

# Perancangan Interior Pusat Rekreasi *Indoor Green Park* di Surabaya

Septiany Afandi

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: any.kawaii@yahoo.com

**Abstrak**—Pusat Rekreasi *Indoor Green Park* merupakan suatu wadah yang memberikan fasilitas, yaitu taman indoor, agar pengunjung dapat bersantai, melepas kepenatannya dari pekerjaan, bersosialisasi, serta mendapatkan informasi mengenai tanaman. Namun bagaimana agar tanaman dapat tumbuh di dalam ruangan? Perancangan ini mengangkat konsep *Taste in Nature* menciptakan desain dengan gaya *natural modern* yang dapat memberikan informasi kepada pengunjung dan adanya sistem yang mendukung tanaman di dalam ruangan. Dalam Pusat Rekreasi *Indoor Green Park* ini juga terdapat beberapa jenis fasilitas pendukung guna menunjang kenyamanan pengunjung di Pusat Rekreasi *Indoor Green Park* ini. Fasilitas pendukung tersebut antara lain *souvenir shop, café, area taman, area indoor kids playground, lobby*.

**Kata Kunci**—perancangan interior, green park, surabaya.

**Abstract**—*Indoor Green Park Recreation Center is a place that provides facilities, namely indoor garden, so that visitors can relax, relieve fatigue from work, socialize, and get information about the plant. But how is that plants can be grown indoors? This scheme raised the concept Taste in Nature creates modern design with natural style that can provide information to visitors and a system that supports plants indoors. In Green Park Indoor Recreation Center also include some type of support facilities to support the convenience of visitors at Green Park Indoor Recreation Centre this. Support facilities include a souvenir shop, café, garden area, an indoor kids playground area, lobby.*

**Keyword**—interior design, indoor, green park, surabaya.

## I. PENDAHULUAN

Melakukan rekreasi merupakan kebutuhan dasar manusia agar dapat hidup bahagia. Sebab rekreasi berhubungan erat dengan kepuasan secara emosional (*emotional satisfaction*). Selain belajar dan bekerja manusia juga perlu memuaskan pikiran dan badan secara emosional dengan beristirahat, rileks, dan berekreasi. Sangat dianjurkan untuk melakukan hal-hal yang menyenangkan, baik berupa kegiatan fisik ataupun mental asalkan dapat memuaskan secara emosional. Kegiatan tersebut dapat berbeda-beda pada setiap orang sesuai dengan kesukaannya masing-masing, tetapi biasanya kegiatan yang dilakukan adalah jenis yang tidak menguras energi.

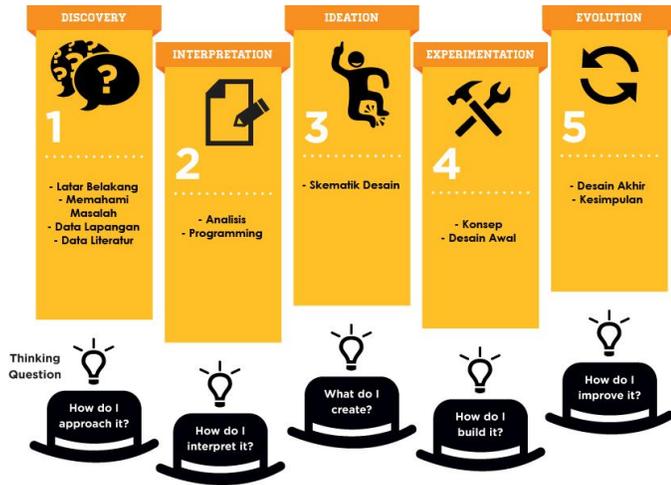
Padatnya kegiatan dan tingginya tingkat persaingan yang dialami penduduk kota setiap hari makin mendorong

timbulnya keinginan untuk berekreasi. Menjadi suatu keutuhan tersendiri untuk dapat meluangkan waktu bebas walau hanya sejenak agar dapat rileks, menjauh sebentar dari keramaian dan rutinitas kota. Melihat hal tersebut, maka sebenarnya pengadaan tempat rekreasi termasuk hal mendasar yang perlu mendapat perhatian khusus dari pemerintah daerah terutama pemda kota-kota besar.

Daerah Jawa Timur ternyata mempunyai banyak sekali tempat-tempat yang dinilai berpotensi besar untuk dijadikan tempat wisata. Jenis rekreasi yang akan dirancang adalah rekreasi yang berorientasi pada alam. Jenis rekreasi ini sebenarnya lebih bermanfaat karena sekaligus membawa pesan sosial yaitu mendorong timbulnya rasa kecintaan pada alam beserta isinya berupa flora. Namun di kota besar seperti Surabaya ini masih belum pernah ada tempat rekreasi yang berupa taman indoor, karena dibutuhkan perancangan interior yang dapat mendukung tumbuhnya tanaman di dalam ruangan. Karena itu muncul suatu pemikiran untuk menyediakan sebuah fasilitas rekreasi dalam bentuk taman indoor agar masyarakat dapat bebas berekreasi tanpa bergantung dengan cuaca, namun didukung oleh fasilitas-fasilitas penunjang yang lainnya meliputi *café, souvenir shop, lobby, kantor pengelola, indoor kids playground, control room, staff area*, dan ruang audiovisual. Permasalahannya adalah bagaimana cara agar tanaman dapat hidup di dalam ruangan?

## II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan mengadopsi metode *design thinking* Lifeskills Enrichment oleh Ian Tan yang disesuaikan dengan Perancangan Interior Pusat Rekreasi *Indoor Green Park* di Surabaya.



Gambar 1. Metode Design Thinking

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

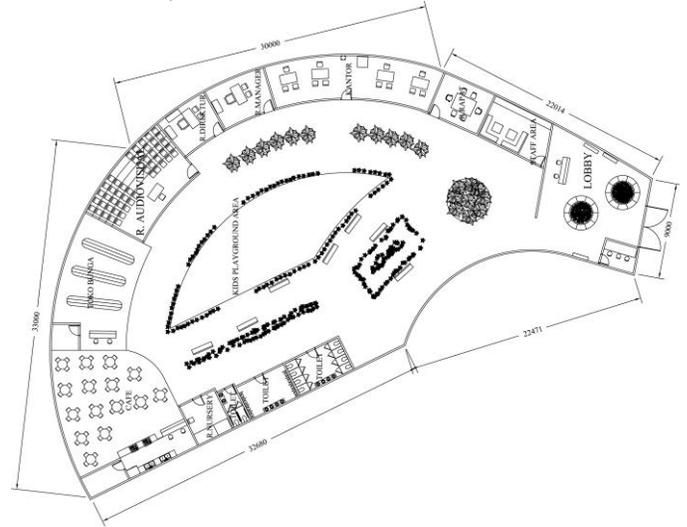
Konsep Desain yang ditawarkan dalam Perancangan Interior Pusat Rekreasi *Indoor Green Park* ini yaitu *TASTE IN NATURE*. *TASTE IN NATURE* yaitu nuansa alam dimana pengunjung dapat merasakan alam ketika berada di suatu ruang atau taman *indoor*. Konsep tersebut dipilih sebagai sebuah solusi permasalahan taman *indoor* yang ada. Tujuan yang ingin dicapai dengan pendekatan konsep ini yaitu pengunjung dapat menikmati suasana di dalam taman *indoor* dengan aktivitas yang menyenangkan dan santai.

Oleh karena itu melalui konsep ini pengunjung dapat bersantai dengan hal berbeda yang tidak hanya sekedar berlama-lama dikursi tanpa didukung aktivitas positif yang lebih bermanfaat.



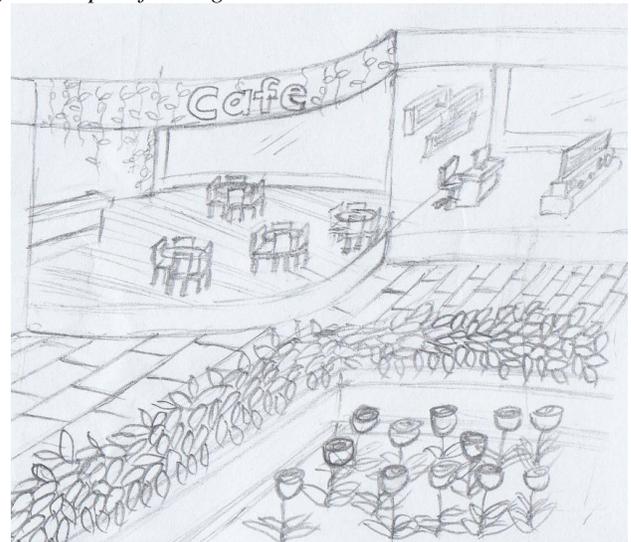
Gambar 2. Konsep

B) Skematik Desain 1  
1) Sketsa Layout

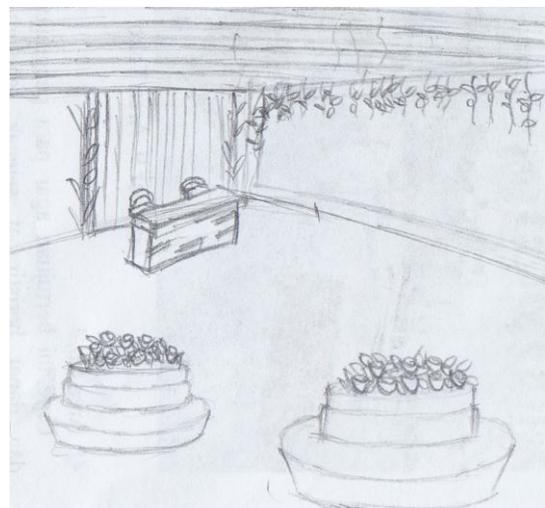


Gambar 3. Sketsa Layout

2) Perspektif Ruang



Gambar 3. Sketsa Area Café

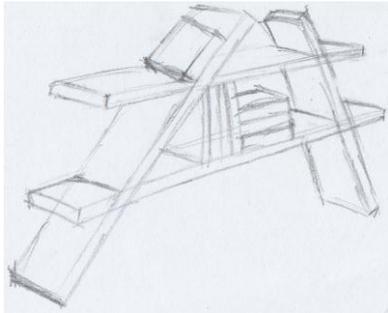


Gambar 4. Sketsa Area Lobby

3) Sketsa Perabot



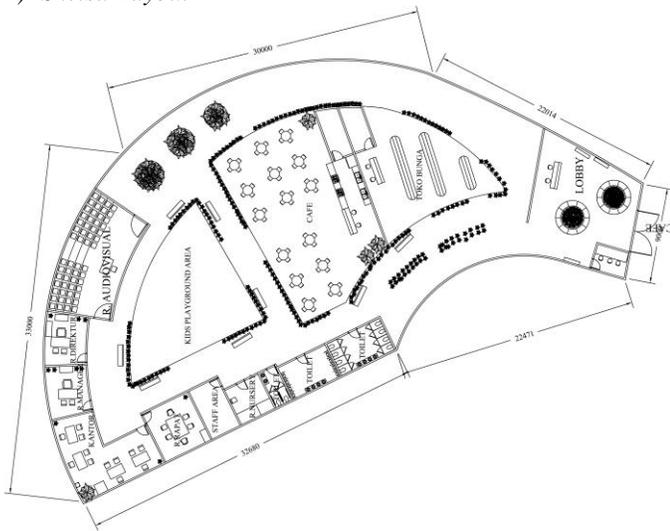
Gambar 5. Sketsa Sofa Lobby



Gambar 6. Sketsa Rak Buku

C) Skematik Desain 2

1) Sketsa Layout



Gambar 7. Sketsa Layout

2) Sketsa Perspektif Ruang



Gambar 8. Sketsa Perspektif Area Taman dan Café

3) Sketsa Perabot



Gambar 9. Sketsa Kursi Café

D) Transformasi Desain

4) Layout



Gambar 2. Layout

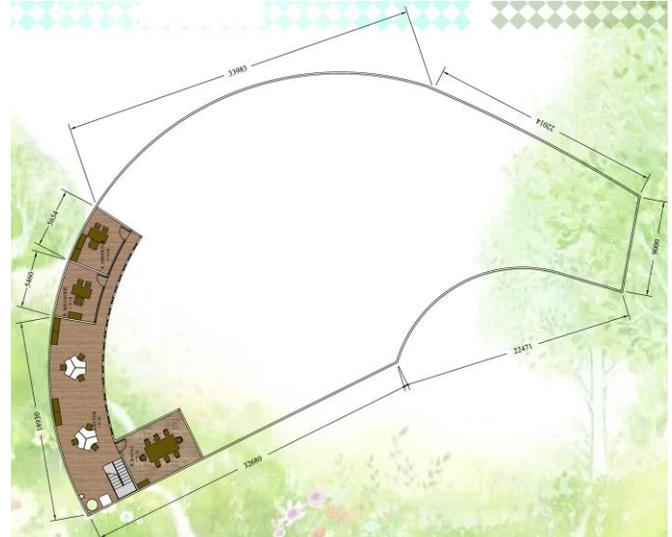
Pada layout ini, terdapat area *lobby* yang merupakan area dimana pengunjung dapat membeli tiket untuk masuk ke area taman dan area resepsionis. Selain itu terdapat area toko, café, area taman, *kids playground*, area duduk, ruang audiovisual, kantor pengelola, *storage room*, toilet, *control room*, dan *staff area*.

5) *Pola Lantai*



Gambar 3. Pola Lantai

Pada *layout* lantai 1 ini, terdapat area *lobby* yang merupakan area dimana pengunjung dapat membeli tiket untuk masuk ke area taman dan area resepsionis. Selain itu terdapat area toko, café, area taman, *kids playground*, area duduk, ruang audiovisual, *storage room*, toilet, *control room*, dan *staff area*.



Gambar 7. Desain Akhir *Layout* Lantai 2

6) *Perspektif Ruang*



Gambar 4. Perspektif Ruang

Pada *layout* lantai 2 ini, terdapat ruang kantor yang terdiri dari ruang kantor untuk staff, ruang direktur, ruang manager, dan ruang rapat.

Pola sirkulasi pada perancangan ini, menggunakan sirkulasi radial dengan satu pintu masuk utama dan satu masuk untuk staff.

2) *Lobby*

*Lobby* adalah ruang pertama yang dimasuki oleh pengunjung, maka, sebuah *lobby* harus memiliki desain yang menarik dan memberi kesan impresif pada para pengunjung. Di dalam lobby terdapat area resepsionis dan area loket yaitu area penjualan tiket. Aplikasi konsep pada ruang ini yaitu dengan adanya penggunaan bahan natural seperti penggunaan kayu pada pola plafon dan penggunaan bahan granit pada lantai, selain itu penggunaan warna-warna natural seperti krem, coklat, dan hijau.

B. *Desain Akhir*

1) *Layout*



Gambar 6. Desain Akhir *Layout* Lantai 1



Gambar 8. Lobby Area



Gambar 10. Area Café

### 3) Area Toko

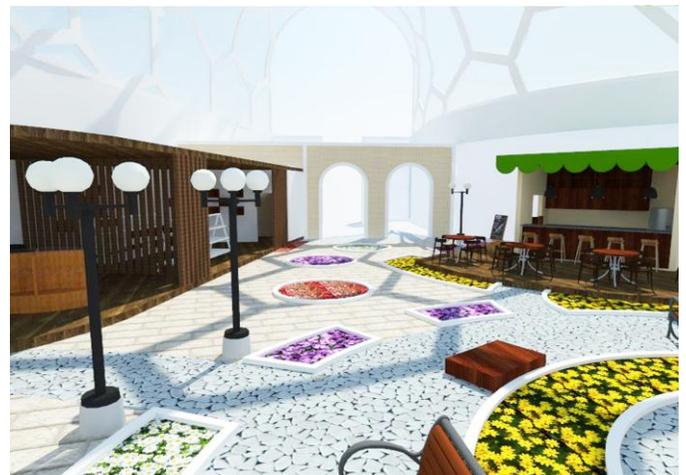
Area toko ini terdiri dari toko *souvenir* dan toko bunga untuk menjual barang-barang dan bunga yang dapat mengingatkan pengunjung tentang *Indoor Green Park*. Aplikasi konsep pada area toko ini yaitu penggunaan material kayu pada lantai, dinding partisi, plafon, dan adanya tanaman merambat di sekeliling ruangan. Selain itu adanya penggunaan warna natural seperti krem, coklat, dan hijau.



Gambar 9. Area Toko

### 5) Area Taman

Taman merupakan fasilitas utama dalam perancangan *Indoor Green Park* ini yang bertujuan agar pengunjung dapat berjalan-jalan sambil menikmati pemandangan tanpa bergantung pada cuaca. Di area taman ini juga terdapat area duduk sehingga pengunjung dapat beristirahat. Aplikasi konsep pada area taman ini yaitu penggunaan material batu pada lantai dan adanya tanaman merambat di sekeliling ruangan sehingga memberikan kesan natural pada ruangan.



Gambar 11. Area Taman

### 4) Area Café

*Café* ini bertujuan agar para pengunjung dapat bersantai dan dapat beristirahat sejenak sebelum maupun sesudah berkeliling melihat taman *indoor* ini.

### 6) Kantor Pengelola

Adanya kantor pengelola ini bertujuan untuk mengelola semua fasilitas pada taman indoor ini. Aplikasi konsep pada kantor ini terlihat pada penggunaan material yang natural seperti kayu yang digunakan pada perabot dan elemen *interior* dan penggunaan warna natural seperti coklat, krem, dan hijau.



Gambar 12. Kantor

#### IV. KESIMPULAN

Perancangan Interior Pusat Rekreasi *Indoor Green Park* ini memberikan pengaruh yang cukup besar bagi masyarakat dan dibutuhkan oleh masyarakat. Tujuan perancangan tempat rekreasi ini adalah menciptakan perancangan interior yang dapat mendukung pertumbuhan tanaman di dalam ruang dan menciptakan perancangan interior yang rekreatif dan dapat memberikan informasi mengenai tanaman, selain itu agar pengunjung dapat bebas berekreasi tanpa bergantung dengan cuaca.

Perancangan ini meliputi beberapa area seperti area *lobby*, area taman, *kids playground area*, toko bunga dan souvenir, *café*, ruang audiovisual, toilet pria dan wanita, toilet untug orang cacat, *nursery room*, kantor pengelola, ruang istirahat staff, *storage room*, dan *control room*.

Konsep dari perancangan ini yaitu *Taste in Nature* dengan penyampaian image melalui suasana ruang yang dibuat selaras dengan kebutuhan hidup tanaman yaitu natural tetapi tetap berkesan modern. Konsep dan suasana ruang tersebut diaplikasikan lantai, dinding, plafon, perabot, elemen dekoratif, tata cahaya, dan tata udara.

Perancangan ini telah menjawab rumusan masalah, terlihat pada aplikasi perancangan pada area *lobby*, area toko, area taman, area *café*, dan kantor.

#### DAFTAR REFERENSI

- [1] A. Kliment, Stephen. 2004. *Retail and Mixed-Use Facilities*. Kanada: John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Chan, Eugene. *Director of Return*. 2000. 14 Juli 2014 <http://www.capuresto.com>
- [3] Clevely, Andi; Daphne Ledward, Anne Swithinbank and Sarah Wilson. 2008. *Houseplants: The Green Thumb Guide to Easy Indoor Gardening*. U.S.: The Reader's Digest Association, Inc.
- [4] De Chiara, Joseph. 1990. *Time-Saver Standards for Building Types, 3<sup>rd</sup> ed*. New York: John Hancock.
- [5] Duea, Angela W; Donna Marie Murphy. 2011. *The Complete Guide to Growing Windowsill Plants*. Florida: Atlantic Publishing Group, Inc.
- [6] Green, William R. 2001. *The Retail Store: Design and Construction*. America: iUniverse.
- [7] Koh, Buck Song. 2012. *Perpetual Spring: Singapore's Gardens by the Bay*. Singapore: Marshall Cavendish International (Asia) Private Limited.
- [8] Saphier, Michael. 1968. *Office Planning and Design*. New York: Mc Graw Hill.
- [9] WA, Marsum. 1991. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset.