

GALERI GASTRONOMI INDONESIA SEBAGAI STRATEGI PENGAKTIFAN KEMBALI KAWASAN JALAN JAKSA

Patricia¹⁾, Irene Syona Darmady²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, patricia.315180026@stu.untar.ac.id

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, irenes@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

Abstrak

Kampung Jaksa merupakan kawasan *secondary block* di pusat kota yang merupakan pariwisata yang dulunya, terutama pada Jalan Jaksa merupakan salah satu jalan yang sempat melegenda dikarenakan adanya pariwisata *backpacker* Namun seiring dengan perkembangan zaman, wilayah ini mengalami degradasi identitas sebagai pariwisata sehingga menyebabkan area ini menjadi sepi. Kurang berhasilnya intervensi dari pemerintah mendorong strategi baru yang lebih permanen dalam bentuk arsitektur. Strategi arsitektur ini berupa akupunktur perkotaan, yaitu dengan intervensi kecil dapat memberi dampak transformatif yang besar bagi ruang publik. Berdasarkan analisis, potensi di bidang wisata kuliner ini mendorong terciptanya program gastronomi sehingga program ini dapat memaparkan kuliner, terutama kuliner Indonesia dengan teknik yang dapat diinteraksikan dan dipelajari oleh pengunjung. Hasil dari perancangan ini merupakan bangunan galeri yang berfokus pada sirkulasi dan tahapan pengalaman sensorik yang akan didapatkan pengunjung. Hasil ini juga menambahkan program penunjang berupa pertanian vertikal perkotaan dan orientasi bangunan menyesuaikan tapak sehingga memberi ruang publik bagi kawasan sekitar.

Kata kunci: akupunktur perkotaan; gastronomi; Jaksa; pariwisata; pertanian vertikal perkotaan

Abstract

Kampung Jaksa is a secondary block area in the city center which used to be tourism, especially on Jaksa Street which was a legendary street due to backpacker tourism. However, nowadays, it has experienced a degradation of identity as tourism which is quite critical, causing this area to be deserted. The lack of success of temporary interventions prompted new, more permanent strategies in the form of architecture. This architectural strategy is in the form of urban acupuncture, where small interventions can have a big transformative impact on public spaces. Based on the analysis, this potential in the field of culinary tourism encourages the creation of a gastronomic program so that it can explain cuisine, especially Indonesian cuisine with techniques that can be interacted and learned by visitors. The result of this design is a gallery building that focuses on circulation and the stages of sensory experience that visitors will get. This result also adds supporting programs in the form of vertical urban farming and building orientation respond to the site so as to provide public space for the surrounding area.

Keywords: gastronomy; Jaksa; tourism; urban acupuncture; vertical urban farming

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kampung Jaksa merupakan wilayah yang dikenal sebagai pariwisata bagi turis. Pada tahun 1966, berdiri Wisma Delima yang merupakan salah satu pemicu berkembangnya akomodasi yang mewadahi para turis yang datang. Pada masa tersebut, berdiri area kuliner sebagai potensi program komersial bagi para backpacker yang mengincar kawasan yang menjual barang dan jasa yang murah. *Backpacker tourism* ini merupakan sebuah pariwisata yang sangat melegenda di Jalan Jaksa pada saat itu, sehingga dikenal khalayak ramai baik turis lokal maupun mancanegara (Megawaty, 2015).

Seiring dengan berkembangnya keatraktifan kawasan Jalan Jaksa dan sekitarnya, banyak terjadi transformasi perumahan warga lokal menjadi *homestay* murah bagi backpackers muda. Hal ini memicu semakin banyak turis yang hadir di kawasan ini. Suasana lokal yang ramai dan adanya kedekatan antara masyarakat setempat dan turis pun semakin berkembang dan menjadikan lingkungan Jalan Jaksa ini ramai dan nyaman. Bagi masyarakat sekitar, Jalan Jaksa menjadi potensi berjualan makanan baik bagi pedagang kaki lima, maupun restoran dan rumah makan. Sedangkan bagi turis dan wisatawan yang hadir di lingkungan ini, pengalaman menyicipi makanan, berinteraksi satu sama lain, permainan musik di rumah makan, bersantai, dan penginapan yang murah, memberikan memori kolektif yang tidak terlupakan bagi pengunjung (Megawaty, 2015).



Gambar 1. Suasana Kawasan Jalan Jaksa Zaman Dahulu
Sumber: Google Search, 2022 (Olahan Penulis)

Masa kejayaan pariwisata Jalan Jaksa ini sayangnya hanya sampai di puncaknya pada tahun 1990, dan mengalami degradasi identitas seiring perkembangan zaman. Jalan Jaksa yang amat atraktif menjadi potensi bagi para pengusaha untuk mendirikan bangunan yang lebih megah dan menjual maupun menyewa tanah dan bangunan dengan harga yang lebih mahal. Banyak alihfungsi lahan yang semula merupakan kafe yang ramai, dibeli dan didirikan hotel bertingkat. Banyak tanah yang dijual dan rumah yang disewakan akibat berkurangnya pengunjung yang datang (Agustina, 2018).

Seiring bertambahnya faktor eksternal seperti harga PBB semakin mahal, kawasan Jalan Jaksa sudah tidak memungkinkan untuk mendapat harga penginapan yang murah. Maka dari itu, kawasan Jalan Jaksa dan perkampungan pun menjadi sepi akan turis. Saat ini, perubahan pola kehidupan masyarakat sangat signifikan, di mana sudah banyak masyarakat yang mulai bekerja sebagai karyawan kantor. Transformasi fisik bangunan juga banyak yang berubah, baik dari segi fasad, maupun dari program (Haristianti & Pratiwi, 2020).

Identitas lokal Jalan Jaksa sudah sangat berubah dan citra sebagai pariwisata pun berada di kondisi yang sangat kritis. Degradasi identitas ini sekaligus berdampak pada degradasi ekonomi, di mana lingkungan sekitar memiliki roda perekonomian yang kurang baik dibanding tahun-tahun yang lalu. Dengan adanya degradasi yang terjadi, kawasan Kampung Jaksa sangat

terancam wilayahnya, karena selain menjadi sepi, kawasan ini juga hampir kehilangan citra di bidang pariwisata (Syahril, 2022).

Intervensi mengembalikan keatraktifan kawasan Jaksa telah diberlakukan oleh pemerintah, yaitu dengan adanya festival tahunan yang diadakan pada Jalan Jaksa (Asdhiana, 2013). Festival ini dihadiri oleh masyarakat ramai. Potensi masyarakat di Jalan Sabang juga masih sangat ramai dan tertarik dengan program kuliner yang menjadi pemicu *movement* yang terjadi di area sekitar. Jalan Sabang juga memberikan pengaruh yang sangat baik, yaitu ramai dan masih aktif akan masyarakat yang berdatangan untuk makan dan berbelanja. Namun Jalan Sabang tidak memberikan dampak sampai Jalan Jaksa. *Event* tahunan yang diadakan pemerintah juga bersifat temporer dan kawasan Jaksa ini menjadi sepi kembali saat tidak diadakan festival ini (Winnie, wawancara pribadi, 22 February 2022)

Maka dari itu, Berdasarkan kondisi di atas, Jalan Jaksa membutuhkan intervensi arsitektur yang lebih permanen dengan program yang mendukung kawasan sekitar namun memiliki diferensiasi dan variasi. Program gastronomi diusulkan sebagai komplementer, karena dapat mempromosikan daerah sekitar. Sesuai dengan prinsip *urban acupuncture*, dengan adanya intervensi kecil dari salah satu bangunan, maka dampak transformatifnya dapat dirasakan bagi khalayak ramai di lingkungan sekitar.

Rumusan Permasalahan

Rumusan masalah dari proyek ini diangkat dari isu yang terdapat pada proyek yang memerlukan solusi arsitektural, berupa memerlukan program baik utama maupun penunjang yang dapat dimanfaatkan masyarakat lokal sebagai penunjang perekonomian di lingkungan kampung kota; diperlukan desain arsitektur yang netral dan dapat merespon dua jenis lingkungan yang berbeda, yaitu lingkungan Jaksa yang sudah berkembang dan lingkungan perkampungan Jaksa; perlu adanya ruang publik agar masyarakat dapat berinteraksi satu sama lain.

Tujuan

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang terdapat di kawasan Jalan Jaksa, maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan proyek arsitektur yang dapat menunjang masyarakat lokal di lingkungan kampung kota dan dapat mengaktifkan kembali kawasan Jalan Jaksa. Proyek arsitektur yang terlibat memiliki program yang dapat diterima dan digunakan dua jenis lingkungan yang berbeda, yaitu kawasan perkampungan kota dan lingkungan perkotaan yang sudah berkembang. Dengan adanya penambahan ruang publik, hal ini bertujuan agar masyarakat dapat berinteraksi satu sama lain sehingga suasana kawasan Jalan Jaksa menjadi lebih aktif

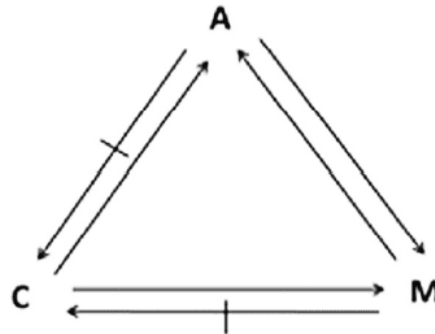
2. KAJIAN LITERATUR

Urban Acupuncture

Urban Acupuncture ialah strategi lingkungan perkotaan yang menggunakan intervensi skala kecil untuk mengubah konteks perkotaan yang lebih besar (Lerner, 2014). Lokasi yang dipilih melalui analisis dan berbagai macam pendekatan dikembangkan melalui perpaduan ide antara desainer dan masyarakat. Akupunktur kota ini bertujuan menghasilkan solusi yang fokus pada suatu permasalahan dengan dampak yang transformatif di berbagai lapisan sosial. Maka dari itu penelitian ini mengangkat suatu isu yang fokus dengan pendekatan desain dari analisis karakteristik lingkungan dan menghasilkan program yang dapat berkembang dan berdampak di jangkauan yang luas.

Bangunan dan kota hadir untuk kita dalam 2 cara, yaitu sebagai bentukan fisik yang kita persepsikan dan lihat, dan sebagai ruang yang kita gunakan dan lalui. *Configuration*, sebagai

penyebab utama terjadinya suatu pergerakan (*movement*). *The presence of attractors* dapat mempengaruhi kehadiran orang-orang sekitar. Namun, *attractors* ini tidak dapat mempengaruhi parameter *configuration* yang menetap dimana *configuration* ini menunjukkan karakteristik suatu lokasi spasial. Demikian pula, *configuration* memungkinkan untuk mempengaruhi terjadinya suatu pergerakan (*movement*), namun parameter *configuration* tidak dapat terpengaruhi oleh adanya pergerakan (*movement*) (Hillier, Penn, Hanson, Grajewski, & Xu, 1993).



Gambar 2. Diagram teori CMA
Sumber: Hillier, et. all., 1993

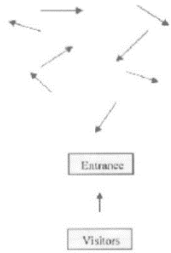
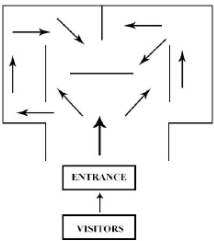
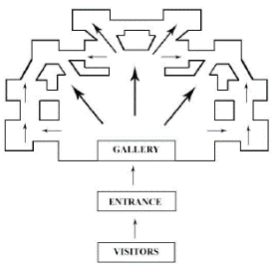
Galeri

Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), galeri merupakan suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Sedangkan menurut *Dictionary of Architecture and Construction*, 2005 galeri diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus.

Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda / karya seni, sedangkan museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka. Galeri gastronomi Indonesia dimaksudkan sebagai wadah yang menampung kegiatan yang berhubungan dengan gastronomi dan kuliner Indonesia. Galeri ini memamerkan teknik yang dapat memperkenalkan kuliner Indonesia secara pengalaman keruangan. Beberapa zona ditata agar pengunjung dapat mempelajari maksud khusus gagasan yang akan disampaikan yang berhubungan dengan ilmu gastronomi.

Galeri memerlukan alur sirkulasi yang baik dalam memberikan tingkat kelayakan dan kenyamanan dalam memamerkan hasil karya agar penyampaiannya lebih baik antara objek dan pengunjung. Menurut De Chiara dan Calladar (*Time Saver Standards for Building Types*, 1973), tipe sirkulasi galeri dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Jenis-jenis Sirkulasi pada Ruang Galeri

Jenis Sirkulasi	Deskripsi
 <i>Sequential Circulation</i>	Sirkulasi ini diurutkan berdasarkan urutan ruang dan objek yang dipamerkan dalam bentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali ke titik semula (<i>entrance</i> / pusat galeri)
 <i>Random circulation</i>	Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.
 <i>Ring circulation</i>	Sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan

Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

Gastronomi

Gastronomi, yang berasal dari kata '*gastros*' yang berarti perut, dan '*gnomos*' yang dalam bahasa Yunani berarti ilmu atau hukum, dapat diartikan sebagai seni, atau ilmu akan makanan yang baik (Giles & Middleton, 2010). Menurut Gillespie, "Gastronomi adalah tentang pengenalan berbagai faktor yang relevan dengan makanan dan minuman yang dimakan dan dikonsumsi oleh suatu kelompok, di suatu wilayah, wilayah atau bahkan suatu bangsa" (Gillespie & Cousins, 2015). Gastronomi merupakan sebuah studi multi-disiplin yang mempertimbangkan kelestarian lingkungan dan sosial (Boyne, Hall, & Williams, 2003). Maka dari itu, konteks gastronomi memiliki banyak variasi makanan dan minuman, antara lain produksi, mikrobiologi makanan dan minuman, pola makan, kebiasaan makan, dan restoran (Çalışkan, 2013).

Terdapat beberapa bidang gastronomi, diantaranya yaitu gastronomi praktis dan teoritis. Pada gastronomi praktis, bidang ini berhubungan dengan studi preparasi, produksi, dan penyajian makanan dan minuman dari berbagai negara di dunia. Bidang ini berfokus pada teknik yang digunakan dalam mengolah bahan mentah menjadi makanan yang spesifik dari budaya dan regional suatu tempat (Gillespie & Cousins, 2015). Sedangkan gastronomi teoritis lebih merujuk terhadap studi proses, sistem, resep dan literatur lainnya mengenai gastronomi. Gastronomi teoritis lebih berfokus pada prosedur yang harus dilakukan dalam pengolahan hidangan. Gastronomi teoritis ini menjadi sumber inspirasi terciptanya perkembangan makanan dari tahun

ke tahun. Pembelajaran dari literatur dan riset berguna dalam memaksimalkan efisiensi pengolahan bahan pangan (Gillespie & Cousins, 2015).

3. METODE

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk pembentukan jurnal ini didapatkan dari data sekunder dan data primer. Data sekunder merupakan data atau informasi yang diperoleh dari studi literatur, seperti buku, jurnal, dan kutipan-kutipan dari penelitian sebagai landasan teori dari penelitian. Sedangkan data primer di dapatkan langsung dari penelitian di lapangan, yaitu di tugas akhir ini dengan wawancara.

Metode Perancangan

Sedangkan metode dalam menyelesaikan permasalahan di kawasan Jalan Jaksa dimulai dari penentuan kawasan yang menggunakan strategi *urban acupuncture*, yaitu dengan metode CMA. Setelah menentukan radius kawasan, tapak terpilih dari lahan-lahan kosong yang diseleksi melalui skoring posisi paling strategis dan cocok untuk dikembangkan berdasarkan program proyek. Di dalam perancangan desain, metode yang digunakan ialah dengan pembelajaran tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk memahami gastronomi secara utuh yang disertakan sirkulasi yang runut dalam membentuk alur di dalam galeri.

Gastronomi

Gastronomi berfokus tidak hanya pada kuliner di dapur, namun juga berhubungan dengan kebudayaan, terutama perilaku manusia dalam menyeleksi bahan mentah, kemudian menyicip, merasakan, dan menyajikan hidangan serta merasakan pengalaman menyantap makanan tersebut (Soeroso, 2014). Hal ini juga termasuk dalam mencari, mempelajari, meneliti, dan menulis mengenai makanan dan semua yang berhubungan dengan etnis, etika, dan nutrisi terhadap manusia di kota yang berbeda-beda (Soeroso, 2014). Berdasarkan penelitian tersebut, maka dari itu penulis menerapkan metode fase-fase yang runut untuk mempelajari gastronomi secara utuh, yaitu: fase 1: *gathering and inspiring*, fase 2: *learning*, fase 3: *practice*, dan fase 4: *result*. Fase-fase ini diterjemahkan menjadi program ruang berupa ruang publik, untuk mengumpulkan pengunjung, galeri untuk mempelajari teori yang berhubungan dengan gastronomi dan kuliner Indonesia, *hydroponic area* untuk mempelajari pengolahan bahan mentah, *cooking stage* untuk mempelajari teknik-teknik mengolah bahan mentah menjadi kuliner Indonesia, dan area makan sebagai ruang untuk menikmati hidangan Indonesia.

Sirkulasi Galeri

Di karenakan keutuhan dalam mempelajari gastronomi dimulai dari tahap tertentu, maka dari itu diperlukan sirkulasi yang runut. Maka dari itu metode merancang ruang dalam dengan menggunakan *sequence circulation*. Sirkulasi ini diurutkan berdasarkan urutan ruang dan objek yang dipamerkan dalam bentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali ke titik semula (*entrance* / pusat galeri).

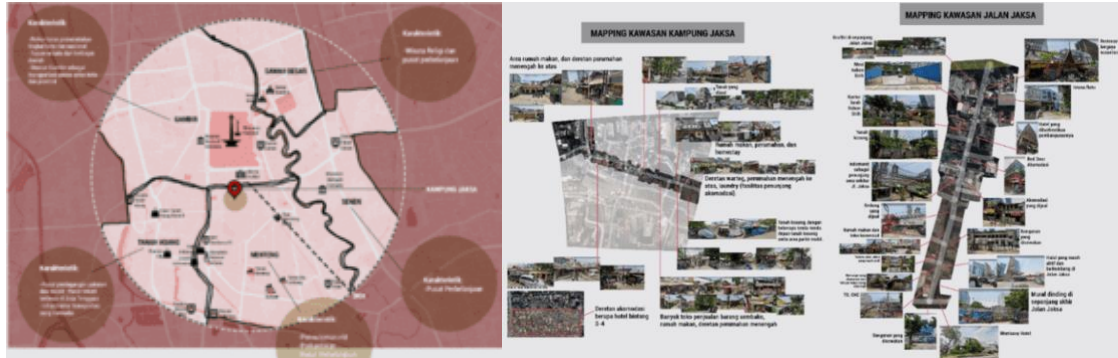


Gambar 3. Diagram Berpikir Metode
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

4. DISKUSI DAN HASIL

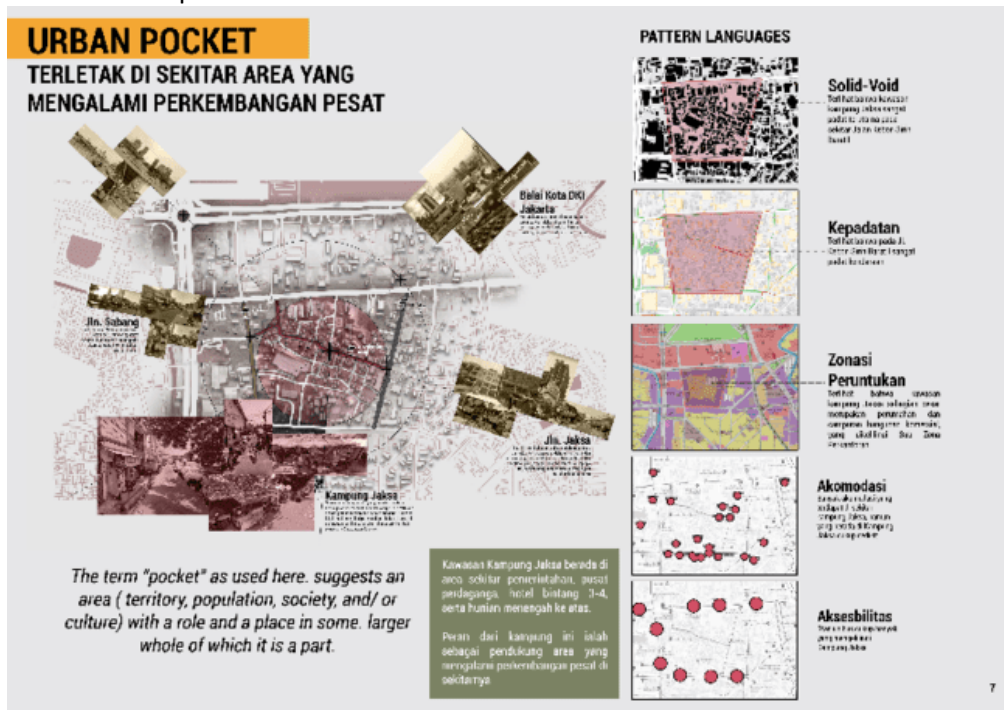
Karakteristik Kawasan

Kawasan Jalan Jaksa terletak di radius 3km dengan kawasan pusat pemerintahan dan perkantoran, stasiun antar kota, dan kawasan perdagangan dan jasa, terutama area kuliner. Dapat dilihat bahwa sudah banyak terdapat rumah-rumah yang disewakan, area kuliner berupa restoran yang jarang dikunjungi, dan tanah kosong yang dijual.



Gambar 4. Mapping Kawasan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Jalan Jaksa memiliki keterikatan terhadap Kampung Jaksa, di mana posisi kampung ini berperan sebagai *urban pocket*, yaitu area yang berperan menyokong area sekitar dan menjadi roda perekonomian lingkungan sekitar. Dapat disimpulkan bahwa kawasan Kampung Jaksa mulai menurun perekonomian dan identitasnya sebagai area wisata kuliner juga berkurang karena Jalan Jaksa mulai sepi.



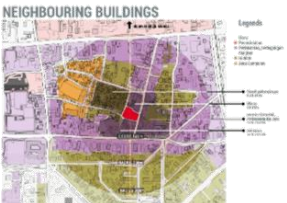
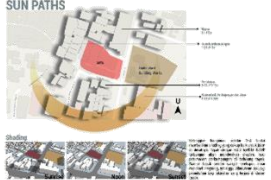

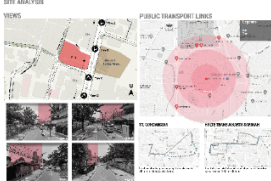
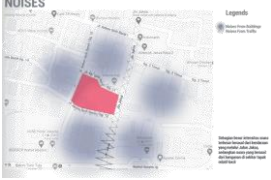


Gambar 5. Posisi *Urban Pocket*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Analisis dan Sintesis Tapak

Untuk memahami tapak lebih komprehensif, penulis menemukan beberapa aspek yang perlu dianalisis yaitu:

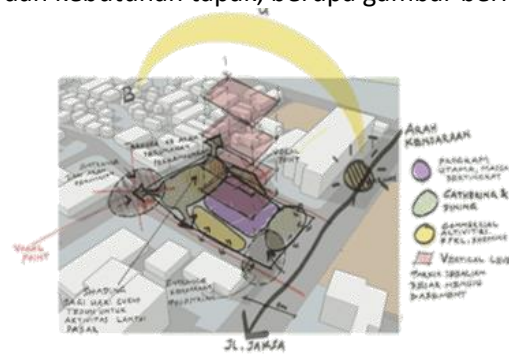
Tabel 2. Identifikasi Kondisi Tapak

Aspek	Gambaran Peta	Hasil Observasi
<i>Site Location</i>		Posisi tapak terletak dekat dengan beberapa akses kendaraan berupa jalur primer. Belakang tapak merupakan gang-gang perumahan sempit dan bangunan-bangunan padat, sedangkan bagian depan tapak merupakan bangunan gedung bertingkat.
<i>Access</i>		Posisi tapak terletak dekat dengan jalan utama, sehingga pencapaian menuju tapak melalui kendaraan cukup mudah. Namun pada Jl. Kebon Sirih Barat I merupakan jalan yang cukup padat dan sempit, sehingga banyak pejalan kaki yang akan melewati gang dan jalan tersebut menuju tapak.
<i>Neighborhood Context</i>		Tapak terletak bersebelahan dengan gedung-gedung bertingkat berupa wisma, akomodasi, area komersial, dan hotel-hotel bertingkat. Sedangkan bagian belakang tapak lebih banyak area hunian 1-2 lantai yang padat.
<i>Sun Paths</i>		Dikarenakan tapak berdekatan dengan bangunan-bangunan bertingkat, dan gang-gang sempit, maka dari itu shading jalan sekitar tapak akan cukup gelap. Dengan hal ini, jalur pedestrian akan lebih sejuk
<i>Trees and Vegetation</i>		Terdapat cukup banyak pepohonan di sekitar tapak sehingga jalur pedestrian cukup sejuk
<i>Views</i>		Views dari segala arah menuju tapak cukup mudah dijangkau dan ditemukan posisi tapaknya.
<i>Noises</i>		Kepadatan suara dari tapak cukup dekat dengan jalan raya dan hunian. Terutama pada pertemuan Jalan Jaksa dan Jalan Wahid Hasyim

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Berdasarkan tabel hasil observasi tapak, penulis menganalisis beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu posisi tapak yang berada di tengah-tengah area yang kurang akan ruang publik, maka dari itu diperlukan ruang publik untuk menampung masyarakat lokal dan pengunjung agar dapat berinteraksi satu sama lain; akses menuju tapak cukup beragam, dapat menggunakan kendaraan maupun berjalan kaki di bagian gang belakang tapak. Maka dari itu, diperlukan jalur *pedestrian* yang menunjang kenyamanan serta akses kendaraan baik publik

maupun servis yang tidak *crossing section* dengan jalur pejalan kaki; Tapak berada di area di mana bangunan yang dekat dengan Jalan Jaksa memiliki ketinggian 3-4 lantai, sedangkan bagian belakang tapak merupakan hunian perkampungan yang memiliki ketinggian 1 lantai dan relatif padat. Maka dari itu, tapak perlu menyambut area hunian perkampungan dengan akses pejalan kaki yang lebih terbuka; Di karenakan akan ada akses pejalan kaki di sisi tapak, maka dari itu diperlukan vegetasi berupa pohon yang rindang; Orientasi tapak terbuka terhadap arah Timur, maka dari itu diperlukan transparansi pada bagian depan agar sinar matahari dapat masuk dan menjadi cahaya alami bagi bangunan. Setelah melakukan analisis tapak, terbentuklah sintesis yang merespon bentukan dan kebutuhan tapak, berupa gambar berikut:

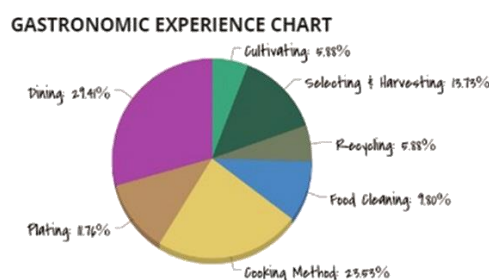


Gambar 6. Sintesis dari analisis mikro
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Dapat disimpulkan bahwa zona sekitar tapak cocok untuk dijadikan area publik untuk berinteraksi pengunjung. Sedangkan zona vertikal cukup untuk menunjang program penunjang berupa *urban farming*, karena cukup terbuka dengan sinar matahari.

Program

Perumusan program pada proyek didapatkan dari hasil konsep gastronomi yang dikemukakan oleh Soeroso, yaitu 'Gastronomi berfokus tidak hanya pada kuliner di dapur, namun juga berhubungan dengan kebudayaan, terutama perilaku manusia dalam menyeleksi bahan mentah, kemudian menyicip, merasakan, dan menyajikan hidangan serta merasakan pengalaman menyantap makanan tersebut (Soeroso, 2014). Hal ini juga termasuk dalam mencari, mempelajari, meneliti, dan menulis mengenai makanan dan semua yang berhubungan dengan etnis, etika, dan nutrisi terhadap manusia di kota yang berbeda-beda (Soeroso, 2014). Dari studi literatur tersebut, disimpulkan program utama yang terdapat pada proyek ini ialah *cooking stage* gastronomi dan galeri. Sedangkan program penunjangnya ialah *vertical urban farming*, yang menyokong program gastronomi. Program penunjang lainnya juga berupa *market*, restoran / tempat makan, dan ruang publik untuk pengunjung berinteraksi satu sama lain. Dari kerangka berpikir program gastronomi tersebut, diagram keutuhan pengalaman gastronomi dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Keutuhan Program Gastronomi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Dari keutuhan program gastronomi tersebut, penjabaran program gastronomi dibagi menjadi *programming* secara *macro*, *mezzo*, dan *micro*. Pembagian menjadi 3 *scope* ini guna untuk meruntukan proses berjalannya program di dalam proyek. Berikut merupakan perancangan program secara makro, mezzo, dan mikro:

Programming Macro

Perancangan program makro membagi tema yang berbeda-beda dengan jangka waktu bulanan, mingguan, dan harian. Perancangan program ini dilakukan agar pameran makanan menjadi lebih bervariasi dan menarik pengunjung. Alternatif yang dapat digunakan dalam menentukan tema bulanan ialah membagi hidangan menjadi kuliner Indonesia bagian Timur, kuliner Indonesia bagian Tengah, dan kuliner Indonesia bagian Barat pada selang waktu bulanan yang berbeda beda. Sedangkan pada *event* mingguan, mengikuti tema bulanan namun jenis hidangannya terbagi secara regional, seperti mengkhususkan hidangan yang berasal dari kota-kota tertentu di Indonesia. Sedangkan untuk program harian akan disuguhkan materi-materi yang dipamerkan dalam galeri dan *urban farming*, di mana pengunjung dapat melihat langsung prosedur dalam mendapatkan pangan sampai mendaur ulang pangan. Indikator yang menentukan tema yang akan ditentukan adalah penentuan menu hidangan yang akan disajikan; Ketersediaan stok bahan yang akan digunakan; Cuaca dan *event* yang sedang berlangsung di sekitar lingkungan; dan Penentuan tanggal dengan pihak yang akan menghadiri acara.

Programming Mezzo

Pada *programming mezzo*, terdapat beberapa aspek yang dibagi secara horizontal dan vertikal. Pembagian secara vertikal menjelaskan mengenai keutuhan suatu fase sedangkan pembagian secara horizontal menjelaskan mengenai aktivitas di dalam suatu fase. Berdasarkan studi literatur yang telah diolah penulis, tahapan gastronomi dibagi menjadi 4 fase yang dapat diikuti pengunjung dengan runtut, yaitu:

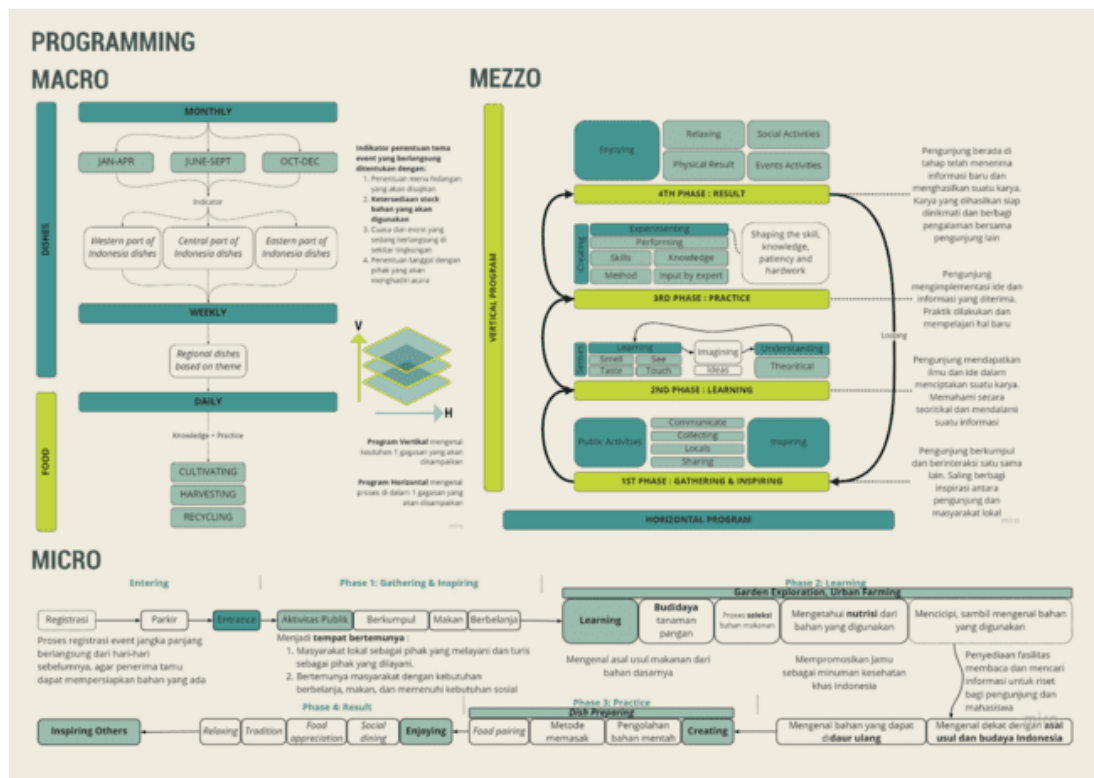
Tabel 3. *Programming Mezzo*

Fase	Aktivitas
<i>1st phase : Gathering and Inspiring</i>	Pengunjung berkumpul dan berinteraksi satu sama lain. Saling berbagi inspirasi antara pengunjung yang datang dan masyarakat lokal.
<i>2nd phase: Learning</i>	Aktivitas publik: Berkumpul, berkomunikasi, berbagi informasi, menginspirasi pengunjung lain
<i>3rd phase: Practice</i>	Membaca, mengobservasi objek, melihat, mendengarkan, mempelajari teori suatu objek
<i>4th phase: Result</i>	Praktek memasak, mempelajari teknik meracik, berlatih dengan ahli masak
	Menikmati makanan bersama orang lain, bersosialisasi, relaksasi.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Programming Mikro

Pada program mikro menjelaskan mengenai skenario dari pengunjung tiba di bangunan sampai pulang dengan melakukan urutan *event utama*.



Gambar 8. Diagram *Programming Mikro*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Perancangan Desain dan Alur Program

Dari program yang telah dijabarkan, apabila diterapkan pada perancangan desain akan menghasilkan urutan-urutan fase dan zona atau ruangan yang menunjang fase tersebut. Berikut merupakan hasil perancangan tersebut:

Phase 1: Gathering & Inspiring (fase sebelum mengikuti event)

Pengunjung masuk dari *entrance* melewati ruang publik / *POPS (Privately Owned Public Space)*, area ini sudah merupakan fase tahap 1, yaitu *gathering and inspiring*. Di fase ini pengunjung diberikan ruang publik komersial untuk berbelanja, menunggu, makan, berinteraksi bersama yang lain, serta melihat-lihat aktivitas yang sedang dijalani pengunjung lainnya. Partisipan juga dapat berjalan di lingkungan luar/outdoor, di mana partisipan dapat melihat berbagai tanaman yang di tanam di lingkungan luar (pepohonan dan tanaman rambat). Di area ini di demonstrasikan bagaimana penanaman tanaman tertentu diberlakukan. Beberapa tanaman daun/buah yang telah tumbuh dan aman untuk dikonsumsi juga diperbolehkan untuk dicicip atau dimakan, namun tidak semua tanaman diperbolehkan untuk dikonsumsi.

Phase 2: Learning

Setelah melewati *POPS*, pengunjung naik ke lantai 2, yaitu ruang galeri. Di ruang galeri, terdapat beberapa zona, yaitu Galeri (Bagian pertama di dalam event berupa pembelajaran secara teori dan dapat berinteraksi dengan objek). Di zona pertama galeri, partisipan disuguhkan pemaparan informasi mendasar tentang peta Indonesia, dan asal-asal makanan di penjuru Indonesia. Partisipan masuk ke area yang dibagi berdasarkan geografi, seperti hutan dan laut, di mana terdapat media interaktif yang dapat diinteraksikan antara pengunjung dan bacaan yang dapat mereka baca dan dengar, dari hal ini juga dapat disuguhkan berupa *audiobook*. Terdapat pula segmen mengenai pembagian bahan makanan pangan dan daging hewan untuk diolah.

Di zona ke-2, partisipan disuguhkan pemaparan informasi mengenai bagaimana bahan makanan ini diolah melalui pemutaran movie tentang masyarakat mengumpulkan makanan, berburu, beternak, serta bercocok tanam, dan berkebun; Di zona ke-3, partisipan disuguhkan informasi mengenai bagaimana makanan yang telah didapatkan dikirim ke berbagai daerah. Dan showcase replika makanan-makanan khas Indonesia yang diekspor dan menjadi bahan makanan pokok di berbagai pulau; Di fase ke-2, partisipan diajak naik ke level yang lebih tinggi untuk melihat cara penanaman tanaman apabila kurang memiliki lahan di perumahan. Hidroponik merupakan salah satu solusi agar pengunjung dapat menanam tanaman di rumahnya sendiri tanpa membutuhkan media tanah. Di fase ini diajarkan bagaimana tanaman ditanam dan disemai, serta sistem yang digunakan dan cara perawatannya. *Hydroponic garden* ini merupakan lahan edible yang dapat dikonsumsi buah yang tumbuh di area ini. Di fase mencicipi ini partisipan diberikan air, seperangkat piring kecil dan pemanis makanan, agar saat mencicipi buah yang rasanya asam akan dinetralkan dengan rasa manis. Di fase ini beberapa tanaman akan dikumpulkan dan dibawa ke dapur demonstrasi

Phase 3: Practice

Di fase ke-3, partisipan akan diajak untuk mencoba *food pairing* antar satu bahan dan bahan lainnya. Disediakan bahan yang dibungkus di dalam suatu botol dan partisipan dapat mencium bau dari bahan tersebut. Partisipan juga diajak untuk mencicipi bahan yang telah dicampur/diracik. Di fase ke-4, partisipan diajak untuk mempraktekkan beberapa cara dalam mengolah makanan menjadi suatu hidangan Indonesia sesuai tema yang berlaku. Pada fase ini partisipan akan diajak ke ruangan demo yang terdapat beberapa alat-alat seperti kompor gas, pemanggang, dapur preparasi dan berbagai alat yang dapat digunakan oleh pengunjung. Area ini juga diajarkan bagaimana dalam membungkus snack, atau menata makanan di piring. Gastronomi Indonesia pada area ini mengajarkan teknik meracik bahan makanan Indonesia, maka dari itu beberapa bahan sudah diolah agar memudahkan untuk diracik dan mempersingkat waktu bagi pengunjung.






Phase 4: Result

Di fase terakhir, partisipan dapat mengambil makanannya dan makan di rooftop outdoor di dekatnya. Pada fase ini, pengunjung dapat memesan menu makanan dan dapat melihat demonstrasi langsung dari *open kitchen* yang terdapat di lantai 5. Setelah pengunjung berada di fase 4, pengunjung dapat turun melalui lift dan kembali ke fase 1 untuk menginspirasi pengunjung lain di lantai dasar.

Gastronomi dan 5 Panca Indera

Gastronomi dan arsitektur yang ada hubungannya dengan panca indera memiliki cara tersendiri dalam menikmati objek yang dirasakan. Berikut tabel susunan arsitektur dalam mewadahi program gastronomi yang akan diterapkan di dalam proyek

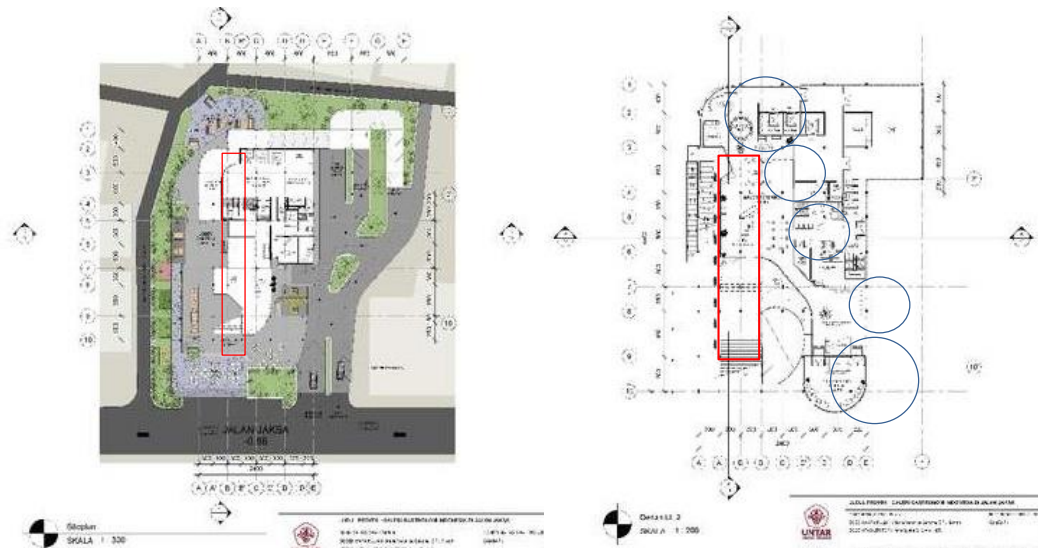
Tabel 4. Gastronomi dan 5 Panca Indera

Indera	Aspek dalam Gastronomi	Respon dalam Arsitektur	Gambaran
Visual	Susunan, tatanan, bentuk, makanan. Visualisasi bentuk, warna, dan penempatan objek.	Pembentukan ruang khusus mempelajari dan mengamati objek. Ruang : Galeri, <i>Cooking Stage</i>	
Pengecap	Rasa dari makanan, mencicipi makanan	Pembentukan ruang khusus untuk mencicipi setelah memasak di <i>cooking stage</i>	
Pendengaran	Objek berupa makanan identik dengan keras dan lembutnya tekstur, beberapa objek dapat dirasakan tekstur garing dari bagaimana objek diolah	Termasuk dalam kelas <i>cooking stage</i>	
Penciuman	Beberapa objek dapat memberikan aroma khas, terutama tanaman herbal	Terdapat zona khusus penciuman tanaman herbal pada ruang galeri dan juga penciuman pada <i>cooking stage</i> saat meracik bumbu	
Peraba	Objek perlu dirasakan teksturnya seperti adonan, maupun buah yang baru dipetik	Terdapat zona <i>urban farming</i> , yang memungkinkan beberapa tanaman dapat diraba oleh pengunjung	

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Perancangan

Pada *siteplan* dan denah lantai 2 terlihat pola jalur ramp memanjang di luar bangunan sebagai jalur sirkulasi vertikal. Pada galeri juga terlihat zonasi yang dibagi dengan ketentuan masing-masing. Seperti area baca, area *experiencing smells*, dan area pameran.



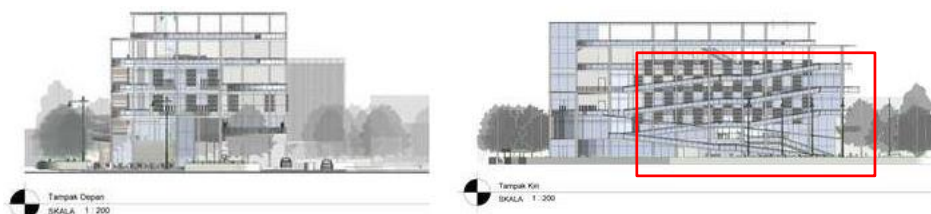
Gambar 9. Siteplan dan Denah Lt. 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Pada potongan, terlihat hubungan antara ruang luar dan dalam pada area hidroponik dan mendapatkan view menuju area luar. Pada lantai 6 juga terlihat bahwa area makan memiliki ruang *semi-outdoor*.



Gambar 10. Potongan A-A
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Pada gambar tampak memperlihatkan fasad yang banyak tanaman rambat, di mana menyokong visualisasi *hydroponic* sebagai bahan pangan mentah dan restoran gastonomi. Terlihat ramp memanjang di luar sebagai jalur sirkulasi pengunjung yang mengikuti *event* yang sedang diadakan.



Gambar 11. Tampak Depan dan Tampak Kiri
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Visualisasi ruang dalam dan luar terdapat banyak tanaman rambat yang menghiasi plafond dan fasad sepanjang jalur ramp.



Gambar 12. Perspektif
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Jalan Jaksa yang sudah mulai sepi di masa kini tidak dapat diaktifkan kembali dalam jangka waktu yang cepat. Penulis mencoba memberi opsi agar dapat menghidupkan kembali kawasan Jalan Jaksa dalam jangka waktu yang panjang, namun dengan intervensi kecil secara arsitektur, yaitu dengan menyembuhkan aspek wisata kuliner. Dengan adanya galeri gastronomi ini diharapkan dapat mendukung citra kuliner Indonesia dan pertokoan di sekitar kawasan Jalan Jaksa. Di mana dengan adanya penambahan program baru yang sedikit berbeda dan *event* yang dimunculkan cukup bervariasi, dapat menambah peminat dari turis sekitar dan masyarakat lokal. Dengan adanya *vertical urban farming* juga dapat menyokong lingkungan di tengah perkotaan. Bentuk arsitektur yang memperhatikan sirkulasi juga agar pengunjung dapat menambah wawasan dengan mengikuti keseluruhan program gastronomi secara runut dan utuh.

Saran

Untuk melakukan studi lebih lanjut, masih diperlukan pemahaman lebih dalam mengenai detail gastronomi dan penerapannya di dalam arsitektur. Bentuk bangunan juga perlu diperhatikan di aspek fasad dan bentuk.

REFERENSI

- Agustina, S. (2018, Februari 18). *Dulunya Ramai turis asing, Jalan Jaksa di Jakarta Pusat Kini Sepi Pengunjung*. Retrieved Maret 22 2022, from Tribun Travel: <https://travel.tribunnews.com/2018/02/08/dulunya-ramai-turis-asing-jalan-jaksa-di-jakarta-pusat-kini-sepi-pengunjung>
- Asdhiana, I. M. (2013, August 25). *Uniknya festival jalan Jaksa Halaman all*. Retrieved February 20, 2022, from Travel Kompas: <https://travel.kompas.com/read/2013/08/25/1438528/Uniknya.Festival.Jalan.Jaksa?page=all>
- Boyne, S., Hall, D., & Williams, F. (2003). Policy, support and promotion for food-related tourism initiatives. *Journal of Travel Tourism Marketing*, 131-154.
- Çalışkan, O. (2013). Destinasyon Rekabetçiliği ve Seyahat Motivasyonu Bakımından Gastronomik Kimlik. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies* 1, 39-51.
- Giles, J., & Middleton, T. (2010). *Studying culture: A practical introduction*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Gillespie, C., & Cousins, J. (2015). *European gastronomy into the 21st Century*. London: Routledge.
- Hariantanti, V., & Pratiwi, W. D. (2020). Transformasi spasial Hunian Pada Eks-backpacker enclaves Studi Kasus: Jalan Jaksa, Jakarta pusat. *Review of Urbanism and Architectural Studies*, 52-63.
- Hillier, B., Penn, A., Hanson, J., Grajewski, T., & Xu, J. (1993). Natural movement: Or, configuration and attraction in urban pedestrian movement. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 29-66.

- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Island Press.
- Megawaty. (2015). Fenomena Backpacker Tourism di Kawasan Jalan Jaksa Jakarta. In J. Santoso, & M. Irawati, *Pengembangan Urban Metropolitan Jakarta: Transformasi Dan Adaptasi* (pp. 193-204). Jakarta: Pusat Studi Metropolitan bekerjasama dengan Urban Lab-Urban Laboratory, Universitas Tarumanagara.
- Soeroso. (2014). *Foodscape, Cultural Landscape and Archaeology. An Effort to Preserve Indonesian Cultural Heritage and Economic Development*.
- Syahrial, R. (2022, May 24). *Jalan Jaksa, Dulu Primadona Turis Mancanegara, Kini Sepi Merana*. Retrieved from Okezone Nasional: <https://nasional.okezone.com/read/2022/05/24/337/2599705/jalan-jaksa-dulu-primadona-turis-mancanegara-kini-sepi-merana>