

# FASILITAS PENDIDIKAN KULINER DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Olivia Rizki Tivany<sup>1)</sup>, Pedia Aldy<sup>2)</sup>, Gun Faisal<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswi Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

<sup>2) 3)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: [tivany.olivia96@gmail.com](mailto:tivany.olivia96@gmail.com)

## ABSTRACT

*Culinary is a promising venture, can be seen from the large number of restaurants, cafes, and hotels that serve many interesting culinary. Growing number of culinary bussiness makes profesional chef much in need, but the facilities for study to become a professional chef is not yet available in the city of Pekanbaru. Culinary education facilities is a culinary educational spaces that are expected to facilitate the development of culinary activities where there is a non-formal education classes such as cooking course in theory or practice, seminars, and research. Culinary Education Facilities with Tangible Metaphor design approach aiming so that when people see the building will recognize the function of the building. As of the result of this design concept with the Frying Pan where the kitchen tool usage techniques is often known to public by stir frying. Culinary education facility provides the most important culinary education classes about teaching in kitchen (cooking class), pastry and bakery class, cooking class for kids, demontration class, and more. In additional also available supporting facilities such as dormitories for students, entertainment room, lounge area and shower room.*

**Key word:** *Metaphor Architecture, Culinary, Culinary Education*

## 1. PENDAHULUAN

Usaha kuliner di Pekanbaru menjadi sebuah usaha yang menjanjikan. Banyak pihak berlomba-lomba untuk mencari cara bagaimana menjadikan usaha ini menjadi usaha yang sangat banyak diminati masyarakat. Dapat dilihat dari munculnya berbagai tempat kuliner seperti tersedianya 211 buah *cafe* dan *catering*, 899 buah rumah makan dan restoran, 192 buah hotel yang sudah berdiri di Pekanbaru serta tempat lainnya yang menyajikan berbagai macam makanan dan tempat yang menarik.

Dunia kuliner merupakan hal yang berhubungan dengan masak-memasak, makanan dan dapur. Adanya nilai seni dalam dunia kuliner membuat makanan tidak lagi sekedar untuk memenuhi kebutuhan pokok, tetapi juga merupakan

suatu karya seni dan gaya hidup. Tentunya hal tersebut berkaitan dengan masakan yang dihidangkan oleh koki/*chef* yang menyajikan inovasi makanan yang beragam.

Semakin banyak usaha kuliner maka akan semakin banyak pula tenaga kerja seorang juru masak profesional dibutuhkan, oleh sebab itu dengan adanya institusi pendidikan yang bergerak di bidang ini maka tenaga-tenaga ahli dapat dibekali dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baik. Keberadaan fasilitas pendidikan kuliner menjadi satu bukti bahwa pelajaran atau pendidikan kuliner sangat dibutuhkan, sehingga diperlukannya sarana dan prasarana khusus yang mewadahi kegiatan belajar mengajar dalam hal kuliner.

Fasilitas pendidikan kuliner ini merupakan ruang edukasi kuliner yang diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan pengembangan kuliner yang di dalamnya terdapat kelas edukasi non-formal seperti kursus, seminar, dan penelitian. Untuk mendukung fungsi pendidikan kuliner ini dibutuhkan unsur-unsur bangunan yang dapat menarik peserta didik untuk belajar dan berkegiatan di dalamnya yang tidak terlihat seperti fasilitas-fasilitas pendidikan umum biasanya, salah satunya adalah bentuk yang menarik dan unik. Oleh karena itu dibutuhkan bentuk yang menarik yang dapat merepresentasikan fungsi bangunan yaitu dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora.

Arsitektur Metafora adalah perumpamaan suatu hal dengan sesuatu yang lain. Dalam bidang arsitektur, metafora berarti mengumpamakan bangunan sebagai sesuatu yang lain. Cara menampilkan perumpamaan tersebut adalah dengan memindahkan sifat-sifat dari sesuatu yang lain itu ke dalam bangunan, sehingga akhirnya para pengamat dan pengguna arsitekturnya bisa mengandaikan arsitektur itu sebagai sesuatu yang lain. Arsitektur Metafora sebagai pendekatan dalam proses perancangan fasilitas pendidikan kuliner dengan pertimbangan bahwa Arsitektur Metafora dapat menyampaikan tujuan dari fungsi bangunan yang dikomunikasikan secara visual kepada publik.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pendidikan Kuliner

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai (Hamzah, dalam Jovana, 2014). Mengajar pada hakekatnya adalah melakukan kegiatan belajar, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Suryosubroto, dalam Jovana, 2014). Suryosubroto melanjutkan proses belajar mengajar yaitu meliputi kegiatan yang

dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran.

Pengelompokan jenis kegiatan dalam sebuah sekolah memasak dapat dilihat sebagai berikut:

#### 1. Kelas Teori

Pengenalan bahan, peralatan, dan teknik-teknik memasak secara teoritis dilakukan sebagai pembekalan dasar para peserta didik sebelum masuk pada tahap praktek langsung. Penjelasan-penjelasan dasar diberikan kepada para peserta didik sehingga dapat lebih mudah sewaktu pelaksanaannya di dapur.

#### 2. Kelas Praktek

Penjelasan teoritis yang telah diberikan kemudian dipraktekkan secara langsung dengan pengawasan dan pengarahan langsung oleh pihak pengajar.

#### 3. Break time

Waktu jeda yang digunakan untuk beristirahat dari kegiatan rutinitas di sekolah.

### B. Arsitektur Metafora

Dalam Arsitektur, metafora adalah kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan pada bangunan sehingga akan menimbulkan berbagai persepsi dari yang melihatnya. Masyarakat dapat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, entah terhadap bentuk keseluruhan atau hanya sebagian dari bentuk tersebut. Keanekaragaman dalam melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain atau mirip dengan suatu objek, di sebut metafora (Charles Jencks, dalam Kunasti 2016).

Arsitektur metafora memiliki 3 kategori yaitu *intangible metaphor*, *tangible metaphor* dan *combine metaphor* (Ikhwanuddin, 2005). Dalam perancangan Fasilitas Pendidikan Kuliner ini menggunakan *tangible metaphor*. *Tangible Metaphor* yaitu metafora yang berangkat dari visual atau karakter material (rumah sebagai istana, atap kuil sebagai langit).

*Tangible Metaphor* lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain. Dapat dilihat dari studi kasus bangunan L'Hemisfèric. L'Hemisfèric merupakan bangunan yang dibuka untuk umum pada bulan April 1998. Bangunan ini dirancang menyerupai mata raksasa dengan kelopak mata yang terbuka, untuk mengakses kolam air sekitarnya. Dasar kolam terbuat dari kaca, menciptakan ilusi mata bila dilihat secara keseluruhan. Bentuk bangunan yang menyerupai mata ini sebagai “*Eye of Science*” yaitu mata dari ilmu pengetahuan, bahwa tempat ini merupakan tempat untuk membuka wawasan dan dapat melihat ilmu pengetahuan lebih dalam lagi. Dengan elemen air, bangunan ini dipantulkan dengan pencerminan pada sumbu dasar bangunannya sehingga membentuk mata secara utuh. Adanya air juga mampu menambahkan kekayaan konsep dan juga menjaga keharmonisan bangunan dengan lingkungan alam khususnya laut dan sungai yang terdapat disekitarnya. L'Hemisfèric merupakan pusat dari *City of Arts and Sciences*.



Gambar 1. L'Hemisfèric  
Sumber: <https://goo.gl/2U3ZGw>

### 3. METODE PERANCANGAN

#### A. Paradigma

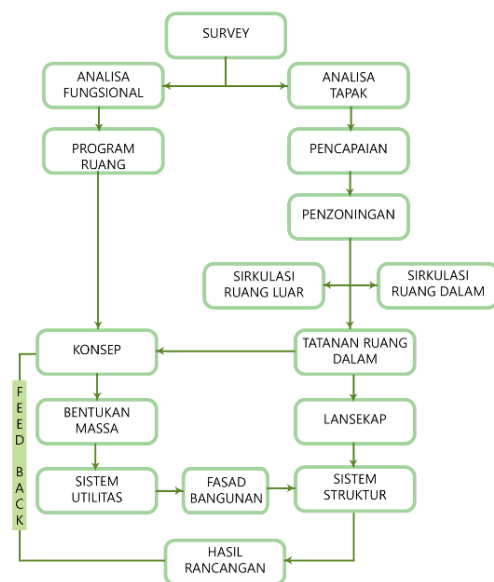
Perancangan Fasilitas Pendidikan Kuliner di Pekanbaru ini menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora *Tangible* dimana nantinya bentuk bangunan dapat menginformasikan fungsi dari bangunan tersebut kepada orang yang melihat. Bentuk bangunan nantinya memiliki konsep dengan makna yang berkesinambungan dengan dunia kuliner, agar mencapai tujuan

dari penggunaan tema yaitu Arsitektur Metafora *Tangible*.

Fasilitas Pendidikan Kuliner ini memiliki asrama untuk peserta didik dan para stafnya. Untuk menciptakan kualitas kerja dan kualitas hidup yang tinggi maka akan disediakan *student commons* yaitu tempat rekreasi untuk peserta didik agar peserta didik tetap produktif walaupun dalam masa istirahat atau libur akhir pekan jika mereka tetap berada di asrama.

#### B. Bagan Alur Perancangan

Adapun alur perancangan yang dilakukan dalam desain Fasilitas Pendidikan Kuliner ini disusun menjadi sebuah bagan dapat dilihat dalam gambar 1



Gambar 3. Bagan Alur Perancangan

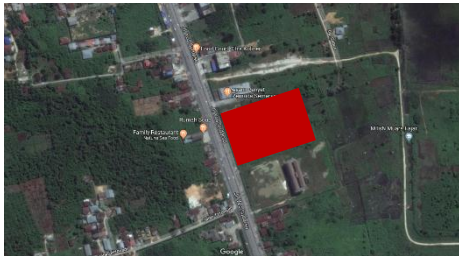
#### C. LOKASI PERANCANGAN

Lokasi perancangan Fasilitas Pendidikan Kuliner ini berlokasi di Pekanbaru yaitu terletak di Jalan Yos Sudarso Kecamatan Rumbai Kelurahan Rumbai. Lokasi ini terletak pada kawasan yang strategis karena berada di kawasan pendidikan tinggi menurut Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pekanbaru. Lokasi tapak berada di Jalan Yos Sudarso dengan data fisik sebagai berikut:

- a. Luas Lahan : +/- 15.000 m<sup>2</sup>

- b. KDB : 50%
- c. Kontur : Relatif datar
- d. Kondisi Eksisting : Lahan Kosong.

Batas-batas dari lokasi Fasilitas Pendidikan Kuliner di Pekanbaru ini yaitu, sebelah Utara terdapat sebuah Restoran, sebelah Timur berbatasan dengan lahan kosong, sebelah Selatan berbatasan dengan gedung tak terpakai, dan sebelah Barat berbatasan dengan Jalan Yos Sudarso.



Gambar 2. Lokasi Tapak

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Konsep dan Tema

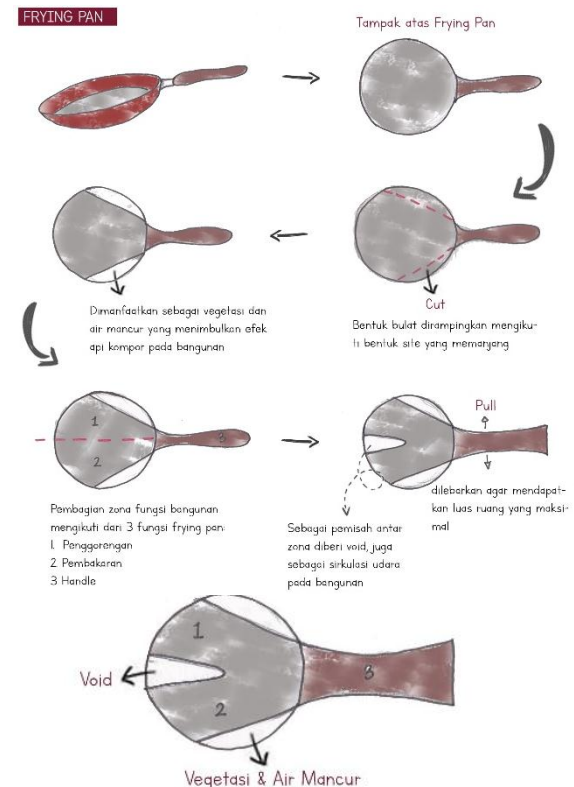
Fungsi utama dari Fasilitas Pendidikan Kuliner ini merupakan tempat pembelajaran pada bidang kuliner dengan sistem pembelajaran teori maupun praktek. Pendekatan yang diterapkan dalam perancangan Fasilitas Pendidikan Kuliner ini yaitu Arsitektur Metafora dimana pada saat orang melihat bangunan mereka akan langsung mengenali fungsi dari bangunan tersebut.

Konsep pada Fasilitas Pendidikan Kuliner ini yaitu *Frying Pan*, dimana *frying pan* merupakan *kitchen tool* dalam teknik penggunaannya sering dilihat oleh masyarakat yaitu teknik *stir frying* pada saat memasak dengan menuangkan alkohol pada *frying pan* akan menimbulkan api diatasnya. Pengambilan konsep *frying pan* ini juga berkesinambungan dengan tema yang diterapkan yaitu Arsitektur Metafora *Tangible*.

##### a. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan pada Fasilitas Pendidikan Kuliner diambil dari transformasi pada konsep yaitu *frying pan* dimana bangunan terlihat seperti *frying pan* yang tentunya terlihat berbeda dari

bangunan-bangunan sekitar maupun pada fasilitas pendidikan lainnya. Berikut transformasi dari *frying pan* yang menjadi bentuk pada bangunan Fasilitas Pendidikan Kuliner.



Gambar 4. Transformasi Desain

Setelah ditransformasikan terdapat 3 penzonongan yang dibagi menurut fungsi pada *frying pan* yaitu:

##### 1. Bagian Penggorengan = Fasilitas Utama

Fungsi bagian penggorengan yaitu sebagai wadah dimana aktifitas memasak makanan terjadi didalamnya yang merupakan fungsi utama pada *frying pan* maka pada zona tersebut terjadi aktifitas utama dilakukan.

##### 2. Bagian Pembakaran = Fasilitas Pendukung

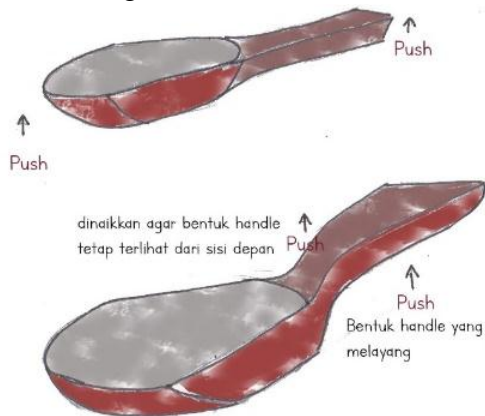
Bagian pembakaran sebagai fungsi pendukung pada *frying pan* yaitu menghantarkan panas pada bagian penggorengan maka pada zona ini aktifitas pendukung terjadi.

##### 3. Handle = Fasilitas Pengelola dan Service

*Handle* berfungsi sebagai mengendalikan *frying pan* saat digunakan, sama halnya dengan fungsi pada area



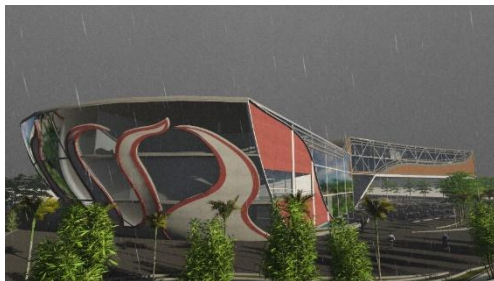
pengelola yaitu mengendalikan seluruh kegiatan yang terjadi didalam maupun dilura bangunan.



Gambar 5. Bentukan Massa

### B. Warna Bangunan

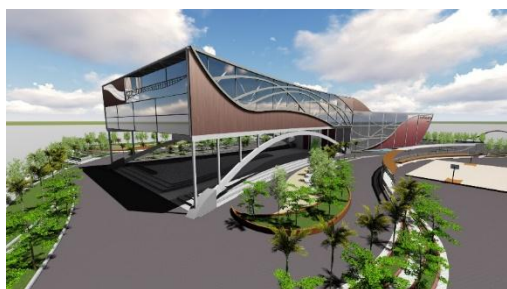
Warna yang dipilih untuk bagian eksterior pada bangunan yaitu mengikuti warna pada *frying pan* yaitu merah, abu-abu dan coklat.



Gambar 6. Wrna Bangunan

### C. Material dan Struktur

Material yang digunakan pada bangunan yaitu *curtainwall*, ACP dan metal *facade*. Sedangkan untuk struktur pada bangunan utama yaitu menggunakan kolom dan balok beton bertulang, pada bagian bangunan yang menggantung menggunakan struktur baja yang melengkung seperti bentuk jembatan.



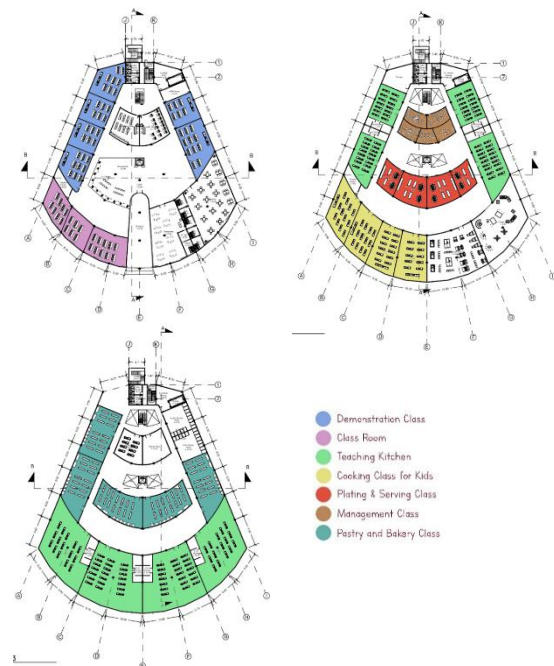
Gambar 7. Struktur Bangunan

### D. Tataan Ruang Dalam

Pembagian ruang dalam pada bangunan Fasilitas Pendidikan Kuliner ini menjadi tiga bagian yaitu fasilitas pendidikan, fasilitas pendukung, dan fasilitas pengelola.

#### 1. Fasilitas Pendidikan

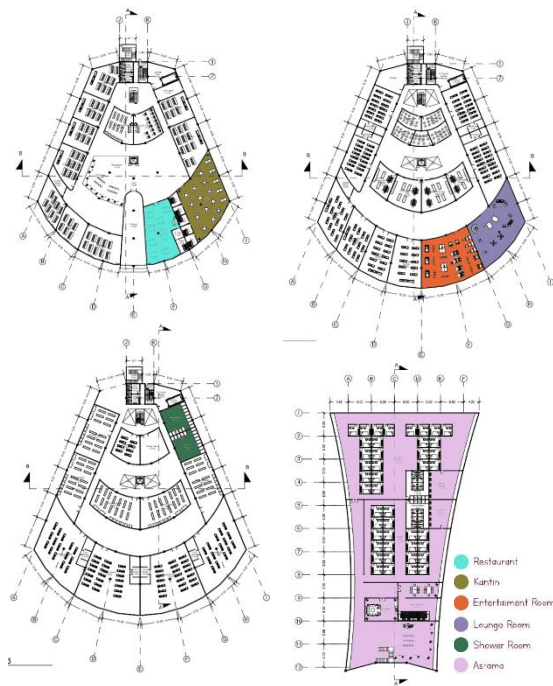
Merupakan zona edukasi dalam bidang kuliner yaitu secara teori maupun praktek. Zona ini terdapat pada lantai 1, lantai 2, dan pada bagian depan lanai 3. Adapun ruang edukasi yang tersedia yaitu, *class room* (kelas teori), *teaching kitchen* (kelas praktek), *demonstration class*, *pastry and bakery class*, *management class*, *cooking class for kids*, dan *plating and serving class*.



Gambar 8. Denah Lantai 1,2 dan 3

#### 2. Fasilitas Pendukung

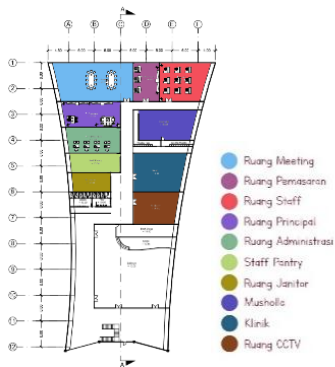
Pada fasilitas pendukung dibangun ini merupakan fasilitas tambahan agar aktifitas pengguna bangunan dapat terpenuhi dengan adanya fungsi-fungsi pelengkap ini. Adapun fasilitas pendukung tersebut yaitu *restaurant*, *kantin*, *entertainment room*, *lounge room*, *shower room*, dan *asrama*.



Gambar 9. Denah Lantai 1,2,3 dan 4

### 3. Fasilitas Pengelola dan Service

Zona pendukung dan service ini terdapat pada lantai 3 bagian belakang bangunan yang seperti *handle* pada *frying pan* fungsinya yang sama yaitu mengelola aktifitas yang terjadi pada bangunan, dan juga zona ruang untuk pengajar pada Fasilitas Pendidikan Kuliner ini.



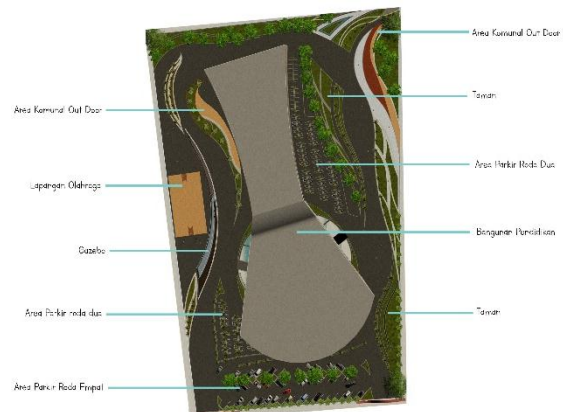
Gambar 10. Denah Lantai 3

### E. Penzoningan

Fasilitas Pendidikan Kuliner ini memiliki beberapa penzoningan yaitu, zona parkir kendaraan, zona landscape, zona olahraga, dan zona bangunan. Adapun zona landscape ini tersedia taman kecil dilengkapi dengan bangku didekati oleh pepohonan yang dapat dinikmati oleh

pengunjung bangunan sebagai tempat relaksasi pada bagian luar bangunan.

Sedangkan untuk zona parkir kendaraan terbagi menjadi 3 titik yaitu pada bagian barat terdapat 2 dan 1 pada bagian selatan. Zona olahraga terdapat pada bagian utara site, terdapat gazebo kecil sebagai tempat istirahat pada saat menggunakan lapangan. Sedangkan zona bangunan terdapat pada bagian tengah site.



Gambar 11. Zoning Bangunan

### F. Sirkulasi

Sirkulasi dalam tapak Fasilitas Pendidikan Kuliner ini terdapat sirkulasi kendaraan roda dua, sirkulasi kendaraan roda empat, dan sirkulasi pejalan kaki. *Entrance* utama bangunan terdapat pada bagian barat, sedangkan untuk *side entrance* yang langsung menuju ke bangunan lantai 3 dan 4 terdapat pada bagian timur bangunan..

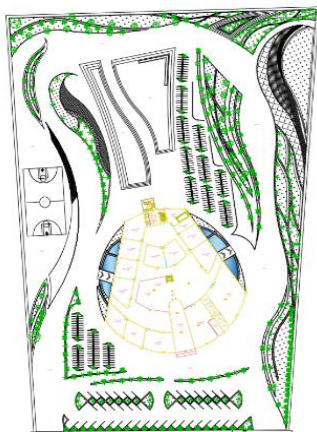
Pencapaian menuju tapak bangunan yaitu melalui Jalan Yos Sudarso dan juga keluar tapak bangunan melalui Jalan Yos Sudarso. Setelah memasuki gerbang tapak akses menuju parkir roda empat dan dua dapat langsung terlihat karena berada pada bagian depan bangunan. Begitu juga dengan drop off berada pada sisi bagian depan tapak, kendaraan yang melalui drop off juga bisa langsung menuju area parkir dengan akses yang mudah dan dekat.



Gambar 12. Sirkulasi pada Tapak

### G. Vegetasi

Vegetasi yang ada pada *landscape* Fasilitas Pendidikan Kuliner ini terbagi menjadi beberapa fungsi vegetasi yaitu sebagai peneduh, sebagai pengarah jalan, dan juga sebagai penghambat kebisingan yang terjadi pada sisi Jalan Yos Sudarso. Adapun jenis pohon yang di aplikasikan yaitu pohon jati emas dan bambu jepang sebagai tanaman perambat kebisingan dan polusi diletakkan pada bagian depan bangunan yang berhadapan langsung dengan jalan utama, kiara payung dan ketapang kencana sebagai tanaman peneduh diletakkan pada bagian taman yang terdapat kursi untuk tempat bersantai, palem putri dan pohon cemara sebagai tanaman pengarah jalan yang diletakkan pada bagian parkir dan jalur sirkulasi kendaraan.



Gambar 13. Vegetasi pada Tapak

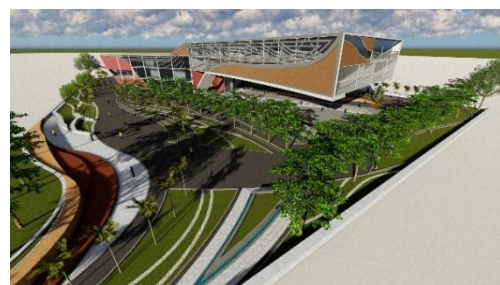
### H. Tampilan Fisik Bangunan

Hasil desain tampilan fisik bangunan pada Fasilitas Pendidikan Kuliner ini terlihat seperti *frying pan* namun sudah di inovasikan sehingga bentuknya menjadi lebih menarik dengan didukung oleh tampilan fasad pada bagian depan bangunan yang terlihat seperti nyala api membakar *frying pan*. Selain itu pemilihan warna yang terang juga menjadi daya tarik bangunan ini dengan pemilihan material metal fasad sehingga bangunan terlihat mengkilap.

Bagian bangunan yang menggantung sebagai mana bentuk *handle* pada *frying pan* yang juga menggantung menambah bentuk menarik pada bangunan ini dengan bentuk fasad yang meliuk mengikuti liuk nyala api. Bentuk bangunan yang atraktif dapat menimbulkan ketertarikan pada orang yang melihatnya, ditambah bentuk ini berbeda dengan fasilitas-fasilitas pendidikan lainnya. Tujuan pemilihan tema Arsitektur Metafora Tangible dapat terlihat jelas pada tampilan fisik bangunan Fasilitas Pendidikan Kuliner ini.



Gambar 14. Perspektif Bangunan



Gambar 15. Perspektif Bangunan



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari hasil perancangan Fasilitas Pendidikan Kuliner di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Metafora ini yaitu sebagai berikut:

1. Fasilitas Pendidikan Kuliner di Pekanbaru ini merupakan tempat atau wadah dimana masyarakat dapat mempelajari bagaimana membuat makanan dan teknik-teknik memasak tertentu dengan jenis makanan yang beragam terutama makanan modern. Fasilitas utama yang terdapat pada pendidikan kuliner ini yaitu kelas teori, kelas praktik, kelas demo, kelas patisari, serta juga menyediakan kelas untuk anak-anak.
2. Arsitektur Metafora sebagai pendekatan dalam proses perancangan fasilitas pendidikan kuliner ini dengan pertimbangan bahwa Arsitektur Metafora dapat menyampaikan tujuan dari fungsi bangunan yang dikomunikasikan secara visual kepada publik. Adapun fungsi dari bangunan yang dirancang yaitu Fasilitas Pendidikan Kuliner, maka bentuk benda yang akan diambil yaitu benda yang berhubungan dengan hal-hal memasak seperti alat-alat dapur atau yang disebut juga dengan *kitchen tool*.
3. Konsep dasar perancangan pada Fasilitas Pendidikan Kuliner ini berawal dari banyaknya jenis pada *kitchen tool*, hal ini juga terkait dengan tema yang dipilih yaitu arsitektur metafora tangible. Pemilihan *kitchen tool* ini dikarenakan teknik penggunaan alatnya sangat sering dilihat dan banyak digunakan yaitu *stir frying* menggunakan *frying pan*. Pengambilan bentuk dari *frying pan* ini nantinya dapat menarik perhatian pengunjung karena bentuknya yang tidak biasa dari bangunan edukasi lainnya maupun dari bentuk bangunan sekitar yang sudah ada. Selain itu juga tujuan dari pengambilan tema arsitektur metafora tangible yaitu agar yang melihat bangunan dapat

langsung mengetahui fungsi dari bangunan tersebut.

Adapun saran pada perencanaan Fasilitas Pendidikan Kuliner di Pekanbaru ini haruslah memiliki fasilitas yang memadai karena belum tersedianya fasilitas pendidikan kuliner pada Kota Pekanbaru itu sendiri. Fasilitas harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang nantinya lulus sebagai profesional *chef*. Bentuk bangunan yang unik berbeda dari bentuk bangunan edukasi umumnya sehingga menarik peminat peserta didik atau pun pengunjung yang melihatnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru. 2017. *Database Kepariwisata Kota Pekanbaru Tahun 2017*. Pekanbaru
- Ikhwanuddin. 2005. "*Menggali Pemikiran Posmoderenisme Dalam Arsitektur*". Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Jovana, Jennifer. 2014. *Perancangan Interior pada Jakarta Culinary Center*. Skripsi diterbitkan, Desain Interior Universitas Bina Nusantara
- Kunasti, Sekar Dyah. 2016. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Museum Khazanah Musik Nasional di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Metafora*. Skripsi diterbitkan, Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Sagito, Satriawan. 10 Maret 2013. *Santiago Calatrava dan Pengkajian Karya-karyanya* [Online] Available at: <https://www.scribd.com/doc/129563056/TUGAS-TEORI-ARSITEKTUR-2>