

**PUSAT WISATA KULINER DAN SOUVENIR DI TORAJA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *STRAIGHT
REVIVALISM***

SKRIPSI DESAIN



Oleh:

OLDY RENALDI PAINGY

D511 16 309

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

GOWA

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

“Pusat Wisata Kuliner Dan Souvenir Di Toraja Dengan Pendekatan Arsitektur Straight Revivalism”

Disusun dan diajukan oleh

Oldy Renaldi Paingy
D51116309

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 04 Agustus 2023

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Ir. Mohammad Mochsen Sir, ST., MT
NIP. 19690407 199603 1 003

Pembimbing II



Ir. Abdul Muhi Radja, ST., MT., Ph.D
NIP. 19690304 199903 1 004

Mengetahui



Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.
NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Oldy Renaldi Paingy
NIM : D51116309
Program Studi : Arsitektur
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul:

Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Toraja dengan Pendekatan Arsitektur *Straight Revivalism*

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Semua informasi yang ditulis dalam skripsi yang berasal dari penulis lain telah diberi penghargaan, yakni dengan mengutip sumber dan tahun penerbitnya. Oleh karena itu semua tulisan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Apabila ada pihak manapun yang merasa ada kesamaan judul dan atau hasil temuan dalam skripsi ini, maka penulis siap diklarifikasi dan mempertanggungjawabkan segala resiko.

Segala data dan informasi yang diperoleh selama proses pembuatan skripsi, yang akan dipublikasikan oleh Penulis dimasa depan harus mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 04 Agustus 2023

Yang Menyatakan

A 1000 Rupiah postage stamp with a Garuda emblem and a handwritten signature over it. The stamp features the text 'SEPUULUH RIBU RUPIAH', '1000', 'TEL. 20', 'METERAI TEMPEL', and the number '4068AAJX014111699'.

Oldy Renaldi Paingy

ABSTRAK

OLDY RENALDI PAINGY. *Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Toraja dengan Pendekatan Arsitektur Straight Revivalism* (dibimbing oleh Mohammad Mochsen Sir dan Abdul Mufti Radja).

Di Toraja, Sulawesi Selatan, saat ini belum ada pusat khusus bagi para wisatawan untuk menikmati kuliner lokal dan membeli souvenir. Keberadaan pusat kuliner dan toko souvenir akan menjadi daya tarik tambahan untuk pariwisata daerah. Dengan adanya bangunan ini, para pengunjung akan lebih mudah menemukan dan menikmati kuliner khas Toraja serta membeli kenang-kenangan unik. Selain memberikan pengalaman kuliner dan belanja yang lebih teratur, pusat ini juga dapat menjadi sarana promosi dan pelestarian warisan budaya kuliner dan kerajinan lokal Toraja yang berharga.

Tujuan perancangan dari pusat wisata kuliner dan souvenir yang akan dibangun adalah menciptakan destinasi yang mudah diakses oleh banyak orang, menawarkan pengalaman rekreasi yang menyenangkan, dan menjadi ikonik sebagai daya tarik utama pariwisata. Bangunan ini diharapkan menjadi tempat unggulan bagi para pengunjung untuk menikmati kuliner khas serta membeli souvenir unik. Selain itu, tujuan lainnya adalah menciptakan suasana yang ramah dan nyaman sehingga pengunjung dapat menikmati waktu mereka dengan lebih baik serta mempromosikan dan melestarikan kekayaan budaya Toraja dan kerajinan daerah untuk meningkatkan potensi ekonomi dan pariwisata lokal.

Metode perancangan untuk pusat wisata kuliner dan souvenir di Toraja akan melibatkan empat tahap utama. Pertama, studi literatur akan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang potensi wisata kuliner dan kerajinan lokal yang dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung. Kedua, survey lokasi akan dilakukan untuk mengevaluasi lokasi yang potensial dan mudah diakses oleh banyak orang. Ketiga, wawancara akan dilakukan dengan masyarakat lokal, pelaku usaha, dan pihak terkait lainnya untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka terhadap pusat wisata tersebut. Keempat, studi banding akan dilakukan dengan mengunjungi pusat wisata serupa untuk mendapatkan inspirasi dan pelajaran berharga dalam merancang pusat wisata kuliner dan souvenir yang kreatif dan ikonik.

Bangunan melalui pendekatan Arsitektur ini diharapkan dapat berhasil menciptakan destinasi wisata baru yang unik dan memikat. Dengan memadukan gaya arsitektur klasik dengan sentuhan modern, pusat wisata ini mampu menarik minat wisatawan dari berbagai latar belakang. Penggunaan elemen-elemen khas *straight revivalism* seperti kolom, ornamentasi, dan proporsi yang proporsional menciptakan suasana yang khas dan memikat. Selain itu, pusat wisata ini diharapkan dapat berhasil menciptakan ruang kreatif yang menghadirkan pengalaman kuliner dan belanja yang tak terlupakan bagi para pengunjung.

Kata kunci: Pusat, Wisata, Kuliner, Souvenir, Toraja, *Straight Revivalism*,

ABSTRACT

OLDY RENALDI PAINGY. *Culinary and Souvenir Tourism Center in Toraja with Straight Revivalism Architecture Approach (supervised by Mohammad Mochsen Sir and Abdul Mufti Radja).*

In Toraja, South Sulawesi, there is currently no special center for tourists to enjoy local cuisine and buy souvenirs. The existence of a culinary center and souvenir shop will be an additional attraction for regional tourism. With this building, visitors will find it easier to find and enjoy Toraja's culinary specialties and buy unique mementos. In addition to providing a more organized culinary and shopping experience, the center can also be a means of promotion and preservation of Toraja's valuable local culinary and craft heritage.

The design objective of the culinary and souvenir tourism center to be built is to create a destination that is easily accessible to many people, offers a pleasant recreational experience, and becomes iconic as the main attraction of tourism. The center is expected to be the flagship place for visitors to enjoy culinary specialties and buy unique souvenirs. In addition, another goal is to create a welcoming and comfortable atmosphere so that visitors can better enjoy their time as well as promote and preserve the richness of Toraja culture and regional crafts to enhance local economic and tourism potential.

The design method for the culinary and souvenir tourism center in Toraja will involve four main stages. First, a literature study will be conducted to gather information about the potential of culinary tourism and local crafts that can be an attraction for visitors. Second, a site survey will be conducted to evaluate potential locations that are easily accessible to many people. Third, interviews will be conducted with local communities, businesses, and other related parties to understand their needs and expectations of the tourism center. Fourth, a comparative study will be conducted by visiting similar tourist centers to gain inspiration and valuable lessons in designing a recreational and iconic culinary and souvenir tourism center.

Building through this Architectural approach is expected to succeed in creating a unique and alluring destination. By combining classic architectural styles with a modern touch, this tourist center is able to attract tourists from various backgrounds. The use of typical straight revivalism elements such as columns, ornamentation, and proportions create a distinctive and alluring atmosphere. In addition, this tourist center is expected to succeed in creating a recreational space that presents an unforgettable culinary and shopping experience for visitors.

Keywords: Center, Tourism, Culinary, Souvenir, Toraja, Straight Revivalism,

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas seluruh berkat dan curahan rahmat-Nyalah maka penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Toraja dengan Pendekatan Arsitektur *Straight Revivalism*”. Adapun Tugas Akhir ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi pada Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Kedua Orang Tua saya, Henry Paingy dan Masdaliha, Kakak dan Adik penulis, serta seluruh keluarga besar penulis, terima kasih atas segala dukungan serta doa yang tiada henti sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita.
2. Bapak Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT. selaku Kepala Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin.
3. Bapak Dr. Ir. Mohammad Mochsen Sir, ST., MT. dan Bapak Ir. Abdul Mufti Radja, ST., MT., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran dan pengarahan kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Ir. Ria Wikantari Rosalia, M.Arch., Ph.D. dan Ibu Andi Karina Deapati S.Ars., MT. selaku dosen penguji skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta untuk menguji Tugas Akhir penulis.
5. Seluruh Dosen, Staf, dan Karyawan Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin.
6. Saudara seperjuangan penulis selama masa studi penulis di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin khususnya pada saat penyelesaian Tugas Akhir penulis, Faqih, Fathur Samata, Fathur Saksut,

Ikhawal, Rafil, Ucci dan Utoks. Terima kasih untuk semua hal yang sudah kita lalui bersama selama proses penyelesaian Tugas Akhir penulis. Dan terima kasih untuk kalian semua karena sudah berjuang dan bertahan sampai akhir.

7. Sahabat-sahabat penulis, Ainun, Alif, Ayu, Cipi, Heny, Inar, Puput, Rini, Sandeq, Sandi dan Vir. Terima kasih untuk segala kebersamaan dan bantuan kepada penulis selama berkuliah di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
8. Teman-teman PREZIZI 2016 yang telah meluangkan banyak waktu dan tenaganya dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Terima kasih sudah menjadi tempat untuk berbagi cerita selama 7 tahun perkuliahan saya.
9. Seluruh keluarga, kerabat dan pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Sebagai manusia biasa penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karenanya atas segala kesalahan dan kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritikan yang membangun.

Terakhir, harapan penulis, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang melihat dan membacanya.

Gowa, 04 Agustus 2023

Oldy Renaldi Paingy

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Dan Sasaran Pembahasan.....	4
D. Lingkup Pembahasan.....	4
E. Metode Pembahasan.....	4
F. Sistematika Pembahasan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Pengertian judul.....	7
1. Pusat.....	7
2. Wisata.....	7
3. Kuliner.....	8
4. Souvenir.....	9
5. Toraja.....	10
6. <i>Straight Revivalism</i>	11
B. Tinjauan Umum Wisata Kuliner.....	12
1. Pengertian Wisata Kuliner.....	12
2. Sejarah Perkembangan Wisata Kuliner.....	13
3. Fungsi dan Tujuan Wisata Kuliner.....	15
4. Persyaratan Umum Wisata Kuliner.....	16

5.	Tipologi Pusat Kuliner	17
6.	Tipe Dasar Pelayanan Makanan	19
7.	Perbedaan Foodcourt, Restoran, Pujasera, dan Pusat Kuliner.....	20
8.	Macam-macam Kuliner Khas Toraja	21
C.	Tinjauan Umum Wisata Souvenir	33
1.	Pengertian Wisata Souvenir	33
2.	Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Souvenir	33
3.	Jenis-jenis Pengunjung Pusat Perbelanjaan	35
4.	Sistem Sirkulasi Pusat Perbelanjaan.....	35
5.	Elemen-elemen Pusat Perbelanjaan.....	36
6.	Fasilitas penunjang pusat perbelanjaan	36
7.	Potensi wisata souvenir	38
D.	Tinjauan Konsep Arsitektur <i>Straight Revivalism</i>	39
1.	Pengertian	39
2.	Latar Belakang dan Sejarah.....	40
3.	Ciri-ciri dan Karakteristik.....	42
4.	Perbedaan <i>Straight Revivalism</i> Dengan Aliran Lain	42
E.	Studi Banding.....	43
1.	Wisata Kuliner dan Souvenir.....	43
2.	Arsitektur <i>Straight Revivalism</i>	59
F.	Analisis Studi Banding.....	64
G.	Kesimpulan Studi Banding.....	67
BAB III TINJAUAN KHUSUS PUSAT WISATA KULINER DAN SOUVENIR DI TORAJA		68
A.	Tinjauan Khusus Sulawesi Selatan (Toraja Utara).....	68
1.	Kondisi Fisik Sulawesi Selatan	68
2.	Kondisi fisik Toraja Utara	69
B.	Kriteria Perancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Toraja	72
1.	Prospek Pengadaan.....	72
2.	Faktor Pendukung dan Penghambat	73
3.	Dasar Pengadaan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Toraja.....	74

4.	Status Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Toraja.....	74
5.	Pengadaan.....	75
C.	Spesifikasi Kegiatan	75
1.	Aspek Kegiatan	75
2.	Program Kegiatan	76
D.	Unsur Pelaku dan Kegiatan	77
1.	Karyawan.....	77
2.	Pengelola	77
3.	Pengunjung Tempat Kuliner.....	77
4.	Pengunjung Tempat Souvenir	78
E.	Kegiatan wisata pada bangunan.....	78
1.	Tujuan	78
2.	Bentuk wisata	78
BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER DAN SOUVENIR DI TORAJA.....		79
A.	Pendekatan Konsep Perancangan Makro Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir.....	79
1.	Pendekatan Konsep Lokasi.....	79
2.	Pendekatan Konsep Penentuan Tapak.....	79
3.	Pendekatan Konsep Aksesibilitas	80
4.	Pendekatan Konsep Tatahan Massa	81
5.	Pendekatan Konsep Sirkulasi	84
B.	Pendekatan Konsep Perancangan Mikro Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir.....	86
1.	Analisis Kebutuhan Ruang	86
2.	Analisis Besaran Ruang.....	91
3.	Pendekatan Konsep Bentuk dan Penampilan bangunan.....	95
4.	Tata Ruang Dalam	97
5.	Konsep Struktur.....	98
6.	Utilitas Bangunan	99
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....		101

A.	Metode Perancangan	101
1.	Metode Perancangan Bentuk dan Tampilan Bangunan.....	101
2.	Metode Perancangan Pola Ruang.....	101
3.	Metode Perancangan Zoning Bangunan.....	101
B.	Konsep Perancangan Makro	102
1.	Konsep Penentuan Lokasi	102
2.	Konsep Analisis Tapak	105
C.	Konsep Perancangan Mikro	116
1.	Konsep Kegiatan	116
2.	Konsep Kebutuhan Ruang.....	120
3.	Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan	125
4.	Konsep Tata Ruang Dalam.....	126
5.	Konsep Tata Ruang Luar.....	130
6.	Konsep Struktur Bangunan.....	133
7.	Konsep Utilitas Bangunan.....	134
	DAFTAR PUSTAKA	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pantollo Pamarassan.....	23
Gambar 2. 2 Pa' Piong	25
Gambar 2. 3 Tarki	26
Gambar 2. 4 Pangrarang	26
Gambar 2. 5 Dangkot	27
Gambar 2. 6 Ikan Bulunanko	28
Gambar 2. 7 Tu'tuk Utan.....	28
Gambar 2. 8 Sambal Katokkon	29
Gambar 2. 9 Kopi Toraja.....	30
Gambar 2. 10 Deppa Tori.....	31
Gambar 2. 11 Jipang.....	32
Gambar 2. 12 Sistem Sirkulasi Pusat Perbelanjaan	36
Gambar 2. 13 Outdoor Paskal Food Market	44
Gambar 2. 14 Indoor Paskal Food Market	45
Gambar 2. 15 Nam Thai Kitchen	46
Gambar 2. 16 Bentuk Fisik Nam Thai Kitchen.....	47
Gambar 2. 17 Pusat Oleh-oleh Kampoeng Semarang.....	48
Gambar 2. 18 View Pusat Oleh-oleh Kampung Semarang	49
Gambar 2. 19 Citra Niaga Tahun 2000an	50
Gambar 2. 20 Site Plan Citra Niaga Samarinda.....	51
Gambar 2. 21 Konsep Bangunan Citra Niaga Samarinda.....	53
Gambar 2. 22 Perspektif Citra Niaga Samarinda	54
Gambar 2. 23 GWalk Surabaya.....	55
Gambar 2. 24 Konsep Desain Bangunan GWalk Surabaya	58
Gambar 2. 25 Perspektif GWalk Surabaya	58
Gambar 2. 26 Piazza D'Italia.....	59
Gambar 2. 27 Denah Piazza D'Italia	60
Gambar 2. 28 Interior Pizza D'Italia	61
Gambar 2. 29 The Palace of Abraxas.....	62

Gambar 2. 30 Eksterior The Palace of Abraxas	63
Gambar 3. 1 Peta Administrasi Kabupaten Toraja Utara.....	70
Gambar 4. 1 Pola Linier	81
Gambar 4. 2 Pola Ruang Radial	82
Gambar 4. 3 Pola Ruang Terpusat	82
Gambar 4. 4 Pola Ruang Grid	83
Gambar 4. 5 Pola Ruang Berkelompok.....	84
Gambar 4. 6 Rumah Adat Toraja	96
Gambar 5. 1 Pembagian Ruang Tongkonan.....	102
Gambar 5. 2 Peta Toraja Utara.....	103
Gambar 5. 3 Analisis Konsep Penentuan Lokasi	104
Gambar 5. 4 Peta Lokasi Terpilih	105
Gambar 5. 5 Analisis Penentuan Tapak	106
Gambar 5. 6 Luas Tapak	108
Gambar 5. 7 Eksisting Tapak	109
Gambar 5. 8 Orientasi View	110
Gambar 5. 9 Analisis Matahari	111
Gambar 5. 10 Analisis Angin	112
Gambar 5. 11 Analisis Kebisingan.....	113
Gambar 5. 12 Cara Meminimalisir Kebisingan	113
Gambar 5. 13 Analisis Zonasi.....	114
Gambar 5. 14 Analisis Akses Pencapaian Tapak	115
Gambar 5. 15 Pengolahan Tata Massa Dalam Tapak	115
Gambar 5. 16 Penentuan Building and Open Space	116
Gambar 5. 17 Penentuan Sirkulasi dan Area Parkir.....	116
Gambar 5. 18 Alur Kegiatan Karyawan.....	117
Gambar 5. 19 Alur Kegiatan Pengelola	118
Gambar 5. 20 Alur Kegiatan Pengunjung Wisata Kuliner.....	118
Gambar 5. 21 Alur Kegiatan Pengunjung Wisata Souvenir.....	119
Gambar 5. 22 Alur Kegiatan Petugas Barang	120
Gambar 5. 23 Pola Hubungan Ruang Area Wisata Kuliner.....	121

Gambar 5. 24 Pola Hubungan Ruang Area Wisata Souvenir	121
Gambar 5. 25 Pola Hubungan Ruang Area Service	122
Gambar 5. 26 Pola Hubungan Ruang Area Pengelolah	122
Gambar 5. 27 Pola Hubungan Ruang Area Lobby.....	123
Gambar 5. 28 Pola Hubungan Ruang Area Parkir	123
Gambar 5. 29 Pola Hubungan Ruang Semua Area	124
Gambar 5. 30 Proses Gubahan Bentuk.....	125
Gambar 5. 31 Struktur Atap Baja Ringan	133
Gambar 5. 32 Struktur Tengah Bangunan.....	134
Gambar 5. 33 Struktur Bawah Bangunan.....	134
Gambar 5. 34 Sistem Elektrikal	135
Gambar 5. 35 Ilustrasi Pencahayaan Alami	136
Gambar 5. 36 Ilustrasi Pencahayaan Buatan.....	136
Gambar 5. 37 Ilustrasi Penghawaan Alami	137
Gambar 5. 38 Ilustrasi Penghawaan Buatan.....	138
Gambar 5. 39 Sistem Jaringan Air Bersih.....	138
Gambar 5. 40 Alur Disposol Padat.....	139
Gambar 5. 41 Alur Disposol Cair.....	139
Gambar 5. 42 Tangga	139
Gambar 5. 43 Ramp	139
Gambar 5. 44 Sistem Pemadam Kebakaran	140
Gambar 5. 45 Sistem Penangkal Petir	140
Gambar 5. 46 Sistem Pengelolaan Sampah.....	141
Gambar 5. 47 Sistem Keamanan	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Restoran, Foodcourt, Pujasera, Pusat Kuliner	20
Tabel 2. 2 Analisis Studi Banding.....	64
Tabel 2. 3 Kesimpulan Studi Banding	67
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Ruang Berdasarkan Aktifitas Pengguna.....	87
Tabel 4. 2 Analisis Sifat Ruang Berdasarkan Fungsi.....	88
Tabel 4. 3 Jumlah Wisatawan di Kabupaten Toraja Utara.....	89
Tabel 4. 4 Analisis Besaran Ruang	92
Tabel 4. 5 Bentuk, Dasar dan Karakteristik	96
Tabel 5. 1 Kriteria Pemilihan Lokasi	104
Tabel 5. 2 Analisis Penentuan Tapak	106
Tabel 5. 3 Total Besaran Ruang Per Area	120
Tabel 5. 4 Jenis-jenis Dinding Yang Digunakan.....	126
Tabel 5. 5 Jenis-jenis Plafon Yang Digunakan	128
Tabel 5. 6 Jenis-jenis Lantai Yang Digunakan	129
Tabel 5. 7 Jenis-jenis Elemen Keras Yang Digunakan	130
Tabel 5. 8 Jenis-jenis Elemen Lunak Yang Digunakan	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Toraja merupakan destinasi pariwisata favorit yang kaya akan potensi budaya dan merupakan salah satu destinasi pariwisata unggulan Nasional. Destinasi ini mencakup dua kabupaten, yaitu Kabupaten Tana Toraja dan Kabupaten Toraja Utara. Suatu kawasan yang masih menggelar nuansa kehidupan tradisional dengan adat dan budayanya yang beragam.

Hal ini membuat banyak sektor potensial untuk memberikan kontribusi bagi pendapatan asli daerah melalui sektor usaha perhotelan, kuliner, hiburan, penjualan souvenir, transportasi, dan lainnya. Namun yang menjadi sorotan disini karena belum adanya pemanfaatan yang maksimal adalah sektor kuliner dan penjualan souvenir. Potensi ini jika ditangani dengan maksimal akan mampu menjadi salah satu andalan yang dapat meningkatkan kontribusi pendapatan yang sangat besar bagi daerah.

Pusat merupakan tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok/pangkal yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya). Sedangkan kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris "*culinary*" yang didefinisikan sebagai sesuatu yang terkait dengan dapur atau masakan. Masakan tersebut dapat berupa lauk-pauk, makanan (panganan) dan minuman. Kata kuliner menjadi luas di Indonesia akibat dari pemberitaan media massa dan televisi yaitu cara-acara wisata. Kuliner merupakan segala sesuatu yang berkaitan atau berhubungan dengan dunia memasak. Jadi pusat kuliner adalah tempat yang menyediakan keragaman aktivitas kuliner berupa hasil olahan masakan yang letaknya di tengah kota.

Begitu pula dengan *souvenir* yang dalam bahasa Inggris adalah *souvenir* merupakan kata yang berasal dari bahasa Perancis dengan tulisan yang sama yaitu *souvenir*, yang berarti "untuk diingat". Oleh-oleh adalah sesuatu yang dibawa dari bepergian, buah tangan. Dari arti harfiahnya, oleh-oleh merupakan barang yang diberikan seseorang dari bepergian, bertujuan untuk dikenang.

Bahkan kuliner suatu daerah juga bisa dijadikan oleh-oleh. Kedua sektor yang sangat potensial dan saling berkaitan ini tentu harus menjadi perhatian berlebih untuk pengembangannya.

Wisata kuliner dapat didefinisikan sebagai perjalanan yang dilakukan pada waktu tertentu, yang diselenggarakan dari satu tempat ketempat lain guna bertamasya untuk memenuhi keinginan yang beranekaragaman dalam hal berhubungan dengan masakan. Wisata kuliner sama seperti wisata lainnya yang memiliki daya tarik tersendiri untuk dikunjungi.

Wisata kuliner sendiri saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan suatu daerah. Dijaman yang serba instan ini manusia lebih suka mengkonsumsi makanan-makanan *junkfood* sehingga potensi makanan asli daerah mulai terlupakan. Untuk itu perlu dibuat sebuah usaha untuk meningkatkan potensi ekonomis ini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik wisatawan lokal atau asing dalam menikmati kuliner asli daerah.

Disisi lain fakta bahwa ada begitu banyak turis asing yang berkunjung ke Toraja juga harus menjadi perhatian untuk kebutuhan konsumsi selera mereka. Apalagi banyak event-event nasional bahkan internasional seperti TIF (Toraja Internasional Festival) yang diadakan rutin tiap tahunnya membuat wisatawan asing yang berkunjung ke Toraja membludak

Selain kuliner, pendukung daya tarik wisatawan berkunjung ke Toraja adalah oleh-oleh khas yang dapat dibawa pulang sebagai buah tangan bisa berupa makanan dan kerajinan yang mencerminkan karakter budaya. Souvenir merupakan salah satu komponen yang berperan penting yang mendukung dalam perkembangan wisata. Fungsi souvenir selain sebagai cinderemata maupun oleh-oleh, juga memiliki fungsi sebagai identitas personal dari suatu daerah. Dengan begitu banyaknya kerajinan-kerajinan asli daerah tentu dapat menjadi nilai ekonomis tambahan bagi daerah Toraja itu sendiri.

Sebagai salah satu kota pariwisata di Indonesia, objek wisata di Toraja tersebar di berbagai daerah di Toraja. Hal ini membuat tidak adanya pusat bagi para wisatawan yang datang untuk menikmati kuliner di Toraja atau pun yang

ingin membeli souvenir untuk dijadikan buah tangan. Selama ini ketika membicarakan dan menunjukkan suatu lokasi dimana pusat kuliner atau penjualan souvenir berada, seringkali keterangan yang didapatkan hanya terbatas pada nama jalan atau ciri-ciri kawasannya. Hal-hal penting seperti kejelasan lokasinya tidak terpetakan dengan baik. Perencanaan ini tentu sangat diperlukan di Toraja, sehingga setiap penjual kuliner maupun souvenir yang tersebar diberbagai-bagai tempat dapat dipusatkan di satu tempat khusus yang sekaligus menjadi tempat wisata yang baru dengan konsep wisata kuliner dan souvenir.

Dalam penerapan konsep desainnya, wisata kuliner dan souvenir ini akan mengambil konsep Arsitektur *Straight Revivalism* dimana gaya arsitektur ini merupakan aliran arsitektur postmodern yang berusaha mengembalikan ingatan masa lalu (kebangkitan) dengan menampilkan sejarah untuk menimbulkan bahasa bentuk dan penggunaan simbol-simbol murni sehingga membangun cita rasa keindahan baru. Dengan demikian bangunan ini nantinya akan banyak menampilkan unsur budaya Toraja dalam penerapan desainnya sehingga bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas maupun mancanegara.

Pusat wisata kuliner dan souvenir merupakan suatu hal yang menarik bagi kota wisata seperti Toraja. Salah satu daerah yang besar dengan luas daerah mencapai 2.054,30 km² di Kabupaten Tana Toraja dan 1.217,98 km² di Kabupaten Toraja Utara. Oleh sebab itu, berdasarkan uraian masalah-masalah di atas maka sangatlah perlu untuk membuat sebuah pusat wisata kuliner dan souvenir untuk mewadahi wisatawan asing maupun lokal yang datang berkunjung ke Toraja. Bukan hanya itu, bangunan ini nantinya diharapkan bisa menjadi ikon baru kebanggaan masyarakat Toraja.

B. Rumusan Masalah

1. Non Arsitektural
 - a. Bagaimana merancang pusat wisata kuliner dan souvenir yang mudah diakses orang banyak?

- b. Bagaimana merancang pusat wisata kuliner dan souvenir yang rekreatif dan ikonik agar dapat menarik minat para wisatawan?
2. Arsitektural
 - a. Bagaimana menentukan lokasi tapak yang strategis sebagai tempat pusat wisata kuliner dan souvenir?
 - b. Bagaimana menentukan organisasi dan besaran ruang antara wisata kuliner dan wisata souvenir?
 - c. Bagaimana penerapan prinsip *Straight Revivalism* pada bangunan yang akan dirancang?
 - d. Bagaimana merancang sirkulasi ruang dalam bangunan antara wisata kuliner dan souvenir

C. Tujuan Dan Sasaran Pembahasan

Sasaran pembahasan akan di uraikan lebih lanjut pada pendekatan konsep dasar perancangan yang meliputi:

1. Studi tata fisik mikro yaitu: penentuan kebutuhan ruang, pengelompokan dan orientasi ruang serta penentuan sarana kelengkapan bangunan.
2. Studi tata fisik yaitu: penentuan lokasi, penentuan tapak, zoning dan tata massa.

D. Lingkup Pembahasan

1. Bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir yang bersifat komersil.
2. Meliputi masalah-masalah arsitektur dan apabila di anggap penting mendukung tujuan pembahasan maka tidak menutup kemungkinan untuk di bahas di siplin ilmu lain dengan menggunakan standar dan asumsi yang logis.
3. Bangunan di peruntukan untuk para wisatawan dan masyarakat umum.

E. Metode Pembahasan

Secara umum pembahasan di olah dari berbagai data yang telah di peroleh sebelumnya. Kemudian di analisa dengan pertimbangan-pertimbangan masalah, potensi, hipotesa dan pada hasil akhirnya merupakan landasan

konseptual perancangan. Adapun data-data tersebut di peroleh dengan cara sebagai berikut:

1. Studi literatur

Melalui literature dan buku-buku yang berkaitan dengan penulisan untuk mendapatkan teori, spesifikasi, dan ruang pameran budaya, serta aspek-aspek arsitektural yang dapat di jadikan landasan dalam proses perancangan.

2. Studi lapangan / survey

Dalam hal ini mengumpulkan data-data kualitatif maupun kuantitatif yang mendukung proses perancangan.

3. Wawancara / interview

Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait sebagai masukan bagi perancangan bangunan

4. Studi komparasi

Melakukan studi data atau studi perbandingan terhadap bangunan-bangunan sejenis yang ada dengan melihat sistem kegiatan dan pelayanannya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini disusun sebagai berikut:

1. BAB I

Merupakan pengenalan dengan mengemukakan latar belakang, ungkapan masalah, tujuan, dan sasaran pembahasan, dan batasan lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan.

2. BAB II

Merupakan pembahasan mengenai tinjauan umum pusat wisata kuliner dan souvenir. Mengemukakan tentang tinjauan khusus pusat wisata kuliner dan souvenir, berisi spesifikasi perencanaan, spesifikasi kegiatan, unsur pelaku dan kegiatan.

3. BAB III

Mengemukakan tentang tinjauan khusus pusat wisata kuliner dan souvenir di Toraja, berisi spesifikasi perancangan, spesifikasi kegiatan, unsur pelaku kegiatan.

4. BAB IV

Mengemukakan kesimpulan yang menjadi titik temu dari pembahasan sebelumnya yang menjadi dasar konsep perancangan.

5. BAB V

Merupakan tahap rekomendasi program perancangan yang meliputi konsep perancangan makro yang mencakup lokasi, site, tata massa, dan penzoningan. Konsep perancangan mikro yang meliputi penataan sirkulasi di dalam dan luar bangunan, penampilan bangunan, kebutuhan dan besaran ruang, sistem struktur, sistem utilitas dan kelengkapan bangunan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian judul

Batasan pengertian pusat wisata kuliner dan souvenir dapat diperoleh dari definisi masing-masing kata:

1. Pusat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan berbagai hal, urusan, dan sebagainya. Pusat juga berarti tempat yang memiliki pola aktivitas tinggi yang dapat menarik daerah sekitarnya. Menjadi pusat berarti segala sesuatu berorientasi di sekitar hal tersebut.

Arti lain dari kata pusat menurut KBBI adalah tempat yg letaknya di bagian tengah, titik yg di tengah-tengah, pusat, pokok pangkal atau yg menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dsb), dan orang yg membawahkan berbagai bagian atau orang yg menjadi pempunan dari suatu bagian-bagian.

Pola kegiatan yang tersebar tanpa pokok inti yang jelas tentu akan membuat segala sesuatu berjalan dengan tidak efektif. Oleh sebab itu diperlukan sebuah pusat untuk merangkum semua kegiatan tersebut agar bisa berjalan lebih rapih dan terstruktur.

2. Wisata

Pengertian wisata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang benar adalah bepergian bersama-sama, bertamasya atau piknik. Tujuan dari wisata adalah untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, refreshing, menghibur diri, dan lain sebagainya.

Wisata memiliki banyak ragam, macam, dan jenis, mulai dari wisata alam, bahari, budaya, domestik, karya, kuliner, kesehatan, Nusantara, puri atau semacam istana, remaja, studi, hingga tirta atau yang berhubungan dengan air.

Wisata dalam bahasa Inggris disebut tour yang secara etimologi berasal dari kata torah (ibrani) yang berarti belajar, tornus (bahasa latin) yang berarti alat untuk membuat lingkaran dan dalam bahasa Perancis kuno disebut tour yang berarti mengelilingi sirkuit. Pada umumnya orang memberi padanan kata wisata dengan rekreasi, wisata adalah sebuah perjalanan, namun tidak semua perjalanan dapat dikatakan wisata (Suyitno,2001).

Menurut Fandeli, wisata adalah perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Wisata memiliki karakteristik -karakteristik antara lain:

- a. Bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
- b. Melibatkan komponen -komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, objek wisata, toko cinderamata dan lain-lain.
- c. Umumnya dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan atraksi wisata.
- d. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan.
- e. Tidak untuk mencari nafkah ditempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi.

3. Kuliner

Pengertian kuliner secara umum adalah kegiatan yang berhubungan dengan memasak atau aktivitas memasak. Kuliner juga dapat dimaknai sebagai hasil olahan yang berupa masakan berupa lauk-pauk, panganan maupun minuman. Kuliner tidak terlepas dari kegiatan masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari.

Kata kuliner merupakan unsur serapan bahasa Inggris yaitu culinary yang berarti berhubungan dengan masak-memasak atau aktivitas memasak. Sedangkan orang yang bekerja di bidang kuliner disebut koki atau chef.

Dalam perkembangannya, penggunaan istilah kuliner digunakan untuk berbagai macam kegiatan, seperti seni kuliner yaitu seni persiapan, memasak dan penyajian makanan, biasanya dalam bentuk makanan.

Ada juga wisata kuliner yaitu wisata yang bertujuan untuk mencoba menikmati hasil masakan di tempat wisata tersebut. Misalnya wisata kuliner di kota Bandung yaitu mencoba menikmati makanan khas daerah Bandung.

Wisata kuliner merupakan perpaduan menikmati suatu makanan sambil menikmati suasana jalan-jalan, bersantai atau sedang berlibur, sehingga memanfaatkan waktu ke tempat-tempat yang menyediakan makanan khas. Dengan kata lain istilah wisata kuliner dapat diuraikan secara bebas tanpa menghilangkan makna perpaduan antara berwisata sambil mencari makanan khas.

Saat ini kuliner sudah merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari karena makanan adalah sebuah kebutuhan sehari-hari. Semua itu, membutuhkan cara pengolahan makanan yang enak. Oleh karena itu, banyak kursus maupun sekolah-sekolah yang memberikan pelajaran kuliner.

4. Souvenir

Souvenir berasal dari bahasa Prancis, yang artinya adalah sebuah memori atau kenang-kenangan. Jika ditinjau secara sederhana, pengertian souvenir adalah sebuah pengingat dari tempat yang pernah dikunjungi. Selain untuk menunjukkan dimana mereka pernah berada, juga sebagai pengingat bahwa pernah terlibat dan apa yang paling berkesan dalam sebuah event atau acara.

Pengertian lainnya, souvenir merupakan oleh-oleh atau cinderamata yang diberikan secara khusus dari satu orang ke orang lainnya. Tidak harus selalu mempunyai tujuan, terkadang hanya ingin mengapresiasi karena sudah pernah datang, dalam acara pernikahan misalnya. Bahkan pada beberapa kesempatan, souvenir merupakan sesuatu yang wajib dan tak terlupakan.

Jika dalam bahasa Inggris, souvenir mempunyai arti buah tangan, cinderamata atau kenang-kenangan. Bisa juga dikatakan sebagai “*something of sentimental value*” yaitu sesuatu yang menyentuh perasaan atau bermakna.

Menurut kamus *Webster English Dictionary*, souvenir diartikan sebagai benda yang dibawa pulang oleh wisatawan atau seseorang yang baru saja berkunjung ke suatu tempat sebagai kenang-kenangan atau pengingat bagi perjalanan yang dilakukan. Juga sebagai salah satu motivasi seseorang dalam melakukan perjalanan.

Kesimpulannya souvenir merupakan oleh-oleh atau cinderamata yang diberikan oleh seseorang kepada yang lain. Tujuannya memberikan apresiasi, sebagai tanda terima kasih atau sarana promosi perusahaan, tempat atau sesuatu yang lain.

5. Toraja

Suku Toraja adalah suku yang menetap di pegunungan bagian utara Sulawesi Selatan, Indonesia. Populasinya diperkirakan sekitar 1 juta jiwa, dengan sekitar 500.000 di antaranya masih tinggal di Kabupaten Tana Toraja, Kabupaten Toraja Utara, dan Kabupaten Mamasa. Mayoritas suku Toraja memeluk agama Kristen, sementara sebagian menganut Islam dan kepercayaan animisme yang dikenal sebagai Aluk To Dolo. Pemerintah Indonesia telah mengakui kepercayaan ini sebagai bagian dari Agama Hindu Dharma.

Kata Toraja berasal dari bahasa Bugis, *To Riaja*, yang berarti "orang yang berdiam di negeri atas". Pemerintah kolonial Belanda menamai suku ini Toraja pada tahun 1909. Suku Toraja terkenal akan ritual pemakaman, rumah adat tongkonan dan ukiran kayunya. Ritual pemakaman Suku Toraja merupakan peristiwa sosial yang penting, biasanya dihadiri oleh ratusan orang dan berlangsung selama beberapa hari.

Sebelum abad ke-20, suku Toraja tinggal di desa-desa otonom. Mereka masih menganut animisme dan belum tersentuh oleh dunia luar. Pada awal tahun 1900-an, misionaris Belanda datang dan menyebarkan

agama Kristen. Setelah semakin terbuka kepada dunia luar pada tahun 1970-an, kabupaten Tana Toraja menjadi lambang pariwisata Indonesia. Tana Toraja dimanfaatkan oleh pengembang pariwisata dan dipelajari oleh antropolog. Masyarakat Toraja sejak tahun 1990-an mengalami transformasi budaya, dari masyarakat berkepercayaan tradisional dan agraris, menjadi masyarakat yang mayoritas beragama Kristen dan mengandalkan sektor pariwisata yang terus meningkat.

6. *Straight Revivalism*

Menurut Aldo Rossi Arsitektur *Straight Revivalism* adalah aliran arsitektur postmodern yang berusaha mengembalikan ingatan masa lalu (kebangkitan) dengan menampilkan sejarah untuk menimbulkan bahasa bentuk dan penggunaan simbol-simbol murni sehingga membangun cita rasa keindahan baru. Aliran *Straight Revivalism* juga menyangkal paham arsitektur modern, karena melihat bangunan lebih relatif dengan aspek makna, filosofis, sejarah, regional, serta memberikan penghargaan yang lebih pada lingkungan sekitar.

Arsitektur *Straight Revivalism* memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan aliran arsitektur historicism. Bedanya, arsitektur *Straight Revivalism* tidak hanya mengambil bentuk utuh dari elemen-elemen bangunan masa lalu seperti yang dilakukan pada aliran historicism. Dalam arsitektur *Straight Revivalism* ingin membangkitkan kembali spirit dan kesan ruang masa lalu. Sesuatu yang dibangkitkan kembali tidak hanya sekedar ornament, tetapi juga makna ruang masa lalu. Penggunaan ornament dalam arsitektur *Straight Revivalism* lebih sedikit dari *historism*.

Jadi pembangunan pusat wisata kuliner dan souvenir ini akan dipadukan dengan adat dan budaya toraja sehingga dapat membangkitkan kenangan masa lampau atau sejarah panjang yang sudah pernah terjadi di toraja.

B. Tinjauan Umum Wisata Kuliner

1. Pengertian Wisata Kuliner

Kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris “*culinary*”. *Culinary* diartikan sebagai yang memiliki hubungan dengan dapur atau masakan. Awalnya makanan merupakan salah satu pelengkap kegiatan berwisata. Seiring berjalannya waktu hal tersebut berkembang menjadi bentuk wisata khusus yang biasa dikenal dengan istilah wisata makanan atau foodtourism. Wisata kuliner merupakan suatu kegiatan yang selalu dilakukan seseorang atau kelompok apabila datang ke suatu daerah karena makanan adalah suatu kebutuhan utama yang dilakukan orang setiap hari untuk memenuhi kebutuhan hidup. Mulai dari makanan yang murah seperti di pinggir jalan hingga makanan berkelas tinggi dan mewah seperti di restoran (Krytianti, 2012; dalam Anggraini 2014).

Wisata kuliner mempunyai magnet yang kuat sehingga dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Keragaman aktivitas kuliner, makanan khas, lokasi yang nyaman dan bersih, desain ruangan yang unik dan menarik, dan masih banyak lagi. Beberapa hal itulah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan.

Wisata Kuliner itu sendiri memiliki pengertian sebagai berikut:

- a. Daya tarik utama wisata kuliner adalah produk makanan. Wisata kuliner menyediakan berbagai fasilitas pelayanan dan aktivitas kuliner yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang dibangun untuk rekreasi, relaksasi, pendidikan dan kesehatan.
- b. Kunjungan ke suatu tempat yang merupakan produsen dari suatu makanan, festival makanan, restoran, dan lokasi-lokasi khusus untuk mencoba rasa dari makanan dan atau juga untuk memperoleh pengalaman yang didapat dari makanan khas suatu daerah yang merupakan motivasi utama seseorang untuk melakukan perjalanan wisata.
- c. 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.

Sedangkan, ICTA (*International Culinary Tourism Association*) memberikan beberapa pemahaman terhadap wisata kuliner antara lain:

- a. Wisata kuliner suatu pencarian pengalaman wisata kuliner unik dan memberi kenangan. Sebuah pengalaman wisata kuliner yang dapat dibawa dan dirasakan dirumah (*culinary tourism is defined as the pursuit of unique and memorable culinary experience of all kinds, often while travelling, but one can also be a culinary tourist at home*).
- b. Wisata kuliner bukan wisata pertanian meski masakan terdapat dalam unsur pertanian. Wisata pertanian (*agritourism*) merupakan bagian wisata pedesaan (*rural tourism*), sedangkan masakan (*cuisine*) merupakan bagian wisata budaya (*cultural tourism*)
- c. Wisata kuliner (*culinary tourism*) meliputi berbagai pengalaman akan beragam kuliner. Bukan sekedar sebagai pengalaman makan malam di restoran di akhir pekan.

2. Sejarah Perkembangan Wisata Kuliner

Wisata kuliner merupakan industri pariwisata yang relatif baru. Berkembang mulai tahun 2011, ketika Erik Wolf mengesahkan berdirinya *International Culinary Tourism Association* (ICTA). ICTA menawarkan beragam program terkait wisata kuliner yang mengutamakan pendidikan dan pelatihan. Awal 2007, ICTA mulai menyediakan berbagai layanan konsultasi wisata kuliner. Konsultasi terutama untuk solusi terhadap peningkatan permintaan kuliner pada industri pariwisata, selain pemberian konsultasi pada bidang kepemimpinan dalam pengembangan dan pemasaran wisata kuliner. Tahun sebelumnya, para akademisi pariwisata seluruh dunia telah mengadakan penelitian terhadap wisata kuliner.

Berbagai penelitian wisata kuliner menemukan hal-hal yang menarik dalam perkembangan industri pariwisata.

Kuliner memiliki potensi cukup besar. Menurut laporan Dinas Perindustrian dan Perdagangan, bisnis oleh-oleh di jalanan saat ini, mengalami kenaikan sebesar 20%-25%. Pertumbuhan ekonomi secara umum hanya mengalami kenaikan dengan kisaran 3%. Karena itu pakar ekonomi optimis dalam tahun-tahun ke depan, pusat jajanan akan semakin cerah. Kini kegiatan masak-memasak tidak dipandang sebagai pekerjaan rumah tangga. Tidak harus perempuan yang meracik berbagai bumbu dan sayuran. Kesuksesan para pebisnis di bidang kuliner membuka celah baru bagi para peminat kuliner dan calon wirausahawan yang bergerak di bidang makanan/masakan. Kata-kata “Wisata Kuliner” dengan sendirinya membuktikan bahwa segala hal yang berhubungan dengan masak-memasak dan kuliner mendapat perhatian tersendiri di kalangan masyarakat.

Menyikapi berbagai pergeseran, perubahan, dan perkembangan industri pariwisata, Kemenparekraf kini telah memasukkan kuliner atau wisata kuliner ke dalam kluster ekonomi (pariwisata) kreatif ke 15 sebagai bagian dari industri ekonomi kreatif mulai pada tahun 2011. Subsektor kuliner telah menyumbangkan pendapatan terbesar bagi industri kreatif di Indonesia atau sekitar 32,2% dari total kontribusi industri kreatif terhadap PDB pada 2011 atau sekitar Rp169,62 triliun.

Kemenparekraf saat ini pun sedang membentuk kelompok kerja untuk mengembangkan sektor kuliner Indonesia, terdiri dari lintas kementerian dan melibatkan semua stakeholder untuk mendalami berbagai isu untuk mengembangkan produk kuliner, pendokumentasian, standar, dan promosi.

Dalam kaitan wisata kuliner dan kegiatan belanja sebagai wisata minat khusus, Kemenparekraf kini tengah memetakan kuliner yang menjadi unggulan masing-masing propinsi. Mengkaji standarisasi masakan Indonesia agar kualitas cita rasa kuliner Indonesia tetap terjaga dan menetapkan dua kriteria kuliner yaitu kuliner heritage (warisan) yang

mencakup kuliner sejak masa raja-raja zaman dulu dan kuliner khas suatu daerah.

3. Fungsi dan Tujuan Wisata Kuliner

Seiring meningkatnya kompetisi di antara tempat tujuan wisata, kebudayaan lokal menjadi hal yang berharga sebagai produk dan aktivitas untuk menarik turis, khususnya dalam bidang kuliner. Berikut peran penting dalam industri wisata kuliner:

- a. Menjadi pusat pengalaman berwisata bagi wisatawan. Dari sudut pandang wisatawan, makanan dengan identitas local setara dengan perjalanan mengelilingi museum dan monumen.
- b. Menjadi pembentuk identitas yang signifikan pada masyarakat era pascamodern sebagai elemen dari identitas dan representasi budaya lokal.
- c. Sebagai produk wisata budaya kreatif. Gastronomi diharapkan dapat menuju ke arah kemajuan yang memiliki adab, budaya, memperpersatukan dengan tidak menolak bahan-bahan baru dari gastronomi lain yang dapat memperkembangkan atau memperkaya gastronomi tradisional. Dengan begitu, dapat mempertinggi derajat kemanusiaan masyarakat lokal serta turut memperkaya gastronomi dunia. Kita diharapkan dapat fleksibel dalam melihat penerapan kebudayaan di dalam dan luar negeri sebagai upaya promosi ke mancanegara.

Pelestarian dalam bidang kuliner di Indonesia ini patut dilakukan dengan 3 M yaitu dengan memelihara, memanfaatkan serta mengembangkan. Kita patut memelihara yaitu menjaga kuliner Nusantara sebagaimana aslinya dalam berbagai literature dari penyajian dengan beragam komponen rasa, bentuk dan tekstur. Kedua, perlu ada upaya dalam memanfaatkannya terkait dengan kebutuhan tertentu. Ketiga adalah mengembangkan kuliner Nusantara dengan menambahkan dan memperkaya ide atau gagasan baru sehingga dapat dipromosikan ke mancanegara yang diharapkan dapat menarik minat wisatawan domestik

dan wisatawan mancanegara sebagai salah satu daya tarik pariwisata dan salah satu subsektor ekonomi kreatif, serta dalam meningkatkan citra Indonesia.

4. Persyaratan Umum Wisata Kuliner

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 dengan faktor-faktor umum sebagai berikut:

- a. Keragaman aktivitas kuliner
- b. Makanan khas
- c. Produk tradisional, nasional dan internasional
- d. Lokasi yang nyaman dan bersih
- e. Desain ruangan (venue) yang unik dan menarik
- f. Lingkungan yang menarik
- g. Pelayanan yang baik
- h. Pasar yang kompetitif
- i. Harga dan proporsi nilai
- j. Peluang bersosialisasi
- k. Interaksi budaya dengan kuliner
- l. Suasana kekeluargaan

Menteri Pariwisata dan Kebudayaan Republik Indonesia, I Gede Ardika menyampaikan bahwa di dalam semangkuk makanan mengandung banyak peristiwa menarik, mulai dari kejayaan masa lalu, harmonisasi sosial, ekologi, hingga perubahan dalam masyarakat. Sasaran pelestarian untuk menjadikan kuliner tradisional sebagai daya tarik wisata tentunya juga perlu memperhatikan komponen pokoknya, yaitu pertama dari komponen makanan baik dari rasa (resep, bahan, rempah, teknik memasak), aroma (lemah, sedang, kuat), warna (alami, komposisi, teknik pencahayaan). Kedua adalah alat saji yang memiliki keunikan makan (bahan, bentuk) dan kemudahan pemeliharaan: mencuci dan menyimpan.

Ketiga teknik penyajian yang mengangkat ciri lokal, dari teknik memasak dan cara penyajian.

5. Tipologi Pusat Kuliner

Seiring dengan berkembangnya jenis-jenis makanan, perubahan juga terjadi pada jenis-jenis tempat makan, mulai dari yang memiliki harga relatif murah sampai dengan harga sekelas hotel bintang lima. Jenis-jenis pusat kuliner dibedakan menjadi beberapa jenis, sbb:

a. Food court

Pengertian foodcourt secara umum ialah suatu tempat yang luas, dimana didalamnya terdapat berbagai macam kios makanan, tempat makan terdiri dari meja dan kursi, aman bersih dan higienis yang diperuntukan untuk semua kalangan (umum). Foodcourt biasanya tersedia di mall dan dilengkapi dengan fasilitas.

b. Restoran

Restoran berasal dari bahasa latin yaitu *restaurare*, dalam bahasa inggris berarti a public eating place, yaitu rumah makan atau tempat makan umum. Restoran ialah suatu tempat atau bangunan yang dibangun untuk menjual makanan dan minuman, baik secara dihidangkan, prasmanan, ataupun memilih sendiri dan setiap restoran pasti mempunyai pelayan yang terbaik untuk melayani konsumen.

Dilihat dari pengelolaan dan sistem penyajian, restoran dapat dibedakan menjadi beberapa tipe yaitu:

- 1) *A'la Carte restaurant* adalah suatu restoran yang memiliki izin untuk menjual segala jenis makanan dengan berbagai macam variasi dan di restoran ini pengunjung dapat bebas memilih makanannya sendiri sesuai dengan keinginan yang tentunya dengan harga yang berbeda setiap makanan.
- 2) *Table D'hote restaurant* adalah suatu restoran yang menghidangkan makanan dengan lengkap dari mulai menu pembuka hingga menu penutup dengan harga paketan makanan yang sudah ditentukan.

- 3) *Café* adalah suatu restoran kecil dengan pilihan makanan yang terbatas. Restoran ini cenderung mengutamakan makanan ringan seperti kue, sandwich, kopi dan teh.
- 4) *Continental Restaurant* adalah suatu restoran yang memiliki suasana santai namun memiliki pelayanan yang elaborate atau megah, restoran ini mengutamakan hidangan continental pilihan. Biasanya restoran ini disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai dan rileks.
- 5) *Carvery* adalah suatu restoran yang mempersilahkan pengunjung untuk meracik sendiri makanannya seperti memanggang daging yang sesuai keinginan pengunjung, dan restoran ini telah menentukan harga untuk setiap menu yang disajikan. Restoran ini biasanya identik dengan hotel.
- 6) *Dining room* ialah suatu tempat makan yang berada di hotel-hotel kecil seperti motel atau inn, yang tentunya tarif makan yang diberikan lebih ekonomis dibandingkan dengan tempat makan di hotel berbintang. Dining room ini juga bisa dikunjungi bagi para tamu yang tidak menginap di hotel tersebut.
- 7) *Fish and Chip Shop* adalah restoran yang membebaskan pengunjungnya memilih sendiri ikan ataupun keripik dan biasanya berupa ikan yang dibungkus dalam pembungkus kertas dan dibawa pulang, makanan ini tidak dimakan di tempat. Restoran ini banyak terdapat di Inggris.
- 8) *Grill Room* adalah suatu restoran yang menyajikan berbagai macam jenis olahan daging panggang dengan konsep open kitchen (dapur dan resto hanya dibatasi oleh sekat kaca), dengan tujuan para pembeli dapat memilih sendiri daging yang diinginkan dan dapat melihat proses memanggang daging tersebut. Grill room bisa disebut juga dengan steak house.
- 9) *Specially restaurant* adalah restoran yang memiliki suasana dan dekorasi yang sesuai dengan tipe makanan khas yang disediakan.

Restoran ini menyediakan masakan Jepang, Cina, Italia, India dan sebagainya. Pelayanannya pun berdasar pada tata cara negara tempat asal makanan spesial itu.

10) *Terrace restaurant* adalah jenis restoran yang letaknya diluar bangunan tetapi masih berhubungan dengan ruangan utama didalamnya. Pada umumnya di negara-negara barat restoran ini hanya dibuka pada musim panas saja.

11) *Family tipe restaurant* adalah jenis restoran sederhana dengan harga makanan dan minuman yang terjangkau diperuntukan bagi tamu-tamu keluarga atau rombongan.

c. Pujasera

Pujasera secara harfiah merupakan akronim yang dilafalkan sebagai kata dari pusat jajanan serba ada (Inggris: *food court*, atau Asia Pasifik: *food hall*). Terdapat beberapa definisi pujasera menurut Sutedja sebagai berikut:

- 1) Pujasera adalah akronim dari Pusat Jajanan Serba Ada.
- 2) Pujasera merupakan tempat yang menyediakan beragam makanan dan minuman.
- 3) Pujasera merupakan tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai atau kios-kios jajanan yang dikelompokkan menjadi satu bangunan maupun dalam berbagai bangunan dalam satu area yang terkoordinasi.
- 4) Pujasera merupakan tempat untuk makan atau sitting area dari berbagai tingkatan tempat makan umum (*comunal eating area*) yang disediakan oleh masing-masing gerai-gerai atau kios-kios jajanan.

6. Tipe Dasar Pelayanan Makanan

a. *Table service*

- 1) Tipe A: memberikan daftarmenu, mengantar, menyajikan makanan, pengunjung hanya duduk dan menunggu.
- 2) Tipe B: tamu mendatangi dan memesan, menunggu pesanan dan pelayan mengantar.

b. *Counter service*

Terdapat pembatas antara dapur dan restoran.

c. *Self service*

Makanan yang disajikan lengkap di meja khusus dengan letak tertata sehingga pembeli dapat mengambil sesuka hati.

d. *Carry out service*

Pembeli hanya membeli makanan lalu membawa pergi makanan ke tempat lain.

7. Perbedaan Foodcourt, Restoran, Pujasera, dan Pusat Kuliner

Jika boleh disimpulkan maka perbedaan mendasar dari foodcourt, restoran, pujasera, dan pusat kuliner adalah sebagai berikut:

- a. *Foodcourt* Mengutamakan pelayanan cepat saji dengan harga terjangkau. Biasanya menempel dibangunan tertentu dan mempunyai area komersial
- b. 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.
- c. Pujasera *terdiri* dari kumpulan PKL (pedagang kaki lima), sistem manajemen diatur pengelola
- d. Pusat kuliner *Tempat* makan yang berdiri sendiri mencakup stand dengan karakter unggulan yang berbeda-beda.

Tabel 2. 1 Perbedaan Restoran, Foodcourt, Pujasera, Pusat Kuliner

Kriteria	Restoran	Foodcourt	Pujasera	Pusat Kuliner
Lokasi	Berdiri Sendiri	Menempel di bangunan lain	Menempel di bangunan lain	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

8. Macam-macam Kuliner Khas Toraja

Selain adat budayanya yang unik, Toraja juga mempunyai sajian makanan khas yang begitu menggoda. Meskipun makanan khas Toraja tidak sepopuler dan seterkenal makanan khas dari daerah lain layaknya masakan Padang, namun soal rasa makanan khas Tana Toraja ini tidak boleh kalah. Masing masing daerah di Indonesia ini memang mempunyai makanan khas yang diunggulkan dan cita rasa yang enak, begitu juga dengan Tana Toraja. Berikut beberapa daftar makanan khas dari daerah Toraja.

a. *Pantollo pamarrasan*

Pantollo pamarrasan merupakan sajian kuliner khas Toraja yang diolah menggunakan bumbu utama berupa *pamarrasan* atau bumbu kluwak hitam atau dikenal juga dengan nama rawon. Di Toraja sendiri disebut dengan Pangi. Biasanya *pantollo pamarrasan* ini dibuat dengan campuran daging babi, kerbau, ikan, maupun belut dengan tambahan lombo *katokkon* khas Toraja.

Nama Pamarrasan diambil dari satu nama bumbu yang digunakan. Bumbu tersebut adalah bumbu keluak hitam. *Pantollo pamarrasan* dibuat dari campuran daging maupun ikan dibumbui dengan pamarasan (keluak) lalu dicampur sedemikian rupa menggunakan rempah-rempah

khas Toraja. Kuliner yang satu ini biasanya dicampur dengan salah satu jenis daging, baik itu daging babi, belut, kerbau, atau juga ikan.

Pantollo pamarrasan, rawon khas ala Toraja ini memiliki cita rasa dan wangi yang khas dari buah kluwek dengan kuah gurih pedas menyegarkan dan tidak kental. *Pamarrasan* adalah cara masyarakat lokal memasak makanan dengan bumbu hitam spesial Toraja yang diolah dari buah Pangi (di Jawa disebut dengan kluwek). Pohon pangi dipercaya memiliki banyak manfaat bagi tubuh baik dari daunnya, buah maupun bijinya.

Tampilan pantollo *pamarrasan* terlihat gelap seperti rawon. Makanan khas Toraja ini berkuah hitam bening berempah. Hal ini disebabkan penggunaan *Pamarrasan* atau kluwek. Kluwek adalah jenis rempah Indonesia yang memiliki cangkang keras. Di dalamnya terdapat biji lembek berwarna hitam yang biasa dipakai untuk memasak rawon. Ini juga merupakan bumbu utama masakan pantollo pamarrasan. Hal yang membedakan *pantollo pamarrasan* dengan rawon adalah penggunaan cabe *katokkon* yang terkenal dengan tingkat kepedasannya yang amat tinggi.

Tak hanya pantollo *pamarrasan*, ada pula *Pantollo Bale* (ikan), *Pantollo Lendong* (belut), *Pantollo Duku* (babi), dan *Pantollo Duku Manuk* (ayam).



Gambar 2. 1 Pantollo Pamarassan

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

b. *Pa' piong*

Kuliner khas Toraja, *Pa'Piong* merupakan makanan khas yang disuguhkan untuk upacara adat masyarakat Tana Toraja. Makanan ini berbahan dasar beras, dan dicampur dengan rempah-rempah dan ayam atau daging.

Masyarakat Toraja mempercayai akan makanan *Pa'Piong*, dibuat berdasar kisah leluhur suku Toraja. Kisah masyarakat Toraja, mengenai Pong Gaunti Kembong yang mengejar seorang wanita yang kelak akan menjadi pasangan hidupnya. Diceritakan Pong Gaunti Kembong saat terbang melihat seorang wanita rupawan di daratan, dia berusaha untuk menangkapnya namun gagal.

Sang wanita kemudian bersembunyi, dan masuk ke dalam batu. Wanita tersebut mau menjadi pasangan Pong Gaunti Kembong namun dengan satu syarat, yakni *Pa'Piong Sanglampa* (Satu ruas bambu di piong). Pong Gaunti Kembong berusaha memenuhi syarat tersebut, dan sang wanita keluar dari batu dan hidup bersama Pong Gaunti Kembong.

Hubungan mereka akhirnya dikaruniai anak bernama Puang Mattua, yang kelak menjadi leluhur dan disakralkan masyarakat Toraja. Puang Mattua seumur hidupnya bersemayam di sebelah utara Toraja, keberadaanyalah yang menjadikan rumah adat Toraja yakni Tongkonan dibangun menghadap ke utara.

Pa'Piong bagi masyarakat Toraja merupakan makanan berbahan dasar daging babi atau ayam, nasi ketan, daun mayana, dan dicampur rempah-rempah khas Toraja. Dalam penyajian bersama dengan sayur bulunangko atau tunas pohon pisang yang masih muda. Makanan *Pa'Piong* bagi masyarakat adat Toraja, menjadi suguhan pada saat upacara kematian, maupun acara syukuran perkawinan.

Pa'Piong memiliki beberapa manfaat bagi masyarakat Toraja, diantaranya daun mayana dapat menyembuhkan luka, obat batuk, dan pelancaran aliran air susu ibu (ASI). Daun mayana juga dimanfaatkan masyarakat Toraja untuk campuran menu makanan babi atau ikan, namun bagi masyarakat Nusa Tenggara Timur digunakan sebagai hiasan pernikahan atau hiasan rumah.

Pa'Piong bisa berbahan dasar ayam atau babi dicampur dengan batang pisang yang masih muda dan dimasak dengan bambu beserta rempah-rempah. Batang pisang menurut masyarakat Toraja merupakan obat pencegah kolesterol.

Pa'piong ini ada beberapa jenis, tergantung dari bahan dasar pembuatan makanan *pa'piong*, misalnya *pa'piong bale* yang dibuat dari ikan, *pa'piong manuk* yang dibuat dari ayam, atau *pa' piong bo'bo'* yang terbuat dari beras.



Gambar 2. 2 Pa' Piong

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

c. RW *pa'tong/tarki*

RW (dibaca er-we) atau dikenal juga dengan nama Tarki merupakan sajian makanan khas Toraja yang dibuat dari daging anjing dengan campuran bumbu dan rempah khas pilihan. Satu hal yang membuat beda masakan ini dengan menu *pa'tong* lainnya adalah cara memasak dan bumbu yang dipakai. Cita rasa pedasnya membuat lidah serasa terbakar.

RW terkenal dengan cita rasa pedasnya yang luar biasa karena menggunakan cabe rawit dan lengkuas sebagai bahan utamanya atau bumbu pokoknya. RW atau *Pa'tong* biasanya hanya bisa ditemukan di tempat tertentu saja. Bisa dibilang harganya cukup mahal untuk diwilayah luar toraja. Meskipun makanan ini adalah makanan khas Toraja, nyatanya tidak semua orang toraja bisa memakannya karena beberapa alasan.



Gambar 2. 3 Tarki

Sumber: <https://petualanganyotam.blogspot.com>

d. *Pangrarang*

Pangrarang adalah makanan khas dari Toraja berjenis sate. Perbedaan makanan ini dengan sate lainnya terletak pada bumbunya, cukup dengan tambahan garam sedikit saja kemudian dibakar di atas bara api membuat pangrarang termasuk golongan kulinari khas Toraja yang unik dan mudah dibuat. Setelah pangrarang matang, sate ini dimakan bersama dengan cabai ulek dan perasan jeruk nipis. Biasanya, pangrarang ini disajikan di acara orang meninggal, syukuran, atau upacara lainnya.



Gambar 2. 4 Pangrarang

Sumber: <https://budaya-indonesia.org/Pangrarang-Sate>

e. *Dangkot* (daging kotte)

Dangkot merupakan singkatan dari daging kotte. Kotte memiliki arti bebek. Hidangan ini memiliki tekstur yang alot, namun terdapat cita rasa yang khas. Dalam acara penting seperti pernikahan, Dangkot merupakan hidangan wajib yang harus disajikan. Masakan ini terkenal dengan bumbu rempahnya yang bervariasi. Cara memasaknya yang membutuhkan ketelitian, supaya rasanya pas sesuai selera.



Gambar 2. 5 Dangkot

Sumber: <https://budaya-indonesia.org/Dangkot>

f. Ikan Bulunangko

Sayur Bulunangko biasanya dicampur dengan ikan kakap. Hidangan ini disajikan untuk keperluan upacara adat (Pulung, 2012). Dalam membuat Sayur Bulunangko, ikan dan bumbu dicampur dan direbus di dalam panci hingga matang. Tanaman Bulunangko ini bisa tumbuh subur di daerah Tana Toraja dan Toraja Utara, karena suhu dingin dan tropis membuatnya bisa tumbuh cepat hingga di halaman rumah warga. Bulunangko atau daun mayana adalah tanaman jenis bayam khas dari Tana Toraja.



Gambar 2. 6 Ikan Bulunangko

Sumber: <https://www.libur.co/kulinary/makanan-khas-toraja>

g. Tu'tuk Utan

Tu'Tuk Utan dalam bahasa Indonesia memiliki arti sayur yang ditumbuk. Sesuai dengan namanya, cara membuat Tu'Tuk Utan yaitu sayur yang dihancurkan dengan cara ditumbuk. Hidangan ini biasa dimasak kering, tidak seperti daerah lain yang kebanyakan menggunakan kuah. Sayur yang digunakan dalam pembuatan Tu'Tuk Utan adalah sayur singkong.



Gambar 2. 7 Tu'tuk Utan

Sumber: <https://www.libur.co/kulinary/makanan-khas-toraja>

h. Sambal katokkon

Terbuat dari Lada katokkon, bawang merah, bawang putih, gula merah, dan asam jawa. Lada Katokkon adalah cabai khas Tana Toraja, yang memiliki bentuk seperti paprika, namun bentuknya lebih kecil. Pemakaian lada katokkon pada masakan tradisional Tana Toraja cukup tinggi, membuat cita rasa masakan Tana Toraja memiliki ciri khas yang pedas.



Gambar 2. 8 Sambal Katokkon

Sumber: <https://budaya-indonesia.org>

i. Kopi Toraja

Tana toraja adalah salah satu daerah penghasil kopi berkualitas ekspor di dunia. Tanahnya yang subur di dataran tinggi Toraja menjadi tempat tumbuh dari kopi jenis arabika yang bercita rasa unik. Aroma kopi toraja memang tidak sekuat kopi jenis lainnya, namun kopi ini tidak meninggalkan rasa pahit terlalu lama di mulut.

Kopi arabika Toraja telah dikenal sampai kemancanegara sejak jaman penjajahan Belanda. Rasa dan aroma khas yang ditunjukkan kopi asli daerah Toraja ini menjadi pembeda dan daya tarik bagi konsumen lokal, nasional, maupun internasional. Terdapat 18.178 ha lahan tanaman kopi arabika di Toraja, 5.174 ha di antaranya merupakan

tanaman belum menghasilkan. Kalau tanaman tersebut mendapat intervensi yang optimal sehingga mencapai potensi produksi minimal 1.243 kg/ha/tahun atau potensi maksimal 1.798 kg/ha/tahun (hasil estimasi produksi jenis typica dan USDA) maka daerah ini dalam dua tahun kedepan berpotensi menambah produksi 7.000 - 9.000ton kopi arabika per tahun. Di samping itu masih tersedia 42.038 ha lahan di Toraja Utara dan 55.156 ha Tana Toraja yang dari sisi tanah dan agroklimat, potensial untuk tanaman kopi arabika Kopi Arabika Toraja mendapat pengakuan sebagai salah satu kopi specialty Indonesia.

Dengan demikian Kopi Arabika Toraja, telah menjadi kebanggaan pemerintah dan masyarakat Sulawesi Selatan. Karenanya pengembangan Kopi Arabika Toraja, disampingakan menyejahterakan masyarakat Toraja, juga akan mendukung peningkatan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat Sulawesi Selatan, terutama bagi yang terlibat dalam rantai pemasaran kopi dan produksi turunannya, termasuk pemasaran/penyediaan sarana-prasarana pendukung usaha perkopian. Dengan demikian pengembangan Kopi Arabika Toraja seharusnya juga memperoleh perhatian khusus dari pemerintah kabupaten, propinsi dan pusat.



Gambar 2. 9 Kopi Toraja
Sumber: <https://coffeeland.co.id>

Deppa tori adalah makanan ringan khas Toraja yang merupakan olahan makanan berjenis kue. Deppa tori terbuat dari tepung beras yang diolah sedemikian rupa dengan cara khusus hingga menghasilkan sajian kuliner yang enak. Walau camilan ini sepiantas memiliki bentuk yang unik, makanan ini memiliki citarasa yang manis dan gurih karena terdapat campuran gula merah di dalamnya.

Proses pembuatan makanan ini pun tergolong mudah, pertama masak gula merah ngengan air hingga mengental, campurkan tepung beras dengan gula merah hingga menjadi adonan, tak lupa berikan baking powder dan vanili agar mengembang, setelah itu digulung dan dibentuk memangang sepanjang dan ketebalan hingga 1 centimeter. Lalu ditaburi biji wijen dan siap digoreng selama beberapa menit dan ditiriskan.

Saking populernya Deppa Tori kini tak hanya menjadi camilan biasa tapi sudah menjadi oleh- oleh khas Toraja. Kue ini akan selalu kita jumpai di setiap acara-acara adat Toraja maupun acara-acara penting lainnya.



Gambar 2. 10 Deppa Tori
Sumber: <https://www.kompasiana.com>

j. Jipang

Jipang atau bipang adalah jenis makanan ringan tradisional yang terbuat dari beras atau beras ketan. Makanan ringan ini disebut juga berondong beras.

Kata jipang diserap dari bahasa *Hokkien bí-phang* (*Mandarin = mǐ fāng*) yang berarti "beras yang harum atau wangi", merujuk kepada panganan dari berondong beras. Bipang merupakan salah satu cemilan rakyat populer dari Tiongkok. Para perantau asal Tiongkok yang tiba di Indonesia pada masa lalu memperkenalkan jipang untuk dijual sebagai cemilan.

Jipang toraja berwarna agak coklat kehitaman karena terbuat dari beras ketan hitam yang dimasak bersama dengan gula merah. Sehingga rasa dari jipang khas Toraja ini menjadi manis dengan tekstur yang lengket serta legit seperti karamel.



Gambar 2. 11 Jipang

Sumber: <https://tempatwisataindonesia.id>

C. Tinjauan Umum Wisata Souvenir

1. Pengertian Wisata Souvenir

Souvenir sendiri berarti buah tangan atau oleh-oleh. Itu juga bisa menjadi sebuah kenang-kenangan bagi seseorang. Kekayaan adat dan budaya Toraja kini banyak diimplementasikan kedalam kerajinan-kerajinan tangan khas daerah Toraja. Dengan begitu banyaknya wisatawan yang datang ke Toraja membuat permintaan souvenir khas Toraja juga meningkat untuk dijadikan sebagai oleh-oleh.

Kemudian muncullah kata wisata souvenir yang merupakan salah satu sektor paling potensial sebagai sumber pendapatan masyarakat dan daerah. Wisata souvenir berarti penyajian kerajinan-kerajinan tangan untuk dijual oleh para wisatawan. Namun bukan hanya itu, dalam wisata souvenir wisatawan dimungkinkan untuk melihat langsung proses pembuatannya atau terlibat langsung dalam prosesnya. Sambil mencari-cari barang yang diinginkan, wisatawan bisa sambil mengedukasi diri tentang kultur-kultur toraja lewat souvenir khas yang diproduksi.

Berikut ini beberapa pengertian lain wisata souvenir:

- a. Souvenir adalah benda yang ukurannya relatif kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, dsb.
- b. Souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya itu.
- c. Souvenir atau oleh-oleh atau cenderamata adalah sesuatu yang dibawa dari bepergian.

2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Souvenir

- a. Klasifikasi pusat perbelanjaan berdasarkan aspek perkotaan

Dilihat dari luas areal pelayanan berdasarkan (*Shopping Centre Development Handbook*, 1977) adalah:

- 1) *Community center* (pusat perbelanjaan distrik) *Community center* memiliki luas 100.000-300.000 square feet atau 9.290-27.870 m². Tempat ini melayani lebih besar dari pada neighborhood center yaitu,

Department Store, Variety Store, Shop Unit. Untuk jangkauan pelayanan antara 40.000-150.000 penduduk. Unit pusat perbelanjaan ini antara lain Junior Department Store, Supermarket, dan toko-toko dengan luas site 10-30 Ha.

b. Klasifikasi pusat perbelanjaan berdasarkan cara pelayanan

Dilihat dari cara pelayanan berdasarkan (*Design for Shopping Center*, 1982; dalam Sasmita; 2012) adalah:

1) *Self service* Pembeli dan konsumen dapat memilih dan mengambil barang-barang yang dibutuhkan, kemudian diletakkan pada keranjang / kereta dorong yang telah disediakan, lalu membawa barang ke kasir untuk pembayaran dan pembungkusan.

c. Klasifikasi pusat perbelanjaan berdasarkan bentuk fisik

Dilihat dari cara pelayanan berdasarkan (*Town Design*, 1959; dalam Sasmita; 2012) adalah:

1) *Market*

Rangkaian petak (*stall*) dan warung (*booth*) yang diatur berderetderet pada ruang terbuka atau tertutup. Merupakan bentuk sarana fisik yang tertua dari suatu tempat perbelanjaan.

2) *Shopping street*

Toko-toko berderet di kedua sisi jalan, dengan pencapaian langsung dari jalan utama.

3) *Shopping center*

Bangunan atau kompleks pertokoan yang terdiri dari stan-stan toko yang disewakan atau dijual.

d. Klasifikasi pusat perbelanjaan berdasarkan kepemilikan

Dilihat dari cara pelayanan berdasarkan (*Design for Shopping Center*, 1982) adalah:

1) Manajemen kepemilikan tunggal

Disini satu pusat perbelanjaan di olah satu tim professional, dimana semua diatur oleh manajemen pusat perbelanjaan, mulai dari merencanakan, menetapkan nama, memasarkan nama, memasarkan,

hingga mengelola properti tersebut. Pusat perbelanjaan ini hanya menggunakan satu hasil investasi dari satu properti saja.

3. Jenis-jenis Pengunjung Pusat Perbelanjaan

Setiap pusat perbelanjaan pasti memiliki macam-macam pengunjung, jenis- jenis pengunjung dapat dibedakan menjadi:

a. Pengunjung transisi

Peralihan antara pengunjung tradisional dengan pengunjung modern, dengan sifat gabungan antara keduanya. Tempat bagi kelompok ini adalah tempat dengan sistem modern dan lengkap tetapi tidak eksklusif dan glamour. Pengunjung seperti ini ada di kota besar dan kecil.

b. Pengunjung wisatawan

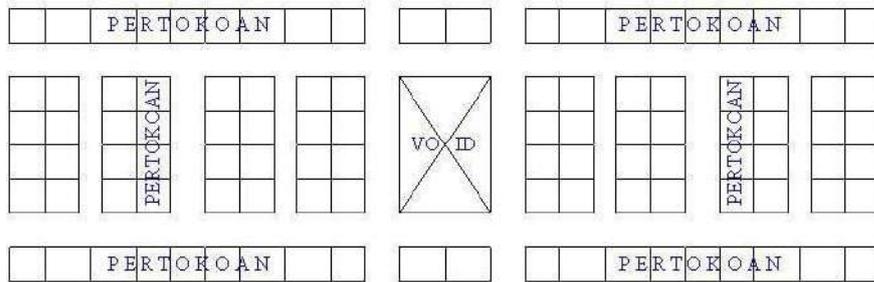
Pengunjung wisatawan berbelanja pada suatu tempat perbelanjaan dengan sifat musiman. Dalam berbelanja mereka mencari barang khas daerah tersebut, yang tidak melihat harga dan kualitas. Pusat perbelanjaan yang cocok untuk mereka adalah pusat perbelanjaan yang menjual barang kebutuhan souvenir khas daerah tersebut.

4. Sistem Sirkulasi Pusat Perbelanjaan

Sistem sirkulasi yang ada di pusat perbelanjaan (Panduan Perancangan Bangunan Komersil, 2008) salah satunya adalah sistem plaza dengan rincian sebagai berikut:

- a. Terdapat plaza / ruang berskala besar yang menjadi pusat orientasi kegiatan dalam ruang dan masih menggunakan pola koridor untuk efisiensi ruang.
- b. Mulai terdapat hierarki dari lokasi masing-masing toko, lokasi strategis berada di dekat plaza tersebut, mulai mengenal pola vide & mezanin.

Contoh: Plaza Indonesia, Gajah Mada Plaza, Glodok Plaza, Ratu Plaza, Plaza Semanggi, ITC Cempaka Mas, dll.



Gambar 2. 12 Sistem Sirkulasi Pusat Perbelanjaan
 Sumber: Panduan perancangan bangunan komersial 2008

5. Elemen-elemen Pusat Perbelanjaan

Elemen-elemen pusat perbelanjaan terdiri dari (Central City Mall, 1978):

a. *Anchor* (magnet)

Adalah transformasi dari "nodes", dapat juga berfungsi sebagai "landmark", perwujudannya berupa *plaza* dan *mall*.

b. *Secondary anchor*

Adalah transformasi dari "district", perwujudannya berupa toko-toko pengecer, retail, supermarket, superstore, bioskop, dll.

c. *Street mall*

Adalah transformasi bentuk "paths", perwujudannya berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet.

d. *Landscaping* (pertamanan)

Adalah transformasi bentuk "edges", sebagai pembatas pusat pertokoan dengan tempat-tempat luar.

6. Fasilitas penunjang pusat perbelanjaan

Fasilitas penunjang kenyamanan atau kemudahan pengunjung. Fasilitas penunjang kenyamanan atau kemudahan pengunjung adalah fasilitas yang ditawarkan pusat perbelanjaan untuk mendukung suasana belanja yang nyaman dan mudah bagi pengunjung.

a. Kapasitas parkir

Kapasitas parkir setiap shopping center harus menyediakan lokasi parkir yang cukup untuk menampung kendaraan baik pemilik toko maupun pengunjung. Tempat parkir harus mempertimbangkan daya tampung

dan keamanan agar dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang datang.

b. Pendingin ruangan (AC)

Setiap pusat perbelanjaan pasti diberikan pendingin ruangan karena tempat yang ramai pengunjung akan membuat tempat menjadi panas sehingga pemberian pendingin ruangan dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan penyewa.

c. Listrik dan generator

Listrik dan generator adalah fasilitas utama yang harus dimiliki disetiap pusat perbelanjaan, tingkat kestabilan tegangan dan kemampuan supply listrik menjadikan nilai plus untuk penyewa, karena akan memberikan rasa aman dari bahaya kebakaran yang diakibatkan oleh korsleting listrik.

d. Lift dan eskalator

Pemberian eskalator lebih efisien daripada elevator untuk pusat perbelanjaan yang memiliki lantai maksimal 4 tingkat, apabila menggunakan tangga akan membuat kenyamanan bagi para pengunjung karena naik turun tangga akan membuat susah dan letih saat berbelanja. Penggunaan eskalator lebih memudahkan pergerakan pengunjung dalam jumlah besar secara teratur. Dari eskalator pengunjung dapat melihat lebih banyak toko di pusat perbelanjaan, dibandingkan mereka yang menggunakan elevator.

e. Toilet

Penampilan toilet seharusnya harus disesuaikan dengan tema pusat perbelanjaan, sasaran pengunjung, dan kemudahan pemeliharaan. Kebersihan dan peletakan toilet disetiap lantai harus karena memberikan kenyamanan saat pengguna menggunakannya serta tidak perlu susah mencari letak toilet.

f. Bank atau atm

Bank dan ATM merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh para pengunjung dan penyewa, hal ini dikarenakan lebih banyak orang tidak

membawa uang tunai selain itu juga sebagai alasan keamanan bagi pengguna. Bank juga banyak dibutuhkan oleh penyewa karena disana mereka juga melakukan transaksi penyetoran atau pengambilan tunai dalam jumlah yang banyak.

Dari kajian Pusat Perbelanjaan diatas, maka didapat beberapa kesimpulan yang akan diterapkan di Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir ini yaitu:

- Bentuk fisik bangunan seperti *shopping center*, dimana terdiri dari retail-retail yang disewakan maupun dijual.
- Sistem sirkulasi yang diterapkan di dalam bangunan adalah sistem plaza.
- Bangunan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas umum yang dapat menunjang.

7. Potensi wisata souvenir

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) mengklaim bahwa jumlah perjalanan wisnus terus mengalami peningkatan hingga menembus angka 245 juta pada 2013.

Peningkatan jumlah perjalanan wisnus ini tentu membawa dampak positif bagi industri pariwisata domestik. Efeknya bukan sekadar meningkatkan pendapatan negara, tetapi para pelaku usaha yang bergerak di bidang pariwisata. Tingginya permintaan membuat oleh-oleh khas daerah menjadi peluang bisnis yang menggiurkan. Masing-masing daerah juga memiliki oleh-oleh yang spesial termasuk toraja. Dengan adanya pusat wisata souvenir ini akan menarik lebih banyak wisatawan berkunjung ke toraja.

Pusat Oleh-oleh ini merupakan wadah bagi wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk berbelanja menikmati sebagai sarana yang komunikatif dengan karakter yang mencerminkan kebudayaan setempat dimana pembeli dapat berbelanja beragam oleh-oleh khas dengan mudah. Suasana yang komunikatif diciptakan untuk memudahkan wisatawan

mengenalinya bangunan yang sesuai dengan fungsinya sebagai fasilitas perdagangan.

D. Tinjauan Konsep Arsitektur *Straight Revivalism*

1. Pengertian

Menurut Aldo Rossi Arsitektur *Straight Revivalism* adalah aliran arsitektur postmodern yang berusaha mengembalikan ingatan masa lalu (kebangkitan) dengan menampilkan sejarah untuk menimbulkan bahasa bentuk dan penggunaan simbol-simbol murni sehingga membangun cita rasa keindahan baru. Aliran *Straight Revivalism* juga menyangkal paham arsitektur modern, karena melihat bangunan lebih relatif dengan aspek makna, filosofis, sejarah, regional, serta memberikan penghargaan yang lebih pada lingkungan sekitar.

Arsitektur *Straight Revivalism* memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan aliran arsitektur historicism. Bedanya, arsitektur *Straight Revivalism* tidak hanya mengambil bentuk utuh dari elemen-elemen bangunan masa lalu seperti yang dilakukan pada aliran historicism. Dalam arsitektur *Straight Revivalism* ingin membangkitkan kembali spirit dan kesan ruang masa lalu. Sesuatu yang dibangkitkan kembali tidak hanya sekedar ornament, tetapi juga makna ruang masa lalu. Penggunaan ornament dalam arsitektur *Straight Revivalism* lebih sedikit dari historicism.

Aliran Straight Revivalism mengambil bentuk-bentuk Arsitektur Neo-Klasik untuk ornament pada sebuah bangunan tapi dengan sedikit perubahan dan tetap tidak membuang nilai-nilai Moderisme. Perkembangan langgam Straight Revivalism bahkan sangat dipengaruhi oleh Moderisme. Dengan demikian, merupakan gabungan setengah modern, perpaduan antara yang lama dengan yang baru. Aliran Straight Revivalism mendefinisikan arsitektur sebagai sebuah bahasa, oleh karena itu arsitektur tidak mawadahi melainkan meengkomunikasikan. Yang dikomunikasikan adalah identitas regional, identitas cultural, atau identitas historical. Hal-hal yang ada di masa silam itu dikomunikasikan sehingga orang bisa

mengetahui bahwa arsitektur itu hadir sebagai bagian dari perjalanan sejarah kemanusiaan.

Langgam *Straight Revivalism* membangkitkan kembali langgam Neo-Klasik ke dalam bangunan yang bersifat monumental dengan irama komposisi yang berulang dan simetris. Aliran *Straight Revivalism*, sulit menghilangkan langgam yang sudah ada di masyarakat sejak lama seperti Renaissance, Gothic, Roman, Islamic.

Ketika berkembangnya aliran ini ternyata di masyarakat sudah di kenal banyak sekali macam langgam dan bahkan boleh dikatakan sudah sangat mandarah daging, sehingga penganut-penganut aliran ini merasa kesulitan untuk menghilangkan pemakaian langgam-langgam tersebut. Maka dari itu produk-produk yang terlahir memiliki tingkat eklektisisme yang tinggi.

Tokoh arsitek dunia penganut Straight Revavilsm adalah Aldo Rossi, Monta Mozuna, Ricardo Bofil, Mario Botta, Hassan Fathy, Raymond Erith, Quinlan Terry, Francois Spoery, dan masih banyak lagi.

2. Latar Belakang dan Sejarah

Arsitektur merupakan suatu ilmu yang menggabungkan antara budaya seni dan sains. Perkembangan ilmu arsitektur sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan dalam masyarakat. Arsitektural juga merupakan ungkapan bentuk bangunan, ruang dan tata ruang dari satu kelompok masyarakat dalam dimensi ruang dan waktu yang tertentu. Arsitektural adalah ungkapan bentuk budaya, tetapi arsitektural dapat menjadi alat yang bertujuan untuk merubah sikap, pola pikir dan budaya masyarakat.

Arsitektur barat sejak ratusan tahun sebelum masehi dari zaman sebelum Yunani, Romawi, hingga zaman pertengahan sekitar abad IV sampai dengan XIII (Byzantine, Romanesque, Gothique) secara evolutif, pelan-pelan mengalami perkembangan dalam elemen-elemen arsitektural (tata letak, bentuk, denah, konstruksi, ornament dan lain-lain). Di Barat sejak ribuan tahun lalu, arsitektural menjadi bagian dari seni, dipelajari sebagai ilmu pengetahuan, sehingga di dapat kaedah dan teori tentang

keindahan, bentuk, monumentalitas, proporsi, keseimbangan, dekorasi, dan aspek arsitektural.

Dasar pemikiran terbentuknya langgam *Straight Revivalism* dilatarbelakangi oleh karena penyesuaian/adaptasi dengan perkembangan dan pembaharuan yang terjadi di masa kini atas dasar kesenderungan manusia melihat ke belakang.

Ketika berkembangnya aliran *Straight Revivalism* ternyata di masyarakat sudah banyak dikenal bermacam-macam langgam (misalnya Renaissance, Gothic, Roman, Islamic, dan lain sebagainya) dan bahkan boleh dikatakan sudah sangat mandarah daging, sehingga penganut-penganut aliran ini merasa kesulitan untuk menghilangkan pemakaian langgam-langgam tersebut. Maka dari itu produk-produk yang terlahir memiliki tingkat eklektisisme yang tinggi. Aliran ini sulit menghilangkan langgam yang sudah ada di masyarakat sejak lama misalnya Renaissance, Gothic, Roman, Islamic, dan lain sebagainya.

Arsitektur *Straight Revivalism* berkembang pada abad 19an. Didasari dengan keinginan untuk membangkitkan kembali kesan ruang masa lampau. Hal ini juga dipengaruhi oleh kejenuhan terhadap arsitektur modern. Arsitektur masa lalu seperti Klasik dan Gothic dianggap memiliki keistimewaan tersendiri. Oleh karena itu arsitektur *Straight Revivalism* sering disamakan dengan arsitektur neo klasik.

Beberapa tokoh arsitektur *Straight Revivalism* ada yang merupakan jebolan tokoh arsitektur modern. Kejenuhan terhadap arsitektur modern yang cenderung monoton membuat perkembangan gaya baru. Tokoh-tokoh arsitektur ini ada banyak di berbagai belahan dunia. Namun beberapa diantaranya yang berpengaruh signifikan dalam menghidirkan karya arsitektur *Straight Revivalism* diantaranya Mario Botta, Raymond Erith, Aldo Rossi, Monta Mozuna, Hassan Fathy, Quinlan Terry, Francois Spoery, dan Ricardo Bofill.

3. Ciri-ciri dan Karakteristik

Dalam arsitektur *Straight Revivalism* ditemukan beberapa ciri khas yang membedakannya dengan gaya arsitektur lainnya.

- a. Desain arsitektural yang memasukkan unsur sejarah arsitekturnya.
- b. Tidak menghilangkan langgam yang sudah ada di masyarakat sejak lama seperti Renaissance, Gothic, Roman dan gaya lama lainnya.
- c. Penggunaan ornamen dan dekorasi yang lebih sedikit dari liran historism.
- d. Menampilkan kembali sejarah untuk menimbulkan sesuatu yang baru
- e. Kombinasi antara seni dan fungsi dalam bangunan.
- f. Filosofi berada di atas fungsionalitas, mengurangi kecenderungan fungsional Arsitektur Modern.
- g. Melihat bangunan lebih kepada aspek makna, sejarah dan regional, misal sejarah bangunan lama dilibatkan dalam desain bangunan baru.
- h. Merupakan nilai-nilai masyarakat atau gambaran kesopanan dan fungsi yang diaplikasikan sepanjang gaya arsitektur.
- i. Berkonsentrasi pada abstraksi bangunan, perancangan dengan ekspresi sistem proporsi dan keyakinan sistem religius.
- j. Konsisten dengan gerakan arsitektur modern namun pengertian fungsi bermakna berbeda.
- k. Mengacu secara rasional pada sejarah dan tradisi guna memperoleh basis baru dalam perancangan.
- l. Melihat bangunan lebih relatif dengan aspek sejarah dan regional, missal sejarah bangunan lama dilibatkan dalam desain bangunan baru.

4. Perbedaan *Straight Revivalism* Dengan Aliran Lain

- a. Perbedaan *Straight Revivalism* dengan arsitektur modern
Straight Revivalism menciptakan arsitektur melalui nilai-nilai yang berkembang di dalam masyarakat (arsitektur yang bermanfaat bagi masyarakat), sedangkan arsitektur modern menciptakan arsitektur melalui desain-desain. Perbedaan lainnya ialah dalam *Straight Revivalism*, arsitektur adalah seni yang bersifat social, sedangkan dalam

Arsitektur Modern, arsitektur adalah seni untuk berkreasi dengan arah kreatifitas yang jelas.

- b. Perbedaan *Straight Revivalism* dengan arsitektur historicism
Straight Revivalism mempunyai pengertian bahwa suatu aliran dengan tujuan untuk membangkitkan kembali memori dan mengkaji lebih dalam kembali hal-hal yang terjadi sebelum modern. Sesuatu yang dibangkitkan kembali tersebut tidak sepopuler dengan yang aslinya dan penggunaan ornament lebih sedikit dari historicism. Sedangkan Historicism mempunyai kandungan sejarah yang dalam, mengaplikasi secara utuh apa yang ada dalam hal-hal yang lampau.

E. Studi Banding

1. Wisata Kuliner dan Souvenir

- a. Paskal food market bandung

Paskal Food Market berlokasi di Paskal Hypersquare, tepatnya di Jalan Pasir Kaliki Nomor 25-27, Bandung. Jalan Pasir Kaliki adalah lokasi yang tidak jauh dari stasiun Kota Bandung, bahkan pintu masuknya berhubungan langsung dengan area stasiun Bandung. Oleh karena itu banyak yang mengatakan bahwa lokasi Paskal Food Market adalah lokasi yang sangat strategis.

Asal muasal dari nama Paskal Food Market didapat dari singkatan nama Pasir Kaliki. Tempat ini merupakan tempat kuliner yang sangat terkenal di Bandung. Tidak kurang dari 101 menu tersedia di sini dengan tata ruang yang rapi. Saat malam hari, tempat ini merupakan tempat yang romantis, karena sebagian penerangan adalah lampu pijar kuning lengkap dengan hiasan obor di bagian outdoor.

Tempat ini hadir dengan konsep ruangan terbuka dengan lebih dari 50 stand yang menyediakan berbagai makanan. Stand-stand makanan ini menyajikan hidangan chinese food, japanese food, masakan khas nusantara seperti empal gentong, bakso, dan masih banyak lainnya. Selain stand penjaja makanan yang beragam, salah satu daya tarik

Paskal Food Market lainnya adalah live music yang dihadirkan di hari-hari tertentu. Di tengah-tengah kolam air mancur, terdapat sebuah panggung tempat para band perform live music.

Paskal Food Market juga menjadi salah satu lokasi kuliner yang digemari para turis mancanegara. Banyak sekali turis mancanegara yang berwisata di Bandung mengunjungi tempat ini. Mereka mengaku menyukai tempat ini, karena menyediakan beragam menu khas nusantara dengan harga yang relatif murah.

Salah satu highlight utama di Paskal Food Market adalah “*Fountain of Hope*”. *Fountain Of Hope* merupakan kolam air mancur dengan patung seorang pria yang berdiri sambil memegang cincin. Kolam ini menjadi hits terutama di kalangan anak-anak, karena banyak dari anak-anak melempar koin di sini dengan harapan untuk memperoleh keberuntungan.

1) Konsep bangunan

Konsep yang digunakan dari bangunan ini ialah konsep food court dengan ruangan terbuka yang memiliki suasana romantis dan juga konsep semi outdoor sehingga meniadakan penggunaan AC yang dapat menghemat energi.



Gambar 2. 13 Outdoor Paskal Food Market
Sumber: anekawisata.com

2) Penampilan fisik bangunan

Pola tata massa keseluruhan area ini berbentuk linier dengan massa kios makanan yang dibuat memanjang. Pada area outdoor terdapat panggung kecil yang biasa digunakan untuk pertunjukan musik, letaknya berada di tengah kolam air mancur. Sedangkan pada area makan semi outdoor di desain dengan desain etnik menggunakan bangku kayu dan dinding batu ekspos.



Gambar 2. 14 Indoor Paskal Food Market
Sumber: anekawisata.com

b. Nam Thai Kitchen

Nam Thai Kitchen merupakan salah satu resto atau *cafe* yang menjual makanan khas Thailand. Nam Thai Kitchen ini berada di dalam Mall Pantai Indah Kapuk Jakarta. Terinspirasi oleh kebudayaan Thailand, interior Nam Thai Kitchen didesain dengan me-reinterpretasi dari rumah tradisional negeri tersebut. Tak butuh waktu lama bagi pengunjung untuk merasakan atmosfer tropis yang begitu terlihat dari desain restoran seluas 450 meter persegi ini.

Nam Thai Kitchen hadir dalam konsep berbeda, dari menu hingga interior resto. Nam yang dalam bahasa Thailand berarti Air ini hadir sebagai reinterpretasi dari rumah tradisional Thailand. Lokasinya sendiri yang di kelilingin banyak ruang luar menginspirasi Einstein akan tempat yang sangat terbuka di rumah, seperti teras. Dan seluruh restoran seperti satu teras besar di mana orang bisa menikmati pemandangan

luar. Sama seperti orang Thailand saat memasuki ruang. Mereka akan disambut patung singa dan langsung menuju area bar yang memiliki aksesoris rumah tradisional. Elemen lain yang ditemui di sini yakni bentuk geometris modern pada langit-langit, menirukan bentuk payung. Ruang transisi dari dalam ruangan ke luar dibedakan dengan adanya ‘alun-alun’ berisi empat bangku dengan lampu kristal yang menyerupai air terjun.

1) Konsep bangunan

Sang desainernya, Leo Einstein Franciscus dari biro desain Einstein & Associates, mewujudkan konsep itu dengan menghadirkan konektivitas antara area indoor dan area outdoor melalui kombinasi penggunaan material alam, seperti kayu dan batuan alam dengan material industri, seperti besi dan kuningan. Ia pun memperhatikan pula aspek kebudayaan tradisional Thailand, kemudian menggabungkannya dengan cara yang modern melalui penggunaan detail-detail ornamen dekoratif khas negeri tersebut.



Gambar 2. 15 Nam Thai Kitchen

Sumber: Dok. Leo Einstein

2) Penampilan fisik bangunan

Nam Thai Kitchen sebuah restoran dengan dekorasi apik bergaya modern serta sentuhan tradisional Thailand di area makan dan dengan konsep bar terbuka. Terdapat ornamen etnik Thailand dan

bunga berwarna-warni disetiap area untuk menciptakan suasana yang menarik dan nyaman bagi para pengunjung. Area dalam resto penuh dengan perabotan kasual dan modern dengan aksen kuningan di tepi meja. Desain tersebut mencoba menyampaikan atmosfer teras belakang yang sangat santai dengan penambahan beberapa detail kecil seperti lampu outdoor khusus yang berbentuk Thai, bantal bordir dengan logo anggrek, mural gaya tradisional yang menggambarkan masyarakat Thai Tradisional yang kontras dengan saat ini dalam sebuah cerita. Lonceng kuil Thailand pun dialihfungsikan menjadi lampu gantung. Pintu dan jendela hanya berfungsi sebagai pintu pembuka. Kolom besar didesain tersembunyi dengan ditutupi kayu dan pola tradisional Thailand. Cat bertekstur ungu dalam bentuk atap tradisional Thailand digunakan untuk menggambarkan keanggunan dan ketenangan teras. Terakota, ubin semen, batu timah berpola batu basal, dan kayu daur ulang pedesaan yang digunakan di seluruh restoran dengan aksen kuningan sebagai detailnya.



Gambar 2. 16 Bentuk Fisik Nam Thai Kitchen
Sumber: Dok. Leo Einstein

c. Pusat oleh-oleh kampoeng Semarang

Kampoeng Semarang dibangun pada tanggal 10 Mei 1012 dan memiliki luas 4000 m². Bangunan ini dibangun dengan tujuan untuk

mengangkat produk-produk para pengrajin yang belum banyak dikenal atau hampir dilupakan orang yang berdomisili di Kota Semarang. Tempat ini merupakan tempat wisata belanja yang di desain untuk menampung berbagai menampung beragam jenis bisnis yang ada di Jawa Tengah. Letak Kampoeng Semarang 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.

1) Konsep bangunan

Konsep yang diusung dari Kampoeng Semarang ialah konsep one stop leisure, dimana para pengunjung bisa memilih dan berbelanja berbagai macam aneka oleh-oleh, kerajinan tangan serta berbagai kuliner khas Semarang. Pembangunan Kampoeng Semarang ini ditujukan agar para wisatawan tidak lagi kesulitan untuk mendapatkan oleh-oleh khas kota Semarang yang lengkap. Suasana yang homie dalam sentuhan yang modern ini juga dapat dinikmati oleh para pengunjung sembari berwisata belanja.



Gambar 2. 17 Pusat Oleh-oleh Kampoeng Semarang

Sumber: kampoengsemarang.com

2) Penampilan fisik bangunan

Pemilihan penggunaan material kayu pada lantai dan penutup atap jerami, memperlihatkan bangunan ini menggabungkan antara unsur

tradisional dan modern. Di area outlet-outlet nya pun Kampoeng Semarang tetap menampilkan unsur tradisional dengan modern. Contohnya pada outlet Godong Asem Oleh-Oleh Center. Material kayu digunakan pada interior outlet Gedong Asem Oleh-Oleh Center ini untuk menampilkan kesan alami dan tradisional namun dalam penataan yang modern. Material lantai menggunakan ubin dengan kesan natural. Instalasi lampu pada sangkar burung menambah ciri tradisional dari interior ini.



Gambar 2. 18 View Pusat Oleh-oleh Kampung Semarang
Sumber: kampoengsemarang.com

d. Citra Niaga Samarinda

Citra Niaga adalah sebuah kompleks perdagangan yang berlokasi di pusat kota Samarinda, ibukota dari provinsi Kalimantan Timur, yang diapit oleh Jalan Panglima Batur, Jalan Niaga Selatan, Jalan Niaga Timur dan Jalan Niaga Barat (sebagian lahan diantaranya bukan bagian Citra Niaga). Kompleks ini dibangun pada dekade 1980an oleh Pemerintah Kota Samarinda sebagai bagian dari revitalisasi kawasan Taman Hiburan Gelora yang bertransformasi dari pemukiman kumuh.

Pembangunan keseluruhan Citra Niaga dilakukan oleh pemborong-pemborong lokal yang diarahkan oleh PT Triaco Widya Cipta. Proyek Citra Niaga tahap II selesai pada bulan Agustus 1987, dan diresmikan pada tanggal 27 Agustus 1987 oleh Menteri

Ketenagakerjaan Soedomo dan Gubernur Kalimantan Timur H. Soewandi Roestam.



Gambar 2. 19 Citra Niaga Tahun 2000an

Sumber: <https://setiapgedung.web.id>

Sebulan usai peresmian tahap II, Citra Niaga membangun proyek tahap III yang sudah selesai dibangun pada tahun 1989, dengan biaya total Rp 7,5 milyar (nilai 1992, setara Rp. 80,5 milyar nilai 2021). Tahun itu juga merupakan masa jaya Citra Niaga, meraih penghargaan Aga Khan Awards for Architecture 1989 dan penghargaan IAI untuk perencanaan kawasan komersil terbaik 1991. Hasan Poerbo, yang menominasi Citra Niaga dalam penghargaan Aga Khan 1989, menilai perancangan dan penataan Citra Niaga sangat demokratis dan partisipatif. Untuk menghargai raihan tersebut, salah satu nama jalan di Citra Niaga diberi nama Jalan Aga Khan Award.

Kawasan perdagangan Citra Niaga terbagi ke tiga tahap; tahap pertama adalah rukan/ruko berlantai dua sebanyak 58 unit yang dibangun 1984-1985; tahap kedua adalah 27 ruko, 25 kios dan 224 petak untuk pedagang kaki lima. Tahap ini menyediakan juga lapangan terbuka untuk acara-acara umum, menjadikan tahap ini bagian penentu

dari proyek Citra Niaga, yang dibangun mulai 1986 hingga Agustus 1987.

Sementara tahap terakhir, yang dirancang oleh Antonio Ismael sebagai “plaza kios”, alias mall kios, mulai dibangun pada bulan September 1987, hingga selesai dibangun pada tahun 1989. “Plaza kios” tersebut menyediakan 56 ruko dan 54 kios. Keseluruhan ruko memiliki luas bervariasi dari 60, 70 hingga 80 meter persegi, kios berukuran 13,5 meter persegi dan pondok PKL berukuran 3 x 3 meter.



Gambar 2. 20 Site Plan Citra Niaga Samarinda

Sumber: <https://setiapgedung.web.id>

Tetapi akhir tahun 1990an dan awal 2000an, serbuan pusat perbelanjaan mengakhiri pamor Citra Niaga. Ironisnya, beberapa mall tersebut berhasil memikat tenant dari Citra Niaga. Pada tahun 2006, salah satu gedungnya habis terbakar dan akhirnya dibangun kembali dengan bentuk dan material yang jauh berubah.

Butuh tahun 2020 untuk membangkitkan kembali pamor Citra Niaga, yaitu gentrifikasi yang dilancarkan para pengusaha kuliner muda, menjadikan kawasan berusia 30 tahun lebih itu kembali ke marwahnya, sebagai tempat berkumpul masyarakat dan simbol revitalisasi. Tetapi, revitalisasi tersebut ternoda penutupan selama seminggu dibulan September 2020, akibat dari keputusan pemda memperlambat pandemi COVID-19.

Saat ini Citra Niaga merupakan obyek wisata belanja, saat ingin mencari oleh-oleh maupun pernak-pernik khas Kalimantan untuk dibawa pulang sebagai buah tangan atau kenang-kenangan maka Citra Niaga adalah tempat yang sempurna untuk memenuhi kebutuhan itu.

Berbagai macam oleh-oleh dan makanan khas Kalimantan seperti Amplang Kuku Macan, berbagai jenis dodol khas Samarinda seperti dodol cempedak, nangka dan-lain-lain dapat Anda temukan disini. Segala macam aksesoris yang berbahan dasar manik-manik atau batu-batuan khas masyarakat Dayak seperti ikat kepala, tas, berbagai aksesoris, kalung dan gelang hingga kain dan pakaian dengan ciri khas Kalimantan.

1) Konsep bangunan

Citra niaga lebih banyak memikirkan segi social didalam desainnya. Menerapkan arsitektur tradisional yang tergambar dari bentuk atap petak dan kios yang merupakan ciri khas bangunan tradisional Kutai. Mayoritas material yang digunakan adalah kayu untuk kawasan PKL, sementara sisanya memanfaatkan pembangunan modern dengan harapan agar kayu tidak dianggap kelas rendah oleh masyarakat. Desainnya sendiri rata-rata sangat sederhana, kecuali Menara kayu yang menjadi simbol dari kawaasan tersebut yang pucuknya berbentuk burung Enggang, menyimbolkan perdamaian menurut suku daya kaltim. Gedung tersebut merupakan kantor pengelola yang sempat terbakar dan telah direnovasi. Arsitektur yang diterapkan didesain agar tepat guna bagi keadaan Samarinda.



Gambar 2. 21 Konsep Bangunan Citra Niaga Samarinda

Sumber: <https://www.instagram.com/citraniaga.smr>

2) Penampilan fisik bangunan

Sesuai dengan konsepnya yaitu diperuntukkan bagi semua pelaku bisnis, baik raksasa maupun gurem maka bangunan di kawasan Citra Niaga ini didominasi oleh ruko, petak dan kios. Pedagang bermodal besar menempati ruko, penjual menengah di kios dan pedagang kaki lima di petak. Luas kawasan ruko 16.870 meter persegi sedangkan lahan petak dan kios 1.443 meter persegi. Petak adalah tempat usaha berukuran 2x3 meter persegi, berkerangka kayu, dan beratap sirap kayu ulin. Sedangkan kios, tak lain bangunan berukuran 3x3 meter persegi, berkerangka kayu dan beton, beratap genteng. Bentuk atap petak maupun kios menyerupai piramida, ciri khas bangunan tradisional Kutai.



Gambar 2. 22 Perspektif Citra Niaga Samarinda

Sumber: <https://detakkaltim.com>

e. G-walk Surabaya

Gwalk berada dalam lokasi kompleks perumahan mewah di area Surabaya Barat. Keunikannya, terdapat dua area yang saling bersebrangan. Pada area pertama merupakan café yang mempunyai suasana cukup syahdu dan menyajikan bermacam-macam makanan modern. Dan pada area kedua lebih banyak menyajikan makanan tradisional baik yang telah mengalami improvisasi maupun yang tetap kental akan rasa aslinya.

Di Gwalk, wisatawan bisa menikmati gaya night market kuliner dengan perpaduan makanan tradisional seperti nasi kucing, teh tarik, wedang jahe, dan sate usus, sampai pizza, burger dan hot dog. Makanan bergaya Singapura dan Vietnam ikut memeriahkan tempat ini.

Warna-warni lampu taman juga bakalan ikut memeriahkan suasana makan di GWalk. Ditambah layanan wifi dan parkir gratis semakin membuat pengunjung betah memilih puluhan resto dan *cafe* yang tersebar di night market kuliner sepanjang 1 km ini.

Apalagi di tempat ini kerap digelar berbagai acara menarik seperti Citraland Superfest. Pada tanggal 5-7 Juli 2013 ini, di GWalk akan digelar Cross Culture Festival 2013 yang digelar bekerja sama dengan

Pemerintah Kota Surabaya ini akan mementaskan kesenian Korea, Jepang dan Indonesia.

GWalk dikunjungi rata-rata 1.611 mobil pengunjung pada tengah minggu dan 1.830 atau lebih mobil pengunjung pada akhir pekan. 78,4 Persen pengunjung adalah warga Surabaya, 11,6 persen adalah penghuni Citraland dan 10 persen adalah turis luar Surabaya.



Gambar 2. 23 GWalk Surabaya

Sumber: <https://rizkyrach.wordpress.com>

Selain suasana santai dan tenang bersama keluarga menikmati kuliner, GWalk ini juga banyak ditemui anak muda yang nongkrong bersama rekan-rekannya sambil menikmati kuliner.

Gwalk memang sengaja dibuat sebagai salah satu fasilitas dan mensupport citraraya sebagai wilayah hunian yang mandiri dan komplit. Huruf G berasal dari kata gapura.

Tetapi sekitar pekan terakhir bulan februari 2016 banjir yang cukup parah menerjang kawasan Gwalk ini. Setelah dihujani dengan derasnya air siang dan malam, akhirnya banjirpun menerjang beberapa tempat di Kota Surabaya termasuk kawasan Gwalk ini.

Salah satu alasan penyebabnya adalah karena minimnya arearesapan air. Tapi dengan respon yang cukup bagus dari pihak pengembang, mereka langsung mengatasi masalah ini dan akhirnya kawasan tersebut tidak pernah terendam banjir lagi.

Dengan konsep wisata kuliner dan hiburan, GWalk yang merupakan bagian dari perumahan elit Citraland Surabaya Barat menawarkan 98 *cafe* dan resto yang berjajar dengan menu lokal maupun internasional. Berikut beberapa tempat kuliner menarik dalam kawasan Gwalk.

1) The daily sweet

The daily sweet merupakan salah satu *café* yang menyediakan hidangan dessert manis. Yang disajikan sebagai daya tarik utama disini yakni cake dan dessertnya. Desain interiornya mempunyai nuansa eropa, dan suasananya begitu cocok dengan wanita sebab dibuat berwarna-warni dengan banyak hiasan bunga.

2) Bonchon Chicken Restaurant

Restoran ayam yang digoreng ini berasal dari korea selatan.

Daya tampung tempat ini mencapai 100 orang. Untuk acara pesta anak-anak maupun pesta yang lainnya dapat menggunakan lantai 2 karena tempatnya cukup luas.

3) Bebek Harissa

Di tempat ini menyajikan makanan utama bebek khas Surabaya. Hidangan bebeknya sangat bervariasi. Salah satu masakan ciri khas bebek harissa yaitu nasi talam putri Madura. Dimana sajian itu dibuat dengan menggunakan minyak samir dan minyak zaitun yang dicampur bersama bumbu tradisional khas Indonesia.

4) Camelot *café*

Restoran ini memakai konsep arsitektur minimalis pada desain interiornya namun cukup nyaman dan kekinian. Sesuai namanya hidangan yang ditawarkan pun bernuansa eropa, ada steak, salad, soup, spagetti dan gelato.

5) Owl *café*

Café yang bernuansa minimalis modern ini memberikan aneka ragam menu bagi pecinta kuliner mulai dari hidangan Arab, Italia, Jepang, dan Indonesia.

6) Hachi Hachi Bistro

Salah satu restoran dengan menu masakan Jepang. Mempunyai nuansa Jepang dengan pemberian ornamen-ornamen sepanjang interior bangunan

7) Lumbung

Nama restoran terinspirasi dari letak penyimpanan padi masyarakat di daerah Bali yang biasa disebut dengan lumbung. Lumbung resto and café ini mempunyai nuansa yang romantis dan menonjolkan ciri khas nuansa Bali. Lumbung resto cocok untuk dijadikan tempat nongkrong maupun tempat berkencan. Area outdoornya sangat romantis, spesialnya jika pada malam hari. Hidangan yang disajikan diterangi oleh cahaya bulan, serta lilin dan obor yang memberikan kesan romantis pada malam hari.

8) Dimsus mbledos

Banyak macam menu yang ditawarkan oleh resto ini. Letaknya juga begitu nyaman untuk bersantai dengan keluarga, sahabat, maupun orang terkasih. Nuansa resto yang serba merah ini mengusung konsep semi outdoor yang membuat suasana menjadi bergairah dan segar.

Lokasinya yang jauh diujung Barat Surabaya dan masuk ke dalam kompleks perumahan memang agak menyusahakan para pengunjung. Tetapi dengan suasana yang sukses dibangun, malahan sebagian festival musik modern maupun tradisional dan festival makanan yang pernah diselenggarakan malah menjadikan Gwalk sebagai opsi yang utama.

1) Konsep desain bangunan

Kawasan wisata kuliner ini tidak memiliki ciri arsitektur yang khusus jika ditinjau dari konsep desain bangunannya, karena pada dasarnya kawasan wisata kuliner ini merupakan kompleks perumahan mewah di area Surabaya Barat. Namun yang menjadi sorotannya ialah desain interior arsitektur tiap restoran atau *cafenya* yang menonjolkan ciri khasnya sendiri sesuai dengan tema makanan

yang dijual. Secara garis besar tema makanan yang dijual disana dibagi dua menjadi makanan mancanegara dan makanan tradisional yang secara tidak langsung membuat desain interior arstekturnya juga terbagi menjadi dua bagian, yaitu modern dan tradisional.



Gambar 2. 24 Konsep Desain Bangunan GWalk Surabaya

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

2) Penampilan fisik bangunan

G-walk di kota Surabaya ini mengadopsi pasar malam yang menyajikan banyak wisata kuliner seperti di negara Taiwan dan Singapura. Tak heran kawasan ini disebut pusat jajan ala Singapura. Ada 98 *cafe* dan restoran yang berjejer sepanjang 1 km dan saling berseberangan dengan nuansa modern dan tradisional sesuai dengan jenis *café* atau restorannya. Warna-warni lampu di tamannya juga turut membantu memeriahkan suasana malam di daerah tersebut.



Gambar 2. 25 Perspektif GWalk Surabaya

Sumber: <https://jejakpiknik.com>

2. *Arsitektur Straight Revivalism*

a. Piazza D'Italia

Charles Moore merancang Piazza d'Italia pada tahun 1975 sampai 1980, yang merupakan sebuah taman atau di sebut ruang terbuka dalam rangka renovasi kawasan kumuh di New Orleans Amerika Serikat, yang ditujukan untuk para imigran Italia yang mendominasi daerah tersebut. Proyek ini terletak dalam lingkungan modern, selain berfungsi sebagai ruang terbuka juga berfungsi sosial bagi masyarakat keturunan Eropa khususnya Italia.



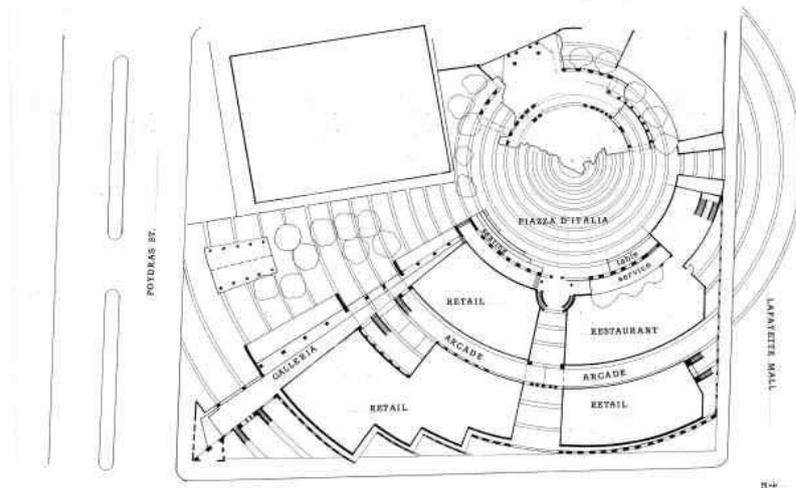
Gambar 2. 26 Piazza D'Italia

Sumber: elib.unicom.ac.id

Denahnya berupa lingkaran, diperkuat dengan garis-garis melingkar pada lantai dengan warna dari bahan. Pada tengah taman dibuat model tanah Italia yang berbentuk seperti sepatu tinggi, di kelilingi kolam menggambarkan laut Mediterania. Titik puast lingkaran adalah pulau Sisilia di ujung dari “sepatu Italia” yang melambangkan masyarakat Sisilia, mayoritas imigran Italia di sana.

Dengan pola mengikuti bentuk lingkaran terdapat sebuah kuil Romawi kecil dengan kolom-kolom dari lima orde termansyur Italia : dorique, ionique, corinthien, toscan dan composite. Kolom- kolom tadi terletak dalam susunan garis bagian dari lingkaran (convec) mendukung potongan-potongan architrave lengkap dengan molding Romawi. Di

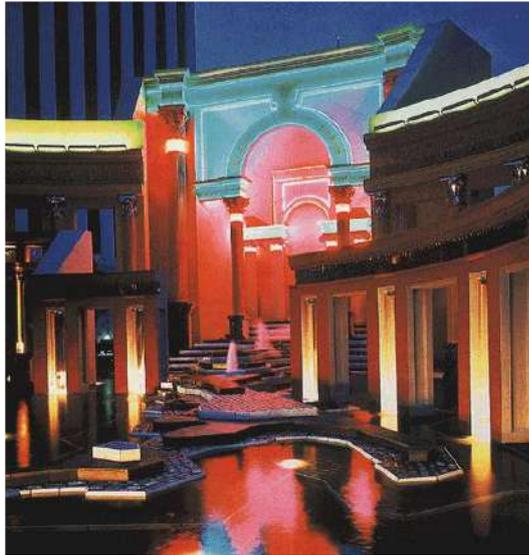
kiri-kanan dari semacam pintu gerbang kuil terdapat architrave cukup lebar yang ditulis kalimat-kalimat yang mengingatkan pada sejarah Italia. Unsur modern Art-Deco dimasukan dalam beberapa kepala kolom disela-sela kolom – kolom Italia tersebut.



Gambar 2. 27 Denah Piazza D'Italia

Sumber: <http://www.wikipedia.org/Piazza D'italia>

Bentuk-bentuk klasik dan sedikit aspek modern digabung dengan unsur modern kontemporer dalam warna, yang didominasi oleh warna-warna. Dengan mengetengahkan unsur-unsur historis, bentuk-bentuk yang langsung menyentuh tanah Italia lengkap dengan “Laut Mediterania”, Piazza d'Italia betul-betul merupakan contoh sangat representatif dari post-modern menghubungkan masa lalu, sekarang dan akan datang. Piazza d'Italia menjadi bentuk pelopor post-modern dan banyak memberikan inspirasi konseptual dalam perkembangan arsitektur.



Gambar 2. 28 Interior Pizza D'Italia

Sumber: [http://www.wikipedia.org/ Piazza D'italia](http://www.wikipedia.org/Piazza_D'italia)

b. The Palace of Abraxas

The Palace of Abraxas dibangun pada tahun 1978 sampai 1983 adalah sebuah apartemen modern di Marne-La- Vallée, sebuah kota baru dipinggiran timur kota Paris, namun pengambilan unsur-unsur arsitektur kuno Romawi, Yunani, Renaissance, dan lain-lain sangat menonjol.

Pengambilan unsur-unsur kuno tersebut membuat kesan dan hubungan dengan masa ribuan tahun lalu menjadi kembali terasa, sebagai salah satu ciri dari arsitektur postmodern, perancangnya adalah Richardo Bofill kelahiran Barcelona Spanyol.

Apartemen ini terdiri dari dua unit dengan bentuk dan tata letak yang unik., yang satu denahnya bagian dari sisi tengah lingkaran, yang lain berupa blok di tengah bawah kosong seperti Arc De Triomphe.



Gambar 2. 29 The Palace of Abraxas

Sumber: <http://www.wikipedia.org>

Unit yang melengkung setengah lingkaran tersebut, pada halaman bawahnya dibentuk taman berteras teras mengikuti lingkarannya makin ketengah makin rendah, seperti teater pada zaman Romawi maupun Yunani. Bentuk dari kedua unit dengan taman seperti teater terbuka tersebut membuat apartemen di pinggir-an Kota Paris in sering disebut “*Arc De Triomphe, Palais et Teatre*”. Berbagai teori dan pandangan arsitektur Modern fungsionalisme diabaikan dalam perancangan apartement.

Di sudut-sudut dan di sisi luar unit setengah lingkaran terdapat konstruksi silindris, di dalamnya untuk saluran-saluran mekanikal dan tangga tetapi dari luar terbentuk menjadi seperti sebuah kolom Yunani Dorik sangat besar. Pada unit yang seperti *Arc De Triomphe* terdapat plaster dan kolom bercorak Romawi.

Bagian atas dari apartement berlantai sepuluh ini terdapat balkon, balustradanya siberi alur-alur seolah-olah seperti kepala dari kolom Yunani. Jendela dengan kaca pada bagian dalam apartemen yang setengah lingkaran., membentuk bagian dari silinder menerus dari bawah hingga balkon, dari luar terlihat seperti kolom dari kaca, selang-seling dengan jendela berangka. Pada atapnya yang datar dibuat halaman dengan rumput.



Gambar 2. 30 Eksterior The Palace of Abraxas
Sumber: <http://www.wikipedia.org>

F. Analisis Studi Banding

Tabel 2. 2 Analisis Studi Banding

No	Objek Studi Banding	Konsep	Fungsi Utama	Fasilitas	Massa dan Bentuk Bangunan
1.	Paskal Food Market Bandung	Konsep foodcourt dengan ruangan semi terbuka	Kuliner dan rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Retail makanan ✓ Kolam air mancur ✓ Dapur ✓ Toilet ✓ Parkiran 	Pola tata massa keseluruhan area ini berbentuk linier dengan massa kios makanan yang dibuat memanjang
2.	Nam Thai Kitchen	Menghadirkan konektifitas antara indoor dan outdoor melalui kombinasi penggunaan material alam, serta menggabungkan aspek kebudayaan tradisonal Thailand.	Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bar café ✓ Ruang transisi ✓ Toilet ✓ dapur 	Menggunakan konsep bar terbuka dengan sistem organisasi terpusat (central)
3.	Pusat Oleh-Oleh Kampoeng Semarang	Menggunakan konsep one stop leisure, dimana para pengunjung bisa memilih dan berbelanja berbagai macam aneka oleh-oleh, serta berbagai kuliner khas Semarang. Suasana yang homie dengan	Wisata Kuliner dan souvenir	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Retail souvenir ✓ Café dan restoran ✓ Meeting room ✓ Gathering room ✓ Kids playground 	Menerapkan pola tata massa radial dengan ruang-ruang kuliner dan souvenir yang berkembang mengikuti pusat bangunan. Penggunaan material menggunakan unsur tradional dan modern sehingga

		sentuhan gabungan antara modern dan tradisional		✓ Parkiran khusus bus	menampilkan bentuk bangunan yang indah dan unik
4.	Citra Samarinda	Niaga Konsep bangunan semi terbuka dengan lebih mengutamakan segi sosial dibandingkan segi desain.	Wisata kuliner dan souvenir	✓ Retail souvenir ✓ Food court ✓ Taman bermain ✓ Café ✓ Area cuci tangan	Bangunan didominasi oleh ruko, petak, dan kios. Bentuk atap petak dan kios menyerupai piramida, ciri khas bangunan tradisional Kutai serta menerapkan pola tata massa cluster
5.	G-walk Surabaya	Menggunakan konsep ruangan terbuka dan tertutup. Konsep interior beraneka ragam tergantung jenis café/restoran atau kuliner yang dijual.	Wisata kuliner dan hiburan	✓ Café ✓ Restoran ✓ Foodcourt ✓ ATM center ✓ Parkiran ✓ taman	Mengadopsi pasar malam yang menyajikan banyak wisata kuliner seperti di negara Taiwan dan Singapura. Pola tata massa bangunan yaitu linier dengan 98 café dan restoran yang berjejer saling berhadapan sepanjang jalan sejauh 1 KM
6.	Piazza D'Italia	Konsep ruangan terbuka dengan menggabungkan bentuk-bentuk klasik dan aspek modern dengan menyetengahkan unsur-unsur historis.	Wisata dan ruang terbuka kawasan perkotaan	✓ Retail ✓ Taman ✓ Kolam ✓ Gate	Pola tata massa memusat terlihat dari denahnya yang mengikuti bentuk lingkaran. juga terdapat sebuah kuil Romawi kecil dengan kolom-kolom dari lima orde termasyur Italia. Bentuk bangunan merepresentasikan

					arsitektur post modern yang menghubungkan masa lalu dan sekarang.
7.	The Palace of Abraxas	Konsep bangunan tertutup dengan mengadopsi unsur-unsur arsitektur kuno Romawi, Yunani, Renaissance, dan lain-lain.	Apartemen dan perumahan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Taman/ruang terbuka hijau ✓ Lobby ✓ Balkon 	Menerapkan pola tata massa cluster yang terlihat dari pembagian kompleks yang terbagi menjadi 3 bagian penting yaitu le palacio, le théâtre, dan l'arc. Bentuk bangunan megah dan besar dimana fasadnya berbentuk kolom Yunani Dorik yang besar dan disusun berjejer. Kemudian pada bagian atap yang datar dibuat halaman dengan rumput.

Sumber: Analisis Penulis, 2022

G. Kesimpulan Studi Banding

Tabel 2. 3 Kesimpulan Studi Banding

Fasilitas	Konsep	Fungsi	Zonasi	Massa dan Bentuk Bangunan	Sirkulasi
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Taman/RTH ✓ Restoran ✓ Food Court ✓ Retail ✓ ATM Center 	Penerapan unsur adat dan budaya Toraja untuk membangkitkan ingatan masa lalu dan digabungkan dengan nuansa modern	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wisata kuliner ✓ Wisata souvenir 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Zonasi berdasarkan sifat ruang ✓ Transisi ruang yang memberikan pengalaman yang berbeda-beda 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bentuk dasar bangunan mengadopsi dari atap rumah tradisional Toraja (tongkonan) ✓ Merespon cahaya dan penghawaan alami ✓ Fasad atau kulit bangunan menampilkan motif ukiran Toraja 	Menggunakan sirkulasi yang dapat mengajak pengunjung berkeliling sehingga dapat merasakan semua suasana ruang

Sumber: Analisis Pribadi, 2022