

BAB II

TINJAUAN UMUM PUSAT KULINER DAN GASTRONOMI

2.1 DEFINISI PUSAT KULINER DAN GASTRONOMI

Berikut pengertian Pusat Kuliner dan Gastronomi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Gastronomi : Ilmu Tata Boga

Kuliner : Segala sesuatu yang berhubungan dengan makanan dan minuman

Pusat : Pokok pangkal dari berbagai urusan, hal, dan sebagainya

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa proyek ini adalah tempat yang menjadi pokok pangkal dari ilmu tata boga dan segala sesuatu yang berhubungan dengan makanan dan minuman.

2.2 FASILITAS PUSAT KULINER DAN GASTRONOMI

2.2.1 Culinary Workshop

a. Definisi

Culinary Workshop merupakan salah satu fasilitas yang bertujuan untuk memberi edukasi mengenai ilmu dan seni tata boga tradisional Bali. Hal-hal yang diajarkan terdiri dari teknik dasar memasak, Tata cara memasak, mempelajari resep, dan tata cara menghias makanan sehingga lebih menarik secara visual.

Culinary Workshop diadakan sebanyak 2 kali dalam sehari selama 1 minggu penuh pada pukul 10.00 dan 15.00. Tenaga pengajar merupakan masyarakat lokal yang memiliki kemampuan memasak yang baik.

b. Fungsi dan Tujuan

Berikut beberapa tujuan fasilitas *Culinary Workshop*.

1. Menambah pengetahuan para peserta didik mengenai kuliner tradisional Bali.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mempelajari masakan dan mempraktikannya secara langsung melalui sebuah resep.
3. Mewariskan keahlian memasak makanan tradisional Bali sehingga warisan budaya tersebut dapat tetap lestari.
4. Meningkatkan keterampilan para peserta didik mengenai teknik dasar memasak

c. Fasilitas yang Dibutuhkan

Ruang workshop kuliner pada dasarnya memiliki fasilitas yang sama dengan ruang workshop lainnya, yang membedakannya adalah ketersediaan sebuah meja preparasi makanan lengkap dengan sink dan alat-alat memasak lainnya.

1. Fasilitas Utama

- Ruang Workshop

Ruang ini terdiri dari meja masak untuk instruktur dan peserta didik yang digunakan untuk proses pembelajaran.

- Ruang Transit Instruktur

Ruang ini digunakan untuk para pengajar beristirahat sesudah dan sebelum kelas dimulai.

- Gudang Makanan

Tempat untuk menyimpan segala jenis bahan makanan dan minuman. Pada ruangan ini juga terdapat wash basin yang digunakan untuk mencuci peralatan workshop.

2. Fasilitas Pendukung

- Toilet

- Loker
- Tempat Sampah

2.2.2 Pujasera

a. Definisi

Pujasera merupakan kependekan dari Pusat Jajanan Serba Ada. Pujasera adalah sebuah tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai makanan dan minuman yang menawarkan aneka menu kuliner yang variatif. Pujasera dapat berdiri sendiri atau terletak di dalam sebuah shopping mall, kantor, universitas, dan sekolah modern.

b. Tujuan

Bagi para wisatawan, fasilitas “one stop eating”, akan memudahkan mereka untuk menikmati kuliner tradisional Bali yang sangat variatif. Bagi masyarakat lokal, fasilitas ini menambah lapangan pekerjaan baru. Bagi pemilik gedung fasilitas ini akan mendatangkan keuntungan.

c. Jenis Pujasera

Berdasarkan jenisnya pujasera terbagi menjadi dua, yakni pujasera jenis *American style* dan *African Style*.

- **American Style**

Pujasera jenis ini memiliki konsep yang mengajak pengunjung untuk langsung datang ke gerai-gerai yang tersedia untuk memesan makanan

- **African Style**

Pujasera jenis ini memiliki konsep yang sama seperti restoran dimana kita dilayani oleh seorang pramusaji, yang membedakan hanyalah jumlah gerai penyedia makanan.

d. Fasilitas yang Dibutuhkan

Dalam rangka menunjang operasional yang baik pada sebuah pujasera, maka dibutuhkan fasilitas-fasilitas seperti:

- Ruang Makan
- Gerai
- Gudang
- Ruang penerimaan Barang
- Dapur
- Toilet

e. Persyaratan Ruang Pujasera

Menurut Soekresno, ruang dalam suatu restoran dapat dibagi menjadi dua bagian berdasarkan fungsi dan kegunaan yang berbeda seperti

1. Ruang Depan (*Front of House*)

Ruangan ini memiliki fungsi pelayanan bagi para pelanggan restoran. Persyaratan yang diberlakukan adalah sebagai berikut.

- Luas area memenuhi standar.
- Penyekat area dapur memiliki ketahanan terhadap api.
- Terdapat detektor kebakaran.
- Sirkulasi udara yang baik.
- Ruangan bersih, rapi, dan sanitasinya memenuhi syarat kesehatan.
- Adanya kemudahan untuk melakukan pembersihan dan perawatan.

2. Ruang Belakang (*Back of House*)

Ruangan ini memiliki fungsi sebagai area penyimpanan dan pengolahan produk dan didominasi oleh aktivitas karyawan sehingga pelanggan tidak diperkenankan untuk masuk di daerah ini. Ruang yang tergolong dalam ruang belakang adalah dapur, gudang, dan tempat sampah. Persyaratan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

- Memiliki penerangan yang cukup.

- Bahan makanan disimpan sesuai dengan jenis gudang penyimpanan.
- Permukaan lantai tidak licin dan memiliki pembuangan air yang memadai.
- Terdapat alat pembuangan asap jika asap tidak memungkinkan keluar ruangan secara langsung.

f. Pedoman Luas Area

Area pujasera dibagi menjadi dua kategori, yakni area makan dan area gerai.

- Luas Ruang Makan:
= 1,6m²/orang
- Luas Area Gerai (termasuk dapur, tempat cuci, tempat penyimpanan):
= 1,4m² x jumlah pelanggan.

g. Pedoman Tata Letak Meja dan Kursi

Pedoman tata letak meja dan kursi diatur sebagai berikut.

- Terdapat space antara satu tempat duduk dengan tempat duduk yang lain sebagai jalur pelayan dengan jara 1,2 m untuk 1-2 pramusaji.
- Pergeseran maju mundur kursi untuk kebutuhan tempat duduk antara 10-20 cm. Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri adalah 30 cm.
- Kepadatan meja *counter bar* 62cm /orang.
- Jarak tempat duduk antar kursi pada bar minimal 8cm.

h. Persyaratan Ruang Makan, Gerai, dan Gudang Makanan

Berikut persyaratan untuk ruang makan, dapur, dan gudang makanan.

1. Ruang Makan

- Kursi di setiap ruang minimal 0,85m². Baik meja, kursi, maupun taplak harus dalam kondisi bersih.

- Apabila bangunan tidak ber dinding, makanan dan minuman harus terhindar dari bahaya polusi.
- Tidak terhubung langsung dengan wc/kamar mandi dan tempat tinggal.
- Lantai, dinding, dan langit-langit harus dalam keadaan bersih.
- Perlengkapan meja dan kursi dalam keadaan bersih bebas dari kutu busuk/kepinding.

2. Gerai Makanan

- Luas keseluruhan gerai makanan minimal 40% dari luas ruang makan.
- Permukaan lantai dibuat landai sehingga mengarah pada saluran pembuangan limbah.
- Langit-langit menutupi seluruh area atap ruang dapur, memiliki permukaan yang rata, berwarna terang, dan mudah untuk dibersihkan.
- Terdapat *exhauster* untuk mengeluarkan udara panas dan bau-bauan jika tidak tempat memasak tidak terkoneksi langsung dengan halaman luar.
- Dapur dilengkapi alat penangkap asap, cerobong asap, dan bak lemak.
- Pintu yang terhubung dengan halaman luar dibuat rangkap, dengan bukaan ke arah luar.
- Ruangan dilengkapi dengan tempat cuci peralatan, tempat penyimpanan bahan makanan, dan tempat pembuangan sisa makanan.
- Pencahayaan alami maupun buatan memiliki intensitas minimal 110 lux.
- Dalam rangka menunjang kenyamanan kerja dan menghilangkan asap/debu, diperlukan adanya pertukaran udara minimal 15x/jam.
- Ruang dapur steril, terbebas dari serangga dan hewan lainnya.

- Udara dapur tidak mengandung angka kuman lebih dari 5jt/gra.

3. Gudang Makanan.

- Gudang bahan makanan hanya diperuntukan untuk bahan makanan.
- Simpanan bahan makanan memiliki kesesuaian dengan ukuran gudangnya.
- Pencahayaan pada gudang memiliki nilai minimal 50 lux.
- Terdapat rak-rak yang bergungsi sebagai tempat penyimpanan makanan.
- Terdapat ventilasi yang memadai untuk menjamin adanya pertukaran udara yang baik.
- Terdapat pelindung dari serangga maupun tikus.

2.2.3 Dapur

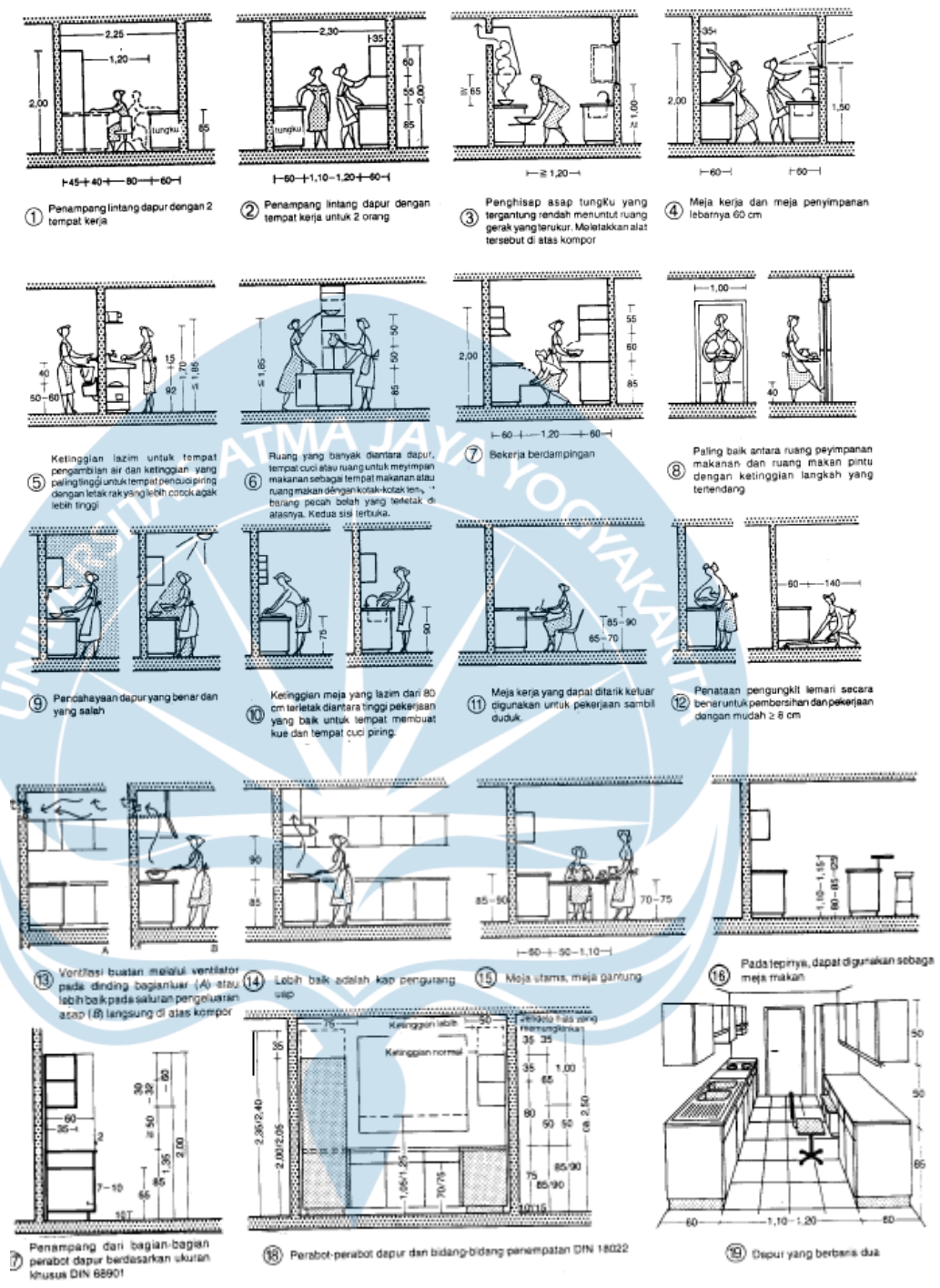
a. Definisi

Dapur adalah tempat kerja yang digunakan untuk memasak dan membersihkan makanan. Pada sebuah rumah, dapur merupakan tempat kerja yang terdapat di dalam rumah sekaligus digunakan sebagai tempat beristirahat bagi ibu rumah tangga untuk sesaat.

b. Penataan Dapur

Dalam penataannya, berikut merupakan beberapa hal yang harus diperhatikan. Usaha untuk memungkinkan proses kerja yang lancar, keleluasaan gerak yang cukup, mengurangi pekerjaan yang dilakukan sambil berdiri, sikap tubuh yang menguntungkan, penyesuaian tinggi alat-alat kerja dengan ukuran badan, pencahayaan yang cukup. Kemudian untuk alur kegiatannya adalah mengambil bahan makanan di kulkas, membersihkan makanan di *washbasin*, lalu memasak di kompor.

Berikut merupakan standar dimensi pada dapur.



Gambar 2.1 Standar Ukuran Dapur

Sumber: Neufert, E. Data Arsitek

c. Fasilitas yang Dibutuhkan

Tiga fasilitas yang harus ada di sebuah dapur adalah tempat menyimpan bahan makanan, tempat mencuci piring atau makanan, dan tempat memasak.

2.2.4 Galeri

a. Definisi

Galeri adalah sebuah ruang kosong yang digunakan untuk menyajikan karya seni, baik itu lukisan, patung, atau karya seni lainnya. (Pusat Bahasa Departmen Pendidikan Nasional,2003). Barang koleksi yang akan dipamerkan pada bangunan ini adalah miniatur dari kuliner tradisional Bali.

b. Fungsi

Pada mulanya galeri merupakan bagian dari sebuah museum yang berfungsi memamerkan benda-benda koleksi. Akan tetapi, seiring perkembangan jaman galeri berdiri sendiri dan terlepas dari museum. Fungsi galeri juga berkembang menjadi ruang untuk jual beli karya seni.

Fungsi utama galeri adalah sebagai wadah untuk mengapresiasi dan memamerkan karya seni kepada masyarakat serta memelihara karya-karya tersebut. Fungsi lain dari sebuah galeri adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai barang koleksi yang akan dipamerkan.

c. Fasilitas yang Dibutuhkan

Berikut beberapa persyaratan ruang-ruang pada galeri.

1. Ruang Pamer

Ruang pameran merupakan bagian terpenting dalam sebuah galeri. Aspek yang harus diperhatikan dalam merancang ruang pameran adalah

- Intensitas cahaya yang cukup

Intensitas cahaya bergantung pada sifat benda koleksi yang akan dipamerkan. Untuk benda sangat sensitif seperti kertas, foto berwarna, dan cat air, tingkat intensitas cahaya tidak boleh lebih dari 150 lux. Untuk benda sensitif seperti cat minyak, foto hitam putih, dan kayu, tingkat intensitas cahaya tidak boleh lebih dari 200 lux. Terakhir, untuk benda koleksi kurang sensitif seperti logam, batu, gelas, dan keramik tidak memiliki kelemahan terhadap cahaya.

- Interior

Interior memegang peranan penting dalam mendesain sebuah ruang pameran. Desain tidak boleh terlalu ramai sehingga pengunjung dapat fokus terhadap barang pameran. Kondisi dinding, langit-langit, dan lantai juga tidak boleh kotor untuk menjaga kebersihan benda koleksi.

- Eksterior

Material dinding dan atap harus mampu mereduksi panas matahari dan menghalau air hujan masuk ke dalam ruangan. Posisi bukaan tidak boleh terlalu bawah karena sinar ultraviolet yang masuk ke dalam ruangan dapat merusak benda koleksi.

2. Tempat Penyimpanan Karya

3. Tempat Perawatan Karya

Merupakan ruang yang digunakan untuk merawat benda-benda koleksi. Ruang ini biasanya hanya terdapat pada galeri yang berdiri sendiri dan galeri yang berskala besar.

2.3 STUDI PRESEDEN

Sudi preseden dilakukan pada bangunan yang memiliki tipology sama untuk mendapatkan referensi sirkulasi, material, pencahayaan, penghawaan,

dan hubungan antar ruang. Proyek yang akan dijadikan preseden adalah *Basque Culinary Center* dan *The Culinary Village*.

2.3.1 *Basque Culinary Center*



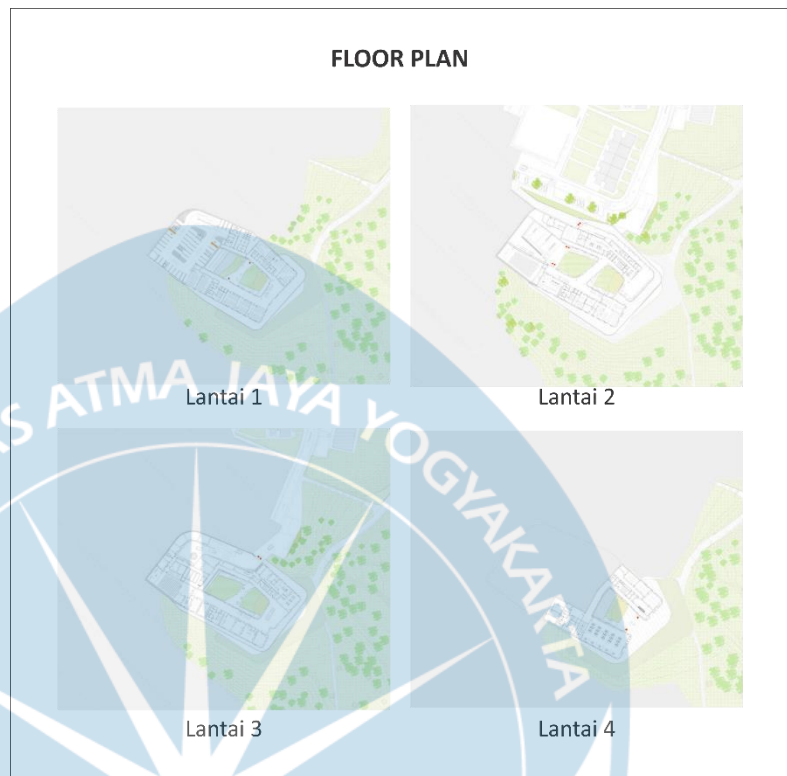
Gambar 2.2 *Basque Culinary Center*

Sumber: <https://archdaily.com>

a. Fungsi

Merupakan sebuah ikon dari *Gastronomic Science University* yang berfungsi sebagai pusat kuliner di Basque, Spanyol. Konsep bangunan ini adalah metafora dari tumpukan piring. Arsitek ingin memberikan sisi gastronomik ke dalam rancangan arsitekturalnya sehingga terciptanya harmonisasi antara bentuk dan fungsi ruang.

b. Keruangan



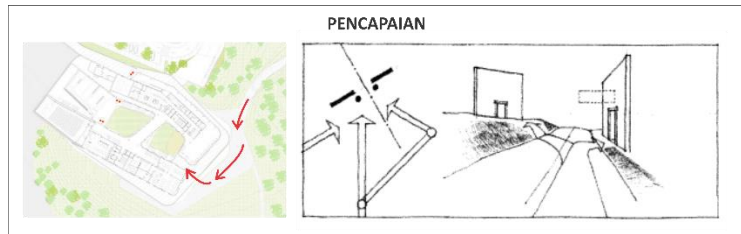
Gambar 2.3 *Basque Culinary Center Floor Plan*

Sumber: <https://archdaily.com>

Berikut merupakan ruang-ruang yang ada pada Basque
Gastronomy Center.

- Food Court
- Dapur
- Galeri
- Universitas Tata Boga
- Auditorium
- Laboratorium Penelitian
- Tempat Parkir
- Urban Farming

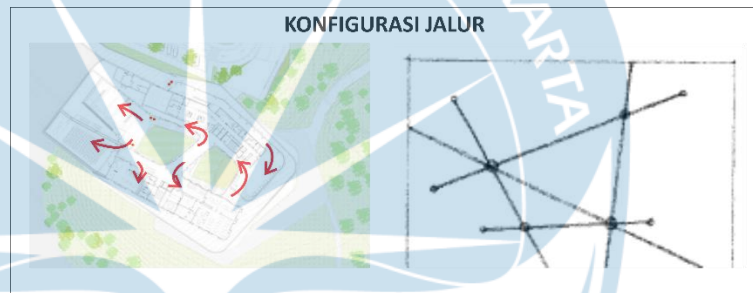
c. Sirkulasi



Gambar 2.4 Pencapaian pada *Basque Culinary Center*

Sumber: Dokumen Pribadi

Basque Culinary Center menggunakan pencapaian tidak langsung untuk menekankan bentuk dan fasad bangunan yang seperti tumpukan piring.



Gambar 2.5 Konfigurasi Jalur pada *Basque Culinary Center*

Sumber: Dokumen Pribadi

Konfigurasi jalur yang digunakan adalah tipe jaringan. Konfigurasi jalur jaringan dapat mengoneksikan fungsi-fungsi ruang yang banyak dengan mudah.

d. Material



Gambar 2.6 Material Eksterior pada *Basque Culinary Center*

Sumber: www.archdaily.com

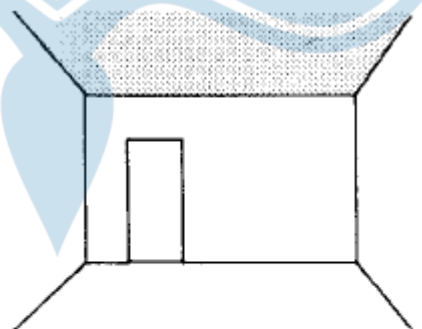
Eksterior bangunan menggunakan material *GRC Board*. Konsep fasad pada bangunan ini bagaikan mengupas buah. Untuk mewujudkan konsep tersebut, arsitek menggunakan dua jenis material, yang pertama adalah *grc board* standar berwarna putih dan yang berwarna emas adalah *grc board* dengan *void* berbentuk lingkaran-lingkaran kecil.



Gambar 2.7 Material Interior pada *Basque Culinary Center*

Sumber: www.archdaily.com

Interior menggunakan lantai granit dan kolom beton yang dipoles.



⑤ Warna gelap menekan. Ruang-an kelihatannya lebih rendah, jika langit-langit diberi warna gelap

Gambar 2.8 Teori Warna pada Interior

Sumber: Neufert, E. *Data Arsitek*

Langit-langit menggunakan material *wood composite panel* berwarna coklat tua untuk memberi kesan menekan. Suasana menekan membuat orang terus berjalan pada ruang koridor.

e. Pencahayaan

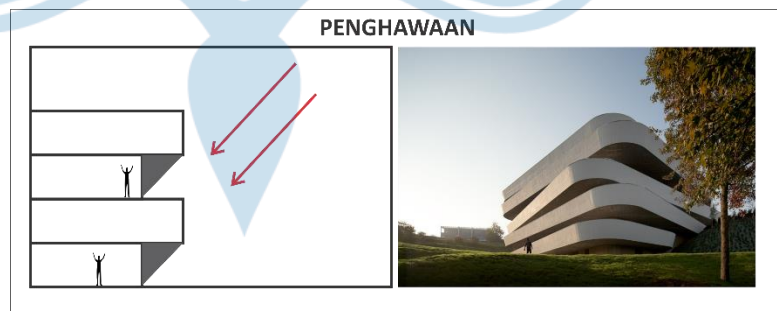


Gambar 2.9 Pencahayaan Alami pada *Basque Culinary Center*

Sumber: Dokumen Pribadi

Terdapat 2 buah courtyard di tengah bangunan dengan tujuan untuk mempertipis bangunan sehingga sinar matahari dapat masuk ke seluruh ruangan.

f. Penghawaan



Gambar 2.10 Penghawaan pada *Basque Culinary Center*

Sumber: Dokumen Pribadi

Bentuk bangunan yang maju-mundur seperti gambar di atas menciptakan *self-shading* yang mampu meringankan beban AC.

2.3.2 *The Culinary Village*



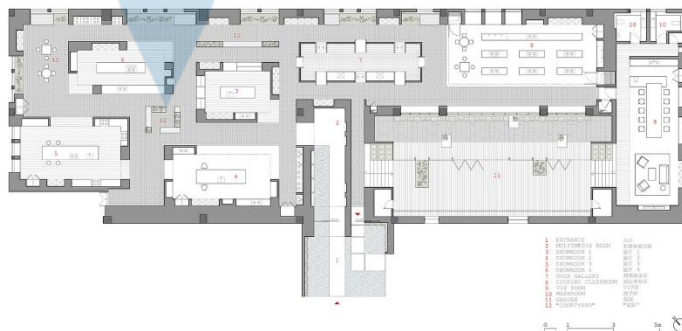
Gambar 2.11 *Culinary Village Gallery*

Sumber: <https://archdaily.com>

a. Fungsi

The Culinary Village merupakan sebuah pusat kuliner di China. Ide utama dari bangunan ini adalah dapur sebagai hati dari rumah. Oleh sebab itu, dapur pada bangunan ini memiliki 4 *setting* yang berbeda dan masing-masing merepresentasikan cirikhas dari desa-desa di China.

b. Keruangan



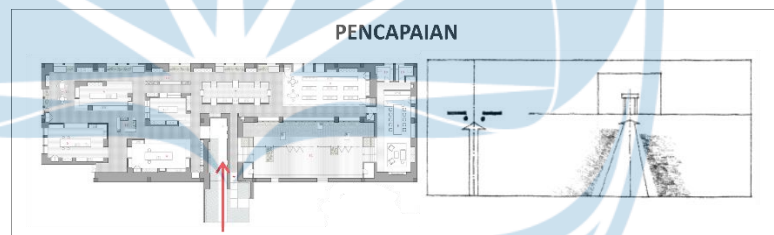
Gambar 2.12 *Culinary Village Floor Plan*

Sumber: <https://archdaily.com>

Berikut merupakan ruang-ruang yang ada pada Culinary Village.

- Multimedia Room
- Restoran
- Dapur
- Galeri
- Cooking Classroom
- VIP Lounge
- Wash room
- Garden
- Courtyard

c. Sirkulasi



Gambar 2.13 Pencapaian pada *The Culinary Village*

Sumber: Dokumen Pribadi

The Culinary Village menggunakan pencapaian frontal untuk mempermudah pengunjung dalam menentukan pintu masuk. Selain itu, sirkulasi jenis ini sangat efektif pada lahan yang terbatas.



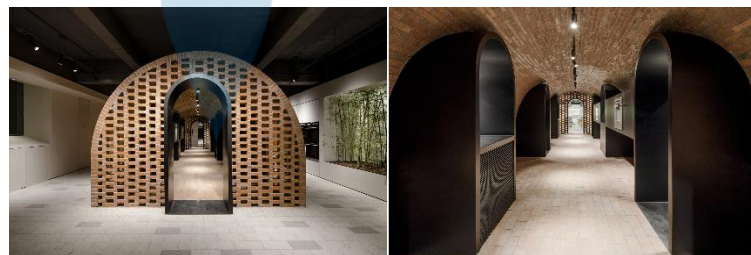
Gambar 2.14 Pencapaian pada *The Culinary Village*

Sumber: Dokumen Pribadi

Konfigurasi yang digunakan pada *The Culinary Village* adalah linear. Konfigurasi sirkulasi jenis ini memungkinkan pengunjung untuk melewati seluruh ruangan secara bertahap dan teratur. Jenis sirkulasi ini biasanya digunakan pada museum dan galeri.

d. Material

The culinary village memiliki 4 ruang tematik dengan material yang berbeda-beda. Pertama adalah galeri oven berupa lorong gelap sebagai ruang transisi dari *showing-kitchen* menuju ruang classroom. Ruang ini menggunakan material *bricks* dan *stone pavement* untuk memberikan kesan “desa”.



Gambar 2.15 Material pada *The Culinary Village – Oven Gallery*

Sumber: www.archdaily.com

Ruang selanjutnya adalah *showing-kitchen* dengan tema *minimalistic white*. Sesuai dengan namanya, ruang ini

juga menggunakan sedikit jenis material. Lantai menggunakan granit bermotif kayu, kolom menggunakan *polished concrete*, dan ceiling menggunakan papan gypsum.



Gambar 2.16 Material pada *The Culinary Village – Minimalistic White Showing Kitchen*

Sumber: www.archdaily.com

Ruang selanjutnya adalah *showing-kitchen* dengan tema total black. Material yang digunakan sama seperti ruang sebelumnya. Perbedaan terdapat pada warna *furniture*, dinding, dan pola lantai.



Gambar 2.17 Material pada *The Culinary Village – Total Black Showing Kitchen*

Sumber: www.archdaily.com

Ruang tematik terakhir adalah *showing-room* bertema Modern America. Lantai menggunakan *polished concrete* diisi dengan *furniture* kayu untuk memberi kesan alami.



Gambar 2.18 Material pada *The Culinary Village – Modern America Showing Kitchen*

Sumber: www.archdaily.com

e. Pencahayaan

Untuk memasukan cahaya kedalam bangunan, arsitek menggunakan mini-courtyard dengan kaca dan bambu di dalamnya. Mini-courtyard disebarkan di beberapa titik agar sinar matahari dapat masuk secara merata.

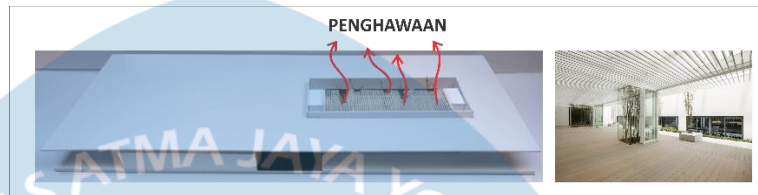


Gambar 2.19 Pencahayaan pada *The Culinary Village*

Sumber: Dokumen Pribadi

f. Penghawaan

Arsitek memberikan *courtyard* yang memungkinkan pengunjung untuk dapat menghirup udara segar. Ruang ini juga berfungsi untuk mengeluarkan hawa panas yang terjebak di dalam ruangan.



Gambar 2.20 Penghawaan pada *The Culinary Village*

Sumber: Dokumen Pribadi

2.3.3 Perbandingan Studi Preseden

Perbandingan studi preseden akan menghasilkan kriteria-kriteria yang dapat membantu perancangan Pusat Kuliner dan Gastronomi di Ubud.

a. Keruangan

Galeri, *food court/restaurant*, dapur, dan tempat belajar dijadikan sebagai fungsi primer karena terdapat di kedua preseden.

Tabel 2.1 Analisis Studi Banding Preseden - Keruangan

Sumber: Dokumen Pribadi

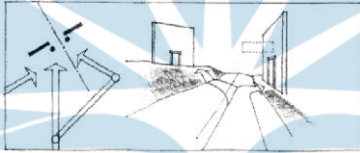
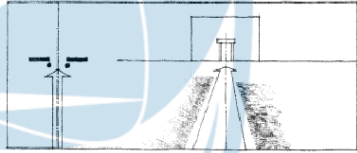
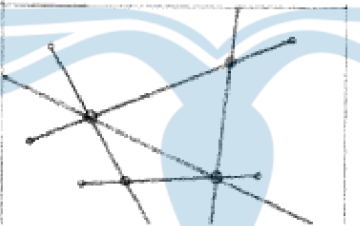
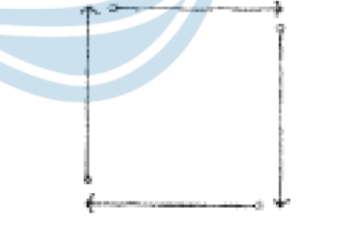
<i>Basque Culinary Center</i>	<i>The Culinary Village</i>
Nama Ruang	
Galeri	Galeri
<i>Food Court</i>	Restoran
Dapur	Dapur

Universitas Tata Boga	<i>Cooking Classroom</i>
Urban Farming	Vip Lounge
Auditorium	Garden
Tempat Parkir	Courtyard
Laboratorium	

b. Sirkulasi

Tabel 2.2 Analisis Studi Banding Preseden - Sirkulasi

Sumber: Dokumen Pribadi



Basque Culinary Center	The Culinary Village
Sirkulasi	
Pencapaian Tidak Langsung	Pencapaian Frontal
	
Konfigurasi Jalur Jaringan	Konfigurasi Jalur Linear
	

Masing-masing preseden menggunakan jenis pencapaian dan konfigurasi jalur yang berbeda. Dengan demikian tidak ada aturan khusus mengenai sirkulasi dalam merancang pusat kuliner.

c. Material

Tabel 2.3 Analisis Studi Banding Preseden - Material

Sumber: Dokumen Pribadi



Basque Culinary Center	The Culinary Village
Material	
Material Fabrikasi	Material Alami
	

Terdapat perbedaan dalam penggunaan material pada ke-dua preseden. *Basque Culinary Center* menggunakan material fabrikasi sedangkan *The Culinary Village* menggunakan material alami. Konsep menjadi alasan perbedaan tersebut. Meski demikian, ke-dua preseden menggunakan material yang tahan api.

d. Pencahayaan

Tabel 2.4 Analisis Studi Banding Preseden - Pencahayaan

Sumber: Dokumen Pribadi

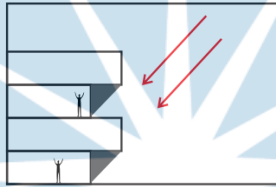

Basque Culinary Center	The Culinary Village
Pencahayaan	
<i>Two Big Courtyard</i>	<i>Several Mini Courtyard</i>
	

Ke-dua preseden sama-sama menggunakan courtyard untuk meningkatkan kualitas pencahayaan alami. Perbedaan terdapat pada ukuran dan jumlah *courtyard*.

e. Penghawaan

Tabel 2.5 Analisis Studi Banding Preseden - Penghawaan

Sumber: Dokumen Pribadi

Basque Culinary Center	The Culinary Village
Penghawaan	
<i>Self-shading Facades</i>	<i>Open-Courtyard</i>
	

Ke-dua bangunan memiliki cara yang berbeda untuk menciptakan kenyamanan termal di dalam bangunan. *Basque Culinary Center* memanfaatkan permainan fasad yang menciptakan bayangan pada fasad sehingga mengurangi luasan paparan matahari secara langsung. *The Culinary Village* mengonfigurasi letak dapur, *cooking classroom*, dan *open-courtyard* sehingga hawa panas dari ruang-ruang penghasil panas dapat langsung keluar menuju *open-courtyard*.

Berdasarkan perbandingan hasil analisis ke-dua preseden di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Galeri, tempat makan (pujasera / restoran), dapur, dan tempat belajar merupakan ruang-ruang yang harus ada pada pusat kuliner.
2. Tidak ada ketentuan khusus dalam penerapan jenis sirkulasi. Pencapaian tidak langsung digunakan untuk menekankan konsep bentuk dan pencapaian frontal digunakan untuk efisiensi lahan.
3. Material yang digunakan pada area dapur merupakan material tahan api.
4. *Courtyard* berfungsi untuk meningkatkan kualitas pencahayaan alami. Ukuran dan jumlah *courtyard* bergantung pada luas dan tebal bangunan.
5. Pengolahan fasad dan tata ruang bangunan dapat mempengaruhi kualitas thermal di dalam ruangan

