

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. PENGERTIAN WISATA KULINER

- Kawasan wisata yang dengan berbagai fasilitas, aktivitas serta area kuliner terpadu sehingga seluruh memenuhi kebutuhan wisatawan terkait dengan rekreasi, relaksasi, pendidikan dan kesehatan dapat terpenuhi.
- Suatu lokasi yang merupakan pembuatan suatu produk makanan, restoran, pameran makanan dan tempat khusus lainnya dengan tujuan mencicipi rasa dari beberapa jajanan dan atau juga memperoleh pengalaman mencoba makanan khas daerah tersebut yang bertujuan utama untuk melakukan perjalanan wisata kuliner.
- Suatu perjalanan dimana terdapat kegiatan mengkonsumsi makanan lokal daerah tersebut; sehingga kita dapat menikmati makanan dan minuman atau melakukan kegiatan kuliner, seperti mengunjungi sentra industri makanan dan minuman, sekolah memasak, serta dapat merasakan pengalaman yang berbeda saat mengonsumsi jajanan yang ada.

2.2. TINJAUAN WISATA KULINER

2.2.1. Pengertian Kuliner

Kata kuliner menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu segala hal yang berhubungan dengan masak-memasak. Biasanya makanan yang bisa dimasak yaitu seperti lauk pauk dalam kehidupan sehari-hari seperti ikan, daging, sayur-sayuran, yang biasanya dimakan dengan nasi. Sedangkan menurut Echols dan Shadily (2016), Kuliner merupakan sebuah aktivitas dalam hidup yang berhubungan langsung dengan konsumsi makanan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan kuliner sendiri biasanya diikuti dengan minuman, sebagai pengiring. Jadi, terdapat 2 hal penting dalam kegiatan berkuliner yaitu makanan dan minuman.

Di jaman sekarang pola gaya hidup membeli makanan diluar sudah menjadi kebiasaan dan pola hidup masyarakat di jaman sekarang ini. Sehingga tingginya minat pengunjung akan kegiatan berkuliner baik kuliner tradisional

maupun kuliner modern. Selain itu, dengan berkembang pesatnya teknologi, membuat sebuah pemasaran jenis-jenis kuliner makin berkembang terlebih pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Sehingga, kegiatan kuliner pada dasarnya sangat berpotensi di era modern saat ini, karena didukung dengan pola gaya hidup masyarakat di jaman sekarang.

2.2.2. Wisata Kuliner

Wisata kuliner merupakan kegiatan mengunjungi suatu tempat dengan tujuan berkuliner atau menyantap sajian berbagai jenis makanan baik secara kuliner tradisional maupun kuliner modern, selain itu biasanya dalam kegiatan ini selain berkuliner, tujuan para pengunjung yaitu untuk berekreasi di tempat tersebut.

Wisata kuliner sendiri bukan hanya terfokus pada kegiatan kulinernya saja, namun bagaimana suasana, serta kesan yang ditimbulkan setelah melakukan kegiatan berkuliner. Di jaman sekarang ini wisata kuliner menjadi salah satu option bagi manusia untuk istirahat sejenak dari aktivitas sehari-hari yang cukup padat dan merelaksasikan pikiran dan hati.

2.3. TINJAUAN TAMAN

2.3.1. Pengertian Taman

Sebuah area yang memiliki ruang dengan kondisi yang beragam. Kondisi ini dapat diartikan sebagai iklim, lokasi, luasan, dan kondisi lainnya seperti tujuan juga fungsi spesifik dari pembuatan taman (Sintia dan Murhananto, 2004).

Menurut Nazzaruddin (1994) dalam Ilmiajayanti dan Dewi (2015), taman merupakan sepetak lahan terbuka dengan luas tertentu yang ditanami semak, pepohonan, rerumputan, dan lahan yang dapat dikombinasikan dengan material lainnya. Sering kali digunakan untuk bermain, bersantai, berolahraga, dan sebagainya.

2.3.2. Jenis Taman

Jenis taman dibagi menjadi tiga bagian menurut penggunaannya yaitu :

1. Taman Publik

- **Taman Publik Aktif**

Merupakan taman dengan fungsi untuk tempat olahraga, bermain dan menjalankan aktivitas lainnya. Yang difasilitasi dengan elemen-elemen pendukung yang diperlukan.

- **Taman Publik Pasif**

Taman dengan fungsi pemberi nilai estetis sehingga dapat menjaga nilai keindahan taman tersebut, biasanya dipasang pagar atau pembatas agar tidak ada aktivitas di dalamnya.

2. Taman Semi Publik

Taman yang dikelola pribadi namun bisa digunakan untuk umum dan juga dapat digunakan secara Bersama-sama.

3. Taman Pribadi

Merupakan sebuah taman milik sendiri yang tidak bisa digunakan dan dimasuki oleh masyarakat umum secara sembarangan.

2.3.3. Fasilitas Taman

- Fasilitas Olahraga (jogging track, lapangan basket, lapangan tenis, lapangan voli, dan badminton)
- Fasilitas rekreasi (Fasilitas bermain anak, panggung, tempat bersantai dan fasilitas penunjang lainnya).³
- Fasilitas pendukung seperti *entrance*, jalan, mushola, tempat dagang, tempat parkir, , air, drainase, listrik/penerangan jalan, toilet dan penampungan sampah akhir (Wibisono, 2008).

- Fasilitas sosialisasi (ruang wisata / tempat piknik, fasilitas yang memungkinkan untuk bersosialisasi dengan kelompok kecil ataupun besar).

2.3.4. Standar Taman

The Green Flag Award (2017), sebagai standar nasional Inggris untuk standar taman, untuk dapat mengetahui kualitas sebuah ruang terbuka hijau yang ditentukan dengan :

1. Tempat yang Ramah (*Welcoming Place*)

Mendapat kesan positif dan baik oleh tiap pengunjung saat memasuki sebuah taman, apapun tujuan kunjungannya. Kesan positif ini dapat didukung dengan adanya :

- Akses yang adil dan setara bagi semua masyarakat
- Akses yang aman dan mudah
- Sirkulasi yang jelas

2. Sehat, Nyaman, dan Aman

- Menjadi lokasi yang aman bagi seluruh pengguna yang berada di dalamnya.
- Terdapat fasilitas keamanan di dalam maupun dekat taman, seperti air minum, telepon umum, toilet, kotak P3K, dan peralatan darurat lain seperti pelampung dengan penanda lokasi yang jelas.
- Adanya peraturan keselamatan dan Kesehatan yang harus dipraktekkan dan ditinjau secara menerus.
- Peralatan dan fasilitas harus aman dan nyaman untuk digunakan.

3. Bersih dan Terpelihara

Keadaan di dalam taman harus selalu terpelihara dan bersih untuk menjaga keindahan, keamanan dan Kesehatan. Sehingga harus dapat memenuhi :

- Pemeliharaan tanah, tanaman dan bangunan yang baik
- Harus ada pengajian dan pelaksanaan kebijakan terkait kerusakan fasilitas, pemeliharaan dan sampah.
- Sampah buangan harus dikelola dengan baik.

4. Keberlanjutan (*Sustainability*)

Pemeliharaan taman harus menggunakan metode ramah lingkungan, dengan pelaksanaan terbaik disertai dengan penggunaan teknologi paling baru.

5. Konservasi Dan Cagar Budaya

Selain berfungsi dengan baik, taman juga tidak boleh memberi dampak negatif terhadap area sekitarnya. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi perhatian dan pengelolaan untuk :

- Elemen bangunan dan Struktural
- Elemen Alam, satwa liar dan fauna
- Lansekap

6. Peran Serta Masyarakat

Masyarakat dan anggota sekitar ikut serta dan terlibat secara aktif dalam kegiatan di area taman dengan ajakan pengelola, berupa :

- Fasilitas yang tepat dan berfungsi untuk semua elemen masyarakat harus tersedia di taman
- Keterlibatan masyarakat dalam kegiatan di dalam taman harus dipublikasikan sebagai bukti
- Melakukan promosi kepada pihak komunitas yang ada untuk ikut kedalam kegiatan wisata.

7. Pengelolaan

Manajemen taman harus selalu mengkaji ulang terus menerus sehingga akan selalu terbaru dan bertanggung jawab untuk semua kriteria yang lainnya.

2.4. TINJAUAN UMUM TAMAN KULINER

2.4.1. Fungsi dan Tujuan Taman Kuliner

Ada beberapa fungsi dan tujuan didirikannya sebuah taman kuliner, yaitu :

1. Menjadi sebuah pusat tempat berwisata kuliner bagi wisatawan. Biasanya desain yang diterapkan yaitu dengan mengusung makanan serta identitas lokal suatu daerah
2. Menjadi sebuah pembentuk citra suatu kawasan yang signifikan pada kehidupan masyarakat modern saat ini, sebagai salah satu elemen identitas dan representasi budaya lokal suatu daerah
3. Sebagai perwujudan produk budaya lokal yang kreatif, Pelestarian dalam sektor memasak Indonesia harus dilakukan dengan menggunakan prinsip 3M yaitu menerapkan pemeliharaan, pemanfaatan, dan pengembangan

2.4.2. Persyaratan Umum Taman Kuliner

Sebuah taman kuliner harus dapat untuk menarik pengunjung datang ke taman kuliner. Seperti memasukkan atraksi wisata yang memiliki daya tarik yang berbeda dari wisata kuliner untuk menarik wisatawan untuk datang berkunjung. Dibawah ini merupakan beberapa persyaratan umum sebuah taman kuliner, yaitu:

1. Aktivitas kuliner yang beragam
2. Makanan yang disajikan memiliki ciri khas,
3. Produk tradisional, nasional dan internasional,
4. Lokasi yang bersih, nyaman, dan aman,
5. Rancangan ruangan dalam yang menarik,
6. Penataan lansekap,
7. Pelayanan baik,
8. Pasar bersaing,
9. Harga dan proporsi nilai,
10. Peluang masyarakat untuk bersosialisasi tinggi,
11. Menciptakan interaksi budaya dengan dunia kuliner,
12. Menciptakan suasana Kekeluargaan.

Menurut I Gede Ardika selaku Menteri Pariwisata dan Kebudayaan Republik Indonesia, mencetuskan bahwa dalam sebuah mangkuk hidangan terdapat banyak peristiwa menarik, dari harmonisasi sosial dan ekologi, masa lampau hingga pertumbuhan kehidupan masyarakat. Kuliner makanan tradisional tentunya dijadikan sebagai tujuan pelestarian dari suatu taman kuliner, namun ada beberapa komponen utama yang harus diperhatikan untuk menjadikan kuliner makanan tradisional sebagai daya tarik wisatawan, yaitu: Pertama, komponen dari makanan tradisional itu sendiri baik dari segi rasa (bahan, teknik memasak, rempah, resep), segi aroma (kuat, lemah, sedang), dan segi warna (pencahayaan, komposisi, teknik, alami). Kedua adalah alat yang digunakan untuk menyajikan makanan, memiliki bentuk dan bahan yang unik namun juga mudah dalam pemeliharaan: mencuci dan 23 menyimpan. Ketiga teknik penyajian yang mengangkat ciri khas lokal, dari teknik memasak dan cara penyajian.

2.4.3. Bentuk-Bentuk Taman Kuliner

Pada mulanya, makanan hanya menjadi sebuah pelengkap dari sebuah pola kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, namun di masa sekarang ini makanan menjadi sesuatu yang booming dan wajib untuk dicicipi apabila berada di suatu daerah. Seiring dengan perkembangan jaman yang pesat, bentuk-bentuk tempat kuliner juga mengalami perubahan mulai dari jenis makanan yang sederhana dan memiliki harga murah hingga makanan yang berkelas mewah. Bentuk-bentuk sebuah pusat taman kuliner bisa dibedakan menjadi beberapa bentuk, yaitu:

A. Restoran

Merupakan usaha gastronomi atau tata boga yang menyediakan sebuah tempat dan pelayanan bagi masyarakat saat menikmati hidangan yang diberikan. Pada umumnya sebuah restoran menyajikan makanan untuk dimakan ditempat, namun ada beberapa restoran yang menyediakan layanan delivery dan take away untuk melayani konsumennya.

B. Food Court / Pujasera

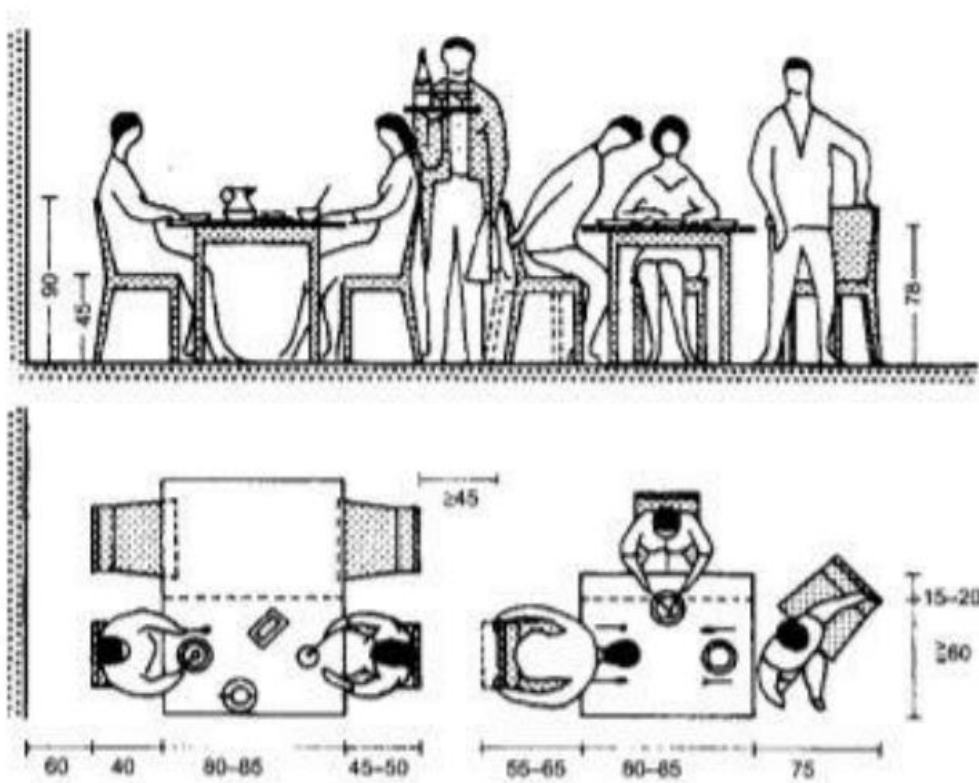
Pujasera merupakan sebuah ruangan yang dirancang secara khusus, biasanya pujasera berupa kios-kios makanan dan minuman yang menawarkan aneka menu kuliner yang beraneka ragam. Suatu Pujasera dapat berdiri sendiri atau terletak di dalam sebuah ruangan yang cukup besar dan luas yang terdiri atas beberapa kios makanan yang didesain sebaik mungkin untuk menciptakan rasa nyaman bagi pengunjungnya.

Karena suatu Pujasera yang memiliki desain yang baik akan membuat para pengunjung merasa nyaman. Begitu juga sebaliknya jika suatu pujasera yang tidak didesain dengan baik akan membuat pengunjung tidak betah dan ingin cepat beranjak dari area sesegera mungkin.

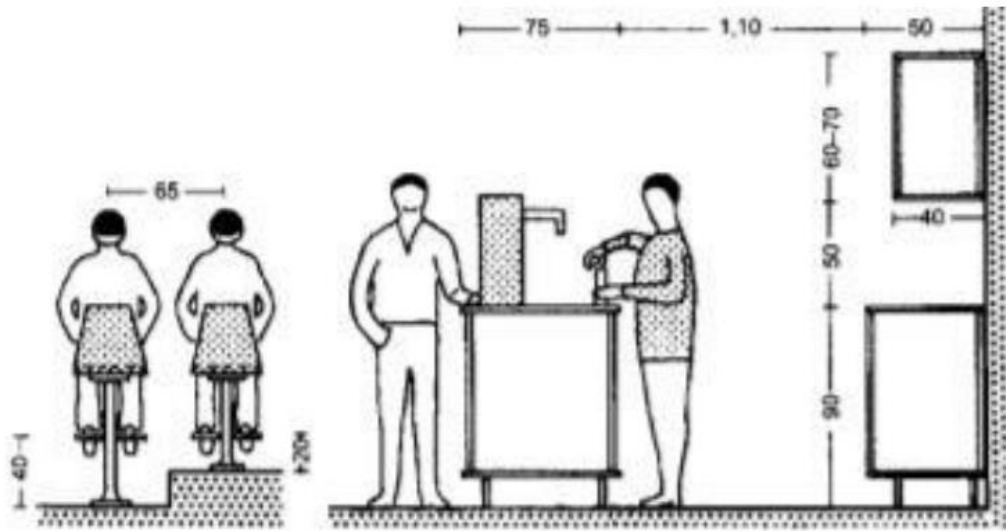
2.4.4. Pedoman Luas Area dan Tata Letak

Dalam sebuah area kuliner, ruang terbagi menjadi dua kategori, yakni area makan pelanggan dan area kios.

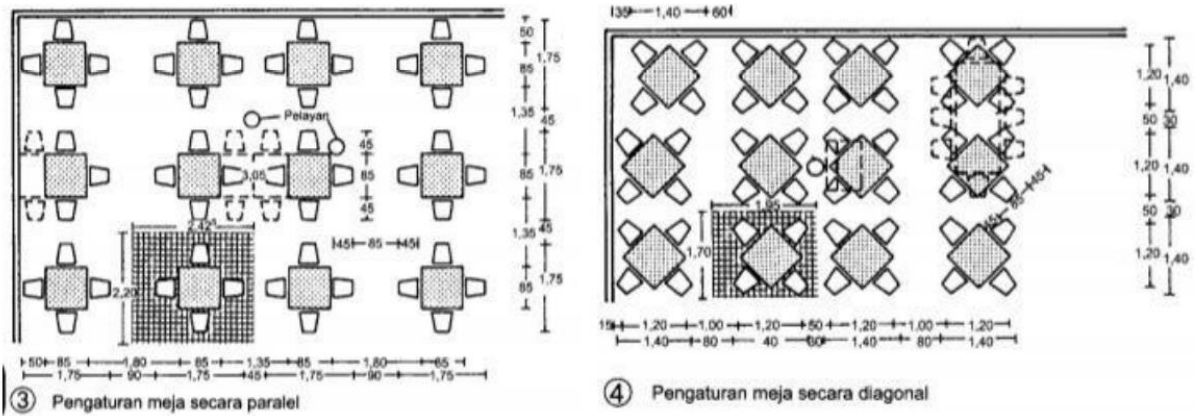
- Syarat luas area makan pelanggan = 1.6m² / orang
 - Luas area kios yang terdiri atas dapur, tempat cuci, tempat penyimpanan = 1,6m² x jumlah pelanggan
- Sedangkan, untuk tata letak meja dan kursi berdasarkan Soekresno (2000), diatur sebagai berikut :
- a. Terdapat jalur pelayanan pelanggan
 - b. Terdapat Jarak antar satu tempat duduk tempat duduk yang lain yang membelakangi jalur pelayanan dengan jarak 1,3 m sebagai jalur 1 atau 2 pramusaji,
 - c. Pergeseran maju mundur kursi untuk kebutuhan duduk antara 10-20 cm. Sedangkan, pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 30 cm,
 - d. Kepadatan meja counter bar 62 cm/orang.
 - e. Jarak tempat duduk antara 1 orang dengan orang lain dengan counter bar minimal 8cm.



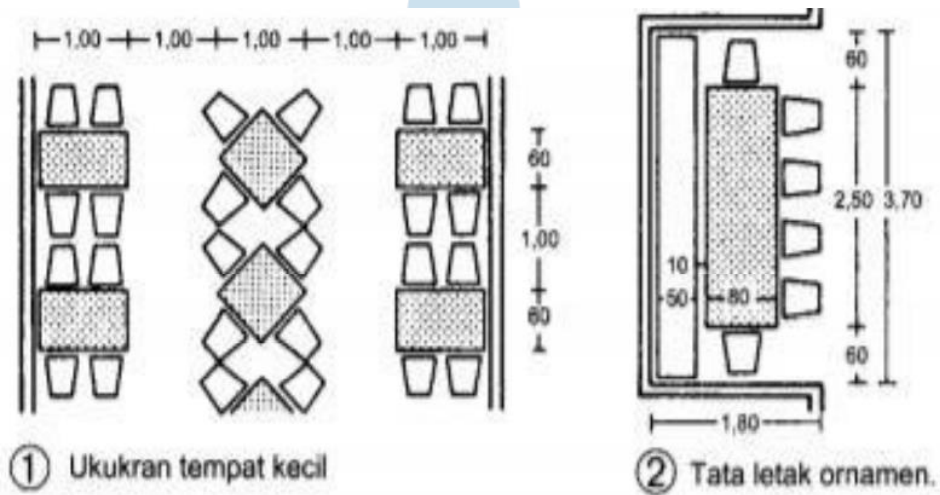
Gambar 2.4.4-1 Standar Meja dan Kursi Makan



Gambar 2.4.4-2 Standar Meja dan Kursi makan



Gambar 2.4.4-3 Standar Pengaturan Meja Makan



Gambar 2.4.4-4 Standar tata letak ornamen

2.5. TINJAUAN PRESEDEN

Studi tinjauan bangunan sejenis merupakan studi terhadap bangunan dengan tipologi sejenis guna mendapat referensi susunan ruang, bentuk dan tata masa bangunan, kondisi fisik bangunan sirkulasi dan fasilitas yang ada, sehingga menjadi pertimbangan untuk perancangan yang akan dilakukan. Proyek yang akan dijadikan studi referensi adalah Food Junction Grand Pakuwon

2.5.1. Food Junction Grand Pakuwon



Gambar 2.4.4-1 Areal view Kawasan Food Junction Grand Pakuwon

Food Junction Grand Pakuwon merupakan kawasan wisata kuliner yang diresmikan tahun 2016, terletak di Jalan Grand Pakuwon, Banjar Sugihan, Kecamatan Tandes, Kota Surabaya. Di kawasan wisata ini terdapat kurang lebih 100 kedai makanan yang menyajikan beragam jenis menu. Mulai dari makanan ringan, minuman, hingga makanan khas Indonesia, Jepang, Korea dan Chinese food. Selain kuliner, tempat ini juga menyediakan drugstore dan toko komersial seperti Watson dan Hypermart juga ada di sini.

A. Fasilitas dan Ruang Khusus

- 100 *tenants* dengan beragam macam jenis hidangan
- Smoking area
- Non-smoking area
- Area Parkir
- Toilet
- Area makan dengan pendingin udara / AC
- Area makan outdoor
- Area komersial seperti supermarket dan drugstore
- Area panggung untuk pertunjukan dan event
- Danau buatan dan wahana permainan air
- Wahana permainan
- Taman lentera, Festival of Light
- Masjid Al-Izzah sebagai tempat beribadah

B. Bentuk dan Tata Massa

Bangunan terletak di tapak berbentuk persegi Panjang, dengan massa bangunan diletakkan di salah satu sisi tapak dengan susunan linear berbentuk L. Dalam massa linear ini terdapat area makan indoor dan semi-indoor serta semua fasilitas pendukung yang ada. Dari massa bangunan menghadap keluar langsung ke area taman, danau dan area makan outdoor yang luas dengan berbagai macam area bermain disekitarnya.

C. Penampilan fisik Bangunan

Penggunaan material untuk area ruang dalam Kawasan ini menggunakan perpaduan antara kayu berwarna gelap, baja yang diberi cat hitam, polished concrete dan pemberian warna aksen berupa tumbuhan yang disisipkan di dalam massa bangunan. Perpaduan dari material tersebut menciptakan

suasana moody di dalam area makan yang menarik dan nyaman bagi pengguna.

Sedangkan untuk area outdoor menggunakan material perkerasan dan rumput untuk pembentukan lansekapnya yang menggunakan banyak lengkungan. Pada perkerasannya sendiri juga diberi pola yang dapat memberi kesan dinamis dan ilusi luas. Pada area luar, memaksimalkan pencahayaan yang membuat lokasi mendapatkan penerangan cukup di malam hari.

D. Sirkulasi

Sirkulasi pada massa bangunan menggunakan sirkulasi linear, dengan tenant berada di salah satu sisi bangunan dan pengunjung dapat berjalan menelusuri selasar yang ada di depan tenant. Penggunaan furniture yang fleksibel juga memungkinkan untuk penyesuaian jalur sirkulasi.