

Perancangan Interior Sentra Kuliner Khas Sulawesi Selatan di Makassar

Yenmy Liechandra dan S.P. Honggowidjaja
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yenmyliechandra@yahoo.com ; sphongwi@peter.petra.ac.id

Abstrak— Sebagai salah satu provinsi besar di Indonesia, Sulawesi Selatan memiliki banyak destinasi tempat wisata, khususnya wisata kuliner. Kekayaan cita dan rasa yang diwujudkan dalam aneka macam kuliner menjadikan kuliner khas Sulawesi Selatan terkenal sebagai salah satu kuliner Indonesia. Hal ini menjadi kelebihan untuk menarik minat para wisatawan, baik lokal maupun mancanegara untuk lebih mengenal Indonesia, khususnya Sulawesi Selatan. Akan tetapi, hingga saat ini masih kurang tersedia fasilitas tempat makan yang menyediakan kuliner khas. Kuliner khas ini tersedia di beberapa tempat makan yang berbeda atau terpisah. Untuk memudahkan para wisatawan mencoba dan mencicipi cita rasa nusantara, diperlukan suatu area atau fasilitas tempat makan dan minum yang menyediakan beragam kuliner khas Sulawesi Selatan. Untuk mengenalkan Sulawesi Selatan kepada wisatawan dapat diwujudkan tidak hanya dari aspek kuliner, namun juga dari aspek interiornya. Interior yang mencerminkan lokalitas daerahnya. Meskipun desainnya mengikuti tren zaman kini, tetapi tetap menyatu dengan kondisi lingkungan sekitarnya. Metode yang digunakan ialah metode perancangan *design thinking*, yang melibatkan proses pencarian data, analisa data, penemuan konsep, hingga desain akhir. Perancangan yang berkonsep tradisional modern ini diharapkan dapat menarik minat wisatawan dan menjadi ikon sentra kuliner di Kota Makassar.

Kata Kunci— Fasilitas Makan dan Minum, Interior, Sentra Kuliner, Sulawesi Selatan.

Abstract— As one of the major provinces in Indonesia, South Sulawesi has many tourist destinations, in particular culinary tourism. Wealth ideals and sense embodied in a wide variety of culinary make the typical cuisine of South Sulawesi is renowned as one of Indonesian cuisine. This became the advantages to attract tourists, both local and foreign tourists to learn more about Indonesia, especially South Sulawesi. However, it is still less available dining facilities that provide unique culinary. The typical cuisine is available in several different dining venues or separately. To facilitate the tourists to try and taste the flavor of Sulawesi's cuisine, takes an area or dining facilities where in it provides a variety of unique culinary South Sulawesi. To introduce South Sulawesi to tourists can be realized not only from the culinary aspect, but also from the interior design. Interior reflecting regional locality. Although the design follows the trend of the times now, but still blend with the local environment. The method used is a methodology of design thinking, which involves the process of collecting data, analysis, find the concept to final design. Modern traditional design concept is expected to attract tourists and become an icon of culinary centre in Makassar.

Keyword— Culinary Centre, Food and Beverage Facilities, Interior, South Sulawesi.

I. PENDAHULUAN

PULAU Sulawesi berada di tengah wilayah Indonesia, sehingga dahulu merupakan wilayah yang dilewati untuk jalur perdagangan. Sulawesi Selatan memiliki sumber daya alam yang melimpah, baik darat maupun laut. Mempunyai banyak destinasi wisata bagi turis lokal maupun mancanegara. Seperti wisata alam, wisata sejarah, kuliner, olahraga, serta kerajinan. Dengan banyaknya penduduk metropolis yang ada, Kota Makassar merupakan pusat bisnis, pendidikan, dan pintu gerbang Indonesia Timur. Memiliki banyak keragaman, mulai dari ragam budaya, wisata, dan khususnya pada bidang kuliner. Penggabungan ragam budaya, keindahan alam sekitar, serta kekayaan cita rasa dari khas Sulawesi Selatan, harusnya mampu untuk menciptakan suatu keunikan tersendiri bagi daerah tersebut dan bagi Indonesia untuk dapat lebih dikenal dimata dunia. Kuliner khas Sulawesi Selatan tergolong unik. Bahkan terkadang kuliner khas daerah itu bukan asli lahir dari daerah tersebut, namun kuliner yang ditawarkan mampu menarik perhatian pengunjung sehingga berkembang menjadi suatu sajian yang digemari dan disebut 'khas' dikalangan masyarakat sekitarnya. Soal rasa tidak dipungkiri lagi. Masakan khas daerah yang memiliki ragam bumbu ini banyak digemari oleh masyarakat baik lokal maupun mancanegara. Perkembangan diberbagai bidang khususnya restoran banyak bermunculan di Kota Makassar. Bahkan masakan luar negeri juga sekarang banyak diminati sebagai variasi selera makanan. Namun tidak banyak tempat yang menyediakan kuliner khas Sulawesi Selatan. Kuliner khas ini hanya dapat ditemui di warung-warung pinggir jalan maupun beberapa *stand* di pusat perbelanjaan. Lokasi warung pun tidak berdiri disatu lokasi yang sama, sehingga menyulitkan jika suatu kelompok pengunjung/turis yang ingin mencoba beberapa jenis makanan. Padahal kuliner khas Sulawesi Selatan merupakan salah satu aset tradisional Indonesia yang mampu menarik banyak minat wisatawan.

Berdasarkan fakta tersebut, rumusan masalah yang timbul ialah bagaimana cara agar masyarakat lokal dapat lebih mengetahui dan menggemari kuliner khas Sulawesi Selatan? Dan bagaimana pula memanfaatkan kelebihan ragam budaya,

sumber daya, dan cita rasa kuliner Indonesia, khususnya di Sulawesi Selatan?

Tujuan perancangan ini adalah untuk memfasilitasi dan memudahkan pengunjung dalam mencicipi beragam kuliner khas Sulawesi Selatan dalam satu area yang sama. Hal ini dapat menarik minat para wisatawan untuk lebih mengenal Sulawesi Selatan, baik dari segi kuliner maupun interior.

Metode perancangan merupakan serangkaian hasil proses pemecahan masalah akan ruang yang akan dirancang. Adanya penemuan masalah terhadap suatu ruang yang akan menjadi landasan awal mengapa perancangan tersebut dilakukan. Masalah tersebut diselesaikan dengan mengambil suatu keputusan ide atau konsep yang didasarkan pada sumber-sumber atau referensi berkaitan. Proses berpikir dalam perancangan inilah yang disebut *design thinking*.

II. METODE PERANCANGAN

A. Tahap Proyek Awal

Mencari lokasi/site sesuai dengan perancangan yang akan dilakukan. Berlokasi di Kampong Popsa Jalan Ujung Pandang No. 4, Fort Rotterdam, Kecamatan Makassar, Sulawesi Selatan. Berikut penjabaran langkah penemuan data lapangan dan data pembanding:

- Survei lokasi dengan melakukan pengamatan langsung, wawancara dengan pengelola dan pengunjung, mendokumentasikan foto lokasi.
- Mendokumentasikan dan mengukur elemen interior dan perabot yang ada.
- Survei lokasi untuk data pembanding di Sao Eating Point, Makassar. Beberapa bulan kemudian mensurvei lokasi lain seperti D’Kampoeng dan Bumbu Desa Surabaya.

B. Programming

1. Data Lapangan Non Fisik

Mencari daftar masakan dan minuman yang menjadi ciri khas Sulawesi Selatan.

2. Data Lapangan Fisik Tapak Luar

Bangunan berorientasi ke Tenggara dan Barat Laut. *Main entrance* menghadap Tenggara (Timur) dan bagian belakang bangunan, teras yang menghadap langsung ke laut mengarah ke Barat Laut (Barat). Seberang Kampong Popsa terdapat kawasan wisata cagar budaya Fort Rotterdam. Sisi kiri (Selatan) bangunan ini terdapat dermaga yang digunakan masyarakat untuk berlayar menuju ke Pulau Khayangan. Sedangkan sisi kanan (Utara) terdapat dermaga yang digunakan masyarakat untuk berlayar menuju ke Pulau Gusung Tallang. Dan belakang bangunan menghadap langsung ke laut (terusan Pantai Losari). Jalan Raya Ujung Pandang merupakan jalanan dua arah dengan pembagian dua jalur. Lokasi bangunan berada di sisi kiri jalan raya utama yang menuju kawasan pusat perbelanjaan *Makassar Trade Center*, Pelabuhan Makassar, hingga jalan tol. Sedangkan

pada jalur seberang lokasi mengarah ke kawasan Pantai Losari, Trans Studio Makassar, pusat perbelanjaan Mall Ratu Indah, hotel, serta kawasan perdagangan emas.



Gambar. 1. Foto satelit lokasi perancangan. (www.maps-google.com, diunduh pada tanggal 15 Desember 2015)

Keterangan gambar:

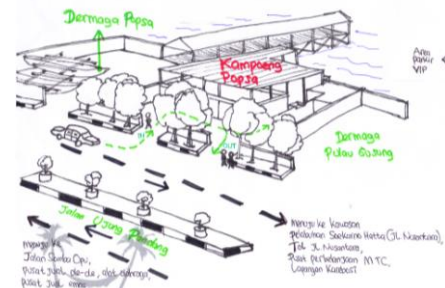
- Dermaga (menuju Pulau Gusung Tallang)
- Kampong Popsa (lokasi perancangan)
- Fort Rotterdam
- Demaga Popsa (menuju Pulau Khayangan)
- Jalan Ujung Pandang

Batas wilayah bangunan:

- Utara: berbatasan dengan Dermaga Pulau Gusung Tallang
- Selatan: berbatasan dengan Dermaga Popsa
- Barat: berbatasan dengan laut terusan Pantai Losari
- Timur: berbatasan dengan Jalan Raya Ujung Pandang

Kelebihan:

- Memiliki akses parkir *outdoor* dengan luasan ±745m², yang dapat digunakan untuk beberapa jenis kendaraan, mulai dari kendaraan roda dua, roda empat, hingga *mini bus*. Di area samping trotoar jalan juga biasanya digunakan sebagai parkir kendaraan roda empat.
- Dapat diakses baik dengan kendaraan pribadi maupun umum seperti taksi, becak, becak motor, sepeda, dan angkutan umum.
- Lokasi ini biasanya digunakan sebagai titik pertemuan bagi pengunjung yang akan menuju Pulau Khayangan maupun ke Pulau Gusung Tallang.
- Karena berorientasi kearah Timur dan Barat, maka area teras yang menghadap langsung ke laut mendapat *view* matahari terbenam sore hari.
- Lokasi strategis berada dipusat kota. Kedua jalur di Jalan Ujung Pandang ini mengarah ke kawasan publik, kawasan utama Kota Makassar.



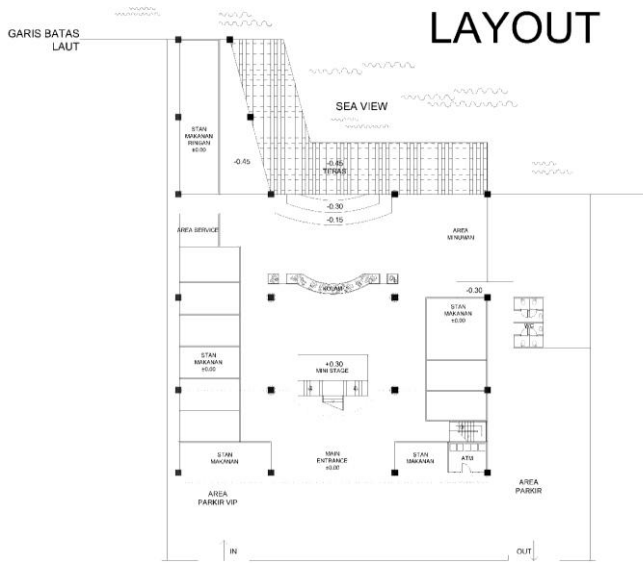
Gambar. 2. Sketsa jalur kendaraan dan akses parkir. (Liechandra, 2016)

Kekurangan:

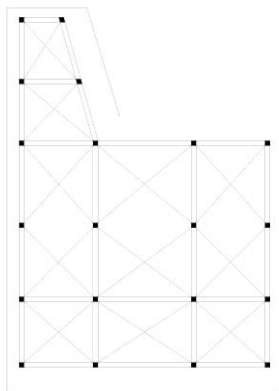
- Merupakan bangunan tunggal (mandiri) sehingga perlu desain fasad yang menarik.
- Perlu mempertimbangkan efek korosi dari air laut terhadap material yang akan digunakan.
- Area *drop off* yang tidak terlalu luas.

3. Data Lapangan Fisik Tapak Dalam

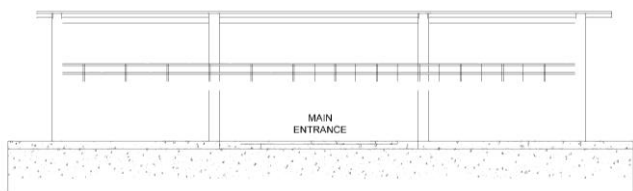
Merupakan area fasilitas makan dan minum dua lantai (lantai 2 *mezzanine*) yang terdiri atas bagian *indoor* dan *outdoor* dengan luasan bangunan ±1455m². Plafon dengan tinggi mencapai 8 meter.



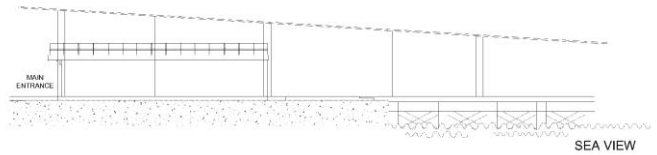
Gambar. 3. Denah *eksisting* lokasi tanpa perabot. (Liechandra, 2016)



Gambar. 4. Rangka plafon. (Liechandra, 2016)



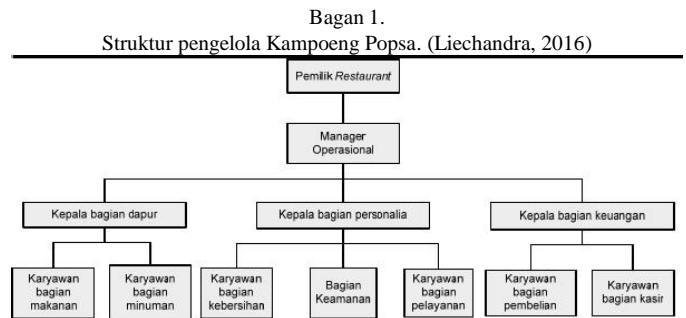
Gambar. 5. Fasad depan bangunan. (Liechandra, 2016)



Gambar. 6. Tampak samping bangunan. (Liechandra, 2016)

4. Pengguna

Terbagi dalam dua kelompok yaitu pengelola dan pengunjung. Pengunjung yang datang berasal dari berbagai kalangan, ras, umur, agama, jenis kelamin, dan pekerjaan. Mulai dari anak-anak hingga orang tua, dengan aktivitas makan yang berbeda-beda. Sedangkan pengelola Kampong Popsa merupakan pendiri sekaligus pemilik. Dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian dapur (mengurus makan minum), bagian personalia (mengurus bagian sumber daya manusia), serta bagian keuangan (yang mengurus bagian penjualan dan pembelian barang).



5. Analisis Programming

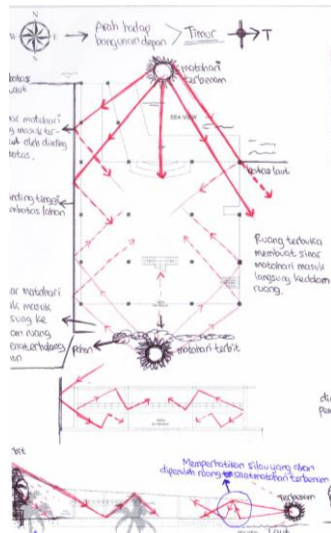
- Analisa terhadap lantai
Lantai satu terdapat *levelling* (turunan) lantai yang semakin turun mengikuti kontur tanah. Material lantai menggunakan keramik, *vinyl*, dan lantai kayu. Struktur pada lantai *mezzanine* menggunakan kolom baja dan balok beton yang menopang pada dinding pembatas antar stan. Akan tetapi, terdapat banyak perbedaan tinggi lantai dalam ruang yang tidak diantisipasi dengan penggunaan *ramp*.
- Analisa terhadap dinding
Karena bersifat ruang terbuka, maka dominan tidak menggunakan dinding. Kolom dari struktur baja H *beam finishing* cat hitam. Sebagai tampias angin dan air hujan, pada area terbuka menggunakan partisi polikarbonat transparan.
- Analisa terhadap plafon
Berkonsep *loft*, material atap menggunakan seng yang dilapisi peredam panas *foil*. Kemiringan atap 4° mengarah ke arah pantai.

Kesimpulan:

Dari segi bentuk, material, dan *finishing* yang digunakan disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar, baik yang memberikan efek positif maupun negatif. Akan tetapi

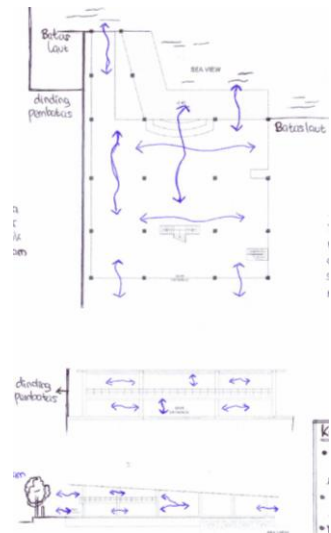
sebagai fasilitas publik, interior ruang tersebut masih kurang menjangkau semua pengguna.

- Analisa terhadap pencahayaan
 Pencahayaan banyak diperoleh dengan bukaan pada sekeliling sisi bangunan. Pencahayaan buatan digunakan hanya saat malam hari dengan menggunakan *general lighting*.



Gambar. 7. Arah sinar matahari. (Liechandra, 2016)

- Analisa terhadap penghawaan
 Ruangan juga tetap sejuk dengan penerapan plafon tinggi yang dilapisi peredam panas *foil* di bagian atap seng, serta adanya pohon lebat yang tumbuh didepan pintu masuk yang berfungsi untuk menyaring udara kotor.



Gambar. 8. Arah sirkulasi angin dalam ruang. (Liechandra, 2016)

- Analisa terhadap kebisingan/sistem akustik
 Tingkat kebisingan banyak yang berasal dari dalam ruang karena bersifat *open plan*. Disediakan juga *speaker* yang digunakan saat mini konser berlangsung.

Kesimpulan:

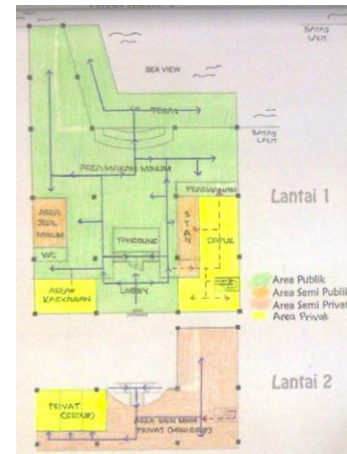
Memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar dengan banyak menggunakan tata kondisional alami sehingga energi yang digunakan sedikit.

Berdasarkan survei dan analisa yang dilakukan, maka dapat diperoleh beberapa pembagian jenis ruang berdasarkan sifatnya, yaitu:

Privat: Area *service* dan gudang.

Semi privat: Dapur dan area makan dan minum VIP.

Publik: Area *frontdesk* dan jual oleh-oleh, area jual makanan, kue dan minuman, area panggung, area makan dan minum, kasir, teras, area wastafel, dan toilet.



Gambar. 9. Grouping dan sirkulasi dalam ruang. (Liechandra, 2016)

Jenis kuliner yang dijual terbagi dalam beberapa kelompok, diantaranya:

Area seafood: *seafood* dipajang dengan konsep *fresh market* dan disediakan pula area pembakaran.

Area makanan racikan: Menyajikan masakan yang perlu diracik terlebih dahulu.

Area makanan umum: Menyajikan masakan khas yang umum dan disajikan secara prasmanan.

Area jajanan pasar: Menyajikan beragam jajanan pasar berupa kue basah khas Sulsel secara prasmanan.

Area minuman: Area yang khusus menjual minuman.

C. Konsep

Pertimbangan akan sejarah, masa lalu, filosofi, dan tren saat ini dan kedepannya yang berorientasi pada pelestarian dan pengembangan pariwisata daerah, khususnya bidang kuliner. Terlebih lagi, Makassar sejak dulu kala merupakan salah satu pusat pelayaran di Indonesia. Garis besar pariwisata dan pusat pelayaran menjadi kata kunci untuk konsep perancangan restoran ini. Sehingga interior ruangan restoran khas Sulsel ini mengangkat konsep "*Sense of History*".

Pengguna ruang mendapat *'feel'* berada di kawasan sejarah yang dulunya menjadi area pertahanan rakyat Sulsel terhadap penjajah (warga asing), dimana dulunya Makassar juga merupakan pusat perdagangan rempah-rempah.

Tema

Konsep ruang tersebut terwujud dengan bentukan elemen ruang yang berupa interior suasana bangunan bekas penjajahan (interior dengan suasana cagar sejarah). Bangunan jaman dulu yang dibangun dengan kokoh, tebal, kuat, serta dominan *unfinished*.

Style

Untuk mewujudkan konsep dan tema perancangan interior tersebut, serta mempertimbangkan aspek kondisional bangunan, maka menggunakan gaya perancangan *casual industrial*. Dimana *casual* lebih mengutamakan kenyamanan, kehangatan, bersahabat, dan sederhana (*simplicity*), dengan karakter detil yang *simple*, bentukan yang solid, serta mengekspos maskulin dan tegas. Sedangkan *industrial* menampilkan kesan pabrik, gudang, markas, dan sejenisnya. Lebih dominan pada ‘kejujuran’ bentuk, struktur dan material (umumnya bertekstur kasar dan tidak di *finishing*). Gaya *industrial* juga cenderung fungsional, tidak banyak menggunakan ornamen-ornamen dekoratif yang bermotif (ukiran).

Aplikasi dalam interior

Penggunaan produk yang ramah lingkungan, seperti *sanitair*, *laminat sheet* maupun produk *finishing* lainnya yang telah diuji standar *eco product*. Material utama sebagai kerangka struktur bangunan menggunakan material yang kuat dan tahan lama seperti kayu, baja, beton yang tidak di *finishing* atau *finishing* non kilap (kasar), tetapi tahan terhadap abrasi air laut.

Dinding solid untuk menciptakan kesan kuat dan kokoh, plafon yang tinggi dengan material yang *unfinished* (tidak kilap). Warna yang digunakan netral seperti *soft*, *light*, *pale* (krem, *tan*, *beige*, putih). Penggunaan warna cerah baiknya digunakan sebagai tonjolan warna pada beberapa dominasi aksesoris ruang. Bentukan furnitur yang fungsional, sederhana, dan berukuran besar.

Suasana ruang yang *open plan* (terbuka) pada interior ruang dan luas. Disamping memperhatikan aspek kondisional fisik bangunan, juga harus fungsional dan *simplicity*.

D. Pemilihan Brand

Pemilihan merk restoran mempertimbangkan beberapa aspek, seperti lokasi, kedekatan, gambaran, serta harapan yang akan tergambar oleh masyarakat mengenai restoran tersebut. Berdasarkan aspek lokasi bangunan yang berada di pinggir laut dan berada di kawasan cagar wisata sejarah, serta merupakan ikon pusat kuliner khas Sulawesi Selatan, maka **brand Anging Mammiri** menjadi salah satu yang dapat dipertimbangkan.

Anging Mammiri dikenal sebagai lagu khas Sulawesi Selatan yang menggambarkan tentang kerinduan seseorang terhadap kekasihnya yang berada nan jauh disana. Perasaan rindu itupun diungkapkan dengan menyanyikan sebuah lagu di pinggir jendela dengan harapan angin yang berhembus dapat membawa pesan-pesan tersebut. Anging Mammiri merupakan

bahasa daerah Sulawesi Selatan yang berarti angin sepoi-sepoi.

III. TRANSFORMASI DESAIN

A. Konsep Sistem

Alur dan sirkulasi pengguna ruang sangat bergantung pada penataan ruang, khususnya area publik yang akan sering dilewati pengunjung. Hal tersebut sangat berdampak pada kondisi ruang karena adanya pergerakan dari pengunjung baik yang sedang berjalan maupun duduk. Sirkulasi untuk pengelola (pelayan/karyawan) perlu diperhatikan agar tidak mengganggu aktivitas dan pandangan pengunjung.

Area jual yang terbagi atas lima area sebaiknya tidak menyulitkan/membingungkan pengunjung. Oleh karena itu, alur masuk pengunjung dibuat satu arah dengan area jual yang berurutan. Konsep ini didukung dengan bentukan dinding dan plafon yang melengkung. Untuk memudahkan pengunjung yang ingin memesan dan yang telah memesan, maka area jual, kasir, dan dapur berada dimasing-masing area jual. Sehingga bagi pengunjung yang akan memesan dapat langsung melihat jenis makanan/*seafood* yang diinginkan dan langsung membayar di kasir area jual tersebut.

B. Layout Transformasi



Gambar. 10. Alternatif *layout* 1 terpilih karena desain pada elemen interior yang dapat terlihat dan terasa langsung alur sirkulasinya, serta mudah untuk mengarahkan pengunjung. (Liechandra, 2016)

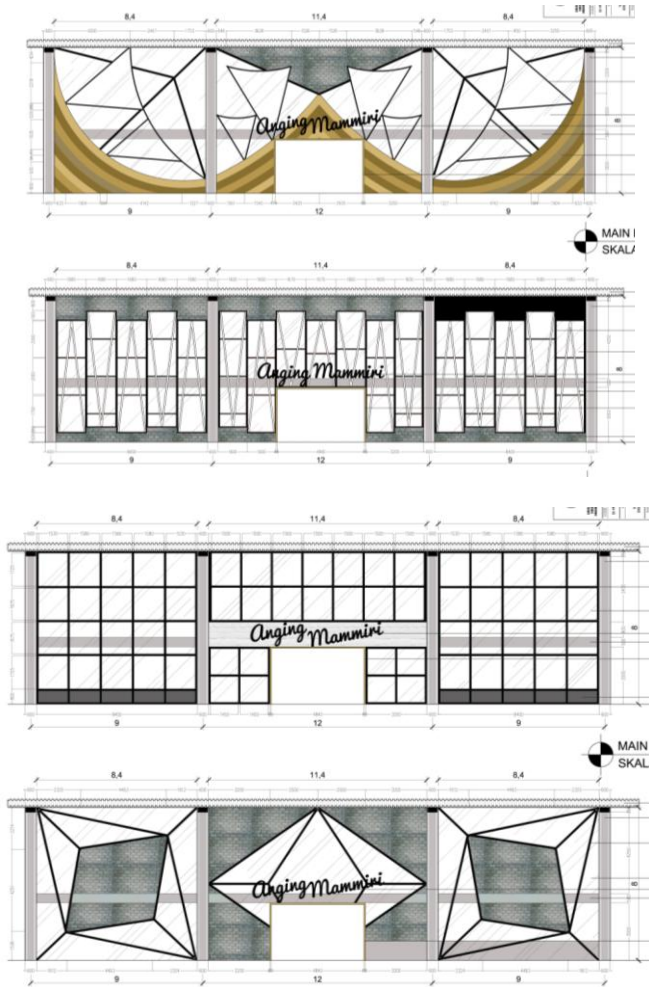


Gambar. 11. Alternatif *layout* 2 tidak terpilih karena pola penataan ruang yang kurang *unity*, kurang jelas. (Liechandra, 2016)

C. Skematik Transformasi

- Fasad Depan

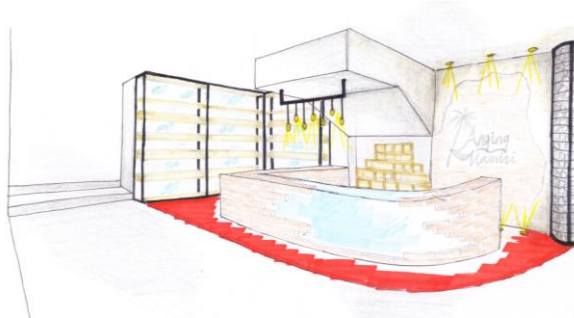
Bentukan fasad depan terinspirasi dari motif khas dan bentuk kapal yang menjadi ciri khas Sulawesi Selatan. Dominan menggunakan kaca transparan agar aktivitas di luar maupun di dalam ruang terlihat dan berkesan terbuka. Pintu masuk didesain terbuka dan lebar hingga 5 meter.



Gambar. 12. Alternatif fasad depan. (Liechandra, 2016)

- Area Frontdesk

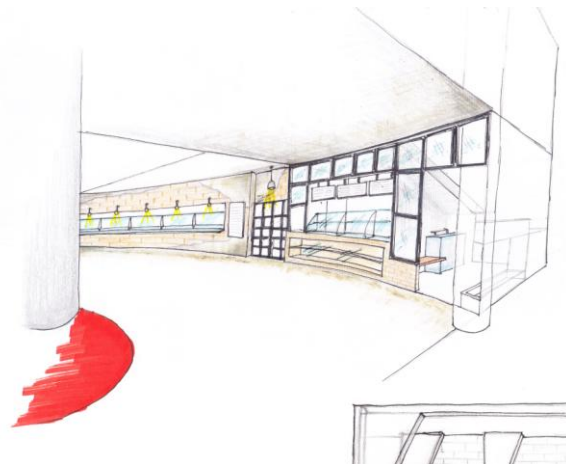
Merupakan area yang berada setelah pintu masuk. Di area ini terdapat area jual oleh-oleh kuliner khas Sulawesi Selatan dan kasir. Di area ini juga pengunjung dapat membuat reservasi VIP room.



Gambar. 13. Sketsa rencana area frontdesk. (Liechandra, 2016)

- Area Jual Makanan

Area jual makanan terbagi atas tiga area utama, yaitu area jual seafood dan pembakaran, area jual makanan racikan, serta area jual makanan prasmanan.



Gambar. 14. Sketsa rencana area jual makanan dan seafood. (Liechandra, 2016)

- Area Jual Minuman dan Pantry

Area ini khusus menjual minuman, baik minuman umum berupa air mineral dan es teh, maupun minuman khas Sulawesi Selatan. Pesanan dapat langsung dibuat di area pantry. Konsep duduk di area minuman berupa bar, dengan menggunakan meja tinggi dan stool. Untuk mewedahi aktivitas pengunjung yang ingin bersantai, maka disediakan fasilitas mini concert yang diadakan setiap hari Sabtu dan Minggu malam.



Gambar. 15. Sketsa rencana area jual minuman dan stage. (Liechandra, 2016)

- Area Banquet

Area makan dan minum umum terbagi juga atas beberapa model. Seperti private space untuk empat hingga delapan orang, model duduk menggunakan stool tinggi, maupun model duduk secara biasa. Hal ini untuk mengantisipasi minat pengunjung yang umumnya memiliki selera tempat duduk yang berbeda-beda saat makan.



Gambar. 16. Sketsa rencana area duduk *banquet*. (Liechandra, 2016)

- Area Makan dan Minum Lantai 2

Di lantai 2 terdapat area makan berupa *personal space* dengan bentuk rumah tradisional khas Toraja, Rumah Tongkonan. *Personal space* ini mampu menampung sekitar empat orang.



Gambar. 17. Sketsa rencana area makan dan minum *personal space* lantai 2. (Liechandra, 2016)

- VIP room

Untuk area VIP perlu reservasi terlebih dahulu. Terdapat tiga ruang VIP dengan konsep *multifunction room*. Antara ruang VIP yang satu dengan yang lain memanfaatkan partisi dekoratif yang dapat dimanfaatkan untuk reservasi dalam jumlah besar. Untuk memwadhahi aktivitas dan kenyamanan pengunjung dalam penggunaan ruang VIP ini, maka digunakan penghawaan alami (AC).



Gambar. 18. Sketsa rencana VIP room. (Liechandra, 2016)



Gambar. 19. *View render* rencana VIP room. (Liechandra, 2016)

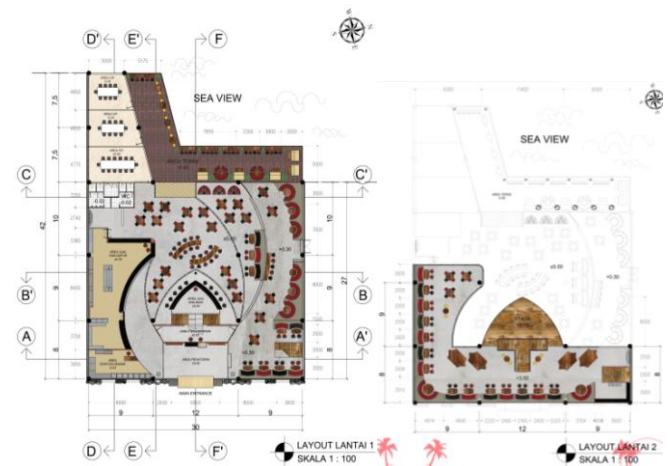
IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR

A. *Layout*



Gambar. 20. Denah bangunan terhadap lingkungan sekitar (Liechandra, 2016)

Akses masuk kendaraan dari jalan raya di sebelah kiri dan menuju area *drop off* dan parkir. Area teras merupakan area terbuka yang menghadap langsung dengan laut.



Gambar. 21. Layout ruang lantai 1 dan lantai 2. (Liechandra, 2016)

Area *frontdesk* sebagai area pertama yang ditemui pengunjung saat masuk berada tepat di bagian depan. Terbagi dua area yaitu bagian kiri terdapat area jual makanan sedangkan bagian kanan merupakan area makan. Tepat di tengah ruang terdapat area jual minuman yang di atasnya digunakan sebagai panggung hiburan. Untuk menuju lantai 2, dapat menggunakan tangga utama yang terdapat di tengah ruang maupun tangga yang terdapat di samping kanan ruang.

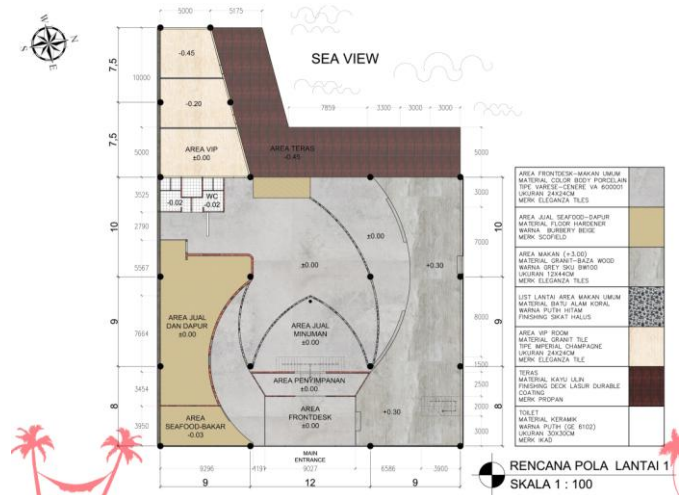


Gambar 22. Layout dapur. (Liechandra, 2016)

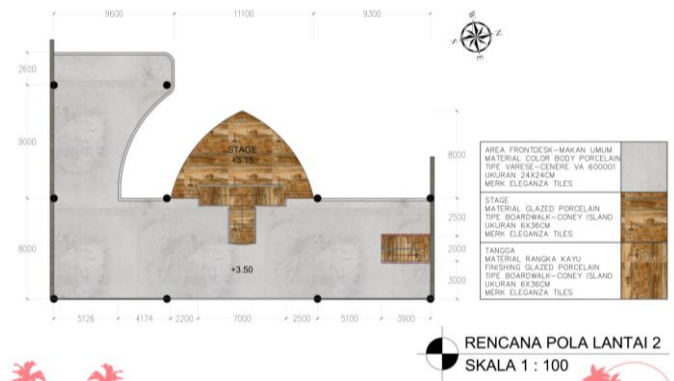
Area jual menyatu dengan dapur. Secara keseluruhan, dapur terbagi atas beberapa area, yaitu area pembakaran, area persiapan, area masak, area penyimpanan bahan makanan, area penyimpanan alat masak, dan area cuci.

B. Pola Lantai

Desain pola lantai menunjukkan pola sirkulasi pengunjung dalam ruang, serta mendukung bentukan dalam ruang. Terwujud dengan penggunaan warna dan material yang berbeda. Penggunaan material lantai yang dominan pada area makan umum yang menggunakan material *color body porcelain* (sejenis granit *tile*) yang bertekstur seperti *concrete*.



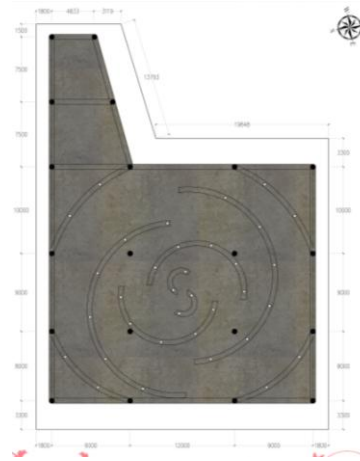
Gambar 23. Pola lantai 1. (Liechandra, 2016)



Gambar 24. Pola lantai 2. (Liechandra, 2016)

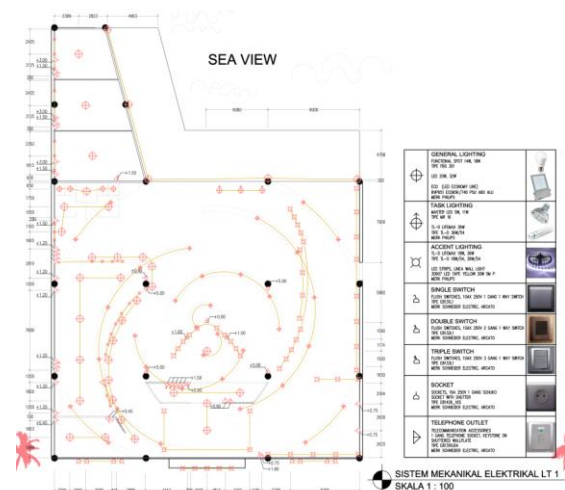
C. Pola Plafon, Mekanikal Elektrikal, dan Utilitas

Ketinggian plafon di area *main entrance* mencapai 8 meter, dan di area *VIP room* setinggi 4,5 meter. Lapisan atap seng ditutup dengan penggunaan plafon gantung *finishing concrete*.



Gambar 25. Pola plafon. (Liechandra, 2016)

Umumnya tata letak penggunaan lampu utama dalam ruang mengikuti alur/pola plafon. Sedangkan di dalam ruang, seperti di area *frontdesk*, dapur, dan *VIP room* menggunakan lampu gantung yang terdapat di tengah ruang. Di area teras menggunakan lampu sorot taman berupa *LED Economy Line* yang tahan di area *outdoor*.



Gambar 26. Sistem mekanikal elektrikal lantai 1. (Liechandra, 2016)



Gambar. 34. Potongan D memperlihatkan tampilan di area dapur secara keseluruhan, toilet, serta VIP room. (Liechandra, 2016)



Gambar. 35. Potongan E memperlihatkan tampilan di area semua jual makanan, area service dan pintu masuk VIP room. (Liechandra, 2016)



Gambar. 36. Potongan F memperlihatkan tampilan di area makan dan minum secara keseluruhan, area pantry minuman, dan teras. (Liechandra, 2016)

F. Render Visual



Gambar. 37. View area main entrance. (Liechandra, 2016)

Fasad depan yang terlihat dari jalan raya. Menggunakan kayu ulin tempel yang berfungsi sebagai ventilasi dan partisi dekoratif yang berupa *laser cutting* dengan motif khas Sulawesi Selatan (motif *Paqatanduk Reqpe*).



Gambar. 38. View area frontdesk dan area jual oleh-oleh. (Liechandra, 2016)

Main entrance merupakan area pertama yang ditemui pengunjung saat memasuki restoran. Di bagian *frontdesk* ini pengunjung dapat memperoleh informasi tentang restoran dan melakukan reservasi untuk penggunaan *VIP room*. Ada pula area jual oleh-oleh kuliner khas Sulawesi Selatan.



Gambar. 39 View area jual seafood. (Liechandra, 2016)

Area jual terbagi atas empat bagian, salah satunya area jual *seafood*. Di area ini terdapat beragam jenis *seafood* beku yang dijual dengan konsep pasar. Pengunjung bebas memilih jenis *seafood* yang diinginkan dan dapat langsung membayar di kasir yang tersedia.



Gambar. 40. View koridor dan area jual makanan. (Liechandra, 2016)

Koridor yang berfungsi juga sebagai area jual makanan berbentuk melingkar untuk mengarahkan pengunjung ke dalam area makan. *Display* jual makanan berkonsep prasmanan, yang artinya pengunjung bebas memilih dan mengambil makanan yang diinginkan, serta langsung membayar dikasir area tersebut.



Gambar. 41. View area dapur. (Liechandra, 2016)

Area dapur menyatu dengan area jual makanan untuk memudahkan proses pembuatan dan penyajian. Terbagi menjadi beberapa area, yaitu area penyimpanan bahan makanan, area penyimpanan alat masak, area cuci, area masak, dan area persiapan.



Gambar. 42. View area jual minuman dan panggung hiburan. (Liechandra, 2016)

Area jual minuman berkonsep *bar* dengan penggunaan meja tinggi. Di bagian atas dimanfaatkan sebagai area panggung. Bentuk lantai panggung dan meja bar merupakan bentuk kapal (melingkar) sehingga menyatu dengan bentuk ruang secara umum.



Gambar. 43. View area makan dan minum meja tinggi. (Liechandra, 2016)

Di tengah ruang terdapat meja makan tinggi dengan bentuk yang mengikuti alur lantai dan plafon. Kursi yang digunakan ialah kursi tinggi (model *bar stool*).



Gambar. 44. View area makan dan minum umum. (Liechandra, 2016)



Gambar. 45. View area makan dan minum umum. (Liechandra, 2016)

Dengan tujuan untuk mawadahi beragam keinginan dan kebiasaan makan setiap pengunjung, maka disediakan beberapa variasi fasilitas duduk mulai dari fasilitas duduk biasa, *banquet*, *personal space*, hingga fasilitas duduk menggunakan *bar stool*.



Gambar. 46. View area sisi kanan ruang. (Liechandra, 2016)



Gambar. 47. View area sisi kanan ruang. (Liechandra, 2016)

Gambar. 48. View fasilitas duduk *banquet*. (Liechandra, 2016)

Area makan dan minum dengan model *banquet* berada di sisi kanan ruang dan memiliki ketinggian lantai yang berbeda dibandingkan lantai utama. Perbedaan ketinggian lantai ditampilkan dengan penggunaan *accent light* yang terdapat di sepanjang anak tangga. Terdapat pula pintu samping yang menuju ke area parkir.

Gambar. 49. View *VIP room*. (Liechandra, 2016)

Salah satu area privat yang terdapat di ujung ruangan yang menghadap langsung ke teras dan laut. Ruangan ini berperan juga sebagai *multifunction room* yang dapat digunakan untuk beberapa jenis acara dengan kapasitas pengguna hingga 30 orang.



Gambar. 50. View area teras. (Liechandra, 2016)

Terdapat di bagian belakang bangunan yang menghadap langsung dengan laut. Konstruksi lantai teras menggunakan kayu ulin yang dihubungkan langsung kedalam laut, sehingga area ini berkesan terapung.



Gambar. 51. View area makan dan minum lantai 2. (Liechandra, 2016)



Gambar. 52. View area makan dan minum lantai 2. (Liechandra, 2016)

Lantai 2 merupakan lantai *mezzanine* dengan fungsi ruang sebagai area makan dan minum. Untuk memudahkan pengguna yang sedang berada di lantai 2, maka disediakan pula area cuci tangan dan area *pantry*. Di area ini juga terdapat *personal space* yang berbentuk distilasi rumah Tongkonan, salah satu ikon khas Sulawesi Selatan, yang dapat menampung hingga enam orang.

V. KESIMPULAN

Aspek lokasi, *brand*, produk utama yang dijual, serta visi misi restoran tersebut menjadi faktor utama dalam penentuan konsep ruang. Memperhatikan kelebihan lingkungan sekitar dan mencari solusi untuk kekurangannya sehingga meminimalkan penggunaan sumber daya dalam ruang. Tingkat kenyamanan dan keamanan pengguna ruang juga menjadi salah satu hal yang perlu dipertimbangkan. Terwujud pada pembagian ruang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna, serta pola sirkulasi bagi pengunjung maupun pengelola agar tidak berkesan penuh saat sedang ramai.

Untuk mendesain suatu interior fasilitas makan minum yang memiliki ciri khas daerah, tidak harus dengan selalu menggunakan ornamen atau ukiran klasik, yang umumnya menjadi gambaran masyarakat tentang restoran khas daerah. Konsep dan suasana ruang yang tercipta mengikuti tren saat ini dan kedepannya, tetapi tidak meninggalkan budaya khas daerah. Budaya khas Sulawesi Selatan yang didesain secara modern.

Dengan adanya perancangan fasilitas makan dan minum khas Sulawesi Selatan ini diharapkan masyarakat lebih mudah untuk mencicipi cita rasa kuliner nusantara di lokasi yang sama, serta dapat menjadi ikon Kota Makassar kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis (Yenny Liechandra) terutama kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkatNya penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar dan tepat waktu. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materil, diantaranya:

1. S.P. Honggowidjaja, M.Sc.Arch. selaku dosen pembimbing I yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini.
2. Ir. Hedy Mulyono selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membagi pemikiran dalam proses tugas akhir ini.
3. Orang tua dan para sahabat yang telah membantu dan mendukung selama proses perkuliahan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Phyllis Sloan dan Miriam F. Stimpson. (1994). *Beginnings of interior Environment, Seventh Edition*. New York: Macmillan College Publishing Company, Inc.
- Atmodjo, H. Marsum Widjojo. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Cousins, John, David Foskett dan Caillein Gillespie. (2002). *Food and Beverage Management, 2nd Edition*. London: Prentice Hall.
- Farukhi dan Vida Afrida. (2008). *Mengenal 33 Provinsi Indonesia, Sulawesi Selatan*. Jakarta: PT Sinergi Pustaka Indonesia.
- Indonesia Tourism Promotion Board. (1996). *"Sulawesi, Indonesia: A World All Its Own"*. Jakarta: American Express.
- Karlen, Mark dan James R. Benya. (2004). *Lighting Design Basics, 2nd Edition*. New Jersey, Hoboken: John Wiley and sons, Inc.
- Lundberg, Donald E. dan John R. Walker. (1993). *The Restaurant from Concept to Operation, 2nd Edition*. USA: John Wiley and Sons, Inc.
- Piotrowski, Christine M. dan Elizabeth A Rogers. (2007). *Designing Commercial Interiors, 2nd Edition*. USA: John Wiley and Sons, Inc.
- Situs Pemerintahan Kota Makassar, MakassarKota.go.id. (2014). *Portal Informasi Kota Makassar*. Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Makassar.
- Soeroto, Myrtha. (2003). *Bugis Makassar*. Jakarta: Pustaka Budaya dan Arsitektur Bugis, Balai Pustaka.
- Thamdjaya, Lidwina. (2014). *Perancangan Interior Restoran Tradisional Makassar*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.