

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lanskap industri kuliner di Kota Bogor saat ini ditandai oleh kompetisi yang sangat ketat, didominasi oleh pertumbuhan restoran modern yang mengedepankan efisiensi ruang, desain minimalis fungsional, dan kecepatan layanan. Dalam konteks ekonomi makro, meskipun sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) kuliner berkontribusi signifikan terhadap PDB nasional, tantangan untuk mencapai keberlanjutan bisnis sangatlah tinggi. Data menunjukkan tingkat kegagalan yang mengkhawatirkan, di mana hanya sekitar 43,3% pelaku usaha yang mampu mempertahankan operasionalnya dalam jangka waktu 5 hingga 10 tahun (Bajang Journal, 2025). Tingginya angka kegagalan ini sering kali disebabkan oleh ketidakmampuan bisnis untuk beradaptasi dengan pergeseran preferensi konsumen modern, yang kini menuntut pengalaman (experience) ruang yang unik, otentik, dan berkesan, melampaui sekadar standar kualitas produk dan kecepatan layanan dasar.

Di tengah tekanan kompetisi dan tren modernisasi tersebut, keberadaan Restoran Gurih 7 menghadirkan sebuah anomali empiris yang signifikan. Beroperasi sejak tahun 1992, Gurih 7 telah berhasil melampaui ambang batas kritis tiga dekade, sebuah pencapaian sustainabilitas yang gagal diraih oleh mayoritas usaha sejenis. Berbeda secara fundamental dari tren restoran modern yang mengutamakan keseragaman dan efisiensi tapak, Gurih 7 bertahan dengan mempertahankan arsitektur bernuansa tradisional Sunda yang vernakular, memiliki tata letak yang tidak seragam (non uniform), menggunakan material alami, dan menyatu secara organik dengan lansekap pedesaan.

Keberhasilan operasional dan daya tarik Gurih 7 terkuantifikasi melalui data kunjungan yang impresif. Berdasarkan data operasional, restoran ini mencatat rata-rata kunjungan harian sekitar 300 hingga 500 pengunjung pada hari kerja (weekday), dan melonjak drastis hingga 1.000 sampai 1.500 pengunjung per hari pada akhir pekan (weekend). Volume pengunjung yang tinggi ini terdistribusi

dalam fasilitas dengan kapasitas total sekitar 800 orang (pax), yang terbagi menjadi dua tipologi utama: area saung (kapasitas ~350 pax, bersifat privat/lesehan) dan area non saung (kapasitas ~450 pax). Observasi lapangan menunjukkan preferensi pengunjung yang sangat timpang; tingkat keterisian (occupancy rate) area saung secara konsisten mencapai 90% hingga 100% pada akhir pekan, jauh melampaui area non saung yang berfluktuasi di kisaran 60% hingga 80%. Tingginya permintaan spesifik pada area saung ini menciptakan fenomena waiting time premium dan mengharuskan reservasi jauh hari, menegaskan bahwa nilai jual utama Guruh 7 sangat bergantung pada pengalaman spasial di area tersebut.

Namun, di balik kesuksesan angka kunjungan tersebut, terdapat permasalahan mikro yang paradoksikal yang bersumber langsung dari desain arsitekturnya. Desain vernakular yang menjadi daya tarik utama tersebut terbukti menjadi "pedang bermata dua". Di satu sisi, tata letak yang cair, variasi kontur, dan penggunaan sekat-sekat saung yang tersebar berhasil menciptakan pengalaman multisensori dan privasi visual yang dicari konsumen. Namun di sisi lain, konfigurasi spasial ini menciptakan inefisiensi operasional yang serius saat menghadapi densitas pengunjung yang tinggi. Jarak sirkulasi yang jauh dan berliku antara area servis (dapur) dengan titik-titik makan yang tersebar menyulitkan pengawasan, memperlambat kecepatan layanan, dan meningkatkan beban kerja fisik staf. Selain itu, pada puncak keramaian, ambisi untuk memberikan suasana tenang seringkali gagal akibat kebisingan tinggi (oral/aural noise) karena densitas manusia melebihi daya tampung akustik ruang alaminya.

Kesenjangan penelitian (*research gap*) terletak pada pemahaman mengenai kontradiksi spasial ini. Belum ada penelitian yang mengidentifikasi secara mendalam bagaimana mekanisme sebuah desain arsitektur kontekstual vernakular memanipulasi interaksi dan jarak sosial (*proxemics*) di tengah tekanan densitas pengunjung ekstrem. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengurai kompleksitas paradoks tersebut dengan menggunakan pendekatan teoritis integratif, yakni Teori *Proxemics* Edward T. Hall, Elemen Dasar Desain D.K. Ching, dan Teori Arsitektur Kontekstual Brent C. Brolin. Melalui kerangka integratif ini, penelitian bermaksud mengungkap apakah konfigurasi spasial unik di

Gurih 7 berfungsi sebagai determinan kesuksesan bisnis atau justru menjadi hambatan fundamental dalam kinerja operasional dan kualitas pengalaman pengunjung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, inti permasalahan penelitian ini berpusat pada paradoks spasial di Restoran Gurih 7, di mana desain arsitektur vernakular yang sukses menciptakan daya tarik pengalaman justru menimbulkan tantangan operasional dan *Proxemics* yang signifikan saat menghadapi densitas pengunjung yang tinggi. Secara spesifik, fokus permasalahan penelitian ini dirumuskan dalam dua pernyataan kunci berikut:

1. Terdapat kompleksitas yang belum terpetakan mengenai bagaimana konfigurasi arsitektur kontekstual vernakular di Gurih 7 (yang tidak seragam dan tersebar) secara aktif memanipulasi zona jarak *Proxemics*, khususnya ketegangan antara kebutuhan Jarak Personal di area privat (saung) dengan realitas Jarak Sosial di area sirkulasi yang padat berdasarkan kerangka teori Edward T. Hall.
2. Terdapat kontradiksi fundamental di mana manipulasi spasial tersebut menciptakan "kekuatan" arsitektural (daya tarik multisensorik dan privasi) sekaligus "kelemahan" mikro (inefisiensi layanan dan hambatan komunikasi nonverbal/silent language). Masalahnya terletak pada ketidakpastian mengenai bagaimana paradoks kekuatan dan kelemahan ini berimplikasi pada strategi operasional dan keberlanjutan bisnis restoran di tengah persaingan modern.

C. Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini tetap fokus dan terarah, perlu ditetapkan batasan masalah yang jelas. Batasan masalah ini berfungsi untuk meminimalisasi potensi pelebaran topik dan menjaga agar penelitian tetap spesifik. Fokus penelitian ini adalah untuk membuktikan terjadinya optimalisasi tata ruang dengan teori

proxemics berdasarkan teori Edward T. Hall dengan panduan yang dimiliki oleh Elemen Dasar Desain D.K. Ching. Batasan masalah penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini berfokus pada analisis tata ruang interior dan lanskap Restoran Guruh 7 Bogor sebagai objek studi kasus tunggal.
2. Analisis *proxemics* dibatasi pada tiga zona utama: area saung (privat), area sirkulasi (semi-publik), dan area tunggu (publik).
3. Elemen desain yang dianalisis merujuk pada Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatahan oleh Francis D.K. Ching, khususnya pada aspek ruang dan tatanan.
4. Penelitian ini tidak mencakup analisis struktural bangunan, sistem utilitas, maupun aspek keuangan bisnis restoran.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peran krusial arsitektur vernakular di Rumah Makan Sunda Guruh 7 sebagai media komunikasi nonverbal yang memanipulasi ruang *Proxemics* di tengah densitas tinggi, serta mengevaluasi implikasi dari manipulasi spasial tersebut terhadap paradoks operasional dan keberlanjutan bisnisnya. Fokus rencana penelitian ini adalah untuk membuktikan terjadinya optimalisasi tata ruang dengan teori *proxemics* berdasarkan teori Edward T Hall dengan panduan yang dimiliki oleh Elemen Dasar desain DK Ching. Jadi yang dibahas dalam penelitian nanti adalah pada tata ruangnya saja untuk membuktikan kebaruan yang tercipta dari irisan antara kedua teori tersebut. Secara spesifik, tujuan dari penelitian ini secara spesifik adalah:

1. Menganalisis bagaimana konfigurasi elemen arsitektur vernakular yang tidak seragam di Guruh 7 membentuk mekanisme spasial yang secara aktif memanipulasi pengalaman *Proxemics* pelanggan, khususnya dalam menegosiasikan ketegangan antara kebutuhan Jarak Personal (privasi di area saung) dengan realitas Jarak Sosial (di area sirkulasi yang padat).
2. Mengevaluasi konsekuensi operasional dari konfigurasi spasial tersebut, dengan mengidentifikasi secara kritis bagaimana "kekuatan" arsitektural (daya tarik multisensorik dan privasi) dan "kelemahan" mikro (inefisiensi

layanan dan hambatan silent language) berimplikasi pada strategi layanan dan daya tahan bisnis restoran dalam jangka panjang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap disiplin ilmu arsitektur dan komunikasi. Secara spesifik, manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

Pengembangan Teori *Proxemics*: Penelitian ini akan memperluas penerapan teori *Proxemics* Edward T. Hall ke dalam konteks arsitektur komersial di Indonesia. Ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana jarak spasial, tata letak ruang, dan interaksi nonverbal memengaruhi pengalaman konsumen.

Wawasan Baru tentang Komunikasi Arsitektural: Hasil penelitian ini akan menjadi landasan untuk memahami bagaimana desain yang tidak seragam (non uniformity) dapat menjadi strategi komunikasi yang kuat, menantang pandangan konvensional bahwa keseragaman dan efisiensi adalah kunci sukses.

Pengayaan Literatur: Penelitian ini akan mengisi celah literatur mengenai hubungan antara arsitektur, budaya, dan perilaku konsumen, khususnya dalam konteks bisnis kuliner tradisional di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak, antara lain:

Bagi Pemilik dan Pengelola Bisnis Kuliner: Penelitian ini memberikan wawasan strategis tentang bagaimana desain arsitektur dapat menjadi alat pemasaran yang efektif, menciptakan nilai lebih bagi pelanggan, dan membangun loyalitas merek. Ini membuktikan bahwa investasi pada pengalaman spasial otentik lebih berharga daripada hanya berfokus pada efisiensi operasional.

Bagi Arsitek dan Desainer Interior: Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam perancangan ruang komersial yang responsif terhadap konteks budaya dan perilaku manusia. Ini mendorong para desainer untuk tidak hanya berfokus pada

estetika, tetapi juga pada bagaimana ruang dapat berkomunikasi dan membentuk pengalaman.

Bagi Akademisi dan Mahasiswa: Penelitian ini dapat digunakan sebagai studi kasus dan bahan ajar dalam mata kuliah arsitektur, sosiologi perkotaan, dan manajemen bisnis. Ini menawarkan contoh nyata bagaimana sebuah teori dapat diterapkan untuk menganalisis fenomena di dunia nyata.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan tesis ini. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Bagian Awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, ringkasan atau abstraksi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

BAB I PENDAHULUAN berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA memuat kajian pustaka yang meliputi kerangka teori integratif (Teori *Proxemics* Edward T. Hall, Elemen Dasar Desain D.K. Ching, dan Arsitektur Kontekstual Brent C. Brolin), penelitian terdahulu (state of the art), dan celah penelitian (research gap) yang menjadi landasan bagi penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN mengemukakan tentang metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang digunakan, meliputi profil lokasi dan waktu penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

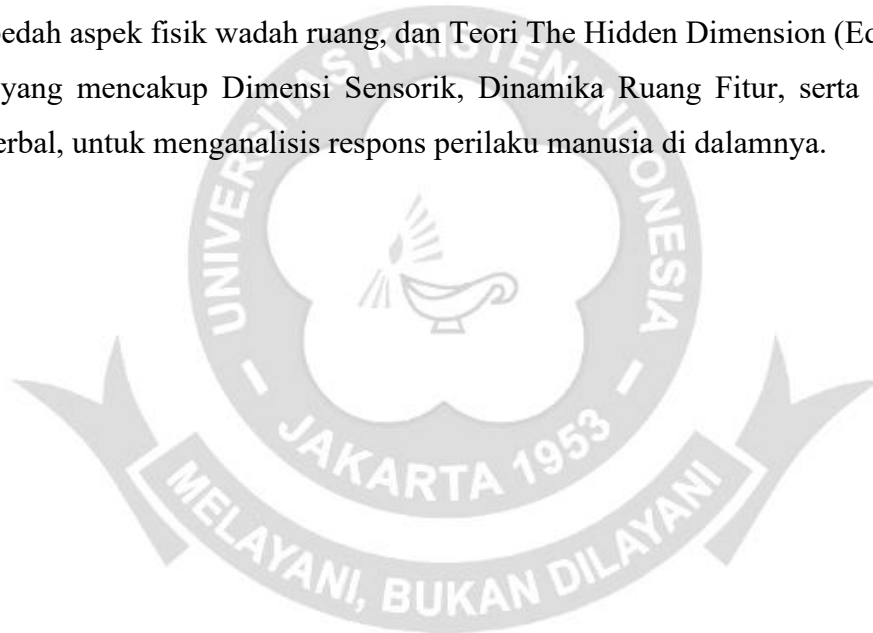
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN menyajikan profil dan sejarah tapak eksisting Guruh 7, tipologi spasial dan kapasitas operasional, analisis permasalahan dan optimalisasi tata ruang dari perspektif *Proxemics* dan elemen desain, serta analisis pemetaan perilaku (behavioral mapping).

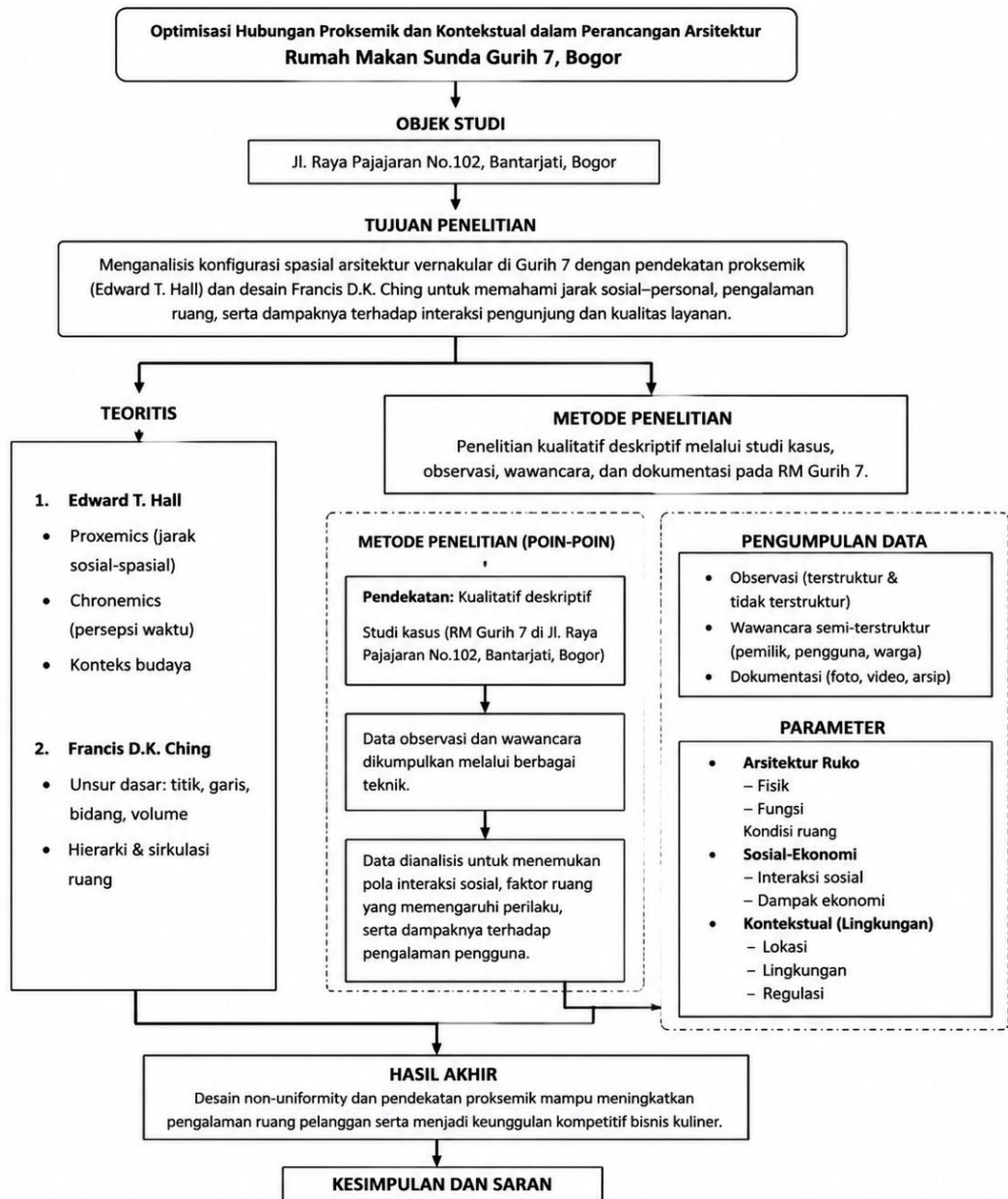
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN berisi kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan serta saran yang bersifat konstruktif untuk pengembangan ke depan.

Bagian Akhir dari tesis ini berisi daftar pustaka dan daftar lampiran.

G. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini disusun untuk memvisualisasikan alur berpikir analitis dalam menjawab research gap dan mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Kerangka ini mengintegrasikan dua pilar teori utama sebagai pisau analisis: Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang & Tatahan (D.K. Ching) untuk membedah aspek fisik wadah ruang, dan Teori The Hidden Dimension (Edward T. Hall) yang mencakup Dimensi Sensorik, Dinamika Ruang Fitur, serta Perilaku Nonverbal, untuk menganalisis respons perilaku manusia di dalamnya.





Gambar 1.1 Kerangka Penelitian.

Sumber: Riyadi, 2025