

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melihat makna yang lebih dalam tentang apa itu makanan bagi kita kaum manusia, di dalam kebudayaan kita makanan merupakan sebuah *core/center* di dalam kehidupan kita ini dimana untuk bisa mendapatkan suatu makanan harus melewati suatu proses yang membuat makanan setelah itu kegiatan makan itu sendiri juga memiliki sensasi yang beragam tergantung dengan bagaimana cara kita mendapatkan makanan, bagaimana cara kita makan, dengan siapa kita makan, dsb. Hal – hal ini membuat makanan menjadi lebih bermakna dan akan memberikan *experience* bagi umat manusia. Di masa ini *food experience* menjadi sangat penting karena banyak sekali orang yang mencari hal – hal baru, dan menantang, guna untuk mendapatkan sensasi atau *experience* yang belum pernah di rasakan. *Experience* merupakan hal yang di artikan dalam bahasa Indonesia adalah pengalaman yang akan selalu kita dapatkan di setiap kita melakukan suatu hal. *Experience* sendiri kadang menjadi suatu hal yang kita cari di dalam berbagai hal yang kita ingin lakukan seperti, bermain, pergi, makan, dsb. *Experience* juga memiliki daya tarik tersendiri yang bisa tercipta berdasarkan dari beberapa faktor. *Experience* juga merupakan suatu hal yang terus berkembang dan berevolusi seiring berjalannya waktu, zaman, dan perkembangan teknologi.

Pada dasarnya *food experience* merupakan kegiatan makhluk hidup mengkonsumsi berbagai jenis asupan. Dimana pada masa sekarang ini menjadi tidak terasa, padahal tidak sedikit orang juga yang menginginkan suatu hal yang lebih dari suatu pengalaman di dalam kegiatan makan (*food experience*). *Food experience* biasanya juga dicari berdasarkan dari keinginan diri kita masing – masing, apakah kita ingin sesuatu hal yang sehat, yang gurih, yang lembut, atau bahkan ada yang mencari *experience* untuk mempengaruhi suasana hati atau perasaan dan menerjemahkan

suatu bahasa, contohnya seperti misalnya kita sedang merasa kurang bahagia dan pasti kita mencari makanan yang menyenangkan hati, yang secara tidak langsung melewati makanan yang kita makan memberikan kita bahasa yang membuat orang lain mungkin mengetahui bahwa kita sedang membutuhkan sesuatu yang menyenangkan. Selain itu *experience* memiliki hubungan yang erat juga dengan suasana atau atmosfer, dimana kedua hal ini memiliki kesinambungan yang menjadi satu kesatuan. Atmosfer / suasana merupakan bagian yang memberikan pengaruh besar pada suatu *experience* / pengalaman. Atmosfer juga layaknya menjadi suatu pelaksana agar *experience* / pengalaman bisa terasa.

Secara umum atmosfer / suasana, merupakan hal yang tidak terlihat dan selalu ada di sekitar kita, yang mengacu ke dalam indra / sensori setiap manusia yang akhirnya mempengaruhi psikologis, emosional, dan situasi hati bagi yang merasakannya. Tanpa kita sadari atmosfer selalu kita rasakan di hampir setiap kegiatan yang kita lakukan, baik pada saat kita beristirahat, bekerja, bepergian, makan, dan dalam aktivitas / kegiatan lainnya.

Berbicara mengenai atmosfer dan *food experience* sudah pasti bersangkutan dengan apa yang melingkupi atau mengelilingi dua hal tersebut yaitu arsitektur / bangunan. Makanan dan arsitektur sendiri sudah memiliki suatu hal yang berhubungan. Arsitektur tidak pernah terlepas dari hal ini karena kegiatan makan selalu beriringan dengan nilai – nilai yang ada di sekelilingnya atau yang melingkupinya. Arsitektur atau bangunan dan makanan sudah menjadi kebutuhan yang utama di dalam kebutuhan setiap hidup manusia. Arsitektur merupakan sebuah bangunan yang membutuhkan nilai - nilai tertentu atau makna sedangkan makanan dan kegiatan makan merupakan suatu kegiatan yang bermakna, sehingga keduanya bisa saling berhubungan dan saling melengkapi untuk menciptakan suatu pengalaman atau *experience* yang timbul melewati suatu makna yang ada di dalam suatu bangunan atau arsitektur.

untuk menghadirkan suatu tempat yang bisa memberikan suatu *Food Experience* yang baru, membutuhkan site untuk bisa menciptakan tempat yang bisa memberikan atau memenuhi kebutuhan *food experience* pada kegiatan makan.

Rencana lokasi tapak berada di area Tangrang Selatan tepatnya di dalam kompleks Alam sutera di Jl. Jalur Sutera. Selain perumahan area ini juga terdiri dari berbagai macam tempat komersil seperti pusat perbelanjaan, perkantoran, toko, tempat rekreasi, dan restoran dimana berbagai macam jenis tempat yang ada di Alam Sutera tidak sedikit tempat yang sudah terkenal di berbagai kalangan. Pemilihan lokasi ini ditentukan berdasarkan beberapa kriteria yang menjadi ketentuan dalam pemilihan lokasi site, yakni menyatu dengan konteks di sekitarnya di dalam segi fungsi bangunan & kegiatan yang ada di dalam bangunan, lahan yang terbuka agar memiliki visualitas ke lingkungan sekitarnya, site memiliki kualitas suara yang baik, mudah di akses, berada di lingkungan yang baik (terawat, asri, tidak gersang). Dengan demikian, maka lokasi di area Alam Sutera ini tepatnya di Jl. Jalur sutera di pilih sebagai lokasi tapak perancangan karena mendekati kriteria pemilihan lokasi.

Visi perancangan dari penelitian ini adalah merancang suatu tempat makan / restoran yang bisa memberikan suatu food experience melalui atmosfer yang tercipta dari suatu ruang. Dimana atmosfer bisa mempengaruhi setiap indera yang ada pada manusia yang akan berefek bersamaan pada saat manusia memakan suatu menu makanan.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengetahui fokus penelitian, kemudian diajukan beberapa pertanyaan yang menjadi intisari dari penelitian, yaitu :

1. Apa faktor – faktor pembentuk food experience ?
2. Bagaimana peran dan elemen atmosfer dalam menciptakan sebuah food experience?
3. Bagaimana elemen atmosfer dan elemen sensori bisa diaplikasikan ke dalam solusi desain?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mempelajari apa saja faktor – faktor yang membentuk suatu food experience.
2. Mengeksplorasi penerapan atmosfer dalam menciptakan food experience.
3. Menyusun strategi desain dari komponen – komponen arsitektur atmosfer yang mempengaruhi pengalaman sensori pada *food experience*.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di lakukan agar bermanfaat untuk menciptakan suatu tempat atau ruang untuk memberikan pengalaman sensori baru di dalam kegiatan makan (food experience) yang akan di pengaruhi oleh penerapan atmosfer yang memberikan dampak ke makanan, manusia, dan juga ruang. Perancangan ini menjadi penting untuk mengetahui komponen – komponen food experience apa yang bisa di pengaruhi untuk menciptakan suatu pengalaman sensori dan komponen apa saja dari atmosfer yang akan di pergunakan untuk menciptakan dampak pada pengalaman sensori dari food experience.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada Bab 1 lebih membahas mengenai latar belakang dan fenomena yang membuat penelitian ini bisa di buat dan di laksanakan. Pada Bab 2 membahas mengenai teori – teori yang di gunakan dalam penelitian ini. Pada bab 3 mulai membahas mengenai strategi desain yang diawali dengan pencarian lokasi tapak dan programming.