

PERANCANGAN PROYEK RUMAH MAKAN DAN PUSAT OLEH OLEH JUBILEE DENGAN PENDALAMAN DESAIN PARAMETRIK OLEH RK ARCHITECTURE AND INTERIOR CONSULTANT

Renjiro Kenan Hartanto, Stephanus Evert Indrawan
Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60129, Indonesia
Alamat email untuk surat menyurat: rkenan@student.ciputra.ac.id

ABSTRACT

In the past, people consider foods as primary needs. But nowadays people consider foods as a form of recreation. People nowadays prefer eating outside with new food and new atmosphere. Younger generations also consider foods as instagramable objects including the building atmosphere. Meanwhile, people also use to bring gifts for friends and relatives when travel to another city or overseas. It is an opportunity for, an Indonesian Entrepreneur to open restaurant and gift shops named Jubilee. Jubilee is a restaurant and gift shop located at Raya Wendit Barat streets in Malang, Indonesia. This place is close to airport and will be connected to a highway access soon. Meanwhile, Malang is also famous with its tasty culinary. Thus, the owner of this restaurant and gift shop plan to build extraordinary restaurant by adopting parametric design. This extraordinary concept is hoped to attract younger generations to spend their time enjoying food and the atmosphere of Jubilee.

Keywords: *Parametric, architect, interior, restaurant*

ABSTRAK

Dahulu orang menganggap makan adalah kebutuhan primer, masa sekarang makan tidak hanya sebagai kebutuhan primer tetapi juga sebagai bentuk rekreasi. Masyarakat pada zaman sekarang cenderung menyukai makan di luar rumah dengan makanan dan suasana yang terus berubah setiap harinya. Selain itu, generasi muda juga menjadikan kebutuhan makan sebagai suatu hal yang instagramable baik melalui makanan yang dipesan maupun kondisi bangunannya. Disamping itu, tradisi membawakan oleh-oleh untuk teman atau keluarga setiap kali seseorang berpergian ke luar kota atau luar negeri juga menjadi kebutuhan seseorang yang sedang berlibur. Hal ini memicu ide untuk membuka rumah makan dan pusat oleh-oleh *Jubilee*. *Jubilee* adalah rumah makan dan pusat oleh-oleh yang berada di tempat yang akan berkembang yaitu di Jl. Raya wendit Barat, Malang yang dekat dengan bandara dan dalam waktu singkat akan mendapatkan akses jalan tol. Selain itu, kota Malang juga merupakan kota yang terkenal memiliki kuliner. Oleh karena itu, pemilik rumah makan dan pusat oleh-oleh *Jubilee* mengambil kesempatan dengan mendirikan rumah makan dengan konsep yang berbeda yaitu desain parametrik yang diharapkan dapat mengundang minat generasi muda dan menjadi tempat yang unik yang tidak dimiliki tempat makan lain.

Kata Kunci: *parametrik, arsitek, interior, rumah makan, resto*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Bisnis *RK Architecture and Interior Consultant*

Desain parametrik memiliki pengertian yang sangat luas dan cenderung abstrak. Menurut Studio Robazzo dalam jurnalnya yang berjudul “*WHAT IS PARAMETRIC DESIGN*”, parametrik sangat sulit didefinisikan dengan hanya beberapa kata, dan pencarian di google dengan kata kunci “*parametric design*” mengarah pada penjelasan yang abstrak. Contohnya, Wikipedia menyebutkan “paradigma dalam desain dimana hubungan antar elemen- elemen yang digunakan untuk memanipulasi dan membentuk desain geometris dan struktur yang kompleks”. Definisi ini akurat tetapi terlalu abstrak dan membuat pembaca kebingungan.

Fabrikasi digital memberikan kemungkinan bagi desainer untuk melakukan simulasi rancangan melalui perangkat lunak sehingga dapat mempersingkat proses *prototyping* yang biasanya membutuhkan banyak material. Oleh sebab itu proses fabrikasi digital juga dapat mengurangi limbah produksi pada fase *prototyping* dan perancangan (Indrawan, 2017).

Ini lah yang menjadi landasan bagi penulis untuk membuat perusahaan konsultan arsitek dan interior yang mengambil desain parametrik sebagai nilai lebih dari perusahaan ini.

RK Architecture and Interior Consultant adalah konsultan arsitektur dan interior yang menangani

proyek rumah tinggal, komersial, dan *hospitality* dengan menerapkan desain parametrik. Perusahaan ini menjadi jawaban dari kebutuhan klien terhadap efisiensi penggunaan material dan biaya.

Latar belakang berdirinya perusahaan ini adalah berkembangnya teknologi fabrikasi digital, perangkat lunak pendukung seperti maya, rhinoceros, dan grasshopper, dan perangkat keras pendukung seperti CNC dan 3d *printer*. Menurut *RK Architecture and Interior Consultant*, desain yang memanfaatkan desain parametric memiliki bentukan yang unik dan menarik serta memberikan kekaguman kepada orang awam yang melihatnya. Disamping itu, desain parametrik juga memberikan kemudahan dalam desain dengan memasukkan parameter tertentu sehingga terciptanya suatu desain yang unik, menarik, serta efisien.

PERANCANGAN PROYEK

Latar Belakang Desain Arsitektur Interior Restoran The Garden Space

Seiring berkembangnya Kota Malang, daerah yang dulunya merupakan kabupaten sedikit demi sedikit ikut menjadi kota. Daerah pinggiran yang dahulu jarang didatangi orang sekarang bahkan menjadi objek wisata baik wisata rekreasi maupun wisata kuliner. Daerah Raya Wadit juga tidak terkecuali, daerah ini yang dulunya hanya berisi pabrik di mana mana sekarang mulai didatangi banyak warga. Akses jalan tol yang sedang dibangun dan akses mudah ke bandara

menjadi dorongan bagi hal ini. Inilah yang menjadi dasar bagi suatu pengusaha di Malang untuk merencanakan pembangunan rumah makan dan pusat oleh oleh dalam satu bangunan di tempat ini. Dengan mulai berkembangnya sarana rekreasi di daerah ini, maka kebutuhan akan makanan juga terus meningkat. Di pihak lain, daerah yang dekat dengan bandara juga merupakan lokasi yang strategis untuk membuka pusat oleh-oleh. Kesempatan inilah yang dimanfaatkan pengusaha di Malang ini untuk membangun suatu bangunan yang menyediakan kedua kebutuhan ini yang akan diberi nama *Jubilee* yang dalam Bahasa Inggris artinya Yobel yaitu suatu perayaan yang dirayakan oleh bangsa Yahudi.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada proyek ini dapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain bangunan yang menarik bagi generasi muda dan keluarga menjadi bangunan yang *Instagramable*.
2. Bagaimana mengatasi kondisi cuaca pada siang hari yang cenderung panas
3. Bagaimana pembentukan *layout* yang baik yang mencakup kebutuhan dari resto dan pusat oleh oleh dengan maksimal pada lahan yang terbatas.

Tujuan Perancangan

1. Menciptakan desain yang mampu mengakomodasi generasi muda dan keluarga.

2. Menciptakan desain dengan *zoning* dan *layout* yang dapat menjawab kebutuhan resto dan pusat oleh-oleh
3. Menciptakan desain yang baik sehingga dapat menjadi salah satu *landmark* di Kota Malang

Manfaat Perancangan

Manfaat Teoritis

Perancangan proyek ini dilaksanakan untuk menambah pengetahuan dan kompetensi penulis dalam hal mendesain proyek terutama dalam hal desain rumah makan, desain pusat oleh-oleh, dan desain parametrik baik dalam cakupan interior maupun arsitektur.

Manfaat Praktis

Perancangan proyek ini diharapkan memberi inspirasi dan menjawab segala kebutuhan dan keinginan klien serta menjadi referensi dan sekaligus memperkenalkan desain parametrik baik kepada klien, pembaca, maupun mahasiswa lainnya.

Metodologi Penelitian

Metodologi yang diaplikasikan oleh penulis dalam perancangan arsitektur dan desain interior dari rumah makan dan pusat oleh oleh *Jubilee* yaitu:

1. Studi Literatur

Mencari data literatur baik teoritis maupun praktis agar dapat menjawab segala permintaan dan kebutuhan proyek yang telah dirumuskan guna menciptakan suatu desain

yang baik.

2. Studi Lapangan

Datang langsung ke lokasi proyek yang akan didesain dan menganalisa kondisi lingkungan dan sosial yang ada disana sebagai pertimbangan dalam desain. sehingga desain yang dihasilkan sesuai dan dapat beradaptasi dengan baik

3. Studi Komparasi

Membandingkan dan mencari ide dari proyek sejenis yang akan menjadi dasar desain dalam pembuatan konsep untuk perancangan desain, rumah makan dan pusat oleh oleh *Jubilee*

1. Tapak terletak di Jl. Raya Wendit Barat No. 115, Mangliawan, Kec. Pakis, Malang,
2. Orientasi site menghadap ke selatan
3. Ukuran site kurang lebih 1800 m²
4. Di depan bangunan ada Jalan Raya Wendit Barat
5. Di sebelah kiri bangunan terdapat rumah sekaligus kantor notaris
6. Di sebelah kanan bangunan terdapat rumah makan
7. Di depan bangunan terdapat SD Mangliawan I dan SDN Mangliawan II
8. Terdapat bangunan *existing* pada tapak yang rencananya akan diratakan.

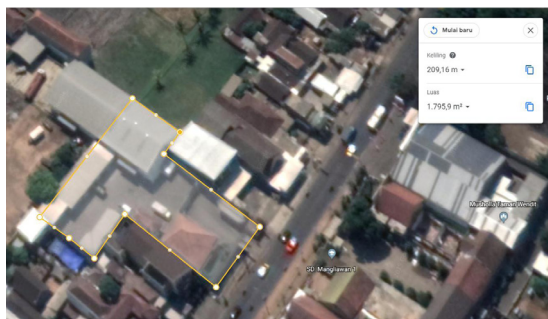
Data Proyek

Jenis Proyek : Bangunan komersial –
Rumah makan dan pusat
oleh-oleh

Nama : *Jubilee*

Alamat Proyek : Jl. Raya Wendit Barat
No.115, Mangliawan,
Kec. Pakis, Malang

Spesifikasi lokasi lahan proyek :



Gambar 1. Tapak Rumah Makan dan Pusat
Oleh Oleh *Jubilee*
Sumber : Google Earth

Ruang Lingkup Desain

Ruang lingkup perancangan desain arsitektur dan interior rumah makan dan pusat oleh-oleh *Jubilee*, yaitu:

1. Area terdesain: seluruh lahan kurang lebih 1800m²
2. Kebutuhan ruang:
 - i. Area makan *indoor*
 - ii. Area makan *outdoor*
 - iii. Kasir resto dan pusat oleh oleh
 - iv. Dapur
 - v. Area display pusat oleh oleh
 - vi. Ruang *service*
 - vii. *Storage*
 - viii. Toilet
 - ix. Area Parkir
 - x. Kantor

Tata Cara dan Ketentuan

1. Menerapkan gaya desain parametrik dengan dipadukan sentuhan modern kontemporer baik dari segi arsitektur maupun desain interior.
2. Furnitur yang *flexible* dan dapat dipindah-pindah sesuai keinginan klien agar dapat digunakan pada *event* tertentu.
3. Memiliki pencahayaan sesuai dengan standar restoran dan pusat oleh-oleh.
4. Memiliki sirkulasi udara sesuai dengan standar.
5. Memiliki proteksi kebakaran sesuai standar.
6. Memiliki sistem *plumbing* dan *mechanical electrical* sesuai dengan standar.

Data Pengguna

Berikut adalah data pengguna yang akan menggunakan rumah makan dan pusat oleh-oleh Jubilee:

1. Pemilik rumah makan dan pusat oleh oleh Jubilee
2. *Marketing* dan *Finance*
3. *Staff* (*chef, cook helper, cashier, waiters, cleaning service*)
4. *Customer*
5. *Supplier*

Tinjauan Literatur

Definisi Restoran

Restoran dibagi menjadi 3 menurut pengelolaan dan sistem penyajianya. (Soekresno, 2001 : 17):

1. Restoran Formal

Merupakan industri yang bergerak di bidang makanan dan minuman dengan pelayanan eksklusif. Ciri-ciri yang ditawarkan oleh restoran formal adalah penerimaan pelanggan yang harus dengan sistem *booking* terlebih dahulu, kebanyakan pelanggan menggunakan pakaian formal dan menghadirkan pilihan menu klasik/menu Eropa yang populer. Di restoran ini juga disediakan berbagai merk minuman bar, hiburan *live music*, dan tempat dengan suasana cenderung romantis dan eksklusif. Harga makanan pada restoran ini cenderung tinggi dibandingkan dengan restoran lainnya.

2. Restoran Informal

Restoran Informal adalah restoran yang lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan frekuensi pelanggan yang cepat berganti. Ciri-ciri yang ditemui pada restoran informal adalah penerimaan pelanggan yang tidak perlu sistem *booking*, pelanggan tidak harus menggunakan pakaian formal, tidak menyediakan hiburan *live music*, penataan meja dan kursi yang cukup rapat untuk memaksimalkan pengunjung yang dapat diterima. Menu dari restoran jenis ini juga cukup terbatas untuk mempercepat proses pelayanan. Harga makanan pada restoran ini juga relatif lebih murah daripada restoran formal.

3. *Specialties Restaurant*

Specialties Restaurant adalah restoran

yang menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas berdasarkan suatu lokasi atau negara tertentu. Ciri yang biasanya ditemukan di restoran ini yaitu menyediakan menu khas negara tertentu, sistem penyajian dan pelayanan sesuai dengan negara tertentu, bisa terdapat *live music* atau tidak, harga makanan di sini berada di tengah tengah antara informal dan formal *restaurant*.

Contoh dari restoran ini yaitu *Indonesian Food Restaurant, Italian Food Restaurant, Chinese Food Restaurant, Japanese Food Restaurant*, dan sebagainya. Biasanya pada restoran ini juga didukung dengan arsitektur dan interior dari negara tersebut.

Definisi Toko

- Toko adalah tempat dimana barang barang diakumulasikan untuk keperluan yang akan datang (Harris, 1979. Hal 890).
- Toko adalah alat penjualan yang aktif, alat promosi agar menarik minat orang berbelanja. Suasana toko juga menambahkan *image* produk yang bernilai dan patut dihargai.
- Toko adalah suatu tempat dimana barang-barang disimpan yang kemudian akan dijual. Sebuah tempat dimana barang-barang dikumpulkan dan disimpan untuk keperluan yang akan datang.

Sistem Interior

1. Penghawaan

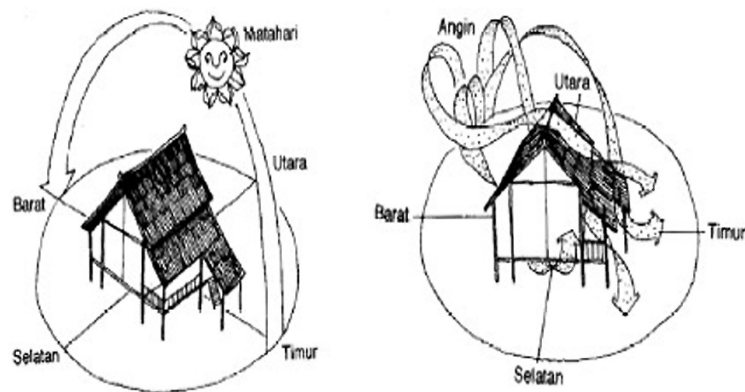
Sistem penghawaan dibagi menjadi 2, yaitu sistem penghawaan alami yang berarti sistem penghawaan dimana mempergunakan peran angin dalam mengkondisikan penghawaan, dan juga sistem penghawaan buatan dimana menggunakan AC untuk mengatur penghawaan di dalam bangunan. Sistem penghawaan alami dapat terjadi jika bangunan memiliki orientasi di antara lintasan matahari dan angin. Contohnya jika bangunan menghadap ke Timur, maka ventilasi menghadap ke Selatan dan sisi Utara.

Sistem penghawaan alami dibagi menjadi sistem ventilasi silang, *barrier system*, penggunaan elemen air untuk mengurangi suhu udara, penggunaan atap pelana, dan lain sebagainya. Macam-macam sistem penghawaan buatan yaitu seperti AC *Split*, VRF/ VRV, dan lain lain.

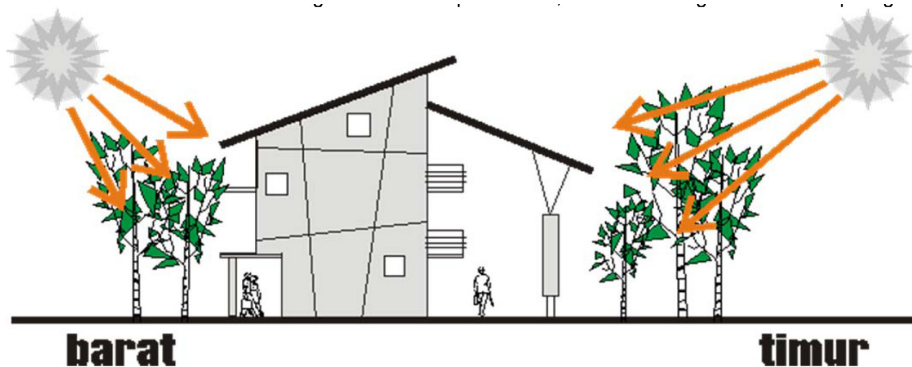
Berikut adalah beberapa cara yang berguna untuk meningkatkan kualitas udara di dalam suatu bangunan.

- Penataan ruang yang tepat
- Memakai bahan bangunan dan perabot yang mengandung sedikit bahan kimiawi
- Memperbanyak keberadaan tumbuhan
- Menghindari rokok dalam bangunan

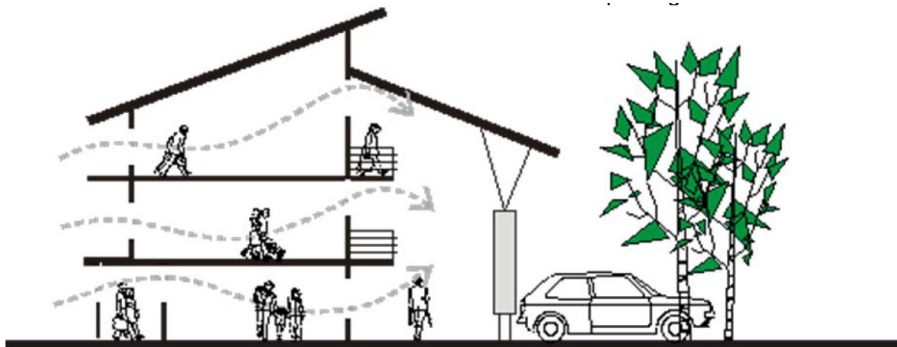
- Menggunakan *second skin* guna menghalangi panas matahari
- Menggunakan insulator panas di bawah atap
- Membuat kolam untuk mengurangi suhu udara yang berada pada sekitar bangunan.



Gambar 1 dan 2. Orientasi Bangunan Terhadap Matahari, Orientasi Bangunan Terhadap Angin



Gambar 3. Peletakan Tanaman Terhadap Bangunan



Gambar 4. Sistem Penghawaan Alami

2. Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada restoran dibagi menjadi tiga yaitu *ambient lighting*, *task lighting*, dan *accent lighting*. *Ambient lighting* memiliki fungsi sebagai pemberi kesan kepada pengunjung dan menunjang mood dari pengunjung. Sedangkan *task lighting* berfungsi sebagai memberikan penerangan pada area-area tertentu dalam suatu bangunan yang memiliki lux di bawah seharusnya. *Accent Lighting* adalah lampu yang digunakan untuk memfokuskan mata pengunjung pada aksen tertentu serta memperkuat keberadaan aksen itu.

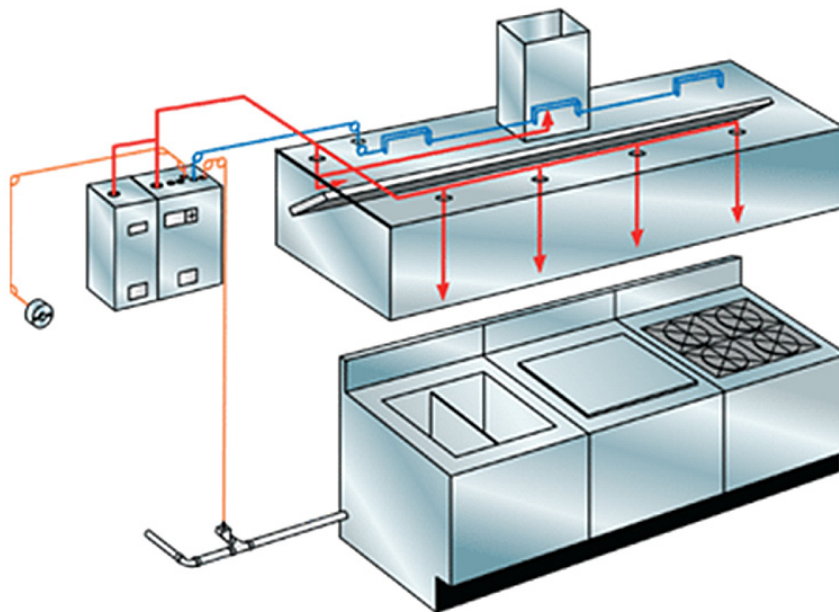
3. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran dapat dibedakan

menjadi dua jenis, yaitu sistem proteksi kebakaran aktif dan sistem proteksi kebakaran pasif.

Sistem kebakaran aktif yaitu sistem kebakaran yang digunakan untuk menanggulangi api secara langsung. Contohnya yaitu tabung pemadam kebakaran, *fire hydrant*, *fire sprinkler*, *fire suppression system*, mobil pemadam kebakaran, dan lainnya.

Sedangkan sistem kebakaran pasif adalah sistem kebakaran yang dilakukan dengan pemilihan material yang *resistant* terhadap api sehingga material tersebut mampu bertahan atau mengurangi kecepatan tersebarnya api pada saat terjadinya kebakaran



Gambar 5. Fire Suppression System

4. Sistem *Plumbing*

Sistem *plumbing* adalah sistem yang mengatur tersedianya air bersih ke tempat yang dibutuhkan dengan tekanan yang tepat serta sistem pembuangan air kotor dan kotoran dari suatu tempat ke tempat tertentu. Contoh sistem *plumbing* yaitu sistem sambungan langsung, sistem tangka atap, sistem tangka tekan, sistem tanpa tangka, dan sebagainya. Sistem *plumbing* yang diaplikasikan pada restoran harus baik pada daerah dapur dan toilet.

5. Sistem *Mechanical Electrical* dan Teknologi Informasi

Sistem *mechanical electrical* dan juga sistem teknologi informasi yang seharusnya ada dalam proyek rumah makan dan pusat oleh-oleh ini yaitu *saklar*, *stop kontak*, *wifi*, telepon, meteran, dan lain-lain. Sistem mekanikal elektrik dan teknologi informasi ini berasal dari satu sumber yaitu MCB, MDP, SDP, meteran, dan trafo.

KESIMPULAN

Rumah makan dan pusat oleh-oleh *Jubilee* berkonsep cukup menarik dan cukup jarang diaplikasikan khususnya di Indonesia. Inilah yang menjadi peluang bagi bangunan ini agar dapat menjadi *landmark* dan menjadi tempat yang menarik minat pelanggan. Dengan lokasi yang cukup strategis walaupun baru

berkembang, diharapkan dapat tetap menarik minat pembeli dengan jalan memiliki desain yang unik dan menarik. Permasalahan ini yang dilirik oleh penulis sebagai kesempatan untuk memperkenalkan desain parametric sebagai jawaban permasalahan yang ditemukan.

REFERENSI

- Robazzo, S. *WHAT IS PARAMETRIC DESIGN?*
Retrieved from Robazzo Design Studio.
<https://robazzo.com/journal/what-is-parametric-design>. (5 Desember 2019).
- Soekresno. (2001). *Managemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek*. Erlangga, Jakarta.
- Industville. *The Psychology Behind Great Restaurant*. (2017). <https://www.modernrestaurantmanagement.com/the-psychology-behind-great-restaurant-design-infographic>. (15 Desember 2019).
- Rahmi, D. H. (2015) Pengaturan Penghawaan dan Pencahayaan pada Bangunan. <http://arsitekturandalingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan-penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan>. (15 Desember 2019).
- PT. Bromindo Mekar Mitra. (2018). Alat Pemadam Kebakaran Aktif dan Pasif. <http://arsitekturandalingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan->

- penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan. (15 Desember 2019).
- Noerbambang, S. M. (1991). Perancangan dan Pemeliharaan Sistem Plambing. Pradnya Paramita, Jakarta.
- Indrawan, S.E. (2017), Design for Environment and Form Findings through Digital Fabrication, DIMENSI – Journal of Architecture and Built Environment, Vol. 44, No. 2