

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. KAJIAN FASILITAS KULINER

2.1.1. Pengertian Pusat

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia, Pusat adalah tempat di bagian tengah, sasaran perhatian, tempat perdagangan utama, tempat pembuatan siaran, pusat kegiatan pelayanan ekonomi dengan semua fasilitasnya, tempat membangun dan mengembangkan kebudayaan, tempat informasi meteorologi yang mengumpulkan data untuk didistribusikan, dan bagian dari sistem.

2.1.2. Pengertian Kuliner

Kamus besar bahasa Indonesia mendefinisikan kuliner sebagai suatu hal yang berkaitan dengan dapur dan memasak, serta sebagai suatu olahan yang berupa masakan, minuman, atau lauk pauk yang telah diolah.

2.1.3. Pengertian Fasilitas Kuliner

Fasilitas kuliner adalah tempat di mana orang membeli makanan atau masakan di suatu tempat atau wilayah. Pembeli biasanya seseorang atau rombongan dari luar kota yang melakukan perjalanan singkat.

2.2. JENIS FASILITAS KULINER

2.2.1. Foodcourt

Foodcourt adalah tempat makan yang terdiri dari berbagai tenant atau counter yang menawarkan berbagai jenis makanan dan minuman. Ini adalah tempat untuk menikmati makanan dan minuman sambil berbincang dengan teman dan keluarga. Foodcourt juga dapat memenuhi kebutuhan makanan pelanggan.

Tabel 2. 1Jenis Konsep Foodcourt

NO.	Jenis Konsep Foodcourt	Keterangan
1.	Konsep Cepat Saji	Konsep makanan cepat saji melibatkan pelanggan memesan makanan atau minuman secara langsung di <i>counter</i> . Konsep ini memungkinkan produk siap saji dalam waktu maksimal lima belas menit.
2.	Konsep Pesan Makanan	Konsep ini dapat lebih maksimal dalam hal pelayanannya karena pengunjung

		bisa langsung pesan di meja makan seperti layaknya restoran. Jenis produk yang ditawarkan membutuhkan waktu yang lama sampai disajikannya kepada pengunjung.
3.	Urban Food Court	Urban food court adalah bagian dari area makan kontemporer dengan fasilitas nongkrong. Desain bangunannya lebih kontemporer, dengan spot instagramable dan menu yang sedang populer.

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2.2.2. Restoran

Restoran adalah fasilitas penyediaan layanan makanan dan minuman dengan dipungut bayaran. Restoran merupakan suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu berupa makanan maupun minuman. (Marsum WA,2006)

Menurut Marsum (1998; 8-11) restoran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan kegiatan dan makanan atau minuman yang disajikan, yaitu :

Tabel 2. 2Jenis Konsep Foodcourt

NO.	Jenis	Keterangan
1.	Main Dinning Room	Restoran utama yang biasanya terletak di hotel besar, adalah tempat di mana makanan disajikan secara resmi dan diikuti oleh aturan yang ketat.
2.	Specially Restaurant	Restoran ini menyajikan masakan China, Jepang, Italia, India, Korea, dan lain-lain. Suasana dan dekorasi disesuaikan dengan jenis makanan khas yang disajikan.
3.	Family Type Restaurant	Restoran sederhana yang menawarkan makanan dan minuman murah untuk keluarga atau rombongan.
4.	Inn Tavern	Restoran yang terjangkau yang dikelola oleh individu di tepi kota Suasana dibuat dekat dan ramah.

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2.2.3. Pedagang Kaki Lima (PKL)

Pedagang kaki lima (PKL) adalah penjaga dagangan yang menjalankan bisnis di area milik jalan yang diperuntukkan untuk pejalan kaki. Beberapa PKL tinggal di lokasi tertentu, sementara yang lain bergerak dari satu lokasi ke lokasi lain dengan menjual makanan, minuman, dan barang konsumsi lainnya secara eceran.

Menurut Mc. Gee dan Yeung 1977, ada empat kelompok utama jenis dagangan Pedagang Kaki Lima (PKL), yaitu :

Tabel 2. 3Jenis Konsep Foodcourt

NO.	Jenis Dagangan	Keterangan
1.	Makanan yang tidak dan belum melalui proses pengolahan	Termasuk didalamnya makanan mentah, seperti daging, buah – buahan, dan sayuran.
2.	Makanan yang sudah dimasak	Seperti nasi, lauk pauk dan juga minuman.
3.	Barang	Tekstil dan kartu paket internet.
4.	Jasa	Ada banyak bisnis di sana, seperti tukang tambal ban, stiker, dan mobil sewa.

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2.3. KRITERIA KAWASAN FASILITAS KULINER

Pusat wisata kuliner memiliki kriteria Kawasan yang dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan. Kriteria tersebut antara lain :

1. **Fungsionalitas** : Kriteria ini mencakup aspek fungsional dari desain pusat wisata kuliner, termasuk perpaduan dengan perencanaan, pengalaman pengunjung, dan kepuasan pengunjung.
2. **Pemanfaatan Ruang Terbuka Publik** : Kriteria ini mencakup pemanfaatan ruang terbuka public yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang ada disekitar Kawasan pusat kuliner.
3. **Karakteristik Pengguna** : Kriteria ini mencakup wisatawan local maupun mancanegara, dan kebutuhan kegiatan yang dapat diakomodasi dalam desain pusat kuliner.
4. **Pendekatan Arsitektur** : Kriteria ini mencakup pendekatan hijau, neo-vernakular, atau organic yang dapat menjadi kriteria dalam merancang pusat kuliner.

2.4. FUNGSI DAN TUJUAN FASILITAS KULINER

Pusat wisata memiliki fungsi dan peran positif bagi masyarakat lokal maupun wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia antara lain :

1. Sebagai sarana dan pengembangan kebudayaan antar daerah atau bangsa.
2. Memberikan gambaran tentang kebudayaan lokal.
3. Sarana yang bersifat rekreatif dan edukatif.

Kebudayaan lokal menjadi hal yang menarik bagi turis khususnya dalam bidang kuliner. Berikut peran penting dalam industry wisata kuliner :

1. Sebagai pusat pengalaman berwisata bagi wisatawan.
2. Menjadi pembentuk identitas pada Masyarakat dan representasi budaya lokal.
3. Sebagai produk wisata budaya kreatif.

2.5. TINJAUAN TEORI TATA RUANG DALAM DAN TATA RUANG LUAR

2.5.1. Ruang

Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, "Ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya." Manusia membuat ruang untuk mewedahi semua aktivitas sehari-hari mereka. Dua kategori ruang adalah ruang dalam dan luar dalam arsitektur.

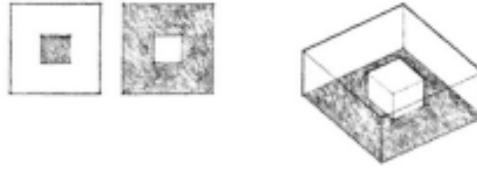
2.5.2. Ruang Dalam

Ruang tertutup dengan kualitas yang ditentukan oleh bukaan, tekstur, warna, skala, dan material disebut ruang dalam. Menurut buku Ching (1993) "Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan", lantai (bidang alas), dinding (bidang pembatas), dan plafond (bidang langit-langit) membentuk ruang.

Ruang dalam dihubungkan antara satu sama lain dengan berbagai cara, tergantung pada fungsinya, jalur sirkulasi, dan seberapa dekat mereka berada satu sama lain :

1. Ruang Dalam Ruang

Sebuah ruang besar dapat menampung sebuah kamar kecil, yang menunjukkan betapa pentingnya ruang besar dari pada kamar kecil.



Gambar 2. 1 Ilustrasi
(Sumber : *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, Ching (1993)*)

2. Ruang-ruang yang saling mengunci

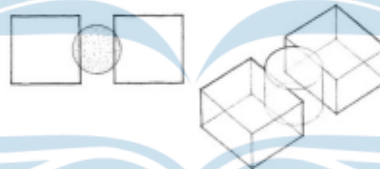
Dua ruang yang sebagian volumenya bertumpukan dan saling mengunci sehingga memunculkan zona yang beririsan.



Gambar 2. 2 Ilustrasi
(Sumber : *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, Ching (1993)*)

3. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang Bersama

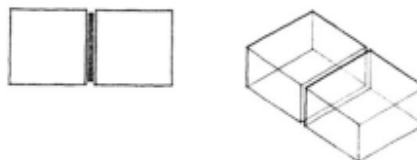
Dua ruang dihubungkan dengan ruang perantara yang linier dengan kedua ruang yang dihubungkan sehingga menjadi sebuah rangkaian ruang yang berkaitan.



Gambar 2. 3 Ilustrasi
(Sumber : *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, Ching (1993)*)

4. Ruang-ruang yang berdekatan

Dihubungkan dengan cara mendekatkan ruang satu dengan ruang lainnya. Hubungan ruang ini memperjelas fungsi dan kriteria ruang masing-masing.



Gambar 2. 4 Ilustrasi
(Sumber : *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, Ching (1993)*)

2.5.3. Ruang Luar

Ruang luar adalah ruang yang dibentuk oleh batas horizontal bawah (bentang alam seperti tanah) dan batas vertikal (masa bangunan dan vegetasi). Ruang luar ini dapat dibentuk dalam berbagai bentuk dan dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti berjalan, bermain, atau berinteraksi dengan alam.

2.5.4. Tata Ruang

Sekumpulan elemen yang saling berinteraksi dan terletak di dalam rongga yang dibatasi oleh elemen atau bangunan lain disebut tata ruang.

Dalam bukunya, DK Ching menekankan bahwa saat menata ruang arsitektur, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan agar ruang menjadi lebih teratur :

1. Ruang memiliki fungsi khusus sehingga membutuhkan bentuk yang khusus juga.
2. Ruang dengan fungsi fleksibel.
3. Ruang tunggal dan unik.
4. Ruang yang dapat dikelompokkan menurut fungsional.
5. Ruang khusus yang berhubungan langsung dengan eksterior agar dapat memenuhi kebutuhan pencahayaan dan penghawaan maupun kebutuhan visual.
6. Ruang yang membutuhkan privasi lebih sehingga harus ditata secara terpisah.
7. Ruang yang membutuhkan akses yang mudah.

2.6. TINJAUAN TEORI REKREATIF

Kegiatan rekreatif tidak boleh diabaikan karena bermanfaat bagi kehidupan manusia. Rekreasi adalah aktivitas yang bermanfaat secara sosial, fisik, dan mental. Oleh karena itu, elemen "menciptakan kembali"—juga disebut "recreation"—merupakan bagian penting dari aktivitas rekreasi (Jay B. Nash, 2009).

Rekreasi membangun kepribadian manusia; kegiatan rekreasi memberikan kepuasan dan kebahagiaan yang lebih besar, keseimbangan dalam pertumbuhan, kreativitas, kompetisi, dan karakter, peningkatan kapasitas mental dan pengetahuan, kebebasan kondisi fisik, hubungan sosial, tujuan hidup, dan stabilitas emosi. Rekreasi juga digunakan untuk mengembalikan kesejahteraan fisik.

Kebutuhan arsitektur untuk ruang rekreasi semakin meningkat. Ruang—Ruang membantu seseorang menyegarkan tubuh dan pikiran, baik secara sadar maupun tidak sadar. Seberapa menyenangkan seseorang dapat dipengaruhi oleh bagaimana pola permukaan, warna, material, dan inovasi yang ditampilkan diatur. Selain itu, ini tidak dipengaruhi oleh ide, tujuan, atau tampilan ruang yang digunakan.

2.6.1. Tata Ruang Dalam yang Menunjang Nilai Rekreatif

Konsep tata ruang dalam yang mendukung nilai rekreatif mengacu pada perancangan ruang dalam suatu bangunan atau area dengan tujuan menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung kegiatan rekreasi. Konsep ini dapat diterapkan pada berbagai jenis ruang, seperti galeri, ruang terbuka hijau, taman rekreasi, dan tempat wisata kuliner.

2.6.2. Tata Ruang Luar yang Menunjang Nilai Rekreatif

Menurut Yoshinobu Ashihara, tata ruang luar adalah ruang yang terdiri dari bidang alas (batas horizontal) dan dinding (bidang tegak) yang dibatasi oleh alam dan digunakan untuk kegiatan aktif seperti berjalan di pinggiran sungai Bedog, berswafoto, dan memetik buah. Penataan ruang luar akan menciptakan kesan yang baik bagi pengunjung.

2.6.2. Sirkulasi

Menurut Francis D.K. Ching, sirkulasi dalam arsitektur dapat diartikan sebagai tali pergerakan yang menghubungkan ruang pada bangunan atau bagian satu dengan yang lain di dalam maupun di luar bangunan. Fungsi sirkulasi dalam arsitektur adalah sebagai elemen penyambung serangkaian ruang eksterior dan interior secara bersamaan. Pola sirkulasi dapat mencakup pola linier, pola radial, pola spiral, pola network, dan pola grid.

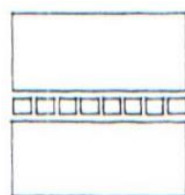
Fungsi sirkulasi pada fasilitas kuliner adalah sebagai elemen penyambung antar ruang, menciptakan pengalaman ruang, serta memberikan keluwesan, efisiensi, dan keamanan dalam penggunaan ruang.

2.6.3. Organisasi Ruang yang Menunjang Nilai Rekreatif

Menurut D.K Ching tahun 1996 menyebutkan bahwa organisasi ruang dapat dijabarkan berdasarkan pola bentuk, yaitu :

- Organisasi Linear

Dalam konteks ruang, organisasi linear merujuk pada urutan ruang yang berulang yang terletak dalam satu garis. Organisasi linear digunakan untuk menghubungkan ruang dengan ukuran, bentuk, dan fungsi yang sama atau berbeda.



Gambar 2. 5 Organisasi Linear

- Organisasi Radial

Dalam konteks ruang, organisasi radial didefinisikan sebagai susunan ruang yang terdiri dari ruang pusat dominan di mana sejumlah organisasi linear berkembang menurut arah jarinya.



Gambar 2. 6 Organisasi Radial

- Organisasi Cluster

Dalam konteks ruang organisasi cluster mengacu pada kelompok ruang yang disusun berdasarkan hubungan atau karakteristik hubungan visual.



Gambar 2. 7 Organisasi Radial

Untuk membuat parkir lebih mudah bagi pengunjung dengan menggunakan organisasi linear, yang menggabungkan bentuk radial dan cluster, akan dipakai di tempat parkir. Kuliner memanfaatkan pola tata ruang radial dan cluster. Penggabungan kedua pola ini dimaksudkan untuk memudahkan sirkulasi masuk atau keluar dengan memastikan bahwa pengunjung menyebar dan tidak terkumpul di satu tempat.

2.7. KAJIAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

2.7.1. Pengertian Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual merupakan pendekatan dalam merancang bangunan yang mempertimbangkan kondisi eksisting tapak dan lingkungan sekitarnya. Arsitektur kontekstual menciptakan bangunan yang tidak mendominasi terhadap bangunan sekitarnya, merespon lingkungan sekitarnya dengan memperhatikan karakteristik arsitektur dan lingkungan sekitar.

Arsitektur kontekstual merespon tapak dan iklim pada bangunan yang akan dibangun. Aspek yang terkait dengan iklim, tapak, dan kebudayaan juga sangat diperhatikan dalam desain bangunannya.

2.7.2. Ciri – Ciri Arsitektur Kontekstual

Adapun beberapa ciri - ciri arsitektur kontekstual, yaitu :

1. **Harmoni** : Menciptakan harmoni dengan bangunan disekitarnya.
2. **Memasukkan unsur kebudayaan** : Dapat memasukkan unsur kebudayaan dimana bangunan tersebut dibangun.
3. **Kontras** : Menampilkan kontras untuk menciptakan lingkungan urban yang menarik.
4. **Mengabstraksi bentuk asli** : Mengabstraksi bentuk asli untuk memberikan kontras namun tetap kontekstual.
5. **Permeability** : Memperhatikan akses yang dapat dicapai oleh seluruh kalangan serta akses khusus yang ditujukan untuk pengguna tertentu.

2.7.3. Jenis - Jenis Arsitektur Kontekstual

Adapun beberapa jenis – jenis arsitektur kontekstual, yaitu :

1. Kontras atau Berbeda

Kontras sangat membantu dalam menciptakan lingkungan yang menarik sehingga tidak monoton. Dalam arsitektur kontekstualisme, kontras harus digunakan dengan hati-hati dan teliti. Seperti bumbu masakan, kontras harus digunakan dengan hati-hati sehingga tidak merusak rasa makanan. Jika berhasil menciptakan kontras dalam pendataan bangunan, dapat menjadi gambaran kota.

2. Harmoni atau Selaras

Keselarasan atau harmoni dalam kaitannya dengan bangunan yang sudah ada sangat penting untuk mencapai konsep arsitektur kontekstualisme. Harus dipikirkan apa yang dapat dimasukkan ke dalam bangunan baru agar dapat melestarikan tradisi yang sudah ada. Diharapkan bahwa kehadiran bangunan baru akan mendukung nilai tradisi daripada bersaing dengan nilai bangunan lama.

2.7.4. Prinsip Desain Arsitektur Kontekstual

Adapun beberapa prinsip desain arsitektur kontekstual, yaitu :

1. **Permeabilitas** : Konsep ini berkaitan dengan kemudahan akses dan sirkulasi baik di dalam maupun di luar bangunan.
2. **Varietas** : Konsep ini mengacu pada fakta bahwa satu bangunan atau area memiliki banyak fungsi yang berbeda.
3. **Legibilitas** : Konsep ini mengacu pada kemampuan untuk mengidentifikasi fungsi bangunan dengan melihat fisiknya, sehingga

sekolah tampak seperti sekolah, rumah sakit tampak seperti rumah sakit, dan mall tampak seperti mall.

2.7.5. Strategi Inovasi Desain Arsitektur Kontekstual

Adapun beberapa strategi inovasi desain arsitektur kontekstual, yaitu :

1. **Menggunakan bahan local** : Dengan menggunakan bahan lokal dalam desain, arsitektur kontekstual dapat memperkuat identitas lokal dan mengurangi dampak lingkungan.
2. **Mengintegrasikan teknologi** : Dalam desain mereka, arsitektur kontekstual dapat menggabungkan teknologi modern, seperti penggunaan material baru dan teknologi bangunan yang ramah lingkungan.
3. **Menggunakan desain yang interaktif** : Untuk meningkatkan interaksi antara manusia dan lingkungan, arsitektur kontekstual dapat menggunakan desain interaktif.

