



TUGAS AKHIR RI 141501

DESAIN INTERIOR FOOD COURT PELINDO III CABANG TANJUNG PERAK SURABAYA DENGAN KONSEP PERKOTAAN SURABAYA BERNUANSA PANTAI

RENDRA ARDI PRATAMA PUTRA

3412100009

Dosen Pembimbing :

Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.

Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

JURUSAN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2017



TUGAS AKHIR – RI 141501

**DESAIN INTERIOR FOOD COURT PELINDO III CABANG
TANJUNG PERAK SURABAYA DENGAN KONSEP PERKOTAAN
SURABAYA BERNUANSA PANTAI**

RENDRA ARDI PRATAMA PUTRA

3412100009

DOSEN PEMBIMBING I

ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn., M.Ds.

19710819 200112 2 001

DOSEN PEMBIMBING II

Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

19720428 200312 1 001

JURUSAN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2017



FINAL PROJECT – RI 141501

**THE INTERIOR DESIGN OF PELINDO III'S FOOD COURT OF TANJUNG
PERAK SURABAYA BRANCH WITH SURABAYA URBAN CONCEPT
NUANCED BEACH**

RENDRA ARDI PRATAMA PUTRA

3412100009

Advisor I

ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn., M.Ds.

19710819 200112 2 001

Advisor II

Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

19720428 200312 1 001

Department of Interior Design

Faculty of Civil Engineering and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2017

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN INTERIOR FOOD COURT PELINDO III
CABANG TANJUNG PERAK SURABAYA DENGAN KONSEP
PERKOTAAN SURABAYA BERNUANSA PANTAI**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

RENDRA ARDI PRATAMA PUTRA
NRP 3412100009

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. **Anggri Indraprasti S.Sn, M.Ds** (Pembimbing I)
NIP 19710819 200112 2 001

2. **Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.** (Pembimbing II)
NIP 19720428 200312 1 001



**SURABAYA,
JANUARI 2017**



**DESAIN INTERIOR FOOD COURT PELINDO III CABANG TANJUNG
PERAK SURABAYA DENGAN KONSEP PERKOTAAN SURABAYA
BERNUANSA PANTAI**

Nama : Rendra Ardi Pratama Putra
NRP : 3412 100 009
Jurusan : Desain Interior FTSP-ITS
Pembimbing : Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds
Dr. Mahendra Wardhana, ST, MT

Abstrak

Food Court merupakan suatu tempat yang dimana di dalam area tersebut banyak terdapat stan – stan makanan dari berbagai jenis makanan. Keberadaan Food Court merupakan sebuah terobosan yang baru untuk mengakomodir keinginan masyarakat kota yang kini menggandrungi wisata kuliner, dimana kuliner menjadi tren tersendiri di era sekarang ini. Apalagi masyarakat menginginkan sesuatu yang serba cepat saji, instan, dan lengkap. Food Court tentunya harus di desain yang unik dan nyaman agar pengunjung dapat betah beraktifitas di dalam Food Court tersebut.

Perencanaan desain interior Food Court ini berdasarkan analisa dan pembahasan data – data observasi objek, dan pembagian kuesioner. Sedangkan studi pustaka, jurnal dan referensi mengambil dari internet yang membahas tentang Food Court. Berdasarkan metodologi dan analisa desain tersebut, hasil yang di dapatkan berupa konsep perancangan Food Court Tanjung Perak Surabaya dengan tema perkotaan Surabaya bernuansa Pantai. Konsep Surabaya tersebut menghadirkan kesan kedaerahaan dengan menerapkan elemen – elemen interior berupa tempat – tempat bersejarah kota Surabaya, ikon kota Surabaya, dan makanan khasnya, sehingga akan terasa kental nuansa Surabayanya. Sedangkan konsep pantai sendiri menghadirkan suasana yang sejuk, fresh, nyaman, dan indah, dimana daerah Surabaya ini terkenal dengan cuaca yang panas, sehingga konsep tersebut akan membuat nuansa serasa sejuk dan fresh.

Hasil desain interior ini adalah Food Court yang mempunyai karakter yang unik berbeda dengan Food Court yang lain. Untuk style yang diterapkan itu mengambil warna alami dari pantai seperti biru laut, putih, dan hijaumuda. Dan untuk elemen estetis menerapkan dari bentukan sura dan buaya yang di cutting, stir kapal, dan beberapa bentukan kapal yang disederhanakan. Lalu untuk material interiornya menggunakan bahan gypsum board sebagai plafon, multiplek finishing hpl sebagai partisi dinding, dan menggunakan material keramik warna biru dan putih sebagai lantainya. Pada akhirnya, hasil desain ini adalah interior Food Court Tanjng Perak Surabaya yang memperkenalkan khas kedaerahaannya, visi dan misi instansi serta dapat membuat suasana Food Court lebih segar, nyaman, dan fres. Jadi ketika masyarakat Surabaya maupun dari luar kota Surabaya berkunjung ke Food Court akan mendapatkan gairah semangat baru dan siap menjalankan rutinitas kembali dengan semangat.

Kata Kunci : Desain Interior, Kota Surabaya, Pantai, Pelindo III Tanjung Perak Surabaya



(halaman ini sengaja dikosongkan)



THE INTERIOR DESIGN OF PELINDO III'S FOOD COURT OF TANJUNG PERAK SURABAYA BRANCH WITH SURABAYA URBAN CONCEPT NUANCED BEACH

Name : Rendra Ardi Pratama Putra
NRP : 3412 100 009
Department : Desain Interior FTSP-ITS
Advisor : Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds
Dr. Mahendra Wardhana, ST, MT

Abstract

Food Court is a place which in the area has many food stands in one place. The existence Food Court is a new way to enjoy culinary and become one of urban life style. Nowadays, people wants everything fast completely, instant, and comprehensive. Food Court must designed well, unique and peaceful, so that will ake visitors can spent long time to do activity in the Food Court exactly.

Interior design planning Food Court is by analysis of the object observation data, and the distribution of questionnaires. While the literature, journals and reference came from the internet that analyze about the Food Court. Based on the methodology and design analysis, the results of design concepts is The Interior Design of Pelindo III's Food Court of Tanjung Perak Surabaya Branch With Surabaya Urban Concept Nuanced Beach. The Surabaya concept presents an original of Surabaya by applying the interior elements of the historic place of Surabaya, Surabaya city icon, and distinctive food, so it will give feeling of Surabaya nuance. While the concept of the beach it self brings a cool atmosphere, fresh, comfortable, and beautiful, where the Surabaya is known as hot weather city, so the concept will create shades seemed cool and fresh.

Results of the interior design is the Food Court which has a unique character and different from the other Food Court existed in Surabaya. The Style that applied to inspiring by the natural color of the coast such as navy blue, white, and green. And for the aesthetic elements inspired by icon of Surabaya, Sura (shark) and buaya (crocodiles) in the cutting panel, the ship steering, and some simplified vessel shapes. Then the interior material using the material such as gypsum board ceiling, multiplex finishing HPL as a partition wall, and ceramic materials in blue and white as the floor. In the end, the result is an interior Design Food Court Tanjung Perak which introduces the original of Surabaya, vision and mission of the institution and can create an atmosphere Food Court more fresh, comfortable, and fresh. So when people from outside the city of Surabaya and Surabaya people it self visit to the Food Court, they will get a new spirit of passion and ready to perform routine back with vigorously.

Keywords : Interior Design, Surabaya City, Beach, Pelindo III Tanjung Perak Surabaya



(halaman ini sengaja dikosongkan)



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat, nikmat, kasih sayang, dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul ***“Desain Interior Food Court Pelindo III Cabang Tanjung Perak Surabaya Dengan Konsep Perkotaan Surabaya Bernuansa Pantai”*** dengan baik dan lancar. Selama pengerjaan Tugas Akhir ini, Penulis sangat banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi, dukungan, serta tidak lepas do'a dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak ucapan terimakasih kepada pihak – pihak yang ikut berperan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, antara lain :

1. Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, nasehat, dan motivasi sehingga penulis semangat menjalani masa perkuliahan dan menyelesaikan Tugas Akhir. Serta Adik penulis yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak DR. Mahendra Whardana, ST., MT. selaku Ketua Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang telah menyediakan fasilitas untuk menunjang penyelesaian Tugas Akhir dan juga selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan nasehat, bimbingan dan motivasi kepada penulis selama mengerjakan Tugas Akhir.
3. Ibu Anggri Indraprasti, S.Sn, M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah bersabar, meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan, memberi arahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Bapak Ir. Prasetyo Wahyudie, ST, MT dan Ibu Aria Weny Anggraita, ST, M.MT selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan Tugas Akhir yang penulis kerjakan selama ini.
5. Bapak Ir. Adi Wardoyo, M.MT selaku dosen wali.
6. Kepada pihak PT.Pelindo III yang telah memberikan ijin dan membantu dalam pengambilan data yang dibutuhkan dalam Tugas Akhir ini.
7. Kepada Pemerintah Republik Indonesia yang telah memberikan beasiswa kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
8. Bapak/Ibu dosen, rekan angkatan 2012, dan seluruh karyawan Jurusan Desain Interior ITS yang telah memberi bimbingan dan bantuan selama perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah membantu, mendoakan, dan mendukung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada laporan Tugas Akhir ini. Oleh karean itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa, pembaca, maupun bagi penelitian selanjutnya.

Surabaya, Desember 2016

Penulis



(halaman ini sengaja dikosongkan)



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
Abstrak	iii
Abstract	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Judul	2
1.2.1 Definisi Judul	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Desain	3
1.3.1 Tujuan Desain	3
1.3.2 Manfaat	4
1.3.2.1 Manfaat bagi Masyarakat.....	4
1.3.2.2 Manfaat bagi Pelindo III	4
1.4 Permasalahan	5
1.4.1 Identifikasi Masalah	5
1.4.2 Batasan Masalah	5
1.4.3 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Sistematika Penyusunan Laporan	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Tinjauan Food court	9
2.1.2 Klasifikasi Food court.....	11
2.1.3 Sistem Pembayaran Food court.....	12
2.1.4 Lokasi.....	13
2.1.5 Fungsional Food court	14



2.1.6	Karakter Pengunjung Food court	19
2.1.7	Klasifikasi Food court di Pelabuhan	20
2.1.8	Kriteria Fasilitas Food court setara Restoran Bintang 3.....	21
2.1.9	Jenis dan Fasilitas Standart Food court	23
2.1.10	Faktor Penyebab Timbulnya Hangout jenis Food court.....	24
2.2	Prinsip Desain Food court	25
2.2.1	Pengertian Prinsip Food court	25
2.3	Tinjauan Tentang Surabaya	26
2.3.1	Pengertian Kota Surabaya	26
2.4	Tinjauan Tentang Pelindo 3 Tanjung Perak Surabaya.....	29
2.4.1	Pengertian Pelindo III.....	29
2.4.2	Struktur Organisasi PT.Pelindo III.....	31
2.4.3	Visi Misi Perusahaan.....	32
2.4.4	Budaya Perusahaan	32
2.5	Pantai.....	33
2.6	Studi Eksisting.....	34
2.6.1	Corporate Image	34
2.6.2	Site Plan dan Layout Gedung.....	34
2.6.3	Analisa Desain Arsitektural.....	36
2.7	Kajian Warna	43
2.7.1	Pengertian Warna	43
2.7.2	Klasifikasi Warna.....	43
2.8	Studi Anthropometri.....	45
2.8.1	Studi Antropometri Area Makan.....	45
2.8.2	Studi Anthropometri Area Dapur	46
2.9	Studi Pemandangan	47
2.9.1	Food court dan Restaurant Bandara Juanda Surabaya	47
BAB III	49
METODOLOGI DESAIN	49
3.1	Metode Desain	49
3.2	Alur Proses Desain	49



3.3	Tahap Pengumpulan Data	52
3.4	Observasi Langsung	52
3.5	Pembagian Kuesioner	53
3.6	Studi Literatur	54
3.7	Tahap Analisa Data	55
3.8	Konsep Perancangan	56
BAB IV		59
ANALISA DATA		59
4.1	Analisa Pengguna	59
4.1.1	Hasil Data Fisik.....	59
4.1.2	Hasil Media Kuesioner.....	60
4.2	Analisa Ruang	62
4.2.1	Analisa Pencahayaan.....	63
4.2.2	Analisa Penghawaan	63
4.2.3	Analisa Warna.....	64
4.2.4	Analisa Bentuk dan Furnitur	64
BAB V		67
KONSEP DESAIN		67
5.1	Objek Desain	67
5.1.1	Tema	68
5.1.2	Karakteristik Tema.....	68
5.2	Analisa Desain	70
5.2.1	Konsep Makro.....	70
5.2.2	Konsep Mikro	70
5.2.3	Analisa Warna.....	71
5.2.4	Analisa Pencahayaan.....	73
5.2.5	Analisa Penghawaan	73
5.3	Konsep Rancangan	73
5.4	Transformasi Konsep Desain	75
5.5	Hubungan Ruang	80



BAB VI	83
DESAIN AKHIR	83
6.1 Denah Keseluruhan	84
6.1.1 Denah Eksisting.....	84
6.2 Denah Alternatif	85
6.2.1 Denah Alternatif 1.....	85
6.2.2 Denah Alternatif 2.....	88
6.2.3 Denah Alternatif 3.....	91
6.2.4 Denah Terpilih.....	95
6.3 Area Terpilih 1	96
6.3.1 Layout Furnitur Area Terpilih 1.....	96
6.3.2 Desain Furnitur dan Elemen Estetis.....	100
6.4 Area Terpilih 2	102
6.4.1 Layout Furnitur Area Terpilih 2.....	102
6.4.2 Desain Furnitur dan Elemen Estetis.....	104
6.5 Area Terpilih 3	107
6.5.1 Layout Furnitur Area Terpilih 3.....	107
6.5.2 Desain Furnitur dan Elemen Estetis.....	109
BAB VII	113
KESIMPULAN DAN SARAN	113
7.1 Kesimpulan	113
7.2 Saran	114
7.2.1 Saran Kepada Peneliti Selanjutnya.....	114
7.2.2 Saran untuk Pelindo III Surabaya.....	114
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Suasana Food court	9
Gambar 2.2 Penzoningan Area Privat, Publik, dan Semi Publik pada Food court	18
Gambar 2.3 Penzoningan Area Servis pada Food court	18
Gambar 2.4 Berdasarkan Jenis Layout Food court	24
Gambar 2.5 Peta Surabaya dan Ikon Surabaya	27
Gambar 2.6 Aktifitas Pelabuhan Tanjung Perak.....	30
Gambar 2.7 Struktur Organisasi.....	31
Gambar 2.8 Denah Site Plan dan Fasad Bangunan.....	35
Gambar 2.9 Eksisting Denah Food court dan Pembagian Area	35
Gambar 2.10 Eksterior Gedung Pelindo III	36
Gambar 2.11 Hall Food court	37
Gambar 2.12 Interior Area Makan 1	38
Gambar 2.13 Interior Area Makan 2.....	39
Gambar 2.14 Stan Makanan Food court	40
Gambar 2.15 Ruang Masak	41
Gambar 2.16 Smoking Area	42
Gambar 2.17 Roof Garden 1 dan 2	42
Gambar 2.18 Lingkaran Warna Brewster	44
Gambar 2.19 Data Anthropometri Meja dan Kursi Makan.....	45
Gambar 2.20 Data Anthropometri Area Dapur.....	46
Gambar 2.21 Food court Bandara Internasional Juanda Surabaya	47
Gambar 2.22 Food court Juanda Surabaya	48
Gambar 3.1 Alur Proses Desain.....	50
Gambar 5.1 Warna Ikon Surabaya dan Logo Pelindo 3.....	72
Gambar 5.2 Warna Pantai	72
Gambar 5.3 Motif HPL	76
Gambar 5.4 Warna Furnitur	76
Gambar 5.5 Kain Beludru	77
Gambar 5.6 Plafon Gypsum Board	77
Gambar 5.7 Lantai Kayu Ulin dan Lantai Keramik.....	78
Gambar 5.8 Pola Tata Cahaya di Plafon.....	79
Gambar 5.9 Matrik Hubungan Area Indoor.....	81
Gambar 5.10 Matrik Hubungan Area Outdoor	81
Gambar 6.1 Bagan Alur Sirkulasi pada Blocking Bangunan	83



Gambar 6.2 Denah Eksisting.....	85
Gambar 6.3 Denah Alternatif 1	86
Gambar 6.4 Denah Alternatif 2	89
Gambar 6.5 Denah Alternatif 3	92
Gambar 6.6 Denah Area Terpilih 1	96
Gambar 6.7 View 1 3D Perspektif Area Terpilih 1.....	98
Gambar 6.8 View 2 3D Perspektif Area Terpilih 1.....	99
Gambar 6.9 View 3 3D Perspektif Area Terpilih 1.....	99
Gambar 6.10 3D Furnitur Meja Kasir	100
Gambar 6.11 Elemen Estetis Setir Kapal	100
Gambar 6.12 3D Furnitur Kursi Bentuk Sudut Kapal	101
Gambar 6.13 Denah Area Terpilih 2	102
Gambar 6.14 View 1 3D Perspektif Area Terpilih 2.....	103
Gambar 6.15 View 2 3D Perspektif Area Terpilih 2.....	103
Gambar 6.16 View 3 3D Perspektif Area Terpilih 2.....	104
Gambar 6.17 Estetis Hidden Lamp	104
Gambar 6.18 Furnitur Rak Buku.....	105
Gambar 6.19 Furnitur Meja Makan.....	106
Gambar 6.20 Denah Area Terpilih 3	107
Gambar 6.21 View 1 3D Perspektif Area Terpilih 3.....	108
Gambar 6.22 View 2 3D Perspektif Area Terpilih 3.....	108
Gambar 6.23 View 3 3D Perspektif Area Terpilih 3.....	109
Gambar 6.24 Estetis Ikon Kota Surabaya	109
Gambar 6.25 Furnitur Meja Makan.....	110
Gambar 6.26 Furnitur Kursi Makan.....	111

TABEL

Tabel 2.1 Tabel Keputusan.....	13
Tabel 5.1 Tabel Image Board.....	68
Tabel 5.2 Tabel Konsep Desain	72
Tabel 6.1 Kriteria Weighted Method	95
Tabel 6.2 Perbandingan Weighted Method Layout Alternatif	96



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia usaha dan bisnis tumbuh dengan pesat diikuti dengan oleh para pelaku bisnis baik perorangan ataupun instansi yang tidak hanya memberikan tatanan pada sebuah perkantoran atau retail melainkan dimana food court sebagai bisnis dalam sebuah ruang kerja dan gaya hidup. Secara universal, hang out atau yang biasa disebut nongkrong adalah kebiasaan yang menarik, karena pergi ke food court untuk menikmati makanan siap saji sambil berbincang bincang dengan teman, pasangan, keluarga maupun berbisnis.

Food court merupakan konsep tempat jajanan dimana pengelola hanya memfasilitasi tempatnya. Produknya yaitu makanan dan minuman, bekerja sama dengan pihak ketiga. Pihak ketiga memiliki perangkat (tempat masak/ gerobak dan seluruh peralatan produksi), produk dan karyawan. Mereka juga bertanggungjawab soal produksi mereka sendiri. Kasarnya, pengelola tidak perlu berkotor-kotor tangan mengelola konsep ini. Bedanya, merek dagang tetap milik gerai. Pengelola hanya menyediakan tempat, listrik dan hal lain (detilnya dijelaskan nanti). Pengelola mendapat keuntungan dari bagi hasil penjualan makan dan minum tersebut.

Untuk pemilihan tema perancangan interior food court tidak mengadopsi dari tema perancangan pada food court-nya terdahulu yang terkesan fun. Wujud baru dalam perencanaan food court adalah membentuk food court dalam tatanan gaya hidup pergaulan modern karena menikmati makanan siap saji tidak sekadar makan maupun minum tapi juga bersosialisasi dan berkomunikasi diantara anggota masyarakat.

Menikmati makanan siap saji kini bukan lagi sekadar untuk memenuhi kebutuhan primer tapi sebagai bagian gaya hidup, di mana food court menjadi tempat berkumpul yang amat diminati. Gaya hidup ini sesuai dengan karakter orang Indonesia yang suka berkumpul. Food court



telah menjadi identitas tersendiri bagi kalangan tertentu, baik remaja maupun orang tua.

Pemilihan Food Court Tanjung Perak Surabaya sebagai objek desain

Food court Tanjung Perak merupakan salah satu food court di Tanjung Perak Surabaya yang bisa dibilang cukup mewah dan tergolong modern. Food court ini terletak di Terminal penumpang kapal Tanjung Perak Surabaya lantai 3 di bawah kelola Pelindo III. Food court tersebut masih baru dan baru diresmikan beberapa bulan yang lalu. Sehingga food court ini bisa dikatakan masih dalam proses pengerjaan dan tahap finishing.

1.2 Judul

Desain Interior Food Court Pelindo III cabang Tanjung Perak Surabaya dengan Konsep Perkotaan Surabaya Bernuansa Pantai.

1.2.1 Definisi Judul

Desain Interior : Bidang keilmuan yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen – elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada didalamnya menjadi lebih baik.

Food Court : Merupakan sebuah fasilitas umum yang menjadi elemen penting dalam sebuah pusat makanan. Selain kapasitasnya yang besar dan variasi makanan yang disajikan banyak, keunggulan yang dimiliki sebuah food court adalah gaya desainnya yang menarik. Karena gaya desain sebuah food court akan sangat mempengaruhi atmosfer pengunjung.

Pelindo III : Merupakan Badan Usaha Milik Negara yang bergerak dalam bidang layanan jasa kepelabuhanan.

Tanjung Perak : Merupakan sebuah pelabuhan yang terdapat di Surabaya, Jawa Timur. Di pelabuhan ini juga terdapat terminal peti kemas. Tanjung Perak merupakan pelabuhan terbesar dan tersibuk kedua di Indonesia setelah Tanjung Priok dan juga sebagai pusat perdagangan menuju kawasan Indonesia bagian timur.



Konsep : Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata nuansa mempunyai tiga arti, yakni : (1) rancangan atau buram surat dsb; (2) idea atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret: satu istilah dapat mengandung dua yang berbeda; (3) Ling gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada diluar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

Kota Surabaya : Merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta yang saat ini telah menjadi pusat perdagangan, bisnis, industri, dan pendidikan di Indonesia.

Pantai : Merupakan wilayah perbatasan antara daratan dan perairan laut.

1.3 Tujuan dan Manfaat Desain

1.3.1 Tujuan Desain

Tujuan pengkajian obyek dalam Desain Interior ini adalah untuk menyusun dan membuat laporan rancangan interior dari food court yang berlokasi di Tanjung Perak Surabaya dengan upaya mewujudkan interior food court yang sesuai untuk sebuah sarana tempat makan atau hangout yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Melalui studi dengan analisa yang lebih mendalam dan ditinjau dari teori-teori yang ada maka diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai obyek secara lebih terperinci dan pada akhirnya dapat digunakan sebagai acuan ataupun panduan dalam proses pembuatan laporan ini. Sedangkan maksud dan tujuan dari perencanaan obyek adalah :

- Menciptakan suasana interior food court yang dapat sesuai dengan harapan atau keinginan pengunjung yang ingin bersantai, menikmati suasana laut, menikmati aneka makanan dan minuman khas daerah, dan menunggu keberangkatan kapal. Suasana yang sesuai tersebut dapat diwujudkan dengan penggunaan warna, material, penghawaan, pencahayaan, serta elemen estetika yang tepat.
- Merancang interior food court yang dapat sesuai dengan kondisi lingkungan alam sekitar yang berupa laut dan terminal peti kemas.



- Merancang ulang layout atau tatanan interior food court yang mengutamakan kenyamanan sirkulasi serta terpenuhinya kebutuhan pengunjung yang datang ke food court Tanjung Perak.
- Mengangkat konsep baru pada desain interior food court sehingga lebih diminati oleh pengunjung.
- Menciptakan sebuah food court dengan fasilitas tambahan yang tidak hanya saja outdoor melainkan fasilitas indoor yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat bagi Masyarakat

1. Sebagai kawasan tempat makanan baru yang ada di Pelabuhan Indonesia III.
2. Sekaligus melestarikan budaya daerah Surabaya dengan menggunakan tempat – tempat bersejarah dan ikon kota tersebut sebagai salah satu elemen yang menunjang interior, sehingga kedepannya akan lebih dikenal oleh masyarakat luas.
3. Penumpang kapal akan senang dengan hadirnya food court di Pelindo 3 ini karena penumpang tersebut bisa makan dengan berbagai macam menu namun harga tetap terjangkau.
5. Membantu masyarakat untuk menambahi wawasannya dalam hal aneka kuliner dan ilmu pengetahuan mengenai food court.
6. Pedagang kaki lima akan senang dengan adanya food court karena PKL (pedagang kaki lima) tersebut bisa ikut berpartisipasi atau berjualan di food court dengan kondisi yang bersih, nyaman, aman dan harga sewa stan murah.

1.3.2.2 Manfaat bagi Pelindo III

1. Pelabuhan Pelindo 3 akan lebih dikenal banyak masyarakat karena baru pertama kali adanya food court di Pelabuhan dan merupakan usaha bisnis dibidang kemaritiman.



2. Sebagai wawasan bagi Pelabuhan Indonesia 3 maupun Pemerintah Kota Surabaya apabila akan mengembangkan food court ini dengan berbagai ide yang menarik dan lebih unik lagi.
3. Sebagai pendapatan tambahan sendiri bagi Pelabuhan Pelindo 3 karena semakin banyak pedagang yang ingin menyewa tempat jadi semakin banyak pula profit yang diterima Pelindo 3 dengan ketentuan memberikan batasan jumlah pedagang karena harus menyesuaikan kondisi tempat eksistingnya.

1.4 Permasalahan

1.4.1 Identifikasi Masalah

1. Semakin banyaknya pengguna jasa penyebrangan yang harus diwadahi dan dipenuhi dalam segi interiornya.
2. Layout food court harus disesuaikan dengan kondisi bangunan eksisting Pelabuhan Pelindo 3.
3. Suasana food court masih belum terlihat mempunyai karakter yang kuat, masih bisa dikembangkan lagi.
4. Adanya penutup kaca dinding luar dengan frame warna biru yang dapat membuat pandangan ke arah laut sedikit terganggu.
5. Adanya dinding partisi di area stan makanan yang menutupi dinding luar sehingga dapat mengganggu pandangan keluar.
6. Belum adanya kesatuan tema antara lantai, plafon, dan stan makanan.
7. Kurangnya alat maupun benda untuk mencegah panas dari sinar matahari yang masuk kedalam interior food court.
8. Tingkat kenyamanan fasilitas dan sarana prasarana yang kurang sehingga dapat mengurangi ketertarikan pengunjung.

1.4.2 Batasan Masalah

1. Menggunakan eksisting bangunan yang asli.
2. Tidak merubah kondisi bentuk dan konstruksi bangunan yang ada.



3. Tidak adanya pembatasan untuk segmentasi pengunjung food court di Pelabuhan Indonesia 3.
4. Menggunakan corporate image yang baru (menyesuaikan).

1.4.3 Rumusan Masalah

Konsep yang diangkat untuk food court Tanjung Perak Surabaya adalah dengan menekankan penerapan kota Surabaya yang diambil dari makanan Surabaya, ikon Surabaya, dan bentuk bangunan bersejarah Surabaya terhadap pembentukan desain interiornya untuk meningkatkan karakter atau ciri khas kota Surabaya terhadap pengunjung dengan sentuhan nuansa pantai. Dengan demikian upaya pembentukan interior agar adanya peningkatan pengunjung dan masyarakat untuk datang ke food court Terminal Penumpang Tanjung Perak Surabaya. Dengan jelas masalah pada food court tersebut adalah :

1. Bagaimana merancang interior food court dengan nuansa yang sesuai dengan harapan pengunjung yang ingin berkunjung untuk sekedar bersantai, mengisi waktu luang, menikmati suasana laut, dan menunggu keberangkatan kapal.
2. Bagaimana merancang interior food court di Pelindo 3 yang dapat menyatu/ disesuaikan dengan kondisi alam sekitar yang berupa laut, terminal peti kemas dan pelabuhan – pelabuhan kecil yang ada disekitarnya.
3. Bagaimana upaya agar sirkulasi dan pembagian area dapat menunjang efektifitas dan kenyamanan pengguna dan penumpang.
4. Bagaimana agar fasilitas tambahan pada food court dapat menunjang aktifitas pengunjung di dalamnya.
5. Bagaimana konsep desain interior dengan tema kota Surabaya dan pantai dapat menjadi ciri khas dalam food court.
6. Bagaimana menciptakan desain interior food court Tanjung Perak sesuai dengan image brandnya sehingga memiliki karakter yang kuat dibandingkan dengan foodcourt yang lain.



1.5 Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai isi laporan desain dan untuk mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan laporan desain ini dibagi dalam beberapa bab yang disusun sebagai berikut:

A. **Bab I : Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang, judul, definisi judul, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan manfaat, dan sistematika penyusunan laporan

B. **Bab II : Tinjauan Pustaka dan Studi Pemodelan**

Berisi tentang pengambilan data yang bersumber dari buku referensi maupun data yang bersumber dari internet yang intinya digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan laporan ini. Analisa studi pembandingan berdasarkan objek food court yang telah ada dan akan menjadi studi pembandingnya begitu juga komparatornya.

C. **Bab III : Metodologi Desain**

Berisi tentang cara pengambilan data yang mendukung pustaka food court ini. Metodologi yang digunakan untuk menganalisa data - data yang akan digunakan pada food court Tanjung Perak, Surabaya dengan menerapkan unsure - unsur Surabaya dan pantai didalamnya untuk meningkatkan ketertarikan pengunjung food court.

D. **Bab IV : Analisa Data**

Setelah data - data yang dibutuhkan sudah ada dan terkumpul semua, maka selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisa. Analisa data dilakukan untuk mencari konsep desain interior food court Tanjung Perak, Surabaya.

E. **Bab V : Konsep Desain**



Bab ini menjelaskan secara umum dan terperinci bagaimana konsep desain yang sesuai dengan keadaan food court Tanjung Perak setelah melakukan semua analisa data yang ada.

F. Bab VI : Hasil Desain

Bab ini menjelaskan hasil desain yang terdiri dari alternatif layout 1,2,dan3, furnitur, dan yang terakhir hasil desain akhir yang ada di interior food court Tanjung Perak Surabaya berdasarkan konsep desain yang telah di tentukan.

G. Bab VII : Penutup

Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan terhadap hasil kensep desain beserta saran – saran yang dapat bermanfaat bagi food court Tanjung Perak dan jurusan Desain Interior ITS Surabaya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Pemahaman terhadap riset konsep desain food court di Pelabuhan Indonesia 3 dapat dicapai melalui tinjauan dari berbagai pustaka yang merupakan acuan dalam proses membuat laporan tugas akhir desain interior.

2.1.1 Tinjauan Food Court

a. Pengertian Food Court

Secara definisi stan berjualan adalah sebuah ruangan yang dirancang khusus, lengkap dengan meja untuk menyajikan, tempat untuk menyimpan barang, dan perlengkapan lain yang bersih, aman, dan higienis, yang berguna untuk memenuhi kebutuhan publik, baik publik lokal, internasional, domestik maupun pelaku perjalanan. Food court adalah suatu daerah yang berdekatan atau dikelilingi dengan berbagai konter yang berjualan makanan dan juga menyediakan satu area umum untuk acara makan pribadi. Food court terdiri dari beberapa kios makanan maka material yang umum digunakan untuk membangun food court adalah ubin, linoleum, formica, baja tahan karat dan kaca dimana semua material itu mudah untuk dibersihkan.



Gambar 2.1 Suasana Food Court

Sumber : [www.wikipedia.com/food court](http://www.wikipedia.com/food%20court)



Stan makanan yang didesain dengan baik akan membuat para pengunjung nyaman. Sebaliknya stan makanan yang tidak didesain dengan baik akan membuat para pengunjung merasa tidak nyaman dan ingin beranjak sesegera mungkin.

b. Sejarah dan Ciri - Ciri Food Court

Sejarah food court berawal dari kata pujasera (bahkan yang terdiri dari gerai – gerai (counter) makanan yang menawarkan aneka menu makanan. Yang bahasa inggrisnya adalah food court atau di asia pasifik juga disebut food hall adalah sebuah tempat makan yang variatif. Pujasera merupakan area makan yang terbuka dan bersifat informal, dan biasanya berada di mall, pusat pembelanjaan, perkantoran, universitas, ataupun sekolah modern.

Pemilik gedung biasanya mempekerjakan beberapa orang untuk mengelola dan menjalankan food court di gedung miliknya. Dalam pengelolaan ini pemilik gedung dapat juga memberikan penawaran kepada sebuah perusahaan pengelolaan properti atau pengelola acara (event organizer) yang berpengalaman dalam mengelola food court.

Terdapat beberapa konsep dalam mengelola food court, yaitu konsep makanan cepat saji dan konsep pesan di meja makan.

Konsep “makanan cepat saji” adalah suatu konsep yang mengarahkan para pengunjung untuk langsung memesan makanan atau minuman di gerai - gerai yang siap melayani mereka. Produk – produk yang ditawarkan adalah produk makanan siap saji (maksimal 10 - 15 menit untuk produksi dan penyajian). Biasanya lebih banyak di mal – mal yang ramai dan di area perkantoran di mana para pengunjungnya mempunyai waktu terbatas.

Konsep “pesan di meja makan” adalah suatu konsep yang memanjakan para pengunjung dengan pelayanan seperti di restoran. Pramusaji (waiters) yang disediakan siap melayani pesanan pengunjung dengan cepat dan ramah. Produk – produk yang disajikan juga terkadang



membutuhkan waktu yang lama dalam proses produksi hingga penyajian. Biasanya food court seperti ini berada di mal – mal yang dinamis.

2.1.2 Klasifikasi Food Court

Menurut Marsum (2005:8) dilihat dari pengelolaan dan sistem penyajiannya, food court dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe yaitu:

1. A'la Carte Food Court

Adalah suatu *food court* yang telah mendapatkan izin untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi di mana tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan.

2. Table D'hote Food Court

Adalah suatu *food court* yang khusus menjual menu yang lengkap dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup dengan harga yang sudah ditetapkan.

3. Coffee Shop atau Brasserie

Adalah suatu *food court* yang sistem pelayanannya menggunakan *American Service* dan penyajian makanannya kadang – kadang dilakukan dengan cara *buffet*, di mana pada *food court* ini tamu dapat mendapatkan makan siang dan makan malam.

4. Canteen

Adalah suatu *food court* yang diperuntukkan kepada para pekerja dan pelajar, di mana di *restaurant* ini mereka bisa mendapatkan makan pagi, makan siang, makan malam dan *coffee break*

5. Continental

Adalah suatu *food court dan restaurant* yang menitik beratkan hidangan *continental* dengan pelayanan yang megah atau *elaborate*. Adapun hidangan yang termasuk dalam *continental food* adalah *chicken salad hawaiian*, *black papper steak* dan *fillet fish meuniere*.

6. Carvery



Adalah suatu food court dan *restaurant* yang menyediakan hidangan yang dipanggang, di mana pada *restaurant dan food court* ini para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang sebanyak yang mereka inginkan dengan harga yang sudah ditetapkan.

7. Discotheque

Adalah suatu food court yang hanya menyediakan makanan ringan, di mana pada *restaurant* ini tamu dapat menikmati makanan ringan ditemani dengan alunan musik.

8. Fish and Chip Shop

Adalah suatu *restaurant* yang menyediakan berbagai macam kripik (*chips*) dan ikan goreng.

2.1.3 Sistem Pembayaran di Food Court

Prosedur yang berjalan disistem pembayaran sebuah food court menggunakan uang tunai adalah sebagai berikut :

- Konsumen memesan makanan atau minuman kepada penjaga konter makanan.
- Kemudian penjaga konter makanan menuliskan pesanan konsumen pada nota dan memberikan nota tersebut kepada konsumen.
- Lalu konsumen melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan uang tunai di kasir.

Selain menggunakan system pembayaran tunai food court juga bisa menggunakan system pembayaran melalui *Top Up Card*, sehingga konsumen tidak harus selalu membawa uang tunai untuk bertransaksi.

Entitas :

1. Kasir *Top Up Card* yaitu kasir yang berperan dalam pembuatan *Top Up Card*, pengecekan saldo konsumen, menambahkan saldo sesuai pesanan konsumen, dan menguangkan kembali saldo konsumen (redeem saldo).



2. Kasir yaitu kasir yang menginputkan pesanan konsumen, menjumlahkan total bayar pesanan konsumen dan mengurangi saldo konsumen sesuai total bayar jumlah pesanan dengan cara menyorotkan *Top Up Card* ke mesin *Card Reader*.
3. Petugas Konter Makanan yaitu orang yang mencatat pesanan konsumen dinota.
4. Konsumen yaitu orang yang melakukan transaksi di *food court*.

Tabel keputusan, berikut tabel input proses output (IPO) dari perancangan pembayaran food court menggunakan Top Up Card.

Tabel 2.1 Tabel Keputusan

INPUT	PROSES	OUTPUT
Data Kartu	Pengecekan Saldo	Kartu yang telah terisi saldo
	Pengisian Saldo	Menguangkan Saldo (Redeem Saldo)
Data Pesanan	Pencatatan Pesanan	Nota
	Penjumlahan Pesanan (Pembayaran)	Kartu yang telah terpotong saldonya
		Bukti Transaksi

Sumber: www.tutorialkampus.com/2014/06/perancangan-sistem-pembayaran-food.

2.1.4 Lokasi

Food court sebenarnya bisa ditempatkan di mana saja asalkan lokasinya menarik dan strategis. Inilah food court berdasarkan lokasi, diklasifikasikan sebagai berikut :

a. Ware House Food Court

Merupakan food court yang biasanya terletak dibangunan yang tidak terpakai seperti gudang dan untuk penyewa stan makanan tidak terlalu banyak seperti di mall, airport, dll. Jadi, tipe ini mirip seperti café tapi mengusung tema food court.

b. Mall Food Court



Merupakan food court yang terletak disebuah mall dan di situ banyak *tenant* makanan baik dari dalam maupun luar Indonesia, selain food court di situ juga terdapat café dan restaurant. Letak food court di mall itu kebanyakan terdapat di lantai paling atas.

c. Airport Food Court

Merupakan food court yang terletak disebuah bandara dan di situ banyak *tenant* makanan baik dari dalam maupun luar Indonesia namun stan makanan tidak sebanyak yang terdapat di mall dan farina makanan lebih sedikit.

d. Harbour Food Court

Merupakan food court yang pada umumnya dibangun di tempat yang atraktif sehingga memiliki nilai jual lebih dan dapat menarik banyak pengunjung. Biasanya diperuntukkan bagi para penumpang kapal yang ingin menyebrang dan para wisatawan asing yang bersandar di pelabuhan. Terdapat *tenant* makanan dari luar maupun dalam Indonesia walaupun tidak sebanyak yang terdapat di mall namun di food court ini biasanya terdapat fasilitas - fasilitas pendukung untuk pengunjung.

e. Adrift Food Court

Food court ini sangat unik dan tentunya berbeda dengan food court lainnya. Food court ini biasanya di atas perahu dan mengapung. Makanan dan minuman yang di jajakan diracik di atas perahu dan di jajakan sambil berkeliling ke tempat para pengunjung yang berada di tepi danau.

2.1.5 Fungsional Food Court

Secara prinsip, food court dapat dibagi menjadi 4 area aktivitas :

- a. *Private area* merupakan area untuk kegiatan pribadi pengunjung, seperti dapur, stan makanan di food court.



- b. *Public Area* merupakan area bagi pengunjung seperti area makan, smoking area, dan fasilitas – fasilitas pendukung di dalam food court.
- c. *Semi Public Area* merupakan area untuk kegiatan para karyawan terutama karyawan administrasi, stage/ live music, workshop, zona di mana hanya orang - orang tertentu yang dapat masuk.
- d. *Service Area* merupakan area khusus untuk karyawan, di sini segala macam pelayanan disiapkan untuk kebutuhan pengunjung.

Secara fungsional, food court mempunyai 2 bagian utama, antara lain :

1. *Front of the food court* (sektor depan food court)

Terdiri dari *private area* dan *public area*. Yang termasuk dalam area front of the food court yaitu :

- a) *Workshop Room* merupakan ruang kerja karyawan
- b) *Public Space Area*

Merupakan tempat di mana suatu food court dapat memperlihatkan isi dan tema yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Daerah ini menjadi pusat kegiatan utama dari aktivitas yang terjadi pada food court, dalam hal ini menjadi jelas bahwa wajah sebuah food court dapat terwakili olehnya.

- Hall merupakan tempat pertama setelah naik tangga sebelum pengunjung masuk ke area food court dan di situ juga terdapat informasi – informasi mengenai food court dan terkait.
- *Entrance Hall* merupakan ruang penerima utama yang menghubungkan ruang luar atau *main entrance* dengan area - area di food court. Bersifat terbuka dengan besaran ruang yang cukup luas.
- *Waiting Area* berfungsi sebagai tempat menunggu para pengunjung sekedar beristirahat atau sekedar berbincang - bincang fasilitas ini berguna untuk terjadinya kontak sosial diantara pengunjung yang terletak di dalam area food court.



- *Stage/ Live Musik* merupakan tempat untuk bermain musik apa saja, biasanya diisi dengan bintang tamu dari luar atau pengunjung juga dapat menyumbangkan ketrampilannya dan tujuannya untuk menghibur pengunjung food court.
- *Sirkulasi* merupakan hal penting dalam publik area yang berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan fungsi - fungsi didalamnya untuk kegunaan pengunjung.
- *Area Bermain Anak* merupakan wadah bagi pengunjung yang membawa sanak keluarga terutama anak - anaknya sambil makan atau menunggu keberangkatan kapal.
- *Retail Area* berfungsi untuk menyediakan kebutuhan karyawan sehari - hari.
- *Cafe* merupakan fasilitas yang sangat nyaman yang diberikan untuk pengunjung sekedar minum atau makan bersama keluarga atau teman.
- *Support Function* sebagai sarana penunjang untuk tamu yang berada di publik area, antara lain seperti toilet, telepon umum, mesin ATM, dan lain – lain.
- *Consession Space* merupakan ruang yang termasuk retail area yang didalamnya terdapat gallery dan souvenir shop.
- *Smoking Area* merupakan tempat untuk bersantai sambil makan, minum, dan menunggu keberangkatan kapal di sini open space jadi pengunjung bebas merokok.
- *Gala Dinner/ Ruang Serbaguna (outdoor)* merupakan area yang digunakan untuk acara pesta, rapat, dll. Jadi pengunjung dapat menyewa tempat tersebut untuk berkumpulnya sambil menikmati hidangan makanannya.



- *Area Makan* merupakan tempat makan dan minum terletak diantara stan makanan jadi pengunjung setelah memesan makan dan minum bisa dinikmati di area makan tersebut.
- *Walk Area* merupakan area untuk jalan termasuk juga sirkulasi agar pengunjung dapat leluasa kesana kemari agar tidak adanya kekacauan di dalam food court.
- *Stan Makanan* fasilitas berfungsi untuk membeli makanan dan minuman, jadi pengunjung dapat memesan makan dan minum di area tersebut.

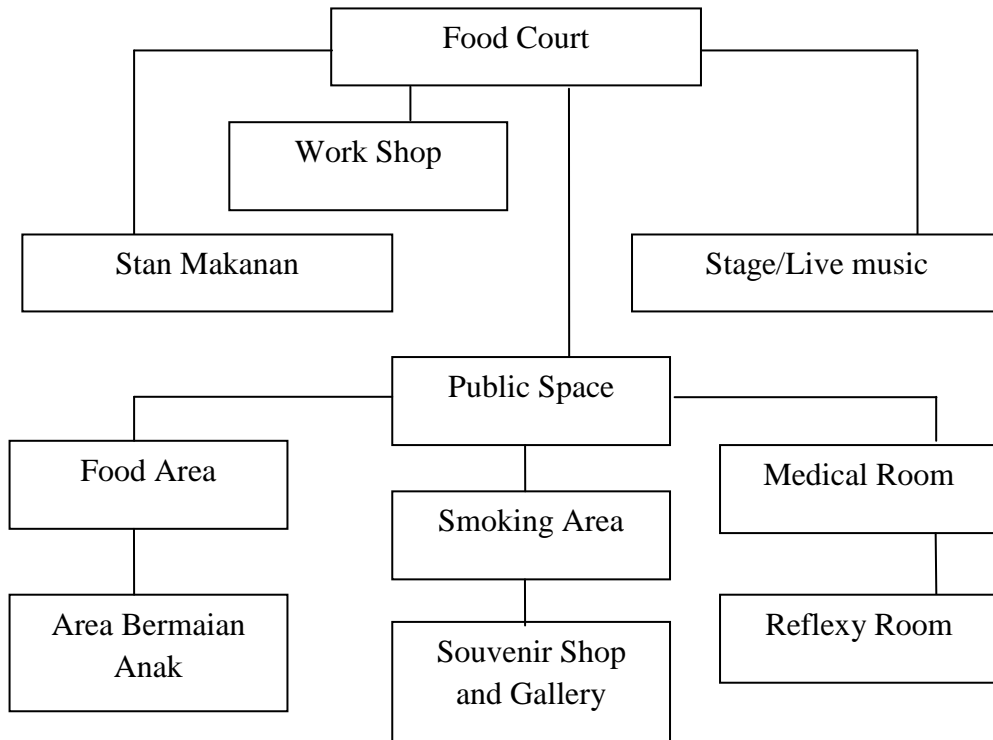
2. *Back of the food court* (sektor belakang food court)

Terdiri dari area servis. Yang termasuk back of the food court yaitu :

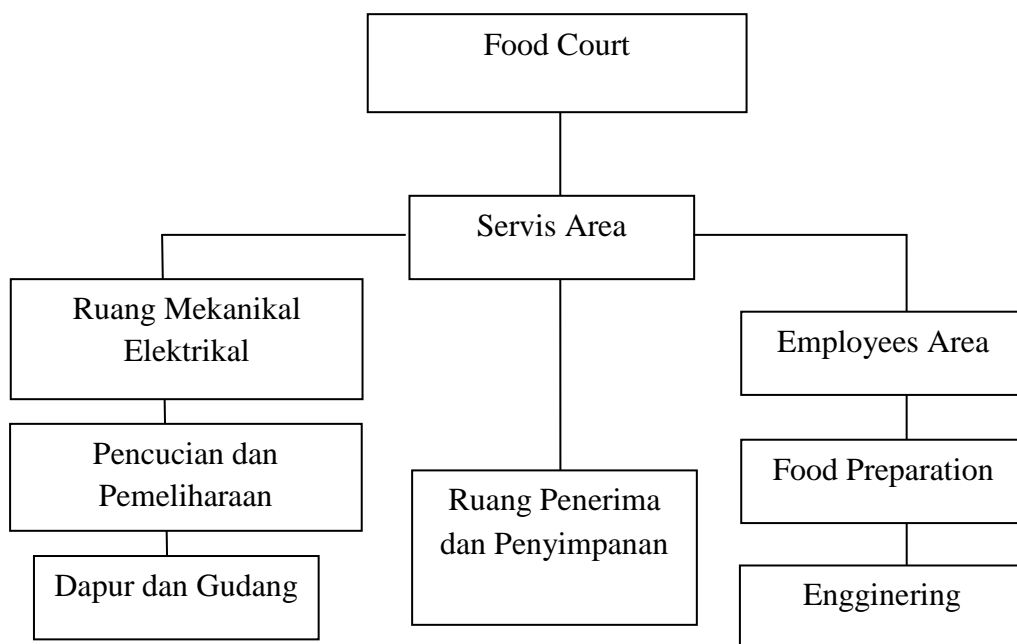
- Daerah dapur dan gudang (*food and storages area*). Area ini merupakan gudang penyimpanan makanan dan minuman. Terdapat gudang kering dan gudang basah, disesuaikan dengan kebutuhan makanan dan minuman yang dimasukkan.
- Daerah bongkar muat, sampah dari gudang umum (*receiving, trash and general storage area*). Area ini merupakan tempat turun naiknya barang dari dan ke dalam mobil pengangkut.
- Daerah pegawai/ karyawan food court (*employees area*), area ini merupakan ruang karyawan yang berisi loker untuk karyawan, gudang, dll.
- Daerah pencucian dan pemeliharaan berfungsi untuk mencuci barang - barang kotor yang ada distan makanan dan perawatan semua peralatan masak yang perlu diperbaiki.
- Daerah mekanikal dan elektrikal (*mechanical and engineering area*). Ruang ini berisi peralatan untuk heating dan cooling yang berupa tangki dan pompa untuk menjaga sistem operasi mekanikal secara keseluruhan.



Yang harus diperhatikan adalah bahwa ruang publik juga harus berhubungan dengan ruang pelayanan dan mempunyai batas yang jelas, sehingga bagian publik tidak terganggu dengan aktivitas servis. Untuk itulah, penzoningan berdasarkan jenis area sangat penting.



Gambar 2. 2 Penzoningan Area Privat, Publik, dan Semi Publik pada Food Court



Gambar 2.3 Penzoningan Area Servis pada Food Court



2.1.6 Karakter Pengunjung Food Court

Menurut tujuan kedatangannya, pengunjung food court terbagi menjadi beberapa tujuan yaitu seperti makan, nongkrong, rapat, bisnis, mengisi waktu luang, pesta, berkumpul dengan teman dan keluarga. Karakteristik pengunjung food court dapat dibagi atas :

a. Group

Karakter ini biasanya memiliki tujuan untuk rapat pelatihan dan perdagangan, perkumpulan professional, perkumpulan komunitas, perkumpulan UKM, dan konvensasi dan koferensi. Tipe tempat duduk di food court yang dipilih itu biasanya tempat duduk yang mengelompok, memanjang atau membentuk bundaran, king chair, space yang besar, dan memiliki area kerja yang baik. Untuk karakter group ini biasanya pengunjung datang lebih dari satu orang dan juga tidak mementingkan harga yang ada di food court.

b. Perorangan

Karakter ini biasanya memiliki tujuan untuk melakukan kerja sama bisnis, perdagangan, konvensasi dan konferensi, sekedar makan minum, dan menunggu keberangkatan kapal. Tipe ini membutuhkan space yang tidak terlalu besar, cukup dengan single chair dan single table bisa juga lebih namun tidak terlalu banyak, terdapat area kerja. Biasanya untuk tipe perorangan ini sedikit memperhitungkan biaya.

c. Wisata dan Keluarga

Karakter pengunjung seperti ini biasanya berkunjung ke food court hanya untuk berkumpul mengisi waktu luang bersama keluarga, sanak saudara, dan anak - anaknya. Bertujuan untuk liburan keluarga, mengisi waktu luang, dan aktivitas keluarga. Kebutuhan furnitur dan fasilitas untuk karakter ini dibutuhkan agak banyak seperti adanya king sofa, doble chair, king table,



dan area fasilitas penunjang lainnya untuk keluarga seperti area bermain anak, waiting room, taman bermain, dll. Untuk harga biasanya memilih harga yang menengah ke bawah.

d. Pasangan

Berpasangan ini biasanya hanya membutuhkan furnitur double chair dan single table jadi tidak membutuhkan space yang banyak serta menambahkan stop kontak listrik dan area penyimpanan di setiap kursi tersebut. Berpasangan itu bisa jadi anak muda, suami istri, pasangan muda, dan kakek nenek. Karakter pasangan ini bertujuan untuk perkumpulan, mengisi waktu luang, liburan akhir pekan, menunggu keberangkatan kapal ketika mau bebergian berdua, belanja makanan dan sekedar pertemuan makan dan minum. Untuk pemilihan harga biasanya memilih harga menengah ke bawah (terjangkau).

e. Single

Untuk tipe karakter ini tidak memerlukan space yang banyak hanya saja membutuhkan single chair, single table, dan area kerja yang baik. Tujuan tipe single ini adalah untuk tour, clubs, perkumpulan, budaya, seni, teater, berbelanja makanan/minuman, mengisi waktu luang, menunggu keberangkatan kapal, makan dan minum, dan liburan akhir pekan. Karakter ini bisa jadi profesional muda, pengusaha muda, pebisnis, dll. Untuk harga biasanya memilih yang menengah ke atas.

2.1.7 Klasifikasi Food Court di Pelabuhan

1. Standart Food Court

Jenis food court ini bisa menampung kapasitas 80 orang atau pengunjung dengan kondisi berisi tempat duduk kurang lebih 80 sheet dan meja kurang lebih 40 meja dan fasilitas yang ada di food court tersebut sudah berlaku umum diseluruh Food court.

2. Deluxe Food Court



Jenis food court ini tentunya lebih baik dari food court yang tipe standart, kondisi food court ini bisa menampung lebih dari 80 pengunjung dan fasilitas yang tersedia di food court tersebut lebih banyak dan bagus. Tentunya kondisi existing bangunan lebih besar dari tipe standart.

3. Luxurious Food Court

Jenis food court ini tergolong mewah semua furnitur dan fasilitas serba modern mengikuti apa yang lagi tren saat ini. Semua sistem sudah menggunakan alat elektrik, tombol, dan sensor. Material seluruh aspek bangunan maupun furnitur menggunakan material yang modern serta kondisi bangunan bisa menampung lebih banyak dari kedua tipe di atas tadi.

Adapun fasilitas standart yang terdapat pada masing – masing jenis food court tersebut adalah sebagai berikut :

- Kamar mandi (toilet) dan perlengkapannya.
- Area makan dan minum (jumlah dan ukuranya sesuai dengan jenis).
- Telephone, lampu, AC.
- Televisi dan audio.
- Rak untuk menyimpan barang bawaan, dsb.
- Stop kontak listrik, Wi-fi.
- Meja dan kursi.
- Menu makanan.
- Meja lampu.
- Asbak dan aksesoris lainnya.

2.1.8 Kriteria Fasilitas Food Court setara Restoran Bintang 3

Food court kelas ini mempunyai kondisi sebagai berikut :

1. Umum



- Unsur dekorasi Indonesia tercermin pada elemen estetis dan dekorasi budaya daerah Surabaya pada spot - spot tertentu pada food court tersebut.
- Terdapat beberapa stan makanan yang berbeda - beda menu makanannya.
- Terdapat tempat duduk dan meja sebagai fasilitas untuk makan.

2. Waiting Area

- Terdapat tempat duduk dan meja seperlunya.
- Jika ruangan terbuka seharusnya tidak dibatasi oleh skat.
- Menambah elemen - elemen pendukung.
- Menambahi AC dan lampu.

3. Area Makan dan Minum

- Terdapat tempat duduk dan meja sesuai keperluan.
- Apabila berupa ruang tertutup terdapat AC dan lighting sebagai penunjang penerangan di area tersebut.
- Tinggi atap minimal 3 meter.
- Jika area terbuka tidak dibatasi oleh skat, kursi dan meja di area tersebut sudah bisa dijadikan pembatas area.

4. Stan Makanan

- Terdapat tempat untuk memasak sesuai keperluan .
- Terdapat alat – alat untuk memasak sesuai kebutuhan.
- Penambahan meja dan kursi bar.
- Penambahan AC dan lighting jika ruangan tertutup.

5. Area Fungsional

- Minimum terdapat 2 buah pintu darurat jika sewaktu - waktu terjadi kecelakaan di food court tersebut.



- Terdapat pre function area.
- Dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang menunjang area tersebut.

6. Sarana Hiburan

- Dilengkapi dengan area bermain anak.
- Penambahan stage live music sebagai hiburan di food court.
- Dilengkapi adanya mini taman di dalam food court.
- Terdapat kolam renang mini di dalam food court.

7. Utilitas Penunjang

- Terdapat transportasi vertical mekanis.
- Ketersediaan air bersih minimum 900liter/ hari.
- Dilengkapi dengan instalasi air dingin dan panas.
- Dilengkapi telpon lokal dan interlokal.
- Dilengkapi sentral video dan tv di tempat - tempat tertentu.

8. Gallery dan Souvenir Shop

- Dilengkapi dengan foto – foto bersejarah tentang pelabuhan maupun budaya daerah Surabaya.
- Adanya souvenir – souvenir unik.
- Penambahan lighting dan AC pada area tersebut.
- Dilengkapi dengan meja display

2.1.9 Jenis dan Fasilitas Standart Food Court

Pada area makan dan stand makanan food court merupakan area privat yang perlu diperhatikan untuk memenuhi tuntutan kenyamanan dan privatisasi pengunjung. Aspek efisiensi juga harus diperhatikan sehingga pengunjung merasa betah dan mau kembali lagi ke food court tersebut. Adapun bentuk food court seperti gambar di bawah ini :



Gambar 2.4 Berdasarkan Jenis Layout Food Court

Sumber : www.pinterest.com

2.1.10 Faktor Penyebab Timbulnya Tempat Hangout Jenis Food Court

Sesuai dengan tujuan dari keberadaan food court yaitu selain untuk makan dan minum juga sebagai sarana dan mengisi waktu luang. Oleh sebab itu timbulnya food court disebabkan oleh factor - faktor berikut :

- a. Berkurangnya waktu untuk beristirahat

Bagi masyarakat kota khususnya kota Surabaya kesibukan mereka akan pekerjaan selalu menyita waktu mereka untuk dapat beristirahat dengan tenang dan nyaman.

- b. Kebutuhan manusia akan rekreasi.

Manusia pada umumnya cenderung membutuhkan tempat makan sekaligus rekreasi untuk dapat bersantai dan menghilangkan kejenuhan yang diakibatkan oleh aktivitas mereka.

- c. Kesehatan

Gejala - gejala stress dapat timbul akibat pekerjaan yang melelahkan sehingga dapat mempengaruhi kesehatan tubuh manusia. Untuk dapat memulihkan kesehatan baik para pekerja maupun para manula membutuhkan kesegaran jiwa dan raga yang dapat diperoleh di tempat makan yang berhawa sejuk dan view yang indah yang disertai dengan berbagai fasilitas tambahan yang memanjakan.



- d. Keinginan menikmati tempat makan yang berbeda dari yang lain (unik). Dengan banyaknya tempat makan dan berbagai macam konsep yang unik sekarang ini mungkin masyarakat telah bosan karena semakin banyak tempat makan namun tidak dibekali dengan fasilitas – fasilitas yang menarik, jadi masyarakat menginginkan tempat makan yang sekaligus beraktifitas didalamnya, tentunya mempunyai karakter yang unik dan menarik. Oleh sebab itu food court menawarkan tempat makan dengan berbagai fasilitas tambahan yang menarik serta konsepnya sendiri yang unik.

2.2 Prinsip Desain Food Court

2.2.1 Pengertian Prinsip Food Court

Penekanan perencanaan food court yang diklasifikasikan sebagai food court dengan tujuan memenuhi kebutuhan hidup yaitu makan dan makan adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmonisasi yang selaras.

Disamping itu perlu diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya vital seperti food court di pelabuhan ini akan banyak dikunjungi wisatawan asing dan lokal pada waktu - waktu tertentu, karena setiap hari ada orang yang mau bepergian. Oleh karena itu untuk mempertahankan *occupancy rate* tetap tinggi, maka sangat perlu disediakan pula fasilitas yang dapat dipergunakan untuk fungsi non rekreatif seperti, *function area* dan *banquet*.

Setiap lokasi yang akan dikembangkan sebagai suatu tempat untuk makan dan penyebrangan memiliki karakter yang berbeda, yang memerlukan pemecahan yang khusus.

Dalam merencanakan sebuah foodcourt perlu diperhatikan prinsip - prinsip desain sebagai berikut :

- a. Kebutuhan dan persyaratan individu dalam melakukan kegiatan wisata.
- b. Suasana yang tenang dan mendukung untuk istirahat, selain fasilitas olahraga dan hiburan.



- c. *Aloneness* (kesendirian) dan privasi, tetapi juga adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Berinteraksi dengan lingkungan, dengan budaya baru, dengan negara baru dengan standar kenyamanan tempat makan sendiri.
- d. Pengalaman unik bagi pengunjung
- Ketenangan, perubahan gaya hidup dan kesempatan untuk berelaksasi.
 - Kedekatan dengan hal baru fasilitas unik, tema unik, dan makanan unik.
 - Memiliki skala yang manusiawi.
 - Dapat melakukan aktivitas yang berbeda seperti olahraga dan kuliner
 - Keakraban dalam hubungan dengan orang lain diluar lingkungan kerja.
 - Pengenalan terhadap budaya dan cara hidup yang berbeda.
- e. Menciptakan suatu citra kuliner yang menarik
- Memanfaatkan sumber daya alam dan kekhasan suatu tempat sebaik mungkin.
 - Menyesuaikan fisik bangunan terhadap karakter lingkungan setempat.
 - Pengolahan terhadap fasilitas yang sesuai dengan tapak dan iklim setempat.

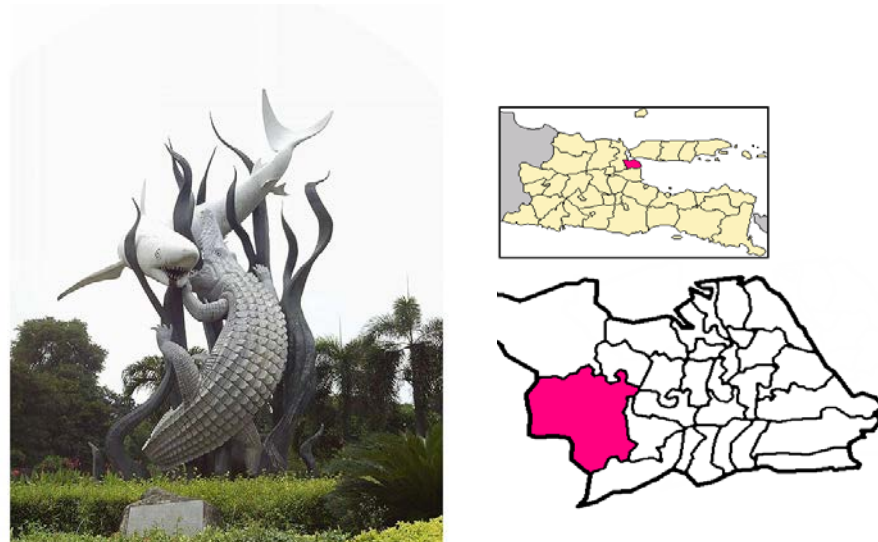
2.3 Tinjauan Tentang Surabaya

2.3.1 Pengertian Kota Surabaya

Kota Surabaya adalah ibukota provinsi Jawa Timur, Indonesia. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota Surabaya secara geografis terletak antara 0721' Lintang Selatan dan 11236' - 11254' Bujur Timur. Dengan jumlah penduduk metropolisnya



yang hampir 3 juta jiwa. wilayah kota Surabaya disebelah utara dan timur berbatasan dengan selat Madura, sedangkan sebelah barat berbatasan dengan kabupaten Gresik dan sebelah selatan berbatasan dengan kabupaten Sidoarjo. Luas wilayah kota Surabaya 274,06 km² yang terbagi menjadi 31 kecamatan dan 163 desa/ kelurahan. Sebagai kota metropolitan, Surabaya menjadi pusat kegiatan perekonomian didaerah Jawa Timur dan sekitarnya.



Gambar 2. 5 Peta Surabaya dan Ikon Surabaya

Sumber : www.wikipedia.com/Surabaya

Sebagian besar penduduknya bergerak dalam bidang jasa, industri, dan perdagangan sehingga jarang ditemukan lahan persawahan. Banyak perusahaan besar yang berkantor pusat di Surabaya, seperti PT Sampoerna Tbk, Maspion, Wing's Group, Unilever, dan PT PAL. Kawasan industri di Surabaya diantaranya Surabaya Industrial Estate Rungkut (SIER) dan Margomulyo. Sektor industri pengolahan dan perdagangan yang mencakup juga hotel dan restoran, merupakan kontributor utama kegiatan ekonomi surabaya yang tergabung dalam nilai Produk Domestik Regional Bruto (PDRB).

Disektor pariwisata, surabaya memiliki objek wisata alam Kebun Binatang Wonokromo dan Pantai Kenjeran. Kota ini juga mempunyai



banyak wisata sejarah dari kenangan Soerabaja Tempo Doeloe , gedung-gedung tua peninggalan zaman belanda dan jepang salah satunya adalah Hotel Oranje atau Yamato. Disamping dianugerahi wisata sejarah, Surabaya juga kaya akan wisata belanja. Sebagai kota perdagangan, Surabaya memiliki cukup banyak pusat perbelanjaan dan mall. Kesenian tradisional di kota Surabaya tumbuh dan berusaha untuk tetap dilestarikan. Bentuk kesenian tradisional kota ini banyak ragamnya. Ada seni tari, seni musik dan seni panggung. ludruk, gending jula juli Suroboyo, tari remo, kentrung, okol, seni ujung, besutan, upacara loro pangkon, tari lenggang Suroboyo dan tari hadrah.

Surabaya sudah terkenal sebagai sentra kuliner bagi kota di sekitarnya karena memiliki jumlah rumah makan yang banyak dan terkenal. Dari restoran dan rumah makan untuk kalangan menengah ke atas hingga warung tenda kaki lima yang masakannya tidak kalah lezatnya.

Seperti yang hingga kini masih menjadi jujukan wisatawan mancanegara adalah toko zanggradi, es teler tidar, es teler 77, bakso tanjung anom. Toko zanggradi yang terkenal dengan es krim dan steaknya bahkan telah dimasukkan dalam daftar obyek wisata dunia.

Potensi wisata kuliner ini bisa menguntungkan, Terutama bagi Pemerintah Kota Surabaya dan para pengusaha pariwisata. Dari sisi ekonomi wisata ini mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang terlibat dalam kegiatan wisata itu sendiri.

Kota pahlawan ini memiliki berbagai kesenian khas, seperti ludruk yaitu seni pertunjukan drama yang menceritakan kehidupan rakyat sehari-hari. Tari remo yaitu tarian selamat datang yang umumnya dipersembahkan kepada tamu istimewa. Kidungan yaitu pantun yang dilagukan dan mengandung unsur humor.

Selain kesenian khas tersebut, budaya panggilan arek (sebutan khas Surabaya) juga diterjemahkan sebagai 'Cak' untuk laki-laki dan 'Ning' untuk perempuan. Menariknya, setiap satu tahun sekali diadakan pemilihan Cak dan Ning Surabaya sebagai wujud melestarikan budaya.



Cak dan Ning Surabaya ini merupakan duta wisata dan ikon generasi muda kota Surabaya.

Satu hal lagi yang menarik di kota ini yaitu Festival Cak Durasim (FCD), yakni sebuah festival seni untuk melestarikan budaya Surabaya dan Jawa Timur pada umumnya. Festival ini diadakan setiap setahun sekali di Gedung Cak Durasim, Surabaya. Selain itu ada juga Festival Seni Surabaya (FSS) yang mengangkat berbagai bentuk kesenian misalnya teater, tari, musik, seminar sastra, pameran lukisan, pemutaran film layar tancap, pameran kaos oblong dan lain - lain. Festival ini juga diadakan setiap satu tahun sekali pada bulan Juni di Balai Pemuda Surabaya.

2.4 Tinjauan Tentang Pelabuhan Indonesia III Tanjung Perak Surabaya

2.4.1 Pengertian Pelindo III

Terminal penumpang Gapura Surya Nusantara di Pelabuhan Tanjung Perak, Surabaya, menjadi pelabuhan modern pertama dalam sejarah perhubungan laut Indonesia. Sejumlah fasilitas baru disediakan yang tujuannya untuk membuat terminal dan perjalanan penumpang menggunakan kapal laut menjadi lebih nyaman.

Gapura Surya Nusantara, nama terminal hasil revitalisasi dari dua terminal lama, itu kini dilengkapi dua unit garbarata *boarding bridge* (belalai) yang biasa ditemui di bandar udara. Garbarata menghubungkan terminal penumpang dengan kapal melalui lorong yang dapat digerakkan sesuai posisi pintu dek.

Fasilitas pertama ini memberi kemewahan bagi penumpang karena mereka tak perlu lagi menaiki tangga masuk ke kapal. Untuk menuju lantai dua lokasi ruang tunggu dan garbarata, mereka cukup menggunakan eskalator.

Gedung terminal setinggi tiga lantai itu juga memanjakan para penumpang dengan fasilitas ruang tunggu yang semuanya berpendingin udara. Ini adalah perubahan fasilitas layanan yang kedua.



Ketiga, calon penumpang kini harus melewati pintu *metal detector*. Barang - barang bawaan juga harus di-*screening* oleh mesin X-ray. Jumlah atau bobot bagasi juga akan dibatasi untuk kenyamanan penumpang selama perjalanan. Sisa bagasi yang tidak bisa dibawa serta akan masuk dalam kompartemen khusus untuk barang. Terminal penumpang Gapura Surya Nusantara merupakan hasil revitalisasi dari Terminal Gapura Surya dan Terminal Gapura Nusantara. keduanya telah digunakan untuk melayani penumpang sejak 1975. Lalu dirobohkan pada awal tahun 2013, untuk dilakukan pembangunan. Luas bangunannya sekitar 16.120 meter persegi dan dapat menampung sekitar 4.000 penumpang.



Gambar 2.6 Aktifitas Pelabuhan Tanjung Perak

Sumber : <https://www.pelindo.co.id>

Sejarah PT. Pelindo III (Persero) terbagi menjadi beberapa fase penting berikut ini :

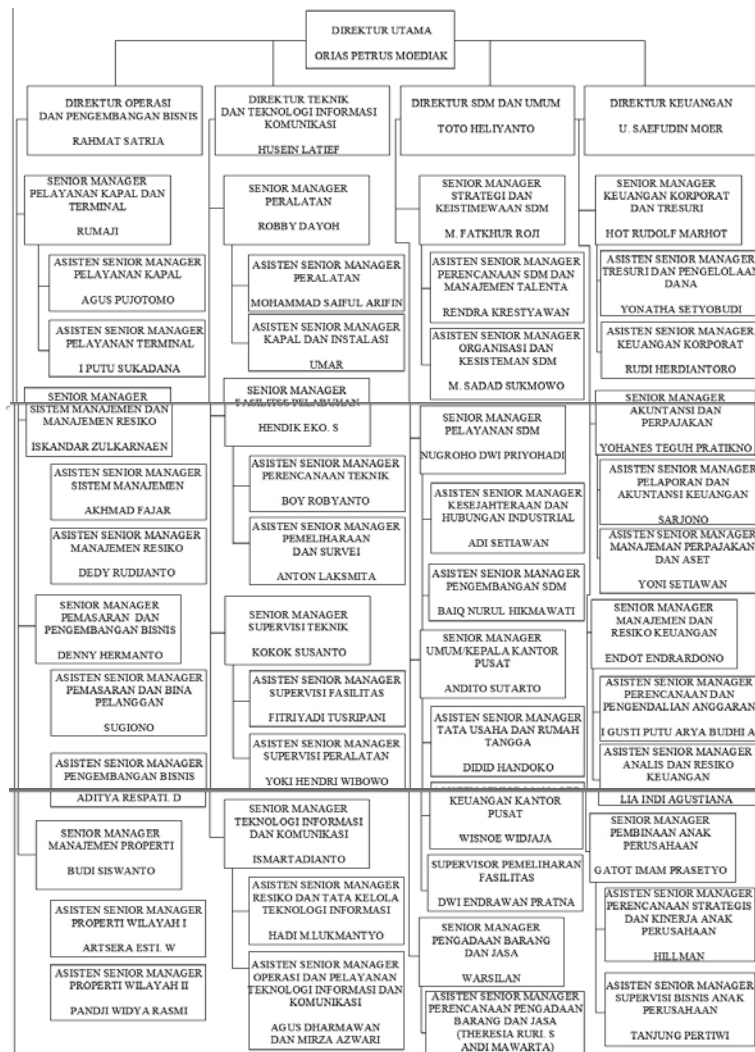
- Perseroan pada awal berdirinya adalah sebuah Perusahaan Negara yang pendiriannya dituangkan dalam PP No.19 Tahun 1960.
- Selanjutnya pada kurun waktu 1969 - 1983 bentuk Perusahaan Negara diubah dengan nama Badan Pengusahaan Pelabuhan (BPP) berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 1 tahun 1969.
- Kemudian pada kurun waktu tahun 1983 - 1992, untuk membedakan pengelolaan Pelabuhan Umum yang



diusahakan dan yang tidak diusahakan, diubah menjadi Perusahaan Umum (Perum) Pelabuhan berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 1983 dan Peraturan Pemerintah Nomor 6 Tahun 1985.

- Seiring pesatnya perkembangan dunia usaha, maka status perum diubah menjadi perseroan pada tahun 1992 dan tertuang dalam Akta Notaris Imas Fatimah, SH Nomor 5 Tanggal 1 Desember 1992.
- Perubahan Anggaran Dasar Desember 2011 tentang Kepmen BUMN 236.

2.4.2 Struktur Organisasi PT.Pelindo III



Gambar 2. 7 Struktur Organisasi

Sumber : <http://www.pelindo.co.id>



2.4.3 Visi Misi Perusahaan

A. Visi

- Berkomitmen memacu integrasi logistik dengan layanan jasa pelabuhan yang prima.

B. Misi

- Menjamin penyediaan jasa pelayanan prima melampaui standar yang berlaku secara konsisten.
- Memacu kesinambungan daya saing industri nasional melalui biaya logistik yang kompetitif.
- Memenuhi harapan semua stakeholder melalui prinsip kesetaraan dan tata kelola perusahaan yang baik.
- Menjadikan SDM yang berkompeten, berkinerja handal, dan berpekerti luhur.
- Mendukung perolehan devisa negara dengan memperlancar arus perdagangan.

2.4.4 Budaya Perusahaan

Pelindo 3 menetapkan budaya perusahaan dengan tiga nilai inti utama yang menjadi pedoman bagi seluruh insan Pelindo 3 dalam menjalankan perusahaan. Budaya Perusahaan dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Customer Focus (selalu mengutamakan kepuasan (pelanggan). Perilaku utama dalam nilai inti Customer Focus adalah melayani dan tangguh.
2. Care (terdepan dalam kepedulian kepada pemangku kepentingan dan lingkungan). Perilaku utama dalam nilai inti care adalah peka dan sigap.
3. Integrity (berpikir, berkata dan berperilaku terpuji, menjaga martabat serta menjunjung tinggi etika). Perilaku utama dalam nilai inti integrity adalah disiplin dan tanggung jawab.



2.5 Pantai

Dalam pengertian pantai menurut definisi para ahli dan macam - macam pantai atau jenis - jenis pantai menurut bentuknya yakni terbagi atas 4 macam, pantai landai, pantai curam, pantai bertebing (flaise), dan pantai karang. Pengertian pantai menurut definisi para ahli mengatakan bahwa pengertian pantai adalah batas antara daratan dengan laut. Batas ini merupakan zona laut sampai dengan kedalaman 200 m (garis iso bath 200 m). Jadi, sifat - sifatnya sama dengan daratan yang disebut shelf. Sebelumnya juga telah dibahas pengertian pantai dan pesisir serta perbedaannya, mengapa pesisir dikaitkan dengan pantai. Karena terkadang banyak orang yang sulit mengartikan pesisir dan membedakan pantai dengan pesisir. pembahasan selanjutnya yakni macam - macam pantai yang akan dijelaskan dibawah ini.

Jenis - Jenis Pantai :

Menurut bentuknya ada empat macam pantai, yaitu pantai landai, pantai curam, pantai bertebing dan pantai karang.

1. Pantai Landai

Pantai landai, yaitu pantai yang permukaannya relatif datar. Termasuk pantai jenis ini adalah pantai mangrove, pantai bukit pasir, pantai delta. dan pantai estuari.

2. Pantai Curam

Pantai curam biasanya bergunung - gunung. Karena peretakan yang memanjang sejajar pantai dan terkikis ombak yang besar, terjadilah tebing - tebing curam dan laut dalam. Contohnya, pantai di selatan pulau Jawa dan barat pulau Sumatera.

3. Pantai Bertebing (Flaise)

Pantai bertebing (flaise) adalah pantai yang curam dimuka tebing karena adanya pegunungan melintang tegak lurus terhadap pantai. Di pantai ini sering dijumpai laut yang dangkal. Terjadinya flaise



karena penimbunan hasil perusakan tebing pantai itu sendiri yang disebabkan oleh abrasi atau erosi marine.

4. Pantai Karang

Pantai karang terjadi jika didasar laut sepanjang pantai terdapat terumbu karang, misalnya pantai di pulau Sulawesi, Maluku, dan Nusa Tenggara. Pantai seperti ini biasanya dijadikan objek wisata laut. Misalnya, Taman Bunaken di Manado.

2.6 Studi Eksisting

2.6.1 Corporate Image

a) Nama Objek

Food court Pelabuhan Tanjung Perak, Surabaya

b) Lokasi

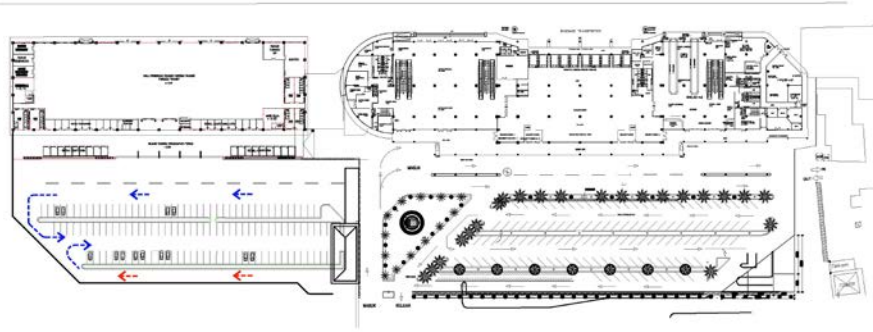
Di dalam area Pelabuhan Indonesia III cabang Tanjung Perak, Surabaya

c) Sekilas mengenai Food court di Pelindo III

Pelabuhan ini memang sudah ada lama sejak dulu namun dengan bertambahnya masyarakat menggunakan fasilitas penyebrangan jadi sekarang dibangun lagi pelabuhan Pelindo III dengan kapasitas yang lebih banyak, akhirnya dibangunlah Pelindo III dengan tiga lantai. Food court ini terletak di lantai tiga luas keseluruhan lantai tiga ini kurang lebih namun 3,659,910 m² untuk Food courtnya saja sekitar 845m².

2.6.2 Site Plan dan Layout Gedung

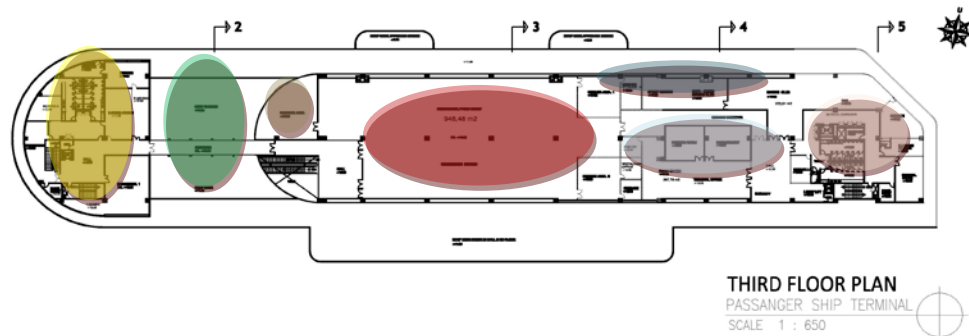
Lokasi food court terletak di dalam Pelabuhan Indonesia Tiga, cabang Tanjung Perak, Surabaya. Tepatnya dilantai tiga pelabuhan tersebut, Dimana letak lokasi bisa dilihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.8 Denah Site Plan dan Fasad Bangunan

Sumber : Pelindo III Tanjung Perak Surabaya

Keterangan gambar dibawah ini merupakan denah lantai 3 yang akan dijadikan obyek rancangan.








Gambar 2.9 Existing Denah Food Court dan Pembagian Area

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Keterangan Gambar :

- Indoor Food Court Area
- Outdoor Food Court Area



- General Facility Area 
- Smoking Area 
- Kitchen Area 
- Office Area 
- Shaff and Storage Area 

2.6.3 Analisa Desain Arsitektural

a. Eksterior

Berdasarkan hasil analisa bentuk arsitektural bangunan Pelindo III yang terletak di kawasan Tanjung Perak Surabaya ini adalah memiliki ciri khas pada tampilan eksteriornya yaitu seperti bentuk fasad kapal. Dimana desain pelabuhan ini digunakan untuk akses penyebrangan diberbagai tujuan.



Gambar 2.10 Exterior Gedung Pelindo III

Sumber : <https://www.pelindo.co.id>

b. Interior

Berikut ini penjelasan mengenai suasana dan alur sirkulasi pada pelabuhan menuju food court lantai tiga di Pelindo III cabang Tanjung Perak Surabaya.

Sebelum menuju lantai tiga pertama harus melewati area parkir dulu setelah itu masuk ke lantai satu melewati pintu utama sebelah kanan dari pelabuhan setelah berada di dalam ruangan lantai satu habis itu menuju pintu kedua langsung naik tangga lantai dua setelah di lantai dua



langsung menuju arah kiri dan setelah itu naik tangga di lantai tiga, berikut ini ulasannya :

1. Hall

Hall ini merupakan area pertama sebelum masuk ke food court tepatnya di depan tangga menuju lantai tiga. Di mana seharusnya interior yang ditampilkan dapat menarik pengunjung ataupun tamu.



Gambar 2. 11 Hall Food Court

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kelebihan :

- Area hall ini didesain banyak bukaan sehingga penghawaan dan pencahayaan sudah tidak diragukan lagi.
- Bentuk arsitektural hall ini berbentuk kotak dindingnya menggunakan rangka alluminium sebagai pemasangan kaca dan jendelanya.
- Pemilihan warna putih, drop ceiling pada seluruh area dan spot lighting semakin menguatkan tema atau karakter modern saat ini.

Kekurangan :

- Pada kenyataanya belum adanya corporate image food court yang seharusnya ditampilkan pada area hall sebagai area pembuka pertama sebelum masuk food court.
- Desain interior hall area ini masih dapat ditingkatkan desainya sehingga bisa lebih menarik lagi.



2. Interior Food Court

Kondisi interior food court tersebut masih proses finishing jadi keadaan belum sepenuhnya jadi. Untuk furnitur seperti kursi dan meja sudah ada ditempat namun belum ditata ke area yang telah ditentukan. Food court ini lumayan luas sehingga dapat menampung enam area makan yang ukurannya lebih dari 6 x 8 m. Terdapat dua kitchen yang ada di area food court dilain sisi ada juga kitchen yang tempatnya dibelakang area food court. Food court ini milik BUMN juga karena tempatnya di Pelabuhan Tanjung Perak.

A. Area makan 1

Area makan ini luasnya kurang lebih 3 x 10 m jadi bentuknya memanjang. Material lantai menggunakan HPL motif kayu natural, bagian sekat dinding menggunakan triplek diberi rangka kayu lalu pada bagian depan terdapat gambar ikon (tokoh) budaya Jawa Timur beserta sedikit kata - kata sejarah budaya tersebut. Untuk Furnitur menggunakan bahan dari plastik dan kayu sebagai kakinya, mejanya standart memakai duco warna abu - abu dan stainless sebagai kakinya. Furnitur yang dipakai di food court ini menggunakan gaya modern natural. Ceilling menggunakan drop adanya permainan level sehingga gaya modern lebih terlihat kuat begitu juga dengan lighting adanya spot light dan hidden lamp menambah style food court tersebut semakin kuat.



Gambar 2.12 Interior Area Makan 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Kelebihan :

- Pemilihan tema dinding dengan menghadirkan karakter budaya Jawa Timur seperti wayang kulit, malangan Mask, dll menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung ataupun tamu.
- Furnitur nyaman digunakan dan bahanya sangat lembut lentur tidak kaku dan simple, serta mudah perawatan.

Kekurangan :

- Bahan material lantai dapat mudah tergores oleh benda yang ada di atasnya.
- Furnitur meja sudutnya bisa didesain kembali untuk dibuat lebih tumpul sehingga lebih aman tidak membahayakan pengguna.
- Desain interior pada food court hasilnya lebih ditingkatkan lagi supaya lebih menarik.

B. Area makan 2

Untuk area makan yang ini memang lebih kecil dari sebelumnya, kira – kira ukuran area ini seluas 3 x 5 m. Material dan furnitur yang dipakai sama seperti pada area makan satu. Wallpaper yang digunakan berbeda dengan yang sebelumnya untuk area makan ini menggunakan budaya kuda lumping dari Jawa Timur.



Gambar 2.13 Interior Area Makan 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Kelebihan :

- Area makan dua ini menarik karena adanya ceiling yang sedikit unik yaitu penambahan kuda lumping yang digantung di atas sebagai elemen estetis.
- Adanya tiga tiang yang disusun rapi namun bagian atas ditata miring jadi membuat area ini sedikit menarik.

Hal – hal yang dapat dikembangkan desainnya antara lain :

- Desain interior area ini berkesan simple, dan terkesan biasa.
- Letak area ini masih bisa ditingkatkan kenyamanannya dengan mendekatkan stan makanannya.
- Menghadap ke arah galangan kapal di luar dengan berbagai macam kesibukan.

C. Stan Makanan

Stan makanan yang sudah ada pada food court ini masih ada satu, dan mungkin masih ada lagi stan makanan yang lainnya tapi belum jadi. Stan makanan Java Coffe ini khusus menjual aneka minuman coffe dan makanan. Dilengkapi dengan booth dengan tema yang sam yaitu ala – ala kopi.



Gambar 2.14 Stan Makanan Food Court

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kelebihan :



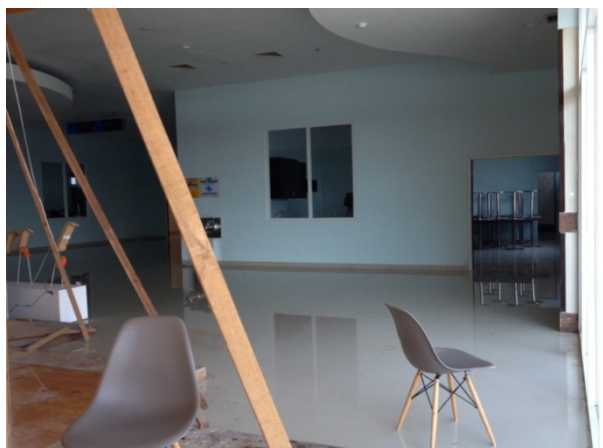
- Cukup menarik pada booth makanan karena temanya sesuai dengan apa yang mau dijual distan tersebut.
- Desain interior cukup menarik tidak terkesan biasa saja.

Kekurangan :

- Material kayu pada booth makanan ini memerlukan perawatan extra karena kondisinya digunakan untuk memasak.
- Booth makanan ini letaknya terlalu jauh dari kitchen utama.
- Booth makanan ini kurang luas terkesan sempit.

D. Kitchen

Merupakan salah satu fasilitas paling krusial di kelas food court, kitchen ini lumayan luas namun belum ada perabotan untuk memasak, hanya tampak ruangan kosong. Dimana area kitchen ini bisa dimanfaatkan untuk memasak bagi pekerja pelabuhan maupun untuk menyuplai food courtnya. Kitchen utama ini tempatnya tepat dibelakang skat namun ada ruangan tersendiri. Semua aliran air bersih dan air kotor, blower sudah ada tinggal yang belum masuk hanya furnitur atau peralatan masak lainnya.



Gambar 2.15 Ruang Masak

Sumber : Dokumentasi Pribadi

E. Smoking Area

Smoking area tempatnya cukup luas cukup untuk menampung sekitar 30 orang sekali masuk, udara di dalam sejuk karena banyak bukaan. Di area ini tidak menggunakan blower dan ac karena dari



penghawaan alami dan bukaan tentunya sudah cukup. Ruangan membentuk seperempat lingkaran semua dinding menggunakan frame kaca view langsung menghadap ke laut semua belum ada furnitur dan furnitur masih bertumpukan.

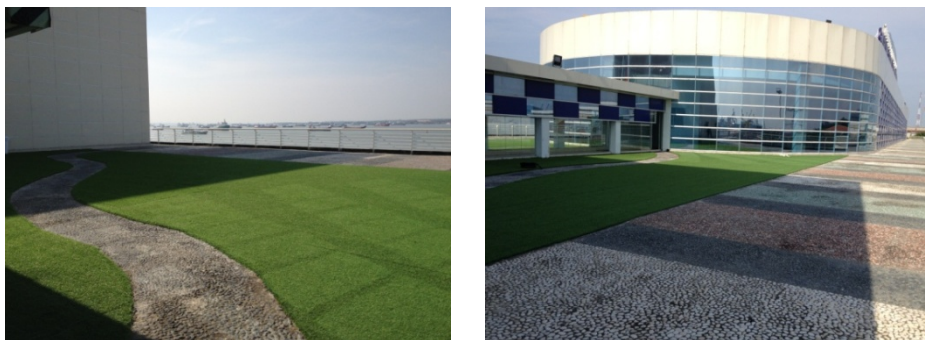


Gambar 2.16 Smoking Area

Sumber : Dokumentasi Pribadi

F. Roof Garden 1 dan 2

Area digunakan untuk acara pesta atau gala dinner disitu area terbuka angin tempatnya ini tepat di depan area smoking, jadi dari hall langsung belok kiri melewati corridor dan disitu terdapat pintu untuk menuju outdoor tersebut, segala macam furniture memang belum diterapkan sepenuhnya karena area ini belum jadi sepenuhnya.



Gambar 2.17 Roof Garden 1 dan 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi



2.7 Kajian Warna

2.7.1 Pengertian Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur – unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Lebih lanjut, Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Ali Nugraha (2008: 34) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda – benda yang dikenai cahaya tersebut. Selanjutnya, Endang Widjajanti Laksono (1998: 42) mengemukakan bahwa warna merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. Terdapat tiga unsur yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diintrepetasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Warna dapat ditinjau dari dua sudut pandang, dari ilmu fisika dan ilmu bahan (Ali Nugraha, 2008: 34). Lebih lanjut warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna *additive* dan *subtractive* (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005: 17–19). Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Kejadian warna ini diperkuat dengan hasil temuan Newton (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 26) yang mengungkapkan bahwa warna adalah fenomena alam berupa cahaya yang mengandung warna spektrum atau pelangi dan pigmen. Menurut Prawira (1989: 31), pigmen adalah pewarna yang larut dalam cairan pelarut.

2.7.2 Klasifikasi Warna

Teori yang mengungkapkan mengenai klasifikasi warna adalah Teori Brewster, pertama kali di kemukakan pada tahun 1831. Teori



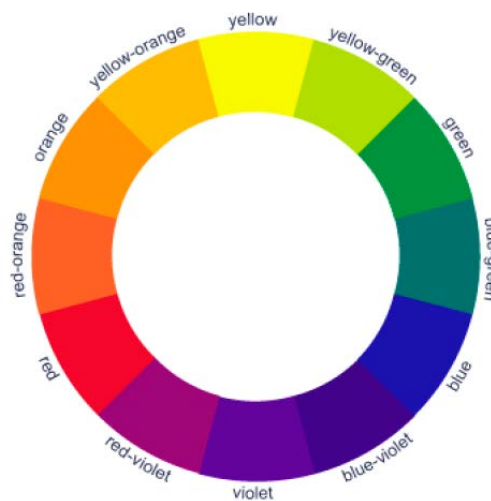
menyederhanakan warna - warna yang ada di alam menjadi empat klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral.

- **Warna Primer**

Warna primer merupakan warna dasar yang tidak ada campuran dengan warna – warna lain (merah, biru, dan kuning).

- **Warna sekunder**

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1:1. Warna yang didapatkan.



Gambar 2.18 Lingkaran Warna Brewster

Sumber : <http://colorindesign.net/2009/11/09/we-see-the-world-in-color>

- **Warna Tersier**

Warna Tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder.

- **Warna Netral**

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna – warna kontras di alam. Hasil pencampuran pigmen warna yang tepat biasanya akan membentuk warna hitam.

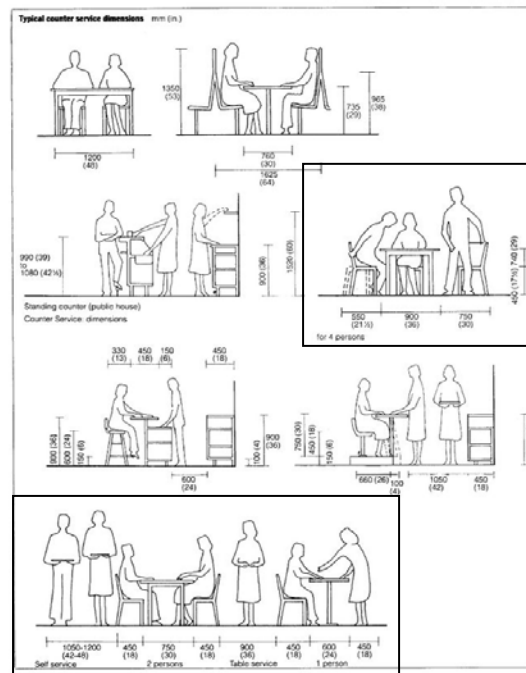


2.8 Studi Anthropometri

Anthropometri adalah ilmu yang mempelajari pengukuran dimensi tubuh manusia (ukuran, berat, volume, ruang, dan lain – lain). Dan karakteristik khusus dari tubuh seperti ruang gerak. Data anthropometri digunakan untuk berbagai macam keperluan antara lain seperti merancang area kerja, fasilitas kerja, dan desain produk agar dapat memperoleh ukuran – ukuran yang sesuai dan standart dengan dimensi tubuh manusia dari berbagai macam volume dan bentuk tubuh manusia yang akan menggunakannya. Jadi studi anthropometri ini dijadikan acuan sebelum mendesain atau merancang sebuah fasilitas apapun agar mendapatkan standart ergonomi yang sesuai dan baik berbasis Human Centered Design.

2.8.1 Studi Anthropometri Area Makan

a. Studi Anthropometri Meja dan Kursi Makan



Gambar 2.19 Data Anthropometri Meja dan Kursi Makan

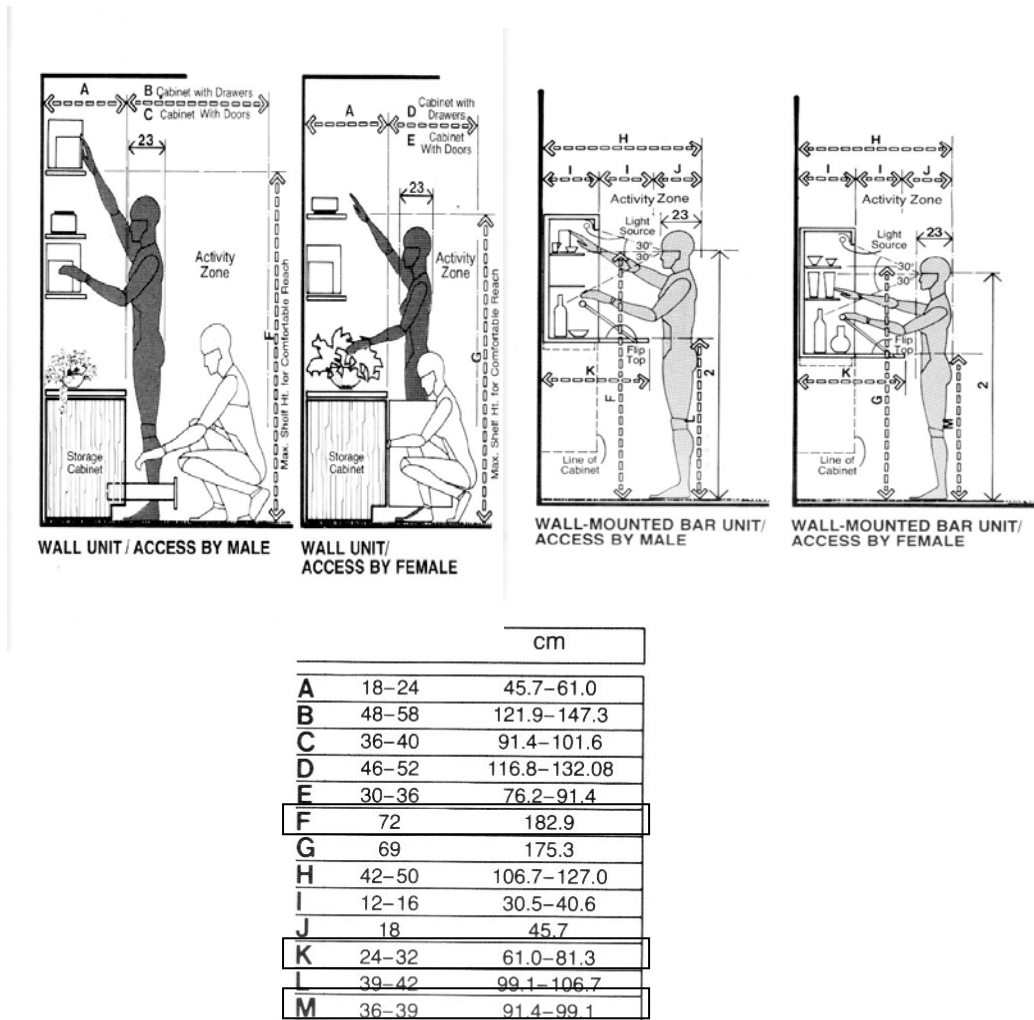
Sumber : human dimension and interior space

Dari gambar diatas tersebut data antropometri yang diperoleh yaitu :

- Panjang maximum tempat makan untuk 4 orang yaitu 2200 cm.
- Panjang maximum tempat makan untuk 2 orang yaitu 1650 cm.
- Panjang maximum tempat makan untuk 1 orang yaitu 1050 cm.
- Space sell service untuk 1 orang yaitu 900 - 1000 cm.
- Space sell service untuk 2 orang yaitu 1050 - 1200 cm.



2.8.2 Studi Anthropometri Area Dapur



RESIDENTIAL SPACES 137

Gambar 2.20 Data Anthropometri Area Dapur

Sumber : human dimension and interior space

Data anthropometri diatas sebagai acuan dimensi ruang dan tubuh manusia untuk merancang pada area dapur. Adapun data yang didapat yaitu sebagai berikut :

- **Huruf F** menunjukkan ketinggian storage top atas dari lantai maximum 182,9 sudut pandang mata 30 derajat.
- **Huruf K** menunjukkan bahwa lebar pantry bawah yaitu 61,0 - 81,3 cm.
- **Huruf M** menunjukkan bahwa ketinggian pantry dari lantai adalah 91,4 - 99,1 cm.



2.9 Studi Pemandangan

2.9.1 Foodcourt dan Restaurant bandara juanda Surabaya



Gambar 2.21 Food Court Bandara Internasional Juanda Surabaya

Sumber : Juanda-Airport.com

Food court di bandara juanda ini memang didesain sangat mewah karena semua serba glossy, menampilkan ruangan yang modern. Hal ini dapat dilihat dari pemilihan bentuk furnitur yang simple dan efisien, penggunaan warna - warna yang cerah, serta banyaknya bukaan dan penggunaan minim sekat memberikan kesan ruang yang lapang.

Food court ini lumayan luas karena tidak dibatasi dengan adanya pembagian area, pada umumnya food court memang tidak dibatasi dengan sekat hanya saja biasanya dinding pendek, furnitur, dan tamankecil yang digunakan sebagai penyekat. Food court ini sangat bagus dan memiliki banyak stan makanan serta memiliki fasilitas tambahan seperti live musik, toilet, dan waiting room.

Food court ini semuanya full menggunakan drop ceiling dengan permainan leveling dan hiddep lamp. Plafon ekspos tidak diterapkan semua jadi penggunaan AC full karena minim bukaan hanya saja terdapat pada salah satu spot yang ada bukaannya namun tidak pada area food court. Jenis makanannya pun beragam namun harganya cukup mahal karena bandara ini kelas internasional.



Material lantai menggunakan granit yang dikombinasikan dengan keramik namun beda warna ini yang membedakan atau pemisah ruang food court dan area yang lain. Untuk desain area food court, dirancang hampir sama dengan area bandara yang ada di Kalimantan yaitu dengan nuansa interior yang modern. Bentuk furnitur pelengkap pada ruangan ini yang sederhana dan terdapat beberapa furnitur multifungsi memberikan kesan modern. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat unsur natural yang ditampilkan di sini yaitu pada lantainya. Sedangkan warna yang dominan digunakan adalah warna laut berupa abu - abu, dan sedikit sentuhan warna coklat yang menimbulkan kesan hangat.



Gambar 2.22 Food Court Juanda Surabaya

Sumber: Juanda-Airport.com



BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Metode Desain

Metode yang digunakan adalah metode analitis, di mana setiap hal dalam perancangan senantiasa dianalisa kembali. Adapun teori dalam kajian analisa yang digunakan oleh penulis antara lain :

- Metode analisa induktif

Merupakan metode yang digunakan untuk mencari standarisasi yang diperlukan dalam perancangan untuk dianalisa dan didapatkan standar tetap sesuai dengan tema perancangan yang kemudian dipakai dalam aplikasi perancangan desain.

- Metode analisa dengan menggunakan kajian semiotika

Merupakan metode yang digunakan untuk mencari kaitan antara “tanda” yang ada pada unsur fisik - fisik bangunan dengan “makna” yang terkandung didalamnya.

- Metode analisa deskriptif

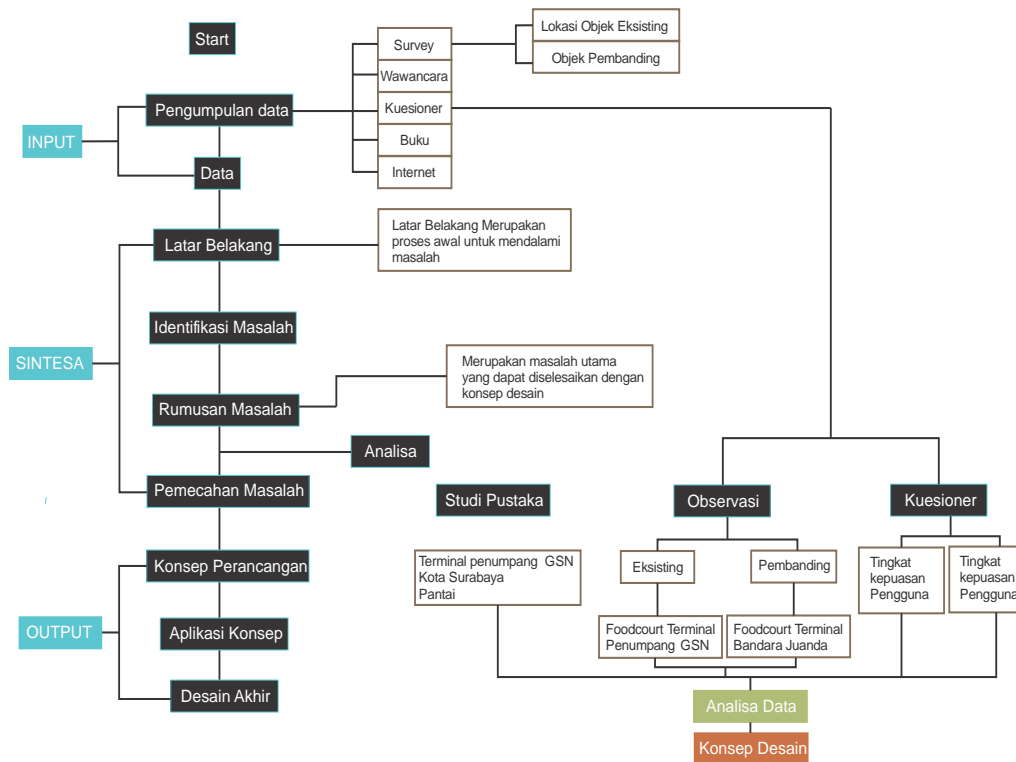
Merupakan metode yang memaparkan dan menguraikan segala bentuk data yang diperoleh untuk dianalisa.

- Metode analisa komparasi

Merupakan metode yang membandingkan data dengan teori atau menganalisa antara data dengan data yang lainnya, yang kemudian diambil data yang sesuai dengan perancangan.

3.2 Alur Proses Desain

Berikut ini alur proses desain yang akan diterapkan pada interior food court Pelindo 3 cabang Tanjung Perak Surabaya dengan tujuan akhir berupa Desain Akhir :



Gambar 3.1 Alur Proses Desain

Keterangan :

1. Pengumpulan Data

Proses desain dimulai dengan melakukan pengumpulan data. Hal ini dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut :

A. Observasi

Proses pengamatan lapangan dilakukan didua objek yang berbeda sebagai berikut:

- Studi Pustaka
(Food court Pelabuhan Indonesia 3 cabang Tanjung Perak Surabaya)
- Observasi
Eksisting (Food court Pelindo 3 Tanjung Perak Surabaya)
Pembanding (Food court Bandara Juanda Surabaya)



- Kuesioner
Tingkat kepuasan pengguna dan minat harapan pengguna
- Analisa data
- Konsep desain
- Hasil desain

B. Studi Eksisting

Observasi dilakukan pada food court Pelindo III cabang Tanjung Perak Surabaya untuk mendapatkan data lapangan. Data lapangan adalah data mengenai keadaan lokasi bangunan, yang berupa denah lokasi, lingkungan sekitar, bentuk dan kondisi fisik suatu bangunan.

C. Studi Pemandangan

Observasi dilakukan pada objek perbandingan untuk mendapatkan data tipologi. Data tipologi adalah data - data mengenai kondisi fisik yang mirip dengan perancangan yang akan dibuat, sehingga dapat membantu perancang mendapatkan permasalahan - permasalahan yang sekiranya dapat terjadi dalam perancangan.

- Pembagian Kuesioner

Pembagian kuesioner dilakukan kepada beberapa target responden sesuai dengan output data yang diharapkan.

- Studi Literatur

Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data melalui buku-buku (referensi, jurnal) dan juga dari internet yang dapat menunjang perancangan.

2. Setelah mendapatkan beberapa data yang diperlukan yaitu melalui latar belakang, selanjutnya kita akan bisa mulai mengidentifikasi masalah, untuk kemudian menghasilkan rumusan masalah utama.

3. Analisa dan Programming



4. Analisa adalah proses menemukan permasalahan yang ada. Proses ini berlangsung dengan cara membandingkan akan keadaan yang ada di lapangan, data tipologi dan data literatur. Hasil analisa tersebut diolah kembali berdasarkan kebutuhan yang muncul, misalnya kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang dan pembagian area, tahap ini disebut sebagai programming.

5. Konsep Perancangan

Konsep perancangan ini digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dalam konsep perancangan ini semua hal yang dibutuhkan dalam mendesain suatu interior harus dipikirkan secara teliti. Dalam konsep perancangan ini berisi tentang bentuk, warna, pola sirkulasi, sistem pencahayaan, elemen pembentuk ruang, sistem penghawaan, dll.

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data akan dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan sekunder dengan penjelasan sebagai berikut:

- Data primer yaitu survei lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting sebagai bahan untuk memperkuat kebutuhan desain
- Data sekunder yaitu studi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan food court dan konsep interior bernuansa modern tradisional (daerah lokal). Dilakukan dengan cara mengambil informasi dari buku, majalah, dan internet yang akan digunakan sebagai referensi.

Data sekunder nantinya akan menjadi bahan perbandingan dengan data primer, yang nantinya akan mendapatkan sebuah kesimpulan mengenai kesamaan karakter desain food court yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuannya.

3.4 Observasi Langsung



Mengamati langsung kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung objek eksisting untuk mengetahui fasilitas yang dibutuhkan pengunjung. Observasi dilakukan pada beberapa tempat, sebagai berikut :

A. Kawasan Food Court Tanjung Perak Surabaya, meliputi :

- Bentuk bangunan dan interior.
- Foto area food court pelabuhan yang diperoleh dengan pengambilan foto pada saat observasi ke lokasi.
- Permasalahan gedung disekitar area pelabuhan Tanjung Perak Surabaya. Diperoleh dengan berinteraksi langsung dengan wakil pimpinan area sekaligus menjadi pengguna dan pengunjung agar dapat memperoleh data yang relevan.
- Kebutuhan fasilitas.

B. Observasi Objek Studi Pembanding Food Court Bandara Juanda Surabaya:

- Bentuk bangunan dan interior.
- Karakteristik pengunjung (segmentasi pengunjung).
- Foto food court bandara juanda yang diperoleh dengan pengambilan foto pada saat observasi ke lokasi.
- Studi aktivitas pengunjung dan fasilitas yang didapatkan dengan memperhatikan aktivitas pengunjung dan kaitannya dengan fasilitas yang diberikan baik dari segi negatif dan positif.

3.5 Pembagian Kuesioner

Design research yang dipilih untuk pengambilan data yaitu survey. Survey dilakukan secara langsung kepada pengunjung diberbagai food court di Surabaya untuk mengetahui fasilitas dan keinginan pengguna terhadap food court. Survei yang dilakukan menggunakan *setting research* natural atau alami di mana responden menjawab kuesioner dengan jawaban sebenarnya tanpa ada setting kondisi terlebih dahulu.



Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan pengambilan data melalui kuesioner :

1. Target Responden

Dalam melakukan pengambilan data mengenai objek desain, target responden dilakukan kepada beberapa target responden sesuai dengan output data yang diharapkan sebagai berikut :

- Calon pengguna potensial yang merupakan masyarakat luar daerah kota Surabaya.
- Calon pengguna food court (masyarakat umum) yang merupakan pengunjung food court Pelindo III

2. Kuesioner

Kuesioner yang akan dibagikan terdiri dari beberapa jenis yang disesuaikan dengan data output yang diharapkan yaitu kuesioner untuk menganalisa tingkat kepuasan pengunjung dan pertanyaan terbuka untuk mengetahui minat dan harapan pengunjung. Jumlah responden sebanyak 20 orang dari berbagai kalangan seperti mahasiswa dan masyarakat umum.

(hasil kuesioner terlampir pada lampiran)

3.6 Studi Literatur

Studi literatur merupakan data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan dihasilkan dengan jalan menghimpun data yang ada, kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data diperoleh dari jurnal, buku peraturan, laporan penelitian, internet, koran dan majalah. Data dan informasi yang dicari adalah :

a. Buku referensi yang relevan

Studi literatur yang dilakukan adalah pencarian data yang diperoleh dari jurnal, buku - buku teks, laporan penelitian dan majalah. Data dan informasi yang dicari adalah :



- Studi literatur tentang Surabaya, budaya Surabaya, dan pantai.
- Studi literatur mengenai food court serta fasilitas yang ada di interiornya.
- Studi literatur food court seperti fungsi, syarat dan jenis food court.
- Studi elemen pendukung interior seperti lighting dan warna.

b. Internet

Internet sebagai sumber informasi dalam menganalisa data tentang style, nuansa, dan furnitur yang sesuai untuk style tersebut. Selain itu juga sebagai acuan dalam menganalisa data dari obyek pembanding.

3.7 Tahap Analisa Data

Data yang diperoleh melalui studi pustaka, studi literatur, kuesioner dan observasi akan dikumpulkan dan diolah dengan mengumpulkan data – data yang diperlukan kemudian dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan untuk proses perancangan. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- **Analisa Gubahan Interior**
Analisa tentang bentukan interior food court lebih cenderung ke langgam modern dengan menggunakan bentuk - bentuk geometris. Bentuk interior juga disesuaikan dengan bentuk – bentuk analogi dari karakter fasad kapal.
- **Analisa Warna**
Menganalisa warna – warna yang sesuai dengan karakteristik warna soft nyaman identik dengan kenyamanan kota dengan aksentuasi warna - warna pantai yang identik dengan kesegaran dan kesejukan yang akan diaplikasikan pada sebagian warna interiornya.
- **Analisa Pengguna**
Analisa pengguna food court Tanjung Perak Surabaya adalah analisa hasil dari kuesioner untuk mengetahui harapan yang



diinginkan pengguna atau pengunjung terhadap objek desain interior.

- **Analisa Pencahayaan**
Analisa pencahayaan disesuaikan dengan adanya fungsi di dalam interior food court.
- **Analisa Penghawaan**
Analisa penghawaan disesuaikan dengan adanya kebutuhan didalam ruang dan adanya aktifitas yang dilakukan di dalam food court.
- **Analisa Material**
Analisa tentang material yang sesuai dengan ruang yang ada di food court Tanjung Perak Surabaya dengan mengacu pada konsep desain dengan tema Surabaya yang dilengkapi dengan aksentuasi suasana atau ornamen pantai.
- **Analisa Furnitur**
Analisa tentang bentukan, warna dan material furnitur yang akan digunakan dalam ruangan interior food court Tanjung Perak Surabaya dengan mengambil aplikasi atau bentukan dari kapal dan alat - alat nelayan pantai.
- **Analisa Kebutuhan Ruang**
Analisa tentang kebutuhan ruang food court Tanjung Perak Surabaya ini disesuaikan dengan aktivitas yang ada dengan aktivitas pada beberapa fasilitas yang mendukung di food court Tanjung Perak Surabaya.
- **Analisa Sirkulasi**
Analisa sirkulasi disesuaikan dan ditentukan oleh berbagai kebutuhan ruang dan aktifitas yang ada di dalam food court Tanjung Perak.

3.8 Konsep Perancangan

Setelah tahap analisa data selesai dengan melalui proses pemecahan masalah yang nantinya akan muncul ide - ide atau gagasan - gagasan awal sebagai bentuk solusi awal untuk permasalahan yang ada. Hingga pada



akhirnya ide awal atau gagasan tersebut akan dikembangkan menjadi konsep perancangan. Dalam konsep perancangan ini semua hal yang dibutuhkan dalam mendesain suatu interior harus dipikirkan secara teliti, baik dari segi perencanaan bentuk, zoning area, warna, pola sirkulasi, sistem pencahayaan, elemen pembentuk ruang, sistem penghawaan, semua aspek harus terkoordinir dengan baik sehingga akan menghasilkan rancangan interior yang bagus.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DATA

4.1 Analisa Pengguna

Analisa pengguna yang dimaksud yaitu analisa keadaan penumpang dan pengunjung food court beserta pengurusnya untuk mengetahui tujuan dan harapan mereka tentang desain interior food court Tanjung Perak Surabaya.

4.1.1 Hasil Data Fisik

Berdasarkan data fisik yang sudah dikumpulkan, diperoleh beberapa hasil dari analisa data fisik sebagai berikut :

- Kriteria food court secara keseluruhan sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung untuk pengunjung, wisatawan dan relaksasi. Juga umumnya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan mengisi ruang untuk makan dan menunggu keberangkatan kapal bagi pengunjung yang datang ke food court menginginkan perubahan dari kegiatan sehari - hari.
- Area pada food court yang wajib memperlihatkan isi dan tema ruang yang ingin disampaikan kepada tamunya adalah pada *Public Space Area*. Daerah ini menjadi pusat kegiatan utama dari aktivitas yang terjadi pada food court, dalam hal ini menjadi jelas bahwa wajah sebuah food court dapat terwakili olehnya. Yaitu pada area *hall, area makan, function room, dan booth*. Tidak lupa pula area makan merupakan area privat yang harus dapat menampilkan tema ruang dikarenakan fungsi utamanya sebagai tempat istirahat.
- Pengunjung lokal maupun internasional yang berkunjung ke food court cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus dan berbeda dengan jenis food court lainnya. Pengguna food court cenderung memilih suasana yang nyaman dengan arsitektur yang mendukung tingkat kenyamanan dengan tidak meninggalkan citra yang bernuansa etnik. Sebaiknya sebuah



food court dapat menampilkan citra atau budaya setempat. Hal ini bertujuan agar dapat mengangkat lokalitas daerah setempat menjadi suatu daya tarik yang unik dan tidak terlupakan bagi tamu/pengunjung food court.

- Beberapa karakteristik lain dari Postmodern adalah *Double coding of style*, yakni menggabungkan unsur - unsur modern dengan unsure - unsur lain (vernakuler, lokal, komersial, dan kontekstual), juga berarti memperhatikan nilai - nilai yang dianut arsitek dan penghuni atau masyarakat awam. *Conventional and abstract form* dimana tampilannya menampilkan bentuk - bentuk konvensional dan bentuk - bentuk yang populer sehingga mudah ditangkap artinya, rujukan stylistik/ sejarah. *Eclectic* yang merupakan campuran dari langgam - langgam yang saling berhubungan secara berkelanjutan untuk mencapai unity/ kesatuan. *Pro historical reference* yaitu bertujuan mengingatkan pengamat pada keadaan lama, menampilkan nilai - nilai histori pada setiap rancangan, sehingga menjadi pembekas rancangan.

Berdasarkan poin - poin yang dijabarkan diatas, poin - poin tersebut dapat didetail menjadi beberapa variabel yang digunakan sebagai acuan untuk menyusun laporan tugas akhir desain interior.

4.1.2 Hasil Media Kuesioner

Hasil dari kuesioner dapat diketahui bahwa melalui analisa tingkat kepuasan responden calon pengunjung atau penumpang food court di Pelindo III bahwa pengguna juga sangat memperhatikan aspek fasilitas fisik yang ada di food court. Di mana terdapat beberapa variabel yang tidak memuaskan, seperti kebersihan food court, kenyamanan ergonomi furnitur di dalam dan di luar food court, kelengkapan fasilitas di dalam food court, serta yang paling penting adalah keindahan interior food court.

Untuk meningkatkan kualitas food court, maka diperlukan sebuah konsep perencanaan yang matang dan sesuai dengan keinginan dan minat



pengunjung. Di mana berdasarkan analisa tersebut, dapat diketahui beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Pengunjung yang datang ke food court terbagi atas beberapa kelompok sebagai berikut, yaitu tamu, keluarga, berdua/pasangannya, single/ perorangan, dan group.
- Pengunjung menginginkan suasana yang nyaman, menarik, dan banyak menu makanan. Pengunjung menginginkan adanya fasilitas tambahan seperti live musik, taman, area bermain, souvenir shop, dan gallery.
- Pengunjung menginginkan tema food court yang unik dan berkarakter.
- Pengunjung menginginkan adanya banyak pilihan menu makanan.
- Pengunjung menginginkan adanya makanan khas daerah.
- Pengunjung menginginkan adanya informasi di area food court yang jelas, pelayanan yang baik.
- Nyaman digunakan untuk diskusi, seperti : rapat kerja, bisnis, dll.
- Pelayanan lebih diperbaiki lagi (prioritas utama).
- Nyaman bersantai, kumpul dengan teman, dan kuliner.
- Lebih diperhatikan kebersihannya dan kerapiannya.
- Penambahan fasilitas (live musik, area bermain, waiting room, photo booth, dll).
- Bisa cocok digunakan untuk semua kalangan (ekonomi, usia, dll).
- Kurang naturalis, sempit, kadang ada bau makanan yang menyengat karena kurangnya ventilasi.
- Memperbanyak variasi jajanan (makanan dan minuman).
- Stan diperbanyak karena biasanya sering antri panjang.
- Sirkulasi harus diperbaiki agar nyaman saat beraktivitas.



- Layout furnitur harus rapi dan memberi dekorasi yang menarik lagi.
- Karena di pelabuhan sehingga menggunakan tema yang sesuai dengan kondisi tempat didaerahnya.
- Cepat membersihkan sisa makanan atau tempat makan ketika customer sudah pergi sehingga jika ada customer yang lain tidak terganggu di tempat tersebut.

Berdasarkan hasil dari kuesioner tersebut maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kualitas food court perlu diadakannya perbaikan terutama untuk fasilitas fisik interior food court maupun fasilitas keseluruhan yang disediakan oleh pihak food court.

4.2 Analisa Ruangan

Dari hasil survey lapangan yang telah dilakukan di food court Tanjung Perak Surabaya menunjukkan bahwa mayoritas ruangan yang telah di survey untuk kebutuhan furnitur masih dapat dilengkapi lagi dan kondisi food court masih dalam tahap finishing. Desain ruangan masih dapat disatukan antara tema plafon, dinding, dan lantai. Bentuk ruangan didominasi dengan bentuk kotak yang simetris. Keadaan ruangan dari segi fasilitas pendukung dari food court itu sendiri masih dapat di tingkatkan lagi.

Zoning ruang dan sirkulasi ruang pada mayoritas ruangan sangat terbuka dan longgar kurang adanya treatment khusus terkait alur sirkulasi manusia didalamnya sehingga manusia bebas melakukan aktivitas didalamnya. Hubungan antar ruang masih dapat dioptimalkan dikarenakan akses dari satu ruang menuju ruangan yang lain harus dapat dijangkau dengan mudah oleh pengguna ruangan.

Analisa ruangan untuk food court Tanjung Perak Surabaya ini akan berusaha didesain dengan optimal yaitu dengan mengutamakan keberlangsungan aktivitas penumpnag/ pengunjung didalamnya dengan baik dengan tidak meninggalkan tingkat kenyamanan manusia di dalam



ruangan. Sehingga alur sirkulasi maupun hubungan antar ruang dapat dicapai dengan baik oleh pengguna ruangan. Selain itu kebutuhan akan furnitur ruangan berusaha dirancang dengan baik yang mengacu pada bentukan – bentukan alat nelayan sehari – hari.

4.3 Analisa Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan pada food court Tanjung Perak ini lebih banyak menggunakan pencahayaan alami pada siang hari karena dinding samping kanan kiri full menggunakan kaca dan frame kaca biru. Namun persebarannya belum begitu merata sehingga ada di beberapa tempat yang tidak mendapatkan cahaya alami. Selain itu, pada saat malam hari lebih mengutamakan cahaya buatan pada bagian dalam ruangnya, tapi pada bagian luar ruangan belum banyak disediakan penerangan sehingga para pengunjung food court lebih terbatas dalam melakukan aktivitas makan di luar ruangan ketika malam hari.

Analisa pencahayaan untuk desain interior food court ini juga mengkombinasikan antara cahaya alami dengan cahaya buatan dengan mengambil filosofi dari kondisi lingkungan pantai yang terang dan cerah dikombinasikan dengan suasana kota pada sore hari yang cenderung redup tapi hangat, sehingga pengunjung dapat beraktivitas makan maupun kegiatan yang lain dengan nyaman. Analisa pencahayaan mencakup tentang :

1. Analisa pencahayaan yang digunakan sesuai dengan fungsinya.
 - Sebagai pencahayaan keseluruhan ruang (*general lighting*).
 - Sebagai pencahayaan pada beberapa titik ruangan (*spot lighting*).
 - Sebagai pencahayaan aktivitas khusus (*warm Lighting*).
 - Sebagai pencahayaan pembentuk suasana ruang.

4.4 Analisa Penghawaan

Penghawaan alami yang digunakan di food court Tanjung Perak Surabaya ini masih dapat ditingkatkan sehingga aliran udara ke dalam



ruangan masih belum merata keseluruhan bagian ruangan. Selain itu, food court Tanjung Perak Surabaya juga memanfaatkan penghawaan buatan tetapi juga memiliki kasus yang sama di beberapa bagian area masih kurang pencahayaannya.

Analisa penghawaan untuk desain interior food court Tanjung Perak ini akan diterapkan kombinasi antara penghawaan alami dengan penghawaan buatan menggunakan AC pada ruangan tertutup yang didesain secara merata keseluruhan bagian ruangan. Dengan demikian pengguna ruangan dapat merasakan kenyamanan berada dalam ruangan interior food court Tanjung Perak. Untuk melengkapi penghawaan yang baik pada ruangan outdoor dan indoor, disediakan area khusus sebagai tempat tanaman yang berfungsi menstabilkan aliran udara maupun mengurangi bau - bau tidak sedap di dalam ruangan.

4.5 Analisa Warna

Pada umumnya food court Tanjung Perak ini menggunakan warna putih, biru, dan kuning pada setiap bangunannya. Warna - warna pastel yang digunakan sebagai aksentuasi hanya terbatas pada ruang - ruang tertentu yang bersifat baru dibangun. Analisa warna untuk desain interior food court Tanjung Perak Surabaya ini yaitu dirancang menggunakan warna yang dominan menggunakan warna pastel yang mengacu pada karakteristik warna - warna modern. Untuk aksentuasi pada bagian ruangan tertentu menggunakan warna - warna yang diambil dari image dari logo food court Tanjung Perak Surabaya sebagai penyelaras ruangan. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan kenyamanan pengguna dengan kondisi ruangan yang memadai.

4.6 Analisa Bentuk Furniture

Saat ini, kondisi food court Tanjung Perak Surabaya ini menggunakan furniture modern yang serba simple dan praktis. Namun dilain sisi terdiri dari beberapa furniture saja yang bersifat umum. Jadi masih bisa dimunculkan karakteristik bentuk yang kuat pada desain



interiornya meskipun keadaannya food court ini merupakan salah satu food court yang ada di pelabuhan kapal.

Analisa yang digunakan untuk bentukan furnitur food court Tanjung Perak Surabaya ini yaitu penerapan analogi bentuk yang diambil dari alat – alat nelayan di pantai. Dikarenakan alat - alat tersebut sudah menjadi barang yang berharga bagi para nelayan tersebut, tidak adanya alat – alat tersebut nelayan tidak bisa berangkat melaut. Untuk analogi bentukan yang lain diambil dari bentukan motif bunga semanggi Surabaya yang sedikit disederhanakan dengan maksud memperoleh kesan yang lebih simple, modern, tidak rumit, dan elegan.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Objek Desain

Objek perancangan ini adalah food court Tanjung Perak Surabaya. Merupakan salah satu food court pertama yang ada di pelabuhan kapal. Dengan naungan PT. Pelindo III sehingga telah berkembang pesatnya jasa angkutan laut. Kiprah PT. Pelindo III ini yang juga ikut berperan aktif dalam bisnis dibidang kemaritiman yang akhirnya membuat prestasi tersendiri yang secara umum dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat akan kualitas pelabuhan dan food court Tanjung Perak Surabaya tentang perhatiannya kepada lingkungan sekitar maupun secara nasional maupun internasional.

Penumpang atau pengunjung food court dan pelabuhan ini tidak hanya masyarakat dalam negeri melainkan luar negeri. Dengan beberapa aspek pendukung pelabuhan ini secara global, maka PT. Pelindo III ini mendapat prestasi yang cukup baik di dalam dunia kemaritiman maupun bidang jasa angkutan laut.

Image Pelabuhan Indonesia III ini sebagai pelabuhan modern yang tetap mempertahankan kesan yang kurang terlihat dalam dunia kemaritiman sehingga tidak ada bedanya dengan pelabuhan – pelabuhan lain di Indonesia. Selain itu penanaman karakter dipihak pegawai belum dilakukan secara optimal baik dalam upaya menciptakan aktivitas pegawai secara rutin maupun aturan - aturan secara tertulis yang telah disusun. perlu adanya desain interior ulang yang menekankan pada penerapan bidang kelautannya ke dalam perancangan interiornya sehingga dapat menanamkan nilai - nilai yang baik demi tercapainya visi misi Pelabuhan Indonesia III. Untuk memperkuat image Surabaya dan pantai, dilakukan proses analogi dari studi trending keduanya yang berusaha dimunculkan pada elemen interiornya. Kesan desain modern juga tidak ditinggalkan mengingat menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan pengguna food court yang berasal dari pola kehidupan masyarakat modern.



5.1.1 Tema

Tema desain interior food court dengan rencana pengembangan fasilitas dan penyesuaian keadaan interior dengan tema pantai. Menghadirkan nuansa kota Surabaya ke dalam ruang interior food court di Palabuhan Indonesia III dengan bentuk dan unsur yang modern. Dengan adanya penerapan ini diharapkan pengunjung dapat beraktivitas di dalam ruangan interior food court dengan nyaman dan tenang. Dengan demikian lambat laun akan membuat daya tarik yang kuat tersendiri terhadap objek food court ini. Untuk tampilan desain yang dirancang mengambil analogi dari bentukan dari tempat – tempat bersejarah maupun ikon kota Surabaya yang akan diterapkan pada elemen pembentuk ruangnya.

5.1.2 Karakteristik Tema

Untuk menentukan karakteristik tema ditentukan dengan adanya beberapa macam kegiatan antara lain :

Tabel 5.1 Tabel Image Board

No	Kegiatan	Sub Kegiatan	Output Kegiatan
1	Mencari tema objek interior	Tema berasal dari berbagai studi tentang kota Surabaya dan pantai	Image food court yang beruaha dimunculkan melalui penerapan studi keduanya tersebut sehingga menghasilkan karakter yang kuat
2	Mencari Studi tentang kota Surabaya yang akan di terapkan dalam perancangan interior	Mencari tempat – tempat bersejarah di kota Surabaya dengan beberapa macam ikon Surabaya	Menerapkan kedalam elemen interior model atau bentuk tempat bersejarah dan ikon kota
3	Mencari benda – benda atau alat – alat nelayan yang nantinya akan digunakan sebagai furnitur dan analogi	Menghimpun berbagai macam model alat nelayan yang digunakan sehari – hari untuk melaut	Menerapkan kedalam interior sebagai furnitur yang nyaman dan enak untuk digunakan



	bentukan		
4	Mermuskan kriteria rancangan interior sesuai karakter yang paling kuat	Kriteria rancangan interior disusun dengan penerapan studi tentang Surabaya dan suasana pantai beserta kehidupan atau aktivitas nelayan	Kriteria rancangan yang dihasilkan dari penerapan studi tersebut adalah sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none">a. Warna yang digunakan adalah warna pastel yang cenderung modern dipadukan dengan warna hangatb. Tekstur permukaan material doff dan glossyc. Tekstur material interior memiliki alur yang lembut dan halusd. Bentuk interior di kombinasikan dengan bentuk lurus dan lengkunge. Material menggunakan kombinasi granit yang menciptakan suasana sejuk dingin modern dan kayu parquet menciptakan kesan hangat



5.2 Analisa Desain

5.2.1 Konsep Makro

Tema Surabaya dengan nuansa pantai merupakan konsep yang digunakan pada desain interior food court Tanjung Perak Surabaya. Di mana secara garis besar konsep yang digunakan merupakan perpaduan antara material dan bentukan yang modern dengan sentuhan nuansa pantai yang menghadirkan kesan natural. Tema Surabaya yang dihadirkan ke dalam interior food court berupa elemen estetis yang merupakan ciri khas dari Surabaya seperti bentuk bangunan tempat - tempat bersejarah siluet yang ada di Surabaya yang akan dikembangkan ke dalam interior serta sentuhan tema pantai. Dengan maksud menciptakan suasana dan menyelesaikan masalah dengan sedikit pengembangan di dalam interiornya sehingga menjadikan pengunjung menjadi loyal, nyaman beraktivitas didalamnya dan ingin kembali lagi ke food court tersebut.

Konsep kenyamanan dengan menerapkan tema Surabaya adalah perancangan blocking bangunan serta programming ruang menggunakan simbolisasi perpaduan antara ikon kota Surabaya dengan unsur pantai, diharapkan dapat menciptakan karakter suasana ruang food court yang indah dan nyaman bagi pengunjung.

5.2.2 Konsep Mikro

Penerapan tema Surabaya dipadukan dengan nuansa pantai pada setiap perancangan elemen interiornya dimaksudkan dapat membuat pengunjung betah dan berlama – lama didalamnya dengan menanamkan nilai - nilai yang dapat diserap setelah melakukan suatu hal yang telah menjadi kebiasaan. Berikut ini tabel penerapan konsep mikro yang kemungkinan dapat dikembangkan :

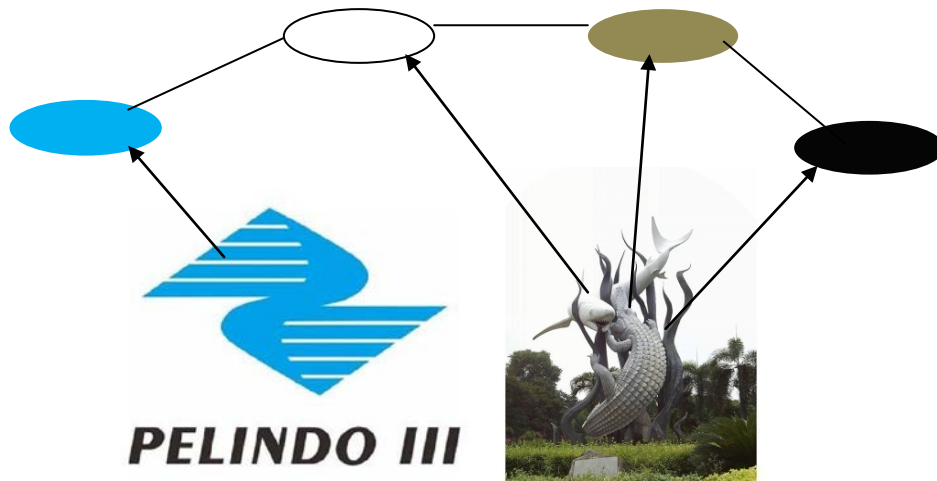


Tabel 5.2 Tabel Konsep Desain

No	Tema	Nilai - nilai	Tempat
1	Tema Surabaya <ul style="list-style-type: none">- Tugu pahlawan- Jembatan Suramadu- Jembatan Merah- Tugu Bambu- Ikon Surabaya ,dll	<ul style="list-style-type: none">- Kebersamaan- Kehangatan- Kesopanan- Tegas- Rendah hati	Di area stan makan dan dinding indoor food court
2	Tema Pantai <ul style="list-style-type: none">- Alat Alat keseharian nelayan- Cirri khas pantai	<ul style="list-style-type: none">- Sejuk- Apa Adanya- Fresh- Tenang- Nyaman	Di kolom, stan makan, dan area outdoor food court

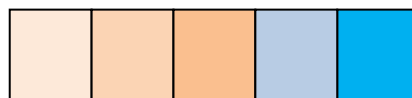
5.2.3 Analisa Warna

Konsep warna karakter yang diambil pada perancangan interior food court ini ada dua macam diambil dari tempat – tempat bersejarah di kota Suarabaya dengan warna pantai, Warna - warna ini nantinya digunakan hanya sebagai aksentuasi ruangan saja, bukan merupakan warna yang dominan pada sebuah ruangan. Analisa warna yang dapat di kembangkan ke dalam interior food court :



Gambar 5.1 Warna Ikon Surabaya dan Logo Pelindo 3

Sumber : Google Image



Gambar 5.2 Warna Pantai

Sumber : Google Image

Warna – warna fresh dan sejuk sebagai penyeimbang ruangan :

- Lantai
Konsep warna lantai pada interior food court Tanjung Perak ini terdiri dari tiga macam yaitu biru muda, abu – abu terang, coklat.
- Dinding
Konsep warna dinding desain interior food court Tanjung Perak ini menggunakan warna krem cerah dan putih.
- Plafon



Konsep warna untuk plafon didesain menggunakan warna putih dan ditambahkan LED pada drop ceiling.

- **Furnitur**

Untuk konsep warna furnitur interior food court Tanjung Perak ini mayoritas menggunakan warna - warna natural.

5.2.4 Analisa Pencahayaan

Pencahayaan pada desain interior food court Tanjung Perak Surabaya ini didesain dengan menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dengan merancang ruangan yang mempunyai bukaan optimal sehingga cahaya matahari dapat masuk kedalam ruangan dengan optimal dan merata tanpa mengurangi kenyamanan pengguna didalamnya.

Untuk pencahayaan buatan digunakan beberapa jenis pencahayaan. generallight menggunakan lampu downlight berwarna putih. Spotlight menggunakan lampu kuning yang hangat diberbagai titik ruangan. Hidden lamp menggunakan LED dengan warna kuning hangat. Untuk frekuensi penyalanya tergantung kebutuhan pada ruangan tersebut tidak harus dinyalakan secara bersamaan.

5.2.5 Analisa Penghawaan

Konsep penghawaan juga menggunakan penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami diperoleh dari membuat bukaan yang optimal pada ruangan denga tidak mengganggu kenyamanan pengguna didalamnya. Penghawaan buatan diperoleh dengan memasang kipas angin pada ruangan tertentu dan memasang AC pada ruangan yang bersifat tertutup seperti keseluruhan area indoor food court.

5.3 Konsep Rancangan

Konsep rancangan berisi mengenai gambaran style yang akan diplikasikan pada ruangan dengan melihat dari rangkuman hasil analisa. Hasil analisa tersebut merupakan data keinginan dari para konsumen atau responden. Di mana berdasarkan hasil tabel rangkuman hasil analisa dapat



diketahui bahwa keinginan atau minat pengunjung adalah budaya khas dari kota Surabaya dengan sentuhan nuansa pantai. Gambaran tema style merupakan nuansa pada setiap ruangan yang disesuaikan dengan aktivitas pengguna dan pengunjung. Gambaran aktivitas sebagai berikut :

- Pengunjung yang datang disambut dengan view yang menjual atau menarik. Di area hall pintu utama food court akan disambut dengan kapal nelayan bekas yang dibelah diletakkan di sebelah kedua pintu jadi kiri kanan sebagi tanda selamat datang. Perahu ini digunakan sesuai dengan keinginan dan harapan pengunjung menginginkan adanya unsur pantai untuk dipadukan pada interior ruangan. Pada dinding hall terdapat sebuah gambaran sekilas tentang siluet tempat bersejarah di Surabaya.
- Furnitur yang terletak pada interior food court antara lain menggunakan furnitur dari fabric, kayu, dan alami.
- Pengunjung yang sedang makan. Terdapat sentuhan alami berupa tanaman kecil dan plafon seperti layar kapal yang modern dengan penataan yang bagus sehingga plafon tersebut menjadi elemen estetika, penambahan warm lamp warna kuning di area tersebut membuat aktivitas makan menjadi hangat, serta adanya furnitur meja dan kursi yang berbahan dari fabric dan alami yang sangat enak dan nyaman untuk ditempati. Disalah satu spot makan dterdapat dinding ekspos dengan warna putih dengan sentuhan ikon Surabaya dan tempat – tempat bersejarah di Surabaya.
- Pengunjung menunggu keberangkatan kapal di food court. Terdapat sofa berbahan kain beludru yang nyaman untuk di tempati, dengan meja dari kayu bewarna putih, adanya plafon seperti layar kapal warna putih menambah suasana pantai lebih kental, pada dinding adananya tatanan setir kapal ditata rapi sebagai elemen estetis pada area tersebut, dan terakhir menambah tanaman tanaman kecil dan batu karang dengan lampu sorot sehingga terlihat dramatis.



- Pengunjung sedang berjalan di area food court. Pengunjung di suguhkan dengan pola lantai yang menarik perpaduan antara lantai parquet dengan granit. Pemandangan buatan adanya pohon kelapa disepanjang jalan sehingga karakter pantai semakin terlihat, sedangkan pada kolom tengah di area food court terdapat bentukan tugu seperti jembatan suramadu sehingga kesan surabayanya sangat kental. Pada booth temanya menyesuaikan menu makanan yang dijual, nama menu makanan yang ada di booth ditulis pada papan surfing bekas.

5.4 Transformasi Konsep Desain

Dari transformasi konsep desain di bawah ini sesuai dengan tema Surabaya dan Pantai adalah sebagai berikut :

- **Bahan Dinding**
Dinding dari batu bata finishing plaster dominan warna putih, pada area medical room dan reflexy room menggunakan dinding partisi dari bahan multiplek dilapisi hpl, sedangkan pada dinding bagian kiri yang menghadap ke arah laut menggunakan dinding dari kaca dengan rangka alumunium warna hitam.
- **Elemen estetis dari ikon kota Surabaya di titik - titik tertentu dan adanya tiang jembatan Suramadu yang di sederhanakan pada sekat pembagi di area stan makanan mengingatkan pengunjung bahwa sekarang ini sedang berada di kota Surabaya.**
- **Warna Dinding**
Warna dinding lebih dominan putih dan ada sedikit permainan warna pada dinding tempat bermain anak karena mengingat anak - anak kecil biasanya lebih suka warna - warni.
- **Tekstur Dinding**
Dinding food court mayoritas memiliki tekstur polos dan aksentuasi material hpl pada dinding karena pada dinding tersebut akan dikembangkan menjadi elemen – elemen interior yang menarik dan sesuai konsep.



- **Bentuk Dinding**

Bentuk dinding mengikuti bentuk arsitektur yang modern tidak banyak menambah ornamen – ornamen, hanya saja mengembangkan bentuk dinding pada sebelah kiri yang menghadap ke arah laut dan seluruhnya menggunakan bentukan eksisting bangunan yang aslinya.

- **Susunan Dinding**

Susunan dinding mengikuti bentuk arsitektur yang asli dan sedikit mengembangkan sebagian dengan dinding partisi dan kaca.

- **Bahan Furnitur.**

Furnitur terbuat dari bahan kayu solid HPL dan finishing cat duco, ada beberapa furnitur menggunakan besi plat dan stainless.



Gambar 5.3 Motif Hpl

Sumber : Google Image

- **Warna Furnitur**

Warna furnitur lebih banyak menggunakan warna - warna modern dengan aksentuasi motif menggunakan tone warna yang lebih cerah, ada juga yang menggunakan warna - warna natural kayu.



Gambar 5.4 Warna Furnitur

Sumber : Google Image

- **Tekstur Furnitur**

Tekstur furnitur beragam mulai dari tekstur kayu, tekstur hpl, tekstur kain beludru warna biru dan krem sebagai bantalan kursi.



Gambar 5.5 Kain Beludru

Sumber : Google Image

- **Bentuk Furnitur**
Bentuk furnitur keseluruhan food court mengambil bentukan dari alat – alat nelayan yang dikembangkan dengan style modern.
- **Bahan Plafon**
Bahan plafon menggunakan bahan gypsum yang difinishing cat dominan putih dan aksentuasi warna biru.



Gambar 5.6 Plafon Gypsum Board

Sumber : Google Image

- **Warna Plafon**
Warna plafon menggunakan cat putih dengan aksentuasi cat biru muda sebagai penegas tema pantai.
- **Takstur Plafon**
Tekstur Plafon menggunakan tekstur yang polos bersih sebagaimana tekstur plafon gypsum yang ada.
- **Bentuk Plafon**



Bentuk plafon mengembangkan dari bentukan layar nelayan yang disederhanakan dengan sedikit mengkombinasikan bentukan plafon yang dinamis sebagai penegasan adanya perbedaan ruang.

- **Warna Lantai**

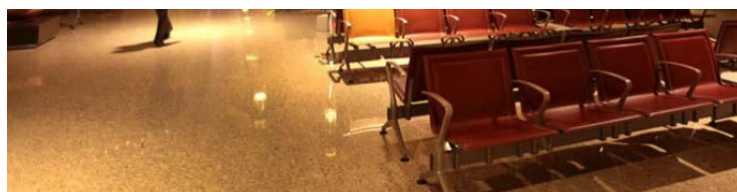
Warna lantai menggunakan perpaduan warna putih bertekstur dan warna biru muda sebagai aksentuasi bentuk lantai tetapi untuk area stan makanan menggunakan lantai sedikit gelap yaitu warna abu-abu karena menyesuaikan fungsi area tersebut, sedangkan untuk area outdoor menggunakan lantai kayu ulin warna natural kayu.

- **Bahan Lantai**

Lantai area makan menggunakan keramik platinum luxus/ kw2 untuk aksentuasinya menggunakan keramik azalia blue, untuk area stan makanan dan dapur menggunakan keramik platinum luxus warna abu – abu, dan area outdoor menggunakan kayu ulin.

- **Tekstur Lantai**

Tekstur lantai menggunakan keramik glossy dengan maksud menunjukkan kesan modern dan mudah dibersihkan, mayoritas semua area indoor food court menggunakan keramik kecuali di area - area tertentu yang menggunakan kayu ulin dengan alasan biar area terkesan hangat dan guyub.



Gambar 5.7 Lantai Kayu Ulin dan Lantai Keramik

Sumber : Google Image

- **Bentuk Lantai**

Bentuk lantai disusun sedemikian rupa agar ruangan tersebut terkesan luas, bagus, simple, nyaman dan tidak berlebihan.



- **Posisi Cahaya**
Letak cahaya menyebar diseluruh area sirkulasi menggunakan pencahayaan lampu general dan down light. Pada area elemen estetis menggunakan cahaya spotlight.
- **Intensitas Cahaya**
Intensitas cahaya pada food court dirancang memenuhi standar pencahayaan ruang yang besar kurang lebih 1000 - 1500 lux (tidak menimbulkan bayangan). Untuk area yang lain menyesuaikan dengan fungsi yang ada pada ruangan.
- **Warna Cahaya**
Warna cahaya buatan mayoritas putih karena ingin menunjukkan kejujuran material serta elemen interiornya, untuk pencahayaan hidden lamp menggunakan warna kuning dan biru.
- **Pola Tata Cahaya**
Tata pola cahaya menyesuaikan bentukan plafon yang sudah di kembangkan agar penerangan pada ruangan tidak menimbulkan rasa ketidaknyamanan bagi pengunjung.



Gambar 5.8 Pola Tata Cahaya di Plafon

Sumber : Google Image

- **Sumber Cahaya**
Sumber cahaya dari matahari (alami) yang terdapat pada bagian dinding kaca sebelah kiri yang menghadap langsung ke arah laut dan menggunakan cahaya buatan.
- **Suasana Ruang**
Suasana ruang yang ingin dicapai pada interior food court Tanjung Perak ini yaitu modern, kehangatan, harmonis, kekeluargaan serta



dapat mencapai perasaan tenang dan lepas dalam melakukan aktivitas namun tetap memperhatikan kenyamanan penggunaannya.

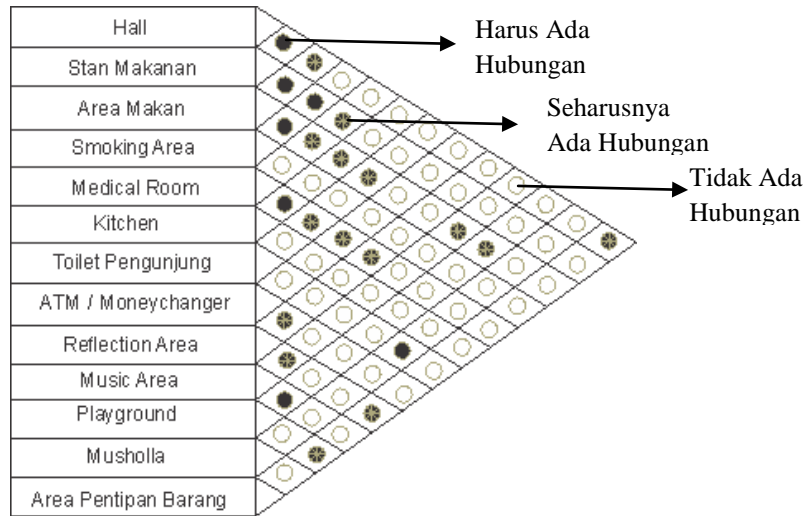
- **Suhu Udara**
Suhu udara pada ruang food court ini akan diatur stabil dan menggunakan penghawaan buatan karena mempertimbangkan bentuk eksisting arsitektur bangunan yang asli.
- **Pola Aliran Udara**
Pola aliran udara menyebar ke segala arah dengan melihat angin yang ada pada lingkungan disekitar pelabuhan yang berupa laut.
- **Bentuk Estetis/ Hiasan**
Bentuk elemen estetis diambil dari bentuk layar kapal, setir nelayan, dan bentukan sura dan buaya yang dipasang di dinding diarea tertentu, dan adanya pengembangan dari jembatan Suramadu yang diterapkan sebagai pembatas stan makanan.
- **Warna Estetis/ Hiasan**
Warna elemen estetis lebih gelap atau doff dari warna keseluruhan yang ada di ruangan foodcourt.
- **Letak Estetis/ Hiasan**
Diletakan pada area tertentu yang menjadi daya tarik sendiri dan yang memungkinkan pengunjung dapat menikmati dengan nyaman dan senang hati.
- **Tekstur dan Ukuran Estetis**
Tekstur estetis lebih ke doof dan halus sedangkan ukuran menyesuaikan dengan kondidi lokasi di mana estetis itu ditempatkan.

5.5 Hubungan Ruang

Alur Sirkulasi pada area food court ini menjadi kunci utama bagi pengunjung untuk menikmati fasilitas – fasilitas yang ada di food court. Sirkulasi yang baik secara tidak langsung pengunjung diarahkan ke stan food court, area makan, out door area, dan lain – lain, sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas food court dengan nyaman dan tidak

saling mengganggu dengan pengunjung yang lainnya. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

a. Matrik Hubungan Area Indoor

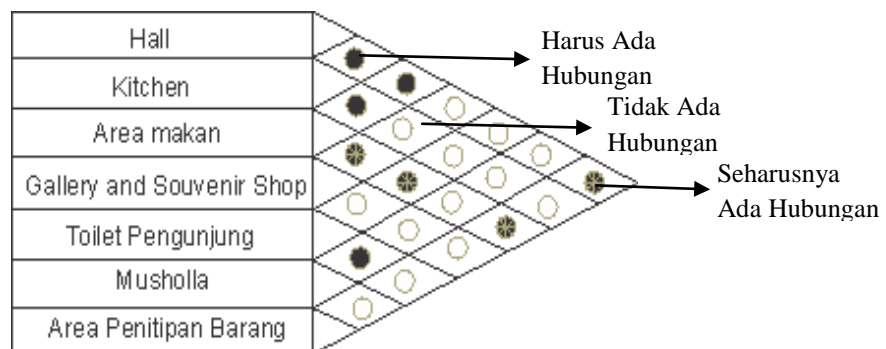


Gambar 5.9 Matrik Hubungan Area Indoor

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Diatas merupakan gambar matrik hubungan area indoor yang menjelaskan tentang alur sirkulasi yang ada di area indoor tersebut mulai dari hall, stan makanan, area makan, smoking area, medical room, kitchen, toilet, atm, reflection area, medical area, music area, musholla, dan area penitipan barang semua fasilitas tersebut ditata menggunakan matrik hubungan antar area sehingga pengujung akan merasa nyaman beraktivitas di dalam food court.

b. Matrik Hubungan Area Outdoor



Gambar 5.10 Matrik Hubungan Area Outdoor

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar diatas tersebut menjelaskan mengenai alur sirkulasi area outdoor mulai dari hall, kitchen, area makan, gallery dan souvenir shop, toilet, musholla, dan area penitipan barang semua fasilitas tersebut diatur menggunakan matrik hubungan ruang agar mendapatkan alur sirkulasi yang baik agar pengunjung dapat luwes dan nyaman beraktivitas di area outdoor tersebut. Adanaya matrik hubungan ruang tersebut sangat membantu ketika akan merancang sebuah ruang, karena kenyamanan beraktivitas di ruang tersebut sangat diutamakan.

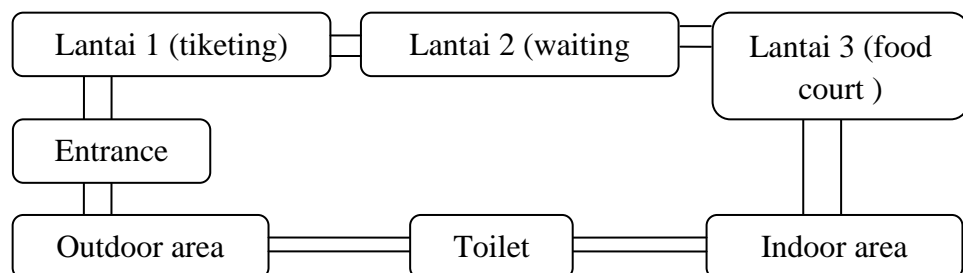


BAB VI

DESAIN AKHIR

Food court Pelindo III Tanjung Perak Surabaya ini merupakan salah satu tempat hangout yang tergolong baru karena tempat ini terdapat pada Pelabuhan Indonesia 3 Tanjung Perak Surabaya. Pelindo III ini memiliki bangunan yang luas terdapat 3 lantai, lantai 1 digunakan untuk membeli tiket kapal, lantai 2 digunakan untuk menunggu keberangkatan kapal, dan lantai 3 digunakan sebagai tempat makan yaitu food court tersebut. Namun kondisi bangunan serta interiornya belum memiliki karakter yang kuat sebagai tempat makan food court objek tersebut masih sama dengan mayoritas food court yang lainnya dan masih dapat dikembangkan lagi. Sebab itu, perubahan tampilan desain interiornya yang menyesuaikan dengan pengguna yang berasal dari masyarakat modern perlu dilakukan tetapi dengan satu syarat tidak mengurangi jiwa atau visi misi Pelindo III ini. Penerapan konsep Surabaya bernuansa pantai ini kemungkinan sangat tepat demi membentuk atau membuat pengunjung mau kembali ke food court ini karena kenyamanan dan karakter konsep desain yang kuat.

Pelabuhan Indonesia 3 Tanjung Perak Surabaya ini didirikan sejak 1 Desember 1992, kantor pusatnya juga terdapat di Surabaya, Jawa Timur. Dengan susunan bangunan yang sudah teratur karena proses pembangunannya sudah diplanning jauh – jauh sebelumnya. Namun dengan luasnya bangunan tersebut masih banyak operasional yang belum maksimal. Pelabuhan yang baru ini belum begitu banyak pengunjung maupun penumpang. Pada perancangan ini akan di rencanakan bagaimana food court di Pelindo III ini banyak pengunjung yang datang.



Gambar 6.1 Bagan Alur Sirkulasi pada Blocking Bangunan

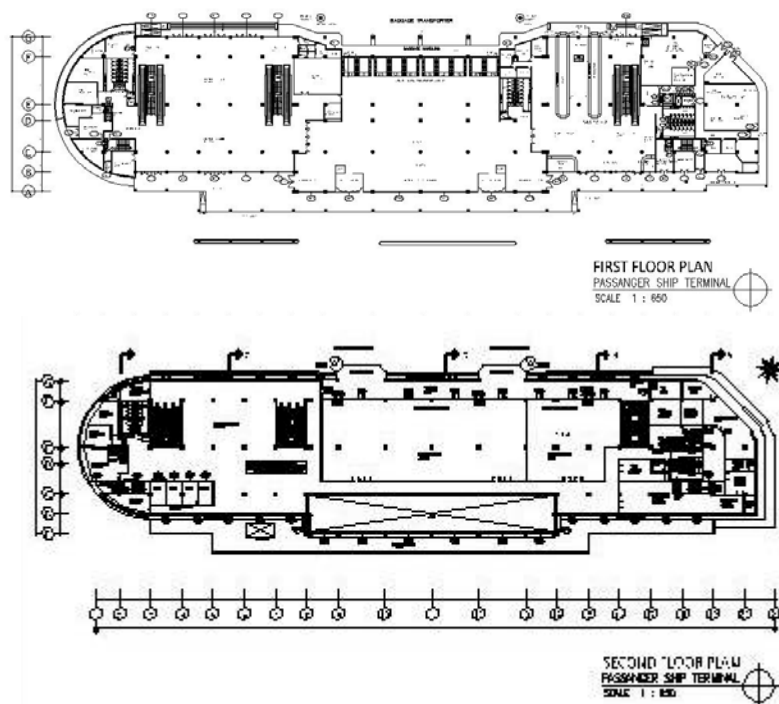


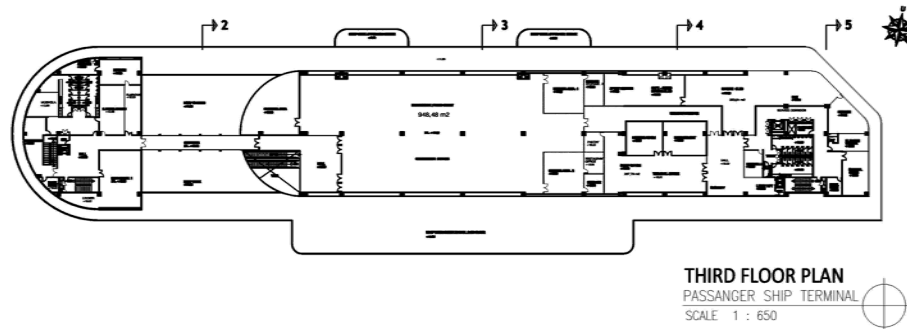
Berdasarkan alur sirkulasi bagan di atas merupakan gambaran alur sirkulasi pengunjung yang akan menuju ke food court. Alur pertama pengunjung masuk harus masuk melalui lantai satu dulu di mana tempat pembelian tiket kapal, setelah masuk dilantai satu pengunjung naik ke lantai dua dengan fasilitas lift di mana di ruangan tersebut sudah terdapat signage yang memberi petunjuk ke lantai tiga yaitu food court, sesampainya di lantai dua tempat menunggu keberangkatan kapal pengunjung harus naik satu lift lagi menuju lantai tiga dan disinilah terdapat fasilitas hangout tempat makan berupa food court yang nyaman dan aman.

6.1 Denah Keseluruhan

6.1.1 Denah Eksisting

Denaha eksisting untuk tiga bangunan rancangannya lumayan lengkap, hanya saja akan adanya pengembangan sedikit untuk interiornya maupun fasilitas – fasilitas yang ada. Untuk selanjutnya akan diatur ulang meliputi blocking bangunan serta bentuk bangunan sampai pada kebutuhan fasilitas pada area food court. Berikut ini merupakan denah gedung Pelindo III yang terdiri dari 3 lantai :





Gambar 6.2 Denah Eksisting

Sumber : PT.Pelindo III

Bedasarkan eksisting bangunan di atas lantai tiga merupakan eksisting yang akan dikembangkan dari segi interiornya. Dieksisting lantai tiga terdapat office, food court, marine club, service area, toilet, mushola, dapur, dan gudang. Alternatif layout akan di buat bedasarkan hasil dari masalah yang ada pada foodc ourt sehingga akan sedikit menambah kebutuhan ruang kebutuhan aktivitas yang akan diterapkan pada interior food court Pelindo III Tanjung Perak Surabaya. Berikut kebutuhan ruang yang harus dipenuhi yaitu :

- Stan makanan
- Area makan indoor dan outdoor
- Area bermain anak
- Smoking Area
- Medical room
- Reflexy room
- Live music
- Wastafel
- Mushola
- Toilet

Berikut output layout hasil studi dari kebutuhan ruang dan kebutuhan aktivitas yang telah dilakukan sebelumnya.

6.2 Denah Alternatif

6.2.1 Denah Alternatif 1



mungkin jika pengunjung sedang melakukan aktivitas makan akan terasa nyaman.

Untuk area makan outdoor berada pada sebelah kiri yang tempatnya dekat dengan laut namun ada pembatasnya berupa reling besi. Untuk akses menuju area makan outdoor tersebut pengunjung disediakan pintu disetiap lurusanya area makan pintu tersebut lumayan lebar. Area makan outdoor tersebut terdapat taman kecil dan satu tanaman pot yang berguna utuk menyejukan para pengunjung dan menetralsir hawa panas. Pengunjung juga dapat merasakan indahnya view laut langsung.

3. Area Bermain Anak

Area bermain anak pada alternatif satu ini tempatnya disebelah kanan tepat di depan pintu masuk utama food court berdekatan dengan medical room. Area bermain anak ini ditempatkan agak jauh dari pintu keluar area outdoor karena mengingat anak kecil yang belum begitu paham dengan adanya bahaya yang mengancam. Area bermain anak ini dilengkapi dengan area tunggu digunakan untuk menunggu anak - anaknya yang sedang bermain. Mainan tersebut terdiri dari mandi bola, trampoline, seluncuran, dan mainan tinju.

4. Live Music

Panggung live music terdapat disebelah kiri berdekatan dengan stan makanan yang ada di pojok kiri. Karena posisi tersebut sangat bagus agar bisa dilihat dari posisi manapun sehingga pengunjung yang sedang makan di food court bisa menikmati musik sambil makan. Alat musiknya terdiri dari drum, gitar, keyboard, sound, dan mix.

5. Reflexy Room

Tempat ini terdapat disebelah kiri untuk menuju ruangan ini harus lewat pintu masuk langsung belok arah kiri tepatnya di pojok. Karena posisi tersebut spacenya sangat luas dan juga dapat dijangkau dengan mudah oleh pengunjung menginginkan untuk pijat reflexy.

6. Medical Room



Medical room tempatnya berdekatan dengan pintu masuk utama dan stan makanan, untuk aksesnya mudah dijangkau oleh pengunjung karena dekat dengan area makan dan area bermain anak, namun kekurangan dari medical room ini jauh dari tempat pijat jadi jika orang membutuhkan obat lumayan jauh menuju ruang medical.

7. Smoking Area

Tempat ini memiliki ruangan sendiri berada di belakang ruang pijat ruang ini kurang aman karena masih menggunakan pintu biasa jadi asap dari rokok masih bisa keluar sedangkan depannya ada tempat pijat jadi bisa mengganggu orang yang sedang melakukan pijat reflexy, untuk penataan furniturnya masih biasa bagian tengahnya masih kosong sangat memungkinkan masih bisa diberi furnitur lagi.

8. Wastafel

Wastafel alternatif satu ini tempatnya lumayan jauh yaitu satu lokasi dengan toilet jadi jika pengunjung ingin cuci tangan harus keluar dulu dari pintu utama jalan lurus melewati corridor sampai melewati pintu kedua setelah coriidor dan sebelah kanan ada wastafel satu lokasi dengan toilet.

9. Toilet

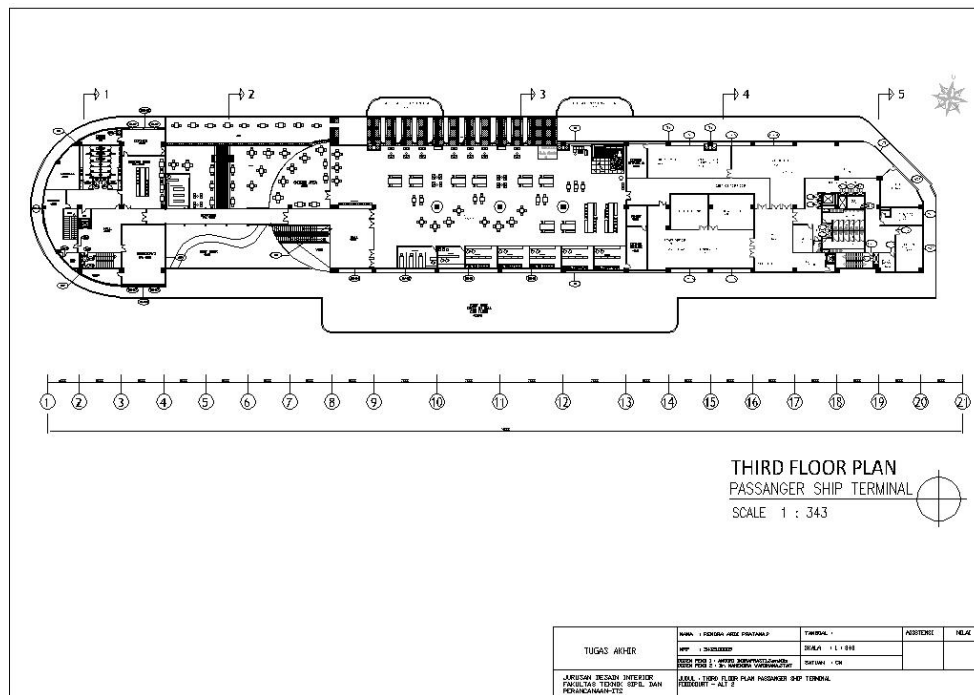
Akses menuju toilet ini sama dengan arah menuju wastafel tempatnya lumayan jauh, namun terdapat lumayan banyak closset dan kamar mandi, ruagannya pun cukup luas lengkap dengan orinoir. Toilet ini juga dibedakan cowok sebelah kiri dan cewek sebelah kanan.

6.2.2 Denah Alternatif 2

Dibawah ini merupakan layout denah alternatif dua yang terpilih menjadi alternatif dan alternatif ini dijadikan acuan untuk membuat alternatif selanjutnya, semua alternatif tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan sendiri namun yang dijadikan denah untuk diproses hingga desain akhir tentunya alternatif yang dapat menjelaskan banyak sesuatu



yang baru dan bisa dipertanggung jawabkan, adapun penjelasannya alternatif dua dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 6.4 Denah Alternatif 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1. Stan Makanan

Stan makanan di alternatif dua stannya beda dengan alternatif satu. Alternatif satu ini ada lima stan dan semuanya berderet berada disebelah kanan semua, stan ini sangat mudah dan dekat dijangkau oleh pengunjung namun kekurangannya dalam segi furnitur kurang tepat untuk dijadikan stan makanan, untuk akses menuju stan makanan ini pengunjung harus melewati pintu utama lalu berjalan ke sebelah kiri dan di situ stan – stan makanan di fasilitasi.

2. Area Makan

Untuk area makan indoor mudah di akses pengunjung jaraknya furnitur dengan furnitur yang lainnya itu tidak terlalu jauh hampir semua indoor ada tempat untuk makan namun minusnya dari segi penatan furnitur kurang tepat karena alur sirkulasi masih kurang enak dan untuk fasilitas tempat duduknya kurang banyak karena melihat pengunjung food court ini sudah lumayan ramai dikunjungi masyarakat kota Surabaya khususnya.



Untuk area outdoor tempat makannya dibuat dudukan dari cor - coran yang dibuat berhadap – hadapan namun untuk alternatif ini dirasa kurang tepat karena desainya akan merubah bentuk bangunan yaitu mencoak dak beton jadi yang area outdoor rentan adanya kerusakan pada dak tersebut. Untuk menuju ke area makan outdoor tersebut setelah pintu utama langsung menuju arah kiri disitu di sediakan pintu – pintu untuk keluar.

3. Area Bermain Anak

Area playground ini ditempatkan di pojok sebelah kiri karena tempat tersebut tidak berdekatan dengan area outdoor jadi lebih aman untuk anak kecil, dekat dengan area stan makanan juga sehingga jika memesan makanan tidak terlaui jauh. Disedikan sofa untuk orang tua yang sedang menunggu. Jadi bisa makan sambil menunggu anak – anaknya bermain. Namun kekurangan tempat ini tidak bisa melihat suasana outdoor.

4. Live Music

Panggung live music berada disebelah kiri sama dengan alternatif satu bedanya panggung ini geser sedikit ke kanan agar semua orang bisa menikmati live music tersebut dengan nyaman sambil menikmati makanan khas Surabaya. Namun panggung tersebut volumenya sedikit lebih kecil di bandingkan dengan alternatif satu.

5. Reflexy Room

Tempat pijat reflexy ini berada disebelah kanan berdekatan dengan medical room sehingga pengunjung yang melakukan pijat reflex jika membeli obat jarak tempuhnya dekat berbeda dengan alternatif satu yang jarak antara reflexy dengan medical room sangat jauh sehingga pengunjung enggan mau membeli obat. Ruangan ini lumayan besar dan cukup menampung tiga orang yang melakukan pijat sekali barsamaan.

6. Medical Room



Medical room tempatnya berada diantara stan makanan dan reflexy room jadi tempatnya sudah tepat karena berdekatan dengan reflexy room. Ruangannya lumayan cukup luas jadi bisa melayani orang banyak. Namun kekurangan pada tempat ini adalah skat antara stan makanan dengan ruanagan ini hanya menggunakan partisi gypsum board sehingga rentan kebocoran bau makanan dari stan makanan tersebut.

7. Smoking Area

Untuk alternatif dua ini tidak jauh beda dengan alternatif satu penataan furniturnya juga masih sama dan tempatnya juga masih sama di ruangan tersendiri berbentuk setengah lingkaran sebelah kiri. Namun ruangan ini masih aman walaupun kebocoran asap rokok depan ruangan ini hanya ada kursi – kursi untuk makan. Kurangnya layout furnitur sehingga bagian tengah masih kosong padahal masih bisa diberi tempat duduk maupun elemen estetis sehingga menambah kesan ruangan semakin hidup.

8. Wastafel

Untuk wastafel masih sama dengan alternatif 1 yaitu untuk akses ke wastafel lumayan jauh untuk menuju ke wastafel harus keluar dari pintu utama dulu lalu melawati corridor dan wastafel tersebut ada di sebelah kiri gabung dengan toilet, wastafelnya lumayan banyak dan di bedakan antara laki – laki dan perempuan.

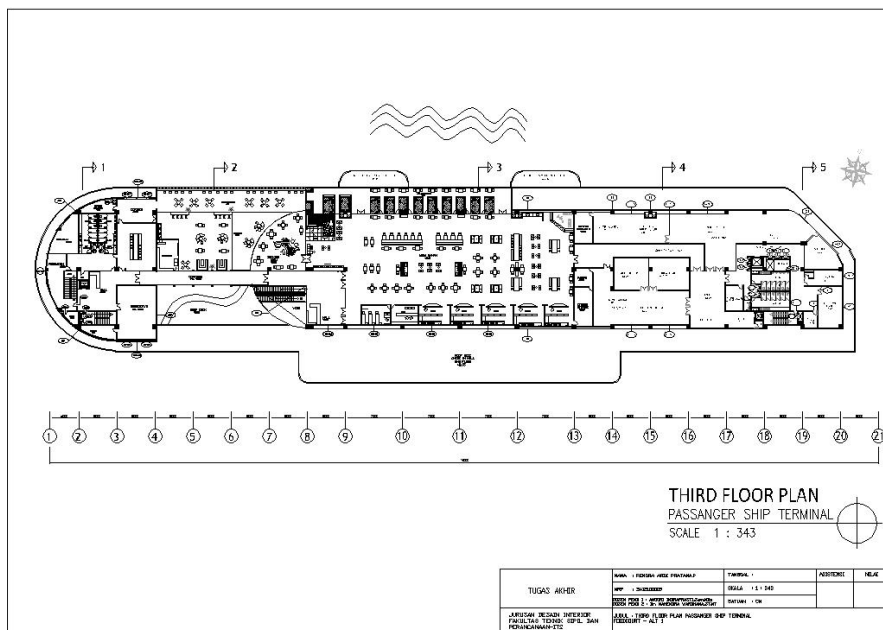
9. Toilet

Toilet alternatif dua juga masih sama dengan alternatif satu tempatnya digabung dengan wastafel, akses ke toilet lumayan jauh harus keluar dan melewati corridor baru bisa sampai ke toilet. Namun ruang toilet ini sangat luas jadi tidak akan terjadi pengantrian disediakan enam closset dan enam kamar mandi, ada juga orinoir sebanyak lima buah. Toilet ini di bedakan untuk perempuan dan laki – laki.

6.2.3 Denah Alternatif 3



Denah alternatif tiga ini merupakan denah lebih akurat dan bisa dikembangkan hingga menghasilkan desain akhir, berikut ulasannya :



Gambar 6.5 Denah Alternatif 3

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1. Stan Makanan

Area stan makanan untuk alternatif tiga ini berada di sebelah kiri menghadap ke arah laut. Semua stan berada di sebelah kiri agar pengunjung mudah untuk memilih stan makanan yang disukai jadi tempatnya sudah tidak terpisah – pisah lagi dan sudah dilengkapi dengan fasilitas tempat mulai dari bahan makanan mentah sampai siap saji. Area pembagian antara dapur dengan area kasir sudah cukup untuk melakukan aktifitas di dalamnya dan tidak akan terlihat sempit. Bentukan furnitur sudah disesuaikan dengan bentuk aslinya dan skat dinding partisinya sudah tidak menggunakan dinding partisi gypsum board lagi namun sudah menggunakan dinding batu bata jadi sudah cukup aman akan terjadinya kebakaran maupun kebocoran bau makanan.

2. Area Makan

Area makan indoor sudah dilengkapi dengan furnitur yang kapasitasnya lumayan banyak jadi bisa menampung pengunjung banyak sekaligus. Untuk sirkulasi di dalam area makan sudah lumayan bagus



sehingga tidak mengganggu aktifitas pengunjung lain yang sedang makan maupun pelayan yang sedang berjalan membawa makanan dan jarak tempat duduknya juga tidak terlalu dekat sehingga kemungkinan tidak akan terjadinya senggolan diantara pengunjung maupun pegawai food court. Furniturnya didesain senyaman mungkin dan di sesuaikan dengan aktifitas pengunjung.

Untuk tempat makan area outdoor menggunakan furnitur kursi dan meja ditata sepanjang area outdoor. Tempatnya cukup luas dan bisa digunakan untuk berjalan orang bertiga berjejer sekaligus sehingga sirkulasi bisa nyaman dilengkapi dengan tanaman kecil yang dapat meredam hawa panas tanpa mengubah bentuk bangunan maupun mencoak dak beton sehingga area ini kemungkinan sudah aman. Pinggirnya ada relling setinggi 120 cm jadi untuk tingkat keamanannya sangat bagus dan aman dibuat anak kecil namun tetap ada pengawasan orang tua masing – masing.

3. Area Bermain Anak

Area bermain anak berada disebelah kiri tepatnya di pojok depannya smoking room. Walaupun dekat dengan area merokok tempat bermain anak ini sudah aman karena pada pintu smoking room ini dilengkapi dengan double door sehingga kemungkinan sangat kecil adanya kebocoran asap rokok yang ke luar. Area bermain anak ini juga dilengkapi untuk tempat tunggu jadi orang tua anak bisa menunggu sambil menyantap makanan dengan nyaman sambil menunggu anak – anaknya bermain. Area ini lumayan luas terdapat fasilitas bermain seperti trampoline, seluncuran, mandi bola, tinju – tinjuan, dll.

4. Live Music

Tempat music alternatif tiga ini berada di pojok sendiri sebelah kiri mengapa demikian agar pengunjung dapat melihat semua dari sudut pandang manapun. Panggung musik ini dilengkapi berbagai alat musik meliputi gitar, drum, keyboard, dan sound. Panggung ini lumayan luas jadi pemain musiknya sudah tidak diragukan lagi kenyamanannya. Panggung



ini levelnya sedikit dinaikkan karena untuk membedakan area dan suara musiknya bisa menyeluruh karena sound yang ada di panggung tersebut lebih tinggi dari area – area yang lainnya.

5. Reflexy Room

Reflexy room merupakan tempat untuk orang – orang yang sedang membutuhkan untuk pijat. Untuk layout furniturnya tidak jauh beda dengan alternatif satu dan dua namun pada alternatif tiga ini skatnya di gantikan dengan meja selain bisa digunakan untuk menaruh barang pasien, karena kalau ada skat sedikit kemungkinan akan ada hal – hal negatif yang tidak diinginkan. Aksesnya pun mudah hanya berjarak beberapa meter dari pintu utama dan area ini berdekatan dengan medical room sehingga pengunjung yang ingin membeli obat sangat dekat.

6. Medical Room

Medical room merupakan tempat untuk jualan obat – obatan, tempatnya lumayan strategis karena berdekatan dengan tempat pijat dan mudah dijangkau oleh pengunjung. Medical room ini sudah aman dari kebocoran bau atau asap dari dapur stan makanan karena pada skat dindingnya sudah diganti dengan batu – bata, sehingga orang yang beraktivitas di area medical ini sangat nyaman dalam melayani pembeli maupun orang yang membeli. Ruangnya lumayan luas dapat menampung banyak orang yang membeli, untuk furniturnya hampir sama dengan alternatif satu dan dua.

7. Smoking Area

Smoking area untuk lokasinya sama seperti alternatif satu dan dua namun pada alternatif tiga ini sedikit mengembangkan ditingkat keamanan dan kenyamanan. Smoking area ini sudah dilengkapi double door sehingga sudah aman dari kebocoran asap rokok, untuk furniturnya sudah dimaksimalkan sedemikian rupa sehingga untuk bagian tengah sudah dapat dijadikan tempat duduk dan elemen estetis ruang. Tentunya pengunjung akan merasa nyaman jika melakukan aktifitas di ruangan tersebut.



8. Wastafel

Alternatif tiga ini sudah terpenuhi adanya wastafel yang tempatnya tidak jauh dari area makan indoor maupun outdoor. Tempat wastafel ini di kolom bagian tengah dan di depan panggung music dengan sedikit mengembangkan desain agar tidak kelihatan kotor. Untuk alternatif tiga ini difasilitasi enam buah wastafel yang empat ada dibagian kolom tengah dan dua di depan panggung musik. Jadi pengunjung tidak akan lagi jauh – jauh jika ingin mencuci tangan.

9. Toilet

Toilet alternatif tiga ini masih sama dengan alternatif – alternatif lain mengapa demikian karena pengunjung kemungkinan akan jarang ke toilet jadi untuk toilet tetap mengikuti eksisting bangunan yang asli hanya sedikit mengembangkan desain agar kesannya lebih bagus dan sesuai konsep yang dipakai. Disisi lain toilet ini difasilitasi dengan area wudhlu.

6.2.4 Denah Terpilih

Weigthed method di bawah ini digunakan untuk memberikan nilai terhadap masing – masing layout alternatif yang sudah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, sehingga dari ketiga alternatif tersebut akan mendapat alternatif yang terbaik. Berikut ini hasil rating point weighted methode bedasarkan parameter yang telah ditentukan pada ketiga alternatif denah untuk mendapatkan layout denah yang terbaik untuk diaplikasikan pada desain.

Tabel 6.1 Kriteria Weighted Method

NO	KRITERIA	A	B	C	D	HASIL	RANK	MARK	BOBOT RELATIF
A	Kenyamanan sirkulasi	–	1	1	1	3	I	8	0,3
B	Tingkat Keamanan	0	–	1	1	2	III	6	0,2
C	Fungsi Ruang	0	0	–	1	1	IV	5	0,2
D	Surabaya Nuansa Pantai	0	1	1	–	2	II	7	0,3
Overall Value								26	1



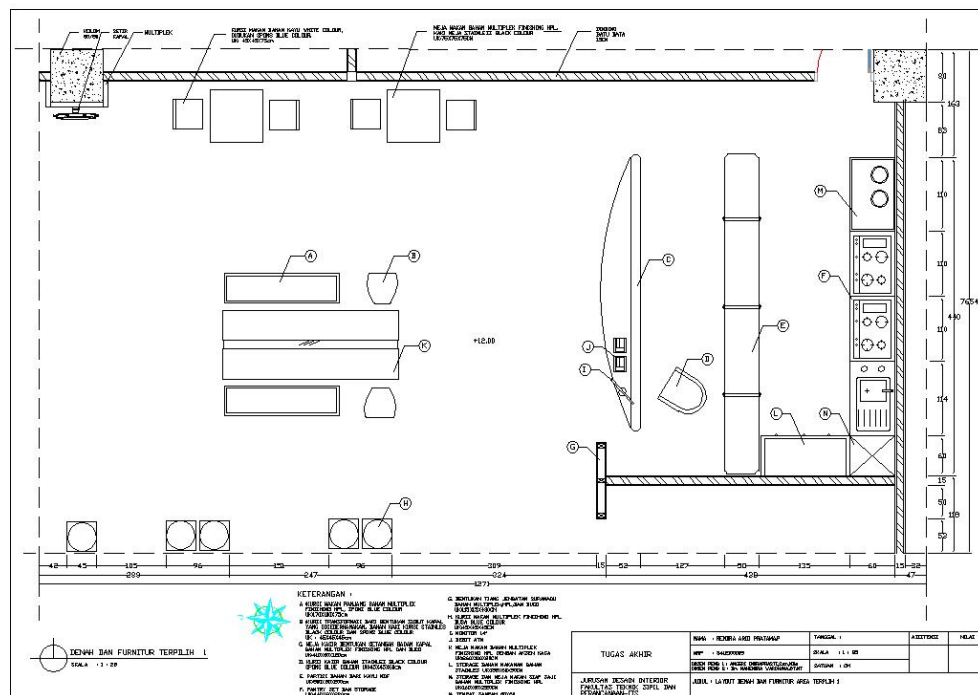
Tabel 6.2 Perbandingan Weighted Method Layout Alternatif

OBJECTIVE	WEIGHTED METHOD	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Kenyamanan Sirkulasi	0,3	Layout Furnitur	Good	6	1.8	Good	7	2.1	Good	8	2.4
Tingkat Keamanan	0,2	Security System	Good	7	1.4	Good	7	1.4	Good	8	1.6
Fungsi Ruang	0,2	Fasilitas	Good	7	1.4	Good	7	1.4	Good	8	1.6
Surabaya Nuansa Pantai	0,3	Desain dan Karakter	Good	7	2.1	Good	7	2.1	Good	8	2.4
Overall Value			6.7			7			8		

Bedasarkan hasil rating point pada alternatif desain di atas, dapat disimpulkan bahwa denah alternatif tiga merupakan layout denah yang cukup baik dan kemungkinan bisa dikembangkan pada desain food court Pelindo III Tanjung Perak Surabaya. Karena pada layout alternatif tiga mendapatkan nilai keseluruhan dengan skor 8.

6.3 Area Terpilih 1

6.3.1 Layout Furnitur Area Terpilih 1



Gambar 6.6 Denah Area Terpilih 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Ruang terpilih satu merupakan area bisnis yang terdiri dari stan makanan dan area makan yang terdapat area makan untuk kelompok, single, dan berpasangan. Pada area ini terjadi aktifitas terjadinya transaksi membeli makanan dan makan. Secara penataan ruang dan sirkulasi, area ini menjadi area yang cukup menarik dan menjadi pusat perhatian karena banyak terdapat elemen – elemen estetis ikon Surabaya. Desain ruang terpilih saat ini menggunakan konsep perkotaan Surabaya dengan nuansa pantai ditunjukkan pada pengembangan bentukan sederhana dari badan kapal yang dibelah setangah menjadi meja kasir stan makanan, begitu juga bentukan plafon menggunakan bentukan layar kapal yang disederhanakan. Untuk analogi bentukan elemennya mengambil dari bentukan ikon Surabaya dengan meminimalisir namun tidak menghilangkan karakter bentukan ikon Surabaya tersebut. Dalam konsep warna dipilih warna – warna yang memiliki kualitas kontras tingkat rendah yang tidak terlalu mencolok bertujuan menciptakan kesan sederhana dan natural yang dapat menimbulkan kenyamanan pengunjung food court di dalamnya.

Pada ruangan ini interiornya didominasi dengan warna – warna natural kayu dan warna logo Pelindo III yaitu coklat, biru, dan putih. Warna – warna tersebut tidak lepas dari penerapan konsep perkotaan Surabaya dengan suasana pantai. Tampilan warna yang dihasilkan tidak lepas dari pemilihan bahan – bahan material yang sederhana, seperti kayu bekas untuk furnitur, Hpl untuk lapisan furnitur, dan lantai yang menggunakan keramik warna putih berserat menampilkan kesan kesederhanaan namun tetap elegan dan rapi dengan adanya garis nat pada keramik. Pada plafon diambil dari bentukan layar kapal yang diberi warna biru dan putih juga, warna putih sebagai warna utama dan biru untuk list plafon. Warna biru pada buff kursi dan logo Pelindo dipilih agar ada aksentuasi walaupun kontras rendah namun tetap menarik sedangkan untuk warna putih pada dinding untuk menetralkan suasana ruang selain itu juga ruangan tampak bersih dan luas. Perbedaan warna yang kontras antara logo Pelindo dengan furnitur atau benda – benda yang lainnya menjadikan logo tersebut sebagai pandangan tersendiri dari interior food court. Namun



yang menjadi *vocal point* tetap pada ikon kota Surabayanya yang disederhanakan dengan cara di cutting.

Selain warna, furnitur, dan estetis pengunjung difasilitasi dengan adanya live musik di mana pengunjung dapat menikmati makannya sambil menonton tampilan dari band – band lokal Surabaya maupun keroncong dan juga disediakan dua buah wastafel yang didesain sebaik mungkin agar tidak terlihat kotor jadi pengunjung tidak akan jauh – jauh jika membutuhkan wastafel untuk cuci tangan dll. Untuk menu makanan sangat variatif ada menu makanan khas Surabaya ada juga makanan yang agak mahal, yaitu burger, spaghetti, rujak cingur, nasi kebuli, dan rawon setan. Tujuan dari semua penerapan yang ada di denah terpilih satu ini adalah memberikan sesuatu yang baru bagi wajah food court tentunya berbeda dengan food court – food court yang lain, sehingga membuat masyarakat tertarik berkunjung ke food court ini dan yang sudah berkunjung agar mau kembali lagi kesini, selain itu mendapatkan pengalaman atau kesan yang tak terlupakan selama berada di food court tersebut.



Gambar 6.7 View 1 3D Perspektif Area 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 6.8 View 2 3D Perspektif Area 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi

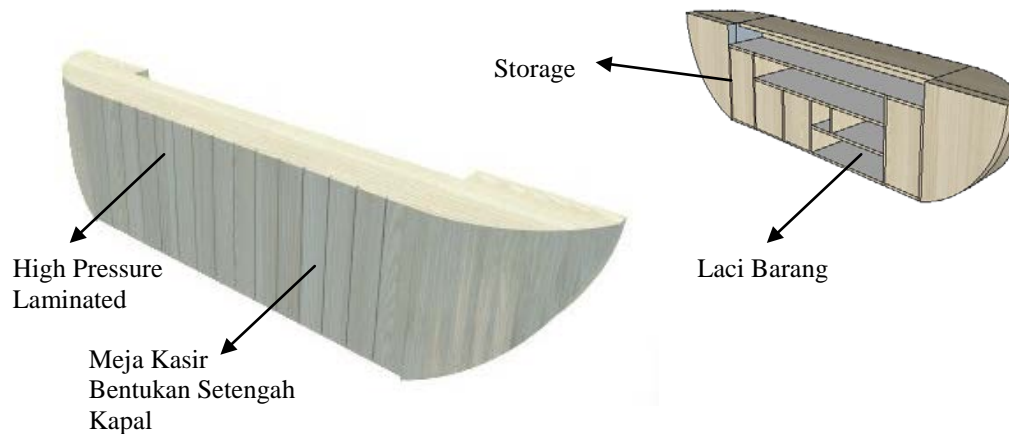


Gambar 6.9 View 3 3D Perspektif Area 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi



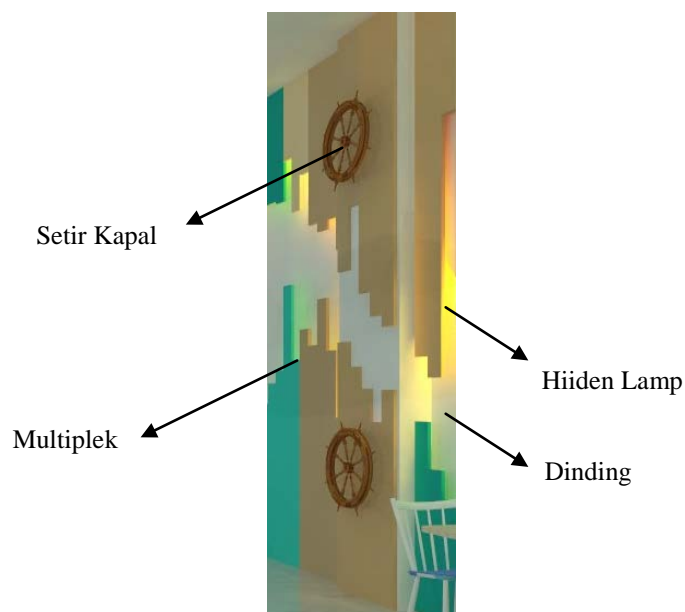
6.3.2 Desain Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 6.10 3D Furnitur Meja Kasir

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Furnitur ini menarik karena meja kasir ini diambil dari bentukan kapal yang di belah setengah yang sudah disederhanakan sedemikian rupa hingga mendapatkan hasil yang tentunya layaknya meja kasir pada umumnya, sehingga mempunyai kesan unik tersendiri. Bahan yang digunakan menggunakan kayu bekas yang dipoles sedikit agar terlihat rapi dan halus. Untuk lapisan meja tersebut menggunakan finishing hpl dan duco. Volume furnitur ini lumayan besar sehingga dapat menampung kebutuhan dan alat – alat pegawai dibagian kasir.

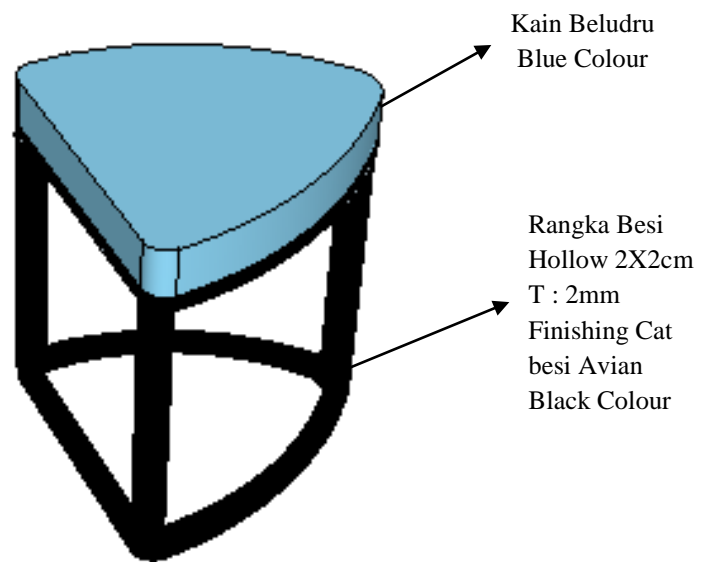


Gambar 6.11 Elemen Estetis Setir Kapal

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Elemen estetis ini diambil dari bentukan setir kapal yang sudah sederhanakan, ditata pada bagian kolom dengan rapi ditambah dengan adanya hidden lamp di belakangnya setir kapal tersebut. Untuk penempatan hidden lamp tersebut sedikit merancang tempat untuk hidden lamp tersebut. Setir kapal tersebut akan lebih unik dan dramatis ketika dijadikan sebagai objek estetis dengan penambahan hidden lamp di belakangnya.



Gambar 6.12 3D Furnitur Kursi Bentuk Sudut Kapal

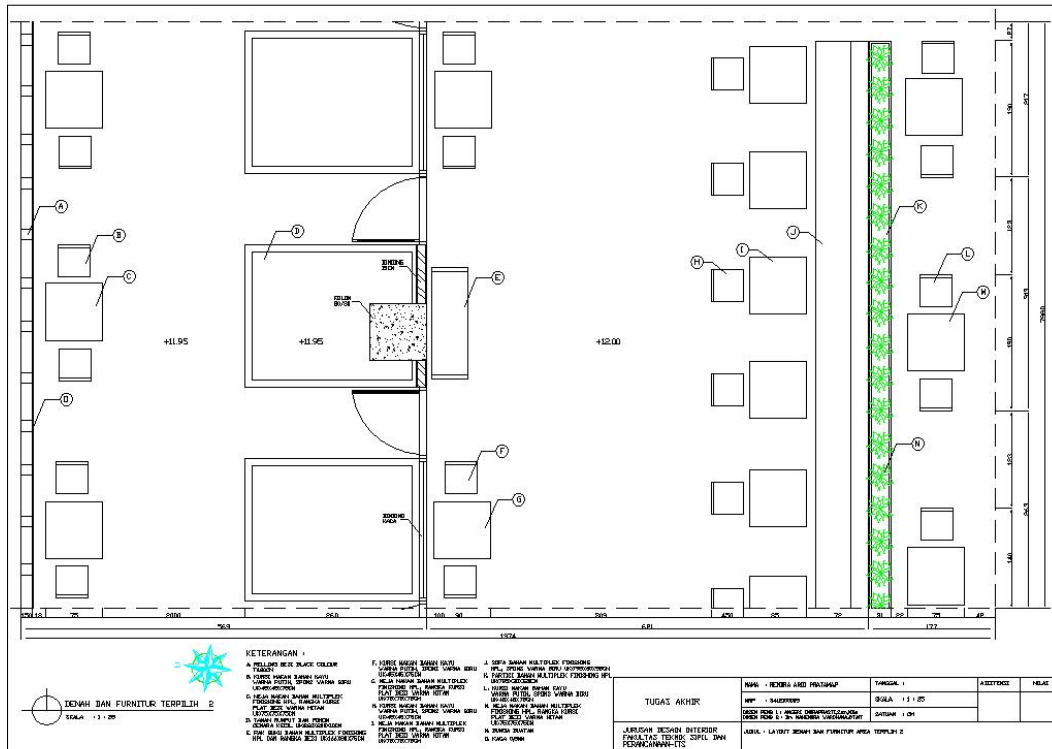
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar kursi di atas didapat dari bentukan sudut kapal yang sudah melalui proses penyederhanaan sehingga menjadi kursi yang sederhana namun tetap elegan dan nyaman untuk di duduki. Kursi tersebut di buat dari bahan plat besi sebagai rangka dan buff sebagai dudukan kursi, untuk buffnya berwarna biru sedangkan rangka kursi tersebut di cat dengan warna hitam. Pemberian warna tersebut merupakan penerapan dari konsep dan image brand yang dipakai di dalam desain food court.



6.4 Area Terpilih 2

6.4.1 Layout Furnitur Area Terpilih 2



Gambar 6.13 Denah Area Terpilih 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ruang terpilih dua ini adalah area makan outdoor dan indoor. Terdapat rak buku yang bisa dibaca setiap saat oleh pengunjung. Untuk visual warna dalam interior ini masih didominasi oleh warna natural kayu, hitam, putih dan biru. Warna biru diambil dari warna logo Pelindo warna yang lain diambil dari ikon kota Surabaya. Pada dinding terdapat elemen estetis dari cutting Ikon Surabaya yang ukurannya lumayan besar. Untuk area indoor semua pengunjung yang makan ditempat tersebut akan disugahi pemandangan yang bagus yaitu berupa laut dan kapal yang sedang beroperasi di sekitar pelabuhan, sedangkan untuk area outdoor semua pengunjung dapat menikmati makan sambil menikmati suasana laut yang udaranya sejuk dengan adanya tanaman kecil tentunya menambah suasana menjadi segar. Menerapkan lantai kayu dan hidden lamp dilantai tersebut tentunya suasana akan semakin hangat dan natural.



Gambar 6.14 View 1 3D Perspektif Area Terpilih 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 6.15 View 2 3D Perspektif Area Terpilih 2

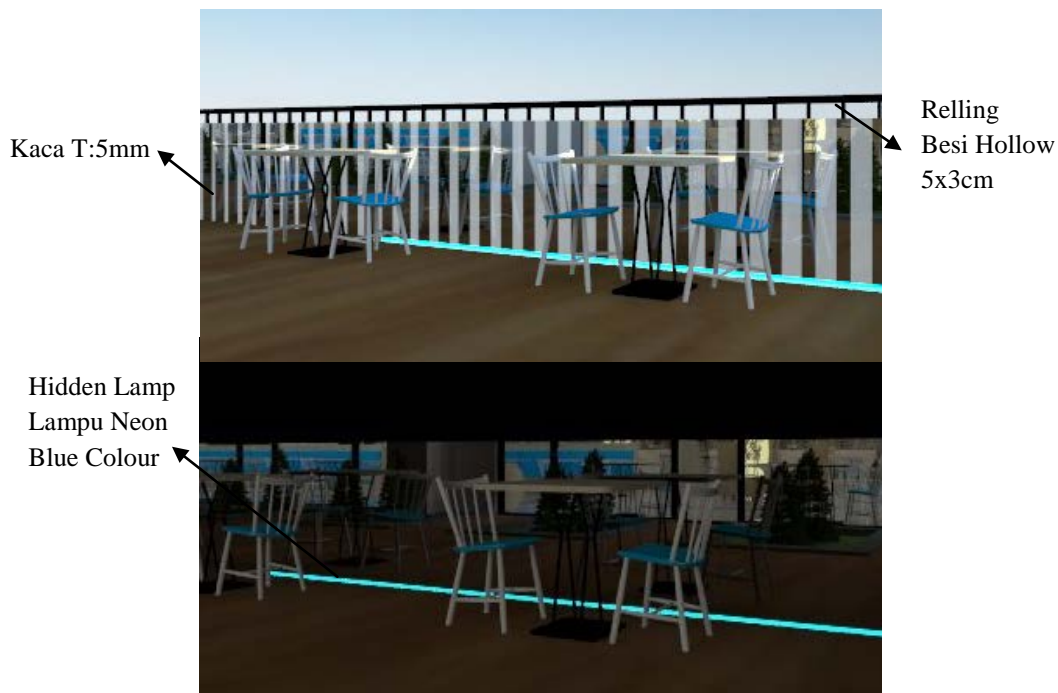
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 6.16 View 3 3D Perspektif Area Terpilih 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi

6.4.2 Desain Furnitur dan Elemen Estetis

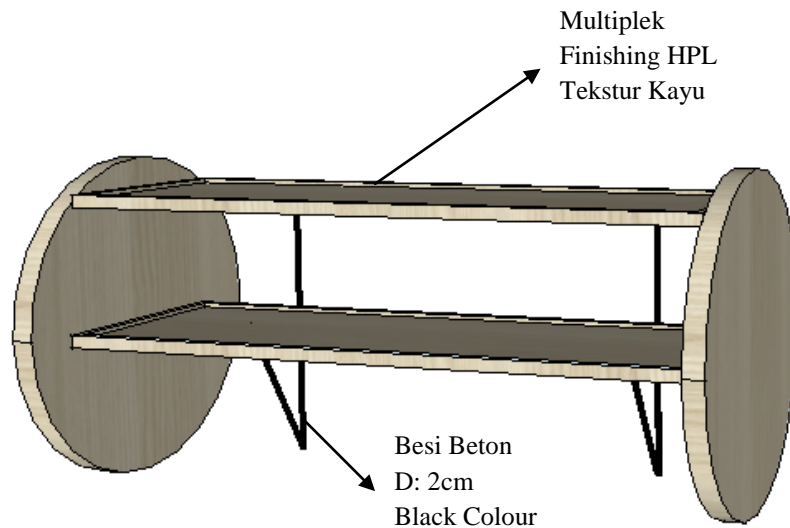


Gambar 6.17 Estetis Hidden Lamp

Sumber : Dokumentasi Pribadi



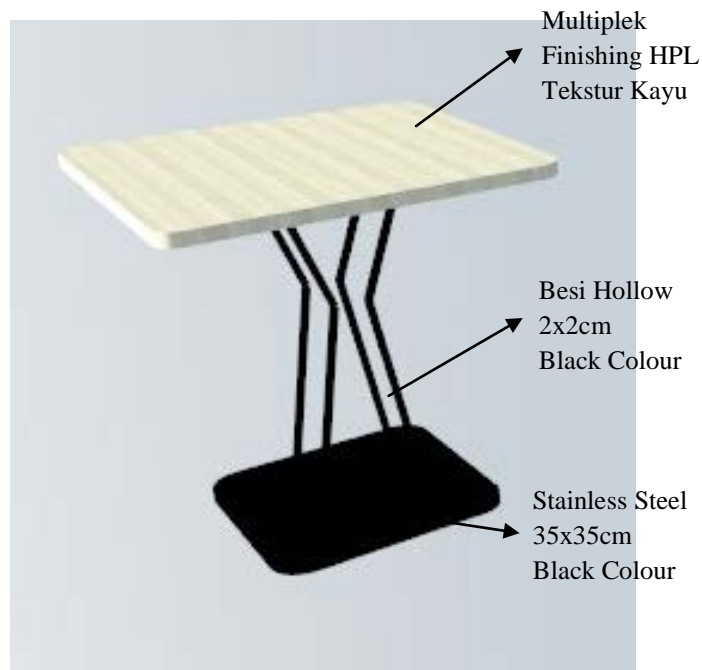
Pada gambar di atas dapat dilihat detail dari elemen estetis pada area denah terpilih dua, yaitu berupa hidden lamp yang berada dilantai area makan outdoor letaknya terdapat di depan reling dan kaca. Hidden lamp ini seakan – akan menunjukkan bahwa adanya batas bangunan dengan laut sehingga pengunjung akan merasa nyaman jika melakukan aktifitas malam hari di food court dan sorotan atau bias lampu biru laut tersebut akan terlihat dramatis jika malam menjelang sehingga suasana akan terasa lebih hidup.



Gambar 6.18 Furnitur Rak Buku

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Rak buku ini diambil dari bentukan gulungan tali kapal yang berwarna coklat biasanya digunakan ketika kapal bersandar tali tersebut sebagai penahan kapal agar tidak hanyut dibawa ombak air laut. Bentukan tersebut sudah melalui proses penyederhanaan sehingga menjadi bentukan furnitur rak buku yang menarik namun tetap ada karakter yang mewakili konsep tersebut. Bahannya dari kayu bekas lalu difinishing hpl sebagai kaki penyangga menggunakan plat besi.



Gambar 6.19 Furnitur Meja Makan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Furnitur ini dibuat sangat simple hanya berbentuk kotak ukuran 75 x 75 cm mengapa dibuat simple dan dibuat seergonomi mungkin agar pengunjung merasa nyaman pada saat makan. Untuk rangka kursi tersebut dibuat dari transformasi bentuk dari jangkar kapal yang berjenis jangkar anchor, namun tidak persis dengan bentukan aslinya sedikit adanya penyempurnaan dan pengembangan terhadap bentukan jangkar.

Lay out dan jenis furnitur yang diaplikasikan pada desain interior food court Pelindo III cabang Tanjung Perak Surabaya memiliki fungsi yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya, dengan tujuan mempermudah pengunjung maupun pegawai saat beraktivitas di area food court tersebut.



Gambar 6.21 View 1 3D Perspektif Area Terpilih 3

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 6.22 View 2 3D Perspektif Area Terpilih 3

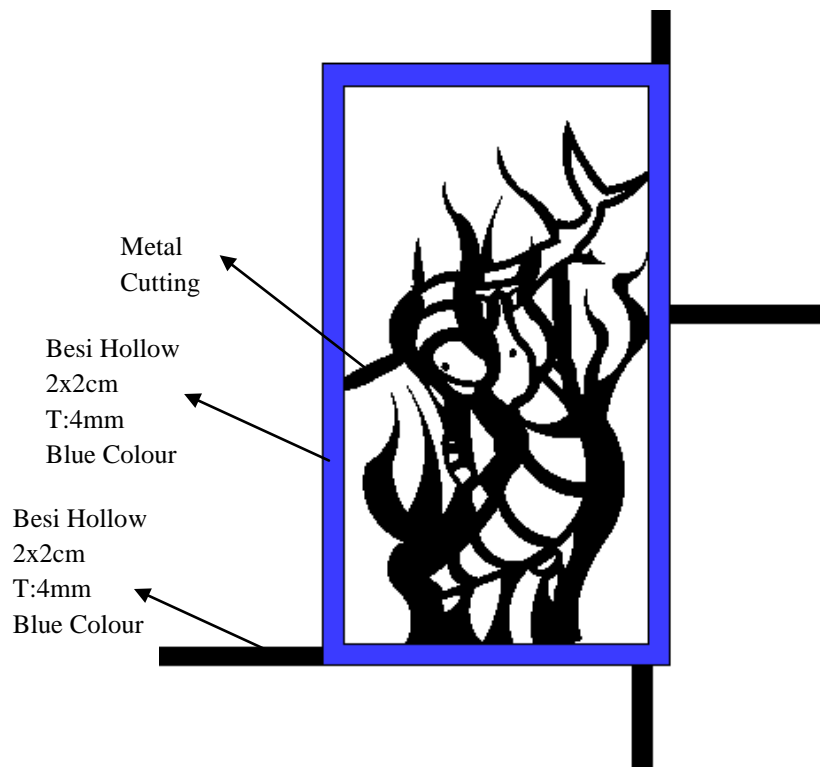
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 6.23 View 3 3D Perspektif Area Terpilih 3

Sumber : Dokumentasi Pribadi

6.5.2 Desain Furnitur dan Elemen Estetis

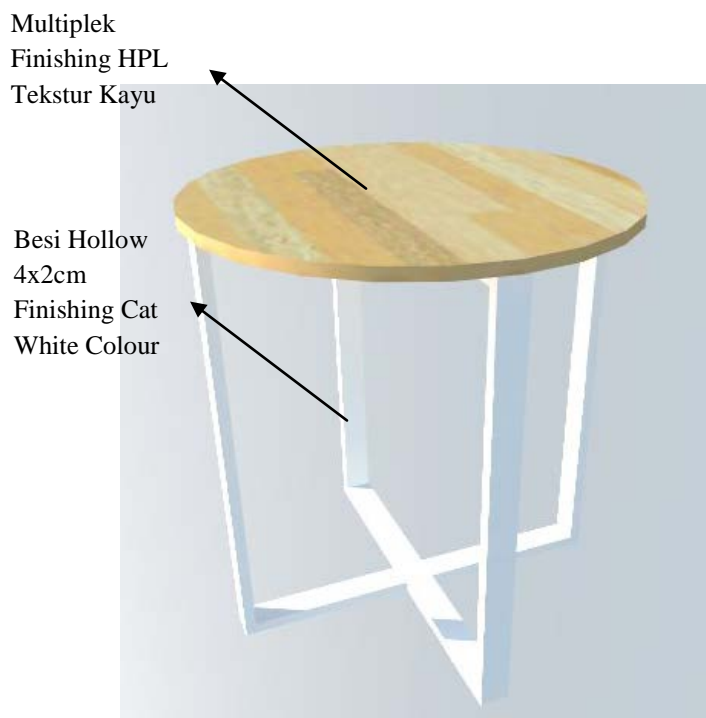


Gambar 6.24 Estetis Ikon Kota Surabaya

Sumber : Dokumentasi Pribadi



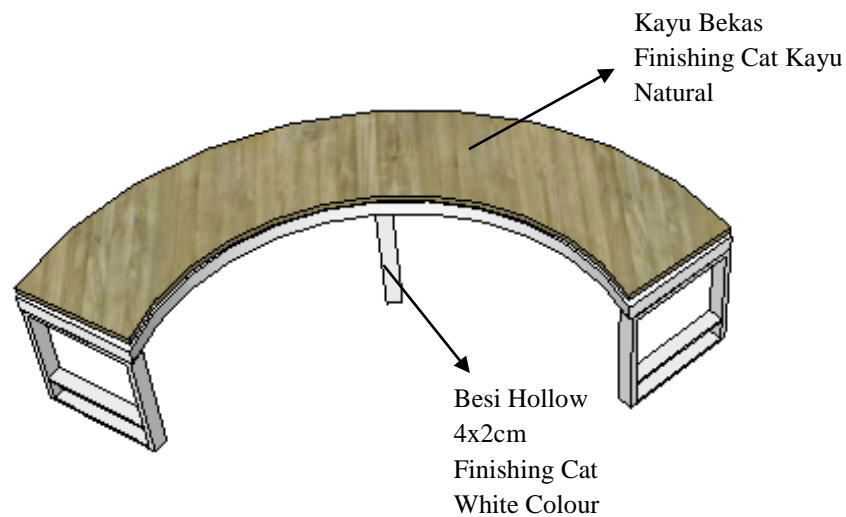
Pada gambar di atas dapat dilihat detail dari elemen estetis pada area denah terpilih tiga, yaitu berupa cutting dari ikon Surabaya, yang menunjukkan bahwa pengunjung seakan – akan tanpa diberi tahu/informasinya sudah tersampaikan kalau sekarang sedang berada di Surabaya. Sebagai elemen estetis ini tentunya menampilkan sesuatu yang berbeda dan unik. Pada elemen estetis ini didukung dengan adanya hidden lamp yang dapat menerangi estetis tersebut sehingga menampilkan karakter estetis yang dramatis.



Gambar 6.25 Gambar Furniture Meja Makan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada gambar di atas merupakan meja berbentuk circle berdiameter 36 cm sehingga dapat menampung kapasitas empat orang sekaligus. Meja ini sangat unik didesain menggunakan bahan dari kayu bekas kargo kapal dengan finishing politur natural kayu dan kaki meja tersebut menggunakan plat besi dengan ketebalan 5 mm sehingga terkesan ringan. Kaki meja sengaja didesain tidak lurus pas di tengah agar meja tersebut kelihatan unik beda dengan yang lainnya dan ergonomi sangat diutamakan dalam mendesain meja makan tersebut.



Gambar 6.26 Gambar Furniture Kursi Makan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada gambar di atas merupakan kursi yang berbentuk setengah lingkaran bentuk tersebut sudah dilakukan proses transformasi, bentuk tersebut merupakan transformasi dari bunga semanggi surabaya yang sedikit dikembangkan sehingga terjadilah bentuk kursi yang unik dan nyaman. Bahan kursi tersebut menggunakan bahan dari kayu bekas kargo dengan finishing politur natural kayu dan menggunakan kaki dari bahan plat besi dengan ketebalan 5 mm.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan mengenai Desain Interior Food Court Pelindo III Cabang Tanjung Perak Surabaya dengan Konsep Perkotaan Surabaya Bernuansa Pantai dapat disimpulkan sebagai mana berikut ini :

- Food Court Pelindo III Cabang Tanjung Perak Surabaya ini salah satu food court di Jawa Timur yang tempatnya di pelabuhan di bawah kelola PT.Pelindo. Perusahaan tersebut merupakan milik negara (Badan Usaha Milik Negara). Kualitas pelabuhan tersebut sangat bagus di mana setiap hari banyak orang yang memilih jasa angkutan laut untuk menyebrang atau bepergian ke daerah yang dituju. Pelabuhan ini sudah terkenal sampai tingkat internasional, kepadatan kapal yang beroperasi setiap harinya dan jam kerjanya pun begitu padat pagi hingga malam hari. Jumlah penumpang kapal dari tahun ke tahun semakin meningkat bukan berasal dari dalam negeri saja melainkan dari luar negeri.
- Konsep yang mengaplikasikan tema perkotaan Surabaya dan tema pantai ini bertujuan untuk menciptakan karakter food court yang sesuai dengan image brandnya dan visi dan misi Pelindo III Tanjung Perak Surabaya melalui proses rancangan interiornya, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan pengunjung untuk mengetahui dunia hangout seperti food court ini. Selain itu, dengan pengaplikasian karakter Surabaya ini yang dihasilkan dapat menciptakan karakter tersendiri bagi pengunjung food court yang dapat membedakan dengan food court – food court lainnya.
- Secara keseluruhan, konsep yang digunakan yaitu natural sedikit memoles ke dunia modern. Hal tersebut disesuaikan dengan adanya pengguna yang mayoritas berasal dari kalangan masyarakat modern. Penerapan konsep – konsep tersebut terdapat pada bentukan – bentukan dan transformasi – transformasi yang



sederhana, menyederhanakan motif – motif yang agak sulit serta menggunakan warna – warna yang tidak terlalu mencolok namun tidak akan mengurangi kenyamanan dan keamanan pengguna.

7.2 Saran

Untuk pengembangan dasar teori dan kajian – kajian mengenai desain interior food court maka diberikan saran sebagai berikut :

7.2.1 Saran kepada Peneliti Selanjutnya

- Peneliti dapat melakukan hal yang sama yaitu membuat pengunjung betah, nyaman, dan mau kembali ke food court Pelindo III ini lagi dengan melalui konsep dan perancangan interiornya. Dengan melakukan hal tersebut sehingga dapat diketahui tingkat kualitas pengunjung food court yang sesuai dengan karakter dan juga visi – misinya Pelindo III cabang Tanjung Perak Surabaya yang kemungkinan selanjutnya dapat dikembanganakan lagi yang lebih dalam terhadap rancangan interiornya dengan menggunakan konsep – konsep yang menarik dan masuk akal.
- Melakukan kajian lebih mendalam lagi tentang tampilan visual maupun kondisi fisik bangunan Pelindo III cabang Tanjung Perak Surabaya kepada pengunjung food court yang bisa disesuaikan dengan keadaan lingkungan masyarakat sekitar maupun perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini, sehingga dapat mempengaruhi pengunjung yang pada akhirnya pengunjung loyal dan mau kembali lagi ke food court tersebut.

7.2.2 Saran untuk Pelindo III Surabaya

- Lebih mengoptimalkan kondisi lingkungan dan fasilitas – fasilitas yang ada mengoptimalkan juga pada tampilan visualnya dalam bentuk bangunan maupun kondisi interiornya yang mempunyai karakter atau ciri khusus Pelindo III cabang Tanjung Perak Surabaya yang dapat menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat maupun perusahaan itu sendiri.



- Memanfaatkan tempat yang ada dengan memberi fasilitas yang dapat mengedukasi masyarakat sekitar maupun pengunjung.
- Untuk menerapkan konsep – konsep yang berupa dunia kemaritiman kedalam perancangan interiornya. Selain dapat memberi cirri khas juga dapat mebentuk karakter yang kuat bagi food court itu sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2007. *Seri Rumah Ide, Plafon kreatif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Ana, Retnoningsih dan Suharso. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya
- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*: Jakarta: Erlangga.
- Ching, Francis D.K. 2007. *Architecture. From, Space, and Order*. Canada : John Willey & Sons, Inc.
- Darmaprawira, Sulasi. 2001. *Warna - Teori dan kreativitas Penggunaanya*. Institut Teknologi Bandung
- Dodsworth, Simon. 2009. *The Fundamentals of Interior Design*. London : AVA Publishing.
- Emst Neufert. 1991. *Data Arsitek – Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Frances J. Geck. 1977. *Interior Design and Decoration*. New York.
- Kasudiarso, 1978. *Standar Penerangan Buatan dalam Gedung*. Bandung: Cipta Karya
- Poerwaningsih. 2005. *Dasar - Dasar Interior Pelayanan Umum*. Jakarta : Erlangga.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis bernama lengkap Rendra Ardi Pratama Putra dan biasa dipanggil Rendra. Dilahirkan di kota Kediri pada tanggal 06 Juni tahun 1994. Anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Supriadi dan Ibu Supartin, mempunyai seorang tiga adik yang bernama M.Rheno Dwiky Adi Putra, Olivia Chelsy Meisya Putri, dan Rehan Hendy Ardiansyah.

Masa kecil hingga SMU dilalui di Kediri dan tinggal di alamat Ds.Sukoharjo, Kec.Kayen Kidul, Kab.Kediri. Phone 083830313899.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Dharma Wanita Sukoharjo, SDN Sukoharjo tahun 2000/2006, melanjutkan ke SMPN 1 Pagu tahun 2006/2009, kemudian masuk SMAN 1 Pare tahun 2009/2012, dan masuk ITS melalui jalur SNMPTN pada jurusan Desain Interior tahun 2012 dengan NRP 3412100009.

Melakukan kerja praktek pertama di PT. TIGA MERU ABADI Surabaya dimulai pada tanggal 9 Juni 2015 sampai dengan 28 Agustus 2015, dan pernah mengikuti kerja Freelance di D'BARUNA INTERIOR DESIGN dan ADVERTISING sebagai drafter, kemuadia pernah membuat usaha sablon kaos pada tahun 2014/2015 dan proyek – proyek kecil lainnya.

Kini, Rendra Ardi Pratama Putra sedang menekuni dibidang desain dan properti. Pernah aktif di HIMA IDE sebagai staff Departemen Kerohanian dan menjadi staff Departemen Komunikasi dan Informasi pada waktu jurusan Desain Inteior sudah pisah dari Desain Produk Industri dan menjadi jurusan sendiri pada periode 2014/2015.

Segala kritik dan saran atas pada yang penulis jabarkan ini dapat menghubungi penulis di alamat email rendrut06@gmail.com.

LAMPIRAN

* Hasil Revisi Pola Lantai *



Gambar di atas merupakan hasil revisi dari perbedaan jenis area yang dibedakan dengan mengembangkan pola lantai/ bentuk lantai sehingga perbedaan jenis area semakin terlihat jadi yang di harapkan pengunjung tidak akan mengalami kebingungan saat berada di food court.



* Hasil Revisi 3d Playground *

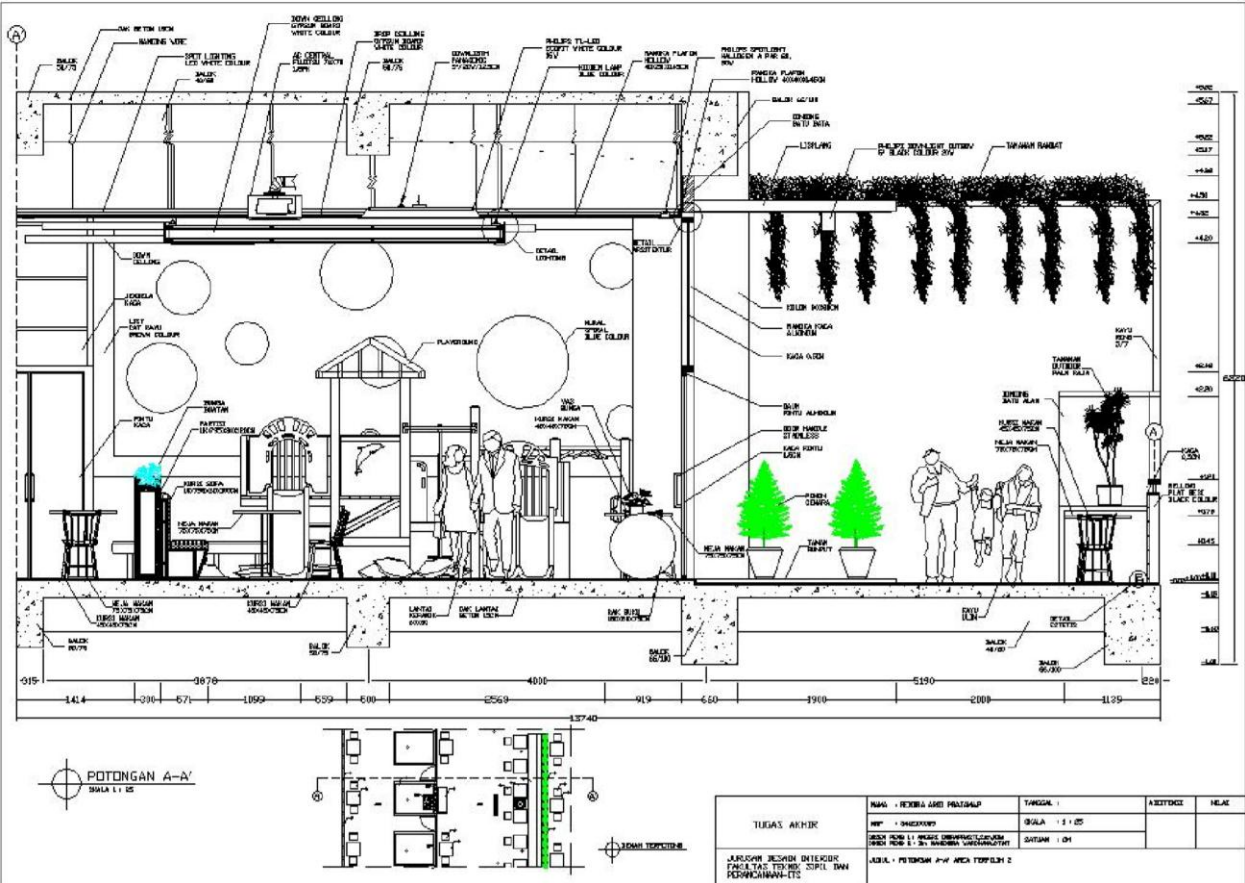
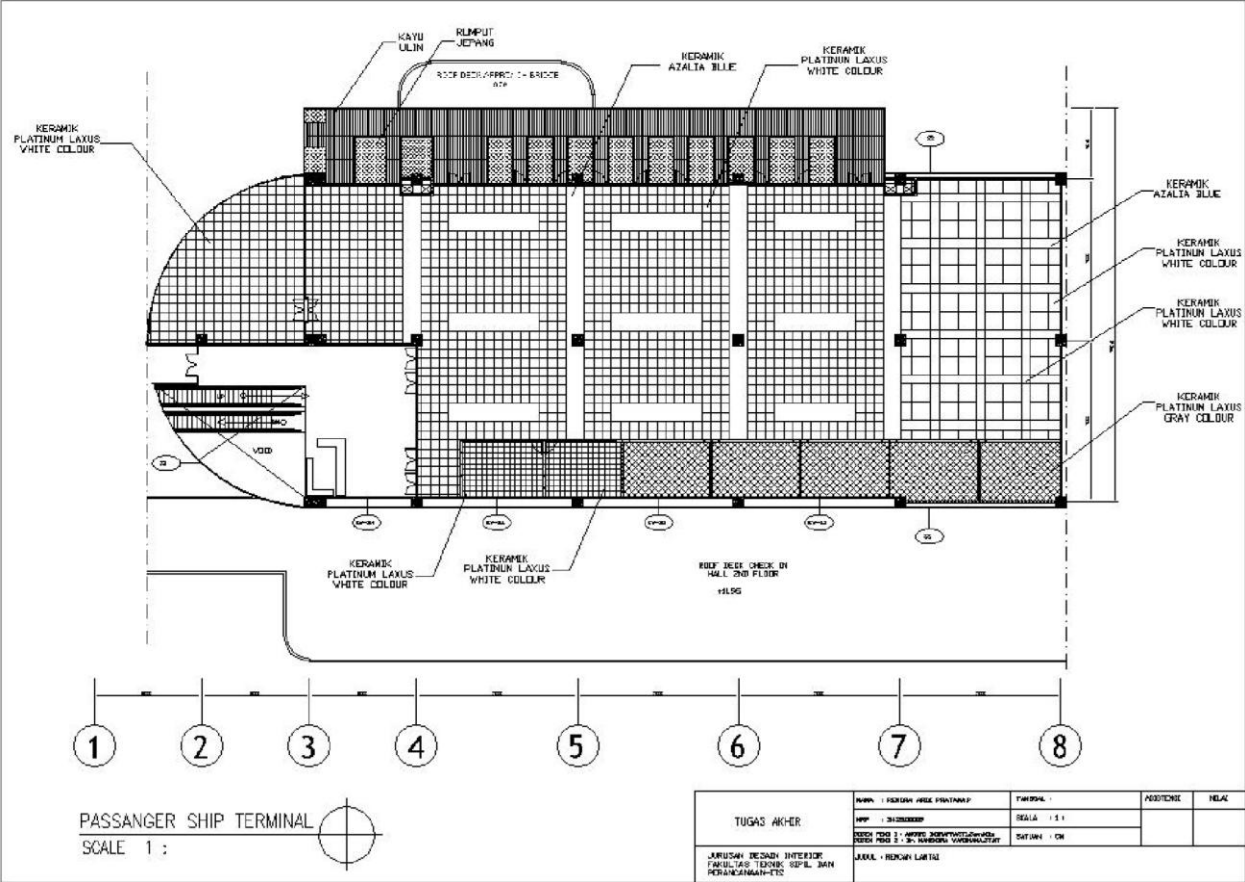


Gambar di atas merupakan hasil revisi rendering 3D playground yang sedikit dikembangkan dengan adanya penambahan motif dinding dan lantai matras sehingga area tersebut bisa jadi lebih menarik dan aman digunakan bermain untuk anak – anak karena area tersebut sudah memenuhi standart playground



* Hasil Revisi 3D *

*** Hasil Revisi Gambar Teknik
Pola Lantai Keseluruhan dan
Potongan A-A' Terpilih 2 ***



NAMA KEGIATAN		: INTERIOR FOOD COURT PELINDO 3 TANJUNG PERAK SURABAYA				
PEKERJAAN		: PENGADAAN FURNITURE KURSI MAKAN FOOD COURT				
LOKASI		: JL. PERAK TIMUR NO.620 TANJUNG PERAK SURABAYA				
TAHUN		: 2016				
NO	UraianPekerjaan	Satuan	Volume	HargaSatuan (Rp)	JumlahHarga (Rp)	Jumlah (Rp)
1	2	3	4	5	6	7
I	PEKERJAAN KURSI MAKAN					
	- <i>Besi hollow Polos 2x2cm Warna Hitam</i>	M	1	27.440	27.440	
	- <i>Busa Sofa (Spons) Warna Abu- Abu (AII)</i>	M	1	390.000	390.000	
	- <i>Kain Sofa Katun Warna Biru</i>	M	1	70.000	70.000	
	- <i>Baut Skrup</i>	Inchi	4	500	2.000	
	- <i>Cat Avian Warna Hitam</i>	Kg	1	30.000	30.000	
	- <i>Kancing Baju Warna Hitam</i>	/biji	10	400	4.000	
	- <i>Dempul Besi San Polac</i>	Kg	1	37.500	37.500	
	- <i>Amplas Nikken</i>	CM	1	4.800	4.800	
	- <i>Multiplek</i>	Lembar	1	69.000	69.000	
	Ongkos Pengerjaan			25.000	50.000	
TOTAL RENCANA ANGGARAN BIAYA					684.740	
<i>Enam ratus delapan puluh empat ribu tujuh ratus empat puluh rupiah</i>						

REVISI RAB ROOF TOP KESELURUHAN

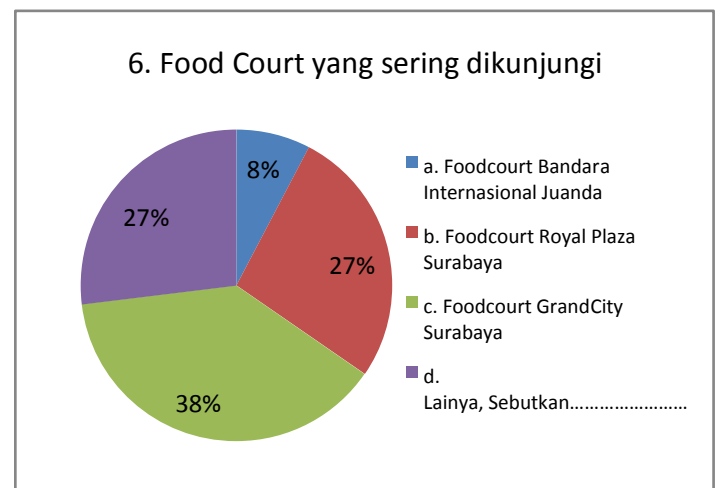
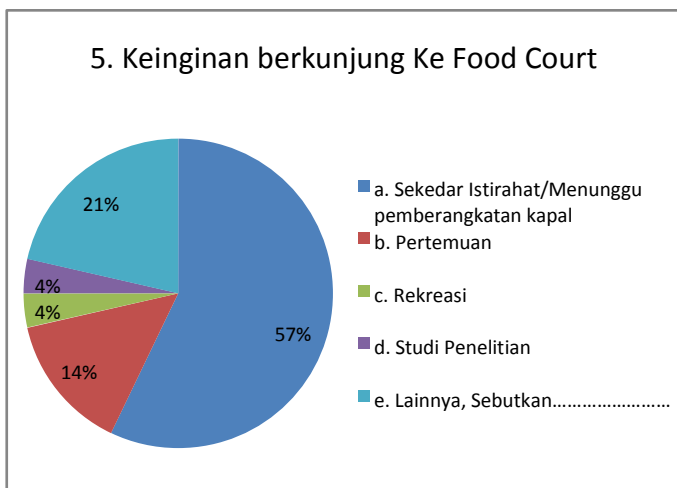
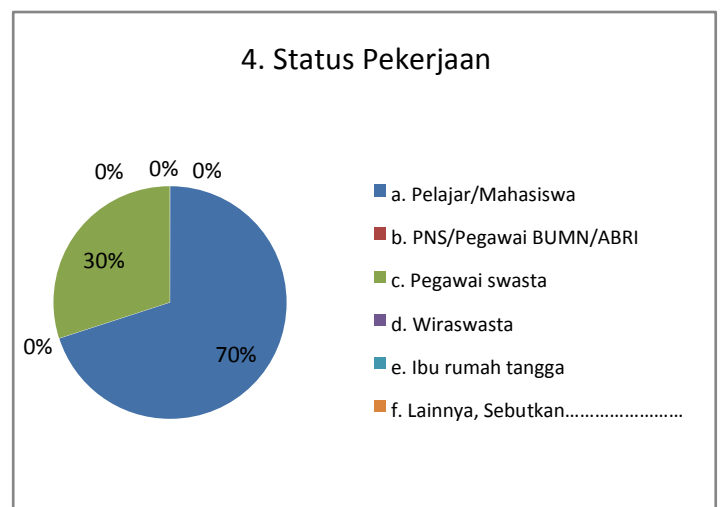
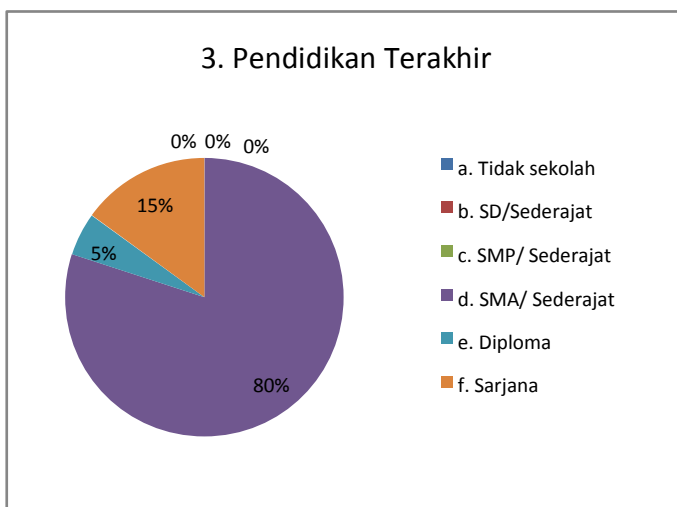
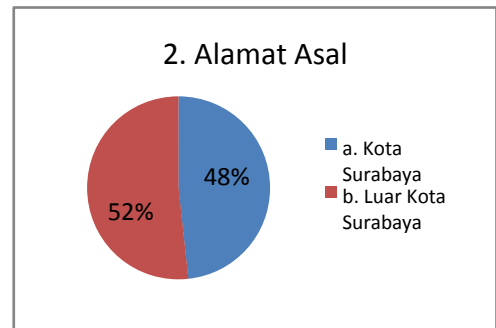
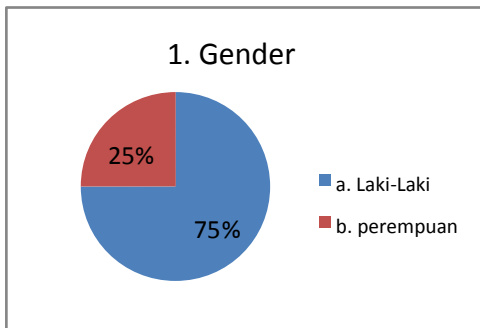
No	Uraian Pekerjaan	Uraian Spesifikasi dan Bahan	volume	Satuan	Harga Jual	Biaya Pasang	JUMLAH	
I	PEKERJAAN FURNITUR				Harga/item			
	A. SOFA SET Uk. 200x60x80cm	Sofa Fabrik, Bahan Kain Beludru, Busa Semi Super, Rangka Kayu	2	set	3,500,000	100,000	7,200,000	
	B. SOFA SET Uk. 200x120x80cm	Sofa Fabrik, Bahan Kain Beludru, Busa Semi Super, Rangka Kayu	2	set	3,500,000	100,000	7,200,000	
	C. Tempat makan (2 kursi 1 meja)	Bahan Kayu Jati, Politur Warna Cokelat, Besi Hollow, Cat Besi	7	set	2,500,000	100,000	18,200,000	
	D. Tempat makan (3 kursi 1 meja)	Bahan Kayu Jati, Politur Warna Cokelat, Besi Hollow, Cat Besi	4	set	3,000,000	100,000	12,400,000	
	E. Tempat makan (4 kursi 1 meja)	Bahan Kayu Jati, Politur Warna Cokelat, Besi Hollow, Cat Besi	12	set	3,500,000	100,000	43,200,000	
	F. Single Chair	Bahan Rangka Besi Hollow, Busa Semi Super, Kain Beludru, Cat Besi	8	unit	684,740	100,000	6,279,200	
	G. BAR Chair	Bahan Rangka Kayu, Dudukan Kayu, Dan Cat Politur Natural Kayu	20	unit	400,000	100,000	10,000,000	
	H. Pantry Set	Bahan Multiplek, Stainless, High Pressure Laminated, Duco	1	set	10,080,000	150,000	10,230,000	
	I. Meja Display	Bahan Multiplek, High Pressure Laminated, Lem Kayu, Duco, Cat Biru	3	unit	2,500,000	100,000	7,800,000	
	J. Meja Bar	Kayu Jati, Politur Warna Cokelat, dan Baut Skrup	2	unit	8,000,000	150,000	16,300,000	
	K. Tempat Wastafel	Bahan Kayu Belas Kargo, Lem Kayu, Baut Skrup, Politur, dan Lem Kayu	1	unit	4,500,000	100,000	4,600,000	
	L. Meja Kasir	Bahan Multiplek, HPL, Cat Duco, Baut Skrup, Lem Kayu	1	unit	2,500,000	100,000	2,600,000	
					Subtotal	44,664,740	1,300,000	146,007,920
II	PEKERJAAN MEKANIKAL & ELEKTRIKAL				Harga/item			
	A. ELEKTRIKAL SPOT LIGHT	Philips Spotlight Hallogen 20, 50w, Yellow Colour	13	titik	139,000	105,000	3,172,000	
	B. ELEKTRIKAL DOWN LIGHT	Philips Downlight Outbow 5", 20w, Black Colour	20	titik	219,000	105,000	6,480,000	
	C. Hidden Lamp	Neon TL LED 20w, Blue Colour	7	titik	130,000	105,000	1,645,000	
	D. Wall Lamp	Wall Lamp Philips LED 15w, White Colour	3	buah	215,000	105,000	960,000	
	E. Lampu Sorot	Lampu Sorot Outbow Laysander LED 30W, 120°	2	buah	197,000	105,000	604,000	
					Subtotal	900,000	525,000	12,861,000
III	PEKERJAAN LANTAI				Harga/item			
	A. Pekerjaan Lantai Beton	Motif Ston Grey, Semen Gresik, Pasir, Batu Kerikil, Besi Beton	160	m2	517,400	100,000	98,784,000	
	B. Pekerjaan Lantai Kayu	Kayu Ulin, Bantalan Kayu, Paku, dan Nat Kayu Warna Cokelat	260	m2	880,000	150,000	267,800,000	
	C. Pekerjaan Lantai Keramik	PLATINUM LAXUS Kw2, Uk.60X60X1cm, Pasir, Semen, Dan Air	36	m2	1,018,000	100,000	40,248,000	
					Subtotal	2,415,400	350,000	406,832,000
IV	PEKERJAAN DINDING				Harga/item			
	A. Coating Beton Ekspos	Beton Ekspos, Semen, Pasir, Air, Benang, Waterpass	20	m2	300,000	80,000	7,600,000	
	B. Dinding Batu Bata	Batu Bata, Semen Putih, Semen Gresik, Pasir, Air, Cetok, dan Meteran	70	m2	3,275,000	136,000	238,770,000	
	C. Dinding Kaca	Kaca 5mm, Frame Aluminium, Karet Market	40	m2	800,000	150,000	38,000,000	
					Subtotal	4,375,000	366,000	284,370,000
V	PEKERJAAN PLAFON				Harga/item			
	A. Atap Kanopi Kaca	Kanopi Rangka besi Hollow, kaca Tempered T=12mm, Spidler	28	m2	675,000	1,350,000	56,700,000	
	B. Plafon Gypsum Board	Gypsum Board, Rangka Hollow, Baut Skrup, dan Cat Plafon	62	m2	230,000	80,000	19,220,000	
					Subtotal	905,000	1,430,000	75,920,000
VI	MOBILISASI						20,000,000	
						TOTAL	945,990,920	
						PPN 10%	94,599,092	
						TOTAL	1,040,590,012	

Rendra ardi pratama putra

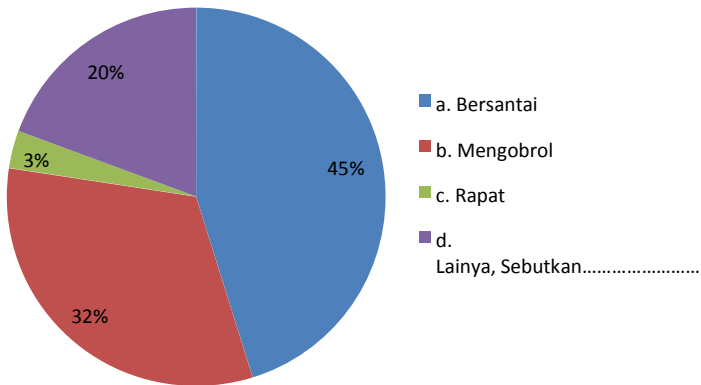
3412100009

Interior Design Research

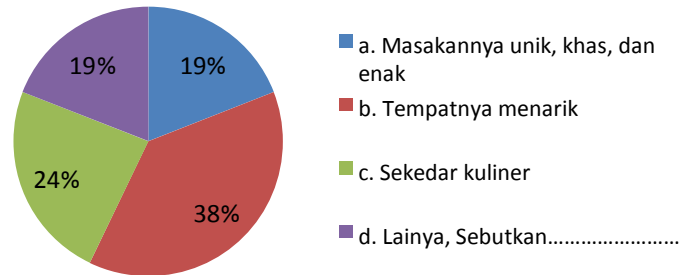
- ❖ Hasil rekap kuisisioner
- ❖ Nomer diagram sesuai nomer pertanyaan



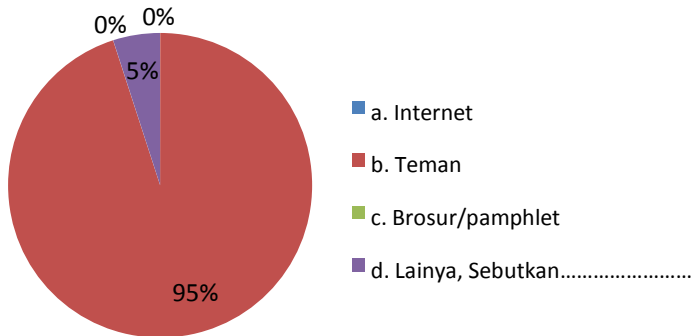
7. Kegiatan yang dilakukan di Food Court



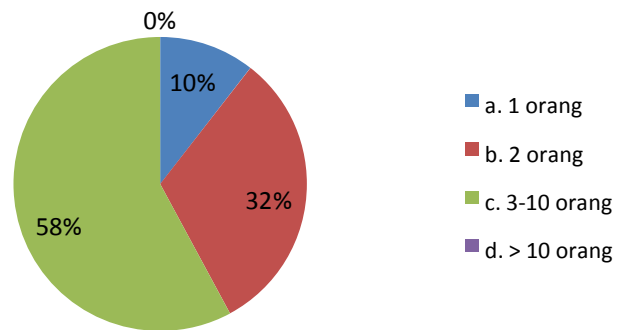
8. Apa yang dicari ketika di Food Court



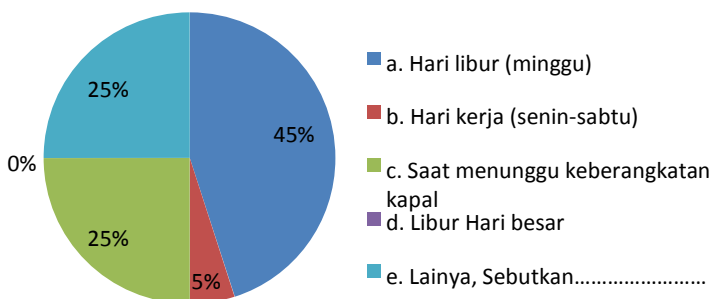
9. Informasi adanya Food Court di Pelindo 3



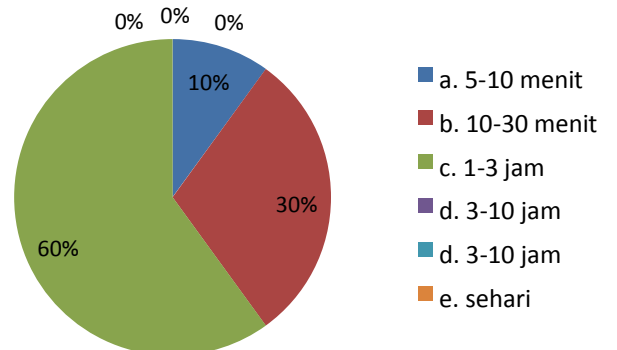
10. Jumlah saat mengunjungi food court



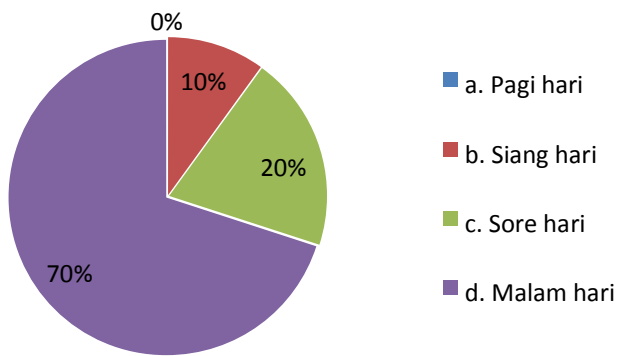
11. Waktu berkunjung ke Food Court



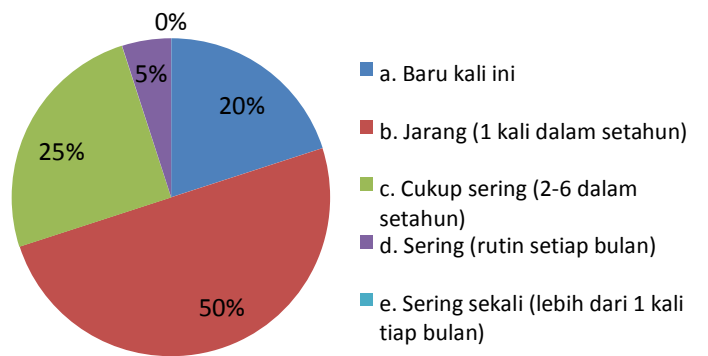
12. Waktu saat berada di Food Court



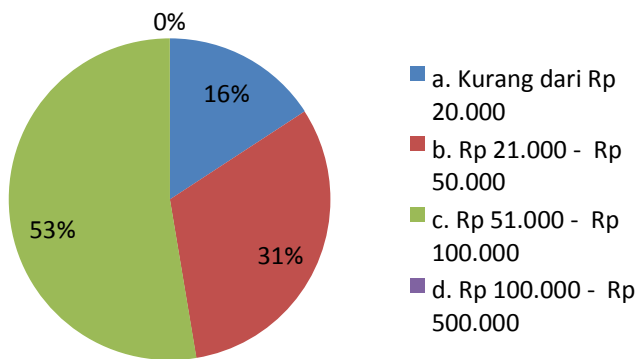
13. Hari berkunjung ke Food Court



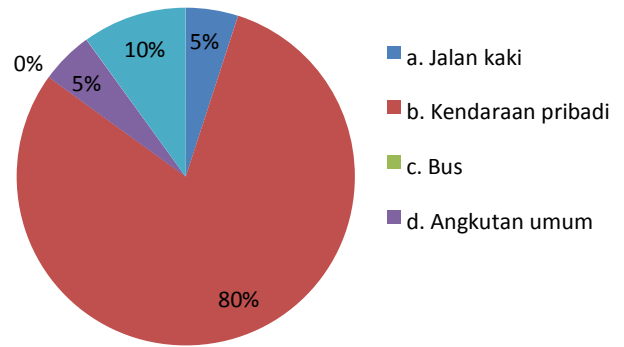
14. Frekuensi Kunjungan



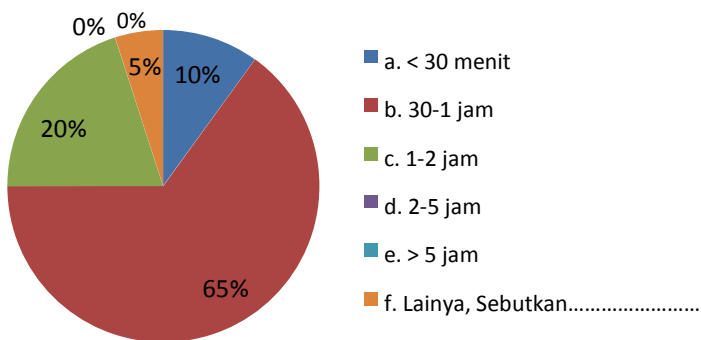
15. Pengeluaran biaya ketika di Food Court



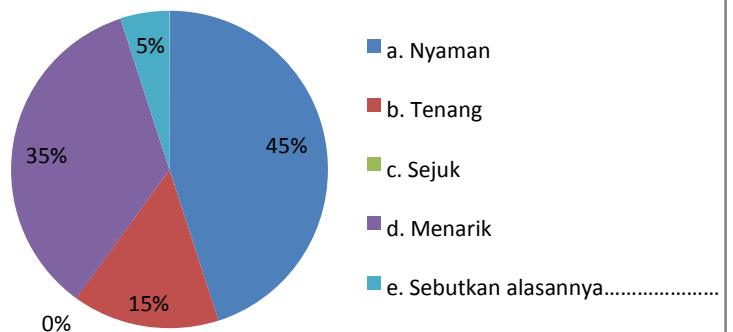
16. Alat transportasi ke Food Court



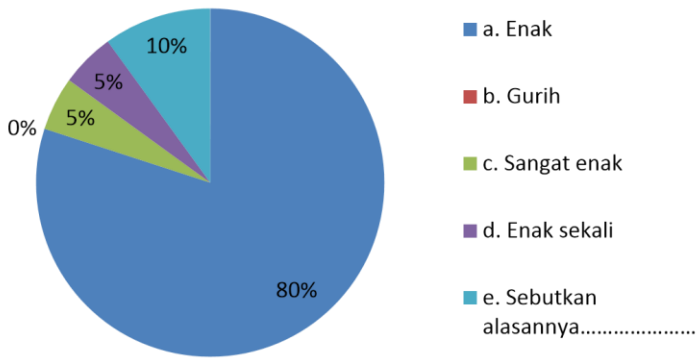
17. Waktu perjalanan ke Food Court



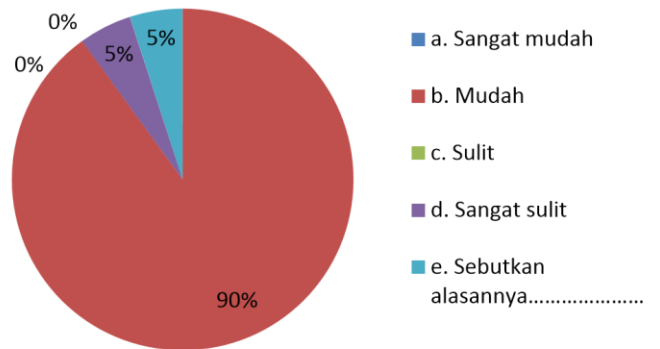
18. Kondisi suasana Food Court



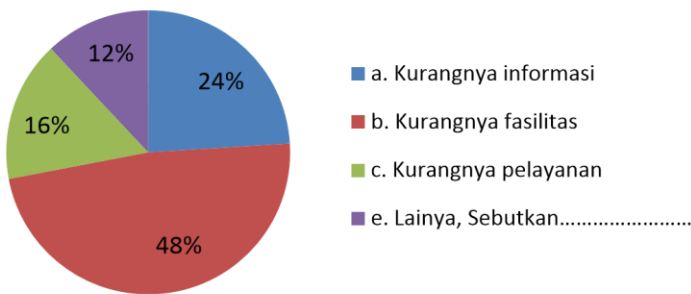
19. Rasa masakan di Food Court



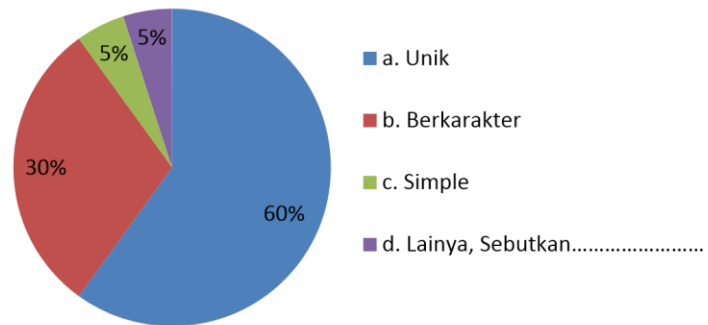
20. Kemudahan untuk mencapai lokasi Food Court



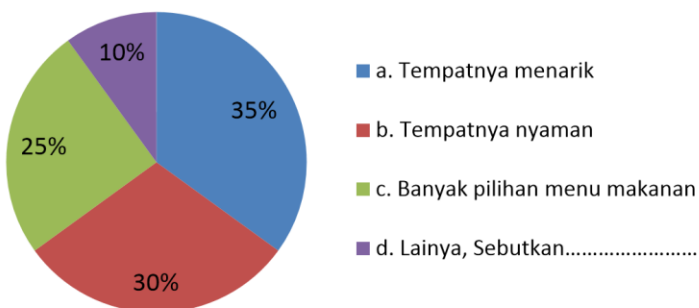
21. Kendala saat di Food Court



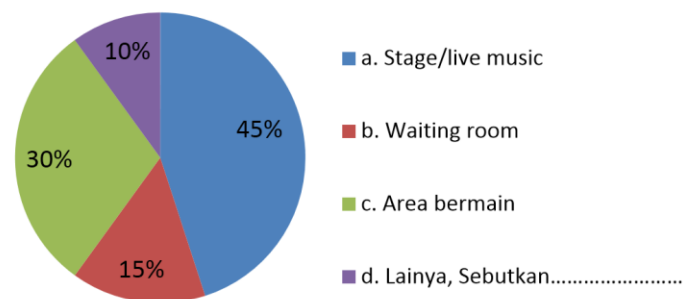
22. Keinginan untuk Food Court



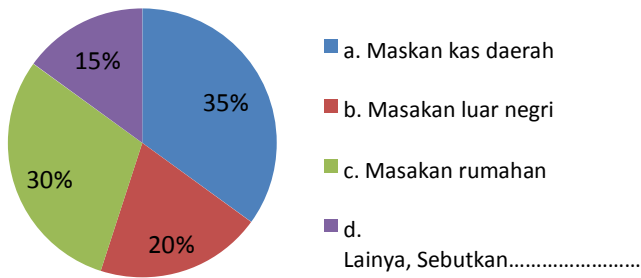
23. Mengapa memilih food court sebagai tempat makan



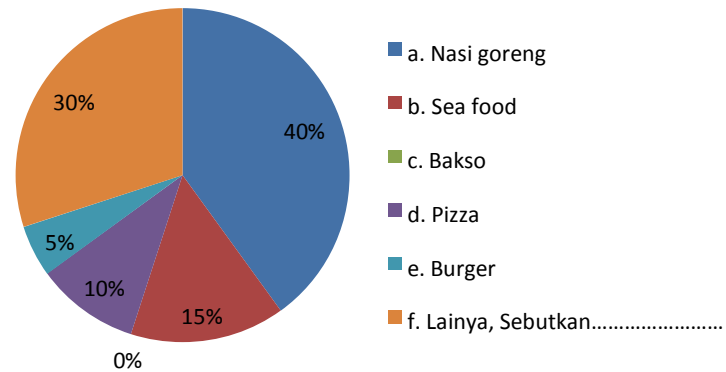
24. Fasilitas yang disukai



25. Masakan yang disukai



26. Masakan yang disukai



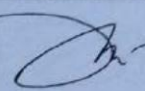

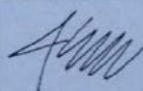
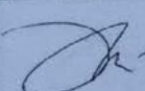
Rata-rata pendapat responden :

- Sudah lumayan bagus
- Nyaman buat ngobrol itu paling penting dan makanan enak
- Pelayanan lebih diperbaiki lagi (prioritas utama)
- Nyaman bersantai, kumpul dengan teman, dan kuliner
- Lebih diperhatikan kebersihannya dan kerapiannya
- Penambahan fasilitas (stage, area bermain, waiting room, photo booth, dll)
- Bisa cocok untuk semua kalangan (ekonomi, usia, dll)
- Kurang naturalis, sempit, kadang ada bau makanan yang menyengat karena kurangnya ventilasi
- Memperbanyak variasi jajanan (makanan dan minuman)
- Stan diperbanyak karena biasanya sering antri panjang
- Sirkulasi harus diperbaiki agar tidak semrawut
- Layout furniture harus rapi
- Karena di pelabuhan sehingga menggunakan tema marine, petugas dan karyawan memakai dresscode awak kapal, dan desain meja seperti krusty crab, dsb
- Cepat membersihkan sisa makanan atau tempat makan ketika customer sudah pergi sehingga jika ada customer yang lain tidak terganggu di tempat tersebut
- Memberi dekorasi dekorasi yang lebih unik dan menarik lagi

- GOOD LUCK-

LEMBAR ASISTENSI
STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : **RENDRA**
 NRP : **3412100009**
 JUDUL TA : **DESAIN INTERIOR FOODCOURT PELINDO III CABANG TANJUNGPEDAG, SURABAYA**
 PEMBIMBING 1 : **ANGGEM . I , SSN, MDS**
 PEMBIMBING 2 : **DR. MAHENDRA WAEDHANA , ST, MT**



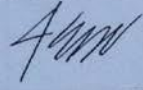

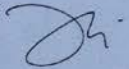
No	Hari/ Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1.	17-02-16	Asistensi Denah Existing dan Alternatif Denah		
2.	19-02-16	Asistensi Denah Alternatif 1, 2, 3		
3	26-02-16	Asistensi Laporan Bab 1-3		
4.	29-02-16	Asistensi Denah Alternatif 1, 2, dan 3.		

Catatan :
 1. Untuk Diiijinkan mengikuti Kolokium 1 Mahasiswa harus asistensi minimal 3 kali kepada pembimbing 1 dan 1 kali kepada pembimbing 2

KOLOKIUUM 2

LEMBAR ASISTENSI
STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : RENDRA ARI PRATAMA PUTRA
 NRP : 3912100009
 JUDUL TA : DESAIN INTERIOR FOODCOURT DENGAN KONSEP RESTORAN SURABAYA
 PEMBIMBING 1 : ANICCI INDRAPRISTI, SSN, MDE BEKUNANSA PANTAI
 PEMBIMBING 2 : DR. MAHEUDRA WAEDHANA, ST, MT

No	Hari/ Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1.	06/ 09/2016	Asistensi Denah dan study aktifitas.		
2	09/ 08/2016	Asistensi Laporan Bab 3.4.5 Sedikit perbaikan.		
3.	15/ 09/2016	Asistensi Denah terpilih		
1.	20/ 09/2016	Asistensi Denah terpilih.		

Catatan :

1. Untuk Diiijinkan mengikuti Kolokium 1 Mahasiswa harus asistensi minimal 3 kali kepada pembimbing 1 dan 1 kali kepada pembimbing 2

KOLOKIUUM 2

LEMBAR ASISTENSI
STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : REUDRA ARDI PRATAMA PUTRA
 NRP : 3412100009
 JUDUL TA : Desain Interior Foodcourt Helindo II cabang Tanjung Perak Surabaya dengan konsep Park
 PEMBIMBING 1 : Angen Indraprastha, SSn, M. Des
 PEMBIMBING 2 : Dr. Mahendra Widadhara, ST, MT
 Surabaya, Bersejarah &

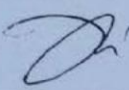
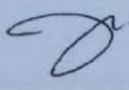
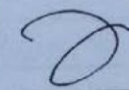
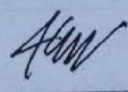
No	Hari/Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1.	Selasa, 27 September 2016	Asistensi Laporan Bab. I, II, III, IV, V, VI.		
2.	Selasa 27/9/16	1. Bantek titik lampu dilengkapi dg switch stop kontak. 2. Betulkan area balkon → tidak boleh melubangi plat @ Raky. 3. Lay out Break General vs bisnis → General vs Bisnis @ extr. 4. Bantah @ persisjman 5. Catatan	an Lea all	
3.	Rabu, 5/10/16	1. Cari/ lengkapi kebutuhan lumen w area riakan publik → jumlah titik lampu @ watt 2. Varian meja makan ^{oles} bisnis @ umum	all 1.	

Catatan :
 1. Untuk Diiijinkan mengikuti Kolokium 1 Mahasiswa harus asistensi minimal 3 kali kepada pembimbing 1 dan 1 kali kepada pembimbing 2

KOLOKIUUM 3

LEMBAR ASISTENSI
STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : REUDPA AADI PRATAMA KUTRA
 NRP : 2412100009
 JUDUL TA : DESAIN KURSI KURSI KURSI PELINDUNG III CABANG TACOMES PERAH SURABAYA DESAIN
 PEMBIMBING 1 : ANGGI KUPRA PRATI, S.Si, M.Ps KONTAK PERFORMA SURAB
 PEMBIMBING 2 : R. MARENDRA WIRENDHANA, ST, MT BERANAM KUNDAI

No	Hari/ Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1.	28/ 11/2016	Asistensi Lay Out Denah floorplan 3. Denah, Lantai, Plafon, ME dan 3D.		
2.	30/ 11/2016	Asistensi 3D, potongan, Asistensi Lay Out Denah. Detail furnitur, estetis.		
3.	2/ 12/2016	Asistensi Denah metal, prototype, 3D. gaufek, Detail furnitur dan estetika		
4.	5/ 12/2016	Asistensi laporan Bab. 1 sampai Akhir Bab.		

Catatan :
 1. Untuk Diiijinkan mengikuti Kolokium 1 Mahasiswa harus asistensi minimal 3 kali
 kepada pembimbing 1 dan 1 kali kepada pembimbing 2



LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Sesuai dengan kelengkapan dan bobot Tugas Akhir maka,

Nama : RENDRU ARDI PRATAMA RUTPA
NRP : 312100009
Judul TA : DESAIN INTERIOR FOOD COURT PELMPO III CABANG TANJUNG
PERAH SURABAYA DENGAN KONSEP PERKERJAAN SURABAYA BERUMUM
ROTASI

Layak / ~~Tidak layak~~* menjutkan ke Kolokium I / Kolokium II / Kolokium III / Sidang Tugas Akhir*
(Coret yang tidak perlu).

Surabaya, 8 DESEMBER 2016
Dosen Pembimbing,

Nama AUGERI INDAPRISTI, S.Sn, M.05
NIP 19710819 20012 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN
MAJU KOLOKIUUM ATAU SIDANG TA
STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : PENDRA ARDI PRATAMA PUTRA
NRP : 2412100009
JUDUL TA : DESAIN INTERIOR FOODCOURT RECLAMOD III CABANG TALUNJANG PERAK, SURABAYA
PEMBIMBING 1 : ANGGERI, I, CSN, MDS
PEMBIMBING 2 : DR. MAHENDRA WARDHANA, ST, MT


Bersama ini saya selaku pembimbing 1 dari mahasiswa tersebut di atas menerangkan

MENGIJINKAN/ TIDAK MENGIJINKAN*
mahasiswa tersebut untuk maju

Kolokium 1/ 2/ 3/ Sidang Tugas Akhir*
dengan alasan:

No	Uraian/ Alasan
1.	Taporan sudah ok!
2.	Langkah

Surabaya, 4 Maret 2016
Pembimbing 1


Anggra INDRAPRATI Pg. MDS.

Catatan: * Coret yang tidak Perlu atau lingkari yang dipilih

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Revisi	Tanda tangan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	<p><i>francis putric</i> <i>no budget shg</i> <i>tdk perlu detail part</i> <i>kecuali relev finishing.</i> <i>francis part facth. (chang)</i> <i>shg?</i> <i>gunkel belum kerbau</i> <i>kerakutid pegguna</i></p>	
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3) • Konsep (A4) <i>In English + Weighted method</i> (3 Eksemplar)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout		
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing. A2 (1:100), Luas ±800m2 (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	Basic drafting Scale+ Dimension Specification		
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
8	Alternatif Perspektif (Free hand drawing) A3	Alternatif Perspektif #1 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #2 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #3 • View A • View B • View C		
9	3D manual/ free hand drawing/ sketches (A4) + spec. (#1, #2, #3)	2 furnitures 1 interior accesories		
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan		
10	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur		

Form Revisi Kolokium 1
Tugas Akhir Desain Interior ITS
Semester Genap 2015-2016

Nama Mahasiswa : *Randra*
NRP :
Dosen Pembimbing/Penguji :
**pilih yang sesuai*

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Revisi	Tanda tangan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	<p><i>→ 1 lap rtd mek rised</i> <i>→ 2 tujuan, masalah</i> <i>→ 3 alternatif hrs 2</i> <i>→ same family house</i> <i>→ 4 lantai di bagian atas</i> <i>→ 5 ruangan dgn luas</i> <i>→ 6 halaman</i></p>	
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3) • Konsep (A4) <i>In English + Weighted method</i> (3 Eksemplar)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout		
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing, A2 (1:100), Luas ±800m ² (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	Basic drafting Scale+ Dimension Specification		
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
8	Alternatif Perspektif (<i>Free hand drawing</i>) A3	Alternatif Perspektif #1 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #2 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #3 • View A • View B • View C		
9	3D manual/ free hand drawing/ sketches (A4) + spec. (#1, #2, #3)	2 furnitures 1 interior accesories		
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan		
10	Sikap (ilmiah) mhs selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur		

Form Revisi Kolokium 1
 Tugas Akhir Desain Interior ITS
 Semester Genap 2015-2016

Nama Mahasiswa : *Rendra adi*
 NRP :
 Dosen Pembimbing/Penguji : *Aria weng.*
 *pilih yang sesuai

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Revisi	Tanda tangan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	- kesan sbg tdk ada.. Moh krng memperkenalkan.	
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3) • Konsep (A4) <i>In English + Weighted method</i> (3 Eksemplar)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	- Rumusan masalah disederhanakan krn hampir sama	
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing, A2 (1:100), Luas ±800m2 (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	Basic drafting Scale+ Dimension Specification	- Kajian pustaka mengenai sumber - Fasilitas Tambahan ?? apa bedanya dgn existing blm terjawab	
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification	- Sistem prod court pembayar / Pencarian ??	
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification	- eksplorasi desain tipologis ..	
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	Basic drafting Scale + Dimension Specification		
8	Alternatif Perspektif (Free hand drawing) A3	Alternatif Perspektif #1 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #2 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #3 • View A • View B • View C		
9	3D manual/ free hand drawing/ sketches (A4) + spec (#1, #2, #3)	2 furnitures		
10	Presentasi	1 interior accesories		
11	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan Disiplin, Tekun, Jujur		

FORM REVISI KOLOKSIUM 2
Tugas Akhir Desain Interior ITS
Semester Genap 2015-2016

Nama Mahasiswa
 NRP
 Dosen pembimbing/penguji*
 *Coret yang tidak sesuai

: Kendra
 : 12-009
 : Aris Weny

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan
1	Kualitas Desain	Analisis	Rev. gartek, Tebal tipis Rev potong tak ada ket interior Gla skala besar, gbr lebih detail. Proyeksi detail furni? Tebal tipis garis yg terput & arir
		Konsep	
		Desain	
2	3 eksemplar Rangkuman Laporan TA + Konsep (A4) In English + Weighted method	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	
3	Denah Keseluruhan ATAU Bagian dari Denah Keseluruhan ATAU R#3 - Denah Furnitur - Denah Lantai - Denah Plafon - Rencana ME - 2 Potongan - Tampak (bila ada) Skala 1:50 (A2)	Basic drafting Dimension Specification Coloring	
4	R#1 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	Basic drafting Dimension Specification Coloring	
5	R#1 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
6	R#1 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur	
		1 Elemen Estetis	
		1 Detail Arst.	
7	R#2 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	Basic drafting Dimension Specification	
8	R#2 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
9	R#2 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur	
		1 Elemen Estetis	
		1 Detail Ars.	
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
11	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	

3/5/16

FORM REVISI KOLOKSIUM 2
Tugas Akhir Desain Interior ITS
Semester Genap 2016-2017

Nama Mahasiswa : **Penra ardi**
 NRP :
 Dosen pembimbing/penguji* : **Ari Weny**
 *Coret yang tidak sesuai

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan
1	Kualitas Desain	Analisis	Rev. 3D • Plafond monoton .. layang, dibuat di area tertentu aja, spg ada pembagi lg. • di Surabaya, estetik terlalu brk & monoton. didah lg dikombinasi dgn kurung • di tree method tambahkan. image brand seen Rumusan masih no 3. <i>AW</i> 18/10/16
		Konsep	
		Desain	
2	3 eksemplar Rangkuman Laporan TA + Konsep (A4) In English + Weighted method	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	
3	Denah Keseluruhan ATAU Bagian dari Denah Keseluruhan ATAU R#3 - Denah Furnitur - Denah Lantai - Denah Plafon - Rencana ME - 2 Potongan - Tampak (bila ada) Skala 1:50 (A2)	Basic drafting Dimension Specification Coloring	
4	R#1 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	Basic drafting Dimension Specification Coloring	
5	R#1 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
6	R#1 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur	
		1 Elemen Estetis 1 Detail Arst.	
7	R#2 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	Basic drafting Dimension Specification	
8	R#2 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
9	R#2 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur	
		1 Elemen Estetis 1 Detail Ars.	
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
11	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	