

PERANCANGAN FOODCOURT TEPIAN SUNGAI DI DESA SUNGAI TUAK KABUPATEN PASER

Ummi Uswatun Hasanah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812120018@ulm.ac.id

Dila Nadya Andini

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
dila.andini@ulm.ac.id

ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan untuk merancang kawasan food court di Desa Sungai Tuak pada tepian Sungai Kandilo. Perancangan ini dapat dilakukan melalui pendekatan arsitektur neo vernakular yang mengangkat aspek-aspek vernakular di Kabupaten Paser dan dapat menjadikan kawasan wisata kuliner yang memperkenalkan budaya lokal daerah dengan konsep sadurengas yang diambil dari arsitektur vernakular Kabupaten Paser. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan pembangunan pusat pariwisata yang dapat memajukan perekonomian masyarakat Paser. Penulisan ini menghasilkan rancangan : 1) Perancangan food court bagi pelaku usaha mikro kecil menengah; 2) Menyediakan sarana dan prasarana ruang terbuka tepian sungai; 3) Redesain fasilitas dermaga sungai kandilo.

Kata kunci: Foodcourt, Tepian sungai, Desa Sungai Tuak, Kabupaten Paser.

ABSTRACT

This writing aims to design a food court area in Sungai Tuak Village on the banks of the Kandilo River. This design can be done through a neo vernacular architectural approach that raises vernacular aspects in Paser Regency and can make a culinary tourism area that introduces regional local culture with the sadurengas concept taken from the Paser Regency vernacular architectural. This design aims to develop the development of a tourism center that can advance the economy of the Paser community. This writing resulted in the following designs: 1) Design of a food court for micro, small and medium enterprises; 2) Provide facilities and infrastructure for open space on the banks of the river; 3) Redesign of Kandilo river pier facility

Keywords: Foodcourt, Riverside Area, Area in Sungai Tuak, Paser Regency.

PENDAHULUAN

Pada periode tahun 2021-2024 mendatang Kabupaten Paser saat ini dipimpin oleh dr Fahmi Fadli dan Syarifah Masitah yang resmi menjabat sebagai Bupati dan Wakil Bupati. Melalui Visi Misi keduanya nomor 8 tahun 2021 - 2024 yaitu memfasilitasi pusat pariwisata di Kabupaten

Paser yang berbasis alam sebagai upaya dalam mendorong perekonomian kreatif masyarakat serta salah satu program prioritas Kabupaten Paser yaitu menempatkan pariwisata sebagai andalan ekonomi kreatif maka akan dibangun sarana pariwisata di sepanjang siring Tepian Sungai Kandilo yang berada di desa Sungai Tuak,

Kabupaten Paser pada tahun 2022 mendatang.

Maka dari itu, perlu pengembangan suatu kawasan baru yang letaknya tidak berjauhan dengan kota Tanah Grogot. Pusat Pengembangan Pariwisata A merupakan suatu kawasan baru yang memiliki fungsi sebagai pusat pelayanan (Pusat Pengembangan Pariwisata A). Sesuai dengan misi Kabupaten Paser nomor 8 tahun 2021-2024 daerah di sepanjang siring tepian sungai kandilo yang berada di desa Sungai Tuak menjadi lokasi yang tepat dalam menjalankan program prioritas pariwisata di Kabupaten Paser. Pekerjaan yang akan dilaksanakan ini merupakan bagian dari Unit Kerja Satuan Kerja Perangkat Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Tahun Anggaran 2020 pemegang mata anggaran pemerintahan Kabupaten Paser yang menyusun Rencana Detail Plan Objek Daya Tarik Wisata (ODTW) unggulan yaitu menjadikan area Tepian Sungai Kandilo di Desa Sungai Tuak sebagai tempat olahraga di tepi sungai, area playground dan wisata kuliner.

Hal - hal tersebut dapat dikaitkan dengan adanya pembangunan Pusat Pariwisata yang dapat memajukan perekonomian masyarakat paser dengan cara menyediakan wadah seperti *foodcourt* untuk pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang memiliki nilai komersial dan lebih strategis serta area yang luas tanpa mengganggu sirkulasi jalan raya, seperti pada Tepian Sungai Kandilo yang berada di Desa Sungai Tuak. Hal ini juga berdasarkan salah satu Rencana Detail Plan Objek Daya Tarik Wisata (ODTW) unggulan pada daerah Desa Sungai Tuak yaitu pembangunan wisata kuliner.

Berdasarkan pernyataan dengan Dinas terkait bahwa Rencana Detail Plan Objek Daya Tarik Wisata (ODTW) unggulan pada daerah Desa Sungai Tuak yaitu pembangunan wisata kuliner akan menyediakan bagi para pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Wisata Belanja yang mana area tersebut akan dipindahkan

di Tepian Sungai Kandilo yang berada di Desa Sungai Tuak dan area wisata belanja yang sebelumnya akan dibuat taman.



Gambar 1. Wisata Belanja di Tanah Grogot
Sumber: Survei Pribadi (2022)

Area *foodcourt* di Kabupaten Paser diketahui bahwa lokasi nya kurang tertata dengan baik dikarenakan berada di tengah pusat kota sehingga ketika area tersebut memiliki jumlah pengunjung yang tinggi dapat menyebabkan padatnya lalu lintas jalan raya. Berdasarkan hasil survei dengan salah satu penjual yang ada di Wisata Belanja Tanah Grogot area ini cukup dikatakan strategis hanya saja masih banyak pengunjung yang kurang tau bahwa ada yang berjualan juga di dalam wisata belanja sehingga banyak pengunjung yang lebih tertarik berbelanja di pinggir jalan daripada di dalam hal ini dikarenakan tata letak yang kurang tertata dengan baik dan masih banyak pengunjung yang memarkir kendaraannya secara tidak teratur hal ini dikarenakan area parkir kendaraan yang

kurang jelas dan terarah. Apabila area Wisata Belanja di pindahkan ke area kawasan wisata kuliner yang disediakan Pemerintah Daerah di Tepian Sungai Kandilo desa Sungai Tuak para penjual merasa tidak keberatan apabila tempat dan lahan cukup menjanjikan dibanding dengan yang sekarang.

Sungai Tuak cukup strategis jika dijadikan tempat pengembangan pariwisata dalam memajukan perekonomian daerah karena area ini merupakan area yang dekat dengan kawasan rekreasi yang tidak jauh dari pusat kota Tanah Grogot, selain itu area ini juga merupakan salah satu lokasi yang ditetapkan Pemerintah dalam pengelolaan Pusat Pariwisata yakni salah satunya sebagai area wisata kuliner, pada lokasi ini juga akan dibangun. Dermaga sebagai tempat transportasi laut antar kota baik itu Samarinda maupun daerah lainnya. Sehingga berdasarkan hal tersebut area *foodcourt* yang ada di Kabupaten Paser dapat disarankan untuk dipindahkan di area strategis seperti lokasi Desa Sungai Tuak

Dalam penataan kawasan tepian sungai kandilo yang akan dijadikan area *foodcourt* ini dapat dilakukan melalui pendekatan arsitektur neo vernakular yang mengangkat aspek-aspek vernakular di Kabupaten Paser dan dapat menjadikan kawasan wisata kuliner yang memperkenalkan budaya lokal daerah

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang dan data diatas maka dapat disimpulkan permasalahan arsitektural sebagai berikut :

Bagaimana rancangan kawasan *foodcourt* tepian sungai di Desa Sungai Tuak yang sesuai dengan konteks budaya lokal daerah ?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Arsitektural

1. Deskripsi Kawasan Tepian sungai

Kawasan Tepian Air merupakan suatu area atau lahan yang berbatasan dengan air contohnya seperti suatu perkotaan maupun kawasan yang berbatasan dengan laut, sungai, danau, dan lainnya. Melalui pengembangannya dapat memasukkan nilai ekonomi manusia seperti kebutuhan ruang publik maupun nilai lainnya. (RANUARI, 2016). Kawasan Tepian Air memiliki pengertian lain bahwa suatu pola dari pengembangan suatu kawasan dengan pengembangan yang berada di antara daratan dan perairan dalam menghilangkan kesan suatu kawasan yang terkesan kumuh di daerah tepian air (Arfi, 2018).

2. Perancangan Kawasan Wisata Tepian Sungai

Dari beberapa sumber-sumber referensi materi *Waterfront*, sistem pembentukan maupun faktor dari suatu pembentuk tepian air kemudian dapat disimpulkan jika perencanaan kawasan tepi air merupakan objek wisata yang wajib mengangkat budaya tepian air sebagai landasan perencanaan, jika melihat dari ketertarikan para wisatawan dengan kebutuhan kawasan berwisata yang dapat melihat keunikan budaya dan melahirkan karakteristik khusus dari kawasan *Waterfront* tersebut. (Primadella, Ikaputra 2019).

3. *Foodcourt* atau Pujasera

Pujasera atau biasa disebut *Foodcourt* merupakan stand yang berdekatan maupun beberapa kios berjualan makanan ataupun minuman yang saling mengelilingi dimana pembeli melayani diri sendiri dalam hal memesan makanan, dimana area ini juga menyediakan fasilitas untuk acara makan pribadi. Keberadaan *foodcourt* merupakan tren terobosan terbaru dalam meningkatkan perekonomian pada wisata kuliner di era sekarang, terlebih sekarang masyarakat lebih menyukai sesuatu yang cepat saji, instan serta lengkap, hal ini juga menyesuaikan desain

pada *foodcourt* yang nyaman dan unik sehingga banyak masyarakat yang betah dalam melakukan aktivitas (Rap Putra 2017). Menurut Sutedja (2006) dalam Iqbal (2019) *Foodcourt* terbagi menjadi beberapa definisi sebagai berikut :

1. Kata pujasera merupakan akronim dari pusat jajanan serba ada.
2. Pujasera adalah tempat yang menyediakan berbagai macam makanan serta minuman.
3. Pujasera adalah tempat makan yang terdapat gerai-gerai ataupun kios-kios jajanan yang dikelompokkan pada suatu bangunan dalam suatu daerah yang terkoordinasi.
4. Pujasera adalah *sitting area* atau tempat makanan yang terdiri dari beberapa tingkatan tempat makan (*communal eating area*) yang tersedia oleh gerai-gerai maupun kios-kios jajanan .

4. Lokasi *Foodcourt*

Menurut Marsum (2005:8) dalam sistem pengelolaan maupun penyajiannya *food court* dibagi menjadi beberapa klasifikasi diantaranya adalah :

1. *A la Carte FoodCourt*

Merupakan area *food court* yang mendapat izin dalam menjual makanan yang serba ada dengan berbagai variasi dimana pengunjung dapat bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan.

2. *Table D'hote FoodCourt*

Merupakan area *food court* ini menjual menu makanan dari hidangan pembuka hingga hidangan penutup.

3. *Coffee Shop*

Brasserie atau area makan dengan sistem yang menggunakan *America Service*, biasanya pelayanan pada area makan ini menyajikan makanan melalui cara buffet. Dimana pengunjung tamu telah mendapatkan makan siang dan makan malam.

4. Kantin

Merupakan area *foodcourt* ini biasa dikunjungi oleh para pelajar maupun para pekerja, biasanya area ini menyediakan makan pagi, makan siang, makan malam, serta *coffee break* bagi para pengunjung.

5. Kontinental

Area *foodcourt* ini merupakan restoran yang mengkhususkan hidangan kontinental dengan pelayanan yang cukup megah atau *elaborate*. Hidangan ini menyediakan makanan seperti masakan-masakan eropa.

6. *Carvery Food court*

Area *foodcourt* ini biasa menyediakan para pengunjung hidangan panggang, biasanya para pengunjung dapat mengambil dan mengiris hidangan panggang sebanyak yang pengunjung inginkan dengan harga yang sudah ditetapkan penjual.

7. *Discotheque Food court*

Area *foodcourt* ini cukup menyediakan makanan ringan bagi para pengunjung, dan dapat menikmati makanan ringan sambil mendengarkan alunan musik.

8. *Fish and Chip Shop*

Merupakan area *food court* yang hanya menyediakan macam macam keripik, dan ikan goreng.

5. Lokasi *Food court*

Lokasi *foodcourt* bisa berada di daerah manapun strategis dan menarik yang dapat terus berkembang dan dikenal oleh masyarakatnya sendiri maupun para pendatang. Berikut lokasi yang sering digunakan area *foodcourt*:

1. Perkantoran

Lokasi ini biasa ramai digunakan karena pengunjung/pembeli dari pegawai kantor yang hendak makan siang, dan biasa digunakan sebagai tempat pertemuan dengan rekan kerja.

2. Pusat Perbelanjaan

Pada lokasi ini areanya terbagi menjadi 2 bagian yaitu daerah tertutup dan terbuka. Sebagai area untuk merokok dan biasanya lokasi ini berada dekat dengan area luar gedung.

3. Berdiri Sendiri

Lokasi ini biasanya mengutamakan dekat dengan daerah perumahan, tempat para remaja berkumpul, tempat wisata atau daerah perkantoran.

B. Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular

1. Arsitektur Neo Vernakular

Purnomo (2017) dalam C Widi (2020) menyatakan Arsitektur Neo Vernakular menurut Tjoko Pradnya Putra berawal dari

Bahasa Yunani yakni kalimat *Neo* yang digunakan dalam kata *fonim* yang berarti baru. Kata *New* atau *Neo* memiliki arti lain seperti sesuatu yang baru, sedangkan kata vernakular merupakan bahasa latin yakni *vernaculus* yaitu asli. Arsitektur Neo Vernakular diartikan sebagai arsitektur yang memiliki budaya asli dari daerah tersebut, dan menggunakan bahan material lokal, serta memiliki suatu unsur adat istiadat maupun budaya dengan paduan unsur-unsur modern dan mendukung nilai-nilai vernakular dari daerah tersebut.

2. Perbandingan Arsitektur Tradisional, Arsitektur Vernakular, dan Arsitektur Neo Vernakular

Tabel 1. Perbandingan antara Arsitektur Tradisional, Arsitektur Vernakular, Arsitektur Neo Vernakular

Perbandingan	Arsitektur Tradisional	Arsitektur Vernakular	Arsitektur Neo Vernakular
Gagasan	Arsitektur ini mewariskan suatu tradisi secara turun temurun yang berpengaruh terhadap luar fisik maupun nonfisik, dari gambaran perkembangan arsitektur tradisional.	Arsitektur ini mewariskan suatu tradisi secara turun temurun yang berpengaruh terhadap luar fisik maupun nonfisik, dari gambaran perkembangan arsitektur tradisional.	Arsitektur ini menerapkan elemen arsitektur yang sudah ada dan mengalami pembaharuan untuk suatu karya arsitektur yang modern.

Dasar	Berdasarkan perubahan zaman arsitektur ini mulai tertutup dan cukup terpaut antara kultur kedaerahan setempat dan peraturan yang berdasarkan norma-norma keagamaan.	Dalam setiap waktu arsitektur ini berkembang dalam merefleksikan daerah maupun lokal budaya atau sejarah yang berasal dari lingkungan dan menjadikan arsitektur ini berada pada transformasi keadaan kultur homogen hingga keadaan yang lebih heterogen.	Arsitektur ini bermaksud melestarikan poin-poin lokal yang empiris tradisi serta mengembangkannya membentuk suatu langgam modern dan merupakan sambungan arsitektur vernakular.
Contoh Desain	Fasad atau bentuk serta ornamen merupakan poin utama pada desain.	Ornamen merupakan pelengkap dan tidak melupakan budaya setempat yang dapat melayani aktivitas masyarakat.	Bentuk serta desain jauh lebih modern.

sumber : Sonny Susanto, Yulianto Sumalyo, dan Joko Triyono

3. Ciri-ciri Gaya Arsitektur Neo Vernakular

Menurut pernyataan Charles dalam bukunya yang berjudul *“Language of post-modern Architecture (1990)”* bahwa Arsitektur vernakular merupakan gaya yang menggunakan bata, keramik, maupun material tradisional lainnya dan juga bentuknya yang merupakan sebuah reaksi dalam melawan arsitektur internasional modern 1960 dan 1970-an. Kemudian dapat dijelaskan karakter dari Arsitektur Neo Vernakular yaitu :

- Selalu menerapkan atap bubungan
- Biasanya atap ini menutup area pada elemen tembok hingga sedikit ke tanah dan membuat cukup banyak atap yang dijadikan

contoh lebih banyak atap bagian penyongkong yang menyambut tembok sebagai bagian kokoh dengan simbol permusuhan.

- Batu bata (yakni suatu bentuk konstruksi) dengan dominasi penerapan batu bata pada abad 19 dengan versi victorian yakni dari budaya arsitektur barat.
- Membalikkan fasad bangunan yang menyenangkan lingkungan dengan porsi yang cukup vertikal
- Kepaduan antar ruang dalam yang terbuka dari bentuk yang modern dengan ruang luar bangunan yang terbuka.
- Warna-warna yang terang dan kuat.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Pembangunan Kawasan Wisata Tanah Grogot berlokasi di Kecamatan Tanah Grogot yaitu suatu kawasan yang terletak di sepanjang Sei Kandilo yang saat ini lokasi tersebut telah dibebaskan dari kepemilikan penduduk setempat oleh Pemerintah Kabupaten Paser sejak 2010 dengan luas tanah ± 1.5 Ha (Lebar : 60 m' dari Jalan Sei tuak ke tepi sungai dan Panjang : 261 m' dari Jembatan ke dermaga) pada saat pelaksanaan untuk pekerjaan Pembangunan Ruang Terbuka Hijau Kandilo.

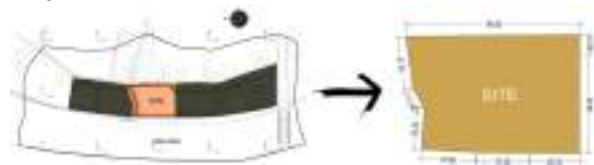


2. Site Perancangan

Sumber: <https://disporapar.paserkab.go.id/detailproyek/pembangunan-wisata-terpadu-sungai-tuak-dilakukan-bertahap>

Berdasarkan master plan yang sudah direncanakan maka titik lokasi area wisata kuliner berada di titik G hanya saja area tersebut cukup kurang luas bagi para pelaku UMKM yang ada di Kabupaten Paser maka

dari itu dalam perancangan *Food court* untuk area wisata kuliner di lebarkan area playzone, fitness outdoor, dan wc umum.

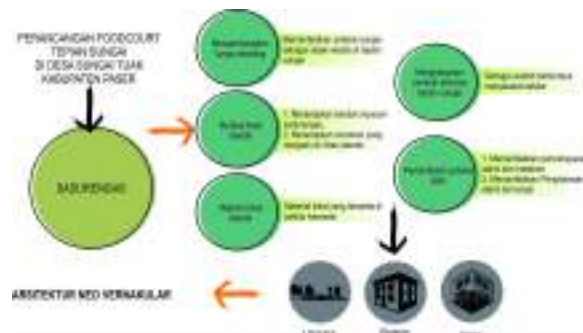


3. Site Perancangan

Sumber: Analisis Pribadi (2022)

B. Konsep Rancangan

Berdasarkan permasalahan perancangan *foodcourt* yaitu bagaimana rancangan kawasan foodcourt Tepian Sungai Kandilo di Desa Sungai Tuak yang sesuai dengan konteks budaya lokal daerah. Konsep Sadurengas yaitu konsep dengan budaya lokal Paser terutama kerajaan Sadurengas yang cukup terkenal di daerah Kabupaten Paser. Konsep ini digunakan sebagai bentukan dasar dari kawasan *foodcourt* yang berkonteks budaya lokal daerah.



Gambar 4. Konsep Programatik

Sumber: Analisis Pribadi (2022)

1. Konsep Tapak

Kawasan foodcourt tepian sungai kandilo di Desa Sungai Tuak terbagi menjadi tiga zona, yaitu : Zona ruang terbuka (Siring kayu), Zona foodcourt (*foodcourt*, parkir, taman, kolam ikan) , Zona Dermaga (parkir dan taman).

- 1) Area Foodcourt makanan berat
- 2) Area Taman
- 3) Dermaga
- 4) Café dan Bar
- 5) Area Foodcourt makanan ringan.
- 6) Parkir kendaraan foodcourt

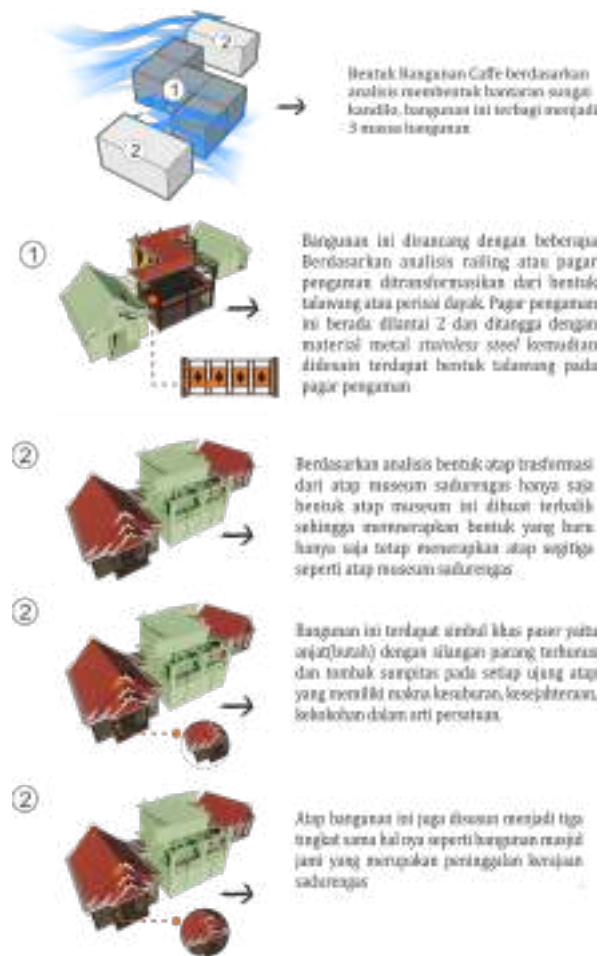
7) Toilet Umum.



Gambar 5. Konsep Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

2. Konsep Bentuk Cafe

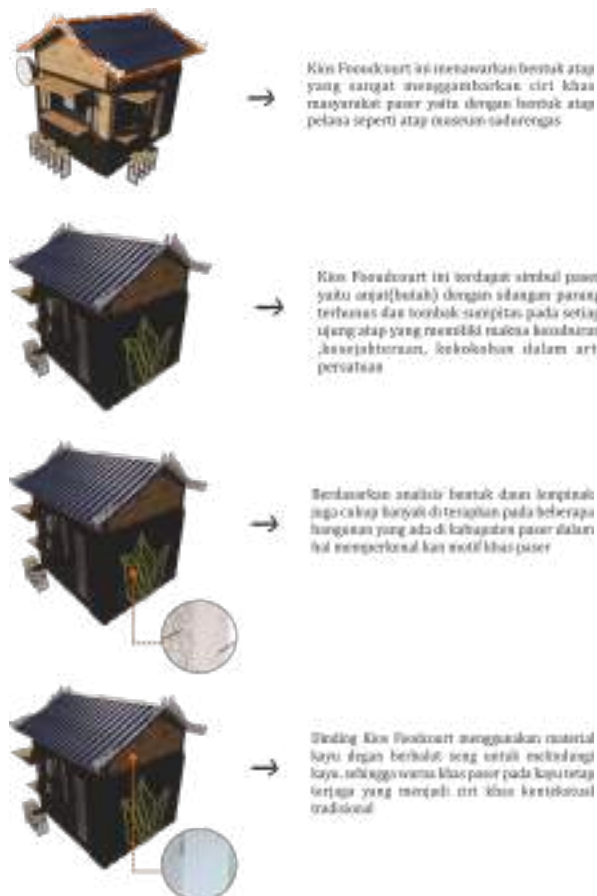
Kabupaten Paser cukup terkenal dengan kata Sadurengas yaitu museum Sadurengas dan merupakan bekas istana kesultanan paser yang terletak di Kecamatan Paser Belengkong tepat di pinggir Sungai Kandilo. Berdasarkan permasalahan perancangan yaitu bagaimana rancangan kawasan *foodcourt* Tepian Sungai kandilo di Desa Sungai Tuak yang sesuai dengan konteks budaya lokal daerah Kabupaten Paser maka perlu diangkat salah satu ikon daerah seperti sadurengas sebagai konsep tema perancangan.



Gambar 6. Konsep Bentuk Cafe
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

3. Konsep Bentuk Kios

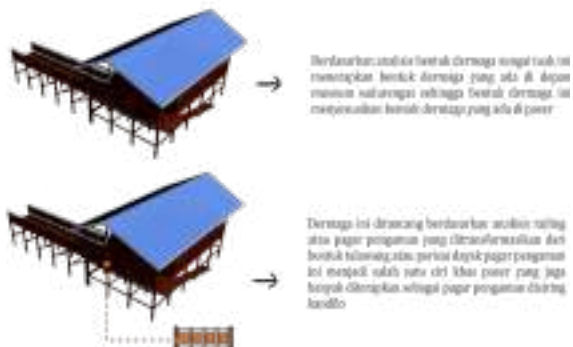
Kios *Foodcourt* ini pastinya menjadi tujuan utama dari para pengunjung sehingga kios di foodcourt ini harus memperkenalkan vernacular paser kepada para pengunjung yang akan datang. Kios ini dibuat dengan material yang dapat tahan dengan lingkungan sekitar



KOGambar 7. Konsep Bentuk Kios
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

4. Konsep Bentuk Dermaga

Dalam memaksimalkan fasilitas serta meningkatkan aktivitas tepian sungai di eksisting kawasan, maka dermaga perlu didesain ulang sebagai alat transportasi. Dermaga ini biasa digunakan sebagai tempat transportasi laut antar kota baik itu Samarinda maupun daerah lainnya. Dermaga menggunakan atap pelana yang menyesuaikan bangunan lingkungan sekitar.



Gambar 8. Konsep Bentuk Dermaga
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

5. Konsep Bentuk Siring

Dalam pemanfaatan aliran sungai ada di eksisting kawasan maka perlu dirancang siring kayu atau siring beton, penggunaan material beton dapat menjadi alternatif lain dikarenakan material kayu yang cukup sulit di masa sekarang oleh karena itu beton dapat menjadi alternatif lain dalam pembuatan siring.



Gambar 9. Konsep Bentuk Siring
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

HASIL

Berdasarkan Visi Misi bupati dan wakil bupati nomor 8 tahun 2021 - 2024 yaitu memfasilitasi pusat pariwisata di Kabupaten Paser yang berbasis alam sebagai upaya dalam mendorong perekonomian kreatif masyarakat. Serta salah satu program prioritas kabupaten paser yaitu menempatkan Pariwisata sebagai andalan ekonomi kreatif maka perancangan ini dapat membantu dalam meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang ada di Kabupaten paser selain itu perancangan ini juga dapat memperkenalkan budaya lokal yang ada kepada wisatawan luar daerah maupun dalam daerah



Gambar 10. Site Plan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 11. Perspektif Interior Kios
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 12. Perspektif Interior Cafe Bangunan 1
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 13. Perspektif Interior Cafe Bangunan 2
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 14. Perspektif Interior Dermaga
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 15. Perspektif Area Makan Ringan (1)
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 16. Perspektif Area Makan Ringan (2)
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 17. Perspektif Area Makan Berat (1)
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 18. Perspektif Area Makan Berat (2)
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 22. Perspektif Rancangan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 19. Perspektif Ruang Terbuka
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 20. Perspektif Gerbang
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 21. Perspektif Plotting Rancangan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

KESIMPULAN

Perancangan kawasan *food court* tepian sungai kandilo merupakan upaya dalam meningkatkan potensi kawasan berdasarkan visi dan misi bupati dan wakil bupati nomor 8 tahun 2021 - 2024 yaitu memfasilitasi pariwisata berbasis alam sebagai upaya mendorong ekonomi kreatif serta salah satu program prioritas kabupaten paser yaitu menempatkan Pariwisata sebagai andalan ekonomi kreatif. Upaya penataan kawasan *foodcourt* ini berlandaskan pendekatan arsitektur neo vernakular yang mengangkat aspek-aspek vernakular di kabupaten paser dan dapat menjadikan kawasan wisata kuliner yang memperkenalkan budaya lokal daerah.

Konsep yang digunakan pada rancangan ini adalah konsep sadurengas yang merupakan arsitektur vernakular Kabupaten Paser yang bisa memperkenalkan bangunan lokal yang ada di daerah Kabupaten Paser. Sehingga kawasan *food court* tepian sungai di desa Sungai Tuak ini dapat menjadi pusat pariwisata Kabupaten Paser serta menjaga aktivitas masyarakat di tepian sungai kandilo yang merupakan salah satu warisan leluhur.

DAFTAR PUSTAKA

menggunakan RFID pada Pusat Perbelanjaan Smart Surabaya

Referensi Buku dan Jurnal

Hamidah, N., Rijanta, R., Setiawan, B., & Rifai, M. A. (2014). Model Permukiman Kawasan Tepian Sungai Kasus: Permukiman Tepian Sungai Kahayan Kota Palangkaraya. *Jurnal Permukiman*, 9(1), 17-27.

Primadella & Ikaputra, (juni 2019). Waterfront Culture sebagai Atraksi Wisata Tepian Air 2(2)

Syam, N. (2021). PENATAAN RUANG TEPI SUNGAI JENEBERANG PARANGTAMBUNG MAKASSAR SEBAGAI OBJEK WISATA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

Hasriyanti, N. (2016). Kajian ruang publik tepi air.

IQBAL, M. (2019). Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera) Di Rokan Hulu Dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air.

Dhanny, U. R. FOOD COURT DI KOTA PONTIANAK. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 7(1).

PUTRA, R. A. P. (2017). *Desain Interior Food Court PELINDO III Cabang Tanjung Perak Surabaya dengan konsep perkotaan Surabaya bernuansa pantai* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).

Salain, N. R. P. (2017). Paham Arsitektur Neo Vernakular di Era Post-Modern. *Pameran PS. Arsitektur*, https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_l_dir/fc8ed1bfd284a5f60d0c2f989863ebb8.pdf (Diakses 10 Januari 2021).

Widi, C., & Prayogi, L. (2020). Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Budaya dan Hiburan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 382-390.

Wicaksono, M. R., & Anisa, A. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Neo Vernacular Pada Desa Wisata Tamansari. *Journal of Architectural Design and Development*, 1(2), 111-124.

RAMDANI, H. (2016). *Museum Batik Taman Mini Indonesia Indah, Tema: Neo-Vernacular* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana).

Bahansubu, R. P., Waani, J. O., & Wuisang, C. E. (2019). Bolaang Mongondow Cultural Center. Arsitektur Neo Vernakular. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 8(1), 96-108.

Luthfiyya, D. A. Food Court Di Kota Pontianak. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 7(1).

Kurnia, C. I. (2014). *TA: Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Food court*