

Transformasi “Damar Kurung” dalam Rancangan Rumah Kuliner Kota Gresik

Nadia Maulina Atrisandi, Irvansyah

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: irvansjah@arch.its.ac.id

Abstrak— Sebagai kota yang terkenal dengan wisata religinya, kota Gresik memiliki potensi pasar yang besar terutama pada objek rumah kuliner ini. Rumah kuliner ini merupakan objek rancang yang bertujuan untuk lebih mengenalkan kepada masyarakat luas jenis kuliner kota Gresik. Selain itu juga melestarikan kuliner kota Gresik yang saat ini tidak banyak orang mengenalnya. Untuk menjaga kualitas rumah kuliner ini menyediakan fasilitas tempat makan yang terjaga kebersihan inventaris maupun makanan yang disajikan. Damar Kurung adalah sebuah lampion berbentuk kubus yang keempat sisinya terdapat lukisan karya maestro lukis Masmundari yang merupakan salah satu benda budaya khas kota Gresik. Damar Kurung dalam makalah ini sebagai pijakan dalam mengembangkan objek rancang ini. Selain itu dengan tema damar kurung dapat mencirikan kota Gresik dan mengenalkan kepada masyarakat luas budaya kota Gresik. Penerapan damar kurung dalam objek rancang rumah kuliner ini menggunakan pendekatan metode metafora tangible, yang menerapkan karakter visual damar kurung hingga kisah abstrak yang tersirat didalamnya.

Kata Kunci— Damar kurung, Kota Gresik, Kuliner, Metafora, Rumah

I. PENDAHULUAN

KOTA Gresik dikenal masyarakat dengan wisata religinya, selain itu kota Gresik terkenal sebagai kota industri. Oleh karena itu banyak wisatawan yang berkunjung serta banyaknya pendatang yang menetap karena pekerjaan merupakan potensi pasar yang besar kota Gresik untuk lebih mengenalkan budaya serta kuliner khas Gresik. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui kuliner khas kota Gresik dikarenakan tidak mudahnya untuk mendapatkan kuliner tersebut, karena berada pada lokasi yang sulit dijangkau oleh kendaraan besar serta tersebar di beberapa lokasi di kota Gresik. Selain itu kondisi tempat berjualan kuliner khas Gresik yang kurang memadai dari segi kebersihan dan penataan ruang sehingga masih banyak masyarakat yang kurang berminat untuk mencicipi atau membeli kuliner khas Gresik tersebut.

Kuliner kota Gresik yang beragam serta kekayaan budayanya yang saat ini tidak banyak dikenal masyarakat, oleh karena itu dibutuhkan sebuah sarana yang menyediakan kuliner khas kota Gresik yang dikemas secara bersih dan menarik. Selain mengenalkan kuliner khas kota Gresik pengunjung juga dapat mengetahui langsung proses pembuatan kuliner khas tersebut (gambar 1).



Gambar 1. Rumah Kuliner Kota Gresik

Dengan semakin berkembangnya gaya hidup masyarakat saat ini yang menuntut semua serba instan dan praktis, oleh karena itu selain menyediakan kuliner juga adanya sarana pendukung seperti toko oleh-oleh, musholla, dan lain-lain.

Penerapan tema pada rumah kuliner kota Gresik tersebut yaitu *damar kurung*, merupakan ciri khas budaya kota Gresik yang perlu dilestarikan. Damar kurung adalah lampion berbentuk persegi yang di keempat sisinya terdapat lukisan karya maestro lukis Masmundari yang bercerita tentang kebudayaan masyarakat Gresik dengan karakter lukisan yang naif, kekanakan serta polos atau apa adanya. Oleh karena itu selain mengenalkan kuliner serta budaya kota Gresik yang nyaris punah (gambar 2).

Rumah kuliner kota Gresik merupakan sarana untuk mengenalkan kuliner khas Gresik dengan tema damar kurung yang diterapkan berdasarkan teori desain Anthony C. Antoniades [1]. Metaphor merupakan salah satu cara untuk memahami suatu hal dengan suatu hal yang lain, melalui analisis karakter visual (tangible channel) hingga pemahaman yang bersifat abstrak.

Salah satu contoh penerapan metaphor pada restoran yang terletak di Switzerland yang memiliki konsep sebagai sebuah jendela bagi daerah disekitar bangunan dengan

menggunakan material serta teknologi baru yang berbeda dengan lingkungan namun masih menyatu dengan desain yang menyerupai sebuah jendela yang sedang terbuka (gambar 3). Konsep perancangan rumah kuliner kota Gresik disusun dengan beberapa tahapan dalam menyusun konsep (gambar 4). [2]

Berdasarkan penyusunan konsep tersebut yaitu dengan cara menjabarkan permasalahan yang ada kemudian muncul isu-isu yang menampilkan karakter objek perancangan. Pada rumah kuliner ini memiliki karakter dari damar kurung secara visual, berupa bentuk dasar serta material hingga penerapan secara abstrak kisah atau alur cerita yang terdapat pada lukisan di ke-empat sisi damar kurung tersebut yang memiliki makna secara tersirat.

Dengan adanya unsur – unsur perancangan tersebut yang akan diterapkan pada objek rancang maka dapat tercipta rumah kuliner kota Gresik yang syarat akan ciri kekhasan budaya dari kota Gresik itu sendiri. Sehingga pengunjung yang datang tidak hanya menikmati serta mengetahui proses kuliner khas kota Gresik, namun juga mengetahui ciri khas budaya kota Gresik yang berupa damar kurung serta makna yang terkandung dalam lukisan damar kurung tersebut.



Gambar 2. Damar kurung dan maestro lukis, Masmundari



Gambar 3. Metaphor pada bangunan restoran Switzerland

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

A. Eksplorasi gubahan massa dan bentuk

Gubahan massa rumah kuliner ini berupa bentuk dasar dari damar kurung itu sendiri yaitu kubus dan persegi. Dalam pengolahannya bentuk tercipta dari perpaduan kubus besar dan kecil yang diterjemahkan sebagai damar kurung kecil didalam damar kurung besar, dimana damar kurung besar merupakan komposisi dari damar 4 damar kurung di

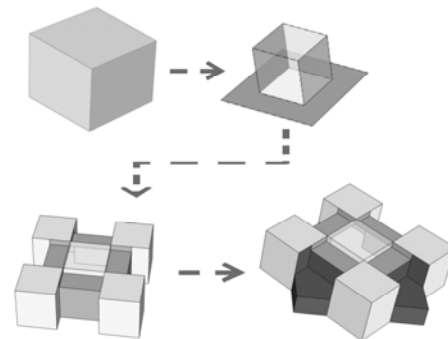
setiap ujungnya. Penerapan tema damar kurung terlihat jelas secara visual pada area penerima serta ke- 4 damar kurung di setiap ujung bangunan. Objek diposisikan pada lahan dengan di putar 45° di sesuaikan dengan bentuk lahan yang melebar pada satu sisi serta memberi bentuk geometri yang berlawanan pada area penerima (gambar 4) [3].

B. Pengaturan ruang dalam

Pengaturan ruang dalam mengikuti alur cerita pada lukisan damar kurung dimana cerita pertama selalu berada pada bidang teratas lukisan, dalam rumah kuliner ini area penerima atau lobby dinaikkan setinggi 2m dari permukaan tanah. Serta pengunjung diarahkan menuju koridor area display makanan sebelum menuju area makan karena bertujuan untuk membuat sebuah alur cerita seperti pada lukisan damar kurung yang dalam lukisannya memiliki makna serta cerita yang tersirat. Penciptaan adanya ruang didalam ruang juga menambah kisah didalam objek rancang yang merujuk pada makna damar kurung seperti yang telah dijelaskan. Area makan terbagi menjadi 4 area berbeda yang berada disetiap lantai selain bertujuan untuk mewedahi kebutuhan pengunjung yang berbeda kalangan serta usia juga kembali merujuk pada kisah lukisan damar kurung yang akan menampilkan cerita yang berbeda pada tiap bidang lukisan yang ditampilkan. Selain itu pengaturan serta perhitungan kebutuhan ruang dalam diletakkan berdasarkan standar layout sebuah *commercial restaurant* [4].

C. Desain fasad rumah kuliner kota Gresik

Pada fasad bangunan terdapat pola yang berulang pada setiap sisi objek adalah pola segitiga yang sama terlihat pada lukisan damar kurung. Dengan karakter lukisan damar kurung yang berwarna ceria memberikan warna berbeda pada tiap sisi bangunan (gambar 5). Kubus pada area penerima didesain menyerupai damar kurung dengan pola dan material kaca berwarna, dalam desain ini pengunjung didalam bangunan dimaknai sebagai gambar orang yang terdapat pada lukisan damar kurung (gambar 6). Pemilihan warna – warna yang ceria dan atraktif antara satu damar kurung dengan yang lainnya diambil dari warna lukisan damar kurung yang kekanakan dengan warna - warna cerianya. Bentuk kubus yang sederhana dengan material atap dari bahan dak beton memperkuat bentuk yang menyerupai damar kurung (gambar 7).



Gambar 4. Diagramatik Konsep



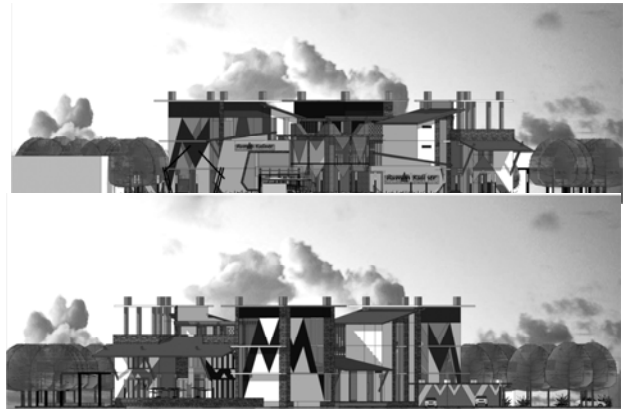
Gambar 5. Tampang bangunan



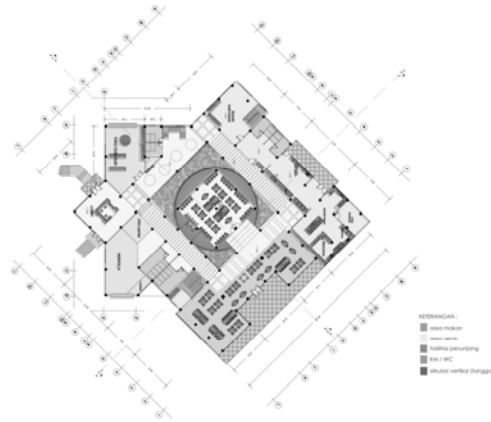
Gambar 6. Karakter visual damar kurung pada rumah kuliner Kota Gresik



Gambar 7. Material atap memperkuat bentuk yang menyerupai damar kurung



Gambar 8(b). Tampak Barat dan Timur Rumah Kuliner Kota Gresik



Gambar 9. Denah Lantai 1 Rumah Kuliner Kota Gresik

III. HASIL RANCANGAN

Pola segitiga yang berulang serta bentuk yang menyerupai damar kurung terlihat pada setiap sisi tampak objek rancang ini (gambar 8a, 8b).

Adanya ruang didalam ruang terlihat pada denah lantai 1 objek rancang, dimana ruang didalam merupakan area makan indoor, dimana didesain menyerupai damar kurung dengan transparan kaca dan stiker lukisan damar kurung.



Gambar 10. Foto maket



Gambar 8(a). Tampak Utara dan Selatan Rumah Kuliner Kota Gresik

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anthony C. Antoniades, *Poetics of Architecture : Theory of Design*, USA: John Wiley & Sons Inc. (1992).
- [2] Donna P. Duerk, *Architectural Programming: Information Management for Design*, New York : Van Nostrand Reinhold (1993).
- [3] Francis D. K. Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya (Alih Bahasa Paulus Hanoto Adjie*, Jakarta: Erlangga (1985).
- [4] Fred Lawson, *Principles of Catering design*. London: Architectural Press (1973).