

BERNOSTALGIA BERSAMA MI BURUNG DARA DENGAN VISITOR CENTER BERGAYA EKLEKTIK

Amanda Christabel, Astrid Kusumowidagdo, Stephanus Evert Indrawan
Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia
corresponding email: amandagoey_design@hotmail.com

Abstract : Competition among companies to increase sale is getting fiercer, so branding is on to the public to socialize company image, impression or identity of is necessary. PT. Surya Pratista Utama is a noodle company which is currently developing the brand of their noodle product. To develop the brand of the company, there should be a forum for public interest and positive responses. Therefore, the company plans to construct a Visitor Center as a space for cooking classes, presentations, and seminars on Mi Burung Dara. The building will be divided into two sections, which are cafeteria on the first floor and mini conference room on the second floor. The concept of the interior design of the building is international taste. To reflect the concept in the building interior, eclectic style, which is a combination of design styles from several periods and locations, is applied. The application of the eclectic style uses several national and international cultures in the building interior.

Keywords: cafeteria, design, eclectic, mini conference room, visitor center

LATAR BELAKANG BISNIS

Masalah dan Solusi pada Bisnis yang Dituju

Kota Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah kota Jakarta. Meski hanya kota kedua, Surabaya mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal tersebut terbukti dari peningkatan pertumbuhan penduduk dan pergerakan lahan yang semakin cepat, khususnya Surabaya Timur dan Surabaya Barat. Semakin meningkatnya jumlah penduduk berdampak pula pada peningkatan pembangunan rumah, gedung apartemen, perkantoran, restoran, café, butik, serta *mall* termasuk toko-toko di dalamnya. Kondisi ini menyebabkan adanya peningkatan kebutuhan jasa desain interior.

Berdasarkan proyeksi jumlah penduduk tahun 2011-2015 oleh BPS (Badan Pusat Statistik) Jawa Timur tercatat bahwa jumlah penduduk di Surabaya senantiasa mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Puncaknya pada tahun 2015 penduduk di Surabaya bertambah sekitar 15.000 jiwa, tercatat 1.406.683 jiwa untuk penduduk laki-laki dan 1.441.900 jiwa untuk penduduk perempuan. Namun berdasarkan pengamatan dan survey yang dilakukan oleh penulis baik secara tertulis maupun tidak tertulis, masyarakat Surabaya sendiri masih terbilang cukup sulit untuk memiliki berani menyewa jasa desain interior.

Beberapa problem yang muncul menurut penulis (Christabel, 2016) adalah:

1. Barang lama atau kuno milik leluhur yang

umumnya langsung dibuang karena dianggap sudah tidak cocok dengan desain hunian modern

2. Pemikiran masyarakat bahwa menggunakan jasa desainer interior itu butuh biaya besar
3. Klien yang memiliki perbedaan keinginan atau *style* berbeda dengan pasangannya, orangtua, saudara, sanak keluarga lainnya

Berdasarkan beberapa problem di atas terdapat beberapa solusi yang ditawarkan oleh penulis (Christabel, 2016), yaitu:

1. Memadukan elemen interior yang dinilai kuno ke dalam interior yang lebih modern secara harmonis
2. Mendesain hunian yang unik dan sesuai dengan pribadi klien dengan biaya yang sepan-tasnya, untuk mengurangi biaya tentunya bisa memodifikasi mebel lama milik klien sehingga tidak harus barang baru.
3. Jasa konsultan desain interior yang dapat memadukan beberapa *style* ke dalam satu interior atau dapat terbilang bergaya eklektik

Visi

Visi dari perusahaan yaitu menjadi salah satu biro konsultan interior yang unik dan unggul dalam desain bergaya eklektik yang dapat dinikmati berbagai kalangan.

Misi

Dalam usaha mencapai visi yang telah ditargetkan, misi yang dibawa oleh AMANDA

GOEY DESIGNS adalah sebagai berikut:

1. Memberikan layanan jasa konsultan interior, khususnya interior bergaya eklektik.
2. Bekerja secara profesional dan memberikan jasa interior yang terbaik untuk klien.
3. Memberikan inspirasi, khususnya bagi masyarakat Surabaya untuk lebih menghargai barang antik atau kuno pemberian leluhur.
4. Menjalin hubungan yang baik dengan klien

Keunggulan Bisnis

1. Pemahaman akan kebutuhan dan keinginan klien serta tentang gaya eklektik
2. Berkerja secara profesional dan konsisten pada kualitas hasil akhir proyek
3. Tidak selalu mengikuti *trend* di pasar, namun menciptakan *trend* tersendiri

Kepemilikan Usaha

AMANDA GOEY DESIGNS merupakan sebuah perusahaan perseorangan, di mana pemilik perusahaan, Amanda Christabel merangkap sebagai pimpinan perusahaan desainer utama, serta pemilik saham satu-satunya sebesar 100% tanpa ada pihak lain yang memegang saham tersebut. Dalam pengerjaan desain interior dan perwujudannya AMANDA GOEY DESIGNS akan memerlukan bantuan dari beberapa pihak, hal ini bersifat *outsorce* dan sistem kerja yang tidak terikat.

Fase usaha

Dalam mendirikan sebuah usaha, tentu saja diperlukan tahapan-tahapan atau fase dalam usaha tersebut. Dimulai dari tahapan yang

paling sederhana, yang nantinya akan terus berkembang menjadi lebih besar.

Maka diperlukan pembagian perencanaan lingkup kerja menjadi 3 fase:

1. Fase 1 (Periode 2019 – 2021):

Pemilik berprofesi sebagai *head designer*, dan melakukan pengerjaan dalam semua proses desain, mulai dari analisis, membuat konsep desain, gambar teknik, *design modelling*, *visualization*, *post production*, dan menyiapkan data untuk presentasi. Sementara untuk mewujudkan desain tersebut, dibutuhkan kontraktor, *workshop* furnitur, dan *home appliances (outsorce)*.

Pemilik bertanggung jawab penuh terhadap kinerja konsultan dalam mendesain dan tentu saja memberikan kualitas yang terbaik pada desain yang telah dihasilkan. Pemilik juga bertanggung jawab penuh terhadap sistem operasional perusahaan.

Pada fase awal ini, AMANDA GOEY DESIGNS belum memiliki kantor dan karyawan tetap, sehingga kantor sementara menggunakan teras rumah nenek pemilik yang sudah dibongkar dengan luasan 24m² (8m X 3m) berlokasi di Taman Pondok Indah OX:30, Surabaya.

1. Fase 2 (Periode 2022 – 2025):

Dalam fase kedua, pemilik tetap berprofesi sebagai *head designer*, kemudian memiliki 2 karyawan yang keduanya menjabat sebagai

interior designers assistant. Untuk mewujudkan hasil desain, AMANDA GOEY DESIGNS tetap menggunakan jasa kontraktor secara *outsourcing*. Pemilik tetap bertanggung jawab penuh terhadap kinerja dan kualitas produk serta memberikan kualitas terbaik kepada pengguna jasa. Serta pemilik tetap bertanggung jawab penuh terhadap operasional perusahaan.

Di fase kedua ini, AMANDA GOEY DESIGNS menyewa satu unit kantor sebagai ruang kerja dalam sebuah ruko tiga lantai di kawasan ruko Taman Pondok Indah, Wiyung, Surabaya. Selain itu mempersiapkan dana untuk renovasi bangunan untuk kantor di kawasan Darmo Permai.

2. Fase 3 (Periode 2025 - _____):

Setelah AMANDA GOEY DESIGNS mulai berkembang dan dikenal masyarakat luas, maka AMANDA GOEY DESIGNS akan mempekerjakan lebih banyak karyawan yang terdiri dari: *Head designers, Interior Designers, Interior Designers Assistant, Finance*, dan *Cleaning Service*. Dalam fase ketiga ini, AMANDA GOEY DESIGNS menempati kantor yang sudah direnovasi di Darmo Permai Timur XIII/11A, Surabaya.

Ancaman Pendetang Baru

Seiring berjalannya waktu dan zaman yang terus berkembang, tentu dalam tiap usaha selalu mendapatkan ancaman dari para pendatang baru, tidak terkecuali dari usaha jasa konsultan desain. Ditambah lagi desain yang bersifat

subjektif, sehingga ide-ide dari para pendatang baru banyak yang lebih mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Akan tetapi kunci utama dalam berbisnis di dunia desain adalah bukan mengikuti *trend* yang ada melainkan menciptakan trend baru di pasar.

Pada fase awal tentu pesaing akan datang dari banyak desainer interior yang *fresh graduate* yang langsung membuka jasa konsultan sendiri. Toko mebel ataupun *showroom* yang menjadi pesaing dalam fase ini adalah toko mebel skala menengah yang kebanyakan juga mempekerjakan desainer-desainer yang baru lulus untuk dapat mendesain konsep interior beserta produk mebel yang dijual oleh toko.

Fase berikutnya pesaing tidak akan berupa perusahaan dari Surabaya namun juga dari luar kota, seperti Jakarta dan Bandung. Memasuki fase berikutnya perusahaan juga harus berhadapan dengan desainer-desainer dari mancanegara yang lebih dahulu memiliki pengalaman untuk proyek-proyek besar di luar maupun di dalam Indonesia.

Kesimpulannya adalah untuk bertahan dalam persaingan bisnis biro interior di Surabaya, AMANDA GOEY DESIGNS harus memiliki kemampuan lebih dibanding biro lainnya, baik dalam desain maupun pelayanan terhadap *customer*. Dengan kualitas dan keunikan filosofi desain dan pelayanan terhadap pengguna jasa, maka kemungkinan besar pengguna jasa

akan terus menggunakan jasa AMANDA GOEY DESIGNS secara berulang. Sehingga otomatis seiring berjalannya waktu, perusahaan akan dapat bersaing dengan biro yang sudah terlebih dahulu memiliki nama.

Break Event Point (BEP)

Pada fase awal, AMANDA GOEY DESIGN tidak mengeluarkan modal peralatan yang banyak karena memanfaatkan sumber daya yang sudah dimiliki. Pada tahap selanjutnya baru ada pengeluaran lagi untuk *invest* pada fase tersebut, dimana perusahaan makin berkembang dan membutuhkan renovasi dan sumber daya lebih. BEP diperkirakan kembali dalam tahun kedua.

INTEGRASI BISNIS DAN DESAIN

AMANDA GOEY DESIGNS adalah sebuah konsultan interior, yang menawarkan desain interior dengan keunggulan gaya eklektik. Gaya eklektik bisa disebut sebagai percampuran beberapa gaya desain dari beberapa periode waktu dan tempat yang berbeda yang kemudian dikombinasikan menjadi satu. Mulai gaya modern, klasik, kontemporer, maupun tradisional, bisa diterapkan dalam satu ruangan.

Dilihat dari segi estetika, gaya ini lebih berkaca pada gaya masa lampau ketimbang pada masa depan. Bukan sesuatu yang aneh, apabila di dalamnya terdapat berbagai unsur arsitektur seperti *gothic*, *rococo*, dan *victorian*. Itu sebabnya AMANDA GOEY DESIGNS ingin menunjukkan bahwa mebel antik dari leluhur dan peralatan

elektronik terbaru pun dapat dimodifikasi dan dipadukan secara harmonis dalam satu desain interior. Filosofi itulah yang mendasari berdirinya AMANDA GOEY DESIGNS.

DESAIN

Latar Belakang Proyek

Di era berkembangnya ekonomi, perusahaan baik skala besar maupun kecil semakin ketat bersaing untuk meningkatkan penjualan. Proses bersaing tersebut tentunya akan diikuti dengan kegiatan *branding* perusahaan kepada masyarakat. *Branding* sendiri adalah citra, kesan atau identitas seperti apa perusahaan yang ingin dibangun oleh pemilik. Teknik *branding* sendiri dapat diaplikasikan dalam berbagai hal mulai dari iklan, poster, *merchandise*, sampai *social media*.

Termasuk PT. Surya Pratista Utama yang sedang mengembangkan *branding* produk mi miliknya. Saat ini perusahaan sedang mengadakan *campaign* untuk produk Mi Burung Dara, yaitu mi kering yang tersedia dalam berbagai ukuran dan kemasan. Produk utama ini nantinya akan menembak pasar yang lebih premium dan bersaing dengan pasar internasional. Kampanye Mi Burung Dara sendiri secara umum diisi dengan kelas memasak bersama yang sebagian besar diikuti oleh ibu-ibu dan mahasiswa jurusan kuliner. Sebagai wadah untuk menampung minat serta tanggapan positif dari masyarakat, maka perusahaan berencana untuk membangun sebuah *Visitor Center* yang dapat digunakan

sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan kelas memasak, presentasi, dan seminar seputar produk Mi Burung Dara. Bangunan tersebut nantinya terbagi menjadi dua yaitu *Mini Conference Room* pada lantai 2 dan Kafetaria pada lantai 1. Klien sendiri menginginkan konsep *branding* terbaru dari Mi Burung Dara, yaitu 'selera internasional' dapat dimunculkan dalam desain interior bangunan nantinya. Oleh karena itu desainer ingin berupaya agar keinginan klien dapat terpenuhi dengan mengaplikasikan gaya eklektik dengan memanfaatkan ragam budaya yang ada ke dalam sebuah desain interior.

Perumusan Masalah

Pada saat proses observasi terdapat beberapa masalah yang ditemui, yaitu:

1. *Problem Definition*
 - a. Area yang didesain berada di kawasan pabrik dengan *view* menghadap gudang produksi dan area parkir sepeda motor
 - b. Klien ingin konsep untuk kafetaria dapat menunjukkan 'selera internasional' yang merupakan *tag line* terbaru produk Mi Burung Dara.
 - c. Bangunan eksisting yang memanjang dan memiliki kolom yang cukup banyak
 - d. Klien ingin ada *open kitchen* di area kafetaria dengan bentuk *island* sewaktu-waktu dapat digunakan oleh koki tamu untuk demo memasak.
 - e. Untuk lantai dua sisi samping kanan kiri terlihat tidak seimbang, bagian sisi kiri terdapat jendela kaca yang sangat pan-

jang dan pada sisi kanan hanya berupa dinding sehingga berdampak pula pada pemantulan bunyi yang tidak seimbang.

2. Problem Statement

- a. Bagaimana mendesain sebuah kafetaria bernuansa 'selera internasional' yang unik dan menarik dengan *counter open kitchen* tipe *island* di dalam bentukan eksisting yang memanjang serta kolom yang cukup banyak?
- b. Bagaimana memaksimalkan kedua sisi bangunan yang tidak seimbang sehingga bisa memenuhi standar dan kebutuhan dari auditorium?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini, yaitu:

1. Menghasilkan desain kafetaria yang unik, nyaman dan memiliki filosofi perusahaan serta produk dari perusahaan.
2. Mendesain sebuah *counter open kitchen* berbentuk *island* yang juga memiliki fungsi sebagai area duduk, sehingga meski tidak digunakan sewaktu-waktu area tersebut tetap menarik untuk dikunjungi.
3. Membuat desain layout yang fleksibel untuk ruangan dengan area memanjang dan banyak kolom.
4. Menghasilkan desain yang autentik untuk sebuah auditorium dengan dasar standar kebutuhan penyerapan dan pemantulan bunyi atau suara baik langsung maupun tidak langsung

Manfaat Perancangan

Manfaat Perancangan Teoritis dari perancangan ini adalah:

1. Memperoleh pembekalan dalam mendesain area untuk publik
2. Memperoleh kesempatan untuk dapat bekerja sama dengan *real client*
3. Membantu memberi solusi kepada klien akan permasalahan yang ada pada desain bangunan *Visitor Center* tersebut.

Manfaat Perancangan Praktis dari perancangan ini adalah:

1. Menambah portofolio desainer
2. Memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan desain eklektik yang umumnya pada proyek *residence* kedalam *public area*.

Ruang Lingkup Perencanaan

Lokasi bangunan *visitor center* tersebut masih berada di kawasan pabrik PT. Surya Pratista Utama (Suprama) di Sidoarjo dan masih dalam tahap perancangan desain oleh arsitek yang sebelumnya sudah ditunjuk perusahaan.

Untuk proyek *Visitor Center* ini klien menginginkan fasilitas *mini conference room* serta kafetaria di dalam bangunan tersebut. Area lantai dua dimaksimalkan untuk *mini conference room* yang dilengkapi juga dengan *platform* panggung, area tertutup untuk *meeting room*, serta terdapat area untuk menyimpan kursi-kursi saat tidak terpakai.

Sedangkan kafetaria dibagi menjadi dua bagian yakni area *indoor* dan *outdoor*, dilengkapi juga dengan konter makanan dan konter untuk koki tamu melakukan demo memasak. Keinginan klien adalah konter untuk memasak didisain berbentuk *island* sehingga dapat menjadi *main interest* dari ruangan kafetaria tersebut.

Data Proyek

Berikut informasi seputar perusahaan:



Gambar 1. Logo Mi Burung Dara
(produk utama PT. Suprama)

Sumber : Data klien 2015

Nama klien : Bapak Cun Widyanto Sulestio
(*General Manager* Mi Burung Dara)

Bidang Usaha : Perusahaan produksi Mi

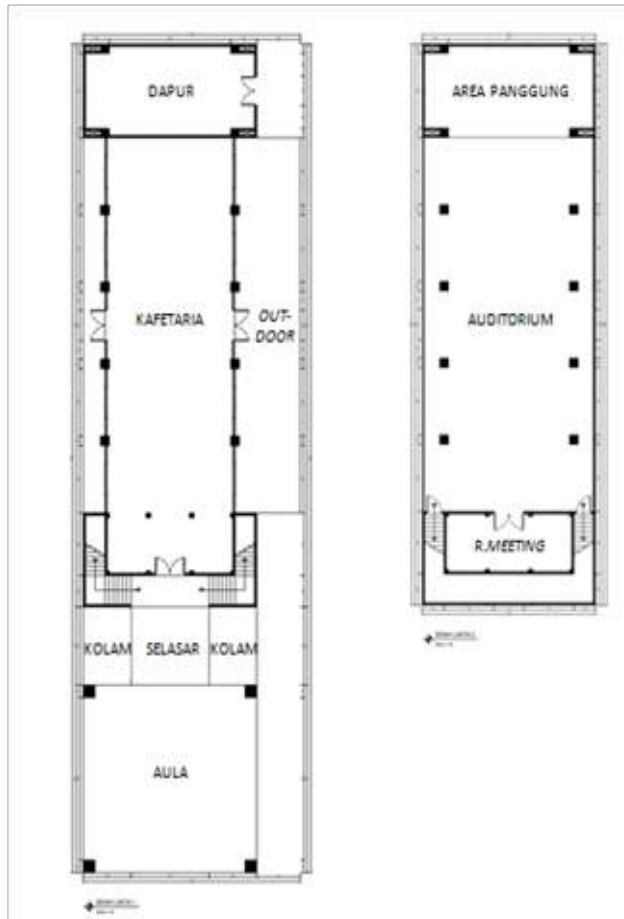
Alamat perusahaan :

Jl. Raya Sidoarjo - Wonoayu KM.3, Suko,
Kec. Sidoarjo, Jawa Timur

Telepon : (031) 8963765

Email : cwsulestio@gmail.com

Luas bangunan : 789m²



Gambar 2. Denah site eksisting
Sumber : Olahan Data Pribadi (2016)



Gambar 3. Dokumentasi Eksisting
Sumber : Olahan Data Pribadi (2016)



Tinjauan Umum

Nilai-nilai setiap masyarakat tertentu dapat di-tafsirkan dari fungsi prasarana fisik yang berkembang. Dalam dunia pariwisata, dapat dikatakan bahwa *Visitor Center* adalah produk baru dengan

multi-fungsi yang mengekspresikan nilai-nilai yang tercermin dalam infrastruktur fisik dan masyarakat setempat yang mencoba untuk menggunakan dan mengelolanya sebagai sumber daya tarik wisata. (Knudson, Cable & Beck, 1999) Kebutuhan ruang meliputi:

1. *Entrance*: sebagai pintu akses utama, pemberi informasi jadwal buka dan tutup
2. *Kafetaria*: sebagai area untuk makan, memesan makanan, berkumpul bersama
3. *Outdoor area*: sebagai area untuk makan, memesan makanan, berkumpul bersama
4. *Cooking show counter*: sebagai area untuk menyajikan atraksi masakan secara langsung
5. *Food counter* : sebagai area untuk memesan makanan dan minuman, serta tran-

saksi pembayaran

6. *Mini conference hall*: sebagai area multifungsi yang dapat digunakan untuk keperluan acara kantor
7. *Stage*: area untuk tampil
8. *Meeting room*: sebagai area untuk *meeting* dengan klien ataupun karyawan
9. *Storage* : sebagai area untuk menyimpan barang-barang yang masih belum terpakai

Tinjauan Khusus

1. Tujuan didirikan *visitor center*
Untuk memfasilitasi kegiatan demo memasak yang diadakan perusahaan. Konsep *visitor center* ini nantinya juga diharapkan dapat menunjukkan *branding* produk mi burung dara.



Gambar 4. Dokumentasi dari klien
Sumber : Olahan Data Pribadi (2016)

2. Tata cara dan ketentuan

Sistem yang digunakan adalah sistem pelayanan melayani sendiri; melayani orang banyak dengan cepat namun dalam waktu singkat. Pelayanan cenderung dapat dikatakan *one way service*. Kriteria kafetaria untuk kalangan perusahaan atau kantor dapat dilihat dari berbagai aspek khususnya,

- a. Keterjangkauan: makanan dan minuman yang disediakan di kafetaria harus terjangkau oleh kalangan pegawai.
- a. Kooperatif: mengharuskan adanya kerjasama yang baik antara pengunjung personalia kafetaria.
- b. Kesehatan: makanan dan minuman yang disediakan harus terjamin kebersihan dan kesehatannya.

3. Struktur organisasi

Secara umum kafetaria ini bergerak di bawah manajemen marketing PT.Surya Pratista Utama (Suprama).

Data Tapak

Site nantinya terletak di dalam area pabrik, dari segi arah bangunan menghadap ke arah utara sehingga hanya memperoleh sinar matahari pada pagi sampai menjelang sebelum jam 12 siang. Untuk *view* secara keseluruhan nantinya pemilik berencana untuk membangun green house di samping bangunan. Namun untuk posisi sekarang masih dikelilingi area parkir truk dan motor serta bangunan pabrik.

Job desk	Perkiraan jumlah pegawai
Kasir	1 orang
Kounter makanan	2-3 orang
Kounter minuman	2 orang
Cleaning service	2 orang
Security (pemegang kunci bangunan)	1 orang

Tabel 1. Perkiraan Jumlah Pegawai
Sumber : Olahan Data Pribadi (2016)

Data pengguna

Pengguna *Visitor Center* dikategorikan menjadi dua kategori besar, yaitu pelanggan atau klien, dan juga pegawai restoran. Untuk pegawai, akan terbagi sesuai dengan jabatan masing-masing dalam restoran tersebut sesuai dengan struktur organisasi. Perkiraan jumlah karyawan:

Aspek Pembentuk Ruang

Aspek pembentuk ruang nantinya meliputi elemen interior bangunan yang terdiri dari ruang kafetaria baik *indoor* maupun *outdoor*, *mini conference* atau *mini auditorium*, dan *meeting room*.

ANALISIS DATA

Pola Aktivitas Pemakai

Pengguna *Visitor Center* yang terdiri dari auditorium dan kafetaria tersebut nantinya adalah *staff counter* makanan, *staff counter* minuman, kasir, *cleaning service* dan *staff auditorium* atau *mini hall*. Serta terdapat koki tamu untuk acara kantor yang diundang sewaktu-waktu.

Christabel, Kusumowidagdo, Indrawan
Bernostalgia Bersama Mi Burung Dara Dengan Visitor Center Bergaya Eklektik

Berikut perkiraan pola aktivitas yang akan terjadi di dalam *Visitor Center*:

	08.30-09.00	09.00-11.00	11.00-14.00	14.00-16.00	16.00-18.00	18.00-19.00
Staff Kafetaria (makanan)	Bersih-bersih, persiapan menghangatkan makanan yang sudah dikirim	Melayani pengunjung seperti menyendokkan makanan ke piring atau mangkok sesuai pilihan kostumer				Bersih- bersih area counter, buang sampah
Staff Helper Kafetaria (makanan)	Bersih-bersih, persiapan menghangatkan makanan yang sudah dikirim	Memper- siapkan makanan untuk menu sarapan	Menghangatkan sisa masakan, mempersiapkan masakan untuk menu makan siang	Menghangatkan sisa masakan, mempersiapkan menu kudapan sore	Menghangat- kan makanan sisa supaya tidak rusak	Bersih- bersih area counter, buang sampah
Staff Kafetaria (minuman)	Bersih-bersih, persiapan membuat kopi dan teh	Melayani pembelian minuman, mulai dari memberi gelas, sedotan, dan es batu				Bersih- bersih area counter, buang sampah
Staff Helper Kafetaria (minuman)	Bersih-bersih, persiapan membuat kopi dan teh	Menyiapkan minuman per pitcher atau per dispenser mulai dari kopi, teh dan jus				Bersih- bersih area counter, buang sampah
Kasir		Memberikan layanan pembayaran kepada kostumer				Mengecek kembali data keuangan dan membuat laporan keuangannya
Koki tamu (optional)		Demo me- masak kelas pagi (untuk persiapan da- tang 30 menit sebelumnya)	Demo me- masak kelas siang (untuk persiapan da- tang 30 menit sebelumnya)	Demo memasak kelas sore (untuk persiapan datang 30 menit sebelumnya)		
Staff Mini Hall	Bersih-bersih, persiapan untuk jadwal acara meeting atau seminar	Memnbanu jalannya acara meeting maupun seminar				Bersih-bersih, persiapan untuk jadwal acara meeting atau seminar
Cleaning service	Bersih-bersih area ruang meeting dan hall					Bersih-bersih area ruang meeting, hall, kafetaria dan area counter koki tamu

Tabel 2. Perkiraan Pola AktivitasSumber : Olahan Data Pribadi (2016)

Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi ruang yang masih memungkinkan untuk digunakan dalam *Visitor Center* ini adalah pola sirkulasi linear dan terpusat. Hal tersebut dikarenakan pembagian *zoning* dan sirkulasi yang terlihat mulai dari *entrance*, hingga saat pengguna masuk ke ruangan masing-masing. Arah sirkulasi yang terlihat pada *site* terbilang linear.

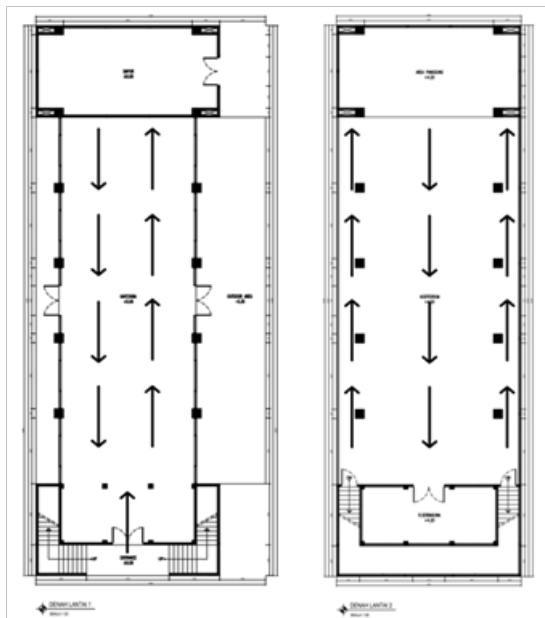
Karakteristik dan Kebutuhan Ruang

Karakteristik dan kebutuhan ruang *Visitor Center* untuk saat ini meliputi:

Hubungan Antar Ruang

Besaran Ruang

Besaran ruang mencakup besar luasan area



Gambar 5. Denah Awal
Sumber : Olahan Data Pribadi (2016)

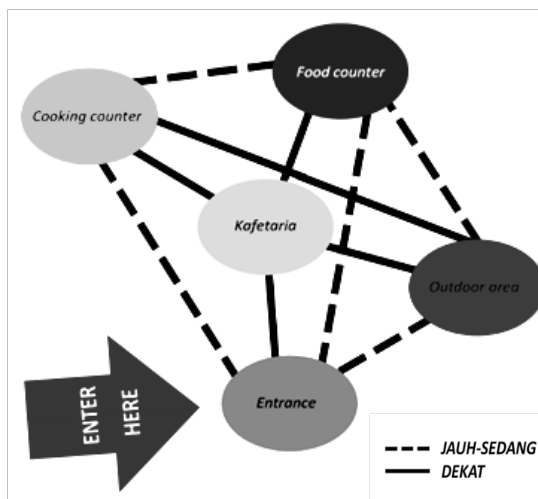
yang dibutuhkan untuk melaksanakan sejumlah aktivitas di dalamnya secara maksimal.

Berikut tabel kebutuhan besaran ruang yang dibutuhkan:

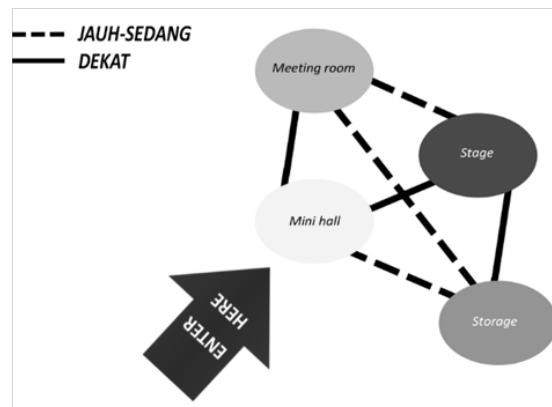
Ruang	Karakteristik
Entrance	Pencahayaannya alami: sedang - tinggi Penghawaannya alami: rendah - tinggi Temperatur: sedang - tinggi Kelembaban udara: rendah - sedang Enclosure: rendah Sirkulasi manusia: sedang - tinggi Impact suara: sedang - rendah
Kafetaria	Pencahayaannya alami: sedang Penghawaannya alami: sedang Temperatur: rendah - sedang Kelembaban udara: rendah - sedang Enclosure: sedang Sirkulasi manusia: sedang - tinggi Impact suara: rendah - sedang
Outdoor area	Pencahayaannya alami: sedang - tinggi Penghawaannya alami: rendah - sedang Temperatur: sedang Kelembaban udara: rendah - sedang Enclosure: rendah Sirkulasi manusia: sedang Impact suara: tinggi
Cooking show counter	Pencahayaannya alami: sedang Penghawaannya alami: rendah Temperatur: sedang Kelembaban udara: rendah Enclosure: rendah Sirkulasi manusia: rendah Impact suara: sedang - rendah
Food counter	Pencahayaannya alami: sedang - tinggi Penghawaannya alami: rendah - tinggi Temperatur: rendah Kelembaban udara: rendah Enclosure: rendah Sirkulasi manusia: sedang Impact suara: sedang - rendah
Mini conference hall	Pencahayaannya alami: rendah - sedang Penghawaannya alami: rendah - sedang Temperatur: rendah Kelembaban udara: rendah Enclosure: tinggi Sirkulasi manusia: sedang - tinggi Impact suara: rendah

Ruang	Karakteristik
Stage	Pencahayaan alami: rendah Penghawaan alami: rendah - tinggi Temperatur: rendah Kelembaban udara: rendah Enclosure: rendah Sirkulasi manusia: rendah Impact suara: sedang - rendah
Meeting room	Pencahayaan alami: sedang Penghawaan alami: rendah - sedang Temperatur: sedang Kelembaban udara: sedang Enclosure: rendah Sirkulasi manusia: sedang
Storage	Impact suara: sedang - rendah Pencahayaan alami: sedang - tinggi Penghawaan alami: sedang - tinggi Temperatur: sedang Kelembaban udara: rendah Enclosure: rendah Sirkulasi manusia: rendah Impact suara: sedang - rendah

Tabel 3. Karakteristik Kebutuhan Ruang
Sumber : Olahan Data Pribadi (2016)



Gambar 6. Bagan Hubungan Antar Ruang Lantai Satu
Sumber : Olahan Data Pribadi (2016)



Gambar 7. Bagan Hubungan Antar Ruang Lantai Dua
Sumber : Olahan Data Pribadi (2016)

Grouping Ruangan

Berdasarkan data hubungan antar ruang, maka *grouping* ruang pada *Visitor Center* ini adalah:

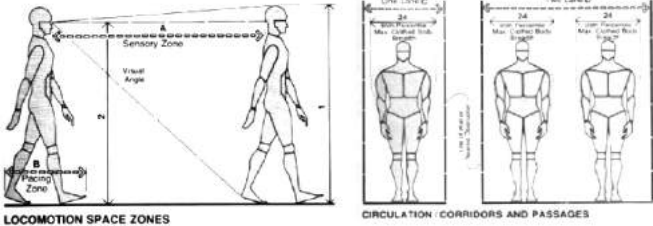
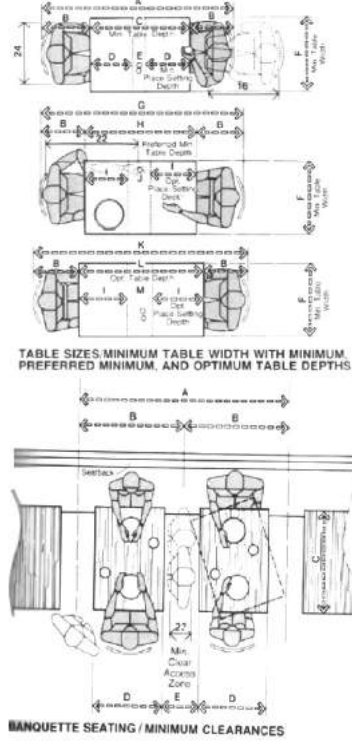
1. Area Publik, area dimana dapat diakses oleh semua orang, baik orang dari luar perusahaan dapat dengan bebas beraktivitas di dalamnya. Area ini umumnya mudah dijangkau.
2. Area semi privat, yaitu area yang tidak dapat sembarang orang diperbolehkan masuk, hanya untuk orang-orang dalam perusahaan, orang yang diberi wewenang khusus sebelumnya atau tamu undangan perusahaan. Sifatnya semi tertutup karena juga mengutamakan privasi perusahaan.
3. Area Privat, yaitu area yang ditujukan hanya untuk diakses karyawan/*staff* perusahaan dan sifatnya tertutup serta tidak mudah diakses, harus menggunakan kunci atau kartu pengenalan terlebih dahulu.

Analisa Tapak

Analisa Tapak Luar

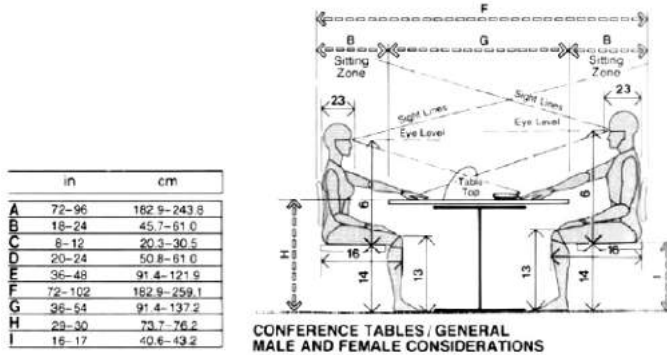
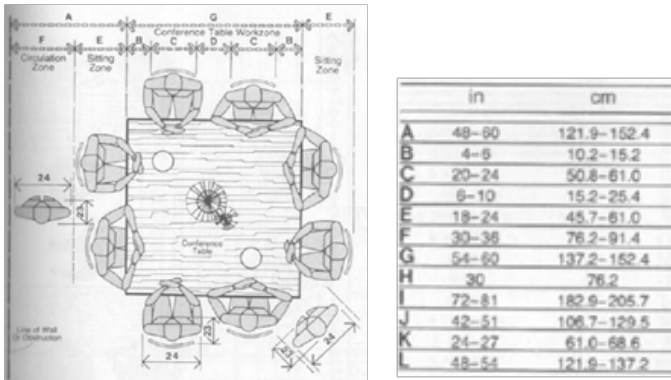
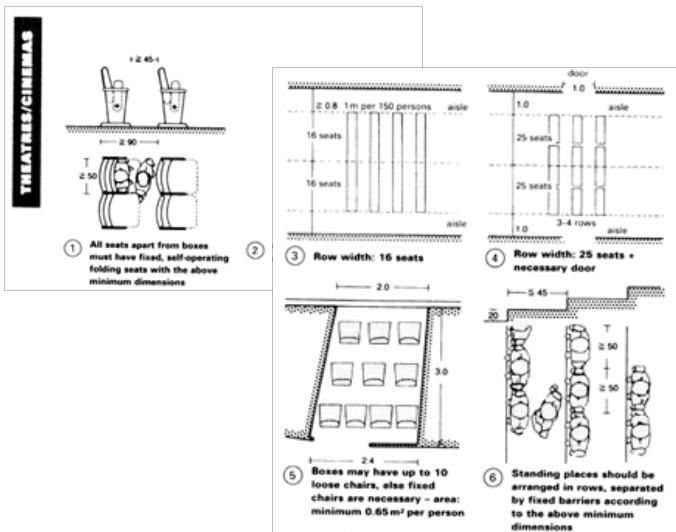
Untuk tapak luar keseluruhan *site* dikelilingi pemandangan di sekitar area pabrik PT. Surya Pratista Utama (Suprama).

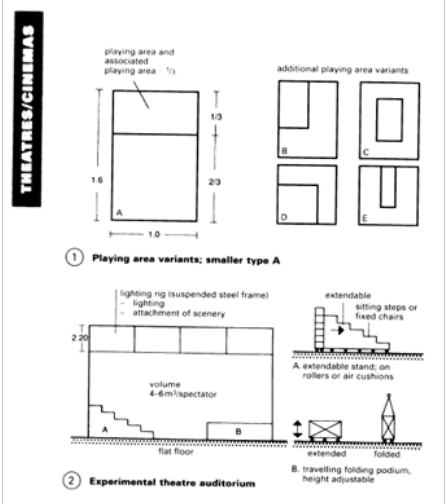
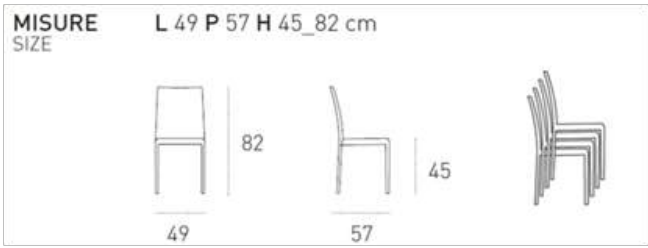
Akses masuk satu-satunya menuju *site* adalah melalui Jalan Raya Suko di Sidoarjo kemudian melewati pos jaga, kantor utama, kantin karyawan, gudang produksi, menuju lahan yang masih kosong.

Tipe area	Human dimensions	Minimal space																																																																					
Entrance	 <table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td><td>84</td><td>213.4</td></tr> <tr> <td>B</td><td>22-36</td><td>55.9-91.4</td></tr> <tr> <td>C</td><td>30-36</td><td>75.2-91.4</td></tr> <tr> <td>D</td><td>68</td><td>172.7</td></tr> <tr> <td>E</td><td>36-42</td><td>91.4-106.7</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	84	213.4	B	22-36	55.9-91.4	C	30-36	75.2-91.4	D	68	172.7	E	36-42	91.4-106.7	$2 \times 0,9 = 1,8 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $1,8 + (1,8 \times 30\%) = 2,34 \text{ m}^2$																																																			
	in	cm																																																																					
A	84	213.4																																																																					
B	22-36	55.9-91.4																																																																					
C	30-36	75.2-91.4																																																																					
D	68	172.7																																																																					
E	36-42	91.4-106.7																																																																					
Kafetaria	 <table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td><td>66-78</td><td>167.6-198.1</td></tr> <tr> <td>B</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr> <tr> <td>C</td><td>30</td><td>76.2</td></tr> <tr> <td>D</td><td>14</td><td>35.6</td></tr> <tr> <td>E</td><td>2</td><td>5.1</td></tr> <tr> <td>F</td><td>24</td><td>61.0</td></tr> <tr> <td>G</td><td>72-84</td><td>182.9-213.4</td></tr> <tr> <td>H</td><td>36</td><td>91.4</td></tr> <tr> <td>I</td><td>18</td><td>45.7</td></tr> <tr> <td>J</td><td>4</td><td>10.2</td></tr> <tr> <td>K</td><td>75-88</td><td>190.5-223.8</td></tr> <tr> <td>L</td><td>40</td><td>101.6</td></tr> <tr> <td>M</td><td>8</td><td>20.3</td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td><td>72-76</td><td>182.9-193.0</td></tr> <tr> <td>B</td><td>36-38</td><td>91.4-96.5</td></tr> <tr> <td>C</td><td>30</td><td>76.2</td></tr> <tr> <td>D</td><td>24</td><td>61.0</td></tr> <tr> <td>E</td><td>12-14</td><td>30.5-35.6</td></tr> <tr> <td>F</td><td>108</td><td>274.3</td></tr> <tr> <td>G</td><td>54</td><td>137.2</td></tr> <tr> <td>H</td><td>24</td><td>61.0</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	66-78	167.6-198.1	B	18-24	45.7-61.0	C	30	76.2	D	14	35.6	E	2	5.1	F	24	61.0	G	72-84	182.9-213.4	H	36	91.4	I	18	45.7	J	4	10.2	K	75-88	190.5-223.8	L	40	101.6	M	8	20.3		in	cm	A	72-76	182.9-193.0	B	36-38	91.4-96.5	C	30	76.2	D	24	61.0	E	12-14	30.5-35.6	F	108	274.3	G	54	137.2	H	24	61.0	$1,65 \times 1,4 = 2,48 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $2,48 + (2,48 \times 30\%) = 3,22 \text{ m}^2$ $1,8 \times 1,4 = 2,52 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $2,52 + (2,52 \times 30\%) = 3,27 \text{ m}^2$
	in	cm																																																																					
A	66-78	167.6-198.1																																																																					
B	18-24	45.7-61.0																																																																					
C	30	76.2																																																																					
D	14	35.6																																																																					
E	2	5.1																																																																					
F	24	61.0																																																																					
G	72-84	182.9-213.4																																																																					
H	36	91.4																																																																					
I	18	45.7																																																																					
J	4	10.2																																																																					
K	75-88	190.5-223.8																																																																					
L	40	101.6																																																																					
M	8	20.3																																																																					
	in	cm																																																																					
A	72-76	182.9-193.0																																																																					
B	36-38	91.4-96.5																																																																					
C	30	76.2																																																																					
D	24	61.0																																																																					
E	12-14	30.5-35.6																																																																					
F	108	274.3																																																																					
G	54	137.2																																																																					
H	24	61.0																																																																					

Christabel, Kusumowidagdo, Indrawan
Bernostalgia Bersama Mi Burung Dara Dengan Visitor Center Bergaya Eklektik

Tipe area	Human dimensions	Minimal space																																																						
Outdoor area		$1,65 \times 1,2 = 1,98 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $1,98 + (1,98 \times 30\%) = 2,57 \text{ m}^2$																																																						
Food counter		$2,65 \times 4 = 10,6 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $10,6 + (10,6 \times 30\%) = 13,78 \text{ m}^2$																																																						
Cooking show counter	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>48 min</td><td>121.9 min</td></tr> <tr><td>B</td><td>40</td><td>101.6</td></tr> <tr><td>C</td><td>15</td><td>38.1 min</td></tr> <tr><td>D</td><td>21-30</td><td>53.3-76.2</td></tr> <tr><td>E</td><td>1-3</td><td>2.5-7.6</td></tr> <tr><td>F</td><td>15 min</td><td>38.1 min</td></tr> <tr><td>G</td><td>19.5-48</td><td>49.5-116.8</td></tr> <tr><td>H</td><td>12 min</td><td>30.5 min</td></tr> <tr><td>I</td><td>17.5 max</td><td>44.5 max</td></tr> <tr><td>J</td><td>96-101.5</td><td>243.8-257.8</td></tr> <tr><td>K</td><td>24-27.5</td><td>61.0-69.9</td></tr> <tr><td>L</td><td>24-28</td><td>61.0-69.9</td></tr> <tr><td>M</td><td>30</td><td>76.2</td></tr> <tr><td>N</td><td>60 min</td><td>152.4 min</td></tr> <tr><td>O</td><td>35-38.25</td><td>88.9-97.1</td></tr> <tr><td>P</td><td>24 min</td><td>61.0 min</td></tr> <tr><td>Q</td><td>35 max</td><td>88.9 max</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	48 min	121.9 min	B	40	101.6	C	15	38.1 min	D	21-30	53.3-76.2	E	1-3	2.5-7.6	F	15 min	38.1 min	G	19.5-48	49.5-116.8	H	12 min	30.5 min	I	17.5 max	44.5 max	J	96-101.5	243.8-257.8	K	24-27.5	61.0-69.9	L	24-28	61.0-69.9	M	30	76.2	N	60 min	152.4 min	O	35-38.25	88.9-97.1	P	24 min	61.0 min	Q	35 max	88.9 max	$2,4 \times 2,4 = 5,76 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $5,76 + (5,76 \times 30\%) = 7,49 \text{ m}^2$
	in	cm																																																						
A	48 min	121.9 min																																																						
B	40	101.6																																																						
C	15	38.1 min																																																						
D	21-30	53.3-76.2																																																						
E	1-3	2.5-7.6																																																						
F	15 min	38.1 min																																																						
G	19.5-48	49.5-116.8																																																						
H	12 min	30.5 min																																																						
I	17.5 max	44.5 max																																																						
J	96-101.5	243.8-257.8																																																						
K	24-27.5	61.0-69.9																																																						
L	24-28	61.0-69.9																																																						
M	30	76.2																																																						
N	60 min	152.4 min																																																						
O	35-38.25	88.9-97.1																																																						
P	24 min	61.0 min																																																						
Q	35 max	88.9 max																																																						

Tipe area	Human dimensions	Minimal space																																							
	 CONFERENCE TABLES / GENERAL MALE AND FEMALE CONSIDERATIONS <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>72-96</td> <td>182.9-243.8</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>18-24</td> <td>45.7-61.0</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>8-12</td> <td>20.3-30.5</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>20-24</td> <td>50.8-61.0</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>36-48</td> <td>91.4-121.9</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>72-102</td> <td>182.9-259.1</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>36-54</td> <td>91.4-137.2</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>23-30</td> <td>73.7-76.2</td> </tr> <tr> <td>I</td> <td>15-17</td> <td>40.6-43.2</td> </tr> </tbody> </table>		in	cm	A	72-96	182.9-243.8	B	18-24	45.7-61.0	C	8-12	20.3-30.5	D	20-24	50.8-61.0	E	36-48	91.4-121.9	F	72-102	182.9-259.1	G	36-54	91.4-137.2	H	23-30	73.7-76.2	I	15-17	40.6-43.2	$2,2 \times (2 \times 1.5) = 6,6 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $6,6 + (6,6 \times 30\%) = 8,58 \text{ m}^2$									
	in	cm																																							
A	72-96	182.9-243.8																																							
B	18-24	45.7-61.0																																							
C	8-12	20.3-30.5																																							
D	20-24	50.8-61.0																																							
E	36-48	91.4-121.9																																							
F	72-102	182.9-259.1																																							
G	36-54	91.4-137.2																																							
H	23-30	73.7-76.2																																							
I	15-17	40.6-43.2																																							
Meeting room	 <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>48-60</td> <td>121.9-152.4</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>4-6</td> <td>10.2-15.2</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>20-24</td> <td>50.8-61.0</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>8-10</td> <td>15.2-25.4</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>18-24</td> <td>45.7-61.0</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>30-36</td> <td>76.2-91.4</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>54-60</td> <td>137.2-152.4</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>30</td> <td>76.2</td> </tr> <tr> <td>I</td> <td>72-81</td> <td>182.9-205.7</td> </tr> <tr> <td>J</td> <td>42-51</td> <td>106.7-129.5</td> </tr> <tr> <td>K</td> <td>24-27</td> <td>61.0-68.6</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>48-54</td> <td>121.9-137.2</td> </tr> </tbody> </table>		in	cm	A	48-60	121.9-152.4	B	4-6	10.2-15.2	C	20-24	50.8-61.0	D	8-10	15.2-25.4	E	18-24	45.7-61.0	F	30-36	76.2-91.4	G	54-60	137.2-152.4	H	30	76.2	I	72-81	182.9-205.7	J	42-51	106.7-129.5	K	24-27	61.0-68.6	L	48-54	121.9-137.2	$2,2 \times (2 \times 1.5) = 6,6 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $6,6 + (6,6 \times 30\%) = 8,58 \text{ m}^2$
	in	cm																																							
A	48-60	121.9-152.4																																							
B	4-6	10.2-15.2																																							
C	20-24	50.8-61.0																																							
D	8-10	15.2-25.4																																							
E	18-24	45.7-61.0																																							
F	30-36	76.2-91.4																																							
G	54-60	137.2-152.4																																							
H	30	76.2																																							
I	72-81	182.9-205.7																																							
J	42-51	106.7-129.5																																							
K	24-27	61.0-68.6																																							
L	48-54	121.9-137.2																																							
Mini hall	 1. All seats apart from boxes must have fixed, self-operating folding seats with the above minimum dimensions 2. Row width: 16 seats 3. Row width: 25 seats + necessary door 4. Boxes may have up to 10 loose chairs, also fixed chairs are necessary - area: minimum 0.65 m² per person 5. Standing places should be arranged in rows, separated by fixed barriers according to the above minimum dimensions	$0,9 \times 0,5 = 0,45 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $0,45 + (0,45 \times 30\%) = 0,59 \text{ m}^2$																																							

Tipe area	Human dimensions	Minimal space
Stage	 The diagrams show stage dimensions and auditorium seating. Diagram 1 shows a playing area with dimensions 1.0 by 1.0, and additional variants B, C, D, and E. Diagram 2 shows an experimental theatre auditorium with a lighting rig, seating steps, and a travelling folding podium.	$0,59 \times 200 \text{ orang} = 118 \text{ m}^2$ $3,5 \times 6 = 21 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $21 + (21 \times 30\%) = 27,3 \text{ m}^2$
Storage	 The diagram shows the dimensions of a chair: L 49 P 57 H 45_82 cm. It also shows a stack of chairs.	$0,5 \times 0,6 = 0,3 \text{ m}^2$ Minimal space + sirkulasi (30%) $0,3 + (0,3 \times 30\%) = 0,39 \text{ m}^2$ $0,39 \times 20 \text{ stack kursi (10 buah)} = 7,8 \text{ m}^2$

Tabel 4. Perkiraan Besaran Ruang
Sumber: Olahan Data Pribadi (2016)

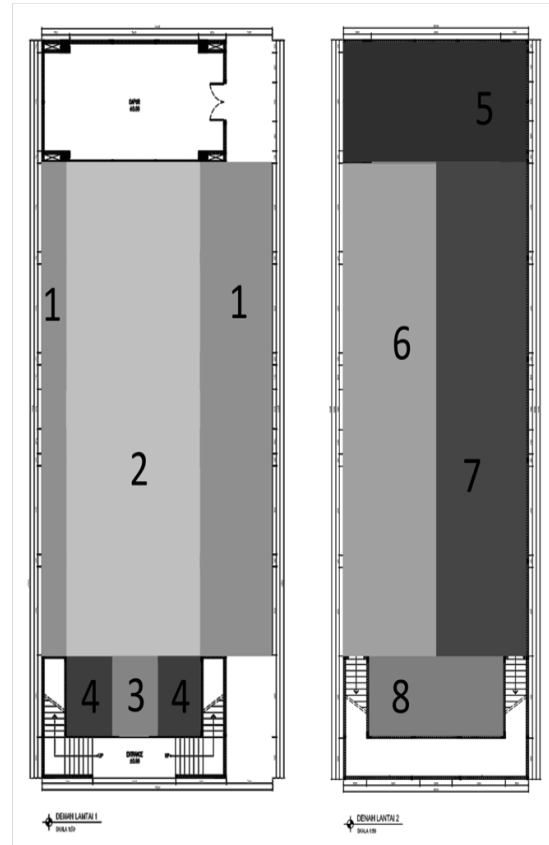
Nantinya posisi bangunan akan menghadap ke arah utara, kemudian di sampingnya akan dibangun rumah kaca dengan bermacam koleksi tanam rempah-rempah untuk bumbu masakan. Bentuk dasar bangunan adalah persegi panjang. Untuk lantai bawah digunakan sebagai dapur, kafetaria, serta aula. Sedangkan lantai dua untuk tempat pertemuan semacam auditorium atau *mini hall*, dilengkapi dengan *meeting room*.



Gambar	Keterangan
	-Tampak dari arah menghadap ke selatan, bedekatan dengan area produksi
	-Tampak dari arah menghadap ke utara, terdapat <i>ware house</i>
	-Gedung produksi di posisi timur
	-Parkiran motor di posisi barat

Gambar 8. Analisa tapak luar
Sumber : Data Pribadi

Berikut kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisa tapak:



Gambar 9. Zoning ruangan
Sumber : Data Pribadi

Analisa Tapak Dalam

Analisa tapak dalam dapat dilihat berdasarkan pencahayaan alami, penghawaan alami, temperatur, kelembapan udara, *enclosure*, sirkulasi manusia, dan *impact* suara yang datang dari kawasan di sekitar area tersebut. Selain itu juga disesuaikan dengan aktivitas yang akan dilakukan di dalam area tersebut dan kecocokannya dengan kebutuhan ruang.

Konsep dan Aplikasi

Konsep dan Solusi Perancangan

Permasalahan utama untuk bangunan ini adalah banyaknya jumlah kolom, bentukan ruangan yang memanjang dan monoton serta letak *site* yang berada di kawasan pabrik. Sedangkan permintaan klien sendiri adalah untuk mengangkat *brand* produk Mi Burung Dara secara internasional. Maka dari itu solusi yang

Karakteristik 1		Cocok	Karakteristik 5		Cocok
Pencahayaan alami	tinggi	C,D	Pencahayaan alami	sedang	H,I
Penghawaan alami	tinggi		Penghawaan alami	sedang	
Temperatur	tinggi		Temperatur	sedang	
Kelembaban udara	rendah		Kelembaban udara	sedang	
Enclosure	rendah		Enclosure	tinggi	
Sirkulasi manusia	sedang		Sirkulasi manusia	rendah	
Impact suara	tinggi		Impact suara	sedang	
Karakteristik 2		Cocok	Karakteristik 6		Cocok
Pencahayaan alami	sedang	B,D,E	Pencahayaan alami	tinggi	F
Penghawaan alami	sedang		Penghawaan alami	rendah	
Temperatur	sedang		Temperatur	sedang	
Kelembaban udara	sedang		Kelembaban udara	sedang	
Enclosure	sedang		Enclosure	sedang	
Sirkulasi manusia	tinggi		Sirkulasi manusia	tinggi	
Impact suara	sedang		Impact suara	rendah	
Karakteristik 3		Cocok	Karakteristik 7		Cocok
Pencahayaan alami	rendah	A,B	Pencahayaan alami	sedang	F,H
Penghawaan alami	rendah		Penghawaan alami	rendah	
Temperatur	rendah		Temperatur	sedang	
Kelembaban udara	sedang		Kelembaban udara	sedang	
Enclosure	tinggi		Enclosure	sedang	
Sirkulasi manusia	tinggi		Sirkulasi manusia	tinggi	
Impact suara	sedang		Impact suara	rendah	
Karakteristik 4		Cocok	Karakteristik 8		Cocok
Pencahayaan alami	rendah	B,D,E	Pencahayaan alami	rendah	G,I
Penghawaan alami	rendah		Penghawaan alami	rendah	
Temperatur	rendah		Temperatur	rendah	
Kelembaban udara	sedang		Kelembaban udara	tinggi	
Enclosure	tinggi		Enclosure	tinggi	
Sirkulasi manusia	sedang		Sirkulasi manusia	sedang	
Impact suara	sedang		Impact suara	rendah	

- A. Entrance
- B. Kafetaria
- C. Outdoor area
- D. Cooking counter
- E. Food counter
- F. Mini hall
- G. Meeting room
- H. Stage
- I. Storage

-  Publik
-  Semi Privat
-  Privat

Tabel 5. Pengelompokan Berdasarkan Karakter Ruang
Sumber : Data Pribadi

ditawarkan yaitu berupa desain interior *Visitor Center* dengan prinsip eklektisisme dimana hal tersebut dinilai dapat menginterpretasikan kata 'selera internasional' dengan perpaduan ragam ornamentasi baik dari Indonesia dan dari luar negeri, serta menggunakan dua macam penataan sirkulasi yaitu linear dan terpusat untuk mengatasi sifat monoton dari jajaran kolom yang ada. Sedangkan untuk mengatasi problem ketidakseimbangan pada area *mini hall*, menggunakan pengolahan pada plafon dan lantai sebagai penyatu antara sisi kiri dan kanan.

Definisi Eklektisisme

Menurut Sporre dalam bukunya *Perceiving the Arts* (1992), eklektisisme adalah suatu gaya desain yang mengkombinasikan contoh-contoh dari beberapa gaya yang berbeda dalam sebuah komposisi tunggal.

Berikut prinsip-prinsip dari desain eklektisisme, yaitu:

1. Teknik Ornamentasi

Ornamentasi dalam eklektisisme dapat dicapai dengan beberapa cara, yaitu:

- a. Ornamentasi sebagai penyampaian simbolik
- b. Ornamentasi yang berkonteks lingkungan
- c. Ornamentasi sebagai sub ordinat, mempertegas kolom dan struktur bangunan
- d. Ornamentasi sebagai dekorasi saja
- e. Ornamentasi sebagai bagian dari bangunan

2. Teknik Pewarnaan

- a. *Monochrome*, pemberian satu warna atau gradasi dari satu warna saja.
- b. *Colored*, pemberian warna secara terbatas atau *restraint* warna (misalkan: merah dan kuning atau biru dan kuning)
- c. *Polychromy*, pengkombinasian banyak warna/*multicolor*
- d. Kombinasi warna melalui warna atau corak material
- e. *Colorstically cold* and netral, pemberian warna yang berkesan dingin dan netral
- f. *Calmness*, pemberian warna yang menenangkan secara psikologis.

3. Pengaturan Material

- a. Ekspos material, material ditampilkan sesuai aslinya
- b. Tekstur, kualitas visual yang tampak di permukaan secara warna ataupun bentuk
- c. *Rusticated*, penyelesaian dengan menggunakan gaya pedesaan
- d. *Luxury*, penggunaan material mahal untuk kenyamanan fisik dan kepuasan
- e. *Masonry form*, penggunaan semua produk dari batu, batu bata ataupun blok beton.
- f. *Fine marble*, marmer dengan kualitas terbaik
- g. *Local material*, penggunaan material-material lokal

- h. Detail prefabrikasi, penggunaan detail-detail yang sudah dibuat pabrik.
- i. *Ruthlessness*, material yang ditampilkan secara kasar

Definisi Motif Batik

Motif batik adalah kerangka gambar berpola yang mewujudkan corak batik secara keseluruhan.

Motif batik berdasarkan pengolahannya menurut Sugiyem (2008):

1. Motif Geometris

Motif Geometris adalah motif-motif batik yang ornamen-ornamennya merupakan susunan geometris. Ciri ragam hias geometris ini adalah motif tersebut mudah dibagi-bagi menjadi bagian-bagian yang disebut satu "raport".

Raport sendiri dibedakan atas dua macam, yaitu berbentuk seperti ilmu ukur biasa (segiempat, lingkaran, dan sebagainya) dan tersusun secara garis miring misalnya motif parang.

2. Motif Non Geometris

Motif non geometris adalah motif-motif batik yang tidak geometris. Motif-motif golongan non geometris tersusun dari ornamen-ornamen alam, tumbuhan dan hewan (Meru, Pohon Hayat, Candi, Binatang, Burung, Garuda, Ular, dan sebagainya) dalam susunan tidak teratur menurut bidang geometris meskipun dalam bidang luas akan terjadi berulang kembali susunan motif batik tersebut.

3. Motif Figuratif

Motif figuratif menggambarkan benda-benda sesuai dengan aslinya, misalnya bunga, ikan, buah, binatang dan sebagainya. Penyusunan motif figuratif secara umum juga mempertimbangkan ruang atau jauh dekat, warna dibuat mirip aslinya dan lain-lain. Motif ini banyak digunakan pada batik modern.

4. Motif Semifiguratif

Pada motif semifiguratif benda-benda dilakukan stilisasi dan deformasi. Penggambaran benda masih bertujuan untuk menggambarkan filosofi tertentu namun besar kecilnya benda, proporsi, dan perspektif tidak lagi diperhatikan. Pemberian warna lebih bebas sehingga lebih bersifat dekoratif.

5. Motif Nonfiguratif

Motif nonfiguratif disebut juga motif abstrak sehingga bentuk-bentuk benda apapun tidak lagi dipersoalkan. Yang diutamakan adalah keindahan motif itu sendiri. Motif abstrak dapat berupa garis, massa, spot, isian-isian, bidang atau warna yang serasi antar bagian satu dengan lainnya maupun keseluruhan.

Definisi Vintage

Definisi *vintage* saat ini merujuk pada minat pada hal-hal kuno yang memiliki kualitas baik dan diakui secara luas. Kata *vintage* ini juga bisa digunakan sebagai kata benda atau kata sifat. Sebagai kata sifat, maka kata benda yang berlabel *vintage* diasosiasikan dengan sesuatu

yang semakin bermakna karena model atau usianya yang lama. Sehingga, semakin tua usia benda tersebut, maka akan semakin baik dan tinggi nilai estetikanya.

Menurut Luthfi Hasan (2015), seorang desainer interior sekaligus pendiri Jakarta Vintage, benda dapat dikatakan *vintage* apabila memiliki karakteristik gaya yang kira-kira berasal dari tahun 1910-1990. Corak warna yang digunakan identik dengan warna-warna kuno seperti hijau zaitun, merah *maroon*, coklat muda, coklat tua, abu-abu dan hitam.

Vintage sendiri terbagi dalam beberapa gaya seperti *Rococo*, *Victorian*, *Federal* dan *Mid-century*. Untuk proyek ini kesan *vintage* yang diambil adalah *Mid-century*, yang memiliki ciri khas berupa desain yang polos dan simetris tanpa banyak ornamen serta cenderung berwarna gelap.

Definisi Retro

Kata Retro sendiri dimulai sekitar tahun 60-70an berasal dari seorang ahli teori yaitu Jean Baudrillard dalam bukunya yang berjudul *Simulacra and Simulation* yang berarti kembali ke masa lalu. Dari berbagai tinjauan konseptualnya retro diartikan sebagai wacana yang tak berbentuk, dan tiada makna sebagaimana konsep *'form follow fun'*. Sehingga corak warna yang sering digunakan cenderung bersifat hangat dan ceria. Retro pun terbagi dalam berbagai aliran yang berbeda-beda, namun yang paling terlihat dampaknya adalah seni, menjadi asal mula terbentuknya aliran seni Pop Art.

Pop art berasal dari kata *Popular art*, adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, televisi, iklan dan sebagainya. Menurut Klaus (2004) dalam bukunya *Pop Art (Basic Art)* tujuan dari Pop art adalah untuk mengkomunikasikan keindahan kepada rakyat awam dengan cara-cara yang mudah dimengerti oleh masyarakat.

Ciri khas Pop Art antara lain yaitu penggabungan foto serta permainan warna yang berani, kadang disertai penggunaan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh senimannya.

Definisi Scandinavian

Gaya desain interior yang sedang tren saat ini adalah gaya *scandinavian*. Skandinavia disini berarti negara-negara dari Eropa Utara seperti Denmark, Swedia, dan Norwegia. Istilah Desain *Scandinavian* sendiri bermula dari pameran desain di Amerika dan Kanada pada tahun 1950an. Dimana istilah tersebut memperkenalkan cara orang-orang Skandinavia hidup dalam desain dengan filosofi kesederhanaan yang terinspirasi dari alam dan iklim utara, mudah diakses dan tersedia untuk semua.

Pada prinsipnya desain gaya *Scandinavian* senantiasa memprioritaskan fungsionalitas tanpa menghilangkan keindahan dan keanggunannya. Gaya *Scandinavian* memiliki karak-

ter dengan garis-garis sederhana dan tampilan bersih yang terinspirasi dari pepaduan warna putih dan unsur kayu.

Ciri *Scandinavian* dapat juga dilihat dari warna, warna netral seperti putih dan abu-abu terang menjadi ciri utama. Warna netral yang digunakan memberikan kesan ruangan tampak luas dan elegan.

Walaupun desain interior gaya Skandinavia bukan gaya modern namun tampak seperti desain modern. Dilihat dari bentuk furnitur cenderung lebih dinamis dengan minim dekorasi dengan model yang ramping.

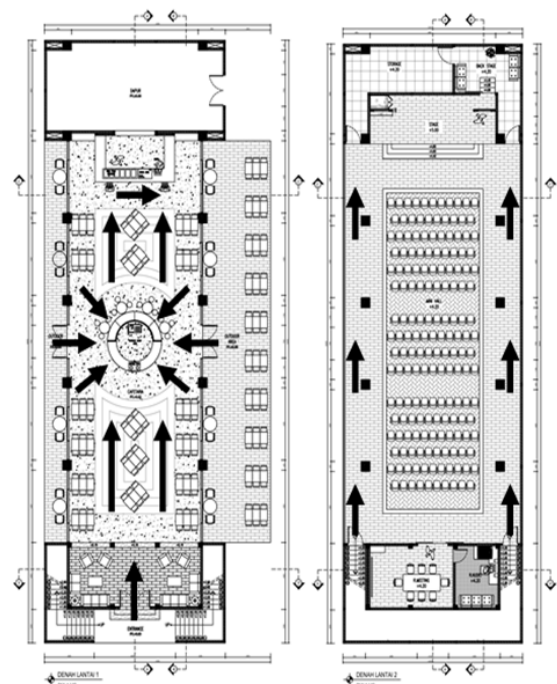
Konsep Zoning, Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi

Pada perancangan desain *Visitor Center*, terdapat 3 kategori *zoning*, yaitu privat, semi privat dan publik. Pembagian *zoning* tersebut didasarkan dari fungsi ruang dengan aktivitas yang berbeda dan disusun menjadi sebuah denah.

Perancangan organisasi ruang untuk *Visitor Center* ini cenderung *linear*, begitu juga untuk pola sirkulasi di dalamnya. Untuk menghilangkan kesan monoton dalam ruang dengan bentuk memanjang maka pada area tengah atau *main area* dimana terdapat *cooking show counter* maka pola sirkulasi yang paling efektif adalah pola sirkulasi linear kemudian dipadu dengan pola sirkulasi terpusat.

Zoning	Ruang
Publik	Entrance, kafetaria, outdoor area
Semi privat	Mini hall, meeting room, cooking show counter
Privat	Backstage, storage, food counter

Tabel 6. Pembagian Zoning
Sumber: Data Pribadi



Gambar 10. Pola sirkulasi
Sumber : Data Pribadi

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Perancangan *Visitor Center* ini menerapkan gaya eklektik untuk desain interior di dalamnya. Gaya tersebut dipilih selain karena merupakan fokus dari AMANDA GOEY DESIGN juga karena dinilai sesuai dengan filosofi *brand* Mi Burung Dara yang mengangkat tema 'selera internasional'.

Suasana yang diinginkan adalah suasana yang nyaman, bersih, namun tetap memiliki ornamen dekorasi, karena hal tersebut termasuk ciri utama dalam eklektisisme. Di sini ornamen dekorasi ruang yang digunakan diangkat dari motif batik dan *pop art*. Sedangkan untuk perlengkapan di dalamnya seperti furniture meja dan kursi merupakan perpaduan gaya antara *Vintage*, *Retro*, dan *Scandinavian*.



Gambar 11. Ilustrasi 3D
Sumber : Data Pribadi

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup

Konsep aplikasi bentuk dan pelingkup yang diambil adalah analogi dari bentuk dasar mi, seperti mi keriting, mi bulat, dan mi pipih. Seperti area *cooking show* yang mengambil bentukan dari mesin pencetak mie bulat, sedangkan untuk dinding diambil dari bentuk mi keriting untuk motif *wallpaper* area *vip* dengan gaya *retro* dan bentuk mi pipih untuk panel kayu bergaya *vintage* di area *food counter*.

Selain itu untuk mengangkat *brand* dari Mi Burung Dara aplikasi pola burung dara diolah dengan filosofi motif batik figuratif dipadu dengan motif geometris. Untuk area lantai satu motif burung dara ini ditempatkan sebagai dekorasi *ceiling* di area *food counter*. Lain halnya untuk lantai dua yang berfungsi sebagai *mini hall*, aplikasi yang sudah diolah tersebut ditempatkan sebagai *backdrop* panggung.



Gambar 13. Bagan Aplikasi logo Mi Burung Dara
Sumber : Data Pribadi

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Aplikasi furnitur yang digunakan berkonsep *mobile* dengan pemilihan meja untuk dua orang namun penataan secara umum untuk 6 orang, sehingga memudahkan konsumen untuk dapat memindah-mindah sesuai dengan jumlah orang yang dibutuhkan per mejanya, hal tersebut terkait dengan adanya demo memasak yang sewaktu-waktu diselenggarakan di dalam kafetaria. Gaya yang diadopsi untuk meja dan kursi set ini adalah gaya *Scandinavian* dengan sedikit sentuhan warna yang berani. Pemilihan warna tersebut diambil berdasarkan corak warna logo Mi Burung Dara yaitu merah, kuning, putih serta hitam.



Gambar 12. Contoh aplikasi bentuk mi untuk pelingkup
Sumber : Data Pribadi

Untuk meja *counter* rencananya menggunakan beberapa papan-papan kayu bekas milik perusahaan yang masih tersimpan namun terhubung tidak diketahui pasti jumlah yang tersisa berapa banyak maka untuk berjaga-jaga desainer memilih penggunaan lapisan HPL motif kayu untuk *finishing* pada papan MDF yang digunakan sebagai alternatif pengganti papan kayu. HPL yang digunakan menggunakan dua macam warna dengan *tone* yang sedikit berbeda agar bagian dalam tampak kontras.

Jenis lampu yang digunakan juga memiliki bentuk analogi dari mi yang tersusun dari garis-garis, seperti pada area *food counter* dan area makan yang ditempatkan sesuai titik tengah per meja makan yang ada di bawahnya .

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

Kafetaria dinilai sebagai salah satu fasilitas umum, sehingga bahan *finishing* pun harus yang



Gambar 14. Ilustrasi kursi, meja, dan counter
Sumber : Data Pribadi

cukup tahan lama dan mudah dibersihkan, untuk itu beberapa *finishing* furnitur menggunakan bahan HPL. *Finishing* untuk lantai satu menggunakan bahan *concrete* yang diolah bersamaan dengan nat kuning serta stiker *vinyl* motif marmer. Sedangkan



Gambar 15. Ilustrasi model lampu
Sumber : Data Pribadi

bagian dindingnya menggunakan *wallpaper*, panel, serta aksesoris bata ekspos tempel.

Untuk lantai dua yang berfungsi sebagai *mini hall*, maka penyerapan akustik pun harus dipikirkan. Oleh karena itu untuk lantai dipilih bahan parket yang pada bagian tengah terdapat permainan pola lantai. Dinding juga dimanfaatkan sebagai pemantul akustik dengan *finishing textured wall* kasar warna putih, sehingga resonansi suara di dalam ruang dapat dipertahankan. Sebagai tambahan untuk area dinding yang polos maka ditambahkan pula panel persegi dari cetakan serbuk kayu, selain itu juga berfungsi sebagai peredam suara.

KESIMPULAN

Bisnis konsultan interior memiliki peluang yang besar untuk berkembang, hal tersebut dikarenakan permintaan masyarakat akan kebutuhan jasa desain interior yang terus bertambah seiring dengan pertumbuhan

properti serta perubahan gaya hidup yang lebih menghargai seni. Akan tetapi hal tersebut tentu diikuti dengan permasalahan yang semakin banyak. Permasalahan yang dihadapi di pasar juga cukup beragam, sehingga biro konsultan interior lainnya saling bersaing dengan cara berinovasi agar masyarakat mau menggunakan jasa mereka.

Terlebih untuk menjawab permasalahan akan limbah mebel lama yang sudah dianggap kuno serta selera pasar yang berbeda-beda bahkan antar keluarga sendiri. Maka AMANDA GOEY DESIGN hadir di Surabaya untuk dapat memberikan solusi berupa desain interior bergaya eklektik yang mampu menyatukan perbedaan gaya interior baik dari masa lampau maupun masa sekarang, sekaligus memanfaatkan limbah mebel kuno menjadi elemen interior yang lebih modern dan menarik.

Sedangkan inovasi yang dihadirkan pada proyek Mi Burung Dara ini adalah *costumer experiance* yang seolah bernostalgia di dunia mi, dengan menggunakan analogi bentuk mi ke dalam komposisi desain interior yang lebih modern. Sedangkan solusi untuk mengangkat *branding* perusahaan yaitu memanfaatkan pola motif burung dara, namun didesain kembali dengan pola menyerupai batik yang salah satu ciri khas budaya Indonesia. Selain itu pernik-pernik interior lainnya seperti lukisan, poster dan *quote*, mengadopsi gaya *pop art* yang juga populer di kalangan anak muda.

Penggunaan alur sirkulasi linier dan terpusat sengaja dipilih untuk menyamarkan kesan ruangan yang memanjang, sekaligus agar dapat menempatkan *cooking counter* sebagai *main interest* dari ruangan kafetaria. Untuk area *mini hall*, panel serat kayu diaplikasikan pada dinding untuk dapat meredam bunyi dari luar ruang dan dapat menahan resonansi gelombang bunyi di dalam ruang. Lain halnya untuk menyalurkan bunyi, mengingat area yang digunakan sebagai *mini hall* cenderung memanjang maka perlu menggunakan bantuan secara tidak langsung dengan alat elektronik yaitu *speaker*.

Gaya eklektik ditawarkan sebagai solusi untuk memperoleh kesan 'selera internasional', itu sebabnya unsur gaya interior yang digunakan merupakan perpaduan gaya antara *Vintage*, *Retro*, dan *Scandinavian*. Gaya-gaya tersebut dipilih dengan tujuan memberikan kesan nostalgia pada pengguna ruang khususnya konsumen Mi Burung Dara dengan beragam usia dan kalangan. Konsep ini juga diperuntukkan bagi para pengguna berusia muda untuk memberikan kesan *refresh* dan lain dari biasa, juga agar mereka tahu bahwa pada masa lalu desain interior juga tidak kalah bagus dengan desain interior masa kini. Sama halnya dengan produk Mi Burung Dara yang meski berdiri sejak masa yang lalu (tahun 70an) namun tetap mampu bertahan dan berdiri sampai detik ini. Selain itu untuk desain ornamen interiornya terinspirasi dari *pop art* serta batik yang merupakan ciri khas dari budaya Indonesia.

SARAN

Adapun beberapa saran dari penulis, agar ke depannya proyek serupa dapat memperoleh hasil yang lebih baik:

1. Melakukan observasi lebih tentang filosofi *brand* perusahaan atau toko klien, serta keadaan lapangan sekitar.
2. Memberikan desain yang inovatif dan berbeda pada setiap proyek
3. Membangun komunikasi yang baik dengan klien.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2009. Panduan Lengkap Menata Rumah. Gramedia. Jakarta.
- Anggraeni, R. 2007. Ide Unik Dekorasi Interior(Recycle-Reuse-Refunction). Gramedia. Jakarta
- Archdaily weblog*, diakses melalui www.archdaily.com. 4 April 2016
- Badan Pusat Statistik, diakses melalui www.bps.go.id. 3 Desember 2015.
- Ching, Francis D.K. 2000. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataan. Erlangga. Jakarta.
- Ciputra *Artpreneur*, diakses melalui www.ciputraartpreneur.com. 30 Maret 2016.
- Djamarah, Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta. Jakarta.
- Doelle, Leslie L. 1972. *Akustik Lingkungan*. Erlangga. Jakarta
- Echols, John M. dan Hassan Shadilly. 2006. *Kamus Inggris-Indonesia*. Gramedia. Jakarta.
- Ekawatiningsih, Prihastuti. S.Pd., M.Pd. 2009. Ruang Lingkup Wirausaha Makanan Bidang Restoran. Jurnal. www.staff.uny.ac.id/dosen/prihastuti-ekawatiningsih-spd-mpd. 1 April 2016.
- Garvin, David A. 1988. *Managing Quality: The Strategic and Competitive Edge*. Free Press. Amerika Serikat.
- Hasan, Luthfi. 2015. Pengertian "Barang Antik & Vintage". www.koran-jakarta.com. 17 Juni 2016.
- Katsigris, Costas dan Chris Thomas. 2008. Design and Equipment for Restaurants and Foodservice: A Management View. John Wiley & Sons. New Jersey.
- Klaus, Honnef. 2004. Pop Art. Taschen. Jerman
- Kodrat, David Sukardi. 2009. Manajemen Strategi. Graha Ilmu. Jakarta.
- Kotler, Phillip. 2005. Manajemen Pemasaran : Analisis Perencanaan dan Pengendalian. Erlangga. Jakarta.
- Lee, Y., Changwhan Joo. 2003. *Sound Absorption Properties of Recycled Polyester Fibrous Assembly Absorbers*, *AUTEX Research Journal*, Vol. 3, No2. www.autexrj.org/No2-2003/0047.pdf. 2 April 2016
- Mediastika, Christina Eviutami. 2005. *Akustika Bangunan: Prinsip-prinsip dan penerapannya di Indonesia*. Erlangga. Yogyakarta.
- Panero, Julius. 1979. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Erlangga. Jakarta.
- Smithies, K. W., 1981, *Principles of Design in Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York.

- Sporre, Dennis J. 1992. *Perceiving The Arts*.
Prentice Hall College Div. New Jersey
- Sugiyem, M.Pd. 2008. Makna Filosofi Batik. Jurnal
Majalah Ilmiah WUNY, Tahun X, Nomor 3.
www.staff.uny.ac.id/dosen/sugiyem-mpd. 15
April 2016
- Suptandar, J. Pamudji. 1999. Disain Interior:
Pengantar Merencana Interior untuk
Mahasiswa Disain dan Arsitektur. Djambatan.
Jakarta.