

Perancangan Interior Sentra Kuliner dan Jajanan Pasar Khas Jawa Timur di Surabaya

Timfanny Meilinda Puteri Pratiknjo, dan Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds.

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: Timmiey93@gmail.com ; Laksmi@peter.petra.ac.id

Abstrak— Perancangan ini dilakukan untuk mengapresiasi budaya kuliner khas Jawa Timur di Surabaya. Jawa Timur adalah sebuah provinsi di bagian timur Pulau Jawa yang terdiri dari 9 kota madya dan 29 kabupaten. Banyaknya jumlah kota madya dan kabupaten membuat Provinsi Jawa Timur memiliki suku bangsa, seni, adat dan kebudayaan yang begitu beragam. Keragaman tersebut khususnya terjadi pada bidang kuliner. Atas dasar tersebut, perancangan dilakukan untuk menciptakan sebuah wadah komersial dalam bidang kuliner yang mampu mewadahi kebutuhan masyarakat Surabaya dengan nuansa alam, nyaman dan segar.

Dalam merancang area komersial kuliner di Surabaya dibutuhkan sebuah ide dasar yang unik, selain untuk menarik minat masyarakat dengan hal baru, ide tersebut akan mampu mengubah *mindset* masyarakat Surabaya terhadap desain rumah makan tradisional yang cenderung terlalu berat dengan banyak ukiran adat. Padahal konsep kebudayaan sebuah daerah tidak hanya terpaku pada adat dan istiadat saja. Secara aplikasi, desain yang digunakan akan menggunakan gaya modern, namun perancangan tetap akan menyesuaikan dengan iklim dan letak geografis Kota Surabaya untuk memasukkan nuansa alam tersebut. Perancangan sebuah sentra kuliner dan jajanan pasar khas Jawa Timur yang diberi nama “Semanggi Food Carte” ini dipercaya akan memberikan sebuah suasana interior rumah makan yang berbeda bagi masyarakat dan mampu menjadi ikon sentra kuliner di Kota Surabaya.

Kata Kunci— Interior, Jajanan Pasar, Jawa Timur, Sentra Kuliner, Surabaya.

Abstract— This design is accomplished to appreciate East Java culinary culture in Surabaya. East Java is a province in the eastern part of Java Island which consists of 9 municipalities and 29 regencies. A large number of municipalities and regencies makes East Java Province has so many ethnics, arts, customs and cultures. This diversity is particularly made up in the culinary field. Thus, the design is made to create a commercial space in the culinary field which is able to accomodate the needs of the people of Surabaya with natural, comfortable and fresh shades of interior design.

Designing a culinary commercial space in Surabaya needs a unique basic idea to attract people with new things, the idea will be able to change the mindset of the people of Surabaya over the design of traditional restaurants which tends

to be too heavy with many custom engravings. Whereas the concept of a regional culture is not only based on customs and traditions alone. In the application, the selected design uses a modern style, but the design will still adjust to the climate and geographical location of Surabaya to create the natural feel. Establishing a culinary center and typical snacks of East Java "Semanggi Food Carte" will provide a distinguished interior atmosphere of the restaurant which is believed to be the icon of the main culinary centre in the city of Surabaya.

Keyword— Culinary Centre, East Java, Interior, Snack, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

JAWA Timur adalah sebuah provinsi di bagian timur Pulau Jawa yang terdiri dari 9 kota madya dan 29 kabupaten. Banyaknya jumlah kota madya dan kabupaten membuat Provinsi Jawa Timur memiliki suku bangsa, seni, adat dan kebudayaan yang begitu beragam. Tidak berhenti pada keempat hal tersebut, keragaman juga turut mempengaruhi munculnya kuliner khas di setiap daerah. Macam kuliner khas Jawa Timur tergolong unik karena dilengkapi dengan nilai sejarah, nilai filosofis, cara pembuatan, dan penyajian yang berbeda-beda sesuai dengan keistimewaan budaya yang ada. Terkadang kuliner khas pada suatu daerah bukan asli lahir dari daerah tersebut, namun, kuliner yang ditawarkan mampu menarik perhatian pengunjung sehingga berkembang menjadi suatu sajian yang digemari dan disebut “khas” di kalangan masyarakat sekitarnya.

Industri kuliner berkembang dengan pesat. Hal tersebut terutama dialami oleh ibukota Provinsi Jawa Timur, yakni kota Surabaya. Pada area timur kota Surabaya, Jalan raya Manyar Kertoarjo dipenuhi oleh deretan kompleks pusat kuliner yang beragam, mulai dari masakan luar negeri sampai dengan masakan dalam negeri. Tidak hanya itu, area barat kota Surabaya yang termasuk area perkantoran modern juga dilengkapi dengan area-area kuliner yang tidak sedikit jumlahnya. Namun, perkembangan kuliner yang begitu pesat bukan merupakan sebuah hal yang mengherankan jika mengingat bahwa Surabaya adalah kota terbesar kedua di Indonesia. Banyaknya masyarakat di kota maju seperti kota Surabaya menuntut terpenuhinya kebutuhan pangan yang begitu besar. Oleh karena itu, meluapnya ketertarikan masyarakat dalam bidang kuliner di kota Surabaya dapat

dipergunakan sebagai peluang untuk membuat suatu wadah yang memperkenalkan keragaman kuliner khas Jawa Timur.

Pada masa modern, kuliner khas Jawa Timur perlu untuk diperkenalkan kepada masyarakat luas, khususnya pada masyarakat kota-kota besar, seperti kota Surabaya. Dengan mengenal dan memahami setiap sajian kuliner khas Jawa Timur, masyarakat secara tidak langsung telah melestarikan bagian dari kebudayaan Provinsi Jawa Timur. Pelestarian budaya tersebut akan mampu membentuk nilai kearifan lokal budaya yang menjadi dasar bagi masyarakat Jawa Timur dalam memandang, menyikapi dan menyortir kebudayaan lain yang masuk.

Surabaya memiliki masyarakat dengan tingkat sosial tinggi. Masyarakat pada daerah perkotaan cenderung mengikuti pergerakan zaman. Dewasa ini, banyaknya kuliner budaya Barat yang masuk ke kota Surabaya telah mendominasi dunia perkulineran masyarakatnya. Bahkan, kuliner dengan budaya lain diwadahi dengan fasilitas yang baik dan memadai. Pewadahan tersebut juga dilengkapi dengan interior maupun eksterior yang mewah, megah dan cenderung mahal. Sebaliknya, makanan khas Jawa Timur yang bersifat unik dan merepresentasikan budaya masyarakat ini justru tidak banyak dikenal. Jika kuliner khas Jawa Timur tidak dilestarikan dan diwadahi, maka nilai budaya kuliner tersebut akan perlahan-lahan tertutup oleh budaya lain.

Dengan adanya kebutuhan yang begitu besar, maka dirancanglah sebuah fasilitas yang mampu menjadi jawaban terhadap pelestarian nilai budaya kuliner khas Jawa Timur tersebut. Perancangan interior sebuah sentra kuliner dan jajanan pasar khas Jawa Timur akan menjadi sarana komersial yang mencukupi kebutuhan pangan masyarakat sekaligus memperkenalkan ragam kuliner khas Jawa Timur kepada masyarakat di Surabaya.

II. METODE PENELITIAN

Metode Perancangan adalah cara teratur dan terpicik baik-baik untuk mencapai maksud dalam hal ilmu pengetahuan yang digunakan untuk memperoleh kebenaran menggunakan cara tertentu tergantung bidang yang dikaji. Metode penelitian yang dilakukan dari tahap awal sampai dengan penyajian desain adalah sebagai berikut:

A. Tahap Proyek Awal

Pada tahap proyek awal, hal yang dilakukan adalah mengidentifikasi lokasi *site* dan data lapangan mengenai *site* yang digunakan. Di dalam perancangan ini, *site* yang digunakan adalah Resto *Park Cafe*. Penjabaran mengenai identifikasi lokasi dan pengumpulan data adalah dengan:

- Survey lapangan secara langsung yaitu ke Resto *Park Cafe*.
- Survey ke tempat yang dijadikan tipologi dengan melakukan pengambilan gambar dan wawancara, yaitu Pujasera *Eat and Eat*, De'Kampoeng, Warung Jajanan, dan Madam Chang.
- Mengajukan proposal perancangan pada pengelola Resto *Park Cafe* dan melakukan wawancara.

- Meninjau lokasi dan meninjau layout dan tampak (gambar kerja).

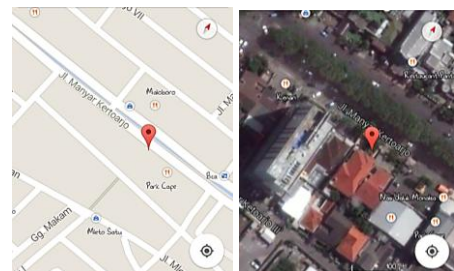
B. Programming

1. Data Non- Fisik

Mencari daftar lengkap jenis makanan berat, jajanan pasar, dan minuman khas Provinsi Jawa Timur yang dimiliki oleh 29 provinsi dan 9 kabupaten.

2. Data Fisik Tapak Luar

Sentra kuliner dan jajanan pasar ini akan dialokasikan pada *site* yang bernama Resto *Park Cafe* yang terletak di Jalan Manyar Kertoarjo 110-112, Surabaya Timur. Bangunan yang berada tepat di tepi jalan besar ini dikelilingi oleh deretan kompleks berbagai jenis pusat kuliner lain, beberapa di antaranya adalah rumah makan bergaya Jepang seperti *Zenbu* dan *Hakata Ikkousha*, rumah makan bergaya oriental seperti *Yung Ho*, *Hot Pot Town*, *The Little Chicken*, dan lain-lain, rumah makan bergaya barat seperti *Steak Hut*, serta restoran dengan sistem cepat saji seperti *KFC*, *Mc' Donalds*, dan *Carl's Junior*. Selain itu, bangunan ini juga dekat dengan 2 hotel *budget* dan pusat perbelanjaan besar, seperti hotel *Swisbel-Inn*, hotel *Everbright*, *Bonet*, dan *Galaxy Mall*.



Gambar. 1. Posisi bangunan melalui satelit (www.maps-google.com, diunduh pada tanggal 3 Maret 2015)

Batas Wilayah Bangunan:

- Utara : berbatasan dengan jalan raya Manyar Kertoarjo
- Selatan : berbatasan dengan perumahan Manyar Kertoarjo
- Barat : berbatasan dengan rumah makan *Hot Pot Town*.
- Timur : berbatasan dengan Bengkel ABG.

Kelebihan:

- Bangunan didukung dengan lahan parkir yang besar yaitu 400m² yang mampu menampung mobil dengan lebih optimal.
- Lokasi bangunan terletak pada area timur Surabaya, tepat berada di tepi jalan raya besar. Hal tersebut mampu menarik perhatian masyarakat banyak karena jalan raya akan selalu ramai dilalui oleh masyarakat banyak.
- Lokasi bangunan juga terletak pada deretan area restoran dan banyak area publik berjenis kuliner di sekitarnya. Kemudian, lokasi juga dekat dengan perumahan pada bagian belakang gedung dan 2 hotel yang berjarak tidak jauh dari gedung. Faktor ini akan mampu menarik masyarakat dengan lebih maksimal.

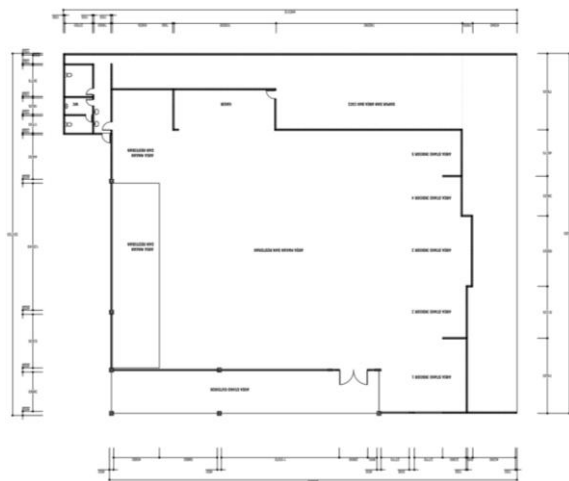
- Lokasi bangunan dekat dengan hotel. Faktor hotel juga akan membuat sentra kuliner dan jajanan pasar lebih optimal bagi masyarakat luar Surabaya yang ingin mengenak kuliner khas Jawa Timur.
- Lokasi bangunan dekat dengan pusat perbelanjaan Bonet dan *Galaxy Mall*. Faktor pusat perbelanjaan juga akan membuat sentra kuliner dan jajanan pasar lebih optimal karena terletak dekat dengan keramaian.

Kekurangan:

- Merupakan bangunan mandiri sehingga memerlukan desain fasad yang maksimal dan unik.

3. Data Fisik Tapak Dalam

Berikut adalah layout Resto *Park Cafe* yang berukuran 1450m². Ruangannya yang ada yaitu, area meja kursi, area stand *indoor*, area stand *outdoor*, area kasir, area dapur cuci, dan toilet pengunjung.



Gambar. 2. Denah awal bangunan tanpa perabot. (Pratijnjo, 2015)

4. Pengguna

Pengguna sentra kuliner berdasarkan tipologi adalah pengunjung, penjaga stand (stand makanan, stand jajanan, dan stand minuman), karyawan pramusaji, karyawan kasir, karyawan dapur, *manager*, dan akuntan.

5. Analisis *Programming*

- Analisa berdasarkan suara dan bising
Bangunan terletak dipinggir jalan sehingga rawan akan suara bising. Kemudian, area yang terdapat fasilitas publik akan banyak mendapatkan *echo*. Sehingga, pada pengaturan suara dan penghalang kebisingan adalah dengan menggunakan tumbuhan, *wool partition* dan *speaker*.
- Analisa berdasarkan penghawaan
Penghawaan alami akan mendukung konsep tradisional yang mendorong perancangan untuk bersosialisasi dengan alam luar. Penghawaan alami juga akan memberikan suasana yang segar kepada pengunjung sehingga mempengaruhi aktivitas yang berlangsung.

Selain itu, suasana yang ditimbulkan membuat gedung tidak massive.

Kesimpulan:

area lebat tumbuhan akan diberi bukaan untuk memasukkan angin ke dalam ruangan. Bukaan berada pada area utara dan timur. Pada area utara angin bersifat stabil, sedang pada area timur masih membutuhkan penghawaan buatan.

- Analisa berdasarkan pencahayaan

Berdasarkan (Karlen, 2011) pencahayaan *side lighting* dari arah utara menyebabkan panas pada *range* 5-6% terutama pada lantai yang berbahan *glossy*. Oleh sebab itu, pada bagian utara diberikan *awning* sepanjang 5% ke depan untuk membelokkan arah panas ke luar dan menggunakan tanaman untuk menyerap panas. Selain itu, pada pencahayaan bagian timur, diperlukan untuk menghitung besaran jendela.

Rumus yang digunakan adalah:

$$X = \text{tinggi jendela} \times 2,5 \text{ (tinggi gedung} \times 0,5 \text{tinggi gedung) - jika ada gedung}$$

Untuk pencahayaan buatan, maka penggunaan lampu dimaksimalkan sebanyak 600 lux pada 1 area.

- Analisa berdasarkan tingkat kebisingan

Konsep pengaturan bising pada perancangan adalah sebagai berikut:

- Tanaman: bangunan yang terletak di pinggir jalan umumnya memanfaatkan tumbuhan yang rimbun supaya frekwensi suara yang masuk mampu ditangkap oleh tanaman dan dipergunakan pula sebagai penghalang untuk menangkap bisingnya suara mobil. Selain itu, guna dan fungsi adanya aplikasi tumbuhan lainnya adalah untuk menyaring asap rokok ke luar. Untuk itu diperlukan jenis tanaman yang sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.
- *Speaker* dan partisi peredam suara: bangunan publik seperti restoran, mall dan pusat perbelanjaan menggunakan lagu dari *speaker* untuk membelokkan pendengaran pengunjung dari bunyi bising lainnya. Terkadang area publik dipasang peredam supaya bunyi bising dapat lebih optimal disamarkan.

Berbagai analisa yang dilakukan turut menghasilkan konsep golongan ruang yang dikelompokkan berdasarkan sifatnya, yaitu:

Privat: kantor, dapur, WC pegawai, *passage ways* area stand makanan, ruang sanitasi dan ruang loker.

Semi- privat: ruang VIP dan ruang multifungsi.

Publik: area bar, area sofa baca, area meja-kursi untuk makan pengunjung, area tunggu untuk *take away*, area modul *outdoor*, area kasir, dan *mainhall*.



Gambar. 3. Grouping pengembangan tata letak ruang berdasarkan analisa pada proses Programming. (Pratiknjo, 2015)

C. Konsep

Konsep desain yang digunakan adalah “Pleasant and Fresh Culinary”. Konsep ini menawarkan sebuah suasana yang nyaman, segar, baru dan menjaga komunikasi antara pengunjung dan pelayan. Selain itu, pada anak konsep bentukan mengambil bentukan daun semanggi yang mampu memberikan pengalaman yang unik dan baru bagi para pengunjung dan pengguna dalam menikmati hidangan khas Jawa Timur. Bentuk daun semanggi dipilih karena selain semanggi adalah makanan khas Surabaya (Jawa Timur), makanan ini juga perlu dilestarikan karena keberadaannya yang sudah mulai sulit untuk didapatkan.

Diwujudkan dengan memadukan konsep modern yang sesuai dengan kebutuhan saat ini dengan konsep natural yang melambangkan konsep sentra kuliner yang cenderung menyatu dengan alam.

a. Natural

Penerapan kesan natural dalam interior sentra kuliner dan jajanan pasar khas Jawa Timur di Surabaya:

- Bangunan merupakan area tandus karena memiliki sedikit taman. Pada area timur dan utara akan diberi area taman untuk mengurangi kebisingan, menghisap asap rokok, dan megurangi hawa panas. (Misal: tumbuhan yang digunakan adalah pakis boston).
- Arah hadap bangunan adalah ke arah utara yang membiarkan matahari dapat masuk ke dalam ruangan dengan lebih optimal. Sehingga pada beberapa area tidak menggunakan lampu pada siang hari sehingga hemat energi.
- Penggunaan material alam yang dijual di daerah Jawa Timur sebagai elemen interior (misal: kayu pinus sebagai furnitur dalam ruangan).
- Stilasi bentuk dari makanan khas salah satu kota di Jawa Timur (misal: semanggi yang terkenal di Surabaya).
- Penerapan warna dan transformasi bentuk dari tanaman semanggi.

b. Modern

- Tuntutan zaman yang serba modern, didasarkan dari gaya hidup dan kebutuhan pengguna yang mendambakan fasilitas lengkap dengan teknologi yang terbaru.
- Dengan penerapan desain modern maka akan menghasilkan desain yang unik, baru, material ramah lingkungan dan teknologi yang dapat memperlancar kegiatan penggunanya.

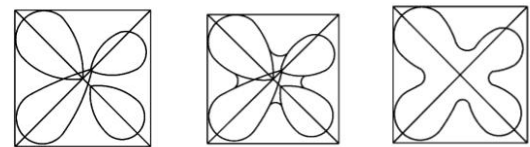
Penerapan desain modern dalam interior sentra kuliner dan jajanan pasar khas Jawa Timur di Surabaya:

- Penambahan penghawaan buatan (AC) di tiap ruang.
- Penggunaan mesin deposito pada setiap stand sehingga lebih memudahkan baik antara pengunjung dan karyawan.
- Pemilihan perabot, elemen interior, dan dekorasi ruang dengan warna yang berbeda namun tetap berkesan simpel dan unik.

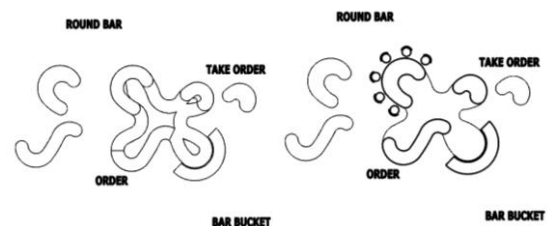
III. TRANSFORMASI DESAIN

A. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang digunakan adalah bentukan daun semanggi yang ditransformasi menjadi lebih organik dan terstruktur. Bentuk tersebut akan memberikan sebuah desain baru pada perabot dan elemen interior yang lebih dapat diterima oleh masyarakat. Adanya transformasi bentuk pada daun semanggi akan disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan pengguna pada fasilitas yang digunakan.



Gambar. 4. Salah satu perubahan bentuk daun semanggi yang ada pada perancangan. (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 5. Transformasi bentuk dituangkan menjadi sebuah furnitur. (Pratiknjo, 2015).

B. Konsep Sistem

Konsep sistem yang digunakan haruslah efisien karena akan mempengaruhi pergerakan dan sirkulasi pengunjung pada saat membeli makanan ataupun sedang duduk. Oleh karena itu, sistem dibagi menjadi 3, yaitu *deposit system* (membayar dengan kartu deposit) pada bagian stand makanan, *self system* (membayar langsung di stand) pada bagian stand jajanan pasar, dan *waiter system* (membayar dengan nota oleh pelayan) pada bagian VIP Room.

C. Konsep Logo dan Branding

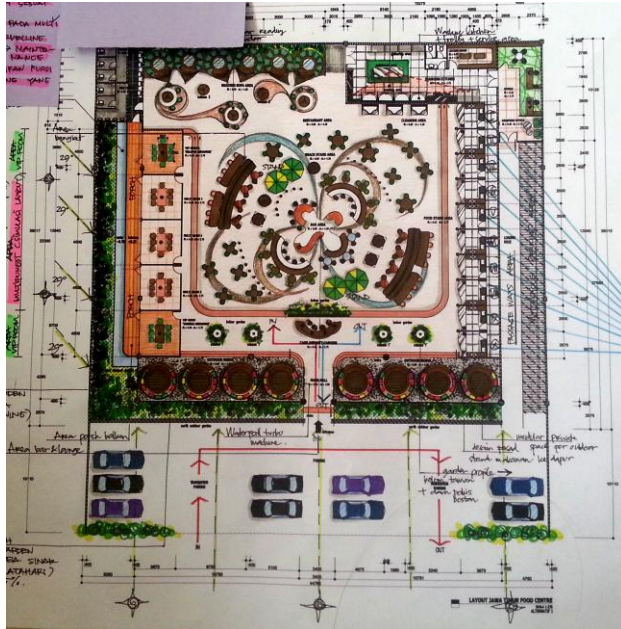
Nama brand yang digunakan adalah “Semanggi Food Carte”. Sedangkan, Konsep logo yang digunakan adalah lambang transformasi daun semanggi yang berwarna berwarna hijau. Lambang daun akan diletakkan di seluruh fasilitas seperti buku, majalah, piring, gelas, dan lain-lain. Namun, branding besar digunakan hanya pada panel signage yang dirasa perlu diperjelas dengan tulisan nama brand. Pada bagian bawah logo terdapat jargon usaha “Karena Makan Adalah Sebuah Aktivitas Berbudaya”.



Gambar. 6. Konsep Branding Semanggi Food Carte. (Pratiknjo, 2015)

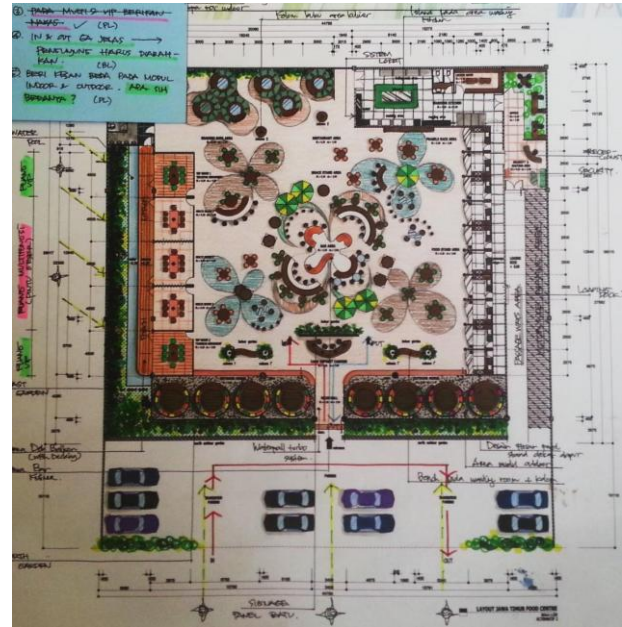
D. Layout Transformasi

Layout Alternatif 1 (terpilih untuk dikembangkan)



Gambar. 7. Layout alternatif 1 yang dipilih karena letaknya yang memusat sehingga memperoleh bentuk layout yang lebih signifikan. Namun layout ini memerlukan banyak pengembangan. (Pratiknjo, 2015)

Layout Alternatif 2 (tidak terpilih)



Gambar. 8. Layout alternatif 2 yang tidak terpilih karena area penyebaran sirkulasi yang terlalu acak. (Pratiknjo, 2015)

Layout Alternatif 3 (layout pengembangan)



Gambar. 9. Layout alternatif 3 merupakan layout pengembangan dari layout 1 namun lebih menggunakan pola lantai sebagai acuan sirkulasi. (Pratiknjo, 2015)

Alternatif 3 dipilih karena bentuk senada dan merupakan perkembangan dari alternatif 1 dan alternatif 2. Sirkulasi yang ada dinamis namun tetap simetris dan berbanding seimbang.

E. Skematik Transformasi

- Outdoor Modul dan Main Hall

Area outdoor memberikan fasilitas kepada pecinta alam supaya dapat bersentuhan langsung dengan alam secara privasi. Didesain dengan menggunakan modul yang mengambil konsep “mekar” dari kelopak daun

semanggi. Modul tersebut berada pada bagian depan supaya dapat menjadi *focal point* bagi pengunjung yang ingin datang. Modul dibuat dengan material rotan sintetis yang berwarna coklat *stain* kemudian, pada area duduk diberi bantal terpisah dengan *summer color cushioned*. Pada area tengah terdapat meja yang juga terbuat dari rotan.



Gambar. 10. Sketsa *outdoor modul* dan *main hall*. (Pratiknjo, 2015)

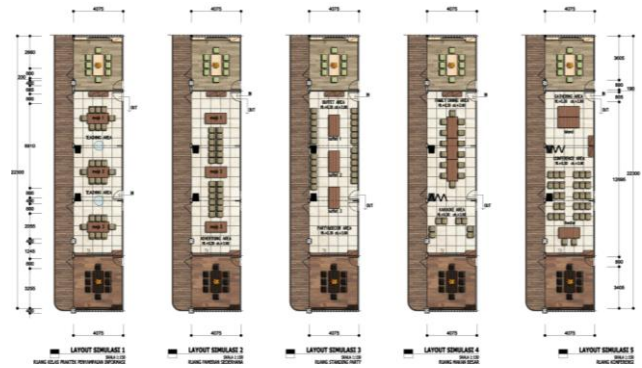
- Ruang VIP “Daun Semanggi” dan “Tangkai Semanggi”
Ruang VIP daun semanggi dibuat dengan “*shape*” lengkung sedangkan ruang tangkai semanggi dibuat dengan “*line*” lengkung. Keduanya memiliki elemen yang sama dan warna yang ingin ditonjolkan adalah warna hijau.



Gambar. 11. Sketsa ruang VIP Daun Semanggi dan Tangkai Semanggi. (Pratiknjo, 2015)

-Ruang Multifungsi

Ruang multifungsi disediakan bagi mereka yang ingin mengadakan acara tertentu. Simulasi yang diberikan adalah acara prasmanan, acara konferensi pers, acara makan besar, acara pameran, dan acara kelas. Ruang multifungsi dapat menggabungkan 3 ruangan menjadi 1.



Gambar. 12. Layout simulasi ruang multifungsi. (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 13. Sketsa ruang multi fungsi. (Pratiknjo, 2015)

- Area Membaca

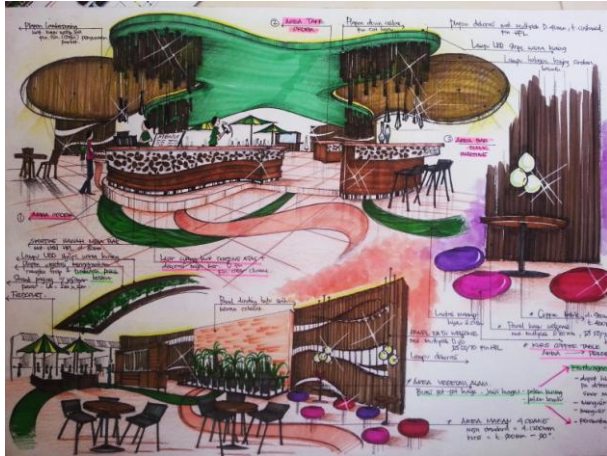
Area membaca menggunakan bentukan modul yang berbentuk sofa. Untuk menampilkan suasana alam, pada bagian dinding tetap diberi vegetasi tumbuhan. Selain sofa, pada area membaca diberi 3 kolom buku yang diletakkan buku-buku kuliner di dalamnya. Meja bara pada bagian depan digunakan untuk pengunjung yang mau berdiskusi satu sama lain.



Gambar. 14. Sketsa area membaca. (Pratiknjo, 2015)

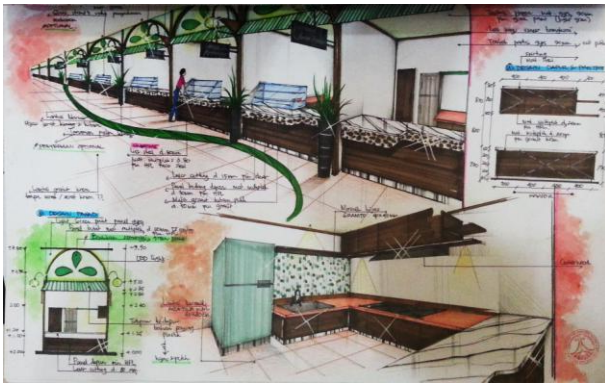
- Area Bar dan Panel Depan

Area bar merupakan titik pusat pada area tengah sehingga harus dibuat sebagus dan semewah mungkin. Pada area ini, lantai dan plafon menggunakan bentukan daun semanggi yang mengalami transformasi. Kemudian pada meja bar juga menggunakan laser *cutting* daun semanggi yang dibentuk menjadi sebuah irama.



Gambar. 15. Sketsa area bar dan panel depan. (Pratiknjo, 2015)

- Area Stand Makanan



Gambar. 16. Sketsa area stand makanan. (Pratiknjo, 2015)

- Area Kantor



Gambar. 17. Sketsa area kantor. (Pratiknjo, 2015)

IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR

- Layout

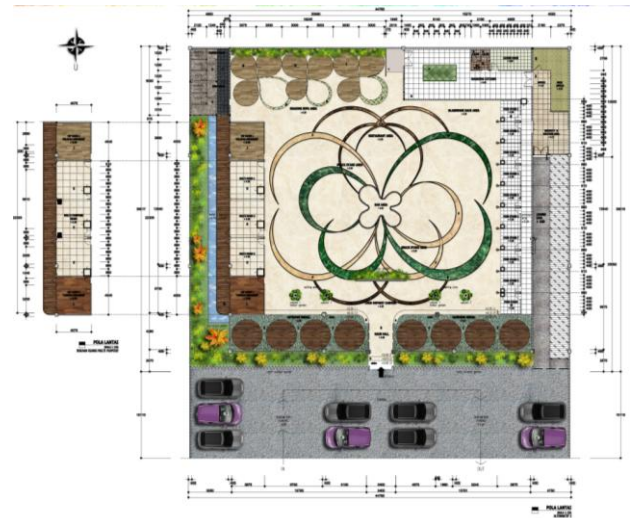


Gambar. 18. Layout desain akhir yang mengalami perubahan karena banyaknya dudukan dan meja sehingga dihilangkan. (Pratiknjo, 2015)

Perubahan layout terletak di bagian tengah yaitu meja dengan 4 *stool* dihilangkan karena memiliki *space* yang tidak memungkinkan.

- Pola Lantai

Material lantai menggunakan warna hijau cokelat dan krem. Warna hijau dan cokelat hanya untuk memberikan *emphasis* pada lengkungan-lengkungan yang menyerupai daun semanggi. Sedangkan untuk keseluruhan menggunakan parket dan granit krem muda. Bahan yang digunakan cenderung *gloss finished* untuk menjaga kesan ruangan agar selalu bersih dan terawat.

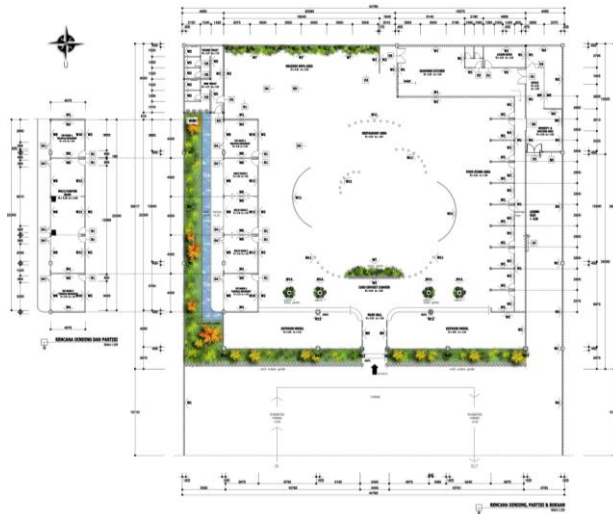


Gambar. 19. Layout lantai merupakan acuan untuk menentukan pola furnitur pada layout. (Pratiknjo, 2015)

- Rencana Dinding, Partisi, dan Pintu

Material yang digunakan pada dinding didominasi oleh bata putih dan cat. Hal tersebut karena dinding yang bertekstur lebih cocok jika digunakan pada interior yang

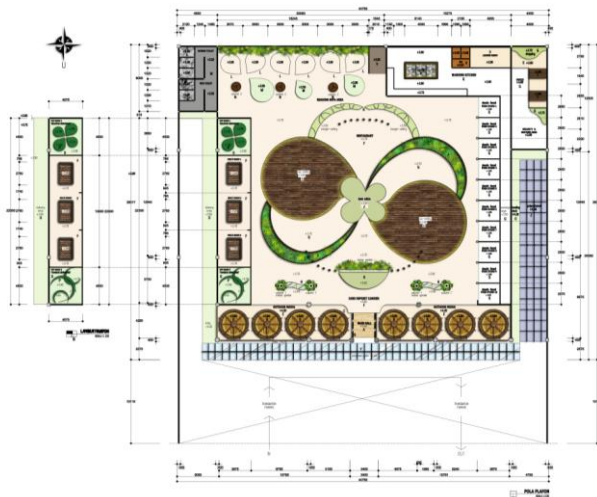
bernuansa alam. Dinding bata putih juga sekarang sedang semarak di Surabaya sehingga dengan menambahkan tekstur bata, ruangan terkesan lebih hidup. Selain itu, pada area bersih seperti *VIP room* dinding menggunakan wallpaper supaya terlihat lebih lapang dan indah.



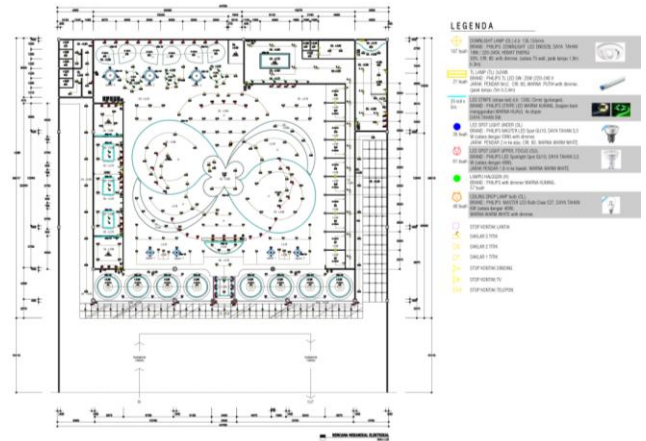
Gambar. 20. Layout rencana dinding, partisi, dan pintu yang digunakan pada perancangan. Dinding didominasi oleh penggunaan bata putih. (Pratiknjo, 2015)

- Pola Plafon, Mekanikal Elektrikal, dan Utilitas

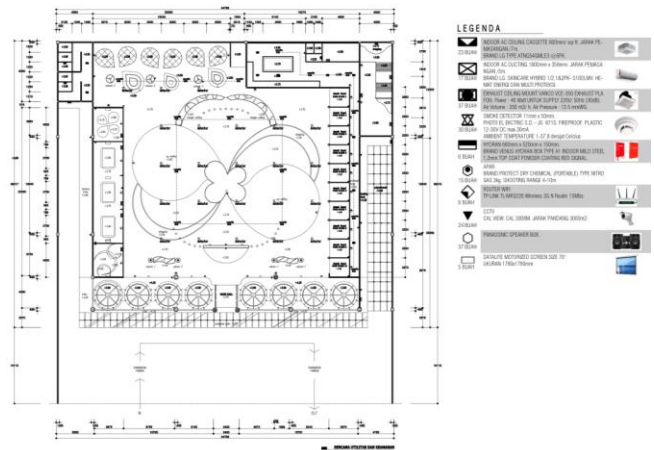
Plafon menggunakan material kayu dan cat berwarna hijau untuk mendukung suasana alam. Selain itu, pada bagian lengkungan digunakan pagar pipa aluminium sebagai tumbuh kembangnya tanaman rambat pakis boston. Sehingga plafon digunakan sebagai kehidupan vegetasi. Pada plafond banyak digunakan *levelling* untuk tempat meletakkan *hidden lamp*.



Gambar. 21. Pola plafon perancangan banyak menggunakan warna hijau dan coklat. (Pratiknjo, 2015)



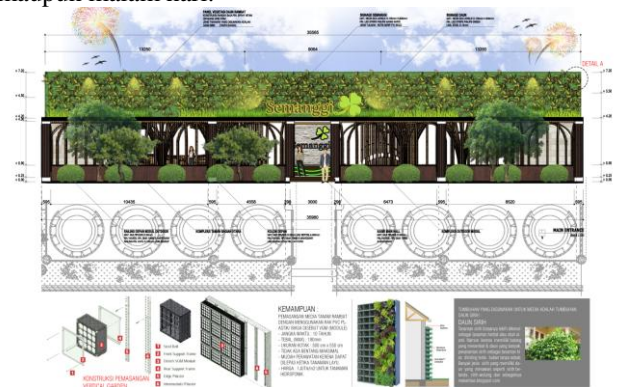
Gambar. 22. Rencana mekanikal elektrikal yang menggunakan *downtlight* Philips tipe *Warm White*. (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 23. Rencana utilitas dan sistem teknologi. (Pratiknjo, 2015)

- *Main Entrance*

Main entrance menggunakan area modul bagian depan untuk menarik pengunjung. Dengan memperlihatkan sebagian aktifitas yang ada di dalam bangunan akan membantu pengunjung untuk mengetahui jati diri bangunan tersebut. Sedangkan pada bagian *signage* atas bangunan menggunakan umbuhan rambat daun sirih untuk memberikan identitas bahwa bangunan bergaya natural. Untuk logo diletakkan di bagian atas dan terbuat dari neon box supaya dapat dilihat oleh masyarakat baik siang maupun malam hari.



Gambar. 24. Rencana *main entrance* menggunakan box hidroponik yang ditumbuhi oleh tanaman daun sirih. (Pratiknjo, 2015)

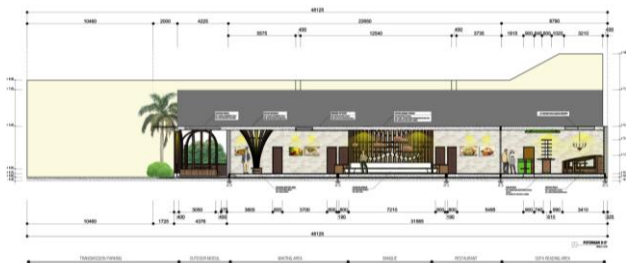
- Tampak Potongan



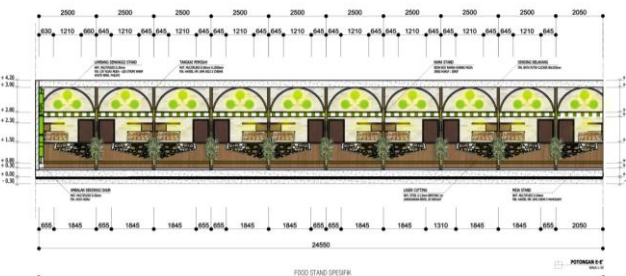
Gambar. 25. Potongan A-A' dan B-B'. (Pratknjo, 2015)



Gambar. 26. Potongan C-C. (Pratknjo, 2015)



Gambar. 27. Potongan D-D'. (Pratknjo, 2015)



Gambar. 28. Potongan E-E' (Spesifik). (Pratknjo, 2015)

- Render Visual



(a)



(b)



(c)

Gambar. 29. (a)Main Hall, (b)Waiting Area, dan (c)Kasir. (Pratknjo, 2015)

Pada bagian depan, area *Mainhall* menggunakan *glass water* yaitu partisi kaca yang dialiri oleh air. Adanya unsur air ini turut memperkuat unsur alam sehingga pengunjung yang datang ke dalam sentra langsung merasakan sentuhan alam yang merupakan konsep awal perancangan ini.



Gambar. 30. *Outdoor modul.* (Pratiknjo, 2015)

Area *outdoor* didesain dengan menggunakan bahan rotan dengan sentuhan tanaman baik dalam pot maupun langsung tumbuh pada taman yang diletakkan di depan modul. Hal ini selain turut memperkuat konsep, juga memberikan kesempatan bagi pengunjung yang mengapresiasi alam dapat menggunakan fasilitas ini.



(a)

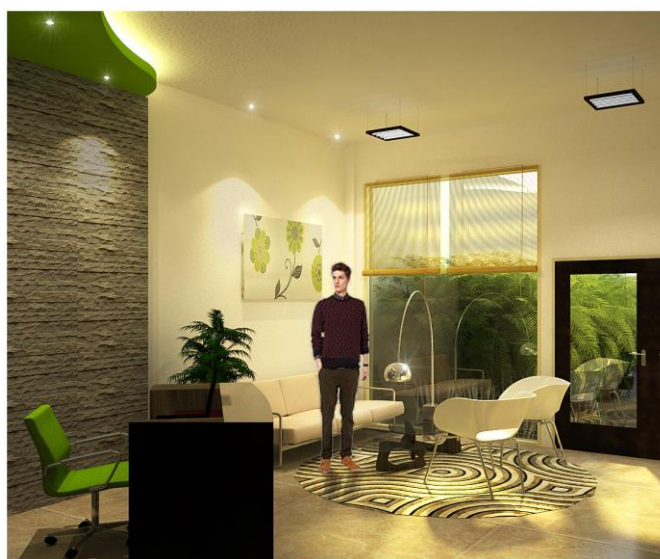


(b)

Gambar. 31. (a), (b) *Mult function room.* (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 32. Kantor Semanggi *Food Carte.* (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 33. Ruang resepsionis Semanggi *Food Carte.* (Pratiknjo, 2015)

Area kantor terletak di samping belakang bangunan karena memiliki tujuan untuk mendapatkan suasana privat. Area kantor ini didesain dengan aksen warna hijau yang melambangkan warna konsep yang digunakan yaitu, daun semanggi. Pada area kantor dilengkapi dengan ruang *meeting* kecil yang digunakan untuk pertemuan singkat baik dengan tamu maupun dengan pemilik sentra.

Pada bagian depan, area kantor juga berdekatan dengan area resepsionis yaitu sebuah area untuk melayani tamu dari luar kantor.



Gambar. 34. Area sofa membaca. (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 37. Area kabinet dekorasi. (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 35. Area resto *coffee break*. (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 38. Area bar dan bangket awal. (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 36. Area stand makanan dekat dapur. (Pratiknjo, 2015)



Gambar. 39. Area bangket besar. (Pratiknjo, 2015)

Pada area tengah, terdapat beberapa area yang merupakan area terpenting pada sentra, yaitu area bar, area stand jajanan pasar,

area stand makanan, area bangkét makan, area *coffee break*, dan area sofa baca. Area tersebut didesain dengan nuansa coklat dan hijau untuk tetap menjaga kesan alam.

V. KESIMPULAN

Perancangan sebuah fasilitas publik seperti sentra kuliner harus mengutamakan nyamannya komunikasi antara pengunjung dan pelayan. Kenyamanan komunikasi tersebut membutuhkan sebuah suasana tenang di tengah-tengah aktifitas rumah makan yang dinamis dan padat. Di situlah desain interior berperan penting dalam membangun sebuah suasana yang dibutuhkan untuk mendukung lancarnya komunikasi. Hal tersebut diwujudkan dalam pembagian ruang yang baik, mengerti akan keadaan dan kondisi alam di sekitar bangunan, juga kebutuhan dari setiap pengguna bangunan tersebut.

Perancangan interior sebuah rumah makan yang mengangkat budaya dari suatu daerah biasanya cenderung bernuansa tradisional, gelap dan banyak akan ornamen. Di sini, "Perancangan Sentra Kuliner dan Jajanan Pasar Khas Jawa Timur di Surabaya" yang bernama Semanggi *Food Carte* dikemas dengan seunik mungkin dan mengikuti pergerakan jaman. Nilai budaya yang dikandung tetap ada namun tidak meninggalkan unsur modern yang harus diikuti oleh masyarakat.

Gaya desain yang diambil adalah modern dan natural. Modern yang diambil ialah dengan mengambil bentuk-bentukan transformasi dan organik sehingga lebih bersifat fungsional dan disesuaikan dengan pengguna. Unsur modern akan membuat desain menjadi lebih bersih, terang, dan nyaman. Sedangkan natural dilambangkan dengan pencahayaan, penghawaan dan tanaman. Unsur-unsur tersebut berperan penting dalam menghemat daya emisi listrik lampu dan AC, selain itu, mampu menyehatkan makanan yang dikonsumsi oleh pengunjung.

Perpaduan antara konsep-konsep desain tersebut dipercaya mampu membuat masyarakat Kota Surabaya menjadi lebih arif, bijaksana, dan membantu mereka untuk lebih kenal dengan budaya kuliner khas Jawa Timur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang terutama penulis (Timfanny Meilinda) berikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat anugerahNya penulis dapat melewati masa perkuliahan dengan lancar dan tepat waktu.

Pada kesempatan kali ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang membantu, antara lain:

1. Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.D., selaku dosen pembimbing I penulis dalam mengerjakan perancangan karya desain Tugas Akhir ini.
2. Lucky Basuki, SE., MH., HDII selaku dosen pembimbing II penulis dalam mengerjakan perancangan karya desain Tugas Akhir.
3. Terakhir, kepada pihak lain yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Yuyun. (2006). *Warisan Kuliner: Kue Basah dan Jajan Pasar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ali, Lukman. (1997). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Atmojo, Marsum Widjojo. (1999). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ayodya, Wulan. (2009). *Mengenal Usaha Kue-kue Basah*. Jakarta: Airlangga.
- Birchfield, John C. Dan Raymond T. Sparrowe. (2003). *Design and Layout of Foodservice Facilities*. Canada: John Wiley and Son.
- Ching, Francis D.K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan* (Eds. Penerbit Erlangga 3rd ed.). Jakarta: Erlangga
- Echols, John M. Dan Hassan Shadily. (1997) *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Karlen, Mark dan James Benya. (2007). *Dasar-dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta: Airlangga.
- Ladjamudin, Al Bahra-Bin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Lawson, Fred. (1973). *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Ny, Kho Fen. (2007). *Perancangan Interior Kafe Jajan Pasar di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Poerwadarminta. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pratiwi, Annisa Fitri. (2014). *Pusat Kuliner Sebagai Ruang Publik di Kota Kendari*. Jakarta: Scribd.
- Soekresno. (2000). *Manajemen Food and Bevergae Hotel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiarto, Endar dan Sri Sulartiningrum. (1996). *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Jakarta: PT. Garamedia Pustaka Utama.
- Yang, Natalia. (2010). *Perancangan Interior Pusat Informasi Jajanan Pasar Jawa Timur di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Yunus, Rasid. (2014). *Nilai-nilai Kearifan Lokal (Local Genius) Sebagai Penguat Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zainal, Rahayu. (2014). *Pusat Wisata Kuliner*. Jakarta: Scribd.