

## Desain *Food Court* di Kota Banjarbaru

**MUHAMMAD NAFIS**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
1810812110008@mhs.ulm.ac.id

**Mohammad Ibnu Sa'ud**

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

### ABSTRAK

Kuliner menjadi salah satu daya tarik masyarakat yang banyak mengalami perkembangan hingga fenomena budaya nongkrong yang saat ini sedang menjadi tren di Kota Banjarbaru. Namun dikarenakan belum adanya tempat untuk mewedahi hal tersebut, sehingga dibuat sebuah tempat berupa *Food Court*. Desain *Food Court* di Kota Banjarbaru merupakan jawaban atas permasalahan tersebut dengan Metode Tempat Ketiga sebagai metode penyelesaiannya yang bertujuan sebagai wadah bagi pengunjung untuk melakukan kegiatan tertentu maupun bersantai sambil menikmati kuliner. Konsep yang diterapkan adalah *Communal Dining Place* yang artinya ruang yang mewedahi kegiatan sosial dan digunakan untuk suatu komunitas atau masyarakat. Konsep ini didasarkan pada pelaku dalam perancangan ini dengan mempertimbangkan situasi yang dipengaruhi oleh tiga faktor: manusia sebagai aktor subjek, aktivitas, dan pemikiran manusia dengan kebutuhan yang berbeda.

**Kata kunci:** *Food Court*, Tempat Ketiga, *Communal Dining Place*.

### ABSTRACT

*Culinary is one of the attractions of the community which has experienced a lot of development to the phenomenon of hanging out culture which is currently a trend in Banjarbaru City. However, due to the absence of a place to accommodate this, a place was created in the form of a Food Court. The design of the Food Court in Banjarbaru City is the answer to this problem with the Third Place Method as a method of solving it which aims as a forum for visitors to carry out certain activities or relax while enjoying culinary delights. The concept applied is Communal Dining Place, which means a space that accommodates social activities and is used for the whole community or community. This concept is based on the actors in this design by considering the settings that are influenced by three elements, namely humans as the subject of actors, activities and human thoughts with different needs.*

**Keywords:** *Food Court*, *Third Place*, *Communal Dining Place*.

### PENDAHULUAN

Kuliner yang saat ini sedang menjadi tren dan menjadi salah satu daya tarik masyarakat yang banyak mengalami perkembangan, baik dari jenis makanan hingga cara penyajiannya. Sehingga kini

bermunculan tempat makan berkonsep *Food Court* yang menawarkan aneka menu makanan yang variatif serta tempat yang nyaman.

Pada perkembangan kota sebelum masuk ke tahun 2004 Keberadaan kafe dan

restoran masih sangat jarang ditemui, padahal biasanya bertempat di pusat perbelanjaan. Sejak tahun 2010, keberadaan kafe dan restoran sudah mulai memenuhi ruang perkotaan berkonsep sebagai Tempat Ketiga. Fenomena Tempat Ketiga sendiri mempengaruhi penggunaan ruang non-urban yang awalnya berpindah dari *indoor* ke *outdoor*.

*Food Court* di Kota Banjarbaru masih belum terlalu banyak, terkenal, menonjol, menetap dan menjadi acuan. Meskipun itu ada, itu masih kurang menarik perhatian pengunjung. Lagi pula lokasi Banjarbaru sangat strategis, dengan banyak ruang terbuka dan lahan.

Salah satu pelaku usaha yang sempat melaksanakan event kulineran bertema *Food Court* atau yang dikenal dengan istilah Pujasera yaitu Roy Amazon (General Manager Grand Dafam Q Hotel Banjarbaru), beliau mengatakan konsep *Food Court* ini mengusung tema kuliner kekinian dimana belasan jajanan makanan dan minuman kekinian akan meramaikan dan memanjakan pengunjung *pool deck* yg sedang booming di masyarakat kota Banjarbaru dan sekitarnya. Aneka jenis jajanan dan makanan akan melengkapi *Food Court* ini mulai dari makanan utama, makanan ringan, minuman, cemilan, kue, roti dan lain sebagainya.

Roy juga menambahkan untuk *Food Court* di Banjarbaru masih belum terlalu banyak atau terkenal, oleh karena itu dirinya sengaja ingin menyerukan nama *Food Court* yang pernah populer pada masanya. Roy mengatakan bahwa dulu sempat booming dengan kehadiran *Food Court* di masyarakat. Tidak ada rasa bosan dalam memilih makanan dan minuman serta harga karena masyarakat sangat terbantu dengan banyaknya variasi makanan dan minuman yang tersedia di satu lokasi *Food Court* dan itu cukup terjangkau, serta untuk menulis ulang kisah sukses *Food Court*, tapi kali ini di *pool deck* Grand Dafam Banjarbaru.

Kehadiran *Food Court* di Grand Dafam Banjarbaru kali ini bertujuan untuk

membawa kembali mereka yang berkecimpung dalam ekonomi kuliner yang terkena dampak wabah pandemi di Indonesia. Pasalnya, banyak sektor ekonomi nasional dan global yang diketahui ambruk sejak Covid-19 dinyatakan sebagai pandemi. Salah satunya adalah sektor UMKM di Kota Banjarbaru.

Roy Amazon mengatakan bahwa untuk mendorong semangat para pelaku UMKM di Banjarbaru di era new normal ini, manajemen berinisiatif menggelar acara tersebut. Padahal, pihaknya belum membebani pelaku ekonomi dengan biaya sewa, listrik, dan air yang semuanya gratis. Roy dalam sebuah wawancara mengatakan bahwa acara yang diselenggarakan ini diikuti oleh 19 *tenant* UMKM dari Banjarbaru.

Dalam sambutannya Roy juga menghimbau seluruh masyarakat Banjarbaru dan sekitarnya untuk mengajak keluarga, sahabat, bahkan suatu kelompok untuk mengikuti *Food Court* di Grand Dafam Q Hotel Banjarbaru. Roy juga berpendapat bahwa diselenggarakannya *Food Court* yang ada di *pool deck* ini terbuka untuk umum, jadi semua lapisan masyarakat bisa nongkrong di sini bersama-sama.

Wartono (Wakil Walikota Banjarbaru), Ia juga mengapresiasi Grand Dafam Banjarbaru, kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan semangat UMKM. Menurutnya, kegiatan ini sangat bagus dan perlu dikembangkan untuk membangun semangat para pengusaha yang ingin berbisnis di kota ini, namun acara ini tidak diikuti dengan antusias oleh masyarakat kota Banjarbaru. Selama promosi masih berlangsung dengan menjadi member sehingga yang datang ke sini dapat membeli semua hasil penjualan dari para tenant dan ini adalah acara *Food Court*.

Menurut M. Subhaki (Anggota Komite II DPRD Banjarbaru) sampai saat ini, Banjarbaru kurang memiliki daya tarik kuliner andalan yang mencolok dan jadi acuan, namun itu kurang menarik perhatian pengunjung. Lokasi Banjarbaru sangat

strategis, dengan banyak ruang terbuka dan lahan. Keberadaan bandara tentu menjadi akses pertama bagi orang asing dan tamu asing. Adanya Kota Banjarbaru yang dapat melewati kabupaten berbeda juga menjadi nilai plus. Melihat hal tersebut, M. Subakhi menyarankan agar Banjarbaru memiliki tempat wisata kuliner yang berkualitas dan menarik. Sebab, menurut dia, hingga saat ini belum ditemukan.

Salah satu alasan terkuat dari Subhaki menuturkan kenapa perlu diadakannya wisata kuliner, karena bisa mengajak para tamu untuk betah di Banjarbaru dan mengajaknya berwisata kuliner, serta juga ingin tamu dari luar daerah merasa betah daripada tinggal di daerah setempat, termasuk wisata kuliner. Mengacu pada konsep wisata kuliner ini, M. Subakhi mengatakan menu yang disediakan seharusnya hanya menekankan makanan, jangan dicampur dengan makanan ringan lainnya. M. Subakhi juga mengatakan bahwa dapat dilihat pada Minggu Raya yang seandainya fokusnya adalah pada penjualan makanan, tentunya bisa menjadi destinasi wisata kuliner, namun disayangkan tempat tersebut juga menjual berbagai jenis jajanan lain.

Oleh karena itu berkenaan dengan hal diatas, hasil studi pendahuluan direncanakan adanya wisata kuliner yang dijadikan sebagai Tempat Ketiga dengan mengusung konsep di dalamnya yaitu *Food Court*. Maka dalam hal ini diharapkan *Food Court* dapat menjadi Tempat Ketiga di kota Banjarbaru.

## PERMASALAHAN

Berdasarkan isu dan fakta yang melatarbelakangi dirancangnya Desain *Food Court* di Kota Banjarbaru ini dapat dirumuskan permasalahan secara arsitektural, yaitu: Bagaimana rancangan *Food Court* dapat menjadi pilihan untuk menikmati kuliner yang memenuhi sebagai Tempat Ketiga di Kota Banjarbaru?

## TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka pada perancangan ini untuk menelusuri definisi yang berkaitan dengan *Food Court* serta metode Tempat Ketiga.

### A. Tinjauan *Food Court*

*Food Court* atau biasa dikenal sebagai Pujasera adalah tempat terbuka yang dikelilingi oleh beberapa gerai-gerai jualan makanan serta berfungsi juga sebagai tempat untuk makan pribadi atau orang banyak dengan menyediakan berbagai menu makanan yang beragam. Karena *Food Court* memiliki banyak gerai-gerai, bahan yang umum digunakan untuk konstruksi *Food Court* adalah ubin, *linoleum*, formika, *stainless steel*, dan kaca, yang semuanya mudah dibersihkan.

Berdasarkan *The American Heritage Dictionary of the English Language 1* (2018 dalam Luthfiyya 2019), *Food Court* adalah tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai yang menawarkan berbagai menu. *Food Court* yang merupakan tempat makan terbuka dan informal juga biasa ditemukan di pusat perbelanjaan.

Menurut Soekresno (2000 dalam Dhanny 2019), dilihat dari segi manajemen dan sistem penyajiannya, restoran dapat dibagi menjadi tiga kategori: restoran formal, restoran informal, dan restoran khusus. Definisi formal restoran adalah bisnis katering dan layanan yang dioperasikan secara komersial dan profesional yang menawarkan layanan eksklusif.

Menurut Underhill (2005 dalam Luthfiyya 2019), area *Food Court* ini terdiri dari kumpulan restoran, biasanya berupa toko atau bangunan komersial yang terdiri dari satu atau dua lantai, atau berupa outlet yang mengelilingi area makan. Pusat makanan yang berada di kawasan ini memiliki pintu gerbang yang memisahkan kegiatan di kawasan ini dengan kawasan sekitarnya. Untuk menarik pengunjung, fasilitas seperti hiburan dan musik akan

ditingkatkan untuk menciptakan ruang yang nyaman.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa *Food Court* adalah kantin terbuka umum yang terdiri dari gerai makanan yang menawarkan menu yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan pasar. Fungsi utama *Food Court* adalah sebagai tempat makan khusus bagi pengunjung yang mencari makanan cepat saji dengan berbagai pilihan menu, dan fungsi lainnya adalah sebagai tempat berkumpul dan bersantai setelah beraktivitas.

### B. Penataan Ruang pada *Food Court*

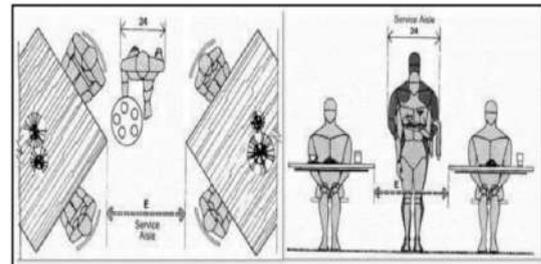
Sebaiknya tata ruang pada *Food Court* memiliki fasilitas ruangan yang cukup untuk memungkinkan karyawan maupun pengunjung melakukan aktivitas mereka, yang memperhitungkan siklus kegiatan operasional, dimulai dengan ruangan sebagai tempat kegiatan pertama berlangsung, mulai dari penerimaan bahan baku dan pemrosesan lebih lanjut hingga penyajiannya. Sehingga menghasilkan produk yang berkualitas dan memberikan kenyamanan, keamanan dan kemudahan bagi karyawan dan pengunjung.

Menurut buku Pengantar Akomodasi dan Restoran (1996 dalam Bingtoyo dkk 2018), syarat-syarat restoran antara lain:

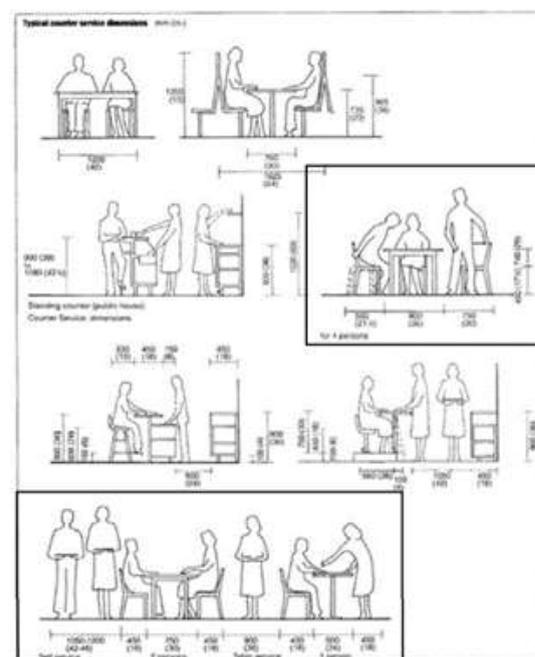
1. Jumlah kursi sebanding dengan ukuran restoran, yaitu 1,5 m<sup>2</sup>/kursi.
2. Tinggi restoran minimal 2,6 m.
3. Posisi restoran berhubungan langsung dengan dapur dengan penyekat berbeda di pintu masuk dan keluar.
4. Lantai dapat digunakan sebagai pengatur sirkulasi dan lantai restoran harus mudah dibersihkan tergantung pada suasana restoran.

Menurut Littlefield (2008 dalam Dhanny 2019) Penataan meja dan kursi diatur dengan beberapa syarat. Pertama, garis servis antar tempat duduk berbentuk gang dengan garis servis yang berjarak

1350 mm untuk dua orang pramusaji atau pramusaji. Kedua, kursi bergerak maju mundur antara 100mm dan 200mm untuk menyesuaikan dengan kebutuhan tempat duduk. Ketiga adalah perpindahan ke belakang untuk berdiri berjarak 300mm. Keempat, penghitungan meja konter bar adalah 625mm/orang. Kelima, jarak antara orang yang duduk di konter bar adalah 75mm.



Gambar 1. Standar Sirkulasi pada Ruang Makan  
Sumber: Littlefield (2008)



Gambar 2. Standar Ergonomi pada Ruang Makan  
Sumber: Littlefield (2008)

### C. *Food Court* sebagai Tempat Ketiga

*Food Court* merupakan fasilitas umum yang menjadi elemen penting dari sebuah

*Food Center*. Keunggulan dari *Food Court* ini adalah desainnya yang menarik, serta kapasitasnya yang besar dan variasi hidangan yang beragam. Hal ini dikarenakan gaya desain *Food Court* sangat mempengaruhi suasana pengunjung.

Berkonsep “*Communal Dining Place*” yang artinya adalah ruang istirahat dari kesibukan keseharian dengan menggabungkan aspek-aspek dari tujuan lain di *Food Court*, mencakup ruang-ruang dengan gerai-gerai kuliner bagi para penjual atau pengusaha kuliner serta pengunjung dapat menikmati berbagai masakan di *Food Court* dan ruang terbuka yang dirancang tidak hanya sebagai tempat makan dan minum, tetapi juga sebagai tempat santai bersama.

Menurut *The Importance of an Office Break Out Area 2* (2018 dalam Luthfiyya 2019) *Break out area* adalah sebuah ruang bebas di mana karyawan dan pengunjung dapat melarikan diri dari pekerjaan sehari-hari mereka. Ruang terbuka dapat digunakan oleh karyawan dan pengunjung untuk istirahat, makan siang, serta ruang pertemuan informal.

Menurut Oldenburg (1989) mencatat bahwa tempat ketiga memiliki setidaknya delapan karakter dasar ruang yang unik, diantaranya:

1. Netral
2. Tempat penyamarataan
3. Percakapan adalah kegiatan utama
4. Aksesibilitas dan akomodasi
5. Pelanggan tetap
6. Profil rendah
7. Suasananya menyenangkan
8. Jauh dari rumah

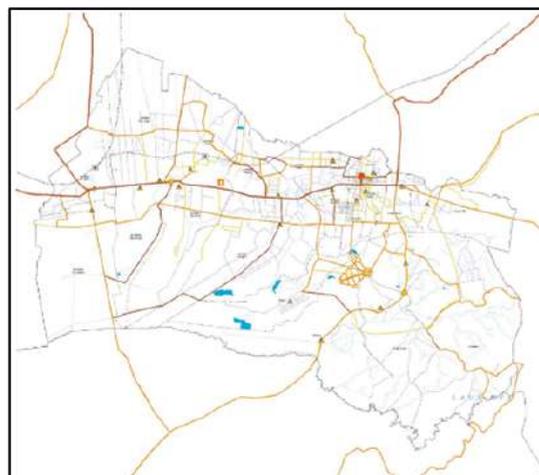


Gambar 3. Kriteria Tempat Ketiga  
Sumber: Oldenburg (1989)

## PEMBAHASAN

### A. Lokasi

Lokasi perancangan berada Jl. A. Yani, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, secara geografis terletak 3°26'33.2"S 114°49'30.0"E. Tapak memiliki luas lahan sebesar 5600 m<sup>2</sup> dengan KDB maksimal 70% serta KLB 2,1 dan KDH minimal 10%, dengan posisi site langsung berhadapan dengan jalan raya dengan lebar sekitar 18 m. Sekitar lokasi perancangan merupakan kawasan perkantoran, perniagaan, pendidikan, dan juga kawasan permukiman penduduk.



Gambar 4. Peta Kota Banjarbaru

Sumber: RTRW Kota Banjarbaru (2021-2041)

Lokasi perancangan ini berada pada kawasan pengembangan Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan. Pemilihan lokasi perancangan ini dikarenakan pada kawasan tersebut berpotensi menjadi keramaian masyarakat, dengan batas-batas lahan, yaitu pada bagian Utara terdapat kompleks perumahan dan lahan kosong, pada bagian Timur terdapat *McDonald's* Banjarbaru dan Bangunan Komersial, pada bagian Selatan terdapat Hotel Permata In, dan pada bagian Barat terdapat Bangunan Warung dan Bangunan Komersial.



Gambar 5. Peta Lokasi Perancangan  
Sumber: Analisis Penulis (2022)

Kondisi tapak saat ini ditumbuhi oleh vegetasi liar dan jenis tanah pada perancangan ini merupakan tanah keras yang diharapkan mampu menopang kuat berdirinya perancangan tersebut, sehingga cocok untuk pondasi dangkal seperti pondasi batu kali atau foot plat.

Dengan melihat potensi yang ada di sekitar lokasi perancangan tersebut, maka lokasi ini dapat dijadikan sebagai tempat yang strategis untuk membangun sebuah *Food Court* dengan dilengkapi fasilitas yang tersedia yaitu jaringan jalan, jaringan listrik, drainase, jaringan telepon, dan jaringan air bersih.

Tabel 1. Kondisi Tapak

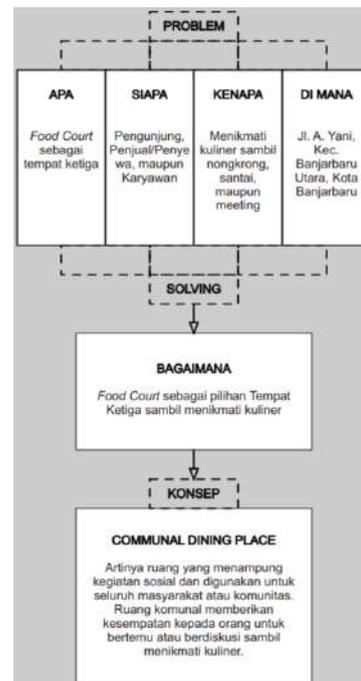
No	Keterangan	Foto Eksisting
1	View dari sisi Selatan	

2	View dari sisi Timur	
3	View dari sisi Barat	
4	View dari sisi Utara	

Sumber: Analisis Penulis (2022)

## B. Konsep Program

Berdasarkan permasalahan serta metode yang diterapkan adalah Tempat Ketiga, sehingga menghasilkan konsep *Communal Dining Place* yang artinya ruang istirahat dari kesibukan keseharian, *Food Court* dibuat tidak hanya sebagai tempat untuk menikmati kuliner saja namun sebagai tempat komunal dan juga bersantai.



Gambar 6. Diagram Konsep Programatik  
Sumber: Analisis Penulis (2022)

Ruang komunal memungkinkan sekelompok orang atau komunitas, secara individu atau kolektif, berkumpul di satu

tempat untuk melakukan aktivitas atau diskusi (Lang, 1987). Ruang komunal adalah suatu setting yang dipengaruhi oleh tiga unsur: manusia sebagai subjek, aktivitas, dan pemikiran manusia.

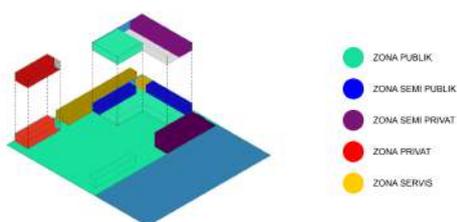


Gambar 7. Diagram Keterkaitan Communal Dining Place  
Sumber: Analisis Penulis (2022)

### C. Konsep Rancangan

#### 1. Konsep Zoning

Pengelompokkan zonasi berdasarkan dari pelaku pada perancangan ini, sehingga perlu adanya penyesuaian dengan mempertimbangkan aktivitas, karakteristik, dan kebutuhan pelaku karena memiliki keperluan yang berbeda-beda. Pengelompokkan zonasi pada tapak sebagai berikut:



Gambar 8. Tatanan Massa dan Zonasi  
Sumber: Analisis Penulis (2022)

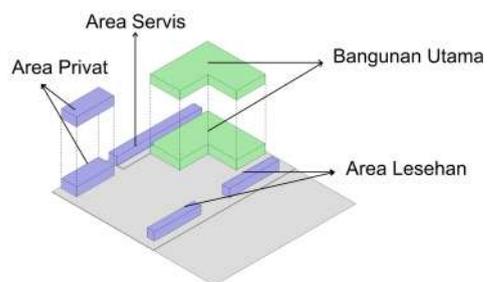
a. Zona Publik (Hijau), zona ini berupa area yang diperuntukkan bagi siapa saja

secara umum, pada zona ini terdapat area makan publik serta taman.

- b. Zona Semi Publik (Biru), zona ini diperuntukkan bagi penjual/penyewa berupa gerai jualan yang terjadinya aktivitas transaksi jual beli.
- c. Zona Semi Privat (Ungu), zona ini berupa area makan serta taman namun zona ini diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin sendiri.
- d. Zona Privat (Merah), zona ini diperuntukkan bagi orang-orang penting dan tidak sembarang orang bisa masuk, zona ini berupa area pengelola dan area makan privat.
- e. Zona Servis (Kuning), zona ini berupa area penunjang atau area pendukung seperti untuk melengkapi bagian dari zona publik.

#### 2. Konsep Bentuk

Bangunan dibuat berlantai 2 yang mana bentuk bangunan utama berbentuk huruf "L" agar dapat memberikan kenyamanan secara visual serta memberikan kemudahan dalam memilih gerai jualan secara keseluruhan dan yang ingin dituju, dan bentuk bangunan lainnya berbentuk linear untuk kemudahan akses.



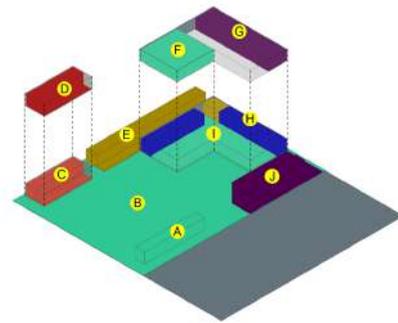
Gambar 9. Bentuk Bangunan pada Food Court  
Sumber: Analisis Penulis (2022)

#### 3. Konsep Ruang

- Area Makan, terbagi menjadi 2 bagian, yaitu area makan outdoor dan area makan indoor. Pada area makan outdoor

berada di luar bangunan dan disatukan dengan taman, sehingga dapat memberikan kenyamanan secara visual maupun suasananya, area ini diperlukan sebuah peneduh berupa payung pada tiap-tiap meja makan dengan tujuan agar terlindung dari paparan sinar matahari maupun pada saat hujan. Pada area makan indoor berada di dalam bangunan mencakup publik, semi privat, privat yang mana pembagian area ini berdasarkan dari keperluan pengunjung, untuk publik digunakan bagi pengunjung umum, untuk semi privat diperuntukkan bagi pengunjung yang datang sendiri saja, dan untuk privat digunakan apabila pengunjung mengadakan suatu kegiatan seperti meeting, acara keluarga, maupun acara penting lainnya.

- Area Jualan, berupa gerai/konter yang berdekatan dengan area makan agar memudahkan para pengunjung untuk memesan kuliner yang disediakan di tiap-tiap gerai/konter.
- Area Pengelola, berada di belakang area jualan pada *Food Court* dan bersifat privat, sehingga pengunjung umum tidak asal akses untuk menuju area tersebut.
- Area Servis, berada berdekatan dengan area publik dan area privat agar memudahkan para pengunjung, pengelola, maupun penyewa untuk akses menuju ke area tersebut.



Gambar 10. Penataan Ruang Pada Food Court  
Sumber: Analisis Penulis (2022)

- Area makan lesehan bagi publik.
- Area makan outdoor bagi publik.
- Area makan privat bagi pengunjung memiliki acara penting.
- Area pengelola bagi karyawan dan pengelola.
- Area servis untuk penunjang atau pendukung.
- Area makan indoor lantai 2 bagi publik.
- Area makan indoor lantai 2 bagi individu.
- Area jualan berupa gerai/konter untuk penjual/penyewa.
- Area makan indoor bagi publik.
- Area makan outdoor dan lesehan bagi individu.

## HASIL

Berdasarkan pembahasan di atas, penulis mendapat hasil rancangan sebagaimana pada gambar-gambar berikut.



Gambar 11. Isometrik Kawasan Food Court  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



**Gambar 12. Perspektif Kawasan Food Court**  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



**Gambar 16. Area Makan Lesehan Publik**  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



**Gambar 13. Area Makan Outdoor Publik**  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



**Gambar 17. Area Makan Lesehan Individu**  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



**Gambar 14. Area Makan Indoor Publik**  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



**Gambar 18. Area Makan Indoor Individu Lantai 2**  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



**Gambar 15. Area Makan Indoor Publik Lantai 2**  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



**Gambar 19. Area Makan Privat**  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



Gambar 20. Area Pengelola  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



Gambar 21. Panggung Pentas  
Sumber: Analisis Penulis (2022)



Gambar 22. Gerbang Entrance  
Sumber: Analisis Penulis (2022)

## KESIMPULAN

Desain *Food Court* di Kota Banjarbaru merupakan sebuah rancangan berupa tempat makan umum dan terbuka yang mewadahi pengunjung untuk melakukan kegiatan tertentu sambil menikmati kuliner, dilatarbelakangi kuliner yang mengalami banyak perkembangan serta fenomena budaya nongkrong yang saat ini menjadi tren dan menjadi daya tarik masyarakat Kota Banjarbaru. Sehingga perancangan ini

menjadi jawaban atas permasalahan tersebut.

Penyelesaian masalah pada rancangan ini menggunakan metode Tempat Ketiga dengan tujuan sebagai wadah bagi pengunjung selain bisa menikmati kuliner juga bisa merasakan suatu kegiatan masyarakat dengan adanya kebutuhan untuk bertukar pengalaman, bersosialisasi, maupun bersantai. Sehingga menghasilkan sebuah konsep perancangan yaitu *Communal Dining Place*, artinya hubungan antara yang khusus dan yang umum. Ruang komunal adalah ruang yang dapat menampung suatu komunitas atau kegiatan sosial yang melibatkan seluruh anggota komunitas. Ruang komunal memberikan kesempatan bagi orang-orang untuk bertemu atau berdiskusi. Konsep ini didasarkan pada pelaku dalam desain ini dengan mempertimbangkan situasi yang dipengaruhi oleh tiga faktor: manusia sebagai aktor subjek, aktivitas, dan pemikiran manusia dengan kebutuhan yang berbeda.

Sehingga dengan rancangan ini diharapkan dapat memberikan sebuah tempat bagi masyarakat untuk dapat melakukan kegiatan komunal, meeting, maupun bersantai sambil menikmati kuliner yang tersedia pada *Food Court*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku dan Jurnal

- Ching, F. D. (2007). *Architecture Form, Space*. (F. K. Bingtoyo, 2018.) New Jersey.
- Jaya, M. A. (2018). *Transformasi Tempat Ketiga (Third Place) dari Ruang Dalam (indoor) Menuju Ruang Luar (outdoor): Studi Kasus Kota Palembang*. Jurnal Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang, 2, 1.
- Littlefield, D. (2008). *Metric Handbook Planning and Design Data Third Edition*. (U. R. Dhanny, 2019) USA: Elsevier Ltd.

- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and other Hangouts at The Heart of a Community*. London: Da Capo Press.
- Soekresno. (2000). *Management Food and Beverage*. (D. A. Luthfiyya, 2019) Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Soekresno. (2000). *Management Food and Beverage*. (U. R. Dhanny, 2019) Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Underhill, P. (2005). *Call of The Mall*. (D. A. Luthfiyya, 2019) New York: Simon & Schuster Inc.

### **Website**

- Dhanny, U. R. (2019). *Food Court di Kota Pontianak*. Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmarsite/article/view/32240>
- Luthfiyya, D. A. (2019). *Food Court di Kota Pontianak*. Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmarsite/article/view/31865>