

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian Restoran

Makan dan minum merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia untuk hidup. Untuk makan dan minum, seseorang tidak membutuhkan suatu tempat atau wadah kegiatan khusus. Akan tetapi seiring perkembangan zaman, dimana kegiatan makan di luar rumah (*eating out*) menjadi bagian dari gaya hidup dalam kelompok masyarakat tertentu, perkembangan restoran menjadi makin marak. Makan di luar telah menjadi bagian penting dari budaya Barat di abad ke-21, dengan beberapa budaya menganggapnya sebagai gaya hidup sehari-hari dan yang lain memesannya untuk acara-acara khusus. (Lorraine Farrelly, 2003). Makanan memainkan peran penting dalam kehidupan keluarga di sebagian besar budaya, dan dapat menjadi cara untuk menunjukkan kemakmuran atau peringkat sosial. Selain itu, makanan sangat simbolis dan terkait erat dengan identitas budaya. Budaya yang berbeda memiliki tradisi dan kebiasaan mereka sendiri seputar makanan, yang membantu mempertahankan dan memperkuat identitas budaya mereka.

Restoran adalah usaha jasa makanan komersial yang menyediakan makanan dan minuman untuk umum dan dikelola secara profesional. Bisa berdiri sendiri dengan membangun tempat tertentu, sedangkan restoran yang terletak di dalam hotel umumnya dikelola oleh hotel itu sendiri, dan

pengelolaannya berada di bawah tanggung jawab bagian makanan dan minuman. (Bagyono, 2010). Restoran adalah bangunan usaha komersial yang menyiapkan dan menyajikan makanan dan minuman dengan baik kepada pelanggan. (Marsum, 1994). Makanan biasanya dikonsumsi di tempat, tetapi banyak restoran juga menawarkan layanan antar dan pengiriman makanan. Restoran dapat sangat bervariasi dalam penampilan, penawaran, dan model layanan, mulai dari restoran cepat saji dan kafetaria hingga restoran keluarga dengan harga menengah dan tempat mewah dengan harga tinggi.

Restoran adalah tempat dimana seseorang yang datang dianggap sebagai tamu dan akan mendapat pelayanan untuk menikmati makanan, baik itu sarapan pagi, makan siang, atau makan malam sesuai dengan jam buka. Tamu yang menikmati makanan harus membayar sesuai dengan harga yang tertera pada menu yang disediakan pihak restoran. Kegiatan staf restoran termasuk memberikan layanan kepada tamu, mulai dari mempersiapkan kedatangan mereka hingga mengantar mereka pergi. (Sihite, 2000).

2.1.2 Jenis dan Klasifikasi Restoran

2.1.2.1 Berdasarkan Jenis Minuman dan Makanan.

Menurut Marsum (1994), restoran terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan makanan dan minuman yang disajikan, yaitu :

1. **Ala Carte Restaurant**, adalah jenis restoran yang memiliki menu lengkap yang dapat dipesan secara individual dan tidak memiliki aturan yang ketat.
2. **Table d'hote**, adalah jenis restoran di mana makanan disajikan secara berurutan mulai dari menu pembuka, makanan inti, hingga makanan penutup. Cara penyajian di restoran seperti ini biasanya terkait erat dengan cara penyajian di hotel.
3. **Continental restaurant**, adalah restoran yang memberi pelanggannya kebebasan untuk memilih makanan mereka sendiri atau bahkan memotong bagian dari menu yang disajikan.
4. **Speciality restaurant**, adalah restoran dengan tema khusus untuk berbagai acara penting, seperti ulang tahun, pernikahan, jamuan penting, resepsi, dll., dan jenis restoran berbeda dari restoran lainnya dalam hal makanan dan minuman yang mereka tawarkan.
5. **Terrace restaurant**, adalah jenis restoran di luar ruangan, atau lebih tepatnya di pelataran hotel. Jika di negara barat, jenis *terrace restaurant* ini hanya dapat digunakan selama musim panas.
6. **Gourmet restaurant**, adalah tempat makan ini ditujukan untuk orang-orang yang tahu bagaimana menikmati makanan, jadi tidak mengherankan jika harganya cukup mahal.

7. **Family restaurant**, adalah jenis restoran khusus yang ditujukan untuk rombongan keluarga yang mungkin ingin mengadakan makan malam bersama atau acara keluarga di tempat yang nyaman dan santai.
8. **Main dining room**, adalah jenis restoran dengan ruang makan umum yang sangat besar.
9. **Coffee Shop**, adalah jenis restoran dengan suasana tenang dan menu ringan seperti kue-kue, makanan siap saji, dan minuman kopi.
10. **Cafetaria**, adalah restoran yang menyediakan berbagai macam minuman dan makanan, seperti roti dan *sandwich*, biasanya terkait dengan lingkungan perkantoran.
11. **Canteen**, adalah jenis restoran dengan makanan dan minuman murah.
12. **Carvery**, adalah restoran tradisional yang berada di motel kecil dan biasanya menawarkan makanan sederhana dan minuman.
13. **Discotheque**, adalah tempat makan dan minum yang juga menawarkan suasana yang penuh dengan musik dan daya tariknya sendiri. Menu yang tersedia biasanya siap saji.
14. **Fish and chip shop**, adalah jenis restoran yang menu utamanya hanya terdiri dari pilihan ikan dan snack.

15. **Grill room**, adalah jenis restoran khusus dengan makanan barbekyu sebagai sajian utamanya.
16. **Intavern**, adalah jenis restoran kecil di pinggiran kota yang biasanya menyajikan makanan siap saji dan kopi.
17. **Pizzeria**, adalah restoran yang berfokus pada berbagai jenis pizza dan pasta.
18. **Creeperie**, adalah restoran yang memiliki berbagai macam pilihan menu serta kreps dan manisan.
19. **Pun**, adalah restoran khusus dengan pilihan minuman beralkohol.
20. **Café**, adalah tempat makan dan minum dengan suasana santai atau tidak resmi, di mana menu biasanya terdiri dari jenis makanan siap saji.

2.1.2.2 Berdasarkan Sistem Pengelolaan.

Restoran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama berdasarkan sistem pengelolaan, yaitu *formal restaurant*, *informal restaurant*, dan *speciality restaurant*. (Soekresno, 2000).

1. **Formal Restaurant**, jenis bisnis makanan yang mengelola, menyajikan, dan/atau menyajikan makanan dan minuman secara formal, profesional, eksklusif, dan komersial. Layanan luar biasa, makanan dan minuman berkualitas tinggi, dan suasana kelas atas adalah ciri khas restoran-restoran ini.

2. ***Informal Restaurant***, jenis bisnis makanan dan minuman yang menyediakan makanan dan minuman dengan mengutamakan pelayanan yang mudah, cepat, dan praktis. Restoran-restoran ini menawarkan makan dengan layanan lengkap, di mana para tamu duduk dan menunggu oleh staf server sambil menikmati tempat duduk yang nyaman dan tenang.
3. ***Speciality Restaurant***, jenis restoran yang menyajikan makanan dan minuman khas negara tertentu dengan sistem penyajian yang sesuai dengan negara tersebut. Restoran jenis ini menawarkan makanan terbaik, layanan terbaik, dan dekorasi paling mewah.

2.1.2.3 Berdasarkan Sistem Pelayanan.

Restoran memiliki beberapa macam sistem pelayanan dan penyajian yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

1. ***Table service***, sistem pelayanan restoran di mana pelanggan hanya perlu duduk di meja dan pramusaji akan datang untuk mengambil pesanan mereka dan menyajikan makanan mereka. Sistem ini biasanya digunakan di restoran dengan layanan penuh, di mana pelanggan diberi waktu untuk memeriksa menu sebelum memesan. Beberapa sistem pelayanan restoran yang menggunakan layanan meja adalah *American Service* (Pelayanan Ala Amerika), *English Service* (Pelayanan Ala

Inggris), *Ritz Service*, *French Service* (Pelayanan Ala Perancis), dan *Russian Service*.

2. ***Buffet service***, jenis layanan restoran di mana pelanggan makan dari meja buffet. Makanan dan tata letak meja dapat sederhana, seperti sup dan salad, hingga yang lebih kompleks, seperti restoran mewah. Dalam jenis layanan ini, semua makanan ditata di atas meja, sehingga pelanggan dapat memilih apapun yang mereka suka. Minuman panas seperti teh atau kopi biasanya disajikan kepada tamu oleh karyawan.
3. ***Counter service***, Restoran cepat saji biasanya menawarkan jenis pelayanan yang praktis, cepat, dan hemat energi ini. Para tamu dapat memesan dan mengambil makanan mereka di counter, yang membuatnya nyaman dan efisien. Ini menawarkan layanan cepat dan mengurangi konsumsi energi dengan menghilangkan kebutuhan pelayan untuk melayani setiap meja.
4. ***Self service***, Semua makanan, termasuk makanan pembuka, sup, hidangan utama, makanan penutup, dan lainnya, diatur di atas meja saji atau prasmanan. Ini adalah jenis sistem layanan restoran. Para tamu dapat mengambil hidangan mereka sendiri sesuai dengan preferensi mereka, sedangkan pelayan biasanya menyediakan minuman panas.

5. *Carry out service*, sistem pelayanan dimana konsumen membeli makanan yang telah disiapkan sebelumnya, dikemas dalam kotak, dan dibawa pergi ke tempat lain untuk dinikmati.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, restoran LaRisso memiliki konsep “*family speciality restaurant*” dengan mengkombinasikan beberapa sistem pelayanan seperti *table service*, *buffet service*, dan *self service*. Restoran ini merupakan restoran dine-in yang *casual* serta *family friendly* yang menyediakan berbagai macam menu pizza dan pasta.

2.1.3 Elemen Ruang Pada Restoran

Secara umum desain sebuah restoran terdiri dari beberapa elemen dasar yaitu area pintu masuk, area makan, area dapur, dan fasilitas pendukung lainnya. (Herman H. Siegel, 1947). Elemen-elemen ini sangat penting dalam menciptakan ruang yang fungsional dan estetis bagi pelanggan untuk bersantap. Beberapa restoran mungkin juga memiliki fitur tambahan seperti lift, bar makan, dan area khusus untuk tujuan tertentu.

Dalam interior, terdapat 2 elemen pembentuk ruang yaitu elemen vertical (dinding) dan elemen horizontal (lantai dan langit-langit). Elemen pelengkap yang menunjang tercapainya kenyamanan, keamanan, kesehatan, komunikasi, dan mobilitas dalam bangunan gedung disebut dengan utilitas bangunan. Sedangkan furniture dalam ruangan menjadi elemen pengisi ruang. (D.K. Ching, 1996).

Berdasarkan teori diatas restoran LaRisso dirancang untuk memenuhi kriteria tersebut, yakni memiliki beberapa elemen dasar untuk sebuah restoran seperti *entrance areas*, *dining areas*, *kitchen areas*, dan beberapa fasilitas lainnya yang mampu mendukung kebutuhan restoran serta menjadi daya tarik tersendiri untuk restoran LaRisso.

2.1.4 Teori Ekstensifikasi

Ketertarikan pada bagaimana individu mengevaluasi objek baru lazim dalam literatur (Fiske dan Pavelchak, 1986), dan pandangan utama adalah bahwa individu, melalui pengalaman pribadi, mengembangkan seperangkat harapan atau skema tentang atribut anggota khas dari suatu kategori dan reaksi afektif terhadap kategori (Lee, 1994). Ketika mengevaluasi objek baru, mereka akan mencoba untuk mengklasifikasikan objek ke dalam kategori untuk pemrosesan yang efisien dari pertemuan baru, dan mekanisme ini dikenal sebagai pemrosesan berbasis kategori (Klink dan Smith, 2001).

Pemrosesan berbasis kategori akan berhasil jika isyarat yang menonjol dari objek baru dianggap sesuai dengan skema kategori, dan, akibatnya, reaksi afektif yang terkait dengan kategori akan ditransfer ke objek baru (Dens dan De Pelsmacker, 2010)

Dalam konteks ekstensi lini / merek, nama merek berfungsi sebagai skema kategori yang berisi atribut merek dan pengaruh merek terkait pengalaman, yang secara signifikan mempengaruhi evaluasi ekstensi

berbasis kategori (Park dan Kim, 2001). Perpanjangan garis secara alami lebih cocok untuk merek induk daripada ekstensi merek, dan jauh lebih mudah bagi konsumen untuk mengklasifikasikan ekstensi garis daripada ekstensi merek ke dalam kategori merek induk (Dens dan De Pelsmacker, 2010). Akibatnya, konsumen lebih cenderung mentransfer sikap mereka terhadap merek induk, biasanya diukur dengan kata sifat yang sarat pengaruh pada skala diferensial semantik, ke ekstensi garis daripada ke ekstensi merek (Dens dan De Pelsmacker, 2010). Produk yang akan dikembangkan dalam perancangan ini adalah sebuah bumbu tomat (*tomato sauce/tomato pasta*) untuk hidangan Italia dengan cita rasa Indonesia. LaRisso merupakan sebuah *brand tomato sauce* asli Indonesia yang diolah dengan bahan premium serta rempah-rempah Indonesia. "harga mungkin merupakan indikator keterlibatan yang paling umum digunakan" (Laurent dan Kapferer, 1985, hlm. 42), dan keterlibatan telah dimanipulasi melalui produk dengan harga tinggi vs rendah dalam studi tentang ekstensi lini dan merek (Dens dan De Pelsmacker, 2010).

2.1.5 Kenyamanan

Kenyamanan adalah prasyarat untuk produktivitas, tetapi kenyamanan tidak selalu mengarah pada produktivitas. Sebagian besar pedoman bangunan berfokus pada kenyamanan dan tetapi tidak secara eksplisit bertujuan untuk produktivitas. Studi menunjukkan bahwa kenyamanan udara termal dan dalam ruangan memiliki dampak tertinggi

terhadap kenyamanan dan produktivitas penghuni (Kaushik et al., 2020; Lin dan Deng, 2008; Mujan et al., 2019). Meskipun demikian, kenyamanan visual atau tingkat pencahayaan juga secara langsung mempengaruhi kesehatan penghuni dan secara signifikan berdampak pada kenyamanan dan produktivitas penghuni dalam ruangan (Yun et al., 2012; Li dan Tsang, 2008; Gou, Lau dan Ye, 2014).

2.1.6 Pecahayaan

Kenyamanan visual mempengaruhi kenyamanan dan kepuasan penghuni dalam lingkungan dalam ruangan (Frontczak dan Wargocki, 2011). Kenyamanan visual tergantung pada sifat dan tingkat pencahayaan, baik siang hari maupun cahaya buatan. Siang hari mempengaruhi jam biologis manusia. Ini diatur selama jutaan tahun berdasarkan pergerakan matahari (matahari terbit dan terbenam). Ini mengontrol fisiologi dan produktivitas kita (Aries, 2005; Giarma et al., 2017). Siang hari disarankan untuk menjadi sumber cahaya terbaik dengan warna yang sangat baik untuk kesehatan dan kenyamanan manusia. Ini secara positif mempengaruhi suasana hati penghuni, kinerja dan sikap mental (Li dan Lam, 2001; Beute dan de Kort, 2018).

Sebagai Pelanggan dan karyawan di restoran khususnya restoran italia mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka di dalam ruangan tersebut (Bernstein et al., 2008), lingkungan restoran sangat bergantung pada pencahayaan buatan karena berbagai keadaan seperti

desain bangunan, orientasi dan ketersediaan sinar matahari karena awan atau jendela. Karena ketergantungan pada cahaya buatan ini, bangunan di seluruh dunia menggunakan sekitar 40% dari penggunaan listrik tahunan dunia (Omer, 2008).

Pencahayaan terbagi menjadi dua menurut sumbernya, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

1. Pencahayaan Alami

Sumber cahaya alami utama bagi manusia adalah sinar matahari. Sinar matahari memiliki kelebihan dan kekurangan dalam hal pencahayaan interior. Keuntungannya termasuk alami, tersedia dalam jumlah tak terbatas, dan dinamis. (Chandra & Amin, 2013). Di sisi lain, kekurangannya antara lain tidak dapat diprediksi, ketersediaannya bergantung pada cuaca dan iklim, jumlah yang tidak dapat dikendalikan, mengandung sinar violet yang dapat merusak material dengan tingkat kepekaan tertentu, dan membawa panas ke dalam ruang interior. (Honggowidjaja, 2003).

Satu-satunya sumber cahaya alami, yaitu matahari, dapat dimanfaatkan secara efektif jika pengolahannya dilakukan dengan benar, terlepas dari kelebihan dan kekurangannya. Sinar matahari dapat diolah dengan berbagai cara untuk mencapai interior ruang, seperti melalui bukaan seperti ventilasi, jendela, atau bukaan pada langit-langit atau atap. Selain itu, penambahan material tertentu seperti gorden, kaca film, atau permukaan yang diatur secara teratur

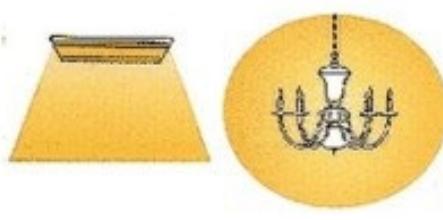
untuk tujuan keamanan dapat memberikan efek dan dampak tertentu pada ruang interior. Ada berbagai cara untuk memanfaatkan sumber pencahayaan alami, seperti sinar matahari, tidak hanya untuk tujuan estetika tetapi juga memenuhi fungsinya sebagai sarana penting untuk kelangsungan aktivitas di dalam ruangan. (Honggowidjaja, 2003).

2. Pecahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh manusia melalui lampu atau sumber cahaya buatan. Pencahayaan buatan berfungsi sebagai sumber penerangan dan memberikan nilai estetika pada ruangan. (Setiawan, 2014).

Menurut Rees dalam bukunya berjudul *Lighting Styles* tahun 1999, pencahayaan buatan terbagi menjadi beberapa tipe, yaitu:

a. *Ambient Lighting* atau *General Lighting*



Gambar 2.1.6.2.a *General Lighting*
(Sumber: lizping.wordpress.com)

Jenis pencahayaan yang paling umum dan memiliki cangkupan yang sangat luas, sinarnya mampu menerangi seluruh sisi ruang interior.

b. Task Lighting



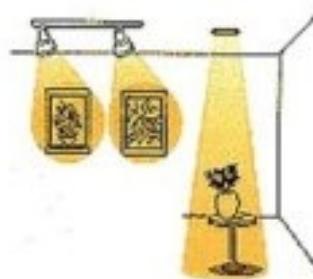
Task Lighting

For specific tasks, should be bright enough to prevent eyestrain.

Gambar 2.1.6.2.b *Task Lighting*
(Sumber: lizping.wordpress.com)

Jenis pencahayaan yang dapat membantu menerangi setiap kegiatan atau area-area khusus yang dilakukan oleh pengguna ruang. Pencahayaan ini akan mempermudah seseorang dalam melakukan kegiatan.

c. Accent Lighting



Accent Lighting

Also called decorative lighting, to highlight the objects.

Gambar 2.1.6.2.c *Accent Lighting*
(Sumber: lizping.wordpress.com)

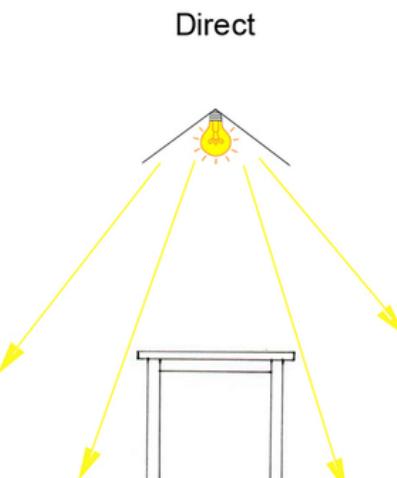
Jenis pencahayaan yang banyak digunakan untuk memunculkan nilai estetika daripada nilai fungsional sebagai alat penerangan. Pencahayaan ini akan menekankan benda tertentu untuk menunjukkan unsur estetikanya.

d. Decorative Lighting

Jenis pencahayaan yang tidak hanya menerangi ruangan, tetapi juga berfungsi untuk menambah nilai estetika dan dekoratif dari sebuah ruangan. Biasanya pencahayaan ini memiliki bentuk yang unik dan menarik untuk dijadikan dekorasi.

3. Teknik Pencahayaan pada Ruang Interior

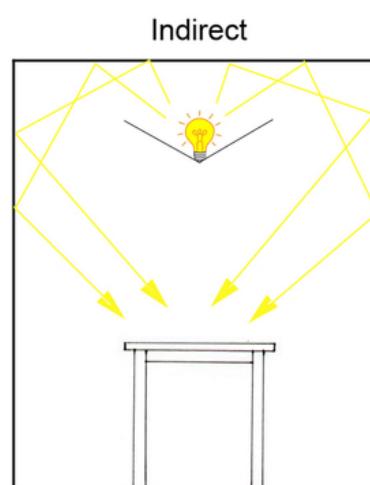
a. *Direct Lighting*



Gambar 2.1.6.3.a *Direct Lighting*
(Sumber: www.researchgate.net)

Dapat disebut sebagai pencahayaan langsung. Teknik pencahayaan ini biasa digunakan untuk ruangan yang membutuhkan kualitas cahaya yang cukup terang serta lebih menonjolkan bentuk lampu yang digunakan.

b. *Indirect Lighting*



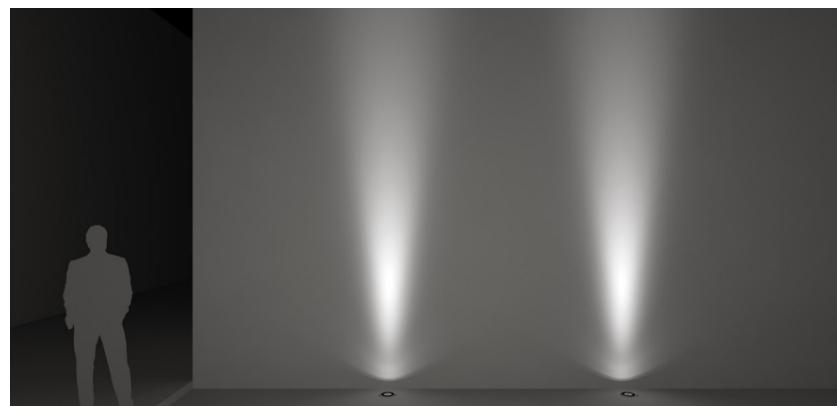
Gambar 2.1.6.3.b *Indirect Lighting*
(Sumber: www.researchgate.net)

Dapat disebut sebagai pencahayaan tidak langsung. Teknik ini biasa ditempatkan pada area yang tidak terlihat atau bersembunyi sehingga hanya dapat terlihat pantulan cahayanya saja.

e. Downlight

Teknik pencahayaan yang berasal dari atas dan akan menerangi seluruh area dibawahnya, serta memberikan efek cahaya yang merata. Pengukuran umur suatu ruangan dapat dilakukan melalui teknik ini, karena teknik ini memiliki intensitas Cahaya yang cukup tinggi.

f. Uplight



Gambar 2.1.6.3.f *Uplight Lighting*
(Sumber: iguzzini.com)

Teknik pencahayaan yang sumber cahayanya berasar dari bawah dan dipantulkan ke arah atas. Teknik ini biasa digunakan pada tipe pencahayaan indirect lighting dan memberikan kesan mewah dan eksklusif pada interior.

g. Sidelight

Teknik pencahayaan yang sumber cahayanya mengarah kesamping baik dari sisi kanan maupun dari sisi kiri atau dari arah keduanya. Teknik ini biasa digunakan untuk mengekspos objek yang memerlukan fokus yang besar.

h. Frontlight

Teknik yang sumber cahayanya berada tepat didepan objek yang diterangi dan muncul secara horizontal. Biasanya teknik penerangan ini digunakan untuk objek dua dimensi.

i. Backlight

Teknik yang memiliki fungsi berbeda dari frontlight. Teknik ini akan terfokus pada area belakang objek, sehingga hanya unsur bayangan dari objek yang ditampakkan di ruangan.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, penulis menerapkan dan mengkombinasikan beberapa jenis dan teknik lighting pada perancangan restoran yang dilakukan, seperti menggunakan *general lighting* dan *task lighting* dengan beberapa teknik lighting berupa *direct lighting*, *indirect lighting*, dan *downlight*. Beberapa jenis dan teknik lighting yang digunakan akan memberikan ambience yang hangat dan nyaman pada perancangan restoran LaRisso.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Perkembangan Makan Italia

Bangsa Romawi, seperti komunitas Mediterania lainnya, membuat adonan dari tepung dan air yang disebut "lagana", yang sekarang dikenal sebagai lasagna. Mereka meratakannya menjadi lembaran lebar, memotongnya menjadi potongan-potongan, dan memasaknya. Namun, pada Abad Pertengahan itulah pasta yang kita kenal sekarang mulai terbentuk, dengan berbagai bentuk dan ukuran serta praktik merebus adonan alih-alih memanggangnya.

Pasta kering yang dibuat tahan lama kini banyak dimanfaatkan. Penemuannya menandakan peralihan dari barang buatan tangan ke produk industri, cocok untuk transportasi dan tujuan komersial. Asal usul dasar sejarah pasta umumnya terkait dengan orang Arab, yang memperkenalkan metode pengeringan adonan untuk memastikan persediaan makanan selama perjalanan ekstensif mereka melintasi padang pasir.

Pada abad ke-12, pasta lasagna, tortelli, dan "granelli" mulai muncul di meja Camaldoli di wilayah Apennine antara Tuscany dan Umbria. Hidangan ini disajikan pada acara dan hari raya tertentu, mengikuti kalender yang disesuaikan dengan kebiasaan komunitas agama. Liber de coquina Neapolitan memberikan resep terperinci mengenai persiapan dan penyajian untuk lasagna, yang melibatkan merebus adonan yang diperlakukan dengan sebelumnya sudah diratakan menjadi lembaran tipis dan dipotong menjadi persegi panjang tiga inci panjang, melapisinya dengan

keju parut dan rempah-rempah, dan memakannya dengan perkakas kayu runcing yang disebut *sil*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan garpu di Italia didorong oleh diperkenalkannya hidangan yang licin dan panas seperti pasta, dan lebih cepat populer di Italia daripada di negara-negara Eropa lainnya. Orang Eropa Utara terus makan dengan tangan mereka lebih lama hingga abad ketujuh belas dan kedelapan belas.

Selama abad ketujuh belas, pasta mulai lebih sering dikonsumsi dalam diet Italia, terutama oleh kaum miskin kota di Naples. Pergeseran ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kepadatan penduduk, krisis politik dan ekonomi, serta masalah ketersediaan dan distribusi makanan, khususnya daging. Pada saat yang sama, kemajuan teknologi seperti aksesibilitas yang lebih besar dari palung pengaduk dan pengenalan mesin press memungkinkan produksi makaroni dan jenis pasta lainnya dengan biaya yang jauh lebih rendah daripada sebelumnya. Akibatnya, pasta menjadi bagian penting dari makanan kaum miskin kota, dan pada abad ke-18, orang Neapolitan dikenal sebagai "pemakan makaroni".

Giovanni Battista Rossetti menyebut "kacang tanpa mata" pada tahun 1584, karena selama periode kuno dan abad pertengahan, hanya *dolicho* kacang yang lebih kecil dengan "mata" yang mencolok yang dikenal di Italia dan Eropa. Tomat adalah keanehan yang tidak biasa yang pertama kali muncul dalam kronik para pelancong dan naturalis PA Mattioli dan José de Acosta. Awalnya dianggap sebagai buah estetika, hingga akhirnya tomat diadopsi sebagai makanan. Menurut Costanzo Felici, orang awam

"rakus dan rakus akan hal baru" dan tidak menyadari bahwa mereka bisa makan tomat dengan cara yang sama seperti mereka memakan jamur atau terong, yang digoreng dengan minyak dan dibumbui dengan garam dan merica.

Adopsi tomat untuk keperluan kuliner menunjukkan pengaruh budaya Iberia. Banyak resep yang mengharuskan tomat disiapkan "dengan gaya Spanyol", termasuk resep saus tomat. Saus ini dibumbui dengan bawang bombay dan timi liar (piperna), lalu disesuaikan dengan selera dengan garam, minyak, dan cuka. Dengan beberapa modifikasi, olahan ini menjadi populer dalam masakan Italia dan industri makanan yang diawetkan. Tradisi menyajikan saus sebagai pendamping rebusan atau hidangan lainnya memfasilitasi penerimaan tomat dengan mengintegrasikannya ke dalam tradisi gastronomi yang sudah mapan. Karena alasan ini, tomat banyak digunakan dalam masakan Italia pada abad kedelapan belas dan kesembilan belas.

2.2.2 Budaya Urutan Penyajian Italia

Urutan penyajian makanan dapat mempengaruhi kenyamanan konsumen, selain cita rasa makanan itu sendiri. Pasalnya, penataan hidangan yang tersaji saat makan dianggap sangat kondusif untuk sistem penyerapan dan pencernaan. Dalam dokumen menu sederhana dari seorang pemilik tanah bernama Pancia (Perut) di Asti pada tahun 1266, dia meminta agar beberapa penyewa menyediakan dia dan pendampingnya

dua makanan upeti tahunan. Dokumen tersebut berisi informasi seperti: untuk setiap restoran, tersedia satu lemon di awal jam makan; untuk setiap restoran, tersedia dua pon daging babi segar dan sepiring kacang putih, diikuti dengan capon panggang masing-masing, dan saus yang cocok untuk menemani makan. Di akhir makan, dibutuhkan chestnut dan satu "*paradise fruit*" per orang.

Platina menulis tentang urutan makanan yang harus dimakan, menekankan bahwa makanan tertentu harus dimakan terlebih dahulu. Ia menyarankan agar di awal makan sebaiknya makan makanan yang ringan dan bergizi, seperti makanan mentah atau matang yang bisa dibumbui dengan minyak dan cuka, tanpa rasa takut atau tidak nyaman. Misalnya apel, pir, selada, dan makanan sejenis lainnya. Platina merekomendasikan dimulai dengan buah-buahan manis dan harum seperti apel, pir, delima, dan blackberry, dan diakhiri dengan rasa tajam dan asam. Melon dan buah persik harus dimakan dengan anggur yang baik agar tidak membusuk di perut. Platina merekomendasikan buah jeruk manis, seperti lemon, untuk merangsang nafsu makan, tetapi juga menyebutkan jeruk dan lemon. Jika buah yang dipilih terlalu asam, bisa dimaniskan dengan gula.

Kemungkinan lainnya membahas mengenai sejarah salad dan bagaimana hal itu diperdebatkan selama berabad-abad. Salah satu kemungkinannya adalah memulai makan dengan salad yang dibumbui dengan minyak dan cuka, yang disarankan oleh Costanzo Felici pada abad ke-16. Felici percaya bahwa kemampuan salad untuk merangsang nafsu

makan terbuang sia-sia saat dimakan sebelum atau sesudah makan. Sebaliknya, dia menyarankan agar dimakan hanya sekali saat makan dan dalam jumlah sedang. Seiring waktu, ada banyak variasi salad, termasuk salad taman, salad kacang, salad tuna, dan salad buah. Salad biasanya disajikan dingin atau pada suhu kamar, dan dressing sering digunakan untuk menambah rasa. Meskipun salad bisa menjadi tambahan yang sehat untuk diet seseorang, penting untuk memperhatikan ukuran porsi dan bahan-bahannya, terutama dalam hal saus dan lemak.

Pada tahun 1536, Scappi menyajikan hidangan tiga macam kepada Kaisar Charles V di Trastevere. Hidangan pertama adalah daging panggang tipis, hidangan kedua dimasak dalam kaldu, dan hidangan ketiga direbus. Makanan ini jelas merupakan makanan Prapaskah yang didasarkan pada ikan daripada daging, tetapi semangat menunya sangat berbeda dari yang kita harapkan. Pertanyaan tentang kapan daging panggang boleh dimakan masih diperdebatkan oleh para ahli, sebagaimana dinyatakan oleh Profesor Ventronio Manduco Ciccelardofilo, seorang sarjana Aristoteles, dalam sebuah teks satir yang ditulis di Verona pada abad ke-18. Beberapa orang mengatakan itu harus dimakan dulu saat makan siang dan terakhir saat makan malam, yang lain mengatakan itu harus selalu dimakan terakhir, dan yang lain mengatakan itu harus selalu dimakan terlebih dahulu. Untuk itu, harus dinyatakan dengan jelas bahwa daging panggang dapat dimakan dengan bijak jika sudah matang dan berwarna kecoklatan.

Platina menyarankan "hidangan ketiga" yang "menyegel perut di akhir makan." Makanan yang disajikan dalam kursus ini harus cepat dan sebaiknya panas dan kering. Setelah makan daging, seseorang bisa makan "apel atau pir yang rasanya tajam, tergantung musim" atau quince dan delima, "belum lagi semua jenis makanan astringen, seperti kacang polong dan pistachio." Seseorang juga bisa makan keju matang, karena "dianggap membantu menutup perut" (sedangkan keju yang lebih segar digunakan untuk membumbui semua jenis masakan yang dimasak).

Pada abad ke-16, muncul kebiasaan baru untuk menyajikan hidangan manis di awal dan akhir makan. Menurut uraian Scappi tentang pesta yang diadakan untuk menghormati Charles V pada tahun 1536, tiga hidangan panas didahului dengan hidangan yang disajikan dari *pantry* yang hanya terdiri dari manisan. Ini termasuk biscotti dari Pisa dan Roma, potongan kecil marzipan, Neapolitan mostaccioli, marzipan caliscioni gaya Venesia, pignoccati segar, jeruk manis, kue kecil yang dibuat dengan minyak almond, gula, dan susu kacang pinus, dan zeppole Romawi, yaitu kue goreng terbuat dari kacang merah, gula, anggur berotot, kismis, dan kurma.

Putaran kedua hidangan yang dimasak dimulai setelah hidangan kedua dari *pantry*, yang meliputi buah-buahan, manisan, kue, es krim, keju ricotta, dan almond manis. Putaran kali ini didahului dengan hidangan gurih dingin yang terdiri dari ikan teri, kaviar, acar ikan goreng, dan salad yang terbuat dari berbagai bahan seperti borage, citron blossoms, caper,

rosemary blossoms, asparagus, and lettuce. Praktik ini tampaknya merupakan versi yang lebih kompleks dari sajian salad "setengah dimakan" yang diprotes oleh Felici dan Zacchia.

Hal tersebut membahas dua kecenderungan dalam masakan Italia, satu ke arah hidangan gurih dan yang lainnya ke arah hidangan manis. Yang pertama dominan dalam menu yang lebih sederhana, seperti yang dicatat oleh Romoli dan Frugoli, sedangkan yang terakhir lebih umum di Italia, di mana hidangan manis sering disajikan di awal makan. Namun, Rossetti secara eksplisit mengutuk praktik ini dan lebih menyukai model Prancis dan Jerman, yang dimulai dengan rasa pahit atau asin. Sistem hidangan yang diusulkan Rossetti, yang mencakup hidangan dingin, daging, sayuran, keju, buah, dan hidangan penutup, adalah tanda luar biasa dari urutan hidangan yang semakin linier yang akan bertahan seiring waktu. Namun, sistem ini tetap marginal, setidaknya dalam kaitannya dengan pesta-pesta penting dan versinya yang ramping atau Prapaskah. Model gurih mungkin masih mendominasi dalam makanan sehari-hari atau dalam masakan sehari-hari. Montaigne, misalnya, mencatat bahwa di Pontremoli, hal pertama yang mereka sajikan di meja adalah keju, seperti yang mereka lakukan di Milan dan pedesaan di sekitar Piacenza. Demikian pula, Paolo Zacchia mengamati bahwa selama puasa, biasanya makan beberapa makanan yang dibumbui dengan madu atau bahkan gula di awal makan.

2.2.3 Perkembangan Interior Italia

Desain interior di Italia mulai berkembang pada masa renaisans yang mana pada masa itu memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan dan sejarah interior di seluruh Eropa. Pada masa ini, budaya-budaya klasik mulai bermunculan khususnya budaya yunani dan romawi kuno.

Pada zaman kuno (*ancient era*), Mesir, Yunani, dan Roma mencapai tingkat peradaban yang tinggi. Peradaban ini dicirikan oleh kehadiran kelompok elit, populasi tenaga kerja murah yang besar, dan tradisi keagamaan yang kuat yang mendorong pengembangan keterampilan artistik dan keinginan untuk keabadian melalui bangunan dan kekayaan yang monumental. (Wealle, 1982:199).

Banyak kesenian tradisional berasal dari Mesir Kuno karena tingkat keterampilan masyarakatnya yang tinggi, yang mampu menciptakan karya seni yang indah meskipun alatnya terbatas. Salah satu penemuan berharga adalah seni *inlay* pada furnitur, yang masih digunakan sampai sekarang. Orang Mesir juga merupakan penenun dan pembuat furnitur yang terampil, menggunakan sambungan konstruksi seperti *dovetail*, *mortise*, dan *tenon* yang masih umum digunakan hingga saat ini. (Aronson, 1965:312).

Desain dan ornamen yang dihasilkan Mesir mempengaruhi perkembangan desain di Yunani. Namun, orang Yunani dengan cepat menyempurnakan bentuk yang dipengaruhi oleh Mesir dan mengembangkannya sendiri. Pengaruh Mesir terutama terlihat dalam pose

standar dari banyak patung Yunani awal, yang berdiri tegak ke atas dan ke bawah. Orang Yunani menggunakan pengetahuan mereka tentang geometri untuk membuat bangunan yang indah, dan bentuk serta figur geometris digunakan untuk membuat desain yang rumit. (Ambarwati, 2008).

Perkembangan pada di Romawi kuno menampilkan bahwa bangsa romawi merupakan bangsa yang mencintai kemewahan, kekuasaan, kekuatan, dan kenyamanan. Ditandai dengan rumah mereka yang mewah dan indah, berbeda dengan peradaban Mesir dan Yunani yang tidak memperhatikan keindahan ruang karena mereka terfokus pada kehidupan setelah mati. Di Italia pada akhir abad ke-16, istilah "designo esterno" (karya yang sudah terlaksana) muncul, menandai dimulainya peran khusus untuk desain dan dekorasi interior. Ini diyakini sebagai awal dari sejarah desain interior selama Renaisans Italia, ketika istana-istana mewah dibangun dengan perabotan ukiran yang rumit. Saat itu, ada dua kelas sosial di Italia: bangsawan kaya dan petani miskin. Para petani tidak terpengaruh oleh perkembangan desain, karena desain baru dan mewah hanya ditujukan untuk orang kaya. Selama ini, segala sesuatu yang indah hanya bisa dimiliki oleh kaum bangsawan, jauh di luar jangkauan rakyat jelata. (Ambarwati, 2008).



Gambar 2.2.3.1 Desain Interior Era Renaisans
(Sumber: pinterest.com)

Melalui proses yang bertahap serta dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti perbedaan budaya yang terjadi, kemajuan teknologi, dan nilai-nilai sosial yang berubah seiring berjalannya waktu, desain interior italia juga mengalami perkembangan dan perubahan. Seiring era yang berubah disetiap zaman dimana perubahan asing seperti bermunculannya budaya ataupun kebiasaan baru sangat mempengaruhi keberlangsungan pada setiap kehidupan. Budaya yang berubah membuat kebiasaan berubah inilah yang membuat desain interior pada zaman romawi mulai berkembang menjadi lebih modern. Seperti halnya ornamen khas bangsawan romawi yang dicampur khas modernisasi menjadi desain yang lebih sederhana namun tetap menarik mata. Kekhasan romawi yang memiliki desain tidak lekang dimakan zaman tetap menjadi pertimbangan dalam adaptasi juga sisi khas modernisasi yang lebih menyukai hal yang

berbau sederhana dan teknologikal menjadi perpaduan yang indah juga menarik.

Terdapat satu gaya desain yang sudah cukup lama diaplikasikan sejak zaman italia kuno yaitu gaya desain tuscan. Desain tuscan sendiri merupakan gaya desain yang memiliki ciri khas dengan menggunakan batu kapur, travertine, atau marmer dan genteng terakota dengan tetap mempertahankan sisi tradisional dengan memadukan sentuhan eropa kuno dan modern yang dicampurkan menjadi suatu gaya desain. Gaya desain tuscan bermula pada salah satu wilayah Italia, yaitu Tuscany. Seiring zaman yang berkembang cukup pesat terdapat perubahan dan penyesuaian pada desain yang sudah ada. Namun, ciri gaya asli juga tradisional tetap dipertahankan hingga saat ini. Tuscany sendiri awalnya merupakan daerah colonial Yunani dan menjadi bagian dari kekaisaran romawi sebelum akhirnya menjadi salah satu wilayah di Italia yaitu Italia bagian Tengah. Sebelum akhirnya menjadi wilayah Italia, Tuscany mengalami beberapa pergantian pemimpin. Hal inilah yang juga menjadi salah satu alasan yang membuat beragam budaya, kebiasaan, juga pemikiran yang berubah seiring berjalannya waktu. Wilayah Tuscany yang memiliki struktur geografis berupa lahan pertanian seperti zaitun dan anggur dengan pemandangan yang indah juga membuat pengaruh dalam desain atau gaya dalam arsitektur maupun interior.

Pada awalnya, Masyarakat Tuscany atau disebut orang Etruria lebih dominan menggunakan kayu sebagai arsitektur juga desain. Sedangkan Yunani lebih banyak menggunakan batu untuk kerangka bangunannya. Meski sudah berganti kekuasaan orang Etruria tetap mempertahankan dan mengembangkan gaya arsitektur juga desain interior mereka dengan menggabungkan dua ciri khas tersebut. Karena hal ini gaya desain Tuscan memiliki kemiripan dengan gaya mediteranien karena memiliki kedekatan secara geografis dengan laut Mediteranien.



Gambar 2.2.3.2 Desain Interior Tuscan
(Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com))

Gaya desain Italia pada masa kini memang lebih modern dan cukup teknologikal, namun tetap mempertahankan ciri khasnya yang elegan, istimewa, dan megah. Oleh sebab itu desain interior pada masa modern lebih sering menggunakan material yang mahal. Pengaruh Renaisans di Italia tetap ada seperti menggunakan barang-barang mewah, berkualitas tinggi, dan elegan. Penggunaan barang mewah berkualitas tinggi seperti

furniture mewah, tekstil berkualitas tinggi, aksesoris dekorasi yang elegan. Penggunaan furniture dan desain gaya seperti ini adalah salah satu yang menjadi ciri khas desain interior Italia. Gaya desain Tuscan yang menggunakan kayu sebagai atap dan batu sebagai bangunan juga membuat rumah di Italia menjadi memiliki warna yang seragam. Gaya desain saat ini yang berada di Italia adalah hasil gabungan dari masa Renaisans, Romawi, Yunani, Tuscany, dan sentuhan modern juga teknologikal.