

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Tinjauan Umum Taman Kuliner

2.1.1. Pengertian Taman

Taman secara umum dikenal masyarakat sebagai areal berisi komponen material keras dan lunak yang saling melengkapi, bertujuan untuk memberikan tempat penyejuk baik di dalam maupun di luar ruangan. Taman dibagi menjadi taman alami buatan, dimana taman mencakup semua elemen yang ada, baik elemen alami (*natural*), elemen buatan manusia (*artificial*), bahkan makhluk hidup yang ada

didalamnya terutama manusia. Taman lanskap memiliki elemen lebih banyak yang didominasi elemen alami, sedangkan (*garden*) elemennya didominasi oleh elemen buatan manusia (*artificial*) dan dalam luas yang lebih terbatas (Suharto, 1994:5).

2.1.2. Kuliner

Seogiarto (2018) menjelaskan bahwa kuliner merujuk pada hidangan yang berasal dari proses memasak. Sementara itu, wisata kuliner diartikan sebagai perjalanan ke suatu daerah atau lokasi yang menawarkan makanan khas, dengan tujuan mendapatkan pengalaman baru terkait dengan kuliner. (*Kuliner*, n.d.)

2.1.3. Pemaknaan Fungsi Taman Kuliner

Taman Kuliner menjadi salah satu sarana masyarakat dalam menggerakkan ekonomi dan berkompetisi di antara tempat tujuan wisata, kebudayaan local menjadi hal berharga sebagai produk dan atraksi bagi wisatawan. Peran penting industri wisata taman kuliner antara lain :

1. Pusat Pengalaman Berwisata, dimana wisatawan disuguhkan makanan dengan identitas local setara dengan perjalanan mengelilingi museum atau monumen.
2. Pembentuk Identitas Budaya, kuliner lokal adalah bagian penting dari identitas budaya sebuah daerah. Ini membantu dalam mempertahankan dan mempromosikan warisan budaya. Melalui makanan, masyarakat dapat mempertahankan akar budaya mereka.

3. Produk Wisata Budaya Kreatif, kuliner tidak hanya tentang memasak tradisional, tetapi juga bisa menjadi medium untuk kreativitas dan inovasi. Ini menciptakan peluang bagi pengusaha lokal untuk menciptakan makanan baru yang unik sambil tetap menghormati tradisi. Hal ini dapat memperkaya warisan kuliner suatu daerah.
4. Pemberdayaan Ekonomi Lokal, industri kuliner lokal memberikan peluang ekonomi kepada komunitas lokal, termasuk petani, produsen makanan, dan restoran. Ini menciptakan lapangan kerja, mendukung bisnis kecil, dan dapat menjadi sumber pendapatan yang signifikan bagi masyarakat setempat.

2.1.3. Standar Taman Kuliner

Menurut Karim, Chua, Salleh (2009), tujuan wisata dikategorikan destinasi kuliner apabila memenuhi empat kriteria, termasuk atmosfer bersantap (penyajian makanan, layanan, staf pelayan, lingkungan tempat makan, dan variasi restoran), kemudahan aksesibilitas (akses ke tempat, variasi tempat makan lokal, ketersediaan makanan lokal, penjual makanan), kualitas dan nilai dari makanan (kualitas, variasi, harga, pengalaman kuliner), serta produk wisata kuliner (aspek budaya, festival makanan, metode memasak, informasi makanan, dan menu).

Sedangkan menurut Natasha (2014) dalam 'Perancangan Interior One-Stop Wisata Kuliner Khas Indonesia' dijelaskan bahwa wisata kuliner dapat menarik wisatawan berkunjung apabila memiliki faktor-faktor utama sebagai berikut ini :

1. Keragaman aktivitas kuliner
2. Makanan yang khas
3. Tempat yang nyaman dan bersih
4. Desain yang unik dan menarik
5. Lingkungan yang menarik
6. Pelayanan yang baik
7. Pasar yang kompetitif
8. Harga dan proporsi nilai
9. Terdapat peluang bersosialisasi

10. Interaksi budaya dengan kuliner

2.2. Tinjauan Umum Pendekatan Arsitektur

2.2.1. Pengertian Desain *Wellness*

Wellness Tourism mencakup kegiatan yang bertujuan meningkatkan kualitas kesehatan dan kebugaran secara holistik, baik untuk jiwa maupun raga (Izzati & Dewi, 2021). Pariwisata ini terdiri dari enam aspek utama, yaitu *mind, body, health, relaxation, social contacts, serta environmental sensitivity*. Keenam aspek ini memiliki potensi untuk membentuk tanggung jawab diri (*self-responsibility*) atau motivasi untuk terus mengikuti perilaku hidup sehat secara holistik. Menurut Utama (2011), produk *wellness tourism* terus berkembang seiring adaptasinya terhadap perubahan fenomena sosial dan lingkungan. Pertumbuhan ini mencerminkan keinginan manusia untuk terus melakukan perawatan kesehatan holistik sebagai wujud dari tanggung jawab diri tersebut.

2.2.2. Strategi Desain *Wellness*

Menurut Michelle (2019), strategi khusus untuk menghasilkan rancangan sehat diantaranya :

- Memilih material yang sehat
- Menyediakan pencahayaan alami dan pemandangan
- Menyediakan koneksi alam

2.2.3. Pengertian Pendekatan *Biophilic*

Pendekatan *Biophilic* merupakan perancangan yang menghubungkan kembali orang dengan lingkungan alam selaras dengan kehidupan masyarakat urban pada zaman modern, sehingga hubungan saling menguntungkan antara manusia dan alam dalam bangunan serta lanskap modern dapat terwujud (Kellert et al., 2009).

2.2.4. Prinsip-prinsip Desain *Biophilic*

Dimensi desain *biophilic* pada dasarnya berkesinambungan antara organic dan vernacular, yang mana menurut (Kellert et al., 2009) mengandung enam unsur utama, yaitu :

- *Environmental Features*, penggunaan unsur alami.
- *Light and Space*, pencahayaan alami.
- *Place-based relationships*, konektivitas lingkungan dan bangunan.

2.3. Tinjauan Umum Wisata Sehat

2.3.1. Pariwisata Sehat

Berdasarkan Kementerian Pariwisata dan Kreatif (Kemenparekraf), Yogyakarta didorong untuk program Gerakan Wisata Sehat (GWS). Program ini berupa forum diskusi dan edukasi mengenai panduan CHSE dan pelayanan prima untuk stakeholder pariwisata khususnya DIY dan diinisiasi oleh Badan Promosi Pariwisata Daerah DIY. Hal ini membuktikan pentingnya perancangan pariwisata yang merespon aspek Kesehatan di DIY, pada proyek ini diimplementasi melalui potensi kuliner Daerah Gunungkidul.

2.3.2. Pengertian Penyakit Tidak Menular

Penyakit tidak menular (PTM) adalah penyakit yang tidak dapat ditularkan antar manusia, namun perkembangannya perlahan dan dalam jangka waktu yang Panjang menjadi penyakit kronis. Berdasarkan Data Riskesdas tahun 2018, terdapat peningkatan dibandingkan dengan hasil Riskesdas tahun 2013. Pada tahun 2013, insiden Diabetes Mellitus (DM) sebesar 6,9%, Hipertensi (HT) mencapai 25,8%, dan prevalensi perokok mencapai 7,2%. Namun, pada tahun 2018, terjadi peningkatan angka kejadian dengan persentase DM sebesar 8,5%, HT mencapai 34,1%, dan jumlah perokok mencapai 9,1%. Penyakit tidak menular muncul akibat kurangnya kesadaran dan kebiasaan akan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat.

2.3.3. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan serangkaian tindakan yang dilaksanakan karena pemahaman yang telah diperoleh, yang membuat individu, keluarga, kelompok, atau masyarakat dapat mengatur diri mereka sendiri secara mandiri dalam menjaga kesehatan dan berpartisipasi aktif dalam menciptakan kesejahteraan Masyarakat (Kemensos RI, 2020). Gaya hidup sehat merupakan cara hidup dengan komitmen jangka panjang yang bermanfaat pada kesehatan holistic pada tubuh serta dapat mengurangi risiko penyakit dan

memperpanjang waktu hidup seseorang. Gaya hidup yang sehat dan bersih dalam berbagai riset ditemukan bahwa kebiasaan hidup yang baik dapat berkontribusi dalam Kesehatan, tidak hanya terhindar dari penyakit namun juga mengenai menjaga Kesehatan tubuh dan mental (WHO, 1999).

2.3.4. Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Penerapan PHBS dalam rutinitas harian dapat diukur dengan standar yang dapat berfungsi sebagai indikator bahwa seseorang telah menerapkan atau memenuhi syarat untuk mengadopsi perilaku hidup bersih dan sehat. Berikut ini merupakan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat berdasarkan modul Kemenkes :

1. Konsumsi makanan bergizi

Gizi seimbang merujuk pada pola makan harian yang menyediakan zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh, dengan memperhatikan prinsip keberagaman pangan, tingkat aktivitas fisik, praktik hidup bersih, dan rutin memantau berat badan untuk menjaga agar tetap normal. Hal ini dilakukan untuk mencegah timbulnya masalah gizi yang dapat mengakibatkan penyakit menular atau penyakit tidak menular (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2014). Makanan berperan penting dalam proses metabolisme tubuh, dalam piramida makanan terdapat 3 fungsi utama yaitu,

Tabel 2.1. Zat yang dibutuhkan manusia

Zat	Fungsi	Macam Zat	Sumber Makanan
Zat Tenaga	Dibutuhkan manusia untuk melakukan kegiatan sehari-hari.	Karbohidrat, lemak, dan protein	Makanan pokok meliputi nasi, singkong, ubi, dan jagung.
Zat Pembangun	Membangun serta mengganti sel-sel jaringan tubuh yang telah rusak.	Protein	Terdapat pada elemen hewani yaitu daging sapi, telur, makanan laut, ikan, dan kacang tanah.
Zat Pengatur	Menjalankan proses kimia dalam pencernaan manusia.	Vitamin dan Mineral	Sayur dan Buah

Sumber : IKemenkes

2. Pengolahan Limbah

Pengolahan limbah meliputi sistem sanitasi, pengolahan limbah organik, dan pengolahan limbah anorganik sehingga tidak merusak ekosistem lingkungan

dan menjaga keutuhan alamiah. Sanitasi menyangkut pembuangan air kotor serta sisa-sisa proses industry. Pengolahan kualitas air merupakan upaya pemeliharaan dan penanggulangan pencemaran untuk menjamin mutu air.

Tabel 2.2. Pengolahan Limbah

Sumber : Pedoman PHBS Kemenkes

3. Aktivitas Fisik

Aktivitas fisik adalah menggerakkan anggota tubuh hingga dikeluarkan tenaga untuk mempertahankan kualitas hidup agar tetap sehat dan bugar. Kegiatan yang mudah dilakukan secara rutin antara lain naik turun tangga dan berjalan santai.

2.4. Tinjauan Umum Tata Ruang Luar dan Ruang Dalam

2.4.1. Ruang

Menurut Pasal 1 Ayat 1 dalam Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, ruang merujuk pada wadah yang mencakup wilayah darat, laut, udara, termasuk wilayah dalam bumi, yang merupakan satu kesatuan tempat bagi manusia dan makhluk lain untuk tinggal, melakukan berbagai aktivitas, dan menjaga kelangsungan hidup mereka. Manusia menciptakan ruang dengan mempertimbangkan fungsinya dan aspek estetika untuk menampung kegiatan sehari-hari. Dalam lingkup arsitektur, ruang dibedakan menjadi dua jenis, yaitu ruang dalam dan ruang luar.

2.4.2. Tata Ruang Luar

Ruang luar adalah sebuah ruang yang terbentuk oleh batas vertikal atau bidang tegak (seperti bangunan atau vegetasi) dan batas horizontal bawah (seperti lanskap alam) atau elemen pelingkup lainnya. (Ashihara, Yoshinobu. 1986.

Perancangan Eksterior dalam Arsitektur. Bandung). Dengan kata lain, tata ruang luar merupakan ruang yang dibentuk dengan membatasi unsur alam hanya pada permukaan dasar dan dindingnya, tanpa pembatas pada atapnya. Ruang luar dapat digambarkan sebagai arsitektur yang tidak memiliki atap, namun dibatasi oleh dua elemen pembatas, yaitu dinding dan lantai. Oleh karena itu, lantai dan dinding memainkan peran penting dalam pembentukan ruang luar.

Elemen pendukung tata ruang luar terdiri dari 2 macam, yaitu elemen lunak (*softscape*) dan elemen keras (*hardscape*). *Softscape* merupakan elemen pendukung berupa vegetasi, sebagai perindang maupun estetika yang terdiri dari pepohonan, perdu, dan rerumputan. Sedangkan *hardscape* merupakan unsur buatan atau unsur tidak hidup yang berfungsi sebagai fungsi pendukung yang meningkatkan kualitas tata ruang luar. (Wahyuni & Qomarun, 2015)

2.4.3. Tata Ruang Dalam

Ruang dalam merujuk pada ruang yang tercipta oleh elemen-elemen pembatas fisik seperti lantai, dinding, dan langit-langit. Kualitas ruang dalam ditentukan oleh faktor bukaan, ukuran, warna, dan material yang digunakan pada elemen pembentuk ruang. Elemen pembatas dalam ruang interior merujuk pada semua unsur yang mampu membentuk batas atau perbatasan suatu ruangan. Penataan elemen-elemen dalam tata letak interior akan menciptakan karakteristik dengan berbagai kualitas arsitektur ruangan seperti bentuk, proporsi, ukuran, tekstur, serta pencahayaan yang sangat tergantung pada karakteristik yang dimiliki oleh elemen pembatas tersebut. Beberapa elemen pembatas dalam ruang interior termasuk struktur bangunan, dinding, pintu, partisi, dan perbedaan tinggi lantai. Elemen-elemen tersebut sering menjadi unsur yang membentuk struktur dasar ruangan. Di sisi lain, elemen pengisi dalam ruang interior dapat berupa perabotan seperti meja, kursi, dan furnitur lainnya

2.4.4. Tata Ruang Luar yang Sehat

Lanskap yang bersifat restoratif memiliki kemampuan untuk mengurangi kelelahan fisik atau mental yang bersifat sementara, yang mungkin timbul akibat

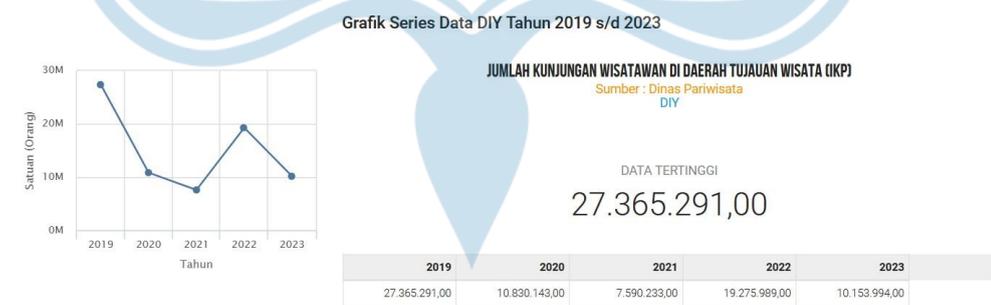
kebosanan atau kejenuhan dalam menjalankan kegiatan rutin sehari-hari (Kaplan, 1989).

Alam memiliki peran krusial dalam proses penyembuhan. Elemen-elemen alam seperti rumput, langit, pohon, batu, air, dan burung memegang peran yang signifikan dalam pembentukan taman. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa individu yang memiliki akses ke alam melalui taman, baik indoor maupun outdoor, mengalami tingkat stres yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki akses ke taman. (MANUAL DESAIN BANGUNAN SEHAT, n.d.)

2.5. Tinjauan Umum Wilayah

2.5.1. Daerah Istimewa Yogyakarta

Lokasi terpilih pada kasus studi ini adalah Yogyakarta karena merupakan destinasi wisata unggulan Indonesia. Potensi wisata yang beragam menjadi alasan fluktuasi jumlah kunjungan wisatawan yang tinggi. Setelah terjadinya pandemi Covid-19, Yogyakarta sedang berusaha membangkitkan kembali pariwisatanya. Terlihat sempat terjadi penurunan jumlah pengunjung wisatawan. Sehingga diperlukan inovasi wisata baru sebagai salah satu metode untuk memaksimalkan wisatawan.



Gambar 2.1 Data kunjungan wisata di DIY

Sumber : Bappeda.jogjaprov.go.id

2.5.2. Kabupaten Gunungkidul

Pemilihan Kabupaten Gunungkidul karena Pemerintah Kabupaten Gunungkidul sedang mendorong terbentuknya kawasan wisata kuliner yang mendongkrak minat wisatawan untuk berkunjung. Wisata kuliner di Gunungkidul

menjadi sektor penting dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung sehingga menjadi pasar yang besar. Hal ini didukung dengan ketersediaan bahan baku olahan berupa hasil perkebunan, peternakan, hingga perikanan.

- **Kondisi Geografis Wilayah Kabupaten Gunungkidul**

Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta yang berada di sebelah tenggara kota Yogyakarta dengan jarak ± 39 km. Terdiri dari 18 kecamatan dan 144 desa, 141 desa masuk dalam klasifikasi Swadaya dan 3 desa termasuk dalam desa Swasembada. Batas-batas wilayah Kabupaten Gunungkidul meliputi :

1. Sebelah Utara : Kabupaten Klaten dan Sukoharjo (Provinsi Jawa Tengah)
2. Sebelah Timur : Kabupaten Wonogiri (Provinsi Jawa Tengah)
3. Sebelah Selatan : Samudera Hindia
4. Sebelah Barat : Kabupaten Bantul dan Sleman (Provinsi DIY)