

Perancangan Interior Rumah Makan Khas Medan dan *Kongkow* Khas Medan di Surabaya

Amanda, Sriti Mayang Sari
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: Amanda.tan91@rocketmail.com ; sriti176@gmail.com

Abstrak— Rumah makan dan tempat *kongkow* merupakan satu kesatuan bila membicarakan penduduk asal kota Medan. Hal ini menjadi sebuah masalah bagi para pendatang asal kota Medan di kota Surabaya karena kurangnya area untuk mewadahi aktivitas *kongkow* tersebut. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah rumah makan yang juga mampu mewadahi aktivitas tersebut. Rumah makan ini menerapkan suasana interior yang mengadaptasi suasana jalanan yang berdasarkan pada kebiasaan penduduk kota Medan yang melakukan aktivitas *kongkow* di luar ruangan. Diharapkan rumah makan ini dapat menjadi wadah bagi pendatang asal kota Medan di seluruh kota Surabaya untuk berkumpul bahkan turut memperkenalkan makanan khas Medan kepada penduduk Surabaya.

Kata kunci – rumah makan, suasana jalanan, *kongkow*, kota Medan

Abstrac— *Restaurant and kongkow place are a unity when talked about residents from Medan city. These became a problem for those migrants from Medan city in Surabaya city because of the lack of places for kongkow activity. So there's needs for a restaurant that also can accomodate kongkow activity. This restaurant applied interior atmosphere that adapted from street atmosphere based from Medan city residents's habit to kongkow outside. This restaurant is expected to become a place for all Medan city migrants in Surabaya city gather up or even introduce Medan city's food to Surabaya city resident.*

Keyword – *restaurant, outdoor atmosphere, kongkow, Medan city*

I. PENDAHULUAN

SURABAYA merupakan kota kedua terbesar yang menjadi tujuan imigran asal kota Medan setelah kota Jakarta. Hal ini menyebabkan timbulnya sebuah masalah sosial yang terjadi yaitu kurangnya wadah untuk menampung aktivitas *kongkow* yang merupakan salah satu kebutuhan sosial yang berpengaruh besar bagi penduduk asal kota Medan.

Berdasarkan observasi langsung dari sebuah rumah makan khas makanan Medan di Surabaya Timur yang bernama Depot Yuli dimana pelanggannya mayoritas merupakan pendatang etnis Tionghoa asal kota Medan, disadari bahwa para pelanggan ini memiliki sebuah kebutuhan akan wadah sosialisasi yang belum terpenuhi di kota Surabaya ini yaitu belum adanya sebuah tempat di mana mereka dapat berkumpul dan membahas berbagai hal sambil mengisi perut maupun sekedar menikmati secangkir kopi. Pada dasarnya bagi penduduk etnis Tionghoa asal kota Medan kegiatan ini

disebut *kongkow uan kopi tiam* (bercengkrama di kedai kopi). Berasal dari bahasa Hokkian yang secara harfiah berarti bercengkrama. *Kongkow* dapat juga berarti melakukan aktivitas sosialisasi dengan satu atau lebih orang di suatu tempat [5].

Kedai kopi bagi penduduk etnis Tionghoa asal kota Medan dapat diartikan sebagai sebuah kedai kopi pada umumnya, rumah makan di ruko hingga kedai di pinggir jalan selama lokasi itu dapat dibuat bercengkrama dalam waktu panjang serta menyediakan kuliner yang memuaskan lidah. Bercengkrama dalam waktu panjang merupakan sebuah kebiasaan yang telah berakar bagi penduduk etnis Tionghoa asal kota Medan yang tidak dapat dihilangkan meski telah pindah ke kota lain. Dengan demikian, kebutuhan akan tempat *kongkow* yang sekaligus dapat memuaskan lidah pendatang asal kota Medan dan bagi sebagian besar pelanggan yang bukan berasal dari kota Surabaya. Oleh sebab itu sangat tepat jika proyek tugas akhir ini merupakan sebuah perancangan rumah makan dimana para pelanggan dapat menghabiskan waktu berjam-jam sambil menikmati kuliner khas kota Medan.

Tujuan perancangan adalah merancang sebuah rumah makan di kota Surabaya yaitu sebuah rumah makan yang memberikan suasana luar ruang ke dalam interior rumah makan. Rumah makan tersebut nantinya akan memiliki *counter* yang dirancang mirip suasana kuliner jalanan kota Medan dimana terdapat rombongan-rombongan makanan yang didominasi rombongan aluminium serta menyediakan beragam kuliner khas Medan. Rumah makan ini akan dirancang agar pengunjung dapat merasa nyaman bercengkrama berlama-lama di dalamnya.

Manfaat perancangan adalah merancang sebuah rumah makan khas Medan di kota Surabaya dimana pengunjung dapat bercengkrama dalam waktu yang lama di dalamnya. Kuliner khas Medan cukup banyak tersebar di penjuru kota Surabaya namun belum menyediakan sarana dimana pengunjung dapat menghabiskan waktu dalam jangka panjang di rumah makan tersebut.

II. METODE PERANCANGAN

A. Metode Pengambilan Data :

a. Data Lapangan

- Survey lapangan eksisting untuk menyesuaikan bentuk denah dan dapat mengetahui keadaan sekitar baik arah matahari, lokasi, kepadatan area, dan lain-lain.
- Survey tipologi ke beberapa tempat yang berhubungan dengan perancangan seperti *Eat & Eat food court*, *Oey Kopitiam*, maupun *Bangi Kopitiam*.
- Data observasi di rumah makan di Surabaya Timur yang biasanya menjadi tempat berkumpul dan *kongkow* pendatang asal kota Medan di kota Surabaya.

b. Data Literatur

Data yang didapat dari studi pustaka di perpustakaan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan perancangan. Data ini dapat diperoleh baik buku, majalah, makalah, ataupun media lain. Data-data yang paling penting akan digunakan adalah :

- Data mengenai perancangan rumah makan.
- Data mengenai kebiasaan penduduk kota Medan.
- Data mengenai suasana kota Medan.

c. Data Perbandingan

Data yang diperoleh dari obyek lain yang ada kaitannya dengan obyek perancangan, kemudian dibandingkan dan diambil kelebihan untuk mendukung perancangan

B. Metode Analisis Data :

Proses analisis data harus dilalui untuk mendapatkan hasil yang akurat. Ada 3 tahap dalam perancangan Interior Rumah Makan dan Tempat *Kongkow* Khas Medan di Surabaya ini, yaitu tahap konsep, skematik desain dan desain akhir. Data-data yang telah diolah pada tahap proposal akan dikumpulkan untuk dianalisis.

Analisis melibatkan penjabaran suatu hubungan, hubungan antara informasi yang terlibat, dan klarifikasi dari objek tersebut. Hasil tersebut akan digunakan sebagai kesimpulan untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya. Hingga pada tahap desain akhir kumpulan dari semua kritik dan analisis kemudian dipadukan dan tentunya dengan pertimbangan kesesuaian dengan konsep [4].

C. Metode Pengolahan Data :

Data yang diperoleh dari proses pengumpulan data baik studi literatur, lapangan dan tipologi dikumpulkan dan disusun mulai dari data umum sampai data spesifik. Setelah itu dilakukan penyeleksian data yang memiliki hubungan dengan perancangan kemudian masuk pada pembelajaran umum. Pengolahan data ini dimulai dengan menginvestigasi permasalahan yang ada terlebih dahulu agar dalam mengumpulkan data akan lebih spesifik dan fokus langsung terhadap solusi. Setelah itu dilakukan pengembangan data, proses ini merupakan proses lanjutan dari pembelajaran umum untuk melengkapi data dan solusi yang dibutuhkan. Tahap terakhir adalah komunikasi yang merupakan proses mencari data dan solusi dari pihak luar untuk melengkapi data yang diperoleh [4].

III. DESAIN AKHIR

A. Konsep Perancangan

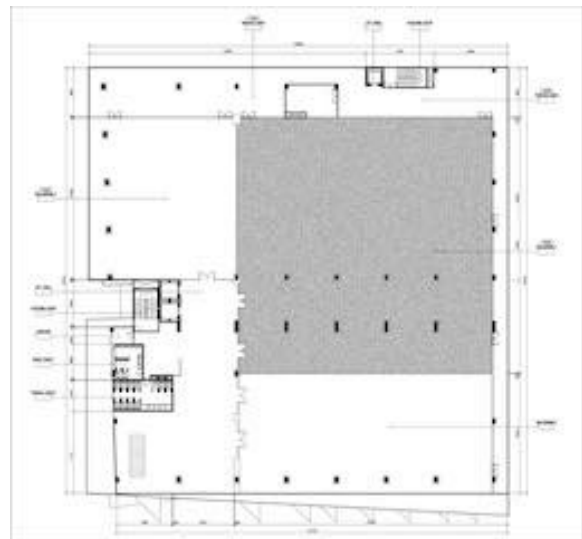
Merancang sebuah rumah makan yang menawarkan menu makanan khas suatu daerah tentu saja harus disesuaikan

dengan desain interior yang tepat sesuai dengan daerah tersebut. Rumah makan dengan konsep "*Drag In From Street*" secara harfiah memiliki arti "Ditarik Dari Jalan". Konsep ini memiliki makna bahwa rumah makan yang akan dirancang adalah sebuah rumah makan yang memiliki suasana outdoor atau lebih spesifik suasana jalanan kota Medan ke dalam interiornya. Suasana jalanan kota Medan sendiri merupakan kombinasi antara suasana kota khas Tionghoa, Modern dan Belanda

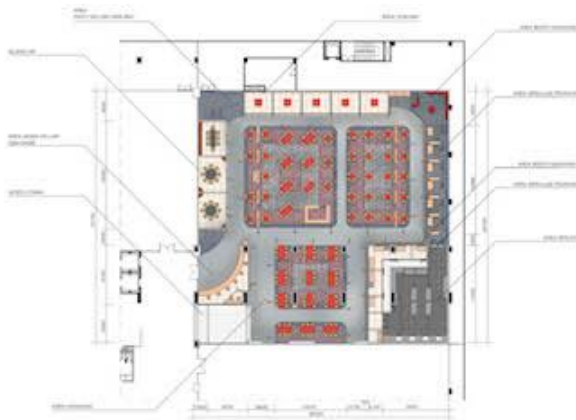
Salah satu ciri khas kota Medan adalah keaneka ragam kulinernya yang sebagian besar dapat dinikmati di pinggir jalan pada waktu tertentu. Kegemaran menyantap kuliner di pinggir jalan juga didukung oleh kegemaran penduduk kota Medan untuk menghabiskan waktu melalui aktivitas *kongkow* di pinggir jalan. Kegemaran ini adalah banyaknya wilayah di kota Medan yang menawarkan kuliner di pinggir jalan seperti Jalan Semarang dan Medan Walk. Kedua contoh area makan pinggir jalan ini secara tidak langsung juga merupakan area untuk aktivitas *kongkow* bagi penduduk keturunan Tionghoa di kota Medan karena suasananya yang tenang serta berada di luar ruangan sehingga memberikan suasana relaksasi setelah menghabiskan waktu seharian di dalam ruangan. Kelebihan area makan pinggir jalan ini kemudian diadaptasi ke dalam rumah makan dengan *layout* antar meja makan yang cukup berjauhan untuk memberikan kesan lapang serta interiornya yang mirip dengan suasana jalanan kota Medan.

B. Desain Akhir

1.) Layout, Pola Lantai dan Pola Plafon



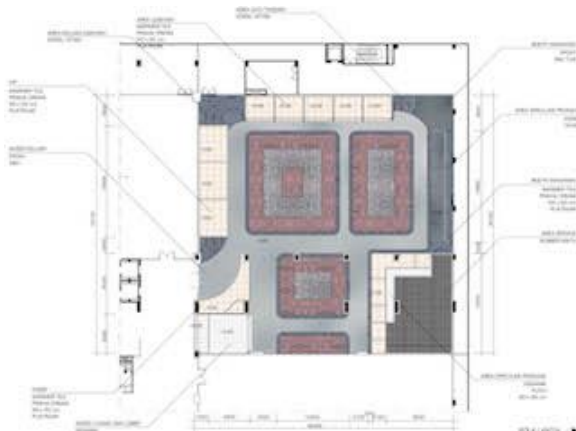
Gambar 1. Area yang dirancang



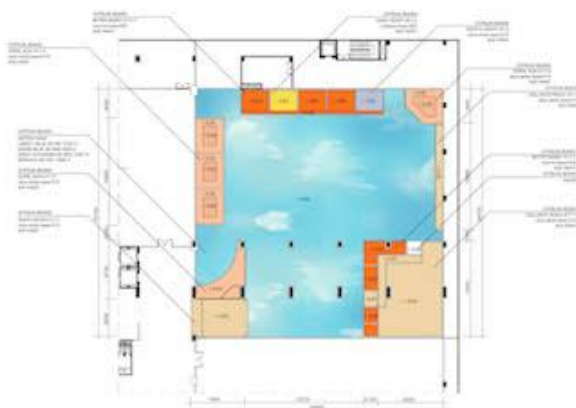
Gambar 2. Desain akhir layout

Layout rumah makan tanpa sekat mendeskripsikan beberapa sifat penduduk kota Medan yakni terbuka dan terus terang

Seluruh jalur adalah linear. Namun jalur yang lurus dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang [2].



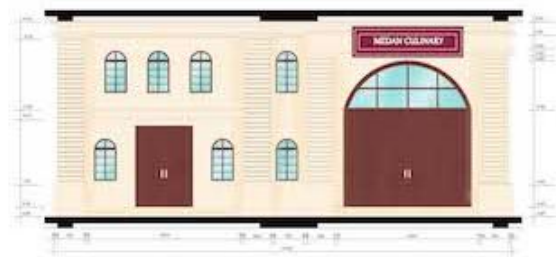
Gambar 3. Pola lantai



Gambar 4. Pola plafon

2.) Main Entrance

Desain Main Entrance bergaya kolonial Belanda. Gaya ini diadaptasi dari bangunan London Sumatera Utara di kota Medan. Tingkat privasi yang diberikan main entrance mengecil menyebabkan rumah makan khas makanan Medan ini memberikan suasana mewah bagi pelanggan.



Gambar 5. Main Entrance

3.) Area Kongkow

Area Kongkow diletakkan di dekat akses masuk untuk memberi kesan ramai kepada pelanggan yang baru datang.



Gambar 6. Area Kongkow

4.) Pencahayaan

Pencahayaan utama pada rumah makan adalah lampu *downlight* yang ditanam di atas plafon yang diatur dengan *dimmer* serta *downlight* yang ditanam di atas dinding ruko. Untuk menyesuaikan kapasitas cahaya dalam ruangan dengan cahaya di luar gedung, maka lampu *dimmer* diatur menyesuaikan kapasitas cahaya di luar ruangan.

Pengaturan lampu menggunakan *dimmer* sangat diperlukan untuk mengatur kuat lemahnya kapasitas cahaya yang diinginkan untuk suatu ruangan [3].

Permainan pada pencahayaan lampu dinamis lebih dianjurkan kepada rumah makan maupun café karena lebih menonjolkan pencahayaan yang menitik beratkan suasana [1].



Gambar 7. Area makan pencahayaan siang hari



Gambar 8. Area makan pencahayaan sore hari

Pencahayaan pada malam hari juga didukung oleh *standing lamp* yang didesain sesuai *street light* gaya kolonial di kota Medan.



Gambar 9. Area makan pencahayaan malam hari

Gaya Desain rumah makan khas Medan merupakan percampuran gaya desain arsitektural Tionghoa, Modern dan Belanda yang mendominasi kota Medan. Gaya ini diadaptasi dengan tujuan memberikan kesan agar pelanggan merasa seolah-olah berada di jalanan kota Medan.

Desain rumah makan khas Makanan Medan ini menawarkan suasana makan yang berbeda dengan suasana makan seperti suasana jalanan di kota Medan. Untuk mendukung suasana tersebut, masing-masing jenis makanan dibagi ke dalam stan-stan yang berbeda. Sekilas desain layout rumah makan menyerupai desain foodcourt, namun desain ini diadaptasi dari kebiasaan makan penduduk medan di beberapa area makan di pinggir jalan di kota Medan.

Penduduk kota Medan mempunyai kebiasaan memesan terlebih dahulu makanan yang ingin mereka makan kemudian membayar di belakang. Bagi penduduk Medan, memesan di depan dan membayar di belakang merupakan kenyamanan dalam memesan makanan.

IV. KESIMPULAN

Adanya sebuah rumah makan yang menawarkan makanan khas kota Medan yang juga mewadahi aktivitas *kongkow*, maka masalah sosial yang terjadi dapat teratasi. Saat ini kuliner merupakan rekreasi. Oleh karena itu, selain menawarkan rasa rindu penduduk asal kota Medan terhadap makanan khas kota Medan, rumah makan khas makanan kota Medan ini juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan makanan khas kota Medan kepada baik penduduk asli kota Surabaya maupun pendatang asal kota lain di kota Surabaya

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A mengucapkan terima kasih kepada Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn selaku Pembimbing Utama dan kepada Dodi Wondo Dipl-Ing. selaku Pembimbing Pendamping dalam merancang karya desain ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Benya, James and Mark Karlen. 2007. *Dasar-Dasar Desain Pencahayaan*: Jakarta : Erlangga.
- [2] Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Adjie, Paulus Hanoto. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [3] Karlen, Mark. 2004. *Lightning Design Basic*. New Jersey : John Wiley & Sons.
- [4] Lawson, Bryan., 2005. *How Designer Think*, Germany: Biddles,
- [5] Madeline, Lucia. 2009. *Arti Kata-Kata Serapan Yang Sering Kita Gunakan Sehari-Hari*. Jakarta : Gilang Insani.