



Eksplorasi Pengalaman Sensorik, Afektif, Sosial, dan Intelektual Wisatawan di Petak Enam Glodok, Jakarta

Lukas Gavrila Jefferson¹, *Wiwik Nirmala Sari²

^{1,2}Pradita University

*Penulis Korespondensi: wiwik.nirmala@pradita.ac.id

Received: 18/07/2026 | Accepted: 21/08/2026 | Publication: 05/09/2026

Abstract: : Petak Enam Glodok is a culinary tourism destination that combines food, history, and Chinese cultural heritage in Jakarta's Chinatown. This study aims to explore tourists' experiences at Petak Enam Glodok through four dimensions: sensory, affective, social interaction, and intellectual experiences. A qualitative approach with a phenomenological method was employed. Data were collected through observation, semi-structured interviews with 30 tourists, and documentation. The informants were predominantly young tourists aged 20–25 years, with most coming from Java and having visited Petak Enam Glodok twice. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that tourists' sensory experiences were shaped by the taste, aroma, food presentation, and the unique atmosphere that blends heritage and modern concepts. Affective experiences were reflected in feelings of happiness, comfort, enthusiasm, and nostalgia while visiting the destination. Social experiences emerged through positive interactions with friends, family, food vendors, and other visitors, enriching the overall travel experience. Meanwhile, intellectual experiences developed through increased knowledge of Glodok's history, Chinese culture, and cultural heritage. The study concludes that tourist experiences at Petak Enam Glodok are influenced not only by culinary quality but also by the integration of culture, history, atmosphere, and social interaction, creating a memorable tourism experience.

Keywords: *Culinary Tourism, Tourist Experience, Petak Enam Glodok, Pecinan, Phenomenology Qualitative Research.*



Copyright © 2024, The Author(s).

This is an open-access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Jefferson, L. G., & Sari, W. N. (2026). Eksplorasi pengalaman sensorik, afektif, sosial, dan intelektual wisatawan di Petak Enam Glodok, Jakarta. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 6(4), 2067–2082. <https://doi.org/10.53625/jirk.v6i4.13225>

PENDAHULUAN

Makanan merupakan salah satu elemen penting yang berperan dalam menarik wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Pengalaman kuliner adalah salah satu faktor utama yang mampu mendorong pertumbuhan dan perkembangan suatu wilayah. Aktivitas kuliner mencakup berbagai macam hal, seperti persiapan, pengolahan, hingga penyajian makanan dan minuman yang mengandung unsur kreativitas, estetika, tradisi, serta kearifan lokal. Berbagai hal tersebut tidak hanya meningkatkan cita rasa dan nilai suatu produk, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman yang berkesan bagi wisatawan. Sehingga hubungan antara pariwisata dan kuliner tidak hanya sebatas pemenuhan kebutuhan konsumsi wisatawan, tetapi juga menjadi identitas dan pembeda yang mencerminkan karakteristik unik suatu destinasi (Setyawan, et al., 2025).

Salah satu destinasi yang mengintegrasikan pengalaman kuliner dengan nilai sejarah dan budaya adalah Petak Enam Glodok. Petak Enam Glodok merupakan salah satu destinasi wisata kuliner dan heritage yang berkembang pesat di Jakarta Barat, yang termasuk bagian dari kawasan heritage dan cagar budaya Kota Tua Jakarta. Kehadirannya memanfaatkan nilai sejarah kawasan melalui revitalisasi Gedung Chandra serta penguatan identitas budaya Tionghoa yang menjadi karakter utama kawasan Glodok (Andiani & Agus, 2021). Kawasan ini menawarkan perpaduan antara kuliner, sejarah Pecinan, budaya Tionghoa, aktivitas sosial, dan pengalaman wisata perkotaan. Sejumlah penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada strategi pemasaran, citra destinasi, dan keputusan berkunjung.

Tabel 1. Pemetaan Penelitian Petak Enam yang Ditemukan melalui Google Scholar 3 Tahun Terakhir

Identitas Jurnal	Judul Penelitian	Metode	Fokus Utama	Belum Dikaji
Ramadhani, et al., 2023	<i>Analisis SWOT dalam Menentukan Strategi Pemasaran Petak Enam sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner di Kawasan Glodok Jakarta</i>	Mixed Method (SWOT)	Strategi pemasaran destinasi kuliner	Pengalaman gastronomi wisatawan selama menikmati kuliner di Petak Enam.
Andini dan Rizki, 2023	<i>Kawasan Pecinan Glodok sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner</i>	Kualitatif Deskriptif + SWOC	Promosi dan pengembangan wisata kuliner Pecinan Glodok	Pengalaman wisatawan terhadap aktivitas gastronomi dan interaksi budaya di Petak Enam.
Berliana, 2024	<i>Analysis of The Influence of Culinary Tourism on Destination Image in The Petak Enam Chandra Glodok Area</i>	Kuantitatif (Regresi)	Pengaruh wisata kuliner terhadap citra destinasi	Pengalaman gastronomi sebagai pengalaman holistik yang dirasakan wisatawan.
Audrey dan Hari, 2024	<i>Analisis Pengaruh Citra Destinasi terhadap Keputusan Berkunjung pada Wisata Kuliner di Petak Enam</i>	Kuantitatif (Survei 403 responden)	Citra destinasi dan keputusan berkunjung	Pengalaman wisatawan selama mengonsumsi kuliner sebagai dasar terbentuknya keputusan dan kepuasan.
Susanto dan Yudhiet, 2026	<i>Muslim-Friendly Culinary Tourism and Tourist Visit Intention: Evidence from Petak Enam</i>	Kuantitatif (Survey 100 responden)	Variasi niat kunjungan wisatawan muslim ke Petak 6 Glodok	Pengalaman gastronomi wisatawan, baik wisatawan muslim maupun non-muslim, selama



Identitas Jurnal	Judul Penelitian	Metode	Fokus Utama	Belum Dikaji
				menikmati wisata kuliner.

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa penelitian terdahulu tentang Petak Enam Glodok masih berfokus pada strategi pemasaran, pengembangan destinasi, citra destinasi, keputusan berkunjung, dan niat berkunjung wisatawan. Penelitian tentang Petak Enam sudah berkembang, tetapi belum ada yang menjelaskan bagaimana wisatawan mengalami dan memaknai destinasi tersebut sebagai pengalaman kuliner-*heritage* yang secara khusus menganalisis pengalaman wisatawan (*tourist experience*) wisatawan di Petak Enam Glodok. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada strategi pemasaran, pengembangan destinasi, citra destinasi, serta perilaku wisatawan seperti keputusan dan niat berkunjung. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi pengalaman wisatawan selama berkunjung di Petak Enam Glodok. Selain itu, pendekatan fenomenologi belum banyak digunakan pada studi Petak Enam Glodok. Melihat hal tersebut, ditemukan *research gap* terkait minimnya kajian pengalaman wisatawan sebagai pengalaman hidup dalam konteks wisata heritage dan wisata kuliner di Petak Enam Glodok dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Gozali (2021) mengungkapkan bahwa pengalaman wisatawan dapat menjadi dasar bagi pengelola destinasi wisata kuliner, pemasaran dalam pariwisata, dan para pemangku kepentingan; selain itu pengalaman wisatawan juga dapat memberikan peluang bagi pengelola untuk memanfaatkan potensi dan sumber daya kuliner di destinasi tersebut dengan lebih optimal.

Secara definisi, pengalaman wisatawan dapat diuraikan sebagai pengalaman yang dirasakan wisatawan selama mengunjungi suatu destinasi. Pengalaman ini terbentuk melalui interaksi dengan berbagai unsur destinasi, seperti lingkungan, budaya, atraksi, masyarakat lokal, dan pelayanan yang diterima. Setiap wisatawan dapat memiliki pengalaman yang berbeda karena dipengaruhi oleh persepsi, perasaan, dan cara mereka memaknai pengalaman tersebut. Pengalaman yang baik tidak hanya membuat wisatawan merasa puas, tetapi juga mendorong mereka untuk berkunjung kembali, merekomendasikan destinasi kepada orang lain, dan memiliki kesan positif terhadap destinasi (Perez & Ismael, 2024). Dalam upaya menguraikan pengalaman tersebut bisa dibagi dalam lima dimensi yaitu sensorik, afektif, perilaku, sosial, dan intelektual (Perez & Ismael, 2024). Pengalaman wisatawan dalam hal kuliner juga bisa dikaji dalam beberapa dimensi utama, yaitu budaya lokal, dekorasi, kualitas pelayanan, interaksi sosial, dan kebaruan (Setyawan et al., 2025). Penelitian ini kemudian mengadopsi dan menurunkan beberapa dimensi dari beberapa teori tersebut dengan mengkaji pengalaman wisatawan di Petak Enam Glodok dari pengalaman sensorik, pengalaman afektif, pengalaman interaksi sosial, dan pengalaman intelektual dari wisatawan yang berkunjung di Petak Enam Glodok. Pemilihan empat dimensi sensorik dikarenakan

untuk melihat pengalaman sensorik wisatawan terkait objek penelitian yaitu wisata kuliner Petak Enam Glodok, kemudian dimensi afektif ditujukan untuk menggali bagaimana wisatawan dapat memaknai emosi mereka ketika berada di Petak Enam Glodok, kemudian dimensi sosial karena Petak Enam Glodok merupakan ruang wisata kuliner yang melibatkan interaksi dengan teman, keluarga, pedagang, dan pengunjung lain yang berada disana. Terakhir, dimensi intelektual dikaji untuk melihat pengalaman wisatawan dalam memaknai sejarah dan budaya Tionghoa yang tersaji dalam bentuk arsitektur, desain, hingga jenis makanan yang ada di Petak Enam Glodok. Pada penelitian ini, dimensi perilaku tidak digunakan karena dimensi utama yang dikaji pada penelitian ini adalah pengalaman wisatawan yang dirasakan dan dimaknai bukan sikap atau tindakan atau perilaku wisatawan selama berada di Petak Enam Glodok.

Penelitian ini memiliki sisi urgensi dari beberapa hal, yaitu dari sisi akademis, praktis, kebijakan, dan sisi budaya. Dari sisi akademis, yaitu untuk memperkaya kajian wisata kuliner di Indonesia yang selama ini lebih banyak menggunakan pendekatan kuantitatif. Kemudian, dari sisi praktis, penelitian ini memberikan informasi kepada pengelola Petak Enam Glodok mengenai aspek pengalaman yang paling berkesan bagi wisatawan. Sementara itu, dari sisi kebijakan, penelitian ini mendukung pengembangan kawasan Pecinan Glodok sebagai destinasi unggulan Jakarta, khususnya di kawasan kuliner Petak Enam Glodok. Fokus penelitian bukan pada faktor yang memengaruhi kunjungan, melainkan pada bagaimana pengalaman wisata terbentuk, dimaknai, dan diingat oleh wisatawan. Selain itu, novelty penelitian ini terletak pada eksplorasi pengalaman wisatawan dalam konteks destinasi kuliner Petak Enam Glodok dengan mengintegrasikan pengalaman sensorik, afektif, sosial, dan intelektual melalui pendekatan fenomenologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami dan mengeksplorasi pengalaman wisatawan (Subhaktiyasa, 2024; Audrey & Sri, 2025) di Petak Enam Glodok, Jakarta. Informan dalam penelitian ini terdiri atas 30 wisatawan yang menjadi sumber utama informasi mengenai pengalaman berkunjung. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan informan secara sengaja berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Lepar & Wiwik, 2024; Costa & Wiwik, 2024; Subhaktiyasa, 2024). Berdasarkan karakteristik informan, sebagian besar berasal dari Pulau Jawa sebanyak 9 orang, sedangkan informan dari Maluku dan Nusa Tenggara Timur berjumlah 3 orang. Dari segi usia, mayoritas informan berada pada rentang usia 20–25 tahun sebanyak 15 orang, sedangkan informan berusia di atas 30 tahun berjumlah 4 orang. Berdasarkan jumlah kunjungan, sebagian besar informan telah mengunjungi Petak Enam Glodok sebanyak dua kali, yaitu 18 orang, sedangkan 2 orang merupakan wisatawan yang baru pertama kali berkunjung.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi agar informasi yang dibutuhkan dapat saling melengkapi. Observasi lapangan dilakukan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi lapangan, aktivitas

wisata, maupun situasi yang berkaitan dengan objek penelitian (Priatna et al., 2025). Data dari observasi ini disajikan untuk hasil dalam gambaran umum terkait Petak Enam Glodok. Selanjutnya, wawancara digunakan untuk memperoleh data melalui interaksi langsung antara peneliti dan informan untuk menggali informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian, dan pengumpulan data penelitian dilengkapi dengan teknik dokumentasi untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara (Abrar, 2024; Wahyu & Wiwik, 2025; Wijaya & Roels, 2025).

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Miles & Huberman yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan keputusan (Qomaruddin & Halimah, 2024). Pertama, reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi berdasarkan fokus penelitian. Pada tahap ini, hasil wawancara ditranskripsikan, kemudian data yang relevan dengan pengalaman sensorik, afektif, interaksi sosial, dan intelektual diidentifikasi untuk menemukan tema dan pola yang muncul dari pengalaman informan. Kedua, penyajian data dilakukan dengan menyusun data yang telah direduksi ke dalam bentuk uraian naratif dan tabel temuan berdasarkan tema atau dimensi pengalaman wisatawan. Penyajian ini digunakan untuk melihat keterkaitan dari setiap temuan, membandingkan pengalaman dari setiap informan, serta mengidentifikasi pola pengalaman yang muncul secara berulang. Ketiga, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan pola, tema, dan keterkaitan antartemuan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Kesimpulan disusun secara bertahap selama proses penelitian dan diverifikasi dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan bahwa temuan yang dihasilkan sesuai dengan data lapangan. Melalui ketiga tahapan tersebut, penelitian menghasilkan pemahaman mengenai pengalaman wisatawan di Petak Enam Glodok berdasarkan dimensi sensorik, afektif, interaksi sosial, dan intelektual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Kawasan Glodok merupakan salah satu kawasan bersejarah di Jakarta yang dikenal sebagai pusat Pecinan. Nama Glodok berasal dari kata dalam bahasa Sunda, yaitu *golodog*, yang berarti pintu masuk atau gerbang menuju rumah (Kerajaan Sunda). Salah satu destinasi unggulan di kawasan ini adalah Petak Enam Glodok yang dikenal sebagai pusat wisata kuliner dan banyak dikunjungi oleh berbagai kalangan usia. Selain menawarkan beragam kuliner, Petak Enam juga memiliki daya tarik berupa arsitektur bergaya Tionghoa serta berbagai pertunjukan dan kegiatan budaya yang menampilkan tradisi khas masyarakat Tionghoa (Gozali, 2021).

**Gambar 1. Pintu Masuk Petak Enam Glodok**

Sumber: Peneliti, 2026

Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat bahwa pintu masuk Petak Enam Glodok ini menunjukkan arsitektur bergaya Tionghoa. Sepanjang jalan menuju tempat ini berjejeran banyak pengguna pedestrian, namun fungsi utama pedestrian menjadi beralih tidak hanya untuk pejalan kaki namun juga untuk para pedagang kaki lima dan area parkir motor.

**Gambar 2. Pancoran Chinatown Point**

Sumber: Peneliti, 2026

Posisi pintu masuk ini berada di pinggir jalan (sekitar 15 menit jalan kaki dari gerbang kawasan Pecinan Pancoran dan berseberangan langsung dengan salah satu kawasan berbelanja yaitu Pancoran Chinatown Point (Gambar 2). Petak Enam Glodok dikelola oleh Chandra sejak tahun 1981, dan kawasan ini terdiri dari empat lantai utama dengan fungsi yang berbeda-beda.

**Gambar 3. Peneliti di Lantai 1 Petak Enam Glodok**

Sumber: Peneliti, 2026

Pada Gambar 3, dapat dilihat kondisi dalam Petak Enam Glodok yang didalamnya terdapat fasilitas tangga untuk memudahkan informan untuk mengakses berbagai jenis fasilitas dan kuliner lainnya diberbagai lantai yang ada. Fasilitas tangga ini tepat berada lantai 1, yang merupakan pusat kuliner. Berdasarkan hasil observasi (2 Juli 2026), lantai 1 dan 2 merupakan pusat kuliner dengan berbagai tenant makanan dan area bersantai, kemudian lantai 3 adalah zona untuk fasilitas umum seperti toilet, ATM, lift, reflexologi, dan area komersial (berbelanja), sementara itu pada lantai 4 adalah fasilitas olahraga khususnya lapangan badminton. Kawasan ini beroperasi dari hari Senin-Jumat dari pukul 10.00 sampai pukul 21.00 WIB, dan pada hari Sabtu-Minggu beroperasi dari pukul 07.30-21.00 WIB, namun khusus pada lantai 2 dibuka setiap hari pada jam 10.00-23.00 WIB.

Jumlah tenant di kawasan Petak Enam Glodok berjumlah setidaknya 62 tenant (hasil observasi pada 2 Juli 2026) yang terdiri dari beragam jenis makanan dan jajanan khas Tionghoa dan Makanan Nusantara. Meskipun kawasan ini banyak menjual makanan non-halal, tetapi di kawasan ini masih bisa didatangi oleh masyarakat Muslim karena terdapat beberapa tenant yang menjual makanan atau minuman yang umumnya masih ramah Muslim, meskipun tetap perlu di verifikasi lanjut terkait kehalalannya.

Tabel 2. Jenis Makanan di Petak Enam Glodok Berdasarkan Identitas Menu

Kategori	Contoh Tenant	Karakteristik
Kuliner Nusantara (umumnya ramah Muslim/halal-friendly, namun belum diketahui verifikasi halalnya)	1) Pondok Cirebon; 2) Asinan Betawi; 3) Selera Kita (Ayam Kampung & Lele Goreng); 4) Telor Gulung Special; 5) Lumpia Semarang JKT; 6) Bebek Goreng Bikin Tajir; 7) Soto Betawi H. Mamat; 8) New Asia (Authentic Indonesian Halal Food); 9) Kalasey Khas Manado; 10) Waroeng Kira (Iga & Ayam Bakar); 11) Se-Uduk; 12) Cendol Sinyo; 13) Cempedak	Jenis makanan nusantara ini berjumlah 15 tenant, didominasi makanan khas Indonesia dari berbagai daerah seperti Betawi, Cirebon, Semarang, Manado, dan lainnya. Mayoritas menggunakan bahan baku yang umum dikonsumsi masyarakat Muslim, bahkan beberapa secara eksplisit mencantumkan label halal. Namun untuk Kalasey Khas Manado memang masih perlu

Kategori	Contoh Tenant	Karakteristik
	Goreng Cik Lina; 14) Juhits (Rujak Juhi); 15) Es Campur;	diverifikasi kehalalannya lebih lanjut karena beberapa menu khas Manado memang tidak halal, maka untuk tenant ini masih perlu verifikasi lanjutan.
Kuliner Tionghoa/Chinese (umumnya non-halal atau perlu verifikasi)	16) Rayoan; 17) Bandar Choipan; 18) Kuo-Tie Shantung Ling; 19) Pukis Agwan; 20) Baso Goreng Goji; 21) Nam Yang Muaci Gloria; 22) XPork XXL Crispy Pork; 23) Ewan Pao; 24) Wo Ai Pao (Taiwanese Grill Bun); 25) Laksatiam; 26) Kwetiau Mama Tjoa; 27) Siaomay Liem; 28) Johor; 29) Lomie Pinangasia; 30) Nasi Campur Sedap Wangi; 31) Mutiara (Traditional Chinese Food Since 1973); 32) Tuan Wen (Rumah Kue Peranakan 1980); 33) Babi Buta (Samcan Crispy Pork Taiwan); 34) Loklok Penang; 35) Restona Makanan Chinese; 36) Uncle James (Bak Kut Teh); 37) Uncle Tjia's Kitchen; 38) Fenny Bangka; 39) Mee Udang Penang	Jumlah kuliner Tionghoa/Chinese yang umumnya non-halal berjumlah 25 tenant. Tenant-tenant ini menawarkan kuliner Tionghoa, Peranakan, Bangka, Taiwan, Malaysia, dan Singapura. Beberapa tenant secara jelas menjual menu berbahan babi, seperti XPork XXL Crispy Pork , Babi Buta Samcan Crispy Pork Taiwan , dan Bak Kut Teh , sehingga termasuk non-halal. Tenant lainnya belum tentu non-halal, tetapi memerlukan verifikasi karena penggunaan bahan seperti minyak babi, kaldu babi, atau alkohol pada beberapa hidangan Chinese cukup umum.
Roti, camilan, minuman, dessert, dan kafe (netral/perlu verifikasi)	40) Salt Bread Drink; 41) Pastel Grees; 42) Power Puff; 43) Love Cheese; 44) Fresh Drink Fruit Topping; 45) Kedai SKN Food; 46) Tjemil Mania; 47) Moto Moto; 48) Gulavit; 49) Teh Kotjok; 50) Estebooo; 51) Ginger Nuts; 52) Kedai Kokoho (Roti & Kopi); 53) Kopi Chow Yan; 54) D'Crepes; 55) He He (Ice Cream & Tea); 56) Es Potong Singapore; 57) Smartfolks Coffee; 58) Nyen Super; 59) District; 60) Somethingstokeep; 61) Homme Café; dan 62) Piece of Piece (PoP)	Tenant jenis makanan roti atau camilan dan kafe berjumlah 23 tenant. Tenant-tenant dengan produk berupa roti, kopi, camilan, minuman, dan makanan ringan. Sebagian besar tidak dapat langsung dikategorikan halal atau non-halal tanpa melihat komposisi bahan, sehingga lebih tepat disebut sebagai kategori netral atau memerlukan verifikasi.

Sumber: Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 2., dapat dilihat beberapa jenis tenant makanan dan minuman yang tersebar di kawasan kuliner Petak Enam Glodok. Pada tabel tersebut sudah diuraikan jenis makanan berdasarkan identitasnya, pembagian jenis makanan dan minuman dari hasil observasi langsung ditujukan untuk melihat berbagai jenis makanan yang bisa dikonsumsi oleh pengunjung Muslim Meskipun demikian, jenis-jenis makanan tersebut membutuhkan pengamatan dan kebijakan dari konsumen sendiri untuk memastikan jenis makanan yang akan dikonsumsi, karena pembagian jenis tenant ini hanya disesuaikan dengan identitasnya saja bukan dari verifikasi halal langsung dari MUI (Majelis Ulama Indonesia) atau badan penyelenggara produk halal lainnya yang diakui di Indonesia.

Kawasan wisata kuliner di Petak Enam Glodok tidak sekedar memberikan pengalaman kuliner khas Tionghoa saja, melainkan juga memberikan kesan khas Tionghoa dari segi arsitektur Pecinan modern yang masih mempertahankan elemen-elemen khas Tionghoa. Hal



tersebut bisa terlihat dari bentuk atap yang menyerupai rumah tradisional Tionghoa, kemudian penggunaan warna merah sebagai elemen dekoratif di dalam Petak Enam Glodok, kemudian dekorasi lampion yang banyak digantung berdert di sepanjang koridor serta organem pagar menciptakan suasana yang merepresentasikan identitas budaya Pecinan sekaligus memberikan daya tarik visual bagi pengunjung (Gambar 4).



Gambar 4. Potret Situasi dan Kondisi Dalam Petak Enam Glodok

Sumber: Observasi Peneliti, 2026

Berdasarkan Gambar 4, dapat dilihat penataan kawasan Petak Enam Glodok yang dirancang menyerupai Lorong atau kota kecil yang dikelilingi tentang-tenant kuliner pada sisi kiri dan kanan bangunan. Tata letak tenant ini memudahkan pengunjung untuk menjelajahi berbagai pilihan kuliner tanpa harus berpindah ke lokasi yang berjauhan. Keberagaman ini menjadi salah satu karakteristik utama dari Petak Enam Glodok, yang memberikan kemudahan pengunjung untuk menemukan kuliner Nusantara, kuliner Tionghoa, makanan Peranakan, jajanan, roti, kopi, dan minuman lainnya dalam satu kawasan. Dalam Gambar 4, dapat dilihat bahwa kawasan ini cukup ramai dengan berbagai aktivitas pengunjung yang hampir memenuhi seluruh area makan, khususnya di lantai dasar atau lantai 1. Pengalaman wisata yang ditawarkan Petak Enam Glodok tidak hanya berupa wisata kuliner, tetapi juga pengalaman budaya, sejarah, dan juga pengalaman interaksi sosial yang dapat memberikan kekayaan pengalaman informan yang berkunjung.

b. Pembahasan

Pengalaman Wisatawan Dari Aspek Sensorik Di Petak Enam Glodok

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman sensorik merupakan dimensi yang paling pertama dirasakan wisatawan ketika berkunjung di Petak Enam Glodok. Pengalaman ini pertama kali dibentuk melalui rangsangan terhadap pancaindera, khususnya cita rasa makanan, aroma, tekstur hidangan, tampilan penyajian makanan atau minuman, hingga suasana kawasan yang dirasakan informan. Sebagian besar dari informan menilai bahwa kualitas makanan adalah daya tarik utama dengan rasa yang gurih, menu yang beragam, varian jenis makanan dan minuman yang banyak, dan bentuk penyajian yang menarik.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan kutipan informan, seperti:

"Saya menikmati mie dengan kuah yang enak, aromanya harum dan rasanya enak"
(Informan AM).

"Saya memesan nasi hainam yang rasanya khas, aromanya menggugah, dan penyajiannya rapi" (Informan RP).

Aroma rempah yang kuat serta tampilan atau penyajian makanan dan minuman dinilai rapi dan menggugah selera. Sehingga secara keseluruhan, hal tersebut menunjukkan adanya kepuasan dari beberapa pengunjung ketika menikmati hidangan. Temuan tersebut mendukung konsep dari *Strategic Experience Modules* (SEM) yang dikemukakan Schmitt (Perez & Ismael, 2024) bahwa pengalaman sensorik merupakan fondasi utama dalam membentuk pengalaman konsumen melalui stimulasi pancaindra. Dalam konteks wisata kuliner, pengalaman pancaindra tidak hanya terbatas pada rasa makanan, tetapi juga melibatkan aroma, visual, tekstur, serta lingkungan fisik tempat wisatawan menikmati hidangan. Sehingga, pengalaman sensorik di Petak Enam Glodok tidak hanya berasal dari produk kuliner, tetapi juga dari atmosfer kawasan yang unik.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan bahwa pengalaman sensorik tidak sepenuhnya dipersepsikan dengan positif. Tingginya jumlah pengunjung pada waktu tertentu menyebabkan suasana menjadi padat dan tingkat kebisingan meningkat sehingga sebagian wisatawan merasa sedikit terganggu. Kondisi tersebut mengurangi kenyamanan karena wisatawan harus berbicara dengan suara yang lebih keras ketika berkomunikasi dengan temannya. Selain itu, aktivitas pengunjung yang mengambil foto di beberapa titik juga memengaruhi kenyamanan visual dan ruang gerak wisatawan ketika menikmati kuliner. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman sensorik adalah hasil interaksi antara kualitas produk kuliner dengan kondisi lingkungan destinasi. Meskipun kualitas makanan dinilai memuaskan, namun kualitas pengalaman sensorik tetap dipengaruhi oleh pengelolaan ruang dan kepadatan pengunjung. Temuan tersebut sejalan dengan konsep *Memorable Tourist Experience* (MTE) yang menyatakan bahwa pengalaman kuliner yang berkesan dibentuk oleh kombinasi kualitas produk, dekorasi, suasana, dan kebaruan pengalaman (Setyawan et al., 2025). Dalam penelitian ini, kualitas makanan tinggi dipadukan dengan karakter kawasan yang khas berhasil menciptakan pengalaman sensorik yang kuat. Namun, hasil penelitian juga mengungkap bahwa pengelolaan kenyamanan lingkungan juga menjadi faktor penting dalam mempertahankan kualitas pengalaman kuliner secara keseluruhan.

Pengalaman Wisatawan Dari Aspek Afektif Di Petak Enam Glodok

Pengalaman afektif wisatawan di Petak Enam Glodok didominasi oleh munculnya berbagai emosi positif, seperti rasa puas, senang, antusias, nyaman, rileks, bahagia, kagum, hingga rasa penasaran untuk kembali berkunjung. Emosi tersebut muncul sebagai respons terhadap kombinasi antara kualitas kuliner, suasana kawasan, pelayanan, serta karakter budaya yang dimiliki Petak Enam Glodok. Keberagaman pilihan makanan, harga yang relatif terjangkau, suasana yang hidup, serta kesempatan menikmati kuliner bersama keluarga maupun teman menjadi faktor yang memperkuat terbentuknya pengalaman emosional yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini mendukung konsep *Strategic Experience Modules* (SEM) yang menjelaskan bahwa dimensi afektif berkaitan dengan kemampuan suatu destinasi membangkitkan emosi wisatawan (Perez & Ismael, 2024). Pengalaman emosional tersebut muncul ketika wisatawan tidak hanya memperoleh kepuasan secara fungsional melalui makanan yang dikonsumsi, tetapi juga merasakan keterikatan emosional terhadap suasana destinasi. Dalam penelitian ini, suasana khas Pecinan dengan arsitektur bergaya Tionghoa mampu membangkitkan rasa kagum, nostalgia, dan ketertarikan yang membuat pengalaman wisata kuliner terasa berbeda dibandingkan destinasi lain. Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa pengalaman afektif tidak sepenuhnya bersifat positif. Meskipun wisatawan menikmati suasana yang ramai karena memberikan kesan hidup, sebagian wisatawan merasakan sedikit penurunan kenyamanan akibat kepadatan pengunjung dan aktivitas fotografi yang menghambat mobilitas di area makan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengalaman emosional wisatawan bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh kondisi lingkungan selama kunjungan. Hal ini diungkapkan oleh salah seorang informan, seperti berikut:

"Senang karena memang unik, dan arsitekturnya yang khas Tionghoa membuat pengalaman saya semakin bertambah. Tapi tidak lama senangnya, karena rame dan beberapa pengunjung berfoto di jalur mobilitas, jadi agak terganggu aja dikit" (Informan NS).

Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *Tourist Experience* yang memandang pengalaman wisata sebagai pengalaman subjektif dan multidimensional (Perez & Ismael, 2024). Setiap wisatawan dapat memberikan respons emosional yang berbeda meskipun berada pada destinasi yang sama karena pengalaman dipengaruhi oleh persepsi pribadi, ekspektasi, dan interaksi yang terjadi selama kunjungan. Meskipun terdapat beberapa pengalaman negatif, secara keseluruhan wisatawan tetap menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi serta kecenderungan untuk kembali berkunjung. Hal ini memperkuat konsep *Memorable Tourist Experience*, bahwa pengalaman emosional yang positif memiliki hubungan dengan niat berkunjung kembali dan loyalitas terhadap destinasi.

Pengalaman Wisatawan Dari Aspek Sosial Di Petak Enam Glodok

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan salah satu dimensi yang memperkaya pengalaman wisatawan selama berada di Petak Enam Glodok. Interaksi sosial tidak hanya terjadi antara wisatawan dengan keluarga, teman, maupun pasangan, tetapi juga dengan penjual, pelayan, dan pengunjung lainnya. Aktivitas berbagi makanan, bertukar rekomendasi menu, berdiskusi mengenai pilihan kuliner, serta menikmati waktu bersama orang terdekat menciptakan pengalaman yang lebih bermakna dibandingkan menikmati makanan secara individual. Selain itu, pelayanan yang ramah seperti yang disampaikan oleh Informan IP bahwa *"Pelayanannya ramah, jadi saya seperti ingin kembali lagi berkunjung di lain waku"*, selain itu, pelayanan yang komunikatif dan responsif dari penjual juga turut meningkatkan kenyamanan wisatawan selama proses pemesanan maupun saat menikmati makanan.

Temuan ini memperkuat dimensi *social experience* dalam *Strategic Experience Modules* (SEM) yang menekankan bahwa pengalaman tidak hanya dibentuk oleh produk atau layanan, tetapi juga melalui hubungan sosial yang terjadi selama konsumsi. Interaksi yang positif mampu menciptakan rasa dihargai, diterima, dan mempererat hubungan antar wisatawan maupun antara wisatawan dengan penyedia layanan. Dalam konteks Petak Enam Glodok, kualitas interaksi interpersonal menjadi bagian penting yang memperkuat pengalaman gastronomi secara keseluruhan.

Namun demikian, tingginya jumlah pengunjung juga menghadirkan tantangan terhadap kualitas interaksi sosial. Kepadatan kawasan menyebabkan wisatawan harus mengantre lebih lama dan berbicara dengan suara yang lebih keras ketika berkomunikasi dengan penjual akibat tingkat kebisingan yang tinggi. Di sisi lain, perilaku sebagian pengunjung yang mengambil foto di jalur mobilitas juga sedikit mengganggu aktivitas pengunjung lain. Meskipun demikian, wisatawan tetap memberikan penilaian positif karena mayoritas pengunjung menunjukkan perilaku yang tertib selama mengantre dan menghormati antrean. Temuan ini mendukung konsep *Memorable Tourist Experience* yang menempatkan interaksi sosial dan kualitas pelayanan sebagai faktor utama pembentuk pengalaman kuliner yang berkesan. Interaksi yang positif dengan penyedia layanan maupun sesama wisatawan mampu meningkatkan kepuasan dan memperkuat kesan terhadap destinasi. Dengan demikian, pengalaman interaksi sosial di Petak Enam Glodok tidak hanya dipengaruhi oleh hubungan interpersonal, tetapi juga oleh bagaimana ruang publik dikelola agar mampu mendukung komunikasi, kenyamanan, dan aktivitas bersama selama berkunjung.

Pengalaman Wisatawan Dari Aspek Intelektual Di Petak Enam Glodok

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman intelektual wisatawan di Petak Enam Glodok terbentuk sejak sebelum kunjungan dan berkembang selama wisatawan berada di destinasi. Sebagian besar informan telah memiliki pengetahuan awal mengenai Glodok sebagai kawasan Pecinan bersejarah melalui media sosial, internet, artikel perjalanan, video, maupun rekomendasi dari teman dan keluarga. Namun, tingkat pengetahuan tersebut bervariasi, mulai dari sekadar mengetahui Glodok sebagai kawasan Pecinan hingga memahami sejarah dan nilai budayanya secara lebih mendalam. Pengalaman langsung selama berkunjung kemudian memperkuat maupun memperluas pengetahuan tersebut melalui pengamatan terhadap arsitektur bergaya Tionghoa, ornamen, bangunan, dekorasi, serta suasana kawasan yang masih mempertahankan identitas budayanya. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Informan NP bahwa,

"Saya mendengar cerita tentang kawasan ini dari teman, setelah berkunjung saya melihat bahwa identitas budayanya masih terasa sangat kuat; Menurut saya unsur sejarah memperkaya pengalaman karena ada nilai yang bisa dipelajari selain kuliner".

Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman wisata tidak hanya dibangun melalui aktivitas mengonsumsi makanan, tetapi juga melalui proses belajar dan interpretasi terhadap lingkungan destinasi, sebagaimana dijelaskan dalam dimensi *intellectual experience* pada *Strategic Experience Modules* (SEM) yang menekankan pentingnya stimulasi kognitif dalam

membentuk pengalaman wisatawan.

Meskipun pengetahuan awal berbeda-beda, hampir seluruh informan menilai bahwa keberadaan unsur sejarah dan budaya memberikan nilai tambah terhadap pengalaman berkunjung. Perpaduan antara wisata kuliner dengan suasana kawasan bersejarah membuat pengalaman tidak hanya berfokus pada aktivitas menikmati makanan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengenal identitas budaya dan karakter kawasan yang khas. Bagi sebagian wisatawan, nuansa budaya yang tercermin pada penataan kawasan, desain bangunan, dan ornamen khas Tionghoa menciptakan pengalaman yang lebih autentik, berkesan, dan bermakna dibandingkan destinasi kuliner pada umumnya. Bahkan, beberapa informan menyatakan bahwa tanpa unsur sejarah dan budaya, pengalaman berkunjung akan terasa lebih biasa dan kehilangan daya tarik utamanya. Temuan ini sejalan dengan konsep *Memorable Tourist Experience* (MTE) yang menempatkan budaya lokal sebagai salah satu dimensi utama pembentuk pengalaman gastronomi yang berkesan. Selain itu, hasil penelitian juga mendukung konsep *Tourist Experience*, yang menjelaskan bahwa pengalaman wisata merupakan hasil interaksi antara wisatawan dengan lingkungan fisik, budaya, dan atraksi destinasi yang kemudian dimaknai secara personal.

Dengan demikian, pengalaman intelektual wisatawan di Petak Enam Glodok tidak hanya memperkuat pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, tetapi juga menumbuhkan apresiasi serta ketertarikan yang lebih besar terhadap sejarah, budaya, dan identitas kawasan sebagai bagian integral dari pengalaman wisata kuliner, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih bermakna.

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Secara keseluruhan, pengalaman wisatawan di Petak Enam Glodok terbentuk melalui empat dimensi, yaitu sensorik, afektif, sosial, dan intelektual. Dari aspek sensorik, wisatawan menikmati makanan yang lezat, beragam, memiliki aroma dan tekstur khas, serta disajikan secara menarik. Namun, kepadatan dan kebisingan pada waktu tertentu dapat mengurangi kenyamanan. Pengalaman afektif ditunjukkan melalui perasaan senang, puas, nyaman, antusias, dan kagum terhadap suasana yang memadukan wisata kuliner dengan budaya Tionghoa, meskipun keramaian dan aktivitas pengunjung terkadang mengurangi kenyamanan. Pada aspek sosial, wisatawan merasakan interaksi positif dengan teman, keluarga, penjual, dan pelayan melalui aktivitas berbagi makanan, bertukar rekomendasi, serta pelayanan yang ramah. Sementara itu, pengalaman intelektual terbentuk melalui unsur sejarah dan budaya kawasan yang menambah pengetahuan wisatawan tentang Pecinan Glodok. Perpaduan kuliner, arsitektur, dan budaya tersebut menjadikan pengalaman di Petak Enam Glodok lebih autentik, bermakna, dan berkesan.

b. Saran

Peneliti menyarankan kepada Pengelola Petak Enam Glodok agar dapat meningkatkan pengelolaan kenyamanan pengunjung, khususnya pengaturan alur sirkulasi dan penyediaan

area khusus untuk berfoto agar tidak mengganggu mobilitas wisatawan lain. Selain itu, disarankan juga untuk menyediakan media interpretasi sejarah dan budaya yang lebih informatif, seperti papan informasi atau kode QR, dengan tujuan agar dapat memperkaya pengalaman intelektual wisatawan sekaligus untuk memperkuat identitas kawasan sebagai destinasi wisata kuliner berbasis warisan budaya. calon wisatawan di masa yang akan datang.

c. Keterbatasan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan di Petak Enam Glodok sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan pengalaman wisatawan pada destinasi kuliner-heritage lainnya. Kedua, penelitian menggunakan 30 informan dengan karakteristik yang beragam, sehingga pengalaman yang diperoleh belum mencakup seluruh karakteristik wisatawan yang berkunjung. Ketiga, penelitian berfokus pada empat dimensi pengalaman, yaitu sensorik, afektif, sosial, dan intelektual, sehingga dimensi pengalaman lainnya belum dibahas secara mendalam. Selain itu, penelitian dilakukan dalam periode tertentu sehingga kondisi keramaian, suasana, dan aktivitas di destinasi dapat berbeda pada waktu lainnya.

d. Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman wisatawan di Petak Enam Glodok tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas makanan, tetapi juga oleh perasaan, interaksi sosial, serta pengetahuan tentang sejarah dan budaya kawasan. Oleh karena itu, pengelola perlu memperhatikan keempat aspek tersebut dalam mengembangkan pengalaman wisatawan. Secara praktis, kualitas makanan dan penyajian perlu dipertahankan, sementara kenyamanan kawasan dan kepadatan pengunjung perlu diperhatikan. Interaksi dengan penjual dan pelayanan juga perlu dijaga agar tetap ramah dan komunikatif. Selain itu, informasi mengenai sejarah dan budaya Glodok dapat diperkuat agar wisatawan tidak hanya menikmati kuliner, tetapi juga memperoleh pengalaman budaya yang lebih bermakna.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Wiwik Nirmala Sari, st.Par., M.Par. yang telah mendampingi, memberikan arahan, dan masukan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini selesai. Selain itu, terima kasih juga kepada Universitas Pradita atas dukungan akademik dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Mukhlash. (2024). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif: Suatu Pengantar*. UNJA PUBLISHER.
- Afrilian, Pepy, H. Yulianda, & Afrika A. (2021). Strategi Promosi Wisata Kota Bukittinggi Melalui Kuliner Nasi Kapau. *Indonesian Journal of Tourism and Leisure*. 2(2). P. 107-116.
- Andiani, N. & Agus S. E. (2021). Menelusuri Ruang Ekonomi Kota Sebagai Genius Loci Di Kawasan Pecinan Jakarta Barat. *Jurnal Arsitektur Zonasi*. 4(3). p. 444-454.

- Andini, Davi A., dan Rizki N. N. (2023). Kawasan Pecinan Glodok sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner. *Jurnal Manajemen Perhotelan dan Pariwisata*. 6(2). 565-578.
- Audrey, Kent dan Sri P. (2025). Analisis Peran Pentahelix Dalam Pengembangan Kampung Ekowisata Keranggan. *Journal of Tourism and Interdisciplinary Studies (JoTIS)*. 5(2). p.327-344.
- Audrey, M., dan Hari, I. (2024). Analisis Pengaruh Citra Destinasi terhadap Keputusan Berkunjung Pada Wisata Kuliner di Petak Enam. *JHIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. 7(7). 7011-7016.
- Berliana, Jelita. (2024). Analysis Of The Influence Of Culinary Tourism On Destination Image In The Petak Enam Chandra Glodok Area. *Global Sustainable Tourism Conference: Charting Paths for Responsible Travel (GLOST)*. 1-10.
- Costa, S. F. D. & Wiwik N.S. (2024). Modifikasi Jamu sebagai Potensi Wisata Gastronomi untuk Generasi Muda di Jakarta Pusat. *Jurnal Pariwisata dan Perhotelan*. 2(1). P. 1-3.
- Gozali, Gozali. (2021). Analisis Pengalaman Wisatawan Sebagai Basis Pengembangan Destinasi Wisata Kuliner. *Jurnal Minfo Polgan*. 12(1). p. 45-52.
- Lepar, Benjiro S. dan Wiwik N. Sari. (2024). Strategi Pengembangan SDM untuk Keberlanjutan Desa Wisata Cikolelet, di Banten. *Jurnal Pariwisata dan Perhotelan*. 2(1). p.1-15.
- Marion, Grace dan Johann W. H. Prawiro. (2024). Pengembangan Atraksi Wisata Untuk Keberlanjutan Kampung Ekowisata Keranggan. *Jurnal Pariwisata dan Perhotelan*. 2(1). p.1-14.
- Perez, Luis E.G. & Ismael C.O. (2024). Memorable Gastro-Tourism Experiences: A Systematic Literature Review. *Annals of Tourism Research Empirical Insights*. 5(1). P. 1-22.
- Priatna, T., Bayu B. Nurfaui, Dewi N., Eli S. M. Sari, Putri S. A., dan Rido R. Ulum. (2025). Teknik Pengumpulan Data dalam Pendekatan Kualitatif. *Merdeka Indonesia Journal International (MIJI)*. 5(2). p.707-713.
- Qomaruddin dan Halimah S. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*. 1(2). p.77-84.
- Ramadhani, Melly, Nararya N., dan I N. Sunarta. (2023). Analisis Swot Dalam Menentukan Strategi Pemasaran Petak Enam Sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner Di Kawasan Glodok Jakarta. *Jurnal IPTA (Industri Perjalanan Wisata)*. 11(1). 75-82.
- Setyawan, Caren, Verinita, & S. Syafrizal. (2025). The Impact of Memorable Culinary Tourism Experience, Local Food Enjoyment and Food Safety on Revisit Intention Mediated by Tourist Satisfaction (A Study on Nasi Kapau Visitors in Bukittinggi City). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*. 6(3). P. 1296-1313.
- Subhaktiyasa, P. Gede. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 9(4). p.2721-2731.
- Susanto, C., dan Yudhiet F. Dewantara. (2026). Halal Culinary Attributes and Muslim Tourists' Visit Intention: Evidence from Petak Enam Glodok, Jakarta. *Hospitera*. 1(1). 1-9.
- Wahyu, Yen Yen dan Wiwik N. Sari. (2025). Optimalisasi Fasilitas Wisata Demi Keberlanjutan Kampung Ekowisata Keranggan di Tangerang Selatan. *Jurnal Pariwisata dan*

Perhotelan. 2(4). p.1-14.

Wijaya, L. Cornelia dan Roels N. M. Puspawati. (2025). Strategi Pengembangan Pemasaran Media Sosial di Kampung Ekowisata Keranggan Tangerang Selatan. *Jurnal Hospitality dan Pariwisata*. 11(2). p.96-111.