

# Perancangan Interior *Street Food Center* di Tulungagung

Natasya Christy dan S.P. Honggowidjaja

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: natasyachristy93@gmail.com

**Abstrak**— Perancangan Interior Street Food Center bertujuan untuk mewadahi kebutuhan sosial warga Tulungagung dengan perancangan suatu tempat makan yang nyaman dan menarik untuk dijadikan tempat berkumpul bersama teman, keluarga, maupun rekan kerja. Selain itu perancangan ini memiliki target untuk memberikan tempat wisata baru kepada warga Tulungagung dan juga memberi inovasi desain yang menarik pada kota Tulungagung.

Perancangan ini menghadirkan konsep makanan jalanan dengan interior suasana jalanan yang disertai dengan suasana taman *indoor* yang mengambil konsep dari alun – alun kota Tulungagung, dan suasana pantai yang merupakan ikon wisata dari kota Tulungagung. Ketiga konsep ini digabungkan menjadi satu dalam suatu desain ruangan sehingga tempat makan ini memiliki suasana yang nyaman dan menyenangkan.

**Kata Kunci**— *Street, Food, Center, dan Tulungagung*

**Abstract**— Interior Design Street Food Center aims to accommodate the social needs of Tulungagung citizens with designing a comfortable place to eat and interesting place to gather with friends , family , and colleagues . In addition , the design has a target to provide new tourist attractions to residents of Tulungagung and also gives an interesting design innovations in town.

This design represents a concept of street food with an interior street scenes accompanied by an indoor garden atmosphere that takes the concept of *alun - alun* Tulungagung, and the atmosphere of the beach which a tourism icon of the Tulungagung. These three concepts are combined together in a interior design so that food center it has a good atmosphere and cozy.

**Keyword**— *Street, Food, Center, dan Tulungagung*

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada kota Tulungagung kuliner telah menjadi salah satu bagian dalam kehidupan sosial-ekonomi penduduk Tulungagung. Pendatang yang sedang berkunjung di kota Tulungagung sebagian besar pasti mencari tempat – tempat makanan yang banyak diminati masyarakat. Saat berada di Tulungagung, kuliner juga menjadi tujuan terbesar warga Tulungagung yang merantau ke tempat lain.

Dahulu, jajanan serta makanan – makanan favorit masyarakat, berkumpul semuanya pada alun – alun kota Tulungagung. Dengan berkumpulnya makanan – makanan di alun – alun kota menjadikan alun – alun sebagai tempat tujuan untuk berjalan – jalan masyarakat pada sore hari. Serta memudahkan para pendatang maupun warga dalam mencari makanan favorit mereka. Namun, dikarenakan penataan dan pembersihan kota, makanan – makanan tersebut tersebar di berbagai tempat dan ada pula yang sudah tidak diketahui dimana keberadaannya

Dan pada zaman ini, tempat makan merupakan suatu tempat yang banyak diminati dan dijadikan untuk melakukan kegiatan sosial media yang sekarang menjadi kebutuhan khusus bagi banyak orang, khususnya anak – anak muda, contohnya *instagram, path, facebook, twitter*, dan masih banyak lagi yang sekarang digunakan untuk mengunggah tempat makan favorit, berbagai macam makanan baru yang sedang terkenal, hingga foto diri. Serta pada Tulungagung, sangat sedikit tempat yang kita bisa mendapat foto dengan latar belakang yang bagus. Sehingga, keadaan – keadaan tersebut menyulitkan para muda – mudi ingin pergi bersama teman – teman sering mengalami kesulitan dalam menentukan tujuan dan untuk menyalurkan kegiatan sosial media mereka.

### B. Rumusan Masalah

- Bagaimana mendesain suatu tempat kumpulan makanan – makanan jalanan dengan sistem food court menjadi suatu kesatuan sehingga juga memadai untuk aktivitas bersosialisasi?
- Bagaimana menggabungkan konsep food court dengan suasana jalanan dan juga dengan suasana taman untuk tempat penyaluran kegiatan bersosialisasi dan sosial media?

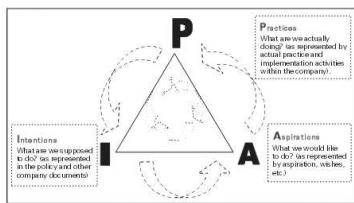
### C. Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan adalah metode perancangan menurut Bryan Lawson, yaitu metode perancangan yang akan melalui tiga fase sebagai berikut:

- *Practices*, mengenai suatu observasi pelaksanaan perancangan yang dilakukan pada sebuah perancangan desain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.
- *Aspiration*, dimana sebuah aspirasi apa yang akan dilakukan dan direpresentasikan dengan aspirasi dan keinginan. Dalam perancangan tersebut *aspiration* berbicara

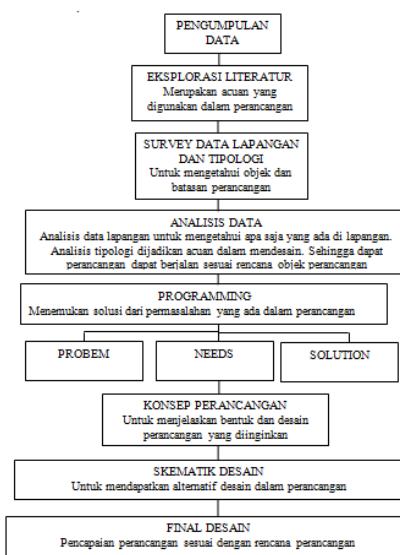
mengenai tentang konsep perancangan dan target – target yang akan dicapai.

- *Intention*, dimana intention merupakan satu tujuan / goal yang harus dicapai dalam sebuah desain yang dilakukan.<sup>[5]</sup>



Gambar 1. Metode perancangan desain  
Sumber: Lawson, 2005

Dari metode perancangan tersebut dibuat bagan perancangan:



#### D. Ruang Lingkup Perancangan

##### a. Batasan Tempat

Apollo Super Store di Tulungagung, jalan Pangeran Diponegoro no. 96.

##### b. Batasan Waktu

Apollo Super Store dibangun sejak tahun 2000.

##### c. Batasan Objek/Ruang

Apollo Super Store lantai 1. Perancang hanya merancang pada bangunan di lantai 1 karena ruangan sudah cukup besar untuk dijadikan *food center*.

##### d. Batasan fisik

Aspek bahasan perancangan, yaitu:

- Bangunan Apollo Super Store, meliputi tampak, *main entrance*, dan *layout*.
- Interior:
  - Elemen pembentuk ruang, meliputi: lantai, dinding, plafon dan tiang.
  - Elemen pendukung ruang, meliputi: perabot.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Jenis Rumah Makan

#### Restoran Tradisional

Makanan yang disajikan berciri khas suatu daerah tertentu, misalnya: masakan Padang, Sunda, Jawa Timur, dll. Biasanya akan disajikan oleh pelayan dan ruang makan ditata secara tradisional dengan sistem pujasera.<sup>[1]</sup>

### B. Sistem Pelayanan Rumah Makan

#### Table Service

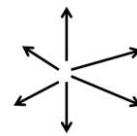
Suatu sistem pelayanan restoran dimana para tamu duduk di kursi menghadap meja makan, dan kemudian makanan maupun minuman diantarkan, disajikan kepada para tamu tadi. Dalam hal ini menyajikan makanan dan minuman bisa *Waiter* maupun *Waitress*.<sup>[1]</sup>

Kelebihan sistem ini yaitu pembeli tidak perlu menunggu dan mengambil sendiri makanan yang telah dipesan dari *counter* dan bisa langsung menunggu pada tempat duduk mereka. Kekurangan sistem ini pihak penjual harus menyediakan tenaga kerja lebih untuk pelayanan pengantaran makanan.

### C. Sirkulasi

#### Radial

Sebuah konfigurasi radial memiliki jalur – jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat.<sup>[2]</sup>



Gambar 2. Sirkulasi Radial  
Sumber: Ching, 2008 p.265

### D. Standar Dimensi dan Jarak Sirkulasi

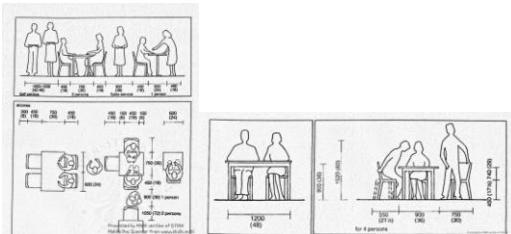
#### a. Area Makan:

- $0,83 \text{ m}^2$  perorang, makanan yang disajikan terbatas, dirancang menurut pola yang ada.
- $1,2 - 1,4 \text{ m}^2$  perorang dilayani oleh pelayan.
- Pergeseran maju mundur kursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk
- Pergeseran mundur kursi pelanggan berdiri 300 mm
- Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelaangi merupakan gang yang disebut jalur pelayanan dengan jarak 1.350 mm.

#### b. Area Dapur

- Luas dapur sekurang – kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas bangunan.<sup>[8]</sup>

### c. Area Servis



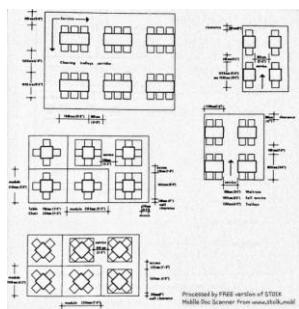
Gambar 3. Ergonomi jarak area servis pada restoran

Sumber: Lawson, 1994 p.72

### d. Penataan Tempat Duduk

Jalur sirkulasi untuk pengunjung dan staf harus direncanakan untuk meminimalkan berbagai gangguan. Pilihan tempat duduk umumnya:

- Dekat jendela dan dinding luar.
- Mengelilingi batas luar dengan ruang kecil dalam satu ruang dan area pribadi.
- Dekat fitur tertentu yang menarik atau berbagai display.
- Posisi yang kurang menguntungkan membutuhkan desain yang bagus untuk meminimalkan gangguan atau kejengkelan.
- Lokasi dekat pintu kursi menghadap ke dalam.
- Lokasi area pelayanan sebagian disembunyikan oleh layar dekoratif atau ornamen dan redaman suara.
- Lokasi pada ruang tengah perlu mengecilkan partisi, layar, dan tanaman digunakan untuk membagi ruang tanpa mengisolasi area tersebut.<sup>[4]</sup>



Gambar 4. Penataan Meja

Sumber: Lawson, 1994 p.73

## E. Elemen Interior

### 1. Lantai

Lantai dapat berfungsi sebagai sinyal langsung seperti permukaan halus, kesan elegan, dan menyerap suara.

Penggunaan bahan yang berbeda memberi beragam sensasi pada pemakai.

Lantai daerah pintu masuk karena aktivitas yang tinggi sebaiknya menggunakan bahan material yang kuat.

Pemilihan bahan lantai juga memperhatikan tingkat mudah terbakarnya terutama untuk dapur.

### 2. Dinding

Dinding termasuk pola yang dapat diolah sebagai *point of interest*, sumber pencahayaan, dan interaksi dengan dunia luar.

Dinding dari bahan keras cenderung meningkatkan kebisingan suara, dapat diatasi dengan bahan yang menyerap suara.

Dinding dari segi operasional harus mudah dibersihkan, dan tahan terhadap pemakaian dan sobekan.

### 3. Plafon

Pola plafon dimana terdapat cove atau pemasangan lighting cove juga dapat mengurangi jumlah suara.

### 4. Penghawaan

- a. Pemakaian *air control unit* sangat efisien pada suatu restaurant untuk menciptakan suasana yang berkualitas
- b. Untuk pemakaian *heating* dan *cooling* disesuaikan dengan iklim, untuk daerah tropis memakai *cooling*.
- c. *Smoke control* diletakkan pada ruangan yang banyak asap rokok untuk mencegah asap rokok menyebar ke ruangan yang lain.
- d. *Exhaust fan* dan AC digunakan di dapur untuk sirkulasi udara di area dapur.<sup>[1]</sup>

## F. PENCAHAYAAN

### a. Decorative Luminaries

Penggunaan lampu dekoratif sangat diperlukan untuk meningkatkan dan menonjolkan aksen ruangan pada interior rumah makan sehingga dapat tampak lebih menjual.

### b. Accent Lighting

Pencahayaan ini merupakan pencahayaan khusus untuk menggunakan spot lighting untuk membantu menampilkan detail elemen dan dekorasi interior.

### c. Indirect Lighting

Pencahayaan ini sangat diperlukan dalam penataan pencahayaan rumah makan karena sebuah rumah makan memerlukan pencahayaan yang nyaman. Standar pencahayaan yang nyaman dari sebuah rumah makan adalah pencahayaan yang tidak menimbulkan *glare*.

### d. Dimming Possibilities

Pengaturan lampu menggunakan dimmer sangat diperlukan untuk mengatur kuat lemahnya kapasitas cahaya yang diinginkan untuk suatu ruangan

### e. Light Integrated with Furniture

Lampu yang digunakan tidak dapat dipisahkan penggunaannya dari perabotan yang ada. Jadi seakan – akan pencahayaan yang ada diperuntukkan untuk perabotan tersebut.

### f. Dynamic Lighting

Penggunaan *dynamic lighting* hampir sama dengan penggunaan *dimmer* yang dipasang pada pencahayaan.<sup>[3]</sup>

## H. Akustik

Rumah makan dapat menjadi tempat yang bising karena banyaknya kegiatan yang ada dalam ruangan. Sehingga diperlukan bahan yang menyerap bunyi pada elemen interior. Penggunaan bahan pada plafon yang menyerap bunyi dan penggunaan karpet pada lantai dapat berperan besar dalam penyerapan bunyi. Perancangan area dengan membagi ruang makan ke area yang lebih kecil dengan penggunaan partisi dapat mengurangi kebisingan. Untuk mendapatkan hasil maksimal, pembagi ruangan harus sampai menyentuh plafon. Pemakaian finishing kain pada tempat duduk dan penggunaan

taplak meja dapat mengurangi kebisingan secara menyeluruh. [7]

### I. Material dan Finishing

Meja bermaterial kayu yang tidak menggunakan finishing dan tidak diberi taplak terkesan lebih hangat dari meja yang memiliki finishing plastik. Tetapi, kayu perawatannya sulit dan rawan terhadap cairan dan makanan tumpah. Finishing plastik mudah dalam perawatannya dan rawan disalahgunakan. Finishing kayu dengan resin adalah salah satu cara untuk menghindari perawatan yang sulit dan penyalahgunaan pada meja kayu. Finishing resin juga dapat diproduksi sekaligus untuk memasukkan logi atau gambar lain. Kaki meja dapat terbuat dari kayu atau metal.

Ada banyak pilihan untuk tempat duduk pada sebuah rumah makan. Bingkai kursi dapat terbuat dari kayu, metal, bahkan plastik dan dapat difinishing menggunakan banyak warna dan bahan finishing. Contoh finishing adalah vynil, kain, dan cat. Apapun finishing yang digunakan harus mempertimbangkan perawatan dan daya tahan yang kuat. [7]

### J. Security

Tempat paling berbahaya pada rumah makan adalah pada bagian dapur. Keselamatan karyawan dari peralatan – peralatan yang digunakan juga perlu diperhatikan. Penggunaan lantai juga perlu diperhatikan supaya mengurangi kecelakaan pada rumah makan. Karpet karet, *slip-resistant*, dan material lantai yang kasar sangat dibutuhkan pada rumah makan. Dekorasi dan perawatan kayu di dinding perlu dilapisi dengan bahan kimia yang tahan api. [7]

### K. Warna

Warna yang disarankan digunakan pada restoran:

#### a. Merah

Merah adalah warna yang penuh emosi dan warna yang sangat energik. Warna ini dapat meningkatkan laju pernapasan dan menaikkan tekanan darah. Warna merah cenderung mengarah pada nafsu makan. Warna merah menjadi pilihan yang baik dijadikan sebagai warna cat dinding rumah makan dan juga pilihan yang baik untuk di ruang makan.

#### b. Hijau

Warna hijau terkait dengan alam. Warna hijau adalah warna yang menyegarkan. Penggunaan warna hijau tidak boleh berlebihan karena mempengaruhi penampilan warna kulit dan beberapa makanan. Warna hijau hanya diaplikasikan sebagai warna sekunder pada ruangan untuk memberikan kesan menenangkan dan santai.

#### c. Coklat

Coklat menunjukkan maskulinitas dan *cottas terra* ringan menunjukkan kehangatan dan femininitas. Sebuah rona warna yang dapat melengkapi makanan. Sehingga dalam pengaplikasiannya warna coklat biasanya digunakan sebagai warna dominan sehingga terdapat kenyamanan dalam ruang makan.

#### d. Putih

Putih efektif bila diselaraskan dengan warna lain. Dinding putih dapat mendorong omset dan merepresentasikan

kecerahan dan suasana bersih. Warna putih maupun hitam kebanyakan digunakan pada perabot sehingga menimbulkan kesan kontras terhadap latar belakang atau untuk memisahkan area yang berbeda. [1]

## III. ANALISA DATA DAN PERANCANGAN

### A. Data Non Fisik

Apollo Super Store merupakan sebuah *department store* yang memiliki toko baju, tempat permainan, dan sebuah *mini market*. Jam operasional dari Apollo Super Store adalah pukul 10.00 – 21.00 WIB, yang beroperasi setiap hari. Apollo Super Store memiliki target pengunjung yaitu semua kalangan dan suan usia.

Lokasi Perancangan ini adalah Apollo Super Store merupakan sebuah *department store*. Lokasinya terletak di jalan Pangeran Diponegoro no 96, Tulungagung.



Gambar 5. Satelit lokasi Apollo Super Store Tulungagung  
Sumber: Google Map, Satellite

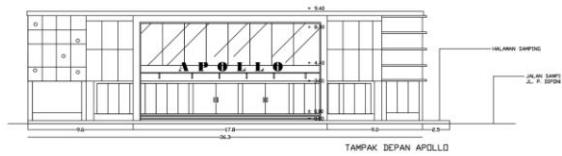
### B. Data Fisik

#### a. Tampak Bangunan

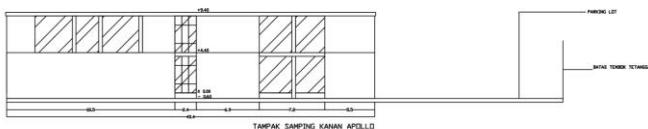
Tampak depan bangunan memiliki bentukan dengan desain yang asimetris antara kiri dan kanan.

Tampak belakang bangunan juga menggunakan material batu bata dengan lapisan cat dan terdapat kaca kaca. Pada bagian belakang dan depan bangunan terdapat pintu masuk sehingga pengunjung dapat masuk melalui 2 jalur, tetapi pintu utama bangunan tetap yang di bagian depan.

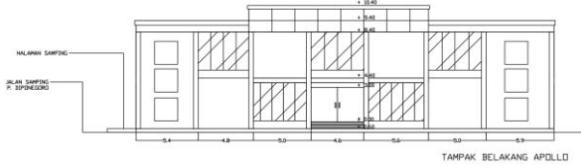
Tampak samping kanan hanya terlihat jendela – jendela kaca besar untuk pencahayaan bangunan. Samping kiri bangunan merupakan rumah tetangga.



Gambar 6. Tampak Depan Bangunan  
Sumber: Iwan (2012)



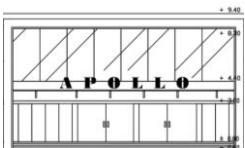
Gambar 7. Tampak Samping Bangunan  
Sumber: Iwan (2012)



Gambar 8. Tampak Belakang Bangunan  
Sumber: Iwan (2012)

### b. Main Entrance

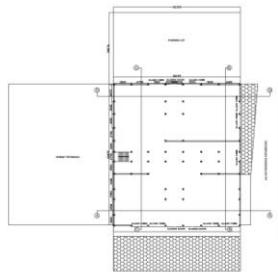
Pengunjung yang masuk harus melewati 3 anak tangga sebelum memasuki *main entrance*.



Gambar 9. Main Entrance  
Sumber: Iwan (2012)

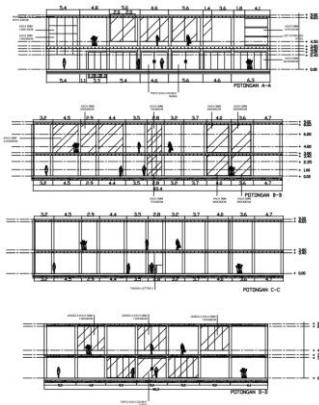
### c. Layout

Bangunan menghadap barat, sehingga beban dingin dalam ruangan cukup tinggi. Bangunan ini memiliki bentuk dasar persegi panjang sehingga pembagian dan pengolahan ruang mudah dilakukan.



Gambar 10. Layout  
Sumber: Iwan (2012)

### d. Potongan



Gambar 11. Potongan  
Sumber: Iwan (2012)

### C. Analisa Site

Luas *existing* bangunan adalah 1575 m<sup>2</sup>. Sifat ruang pada bangunan tertutup. Gaya interior yang pada bangunan adalah gaya *modern*. Desain pada dinding, lantai dan plafon tidak ada elemen dekoratif yang menarik. Pencahayaan dalam ruang mengandalkan pencahayaan buatan. Begitu juga dengan penghawaan, yaitu menggunakan penghawaan buatan.



Gambar 12. Existing Site

Kelebihan *site* yang dipilih:

Berlokasi pada tempat yang strategis sehingga memiliki peluang bisnis yang besar. Lokasi bangunan ini merupakan jalan utama pada kota Tulungagung. Bangunan ini merupakan salah satu tempat ternama pada kota Tulungagung sehingga banyak orang yang mengetahui lokasi bangunan ini. Memiliki luasan yang besar untuk dijadikan sebagai *site food center* sehingga sirkulasi dan organisasi ruang pada bangunan ini dapat membuat pengunjung serta karyawan dapat dengan leluasa dan nyaman dalam melakukan aktivitasnya.

Kekurangan dari *site* yang dipilih:

- Bagian bangunan belakang dan bagian kanan bangunan ini berbatasan dengan gang sehingga memiliki pemandangan yang kurang bagus.
- Ketinggian atap yang hanya 3m menyulitkan untuk permainan desain elemen interior.
- Bukaan jendela yang terlalu besar di bagian depan bangunan menimbulkan kesulitan pengolahan ruang bagian depan.
- Banyaknya kolom yang terdapat dalam ruang menyulitkan proses pengorganisasian ruang dan pendesainan.

#### D. Rencana Perancangan



Gambar 13. Rencana Perancangan

#### E. Analisa

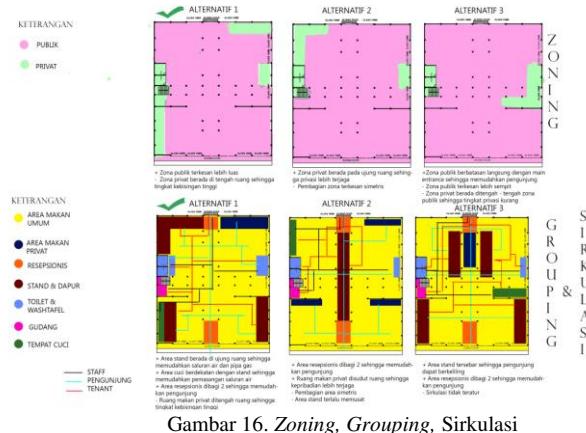


Gambar 14. Analisa aktivitas

No	Area	Kapasitas	Interaksi dalam Ruang	Pengalaman Harga	Pengalaman Ruang	Sistem Keamanan	Sistem Proteksi	Sistem Plumbing	Furniture
1	Resepsionis	4 orang	Memberikan informasi dan proses transaksi pengiriman dan pengambilan saldo kartu	✓	✓	Speaker	Fire Alarm	Alat Bantuan	Kabinet
2	Ruang Makan Privat	20 orang	Makan dan minum	✓	✓	Speaker	Speaker	✓	Maju
3	Ruang Makan Umum	200 orang	Makan dan minum	✓	✓	Speaker	Fire Alarm	Speaker	Maju
4	Stand	25 stand	Menyajikan makanan	✓	✓	Speaker	Fire Alarm	Speaker	Maju
5	Dapur	25 dapur	Memasak	✓	✓	Speaker	Speaker	✓	Cabinet
6	Loker	40 loker	Memasang bahan makanan	✓	✓	Speaker	Fire Alarm	Speaker	Kabinet
7	Toilet Wanita	6 buah	Cuci tangan	✓	✓	Speaker	Speaker	✓	Kaca
8	Toilet Pria	4 buah	Buang air	✓	✓	Speaker	Speaker	✓	Kaca
9	Gudang	3 orang	Memproduksi dan menyimpan barang	✓	✓	Speaker	Speaker	✓	Kabinet
10	Tempat Cuci Piring	2 orang	Memproduksi makanan	✓	✓	Speaker	Fire Alarm	Speaker	Wastafel
11	Wastafel	8 buah	Memproduksi makanan	✓	✓	Speaker	Speaker	✓	Kaca

Gambar 15. Analisa ruang

#### F. Zoning, Grouping, dan Sirkulasi



Gambar 16. Zoning, Grouping, Sirkulasi

#### G. Framework

- Function : mewadahi aktivitas makan, minum, bersosialisasi dan berkumpul yang nyaman dan memiliki desain yang menarik bisa mewadahi aktivitas pengguna dengan nyaman dan aman
- From : menciptakan desain dengan konsep yang unik yaitu perpaduan antara alam dan keragaman lokalitas Tulungagung
- Economy : memiliki ruangan menggunakan material yang hemat energy dan maintenance murah
- Time : Memiliki desain yang menarik selama dipakai

#### IV. PENGAPLIKASIAN DESAIN

##### A. Konsep

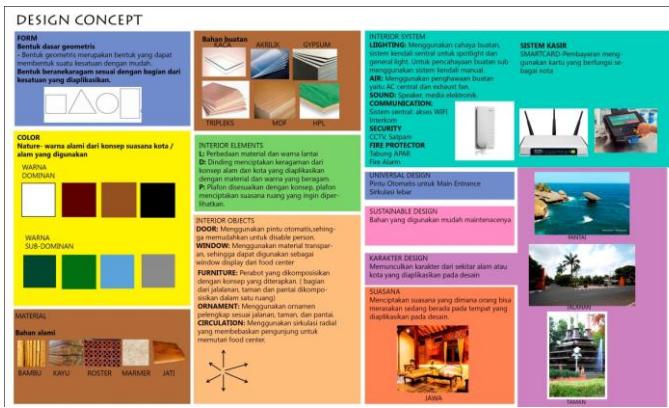
###### a. Latar Belakang

*Street Food Center* adalah tempat mewadahi aktivitas berjualan makanan dan minuman jalanan, aktivitas makan, minum, bersantai, dan *meeting* yang bersifat privat atau sekedar untuk berkumpul. *Street Food Center* juga dirancang untuk menjadi ikon wisata kota Tulungagung. Untuk itu setiap area dirancang dengan terinspirasi dari lokalitas dan keadaan alam dan daerah pada Tulungagung. Sehingga dengan perancangan tersebut pengunjung bisa merasakan keindahan dan lokalitas Tulungagung di dalam suatu ruangan.

###### b. Konsep Terpilih

Konsep yang digunakan bernama “*Contingent*”. Konsep ini memiliki arti yaitu kesatuan. Sehingga dengan mengambil beberapa bagian nilai lokalitas dari kota Tulungagung untuk konsep merancang dapat menjadikan satu kesatuan interior ruangan yang nyaman dan indah. Konsep *Contingent* merupakan konsep perancangan *food court* yang mendukung perpaduan desain dari beberapa bagian lokalitas kota Tulungagung yaitu suasana jalanan, alun – alun, wisata pantai, dan material hasil alam.

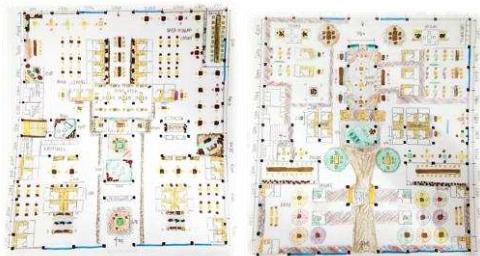
###### c. Aplikasi Konsep Interior



Gambar 17. Aplikasi Konsep

## *B. Skematik Desain*

*Layout* skematik memiliki 2 alternatif. Dari ke 2 alternatif ini dipilih 1 untuk dijadikan *layout* pengembangan. *Layout* alternatif yang ada meliputi :



Gambar 18. *Layout alternatif 1 dan 2*

Tabel 1.

Kelebihan dan Kekurangan Alternatif Layout		
ALTERNATIF	KELEBIHAN	KEKURANGAN
ALTERNATIF 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luasan ruang stand lebih kecil dibanding alternatif 2</li> <li>- karena luasan stand lebih kecil daripada alternatif 2, maka perabot dan kapasitas ruang lebih besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja resepsionis berada di tengah ruang sehingga tidak langsung terlihat saat masuk <i>main entrance</i></li> <li>- Ruangan terlihat sangat ramai sehingga</li> </ul>
ALTERNATIF 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja resepsionis langsung terlihat saat masuk ke <i>main entrance</i> dan terdapat di bagian depan dan belakang bangunan.</li> <li>- Ruangan lebih terlihat tertata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- terlalu terpusat pada stand – stand dan variasi – variasi lain sehingga kebutuhan utama yaitu meja kursi makan menjadi seadanya.</li> </ul>

Dari tabel diatas, maka *layout* yang dipilih untuk digunakan pada perancangan adalah alternatif 2.

### *Layout Pengembagan:*



Gambar 19. *Layout pengembangan*

Skematik dari *layout* pengembangan:



Gambar 20. Skematik *main entrance* dan persepektif pengembangan

### C. Transformasi Desain

Transformasi desain merupakan pengembangan dari skematis 1

a. *Layout*

Terdapat perubahan – perubahan yang signifikan pada *layout* transformasi. Yaitu perubahan suasana ruang dari taman ke jalan dan tetap mempertahankan unsur taman. Perubahan besar kolam, dimana kolam diperkecil sehingga tidak mendominasi ruang dan berdampak pada penataan kursi dan meja yang lebih baik.



Gambar 21. *Layout* transformasi desain

## b. Pola Lantai

Aspal paing mendominasi penggunaan material lantai. Sehingga dengan ini lebih memberi suasana jalanan pada desain.



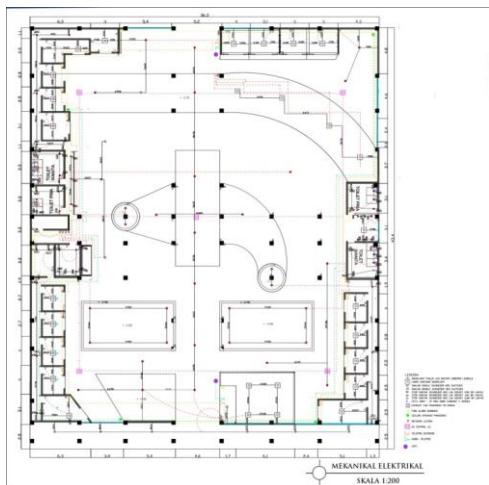
Gambar 22. Pola lantai transformasi desain

### c. Plafon dan Rencana Mekanikal Elektrikal

Plafon menggunakan bahan gypsum board. Pada bagian plafon di desain dengan mural *silhouette* burung – burung, yang berdasar pada suasana alun – alun Tulungagung. Sehingga pada *ceiling* berkonsep seperti awan putih dengan terdapat burung – burung di udara. Rencana mekanikal elektrikal dibuat menyesuaikan dengan rencana plafon.



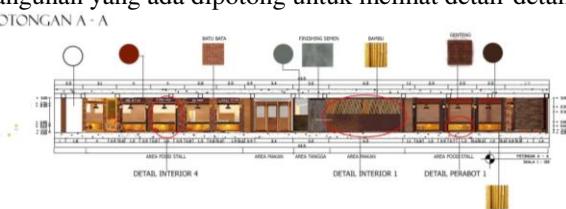
Gambar 23. Plafon transformasi desain



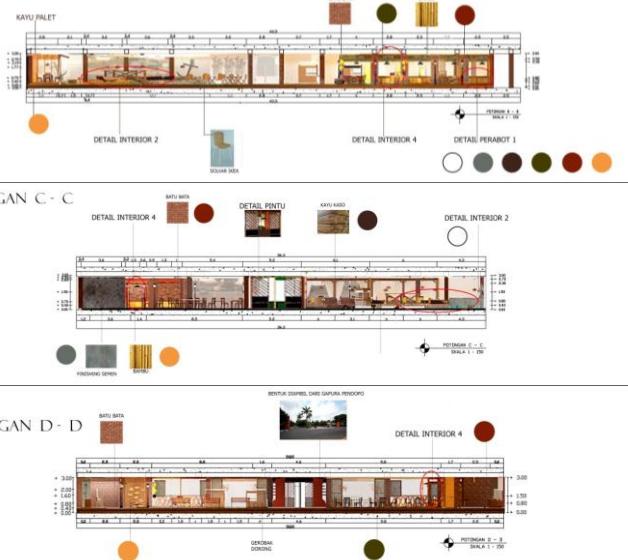
Gambar 24. Rencana ME transformasi desain

d.. Potongan

Bangunan yang ada dipotong untuk melihat detail-detailnya.



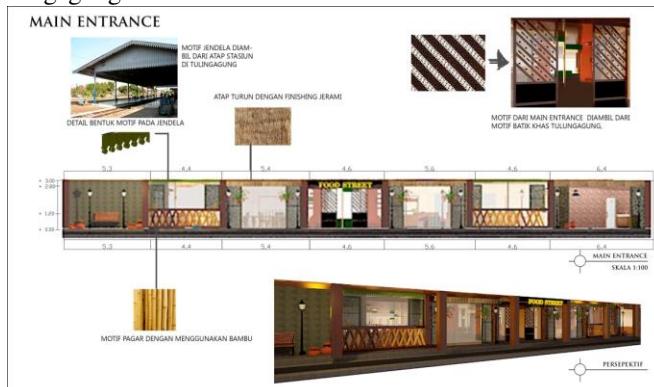
## POTONGAN B - B



Gambar 25. Potongan transformasi desain

e. Main Entrance

*Main entrance* merupakan bagian depan bangunan yang memberikan kesan pertama bagi pengunjung yang akan masuk. Kesan yang ditimbulkan haruslah kesan lokalitas dari Tulungagung.



Gambar 26. *Main Entrance*

f. Persepektif

Perspektif merupakan pengimajinasian dari gambar kerja. Perspektif digambarkan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Perspektif harus bisa mewakilkan gambar kerja yang ada.



Gambar 27. Area Makan dan *Food Stall*



Gambar 28. Area Makan Konsep Taman dan *Food Stall*



Gambar 29. Area Makan Konsep Pantai dan Area Makan Privat

Desain akhir merupakan pengembangan dari transformasi desain yang telah disidangkan dan dievaluasi dikritik lalu diperbaiki agar desain yang ada menjadi lebih baik lagi.

D. Desain Akhir

a. *Layout*



Gambar 30. *Layout* desain akhir

Terdapat perubahan – perubahan pada *layout* desain akhir. Yaitu perubahan bentuk *drink stall*, menjadi persegi, penambahan area tunggu, dan perubahan penampatan resepsionis bagian belakang.

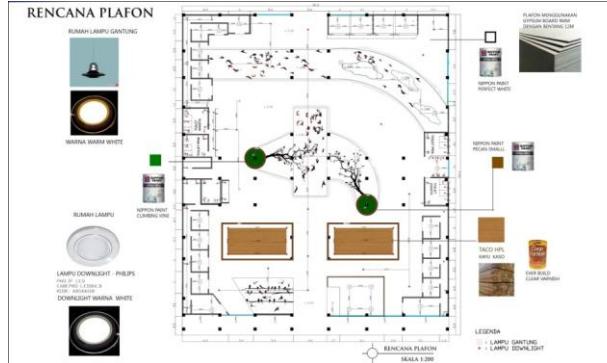
b. Pola Lantai



Gambar 31. Pola lantai desain akhir

Aspal paling mendominasi penggunaan material lantai. Selain itu material lantai juga menggunakan rumput sintesis yang menggambarkan suasana taman. Dan elemen air yang merepresentasikan air pada pantai.

c. Plafon

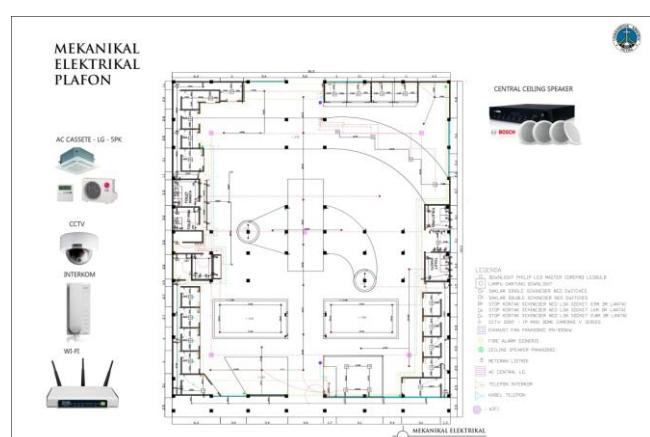


Gambar 32. Plafon desain akhir

Pada bagian plafon di desain dengan mural *silhouette* burung – burung, yang berdasar pada suasana alun – alun Tulungagung yang terdapat banyak burung. Sehingga pada *ceiling* berkonsep terlihat seperti awan putih dengan terdapat burung – burung di udara.

#### d. Rencana Mekanikal Elektrikal

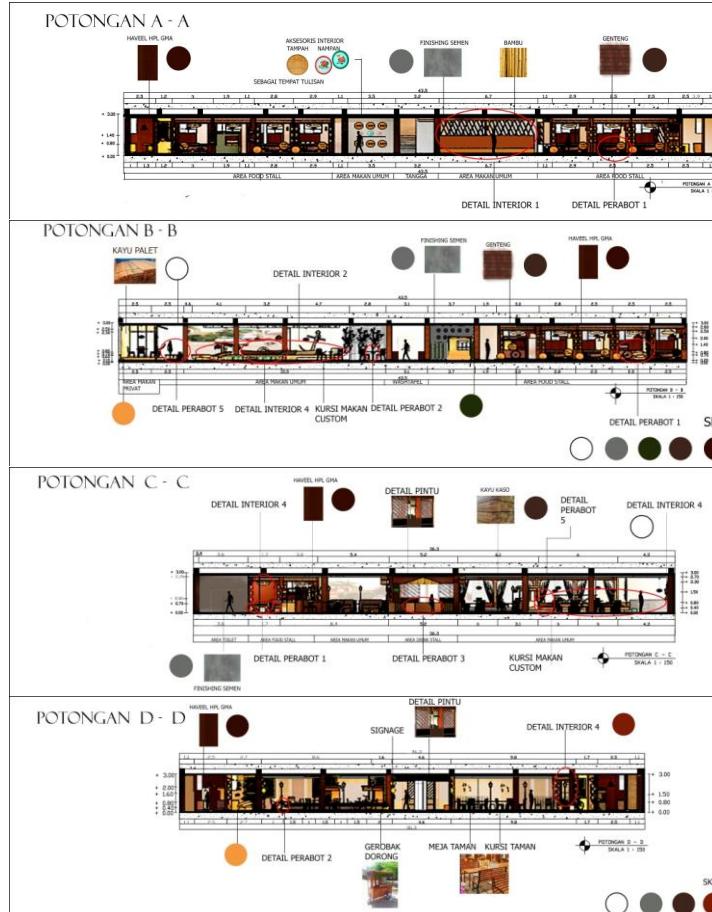
Rencana mekanikal elektrikal dibuat menyesuaikan dengan rencana plafon. Mekanikal elektrikal yang ada meliputi general lightning, accent lightning, saklar, stop kontak, sistem keamanan, sistem kebakaran, dan sistem utilitas.



Gambar 33. Rencana ME desain akhir

### e. Potongan

Bangunan yang ada dipotong untuk melihat detail-detailnya. Pada transformasi desain kali ini, bangunan dipotong menjadi 4 potongan :



Gambar 34. Potongan desain akhir

### f. Main Entrance

*Main entrance* merupakan bagian depan bangunan yang memberikan kesan pertama bagi pengunjung yang akan masuk. Kesan yang ditimbulkan haruslah kesan lokalitas dari Tulungagung. Sehingga diaplikasikan stilasi dari motif batik Tulungagung pada *main entrance* dengan warna hitam dan coklat. Dan juga pada *main entrance* terdapat jendela – jendela besar diolah seperti pada teras rumah sehingga dapat digunakan sebagai sarana *photobooth* pada perancangan *food court*.



Gambar 35. Main Entrance desain akhir

### g. Persepektif

#### PERSEPEKTIF 1



Gambar 36. Area makan umum dan food stall kiri desain akhir

Area makan dan food stall didesain dengan warna – warna daerah yang didominasi oleh warna coklat pada perabot dan interiornya. Dengan menggunakan lantai aspal yang merepresentasikan jalanan, sehingga menunjukkan konsep dengan bersuasana seperti jalanan pada kota Tulungagung, dan *food stall* merupakan warung – warung yang berada pada pinggir jalan.

#### PERSEPEKTIF 2



Gambar 37. Area makan umum dan food stall kanan desain akhir

Perancangan area makan dengan konsep taman dengan terdapat gerobak – gerobak yang berjualan disekitarnya, yang memberikan suasana santai seperti pada layaknya pada taman atau alun – alun.



Gambar 38. Area resepsionis dan area tunggu desain akhir

Perancangan area resepsionis menggunakan roster pada *backdrop* dan meja *counter*. Serta area tunggu menggunakan gebyok sebagai nilai lokal dari desain sehingga memunculkan suasana Jawa pada desain.



Gambar 39. Area makan umum tamandesain akhir

Gambar 40. Area makan umum taman dan *drink stall*, area makan umum dan *food stall* belakang desain akhir

Perancangan area makan seperti pada taman dengan tempat duduk menggunakan bench dan batang pohon. Drink stall menggunakan bahan bambu yang merupakan unsur lokalitas dari kota Tulungagung. Dan pada desain partisi juga menggunakan motif dari pagar alun-alun kota Tulungagung.

Pada area makan umum belakang terdapat pohon-pohonan yang menjadi representasi pohon yang ada di alun-alun dan menjadi vocal point dari ruangan.



Gambar 41. Area makan umum pantai dan area makan privat desain akhir

Perancangan area makan dengan seperti pada taman yang berada dipinggir kolam, taman dengan kolam didasarkan pada konsep alun-alun kota. Lalu dengan peralihan jembatan pada tengah kolam, terdapat suasana pantai dimana ada rumah-rumah pantai yang digunakan sebagai tempat makan privasi dan perahu-perahu seperti di pesisir pantai yang dapat digunakan sebagai tempat makan. Kolam juga dimanfaatkan sebagai tempat makan, dengan terdapat perahu-perahu pada kolam yang dapat digunakan sebagai tempat makan.

## V. PENUTUP

Perancangan Street Food Center yang bertujuan memberi wadah bagi masyarakat kota Tulungagung untuk kegiatan bersosialisasi dan bersantai dan memberikan suatu inovasi desain yang dapat diharapkan pada masa mendatang dapat menjadi ikon kota Tulungagung. Sehingga pada perancangan ini desain yang diaplikasikan mengangkat nilai lokal kota Tulungagung, yang meliputi suasana jalanan kota, suasana desa, suasana alun-alun kota, suasana pantai yang merupakan wisata kota, penggunaan material-material lokal, dan ornamen lokal.

Pengaplikasian konsep jalanan Tulungagung dan suasana desa memberikan suasana pada kota kecil yang tidak padat dan santai, yang didesain sehingga dapat memberikan efek relaksasi pada pengunjung. Pengaplikasian konsep alun-alun kota memberikan suasana dimana orang berada pada suatu taman yang memberikan rasa nyaman sehingga orang dapat bersosialisasi dengan santai. Pengaplikasian konsep pantai memberikan kesejukan pada ruangan sehingga orang dapat merasakan pada suasana pantai yang nyaman dan segar. Dan penggunaan material-material lokal meliputi marmer dan bambu, yang merupakan penghasilan alam khas kota Tulungagung.

## VI. SARAN

Suatu rumah makan adalah fasilitas masyarakat yang selain mengutamakan pelayanan tetapi juga desain yang baik. Perancangan rumah makan juga sangat penting memperhatikan ergonomi perabot dan penggunaan warna pada interior. Karena pada penggunaan warna-warna tertentu dapat mengurangi nafsu makan manusia, seperti warna biru. Perancangan rumah

makan yang berrhasil ditandai dengan memberikan perasaan nyaman dan perasaan betah pada pengunjung yang datang.

Sehingga pada perancangan selanjutnya diharapkan perancang memberi desain yang tidak hanya memperhatikan estetika namun juga kenyamanan pengguna, serta desain diharapkan lebih inovatif dan memiliki keunikan tersendiri sehingga dapat menjadi ciri khas rumah makan tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baraban, Regina. S., Joseph F. Durocher. 2001. *Successful Restaurant Design*. 2nd ed. Canada: Wiley.
- [2] Ching, Francis D. K. 2008. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Tatakan*. 3rd ed. Trans. Hanggan Situmorang. Jakarta: Erlangga.
- [3] Karlen, Mark., Benya James. 2007. *Dasar – Dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta: Erlangga.
- [4] Lawson, F. 1994. *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- [5] Lawson, Bryan. 2005. *How Designer Think Fourth Edition*.
- [6] Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2 Ed. 33*. Jakarta: Erlangga.
- [7] Piotrowski, Christine. M., Elizabeth A. Rogers. 2007. *Designing Commercial Interiors*. 2nd Ed. Canada: John Wiley.
- [8] Soekresno. 2000. *Manajemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.