

APLIKASI GAYA PERANAKAN UNTUK INTERIOR RESTORAN

Michelle Meara, Tri Novianto P. Utomo, L. Maureen Nuradhi

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
Corresponding email : mmeara@student.ciputra.ac.id

Abstract : *AKAM is a Chinese food restaurant in Surabaya. Apart from its main function, AKAM has two multifunction rooms on the second floor, the small and the bigger one. The existing building is located at Raya Dukuh Kupang, Surabaya, and covers the area of 810m². Since it was constructed twenty years ago, the owner is currently in the need for renovation works in order to create a new appearance as well as to present a new atmosphere of the building interior. Besides, the new design is expected to solve some problems for better service of customers and their activities. The style chosen for the new design is the Peranakan "Pasuruan Chinese" Style, which will apply both to the first and the second floor. Yet for the second floor will be simpler in terms of the style, in order to meet the needs of various activities in the restaurant.*

Keywords: *AKAM, Chinese, Restaurant, Peranakan, Renovation*

Abstrak : AKAM merupakan sebuah rumah makan spesialis makanan Cina yang berlokasi di Surabaya. Selain sebagai rumah makan, AKAM juga memiliki fasilitas berupa dua area multifungsi yakni area besar dan kecil yang terletak di lantai dua bangunan. Eksisting rumah makan ini sendiri menempati bangunan seluas 810m² yang terletak di daerah Raya Dukuh Kupang, Surabaya. Sudah berdiri sejak dua puluh tahun yang lalu, pemilik rumah makan ini menginginkan renovasi untuk memperbaharui penampilan dan menghadirkan suasana berbeda pada interiornya. Selain itu, beberapa permasalahan yang ada juga diharapkan dapat diselesaikan pada desain yang baru agar dapat menunjang aktivitas para pengguna kedepannya. *Style* yang ingin diterapkan pada desain yang baru adalah peranakan yang secara lebih spesifik merupakan *style* peranakan "Pasuruan Chinese" dimana *style* tersebut utamanya akan diterapkan pada area makan lantai satu, sedangkan untuk area lantai dua sendiri penerapannya dapat lebih *simple* agar dapat digunakan dan cocok untuk beragam aktivitas di restoran tersebut

Kata Kunci: AKAM, Cina, Restoran, Peranakan, Renovasi

LATAR BELAKANG BISNIS

Perkembangan pembangunan secara pesat serta terus bermunculannya tempat-tempat usaha baru di Indonesia, terutama di kota-kota besar termasuk Surabaya merupakan salah satu latar belakang didirikannya bisnis konsultan ini guna memenuhi kebutuhan masyarakat. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa masyarakat masih terus membutuhkan jasa konsultan desain interior dalam mewujudkan desain yang unik terutama di tempat usahanya. Masyarakat juga mengakui bahwa dengan adanya jasa desainer interior, masyarakat yang sebagian besar kurang mengerti dalam bidang interior dapat terbantu dalam merealisasikan desain impiannya.

Dalam pelaksanaannya dikemudian hari, sebagai tambahan *revenue*, perusahaan akan memproduksi dan menjual produk dan aksesoris interior dengan aplikasi konsep etnik Indonesia khususnya pulau Jawa di fase awal. Dengan adanya produk interior tersebut diharapkan kekayaan budaya Indonesia dapat semakin terekspos dan memberikan keunikan tersendiri bagi desain produk perusahaan. Pengembangan ini didasarkan oleh *survey* pasar dimana kecenderungan masyarakat saat ini, terutama generasi muda di Surabaya sebagai lokasi perusahaan sudah mulai dapat menghargai dan menerima produk dengan motif budaya Indonesia terutama apabila dapat dikemas secara modern. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil *survey* yakni 74% responden tertarik dengan produk interior

yang memiliki ciri tersebut dan 69.4% responden memiliki keinginan untuk mengaplikasikan produk tersebut ke dalam hunian atau tempat usahanya.

Beberapa problem/peluang yang didapatkan berdasarkan hasil, *survey*, *in-depth interview*, dan pencarian literatur adalah:

1. Kurangnya profesionalitas jasa interior
2. Jasa interior kedepannya diharapkan dapat memahami kebutuhan klien dengan tepat dari segala aspek.
3. Keterbatasan aspek seni yang dimiliki pengguna jasa.
4. Kebutuhan *repeat order* bagi masyarakat yang sudah pernah menggunakan jasa konsultan interior.
5. Kebutuhan masyarakat akan tempat yang dapat mengakomodasi keperluan kegiatan mereka selain hanya aktivitas makan namun dengan suasana dan *ambience* berbeda dari tempat yang telah biasa didatangi.
6. Indonesia merupakan negara yang kaya akan motif budaya dimana tiap sukunya memiliki kekhasan yang berbeda.

Berdasarkan problem/peluang yang telah disebutkan sebelumnya, beberapa solusi yang ditawarkan adalah :

1. Dilakukannya pengawasan rutin terhadap seluruh kegiatan perusahaan agar SOP yang telah ditentukan dapat berjalan dengan sesuai. SOP juga diterapkan dalam hal penanganan klien dan proyek. Selain itu diterapkan pula standard *human resources*

yang bergabung dengan perusahaan dimana standar tersebut tidak hanya dalam hal desain namun juga dari *service quality* terhadap klien untuk menjaga profesionalitas perusahaan.

2. Perusahaan akan menjalin komunikasi yang baik dengan klien tidak hanya oleh *owner* namun juga oleh desainer guna lebih memahami kebutuhan klien dan dapat memberi solusi terbaik dari segi desain.
3. LIV Interior akan memberikan masukan dan solusi dari segi desain sesuai dengan jenis proyek maupun kebutuhan dan keinginan setiap klien.
4. Perusahaan akan mengutamakan relasi dengan klien agar dapat terus terjalin. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan update rutin info terbaru tentang desain ataupun kegiatan yang diadakan perusahaan. Sehingga kedepannya diharapkan pelanggan akan melakukan *repeat order* kepada perusahaan.
5. Perusahaan menawarkan pelayanan jasa konsultan interior yang melayani proyek di bidang interior komersial, retail, dan residen-sial yang dapat memecahkan permasalahan serta kebutuhan klien sesuai dengan kondisi yang ada.
6. Perusahaan dimulai pada fase kedua dan dikembangkan pada fase ketiga akan menjual produk dan aksesoris interior dengan aplikasi motif budaya Indonesia terutama motif dan kain batik khas daerah di pulau Jawa pada fase awal melalui *online store*

dan *showroom* yang terdapat pada *office building* dari LIV Interior (pengembangan ini hanya sebagai tambahan *revenue* perusahaan; bisnis utama tetaplah biro konsultan interior).

Kunci Keberhasilan

Beberapa faktor yang menjadi kunci keberhasilan perusahaan adalah :

1. *Customization*: mewujudkan desain sesuai dengan keinginan dan problem yang dihadapi setiap klien yang tentunya berbeda-beda sehingga setiap proyek yang ditangani dapat memiliki kekhasan sendiri.
2. *Design*: mengikuti perkembangan desain, teknologi, material, dan aspek-aspek penunjang desain lainnya sehingga dapat menyesuaikan desain dengan perkembangan zaman serta keinginan klien.
3. *Getting the Job Done*: menjaga kualitas hasil dan ketepatan waktu dalam pengerjaan dengan cara memilih SDM maupun *partner* seperti *supplier*, *workshop*, maupun kontraktor yang terpercaya dan profesional serta memperjelas SOP dan *job description* bagi setiap elemen dan divisi dalam perusahaan.
4. *Channels*:
 - Memiliki *office* dan *showroom* sehingga klien dapat berkunjung langsung dan melihat portofolio maupun contoh desain dan produk-produk yang ditawarkan.
 - Memiliki *website* maupun media sosial lainnya dalam upaya mempermudah komunikasi dengan klien serta diharapkan

- dapat lebih memperluas pasar.
- Melakukan *endorsement* kepada tokoh masyarakat/individu yang dianggap menginspirasi pada *customer segment* yang dituju perusahaan.
 - *After sales service* untuk pengecekan serta peningkatan kualitas.

INTEGRASI BISNIS DAN DESAIN

LIV Interior merupakan bisnis konsultan interior baru di Surabaya. Proyek desain interior Restoran AKAM sendiri tentunya dapat dijadikan sebagai salah satu portofolio awal yang berguna bagi perkembangan bisnis kedepannya. Selain itu, proyek di bidang komersial ini juga sesuai dengan rencana perusahaan kedepan yang akan berfokus pada penanganan proyek komersial dan retail.

DESAIN

Latar Belakang

AKAM merupakan sebuah rumah makan di Surabaya yang sudah berdiri sejak dua puluh tahun yang lalu. Mengambil masakan khas Cina sebagai salah satu menu utama, Selain sebagai rumah makan, AKAM mencoba pula untuk mengikuti perkembangan rumah makan saat ini yang tidak hanya sekedar menjadi tempat untuk menyantap hidangan namun juga sebagai tempat berkumpul dan menjamu rekanan bisnis. Untuk mengakomodir keperluan tersebut, AKAM juga memiliki ruang pertemuan dan ruang multifungsi

di lantai dua bangunannya.

AKAM sendiri menempati bangunan seluas 810m² yang berada di daerah Raya Duku Kupang Surabaya, dimana kondisi sekitar restoran merupakan area yang ramai dikarenakan banyaknya tempat usaha dan jalan raya yang ada di depan restoran. Bangunan tersebut tidak pernah direnovasi sejak sepuluh tahun terakhir. Masalah utama yang harus diselesaikan oleh desainer adalah mengenai perubahan *style* restoran dimana pemilik menginginkan diterapkannya *style* Peranakan, dimana diharapkan dengan adanya desain baru dari restoran masyarakat akan lebih mengenal dan mengingat restoran ini. Sedangkan pada area lantai dua pemilik menginginkan desain yang lebih sederhana agar dapat digunakan dan cocok untuk beragam aktivitas. Masalah penataan ruang dan penyimpanan juga harus diselesaikan agar kedepannya baik pelanggan maupun para pekerja yang berada di dalam resto dapat merasa nyaman dalam melakukan aktivitasnya.

Rumusan Masalah

Permasalahan dalam perancangan desain ini antara lain :

1. Bagaimana memasukkan unsur desain Peranakan ke dalam interior restoran dengan batasan kebutuhan ruang yang ada.
2. Bagaimana mendesain bentuk dan suasana interior restoran yang menunjang optimalisasi aktivitas pengguna didalamnya terutama pada area penyimpanan.

Tujuan Perancangan

Tujuan yang diharapkan dari proses perancangan desain ini adalah :

Menciptakan desain baru untuk tempat usaha dengan memasukkan unsur Peranakan yang sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada. Menciptakan desain untuk ruang-ruang yang ada serta area penyimpanan sehingga dapat memaksimalkan *space* serta sesuai dengan aktivitas pengguna.

Metodologi Perancangan

1. Dimulai dengan pembuatan *schedule* yang dilanjutkan dengan tahapan *programming*. Tahapan ini dimulai dari aktivitas observasi yang terbagi menjadi tiga jenis yakni: *physical data*, *non-physical data*, dan *literature data*. Proses *programming* kemudian dilanjutkan dengan tahapan *deep research* dimana akan dilakukan analisa lebih mendalam mengenai proyek yang ditangani seperti analisa mengenai *site*. Tahapan selanjutnya adalah *design development* untuk menemukan hal-hal yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Proses ini dapat berulang beberapa kali hingga mencapai tahapan *final desain development* dan *final presentation*.
2. Tinjauan proyek sejenis, yakni penulis mendatangi beberapa restoran dengan jenis yang sama untuk mengetahui pola sirkulasi, *zoning*, dan kebutuhan ruang serta tingkah laku

pelanggan dan staf. Selain itu juga untuk mendapatkan inspirasi mengenai aplikasi elemen dari *style* yang diinginkan ke dalam interior sebuah restoran.

3. Wawancara, yakni penulis melakukan tanya jawab dengan pemilik, staf, dan pelanggan restoran untuk mengetahui kebutuhan masing-masing pengguna.
4. Studi pustaka, yakni penulis melakukan pencarian dan menggunakan beberapa referensi mengenai perancangan interior restoran dan *style* Peranakan.

Konsep

Konsep yang akan diterapkan pada perancangan ini merupakan pembagian area sesuai dengan kebutuhan dan penunjang kenyamanan pengguna. Pembagian area tersebut didasarkan pada kebutuhan besaran ruang serta analisa tapak yang telah dilakukan.

Pembagian area pada bangunan juga memperhatikan aktivitas pengguna dimana area-area yang saling berhubungan diletakkan berdekatan dan berurutan sehingga dapat menunjang dan mempermudah aktivitas penggunanya. Selain itu, penghitungan besaran area yang dibutuhkan dan diterapkan dalam perancangan juga merupakan salah satu solusi dari permasalahan yang ada seperti contohnya permasalahan kurangnya *space* untuk area penyimpanan sehingga pada *exsisting*, area penyimpanan harus memakan *space* dari area lain dan membuat kondisi *exsisting* menjadi kurang rapi.

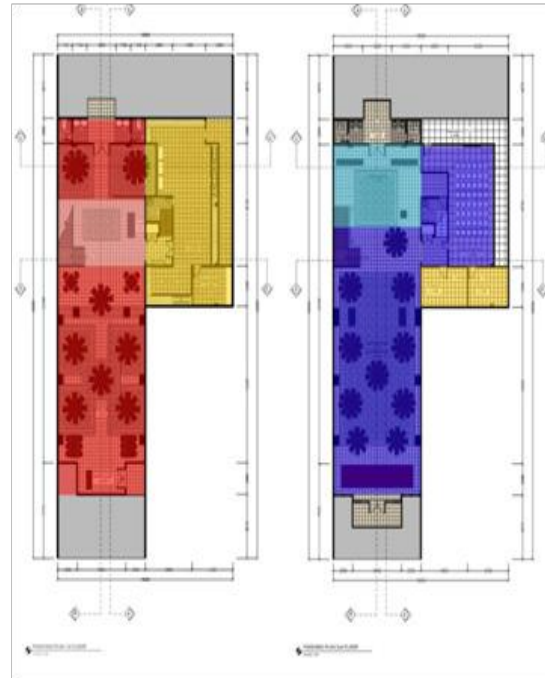
Analisis Perancangan Interior Restoran AKAM

Konsep penataan ruang disusun berdasarkan analisis *existing* tapak serta kebutuhan lain setiap program ruang seperti kebutuhan penghawaan alami pada beberapa area yang ada. Pada Figur 1 terdapat pembagian area berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Dalam gambar tampak area berwarna hijau pada gambar merupakan area sirkulasi utama bangunan. Area berwarna merah merupakan area makan yang juga menjadi salah satu pusat aktivitas pengunjung. Sedangkan area berwarna kuning merupakan area khusus yang hanya dapat diakses oleh staff yang terdiri dari dapur, area staf, dan *storage*.

Area berwarna biru merupakan area *multifungsi* yang terdiri dari 2 bagian area besar dan kecil untuk mengakomodir berbagai jenis kegiatan sesuai kebutuhan pengguna. Area dengan warna merah muda sengaja tidak dimaksimalkan untuk area makan karena merupakan area yang terdampak oleh suara dari dapur dan merupakan jalur sirkulasi untuk naik turun pengunjung ke lantai dua sehingga area tersebut digunakan untuk area kasir.

Area berwarna biru muda pada lantai dua sendiri merupakan area yang terdampak sirkulasi pengunjung dari lantai satu maupun pada lantai dua sendiri sehingga area tersebut difungsikan untuk area *prefunction* sehingga tidak mengganggu aktivitas di area multifungsi.



Keterangan:

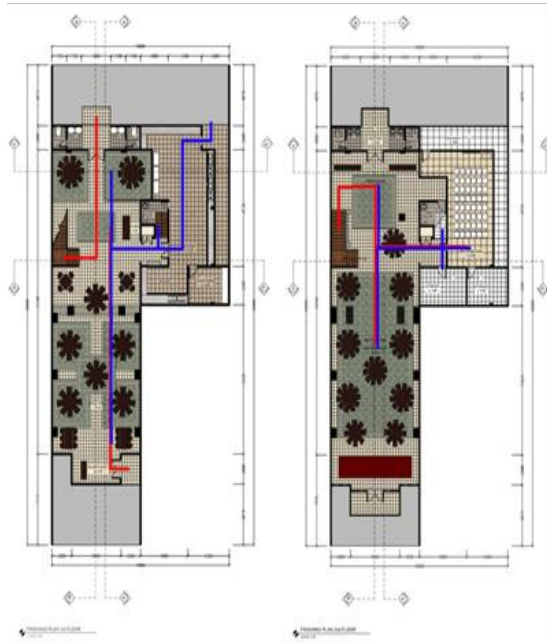
- : area umum (restoran)
- : area umum (multifungsi)
- : area *prefunction*
- : area staff (dapur, *storage*,
- : kasir & area sirkulasi (area dengan impact suara dari dapur sehingga kurang sesuai digunakan sebagai area makan)

Gambar 1. Zoning Restoran AKAM

Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Berdasarkan Ching (2008) organisasi ruang yang digunakan adalah jenis organisasi *cluster*, yakni ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedudukan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama.

Pola sirkulasi yang digunakan berupa pola linear untuk pengunjung dan pola *network* untuk staff.



Keterangan:

- : Sikulasi staff
- : Sikulasi pengunjung

Gambar 2. Alur Sirkulasi Pengguna Restoran AKAM
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 3. Area Resepsionis Restoran AKAM
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar 4. Area Makan Lt.1 Restoran AKAM
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Untuk gaya yang diterapkan sendiri merupakan karakter gaya Peranakan. Gaya Peranakan diterapkan dengan penggunaan elemen-elemen khas yang biasa diterapkan pula pada desain Peranakan untuk membentuk suasana ruang yang diinginkan. Seperti aplikasi ubin motif yang khas dengan nuansa Peranakan, juga plafon dengan motif dan lis yang dihiasi dengan lampu gantung model klasik.

Pemilihan warna juga diperhitungkan dengan menggunakan warna-warna netral seperti putih, krem, dan coklat untuk membentuk suasana ruang seperti rumah-rumah khas Peranakan. Namun pada aplikasinya di proyek ini, elemen pada desain yang dirasa terlalu rumit contohnya ornamen-ornamen khas yang banyak dijumpai pada desain dengan *style* ini akan lebih dibuat *simple* sesuai dengan permintaan dari pemilik dengan tujuan untuk mempermudah *maintenance* serta untuk menciptakan *ambiance* yang lebih ringan.



Gambar 5. Aplikasi Built-in Furniture pada Area Bawah Tangga
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Bentukan yang diaplikasikan pada pelingkup merupakan bentuk geometris seperti kotak dan persegi panjang. Bentuk tersebut merupakan bentuk dasar *existing* bangunan yang tidak diubah. Aplikasi bahan *finishing* sendiri menggunakan material yang menunjang pembentukan suasana ruang seperti aplikasi tegel motif pada lantai juga gipsam cetak dengan cat putih pada plafon. Sedangkan aplikasi bentuk pada furnitur nantinya merupakan gabungan antara bentuk geometris dan tidak sesuai dengan kebutuhan dan jenis area juga menyesuaikan dengan *style* yang dipilih.

Bentukan lengkung pada furnitur sendiri dapat banyak ditemui nantinya pada area makan dan multifungsi merujuk pada *style* yang dipilih dimana kebanyakan meja makan menggunakan set meja kayu bundar (lihat Figur 6).

Furnitur yang digunakan sebagai pengisi banyak menggunakan *loose furniture* terutama pada area multifungsi yang membutuhkan fleksibilitas tinggi. *Built-in furniture* dapat ditemukan pada beberapa area saja seperti untuk memaksimalkan penggunaan ruang kosong di bawah tangga. Aksesori pendukung berupa dekorasi interior yang menempel pada dinding dan plafon. Selain itu juga pada dekorasi lampu yang digunakan seperti penggunaan lampu gantung dan lampu dinding klasik. Penggunaan aksesoris interior tetap dengan konsep Peranakan dengan tidak menggunakan ornamen ataupun bagian yang terlalu rumit.



Gambar 6. Tegel Motif Khas Peranakan
Sumber: Sarasa Tegel (2016)

Finishing pada interior menggunakan material yang mendukung *style* yang digunakan ataupun sesuai dengan kebutuhan area. Seperti lantai pada area utama yang menggunakan tegel motif

kelas Peranakan seperti pada Figur 6. Sedangkan lantai pada area dapur dan toilet menggunakan *tile* dengan tekstur *rustic* untuk menunjang aktivitas didalamnya. Selain itu *finishing* pada dinding dan plafon pada interior sendiri menggunakan *finishing* cat maupun *wallpaper* atau material lain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik ruang. Warna-warna yang dipilih sendiri cenderung menggunakan warna netral seperti putih, krem, dan coklat ataupun penggunaan material kayu untuk menciptakan suasana yang hangat juga untuk mendukung pembentukan suasana ruang yang sesuai dengan *style* yang dipilih.

KESIMPULAN

Dalam perkembangan bisnis komersial dan retail saat ini, desain interior merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam ketatnya persaingan antar pelaku bisnis. Selain itu pesatnya perkembangan hunian terutama hunian vertikal seperti apartemen saat ini meningkatkan pula kebutuhan akan desainer interior. Fakta-fakta tersebut membuka peluang besar untuk berbisnis di bidang desain interior dan diwujudkan oleh LIV Interior untuk turut berkontribusi dalam bidang ini.

Dalam perancangan interior sebuah bangunan komersial sendiri seperti contohnya rumah makan harus memperhatikan kenyamanan pengguna dari dua sisi yakni pelanggan yang datang juga staf yang bekerja. Kenyamanan tersebut dapat tercipta dengan menciptakan pembagian area

serta pola sirkulasi yang baik dan mendukung aktivitas masing-masing pengguna. Pemilihan *style* sendiri dapat disesuaikan dengan keinginan pemilik yang kemudian dapat diaplikasikan hingga membentuk *ambience* yang menarik bagi pelanggan yang datang.

DAFTAR RUJUKAN

- D.K.Ching, Francis. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataan*. Erlangga. Jakarta.
- D.K.Ching, Francis. (2008). *Ilustrasi Desain Interior*. Erlangga. Jakarta.
- Davidson, Julian. (2011). *Singapore Shophouses*. Laurence King Publishing. Singapore.
- Hendro (2011). *Dasar-Dasar Kewirausahaan*. Erlangga. Jakarta
- Katsigris, C. dan Thomas, C. (2009). *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice: A Management View*. John Wiley and Sons, Inc. Hoboken.
- Kotler, P. dan Keller, K.L. (2003). *Manajemen Pemasaran*. PT. Indeks. Jakarta.
- Neufert, E. (2012). *Data Arsitek Jilid 2*. Erlangga. Jakarta.
- Osterwalder A. dan Pigneur Y. (2010). *Business Model Generation*. John Wiley and Sons. New York.
- Panero, J. dan Martin Z. (2006). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Erlangga. Jakarta.
- Tandjung, K. (2010). *Jejak Gula Warisan Industri Gula di Jawa*. Yayasan Warna Warni Indonesia. Jakarta.

- Wade, D. (2005). *Successful Restaurant Management: From Vision to Execution*. Thomson Delmar Learning. USA.
- Marsum, W.A. (2010). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Penerbit Andi. Yogyakarta.