

OTENTISITAS HONG KONG “HAWKER” DAN PECINAN GLODOK PADA GERAI BUBUR CAP TIGER, JAKARTA SELATAN KARYA RAFAEL MIRANTI ARCHITECTS

Aryo Phramudhito¹, I Kadek Dwi Noorwatha², Putu Ari Darmastuti³
Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia DenpasarJl. Nusa
Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235
arphramudhito@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini sebuah rancangan desain tidak hanya didasari oleh idealisme arsitek, desainer, dan klien. Kondisi sosial suatu wilayah yang kemudian melahirkan budaya perlu menjadi perhatian dalam membuat sebuah rancangan desain yang baik, tidak hanya dari sudut pandang arsitek, desainer, dan klien, tetapi juga lingkungannya. Kondisi sosial dan budaya dilihat juga sebagai sumber inspirasi dan rumusan masalah yang harus dijawab oleh arsitek. Jurnal ini dibuat untuk meninjau kembali suatu desain berdasarkan studi kasus nyata untuk menemukan latar belakang suatu rancangan dan mengindikasikan suatu makna yang ada dalam suatu desain. Dalam sebuah tinjauan tentunya terdapat objek yang menjadi studi kasus yang digunakan sebagai media proses analisa. Memiliki konsep desain dan hasil akhir yang menarik, kedai Bubur Cap Tiger yang berlokasi di Petogogan, Jakarta Selatan, DKI Jakarta yang dirancang oleh Rafael Miranti Architects digunakan sebagai objek studi kasus pada jurnal tinjauan desain ini. Jurnal ini akan menjelaskan secara umum pendekatan desain yang dilakukan oleh arsitek sehingga menghasilkan suatu kedai yang menggabungkan kondisi sosial dan budaya sebagai aspek penting dalam perancangannya.

Kata Kunci: Kedai, Sosial, Budaya, Otentisitas, Pecinan.

ABSTRACT

Currently a design is not only based on the ideals of architects, designers, and clients. The social conditions of an area which then give birth to culture need to be considered in making a good design, not only from the point of view of architects, designers, and clients, but also the environment. Social and cultural conditions are seen as a source of inspiration and formulation of problems that must be answered by architects. This journal is created to review a design based on real case studies to find the background of a design and indicate a meaning that exists in a design. In a review, of course, there are objects that become case studies that are used as media for the analysis process. Having an attractive design concept and final result, the Bubur Cap Tiger shop located in Petogogan, South Jakarta, DKI Jakarta which was designed by Rafael Miranti Architects is used as the object of the case study in this design review journal. This journal will explain in general the design approach taken by the architect so as to produce a shop that combines social and cultural conditions as an important aspect in its design.

Keyword: Shop, Social, Cultural, Authenticity, Chinatown.

PENDAHULUAN

Sebuah perancangan desain kerap kali hanya berorientasi kepada keinginan dan kebutuhan klien atau pemilik properti. Beberapa aspek penting seperti antropologi, ekonomi, politik, sosial, dan budaya kurang diperhatikan. Sehingga banyak perancangan yang justru merusak sistem dan memberikan dampak buruk pada lingkungan di sekitarnya. Arsitektur dan Interior tidak hanya bekerja untuk menciptakan sesuatu, namun juga menghidupkan dan mempertahankan. Dalam konteks peninjauan desain, mahasiswa menemukan satu objek desain yang menarik yaitu, gerai Bubur Cap Tiger yang berlokasi di Petogogan, Jakarta Selatan. Gerai ini merupakan bisnis di *food & beverage* yang fokus pada penjualan bubur yang masih berafiliasi dengan gerai Bubur Mangga Besar di Glodok, Jakarta Barat. Ditemukan fakta yang kontradiktif dengan apa yang ditawarkan oleh gerai Bubur Cap Tiger dengan gerai Bubur Mangga Besar. Kedua gerai ini berada di dua lokasi yang berbeda, dimana gerai Bubur Cap Tiger ada di pusat Jakarta Selatan yang didominasi oleh sektor bisnis modern dan pusat gaya hidup anak muda (millennial dan gen Z). Sedangkan gerai Bubur Mangga Besar ada di Jakarta Barat, yang merupakan pusat komunitas Cina di Jakarta yang masih mempertahankan gaya pecinaan pada masa lalu. Yang membuat objek ini menarik ialah bagaimana Rafael Miranti Architects mampu merepresentasikan kembali sebuah gerai bubur yang masih konvensional menjadi lebih modern dan sesuai dengan standar anak muda, khususnya di Jakarta Selatan. Peninjauan desain ini tentunya tidak hanya mempertimbangkan kondisi fisik gerai, namun juga aspek-aspek lain yang berkaitan seperti keadaan ekonomi lingkungan sekitar dan kondisi sosial budaya yang mendukung terciptanya gerai Bubur Cap Tiger saat ini.

Terdapat beberapa peninjauan desain yang serupa dengan peninjauan ini, namun terdapat perbedaan orientasi topik bahasan utama. Dalam beberapa jurnal dan *review* lainnya, tinjauan difokuskan kepada apa yang sudah ada dan apa kaitannya dengan objek

studi kasus. Sedangkan dalam peninjauan ini, aspek sosial dan budaya menjadi fokus utama dalam pembahasan untuk menemukan latar belakang terciptanya desain interior daripada gerai Bubur Cap Tiger. Tujuan peninjauan desain ini tidak semata-mata hanya untuk menilai baik dan buruk dari sebuah perancangan desain. Namun menemukan latar belakang, permasalahan, solusi yang diterapkan, dan pesan yang divisualisasikan, serta dimaknai oleh pelanggan atau pelanggan juga menjadi tujuan dilakukannya peninjauan desain ini. Tinjauan yang berarti melihat, memeriksa, minilik, mempertimbangkan, dan mempelajari akan menjadi salah satu cara komunikasi antara arsitek atau desainer dengan penulis, pembaca, atau klien. Peninjauan desain berguna sebagai media kritik dan saran yang akan membantu arsitek dan desainer dalam menentuka langkah kedepan dan menyelesaikan permasalahan.

METODE

Tinjauan desain pada kedai Bubur Cap Tiger di Jakarta Selatan karya Rafael Miranti menggunakan metode korelasional. Metode ini berorientasi pada hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Namun dalam proses pencarian data dan informasi, digunakan adalah metode desk riset (desk research). Metode ini berupa proses pengumpulan data dan informasi melalui analisa dan peninjauan berdasarkan data serta informasi yang sudah dibuat dalam penelitian lain. Proses ini tidak bertujuan untuk sekedar mengumpulkan sebuah informasi, melainkan untuk menemukan pemahaman yang lebih spesifik dan jelas dari berbagai informasi. Data juga informasi ini bersifat kualitatif dan bersumber dari buku, jurnal, artikel, serta konferensi yang dibagikan melalui media secara daring. Data dan informasi yang didapat akan dianalisis dengan menggunakan referensi lain sebagai bahan pertimbangan. Sebagai validasi informasi terdapat studi kasus nyata yang menjadi objek tinjauan desain pada jurnal ini, yaitu kedai Bubur Cap Tiger yang berlokasi di Jl. Cikajang No. 34a, Petogogan, Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bubur merupakan salah satu kuliner tradisional asal Cina yang berkembang di Indonesia, dibawa oleh pedagang Cina pada masa kolonial. Dalam konteks studi kasus yang berlokasi di Jakarta, perancangdesain juga dipengaruhi oleh perkembangan budaya Cina di Jakarta, tepatnya Jakarta Barat yang telah menjadi pusat komunitas etnis Tionghoa di Jakarta. Lahirnya kawasan ini menjadi bukti dari aktivitas yang membentuk dan dibentuk oleh adanya ruang (Anathalia, 2013). Beberapa daerah di Jakarta Barat yang menjadi pusat budaya diantaranya Muara Angke, Mangga Besar, Kalijodo, dan Glodok yang kemudian disebut sebagai Pecinan. Studi kasus memiliki kaitan dengan kawasan Pecinan yang berlokasi di Jakarta Barat. Pemilik memiliki kedai bubur di kawasan tersebut, dan memiliki rencana untuk memasarkan produknya ke wilayah Jakarta Selatan yang merupakan kawasan bisnis, gaya hidup modern (kekinian), dan hedonis. Perancangan desain ini didasari oleh keinginan pemilik untuk membawa kuliner tradisional yang otentik dengan Pecinan di Glodok, Jakarta Barat ke Jakarta Selatan. Untuk pemahaman lebih rinci yang merujuk pada dasar perancangan desain, diperlukan penjelasan terkait kondisi (arsitektur dan desain) dari dua kawasan yang telah disebutkan sebelumnya.

A. Sosial dan Budaya Jakarta Selatan

Pecinan di Jakarta Barat menawarkan suasana tahun 1970 hingga 1980-an. Kedai juga restoran menempati bangunan ruko atau rukan biasa yang sederhana. Di dalamnya terdapat etalase besar (serving) untuk memajang dagangan dan hanya ada beberapa pasang bangku plastik untuk pelanggan. Kedai-kedai ini terkesan sederhana dan berpedoman pada fungsi utamanya, yaitu sebagai tempat makan. Utilitas sederhana, pola ruang yang hanya terbagi antara area pelayanan dan area makan, terkesan seadanya namun memiliki karakter. Dari sudut pandang sosial

budaya, pelanggan yang datang ke kawasan ini tidak terpisahkan oleh kelas-kelas sosial. Salah satu contohnya ialah gaya berpakaian yang kasual dan sederhana, serta bahasa informal lebih sering digunakan.

Hal tersebut jauh berbeda jika dibandingkan dengan kondisi di Jakarta Selatan yang lebih modern. Millennial dan gen Z di Jakarta Selatan memiliki gaya hidup yang erat dengan media sosial dan teknologi, oleh karena itu terdapat standar yang harus dipenuhi oleh perancang di area ini agar sesuai dengan standar '*instagramable*' yang dinilai penting oleh generasi ini (Setiawan, 2018). Perancangan restoran dan ritel di kawasan ini tidak hanya berpegang pada fungsi utamanya sebagai tempat makan atau berbelanja, namun harus memiliki faktor unggulan lain yang mengakomodir kebutuhan bersosial dan profesional. Sehingga sebuah restoran dan ritel memiliki kecenderungan di desain dengan baik untuk memberikan pengalaman dan suasana yang nyaman. Sebagai pusat bisnis, hiburan, gaya hidup modern, dan anak muda, kawasan ini memiliki standar tersirat yang '*wajib*' dipenuhi oleh semua restoran dan ritel yang berbisnis di kawasan ini. Salah satu kasus ialah Ombe Kofie yang berasal dari Jakarta Barat dengan gerai yang sederhana, ketika membuka cabang di kawasan Jakarta Selatan, mereka harus kembali mempertimbangkan desain gerai agar sesuai dengan standar yang ada di kawasan ini. Kawasan ini terdesain dengan baik untuk membuat pelanggan lebih nyaman dan '*tinggal*' lebih lama.

B. Site Kedai Bubur Cap Tiger

Lahan studi kasus berada di lokasi yang cenderung tersembunyi karena ditutupi oleh satu pohon besar di

depannya. Namun terdapat satu hal yang mungkin menjadi alasan ialah, lahan berada di posisi 'tusuk sate'. Bagi sebagian penganut Feng Shui, hal ini menjadi suatu tanda baik. Namun bagi sebagian lainnya, hal ini akan membawa kesialan. Meski belum terkonfirmasi, dua opini tersebut menjadi alasan keberadaan pohon besar yang menutupi lahan. Studi kasus juga memiliki keterbatasan ruang, berada di lantai dua sebuah ruko tiga lantai dengan jalur masuk yang cukup sempit. Hal ini tentunya menjadi tantangan, karena bertolak belakang dengan kebiasaan pelanggan yang bisa langsung masuk di lantai satu dan makan. Dibutuhkan elemen yang mampu menarik pelanggan untuk melakukan langkah tambahan sebelum masuk ke dalam kedai.

C. Pendekatan Desain melalui *Branding Image*

Rafael Miranti Architects sebagai arsitek yang merancang kedai Bubur Cap Tiger melakukan pendekatan yang cukup berbeda. Arsitek memiliki standar bahwa setiap proyek yang bergerak dalam industri *food and beverages*, harus mampu beroperasi kurang-lebih lima tahun. Oleh karena ini, arsitek mempertemukan klien dengan Brand Designer untuk memperkuat identitas dari kedai tersebut. Dengan identitas yang jelas, maka sebuah *brand* dapat dengan mudah menentukan bentuk komunikasi pemasaran, target pasar, dan visualisasi dari elemen yang berkaitan dengan *brand*. Salah satu hal yang cukup menarik ialah, Kedai Bubur Cap Tiger memiliki produk bubur beras merah (hal baru), sesuai dengan gaya hidup sosial masyarakat Jakarta Selatan yang sadar terhadap kesehatan.

Brand Designer melakukan riset untuk menemukan pedoman desain yang tepat dengan

mempertimbangkan identitas serta produk yang dijual oleh *brand*. Riset tersebut menghasilkan kombinasi antara suasana Pecinan Glodok dengan Hongkong Hawkers Shop (pedagang kaki lima). Riset ini divisualisasikan sebagai kedai bergaya kuno era 1970-an hingga 1980-an, sebuah tempat makan yang seakan tidak di desain, memiliki visual yang nyaman, kedai berada di lantai atas dengan sebuah lorong yang harus dilalui sebelum memasuki kedai. Melalui riset yang sudah dilakukan oleh Brand Designer, arsitek melakukan interpretasi desain berdasarkan pedoman yang sudah diberikan sebelumnya. Beberapa elemen penting yang menjadi 'benang merah' dari semua inspirasi desain ialah, penggabungan beberapa material yang tren dan *effortless* pada era 1970-an hingga 1980-an (motif, repetisi, dan penuh), material murah yang tahan lama dan memiliki karakter khas (keramik, *stainless steel*, dan *vinyl*), sistem bukaan (jendela) terbatas dan didominasi oleh bukaan yang bersifat permanen, sumber pencahayaan (lampu) jelas terlihat dan tidak disembunyikan. Beberapa elemen tersebut membentuk karakter dan sebuah identitas yang diinginkan oleh arsitek dan klien. Namun arsitek meyakini bahwa desain tidak akan berhasil jika hanya menyalin (jiplak) dari suasana Pecinan Glodok dengan Hongkong Hawkers Shop, sehingga arsitek juga mempertimbangkan desain kontemporer pada perancangan kedai Bubur Cap Tiger.

Setelah melakukan pertimbangan dengan banyak pedoman dan sudut pandang, arsitek membuat dan mengembangkan penggunaan material (bahan dan motif) yang bisa digunakan dan ada di Indonesia. Material yang dipilih arsitek, cenderung mudah ditemukan dan cukup terjangkau. Meski setiap

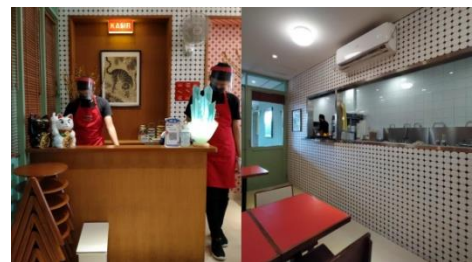
proyek memiliki anggaran yang seringkali terbatas, arsitek memilih untuk berpikir kreatif untuk bisa menghasilkan rancangan yang baik. Arsitek menyadari bahwa elemen dekorasi menjadi salah satu hal yang cukup krusial dalam proyek ini. Karena elemen dekorasi berupa poster, keramik, dan beberapa lainnya yang menciptakan suasana, dalam hal ini ialah Pecinan Glodok dengan Hongkong Hawkers Shop.

D. Pertimbangan terhadap Efisiensi dan Kepercayaan pada Layout

Pada desain awal kedai Bubur Cap Tiger, area *display* dan *service* diletakkan di area depan tepat setelah pintu masuk. Dengan begitu, pelanggan yang masuk dari arah tangga akan dapat melihat langsung area *display* dan *service* tersebut. Penempatan ini didasari oleh rencana arsitek untuk menghadirkan salah satu ciri khas dari kedai-kedai di Pecinan Glodok dan Hongkong Hawkers Shop. Namun klien tidak menyetujui hal ini, dikarenakan secara Fengshui (keyakinan) hal tersebut tidak diperbolehkan. Karena berada di lantai dua, area *display* dan *service* berada tepat di atas koridor, dimana hal tersebut tidak dianjurkan dalam Fengshui. Serta dengan *layout* tersebut maka pintu masuk menghadap kedepan, dimana hal ini juga tidak dianjurkan. Perancangan *layout* dilakukan kembali dengan menyesuaikan 'pakem' yang diyakini klien. Proses tersebut menjawab permasalahan, area makan memenuhi bagian depan hingga belakang kedai, area *display* dan *service* berada di bagian tengah ke belakang, dan pintu menghadap ke selatan (kedai menghadap timur).

Terdapat satu aspek yang krusial bagi arsitek yaitu, *layout* area makan. Hal ini dikarenakan luas kedai yang terbatas, namun harus efektif untuk mengakomodir jumlah pelanggan

yang cukup banyak. Beberapa pertimbangan yang dilakukan oleh arsitek menitikberatkan pada potensi yang ada di *site*. Salah satu potensi pada *site* ialah keberadaan pohon besar di depan, menghadap arah terbit matahari (timur) dan pemandangan matahari terbenam (barat) di bagian belakang. Kemudian arsitek memutuskan untuk memanfaatkan kedua potensi ini menjadi bagian dari desain. Bentuk upaya ini dibuktikan dengan bukaan (teras) lebar pada bagian depan dan belakang kedai. Arsitek membagi *layout* ke dalam empat bagian, area teras depan, area makan di tengah, area dapur, dan area teras belakang. Dengan desain ini maka tercipta *cross ventilation* (ventilasi silang) yang baik, ketika karena suatu kondisi tertentu dan kedai memutuskan tidak menggunakan AC (pendingin ruangan), maka pelanggan tetap nyaman karena sistem pengudaraan yang lancar. Selain untuk memanfaatkan potensi pada *site*, konsep *cross ventilation* menjadi salah satu hal yang diusahakan. Tanpa sadar konsep ini menjadi suatu hal yang penting lebih dari sebelumnya dalam situasi pandemi, seperti saat ini.



Gambar 1. Kiri: Area kasir setelah pintu masuk, Kanan: Area servis dan area makan *indoor*.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 2. Kiri: Area makan teras depan, Kanan: Teras belakang.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

E. Identitas Pecinan pada Elemen dan Material

Membangun sesuatu yang abadi, dengan material yang bisa bertahan selamanya, lalu menjadi tanda tanya besar, keabadian itu seolah jaminan kepemilikan yang takkan berakhir, tapi juga monumen untuk sebuah kealpaan dan kefanaan (Armand, Avianti. 2017). Selaras dengan objek inspirasi desain, yaitu Pecinan Glodok dan Hawkers Hongkong yang lebih mengutamakan material sederhana, organik (mentah) dan bertahan lama. Untuk menjawab hal tersebut, arsitek mencari identitas dari kedai-kedai di Pecinan untuk diaplikasikan pada kedai milik klien. Dan berikut ini merupakan elemen yang menjadi identitas baru dari desain Kedai Bubur Cap Tiger, Jakarta Selatan:

a. Mahjong

Manusia hanya mampu mengingat 4 hal dalam waktu bersamaan. Manusia juga menggunakan informasi ini untuk dapat merasakan koneksi dengan suatu objek atau manusia lainnya. Bagi manusia lebih mudah dalam proses mengenali jika dibandingkan dengan proses mengingatnya (Weinschenk, 2011). Begitu pula dengan aplikasi mahjong yang merupakan salah satu hal yang erat kaitannya dengan masyarakat di Pecinan. Klien memiliki koleksi Mahjong dan

berkeinginan untuk diaplikasikan pada kedai miliknya. Salah satu pilihan yang mungkin dilakukan adalah menggunakan Mahjong sebagai elemen dekorasi. Namun, jika Mahjong hanya dibingkai dan dipajang sebagai elemen dekorasi yang berdiri sendiri tentunya elemen ini tidak lagi menjadi menarik. Arsitek sendiri memiliki alternatif aplikasi dari Mahjong sebagai material sekaligus elemen dekorasi, yaitu diaplikasikan pada dinding toilet. Dengan luas yang terbatas, Mahjong bisa menjadi elemen kejutan pada desain kedai ini.



Gambar 3. Kiri: Toilet dengan dinding mahjong, Kanan: Tampak mahjong pada dinding.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

b. Perpaduan Mozaik dan Kertas Dinding

Terdapat sisi menarik di area makan tengah yang memiliki perpaduan dua material yang berbeda, yaitu mozaik dan kertas dinding (*walpaper*) yang kontras namun terkesan serasi. Karena memiliki pola yang berulang (*repetisi*), penting bagi arsitek untuk menentukan skala pola yang tepat agar kombinasi ini menjadi seimbang. Keberadaan kolom-kolom pada *site* meski dapat dilihat sebagai halangan, namun arsitek memanfaatkan kolom tersebut sebagai penanda

bagian antar dua material dan pola yang berbeda. Potongan-potongan pada sisi yang menyudut juga memiliki pola yang presisi, sehingga koneksi satu elemen dengan elemen lainnya tidak terputus. Menariknya lagi elemen lain yang ditempel atau ditempatkan di dinding ini, seperti disesuaikan dengan pola agar dapat memberikan pengalaman yang lebih baik.



Gambar 4. Kiri: Mozaik pada dinding, Kanan: Pola kertas dinding.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 5. Kiri: Aplikasi mozaik dan kertas dinding, Kanan: Dua pola yang presisi.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

c. Batu Koral

Dinding koral pada area teras depan dan belakang menjadi elemen yang memberi pengaruh dalam desain. Susunan acak namun tidak berlebihan, membuat elemen ini menyatu dengan desain dan memberi identitas dari kedai-kedai Pecinan itu sendiri. Selain aplikasi pada dinding, batu koral juga menjadi material pada lantai area teras. Material ini sudah cukup umum digunakan dalam proyek desain maupun

arsitektur pada tahun 1980-an dan 1990-an. Meski proses aplikasinya cukup sulit dan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama jika dibandingkan dengan material pabrikan, namun koral sikat ini memberikan kesan yang lebih santai dan hangat pada desain. Tentunya hasil tersebut lebih baik dibanding menggunakan keramik dengan pola batuan yang memberikan kesan lebih kaku dan 'dibuat-buat'.



Gambar 6. Kiri: Aplikasi batu koral pada dinding, Kanan: Batu koral disusun acak.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 7. Kiri: Batu koral sikat pada lantai, Kanan: Tekstur koral sikat.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

d. Furnitur

Untuk elemen furnitur proyek kedai Bubur Cap Tiger, Rafael Miranti bekerja sama dengan Sors Furniture. Berdasarkan inspirasi objek desain Pecinan Glodok dan Hawkers Hongkong, maka penggunaan material seperti *stainless steel* pada meja yang terkesan apa adanya menjadi salah satu aplikasinya. Kemudian jika melihat sumber inspirasinya, beberapa furnitur memiliki

ukuran yang cukup kecil untuk bisa mengakomodasi lebih banyak pelanggan, mudah dipindahkan dan ditumpuk. Beberapa identitas dari inspirasi ini diaplikasikan melalui pemilihan warna, material, dan bentuk yang sederhana. Hal ini tidak hanya agar dapat memberikan kesan yang sama dengan kedai-kedai di Pecinan Glodok dan Hawkers Hongkong, namun juga bentuk lanjutan dari *brand image* yang sudah dibuat oleh klien dan arsitek sebelumnya.



Gambar 8. Kiri: Kursi dengan material kayu besi, Kanan: Desain sederhana furnitur kursi. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 9. Kiri: Desain kursi pada area teras, Kanan: Penggunaan meja *stainless steel*. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

e. Pintu dan Jendela

Desain pintu dan jendela geometrikal dengan 2/3 areanya merupakan kaca menjadi sata satu aplikasi dari desain pintu pada kawasan Pecinan lama. Pintu tersebut menggunakan sistem bukaan pivot yang memungkinkan udara dan cahaya masuk lebih efektif ke dalam ruangan. Jika

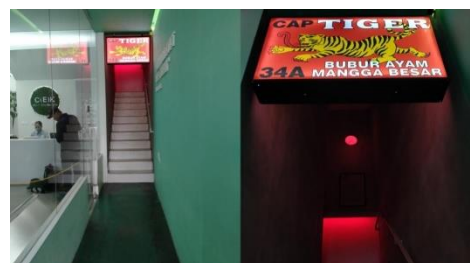
diperhatikan kembali sudut-sudut kusen pintu dan jendela bertemu dengan pola-pola plafon yang presisi. Meski pada proyek tidak ada material atau hal yang spesial atau terkesan berlebihan, pengaplikasian yang tepat dan sesuai sudah cukup memberikan pengalaman yang baik pada desain kedai ini.



Gambar 10. Kiri: Pintu masuk, Kanan: Pintu dan jendela pada area teras. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

f. Tangga

Karena lokasi kedai yang ada di lantai dua serta sirkulasi masuk yang terbatas, tidak serta-merta membuat arsitek berhenti berinovasi. Area sirkulasi tangga dibuat sebagai area transisi yang menarik dengan berbagai aksesoris yang cukup menarik atensi dari luar. Cahaya merah yang kontras dan sesuai dengan *brand image* kedai itu sendiri.



Gambar 11. Kiri: Selasar pintu masuk, Kanan: Plang nama di area tangga. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 12. Kiri: Elemen lampu pada tangga, Kanan: *Striplight* sebagai area transisi. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 16. Kiri: Elemen dekorasi teras, Kanan: Plang nama di area tangga. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

g. Dokumentasi Elemen Dekorasi

Untuk mendukung kesan yang ingin ditunjukkan sesuai dengan *branding image*, terdapat banyak elemen yang memberi aksesoris Pecinan.



Gambar 13. Kiri: Elemen keramik, Kanan: Lampu pada era 1970-1980an. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 14. Kiri: art menu menjadi elemen dekorasi, Kanan: Elemen keramik. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 15. Kiri: Daftar menu yang dipigura, Kanan: Poster khas Hongkong Hawker. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

F. Menjadi Objek yang Diam

Banyak aspek pada *site* yang menjadi halangan dan dijadikan sebagai kelebihan oleh arsitek. Pohon besar yang tidak mungkin untuk ditebang kemudian menjadi fasad daripada kedai itu sendiri. Secara tidak langsung pohon besar di depan juga menjadi bagian dari interior teras depan jika tirai bambu (*kere*) dibuka. Pemilihan material keramik putih yang sederhana selain karena perawatan yang lebih mudah dan murah, jika ditelisik kembali pada tahun 1980-an dan 1990-an, kawasan Pecinan didominasi oleh bangunan yang menggunakan keramik sebagai kulit fasadnya. Jika tirai bambu ditutup, elemen ini juga menjadi aksesoris yang menarik pada bagian fasad. Arsitek memilih untuk menyesuaikan dengan apa yang ada pada *site* dan tidak merubah dengan alasan agar proyek terlihat lebih menonjol. Pada fasad juga tidak ditemukan plang nama kedai, hal ini dibuat agar pelanggan yang datang ke kedai mendapatkan kesan meneukan harta karun (*hidden gem*) yang tentunya jarang ditemui di banyak kedai maupun restoran di Jakarta Selatan.



Gambar 15. Kiri: Tampak depan, Kanan: Pohon di depan.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan pembahasan terkait kedai Bubur Cap Tiger yang dirancang oleh Rafael Miranti Architect sebagai objek studi kasus tinjauan desain maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi desain pada kedai sesuai dengan *branding image* yang diinginkan klien. Objek inspirasi desain yang merupakan kawasan Pecinan Glodok dan Hongkong Hawker memberikan pengaruh besar pada proses perancangan hingga akhir ketika objek beroperasi. Mengambil banyak elemen dari kawasan yang eksis pada masa lalu, tidak membuat kedai ini justru terperangkap. Kawasan Pecinan dengan identitas serta sosial budaya yang melengkapinya menghasilkan suatu rancangan desain baru namun erat dengan makna. Modernisasi yang dilakukan oleh arsitek untuk menyesuaikan dengan sasaran pasar yaitu masyarakat Jakarta Selatan, tidak serta merta menghilangkan identitas dari Pecinan itu sendiri. Elemen-elemen sederhana, material alami, pola repetisi, dan beberapa aksen sangat mendukung pengalaman pelanggan yang datang ke kedai ini. Namun itu semua tidak menandakan bahwa desain kedai Bubur Cap Tiger sempurna. Terdapat banyak kesalahan teknis ketika kedai mulai beroperasi. Beberapa masalahnya ialah, tampias air hujan pada teras semi *outdoor* dan bukaan pintu yang kurang tepat sehingga menghambat sirkulasi. Jika ada kesempatan kedai ini untuk direnovasi, maka hal utama yang perlu diperhatikan ialah aspek-aspek yang bersifat teknis. Karena desain pada kedai Bubur Cap Tiger sudah memenuhi semua kriteria perancangan desain yang berorientasi pada *branding image* klien.

DAFTAR PUSTAKA

- Armand, Avianti. (2017). *Arsitektur Yang Lain, Sebuah Kritik Arsitektur*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Charlie Q.L., Xie. (2006). *Building A Revolution Chinese Architecture Since 1980*. Hong Kong
- De Chiara, Joseph. Panero, Julius. Zelnik, Martin. (1992). *Time Saver Standards For Interior Design And Space Planning*. Michigan: McGraw Hill.
- Evawani Ellisa, Anathalia. (2013). *Pembentukan Identitas Melalui Cultural Practice Di*
- Kustedja, Sugiri. Sudikno, Antariksa. Salura, Purnama. (2012) *Fengshui: Elemen Budaya Tionghoa Tradisional*. Penerbit Universitas Katolik Parahyangan.
- Mak, Ricardo. K. S. & Chan, Catherine S. (2013). *Icons, Culture, and Collective Identify of Postwar Hongkong*. Hongkong: Hongkong Baptist University.
- Malekashi, Armita. (2013). *Investigation on Restaurant Layout Design*. Gazimagusa: Eastern Mediterranean University.
- Oktarina, Freta & Ridwan, Kemas. (2021). *The History of Jakarta's Chinatown: The Role of*
- Philipson, Sivan. Raquel, Michelle R. Gube, Jan C. (2010). *English and it's Role in*
- Rukmana, Deden. (2008). *The Growth of Jakarta Metropolitan Area and the Sustainability of Urban Development in Indonesia*. Melbourne: Common Ground Publishing Pty Ltd.
- Sachari, Agus & Sunarya, Yan Yan. (2002). *Sejarah dan Perkembangan Desain*. Penerbit Institut Teknologi Bandung.
- Sachari, Agus. (2002). *Sosiologi Desain*. Penerbit Institut Teknologi Bandung.
- Setiawan, Budi. (2018). *The Profile and Behaviour of 'Digital Tourist' When*

Making Decisions Concerning Travelling Case Study: Generation Z in South Jakarta. Jakarta: Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid.

Sulistyo, Ary. (2019). Wisata Kawasan Pecinan Kota Tua Jakarta Suatu Tinjauan Potensi Pengembangan Pariwisata Perkotaan Di Indonesia. Banten: International University Liaison Indonesia.

Teh, Sidhi Wiguna. (2012). Fengshui, Arsitektur Caturmatra. Penerbit Universitas Tarumanegara. Weinschenk, Susan. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. Berkeley: New Riders.

Widagdo. (2005). *Desain dan Kebudayaan*. Penerbit Institut Teknologi Bandung.