

PERANCANGAN *SENSE OF PLACE* PROYEK RUMAH KULINER TRADISIONAL MODERN KHAS PONOROGO

Jessica Lorenzo Sebastian^a, Astrid Kusumowidagdo^b

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

alamat email untuk surat menyurat : astrid@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

Given that there is business environment analysis research that includes industry forces, Market Forces, Key Trends, and macroeconomic forces, opportunities and issues exist while setting up a business. The establishment of Rumah Kuliner Ponorogo with sense of place approach is a form of answering the problem of efficiency and feasibility on how to get adequate Ponorogo's culinary products and facilities. Furthermore, inseparable from getting a solution to the global pandemic. Not only does this business provide facilities for obtaining culinary things, but it is also equipped with a gift shop that sells local handicraft products for local residents to help UMKM. The Ponorogo Culinary House Project is a culinary facility design project that offers a place with a traditional atmosphere combined with a modern atmosphere that follows trends but still has Ponorogo characteristics. Given the growing development of the culinary business with Café Modern, one wishes that this culinary facility can stay abreast of trends by showing a distinct Ponorogo atmosphere that is inherent to its visitors. The application of the concept in the Ponorogo Culinary House can be seen in the building's mass arrangement, which experienced a change from traditional Javanese houses. The hallmark of Ponorogo itself can be seen in the interior space of the restaurant, Such as the existence of wall murals with characters in the story of the Reog dance, peacock ornaments and decorations that are part of the Reog icon, as well as the application of raw materials such as wood, red bricks, and plaster to the interior of the building.

Keywords: *business environment analysis, culinary, gift shop, global pandemic, sense of place*

ABSTRAK

Dengan adanya riset analisa lingkungan bisnis yang mencakup *Industry Forces, Market Forces, Key Trends*, serta *Macro Economic Forces*, maka terdapatlah peluang dan permasalahan yang dihadapi dalam mendirikan usaha. Didirikannya usaha Rumah Kuliner Ponorogo dengan pendekatan *sense of place* merupakan bentuk dari jawaban permasalahan akan efisiensi dan kelayakan untuk mendapat produk serta fasilitas kuliner khas Ponorogo yang memadai. Hal ini juga tidak lepas dari bentuk solusi akan adanya pandemi yang berlangsung secara global. Tidak hanya menyediakan fasilitas untuk mendapatkan produk kuliner, usaha ini juga dilengkapi dengan penyediaan toko oleh-oleh yang menjual produk kerajinan lokal warga setempat untuk membantu UMKM warga. Proyek Rumah Kuliner Ponorogo merupakan sebuah proyek perancangan fasilitas kuliner yang menawarkan sebuah tempat dengan suasana tradisional yang dikombinasikan dengan suasana modern yang mengikuti tren, namun tetap memiliki ciri khas Ponorogo. Mengingat semakin berkembangnya usaha kuliner dengan suasana *café* yang modern, harapannya fasilitas kuliner ini dapat tetap mengikuti tren dengan menunjukkan suasana Ponorogo tersendiri yang melekat bagi pengunjungnya. Penerapan konsep dalam Rumah Kuliner Ponorogo terlihat pada tatanan masa bangunan yang diadaptasi dari rumah tradisional Jawa. Ciri khas Ponorogo sendiri terlihat pada ruang interior restoran, seperti adanya dinding mural dengan tokoh-tokoh dalam cerita tari reog, ornament dan dekorasi burung merak yang merupakan bagian dari ikon reog, serta penerapan material mentah seperti kayu, batu bata merah, dan acian pada pelingkup bangunan interior.

Kata Kunci: *analisa lingkungan bisnis, kuliner, pandemi, sense of place, toko oleh-oleh*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Rumah Kuliner Ponorogo

Olahan kuliner di Ponorogo tidak hanya terdiri dari satu jenis saja. Dalam mendapat olahan kuliner tersebut, harus berpergian ke beberapa tempat. Belum lagi, beberapa tempat kuliner tidak terletak di jalan utama yang membuat beberapa wisatawan kesulitan dalam mendapat produk kuliner tersebut. Penyediaan sarana dan prasarana wisata kuliner secara khusus di Ponorogo juga belum disediakan (Faradilla, 2010). Sekarang ini, banyak bermunculan tempat kuliner yang mayoritas berbentuk kafe yang diusung secara modern dan mengikuti tren. Untuk itu, perancangan fasilitas kuliner Rumah Kuliner Ponorogo diharapkan bisa menjadi sarana prasarana wisata kuliner Ponorogo dalam bentuk toko oleh-oleh dan restoran yang diusung secara modern namun tetap menunjukkan ciri khas Ponorogo yang melekat bagi pengunjungnya.

Sekarang ini, banyak sekali restoran yang bermunculan. Kebanyakan dari restoran dan tempat umum tersebut lebih mengarah ke gaya modern dan kekinian. Tujuan dari adanya perancangan ini adalah untuk menyediakan sebuah restoran dan toko oleh-oleh yang memiliki kesan modern, namun tetap memiliki *sense of place* dari daerah Ponorogo. Walaupun adanya aspek tradisional, penulis berharap konsep desain ini akan tetap menjadi daya tarik bagi warga setempat dan luar daerah segala usia dan kalangan, sehingga restoran

ini dapat menjadi sebuah tempat kekinian yang *photogenic*, namun tetap memiliki ciri khas tersendiri.

Ruang lingkup perancangan arsitektur dan interior Rumah Kuliner Ponorogo mencakup beberapa hal, diantaranya:

1. Perancangan tapak
2. Perancangan arsitektur gedung baru
3. Perancangan interior arsitektur ruang-ruang dalam bangunan
4. Perancangan mekanikal dan elektrikal bangunan

Data Proyek

Proyek Rumah Kuliner Ponorogo berada di Jalan Ir. H. Juanda, Ponorogo, Jawa Timur. Jalan ini termasuk jalan yang ramai dilalui oleh pengendara dan disekitar jalan ini terdapat perhotelan. Tapak merupakan lahan kosong yang menghadap Selatan. Tapak memiliki ukuran tanah 29 x 200 meter, namun yang digunakan hanya 29 x 92.5 meter. Dengan luas bangunan baru sebesar 1130 m².

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Definisi Restoran

Restoran merupakan usaha penyediaan jasa makanan dan minuman dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan, dan penyajian di suatu tempat tetap yang tidak berpindah-pindah dengan tujuan memperoleh keuntungan dan/atau laba (Permen Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2014).

Lalu untuk jenisnya menurut (Soekresno, 2000), restoran dibedakan menjadi 3 jenis dari pengolahan dan penyajian yang berbeda yaitu

1. Formal restaurant (restoran formal).
Pengertian formal restoran adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan *professional* dengan pelayanan yang eksklusif. Ciri-ciri restoran formal:
 - a. Penerimaan pelanggan dengan system pesan tempat terlebih dahulu.
 - b. Para pelanggan terikat dengan menggunakan pakaian formal.
 - c. Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik / menu eropa populer.
 - d. Sistem penyajian yang dipakai adalah *Russian Service / French Service* atau modifikasi dari kedua *table service* tersebut.
 - e. Disediakan ruang *cocktail* selain ruangan jamuan makan digunakan sebagai tempat untuk minum yang beralkohol sebelum santap makan.
 - f. Dibuka untuk pelayanan makan malam ataupun siang atau untuk makan malam dan makan siang, tetapi tidak menyediakan makan pagi.
 - g. Menyediakan berbagai merek minuman bar secara lengkap khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai Negara penghasil *wine* di dunia.
 - h. Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantic dan eksklusif.
 - i. Harga makanan dan minuman relatif tinggi dibanding harga makanan dan minuman di restoran informal.
 - j. Penataan bangku dan kursi memiliki *area service* yang lebih luas untuk dapat dilewati *gueridon*.
 - l. Tenaga relatif banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.
2. Informal restaurant (restoran informal)
Pengertian restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan *professional* dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi pelanggan yang silih berganti . Ciri-ciri restoran informal
 - a. Harga makanan dan minuman relatif murah.
 - b. Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat.
 - c. Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal.
 - d. Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai adalah *American Service/ready plate* bahkan *self-service* ataupun *counter-service*.
 - e. Tidak menyediakan hiburan musik hidup.
 - f. Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lain.
 - g. Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu/pelanggan namun dipampang di *counter/* angung di setiap meja makan untuk mempercepat

- proses pelayanan.
- h. Menu yang disajikan sangat terbatas dan membatasi menu-menu yang relative cepat selesai dimasak.
 - i. Jumlah tenaga servis relative sedikit dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan.
3. *Specialties* restaurant
- Pengertian *specialties* restaurant adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersil dan *professional* dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu. Ciri-ciri *specialties* restaurant
- a. Menyediakan sistem pemesanan tempat.
 - b. Menyediakan menu khas suatu negara tertentu, populer dan disenangi banyak pelanggan secara umum.
 - c. Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional.
 - d. Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang atau makan malam.
 - e. Menu ala-carte dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan.
 - f. Biasanya menghadirkan musik / hiburan khas negara asal.
 - g. Harga makanan relatif tinggi dibanding informal restaurant dan lebih rendah dibanding formal restaurant.
 - h. Jumlah tenaga *service* sedang, dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.

Secara umum, restoran merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk mencari berbagai macam makanan dan minuman. Restoran biasanya juga menyuguhkan keunikan tersendiri sebagai daya tariknya, baik melalui menu masakan, hiburan maupun tampilan fisik bangunan.

Definisi Oleh-Oleh

Arti kata oleh-oleh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki dua makna. Makna pertama adalah sebagai kerajinan tangan dan yang kedua adalah sebagai barang bawaan ketika habis bepergian. Secara umum, oleh-oleh dapat berbentuk kerajinan maupun makanan khas suatu daerah.

Secara umum, oleh-oleh merupakan sebuah benda yang dapat menjadi pengingat akan suatu daerah oleh wisatawan. Dalam kata Bahasa Inggris, oleh-oleh berupa kerajinan diartikan sebagai *souvenir*. *Souvenir* disimpan atau diberikan sebagai bentuk kenang-kenangan akan suatu tempat (Kusumawardani, 2016).

Definisi Sense of Place

Sense of Place merupakan sebuah pengalaman tertentu yang dialami oleh seseorang di sebuah tempat tertentu. Hal ini merupakan sesuatu yang umum yang dirasakan oleh seseorang saat beradai di suatu tempat. *Sense of Place* merupakan faktor penting untuk mempertahankan kualitas lingkungan, serta merupakan aspek penting dalam kaitan integrasi antara manusia dan sebuah tempat. Adanya aspek *Sense of*

Place ini memberikan peningkatan kualitas penggunaan, kepuasan dan *attachment* pada sebuah tempat (Najafi, Mina, Mustafa Kamal Bin Mohd Shariff, 2011).

Ketika kata *sense* dipertemukan dengan tempat, artinya menjadi lebih jelas. Hal ini karena kata *sense* jadi memiliki objek yang jelas dan lengkap dengan properti atau atribut tempat, yakni lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Selain itu, berbagai *konsep sense of place* juga ditemukan dan memiliki definisi yang berbeda-beda. *Sense of place* sering disamakan dengan *place attachment* (keterikatan tempat), *topophilia* (cinta pada tempat), *insidedness* (perasaan di dalam) dan *community sentiment* (perilaku komunitas) seperti yang dikemukakan Cross (2001), juga *spirit of place* (semangat yang didapat dari tempat). Dalam bidang *humanistic geography* banyak dipergunakan istilah *sense of place*.

Konsep *sense of place* sangat berpengaruh terhadap proses pembentukan suatu *public space*. Sebuah *space* akan menjadi *place* ketika *place* tersebut memiliki arti pada lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya (Mirsa, 2019). Semakin kental budaya masyarakatnya, semakin kuat *sense of place* yang tercipta.

Terdapat beberapa faktor pembentuk *sense of place*. Najafi dan Bin Mohd Shariff (2011) mengemukakan ada dua hal yang memengaruhi *sense of place*, salah satunya manusia,

kemampuan kognitif dan faktor persepsi, sebagai pengamat. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pembentuk *sense of place* dapat berupa faktor fisik, yakni bentuk fisik tempat, dan faktor sosial, yakni aktivitas manusia yang menjadi identitas sebuah tempat.

Menurut Fauziah (2013) dalam mengevaluasi atau menilai lingkungan, *sense of place* dinilai berdasarkan aspek kunci dari *place* (tempat), yaitu fisik, fungsional (kegiatan), dan psikologi (emosional).

- Aspek Fisik

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang akan selalu berhubungan satu sama lain. Dengan demikian, maka ruang yang dibentuk oleh setiap individu juga akan saling berhubungan. Adapun faktor-faktor fisik yang berpengaruh dalam penggunaan ruang dikawasan perkotaan menurut Mirsa (2011: 60), yaitu: pencapaian (*accessibility*) sebagai aspek lokasional ruang; kemenarikan (*attractivity*); dan kelengkapan (*amenities*).

- Aspek Emosional

Ikatan secara emosional antara seseorang terhadap tempat tertentu yang memberikan makna personal. Daniel R. William (1995) dan Igor Knez (2005: 208). Dalam penelitian di Malaysia, Shamsudin dan Ujang (2008: 403) menggunakan indikator-indikator untuk meneliti meliputi rasa bangga, kesan, rasa senang, rasa khawatir, dan rasa aman terhadap Pecinan Semarang.

- Aspek Fungsional
Ikatan fungsional terhadap tempat, yang didasarkan pada perannya terkait aktifitas tertentu (Yuksel, 2010: 275). Menurut Daniel R. William (1995) dan Igor Knez (2005: 208). Ikatan secara fungsional, adalah bagaimana tempat memenuhi kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna. Dalam penelitian di Malaysia, Shamsudin dan Ujang (2008: 403) menggunakan indikator-indikator untuk meneliti meliputi pernyataan tentang Pecinan sebagai tempat yang terbaik, nyaman, perbaikan, dan perbandingan dengan tempat lain.

Pengalaman orang terhadap tempat, bentuk fisik, aktifitas, dan makna juga akan membentuk dan menciptakan sense of place (Yusoff et al, 2011: 26). Dengan demikian perlu mengidentifikasi karakteristik pengguna yang merujuk pada pengalaman orang terhadap tempat. Menurut Lynch, 1990: 279), hal yang pertama dilakukan adalah dengan menentukan kriteria orang-orang yang ada di tempat tersebut (Lynch, 1990: 279), seperti penghuni, pekerja, pengunjung, pria/wanita, tua/muda, tingkat pendapatan, dan kelompok etnis.

Elemen Pembentuk Ruang

a. Tata letak dan Organisasi Ruang

Untuk mempermudah dalam membagi ruang-ruang yang ada dalam Rumah Kuliner Ponorogo, kelompok ruang dibedakan

menjadi tiga, yaitu:

1. Ruang Publik (*Entrance* dan Toko oleh-oleh)
2. Ruang Semi-Publik (*Dining area*)
3. Ruang Servis (Ruang staf dan dapur basah)

Pembagian area-area atau ruang tersebut harus mempertimbangkan analisa tapak yang terdiri dari kualitas pencahayaan, kualitas akustik, kualitas penghawaan, orientasi bangunan, aksesibilitas, serta kualitas pemandangan yang ada.

Menurut Ching (2008), beberapa bangunan memiliki sebuah ruang yang menyendiri. Bangunan-bangunan biasanya terdiri dari beberapa ruang yang terhubung satu sama lain melalui fungsi, kedekatan atau jalur pergerakannya. Berikut adalah bagaimana beberapa ruang dapat terhubung satu sama lain secara mendasar:

- a. *Space within a space*
- b. *Interlocking space*
- c. *Adjacent space*
- d. *Spaces linked by common space* Setiap jenis organisasi spasial diperkenalkan oleh bagian yang membahas karakteristik bentuk, hubungan spasial, dan respon-respon kontekstual kategori. Beberapa jenis organisasi spasial adalah organisasi memusat, organisasi linear, organisasi radial, organisasi *clustered*, dan organisasi *grid*.

b. Lantai

Lantai merupakan elemen pembentuk ruangan yang terletak pada bagian bawah. Lantai berfungsi untuk menunjang aktivitas berjalan pada sebuah ruangan. Bentuk lantai biasanya datar dan rata. Lebih lanjutnya, lantai merupakan penopang beban hidup maupun mati. Beban hidup yang dimaksud adalah orang, perabot, dan peralatan yang dapat dipindahkan). Beban mati yang dimaksud adalah berat konstruksi lantai itu sendiri (Ching, 2008). *Finishing* lantai dapat menggunakan lantai keramik, lantai parket, lantai plester, marmer, dan lain-lain.

c. Dinding

Dinding merupakan konstruksi vertikal pada sebuah bangunan. Dinding memiliki fungsi untuk melingkupi, memisahkan, dan melindungi ruang interior (Ching, 2008). Dinding berada di tengah yaitu terletak diantara plafon dan lantai. Dinding bisa menjadi *focal point* dalam sebuah interior karena dinding bisa didekorasi. *Finishing* dinding dapat menggunakan cat, *wallpaper*, kayu, batu alam, dan lain-lain.

d. Plafon

Plafon merupakan bagian paling atas dalam ruang interior, berada di bawah atap. Tinggi plafon biasanya berkisar antara 2.8 meter hingga 4 meter, sesuai kebutuhan dan suasana yang diinginkan. Selain fungsi

plafon sebagai elemen penyembunyi untuk instalasi listrik dan estetika, plafon sendiri memiliki fungsi untuk menahan panas dari atap, sehingga udara dalam ruangan dapat lebih terkontrol.

e. Furnitur

Furnitur adalah istilah untuk menunjukkan perabot rumah tangga. Fungsi perabot adalah tempat untuk menyimpan dan meletakkan barang, untuk tempat duduk, tidur, dan mengerjakan sesuatu. Pada sebuah restoran, perabot utama merupakan meja dan kursi, dimana perabot meja dan kursi digunakan sebagai tempat untuk melakukan aktivitas makan dan minum, serta berbincang-bincang. Terdapat beberapa jenis furnitur meja dan kursi seperti *4 seater table set*, *2 seater table set*, maupun *booth seating*.

f. Penghawaan

Sistem penghawaan merupakan sistem pertukaran udara yang terjadi pada sebuah bangunan. Penghawaan sangat penting untuk kesehatan manusia. Sistem penghawaan alami terjadi saat aliran udara bergerak melewati bukaan-bukaan yang ada pada bangunan. Sedangkan penghawaan buatan merupakan sistem penghawaan yang terjadi dengan bantuan mesin pengkondisi udara, yang berguna untuk menurunkan suhu dan kelembaban. Terdapat juga penghawaan semi- buatan, seperti ventilasi

alami yang dibantu oleh kipas angin untuk menggerakkan udara, tapi dengan sistem ini tidak melibatkan alat penurun suhu udara ruangan (Sahdieng, 2018).

g. Pencahayaan

Sistem Pencahayaan pada bangunan merupakan faktor penting yang harus diperhatikan ketika melakukan perancangan interior maupun arsitektur. Pencahayaan berfungsi sebagai penerangan dan juga dapat digunakan untuk aksesoris serta pemberi nilai estetika pada sebuah ruang. Sistem pencahayaan terdiri dari dua jenis, pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami merupakan sumber pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Kelebihan dari sistem pencahayaan alami adalah dapat menghemat energy dan juga dapat membunuh bakteri (untuk faktor kesehatan). Sebaiknya, cahaya alami tidak merupakan sinar matahari yang menyorot secara langsung, namun cahaya langit yang dapat menerangi ruangan melewati bukaan yang ada (Arsitur, 2019).

Sistem pencahayaan buatan merupakan sumber cahaya yang berasal dari sumber cahaya selain matahari. Sumber cahaya tersebut merupakan buatan manusia berupa lampu (Arsitur, 2019). Sistem pencahayaan buatan digunakan ketika sumber cahaya alami sudah tidak dapat atau kurang mampu untuk menerangi sebuah ruangan. Namun,

pencahayaan buatan juga kerap digunakan sebagai elemen dekorasi dan nilai estetika.

h. Akustik

Sistem akustik berpengaruh pada suara dari kegiatan pengguna yang berada di dalamnya. Tingkat kebisingan dapat dikontrol dengan penggunaan material yang dapat menyerap bunyi dan mengelompokkan ruang yang tepat. Pada sebuah restoran, tingkat kebisingan dapat terjadi pada area makan, dapur, dan kasir. Untuk toko oleh-olehnya sendiri kemungkinan terjadi kebisingan adalah pada area *display* dan kasir. Namun, kebisingan juga dapat terjadi dari luar ruangan. Untuk menghasilkan kualitas suara atau *acoustics performance* yang optimal, maka pemilihan bahan akustik harus benar benar dipertimbangkan. Pilih material yang koefisien absorpsinya sesuai dengan yang dibutuhkan (Doelle dalam Indrani, 2011).

i. Keamanan

Sistem keamanan standar umumnya berupa CCTV. CCTV dapat dipasang untuk mengawasi area-area tertentu yang memang dibutuhkan. CCTV dapat digunakan untuk mengawasi pelanggan dan staf agar meminimalisir tindak kejahatan yang dapat dilakukan selama berada di sebuah tempat. Kemampuan CCTV untuk merekam dan menyimpan data video dapat digunakan untuk bukti pendukung ketika mengalami sebuah kejadian.

j. Sistem Proteksi Kebakaran

Untuk proteksi kebakaran yang dapat terjadi pada sebuah restoran, pentingnya penyediaan alat pemadam kebakaran (APAR), *heat detector*, dan hidran. Berdasarkan klasifikasi bangunan, bangunan bertingkat rendah tidak diharuskan untuk menggunakan *sprinkler*.

k. Sistem Plumbing

Sistem air bersih memiliki dua jaringan terpisah tetapi sejajar dengan suplai air bersih. Penyuplaian digunakan untuk dua hal, yaitu untuk air bersih yang digunakan manusia dan air bersih yang disuplai untuk kebutuhan mekanis dan pencegahan kebakaran. Setelah air bersih digunakan, maka air ini akan dialirkan ke sistem pembuangan limbah cair dan zat-zat organik. Saluran air kotor juga dibagi menjadi dua, saluran air limbah berlemak dan air limbah tidak berlemak. Untuk sistem limbah berminyak, sebaiknya menggunakan bak kontrol yang diletakkan pada bagian bawah *sink* (McGowan dan Kruse, 2004)

l. Sistem Sirkulasi Vertikal

Sistem sirkulasi vertikal merupakan salah satu faktor penting dalam bangunan yang bertingkat, terutama pada area publik yang ditujukan untuk kemudahan aktivitas penggunanya (Ching, 1996). Ada beberapa macam sirkulasi vertikal, diantaranya adalah tangga, *lift/elevator*, *escalator*, dan *dumbwaiter* (lift makanan).

m. Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Menurut Ching (1996), sistem elektrikal sebuah bangunan mensuplai daya listrik untuk fungsi penerangan, pemanas ruangan, operasi peralatan listrik dan keperluan rumah tangga. Sistem ini harus ada dan dipasang agar beroperasi dengan aman, handal, dan efisien. Daya listrik disuplai atau bersumber dari perusahaan listrik ke bangunan, yang dihubungkan ke meteran, saklar pemutus arus, kemudian ke panel. Panel tersebut kemudian membagi daya ke dalam sirkuit yang lebih kecil dan mudah dikendalikan. Serta dijaga dari adanya kemungkinan menerima beban berlebihan dengan memanfaatkan alat pemutus arus.

Sistem mekanikal pada sebuah restoran harus memadai dan berfungsi dengan baik untuk menjamin kenyamanan penggunanya. Sistem mekanikal yang ada secara umum adalah AC pada area publik yang spesifikasinya menyesuaikan kebutuhan. Kemudian untuk area dapur berupa *cooker hood* untuk menarik asap pembuangan yang tidak diperlukan ke luar agar tidak mengganggu aktivitas dapur. Pada Rumah Kuliner Ponorogo, sistem mekanikal elektrikal juga mencakup fasilitas hiburan seperti speaker yang dipasang di beberapa sudut area, kemudian juga penyediaan stop kontak dan titik lampu di ruangan sesuai kebutuhannya.



Gambar 1. Diagram Solusi Perancangan Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data primer yaitu pengamatan langsung tentang aktivitas-aktivitas di Ponorogo terkait dengan rumah tradisionalnya. *Sense of place* erat kaitannya dengan makna kata *place*. Ada tiga unsur pembentuk *place* (tempat), yakni *activity* (aktivitas), *form* (bentuk), dan *image* (citra).

Place atau tempat terbentuk melalui hubungan antara tampilan lingkungan, aktivitas masyarakat, dan makna yang terbentuk (Carmona et al. 2003).

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang digunakan untuk proses perancangan dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada adalah dengan cara studi *literature* terkait perancangan untuk mencari standar-standar dalam perancangan Rumah Kuliner Ponorogo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Solusi Perancangan

Berdasarkan permasalahan dan studi *literature* yang ditemukan, maka konsep solusi perancangan berpusat pada beberapa hal sebagai berikut:

1. *Style* arsitektur interior pada Rumah Kuliner Ponorogo adalah kontemporer etnik yang memiliki suasana *warm* dan *homey* dengan penggunaan material ekspos yang memiliki *colour tone* netral. Ditambahkan juga adanya *finishing* dinding mural dengan gambar-gambar tokoh ikonik Ponorogo, yaitu reog.
 - a. Definisi Kontemporer
Pengertian kontemporer menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah segala hal yang berkaitan dengan dengan keadaan dan kejadian pada saat ini. Gaya interior kontemporer sendiri biasanya menampilkan suasana yang bersih dan rapi.
 - b. Definisi Etnik

Perancangan Sense Of Place Proyek Rumah Kuliner Tradisional Modern Khas Ponorogo

- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, etnik bertalian dengan kelompok sosial dalam sistem sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu karena keturunan, adat, agama, Bahasa, dan sebagainya.
2. Penyediaan bukaan pada sekeliling dinding untuk memperlancar sirkulasi dan dapat memasukkan cahaya matahari sebagai bentuk cara untuk meminimalisir penyebaran virus corona.
 3. Zoning tatanan masa bangunan Rumah Kuliner Ponorogo yang mengadaptasi tatanan masa arsitektur rumah tradisional Jawa (Susilo, 2018).
 4. Memperhatikan *restaurant legibility* dalam perancangan sebagai bentuk aplikasi *style* yang digunakan (Kusumowidagdo, 2014).

SPACE CHARACTER AND DIVISION



AREA	KARAKTERISTIK	AREA YANG SESUAI	AREA	KARAKTERISTIK	AREA YANG SESUAI	AREA	KARAKTERISTIK	AREA YANG SESUAI
1	Privasi tinggi Noise rendah Potensi view tinggi Gelap (terhalang bangunan) Pergerakan angin tinggi Akses rendah	Office, Kitchen, Staff Room, Storage, toilet staf	5	Privasi sedang Noise sedang Potensi view sedang Lumayan terang Pergerakan angin sedang Akses sedang	Dining area, toko oleh-oleh, toilet pengunjung	9	Privasi rendah Noise tinggi Potensi view tinggi Terang Pergerakan angin sedang Akses tinggi	Area parkir, waiting area ojol
2	Privasi tinggi Noise rendah Potensi view tinggi Lumayan terang Pergerakan angin tinggi Akses rendah	Dining area, Toilet pengunjung	6	Privasi sedang Noise sedang Potensi view tinggi Terang Pergerakan angin tinggi Akses sedang	Dining area, toko oleh-oleh, toilet pengunjung, Entrance (oleh suhu, waiting area)			
3	Privasi tinggi Noise rendah Potensi view tinggi Terang Pergerakan angin tinggi Akses rendah	Dining area	7	Privasi rendah Noise tinggi Potensi view rendah Gelap (terhalang bangunan) Pergerakan angin sedang Akses tinggi	Area parkir, staff room, waiting area ojol			
4	Privasi sedang Noise rendah Potensi view rendah Gelap (terhalang bangunan) Pergerakan angin rendah Akses sedang	Kitchen, Storage, Staff room	8	Privasi rendah Noise tinggi Potensi view sedang Lumayan terang Pergerakan angin sedang Akses tinggi	Area parkir, staff room, waiting area ojol			

Gambar 2. Analisa Zonase
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

GENERAL LAYOUT

Service Area

- Parkir
- Toilet dan Mushola Staf
- Office
- Staf/Locker Room
- Kitchen
- Storage
- R. Servis

Public Area

- Entrance/Lobby
- Toko Oleh-Oleh
- Waiting Area

Semi- Public Area

- Restoran (Indoor/Outdoor)
- VIP Room
- Toilet Pengunjung

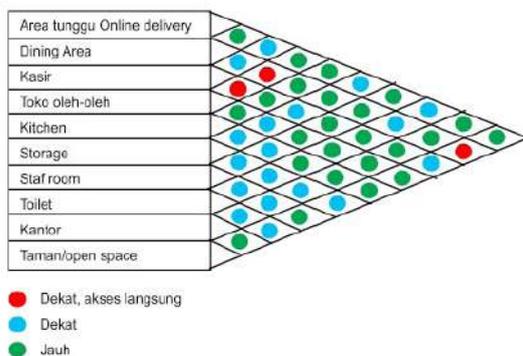
- - - Sirkulasi Pengunjung
- - - Sirkulasi Staf



Gambar 3. Zoning Bangunan dan Layout
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Konsep zoning yang dihasilkan dari analisa zonase adalah pembagian ruang atau area yang didasari oleh zona servis, publik, dan semi-publik. Area terdepan adalah area publik yang terdiri dari *building entrance* dan toko oleh-oleh yang dapat diakses dari area parkir. Kemudian ke belakang area publik, adalah area semi-publik yang terdiri dari area makan restoran *indoor* maupun *outdoor*, beserta *VIP room* dan toilet pengunjung. Untuk area dibagian kiri bangunan dan paling depan adalah area servis, yang terdiri dari *main entrance*, lahan parkir, area *loading*, dan ruang-ruang yang hanya dapat diakses staf (kantor, ruang istirahat staf, toilet staf, dapur basah, dan juga gudang).

Space Relationship



Gambar 4. Hubungan Antar Ruang
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Pola sirkulasi ruangan yang digunakan pada Rumah Kuliner Ponorogo adalah sirkulasi linear yang kemudian bercabang ke area-area disekelilingnya. Namun khusus untuk toko oleh-oleh, pola sirkulasiny adalah linear dan juga mengeliling.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang



Gambar 5. Fasade Bangunan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Karakter gaya yang ditampilkan pada fasad bangunan ini menunjukkan suasana rumah tradisional dengan pengaplikasian material kayu pada kolom atau pilar, namun memiliki sentuhan modern dengan adanya tatanan bata merah untuk memberikan shading dibelakangnya. Railing teras bangunan juga menggunakan material kayu dan anyaman bambu sebagai penutupnya. Kemudian terdapat satu ikon burung merak yang melambungkan reog pada depan bangunan sebagai *focal point*.



Gambar 6. Perspektif Toko Oleh-Oleh
Sumber: Data olahan pribadi, 2021

Adanya dinding ekspos batu bata dengan warna terakota serta pengaplikasian anyaman bambu pada perabot *display* dan juga penutup plafon membuat suasana toko oleh-oleh lebih *warm*. Diimbangi dengan *finishing* ekspos acian pada dinding untuk memberikan kesan netral dan modern. Untuk lantai menggunakan *finishing polished concrete* yang dipadukan dengan ubin keramik bermotif.



Gambar 7. Perspektif *Mini Garden* (Area transisi)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Terdapat area *outdoor* atau area hijau yang menjadi transisi antara Toko oleh-oleh dan *indoor* restoran yang disekeliling *foot path*-nya terdapat *sculpture* berbentuk merak dan juga pintu *double* dengan ukiran merak.



Gambar 8. Perspektif Interior Dining Indoor 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Pengaplikasian dinding mural pada area *booth seating* ditujukan untuk memberikan *sense of place* Ponorogo dengan menampilkan tokoh-tokoh kesenian Tari Reog.

Kemudian, untuk penutup plafon menggunakan anyaman bambu dalam bentuk tampah yang ditata seperti bunga, sebagai bentuk repetisi dari pola motif lantai keramik dibawahnya.



Gambar 9. Perspektif Interior Dining Indoor 2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Pada area *indoor* restoran juga menyediakan area duduk seperti kafe dengan jumlah kursi per meja adalah dua buah, agar dapat disusun sesuai kebutuhan penggunaanya. Selain itu, terdapat dekorasi dinding kain batik Ponorogo yang diframe bentuk bulat dan juga bantalan pada kursi-kursi yang memiliki penutup berbahan kain batik Ponorogo juga.

Dari sini juga terlihat banyaknya bukaan yang ada pada sekeliling dinding restoran untuk memperlancar sirkulasi udara dan dapat memasukkan cahaya alami.



Gambar 10. Perspektif *Dining Outdoor*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Area restoran juga terdiri dari *outdoor area* yang pada area ini menggunakan furnitur meja kursi bermaterial *solid wood* dengan bentuk yang sederhana untuk tampilan minimalis. Kemudian pada area ini juga terdapat bagian *open kitchen* yang diaplikasikan sebagai bentuk transparansi restoran terhadap pengunjungnya akan kebersihan dan penerapan protokol kesehatan pada area dapur basah restoran.



Gambar 11. Bata Roster
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Selain menggunakan bata ekspos sebagai finishing, pada area *indoor* restoran juga memiliki satu bagian dinding yang menggunakan bata roster. Penggunaan ini juga sebagai aksentasi dari dinding acian dan juga sebagai sumber masuk dan keluarnya udara dari lubang-lubang pada bata roster tersebut.



Gambar 12. Tangga
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Sirkulasi vertikal berupa tangga yang menghubungkan antar *vip room* lantai 1 ke lantai 2 didesain dengan menggunakan finishing berupa material *wood flooring* dan juga keramik motif. Untuk railingsnya menggunakan pegangan kayu dan juga beton tulangan polos.

Pada area bawah tangga digunakan sebagai area dekorasi dengan finishing kayu dan dekorasi berupa kendi-kendi berbahan tanah liat yang senada dengan warna terakota dari dinding ekspos bata merah.



Gambar 13. Material Board
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Penggunaan material pada Rumah Kuliner Ponorogo dapat dilihat dari *material board* diatas. Dari material board tersebut, dapat dilihat bahwa Rumah Kuliner Ponorogo memiliki *colour scheme* atau *colour tone* yang cenderung mengarah ke *warm colour*, yaitu warna terakota dari bata merah, warna cokelat dari kayu pada furnitur maupun *flooring*, serta warna cokelat dari anyaman bambu pada *ceiling* maupun railing.

Kemudian terdapat warna netral yang terlihat pada sebagian besar atau mayoritas dinding restoran yang bermaterialkan ekspos acian. Sebagai aksen, terdapat material keramik lantai

yang bermotif lingkaran dan juga terdapat aksen interior lainnya berupa penggunaan kain batik Ponorogo sebagai elemen dekorasi dinding maupun furnitur.

KESIMPULAN

Sektor pariwisata di Ponorogo layak dikembangkan. Terutama akan hidangan kulinernya. Untuk saat ini, penyediaan fasilitas kuliner di Ponorogo masih belum sepenuhnya memadai. Rumah Kuliner Ponorogo didirikan dengan tujuan dapat menjadi tujuan wisata kuliner yang lengkap dan memadai bagi warga setempat maupun dari luar wilayah Ponorogo. Meskipun sekarang ini telah banyak bermunculan fasilitas kuliner lainnya, Rumah Kuliner Ponorogo menawarkan suasana tradisional modern yang dapat bersaing dengan penyedia fasilitas kuliner lain namun tetap memiliki ciri khas Ponorogo yang menjadi daya tariknya.

Penerapan konsep dalam Rumah Kuliner Ponorogo terlihat pada tatanan masa bangunan yang diadaptasi dari rumah tradisional Jawa. Untuk ciri khas Ponorogo sendiri, terlihat pada ruang interior restoran. Seperti adanya dinding mural dengan tokoh-tokoh dalam cerita tari reog, ornament dan dekorasi burung merak yang merupakan bagian dari ikon Reog, serta penerapan material-material mentah seperti kayu, batu bata merah, dan acian pada pelingkup bangunan interior.

Dalam mendirikan sebuah usaha, tentunya

harus mempertimbangkan permasalahan yang ada dan solusi apa yang ingin ditawarkan dalam menjawab permasalahan yang ada. Hal tersebut dapat didapatkan dengan melakukan riset akan pasar yang ingin dikuasai. Dengan mempertimbangkan hal itu, maka usaha yang didirikan akan lebih memiliki poin unggul karena dapat menjawab permasalahan dan kebutuhan dari target pasarnya. Memiliki keunikan dalam mendirikan usaha juga dapat menjadi daya tarik tersendiri, sehingga meskipun bergerak dibidang usaha yang sama, ada ciri khas tersendiri yang dipegang yang membuat berbeda dari kompetitor yang lain.

REFERENSI

- Arsitur. (2019, 07 Agustus). Sistem Pencahayaan Alami dan Buatan pada Bangunan. <https://www.arsitur.com/2015/10/sistem-pencahayaan-alami-dan-buatan.html#:~:text=Sistem%20pencahayaan%20dalam%20bangunan%20adalah,tersebut%20dapat%20melihat%20dengan%20jelas>.
- Carmona, M., Heath, T., Tiesdell, S., & Oc, T. (2003). *Public Places Urban Spaces: The Dimension of Urban Design*. Oxford: Architectural Press.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Erlangga. Jakarta.
- Ching, Francis D.K. (2008). *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan tatanan*. Erlangga. Jakarta.
- Cross, J. (2001). What is Sense of Place ? 12th Headwater Conference. Western State College.
- Faradilla, C. (2010). Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat Lokal. Retrieved from <http://repository.ub.ac.id/113019/1/051000374.pdf>.
- Fauziah, 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.
- Indrani, Hedy C, dan Tansanjaya, Felicia. (2011). OPTIMASI DESAIN AKUSTIK BANGUNAN KONSERVASI PADA RUANG SERBAGUNA SALLE FRANCE CCCL SURABAYA. *DIMENSI INTERIOR*, VOL. 9, NO. 1, JUNI 2011: 13-23. file:///C:/Users/Feti/Downloads/18479-Article%20Text-21712-1-10-20120917.pdfplumb
- Knez, Igor. 2005. Attachment and identity as related to a place and its perceived climate, dalam *Journal of Environmental Psychology* No. 25 Hlm. 207 218.
- Kusumawardani, D. (2016). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH DI BANTUL, D.I. YOGYAKARTA*.
- Kusumowidagdo, A. (2014). Visitor Perception on Food Court Servicescape the Study of Two Shopping Centre Food Courts in Indonesia. *Global Journal of Business and Social Science Review*, 2(3), 52-60.

- Lynch, Kevin. 1990. *City Sense and City Design*. USA: Halliday Lithograph
- McGwoan and Kurse. (2004). *Interior Graphic Standard Student Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Mirsa, Rinaldi. (2011). *Elemen Tata Ruang .Kota*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Mirsa, Rinaldi. (2019). *Arsitektur Rumah Saudagar Batik: Simbol, Pola dan Fungsi Ruang*. Yogyakarta. Teknosain.
- Najafi, Mina, Mustafa Kamal Bin Mohd Shariff. (2011). *The Concept of Place and Sense of Place In*. *International Journal of Human and Social Sciences* 6:3 2011.
- Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2014. (2014). *Standar Usaha Restoran*. https://jdih.kemenparekraf.go.id/asset/data_puu/regulation_subject_1593601171_11_tahun_2014.pdf
- Sahdieng. (2018). *Apa itu Penghawaan Bangunan?*<https://sahdieng.blogspot.com/2018/02/apa-itu-penghawaan-bangunan.html>
- Soekresno. (2000). *Management Food and Beverage, service hotel*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Umum.
- Susilo. (2018). *Model Tata Masa Bangunan Rumah Tradisional Ponorogo*. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia* 7(1), 60-67.
- Ujang, Nursidah. (2012). *Place Attachment and Continuity of Urban Place Identity, dalam Jurnal Procedia*. Hlm. 156-157
- Williams, Daniel R. & Carr, D. S. (1993). "The sociocultural meanings of outdoor recreation places," in A. Ewert, D. Shaves & Magil (Eds), *Culture, conflict, and communication in the wildland-urban interface* (pp.209-219). Boulder, CO: Westview Press.
- Yuksel, Atila et al. (2010). *Destination attachment: Effect on customer satisfaction and cognitive, affective and conative loyalty, dalam Jurnal Tourism Management* No. 31 Hlm. 274-284.
- Yusoff, Y.M. et al. (2011). *Sense of Community Through Neighborhood Center, dalam Jurnal Design + Built*. Vol.4.