

Desain Interior Restoran Live Seafood Terminal Surabaya dengan Konsep Perpaduan Budaya Surabaya dan Madura

Caesar Novita Sari Dewi dan Budiono

Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: budiono@interior.its.ac.id

Abstrak—Restoran Live Seafood Terminal merupakan salah satu restoran berkelas di Surabaya. Restoran Terminal memiliki bentukan fasad yang menarik sebagai restoran seafood. Namun interior restoran ini kurang memiliki karakteristik khusus yang menunjukkan corporate image atau ciri khas restoran seafood. Jarak antar kelompok meja juga berdekatan, sehingga kurang adanya privasi antar kelompok pengunjung. Metode desain dalam hal ini dapat dilakukan dengan dua tahap yaitu pengumpulan data, tahap analisis data, dan konsep desain hingga desain akhir. Tahap pengumpulan data berupa observasi (wawancara, kuisioner, survey lapangan) dan studi literatur. Untuk tahap analisa meliputi studi eksisting berupa analisa aktivitas dan kebiasaan pengunjung, kebutuhan ruang, studi banding, sirkulasi, corporate image, dan fasilitas. Konsep desain yang dihadirkan yaitu restoran seafood dengan perpaduan budaya Surabaya dan Madura. Aplikasi konsep khas restoran seafood mengaplikasikan material-material laut seperti ikan, kerang, dan koral, serta warna biru sebagai aksentuasi. Untuk konsep Surabaya mengaplikasikan icon Sura dan Baya dan Tari Remo untuk desain Interior. Sedangkan untuk konsep Madura menggunakan Karapan Sapi. Dari hasil desain tersebut diharapkan dapat menghasilkan sebuah desain interior restoran yang nyaman dan memiliki karakteristik yang berbeda dari restoran lain sehingga tidak kalah saing, sekaligus edukasi local genius bagi masyarakat.

Kata Kunci— Budaya Madura, Budaya Surabaya, Interior Restoran.

I. PENDAHULUAN

SAAT ini restoran menjadi salah satu bisnis yang banyak diminati oleh masyarakat, karena selain menghasilkan keuntungan yang tinggi, makanan juga menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang. Hal tersebut bisa dilihat pada perekenomian Indonesia pada tahun 2012 yang mengalami peningkatan di setiap sektor. Pertumbuhan di bidang perdagangan, hotel, dan restoran merupakan sektor yang mengalami peningkatan tertinggi kedua, mencapai 8,11 persen (www.bps.go.id). Menurut Wiwiek Widayati, Kepala Disbudpar Surabaya, mengatakan bahwa kenaikan jumlah restoran berkisar 15-20% setiap tahun. (“Ambisi Jadi kota Wisata Kuliner”, 2011, Oktober).

Desain Interior dalam restoran sangat penting untuk memaksimalkan tingkat kepuasan pelanggan dan mengoptimalkan kerja para karyawan. Ruang makan yang baik fungsional, optimal, menyenangkan, serta menunjukkan

identitas dari restoran tersebut akan membuat pelanggan lebih mengingat restoran tersebut dan memutuskan untuk kembali lagi. Untuk itu dibutuhkan sebuah desain interior yang dapat mengimplementasikan identitas restoran serta memberikan rasa nyaman bagi pengunjung, karyawan, dan seluruh pengguna yang terkait.

Di Surabaya banyak terdapat restoran seafood, namun jarang ada restoran yang memiliki desain interior yang menggambarkan identitas restoran seafood itu sendiri, salah satunya Terminal Live Seafood. Terminal Live Seafood restaurant ini memiliki fasad yang menarik, yaitu bentukan kapal laut yang besar dengan ombaknya yang sangat sesuai dengan logo Terminal itu sendiri serta menunjukkan identitas restoran seafood itu sendiri. Tetapi, restoran Terminal ini memiliki desain interior yang modern, namun plain dan kurang menunjukkan identitas restoran tersebut.

Terminal restoran ini memiliki masalah utama yaitu tempat parkir yang terbatas. Sebagian besar pengunjung restoran ini dari kalangan menengah ke atas yang mengendarai mobil berdimensi besar, sehingga dibutuhkan area parkir yang luas. Sedangkan Terminal restoran ini terletak di jalan raya yang padat, sehingga area parkir sering berada di luar area dan menyebabkan kemacetan. Adanya area parkir yang terletak tepat di muka pintu masuk restoran membuat pintu masuk dan muka restoran ini tertutup, sehingga mengurangi keindahan dan kenyamanan restoran ini sendiri. Untuk interior dari restoran Terminal ini terlalu monoton dan jarak antar meja terlalu berdekatan, sehingga kurang tercipta privasi antar pengunjung. Hal ini disebabkan karena luasan area makan tidak sebanding dengan total target jumlah pengunjung yaitu ± 250 orang. Tidak adanya sekat dan jarak yang berdekatan membuat pengunjung kurang nyaman karena kurang tercipta privasi.

Oleh sebab itu, dibutuhkan desain baru dengan luasan yang mencukupi dan lahan baru pada Terminal Live Seafood Restaurant untuk lebih menonjolkan identitas restoran tersebut serta ketersediaan lahan parkir yang luas, sehingga bagian muka restoran tidak tertutup oleh kendaraan yang parkir sekaligus sebagai teknik marketing.

Seperti yang kita ketahui, bangsa Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan daerah yang saat ini mulai terlupakan, bahkan diklaim oleh negara lain. Untuk itu perlu adanya upaya untuk tetap melestarikan budaya daerah kepada

masyarakat dengan memberikan pengetahuan bahwa modern bukan berarti harus meninggalkan kebudayaan, namun juga dapat membawa kebudayaan tersebut menjadi modern, sehingga masyarakat sadar betapa penting dan indah budaya daerah yang ada disekitar mereka.

Menurut salah satu pembicara dalam Seminar Nasional Creative Urban yang diadakan pada tanggal 5 Desember 2015, Rina Renville, seorang Designer dari Destijl yang paham akan perkembangan tren mengatakan bahwa 2016 memiliki tren yaitu "Resistence" dimana desain mengacu pada masing-masing budaya daerah untuk menggali kemampuan dan kekayaan yang dimiliki Indonesia. Sehingga konsep desain untuk desain interior restoran Terminal ini akan mengacu pada budaya daerah setempat yaitu budaya Surabaya dan Madura.

A. Rumusan Masalah

Bagaimana mendesain interior Terminal Live Seafood agar memiliki karakteristik yang khas sebagai restoran seafood?

Bagaimana mendesain interior restoran Terminal Live Seafood sehingga tercipta privasi antar kelompok pengunjung?

Bagaimana cara mengolah desain Terminal Live Seafood restaurant agar membuat pengunjung tertarik untuk belajar budaya sekitar yakni Surabaya dan Madura?

B. Batasan Masalah

Desain mewakili logo Terminal restoran seafood.

Layout denah gedung sudah tersedia dan struktur gedung sudah ada, sehingga layout furniture harus menyesuaikan.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari desain interior restoran seafood Terminal antara lain:

Menciptakan desain interior restoran Terminal Live Seafood agar memiliki identitas dan karakteristik yang khas dan berbeda sehingga mudah diingat pengunjung dan menarik minat pengunjung untuk kembali lagi.

Menciptakan desain restoran Terminal Live Seafood yang nyaman dan privasi antar kelompok pengunjung tercipta.

Menciptakan desain restoran Terminal Live Seafood agar pengunjung tertarik dengan budaya daerah sekitar yakni budaya Surabaya dan Madura.

Manfaat yang diharapkan dari perancangan Restoran Seafood Terminal antara lain :

Bagi Pengelola (Restoran Seafood Terminal)

Sebagai acuan untuk mengembangkan Terminal Live Seafood restaurant agar menarik minat pengunjung dengan adanya suasana dan karakteristik yang khas dari restoran ini.

Sebagai studi awal untuk mengembangkan Terminal Live Seafood restaurant dengan menambah area parkir, sehingga fasad dan pintu masuk restoran tampak jelas dan terbuka, sehingga meningkatkan marketing.

Bagi Pengunjung atau Konsumen

Dengan desain baru, memberikan suasana baru dan berbeda bagi para pengunjung.

Dengan adanya tambahan area parkir memudahkan pengunjung untuk parkir kendaraan, tidak perlu membuat

macet. Selain itu, pintu masuk utama dari restoran tidak terhalangi oleh mobil-mobil, sehingga memudahkan akses masuk.

II. METODOLOGI DESAIN

A. Metode Identifikasi Objek dan Identifikasi Masalah

Identifikasi Objek merupakan prosedur desain yang harus dilakukan pertama kali saat membuat desain. Sebelum membuat desain, tentunya harus dipahami dulu objek yang akan dikerjakan. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat latar belakang pemilihan judul dan definisi proyek yang akan dikerjakan. Objek yang akan dikerjakan adalah restoran Live Seafood Terminal.

Setelah melakukan identifikasi objek, yakni dengan membuat latar belakang objek, maka akan muncul permasalahan yang ada di dalam objek desain. Dari berbagai permasalahan yang ada, maka dapat ditentukan:

Batasan Masalah (Untuk membatasi masalah-masalah yang ada sehingga desain yang dilakukan tidak keluar topik permasalahan utama dan fokus)

Rumusan Masalah (Untuk merangkum permasalahan yang luas menjadi lebih spesifik, sehingga desain yang akan dibuat akan benar-benar fokus untuk penyelesaian masalah tersebut)

Tujuan (Sebuah desain harus memiliki tujuan yang tepat yaitu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam sebuah objek)

Manfaat

Dari identifikasi objek dan identifikasi masalah maka akan menghasilkan judul proyek yang akan menyelesaikan permasalahan yang ada dalam objek.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data dilakukan beberapa metode, sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui lingkungan restoran yang sebenarnya sehingga dapat memperoleh gambaran mengenai restoran dan mengetahui apa saja fasilitas yang dibutuhkan untuk sebuah restoran seafood. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengetahui eksisting lebih dalam sehingga mengetahui apa saja kekurangannya dan bisa memperbaikinya.

Observasi juga dilakukan dengan studi literatur mengenai restoran dan interior restoran seafood, serta referensi desain. Hasil studi diperoleh melalui buku, literatur, dan internet.

2) Kuisioner

Membagikan kuisioner kepada pengunjung restoran seafood Terminal untuk mengetahui restoran seafood seperti apa yang melekat di masyarakat. Responden adalah pengunjung restoran seafood untuk mengetahui tanggapan masyarakat seperti apa restoran seafood yang mereka inginkan.

Di dalam kuisioner terdapat beberapa pertanyaan umum yang dilanjutkan dengan beberapa pertanyaan mengenai kelebihan dan kekurangan restoran seafood Terminal guna

mengetahui apa saja fasilitas yang perlu ditambah dan diperbaiki. Juga terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berisi kebiasaan apa saja yang sering dilakukan oleh pengunjung guna mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan serta bagaimana layout yang cocok demi kenyamanan pengunjung. Disediakan pilihan gambar suasana restoran untuk mengetahui suasana restoran seperti apa yang diinginkan pengunjung.

3) *Wawancara*

Dilakukan kepada owner untuk mengetahui tanggapan owner dan restoran seperti apa yang diinginkan.

4) *Studi Literatur*

Diperoleh melalui literatur seperti buku, majalah, internet guna mendukung penelitian.

C. *Metode Analisa Data*

Pada tahapan analisa data, approach reserch yang digunakan adalah deskriptif dengan membagi tahap pengolahan data kedalam tiga metode. Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literature, hasil kusioner dan wawancara yang kemudian diambil kesimpulannya.

Berikut dipisahkan antara data teknis dan data non teknis yang akan dianalisa dan digabungkan untuk menjadi kesimpulan:

1. Data Teknis (siteplan dan eksisting, kebutuhan ruang & sirkulasi, elemen pembentuk interior, elemen estetis, material, pencahayaan, penghawaan, dan warna).
2. Data Non Teknis
3. Data Kusioner dan Wawancara
4. Data Literatur tentang Interior Restoran Seafood dan Budaya Surabaya dan Madura

D. *Metode Desain*

1) *Konsep Desain*

Konsep desain dicari menggunakan metode berikut:

Metode Pohon, menguraikan rincian konsep yang akan digunakan untuk desain.

Matrix dan Diagram Buble, untuk menentukan ruang harus berdekatan dan tidak ada sirkulasi dalam rangka untuk membuat nyaman, efektif dan efisien.

Ruang Kebutuhan Studi, untuk menentukan elemen interior yang diperlukan dalam ruang, sehingga dapat ditentukan sejauh mana ruang yang dibutuhkan.

Konsep Makro, pelaksanaan konsep ke dalam interior secara menyeluruh.

Konsep Mikro, pelaksanaan konsep elemen interior secara rinci.

2) *Hasil Desain*

Dari metode di atas kemudian diimplementasikan ke dalam elemen interior sehingga tercipta hasil desain sebagai berikut:

Weighted Method, merupakan langkah untuk menentukan denah yang terbaik dari beberapa denah alternatif. Denah terbaik adalah denah yang memiliki nilai tertinggi berdasarkan standar ergonomi, alur sirkulasi, fasilitas penunjang, kapasitas pengunjung, dan keselarasan denah.

Gambar Teknik 2D, merupakan aplikasi dari konsep dan

weighted method dalam gambar 2D yang berisi spesifikasi rinci dari denah, potongan ruang, detail arsitektur, detail furniture, dan detail elemen estetis.

3D Perspektif, merupakan visualisasi ruang dan objek desain yang didapat dari aplikasi konsep, sehingga terasa suasana dalam ruang.

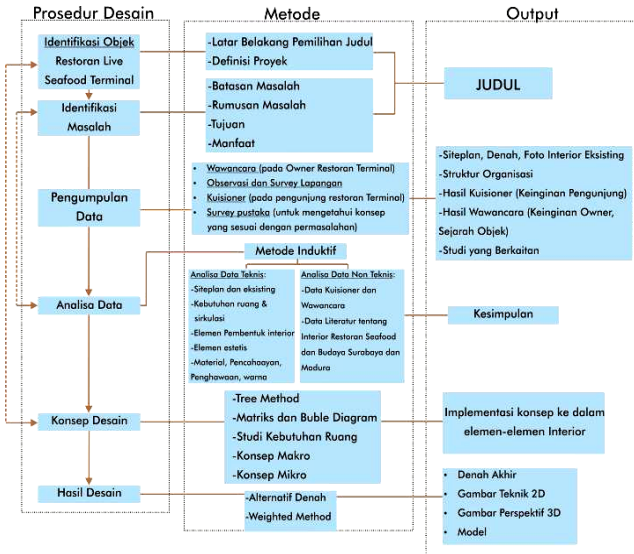
Maket, visualisasi konsep dalam bentuk miniatur dengan perbandingan 1:25.

Prototype, merupakan visualisasi konsep berupa furniture atau elemen estetis yang akan diaplikasikan pada ruang dalam desain.

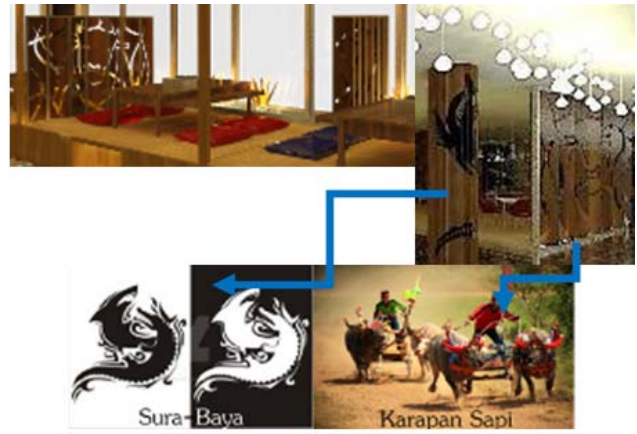
III. KONSEP DESAIN

A. *Konsep Makro*

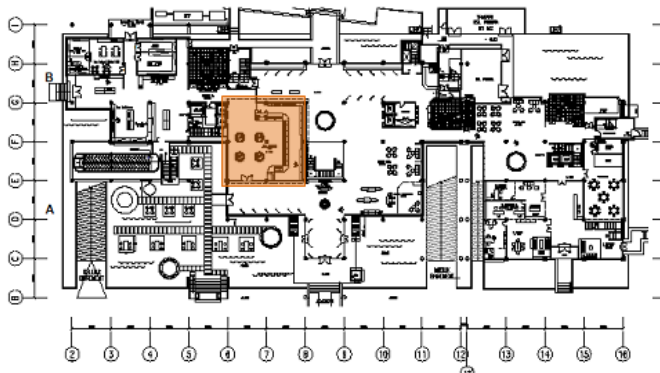
Konsep makro dapat dilihat dari desain yang digunakan yaitu penekanan pada ciri khas restoran seafood yang berhubungan erat dengan laut, kemudian dipadukan budaya Surabaya dan Madura sebagai edukasi budaya lokal sekaligus hiburan. Konsep ini dibuat berdasarkan dari hasil data yang telah dianalisa sebelumnya. Layout ruangan pada denah eksisting disesuaikan dengan objek yang akan digunakan yakni restoran. Penekanan pada ciri khas restoran seafood/laut dapat dilihat dari warna-warna biru dan putih, serta coklat pasir pantai untuk aksentuasi ruang. Ciri khas laut juga diaplikasikan pada beberapa elemen utama dan estetis interior, seperti partisi, hiasan menggantung, dan beberapa elemen estetis interior lainnya. Konsep desain budaya pada desain Restoran Seafood Terminal ini adalah budaya Surabaya Madura, karena letak denah baru berada di dekat jembatan Suramadu yang menghubungkan Surabaya dan Madura. Konsep Surabaya dan Madura diaplikasikan pada pembagian area pada denah yakni area Surabaya, area Madura, dan area Suramadu sebagai penghubung keduanya. Konsep budaya juga diaplikasikan pada penggunaan material kayu untuk material utama pada elemen-elemen interior seperti pada dinding, lantai, plafond, juga pada furniture. Kemudian untuk khas Surabaya Madura mengambil dari warna, karapan sapi, kisah Sura dan Baya yang dikenal oleh responden terbanyak.



Gambar 1. Diagram metodologi desain



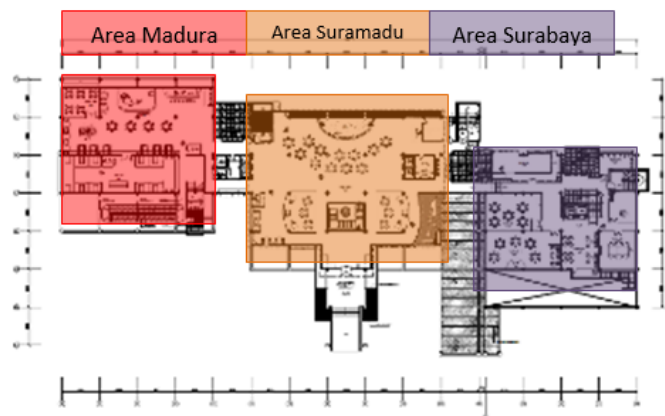
Gambar 5. Partisi untuk privasi



Gambar 2. Pembagian ruang lantai 1, area ikan merupakan area Suramadu



Gambar 6. Aplikasi Mapping untuk Konsep Budaya



Gambar 3. Pembagian ruang lantai 2



Gambar 7. Drop Ceiling nirmana kayu



Gambar 4. Aplikasi konsep pada lantai



Gambar 8. Susunan acak hanging lamp



Gambar 9. Konfigurasi area duduk melingkar



Gambar 10. Konfigurasi area duduk 4 orang



Gambar 15. Sprinkler yang Dipasang pada Ceiling Beberapa Titik



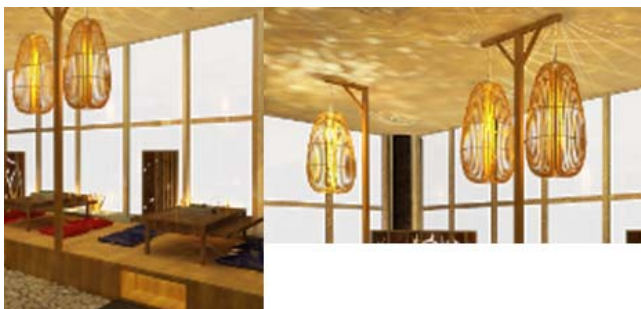
Gambar 11. AC Central tipe Kaset



Gambar 12. Exhaust area lesehan



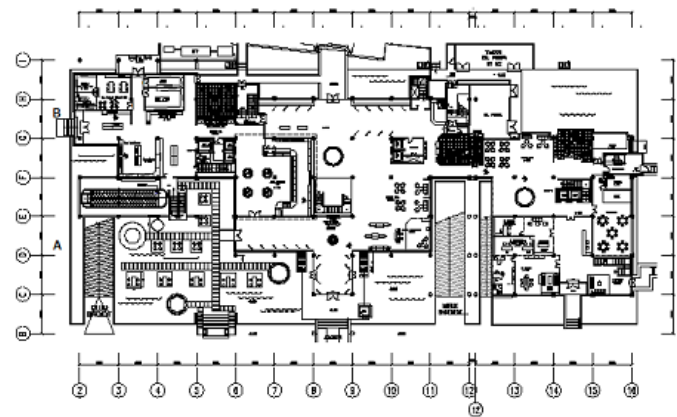
Gambar 16. Apar Diletakkan 1 Tiap Ruang



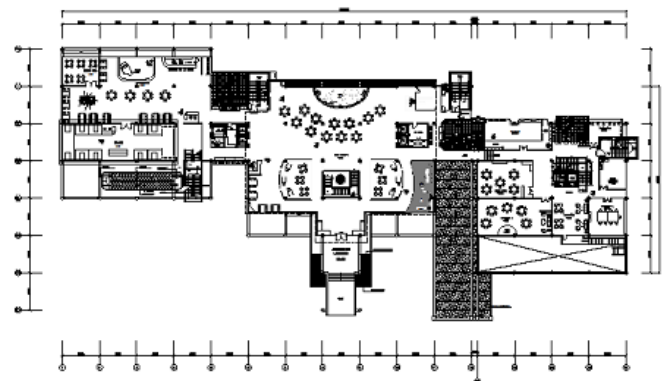
Gambar 13. Aplikasi konsep pencahayaan alami full glass(a) dan buatan hanging lamp (b)



Gambar 14. Aplikasi Konsep estetika partisi cutting metal bentuk Sura-baya dan Karapan Sapi, serta material laut kerang dan ikan-ikanan



Gambar 18. Denah Keseluruhan Terpilih Lantai 1



Gambar 19. Denah Keseluruhan Terpilih Lantai 2



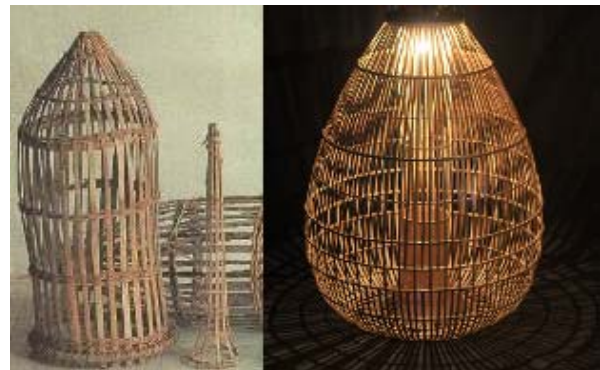
Gambar 20. View 1 Area Pemilihan Ikan



Gambar 24. Maket Area Makan 1



Gambar 21. View 1 Area Makan 1



Gambar 25. (a)kiri: jarring ikan tradisional; (b)Kanan: Model 1:1 Lampu Gantung Bambu



Gambar 22. View 1 Area Lesehan



Gambar 23. Maket Area Hologram Mapping

B. Konsep Mikro

1) Konsep Ruang

Restoran Seafood Terminal menambahkan fungsi ruang, sehingga terbagi menjadi beberapa ruang diantaranya Lobby, Fish Area, Area Makan 1 dan 2, BBQ area, smoking area, Lounge, Ruang VIP. Restoran Seafood Terminal menambahkan fungsi ruang, sehingga terbagi menjadi beberapa ruang diantaranya Lobby, Fish Area, Area Makan 1 dan 2, BBQ area, smoking area, Lounge, Ruang VIP. Penambahan fasilitas untuk melengkapi kebutuhan pengunjung dan membedakan dengan restoran lainnya. Dari ruang-ruang tersebut di atas akan dibagi menjadi 3 area yakni area Surabaya, area Madura, dan Area Suramadu sebagai area penghubung.

Pembagian ruang berdasarkan karakter dari masyarakat Madura dan Surabaya. Area makan 2 yang terdiri dari area makan, lesehan, dan smoking room dijadikan area Madura karena pada area ini cenderung lebih santai karena terdapat area lesehan, sehingga cocok untuk menjadi area Madura. Kemudian area VIP dijadikan area Surabaya karena masyarakat Surabaya yang mayoritas pebisnis lebih banyak membutuhkan ruang khusus untuk pertemuan.

Sedangkan untuk area pemilihan ikan yang berhubungan dengan area makan 1 dijadikan area Suramadu yang merupakan penghubung antara area Surabaya dan Madura. Pada area Suramadu ini akan diaplikasikan gabungan antara Karapan Sapi dan Sura Baya serta warna yang mewakili

kedua daerah ini yakni warna merah.

2) *Konsep Lantai*

Menggunakan dominan keramik hitam untuk yang dipadukan dengan kayu untuk aksentuasi dan kesan hangat tradisional.

Black Glossy Marble dipadukan dengan light wood vinyl parquette untuk leveling dan pengareaan. Pelapisan Vinyl untuk pengareaan untuk menciptakan privasi antar kelompok pengunjung, juga untuk variasi estetis ruang. Penggunaan lapisan vinyl diatas keramik agar mudah diganti ketika menginginkan perubahan desain dan layout ruang, sehingga tidak membutuhkan biaya pembongkaran lantai.

3) *Konsep Dinding*

Dinding banyak menggunakan partisi yang tidak massif sehingga tercipta privasi mengobrol dengan nyaman dan tidak mengganggu kelompok pengunjung lain. Dinding dominan putih, yang ditambah dengan material khas seafood seperti ikan dan kerang. Partisi dengan ukiran khas Surabaya dan Madura. Dinding luar full kaca untuk ekspos view pantai dan Suramadu. Ada satu sisi dinding full kaca dibuat setengah lingkaran yang dilapisi dengan hologram screen untuk hologram mapping tematik yang sekaligus di dalamnya dapat digunakan untuk stage.

4) *Konsep Plafond*

Bangunan baru untuk restoran Terminal ini memiliki tinggi bangunan dari lantai ke plafond rata-rata 3,7- 4 meter, cukup tinggi untuk sebuah ruang, sehingga desain plafond menggunakan eksplorasi down ceiling dan penggunaan hanging lamp untuk menciptakan privasi dan kesan lebih intim. Pada area ikan menggunakan nirmana kayu yang disusun seperti bentuk ombak. Nirmana kayu ini juga digunakan untuk pengareaan area pengunjung. Menggunakan susunan acak hanging lamp membentuk jalur untuk pembatas area makan dengan sirkulasi pengunjung.

5) *Konsep Furniture*

Untuk restoran seafood Terminal ini menggunakan jenis kursi yang berbeda-beda dengan dominan kayu untuk kesan tradisional dan hangat. Untuk meja makan menggunakan kaki kayu yang bagian permukaannya menggunakan marmer/keramik tipis agar mudah menjaga kebersihannya. Konfigurasi meja kursi terdiri dari 2-8 kelompok, dengan bentuk memanjang dan melingkar. Desain Kursi dan meja moveable sehingga mudah digabungkan sesuai jumlah pengunjung.

Konfigurasi melingkar diaplikasikan untuk area makan 1 yang berada tepat didepan panggung.

Jumlah kursi terdiri dari 2,4, dan 8 per kelompok meja. Namun desain kursi dan meja dibuat ringan dan mudah dipindahkan, sehingga kelompok meja dapat digabung dan di layout ulang sesuai kebutuhan.

6) *Konsep Penghawaan*

Konsep penghawaan menggunakan AC Central tipe Kaset karena angin pantai cenderung panas, sehingga dibutuhkan AC yang dapat menyebarkan udara dingin ke segala arah. Kaca pada jendela menggunakan double glass untuk mengurangi hawa panas dari luar. Ada sistem ekshaus untuk

area lesehan dan smoking area.

Pada area pembakaran di dapur menggunakan cerobong asap yang langsung keluar menembus dinding kemudian dibelokkan ke atas menghadap ke utara, karena arah angin menuju ke barat dan/atau timur sepanjang tahun sehingga asap pemuangan tidak mengganggu area restoran dan tidak melawan arah angin.

7) *Konsep Pencahayaan*

Pencahayaan yang akan digunakan adalah hanging lamp untuk masing-masing meja untuk kesan intim dan privat, dan untuk menerangi saat makan seafood yang cenderung banyak duri, dan lain-lain. Pencahayaan juga menggunakan spot light untuk mengekspose beberapa bagian. Juga menggunakan hidden lamp untuk menciptakan kesan bersih pada plafond dan terang, sekaligus untuk estetika.

Gambar 13 merupakan salah satu pemilihan hanging lamp yang akan digunakan pada area lesehan. Dengan menggunakan warm white temaram menciptakan suasana hangat dan tradisional. Hanging lamp menggunakan bambu yang dibentuk seperti alat penangkap ikan (wuwu).

8) *Konsep Estetika*

Menggunakan material-material pantai untuk partisi, dan budaya Surabaya Madura yaitu bentukan Sura dan Baya dengan Karapan Sapi juga untuk partisi metal cutting yang dipadukan dengan frame kayu. Hologram mapping tematik yang tampilannya disesuaikan yang sekaligus untuk edukasi hiburan mengenai sejarah Surabaya, budaya Surabaya dan Madura, cerita daerah, juga aquarium mapping.

9) *Konsep Keamanan*

a. Sistem Proteksi Kebakaran

Pada bangunan bertingkat khususnya sebuah restoran, maka untuk proteksi terhadap kebakaran sangatlah penting berdasarkan bangunan yang sebagai bangunan publik. Untuk proteksi terhadap kebakaran untuk area non-dapur, menggunakan sprinkler dan apar sebagai tindak langkah cepat terhadap kebakaran dalam skala kecil.

Untuk area dapur, penggunaan material kayu dan sejenisnya yang mudah untuk terbakar digunakan seminim mungkin atau dengan menggunakan lapisan yang tidak mudah terbakar seperti logam untuk menghambat rambatan api. Yang paling penting adalah penggunaan apar untuk tindakan cepat dalam memadamkan api yang tidak diinginkan.

b. Sistem Keamanan

Pada setiap sudut ruang restoran mulai dari entrance, area ikan, area makan, area VIP, dan area kantor dipasang system keamanan berupa CCTV. CCTV dipasang pada beberapa sudut untuk memantau dan menanggulangi resiko-resiko yang tidak diinginkan. Untuk keamanan masing-masing area menggunakan pintu yang menggunakan kunci terutama untuk kantor dan gudang tempat penyimpanan persediaan, peralatan dan perlengkapan restoran.

IV. DESAIN AKHIR

A. Hasil Denah Keseluruhan Terpilih

Dari gambar 18 dan 19 maka dapat diketahui kelebihan dan

kekurangan dari denah terpilih. Berikut kelebihan dari denah terpilih:

1. Layout tidak monoton dan menarik.
2. Terpisahkan antara jalur museum dengan jalur pengunjung restoran.
3. Jalur VIP khusus.
4. Fasilitas penunjang lengkap yaitu area pemilihan ikan, area main anak, smoking area, mushola.
5. Antar area duduk banyak terdapat sekat sehingga lebih tercipta privasi dan intim.
6. Terdapat corner information bagi pengunjung yang ingin menyewa tempat.
7. Sedangkan untuk kekurangannya sebagai berikut:
8. Pengunjung restoran yang bersepeda motor menempuh jarak yang lebih jauh.
9. Area dapur terpisah dengan owner dan karyawan.

B. Perspektif Ruang Terpilih

1) Ruang Terpilih 1 Area Pemilihan Ikan

Pada gambar 20, aplikasi drop ceiling menggunakan nirmana kayu yang menyerupai bentukan ombak sebagai elemen estetis pada ruang pemilihan ikan sekaligus sebagai pengareakan alur pengunjung. Sedangkan untuk lantai menggunakan marmer dengan warna cerah untuk kesan luas dan mewah. Aquarium bersekat-sekat untuk memisahkan antara ikan laut dan ikan air tawar. Logo restoran Terminal digantung di dinding marmer warna gelap agar logo terlihat menonjol di bagian tengah dinding ruang.

Area Pemilihan ikan ini merupakan area Suramadu sehingga aplikasi Suramadu tersirat pada bagian meja kasir yakni warna yang digunakan pada meja kasir yakni warna merah yang merupakan warna yang berarti berani sesuai karakteristik masyarakat Surabaya dan Madura.

2) Ruang Terpilih 2 Area Makan 1

Pada gambar 21, aplikasi konsep restoran seafood terdapat pada penggunaan dinding juga menggunakan partisi non massif yakni ikan dan kerang yang digantung sedemikian rupa untuk menciptakan privasi dan pendaerahan sekaligus elemen estetis khas restoran seafood.

Area makan 1 ini merupakan area Suramadu yang menghubungkan antara Surabaya dan Madura. Aplikasi konsep utama pada stage yang menampilkan hologram mapping tematik tentang Surabaya dan Madura. Untuk desain stage permanen didesain untuk berbagai acara, tanpa backdrop. Apabila tidak ada acara roller screen dapat dibuka sehingga pemandangan luar gedung melalui jendela full glass terlihat. Kemudian aplikasi lainnya yaitu pada partisi cutting metal yang membentuk bentukan Sura dan Baya dan Karapan Sapi sebagai simbol yang terkenal dari Surabaya dan Madura. Aplikasi khas Surabaya dan Madura yakni warna merah yang merupakan warna berani khas karakteristik masyarakat Surabaya dan Madura yang dipadukan dengan warna emas. Kedua warna ini adalah implementasi dari warna pakaian Tari Remo dan asesoris pada Karapan Sapi.

3) Ruang Terpilih 3 Area Lesehan

Pada gambar 22 di atas merupakan desain area lesehan

yang berkonsep Madura. Pada area lesehan ini pengunjung dapat memasak makanannya sendiri karena disediakan kompor dan exhaust pada masing-masing meja. Lantai menggunakan keramik dengan motif stone unpolished yang dipadukan dengan pebbles untuk kesan tradisional. Untuk area lesehannya sendiri menggunakan susunan kayu dengan finishing natural coating untuk menambah kesan tradisional.

Kesan tradisional dan hangat semakin diperkuat dengan pencahayaan dengan tone warm white oleh hanging lamp dari bambu. Untuk ciri khas Madura dihadirkan dengan cutting metal dengan bentukan sapi pada sliding divider yang dapat dibuka ketika penggabungan area duduk. Unsur Madura juga hadir pada cashier desk dengan cutting metal.

C. Maket Ruang Terpilih

Gambar 23 merupakan maket area makan 1 bagian area hologram mapping. Mapping menggunakan rolling screen yang ditembak proyektor, sehingga penampilan budaya lebih atraktif. Penataan kursi melingkar agar semua pengunjung dapat menikmati penampilan hologram mapping.

Gambar 24 merupakan maket area makan 1 yang dipisahkan oleh sekat-sekat tidak masif yang dapat dibuka tutup membentuk ukuran karapan sapi. Sekat juga menggunakan material khas lhaut yaitu kerang dan ikan-ikanan.

1) Hasil Model Lampu Gantung Bambu

Gambar 25 (gambar b) merupakan lampu gantung yang berbahan dasar bambu yang dibentuk dari transformasi jarring-jaring ikan tradisional (gambar a). Bambu finishing menggunakan natural coating kemudian dipasang lampu warm white 13Watt. Cahaya yang dihasilkan melalui celah-celah bambu menambah nuansa tradisional dalam ruang.

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan di atas adalah sebagai berikut:

Restoran Terminal merupakan salah satu restoran seafood di Surabaya tetapi memiliki lahan parkir yang terbatas. Berada di tepi jalan Kertajaya yang cenderung padat lalu lintas dan membuat macet ketika pengunjung ramai, sehingga perlu pemindahan lahan/buka cabang di daerah yang strategis dan sesuai dengan restoran seafood yaitu di tepi Selat Madura dan Jembatan Suramadu.

Konsep yang dibuat untuk restoran seafood Terminal yaitu Nuansa Pantai dan Perpaduan Budaya Surabaya Madura. Desain menyesuaikan dengan lokasi dan memperkenalkan budaya setempat.

Suasana berawal dari keinginan pengunjung untuk dihadirkan suasana yang baru dan memiliki karakteristik tertentu dalam ruangan. Hal lain yang diinginkan adalah kenyamanan dalam hal sirkulasi. Kenyamanan sirkulasi berpengaruh pada konfigurasi kursi serta zoning area. Hal baru untuk pengembangan local genius, yakni dengan edutainment, sebuah hiburan dengan menggunakan teknologi modern seperti Holographic mapping untuk memperkenalkan budaya setempat.

Saat berada di restoran, kenyamanan saat berbincang dengan kelompoknya dan merasa tidak terganggu dengan kelompok pengunjung lain sangat dibutuhkan, sehingga desain pada restoran Terminal ini memberikan kenyamanan antar kelompok pengunjung, seperti partisi antar kelompok meja dan hanging lamp pada masing-masing meja.

Konsep khas restoran seafood yang digunakan yaitu dari material dan ciri khas laut, pasir putih pantai, ikan, kerang-kerangan dan koral. Sedangkan untuk konsep budaya Surabaya Madura menggunakan ciri khas masing-masing daerah yaitu icon Sura dan Baya dan Tari Remo untuk Surabaya, serta Karapan Sapi untuk khas Madura.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, rizqi, dan kekuatan serta segala yang telah dikaruniakan kepada penulis dan orang-orang yang penulis cintai dan hormati. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua serta keluarga, Bapak Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT. selaku Ketua Jurusan Desain Interior ITS, Bapak Ir. Budiono, M. Sn. selaku dosen pembimbing satu, Ibu Anggra Ayu Rucitra, ST., M.MT. selaku dosen pembimbing dua, dan seluruh dosen maupun staff Jurusan Desain Interior ITS. Ucapan terimakasih juga penulis ucapkan untuk pihak Terminal Live Seafood Surabaya yang telah membantu Tugas Akhir ini. Senior-senior Jurusan Desain Interior ITS yang telah membantu memberikan referensi mengenai penyusunan Tugas Akhir. Teman-teman seperjuangan angkatan 2012 Desain Produk Industri ITS. Serta sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan semangat. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D.K . 1996. Ilustrasi Desain Interior. Jakarta :
- [2] Erlangga.
- [3] Frick, Heinz, 1998. Ergonomi konsep dasar dan aplikasinya,edisi 1. Jakarta: Guna Widya.
- [4] Kobayashi, Sigenobu. 1998.Colorist, a Practical Handbook for Personal and Profesional Use. United States: Kodansa America, inc.
- [5] Kobayashi, Sigenobu. 1998.Colorist, a Practical Handbook for Personal and Profesional Use. United States: Kodansa America, inc.
- [6] Neufert, Ernst. 1994. Data Arsitek . Jakarta : Erlangga.
- [7] Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 304/Menkes/Per/89 tentang
- [8] persyaratan rumah makan
- [9] Sugiarto, dan Sri Sulartiningrum, 2001. Pengantar akomodasi dan
- [10] Restoran. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.Sulartiningrum (2003 : 91-96)
- [11] Suptandar, Pamudji. 1982. Interior Design II. Jakarta : Djambatan.
- [12] <http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/901/tari-remo> Kategori: Seni Tari • Ditulis oleh editor • Dipublish Mei 1, 2014 9/5/2016 10.26
- [13] <http://www.asalmulane.com/2012/04/kisah-restoran-pertama-didunia.html>. Diakses pada : 5 Februari 2016
- [14] <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2012200047DI/Bab2001/page71.html>. Diakses pada : 5 April 2016
- [15] <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2012200047DI/Bab2001/page71.html>. Diakses pada : 5 April 2016