

## STUDI GAYA DESAIN POSMODERN PADA INTERIOR FOOD COURT GALAXY MALL DI SURABAYA

Reiner Franzie Emmerich, Sriti Mayang Sari\*

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

\*Korespondensi penulis, e-mail: sriti@petra.ac.id

### ABSTRAK

*Food Court* merupakan sebuah fasilitas umum yang menjadi elemen penting dalam sebuah pusat perbelanjaan. Selain kapasitasnya yang besar dan variasi makanan yang disajikan banyak, keunggulan yang dimiliki sebuah *food court* adalah gaya desainnya yang menarik. Karena gaya desain sebuah *food court*, akan sangat mempengaruhi atmosfer pengunjung yang duduk di dalamnya. Gaya desain postmodern banyak diterapkan di area *food court* mal. *Food court* di Galaxy Mall, sebagai mall terbesar di Surabaya Timur, menerapkan gaya desain postmodern. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan gaya desain Posmodern yang terdapat pada elemen-elemen interior *food court* tersebut secara detail. Hasil penelitian yang didapat bahwa penerapan unsur-unsur gaya desain Posmodern pada interior *food court* Galaxy Mall sangat tampak antara lain pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang yang meliputi lantai, dinding dan plafon, perabot, serta elemen dekoratif yang meliputi warna dan materialnya. Semua elemen-elemen tersebut menerapkan gaya desain Posmodern dari segi ideologi, konsep, tujuan, serta metode perancangan. Penerapan konsep kontradiktif pada kedua area *food court*.

**Kata kunci:** Gaya desain, Posmodern, *Food court*.

### ABSTRACT

*A food court is an important public facility in a shopping centre. Apart from its generally large capacity and variety of cuisine served, the design of most foodcourts are also generally attractive. Their interior designs are able to affect the atmosphere and mood of visitors. Many foodcourts in today's malls adopt the postmodern style in their design, for instance, the Galaxy Mall in Surabaya, which will be the object for case study in this research. The objective of this research is to investigate the implementation of the Post modern style in the interior elements of the food court that will be discussed in detail. The research findings show that the use of Post modern style can be seen in the spatial arrangement, interior elements such as floors, walls and ceilings, furnitures as well as decorative elements such as colour and material. All these elements adopted the Post Modern style in terms of ideology, concept, aim as well as design methodology. The concept of Contradiction has been applied in the two areas of the food court.*

**Keywords:** Design style, Post modern, *Food court*.

### PENDAHULUAN

Pusat perbelanjaan atau mal telah menjadi sebuah kebutuhan penting bagi masyarakat kota. Terutama di kota-kota besar seperti Surabaya. Mereka banyak menghabiskan waktunya dalam sebuah mal untuk berjalan-jalan, berbelanja, maupun untuk makan dan minum. Salah satu daya tarik utama yang disediakan dalam sebuah pusat perbelanjaan adalah *food court*. *Food court* adalah sebuah tempat penjualan makanan dalam sebuah bangunan dimana pengunjungnya melayani dirinya sendiri, terdapat berbagai macam jenis makanan yang dijual, dan penataan tempat duduk yang komunal. *Food court* biasa dikunjungi oleh keluarga maupun anak muda, serta makanan yang dijual berupa makanan cepat saji, dan berada di dalam pusat perbelanjaan. *Food court* juga merupakan perpanjangan dan daya tarik utama

dalam sebuah mal, dan penempatannya dipertimbangkan karena merupakan lokasi yang spesial dan strategis (Coleman: 2006:304).

Adanya *Food court* dalam sebuah mall merupakan keuntungan bagi para pengunjung mal yang menginginkan area yang besar untuk duduk bersama rekan, keluarga maupun teman-teman, karena *food court* memiliki luasan yang besar. Pilihan makanan yang disajikan pun bermacam-macam, terdapat lebih dari 20 stan makanan yang disajikan dalam sebuah *food court*. Selain kapasitasnya yang besar dan variasi makanan yang disajikan begitu banyak, keunggulan yang dimiliki sebuah *food court* adalah gaya desainnya yang menarik. Karena gaya desain sebuah *food court*, akan sangat mempengaruhi atmosfer pengunjung yang duduk di dalamnya. Banyak pengunjung yang selalu mengunjungi *food court* karena didukung oleh desain interior yang menarik serta unik. Gaya

desain postmodern banyak diterapkan di area *food court* mal. Penerapan gaya desain tertentu pada sebuah sarana publik, dapat menjadi ciri khas atau ikon bagi tempat tersebut sehingga dapat mengundang pengunjung untuk berdatangan. Terutama sebuah *food court* yang setiap harinya selalu dikunjungi orang, dan tidak pernah sepi dari pagi hingga malam hari.

Galaxy Mall sebagai mall terbesar di Surabaya Timur, menerapkan gaya desain pada interior *food court* yang mencerminkan sebuah gaya desain postmodern. Sebuah gaya yang kaya akan warna cerah, suasana antar ruang yang kontradiktif, dan sebagainya. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh penerapan gaya desain Postmodern pada interior *Food Court* Galaxy Mall. Selain itu hasil wawancara dengan desainer *food court* Galaxy Mall yaitu Cadiz Design Studio, Ms. Nina Quintos selaku desainer dan *project manager* dari Cadiz Design Studio, juga mengatakan bahwa *food court* didesain menggunakan prinsip-prinsip postmodern. Hal ini menguatkan persepsi peneliti bahwa *food court* Galaxy Mall memiliki gaya desain postmodern dan membuat peneliti ingin meneliti lebih dalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan gaya desain Postmodern yang terdapat pada elemen-elemen interior *food court* Galaxy Mall di Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengertian penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif mengenai kata-kata lisan maupun tertulis, dan tingkah laku yang dapat diamati dari orang-orang yang diteliti (Moleong, 2007: 3). Dalam penelitian ini untuk memahami dan menganalisis permasalahan menggunakan pendekatan teori-teori arsitektur dan desain interior, khususnya mengenai gaya postmodern.

### Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi langsung, wawancara, studi pustaka, serta dokumentasi foto secara langsung. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting dalam metode ilmiah. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode mengumpulkan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan (Nazir, 1988:174). Observasi langsung dalam penelitian ini dilakukan peneliti melalui pengamatan terhadap

bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang, elemen dekoratif, warna, material dan perabot pada interior *Food Court* Galaxy Mall sebagai objek yang akan dijadikan studi kasus.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan interior *food court* Galaxy Mall. Hasil wawancara dicatat dan direkam. Dalam hal ini wawancara kepada pihak intern PT. Sinar Galaxy, sebagai pengelola utama *food court* Galaxy Mall, berkaitan dengan hal-hal seputar *food court* dan Mall Galaxy. Selain itu wawancara juga peneliti lakukan dengan pihak desainer yang menangani proyek interior *food court* Galaxy Mall, yaitu pihak *project manager* dari Cadiz Design Company yang berada di Filipina. Wawancara dilakukan melalui email.

Studi pustaka juga dilakukan melalui buku-buku yang berkaitan dengan gaya desain postmodern, pusat perbelanjaan, dan *food court* itu sendiri. Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2007:113). Studi pustaka atau informasi tidak hanya didapatkan dari buku literatur saja namun juga bisa melalui *browsing* di jejaring internet.

Dokumentasi foto dilakukan dengan mengambil foto-foto objek penelitian secara langsung oleh peneliti, yaitu pada *food court* Galaxy Mall. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup penting untuk menelaah objek yang diteliti. Ada dua kategori foto yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang dan foto yang dihasilkan oleh peneliti sendiri (Moleong, 2007:114). Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan kedua kategori tersebut untuk mendukung penyelesaian masalah dalam penelitian. Foto yang dihasilkan sendiri dan orang lain melalui jejaring internet (*browsing*).

### Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Observasi awal yang dilakukan merupakan tahap penentuan objek penelitian, dalam hal ini objek yang digunakan adalah *food Court* yang ada di Galaxy mall Surabaya. Setelah itu dilakukan pengumpulan data literatur mengenai sejarah pusat perbelanjaan, perkembangan pusat perbelanjaan, masyarakat urbanisasi, jenis-jenis *food court*, serta gaya desain postmodern. Kemudian dilakukan observasi lanjutan yang lebih spesifik dan terperinci. Data literatur dan lapangan dibandingkan dan dicari korelasinya sehingga didapatkan pengaruh dan penerapannya pada objek penelitian yang bersifat kualitatif.

Objek penelitian yang dianalisis adalah bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang, elemen dekoratif ruang dan perabot. Semua dianalisis dengan data-data literatur mengenai gaya desain postmodern. Dari hasil analisis tersebut didapatkan kesimpulan yang menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

## KAJIAN TEORITIS GAYA DESAIN POSMODERN

Sumalyo (1997:26), mengatakan, bahwa perkembangan arsitektur sejalan dengan perkembangan kebudayaan manusia, yaitu pola pikir dan pola hidupnya. Hal ini berarti perkembangan arsitektur dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dan pola hidup manusia pada zamannya. Gerakan arsitektur modern dapat dipandang sebagai cara pandang pada saat itu, yaitu masyarakat industrial. Arsitektur sebagai bagian dari kebudayaan manusia, juga mengalami perubahan cara pandang, yang kemudian disebut sebagai "posmodernisme arsitektur".

Banyak tokoh yang menggagas posmodernisme dalam arsitektur berdasarkan versinya masing-masing, sebut saja tokoh terkenal seperti Charles Jencks, Robert Venturi, Heinrich Klotz, serta Kurokawa. Berikut ini akan diuraikan secara garis besar bagaimana pemikiran-pemikiran posmodernisme dalam arsitektur. Tokoh-tokoh yang dipilih sebagai ahli dalam arsitektur posmodernisme adalah Robert Venturi, Charles Jencks, Kisho Kurokawa dan Heinrich Klotz. Jencks adalah pemikir posmodernisme dan sekaligus pelopor gerakan arsitektur modern. Venturi, adalah pemikir posmodernisme dalam arsitektur yang menonjol dan sekaligus sebagai arsitek. Kurokawa adalah arsitek dan pemikir posmodernisme di Jepang. Klotz adalah pemikir posmodernisme yang mengembangkan sendiri pemikiran-pemikirannya yang berbeda dari yang lain.

Garis besar pemikiran posmodernisme Venturi berkaitan dengan ideolog, konsep dan metode perancangan arsitektur. Selanjutnya, pemikiran posmodernisme Venturi adalah sebagai berikut: Pertama, Venturi tidak secara eksplisit mengatakan apa ideologi arsitektur posmodernnya, namun ia menyetujui dan menyatakan tujuan dari arsitektur adalah dicapainya interpretasi plural dan kekayaan makna. Kedua, konsep-konsep posmodernisme Venturi adalah *complexity* dan *contradiction*, yang meliputi *ambiguity* dan *tend to difficult whole*, yang artinya sejumlah bagian yang berinteraksi secara tidak sederhana yang meliputi keberagaman dan keragaman hubungan elemen dengan kesejajaran dan infleksi.

Menurut Jencks dalam buku *The Postmodern Reader* (1992), Posmodernisme berarti berakhirnya *world view* tunggal, dengan kata lain perang terhadap totalitas, resistensi terhadap eksplanasi tunggal, penghargaan terhadap perbedaan dan perayaan yang bersifat regional, lokal atau khusus. Secara agak kontradiktif posmodernisme merupakan kelanjutan modernisme dan transedensinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan paradigma dan *world view* sebelumnya. Dalam bukunya *The Language of Post-modern Architecture* (1987), Charles Jencks menjelaskan enam prinsip dalam arsitektur Posmodern, yaitu *double coding*, *hybrida*, kaya metafora, menghargai keberagaman atau pluralitas nilai (*multiplicity*), schizophrenia, dan bahasa arsitektur untuk mencapai multivalensi. Konsep-konsep posmodernisme lainnya adalah menghargai sejarah, memori, tradisi dan budaya, dan tidak antimodern.

Posmodernisme menurut Heinrich Klotz (1984) adalah karakter regionalisme, representasi fiksional, kaya makna, *poetry*, fiksi, sekaligus fungsi. Bangunan sebagai *work of art*, menghargai pluralitas, menghargai memori dan sejarah, spontanitas dan improvisasi, serta relativitas. Konsep posmodernisme menurut Klotz dihasilkan dari kritik-kritik tajam atas modernisme. Klotz mengakui bahwa pluralisme sebagai ideologi posmodernisme, kedua, konsep terbesar posmodernisme adalah representasi fiksional. Ditunjukkan melalui elemen-elemen arsitektur, dan mengangkat bentuk-bentuk arsitektur masa lalu dan merevitalisasi yang layak untuk diangkat kembali. Regionalisme juga penting karena harus dapat merespon kondisi lokalitas dan lingkungan fisik di sekitarnya.

Menurut Kurokawa masyarakat dewasa ini sedang mengalami evolusi dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Dalam evolusi masyarakat informasi, perencanaan kota dan arsitektur lebih sekedar dari kenyamanan, fungsi, dan kesenangan semata. Oleh sebab itu menurut Kurokawa tidak cukup hanya melihat posmodern sebagai sebuah gerakan seni dan sastra yang mempengaruhi arsitektur dan perencanaan urban. Pengertian posmodern juga berubah mengikuti arah transformasi besar nilai-nilai di dalam masyarakat secara keseluruhan (Kurokawa, 1991). Postmodern adalah masa saat tidak ada lagi kekuatan yang memiliki wewenang untuk menentukan aturan dan mengontrol yang lain. Postmodern menghargai pluralitas budaya sekaligus menolak hegemoni budaya barat. Sebagaimana dikatakan Kurokawa (1991:146).

"Postmodernism recognises the value of the world's variety and worth of hybrid styles, acknowledging that Western values are not the only legitimate ones and that a near infinite variety of cultures exists around the globe".

Kurokawa memiliki pemikiran yang paling terkenal yaitu simbiosis sebagai dasar pemikirannya. Arsitektur berdasarkan filsafat simbiosis diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan pada saat yang sama berusaha untuk menggabungkan elemen-elemen dari budaya lain di dalam karyanya. Tidak ada satupun ikon arsitektural yang universal. Arsitek harus mengekspresikan budayanya pada saat yang sama juga menabrakkan dengan budaya lain, menyesuaikannya dengan dialog, dan melalui simbiosis menciptakan arsitektur baru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi objek penelitian ini di Galaxy mall, jalan Dharmahusada Indah Timur 37, Surabaya Timur, berada di wilayah perumahan elit Dharmahusada. Mulai dioperasikan oleh PT. Sinar Galaxy pada tanggal 26 Maret 1996. Tujuan dibangunnya pusat perbelanjaan Galaxy Mall ini untuk melengkapi sarana dan prasarana yang ada di kota Surabaya, khususnya sarana pusat perbelanjaan. Di samping itu untuk melengkapi dan menambah fasilitas umum yang ada bagi penghuni perumahan PT. Sinar Galaxy.

Galaxy Mall juga merupakan sebuah pusat perbelanjaan terbesar di kawasan Surabaya Timur, dan telah memperluas bangunannya yaitu Galaxy Mall Extension, atau yang biasa disebut dengan Galaxy Mall 2, sejak tahun 2006. proses pembangunan Galaxy Mall Extension ini sekitar satu tahun setengah, sejak bulan Mei tahun 2006, sampai dengan bulan September 2007. Latar belakang didirikannya Galaxy Mall Extension ini adalah karena begitu banyaknya tenan yang mengajukan permohonan untuk menyewa stan di Galaxy Mall, dan sudah tidak dapat memenuhinya lagi, oleh karena itu dibangunlah Galaxy Mall Extension ini untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

*Food Court* Galaxy Mall didesain secara khusus oleh arsitek dari Filipina yang tergabung dalam Cadiz Design Studio Company dari di Filipina, dan kini sudah membuka cabang di seluruh dunia, salah satunya di Amerika Serikat dan banyak digunakan sebagai kontraktor pusat perbelanjaan lainnya. *Food Court* Galaxy Mall ini terbagi dua area, yaitu area *hall* dan area *court*. Area *hall* merupakan *food court* dengan jenis makanan internasional, sedangkan area *carousel* dengan menu lokal. Pembagian area *food court* menurut jenis makanan ini sangat berpengaruh dengan desain yang dimiliki masing-masing area.

Kesan yang ditonjolkan pada *food court* area lokal adalah kesan modern, dan sangat menjaga kesan bersih dan mewah. Desain pada area lokal, terlihat lebih simpel daripada *food court* area *hall* yang memiliki berbagai stan makanan internasional. Untuk *food court* makanan internasional, memiliki konsep *pedestrian* dan ingin menampilkan sebuah suasana jalanan di luar negeri, dimana satu jalanan tersebut memiliki berbagai pilihan makanan di sekitarnya. Suasana *pedestrian* ini didukung oleh pengolahan interior yang mendukung kesan jalanan tersebut.

Nuansa warna yang terdapat pada dua area ini juga sangat berbeda, dimana area lokal memiliki warna-warna *monochrome*, dan area internasional sangat dipenuhi warna-warna cerah. Desain pada *food court* Galaxy Mall ini juga menggunakan prinsip eko desain dalam perancangannya. Dimana pada dinding bagian atas pada area masakan lokal menggunakan material kaca yang cukup besar, sehingga pada pagi dan siang hari dapat menghemat penggunaan lampu.

*Food Court* di Galaxy Mall berada di lokasi yang sangat strategis, yaitu di lantai paling atas, persimpangan antara Galaxy Mall 1 dan Galaxy Mall Extension, serta sangat sering dilewati banyak orang. Hal ini dipilih dengan dasar pertimbangan agar para pengunjung yang telah berbelanja atau berjalan-jalan, apabila merasa lapar atau haus, maka pengunjung dapat langsung menikmati layanan jasa dari *food court*. *Food court* sendiri memiliki kapasitas kurang lebih untuk 700 orang. Dengan jumlah menu makanan dan minuman mencapai kurang lebih 500 artikel yang disediakan 40 stand. Jenis hidangan yang disediakan cukup banyak berdasarkan spesifik daerah asal seperti masakan Eropa, China dan Asia Pasifik. Faktor perbedaan setiap stan ditekankan terhadap produknya, sehingga setiap stan memiliki ciri khas tersendiri dan mampu bersaing secara sehat.

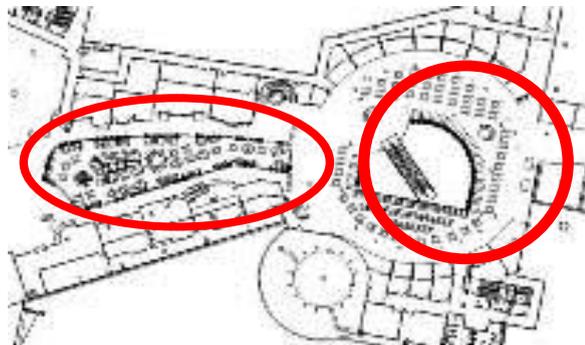


Sumber: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Galaxy\\_Mall.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Galaxy_Mall.jpg)

**Gambar 1.** Galaxy Mall

**Analisis Bentuk *Layout***

*Layout* pada *food court* Galaxy Mall terdiri dari bentukan simetris dan asimetris, yaitu bentuk lingkaran dengan bentuk trapesium. *Food court* area internasional, memiliki bentuk *layout* lingkaran, atau biasa disebut dengan *layout* tipe *court*. Sedangkan *food court* area lokal, memiliki bentuk asimetris, yaitu trapesium.



**Gambar 2.** *Layout Food Court* Galaxy Mall

Keseluruhan bagian *food court* ini merupakan bentukan asimetris dan kontradiktif, dapat dilihat pada gambar 2. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Robert Venturi yang mengatakan bahwa salah satu ciri arsitektur Posmodern adalah penerapan unsur-unsur yang kontradiksi (*contradiction adapted*) (Ikhwanuddin, 2005:36). Ideologi pluralisme pada bentuk *layout* yang terdiri atas dua bentukan berbeda. Hal ini merupakan penerapan dari prinsip *juxtaposition*, yaitu mensejajarkan dua bentuk yang berbeda agar terlihat perbedaannya. Hal ini akan menimbulkan sebuah interpretasi yang berbeda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai arsitektur Posmodern, yaitu mencapai keberagaman makna dan keberagaman. Bagi pengguna *food court*, jelas akan merasakan suasana yang berbeda apabila berada di area lokal dan internasional.

Dilihat dari segi konsep, konsep kedua area *food court* berbeda. Untuk area internasional memiliki konsep *pedestrian*, sedangkan untuk *food court* lokal memiliki konsep modern *simple*. Hal ini sesuai dengan konsep representasi yang biasanya selalu muncul dalam arsitektur posmodern. Sedangkan metode perancangan yang digunakan pada *layout* ini adalah improvisasi yang tampak dari bentukan *layout* yang tidak simetris.

**Analisis Elemen Pembentuk Ruang**

a. Lantai

Lantai pada *food court* area lokal dan internasional menggunakan material marmer yang memiliki

ukuran yang berbeda-beda, dan juga memiliki variasi warna.



**Gambar 3.** Lantai dan detail lantai pada area *food court* Internasional



**Gambar 4.** Lantai dan detail lantai pada area *food court* Lokal

Ideologi Pluralisme pada lantai interior *food court* ini tercermin pada penggunaan warna dan motif lantai yang digunakan. Warna pada lantai ini memiliki beberapa variasi warna. Namun, pada lantai tidak terlalu terlihat ideologi pluralisme, mungkin atas dasar pertimbangan agar suasana *food court* tidak terlalu ramai. Warna yang digunakan juga warna-warna netral, serta terdapat beberapa warna mencolok seperti warna hitam yang berfungsi sebagai *grouping area*.

b. Dinding

Ideologi pluralisme pada dinding *food court* ini sangat terlihat pada penggunaan warna dan bentuk dari dinding tiap stan. Hal ini sesuai dengan ideologi arsitektur Posmodern yang menghargai perbedaan dan keragaman.



**Gambar 5.** Dinding dan detail dinding *Food Court* Internasional

Gambar 5 dan 6 bahwa ideologi pluralisme diterapkan pada bentuk dinding dan warna yang digunakan. Warna-warna plokromatik muncul pada

dinding *food court* Internasional, seperti hijau, merah, oranye yang sengaja disejajarkan. Konsep yang ingin ditampilkan pada *food court* internasional ini adalah *pedestrian*. Hal ini tercermin pada bentukan dinding yang menyerupai rumah-rumah yang mengelilingi sebuah jalanan.

Sedangkan tampak pada gambar 7, dinding *food court* lokal yang berwarna putih. Hal ini untuk mengimbangi warna-warna yang mencolok pada *food court* internasional. Serta mengadaptasi prinsip kontradiktif yang tercermin pada konsep desainer.

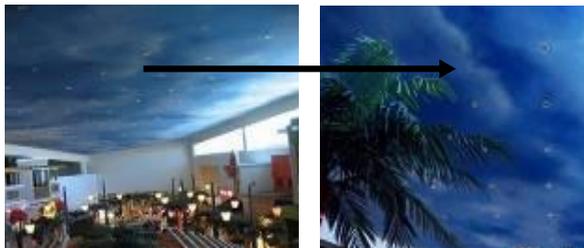


**Gambar 6.** Dinding *Food Court* Internasional secara keseluruhan



**Gambar 7.** Dinding dan detail dinding *Food court* Lokal

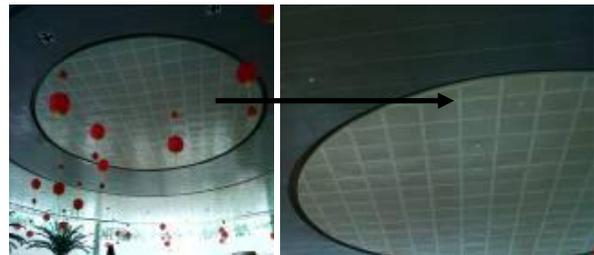
c. Plafon



**Gambar 8.** Plafon pada *Food court* Internasional dilukis motif awan

Penerapan simbolisasi tampak pada plafon *food court* internasional diatas. Simbolisasi, berasal dari kata simbol, adalah sesuatu yang berdiri atau memre-

presentasikan sesuatu yang lain dengan cara asosiasi, kemiripan, atau konvensi, yang diturunkan maknanya dari struktur yang tampak. Hal ini sering ditemui pada arsitektur posmodern, yaitu berusaha memunculkan kemiripan agar tercipta sebuah suasana. Hal ini merupakan penerapan dari konsep *pedestrian* yang dimiliki desainer, mengingat pedestrian berada pada jalan terbuka. Selain itu konsep mal sendiri awalnya merupakan sebuah jalanan yang sengaja ditutup untuk berjalan dan berbelanja serta dikelilingi pepohonan. Hal ini merupakan manifestasi dari arsitektur posmodern yang berusaha menghargai masa lalu dan sejarah.



**Gambar 9.** Plafon dan detail plafon *Food court* Lokal

**Analisis Perabot**

Perabot yang terdapat pada *food court* internasional dan lokal merupakan perabot yang terbuat dari bahan plastik dan akrilik. Perabot tersebut merupakan hasil dari produksi massal buatan pabrik. Hal ini merupakan hasil dari teknologi modern yaitu teknologi mesin. Jencks mengatakan bahwa konsep arsitektur Posmodern adalah tidak anti modernisasi. Hal ini tampak pada penggunaan perabot yang merupakan hasil dari teknologi modern yaitu kursi produksi massal. Selain itu, ideologi pluralisme tampak dari penggunaan bentuk dan warna yang berbeda pada meja dan kursi pada kedua area *food court*.



**Gambar 10.** Perabot pada *food court* Internasional



Gambar 11. Perabot pada *food court* area local

### Analisis Elemen Dekoratif

#### a. Ornamen pada *Food Court* Internasional



Gambar 11. Dinding dan detail ornamen *Food court* Internasional

Ideologi penggunaan ornamen pada *food court* ini adalah pluralisme sesuai dengan ciri arsitektur Posmodern. Karena terdapat begitu banyak ornamen-tasi yang bervariasi serta tidak memiliki kesamaan tertentu.



Gambar 12. Penggunaan simbolisasi hewan pada dinding *food court*

Tampak pada gambar 12 ciri khas arsitektur Posmodern adalah penggunaan metafora atau simbolisasi bentuk tertentu. Misalnya seperti yang terlihat pada gambar diatas bahwa terdapat simbol kepala tikus, yang menggambarkan restoran Italia. Mengapa restoran Italia? Karena restoran Italia banyak menggunakan material keju, sedangkan tikus identik dengan hewan pemakan keju. Hal ini dapat

diinterpretasikan secara berbeda oleh tiap individu yang melihatnya. Tujuan penggunaan ornamen tikus pada *food court* Galaxy Mall memiliki tujuan interpretasi plural. Setiap orang yang melihat akan memiliki interpretasi yang berbeda.



Gambar 13. Dinding dan detail simbol *Food court* Internasional

Gambar 13 adalah ornamen berupa jendela mati yang tidak difungsikan apa-apa. Selain itu juga terdapat kubah berwarna merah yang berfungsi sebagai elemen hias. Hal ini merupakan penerapan simbol sebuah jendela. Sehingga terdapat sebuah interpretasi bahwa bagian kanan kiri *food court* merupakan rumah tingkat. Padahal penggunaan jendela tersebut adalah jendela mati. Hal ini merupakan manifestasi dari prinsip *pleasure and enjoyment* seperti yang diungkapkan oleh Kurokawa.

#### b. Ornamen pada *Food Court* Lokal



Gambar 14. Dinding dan detail ornamen *Food court* Lokal

Jika dibandingkan dengan ornamen pada *food court* internasional, ornamen yang tampak pada *food court* lokal ini lebih *simple*. Karena sesuai dengan konsep *food court* lokal yaitu *modern simple*. Ornamen yang digunakan hanya berupa mosaik dengan variasi warna.

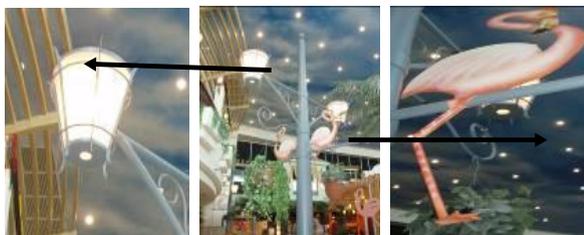
#### c. Dekorasi pada *Food Court* Internasional

Arsitektur Posmodern sering menggunakan ragam hias berupa pohon sintesis dalam interiornya. Hal ini untuk menambah suasana atau konsep yang ingin dicapai, yaitu representasi fiksional. Menurut Klotz yang menjadi ciri arsitektur posmodern adalah karakter fiksi di dalamnya. Fiksi yang ingin ditampilkan desainer adalah fiksi sebuah jalanan *pedestrian*, maka dari itu pohon merupakan elemen yang penting pada sebuah jalanan terbuka.



**Gambar 15.** Dekorasi berupa pohon sintesis pada *food court* Internasional

Penggunaan simbolisasi berupa hewan yang ditarik secara langsung ini sering muncul pada arsitektur posmodern. Misalnya saja pada Swan Hotel Lake Buena Vista, Florida. Hal ini dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh tiap individu yang melihatnya. Tujuan dari penggunaan ornamen hewan yang ditarik pada *food court* Galaxy Mall memiliki tujuan yang sama yaitu interpretasi plural.



**Gambar 16.** Dekorasi dan detail dekorasi pada *food court* Internasional

d. Dekorasi pada *Food Court* Lokal



**Gambar 17.** Dekorasi dan detail dekorasi pada *food court* Lokal

Prinsip *Pleasure and enjoyment*, Kurokawa (1991) menyatakan bahwa arsitektur postmodern memiliki bentuk lain dari konsep improvisasi yaitu bermain-main atau sekedar bersenang-senang. Konsep ini menyatakan bahwa arsitektur postmodern menerima kehadiran elemen-elemen atau unsur yang hanya merupakan “permainan” tanpa harus dikaitkan dengan fungsi tertentu. Hal ini tampak dari dekorasi pada *food court* lokal yang menggunakan hiasan berupa tanaman sintesis, dan lampu hias yang tidak berfungsi sebagaimana tanaman.



**Gambar 18.** Dekorasi pada *food court* Lokal

## SIMPULAN

Penerapan unsur-unsur gaya desain Posmodern pada interior *food court* Galaxy Mall sangat tampak antara lain pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang yang meliputi lantai, dinding dan plafon, perabot, serta elemen dekoratif yang meliputi warna dan materialnya. Selain itu, dari hasil wawancara dengan desainer, peneliti juga menemukan unsur Posmodern yang terkandung dalam penggunaan konsep pada kedua area *food court*, yaitu konsep kontradiktif yang sering ditemui dalam arsitektur Posmodern. Semua unsur tersebut memiliki penerapan gaya desain Posmodern yang secara garis besar telah dirangkum oleh para ahli, yaitu dari segi Ideologi, Konsep, Tujuan, serta Metode Perancangan. Secara detail, peneliti akan menjabarkan hasil kesimpulan yang diperoleh dari analisis data pada penelitian ini yaitu:

Pada bentuk *layout* penerapan unsur posmodern dari bentuk kedua area *layout* yang berbeda. Area internasional memiliki bentuk asimetris berupa trapesium, sedangkan untuk area lokal memiliki bentuk simetris yaitu lingkaran. Kedua bentuk ini adalah penerapan prinsip kontradiksi bentuk yang disejajarkan, atau juga disebut sebagai *juxtaposition*, yang memiliki pengertian bahwa sesuatu yang kontras secara sengaja disejajarkan agar terlihat perbedaannya.

Elemen pembentuk ruang lantai menerapkan ideologi pluralisme, tampak pada penggunaan material Marmer dengan motif yang tidak seragam. Pada kedua area *food court* lantai memiliki nuansa yang sama. Ideologi pluralisme tidak terlihat secara mendalam pada elemen lantai. Pada dinding, tampak penerapan metode perancangan posmodern yaitu penggunaan warna-warna polikromatik, warna-warna cerah dan bermacam-macam. Selain itu penggunaan ornamen juga muncul pada dinding *food court* internasional. Arsitektur posmodern memang mendukung adanya ornamentasi dan penggunaan warna-warna cerah. Pada plafon, penerapan prinsip posmodern yang paling terlihat adalah penggunaan simbolisasi berupa langit-langit yang dilukis. Lukisan

pada plafon *food court* internasional ini memiliki motif awan dan warna biru sebagai dasarnya. Hal ini secara representasi menggambarkan fiksi sebuah alam terbuka, sesuai dengan konsep yang digunakan desainer dalam mendesain *food court* area internasional yaitu konsep *pedestrian*. Hal ini memberi representasi bagi orang didalamnya, sehingga dapat memunculkan *multivalent expression* bagi setiap orang yang menilainya.

Pada perabot metode perancangan yang digunakan adalah penerapan penggunaan warna-warna polikromatik pada kursi dan meja kedua area *food court*. Terdapat kombinasi warna merah, biru, kuning, hijau dan oranye pada *food court* area lokal dan internasional.

Penerapan metafora pada elemen dekoratif *food court* internasional dan lokal tampak sekali untuk memperkuat fiksi yang ingin ditampilkan desainer. Elemen dekorasi tersebut seperti ornamen dengan bentuk hewan yang secara tidak langsung memberi kesan santai, serta bentuk kepala tikus yang identik dengan keju dan restoran Italia, pada *food court* internasional. Elemen dekoratif pada *food court* internasional juga banyak menggunakan prinsip *pleasure and enjoyment* yaitu sesuatu yang hanya bersifat pemanis saja tanpa fungsi tertentu.

Selain itu juga terdapat dekorasi berupa jendela mati, pohon sintetis, balkon yang tidak dapat difungsikan, hanya untuk memperkuat fiksi yang ingin ditampilkan desainer.

## REFERENSI

- Coleman, Peter. 2006. *Shopping Environment, Evolution, Planning and Design*. Elsevier. USA.
- Klotz, Heinrich. 1984. *The History of Postmodern Architecture*. The MIT Press. Cambridge.
- Ikhwanuddin. 2005. *Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Jencks, C., *The Language of Post Modern Architecture*. New York: Rizzoli, 1984.
- Jencks, C., *The Language of Post Modern Architecture*. London: Academy Editions, 1987.
- Kurokawa, K. 1991. *Intercultural Architecture*. The American Institut of Architects Press. Washington DC.
- Moleong, Lexy, J., 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Sumalyo, Y. 1977. *Arsitektur Modern*. Universitas Gajah Mada Press, Yogyakarta.

