

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Umum Kuliner dan Oleh-oleh

2.1.1 Pengertian Kuliner

Kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris “*culinary*” *Culinary* diartikan sebagai yang berhubungan dengan dapur atau masakan.¹¹ Masakan tersebut dapat berupa lauk-pauk, makanan (panganan) dan minuman.

Kata kuliner menjadi luas di Indonesia akibat dari pemberitaan media massa dan televisi yaitu acara-acara wisata. Sehingga kuliner merupakan segala sesuatu yang berkaitan atau berhubungan dengan dunia memasak.

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Kuliner

Sejarah kuliner dapat ditelusuri kembali pada era 1800-an ketika sekolah memasak pertama di Boston sedang mengajar seni memasak Amerika untuk mempersiapkan para siswa menyampaikan pengetahuan mereka kepada orang lain. Buku masakan pertama yang pernah diterbitkan ditulis oleh *Merrit Fannie Farmer* pada tahun 1896, yang juga menghadirkan sekolah memasak di Boston.

Perkembangan dalam sejarah seni kuliner selanjutnya diambil melalui televisi pada tahun 1946 oleh James Beard yang mengadakan kelas memasak reguler di Amerika. Sedangkan masakan Perancis dibawa ke kehidupan di Masyarakat Amerika oleh Julia Child di tahun 1960-an melalui siaran dapur nasional di radio.

Sekolah kuliner pertama yang menyediakan kursus karis berbasis seni memasak adalah Culinary Institute of Amerika (CIA). Lokasi pertama berada di kampus Yale University di Connecticut, yang kemudian pada tahun 1972 pindah ke New York. Sebelum CIA

¹¹ Chol, J., & Shadily, H. (2000). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

didirikan terdapat metode pembelajaran yaitu kursus tradisional di Eropa bagi mereka yang menginginkan karir dalam seni kuliner.

2.1.3 Fungsi Makanan

Pengelompokkan bahan makanan disederhanakan, yaitu didasarkan pada tiga fungsi utama zat-zat gizi¹², yaitu sebagai berikut:

1. Sumber energi/tenaga berguna untuk bekerja, belajar dan lainnya. Bahan makanan sumber zat tenaga adalah padi-padian, tepung-tepungan, sagu, pisang dan sebagainya.
2. Sumber zat pembangun berguna untuk pertumbuhan dan mengganti jaringan tubuh yang rusak. Bahan makanan sumber zat pembangun ikan, ayam, telur, daging, susu, kacang-kacangan dan hasil olahannya, seperti tempe, tahu, dan oncom.
3. Sumber zat pengatur berguna untuk semua fungsi tubuh dan melindungi tubuh dari penyakit. Bahan makanan sumber zat pengatur adalah semua jenis sayursayuran dan buah-buahan, yang mengandung berbagai macam vitamin dan mineral.

Selain berfungsi bagi kesehatan, makanan juga dapat menunjukkan status politik, ekonomi, sosial, budaya, kepadatan penduduk, dan perubahan zaman.¹³ Berikut fungsi-fungsi dari makanan secara umum:

1. Status politik dan kekuasaan

Misalnya pejabat atau instansi pemerintah yang menggelar acara makanan tradisional yang bertujuan menggali kearifan tradisional, hal tersebut juga sebagai salah satu alat mencari legitimasi.

2. Menunjukkan status ekonomi

Status ekonomi mempengaruhi status gizi, yang dengan mudah dapat dilihat dari kondisi kesehatan bayi dan balita pada suatu

¹² Almatier, S. (2009). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

¹³ Ejournal.uajy.ac.id

daerah. Selain itu pilihan makan dapat menunjukkan status ekonomi seseorang, walaupun status ekonomi juga dapat dinilai dari hal lain.

3. Menunjukkan status sosial

Peralatan makan yang digunakan dapat menunjukkan status sosial pemakainya. Peradaban di Barat memiliki peralatan makan yang rumit (berkembang kira-kira awal abad ke 15) dan alat makan tersebut menunjukkan status sosial pemakainya. Sedangkan peradaban Jawa sejak awal tidak mengenal alat makan tertentu (menggunakan tangan) dan hal ini tidak menunjukkan status sosial

4. Menunjukkan budaya

Makanan merupakan salah satu karakteristik budaya. Dalam berbagai kebudayaan di dunia menurut Koentjaraningrat (1998) makanan dapat dilihat dari cara memasak dan penyajiannya.

5. Menunjukkan kepadatan penduduk

Pernyataan ini terkait dengan status ekonomi pada suatu daerah atau negara. Makanan yang dikonsumsi oleh negara yang memiliki penduduk padat dan tergolong negara miskin, tentunya berbeda dengan negara maju yang tingkat perekonomiannya lebih baik. Sehingga status gizi pada negara miskin tergolong buruk dan hal ini disebabkan karena makanan yang dikonsumsi.

6. Menandai perubahan zaman

Makanan instan yang banyak bermunculan di pasaran menunjukkan bahwa zaman sudah semakin modern serta menuntut kecepatan dan serba instan.

2.1.4 Klasifikasi Makanan

2.1.4.1 Klasifikasi Menurut Cara Penyajian

A. Saji di tempat

Merupakan makanan yang dinikmati dengan maksimal pada saat itu juga. Hal ini dapat dipengaruhi oleh daya tahan jajan atau keterkaitan dengan acara tertentu

B. Saji tidak di tempat

Komoditas jajan yang bisa dinikmati dimana saja dan kapan saja sebatas jajan tersebut masih layak dinikmati, biasanya mempunyai daya tahan yang lama sehingga dapat dijadikan sebagai buah tangan khas dari suatu daerah.

2.1.4.2 Klasifikasi Menurut Daya Tahan

A. Kurang dari sehari

Kategori ini biasanya berupa makanan hasil olahan yang menggunakan bahan pengawet. Kebanyakan jajan khas daerah tidak memakai bahan pengawet sehingga tidak tahan lama.

B. Lebih dari sehari

Merupakan makanan yang telah mempunyai prospek pasar sehingga mendorong industri-industri kecil dan rumah tangga untuk memodifikasinya kedalam kemasan yang lebih mempunyai daya tahan lama. Hal ini dimaksudkan agar jajanan mampu diproduksi dalam jumlah besar dan dapat dibawa ke daerah lain.

2.1.4.3 Klasifikasi Menurut Cara menikmatinya

A. Formal

Jenis makanan-makanan besar yang dinikmati pada event tertentu.

B. Non Formal

Makanan yang di konsumsi dalam suasana santai sambil menikmati acara atau pertunjukan kesenian tradisional dan keindahan alam.

2.1.5 Wisata Makanan

Pada awalnya makanan hanya menjadi salah satu pelengkap kegiatan wisata. namun kemudian berkembang menjadai salah satu bentuk wisata khusus yang disebut dengan istilah wisata makanan atau food tourism. Makanan adalah elemen penting dalam pengalaman wisata. Di San Fransisco belanja wisata untuk makanan dan minum mencapai 28 % dari seluruh total belanja wisata, dan di New Mexico mencapai 25,5 %. Prosentase tersebut menunjukkan pentingnya peran belanja makanan dan minuman dalam kegiatan wisata. Di Bali belanja wisata untuk makan dan minum mencapai 12%. Di Indonesia secara umum urutan pengeluaran terbesar adalah akomodasi yaitu 21,77% dari total pengeluarannya, diikuti pengeluaran untuk makanan dan minuman sebesar 10,96%, belanja 10,36% dan penerbangan domestic sebesar 10,14% .¹⁴ Kebutuhan akan makanan menjadi faktor utama dalam mempengaruhi perilaku perjalanan dan pengambilan keputusan itu sebagai bentuk perjalanan minat khusus. Wisata makanan dapat berupa wisatawan biasa atau wisata kuliner, gourmet gastronomi, sebagai bentuk rekreasi dari *food tourism* yang lebih serius.¹⁵ Berikut beberapa bentuk/varian *food tourism* ¹⁶

1. Rural/urban tourism

Kegiatan berkunjung di restoran/tempat makan saat berwisata, festival makanan lokal karena berbeda, sebagai wujud adanya kebutuhan makan minum selama berwisata.

¹⁴ pariwisata.rejanglebongkab.go.id

¹⁵ Hall and Mitchell. (2001).Rural Tourism and Sustainable Business. London

¹⁶ C. Michael Hall, et al. (2003). *Food Tourism Around The World*. England: New Canadian.

Ketertarikan terhadap makanan lokal tergolong rendah, karena tujuan utamanya bukan untuk menikmati makanan lokal melainkan berwisata.

2. *Culinary tourism* (Wisata Kuliner)

Wisata kuliner adalah suatu perjalanan yang di dalamnya meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah; perjalanan dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman dan atau mengunjungi suatu kegiatan kuliner, seperti sekolah memasak, mengunjungi pusat industri makanan dan minuman; serta untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika mengonsumsi makanan dan minuman. Ketertarikan terhadap makanan lokal tergolong sedang karena menikmati menu lokal merupakan bagian dari aktivitas gaya hidup mereka.¹⁷

Seperti halnya objek-objek wisata lainnya yang memiliki daya tarik tersendiri untuk datang berkunjung, wisata kuliner ini pun memiliki magnet yang kuat yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung, yaitu :

- Keragaman aktivitas kuliner
- Makanan khas
- Lokasi yang nyaman dan bersih
- Desain ruangan (venue) yang unik dan menarik
- Pelayanan yang baik Pasar yang Competitive
- Harga dan proporsi nilai
- Peluang bersosialisasi
- Interaksi budaya dengan kuliner
- Suasana kekeluargaan
- Lingkungan yang menarik
- Produk tradisional, nasional & Internasional

¹⁷ www.digilib.petra.ac.id

3. *Gastronomi tourism/ cuisine tourism*

Gastronomi tourism bepergian ke destinasi khusus untuk menikmati makanan lokal, festival makanan, atau mempelajari makanan lokal secara serius. Menikmati/mempelajari makanan lokal sebagai tujuan/daya tarik utama kegiatan perjalanan, dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap makanan lokal.

2.1.6 **Pengertian Oleh-oleh**

Dari arti harfiahnya, oleh-oleh merupakan barang yang diberikan seseorang dari bepergian, bertujuan untuk dikenang.¹⁸ Oleh-oleh dapat berupa kerajinan dan makanan khas daerah setempat. Oleh-oleh adalah sesuatu yang dibawa dari bepergian, buah tangan.

Oleh-oleh berupa kerajinan dalam bahasa Inggris adalah *souvenir* merupakan kata yang berasal dari bahasa Perancis dengan tulisan yang sama yaitu *souvenir*, yang berarti “untuk diingat”. Souvenir adalah barang-barang kerajinan tangan (*handy crafts*), yang merupakan hasil kreativitas para pengrajin yang mampu merubah benda-benda yang terbuang dan tidak berharga menjadi produk kerajinan tangan yang menarik dan diminati banyak orang, terutama para wisatawan.

Dalam kamus *The Collins Cobuild Dictionary* (2009), kata souvenir diartikan: “*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.*” Souvenir adalah benda yang ukurannya relative kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dsb. Sehingga secara umum oleh-oleh merupakan sesuatu yang dapat dijadikan kenang-kenangan ketika wisatawan kembali ke negara atau daerah asal wisata.

¹⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 801)

2.1.7 Klasifikasi Oleh-oleh

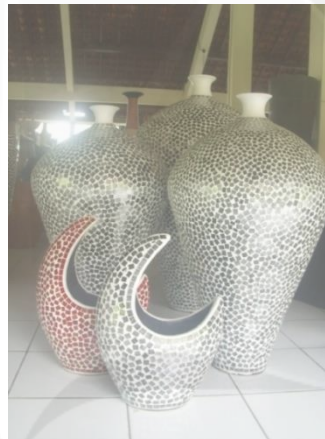
Oleh-oleh dibagi menjadi produk barang menurut Fandy Tjiptono adalah “produk yang berwujud fisik sehingga dapat bisa dilihat, disentuh, dirasa, dipegang, disimpan, dan perlakuan fisik lainnya”

Ditinjau dari daya tahannya terdapat dua macam barang yaitu:

a. Barang tahan lama (*durable goods*).¹⁹

Barang berwujud yang biasanya bisa tahan lama dengan banyak pemakaian, atau umur ekonomisnya untuk pemakaian normal satu tahun atau lebih, contohnya produk kerajinan tangan.

Berikut gambar contoh kerajinan tangan:



Gambar 2.1 Kerajinan Keramik

Sumber: <https://fbcdn-photos-e-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xaf1>

Secara istilah sederhana, kerajinan tangan adalah semua produk yang dibuat dengan keterampilan tangan. Walaupun dalam perkembangannya banyak juga terbantu oleh penggunaan mesin, namun produk jenis ini sebagian besar proporsi pengolahannya masih bergantung pada tenaga manusia secara langsung.

Secara garis besar, kerajinan tangan dapat diklasifikasikan dalam peralatan dapur, peralatan kebun, mainan, peralatan kantor, mebel, aksesoris, barang-barang dekoratif, peralatan meja makan,

¹⁹ http://inatrimis.kemendag.go.id/en/product/detail/produk-kulit_126/?market=eu

aksesoris kamar mandi, bahan cinderamata dan kado, peralatan rumah, hiasan dinding, jam, penutup lantai serta karpet.

Beberapa contoh kategori perdagangan kerajinan tangan adalah sebagai berikut²⁰:

1. Barang dari porselen
 2. Barang dari keramik
 3. Patung dan ornamen lainnya
 4. Patung dan ornamen dari porselen
 5. Barang dari kaca, lainnya
 6. Kotak kayu, ukiran dan olahannya
- b. Bahan tidak tahan lama (*non durable goods*).

Barang berwujud yang biasanya habis dikonsumsi dalam satu kali pemakaian, atau umur ekonomisnya dalam pemakaian normal kurang dari satu tahun. Contoh: makanan, minuman kaleng.

2.1.7.1 Klasifikasi Oleh-oleh produk makanan

Beberapa produk dibidang makanan sebagai oleh-oleh dibagi menjadi :²¹

A. Produk roti dan kue Produk meliputi roti tawar, pengawetan kue kering, biskuit, dan cake, makanan ringan baik manis atau asin, produk roti yang dibekukan seperti pancake.

B. Produk kerupuk, keripik, peyek dan sejenisnya.

Kelompok ini mencakup usaha industri berbagai macam kerupuk, keripik, peye dan sejenisnya, seperti kerupuk udang, kerupuk ikan dan kerupuk pati (kerupuk terung). Dan usaha pembuatan berbagai macam makanan sejenis kerupuk, seperti macam-macam emping, kecimpring, karak, gendar.

²⁰ http://inatrims.kemendag.go.id/en/product/detail/produk-kerajinan-tangan_113/?market=eu

²¹ sikap.lkpp.go.id

C. Produk makanan dan masakan olahan

Kelompok ini mencakup produk makanan siap saji (diolah, dibumbui dan dimasak) diolah untuk tujuan diawetkan dalam kaleng atau dibekukan dan biasanya dikemas dan dilabel untuk dijual kembali. Subgolongan ini tidak termasuk pengolahan makanan untuk konsumsi segera, seperti di restoran.

D. Produk makanan ringan

Subgolongan ini mencakup minuman ringan beraroma tanpa alkohol atau rasa manis, seperti lemonade, orangeade, cola, minuman buah, air tonik dan minuman tidak beralkohol, kecuali bir dan anggur tanpa alkohol.

2.1.7.2 Klasifikasi Souvenir²²

Souvenir dapat dibedakan menurut beberapa kategori, diantaranya:

A. Menurut kemudahan perpindahannya, yaitu:

1. *Non movable*

Souvenir yang dimensinya tidak mudah untuk dipindahkan. Wujud dari souvenir ini biasanya berupa mebel, barang antik dan sculpture

2. *Movable*

Souvenir yang relatif ringan dan dapat dibawa kemana-mana, biasanya berupa perhiasan, gantungan kunci, tas, dan dompet.

B. Menurut fungsinya:

1. Sebagai peralatan

Souvenir jenis ini merupakan barang yang tidak hanya dimanfaatkan segi keunikannya sebagai barang kenang-kenang namun karena fungsinya dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung kegiatan, misalnya pot bunga

2. Sebagai hiasan

²² Core.ac.uk

Souvenir ini merupakan barang yang hanya bisa dimanfaatkan sebagai barang pendukung kegiatan.

2.2 Tinjauan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul

2.2.1 Pengertian Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul

2.2.1.1 Arti Kata Pusat

Pusat merupakan tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok/ pangkal yang menjadi pumpunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya)²³.

Center are a building or set of buildings having a particular purpose, or a place connected with a particular activity. ²⁴ Pusat adalah sebuah bangunan atau beberapa bangunan yang memiliki tujuan tertentu atau tempat terhubung dengan kegiatan tertentu.

Pusat, sentral adalah bagian yang paling penting dari sebuah kegiatan atau organisasi. Tempat aktivitas utama, dari kepentingan khusus yang dikonsentrasikan. Suatu tempat dimana sesuatu yang menarik aktivitas atau fungsi terkumpul atau terkonsentrasi.²⁵

2.2.1.2 Pengertian Pusat Kuliner

Pusat kuliner merupakan tempat yang menjadi pusat yang berhubungan dengan memasak dan makanan . Pengunjung bebas memilih, baik makanan maupun tempat makannya. Tata ruang dalam pada pusat kuliner setara dengan pujasera/ *food court*.

Pujasera/ *food court* adalah suatu tempat dengan berbagai konter berjualan makanan dan juga menyediakan satu area umum untuk acara makan pribadi. *Food court* terdiri dari beberapa kios makanan maka material yang umum digunakan

²³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 801)

²⁴ <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>

²⁵ Repository.usu.ac.id

untuk membangun *food court* adalah ubin, linoleum, formica, baja tahan karat dan kaca dimana semua material itu mudah untuk dibersihkan.²⁶

Pusat kuliner merupakan bagian dari wisata kuliner yang menjual makanan khas suatu daerah. Wisata kuliner dapat didefinisikan sebagai perjalanan yang dilakukan pada waktu tertentu, yang diselenggarakan dari satu tempat ketempat lain guna bertamasya dan rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam dalam hal yang berhubungan dengan masakan.

2.2.1.3 Pengertian Pusat Oleh-oleh

Pusat merupakan tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok/ pangkal yang menjadi pumpunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya).²⁷ Pusat oleh-oleh merupakan tempat yang menyediakan beragam oleh-oleh khas daerah sebagai kenang-kenangan untuk dibawa pulang.

2.2.1.4 Pengertian Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul

Melalui penjabaran pengertian pusat kuliner dan pusat oleh-oleh, Pusat Kuliner dan oleh-oleh di Bantul ini adalah pusat yang mewadahi kegiatan berupa aktivitas kuliner berupa hasil olahan masakan yang letaknya di tengah kota dan sekaligus mewadahi aktivitas berbelanja beragam oleh-oleh khas daerah Bantul berupa kerajinan dan makanan sebagai kenang-kenangan untuk dibawa pulang. Pusat Kuliner dan oleh-oleh ini memiliki kepentingan komersial dan kreatif untuk mendukung fasilitas wisata daerah di Bantul, Yogyakarta. Jadi, Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul, D.I.Yogyakarta merupakan kompleks bangunan yang bersifat kreatif meliputi beberapa fasilitas hiburan dan perbelanjaan

²⁶ digilib.its.ac.id

²⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 801)

untuk wisatawan yang tertuang dalam bentuk masa dan penataan lansekap.

2.2.2 Fungsi Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul yang bersifat komunikatif dan berciri khas budaya.

Fungsi Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul yang bersifat komunikatif yaitu menjadi wadah untuk memenuhi kebutuhan fasilitas hiburan, rekreasi, maupun belanja berupa kuliner dan oleh-oleh khas di Bantul yang mudah dikenali. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunikatif adalah keadaan saling dapat berhubungan (mudah dihubungi), mudah dipahami (dimengerti) sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Sifat komunikatif termasuk dalam aspek sosial pada Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul yang sesuai dengan lokasi yang terletak di kawasan berbasis komunitas untuk menunjang perekonomian daerah. Suasana komunikatif diterapkan melalui unsur seni yang mencerminkan fungsinya dengan sirkulasi antar ruang yang saling terkait. Unsur seni juga dapat diterapkan untuk menunjukkan ciri khas budaya daerah dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Vernakular. Dalam prinsip vernakular, suasana komunikatif dapat diciptakan melalui aspek sosial, pola pikir, cara hidup masyarakat setempat yang menjadi sebuah tradisi yang menyesuaikan jaman.

2.2.3 Jenis Kegiatan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul

Pusat kuliner dan oleh-oleh di Bantul, D.I.Yogyakarta mewadahi jenis kegiatan diantaranya adalah kegiatan rekreasi wisata belanja dan hiburan. Kegiatan yang terwadahi oleh kompleks ini dapat dikembangkan untuk meningkatkan aspek pariwisata yang berkelanjutan.

Kelompok kegiatan:

1. Kegiatan utama
 - a. Produksi dan penjualan kuliner khas Bantul.

- Kuliner khas Bantul yang akan diwadahi antara lain mangut lele, ingkung jawa, sate klathak, mie letheke, mie des, mie jawa, sambel welut, soto ayam, mie ayam dan bakso, pecel wader, pecel turi, gudeg manggar, olahan ubi dan tahu, kopi blandongan, wedang uwuh, sari jahe, susu pasterisasi, dan jamu
- b. Penjualan oleh-oleh berupa kerajinan dan makanan khas Bantul. Oleh-oleh yang akan diwadahi dalam Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul antara lain
- Makanan khas yang terdiri dari emping, olahan ubi dan tahu, bakpia, geplak, peyek tumpuk, kue adrem tolpit, kue sagon, kerupuk lele, jamur, lempeng gender, kerupuk lempeng, wader goreng, rambak kulit, nata de soya, nata de cassava, abon, gula kelapa, wedang uwuh kemasan.
 - Kerajinan yang terdiri dari gerabah, kerajinan kipas, wayang kulit, batu ukir, batik, batik kayu, kerajinan topeng, aksesoris, tas anyaman.



Gambar 2.2 Kuliner dan Oleh-oleh Makanan khas Bantul

Sumber: Data Pribadi

2. Kegiatan pendukung

- a. *Live music* dan pertunjukan seni sebagai hiburan wisatawan saat berkunjung menikmati kuliner.
- b. Melihat pameran hasil karya seniman daerah Bantul.

2.2.4 Fasilitas Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul

Fasilitas-fasilitas yang terdapat pada Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas *retail*

- a. Area kuliner terdiri dari:
 - Dapur
 - *Stand –stand* yang menyajikan makanan dan minuman khas
 - Cafe dan Restoran
 - Area makan baik *indoor* maupun *outdoor*
 - Pusat Jajanan
- b. Area oleh-oleh kerajinan
terdiri dari toko pusat kerajinan sebagai fasilitas penjualan produk dan sebagai media publikasi bagi masyarakat.
- c. Area oleh-oleh makanan khas
meliputi area khusus makanan khas yang terdiri dari toko-toko pusat oleh-oleh sebagai penjualan produk.

2. Fasilitas ruang publik

- a. *Tourism information*
Ruang yang berfungsi untuk pusat informasi mengenai kuliner dan oleh-oleh baik secara umum maupun khusus.
- b. Ruang Pamer
Ruang yang menjadi transisi antara Pusat kuliner dan Oleh-oleh yang menunjukkan display hasil karya seniman.
- c. Panggung seni
Memberikan fasilitas hiburan berupa ruang apresiasi seni baik musik maupun seni pertunjukan.
- d. Taman

Menyedikakan ruang terbuka hijau sebagai kenyamanan thermal lingkungan

e. Taman Bermain

Ruang terbuka berupa area bermain sebagai fasilitas hiburan anak-anak.

3. Fasilitas pendukung

a. Ruang Pertemuan Pengrajin

Ruang yang berfungsi untuk melakukan pertunjukan, acara khusus seperti pameran produk kerajinan

b. *Meeting Room*

Ruangan yang berfungsi untuk membicarakan dan berdiskusi oleh suatu kelompok.

c. Kantor

Ruang khusus untuk pengelola dan staff-staff

d. Gudang

Berfungsi sebagai area penyimpanan sementara dan penampungan produksi

e. Ruang Utilitas

2.3 Persyaratan Teknis Dapur

2.3.1 Pencapaian

Pencapaian yang baik untuk memastikan kebersihan peralatan, memeriksa kualitas makanan, menunjang para pengguna dalam mempersiapkan, menghias, dan menyajikan makanan, menambah kenyamanan pengguna yang dapat mempengaruhi kecepatan dan akurasi dalam bekerja, mengurangi terjadinya kecelakaan.

2.3.2 Sirkulasi Udara

Kecepatan angin di daerah iklim tropis panas lembab umumnya rendah. Angin dibutuhkan untuk keperluan ventilasi. Ventilasi adalah proses dimana udara bersih masuk dengan sengaja ke dalam ruang dan sekaligus udara kotor di dalam ruang ke luar. Kebutuhan terhadap

ventilasi tergantung pada jumlah manusia serta fungsi bangunan. Besarnya laju aliran udara tergantung pada kecepatan angin bebas, arah angin terhadap lubang ventilasi, luas lubang ventilasi, jarak antara lubang udara masuk dan keluar.

2.3.3 Hubungan Ruang

Hubungan antar ruang untuk dapur harus diperhatikan agar memudahkan dalam aktifitas.

Tabel 2.1 Hubungan Ruang untuk Dapur Restoran

No	Ruang	Hubungan dengan Ruang lain
1	Ruang penerima	Dekat dengan loading dock
2	Gudang kering	Dekat dengan ruang penerima dan dapur
3	Gudang pendingin	Dekat dengan ruang penerima dan dapur
4	Bak cuci bahan makanan	Antara gudang pendingin dan meja persiapan
5	Meja persiapan	Dekat daerah persiapan pengolahan bahan makanan
6	Ruang pengolahan	Dekat daerah persiapan pengolahan bahan makanan
7	Dapur panggang	Dekat dapur pengolahan
8	Pengolahan salad	Dekat lemari es, gudang dan dapur

Sumber: DeChiara, J., & Crosbie, J. M. (2001). *Times-Saver Standards for Building Types*. New York: Mc Graw Hill.

2.3.4 Higienitas

Semua benda dan peralatan yang memiliki kontak dengan makanan harus dapat dengan mudah dibersihkan, tidak mudah menyerap, mencegah resiko kontaminasi makanan. Semua dinding, jendela, lantai, plafond dan tempat kerja lainnya harus dapat selalu terjaga kebersihannya dan mencegah masuknya tikus dan serangga. Air panas dan air dingin harus tersedia di setiap sink. Terdapat loker untuk menyimpan sepatu dan pakaian yang dipakai dari luar, dilengkapi dengan wastafel dan alat pengering untuk mencuci tangan. Pencahayaan yang tepat dan ventilasi yang cukup harus tersedia di

food room dan penentuan temperature untuk makanan tertentu sebelum disajikan diatas 62,7 C dan dibawah 10 C.

2.4 Tipe Dasar Pelayanan Makanan

1. Table service

-Tipe A: memberikan daftar menu, mengantar, menyajikan makanan, pengunjung hanya duduk dan menunggu.

- Tipe B: tamu mendatangi dan memesan, menunggu pesanan dan pelayanan mengantar.

2. Counter service

Terdapat pembatas 2 ruangan antara dapur dan restoran.

3. Self service

Menu yang disajikan lengkap dengan letak tertata dan disajikan dimeja khusus. Pembeli dapat mengambil sesuka hati.

4. Carry out service

Pembeli membawa pergi makanan ke tempat lain.

2.5 Perbedaan Restoran, Foodcourt, Pujasera, dan Pusat Kuliner

1. Restoran

Dapat berdiri sendiri sebagai bangunan tunggal/ berada di bangunan lain. Pada umumnya hanya satu stand utama yang menyediakan berbagai pilihan menu yang akan dihidangkan pengunjung.

2. Foodcourt

Mengutamakan pelayanan cepat saji dengan harga terjangkau. Biasanya menempel di bangunan tertentu dan mempunyai area komersial.

3. Pujasera

Terdiri dari kumpulan PKL, sistem manajemen diatur pengelola

4. Pusat Kuliner

Tempat makan yang berdiri sendiri mencakup stand dengan karakter unggulan yang berbeda-beda.

Tabel 2.2 Perbedaan Restoran, Food Court, Pujasera, Pusat Kuliner

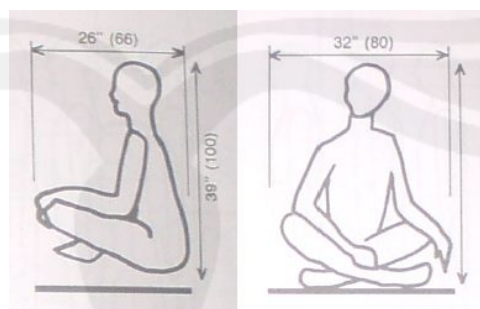
Kriteria	Restoran	Food Court	Pujasera	Pusat Kuliner
Lokasi	Berdiri sendiri	Menempel di bangunan lain	Menempel di bangunan lain, berdiri sendiri	Berdiri sendiri
Tipe bangunan	Tunggal	Non tunggal	Tunggal, non tunggal	Tunggal, Non tunggal
Tipe pelayanan	Table service A, Counter Service, Self Service, Carry Out Service	Table service A &B, Self Service, Carry Out Service	Table Service A&B, Carry Out Service	Table service A&B, Self Service, Carry Out Service
Jumlah stand	Satu/ dua	Cukup banyak	Lebih dari 8	Cukup banyak
Variasi makanan	Tidak terlalu banyak	Variatif	Variatif	Variatif
Harga	Sedang, mahal	Sedang, murah	Cenderung murah	Sedang, murah

Sumber: Muslimah, L. N. (2011). *Pusat Kuliner Jogja (One Jogja Culinary Center)*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

2.6 Standar Besaran Ruang

2.6.1 Tempat makan pengunjung

Untuk penataan area makan lesehan, dalam menentukan luasan per meja beserta sirkulasinya dapat digunakan pendekatan *standard* ukuran orang yang sedang duduk bersila.

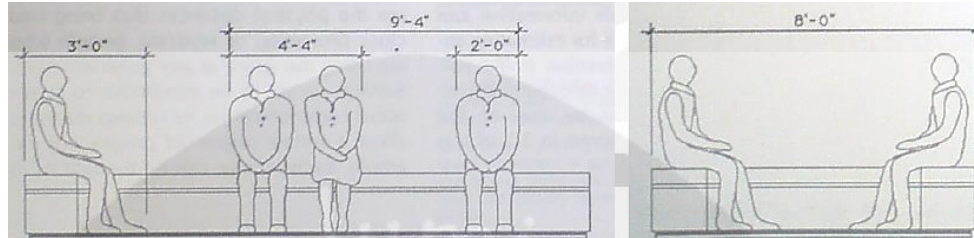


Gambar 2.3 Ukuran Orang Duduk Bersila

Sumber: Dines, N. T., & Brown, K. D. (1998). *Time-Saver Standards For Landscape*. New York: Mc Graw-Hill

Pada umumnya selain layanan makan di tempat, juga menyediakan layanan pesan di bawa.

Oleh karena itu, dibutuhkan area tunggu bagi pemesan, seperti berikut:

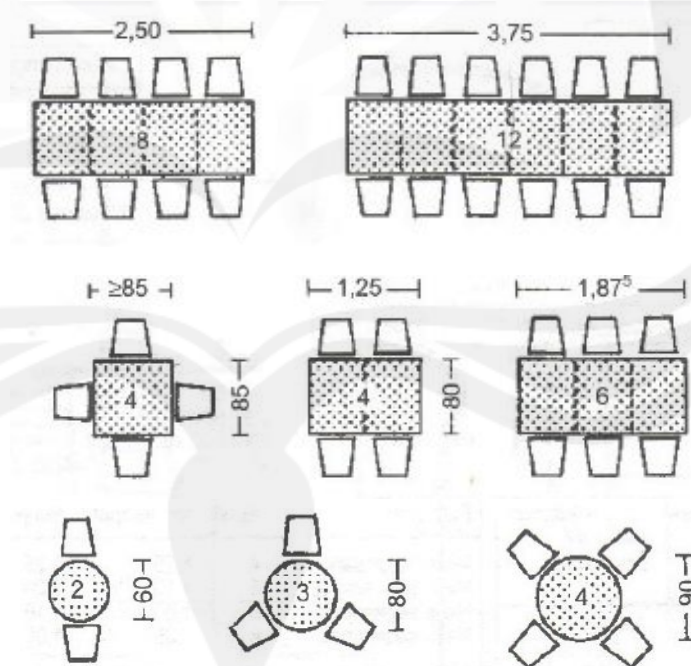


Gambar 2.4 Tempat duduk Ruang Tunggu

Sumber: Dines, N. T., & Brown, K. D. (1998). *Time-Saver Standards For Landscape*. New York: Mc Graw-Hill

2.6.2 Tata Layout meja

Pola penataan ruang dalam pada Pusat Kuliner identik dengan tata ruang dalam pada restoran. Untuk menata ruang dalam diperlukan pertimbangan bentuk dan ukuran perabot area makan. Berikut ukuran *standard* yang umumnya dipakai pada tempat makan:

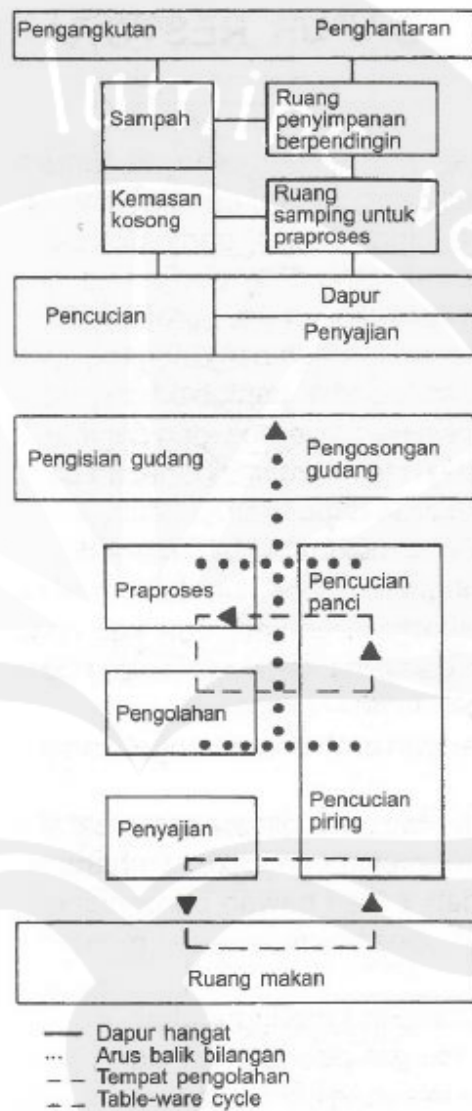


Gambar 2.5 Ukuran Meja Berbentuk Persegi

Sumber: Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga

2.6.3 Dapur

Pada umumnya perabot kombinasi pada ukuran dan program-program produksi dikombinasikan sesuai dengan kebutuhan untuk setiap dapur.



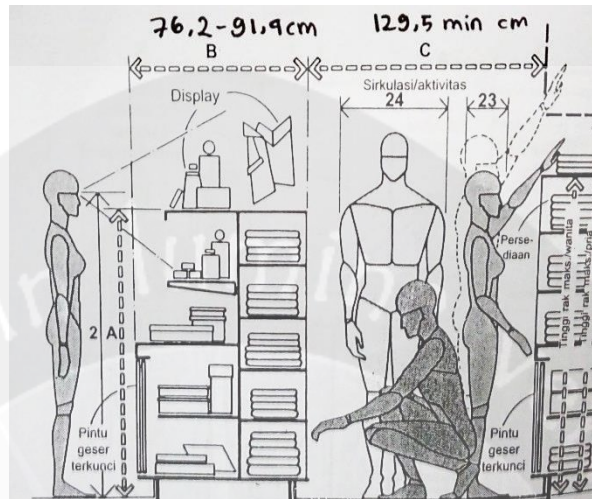
Gambar 2.6 Fungsi pada Dapur Restoran

Sumber: Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga

2.6.4 Tata Layout Display Ruang Retail

Komponen interior yang paling sering digunakan sebagai wadah penyimpanan adalah rak.

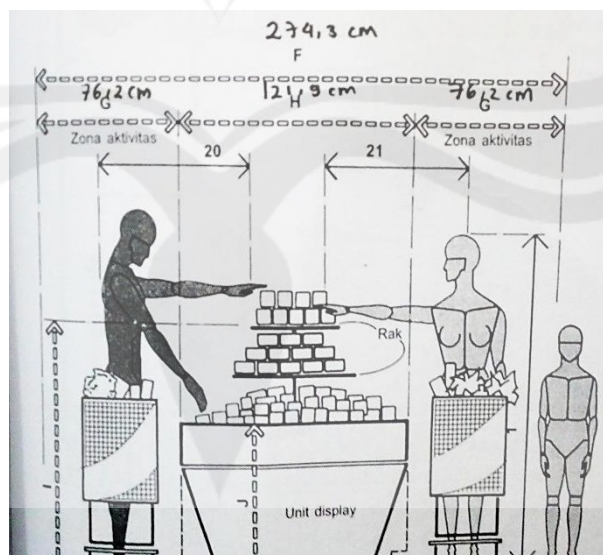
Berikut ukuran standard tempat penjualan barang yang umum:



Gambar 2.7 Tempat Penjualan Barang yang Umum

Sumber: Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Pada display makanan jarak yang diperhatikan adalah kegiatan pembeli yang berkaitan dengan gerakan mengambil barang dari tempat display. Berikut ukuran jarak bersih yang diperlukan pada sebuah unit tempat display tempat display yang berada di tengah:



Gambar 2.8 Tempat Display yang berada di tengah

Sumber: Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

2.7 Contoh Pusat Kuliner di Indonesia dan Luar Negeri

2.7.1 Paskal *Food Market*, Bandung

Paskal *Food Market* merupakan pusat kuliner yang terletak di dalam Paskal Hyper Square, Jalan Pasir Kaliki, Bandung. Paskal merupakan singkatan dari Pasir Kaliki. Di tempat ini terdapat kurang lebih 101 menu dengan suasana yang romantis. Ada lebih dari 50 kios berjejer yang menjual makanan andalan antara lain kuliner khas Tiongkok, Jepang, dan Nusantara. Saat malam hari, terdapat obor yang menjadikan pusat kuliner terkesan romantis.

1. Konsep bangunan

Konsep bangunan Pusat kuliner Paskal mengusung konsep *food court* dengan ruang terbuka yang bersuasana romantis. Konsep *semi outdoor* pada bangunan sehingga meniadakan AC yang dapat menghemat energi. Slogan pusat kuliner adalah “1100 Menu Ada Disini”. Dekorasi tempat makanan menggunakan banyak lampu bercahaya kuning di berbagai sisi dengan suasana sedikit temaram.



Gambar 2.9 Ruang Terbuka Paskal *Food Market*

Sumber: <http://anekatempatwisata.com/wp-content/uploads/2015/11>

2. Penampilan fisik bangunan

Pola tatanan massa keseluruhan area Paskal *Food Market* berbentuk *linier* dengan massa kios makanan yang dibuat memanjang. Pada area ruang terbuka terdapat panggung kecil di

tengah kolam air mancur yang biasa digunakan untuk pertunjukan music. Sedangkan pada area makan semi *outdoor* dengan desain etnik menggunakan bangku kayu dan dinding batu ekspos.



Gambar 2.10 Area Makan *Paskal Food Market*

Sumber: <http://anekatempatwisata.com/wp-content/uploads/2015/11>

3. Ruang²⁸

Ruang utama pada *Paskal Food Market* seperti *food court* pada umumnya dengan terdapat kios-kios makanan yang bersebelahan

Berikut ruang pada *Paskal Food Market*:

- a. Kios-kios Makanan
- b. Kasir
- c. Area tempat duduk pengunjung pengunjung (ruang luar dan ruang semi *outdoor*).
- b. Panggung *live music*
- e. Ruang Pengelola
- h. Toilet pengunjung (pria dan wanita)
- i. Gudang
- j. Pos Keamanan

²⁸ lab.uinmalang.ac.id

2.7.2 Pusat Kuliner Newton, Circus, Singapura

Newton adalah salah satu tempat yang terkenal di Singapura. Lokasinya terletak di Circus, Jalan Cavenagh, Singapura. Foodcentre ini dipromosikan oleh Singapore Tourism Board (STB) sebagai tourist attraction untuk salah satu bangunan percontohan masakan di Singapura yang dikelola pemerintah. Terdapat lebih dari 50 spesies bunga di tanam disekitarnya.

1. Konsep bangunan²⁹

Konsep pada Newton Foodcentre adalah rumah kolonial masa lampau dengan tema warna putih, hitam, dan coklat. Bentuk massanya merupakan konfigurasi bentuk tapal kuda yaitu bentuk terpadu konfigurasi antara ruang tertutup dan terbuka sebagai kontrol iklim.



Gambar 2.11 Penataan Massa Newton Foodcentre
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Newton_Food_Centre

2. Penampilan fisik bangunan

Kesan bangunan indish sangat kental dengan atap-atap yang tinggi menyesuaikan iklim setempat. Bagian depan bangunan menghadirkan ruang terbuka hijau yang memeberi kesan luas dan nyaman. Bentuk bangunan sederhana tidak terlalu

²⁹ Ejournal.uajy.ac.id

atraktid tetapi tampil selaras dengan adanya kesinambungan atap.
(Gambar 2.11)



Gambar 2.12 Suasana Newton Foodcentre
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Newton_Food_Centre

2. Ruang³⁰
- Terdiri dari satu lantai dengan pembagian ruang sebagai berikut:
- 83 stand kuliner
 - Area makan indoor
 - Area makan outdoor
 - Ruang terbuka untuk atraksi
 - Pasar lowak kecil
 - Ruang CCTV
 - Taman
 - Area hiburan (berupa panggung hiburan musik)
 - Toilet pengunjung (pria dan wanita)

2.8 Contoh Pusat Oleh-oleh

2.8.1 Pusat Oleh-oleh Kampoeng Semarang

Kampoeng Semarang terletak di tempat yang cukup strategis, yakni berada di dekat pintu masuk tol menuju Jatingaleh dan jalur utama Pantura, Semarang, tepatnya di Jalan Raya Kaligawe KM 1, No 96, Semarang. Kampoeng Semarang didirikan pada tanggal 10 Mei 2012 dengan luas 4000 m². Galeri Kampoeng Semarang didirikan untuk mengangkat produk-produk para perajin yang belum banyak

³⁰ Ejournal.uajy.ac.id

dikenal atau bahkan sedikit demi sedikit mulai dilupakan orang yang berdomisili di Kota Semarang. Tempat ini menjadi tempat wisata yang unik dalam kategori wisata belanja karena merupakan sebuah kawasan khusus yang didesain untuk menampung berbagai bidang bisnis yang sedang naik daun di Jawa Tengah.

1. Konsep bangunan

Konsep Kampoeng Semarang adalah pusat rekreasi keluarga dengan menerapkan konsep *one stop leisure*, dimana para pengunjung bisa berbelanja memilih aneka oleh-oleh, handycraft serta berbagai kuliner khas Semarang. Konsep tersebut dihadirkan karena seringkali para wisatawan yang datang menemukan kesulitan untuk mendapatkan oleh-oleh khas Kota Semarang yang lengkap. Pengunjung atau wisatawan yang datang tak hanya bisa sekedar berbelanja saja melainkan juga bisa menikmati suasana yang homy dalam sentuhan yang modern (Gambar 2.12).



Gambar 2.13 Kampoeng Semarang
Sumber: <http://hellosemarang.com>

2. Penampilan fisik bangunan

Penampilan fisik dalam eksterior bangunan menggabungkan antara unsur tradisional dan modern, seperti pada Asem Jawa Resto dan Cafe. Pada tempat ini, material yang digunakan pada lantai memakai bahan kayu dan menggunakan atap jerami (Gambar 2.13).



Gambar 2.14 Eksterior Asem Jawa Resto and Cafe

Sumber: <http://kampoengsemarang.com/>

Penampilan interior dalam outlet-outlet di Kampoeng Semarang juga menampilkan unsur modern dan tradisional yang terlihat dinamis, namun tidak meninggalkan ciri khas Jawa, salah satunya pada outlet Godong Asem Oleh-oleh Center (Gambar 2.14).



Gambar 2.15 Interior outlet Godong Asem Oleh-oleh Center

Sumber: <http://kampoengsemarang.com/>

Pada interior outlet Godong Asem Oleh-oleh Center material yang digunakan adalah material alami seperti kayu namun dengan penataan yang modern. Pada lantainya menggunakan ubin dengan kesan natural. Ciri tradisional diperkuat dengan instalasi lampu pada sangkar burung.

3. Ruang³¹

Fasilitas ruang yang disediakan terdiri dari:

- a. Pusat souvenir
- b. Gallery batik
- c. *WeBe Fashion Bags* Semarang
- d. Pusat oleh-oleh
- e. Resto & café
- f. *Gallery kids*
- g. *Homeware*
- h. *Meeting room*
- i. *Playground*
- j. Pusat oleh-oleh serta makanan khas Semarang
- k. *Tourism information*
- l. Area Parkir
- m. Toilet

2.8.2 Pusat Oleh-oleh *Bugis Street*, Singapura

Pusat Oleh-oleh *Bugis Steet* merupakan pusat perbelanjaan yang terletak di antara *Rocchor*, *Victoria* and *Queen Street*. Sekitar tahun 1950-an, kawasan ini adalah merupakan pasar malam yang menawarkan pilihan berbagai jenis pakaian dan jajanan murah. Pada tahun 1988, pemerintah Singapura (melalui *Singapore Toursim Board*) kembali membangun kawasan ini dan mengembalikan citranya sebagai pusat belanja murah dan lengkap.³²

³¹ <http://www.semarangplus.com/2015/08/galeri-kampoeng-semarang-pusat-oleh.html>

³² <https://go-stage.com/2011/02/21/bugis-street-the-largest-street-shopping-location-in-singapore/>



Gambar 2.16 Suasana Pusat Oleh-oleh *Bugis Steet*

Sumber: <http://travel.kompas.com/read/2014>

Ruang-ruang pada Bugis street yaitu

- Toko-toko oleh-oleh souvenir khas Singapura
- Tempat kuliner
- Pedestrian Ways*

2.9 Perbandingan Aspek Bangunan Studi Komparasi

Tabel 2.3 Perbandingan Aspek Bangunan Studi Komparasi

Aspek Bangunan	Paskal <i>Food Market</i>	Pusat Kuliner Newton, Circus, Singapura	Pusat Oleh-oleh Kampoeng Semarang	Pusat Oleh-oleh <i>Bugis Street Market</i> , Singapura
Lokasi	Tengah Kota	Tengah Kota	Pinggir Kota	Tengah Kota
Letak Bangunan	Menempel di bangunan lain	Berdiri sendiri	Berdiri sendiri	Menempel di bangunan lain
Tipe Bangunan	Non tunggal: <i>indoor, semi outdoor</i>	Non Tunggal: <i>indoor, semi outdoor</i>	Non tunggal: <i>indoor, semi outdoor</i>	Tunggal, <i>indoor</i>
Konsep	<i>Food court Outdoor</i>	Bangunan kolonial/ indish	<i>One stop leisure</i> , Penggabungan tradisional dan modern	Pasar, mengembalikan citra pusat belanja murah dan lengkap

Aspek Bangunan	Paskal Food Market	Pusat Kuliner Newton, Circus, Singapura	Pusat Oleh-oleh Kampoeng Semarang	Pusat Oleh-oleh Bugis Street Market, Singapura
Tipe Pelayanan	Table service A &B, Self Service, Carry Out Service	Table service A&B, Self Service, Carry Out Service	Table service A, Counter Service, Self Service, Carry Out Service	Table service A &B, Self Service, Carry Out Service
Kapasitas	>100 orang	2000 orang	1500 orang	>100 orang
Jumlah stand	60	84	12 massa bangunan	-
Luas area	±1,5 ha	5500 m ²	4000 m ²	± 1ha
Fasilitas	Panggung <i>live music</i> , ruang makan terbuka dan semi terbuka	Taman, ruang terbuka untuk atraksi, panggung hiburan musik, pasar lowak	Meeting room, playground, tourism Information, Pusat oleh-oleh Semarang	Toko kuliner dan oleh-oleh
Pengembang	Paskal Hyper Square	Pemerintah	Wenny Sulistiowati	Pemerintah

Sumber: Analisis Penulis, 2016