

BAB II

PUSAT KULINER SEBAGAI RUANG INTERAKSI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kampung Kota

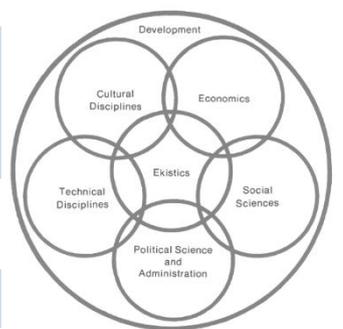
Definisi kampung-kota merupakan sebuah kawasan hunian yang memiliki kondisi fisik kurang baik oleh masyarakat dengan pendapatan rendah (Rutz, 1987). Definisi dari kampung-kota tersebut berdasarkan pada penelitian Rutz di Indonesia dalam buku '*Cities and Town in Indonesia: their development, current positions and functions with regard to administration and regional economy*'. Menurut penelitian yang dilakukannya dengan kerjasama pemerintah Jerman, keberadaan kampung dan kota awalnya memiliki hierarki, fungsi, dan peran dari kota-kota yang terbentuk.

Negara di Asia Tenggara, termasuk Indonesia, masuk ke dalam daftar negara berkembang. Hal ini dapat berdampak pada kehadiran kampung-kota bagi masyarakatnya (Evers et al, 2000). Menurut Evers, negara berkembang yang memiliki kampung-kota akan berkembang karena adanya perkembangan kondisi ekonomi negara tersebut. Perkembangan tersebut akan lebih cepat mengalami perkembangan dari kurun waktu tertentu karena adanya beberapa aspek di dalam masyarakat yang merubah gaya hidupnya. Contoh dari aspek tersebut adalah budaya, politik, dan sosial masyarakat. Tentunya hal tersebut berdampak terhadap kehidupan sosial ekonomi dari masyarakat di dalam kehidupan sehari-harinya.

Dan bila berbicara mengenai desain kampung, kampung-kota memiliki bentuk yang lebih heterogen dengan lokasi tertentu (Silas, 1983). Menurut Silas kampung-kota menjadi sebuah tempat tinggal dengan fasilitas prasarana fisik dan sosial yang belum memadai. Hal tersebut tertulis di dalam bukunya yang berjudul '*Spatial Structure, Housing Delivery, Land Tenure and the Urban Poor in Surabaya, Indonesia: in Land for Housing the Poor*'. Di dalam buku tersebut, Silas juga menjelaskan bahwa kampung-

kota memiliki hak historis yang jelas bila dilihat dari zaman dahulunya. Perkembangan dari historis tersebut tercermin dalam perubahan dan perkembangan kampung yang terjadi oleh masyarakatnya secara tidak sadar. Perkembangan kampung tersebut biasanya terjadi dengan kondisi masyarakat menengah ke bawah (Yudohusodo, 1991). Sehingga, menurut definisi tersebut, Yudohusodo menjelaskan bahwa dalam kawasan kampung-kota masih belum mendukung prasarana, utilitas, dan fasilitas sosial yang memadai.

2.1.2 Elemen Dasar Permukiman dan Kota



Gambar 2.1 Elemen Ekistics dalam Kawasan

(Sumber: Ekistics An Introduction to the Science of Human Settlements, 1968)

Di sebuah lingkup perkotaan maupun permukiman, terdapat beberapa elemen yang secara dasar tercipta di dalamnya. Hal ini dikemukakan oleh Doxiadis di buku berjudul '*Ekistics: An Introduction to the Science of Human Settlements*'. Di dalam buku tersebut, Doxiadis menjelaskan definisi dari permukiman memiliki tujuan untuk memperbesar dimensi dan kondisi geografis di bumi. Menurutnya, permukiman tidak dapat didefinisikan bila manusia yang menetap tidak berada di dalam sebuah tempat tinggal. Hala ini juga berlaku walaupun manusia tersebut sudah hidup lama dan bersama. Buku yang ditulis oleh Doxiadis juga menggolongkan beberapa elemen dasar yang ada di permukiman yaitu:

A. Nature (Alam)

Alam menjadi faktor penting untuk menyediakan segala sesuatunya. Contoh yang termasuk ke dalam elemen alam ini adalah

kondisi geologi, topografi, tanah, air, tanaman, hewan, dan iklim. Ketujuh contoh tersebut nantinya akan dibutuhkan dalam membentuk permukiman, baik untuk tempat tinggal maupun fungsi lainnya.

B. Man

Manusia menjadi subjek untuk melakukan aktivitasnya untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Manusia memiliki beberapa kebutuhan yang harus dilakukan seperti ruang, udara, temperatur, dan lain-lain. Manusia juga memiliki emosi untuk melakukan relasi antar manusia lainnya, keamanan, kecantikan, dan emosi lainnya. Sifat manusia dimiliki di dalam diri melalui nilai moralnya.

C. Society

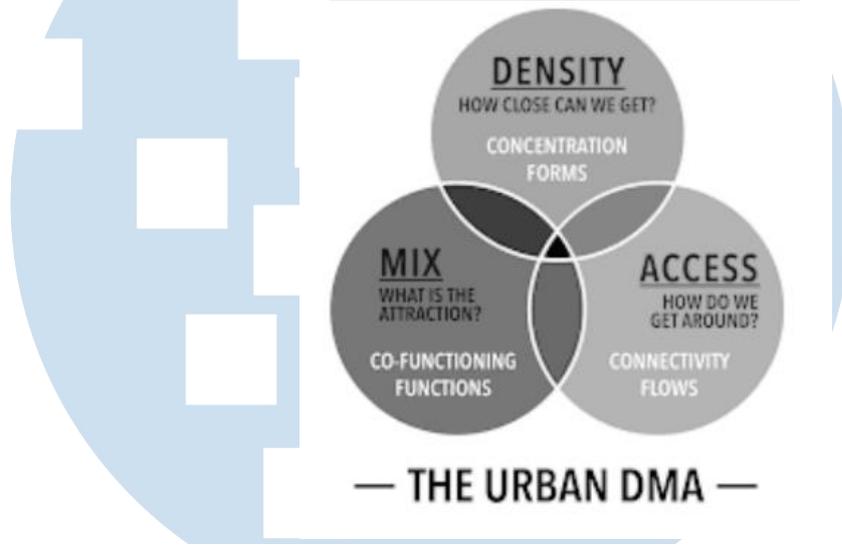
Masyarakat yang dimaksud ke dalam elemen ekistik adalah komposisi populasi manusia yang menetap dan kepadatannya. Dalam lingkungan kemasyarakatan tersebut, akan timbul hubungan sosial antar manusia dengan kultur dan budaya yang terbentuk di dalamnya. Faktor ekonomi juga didasarkan pada dalam hidup bermasyarakat untuk dikembangkan. Karena adanya sekelompok manusia yang menjadi masyarakat tinggal menetap, dibutuhkan adanya beberapa pendukung seperti fasilitas edukasi, kesehatan, administrasi, hukum, dan kesejahteraan.

D. Shells

Tempat berlindung yang dibutuhkan tidak hanya rumah tinggal, namun juga beberapa fasilitas pendukung aktivitas penggunaannya. Fasilitas pendukung tersebut seperti sekolah, rumah sakit, tempat berjualan, pertunjukan seni, area bisnis, industri, dan sarana transportasi. Tempat-tempat tersebut didasarkan pada kebutuhan pengguna untuk melakukan aktivitasnya sehari-hari.

E. Network

Jaringan yang dibutuhkan oleh pengguna permukiman terdiri dari sistem distribusi air, listrik, transportasi, drainase, komunikasi, dan tatanan fisik kawasan. Dengan adanya jaringan yang baik dan terhubung dengan baik, akan membantu pengguna lebih nyaman tinggal dan menetap di sebuah kawasan permukiman.



Gambar 2.2 The Urban DMA

(Sumber: Urban Design Thinking A Conceptual Toolkit, 2016)

Dalam buku *'Urban Design Thinking A Conceptual Toolkit'* oleh Kim Dovey menjelaskan bahwa untuk skala urban, permukiman memiliki sifat intensif mengenai area publik yang terbentuk di dalamnya secara acak. Keberagaman hubungan sosial yang terjadi secara tidak terstruktur membuat beberapa poin konsep primer penting saling terhubung. Poin konsep primer yang saling terhubung tersebut terdiri dari:

A. Density

Kepadatan yang menjadi fokus dalam skala urban akan menimbulkan pertanyaan 'Seberapa besar kepadatan yang terjadi di dalamnya?'. Untuk menjawab pertanyaan tersebut dibutuhkan adanya kajian mengenai konsentrasi dan bentuk yang terjadi.

B. Mix

Skala urban juga akan dipengaruhi oleh konsep pencampuran di dalamnya. Pencampuran akan menimbulkan pertanyaan ‘Apa yang menyebabkan pencampuran terjadi?’. Pencampuran kemudian dibagi menjadi dua aspek yang dapat terjadi yaitu fungsi tunggal dan fungsi bersama.

C. Access

Sedangkan untuk konsep primer terakhir adalah akses. Akses akan menjawab pertanyaan mengenai ‘Bagaimana dapat mengunjungi wilayah sekitar?’. Nantinya terdapat dua aspek di dalam segi akses yaitu konektivitas dan alur yang menghubungkannya.

2.1.3 Kawasan yang Bersinergi dan Berkelanjutan

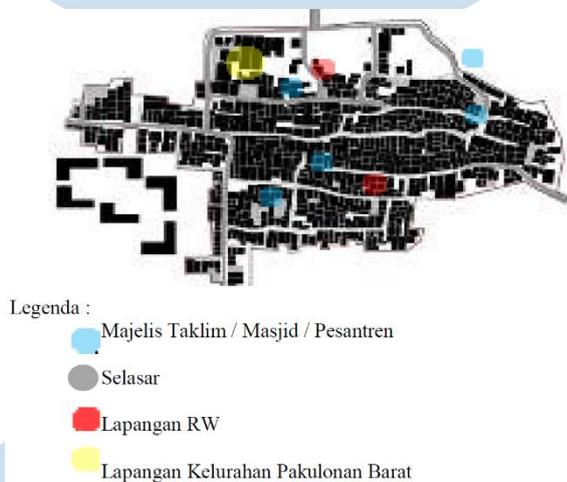
Berdasarkan pada buku *‘Future Forms and Design for Sustainable Cities’*, kawasan yang bersinergi dapat dilihat dari aspek bentuk tatanan permukiman dan aspek performa ekonominya. Berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Alonso mengenai hubungan kota dengan performa ekonominya, menjelaskan bahwa bentuk dan ukuran kota dapat optimal dengan pengalaman kota yang kontradiktif. Dalam sebuah skala kota dan permukiman, faktor sosial dan ekonomi akan berdampak terhadap pembiayaan sebuah kawasan tergantung pada kondisi sinerginya. Sebuah kota dapat berkembang dan bersinergi secara signifikan bila dilihat dari perkembangan pasar spasial ekonominya. Ada dua buah faktor yang menyebabkan perkembangan pasar dan ekonomi yang kemudian berdampak pada sinergi kota, yaitu:

- a. Kecepatan sistem transportasi yang ada pada kota tersebut. Sistem transportasi ini akan memberikan kemudahan dan kecepatan dalam menghubungkan masyarakat yang bekerja, maupun kegiatan distribusi.
- b. Persebaran geografis berdasarkan pada aktivitas masyarakat.

Dalam perkembangan ekonomi sebuah kota akan sejalan dengan hal produktivitas, kecepatan, kepadatan, dan ukuran permukiman. Keempat aspek ini akan secara tidak langsung berdampak dan saling terkait dengan pergerakan ekonomi pasar di sebuah kota atau kawasan, bila dilihat dari faktor sosial ekonominya. Dalam hal ekonomi, dibutuhkan sinergi antara penjual dan pembeli dari adanya akses yang baik dan terencana untuk sebuah kawasan. Selain dari segi akses, lokasi juga dinilai penting untuk meningkatkan fungsi dari penjualan agar ekonomi dapat berjalan dengan lancar. Bila dilihat dari latar belakang teori, ekonomi dapat didukung dari penelitian yang empiris. Hal ini dilakukan agar dapat mengaitkan hubungan antara performa ekonomi dengan karakteristik permukiman tersebut.

2.2 Penelitian Terdahulu

2.2.1 Kajian Interaksi Sosial Perkampungan Terjepit di Kawasan Gading Serpong



Gambar 2.3 Titik Ruang Interaksi Masyarakat

(Sumber: Widyakala Journal of Pembangunan Jaya University, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Meysia Kurniawan dan Surya Gunanta Tarigan dengan judul '*Kajian Interaksi Sosial Perkampungan Terjepit di Kawasan Gading Serpong*' mengkaji interaksi yang terjadi oleh Masyarakat Kampung Rumpak Sinang. Kajian tersebut berdasarkan pada teori perencanaan kota terhadap kampung terjepit. Pengumpulan data yang

dilakukan diambil berdasarkan pada literatur dan wawancara oleh penulis kepada warga setempat yang sudah menetap minimal satu tahun.

Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dampak ekonomi masyarakat sekitar secara langsung dan tidak langsung terjadi. Hal ini dilihat dari perubahan pekerjaan sektor ekonomi masyarakat yang berubah seiring dengan perkembangan kota. Peneliti kemudian melakukan penelitian mengenai ruang interaksi sosial yang terjadi pada masyarakat kampung. Menurut dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis menyatakan adanya perubahan pola ruang interaksi yang terjadi. Perubahan tersebut kemudian dibagi menjadi dua buah zona yaitu zona luar dan zona dalam. Untuk zona luar, ruang interaksi terjadi akibat adanya kegiatan perdagangan oleh Pedagang Kaki Lima (PKL). Sedangkan pada zona dalam, aktivitas masyarakat terjadi pada tempat dan konteks yang kurang tepat, misalnya adanya kegiatan menjemur pakaian di lapangan sepak bola. Namun, menurut penulis, lapangan sepak bola tersebut juga masih kurang memadai untuk mendukung kegiatan olahraga bagi masyarakat sekitar.

Penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam keberadaan kampung terjepit membuat dampak kepada perubahan penggunaan ruang interaksi sosial pada kampung. Perubahan tersebut dapat dilihat dari sisi positif dan negatif. Untuk sisi positifnya, kampung akan semakin ramai akan pendatang untuk melakukan aktivitas sosial. Sedangkan interaksi sosial tersebut akan membuat ruang yang baru dan semakin sempit sebagai sarana pendukung kegiatan masyarakat setempat.

2.2.2 Pemahaman Fenomena Pengetahuan Arsitektur Kampung Kota (Kasus: Kampung Bustaman Berbasis Kuliner)

Penelitian selanjutnya dengan judul '*Pemahaman Fenomena Pengetahuan Arsitektur Kampung Kota*' ditulis oleh Budi Sudarwanto, Gagoek Hardiman, dan Adung B. Sarjono meneliti mengenai Kampung Bustaman yang menjadi wilayah kampung kota. Menurut penulis, pemahaman sistemik dan konteks arsitektur dalam fenomena kampung kota

perlu dilakukan pengembangan ruang. Hal ini dapat dilihat dari fenomena kampung kota didominasi oleh kondisi rumah penduduk yang kumuh, dan tidak tertata dengan rapi. Hal ini kemudian dapat berdampak pada citra kota tersebut yang menjadi kurang baik dari sisi visualnya. Pada penelitian akan mengaitkan antara ruang kampung kota terhadap unsur-unsur yang berkaitan dengan fenomena ruang kampung kota dengan dasar keberlanjutan.

Penelitian yang dilakukan, menghasilkan beberapa hasil dan pembahasan mengenai kampung kota dalam dampak perubahan ruang. Menurut penulis, ada banyak kampung kota yang memiliki kondisi fisik kurang baik dan sehat bagi masyarakatnya, berdasar pada ketidak sinkronnya pembangunan kampung dengan pengembangan oleh pemerintah kota. Hal ini menyebabkan perkembangan kampung lebih mandiri dengan kemampuan masing-masing masyarakatnya. Berdasarkan pada data yang dikumpulkan, penulis kemudian membagi dua fenomena yang terjadi di kampung seperti konteks kebiasaan warga dan konteks lingkungan fisik kampung.

Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, menyimpulkan bahwa dalam perkampungan yang ada di Indonesia, masih kurang memadai dan rendahnya kualitas lingkungan kampung. Hal ini dilihat dari kondisi data yang dikumpulkan dalam penelitian, Dari adanya kompleksitas yang terjadi di kampung tersebut mempengaruhi sosial ekonomi masyarakat terutama yang memiliki kondisi ekonomi rendah. Keterbatasan ruang juga dialami oleh penduduk kampung seiring dengan perkembangan modern wilayah perkotaan.

2.2.3 Perbandingan Penelitian Terdahulu

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dari adanya dua teori penelitian terdahulu, membahas mengenai kampung kota yang memiliki kondisi fisik yang kurang baik. Dari adanya pembahasan kondisi fisik tersebut akan membantu dalam penelitian bila dikaitkan dengan keberadaan kampung-kota dari aspek sosial dan ekonomi masyarakatnya. Pada penelitian ini penulis akan fokus kepada dampak perubahan sosial dan ekonomi masyarakat kampung kota akibat dari adanya perkembangan kota. Sehingga sesuai dengan pertanyaan penelitian yang membahas mengenai pengaruh aktivitas sosial ekonomi masyarakat Kampung Rumpak Sinang akibat perkembangan permukiman kota Gading Serpong.

	Penelitian 1	Penelitian 2
Judul Penelitian	Kajian Interaksi Sosial Perkampungan Terjepit di Kawasan Gading Serpong (Studi Kasus: Kampung Rumpak Sinang, Tangerang)	Pemahaman Fenomena Pengetahuan Arsitektur Kampung Kota (Kasus: Kampung Bustaman Berbasis Kuliner)
Penulis	Meysia Kurniawan, Surya Gunanta Tarigan	Budiman Sudarwanto, Agung B. Sarjono
Metode Penelitian	Kualitatif deskriptif	Kualitatif deskriptif
Teori dan Konteks Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Housing by People 2. Behavior Setting 3. Cities for People 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konteks Karakter Sosial Warga 2. Konteks Kegiatan Ekonomi Kampung 3. Konteks Kebiasaan Warga 4. Konteks Lingkungan Fisik Kampung

Gambar 2.4 Perbandingan Penelitian Terdahulu

(Sumber: Data Penulis, 2022)

2.3 Studi Preseden

2.3.1 K-Farm

K-Farm adalah sebuah area publik yang dijadikan sebagai area urban farming. Proyek yang selesai dibangun pada tahun 2021 ini memiliki luas 2.000 m² yang dirancang oleh Avoid Obvious Architects. Sistem dari perkebunan ini adalah sistem akuaponik, hidroponik, dan organik. Tujuan dari dibangunnya desain adalah sebagai sarana edukasi bagi masyarakat dengan objek berupa tanaman. Melalui desain ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran untuk mengetahui kondisi bercocok tanam bagi seluruh lapisan masyarakat.

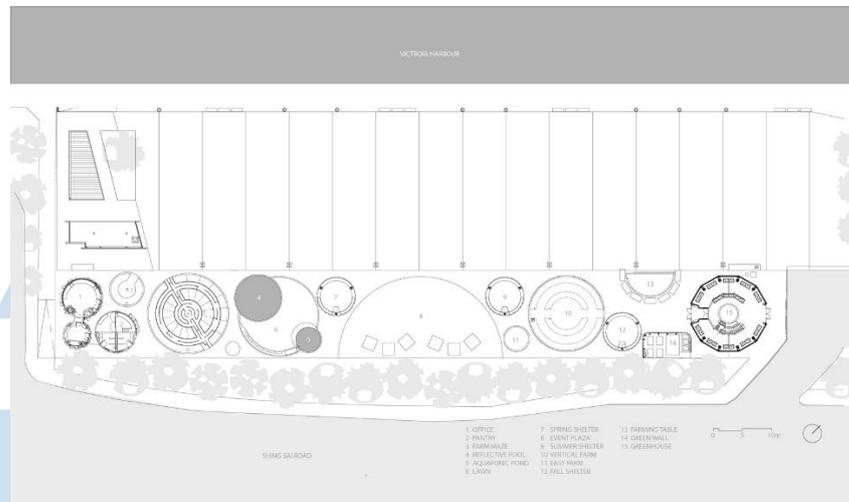


Gambar 2.5 Ruang Edukasi dan Rekreasi K-Farm

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

Sasaran dari bangunan ini tidak hanya edukasi bagi anak-anak namun juga bagi dewasa maupun manula. Kondisi desain terletak di pinggir dari pelabuhan Victoria. Lokasi ini adalah tempat yang paling tepat bila dilihat dari kondisi iklim Hong Kong. Sistem akuaponik dilakukan studi berdasarkan pada bagaimana ikan dan tumbuhan dapat hidup bersama. Desain dari penggabungan ini diharapkan dapat menumbuhkan spesies dalam pertanian yang diciptakan dalam sebuah ekosistem.

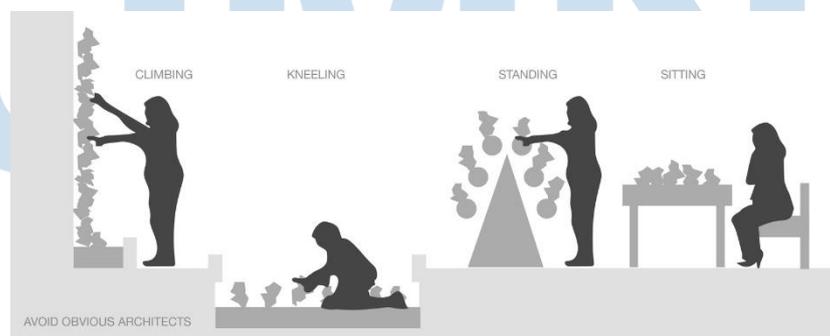
Sasaran pengunjung di K-Farm ini adalah seluruh kalangan, baik dari balita sampai dengan manula. Desain ini juga dibuka dengan tujuan pariwisata baik bagi warga Hong Kong maupun negara asia lainnya. Hal ini dilihat dari kondisi lokasi Hong Kong yang strategis berada di bagian tengah dari benua Asia. Sehingga, banyak turis dari benua Asia maupun benua lainnya datang ke Hong Kong.



Gambar 2.6 Site Plan K-Farm

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

Perencanaan tapak awalnya diinspirasi oleh komunitas dengan menggunakan bentuk geometri tumbuhan dan elemennya. Area ini terbuka secara umum selama 24 jam dalam 7 hari. Tentunya dengan keterbukaan tersebut membuat daya tarik masyarakat untuk datang dan mendapatkan edukasi mengenai cara bercocok tanam. Area K-Farm juga terhubung ke Belcher Bay dengan memiliki kolam pantulan, area rumput, dan tempat berlindung dari hujan. Interaksi yang dapat dilakukan oleh pengunjung mengenai edukasi di bidang pertanian dengan empat buah konsep aktivitas yang dirancang yaitu *climbing*, *kneeling*, *standing*, dan *sitting*.

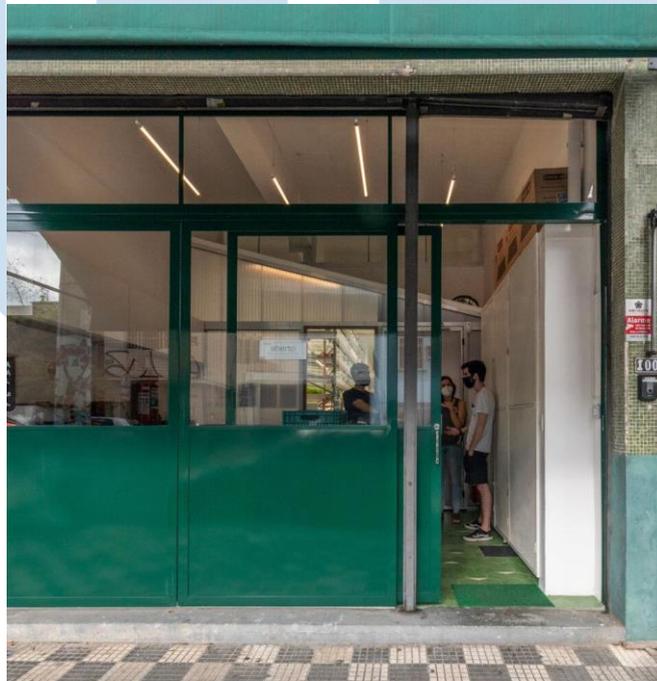


Gambar 2.7 Konsep Kegiatan dan Aktivitas Pengunjung

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

Pengoperasian dari K-Farm juga tetap dipantau oleh komunitas khusus yang turut merawat dan menjaga ekosistem tersebut. Selain untuk tempat rekreasi dan edukasi, saat ini K-Farm juga dapat menjadi daya tarik mendapatkan bagi keluarga yang mengunjunginya. Terlebih, desain ini juga diharapkan dapat dijadikan panduan bagi anak-anak mengenai masa depan dari sistem pertanian. Sehingga sistem pertanian dapat lebih canggih dan profesional sebagai pemenuhan kebutuhan masyarakat.

2.3.2 Fazenda Cubo Hydroponic Cultivation



Gambar 2.8 Tampak Fazenda Cubo Hydroponic Cultivation

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

Bangunan bernama Fazenda Cubo Hydroponic Cultivation yang terletak di Pinheiros, Brazil ini dibangun pada tahun 2019. Bangunan ini hanya memiliki luas 90 m². Perancang dari bangunan ini adalah Julia Reis dan Lucas Bueno. Kondisi Fazenda Cubo Hydroponic Cultivation adalah menggunakan bangunan yang berada di lantai dasar dengan melakukan renovasi.

Tujuan dari desain Fazenda Cubo adalah untuk meningkatkan kapasitas dan produksi sayuran yang ada di Pinheiros. Akibat keterbatasan lahan tersebut, tercipta inovasi dengan menggunakan media tanam hidroponik. Pencahayaan yang digunakan untuk menumbuhkan sayuran adalah cahaya buatan. Hal ini menjadi sebuah gagasan untuk bidang arsitektur agar dapat menyokong bidang infrastruktur, terutama dalam kebutuhan skala perkotaan.

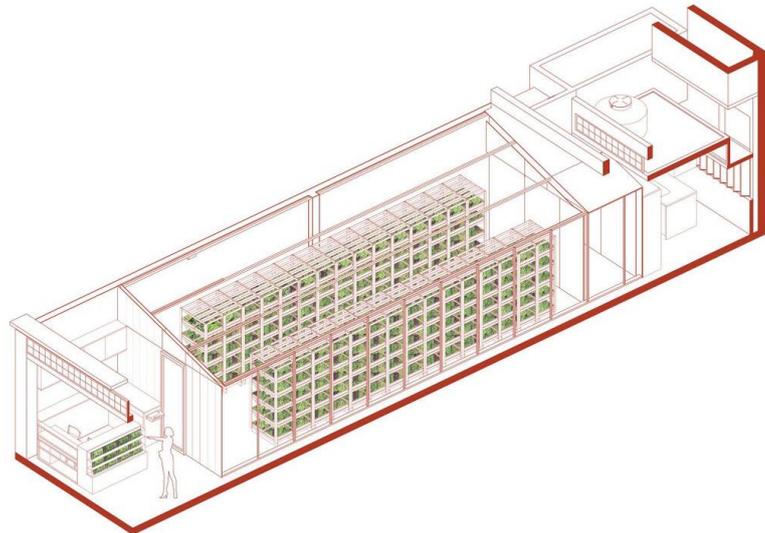


Gambar 2.9 Area Tanam Hidroponik Fazenda Cubo

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

Dari teknologi yang digunakan adalah menyediakan beberapa elemen yang menjadi pengontrol sistem hidroponik tersebut. Teknologi yang digunakan juga berdasarkan pada prinsip arsitektur karena berada di dalam ruangan, sehingga membutuhkan desain yang lebih kompleks dibandingkan dengan desain lainnya. Sistem hidroponik tersebut membutuhkan pencahayaan buatan agar sayuran dapat berfotosintesis. Selain itu, aspek pendukung lainnya seperti temperatur ruangan, kelembaban, kualitas udara, dan sistem pengairan juga harus diperhatikan.

Adanya sistem yang mendukung menanam di area kota dengan keterbatasan lahan ini membantu untuk memperkenalkan mengenai inovasi teknologi bercocok tanam. Sayuran yang ditanam juga tidak menggunakan pestisida sehingga lebih sehat dan aman dikonsumsi. Pada bagian depan bangunan ini memiliki sekat yang digunakan sebagai area berjualan tanaman. Penggunaan fasad bangunan yang menggunakan kaca selain sebagai daya tarik bagi masyarakat yang lewat, juga membantu untuk mendapatkan cahaya matahari secara alami sehingga dapat masuk ke dalam bangunan.



Gambar 2.10 Gambar Aksonometri Desain Fazenda Cubo

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

Proyek dari agrikultur ini diimplementasikan dengan sistem menumpuk secara vertikal. Rak yang menjadi tempat media tanam terdiri dari sisi kanan dan kiri bangunan. Masing-masing rak tersebut sudah terhubung dengan sistem pengairan ke segala arah. Ketinggian rak sampai dengan 2.5 meter yang terdiri dari 7 tingkatan. Bila dilakukan panen secara bersamaan, dapat menghasilkan 2.500 buah sayur. Jumlah ini setara dengan media tanam secara konvensional dengan luas area 1.5 hektar tanah.

2.3.3 MLC Center Food Court



Gambar 2.11 Perspektif MLC Center Food Court

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

MLC Center Food Court terletak di Sydney, Australia. Bangunan yang dibangun pada tahun 2015 ini dirancang oleh Luchetti Krelle. Proyek ini masuk ke dalam jenis renovasi. Lokasi food court ini terletak di area eksklusif dengan berjualan perhiasan dan barang fashion. Seiring dengan berkembangnya kawasan tersebut, dibutuhkan adanya tempat makan bagi para pekerja warga lokal. Hal ini agar terjadinya interaksi dan tempat untuk berkumpul yang tersarana dengan baik.

Desain yang dilakukan untuk menambahkan citra yang ada di kawasan tersebut dengan model yang elegan. Hal ini terjadi karena tidak hanya penjual atau pekerja saja yang datang untuk makan, tetapi juga target pengunjung. Dengan target pengunjung yang beragam, desain lebih elegan dengan bentuk yang lebih menarik. Bentuk desain di bagian tengah terdapat bukaan dengan skala besar untuk menambah nilai visualnya.



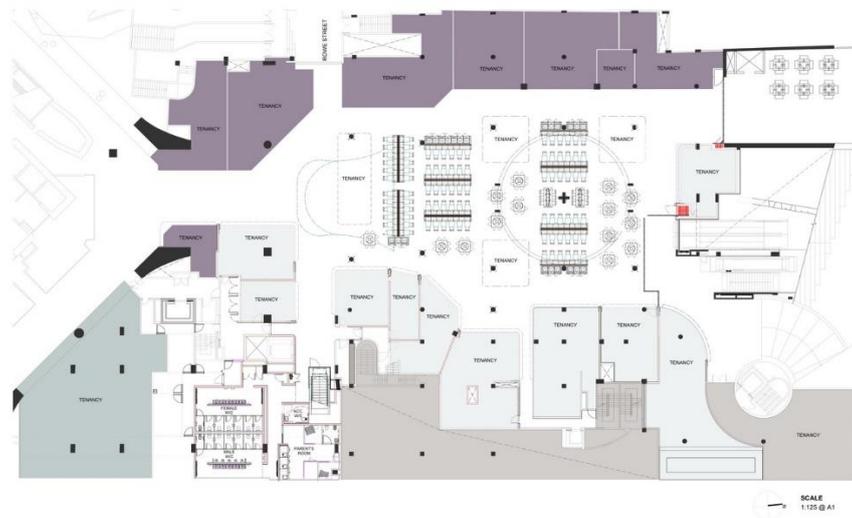
Gambar 2.12 Pemilihan Material Interior MLC Center Food Court

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

Material yang digunakan dalam desain food court ini lebih dipilih sifat kokoh dan tahan lama. Hal ini dilakukan agar bagian perawatan bangunan dapat ditekan, terutama dalam hal biaya tambahan. Pada bagian tengah dari food court didesain agar cahaya matahari dan angin dapat masuk ke dalam bangunan. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan dari aspek kesehatan.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.13 Desain Denah MLC Center Food Court

(Sumber: Archdaily, diakses pada 18 Maret 2022)

Bila dilihat dari konfigurasi desain yang ada dalam denahnya, bangunan ini memiliki area makan yang berada di tengah. Sedangkan tempat untuk berjualan makanan mengelilingi keseluruhan area makan. Desain seperti ini dilakukan untuk membagi zonasi, sirkulasi, dan daya tarik bagi pengunjung untuk membeli makanan yang tersedia. Selain itu, dengan bentuk yang mengelilingi juga membantu untuk pengunjung dapat melihat dengan jelas seluruh tenan dari 360 derajat. Fasilitas penunjang juga disediakan di area namun letaknya lebih berada di ujung untuk pembagian zonasi jelas karena telah masuk ke dalam area service penunjang.

U M N

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A