

## **BAB V**

### **KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN KULINER di SLEMAN**

#### **V.1. Konsep fungsional**

- Taman kuliner ini adalah sebuah taman kuliner yang multifungsi dengan sarana dan fasilitas yang lengkap untuk kegiatan kuliner dan juga khususnya kegiatan yang lain di luar kuliner yaitu kegiatan rekreasi dan komersial sebagai sarana pemenuhan kebutuhan gaya hidup masa kini yang nyaman dan komunikatif.
- Fungsi dari bangunan kawasan taman kuliner di sleman ini diantaranya yaitu :
  - Sebagai sarana tempat makan yang menyediakan berbagai macam makanan dengan metode stan kuliner
    - Makanan favorit
    - Makanan modern
    - Makanan tradisional
  - Sebagai sarana komersial
    - Belajar memasak
    - Pameran/demo makanan
    - Berjualan makanan
  - Sebagai sarana rekreasi
    - *Social activities* : rekreasi yang bertujuan sosial, seperti : bercakap-cakap, jalan-jalan bersama, melibatkan interaksi sosial sebagai kegiatan utama
    - *Rhythms and music* : rekreasi yang diakibatkan oleh irama dan musik yang memberikan kesenangan, persahabatan, seperti bernyanyi dan berdansa
    - *Collecting* : masuk ke dalam kelompok sosial tertentu atau memilih salah satu cara kehidupan yang khusus.
    - *Shopping activities* : sebagian orang berbelanja menjadi aktifitas rekreasi yang merupakan suatu kesenangan. Antara lain : kesempatan untuk memperoleh pelayanan, kesenangan

dalam tawar-menawar, cuci mata dengan melihat-lihat dalam hal kuliner (pernak – pernik kuliner, dsb)

- *Relaxation* : rekreasi yang bertujuan melepaskan diri dari ketegangan dan kelelahan mental dan fisik untuk mencapai kesenangan dan kesegaran, misalnya ; menikmati pemandangan alam, duduk di taman, dan lain-lain.
- Sebagai tempat ajang berkumpul untuk semua golongan
  - Golongan pelajar
  - Golongan mahasiswa
  - Golongan keluarga muda
  - Golongan eksekutif muda
- *Taman Kuliner* termasuk dalam kategori bangunan tempat kuliner yang berupa taman dengan fungsi adalah kuliner dan dengan didukung oleh fungsi sebagai sarana rekreasi, sarana komersial, dan juga tempat nongkrong Untuk semua golongan
- Spesifikasi Taman Kuliner

Taman kuliner merupakan kompleks kuliner yang berupa taman dengan tingkatan-tingkatan kebutuhan mulai dari kebutuhan utama hingga penunjang

  - Kebutuhan utama atau primer dari sebuah tempat ataupun juga sebagai pusat kuliner disesuaikan dengan standar yang ingin diikuti, dalam hal ini standar untuk dapur , tempat makan, dan fasilitas pendukung tentang objek sejenis yaitu kuliner dan juga kebutuhan akan kenyamanan secara indera juga mesti dipenuhi.
  - Kebutuhan sekunder dari sebuah taman kuliner merupakan fungsi-fungsi yang mendukung secara langsung fungsi utamanya. Kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan yang sifatnya menopang, yaitu segala kebutuhan yang terjadi sebelum, saat, dan setelah kebutuhan utama. Jika dijabarkan antara lain kebutuhan akan ruang-ruang bagi pengguna seperti area rekreasi, area komersial, area tempat nongkrong, dan juga fasilitas sekunder lainnya

- Kebutuhan tersier merupakan kebutuhan yang berfungsi sebagai pelengkap. Namun keberadaan kebutuhan tersier ini menjadi daya tarik bagi pelaku. Contoh kebutuhannya seperti taman, ruang terbuka,dll
- Hal yang mendasari bangunan taman kuliner:
  1. Desain yang menarik pada fasade
    - a. Penggunaan bentuk fasad yang komunikatif tapi enak dan nyaman untuk dinikmati.
    - b. Penggunaan material yang sesuai dengan konsep yaitu material batu alam, beton, karsiplex, alumunium, kaca, kayu, dan juga penggunaan warna yang sesuai yaitu abu – abu, putih, biru, merah, kuning, dan juga hijau.
  2. Penataan massa yang menarik dan mudah dalam sirkulasi
    - a. Massa bangunan yang ada tetapi saling berhubungan dan berdekatan dalam fungsinya
    - b. Taman tropis dengan perpaduan beberapa macam tanaman pendukung dan juga tanaman hias.pencapaian taman tropis yang minimalis ini bisa diaplikasikan menggunakan tnaman pohon palm sebagai penyejuk dan juga pengarah ke area taman kuliner selain itu juga rumput gajah sebagai rumput yang diguakan dan juga pohon – pohon penghias lainnya yaitu tanaman rambat dan juga tanaman pandan wangi yang bisa menambah aroma dan juga memperindah kawasan dari area ruang luar taman kuliner
    - c. Jalur sirkulasi yang terbentuk antar massa diolah dengan bentuk lintasan yang komunikatif yaitu berkelok agar dinamis dan ditempatkan beberapa macam tanaman dalm pot seperti pandan wangi dan tidak dalam pot seperti pohon cemara dan juga pohon palm
    - d. pola lintasan dengan tekstur batu-batuan khususnya mengaplikasikan pada batu alam untuk memberikan visual

richness pada ruang luar. Sedangkan untuk penutup taman secara umum menggunakan rumput gajah

3. Suhu udara yang cukup dengan memanfaatkan penghawaan alami dan juga penghawaan buatan.

4. Cahaya yang cukup.

- a. Kuat penerangan untuk area makan pada taman kuliner adalah 200-500lux dan intensitas dayanya 20-30 att/m<sup>2</sup>.
  - b. Dapur membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 - 500 lux
  - c. Area persiapan membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 - 500 lux
  - d. Area persiapan membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 - 400 lux
  - e. Daerah cuci membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 - 400 lux
  - f. Gudang makan membutuhkan kuat penerangan sebesar 100 lux
- Rumusan Permasalahan → *Perancangan bangunan taman kuliner di sleman yang nyaman dan komunikatif sebagai sarana pemenuhan kebutuhan gaya hidup masa kini melalui pengolahan fasade dan tata ruang*

#### **V.1.1. Konsep Pelaku, Kegiatan, dan Pola Kegiatan**

##### **V.1.1.1. Pelaku**

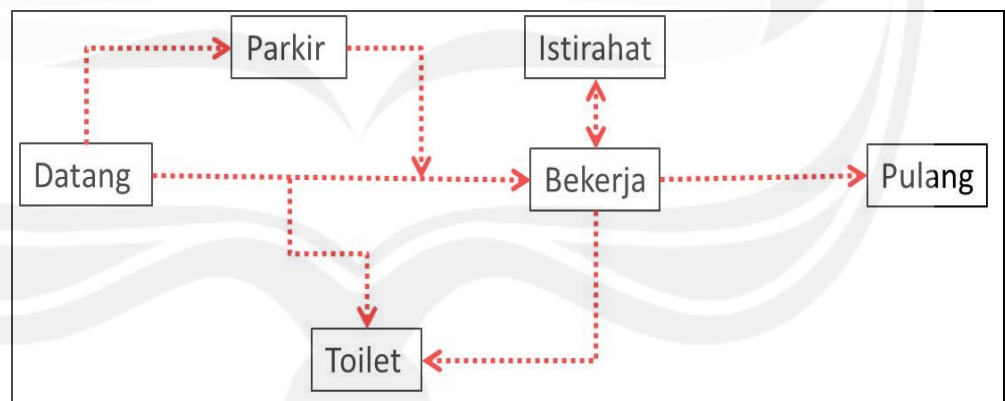
- Taman kuliner ini akan dibedakan menjadi pengelola, komersial, pelayanan, dan konsumen
  - Pengelola terdiri dari owner, sekretaris, manajer, dan staf manajer
  - komersial antara lain pengelola warung yang ada dalam taman wisata kuliner ini dan pegawainya, selain itu juga pedagang – pedagang lainnya yang ada di taman kuliner ini
  - Pelayanan adalah pelaku-pelaku yang secara langsung bekerja demi terlaksananya kegiatan, dapat disebut juga sebagai pegawai dari taman kuliner ini

- Konsumen adalah pelaku – pelaku yang datang di taman kuliner

#### V.1.1.2. Aktivitas pemakai

##### 1. Pengelola

- Aktivitas
  - a. Pengawasan aktivitas dan transaksi dari kantor maupun dari counter makanan
  - b. Koordinasi antara masing – masing bidang kerja
- Karakter pemakai
  - a. Berhubungan antara satu dengan yang lainnya ( antar bidang interaksi mengawasi dan mengkoordinasi kegiatan yang ada dalam kantor.
- Karakter ruang
  - a. Saling berhubungan dengan urusan kantor
  - b. Pengorganisasi ruang sesuai dengan hubungan kegiatan kerja
  - c. Ruang kerja yang privasi



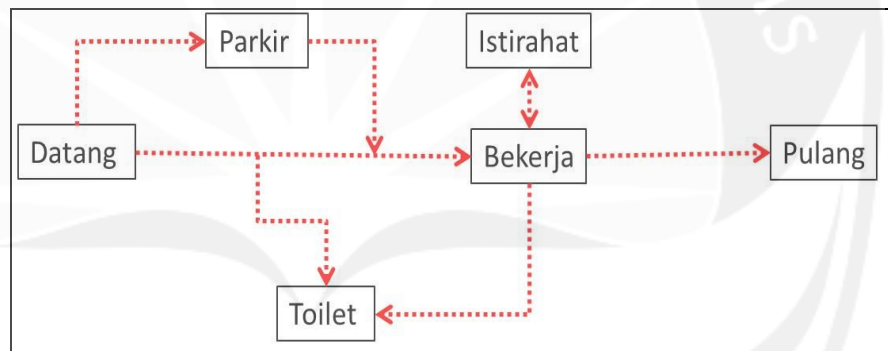
Gambar V.1. Aktifitas Pengelola

Sumber : Konsep penulis

##### 2. Komersial

- Aktivitas
  - a. Berjualan
  - b. Masak
  - c. Bertransaksi

- d. Memperkenalkan masakan
- e. Ke toilet
- f. Cuci peralatan dapur
- g. Melayani pelanggan
- Karakter pemakai
  - a. Terbuka dengan pengontrolan
  - b. Cenderung menyatu dengan pengunjung
  - c. Saling interaksi
  - d. Pengorganisasi ruang sesuai dengan hubungan kegiatan kerja
- Karakter ruang
  - a. Saling berinteraksi
  - b. Terbuka dengan sesama
  - c. Terbuka dengan pengontrolan

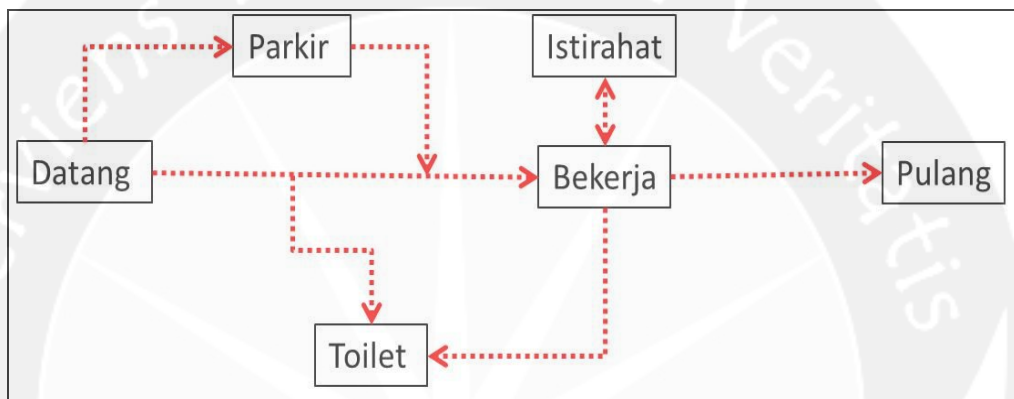


Gambar V.2. Aktifitas Komersial

Sumber : Konsep penulis

- 3. Pekerja
  - Aktivitas
    - a. Memasak
    - b. Duduk
    - c. Melayani pengunjung
    - d. Memperkenalkan makanan khas
    - e. Jalan – jalan
    - f. Ke toilet

- Karakter pemakai
  - a. Berhubungan antara satu dengan yang lainnya ( antara bidang interaksi ) mengawasi transaksi dan juga memberikan pelayanan yang memuaskan
- Karakter ruang
  - a. Cenderung menyatukan individu
  - b. Menyatukan interaksi
  - c. Pengorganisasi ruang sesuai dengan hubungan kegiatan

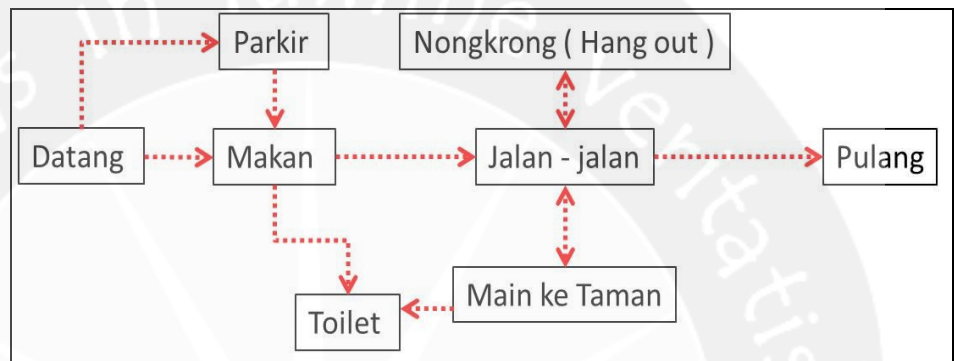


Gambar V.3. Aktifitas Pekerja

Sumber : Konsep penulis

4. Konsumen
  - Aktivitas
    - a. Mengamati berbagai jenis makanan
    - b. Melihat – lihat berbagai jenis makanan
    - c. Jalan – jalan
    - d. Duduk
    - e. Makan
    - f. Berwisata
    - g. Bertransaksi
    - h. Belanja “makanan”
    - i. Nongkrong
  - Karakter pemakai
    - a. Bebas kemana – mana

- b. Cenderung bergerombol
  - c. Bebas melihat kesegala arah
- Karakter ruang
- a. Terbuka dengan pengontrolan
  - b. Sirkulasi cukup
  - c. Mengakomodasi area antri apabila area counter sedang ramai pengunjung



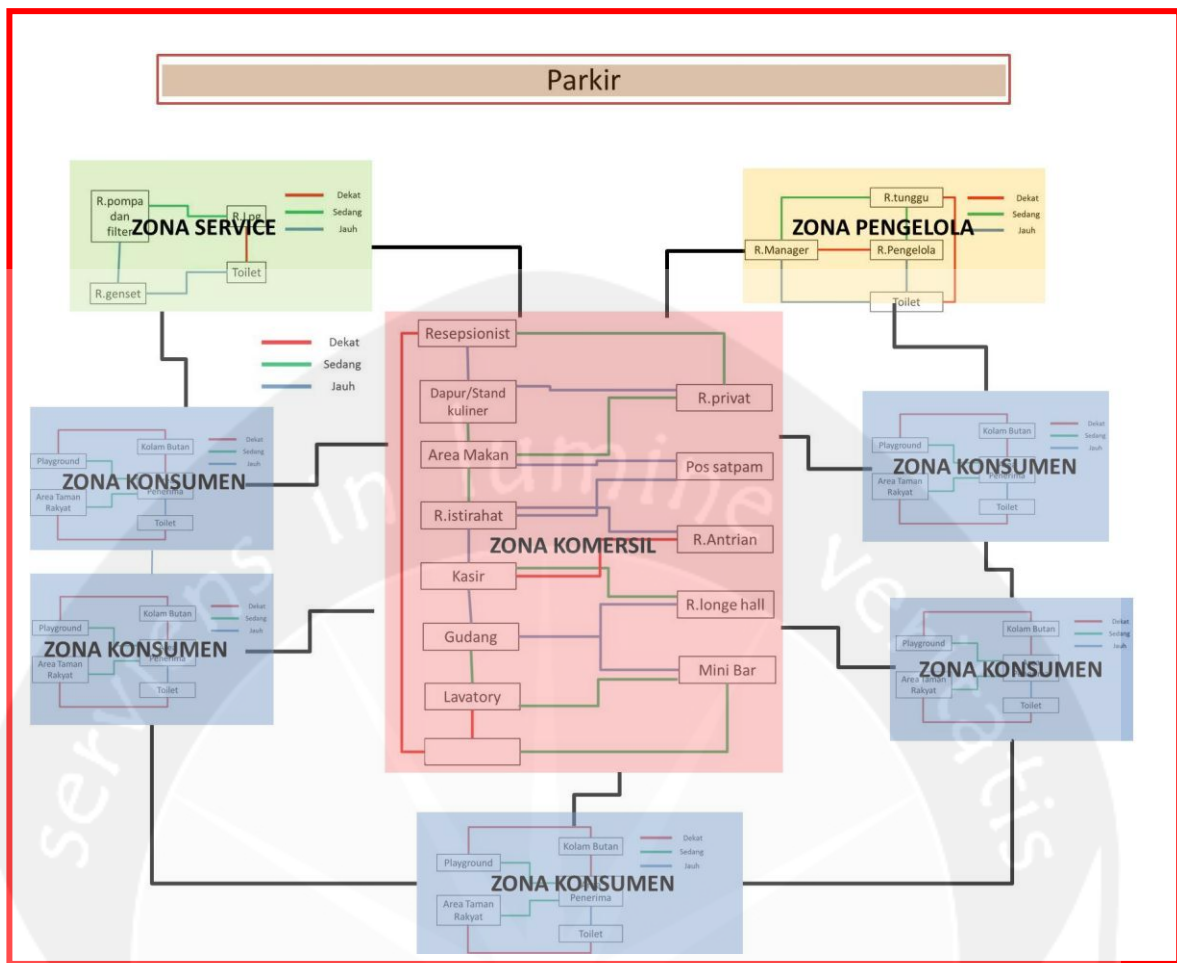
Gambar V.4 Aktifitas Pengunjung  
 Sumber : Konsep penulis

## V.2. Organisasi ruang, kebutuhan, dan besaran ruang Taman Kuliner

### *Organisasi Ruang*

Konsep dalam Organisasi ruang ini merupakan gabungan dari zoning yang sudah menjadi pra-blokplan dan juga suatu organisasi ruang yang dipilih karena berdasarkan pada karakteristik ruang, kegiatan di taman kuliner, dan juga ukuran masing – masing kebutuhan ruang pada taman kuliner. Berikut ini adalah merupakan guideline dari tatamassa taman kuliner yang nanti akan digunakan dalam penentuan siteplan.





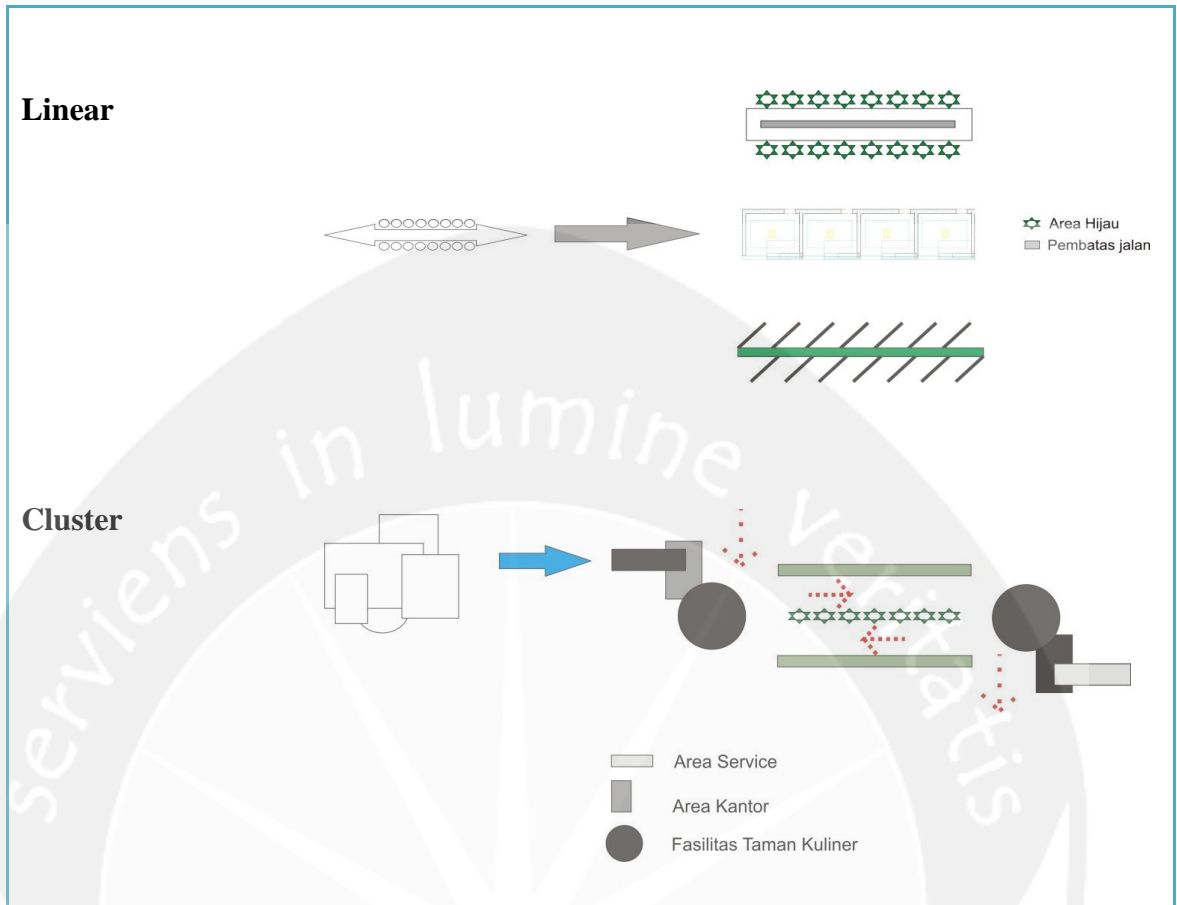
Gambar V.5. Zoning Ruang

Sumber : Konsep penulis



Tabel V.1. Tata Massa Taman Kuliner

Type organisasi	Aplikasi tata massa bangunan	
Memusat		
		Area Hijau Kolam Air



Sumber : Analisis penulis

3 variasi yang ada yaitu memusat, linear, dan juga cluster akan disatukan dalam penataan massa taman kuliner ini yaitu organisasi transformasi dengan tujuan agar sirkulasi dalam taman kuliner ini menjadi tidak terarah pada satu ruang saja tapi melainkan dapat memberi kebebasan bagi pengunjung untuk menentukan ruang mana yang akan dituju terlebih dahulu.

#### *Kebutuhan dan besaran ruang*

Dari total kebutuhan ruang yang diperlukan maka dengan ini bisa menentukan besaran luas lahan yang dibutuhkan. perhitungan luas lahan akan dijabarkan dibawah ini.

Tabel V.2. Total Besaran Ruang

Area Taman Kuliner	Luasan Total Lahan
Area Ruang Kantor	56.2m <sup>2</sup>
Area FoodCourt	690m <sup>2</sup>
Area Parkir	918m <sup>2</sup>
Area Taman dan Wisata Outdoor	846,36 = KDH
Area Service	28.45
<b>Total Area</b>	<b>1692.65m<sup>2</sup></b>

Sumber : Konsep penulis

Jadi total dari lahan yang harus dipenuhi untuk berdirinya sebuah taman kuliner ini adalah dengan total luas **1692.65m<sup>2</sup>**

### V.3. Perhitungan Luasan Lahan

- KDB = 40%

Luas Lahan minimum yang diperlukan untuk bangunan adalah **4231,6m<sup>2</sup>**

- KLB =  $\leq 4$
- KDH = 20% minimum

$$20\% \times 4231,6m^2 = 846,36m^2 \rightarrow \text{Area taman dan wisata}$$

- Ketinggian Bangunan = max 2 lantai
- GSB = jarak bangunan dari as jalan 11,5m (Jalan Sekunder)

Jadi lahan minimum yang diperlukan untuk tempat kuliner adalah **4231,6m<sup>2</sup>** dengan Koefisien lantai bangunan  $\leq 4$ , Koefisien Dasar Hijau **864,36m<sup>2</sup>** yang masuk ke dalam area

taman dan wisata, ketinggian bangunan **8m**, dan mempunyai garis sempadan **11.5** dari as jalan.

Site yang dipilih adalah kawasan kledokan, depok tepatnya pada jl.melon dipilih karena memenuhi kriteria-kriteria yang ada diantaranya yaitu

Tabel V.3. Kriteria Pemilihan Lokasi

Keterangan	Penjelasan
<b>Kondisi saat ini</b>	Lahan kosong yang subur sehingga dijadikan lahan pertanian dan perkebunan tebu.
<b>Kondisi sekitar tapak</b>	Kondisi sekitar tapak merupakan persawahan dan juga pertanian
<b>Tata Guna Lahan</b>	Kepariwisataan dan perdagangan.
<b>Aksesibilitas</b>	Berada pada kawasan kuliner yang pada tetangga sekitarnya merupakan warung makan, dengan typology yang sama, terletak pada sebuah jalan primer dalam sebuah kecamatan, dimana arus lalu lintas ramai pada jam-jam tertentu dan aktivitas sekitarnya sedang
<b>View</b>	Lahan persawahan dan juga perkebunan tebu yang indah di sekitar lokasi dan juga view dari gunung merapi.
<b>Luasan Site</b>	5500m <sup>2</sup>
<b>Infrastruktur</b>	Infrastruktur yang lengkap dan memadai
<b>Potensi menjadi point of interest</b>	Lokasi dikelilingi oleh lahan persawahan dan terletak di pinggir jalan, dengan background gunung merapi sehingga cocok untuk taman kuliner. selain itu juga merupakan kawasan kuliner di wilayah sekitarnya semakin mendukung untuk menciptakan suatu kawasan

kuliner.

Sumber : Konsep penulis

#### V.4. Konsep ruang taman kuliner

##### V.4.1. Kualitas Ruang Penerima

Ruang penerima juga dibuat menarik dengan pendekatan konsep fasad dan tata massa yang komunikatif yang cenderung disukai oleh sasaran pengunjung nantinya.

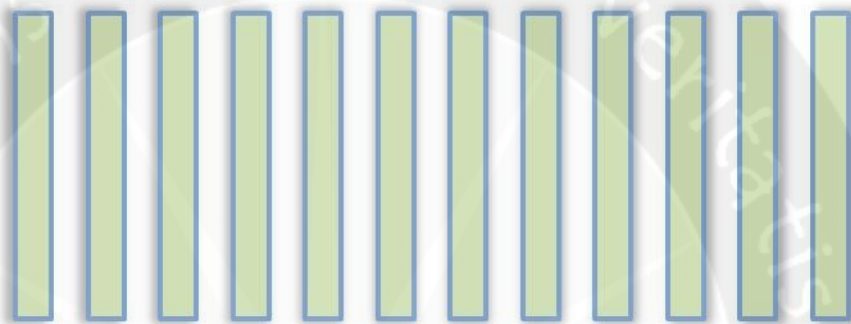
**Bentuk** : Bentuk dari ruang penerima adalah komunikatif pada fasadenya saja dengan penggunaan ornamen garis dan juga bentuk sudut ataupun juga dinding yang bersudut. akan di aplikasikan pada sisi depan bangunan

**Material** : material dalam sebuah ruang penerima ini akan menggunakan material yang disukai dan tidak mengganggu kenyamanan dalam sebuah taman kuliner ini. material yang digunakan adalah dengan lantai parquet, kaca dan juga ornamen dinding motif-motif tertentu yaitu abstrak.

**Warna** : warna dalam ruang penerima ini adalah penggunaan warna abu – abu, biru, merah, kuning dan dominan lainnya agar kesan dalam taman kuliner pada ruang hall ini bisa lebih didapat yaitu ruang yang komunikatif dan juga nyaman.

**Pencahayaan** : pencahayaan buatan dan alami. Pencahayaan alami digunakan hanya pada pagi, siang dan sore hari dengan memanfaatkan bukaan kaca yang terletak di depan fasade bangunan dan juga dengan pemanfaatan bukaan – bukaan yang ada seperti jendela, pintu masuk area ruang penerima. sedangkan untuk pencahayaan buatan ini menggunakan beberapa lampu diantaranya

adalah lampu TL yang didukung dengan penggunaan gipsum agar cahaya yang menyorot tidak langsung mengenai pengunjung, melainkan memantul pada gipsum yang didesain, dan juga walllamp dan spot lamp pada sudut-sudut yang dianggap perlu dan mendukung keindahan dan kenyamanan agar tercipta sebuah ruang yang komunikatif dalam sebuah taman kuliner.



Gambar V.7 Sketsa ornamen garis pada fasade

Sumber : Konsep Pribadi



Gambar V.8 Sketsa ornamen kaca warna pada fasade

Sumber : Konsep Pribadi

#### V.4.2. Kualitas Pada area – area makan

Bentuk : bentuk konsep dari taman kuliner ini menggunakan konsep dekat dengan alam namun masih mencerminkan suatu nuansa gaya hidup masa

kini dengan penciptaan dari pencahayaan buatan dan juga material yang digunakan,

terdiri atas 1 jenis area makan yaitu area yang menggunakan kursi makan namun terbagi menjadi 3 macam yaitu area makan indoor, semi indoor, dan juga outdoor. Indoor dengan bentuk komunikatif, garis – garis, dan juga ornamen pada dinding, sedangkan outdoor menggunakan bentuk model tenda.

**Material** : penggunaan lantai parquet dan juga lantai dengan tatanan batu pada jalan-jalan sebagai penghubung antara meja makan yang satu dengan yang lainnya pada tempat tertentu, selain itu juga menggunakan komponen air mancur dengan memanfaatkan area dinding. Tak lupa juga penggunaan ornamen tatanan garis yang berupa kayu dan juga ornamen kaca yang multi warna.

**Warna** : warna yang digunakan pada area makan ini didominasi dari warna abu – abu, cream, coklat, merah, kuning, biru, pada area sekitarnya dan juga pemanfaatan warna hijau yang menyesuaikan dengan area taman.

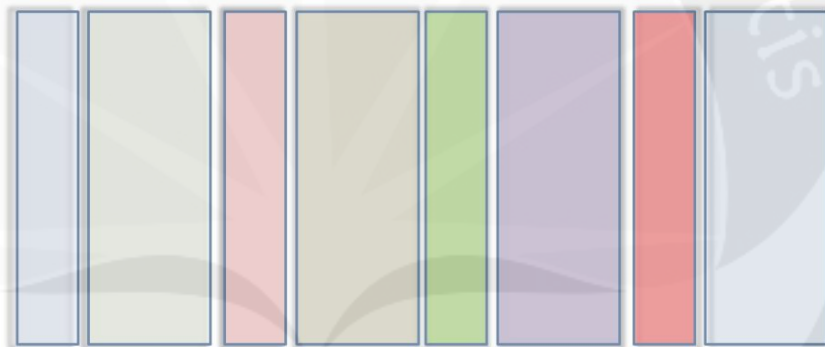
**Pencahayaan** : Pengaturan lighting untuk dekoratif disesuaikan dengan kebutuhan agar tercipta keselarasan antara komponen dan elemen interior secara keseluruhan. Lampu yang digunakan hampir sama dengan area hall yaitu ada 3 macam lampu yaitu lampu TL dengan pengaplikasian melalui gipsum agar cahaya tidak langsung mengenai area makan, hanya memantulkan cahaya karena ada bahan pemantul

yaitu gipsum, selain itu juga lampu spot yang digunakan pada area makan per meja makan khususnya dan juga wall lamp.



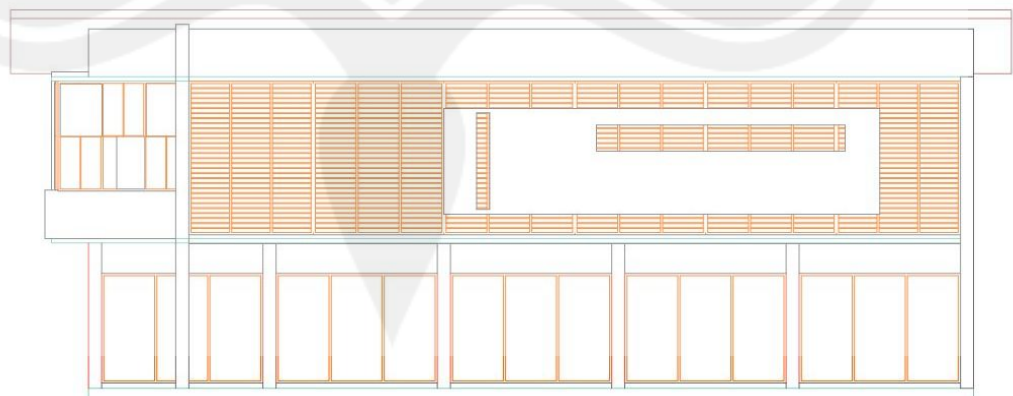
Gambar V.7. Sketsa Ruang Makan

Sumber : Konsep penulis



Gambar V.8 Sketsa ornamen kaca warna pada fasade

Sumber : Konsep Pribadi



Gambar V.10 Sketsa ornamen garis sebagai bukaan pada kaca

Sumber : Konsep Pribadi



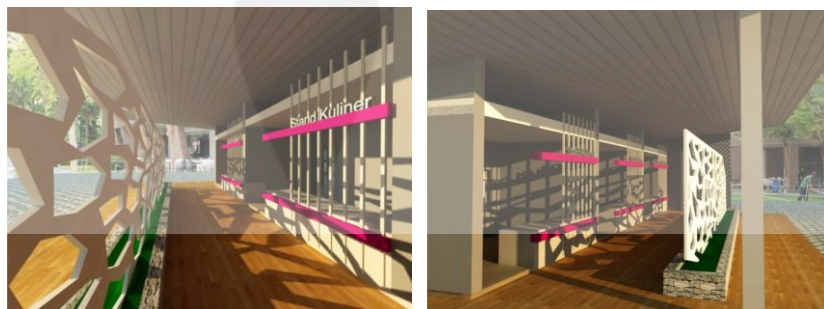
#### V.4.3. Kualitas ruang pada stand-stand kuliner

**Bentuk** : Pada area stand makanan di desain dengan menggunakan konsep komunikatif yaitu dengan perpaduan fasad yang minimalis pada fasada stand kuliner. bentuk garis sebagai ornamen dan warna yang sesuai dengan fungsi dalam sebuah ruang yang membentuk desain menjadi lebih komunikatif namun tetap nyaman.

**Warna** : warna cat yaitu seperti abu-abu, putih, merah atau biru atau kuning sebagai warna salah yang menarik

**Material** : penggunaan ornamen garis yang bertekstur kasar dan warna yang berbeda

**Pencahayaan** : pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan efek pencahayaan buatan dari ornamen yang ada pada area stand kuliner tersebut. ornamen bertujuan agar matahari tidak mengenai langsung kepada stand kuliner agar terlihat adanya suatu ruang yang komunikatif.



*Gambar V.11. Sketsa Stand Kuliner*

Sumber : Konsep penulis

#### V.4.4. Kualitas area taman

Taman merupakan sebuah area yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaannya sebagai tempat penyejar dalam dan luar ruangan

**Bentuk** : menggunakan taman konsep tropis minimalis dengan memanfaatkan juga lahan yang ada disekitarnya yaitu berupa persawahan dan juga perkebunan.

**Warna** : warna yang akan di aplikasikan adalah warna putih, abu-abu, kuning, hijau dikarenakan agar Menyesuaikan dengan alam anmun masih bernuansa nyaman agar lebih terkesan komunikatif dalam sebuah ruang terbuka.

**Material** : material yang digunakan berupa dari element material alami, non alami, lunak dan juga keras yang di aplikasikan sesuai dengan fungsi yang akan di gunakan

Tabel V.4. Aplikasi Elemen Taman Kuliner

Fungsi taman	Aplikasi elemen dalam sebuah taman
<b>Taman sebagai peneduh</b>	Elemen alami : persawahan dan perkebunan yang ada.  Elemen non alami : pohon palm, pohon ketapang, pohon kelapa,
<b>Taman Sebagai pengarah</b>	Elemen alami : rumput alami dan view persawahan dan perkebunan.  Elemen non alami : pohon palm, pohon ketapang,

	pohon kelapa, pohon cemara.
	Elemen alami : rumput alami
<b>Taman sebagai sarana rekreasi</b>	Elemen non alami : pohon palm, pohon ketapang, pohon kelapa, pohon cemara, pohon buah ( jambu, manga, rambutan)

Sumber : Konsep penulis

Tabel V.5. Aplikasi Elemen Taman Kuliner

Fungsi taman	Aplikasi elemen dalam sebuah taman
<b>Taman sebagai peneduh</b>	Elemen keras : paving, pagar, , pergola, bangku taman, lampu taman.  Elemen lunak : Tanaman bamboo, pohon palm, pohon cemara,
<b>Taman Sebagai pengarah</b>	Elemen keras : paving, pagar, pergola, bangku taman, lampu taman.  Elemen lunak : pohon palm, pohon ketapang, Tanaman bamboo, pohon palm, pohon cemara, kolam air, kolam ikan.
<b>Taman sebagai sarana rekreasi</b>	Elemen keras : paving, pagar, pergola, bangku taman, lampu taman.  Elemen lunak : pohon palm, pohon ketapang, Tanaman bamboo, pohon palm, pohon cemara, kolam air, kolam ikan.

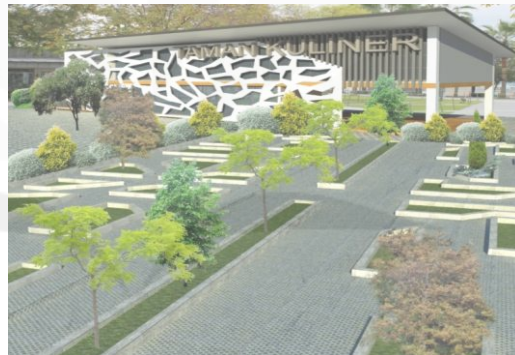
Sumber : Konsep penulis

Pencahayaan : pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan yaitu dengan model up light, down light, wall lamp di aplikasikan untuk efek penerangan pada tanaman agar terkesan lebih mendapatkan ruang terbuka yang komunikatif dan nyaman.



*Gambar V.12. Sketsa Taman*

Sumber : Analisis penulis



*Gambar V.13. Sketsa Taman Depan*

Sumber : Analisis penulis

#### **V.4.5. Kualitas Area dapur**

Dapur merupakan faktor terpenting dalam sebuah taman kuliner ini, sebaik mungkin dapur dibuat dengan memenuhi standart ruang yang ada dan sirkulasi yang cukup dan juga alat – alat yang sesuai dengan kebutuhan stand kuliner masing- masing

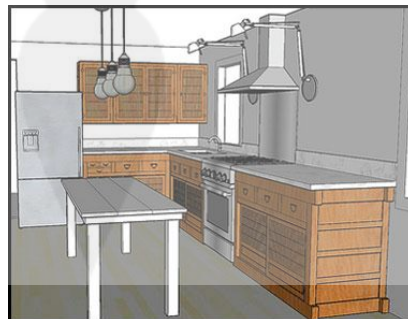
Bentuk : bentuk disesuaikan dengan bentuk konsep utama yaitu komunikatif dengan pengaplikasian hanya pada fasad nya saja dan juga ornament-ornamen yang ada.

Warna : warna dalam dapur ini yang digunakan adalah putih, abu – abu, dan juga sedikit warna merah agar tidak terkesan monoton dan juga agar tercipta suasana ruang yang komunikatif menarik.

Material : pasangan batu bata, aluminium, kaca

Pencahayaan :

- Kuat penerangan untuk area makan pada taman kuliner adalah 200-500lux dan intensitas dayanya 20-30 att/m<sup>2</sup>.
- Dapur membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 - 500 lux
- Area persiapan membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 - 400 lux
- Daerah cuci membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 lux
- Gudang makan membutuhkan kuat penerangan sebesar 100 lux



*Gambar V.14. Sketsa Dapur*  
Sumber : Analisis penulis

#### V.4.6. Kualitas Area pendukung

##### V.4.6.1. Area kolam air

Bentuk : kolam yang merupakan kolam kecil ikan dengan konsep kolam tropis.

Warna : warna yang digunakan adalah dominasi Dari warna abu-abu dan juga hijau akan lebih berkesan menyatu dengan alam.

Material : material yang digunakan merupakan material keras yaitu berupa batu alam, batu candi dan juga material alami yaitu berupa rumput gajah untuk memperindah samping pinggir dari kolam tersebut, dan juga tanaman hijau yang diletakan di area tertentu agar lebih kelihatan indah.

##### V.4.6.2. Area panggung

Area panggung ini akan didesain dengan konsep komunikatif juga karena area panggung ini merupakan area yang digunakan sebagai tempat nongkrong, kumpul – kumpul ataupun juga tempat serambi menunggu pesanan telah datang. Dibuat agar para pengunjung tidak merasa bosan berada di taman kuliner ini dan selain itu juga berharap bisa menjadi tempat refreasing sejenak bagi para pengunjung yang datang.

##### V.4.6.3. Area Taman bermain

Taman Bermain diwujudkan dengan memperhatikan potensi unsur – unsur alami dan buatan dalam tapak seperti pohon, sawah, kolam ikan, tanah serta permukaan tanah dan dapat berfungsi untuk

kepentingan ekologis, social, ekonomi, serta estetika. Taman bermain juga selain sebagai elemen estetika kota juga dapat mewnjadi wadh sosialisasi antar penghuni bangunan

Bentuk : dengan konsep taman tropis minimalis yang sesuai dengan konsep utamanya.

Warna : penggunaan warna yang baik yaitu hijau, putih, abu – abu, dan juga hitam digunakan sesuai dengan fungsi dan letak yang tepat agar suasana bisa menjadi semakin komunikatif dan nyaman.

Material : material yang digunakan berupa dari element material alami, non alami, lunak dan juga keras yang di aplikasikan sesuai dengan fungsi yang akan di gunakan.

- Element lunak : tanaman rambat, tanaman bamboo, tanaman pohon palm
- Element keras : paving, pagar, , pergola, bangku taman, kolam, lampu taman
- Element alami : lahan pertanian yang subur dan juga penghawaan yang sejuk.
- Element non alami : pohon palm, rumput gajah, dan juga pohon rambat

Pencahayaan : pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan yaiu dengan model up light, down light, wall lamp di aplikasikan untuk efek penerangan pada tanaman agar terkesan lebih mendapatkan ruang

terbuka yang komunikatif dan nyaman.

#### V.4.6.4. Area Nobar ( nonton bareng )

Arae Nobar adalah area Nonton bareng hampir sama dengan konsep area panggung yang dipergunakan orang untuk area pendukung, disini pengunjung bisa melihat acara baik film ataupun juga yang lain dengan baik serambi menunggu pesanan yang datang .tempat ini juga bisa digunakan sebagai area nongkrong bagi para pengunjung.dengan konsep komunikatif area nobar ini didisplay. kapasitas untuk nobar ini hanya diber kapasitas  $\pm 20$  orang.

#### V.5. Konsep Area Hijau ( Taman )

Tata ruang luar pada taman kuliner ini cocok untuk dikembangkan menjadi taman tropis yang komuniatf dengan perpaduan beberapa macam tanaman pendukung dan juga tanaman hias

Taman ini bisa diaplikasikan menggunakan tnaman pohon palm sebagai penyejuk dan juga pengarah ke area taman kuliner selain itu juga rumput gajah sebagai rumput yang diguakan dan juga pohon – pohon penghias lainnya yaitu tanaman rambat dan juga tanaman pandan wangi yang bisa menambaha aroma dan juga memperindah site dari area ruang luar taman kuliner

Jalur sirkulasi yang terbentuk antar massa diolah dengan bentuk lintasan yang komunikatif yaitu berkelok agar dinamis dan ditempatkan beberapa macam tanaman dalm pot seperti pandan wangi dan tidak dalam pot seperti pohon cemara dan juga pohon palm. Dipilih pola lintasan dengan tekstur batu-batuan khususnya pengaplikasikan pada batu alam untuk memberikan visuual richness



pada ruang luar. Sedangkan untuk penutup taman secara umum menggunakan rumput gajah.



*Gambar V.15. Sketsa Area Hijau*

Sumber : Konsep penulis

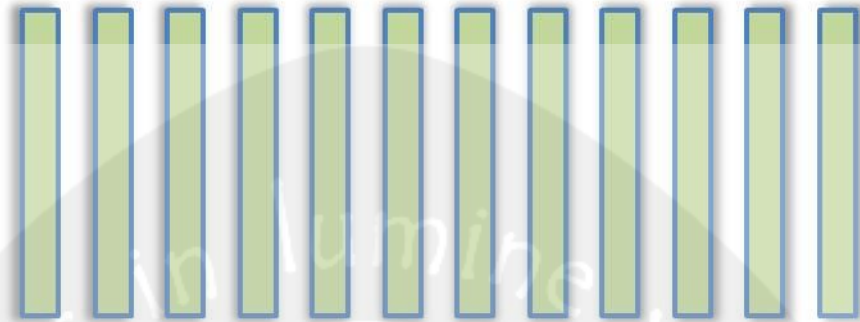
## **V.6. Konsep Fasade Taman Kuliner**

### **V.6.1. Bentuk**

Bentuk dalam bangunan taman kuliner yang berisi area ruang penerima, area komersial, dan juga stand kuliner ini akan dibentuk dengan konsep yang sangat mendukung dengan terciptanya suatu taman kuliner yang nyaman dan komunikatif. Desain yang komunikatif ini akan diterapkan pada fasad bangunan yaitu dengan penggunaan ornamen garis yang bertekstur yang bisa digunakan juga sebagai pengokoh bangunan yaitu struktur bangunan selain itu juga sebagai ornamen tambahan agar terkesan lebih indah.

Selain itu juga bentuk yang komunikatif akan diaplikasikan dengan penggunaan ornamen abstrak agar terlihat lebih menarik, penggunaan ornamen garis dengan material kayu dalam fasade, dan juga material kaca pada bagian fasade bangunan agar dalam pencahayaan dan juga penghawaan bisa lebih optimal menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami namun pada jam-jam tertentu saja. Pengaplikasian bentuk yang komunikatif ini juga diterapkan melalui atap yang miring model atap jepang yang

menggunakan material atap rangka baja ringan dan atap menggunakan atap *ondulin*.



Gambar V.17. Sketsa Bentuk Ornamen Garis Fasade

Sumber : Konsep Pribadi



Gambar V.18. Sketsa Bentuk Ornamen Kaca yang Berbagai Warna pada Fasade

Sumber : Konsep Pribadi



Gambar V.19 Sketsa ornamen garis sebagai bukaan pada kaca

Sumber : Konsep Pribadi

### V.6.2. Warna

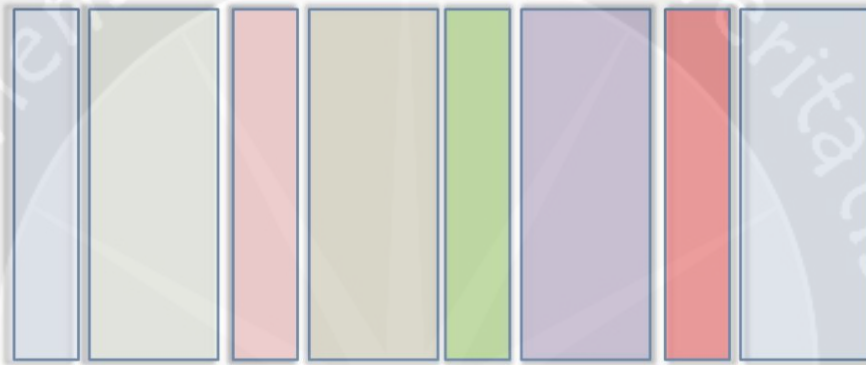
Warna dalam arsitektur member peranannya yang sangat penting dalam tampilan bangunan, karena warna dapat memperjelas karakter suatu objek atau memberi aksentuasi pada bentuk dan bahannya

Tabel V.6. Aplikasi Warna di Taman Kuliner

Jenis ruang	Warna yang digunakan	karakteristik
<b>Area office</b>	Putih, Abu-abu tua, biru, kuning	Memberikan sesuatu yang mempunyai khas tertentu, berbeda dengan yang lainnya.
<b>Area foodcourt</b>	Putih, abu – abu, biru, merah, kuning, dan hijau.	Memberikan suatu kenyamanan dan ruang yang bisa memberikan situasi yang komunikatif
<b>Area taman dan wisata</b>	Hijau, biru, kuning, putih, abu-abu	Menyesuaikan dengan alam anmun masih bernuansa minimalis agar lebih terkesan komunikatif dalam sebuah ruang terbuka.

<b>Area service</b>	Putih, abu – abu dan biru, merah.	Berbeda dengan yang lain agar dalam pencapaian mudah dan lebih mempunyai ciri khas dalam aplikasi warna.
---------------------	-----------------------------------	--

Sumber : Konsep penulis



Gambar V.20. Sketsa Aplikasi Warna yang Digunakan

Sumber : Konsep Pribadi

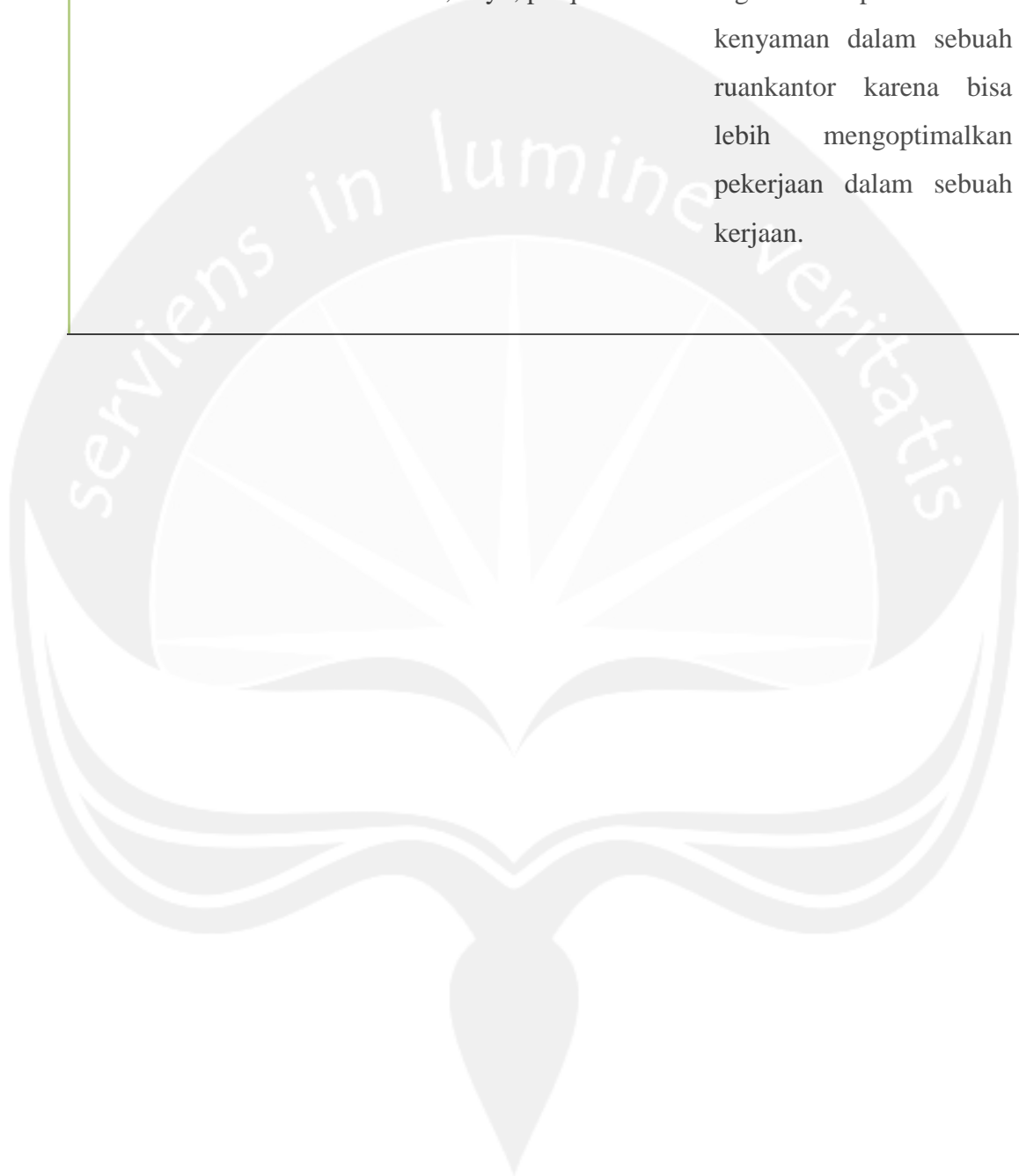
### V.6.3. **Tekstur**

Fungsi tekstur adalah untuk memberikan kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual, misalnya pada suatu bidang rata yang mempunyai perbedaan warna, maka warna gelap terlihat sebagai bayangan warna terang sehingga timbul kesan bidang tersebut tidak rata

Tekstur yang akan digunakan dalam area taman kuliner ini diaplikasikan sesuai dengan fungsi dalam sebuah ruang taman kuliner. Ada beberapa macam tekstur yang digunakan mulai dari tekstur alami yang berupa batu alam, tanaman, kayu dan juga air. Selain itu juga tekstur buatan yang dihasilkan melalui wallpaper dinding dan juga ornament – ornament.

Tabel V.7. Aplikasi Tekstur di Taman Kuliner

Jenis ruang	Teksture yang digunakan	Karakteristik dan Aplikasi
Area office	Polos, kayu, parquett	Agar tercipta sebuah kenyamanan dalam sebuah ruankantor karena bisa lebih mengoptimalkan pekerjaan dalam sebuah kerjaan.



<p><b>Area foodcourt</b></p>	<p>Kayu, parquet, keramik, wallpaper, air, batu alam, tanaman, ornament.</p>	<p>Penggunaan kayu digunakan pada ornamen tertentu di dinding yang membentuk sebuah garis agar lebih menjadi ruang yang mempunyai nilai komunikatif,</p> <p>Parquet digunakan untuk lantai di area makan saja karena biar tidak terjadi kemonotonan dalam sebuah ruang pad ataman kuliner.</p> <p>Wallpaper dan ornamen juga digunakan dalam sebuah dinding namun hanya sebagian saja tidak semua dinding, terletak pada area ruang tunggu dan jugaa sebuah sedut yang menarik dalam sebuah area foocourt dan fasadenya.</p>
------------------------------	--	--

**Area taman dan wisata**

Batu alam, parquet, kayu, ornamen, tanaman, air

Batu alam dan tanaman terletak di dalam dekat dengan dinding agar suasana di dalam bisa lebih menjadi nyaman dan juga tercipta ruang yang komunikatif.

Batu alam digunakan pada area jalan setapak taman dan juga area kolam agar lebih bisa menjadi lebih indah dan tercipta kenyamanan dalam hal visual dan nonvisual.

Parquet diterapkan pada jalan tapak tertentu sesuai dengan fungsinya yaitu pada area playground anak dan jugaruang tunggu orang tua.

Air sebagai ornamen dalam kolam dan juga penghias dalam suasana agar tercipta suasana yang komunikatif dan juga tercipta sebuah kenyamanan.

<b>Area service</b>	Polos, Kedap suara	Berbeda dengan yang lain agar fungsi dari taman kuliner ini tidak terganggu maka area service ini hanya menggunakan tekstur polos yaitu tembok saja dan juga tekstore yang kedap suara sesuai dengan fungsi dalam ruang-ruang di area service.
---------------------	--------------------	--

Sumber : Konsep penulis

## V.7. Konsep Struktur dan Konstruksi Taman Kuliner

### V.7.1. Structure and Truth

Struktur ditonjolkan sesuai apa adanya struktur tersebut tanpa ada yang ditutup-tutupi. Struktur akan menggunakan beton bertulang



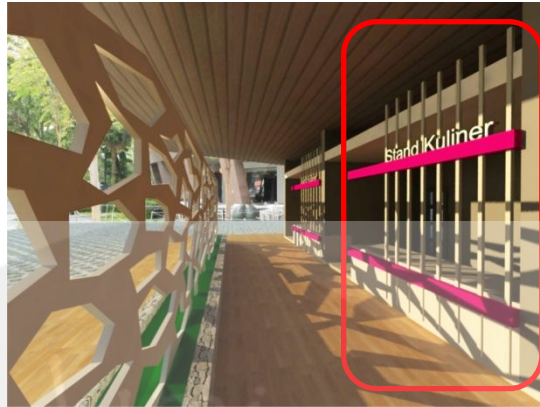
Gambar V.21. Penjelasan aplikasi Struktur dalam bangunan

Sumber : Konsep penulis

### V.7.2. Structure and Cladding

Struktur dengan pelapis luar sekaligus sebagai fasad atau ekterior bangunan. Struktur akan diberi lapisan kayu agar lebih terkesan suatu ruang yang komunikatif.





Gambar V.22. Penjelasan aplikasi Struktur dalam bangunan

Sumber : Konsep penulis

### V.7.3. Dramatizing of Technology

Penggunaan teknologi yang komunikatif pada bangunan, menimbulkan kesan yang mendalam bagi pengamat dan pengguna bangunan. Akan diciptakan melalui penggunaan teknologi pada strukturnya. Menciptakan bentuk-bentuk maupun efek yang mendalam, tidak harus indah, namun penuh makna.

## V.8. Konsep Utilitas Taman Kuliner

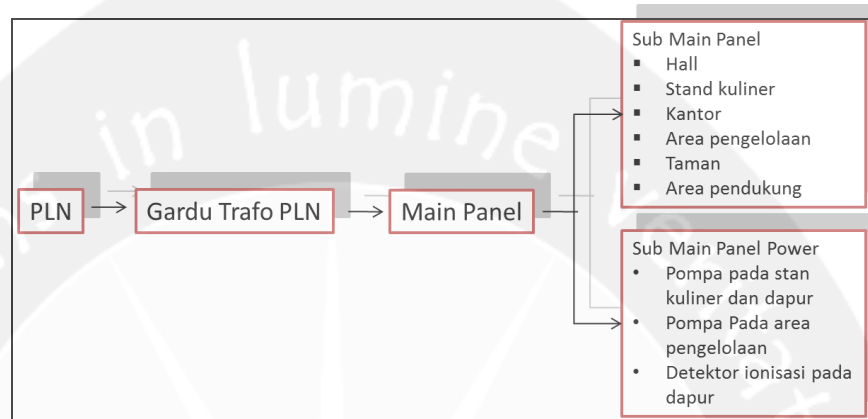
### V.8.1. Pencahayaan

Untuk mendukung berlangsungnya kegiatan pada taman kuliner ini maka diperlukan penerangan baik dari cahaya matahari maupun lampu.

Berikut ini adalah standard penerangan yang berasal dari listrik agar bisa membuat kenyamanan suatu taman kuliner :

- Kuat penerangan untuk area makan pada taman kuliner adalah 200-500lux dan intensitas dayanya 20-30 att/m<sup>2</sup>.
- Dapur membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 - 500 lux
- Area persiapan membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 - 500 lux

- Daerah cuci membutuhkan kuat penerangan sebesar 150 lux
- Gudang makan membutuhkan kuat penerangan sebesar 100 lux
- Skematik distribusi listrik pada taman kuliner di sleman.



Gambar V.23. Skema Distribusi Listrik diTaman Kuliner

Sumber : Konsep penulis

#### V.8.2. Penghawaan

Area makan taman kuliner akan menggunakan penghawaan alami dan juga buatan. Untuk yang penghawaan alami di terapkan pada area luar outdoor dekat dengan alam dan untuk area indoor makan menggunakan penghawaan buatan.

Area stand makan ini menggunakan penghawaan alami khususnya pada area dapur yang dibagi menjadi 3 bagian, yaitu bukaan atas, bukaan jendela, dan juga bukaan bawah. Bukaan atas berfungsi melepaskan udara panas yang biasa terjebak diatas, terutama ketika jendela di tutup. Sedangkan bukaan bawah berfungsi untuk melepaskan udara lembab yang terjebak di bagian bawah.khusus pada dapur juga digunakan yaitu bouwvenlicht.

### V.8.3. Air bersih

Sumber air bersih pada taman kuliner ini diperoleh dari sumber air sumur sendiri dikarenakan agar penghematan penggunaan air yang sekarang ini mulai langka dan jarang.

Kebutuhan air bersih pada taman kuliner digunakan untuk keperluan :

- Dapur
- Wastafel

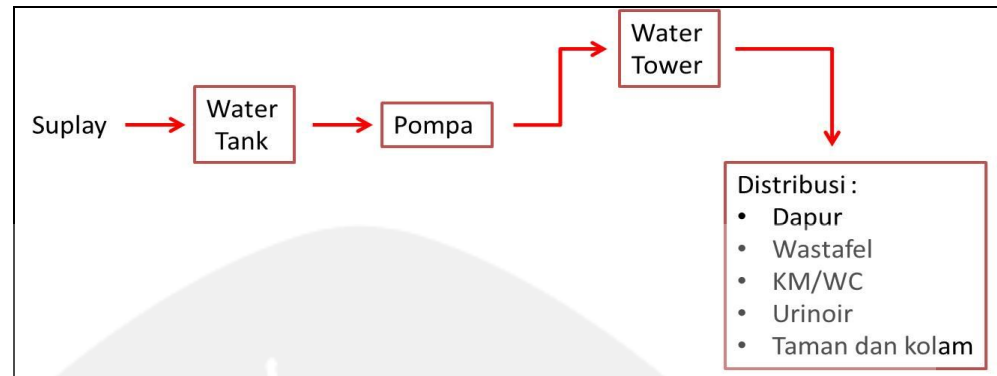
Disediakan beberapa wastafel yang terletak di area makan taman kuliner agar para pengunjung bisa dengan mudah mengakses. disediakan wastafel per 4 stand kuliner pad ataman kuliner ini selain itu juga terdapat di area luas yaitu taman sebagai sarana pendukung kegiatan taman dan rekreasi.

- KM/WC

Disediakan pada area makan kuliner, area service, dan juga area taman. agar tidak terlalu kekurangan tapi juga sesuai dengan kebutuhan.

- Urinoir
- Taman dari kolam

Suplai air bersih pada taman kuliner menggunakan system down feed system karena system ini lebih hemat dari segi pemakaian listrik untuk kerja pompa dan lebih murah biaya operasionalnya dibandingkn dengan up feed system.



Gambar V.18. Down Feed System

Sumber : Konsep penulis

#### V.8.4. Air kotor

Syarat sistem pembuangan air limbah :

- Air limbah adalah air bekas buangan yang bercampur kotoran
- Dialirkan pada jarak sependek mungkin dengan kemiringan 0,5 – 1% ke dalam septic tank.
- Tidak boleh membuat belokan – belokan tegak lurus
- Digunakan pengolahan limbah ( Seage Treatment )
- Sewage Treatment dapat diakses oleh orang yang mengontrol, diperlukan penerangan dan exhaust fan.

Buangan dari taman kuliner dapat berupa air kotor dan kotoran padat. Distribusi pembuangan pada taman kuliner direncanakan sesuai jenis kotoran yang dibuang, yaitu :

- Air hujan
- Air sabun ( grey water ) berasal dari kegiatan cuci piring, mengepel lantai, kegiatan mandi, dsb.
- Air tinja ( black water ) merupakan kotoran manusia berbentuk cair maupun padat ditambah air siram.

Proses pengolahan air limbah pada taman kuliner menggunakan sarana :

- Septic tank berfungsi sebagai sumur rembesan atau sumur kotoran, harus kedap air dengan bak pemisahan masing – masing  $>1,1 \text{ m}^3$ . Dikuras setiap 4 tahun sekali.
- Bak penampungan lemak
- Sumur resapan

Sistem – sistem saluran yang digunakan untuk mendistribusikan buangan pada taman kuliner antara lain pemipaan bawah tanah yaitu sistem pipa.

Proses pengolahan air limbah pada taman kuliner :

- Air tinja masuk ke septic tank dan kemudian dialirkan ke sumur peresapan, septic tank berfungsi sebagai sumur rembesan atau sumur kotoran, harus kedap air dengan bak pemisahan masing – masing  $>1.1\text{m}^3$ .
- Limbah dari wastafel, dapur masuk, dapur cuci, dan KM. Dialirkan ke bak penampun lemak lanjut ke sumur resapan lanjut ke riol kota.
- Air hujan diresapkan pada permukaan.

#### V.8.5. Sampah

Sampah yang dihasilkan dari kegiatan di taman kuliner adalah sampah organik dan anorganik yang berasal dari dapur. Pada masing – masing dapur di setiap area makan disediakan 2 macam penampungan sampah sementara yang kemudian disalurkan ke tempat pembuangan sampah umum.jalan yang ke tempat pembuanagn sampah umum merupakan jalan setapak yang sirkulasi dekat dengan dapur dan juga tempat dimana ada tempat sampahnya yaitu pada area taman.

#### **V.8.6. Sistem pemadam kebakaran**

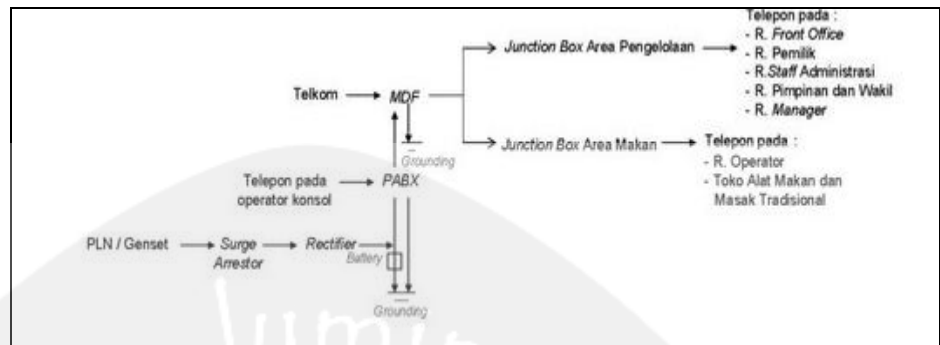
Pada bagian dapur di masing – masing stand kuliner dipasang satu detektor ionisasi untuk memberikan peringatan jika terjadi kebocoran gas pada tingkat tertentu sebelum terjadi kebakaran. Selain itu disediakan pemadam api ringan ( PAR-Fire Extinghuiser ) yang diletakan 1,5m dari lantai dapur agar mudah dijangkau unuk mencegah kebakaran kecil. Untuk pencegahan kebakaran pada ruang luar, dipasang pemadam api ringan ( PAR-Fire Extinghuiser ).

#### **V.8.7. Evakuasi**

Taman kuliner di sleman ini termasuk bangunan untuk umum, maka pintu utama dan pintu keluar haruslah mempermudah akses ketika dilakukan evakuasi.

#### **V.8.9. Sistem Komunikasi**

Sistem komunikasi berupa telepon di pasang pada area taman kuliner pada area pengelolaan dan area receptionist saja.sistem yang digunakan adlah sistem hunting walaupun banyak jalur telepon namun hanya ada satu nomor yang dapat dihubungi. Untuk komunikasi ke area yang berbeda digunakan nomor ekstension.



Gambar V.21. Sistem Komunikasi

Sumber : Juwana, Jimmy s., *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*. Erlangga Jakarta : 2005

Keterangan :

*PABX* = Private automatic branch exchange

*MDF* = Main Distribution frame, tempat penghujung kabel – kabel telepon

*Grounding* = Pengebumian, agar melindungi PABX

*Rectifier* = Sejenis Sekring

*Surge Arrestor* = otak Meteran, diberi Grounding juga

*JB* = Junction Box, yaitu kotak terminal yang ada di tiap – tiap lantai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D. K, 1991, *Architecture, Form, Space, and Order*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- De Chiara, Joseph, J. Crosbie Michael, 2001. *Time Saver Standards for Building Types Fourth Edition*. The McGraw-Hill Companies, Inc. Singapore
- Juwana, Jimmy S., 2005, *Panduan Sistem Bangunan Tinggi untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*. Penerbit Erlangga, Jakarta
- Neufert, Ernst, 1989, *Data Arsitek Alih Bahasa : Ir. Sjamsu Amril*, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Hakim. rustam, 2003, *Unsur Perancangan dalam arsitektur lansekap*, Jakarta.
- Hakim, Rustam, 2004, *Komponen perancangan arsitektur lanskap*, Jakarta.
- Arifin, 2006, *perancangan taman dan detail elemen – elemen*, Jakarta.
- Aronin, Jeffrey Allison (1953), *Climate & Architecture*, New York: Reinhold Publishing Corporation.
- De Dear& Brager, (2002), Thermal Comfort in Naturally Ventilated Buildings: Revisions to ASHRAE Standard 55, Jurnal : *Energy and Buildings 34*, Elsevier Science, [www.elsevier.com/locate/enbuild](http://www.elsevier.com/locate/enbuild).
- Talarosha, Basaria,2005, *Menciptakan Kenyamanan Thermal Dalam Bangunan*, Jurnal Sistem Teknik Industri Volume 6, No. 3
- Mangunwijaya, Y.B, 1994, *Pengantar Fisika Bangunan* hal.116-118, Djambatan, Jakarta
- Ir.Rustam Hakim,MT.IAI dan Ir.Hardi Utomo, MS.IAI komponen perancangan arsitektur lansekap prinsip – unsur dan aplikasi disain, hal 173-175
- Farrel Patricia, 2010, The Process of Recreation Progamming dan Ivor Selly dalam Outdoor Recreation and The Urban Environment, [repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/19556/2/Chapter%20II.pdf](http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/19556/2/Chapter%20II.pdf)
- Ching, Francis, D.K, 1996, *Architecture Form, Space, and Order*, Edisi Kedua, Penerbit John Wiley and Son, Inc, Canada
- Poerbo.m.Arch.,dan Ir.Hartono. 1995, *Utilitas Bangunan*, Djambatan Jakarta
- Neufert, Ernst. 2002, *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Erlangga Jakarta
- Juwana, Jimmy s, 2005, *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*.Erlangga Jakarta



Sumber internet :

- Heru, Bandung, 2009, *Wisata kuliner menjadi sasaran kedatangan para pemudik di Yogyakarta*, harian KOMPAS, <http://regional.kompas.com/read/2009/09/27/21352095/Wisata.Kuliner..Sasaran.Pemudik.di.Yogyakarta> (diakses 05 february 2011)
- Kuliner dan pengertiannya, 2009, <http://food-and-kuliner.blogspot.com/2009/12/kuliner-dan-pengertian.html> (diakses 05 february 2011)
- Iseng mulang, 2009, wisata, <http://isen-mulang.blogspot.com/2009/03/wisata.html> (diakses 05 february 2011)
- Semiono, ruth, 2007, *Taman Menteng, Lokasi Wisata Kota* <http://202.169.46.231/News/2007/05/19/Sorotan/sorot01.htm> (diakses 10 february 2011)
- Symmetry First Architects, Carding Building*, <http://www.symmetryfirst.com/> (diakses 10 february 2011)
- Nirmana dalam desain grafis, 2010, <http://enciknas.wordpress.com/2010/08/13/nirmana-dalam-desain-grafis/> diakses (08 february 2011)
- Daniel, jemes, 2010, *Repeatable Pattern From Each Design Principles*, <http://jaamesdaniel.blogspot.com/2010/08/repeatable-pattern-from-each-design.html> (diakses 08 february 2011)
- Irmansyah, Firman, 2010, *Negeri Rempah: Masterplan Centrum University of Indonesia Competition*, <http://firmanirmansyah.wordpress.com/2010/06/10/negeri-rempah-1st-winner-masterplan-centrum-university-of-indonesia-competition/> (diakses 20 february 2011)
- Pedoman Efisiensi Energi untuk Industri di Asia* – [www.energyefficiencyasia.org](http://www.energyefficiencyasia.org) (diakses 20 february 2011)
- 2005, *Rumah Ideal Mesti Perhatikan Aspek Kesehatan dan Kenyamanan*, <http://berita.kapanlagi.com/pernik/rumah-ideal-mesti-perhatikan-aspek-kesehatan-dan-kenyamanan-mbuzxae.html> (diakses 25 february 2011)
- Rahmad, 2011, *Virtual Regionalism*, <http://rachmat-arsitektur.blogspot.com/2011/02/virtual-regionalism.html> (diakses 25 february 2011)
- Ventury, Robert, 1960, *Complexity and Contradiction in Architecture*, [http://www.oocities.org/sta5\\_ar530/tugas\\_kelompok/kelompok2/I.htm](http://www.oocities.org/sta5_ar530/tugas_kelompok/kelompok2/I.htm) (diakses 25 february 2011)

Rossi aldo, 1960, *the Architecture of the City*, [http://www.oocities.org/sta5\\_ar530/tugas\\_kelompok/kelompok2/I.htm](http://www.oocities.org/sta5_ar530/tugas_kelompok/kelompok2/I.htm) (diakses 03 maret 2011)

Pembagian wilayah administrasi kabupaten sleman, 2008, <http://slemankab.go.id/> (diakses 03 maret 2011)

Jumlah penduduk kabupaten sleman menurut jeniskelamin dan kelompok umur kabupaten sleman, 2008, <http://capil.slemankab.go.id/>(diakses 03 maret 2011)

Badan Pusat Statisti Provinsi D.I.Yogyakarta, 2008, <http://yogyakarta.bps.go.id/remository?func=finishdown&id=67> (diakses 07 maret 2011)

Peta Administrasi Kecamatan Depok, 2008, [http://kecamatan.slemankab.go.id/depok/?mod=detail\\_agenda&id=52](http://kecamatan.slemankab.go.id/depok/?mod=detail_agenda&id=52) (diakses 07 maret 2011)

2011, FoodFezt, <http://www.jogjafoodfest.com/> (diakses 08 maret 2011)

<http://www.telegraph.co.uk/travel/picturegalleries/8308524/Singapores-best-hawker-centres.html?image=7>(diakses 08 maret 2011)

<http://iguide.travel/Singapore/Balestier/Eating> (diakses 08 maret 2011)

<http://www.flickr.com/photos/dlogsr/2816373187/>(diakses 15 maret 2011)

natasiacclarisa,2010, kemang food fest, <http://natasiacclarisa.blogspot.com/2010/04/kemang-food-fest.html> (diakses 08 maret 2011)

<http://gogirlmagz.com/beta/category/archive/places-food/2009/05/40> (diakses 13 maret 2011)

[http://inovassi.com/directories.php?cat\\_id=82](http://inovassi.com/directories.php?cat_id=82) (diakses 15 maret 2011)

<http://lindayuliana-06121021.blogspot.com/2008/07/kemang-food-festival.html>(diakses 18 maret 2011)

[http://www.summarecon.com/gading\\_food\\_city.htm](http://www.summarecon.com/gading_food_city.htm)(diakses 18 maret 2011)

<http://www.summarecon.com/projectdetails>. (diakses 23 maret 2011)