

# PERANCANGAN PUSAT KULINER JAWA TENGAH DI KABUPATEN BOYOLALI DENGAN ARSITEKTUR METAFORA

Sukma Amirul Purwanto<sup>1</sup>, Anggraeni Dyah S<sup>2</sup>, Sri Kurniasih<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail : [sukmajunreza@gmail.com](mailto:sukmajunreza@gmail.com)

<sup>2</sup> Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail : [anggraeni.dyah@budiluhur.ac.id](mailto:anggraeni.dyah@budiluhur.ac.id)

<sup>3</sup> Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail : [sri.kurniasih@budiluhur.ac.id](mailto:sri.kurniasih@budiluhur.ac.id)

## Abstrak

Kuliner di Indonesia merupakan salah satu pariwisata yang harus dikembangkan serta dijaga supaya kelestariannya tetap bertahan. Boyolali adalah sebuah kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Tengah yang mempunyai potensi pertanian dan peternakan yang besar dalam mendukung sektor pariwisata kuliner. Jika potensi pertanian dan peternakan di Kabupaten Boyolali dimanfaatkan sehingga memiliki pariwisata disektor kuliner yang berisi sajian olahan masakan dari beberapa makana khas Jawa Tengah. Diharapkan pusat kuliner di kabupaten boyolali menjadi ikon wisata baru serta membuat wisatawan lokal maupun asing berminat untuk mengunjungi Kabupaten Boyolali. Pusat kuliner yang mewadahi beberapa jenis masakan khas Jawa Tengah serta memiliki fasilitas penunjang seperti taman bermain ruang teater, bangunan serba guna, spot foto, aneka souvenir dan agrowisata. Dengan mengaplikasikan tema arsitektur metafora di Pusat Kuliner Kabupaten Boyolali ini diharapkan menarik para wisatawan untuk datang dan mampu memenuhi kebutuhan ruang serta fungsi dari kegiatan itu sendiri.

Kata Kunci : Pusat Kuliner, Arsitektur metafora, Kabupaten Boyolali

## Abstract

*Culinary in Indonesia is a form of tourism that must be developed and maintained so that its sustainability is maintained. Boyolali is a district located in the province of Central Java which has great agricultural and animal husbandry potential to support the culinary tourism sector. If the agricultural and plantation potential in Boyolali Regency is utilized so that it has a culinary tourism sector which contains dishes from several typical Central Javanese foods. It is hoped that the culinary center in Boyolali Regency will become a new tourism icon and make local and foreign tourists interested in visiting Boyolali Regency. A culinary center that accommodates several types of typical Central Javanese cuisine and has supporting facilities such as a playground, theater room, multi-purpose building, photo spots, various souvenirs and agrotourism. By applying the metaphorical architectural theme at the Boyolali Regency Culinary Center it is hoped that it will attract tourists to come and be able to fulfill the space requirements and functions of the activity itself.*

*Keywords : Culinary center, Metaphorical architecture, Boyolali Regency*

## 1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara agraris yang memiliki kekayaan akan sumber daya alam yang sangat melimpah. Kekayaan sumber daya alam melimpah dari ujung sabang sampai ujung merauke menjadi potensi sehingga dapat dimanfaatkan dan dimaksimalkan untuk mengembangkan sektor pariwisata di Indonesia. Salah satu sektor pariwisata yang memanfaatkan sumber daya alam dari segi bahan pangan adalah kuliner.

Kuliner Indonesia merupakan salah satu pariwisata yang harus dikembangkan serta dijaga supaya kelestariannya tetap bertahan. Di era globalisasi ini kuliner asing terus mengembangkan dan memajukan di pasar Indonesia, Hal ini harus diantisipasi supaya kuliner Indonesia tidak kalah populer dengan kuliner asing[1]. Untuk meningkatkan dan menjaga budaya Indonesia dibidang kuliner tradisional yaitu dengan ketersediaan pusat kuliner, Pusat kuliner merupakan tempat yang menyediakan fasilitas pelayanan dan aktivitas wisatawan yang dibangun untuk kebutuhan rekreasi dan menikmati makanan dari suatu daerah. Pusat kuliner yang didalamnya menyediakan makanan daerah menjadi daya tarik wisatawan lokal dan wisatawan asing untuk datang berkunjung.

Boyolali adalah sebuah kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kabupaten Boyolali terletak berdekatan dengan beberapa kota besar seperti, Kota Semarang, Kota Surakarta dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Kabupaten Boyolali terdiri dari 22 kecamatan, yang dibagi lagi atas 261 desa dan 6 kelurahan. Pusat pemerintahan Kabupaten Boyolali berada di kecamatan Mojosongo. Selain kecamatan Boyolali, kecamatan lainnya yang cukup dinilai strategis adalah Sambu, Ampel, Banyudono, Sawit, Mojosongo, Simo, Karanggede, Andong, Musuk, Cepogo, dan Selo[2]. Kabupaten Boyolali memiliki pertanian yang subur dan peternakan sapi yang terkenal serta berdekatan dengan kota besar menjadikan Kabupaten Boyolali memiliki peluang besar dalam sektor pariwisata khususnya kuliner.

Potensi pertanian dan peternakan yang besar sangat mendukung dalam sektor pariwisata kuliner. Ditambah suasana yang masih hijau subur dengan banyak persawahannya semakin mendukung jika Kabupaten Boyolali ini mempunyai pariwisata baru yaitu Pusat Kuliner. Berdasarkan dari pertimbangan itu semua, maka dapat disimpulkan untuk membuat suatu perencanaan Pusat Kuliner Jawa Tengah di Kabupaten Boyolali. Jika potensi pertanian dan

peternakan Kabupaten Boyolali dimanfaatkan sehingga memiliki pariwisata disektor kuliner yang berisi sajian olahan masakan berisi dari beberapa makanan khas Jawa Tengah. Diharapkan Pusat Kuliner Jawa Tengah di Kabupaten Boyolali ini menjadi ikon wisata baru serta akan membuat wisatawan lokal maupun asing berminat untuk mengunjungi Kabupaten Boyolali. Itulah gagasan yang harapannya memberikan nuansa dan kesan baru untuk wisatawan karena dapat memilih sajian kuliner yang berbeda beda dalam satu tempat sehingga kuliner tradisional khususnya Jawa Tengah tetap bertahan kelestariannya.

Pusat kuliner yang mawadahi beberapa jenis masakan khas dari Jawa Tengah serta memiliki fasilitas penunjang contohnya seperti, Taman Bermain, Ruang Teater, Bangunan Serba Guna, Spot Foto, Aneka Souvenir dan Agrowisata. Pasti dapat dengan mudah untuk menggaet para wisatawan untuk berkunjung datang dan menambah wawasan wisatawan akan beragam jenis kuliner khas yang berada di Jawa Tengah. Tentu hal ini juga dapat berdampak positif pada sektor perekonomian masyarakat sekitar daerah karena memiliki suatu kawasan pariwisata baru.

Dengan menggunakan gaya arsitektur metafora dimana gaya arsitektur ini dapat disesuaikan dengan memperhatikan kondisi iklim dan fungsi bangunan yang diambil. Berhubung perancangan yang diambil adalah pusat kuliner, maka gaya arsitektur ini akan memperhatikan segi bentuk dan estetika sehingga sesuai dengan fungsi bangunan. Setiap komponen masa bangunan dan pola sirkulasi dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna merasa nyaman dan leluasa untuk beraktivitas. Bahan material yang dipilih dapat menunjang estetika bangunan serta tanpa mengurangi kenyamanan untuk pengguna. Dengan mengaplikasikan tema arsitektur metafora di Pusat Kuliner di Kabupaten Boyolali ini diharapkan menarik para wisatawan untuk datang dan mampu memenuhi kebutuhan ruang serta fungsi dari kegiatan itu sendiri.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH ARSITEKTUR

### 1. Aspek Manusia

- Bagaimana merencanakan dan mengatur pola kegiatan manusia di dalam bangunan serta di dalam tapak agar setiap pengguna dapat beraktivitas satu sama lain tanpa saling mengganggu.
- Bagaimana merancang tata letak ruang dan masa bangunan

dengan sifat serta kegunaan yang berbeda agar masing-masing ruangan dari masa bangunan memiliki akses yang jelas, teratur dan terarah.

## 2. Aspek Lingkungan

- a) Bagaimana merencanakan sebuah tapak bangunan yang sederhana sehingga akan berdampak baik bagi penghuni bangunan agar mereka merasa nyaman.
- b) Bagaimana mengatasi kebisingan dari dalam ke luar bangunan dan dari luar ke dalam bangunan.

## 3. Aspek Bangunan

Bagaimana mendesain dan menata bentuk massa bangunan yang sesuai dengan Arsitektur Metafora.

### 1.3 PEMECAHAN MASALAH ARSITEKTUR

#### 1. Aspek Manusia

- a) Merancang dengan melihat pola kegiatan dan pola sirkulasi wisatawan, baik lokal maupun asing, dan pengelola pusat kuliner.
- b) Menata pola masa bangunan dan ruang dengan memperhatikan setiap masa yang fungsinya saling berkaitan.

#### 2. Aspek Lingkungan

- a) Merancang dengan memperhatikan lingkungan disekitar, serta memaksimalkan fasilitas ruang terbuka hijau.
- b) Memberikan vegetasi yang dapat meredam kebisingan pada setiap sisi bangunan dan pembatas tapak.

#### 3. Aspek Bangunan

Menerapkan sebuah desain yang menarik, baik secara bentuk, jenis maupun material yang digunakan, Memilih struktur dan material yang sesuai dengan konsep Arsitektur Metafora.

### 1.4 TUJUAN

Menyediakan sebuah wadah kuliner berupa kawasan Pusat Kuliner Jawa Tengah dengan Arsitektur Metafora yang nyaman dan menarik sehingga dapat menggaet wisatawan lokal maupun luar negeri serta menjadi pariwisata baru di sektor kuliner.

## 1.5 SASARAN

Sasaran dari proyek ini yaitu tersedianya wadah Pusat Kuliner bagi para pedagang serta wisatawan lokal maupun luar negeri sebagai tempat menikmati rekreasi sehingga kuliner Indonesia khususnya di Jawa Tengah tetap terjaga kelestariannya.

## 1.6 SUMBER DATA DAN INFORMASI

Perancangan Pusat Kuliner Jawa Tengah, Kabupaten Boyolali menggunakan data, antara lain:

1. Data Primer
  - a. Survey lapangan
- b. Studi banding

Pengamatan dan pengenalan langsung ke lokasi site yang dipilih proyek akan dibangun, untuk bertujuan mengetahui keadaan lokasi yang sebenarnya, mengenal potensi alam dan kendala yang ada, baik yang dimanfaatkan maupun yang harus dihindari.

Studi banding dilakukan terhadap pusat kuliner lain, untuk memperoleh data secara objektif tentang arah perancangan yang akan dibuat.

- c. Wawancara.

Melakukan wawancara tanya jawab dengan narasumber yang bersangkutan untuk melengkapi data yang diperlukan.

#### 2. Data Sekunder

- a. Studi pustaka

Dengan mencari, mempelajari dan menulis data data dari referensi pada literatur perancangan pusat kuliner dan tema arsitektur metafora.

## 2.1 DESKRIPSI PROYEK

1. Judul Proyek : Perancangan Pusat Kuliner Jawa Tengah Di Kabupaten Boyolali Dengan Arsitektur Metafora.
2. Tema : Arsitektur Metafora.
3. Lokasi : Kec. Sawit, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah.
4. Luas Tapak : ±40.000 m<sup>2</sup>
5. Jenis Proyek : Pariwisata
6. Sifat Proyek : Fiktif.
7. Pemilik : Swasta
8. Sasaran : Wisatawan lokal dan wisatawan asing.

## 2.2 TINJAUAN TEORITIS JUDUL PROYEK

Pusat merupakan pokok pangkal (berbagai suatu urusan hal dan sebagainya). Tempat yang memiliki aktivitas tinggi yang dapat menarik dari daerah sekitar (Poerdarminto, W.J.S, 2003)[3].

Pengertian kuliner secara umum adalah kegiatan yang berhubungan dengan memasak atau aktivitas memasak. Kuliner juga dapat diartikan sebagai hasil olahan yang berupa masakan berupa makanan pokok, lauk, makanan ringan maupun minuman. Kuliner tidak terlepas dari kegiatan masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari (Kanal Info, 2019)[4].

### 3.1 ARSITEKTUR METAFORA

Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk yang diterapkan terhadap bangunan dengan maksud untuk membuat tanggapan dari orang yang memakai bangunannya ataupun orang yang menikmatinya.

Metafora berasal dari bahasa latin yakni "Methapherein". Methapherein terdiri dari dua kata yaitu "metha" yang berarti setelah, melewati dan kata "pherein" yang artinya membawa. Penggunaan istilah metafora sendiri lebih ditemui di ranah-ranah ilmu budaya, terutama linguistik dan sastra[5]. Akan tetapi, arsitektur yang masuk dalam kategori produk budaya ternyata juga tidak lepas dari keluwesannya sebagai medium penyampaian pesan.

### 3.2 PRINSIP DAN JENIS – JENIS ARSITEKTUR METAFORA

Pada umumnya prinsip – prinsip arsitektur metafora dipakai sebagai berikut :

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek yang lain.
2. Memeriksa dan berupaya untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
3. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

Kesimpulan dari prinsip – prinsip metafora intinya adalah usaha dalam mewujudkan objek terhadap bangunan dengan memperhatikan dan berfokus sehingga bangunan terlihat jelas.

Jenis – jenis arsitektur metafora [5]:

1. *Intangible Metaphor* (metafora abstrak)

*Intangible methaphors* adalah metafora abstrak yang berasal dari sesuatu yang abstrak dan tidak terlihat (tak berbentuk).

2. *Tangible Metaphors* (metafora konkrit)

*Tangible methaphors* adalah metafora nyata yang berasal dari bentuk visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda nyata.

3. *Combined Metaphors* (metafora kombinasi)

*Combined methaphors* adalah metafora kombinasi yang merupakan penggabungan metafora abstrak dan metafora konkrit.

## 4.1 ANALISA KONSEP DESAIN

Pusat Kuliner Jawa Tengah di Kabupaten Boyolali. Jika Kabupaten Boyolali memiliki pariwisata disektor kuliner yang sajian olahan masakan berisi dari beberapa makanan khas Jawa Tengah. Sehingga diharapkan Pusat Kuliner Jawa Tengah di Kabupaten Boyolali ini menjadi ikon wisata baru serta akan membuat wisatawan lokal maupun asing berminat untuk mengunjungi Kabupaten Boyolali. Dengan menggunakan gaya arsitektur metafora dimana gaya arsitektur ini dapat disesuaikan dengan memperhatikan kondisi iklim dan budaya daerah setempat. Berhubung Kabupaten Boyolali sangat kental akan budayanya yaitu budaya Jawa Tengah, maka gaya arsitektur ini dirasa menjadi tepat dipilih.

### 4.1.1 Konsep Program Ruang

Ruang pusat kuliner dibagi menjadi 2 macam yaitu, ruang dalam dan ruang luar. Berikut ini adalah ruang yang terdapat pada pusat kuliner :

1. Ruang Dalam

Tabel 4.1 Program ruang dalam

Jenis Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
Hall	191m <sup>2</sup>
Restoran Indoor dan Outdoor (Gazebo) :	
- Restoran Semarang dan Boyolali	
- Restoran Surakarta dan Wonogiri	7.120 m <sup>2</sup>
- Restoran Pati dan Kudus	
- Restoran Demak dan Magelang	
- Restoran Brebes dan Tegal	
Galeri dan Souvenir	727,08m <sup>2</sup>
Bangunan Area Rekreasi	67,56m <sup>2</sup>
Aula	941,56m <sup>2</sup>
Penginapan	462m <sup>2</sup>
Teater	525,56m <sup>2</sup>
Masjid	714,76m <sup>2</sup>

Poliklinik dan ATM Center	87,4m <sup>2</sup>
Pengelola dan Karyawan	708,652m <sup>2</sup>
Servis	222m <sup>2</sup>
Pos Jaga (Keamanan)	43,2m <sup>2</sup>
<b>Total</b>	<b>11.891m<sup>2</sup></b>

## 2. Ruang Luar

Tabel 4.2 Program ruang luar

Jenis Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
Taman Bunga	1000m <sup>2</sup>
Taman Air Mancur	400m <sup>2</sup>
Kolam Ikan	600m <sup>2</sup>
Pertanian	400m <sup>2</sup>
Taman Bermain	100m <sup>2</sup>
Area Parkir	12.960m <sup>2</sup>
<b>Total</b>	<b>19.060m<sup>2</sup></b>

Total keseluruhan ruang pada pusat kuliner ini berjumlah :

Tabel 4.2 Total keseluruhan ruang

Jenis Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
Ruang Dalam	11.891m <sup>2</sup>
Ruang Luar	19.060m <sup>2</sup>
<b>Total</b>	<b>30.951m<sup>2</sup></b>

### 4.1.2 Konsep Tapak

Lokasi tapak terpilih untuk Perancangan Pusat Kuliner Jawa Tengah ini terletak di JL. Nasional 15 Jawa Tengah, Desa Kateguhan, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali.



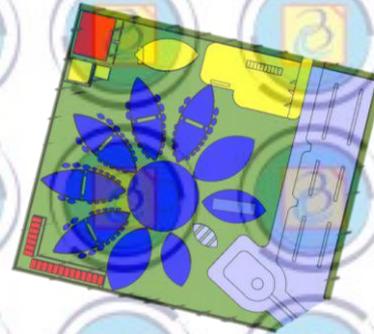
Gambar 4.1 Lokasi dan kondisi tapak

Ketentuan tata guna lahan pada tapak terpilih antara lain :

1. Luas Lahan : 40.000 m<sup>2</sup>
2. KDB : 30%
3. KLB : 0,6

4. KDH : 50%
5. KB : 4
6. GSB : 1/2 Rumija
7. Peruntukan : Pariwisata

Perzoningan yang terdapat pada tapak kawasan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3 Zoning tapak

- Publik = Area Parkir & Hall.
- Semi Publik = Galeri & Souvenir, Restoran, Gazebo, Aula, Teater, Taman, Area Rekreasi.
- Privat = Penginapan, Pengelola & Karyawan
- Servis = Servis, Musholla, Poliklinik & ATM Center

## 5.1 KONSEP DESAIN

### 5.1.1 Site Plan

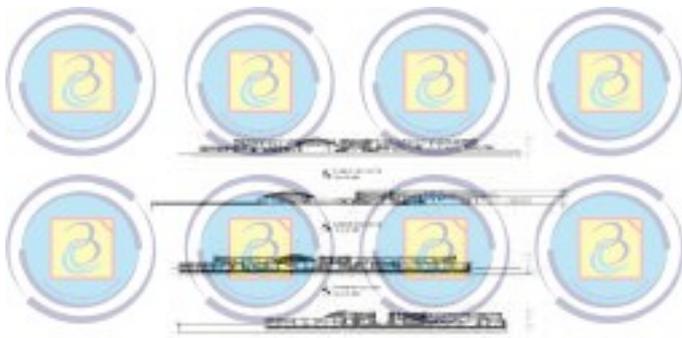


Gambar 5.1 Site plan

5.1.2 Blok Plan

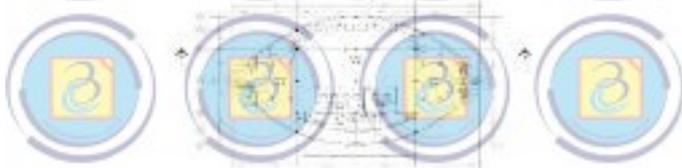
Gambar 5.2 Blok plan

5.1.3 Tampak & Potongan Site



Gambar 5.3 Tampak & potongan site

**5.1.4 Denah Hall**



Gambar 5.4 Denah Hall

**5.1.5 Tampak Hall**



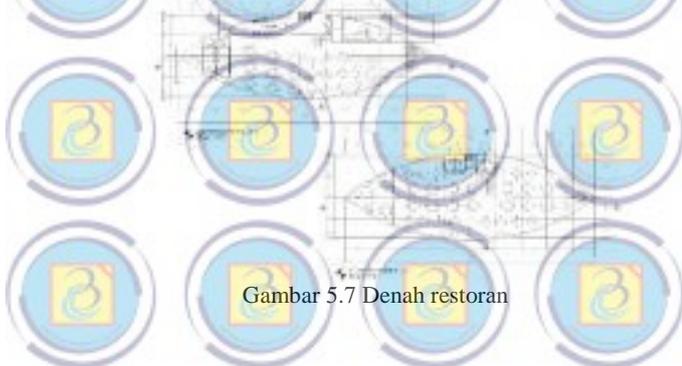
Gambar 5.5 Tampak Hall

**5.1.6 Potongan Hall**



Gambar 5.6 Potongan Hall

**5.1.7 Denah Restoran Lantai 1 & 2**

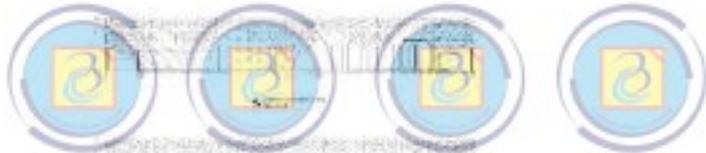


Gambar 5.7 Denah restoran

**5.1.8 Tampak Restoran**



Gambar 5.8 Tampak restoran



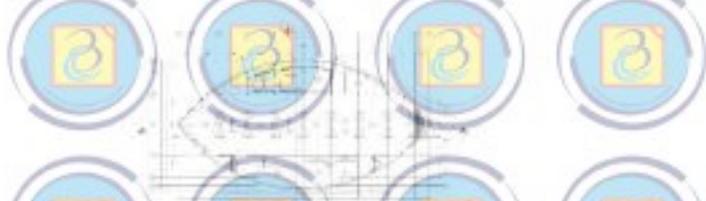
Gambar 5.9 Tampak restoran

**5.1.9 Potongan Restoran**



Gambar 5.10 Potongan restoran

**5.1.10 Denah Galeri & Souvenir**



Gambar 5.11 Denah galeri dan souvenir

**5.1.11 Tampak Galeri & Souvenir**

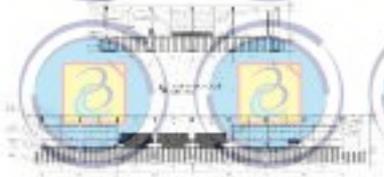


Gambar 5.12 Tampak galeri dan souvenir



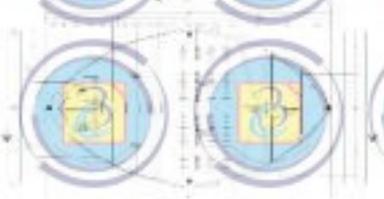
Gambar 5.13 Tampak galeri dan souvenir

**5.1.12 Potongan Galeri & Souvenir**



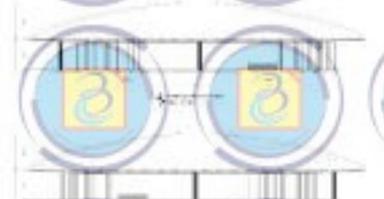
Gambar 5.14 Potongan galeri dan souvenir

**5.1.13 Denah Teater**



Gambar 5.15 Denah teater

**5.1.14 Tampak Teater**

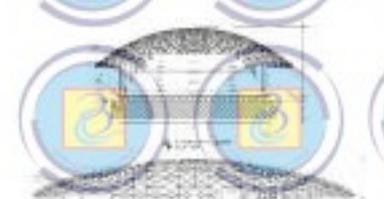


Gambar 5.16 Tampak teater



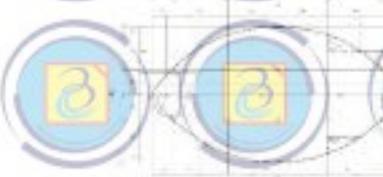
Gambar 5.17 Tampak teater

**5.1.15 Potongan Teater**



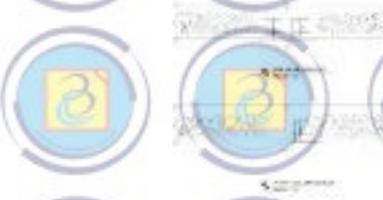
Gambar 5.18 Potongan teater

**5.1.16 Denah Aula**



Gambar 5.19 Denah aula

**5.1.17 Tampak Aula**

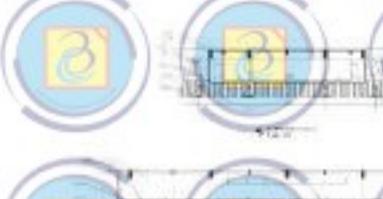


Gambar 5.20 Tampak aula



Gambar 5.21 Tampak aula

**5.1.18 Potongan Aula**



Gambar 5.22 Potongan aula

**5.1.19 Denah Penginapan**



Gambar 5.23 Denah penginapan

**5.1.20 Tampak Penginapan**



Gambar 5.24 Tampak pinginapan

**5.1.21 Potongan Pinginapan**

Gambar 5.25 Potongan pinginapan

**5.1.22 Denah Masjid**

Gambar 5.26 Denah masjid

**5.1.23 Tampak Masjid**

Gambar 5.27 Tampak masjid

Gambar 5.28 Tampak masjid

**5.1.24 Potongan Masjid**

Gambar 5.29 Potongan masjid

**5.1.25 Denah Poliklinik & ATM Center**

Gambar 5.30 Denah Poliklinik & atm center

**5.1.26 Tampak Poliklinik & ATM Center**

Gambar 5.31 Tampak Poliklinik & atm center

**5.1.27 Potongan Poliklinik & ATM Center**

Gambar 5.32 Potongan Poliklinik & atm center

**5.1.28 Denah Servis**

Gambar 5.33 Denah servis

**5.1.29 Tampak Servis**

Gambar 5.34 Tampak servis

**5.1.30 Potongan Servis**

Gambar 5.35 Potongan servis

**5.1.31 Denah Pengelola & Karyawan**

Gambar 5.36 Denah pengelola & karyawan

**5.1.32 Tampak Pengelola & Karyawan**

Gambar 5.37 Tampak pengelola & karyawan

**5.1.33 Potongan Pengelola & Karyawan**

Gambar 5.38 Potongan pengelola & karyawan

**5.1.34 Perspektif Site**

Gambar 5.39 Perspektif site

Gambar 5.40 Perspektif site

**5.1.35 Perspektif Restoran**

Gambar 5.41 Perspektif restoran

**5.1.36 Perspektif Hall, Teater, Galeri Souvenir dan Aula**

Gambar 5.42 Perspektif hall, teater, galeri dan aula

**5.1.37 Perspektif Gazebo Restoran**

Gambar 5.43 Perspektif gazebo restoran

**5.1.38 Perspektif Penginapan**

Gambar 5.44 Perspektif penginapan

**5.1.39 Interior Restoran**



Gambar 5.45 Interior restoran



Gambar 5.46 Interior restoran

## 6.1 KESIMPULAN

Pusat Kuliner ini merupakan sebuah kawasan yang menyediakan berbagai macam kuliner khas Jawa Tengah. Selain menyediakan aneka kuliner Jawa Tengah, Pusat kuliner ini menyediakan fasilitas penunjang seperti bangunan galeri souvenir, aula, teater, penginapan, Poliklinik dan ATM center.

Bangunan di pusat kuliner ini menerapkan konsep arsitektur metafora yang telah melalui proses analisa terhadap fungsi kebutuhan pengguna, tapak, bangunan agar memenuhi kenyamanan bagi pengguna bangunan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Rismansyah, "BAB 1 Pendahuluan," *Perancangan Pus. Seni tradisi Sunda di Ciamis Jawa Barat Tema einterpreting Tradit.*, 2014.
- [2] Pemerintah Kabupaten Boyolali, "Pemerintah Kabupaten Boyolali," *Boyolali.go.id*. <http://boyolali.go.id/>
- [3] Dylan Trotsek, "Pusat seni tradisi Sunda di Ciamis Jawa Barat," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 110, no. 9, pp. 1689–1699, 2017.
- [4] K. Info, "Pengertian Kuliner," Jan. 02, 2019. Accessed: Nov. 06, 2022. [Online]. Available: <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-kuliner>
- [5] Arsitur Studio, "Arsitektur Metafora : Pengertian, Prinsip, Tokoh dan Karyanya," *Arsitur Studio*, 2020. <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>