

BAB II

TINJAUAN UMUM TAMAN KULINER

2.1 TINJAUAN UMUM RUANG PUBLIK

2.1.1 Pengertian ruang

Ruang menjadi salah satu aspek penting bagi kehidupan, manusia karena ruang sangat berpengaruh di semua aspek kehidupan dan kegiatan manusia yang berkaitan dengan ruang. Kesan suatu ruang dapat terbentuk karena adanya hubungan antara manusia dengan suatu objek, baik secara visual ataupun melalui indra manusia.

Beberapa para ahli memiliki penafsiran mengenai ruang yang berbeda-beda, yaitu¹:

1. Menurut Lao Tzu

Ruang adalah "kekosongan" yang terbingkai oleh elemen pembatas seperti pintu dan jendela, sebagai suatu ruang transisi yang membatasi bentuk arsitektur yang fundamental. Terdapat 3 tahapan hirarki sebuah ruang, yaitu: pertama, ruang sebagai hasil dari perangkaian secara tektonik; kedua, ruang yang dilingkup bentuk stereotomik dan ketiga, ruang peralihan yang membentuk suatu hubungan antara di dalam dengan dunia diluar.

2. Menurut Plato

Ruang adalah sesuatu yang dapat dilihat dan diraba karena memiliki sebuah karakter yang jelas berbeda dengan semua unsur lainnya. Tuhan menciptakan dunia dari api dan tanah, meletakan air dan udara diantara api dan tanah, kemudian membuat elemen-elemen tersebut sebanding antara yang satu dengan yang lainnya (Cornelis Van d Ven, 1995)

3. Menurut Aristoteles

Ruang adalah sebagai tempat (topos) dimana sesuatu yang menjadi lokasi yang tepat bagi setiap elemen fisik. Karakteristik dari ruang dirangkum menjadi 4 aspek, yaitu:

¹ Handout Mata Kuliah Pengantar Arsitektur-Drs.R.Irawan Surasetja, MT-2007

Tempat melingkupi objek yang ada padanya, Tempat bukan bagian dari yang dilingkupinya, Tempat dari suatu obyek yang tidak lebih besar, dan tidak lebih kecil dari obyek tersebut.

4. Menurut Josef Prijotomo

Ruang adalah bagian dari bangunan yang berupa rongga atau sela yang terletak diantara 2 obyek dan alam terbuka yang melingkupi manusia, dan dapat dirasakan secara fisik maupun batin.

5. Menurut Rudolf Arnheim

Ruang adalah sesuatu yang dapat dibayangkan sebagai sebuah satu kesatuan terbatas maupun tidak terbatas.

6. Menurut Immanuel Kant

Ruang bukanlah sesuatu yang obyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia, melainkan suatu ide a priori bukan suatu obyek empirik yang dihasilkan dari pengalaman-pengalaman eksterior.

Dari beberapa penafsiran para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian ruang sangatlah luas dan bermacam-macam. Namun dalam tinjauan mengenai arsitektur lingkungan dan perilaku manusia, “Ruang” dapat diartikan sebagai suatu tempat yang dibatasi oleh elemen-elemen pembentuk yang permanen maupun tidak permanen. Hal ini juga terkait dengan fungsi dan pola aktivitas pelaku yang ada di dalamnya.

2.1.2 Pengertian Ruang Publik

Menurut Carr (1992) Ruang Publik adalah sebuah ruang milik bersama yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung aktivitas baik secara individu maupun komunitas baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perayaan berkala. Ruang publik pada umumnya memiliki fungsi interaksi sosial, kegiatan ekonomi, dan sebagai wadah untuk beraapresiasi. Ruang Publik juga menjadi salah satu kebutuhan masyarakat yang tinggal di perkotaan, dimana ruang publik menjadi sarana untuk mendukung berbagai macam aktivitas.

Sedangkan, Menurut *Tibbalds*, dan *John Lang* (2005) Ruang Publik merupakan tempat dimana semua orang dapat mengakses ruang tersebut yang artinya siapa saja boleh beraktivitas dan memasuki ruang publik. Ruang Publik berdasarkan sifatnya terdiri atas 2 macam, yaitu:

a. Ruang Publik Terbuka (*Outdoor*)

Merupakan ruang publik yang berada di luar massa bangunan, dan bersifat sebagai ruang terbuka (*Open Space*). Contoh: Jalur pedestrian, Taman Lingkungan, Plaza, Lapangan Olahraga, Taman Kota, dll.

b. Ruang Publik Tertutup (*Indoor*)

Merupakan ruang publik yang berada di dalam massa bangunan. Contoh: Museum, Gedung Olahraga, Mall atau Departement Store.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Ruang Publik mengacu pada sebuah ruang komunal yang bersifat terbuka. Batasan pola ruang publik yaitu bentuk dasar dari ruang terbuka dan dapat digunakan oleh publik, dan didalamnya terdapat beberapa fasilitas yang dapat mewadahi pola penggunaannya. Ruang Publik harus memiliki keterikatan antara manusia, ruang, dan dunia luas dengan konteks interaksi sosial.

2.1.3 Fungsi Ruang Publik

Fungsi Ruang Publik yaitu sebagai wadah atau tempat yang menanggung peran yang berfungsi sebagai pusat untuk melakukan interaksi sosial maupun interaksi dengan lingkungannya. Selain sebagai tempat berkumpul, berinteraksi, dan berkegiatan sosial, ruang publik juga memiliki fungsi lain yang terkadang tidak disadari oleh banyak orang dan akhirnya diabaikan. Padahal, fungsi ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat yang tinggal di sekitar ruang publik ini.

Jika dilihat dari elemen pembentuk karakteristik sebuah ruang publik dan masyarakat sebagai pelaku pendukung, fungsi ruang public menurut *Carr* (1992) yaitu sebagai pusat interaksi, dan komunikasi masyarakat baik formal atau pun informal. Fungsi kedua dari ruang publik juga sebagai ruang pengikat sebuah struktur kota,

dimana menjadi sebuah tempat transit bagi masyarakat perkotaan yang akan pindah ke tujuan yang lain. Ruang Publik juga sebagai paru-paru kota, dikarenakan kondisi perkotaan yang saat ini sangat padat dan minimnya ruang publik, maka dari itu banyak masyarakat yang memanfaatkan ruang publik sebagai tempat berolahraga, bermain, berkumpul bersama komunitas, dan bersantai atau refreshing sejenak dari kehidupan perkotaan yang sangat padat dan monoton.

Ruang publik yang kreatif juga disebut juga sebagai ruang komunal. Namun, ruang publik kreatif cenderung memiliki ruangnya sendiri, yaitu ruang publik dapat diartikan sebagai ruang yang dimiliki oleh publik atau ruang privat yang dimiliki oleh pribadi. Sebuah Ruang publik pada umumnya dirancang dengan tujuan tertentu. Tujuan dari perancangan sebuah ruang publik biasanya memiliki sasaran ruang desain yang beragam dan disesuaikan dengan tujuan masing-masing.

Menurut *Hakim* (1993), beberapa fungsi yang dimiliki ruang publik, yaitu:

1. Fungsi Sosial
 - a. Ruang Publik digunakan sebagai tempat bermain, berolahraga, tempat bersantai atau berelaksasi, tempat berinteraksi sosial secara individu maupun komunitas, dan sebagai tempat transit atau tempat menunggu,
 - b. Ruang Publik sebagai ruang terbuka untuk mendapatkan udara segar dengan lingkungan,
 - c. Ruang Publik sebagai sarana penghubung suatu tempat dengan tempat yang lainnya,
 - d. Ruang Publik sebagai pembatas atau jarak diantara massa bangunan yang terbentuk.
2. Fungsi Ekologis
 - a. Ruang Publik sebagai tempat penghirupan udara segar,
 - b. Ruang Publik sebagai tempat untuk menyerap air hujan,
 - c. Ruang Publik sebagai pengendali banjir,
 - d. Ruang Publik sebagai tempat pemeliharaan ekosistem tertentu,
 - e. Ruang Publik sebagai penambah dan pelembut estetika arsitektur bangunan.

2.1.4 Peran Ruang Publik

Menurut Carr *et al.* dalam Carmona *dkk* (2003) tujuan dari adanya ruang publik agar bisa menjadi sebuah tempat yang memiliki peran yang baik, maka harus mengandung beberapa unsur dibawah ini, yaitu:

- a. *Comfort* – Merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan ruang publik dikarenakan lama waktu seseorang berada di tempat publik dapat digunakan untuk mengukur nyaman atau tidaknya tempat tersebut digunakan. Kenyamanan ruang publik biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: Faktor Lingkungan luar yang berupa sinar matahari, angin, green konsep; Kenyamanan Fisik yang berupa sarana dan prasarana yang ada di sebuah ruang publik; Kenyamanan Sosial dan Psikologi biasanya berupa interaksi sosial yang terjadi di dalam sebuah ruang publik.
- b. *Relaxation* – Merupakan aktivitas yang berhubungan erat dengan Kenyamanan Psikologis. Relaksasi biasanya dapat dibentuk dengan menghadirkan elemen-elemen alam seperti tanaman, pepohonan, air yang terletak di titik ruang publik yang jauh dari kebisingan kendaraan dan lingkungan disekelilingnya. Jadi, dapat membuat para pengguna ruang publik tersebut merasa rileks.
- c. *Passive Engagement* – Merupakan aktivitas yang berhubungan erat dengan kondisi lingkungannya. Kegiatan pasif ini dapat terbentuk dengan cara duduk – duduk maupun berdiri sambil mengamati aktivitas yang terjadi disekeliling lingkungannya. Penataan ruang pada ruang publik juga harus memungkinkan bagi para pengguna untuk berhenti bergerak dan menikmati suasana yang didukung dengan furniture landscape yang ada.
- d. *Active Engagement* – Merupakan aktivitas yang berkaitan dengan interaksi sosial antar individu dengan individu yang lainnya maupun dengan lingkungannya. Suatu Ruang publik dikatakan berhasil jika dapat memwadahi interaksi sosial dengan baik.
- e. *Discovery* – Merupakan proses pengelolaan atau management ruang publik, supaya pola aktivitas yang terbentuk di suatu ruang publik tidaklah monoton

sehingga meningkatkan ketertarikan bagi para pengguna untuk terlibat di dalamnya. Pengalaman ruang ini bisa diwujudkan dengan desain lanskap yang unik, penataan kios atau area retail yang berciri khas, dan lain sebagainya.

2.1.5 Klasifikasi Ruang Publik

Ditinjau dari Carr et al. dalam Carmona dkk (2003,p.111)², berdasarkan pelingkupnya ruang publik dibagi menjadi 3 tipe, yaitu:

1. *External Public Space* – Ruang publik jenis ini biasanya berbenbentuk ruang luar (*Outdoor*) sehingga dapat diakses oleh semua orang (publik). Contohnya seperti taman kota, alun-alun, jalur pejalan kaki, dan lain sebagainya.
2. *Internal Public Space* – Ruang publik jenis ini biasanya berupa fasilitas umum yang dikelola pemerintah namun juga dapat di akses oleh semua orang yang berkepentingan. Contohnya seperti kantor pos, kantor polisi, rumah sakit, dan pusat pelayanan warga lainnya.
3. *External and Internal “quasi” publik space* – Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang dikelola oleh sektor privat atau individu, dan biasanya terdapat batasan atau aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh warga sekitar. Contohnya seperti Mall, Restoran, Club Malam, dan lain sebagainya.

Ditinjau dari Carmona et.al (2008) berdasarkan fungsinya area publik dapat dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. *Ruang Positif (Positive Space)* – Merupakan sebuah ruang publik yang dapat digunakan untuk kegiatan – kegiatan yang bersifat positif dan dikelola oleh pemerintah. Bentuk dari ruang positif ini meliputi ruang alami atau semi alami, dan ruang terbuka publik.
- b. *Ruang Negatif (Negative Space)* – Merupakan sebuah ruang publik yang tidak dapat digunakan bagi kegiatan publik secara maksimal karena memiliki fungsi yang tidak sesuai dengan standar keamanan

² Carmona, et al. 2003. *Public places – urban spaces, the dimension of urban design*. Architectural press.

dan kenyamanan aktivitas dari pengguna yang terbentuk di ruang publik tersebut, karena kondisinya yang tidak dikelola dengan baik. Bentuk dari ruang negatif ini biasanya berupa ruang pergerakan atau sirkulasi, ruang servis dan ruang-ruang yang tidak digunakan karena kurang baik dari segi perancangan dan perencanaannya.

- c. Ruang Ambigu (*Ambiguous Space*) – Merupakan sebuah ruang penunjang yang digunakan sebagai tempat melakukan aktivitas peralihan dari kegiatan utama yang biasanya monoton. Ruang Ambigu ini biasanya berbentuk seperti café, tempat rekreasi, taman kota, tempat beribadah, dan lain sebagainya.

2.1.6 Karakteristik Elemen Ruang Publik

2.1.6.1 Berdasarkan Pengguna Ruang Publik

Pada suatu ruang publik, pengguna merupakan factor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan sebuah ruang publik, karena sebuah ruang publik dikatakan berhasil jika tingginya ketertarikan pengguna untuk berkunjung ke ruang publik tersebut dan menggunakan seluruh fasilitas dan layanan yang ada di ruang publik tersebut. Berdasarkan penggunaannya, ruang publik ditinjau dari beberapa aspek dibawah ini, yaitu:

1. Tinjauan Ruang Publik Berdasarkan Aspek Fisik

Menurut *Shirvani* (1985) dalam urban desain terdapat enam elemen fisik yang digunakan sebagai panduan untuk membuat sebuah desain. Elemen-elemen fisik tersebut, yaitu: Sistem keterkaitan ruang (Sirkulasi, aksesibilitas, dan tempat parkir); Jalur pejalan kaki (Pedestrian Ways); Aktivitas Penunjang (Activity Support); Elemen penunjang berupa street furniture.

Elemen-elemen fisik tersebut didukung oleh aktivitas penunjang yang menghubungkan dua atau lebih pusat kegiatan dan menggerakkan fungsi utama menjadi lebih hidup, ramai dan berkelanjutan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kehidupan kota secara optimal dan bersifat mendidik (*Carolina,2007*). Dengan adanya aktivitas penunjang hal ini dapat mendukung ruang publik untuk saling melengkapi antara elemen fisik dan pola aktivitas yang

terbentuk pada ruang publik tersebut. Oleh karena itu, elemen fisik dan aktivitas dari pengguna merupakan elemen penting dalam urban design.

2. Tinjauan Ruang Publik Berdasarkan Aspek Sosial

Ruang publik dalam penerapan fungsinya berfungsi sebagai wadah untuk berinteraksi sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat berkumpul oleh berbagai macam komunitas maupun golongan, dimana pola aktivitas yang terjadi beragam. Hal ini didasari oleh aspek perilaku yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial antar penggunannya. Sehingga dapat diartikan bahwa sebuah ruang publik dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat akan interaksi sosial yang terjadi.

3. Tinjauan Ruang Publik Berdasarkan Aspek Ekologi

Keberadaan sebuah ruang publik tidak terlepas dari unsur-unsur vegetasi dan elemen hijau sebagai sebuah sabuk hijau untuk mengikat ruang publik tersebut. Menurut *Catanese (1979)*, secara ekologi fungsi ruang terbuka akan memberikan keseimbangan ekologi untuk mencegah polusi udara di perkotaan melalui penciptaan elemen vegetasi yang beragam. Dengan adanya vegetasi pada penataan sebuah ruang publik, secara tepat mampu berperan dalam peningkatan kualitas udara di perkotaan, dan menurunkan kadar polusi udara serta mampu meredam kebisingan eksternal dari ruang publik tersebut.

4. Tinjauan Ruang Publik Berdasarkan Aspek Ekonomi

Menurut *Shirvani (1985)* kegiatan perekonomian yang terjadi pada sebuah ruang publik merupakan salah satu elemen pendukung kegiatan yang meliputi semua penggunaan dan kegiatan yang selalu menjadi pelengkap antara yang satu dengan yang lainnya. Hal tersebut mampu memperkuat sebuah ruang publik menjadi wadah perekonomian menengah kebawah.

Pada dasarnya semua kehidupan manusia selalu berhubungan erat dengan berbagai aktivitas ekonomi. Aktivitas Ekonomi adalah segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam upaya pemenuhan kebutuhan hidupnya. Dari berbagai kajian yang ada, profesi sebagai Pedagang Kaki Lima (PKL) merupakan suatu pilihan yang nyata yang terjadi di masyarakat umum. Meskipun menjadi

salah satu lahan pekerjaan yang paling luas menyerap tenaga kerja di perkotaan, Pedagang Kaki Lima seringkali berada di posisi marginal, baik dalam hal ekonomi maupun dalam posisinya di mata para pengambil kebijakan (*Brata, 2008; Handayani, 2009*).

Biasanya para pedagang kaki lima (PKL) memilih tempat-tempat yang ramai oleh pengunjung. Karena aktivitas kaki lima membutuhkan sebuah ruang semi permanen yang cukup luas (*Dimara, 2007*). Maka dari itu, ruang publik sebagai salah satu elemen perkotaan, memiliki peranan sebagai wadah berinteraksi sosial, kegiatan ekonomi, maupun penyelaras kehidupan perkotaan juga bisa menjadi wadah bagi para PKL untuk mendorong perkembangan suatu ruang publik tersebut.

2.1.6.2 Berdasarkan Aktivitas Pengguna Ruang Publik

Menurut *Haryadi dan Setiawan (2010)*, perilaku diterapkan sebagai suatu kegiatan manusia yang membutuhkan ruang untuk beraktivitas. Berbagai macam kegiatan manusia saling terkait dalam suatu sistem aktivitas yang terbentuk. Sedangkan menurut *Rapoport (1977)* dalam *Haryadi dan Setiawan (2010)*, terdapat pengaruh karakteristik lingkungan fisik terhadap perilaku manusia. Perilaku tersebut memiliki latar belakang yang berbeda maka dari itu akan membentuk sebuah perilaku yang berbeda pula. Pola aktivitas yang terbentuk pada sebuah ruang terbuka pada dasarnya memiliki pola-pola tertentu (*Whyte, 1980* dalam *City Of Saskatoon, 2011*).

Ditinjau berdasarkan sifatnya, kegiatan yang mengisi suatu ruang dibedakan menjadi 2, yaitu:

1. Kegiatan yang bersifat spontan (*Manifest*) – Merupakan suatu kegiatan yang merupakan bagian dari kegiatan sehari-hari atau kegiatan rekreasi, dan terdapat sarana prasarana penunjang untuk menunjang kegiatan tersebut. Kegiatan ini biasanya sudah dilakukan secara berulang pada tempat dan waktu yang sama dan sudah menjadi kebiasaan suatu individu.
2. Kegiatan yang bersifat terorganisasi (*Laten*) – Merupakan suatu kegiatan yang tidak masuk dalam perencanaan suatu tempat dan muncul disela-sela

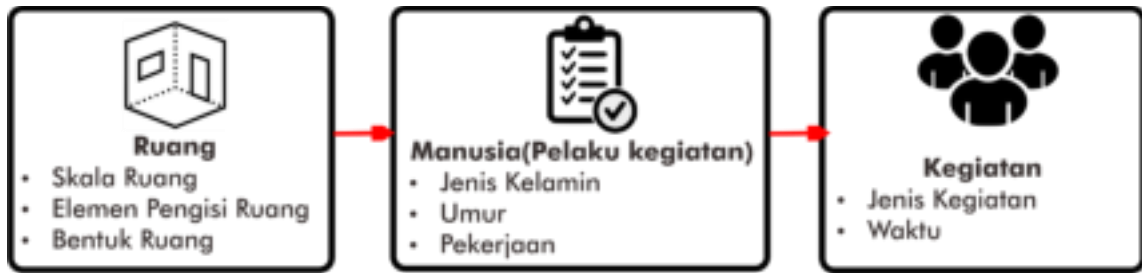
kegiatan utama secara tidak terduga. Kegiatan ini bersifat terencana dan tidak dilakukan secara berulang-ulang, karena kegiatan ini pada dasarnya hanya dilakukan jika ada suatu acara atau event seperti konser musik, atau pameran, dan lain sebagainya.

Selain itu jika ditinjau dari buku *Public Space and Public Life – City of Adelaide* (2002)³ terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan oleh pengguna ruang publik, yaitu:

1. Aktivitas keseharian: Biasanya aktivitas seperti berjalan – jalan di ruang publik dan berjalan didalam area ruang publik.
2. Aktivitas rekreasi sehari – hari: Biasanya berupa area istirahat, pada jam kerja atau area melepas lelah sehari – hari ditengah kesibukan yang monoton.
3. Aktivitas rekreasi: Ruang publik yang digunakan sebagai area wisata atau ajang tempat bermain namun tidak dilakukan dalam kegiatan sehari – hari, hanya sebagai tempat untuk refreshing dan berelaksasi.
4. Aktivitas terencana: Aktivitas yang dilakukan jika ada event atau acara seperti konser musik, tahun baru atau kegiatan sosial dan lingkungan, maupun pameran, dan lain sebagainya.

Manusia dengan kegiatannya di dalam sebuah ruang (secara fisik) sangat berhubungan erat dan saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga memunculkan karakteristik dari ruang-ruang kegiatan yang digunakan secara komunal untuk keperluan aktivitas publik (*Joseph Rowntree Foundation, 2007*).

³ *Books Of Public Space and Public Life – City of Adelaide* (2002)



Gambar 2.3 Karakteristik Ruang Kegiatan

Sumber: Joseph Rowntree Foundation, 2007 diolah penulis, 2020

Kegiatan dari komunitas melibatkan banyak tata perilaku dan setiap tata perilaku tersebut saling terkait satu sama lain dan terstruktur dalam satu sistem perilaku. Pengaturan sistem merupakan rangkaian elemen-elemen fisik atau spasial yang memiliki keterkaitan tertentu, sehingga dapat digunakan untuk suatu kegiatan tertentu.

2.2 TINJAUAN UMUM TAMAN

2.2.1 Pengertian Taman

Pengertian taman secara umum adalah sebuah areal yang berisi komponen material keras maupun lunak yang direncanakan atau sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia untuk menunjang aktivitas di luar ruangan, biasanya taman dibuat untuk memperlihatkan keindahan dari berbagai jenis tanaman dan bentuk alami yang dibentuk di dalam sebuah lanskap sebagai areal penyegaran. Secara etimologis kata “Taman” atau “Garden” berasal dari bahasa Ibrani *gan*, yang memiliki arti melindungi dan mempertahankan, hal ini menyatakan secara tidak langsung hal pemagarannya atau lebih tepatnya suatu kawasan yang dibatasi oleh elemen fisik. Sedangkan kata *Oden* dan *Eden* yang memiliki arti kesenangan atau kegembiraan. Jadi, kata “Taman” dalam Bahasa Inggris memiliki kombinasi dari 2 kata di atas yang berarti sebidang lahan yang dijaga keberadaannya dan digunakan untuk aktivitas kesenangan dan kegembiraan. (Laurie, 1986 : 9).

2.2.2 Taman Dalam Skala Kota

Taman dalam skala kota jika ditinjau dari kondisi fisiknya merupakan sebuah ruang terbuka (*Open Space*) dimana di dalamnya individu maupun komunitas dapat

melakukan berbagai macam aktivitas. Pada awal abad ke-19, negara bagian barat merupakan negara industri sehingga taman diciptakan sebagai wadah untuk refreshing secara fisik, moral, estetik dan ekonomi. Pengertian taman pada umumnya merupakan sebuah ruang terbuka (*Open Space*) yang didukung dengan elemen lanskap seperti pemberian vegetasi dimana suatu individu bisa menikmati suasana yang terbentuk di dalam sebuah taman untuk menenangkan pikiran dan beristirahat sejenak dari kesibukan kehidupan kota yang sangat monoton dan padat.

Menurut (*Grey, 1996:10-20*), Taman kota adalah sebuah ruang di dalam kota yang strukturnya bersifat alami dengan sedikit bagian yang terbangun. Biasanya pada sebuah taman kota berisi berbagai macam vegetasi dan ruang terbuka hijau yang luas sebagai tempat berolahraga maupun beraktivitas bagi individu maupun komunitas. Taman Kota ini berfungsi sebagai tempat berlindung terhadap angin, penyerapan cahaya matahari, tempat relaksasi, dan sebagai sebuah fasilitas penunjang kepuasan dan kesenangan masyarakat perkotaan melalui fasilitas yang ada di dalamnya.

2.2.3 Fungsi Taman

Pengadaan sebuah taman di wilayah perkotaan biasanya didasarkan pada pengadaan fungsi hiburan, pembentukan karakter dan citra suatu wilayah kota, dan guna menunjang peningkatan kualitas lingkungan hidup dan kesehatan. Dengan adanya pendekatan dalam perencanaan maupun perancangan sebuah taman, maka akan mempermudah dalam mewujudkan sebuah taman yang rekreatif serta dapat membentuk karakter dan citra dari suatu wilayah kota. Fungsi sebuah taman juga sebagai ruang terbuka hijau yang didalamnya terdiri atas fasilitas-fasilitas guna menunjang pola aktivitas masyarakat yang terbentuk di suatu taman, seperti berinteraksi, rekreasi, olahraga, wisata, dan lain sebagainya.

Dibawah ini terdapat beberapa fungsi taman ditinjau dari berbagai aspek yang memberikan manfaat bagi penggunaannya berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan taman tematik di Kota Bandung (*Nur, 2014*), yaitu:

1. Fungsi taman untuk Kesehatan

Dalam fungsi ini , sebuah taman di analogikan sebagai paru-paru kota bagi kehidupan lingkungan di perkotaan. Karena pada siang hari tanaman yang ada pada sebuah taman pada siang hari melangsungkan sebuah proses symbiosis mutualistis dengan manusia. Hal ini berdampak pada proses asimilasi pada tanaman, karena proses pernafasan manusia dibutuhkan pada proses asimilasi tanaman begitu juga sebaliknya.

2. Fungsi taman untuk Keindahan

Landskap sebuah taman yang tertata rapi dan dirancang dengan tepat akan memberikan kesan keindahan, ketenangan dan kenyamanan. Hal ini sangat diperlukan manusia untuk mengimbangi kesibukan yang padat dan monoton dalam pekerjaan sehari-hari. Dengan keberadaan sebuah taman akan menggugah semangat untuk melakukan aktivitas selanjutnya.

3. Taman sebagai Daya Tarik

Sebuah taman yang tertata di suatu lingkungan maupun kawasan dengan penataan landskap yang menarik , memberikan daya tarik dan menjadi citra dari suatu lingkungan maupun kawasan.

4. Taman sebagai Penunjuk Arah

Pola letak penempatan suatu tanaman tertentu pada landskap sebuah taman dapat menjadi penentu arah gerak atau penunjuk arah aktivitas yang terjadi di sebuah arah kegiatan di sebuah lingkungan. Biasanya berupa area *green belt* atau sabuk hijau sebagai penentu sirkulasi masuk dan keluar,

5. Taman sebagai Penyaring Debu

Pada kawasan pabrik seperti kilang minyak maupun sektor industri pabrik yang lainnya, taman memiliki kontribusi dalam penyaringan udara akibat pencemaran dari cerobong asap industri pabrik melalui pohon-pohon yang terdapat pada landskap taman.

6. Taman sebagai Peredam Suara

Taman juga berfungsi sebagai peredam suara dari lingkungan luar , begitu pula sebaliknya. Hal ini dapat diciptakan dengan membentuk bukit-bukitan

kecil yang kemudian ditanami dengan tanaman semak, sehingga getaran suara dari luar eksisting dapat teredam secara alamiah.

7. Taman sebagai Peneduh

Penataan lanskap taman dengan menggunakan pohon-pohon peneduh akan sangat bermanfaat untuk sebuah areal terbuka seperti lahan parkir, area rekreasi, tempat istirahat, dan sebagainya.

8. Taman sebagai Pelestarian Ekosistem

Dengan hadirnya sebuah taman di antara bangunan-bangunan yang memiliki lanskap terdiri dari berbagai macam-tanaman dan pepohonan akan mengundang serangga atau burung sebagai penyebar bibit, membantu proses penyilangan tanaman, dan sebagainya. Maka dari itu taman sangat berperan sebagai pelestari lingkungan.

9. Taman sebagai Pencegah Erosi

Lanskap sebuah taman meliputi tanaman semak, pepohonan dan lain sebagainya. Tanaman tanah seperti semak-semak dapat membantu mencegah pengikisan tanah atau erosi.

2.2.4 Elemen Taman

Elemen taman menurut *Booth* (1988) memiliki 6 elemen dasar, yaitu:

1. *Landform* – bentuk lahan yang merupakan elemen taman yang sangat penting karena digunakan sebagai tempat dimana elemen-elemen lainnya ditempatkan.
2. *Tanaman* – semua jenis vegetasi yang dibudidayakan ataupun alami dari penutup tanah sampai pohon, dan memerlukan pertimbangan khusus dalam pola peletakkannya untuk menyesuaikan pertumbuhannya.
3. *Bangunan* – merupakan salah satu elemen taman yang terbangun dan membatasi ruang luar, mempengaruhi pemandangan, memodifikasi iklim mikro, dan mempengaruhi organisasi fungsional suatu taman.
4. *Site structure* – elemen-elemen tambahan yang dibangun dalam taman untuk menunjang aktivitas dari pengguna taman tersebut. Misalnya seperti ramp, pagar, pergola, gazebo, kursi, dan lain sebagainya

5. *Pavement* – merupakan perkerasan yang ada di lanskap sebuah taman untuk mengakomodasi penggunaan yang intensif di atas permukaan tanah. Hal ini guna menciptakan rasa nyaman saat berada di taman bagi penggunanya.
6. *Air* – merupakan elemen pendukung yang bergerak, menghasilkan suara, dan bersifat reflektif. Elemen air ini dapat memberikan penyegaran tersendiri bagi para pengguna taman.

Menurut *Ashihara* (1996) perencanaan dan perancangan sebuah taman memerlukan pemilahan dan penataan elemen secara terperinci. Hal ini supaya elemen-elemen yang ada di suatu taman dapat berguna secara maksimal dan estetis. Elemen suatu taman diklasifikasikan menjadi 3 kategori, yaitu:

1. Berdasarkan Jenis Dasar Elemen
 - a) Elemen taman alami
 - b) Elemen taman non-alami (taman buatan)
2. Berdasarkan Kesan Yang Ditimbulkan
 - a) Elemen lunak (*Soft Material*) - *Softscape* merupakan istilah yang digunakan untuk unsur-unsur material yang berasal secara alami dari alam. Elemen *softscape* merupakan elemen yang dominan pada sebuah taman. Elemen ini terdiri dari tanaman atau pepohonan dan air.
 - b) Elemen keras (*Hard Material*) – *Hardscape* merupakan istilah yang digunakan untuk unsur-unsur material buatan yang ada di taman. Biasanya terdiri atas bangunan, gazebo, kursi taman, kolam ikan, air mancur, lampu taman, dan lain sebagainya.

3. Berdasarkan Kemungkinan Perubahan

Sebuah lanskap taman memiliki elemen perancangan yang lebih beragam, dimana transformasi perubahan yang terbentuk juga akan berbeda-beda.

Elemen - elemen tersebut diklasifikasikan menjadi:

- a) Elemen Mayor (*elemen taman yang sulit diubah*) - seperti sungai, gunung, pantai, hujan, kabut, suhu, kelembaban udara, radiasi matahari, angin, petir dan sebagainya.

- b) Elemen Minor (*elemen taman yang dapat diubah*) - seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman, dan sebagainya serta elemen buatan manusia.

2.2.5 Prinsip Desain Taman

Prinsip desain merupakan dasar terbentuknya suatu rancangan bentuk. Menurut *Hakim* (2012) terdapat beberapa prinsip-prinsip desain yaitu tema atau unity, gradasi atau variasi, keseimbangan, irama atau pengulangan, penekanan, kesederhanaan, kontras, proporsi, ruang, dan kesatuan.

a. Tema (*Unity*)

Penentuan tema dapat dilihat dari kesan kesatuan (*Unity*) hal ini guna untuk memunculkan kesan utama, karakter atau suatu identitas. Melalui tema, karakteristik sebuah taman dapat terlihat dengan jelas dan terarah dengan berbagai macam bentuk. Dalam taman kuliner ini tema yang terbentuk yaitu konsep taman bermain, dan juga taman tropis guna mewujudkan sebuah taman kuliner yang interaktif dan rekreatif. Sasaran pengunjung dari taman kuliner ini akan difokuskan kepada pelajar, mahasiswa, keluarga muda dan pembisnis muda.

b. Gradasi atau Variasi

Pembuatan sebuah gradasi bertujuan untuk menimbulkan kesan gerak yang dinamis dan memiliki pola irama. Hal ini akan mencegah perwujudan bentuk pola yang monoton.

c. Keseimbangan

Ketika tujuan tercapai maka bobot dari elemen-elemen penyusun komposisi akan seimbang. Terdapat berbagai bentuk-bentuk keseimbangan, yaitu: Bentuk Simetris (bersifat kaku, agung, impresif dan formal), Bentuk Asimetris (memberikan kesan gerak dan bersifat santai), dan Bentuk Memusat (kesan gerakan memusat ke satu titik).

d. Irama atau Pengulangan

Merupakan suatu tindakan pengulangan suatu komponen atau unsur secara teratur atau tidak teratur sehingga menghasikan irama yang berulang.

- e. Penekanan atau Aksentuasi
Merupakan penempatan point of interest pada suatu taman dengan tema visual pemersatu sebagai pusat dari taman tersebut.
- f. Kesederhanaan
Penghapusan seluruh elemen - elemen atau unsur taman yang tidak penting dan tidak memberikan kontribusi terhadap esensi dari komposisi rancangan sebuah lanskap taman secara keseluruhan.
- g. Kontras
Perbedaan antara elemen - elemen atau unsur taman yaitu unsur kontras dapat memberi daya tarik visual. Prinsip kontras biasanya bertujuan untuk menarik perhatian, hal ini bisa diwujudkan dengan pemberian warna atau bentuk yang mencolok, sehingga akan terbentuk kesan yang klimaks.
- h. Proporsi
Merupakan hubungan antara ukuran luas tapak, jenis dan pola kegiatan, dan jumlah elemen lanskap sebuah taman.
- i. Space atau ruang
Menurut *Franchis D.K Ching* (1996:10) Ruang adalah substansi materi, seperti batu dan katu. Walaupun demikian, ruang pada umumnya tidak

Tabel 2.1 Matriks Prinsip Desain Lanskap Taman

berbentuk dan terdispersi. Ruang universal tidak memiliki definisi. Pada saat suatu unsur diletakkan pada suatu bidang, barulah hubungan visualnya berbentuk. Ketika unsur-unsur lain mulai diletakkan pada bidang tersebut, terjadilah hubungan majemuk antara ruang dan unsur-unsur tersebut maupun antara unsur yang satu dengan unsur yang lainnya. Ruang oleh karenanya terbentuk dari adanya hubungan-hubungan tersebut dan kita merasakannya. Unsur-unsur geometris seperti titik, garis, bidang, dan volume dapat merangkai dan untuk menegaskan ruang. Ruang juga disebut sebagai sebuah jarak interval atau terukur antara objek atau bentuk (dua dimensi atau tiga dimensi).

Sumber: Atifin (2016) diolah penulis, 2020

Elemen Desain	Prinsip Desain			
	Tema	Gradasi	Kontras	Keseimbangan
Garis	Lengkung	Variasi Lengkung	Lurus-Geometrik	Keseimbangan-Proposional
Bentuk	Bulat	Bulat Kecil-Besar	Segi 4- Geometrik	Keseimbangan-Proposional
Warna	Hijau	Gradasi Hijau	Kuning, Merah	Keseimbangan-Proposional
Tekstur	Halus	Sedang-Halus	Kasar	Keseimbangan-Proposional

2.3 TINJAUAN UMUM WISATA KULINER

2.3.1 Pengertian Wisata Kuliner

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) edisi ketiga tahun 2003, Wisata adalah bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, bertamasya dan sebagainya). Sedangkan menurut *Echols dan Shadily* (2016), Kuliner adalah suatu hal dalam hidup yang berhubungan langsung dengan konsumsi makanan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas mewah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Wisata Kuliner adalah suatu kegiatan di suatu tempat atau area wisata dengan tujuan untuk menikmati suatu sajian makanan dengan suasana santai yang didukung dengan beberapa fasilitas penunjang.

2.3.2 Sejarah dan Perkembangan Wisata Kuliner

Sejarah kuliner jika ditinjau kembali pada era 1800-an, dimana sekolah memasak pertama yang ada di Boston, sedang mengajarkan seni memasak Amerika untuk mempersiapkan para siswa untuk menyampaikan pengetahuan mengenai dunia permasakan kepada orang lain. *Merrit Fannie Farmer* pada tahun 1896, yang menerbitkan buku mengenai dunia memasak juga ikut serta hadir di sekolah memasak di Boston. Buku karya *Fannie Farmer* ini masih digunakan secara luas sebagai referensi hingga saat ini.

Wisata kuliner sendiri merupakan salah satu sektor industri pariwisata yang relatif baru. Wisata kuliner sendiri berkembang mulai tahun 2011, ketika Erik Wolf mengesahkan berdirinya *International Culinary Tourism Association* (ICTA) yang merupakan sekolah kuliner pertama untuk menyelenggarakan *culinary course* yang berada di kampus *Yale University* di Connecticut, yang kemudian pindah ke New York pada tahun 1972.

International Culinary Tourism Association (ICTA) menawarkan beberapa program terkait dengan wisata kuliner yang berfokus pada pelatihan dan pendidikan kuliner. Di awal tahun 2007, ICTA mulai menyediakan berbagai layanan konsultasi wisata kuliner. Layanan konsultasi ini diutamakan untuk memberikan solusi terhadap peningkatan permintaan kuliner pada industri pariwisata, selain itu ICTA juga memberikan layanan konsultasi pada bidang kepemimpinan dalam pengembangan dan pemasaran wisata kuliner.

Wisata kuliner menjadi sebuah industri pariwisata yang sangat menjanjikan di masa depan. Menurut *Lucy Long* (2006) seorang peneliti dari *University Bowling Green, Ohio*, kegiatan wisata kuliner biasanya meliputi kegiatan mencicipi makanan di restoran-restoran etnik, mengunjungi festival makanan, lalu mencicipi berbagai macam makanan pada saat melakukan perjalanan wisata.

Di sisi lain, banyak anak muda yang memilih *culinary course* karena trend masak-memasak yang semakin berkembang dengan pesat, dan sektor kuliner yang mulai booming dikalangan anak muda. Walaupun pada awalnya banyak anak muda yang menganggap bahwa kegiatan masak-memasak hanya sebuah hobi, kini mulai tergugah untuk terjun dan mendalami ilmu perkulineran. Selain dipengaruhi oleh *trend* itu sendiri, bisnis wisata kuliner sangat menjanjikan bagi dunia perekonomian. Dari sinilah dapat dilihat perkembangan kuliner yang sangat pesat dari tahun ke tahun, sehingga menciptakan beragam jenis resep makanan pada proses penghidangan beberapa makanan dengan ciri khas rasanya.

2.3.3 Klasifikasi Makanan

2.3.3.1 Klasifikasi Menurut Cara Penyajian

Penyajian makanan merupakan suatu cara untuk menyuguhkan atau menyajikan makanan kepada orang lain untuk di santap secara keseluruhan, biasanya sudah memiliki komposisi penyusunan dan disesuaikan dengan perpaduan dekorasi dan warna yang disusun secara menarik, sehingga dapat menambah selera makan bagi penikmatnya. Karena pada dasarnya suatu penyajian makanan yang tidak baik dapat mengurangi selera makan seseorang. Dibawah ini terdapat kajian mengenai penyajian makanan Indonesia, yaitu:

a. Penyajian Makanan Secara Tradisional

Lesehan adalah suatu budaya dalam hal menyajikan makanan dimana seseorang atau penikmat makanan, menikmati makanan sambil duduk di sebuah tikar atau lantai dilengkapi dengan sebuah meja pendek untuk mempermudah seseorang menikmati makanannya. Penyajian dengan Teknik lesehan ini menciptakan suasana lebih santai, sehingga perasaan nyaman ketika menikmati hidangan dapat dirasakan oleh semua orang. Budaya lesehan yang sangat terkenal di Indonesia yaitu biasanya di daerah Jawa Tengah. Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu kota yang menerapkan budaya lesehan. Oleh sebab itu, dengan adanya budaya lesehan ini menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan domestik maupun wisatawan asing.

b. Penyajian Makanan Secara Modern

Penyajian makanan secara modern ada beberapa tipe yang berbeda, yaitu:

1. Penyajian Makanan Secara Prasmanan atau Buffet

Merupakan tata cara penyajian makanan dengan cara berurutan dan disajikan dalam meja besar dengan menu yang lengkap, mulai dari makanan pembuka hingga makanan penutup. Tata letak penyajian makanan prasmanan modern di Indonesia biasanya letak antara meja penyajian dengan tempat duduk jaraknya agak jauh dan menu yang disajikan tidak terlalu lengkap seperti sajian makanan internasional.

2. Penyajian Makanan Secara Rijsttafel (*reistafel*)

Merupakan tata cara penyajian makanan raja-raja Nusantara pada jaman dahulu. Pada awal mulanya tata cara Rijsttafel berkembang di kalangan

budaya keraton Jawa. Cara penyajian makanan Rijsttafel biasanya disajikan dalam 1 meja besar dimana lauk-pauk semuanya ada disana, namun ketika Belanda berada di Indonesia, budaya ini terkontaminasi dengan budaya barat. Pada acara khusus penyajian makanan secara Rijsttafel dalam skala yang besar dilakukan dengan tata cara penyajian budaya barat. Biasanya para pelayan selalu datang secara bergantian dengan berbagai jenis makanan yang memiliki rasa yang berbeda-beda.

3. Penyajian Makanan siap saji

Merupakan tata cara penyajian makanan yang pada umumnya disukai oleh semua kalangan individu terutama remaja dikarenakan makanan cepat saji memiliki selera yang pas bagi kalangan remaja dan harganya terjangkau. Menurut *Kamus Bahasa Inggris Merriam-Webster* (1951), Makanan siap saji adalah istilah untuk makanan yang dapat disiapkan dan dilayankan dengan cepat. biasanya istilah ini merujuk kepada makanan yang dijual di sebuah restoran atau toko dengan persiapan yang berkualitas dan dilayankan kepada pelanggan dalam sebuah bentuk paket untuk dibawa pergi.

2.3.3.2 Klasifikasi Menurut Cara Menikmati Makanan

Disini terdapat 2 cara menikmati makanan disesuaikan dengan waktu serta tempat dimana kita menikmati makanan tersebut. Karena faktor waktu dan tempat juga dapat membedakan tata cara seseorang dalam menikmati hidangan makanan, dibawah ini merupakan 2 cara menikmati makanan, yaitu:

a. Menikmati Makanan secara Formal

Menikmati makanan secara formal disini dapat diterapkan pada saat mengikuti sebuah acara atau kegiatan yang bersifat resmi, sehingga akan ada beberapa sikap formal saat menikmati sebuah hidangan yang disajikan. Biasanya porsi makanan yang disajikan pun berbeda dengan porsi makan non formal, secara tidak langsung hal ini akan mempengaruhi sikap kita ketika menikmatinya.

b. Menikmati Makanan secara Non-Formal

Menikmati makanan secara non formal yaitu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dimana orang bebas menikmati makanan sesuai dengan porsi serta menu yang diinginkan. Menikmati makanan secara non-formal biasanya bersifat santai dan tidak terikat oleh acara atau faktor tertentu.

2.4 TINJAUAN UMUM TAMAN KULINER

2.4.1 Fungsi dan Tujuan Taman Kuliner

Dibawah ini merupakan 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 memiliki magnet yang kuat untuk menarik pengunjung untuk datang berkunjung ke taman kuliner. Seperti objek-objek wisata lainnya yang memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik wisatawan lokal maupun domestik untuk datang berkunjung. Dengan menciptakan sebuah produk atau kegiatan (*event*) yang berkaitan dengan kebudayaan lokal khususnya dalam bidang perkulineran, dapat membantu menarik wisatawan domestik untuk berkunjung. Dibawah ini merupakan beberapa persyaratan umum sebuah taman kuliner, yaitu:

1. Keragaman aktivitas kuliner,
2. Makanan yang disajikan memiliki ciri khas,

3. Produk tradisional, nasional dan internasional,
4. Lokasi yang nyaman, aman dan bersih,
5. Desain ruangan dalam (*tenant area*) yang unik dan menarik ,
6. Penataan Lanskap yang menarik,
7. Pelayanan yang baik,
8. Pasar yang kompetitif,
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 di dalam semangkuk makanan mengandung banyak peristiwa menarik, mulai dari masa lampau, harmonisasi sosial, ekologi, hingga perubahan kehidupan dalam 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 (resep, bahan, rempah, teknik memasak), segi aroma (lemah, sedang, kuat), dan segi warna (alami, komposisi, teknik pencahayaan). Kedua adalah alat yang digunakan untuk menyajikan makanan, memiliki bentuk dan bahan yang unik namun juga mudah dalam pemeliharaan: mencuci dan menyimpan. Ketiga teknik penyajian yang mengangkat ciri khas lokal, dari teknik memasak dan cara penyajian.

2.4.3 Bentuk-bentuk pusat Taman Kuliner

Pada mulanya, makanan hanya menjadi sebuah pelengkap dari sebuah pola kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, namun di masa sekarnag ini makanan menjadi sesuatu yang *booming* dan wajib utnuk 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*

Restoran adalah istilah atau sebutan untuk usaha gastronomi atau tata boga yang menyajikan sebuah hidangan makanan kepada masyarakat dan menyediakan sebuah tempat dan memberikan pelayanan ketika akan menikmati sebuah hidangan. Pada umumnya sebuah restoran menyajikan makanan untuk dimakan ditempat, namun ada beberapa restoran yang menyediakan layanan *delivery* dan *take away*.



Gambar 2.4 Tamarin Restoran Bali

Sumber: <https://www.pegipegi.com/>



Sumber: <https://www.pegipegi.com/>

Gambar 2.5 Metis Restaurant, Lounge & Gallery

b. *Pujasera* atau *Food Court*

a) Pengertian 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 seperti di Mall, Kantor, Universitas dan lain sebagainya. 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.

Pujasera merupakan sebuah ruangan yang dirancang secara khusus, biasanya pujasera berupa kios-kios makanan dan minuman yang



Gambar 2.6 Pujasera Mercado Del Rio, Colombia

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 seperti di Mall, Kantor, Universitas dan lain sebagainya. 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.

Sumber: <https://www.archdaily.com/>



Gambar 2.7 Pujasera Paskal Hyper Square

Sumber: <https://www.traveloka.com/>

b) Jenis Pujasera

Berdasarkan jenisnya pujasera dibagi menjadi 2, yaitu:

- 1) *American Style* - Pujasera jenis *American Style* memiliki konsep yang mengarahkan pengunjung untuk langsung datang ke kios-kios yang tersedia untuk memesan makanan.
- 2) *African Style* - Pujasera jenis ini memiliki konsep yang sama seperti restoran yang formal, dimana Biasanya para pelayan selalu datang secara bergantian dengan berbagai jenis makanan yang memiliki bentuk dan rasa yang berbeda-beda

c) Syarat Ruang sebuah Pujasera

Menurut *Soekresno* (2000), ruang yang terbentuk di dalam sebuah restoran dibedakan menjadi 2 jenis dan memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu:

1) Ruang Depan (*Front of House*)

Ruangan Depan (*Front Area*) memiliki fungsi pelayanan bagi para pelanggan restoran dan menjadi tempat pelanggan melakukan pola aktivitas. Di bawah ini terdapat persyaratan yang diberlakukan pada ruang depan, yaitu:

- Luas area memenuhi standar,

- Penyekat area dapur dengan area restoran memiliki ketahanan terhadap api,
- Terdapat alat detektor kebakaran,
- Memiliki sirkulasi udara yang baik,
- Ruangan bersih, rapi, dan sanitasinya memenuhi syarat kesehatan,
- Ruangan mudah untuk dilakukan pembersihan dan perawatan.

2) Ruang Belakang (*Back Area*)

Ruang belakang adalah ruang dengan fungsi dan tujuan sebagai area penyimpanan atau gudang, tempat pengolahan dan penyiapan produk olahan makanan dan minuman. Ruang Belakang juga merupakan area bekerja bagi karyawan restoran dan juga merupakan area yang dilarang untuk dimasuki pelanggan, pola aktivitas yang terbentuk di ruang belakang juga berbeda dengan pola aktivitas yang terbentuk di ruang depan. Ruang yang tergolong sebagai ruang belakang yaitu: dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, steward area. Berikut persyaratan sebuah ruang belakang:

- Mempunyai penerangan yang cukup baik,
- Bahan makanan disimpan sesuai dengan gudang penyimpanan masing-masing,
- Lantai tidak licin dan memiliki saluran pembuangan air yang baik dan dapat memadai kebutuhan, agar tidak terjadi sumbatan,
- Terpasang alat pembuangan asap dapur, jika asap tidak mungkin keluar ruangan secara langsung,
- Dan lain-lain seperti yang terdapat dalam persyaratan restoran.

d) Pedoman Luas Area dan Tata letak Meja dan Kursi

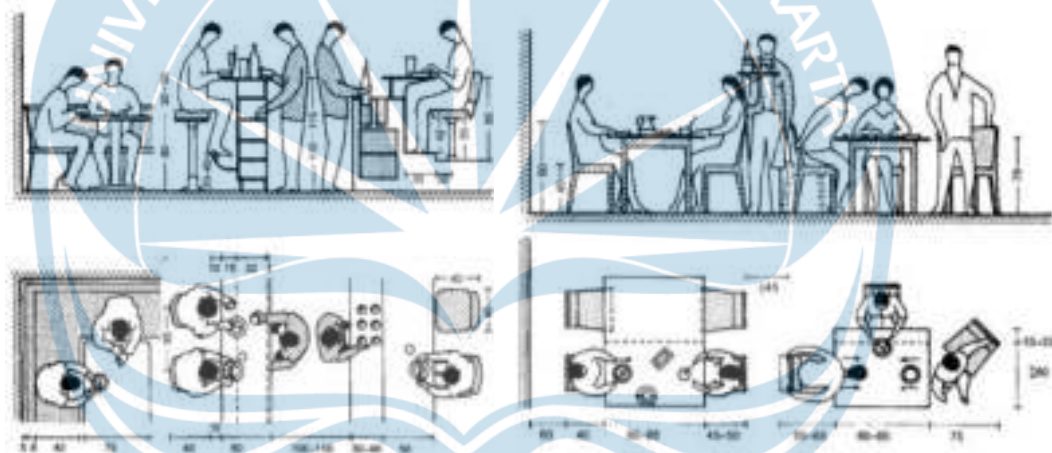
Dalam sebuah area pugasera, ruang terbagi menjadi dua kategori, yakni area makan pelanggan dan area kios.

- Syarat luas area makan pelanggan = $1,6\text{m}^2 / \text{orang}$

- Luas area kios yang terdiri atas dapur, tempat cuci, tempat penyimpanan = $1,6\text{m}^2 \times \text{Jumlah Pelanggan}$

Sedangkan, untuk tata letak meja dan kursi berdasarkan *Soekresno* (2000), diatur sebagai berikut:

- Terdapat jalur pelayanan pelanggan
- 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,
- Pergeseran maju mundur kursi untuk kebutuhan duduk antara 10-20 cm. Sedangkan, pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 30 cm ,

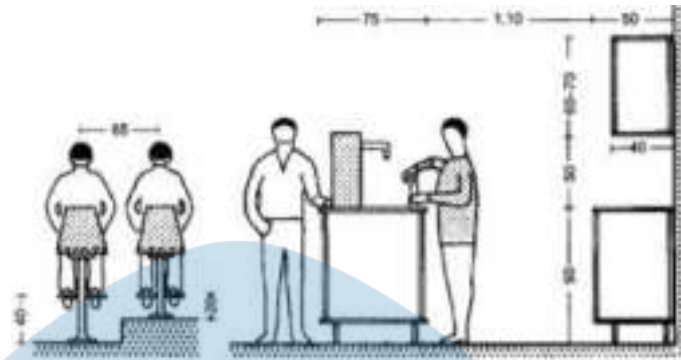


Gambar 2.8 Area yang dibutuhkan bagi pelayanan dan pelanggan

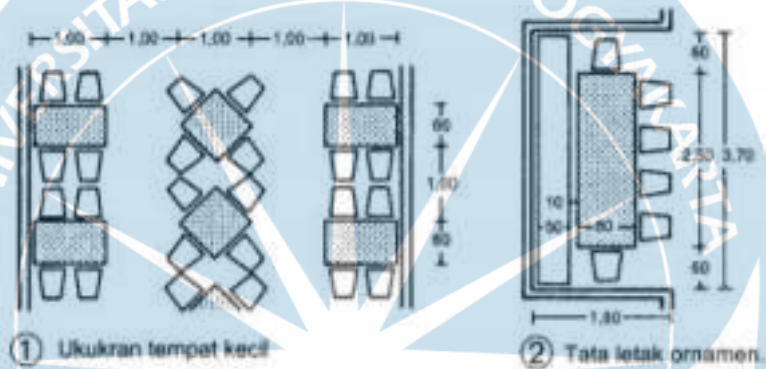
Sumber: Buku Data Arsitek Jilid I

- Kepadatan meja *counter bar* 62 cm/orang,
- Jarak tempat duduk antara 1 orang dengan orang lain dengan

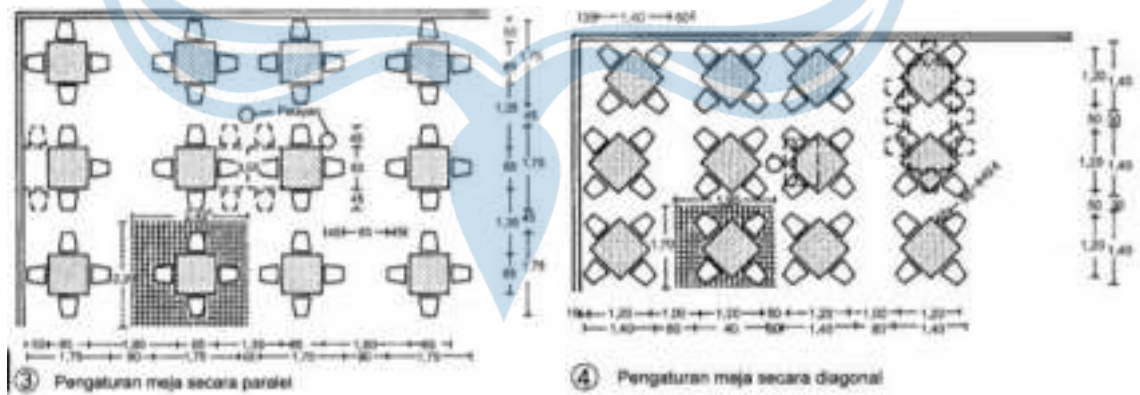
counter bar minimal 8cm.



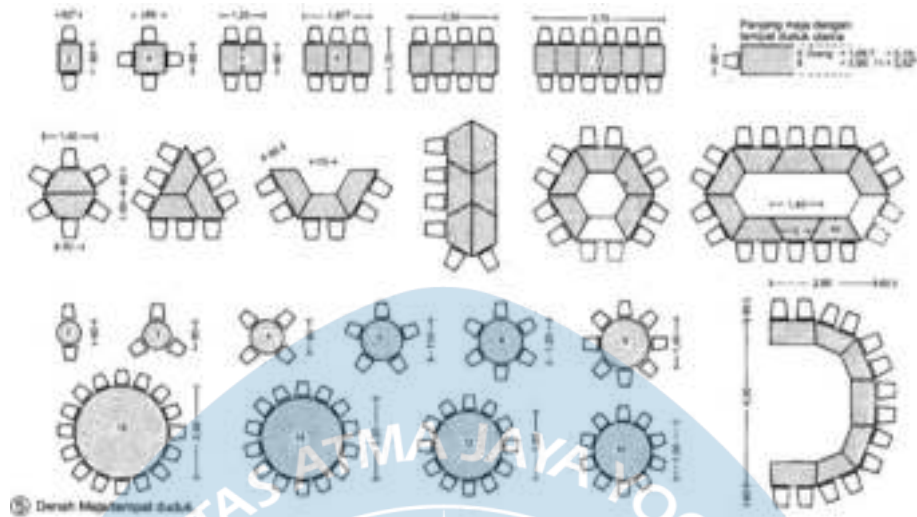
Gambar 2.9 Area yang dibutuhkan bagi pelayanan di counter bar
Sumber: Buku Data Arsitek Jilid I



Gambar 2.10 Denah Meja dan Kursi secara paralel & diagonal
Sumber: Buku Data Arsitek Jilid I



Gambar 2.11 Denah Meja dan Kursi ukuran tempat kecil & tata letak ornamen
Sumber: Buku Data Arsitek Jilid I



Gambar 2.12 Macam-macam denah Meja dan Kursi
Sumber: Buku Data Arsitek Jilid I

c. *Warung-warung pedagang kaki lima (PKL)*

Pedagang Kaki Lima (*PKL*) adalah seseorang atau sekelompok orang menjajakan barang atau jasa di pinggir jalan, pasar, pusat hiburan maupun pusat perbelanjaan. Biasanya para *PKL* menjajakan barang atau jasa secara menetap atau tidak menetap, dan lakukan pada pagi, siang, sore maupun malam hari. Menurut *McGee & Yeung (1977)* Pedagang Kaki Lima (*PKL*) memiliki pengertian yang sama dengan. "*Hawker*" yang didefinisikan sebagai orang - orang yang menjajakan barang dan jasa untuk dijual di tempat yang merupakan ruang kepentingan umum, terutama di pinggir jalan dan trotoar.



Gambar 2.13 Kondisi Kios PKL di Kawasan UGM
Sumber: Internet

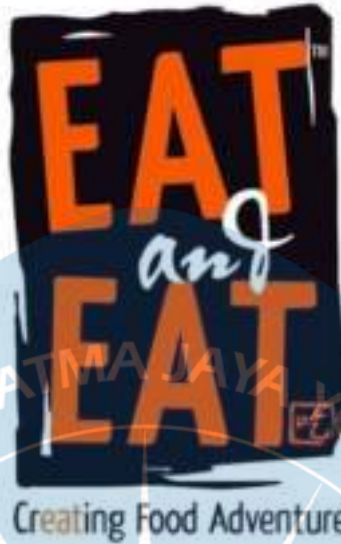


Gambar 2.14 Kondisi Kios PKL
Sumber: Internet

2.5 TINJAUAN PRESEDEN

Studi preseden dilakukan pada bangunan yang memiliki tipologi yang serupa untuk mendapatkan referensi fasilitas ruang, bentuk dan tata masa bangunan, kondisi fisik bangunan dan sirkulasi. Proyek yang akan dijadikan preseden adalah *Eat an Eat Food Market, Gading Food Festival and Fun, Dapur Raya*.

2.5.1 Eat and Eat Food Market Kelapa Gading



Gambar 2.15 Lambang Eat and Eat Food Market

Sumber: www.eatandeatindonesia.com, diakses oleh penulis, 2020



Gambar 2.16 Pintu Masuk Area Eat and Eat Food Market

Sumber: <https://www.money.id/food/eat>, diakses oleh penulis, 2020

Eat and Eat adalah sebuah Food Court masa kini yang menjadikan nuansa baru pada bidang ekonomi kreatif. Eat and Eat terletak di Mall Kelapa Gading 5, Lt. 3 Tepatnya di Jalan Raya Boulevard Kelapa Gading Blok M, Kelapa Gading, Jakarta Utara 14240. Eat and eat ini mengangkat tema “*Creating Food Adventure*” yaitu sebuah konsep food market yang terdiri atas kios-kios dengan berbagai macam jenis makanan ala tradisional. Dengan adanya kios-kios makanan ini, pengunjung dapat memilih

makanan sesuai dengan selera masing-masing. Luas area dari Eat and Eat Food Market yaitu 2.350m² dengan kapasitas 600 orang.

Sebutan Eat and Eat sebagai food market ini mengangkat konsep pasar tempo dulu dengan dekorasi pernik-pernik asli daerah dan menghadirkan suasana pasar tradisional dengan teman tertentu dan lengkap dengan dekorasinya. Terdapat gerobak-gerobak tradisional dan juga 35 counter makanan yang menawarkan makanan khas dari berbagai daerah dengan berbagai pilihan masakan yang khas. Aneka menu yang disajikan cukup unik dan lengkap, baik dari menu lokal maupun internasional, seperti makanan Nusantara, Cina peranakan Indonesia, Malaysia dan Singapura. Aneka menu yang disajikan cukup unik dan lengkap, seperti makanan Nusantara, Masakan China peranakan Indonesia, Malaysia dan Singapura.



Gambar 2.17 Suasana Industrial yang diwujudkan dalam interior Food Court
Sumber: <https://www.money.id/food/eat> , diakses oleh penulis, 2020



Gambar 2.19 Suasana Industrial yang diwujudkan dalam interior area kiosk

Sumber: <https://www.money.id/food/eat> ,diakses oleh penulis, 2020



Gambar 2.18 Perpaduan Konsep Chinese dan Industrial pada area court pelanggan

Sumber: <https://www.money.id/food/eat> ,diakses oleh penulis, 2020

Suasana yang dihadirkan pada Food Court Eat and Eat ini mengambil tema industrial, karena menyesuaikan pola gaya hidup yang ada di perkotaan dan mengarah ke kaum remaja dan

pekerja yang homogen dan sesuai dengan gaya hidup masyarakat modern yang suka berkumpul sambil menikmati makanan.



Gambar 2.20 Perpaduan Konsep Chinese pada area kios dan tenant

Sumber: Google Photos Eat and Eat Kelapa Gading, diakses oleh *penulis*, 2020

2.5.1.1 Fasilitas dan Ruang Khusus

a. Fasilitas Ruangan

Area Eat and Eat, Mall Kelapa Gading dibagi menjadi 4 zonasi, yang terdiri atas zonasi A, B C dan D dengan perbedaan zona makanan halal dan non-halal. Beberapa fasilitas dan ruang khusus yang disediakan dari pihak Eat and Eat di semua cabang yang ada yaitu:

- Area Kasir
- Area tenant atau kios makanan
- Area jajanan pasar
- Area Food court (ruang terbuka dan tertutup)
- Area minuman
- Service area
- Watafel area
- Dishwashing area
- Storage atau gudang

- Ruang janitor
- Loading deck atau ruang penerimaan
- Ruang kantor
- Ruang Loker staff
- Ruang Server

b. Bentuk dan Tata Massa

Terdapat 35 kios yang menyajikan berbagai jenis makanan. Pemilihan jenis makanan pada eat and eat dilakukan oleh pihak pengelola supaya tidak ada sajian makanan yang sama. Pihak eat and eat hanya menyediakan tempat dan fasilitas saja, untuk tata ruang dalam beserta fasilitas khusus dalam memasak diatur sendiri oleh pihak tenant. Luas dari setiap kios yang ada memiliki luas yang sama dengan konsep open kitchen, sehingga pengunjung dapat melihat langsung aktivitas masaknya. Area makan dibedakan menjadi 2 berdasarkan fungsinya, yaitu area makan terbuka dan ruang makan tertutup dengan kapasitas 600 orang.

c. Penampilan Fisik Bangunan

- Mengusung konsep industrial yang sesuai dengan konsep jaman sekarang yang disukai oleh kaum remaja dan orang muda.
- Eat and Eat food market di kelapa gading ini dominan mengangkat konsep khas etnis peranakan *Chinese*.
- Di desain menjadi sebuah tempat sebagai wahana “*nongkrong*” dikarenakan ciri khas masyarakat modern jaman sekarang yang memiliki pola hidup yang suka berkumpul sambil menikmati makanan.
- Terdapat berbagai pilihan makanan di tempat ini yang disajikan secara modern dan higienis baik secara fisik maupun interior kios, namun tetap mempertahankan kekhasan rasa makanan lokal dan dengan harga yang terjangkau.

- Detail-detail interior yang diterapkan sesuai dengan konsep tema yang berbeda-beda disesuaikan dengan asal makanan dari daerahnya, baik dari secara konsep kuliner yang ditawarkan hingga konsep interior.

d. Sirkulasi

Alur sirkulasi yang terbentuk pada Eat and Eat Food market ini berbentuk *Spiral* yaitu sirkulasi yang saling mengelilingi sirkulasi lain yang berasal dari titik awal atau pusat. Peletakan furniture pada Eat and Eat Food Market ini *fixed* dan sudah terpola dengan semestinya.

2.5.2 Gading Food Festival and Fun



Gambar 2.21 Pintu Masuk Kawasan Gading Food Festival and Fun

Sumber: <https://www.sovialida.com/gading-festival-sedayu>, diakses oleh *penulis*, 2020

Gading Food Festival merupakan sebuah tempat kuliner dan rekreasi yang terletak di Kawasan Kelapa Gading Jakarta Utara yang memiliki luas ± 3 Ha. Pada Gading Food Festival ini terdapat 100 jenis tenant yang menyajikan berbagai macam masakan yaitu Indonesian food, chinese food, orientall food, dan lain sebagainya. Gading Food Festival cocok didatangi sebagai salah satu destinasi rekreasi bersama teman maupun keluarga. Selain berkuliner, pengunjung juga dapat menikmati pemandangan danau buatan yang ada di Gading Food Festival dilengkapi dengan *live music*.

2.5.2.1 Fasilitas dan Ruang Khusus

a. Fasilitas Ruang

Gading Food Festival ini terdiri dari 2 lantai, dengan rincian ruang sebagai berikut:

- 100 kios atau tenant Indonesia, chinese, ataupun orientall food.
- Area makan pada *outdoor (Foodpark bye the lake)*



Gambar 2.22 Area Danau Buatan di Gading Food Festival

Sumber: <https://www.callmeyongki.com/gading-festival>, diakses oleh *penulis*, 2020



Gambar 2.23 Area Danau Buatan di Gading Food Festival

Sumber: <https://www.callmeyongki.com/gading-festival>, diakses oleh *penulis*, 2020

- Area makan samping teras *outdoor*



Gambar 2.24 Area makan (*Court*) samping teras *outdoor*

Sumber: <https://www.sovialida.com/gading-festival-sedayu>, diakses oleh penulis, 2020

- Area makan yang luas pada *court* ditengah yang dibentuk oleh massa bangunan.
- Area hiburan dan tempat bermain anak (Giants Children Playground)



Gambar 2.25 Area Hiburan dan tempat bermain anak

Sumber: <https://www.sovialida.com/gading-festival-sedayu>, diakses oleh penulis, 2020

- Lampion Park



Gambar 2.26 Taman Lampion di Gading Food Festival

Sumber: <https://www.callmeyongki.com/gading-festival>, diakses oleh penulis, 2020



Gambar 2.27 Lampion di danau Gading Food Festival

Sumber: <https://www.callmeyongki.com/gading-festival>, diakses oleh penulis, 2020

- Farm House



Gambar 2.28 Farm House di Gading Food Festival

Sumber: <https://www.callmeyongki.com/gading-festival>, diakses oleh penulis, 2020

b. Bentuk dan Tata Massa

Bentuk bangunan berbentuk bujur sangkat yang multifungsi, bentuk masa merupakan bentuk keseluruhan yang dikelilingi oleh area terbuka berupa area makan *outdoor*. Bangunna ini terdiri atas 1 massa bangunan dengan beberapa koridor untuk memudahkan pengunjung menjelajahi ruang-ruang yang ada pada Gading Food Fetsivall ini.

c. Penampilan Fisik Bangunan

Bentuk bangunan yang sederhana tetapi dengan tatanan lanskap yang memberikan kesan interaktif dan rekreatif membuat kawasan Gading Food Fetsival ini terlihat elegan pada malam hari, ditunjang dengan lampu-lampu sorot warna kuning yang menciptakan suasana hangat cocok sebagai tempat berekreasi keluarga maupun anak muda di masa sekarang ini.

d. Sirkulasi

- Bangunan dengan area terbuka yang luas, sehingga sirkulasi yang terbentuk sangat fleksible atau bisa disebut *Radial Circulation* yaitu

pembentukan jalur sirkulasi linear. Sirkulasi ini terbentuk oleh elemen yang dapat menyebar.

- Penataan furniture pada Gading Food Festival ini juga menggunakan sistem *non-fixed* yang berarti dapat berubah sangat *fleksible*.

2.5.3 Dapur Raya



Gambar 2.29 Pintu masuk Dapur Raya

Sumber: <http://deliciousindonesia.blogspot.com/festival-makanan-enak-di-dapur.html>

Dapur Raya merupakan pusat jajanan makanan khas nusantara dengan konsep nusantara lokal yang menarik. Dapur Raya terletak di Lantai LG Pasaraya, Blok M, yang berada di Jl. Iskandarsyah II No 2, Jakarta Selatan. Pada Pujasera Dapur Raya ini terdapat ± 50 tenant makanan yang menyajikan makanan dan minuman dari Sabang sampai Merauke. Dapur Raya juga memfasilitasi penganut *vegetarian* dan juga menyediakan makanan dari negara-negara asia dan eropa.

2.5.3.1 Fasilitas dan Ruang Khusus

- a. Fasilitas Ruang
 - Area Kasir
 - Area Makan

- Area Kios atau tenant
- Area Minuman
- Area Jajanan Pasar
- Pusat Oleh-oleh dan snack ringan
- Area Dapur
- Area gudang atau *storage*
- Dishwashing area
- Loading deck atau area penerimaan
- Area kantor atau Office
- Area Loker
- Ruang Janitor
- Stage Music
- Toilet

b. Bentuk dan Tata Massa

Konsep yang diangkat oleh Dapur Raya yaitu “*Authentic Indonesian Kitchen*”, namun dikemas dengan konsep interior yang lebih modern dengan tata pencahayaan yang lebih terang, pengaturan pola tata tenant yang baik, dan memberikan dekorasi ruangan dengan konsep “*Tempoe Doloe*”. Suasana otentik ini membuat Dapur Raya terkesan unik, serta dapat dijadikan sebagai sarana dalam menambah pengalaman kuliner.



Gambar 2.30 Area Kios makanan di Dapur Raya

Sumber: Google Photos by Dapur Raya, diakses oleh *penulis*, 2020



Gambar 2.31 Area Makan Pelanggan di Dapur Raya 1

Sumber: Google Photos by Dapur Raya, diakses oleh penulis, 2020

c. Kondisi Fisik Bangunan

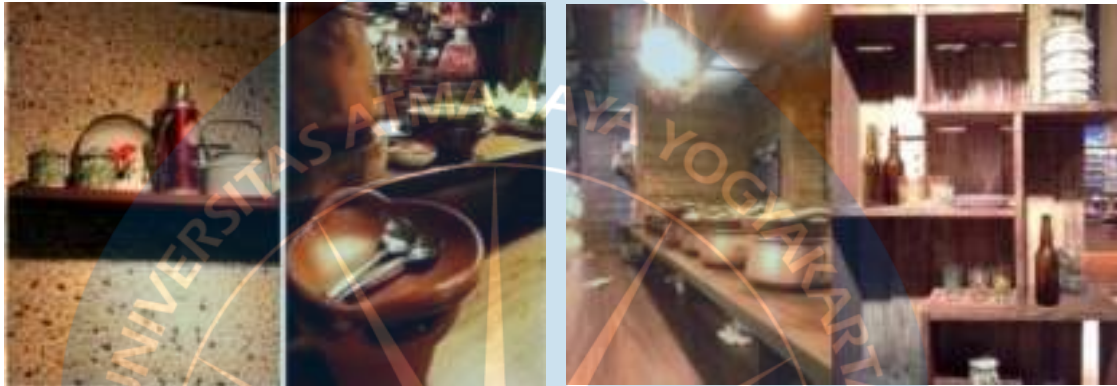
- Kondisi interios menggunakan material dinding bata ekspose, dan juga menggunakan dekorasi rumah-rumah gaya Betawi dan Jawa dengan menggunakan jendela-jendela krepyak dan motif batik.



Gambar 2.32 Dekorasi pada Area makan pelanggan di Dapur Raya 1

Sumber: Google Photos by Dapur Raya, diakses oleh penulis, 2020

- Penggunaan jenis lantai yang bervariasi, menyesuaikan dengan kebutuhan pola aktivitas yang diwadahi supaya pengunjung merasa nyaman dan aman.
- Kebudayaan Betawi dan Jawa sangat melekat pada konsep Dapur Raya dengan pernak-pernik dekorasi interior yang menghiasi setiap sudut area makan ini (*Court*).



Gambar 2.34 Dekorasi Interior Dapur Raya

Sumber: Google Photos by Dapur Raya, diakses oleh penulis, 2020

d. Sirkulasi

Sirkulasi yang terbentuk dari Pujasera Dapur Raya ini yaitu *Network Circulation*. Sirkulasi ini terbentuk dari berbagai jalur penghubung antar ruang Dapur Raya 1 ke Dapur Raya 2. Tataan furniture sangat bervariasi dan disesuaikan dengan zona makan, seperti area makan Dapur Raya 1 dominan menggunakan meja dan kursi seperti yang ada di teras-teras rumah jaman dahulu sebagai ciri khas dari budaya Betawi dan Jawa. Sedangkan Dapur Raya 2 dominan menggunakan kursi dan meja panjang seperti pasar tradisional. Sehingga tataan furniture yang terbentuk bersifat *fixed*.

2.6 PERBANDINGAN STUDI PRESEDEN

Perbandingan studi preseden ditinjau dari fasilitas ruang, bentuk dan tata masa bangunan, kondisi fisik bangunan, dan sirkulasi akan menghasilkan kriteria-kriteria yang dapat membantu proses perancangan redesain Taman Kuliner Concongatur di Yogyakarta.

Tabel 2.5 Komparasi Studi Preseden Tipologi

NO	PARAMETER KOMPARASI TINJAUAN PRESEDEN	NAMA PRESEDEN		
		EAT AND EAT FOOD MARKET	GADING FOOD FESTIVAL	DAPUR RAYA FOOD COURT
1	Tampak			
				
2	Fasilitas Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Area Kasir • Area tenant atau kios makanan • Area jajanan pasar • Area Food court (ruang terbuka dan tertutup) • Area minuman • Service area • Watafel area • Dishwashing area • Storage atau gudang • Ruang janitor • Loading deck atau ruang penerimaan • Ruang kantor • Ruang Loker staff • Ruang Server 	<ul style="list-style-type: none"> • 50 restoran internasional dan nasional • Area makan pada outdoor (<i>Foodpark by the lake</i>) • Area makan samping teras outdoor • Area makan yang luas pada court ditengah yang dibentuk oleh massa bangunan • Area hiburan dan tempat bermain anak (<i>Giants Children Playground</i>) • Lampion Park • Farm House 	<ul style="list-style-type: none"> • Area Kasir • Area Makan • Area Kios atau tenant • Area Minuman • Area Jajanan Pasar • Pusat Oleh-oleh dan snack ringan • Area Dapur • Area gudang atau storage • Dishwashing area • Loading deck atau area penerimaan • Area kantor atau Office • Area Loker • Ruang Janitor • Stage Music • Toilet
		3	Kondisi Fisik Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengusung konsep industrial yang disukai oleh kaum remaja dan orang muda. • Eat and Eat food market di kelapa gading ini dominan mengangkat konsep khas etnis peranakan <i>Chinese</i>. • Di desain menjadi sebuah tempat sebagai wahana "nongkrong".

Sumber: Analisis penulis, 2020

Tabel 2.6 Komparasi Studi Preseden Tipologi

		<ul style="list-style-type: none"> Detail-detail interior yang diterapkan sesuai dengan konsep tema yang berbeda-beda disesuaikan dengan asal makanan dari daerahnya. 	<p>yang menciptakan suasana hangat cocok sebagai tempat berekreasi keluarga maupun anak muda di masa sekarang ini.</p>	<p>merasa nyaman dan aman.</p> <ul style="list-style-type: none"> Kebudayaan Betawi dan Jawa sangat melekat pada konsep Dapur Raya dengan pemak-pernik dekorasi interior yang menghiasi setiap sudut area makan ini (<i>Court</i>).
4	<p>Bentuk dan Tata Maasa</p>	<ul style="list-style-type: none"> Terdapat 35 kios yang menyajikan berbagai jenis makanan. Luas dari setiap kios yang ada memiliki luas yang sama dengan konsep open kitchen. Area makan dibedakan menjadi 2 berdasarkan fungsinya, yaitu area makan terbuka dan ruang makan tertutup dengan kapasitas 600 orang. 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk bangunan berbentuk bujur sangkar yang multifungsi Terdapat area terbuka berupa area makan <i>outdoor</i>. Bangunan ini terdiri atas 1 massa bangunan dengan beberapa koridor untuk memudahkan pengunjung menjelajahi ruang. 	<ul style="list-style-type: none"> Konsep yang diangkat oleh Dapur Raya yaitu "Authentic Indonesian Kitchen" dikemas dengan konsep interior yang lebih modern, memberikan dekorasi ruangan dengan konsep "Tempoe Doloe". Suasana otentik ini membuat Dapur Raya terkesan unik, serta dapat dijadikan sebagai sarana dalam menambah pengalaman kuliner.
5	<p>Sirkulasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Alur sirkulasi yang terbentuk pada Eat and Eat Food market ini berbentuk <i>Spiral</i> yaitu sirkulasi yang saling mengelilingi sirkulasi lain yang berasal dari titik awal atau pusat. Penataan furniture pada Eat and Eat Food Market ini <i>fixed</i> dan sudah terpola dengan semestinya. 	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki sirkulasi berbentuk radial yaitu pembentukan jalur sirkulasi linear. Sirkulasi ini terbentuk oleh elemen yang dapat menyebar. Penataan furniture pada Gading Food Festival ini juga menggunakan sistem <i>non-fixed</i> yang berarti dapat berubah sangat <i>fleksible</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi yang terbentuk yaitu <i>Network Circulation</i>. Sirkulasi ini terbentuk dari berbagai jalur penghubung antar ruang Dapur Raya 1 ke Dapur Raya 2. Tatapan furniture bersifat <i>fixed</i> dan disesuaikan dengan zona makan, seperti area makan Dapur Raya 1 dominan menggunakan meja dan kursi. Sedangkan Dapur Raya 2 dominan menggunakan kursi dan meja panjang.

Sumber: Analisis penulis, 2020