

**TUGAS AKHIR - DI 234801**

**DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER  
CONVENTION HALL BERKONSEP MODERN  
MULTIFUNCTION SPACE GUNA MENINGKATKAN  
EXPERIENCE PENGUNJUNG**

**CITRA NUR FITRIANI**

**NRP 5029201029**

Dosen Pembimbing

**Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.**

**NIP. 19820801 200912 2 003**

**Program Studi Sarjana Desain Interior**

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024



**TUGAS AKHIR - DI 234801**

**DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER  
CONVENTION HALL BERKONSEP MODERN  
MULTIFUNCTION SPACE GUNA MENINGKATKAN  
EXPERIENCE PENGUNJUNG**

**CITRA NUR FITRIANI**

**NRP 5029201029**

Dosen Pembimbing

**Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.**

**NIP 19820801 200912 2 003**

**Program Studi Sarjana Desain Interior**

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024



**FINAL PROJECT - DI 234801**

**INTERIOR DESIGN OF THE CULINARY TOURISM  
CENTER 'CONVENTION HALL' WITH A MODERN  
AND MULTIFUNCTIONAL SPACE CONCEPT TO  
IMPROVE VISITOR'S EXPERIENCE**

**CITRA NUR FITRIANI**

**NRP 5029201029**

Advisor

**Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.**

**NIP 19820801 200912 2 003**

**Study Program Bachelor of Interior Design**

Department of Interior Design

Faculty of Creative Design and Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024

# LEMBAR PENGESAHAN

## DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER CONVENTION HALL BERKONSEP MODERN MULTIFUNCTION SPACE GUNA MENINGKATKAN EXPERIENCE PENGUNJUNG

### TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana pada  
Program Studi S-1 Desain Interior  
Departemen Desain Interior  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh : **CITRA NUR FITRIANI**

NRP. 5029201029

Disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT

Pembimbing

2. Dr. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds

Penguji

3. Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T

Penguji



## APPROVAL SHEET

### INTERIOR DESIGN OF THE CULINARY TOURISM CENTER 'CONVENTION HALL' WITH A MODERN AND MULTIFUNCTIONAL SPACE CONCEPT TO IMPROVE VISITOR'S EXPERIENCE

#### FINAL PROJECT

Submitted to fulfill one of the requirements  
for obtaining a Bachelor's degree at  
Undergraduate Study Program of Interior Design  
Departement of Interior Design  
Faculty of Creative Design and Digital Business  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

By : **CITRA NUR FITRIANI**

NRP. 5029201029

Approved by Final Project Examiner Team :

1. Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT

Advisor

2. Dr. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds

Examiner

3. Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T

Examiner



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa/NRP : Citra Nur Fitriani/5029201029

Program studi : Desain Interior

Dosen Pembimbing/NIP : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT/19820801 200912 2 003

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Redesain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern Multifunction Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung” adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 29 Juli 2024

Mengetahui  
Dosen Pembimbing



Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.  
NIP. 19820801 200912 2 003

Mahasiswa



Citra Nur Fitriani  
NRP. 5029201029

## STATEMENT OF ORIGINALITY

The undersigned below:

Name of student/NRP : Citra Nur Fitriani/5029201029  
Department : Desain Interior  
Advisor/NIP : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT/19820801 200912 2 003

hereby declare that the Final Project with the title of “Interior Design Of The Culinary Tourism Center ‘Convention Hall’ With A Modern And Multifunctional Space Concept To Improve Visitor’s Experience ” is the result of my own work, is original, and is written by following the rules of scientific writing

If in the future there is a discrepancy with this statement, then I am willing to accept sanctions in accordance with the provisions that apply at Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, July 29, 2024

Acknowledged  
Advisor



Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.  
NIP. 19820801 200912 2 003

Student



10000  
METERAI  
TEMPEL  
SDE8EALX267780346

Citra Nur Fitriani  
NRP. 5029201029



---

**ABSTRAK**

**DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER CONVENTION HALL  
BERKONSEP MODERN MULTIFUNCTION SPACE GUNA MENINGKATKAN  
EXPERIENCE PENGUNJUNG**

**Nama Mahasiswa / NRP** : Citra Nur Fitriani  
**Departemen** : 5029201029  
**Dosen Pembimbing** : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

**Abstrak**

Meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke Surabaya sejalan dengan perkembangan wisata yang dapat memberikan alternatif bagi para wisatawan, termasuk wisata usaha makan dan minum di Surabaya yang juga semakin berkembang dan dikemas dengan modern menjadi wisata kuliner. Aneka ragam kuliner dengan ciri khas cita rasa tersendiri yang dimiliki oleh Surabaya merupakan salah satu peluang dan kekuatan wisata kuliner Surabaya. Peluang tersebut perlu dikelola secara optimal dan sedemikian rupa agar keberlangsungan dan kesinambungannya terjamin. Pengelolaan wisata kuliner yang optimal memerlukan suatu wadah dan fasilitas, salah satunya dengan eksterior maupun interior yang baik dan memadai. Desain Interior sebagai penunjang wisata kuliner adalah desain interior yang menjadi penarik perhatian konsumen untuk datang mengunjungi dan desain interior yang dapat menghadirkan suasana ruang yang nyaman bagi pengunjung. Sentra Wisata Kuliner (SWK) Convention Hall merupakan salah satu sentra wisata kuliner di Surabaya. Sebagai salah satu sentra wisata kuliner di Surabaya yang memiliki masyarakat dengan tingkat sosial tinggi dan cenderung mengikuti pergerakan zaman, daya tarik yang dimiliki oleh SWK Convention Hall belum dikelola secara maksimal dan belum mengikuti perkembangan zaman. Dimana pada masa kini sentra wisata kuliner yang merupakan tempat makan tidak hanya menjadi tempat melakukan aktivitas makan saja, namun juga menjadi tempat dengan beragam fungsi lainnya. Berdasarkan studi yang telah dilakukan, pengaplikasian konsep interior multifungsi dan modern menjadi salah satu cara untuk menambah jangka waktu beraktivitas yang dihabiskan oleh pengunjung dan memberikan pengaruh positif pada minat pengunjung untuk mengunjungi kembali SWK Convention Hall. Metode pengembangan perancangan desain interior menggunakan metode *design thinking* berdasarkan aktivitas pengguna. Dari pengembangan tersebut menghasilkan rancangan desain interior berupa konsep desain melalui bentuk visual diantaranya pengolahan layout, elemen pembentuk ruang dan gambar perspektif pada ruang terpilih. Perancangan desain interior ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengelola dalam mengembangkan SWK Convention Hall.

**Kata kunci:** Desain Interior, Sentra Wisata Kuliner.



---

**ABSTRACT**

**INTERIOR DESIGN OF THE CULINARY TOURISM CENTER ‘CONVENTION HALL’ WITH A MODERN AND MULTIFUNCTIONAL SPACE CONCEPT TO IMPROVE VISITOR’S EXPERIENCE**

**Student Name / NRP** : Citra Nur Fitriani  
**Department** : 5029201029  
**Advisor** : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

**Abstract**

The increasing number of tourist visits to Surabaya is in line with tourism developments which can provide alternatives for tourists, including food and drink business tourism in Surabaya which is also increasingly developing and being packaged in a modern way as culinary tourism. The variety of culinary delights with their own distinctive flavors that Surabaya has is one of the opportunities and strengths of Surabaya's culinary tourism. These opportunities need to be managed optimally and in such a way that their continuity and continuity are guaranteed. Optimal management of culinary tourism requires a platform and facilities, one of which has a good and adequate exterior and interior. Interior design as a support for culinary tourism is interior design that attracts the attention of consumers to come to visit and interior design that can provide a comfortable spatial atmosphere for visitors. Sentra Wisata Kuliner (SWK) Convention Hall is one of the culinary tourism centers in Surabaya. As one of the culinary tourism centers in Surabaya which has people with a high social level and tends to follow the movements of the times, the advantages of the SWK Convention Hall has not been managed optimally and has not kept up with the times. Where nowadays culinary tourism centers which are places to eat are not only places for eating activities, but also places with various other functions, such as relaxing, gathering, socializing and enjoying the interior atmosphere inside. Based on the studies that have been carried out, the application of the multifunction and modern interior concept is one way to increase the activity time spent by visitors and have a positive influence on visitors' interest in revisiting the SWK Convention Hall. The interior design development method uses the design thought method based on user activity. From this development, an interior design plan is produced in the form of a design concept through visual forms including layout processing, space forming elements and perspective drawings of the selected space. It is hoped that this interior design will be a reference for developers in developing the SWK Convention Hall.

**Keywords: Interior Design, Culinary Tourism Centers.**



---

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Redesain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern Multifunction Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung” dengan baik dan semaksimal mungkin.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan motivasi, dukungan, bantuan, dan bimbingan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Samsul dan Ibu Yusrini tercinta yang telah menjadi orangtua terhebat. Terima kasih karena tidak pernah lelah untuk memberikan yang terbaik dalam segala hal, senantiasa memberikan rasa sayang, memotivasi untuk selalu maju, serta doa baik yang selalu dipanjatkan di setiap langkah saya.
2. Yangkung, Yangti, Kakak, dan saudara tersayang: Mbak Risa, Salma, dan Rani yang telah memberikan bantuan tidak kenal waktu dan tidak lelah mendengar keluh kesah saya. Terima kasih selalu menjadi pendengar dan pendukung terbaik saya.
3. Ibu Aria Weny Anggraita selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmu, saran, dan ktirik yang membangun dalam upaya memberikan dorongan dan bimbingan selama proses menyelesaikan Tugas Akhir penulis.
4. Tim Penguji Tugas Akhir, Bapak Dr. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds dan Bapak Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T., yang telah menguji, mengoreksi, mengkritik dan memberikan saran kepada penulis.
5. Bapak Ibu dosen serta seluruh civitas akademika Departemen Desain Interior yang telah memberikan ilmu, bantuan, dan memafasilitasi dalam bentuk apapun kepada penulis selama duduk di bangku perkuliahan, sehingga Tugas Akhir penulis dapat terselesaikan.
6. Teman-teman ‘Keluarga Shrek’: Alifya, Bri, Ida, Kesi, dan Tsaniyah yang telah menjadi teman penulis selama berkuliah dan mengisi hari-hari penulis di Surabaya. Kebersamaan selama 4 tahun akan selalu menjadi pengalaman dan cerita yang tidak akan dilupakan oleh penulis.
7. Teman-teman DI10 yang telah membantu penulis selama berkuliah. Terima kasih atas motivasi dan semangat yang telah diberikan.
8. Semua pihak yang telah membantu, memberikan semangat, serta doa kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

Surabaya, Juli 2024

Citra Nur Fitriani



---

**DAFTAR ISI**

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>APPROVAL SHEET</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>STATEMENT OF ORIGINALITY</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Tentang Wisata Kuliner.....	5
2.1.1 Wisata.....	6
2.1.2 Objek Wisata.....	6
2.1.3 Kuliner.....	6
2.1.4 Wisata Kuliner.....	7
2.1.5 Destinasi Wisata Kuliner.....	8
2.1.6 Sentra Wisata Kuliner.....	9
2.2 Tinjauan Tentang Usaha Pusat Penjualan Makanan.....	10
2.2.1 Deskripsi.....	10
2.2.2 Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan.....	10
2.2.3 Persyaratan Ruang Usaha Pusat Penjualan Makanan.....	12
2.2.4 Persyaratan Dapur Usaha Pusat Penjualan Makanan.....	13
2.3 Sirkulasi, Zonasi, dan Tata Letak Sentra Wisata Kuliner.....	14
2.3.1 Sirkulasi dan Tata Letak Dining Area.....	14
2.4 Tinjauan Tentang Sistem Pelayanan.....	15




---

2.4.1 Deskripsi.....	15
2.4.2 Jenis Sistem Pelayanan.....	15
2.5 Tinjauan Tentang <i>Multifunction Space</i> .....	16
2.6 Tinjauan Tentang Desain Interior Modern .....	17
2.6.1 Karakteristik Desain Interior Modern .....	17
2.7 Tinjauan Tentang Warna .....	18
2.7.1 Warna .....	18
2.7.2 Pengelompokan Warna .....	18
2.7.3 Pengaruh Warna pada Kedekatan Ruang Interior .....	20
2.7.4 Pengaruh Psikologi Warna dalam Ruang Usaha Pusat Penjualan Makanan .....	20
2.8 Tinjauan Antropometri .....	22
2.8.1 Antropometri <i>Dining Area</i> .....	22
2.8.2 Antropometri Ruang Masak pada Stand Penjual .....	24
2.8.3 Antropometri Area Kasir.....	26
2.8.4 Antropometri Toko Retail.....	27
2.8.5 Antropometri Toilet .....	27
2.8.6 Antropometri Area Wastafel .....	28
2.9 Studi Eksisting.....	29
2.9.1 Deskripsi SWK Convention Hall .....	29
2.9.2 Legalitas SWK Convention Hall.....	30
2.9.3 Logo SWK Convention Hall.....	30
2.9.4 Visi dan Misi SWK Convention Hall.....	30
2.9.5 Lokasi SWK Convention Hall.....	30
2.9.6 Denah Eksisting SWK Convention Hall .....	31
2.10 Studi Perbandingan.....	32
2.10.1 Food Legacy Surabaya .....	32
2.10.2 New <i>Foodcourt</i> Gajah Mada Plaza .....	32
<b>BAB 3 METODOLOGI .....</b>	<b>35</b>
3.1 Metode Desain .....	35
3.2 Tahapan Proses Desain .....	35
3.2.1 Pengumpulan Data .....	35
3.2.2 Analisis Data .....	37
3.2.3 Ideasi dan Solusi .....	37



---

3.2.4 Pra Desain .....	38
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Studi Pengguna .....	41
4.1.1 Klasifikasi Pengguna .....	41
4.2 Data dan Analisis .....	42
4.2.1 Data dan Analisis Hasil Wawancara.....	42
4.2.2 Data dan Analisis Hasil Observasi .....	46
4.3 Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pengguna.....	55
4.3.1 Studi Aktivitas Pengguna .....	55
4.3.2 Studi Kebutuhan Ruang Pengguna .....	58
4.4 Analisis Hubungan Ruang .....	60
4.4.1 <i>Bubble Diagram</i> .....	60
4.4.2 Matriks Hubungan Ruang.....	60
4.5 Klasifikasi Permasalahan .....	61
4.5.1 Dot Vote.....	61
4.5.2 <i>User Pain and Gain</i> .....	61
4.6 Ide dan Konsep Desain .....	62
4.6.1 <i>Crazy 8</i> .....	62
4.6.2 <i>Value Proposition</i> .....	63
4.6.3 <i>Invention Touchpoint Maps</i> .....	63
4.6.4 <i>Goals Table</i> .....	64
4.7 Konsep dan Implementasi Desain .....	64
4.7.1 Mindmap Konsep.....	64
4.7.2 Konsep Makro .....	65
4.7.3 Konsep Mikro .....	66
4.8 Hasil Desain.....	69
4.8.1 Hasil Desain Layout Eksiting .....	69
4.8.2 Alternatif Layout .....	68
4.8.3 <i>Weighted Method</i> Alternatif Layout .....	71
4.8.4 Layout Terpilih .....	72
4.8.5 Alternatif Perspektif.....	72
4.9 Desain Akhir .....	74
4.9.1 Implementasi Konsep Desain .....	74



---

4.9.2 Gambar Perspektif .....	75
4.10 Validasi Desain .....	78
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan .....	81
5.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>145</b>




---

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2.1</b> Antropometri Dimensi Meja Makan pada <i>Dining Area</i> .....	22
<b>Gambar 2.2</b> Antropometri Ketinggian Meja Makan pada <i>Dining Area</i> .....	23
<b>Gambar 2.3</b> Antropometri Jarak Bersih Meja Makan pada <i>Dining Area</i> .....	23
<b>Gambar 2.4</b> Anropometri Jalur Pelayanan Meja Makan pada <i>Dining Area</i> .....	24
<b>Gambar 2.5</b> Antropometri Area Persiapan pada Stand Penjual .....	25
<b>Gambar 2.6</b> Antropometri Pusat Daerah Cuci pada Stand Penjual.....	25
<b>Gambar 2.7</b> Antropometri Pusat Daerah Kompor pada Stand Penjual.....	26
<b>Gambar 2.8</b> Antropometri Pos Kerja Penerima Tamu pada Area Kasir .....	26
<b>Gambar 2.9</b> Antropometri Meja Konter pada Toko Retail .....	27
<b>Gambar 2.10</b> Antropometri Bilik WC Pengguna Kursi Roda pada Toilet .....	27
<b>Gambar 2.11</b> Antropometri Bilik WC pada Toilet .....	28
<b>Gambar 2.12</b> Antropometri <i>Lavatory</i> pada Area Wastafel .....	29
<b>Gambar 2.13</b> Antropometri <i>Lavatory</i> Pengguna Kursi Roda pada Area Wastafel.....	29
<b>Gambar 2.14</b> Logo SWK Convention Hall.....	30
<b>Gambar 2.15</b> Peta Lokasi SWK Convention Hall .....	31
<b>Gambar 2.16</b> Denah Eksisting SWK Convention Hall .....	31
<b>Gambar 2.17</b> Furnitur dan Desain Interior <i>Food Legacy</i> .....	32
<b>Gambar 2.18</b> Furnitur dan Desain Interior <i>Food Legacy</i> .....	32
<b>Gambar 2.19</b> Suasana Interior <i>New Food Court</i> Gajah Mada Plaza .....	33
<b>Gambar 2.20</b> Suasana Interior <i>New Food Court</i> Gajah Mada Plaza .....	33
<b>Gambar 3.1</b> Bagan Metode <i>Design Thinking</i> .....	35
<b>Gambar 4.1</b> <i>Entrance</i> Pengunjung SWK Convention Hall .....	47
<b>Gambar 4.2</b> Akuarium Ikan pada <i>Entrance</i> Pengunjung SWK Convention Hall.....	47
<b>Gambar 4.3</b> Area Kasir SWK Convention Hall.....	48
<b>Gambar 4.4</b> Toko Retail SWK Convention Hall .....	49
<b>Gambar 4.5</b> Area Bermain Anak-Anak SWK Convention Hall .....	49
<b>Gambar 4.6</b> <i>Dining Area Indoor</i> dan <i>Outdoor</i> SWK Convention Hall .....	50
<b>Gambar 4.7</b> <i>Dining Area Indoor</i> SWK Convention Hall.....	51
<b>Gambar 4.8</b> Panggung pada <i>Dining Area Indoor</i> SWK Convention Hall.....	51
<b>Gambar 4.9</b> Stand Penjual SWK Convention Hall .....	52
<b>Gambar 4.10</b> <i>Storage</i> Bersama Penjual SWK Convention Hall.....	53
<b>Gambar 4.11</b> Toilet dan Area Wastafel SWK Convention Hall .....	54



<b>Gambar 4.12</b> Area Wastafel SWK Convention Hall .....	54
<b>Gambar 4.13</b> Area Mushala SWK Convention Hall.....	55
<b>Gambar 4.14</b> <i>Customer Journey Maps</i> Pengunjung SWK Convention Hall.....	56
<b>Gambar 4.15</b> <i>Customer Journey Maps</i> Penjual SWK Convention Hall.....	56
<b>Gambar 4.16</b> <i>Bubble Diagram</i> Eksisting SWK Convention Hall .....	60
<b>Gambar 4.17</b> Matriks Hubungan Ruang SWK Convention Hall.....	61
<b>Gambar 4.18</b> <i>Dot Vote</i> Permasalahan pada SWK Convention Hall .....	61
<b>Gambar 4.19</b> <i>User Gain</i> SWK Convention Hall .....	62
<b>Gambar 4.20</b> <i>User Pain</i> SWK Convention Hall.....	62
<b>Gambar 4.21</b> <i>Crazy 8</i> .....	62
<b>Gambar 4.22</b> <i>Value Proposition</i> .....	63
<b>Gambar 4.23</b> <i>Invention Touch Point Maps</i> .....	64
<b>Gambar 4.24</b> <i>Goals Table</i> .....	64
<b>Gambar 4.25</b> Kerangka Mindmap Konsep .....	65
<b>Gambar 4.26</b> Konsep Dinding .....	66
<b>Gambar 4.27</b> Konsep Lantai .....	67
<b>Gambar 4.28</b> Konsep Plafon .....	67
<b>Gambar 4.29</b> Konsep Furnitur .....	68
<b>Gambar 4.30</b> Skema Warna .....	68
<b>Gambar 4.31</b> Alternatif Layout 1 .....	69
<b>Gambar 4.32</b> Alternatif Layout 2.....	70
<b>Gambar 4.33</b> Alternatif Layout 3.....	71
<b>Gambar 4.34</b> <i>Weighted Method</i> .....	71
<b>Gambar 4.35</b> Pengembangan Layout Terpilih .....	72
<b>Gambar 4.36</b> Alternatif 1 Perspektif <i>Coworking Dining Area</i> .....	73
<b>Gambar 4.37</b> Alternatif 2 Perspektif <i>Coworking Dining Area</i> .....	73
<b>Gambar 4.38</b> Alternatif 3 Perspektif <i>Coworking Dining Area</i> .....	74
<b>Gambar 4.39</b> Perspektif <i>Dining Area 1</i> .....	75
<b>Gambar 4.40</b> Perspektif <i>Dining Area 2</i> .....	76
<b>Gambar 4.41</b> Perspektif 1 Area Stand Penjual.....	76
<b>Gambar 4.42</b> Perspektif <i>Coworking Dining Area</i> .....	77
<b>Gambar 4.43</b> Perspektif <i>Small Art Gallery 1</i> .....	77
<b>Gambar 4.44</b> Perspektif <i>Smart Art Gallery 2</i> .....	78



---

**Gambar 4.45** Sebaran Usia Responden Validasi Desain ..... 78



---

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2.1</b> Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan.....	10
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Wawancara Pengunjung SWK Convention Hall.....	43
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Wawancara Penjual SWK Convention Hall.....	45
<b>Tabel 4.3</b> Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pengguna SWK Convention Hall.....	56
<b>Tabel 4.4</b> Studi Kebutuhan Ruang dan Fasilitas SWK Convention ..... 58	58
<b>Tabel 4.5</b> Validasi Hasil Desain SWK Convention Hall .....	79



---

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Seperti halnya kota-kota bisnis metropolitan lainnya, Surabaya dengan luas wilayah sebesar 350,54 km<sup>2</sup> (BPS Provinsi Jawa Timur, 2020) memiliki bandara dan pelabuhan yang sibuk, pabrik dan pasar-pasar yang tidak berhenti beroperasi, sekolah dan universitas terbaik, hingga beragam kegiatan lainnya. Meski begitu, Surabaya juga memiliki banyak keistimewaan, yakni banyaknya peninggalan sejarah Indonesia yang menjadi wisata budaya, puluhan tempat belanja menarik yang dapat menjadi destinasi wisatawan untuk menyalurkan hobi berbelanja, hingga wisata kuliner daerah dengan rasa yang khas.

Melihat keistimewaan dan potensi yang dimiliki oleh Surabaya, tidak mengherankan apabila Surabaya masih menjadi salah satu destinasi wisata favorit di Indonesia hingga tahun 2022. Sepanjang tahun 2022 sebanyak 12 juta jumlah wisatawan lokal mengunjungi Surabaya (Disbudporapar Kota Surabaya, 2022), naik signifikan dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya mencapai 9 juta. Jumlah wisatawan asing mancanegara yang mengunjungi Surabaya juga naik sebesar 3 kali lipat dibanding tahun 2021, yakni berjumlah 400 ribu wisatawan.

Meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan baik lokal maupun asing ke Surabaya sejalan dengan perkembangan wisata yang dapat memberikan alternatif bagi para wisatawan, termasuk wisata usaha makan dan minum di Surabaya yang juga semakin berkembang dan dikemas dengan modern menjadi wisata kuliner. Wisata kuliner di Surabaya memiliki kekuatan dan peluang yang menjanjikan, dikarenakan Surabaya memiliki keanekaragaman kuliner dengan ciri khas cita rasa tersendiri. Namun, peluang tersebut perlu dikelola secara optimal dan sedemikian rupa agar keberlangsungan dan kesinambungannya terjamin. Pengelolaan wisata kuliner yang optimal memerlukan suatu wadah dan fasilitas penunjang, salah satunya dengan eksterior maupun interior yang baik dan memadai.

Desain Interior sebagai penunjang wisata kuliner adalah desain interior dengan presentasi visual serta suasana dari tempat atau ruang wisata kuliner yang dapat memikat dan menarik perhatian wisatawan (Juliana, 2020). Selain itu, diperlukan pula desain interior yang dapat menghadirkan suasana ruang yang nyaman bagi wisatawan. Dalam hal ini desain dan tata letak sarana duduk, kenyamanan tempat duduk, pencahayaan yang digunakan, suasana, hingga atmosfer yang dirasakan, termasuk dalam desain interior yang dapat menghadirkan suasana ruang yang nyaman bagi wisatawan agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan menumbuhkan minat wisatawan untuk datang kembali (Monica, 2022).

Beragam jenis tata letak sarana duduk yang diberikan dapat mempengaruhi preferensi pengunjung dalam memilih sarana duduk yang diinginkan untuk memperoleh kenyamanan (Izzati, 2017). Kenyamanan yang dimaksud dapat berupa kenyamanan fisik dan kenyamanan psikologis. Kenyamanan fisik berkaitan dengan jenis, pemilihan material, dan warna sarana duduk yang digunakan. Sedangkan kenyamanan psikologis berkaitan dengan tata letak atau posisi sarana duduk yang dapat mendukung aktivitas pengunjung. Selain itu, terdapat beberapa faktor yang juga berkaitan dengan kenyamanan sarana duduk sekaligus faktor yang



---

menjadi alasan pengunjung memilih sarana duduk yang digunakan, yakni *view* atau pemandangan, privasi, dan jenis aktivitas yang akan dilakukan oleh pengunjung.

Sentra Wisata Kuliner (SWK) Convention Hall merupakan salah satu sentra wisata kuliner di Surabaya. SWK Convention Hall mewadahi pedagang kaki lima dengan beragam pilihan kuliner khas Surabaya yang sering kali dicari oleh wisatawan seperti rawon, gado-gado, lontong balap, tahu campur, hingga kuliner khas daerah lain. SWK Convention Hall juga memiliki letak geografis yang cukup strategis, yakni berdekatan dengan beberapa sarana pendidikan formal seperti sekolah hingga universitas dan juga tidak jauh dari daerah pemukiman masyarakat maupun kompleks perumahan. SWK Convention Hall memiliki daya tarik tersendiri bagi penggemar wisata kuliner, yakni memberikan pengalaman merasakan rasa kuliner khas Surabaya dengan suasana yang pinggir.

Sebagai salah satu sentra wisata kuliner di Surabaya yang memiliki masyarakat dengan tingkat sosial tinggi dan cenderung mengikuti pergerakan zaman, daya tarik yang dimiliki oleh SWK Convention Hall belum dikelola secara maksimal dan belum mengikuti perkembangan zaman. Dimana pada masa kini sentra wisata kuliner yang merupakan tempat makan dan minum tidak hanya menjadi tempat melakukan aktivitas makan dan minum saja, namun juga menjadi tempat dengan beragam fungsi lainnya, seperti bersantai, berkumpul, bersosialisasi, hingga menikmati suasana interior di dalamnya. Beragam aktivitas tersebut perlu ditunjang dengan fasilitas, situasi lingkungan, dan suasana yang nyaman bagi pengunjung. Namun, SWK Convention Hall belum menyediakan fasilitas pendukung di luar kepentingan kuliner dan beberapa elemen desain interior seperti dimensi ruangan, desain, penggunaan material, penghawaan ruang, dan pencahayaan di dalam ruangan, juga kurang diperhatikan. Sedangkan, implementasi fasilitas dan elemen interior tersebut diperlukan pada SWK Convention Hall guna mendukung aktivitas pengunjung, menambah jangka waktu beraktivitas yang dihabiskan oleh pengunjung, dan menumbuhkan minat pengunjung untuk datang kembali.

Berdasarkan pemaparan tersebut, salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh SWK Convention Hall adalah dengan mendesain ulang interior SWK Convention Hall menjadi sentra wisata kuliner yang tidak hanya menjadi tempat makan dan minum saja, namun menjadi tempat makan dan minum yang dapat mendukung pengunjung untuk beraktivitas dalam jangka waktu yang lama dan sekaligus dapat menghasilkan pengaruh positif pada minat pengunjung untuk mengunjungi kembali SWK Convention Hall.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dihasilkan rumusan masalah pada redesain interior SWK Convention Hall, sebagai berikut:

1. Bagaimana desain interior yang dapat mewadahi kebutuhan dan aktivitas pengunjung yang beragam serta meningkatkan *customer experience*?
2. Bagaimana desain interior yang dapat mewadahi kebutuhan dan menunjang aktivitas penjual pada SWK Convention Hall?



---

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam redesain interior SWK Convention Hall mencakup:

1. Redesain interior hanya dilakukan pada bangunan SWK Convention Hall.
2. Objek yang akan didesain ulang mencakup elemen interior yakni dinding, lantai, plafon, dan furnitur SWK Convention Hall. Redesain ini tidak termasuk fasad bangunan dan struktur utama bangunan.

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari redesain SWK Convention Hall sebagai berikut:

1. Merancang interior SWK Convention Hall yang dapat mewadahi kebutuhan dan aktivitas pengunjung yang beragam serta meningkatkan *customer experience*.
2. Merancang desain interior yang dapat mewadahi kebutuhan dan menunjang aktivitas penjual pada SWK Convention Hall.

### 1.5 Manfaat

Hasil akhir dari redesain interior SWK Convention Hall diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pengelola dapat membantu dengan menjadi studi dan referensi dalam mengembangkan SWK Convention Hall.
2. Bagi akademis dapat menjadi referensi untuk penelitian dan perencanaan tempat makan maupun sejenisnya.



“Halaman ini Sengaja Dikosongkan”



---

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Tentang Wisata Kuliner

#### 2.1.1 Wisata

Wisata memiliki arti bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan sebagainya (KBBI). Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata menyatakan bahwa pengertian wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Wisata dapat dibedakan dalam beberapa jenis yaitu wisata menurut tujuan perjalanan, wisata menurut waktu berkunjung, wisata menurut objek wisata yang dikunjungi, dan wisata menurut motif kunjungan (Pendit, 2006):

##### a. Wisata Menurut Tujuan Perjalanan

1. *Business tourism*: wisata dimana wisatawan datang bertujuan untuk usaha dagang, dinas, dan hal-hal yang berhubungan dengan pekerjaan, kongres, seminar, hingga musyawarah kerja.
2. *Vacational tourism*: wisata dengan tujuan untuk berlibur.
3. *Educational tourism*: wisata yang dimana perjalanan dilakukan untuk tujuan studi atau mempelajari suatu bidang ilmu pengetahuan.

##### b. Wisata Menurut Waktu Berkunjung

1. *Seasonal tourism*: wisata dengan kegiatan yang berlangsung pada musim-musim tertentu, seperti *summer tourism* atau *winter tourism*.
2. *Occasional tourism*: wisata yang dilakukan pada *occusion* dan *event* tertentu yang terjadi berkala atau sesekali.

##### c. Wisata Menurut Objek dan Daya Tarik Wisata

1. Wisata alam: wisata dengan keindahan alam sebagai objek dan daya tarik wisata.
2. Wisata budaya: wisata dengan objek dan daya tarik berupa keindahan hasil budaya.
3. Wisata minat khusus: wisata dengan objek dan daya tarik wisata pada minat-minat khusus.

##### d. Wisata Menurut Motif Kunjungan

1. Wisata budaya: wisata dengan motif untuk memperluas pandangan dan pengetahuan wisatawan mengenai cara hidup, kebiasaan, adat-istiadat, budaya hingga kesenian masyarakat.
2. Wisata kesehatan: perjalanan wisata yang bertujuan untuk beristirahat baik jasa maupun rohani. Dapat pula bertujuan untuk menyehatkan atau menyembuhkan suatu penyakit.
3. Wisata olah raga: wisata dengan tujuan melakukan perjalanan untuk berolahraga atau berperan aktif dalam kegiatan pesta olahraga.
4. Wisata komersial: wisata untuk mengunjungi pekan raya dan pameran yang bersifat komersial.



- 
5. Wisata industri: wisata dengan kunjungan ke suatu daerah atau kompleks perindustrian dengan tujuan untuk melakukan peninjauan maupun penelitian.
  6. Wisata politik: wisata dengan tujuan untuk mengunjungi atau berperan aktif dalam kegiatan politik.

### **2.1.2 Objek Wisata**

Objek wisata merupakan segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata, termasuk di dalamnya suatu tempat yang menjadi kunjungan pengunjung karena memiliki sumberdaya (Ananto, 2017). Objek wisata dapat berupa objek wisata alami dan buatan manusia. Objek wisata alami merupakan objek wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, seperti keindahan alam, pegunungan, pantai, flora, dan fauna. Sedangkan objek wisata buatan manusia merupakan objek wisata hasil karya/kreasi manusia, seperti kebun binatang, bangunan kuno bersejarah, monumen-monumen, candi-candi, tari-tarian, atraksi dan kebudayaan khas lainnya.

Objek wisata sangat erat hubungannya dengan daya tarik wisata, keduanya merupakan dasar dari kepariwisataan. Objek dan daya tarik wisata merupakan suatu bentuk dan fasilitas yang berhubungan dan dapat menarik minat wisatawan untuk datang ke suatu daerah atau tempat tertentu (Siregar, 2017). Tanpa adanya daya tarik pada suatu daerah atau tempat tertentu, objek wisata maupun kepariwisataan sulit untuk dikembangkan. Oleh karena itu, objek wisata harus memiliki keunikan tersendiri yang dapat dilihat dari flora dan fauna, budaya setempat, unsur spiritual, maupun kemajuan teknologi. Sehingga objek wisata dapat menjadi sasaran utama apabila wisatawan berkunjung ke daerah wisata.

Suatu objek wisata harus meningkatkan kualitas yang dimiliki baik sarana maupun prasarana guna mendapatkan persepsi positif. Persepsi terhadap mutu objek wisata dapat menjadi tolak ukur untuk melihat tingkat kualitas suatu objek wisata yang merupakan salah satu unsur penentu dalam menarik pengunjung berkunjung. Selain itu, objek wisata juga memiliki ketergantungan antara infrastruktur, atraksi, fasilitas, transportasi, dan pelayanan. Ketersediaan fasilitas penting untuk memenuhi kebutuhan pengunjung (Nieamah, 2014), sedangkan infrastruktur dan transportasi dibutuhkan sebagai akomodasi menuju tempat tujuan objek wisata.

### **2.1.3 Kuliner**

Kuliner secara etimologis merupakan terjemahan dari kata dalam bahasa Inggris yakni '*culinary*'. Kata '*culinary*' sendiri berasal dari bahasa Latin '*culinarius*' yang didapat dari kata '*culina*' yang berarti dapur, tempat memasak makanan. Kuliner adalah sesuatu yang berhubungan dengan masak-memasak (KBBI). Kuliner juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan makanan dan minuman, termasuk cara membuat, menyajikan, dan menikmati makanan dan minuman.

Kuliner merupakan subjek dari berbagai jenis produk pariwisata dan menjadi salah satu cara dalam memperkenalkan keunikan suatu daerah wisata (Ottenbacher & Harrington, 2013). Hal ini dikarenakan kuliner menjadi hal yang membedakan sebuah



---

daerah wisata yang satu dengan lainnya. Kuliner dapat menciptakan suasana dan pengalaman unik yang mengandung budaya lokal, lokasi, hingga kekhasan suatu daerah tertentu (Hjalager & Richards, 2002). Oleh karena itu, kuliner merupakan bagian dari atraksi wisata yang tidak bisa dipisahkan ketika wisatawan berkunjung ke suatu tempat.

Kuliner dapat menambah nilai pengalaman wisata bagi wisatawan yang sedang mencari pengalaman baru dengan cara menciptakan pengalaman menyenangkan dan unik bagi para wisatawan. Kuliner mampu menghasilkan tingkat kepuasan yang tinggi dan tidak menutup kemungkinan menjadi bagian paling berkesan bagi wisatawan selama perjalanan.

#### **2.1.4 Wisata Kuliner**

Wisata kuliner merupakan suatu perjalanan wisata dengan tujuan untuk menikmati makanan khas dari lokasi atau daerah tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman yang baru mengenai kuliner. Daya tarik utama wisata kuliner adalah produk makanan maupun minuman. Oleh karena itu, makanan dan minuman memainkan peran utama dalam wisata kuliner dan memiliki prospek yang menjanjikan, namun juga merupakan tantangan dan dapat menjadi persaingan bagi pengelola usaha jasa makanan dan minuman pada suatu destinasi wisata kuliner (Henderson, 2009). Pada wisata kuliner, wisatawan kuliner melakukan perjalanan wisata yang melibatkan pembelian dan konsumsi makanan lokal di destinasi wisata serta berfokus pada adanya keinginan untuk memulai pengalaman wisata melalui kuliner (Ignatov & Smith 2006).

Terdapat beberapa jenis wisata kuliner (Utama, 2016), yaitu:

1. *Rural/urban tourism* yaitu kegiatan mengunjungi tempat makan hingga festival makanan lokal pada saat berwisata, sebagai wujud adanya kebutuhan makan minum selama berwisata. Ketertarikan terhadap makanan rendah, karena tujuan utama berwisata bukan untuk menikmati makanan lokal. Makanan hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup sebagai individu bukan sebagai tujuan untuk berwisata.
2. *Culinary tourism* yaitu kegiatan mengunjungi pasar tradisional, restoran lokal, maupun festival makanan saat mengunjungi destinasi wisata. Ketertarikan terhadap makanan lokal tergolong sedang karena menikmati menu lokal merupakan bagian dari kebutuhan dan aktivitas hidup wisatawan selain kegiatan berwisata. Menikmati makanan dalam hal ini persentasenya adalah setengah dari motivasi untuk berkunjung.
3. *Gastronomi tourism/cuisine tourism/gourmet tourism* yaitu kegiatan bepergian dan mengunjungi destinasi wisata khusus untuk menikmati makanan lokal, festival makanan, atau mempelajari makanan lokal secara serius. Menikmati makanan lokal sebagai daya tarik utama kegiatan perjalanan, dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap makanan lokal.

Wisata kuliner merupakan industri pariwisata yang relatif baru. Meski begitu, wisata kuliner sudah menjadi industri masa depan dari industri pariwisata. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif telah memasukkan kuliner atau wisata kuliner ke dalam kluster ekonomi pariwisata kreatif ke 15 sebagai bagian dari industri ekonomi kreatif sejak tahun 2011. Kini, kuliner yang menjadi unggulan masing-masing propinsi tengah

---



---

dipetakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dalam kaitannya dengan wisata kuliner dan kegiatan belanja sebagai wisata minat khusus.

#### **2.1.4.1 Potensi dan Peran Wisata Kuliner**

Wisata kuliner memiliki potensi besar dan peran yang penting dalam industri pariwisata:

1. Menjadi pusat pengalaman berwisata bagi wisatawan: kuliner khas dengan identitas lokal daerah dapat setara dengan perjalanan mengelilingi museum dan monumen. Oleh karena itu, wisata kuliner diharapkan dapat memberi pengalaman yang berkesan bagi wisatawan seperti halnya pengalaman mengunjungi destinasi wisata lainnya.
2. Menjadi pembentuk identitas yang signifikan pada masyarakat sebagai elemen representasi budaya lokal.
3. Sebagai produk wisata budaya kreatif dimana wisata kuliner melibatkan wisatawan secara aktif dalam pembelajaran partisipatif selama kegiatan wisata kuliner.

#### **2.1.4.2 Persyaratan Umum Wisata Kuliner**

Seperti halnya jenis wisata lain, wisata kuliner juga memiliki daya tarik bagi wisatawan, baik dari originalitas, keunikan, otentitas, hingga keragaman. Berikut merupakan faktor dan persyaratan umum yang dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi sebuah wisata kuliner:

- a. Interaksi budaya dengan kuliner
- b. Keragaman aktivitas kuliner
- c. Makanan khas
- d. Produk tradisional, nasional dan internasional
- e. Lingkungan yang menarik
- f. Lokasi yang nyaman dan bersih
- g. Desain ruangan (*venue*) yang unik dan menarik
- h. Pasar yang kompetitif
- i. Harga dan proporsi nilai
- j. Pelayanan yang baik

#### **2.1.5 Destinasi Wisata Kuliner**

Destinasi wisata kuliner merupakan suatu tempat dimana keinginan untuk terus mendapatkan tempat makan dengan berbagai pilihan menu, kualitas makan, serta pelayanan yang baik dapat terpenuhi. Suatu destinasi wisata kuliner dapat menciptakan pengalaman berkuliner dengan mengembangkan beberapa pilihan yang dapat dipilih oleh wisatawan terkait keinginan dalam menikmati makanan, seperti antusiasme (menjelajah kuliner baru dan kebiasaan makanan), pengetahuan (mengembangkan pengetahuan tentang berbagai macam jenis kuliner, bagaimana cara memasaknya, dan menyajikannya), hingga status (mencicipi makanan dengan harga mahal).

Suatu destinasi dapat dikatakan memenuhi syarat sebagai wisata kuliner apabila memenuhi 4 kriteria (Karim, Chua, Salleh 2009), antara lain:

1. *Dining atmosphere*, yakni berkaitan dengan variasi restoran, presentasi makanan, suasana tempat makan sekitar, staff pelayan, dan pelayanan makanan.
-



- 
2. Kenyamanan aksesibilitas, berkaitan dengan akses tempat, ketersediaan makanan lokal, vendor makanan, dan variasi tempat makanan lokal.
  3. *Quality and value of food*, berkaitan dengan variasi makanan, kualitas makanan, pengalaman berkuliner, dan harga.
  4. *Culinary tourism product*, yang meliputi festival makanan, budaya, metode memasak, informasi makanan, dan menu.

Wisata kuliner merupakan fenomena multi-dimensi yang tidak hanya meliputi keyakinan atau pengetahuan tentang atribut makanan, namun juga melibatkan perasaan wisatawan terhadap makanan. Faktor yang paling berperan dalam membentuk destinasi wisata kuliner adalah destinasi itu sendiri, makanan lokal di suatu daerah, dan peran wisatawan yang menilai kelayakan suatu destinasi sebagai destinasi wisata kuliner. Berikut 5 dimensi pembentuk destinasi wisata kuliner:

1. *Food and dining atmosphere*: makanan yang dipresentasikan dengan baik, makanan penuh gizi, makanan bersih dan aman untuk dikonsumsi, kualitas bahan makanan, kualitas pelayanan makanan, dan suasana di sekitar tempat makan yang atraktif.
2. Fitur makanan: variasi pilihan makanan lokal maupun non lokal, banyaknya informasi mengenai makanan lokal, variasi metode memasak, dan kemudahan dalam mengakses tempat makan.
3. *Core food value: value for money* dan harga yang sesuai.
4. *Food speciality*: makanan budaya lokal dan makanan lokal dengan keunikan dan kekhasan.
5. Keunikan makanan: makanan yang original dan eksotis.

### **2.1.6 Sentra Wisata Kuliner**

Sentra Wisata Kuliner merupakan tempat atau area yang menyediakan berbagai hidangan makanan yang terdiri dari beberapa gerai atau stan kecil dari pedagang kaki lima kuliner (Lasiana, 2023). Umumnya sebuah sentra wisata kuliner berbentuk area makan terbuka dan bersifat informal. Pemerintahan Kota Surabaya melokalisir, menata, dan melakukan pemberdayaan terhadap pedagang kaki lima (PKL) atau pelaku UMKM melalui Sentra Wisata Kuliner (SWK). Selain itu, relokasi PKL kuliner juga memiliki tujuan wisata, yakni agar dapat mengubah citra pedagang kaki lima menjadi ramah wisata.

Sama seperti pujasera (pusat jajanan serba ada) dan *food court*, terdapat beberapa konsep dalam mengelola sebuah sentra wisata kuliner, 2 diantaranya adalah konsep “makanan cepat saji” dan konsep “pesan di meja makan”. Konsep “makanan cepat saji” merupakan suatu konsep yang mengarahkan para pengunjung untuk memesan makanan maupun minuman di gerai-gerai secara langsung (Zahra, 2018). Produk-produk yang ditawarkan merupakan produk-produk siap saji dengan maksimal membutuhkan waktu 10-15 menit untuk diproduksi, dimulai dari proses meracik, memasak, hingga proses penyajian. Sedangkan konsep “pesan di meja makan” merupakan konsep dimana pengunjung dapat langsung melakukan pemesanan di meja makan seperti halnya restoran. Konsep “pesan di meja makan” lebih maksimal dalam hal pelayanan memanjakan para



pengunjung, dikarenakan pengunjung hanya perlu duduk di meja untuk melakukan pemesanan makanan maupun minuman. Namun, produk-produk pada konsep “pesan di meja makan” merupakan produk-produk yang terkadang membutuhkan waktu yang lama dalam proses produksi hingga penyajian.

## 2.2 Tinjauan Tentang Usaha Pusat Penjualan Makanan

### 2.2.1 Deskripsi

Usaha Pusat Penjualan Makanan adalah usaha penyediaan tempat dan fasilitas untuk restoran, rumah makan dan/atau kafe yang dilengkapi dengan meja dan kursi. Usaha Pusat Penjualan Makanan merupakan salah satu bidang Usaha Jasa Makan dan Minuman. Dalam PERMENPAREKRAF nomor 28 tahun 2015, Usaha Jasa Makanan dan Minuman adalah usaha penyediaan makanan dan minuman yang dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan/atau penyajiannya. Beberapa bidang Usaha Jasa Makanan dan Minuman lainnya meliputi restoran, rumah makan, rumah minum, kafe, jasa boga, dan jenis usaha lain yang telah ditetapkan oleh bupati.

Dalam rangka melaksanakan ketentuan Pasal 18 ayat (3) Peraturan Pemerintah Nomor 52 Tahun 2012 tentang Sertifikasi Kompetensi dan Sertifikasi Usaha di Bidang Pariwisata, maka Menteri Pariwisata telah menetapkan Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 28 Tahun 2015 tentang Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan. Oleh karena itu, penyelenggaraan sebuah Pusat Penjualan Makanan wajib memenuhi standar usaha.

### 2.2.2 Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan

Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 28 Tahun 2015 turut mengatur mengenai aspek produk dalam Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan yang terdiri atas 5 (lima) unsur, antara lain unsur tempat, unsur penanda arah, unsur fasilitas penunjang, unsur ruang makan dan minum, serta dapur/*pantry*.

**Tabel 2.1** Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan

No.	Unsur	No.	Sub Unsur
1.	Tempat	1.	Luas ruangan sesuai dengan kebutuhan jenis restoran, rumah makan, dan/atau kafe.
		2.	Memiliki sistem sirkulasi udara dan pencahayaan sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
		3.	Tersedia akses masuk dan keluar untuk masing-masing restoran, rumah makan, dan/atau kafe.
2.	Penanda Arah	4.	Papan nama pusat penjualan makanan dengan tulisan yang terbaca jelas dan mudah terlihat, pemasangan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan
		5.	Penanda arah yang menunjukkan fasilitas makan



No.	Unsur	No.	Sub Unsur
			dan minum, yang jelas dan mudah terlihat.
3.	Fasilitas Penunjang	6.	Fasilitas parkir yang bersih, aman, terawat, dilengkapi dengan rambu lalu lintas yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
		7.	Ketersediaan air bersih yang memenuhi persyaratan kelaikan sesuai kapasitas yang dibutuhkan.
		8.	Ketersediaan listrik sesuai kapasitas yang dibutuhkan.
		9.	Musholla yang bersih dan terawat dengan perlengkapannya.
		10.	Toilet yang bersih, terawat, dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas, yang masing – masing dilengkapi dengan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tanda yang jelas</li> <li>b. Air bersih yang cukup;</li> <li>c. Tempat cuci tangan dan pengering;</li> <li>d. Kloset;</li> <li>e. Tempat sampah tertutup;</li> <li>f. Tempat buang air kecil (urinoir) untuk toilet pengunjung pria; dan</li> <li>g. Sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.</li> </ul>
		11.	Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tempat sampah organik; dan</li> <li>b. Tempat sampah non-organik.</li> </ul>
		12.	Tersedia ruang ibu menyusui (laktasi).
4.	Ruang Makan dan Minum	13.	Tersedia ruang makan dan minum untuk usaha restoran, rumah makan, dan/atau kafe.
		14.	Tersedia meja dan kursi yang bersih dan terawat, sesuai jenis restoran, rumah makan, dan/atau kafe.
		15.	Tersedia sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
5.	Dapur / <i>Pantry</i>	16.	Tersedia tempat/area pengolahan makanan pada masing-masing usaha restoran dilengkapi Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dan Perlengkapan Pertama pada Kecelakaan (P3K).
		17.	Tersedia ruang/tempat pantry pada masing-masing usaha kafe.



No.	Unsur	No.	Sub Unsur
		18.	Tersedia perlengkapan dan peralatan untuk penyimpanan dan penyajian makanan untuk rumah makan.
		19.	Tersedia sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
		20.	Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: a. Tempat sampah organik; dan b. Tempat sampah non-organik.
		21.	Tempat penyimpanan makanan mudah rusak (perishable) dan makanan kering (groceries) pada masing-masing usaha.

Dengan telah ditetapkannya Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 28 Tahun 2015, diharapkan mutu produk, pelayanan, dan pengelolaan serta daya saing usaha pusat penjualan makanan dapat terus meningkat, salah satunya melalui pemenuhan aspek-aspek dalam standar usaha pusat penjualan makanan.

### 2.2.3 Persyaratan Ruang Usaha Pusat Penjualan Makanan

Usaha Pusat Penjualan Makanan dibagi menjadi dua bagian area yang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yakni ruang depan dan ruang belakang (Soekresno, 2001):

#### 1. Ruang Depan (*Front Area*)

Ruang depan merupakan ruangan-ruangan dengan fungsi dan kegunaan sebagai daerah pelayanan, seperti bar, cocktail, area parkir, area ibadah, dan lainnya, yang diperuntukkan bagi pengunjung. Persyaratan ruang depan adalah sebagai berikut:

- Luas area memenuhi standar.
- Penyekat antara makan dan dapur harus tahan terhadap api.
- Selalu terpasang alat deteksi kebakaran.
- Sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara.
- Bersih, rapi, dan terdapat sanitasi yang memenuhi syarat kesehatan.
- Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.

#### 2. Ruang Belakang (*Back Area*)

Ruang belakang merupakan ruangan-ruangan yang memiliki fungsi sebagai area penyimpanan, persiapan, dan pengolahan produk makanan dan minuman. Ruang belakang merupakan ruang aktivitas staff, oleh karena itu ruang belakang merupakan area terlarang bagi pengunjung. Persyaratan ruang belakang adalah sebagai berikut:

- Ruangan memiliki penerangan yang cukup.
- Gudang penyimpan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya.
- Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
- Terpasang alat penghisap dan saluran pembuangan asap pada dapur.



---

e. Saluran air bersih yang mencukupi dan lancar.

#### 2.2.4 Persyaratan Dapur Usaha Pusat Penjualan Makanan

Dapur pada Usaha Pusat Penjualan Makanan harus memperhatikan kebersihan, keamanan, dan keselamatan pihak-pihak yang melakukan kegiatan di dalamnya. Kebersihan yang tidak dijaga dengan baik dapat memudahkan bakteri dalam makanan berkembang biak dengan cepat, yang berujung pada penularan penyakit melalui media makanan maupun minuman. Dengan menjaga kebersihan dapur, maka berkembangnya bakteri pada makanan dapat diminimalisir. Berkaitan dengan keamanan, pada dapur Usaha Pusat Penjualan Makanan yang memiliki aktivitas dan kesibukan yang padat dengan kegiatan yang menuntut kecepatan dan mengandung resiko yang berbahaya, seperti luka bakar, dan luka iris, maka diperlukan fasilitas penunjang keselamatan dengan lokasi yang strategis, seperti detektor gas dan sistem deteksi dan pemadaman kebakaran.

Sebagai tempat pengolahan makanan, rancangan dapur Usaha Pusat Penjualan Makanan harus dapat menjamin aspek-aspek penting yang dapat mempengaruhi kelancaran operasional dapur agar dapat bekerja secara efisien dan efektif, yaitu:

1. Ergonomis dan memiliki luas yang memadai sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat memberikan kemudahan dan praktis dalam bekerja serta keleluasaan dalam pelaksanaan segala kegiatan produksi dan pelayanan.
2. Kemudahan yang berhubungan dengan sirkulasi atau letak lokasi dan fasilitas ruangan yang cukup memadai agar dapat memberikan efisiensi untuk alur kerja (*work flow*).
3. Sarana penerimaan barang yang memenuhi syarat.
4. Sarana ruang tempat penyimpanan barang yang sesuai dengan jenis barang, baik yang mudah rusak maupun tahan lama.
5. Instalasi *refrigerators* (kulkas) yang baik dan memadai.
6. Sarana ruang persiapan dan ruang pengolahan makanan dan minuman.
7. Sarana ruang penyelesaian (*finishing kitchen*).
8. Sarana ruang pelayanan yang memadai pada *service area*.
9. Sarana tempat pencucian dan penyimpanan peralatan dapur.

### 2.3 Sirkulasi, Zonasi, dan Tata Letak Sentra Wisata Kuliner

Salah satu aspek terpenting dari tata letak Sentra Wisata Kuliner (SWK) adalah memastikan sirkulasi dan pergerakan yang baik dari staff serta pengunjung. Tata letak SWK harus dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan pengunjung menemukan jalan masuk ke dalam SWK kemudian ke area/ruang makan dengan mudah.

Penataan ruang pada tata ruang Sentra Wisata Kuliner dilakukan dengan pertimbangan ruang depan yang meliputi pintu masuk dan resepsionis, ruang tunggu, meja kasir, dan ruang makan terhubung dengan baik dengan ruang belakang yang meliputi dapur restoran, pantry, dan penyimpanan.

Dapur dan penyimpanan harus terpisah dari area tempat duduk pengunjung dan memiliki ventilasi sehingga bau dan kebisingan selama aktivitas persiapan dan memasak tidak sampai ke pengunjung. Kelancaran sirkulasi barang-barang dari dapur dan penyimpanan ke dapur

---



---

juga harus diperhatikan. Apabila tempat penyimpanan terlalu jauh dari dapur, staff akan menghadapi kerepotan yang tidak perlu saat memindahkan stok barang ke dapur yang akan menyebabkan keterlambatan dalam penyiapan makanan (Ahuja, 2023).

Tata ruang Sentra Wisata Kuliner juga harus memperhatikan rute staff yang membawa makanan ke ruang makan dari dapur, dimana rute harus jelas dan rapi untuk memastikan pelayanan yang cepat dan efisien (Ahuja, 2023). Bagian dapur yang merupakan ruang dengan lantai licin dan tingkat eksplosif yang tinggi, memiliki jumlah kemungkinan kecelakaan terjadi tertinggi akibat bentrokan antar staff yang sedang beraktivitas. Oleh karena itu, perlu dipastikan bahwa tata letak dapur memiliki luasan ruang yang cukup untuk mencakupi jenis aktivitas yang berbeda.

### **2.3.1 Sirkulasi dan Tata Letak *Dining area***

Tata letak ruang makan dapat memiliki peran penting dalam keseluruhan pengalaman pengunjung karena dapat memengaruhi suasana hati pengunjung dan pada akhirnya berpengaruh pada bagaimana pengunjung menilai pengalaman yang dirasakan. Selain itu, tata letak ruang makan juga memainkan peran penting dalam operasional dan alur kerja Sentra Wisata Kuliner. Tata ruang yang terorganisir dengan baik akan meningkatkan efisiensi layanan dan memastikan pengalaman makan yang menyenangkan bagi pengunjung.

Salah satu aspek tata ruang makan yang baik adalah pemanfaatan ruang secara optimal. Tata letak ruang makan harus dirancang sedemikian rupa sehingga segala sesuatu dimulai meja, kursi hingga perlengkapan ruang makan tertampung dengan ruang yang cukup untuk beraktivitas dan bergerak tanpa hambatan (Ahuja, 2023).

#### **a. Jumlah meja**

Ruang makan tidak hanya harus mengakomodasi jumlah meja yang dibutuhkan di ruang makan, namun juga harus mempertimbangkan kenyamanan dan mobilitas pengunjung dan staff. Ruang makan harus memiliki ruang yang cukup antar meja untuk menghindari potensi konflik/tabrakan antara pengunjung yang meninggalkan meja dan staff/staff yang membawa nampan.

#### **b. Posisi yang tepat**

Tata ruang makan harus mengoptimalkan letak ftempat duduk agar setiap meja menjadi meja yang tepat. Pengunjung sering kali menghindari duduk di dekat dapur atau kamar mandi karena area tersebut rentan terhadap gangguan. Meja di tengah ruang makan juga tidak disukai oleh para pengunjung. Untuk menghindari masalah ini, dapat dipertimbangkan untuk menempatkan partisi/pemisah dinding yang akan membantu memanfaatkan area-area yang seringkali dihindari.

Ruang makan yang merupakan ruang dengan pengunjung dan aktivitas yang beragam sebaiknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Ruang makan yang tidak mempunyai dinding harus terhindar dari pencemaran
2. Lantai, dinding dan langit-langit harus selalu bersih, disarankan memiliki warna terang.



3. Ruang makan tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, urinoir, kamar mandi, dan tempat tinggal.
4. Ruang makan harus bebas dari serangga, tikus dan hewan lainnya.
5. Perlengkapan set meja dan kursi harus bersih.
6. Perlengkapan set kursi tidak boleh mengandung kutu busuk/kepinding.
7. Meja dan taplak meja harus dalam keadaan bersih.
8. Tempat untuk menyimpan dan menyediakan makanan jadi harus dibuat fasilitas khusus yang menjamin tidak tercemarnya makanan.

## **2.4 Tinjauan Tentang Sistem Pelayanan**

### **2.4.1 Deskripsi**

Pelayanan merupakan proses pemenuhan kebutuhan orang lain (konsumen, pengunjung, tamu, klien, pasien, penumpang dan lain-lain) yang tingkat pemuasannya hanya dapat dirasakan oleh orang yang melayani maupun yang dilayani (Sugiarto, 1999). Kebutuhan-kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan fisik, kebutuhan sosial, dan kebutuhan psikologis.

Pelayanan merupakan salah satu faktor yang penting dalam memberikan kepuasan bagi para pengunjung dan dapat menimbulkan keinginan untuk mengunjungi kembali suatu tempat. Oleh karena itu, pelayanan yang baik diperlukan agar pengunjung merasa puas secara fisik dan psikologis.

### **2.4.2 Jenis Sistem Pelayanan**

Dalam upaya memberikan pelayanan terbaik, terdapat beragam jenis pelayanan yang dapat memanjakan pengunjung atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Batam Tourism Polytechnic), yaitu:

#### **1. *Table Services***

*Table service* merupakan jenis pelayanan dimana pengunjung dipersilakan untuk duduk menghadap ke meja makan, kemudian melakukan pemesanan hidangan kepada staff. Kemudian, staff akan menyajikan hidangan sesuai dengan pesanan sebelumnya di hadapan para pengunjung. Terdapat 4 kategori pelayanan *table service*, yaitu:

- a. *American service*: jenis pelayanan yang praktis dan cepat dimana makanan telah ditata langsung dari dapur dan staff hanya perlu mengantarkan makanan tersebut ke meja pengunjung.
- b. *French service*: jenis pelayanan yang bersifat formal dan eksklusif dimana *chef* menyiapkan makanan secara langsung di hadapan para pengunjung.
- c. *English service*: jenis pelayanan keluarga dimana staff mengantarkan makanan ke meja, kemudian pengunjung yang bertindak sebagai tuan rumah akan berkontribusi untuk menyiapkan dan membagikan hidangan ke pengunjung lainnya.

#### **2. *Buffet/Self Services***

*Buffet/self services* sering dikenal dengan istilah prasmanan. *Buffet/self services* merupakan suatu sistem pelayanan dimana semua makanan secara lengkap (dimulai dari hidangan pembuka, soup, hidangan utama, hidangan penutup, dan sebagainya)



---

telah ditata dan diatur dengan rapi di atas meja hidangan atau meja prasmanan. Pengunjung dapat mengambil sendiri hidangannya secara bebas sesuai dengan yang diinginkan. Sedangkan untuk minuman panas, seperti teh atau kopi, pada umumnya akan disajikan oleh staff, namun dapat pula juga diletakkan pada meja prasmanan yang terpisah dengan meja prasmanan makanan.

### 3. *Counter Services*

*Counter Services* dikenal juga dengan *cafeteria service* merupakan tipe pelayanan yang praktis, cepat, dan hemat energi. Pada tipe *counter services*, pengunjung dapat memesan dan mengambil pesanan pada *counter*, kemudian membayarnya pada bagian ujung *counter*. Dengan kepraktisan yang ditawarkan, *counter service* menjadi pelayanan yang umum ditemukan pada restoran cepat saji.

### 4. *Carry Out Services*

*Carry Out Services* atau *take away* merupakan sistem pelayanan untuk pesanan yang dibawa pergi. Pengunjung membeli makanan yang telah siap atau disiapkan terlebih dahulu, namun tidak dinikmati di tempat.

## 2.5 Tinjauan Tentang *Multifunction Space*

Konsep desain interior multifungsi merupakan strategi desain yang memfokuskan pada pemanfaatan ruang secara maksimal (Huriyah, 2023). Pada desain interior multifungsi penggunaan ruang secara maksimal difokuskan dengan menciptakan beberapa fungsi dalam satu ruang. Dimana satu ruang dapat digunakan untuk beberapa fungsi lainnya (ruang multifungsi). Desain interior multifungsi dapat membantu meminimalkan pengguna ruang dengan menjadi lebih efisien dan praktis, karena desain interior multifungsi memiliki konsep penggabungan beberapa elemen dan fungsi dalam satu ruang untuk memenuhi beberapa kebutuhan. Selain itu, konsep multifungsi juga dapat membuat ruangan menjadi terlihat lebih luas dan nyaman.

Desain interior multifungsi juga dapat menciptakan lingkungan lebih estetik dan *homey*. Hal ini dikarenakan penggabungan beberapa elemen dalam satu ruang pada desain interior multifungsi dilakukan dengan terintegrasi dan harmonis, sehingga membuat ruangan terlihat lebih teratur dan rapi.

Desain interior multifungsi menekankan pada pemilihan furnitur yang memiliki bentuk minimalis namun multifungsi, penggunaan ruang terbuka dan vertikal, penggunaan partisi, serta pemilihan warna dan cahaya yang terang. Untuk memaksimalkan fungsi ruangan melalui desain interior multifungsi perlu dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Identifikasi fungsi ruang: mengidentifikasi fungsi dari setiap ruang dan bagaimana setiap ruang dapat memiliki lebih dari satu fungsi.
- b. Furnitur yang multifungsi: penggunaan furnitur minimalis yang dapat digunakan untuk beberapa fungsi. Lebih baik lagi apabila menggunakan furnitur modular.
- c. Penggunaan ruang vertikal dan terbuka: desain ruangan dengan ruang terbuka dan saling terhubung akan membuat ruangan terlihat lebih luas dan memberikan kebebasan untuk beraktivitas di dalam ruangan maupun berpindah antar ruangnya.



- 
- d. Penggunaan partisi: partisi dapat membantu memisahkan ruang tanpa membatasi pandangan atau membuat ruangan terlihat sempit.
  - e. Pemilihan warna dan cahaya: warna dan cahaya dapat mempengaruhi suasana ruang. Oleh karena itu, penggunaan warna terang direkomendasikan untuk membuat ruangan terlihat lebih luas dan cahaya alami untuk membuat ruang terlihat lebih terang.

## **2.6 Tinjauan Tentang Desain Interior Modern**

Konsep desain interior modern mulai berkembang tahun 1920, dengan ciri tampilan ruangan yang rapi, bersih, dan minim dekorasi. Desain interior modern selalu melihat nilai benda-benda (furnitur) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut, serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional (Atmadi, 2017). Desain interior modern menekankan pada kesederhanaan fungsionalitas, garis-garis bersih, dan penekanan pada bahan-bahan dan tekstur alami.

Konsep desain interior ini didasarkan pada prinsip modern yang dapat memberikan tampilan ruang elegan dan minimalis melalui penggunaan warna netral seperti putih, abu-abu, atau hitam. Namun, warna cerah dan aksen yang mencolok juga sering dipadukan dengan warna netral dalam desain interior modern untuk memberikan variasi yang membuatnya semakin menarik. Selain itu, desain interior modern juga seringkali memanfaatkan teknologi canggih dan sistem terintegrasi untuk memberikan kenyamanan dan fungsionalitas pada pengguna ruangan.

### **2.6.1 Karakteristik Desain Interior Modern**

Desain interior modern memiliki ciri khas/karakteristik yang membedakannya dengan gaya interior lainnya. Berikut merupakan karakteristik gaya interior modern:

1. Desain interior modern cenderung menggunakan material alami untuk menciptakan tampilan alami dan memperlihatkan keindahan material secara langsung. Material alami yang digunakan meliputi bebatuan dari alam, beton, besi, kayu, hingga kayu hasil daur ulang. Kayu sering digunakan untuk lantai, dinding, dan furnitur untuk memberikan kesan hangat dan alami pada ruangan. Kayu juga dapat memberikan tampilan yang elegan dan minimalis pada desain interior modern.
  2. Desain interior modern menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana yang dipadukan elemen garis lurus. Penggunaan bentuk-bentuk geometris ini dapat diaplikasikan pada bentuk furnitur, desain lantai, desain partisi, hingga desain elemen estetis seperti lampu, dekorasi dinding, dan lainnya. Garis-garis bersih digunakan untuk menonjolkan bentuk dan struktur, sekaligus menghilangkan detail berlebihan dan ornamen yang tidak diperlukan. Sedangkan bentuk-bentuk geometris yang dipadukan dengan elemen garis lurus ditujukan untuk menciptakan konsep ruangan yang tidak membosankan meski memiliki tampilan dalam yang cukup simpel.
  3. Kesederhanaan atau *simplicity* merupakan salah satu prinsip penting dalam desain interior modern. Desain interior mengutamakan kesederhanaan dan kebersihan dalam penggunaan bahan maupun bentuk, yang diwujudkan dengan memadukan bentuk dan fungsi yang menunjukkan kejelasan garis dan kesederhanaan.
-



- 
4. Furniture minimalis dengan bentuk yang simpel, bersih, dan sederhana, sesuai dengan kebutuhan pengguna ruangan.
  5. Pola dan tekstur pada desain interior modern digunakan secara sederhana dan minimal.
  6. Pencahayaan yang baik dan tepat dapat memberikan kesan modern. Selain memaksimalkan penggunaan cahaya alami, desain interior modern juga menggunakan pencahayaan buatan untuk menciptakan efek dramatis pada suatu ruangan. Pencahayaan ini bertujuan untuk memperlihatkan tekstur, warna, dan bentuk suatu furniture maupun ornamen yang terdapat pada ruangan. Selain itu, pencahayaan juga dimanfaatkan pada desain interior modern untuk memperjelas batas-batas ruangan. Dengan menggunakan pencahayaan, ruangan akan terlihat lebih teratur dan terang.

## **2.7 Tinjauan Tentang Warna**

### **2.7.1 Warna**

Warna merupakan suatu komponen yang tercipta dari spektrum cahaya yang diperoleh dari pantulan pigmen tertentu oleh permukaan benda (Prawira, 2002). Warna memiliki pengaruh besar dalam menentukan penilaian estetika pada suatu benda (J. Linschoten dan Drs. Mansyur, 2007). Sehingga dapat disimpulkan bahwa warna merupakan suatu komponen yang tercipta dari spektrum cahaya yang dapat mempengaruhi nilai keindahan yang mampu menyampaikan kesan tertentu dari berbagai aspek.

Warna memiliki beberapa fungsi dalam segi aspek kehidupan, yakni fungsi alamiah, fungsi keindahan, fungsi identitas, fungsi komunikasi, fungsi isyarat, dan fungsi psikologis.

- a. Fungsi alamiah: warna mampu menjelaskan kondisi keadaan.
- b. Fungsi keindahan: warna mampu menambah nilai kualitas suatu objek.
- c. Fungsi identitas: warna mampu memperkenalkan suatu hal berdasarkan ciri khas tertentu.
- d. Fungsi komunikasi: warna mampu menyalurkan informasi kepada pengamat dari objek tertentu.
- e. Fungsi isyarat: warna mampu memberikan tanda maupun sifat tertentu sebagai penjelasa keadaan.
- f. Fungsi psikologis: warna mampu memberikan dan menafsirkan kesan maupun makna.

### **2.7.2 Pengelompokan Warna**

Pengelompokan warna dapat dibedakan berdasarkan beberapa kategori, yakni sebagai berikut:

#### **2.7.2.1 Pengelompokan Warna Berdasarkan Cara Pemerolehan**

Pengelompokan warna-warna yang ada di alam dibagi dalam empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral (Brewster, 1831). Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:



### 1. Warna Primer

Warna primer adalah warna–warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna-warna lain. Warna primer terdiri dari 3 warna, yakni warna merah (seperti darah), kuning (seperti kuning telur), dan biru (seperti langit atau laut). Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa.

### 2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Sebagai contoh, warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, warna hijau berasal dari pencampuran biru dan kuning, dan warna ungu merupakan hasil campuran merah dan biru.

### 3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Sebagai contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga.

### 4. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna-warna yang dihasilkan menjadi penyeimbang warna-warna kontras di alam. Dalam sistem cahaya aditif, campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Umumnya, ketepatan hasil campuran dapat dilihat dari warnanya yang menuju hitam.

#### **2.7.2.2 Pengelompokan Warna Berdasarkan Tingkatan**

Warna dapat dikelompokkan berdasarkan tingkatannya sesuai dengan karakteristik dari lingkaran warna yang menjadi pedoman tingkatan. Berikut merupakan pengelompokan warna berdasarkan tingkatannya:

#### 1. Warna Hangat

Warna hangat merupakan warna yang memiliki kecenderungan berkarakter warna yang polos dan mencolok serta memberikan kesan tenang, seperti warna oranye, merah, dan kuning.

#### 2. Warna Sejuk

Warna sejuk memiliki kecenderungan warna yang berkarakter bening, netral, dan memberikan kesan nyaman dan aman, seperti warna hijau, ungu, dan biru.

#### 3. Warna Tegas

Warna tegas cenderung memiliki karakter warna yang kuat, menonjol, dan memberikan kesan hidup dan bersinergi, seperti warna hitam, putih, merah, kuning, dan biru.

#### 4. Warna Tenggelam

Warna tenggelam cenderung memiliki karakter warna pudar dan memberikan kesan santai, seperti warna ungu, abu-abu, dan coklat.



---

#### 5. Warna Gelap

Warna gelap cenderung memberikan atau terlihat pesona yang sederhana, seperti warna hitam dan coklat.

#### 6. Warna Terang

Warna terang memiliki pesona atau karakter nuansa semangat, seperti warna merah muda, perak, dan emas.

### 2.7.3 Pengaruh Warna pada Kedekatan Ruang Interior

Warna memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan penafsiran makna dengan warna tertentu sebagai bentuk dari psikologi warna (Paksi, 2021). Warna dapat mempengaruhi kesan kedekatan ruang, baik jarak dekat maupun jauh. Sebagai contoh:

1. Warna yang memberikan kesan jarak dekat: merah, orange, kuning, sawo matang, ungu. Warna sawo matang dan ungu merupakan warna yang memberikan kesan jarak terdekat.
2. Warna yang memberikan kesan jarak jauh: biru dan hijau.

### 2.7.4 Pengaruh Psikologi Warna dalam Ruang Usaha Pusat Penjualan Makanan

Warna memberi berbagai pengaruh pada kondisi psikologis manusia, karena warna memiliki berbagai karakteristik energi yang berbeda-beda apabila diaplikasikan. Penggunaan / aplikasi warna merupakan fokus utama dalam desain interior, sehingga psikologi warna banyak diterapkan dalam perancangan interior suatu ruangan. Penggunaan warna berkaitan dengan kondisi psikologis seseorang akan mempengaruhi tubuh, pikiran, emosi dan keseimbangan dari ketiganya dalam diri manusia (Guntoro, 2023).

Setiap warna memiliki potensi untuk memberikan efek yang positif maupun negatif pada seseorang. Oleh karena itu, warna sangat berpengaruh terhadap citra sebuah bisnis atau perusahaan. Penggunaan warna yang tepat dapat memberikan kesan yang tepat bagi pengunjung terhadap suatu merek maupun tempat, serta dapat meningkatkan daya beli pengunjung dan pada akhirnya meningkatkan penjualan (Agustina, 2020).

Khususnya pada bisnis kuliner, prinsip psikologi warna dapat memengaruhi suasana hati, nafsu makan, dan persepsi rasa pengunjung. Warna yang diterapkan dalam desain interior bisnis kuliner tidak hanya untuk membantu menciptakan suasana sebuah ruangan yang dalam hal ini merupakan ruang makan restoran, melainkan juga untuk mempengaruhi cara memandang makanan, serta perasaan pengunjung terhadap pengalaman bersantap. Berikut beberapa warna dan pengaruh psikologisnya terhadap manusia dan ruang dalam bisnis kuliner:

#### 1. Merah

Warna merah secara fisiologis memiliki frekuensi gelombang warna paling kuat diantara warna-warna lainnya. Dengan intensitas warna yang tinggi, warna merah berarti simbol keberanian, kekuatan, dan energi. Namun, dalam konotasi negatif warna merah juga menggambarkan teror, ketakutan, atau sesuatu yang berbahaya.

---



---

Warna merah mampu meningkatkan adrenalin, menstimulasi percakapan, dan semangat. Sehingga warna merah cocok apabila digunakan pada area / ruangan yang membutuhkan perhatian atau impresi khusus, serta area yang membutuhkan dengan aktifitas tinggi. Dalam pengaplikasian warna merah pada interior bisnis kuliner, warna merah diasosiasikan dengan gairah, kegembiraan, dan nafsu makan. Selain itu, warna merah dapat merangsang indra, meningkatkan detak jantung dan tekanan darah, serta meningkatkan nafsu makan. Secara khusus, penggunaan warna merah pada interior ruang bisnis kuliner dapat menciptakan rasa urgensi dan mendorong pengunjung untuk memesan dengan cepat. Oleh karena itu, restoran cepat saji sering kali menggunakan warna merah karena warna ini efektif dalam memikat pengunjung, meningkatkan nafsu makan pengunjung, dan mendorong pembelian impulsif.

## 2. Kuning

Warna kuning digunakan untuk mewakili warna matahari, sehingga kuning adalah warna kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, dan energi. Warna kuning dapat memberikan perasaan ceria dan optimis. Warna ini banyak memengaruhi manusia baik secara mental maupun emosional.

Dalam pengaplikasian warna merah pada interior ruang bisnis kuliner, warna kuning diasosiasikan dengan kebahagiaan, kehangatan, dan optimisme. Dapat merangsang nafsu makan, meningkatkan tingkat energi, dan menciptakan rasa nyaman. Oleh karena itu, penggunaan warna kuning pada interior ruang bisnis kuliner dapat membuat pengunjung merasa lebih rileks dan nyaman. Sehingga hal ini dapat memberikan pengalaman bersantap yang lebih menyenangkan. Namun, penggunaan warna sebaiknya dipilih hanya sebagai warna aksen dalam jumlah kecil yang tidak mendominasi ruang dan sebaiknya dikombinasikan dengan warna putih atau abu-abu untuk menetralkan ruangan. Hal ini dikarenakan manusia lebih cenderung kehilangan kesabaran apabila berada dalam ruangan dengan interior yang serba kuning.

## 3. Orange

Warna orange dikaitkan dengan suasana matahari terbenam, nuansa musim gugur, dan tropis. Warna orange mewakili ekspresi antusiasme, kreativitas, dan kehangatan. Terlebih lagi, diketahui bahwa warna orange dapat merangsang nafsu makan dan menimbulkan rasa gembira. Dengan mengaplikasikan warna orange pada interior ruang bisnis kuliner, suasana yang hidup dan energik dapat tercipta, yang dapat menarik pengunjung yang mencari pengalaman bersantap yang menyenangkan dan bersemangat. Warna orange dapat menarik perhatian orang tanpa adanya nuansa intimidasi atau menakutkan seperti warna merah. Warna orange yang merupakan campuran antara warna merah dan kuning juga dapat merangsang nafsu makan.

## 4. Hijau

Hijau adalah warna alam dan dianggap sebagai warna yang paling menenangkan bagi mata. Hijau dapat mengatasi rasa ketegangan saat digunakan dalam desain interior. Warna ini melambangkan harmoni, kesegaran, dan kesuburan. Warna hijau dapat meningkatkan rasa tenang dan relaksasi, menjadikan warna hijau cocok apabila

---



digunakan pada interior ruang bisnis kuliner, untuk menciptakan suasana damai, menyegarkan, menenangkan. Khususnya bagi pengunjung yang berkunjung tidak hanya sebagai tempat makan melainkan juga sebagai tempat untuk bersantai setelah beraktivitas (bekerja) seharian, warna hijau pada interior ruang bisnis kuliner dapat menenangkan mata yang tegang saat bekerja di depan layar komputer.

5. Biru

Berkebalikan dari warna merah, warna biru memiliki frekuensi warna yang rendah. Warna biru dikaitkan dengan langit dan laut. Warna biru diasosiasikan dengan ketenangan, ketentraman, dan stabilitas. Hal ini dapat menciptakan rasa rileks dan meningkatkan rasa percaya. Penggunaan warna biru pada interior ruang bisnis kuliner dapat menciptakan suasana tenang dan santai. Namun, penggunaan warna biru pada interior ruang bisnis kuliner sebaiknya dibatasi dikarenakan warna biru dapat membuat pengunjung kehilangan selera makan dan menurunkan nafsu makan, hal ini dikarenakan warna biru tidak dapat ditemukan secara alami dalam bahan makanan.

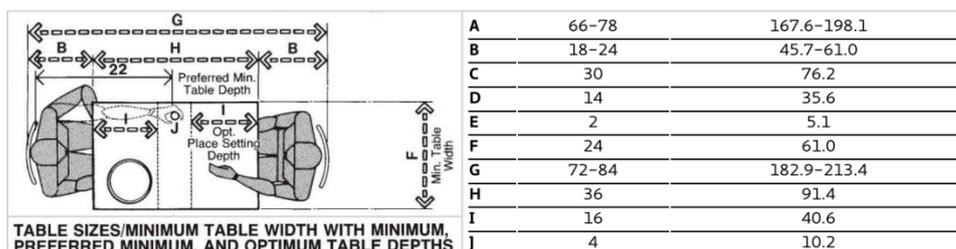
2.8 Tinjauan Antropometri

Antropometri merupakan studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Antropometri secara luas digunakan sebagai pertimbangan ergonomi dalam suatu proses merancang fasilitas dan merupakan faktor yang penting dalam menunjang peningkatan pelayanan produksi. Berikut merupakan tinjauan antropometri yang digunakan dalam re-desain interior SWK Convention Hall:

2.8.1 Antropometri Dining area

Jarak bersih yang tepat untuk sirkulasi dan jalur layanan ruang yang cukup untuk lutut dan paha antara sisi atas tempat duduk dan sisi bawah meja, pencapaian bagi orang yang berkursi roda, serta jarak bersih yang tepat sekitar batas-batas meja merupakan faktor dasar yang harus diperhatikan untuk mendapatkan hubungan yang tepat antara dimensi manusia dengan ruang makan. Penentuan besar ruang yang dibutuhkan untuk mengakomodasi seorang pengunjung harus mempertimbangkan beberapa faktor: (1) lebar kursi, (2) rentang tubuh maksimal orang yang bertubuh besar, ditambah kelonggaran bagi perpanjangan siku, dan (3) ukuran penataan perangkat makan.

a. Ukuran meja



Gambar 2.1 Antropometri Dimensi Meja Makan pada Dining area

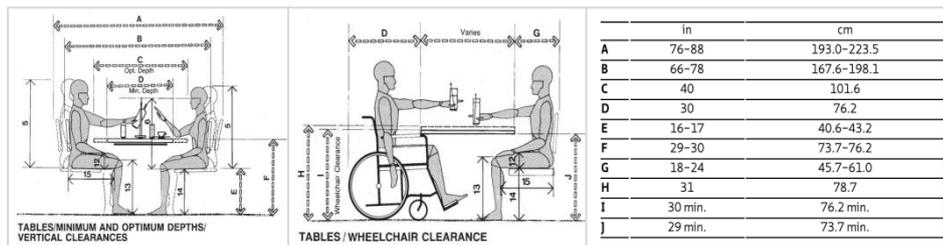
Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

Penataan perangkat makan dibuat atas dasar studi penataan peralatan makan dan aksesoris-aksesoris yang bersangkutan. Namun, sepanjang berlangsungnya proses makan, penataan ini akan berbuah menjadi berantakan/tidak beraturan dan memerlukan zona



yang lebih luas daripada saat permulaanya. Perluasan zona ini membutuhkan area minimal seluas 35,6 x 61 cm, namun untuk memberikan kenyamanan dan keleluasaan bagi pengunjung, dipilih area seluas 40,6 x 61 cm sebagai kedalaman penataan perangkat makan yang optimal. Selain itu, ditambahkan bidang di bagian tengah yang digunakan untuk piring (mempertimbangkan apabila piring diletakkan di bagian tengah) seluas 10,2 cm. Dengan demikian, dimensi meja makan dengan kedalaman optimal yang akan digunakan adalah **91,4 x 61 cm**.

**b. Ketinggian meja, kursi, dan jarak bersih kursi roda**



**Gambar 2.2** Antropometri Ketinggian Meja Makan pada *Dining area*

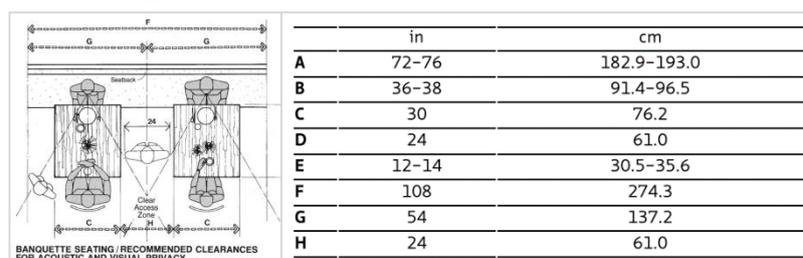
Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

SWK Convention Hall merupakan *public space* yang berupa sentra wisata kuliner. Oleh karena itu, furnitur yang disediakan haruslah universal dan dapat diakses/digunakan tanpa memandang usia, kecacatan, atau faktor lainnya.

Ketinggian meja yang disediakan harus memberikan rasa nyaman kepada semua pengguna. Jarak bersih dari lantai hingga sisi bawah meja penting untuk dapat mengakomodasi pengguna kursi roda. Ketinggian meja yang diperlukan bagi sandaran lengan adalah 72,5–75 cm di atas permukaan lantai. Namun, ketinggian tersebut belum mengakomodasi bagi pengguna kursi roda. Pengguna kursi roda setidaknya memerlukan meja dengan ketinggian 78,7 cm. Namun pada ukuran setinggi tersebut, orang pengguna dengan ukuran tubuh yang lebih kecil tidak terakomodasi dengan nyaman. Sehingga diambil ketinggian antara 72,5–78,7 cm, yakni **75 cm** sebagai dimensi ketinggian meja yang digunakan agar dapat memberikan kenyamanan bagi seluruh pengguna.

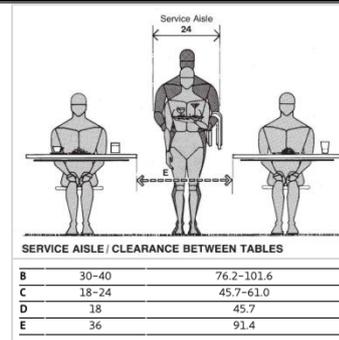
Ketinggian kursi yang digunakan adalah **40,6–43,2 cm**. Ketinggian tersebut dapat mengakomodasi pengguna kursi baik orang yang normal tubuhnya maupun orang yang lebih kecil. Bagi orang yang memiliki tubuh lebih kecil, ketinggian kursi tersebut tidak menyebabkan kaki tergantung dan tidak tertopang.

**c. Jarak bersih yang direkomendasikan**



**Gambar 2.3** Antropometri Jarak Bersih Meja Makan pada *Dining area*

Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)



**Gambar 2.4** Antropometri Jalur Pelayanan Meja Makan pada *Dining area*  
Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

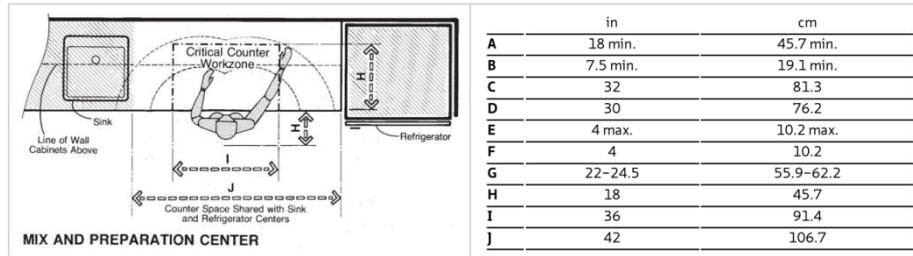
Tebal tubuh maksimal orang bertubuh besar berdasarkan data persentil ke-99 adalah 33 cm. Apabila ditambahkan dengan kelonggaran untuk baju dan gerakan tubuh selain ukuran tubuh dasar tersebut, pencapaian ke tempat duduk bagi orang yang bertubuh lebih besar dapat menyebabkan pergeseran meja. Jarak bersih antar meja sebesar 61 cm akan memungkinkan pencapaian tanpa mengubah letak meja. Jarak tersebut juga akan menciptakan keleluasaan pribadi yang lebih baik lagi bagi para pengunjung. Namun, jarak bersih tersebut akan kurang bagi sirkulasi/alur pelayanan penjual. Sedangkan, jarak bersih minimal yang dianjurkan untuk jalur pelayanan adalah sebesar 91,4 cm. Untuk memberikan kenyamanan baik pada penjual maupun pengunjung di SWK Convention Hall, maka digunakan jarak bersih antar meja sebesar **91,4 cm**. Jarak bersih tersebut tidak hanya akan membuat jalur pelayanan menjadi optimal, namun juga akan memberikan sirkulasi yang lebih bebas bagi orang bertubuh lebih besar karena jarak tersebut lebih dari jarak bersih yang dianjurkan.

### 2.8.2 Antropometri Ruang Masak pada Stand Penjual

SWK Convention Hall mewadahi banyak pedagang kaki lima yang menjual beragam pilihan makanan, minuman, dan jajanan. Untuk memastikan keselamatan dan kesejahteraan penjual, serta meningkatkan pelayanan maka fasilitas ruang masak yang memiliki rangkaian aktivitas yang beragam perlu diperhatikan. Apabila tidak direncanakan dengan baik, ruang masak akan menimbulkan resiko pada pengguna. Yakni penjual di SWK Convention Hall. Tinggi konter kerja dapur (*kitchen set*), jarak bersih yang tepat antara lemari penyimpanan dan peralatan memasak, sirkulasi, kemudahan pencapaian ke penyimpanan di bagian atas/di bagian bawah dan penglihatan yang tepat merupakan pertimbangan-pertimbangan utama dalam perancangan ruang masak.



**a. Area persiapan**

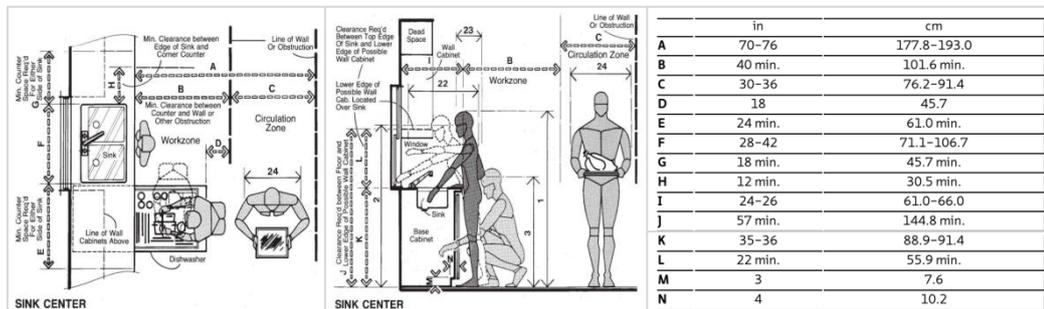


**Gambar 2.5** Antropometri Area Persiapan pada Stand Penjual  
 Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

Zona kerja yang penting dari konter dengan pemakaian pengguna pada posisi berdiri memiliki batas luar yang ditentukan oleh jangkauan horizontal dari ujung ibu jari tangan seorang pemakai dengan tubuh berukuran kecil. Zona kerja konter sebesar **45,7 x 76,2** merupakan area kerja yang berada langsung di depan seorang pengguna, yang keseluruhannya dapat dicapai dengan nyaman. Baik dengan sedikit/bahkan tanpa diperlukannya jangkauan lengan ke samping.

**b. Pusat daerah cuci**

Aktivitas mencuci baik peralatan memasak maupun peralatan makan menjadi rutinitas yang dilakukan oleh penjual SWK. Untuk mengakomodasi aktivitas memindahkan peralatan memasak dan mencucinya serta mengakomodasi tubuh manusia disarankan jarak bersih sebesar 101,6 cm.

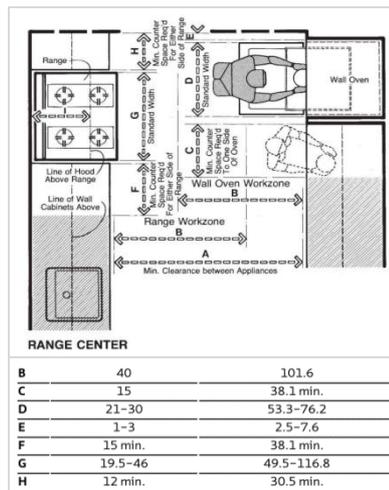


**Gambar 2.6** Antropometri Pusat Daerah Cuci pada Stand Penjual  
 Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

Tinggi konter yang disarankan adalah **88.9-91,4 cm**. Sedangkan lebar/dimensi bak cuci yang optimal adalah 71,1-106,7 bergantung pada kapasitas dan banyak jumlah peralatan yang dicuci. Apabila ruang masak yang dirancang merupakan ruang masak di restoran dengan pengunjung yang ramai, maka disarankan menggunakan dimensi panjang bak cuci yang lebih besar. Penjual pada SWK Convention Hall memiliki bak cuci pada setiap stand, maka peralatan memasak dan peralatan makan yang akan dicuci hanya milik masing-masing penjual. Oleh karena itu dimensi panjang bak cuci sebesar **71,1 cm** cukup untuk memwadhahi aktivitas mencuci penjual. Bak cuci memerlukan ruang/jarak bersih di samping kanan dan kiri. Jarak bersih minimum antara tepian bak cuci dengan sudut konter adalah 30,5 cm. Sedangkan jarak bersih yang optimal berkisar antara **45,7-62 cm**.



c. Pusat daerah kompor

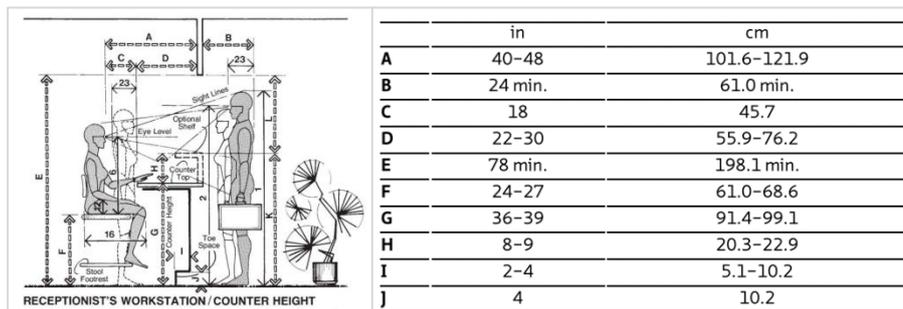


Gambar 2.7 Antropometri Pusat Daerah Kompor pada Stand Penjual  
 Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

Dimensi lebar standar kompor adalah **49,5–116,8 cm** dan jarak bersih minimum antara tepian kompor dengan sisi lain adalah **38,1 cm**. Ketinggian standar konter untuk kompor berkisar antara **88,9–92,1 cm**. Zona kerja kompor untuk beraktivitas adalah 101,6 cm. Namun, untuk memungkinkan sirkulasi, diperlukan jarak bersih minimum antara peralatan, yakni sebesar **121,9 cm**.

2.8.3 Antropometri Area Kasir

Aktivitas pada area kasir SWK Convention Hall berkaitan dengan adminitrasi keuangan berupa menerima pembayaran dan mengurus struk pembayaran. Aktivitas ini hampir serupa dengan aktivitas pada lobby/penerimaan tamu. Oleh karena itu, digunakan data antropometri pos kerja penerima tamu pada ruang penerimaan tamu. Meja penerima tamu menyesuaikan syarat-syarat antropometrik dari penerima tamu dalam posisi duduk dan pangunjung dalam posisi berdiri. Tinggi mata pada posisi duduk untuk memastikan pandangan melalui konter dan kontak mata dengan pengunjung pada posisi berdiri.



Gambar 2.8 Antropometri Pos Kerja Penerima Tamu pada Area Kasir  
 Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

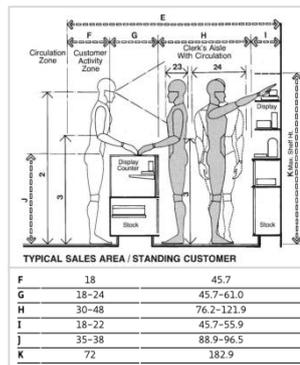
Hubungan antara permukaan kerja dengan tinggi duduk merupakan pedoman kunci dan tinggi mata serta tinggi duduk normal juga menjadi pertimbangan antropometri lainnya. Tinggi minimal dari bukaan di atas permukaan lantai adalah **198,1 cm**. Tinggi duduk dan tinggi mata yang merupakan hal penting dalam menciptakan daerah pandang



yang tak terhalang ditetapkan sebesar **61,0–68,6 cm**. Dimensi meja konter bervariasi sesuai kebutuhan, namun lebar yang dianjurkan adalah **55,9–76,2 cm** dengan tinggi meja konter berkisar antara **91,4–99,1 cm**. Jenis meja konter yang tinggi konter dianjurkan untuk menambahkan sisi atas konter sebesar **20,3–22,9 cm**.

### 2.8.4 Antropometri Toko Retail

Rak etalase merupakan komponen interior yang paling sering digunakan sebagai wadah penyimpanan atau display produk yang dijual.

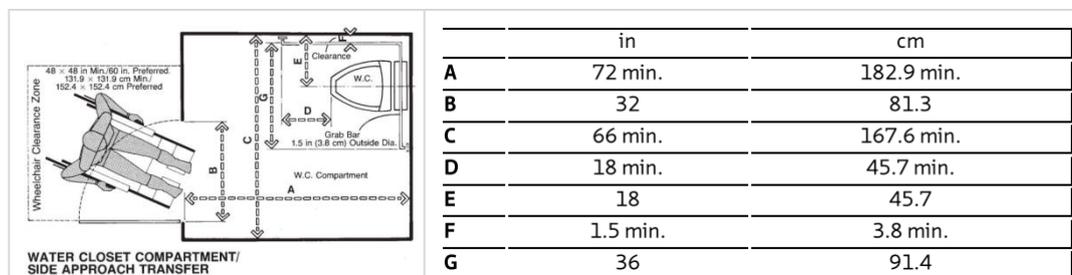


**Gambar 2.9** Antropometri Meja Konter pada Toko Retail  
 Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

Zona keseluruhan aktivitas pada toko retail berkisar antara 213,4–284,5 cm yang terdiri dari: (1) zona aktivitas pembeli sebesar **45,7 cm**, (2) lebar konter display, (3) lintasan pramuniaga dengan sirkulasi yang berkisar antara **76,2–121,9 cm**, dan (4) rak display. Dimensi panjang rak etalase/konter bervariasi sesuai kebutuhan, namun lebar yang dianjurkan adalah **45,7–61,0 cm** dengan tinggi rak etalase **88,9–96,5 cm**. Sedangkan untuk rak display, lebar yang dianjurkan berkisar antara **45,7–55,9 cm** dengan tinggi maksimal rak display adalah **182,9 cm**. Sama seperti panjang rak etalase, panjang rak display juga bervariasi menyesuaikan kebutuhan.

### 2.8.5 Antropometri Toilet

SWK Convention Hall merupakan *public space* yang berupa sentra wisata kuliner. Oleh karena itu, furnitur yang disediakan pada toilet haruslah universal dan dapat diakses /digunakan tanpa memandang usia, kecacatan, atau faktor lainnya.

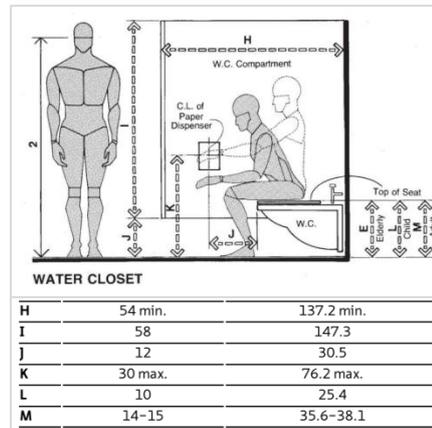


**Gambar 2.10** Antropometri Bilik WC Pengguna Kursi Roda pada Toilet  
 Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

Antropometri bilik WC pemindahan dari arah samping bagi pengguna kursi roda dipilih karena cara pencapaian tersebut lebih mudah dibandingkan cara pencapaian WC



dari depan. Ukuran bilik WC minimal untuk memenuhi cara pemindahan dari samping adalah **167,6 x 182,9 cm** yang terdiri dari: (1) lebar pintu bilik WC yakni **81,3 cm**, (2) zona aktivitas WC sebesar **91,4 cm**, (3) jarak minimum tepi depan WC dengan raihan palang pegangan: **45,7 cm**, dan (4) jarak titik tengah WC dengan tepian dinding sebesar **45,7 cm**.



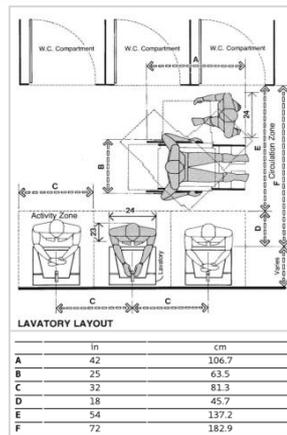
**Gambar 2.11** Antropometri Bilik WC pada Toilet  
Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

Selain antropometri bilik WC bagi pengguna kursi roda, bilik WC bagi manusia bertubuh normal juga harus diperhatikan. Bilik toilet konvensional minimum berukuran **137,2 cm** dengan ketinggian bilik WC **177,8 cm** yang terdiri dari tinggi pintu sebesar **147,3 cm** dan jarak bawah pintu dari permukaan lantai sebesar **30,5 cm**. Ketinggian WC untuk pengguna lanjut usia adalah **45,7 cm**. Sedangkan ketinggian WC untuk pengguna dewasa berkisar antara **35,6–38,1 cm**. Oleh karena itu, ketinggian WC yang digunakan berkisar antara **38,1–45,7 cm** dengan tujuan untuk mengakomodasi pengguna lanjut usia dan dewasa. Ketinggian tempat tisu toilet dari permukaan lantai maksimal **76,2 cm**.

### 2.8.6 Antropometri Area Wastafel

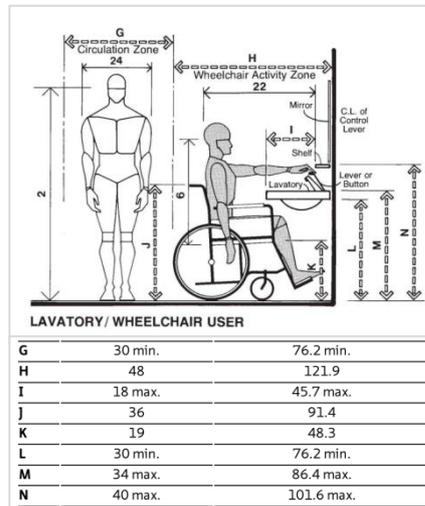
Perancangan area wastafel (*lavatory*) harus memberikan kenyamanan bagi pengguna baik dalam pencapaiannya maupun selama beraktivitas. Oleh karena itu, jarak antara wastafel 1 dengan wastafel lainnya yang terlalu berdekatan harus dihindari.

Orang yang memiliki tubuh lebih besar memiliki dimensi rentang tubuh maksimal **66 cm**, yang melampaui lebar hampir seluruh model *lavatory* yang biasa digunakan. Gerakan-gerakan tubuh seperti mencuci dan merapikan lebih meningkatkan luas ruang yang dibutuhkan oleh orang bertubuh besar. Oleh karena itu, zona aktivitas sebesar **81,3 cm** diperlukan agar *lavatory* dapat digunakan dengan nyaman dan mencegah dari kontak tubuh antara pengguna *lavatory* yang bersebalahan. Meski lebar *lavatory* yang bervariasi, namun zona aktivitas sebesar **45,7 cm** pada bagian depan *lavatory* tetap perlu disediakan. Sebagai sirkulasi, dimensi minimum yang diperlukan adalah **137,2 cm**. Dimensi tersebut akan memungkinkan sirkulasi lalu lintas bagi pejalan kaki maupun pengguna kursi roda.



**Gambar 2.12** Antropometri *Lavatory* pada Area Wastafel  
 Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

Zona aktivitas pengguna kursi roda lebih besar dibandingkan dengan manusia bertubuh normal, yakni sebesar **121,9 cm**. Dimensi maksimum lebar wastafel agar pengguna kursi roda dapat mencapai dengan nyaman adalah **45,7 cm**. Oleh karena itu, meski sebelumnya dikatakan bahwa lebar *lavatory* dapat bervariasi, namun *lavatory* dengan lebar 45,7 cm akan digunakan sehingga *lavatory* dapat digunakan bagi semua pengguna. Ketinggian maksimum *lavatory* agar dapat dicapai oleh pengguna kursi roda adalah **86,4 cm**, dengan ketinggian minimum bagian bawah *lavatory* dengan permukaan lantai sebesar **76,2 cm**.



**Gambar 2.13** Antropometri *Lavatory* Pengguna Kursi Roda pada Area Wastafel  
 Sumber: Human Dimension and Interior Space (1979)

## 2.9 Studi Eksisting

### 2.9.1 Deskripsi SWK Convention Hall

Sentra Wisata Kuliner (SWK) Convention Hall merupakan salah satu sentra wisata kuliner di Surabaya. SWK Convention Hall mewadahi pedagang kaki lima dengan beragam pilihan kuliner khas Surabaya seperti semanggi, rawon, gado-gado, lontong balap, tahu campur, hingga kuliner khas daerah lain. SWK Convention Hall dibina oleh



Dinas Koperasi Kota Surabaya, dengan awal mula didirikannya bertujuan untuk memindahkan Komunitas Pedagang Kaki Lima (PKL) yang semula berjualan di jalan dengan sistem bongkar pasang rombongan, menjadi berjualan dalam 1 tempat baru yang sama. Dengan adanya SWK Convention Hall, PKL menjadi lebih tertata rapi, higienis, dan nyaman dalam berinteraksi antara pedagang dan pembeli. Selain itu, SWK Convention Hall juga memiliki daya tarik tersendiri bagi penggemar wisata kuliner, yakni memberikan pengalaman merasakan rasa kuliner khas Surabaya dengan suasana yang pinggir.

SWK Convention Hall yang dibangun era Wali Kota Tri Rismaharini juga menjadi ruang publik kreatif bagi anak-anak difabel, karena SWK Convention Hall berkolaborasi dengan Komunitas Istana Karya Difabel (IKD). IKD berisikan seniman musik, lukis, dan tari dari anak-anak yang terlahir istimewa. Setiap akhir pekan komunitas IKD berkumpul untuk latihan melukis atau menari. Sementara para musisi menjadikan panggung sebagai 'magnet' untuk menarik pengunjung.

### 2.9.2 Legalitas SWK Convention Hall

1. SWK Convention Hall terdaftar di kantor Menteri Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia tanggal 08 November 2002.
2. Akta perubahan oleh Notaris Kusri Purwijanti, SH. atas dasar perubahan dasar kepengurusan.

### 2.9.3 Logo SWK Convention Hall



**Gambar 2.14** Logo SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen SWK Convention Hall *Corporate*, 2023)

Logo SWK Convention Hall memiliki palet warna merah, kuning, coklat, dan putih.

### 2.9.4 Visi dan Misi SWK Convention Hall

Mensejahterahkan anggota koperasi Sentra Wisata Kuliner Convention Hall dan memberikan pelayanan terbaik dalam menyediakan makanan yang sesuai standar higienis sanitasi makanan.

### 2.9.5 Lokasi SWK Convention Hall

SWK Convention Hall berlokasi di Jl. Arief Rahman Hakim No.131, Keputih, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60117. Bangunan 1 lantai ini memiliki letak geografis yang cukup strategis: dekat dengan beberapa sarana pendidikan formal yaitu SDN



Keputih Surabaya dan beberapa universitas, dengan universitas terdekat yaitu Universitas WR Supratman, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) hingga Universitas Hang Tuah.

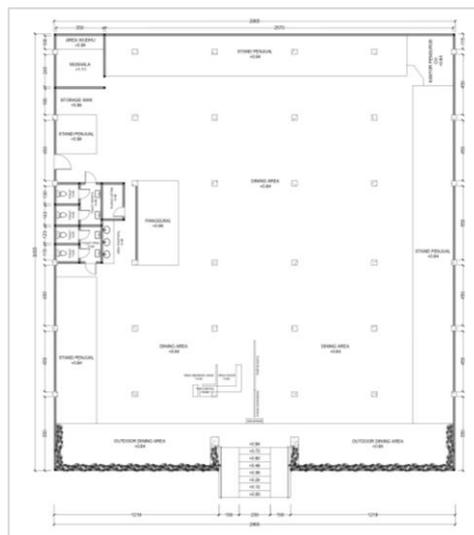


**Gambar 2.15** Peta Lokasi SWK Convention Hall

(Sumber: *Google Maps*, 2023)

Lokasi SWK Convention Hall juga cukup dekat dengan daerah pemukiman masyarakat dan perkantoran. Lokasi ini memberikan keuntungan bagi SWK Convention Hall, yakni dapat menjangkau dan dijangkau oleh pasar dengan beragam rentang usia, tingkat pendidikan, hingga jenis pekerjaan.

### 2.9.6 Denah Eksisting SWK Convention Hall



**Gambar 2.16** Denah Eksisting SWK Convention Hall

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

SWK Convention Hall Surabaya merupakan bangunan 1 lantai. Akses keluar masuk pengunjung melalui pintu utama di bagian depan, selain itu juga terdapat pintu samping yang digunakan sebagai akses keluar masuk penjual SWK Convention Hall. Terdapat 2 toilet, mushala, dan 1 panggung yang terletak pada area tengah SWK Convention Hall.



## 2.10 Studi Pemodelan

### 2.10.1 Food Legacy Surabaya

*Food Legacy* merupakan salah satu *food court* yang masih cukup baru di Surabaya. Dibuka pada April 2019, *Food Legacy* berlokasi di Jl. Kenjeran Blk. A No.465, RT.004/RW.15, Gading, Kec. Tambaksari, Surabaya, Jawa Timur 60134. *Food Legacy* yang menyediakan 12 stand makanan khas *Surabaya dengan harga yang bervariasi*. Interior *Food Legacy* didesain dengan konsep yang unik dan berbeda dengan kebanyakan *food court*, yaitu *blockbuster movie*. Konsep ruangan *Food Legacy* didesain menyerupai markas besar superhero dunia, seperti ruangan kerja hero, ruangan pertemuan hero, hingga ornamen hero lain.



Gambar 2.17 Furnitur dan Desain Interior *Food Legacy*  
(Sumber: Google, 2023)

Selain furnitur yang didesain menyerupai milik superhero, *Food Legacy* juga memamerkan ribuan *action figure* dengan berbagai ukuran yang diletakkan di berbagai sudut ruangan. Pengunjung akan mendapatkan pengalaman menikmati kuliner sembari melihat-lihat koleksi *action figure*.



Gambar 2.18 Furnitur dan Desain Interior *Food Legacy*  
(Sumber: Google, 2023)

### 2.10.2 New Food court Gajah Mada Plaza

*New Food court Pecinan* merupakan *food court* yang berada di lantai 2 Gajah Mada Plaza dengan luas lebih dari 459 m<sup>2</sup> dan berkapasitas kursi lebih dari 100 kursi. *New Food court* menyediakan 25 gerai makanan dengan beragam pilihan jenis makanan dan minuman, mulai dari makanan berat hingga makanan ringan, serta beragam minuman yang dapat dipilih sesuai selera pengunjung.

*New food court* mengusung konsep ‘pecinan’ dan menghadirkan akulturasi yang harmonis dengan budaya lokal pada desain interior keseluruhan, yang ditampilkan dalam 3 elemen interior yaitu lantai, dinding dan plafon. Konsep pecinan diusung



---

sebagai konsep *food court* Gajah Mada Plaza dikarenakan lokasi mall yang berada di area pusat kota Jakarta, yang mana terkenal sebagai kawasan pecinan terbesar di DKI Jakarta, kawasan yang merupakan bagian sejarah pertumbuhan kota Jakarta.



**Gambar 2.19** Suasana Interior *New Food court* Gajah Mada Plaza  
(Sumber: Google, 2023)

Konsep pecinan terlihat pada lantai, yaitu dengan penerapapan pola-pola kampung pecinan pada desain lantai *food court*. Selain itu, *food court* juga menggunakan berbagai furnitur kayu yang memiliki model dan warna khas Tionghoa untuk melengkapi kesan kampung pecinan dan menambah kesan tradisional. Pada sudut dinding di area *food court* ditampilkan lukisan yang menggambarkan kisah lampu dan sejarah kampung pecinan di Jakarta khususnya juga di Indonesia.



**Gambar 2.20** Suasana Interior *New Food court* Gajah Mada Plaza  
(Sumber: Google, 2023)



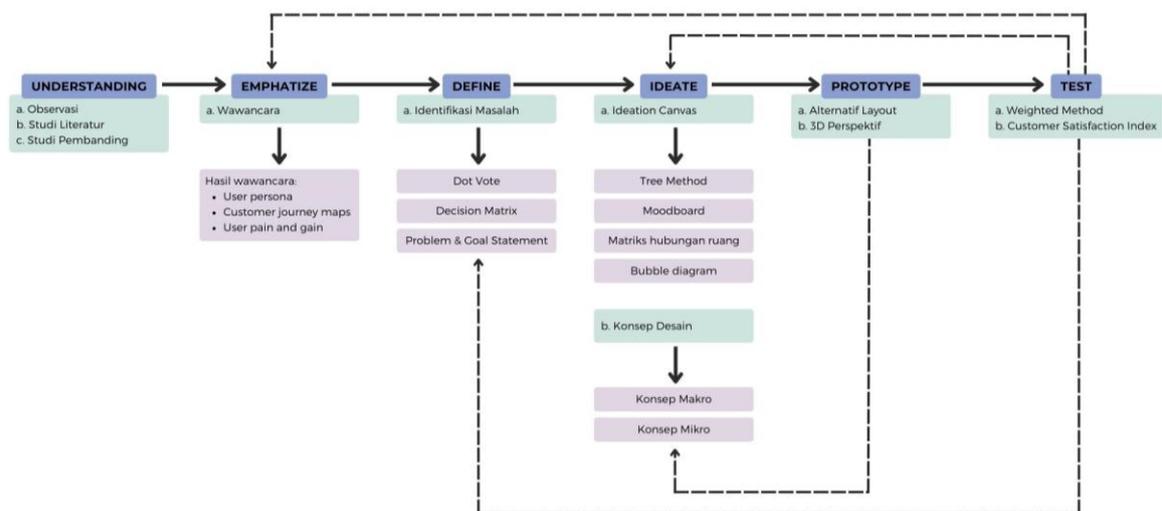
“Halaman ini Sengaja Dikosongkan”



## BAB 3 METODOLOGI

### 3.1 Metode Desain

Metode desain adalah aktivitas atau upaya pemecahan suatu masalah yang dipandu oleh suatu sasaran yang telah ditetapkan (Bruce L. Archer, 1965). Metode desain difokuskan sebagai proses untuk menemukan solusi dan pemecahan masalah dalam objek rancangan. Pada redesain interior SWK Convention Hall metode yang digunakan adalah metode *design thinking* untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan di SWK Convention Hall melalui desain interior. *Design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis (Kelley dan Brown, 2018).



Gambar 3.1 Bagan Metode *Design Thinking*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### 3.2 Tahapan Proses Desain

Tahapan proses desain pada redesain interior SWK Convention Hall Surabaya dimulai dengan tahap pengumpulan data, analisis data, melakukan ideasi dan solusi atas permasalahan yang telah disimpulkan, tahap pra desain hingga melakukan validasi hasil desain.

#### 3.2.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data yang mendukung redesain interior SWK Convention Hall Surabaya adalah dengan observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi.

##### 3.2.1.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung menggunakan indra penglihatan terhadap kondisi, situasi, proses kegiatan yang terjadi di tempat observasi berlangsung. Observasi dilakukan agar data-data yang diperlukan dalam penelitian baik dari wawancara maupun sumber tertulis dapat dianalisis dengan melihat kecenderungan yang terjadi di lapangan. Observasi yang dilakukan



---

adalah observasi partisipan, dimana penulis terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data. Pengamatan dilakukan pada tahap awal mendesain untuk memperoleh data mendukung yang akan diolah menjadi solusi sesuai permasalahan yang ditemukan.

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung dengan mengambil peran sebagai pengunjung. Hal yang diamati meliputi kondisi eksisting bangunan: mulai dari bentuk, material, desain, kondisi interior hingga suasana pada objek desain. Selain itu penulis juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas pengguna seperti penjual dan pengunjung yang berada di lokasi objek desain saat pengamatan berlangsung.

### **3.2.1.2 Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara penulis dan informan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur, dimana penulis telah mengetahui dengan pasti informasi yang hendak digali dari informan dan sudah menyiapkan daftar pertanyaan secara sistematis. Penulis juga menggunakan instrumen penelitian lain yaitu gawai yang digunakan sebagai alat bantu merekam suara saat sesi wawancara dilakukan.

Dalam wawancara ini, penulis melakukan tanya jawab kepada pengelola SWK Convention Hall, penjual, dan pengunjung. Melalui wawancara, penulis akan mengetahui aktivitas dan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna di SWK Convention Hall yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pemecahan masalah.

### **3.2.1.3 Studi Literatur**

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan kajian literatur dari buku, laporan dan jurnal, internet, serta peraturan yang berlaku. Penelusuran dimulai dengan proses penyaringan artikel ilmiah yang membahas mengenai sentra wisata kuliner, standar fasilitas sentra wisata kuliner, dan standar ruangan sentra wisata kuliner. Artikel-artikel yang didapatkan kemudian diseleksi dan disatukan hingga ditemukan suatu standarisasi terkait desain interior sentra wisata kuliner. Selain itu, literatur yang diperlukan oleh penulis, antara lain:

- a. Tinjauan mengenai usaha pusat penjualan makanan
- b. Tinjauan mengenai sirkulasi, zonasi, dan tata letak sentra wisata kuliner
- c. Tinjauan mengenai sistem pelayanan
- d. Literatur mengenai konsep ruang multifungsi
- e. Literatur mengenai pencahayaan dan penghawaan
- f. Studi antropometri dan ergonomi berkaitan dengan fasilitas sentra wisata kuliner
- g. Studi perbandingan sentra wisata kuliner

### **3.2.1.4 Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk menelusuri data historis dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, baik tulisan, angka maupun gambar. Pelaksanaan dokumentasi bertujuan sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara sehingga lebih memudahkan peneliti dan hasil penelitian memiliki kredibilitas yang tinggi. Pada kegiatan

---



---

dokumentasi, penulis mengambil foto dan video eksisting objek meliputi eksisting bangunan, suasana, dan aktivitas yang berlangsung pada objek.

### **3.2.2 Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari analisis akan dijadikan sebagai acuan dalam proses desain dengan luaran konsep desain yang nantinya akan diaplikasikan pada objek untuk menyelesaikan permasalahan. Data yang diperoleh akan dianalisis berdasarkan beberapa aspek yaitu;

1. Analisis eksisting bangunan

Menganalisis pencahayaan dan penghawaan sentra wisata kuliner sesuai dengan standar yang berlaku.

2. Analisis sirkulasi dan hubungan ruang

Menganalisis sirkulasi dengan memperhatikan luas bangunan dan jumlah pengguna, sehingga pengguna dapat beraktivitas secara efisien dan nyaman. Menganalisis hubungan dan keterkaitan antar ruang satu dengan ruang lainnya pada sentra wisata kuliner sesuai dengan aktivitas yang dilakukan pengguna sentra wisata kuliner.

3. Analisis pengguna dan kebutuhan fasilitas ruang

Menganalisis karakter pengguna dan fasilitas yang dibutuhkan sehingga dapat mendukung dan memaksimalkan aktivitas pengguna di sentra wisata kuliner.

4. Analisis hasil wawancara

Menganalisis hasil wawancara pengguna untuk mengetahui permasalahan pada sentra wisata kuliner agar dapat memberikan solusi yang tepat.

### **3.2.3 Ideasi dan Solusi**

Pada redesain interior SWK Convention Hall, data yang telah didapatkan dan dianalisis kemudian dijadikan bahan dalam menghasilkan ide dan solusi. Tahapan ideasi dan solusi mencakup beberapa hal, yaitu:

1. *Understanding*

Tahapan *understanding* bertujuan untuk menganalisis objek yang akan didesain. *Understanding* dilakukan dengan observasi, mencari kajian literatur, dan mencari pembanding atau kompetitor sebagai studi pendukung. Studi pembanding dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan *value* dari objek pembanding dan menganalisis apakah tepat apabila diadaptasi dan diterapkan pada objek.

Selain itu, pada tahapan *understanding* juga menggunakan *Business Model Canvas* (BMC) untuk menganalisis segmen pengguna, kekuatan hingga kekurangan bisnis SWK Convention Hall.

2. *Emphasize*

Tahapan *emphasize* dilakukan untuk melakukan studi mengenai pengguna, yakni untuk mengetahui segmentasi pengguna, yang merupakan pengelompokan pengguna ke dalam kelompok atau segmen berbeda berdasarkan karakteristik yang sama. Metode yang digunakan pada tahapan *emphasize* adalah observasi dan wawancara.



---

Data yang didapatkan dari wawancara selanjutnya akan digunakan untuk membuat *emphaty map*, *user persona*, dan *customer journey map*.

### 3. Define

Tahapan *define* merupakan tahapan mendata dan membuat daftar perumusan masalah berdasarkan data yang telah diolah sebelumnya. Dari beberapa masalah yang sudah dirumuskan, kemudian menentukan fokus masalah yang paling penting menggunakan metode *decision matrix*, yang merupakan metode untuk mengetahui masalah apa saja yang masuk dalam *high priority* dan masalah apa saja yang masuk dalam *low priority*.

### 4. Ideate

Tahapan *ideate* dilakukan untuk merumuskan permasalahan melalui value proposition yang diklasifikasikan berdasarkan fungsi ruangan dan bubble diagram. Ruangan yang memiliki value proposition terbanyak akan menjadi prioritas ruang yang akan didesain ulang.

### 5. Prototype

Tahapan *prototype* merupakan tahapan penyusunan konsep, dimulai dari konsep makro hingga konsep mikro. Pada tahap ini juga ditentukan pula konsep material, palet warna, hingga jenis furnitur yang akan digunakan.

## 3.2.4 Pra Desain

Proses pra desain atau *preliminary design* merupakan proses transformasi dari konsep desain hingga menjadi gambar pra desain. Langkah-langkah yang diambil penulis dalam melaksanakan proses pra desain adalah sebagai berikut:

1. Memasukkan konsep desain makro dan mikro yang telah ditentukan ke dalam objek desain
2. Mengaplikasikan konsep desain dengan membuat *draft* gambar pra desain, yang meliputi: denah, *zoning*, *weighted method*, *bubble diagram* dan matriks hubungan ruang, serta layout furnitur. Berikut adalah penjelasan masing-masing *draft* gambar:
  - a. *Bubble Diagram*  
Merupakan metode pengaturan dan penempatan ruang yang diwakili dengan bentuk lingkaran atau oval untuk setiap ruangnya dalam setiap lantai bangunan.
  - b. *Weighted Method*  
Merupakan metode penentuan dalam sebuah keputusan dengan cara komparasi alternatif desain dengan memberikan pembobotan nilai berdasarkan aspek yang ingin ditonjolkan dengan pertimbangan kepentingannya. *Weighted method* akan digunakan untuk mengukur alternatif layout dan desain.
  - c. Matriks Hubungan Ruang  
Merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui hubungan antar ruang yang meliputi hubungan langsung, hubungan tidak langsung dan tidak berhubungan. Pada matriks hubungan ruang juga memuat informasi mengenai sifat ruangan yaitu publik, semi publik, dan privat.



- 
3. Membuat alternatif layout furnitur dan desain untuk menemukan desain yang paling optimal secara fungsional maupun estetika.



“Halaman ini Sengaja Dikosongkan”



---

## BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Studi Pengguna

Studi pengguna merupakan bagian yang penting pada proses desain. Studi pengguna dilakukan dengan mengumpulkan informasi penting untuk digunakan dalam proses desain. Informasi yang dikumpulkan bertujuan untuk memahami kebutuhan, area permasalahan, tujuan jangka pendek dan jangka panjang, kendala, kebiasaan, dan daftar keinginan pengguna.

#### 4.1.1 Klasifikasi Pengguna

Pengguna SWK Convention Hall terbagi menjadi beberapa kategori kelompok yakni pengunjung, pengelola, dan penjual. Berikut merupakan karakteristik masing-masing kelompok pengguna SWK Convention Hall:

##### 4.1.1.1 Pengunjung

SWK Convention Hall yang berlokasi dekat dengan beberapa sarana pendidikan formal, juga cukup dekat dengan daerah pemukiman masyarakat dan perkantoran memiliki pengunjung beragam yang terbagi dalam beberapa kategori, yakni jenis kelamin, usia, hingga jenis pekerjaan. Pengunjung SWK Convention Hall diantaranya mahasiswa, keluarga, pegawai kantor dan swasta, hingga masyarakat umum sekitar SWK Convention Hall.

Kelompok usia pengunjung SWK Convention Hall didominasi oleh rentang usia 20 hingga 24 tahun, dimana dalam rentang usia tersebut didominasi oleh mahasiswa. Sedangkan kelompok pengunjung berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh pengunjung laki-laki yang sebagian besar merupakan pegawai dan mahasiswa. Meski demikian, perbandingan antara pengunjung laki-laki dan pengunjung perempuan tidak terlalu signifikan.

Mahasiswa merupakan segmentasi dominan pengunjung SWK Convention Hall. Kelompok mahasiswa didominasi oleh mahasiswa dari universitas-universitas yang lokasinya berdekatan dengan SWK Convention Hall, yakni Universitas WR Supratman, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dan Universitas Hang Tuah. Kelompok mahasiswa merupakan pengunjung yang memiliki karakteristik aktivitas yang beragam dimulai dari makan, berdiskusi, hingga mengerjakan tugas, dan jumlah waktu yang dihabiskan pada saat mengunjungi SWK Convention Hall juga cukup lama. Mahasiswa menjadi segmentasi pengunjung yang mampu mencoba segala fasilitas yang ditawarkan oleh SWK Convention Hall, sehingga dapat memberikan penilaian terhadap fasilitas terkait kualitas, kelayakan, hingga kebersihan dan desain interior SWK Convention Hall terkait dengan sirkulasi, furnitur, dan desain interior keseluruhan.

Kelompok pengunjung lainnya merupakan keluarga, pegawai, dan masyarakat sekitar Convention Hall, merupakan kelompok pengunjung yang sering kali mengunjungi SWK Convention Hall pada saat jam makan siang. Khususnya bagi pegawai kantor maupun swasta yang mengunjungi SWK Convention Hall adalah pada saat jam istirahat kerja. Ragam aktivitas yang dilakukan kelompok pengunjung ini sedikit, dengan aktivitas yang paling banyak dilakukan hanya makan, minum, dan mengobrol. Jumlah waktu yang



---

dihabiskan pada saat mengunjungi SWK Convention Hall juga tidak lama, sehingga perhatian pada fasilitas pendukung maupun keseluruhan desain interior SWK Convention Hall kurang berfokus.

#### **4.1.1.2 Pengelola**

SWK Convention Hall merupakan salah satu Sentra Wisata Kuliner yang dibina oleh Dinas Koperasi Kota Surabaya. Namun, dalam pengawasan kegiatan sehari-harinya dilakukan oleh pengelola. Pengelola bertanggung jawab atas operasional dan mengorganisasi SWK Convention Hall, dengan tugas pengelola mencakup memastikan SWK Convention Hall berjalan dengan baik; mengontrol dan mengevaluasi kualitas kinerja pelayanan; dan mengatur dan mengevaluasi standar kebersihan, kesehatan, keselamatan dan kesejahteraan penjual.

Pengelola SWK Convention Hall mengunjungi SWK Convention Hall beberapa kali dalam seminggu dengan tujuan pengawasan dalam memenuhi tanggungjawab operasional sehari-hari SWK Convention Hall. Dalam kunjungan tersebut, pengelola seringkali melakukan pengamatan sekaligus mengawasi aktivitas di dalam SWK Convention Hall, baik yang dilakukan oleh pengunjung maupun penjual.

#### **4.1.1.3 Penjual**

Penjual pada SWK Convention Hall merupakan Pedagang Kaki Lima (PKL) yang semula berjualan di jalan dengan sistem bongkar pasang rombongan yang kemudian menjadi berjualan dalam 1 tempat baru yang sama. Penjual di SWK menjual beragam makanan dan minuman, baik makanan dan minuman tradisional maupun cepat saji. Makanan tradisional yang dijual meliputi gado-gado, rujak, penyetan, nasi goreng, soto, rawon, hingga katsu. Sedangkan makanan instan yang dijual meliputi olahan mie instan berbagai rasa. Selain makanan dan minuman, terdapat beberapa pilihan jajanan dan camilan seperti kentang goreng, dimsum, dan corndog, yang dijual oleh penjual di SWK Convention Hall.

Penjual pada SWK Convention Hall berjualan setiap hari, dengan rata-rata penjual mulai berjualan pukul 9 pagi hingga 10 malam. Beberapa penjual bahkan mulai berjualan lebih pagi dan selesai berjualan lebih malam dibandingkan penjual lain. Dengan aktivitas yang beragam dan durasi waktu yang dihabiskan sehari-hari di SWK Convention Hall, membuat penjual dapat memberikan penilaian terhadap fasilitas terkait kualitas, kelayakan, hingga kebersihan dan desain interior SWK Convention Hall terkait dengan sirkulasi, furnitur, dan desain interior keseluruhan.

## **4.2 Data dan Analisis**

### **4.2.1 Data dan Analisis Hasil Wawancara**

Kegiatan wawancara dilakukan dengan pengunjung, pengelola, dan penjual sebagai narasumber untuk mengetahui aktivitas pengguna dan kesulitan yang dialami di SWK Convention Hall.



#### 4.2.1.1 Data dan Analisis Hasil Wawancara Pengunjung

Kegiatan wawancara dilakukan penulis dengan pengunjung SWK Convention Hall sebanyak 6 narasumber dengan jenis kelamin dan segmentasi pengunjung berbeda-beda, yakni mahasiswa, pegawai, dan masyarakat umum. Variabel yang ditanyakan kepada narasumber adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan pengguna dan jenis profesi.
2. Rentang waktu yang dihabiskan dan runtutan aktivitas maupun kegiatan yang dilakukan selama di SWK Convention Hall.
3. Kondisi dan kualitas fasilitas untuk menunjang aktivitas dan kegiatan yang dilakukan selama di SWK Convention Hall.
4. Kondisi interior SWK Convention Hall secara keseluruhan.
5. Harapan untuk SWK Convention Hall.

Wawancara yang dilakukan kepada 6 orang pengunjung SWK Convention Hall dapat dirangkum dengan beberapa poin yang dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 4.1** Hasil Wawancara Pengunjung SWK Convention Hall

Wawancara Pengunjung SWK Convention Hall		
No.	Variabel Pertanyaan	Kesimpulan
1.	Pengenalan pengguna dan jenis profesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nabilah Risa, mahasiswa</li> <li>• Citra Yulia, mahasiswa</li> <li>• Fauziyatuts Tsaniyah, mahasiswa</li> <li>• Dwi Praharsih, masyarakat umum</li> <li>• Hartman Kusuma, mahasiswa</li> </ul>
2.	Rentang waktu, aktivitas dan kegiatan yang dilakukan selama di SWK Convention Hall	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu yang dihabiskan selama mengunjungi SWK Convention Hall rata-rata 1 hingga 3 jam</li> <li>• Mengunjungi SWK Convention Hall pada saat jam istirahat / jam makan siang kuliah dan pada malam hari khususnya saat <i>weekend</i>.</li> <li>• Memesan dan membayar makanan / jajanan / minuman</li> <li>• Makan dan minum</li> <li>• Mengobrol dengan teman</li> <li>• Bermain <i>handphone</i></li> <li>• Berdiskusi bersama kelompok belajar</li> <li>• Mengerjakan tugas</li> </ul>
3.	Kondisi dan kualitas fasilitas untuk menunjang aktivitas dan kegiatan yang dilakukan selama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SWK Convention Hall kurang memperhatikan kualitas kelayakan fasilitas yang disediakan untuk pengunjung</li> </ul>



Wawancara Pengunjung SWK Convention Hall		
No.	Variabel Pertanyaan	Kesimpulan
	di SWK Convention Hall	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fasilitas yang disediakan belum memperhatikan kebutuhan pengunjung dengan berbagai usia, kondisi fisik, dll</li><li>• Mushala yang kurang layak untuk beraktivitas di dalamnya</li><li>• Desain panggung yang terlihat monoton (kurang didesain), dan tidak fleksibel untuk berbagai jenis acara</li><li>• Fasilitas papan informasi yang kurang dimanfaatkan</li><li>• Kurangnya <i>signage</i> nama fasilitas dan penunjuk arah letak fasilitas</li><li>• SWK Convention Hall kurang memperhatikan fasilitas untuk mahasiswa mengerjakan tugas (kurangnya steker &amp; kabel <i>roll</i>)</li></ul>
4.	Kondisi interior SWK Convention Hall secara keseluruhan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desain dan suasana ruang yang terlalu monoton dan tidak menarik</li><li>• Desain SWK Convention Hall yang masih terkesan kuno dan kurang didesain, kurang terlihat seperti sentra wisata kuliner</li><li>• Penataan furnitur area makan yang berantakan secara general dan kurang terdesain</li><li>• Penghawaan ruang yang terasa gerah dan pengap di beberapa area</li><li>• Pencahayaan ruang dan fasilitas yang kurang diperhatikan</li></ul>
5.	Harapan untuk SWK Convention Hall	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desainnya secara keseluruhan dirubah supaya lebih menarik dan bisa membuat orang tertarik untuk mengunjungi</li><li>• Jenis dan tatanan furnitur lebih beragam</li><li>• Suasananya dibuat lebih bagus, namun tetap tidak mengganggu kenyamanan pengunjung</li></ul>

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengunjung SWK dapat disimpulkan bahwa; 1) Perlu adanya redesain interior yang dapat menyediakan pengunjung pengalaman kuliner yang menyenangkan dan memenuhi standar. 2) Kondisi interior dan fasilitas yang disediakan oleh SWK Convention Hall perlu ditingkatkan baik dari jenis, jumlah, dan



kualitasnya sehingga dapat memberikan mendukung dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung selama beraktivitas di SWK Convention Hall.

#### 4.2.1.2 Data dan Analisis Hasil Wawancara Penjual

Kegiatan wawancara dilakukan penulis dengan penjual SWK Convention Hall sebanyak 2 narasumber dengan jenis makanan dan minuman yang dijual berbeda. Variabel yang ditanyakan kepada narasumber adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan pengguna dan jenis profesi.
2. Rentang waktu yang dihabiskan dan runtutan aktivitas maupun kegiatan yang dilakukan selama di SWK Convention Hall.
3. Kondisi dan kualitas fasilitas untuk menunjang aktivitas dan kegiatan yang dilakukan selama di SWK Convention Hall.
4. Kondisi interior SWK Convention Hall secara keseluruhan.
5. Harapan kedepannya untuk SWK Convention Hall.

Wawancara yang dilakukan kepada penjual SWK Convention Hall dapat dirangkum dengan beberapa poin yang dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2** Hasil Wawancara Penjual SWK Convention Hall

Wawancara Penjual SWK Convention Hall		
No.	Variabel Pertanyaan	Kesimpulan
1.	Pengenalan pengguna dan jenis profesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Firmansyah, penjual sushi</li> <li>• Hadi, penjual nasi campur</li> </ul>
2.	Rentang waktu, aktivitas dan kegiatan yang dilakukan selama di SWK Convention Hall	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu yang dihabiskan selama berjualan di SWK Convention Hall rata-rata 12-19 jam:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penjual sushi: buka pukul 9 pagi dan tutup pukul 2 pagi</li> <li>b. Penjual nasi campur: buka pukul 7 pagi dan tutup pukul 9 malam</li> </ol> </li> <li>• Menyiapkan bahan masakan</li> <li>• Memasak</li> <li>• Mencuci peralatan memasak, makan, dan minum</li> <li>• Melayani pembeli: mencatat pesanan, menyajikan pesanan pembeli</li> <li>• Membersihkan meja area makan</li> <li>• Menunggu pembeli dengan bermain hp dan mengobrol dengan sesama penjual</li> </ul>
3.	Kondisi dan kualitas fasilitas untuk menunjang aktivitas dan kegiatan yang dilakukan selama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya <i>storage</i> penyimpanan barang pribadi &amp; untuk menyimpan bahan masakan</li> <li>• Bak cuci yang terlalu sempit untuk</li> </ul>



Wawancara Pennjual SWK Convention Hall		
No.	Variabel Pertanyaan	Kesimpulan
	di SWK Convention Hall	<p>beraktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kurangnya penyimpanan / gantungan untuk alat masak</li><li>• Area beraktivitas ( memasak, mencuci, dll) di dalam stand yang sempit &amp; terbatas</li><li>• Fasilitas untuk berjualan yang kurang layak (meja kompor dan wastafel)</li></ul>
4.	Kondisi interior SWK Convention Hall secara keseluruhan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Area di dalam stand yang terasa panas dan pengap</li><li>• Stand makanan yang kurang informatif (desain dan display menu)</li></ul>
5.	Harapan untuk SWK Convention Hall	<ul style="list-style-type: none"><li>• Setiap stand di SWK disediakan <i>storage</i> / area untuk menyimpan bahan masak dan barang pribadi</li><li>• Ruang &amp; sirkulasi yang cukup untuk beraktivitas di dalam stand dan akses keluar masuk stand</li><li>• Disediakan kipas angin untuk masing-masing area stand sehingga tidak terasa panas &amp; pengap</li></ul>

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengunjung SWK Convention Hall dapat disimpulkan bahwa; perlu adanya re-layout & re-desain area dalam stand makanan penjual sesuai dengan runtutan aktivitas & ergonomi pengguna sehingga dapat memwadhahi aktivitas pengguna dengan nyaman.

#### 4.2.2 Data dan Analisis Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan hari yang berbeda-beda. Pengamatan bertujuan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh penjual dan pengunjung selama di SWK Convention Hall. Selain itu observasi juga bertujuan untuk mengetahui kondisi fasilitas, interior, dan suasana SWK Convention Hall. Hasil observasi berupa data beberapa ruang dan area pada SWK Convention Hall sebagai berikut:

##### 4.2.2.1 Entrance Pengunjung SWK Convention Hall

*Entrance* pengunjung yang merupakan area paling depan bangunan SWK Convention Hall menjadi akses utama pengunjung untuk memasuki SWK Convention Hall. *Entrance* SWK Convention Hall dan berupa sebuah area terbuka yang diapit oleh 2 kolom struktur dan area makan *outdoor* pengunjung di kanan dan kiri. Terdapat *leveling* lantai pada *entrance*, yakni ketinggian lantai yang berbeda dengan area makan *outdoor* pengunjung. *Entrance* SWK Convention Hall terletak di antara 2 area parkir mobil dan sepeda pengunjung sehingga memudahkan sirkulasi pengunjung untuk memasuki SWK



---

Convention Hall. Terdapat 2 akses menuju *entrance* pengunjung, yakni dengan menaiki anak tangga dan melalui ramp.



**Gambar 4.1** *Entrance* Pengunjung SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Adanya ramp menunjukkan bahwa SWK Convention Hall sudah berusaha untuk menyediakan fasilitas bagi pengunjung difabel. Namun, penggunaan ramp tidak hanya untuk pengunjung difabel, melainkan juga digunakan oleh pengunjung tanpa disabilitas. Hal ini dikarenakan terdapat tugu replika piala sebagai juara kategori *Hygiene* Sanitasi Makanan tingkat nasional pada 2022. Tugu tersebut bertujuan untuk mengabadikan penghargaan yang didapatkan oleh SWK Convention Hall, namun karena letaknya yang berada di tengah anak tangga, akses *entrance* pengunjung SWK Convention Hall menjadi terganggu. Sehingga pengunjung lebih memilih melewati ramp sebagai akses menuju *entrance* SWK Convention Hall.

Begitu memasuki *entrance*, pengunjung dapat langsung melihat akuarium ikan yang letaknya memang berhadapan dengan *entrance*. Letak akuarium ikan yang di tengah ruang dan berhadapan *entrance* yang merupakan area paling depan SWK Convention Hall, membuat seolah-olah membagi ruang / area di SWK Convention Hall menjadi 2; yakni area makan dan stand penjual di sebelah kanan dan area makan dan stand penjual di sebelah kiri.



**Gambar 4.2** Akuarium Ikan pada *Entrance* Pengunjung SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



#### 4.2.2.2 Area Kasir dan Toko Retail SWK Convention Hall

Kasir terletak bersebelahan dengan pojok koperasi SWK Convention Hall dan dipisahkan oleh partisi kayu. Kasir tertutupi oleh banner dan *portable booth stand*, sehingga keberadaannya kurang terlihat dari depan. Terlebih lagi, tidak terdapat *signage* yang menandakan bahwa area tersebut merupakan kasir. Sebelum menjadi kasir, area ini merupakan area menyusui dan mengganti pampers bayi, namun dikarenakan kurangnya *signage* maka fungsi awal area tersebut menjadi kurang optimal. Sehingga area tersebut kemudian dialihfungsikan menjadi kasir dengan pengoperasian sistem kasir tunggal. Namun, pengoperasian kasir dengan sistem kasir tunggal ini tidak selalu ada, melainkan menunggu adanya kerja sama dengan universitas / pihak luar. Apabila jangka waktu kerja sama dengan pihak luar telah habis, maka kasir tunggal tidak lagi beroperasi. Keberadaan sistem kasir tunggal sendiri membawa keuntungan bagi pedagang dan pihak SWK Convention Hall, sehingga meski tidak selalu beroperasi, area kasir ini tetap dipertahankan. Dengan harapan apabila terdapat pihak luar yang ingin bekerja sama, sudah terdapat area khusus untuk mengoperasikan kasir tunggal lagi.



**Gambar 4.3** Area Kasir SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Sirkulasi pada area kasir kurang dari standar ergonomi untuk area kasir, namun cukup untuk beraktivitas di dalamnya. Desainnya sendiri kurang memiliki estetika dan terkesan kurang terdesain, karena hanya menggunakan partisi dan meja kasir bermaterial kayu.

Toko retail SWK Convention Hall merupakan bentuk inovasi dari penjual yang menyediakan berbagai kebutuhan untuk produksi usahanya. Toko retail merupakan bagian dari koperasi SWK Convention Hall yang berjalan dengan sistem penjualan sembako, yakni beras, sabun, kecap, dan lain-lain. Tujuan diadakannya koperasi ini adalah untuk meng-cover kebutuhan penjual SWK Convention Hall secara mandiri, kemudian keuntungan yang didapatkan menjadi subsidi dan diberikan kembali kepada penjual.

Toko retail berupa 2 etalase kaca yang diletakkan bersebelahan dan masing-masing etalase berisi bahan sembako. Akses keluar-masuk staff toko retail melalui *space* / jarak diantara 2 etalase yang berdekatan. Namun karena letak 2 etalase yang terlalu dekat, maka jarak yang terbentuk juga menjadi terlalu kecil, sehingga mengganggu sirkulasi keluar-masuk staff toko retail. Sedangkan, *space* tersebut merupakan satu-



satunya akses keluar-masuk staff toko retail, karena di sekeliling area toko retail dibatasi oleh partisi kayu. Dengan batas kiri berupa area kasir dan batas belakang area toko retail berupa area bermain anak.



**Gambar 4.4** Toko Retail SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Toko retail terlihat kurang terdesain karena hanya berupa 2 etalase kaca dan sama seperti area kasir, toko retail juga tidak memiliki *signage*. Sehingga pengunjung kurang mengetahui bahwa area tersebut merupakan toko retail SWK Convention Hall yang menjual produk sembako dan pengunjung dapat membeli produk-produk tersebut.

#### 4.2.2.3 Area Bermain Anak-Anak

Area bermain anak-anak menyediakan *play set* yang terdiri dari perosotan dan ayunan dengan desain berupa burung hantu dan warnanya yang cerah –perpaduan warna hijau, orange, dan kuning, yang cocok untuk anak-anak. Area bermain anak-anak merupakan area terbuka yang terletak di belakang area kasir dan toko retail, sehingga area bermain anak-anak memiliki kemudahan akses untuk bermain.



**Gambar 4.5** Area Bermain Anak-Anak SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Dilihat dari material yang digunakan yakni plastik, *play set* yang disediakan oleh SWK Convention Hall sendiri sebenarnya sudah ramah anak karena tidak memiliki sudut yang tajam. Namun, lantai pada area bermain anak tidak memiliki pelapis tambahan seperti karpet atau *puzzle foam*, sehingga area bermain anak ini menjadi kurang ramah anak. Apabila anak-anak bermain perosotan, dapat terbentur lantai yang keras. Dengan



---

adanya karpet / *puzzle foam* yang merupakan pelapis lantai tambahan, maka keamanan dan keselamatan anak-anak saat bermain dapat bertambah.

#### 4.2.2.4 Area Makan dan Minum Pengunjung (*Dining area*)

*Dining area* merupakan area dengan luasan terluas pada SWK Convention Hall. *Dining area* SWK Convention Hall terbagi menjadi 2 area, yakni *dining area indoor* dan *outdoor*. *Dining area indoor* dimulai dari *entrance* hingga ke seluruh bangunan SWK Convention Hall, sehingga *dining area indoor* memiliki luasan lebih dibandingkan dengan *dining area outdoor* yang hanya berada di samping kanan dan kiri *entrance* SWK Convention Hall. Dua *dining area* ini dipisahkan oleh perbedaan jenis lantai yang digunakan, yang juga memiliki perbedaan ketinggian lantai, dimana lantai *dining area indoor* lebih tinggi dibandingkan dengan *dining area outdoor*.



**Gambar 4.6** *Dining area Indoor & Outdoor* SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

*Dining area outdoor* dikelilingi oleh tanaman dalam pot, sedangkan pada sisi depan terdapat kolam ikan dan kolam dengan air mancur. Jenis lantai pada *dining area* menggunakan *paving block*, berbeda dengan *dining area indoor* yang menggunakan keramik.

*Dining area outdoor* sekaligus *smoking area* memiliki 4 set meja dan kursi yang masing-masing set memiliki kapasitas hingga 10 pengunjung. Set meja dan kursi makan ini hanya memiliki 1 jenis kursi dan meja makan, yakni meja dan kursi panjang bermaterial besi *hollow* dengan finishing cat hitam.

Penghawaan dan pencahayaan pada *dining area outdoor* terasa sejuk dan terang pada siang hari, dikarenakan letaknya yang berdampingan dengan jalan raya. Sehingga pengunjung dapat merasakan semilir angin yang berhembus apabila duduk pada area ini. Namun, dikarenakan letaknya yang berdampingan dengan jalan raya, maka *dining area outdoor* ini memiliki tingkat kebisingan yang lebih tinggi daripada *dining area* lainnya.

*Dining area indoor* memiliki beragam pilihan jenis meja dan kursi makan dengan kapasitas duduk yang berbeda pula, sehingga pengunjung dapat memilih sesuai kebutuhan. Jenis kursi dan meja makan yang dapat dipilih bervariasi, mulai dari set berkapasitas 2 pengunjung, set berkapasitas 4 pengunjung, set berkapasitas 6 pengunjung, set berkapasitas 8 pengunjung, hingga set berkapasitas 10 pengunjung. Selain itu, terdapat pula pilihan set meja makan dengan sofa 1 seater dan 2 seater. Meski jenisnya bervariasi, namun penataan layout meja dan kursi makan pada SWK Convention Hall

---



berantakan. Dimana meja dan kursi makan tidak diletakkan berdasarkan jenisnya. Sedangkan, meja dan kursi makan yang sejenis sebaiknya diletakkan berdekatan / dalam 1 area untuk memberi kesan *dining area* yang rapi dan tertata. Selain itu, tidak sedikit meja dan kursi makan kurang pada kualitasnya dan bahkan terdapat beberapa yang kurang layak karena sudah rusak.



**Gambar 4.7** Dining area Indoor SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

*Dining area indoor* memiliki panggung hiburan yang terletak pada bagian tengah SWK Convention Hall. Panggung hiburan ini merupakan fasilitas tambahan yang disediakan oleh SWK Convention Hall dan dapat digunakan untuk acara pesta oleh pengunjung yang telah menyewa SWK Convention Hall sebagai tempat acara. Panggung hiburan SWK Convention Hall sudah dilengkapi dengan LCD proyektor yang dapat digunakan untuk presentasi dalam kegiatan perkumpulan atau komunitas, juga dapat digunakan untuk kegiatan nobar (nonton bareng) apabila terdapat pertandingan olahraga. Sedangkan pada hari-hari biasa, khususnya pada malam hari, panggung hiburan SWK Convention Hall digunakan oleh musisi yang menampilkan lagu untuk menghibur dan menemani pengunjung selama di SWK Convention Hall. Selain itu, panggung hiburan ini juga digunakan sebagai pentas bagi anggota komunitas IKD yang memang rutin tampil pada kegiatan komunitas IKD.



**Gambar 4.8** Panggung pada Dining area Indoor SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Panggung hiburan SWK Convention Hall memiliki leveling lantai setinggi 30 cm yang dilapisi oleh karpet berwarna merah. Pada bagian plafon panggung terdapat tanaman hias merambat sebagai elemen estetis. Desain panggung hiburan SWK Convention Hall perlu dikembangkan lagi, dikarenakan desain panggung pada saat ini kurang memiliki estetika.



Penghawaan pada *dining area indoor* tidak terasa sejuk maupun gerah, selain karena bangunan SWK Convention Hall yang merupakan bangunan terbuka dengan dinding yang tidak terlalu tinggi sehingga sirkulasi udara dapat mengalir dengan baik, penghawaan pada *dining area indoor* juga didukung oleh keberadaan kipas angin yang berjumlah 13 unit. Kipas angin tersebut berupa kipas angin dinding yang dipasang pada kolom struktur bangunan SWK Convention Hall. Sedangkan untuk pencahayaan pada siang hari cukup untuk mewadahi aktivitas yang dilakukan pengunjung dan penjual SWK Convention Hall dan pada malam hari pencahayaan dibantu oleh lampu-lampu gantung yang tersebar di seluruh SWK Convention Hall.

#### 4.2.2.5 Stand Penjual SWK Convention Hall

Stand penjual SWK Convention Hall memiliki pilihan yang beragam baik makanan dan minuman tradisional meliputi gado-gado, rujak, penyetan, nasi goreng, soto, rawon, hingga katsu maupun cepat saji seperti olahan mie instan berbagai rasa. Selain makanan dan minuman, terdapat beberapa pilihan jajanan dan camilan seperti kentang goreng, dimsum, dan *corndog*.



**Gambar 4.9** Stand Penjual SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Stand penjual SWK Convention Hall terletak di sekeliling area makan indoor, sehingga memudahkan pengunjung dalam melihat dan memilih makanan / minuman yang diinginkan. Dengan banyaknya stand penjual, SWK Convention Hall menata letak setiap 2 stand penjual diletakkan dalam 1 area yang sama dan setiap area dibatasi oleh partisi. Terdapat 2 jenis stand, yaitu stand sepanjang 120 cm dan stand sepanjang 140 cm. Kedua jenis memiliki desain yang sama, yang mana berupa rombong dengan etalase kaca yang digunakan penjual untuk mendisplay produk dan setiap penjual dapat memberikan nama warung pada stand masing-masing dan daftar menu yang dijual.

Masing-masing stand penjual dilengkapi dengan bak cuci piring, namun ukurannya kurang mencukupi kebutuhan penjual SWK Convention Hall. Sirkulasi keluar-masuk dan sirkulasi gerak penjual di dalam stand juga kurang, karena sirkulasi keluar masuk hanya melalui *space* / jarak diantara 2 stand penjual yang berdekatan. Sedangkan letak 2 stand penjual terlalu dekat, maka jarak yang terbentuk juga menjadi terlalu kecil, sehingga mengganggu sirkulasi keluar-masuk penjual.

Selain sirkulasi yang kurang, stand penjual juga kurang memiliki *storage* dengan jumlah yang cukup, baik *storage* untuk bahan masakan maupun *storage* barang pribadi. Seringkali bahan masakan dan barang pribadi bercampur / bahkan diletakkan di tempat



seadanya. *Freezer* dan kulkas yang merupakan salah satu unit yang penting bagi beberapa penjual juga tidak memiliki tempat di dalam stand, akibat luas area yang kurang. Sehingga penjual yang memiliki kulkas / *freezer* terpaksa meletakkan di luar stand jualan, yakni pada *dining area* pengunjung. Sedangkan hal tersebut menambah kesan *dining area* yang kurang tertata dan tidak rapi akibat bercampurnya area makan dengan kulkas yang seharusnya tidak berada di area makan.

#### 4.2.2.6 Entrance Penjual SWK Convention Hall

*Entrance* bagi penjual SWK Convention Hall berbeda dengan *entrance* pengunjung. *Entrance* ini terletak di samping bangunan SWK Convention Hall yang juga berdekatan dengan area parkir khusus penjual SWK Convention Hall. Perbedaan *entrance* ini bertujuan untuk memudahkan sirkulasi penjual dari tempat parkir dan agar tidak mengganggu pengunjung apabila penjual membawa bahan masakan maupun peralatan memasak.

Berbeda dengan *entrance* pengunjung yang berupa ruang terbuka, *entrance* penjual merupakan pintu besi dengan lebar 120 cm. Pintu *entrance* ini letaknya bersebelahan dengan toilet perempuan SWK Convention Hall.

#### 4.2.2.7 Storage Bersama Penjual

*Storage* bersama penjual SWK Convention Hall berupa area terbuka yang terletak diantara area stand penjual dan mushala. Area yang tidak terlalu luas ini digunakan sebagai penyimpanan galon, gas, dan kardus-kardus milik SWK Convention Hall.

Letak *storage* bersama penjual SWK Convention Hall kurang efektif bagi penjual, dikarenakan untuk menuju ke area ini penjual perlu melewati 2 stand penjual di samping pintu *entrance*. *Storage* bersama yang berupa area terbuka dan letaknya yang juga berdekatan dengan mushala membuat area di sekitar tampak kurang tertata dan kurang terlihat rapi dipandang. Letak dan desain *storage* bersama penjual SWK Convention Hall perlu diubah, dikarenakan letak *storage* pada saat ini kurang sesuai dan efektif baik bagi penjual maupun pengunjung.



**Gambar 4.10** *Storage* Bersama Penjual SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



#### 4.2.2.8 Toilet dan Area Wastafel

Toilet SWK Convention Hall baik toilet laki-laki maupun perempuan terletak pada 1 area yang sama dengan area wastafel. Toilet laki-laki bersebelahan dengan toilet perempuan dengan masing-masing toilet memiliki 2 bilik toilet, 2 wastafel, dan 1 cermin.



**Gambar 4.11** Toilet dan Area Wastafel SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Kedua toilet tidak memiliki *signage* yang mudah terlihat, bahkan *signage* untuk toilet laki-laki letaknya tidak terlihat. Letak toilet laki-laki yang sangat dekat bahkan seolah-olah tertutup oleh area stand penjual, ditambah tidak adanya *signage* yang mudah terlihat membuat toilet ini sulit ditemukan oleh pengunjung laki-laki. Sering kali pengunjung laki-laki yang ingin menggunakan toilet perlu bertanya kepada salah satu penjual mengenai letak toilet.

Area wastafel terletak di depan toilet laki-laki dan bersebelahan dengan ruang kontrol listrik. Area wastafel terdiri dari *storage* kabinet yang digunakan sebagai penyimpanan, 3 wastafel dengan 1 cermin panjang. Pencahayaan pada area wastafel terasa kurang dan cenderung gelap karena letak area wastafel berada di belakang panggung, sehingga cahaya di sekitar ruang SWK Convention Hall terhalang untuk menerangi area wastafel. Selain itu, pada area wastafel terlihat panel instalasi listrik yang berderet, hal ini tampak kurang tertata dan kurang terlihat rapi dipandang.



**Gambar 4.12** Area Wastafel SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Baik wastafel maupun area wastafel memiliki leveling lantai yang cukup tinggi, bahkan leveling lantai toilet perempuan mencapai 18 cm. Adanya leveling lantai yang



tidak didukung oleh ramp / permukaan yang miring sebagai penghubung perbedaan ketinggian lantai, menjadikan toilet dan area wastafel SWK Convention Hall tidak universal dan ramah bagi pengunjung dengan disabilitas. Sedangkan, SWK Convention Hall sendiri menjadi tempat berkumpulnya kegiatan rutin komunitas IKD yang merupakan komunitas untuk manusia difabel.

#### 4.2.2.9 Mushala

Mushala SWK Convention Hall terletak diantara stand penjual dan storage bersama penjual SWK Convention Hall. *Signage* yang dimiliki oleh mushala SWK Convention Hall kurang terlihat dan ditambah dengan lokasinya yang cukup tertutupi stand penjual membuat keberadaan mushala ini jarang diketahui oleh pengunjung.



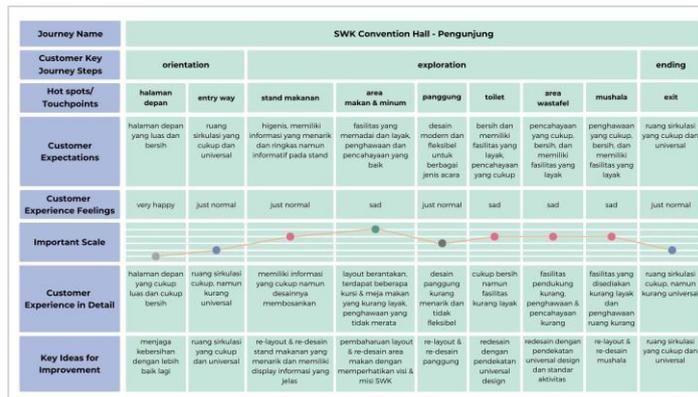
**Gambar 4.13** Area Mushala SWK Convention Hall  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Akses masuk mushala SWK Convention Hall memiliki ketinggian lantai yang cukup tinggi dengan lantai lainnya, yakni setinggi 27 cm. Selain pada akses masuk, juga terdapat leveling lantai di dalam mushala. Leveling lantai ini menjadi pembeda antara area shalat dengan area wudhu. Sehingga air dari area wudhu tidak terciprat / mengenai area shalat.

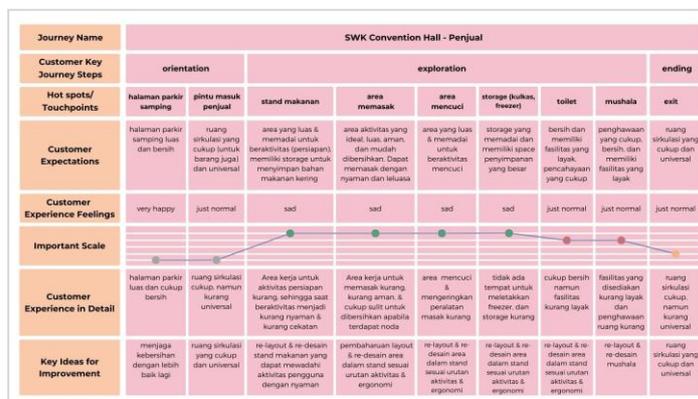
### 4.3 Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pengguna

#### 4.3.1 Studi Aktivitas Pengguna

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, maka penulis mengolah data yang didapatkan dan dimasukkan pada *Customer Journey Map*. *Customer Journey Map* merupakan peta yang memvisualisasikan langkah / perjalanan yang dilalui oleh seseorang (*customer*) dalam penggunaan produk atau jasa. *Customer Journey Map* bertujuan untuk memahami runtutan aktivitas, perasaan dalam aktivitas, memahami kebutuhan dan harapan customer selama kegiatan berlangsung, serta dapat mengusulkan ide untuk meningkatkan pengalaman *customer*. Berikut merupakan customer journey map pengunjung dan penjual SWK Convention Hall.



Gambar 4.14 Customer Journey Map Pengunjung SWK Convention Hall (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



Gambar 4.15 Customer Journey Map Penjual SWK Convention Hall (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Selain menggunakan *Customer Journey Map*, guna mengklasifikasikan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna SWK Convention Hall baik pengunjung maupun penjual yang berbeda, digunakan tabel yang memuat jenis aktivitas dan ruang yang digunakan oleh pengguna. Dikarenakan aktivitas pengunjung maupun penjual yang berbeda, yang mana kebutuhan pengunjung juga akan berbeda dengan kebutuhan penjual, sehingga ruang atau area yang akan digunakan juga akan menyesuaikan kebutuhan pengguna. Berikut merupakan tabel untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi aktivitas dan kebutuhan ruang pengguna:

Tabel 4.3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pengguna SWK Convention Hall

No.	Pengguna	Waktu	Jumlah	Aktivitas	Nama Ruang
1.	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hari: Senin-Minggu</li> <li>Waktu: 07.00-01.00</li> </ul>	± 70-120 orang	Memesan dan membayar makanan/minuman/ jajanan	Stand penjual
				Mencuci tangan	Area wastafel
				Menyantap makanan/minuman/jajanan	<i>Dining area</i>
				Diskusi dan mengerjakan tugas bersama kelompok belajar	<i>Dining area</i>

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Citra Nur Fitriani

5029201029



No.	Pengguna	Waktu	Jumlah	Aktivitas	Nama Ruang
				BAB / BAK, menggunakan toilet	Toilet
				Beribadah	Mushala
2.	Pengelola	Sewaktu-waktu	1 orang	Mengamati & memastikan kegiatan SWK berjalan dengan lancar	Seluruh ruang & area SWK Convention Hall
				Mengontrol kebersihan dan kualitas fasilitas SWK	
				Mengontrol kegiatan harian penjual	
				Mengontrol kualitas kinerja pelayanan	
3.	Musisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hari: Senin-Minggu</li> <li>• Pukul: 18.00-22.00</li> </ul>	± 2-4 orang	Menampilkan (bernyanyi dan memainkan instrumen perkusi) lagu untuk dinikmati dan menemani pengunjung	Panggung SWK Convention Hall
4.	Penjual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hari: Senin-Minggu</li> <li>• Pukul: 06.00-02.00</li> </ul>	± 30 orang	Menyiapkan bahan masak: mencuci, memotong, & mengolah bahan masakan	Stand penjual
				Memasak dan menyimpan hasil masakan	Stand penjual
				Mencuci alat masak yang telah digunakan	Stand penjual
				Menunggu pengunjung	Stand penjual & <i>dining area</i>
				Menerima dan mencatat pesanan pengunjung	Stand penjual
				Menyiapkan menu pesanan pengunjung	<i>Dining area</i>
				Mengantar menu pesanan pengunjung	<i>Dining area</i>
				Mengambil, membersihkan meja dan peralatan makan yang telah digunakan oleh pengunjung	<i>Dining area</i>
				Mencuci peralatan makan	Stand penjual
				Bersih-bersih area stand & persiapan tutup	Stand penjual
				BAB / BAK, menggunakan toilet	Toilet



No.	Pengguna	Waktu	Jumlah	Aktivitas	Nama Ruang
				Beribadah	Mushala

### 4.3.2 Studi Kebutuhan Ruang Pengguna

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, berikut merupakan analisis terhadap kebutuhan ruang dan fasilitas guna menunjang aktivitas pengguna pada SWK Convention Hall:

**Tabel 4.4** Studi Kebutuhan Ruang dan Fasilitas SWK Convention Hall

No.	Nama Ruang	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas	
1.	<i>Entrance</i>	Pengunjung	Memasuki area SWK Convention Hall		
2.	<i>Dining area</i>	Pengunjung	Menyantap makanan / minuman / jajanan	Meja makan Kursi makan	
			Diskusi dan mengerjakan tugas bersama kelompok belajar	Meja makan Kursi makan Steker Kabel roll	
			Mengobrol dengan pengunjung lain	Meja makan Kursi makan	
			Menikmati penampilan dan memberi tips kepada musisi	Meja makan Kursi makan Panggung	
			Pengelola	Mengamati & memastikan kegiatan SWK berjalan dengan lancar	Meja & kursi makan
				Mengontrol kebersihan dan kualitas fasilitas SWK	
		Mengontrol kualitas kinerja pelayanan			
		Penjual	Mengantar menu pesanan pengunjung	Meja & kursi makan	
			Mengambil, membersihkan meja dan peralatan makan yang telah digunakan oleh pengunjung		
		3.	Kasir	Pengunjung	Membayar makanan / minuman / jajanan yang dipesan
Petugas kasir	Melayani pembayaran pengunjung				Meja kasir Kursi Mesin kasir PC
				Menyetor / memberikan uang kepada penjual	Meja kasir Kursi Mesin kasir

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Citra Nur Fitriani

5029201029



No.	Nama Ruang	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
				PC
4.	Toko retail	Pengunjung	Membeli produk sembako	Etalase produk
		Petugas toko retail	Melayani pengunjung yang membeli produk sembako	
5.	Area bermain anak-anak	Pengunjung anak-anak	Bermain dan bergurau	Play set
				Karpet/ <i>puzzle foam</i>
				Wall padding
6.	Stand penjual	Pengunjung	Memesan makanan/minuman/jajanan	Rombong / stand penjual
		Pengelola	Mengontrol kegiatan harian penjual	
				Mengontrol kualitas kinerja pelayanan
		Penjual	Melayani & mencatat pesanan pengunjung	
			Mengambil bahan masakan	Kulkas/freezer Storage bahan masakan kering
			Mengolah bahan masakan: mencuci bahan masakan, memotong, dll	Bak cuci Kitchen set
			Menyiapkan peralatan memasak	Storage peralatan masak
			Memasak: menggoreng, menumis, merebus, dll	Kompur Gas
			Mendisplay produk masakan	Stand penjual
			Menunggu pesanan	Kursi
			Menyiapkan pesanan pengunjung	Storage peralatan makan
			Mencuci peralatan makan yang telah digunakan oleh pengunjung	Bak cuci
			Menyimpan masakan yang belum terjual	Kulkas
7.	Entrance penjual		Penjual	Memasuki area SWK Convention Hall
		Membawa barang keperluan / persediaan jualan		
8.	Area penyimpanan bersama penjual	Penjual	Menyimpan keperluan / persediaan SWK Convention Hall: LP gas, galon air, kardus, dll	Rak / storage
9.	Toilet	Pengunjung	BAB / BAK, menggunakan toilet	Closet
		Pengelola		Bak air
		Penjual		Wastafel

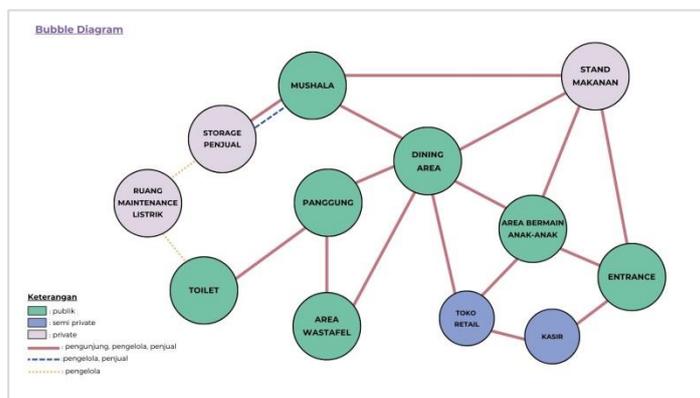


No.	Nama Ruang	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
10.	Area wastafel	Pengunjung	Mencuci tangan, mengeringkan tangan, dan bercermin	Wastafel
		Pengelola		Kotak tisu
		Penjual		Cermin
11.	Mushala	Pengunjung	Berwudhu dan beribadah	Kran air
		Pengelola		Sajadah / karpet shalat
		Penjual		Storage alat shalat

#### 4.4 Analisis Hubungan Ruang

##### 4.4.1 Bubble Diagram

Bubble Diagram merupakan metode yang digunakan untuk menampilkan rencana alur sirkulasi antar ruang berdasarkan perspektif aktivitas pengguna dan dihubungkan oleh garis penghubung. Bubble diagram menunjukkan alur setiap ruang berdasarkan fungsinya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada SWK Convention Hall terdapat 3 area, yakni area publik, semi privat, dan area privat. Sedangkan alur sirkulasi terbagi menjadi menjadi 3 alur yaitu alur yang dapat dilalui pengunjung, alur yang hanya boleh dilalui oleh pengelola dan penjual, dan alur yang hanya boleh dilalui oleh pengelola SWK Convention Hall. Berikut merupakan bubble diagram yang merepresentasikan sirkulasi yang terjadi pada interior SWK Convention Hall berdasarkan hasil studi aktivitas pada eksisting:



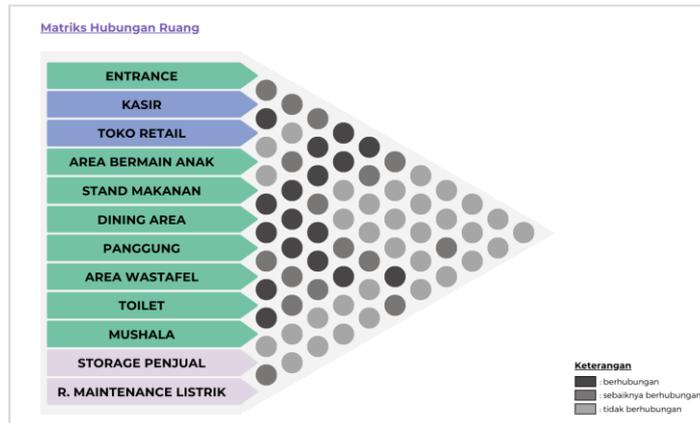
Gambar 4.16 Bubble Diagram Eksisting SWK Convention Hall (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

##### 4.4.2 Matriks Hubungan Ruang

Matriks hubungan ruang merupakan teknik untuk menganalisis hubungan antar ruang sesuai dengan sifat ruang interior. Ruang / area dalam interior dikategorikan sesuai sifatnya yakni ruang publik, semi privat, dan privat. Matriks hubungan ruang menggambarkan penataan ruangan atau area dalam desain interior mana saja yang harus berhubungan, sebaiknya berhubungan dan tidak berhubungan sehingga akan



memudahkan dalam pengolahan layout. Berikut merupakan matriks hubungan ruang pada SWK Convention Hall:

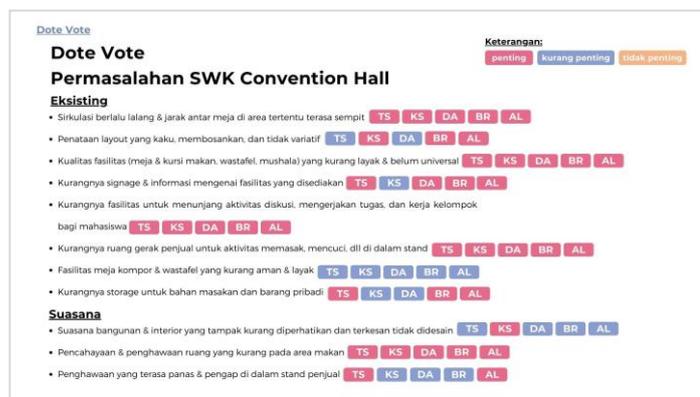


Gambar 4.17 Matriks Hubungan Ruang SWK Convention Hall (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

## 4.5 Klasifikasi Permasalahan

### 4.5.1 Dot Vote

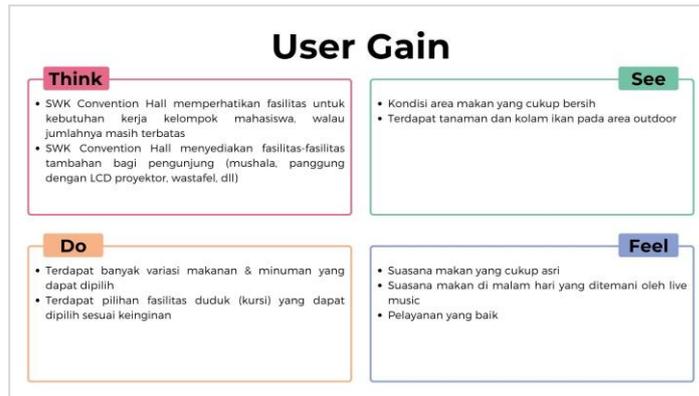
Dot vote digunakan untuk mendefinisikan permasalahan sehingga didapatkan solusi yang tepat melalui beberapa metode yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 4.18 Dot Vote Permasalahan pada SWK Convention Hall (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### 4.5.2 User Pain and Gain

Value Proposition Canvas terdiri atas *customer pain* dan *customer gain*. *Customer pain* berkaitan dengan pengalaman kurang menyenangkan yang dialami oleh *customer*. Sedangkan *customer gain* merupakan pengalaman positif / menyenangkan yang dialami oleh *customer*. Berdasarkan hasil interview dan observasi yang telah dilakukan penulis, berikut merupakan analisis terhadap user pain dan user gain pengguna SWK Convention Hall:



Gambar 4.19 User Gain SWK Convention Hall (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

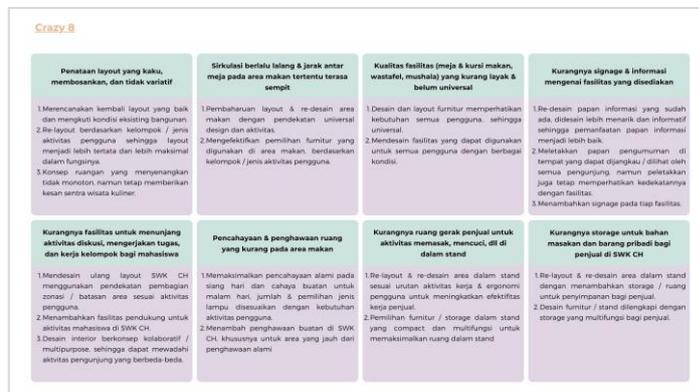


Gambar 4.20 User Pain SWK Convention Hall (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

## 4.6 Ide dan Konsep Desain

### 4.6.1 Crazy 8

Pencarian ide dan solusi dilakukan melalui *crazy 8* dimana ide dan solusi berasal dari pendapat dari beberapa orang, sehingga didapatkan ide dan solusi dari perspektif yang berbeda. Berikut *crazy 8* dari ide dan solusi pada permasalahan SWK Convention Hall:



Gambar 4.21 Crazy 8 (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



#### 4.6.2 Value Proposition

Berikut merupakan *value proposition* dari ide dan solusi pada permasalahan SWK Convention Hall:



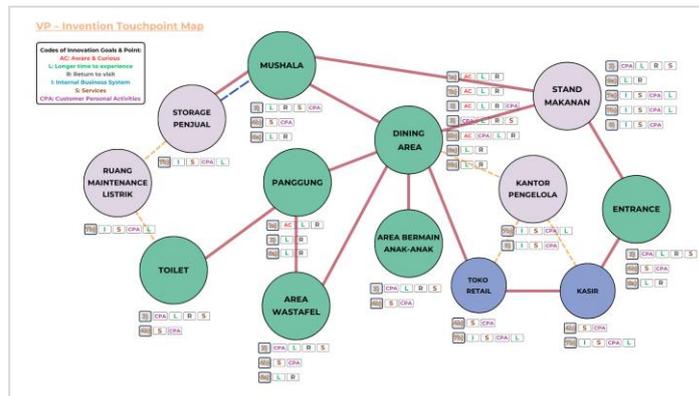
**Gambar 4.22 Value Proposition**  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

#### 4.6.3 Invention Touchpoint Maps

*Invention point* yang dapat menjadi indikator keberhasilan ide pada suatu ruangan diperlukan untuk menentukan *value proposition*. Dikarenakan *value proposition* menjadi acuan yang penting untuk menyelesaikan permasalahan pada objek desain. Berikut merupakan poin-poin *invention point*:

- Aware and Curious (AC):** Fasilitas baru dan menarik yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu pengunjung sehingga membuat pengunjung mendatangi objek tersebut.
- Return to Visit (R):** Menimbulkan keinginan pengunjung untuk kembali mendatangi objek.
- Longer Time to Experience (L):** Fasilitas pada objek dapat meningkatkan rasa betah pengunjung untuk menghabiskan waktu lebih lama pada objek dengan tujuan menikmati fasilitas di dalamnya.
- Internal Business System (I):** Pengoptimalan fasilitas internal yang dimiliki untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi pengelolaan objek.
- Service (S):** Fasilitas dengan pelayanan terhadap pengguna.
- Customer Personal Activities (CPA):** Fungsi ruangan sesuai dengan aktivitas pribadi yang dilakukan oleh pengguna.

Daftar dari *value proposition* kemudian diklasifikasikan berdasarkan ruangan dan fungsinya sesuai dengan *bubble diagram*. Sehingga akan terlihat ruang / area mana yang memiliki *value proposition* terbanyak, yang mana kemudian menjadi prioritas ruangan yang akan didesain. Berikut merupakan *invention point value proposition* pada *bubble diagram* yang diterapkan pada ruangan / area SWK Convention Hall:



Gambar 4.23 Invention Touch Point Maps  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

#### 4.6.4 Goals Table

Setelah mengklasifikasi dan memetakan *value proposition*, tahap berikutnya adalah tahap perhitungan. Perhitungan pada tahap ini dilakukan dengan menghitung setiap *point value proposition* berdasarkan beberapa aspek penilaian. Sehingga didapatkan solusi beberapa aspek tersebut secara bersamaan. Semakin banyak jumlah aspek yang dapat diselesaikan oleh *value proposition*, semakin kuat pula nilai *value proposition* tersebut. Berikut merupakan goals table yang telah didapat dari *value proposition*:

The table is a grid with 10 rows of goals and 6 columns of categories. The categories are: Aesthetics & Culture, Customer's Access to Experience, Return to Adult, Internal Business System, Services, and Customer Personal Activities. The goals are listed on the left, and their scores are indicated by blue dots in the grid cells. The scores for each goal across the categories are: 6, 9, 7, 3, 5, 6.

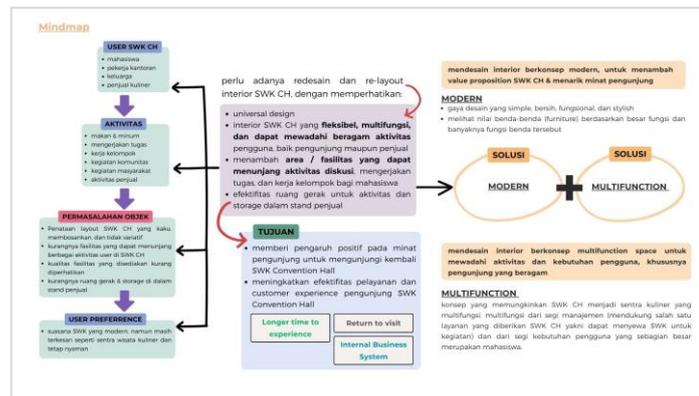
Goal	Aesthetics & Culture	Customer's Access to Experience	Return to Adult	Internal Business System	Services	Customer Personal Activities
1) Re-layout mengikuti kondisi eksisting bangunan, berdasarkan kelompok / jenis aktivitas pengguna	●	●	●	●	●	●
2) Konsep ruangan yang menyenangkan tidak monoton, namun tetap memberikan kesan servis wisata kuliner.	●	●	●	●	●	●
3) Pembaharuan layout & re-desain area makan dengan mengefektifkan pemilihan furnitur yang digunakan berdasarkan kelompok / jenis aktivitas pengguna & kondisi pengguna	●	●	●	●	●	●
4) Mendesain fasilitas yang dapat digunakan untuk semua pengguna dengan berbagai kondisi.	●	●	●	●	●	●
5) Menambahkan signage pada tiap fasilitas.	●	●	●	●	●	●
6) Mendesain ulang layout SWK CHI menggunakan pembagian zonal sesuai aktivitas pengguna.	●	●	●	●	●	●
7) Desain interior kolaborasi / multipurpose.	●	●	●	●	●	●
8) Memanfaatkan pencahayaan alami pada siang hari dan cahaya buatan untuk malam hari.	●	●	●	●	●	●
9) Re-layout & re-desain area dalam stand sesuai urutan aktivitas kerja & ergonomi pengguna.	●	●	●	●	●	●
10) Pemilihan furnitur / storage dalam stand yang compact dan multifungsi.	●	●	●	●	●	●
11) Re-layout & re-desain area dalam stand dengan menambahkan storage	●	●	●	●	●	●

Gambar 4.24 Goals Table  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### 4.7 Konsep dan Implementasi Desain

#### 4.7.1 Mindmap Konsep

Berdasarkan analisis hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan penulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep *multifunction space* dengan penerapan desain interior modern dapat menjadi upaya dalam menyelesaikan masalah yang ada. Konsep yang didapatkan digambarkan melalui kerangka *mindmap* sebagai berikut:



Gambar 4.25 Kerangka Mindmap Konsep (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

## 4.7.2 Konsep Makro

Konsep desain SWK Convention Hall memiliki 2 konsep makro, yaitu konsep multifunction dan konsep desain modern.

### 4.7.2.1 Multifunction Space

SWK Convention Hall memiliki beragam jenis segmentasi pengunjung dengan beragam jenis aktivitas pula. Oleh karena itu, diperlukan konsep yang memungkinkan SWK Convention Hall menjadi sentra kuliner yang multifungsi. Multifungsi yang berusaha diwujudkan baik dari segi manajemen (mendukung salah satu layanan yang diberikan SWK Convention Hall yakni dapat menyewa SWK Convention Hall untuk kegiatan) dan dari segi kebutuhan pengguna yang sebagian besar merupakan mahasiswa.

Konsep desain interior multifungsi merupakan strategi desain yang memfokuskan pada pemanfaatan ruang secara maksimal. Pada desain interior multifungsi penggunaan ruang secara maksimal difokuskan dengan menciptakan beberapa fungsi dalam satu ruang. Dimana satu ruang dapat digunakan untuk beberapa fungsi lainnya (ruang multifungsi). Desain interior multifungsi dapat membantu meminimalkan pengguna ruang dengan menjadi lebih efisien dan praktis, karena desain interior multifungsi memiliki konsep penggabungan beberapa elemen dan fungsi dalam satu ruang untuk memenuhi beberapa kebutuhan. Selain itu, konsep multifungsi juga dapat membuat ruangan menjadi terlihat lebih luas dan nyaman.

Desain interior multifungsi juga dapat menciptakan lingkungan lebih estetik dan *homey*. Hal ini dikarenakan desain interior multifungsi penggabungan beberapa elemen dalam satu ruang dilakukan dengan terintegrasi dan harmonis, sehingga membuat ruangan terlihat lebih teratur dan rapi.

### 4.7.2.2 Modern Interior

Gaya modern adalah gaya desain interior yang simpel, bersih, fungsional, stylish dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup modern: bagaimana meminimalkan sesuatu seminimal mungkin agar dapat memaksimalkan sesuatu semaksimal mungkin. Konsep desain interior modern dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada pada SWK Convention Hall, serta mampu memberikan fungsi yang maksimal dengan pengaplikasian zoning area, layout/tata letak, komposisi desain,



furnitur yang digunakan, warna yang diterapkan dalam interior, hingga cahaya dan penghawaan. Konsep desain interior modern juga dipilih sebagai solusi yang menjawab *user preference*, yakni pengunjung yang menginginkan SWK Convention Hall menjadi sentra wisata kuliner yang modern seperti *food court* di mall-mall besar.

Dalam mendesain interior dengan gaya modern selalu melihat nilai benda-benda (furnitur) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut, serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional. Konsep modern yang diterapkan pada desain interior SWK Convention Hall adalah sebagai berikut:

1. Tampilan ruangan yang bersih dan rapi, dengan penggunaan ornamen dan dekorasi yang minim.
2. Penggunaan kombinasi warna yang dapat menciptakan kesan hangat pada ruangan. Serta menggunakan kombinasi warna yang terdapat pada logo SWK Convention Hall untuk memberikan tampilan *brand identity* pada ruangan.
3. Penggunaan unsur geometris berupa bentuk-bentuk geometris dengan lengkungan dan garis-garis lurus dengan komposisi yang asimetris untuk menghilangkan kesan kaku pada ruangan.
4. Penggunaan partisi dengan motif geometris sebagai pemisah antar ruang. Motif geometris juga diaplikasikan pada elemen estetis.

### 4.7.3 Konsep Mikro

Konsep mikro merupakan penjelasan konsep desain mengenai detail – detail desain yang akan diterapkan pada interior yang mencakup penerapan pada dinding, lantai, plafon, furnitur, elemen estetis, pencahayaan, dan skema warna. Berikut merupakan rencana penerapan desain pada elemen interior SWK Convention Hall.

#### 4.7.3.1 Konsep Dinding

Dinding pada SWK Convention Hall menggunakan material batu bata dengan finishing plaster plamir halus, yang akan didominasi dengan warna putih dan krem untuk memberikan kesan luas, bersih dan terang. Tekstur *washwall* dan warna lain juga diterapkan pada dinding area tertentu sebagai aksentuasi. Beberapa ruangan dan area menggunakan partisi dengan bentuk-bentuk geometris sederhana yang dipadukan elemen garis lurus sebagai pembatas ruang. Material kayu dengan pelapis tahan api digunakan sebagai partisi yang membatasi masing-masing area stand penjual.



**Gambar 4.26** Konsep Dinding

(Sumber: *Pinterest*, 2023)



#### 4.7.3.2 Konsep Lantai

Lantai menggunakan material granite *seamless* bertekstur plester concrete (semen) untuk memberi kesan lantai yang menyatu dan menyambung. Warna yang digunakan adalah abu-abu, putih, dan warna netral lainnya untuk menyesuaikan dengan konsep modern. Pada beberapa area menggunakan keramik motif sebagai pembeda area, seperti area *coworking dining area* dan area stand penjual.



**Gambar 4.27** Konsep Lantai  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

#### 4.7.3.3 Konsep Plafon

Keseluruhan ruang SWK Convention Hall didesain tanpa menggunakan plafon, namun menggunakan atap alderon dengan rangka baja. Penggunaan plafon hanya diterapkan di beberapa ruangan / area yang memerlukan plafon, seperti toilet dan ruang maintenance / kontrol listrik. Tujuan SWK Convention Hall didesain tanpa menggunakan plafon adalah untuk membuat ruangan terasa lebih lapang dan menambah sirkulasi udara, sehingga ruangan SWK Convention Hall tidak terasa pengap baik di siang hari maupun malam hari.



**Gambar 4.28** Konsep Plafon  
(Sumber: *Pinterest*, 2023)

#### 4.7.3.4 Konsep Furnitur

Furnitur minimalis dengan bentuk yang simpel, bersih, dan sederhana, sesuai dengan kebutuhan pengguna ruangan. Material furnitur yang digunakan yakni: (a) furnitur yang mempertahankan tekstur natural (*hard texture*) dan (b) furnitur dengan material yang lembut atau empuk (*soft furnishing*). Pengaplikasian furnitur *hard texture* bertujuan untuk memperkuat konsep modern, yang mana sesuai dengan karakteristik modern yakni menonjolkan tekstur material asli. Sedangkan *soft furnishing* bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna. Warna furnitur yang digunakan memadukan warna netral dan natural sesuai karakteristik modern interior dengan warna identitas SWK Convention Hall.



**Gambar 4.29** Konsep Furnitur  
(Sumber: *Pinterest*, 2023)

#### 4.7.3.5 Konsep Elemen Estetis

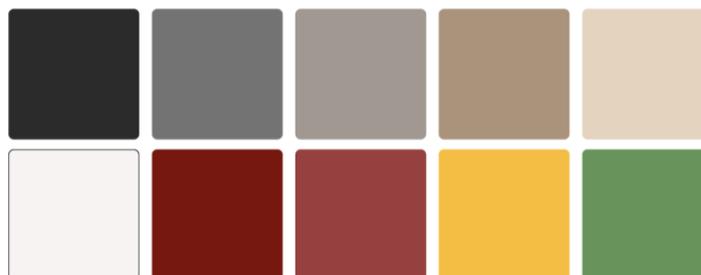
Konsep elemen estetis akan banyak menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana yang dipadukan elemen garis lurus untuk memperlihatkan kesan modern. Penggunaan bentuk-bentuk geometris ini diaplikasikan pada desain partisi dan desain elemen estetis seperti lampu, dekorasi dinding, dan lainnya.

#### 4.7.3.6 Konsep Pencahayaan

SWK Convention Hall menggunakan 2 jenis pencahayaan, yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari dengan mengoptimalkan bukaan pada SWK Convention Hall, yang telah diaplikasikan pada bukaan atap terbuka dan *skylight* sehingga cahaya dapat masuk secara maksimal, serta membantu dalam efisiensi energi. Sedangkan pencahayaan buatan menggunakan *hanging lamp* dengan desain dan warna sesuai karakteristik interior modern. Keseluruhan ruangan menggunakan pencahayaan umum (*general lighting*) untuk menghasilkan cahaya yang terang dan menyeluruh pada ruangan, serta pencahayaan aksen (*accent lighting*) untuk menyorot objek maupun elemen estetis pada ruangan.

#### 4.7.3.7 Skema Warna

Pemilihan warna merupakan kombinasi konsep interior yakni modern dan warna brand identity SWK Convention Hall. Penggunaan warna netral seperti hitam, putih, dan warna natural hangat seperti coklat dan hijau akan menjadi dominasi warna pada elemen interior. Sedangkan untuk sentuhan aksen berbeda akan menggunakan warna kuning dan merah yang diambil dari logo SWK Convention Hall. Selain untuk memunculkan identitas SWK Convention Hall pada ruangan, juga untuk membuat ruangan tidak tampak monoton.



**Gambar 4.30** Skema Warna  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



## 4.8 Hasil Desain

### 4.8.1 Hasil Desain Layout Eksisting

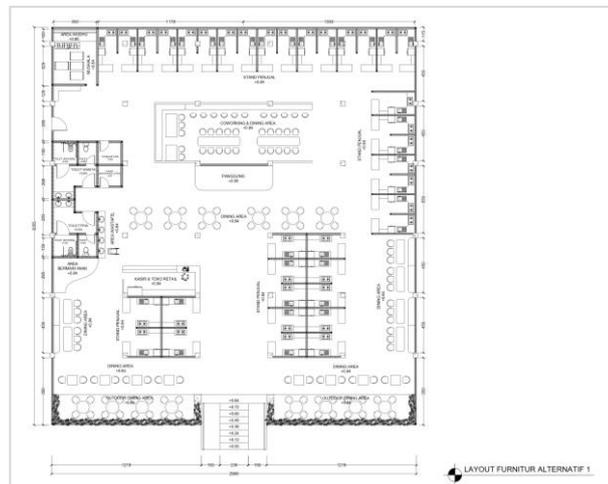
Berdasarkan analisis hasil wawancara, observasi, dan *brainstorming* yang telah dilakukan penulis, berikut merupakan hasil desain layout eksisting SWK Convention Hall:

1. Kasir dan toko retail yang pada eksisting sebelumnya terpisah, di re-layout menjadi dalam 1 area yang sama.
2. Toilet diperluas untuk diubah menjadi toilet universal, hal ini dikarenakan toilet pada eksisting belum universal.
3. *Storage* bersama penjual SWK Convention Hall akan di re-layout menjadi bersebelahan dengan toilet sehingga alur sirkulasi penjual dari pintu *entrance* penjual menjadi lebih dekat dan tidak mengganggu sirkulasi pengunjung maupun penjual.
4. Beberapa kapasitas kursi SWK Convention Hall dikurangi dan diubah menjadi area stand penjual untuk mewadahi kebutuhan dan mendukung aktivitas penjual. Selain itu pengurangan kapasitas kursi SWK Convention Hall juga diganti dengan penambahan fasilitas / area *coworking dining area* untuk mewadahi kebutuhan dan aktivitas pengunjung yang beragam.

### 4.8.2 Alternatif Layout

Berdasarkan tinjauan pustaka, analisis, dan *brainstorming* yang telah dilakukan oleh penulis, dihasilkan desain yang terdiri dari layout dan gambar perpektif. Desain yang dihasilkan berupa tiga alternatif layout yang akan dipilih menggunakan *weighted method*.

#### 4.8.2.1 Alternatif Layout 1



**Gambar 4.31** Alternatif Layout 1  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

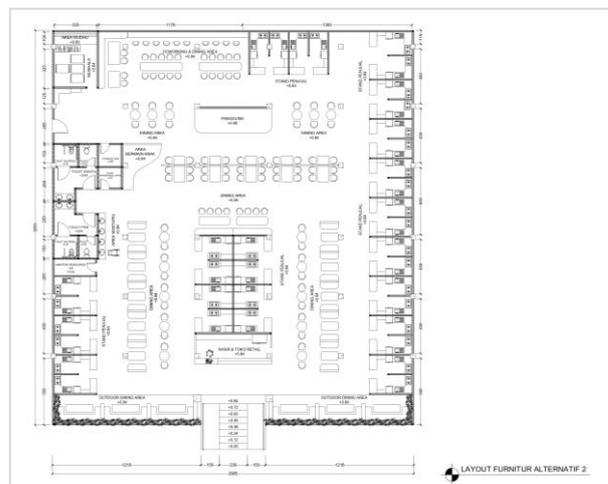
Pada alternatif 1, pintu *entrance* pengunjung langsung berhadapan dengan panggung SWK Convention Hall. Letak *outdoor dining area* tidak berubah, namun jenis kursi dan meja makan yang sebelumnya berupa meja dan bangku panjang diubah menjadi meja bundar dengan kapasitas 4 kursi. Selain itu, di depan *outdoor dining area* juga ditambahkan 8 meja makan dengan masing-masing meja memiliki kapasitas 2 kursi.



Alternatif 1 memiliki kelebihan: (1) koridor / *entryway* pengunjung di dalam SWK Convention Hall berhadapan langsung dengan pintu *entrace*. Selain itu, *entryway* ini sangat lapang meski dikelilingi oleh stand penjual; dan (2) area bermain anak-anak terletak di ‘pojok’ sehingga tidak mengganggu alur sirkulasi pengunjung maupun penjual. Sedangkan kekurangan yang dimiliki oleh alternatif 1 adalah (1) sirkulasi pengunjung dan penjual yang terasa kurang di beberapa area; (2) layout stand penjual di kanan dan kiri area tengah SWK Convention Hall tidak seimbang; (3) *coworking dining area* yang terletak tepat di belakang panggung, sehingga rentan terdengar kebisingan dari aktivitas di panggung; dan (4) layout meja dan kursi makan di sekitar area *coworking dining* yang terlihat berantakan dan memiliki sirkulasi yang kurang.

#### 4.8.2.2 Alternatif Layout 2

Pintu *entrance* pada alternatif 2 berhadapan dengan area toko retail yang bergabung dengan area kasir SWK Convention Hall. Sehingga letak kasir mudah ditemukan oleh pengunjung. Kelebihan yang dimiliki oleh alternatif 2 adalah: (1) layout stand penjual yang mengelilingi SWK Convention Hall memudahkan pengunjung untuk memilih makanan/minuman/jajanan; (2) area *coworking dining* terletak di area belakang SWK Convention Hall sehingga jauh dari kebisingan jalan; (3) penataan layout meja dan kursi makan seimbang baik di kanan dan di kiri, yang dipisahkan oleh stand penjual; dan (4) area *coworking dining* terasa lebih lapang karena tidak memiliki partisi.

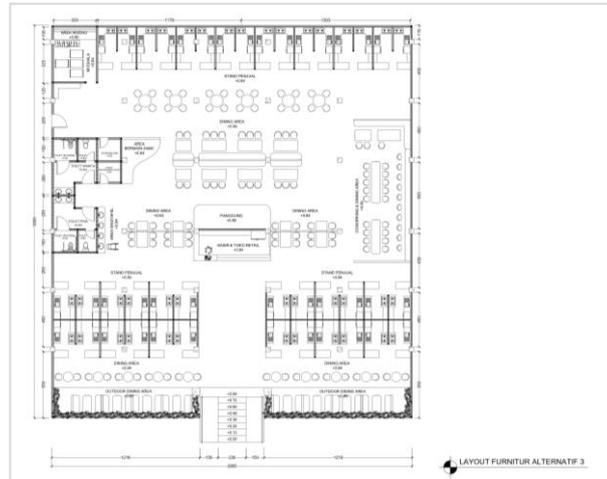


**Gambar 4.32** Alternatif Layout 2  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Kekurangan alternatif 2: (1) terdapat kursi makan yang membelakangi panggung; (2) terdapat meja dan kursi makan di area samping panggung, bagi pengunjung yang duduk pada area ini akan mendapatkan kesan sedang ‘ditonton’ oleh pengunjung lainnya; dan (3) area bermain yang cukup mengganggu sirkulasi pengunjung dan penjual.



### 4.8.2.3 Alternatif Layout 3



**Gambar 4.33** Alternatif Layout 3  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Kelebihan alternatif 3 adalah: (1) letak kasir mudah ditemukan oleh pengunjung, karena letaknya berhadapan dengan pintu *entrance* pengunjung; (2) penataan layout meja dan kursi makan pada area depan SWK seimbang baik di kanan dan di kiri; dan (3) koridor/*entryway* pengunjung di dalam SWK Convention Hall berhadapan langsung dengan pintu *entrance*. Selain itu, *entryway* ini sangat lapang meski dikelilingi oleh stand penjual. Sedangkan kekurangan alternatif 3 adalah: (1) panggung membelakangi pintu *entrance* pengunjung; (2) area stand penjual terlihat terpisah antara stand penjual di area depan dan di area belakang SWK; (3) beberapa layout meja dan kursi makan membelakangi panggung; dan (4) letak area *coworking dining* yang terasa ‘nanggung’ sehingga sirkulasi pengunjung dan pembeli juga ‘nanggung’ dan cukup terganggu.

### 4.8.3 Weighted Method Alternatif Layout

Berdasarkan penjelasan alternatif layout sebelumnya, diketahui masing-masing 3 alternatif layout memiliki kelebihan maupun kekurangan, sehingga untuk mempermudah dalam menentukan layout terpilih maka penulis menggunakan metode *weighted method* dengan 3 kriteria penilaian, yakni modern, multifungsi, dan *experience* pengunjung yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kriteria	Modern	Multifungsi	Experience Pengunjung	Hasil	Ranking	Nilai	Bobot Relatif
Modern	—	0	0	0	3	20	0.2
Multifungsi	1	—	1	2	1	50	0.5
Experience Pengunjung	1	0	—	1	2	30	0.3
				<b>TOTAL</b>		100	1.00

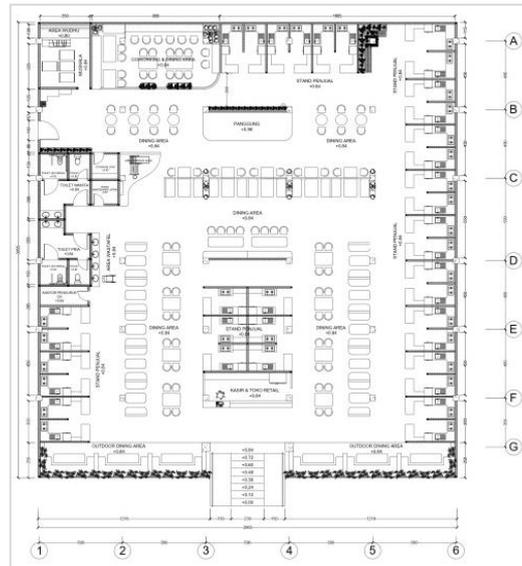
  

Kriteria	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Modern	0.2	Simplicity & bentuk geometris sederhana	B	2	0.4	B	2	0.4	B	2	0.4
		Furnitur yang fungsional	B	2	0.4	SB	3	0.6	B	2	0.4
Multifungsi	0.5	Zoning area	B	2	1.0	SB	3	1.5	B	2	1.0
		Alur sirkulasi ruang	B	2	1.0	SB	3	1.5	C	1	0.5
		Ergonomi	C	1	0.5	B	2	0.1	B	2	1.0
Experience Pengunjung	0.3	Fasilitas memadai	SB	3	0.9	SB	3	0.9	SB	3	0.9
		Furnitur yang nyaman digunakan	B	2	0.6	B	2	0.6	B	2	0.6
			<b>TOTAL</b>	4.8		<b>TOTAL</b>	5.6		<b>TOTAL</b>	4.8	

**Gambar 4.34** Weighted Method  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

#### 4.8.4 Layout Terpilih

Berdasarkan *weighted method* yang telah dilakukan, diperoleh alternatif 2 sebagai layout terpilih dikarenakan alternatif 2 memiliki akumulasi nilai tertinggi dari parameter dan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Selanjutnya, alternatif layout 2 sebagai layout yang telah terpilih akan dikaji kembali sesuai dengan permasalahan dan konsep yang akan diterapkan sehingga menghasilkan layout yang telah dikembangkan lebih lanjut.



**Gambar 4.35** Pengembangan Layout Terpilih  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Pada pengembangan layout terpilih, terdapat beberapa fasilitas baru yang ditambahkan, yakni *coworking dining area*, kasir tunggal, *small art gallery*, dan *sitting area*. Area kasir ditata ulang menjadi digabung bersama dengan area toko retail. *Sitting area* di depan stand penjual yang diperuntukan bagi pengunjung yang ingin memesan *take away* namun tidak ingin menunggu sembari duduk di *dining area*. *Small art gallery* berisi kumpulan lukisan dan gambar hasil karya komunitas istana karya difabel yang bekerjasama dengan SWK Convention Hall.

#### 4.8.5 Alternatif Perspektif

##### 4.8.5.1 Alternatif 1 Perspektif *Coworking Dining area*

*Coworking dining area* merupakan fasilitas baru yang ditambahkan pada hasil redesain SWK Convention Hall. Area ini merupakan area makan sekaligus dapat digunakan sebagai *work area* pengunjung. Pada alternatif perspektif 1, area *coworking dining* didesain menggunakan lantai motif dengan bentuk geometris dengan kombinasi warna ivory-abu, sebagai pembeda dengan area di sekitarnya. Furnitur *hard texture* yang diterapkan berupa meja makan dan meja bar yang mana menggunakan material kayu dan logam hollow berfinishing cat hitam sebagai rangka kaki meja. Sedangkan furnitur *soft furnishing* yang diterapkan berupa *bench* kayu dan kursi makan dengan bantalan empuk berwarna merah dan kuning.



**Gambar 4.36** Alternatif 1 Perspektif *Coworking Dining area*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Terdapat tanaman pada meja bar sebagai elemen estetis dan untuk menambahkan warna pada area *coworking dining*. Warna yang digunakan sesuai dengan skema warna yang telah ditentukan pada konsep mikro. Keseluruhan dinding area menggunakan *wash wall* berwarna bata, namun terdapat dinding yang didesain dengan motif mural bergambar motif geometri yang dikomposisikan sedemikian rupa, agar ruangan tidak monoton. Kolom didesain dengan menambahkan profil di sekeliling kolom berwarna ivory dengan kombinasi garis horizontal dan garis vertikal.

#### 4.8.5.2 Alternatif 2 Perspektif *Coworking Dining area*



**Gambar 4.37** Alternatif 2 Perspektif *Coworking Dining area*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

*Coworking dining area* merupakan fasilitas baru yang ditambahkan pada hasil redesain SWK Convention Hall. Area ini merupakan area makan sekaligus dapat digunakan sebagai *work area* pengunjung.

Pada alternatif perspektif 2, area *coworking dining* didesain menggunakan lantai concrete dengan 2 warna yang berbeda, yakni warna dark grey dan soft grey, Meja makan yang mana menggunakan material kayu dan logam hollow berfinishing cat hitam sebagai rangka kaki meja merupakan furnitur *hard texture* yang diterapkan pada area *coworking dining*. Sedangkan *bench* kayu dan kursi makan dengan bantalan empuk berwarna merah, kuning, dan ivory merupakan furnitur *soft furnishing* yang diterapkan pada area ini. Warna yang digunakan sesuai dengan skema warna yang telah ditentukan pada konsep mikro. Keseluruhan dinding area menggunakan *wallpaper* motif geometris. Pada

---

salah satu dinding terdapat mural yang bertuliskan quote inspiratif. Kolom didesain dengan menambahkan material *concrete* di sekeliling kolom bagian bawah dan ditambahkan pula bentuk garis geometris berwarna hitam untuk memperkuat konsep modern.

#### 4.8.5.3 Alternatif 3 Perspektif *Coworking Dining area*



**Gambar 4.38** Alternatif 3 Perspektif *Coworking Dining area*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

*Coworking dining area* merupakan fasilitas baru yang ditambahkan pada hasil redesain SWK Convention Hall. Area ini merupakan area makan sekaligus dapat digunakan sebagai *work area* pengunjung.

Pada alternatif perspektif 3, area *coworking dining* didesain menggunakan lantai motif dengan bentuk geometris berwarna hitam dan putih dengan lis kuning sebagai pembatas area. Furnitur *hard texture* yang diterapkan berupa meja makan dan meja bar yang mana menggunakan material kayu dan logam hollow berfinishing cat hitam. Sedangkan furnitur *soft furnishing* yang diterapkan berupa *bench* kayu dan kursi makan dengan bantalan empuk berwarna merah. Warna yang digunakan sesuai dengan skema warna yang telah ditentukan pada konsep mikro. Keseluruhan dinding area menggunakan *wash wall* berwarna bata, namun terdapat dinding yang didesain dengan motif mural berwarna abu-putih dilengkapi dengan quote inspiratif. Kolom didesain dengan menambahkan motif garis-garis di sekeliling kolom untuk memperkuat konsep modern.

## 4.9 Desain Akhir

### 4.9.1 Implementasi Konsep Desain

Berikut merupakan hasil akhir implementasi konsep dan desain yang diterapkan pada elemen-elemen interior SWK Convention Hall:

#### a. Dinding

Desain dinding pada SWK Convention Hall dibedakan antara dinding area penjual dan dinding keseluruhan. Dinding pada area stand penjual didesain menggunakan keramik dinding berwarna putih sebagai *backsplash* agar memudahkan penjual dalam membersihkan dinding. Selain itu, warna putih bertujuan untuk memberikan kesan bersih dan lapang pada stand penjual. Sedangkan area dinding keseluruhan didesain menggunakan wall paint berwarna coklat-abu yang dikombinasikan dengan dinding bertekstur *soft washwall*. Desain dinding pada area *coworking dining* menggunakan



---

mural bergambar dan dilengkapi dengan kata-kata inspiratif untuk memacu semangat. Beberapa dinding lainnya didesain menggunakan *backdrop* kayu.

b. Lantai

Keseluruhan lantai didesain menggunakan keramik motif geometris berwarna abu-abu sesuai dengan konsep modern. Sedangkan untuk area *coworking dining* menggunakan *finishing* lantai yang berbeda sebagai pembeda dan pembatas area, yakni menggunakan keramik putih dengan motif geometris berwarna merah dan hitam, serta keramik kuning dan hitam sebagai lis. Toilet dan mushala menggunakan jenis lantai yang berbeda dan pada area bermain anak dilengkapi dengan *playmat*.

c. Plafon

Plafon didesain menggunakan lampu gantung dan dekorasi plafon gantung sebagai elemen estetis. Dekorasi plafon gantung pada *dining area* berbentuk komposisi geometris dengan material kayu yang dipadukan dengan anyaman mata itik. Pada area *coworking dining* juga dilengkapi dengan dekorasi plafon gantung yang berbentuk persegi dilengkapi dengan *potted plant*.

d. Furnitur

Terdapat perbedaan furnitur untuk masing-masing *dining area* untuk menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik pengunjung. Desain furnitur yang digunakan adalah minimalis dengan bentuk yang simpel, bersih, dan sederhana. Material furnitur yang digunakan yakni penggabungan antara *hard texture* dan *soft furnishing*. Furnitur didesain menggunakan warna merah dan kuning, sesuai dengan color pallete yang telah ditentukan sebelumnya.

## 4.9.2 Gambar Perspektif

### 4.9.2.1 Gambar Perspektif *Dining area*

*Dining area* didesain dengan perbedaan pada desain, jenis, dan jumlah kapasitas duduk sebagai variasi jenis fasilitas duduk yang dapat dipilih oleh pengunjung. *Dining area* 1 merupakan *dining area* dengan kapasitas duduk 2 orang yang didesain menggunakan meja bundar dan kursi berwarna kuning yang diambil dari warna logo SWK Convention Hall, dengan *seater* dan *backrest* memiliki shade kuning yang berbeda.



**Gambar 4.39** Perspektif *Dining area* 1  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



*Dining area 2* merupakan *dining area* dengan kapasitas duduk 4 hingga 6 orang, didesain menggunakan kursi banquette berwarna merah dengan shade merah antara *seater* dan *backrest* berbeda. Antara banquette 1 dengan banquette lain dibatasi oleh partisi kayu dan partisi dengan pot tanaman. Terdapat dekorasi plafon gantung, menggunakan material kayu dan anyaman mata itik.



**Gambar 4.40** Perspektif *Dining area 2*

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

#### 4.9.2.2 Gambar Perspektif Stand Penjual

Pada area stand penjual terdapat *kitchen set*, kulkas, dan stand penjual yang juga telah didesain. Redesain stand penjual dilakukan dengan mengubah tampilan stand, yakni ukuran, bentuk, dan warna. Sehingga desain stand penjual tampak menyatu dengan desain interior keseluruhan. Selain redesain tampilan stand, pada redesain stand juga ditambahkan storage, baik storage untuk makanan maupun barang pribadi penjual.



**Gambar 4.41** Perspektif Area Stand Penjual

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

Antara stand penjual 1 dengan stand penjual lainnya dibatasi oleh dinding dengan finishing keramik putih sebagai *backsplash* agar mudah dibersihkan. Warna putih juga digunakan agar memberikan kesan bersih dan lapang pada area stand penjual.

#### 4.9.2.3 Gambar Perspektif Coworking *Dining area*

*Coworking dining area* didesain dengan beragam fasilitas meja dan kursi yang memiliki jumlah kapasitas yang berbeda untuk menyesuaikan kebutuhan dan karakter pengunjung yang berbeda-beda pula. *Coworking dining area*



menggunakan motif lantai yang berbeda dengan lantai lainnya sebagai zoning dan pembatas horizontal area. Selain itu, partisi pot tanaman kayu dengan anyaman mata itik juga digunakan sebagai pembatas vertikal area *coworking dining* dengan area lainnya. Finishing dinding pada area *coworking dining* menggunakan mural bergambar profesi dilengkapi dengan quote inspiratif. Terdapat dekorasi plafon dengan tanaman gantung sebagai elemen estetis.



**Gambar 4.42** Perspektif *Coworking Dining Area*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

#### 4.9.2.4 Gambar Perspektif Small Art Gallery

Terdapat 2 *small art gallery* pada redesain interior SWK Convention Hall, dimana keduanya sama-sama memamerkan lukisan dan gambar hasil karya komunitas Istana Karya Difabel. Perbedaan antara kedua *small art gallery* adalah dimensi dan jumlah lukisan yang dipamerkan. *Small art gallery 2* memiliki dimensi yang lebih besar dibandingkan dengan *small art gallery 1*, sehingga *small art gallery 2* dapat memuat lebih banyak karya lukisan. Baik *Small art gallery 1* maupun *small art gallery 2*, keduanya didesain menggunakan backdrop kayu terang dengan permainan profil kayu sebagai lis. Selain itu, terdapat *potted plant* untuk menambah estetika pada *small art gallery*.



**Gambar 4.43** Perspektif *Small Art Gallery 1*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

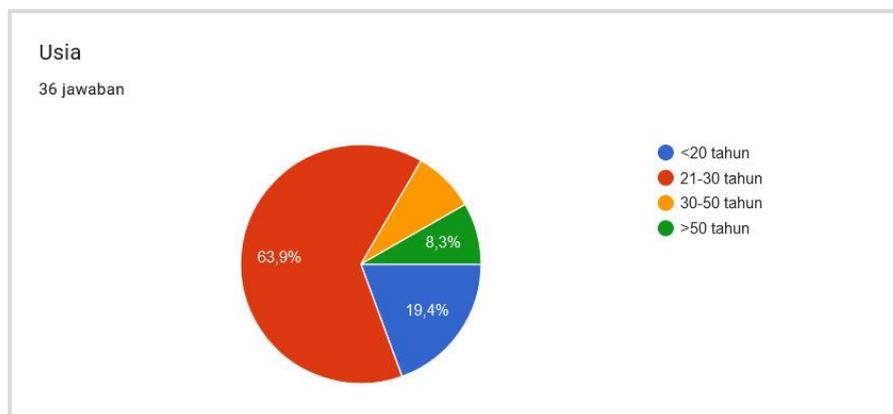


**Gambar 4.44** Perspektif *Small Art Gallery 2*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

#### 4.10 Validasi Desain

Layout dan desain yang telah dikembangkan disebar melalui kuesioner kepada pengguna SWK Convention Hall secara umum yang terdiri dari pengunjung, pengelola, dan penjual. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan validasi desain menggunakan *Customer Satisfaction Index*.

Kuesioner disebar pada responden melalui *Google Form*. Melalui kuesioner yang disebar, didapatkan 36 responden. Responden diminta untuk memberikan penilaian 1-5 dari beberapa variabel pertanyaan yang diberikan, dengan skala 1 sebagai Sangat Tidak Setuju dan skala 5 sebagai Sangat Setuju. Sebaran usia responden, sebanyak 63.9% berasal dari kalangan usia 21-30 tahun, 19.4% berasal dari kalangan usia <20 tahun, 8.4% berasal dari kalangan usia 30-50 tahun, dan 8.3% berasal dari kalangan usia >50 tahun.



**Gambar 4.45** Sebaran Usia Responden Validasi Desain  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

Berdasarkan hasil yang didapat dari hasil kuesioner validasi desain pada SWK Convention Hall, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:




---

**Tabel 4.5** Validasi Hasil Desain SWK Convention Hall
 

---

No	Variabel	SS	S	N	TS	STS	Skor Gradasi	Index
1.	Mewadahi kebutuhan & aktivitas	32	4	-	-	-	176	97,7%
2.	Nyaman beraktivitas	32	4	-	-	-	176	97,7%
3.	Ketertarikan berkunjung	31	5	-	-	-	175	97,2%
4.	Ketertarikan dengan fasilitas baru	33	3	-	-	-	177	98,3%
5.	Minat positif mengunjungi kembali	26	10	-	-	-	170	94,4%

Adapun tabel interval keterangan sebagai berikut :

1. 0%- 19,99% Sangat Tidak Setuju (STS)
2. 20% - 39,99 % Tidak Setuju (TS)
3. 40%- 59,99% Kurang Setuju (KS)
4. 60%-79,99% Setuju (S)
5. 80-100 % Sangat Setuju (SS)



“Halaman ini Sengaja Dikosongkan”



---

## BAB 5 PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dalam penyusunan Tugas Akhir “Redesain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern Multifunction Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan konsep *multifunction space* yang diterapkan pada *dining area* dengan menambahkan fasilitas baru yakni *coworking dining area*, yang merupakan area makan sekaligus dapat digunakan sebagai *work area* pengunjung. Sehingga SWK Convention Hall menjadi sebuah sentra wisata kuliner yang multifungsi, dapat mewadahi kebutuhan dan mendukung aktivitas pengunjung yang beragam serta meningkatkan *customer experience*.
2. Untuk mewadahi kebutuhan dan menunjang aktivitas penjual pada SWK Convention Hall dilakukan redesign area stand penjual dengan berdasarkan pertimbangan ergonomi dan menambah sirkulasi serta penambahan storage pada *kitchen set* dan stand penjual.

### 5.2 Saran

Hasil penyusunan Tugas Akhir “Redesain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern Multifunction Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung” diharapkan memiliki implikasi yang luas untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Hasil penyusunan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian lanjutan khususnya di bidang kajian yang sama. Sebagai bahan pertimbangan, untuk penelitian selanjutnya sebaiknya menambahkan penggunaan metode kuesioner dan jumlah responden serta narasumber untuk memperkuat data dan argumen.
2. Pada penyusunan Tugas Akhir ini terdapat pengurangan beberapa kapasitas kursi SWK Convention Hall untuk untuk mewadahi kebutuhan dan mendukung aktivitas penjual. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menghasilkan desain dan layout redesign baru tanpa mengurangi kapasitas kursi pada SWK Convention Hall.



“Halaman ini Sengaja Dikosongkan”



---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ab Karim, S., Chua, B.L. and Salleh, H. (2009), "Malaysia as a culinary tourism destination: international tourists' perspective", *Journal of Tourism, Hospitality and Culinary Arts*, 1(3), 63-78.
- Agustina, Ira. (2020). Fungsi Warna Dalam Ruang Komersial. <https://binus.ac.id/malang/2020/06/fungsi-warna-dalam-ruang-komersial/>
- Ahuja, Prachi. (2023). Importance Of Restaurant Layout In Increasing Your Restaurant's Efficiency in 2023. *The Restaurant Times*. <https://www.posist.com/restaurant-times/restro-gyaan/elevate-guest-experience-with-a-stellar-restaurant-layout.html>
- Ananto, O. (2018). Persepsi Pengunjung Pada objek Wisata Danau Buatan Kota Pekanbaru. *Jurnal Organisasi dan Manajemen Fisip*, 5(1):1-11.
- Atmadi, T. (2017). Kajian desain interior kantor PT. pupuk sriwidjaja dengan konsep modern minimalis. *Narada*, 4(3), 303-313.
- Azmi, M. D. (2021). Penggunaan Unsur Warna Sebagai Citra Desain Pada Bangunan. *Universitas*, 17.
- Batam Tourism Polythecnic. (2021). 6 Jenis Pelayanan Restoran, Calon Pegiat F&B Wajib Tahu!. <https://btp.ac.id/jenis-pelayanan-restoran/>
- Brumback, N. (1999). *Roamin' holiday*. Restaurant Business.
- Darma, Prawira. (2002). *Warna "Teori dan Kreativitas Penggunaannya"*. ITB: Bandung.
- Guntoro, Aris. (2023). Belajar Mengenali Diri Melalui Psikologi Warna. <https://smk10semarang.sch.id/blog/belajar-mengenali-diri-melalui-psikologi-warna/>
- Henderson, J.C. (2009), "Food tourism reviewed", *British Food Journal*, 111 (4), 317-326. <https://doi.org/10.1108/00070700910951470>
- Hjalager, A., & Richards, G. (2002). *Tourism and Gastronomy*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203218617>
- Huriyah, R. (2023). Maksimalkan Ruang Dengan Desain Interior Multifungsi. <https://medium.com/@rispasyazhr1/maksimalkan-ruang-dengan-desain-interior-multifungsi-4b2514879354>
- Ignatov, E., & Smith, S. (2006). Segmenting Canadian Culinary Tourists. *Current Issues in Tourism*, 9, 235-255. <https://doi.org/10.2167/cit/229.0>
- Ismi, Nurjanah (2012) *Upaya Pengenalan Warna Melalui Praktik Langsung di TK ABA Purwodiningratan Yogyakarta*.
- Izzati, W. A., Maharani, Y., & Wiyancoko, D. (2017). Relasi Desain Dan Tata Letak Sarana Duduk Terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe. <http://dx.doi.org/10.12962/j12345678.v2i1.2379>
-



- 
- Jamal, K., & Siregar, S. (2017). Optimalisasi Fungsi Objek Wisata Sebagai Sarana Memperkenalkan Agama Islam.
- Juliana, Agatha N, & Felicia. (2020). Pengaruh Desain Interior Terhadap Minat Pengunjung Di Restoran The Garden Pantai Indah Kapuk. <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2015). Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 28 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan.
- Lasiana, D. (2023). Pengembangan Potensi Sentra Wisata Kuliner Sebagai Daya Tarik Wisata Kota Surabaya. <http://etd.repository.ugm.ac.id/>
- Linschoten, J., & Mansyur. (2007). Warna. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Monica, F., Tulistyantoro, L., & Mulyono, H. (2022). Analisa Peran Desain Interior Dalam Menunjang Minat Pengunjung Untuk Revisit Kafe Redback Dan Common Grounds Surabaya. <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7443>
- Nieamah, Kartika F. (2014). Persepsi Wisatawan Mancanegara Terhadap Fasilitas Dan Pelayanan Di Candi Prambanan. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 6(1): 39-45.
- Nyoman, Pendit S. (2006) Ilmu Pariwisata (Sebuah Pengantar Perdana)
- Ottenbacher, M.C. and Harrington, R.J. (2013). *A Case Study of a Culinary Tourism Campaign in Germany Implications for Strategy Making and Successful Implementation*. *Journal of Hospitality and Tourism Research*, 37, 3-28. <https://doi.org/10.1177/1096348011413593>
- Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90-97.
- Rai Utama, I. B. (2012). Pengantar Industri Pariwisata.
- Soekresno. (2001). Management Food & Beverage Service Hotel.
- Sugiarto, Endar. (1999). Psikologi Pelayanan Dalam Industri Jasa. PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Zahra, H. S., & Thamrin, I. H. (2018). Strategi Komunikasi Pemasaran Dalam Meningkatkan Jumlah Pengunjung Pada Kafe Foodness Jember. *Jurnal Fisipol*, 1(1), 1-8.



---

**LAMPIRAN**

**Daftar Lampiran:**

1. Dokumen Administratif Tugas Akhir:
  - a. Surat Pengantar Survey
  - b. Lembar Asistensi Keseluruhan
  - c. Catatan Revisi Kolokium I
  - d. Catatan Revisi Kolokium II
  - e. Berita Acara Sidang Akhir
  - f. Form Perbaikan Tugas Akhir
2. Gambar Kerja
3. Gambar Perspektif 3D
4. Rencana Anggaran Biaya
5. Analisis Harga Satuan Pokok Kegiatan
6. Rencana Kerja dan Syarat



“Halaman ini Sengaja Dikosongkan”

1. Dokumen Administratif Tugas Akhir:  
a. Surat Pengantar Survey



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN  
TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111  
Telp: 031-59182519 | Fax: 031-59182519  
<http://www.its.ac.id/interior>, email: [interior@its.ac.id](mailto:interior@its.ac.id)

Nomor : 5448/IT2.IX.6.1.2/B/TU.00.09/2023

9 September 2023

Lampiran : -

Perihal : **Surat Pengantar Survey dan Permohonan Data**

Yth : Pengelola SWK Convention Hall

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Mata Kuliah Tourism Design (DI234701), kami menyampaikan surat pengantar survey atas mahasiswa yang bersangkutan:

No	Nama	NRP	Departemen
1.	Citra Nur Fitriani	5029201029	Desain Interior

Mohon izin untuk mendapatkan data terkait desain interior **SWK Convention Hall** sebagai referensi utama untuk keperluan studi Tugas Akhir Desain Interior. Data yang dibutuhkan antara lain:

1. Wawancara dengan Pihak Terkait
2. Struktur Organisasi
3. Jumlah *Staff* dan Karyawan, serta *Job Description*
4. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang
5. *Brand Identity* (logo, warna, atribut, dsb.)
6. Foto Interior dan Eksterior
7. Gambar Kerja Eksisting Arsitektur (Denah Layout, Potongan, dsb)

Oleh karena itu kami mohon kepada Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan izin dan bantuan seperlunya kepada mahasiswa tersebut di atas demi kelancaran tugasnya.

Surat ini dibuat agar dipergunakan sesuai dengan keperluan. Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,  
Kepala Departemen Desain Interior  
F-DKBD ITS



**Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.**

NRP. 19720428 200312 1 001

b. Lembar Asistensi Keseluruhan

FORM ASISTENSI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Citra Nur Fitriani  
NRP : 5029201029  
Dosen Pembimbing : Aria Weny Anggraita, ST., M.MT.  
Judul Tugas Akhir : Desain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern Multifunction Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung

Tabel Hasil Asistensi

No.	Kegiatan	Tanggal	Keterangan	TTD
1	Memilih ruang terpilih dan memastikan konsep	29 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memilih ruang terpilih (memperluas ruang terpilih 1 sebelumnya)</li><li>• Memastikan konsep</li></ul>	
2	Asistensi pengembangan layout dan pengembangan konsep	7 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengembangkan layout, menyesuaikan jumlah penjual</li><li>• Mengembangkan konsep, bagaimana cara meningkatkan uxer experience</li></ul>	
3	Asistensi hasil revisi K1	8 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memastikan nilai kebaharuan pada hasil desain</li><li>• Memastikan rumusan masalah hasil revisi K1</li></ul>	
4	Asistensi pengembangan layout, gambar kerja, dan desain 3D	15 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"><li>• Layout stand penjual di area tengah diubah menjadi bentuk dapur L</li><li>• Menambahkan tema pada desain</li><li>• Mendesain area belakang panggung dengan treatment</li></ul>	

			dinding, untuk digunakan juga sebagai gallery wall	
5	Asistensi desain 3D (persiapan K2)	14 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengurangi dan mengubah layout area coworking dining</li> <li>• Menambahkan tanaman</li> <li>• Menambahkan sitting area pada area kosong</li> </ul>	
6	Asistensi maket	31 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih area yang akan dibuat maket</li> <li>• Menentukan skala maket yang akan dibuat</li> </ul>	
7	Asistensi desain 3D (persiapan K3 & K4)	13 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan partisi pot tanaman pada area coworking dining</li> <li>• Menambahkan dekorasi kayu pada dinding sitting area</li> <li>• Mengubah desain pot pada area coworking dining</li> <li>• Menambahkan partisi pada area coworking dining</li> </ul>	

c. Catatan Revisi Kolokium 1

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR**

**LEMBAR PERBAIKAN  
SIDANG KOLOKIU M I**

Nama : Citra Nur Fitriani  
 NRP : 5029201029  
 Judul : De esain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern Multifunction Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung

Dosen Pembimbing : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.  
 Penguji 1 : Dr. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.  
 Penguji 2 : Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.  
 Tanggal : Jum'at, 5 April 2024 (08:00 - 09:00 WIB)

No.	Deskripsi Perbaikan/Penyempurnaan	Nama Pembimbing/Penguji Korespondensi	Paraf
1.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Implementasi desain masih kurang, masih terkesan biasa saja</li> <li>Implementasi desain masih kurang, masih terkesan biasa saja</li> <li>Perlu ditambahkan nilai novelty: ada nilai kebaruan pada desain. Sesuatu yang baru, yang sebelumnya tidak ada menjadi ada Akustik masih belum nampak ide2nya &amp; perlu dieksplor lagi di semua bagian elemen interior selain pintunya.</li> </ol>	Dr. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds	
2.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Konsep multifungsi memiliki celah, terutama ide coworking area</li> <li>Ide coworking area dapat digunakan namun diberlakukan sistem / di re-layout, sekiranya tidak merugikan penjual</li> <li>Ide &amp; implementasi konsepnya hanya menguntungnya pengunjung, Kurang keberpihakan desain ke pengguna yang lain, masih terlalu bias kepada pengunjung</li> <li>Tambahkan sitasi di latar belakang</li> <li>Rumusan masalah no.2 tidak usah dipakai, rumusan masalah no. 1 dan 3 digabung</li> <li>Menambahkan rumusan masalah yang berpihak ke penjual</li> </ol>	Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.	

d. Catatan Revisi Kolokium 2

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA**  
**DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR**  
**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR**

**LEMBAR PERBAIKAN**  
**SIDANG KOLOKTIUM II**

Nama : Citra Nur Fitriani  
NRP : 5029201029  
Judul : De esain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern Multifunction  
Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung

Dosen Pembimbing : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.  
Penguji 1 : Dr. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.  
Penguji 2 : Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.  
Tanggal : Kamis, 6 Juni 2024 (09:00 - 10:00 WIB)

No.	Deskripsi Perbaikan/Penyempurnaan	Nama Pembimbing/Penguji Korespondensi	Paraf
1.	1. Mengganti tanaman, tidak perlu pakai bunga. lebih baik menggunakan 1 jenis tanaman saja, ex: pakai jenis rumput2an 2. Mengganti dinding area dapur dengan warna putih	Dr. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds	
2.	1. Menambahkan partisi tanaman di area coworking dining, agar zoning area tidak hanya dari perbedaan motif lantai 2. Mengganti pagar area bermain anak 3. Mengganti desain dan motif backdrop small art gallery 4. Menambahkan lampu spotlight yang menyorot karya pada small art gallery.	Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.	

e. Berita Acara Tugas Akhir

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR

---

BERITA ACARA  
SIDANG AKHIR

Pada

Hari, Tanggal : Selasa, 16 Juli 2024  
Jam : 08.00 - 09.00 WIB  
Pelaksanaan Sidang : Offline - Ruang kelas Studio (DI 102)

Telah dilaksanakan Sidang Akhir dengan

Judul : Desain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern  
: Multifunction Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung  
Oleh : Citra Nur Fitriani  
NRP : 5029201029  
Program Studi : S1 Desain Interior

Tanda Tangan,



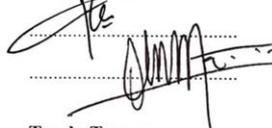
Citra Nur Fitriani

Perbaikan dan penyempurnaan yang harus dilakukan tercantum dalam lembar perbaikan.

**Penguji Sidang :**

1. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.
2. Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.

Tanda Tangan :



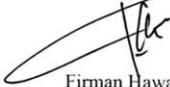
**Pembimbing Sidang :**

1. Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

Tanda Tangan :



**Pimpinan Sidang,**



Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.

NIP: 19720201 1999031001

f. Form Perbaikan Tugas Akhir

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR**

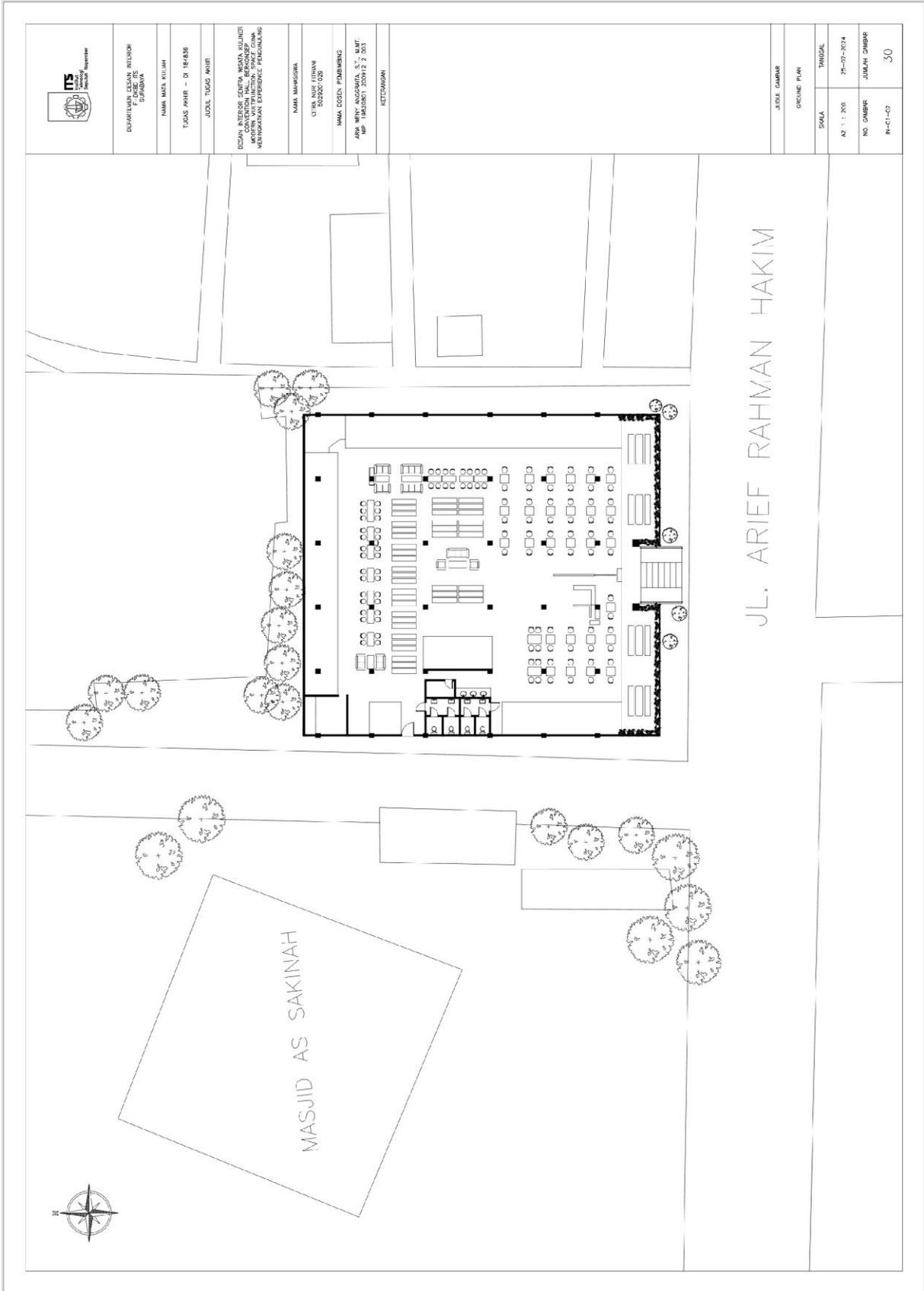
**LEMBAR PERBAIKAN  
SIDANG AKHIR**

Nama : Citra Nur Fitriani  
 NRP : 5029201029  
 Judul : Desain Interior Sentra Wisata Kuliner Convention Hall Berkonsep Modern Multifunction Space Guna Meningkatkan Experience Pengunjung

Dosen Pembimbing : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.  
 Penguji 1 : Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.  
 Penguji 2 : Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.  
 Tanggal : Selasa, 16 Juli 2024 (08:00 - 09:00 WIB)

No.	Deskripsi Perbaikan/Penyempurnaan	Nama Pembimbing/Penguji Korespondensi
1	<p>Pak Firman:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Tema pinggiran perlu dikaji ulang</li> <li><input type="checkbox"/> Sudah oke, kecuali penyelesaian dengan tanaman</li> <li><input type="checkbox"/> Visual hasil desain terlalu kaku:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ceiling kurang diolah, ceiling yang menutup atap hanya sedikit</li> <li>2) Terlalu kecil &amp; jarang, tidak menguasai area</li> <li>3) Dari desain masih seperti tempat makan biasa, tidak ada focalpoint yang menarik</li> </ol> </li> <li><input type="checkbox"/> Pengetahuan tentang material diperdalam</li> </ul> <p>Pak Okta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Plafon lebih terdesain + perawatannya seperti apa</li> <li><input type="checkbox"/> BAB 1 harus ada kutipan, pendapat orang lain (jurnal ilmiah)</li> <li><input type="checkbox"/> Style sitasi agar penulisan sitasi betul: wida (2000) / (Wida, 2000)</li> <li><input type="checkbox"/> Sumber-sumber di pustaka harus dimasukkan di kajian pustaka atau di setiap statement</li> <li><input type="checkbox"/> Pada BAB 5:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tambahkan saran, ditujukan untuk penelitian selanjutnya</li> <li>2) Kesimpulan harus menjawab rumusan masalah</li> </ol> </li> <li><input type="checkbox"/> Gambar teknik:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Site plan pakai atap</li> <li>2) Informasi gambar potongan kurang lengkap: keterangan bagian yang terpotong / tampak samping</li> </ol> </li> </ul>	Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

## 2. Gambar Kerja







LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH SKEMATIK BERWARNA

 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS ARSITEKTUR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER	
NAMA MAHA KULIAH TEGAS AHIR - D 18486	
JUDUL TUGAS AHIR DESAIN INTERIOR GEDUNG MATA BUKU CONVENTION HALL, BERKONSEP MENYERAP KONSEP ARSITEKTUR MENYIKAPKAN EXPERIENCE PENUNJANG	
NAMA MAHASISWA OTHER NAME (PENAMA) 802020 020	
NAMA DOSEN PEMBIMBING ARI WITNY AGRAWATI, S.T., M.ART. NIP. 1963021 200912 2 003	
KETERANGAN A. STORAGE 90 x 47,5 x 200 CM B. WARDROBE 150 x 47,5 x 200 CM C. BENCH 135 x 85 x 38 CM D. SHOE SHELF 85 x 40 x 60 CM E. DRAWER BOX 350 x 30 x 35 CM F. CHAIR A 70 x 80 x 75 CM G. CHAIR B 70 x 80 x 75 CM H. LONG PANQUETTE 385 x 85 x 85 CM I. TABLE B 120 x 90 x 75 CM J. TABLE D 120 x 90 x 75 CM K. TABLE E 120 x 90 x 75 CM L. MANQUETTE A 155 x 65 x 85 CM M. TABLE D 350 x 25 x 75 CM N. TABLE F 130 x 75 x 75 CM O. TABLE G 130 x 75 x 75 CM P. CHAIR C 50 x 35 x 80 CM Q. CHAIR D 50 x 35 x 80 CM R. STAND PENJUAL 124 x 136 x 136 CM S. STOOR 65 x 82 x 150 CM T. KITCHEN SET 150 x 150 x 90 CM U. POTTED PLANT 350 x 138 x 85 CM V. WATER A 184 x 45 x 45 CM W. BEAKER B 86 x 45 x 45 CM X. POTTED PLANT 550 x 22 x 35 CM Y. PANGGUNG 330 x 206 x 22 CM Z. TABLE H 90 x 75 x 75 CM AA. TABLE I 90 x 75 x 75 CM AB. TABLE J 85 x 85 CM AC. TABLE L 30 x 60 x 75 CM AD. POTTED 125 x 125 x 145 CM AE. TABLE K 152 x 10 x 155 CM AF. KID STORAGE 83 x 28 x 85 CM	
JERIL GAMBAR LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH SKEMATIK BERWARNA	
SKALA A2 1 : 50	TANGGAL 24-11-2024
NO. GAMBAR R-03-02	JUMLAH GAMBAR 50







DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SIPIL DAN ARSITEKTUR

NAMA MATA KULIAH  
TUGAS AKHIR - DI 184836

JUDUL TUGAS AKHIR

DESAIN INTERIOR SPESIAL MEASUR KULINER  
CONTOHNYA: KULINER KAWAN  
MENDAPATKAN EXPERIENCE PENUNJANG

NAMA MAHASISWA

OTHA NUKH FIDRAN  
5029001029

NAMA DOSEN PEMBIMBING

ANITA WIRY ANGGRITA, S.T., M.M.T.  
IPB 1182001 20012 2 203

KETERANGAN

- A. STORAGE 50 x 47,5 x 200 CM
- B. WARDROBE 150 x 47,5 x 200 CM
- C. BENCH 1,35 x 85 x 38 CM
- D. PLANTER BOX 325 x 30 x 45 CM
- E. PLANTER BOX 325 x 30 x 45 CM
- F. CHAIR A 50 x 58 x 84 CM
- G. TABLE A DA 50 x 75 CM
- H. SOFA BANQUETTE 365 x 85 x 80 CM
- I. TABLE B 130 x 80 x 75 CM
- J. TABLE C 190 x 75 x 75 CM
- K. TABLE C 190 x 75 x 75 CM
- L. BANQUETTE A 155 x 65 x 86 CM
- M. TABLE D 350 x 45 x 75 CM
- N. TABLE E 110 x 75 x 75 CM
- O. TABLE F 110 x 75 x 75 CM
- P. CHAIR C 50 x 58 x 80 CM
- Q. CHAIR D 50 x 58 x 80 CM
- R. STAND PENJUAL 124 x 136 x 150 CM
- S. KULAS 55 x 52 x 50 CM
- T. KITCHEN SET 150 x 150 x 90 CM
- U. POTTED PLANT 350 x 108 x 85 CM
- V. SEATER A 184 x 45 x 45 CM
- W. SEATER B 56 x 45 x 45 CM
- X. CHAIR 50 x 58 x 80 CM
- Y. CHAIR 50 x 58 x 80 CM
- Z. CHAIR 50 x 58 x 80 CM
- AA. TABLE 110 x 75 x 75 CM
- AB. TABLE 110 x 75 x 75 CM
- AC. TABLE 110 x 75 x 75 CM
- AD. KID PLAYSET 150 x 155 x 45 CM
- AE. KID PLAYSET 150 x 155 x 45 CM
- AF. KID STORAGE 93 x 25 x 80 CM

JENIS GAMBAR

LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH

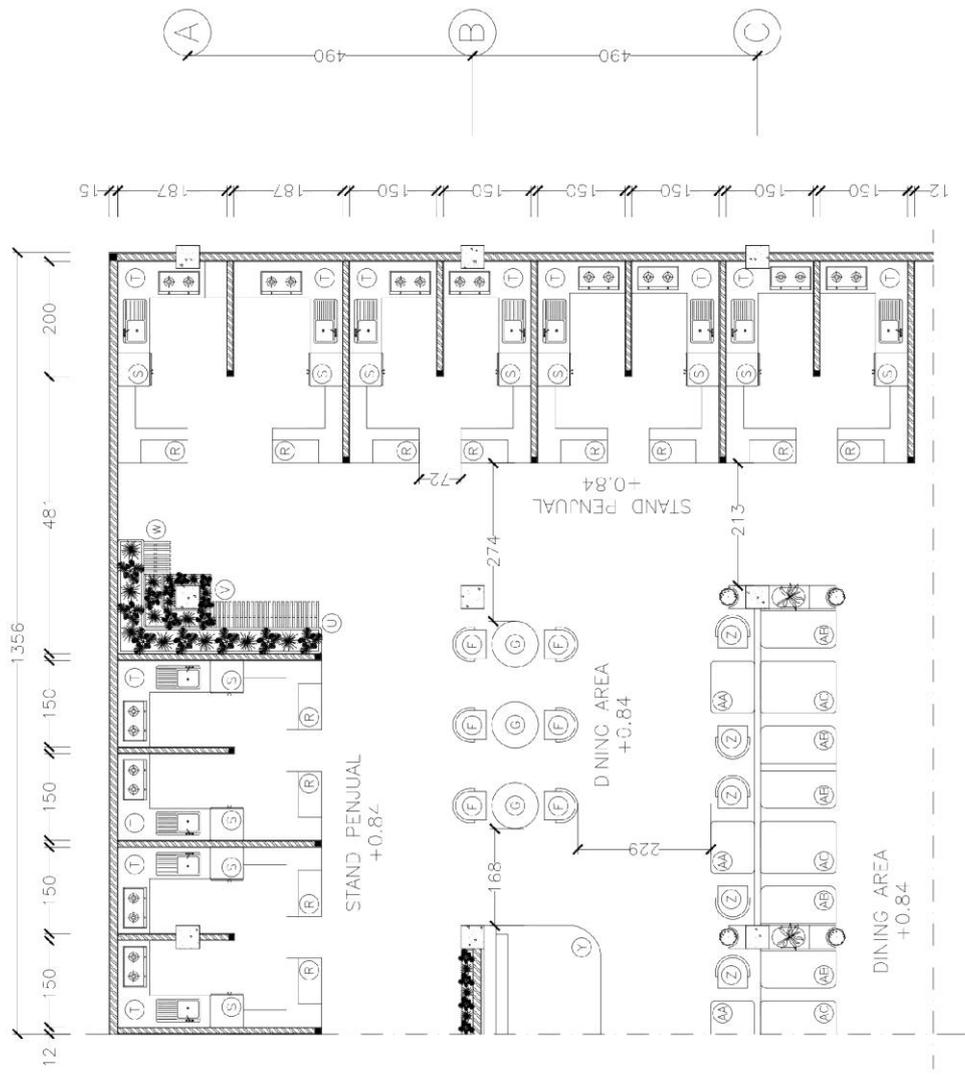
SKALA

A3 1 : 90

NO. GAMBAR

P-03-05

LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH DETAIL





DEPARTEMEN USAHA MILIKUR  
 F. BURETITE  
 SURABAYA

NAMA MAHA KULIAH

TEGAS AMHR - D1 184836

JUDUL TUGAS KHIR

DISAIN INTERIOR GEDUNG MASTAN, SUKOHARTO  
 CONVENTION HALL, BERKONDISIP  
 PARTISIPAN PERENCANAAN DAN  
 MENDUKUNG PENGEMBANGAN  
 WISATAWISATA PENGUNJUNG

NAMA MAHASISWA

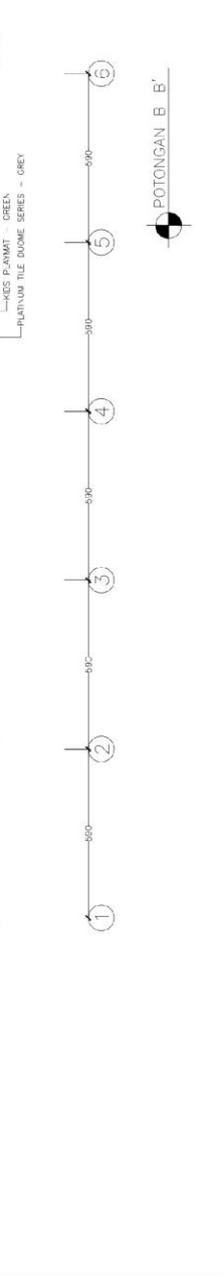
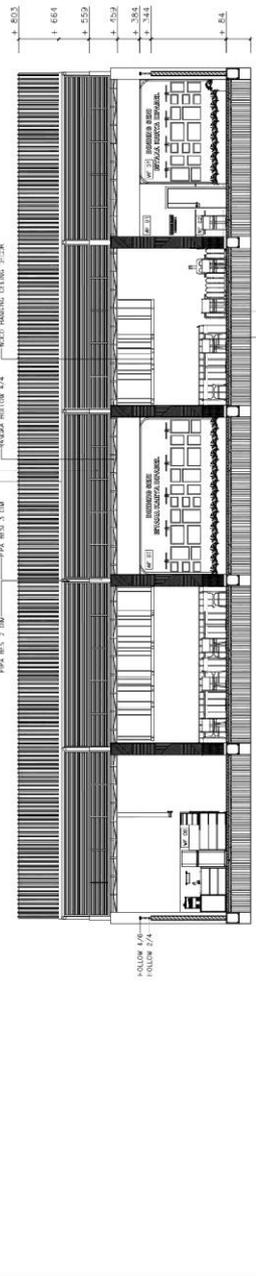
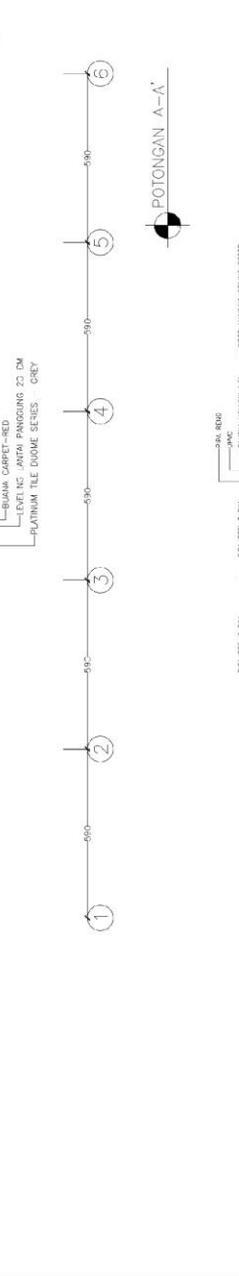
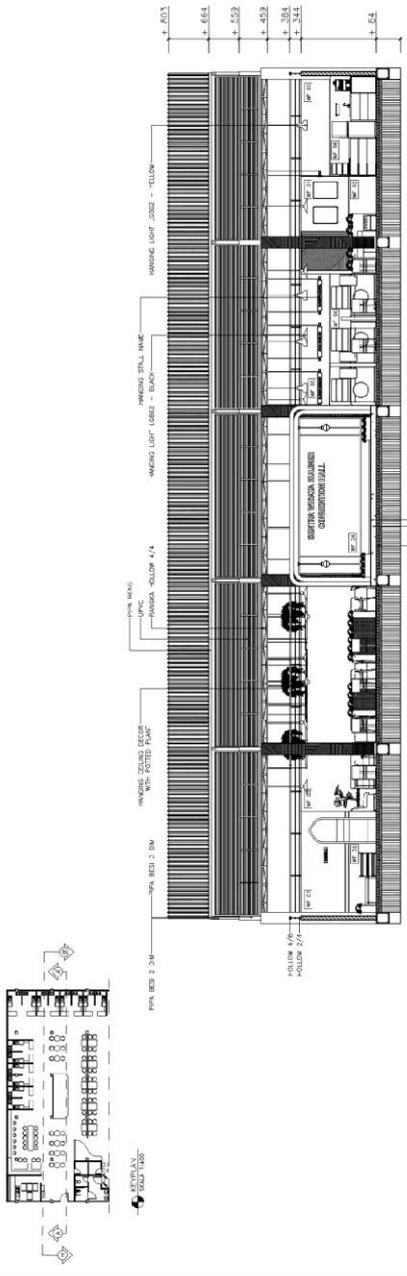
CIKUP, NAMA (TIDAK  
 BUKAN 02)

NAMA DOSEN PEMBIMBING

APA WIPRY, ANGRIANTA, S.T., M.MT.  
 NP. 18030001 200912 2 503

- KETERANGAN**
- WF 01 WALL PAINT FINISH - UNIFORM WASHWALL FINISH - WHITE
  - WF 02 WALL PAINT FINISH - GOLD - METALIC COLOR WITH VERNAL ILLUSION
  - WF 03 WALL PAINT WITH VERNAL ILLUSION
  - WF 04 TISSUE BACKDROP - HF.
  - WF 05 WALL PAINT DAILY CURTAGE - BRILLIANT WHITE
  - WF 06 BACKDROPSH-WALL TILE - 10x10
  - WF 07 WOOD BACKDROP - HF, TH 10x10
  - WF 08 WALL PAINT FINISH - UNIFORM WASHWALL FINISH - WHITE

JUDUL GAMBAR	
POTONGAN A-A' & POTONGAN B-B'	KURANG LEBAR
SKALA	1:100
NO. GAMBAR	24-07-2024
JUMLAH GAMBAR	30
N-03-06	





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
 DEPT. OF INTERIOR DESIGN  
 SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR - DI TERBUK

JUDUL TUGAS AKHIR

DESAIN INTERIOR GEDUNG NEGARA SUKUNO  
 KAWASAN PERKOTAAN SUKUNO  
 KAWASAN PERKOTAAN SUKUNO  
 MENYERAPKAN PENGENALAN DAN  
 MENYERAPKAN PENGENALAN

NAMA MAHASISWA

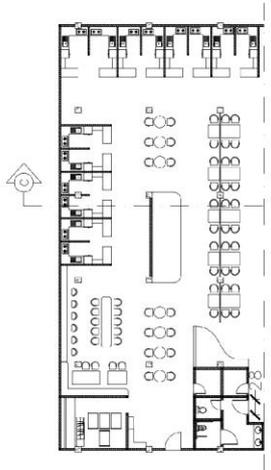
OTHA NIKH FITRIANI  
 5009021020

NAMA DOSEN PEMBIMBING

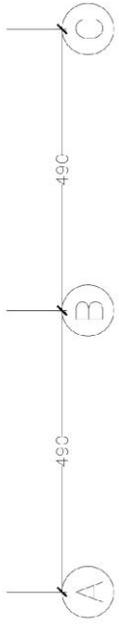
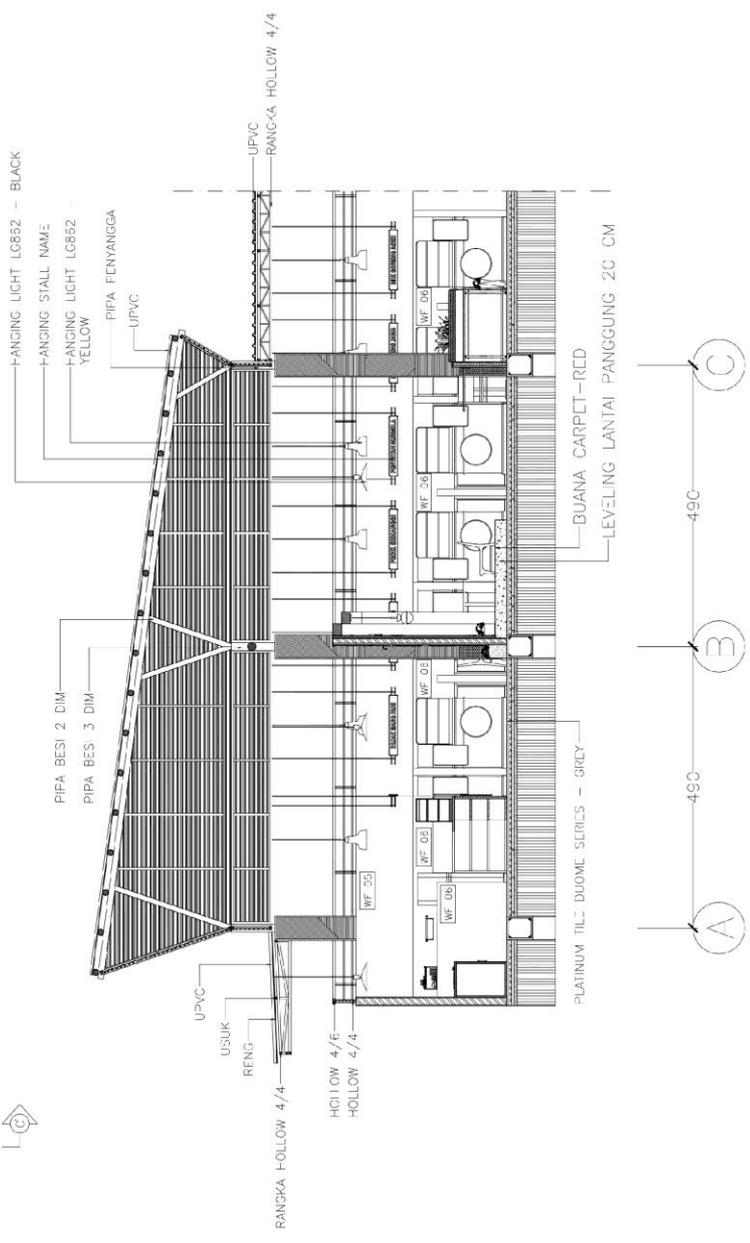
APRILIA ANGGRAHA S.T., M.ART.  
 HP: 085201230742

KELOMPOK

- WF 01 MALL PAINT SOFT TEXTURE  
 WASH WALL FINISH - WHITE
- WF 02 MALL PAINT SOFT TEXTURE  
 WASH WALL FINISH - WHITE
- WF 03 MALL PAINT WITH MARRON  
 ILLUSTRATION
- WF 04 FINISH BACKDROP - HF
- WF 05 MALL PAINT TULUJ GYALAZ  
 - BRILLIANT WHITE
- WF 06 INTERIORS WALL TILE -  
 PLATINUM
- WF 07 WOOD BACKDROP - HF  
 1500 TH 102 MA
- WF 08 MALL PAINT - BULAN  
 1500 TH 102 MA



KEY PLAN  
 SKALA 1:200



POTONGAN C-C'

JUDUL GAMBAR	
POTONGAN C-C' RANGKUN TERBUK	
SKALA	1:100
NO. GAMBAR	7-07-2024
JUMLAH GAMBAR	30
R-01-07	





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
 F - USE LINE  
 SURABAYA

NAMA MAHA KULIAH  
 TEGAS AHR - B 194856  
 JUDUL TUGAS AHR

DESAIN INTERIOR GEDUNG MUSAJIDAH  
 CENTER FOR HALL, RECEPTION  
 MENYUKUNAN EXPERIENCE PENGUNJUNG

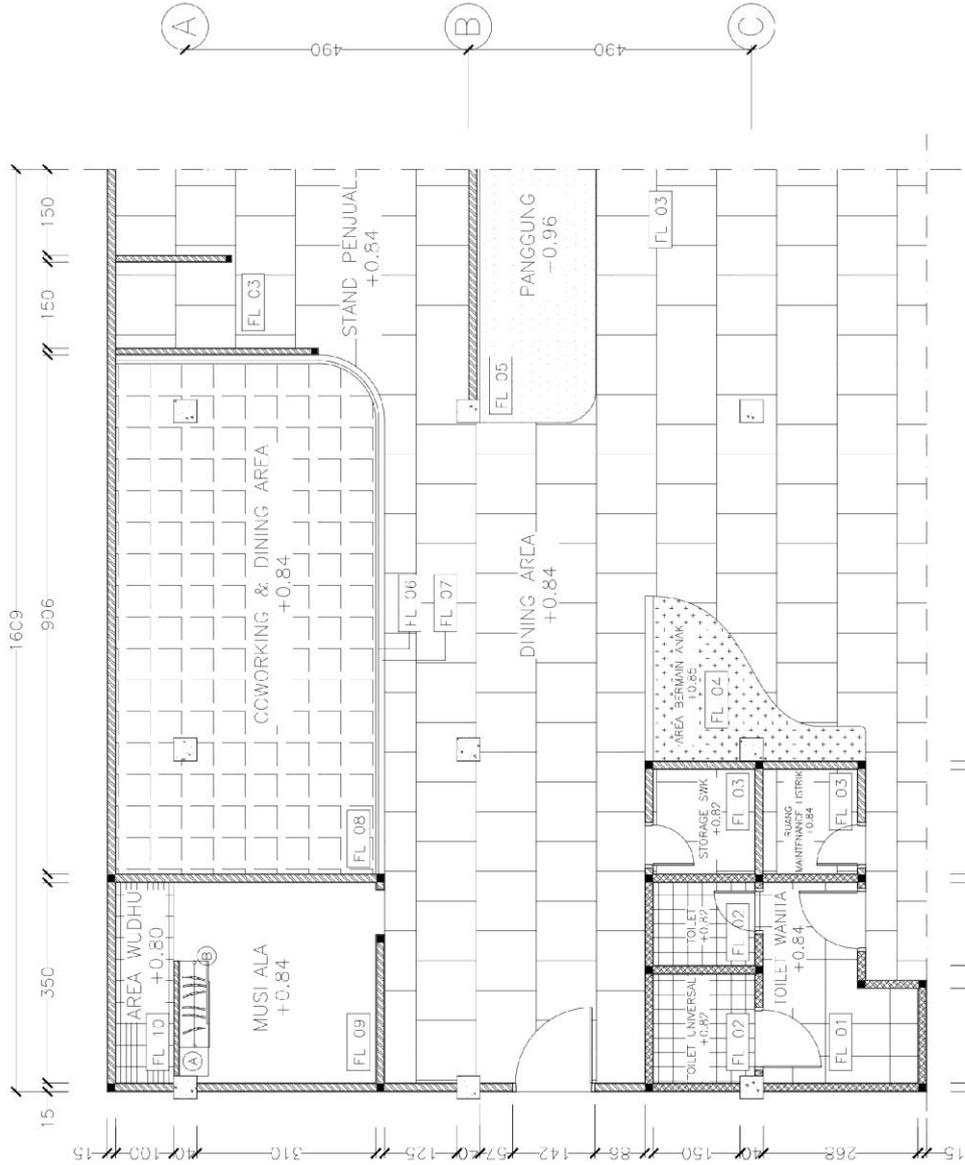
NAMA MAHASISWA  
 OVA NISA FARIANI  
 5020251000

NAMA DOSEN PEMBIMBING  
 APU WITNY ANGGITA, S.T., M.ART.  
 NIP. 196308012009122 003

- KEPUTUSAN
- FL 01: KERSI ON GLOSSARY WOODS TILE - 3 BLUE WHITE
  - FL 02: GLOSSARY BATHROOM TILE
  - FL 03: GLOSSARY ON GLOSSARY TILE (DODOL SERIES) - GREY
  - FL 04: KERSI PUKAYAT - GREEN
  - FL 05: BAHANA CARPET - RED
  - FL 06: JAWA CERIT TILE
  - FL 07: PALE YELLOW TILE
  - FL 08: GLOSSARY CUSTOM TILE - RED WHITE BACK
  - FL 09: BORDOOR BEDE TILE
  - FL 10: GLOSSARY TENZAZO TILE - BROWN

JERIBL GAMBAR

RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH	
SKALA	TANGGAL
A2 1 : 50	24-11-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
R-03-08	50



RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH



15-165-145-183-5



DEPARTEMEN DESAIN BILDIRUK  
FACULTAS ARSITEKTUR  
PONDOK GEBANG

NAMA MATA KULIAH  
TUJUAN AKHIR - DI TERASE

JUDUL TUGAS AKHIR

DESAIN INTERIOR CENTRA MATA KULINCE  
CONVENTION HALL, BERKONSEP  
MEMORABILITAS DAN MENYERAP  
MENYANTANI EXPERIENCE PENGUNJUNG

NAMA MAHASISWA

CIYNA NUR KHUSNI  
5020201020

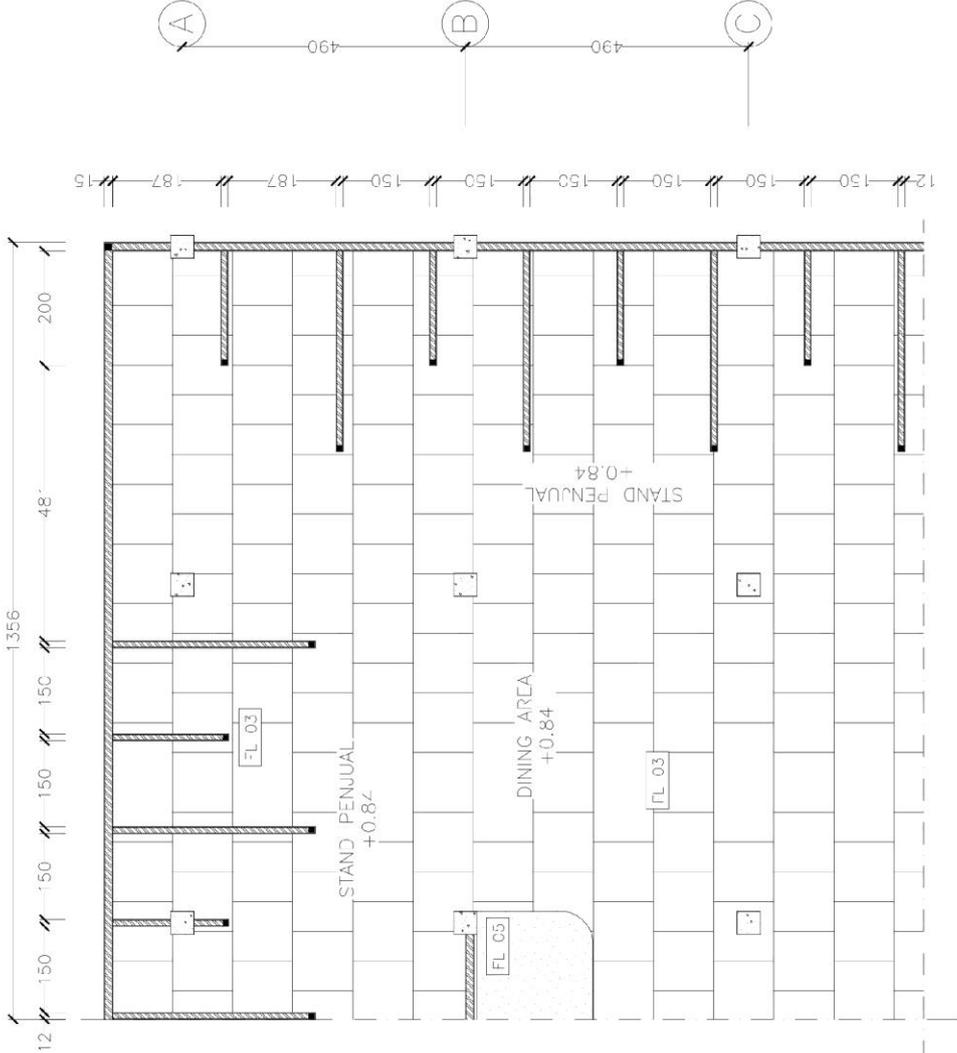
NAMA DOSEN PEMBIMBING

ARA WITY ANGGARITA S., M.ART.  
NIP. 1963071209122003

KETERANGAN

- FL 01 | LANTAI OTOMASI KOTAK  
TILE - BLUE WHITE
- FL 02 | LANTAI BATHROOM TILE
- FL 03 | 20x20 CM EKSTRA TILE  
DUCOMO SERIES - GREY
- FL 04 | KOTA PLAVAT - GREEN
- FL 05 | BUBUN CARPET - RED
- FL 06 | BARK GRAY TILE
- FL 07 | PILE YELLOW TILE
- FL 08 | LANTAI CUSTOM TILE -  
RED WHITE BARK
- FL 09 | LANTAI BIDE TILE
- FL 10 | LANTAI TERAZZO TILE -  
BROWN

JUDUL GAMBAR	
RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH	
SKALA	TANGGAL
A2 1 : 50	25-07-2024
NO GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
N-03-10	30



# RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH









DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
 FAKULTAS ARSITEKTUR  
 SURABAYA

NAAMA MAHA KULIAH

TUGAS MAHR - B 184836

JUDUL TUGAS MAHR

DESAIN INTERIOR GEDUNG MASTA BULANCE  
 CONVENTION HALL, KEMENTERIAN  
 PERKOTAAN DAN TRANSPORTASI  
 MENYINGKAPKAN EXPERIENCE PENGUNJANG

NAAMA MAHASISWA

CIHNA NAMA KELAS/NI

NUMERUS DOSEN/PEMBERIBU

ABA WIRNY ANGGAMITA, S.T., M.ART.  
 NIP. 19630812009122 003

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

DESKRIPSI GAMBAR

SKALA

TANGGAL

A2 1 : 10

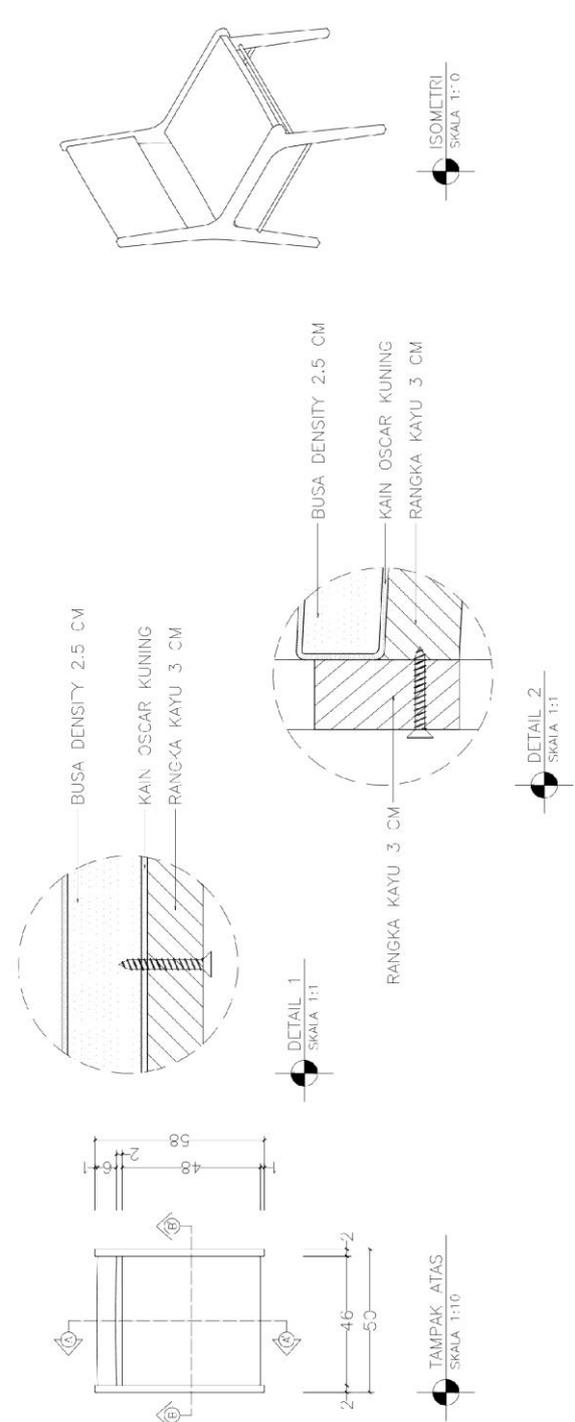
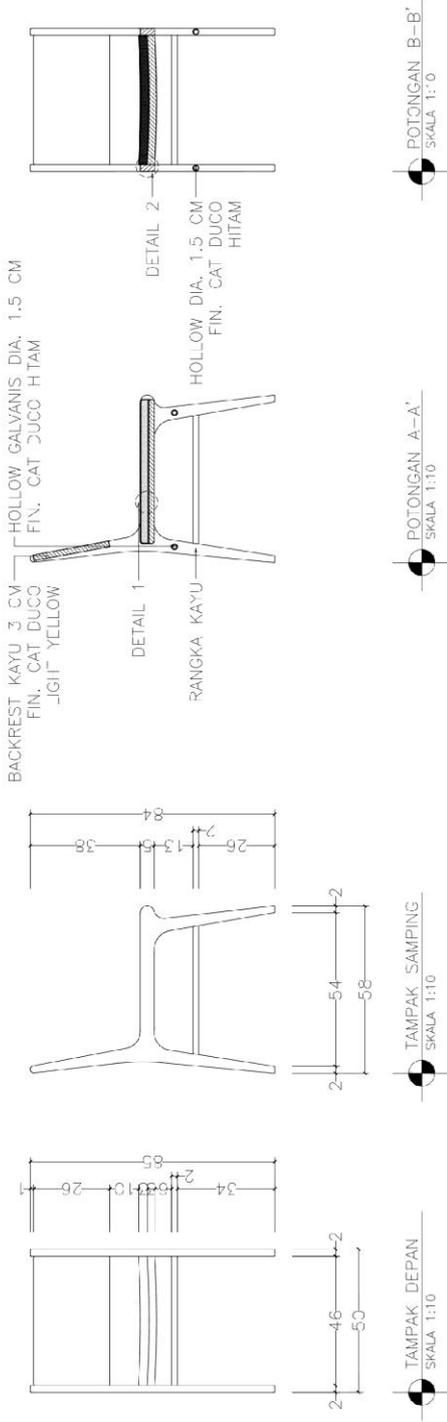
25-07-2024

NO. GAMBAR

JUMLAH GAMBAR

B-06-03

30



### 3. Gambar Perspektif











#### 4. Rencana Anggaran Biaya

RENCANA ANGGARAN BIAYA						
<b>Pekerjaan</b>	: DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER CONVENTION HALL BERKONSEP MODERN MULTIFUNCTION SPACE GUNA MENINGKATKAN EXPERIENCE PENGGUNA					
<b>Lokasi</b>	: Surabaya, Jawa Timur					
No	Uraian Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga	
<b>I PEKERJAAN PERSIAPAN</b>						
1	Pembersihan Awat dan Akhir + Buang Bongkaran	420.290	M2	Rp 24,500.00	Rp	10,297,105.00
2	Pembongkaran Keramik Lantai	420.290	M2	Rp 19,550.00	Rp	8,216,669.50
1	Pembongkaran Lampu dan Jalur Kabel	390.280	M2	Rp 18,251.60	Rp	7,123,234.45
<b>Jumlah Pekerjaan Persiapan dan Pembersihan</b>					<b>Rp</b>	<b>25,637,008.95</b>
<b>II PEKERJAAN ARSITEKTURAL</b>						
<b>A Pekerjaan Lantai</b>						
1	Pemasangan Platinum Tile Duomo Series - Grey	342.300	M2	Rp 237,244.44	Rp	81,208,771.81
2	Pemasangan Kids Playmat - Green	6.130	M2	Rp 490,725.00	Rp	3,008,144.25
3	Pekerjaan Lantai Coworking Dining Area	39.630	M2	Rp 267,339.44	Rp	10,594,662.01
4	Pekerjaan Tepi Lantai Abu-Abu Gelap Coworking Dining Area	0.880	M2	Rp 145,594.44	Rp	128,123.11
5	Pekerjaan Tepi Lantai Kuning Coworking Dining Area	1.310	M2	Rp 145,594.44	Rp	190,728.72
6	Pekerjaan Panggung	12.550	M2	Rp 391,444.00	Rp	4,912,622.20
<b>Jumlah</b>					<b>Rp</b>	<b>100,043,052.09</b>
<b>B Pekerjaan Dinding</b>						
1	Pemasangan Dinding Bata Merah 15 cm	23.780	M2	Rp 129,025.95	Rp	3,068,237.09
2	Pemasangan Dinding Bata Merah 12 cm	68.120	M2	Rp 122,441.45	Rp	8,340,711.57
3	Pengecatan Dinding Putih	59.680	M2	Rp 45,991.54	Rp	2,744,775.11
4	Pengecatan Dinding Area Bermain Anak	11.470	M2	Rp 45,991.54	Rp	527,522.96
5	Pengecatan Soft Texture Washwall Finish - White	19.540	M2	Rp 82,658.74	Rp	1,615,151.78
6	Pengecatan Dinding Avitex Gold - Lounge Vibe N4 002	26.020	M2	Rp 40,551.54	Rp	1,055,151.07
7	Pengecatan Dinding Mural	44.730	M2	Rp 488,083.42	Rp	21,831,971.38
8	Coating Dinding Mural	44.730	M2	Rp 56,893.69	Rp	2,544,854.75
9	Pemasangan Keramik Dinding Putih	153.030	M2	Rp 190,519.44	Rp	29,155,189.90
10	Pemasangan Stage Backdrop	1.000	Unit	Rp 8,155,897.00	Rp	8,155,897.00
11	Pemasangan Backdrop Dinding Seni 1	1.000	Unit	Rp 9,366,575.00	Rp	9,366,575.00
12	Pemasangan Partisi Kayu Panjang	2.000	Unit	Rp 2,892,438.00	Rp	5,784,876.00
13	Pemasangan Partisi Kayu Pendek	1.000	Unit	Rp 1,805,029.00	Rp	1,805,029.00
14	Pemasangan Partisi Coworking Dining Area	1.000	Unit	Rp 2,200,290.00	Rp	2,200,290.00
15	Pemasangan Pagar Area Bermain Anak	3.350	Meter	Rp 99,000.00	Rp	331,650.00
16	Pemasangan Wallpanel Area Bermain Anak	1.000	Set	Rp 2,527,315.00	Rp	2,527,315.00
17	Pemasangan Panel Kolom	13.000	Unit	Rp 2,902,287.00	Rp	37,729,731.00
18	Pemasangan LOGO SWK	1.000	Unit	Rp 803,351.00	Rp	803,351.00
19	Pemasangan Wallpanel Logo SWK	1.000	Unit	Rp 1,411,495.00	Rp	1,411,495.00
<b>Jumlah</b>					<b>Rp</b>	<b>138,784,928.62</b>
<b>C Pekerjaan Plafon</b>						
1	Pemasangan Hanging Ceiling Decor Dengan Tanaman	3.000	Unit	Rp 3,781,289.00	Rp	11,343,867.00
2	Pemasangan Wood Hanging Ceiling Décor	16.000	Unit	Rp 1,406,502.80	Rp	22,504,044.80
3	Pemasangan Hanging Stall Name	14.000	Unit	Rp 871,973.70	Rp	12,207,631.80
4	Pemasangan Gypsum Board Storage Room	6.430	M2	Rp 199,130.36	Rp	1,280,408.21
<b>Jumlah</b>					<b>Rp</b>	<b>47,335,951.81</b>
<b>D Pekerjaan Kelistrikan</b>						
1	Pemasangan Titik Lampu Greenup Slim Downlight	2.000	Titik	Rp 615,070.50	Rp	1,230,141.00
2	Pemasangan Hanging Lamp LG862 - Black	26.000	Unit	Rp 338,619.50	Rp	8,804,107.00
3	Pemasangan Hanging Lamp LG862 - Yellow	14.000	Unit	Rp 338,619.50	Rp	4,740,673.00
4	Pemasangan Hanging TL Light	4.000	Unit	Rp 306,619.50	Rp	1,226,478.00
5	Pemasangan Curved Wooden Hanging Light	2.000	Unit	Rp 1,294,088.75	Rp	2,588,177.50
<b>Jumlah</b>					<b>Rp</b>	<b>18,589,576.50</b>
<b>E Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela</b>						
1	Pemasangan Pintu Storage Room	2.000	Unit	Rp 1,900,437.86	Rp	3,800,875.72

No	Uraian Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
<b>Jumlah</b>					Rp 3,800,875.72
<b>Jumlah Pekerjaan Arsitektural</b>					Rp 208,511,332.65
<b>III</b>	<b>PEKERJAAN INTERIOR</b>				
<b>A</b>	<b>Pekerjaan Meubelair</b>				
1	Built in Sofa Merah 125 cm	13.000	Unit	Rp 2,585,384.25	Rp 33,609,995.25
2	Built in Sofa Merah 153 cm	1.000	Unit	Rp 2,749,326.75	Rp 2,749,326.75
3	Pengadaan Kursi Merah Coworking Dining Area	14.000	Unit	Rp 755,500.00	Rp 10,577,000.00
4	Pengadaan Kursi Kuning Coworking Dining Area	8.000	Unit	Rp 755,500.00	Rp 6,044,000.00
5	Built in Planter Coworking Dining Kiri	1.000	Unit	Rp 143,765.15	Rp 143,765.15
6	Built in Planter Coworking Dining Kanan	1.000	Unit	Rp 197,096.65	Rp 197,096.65
7	Meja 190 cm	7.000	Unit	Rp 599,794.60	Rp 4,198,562.20
8	Meja 130 cm	2.000	Unit	Rp 483,673.50	Rp 967,347.00
9	Meja 550 cm	1.000	Unit	Rp 1,146,253.20	Rp 1,146,253.20
10	Meja 210 cm	1.000	Unit	Rp 597,592.40	Rp 597,592.40
11	Pengadaan Meja 75 cm	5.000	Unit	Rp 945,600.00	Rp 4,728,000.00
12	Pengadaan Meja Lingkaran	7.000	Unit	Rp 878,140.00	Rp 6,146,980.00
13	Pengadaan Kursi Merah	10.000	Unit	Rp 889,500.00	Rp 8,895,000.00
14	Pengadaan Kursi Kuning	14.000	Unit	Rp 889,500.00	Rp 12,453,000.00
15	Pengadaan Set Mainan Anak-anak	1.000	Set	Rp 2,550,000.00	Rp 2,550,000.00
16	Pengadaan Cabinet Playground	1.000	Unit	Rp 1,379,000.00	Rp 1,379,000.00
17	Partisi Vas Tanaman Pendek	1.000	Unit	Rp 981,235.15	Rp 981,235.15
18	Partisi Vas Tanaman Panjang	1.000	Unit	Rp 1,309,647.65	Rp 1,309,647.65
19	Stand Penjual				
	a. Stand Jualan	14.000	Unit	Rp 6,666,294.75	Rp 93,328,126.50
	b. Cabinet L	14.000	Unit	Rp 9,851,523.45	Rp 137,921,328.30
	c. Kulkas SHARP 2 Pintu	14.000	Unit	Rp 2,750,000.00	Rp 38,500,000.00
	d. Kompor gas 2 tungku Rinnai	14.000	Unit	Rp 416,000.00	Rp 5,824,000.00
	e. Rak Piring	14.000	Unit	Rp 243,000.00	Rp 3,402,000.00
	f. Rak Gantung	14.000	Unit	Rp 35,000.00	Rp 490,000.00
	g. Display Kaca Akrilik	14.000	Unit	Rp 1,750,000.00	Rp 24,500,000.00
20	Pengadaan Bench Panjang	1.000	Unit	Rp 1,200,000.00	Rp 1,200,000.00
21	Pengadaan Bench Pendek	1.000	Unit	Rp 678,900.00	Rp 678,900.00
22	Built in Planter Logo SWK	1.000	Unit	Rp 470,307.00	Rp 470,307.00
23	Built in Planter Kolom	3.000	Set	Rp 858,772.55	Rp 2,576,317.65
<b>Jumlah</b>					Rp 407,564,780.85
<b>B</b>	<b>Pengadaan Tanaman</b>				
1	Tanaman Artificial	45.000	Unit	Rp 18,000.00	Rp 810,000.00
2	Tanaman Spider Lili	14.000	Unit	Rp 8,500.00	Rp 119,000.00
3	Tanaman Calathea Lutea	2.000	Unit	Rp 20,000.00	Rp 40,000.00
4	Tanaman Peace Lily	6.000	Unit	Rp 10,000.00	Rp 60,000.00
5	Tanaman Pothos	56.000	Unit	Rp 12,500.00	Rp 700,000.00
<b>Jumlah</b>					Rp 1,729,000.00
<b>Jumlah Pekerjaan Interior</b>					Rp 409,293,780.85
<b>Total Pekerjaan Interior SWK Convention Hall (I + II + III)</b>					Rp 643,442,122.45
<b>PPN 11%</b>					Rp 70,778,633.47
<b>Jumlah Keseluruhan</b>					Rp 714,220,755.92
<b>Dibulatkan</b>					Rp 714,221,000.00
Ditulis dalam huruf					
<b>Tujuh Ratus Empat Belas Juta Dua Ratus Dua Puluh Satu Ribu Rupiah</b>					

## 5. Analisis Harga Satuan Pokok Kegiatan

HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN						
Pekerjaan	: DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER CONVENTION HALL BERKONSEP MODERN MULTIFUNCTION SPACE GUNA MENINGKATKAN EXPERIENCE PENGGUNA					
Lokasi	: Surabaya, Jawa Timur					
No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga	
<b>I PEKERJAAN PERSIAPAN DAN PEMBERSIHAN AKHIR</b>						
<b>1</b>	<b>Pembersihan Awal dan Akhir + Buang Bongkaran</b>		<b>M2</b>			
	Upah:					
	Mandor	0.050	OH	Rp 180,000.00	Rp	9,000.00
	Pembantu tukang	0.100	OH	Rp 155,000.00	Rp	15,500.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp</b>	<b>24,500.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp</b>	<b>24,500.00</b>
<b>2</b>	<b>Pembongkaran Keramik Lantai</b>					
	Upah:					
	Mandor	0.100	OH	Rp 180,000.00	Rp	18,000.00
	Pembantu tukang	0.010	OH	Rp 155,000.00	Rp	1,550.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp</b>	<b>19,550.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp</b>	<b>19,550.00</b>
<b>3</b>	<b>Pembongkaran Lampu dan Jalur Kabel</b>					
	Upah:					
	Mandor	0.020	OH	Rp 165,830.00	Rp	3,316.60
	Pembantu tukang	0.100	OH	Rp 149,350.00	Rp	14,935.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp</b>	<b>18,251.60</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp</b>	<b>18,251.60</b>
<b>II PEKERJAAN ARSITEKTURAL</b>						
<b>A</b>	<b>Pekerjaan Lantai</b>					
<b>1</b>	<b>Pemasangan Platinum Tile Duomo Series - Grey</b>		<b>M2</b>			
	Upah:					
	Mandor	0.035	OH	Rp 180,000.00	Rp	6,300.00
	Tukang	0.300	OH	Rp 165,000.00	Rp	49,500.00
	Pembantu tukang	0.500	OH	Rp 155,000.00	Rp	77,500.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp</b>	<b>133,300.00</b>
	Bahan:					
	Platinum Tile Doume Series - Grey	1.000	Dus	Rp 74,000.00	Rp	74,000.00
	Pasir pasang	0.021	m3	Rp 293,400.00	Rp	6,161.40
	Semen PC 40 kg	0.110	kg	Rp 63,534.00	Rp	6,988.74
	Semen nat keramik	0.890	zak	Rp 18,870.00	Rp	16,794.30
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp</b>	<b>103,944.44</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp</b>	<b>237,244.44</b>
<b>2</b>	<b>Pemasangan Kids Playmat - Green</b>		<b>M2</b>			
	Upah:					
	Mandor	0.020	OH	Rp 180,000.00	Rp	3,600.00
	Tukang	0.175	OH	Rp 165,000.00	Rp	28,875.00
	Pembantu tukang	0.350	OH	Rp 155,000.00	Rp	54,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp</b>	<b>86,725.00</b>
	Bahan:					
	Rubber playmat - Green	1.000	m1	Rp 380,000.00	Rp	380,000.00
	Lem kuning	0.500	kg	Rp 48,000.00	Rp	24,000.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp</b>	<b>404,000.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp</b>	<b>490,725.00</b>
<b>3</b>	<b>Pekerjaan Lantai Coworking Dining Area</b>		<b>M2</b>			
	Upah:					
	Mandor	0.035	OH	Rp 180,000.00	Rp	6,300.00
	Tukang	0.350	OH	Rp 165,000.00	Rp	57,750.00
	Pembantu tukang	0.700	OH	Rp 155,000.00	Rp	108,500.00

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
				Jumlah	Rp 172,550.00
	Bahan:				
	Asia Tile putih 40x40	0.977	Dus	Rp 55,000.00	Rp 53,735.00
	Asia Tile merah 40x40	0.066	Dus	Rp 55,000.00	Rp 3,630.00
	Asia Tile abu-abu gelap 40x40	0.136	Dus	Rp 55,000.00	Rp 7,480.00
	Pasir pasang	0.021	m3	Rp 293,400.00	Rp 6,161.40
	Semen PC 40 kg	0.110	kg	Rp 63,534.00	Rp 6,988.74
	Semen nat keramik	0.890	zak	Rp 18,870.00	Rp 16,794.30
				Jumlah	Rp 94,789.44
				Nilai HSPK	Rp 267,339.44
<b>4</b>	<b>Pekerjaan Tepi Lantai Abu-Abu Gelap Coworking Dining Area</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.015	OH	Rp 180,000.00	Rp 2,700.00
	Tukang	0.150	OH	Rp 165,000.00	Rp 24,750.00
	Pembantu tukang	0.200	OH	Rp 155,000.00	Rp 31,000.00
				Jumlah	Rp 58,450.00
	Bahan:				
	Asia Tile abu-abu gelap 40x40	1.040	Dus	Rp 55,000.00	Rp 57,200.00
	Pasir pasang	0.021	m3	Rp 293,400.00	Rp 6,161.40
	Semen PC 40 kg	0.110	kg	Rp 63,534.00	Rp 6,988.74
	Semen nat keramik	0.890	zak	Rp 18,870.00	Rp 16,794.30
				Jumlah	Rp 87,144.44
				Nilai HSPK	Rp 145,594.44
<b>5</b>	<b>Pekerjaan Tepi Lantai Kuning Coworking Dining Area</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.015	OH	Rp 180,000.00	Rp 2,700.00
	Tukang	0.150	OH	Rp 165,000.00	Rp 24,750.00
	Pembantu tukang	0.200	OH	Rp 155,000.00	Rp 31,000.00
				Jumlah	Rp 58,450.00
	Bahan:				
	Asia Tile kuning 40x40	1.040	Dus	Rp 55,000.00	Rp 57,200.00
	Pasir pasang	0.021	m3	Rp 293,400.00	Rp 6,161.40
	Semen PC 40 kg	0.110	kg	Rp 63,534.00	Rp 6,988.74
	Semen nat keramik	0.890	zak	Rp 18,870.00	Rp 16,794.30
				Jumlah	Rp 87,144.44
				Nilai HSPK	Rp 145,594.44
<b>6</b>	<b>Pekerjaan Panggung</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.150	OH	Rp 180,000.00	Rp 27,000.00
	Tukang	0.250	OH	Rp 165,000.00	Rp 41,250.00
	Pembantu tukang	0.125	OH	Rp 155,000.00	Rp 19,375.00
				Jumlah	Rp 87,625.00
	Bahan:				
	Buana Carpet - Red 1 x2 meter	0.500	Lembar	Rp 90,000.00	Rp 45,000.00
	Asia Tile abu-abu gelap 40x40	1.040	Dus	Rp 55,000.00	Rp 57,200.00
	Pasir pasang	0.021	m3	Rp 293,400.00	Rp 6,161.40
	Semen PC 40 kg	2.200	kg	Rp 63,534.00	Rp 139,774.80
	Semen nat keramik	0.890	zak	Rp 18,870.00	Rp 16,794.30
	Batako	11.111	m2	Rp 3,500.00	Rp 38,888.50
				Jumlah	Rp 303,819.00
				Nilai HSPK	Rp 391,444.00
<b>B</b>	<b>Pekerjaan Dinding</b>				
<b>1</b>	<b>Pemasangan Dinding Bata Merah 15 cm</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.015	OH	Rp 165,830.00	Rp 2,487.45

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	Tukang	0.010	OH	Rp 157,350.00	Rp 1,573.50
	Pembantu tukang	0.320	OH	Rp 149,350.00	Rp 47,792.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 51,852.95</b>
	Bahan:				
	Bata merah 5 x 11 x 22 cm	65.000	m3	Rp 850.00	Rp 55,250.00
	Semen	13.260	Kg	Rp 1,050.00	Rp 13,923.00
	Pasir pasang	0.040	m3	Rp 200,000.00	Rp 8,000.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 77,173.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 129,025.95</b>
<b>2</b>	<b>Pemasangan Dinding Bata Merah 12 cm</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.015	OH	Rp 165,830.00	Rp 2,487.45
	Tukang	0.010	OH	Rp 157,350.00	Rp 1,573.50
	Pembantu tukang	0.320	OH	Rp 149,350.00	Rp 47,792.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 51,852.95</b>
	Bahan:				
	Bata merah 4 x 9 x 19 cm	70.000	m3	Rp 650.00	Rp 45,500.00
	Semen	14.370	Kg	Rp 1,050.00	Rp 15,088.50
	Pasir pasang	0.050	m3	Rp 200,000.00	Rp 10,000.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 70,588.50</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 122,441.45</b>
<b>3</b>	<b>Pengecatan Dinding Putih</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.003	OH	Rp 165,830.00	Rp 497.49
	Tukang	0.063	OH	Rp 157,350.00	Rp 9,913.05
	Pembantu tukang	0.020	OH	Rp 149,350.00	Rp 2,987.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 13,397.54</b>
	Bahan:				
	Plamur tembok	0.100	kg	Rp 82,500.00	Rp 8,250.00
	Cat dasar	0.100	kg	Rp 53,440.00	Rp 5,344.00
	Dulux Catylac Interior Brilliant White 2290 2,5 L	0.064	Kaleng	Rp 265,000.00	Rp 16,960.00
	Kertas gosok halus	0.100	Lembar	Rp 20,400.00	Rp 2,040.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 32,594.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 45,991.54</b>
<b>4</b>	<b>Pengecatan Dinding Area Bermain Anak</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.003	OH	Rp 165,830.00	Rp 497.49
	Tukang	0.063	OH	Rp 157,350.00	Rp 9,913.05
	Pembantu tukang	0.020	OH	Rp 149,350.00	Rp 2,987.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 13,397.54</b>
	Bahan:				
	Plamur tembok	0.100	kg	Rp 82,500.00	Rp 8,250.00
	Cat dasar	0.100	kg	Rp 53,440.00	Rp 5,344.00
	Dulux Pentalite Interior Secret Water 2,5 L	0.064	Kaleng	Rp 265,000.00	Rp 16,960.00
	Kertas gosok halus	0.100	Lembar	Rp 20,400.00	Rp 2,040.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 32,594.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 45,991.54</b>
<b>5</b>	<b>Pengecatan Soft Texture Washwall Finish - White</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.003	OH	Rp 165,830.00	Rp 497.49
	Tukang	0.035	OH	Rp 157,350.00	Rp 5,507.25
	Tukang Cat	0.150	OH	Rp 150,000.00	Rp 22,500.00
	Pembantu tukang	0.100	OH	Rp 149,350.00	Rp 14,935.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 43,439.74</b>
	Bahan:				
	Plamur tembok	0.100	kg	Rp 82,500.00	Rp 8,250.00

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	Cat dasar	0.100	kg	Rp 53,440.00	Rp 5,344.00
	Dulux Pentalite Interior Secret Water 2,5 L	0.050	Kaleng	Rp 265,000.00	Rp 13,250.00
	Dulux Pentalite Interior Universal Grey 2,5 L	0.039	Kaleng	Rp 265,000.00	Rp 10,335.00
	Kertas gosok halus	0.100	Lembar	Rp 20,400.00	Rp 2,040.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 39,219.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 82,658.74</b>
<b>6</b>	<b>Pengecatan Dinding Avitex Gold - Lounge Vibe N4 002</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.003	OH	Rp 165,830.00	Rp 497.49
	Tukang	0.063	OH	Rp 157,350.00	Rp 9,913.05
	Pembantu tukang	0.020	OH	Rp 149,350.00	Rp 2,987.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 13,397.54</b>
	Bahan:				
	Plamur tembok	0.100	kg	Rp 82,500.00	Rp 8,250.00
	Cat dasar	0.100	kg	Rp 53,440.00	Rp 5,344.00
	Avitex Gold - Lounge Vibe N4 002 2,5 L	0.064	Kaleng	Rp 180,000.00	Rp 11,520.00
	Kertas gosok halus	0.100	Lembar	Rp 20,400.00	Rp 2,040.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 27,154.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 40,551.54</b>
<b>7</b>	<b>Pengecatan Dinding Mural</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Tukang cat khusus seni mural	1.000	Is	Rp 455,000.00	Rp 455,000.00
	Mandor	0.004	OH	Rp 165,830.00	Rp 663.32
	Tukang	0.006	OH	Rp 157,350.00	Rp 944.10
	Pekerja terlatih	0.060	OH	Rp 149,350.00	Rp 8,961.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 465,568.42</b>
	Bahan:				
	Plamur tembok	0.100	kg	Rp 82,500.00	Rp 8,250.00
	Cat tembok vinilex	0.240	kg	Rp 40,000.00	Rp 9,600.00
	Amplas	0.500	Lembar	Rp 6,000.00	Rp 3,000.00
	Roll	0.015	Unit	Rp 40,000.00	Rp 600.00
	Kuas	0.015	Unit	Rp 11,000.00	Rp 165.00
	Kapi	0.050	Unit	Rp 18,000.00	Rp 900.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 22,515.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 488,083.42</b>
<b>8</b>	<b>Coating Dinding Mural</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.003	OH	Rp 165,830.00	Rp 497.49
	Tukang	0.007	OH	Rp 157,350.00	Rp 1,101.45
	Tukang Cat	0.050	OH	Rp 150,000.00	Rp 7,500.00
	Pembantu tukang	0.085	OH	Rp 149,350.00	Rp 12,694.75
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 21,793.69</b>
	Bahan:				
	Coating	0.300	Liter	Rp 85,000.00	Rp 25,500.00
	Tinner	0.300	Liter	Rp 32,000.00	Rp 9,600.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 35,100.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 56,893.69</b>
<b>9</b>	<b>Pemasangan Keramik Dinding Putih</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.015	OH	Rp 180,000.00	Rp 2,700.00
	Tukang	0.100	OH	Rp 165,000.00	Rp 16,500.00
	Pembantu tukang	0.125	OH	Rp 155,000.00	Rp 19,375.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 38,575.00</b>
	Bahan:				
	Mosaic Keramik Backsplash Nat Palsu White Glossy 30x30	1.000	Dus	Rp 122,000.00	Rp 122,000.00
	Pasir pasang	0.021	m3	Rp 293,400.00	Rp 6,161.40

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	Semen PC 40 kg	0.110	kg	Rp 63,534.00	Rp 6,988.74
	Semen nat keramik	0.890	zak	Rp 18,870.00	Rp 16,794.30
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 151,944.44</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 190,519.44</b>
<b>10</b>	<b>Pemasangan Backdrop Stage</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	2.386	OH	Rp 180,000.00	Rp 429,480.00
	Tukang	6.364	OH	Rp 165,000.00	Rp 1,050,060.00
	Pembantu tukang	3.977	OH	Rp 155,000.00	Rp 616,435.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 2,095,975.00</b>
	Bahan:				
	Rangka kayu 5 cm	0.445	m3	Rp 5,005,000.00	Rp 2,227,225.00
	Kayu kamper 5/2 1 m	3.150	Meter	Rp 18,000.00	Rp 56,700.00
	Multiplek 18 mm	3.519	Lembar	Rp 363,000.00	Rp 1,277,397.00
	HPL TACO TH 821 J 1220 x 2440 x 0,7 mm	3.820	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 1,050,500.00
	HPL TACO TH 102 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	4.850	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 1,333,750.00
	DUCO Chesnut Brown	0.460	Liter	Rp 105,000.00	Rp 48,300.00
	Lem kuning	1.000	kg	Rp 48,800.00	Rp 48,800.00
	Skrup	0.500	kg	Rp 34,500.00	Rp 17,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 6,059,922.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 8,155,897.00</b>
<b>11</b>	<b>Pemasangan Backdrop Small Art Gallery 2</b>		<b>M2</b>		
	Upah:				
	Mandor	2.178	OH	Rp 180,000.00	Rp 392,040.00
	Tukang	2.178	OH	Rp 165,000.00	Rp 359,370.00
	Pembantu tukang	3.630	OH	Rp 155,000.00	Rp 562,650.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,314,060.00</b>
	Bahan:				
	Rangka kayu 2 cm	0.575	m3	Rp 2,500,000.00	Rp 1,437,500.00
	Kayu kamper 2/1.5 1 m	1.080	Meter	Rp 18,000.00	Rp 19,440.00
	Multiplek 18 mm	5.543	Lembar	Rp 363,000.00	Rp 2,012,109.00
	Multiplek 9 mm	0.175	Lembar	Rp 97,000.00	Rp 16,975.00
	Plat aluminium 1220 x 2440 x 2 mm	0.128	Lembar	Rp 1,447,000.00	Rp 185,216.00
	HPL TACO TH 131 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.252	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 69,300.00
	HPL TACO TH 102 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	5.543	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 1,524,325.00
	DUCO Kuning	0.520	Liter	Rp 105,000.00	Rp 54,600.00
	Kabel putih	4.500	Meter	Rp 6,000.00	Rp 27,000.00
	Wall lamp	4.000	Unit	Rp 660,000.00	Rp 2,640,000.00
	Lem kuning	1.000	kg	Rp 48,800.00	Rp 48,800.00
	Skrup	0.500	kg	Rp 34,500.00	Rp 17,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 8,052,515.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 9,366,575.00</b>
<b>12</b>	<b>Pemasangan Partisi Kayu Panjang</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	1.578	OH	Rp 180,000.00	Rp 284,040.00
	Tukang	2.095	OH	Rp 165,000.00	Rp 345,675.00
	Pembantu tukang	2.897	OH	Rp 155,000.00	Rp 449,035.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,078,750.00</b>
	Bahan:				
	Plywood 1 cm	0.686	Lembar	Rp 125,000.00	Rp 85,750.00
	Multiplek 9 mm	3.454	Lembar	Rp 97,000.00	Rp 335,038.00
	Rangka hollow 4/4	4.840	Lonjor	Rp 44,000.00	Rp 212,960.00
	HPL TACO TH 261 B 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.632	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 173,800.00
	HPL TACO TH 821 J 1220 x 2440 x 0,7 mm	3.454	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 949,850.00
	Lem kuning	0.800	kg	Rp 48,800.00	Rp 39,040.00
	Skrup	0.500	kg	Rp 34,500.00	Rp 17,250.00

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,813,688.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 2,892,438.00</b>
<b>13</b>	<b>Pemasangan Partisi Kayu Pendek</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	1.150	OH	Rp 180,000.00	Rp 207,000.00
	Tukang	1.765	OH	Rp 165,000.00	Rp 291,225.00
	Pembantu tukang	2.235	OH	Rp 155,000.00	Rp 346,425.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 844,650.00</b>
	Bahan:				
	Plywood 1 cm	0.340	Lembar	Rp 125,000.00	Rp 42,500.00
	Multiplek 9 mm	1.774	Lembar	Rp 97,000.00	Rp 172,078.00
	Rangka hollow 4/4	2.244	Lonjor	Rp 44,000.00	Rp 98,736.00
	HPL TACO TH 261 B 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.450	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 123,750.00
	HPL TACO TH 821 J 1220 x 2440 x 0,7 mm	1.774	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 487,850.00
	Lem kuning	0.550	kg	Rp 48,800.00	Rp 26,840.00
	Skrup	0.250	kg	Rp 34,500.00	Rp 8,625.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 960,379.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 1,805,029.00</b>
<b>14</b>	<b>Pemasangan Partisi Coworking Dining Area</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.171	OH	Rp 180,000.00	Rp 30,780.00
	Tukang	1.025	OH	Rp 165,000.00	Rp 169,125.00
	Pembantu tukang	0.550	OH	Rp 155,000.00	Rp 85,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 285,155.00</b>
	Bahan:				
	Rangka kayu 2 cm	0.720	Meter	Rp 11,500.00	Rp 8,280.00
	Lis kayu mahoni 1 x 1,5	3.650	Meter	Rp 2,500.00	Rp 9,125.00
	MDF 2 cm	1.210	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 332,750.00
	Multiplek 9 mm	0.040	Lembar	Rp 97,000.00	Rp 3,880.00
	HPL TACO TH 102 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	4.850	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 1,333,750.00
	DUCO Chesnut Brown	0.060	Liter	Rp 105,000.00	Rp 6,300.00
	DUCO Kuning	0.020	Liter	Rp 105,000.00	Rp 2,100.00
	DUCO Merah	0.020	Liter	Rp 105,000.00	Rp 2,100.00
	Anyaman rotan sintetis	0.280	m2	Rp 200,000.00	Rp 56,000.00
	Lem kuning	0.250	kg	Rp 48,800.00	Rp 12,200.00
	Skrup	0.100	kg	Rp 34,500.00	Rp 3,450.00
	Cutting MDF CNC Router	1.210	m2	Rp 120,000.00	Rp 145,200.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,915,135.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 2,200,290.00</b>
<b>16</b>	<b>Pemasangan Wallpanel Area Bermain Anak</b>		<b>Set</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.500	OH	Rp 180,000.00	Rp 90,000.00
	Tukang	1.125	OH	Rp 165,000.00	Rp 185,625.00
	Pembantu tukang	0.750	OH	Rp 155,000.00	Rp 116,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 391,875.00</b>
	Bahan:				
	MDF 1,5 cm	3.854	Lembar	Rp 205,000.00	Rp 790,070.00
	Cutting MDF CNC Router	3.854	m2	Rp 120,000.00	Rp 462,480.00
	DUCO Blue 1	0.420	Liter	Rp 105,000.00	Rp 44,100.00
	DUCO Blue 2	1.950	Liter	Rp 105,000.00	Rp 204,750.00
	DUCO Green 1	0.750	Liter	Rp 105,000.00	Rp 78,750.00
	DUCO Green 2	1.030	Liter	Rp 105,000.00	Rp 108,150.00
	DUCO Green 3	0.360	Liter	Rp 105,000.00	Rp 37,800.00
	DUCO Chesnut Brown	0.060	Liter	Rp 105,000.00	Rp 6,300.00
	DUCO Brown	2.800	Liter	Rp 105,000.00	Rp 294,000.00
	DUCO Kuning	0.360	Liter	Rp 105,000.00	Rp 37,800.00

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	DUCO Orange	0.360	Liter	Rp 105,000.00	Rp 37,800.00
	Paku	0.500	kg	Rp 15,400.00	Rp 7,700.00
	Lem kayu	1.500	kg	Rp 17,160.00	Rp 25,740.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 2,135,440.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 2,527,315.00</b>
<b>17</b>	<b>Pemasangan Panel Kolom</b>		<b>Unit</b>		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0.171	OH	Rp 180,000.00	Rp 30,780.00
	Tukang	1.025	OH	Rp 165,000.00	Rp 169,125.00
	Pembantu tukang	0.550	OH	Rp 155,000.00	Rp 85,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 285,155.00</b>
	<u>Bahan:</u>				
	MDF 9 mm	4.948	Lembar	Rp 185,000.00	Rp 915,380.00
	Cutting MDF CNC Router	4.496	m2	Rp 120,000.00	Rp 539,520.00
	Anyaman rotan sintetis	1.200	m2	Rp 200,000.00	Rp 240,000.00
	Lis kayu mahoni 1 x 1,5	3.952	Meter	Rp 2,500.00	Rp 9,880.00
	Lis kayu 2 cm	1.760	Meter	Rp 11,500.00	Rp 20,240.00
	DUCO Chesnut Brown	1.840	Liter	Rp 105,000.00	Rp 193,200.00
	DUCO Brown	5.840	Liter	Rp 105,000.00	Rp 613,200.00
	Paku	2.000	kg	Rp 15,400.00	Rp 30,800.00
	Lem kayu	3.200	kg	Rp 17,160.00	Rp 54,912.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 2,617,132.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 2,902,287.00</b>
<b>18</b>	<b>Pemasangan LOGO SWK</b>		<b>Unit</b>		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0.550	OH	Rp 180,000.00	Rp 99,000.00
	Tukang	1.150	OH	Rp 165,000.00	Rp 189,750.00
	Pembantu tukang	0.550	OH	Rp 155,000.00	Rp 85,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 374,000.00</b>
	<u>Bahan:</u>				
	MDF 9 mm	0.836	Lembar	Rp 185,000.00	Rp 154,660.00
	Cutting MDF CNC Router	0.836	m2	Rp 120,000.00	Rp 100,320.00
	Plat aluminium 1220 x 2440 x 2 mm	0.108	m2	Rp 1,447,000.00	Rp 156,276.00
	DUCO Black	0.020	Liter	Rp 105,000.00	Rp 2,100.00
	DUCO Merah	0.044	Liter	Rp 105,000.00	Rp 4,620.00
	DUCO Kuning	0.035	Liter	Rp 105,000.00	Rp 3,675.00
	Paku	0.500	kg	Rp 15,400.00	Rp 7,700.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 429,351.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 803,351.00</b>
<b>18</b>	<b>Pemasangan LOGO SWK</b>		<b>Unit</b>		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0.075	OH	Rp 180,000.00	Rp 13,500.00
	Tukang	1.110	OH	Rp 165,000.00	Rp 183,150.00
	Pembantu tukang	0.450	OH	Rp 155,000.00	Rp 69,750.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 266,400.00</b>
	<u>Bahan:</u>				
	MDF 9 mm	1.620	Lembar	Rp 185,000.00	Rp 299,700.00
	Cutting MDF CNC Router	1.620	m2	Rp 120,000.00	Rp 194,400.00
	Lis kayu mahoni 1 x 1,5	9.160	Meter	Rp 2,500.00	Rp 22,900.00
	DUCO Brown	5.545	Liter	Rp 105,000.00	Rp 582,225.00
	Lem kayu	2.000	kg	Rp 17,160.00	Rp 34,320.00
	Paku	0.750	kg	Rp 15,400.00	Rp 11,550.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,145,095.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 1,411,495.00</b>
<b>C</b>	<b>Pekerjaan Plafon</b>				
<b>1</b>	<b>Pemasangan Hanging Ceiling Decor Dengan Tanaman</b>		<b>Unit</b>		

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	Upah:				
	Mandor	1.250	OH	Rp 180,000.00	Rp 225,000.00
	Tukang	1.350	OH	Rp 165,000.00	Rp 222,750.00
	Pembantu tukang	1.125	OH	Rp 155,000.00	Rp 174,375.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 622,125.00</b>
	Bahan:				
	Kayu balok jati 5/3 1 m	22.500	Meter	Rp 24,000.00	Rp 540,000.00
	MDF 15 mm	0.182	Lembar	Rp 205,000.00	Rp 37,310.00
	Plat aluminium 1220 x 2440 x 2 mm	0.655	Lembar	Rp 1,447,000.00	Rp 947,785.00
	Hollow 2/2	1.886	Lonjor	Rp 18,500.00	Rp 34,891.00
	Tali kawat gantung dengan kuci kait dan penjepit	14.000	Meter	Rp 55,000.00	Rp 770,000.00
	Akrilik bulat susu 20 cm	1.000	Unit	Rp 187,000.00	Rp 187,000.00
	Kabel putih	5.300	Meter	Rp 6,000.00	Rp 31,800.00
	Fitting lampu gantung E27 aluminium	1.000	Unit	Rp 6,888.00	Rp 6,888.00
	Philips LED Cool Daylight 8 watt	1.000	Unit	Rp 35,200.00	Rp 35,200.00
	DUCO abu-abu gelap	0.320	Liter	Rp 105,000.00	Rp 33,600.00
	HPL TACO TH 131 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	1.700	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 467,500.00
	Paku	1.500	kg	Rp 15,400.00	Rp 23,100.00
	Skrup	0.500	kg	Rp 34,500.00	Rp 17,250.00
	Lem kuning	0.550	kg	Rp 48,800.00	Rp 26,840.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 3,159,164.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 3,781,289.00</b>
<b>2</b>	<b>Pemasangan Wood Hanging Ceiling Décor</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.750	OH	Rp 180,000.00	Rp 135,000.00
	Tukang	1.100	OH	Rp 165,000.00	Rp 181,500.00
	Pembantu tukang	1.200	OH	Rp 155,000.00	Rp 186,000.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 502,500.00</b>
	Bahan:				
	Kayu kamper 5/2 1 m	7.220	Meter	Rp 18,000.00	Rp 129,960.00
	Kayu lis strip tebal 5 mm lebar 5 cm	6.906	Meter	Rp 8,800.00	Rp 60,772.80
	Anyaman rotan sintetis	0.800	m2	Rp 200,000.00	Rp 160,000.00
	HPL TACO TH 131 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.296	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 81,400.00
	Tali kawat gantung dengan kuci kait dan penjepit	8.304	Meter	Rp 55,000.00	Rp 456,720.00
	Paku	0.350	kg	Rp 15,400.00	Rp 5,390.00
	Lem kuning	0.200	kg	Rp 48,800.00	Rp 9,760.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 904,002.80</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 1,406,502.80</b>
<b>3</b>	<b>Pemasangan Hanging Stall Name</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.250	OH	Rp 180,000.00	Rp 45,000.00
	Tukang	0.550	OH	Rp 165,000.00	Rp 90,750.00
	Pembantu tukang	1.150	OH	Rp 155,000.00	Rp 178,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 314,000.00</b>
	Bahan:				
	Plat strip aluminium 1/2"	4.128	Lonjor	Rp 35,000.00	Rp 144,480.00
	Plat strrip aluminium 9 mm	0.397	Lonjor	Rp 879,100.00	Rp 349,002.70
	Multiplek 18 mm	0.047	Lembar	Rp 363,000.00	Rp 17,061.00
	HPL TACO TH 887 JG 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.047	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 12,925.00
	DUCO Chesnut Brown	0.040	Liter	Rp 105,000.00	Rp 4,200.00
	DUCO Black	0.160	Liter	Rp 105,000.00	Rp 16,800.00
	Lem kuning	0.100	kg	Rp 48,800.00	Rp 4,880.00
	Skrup	0.250	kg	Rp 34,500.00	Rp 8,625.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 557,973.70</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 871,973.70</b>
<b>4</b>	<b>Pemasangan Gypsumboard Storage Room</b>		<b>M2</b>		

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	Upah:				
	Mandor	0.075	OH	Rp 180,000.00	Rp 13,500.00
	Tukang	0.150	OH	Rp 165,000.00	Rp 24,750.00
	Pembantu tukang	0.250	OH	Rp 155,000.00	Rp 38,750.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 77,000.00</b>
	Bahan:				
	Besi hollow 4/4	0.750	Lonjor	Rp 44,000.00	Rp 33,000.00
	Besi hollow 4/2	2.000	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 55,000.00
	Skrup asbes	4.000	Unit	Rp 990.00	Rp 3,960.00
	Gypsumboard 9 mm	0.382	Lembar	Rp 78,980.00	Rp 30,170.36
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 122,130.36</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 199,130.36</b>
<b>D</b>	<b>Pekerjaan Kelistrikan</b>				
<b>1</b>	<b>Pemasangan Titik Lampu Greenup Slim Downlight</b>		<b>Titik</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.050	OH	Rp 165,830.00	Rp 8,291.50
	Tukang	0.500	OH	Rp 157,350.00	Rp 78,675.00
	Pembantu tukang	0.300	OH	Rp 149,350.00	Rp 44,805.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 131,771.50</b>
	Bahan:				
	Kabel NYM 3 x 2,5	24.000	Meter	Rp 12,300.00	Rp 295,200.00
	Isolator	4.000	Unit	Rp 7,800.00	Rp 31,200.00
	Pipa paralon 5/8	3.000	Batang	Rp 7,400.00	Rp 22,200.00
	T Doos PVC	3.000	Unit	Rp 3,900.00	Rp 11,700.00
	Greenup Slim Downlight DN150B	1.000	Unit	Rp 122,999.00	Rp 122,999.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 483,299.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 615,070.50</b>
<b>2</b>	<b>Pemasangan Hanging Lamp LG862 - Black</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.125	OH	Rp 165,830.00	Rp 20,728.75
	Tukang	0.225	OH	Rp 157,350.00	Rp 35,403.75
	Pembantu tukang	0.020	OH	Rp 149,350.00	Rp 2,987.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 59,119.50</b>
	Bahan:				
	Hanging Lamp LG862 - Black	1.000	Unit	Rp 279,500.00	Rp 279,500.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 279,500.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 338,619.50</b>
<b>3</b>	<b>Pemasangan Hanging Lamp LG862 - Yellow</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.125	OH	Rp 165,830.00	Rp 20,728.75
	Tukang	0.225	OH	Rp 157,350.00	Rp 35,403.75
	Pembantu tukang	0.020	OH	Rp 149,350.00	Rp 2,987.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 59,119.50</b>
	Bahan:				
	Hanging Lamp LG862 - Black	1.000	Unit	Rp 279,500.00	Rp 279,500.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 279,500.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 338,619.50</b>
<b>4</b>	<b>Pemasangan Hanging TL Light</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.125	OH	Rp 165,830.00	Rp 20,728.75
	Tukang	0.225	OH	Rp 157,350.00	Rp 35,403.75
	Pembantu tukang	0.020	OH	Rp 149,350.00	Rp 2,987.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 59,119.50</b>
	Bahan:				
	Hanging TL LED Light	1.000	Set	Rp 247,500.00	Rp 247,500.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 247,500.00</b>

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 306,619.50</b>
<b>5</b>	<b>Pemasangan Curved Wooden Hanging Light</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.150	OH	Rp 165,830.00	Rp 24,874.50
	Tukang	0.250	OH	Rp 157,350.00	Rp 39,337.50
	Pembantu tukang	0.025	OH	Rp 149,350.00	Rp 3,733.75
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 67,945.75</b>
	Bahan:				
	Plat aluminium 1220 x 2440 x 2 mm	0.269	Lembar	Rp 1,447,000.00	Rp 389,243.00
	DUCO Chesnut Brown	0.160	Liter	Rp 105,000.00	Rp 16,800.00
	Tali kawat gantung dengan kuci kait dan penjepit	13.470	Meter	Rp 55,000.00	Rp 740,850.00
	Kap housing LED strip	0.500	Meter	Rp 65,000.00	Rp 32,500.00
	LED Strip	0.500	Meter	Rp 93,500.00	Rp 46,750.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,226,143.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 1,294,088.75</b>
<b>E</b>	<b>Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela</b>				
<b>1</b>	<b>Pemasangan Pintu Storage Room</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.072	OH	Rp 165,830.00	Rp 11,939.76
	Tukang	0.428	OH	Rp 157,350.00	Rp 67,345.80
	Pembantu tukang	1.428	OH	Rp 149,350.00	Rp 213,271.80
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 292,557.36</b>
	Bahan:				
	Kayu balok jati 5/3 1 m	0.023	M3	Rp 9,525,000.00	Rp 219,075.00
	Multiplek 9 mm	1.774	Lembar	Rp 97,000.00	Rp 172,078.00
	Lis HPL	8.400	Meter	Rp 16,500.00	Rp 138,600.00
	DUCO Black	0.300	Liter	Rp 105,000.00	Rp 31,500.00
	DUCO Cream	0.060	Liter	Rp 105,000.00	Rp 6,300.00
	HPL TACO TH 821 J 1220 x 2440 x 0,7 mm	2.000	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 550,000.00
	Lem kuning	2.000	kg	Rp 48,800.00	Rp 97,600.00
	Paku	0.500	kg	Rp 15,400.00	Rp 7,700.00
	Dempul sanpolak	0.500	kg	Rp 60,775.00	Rp 30,387.50
	Handle stainless	1.000	set	Rp 286,000.00	Rp 286,000.00
	Engsel kupu	1.000	set	Rp 68,640.00	Rp 68,640.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,607,880.50</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 1,900,437.86</b>
<b>III</b>	<b>PEKERJAAN INTERIOR</b>				
<b>A</b>	<b>Pekerjaan Meubelair</b>				
<b>1</b>	<b>Built in Sofa Merah 125 cm</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.750	OH	Rp 165,830.00	Rp 124,372.50
	Tukang	1.115	OH	Rp 157,350.00	Rp 175,445.25
	Pembantu tukang	1.250	OH	Rp 149,350.00	Rp 186,687.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 486,505.25</b>
	Bahan:				
	Multiplek 1220 x 2440 x 20 mm	2.898	Lembar	Rp 363,000.00	Rp 1,051,974.00
	HPL TACO TH 347 H - Mocha Oak 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.912	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 250,800.00
	Oscar Castilian Merah	6.100	Meter	Rp 35,000.00	Rp 213,500.00
	High density foam 30 mm	4.686	Meter	Rp 40,000.00	Rp 187,440.00
	Medium density foam 20 mm	4.450	Meter	Rp 34,500.00	Rp 153,525.00
	Paku	2.000	kg	Rp 15,900.00	Rp 31,800.00
	Lem kuning	2.150	kg	Rp 48,800.00	Rp 104,920.00
	Lem kayu	2.150	kg	Rp 48,800.00	Rp 104,920.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 2,098,879.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 2,585,384.25</b>
<b>2</b>	<b>Built in Sofa Merah 153 cm</b>				

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	Upah:				
	Mandor	0.500	OH	Rp 165,830.00	Rp 82,915.00
	Tukang	1.115	OH	Rp 157,350.00	Rp 175,445.25
	Pembantu tukang	1.250	OH	Rp 149,350.00	Rp 186,687.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 445,047.75</b>
	Bahan:				
	Multiplek 1220 x 2440 x 20 mm	3.050	Lembar	Rp 363,000.00	Rp 1,107,150.00
	HPL TACO TH 347 H - Mocha Oak 1220 x 2440 x 0,7 mm	1.045	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 287,375.00
	Oscar Castilian Merah	7.400	Meter	Rp 35,000.00	Rp 259,000.00
	High density foam 30 mm	5.103	Meter	Rp 40,000.00	Rp 204,120.00
	Medium density foam 20 mm	4.912	Meter	Rp 34,500.00	Rp 169,464.00
	Paku	2.700	kg	Rp 15,900.00	Rp 42,930.00
	Lem kuning	2.400	kg	Rp 48,800.00	Rp 117,120.00
	Lem kayu	2.400	kg	Rp 48,800.00	Rp 117,120.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 2,304,279.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 2,749,326.75</b>
<b>5</b>	<b>Built in Planter Coworking Dining Kiri</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.030	OH	Rp 165,830.00	Rp 4,974.90
	Tukang	0.025	OH	Rp 157,350.00	Rp 3,933.75
	Pembantu tukang	0.750	OH	Rp 149,350.00	Rp 112,012.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 120,921.15</b>
	Bahan:				
	Bata merah 4 x 9 x 19 cm	1.500	m3	Rp 650.00	Rp 975.00
	Semen	1.780	Kg	Rp 1,050.00	Rp 1,869.00
	Pasir pasang	0.100	m3	Rp 200,000.00	Rp 20,000.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 22,844.00</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 143,765.15</b>
<b>6</b>	<b>Built in Planter Coworking Dining Kanan</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.030	OH	Rp 165,830.00	Rp 4,974.90
	Tukang	0.025	OH	Rp 157,350.00	Rp 3,933.75
	Pembantu tukang	0.750	OH	Rp 149,350.00	Rp 112,012.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 120,921.15</b>
	Bahan:				
	Bata merah 4 x 9 x 19 cm	3.750	m3	Rp 650.00	Rp 2,437.50
	Semen	3.560	Kg	Rp 1,050.00	Rp 3,738.00
	Pasir pasang	0.350	m3	Rp 200,000.00	Rp 70,000.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 76,175.50</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 197,096.65</b>
<b>7</b>	<b>Meja 190 cm</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.050	OH	Rp 165,830.00	Rp 8,291.50
	Tukang	0.250	OH	Rp 157,350.00	Rp 39,337.50
	Pembantu tukang	0.550	OH	Rp 149,350.00	Rp 82,142.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 129,771.50</b>
	Bahan:				
	Multiplek 15 mm	0.907	Lembar	Rp 233,300.00	Rp 211,603.10
	Hollow 2/2	0.790	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 21,725.00
	Hollow 3/3	0.870	Lonjor	Rp 36,000.00	Rp 31,320.00
	DUCO Black	0.280	Liter	Rp 105,000.00	Rp 29,400.00
	HPL TACO TH 131 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.488	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 134,200.00
	Lem kuning	0.250	kg	Rp 48,800.00	Rp 12,200.00
	Lem kayu	0.500	kg	Rp 48,800.00	Rp 24,400.00
	Skrup	0.150	kg	Rp 34,500.00	Rp 5,175.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 470,023.10</b>

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
				Nilai HSPK	Rp 599,794.60
<b>8</b>	<b>Meja 130 cm</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.050	OH	Rp 165,830.00	Rp 8,291.50
	Tukang	0.250	OH	Rp 157,350.00	Rp 39,337.50
	Pembantu tukang	0.550	OH	Rp 149,350.00	Rp 82,142.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 129,771.50</b>
	Bahan:				
	Multiplek 15 mm	0.61	Lembar	Rp 233,300.00	Rp 142,313.00
	Hollow 2/2	0.640	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 17,600.00
	Hollow 3/3	0.870	Lonjor	Rp 36,000.00	Rp 31,320.00
	DUCO Black	0.280	Liter	Rp 105,000.00	Rp 29,400.00
	HPL TACO TH 131 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.354	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 97,350.00
	Lem kuning	0.210	kg	Rp 48,800.00	Rp 10,248.00
	Lem kayu	0.420	kg	Rp 48,800.00	Rp 20,496.00
	Skrup	0.150	kg	Rp 34,500.00	Rp 5,175.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 353,902.00</b>
				Nilai HSPK	Rp 483,673.50
<b>9</b>	<b>Meja 550 cm</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.050	OH	Rp 165,830.00	Rp 8,291.50
	Tukang	0.250	OH	Rp 157,350.00	Rp 39,337.50
	Pembantu tukang	0.550	OH	Rp 149,350.00	Rp 82,142.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 129,771.50</b>
	Bahan:				
	Multiplek 15 mm	2.029	Lembar	Rp 233,300.00	Rp 473,365.70
	Hollow 2/2	3.574	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 98,285.00
	Hollow 3/3	1.457	Lonjor	Rp 36,000.00	Rp 52,452.00
	DUCO Black	0.420	Liter	Rp 105,000.00	Rp 44,100.00
	HPL TACO TH 131 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	1.015	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 279,125.00
	Lem kuning	0.405	kg	Rp 48,800.00	Rp 19,764.00
	Lem kayu	0.800	kg	Rp 48,800.00	Rp 39,040.00
	Skrup	0.300	kg	Rp 34,500.00	Rp 10,350.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,016,481.70</b>
				Nilai HSPK	Rp 1,146,253.20
<b>10</b>	<b>Meja 210 cm</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.050	OH	Rp 165,830.00	Rp 8,291.50
	Tukang	0.250	OH	Rp 157,350.00	Rp 39,337.50
	Pembantu tukang	0.550	OH	Rp 149,350.00	Rp 82,142.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 129,771.50</b>
	Bahan:				
	Multiplek 15 mm	0.773	Lembar	Rp 233,300.00	Rp 180,340.90
	Hollow 2/2	1.356	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 37,290.00
	Hollow 3/3	1.155	Lonjor	Rp 36,000.00	Rp 41,580.00
	DUCO Black	0.420	Liter	Rp 105,000.00	Rp 44,100.00
	HPL TACO TH 131 AA 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.487	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 133,925.00
	Lem kuning	0.200	kg	Rp 48,800.00	Rp 9,760.00
	Lem kayu	0.250	kg	Rp 48,800.00	Rp 12,200.00
	Skrup	0.250	kg	Rp 34,500.00	Rp 8,625.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 467,820.90</b>
				Nilai HSPK	Rp 597,592.40
<b>17</b>	<b>Partisi Vas Tanaman Pendek</b>		<b>Unit</b>		
	Upah:				
	Mandor	0.050	OH	Rp 165,830.00	Rp 8,291.50
	Tukang	0.550	OH	Rp 157,350.00	Rp 86,542.50

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	Pembantu tukang	0.875	OH	Rp 149,350.00	Rp 130,681.25
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 225,515.25</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Multiplek 15 mm	0.753	Lembar	Rp 233,300.00	Rp 175,674.90
	Hollow 2/4	1.600	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 44,000.00
	Hollow 4/4	1.410	Lonjor	Rp 44,000.00	Rp 62,040.00
	Anyaman rotan sintetis	1.100	m2	Rp 200,000.00	Rp 220,000.00
	HPL TACO TH 821 J 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.753	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 207,075.00
	DUCO Chesnut Brown	0.120	Liter	Rp 105,000.00	Rp 12,600.00
	Lem kuning	0.350	kg	Rp 48,800.00	Rp 17,080.00
	Skrup	0.500	kg	Rp 34,500.00	Rp 17,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 755,719.90</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 981,235.15</b>
<b>18</b>	<b>Partisi Vas Tanaman Panjang</b>		<b>Unit</b>		
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0.050	OH	Rp 165,830.00	Rp 8,291.50
	Tukang	0.550	OH	Rp 157,350.00	Rp 86,542.50
	Pembantu tukang	0.875	OH	Rp 149,350.00	Rp 130,681.25
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 225,515.25</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Multiplek 15 mm	0.753	Lembar	Rp 233,300.00	Rp 175,674.90
	Hollow 2/4	2.333	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 64,157.50
	Hollow 4/4	1.875	Lonjor	Rp 44,000.00	Rp 82,500.00
	Anyaman rotan sintetis	1.920	m2	Rp 200,000.00	Rp 384,000.00
	HPL TACO TH 821 J 1220 x 2440 x 0,7 mm	1.055	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 290,125.00
	DUCO Chesnut Brown	0.240	Liter	Rp 105,000.00	Rp 25,200.00
	Lem kuning	0.750	kg	Rp 48,800.00	Rp 36,600.00
	Skrup	0.750	kg	Rp 34,500.00	Rp 25,875.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1,084,132.40</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 1,309,647.65</b>
<b>19</b>	<b>Stand Penjual</b>				
<b>a</b>	<b>Stand Jualan</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0.065	OH	Rp 165,830.00	Rp 10,778.95
	Tukang	1.110	OH	Rp 157,350.00	Rp 174,658.50
	Pembantu tukang	0.650	OH	Rp 149,350.00	Rp 97,077.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 282,514.95</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Plat aluminium 1220 x 2440 x 2 mm	3.722	Lembar	Rp 1,447,000.00	Rp 5,385,734.00
	Plat strrip aluminium 9 mm	0.263	Lonjor	Rp 879,100.00	Rp 231,203.30
	Hollow 2/2	1.460	Lonjor	Rp 18,500.00	Rp 27,010.00
	Hollow 2/4	3.853	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 105,957.50
	Hollow 4/4	1.050	Lonjor	Rp 44,000.00	Rp 46,200.00
	MDF 2 cm	0.625	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 171,875.00
	HPL TACO TH 887 JG 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.380	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 104,500.00
	HPL Custom	0.168	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 46,200.00
	DUCO Black	0.020	Liter	Rp 105,000.00	Rp 2,100.00
	DUCO Grey	0.200	Liter	Rp 105,000.00	Rp 21,000.00
	DUCO Light Grey	1.840	Liter	Rp 105,000.00	Rp 193,200.00
	DUCO Merah	0.020	Liter	Rp 105,000.00	Rp 2,100.00
	Lem kuning	0.250	kg	Rp 48,800.00	Rp 12,200.00
	Skrup	1.000	kg	Rp 34,500.00	Rp 34,500.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 6,383,779.80</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 6,666,294.75</b>
<b>b</b>	<b>Cabinet L</b>				
	<b>Upah:</b>				

No	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	Mandor	0.065	OH	Rp 165,830.00	Rp 10,778.95
	Tukang	1.110	OH	Rp 157,350.00	Rp 174,658.50
	Pembantu tukang	0.650	OH	Rp 149,350.00	Rp 97,077.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 282,514.95</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Plat aluminium 1220 x 2440 x 2 mm	5.583	Lembar	Rp 1,447,000.00	Rp 8,078,601.00
	Hollow 2/4	3.853	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 105,957.50
	Hollow 4/4	1.050	Lonjor	Rp 44,000.00	Rp 46,200.00
	MDF 2 cm	0.786	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 216,150.00
	HPL TACO TH 887 JG 1220 x 2440 x 0,7 mm	0.474	Lembar	Rp 275,000.00	Rp 130,350.00
	DUCO Grey	1.840	Liter	Rp 105,000.00	Rp 193,200.00
	Handle stainless	2.000	set	Rp 286,000.00	Rp 572,000.00
	Engsel kupu	2.000	set	Rp 68,640.00	Rp 137,280.00
	Rel laci	3.000	set	Rp 14,190.00	Rp 42,570.00
	Lem kuning	0.250	kg	Rp 48,800.00	Rp 12,200.00
	Skrup	1.000	kg	Rp 34,500.00	Rp 34,500.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 9,569,008.50</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 9,851,523.45</b>
<b>22</b>	<b>Built in Planter Sitting Area</b>		<b>Unit</b>		
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0.350	OH	Rp 165,830.00	Rp 58,040.50
	Tukang	0.750	OH	Rp 157,350.00	Rp 118,012.50
	Pembantu tukang	1.250	OH	Rp 149,350.00	Rp 186,687.50
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 362,740.50</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Bata merah 4 x 9 x 19 cm	5.890	m3	Rp 650.00	Rp 3,828.50
	Semen	3.560	Kg	Rp 1,050.00	Rp 3,738.00
	Pasir pasang	0.500	m3	Rp 200,000.00	Rp 100,000.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 107,566.50</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 470,307.00</b>
<b>23</b>	<b>Built in Planter Kolom</b>		<b>Unit</b>		
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0.050	OH	Rp 165,830.00	Rp 8,291.50
	Tukang	0.550	OH	Rp 157,350.00	Rp 86,542.50
	Pembantu tukang	0.875	OH	Rp 149,350.00	Rp 130,681.25
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 225,515.25</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Multiplek 15 mm	1.156	Lembar	Rp 233,300.00	Rp 269,694.80
	Hollow 2/4	1.895	Lonjor	Rp 27,500.00	Rp 52,112.50
	Hollow 4/4	1.675	Lonjor	Rp 44,000.00	Rp 73,700.00
	DUCO Grey	0.875	Liter	Rp 105,000.00	Rp 91,875.00
	DUCO Black	1.225	Liter	Rp 105,000.00	Rp 128,625.00
	Skrup	0.500	kg	Rp 34,500.00	Rp 17,250.00
				<b>Jumlah</b>	<b>Rp 633,257.30</b>
				<b>Nilai HSPK</b>	<b>Rp 858,772.55</b>

6. Rencana Kerja Dan Syarat

**RENCANA KERJA DAN SYARAT  
(RKS)**

**PEKERJAAN:  
RENOVASI INTERIOR SENTRA WISATA KULINER CONVENTION  
HALL**

**LOKASI:  
SENTRA WISATA KULINER CONVENTION HALL  
SURABAYA**

**DISUSUN OLEH:  
CITRA NUR FITRIANI  
5029201029**

**SUMBER DANA:  
NON PNPB TAHUN 2024**

## **BAB I PERSYARATAN TEKNIS UMUM**

### **I.1 URAIAN UMUM PEKERJAAN**

- a. Satuan Kerja : Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- b. Nama Pekerjaan : Pekerjaan Renovasi Interior Sentra Wisata Kuliner
- c. Lokasi Pekerjaan : Gedung Sentra Wisata Kuliner Convention Hall, Surabaya
- d. Pelaksanaan pekerjaan harus mengacu pada:
  1. Rencana kerja dan syarat-syarat.
  2. Bestek, detail dan gambar kerja.
- e. Apabila terjadi perbedaan teknis/ persepsi tentang pelaksanaan maka diharuskan berkonsultasi dan persetujuan pihak Direksi.
- f. Pemborong diharuskan menyerahkan contoh material/ bahan/ barang sebelum digunakan/ dipasang di lapangan.

### **I.2 LINGKUP PEKERJAAN**

Pekerjaan yang harus dilaksanakan adalah sesuai dengan yang dinyatakan dalam gambar Rencana, Uraian Rencana Kerja dan Syarat-syarat Teknis, Daftar Kuantitas dan penjelasan penjelasan tambahan lainnya yang diberikan. Lingkup pekerjaan ini terdiri dari :

- a. Pekerjaan Dinding
- b. Pekerjaan Lantai
- c. Pekerjaan Plafon
- d. Pekerjaan Kelistrikan
- e. Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela
- f. Pekerjaan Meubelair

### **I.3 SITUASI**

- a. Lokasi pengadaan pekerjaan: Gedung Sentra Wisata Kuliner Convention Hall
- b. Pada saat *Aanwizjing* lapangan lokasi akan ditunjukkan pekerjaan yang akan dilaksanakan, Kontraktor wajib meneliti situasi tapak, terutama keadaan lokasi pekerjaan, sifat dan luasnya pekerjaan, dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi harga penawaran. Untuk itu setiap rekanan diharuskan meneliti dengan seksama setiap detail bangunan rencana.
- c. Ukuran luas tersebut dimaksudkan sebagai garis besar/ prinsip/ patokan pelaksanaan dan pegangan Kontraktor.
- d. Kontraktor harus sudah memperhitungkan segala kondisi yang ada (existing) di lokasi pekerjaan yang meliputi antara lain, pipa, kabel di dalam gedung dan lain sebagainya yang dapat mengganggu kelancaran pelaksanaan pekerjaan.
- e. Apabila dalam pelaksanaan pekerjaan harus dilakukan pembongkaran ataupun pemindahan hal-hal tersebut diatas, maka Kontraktor diwajibkan memperbaiki kembali, atau menyelesaikan pekerjaan tersebut sebaik mungkin tanpa mengganggu system yang ada.

- f. Didalam kasus ini Kontraktor tidak dapat mengajukan klaim biaya pekerjaan tambah. Sebelum melakukan pemindahan/ pembongkaran segala sesuatu yang ada di lapangan, kontraktor diwajibkan melaporkan dahulu ke Konsultan Pengawas/Direksi.
- g. Kelalaian atau kekurang telitian Kontraktor dalam hal ini tidak dapat dijadikan alasan untuk mengajukan klaim baik dari segi waktu maupun biaya.
- h. Lahan akan diserahkan kepada Kontraktor dengan kondisi seperti pada saat *Aanwizjing* lapangan, seluruh biaya yang dikeluarkan untuk meneliti dan meninjau lapangan adalah menjadi tanggung jawab sepenuhnya pihak Kontraktor.

#### **I.4 GAMBAR-GAMBAR DOKUMEN**

Rencana Kerja dan syarat-syarat (RKS) ini dilampiri:

- a. Gambar Rencana Interior.

#### **I.5 PENJELASAN RKS DAN GAMBAR-GAMBAR**

- a. Kontraktor wajib meneliti semua gambar kerja, Rencana Kerja dan Syarat-syarat (RKS); termasuk tambahan dan perubahannya dalam Berita Acara Penjelasan Pekerjaan yang dibantu Konsultan Pengawas/Direksi.
- b. Ukuran Pada dasarnya semua ukuran utama yang tertera dalam Gambar Kerja meliputi: as – as, luar – luar, dalam – dalam, luar – dalam.
- c. Pembedahan Gambar:
  - 1. Bila Gambar Kerja tidak sesuai dengan Rencana Kerja dan Syarat-syarat (RKS), maka yang mengikat/berlaku adalah Gambar.
  - 2. Bila suatu Gambar tidak cocok dengan Gambar yang lain dalam satu disiplin kerja, maka gambar yang mempunyai skala yang lebih besar yang berlaku/mengikat.
  - 3. Bila ada perbedaan antara Gambar Kerja Arsitektur dengan Struktur, maka yang berlaku/ mengikat adalah Gambar Kerja Arsitektur sepanjang tidak mengurangi segi Konstruksi
- d. Gambar Detail Pelaksanaan (*Shop Drawing*):
  - 1. Gambar Detail Pelaksanaan atau *Shop Drawing* adalah Gambar Kerja yang wajib dibuat Kontraktor berdasarkan Gambar Kerja Dokumen yang telah disesuaikan dengan keadaan lapangan.
  - 2. Kontraktor wajib membuat *Shop Drawing* untuk Detail -detail khusus yang belum tercakup lengkap dalam Gambar Kerja Dokumen, maupun yang diminta oleh Konsultan Pengawas/Direksi dan atau Konsultan Perencana.
  - 3. Dalam *Shop Drawing* ini harus dicantumkan Konsultan Pengawas/Direksi dan digambarkan semua data yang diperlukan termasuk pengajuan contoh jadi dari semua bahan, keterangan produk, cara pemasangan dan atau spesifikasi/ persyaratan khusus seuai dengan spesifikasi pabrik yang belum tercakup secara lengkap didalam Gambar Kerja Dokumen maupun Rencana Kerja dan Syarat-syarat (RKS).
  - 4. Kontraktor wajib mengajukan *Shop Drawing* kepada Konsultan Pengawas/Direksi dan Konsultan Perencana untuk mendapatkan persetujuan tertulis bagi pelaksanaan.

5. Kontraktor tidak dibenarkan mengubah atau mengganti ukuran -ukuran yang tercantum didalam gambar Kerja Dokumen tanpa sepengetahuan Konsultan Pengawas/Direksi.
6. Segala akibat yang terjadi adalah tanggung jawab Kontraktor, baik dari segi biaya maupun waktu pelaksanaan.

#### **I.6 JADWAL PELAKSANAAN**

- a. Sebelum mulai pelaksanaan pekerjaan di lapangan, Kontraktor wajib membuat rencana kerja pelaksanaan dan bagian-bagian pekerjaan berupa Bar Chart & S-Curve Bahan dan Tenaga dan mengkoordinasikan hasilnya kepada Konsultan Pengawas/Direksi, sehingga pelaksanaan pekerjaan terkendali dan tidak mengganggu kelancaran proyek secara keseluruhan dan kelancaran kegiatan di sekitar lokasi pekerjaan.
- b. Rencana Kerja tersebut harus mendapatkan persetujuan terlebih dahulu dari Konsultan Pengawas/Direksi, paling lambat dalam waktu 14 (empat belas) hari kalender setelah surat keputusan penunjukan (SKP) diterima oleh Kontraktor.
- c. Rencana Kerja yang disetujui oleh Konsultan Pengawas/Direksi, akan disahkan oleh Pemberi Tugas.
- d. Kontraktor wajib memberikan salinan Rencana Kerja rangkap 4 (empat) kepada Konsultan Pengawas/Direksi, 1 (satu) salinan Rencana Kerja harus ditempel pada bangsal Kontraktor di lapangan yang selalu diikuti dengan grafik kemajuan pekerjaan/prestasi kerja.
- e. Konsultan Pengawas/Direksi akan menilai prestasi pekerjaan Kontraktor berdasarkan Rencana Kerja tersebut.

#### **I.7 KUASA KONTRAKTOR DI LAPANGAN**

- a. Di lapangan pekerjaan, Kontraktor wajib menunjuk seorang Kuasa Kontraktor atau biasa disebut "Pelaksana" yang cakap dan ahli untuk memimpin pelaksanaan pekerjaan di lapangan dan mendapat kuasa penuh dari Kontraktor/ Pemborong, berpendidikan minimal sarjana teknik sipil atau sederajat dengan pengalaman minimum 3 (tiga) tahun, atau STK jurusan Bangunan dengan pengalaman minimum 5 (lima) tahun.
- b. Dengan adanya "Pelaksana" tidak berarti bahwa Kontraktor lepas tanggung jawab sebagian maupun keseluruhan terhadap kewajibannya.
- c. Kontraktor wajib memberi tahu secara tertulis kepada Tim Pengelola Teknis Wilayah dan Konsultan Pengawas/Direksi, nama dan jabatan "Pelaksana" untuk mendapat persetujuan.
- d. Bila dikemudian hari menurut Tim Pengelola Teknis Wilayah dan Konsultan Pengawas/Direksi bahwa "Pelaksana" dianggap kurang mampu atau tidak cukup cakap memimpin pekerjaan, maka akan diberitahukan kepada Kontraktor/Pemborong secara tertulis untuk mengganti "Pelaksana".
- e. Dalam waktu 7 (tujuh) hari setelah dikeluarkan surat pemberitahuan, Kontraktor harus sudah menunjuk "Pelaksana" yang baru atau Kontraktor sendiri (penanggung jawab/Direktur Perusahaan) yang akan memimpin pelaksanaan pekerjaan.

#### **I.8 JAMINAN DAN KESELAMATAN KERJA**

- a. Kontraktor diwajibkan menyediakan obat-obatan menurut syarat-syarat Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) yang selalu dalam keadaan siap digunakan dilapangan, untuk mengatasi segala kemungkinan musibah bagi semua petugas dan pekerja dilapangan.
- b. Kontraktor wajib menyediakan air minum yang cukup bersih dan memenuhi syarat-syarat kesehatan bagi semua petugas yang ada dibawah kekuasaan Kontraktor.
- c. Kontraktor wajib menyediakan air bersih, Kamar Mandi dan WC yang layak dan bersih bagi semua petugas dan pekerja.
- d. Tidak diperkenankan, membuat penginapan didalam lapangan pekerjaan untuk Pekerja, kecuali untuk penjaga keamanan.
- e. Kontraktor Pelaksana Wajib Menjaga Keselamatan seluruh personil yang terlibat di Dalamnya.
- f. Segala hal yang menyangkut jaminan social dan keselamatan para pekerja wajib diberikan oleh Kontraktor sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

#### **I.9 PEMERIKSAAN BAHAN DAN KOMPONEN JADI**

- a. Semua bahan dan material dan komponen jadi yang didatangkan harus memenuhi syarat-syarat yang ditentukan dalam buku RKS ini.
- b. Konsultan Pengawas/Direksi berwenang menanyakan asal bahan/material dan komponen jadi, dan Kontraktor wajib memberi tahu.
- c. Contoh bahan/material dan komponen jadi yang akan digunakan harus diserahkan kepada Konsultan Pengawas/Direksi dan Konsultan Perencana untuk mendapatkan "*standard of appearance*". Paling lambat waktu penyerahan contoh bahan adalah 2 (dua) minggu sebelum jadwal pelaksanaan. Keputusan bahan, jenis, warna, tekstur, dan produk yang dipilih; akan diinformasikan oleh Konsultan Pengawas/Direksi kepada Kontraktor selama tidak lebih dari 7 (tujuh) hari dari kalender setelah penyerahan contoh bahan tersebut.
- d. Semua bahan/material dan komponen jadi harus disetujui secara tertulis oleh Konsultan Perencana/Konsultan Pengawas/Direksi sebelum dipasang.
- e. Bahan/material dan komponen jadi yang telah didatangkan oleh Kontraktor dilapangan pekerjaan tetapi ditolak pemakaiannya oleh Konsultan Pengawas/Direksi harus segera dikeluarkan dari lapangan pekerjaan selambat- lambatnnya dalam waktu 2x24 jam terhitung dari jam penolakan.
- f. Penyimpanan dan pemeliharaan bahan/material dan komponen jadi harus sesuai dengan persyaratan dari pabrik pembuat, dan atau sesuai dengan spesifikasi bahan tersebut.

#### **I.10 PEMERIKSAAN HASIL PEKERJAAN**

- a. Pekerjaan atau bagian pekerjaan yang telah dilakukan Kontraktor tetapi karena bahan/material ataupun komponen jadi, maupun mutu pekerjaannya sendiri ditolak oleh Konsultan Pengawas/Direksi harus segera dihentikan dan selanjutnya dibongkar atas biaya Kontraktor.

- b. Sebelum memulai pekerjaan lanjutan yang apabila bagian pekerjaan ini telah selesai, akan tetapi belum diperiksa oleh Konsultan Pengawas/Direksi, Kontraktor diwajibkan meminta persetujuan dari Konsultan Pengawas/Direksi. Baru apabila Konsultan Pengawas/Direksi telah menyetujui bagian pekerjaan tersebut, Kontraktor dapat meneruskan pekerjaannya.
- c. Bila permohonan pemeriksaan itu dalam waktu 2 x 24 jam dihitung dari jam diterimanya Surat Permohonan Pemeriksaan, maka Kontraktor dapat meneruskan pekerjaannya dan bagian yang seharusnya diperiksa dianggap telah disetujui Konsultan Pengawas/Direksi. Hal ini dikecualikan bila Konsultan Pengawas/Direksi minta perpanjangan waktu.

#### **I.11 PEKERJAAN TAMBAH KURANG DAN PEKERJAAN PERSIAPAN**

- a. Pekerjaan Tambah Kurang:
  - 1. Tugas mengerjakan pekerjaan tambah kurang diberitahukan dengan tertulis atau ditulis dalam buku harian oleh Konsultan Pengawas/Direksi serta disetujui oleh Pemberi Tugas.
  - 2. Pekerjaan tambah kurang hanya berlaku bila memang nyata-nyata ada perintah tertulis dari Konsultan Pengawas/Direksi atas persetujuan Pemberi Tugas.
  - 3. Biaya pekerjaan Tambah Kurang akan diperhitungkan menurut daftar harga satuan pekerjaan, yang dimasukkan oleh Kontraktor.
  - 4. Untuk pekerjaan tambah yang harga satuannya tidak tercantum dalam harga satuan yang dimasukkan dalam penawaran, maka harga satuannya akan ditentukan lebih lanjut oleh Konsultan Pengawas/Direksi bersama-sama Kontraktor dengan persetujuan Pemberi Tugas.
  - 5. Adanya pekerjaan tambah tidak dapat dijadikan alasan sebagai penyebab keterlambatan penyerahan pekerjaan, tetapi Konsultan Pengawas/Direksi/Tim Pengelola Teknis dapat mempertimbangkan perpanjangan waktu karena adanya pekerjaan tambah tersebut.

## **BAB II PEKERJAAN DINDING**

### **II.1 LINGKUP PEKERJAAN**

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan dinding bata 15 cm, pemasangan dinding bata 12 cm, pengecatan dinding putih, pengecatan dinding area bermain anak, pengecatan soft texture washwall finish, pengecatan dinding storage room, pengecatan dinding mural, pemasangan keramik dinding putih, pemasangan backdrop panggung, pemasangan backdrop small art gallery 2, pemasangan partisi, pemasangan wallpanel area bermain anak, pemasangan logo SWK Convention Hall, sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

### **II.2 PERSYARATAN BAHAN**

- a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
  1. Bahan utama 1: Bata merah
  2. Bahan utama 2: Multiplek 18 mm
  3. Bahan utama 3: Multiplek 9 mm
  4. Bahan utama 4: Plywood 1 cm
  5. Bahan utama 5: Plat aluminium
  6. Bahan pengikat dan perekat: lem kayu PVAC dan lem kuning (*contact adhesive*).
  7. Bahan finishing 1: Mosaic Keramik Backsplash Nat Palsu White Glossy
  8. Bahan finishing 2: Cat Dulux Catylac Interior Brilliant White 2290
  9. Bahan finishing 3: Cat Dulux Pentalite Interior Secret Water
  10. Bahan finishing 4: Cat Dulux Pentalite Interior Universal Grey
  11. Bahan finishing 5: Avitex Gold - Lounge Vibe N4 002
  12. Bahan finishing 6: Cat Nippon Paint Vinilex
  13. Bahan finishing 7: HPL TACO TH 821 J
  14. Bahan finishing 8: HPL TACO TH 102 AA
  15. Bahan finishing 9: HPL TACO TH 821 J
  16. Bahan finishing 10: Cat DUCO
- b. Persyaratan:

Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.
- c. Pengajuan Alternatif:

Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

### **II.3 SYARAT-SYARAT PELAKSANAAN**

- a. Pemasangan Bata Merah
  1. Pasangan batubata menggunakan plesteran menggunakan Mortar ex MU atau setara untuk campuran adukan pasangan.
  2. Sebelum digunakan batubata harus direndam dalam bak air hingga jenuh hingga buihnya habis. Setelah batubata terpasang dengan adukan, nad/siar-siar

harus dikerok sedalam 1 cm dan di bersihkan dengan sapu lidi dan kemudian disiram dengan air.

3. Pasangan dinding batubata sebelum di plester harus dibasahi dengan air terlebih dahulu dan siar-siar telah dikerok serta dibersihkan.
  4. Pemasangan dinding batubata dilakukan bertahap, setiap tahap terdiri maximum 24 lapis setiap harinya.
  5. Termasuk dalam pekerjaan plesteran dinding adalah penyediaan tenaga kerja, bahan-bahan, peralatan, termasuk alat-alat bantu dan alat-alat angkut yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaan plesteran, sehingga dapat dicapai hasil pekerjaan yang bermutu baik.
  6. Plesteran dilaksanakan sesuai standar spesifikasi dari bahan yang digunakan sesuai dengan petunjuk dan persetujuan Konsultan Pengawas sesuai uraian dan syarat pekerjaan.
  7. Dalam melaksanakan pekerjaan plesteran dinding, harus mengikuti semua petunjuk dalam gambar Arsitektur terutama pada gambar detail dan gambar potongan.
- b. Pengecatan Dinding
1. Meliputi Pekerjaan pengecatan semua permukaan dan area yang ada pada gambar dan yang disebutkan secara khusus, dengan warna dan bahan yang sesuai dengan petunjuk.
  2. Plesteran sudah harus betul- betul kering tidak ada retak-retak.
  3. Sesudah 7 hari cat dasar terpasang, kemudian dibersihkan, selanjutnya bila dinding sudah kering/tidak lembab dinding bisa di cat dengan menggunakan Roller.
  4. Untuk warna-warna yang sejenis, Kontraktor diharuskan menggunakan kaleng- kaleng dengan nomor percampuran (batch number) yang sama.
  5. Setelah pekerjaan cat selesai, bidang dinding merupakan bidang yang utuh, rata, licin, tidak ada bagian yang belang dan bidang dinding dijaga terhadap pengotoran-pengotoran.
- c. Alat Pengikat dan Bahan Perekat
1. Alat Pengikat: Sediakan alat-alat pengikat kayu yang diperlukan seperti angkur, paku, sekrup, baut dan jenis lain yang disetujui. Penggunaan pengikat ini harus tampak rapi, tidak menimbulkan keretakan dan harus menunjang konstruksi panel agar kuat dan kokoh. Bila perlu kayu harus dibor agar permukaannya tidak retak.
  2. Metode: Pembuatan, persiapan dan pemasangan alat-alat pengikat yang terbuat dari logam/ "*iron mongery*" pada kayu harus dikerjakan dengan mesin kayu sehingga tercapai kerapian dan ketepatan yang setinggi-tingginya.
  3. Bahan Perekat: Perekat yang digunakan harus disetujui dan tidak berpengaruh bagi kesehatan. Penggunaan perekat ini harus menunjang konstruksi furnitur agar kuat dan kokoh, permukaan kayu harus tampak rapi dan tidak meninggalkan noda (terutama bila dispesifikasikan bahwa permukaan kayu diberi "*clear/ transparent finish*").

## **BAB III PEKERJAAN PLAFON**

### **III.1 LINGKUP PEKERJAAN**

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan hanging ceiling decor dengan tanaman, pemasangan wood hanging ceiling décor, pemasangan hanging stall name, pemasangan gypsumboard storage room, sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

### **III.2 PERSYARATAN BAHAN**

- a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
  1. Bahan utama 1: Hollow 2/2
  2. Bahan utama 2: Hollow 4/2
  3. Bahan utama 3: Hollow 4/4
  4. Bahan utama 4: Gypsumboard 9 mm
  5. Bahan utama 5: MDF 15 mm
  6. Bahan utama 6: Plat aluminium
  7. Bahan utama 7: Multiplek 18 mm
  8. Bahan utama 8: Kayu lis strip
  9. Bahan utama 9: Anyaman rotan sintetis
  10. Bahan pengikat dan perekat: paku, skrup, dan lem kuning (*contact adhesive*).
  11. Bahan finishing 1: Cat Dulux Catylac Interior Brilliant White 2290
  12. Bahan finishing 2: HPL TACO TH 131 AA
  13. Bahan finishing 3: HPL TACO TH 887 JG
  14. Bahan finishing 4: DUCO Chesnut Brown
  15. Bahan finishing 5: DUCO Black
- b. Persyaratan:

Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.
- c. Pengajuan Alternatif:

Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

### **III.3 SYARAT-SYARAT PELAKSANAAN**

- a. Rangka Plafon dan Penutup Plafon Gypsum
  1. Pekerjaan plafon dilaksanakan pada ruang ruang sesuai gambar rencana.
  2. Rangka langit-langit gypsum menggunakan rangka hollow 4x4 cm dan 2x4 cm dengan bentuk, ukuran dan pola pemasangan sesuai dengan gambar dan harus sesuai tata cara dan teknis pemasangan dari pabriknya.
  3. Batang-batang hollow untuk rangka langit-langit dipasang rata sesuai ukuran yang telah ditentukan.
  4. Setelah seluruh rangka langit-langit terpasang, seluruh permukaan rangka harus rata, lurus dan waterpass, tidak ada bagian yang bergelombang dan batang-batang rangka harus saling tegak lurus.

5. Bahan penutup langit-langit yang digunakan adalah gypsum board dengan ukuran sesuai dengan gambar.
6. Setelah gypsum board terpasang, bidang permukaan langit-langit harus rata, lurus, waterpas dan tidak bergelombang dan sambungan antara unit-unit gypsum board harus tidak kelihatan.
7. Semua sambungan antar gypsum board didempul dengan bahan tertentu dan finishing menggunakan cat dengan warna yang telah ditentukan.

## **BAB IV PEKERJAAN LANTAI**

### **IV.1 LINGKUP PEKERJAAN**

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan platinum tile duomo series, pemasangan kids playmat, pekerjaan lantai coworking dining area, pekerjaan tepi lantai abu-abu gelap coworking dining area, pekerjaan tepi lantai kuning coworking dining area, pekerjaan lantai panggung, sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

### **IV.2 PERSYARATAN BAHAN**

a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bahan utama 1: Platinum Tile Doume Series – Grey
2. Bahan utama 2: Rubber Playmat - Green
3. Bahan utama 3: Asia Tile putih
4. Bahan utama 4: Asia Tile merah
5. Bahan utama 5: Asia Tile hitam
6. Bahan utama 6: Asia Tile abu-abu gelap
7. Bahan utama 7: Asia Tile kuning
8. Bahan utama 8: Buana Carpet - Red
9. Bahan pengikat dan perekat: lem kuning (*contact adhesive*).

b. Persyaratan:

Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.

c. Pengajuan Alternatif:

Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

### **IV.3 SYARAT-SYARAT PELAKSANAAN**

a. Pemasangan Keramik Lantai

1. Bahan dan peralatan untuk pemasangan lantai keramik harus sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan.
2. Pelaksanaan pemasangan lantai dilaksanakan dengan adukan sesuai yang sudah ditentukan diatas lantai.
3. Sebelum dipasang lantai harus diseleksi untuk jenis yang baik, warna yang sama.
4. Memotong lantai tidak diizinkan berbentuk gerigi, harus diratakan dan diasah agar dapat mendapat sisi yang rata, halus dan rapi.
5. Apabila terjadi ketidak teraturan, jalur ini harus diperbaiki. Sesudah cukup kering, lantai harus dicuci dengan air dan disikat sampai bersih. Selama pemasangan dan sebelum kering harus dihindarkan injakan terhadap lantai dan gangguan lain.
6. Permukaan lantai harus rata, tidak bergelombang dan tidak menonjol.

b. Lantai Karpet

1. Pekerjaan karpet meliputi, pengecekan pada lantai yang akan di pasang karpet, pembersihan dari debu - debu yang akan di pasang karpet, pengeleman dan perapihan hasil pekerjaan.
2. Pelaksanaan pemasangan lantai Karpet dilaksanakan dengan lem perekat.
3. Sebelum melakukan pekerjaan pemasangan karpet permukaan lantai harus sudah bersih dari bahan – bahan yang mengganggu pengeleman untuk karpet.
4. Melakukan pemasangan dengan sesuai gambar.
5. Melakukan pengeleman pada bagian bawah karpet.

## **BAB V PEKERJAAN KELISTRIKAN**

### **V.1 LINGKUP PEKERJAAN**

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan titik lampu greenup slim downlight, pemasangan hanging lamp LG862 – black, pemasangan hanging lamp LG862 – yellow, pemasangan hanging TL light, pemasangan curved wooden hanging light, sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

### **V.2 PERSYARATAN BAHAN**

- a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
  1. Bahan utama 1: Greenup Slim Downlight DN150B
  2. Bahan utama 2: Hanging Lamp LG862 - Black
  3. Bahan utama 3: Pemasangan Hanging Lamp LG862 - Yellow
  4. Bahan utama 4: Hanging TL LED Light
  5. Bahan utama 5: Curved Wooden Hanging Light
  6. Bahan utama 6: Kabel NYM 3 x 2,5
- b. Persyaratan:

Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.
- c. Pengajuan Alternatif:

Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

### **V.3 SYARAT-SYARAT PELAKSANAAN**

- a. Instalasi Kabel
  1. Termasuk di dalam kegiatan ini adalah pekerjaan instalasi stop kontak PLN dan UPS, titik lampu, dan Panel sesuai dengan gambar rencana.
  2. Semua kabel yang dipergunakan untuk instalasi listrik harus memenuhi peraturan. Semua kabel / kawat harus baru dan harus jelas ditandai dengan ukuran, jenis kabel, nomor dan jenis pintalannya.
  3. Kabel-kabel harus disambung sesuai dengan warna-warna atau nama-namanya masing-masing, dan harus diadakan pengetesan tahanan isolasi sebelum dan sesudah penyambungan dilakukan.
  4. Penyambungan kabel tembaga harus mempergunakan penyambung tembaga yang dilapisi dengan timah putih dan kuat.
  5. Penyambungan-penyambungan harus dari ukuran yang sesuai.
- b. Instalasi Lampu
  1. Pemasangan dan tata letak titik lampu/stop kontak serta jenis armatur lampu yang dipakai harus dikerjakan sesuai dengan gambar instalasi listrik.
  2. Lampu-lampu harus terpasang kuat pada bangunan namun harus mudah dibuka.
  3. Lampu-lampu harus dipasang dengan ketinggian yang sama.
  4. Lampu-lampu harus dipasang dengan lurus sejajar dengan bagian bangunan pada arah vertikal maupun horizontal.

## **BAB VI PEKERJAAN KUSEN DAN DAUN PINTU**

### **VI.1 LINGKUP PEKERJAAN**

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan pintu storage room, pemasangan pintu ruang maintenance listrik, sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

### **VI.2 PERSYARATAN BAHAN**

a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bahan utama 1: Multiplek 9 mm
2. Bahan utama 2: Engsel kupu
3. Bahan utama 3: Handle stainless
4. Bahan pengikat dan perekat: paku dan lem kuning (*contact adhesive*).
5. Bahan finishing 1: HPL TACO TH 821 J
6. Bahan finishing 2: Cat DUCO Black
7. Bahan finishing 3: Cat DUCO Cream

b. Persyaratan:

Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.

c. Pengajuan Alternatif:

Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

### **VI.3 SYARAT-SYARAT PELAKSANAAN**

a. Pemasangan Kusen dan Daun Pintu

1. Rangka daun pintu dan frame daun pintu menggunakan material yang sudah ditentukan.
2. Pemasangan pintu dengan pelengkapannya harus dilakukan oleh tenaga ahli dan berpengalaman dibidang tersebut dengan persetujuan Konsultan Pengawas.
3. Setiap daun pintu dipasang 2 (dua) atau 3 buah engsel merk lokal dan dipasang sekurang-kurangnya 2 buah untuk setiap daun dengan menggunakan sekrup kembang dengan warna yang sama dengan warna engsel, jumlah engsel yang dipasang harus diperhitungkan menurut beban berat daun pintu, tiap engsel memikul maksimal 20 kg.
4. Setiap daun pintu dipasang 1 (satu) buah gagang pintu merk lokal lengkap dengan pengunci.
5. Seluruh perangkat kunci harus bekerja dengan baik, untuk itu harus dilakukan pengujian secara kasar dan halus dan tanda pengenalan anak kunci harus dipasang sesuai dengan pintunya.
6. Pemasangan daun pintu harus tepat pertemuannya dengan kusen.
7. Hasil akhir pemasangan sealent pintu harus rapih, tidak tercecer di dinding.

## **BAB VII PEKERJAAN MEUBELAIR**

### **VII.1 LINGKUP PEKERJAAN**

Pekerjaan ini dilakukan meliputi penyediaan bahan furniture, pembuatan furniture, dan pemasangan furniture, sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

### **VII.2 PERSYARATAN BAHAN**

- a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
  1. Bahan utama 1: Multiplek
  2. Bahan utama 2: High density foam
  3. Bahan utama 3: Hollow 2/2
  4. Anyaman rotan sintetis
  5. Bahan utama 4: Bahan pengikat dan perekat: paku, skrup, lem kayu, dan lem kuning (*contact adhesive*).
  6. Bahan finishing 1: HPL TACO TH 347 H
  7. Bahan finishing 2: HPL TACO TH 821 J
  8. Bahan finishing 3: Oscar Castilian Merah
  9. Bahan finishing 4: HPL TACO TH 131 AA
  10. Bahan finishing 5: HPL TACO TH 887 JG
  11. Bahan finishing 6: Cat DUCO Hitam
  12. Bahan finishing 7: Cat DUCO Chestnut Brown
  13. Bahan finishing 8: Cat DUCO Abu-abu
- b. Persyaratan:

Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.
- c. Pengajuan Alternatif:

Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

### **VII.3 SYARAT-SYARAT PELAKSANAAN**

- a. Furniture Custom Made
  1. Pelaksanaan pekerjaan harus dibuat sebaik-baiknya sesuai dengan gambar rencana, baik yang ada maupun yang akan diusulkan oleh Konsultan Pengawas/Perencana.
  2. Semua contoh bahan-bahan lunak yang mempunyai kecenderungan terbakar seperti fabric/upholstery yang diajukan untuk mendapat persetujuan, harus disertai dengan spesifikasi detail yang menunjukkan struktur maupun jenis serat yang digunakan.
  3. Semua sambungan harus dibuat sekuat-kuatnya.
  4. Sekrup yang disesuaikan dengan finishing barang yang terpasang dengan kepala bulat atau datar.

b. Furnitur Pabrik

1. Pekerjaan ini termasuk pekerjaan pengadaan furnitur yang dibuat secara pabrik untuk kebutuhan yang telah ditentukan.
2. Bahan/material seluruh komponen yang dipakai pada pekerjaan ini harus mempunyai kualitas baik/heavy duty, kuat dan tahan lama (durability).

## **BAB VIII PENUTUP**

Apabila didalam RKS ini tidak tercantum uraian-uraian dan ketentuan-ketentuan yang sebenarnya yang termasuk dalam pekerjaan pemborong maka pekerjaan lain yang belum diatur dalam ketentuan ini akan ditentukan kemudian, apabila dilakukan perbaikan (Tambah kurang) harus atas persetujuan Direksi/Pengguna Barang/Jasa.

## **BIODATA PENULIS**



Penulis dilahirkan di Lumajang, 16 Desember 2001, merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di SD Al-Ikhlash Lumajang, SMPN 1 Lumajang, dan SMAN 2 Lumajang. Setelah lulus dari SMAN 2 Lumajang pada tahun 2020, Penulis mengikuti SBMPTN dan diterima di Departemen Desain Interior, FDKBD - ITS.

Selama berkuliah di Departemen Desain Interior, Penulis mengikuti beberapa kegiatan kepanitiaan yang diselenggarakan oleh Departemen, Fakultas, hingga ITS. Selain itu, penulis juga sempat aktif di organisasi Fakultas yakni BEM FDKBD, menjadi anggota biro kajian strategis.