

# PERANCANGAN INTERIOR *FINE DINING RESTAURANT* MELALUI PENDEKATAN *HEALTHY LIFESTYLE*

Sendra Hestiningrum    Dr. Imam Santosa, M.Sn

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

**Email:** hestiningrumsendra@gmail.com

**Kata Kunci :** *fine dining, health, food, lifestyle, education*

---

## **Abstrak**

Gaya hidup sehat adalah gaya hidup yang ideal bagi manusia. Tidak hanya menghargai pentingnya menjaga kesehatan tubuh untuk kehidupan sehari-hari, namun juga menghargai produk-produk yang dihasilkan langsung dari alam, karena gaya hidup sehat merupakan cara hidup manusia untuk mencegah ketidaknyamanan pada tubuh dengan menjaga asupan gizi dan aktivitas. *Junk food* adalah jenis makanan yang kontras dengan prinsip gaya hidup sehat, namun sudah menjadi gaya hidup baru, karena manusia dituntut menyelesaikan segalanya dengan lebih cepat. Tidak adanya nutrisi baik dalam *junk food* menyebabkan makanan tersebut menjadi salah satu penyebab turunnya daya tahan tubuh. Edukasi kembali akan pentingnya menjaga gaya hidup sehat adalah dengan mengkonsumsi makanan sehat. Dalam perancangan ini akan dilakukan edukasi mengenai makanan sehat dengan sarana *fine dining restaurant* di Menteng, Jakarta Pusat.

## **Abstract**

*Healthy lifestyle is the ideal lifestyle for human being. Not only for appreciating the body by giving enough nutrition and activity, but also by respecting products made straight from nature. Healthy lifestyle a way to prevent diseases by controlling nutrition and activities. Meanwhile, junk food is one different kind of food that has become a lifestyle for modern man. The people's deadline is getting shorter and shorter, therefore no time to choose what to eat. No good nutrition means a decreasing of body immunity. There needs to be an education of how important healthy lifestyle is. In this design there will be a solution to educate modern people to eat healthy food, through fine dining restaurant in Menteng, Jakarta Pusat.*

---

## **1. Pendahuluan**

Makanan merupakan kebutuhan yang melekat pada setiap makhluk hidup. Manusia sebagai makhluk yang memiliki akal, mulai mengevolusi jenis makanan dan cara makan. Pada masa purba, manusia hanya memakan makanan yang dapat ditemui, seperti air, es, serangga, sampai mulai mengetahui cara berburu. Setelah berburu dan mulai mengembangkan teknologi bercocok tanam, pada tahun 10.000 SM manusia mulai mengetahui cara membuat roti, tepung, dan sup. Seiring berkembangnya peradaban manusia, budaya makan manusia ikut berkembang. Berdasarkan adat istiadat masyarakat, terdapat berbagai jenis cara makan dan makanan dengan arti yang berbeda pula.

Cara dan kebiasaan makan selalu dipengaruhi peralatan dan jenis makanan yang ada. Sebelum adanya peralatan makan yang layak seperti garpu, sendok, piring, dsb., makan tidak dilihat sebagai seni, melainkan kerakusan, karena makanan diambil, dikunyah, dan ditelan dengan cepat, sebelum orang lain mengambil makanannya. Sebelum adanya peralatan makan yang layak, suatu kelompok biasa makan menggunakan kursi tanpa sandaran dan sebuah meja panjang. Meja ditutupi oleh taplak meja dan dilengkapi dengan serbet.

Setelah budaya makan tidak lagi menjadi sebuah kerakusan semata, manusia mulai memilih-milih makanan yang ingin dimakan, dan ingin mendapatkan pengalaman baru saat makan. Pada abad ke-16, di Paris, istilah restoran mulai dikenal. Berasal dari bahasa Prancis, *restaurer* atau *restore* memiliki arti pemulihan tenaga. Secara spesifik istilah ini digunakan untuk sajian sup yang sarat dengan kaldu. Namun pada abad ke-18, restoran berubah pengertian menjadi ruang kecil di

suatu pondokan tempat para pelancong mengisi perut. Pada tahun 1782, restoran di Rue de Richelieu, Paris mulai menulis daftar makanan dalam menu. Makanan disajikan dengan porsi yang personal, dan menu yang dipesan dikeluarkan secara bertahap.

Definisi restoran menurut Peraturan Menteri Kesehatan No. 1098/MENKES/SK/VII/2003 adalah :

1. Rumah makan adalah setiap tempat usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan makanan dan minuman untuk umum di tempat usahanya.
2. Restoran adalah salah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan peralatan untuk proses pembuatan, penyimpanan, penyajian, dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya.

Restoran merupakan bentuk lanjutan dari konsep dasar sebuah toko, yaitu proses jual beli barang, sedangkan dalam restoran terjadi proses jual beli makanan. Perencanaan dan desain sangat berpengaruh pada sebuah restoran, seperti pada pengaturan penerimaan, penyimpanan, dan pemrosesan barang, penjualan makanan dan minuman, memberikan kenyamanan, dan meyakinkan konsumen untuk datang. (" *Hotels, Motels, Restaurants, and Bars*", 1945)

Gaya hidup adalah cara hidup individu atau kelompok tertentu. Istilah gaya hidup dikenalkan oleh psikolog Austria, Alfred Adler, pada 1929. Gaya hidup yang diangkat pada perancangan tugas akhir ini adalah gaya hidup *health food*, sebagai respon akan maraknya gaya hidup *junk food*. *Junk food* adalah makanan yang memiliki nilai nutrisi rendah, umumnya hanya memerlukan waktu singkat untuk menyiapkannya. *Health food* adalah makanan yang diolah seminimal mungkin sehingga memungkinkan nutrisi optimal dari makanan tersebut dapat masuk ke tubuh manusia. Kedua jenis makanan tersebut memiliki kecepatan pengolahan yang sama namun dengan hasil yang sangat berbeda. Pada *junk food*, pengolahan yang cepat dikarenakan zat-zat pengawet dan buatan mempercepat proses pengolahan, namun menghilangkan nutrisi yang terdapat dalam makanan tersebut. Pada *health food*, makanan tersedia dengan cepat karena pengolahan makanan yang memang diminimalisir, sehingga nutrisi yang terkandung dalam makanan tersebut tidak hilang selama pengolahan. Selama ini stigma masyarakat dalam makanan *health food* adalah makanan yang perlu proses penyajian lama. Kebanyakan masyarakat kini lebih mementingkan kecepatan yang diunggulkan *junk food* daripada *health food* dan rasa yang kurang gurih karena kurangnya campuran bahan kimia.

Gaya hidup *junk food* membuat manusia rentan akan penyakit obesitas, kanker, dan lainnya, karena zat yang dimiliki bahan pengawet buatan dan zat lainnya tidak mudah dicerna oleh tubuh. Perlu dilakukan adanya pengenalan kembali akan makanan *health food*, supaya kualitas hidup manusia dapat kembali membaik. Restoran dipilih sebagai sarana untuk mengedukasi gaya hidup *health food* karena restoran merupakan salah satu sarana edukasi pasif, dimana orang-orang menikmati makanan yang merupakan bagian dari edukasi tersebut, dan tidak merasa digurui karena pengunjung mendapatkan pengalaman baru. Restoran dirancang sebagai restoran *fine dining* supaya edukasi yang diberikan dapat disampaikan dengan baik, baik melalui pelayanan, presentasi, maupun suasana, dan pengunjung yang datang tepat sasaran.

## 2. Proses Studi Kreatif

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dapat melengkapi proses perancangan *Fine Dining Restaurant* ini adalah survei literatur, survei lapangan, dan wawancara, dimana peneliti melakukan survei dari berbagai sumber literatur tentang restoran dan makanan organik serta melakukan survei lapangan dan survei literatur terhadap beberapa restoran *fine dining* dan restoran yang mengusung konsep organik di Bandung misalnya restoran Origin, Kehidupan, dan lainnya. Dari hasil survei literatur dan survei lapangan akan diberikan pertanyaan lebih rinci kepada narasumber yang akan diwawancarai. Secara garis besar, cara-cara meneliti pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

### **Pengumpulan Data – Analisis – Sintesa – Kesimpulan**

Sedikitnya restoran yang mengusung gaya *health food* membuat masyarakat tidak memiliki pilihan selain mencari tempat yang menyajikan makanan cepat saji. Masyarakat yang memiliki mobilitas yang tinggi salah satunya adalah masyarakat Jakarta. Jadi lokasi perancangan restoran terletak di Jakarta, tepatnya di Menteng, Jakarta Pusat.

Menteng adalah salah satu kecamatan yang terdapat di Jakarta Pusat. Menteng terletak di tengah kota Jakarta, menyebabkan daerah ini paling sering dilewati oleh orang-orang, sehingga sesuai untuk peluang bisnis restoran, dan banyak orang penting pernah tinggal di daerah menteng. Hal ini menyebabkan daerah Menteng menjadi salah satu tempat yang eksklusif dan bergensi untuk berkumpul.

Daerah Jakarta yang merupakan pusat pemerintahan nasional, pusat keuangan, dan bisnis menyebabkan daerah ini penuh dengan urusan penting yang tak jarang melelahkan. Restoran ini memiliki konsep utama *Fresh Escape*, dengan tujuan memberikan pengalaman kepada pengunjung yang datang ke restoran untuk lepas dari rutinitas sehari-hari yang sibuk.

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

Dalam restoran terdapat tiga aktivitas utama, yaitu aktivitas pengunjung, aktivitas servis, dan aktivitas dalam memproduksi makanan. Dalam aktivitas pengunjung, pengunjung masuk ke area *foyer*, melihat-lihat di galeri, memilih makanan di area makan, lounge, atau minum di bar, dan membayar tagihan ke kasir. Total kebutuhan ruang untuk aktivitas pengunjung adalah 1175 meter persegi. Aktivitas servis dimulai dari mempersiapkan restoran, dimulai dari area karyawan, berganti baju di area loker, memasuki pos kerja masing-masing, melayani tamu, sampai membersihkan peralatan yang digunakan di dapur. Total area yang diperlukan untuk aktivitas servis adalah 385 meter persegi. Aktivitas dalam memproduksi makanan dimulai dari pembelian dan penerimaan barang di area *loading dock*, penyimpanan barang di gudang, proses masak di dapur, hingga membersihkan peralatan masak. Total area yang dibutuhkan sebesar 185 meter persegi.

Konsep ruang secara keseluruhan bagi restoran ini adalah konsep terbuka, dekat dengan alam, namun tetap menunjukkan kelas fine dining yang elegan. Konsep bentuk yang digunakan untuk restoran ini lebih ke arah dinamis dan tidak kaku, untuk representasi dari bentuk alam yang organik. Inspirasi bentuk restoran ini adalah tetesan air. Tetesan air melambangkan ketenangan, namun tidak kaku. Akan terdapat 3 fase dalam pencapaian bentuk organik ini, yaitu bentuk horisontal, melengkung, dan melingkar. Permainan warna adalah salah satu unsur penting dalam penataan ruang. Misi utama restoran ini adalah untuk mengedukasi pentingnya menjaga keseimbangan nutrisi dalam tubuh sekaligus pentingnya menjaga alam untuk menyediakan makanan bagi manusia. Karena itu konsep warna yang digunakan dalam restoran ini adalah warna-warna yang merepresentasikan alam. Alam dalam konteks ini adalah alam tropis Indonesia. Konsep material secara keseluruhan adalah material yang dapat menjaga ekosistem lingkungan, baik itu dapat didaur ulang atau dapat bertahan lama. Pada area publik yang membutuhkan kebutuhan akustik akan digunakan material yang menyerap suara dan memberikan kesan elegan dan mewah, pada area servis lebih diutamakan material yang mudah perawatannya. Akan ada dua pencahayaan di dalam restoran. Pencahayaan alami yang berasal dari matahari. Jenis pencahayaan ini akan dimaksimalkan penggunaannya pada ruang-ruang terbuka seperti *main entrance*, area makan, taman dan rumah kaca, dan galeri. Pencahayaan buatan terbagi menjadi tiga, yaitu pencahayaan khusus, pencahayaan umum, dan pencahayaan dekoratif. Pencahayaan khusus akan diletakkan di area galeri dan area makan, sehingga suasana terasa lebih intim. Pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang digunakan untuk menerangi daerah sirkulasi dengan besaran iluminasi sedang. Konsep pemasangan lampu dapat berupa *downlight* dengan tipe *warm light*, dengan tujuan membuat suasana lebih hangat dan menampilkan warna yang baik dari ruangan. Pencahayaan dekoratif, digunakan untuk menciptakan suasana ruang yang lebih dramatis dan mendukung pencapaian image ruang yang hendak ditampilkan. Pencahayaan lampu biasa saja kurang memberikan kesan, sehingga perlu adanya permainan lampu, baik dari segi jenis, warna, dan pemasangan. Untuk mempertegas konsep tema perancangan, maka digunakan material dan jenis finishing yang ramah lingkungan dan aman bagi pengguna serta mempertahankan karakteristik material. Sistem furnitur yang akan digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu *loose furniture* dan *built-in furniture*. Penggunaan sistem furnitur tersebut disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan sistem furnitur itu sendiri. Furnitur lepas akan banyak digunakan untuk fasilitas makan dan minum di restoran. Sementara untuk furnitur *built-in* akan banyak digunakan untuk fasilitas display barang koleksi di galeri. Suhu udara yang nyaman bagi aktivitas manusia adalah 21-25°C dan kelembapan udara sekitar 50%. Dalam pencapaian kenyamanan termal tersebut penghawaan batan dan ventilasi dibuat seoptimal mungkin. Dalam pengendalian suara diperlukan material yang memiliki daya absorpsi suara yang tinggi, contohnya *upholstery* pada tempat duduk dan *glass wool* pada dinding. Selain menggunakan material yang memiliki daya absorpsi tinggi, zoning dalam restoran akan diatur sehingga daerah yang memerlukan kebutuhan akustik tertentu akan didekatkan, sehingga konstruksi khusus yang akan dibuat tidak terlalu menyebar ke seluruh area

restoran. Dalam restoran tentu terdapat berbagai aroma makanan dari setiap jenis masakan yang dibuat. Perlu dilakukan sistem dalam restoran untuk menghindari terjadinya



**Gambar 1.** Perspektif area makan dari sudut pandang *lounge*

tumbukan aroma yang menyebabkan ketidaknyamanan pengguna. Beberapa hal yang diperhatikan untuk mengatasi menyebarnya aroma-aroma yang tidak diinginkan yaitu sirkulasi udara yang memadai, ditambah dengan adanya *exhaust fan* yang terdapat di beberapa sisi restoran. Selain itu pengharum ruangan dapat diletakkan di beberapa tempat di dinding restoran, tentu saja dengan memperhatikan tingkat kenyamanan pengguna apabila pengharum ruangan tersebut dalam proses mengharumkan ruangan

3 fase bentuk yang berasal dari tetesan air akan bermula di area *foyer*, yang merupakan fase awal bentuk organik. Bentuk-bentuk horisontal akan terdapat di area *foyer*. Pada area *lounge* dan bar yang bersifat semi-privat akan menjadi fase kedua bentuk ruang, dengan banyak bentuk-bentuk lengkung. Pada area makan dan panggung, akan banyak digunakan bentuk-bentuk organik, dengan pusat lingkaran di area panggung. Warna yang banyak digunakan di area *foyer* adalah warna netral, seperti warna coklat dan putih, dengan teknik pencahayaan umum, dekoratif, dan khusus di beberapa lokasi, seperti kasir dan area peralihan. Material yang digunakan untuk mendukung warna yang diberikan di area *foyer* adalah kayu dengan warna ringan, seperti pinus. Furnitur yang digunakan dalam area *foyer* adalah furnitur *built-in*, dengan furnitur *custom* seperti meja kasir. Seluruh area dalam restoran ini akan memiliki pengatur suhu buatan. Pada area galeri adalah warna peralihan dari warna netral, seperti coklat dan hijau, dengan teknik pencahayaan khusus yang mengarah ke objek pameran. Material yang digunakan untuk mendukung warna yang diberikan di area galeri adalah kayu dengan warna ringan dan kaca sebagai partisi yang tidak terkesan tertutup.

Furnitur yang digunakan dalam area *foyer* adalah furnitur *built-in*, dengan furnitur *custom* meja galeri. Warna yang digunakan pada area *lounge* dan bar adalah warna tropis yang menenangkan namun terasa intim, seperti coklat tua dan abu. dengan teknik pencahayaan umum, dekoratif, dan khusus di beberapa lokasi, seperti meja bar dan meja *lounge*. Material yang digunakan untuk mendukung warna yang diberikan di area *lounge* adalah kayu dengan warna berat. Furnitur yang digunakan dalam area *lounge* adalah furnitur *built-in* dikombinasikan dengan furnitur *loose*, dengan furnitur *custom* seperti meja bar.



**Gambar 2. (kiri)** Perspektif *foyer* **Gambar 3. (kanan)** Perspektif area makan

#### **4. Penutup / Kesimpulan**

Pada perancangan ruang interior dalam Mata Kuliah Tugas Akhir ini menyimpulkan bahwa restoran tidak hanya dapat menjadi sarana untuk makan dan berkumpul saja, namun menjadi suatu sarana untuk mendapatkan pengalaman baru, kabur sejenak dari rutinitas sehari-hari, dan belajar kembali mengenai makanan yang sehat. Harapan dari hasil perancangan interior restoran ini adalah masyarakat dapat kembali sadar akan pentingnya menjaga tubuh yang sehat, supaya tidak menimbun penyakit pada masa mendatang.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Interior FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Imam Santosa, M. Sn.

#### **Daftar Pustaka**

- Arsdale, May B. Van dan Lingenfelter, Mary Rebecca. 1940. *Manners Now and Then*.  
Harsojo. 1999. *Pengantar Antropologi*.  
Lawson, Fred. 1973. *Restaurant Planning & Design*.  
Maximillian, Arnold. 2009. *Culinario Casa Di Italiane*.  
Suparlan, Supardi. 1996. *Manusia, Kebudayaan, dan Lingkungannya*.