

FASILITAS USAHA MAKANAN POST COVID

Irene Winsome¹⁾, Budi A Sukada²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, irenewinsome98@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, budisukada@yahoo.com

Masuk: 19-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

*Pandemic Covid-19 yang menyerang seluruh penduduk dunia memberikan dampak bagi masyarakat. Penyebaran virus Covid-19 yang sangat cepat memaksa masyarakat tidak saling berinteraksi dan berdiam diri di rumah. Hal ini menyebabkan berubahnya cara berhuni masyarakat, timbulnya gaya hidup baru, dan kebiasaan baru seperti *physical distancing*, *work from home*, dan *school from home*. Masyarakat dipaksa untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menekan penyebaran virus, pemerintah Jakarta memberlakukan kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Dengan berlakunya kebijakan ini, banyak kegiatan dari masyarakat yang lumpuh, banyak usaha yang tutup, dan merumahkan banyak tenaga kerja dari sektor formal ataupun non formal. Hal ini menyebabkan turunnya ekonomi masyarakat. Perekonomian masyarakat yang turun karena adanya covid-19 mendorong masyarakat lebih memfokuskan pengeluaran pada kebutuhan pokok, sementara konsumsi lainnya yang tidak bersifat prioritas menurun. Melihat tren bisnis kuliner yang bermunculan saat *pandemic* ini, dan juga perilaku konsumsi generasi Y dan Z, maka usaha tersebut perlu difasilitasi dengan wadah yang dapat memenuhi kegiatan produksi, dan pemasaran. Fasilitas usaha makanan memfasilitasi dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan produksi, distribusi, dan penjualan. Fasilitas usaha makanan post covid-19 mewadahi *start-up* bisnis kuliner, usaha katering, dan wirausaha makanan lainnya. Dengan keberadaan fasilitas usaha makanan ini, diharapkan dapat membangkitkan ekonomi masyarakat.*

Kata kunci: Covid-19; Ekonomi; Fasilitas; Kuliner

Abstract

*Covid-19 pandemic, that hit the entire world population, has an impact on society. the transmission of the virus is done so fast forcing people not to interact with others and stay at home. This situation has led to changes in the way people live, the emergence of new lifestyles, and new habits such as *physical distancing*, *work from home*, and *school from home*. People are being forced to be able to adapt to very fast changes. To prevent virus transmission, the Jakarta Government has implemented "Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB)". This policy makes many activities paralyze, many businesses have closed, and laid off many workers from the formal and non-formal sectors. This situation causes an economic decline. The decline in society's economy due to Covid-19 has encouraged people to be more focused on spending on basic needs while other consumption that is not a priority has decreased. Seeing the culinary business trends that have emerged during this pandemic, as well as the consumption behavior of generations Y and Z, this business needs to be facilitated to fulfill production and marketing activities. Food Service Facility facilitates and carry out activities related to the production, distribution, sale of food products. Food Service Facility accommodates culinary business start-ups, catering businesses, and other food entrepreneurs. With this Food Service Facility existence hoped can help to improve the economy*

Keywords: Covid-19; Culinary; Economy; Facility

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dwelling dari kata “*dwell*” diterjemahkan sebagai tinggal, Bermukim, atau berhuni. Kata *Dwelling* dalam Bahasa Inggris kunonya ‘*dwellan*’ memiliki arti mengembara (*to Wander*), dan bertahan hidup (*to linger*). Maka Kata *Dwelling* memberikan makna untuk bertahan hidup, manusia tidak dapat berdiam diri saja tetapi juga berkelana dan mengembara (Gandha, 2020).

Awal tahun 2020, virus *covid-19* menyerang seluruh penduduk di dunia. Menyebarnya virus baru dengan sangat cepat dari manusia ke manusia menyebabkan perubahan pada kebiasaan masyarakat. Jakarta merupakan salah satu kota dengan tingkat penularan cukup tinggi di Indonesia. Untuk menghindari naiknya tingkat penularan virus, pemerintah memberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Hal ini melumpuhkan berbagai kegiatan masyarakat. Salah satu kegiatan yang terdampak adalah kegiatan ekonomi. Di Indonesia, turunnya ekonomi menyebabkan sebanyak 2 juta pekerja formal maupun non formal yang dirumahkan (Verdiana, 2020). Walaupun banyak kegiatan ekonomi yang lumpuh, bisnis kuliner baru banyak bermunculan saat *pandemic* ini. Bisnis yang muncul ini kemudian lebih berfokus pada sistem penjualan *online*. Hal ini dikarenakan bergesernya perilaku konsumen akibat *covid-19*. Tetapi menurut data dari Piper Jaffray, generasi masa kini lebih melihat dunia kuliner sebagai pilihan untuk bersenang-senang dibandingkan untuk memenuhi rasa lapar dan haus (Hasan, 2017).

Untuk meresponi hal-hal tersebut, fasilitas usaha makanan *post covid* dibentuk agar dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Diharapkan fasilitas usaha makanan ini dapat menjadi wadah bagi usaha kuliner baru maupun lama yang membutuhkan tempat produksi, dan sistem pemasaran yang jelas. Untuk meresponi perilaku generasi Y dan Z, fasilitas ini tetap menyediakan tempat *dine in* yang semi terbuka dan terbuka agar sirkulasi udara tetap lancar. Sedangkan untuk meresponi pergeseran perilaku konsumen akibat *covid-19* yang lebih memilih untuk *online shopping*, fasilitas usaha makanan juga menyediakan tempat penjualan bagi ojek *online*, dan membedakan sirkulasi dari ojek *online*, dan pengunjung lainnya agar pengunjung tetap merasa aman.

Rumusan Permasalahan

Fenomena *Covid-19* memberikan berbagai dampak bagi kehidupan manusia. Salah satu dampaknya adalah ekonomi masyarakat yang turun. Hal ini menyebabkan jumlah konsumsi masyarakat yang menurun.

- Bagaimana Arsitektur dapat menciptakan wadah baru bagi masyarakat untuk memperbaiki keadaan ekonomi, dan meresponi tren yang muncul karena *covid-19*?
- Bagaimana solusi untuk menghadirkan ruang baru yang sifatnya responsif usaha kuliner yang bermunculan, dan memberikan peluang bagi masyarakat yang terdampak *Pandemic Covid-19*?

Tujuan

Menciptakan karya arsitektur yang dapat mewartakan pemenuhan kebutuhan masyarakat, dan diharapkan dapat menaikkan perekonomian masyarakat. Juga memfasilitasi *start-up* kuliner, usaha katering, dan wirausahawan makanan lainnya sebuah tempat produksi yang memadai.

Target dan Sasaran

Proyek ini ada karena kebutuhan masyarakat untuk *survive* (bertahan hidup). Hal ini dilakukan untuk pemenuhan kebutuhan manusia. Proyek ini ditujukan untuk masyarakat kota Jakarta khususnya Jakarta Barat dan Jakarta utara untuk bangkit dari keterpurukan ekonomi akibat *Pandemic covid-19*.

Kelurahan Kamal Muara, Penjaringan, Jakarta utara merupakan daerah industri yang ada di daerah PIK. Daerah ini dekat dengan daerah hunian padat di Jakarta Barat, dan perumahan Manyar Permai PIK. Proyek yang diusulkan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar tapak dan kemudian produk yang dihasilkan akan dijual dan target pasarnya adalah generasi Y dan Z yang hidup serba praktis.

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling

Proses terciptanya *dwelling* terjadi berulang kali (*experiment*), dilakukan agar mencapai tujuan yang diinginkan atau menyesuaikan dengan konteksnya (Gandha, 2020). *Dwelling* merupakan adaptasi dan bersifat eksperimentatif. *Dwelling* dalam perilaku manusia dilakukan secara permanen dengan tujuan *survival*. Dalam perkembangannya, *dwelling* berkaitan erat dengan konsep waktu (*time*), konsep ruang (*space*), konsep tempat (*place*), dan konsep untuk hidup (*to live*) (Gandha, 2020). Konsep *dwelling* dari waktu ke waktu mengalami perubahan sesuai dengan lingkungannya. *Dwelling* merupakan bagian dari kehidupan manusia dari masa ke masa. Sifat dari *dwell* adalah menetap dan tidak nomaden – menetap untuk bertahan hidup (*tolinger*).

Menurut Heidegger (1971) dalam bukunya yang berjudul “*Building, Dwelling, Thinking*”, cara kita tinggal/ hidup adalah cara dimana kita berada, realitas kita ada di muka bumi merupakan perpanjangan identitas kita dan tentang siapa diri kita sesungguhnya. Menurut Heidegger, tidak semua bangunan merupakan *dwelling*. Tapi tujuan dari *building* adalah *dwelling*. Terdapat 4 (empat) komponen *dwelling* menurut Heidegger (*Fourfold*) (Australdo, 2012), yaitu: *Mortal* (manusia), *Earth*, *Sky*, dan *Divinities* (kekuatan supranatural).

Mortal melakukan *dwelling* dengan menjaga kesatuan dari keempat elemen *dwelling* tersebut yaitu dengan (Heidegger, 1971):

- Menjaga bumi,
- Menerima langit sebagai langit (manusia harus menjaga keseimbangan alam), dan
- Tidak mengubah “kekuatan supranatural” yang dipercayai menjadi duniawi (seperti menganggap uang sebagai Tuhan dan memujanya terutama di era *modern*).

Menurut Christian Noberg-schulz, *dwelling* mempunyai makna yang lebih dalam dari sekedar atap yang menaungi di atas kepala dan sejumlah meter persegi ruang yang kita miliki (Sjarief, 2020). 4 tahapan *dwelling* menurut Christian Noberg-Schulz (Australdo, 2012):

- *Settlement*; tahapan awal “berhuni”
- *Urban Space*; Tahap kedua dimana manusia bertemu dalam keberagamannya.
- *Institution / Public Dwelling*; bangunan publik menjadi perwujudan dari “berhuni” publik, tempat dimana manusia memiliki kesamaan dan membentuk komunitas.
- *House / Private Dwelling*; tahap akhir yang menjadi tempat peristirahatan pribadi dimana individu hidup dengan damai dalam dunia ciptaannya.

Fasilitas Usaha

Fasilitas merupakan segala sesuatu yang bertujuan untuk memudahkan dan melancarkan jalannya suatu usaha, dapat berupa benda maupun uang (Wahyuningrum, n.d.). Fasilitas dibedakan menjadi 2 yaitu (Wahyuningrum, n.d.):

- Fasilitas fisik; merupakan sesuatu berupa benda atau apapun yang dapat dibedakan, yang mempermudah dan melancarkan suatu usaha. Fasilitas fisik disebut juga dengan fasilitas materil. Fasilitas ini diperlukan sebelum suatu kegiatan berlangsung, karena digunakan untuk memudahkan dan melancarkan.
- Fasilitas uang; merupakan segala sesuatu yang memberi kemudahan karena adanya nilai uang.

Makanan

Makanan merupakan kebutuhan yang diperlukan setiap saat oleh manusia. Makanan perlu diolah dengan baik dan benar agar dapat memberikan manfaat bagi tubuh. Produk makanan merupakan segala sesuatu yang diolah maupun yang tidak diolah, bersumber dari hayati dan air yang dikonsumsi manusia (Saparinto & Hidayati, 2010).

Berdasarkan cara memperolehnya, pangan dibedakan menjadi 3 macam yaitu (Nurdin, 2017):

- Pangan segar
Merupakan pangan yang belum mengalami pengolahan (dapat dikonsumsi langsung)
- Pangan olahan
Merupakan makanan yang sudah diolah dengan cara atau metode tertentu dengan atau tanpa bahan tambahan.
- Pangan olahan tertentu
Merupakan pangan yang digunakan oleh kelompok tertentu sebagai upaya pemeliharaan kesehatan.

Cloud Kithcen

Cloud kithcen yang sering disebut sebagai dapur satelit atau *ghost kitchen*. *Cloud kitchen* merupakan restoran dengan konsep yang hanya menawarkan jasa *delivery* saja dan tidak menyediakan tempat makan (Wednesyuda, 2020). Didalamnya tersedia ruang kerja berupa dapur besar dengan fasilitas lengkap yang bisa digunakan untuk memasak berbagai menu makanan dari berbagai restoran. Konsep dapur ini mirip dengan konsep *co-working space*, tetapi dalam bentuk dapur (Teguh, 2020). Restoran dengan konsep *cloud kithcen* ini biasanya bekerja sama dengan layanan pesan antar (Wednesyuda, 2020). Konsep ini awalnya muncul di India. Tahun 2003, Rebel Foods dan Sequoia memulai bisnisnya (Teguh, 2020). Pesatnya permintaan konsumen untuk layanan *delivery* makanan, menyebabkan konsep *cloud kitchen* banyak diterapkan.

3. METODE

Metode perancangan yang digunakan adalah *preseden*. Dalam Kamus Webster Merriam, 'preseden' didefinisikan sebagai sesuatu yang dilakukan atau dikatakan yang dapat berfungsi sebagai contoh atau aturan untuk mengesahkan serta membenarkan suatu tindakan selanjutnya dari jenis yang sama dapat dibayangkan sebagai sebuah analogi (pembentukan kata baru dari kata yang telah ada (Sutanto, 2020).

Dalam proyek ini, metode perancangan *preseden* digunakan dalam mendesain dapur dengan sistem *Cloud Kitchen*, tetapi tetap menyediakan tempat *dine in*. Metode tersebut digunakan untuk menstudi bentuk, sirkulasi, dan hal apa saja yang dibutuhkan dari sebuah *Cloud Kitchen*, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan *user* atau pengguna dan dapat menciptakan kenyamanan bagi *user* atau pengguna dalam pemakaian sehari-hari.

4. DISKUSI DAN HASIL

Penjelasan Proyek

Dari isu dampak Covid-19 yang dibahas, tujuan dari proyek ini adalah untuk menaikkan ekonomi masyarakat, dan juga menjadi wadah bagi bisnis *start-up* kuliner, *katering*, dan wirausahawan makanan lainnya. Juga dari prediksi yang ada, tentang perilaku konsumen yang akan bergeser pada kebutuhan pokok, dan pembelian online yang meningkat. Sehingga program utama dari proyek ini adalah *Kitchen, eating corner, dan online delivery corner*.

Dalam proyek ini terdapat area produksi makanan yang akan digunakan oleh *start-up* kuliner, *katering* dan wirausahawan makanan lainnya, yang hasilnya akan dijual secara *online* maupun *offline*.

Program

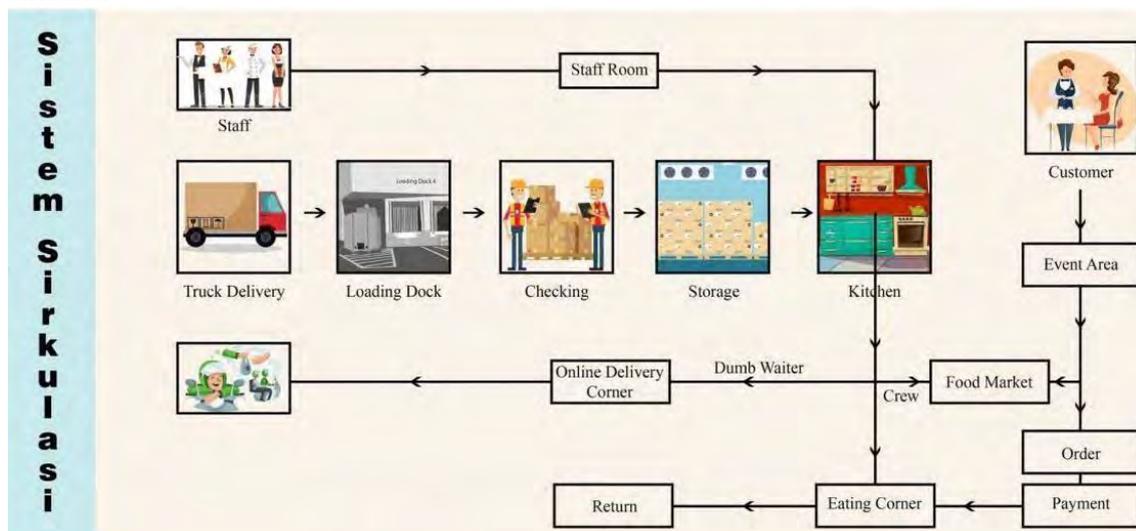


Gambar 1. Program

Sumber: Diolah dari Google.com, 2020

Program dari Fasilitas Usaha makanan ini merupakan respon dari perilaku masyarakat terutama generasi Y dan Z yang terpengaruh karena adanya *Covid-19*. Program utama dari Fasilitas Usaha Makanan adalah *Public Ktichen* yang menyediakan fasilitas pendukung bagi usaha kuliner, juga menyediakan fasilitas layanan antar (*Online Delivery Corner*) untuk merespon kebiasaan baru yang timbul karena *Covid-19* dimana masyarakat lebih memilih belanja online. Eating corner disediakan untuk pengunjung yang tetap ini *dine in* karena dilihat dari cara generasi Y dan Z melihat dunia kuliner sebagai pilihan untuk bersenang-senang.

Sirkulasi



Gambar 2. Sirkulasi

Sumber: Pribadi, 2020

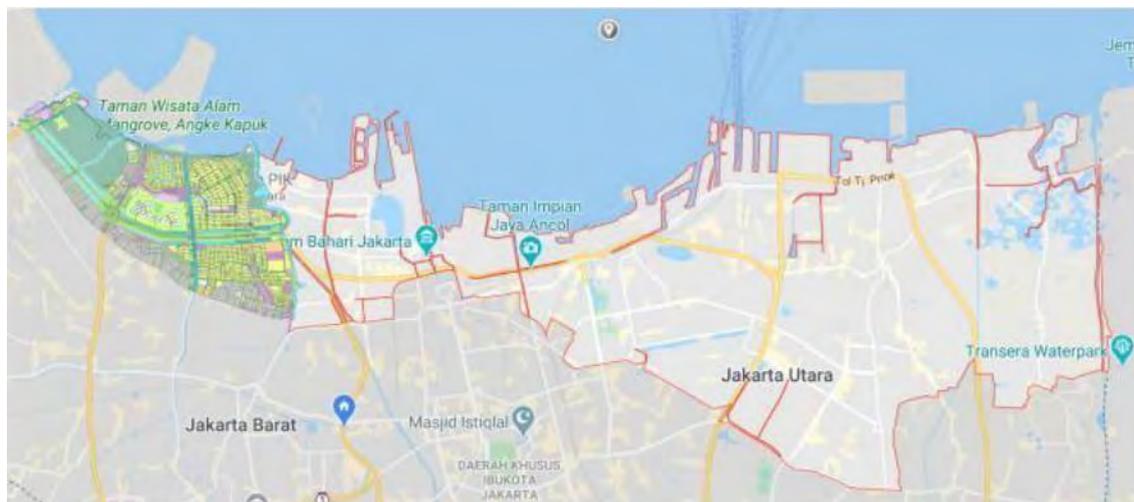
Identifikasi Pengguna



Gambar 3. Target Pengguna dan Pengunjung
Sumber: Pribadi, 2020

Target pengguna dari Fasilitas Usaha Makanan ini adalah *Start-up* bidang kuliner yang bermunculan saat *Pandemic Covid-19* yang membutuhkan tempat usaha, *catering*, dan wirausahawan makanan lainnya. Sedangkan target pengunjung dari *project* ini adalah generasi Y dan Z yang melihat dunia kuliner sebagai pilihan untuk bersenang-senang dibandingkan sebagai pemuas rasa lapar dan haus. Juga Ojek online, dimana saat *Pandemic Covid-19* memberikan dampak yang positif bagi belanja *online* terutama layanan pesan antar makanan.

Tapak

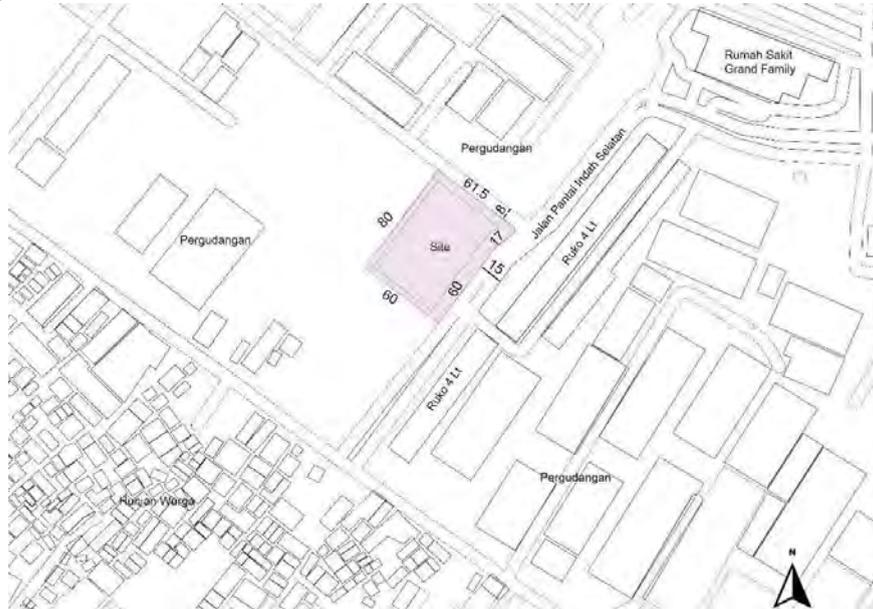


Gambar 4. Jakarta Utara
Sumber: Diolah dari Google Maps, 2020

Untuk lokasi terpilih berada di Kelurahan Kamal Muara Jakarta Utara. Kelurahan Kamal Muara dinilai memenuhi kriteria yaitu

- Tapak berada di jalan besar
Tapak berada di jalan Pantai Indah Selatan dan dekat dengan jalan tol lingkar Luar dan Jalan tol Sedyatmo.
- Tapak dekat dengan pemukiman penduduk
Pemukiman penduduk dekat tapak terdiri dari pemukiman penduduk kecamatan cengkareng, dan dekat dengan perumahan PIK.

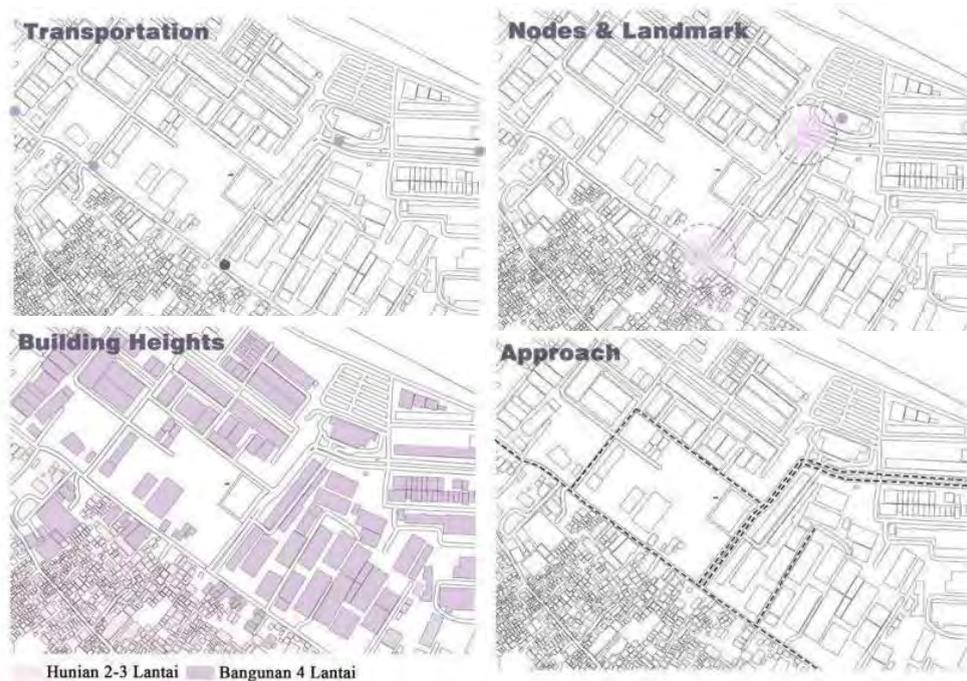
- Daerah tapak merupakan daerah yang sering didatangi oleh generasi Y dan Z. Daerah tapak merupakan daerah PIK yang sering dikunjungi oleh generasi Y dan Z untuk bersenang-senang.



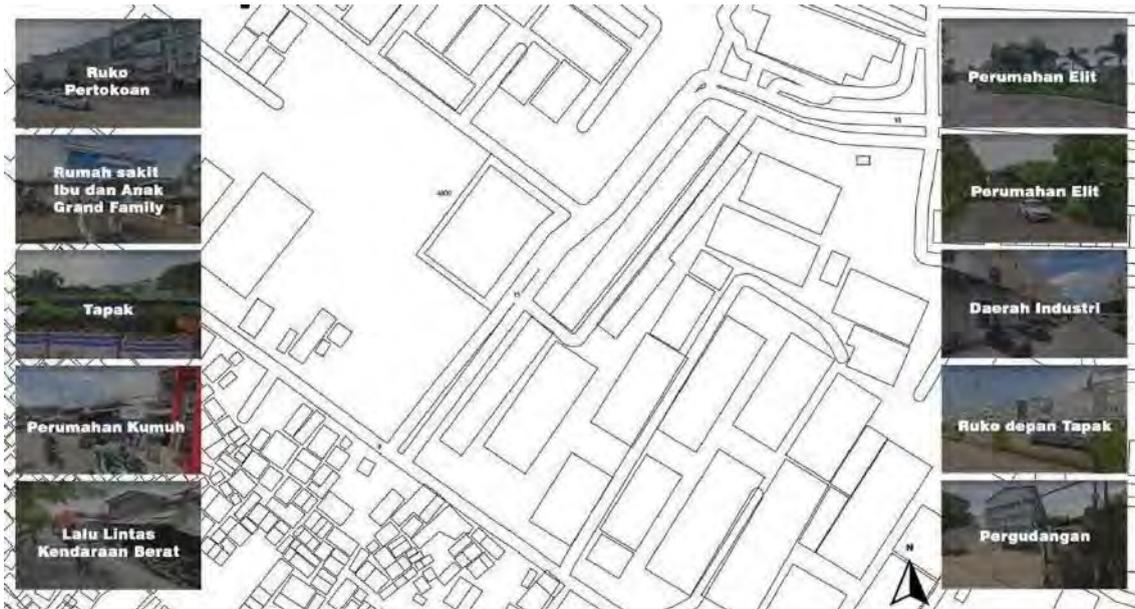
Gambar 5. Profil Tapak

Sumber: Diolah dari Cadmapper, 2020

Lokasi Tapak : Jalan Pantai Indah Selatan, Kamal Muara, Penjaringan, Jakarta Utara
 Luas Tapak : 4800m²
 Tata Guna Lahan : Industri dan Pergudangan
 KDB/KLB/KB/KDH/KTB : 50% / 2 / 4 / 35% / 50%
 Kondisi Tapak Eksisting : Lahan Kosong

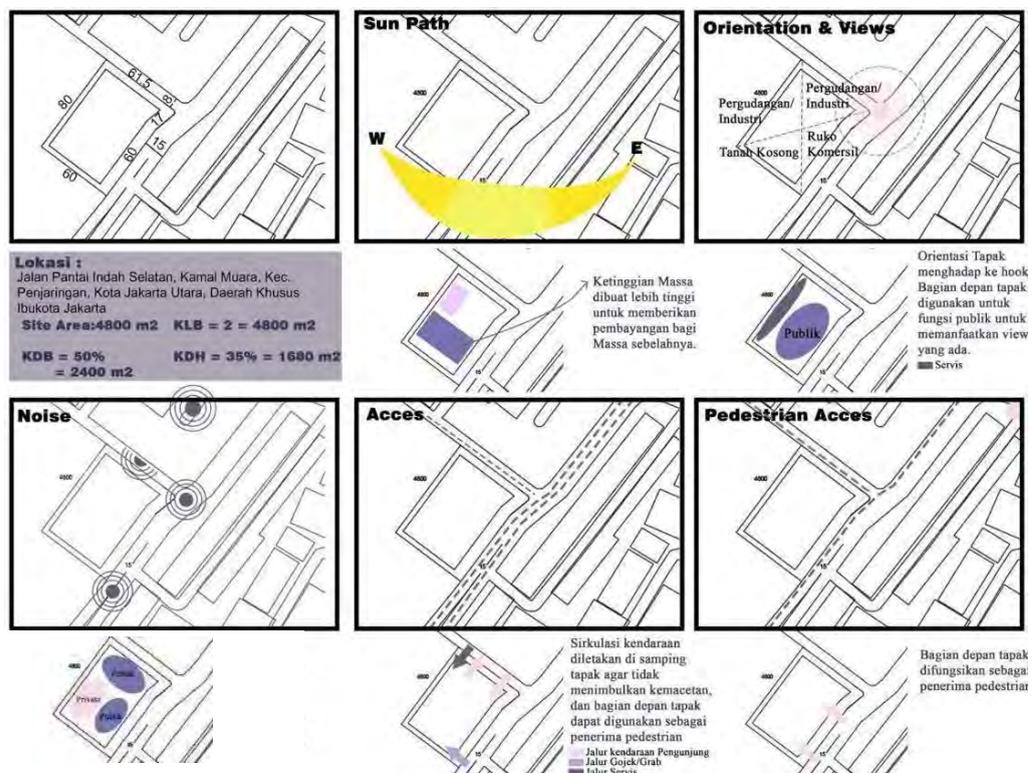


Gambar 6. Analisa Tapak Makro
 Sumber: Diolah dari Cadmapper, 2020



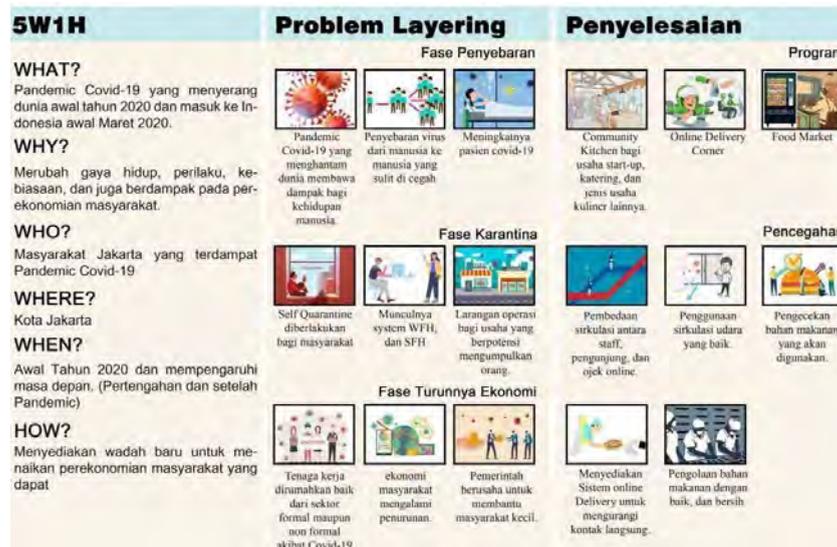
Gambar 7. Analisa Tapak Mikro
Sumber: Diolah dari Cadmapper, 2020

Daerah sekitar tapak didominasi oleh hunian menengah 2-4 Lantai, dan kawasan industri pergudangan 3-4 Lantai. Daerah ini merupakan daerah yang seringkali didatangi oleh generasi Y dan Z untuk sekedar bersantai, dan bertemu teman. Hal ini sangat menguntungkan bagi Fasilitas Usaha Makanan yang mempunyai target pengunjung Generasi Y dan Z.



Gambar 8. Analisa Tapak Mikro
Sumber: Diolah dari Cadmapper, 2020

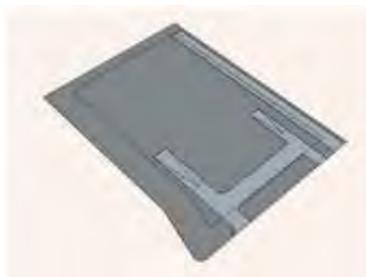
Konsep



Gambar 9. Problem Layering
Sumber: Pribadi, 2020

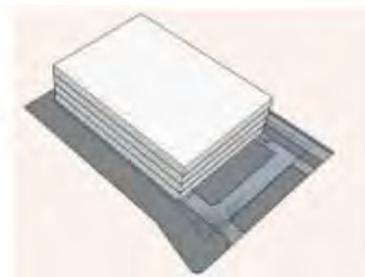
Perancangan dilakukan dengan menjawab permasalahan, dan kebutuhan akibat dampak yang dihasilkan oleh Covid-19. Permasalahan yang ada akan dijawab melalui program yang disediakan oleh bangunan yaitu wadah untuk usaha kuliner. Sebagai pencegahan penyebaran virus, pembedaan jalur sirkulasi antar pengunjung, staff, dan ojek online diberlakukan.

Proses Pembentukan Massa



Sirkulasi

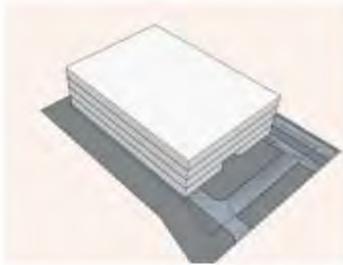
Pembentukan massa diawali dengan menentukan sirkulasi dari kendaraan. Dimana sirkulasi kendaraan diletakan di samping agar bagian depan tapak dapat digunakan untuk sirkulasi pedestrian.



Extrude dan Setback

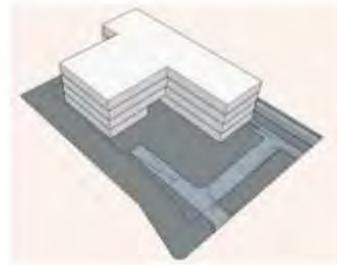
Bentukan awal dari massa berupa balok yang mengikuti bentuk tapak, kemudian di setback sesuai dengan ketentuan GSB.

Gambar 10. Proses Gubahan Massa
Sumber: Pribadi, 2020



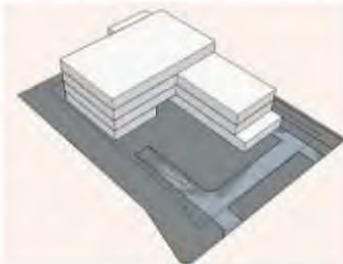
Pembagian Publik / Private

Lantai dasar massa dibagi menjadi 2 sebagai pemisah antara program yang sifatnya publik dan private, juga sebagai jalur sirkulasi pengunjung.



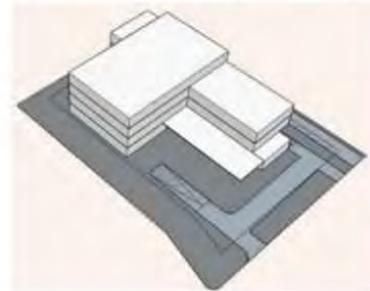
Orientasi

Pemotongan Massa dilakukan di sisi kanan untuk membuka orientasi ke hook dan memberikan pembayangan pada massa dibelakangnya. Sedangkan pada sisi kiri sebagai jalur sirkulasi ojek online.



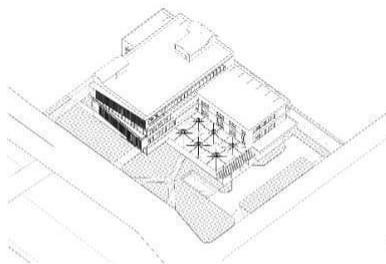
Ekstensi

Pengurangan Lantai dan ekstensi dilakukan agar tampak massa tidak monoton.



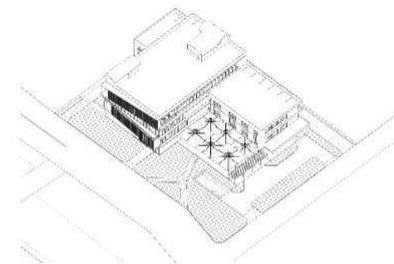
Canopy

Penambahan canopy untuk meneduhi jalur sirkulasi



Event Area

Pada bagian kanan dimana merupakan tempat dropoff pengunjung, difungsikan sebagai area event.



Skin

Skin kayu yang dapat digerakan pada bagian depan massa agar mendapatkan sirkulasi udara yang baik.

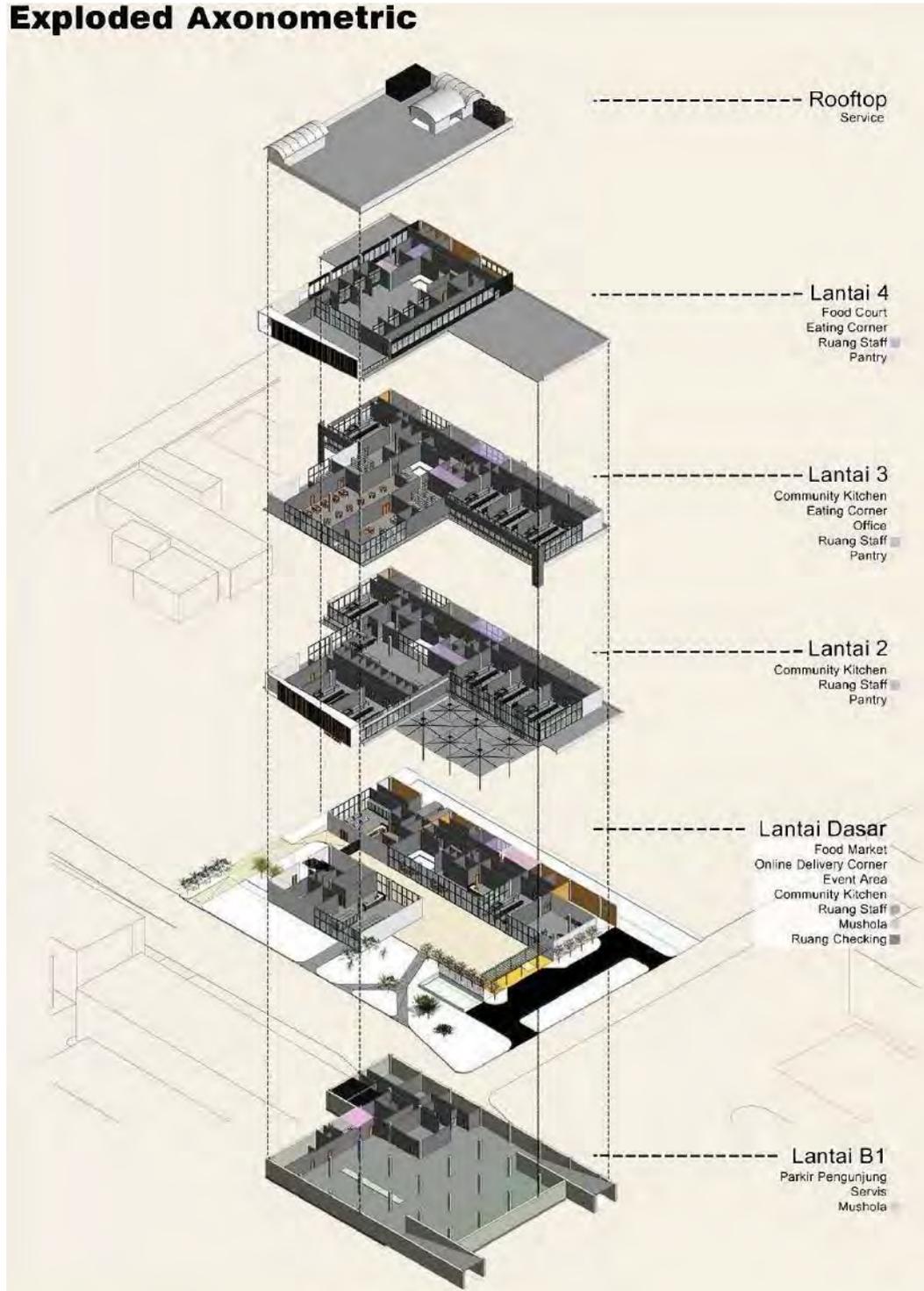
Gambar 11. Proses Gubahan Massa

Sumber: Pribadi, 2020

Gubahan massa terbentuk berdasarkan analisis dari keadaan sekitar tapak, dan kebutuhan dari program bangunan. Pembentukan Massa diawali dengan menentukan sirkulasi dari kendaraan bermotor, pedestrian, dan servis. Pada lantai dasar terdapat Event area yang merupakan area publik yang bersifat *outdoor* dan ramah bagi pejalan kaki, didalamnya terdapat retail-retail kecil yang menjajakan makanan.

Zoning

Exploded Axonometric



Gambar 12. Exploded Axonometric

Sumber: Pribadi, 2020

Lantai dasar diperuntukan bersifat publik dimana program yang diletakan adalah *Food Market*, *Online delivery Corner*, *Event Area*, dan *Area Staff*. Sedangkan lantai 2 dipergunakan untuk area dapur, lantai 3 dipergunakan sebagai area dapur dan *eating corner*, dan lantai 4 dipergunakan untuk *foodstall* dimana pengunjung dapat *dine in*.

Perspektif



Gambar 13. Perspektif Eksterior

Sumber: Pribadi, 2020



Kitchen &
Utensil Room

Gambar 14. Perspektif Interior

Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 15. Perspektif Interior
Sumber: Pribadi, 2020

5 KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program dari Fasilitas Usaha Makanan *Post Covid* ini ditentukan berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang timbul akibat *Pandemic Covid-19*. *Pandemic Covid-19* sangat mempengaruhi ekonomi masyarakat. Walaupun ekonomi terus turun, banyaknya bisnis kuliner baru yang bermunculan dapat menjadi harapan bagi ekonomi Indonesia. Program Dapur diharapkan dapat memenuhi kebutuhan, dan trend dari usaha-usaha kuliner. *Eating corner* dipengaruhi oleh karakteristik dan minat dari generasi Y dan Z yang melihat dunia kuliner sebagai pilihan untuk bersenang-senang. Untuk pencegahan penyebaran virus, perancangan ini menggunakan konsep *semi open air* pada *eating corner* ntuk memaksimalkan pengudaraan alami. Jalur sirkulasi dari pengunjung, ojek online, dan *staff* juga dibedakan untuk meminimalisir kontak langsung.

Saran

Pandemic Covid-19 menyebabkan munculnya kebiasaan dan gaya hidup baru. Pada masa *Pandemic Covid-19* ini banyak bisnis-bisnis kuliner baru yang bermunculan, sehingga diperlukan wadah untuk memfasilitasi usaha start-up bidang kuliner tersebut. Perancangan fasilitas usaha makanan post covid-19 ini bertujuan untuk memfasilitasi usaha *start-up* bidang kuliner, usaha catering, dan wirausahawan makanan lainnya, dengan memperhatikan *trend* yang muncul karena adanya *Covid-19* ini. Perancangan ini ditujukan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat yang terpuruk karena adanya *Covid-19*.

REFERENSI

- Austronaldo. (2012). *Mind dan Dwelling*. Depok: Universitas Indonesia.
- Gandha, M. V. (2020). *Dwelling + Time Learn From The Past for The Future. Future Dwelling Based on Today* (p. 4). Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Hasan, A. M. (2017). *Konsumsi Medsos Membentuk Pola Makan Generasi Z*. Retrieved from Tirta, id: <https://tirto.id/konsumsi-medsos-membentuk-pola-makan-generasi-z-ctPR>
- Heidegger, M. (1971). *Building Dwelling Thinking*. In M. Heidegger, *Poetry, language, thought*. London: Harper and Row.

- Nurdin, R. (2017). *Identifikasi Rhodamin B pada Produk Makanan Berwarna Merah yang Dijual di Pasar Johar Kota Semarang*. Retrieved from Respository Universitas Muhammadiyah Semarang: <http://repository.unimus.ac.id/1254/3/BAB%20II.pdf>
- Saparinto, C., & Hidayati. (2010). *Bahan Tambahan Pangan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sjarief, R. (2020). *Awal Masa Depan Berhuni*. Retrieved from RAW Architecture: <https://real-rich.org/2020/09/08/awal-masa-depan-berhuni/>
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Teguh, D. (2020). *Apa itu Cloud Kitchen dan Bagaimana Trennya pada 2020*. Retrieved from Kipa: <https://kipa.id/apa-itu-cloud-kitchen-dan-bagaimana-trennya-pada-2020/#:~:text=Konsep%20dapur%20di%20dalamnya%20mirip,memang%20sedang%20populer%20belakangan%20ini.&text=Konsep%20cloud%20kitchen%20yang%20populer,yang%20menjual%20ragam%20kuliner%20kebab.>
- Verdiana, B. M. (2020). *HEADLINE: Pandemi Corona Ancam 130 Juta Orang di Dunia Kelaparan, Bagaimana Indonesia?* Retrieved from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/global/read/4235299/headline-pandemi-corona-ancam-130-juta-orang-di-dunia-kelaparan-bagaimana-indonesia>
- Wahyuningrum. (n.d.). *Manajemen Fasilitas*. Retrieved from Staff Site Universitas Negeri Yogyakarta: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131414327/pengabdian/C.pdf>
- Wednesyuda. (2020). *Cloud Kitchen dan trend ke depannya di Indonesia*. Retrieved from Ultra Indonesia: <https://ultraindonesia.com/newsletter/detail/cloud-kitchen-dan-trend-ke-depannya-di-indonesia#:~:text=Cloud%20kitchen%20sering%20juga%20disebut,menyediakan%20fasilitas%20makan%20di%20tempat.&text=Konsep%20dapur%20di%20dalamnya%20mirip,memang%20sedang%20po>