

Perancangan Interior

International Culinary School di Surabaya

Edward Leonard, Andreas Pandu Setiawan
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
*E-mail:*edwardleonard27@gmail.com; pandu@petra.ac.id

Makanan sebagai kebutuhan utama manusia membuat bisnis di dunia kuliner menjadi berkembang dengan cepat. Dengan adanya fasilitas sekolah kuliner, penulis mengharapkan akan mampu menciptakan suasana interior untuk mendukung kegiatan belajar yang berkualitas dan bersaing di dunia kuliner. Sekolah kuliner ini memiliki konsep yang terinspirasi dari suasana alam, sehingga penulis memberi nama "Back to Nature" yang memiliki bentuk dan warna yang mengandung unsur – unsur alam, seperti penggunaan elemen kayu, beton, batu alam pada bagian dinding, perabotan, atap, dan lantai. Konsep ini dipilih untuk dapat menyelesaikan permasalahan – permasalahan desain seperti, besaran ruang yang tidak ideal, grouping dan sirkulasi ruang yang tidak jelas, interior ruang yang kurang menarik.

Kata Kunci— Desain, Sekolah masak, Kuliner, Makanan, Minuman

Food as the basic needs of human life has made the culinary world a developing business. With the design of culinary school facilities, the objective of this design project is to create an interior environment that can support the quality learning activities that can compete with the contemporary culinary world. This culinary school design project was inspired by the concept of "Back to Nature," which was implemented in the forms and colors containing elements of Nature, such as use of the wood, concrete and natural stone on the walls, furniture, roof, and floor. This concept was chosen in order to be able to solve the design problems such as the lack of space, the unclear grouping and circulation, and the unattractive interior atmosphere.

Keyword— Design, Cooking school, Culinary, Food, Beverage

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia kuliner semakin lama semakin berkembang. Banyaknya media cetak, media elektronika yang menyajikan informasi kuliner semakin lama semakin berkembang diikuti dengan minat masyarakat yang besar terhadap dunia kuliner. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya

peredaran buku - buku serta majalah yang membahas info kuliner serta banyak pula tayangan kuliner di media elektronika serta internet yang memberikan informasi-informasi terbaru dalam dunia kuliner.

Dunia kuliner merupakan hal yang berhubungan dengan masak-memasak, makanan, dan dapur. Keanekaragaman makanan yang ada saat ini baik di Indonesia maupun mancanegara semakin berkembang seiring dengan perkembangan jaman.

Dunia kuliner memang sangat menarik karena dunia kuliner pada saat ini bukan hanya sekedar tentang cara memasak saja tetapi juga adanya nilai seni dalam dunia kuliner ini (*Jonathan Barlett, The cook's dictionary and culinary reference, A comprehensive definitive guide to cooking and food*). Adanya nilai seni dalam dunia kuliner ini membuat makanan tidak lagi sekedar sebagai pemenuhan kebutuhan pokok tetapi merupakan suatu karya seni dan gaya hidup karena keanekaragaman makanan yang ada, baik dari segi jenis dan makanannya sendiri, cara pengolahan, bahan yang digunakan, penyajiannya, serta nilai sejarah dan budaya dari makanan sangat menarik.

Besarnya minat masyarakat akan dunia kuliner ini ditunjukkan dengan banyaknya lomba-lomba serta pameran dan kegiatan yang berbau kuliner lainnya yang selalu ramai dikunjungi dan menarik perhatian masyarakat dari berbagai kalangan. Semakin berkembangnya minat masyarakat dalam hal ini pula yang semakin meningkatkan kreativitas dalam dunia kuliner ini.

Kreativitas masyarakat akan kuliner dewasa ini ditunjukkan dengan banyaknya rekor yang dicatat Museum Rekor Indonesia (yang mempunyai visi ke depan menghimpun prestasi,

perilaku, kegiatan yang unik, langka dan kreatif) dalam hal kuliner seperti makanan tertinggi ataupun makanan terbesar yang merupakan ide kreatif dari pecinta seni kuliner. Karya yang ada juga menarik perhatian masyarakat pada umumnya (*Rekor MURI Kuliner Nusantara*, 2002, para. 4).

Dunia kuliner ini juga merupakan salah satu ladang komersil yang cukup mempunyai prospek bisnis yang bagus. Di Surabaya sendiri banyak restoran dan rumah makan yang tersebar di berbagai kawasan kota. Maraknya pedagang kaki lima juga menunjukkan bahwa bisnis di bidang ini cukup mempunyai prospek usaha yang besar (*Prospek Bisnis Kuliner di Surabaya*, 2004, para. 3).

Bisnis di bidang kuliner yang cukup menjanjikan dan berkembangnya dunia kuliner serta keanekaragamannya menarik masyarakat untuk menambah pengetahuan dan wawasan di bidang ini. Sarana edukatif di bidang kuliner ini pun menjadi salah satu pilihan pendidikan pada saat ini. Mulai dari kursus, seminar, dan sekolah formal yang ada menjadi alternatif masyarakat untuk memperkaya pengetahuan kuliner.

Sayangnya meningkatnya minat masyarakat dalam bidang kuliner tersebut kurang didukung oleh peningkatan sarana dan prasarana yang memadai. Demikian pula di kota Surabaya meskipun sudah tersedia fasilitas kuliner tetapi belum cukup ideal untuk mewadahi semua kegiatan di bidang kuliner tersebut. Perancangan ini untuk menciptakan desain interior sekolah kuliner yang lebih ideal sebagai usaha yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan dunia kuliner.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Sekolah Kuliner

Sebuah sekolah masak atau sekolah kuliner merupakan lembaga yang ditujukan untuk pendidikan dalam seni dan ilmu persiapan makanan. Ini juga penghargaan derajat yang menunjukkan bahwa seorang siswa telah mengalami kurikulum tertentu dan karenanya menampilkan tingkat kompetensi tertentu. Sekolah memasak sering dikaitkan dengan publik *restaurant* dimana mahasiswa dapat memperoleh pengalaman dalam bekerja dalam lingkungan yang nyata dan tampil dibanyak peran. (Gisslen, 1946, p. 4)

III. ANALISA SITE

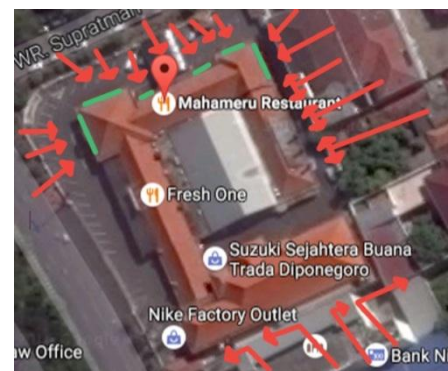


Sumber:

<https://www.google.co.id/maps/place/Mahameru+Restaurant/@-7.2809257,112.7320648,159m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x2dd7fbee1800d31:0x8bdea406c81a40eb!8m2!3d-7.280823!4d112.73204?hl=en&hl=en>

Gambar 1. Analisis Akses.

Restoran Mahameru hanya memiliki satu pintu masuk, namun memiliki dua tampak main entrance yang menghadap ke arah barat dan utara. Memiliki satu akses masuk, dan memiliki dua akses untuk keluar. Anak panah merah menunjukkan arah akses yang dapat dilalui, garis hijau menunjukkan area *drop zone*, setelah itu mobil dapat langsung ke arah kiri menuju akses keluar. Namun mobil juga dapat diparkir sebelum melewati *drop zone*. Pada daerah *drop zone* juga memiliki area parkir mobil, namun tidak terlalu banyak. Sedangkan dari arah *drop zone* apabila menuju arah kanan tersedia area parkir sepeda motor.



Sumber:

<https://www.google.co.id/maps/place/Mahameru+Restaurant/@-7.2809257,112.7320648,159m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x2dd7fbee1800d31:0x8bdea406c81a40eb!8m2!3d-7.280823!4d112.73204?hl=en&hl=en>

Gambar 2. Analisis Arah Angin.

Terdapat jendela yang dominan pada sisi utara gedung, dan sedikit bagian timur dan barat. Sehingga pertukaran udara sangat baik pada bagian depan gedung atau utara gedung. Terlihat bagian selatan tertutup oleh gedung lain, sehingga angin tidak dapat mencapai restoran Mahameru. Pada bagian timur lebih dominan belum memiliki jendela, sehingga pertukaran udara masih belum baik.



Sumber:

<https://www.google.co.id/maps/place/Mahameru+Restaurant/@-7.2809257,112.7320648,159m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x2dd7fbee1800d31:0x8bdea406c81a40eb!8m2!3d-7.280823!4d112.73204?hl=en&hl=en>

Gambar 3. Analisis Kebisingan.

Daerah barat gedung sangat dekat dengan jalan raya, sehingga memiliki tingkat kebisingan yang tinggi. Selain itu terdapat jendela pula pada daerah barat gedung. Pada sisi utara gedung terdapat jalan, namun tidak seramai barat gedung, namun terdapat banyak jendela, sehingga tingkat kebisingan mudah masuk dalam gedung. Pada sisi timur gedung terdapat gedung, dan tidak dapat dilalui oleh kendaraan, sehingga tingkat kebisingan sangat rendah.



Sumber:

<https://www.google.co.id/maps/place/Mahameru+Restaurant/@-7.2809257,112.7320648,159m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x2dd7fbee1800d31:0x8bdea406c81a40eb!8m2!3d-7.280823!4d112.73204?hl=en&hl=en>

Gambar 4. Analisis Arah Matahari.

Garis merah menunjukkan arah sinar matahari, dan garis hijau adalah letak jendela. Dikarenakan arah sinar matahari dari timur ke barat, menyebabkan area timur gedung paling banyak menerima sinar matahari pagi dan siang. Terdapat satu jendela yang berada di timur gedung menyebabkan daerah tersebut banyak menerima sinar matahari, sedangkan pada jendela bagian barat gedung tidak terlalu panas dikarenakan matahari sore yang tidak terlalu panas

III. KONSEP DESAIN



Gambar 5. Konsep Perancangan.

Konsep yang akan digunakan adalah “Back to Nature”, latar belakang munculnya konsep ini sangat sederhana yaitu berawal dari keinginan desainer untuk menciptakan sebuah desain dimana adanya kesatuan antara alam dengan interior sekolah kuliner tersebut. Dengan menggabungkan nuansa alam ke dalam interior ruang sekolah maka akan menciptakan/menghasilkan suasana yang nyaman untuk kegiatan belajar mengajar karena unsur yang terdapat pada alam terutama warna dan materialnya akan memberikan efek psikologi yang baik bagi penghuninya.

Melalui konsep “Back to Nature” ini, penulis tidak hanya akan menciptakan desain interior yang memberikan sentuhan alam di dalam setiap ruang nya tetapi penulis juga ingin agar ke depannya masyarakat sadar akan pentingnya untuk menjaga kebersihan dan keindahan alam disekitar mereka.



Gambar 12. Perspektif Office



Gambar 13. Perspektif Café and Restaurant



Gambar 14. Perspektif Culinary Art Kitchen



Gambar 15. Perspektif Office

V. KESIMPULAN

Secara keseluruhan sekolah kuliner yang ada di Surabaya memiliki beberapa kekurangan, seperti besaran ruang yang kurang memadai, *grouping* dan sirkulasi ruang yang kurang jelas dan nyaman, desain interior ruang yang kurang menarik. Masalah – masalah tersebut telah diberikan solusi melalui konsep desain “*Back to Nature*”. Permasalahan desain, seperti besar ruang yang kurang ideal dapat teratasi karena sekolah di desain untuk memiliki banyak *open space*. Dengan adanya penataan *grouping* dan sirkulasi yang tepat membuat ruang – ruang yang ada disekolah mudah untuk di *access*. Di dalam konsep yang baru permasalahan interior teratasi dengan desain yang mampu memunculkan suasana alam yang memberikan kenyamanan bagi pengguna untuk beraktivitas di dalam sekolah tersebut. untuk memberikan informasi – informasi seputar dunia kuliner kepada masyarakat luas dalam bentuk seminar, *workshop*, telah tersedia fasilitas berupa ruang auditorium kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Agmasari, S. (2004, December 12) *Prospek Bisnis Kuliner di Surabaya*. Jawa Pos Online Media. Retrieved January 20, 2005, from <https://www.jawapos.com>
- Gisslen, Wayne. 1946. *Professional Cooking Fifth Edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- John Wiley & Sons. 1984. *Developments in Design Methodology*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Labensky, Sarah R. 2003. *On Cooking: A Textbook of Culinary Fundamentals 3rd Ed*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Lawson, Fred. 1973. *Restaurant Planning and Design*. London: Van Nostrand Reinhold Company.
- Mertayasa, I Gede Agus. 2012. *Food and Beverage Service Operational*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Neal, Melita M. 1975. *Cookery for Schools*. London: Blackie and Son Limited.
- Neuman, David J. 2003. *Building Type Basic for College and University Facilities*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Peters, Paulhans. 1972. *Design and Planning Libraries for Schools and Universities*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Prabowo, D. (2002, August 4) *Rekor MURI Kuliner Nusantara*. Kompas Online Media. Retrieved August 10, 2002, from <https://www.kompas.com>
- Saphier, Michael. 1968. *Office Planning and Design*. New York: McGraw-Hill.

Soekresno. 1999. *Manajemen Food and Beverage Service Hotel*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

The Culinary Institute of America. 2008. *In the Hands of a Chef: The Professional Chef's Guide to Essential Kitchen Tools*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.