

Penerapan Konsep Metafora dalam Perancangan Wisata Taman Kuliner di Kabupaten Karawang

Application of Metaphor Concept in Culinary Park Tourism Design in Kawawang

Retno Fitri Astuti¹, Harry Miarsono², Destianti Nursyaningrum³

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

¹retnofitriastuti13@pelitabangsa.ac.id, ²harrymiarsono@pelitabangsa.ac.id, ³nursyaningrumd@gmail.com

Abstract

Culinary tourism in Karawang is a culinary center that can accommodate culinary activities by providing facilities that support culinary tourism activities with adequate facilities and infrastructure. This culinary tourism area can become an icon for Karawang because it is designed based on local wisdom owned by the Karawang itself. The metaphorical architectural approach to the design of culinary tourism buildings in Karawang uses intangible metaphors or abstract metaphors. The basic shape of the building mass which only looks checkered and there are many gazebos in the outer space characterizes the local wisdom that exists in this Pasundan land, Karawang. The application of intangible metaphorical architecture can be applied to the mass function of space that unites with each other between visitors, business actors/SMEs (Micro, Small and Medium Enterprises) so that mutual cooperation can be created with one another in order to build an atmosphere without obstacles to unite in moving the culinary center to become a place for bright economic sustainability for Karawang .

Keywords: *Metaphor Architecture, Culinary Park Tourism*

Abstrak

Wisata kuliner di Karawang merupakan pusat kuliner yang dapat memwadhahi kegiatan kuliner dengan menyediakan fasilitas pendukung kegiatan wisata kuliner dengan sarana dan prasarana yang memadai. Kawasan wisata kuliner ini bisa menjadi ikon Karawang karena dirancang berdasarkan kearifan lokal yang dimiliki Karawang itu sendiri. Pendekatan arsitektur metaforis pada perancangan bangunan wisata kuliner di Karawang menggunakan metafora intangible atau metafora abstrak. Bentuk dasar massa bangunan yang hanya terlihat kotak-kotak dan terdapat banyak gazebo di bagian luarnya menjadi ciri kearifan lokal yang ada di tanah Pasundan, Karawang ini. Penerapan arsitektur metafora intangible dapat diterapkan pada fungsi massa ruang yang saling mempersatukan antara pengunjung, pelaku usaha/UKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) sehingga dapat tercipta gotong royong satu sama lain dalam rangka membangun sebuah ekosistem. suasana tanpa hambatan untuk bersatu menggerakkan pusat kuliner menjadi tempat kesinambungan perekonomian yang cerah bagi Karawang.

Kata kunci: Arsitektur Metafora, Wisata Taman Kuliner

Pendahuluan

Kekayaan kuliner tradisional suatu daerah merupakan salah satu daya tarik bagi wisatawan. Tak bisa dipungkiri, kini tak sedikit wisatawan yang sengaja datang ke sebuah destinasi demi mendapatkan pengalaman mencicipi lezatan makanan hingga melihat langsung prosesi pembuatannya yang autentik. Makanan dan budaya tidak bisa dipisahkan. Ketertarikan wisatawan terhadap kekayaan budaya menjadi alasan kuat yang mendorong berkembangnya tren *culinary tourism* yang didasari oleh adanya konsep *cultural food*. Menurut Long (1998), *culinary tourism* merupakan bentuk eksplorasi wisatawan terhadap cita rasa makanan dan kebiasaan makan daerah tertentu. Oleh karena itu, makanan tradisional menjadi salah satu poin penting yang wajib dikemas sebaik mungkin. [1]

Di kota karawang terdapat suatu tempat yang menyediakan wisata kuliner dari beragam daerah di Indonesia. Tempat ini berada di pusat kota karawang bernama Karang Pawitan. Lokasi ini cukup strategis karena berada di pusat kota dan dekat dengan sekolah. Namun akses pada lokasi kuliner ini kurang memadai untuk dijadikan pusat kuliner di Karawang, karena lokasi yang cukup jauh dari pusat bisnis di kawasan Karawang ini. Dan juga para pelaku Usaha Mikro Kecil Dan Menengah atau disebut UMKM tidak ditempatkan pada tempat khusus yang bisa menampung usaha mereka ini, karena berada dekat jalan yang membuat sepanjang jalan di Karang Pawitan ini macet dan kurang tertib nya parkir kendaraan. Maka itu, perlu adanya kawasan yang yang bisa menampung seluruh aktivitas pengunjung dalam berwisata kuliner yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Dengan mengungkap Konsep Arsitektur Metafora, penulis berusaha untuk merencanakan suatu ide yang diwujudkan dalam bentuk kawasan wisata yang menarik di kota Karawang. Dengan adanya Wisata Kuliner ini penulis berharap dapat membantu masyarakat di sekitar kawasan dapat terbantu dari segi ekonomi, bukan hanya ekonomi namun dengan adanya wisata kuliner ini dapat terjalin kerjasama antar pembisnis lainnya untuk dapat memajukan perekonomian di kota Karawang.

Menurut Wolf, definisi *culinary tourism* atau wisata kuliner adalah tentang makanan, menjelajahi dan menemukan budaya dan sejarah melalui makanan dan kegiatan terkait makanan dalam menciptakan pengalaman yang mengesankan.[1]

Berdasarkan motivasinya, Hall, C.M, Sharples, L., et al (2003) membagi *food tourism* atas tingkat ketertarikan wisatawan untuk berkunjung ke suatu destinasi wisata menjadi 3 tingkatan, yaitu: [2]

1. *Gastronomic Tourism*. Wisata jenis ini dilakukan oleh wisatawan dengan motivasi sangat tinggi terhadap makanan atau minuman tertentu di wilayah tertentu. Keinginan berkunjung tersebut biasanya dihubungkan dengan harga makanan yang tinggi, kategori restoran bintang lima, perkebunan anggur, atau festival.
2. *Culinary Tourism*. Keinginan untuk mengunjungi festival lokal, pasar, atau perkebunan karena merupakan bagian dari destinasi wisata yang diikutinya.
3. *Rural/Urban Tourism*. Jenis wisata yang memandang makanan sebagai bagian dari kebutuhan hidup. Ketertarikan wisatawan buka pada makanannya, tetapi jika mereka merasakan cita rasa yang tidak enak, mereka masih tertarik untuk mencoba.

Metafora merupakan sebuah konsep dalam bidang arsitektur yang mulai banyak diterapkan pada bangunan-bangunan arsitektur saat ini. Pengertian metafora diambil dari bahasa latin "*Metapherein*", yang terbagi atas dua suku kata "*Metha*" yang artinya "setelah / melewati" dan "*Pherein*" yang artinya "membawa" (Bakti, Samsudi, Setyawan, 2018). Secara etimologi, metafora dapat diartikan sebagai perpindahan suatu makna, atau dalam arti lain juga dapat disebut kiasan (Andriyawan, 2014).[3] Selanjutnya menurut James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanesse dalam "*Introduction of Architecture*", metafora merupakan identifikasi terhadap pola-pola dari hubungan paralel secara abstrak, tidak secara literal seperti halnya konsep analogi[4] Kemudian menurut Charles Jencks (1977), dalam bukunya "*The Language of Post Modern Architecture*" (1991), metafora diartikan sebagai sebuah tanda yang diterima oleh seorang pengamat dari sebuah objek dan membandingkannya dengan objek yang lain serta melihat sebuah bangunan sebagai sesuatu objek lain yang serupa dengannya. [5]

Menurut Ricoeur (2012:106-107), dalam retorika klasik terdapat 6 (enam) proposisi tentang metafora (Ashadi, 2019:3-4), diantaranya yaitu: [3]

1. Metafora adalah sebuah kiasan, sebuah bentuk wacana yang berkenaan dengan denominasi.
2. Ia merepresentasikan perluasan makna dari suatu nama melalui deviasi dari makna literal kata.
3. Alasan bagi deviasi ini adalah keserupaan.

4. Fungsi penyerupaan ini adalah memberikan landasan substitusi gambaran makna sebuah kata di tempat pemaknaan literal, yang dapat digunakan dalam tempat yang sama.
5. Untuk itu signifikansi yang tersubstitusi tidak memperlihatkan inovasi semantik apa pun. Kita dapat menterjemahkan metafora yakni menggantikan makna literal di mana kata figuratif merupakan sebuah substitusi.
6. Dikarenakan ia tidak mempresentasikan sebuah inovasi semantik, metafora tidak membawa informasi baru tentang realitas. Inilah mengapa ia dapat diperhitungkan sebagai salah satu dari fungsi emotif wacana.

Berdasarkan jenisnya konsep arsitektur metafora dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, Anthony C. Antoniadis (1990), diantaranya yaitu: [6]

1. Metafora Teraba (*Tangible Metaphor*), memiliki makna berupa visual dari objek aslinya, wujudnya nyata menyerupai aslinya dan dapat dirasakan secara visual maupun material.
2. Metafora Tak Teraba (*Intangible Metaphore*), memiliki makna berupa sifat yang tersirat seperti ide, konsep ataupun gagasan, wujudnya berupa sesuatu yang abstrak.
3. Metafora Kombinasi (*Combined Metaphore*), makna dan wujudnya merupakan kombinasi dari metafora teraba dan metafora tidak teraba dengan menyamakan suatu objek dengan objek lainnya yang juga memiliki nilai konsep yang sama dengan objek visualnya.

Selain itu, konsep arsitektur metafora juga memiliki beberapa prinsip, diantaranya yaitu: [7]

1. Berusaha memindahkan konsep dari suatu subjek / objek ke dalam sebuah wujud yang baru.
2. Berusaha melihat sebuah konsep dari suatu subjek / objek sebagaimana seperti subjek / objek serupa lainnya.
3. Berusaha memindahkan pusat perhatian pengamat dari suatu subjek / objek ke subjek / objek lainnya.

Metode Penelitian

Metode pelaksanaan penelitian ini :

1. Survey lokasi dan pengamatan, kegiatan yang dilakukan adalah :
 - a. Survei Lapangan : merupakan kunjungan langsung ke lokasi yang ingin diamati, melibatkan survei topografi, survei geologis, survei lingkungan, atau survei untuk tujuan konstruksi. Metode ini melibatkan penggunaan peralatan seperti GPS, peta, dan alat ukur untuk mengumpulkan data lapangan.
 - b. Pengamatan Visual: metode ini melibatkan pengamatan langsung atau visual dari lokasi. Observasi visual dapat dicatat dengan penggunaan catatan lapangan, gambar, atau rekaman video.
2. Pengumpulan data eksisting lokasi, pada tahap ini dilakukan pengukuran site eksisting meliputi ukuran site, batas-batas site, kondisi kontur site, view lingkungan sekitar site, dan aksesibilitas site.
3. Analisis dengan penerapan teori, pada tahap ini dilakukan studi literatur dari teori-teori yang berkaitan dengan objek perancangan yaitu teori arsitektur metafora
4. Rekomendasi desain, di tahap ini dilakukan proses perancangan gambar berupa gambar tiga dimensi (3D) untuk memberikan ilustrasi gambar yang lebih nyata/riil

Hasil dan Pembahasan

Wisata kuliner ini berbeda dengan yang lain, dikarenakan desain ini dibuat bukan hanya sebagai destinasi kuliner melainkan terdapat cooking class dan workshop kuliner, yang bertujuan untuk memajukan ekonomi serta menambah jaringan untuk mengembangkan usaha. Sehingga wisata kuliner ini dapat bermanfaat bagi pelaku usaha serta dapat dinikmati oleh pengunjung yang berkunjung ke destinasi wisata kuliner ini. Pada

penerapan di wisata kuliner terdapat banyak lahan hijau di sekitar tapak yang tumbuh subur serta memanfaatkan udara yang sejuk menjadikan sistem penghawaan yang alami di sekitar kawasan ini. Dan berdasarkan bentuk bangunan serta material yang digunakan pada wisata kuliner mengusung unsur kearifan lokal yang ada pada tanah Pasundan serta menggabungkan unsur modern pada masa kini.



Gambar 1. Desain Site Plan Kawasan Wisata Kuliner

Hasil perancangan akhir desain bangunan utama wisata kuliner terdapat banyak Ruang Terbuka Hijau (RTH) di sekitar lingkungan kawasan dan juga terhadap bangunan menerapkan tanaman hijau yang menjalar kebawah bangunan, sesuai dengan konsep dengan kedekatan fungsi bangunan terhadap alam sekitar kawasan dimana Kabupaten Karawang memiliki tanah yang subur dan dapat membantu kesuburan terhadap tanaman yang tumbuh di sekitar kawasan, dapat bermanfaat sebagai sistem penghawaan di sekitar kawasan



Gambar 2. Desain Bangunan Utama



Gambar 3. Desain Pintu Masuk Kawasan

Struktur atap pada kawasan wisata kuliner menggunakan atap dak beton, bertujuan agar tampilan fasad yang estetik dan terlihat sederhana membuat fasad bangunan lebih impresif. Dak beton memiliki daya tahan yang kuat pada bangunan.



Gambar 4. Struktur Atap Dak Beton

Pada konsep ruang luar terdapat beberapa bagian yaitu, pada bagian area parkir dibuat menjadi 3 bagian yaitu, parkir pengelola, parkir pengunjung, dan parkir kendaraan besar seperti bus. Dan juga terdapat area kuliner outdoor bagi pengunjung yang melakukan aktivitas nya diluar ruangan serta beberapa tempat makan di area ruang luar. Prinsip konsep yang diterapkan pada ruang luar ini berada pada fungsi bangunan terhadap lingkungan, dimana banyak nya ruang terbuka hijau di sekitar kawasan ini memanfaatkan suburnya tanah yang ada di kawasan wisata kuliner ini. Suburnya tanah di daerah Karawang sangat bermanfaat bagi berlangsungnya tanaman yang tumbuh di sekitar kawasan.



Gambar 5. Desain Area parkir

Terdapat area yang diperuntukkan sebagai hiburan di kawasan wisata kuliner ini, yaitu terdapat tempat Live Musik yang bertujuan untuk meriahkan dan membuat kawasan wisata ini hidup dengan di iringi alunan musik yang dibawakan. Letak live musik ini berada di tengah-tengah antara lokasi kuliner indoor dan kuliner outdoor, bertujuan agar wisatawan dapat saling menikmati suasana musik yang dibawakan oleh para pengisi acara yang ada. Agar pengisi acara nyaman penulis pun menggunakan payung lipat otomatis agar aman untuk alat-alat musik nya.



Gambar 6. Desain Area Live Musik



Gambar 7. Desain Area Penunjang Outdoor

Terdapat beberapa spot di kawasan wisata kuliner yang menggunakan bagian ruang luar sebagai foodcourt kuliner, spot kuliner pun ada yang berada pada rooftop bangunan yang bertujuan agar pengunjung yang datang dapat menikmati indahny suasana Karawang. Untuk merespon cuaca yang dapat berubah sewaktu waktu, penulis menempatkan payung lipat otomatis pada area kuliner outdoor, bertujuan agar ketika hujan datang atau cuaca terlalu panas payung lipat otomatis dapat terbuka dengan sendirinya dan melindungi pengunjung dari perubahan cuaca. Bukan hanya dengan payung lipat, penulis pun menggunakan gazebo di beberapa titik agar pengunjung merasa nyaman. Serta beberapa tanaman yang membuat sejuk lokasi sekitar kawasan. Dan pada area kuliner outdoor di desain dengan berada di posisi belakang bangunan utama bertujuan agar terhindar dari kebisingan jalan raya, karena memang posisi kawasan ini berada di pinggir jalan raya. Serta terdapat kolam buatan disekitar kuliner outdoor ini sesuai dengan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Karawang ini. Dengan adanya gazebo sebagai pedukung konsep bertujuan agar wisatawan yang datang dapat secara langsung merasakan nuansa makan di pedesaan yang asri



Gambar 8. Desain Area Kuliner Outdoor

Pada kawasan wisata kuliner ini juga terdapat area kuliner outdoor yang berada di rooftop lantai 2 (dua) bangunan ini, yang bertujuan agar wisatawan yang berkunjung dapat melihat langsung pemandangan di sekitar kawasan kuliner, terlebih jika para wisatawan datang pada waktu menjelang malam langit cerah yang berubah menjadi gelap yang estetis bagi wisatawan yang gemar memotret untuk menikmati sunsets di area kuliner outdoor yang ada di rooftop lantai 2 (dua) bangunan ini.



Gambar 9. Desain Area Kuliner di Rooftop

Terdapat area lobby pada area ruang dalam bangunan kawasan wisata kuliner ini. Di dekat area lobby terdapat ruang pengelola serta ruang kuliner indoor. Dua ruangan tersebut dibuat dekat dengan area lobby bertujuan agar memudahkan wisatawan mencari ruangan tersebut.

Salah satu prinsip dari konsep metafora *intangibile* (metafora abstrak) dimana implementasi nya yaitu dengan memadukan unsur tradisional kearifan lokal dengan gaya modern masa kini pada setiap konsep setiap ruangnya. Dimana pada setiap sudut ruang terasa nuansa lokal dengan material batu bata ekspos serta meja kuliner yang di desain dengan bahan kayu berwarna coklat menambah kesan tradisional didalam nya, namun masih terasa modern karena tidak semua meja makan nya menggunakan bahan kayu ada juga yang menggunakan bahan marmer. Karena konsep yang diterapkan disini memadukan unsur tradisional dengan modern menjadi satu.

Penggunaan batu bata ekspos pada setiap ruang pun menimbulkan penghawaan yang alami, dengan desain atap menggunakan atap cor dek pun membuat penghawaan di dalam ruangan terasa sejuk alami. Material kaca yang memanjang pun membuat cahaya masuk sempurna kedalam setiap ruang ini. Walaupun didalam ruang difungsikan sebagai kuliner indoor namun pengunjung akan terasa nyaman karena penghawaan dan pencahayaan yang tidak membuat efek negatif bagi para pengunjung. Banyaknya bukaan di sekitar lokasi kuliner indoor pun membuat udara mudah keluar masuk



Gambar 10. Desain Area Kuliner Indoor

Pada area ruang dalam terdapat area yang diperuntukkan untuk workshop kuliner. Pada area workshop kuliner berada di Lt.2 bangunan utama. Berada dekat dengan area cooking class. Pada area workshop kuliner ini dibuat dengan nuansa tradisional seperti pada konsep metafora *intangibile*, dimana pengunjung yang datang merasakan nuansa tradisional yang ada di Kota Pasundan ini.



Gambar 11. Desain Area Workshop Kuliner

Kesimpulan

Pendekatan arsitektur metafora pada perancangan bangunan wisata kuliner di Karawang ini menggunakan jenis metafora *intangible* atau metafora abstrak. Bentuk dasar massa bangunan yang hanya terlihat kotak-kotak dan terdapat banyak gazebo di ruang luar mencirikan kearifan lokal yang ada di tanah Pasundan Kabupaten Karawang ini. Penerapan arsitektur metafora *intangible* diterapkan pada fungsi massa ruang yang saling menyatu antara pengunjung, pelaku usaha/UMKM agar terciptanya saling gotong royong satu dengan lainnya guna membangun suasana tanpa hambatan untuk bersatu menggerakkan pusat kuliner menjadi wadah keberlangsungan ekonomi yang cerah bagi Kabupaten Karawang. Pendekatan arsitektur metafora dalam mendesain bangunan dapat dirasakan pula pada interior yang diterapkan pada bangunan kawasan wisata kuliner ini. Pesan yang tersirat diharapkan dapat dirasakan oleh para pengunjung dengan nuansa yang masih terasa kearifan lokal yang dimiliki oleh Kabupaten Karawang.

Daftar Rujukan

- [1] Muliani, Potensi Bubur Ase sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner Jakarta, Destinesia Jurnal Hospitality & Pariwisata Vol. 1 No. 1 Institut Stiami, Jakarta, 2019
- [2] Hall, C.M., Sharples, L., et al.. Food Tourism Around The World. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2003
- [3] Prihutama, Kajian Konsep Arsitektur Metafora pada Bangunan Tinggi, , Jurnal Arsitektur Zonasi, Vol. 3 No. 2 , Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2020
- [4] James, S. C., & Anthony, C. J., Pengantar Arsitektur. Jakarta: Erlangga, 1991
- [5] Jencks, C., The Language of Post Modern Architecture. New York: Academy Edition, 1977
- [6] Antoniadis, A. C., Poetics of Architecture, Theory of Design. New York: Van Nostrandt Reinhold, 1990
- [7] Mahardika, A., & Setyawan, W., Etafora Kembang Api Dalam Objek Rancang Galeri Seni Instalasi Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), G-1-G-5, 2012
- [8] Damster, G., & Tassiopoulos, D. Event Management: A Professional and Developmental Approach. Juta and Company Ltd. 2005.
- [9] Fathimath, A. The role of stakeholder collaboration in sustainable tourism competitiveness: the case of Auckland, New Zealand. Auckland University of Technology. Retrieved from <https://aut.researchgateway.ac.nz/handle/10292/9272>. 2015.
- [10] Jencks, C. The Language of PostModern Architecture. Rizzoli. 1977.
- [11] Mahmoodi, A. S. The design process in architecture: a pedagogic approach using interactive thinking (phd). University of Leeds. Retrieved from <http://theses.whiterose.ac.uk/2155/> . 2001.
- [12] Mansilla, P. Ú. Metaphor at work: a study of metaphors used by European architects when talking about their projects. *Ibérica*, 5, 35–48. 2003.