

BAB II

TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Perancangan

Tinjauan umum menjelaskan mengenai objek perancangan secara logis dan sistematis berisi data terkait aspek – aspek yang berkaitan dengan objek rancang Surabaya Food Festival dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik. Informasi terkait objek perancangan didapatkan dari sumber pustaka yang memiliki korelevanan dan studi kasus yang nyata di lapangan.

2.1.1 Pengertian Judul

Berdasarkan judul Tugas Akhir yang diajukan pada proposal yakni “Surabaya Food Festival dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik”, maka pengertian pada setiap kata dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Kota Surabaya

Kota Surabaya merupakan ibu kota Provinsi Jawa Timur dan kota terbesar di Provinsi Jawa Timur. Sebagai daerah yang kaya dan beragam kulinernya, Surabaya merupakan salah satu kota yang berpotensi menjadi simbol Food Festival. Hal ini disebabkan banyaknya variasi dan jenis makanan, minuman, maupun jajanan khas kota berjuluk Kota Pahlawan ini.

b. Food Festival

Food festival merupakan bazar makanan yang menampilkan berbagai makanan, biasanya makanan yang disajikan beragam dengan bahan-bahan tertentu sesuai dengan tema pada perancangan seperti makanan khas Jawa Timur dan makanan Internasional. Food festival sebagai salah satu sarana untuk memperkenalkan suatu budaya lokal.

Dapat disimpulkan bahwa Food Festival merupakan suatu pusat yang menyelenggarakan kegiatan berupa aktivitas kuliner berupa produk

olahan masakan yang berlokasi di kota besar dan memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk memanfaatkan fasilitas penunjang yang ada.

c. **Arsitektur Ikonik**

Arsitektur Ikonik yaitu arsitektur yang dapat menjadi penanda sebuah tempat dimana karya arsitektur itu dibangun atau sebuah era, waktu kapan karya arsitektur itu dibuat sehingga mudah dikenali dan diingat orang. Di dalam perjalanan sejarah arsitektur, terdapat karya-karya besar arsitektur yang dapat dijadikan Tanda atau Penanda zaman dari kebudayaan manusia. Dengan karya-karya besar arsitektur itu-pun dijadikan penanda tempat. (Udjianti Pawitro, 2012)

Dari judul Tugas Akhir ini dapat disimpulkan bahwa Surabaya Food Festival Dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik merupakan wisata yang memenuhi kebutuhan masyarakat akan tren kuliner yang ada. Keragaman kuliner dan cita rasa masakan lokal dan internasional dapat menjadi faktor yang meningkatkan pengalaman berwisata.

2.1.2 Studi Literatur

Studi literatur terkait proyek yang direncanakan menyajikan sumber-sumber yang kredibel sehingga data-data perancangan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan. Kajian literatur yang disusun, didapatkan dari situs berita, buku dan jurnal ilmiah.

2.1.2.1 Kajian Jenis-Jenis Unsur Food Festival

Menurut Kusumawati (2018) Food Festival dapat berupa tempat wisata khusus yang hanya menyediakan makanan dan minuman tertentu namun dapat pula berupa kawasan wisata yang tidak hanya mengandung unsur wisata tetapi juga pendidikan maupun wisata belanja. Adapun jenis-jenis unsur Food Festival dapat berupa sebagai berikut :

a. Food Market

Secara umum *food market* merupakan tempat untuk menikmati makanan dan minuman, sambil berbincang-bincang dengan teman, pasangan, dan keluarga (Mufidah, 2012). Dengan segala kemudahan fasilitas yang ada, kini mall hadir dengan kemunculan tempat-tempat makan, seperti restoran, *food market* yang dapat mengisi kebutuhan konsumen khususnya keluarga mengenai makan.

b. Restoran

Menurut WA (1994), restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik hanya makan maupun minum.

c. Warung Pedagang Kaki Lima

PKL didefinisikan sebagai orang-orang yang menawarkan baran dan jasa untuk dijual ditempat umu, terutama di pinggir jalan dan trotoar baik secara menetap atau setengah menetap, berstatus tidak resmi atau setengah resmi dan dilakukan baik pagi, siang, sore, maupun malam hari. Karakteristik Pedagang Kaki Lima menurut Hidayat (1978:1) yaitu memiliki kegiatan usaha tidak terorganisir dengan baik, pola usahanya berubah dari sub-sektor satu ke yang lainnya, aktivitas kerjanya dilakukan sendiri dan dibantu dengan anggota keluarga yang tidak diupah, model diperoleh dari tabungan pribadi atau instansi keuangan yang buka formal.

d. Ruang Terbuka Publik

Suatu ruang yang terbentuk atau di desain sedemikian rupa sehingga ruang tersebut dapat menampung sejumlah besar orang (publik) dalam melakukan aktivitas-aktivitas yang bersifat publik sesuai dengan fungsi ruang publik tersebut. Bentuk dari ruang terbuka publik sendiri dapat berupa ruang-ruang terbuka seperti jalan, taman, lapangan, pedestrian, dsbnya serta yang berupa bangunan seperti plaza, mall, museum, halte, dsbnya. Ruang terbuka di luar bangunan terbentuk akibat adanya batasan-batasan fisik yang dapat berupa unsur-unsur

alam dan unsur-unsur buatan, agar tercipta suatu ruang yang dapat mewadahi aktivitas-aktivitas publik di luar bangunan dan juga mewadahi aliran pergerakan publik dalam mencapai suatu tempat atau tujuan. Untuk merancang ruang terbuka publik hal yang harus diperhatikan dalam perencanaannya menurut Nurhasan (1999) yaitu masalah keamanan, kenyamanan, serta keindahan visual bagi para pengguna serta pemeliharanya. Dalam perancangan ruang terbuka terdapat beberapa komponen perancangan yaitu :

1. *Enclosure*
2. Sirkulasi Pedestrian
3. Fasilitas Parkir
4. Preservasi dan Konservasi

Dari jenis-jenis unsur Food Festival dapat disimpulkan bahwa bangunan Food Festival ini akan menerapkan 3 jenis unsur tersebut, namun tidak menggunakan unsur Pedagang Kaki Lima karena konsep bangunan ini tidak menyediakan lapak bagi pedagang kaki lima. Sebab bangunan ini akan didesain sesuai kebutuhan akan tren Food Festival dengan tetap menjaga ruang terbuka hijau pada area site.

2.1.2.2 Kajian Karakter Budaya Kuliner

Terdapat beberapa tren budaya kuliner yang di minati oleh para wisatawan yang berkunjung ke Kota Surabaya yang diperkirakan secara globalisasi dan di masa depan diperkirakan dapat berkembang lagi. Budaya kuliner yang diminati yaitu *East Java food*, *Western food*, *Japanese food*, *Korean Food*.

a. Karakter Budaya Kuliner Indonesia

Dalam buku Pemajuan Budaya Kuliner Tradisional Indonesia Hibriditas dalam Koding (2021), terdapat perbedaan karakteristik budaya lokal pada lima pulau terbesar di Indonesia dalam membuat dan menikmati makanan, yakni :

Tabel 2.1 Karakter Aktivitas, Ruang dan Material Kuliner Indonesia

No.	Pulau	Aktivitas	Karakter Ruang	Ukuran (Departemen pendidikan dan kebudayaan, 1989)	Material
1.	Sumatera	<ul style="list-style-type: none"> • Menikmati makanan di dalam ruangan seperti di dalam rumah dan rumah makan Contoh : Rumah Makan Padang (Ampera) • Menikmati makanan di ruang luar seperti di pantai ataupun di kebun atau 	<ul style="list-style-type: none"> • Pola pada dapur rumah ataupun rumah makan Sumatera umumnya menggunakan pola huruf U dan G • Pada area makan menggunakan konsep open plan sehingga tamu ataupun sanak keluarga dapat berkumpul dan menikmati hidangan bersama-sama. • Terdapat corak elemen kayu dan ornamen khas 	<ul style="list-style-type: none"> • Area dapur min 3m x 3m atau < 10m². • Area pemanggangan min 2,5m x 3m. • Ukuran area makan umumnya 10% lebih besar dari dapur 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen kayu • Besi • Stainless • Pelupuh • Keramik

		<p>juga di depan rumah dengan menggunakan tikar atau anyaman bambu</p>	<p>tiao suku yang kental seperti rumah adat pada umumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sekatan dan dinding menggunakan anyaman bambu dan juga hanya papan. • Adanya tiang - tiang (kayu) • Lantai terbuat dari papan kayu, pelupuh, tanah dan plesteran. • Area masak terdiri dari dapur, area pemanggangan dan area makan. • Dapur terdiri dari rak alat masak, rak alat makan dan area bilas. • Area ruang makan terbagi 2, yaitu lesehan dan meja makan. • Rak makan umumnya terbuat dari papan kayu dan stainless steel 		
2.	Jawa	<ul style="list-style-type: none"> • Menikmati makanan di dalam rumah dan rumah makan (warteg) • Menikmati makanan di 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sirkulasi linier pada layout untuk area makan dan dapur • Pada area makan menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Area dapur min 2m x 2m atau < 5m². • Area pemanggangan min 2,5m x 2m • Area makan umumnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen kayu • Besi • Stainless • Pelupuh • Keramik • Bata

		<p>luar seperti di pantai secara lesehan, di sawah, di saung (sunda), gazebo/joglo (jawa) dan Bale bengong (bali)</p>	<p>konsep open plan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada area dapur umumnya menggunakan layout berbentuk huruf U • Area ruang makan terbagi 2, yaitu lesehan dan meja makan • Elemen ruang dapur terdiri dari kayu dan bambu dan alat masaknya kebanyakan terbuat dari tembikar • Pada area jawa umumnya terdapat ornamen wayang, patung dan beberapa vegetasi pada area makan • Terdapat masak goreng dan basang di indoor • Terdapat area panggang di luar umumnya dekat ataupun di samping dapur 	<p>10% lebih besar dari dapur</p>	
3.	Sulawesi	<ul style="list-style-type: none"> • Menikmati makanan di dalam rumah dan rumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep ruang makan open plan yang memungkinkan para pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Area dapur min 3,5m x 2,5m < 10m² • Area pemanggang 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen kayu • Besi • Stainless • Pelupuh

		<p>makan (restoran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menikmati makanan di ruang luar seperti di depan rumah dengan menggunakan tikar atau anyaman bambu, dipantai ataupun di sawah 	<p>dapat mencium aroma makanan tetapi tidak dapat melihat proses memasaknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola pada dapur rumah ataupun rumah makan sulawesi umumnya menggunakan pola huruf U • Terdapat corak elemen kayu dan ornamen khas tiap suku yang kental seperti rumah adat pada umumnya • Sekatan & dinding menggunakan anyaman bambu dan juga hanya papan • Adanya tiang-tiang (kayu) • Lantai terbuat dari papan kayu, pelupuh, tanah dan plesteran • Area masak terdiri dapur, area pemanggangan dan area makan • Dapur terdiri dari rak alat masak, rak alat makan dan area bilas 	<p>an min 2,5m x 5m</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area makan umumnya 30% lebih besar dari dapur 	<ul style="list-style-type: none"> • Keramik
--	--	---	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Area pemanggangan terdiri dari area panggang dan area bilas • Area ruang makan terbagi 2, yaitu lesehan dan meja makan • Rak makan umumnya terbuat dari papan kayu dan stainless steel 		
4.	Kalimantan	<ul style="list-style-type: none"> • Menikmati makanan di dalam rumah dan rumah makan (restoran) • Menikmati makanan di ruang luar seperti di pantai ataupun di kebun 	<ul style="list-style-type: none"> • Pola pada dapur rumah ataupun rumah makan Kalimantan umumnya menggunakan pola huruf U • Terdapat corak elemen kayu dan ornamen khas suku dayak yang kental seperti pada rumah adat umumnya • Sekatan & dinding menggunakan anyaman bambu dan juga hanya papan • Adanya tiang-tiang (kayu) • Lantai terbuat dari papan kayu, pelupuh, tanah dan plesteran • Area masak terdiri dari dapur, area 	<ul style="list-style-type: none"> • Area dapur min 3,5m x 3m < 15m² • Area pemanggangan min 2,5mx 5m • Area makan umumnya 40% lebih besar dari dapur 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen kayu • Besi • Stainless • Pelupuh • Keramik

			<p>pemanggangan dan area makan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapur terdiri dari rak alat masak, rak alat makan dan area bilas • Area pemanggangan terdiri dari area panggang dan area bilas • Area ruang makan terbagi 2, yaitu lesehan dan meja makan • Rak makan umumnya terbuat dari papan kayu dan stainless steel 		
5.	Papua	<ul style="list-style-type: none"> • Pada konsep kuliner papua umumnya masyarakat menikmati hidangan makanan di in-door di dalam rumah modern ataupun di rumah honai dan out-door seperti di gazebo 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada pola sirkulasi dapur dan ruang makan berbentuk pola linier • Denah ruang berbentuk lingkaran • Jarak antara ruang makan tidak jauh, hanya terdapat sekat dapur dan ruang servis dan utama • Ruang dapur memiliki bukaan sendiri untuk sirkulasi penghawaan pada saat memasak • Dapur terbagi 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Area dapur yang terdiri dari area masak dan bilas berukuran min 2m x 2m < 5m² • Area pemanggangan min 2,5m x 5m • Area makan umumnya 30% lebih besar dari dapur 	<ul style="list-style-type: none"> • Alang-alang • Kayu • Papan kayu yang dikupas

			<p>area, yaitu area masak dan area dapur, pemanggangan diluar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada rumah adat honai area bilas terdapat diluar bangunan • Pada rumah honai tidak ada rak alat makan, tetapi dalam rumah papua modern rak alat makanan terbuat dari bahan stainless steel • Terdapat tungku di dalam ruang makan 		
Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Kesamaan pada budaya kuliner di Indonesia dapat dilihat dari tempat menikmati hidangan makanan, yakni indoor dan outdoor 	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam karakter ruang budaya kuliner di Indonesia cenderung memiliki pola sirkulasi linier antara ruang makan dan dapur • Terdapat ruang sekatan antar ruang makan dan dapur sehingga para tamu hanya mencium aroma masakan saja • Umumnya sekatan dinding terbuat dari anyaman bambu dan papan kayu, 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat disimpulkan untuk karakter budaya kuliner dapat berukuran kurang dari 15m persegi tergantung • Terdapat area pemanggangan yang minimal berukuran kurang dari 5m² 	<ul style="list-style-type: none"> • Bambu • Besi • Beton • Alang-alang • Kayu • Papan kayu yang dikupas • Stainless steel • Baja ringan 	

		<p>tetapi untuk area sekarang dapat juga dipadukan dengan papan gypsum, bata dan roaster</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat ornamen dari tiap suku budaya yang melambangkan nilai-nilai budaya • Perlu adanya area memasak dan area bakar/pemanggang • Perabotan tradisional yang dipakai umumnya dari kayu dan tembikar, tetapi dalam kondisi sekarang menggunakan stainless steel • Area pemanggang dapat diupayakan dengan sistem bbq modular • Area bilas dapat digabung dengan area dapur 		
--	--	--	--	--

b. Karakter Budaya Kuliner Barat

Menurut Ken Albala dalam buku *Food in Early Modern Europe* (2003) terdapat beberapa karakteristik makanan barat (*western food*), yakni :

Tabel 2.2 Karakter Aktivitas, Ruang dan Material Kuliner Barat

Aktivitas	Karakter Ruang	Ukuran Ruang	Material
<p>Umumnya menikmati makanan di restoran, di taman, di kemah, di pub, di cafe dan di hotel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter pada ruang restoran terdapat tatanan meja dan kursi sepasang, berempat dan lebih untuk pengunjung • Menggunakan pola sirkulasi radial antara area makan dengan panggung pertunjukkan • Umumnya restoran makanan barat (<i>western food</i>) menggunakan langgam arsitektur <i>vintage, rustic, dan victorian</i> • Terdapat pelayanan yang menggunakan kostum khusus • Untuk memberikan kenyamanan terdapat beberapa fasilitas dan pelayanan seperti : AC, <i>live music</i> dan TV • Terdapat area kasir untuk membayar 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada area makan memiliki ruangan yang minimal ruangnya berukuran lebih dari 25m² • Pada area kasir memiliki ukuran kurang dari 5m² • Pada area lavatory yang diperuntukkan untuk pria, wanita dan ibu hamil berukuran kurang dari 15m² • Tiap bilik kamar mandi berukuran 1,70m x 1,5m 	<ul style="list-style-type: none"> • Material tergantung pada langgam seperti rustic, vintage dan victorian • Terdiri dari beton • Plafond dari kayu atau gypsum • Terdapat elemen kaca • Meja dan bangku terbuat dari kayu

	<ul style="list-style-type: none"> pesanan • Pada restoran tertentu terdapat lukisan impresionisme dan ekspresionisme 		
--	---	--	--

c. Karakter Budaya Kuliner Jepang

Menurut Naomichi Ishige dalam buku *The History and Culture of Japanese Food* (2001), terdapat beberapa karakteristik makanan Jepang (Japanese food), yakni :

Tabel 2.3 Karakter Aktivitas, Ruang dan Material Kuliner Jepang

Aktivitas	Karakter Ruang	Ukuran Ruang	Material
<ul style="list-style-type: none"> • Pada budaya kuliner Jepang, umumnya menikmati makanan secara duduk pada konsep tradisional • Dalam budaya kuliner yang lebih modern terdapat restoran dengan menikmati makanan dengan duduk seperti restoran makan dan kedai kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pola sirkulasi gabungan antara kompleks untuk tradisional dan radial pada konsep modern • Letak dapur terbagi 2 tempat antara dapur belakang (utama) dapur depan. • Peletakkan meja dan kursi diletakkan secara radial dengan dapur depan dan juga terdapat letak meja dan kursi secara berpasangan di area makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada restoran Jepang umumnya berukuran persegi 25-45m² • Terdiri dari area makan 20m² • Area dapur utama atau belakang berukuran 8-12m² sudah termasuk perabotan • Area dapur depan berkonsep opsional dengan ukuran 4m² - 8m² • Jika area makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen kayu pada meja, kursi, plafond dan sekaton dinding

	<ul style="list-style-type: none"> • Dapur depan diperuntukkan untuk memasak sajian makanan langsung sehingga para pengunjung dapat melihat dan mencium aroma langsung pada saat chef sedang memasak • Pada restoran menggunakan konsep duduk lantai terbuat dari papan kayu • Terdapat ornamen kayu, lukisan orang dan hewan • Terdapat penghangat ruangan dan pendingin ruangan • Peletakkan gudang makanan terletak dekat dengan dapur utama 	<p>berjenis duduk (lesehan) minimal berukuran 12m²</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika area makan duduk di kursi dan makan di meja makan dapat berukuran 25m² 	
--	--	--	--

d. Karakter Budaya Kuliner Korea

Menurut Michael J. Pettid dalam *Korean Cuisine : An Illustrated History* (2008), terdapat beberapa karakteristik makanan korea (*Korean food*), yakni :

Tabel 2.4 Karakter Aktivitas, Ruang dan Material Kuliner Korea

Aktivitas	Karakter Ruang	Ukuran Ruang	Material
<ul style="list-style-type: none"> • Pada budaya kuliner Korea, umumnya menikmati makanan secara duduk pada konsep tradisional • Dalam budaya kuliner yang lebih modern juga terdapat restoran dengan menikmati dengan duduk seperti restoran makan dan kedai kecil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada area makan menggunakan pola sirkulasi gabungan antara kompleks untuk tradisional dan linier pada konsep restoran modern • Terdapat area duduk (lesehan) pada restoran tradisional dengan ornamen kayu, lukisan dan pot bunga • Area makan dengan meja dan kursi memiliki penataan secara linear terdapat ruang tunggu, kasir dan toilet. • Dapur terletak di belakang antara dapur dan area makan • Terdapat penghangat ruangan dan pendingin ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada restoran umumnya berukuran 35m² • Terdiri dari area makan dengan minimal 15m² • Area dapur utama atau belakang berukuran 8-12m² sudah termasuk perabotan • Jika area makan berjenis duduk (lesehan) minimal berukuran 15m² • Jika area makan duduk dikursi dan makan dimeja makan dapat berukuran 20m² 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen kayu pada meja, kursi, plafond dan sekat dinding

--	--	--	--

2.1.2.3 Studi Persyaratan Ruang pada Restoran

- **Standar Perancangan Food Festival** Standar perancangan *food market*

Persyaratan ruang tempat kuliner menurut Soekresno (2001), ruang atau area yang ada didalam suatu tempat kuliner dibagi ke dalam dua bagian yang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu :

- Ruang Depan (*front area*)

Ruang depan yang dimaksud disini adalah ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan tempat kuliner sebagai daerah pelayanan. Persyaratan ruang depan tempat kuliner :

- Luas area memenuhi standar
- Penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api.
- Selalu terpasang alat deteksi kebakaran
- Sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara, bersih rapi dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan).
- Mudah untuk dibersihkan dan dirawat

- Ruang Belakang (*back area*)

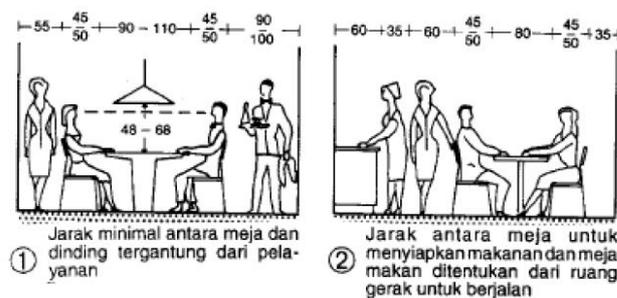
Ruang belakang yang dimaksud adalah ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktifitas kerja bagi karyawan restoran dan sebagai daerah terlarang bagi para pelanggan untuk masuk didalamnya, seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, steward area dan lain sebagainya. Persyaratan ruang belakang tempat kuliner :

- Cukup penerangan

- Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya
 - Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
 - Terpasang alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur
 - Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi
- Pedoman Tata Letak Meja dan Kursi

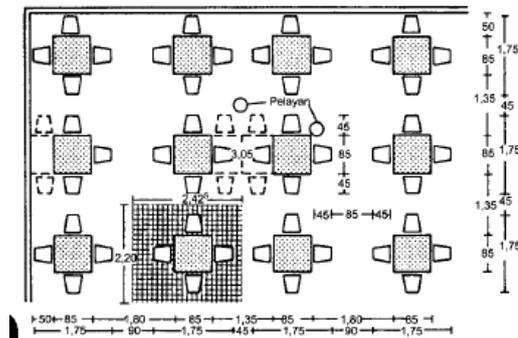
Pedoman tata letak meja dan kursi diatur sebagai berikut :

- Jalur pelayanan, antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut jalur pelayanan dengan jarak 1350mm sebagai jalur 2 pramusaji atau 1 pramusaji.



Gambar 2. 1 Dimensi Meja ke Kursi
Sumber : Data Arsitek 2

- Pergeseran maju mundur kursi antara 100-200mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 300mm
- Kepadatan untuk meja counter bar 625mm per orang
- Jarak duduk pada counter bar antara 1 orang dengan orang lain 75mm.



Gambar 2.2 Pengaturan Meja Paralel
Sumber : Data Arsitek 2

- Standar Penyimpanan Peralatan Restoran

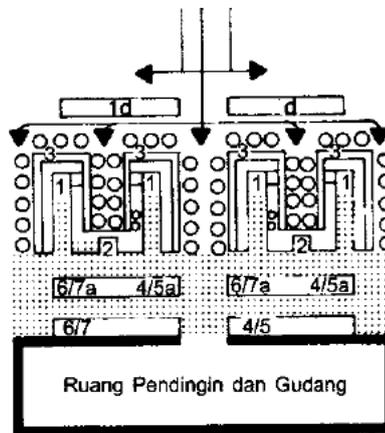
Standar penyimpanan peralatan pada restoran adalah sebagai berikut :

- Standar tinggi rak gudang untuk penyimpanan barang yang relatif besar, ketinggian pada rak teratas 1500mm dan untuk barang-barang relatif ringan maksimal sesuai jangkauan untuk meraih barang yaitu 1950mm.
- Standar jarak rak penyimpanan
- Untuk peralatan rak penyimpanan antara rak dengan lainnya tanpa kereta barang yaitu 1200mm, untuk peletakan rak penyimpanan antara rak dengan yang lainnya dengan menggunakan kereta barang yaitu 1500mm.

- Persyaratan Dapur, Ruang Makan dan Gudang Makanan

- Luas dapur sekurang-kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas bangunan.
- Permukaan lantai dibuat cukup landai ke arah saluran pembuangan air limbah.
- Permukaan langit-langit harus menutup seluruh atap ruang dapur, permukaan rata, berwarna terang dan mudah dibersihkan.
- Penghawaan dilengkapi dengan alat pengeluaran udara panas maupun bau-bauan/ *exhauster* yang dipadang setinggi 2 meter dari lantai dan kapasitasnya sesuai dengan bangunan.

- Harus dipadang tulisan “cucilah tangan Anda sebelum menjamah makanan dan peralatan” di tempat yang mudah terlihat.
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/*urinoir* kamar mandi dan tempat tinggal.



Gambar 2. 4 Standar Ruang Dapur Restoran
Sumber : Data Arsitek 2

- Ruang Makan
 - Setiap kursi tersedia ruangan minimal 0,85 m².
 - Meja, kursi dan taplak meja harus dalam keadaan bersih.
 - Tempat untuk menyediakan/peragaan makanan jadi harus dibuat fasilitas khusus yang menjamin tidak tercemarnya makanan.
 - Rumah makan dan restoran yang tidak mempunyai dinding harus terhindar dari pencemaran.
 - Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/*urinoir*, kamar mandi dan tempat tinggal.
 - Harus bebas dari serangga, tikus dan hewan lainnya. Lantai, dinding dan langit-langit harus selalu bersih, warna terang.
 - Perlengkapan set kursi harus bersih.
 - Perlengkapan set kursi tidak boleh mengandung kutu busuk/kepinding.
- Gudang Bahan Makanan

- Jumlah bahan makanan yang disimpan disesuaikan dengan ukuran gudang
- Gudang bahan makanan tidak boleh untuk menyimpan bahan lain selain makanan
- Gudang dilengkapi dengan rak-rak tempat penyimpanan makanan
- Gudang dilengkapi dengan ventilasi yang menjamin sirkulasi udara
- Gudang harus dilengkapi dengan pelindung serangga dan tikus

a. Standar Perancangan Kelas Memasak

- Aktivitas pada kelas memasak
- Aktivitas kelas teori
Pada kelas ini para pengajar terlebih dahulu menjelaskan teori seputar materi kelas yang akan di praktekkan oleh para peserta.
- Aktivitas kelas praktek
Kelas praktek merupakan kelas dimana para peserta kelas mempraktikkan apa yang telah diajarkan pada kelas teori dengan pengawasan dan bimbingan oleh para pengajar.
- Aktivitas yang berhubungan dengan Pengawasan Kegiatan yang berlangsung dan berhubungan dengan pengawasan antara lain :
- Pengawasan oleh para pengajar kepada muridnya, karena keselamatan dan keamanan murid-murid terhadap peralatan dapur telah menjadi tanggungjawab para pengajar.
- Pengawasan dilakukan oleh security yang bertugas dalam guna menjaga keamanan
- Aktivitas yang berhubungan dengan Persiapan
Aktivitas ini dilakukan oleh bagian purchasing. Purchasing bertugas untuk menyiapkan segala bahan yang akan digunakan saat kelas praktik berlangsung. Pada tahap persiapan ini termasuk kegiatan mencuci, memotong dan menyiapkan bahan-bahan.

- Aktivitas yang berhubungan dengan Pemeliharaan
Aktivitas ini termasuk pada pemeliharaan sekolah masak dari segi kebersihan. Dimana kelas praktek setelah selesai digunakan harus langsung dibersihkan, pemeliharaan akan alat-alat memasak yang harus rajin dibersihkan.

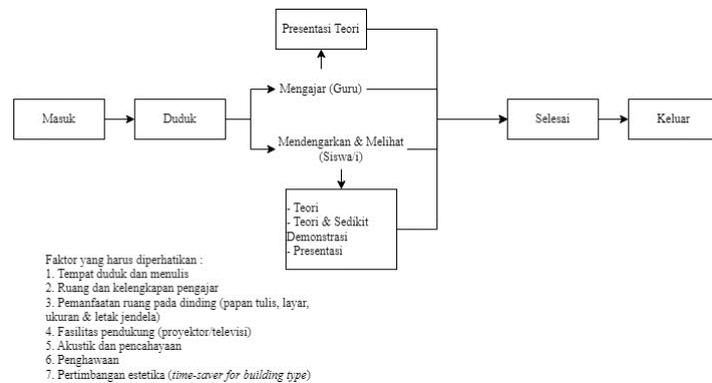
- **Fasilitas Kelas Memasak**

Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan kelas memasak dimana sarana ini dapat meningkatkan kualitas yang para murid terhadap bakat memasak. Klasifikasi fasilitas kelas memasak, antara lain :

- Fasilitas Utama
 - Kelas teori, ruangan yang digunakan saat pelajaran yang berhubungan dengan teori-teori memasak. Umumnya sama seperti kelas-kelas pada umumnya.
 - Kelas praktek, ruangan yang digunakan saat mempraktikkan pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya saat teori memasak. Umumnya terdiri dari peralatan dapur yang lengkap dimana mendukung berlangsungnya kelas praktek.
 - *Receptionist area*, area dimana resepsionis menyambut tamu-tamu yang datang. Pada area ini juga dilakukan kegiatan administrasi dan informasi yang berhubungan dengan kelas memasak.
 - Area reparasi, area dimana penyiapan bahan makanan dilakukan. Pada area ini membersihkan, mencuci dan memotong bahan makanan yang akan digunakan saat kelas praktik.
 - Area penyimpanan peralatan, area dimana segala peralatan yang berhubungan dengan kegiatan memasak disimpan

diarea ini. Peralatan memasak harus disusun dengan rapi sehingga memudahkan penggunaanya.

- Area penyimpanan makanan, area dimana bahan baku pembuatan masakan atau kue disimpan di area disini.
- Dishwashing area, area dimana segala peralatan memasak yang telah digunakan sehabis kegiatan memasak di lakukan disini.
- *Staff area*, area bagi para staff untuk melaksanakan pekerjaannya sesuai dengan tugasnya.
- *Janitor area*, area untuk menyimpan segala alat atau bahan yang mendukung pemeliharaan kebersihan lingkungan kelas memasak.
- Kamar mandi, area untuk memenuhi keperluan sanitasi.



Gambar 2.5 Pola Kegiatan Kelas Teori
Sumber : Analisa Penulis, 2023

b. Standarisasi Perencanaan Fasilitas Kelas Memasak

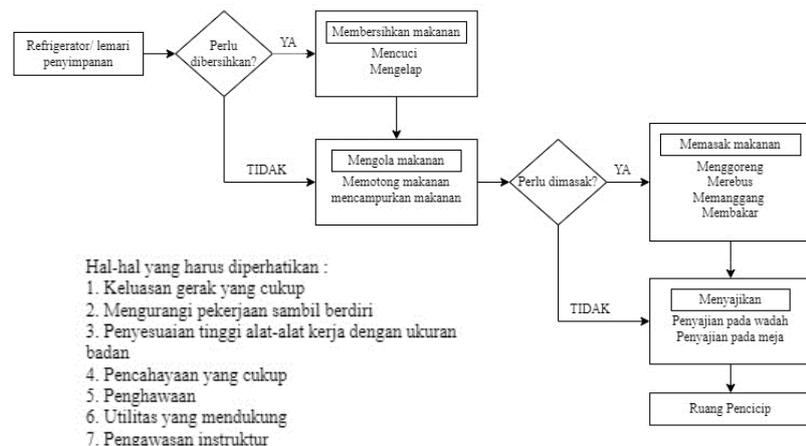
Standarisasi dalam perencanaan kelas memasak meliputi standarisasi terhadap sistem keamanan dan kenyamanan fasilitas-fasilitas yang ada dalam kelas memasak meliputi :

- Perencanaan Dapur

Adapun faktor-faktor lain yang perlu diperhatikan dan sangat penting dalam perencanaan dapur adalah :

- Ukuran yang memadai dari tiap ruangan

- Penerangan yang baik pada tempat dapur memasak dan tempat kerja
- Keadaan lantai yang tidak licin
- Kondisi bangunan yang memenuhi persyaratan bangunan
- Permukaan di dinding dan langit-langit yang mudah dicuci dan dibersihkan
- Memenuhi persyaratan untuk keselamatan dan standar kesehatan
- Sistem drainage yang baik dan lancar, untuk saluran pembuangan air kotor.



Gambar 2.6 Pola Kegiatan Dapur Praktek
Sumber : Analisa Penulis, 2023

- Perencanaan Ruang Kelas

Dalam perencanaan ruang kelas yang nyaman berikut aspek yang perlu diperhatikan dalam perencanaannya, yaitu :

- Sistem pencahayaan, dalam ruang kelas ini peserta dan pengajar berinteraksi dalam proses kelas memasak. Maka sebaiknya penrangan dalam kelas diatur dengan baik karena penerangan yang baik akan membantu pengajar dan peserta untuk berkomunikasi

- Sistem penghawaan, penghawaan alami dan buatan harus berjalan dengan seimbang sesuai dengan kebutuhan pada kelas memasak
- Material, penggunaan material pada ruang kelas mampu bertahan dalam jangka lama agar tidak mudah rusak namun tetap berkualitas dengan baik. Selain itu, material ruang kelas juga harus ramah lingkungan
- Sudut pandang, sudut pandang merupakan hal yang sangat penting karena dengan sudut pandang yang benar maka peserta dapat memahami materi dengan baik dan benar.

2.1.2.4 Kajian Perkembangan Tren Kuliner di Surabaya

Perkembangan wisata kuliner di Surabaya sendiri juga sudah sangat berkembang pesat. Wisata kuliner saat ini sangat berkembang pesat dengan didukung kemajuan teknologi melalui media sosial seperti Instagram dan Twitter, banyak sekali restoran, warung, angkringan yang menjual makanan unik dengan cara yang unik dan ditempat yang unik pula sehingga orang tertarik untuk berkunjung.

Kata-kata “Food Festival” dengan sendirinya membuktikan bahwa segala hal yang berhubungan dengan masak-memasak dan kuliner mendapat perhatian tersendiri di kalangan masyarakat. Saat ini banyak anak muda yang memilih culinary course atau culinary school, hal tersebut tidak terlepas dari perkembangan tren yang mulai booming tentang kuliner. Hingga sekarang di Indonesia memiliki banyak jenis restoran berklasifikasi restoran khusus. Diantaranya yang terkenal adalah restoran khas sebuah negara seperti wilayah Eropa, ada restoran Italia, restoran Perancis, restoran Turki, dan sebagainya. Lalu dari wilayah Asia ada restoran Jepang, restoran Cina, restoran Korea, dan masih banyak lagi (Purnomo, 2019).

Tren budaya Korea di Surabaya dapat masuk dengan mudah ke Indonesia, dengan bantuan teknologi informasi yang cepat membantu kita untuk mengetahui budaya-budaya yang ada di mancanegara. Tren budaya Korea ini disebut dengan Korean Wave atau disebut juga Hallyu. Korean Wave atau gelombang Korea merupakan tersebarnya berbagai kebudayaan populer Korea seperti fashion, kecantikan, makanan, hiburan, dan kebudayaan tradisional menjadi tren di kalangan masyarakat, khususnya remaja (Oktaviani, 2022).

Terdapat karakteristik dari setiap makanan yang populer dari setiap kuliner dari berbagai budaya seperti *East Java food*, *Western food*, *Eastern food*, *Japanese food*, dan *Korean food* (Idnnews, 2019).

2.1.2.5 **Kajian *Food Festival***

Food Festival memiliki pengertian menjelajah makanan yang memiliki berbagai tujuan seperti berburu di pusat kuliner, edukasi kuliner dan tempat rekreasi yang sekarang dianggap sebagai komponen penting dari pengalaman pariwisata (Yeoman, 2021). Berikut beberapa bentuk/varian food festival (hall, 2001;2003) :

a. *Rural/urban tourism*

Kegiatan berkunjung di restoran/tempat makan saat berwisata, festival makanan lokal karena berbeda, sebagai wujud adanya kebutuhan makan minum selama berwisata. Ketertarikan terhadap makanan lokal tergolong rendah, karena tujuan utamanya bukan untuk menikmati makanan lokal melainkan berwisata.

b. *Culinary tourism* (Wisata Kuliner)

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

c. *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.

2.1.2.6 Kajian Jenis Pelayanan pada Restoran

Makan diluar rumah seperti di restoran memang memiliki sensasi tersendiri. Makan diluar dapat memberikan warna baru agar tidak membosankan. Namun ada beberapa jenis pelayanan yang ada di restoran serta pengelompokkan masakan sebagai berikut :

1. *Buffet Service/Self Service/ Prasmanan Service*

Sistem ini sangat praktis dan cepat dimana pengunjung dapat memilih sendiri makanan yang disukainya. Sistem ini banyak dijumpai di acara *Banquet, Wedding* dan lain-lainnya.

2. *Table Service*

Jenis pelayanan dimana pengunjung dipersilakan untuk duduk dan memesan hidangan ke pelayan. Kemudian, pelayan akan menyajikan hidangan tersebut di hadapan pengunjung. Saat melakukan table service, pelayan harus fokus dan mampu mengingat pesanan dari setiap pengunjung. Hal ini bertujuan agar hidangan yang disajikan dihadapan pengunjung sesuai dengan pesanan yang diterima.

3. *Counter Service*

Jenis pelayanan yang cepat dan murah, dan lazim dipakai di Fast Food Restaurant. Pelayanan cepat dan murah. Tamu mengambil makanan pada Counter sedangkan di ujung Counter harus membayarnya sesuai yang telah diambilnya.

4. *Take Away Service*

Take away atau *carry out service* merupakan sistem pelayanan untuk pesanan yang dibawa pulang. Jadi, pengunjung membeli makanan yang telah siap atau disiapkan terlebih dahulu, kemudian dibungkus dan mengonsumsinya di luar area restoran.

Opsi *take away* ini biasanya terdapat pada hampir semua restoran cepat saji.

5. *Ethnic Service*

Ethnic service ini dikelompokkan pada tata cara pelayanan ala suatu suku-suku di Indonesia. Sebagai contoh pelayanan ala suku Padang, Suku Sunda, Suku Jawa, Suku Ambon. Untuk penyajian makanan ala suku sunda dan ala suku padang menggunakan *Family Service*, namun untuk makan tidak menggunakan alat makan. Akan tetapi untuk makanan berkuah disediakan sendok untuk memakannya.

2.1.2.7 Arsitektur Ikonik

Arsitektur ikonik terdiri dari dua kata kunci ialah *Icon* dan *Iconic* serta arsitektur yang berarti bangunan/ahli bangunan. *Icon* dalam kamus bahasa Inggris – Indonesia dapat berarti suatu tanda atau penanda, adapun yang dapat diartikan sebagai gambar orang suci. Maka *Iconic* dapat diartikan yang mempunyai tanda atau objek yang menjadi penanda (baik tempat maupun waktu). Dengan begitu maka Arsitektur Ikonik adalah karya arsitektur atau bangunan yang dapat dijadikan penanda tempat di lingkungan sekitar ataupun karya arsitektur yang menjadi tanda waktu atau era tertentu (Asrizal, Amiuza & Nugroho, 2015).

Arsitektur ikonik merupakan sebuah konsep desain yang fokus kepada karakteristik bangunan yang diterapkan, sehingga menjadi sebuah bentuk ikonik yang terkesan berbeda dari kebanyakan bangunan-bangunan yang ada, selain itu sebuah perkembangan zaman juga sekarang lebih terkesan dinamis dengan adanya perkembangan teknologi dan struktur baru yang mampu membuat bentuk yang unik.

Namun secara garis besar konsep arsitektur ikonik memiliki sebuah ciri-ciri dan prinsip yang diterapkan sebagai berikut.

Ciri-ciri Arsitektur Ikonik

Untuk memberikan kesan yang berbeda pada setiap pengunjungnya. Maka Arsitektur Ikonik memiliki ciri-ciri yaitu : (Sumber : 99.com. Hanifa)

a. Lokasi dan Tempat

Pemilihan lokasi dan tempat haruslah strategis, sehingga mudah dikenali dan dilihat secara visual oleh lingkungan sekitar.

b. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan yang akan dijadikan Ikon haruslah bentuk yang atraktif atau bentuk yang cenderung menarik sehingga dapat dengan mudah dijadikan ikon dari daerah tersebut atau dari lingkungan sekitar.

c. Bangunan yang Besar/Megah

Bangunan Ikonik biasanya memiliki skala bangunan yang relative besar dan megah sehingga mudah untuk dikenali dan dilihat oleh lingkungan sekitar bangunan tersebut.

Prinsip Arsitektur Ikonik

Selain beberapa ciri-ciri yang diterapkan adapun prinsip yang perlu ada di sisi bangunan sebuah konsep arsitektur Ikonik (Sumber : 99.com.hanifa)

a. Siluet yang Unik

Dengan adanya sebuah permainan siluet yang tercipta pada desain bangunan yang menggunakan pendekatan ikonik tentunya akan memberikan kesan yang dramatis dan membekas bagi setiap pengunjung.

b. Kesederhanaan yang Murni

Kesederhanaan menjadi ciri umum yang ditemukan pada beberapa landmark dunia. Contohnya : Minoru Yamasaki membuktikannya dengan rancangan *World Trade Center Twin Tower* di New York. Hanya dua buah gedung balok sederhana yang tinggi, namun mampu memposisikan dirinya sebagai penyanggah gedung terkenal di dunia arsitektur.

c. Simetris Sempurna

Elemen ini juga telah membuktinya dirinya sebagai ‘penghilang’ waktu pada beberapa arsitektur ikonik dunia seperti *The Empire State Building*, Burj Al Arab, Hagia Sophia, Taj Mahal, *Bahai Lotus Temple*. Kesempurnaan bentuk simtrik yang menorehkan ingatan kuat pada setiap pengunjunnya.

d. Metafora yang Puitis

Karya arsitektur menjadi simbol perwakilan seseorang, sebuah daerah, ataupun sebagai simbol suatu negara.

e. Memiliki kisah yang Melatarbelakangi

Banyak bangunan yang menjadi ikon ketika kisah di balik perancangannya terungkap.

2.1.3 Studi Kasus

2.1.3.1 Objek Studi Kasus 1 *Food Junction Grand Pakuwon Surabaya*

Food Junction Surabaya merupakan salah satu inovasi terbaru untuk tempat wisata kuliner. Kawasan wisata ini memiliki fasilitas ruang *indoor*, *outdoor* dan danau buatan. Tempat wisata ini selalu ramai dikunjungi oleh para wisatawan, terlebih lagi pada waktu akhir pekan atau hari libur tiba.



Gambar 2. 7 *Food Junction* Surabaya
Sumber : Data Penulis, 2023

a. Konteks Lingkungan

- Lokasi dan *Land-use*

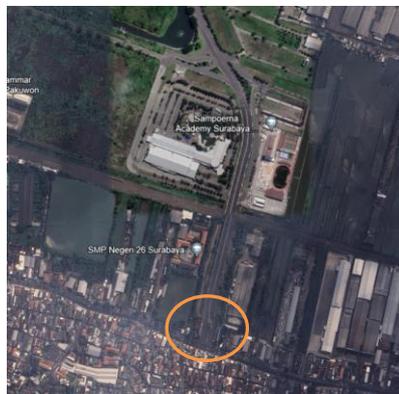
Food Junction terletak di Kecamatan Tandes, Kota Surabaya. Terletak dikawasan perumahan elit *Grand Pakuwon*, Surabaya. Di daerah sekitar bangunan didominasi oleh lahan perumahan, sekolah, dan bangunan yang ada di perumahan *Grand Pakuwon*.



Gambar 2.8 Gambar Lokasi *Food Junction* Surabaya
Sumber : *google.earth*

- Aksesibilitas

Karena letak *Food Junction* berada di dalam kawasan perumahan *Grand Pakuwon*, maka untuk akses masuk pertama pengunjung harus melalui gerbang utama Perumahan *Grand Pakuwon* Surabaya.



Gambar 2.9 Gerbang Utama Perumahan *Grand Pakuwon* Surabaya
Sumber : *google.earth*

b. Jenis Pengguna dan Aktifitas

Pengunjung yang datang ke *Food Junction* terdapat beberapa kategori yaitu, Anak-anak (6-10 tahun), Remaja (10-19 tahun), Dewasa (19-44 tahun), dan keluarga.

Dari data tersebut, terlihat bahwa bangunan ini sebagai wisata kuliner. Sehingga semua kelompok umur bebas untuk mengakses *Food Junction*. Dan aktifitas didalamnya lebih banyak mengarah ke kuliner lokal Jawa Timur dan internasional (Korea, Jepang, Amerika, dan Italia).

c. Eksplorasi Bentuk

Food Junction Surabaya merupakan bangunan dengan fasad semi terbuka. Tetapi fasad bangunan ini cenderung masih menaungi pengunjungnya dengan adanya fungsi atap untuk peneduh.

d. Eksplorasi Tampilan

- Konsep Bangunan

Konsep arsitektur yang diterapkan oleh bangunan *Food Junction* adalah konsep Arsitektur Kontemporer. Gubahan massanya merupakan gabungan ruang-ruang berbentuk geometri yang tegas.

- Material dan Ornamen Fasad

Pada bangunan ini didominasi dengan material baja ringan sesuai dengan pendekatannya, yaitu pendekatan Arsitektur Kontemporer. Maka material yang digunakan harus berdasarkan dengan kegunaan ruang didalamnya.



Gambar 2.10 Gambar Material Baja Ringan
Sumber : Data Penulis, 2023

e. Fasilitas Penunjang

- Spot Foto

Tidak hanya menyajikan makanan serta minuman saja, *Food Junction* juga menawarkan spot foto disetiap sudut lokasi wisata kuliner ini. Lokasi bangku yang ada di taman tepi danau menjadi lokasi favorit yang kerap digunakan untuk berfoto. Di spot ini dapat mengambil foto dengan latar belakang danau buatan serta bianglala.



Gambar 2.11 Gambar Bangku Tepi Danau
Sumber : Data Penulis, 2023

- Wahana Permainan

Food Junction telah menyediakan beragam wahana permainan menarik untuk dicoba. Mulai dari trampolin, mobil listrik, kereta mini, *bumper boat*, sepeda air, *bombom car*, *euro bungee*, *vw mini*, *merry go round*, dan bianglala. Semua wahana tersebut akan dikenakan biaya tiket sebesar Rp. 5.000 hingga Rp. 50.000.



Gambar 2.12 Gambar Wahana di *Food Junction*
Sumber : Data Penulis, 2023

- Taman *Festival of Light*

Taman festival ini berupa taman lampion yang sangat menarik untuk dijadikan spot foto. Di taman ini, akan dijumpai berbagai bentuk lampion yang sangat unik sehingga pengunjung tidak akan merasa bosan untuk berkeliling.



Gambar 2.13 Gambar Taman *Festival of Light*
Sumber : *google.com*

- *Event*

Ada berbagai event yang diadakan *Food Junction* sebagai salah satu *consument attraction*. Diantaranya adalah *Street Dance Competition*, *KulineRun*, *Fireworks Show*, *Festival Barongsai*, *Zumba Party*, *FDJ Performance*, dan lain-lain. Tak jarang juga *Food Junction*

mengadakan *event* yang memberikan *voucher* makan bagi pengunjung.

- *Lagoon Pond*

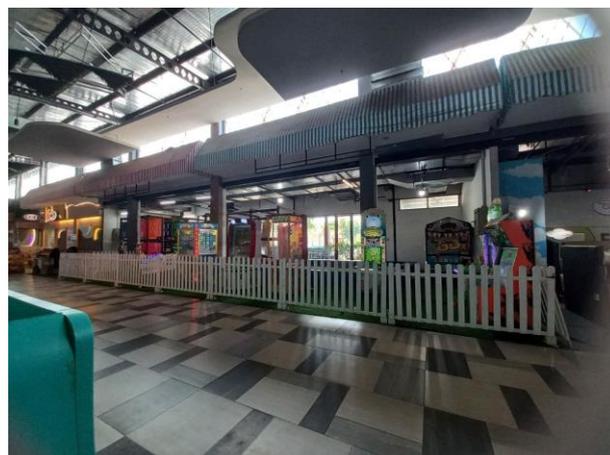
Lagoon Pond merupakan danau buatan yang dikelilingi dengan beragam tumbuhan yang telah ditata sedemikian rupa sehingga menciptakan kesan modern dan juga indah.



Gambar 2.14 Gambar *Lagoon Pond*
Sumber : *google.com*

- *Playground*

Selain wahana yang berada di outdoor, *Food Junction* juga menyediakan *playground* yang terletak di dalam bangunan. *Playground* ini dikhususkan untuk anak-anak kisaran umur kisaran 4-7 tahun.



Gambar 2.15 Gambar *Playground*

Sumber : Data Penulis, 2023

f. Struktur

Food Junction ini menggunakan struktur baja ringan yang sesuai dengan kebutuhan khususnya. Pemilihan struktur baja ringan tidak hanya mempengaruhi kekuatan bangunan tetapi juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang nyaman dan ramah penghuni. Kemampuannya dalam penghematan biaya energi cocok untuk digunakan dalam konstruksi bangunan berkelanjutan.

2.1.3.2 Objek Studi Kasus 2 Resto Cimory *Dairyland* Prigen

Cimory *Dairyland* adalah salah satu destinasi wisata baru sebuah kawasan produksi susu sapi atau tepatnya pabrik penghasil yogurt dengan nama merek Cimory.

a. Konteks Lingkungan

- Lokasi dan *Land-Use*

Cimory *Dairyland* terletak di Kawasan Wisata Prigen, Pasuruan, Jawa Timur. Di daerah sekitar bangunan didominasi dengan area persawahan dan permukiman warga.



Gambar 2.16 Lokasi Cimory *Dairyland* Prigen

Sumber : *google.earth*

- Aksesibilitas

Untuk menuju Cimory *Dairyland* Prigen jika dari arah Surabaya bisa belok kanan setelah Masjid Cheng Hoo Pandaan dan menuju Kawasan Wisata Prigen melewati Jalan Pandaan-Tretes.

b. Jenis Penggunaan dan Aktifitas

Tiket yang dijual di Cimory *Dairyland* Prigen terdapat 4 kategori yang menjadi target bagi pengunjung, yaitu anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia.

Dari data tersebut, terlihat bahwa bangunan ini bersifat sebagai wisata edukasi dan wisata keluarga. Sehingga semua kelompok umur dibebaskan untuk mengakses Cimory *Dairyland* Prigen. Dan aktivitas didalamnya banyak mengarah ke edukasi serta wisata kuliner di Resto dan Cafe yang ada.

c. Eksplorasi Bentuk

Karena Cimory *Dairyland* Prigen merupakan area semi *outdoor* dan *outdoor*, sehingga bangunan ini tidak mengadaptasikan bentuk apapun ke dalam desain.

d. Eksplorasi Tampilan

- Langgam

Langgam pada bangunan Cimory *Dairyland* Prigen ini merupakan arsitektur pedesaan dengan pendekatan Tematis. Dengan menggunakan pendekatan itu berupaya untuk menciptakan desain yang mencerminkan tema peternakan dan susu, dengan elemen-elemen seperti ornamen ternak.

- Material

Pada bangunan ini menggunakan material yang ramah lingkungan atau lokal sesuai dengan tema keberlanjutan dan alam. Sementara pada bahian fasad sendiri, objek ini lebih bersifat ke arah semi *outdoor* dan *outdoor*. Sehingga tidak ada fasad pada bangunan yang ditampilkan.



Gambar 2.17 Material yang dipakai
Sumber : Data Penulis, 2023

e. Ruang dan Interior

Karena *Cimory Dairyland Prigen* ini merupakan area wisata edukasi yang sifatnya outdoor. Sehingga terdapat dua fasilitas ruang yang dapat digunakan oleh pengunjung, yaitu resto dan cafe serta toko produk-produk semi *outdoor*.

f. Struktur

Cimory Dairyland Prigen menggunakan struktur baja ringan yang sesuai dengan kebutuhan khususnya. Pemilihan struktur baja ringan tidak hanya mempengaruhi kekuatan bangunan tetapi juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang nyaman dan ramah penghuni.

2.1.4 Analisa Hasil Studi

Berdasarkan data analisis pada studi objek, dapat ditarik suatu kesimpulan berupa hasil dengan membandingkan analisis kedua objek antara *Food Junction Surabaya* dan resto *Cimory Dairyland Prigen*. Perbandingan ini nantinya dapat membantu dalam merancang objek untuk merumuskan dan menentukan tiap aspeknya. Berikut merupakan kesimpulan yang disajikan dalam bentuk table.

Tabel 2.5 Analisis Hasil Studi

Aspek	Objek
-------	-------

Arsitektural	<i>Food Junction</i> Surabaya	Cimory <i>Dairyland</i> Prigen	Kesimpulan
Lokasi dan <i>Land Use</i>	Berada di kawasan perumahan Grand Pakuwon Surabaya, area bersih polusi dan kebisingan	Berada di kawasan wisata Prigen, dan diantara permukiman warga serta lahan kosong	Bangunan Wisata Kuliner harus berada di kawasan yang strategis dan mudah dijangkau oleh pengunjung.
Jenis Pengguna dan Aktivitas	Pengguna prioritas bangunan adalah wisatawan, sehingga aktivitas didalamnya banyak melakukan kegitatan wisata kuliner	Pengguna prioritas bangunan adlaah anak-anak, sehingga aktivitas didalamnya banyak tentang edukasi.	Memperhitungkan siapa prioritas pengguna bangunan tersebut. Sehingga dapat diambil aktivitas apa saja yang mungkin akan dilakukan pengguna dan kebutuhan ruang apa saja yang berkaitan.
Eksplorasi Bentuk	Bangunan dengan fasad semi terbuka dan tidak memiliki bentuk khusus hanya menyesuaikan	Tidak memiliki bentuk khusus, hanya menyesuaikan dengan aktivitas yang ada.	Bentuk bangunan menonjolkan identitas baik dari segi, budaya, sejarah, maupun arsitektural bangunan sekitar.

Aspek Arsitektural	Objek		
	<i>Food Junction</i> Surabaya	Cimory <i>Dairyland</i> Prigen	Kesimpulan
	dengan kebutuhan ruang.		Sehingga dapat menonjolkan karakter dan identitas daerah atau karakter wisata kuliner
Eksplorasi Tampilan	Menggunakan pendekatan Arsitektur Kontemporer. Gubahan massanya berupa gabungan ruang-ruang berbentuk geometri. Material berupa baja ringan berdasarkan dengan kegunaan ruang didalamnya	Menggunakan pendekatan Arsitektur Tematis, guna menciptakan tema peternakan dan susu. Material berupa material yang ramah lingkungan atau lokal sesuai dengan tema keberlanjutan dan alam.	bangunan menggunakan material yang peka terhadap kondisi alam dan memadukan dengan konsisi alam yang ada, sehingga bisa tahan lama serta menjadi bangunan yang berkelanjutan.
Ruang dan Interior	Ruang pada bangunan ini hampir	Ruang pada bangunan ini hampir	Ruang dan interior pada bangunan

Aspek Arsitektural	Objek		
	<i>Food Junction</i> Surabaya	Cimory <i>Dairyland</i> Prigen	Kesimpulan
	keseluruhan digunakan untuk berwisata kuliner, namun juga dapat digunakan wisata untuk keluarga	keseluruhan berorientasi pada kegiatan edukasi. Dan interior di dalamnya berisi dengan kegiatan wisata kuliner hasil dari produk-produk yang dijual	menyesuaikan dengan siapa pengguna prioritas pada bangunan dan apa saja kegiatan yang dibutuhkan. Sehingga, style interior dapat menyesuaikan dengan usia pengunjung.
Struktur	Menggunakan struktur kolom berupa baja ringan yang dilapisi dengan GRC, struktur atap menggunakan bentang lebar.	Menggunakan struktur atap berupa baja ringan dan menggunakan galvalum.	Menghindari penggunaan struktur yang dapat menghalangi kegiatan berwisata kuliner atau mengganggu kenyamanan pengunjung. Serta menggunakan struktur yang aman.

Sumber : Analisa Penulis, 2023

Kesimpulan dari perbandingan kedua objek pada analisa hasil studi tersebut adalah kedua objek memiliki perbedaan pada fungsi bangunan, dimana terdapat fungsi edukasi dan juga fungsi wisata kuliner. Untuk wujud arsitekturalnya juga berbeda, dimana *Food Junction* berwujud bangunan *indoor* dan *outdoor*, sedangkan *Cimory Dairyland* berwujud semi *outdoor* dan *outdoor*.

Perbedaan ini dikarenakan adanya perbedaan prioritas pengunjung, antara pengunjung berupa anak-anak dan pengunjung yang hanya berupa wisatawan keluarga. Selain itu, dalam merancang sebuah bangunan yang diperuntukkan untuk wisata kuliner, tentunya lokasi bangunan yang strategis dan mudah dijangkau oleh wisatawan.

2.2 Tinjauan Khusus Perancangan

2.2.1 Penekanan Perancangan

Dalam perancangan Food Festival ini nantinya akan berupa bermassa banyak untuk memenuhi kebutuhan pengunjung. Penekanan perancangan ini lebih menekankan pada pembagian dan penataan massa menyesuaikan dengan pengelompokkan kebutuhan ruang akan aktivitas masing-masing.

2.2.2 Lingkup Pelayanan

Lingkup pelayanan Food Festival di Surabaya diperuntukkan bagi kalangan masyarakat dari anak-anak hingga dewasa. Ruang komersial tersedia diasumsikan milik pemerintah, sehingga pemberdayaan kegiatan kuliner dinaungi oleh pihak yang berwenang. Sasaran utama dari perancangan ini adalah wisatawan atau pengunjung, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Selain itu, lingkup pelayanan yang berkaitan dengan ruang komunal juga disediakan. Fasilitas tersebut diterapkan dengan adanya taman.

2.2.3 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Aktivitas yang direncanakan berdasarkan dengan studi kasus, studi literatur dan penyesuaian kebutuhan ruang dengan objek perancangan. Sehingga dapat diperoleh kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh setiap pelaku yang melakukan kegiatan di Food Festival ini. Berikut merupakan tabel pengelompokkan pelaku, aktivitas, kebutuhan ruang dan fasilitas yang dibutuhkan untuk objek rancang Surabaya Food Festival guna menunjang sarana dan prasarana yang memadai dan layak sebagai tempat pusat kuliner.

Tabel 2.6 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan

Pengguna	Aktivitas	Fasilitas yang Dibutuhkan	Kelompok Fasilitas
Pengunjung	Datang dan berorientasi	Lobby	Publik
	Memilih menu, memesan makanan	Tempat memesan dan mengambil pesanan	Servis
	Menunggu pesanan, meletakkan pesanan dan pengambilan pesanan	Loading area/area antrian	Servis
	Makan, minum, duduk santai, bercengkrama, mengerjakan tugas, dan nongkrong	Ruang makan (indoor) dan area makan (outdoor)	Publik
	Bermain dan menikmati pemandangan	Taman bermain	Publik
	Melakukan praktik langsung dalam mengelola dan menciptakan sebuah kuliner	Ruang kelas memasak	Publik
	Beribadah	Musholla	Publik
	Buang air	Toilet	Servis

Pengguna	Aktivitas	Fasilitas yang Dibutuhkan	Kelompok Fasilitas
	Berjalan-jalan	Tracking area	Publik
	Memarkirkan kendaraan bermotor dan mobil	Parking area	Publik
	Menikmati kue untuk dibawa pulang	Cafe	Publik
Karyawan yang terdiri dari : koki, Pelayan, Petugas, Pengelola, Staff	Menjual dan melayani pengunjung	Tempat penjualan makanan/tempat saji/stand makanan dan minuman	publik
	Menyimpan barang dan bahan makanan	Gudang	privat
	Menurunkan barang-barang untuk masuk ke area penyimpanan atau gudang	Loading dock	privat
	Memasak, menyiapkan pesanan, menyiapkan bahan makanan dan minuman, mencuci piring, menyimpan bahan	Dapur	Privat
	Ruang ganti, istirahat pegawai, peletakkan barang-barang	Ruang pegawai	Privat
	Menjaga keamanan	Ruang keamanan	Privat
	Distribusi listrik dan air	Ruang ME, ruang panelm ruang gnerator dan ruang pompa	Privat
	Memarkir kendaraan	Area parkir karyawan	Semi privat
	Mengelola dan	Ruang pengelola	Semi publik

Pengguna	Aktivitas	Fasilitas yang Dibutuhkan	Kelompok Fasilitas
	memanajemen		
	Buang air	toilet	Servis
	Makan dan minum	<i>Pantry</i>	Servis
Supplier Bahan Makanan	Drop Barang	Pantry	3 orang
	Stock Opname	Toilet	2 orang
	Makan dan Minum	Pantry	10 orang
	Buang Air Besar/ Kecil	Toilet	2 orang
	Beribadah	Musholla	2 orang
	Datang dan Pulang	Area Parkir	orang/jam
	Mempersiapkan Area Makan	Area Makan Outdoor dan Indoor	orang/jam
Koki dan Karyawan	Menerima Stock dari Supplier	Gudang Bahan Makanan	3 orang
	Makan dan Minum	Pantry	8 orang
	Buang Air Besar/ Kecil	Toilet	4 orang
	Beribadah	Musholla	8 orang

Sumber : Data Penulis, 2023

2.2.4 Perhitungan Luasan Ruang

Dasar pedoman besaran ruang dari Food Festival di Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik ini berpedoman pada standar besaran ruang berdasarkan kebutuhan bagi wisatawan, yang dimana pedoman tersebut meliputi standar teori yang telah ditulis, studi standar ukuran ruang gerak besertaperabotnya dan juga asumsi. Berikut merupakan cara penulisan pedoman pada perhitungan luasan ruang :

- Data arsitek oleh Ernest Neufert
- Human Dimension and Interior Space : A Source Book of Design
- Tim Saver Standart, Time Saver Standarts For Interior Design oleh Joseph De Chiara, Martin Zelnik, Julius Panero
- Asumsi

Berikut merupakan hasil Analisa Perhitungan Luasan Ruang yang disajikan berupa tabel mengenai nama ruang, kapasitas, ukuran standar ruang, sumber dan luas total.

1. Area Restoran

Kebutuhan ruang retail makanan terdiri dari retail makanan berkuah, berbumbu, dan khas dari berbagai budaya di Surabaya dan budaya makanan negara yang ada. Berikut tabel kebutuhan ruang retail makanan berdasarkan jenis makanan :

Tabel 2.7 Analisa Besaran Ruang Restoran

No.	Ruangan	Standart	Sirkulasi (20%)	Luas	Jumlah	Jumlah ruang	Total
1	Kasir	3x1,5m ² = 4,5m ²	0,9 m ²	5,4 m ² /4 orang	2 orang	6 ruang	32,4 m ²
2	Restoran Indonesia	40 m ²	8 m ²	48 m ²	1	4 unit	192 m ²
3	Restoran Barat (Western)	35 m ²	7 m ²	42 m ²	1	4 unit	168 m ²
4	Restoran Jepang	45 m ²	9 m ²	54 m ²	1	4 unit	216 m ²
5	Restoran Korea	40 m ²	8 m ²	48 m ²	1	4 unit	192 m ²
6	R. Makan Indoor	Standar gerak 1,5 m ²	0,3 m ²	1,8 m ²	150 orang	4 ruang	8 m ²
		1 meja 4 kursi = 4,6 m ²	0,92 m ²	5,52 m ²	156 : 4 = 39 meja	4 ruang	23 m ²
		1 meja 2 kursi =	0,26 m ²	1,56 m ²	100 : 4 = 25	4 ruang	6,24 m ²

		1,3 m ²			meja		
7	Toilet	3,2 x 3,15 = 10 m ²	2 m ²	12 m ²	8	4 unit	48 m ²
8	Area kelas memasak	32 m ²	6,4 m ²	38,4 m ²	1 unit	2 ruang	77 m ²
9	R. Pengajar	2,41 m ² /orang	0,48 m ²	2,89 m ²	6 orang	1 unit	2,9 m ²
10	Musholla	Min 0,96 m ² /org			3 unit/60 org	3 unit	19,2 m ²
TOTAL							985 m ²

Sumber : Analisa Penulis, 2023

2. Area Outdoor

Tabel 2.8 Analisa Besaran Ruang *Outdoor*

No.	Nama Ruang	Perhitungan	Kebutuhan	Luas
1	Area Outdoor (Festival)	Min. 100 m ²	6 ruang	700 m ²
Sirkulasi 30%				210 m ²
TOTAL				9.10 m ²

Sumber : Analisa Penulis, 2023

3. Pengelola dan Servis

Tabel 2.9 Analisa Besaran Ruang Pengelola dan Servis

No.	Ruangan	Standar	Sirkulasi (20%)	Luas	Jumlah	Jumlah Ruang	Total
1	Lobby Restoran	1,5 m ² /org	0,3 m ²	1,8 m ² /orang	30	1 unit	70 m ²
2	Toilet	3,2x3,15 =10,1	2 m ²	12,1 m ² /unit	2 unit	1 ruang	6 m ²
3	R. Informasi	2,5 x 2 =10 m ²	2 m ²	12 m ²	1 orang	1 orang	12 m ²
4	R. Rapat	Standar 1 unit ruang rapat dengan kapasitas 8 orang adalah 4,8m ² x 4,2 m ²					44 m ²
5	Toilet	3,2x3,15	2 m ²	12,1	10	4 ruang	48,3

		=10,1		m ² /unit	orang		m ²
6	R. Security	5 x 4 = 20 m ²	4 m ²	24 m ² /6 org	2 org	1 ruang	24 m ²
7	R. Janitor	3 x 5 = 15 m ²	3 m ²	18 m ²	20 org	1 ruang	18 m ²
8	Loading dock	6 x 6 =36 m ²	7,2 m ²	43,2 m ²	3 org	3 ruang	129,6 m ²
9	R. Shaft	1,5 m ²	1,8 m ²	10,8 m ²	2 org	1 ruang	10,8 m ²
10	R. TPS	Min 2 m ²	0,4 m ²	2,4 m ²	1 org	12 ruang	28,8 m ²
11	R. Gardu PLN	6 x 9 =54 m ²	10,4 m ²	64,4 m ²	4 org	1 ruang	64,4 m ²
TOTAL							456 m ²

Sumber : Analisa Penulis, 2022

4. Area Parkir

Tabel 2.10 Analisa Besaran Area Parkir

No.	Ruangan	Standar	Sirkulasi (20%)	Luas	Jumlah	Jumlah Ruang	Total
1	Parkir Motor	1 x 2 = 2 m ²	0,4 m ²	2,4 m ²	150 unit	1 ruang	360 m ²
2	Parkir Mobil	3 x 5 = 15 m ²	3 m ² /unit	18 m ²	75 unit	1 ruang	1.350 m ²
3	Parkir Loading dock	3 x 5 = 15 m ²	3 m ² /unit	18 m ²	2 mobil bak	2 area	36 m ²
4	Parkir Motor Pengelola	1 x 2 = 2 m ²	0,4 m ²	2,4 m ²	50 unit	1 ruang	120 m ²
5	Parkir Mobil Pengelola	3 x 5 = 15 m ²	3 m ² /unit	18 m ²	20 unit	1 ruang	360 m ²
TOTAL							2.226 m ²

Sumber : Analisa Penulis, 2023

5. Area Penunjang

Tabel 2.11 Analisa Besaran Area Penunjang

No.	Nama Area	Perhitungan	Luas
1	<i>Playground</i>	Diasumsikan berukuran ± 100m ²	100 m ²

TOTAL	100 m ²
-------	--------------------

Sumber : Analisa Penulis, 2023

2.2.5 Program Ruang

Dari analisa perhitungan luasan ruang di atas, sehingga muncul program ruang yang dapat disimpulkan dengan total keseluruhan kebutuhan ruang dan luasannya berdasarkan ruang yang dibutuhkan pengunjung, yang akan dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 2.12 Ringkasan Luasan Kebutuhan Per Fasilitas

No.	Kelompok Fasilitas	Luas
1.	Area Restoran	985 m ²
2.	Area Outdoor (Festival)	910 m ²
3.	Pengelola dan Servis	456 m ²
4.	Parkir	2.226 m ²
5.	Penunjang (Playgorund)	100 m ²
Luas Total		4.700 m ²

Sumber : Analisa Penulis, 2023

Sehingga dari analisa luasan ruang dan program ruang tersebut, nantinya Food Festival ini membutuhkan 2 massa bangunan dan area *outdoor* yang disediakan untuk area festival, dengan luasan yang dibutuhkan sebesar $\pm 4.700\text{m}^2$ dan sisa lahan nantinya akan dimanfaatkan untuk sirkulasi dan juga Ruang Terbuka Hijau (RTH) di sekitar bangunan.