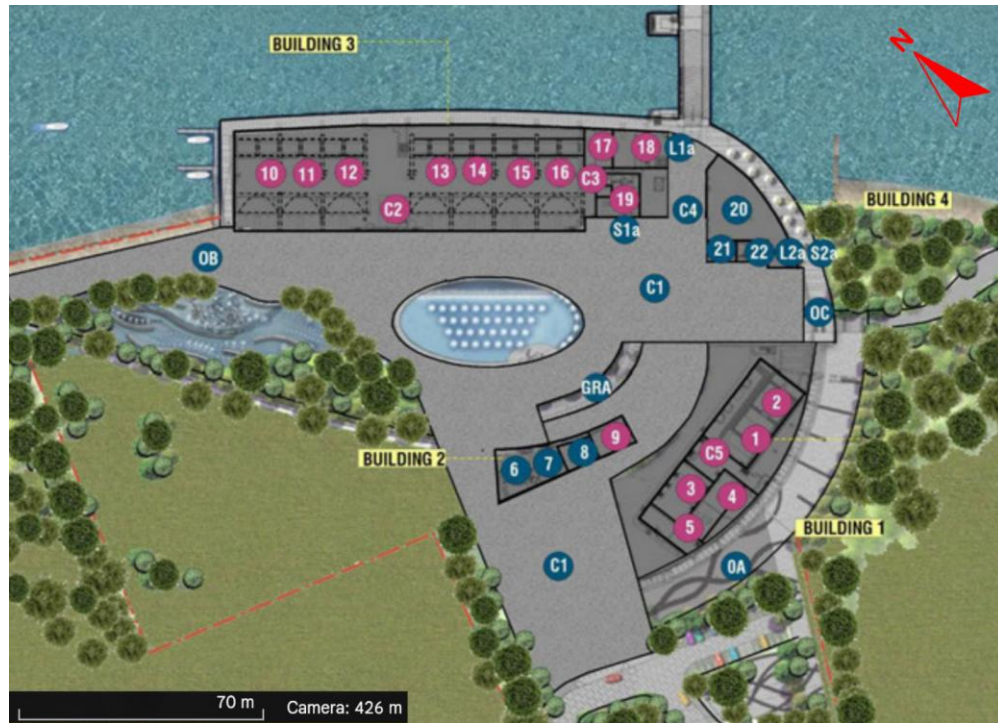
- a. Lokasi : Singapura
- b. Arsitek : *Architects Team 3 Pte Ltd Singapore*
- c. Tahun : 2008
- d. Luas : 49.000 m²

2. Konsep Bangunan

Marina Barrage memiliki konsep *3-in-1*, yaitu sebagai penghalang arus air laut, menghentikan arus pasang air laut, dan pengendali banjir (Nur'aini et al., 2017) Bangunan ini memiliki konsep arsitektur berkelanjutan dan mendapatkan sertifikasi bangunan hijau di Singapura. Bangunan ini menggunakan material yang berkelanjutan dan memiliki sistem berkelanjutan di dalamnya dan menerapkan prinsip berkelanjutan lingkungan pada aspek desain, konstruksi, dan operasional bangunan (Greenroofs, 2025).



Gambar 2.38 *Aerial View Marina Barrage*
(Sumber: Visitsingapore.com, 2025)



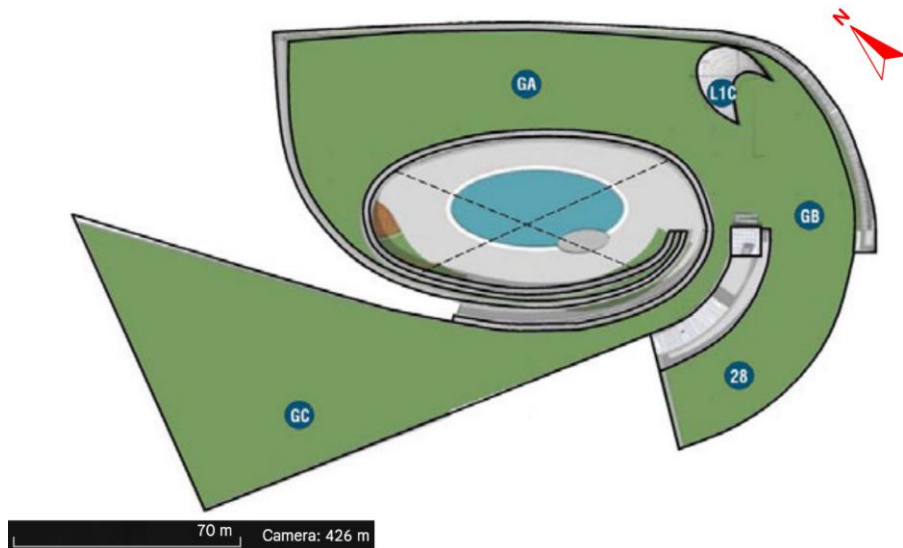
Gambar 2.39 Denah lantai 1 Marina Barrage

(Sumber: Yusoff et al., 2019)

CODE	SITE PLAN: SPACE OF ACCOMMODATION	CODE	GROUND FLOOR: SPACE OF ACCOMMODATION
OA	Entrance A	10	Vertical shaft 1
OB	Entrance B	11	Vertical shaft 2
OC	Entrance C	12	Vertical shaft 3
C1	Corridor 1	13	Vertical shaft 4
C2	Corridor 2	14	Vertical shaft 5
C3	Corridor 3	15	Vertical shaft 6
C4	Corridor 4	16	Vertical shaft 7
C5	Corridor 5	17	Pump room 1
GRA	Green roof ramp	18	Pump room 2
CODE	GROUND FLOOR: SPACE OF ACCOMMODATION	CODE	GROUND FLOOR: SPACE OF ACCOMMODATION
1	Maintenance room 1	19	Security control room
2	Maintenance room 2	20	Public lounge
3	Control room 1	21	Information centre
4	Control room 2	22	Ticket counter
5	Utility	S1A	Staircase 1
6	Gift shop 1	L2A	Lift 2
7	Gift shop 2	S2A	Staircase 2
8	Public toilet		
9	Administration 1		

Tabel 2.1 Legenda denah lantai 1 Marina Barrage

(Sumber: Yusoff et al., 2019)



Gambar 2.40 Denah lantai 2 *Marina Barrage*

(Sumber: Yusoff et al., 2019)

CODE	FIRST FLOOR: SPACE OF ACCOMMODATION
28	Solar park
GA	Green roof A
GB	Green roof B
GC	Green roof C
LIC	Lift landing 1C

Tabel 2.2 Legenda denah lantai 2 *Marina Barrage*

(Sumber: Yusoff et al., 2019)

3. Program Ruang

a. Ruang Terbuka (*open space*)

Marina Barrage memiliki ruang terbuka publik yang luas, mencakup area sebesar 9.625 m² yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas masyarakat. Ruang terbuka ini dirancang sebagai area rekreasi yang dapat dimanfaatkan untuk piknik, olahraga, hingga acara komunitas, menjadikannya salah satu ruang hijau yang penting di tengah kota. Selain itu, ruang terbuka di bangunan ini juga terletak di atap (*green roof*) yang digunakan untuk aktivitas rekreasi oleh para pengunjung. Dengan desain yang terbuka dan lanskap yang ramah lingkungan, area ini memberikan kenyamanan bagi pengunjung serta menciptakan lingkungan yang lebih sejuk dan asri, sehingga menghasilkan ruang publik yang fungsional dan berkelanjutan.



Gambar 2.41 Ruang terbuka di *Marina Barrage*
(Sumber: *PUB Singapore's National Water Agency, 2025*)

b. Bendungan

Bendungan ini memiliki empat fungsi utama sebagai pengendalian banjir, tempat penampungan air, pengolahan air bersih, dan destinasi wisata. Pengunjung dapat menikmati pemandangan di waduk dan melakukan aktivitas air. Bangunan ini juga dilengkapi infrastruktur lainnya untuk menunjang dan mengontrol bangunan dan bendungan dengan luas total 9.079 m².



Gambar 2.42 Bendungan di *Marina Barrage*
(Sumber: *PUB Singapore's National Water Agency, 2025*)

c. Sustainable Singapore Gallery

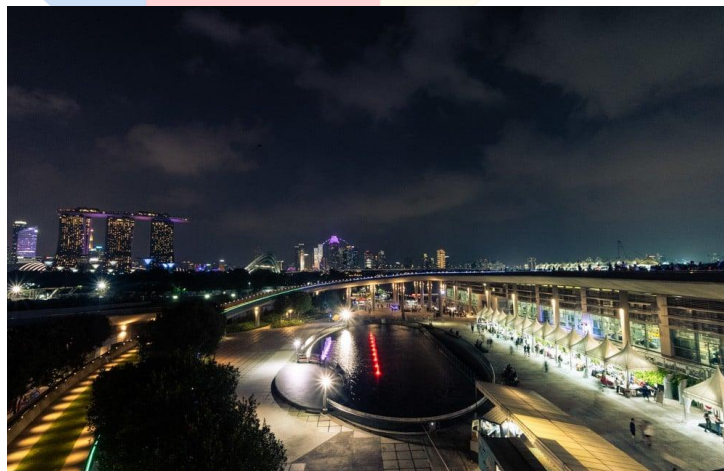
Pameran seluas 890 m² yang memiliki tema lingkungan hidup dengan *display* yang menarik untuk edukasi kepada pengunjung terkait dengan menjaga lingkungan.



Gambar 2.43 Sustainable Singapore Gallery di Marina Barrage
(Sumber: PUB Singapore's National Water Agency, 2025)

d. Fasilitas Komersial

Marrina Barrage memiliki area yang dapat digunakan untuk *event* dan acara komersial lainnya seluas 3.027 m² sebagai sarana pendukung didalamnya. Bangunan ini dilengkapi dengan 98 slot parkir untuk pengunjung.



Gambar 2.44 Aktivitas di Marina Barrage
(Sumber: Pailin Boonlong, 2018)

4. Material

Penerapan prinsip berkelanjutan pada *Marina Barrage* dapat dilihat dalam berbagai penerapannya secara teknologi dan material yang digunakan pada bangunan tersebut (Greenroofs, 2025). Penerapan prinsip berkelanjutan pada teknologi dan material tersebut berupa:

a. Atap Hijau (*Green Roof*)

Taman yang dibangun di area atap berfungsi sebagai pelindung bangunan dari paparan sinar matahari langsung, sehingga mampu mengurangi suhu permukaan hingga 3°C, serta meningkatkan efisiensi termal secara keseluruhan.

b. Panel Surya

Pembangkit listrik tenaga surya yang terintegrasi dalam *Solar Park* mampu menghasilkan energi sebesar 76.000 kWh per tahun, mendukung operasional bangunan dengan sumber daya yang ramah lingkungan.

c. Penampungan Air Hujan

Sistem pemanenan air hujan diterapkan untuk mengumpulkan dan mengolah air agar dapat dimanfaatkan kembali untuk berbagai kebutuhan dalam bangunan, mendukung efisiensi penggunaan sumber daya air.

d. Panel Kaca Berlapis Ganda

Penggunaan kaca berlapis ganda pada *Marina Barrage* dirancang untuk mengoptimalkan insulasi termal, sehingga suhu di dalam ruangan tetap stabil.

e. Material Berkelanjutan

Marina Barrage menerapkan prinsip berkelanjutan dengan memanfaatkan material daur ulang, salah satunya adalah sel drainase yang dibuat dari 100% plastik hasil daur ulang, guna mendukung pengelolaan limbah yang lebih ramah lingkungan.

f. Pencahayaan Alami

Pada area ruang pompa, bangunan ini menggunakan kombinasi kaca dan kisi-kisi pada fasadnya untuk memaksimalkan pencahayaan alami, sehingga mengurangi konsumsi listrik untuk penerangan di siang hari.

g. Teknologi Hemat Air

Sistem irigasi di atap dilengkapi dengan sensor hujan otomatis yang menonaktifkan penyiram ketika kelembapan sudah mencukupi, sehingga mengoptimalkan penggunaan air. Selain itu, penerapan teknologi hemat air lainnya seperti urinoir tanpa air dan keran bertekanan rendah turut berkontribusi dalam efisiensi konsumsi air pada bangunan.

5. Kesimpulan

Dari studi preseden tersebut, beberapa hal yang dapat di implementasikan ke dalam perancangan pusat edukasi dan budidaya terasi yaitu:

- a. Memiliki ruang terbuka publik untuk mendukung aktivitas manusia di dalamnya di lantai dasar maupun area atap yang dilengkapi dengan area hijau.
- b. Area pameran untuk memberikan edukasi ke pengunjung terkait dengan tujuan dari bangunan.
- c. Fasilitas komersial sebagai sarana pendukung dan daya tarik tambahan.
- d. Bentuk bangunan yang *single massing* dan bersifat *fluid* dan menyatu dengan konteks lingkungan sekitar.
- e. Memperhatikan prinsip dari berkelanjutan, dimulai dari material, teknologi, dan sistem yang ada di dalam bangunan.

2.4.3 *Sukasantai Farmstay*

Sukasantai Farmstay merupakan penginapan yang terletak di kaki Gunung Gede, Sukabumi, Jawa Barat, dengan ketinggian 1000 di atas permukaan laut. Proyek ini mendukung praktik pertanian organik dengan metode permakultur sebagai upaya meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan dan menarik minat generasi muda pada pertanian (Goy Architects, 2025).



Gambar 2.45 *Sukasantai Farmstay*, Indonesia

(Sumber: Archello, 2025)

1. Data Proyek

- a. Lokasi : Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia
- b. Arsitek : Goy Architects
- c. Tahun : 2019
- d. Luas : 2.120 m² (GFA)
- e. Luas Area : 30.000 m²

2. Konsep Bangunan

Sukasantai Farmstay merupakan tempat wisata yang menawarkan konsep ruang terbuka alam dan agrikultur dengan konsep tempat makan “*farm-to-table*”. Aktivitas yang ditawarkan didalamnya meliputi penginapan, memanen, memancing, berburu rebung, fermentasi tape, serta *workshop* pembuatan makanan. Desain bangunan disesuaikan dengan lanskap dan iklim sejuk daerah setempat, serta menggunakan material lokal untuk mendukung keberlanjutan dan memberdayakan masyarakat lokal (Goy Architects, 2025).



Gambar 2.46 Pemandangan *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Archello, 2025)

3. Program Ruang

a. Area Penginapan

Sukasantai Farmstay memiliki 12 kamar penginapan untuk para tamu dan memberikan suasana pedesaan yang masih asri, serta suasana alam dari area tersebut.



Gambar 2.47 Kamar di *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Archello, 2025)

b. Dapur Terbuka

Fasilitas dapur terbuka yang disediakan untuk memasak hasil dari panen secara langsung yang ditanam di kebun organik pada kawasan *Sukasantai Farmstay*.



Gambar 2.48 Dapur terbuka di *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Archello, 2025)

c. Ruang Makan Komunal

Ruang komunal dan ruang makan untuk para tamu, dan dapat difungsikan sebagai area bersantai di dalam ruangan oleh para tamu dan pengunjung.



Gambar 2.49 Area komunal di *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Archello, 2025)

d. Kebun Organik

Lahan pertanian pada *Sukasantai Farmstay* memiliki luas lebih dari 10 hektar yang ditanami berbagai macam buah dan sayuran organik.



Gambar 2.50 Kebun Organik di *Sukasantai Farmstay*
(sumber: Goy Architects, 2025)

e. Area Memerah Sapi

Fasilitas yang memberikan pengalaman kepada para tamu, di mana tamu dapat belajar dan mencoba memerah susu sapi.



Gambar 2.51 Area memerah sapi di *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Sukasantai, 2025)

f. Kolam Pancing

Kolam yang disediakan bagi tamu untuk memancing ikan dan menjadi estetika pada lanskap area tersebut.



Gambar 2.52 Kolam pemancingan di *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Archello, 2025)

g. Area *Workshop*

Ruang untuk berbagai kegiatan *workshop*, seperti pembuatan tape, *sourdough*, dan aktivitas lainnya sebagai bagian dari daya tarik tempat tersebut.



Gambar 2.53 Area *workshop* di *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Goy Architects, 2025)

h. Ruang *Gathering*

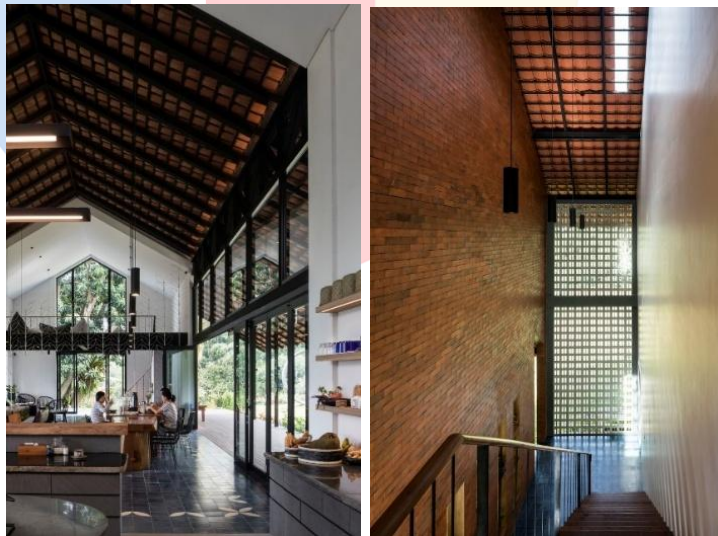
Ruang multifungsi yang bisa dipakai sebagai *hall* untuk berkumpul dan melakukan banyak aktivitas dan kegiatan lainnya oleh para tamu.



Gambar 2.54 Ruang *gathering* di *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Archello, 2025)

4. Material

Material yang digunakan oleh bangunan *Sukasantai Farmstay* merupakan material lokal seperti keramik semen dengan kombinasi abu-abu dan putih. Dek kayu di bangunan ini menggunakan kayu lokal dan diaplikasikan di beranda bangunan. Selain itu, penggunaan bata merah yang disusun dan blok ventilasi tropis menutup ruangan, tetapi tetap memungkinkan udara untuk masuk ke dalam bangunan (Felicia, 2025).



Gambar 2.55 Kombinasi material pada *Sukasantai Farmstay*
(Sumber: Goy Architects, 2025)

Atap bangunan ini menggunakan struktur rangka baja dan genteng sebagai penutup atapnya. Atap tersebut terekspos di ruang makan untuk

menghidupkan suasana di ruangan tersebut. Penggunaan *skylight* pada atap membuat suasana bangunan menjadi lebih terang di siang hari. Material yang digunakan memiliki warna dan tekstur alami yang menyatu dengan lingkungan dan berasal dari sumber lokal, sehingga terasa lebih organik dalam konteks desain keseluruhan (Felicia, 2025).

5. Kesimpulan

Berdasarkan studi preseden dari *Sukasantai Farmstay*, pembelajaran yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan *workshop* sebagai sarana edukasi interaktif secara langsung kepada pengunjung.
- b. Konsep *farm to table* yang membuat hasil produksi dan budidaya dapat dinikmati langsung oleh pengunjung.
- c. Keselarasan dengan alam dari lanskap hingga bangunan.
- d. Penggunaan material lokal dan material yang selaras dengan alam.

2.5 Pisau Analisis

Strategi perancangan Pusat Edukasi dan Gastronomi Terasi bertujuan untuk merespon penurunan eksistensi terasi tradisional di Cirebon akibat modernisasi, globalisasi, dan semakin berkurangnya jumlah perajin terasi yang ada. Perancangan ini berfokus pada pengembangan pusat edukasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang terasi tradisional, serta aspek gastronomi yang berperan dalam mengangkat nilai budaya terasi dari perspektif kuliner. Selain itu, pameran, *workshop* (lokakarya), dan kegiatan budidaya dirancang sebagai sarana edukatif dan promosi guna mendukung pelestarian serta pengenalan terasi kepada masyarakat yang lebih luas.

Dalam perancangannya, bangunan ini harus mengintegrasikan prinsip-prinsip dari Regionalisme Kritis agar dapat merepresentasikan konteks sejarah, budaya, dan lingkungan yang berkaitan erat dengan terasi. Pendekatan *Transprogramming* diterapkan untuk menciptakan ruang multifungsi yang memungkinkan berbagai aktivitas dapat saling berinteraksi secara optimal. Selain itu, aspek berkelanjutan

(*sustainability*) menjadi pertimbangan utama guna memastikan bangunan memenuhi standar perancangan yang memperhatikan dan berkontribusi terhadap berkelanjutan lingkungan.

Selain itu, perancangan pusat edukasi dan gastronomi ini harus memperhatikan regulasi dan standar yang berlaku, baik dalam lingkup Kota Cirebon maupun secara nasional. Berbagai ketentuan dan peraturan digunakan sebagai dasar dalam menentukan kriteria desain bangunan dan tapak guna menjamin keamanan serta kenyamanan pengguna. Selain itu, standar internasional seperti *Neufert* dan *Time-Saver Standards* diterapkan untuk menentukan kebutuhan luas dan konfigurasi ruang agar memenuhi aspek kenyamanan pengguna. Dengan mengadopsi pendekatan dan standar yang komprehensif, pusat edukasi dan gastronomi ini diharapkan mampu mengangkat kembali eksistensi terasi tradisional dalam era modern, serta memperkenalkannya secara lebih luas sebagai bagian dari upaya preservasi budaya terasi tradisional.

