

PERANCANGAN PROYEK KAFE DAN RESTORAN MAKASSAR DENGAN PENDALAMAN *SENSE OF PLACE*

Kelvin Anggriawan Jasin^a, Dyah Kusuma Wardhani^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citrand, Surabaya, Indonesia

Alamat email untuk surat menyurat : dyah.wardhani@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

During the pandemic, people often spend time at home in the form of work-from-home (WFH) or meetings online, which is done at home as time goes by the new normal. So people themselves want to relieve their fatigue by doing activities outside the house. Cafes and restaurants or other recreational areas will experience an increase in visitors. So, cafes and restaurants with a unique concept will be a special attraction for customers. Concept application sense of place is a new thing to be implemented in Makassar to attract and provide new experiences for its customers. In Makassar itself, many carvings, motifs, and formations are typical of the Makassar tribe. Implementing a sense of place by including cultural or typical elements from the Makassar area can make it stand out for cafes and restaurants in this design. So that this can be realized, VIENS. Studio offers a design concept that applies the application principles of a sense of place by collaborating with typical Makassar culture, which previously had an ancient impression, so it becomes more modern to make this concept acceptable to young people. It is hoped that the results of this design will provide an authentic and meaningful spatial experience for visitors while strengthening Makassar's attractiveness as a culinary tourism destination.

Keywords: *Cafe, Culture, Restaurant, Sense of Place*

ABSTRAK

Pada masa pandemi, orang-orang sering menghabiskan waktunya di dalam rumah baik itu berupa *work from home* (WFH) ataupun pertemuan *online* yang dilakukan di rumah. Seiring dengan berjalannya masa *new normal* maka masyarakat itu sendiri ingin melepas kepenatan mereka dengan melakukan aktivitas di luar rumah. Kafe dan resto ataupun tempat rekreasi lainnya akan mengalami pertumbuhan pengunjung. Maka kafe dan resto yang memiliki konsep yang unik akan menjadi daya tarik tersendiri bagi pelanggannya. Aplikasi konsep *sense of place* merupakan hal baru untuk diterapkan di Makassar sehingga dapat menarik dan memberikan pengalaman baru bagi pelanggannya. Selain itu, di Makassar sendiri terdapat banyak ukiran, motif, dan bentukan yang merupakan sesuatu yang khas dari suku Makassar. Penerapan *sense of place* dengan memasukkan unsur budaya ataupun unsur khas dari daerah Makassar tersebut dapat menjadi sesuatu yang menonjol untuk kafe dan restoran dalam perancangan ini. Agar hal ini dapat terwujud maka VIENS.Studio menawarkan sebuah konsep desain yang mengaplikasikan penerapan prinsip *sense of place* dengan mengkolaborasikan budaya khas Makassar yang dulunya memiliki kesan kuno, sehingga menjadi lebih modern dengan tujuan agar konsep ini dapat diterima oleh kalangan muda. Hasil dari perancangan ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman ruang yang autentik dan bermakna bagi para pengunjung, sekaligus memperkuat daya tarik Makassar sebagai destinasi wisata kuliner.

Kata Kunci: *Budaya, Kafe, Restoran, Sense of Place*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan dunia bisnis saat ini semakin berkembang pesat sehingga menimbulkan ancaman ataupun tantangan bagi para pelaku bisnis. Hal tersebut dibuktikan bahwa banyaknya pelaku bisnis yang memulai bisnisnya dari berbagai macam sektor industri salah satunya bisnis makanan dan minuman (Hermaningtyas, S. A., Soegiono, P., & Dermawan, R., 2022). Pada masa sekarang ini, perkembangan konsep desain sebuah bangunan kafe dan resto selalu memiliki konsep yang unik dan menarik agar generasi muda tertarik untuk datang kesana. Oleh karena itu desain bangunan yang modern minimalis atau modern *luxury* pun menjadi salah satu pilihan utama.

Akan tetapi hal ini tidak sejalan lancar dengan perkembangan budaya yang ada pada saat ini. Dapat dilihat dari penggunaan konsep desain yang mengambil konsep suatu budaya atau suku dari suatu daerah yang umumnya desain ini diterapkan pada bangunan residensial di pedesaan. Dimana penerapan konsep tersebut terdapat pada daerah pedesaan atau kota kecil yang jauh dari kota utama atau kota besar. Selain bangunan residensial, penerapan desain konsep tersebut biasanya juga diterapkan pada bangunan museum, teater, dan bangunan kesenian lainnya. Selain itu jumlah pengunjung domestik atau wisatawan lokal pada daerah yang masih membawa nilai budaya tersebut mulai menurun akibat dari perkembangan modern dan juga budaya asing.

Melihat permasalahan tersebut VIENS.Studio ingin mengusung konsep desain yang membawa konsep budaya ke dalam desain kafe dan resto yang dimana konsep ini akan dikolaborasikan dengan konsep lebih modern yang membuat unsur asli budaya tersebut tetap ada, namun dibawakan secara lebih modern. Selain itu, kafe dan resto juga menerapkan prinsip *sense of place* yang diharapkan dapat membuat indra pengunjung yang datang ke tempat ini bisa merasakan langsung budaya atau ciri khas dari daerah tersebut. Hal ini diharapkan dapat menarik kembali kesadaran generasi muda dan juga dapat menarik rasa ingin melestarikan budaya-budaya tersebut pada saat mengunjungi kafe dan resto ini. Seseorang yang menghabiskan dan berkomunikasi dalam waktu lebih lama dalam suatu tempat akan membuat keterikatan tempat dengan tempat tersebut (Hashemnezhad, H., Heidari, A. A., & Mohammad Hoseini, P., 2013). Indikator keterikatan tempat ditandai dengan pengguna mengalami relasi emosional dan pemaknaan ruang. Hal ini akan berpengaruh terhadap pembentukan citra tempat. Dalam keterikatan tempat pada kafe, citra ini ditunjukkan oleh aktivitas sosial yang diwadahi dalam fasilitas rancangan (Barkah, M., Agustriana, K., Sharif, S. A., Ekomadyo, A. S., & Susanto, V., 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dibuat sebuah rumusan dalam perancangan ini, yaitu bagaimana merancang kafe dan resto dengan pendekatan *sense of place* yang menggabungkan karakter dari suku Makassar

dan memberikan pembawaan karakter tersebut ke dalam konsep yang lebih modern.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dibuat, maka dapat diperoleh tujuan penelitian dalam proyek perancangan bangunan kafe dan resto, yaitu menciptakan bangunan komersil yang dapat melestarikan budaya suku Makassar dan membawa unsur tersebut yang awalnya memiliki pembawaan yang tradisional ke arah pembawaan yang lebih modern. Sehingga generasi-generasi muda dapat tertarik untuk datang ke sana serta tertarik untuk melestarikan budaya suku Makassar yang merupakan daerah asal mereka.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Pengertian Kafe & Restoran

Menurut Kanalinfo.web.id (2017) pengertian kafe adalah tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. Kafe termasuk tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan, dan kenyamanan pengunjung sehingga menyediakan tempat duduk yang nyaman dan alunan musik. Dari segi menu yang ditawarkan, kafe menyajikan menu-menu makanan yang sifatnya ringan. Desainnya pun sengaja dibuat menarik/*eye catching* dan *instagramable*. Selain itu, pada kafe sendiri sering ditambahkan hal-hal menarik lainnya seperti *event live music*.

Menurut Atmodjo, M. W., & Widjojo, M. (2005)

restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial yang menyelenggarakan pelayanan yang baik kepada semua tamunya baik berupa makan dan minum. Selain menjelaskan tentang pengertian restoran, Atmodjo, M. W., & Widjojo, M. dalam Belia, P. S. B. S., & Polisda, Y. (2022) membagi restoran ke dalam sembilan tipe berbeda, yaitu:

1. *A la Carte Restaurant*

Restoran yang telah mendapatkan izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi sehingga para tamu bebas memilih sendiri makanan tertera pada menu. Tiap-tiap makanan di dalam restoran jenis ini mempunyai harga sendiri-sendiri.

2. *Table D' hote Restaurant*

Suatu restoran yang khusus menjual makanan menu dengan menu makanan yang lengkap, mulai dari hidangan pembuka sampai dengan hidangan penutup.

3. *Coffee Shop* atau *Brasserie*

Restoran yang biasanya ada pada sebuah hotel yang menyediakan berbagai macam menu, baik menu makan pagi, makan siang maupun makan malam.

4. *Cafeteria* atau *Café*

Suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan *cake* (kue - kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh. *Café* ini biasanya didesain secara apik, agar bisa dijadikan tempat yang nyaman untuk mengobrol, bahkan dijadikan tempat untuk membicarakan bisnis.

5. *Canteen* atau Kantin

Suatu restoran yang biasanya terdapat pada sebuah gedung kantor, pabrik, atau sekolah.

6. *Dining room*

Suatu restoran yang biasanya terdapat pada sebuah hotel kecil (motel), merupakan tempat yang tidak lebih ekonomis dari pada tempat makan biasa lainnya.

7. *Inn Tavern*

Suatu restoran yang tidak berada dalam suatu kawasan tertentu. Jenis *restaurant* ini dikelola oleh perorangan sebagai suatu usaha. Tentu harga makanan lebih relatif murah dibandingkan dengan restoran lainnya.

8. *Pizzeria*

Suatu restoran yang didirikan khusus untuk menjual pizza. Restoran ini sangat tepat bagi para pencintamakanan khas italia seperti pizza, spaghetti, dan makanan khas italia lainnya.

9. *Speciality Restaurant*

Suatu restoran yang khusus menyediakan makanan khas dari suatu negara tertentu.

10. *Family Type Restaurant*

Suatu restoran sederhana yang dikhususkan bagi tamu rombongan keluarga.

Sense Of Place

Menurut Orberg-Schulz, C. (1979) mengatakan bahwa suatu tempat itu memiliki struktur/unsur pembentuk dari beberapa elemen penting, yaitu: batasan/ *boundary*, sistem tempat, karakter tempat, identitas dan orientasi, dan *the spirit of place*. Selain itu, kata *sense of place* ini sendiri sangat lekat dengan maksud lingkungan

sosial dan lingkungan fisiknya. *Sense of place* juga sering disamakan dengan definisi *place attachment* (keterikatan tempat), *topophilia* (cinta pada tempat), *insidedness* (perasaan di dalam) dan *community sentiment* (perilaku komunitas) hal ini dikemukakan oleh Cross, J. E. (2001).

Astrid, A., Wardhani, D. K., Kaihatu, T. S., Rahadiyanti, M., & Swari, I. A. I. (2019) juga menjelaskan tentang definisi *sense of place* adalah tempat, sebagai sebuah konsep, memiliki orientasi fisik yang jelas. Dalam penelitiannya, Najafi, M., & Shariff, M. K. B. M. (2011) menyatakan bahwa beberapa tempat yang memiliki *sense of place* yang tinggi, maka akan mendorong orang diam disana dan tinggal lebih lama. Sedangkan menurut penelitian Fauziah, A. N., & Kurniawati, W. (2013) aspek fisik, emosional, dan fungsional yang mengacu pada keunikan tempat cenderung lebih membantu pengguna untuk menyadari dan mengembangkan *sense of place* dibanding dengan pengalaman pengguna terhadap tempat.

Standar Elemen Pembentuk Ruang

1. Tata Letak dan Organisasi Ruang

Perancangan tata letak (*layout*) merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh pada kinerja suatu organisasi. Hal ini dikarenakan tata letak berhubungan dengan aliran bahan dan perpindahan produk, informasi, kenyamanan tenaga kerja dan respons konsumen. Efisiensi dan efektifitas tata letak akan membantu perusahaan untuk mencapai tujuan dan beradaptasi

dengan berbagai perubahan (Sarihati & Lazaref dalam Wijaya, A. T., Fadhilah, A. M., Japar, C., Kusumaningtyas, F. A., Firdaus, Y. S. B., Hidayat, A. P., & Safitri, A., 2024). Untuk memudahkan dalam tata letak dan organisasi ruang dalam proyek kafe dan restoran, pada umumnya kafe dan restoran terbagi menjadi beberapa area yaitu area publik yang meliputi area *indoor* kafe, area *outdoor* kafe, area *indoor* restoran, dan area *outdoor* restoran. Sedangkan area privat diantaranya, ruang *VIP room*. Untuk area *service* dalam mendukung aktivitas kafe dan restoran meliputi ruang staf, gudang, toilet pria, toilet wanita, dapur kafe, dapur restoran, *lift* barang, *lift* makanan, *loading dock*, dan *janitor*.

2. Lantai

Lantai merupakan salah satu unsur pembentuk elemen ruang yang sangat penting, karena menjadi suatu unsur lapisan atau alas bagi pengguna yang berada di dalam bangunan. Material lantai yang kerap digunakan dalam kafe dan restoran pada umumnya berupa keramik, marmer, ataupun kayu. Namun, pada kafe dan restoran Makassar akan memakai pilihan material lantai yang memperhatikan konsep desain *sense of place*. Dengan lokasi lahan yang bersampingan dengan sawah, konsep desain yang sangat tepat pada lahan ini adalah desain dengan membawa unsur tradisional tetapi pembawaannya kearah yang lebih modern sehingga generasi muda juga akan lebih tertarik untuk mengunjunginya.

Oleh karena itu, kafe dan restoran Makassar memilih beberapa pilihan material sebagai unsur lantainya, diantaranya:

- Vinil

Vinil merupakan bahan yang cukup tipis namun memiliki kekuatan yang sangat baik. Umumnya vinil memiliki berbagai jenis yaitu motif kayu, marmer, keramik dan lain sebagainya. Kekuatan vinil adalah bisa awet 20-25 tahun. Hal ini karena campuran bahan kimia yang digunakan dalam vinil sehingga membuat bahan yang satu ini sangat awet sebagai pelapis lantai.

- Keramik merupakan perpaduan antara unsur logam dan non logam. Selain itu keramik juga terdiri menjadi beberapa jenis yaitu, keramik biasa, keramik mozaik, keramik motif, keramik batu alam, keramik kuadrat, dan keramik teraso.

3. Dinding

Dinding merupakan salah satu struktur penopang sebuah bangunan. Selain itu, dinding juga berfungsi untuk pembentuk dan juga pembagi dalam sebuah ruang. Material dinding yang kerap digunakan dalam kafe dan restoran pada umumnya berupa batu bata, batu alam, ataupun kayu. Namun, pada kafe dan restoran Makassar akan memakai pilihan material dinding yang memperhatikan konsep desain *sense of place*. Dengan lokasi lahan yang bersampingan dengan sawah, konsep desain yang sangat tepat pada lahan ini adalah desain dengan membawa unsur

tradisional tetapi pembawaannya kearah yang lebih modern sehingga generasi muda juga akan lebih tertarik untuk mengunjunginya. Oleh karena itu, kafe dan restoran Makassar memilih beberapa pilihan material sebagai unsur *finishing* dindingnya, diantaranya:

- Papan kayu

Papan kayu merupakan material pelapis yang dapat berasal dari kayu asli maupun buatan. Papan kayu tersebut dapat dijadikan pelapis dinding, plafon, lantai dan sebagai material furnitur.

- Batu alam

Batu alam merupakan batuan yang berasal dari alam. Batu alam juga bisa dipakai sebagai tampilan dinding yang dekoratif.

- Cat dinding

Cat dinding merupakan salah satu material dasar dan umum dalam mendesain serta *finishing* rumah. Cat dinding juga telah memiliki banyak varian warna sehingga cat dinding selalu menjadi pilihan utama dalam *finishing*.

4. Plafon

Plafon merupakan bagian penutup atas dalam sebuah ruangan. Selain itu, plafon juga berfungsi untuk menjaga suhu ruangan serta dimanfaatkan juga untuk bagian dekorasi sebuah ruangan sehingga ruangan itu terlihat menarik dan nyaman. Material plafon yang kerap digunakan dalam kafe dan restoran pada umumnya berupa *gypsumboard* ataupun kayu. Namun, pada

kafe dan restoran Makassar akan memakai pilihan material plafon yang memperhatikan konsep desain *sense of place*. Material plafon yang digunakan dalam perancangan kafe dan restoran Makassar adalah papan kayu dan *gypsumboard*.

5. Furnitur

Furnitur merupakan unsur pelengkap dari sebuah ruangan yang dapat memberikan kebutuhan pengguna serta kenyamanan pengguna. Oleh karena itu, pemilihan Jerami juga telah sering digunakan furnitur dalam sebuah ruang yang ditentukan oleh masyarakat tradisional dalam berdasarkan fungsi ruang, dan konsep desain pembuatan atap.

METODE

Metode perancangan yang digunakan adalah metode yang dikemukakan oleh Plowright, P. D. (2014). Yaitu, metode pengembangan teori proses desain dari Christopher Jones yang dipadukan dengan metode *problem seeking* dari Duerk, D. (1993). *Problem seeking* diterapkan pada bagian *problem identification*, *problem exploration*, dan *problem redefinition*. Dari ketiga tahap tersebut, maka dapat menghasilkan *problem statement* yang berguna untuk menyatakan permasalahan dalam sebuah perancangan.

Problem Identification

Pada tahap ini merupakan tahapan yang digunakan untuk mencari tahu atau mengidentifikasi permasalahan yang ada pada

proyek yang dikerjakan. Dalam tahapan ini, data serta permasalahan yang ada diperoleh dari observasi, wawancara, serta tinjauan terhadap lokasi dan literatur terkait arsitektur dan Interior. Pada tahap ini kita dapat mengetahui tingkat kelembapan, tingkat intensitas cahaya, arah sinar matahari, dan vegetasi yang terdapat pada sekitar lahan lokasi dan lain sebagainya. Selain itu juga dapat berupa masalah yang sedang terjadi pada kondisi global ataupun nasional seperti kondisi Covid-19 yang membuat kita harus mempertimbangkan tentang konsep dengan protokol kesehatan yang berlaku. Dan juga kita dapat mengetahui keinginan klien kita yang ingin menerapkan konsep desain seperti apa yang diinginkan.

Problem Exploration

Problem exploration adalah tahapan untuk menganalisis data serta permasalahan yang ditemukan. Tahapan ini menggunakan cara berpikir *exploratory thinking* dalam menganalisis dan mendalami data yang dikumpulkan. Oleh karena itu, dari masalah yang ada pada tahap *problem identification*, maka dapat di analisis dan ditemukan permasalahan data berupa :

- Karena target market yang ingin dicapai adalah generasi muda maka desain konsep yang diberikan harus menarik dan unik, serta *instagramable*.
- Memiliki desain yang tidak ketinggalan jaman dan berbeda dengan kafe dan resto lainnya.
- Kafe dan resto yang turut menerapkan protokol kesehatan Covid-19.

- Ingin membuat bentukan bangunan khas suku Makassar dengan pembawaan konsep desain yang lebih modern.
- Desain interior dan furnitur harus memiliki hubungan erat dengan bentukan khas suatu daerah.
- Penggunaan material sesuai dengan konsep *sense of place* suku Makassar agar pengunjung puas dan mau kembali lagi ke kafe dan resto tersebut.

Problem Redefinition

Pada tahap ini, tahap *problem redefinition* merupakan tahapan yang dilakukan dalam memadukan permasalahan dan informasi yang telah dianalisis dengan literatur terkait permasalahan tersebut. Hasil dari *problem definition* nantinya akan berupa *problem statement*.

Problem Statement

Melalui analisis dan observasi yang telah dilakukan, maka ditemukan *problem statement*, berupa : Merancang bangunan komersial (kafe dan restoran) yang mengandung unsur budaya khas setempat yang dapat diterima oleh kalangan muda dan masyarakat setempat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Solusi Perancangan

Bangunan ini merupakan bangunan kafe & resto yang terletak di Jalan Andi Mappainga, Barombong, Sulawesi Selatan. Daerah Barombong ini sering kali menjadi kunjungan

wisata kuliner oleh masyarakat setempat khususnya orang Makassar. Daerah Barombong sendiri sangat dekat bahkan bersampingan langsung dengan kota Makassar. Akan tetapi perkembangan kota Barombong masih sebatas pedesaan atau kota kecil yang masih memiliki sawah-sawah pada kota/daerahnya. Oleh karena itu konsep desain yang membawa unsur tradisional suatu daerah dapat diterapkan pada lahan ini. Penerapan konsep *sense of place* yang meliputi unsur khas suku Makassar tersebut diberikan pembawaan desain yang lebih modern sehingga kalangan muda dapat tertarik untuk mencobanya. Dan tema yang terkait dengan konsep desain ini adalah “*Natural Is Perfect*” dikarenakan pada desain kafe dan resto ini sangat bergantung dengan alam yang ada disekitar lahan. Oleh karena itu, dengan bangunan yang menampilkan sisi kesempurnaan dari alam itu juga memiliki hubungan atau keterkaitan yang harus dijaga dan dirasakan oleh penggunanya. Hal ini dilihat dengan perilaku masyarakat pedesaan yang masih kental dengan adat dan budayanya sangat menjaga alam tersebut. Jadi dengan menjaga alam tersebut kita akan selalu merasakan kesempurnaan yang ada pada sekitar kita khususnya bangunan kafe & resto Makassar ini.



Gambar 1. Eksterior Kafe & Resto Makassar
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 2. Eksterior Kafe & Resto Makassar
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 3. Perspektif Interior Kafe & Resto Makassar
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 4. Perspektif Interior Kafe & Resto Makassar
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Dalam konsep perancangan ini terdapat lima panca indra yang juga menjadi prinsip dalam sebuah *sense of place*.

- Indra Pendengaran (telinga). Hal ini membuat manusia bisa mendengar segala jenis suara yang berada disekitar atau suatu daerah khas tertentu. Suara yang ada dan ingin diterapkan

pada kafe dan resto dapat berupa musik khas daerah (musik tradisional) dapat juga berupa lagu nyanyian dan instrumen. Selain itu juga pada area *outdoor* (taman) dapat diberikan bunyi air mancur yang dapat menambahkan kesan naturalnya.

- Indra Penciuman (hidung). Hal ini dapat membuat manusia bisa menghirup bau khas dari sebuah ruangan, makanan, serta tumbuhan yang ada. Diantaranya berupa aroma bunga-bunga seperti bunga mawar, gardenia, sweet pea, bunga terompet, lilac, paperwhites, dan mock orange. Aroma bunga tersebut dapat menambahkan kesan natural melalui aroma bebauan. Dapat juga berupa aroma pohon/material kayu seperti penggunaan pohon cendana baik sebagai bahan material bangunan atau furnitur, serta penggunaan wewangian yang berasal dari pohon lain yang telah diolah getahnya, seperti pohon gaharu, pohon kamper dan pohon kayu manis.
- Indra Perasa/Pengecap (lidah). Hal ini membuat manusia bisa merasakan langsung rasa dari makanan, minuman khas dari suatu daerah. Berupa makanan dan minuman yang ditawarkan adalah makanan khas Makassar (makanan ataupun bumbu makanan). Makanan beratnya seperti sop konro, konro bakar, pallubasa, sop saudara, coto Makassar, kapurung, juku pallu ce'la (ikan), makanan kuliner seafood dan bebek palekko. Selain itu ada makanan manis yang juga lumayan terkenal seperti pisang epe dan es

pisang ijo. Dan untuk minumannya terdapat sarabba, sirup markisa, es pallu butung.

- Indra Penglihatan (mata). Hal ini membuat manusia bisa melihat langsung visual ruangan, *view* alam yang berada pada suatu daerah. Pada bangunan yang ada memakai material natural yang terdiri dari kayu, batu, jerami, rotan, serta perabot dan tumbuhan hijau yang berada disekitar bangunan. Selain itu juga *view* sawah yang indah dan menampilkan sisi natural atau alam merupakan hal yang ingin di jadikan *value* lebih dalam kafe & resto tersebut. Terdapat juga terdapat bentukan motif khas suku Makassar, kain tenun khas Makassar, dan juga baju khas daerah suku Makassar yang digunakan oleh pelayan kafe dan restoran. Pencahayaan yang ada pada ruangan akan dibuat sebaik mungkin sehingga mata tidak akan sakit atau lelah karena kondisi pencahayaan ruangan yang kurang nyaman. Pada sekitar bangunan juga terdapat tumbuhan hidup seperti bunga-bunga dan beberapa pohon agar lebih teduh pada siang hari, mengingat kondisi siang hari Makassar tergolong panas dan membuat gerah.
- Indra Peraba (kulit). Hal ini membuat manusia bisa merasakan iklim, cuaca khas dari suatu daerah. Hal ini berupa pada daerah *outdoor* kafe & resto diharapkan terdapat taman kecil yang dapat membuat pengunjung dapat merasakan suasana serta dapat menyentuh langsung objek, tumbuhan, air yang terdapat pada taman tersebut. Sehingga pelanggan

juga dapat langsung merasakan seperti apa berinteraksi langsung dengan daerah hijau tersebut, yang dimana orang kota besar sudah sulit untuk menemukan area hijau seperti taman dan sawah. Selain itu juga terdapat tekstur alami dari kayu, batu alam, dan segala material yang terpasang di kafe dan resto tersebut.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Konsep *zoning* dan organisasi ruang yang diterapkan dalam desain perancangan sebuah konsep ditentukan berdasarkan ketersediaan *view* yang ada pada *site*. Pada *site* kafe dan restoran Makassar memiliki *view* berupa sawah yang dapat di lihat dari segala sisi bangunan. Hal ini juga bertujuan untuk memanjakan indra penglihatan pengguna dan cara ini juga berkaitan dengan prinsip penerapan *sense of place*. Selain itu juga, konsep *zoning* ini membuat pola sirkulasi ruang pada kafe & restoran Makassar terbagi menjadi tiga sirkulasi utama, yaitu :

– Pengunjung Kafe

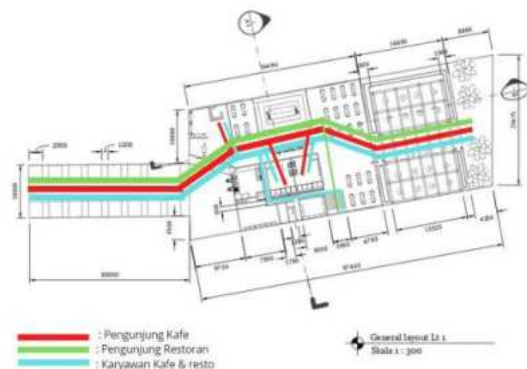
Akses yang dapat dikunjungi oleh pengunjung kafe adalah area lantai 1. Diantaranya area makan *indoor*, area makan *outdoor*, toilet pria, toilet wanita, dan taman.

– Pengunjung Restoran

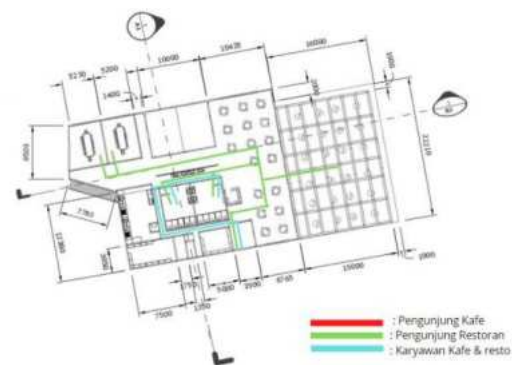
Akses yang dapat dikunjungi oleh pengunjung restoran adalah area lantai 2. Diantaranya area makan *indoor*, area makan *outdoor*, *VIP room*, toilet pria, toilet wanita, dan taman.

– Karyawan

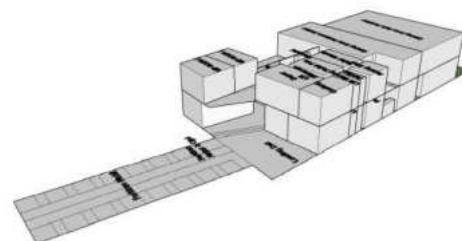
Pada bangunan ini diberikan jalur servis khusus yang dapat diakses karyawan untuk masuk ke ruang karyawan, dapur, gudang, janitor, toilet pria, toilet wanita, dan kasir.



Gambar 5. Pola Sirkulasi Ruang Lantai 1
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 6. Pola Sirkulasi Ruang Lantai 2
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 7. Bentuk Massa Bangunan
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Dengan adanya konsep aplikasi sirkulasi, *zoning* tersebut dapat membuat pengguna lebih merasa mudah mengakses letak-letak ruangan dan nyaman dengan pembagian ruangan dan *view* yang ditawarkan pada masing-masing ruangan.

KESIMPULAN

Dalam mendirikan sebuah bisnis ada baiknya kita harus melakukan riset pasar dan analisis terkait pasar yang ada. Hal ini merupakan hal yang penting karena suatu bisnis dapat berjalan dengan lancar jika pemilik bisnis tersebut mengenal pasarnya dengan baik. Analisis yang diperlukan dapat berupa kebutuhan pasar akan produk apa yang sedang langka dan keadaan pasar saat ini seperti apa, sehingga nantinya kita dapat menentukan arah bisnis apa yang ingin ditujukan. Selain itu melalui analisis tersebut, bisnis yang didirikan diharapkan dapat menjadi solusi atau menjawab permasalahan yang ada dalam masyarakat. Tidak hanya bisnis seperti perdagangan, tetapi bisnis arsitektur dan interior juga dapat menjadi bagian di dalamnya. Sehingga muncul juga berbagai permasalahan dan yang menjadi salah satu perhatian adalah perkembangan dan minat masyarakat dalam nilai budaya atau unsur tradisional yang ada.

Minat masyarakat yang ada pada masa ini lebih memilih kearah desain yang menganut desain modern, minimalis, industrial dan lain sebagainya. Tetapi yang menerapkan konsep desain yang membawa unsur nilai budaya itu hanya sedikit. Hal inilah yang menjadi latar belakang pendekatan

Sense of Place dipilih sebagai *value* khusus dari VIENS.Studio. Dengan adanya penerapan konsep ini, yang membawa unsur nilai budaya suku Makassar dan mengkolaborasikannya sehingga menciptakan desain yang ada menjadi lebih modern dan dapat diterima oleh kalangan anak muda pada masa sekarang ini.

Dengan adanya konsep ini juga diharapkan dapat mendorong minat masyarakat dalam melestarikan budaya sekitar serta menjadi pengalaman baru bagi masyarakat dalam mencoba prinsip desain dari *sense of place* yang memakai unsur panca indra sebagai salah satu konsep desainnya. Sehingga masyarakat atau pengunjung dapat langsung merasakan nuansa asli dari daerah tersebut tanpa harus datang ke daerah pedesaan aslinya.

Perancangan kafe dan restoran Makassar yang terdapat di Barombong, Makassar, Sulawesi Selatan ini dapat menjadi salah satu pilihan masyarakat dalam wisata kuliner yang berada di Barombong. Dalam penerapannya yang menyangkut sistem panca indra, hal yang dapat dimaksudkan adalah pada indra pendengaran dan suara yang ada. Hal ini diterapkan pada kafe dan resto yang berupa musik khas daerah (musik tradisional), dapat berupa lagu nyanyian, dan instrumen. Selain itu juga pada area *outdoor* (taman) dapat diberikan bunyi air mancur atau air bambu yang menambahkan kesan naturalnya. Pada indra penciuman, aroma yang digunakan pada kafe dan resto Makassar adalah aroma

bunga-bunga seperti bunga mawar, gardenia, sweet pea, bunga terompet, lilac, paperwhites, dan mock orange. Sehingga aroma bunga tersebut dapat menambahkan kesan natural melalui aroma bebauan.

Untuk aroma pohon/material kayu seperti penggunaan pohon cendana baik sebagai bahan material bangunan atau furnitur, serta penggunaan wewangian yang berasal dari pohon lain yang telah diolah getahnya, seperti pohon gaharu, pohon kamper dan pohon kayu manis. Pada indra perasa/pengecap, makanan dan minuman yang ditawarkan adalah makanan khas Makassar. Makanan beratnya seperti sop konro, konro bakar, pallubasa, sop saudara, coto Makassar, kapurung, juku pallu ce'la (ikan), makanan kuliner seafood dan bebek palekko. Selain itu ada makanan manis yang juga lumayan terkenal seperti pisang epe dan es pisang ijo. Dan untuk minumannya terdapat sarabba, sirup markisa, es pallu butung. Dengan adanya makanan dan minuman tersebut diharapkan pengunjung dapat mengenal Makassar itu dari segi bumbu-bumbu masakannya yang sangat berbeda cara pemasakannya dengan makanan dari daerah lain. Pada indera penglihatan, pada bangunan yang ada ingin memakai material natural yang terdiri dari kayu, batu, jerami, rotan, serta perabot dan tumbuhan hijau yang berada disekitar bangunan.

Selain itu juga *view* sawah yang indah dan menampilkan sisi natural atau alam, merupakan

hal yang ingin di jadikan *value* lebih dalam kafe & resto tersebut. Terdapat juga bentukan motif khas suku Makassar, kain tenun khas Makassar, dan juga baju khas daerah suku Makassar yang digunakan pelayan tersebut. Dan juga pencahayaan yang ada pada ruangan akan dibuat sebaik mungkin sehingga mata tidak akan sakit atau lelah karena kondisi pencahayaan ruangan yang kurang nyaman. Pada sekitar bangunan juga diinginkan terdapat tumbuhan hidup seperti bunga-bunga dan beberapa pohon agar lebih teduh pada siang hari, mengingat kondisi siang hari Makassar tergolong panas dan membuat gerah.

Pada indra peraba, terdapat daerah *outdoor* kafe dan resto. Diharapkan terdapat taman kecil yang dapat membuat pengunjung dapat merasakan suasana serta dapat menyentuh langsung objek, tumbuhan, air yang terdapat pada taman tersebut. Sehingga pelanggan juga dapat langsung merasakan seperti apa berinteraksi dengan daerah hijau tersebut, yang dimana orang yang tinggal di kota besar sudah sulit untuk menemukan area hijau seperti taman dan sawah. Selain itu juga terdapat tekstur alami dari kayu, batu alam, dan segala material yang ada di kafe dan resto tersebut.

REFERENSI

Astrid, A., Wardhani, D. K., Kaihatu, T. S., Rahadiyanti, M., & Swari, I. A. I. (2019). *An Analysis of Sense of Place in Triwindu Market Surakarta*.

- Atmodjo, M. W., & Widjojo, M. (2005). Restorandan segala Permasalahannya. *Yogyakarta: Andi*, 1(1), 10.
- Barkah, M., Agustriana, K., Sharif, S. A., Ekomadyo, A. S., & Susanto, V. (2021). Komparasi Pengaruh Hubungan Keterikatan Tempat dan Citra Tempat Ketiga terhadap Desain Kafe. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 4(1), 8-20.
- Belia, P. S. B. S., & Polisda, Y. (2022). Pelayanan Prima Pramusaji Dalam Melayani Tamu Di Restoran Hotel. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 3(1), 30-38.
- Cross, J. E. (2001, November). Private property rights versus scenic views: A battle over place attachments. In *12th Headwaters Conference, Western State College*.
- Duerk, D. (1993). Architectural programming: Information management for design. (*No Title*).
- Fauziah, A. N., & Kurniawati, W. (2013). Kajian Sebaran Ruang Aktifitas Berdasarkan Sense Of Place (Rasa Terhadap Tempat) Pengguna Di Pecinan Semarang. *Ruang*, 1(1), 101-110.
- Hashemnezhad, H., Heidari, A. A., & Mohammad Hoseini, P. (2013). Sense of place" and "place attachment. *International Journal of Architecture and Urban Development*, 3(1), 5-12.
- Hermaningtyas, S. A., Soegiono, P., & Dermawan, R. (2022). Pengaruh Experiential Marketing Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Hi Coffee Surabaya). *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 98-195.
- Kanal Info. (2017, 14 Februari). *Pengertian Kafe (Café)*. <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-kafe-cafe>. (Di akses pada 29 Maret 2022).
- Najafi, M., & Shariff, M. K. B. M. (2011). The concept of place and sense of place in architectural studies. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 5(8), 1054-1060.
- Norberg-Schulz, C. (1979). *Genius Loci*. New York: Rizzoli.
- Plowright, P. D. (2014). *Revealing architectural design: methods, frameworks and tools*. Routledge.
- Wijaya, A. T., Fadhilah, A. M., Japar, C., Kusumaningtyas, F. A., Firdaus, Y. S. B., Hidayat, A. P., & Safitri, A. (2024). Pengaruh Tata Letak terhadap Kepuasan Konsumen Es Teh Indonesia Cabang Pandu Raya. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(5).