

PUSAT KULINER DI KABUPATEN PATI SEBAGAI WISATA KULINER EDUKATIF DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Nugraheni Kartika Putri, Hardiyati, Purwanto Setyo Nugroho
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
nugraheni.kartika.putri@gmail.com

Abstrak

Pusat Kuliner adalah pusatnya fasilitas maupun pelayanan kegiatan kuliner untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dan wisatawan. Kabupaten Pati memerlukan pusat kuliner guna merelokasi PKL kuliner dan mengembangkan potensi keragaman kuliner khas Pati. Relokasi disebabkan adanya revitalisasi alun-alun kota. Sebuah pusat kuliner harus dapat menarik pengunjung supaya dagangan kuliner laku. Apabila tampilan kurang menarik dan fasilitas tidak lengkap menjadikan pusat kuliner sepi pengunjung. Pusat kuliner sebagai tempat wisata kuliner edukatif dapat memfasilitasi kegiatan pengembangan masakan lokal dan sarana edukasi kuliner secara lengkap. Perancangan Pusat Kuliner di Kabupaten Pati menggunakan pendekatan arsitektur metafora dengan menerapkan jenis combine metaphor yaitu konsep gabungan tangible metaphor (konkrit) dan intangible metaphor (abstrak) supaya dapat menghasilkan representatif desain menarik yang ikonik. Representatif menarik dibentuk dari metafora bahan produk kuliner unggulan Pati yaitu ikan bandeng. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melakukan studi observasi, studi lapangan, dan literatur. Bangunan pusat kuliner diharapkan berkesan visual menarik sehingga memacu dikunjungi masyarakat. Seiring berkembangnya wisata kuliner maka Pusat Kuliner di Kabupaten Pati juga akan mendorong ekonomi kota Pati. Arsitektur metafora yang berprinsip kiasan atau ungkapan bentuk dengan tujuan menimbulkan tanggapan dari pengamat diterapkan pada gubahan massa, bentuk bangunan, peruangan, tampilan, dan warna objek rancang bangun Pusat Kuliner di Kabupaten Pati.

Kata kunci: pusat kuliner, arsitektur metafora, wisata kuliner edukatif.

1. PENDAHULUAN

Pemerintah Kabupaten Pati sedang gencar memajukan pariwisata dan memperbaiki Kota Pati. Salah satu yang telah dilakukan pemerintah yaitu merevitalisasi alun – alun Kota Pati pada tahun 2019 sesuai acuan Perda No. 12 tahun 2014. Revitalisasi alun – alun Kota Pati menyebabkan pemerintah merelokasi pedagang Kaki Lima (PKL) sekitar alun-alun ke lokasi baru. Para PKL kebanyakan adalah penjual kuliner. Relokasi dilakukan dengan menempati Tempat Penyimpanan Kayu (TPK) milik Perhutani yang disewa pemerintah. Pemkab telah menyediakan lapak berupa unit- unit tenda untuk PKL berjualan di TPK. Sejak menempati lokasi tersebut para pedagang mengeluhkan kondisi TPK yang sepi pengunjung. Secara tampilan tempat relokasi kurang representatif sebagai area kuliner dan kurang menarik secara tampilan. Fasilitas seperti area makan, penerangan, tempat parkir, dan toilet pada tempat relokasi kurang memadai. Akses dan sirkulasi pengguna tidak nyaman karena tidak teratur dengan baik. Pengelolaan sampah pada tempat relokasi masih mencampur berbagai jenis sampah. Selain itu, juga kurang dilengkapi dengan tempat ibadah seperti mushola. Banyak PKL memilih keluar dari tempat yang disediakan Pemkab karena sepi pengunjung dan mencari tempat baru yang lebih menguntungkan.

Seiring perkembangan zaman wisata kuliner kini mengalami kemajuan pesat dan bertambah populer di masyarakat. Kemajuan ini dikarenakan perubahan gaya hidup masyarakat. Masyarakat

mengonsumsi makanan tidak hanya untuk sekadar mengisi perut, namun juga untuk mendapat kepuasan rasa, suasana, dan pelayanan. Perihal unik dan menariknya sajian kuliner maupun tempat kuliner menjadi perhatian wisatawan.

Wisata kuliner edukatif menggabungkan kegiatan wisata kuliner dengan kegiatan menambah pengetahuan dalam bidang kuliner. Banyak orang tertarik mempelajari kuliner mulai dari yang hanya ingin menambah pengetahuan karena hobi memasak hingga yang ingin berbisnis di bidang kuliner dengan mengambil kelas kursus. Di samping itu beberapa orang tidak memiliki peralatan memadai untuk belajar kuliner. Sehingga sarana wisata kuliner dan edukasi mengenai kuliner diperlukan untuk memenuhi kebutuhan. Kota Pati memerlukan tempat yang demikian untuk mewedahi ketertarikan masyarakat terhadap kuliner. Melalui pusat kuliner dapat dijadikan sebagai sarana edukatif dunia kuliner untuk menjadi alternatif masyarakat mempelajari kuliner. Pusat memiliki arti tempat yang letaknya di bagian tengah, pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya) sedangkan kuliner adalah berhubungan dengan masak-memasak, dan edukatif artinya bersifat mendidik (KBBI, 2021).

Kota Pati memiliki banyak macam kuliner khas Pati, salah satu produk kuliner khas Pati yang diunggulkan yaitu bandeng presto. Pemerintah Kabupaten Pati menganggap bidang kuliner dapat mempromosikan pariwisata. Untuk memudahkan wisatawan di kota Pati mengenal keragaman kuliner khas Pati dan membantu para pelaku usaha kuliner memiliki tempat relokasi untuk gerai-gerai kuliner dengan desain lebih menarik sehingga menarik perhatian pengunjung maka diwujudkan pusat kuliner. Pusat kuliner dapat mendorong pertumbuhan ekonomi Kota Pati.

Pendekatan yang digunakan adalah arsitektur metafora. Pengertian Metafora dalam Arsitektur menurut Charles Jencks dalam bukunya "The Language of Post Modern" adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya (Jenck, 1977).

Arsitektur metafora mewujudkan arsitektur yang berangkat dari kiasan bentuk. Pusat kuliner dengan pendekatan arsitektur metafora diperlukan untuk menjadikan bangunan menarik melalui visual bagaimana pengamat melihat bangunan itu menjadi sesuatu yang lain karena adanya kesamaan atau kemiripan. Arsitektur metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu objek dengan objek lain, mencoba untuk melihat objek sebagai sesuatu yang lain (Antoniades, 1990). Metafora diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu *Intangible metaphor* (metafora abstrak), *tangible metaphor* (metafora konkrit), dan *combine metaphor* (metafora kombinasi antara keduanya).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan arsitektur Pusat Kuliner Pati yaitu deskriptif kualitatif dengan melakukan pengumpulan data, observasi, dan analisis. Diawali dengan pemunculan gagasan penelitian berdasarkan fenomena dan isu yang ada. Kemudian menemukan permasalahan dan persoalan yang memerlukan solusi secara arsitektural.

Metode pengumpulan data merupakan proses pencarian data primer dan sekunder yang relevan dengan judul penelitian sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk keputusan desain. Data primer adalah data yang didapat secara langsung. Metode pengumpulan data primer meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi fisik maupun kondisi sosial lingkungan tapak. Hal-hal yang diobservasi seperti ukuran tapak, batas-batas tapak, dll. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat temuan observasi yang merupakan data bersifat nyata dan memperjelas data-data yang akan digunakan dalam analisa. Dalam pengumpulan dan pengolahan data, data sekunder didapat tanpa pengamatan langsung namun menunjang proses kajian terhadap permasalahan. Metode pengumpulan data sekunder meliputi studi pustaka. Studi pustaka bertujuan

untuk menghimpun data atau informasi yang diperoleh dari e-book, buku fisik, jurnal ilmiah, gambar-gambar pendukung yang berhubungan dengan pusat kuliner dan meninjau kebijakan pemerintah guna memperoleh regulasi bangunan yang ditentukan pemerintah setempat.

Studi observasi juga dilakukan dengan mengunjungi tempat relokasi yang berada di TPK Perhutani dan tapak baru untuk mengetahui kondisi tempat relokasi dan eksisting tapak baru. Selanjutnya melakukan studi preseden untuk memperoleh informasi mengenai bangunan fungsi sejenis yang sudah ada dan tema sejenis pusat kuliner sebagai wisata kuliner edukatif dengan pendekatan arsitektur metafora.

Selanjutnya, dilakukan pengolahan dan analisis terhadap data untuk mencapai alternatif konsep. Analisis yang dihasilkan antara lain aktivitas pengguna, kebutuhan ruang dan besarnya, analisis matahari, angin, analisis pencapaian, analisis kebisingan, view, dan struktur. Analisis yang telah didapat menjadi dasar dalam merumuskan konsep perencanaan dan perancangan untuk solusi permasalahan desain. Konsep meliputi konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk, konsep tampilan, material, struktur, dan konsep utilitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tapak berlokasi di Jalan Kembang Joyo, Desa Kalidoro, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Lahan tapak berupa tanah kosong dan persawahan yang merupakan tanah milik pemkab Pati. Lokasi tapak sangat strategis untuk kegiatan pusat kuliner karena berada di jalan dua arah yang menghubungkan kendaraan dari arah barat menuju keluar kota dan dari arah timur menuju kota Pati. Lokasinya berjarak 1,3 km dari Alun – alun Pati dan hanya membutuhkan waktu \pm 4 menit dengan kendaraan. Pada sekitar tapak terdapat beberapa zona keramaian kegiatan masyarakat seperti zona Hutan Kota Kalidoro, pertokoan Pasar Yaik, industri PT. Garuda Food, permukiman, dan zona wisata Petilasan Genuk Kemiri sehingga lokasi cukup familiar dan cocok untuk Pusat Kuliner. Kecamatan Pati termasuk dalam kawasan strategis Jakatinata yang memiliki tujuan mengembangkan pusat pelayanan baru yang mampu menjadi simpul distribusi dan pemasaran (Pemkab, 2019).

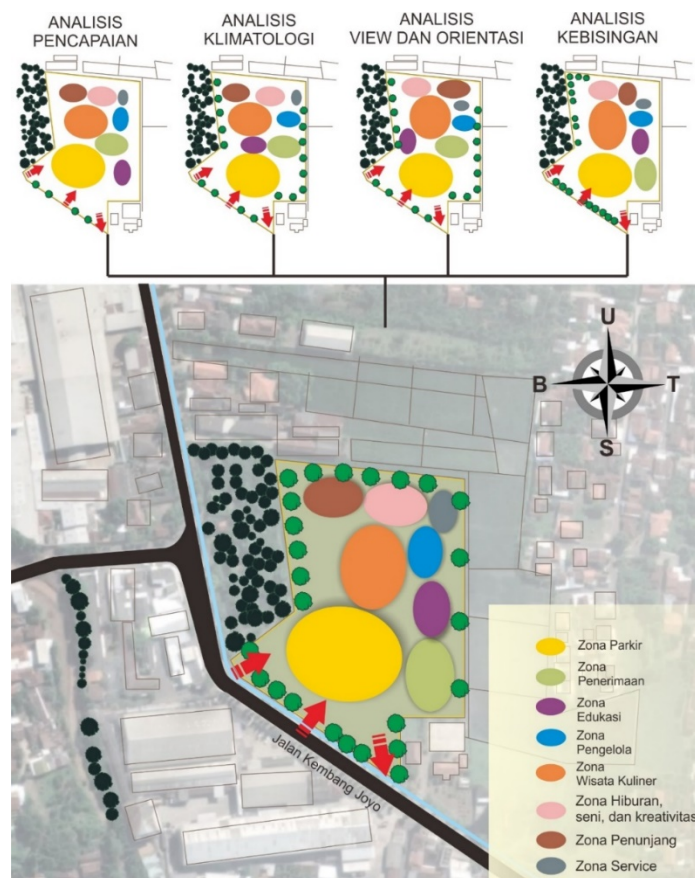


Gambar 1
Tapak Pusat Kuliner

Pencapaian tapak berkonsep melalui *Main Entrance* dan *Side Entrance* dengan akses masuk dan keluar berada di sisi selatan tapak berhubungan dengan Jalan Kembang Joyo. Tidak ada akses alternatif menuju tapak selain dari jalan utama Jl. Kembang Joyo. Side entrance akan digunakan untuk

akses kendaraan pengelola Pusat Kuliner. Main Entrance menjadi akses pengunjung yang membawa kendaraan dan pejalan kaki.

Pusat kuliner sendiri berpotensi menimbulkan kebisingan dari dalam ke luar tapak. Potensi kebisingan yang cukup tinggi seperti area hiburan dapat direduksi dengan pepohonan bertajuk tebal pada pusat kuliner sehingga tidak mengganggu sekitar tapak. Ruang yang membutuhkan ketenangan diletakkan menjauhi area hiburan atau berada di level yang lebih tinggi. Aktivitas di Hutan kota dan laju kendaraan di jalan berpotensi menimbulkan kebisingan dari luar ke dalam tapak sehingga respon bangunan diletakkan tidak mendekati area kebisingan dan diberikan barrier berupa dinding pagar atau pepohonan. View luar tapak dominan ke arah barat dan timur. View ke dalam tapak dapat memanfaatkan arah selatan sebagai fokus tampilan fasad depan Pusat Kuliner dan arah barat berpotensi menampilkan fasad bangunan yang tinggi. Angin dominan berhembus dari arah utara ke selatan. Kondisi angin memiliki kecepatan relatif rendah. Bangunan yang ada disekitar site merupakan bangunan tingkat rendah sehingga bisa diasumsikan angin tidak terhalang bangunan tinggi dan berhembus melewati site sepanjang hari. Sisi utara tapak mendapat cukup angin untuk pertukaran udara. Jika diletakkan massa masif yang menutupi sisi utara tapak maka angin akan terhalang. Supaya angin dapat masuk ke seluruh tapak maka dibentuk jalur sirkulasi angin dengan permainan bukaan dan penggunaan setengah dinding (railing). Bangunan yang menghadap timur dan barat akan terpapar panas matahari. Bangunan Pusat Kuliner mengambil solusi bentuk massa memanjang ke arah timur dan barat supaya menghindari panas yang masuk secara berlebihan. Memanfaatkan pencahayaan alami dapat mengurangi penggunaan energi pada siang hari sehingga ruangan akan selalu terang tanpa menyalakan lampu. Perletakan area sirkulasi vertikal seperti tangga diatur untuk selalu mendapatkan pencahayaan alami.



Gambar 2
Zoning pada Tapak Pusat Kuliner

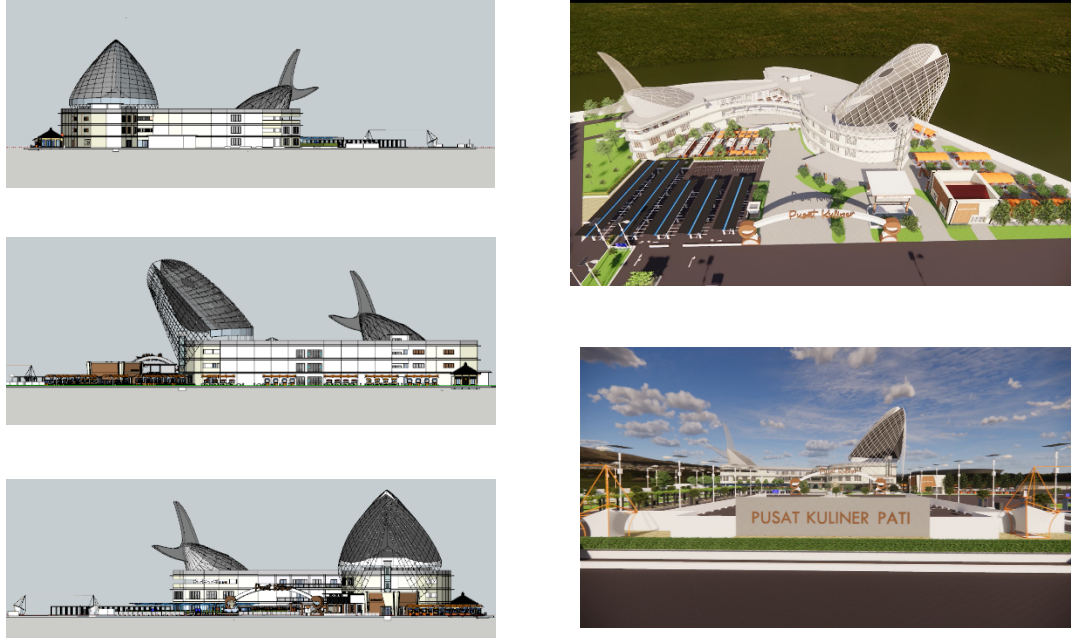
Pusat Kuliner dirancang memiliki kelompok-kelompok program kegiatan yaitu penerimaan, pengelola, edukasi kuliner, wisata kuliner, hiburan, service, dan penunjang. Dalam kegiatan penerimaan akan menggunakan ruang-ruang yang terdiri dari ruang parkir, resepsionis, lounge, dan ruang informasi. Kegiatan pengelola menggunakan ruang admin, ruang kepala bidang, staff, meeting, ruang istirahat, dan gudang logistik. Kegiatan edukasi kuliner memerlukan ruang *workshop*, galeri kuliner, kelas kuliner, dan laboratorium kuliner. Kegiatan wisata kuliner ruang *display* produk area makan utama, area makan self service, area makan lesehan, food court, dan area cuci tangan. Kegiatan hiburan meliputi ruang penyewaan *event* dan ruang *live music*. Untuk kegiatan service melingkupi ruang janitor, toilet, Tempat pengelolaan sampah, Ruang control panel, Ruang genset, dan Ruang pompa. Kegiatan penunjang menggunakan ruang mushola, *nursery room*, dan supermarket

Pendekatan arsitektur metafora pada perancangan Pusat Kuliner di Kabupaten Pati bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung dan menyampaikan fungsi bangunan Pusat Kuliner Pati yang menjadi pusat kegiatan wisata kuliner edukatif. Gagasan ide metafora berangkat dari ikan bandeng sebagai bahan pokok produk kuliner unggulan dari Pati yaitu Bandeng Presto. Konsep metafora akan memberikan sebuah bentuk ikonik. Bangunan Pusat Kuliner Pati dirancang memiliki bentuk menarik dengan menerjemahkan bentuk ikan Bandeng ke dalam bangunan. Ikan bandeng dipilih sebagai objek dasar metafora untuk membawakan identitas Kabupaten Pati yang dikenal sebagai daerah penghasil ikan bandeng terbaik.



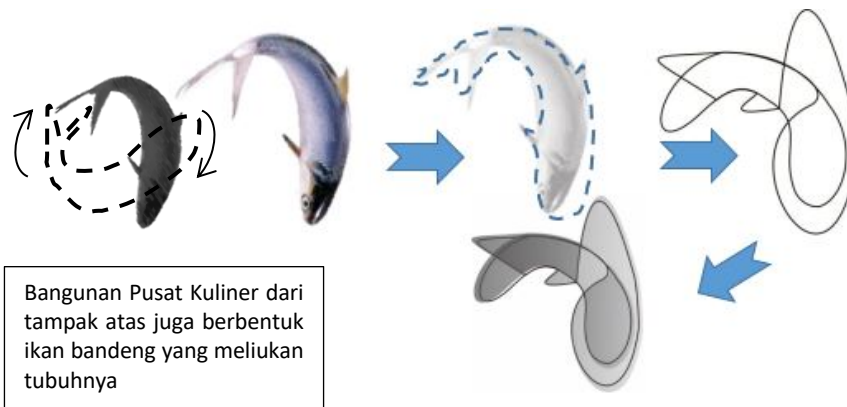
Gambar 3
Site Plan Pusat Kuliner

Konsep metafora yang digunakan adalah metafora kombinasi. Konsep metafora kombinasi merupakan metafora yang menggabungkan metafora *tangible* (konkrit) dan metafora *intangible* (abstrak). Bentuk bangunan, gubahan massa, tampilan, dan warna ditentukan berdasarkan pendekatan arsitektur metafora.



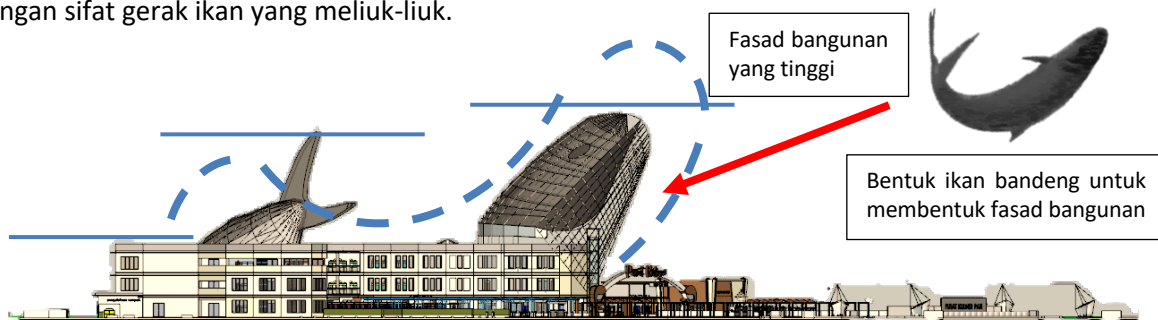
Gambar 4
Perspektif dan Tampak Pusat Kuliner

Ikan memiliki kemampuan untuk bergerak dalam suatu medium tanpa hambatan di dalam air dengan tubuhnya yang *stream line* (bentuk torpedo). Metafora *intangible* atau metafora abstrak mengambil kemampuan gerak ikan yang tanpa hambatan. Penerapan metafora *intangible* dilakukan pada penentuan massa yang menyatu (massa tunggal) guna membangun suasana tanpa hambatan untuk bersatu menggerakkan pusat kuliner. Selain itu, membangun makna kesatuan semangat, percaya diri, dan pantang menyerah untuk usaha-usaha UMKM/PKL/Kuliner di Pati. Pengolahan bentuk massa pada tapak berdasar pada zoning yang mendukung kegiatan di dalamnya. Massa tapak ditempatkan pada letak yang sesuai dengan fungsi dan potensi tapak. Bentuk massa didapat dari bentuk transformasi lekukan ikan yang terdiri dari bentuk dasar segitiga, segiempat, dan lingkaran.



Gambar 5
Penerapan Metafora Bentuk Ikan Bandeng terhadap Transformasi Desain Massa Pusat Kuliner

Pusat Kuliner menggunakan konsep metafora dari seekor ikan bandeng sehingga pusat kuliner didesain menyerupai ikan Bandeng. Ikan bandeng memiliki bentuk kepala yang pipih dan memanjang, bentuk mata yang bulat, badan yang panjang berwarna abu-perak, ekor yang menyerupai bentuk bomerang, memiliki sirip atas dan sirip bawah. Implementasi metafora *tangible* ditampilkan pada fasad bangunan membentuk lonjong ke atas seperti kepala ikan bandeng dan pada bagian ujung bangunan meruncing seperti ekor ikan bandeng. Hal itu bertujuan supaya pengamat mudah menangkap visual ikan bandeng pada bangunan Pusat Kuliner ini. Bentuk dari tampak atas bangunan menerapkan metafora *tangible* wujud ikan bandeng yang meliukkan tubuhnya. Arsitektur metafora secara *intangibile* diterapkan ke dalam kesan visual massa yaitu bentuk dinamis dimana desain mengalami variasi ketinggian dan membentuk lengkung (Curve). Dinamis mewujudkan keserupaan dengan sifat gerak ikan yang meliuk-liuk.



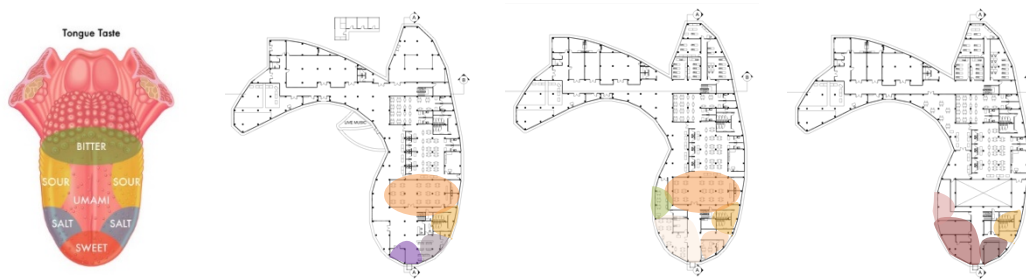
Gambar 6
Penerapan Metafora terhadap Bentuk Fasad Pusat Kuliner

Gapura Pusat Kuliner Pati dirancang menerjemahkan bentuk pikulan ke image bangunan kuliner. Image menggambarkan karakter jenis kegiatan dalam bangunan. Objek image harus mudah ditemukan sehingga gapura berada pada pintu masuk dan pintu keluar. Gapura Pusat Kuliner mengaplikasikan metafora *tangible* dari wujud pikulan pedagang kuliner. Pikulan merupakan alat yang digunakan untuk membawa beban dengan cara dipikul. Para pedagang kuliner kerap ditemui menggunakan pikulan untuk membawa atau hanya sebagai tempat dagangannya. Sehingga, bentuk gapura yang menyerupai pikulan diibaratkan awal dari pengunjung menjumpai pedagang kuliner. Penempatan gapura juga sebagai penanda memasuki area pusat kuliner atau meninggalkan area pusat kuliner.



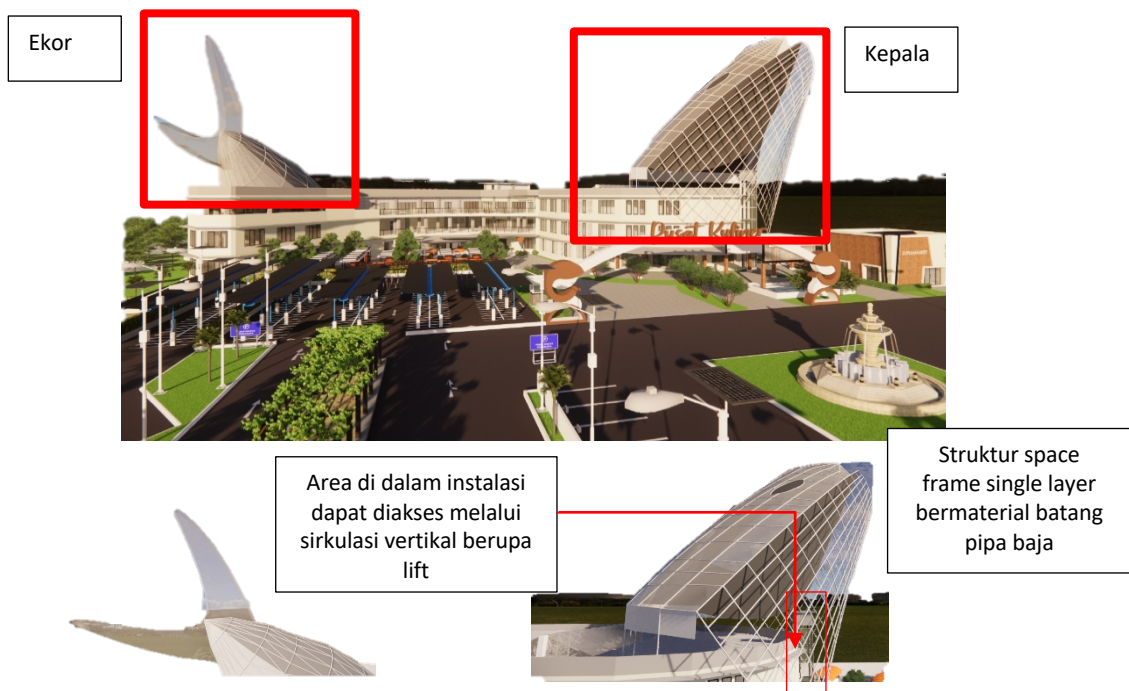
Gambar 7
Penerapan Metafora Bentuk Pikulan terhadap Gapura Pusat Kuliner

Bentuk denah bangunan memetaforakan pembagian area rasa yang dapat dipahami lidah, yaitu rasa manis, asam, asin, pahit, dan gurih atau umami. Rasa-rasa tersebut sebagai komposisi lezatnya suatu kuliner. Pusat kuliner akan berisi ruang-ruang yang menghasilkan produk makanan/ minuman ibarat rasa sehingga denah bangunan menyerupai letak area rasa pada lidah. Hal ini dimaknai denah pusat kuliner menerapkan metafora *intangibile* dari rasa dan metafora *tangible* dari wujud lidah. Kepala ikan diartikan sebagai fungsi kegiatan penerimaan karena bagian kepala adalah bagian yang pertama kali berhadapan dengan apapun. Pada denah diterapkan (Intangible metaphor)



Gambar 8
Penerapan Metafora Letak Area Rasa pada Lidah terhadap Denah Pusat Kuliner

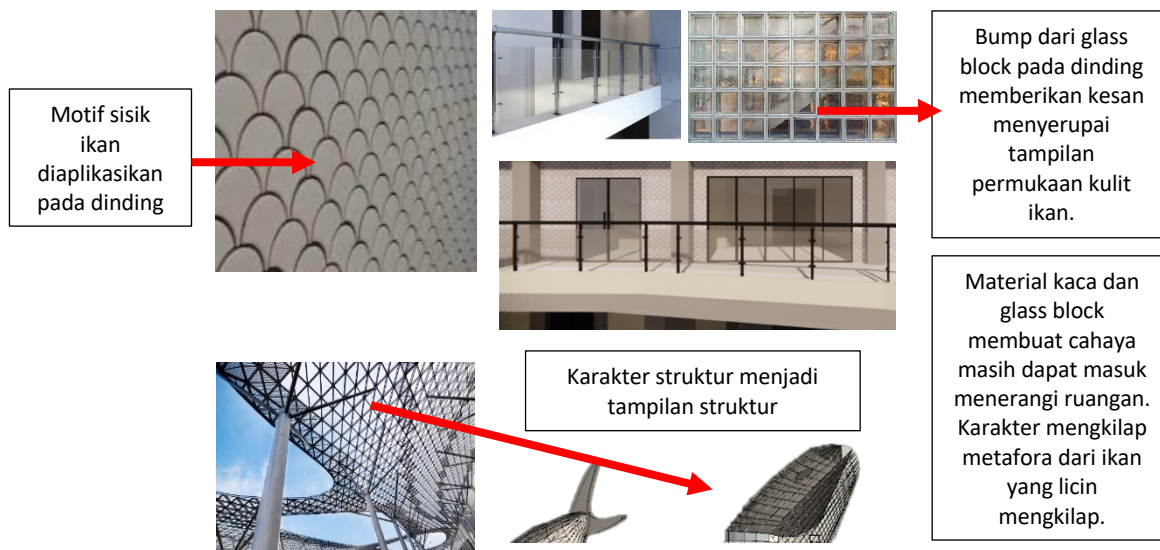
Instalasi dapat menjadi penegasan bentuk tampilan fasad bangunan. Instalasi menampilkan bentuk dinamis dan memberikan estetika. Pengembangan bentuk instalasi disesuaikan dengan pendekatan metafora *tangible* kepala dan ekor ikan bandeng. Instalasi berada di atas bangunan. Instalasi topping bersifat permanen. Struktur menggunakan struktur *space frame single layer* dimana seluruh elemen disusun dalam satu permukaan. Material yang digunakan yaitu batang pipa baja. Area di bawah instalasi kepala ikan berfungsi sebagai area pengujung menikmati pemandangan dari atas bangunan pusat kuliner dan menjadi ruang yang menarik untuk merasakan suasana di dalam ruang instalasi yang tinggi sambil bersantai. Area di dalam instalasi ekor ikan digunakan untuk perletakan alat utilitas sehingga hanya pengelola saja yang diperbolehkan masuk. Penutup pada instalasi topping menggunakan ACP (Aluminium Composite Panel) karena material lebih mudah dibentuk dan memiliki warna yang variatif.



Gambar 9
Instalasi topping Bangunan Pusat Kuliner

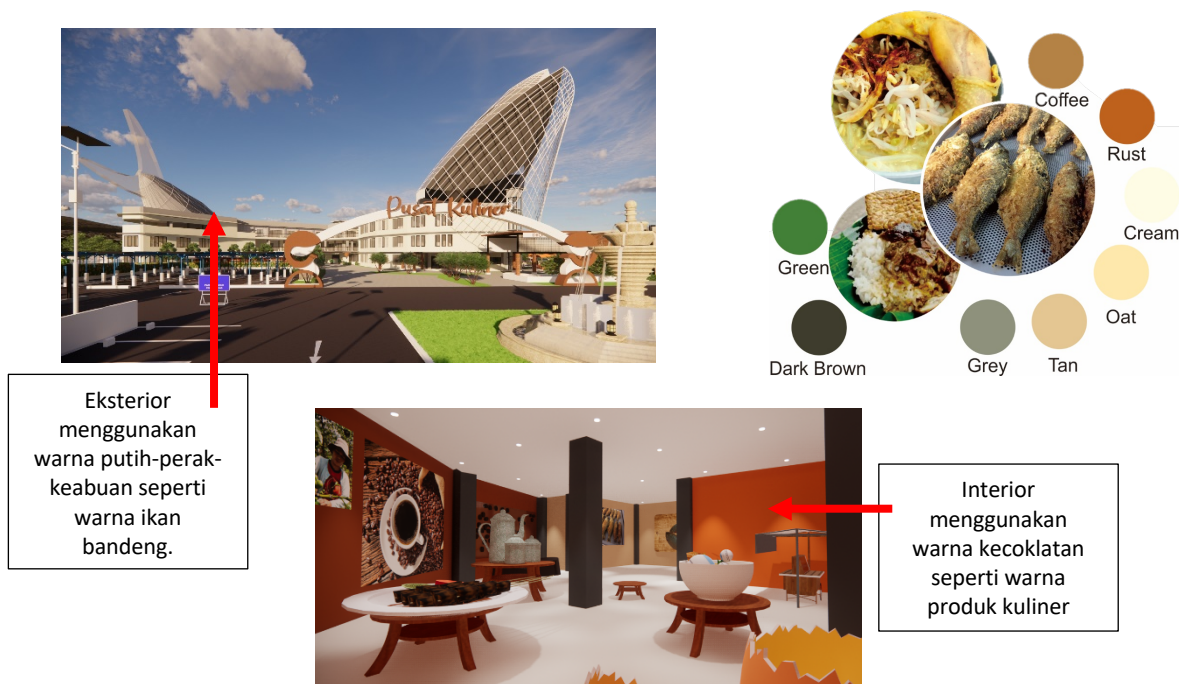
Kesan bump dari material *glass block* sebagai metafora yang menyerupai suatu objek yaitu permukaan kulit ikan bandeng. Keramik dinding bermotif sisik ikan memperkuat tampilan metafora

bangunan ikan bandeng. Railing kaca menampilkan kesan gaya modern. Karakter kaca yang mengkilap menerapkan metafora sifat ikan yang licin mengkilap. Tampilan kaca dengan *frame* stainless sangat bergaya modern. Kaca dapat memberikan kesan ruangan yang luas.



Gambar 10
Material Pembentuk Tampilan Pusat Kuliner

Warna bangunan merupakan metafora dari kuliner yaitu menggunakan warna makanan khas Pati. Dari analisis didapat warna coklat, hijau, krem, dan abu-abu. Warna tersebut digunakan pada interior ruang. Warna dari ikan bandeng yang putih keperakan diimplementasikan pada warna fasad sehingga dominan putih perak-keabuan sesuai dengan ciri khas warna bandeng.



Gambar 11
Penerapan Metafora Produk Kuliner terhadap Warna Eksterior dan Interior

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Keberhasilan suatu pendekatan arsitektur metafora dalam mendesain bangunan dapat diindikasikan dari view menuju bangunan. View menuju bangunan sangat penting karena akan menimbulkan tanggapan pengamat. Penulis menyarankan penerapan arsitektur metafora sebaiknya tidak hanya diterapkan pada tampak secara perspektif vertikal saja, namun diterapkan juga lebih dominan atau lebih kuat terhadap tampilan metafora pada tampak perspektif *eye level* manusia. Hal ini dimaksudkan supaya pesan tersirat yang disampaikan oleh arsitek melalui desain dapat diterima dengan baik oleh pengamat.

Pusat Kuliner di Kabupaten Pati merupakan sebuah tempat pusatnya kuliner yang mewadahi kegiatan-kegiatan kuliner dengan fasilitas yang menunjang kegiatan wisata kuliner dan menjadi tempat edukasi kuliner dengan sarana prasarana yang lengkap. Pusat kuliner dapat menjadi tempat wisata yang ikonik untuk Kabupaten Pati karena dirancang berangkat dari metafora produk kuliner unggulan Pati itu sendiri yaitu ikan bandeng.

Pendekatan arsitektur metafora pada perancangan Pusat Kuliner di Kabupaten Pati menggunakan jenis *combine metaphor* atau metafora kombinasi. Konsep metafora kombinasi menggabungkan *tangible metaphor* (konkrit) dan *intangible metaphor* (abstrak). Bentuk bangunan, gubahan massa, tampilan, dan warna ditentukan berdasarkan pendekatan arsitektur metafora. Arsitektur metafora kombinasi dapat dilakukan pada desain eksterior maupun interior bangunan.

Penerapan arsitektur *tangible metaphor* pada visual bentuk massa bangunan dilakukan dengan mengambil sifat fisik dari objek ikan bandeng. Bentuk dasar massa bangunan menerapkan arsitektur metafora wujud ikan bandeng yang meliukkan tubuhnya. Penerapan metafora bagian fisik ikan bandeng dilakukan pada bentuk instalasi topping dan pemilihan struktur instalasi.

Arsitektur metafora secara *intangible* diterapkan ke dalam kesan visual massa yaitu bentuk dinamis dimana desain mengalami variasi ketinggian dan membentuk lengkung (*Curve*). Dinamis mewujudkan keserupaan dengan sifat gerak ikan yang meliuk-liuk.

Penerapan arsitektur *intangible metaphor* dari kemampuan gerak ikan yang tanpa hambatan dapat diterapkan pada penentuan massa yang menyatu (massa tunggal) guna membangun suasana tanpa hambatan untuk bersatu menggerakkan pusat kuliner. Selain itu, membangun makna kesatuan semangat, percaya diri, dan pantang menyerah untuk usaha-usaha UMKM/PKL/Kuliner di Pati.

REFERENSI

- Afkar, N. H., Suroto, W., & Samsudi. (2019). Penerapan metafora kombinasi pada pasar kerajinan dan kuliner di purbalingga. *Senthong*, Vol. 2(No. 2), 447–458.
- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture, Theory of Design*.
- Faskal Restu Humaria, M., Yuni Iswati, T., & Triratma, B. (2021). Penerapan Arsitektur Metafora Pada Perancangan Oceanarium Di Kabupaten Lamongan. *Senthong*, Vol. 4(No. 1), 43–54. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- Jenck, C. (1977). *The Language of Post Modern Architecture*.
- KBBI. (2021). *Arti kata pusat, kuliner, edukatif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Kamus Besar Bahasa Indonesia [Online]. <https://kbbi.web.id>
- Pemkab. (2019). *Kajian Lingkungan Hidup Strategis, Revisi Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Pati 2010-2030*.