

# Konsep *Memorabilia* Sebagai Aspek Marketing pada Perancangan Interior *Malang Food Center* di kota Malang

Retno Ayu Dwipayanti dan Andreas Pandu Setiawan.  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* r\_ayudwipayanti@yahoo.com, pandu@peter.petra.ac.id

**Abstrak**— Aspek sejarah yang terkandung dalam benda-benda *memorabilia* disusun sebagai dasar perancangan restoran untuk membangun suasana dan menjadi daya saing marketing restoran. *Memorabilia* sendiri memiliki arti sebagai sesuatu yang disimpan karena terkait dengan sejarah masa lalu. Konsep ini bertujuan untuk membawa kembali suasana yang ada pada tahun 1914-1940 ke masa kini di kota Malang. Sehingga pengaruh kolonial yang telah diadaptasikan dengan budaya Jawa serta gaya art deco memperkuat konsep perancangan ini.

**Kata Kunci**— Restoran, Interior, Kolonial, Pusat Makanan, Malang

**Abstract**— Aspects of the history contained in the objects of *memorabilia* compiled as the basis for designing the restaurant to establish an atmosphere and a restaurant marketing competitiveness. *Memorabilia* itself has a meaning as something that is kept because it is associated with a past history. This concept aims to bring back the atmosphere that existed in 1914-1940 to the present day in the city of Malang. So the effect of that has been adapted to colonial Javanese culture and art deco style design reinforces this concept.

**Keyword**— Restaurant, Interior, Colonial, Food Center, Malang

## I. PENDAHULUAN

MASING-MASING negara memiliki kebudayaan yang khas. Dari kebudayaan dalam beribadah, bersosialisasi, berbusana, hingga aneka ragam makanan / lauk pauk yang dikonsumsi sehari-hari oleh masyarakat dari Negara tersebut. Karena begitu khasnya kebudayaan dalam suatu Negara, sehingga bisa dibilang bahwa budaya tersebut merupakan kekayaan dalam sebuah Negara. Maksud dari kekayaan dalam suatu Negara tersebut adalah budaya yang dapat dijadikan aset Negara dan dijadikan “senjata” oleh negara tersebut dalam kehidupan masyarakat mereka. Oleh karena itu penting adanya untuk melindungi dan melestarikan kebudayaan yang dapat merupakan warisan berharga dari nenek moyang kita.

Seperti yang telah disebutkan bahwa Indonesia sebagai negara berkembang memiliki banyak aspek yang sebenarnya dapat membantu memajukan negara. Terdapat 2 hal yang menjadi topik perancangan penulis yaitu berhubungan dengan kekayaan negara ini. Yang pertama adalah bidang kuliner yang pastinya merupakan andalan semua negara dalam

mempromosikan negara mereka masing-masing. Sedangkan yang kedua adalah aspek sejarah. Sejarah tersebut tentunya berkaitan dengan kebudayaan kita. Hal-hal yang penting dan esensial dapat diambil dan diaplikasikan pada kehidupan masa kini. Sejarah, juga mampu membawa kenangan dan memori masa lalu. Dan sejarah dapat membuat daya tarik yang kuat dalam menarik turis domestik maupun turis mancanegara serta meningkatkan pariwisata negara Indonesia. Dalam melaksanakan proyek yang berkaitan dengan bidang kuliner ini, penulis mengambil lokasi perancangan di kota Malang. Penulis memilih kota Malang sebagai pilihan utama karena selain merupakan tempat kelahiran penulis –sehingga penulis memiliki informasi lebih banyak berkaitan dengan seluk beluk kota ini- kota Malang memiliki keunggulan dalam aspek alam yaitu udaranya yang sejuk karena terletak di daerah dataran tinggi, diapit oleh 4 pegunungan (Gunung Arjuno, Gunung Welirang, Gunung Kawi, Gunung Panderman, Gunung Bromo, dan Gunung Semeru). Selain unsur alam, kota Malang memiliki sejarah yang luar biasa sebelum diresmikan menjadi kotamadya.. Peninggalan sejarah yang memiliki pengaruh paling besar terhadap arsitektur dan interior kota Malang berasal dari dari Negara Belanda. Belanda memiliki pengaruh yang besar terhadap pembangunan di Malang dikarenakan pada jaman dahulu mereka menyukai kota Malang yang memiliki udara sejuk (tidak terlalu panas dan tidak terlalu dingin). Dengan pengaruh yang kuat dari bangsa Belanda pada waktu penjajahan dahulu menjadikan kota Malang memiliki pembangunan yang pesat dan sampai sekarang jejak sejarah itu masih tertoreh di kota tersebut.

Sebagai salah satu warga kota Malang, penulis memiliki beberapa referensi berkaitan dengan kuliner khas Indonesia yang terkenal di kota tersebut. Seperti Nasi Pecel Sarangan, Rawon Nguling, Soto Lombok Lamongan, Tahu Campur Pak Kumis, Bakso Subur, Rujak Cingur Klenteng, Warung Mobil 88 Spesial Kremikan, Depot Bubur 88, Ayam Goreng Djogjakarta, dan lain-lain. Kota Malang ini memiliki beranekaragam makanan yang dapat menggugah selera baik turis dalam negeri maupun turis mancanegara. Dan tentunya makanan-makanan ini memiliki rasa khas buatan orang Indonesia. Rasa khas tersebut berasal dari aneka bumbu yang diracik dan juga bahan makanan yang berbeda dari negara lain. Tetapi sangat disayangkan letak depot atau warung yang menjual makanan khas Malang terletak di tempat yang cukup terpencil dan terpisah-pisah sehingga hanya warga kota

Malang yang mengetahui letak-letak makanan penggugah selera tersebut. Karena itu penulis merancang pusat makanan dari kota Malang yang berskala internasional untuk memudahkan para turis manca maupun turis domestik dalam menikmati perjalanan kuliner di kota Malang ini dengan nama *Malang Food Center*. Nantinya *Malang Food Center* akan mengambil sistem *tenant* di mana makanan-makanan khas Indonesia yang terkenal di kota Malang akan masuk dan membuka cabang di dalam restoran ini. Diharapkan dengan membawa *tenant-tenant* berupa cabang makanan yang sudah terkenal di kota Malang selain meningkatkan sektor pariwisata juga dapat memudahkan turis domestik maupun manca negara untuk menikmati makanan yang terkenal akan rasanya di restoran ini.

Dalam perancangan ini, penulis bertujuan memasukkan unsur sejarah ke dalam aplikasi perancangan sebagai aspek marketing yakni sebagai daya tarik bagi turis mancanegara maupun turis domestik pada restoran. Unsur sejarah yang dimaksud adalah pengaruh kolonial yang sangat kuat mempengaruhi pembangunan kota Malang. Tetapi kolonial yang diaplikasikan pada bangunan kota Malang tersebut telah bercampur dengan kebudayaan di Indonesia sehingga menghasilkan penggabungan antara kolonial dengan budaya Indonesia. Penulis berharap dengan dimasukkannya unsur sejarah di dalam perancangan ini selain dapat meningkatkan pendapatan restoran dalam aspek marketing, juga dapat membuat para pengunjung merasakan suasana yang mengingatkan mereka akan masa lalu ataupun memberikan kesan masa lalu sehingga mereka dapat menikmati hidangan sambil bernostalgia. Selain itu baik masyarakat Indonesia maupun turis luar negeri dapat lebih mengetahui macam-macam makanan Indonesia terutama yang terkenal yang kelezatannya di kota Malang dan tidak kalah cita rasanya dari makanan khas negara lain. Dan melalui langkah kecil ini Indonesia dapat semakin berkembang, maju, dan lebih baik lagi.

II. METODE PERANCANGAN

A. Tahap Pencarian Obyek Perancangan

Setelah menemukan apa yang akan dijadikan topik dalam perancangan, penulis mencari objek atau tempat sebagai media perancangan. Situasi dan kondisi bangunan yang dipilih sangat berperan penting untuk kelanjutan perancangan.

B. Tahap Pemilihan Konsep dan Tema

Konsep dan tema mulai dipikirkan setelah mendapatkan tempat perancangan. Pada saat memikirkan konsep dan tema ini harus benar-benar diperhatikan karena bila konsep dan tema tidak sesuai makan akan menciptakan kegagalan dalam perancangan

C. Tahap Pencarian Data Literatur dan Data Tipologi

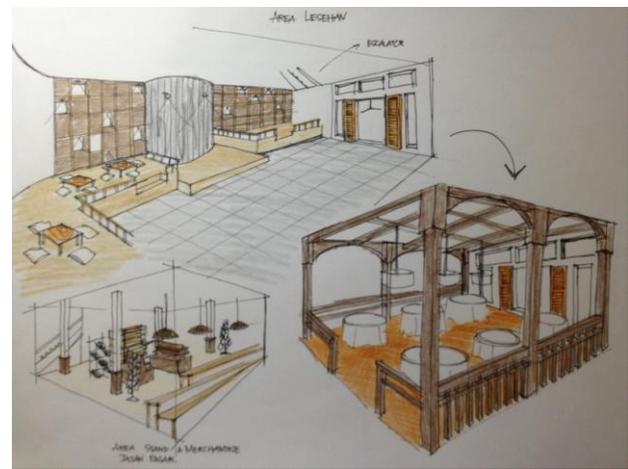
Semakin banyak data literatur dan data tipologi yang dicari, akan semakin mematangkan desain yang dihasilkan. Oleh karena itu penting sekali mencari literatur yang berhubungan dengan restoran seperti dari aspek warna, ukuran dan standar

dapur, ruang makan, jenis-jenis restoran, hingga contoh desain interior restoran yang sesuai dengan konsep dan tema. Data tipologi berfungsi untuk memberikan perbandingan yang sesuai dengan perancangan. Untuk mengumpulkan data tipologi penulis menggunakan media wawancara dan media internet serta berasal dari buku literatur.

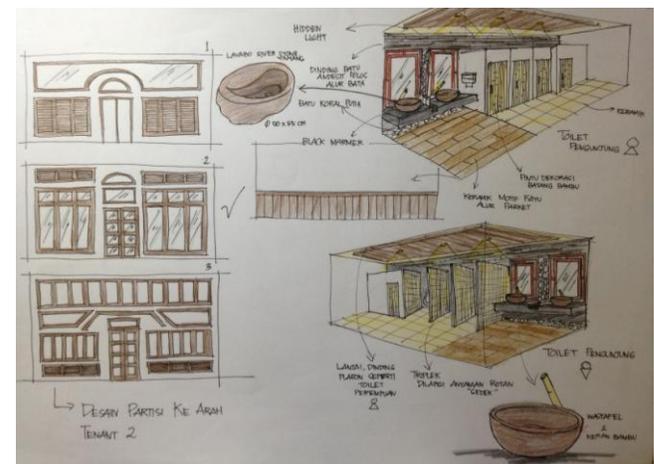
D. Tahap Sketsa Skematik

Begitu literatur dan tipologi terkumpul, penulis mulai membuat sketsa ruangan dan perabot yang nantinya akan dimasukkan ke dalam perancangan. Selain menggambarkan suasana yang akan diciptakan, ukuran perabot juga disertakan sesuai dengan standar yang berlaku. Berikut merupakan gambar sketsa awal dalam menggambarkan aplikasi dari konsep dan literatur ke dalam perancangan:

Gambar. 1. Sketsa awal yang dibuat oleh penulis untuk area lesehan dan area stand *merchandise* serta jajan pasar.



Gambar. 2. Sketsa perabot dan sketsa area yang dijadikan focal point di dalam perancangan.



Gambar. 3. Gambar ini merupakan alternatif dari sketsa partisi dan sketsa kamar mandi pengunjung

E. Tahap Maket Studi / Aksonometri

Sketsa yang tadinya telah dibuat (baik perspektif maupun layout) dibuat versi sederhananya berupa maket studi atau bisa melalui gambar dengan tampak aksonometri. Dari tahap ini

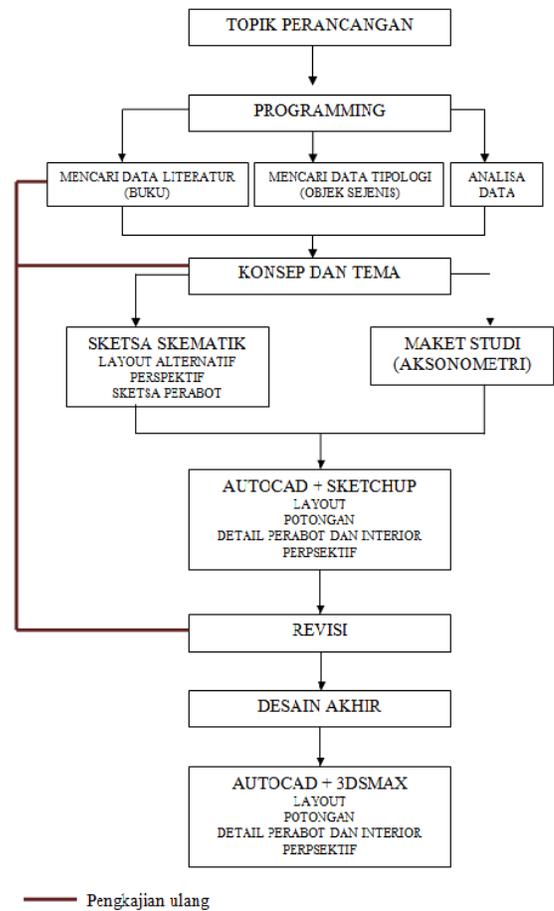
dapat diketahui bagian mana yang kurang tepat dan perlu direvisi lagi dengan mengkaji ulang desain yang telah diterapkan.



Gambar. 4. Alternatif desain perancangan Malang Food Center dalam bentuk aksonometri.

**F. Tahap Komputer.**

Setelah bentukan dari perabot maupun elemen interior selesai direvisi penggunaan warna dan material mulai ditentukan untuk aplikasi pada perabot ataupun elemen interior yang telah di-desain. Begitu pengembangan selesai, sketsa yang sudah cukup jelas dengan keterangan ukuran, bahan, dan warna, diaplikasikan ke media computer dengan menggunakan program *AutoCAD* untuk menggambar layout, detail perabot, detail elemen interior, berikut perspektif beserta potongan. Untuk sentuhan warna dan aspek 3D menggunakan program *3dsMax*. Berikut adalah bagan dari metode perancangan



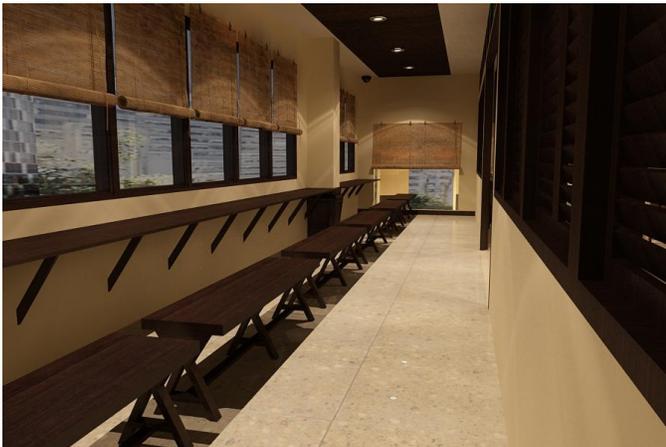
Gambar. 5. Bagan ini menjelaskan tahap-tahap yang dilakukan dalam metode perancangan.

**III. DESAIN AKHIR**

Berikut merupakan gambar akhir aplikasi dari konsep dalam desain akhir perancangan Malang Food Center di kota Malang.



Gambar. 6. Area Ruang VIP ini menggunakan material yang digemari oleh orang Belanda jaman dahulu yang menyukai material yang dingin yakni terrazzo, marmar, dan kayu solid.



Gambar. 7. Pada area ini penulis memasukkan konsep di dalam aplikasi dengan menciptakan suasana makan menggunakan bangku yang merupakan budaya orang Jawa dengan elemen interior pengaruh gaya kolonial.



Gambar. 10. Area ini merupakan area jajan pasar yang menyediakan makanan kecil khas Indonesia. Terletak di sebelah kiri pintu masuk Plaza Araya, meja display yang digunakan menggunakan material kayu dan marmor.



Gambar. 8. Dominasi warna yang digunakan merupakan warna monokrom dari warna coklat dengan aksent kaca berwarna pengaruh dari style art deco yang waktu itu juga digunakan oleh arsitektur Belanda dalam membangun kota Malang.



Gambar. 11. Area ini merupakan area lobby menggunakan material dominan kayu serta dinding partisi dengan campuran bentuk klasik dan modern *stained glass* berwarna merah, kuning, hijau, dan biru.



Gambar. 9. Kursi yang digunakan pada area ini termasuk salah satu aplikasi dari konsep yang mengusung suasana masa lalu. Dengan sebutan kursi sedan, kursi ini banyak digunakan pada jaman dahulu oleh orang Belanda.



Gambar. 12. Area ini merupakan area tenant 2 dimana unsur sejarah ditekankan pada bentuk kursi serta pigura foto-foto lama yang dipajang di dinding.

#### IV. KESIMPULAN

Malang *Food Center* merupakan fasilitas yang dibuat untuk meningkatkan sektor pariwisata Indonesia terutama di kota Malang. Sebagai fasilitas dalam meningkatkan sektor pariwisata maka konsep yang diambil berkaitan dengan “kekayaan” kota Malang. “Kekayaan” yang dimaksud terdiri dari berbagai aspek yaitu aspek alam, budaya dan yang terpenting adalah aspek sejarah. Unsur sejarah ini dapat digunakan sebagai aspek *marketing* yang dapat menarik minat para turis maupun wisatawan untuk menggunakan fasilitas ini.

Suasana *food center* yang dituju adalah suasana yang dapat membangkitkan sejarah masa lalu kota Malang kepada pengunjung yang datang. Untuk menciptakan suasana yang membangkitkan sejarah masa lalu, maka penulis mengambil konsep *memorabilia* yang artinya sesuatu yang berharga yang disimpan atau dikumpulkan berkaitan dengan sejarah masa lalu terutama yang berhubungan dengan orang dan kejadian yang tak terlupakan.

Dengan menjaga sesuatu yang berharga tersebut maka aplikasi desain yang ada memiliki bentuk yang melindungi dengan bentuk dasar geometris. Masa lalu selalu berhubungan dengan masa kini sehingga bisa dibilang bahwa bila tidak ada masa lalu maka masa kini tidak akan terwujud. Aplikasi dari desain tersebut menciptakan ruangan-ruangan dalam restoran terhubung ke dalam 1 area utama yang merupakan focal point dalam perancangan (bagai harta yang perlu dilindungi). Sedangkan aspek sejarah berperan penting pada style yang digunakan dalam perancangan. Style yang dimasukkan dalam perancangan merupakan aplikasi dari style kolonial yang sudah beradaptasi dengan budaya Jawa dari sisi material dan beberapa bentukannya. Konsep inilah yang dimasukkan ke dalam perancangan supaya dapat membangkitkan sejarah masa lalu kota Malang kepada pengunjung yang datang. Dari penggunaan konsep ini, sangat berguna pada aspek *marketing* di dalam restoran karena unsur sejarah selalu dapat menarik perhatian para turis apalagi didukung dari bidang kuliner Indonesia yang mempunyai cita rasa yang unik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis R.A.D. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME yang telah memberikan berkah dan rahmatNya. Ibu Hedy selaku ketua program studi yang berperan penting dalam kelulusan penulis. Bapak Pandu dan Ibu Anik sebagai pembimbing penulis yang banyak memberikan masukan, keluarga besar penulis terutama Ayah dari penulis yang dengan senantiasa selalu memberi semangat serta masukan. Serta seluruh kerabat dari penulis yang memiliki peran masing-masing dalam membantu penulis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cumming, Catherine and Beazley, Mitchell. *Colour Healing Home*. Octopus Publishing Group. 2001.
- [2] Dartford, James. *Architects' Data Sheets Dining Spaces*, London: Architecture Design and Technology Press. 1990.
- [3] Gunawan, Ferry. *Perancangan Interior Omah Mangan Joglo Mayangkara di Bojonegoro*. 2011.
- [4] Handinoto dan Soehargo, Paulus. H. *Perkembangan Kota & Arsitektur Kolonial Belanda di Malang*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Kristen PETRA Surabaya dan ANDI. 1996.
- [5] Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*, New York: A Division of Litton Educational Publishing, Inc. 1973.
- [6] Lawson, Fred. *Restaurants, Clubs and Bars: Planning, Design and Investment*. London : Architectural Press. 1987.
- [7] Leman, Monica. *Perancangan Interior Rumah Makan Khas Bali di Bali*. 2008.
- [8] Panero, Julius dan Zelnik, Martin. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Penerbit Erlangga. 2003.