



TUGAS AKHIR - RI 141501

DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER SEMOLOWARU SEBAGAI *COLLABORATIVE SPACE*

ARMEYDITTA WILLIA ABDULLAH
0841144000050

Dosen Pembimbing
Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



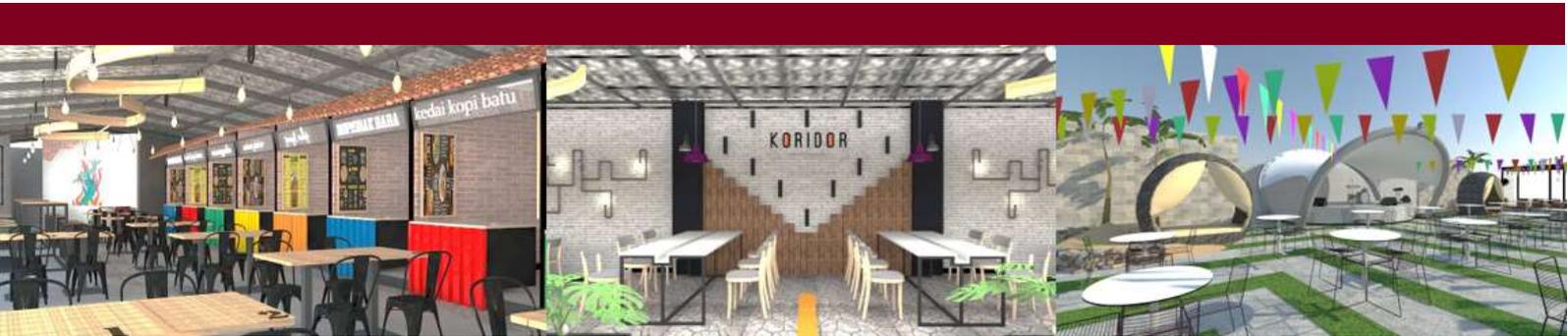
TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER SEMOLOWARU
SEBAGAI *COLLABORATIVE SPACE***

**ARMEYDITTA WILLIA ABDULLAH
0841144000050**

Dosen Pembimbing
Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



FINAL PROJECT - RI 141501

**THE INTERIOR DESIGN OF SEMOLOWARU CULINARY
TOURISM CENTER AS A COLLABORATIVE SPACE**

**ARMEYDITTA WILLIA ABDULLAH
0841144000050**

**Supervisor Lecturer
Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.**

**Department of Interior Design
Faculty of Architecture, Design, and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2018**

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER SEMOLOWARU
SEBAGAI COLLABORATIVE SPACE

TUGAS AKHIR
Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

ARMEYDITTA WILLIA ABDULLAH
NRP. 0841144000050

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir:




Ir. Prasetyo Wahyudic, M.T.
NIP 19650120 198903 1 002

SURABAYA,
AGUSTUS 2018

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER SEMOLOWARU SEBAGAI *COLLABORATIVE SPACE*

Nama Mahasiswa : Armeyditta Willia Abdullah
NRP : 08411440000050
Departemen : Desain Interior ITS
Pembimbing : Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.

ABSTRAK

Kota Surabaya dengan jumlah penduduk sebesar 2,853,661 jiwa per tahun 2014 merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah kota Jakarta. Dengan banyaknya penduduk tersebut, Kota Surabaya memiliki banyak pengalaman dalam mengatasi permasalahan pedagang kaki lima (PKL) yang setiap tahunnya terus bertambah. Usaha yang sudah dilakukan oleh Pemerintah Kota Surabaya terhadap penataan PKL ialah penetapan jam operasional dan lokasi PKL pada tahun 2005 hingga pada 2008 Pemerintah Kota Surabaya mulai membangun sentra PKL atau sentra wisata kuliner.

Namun, dalam pelaksanaan ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada sentra wisata kuliner. Pada 2016, Kepala Dinkop UMKM Surabaya mengakui masih banyak sentra wisata kuliner yang mati suri. Salah satunya ialah Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Sentra ini memiliki luas yang sangat besar yaitu 3,500 m². Sentra ini berada di lokasi yang strategis, yaitu selain berada di seberang kantor kelurahan Semolowaru, bagian depan dari sentra ini ramai dilewati kendaraan yang datang dari daerah Nginden, Klampis, dan Manyar menuju Jalan Dr. IR. H. Soekarno atau dikenal dengan MERR. Selain itu, pada Kecamatan Sukolilo, terdapat 10 universitas di sekitar Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

Pemanfaatan lahan besar dari Sentra Wisata Kuliner Semolowaru belumlah optimal. Berdasarkan metodologi dan analisa yang dilakukan, hasil yang diperoleh berupa konsep perencanaan **DESAIN INTERIOR SENTRA WISATA KULINER SEMOLOWARU SEBAGAI *COLLABORATIVE SPACE***. Konsep ini diharapkan dapat membuat perubahan positif sehingga dapat menarik minat masyarakat Kota Surabaya dan menaikkan kesejahteraan perekonomian penjual.

Kata kunci: Desain Interior, Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, *Collaborative Space*, Pemerintah Kota Surabaya

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

THE INTERIOR DESIGN OF SEMOLOWARU CULINARY TOURISM CENTRE AS A COLLABORATIVE SPACE

Student Name : Armeyditta Willia Abdullah
NRP : 08411440000050
Departement : Desain Interior ITS
Advisor : Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.

ABSTRACT

Surabaya city with a population of 2,853,661 people 2014 is the second largest city in Indonesia after Jakarta. With so many residents, Surabaya City has a lot of experience in overcoming the problem of street vendors (PKL) which every year continues to grow. Efforts that have been done by the Government of Surabaya City against the arrangement of street vendors is the establishment of operational hours and location street vendors in 2005 until in 2008 the Government of Surabaya began to build centers of street vendors or culinary tourism centers.

However, in the implementation found some problems that occur in culinary tourism centers. In 2016, Head of Dinkop UMKM Surabaya admits there are still many culinary tourism centers that are suspended. One of them is Semolowaru Culinary Tourism Centre. This center has a very large area of 3,500 m². This center is located in a strategic location, in addition to being opposite the office of Semolowaru urban village, the front of this center is crowded by vehicles coming from Nginden, Klampis and Manyar to Dr. IR. H. Soekarno or known as MERR. In addition, in District Sukolilo, there are 10 universities around Semolowaru Culinary Tourism Center.

*Utilization of large land from Semolowaru culinary tourism centre not yet optimal. Based on the methodology and analysis, the results obtained in the form of planning concepts **THE INTERIOR DESIGN OF SEMOLOWARU CULINARY TOURISM CENTRE AS A COLLABORATIVE SPACE**. This concept is expected to make a positive change so can attract the interest of the people of Surabaya and increase the prosperity of the seller's economy.*

Keywords: *Interior Design, Culinary Tourism Centre of Semolowaru, Collaborative Space, Surabaya City Government*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan pada Allah SWT., atas nikmat dan karunia-Nya penulis dapat dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Penyusunan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar teknik pada Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan atas bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Abdul Wahab, M.T. dan Wenny Anjasari, S.E. selaku orang tua dan Muhammad Dzaky Hawari selaku adik penulis;
2. Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T., selaku Kepala Departemen Desain Interior ITS dan Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT. selaku dosen koordinator Tugas Akhir;
3. Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T., dan Caesario Ari Budianto, S.T. M.T., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah mendidik, meluangkan waktu, dan memberikan pengarahan kepada penulis;
4. Ir. Budiono, M.Sn., dan Lea Kristina Anggraeni, S.T., M.Ds selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah mendidik, meluangkan waktu, dan memberikan pengarahan kepada penulis;
5. Maghfira Asri, Marini, Sirin, Aik, Aliya, Tami atau IPK 4 serta Onna dan Rani yang telah menjadi kawan dekat terbaik penulis;
6. Kemas Arie Setiawan, Raymizard, Shofi Azzahra, Elin Indah Permata, Adinda Rachmah, dan Fariz yang selalu memberi doa, bantuan, serta dukungan;
7. ITS 14 Allbase (Arum Puspa, Rinanda, Cide, Raxy, Narendro, Adi, Raxy, Ago, Jeje, Dimie, Firman) yang bersama – sama berjuang menyelesaikan studi;
8. DI 04 dan Metubumi 2014 atas semangat dan dukungan selama perkuliahan;
9. Ibu-ibu rumpi (Arum Puspa, Raisa Adila, Febidwiarta, Siti Nurcahyani) yang telah mendoakan, memberikan dukungan;
8. teman – teman yang turut memberikan ilmu serta semangat kepada penulis.

Penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca untuk menambah pengetahuan. Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Surabaya, Agustus 2018
Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Desain.....	3
1.4 Manfaat Desain.....	3
1.5 Lingkup Desain	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING.....	7
2.1 Kajian Sentra Wisata Kuliner.....	7
2.2 Kajian Usaha Pusat Penjualan Makanan.....	8
2.2.1 Deskripsi	8
2.2.2 Standar	8
2.2.3 Metode Pelayanan Pelanggan	13
2.2.4 Metode Produksi Makanan	16
2.2.5 Ketentuan Furnitur	17
2.2.6 Alokasi Area	19
2.2.7 Ketentuan <i>Fit Out</i> Gerai Makanan.....	21
2.3 Kajian Konsumen Indonesia	23
2.3.1 Kajian Konsumen Indonesia dalam menentukan Keputusan.....	23
2.3.2 Kajian Relasi dan Letak Duduk terhadap Kenyaman Konsumen.....	24
2.4 Studi <i>Collaborative Space</i>	26
2.4.1 Deskripsi <i>Collaborative Space</i>	26
2.4.2 Penerapan <i>Collaborative Space</i>	26
2.4 Studi Suasana Festival.....	32
2.5 Studi Antropometri	35
2.5.1 Area Makan.....	35
2.5.2 Area Working Space	40
2.5.3 Retail.....	41

2.6 Studi Eksisting.....	43
2.6.1 Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.....	43
2.6.2 Lokasi.....	43
2.6.3 <i>Brand Identity</i>	44
2.6.4 Susunan Pengurus Sentra Wisata Kuliner Semolowaru	44
2.6.5 Tata Tertib Pedagang Sentra Wisata Kuliner.....	45
2.6.6 Susunan Organisasi Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya.....	46
2.6.7 Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya.....	48
2.6.8 Analisa Eksisting	48
2.7 Studi Pemandangan.....	50
2.7.1 <i>Food Junction</i> Grand Pakuwon	51
2.7.2 Koridor <i>Coworking Space</i>	54
2.7.3 Antologi <i>Collaborative Space</i>	56
2.7.4 <i>Mezzanine Eatary and Coffee</i>	59
BAB III METODE DESAIN	63
3.1 Bagan Proses Desain	63
3.2 Teknik Pengumpulan Data	64
3.3 Analisa Data	65
3.4 Tahapan Desain	66
3.4.1 Konsep Desain	66
3.4.2 Pengembangan Desain	66
3.4.3 Desain Akhir	66
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL DESAIN	67
4.1 Studi Pengguna.....	67
4.2 Studi Ruang	69
4.3 Hubungan Ruang.....	70
4.3.1 <i>Interaction Matrix</i>	70
4.3.2 <i>Bubble Diagram</i>	71
4.4 Analisa Riset.....	72
4.5 Konsep Desain.....	76
4.5.1 Konsep Makro.....	76
4.5.2 Konsep Mikro	78
BAB V PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN	83
5.1 Alternatif Layout	83
5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih.....	86
5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1	87
5.3.1 Layout Furnitur	87

5.3.2 Gambar 3D.....	88
5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetik.....	92
5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2	93
5.4.1 Layout Furnitur	93
5.4.2 Gambar 3D.....	94
5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetik.....	97
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3	98
5.5.1 Layout Furnitur	99
5.5.2 Gambar 3D.....	100
5.5.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetik.....	102
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	105
6.1 Kesimpulan.....	105
6.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
BIOGRAFI PENULIS	

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi meja dan kursi makan.....	18
Gambar 2.2 Tata letak duduk pada restoran	19
Gambar 2.3 Panduan rencana lantai pada restoran	20
Gambar 2.5 Kebutuhan perlengkapan.....	21
Gambar 2.6 Pemasangan <i>tie-down cable</i> yang banyak untuk keselamatan <i>performer</i>	27
Gambar 2.7 Struktur <i>inflatable shell</i>	27
Gambar 2.8 Pemasangan <i>tie-down cable</i> yang banyak untuk keselamatan <i>performer</i>	28
Gambar 2.9 Alternatif penataan <i>layout</i>	31
Gambar 2.10 Hasil penelitian mengenai dimensi <i>festival atmospherics</i>	33
Gambar 2.11 Festival Tunjungan Surabaya.....	34
Gambar 2.12 Data Ergonomi Area Makan 1	35
Gambar 2.14 Data Ergonomi Area Makan 3	36
Gambar 2.15 Data Ergonomi Area Makan 4	36
Gambar 2.16 Data Ergonomi Area Makan 5	37
Gambar 2.17 Data Ergonomi Area Makan 6	37
Gambar 2.18 Data Ergonomi Area Makan 7	38
Gambar 2.20 Data Ergonomi Area Cuci.....	39
Gambar 2.21 Data Ergonomi Area Cuci.....	39
Gambar 2.23 Data Ergonomi Pos Kerja dan Sirkulasi	40
Gambar 2.24 Data Ergonomi Konter Kerja Pria dan Wanita	41
Gambar 2.25 Data Ergonomi Lebar Lintasan Publik pada Retail	41
Gambar 2.26 Data Ergonomi Ketinggian Konter	42
Gambar 2.27 Data Ergonomi Tempat Penjualan Barang.....	42
Gambar 2.28 Lokasi Sentra Wisata Kuliner Semolowaru dan sekitarnya.....	43
Gambar 2.29 Papan nama dari SWK Semolowaru	44
Gambar 2.30 Logo dari Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya	44
Gambar 2.31 Susunan Pengurus Sentra Wisata Kuliner Semolowaru	45
Gambar 2.32 Bagan susunan organisasi Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya	47
Gambar 2.33 Eksisting bagian <i>outdoor</i> Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.....	49
Gambar 2.34 Eksisting bagian <i>indoor</i> Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.....	49
Gambar 2.35 Eksisting bagian toilet Sentra Wisata Kuliner Semolowaru	50
Gambar 2.36 Eksisting bagian mushola Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.....	50

Gambar 2.37 Tampak depan <i>Food Junction</i> Grand Pakuwon	51
Gambar 2.38 Tampak atas <i>Food Junction</i> Grand Pakuwon	51
Gambar 2.39 Tampak didalam <i>Food Junction</i>	52
Gambar 2.40 Tampak <i>food outlet</i>	52
Gambar 2.41 Tampak didalam <i>Food Junction</i>	53
Gambar 2.42 Tampak <i>outdoor</i> dari <i>Food Junction</i>	54
Gambar 2.42 Tampak depan Koridor <i>Coworking Space</i>	54
Gambar 2.43 Tampak dalam Koridor <i>Coworking Space</i>	55
Gambar 2.44 Tampak dari <i>working pod</i>	55
Gambar 2.45 Tampak <i>UMKM Store</i>	56
Gambar 2.46 Tampak depan Antologi <i>Collaborative Space</i>	57
Gambar 2.47 Suasana <i>co-working space</i> di Antologi	57
Gambar 2.48 <i>Coffee bar</i> dan sofa	58
Gambar 2.49 Suasana <i>co-working space</i> di Antologi	58
Gambar 2.50 Tampak depan <i>Mezzanine Eatery and Coffee</i>	59
Gambar 2.51 Tampak dalam <i>Mezzanine Eatery and Coffee</i>	59
Gambar 2.52 Tampak taman di dalam <i>Mezzanine Eatery and Coffee</i>	60
Gambar 2.53 Tampak mezanin dalam <i>Mezzanine Eatery and Coffee</i>	60
Gambar 2.54 Tampak dalam <i>Mezzanine Eatery and Coffee</i>	61
Gambar 3.1 Bagan Proses Desain	63
Gambar 4.1 <i>Interaction matrix</i>	71
Gambar 4.2 <i>Bubble diagram</i>	72
Gambar 4.3 Diagram Persentase Responden terhadap keberadaan sentra	72
Gambar 4.4 Diagram Persentase Responden terhadap pernah tidaknya mengunjungi sentra	73
Gambar 4.5 Diagram Persentase Responden terhadap tanggapan kondisi eksisting sentra	73
Gambar 4.6 Diagram Persentase Responden terhadap Fungsi Ruang yang diinginkan	74
Gambar 4.8 Diagram Persentase Responden terhadap visual desain interior yang menarik minat responden	75
Gambar 4.9 Diagram Persentase Responden terhadap visual desain interior yang menarik minat responden	76
Gambar 4.10 <i>Mercado da Ribeira</i> sebagai contoh penerapan <i>industrial style</i> yang diinginkan	76
Gambar 4.11 Antologi <i>Collaborative Space</i> sebagai contoh penerapan <i>industrial style</i> yang diinginkan	77

Gambar 4.12 Festival Tunjungan Surabaya sebagai rujukan dalam membuat <i>festival ambience</i>	77
Gambar 4.13 Logo Sparkling Surabaya dan kode RGB-nya	78
Gambar 4.14 Plester atau <i>concrete</i>	78
Gambar 4.15 Warna hitam dan abu – abu sebagai <i>coating</i> rangka besi plafon	79
Gambar 4.16 <i>Industrial pendant lighting</i>	79
Gambar 4.17 Festival Tunjungan Surabaya	80
Gambar 4.18 <i>Miniature LED</i> dan Lampion	80
Gambar 4.19 Material yang akan digunakan pada dinding	80
Gambar 4.20 Pengaplikasian material bata ekspos dan kayu pada <i>working space</i>	81
Gambar 4.21 <i>Neon sign</i>	81
Gambar 5.1 Alternatif 1	83
Gambar 5.2 Alternatif 2	84
Gambar 5.3 Alternatif 3	85
Gambar 5.4 Layout Terpilih	86
Gambar 5.5 Layout Furnitur dan Rencana Lantai Dining and <i>Stall</i> area	87
Gambar 5.6 Tampak keseluruhan ruang terpilih satu	88
Gambar 5.7 Tampak depan <i>Stall</i>	89
Gambar 5.8 Logo Sparkling Surabaya dan kode RGB-nya	90
Gambar 5.9 Tampak dalam <i>stall</i>	90
Gambar 5.10 Tampak <i>Stall</i> and dining area dari seberang	91
Gambar 5.11 Meja makan	92
Gambar 5.12 <i>Stall sign</i>	92
Gambar 5.13 Layout Furnitur dan Rencana Lantai Entertainment Area	93
Gambar 5.14 Tampak depan dari <i>entertainment area</i>	94
Gambar 5.15 Tampak samping dari <i>entertainment area</i>	95
Gambar 5.16 Tampak depan dari spot foto	95
Gambar 5.17 Tampak dari area <i>outdoor</i> ke arah <i>semi-indoor</i>	96
Gambar 5.18 Tampak dalam <i>louver area semi-indoor</i>	97
Gambar 5.19 Meja makan	97
Gambar 5.20 Instalasi tanaman pada kasa kawat	98
Gambar 5.21 Layout Furnitur <i>Working Space</i>	99
Gambar 5.22 Tampak depan dari <i>entertainment area</i>	100
Gambar 5.23 Tampak samping dari <i>entertainment area</i>	100

Gambar 5.24 Tampak depan dari spot foto.....	101
Gambar 5.25 Tampak dari area outdoor ke arah semi- <i>indoor</i>	102
Gambar 5.26 Modular Working Desk	102
Gambar 5.27 <i>Signage</i>	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan	8
Tabel 2.2 Metode pelayanan dalam usaha makanan dan minuman	13
Tabel 2.3 Metode pelayanan dalam usaha makanan dan minuman	15
Tabel 2.4 Metode pelayanan dalam usaha makanan dan minuman	17
Tabel 2.5 Metode pelayanan dalam usaha makanan dan minuman	18
Tabel 2.6 Indikator penilaian <i>festival atmospheric</i>	32
Tabel 4.1 Studi Pengguna	67
Tabel 4.2 Studi Ruang	69
Tabel 5.1 <i>Weighted Method</i> dari alternatif layout	86

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Surabaya dengan jumlah penduduk sebesar 2,853,661 jiwa per tahun 2014 merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah kota Jakarta. Dengan banyaknya penduduk tersebut, Kota Surabaya memiliki banyak pengalaman dalam mengatasi permasalahan pedagang kaki lima (PKL) yang setiap tahunnya terus bertambah. Dilansir dari *surabaya.go.id*, Walikota Surabaya Tri Rismaharini memaparkan bahwa jumlah PKL di Surabaya tergolong sangat banyak. Pada tahun 2011, terdata sebanyak 13,015 pedagang yang tersebar di ratusan titik kota Surabaya.

Perkembangan besar jumlah PKL tersebut membuat Pemerintah Kota Surabaya membuat kebijakan dalam bentuk Peraturan Daerah Kota Surabaya nomor 17 tahun 2003 tentang Penataan dan Pemberdayaan Pedagang Kaki Lima di Kota Surabaya. Sebagai pelaksanaan peraturan daerah diatas, Walikota Surabaya menerbitkan Keputusan Walikota nomor 17 tahun 2004 tentang Pelaksanaan Peraturan Daerah nomor 17 tahun 2003 tentang Penataan dan Pemberdayaan PKL. Dalam pasal 2 dalam keputusan walikota tersebut, tujuan penataan PKL adalah mewujudkan PKL sebagai pelaku usaha kecil yang terdaftar dan berhak mendapat perlindungan dan pembinaan sehingga dapat melakukan kegiatan usahanya pada lokasi yang ditetapkan, serta mengembangkan sektor ekonomi informal melalui pembinaan PKL dan mewujudkan harmonisasi keberadaan PKL dengan lingkungannya.

Usaha yang sudah dilakukan oleh Pemerintah Kota Surabaya terhadap penataan PKL ialah penetapan jam operasional dan lokasi PKL pada tahun 2005. Seperti lokasi PKL di Jalan Raya Jemursari yang diberi waktu kegiatan dari pukul 18.00 sampai 24.00. Lalu, pada tahun 2008, munculah ide pembentukkan sentra PKL diantaranya ialah sentra PKL Taman Bungkul, Urip Sumoharjo, dan Dharmawangsa. Hal ini bertujuan agar para PKL tidak lagi berjualan di trotoar. Dalam pelaksanaannya, sentra PKL berada dibawah naungan Dinas Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (Dinkop UMKM) Kota Surabaya dalam menyiapkan bangunan yang layak dengan



penataan yang rapi, lengkap dengan unsur keindahan yang ditonjolkan. Dinkop UMKM berharap bahwa sentra PKL dapat menjadi ikon kota yang baik sehingga dapat memunculkan kepercayaan pihak luar untuk berinvestasi. Hingga saat ini, Kota Surabaya sudah memiliki 42 sentra PKL atau sekarang dikenal dengan sentra wisata kuliner. Penataan ini telah berhasil memindahkan para PKL ke tempat yang lebih layak. Sehingga tidak heran jika Pemerintah Kota Surabaya, menurut Dinas Koperasi dan UMKM pada tahun 2013, dijadikan acuan kota lain dalam melakukan penataan PKL.

Namun, dalam pelaksanaan ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada sentra wisata kuliner. Dilansir dari Jawa Pos (20 Maret 2016), Kepala Dinkop UMKM Surabaya mengakui masih banyak sentra wisata kuliner yang mati suri. Salah satunya ialah Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Sentra ini di bangun pada tahun 2014 terletak di Jl. Sukosemolo No. 181, Semolowaru, Sukolilo. Letaknya persis berada di seberang kantor Kelurahan Semolowaru. Sentra ini memiliki luas yang sangat besar jika dibandingkan dengan sentra wisata kuliner lainnya di Kota Surabaya, yaitu 3,500 m². Sentra ini berada di lokasi yang strategis, yaitu selain berada di seberang kantor kelurahan Semolowaru, bagian depan dari sentra ini ramai dilewati kendaraan yang datang dari daerah Nginden, Klampis, dan Manyar menuju Jalan Dr. IR. H. Soekarno atau dikenal dengan MERR. Selain itu, pada Kecamatan Sukolilo, terdapat 10 universitas di sekitar Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

Berdasarkan informasi yang didapat dari pihak pengelola Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, sentra ini hanya ramai ketika malam hari saja. Pada siang hari, sedikit sekali, bahkan pernah tidak ada pengunjung. Hal tersebut mengakibatkan banyak rombongan yang tidak terisi oleh para eks PKL. Tercatat hanya terdapat 15 dari 37 rombongan yang terisi. Lalu, berdasarkan hasil kuesioner yang telah penulis sebar kepada 81 responden dengan mayoritas berdomisili di Surabaya Timur, lebih dari setengahnya mengatakan belum pernah mengunjungi Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

Berdasarkan pengamatan penulis, pemanfaatan lahan besar dari sentra ini potensial untuk dikembangkan lebih lanjut. Maka dari itu, perancangan interior dari Sentra Wisata Kuliner Semolowaru dapat membuat perubahan



positif sehingga dapat menarik minat masyarakat Kota Surabaya dan menaikkan kesejahteraan perekonomian penjual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan ciri khas Sentra Wisata Kuliner Semolowaru sehingga dapat menarik minat masyarakat Surabaya untuk berkunjung.
2. Bagaimana mengoptimalkan ruang dan lahan serta menerapkan desain interior yang menarik sehingga dapat menaikkan perekonomian pedagang Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

1.3 Tujuan Desain

Berikut ialah tujuan dari perancangan Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, yaitu:

1. Menciptakan ciri khas dari Sentra Wisata Kuliner Semolowaru dengan *image* sebuah sentra wisata kuliner multifungsi atau sebagai *collaborative space* tematik yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Kota Surabaya.
2. Menambah fasilitas – fasilitas selain sebagai area makan, seperti area *entertainment*, *working space* dan *UMKM Store* serta menerapkan langgam industrial dan nuansa festival.

1.4 Manfaat Desain

Adapun manfaat dari perancangan interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru yaitu:

- a. Sentra Wisata Kuliner Semolowaru memiliki citra baru sehingga dapat menarik animo masyarakat Surabaya untuk berkunjung;
- b. Meningkatkan kesejahteraan perekonomian para pedagang di sentra tersebut; dan
- c. Membantu menyukseskan program kerja Pemerintah Kota Surabaya dalam pengembangan di bidang koperasi dan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM).



1.5 Lingkup Desain

Fokus dalam perancangan Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ialah pada tiga area, diantaranya ialah sebagai berikut:

a. Area A (*Stall* dan Area Makan)

Area ini meliputi tempat berjualan makanan dan minuman dan area makan dan minum tepat di depan *Stall*.

b. Area B (Area Makan dan *Entertainment*)

Area B atau area *entertainment* memiliki fasilitas seperti panggung yang diperuntukkan untuk kegiatan *entertainment* seperti *live music*, acara tertentu, dsb. Selain itu, fokus dari area B yang berupa *semi – outdoor* adalah untuk pengunjung dalam jumlah komunal.

c. Area C (*Working Space*)

Area yang terletak di tempat paling dalam pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ini memiliki fungsi sebagai *working space*. Area ini diperuntukkan bagi masyarakat Surabaya yang berusia produktif khususnya mahasiswa untuk melakukan pekerjaannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang pemilihan objek Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, permasalahan, tujuan, manfaat, lingkup desain, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan kajian tentang objek desain, tema desain, studi antropometri, studi eksisting, dan studi pembandingan sebagai referensi dan acuan dalam proses mendesain.

BAB III: METODE DESAIN

Bab ini menguraikan teknik yang digunakan dalam proses desain, dimulai dari pengumpulan data hingga pemrosesan data.

BAB IV: PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN



Bab ini menguraikan hasil dari analisa yang telah dilakukan hingga menghasilkan gagasan desain yang akan diterapkan dalam objek desain, serta bagaimana penerapan gagasan dalam objek.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING

2.1 Kajian Sentra Wisata Kuliner

Kota Surabaya memiliki banyak pengalaman dalam mengatasi permasalahan pedagang kaki lima (PKL) yang setiap tahunnya terus bertambah. Dilansir dari *surabaya.go.id*, Walikota Surabaya Tri Rismaharini memaparkan bahwa jumlah PKL di Surabaya tergolong sangat banyak. Pada tahun 2011, terdapat sebanyak 13,015 pedagang yang tersebar di ratusan titik kota Surabaya.

Perkembangan besar jumlah PKL tersebut membuat Pemerintah Kota Surabaya membuat kebijakan dalam bentuk Peraturan Daerah Kota Surabaya nomor 17 tahun 2003 tentang Penataan dan Pemberdayaan Pedagang Kaki Lima di Kota Surabaya. Sebagai pelaksanaan peraturan daerah di atas, Walikota Surabaya menerbitkan Keputusan Walikota nomor 17 tahun 2004 tentang Pelaksanaan Peraturan Daerah nomor 17 tahun 2003 tentang Penataan dan Pemberdayaan PKL. Dalam pasal 2 dalam keputusan walikota tersebut, tujuan penataan PKL adalah mewujudkan PKL sebagai pelaku usaha kecil yang terdaftar dan berhak mendapat perlindungan dan pembinaan sehingga dapat melakukan kegiatan usahanya pada lokasi yang ditetapkan, serta mengembangkan sektor ekonomi informal melalui pembinaan PKL dan mewujudkan harmonisasi keberadaan PKL dengan lingkungannya.

Usaha yang sudah dilakukan oleh Pemerintah Kota Surabaya terhadap penataan PKL ialah penetapan jam operasional dan lokasi PKL pada tahun 2005. Seperti lokasi PKL di Jalan Raya Jemursari yang diberi waktu kegiatan dari pukul 18.00 sampai 24.00. Lalu, pada tahun 2008, muncul ide pembentukan sentra PKL diantaranya ialah sentra PKL Taman Bungkul, Urip Sumoharjo, dan Dharmawangsa. Hal ini bertujuan agar para PKL tidak lagi berjualan di trotoar. Dalam pelaksanaannya, sentra PKL berada dibawah naungan Dinas Koperasi dan UMKM (Dinkop UMKM) Kota Surabaya dalam menyiapkan bangunan yang layak dengan penataan yang rapi, lengkap dengan unsur keindahan yang ditonjolkan.



Dinkop UMKM berharap bahwa sentra PKL dapat menjadi ikon kota yang baik sehingga dapat memunculkan kepercayaan pihak luar untuk berinvestasi. Hingga saat ini, Kota Surabaya sudah memiliki 42 sentra PKL atau sekarang dikenal dengan sentra wisata kuliner. Penataan ini telah berhasil memindahkan para PKL ke tempat yang lebih layak. Sehingga tidak heran jika Pemerintah Kota Surabaya, menurut Dinas Koperasi dan UMKM pada tahun 2013, dijadikan acuan kota lain dalam melakukan penataan PKL.

2.2 Kajian Usaha Pusat Penjualan Makanan

2.2.1 Deskripsi

Usaha pusat penjualan makanan kini memiliki standar yang diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2015. Dalam peraturan tersebut, diterangkan bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 18 ayat (3) Peraturan Pemerintah Nomor 52 Tahun 2012 tentang Sertifikasi Kompetensi dan Sertifikasi Usaha di Bidang Pariwisata perlu diatur mengenai standar usaha pariwisata. Lalu, dalam rangka peningkatan mutu produk, pelayanan, dan pengelolaan serta daya saing usaha Pusat Penjualan Makanan, maka penyelenggaraan usaha Pusat Penjualan Makanan wajib memenuhi standar usaha.

Usaha pusat penjualan makanan adalah usaha penyediaan tempat dan fasilitas untuk restoran, rumah makan, dan/atau kafe dilengkapi meja dan kursi. Standar usaha penjualan makanan yang selanjutnya disebut standar, adalah rumusan kualifikasi dan/atau klasifikasi yang mencakup aspek produk, pelayanan, dan pengelolaan usaha pusat penjualan makanan.

2.2.2 Standar

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2015, terdapat standar usaha pusat penjualan makanan yaitu terinci dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan

No.	Aspek	Unsur	No.	Sub Unsur
I.	PRODUK	2.1 Tempat	1.	Luas ruangan sesuai dengan kebutuhan jenis restoran, rumah makan, dan/atau kafe.
			2.	Memiliki sistem sirkulasi udara dan pencahayaan sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-



				undangan.
			3.	Tersedia akses masuk dan keluar untuk masing-masing restoran, rumah makan, dan/atau kafe.
		2.2 Penanda Arah	4.	Papan nama pusat penjualan makanan dengan tulisan yang terbaca jelas dan mudah terlihat, pemasangan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			5.	Penanda arah yang menunjukkan fasilitas makan dan minum, yang jelas dan mudah terlihat.
		2.3 Fasilitas Penunjang	6.	Fasilitas parkir yang bersih, aman, terawat, dilengkapi dengan rambu lalu lintas yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
			7.	Ketersediaan air bersih yang memenuhi persyaratan kelaikan sesuai kapasitas yang dibutuhkan.
			8.	Ketersediaan listrik sesuai kapasitas yang dibutuhkan.
			9.	Musholla yang bersih dan terawat dengan perlengkapannya.
			10.	Toilet yang bersih, terawat, dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas, yang masing – masing dilengkapi dengan : a. tanda yang jelas; b. air bersih yang cukup; c. tempat cuci tangan dan pengering; d. kloset; e. tempat sampah tertutup; f. tempat buang air kecil (urinoir) untuk toilet pengunjung pria; dan g. sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
			11.	Tempat sampah tertutup yang terdiri atas :



			<ul style="list-style-type: none"> a. tempat sampah organik; dan b. tempat sampah non-organik.
			12. Tersedia ruang ibu menyusui (laktasi).
		2.4 Ruang Makan dan Minum	13. Tersedia ruang makan dan minum untuk usaha restoran, rumah makan, dan/atau kafe.
			14. Tersedia meja dan kursi yang bersih dan terawat, sesuai jenis restoran, rumah makan, dan/atau kafe.
			15. Tersedia sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
		2.5 Dapur / Pantry	16. Tersedia tempat/area pengolahan makanan pada masing-masing usaha restoran dilengkapi Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dan Perlengkapan Pertama pada Kecelakaan (P3K).
			17. Tersedia ruang/tempat pantry pada masing-masing usaha kafe.
			18. Tersedia perlengkapan dan peralatan untuk penyimpanan dan penyajian makanan untuk rumah makan.
			19. Tersedia sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
			20. Tempat sampah tertutup yang terdiri atas : <ul style="list-style-type: none"> a. tempat sampah organik; dan b. tempat sampah non-organik.
			21. Tempat penyimpanan makanan mudah rusak (<i>perishable</i>) dan makanan kering (<i>groceries</i>) pada masing-masing usaha.
II.	PELAYANAN	Pelaksanaan Prosedur Operasional Standar (<i>Standard Operating Procedure</i>)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Penyewaan tempat usaha restoran, rumah makan, dan/atau kafe. 2. Penyiapan kontrak sewa pengelola restoran, rumah makan, dan/atau kafe. 3. Penangan keluhan pengelola restoran, rumah makan, dan/atau kafe. 4. Pelayanan informasi kesehatan,



				keselamatan, dan keamanan.
III.	PENGELO- LAAN	A. Organisasi	1.	Profil perusahaan yang terdiri atas : a. Struktur organisasi yang lengkap dan terDokumen; b. Uraian tugas dan fungsi yang lengkap untuk setiap jabatan dan terDokumen.
			2.	Rencana usaha yang lengkap, terukur, dan terDokumen.
			3.	Dokumen Prosedur Operasional Standar (SOP) dan/atau petunjuk pelaksanaan kerja.
			4.	Peraturan Perusahaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan terDokumen.
		B. Manajemen	5.	Pelaksanaan program pemeliharaan dan penyimpanan dokumen kegiatan usaha pusat penjualan makanan.
			6.	Pelaksanaan program kebersihan dan perawatan lingkungan.
			7.	Pelaksanaan program pencegahan dan penanggulangan kebakaran, atau dalam keadaan darurat, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			8.	Pelaksanaan program Keselamatan dan Kesehatan (K3) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			9.	Tersedia perlengkapan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K) sesuai dengan standard an/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
			10.	Tersedia tempat penampungan sementara sampah organik dan non-organik, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (untuk usaha yang berdiri sendiri).
		C. Sumber Daya	11.	Melaksanakan program peningkatan



	Manusia		kemampuan dan keterampilan sesuai kebutuhan.
		12.	Melaksanakan evaluasi kinerja SDM sesuai kebutuhan.
		13.	Melaksanakan pemeriksaan kesehatan untuk karyawan sesuai kebutuhan.
		14.	Satuan Pengamanan yang memiliki Kartu Tanda Anggota (KTA) Satuan Pengamanan yang dikeluarkan oleh Kepolisian Republik Indonesia
	D. Sarana dan Prasarana	15.	Ruang ganti pakaian untuk karyawan tertentu.
		16.	Ruang makan karyawan dengan sirkulasi udara dan pencahayaan yang sesuai dengan standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
		17.	Toilet karyawan dengan sirkulasi udara dan pencahayaan yang sesuai dengan standard an/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
		18.	Ruang kantor, dengan sistem pencahayaan dan sirkulasi udara yang sesuai dengan standard an/atau ketentuan peraturan perundang-undangan (untuk usaha yang berdiri sendiri).
		19.	Tersedia pengolahan air limbah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
		20.	Instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan peundangan-undangan.
		21.	Instalasi air bersih sesuai dengan ketentuan peraturan peundangan-undangan.
		22.	Instalasi gas sesuai dengan ketentuan peraturan peundangan-undangan
		23.	Akses khusus darurat dan tempat berkumpul yang terlihat dengan



				rambu yang jelas sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			24.	Peralatan komunikasi yang terdiri dari telepon, faksimili, dan jaringan internet.
			25.	Instalasi kamera pengawas atau CCTV yang berfungsi dengan baik.
			26.	Gudang atau tempat penyimpanan yang bersih dan terawat.

2.2.3 Metode Pelayanan Pelanggan

Menurut buku *Food and Beverage Service 9th Edition*, dapat diidentifikasi bahwa ada lima tipe dasar metode pelayanan dalam usaha penjualan makanan dan minuman yang dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 2.2 Metode pelayanan dalam usaha makanan dan minuman

Sumber: *Food and Beverage Service 9th Edition* (John Cousins, Dennis Lillicrap, Suzanne Weekes)

Service method	Service area	Ordering/selection	Service	Dining/consumption	Clearing
Table service	Customer enters and is seated	From menu	By staff to customer	At laid cover	By staff
Assisted service	Customer enters and is usually seated	From menu, buffet or passed trays	Combination of both staff and customer	Usually at laid cover	By staff
Self-service	Customer enters	Customer selects items onto a tray	Customer carries	Dining area or takeaway	Various
Single point service	Customer enters	Orders at single point	Customer carries	Dining area or takeaway	Various
Specialised or in situ service	Where the customer is located	From menu or predetermined	Brought to the customer	Served where the customer is located	By staff or customer clearing

Semua metode layanan makanan dan minuman modern dapat dikelompokkan dalam lima proses yang dirangkum dalam tabel 2.2 sebagai berikut.

- Table service*: pelanggan dilayani di meja. Jenis layanan ini yang mencakup *plated service* atau *silver service*, dapat ditemukan di berbagai jenis restoran, kafe, dan perjamuan atau banqueting.
- Assisted service*: pelanggan dapat dilayani di meja dan dapat melakukan *self-service* seperti sistem prasmanan sarapan pagi di hotel.



- c. *Self-service*: pelanggan mengambil makanan dan minumannya sendiri. Layanan yang berbentuk prasmanan ini dapat ditemukan pada kafetaria dan kantin.
- d. *Single point service*: pelanggan memesan, membayar, dan menerima makanan dan minuman pada sebuah konter. Dapat ditemukan pada restoran *fast-food* atau *vending machine*.
- e. *Specialised service*: makanan diantar ke tempat pelanggan berada. Biasanya makanan dan minuman dibawa menggunakan *tray*, seperti di rumah sakit atau pesawat, *lounge*, dan *room service*.

Daftar rinci seluruh metode layanan makanan dan minuman akan dijelaskan lebih lanjut pada tabel 2.3 dan dikelompokkan dari grup A sampai E. Dalam proses pelayanan pelanggan grup A sampai E, pelanggan menghampiri makanan dan minuman yang ditawarkan dan dilayani di tempat yang sudah disediakan seperti sistem pelayanan restoran atau *takeaway*. Lalu, tingkat kerumitan layanan makanan dan minuman berdasarkan keterampilan staf, pekerjaan, dan tugas dapat diurutkan dari grup A (tingkat kompleksitas tertinggi) lalu ke grup D. Grup E berisi layanan khusus.



Tabel 2.3 Metode pelayanan dalam usaha makanan dan minuman
 Sumber: *Food and Beverage Service 9th Edition (John Cousins, Dennis Lillicrap, Suzanne Weekes)*

Group A: Table service		
Service to customers at a laid cover		
Waiter	Silver/English	Presentation and service of food by waiting staff, using a spoon and fork, onto a customer's plate, from food flats or dishes
	Family	Main courses plated (but may be silver served) with vegetables placed in multi-portion dishes on tables for customers to help themselves; sauces offered separately
	Plate/American	Service of pre-plated foods to customers. Now also widely used for banqueting
	Butler/French	Presentation of food individually to customers by food service staff for customers to serve themselves
	Guéridon	Food served onto customer's plate at a side table or trolley; may also include carving, jointing and fish filleting, the preparation of foods such as salads and dressings and flambage
Bar counter		Service to customers seated at a bar counter (often U-shaped) on stools; also found in sushi operations with conveyor belt delivering the food
Group B: Assisted service		
Combination of table service and self-service		
Carvery		Some parts of the meal are served to seated customers; other parts are collected by the customers. Also used for breakfast service and for banqueting
Vending		Provision of food service and beverage service by means of automatic retailing
Kiosks		Outstation used to provide service for peak demand or in specific location; may be open for customers to order and be served, or used for dispensing to staff only
Food court		Series of autonomous counters where customers may either order and eat (as in a Bar counter, see above) or buy from a number of counters and eat in separate eating area, or takeaway
Bar		Term used to describe order, service and payment point and consumption area in licensed premises
Group C: Self-service		
Self-service of customers		
Cafeteria	Counter	Customers queue in line formation past a service counter and choose their menu requirements in stages before loading them onto a tray (may include a 'carousel' – a revolving stacked counter, saving space)
	Free-flow	Selection as in counter (above) but in food service area where customers move at will to random service points; customers usually exit area via a till point
	Echelon	Series of counters at angles to the customer flow within a free-flow area, thus saving space
	Supermarket	Island service points within a free-flow area
Note: Some 'call order' production may be included in cafeterias		
Group D: Single point service		
Service of customers at single point – consumed on premises or taken away		
Takeaway	Takeaway	Customer orders and is served from single point, at a counter, hatch or snack stand; customer consumes off the premises; some takeaway establishments provide dining areas
	Drive-thru	Form of takeaway where customer drives vehicle past order, payment and collection points
	Fast food	Term originally used to describe service at a counter or hatch where customers receive a complete meal or dish in exchange for cash or ticket; commonly used nowadays to describe type of establishment offering limited range menu, fast service with dining area, and takeaway facility



Vending		Provision of food service and beverage service by means of automatic retailing
Kiosks		Outstation used to provide service for peak demand or in specific location; may be open for customers to order and be served, or used for dispensing to staff only
Food court		Series of autonomous counters where customers may either order and eat (as in a Bar counter, see above) or buy from a number of counters and eat in separate eating area, or takeaway
Bar		Term used to describe order, service and payment point and consumption area in licensed premises
Group E: Specialised (or in situ)		
Service to customers in areas not primarily designed for service		
Tray		Method of service of whole or part of meal on tray to customer in situ, e.g. at hospital beds; at aircraft seats; at train seats; also used in ODC
Trolley		Service of food and beverages from a trolley, away from dining areas, e.g. for office workers at their desks; for customers at aircraft seats; at train seats
Home delivery		Food delivered to customer's home or place of work, e.g. 'meals on wheels', pizza home delivery, or sandwiches to offices
Lounge		Service of variety of foods and beverages in lounge area, e.g. hotel lounge
Room		Service of variety of foods and beverages in guest bedrooms or in meeting rooms
Drive-in		Customers park their motor vehicle and are served at their vehicles

Pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru akan diterapkan metode pelayanan *single point service* dengan sistem kerja sebuah *foodcourt*. Pelanggan nantinya akan memesan, membayar, dan membawa makanan atau diantar dari konter tempat berjualan menuju tempat duduk. Makanan dan minuman yang langsung dibawa oleh pelanggan berupa makanan atau minuman yang bersifat ringan dan sudah dimasak, sedangkan makanan dan minuman yang diantar berupa sajian yang memerlukan waktu cukup lama untuk disiapkan.

2.2.4 Metode Produksi Makanan

Berdasarkan buku *Food and Beverage Service 9th Edition*, dalam operasi pelayanan makanan, sistem produksi harus diatur sedemikian rupa agar kuantitas dari makanan berada dalam standar yang tepat, jumlah pelanggan yang dibutuhkan, tepat waktu, menggunakan tenaga kerja, peralatan, dan bahan secara efektif dan efisien. Seiring berjalannya waktu, biaya untuk peralatan, energi, perawatan, dan sebagainya akan terus meningkat. Harga yang dipasang memengaruhi persyaratan sistem produksi dimana harus disesuaikan dengan jenis makanan yang harus disiapkan, di masak, dan disajikan.

Produksi makanan adalah sebuah sistem operasi dan dapat dikelola dengan pendekatan sistem. Berbagai masakan dapat disesuaikan dengan fokus



pada proses dan cara masakan tersebut disiapkan, diproses, disimpan, dan disajikan. Dengan menggunakan sistem tersebut, sistem produksi dapat diidentifikasi dengan menggunakan model sistem *input* atau proses atau *output*. Berikut ialah penjabaran mengenai metode produksi makanan.

Tabel 2.4 Metode pelayanan dalam usaha makanan dan minuman

Sumber: *Food and Beverage Service 9th Edition* (John Cousins, Dennis Lillicrap, Suzanne Weekes)

Method	Description
Conventional	Term used to describe production utilising mainly fresh foods and traditional cooking methods
Convenience	Method of production utilising mainly convenience foods
Call order	Method where food is cooked to order either from customer (as in cafeterias) or from waiter. Production area is often open to customer area
Continuous flow	Method involving production line approach where different parts of the production process may be separated (e.g. fast food)
Centralised	Production not directly linked to service. Foods are 'held' and distributed to separate service areas
Cook-chill	Food production storage and regeneration method utilising principle of low temperature control to preserve quality of processed foods
Cook-freeze	Production, storage and regeneration method utilising principle of freezing to control and preserve quality of processed foods. Requires special processes to assist freezing
Sous-vide	Method of production, storage and regeneration utilising principle of sealed vacuum to control and preserve the quality of processed foods
Assembly kitchen	A system based on accepting and incorporating the latest technological development in manufacturing and conservation of food products

Pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru akan diterapkan beberapa metode yang digunakan oleh para penjual. Diantaranya yaitu metode *convenience*, dan *conventional*. *Convenience* ialah produksi makanan yang menggunakan bahan – bahan instan. *Conventional* yaitu produksi yang memanfaatkan makanan segar dan metode tradisional.

2.2.5 Ketentuan Furnitur

Furnitur pada area makan harus disesuaikan dengan kebutuhan. Berikut ialah contoh dari beberapa dining arrangement berdasarkan buku *Food and Beverage Service 9th Edition* menurut grafik *Croner's Catering*.



Tabel 2.5 Metode pelayanan dalam usaha makanan dan minuman

Sumber: *Food and Beverage Service 9th Edition (John Cousins, Dennis Lillicrap, Suzanne Weekes)*

Type	Description of furniture
Loose random	Freestanding furniture positioned in no discernible pattern within a given service area
Loose module	Freestanding furniture positioned within a given service area to a pre-determined pattern, with or without the use of dividers to create smaller areas within the main area
Booth	Fixed seating (banquette), usually high backed, used to create secluded seating
High density	Furniture with minimum dimensions and usually fixed, positioned within a given service area to create maximum seating capacity
Module	Seating incorporates tables and chairs constructed as one and may be fixed to the floor
In situ	Customers served in areas not designed for service, e.g. aircraft and hospital beds
Bar and lounge areas	Customers served in areas not primarily designed for food and beverage service

Dengan menggunakan berbagai bahan, desain dan *finishing* furnitur dan dengan pengaturan yang baik dan terencana, suasana dan tampilan area layanan dapat berubah sesuai dengan kesempatan yang berbeda. Penggunaan kayu atau material motif kayu cocok dipadukan dengan berbagai macam gaya dekorasi. Material populer seperti ini dapat digunakan pada meja dan kursi banyak jenis tempat makan tetapi tidak ideal untuk digunakan pada tempat seperti kantin dan kafetaria.

Selain kayu, penggunaan metal seperti aluminium juga ideal untuk diaplikasikan karena massanya yang ringan, mudah dibersihkan dan harganya yang bersahabat. Saat ini, banyak ditemukan penggunaan meja dan kursi dengan material kayu atau HPL (*high pressed laminated*) dengan rangka metal atau aluminium. Lalu, meja *formica* atau plastik dapat ditemukan di banyak kafetaria dan ruang makan staf. Alasannya ialah karena ringan, mudah dibersihkan, dan tersedia banyak warna dan bentuk.



Gambar 2.1 Ilustrasi meja dan kursi makan

Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/rumah-tangga/ruang-makan/1w11im-jual-meja-makan-dan-kursi-makan-termurah-502> (2017)



Pada meja dan tempat duduk pelanggan, Sentra Wisata Kuliner Semolowaru akan menerapkan furnitur tipe *module*, yaitu meja dan tempat duduk yang dapat digabung untuk pengunjung komunal dan dipisahkan sesuai kebutuhan. Lalu, material yang akan digunakan adalah meja dengan *top-table medium density fiberboard (MDF)* dengan *finishing HPL* dan rangka besi serta kursi plastik dengan rangka besi atau aluminium.

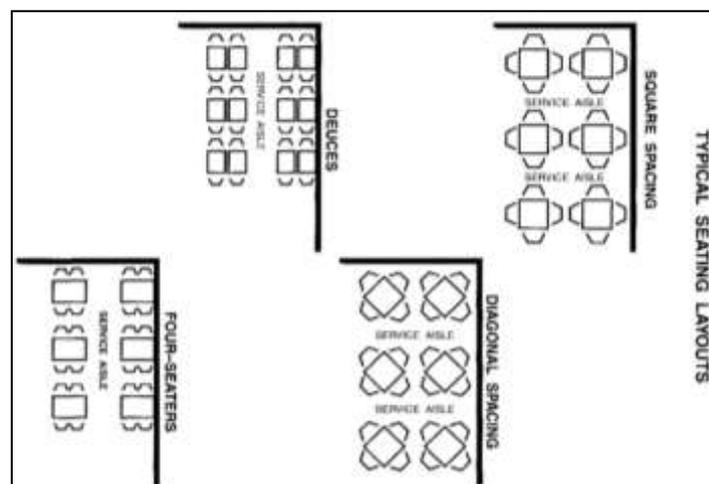
2.2.6 Alokasi Area

Berikut ialah penjabaran alokasi area pada restoran atau usaha pusat penjualan makanan menurut buku *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice: A Management View* oleh *Costas Katsigris* dan *Chris Thomas*.

a. Entry Area

Pada restoran makanan cepat saji, area masuk memiliki porsi area yang paling besar dibanding dengan lainnya. Hal ini dikarenakan di sinilah para tamu berbaris, memesan dan membayar pesanan, dan mengambil makanan mereka. Setiap restoran memiliki ukuran area masuk yang bervariasi. Makin besar ukuran area masuk akan menentukan nuansa atau persepsi "grand" ke ruang makan.

b. Dining Area



Gambar 2.2 Tata letak duduk pada restoran

Sumber: Carl R. Scriven and James W. Stevens, *Manual of Equipment and Design for the Foodservice Industry*

Setelah menentukan area makan dan minum, hal selanjutnya ialah menentukan berapa banyak meja dan kursi yang akan diletakkan sesuai dengan area yang tersedia. Perlu diketahui bahwa ketika area makan terlihat penuh, realitanya, tidak semua kursi terisi oleh pelanggan. Dua orang pelanggan bisa saja menempati meja untuk kapasitas empat orang,



dan seterusnya. Tingkat kekosongan parsial ini bisa mencapai 20 persen di restoran layanan meja atau 10 sampai 12 persen di kafetaria atau *coffee shops*. Untuk kebanyakan restoran, ukuran tabel berikut dapat membantu mengendalikan tingkat kekosongan. Caranya ialah dengan mengaplikasikan satu meja untuk dua pelanggan (*deuces*) sehingga dapat digabung atau dipisah sesuai dengan kebutuhan.

FLOOR PLAN GUIDE

All suggestions given are approximate and minimum. It should be pointed out that no rule of square feet per person can be exact, because too many variables exist. The space consumed by entry and kitchen door aisles, for example, is almost equal in a room of 800 square feet and a room of 1600 square feet, but the percentage of the room used is less in the latter. Seating capacities can be determined only by a trial layout, but the approximate capacity of a room can be determined by this rough guide:

Banquet or institutional seating: 10-12 square ft. per person
 Cafeteria or lunchroom seating: 12-14 square ft. per person
 Fine dining: 14-16 square ft. per person

SUGGESTED TABLE SIZES:

	Banquet Institutional	Lunchroom Cafeteria	Fine Dining
2 persons	24" x 24"	24" x 30"	24/30" x 30/36"
4 persons	30" x 30"	30" x 30"	30" x 30" or 42" x 42"
4 persons	24" x 42"	24/30" x 48"	30" x 48"
6 persons	30" x 72"	30" x 72"	48" diameter
8 persons	30" x 96" or 60" diam.	30" x 96"	50/72" diameter
10 persons	72" diameter	30" x 120"	96" diameter

Note: In self-service top service cafeterias, tables should be of adequate size to accommodate the flow.

SUGGESTED MINIMUM AISLE DIMENSIONS:

	Customer Access Aisles	Service Aisles	Main Aisles
Institutional Banquet	18"	24/30"	48"
Lunchroom Cafeteria	18"	30"	48"
Fine Dining	18"	36"	54"

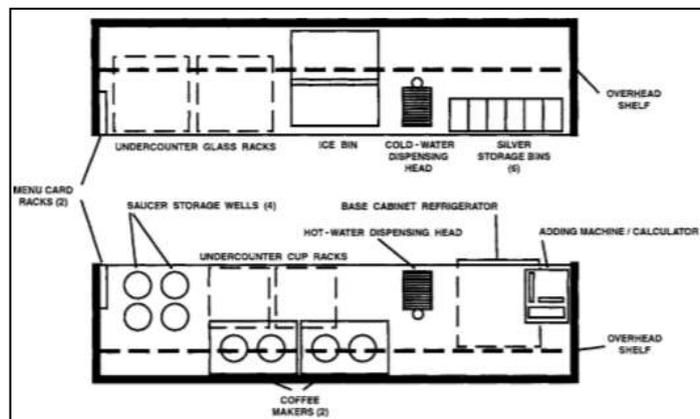
Note: Allow 18" from edge of table to back of chair to use. For diagonally spaced tables, allow 17" from between corners of tables than needed for the type of back needed (e.g., for 30" service aisle, allow 30").

As rough rules of thumb, remember that tables laid out diagonally will increase seating capacity and a smaller quantity of tables with greater seating per table increases seating capacity but reduces flexibility.

Gambar 2.3 Panduan rencana lantai pada restoran

Sumber: Carl R. Scriven and James W. Stevens, *Manual of Equipment and Design for the Foodservice Industry*

c. *Service Area*



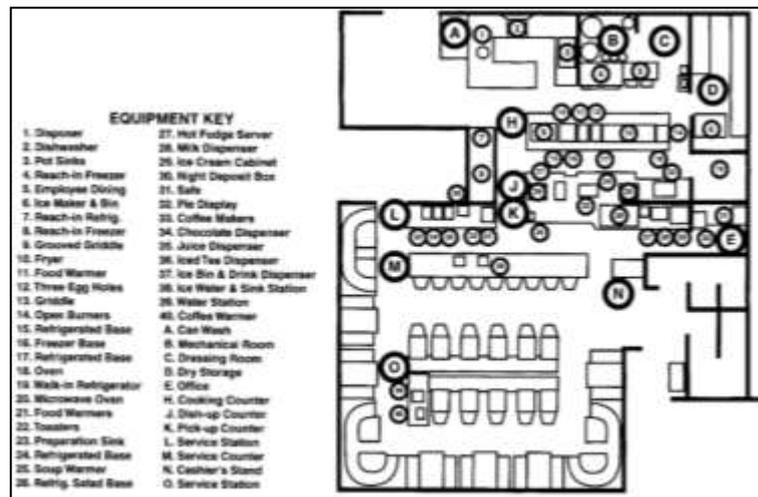
Gambar 2.4 Area pelayanan

Sumber: *Food and Beverage Service 9th Edition* (John Cousins, Dennis Lillicrap, Suzanne Weekes)



Pada umumnya, restoran harus menyediakan area pelayanan berukuran kecil (20 sampai 36 inci, persegi atau persegi panjang) untuk setiap 20 sampai 30 kursi, atau yang besar (setinggi 8 sampai 10 kaki dan lebar 24 sampai 30 inci) untuk setiap 50 sampai 75 kursi. Besarnya jarak area pelayanan tergantung pada kebutuhan. Selain itu, penempatan konter pada area pelayanan tergantung pada letak utilitas karena konter membutuhkan listrik dan air.

d. Dapur



Gambar 2.5 Kebutuhan perlengkapan pada restoran

Sumber: *The Model Electric Restaurant, Volume 1: Restaurant Subsystem Analysis and Evaluation*

Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah dapur ialah menyesuaikan dengan makanan dan minuman yang akan disajikan, berapa banyak pelanggan akan diberi makan pada satu waktu, cara memasak yang akan dilakukan, dan cara mengantarkan makanan pada pelanggan. Selain itu, sirkulasi pada lorong harus diperhatikan karena ini adalah akses dan sering dilalui untuk beraktivitas. Jika hanya terdapat satu orang yang bekerja, ukuran 36 sampai 42 inci sudah mencukupi. Jika terdapat dua atau lebih pekerja, ukuran lebar 48 sampai 60 inci diperlukan. Untuk area lalu lintas utama, untuk tamu dan pelayan, setidaknya memiliki lebar 60 inci.

2.2.7 Ketentuan *Fit Out* Gerai Makanan

Ketentuan *fit out* sebuah gerai diatur oleh masing-masing manajemen tempat berjualan, seperti manajemen sebuah pusat perbelanjaan atau *mall*. Menurut Susil S Dungarwal, dalam artikel *Fit-Out Management in Modern Malls*, persaingan antar *mall* semakin meningkat dan para pengembang *mall*



mulai menyadari tentang pentingnya penampilan dan desain toko sebagai penunjuk integritas sebuah mall. Meskipun proses ini terbilang baru, namun bidang ini langsung menjadi perhatian khusus. Manajemen *fit out* memiliki tugas untuk meningkatkan penampilan dan nuansa mulai dari tampilan luar *mall* hingga fasad toko atau *window display*. Penerapan ilmu *visual merchandising* seperti pencahayaan, tema desain yang pada umumnya dirancang temporer, pencahayaan, dan pemilihan warna sangatlah penting bagi keseluruhan tampilan *mall*. Selain itu, tugas dari manajemen *fit out* selain ikut menginisiasi desain toko sesuai dengan prosedur yang ada, tim manajemen *fit out* juga harus turun peran sampai toko dibuka.

Menurut Hartmann Glorius dalam *Pengelolaan Food Court*, terdapat lima poin pedoman *fit out* dalam prosedur penampilan fasad gerai pada sebuah usaha makanan berbentuk *food court*. Berikut ialah penjabarannya.

a. Desain Gerai

Stan bagi penyewa sudah tersedia pada gedung, dilengkapi dengan *finishing* dinding, lantai, plafon, penerangan, *counter table*, dan *finishing shop front*. Penyewa tidak diijinkan mengubah fasad dari stan dan *counter table*, karena akan berpengaruh pada keseluruhan desain interior *food court*.

b. *Signed* dan *Menu Box*

Penyewa wajib memasang *signed* pada lokasi yang disediakan. Pada umumnya, isi dari *signed* hanya berupa nama toko dan logo. Material *signed* yang dianjurkan menggunakan tipe *letter box* atau *emboss* yang diberi lampu. Contoh jenis *signed* yang biasanya tidak diijinkan misalnya yang menimbulkan suara, terbuat dari kotak plastik konvensional, plastik cetak, kertas, dan lain sebagainya sesuai dengan ketentuan manajemen *fit out*.

Lalu, penyewa dapat memasang *menu box* pada dinding belakang gerai atau plafon area stan. Material yang digunakan dapat berupa neon *box* atau menggunakan LCD.

c. Etalase *Display*

Penyewa dapat menaruh etalase *display* produk pada *counter table*. Pada umumnya, material yang dapat digunakan berupa kaca.

d. Pencahayaan



Segala jenis lampu beserta instalasinya wajib mendapatkan persetujuan dari manajemen *fit out*. Pencahayaan yang disarankan untuk di dalam gerai mengacu pada hal berikut:

- Tata rencana pencahayaan disesuaikan dengan penggunaan ruangan; dan
- Disarankan menggunakan lampu hemat energi, seperti LED, T5, atau *downlight* PLC.

2.3 Kajian Konsumen Indonesia

2.3.1 Kajian Konsumen Indonesia dalam menentukan Keputusan

Ketika konsumen menentukan suatu keputusan, menurut Amirullah yang dikutip dari jurnal *Analisa Faktor yang menjadi Preferensi Konsumen dalam memilih Coffee Shop di Surabaya*, terdapat proses-proses dalam pengambilan keputusan seperti penilaian dan pemilihan dari berbagai alternatif sesuai dengan kepentingan-kepentingan tertentu dengan menetapkan suatu pilihan yang dianggap paling menguntungkan. Selain itu, menurut William J. Stanton, faktor dari kebudayaan terkini serta kelas sosial memiliki peranan penting dalam membuat keputusan konsumen.

Konsumen Indonesia memiliki karakter unik yang harus dipahami oleh ahli pemasaran atau marketer agar produk yang hendak dijual lebih tepat sasaran. Strategi pemasaran sangat bergantung terhadap lokasi, karena mungkin saja di lokasi X produk tersebut sukses namun ketika memasuki lokasi Y, produk tersebut tidak sukses di lokasi X. Menurut Handi Irawan, terdapat 10 Karakter Konsumen di Indonesia yang dapat menjadi rujukan para marketer atau penyedia jasa. Salah satu karakternya ialah orang Indonesia suka berkumpul dan menghabiskan waktu secara bersama-sama dengan keluarga, kolega, bahkan komunitas. Berdasarkan hasil penelitian oleh Chrysan Adi Putri dan Prasetyo Wahyudie dalam jurnal *Studi Selera Generasi Muda Usia 18-35 Tahun terhadap Dekorasi Hotel di Jawa Timur*, disebutkan bahwa generasi muda menyukai hal-hal baru dan hobi untuk berkumpul atau *nongkrong*. Karakter ini memang sudah menjadi budaya bangsa Indonesia sejak lama. Faktor ini merupakan salah satu nilai yang dapat menjadi rujukan atau dasar atas dibentuknya fasilitas sebuah tempat makan berupa kafe, restoran, sentra wisata kuliner, dan semacamnya.



Adapun penelitian yang lebih spesifik mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pemilihan tempat makan khususnya kafe. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Eddy Priyono dalam jurnal *Analisis Faktor-Faktor yang memengaruhi Konsumen dalam memilih Kafe di Kota Surakarta*, secara berurutan bahwa faktor iklan, hiburan berupa *live music*, suasana, kencan, dan lokasi dari kafe merupakan faktor yang signifikan bagi konsumen.

Lalu, berdasarkan kuesioner yang telah disebar oleh penulis dengan responden sebanyak 81 orang dengan domisili didominasi oleh penduduk Surabaya Timur dengan rentang usia 17-23 tahun, didapat berbagai macam jawaban. Terdapat 51 respon yang menginginkan fasilitas lain selain tempat makan dan minum yaitu berupa ruang komunal atau *community space* dibuat dalam Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Lalu, fasilitas berupa *working space* juga diinginkan oleh responden sebanyak 47 respon. Terdapat fasilitas tambahan lainnya yang diinginkan oleh responden yaitu diantaranya adanya akomodasi *free wifi* sebanyak 63 respon, pemasangan stop kontak di beberapa titik sebanyak 56 respon, adanya *photo spot* sebesar 39 respon, dan adanya *live music* sebesar 28 respon. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis tersebut, dapat disimpulkan bahwa fasilitas tambahan tersebut ternyata memungkinkan untuk dihadirkan pada objek perancangan penulis, yaitu Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

2.3.2 Kajian Relasi dan Letak Duduk terhadap Kenyaman Konsumen

Dalam menentukan letak duduk, banyak aspek-aspek yang perlu diperhatikan oleh konsumen. Kenyamanan dan privasi ketika melakukan kegiatan di rumah makan atau kafe atau semacamnya merupakan faktor penting yang hendak dicapai konsumen. Menurut jurnal *Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe* oleh Alifia Wida Izzati, Yuni Maharani, dan Dudy Wicaksono, beragam aktivitas kini dapat dilakukan di dalam kafe, tidak hanya makan dan minum, pengunjung juga dapat melakukan aktivitas formal maupun informal seperti rapat atau diskusi atau sekedar bersantai menikmati suasana ruang. Untuk dapat memfasilitasi kebutuhan konsumen serta menarik minat, tata letak furnitur harus direncanakan dengan sebaik-baiknya karena elemen ini berhubungan langsung dengan fisik pengunjung dalam melakukan aktivitas dan



mempresentasikan identitas serta fungsi ruang yang dibentuk maupun melingkupinya.

Menurut Pile, sarana duduk merupakan sebuah bentuk perancangan detail tentang penempatan furnitur didalam ruang dan harus mengikuti pola perencanaan ruang tersebut. Diuraikan oleh Lawson bahwa penyusunan sarana duduk yang tidak beraturan dapat menyebabkan kemacetan sirkulasi dan mengganggu kenyamanan pengunjung. Terdapat beberapa pola letak sarana duduk kafe sebagaimana diuraikan oleh D.K. Ching sebagai berikut.

- 1) Pola terpusat merupakan suatu sentral dan dominan yang dikelilingi oleh ruang sekunder yang dikelompokkan;
- 2) Pola linier merupakan sebuah rangkaian linier ruang yang berulang;
- 3) Pola radial ialah suatu ruang yang menjadi sentral organisasi-organisasi linier ruang yang memanjang dengan cara radial;
- 4) Pola grid merupakan ruang-ruang yang diorganisir didalam area sebuah grid strukur; dan
- 5) Pola *cluster* ialah ruang-ruang yang dikelompokkan melalui pendekatan atau pembagian suatu benda.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam jurnal *Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe* yang dilakukan pada tiga kafe di Kota Bandung, didapatkan kesimpulan bahwa suasana ruang dan sarana duduk yang nyaman serta menarik dapat memengaruhi seseorang dalam melakukan aktivitas. Kebutuhan akan desain letak saran duduk yang nyaman dikatakan cukup tinggi. Lalu, terdapat beberapa sarana duduk yang tidak terpakai atau jarang digunakan karena letak sarana duduk yang tidak strategis atau berada dekat area service sehingga mengurangi minat konsumen untuk menggunakannya. Selain itu, pemandangan merupakan salah satu preferensi dalam memilih tempat duduk karena ini dapat mempengaruhi kondisi psikologis konsumen menjadi lebih tenang dan nyaman. Faktor lain yang tidak kalah pentingnya ialah mengenai privasi konsumen. Ketika hendak melakukan aktivitas formal, diskusi, atau perayaan, konsumen cenderung memilih sarana duduk yang memiliki ruang khusus atau terpisah dengan pengunjung lainnya. Adapun aktivitas bersifat privasi lainnya seperti bersantai bersama pasangan, konsumen jenis ini lebih memilih sarana duduk yang letaknya sedikit jauh dari keramaian.



2.4 Studi *Collaborative Space*

2.4.1 Deskripsi *Collaborative Space*

Collaborative space dalam Bahasa Indonesia memiliki arti tempat bersifat kolaborasi. Menurut KBBI, kolaborasi adalah perbuatan kerja sama. Dalam perancangan ini, secara pendekatan induktif, kolaborasi memiliki artian multifungsi pada fungsi bangunan dan ruang dalam satu area atau kawasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), multifungsi adalah mempunyai berbagai tugas atau fungsi. Multifungsi dapat diterapkan pada setiap aspek dalam kehidupan. Misalnya menerapkan banyak fungsi pada suatu barang atau pada suatu bangunan atau pada suatu barang. Dengan diaplikasikan konsep multifungsi, diharapkan nantinya sentra ini dapat menampung banyak jenis kegiatan selain aktivitas makan dan minum.

2.4.2 Penerapan *Collaborative Space*

Pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, penulis berencana untuk menambah tiga fungsi ruang baru yang menjadikan objek ini multifungsi. Fungsi – fungsi tersebut selain sebagai tempat makan dan minum, diantaranya ialah sebagai *entertainment area*, *working space*, dan *retail* berupa UMKM *Store*. Berikut ialah penjabaran dari masing – masing fungsi.

a. *Entertainment Area*

i. Deskripsi *Entertainment Area*

Area hiburan pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ialah area yang memiliki fasilitas panggung sebagai tempat untuk mengadakan *live performance* seperti pertunjukan musik dan acara lainnya yang bersifat komunal. Area *semi-outdoor* merupakan area multifungsi karena selain sebagai area hiburan, tempat ini juga merupakan area makan dan minum bagi pengunjung.

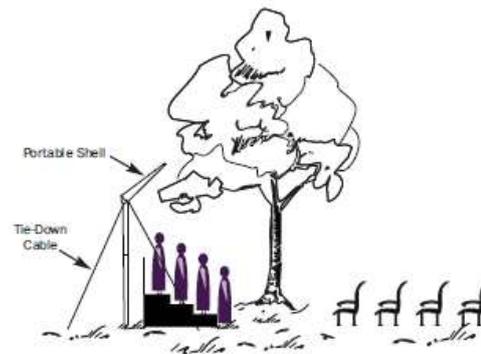
ii. Sistem Akustik *Entertainment Area*

Dikarenakan area ini merupakan area *semi-outdoor*, maka penulis merujuk pada pengaturan *performance spaces outdoor* menurut Wenger dalam *Planning Guide for Performance Spaces Version 2.0*. Area *Outdoor performance* menawarkan tantangan yang unik untuk mencapai akustik yang baik. Namun, banyak prinsip yang terkait dengan *reflective surfaces* dan pengaturan posisi.



Di daerah terbuka, suara cepat menghilang dan bahkan pertunjukkan dengan suara keras pun sulit didengar. Misalnya, suara dari sebuah band yang sering berlatih dalam ruang latihan akan berbeda ketika melakukan penampilan di luar ruangan. Ketika berada diluar, suara band tersebut harus dinaikkan volumenya karena adanya gema yang tertunda sehingga persepsi penonton terhadap musik terdistorsi. Berikut ialah rekomendasi untuk *outdoor acoustic treatment*.

1. *Portable Shell*

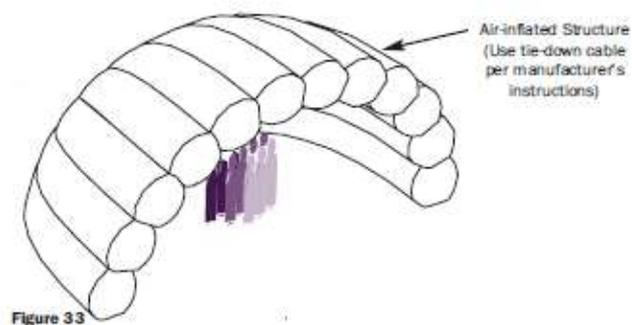


Gambar 2.6 Pemasangan *tie-down cable* yang banyak untuk keselamatan *performer*

Sumber: *Planning Guide for Performance Spaces Version 2.0* oleh Wenger

Pengaplikasian struktur berbentuk cangkang sangat penting untuk memberi refleksi bunyi yang dibutuhkan untuk ensemble dan benda yang mengeluarkan bunyi lainnya. Saat menggunakan sistem *portable shell* di luar, pastikan dari segi material menggunakan bahan yang cocok untuk *outdoor*. Lalu, sistem ini membutuhkan perawatan tambahan untuk melindungi panel dalam menahan kuatnya angin.

2. *Inflatable Shell*



Gambar 2.7 Struktur *inflatable shell*

Sumber: *Planning Guide for Performance Spaces Version 2.0* oleh Wenger



Pengaplikasian struktur berbentuk cangkang berbentuk seperempat bola dengan permukaan yang tidak rata dapat mengakomodasi keperluan akustik. Selain itu, dengan desain yang menarik dapat membuat *setting outdoor* yang mengesankan.

3. *Without a Shell*



Gambar 2.8 Pemasangan *tie-down cable* yang banyak untuk keselamatan *performer*

Sumber: *Planning Guide for Performance Spaces Version 2.0* oleh Wenger

Jika penggunaan struktur cangkang seperti sebelumnya tidak memungkinkan, posisikan sumber suara di depan sebuah dinding besar yang soli. Dinding ini akan memberi pantulan. Perlu diketahui bahwa pohon dan semak belukar menyerap suara dan bukanlah sebuah reflektor bunyi yang baik. Jika memungkinkan, tempatkan sumber suara di dekat permukaan yang keras agar terjadi pantulan bunyi. Berikut ialah petunjuk dalam mencapai akustik yang baik ketika berada di outdoor.

- Hindari semak, rumput, atau penutup tanah lainnya di depan sumber suara;
- Gunakan *vinyl-coated* tenda kanvas untuk menciptakan tempat pertunjukan yang baik;
- Jika permukaan tenda memiliki ketegangan yang tinggi, atap dan *side curtains* dapat memberikan pantulan suara berfrekuensi tinggi; dan
- Pastikan sisi sekeliling pemain ditutup dan aman di tempatnya.

Dalam mengendalikan kebisingan di luar ruangan, terdapat beberapa cara lain yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut.

- Manfaatkan bentuk alami medan dan lokasi bangunan terdekat untuk melindungi penonton dari kebisingan. Hal – hal sumber kebisingan ke penonton harus diblokir.



- Pertimbangkan untuk membangun penghalang fisik seperti dinding tinggi atau dinding bumi untuk mengurangi kebisingan. Pengurangan bisa sampai 15 desibel (dB), tergantung pada frekuensi suara, tinggi penghalang, kontinuitas dan massa. Terkadang dinding penghalang bisa digunakan dalam kombinasi dengan tanah.
- Tempatkan penghalang sedekat mungkin dengan sumber kebisingan atau audiens.
- Gunakan vegetasi padat untuk mengurangi kebisingan. Beberapa penanaman pohon dan semak dapat mengurangi kebisingan sebesar 0,12 dB per meter. Memperluas kedalaman tanam di luar 150 kaki mungkin tidak akan meningkatkan pengurangan kebisingan.
- Permukaan jalan masuk dan jalan setapak sebaiknya aspal dengan permukaan yang halus, bukan beton kasar yang bisa menggetas atau kerikil yang bisa bergetar saat digerakkan.
- Aspal karet dan permukaan aspal polimer dapat menurunkan 5 dB kebisingan daripada permukaan aspal konvensional.

b. *Working Space*

i. Deskripsi *Working Space*

Definisi dari *working space* yang ingin diterapkan pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru mengikuti definisi dari *co-working*. *Co-working* merupakan sebuah gaya bekerja yang membutuhkan lingkungan kerja Bersama dan kegiatan mandiri yang berbeda dengan lingkungan kerja di kantor pada umumnya. Para pengguna *working space* ini biasanya tidak bekerja atau berasal dalam satu perusahaan atau organisasi yang sama.

Hadirnya *working space* di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru diharapkan dapat memberikan solusi bagi mereka seperti pelajar, mahasiswa, dan *freelancer* yang kesulitan mencari tempat melakukan pekerjaan di luar rumah dan tempat yang memiliki fasilitas seperti berada di kantor.

ii. Syarat *Working Space*

Mengutip dari *rappler.com*, menurut data yang disampaikan oleh Yasen Kamto Advisor *Co-Working* Indonesia, sudah ada 75 *co-*



working space di 15 kota di Indonesia. Bahkan di Jayapura pun sudah memilikinya dengan nama *Creative Digital Papua*. Melihat dari *co-working* yang tersebar di Indonesia tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebuah *co-working* minimal memiliki fasilitas diantaranya:

- *Wifi*;
- *Air conditioner*;
- *Conference room*;
- *Coffee brewer* atau *mini bar*;
- *Fotocopy, printer, dan scanner*;
- Dispenser; dan
- Loker.

Setelah melakukan pertimbangan, maka pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru akan menghadirkan fasilitas diantaranya *wifi, air conditioner, communal desk, modular desk, dan loker*.

c. *UMKM Store*

i. *Deskripsi UMKM Store*

UMKM Store adalah sebuah toko yang akan menjual produk hasil usaha mikro, kecil, dan menengah yang ada di kota Surabaya. Produk yang akan di jual berupa beberapa produk pilihan sektor seni dan kerajinan, busana dan aksesoris, dan makanan dan minuman.

ii. *Syarat retail store*

Berman dan Evans dalam *Retail Management: A Strategic Approach* mengatakan bahwa *factor – factor* pembentuk suasana toko dibagi menjadi empat bagian sebagai berikut.

1. *Front of the store*

Tampak depan sebuah toko harus direncanakan se matang mungkin karena inilah pembentuk *first impression* dari calon pembeli. Hal – hal yang harus diperhatikan ialah *signage, lighting, dan material*. Selain itu, *window display* juga memiliki peranan penting dan harus diperhatikan desainnya.

2. *Interior of the store*



Elemen – elemen yang perlu diperhatikan dalam perancangan interior sebuah toko selain elemen dinding dan lantai, diantaranya ialah pencahayaan, penggunaan warna, akustik, dan bebauan.

3. *Store layout*

Penataan furnitur dan produk memiliki peran penting terhadap perilaku konsumen. Hal ini mengatur seperti apa *flow* dan *timing* dari pengunjung ketika berbelanja.

4. *Interior display*

Produk yang dipamerkan dalam toko berfungsi sebagai alat promosi dari seluruh barang yang dijual. Terdapat beberapa tipe dalam interior *display* yaitu pameran yang berisi berbagai *merchandise* atau *assortment display*, lalu pemasangan produk pada manekin atau *ensemble display*, pameran produk yang fungsional atau *rack display*, dan *cut case* yaitu bentuk pameran produk yang menggunakan karton produk itu sendiri.

iii. Sistem Sirkulasi *Store*



Gambar 2.9 Alternatif penataan *layout*
Sumber: *Designing to Sell* oleh Barr

Mengutip dari jurnal dengan judul *Peran Penting Perancangan Interior pada Store Based Retail* oleh Astrid Kusumowidagdo, store layout biasanya diatur berdasarkan empat klasifikasi. Pertama, penataan barang diatur secara fungsional. Lalu, penataan barang yang disesuaikan oleh *purchase motivation product grouping*. Ketiga, mengatur grup produk berdasarkan segmentasi yang dituju. Keempat, penataan produk berdasarkan kebutuhan penyimpanan.

Lalu, terdapat dua jenis sirkulasi yang biasanya digunakan dalam mengatur layout toko. Yaitu dengan pola geometris (*straight pattern*) dan sirkulasi dengan *pathwayplan*, *diagonal plan*, *curved*



plan, varied plan, dan geometric plan. Pola – pola geometris biasanya digunakan pada toko yang berjualan makanan, toko *hardware*. Dan toko yang sering menawarkan diskon. Pola geometris memiliki keuntungan yaitu efisiensi ruang, proses belanja menjadi lebih cepat, dan kontrol produk dan keamanan yang mudah. Sedangkan pola campuran menimbulkan suasana yang lebih dinamis, konsumen dapat menjelajahi berbagai area toko dengan nyaman, serta dapat menaikkan *impulse purchase*.

2.4 Studi Suasana Festival

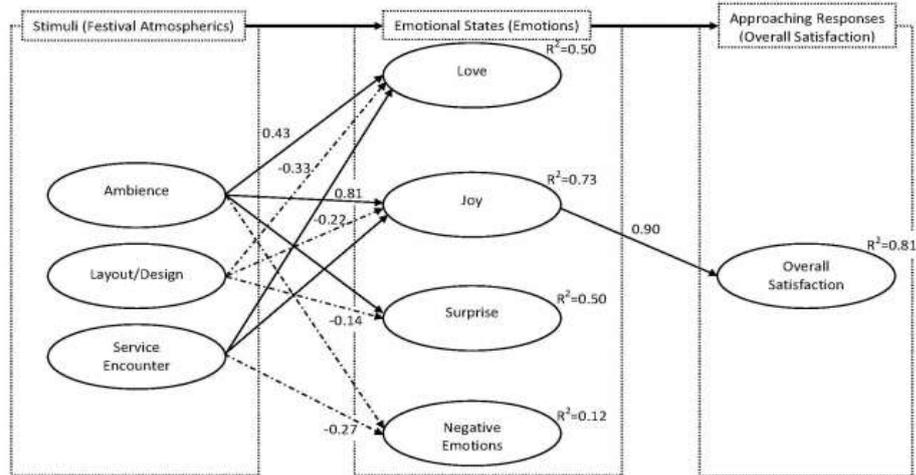
Dalam KBBI, suasana memiliki arti keadaan sekitar sesuatu atau dalam lingkungan sesuatu. Lalu, festival dalam KBBI ialah pekan gembira dalam rangka peringatan peristiwa penting dan bersejarah, atau sebuah pesta rakyat. Dengan makna tersebut, penulis ingin menghadirkan sebuah perasaan gembira serta keadaan atau kondisi yang berbeda dengan sebelumnya pada perancangan Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

Menurut Bitner (1992) yang dikutip dalam penelitian yang dilakukan oleh Jenny Lee dengan judul “*The Effect of Festival Atmospheric on Visitors’ Emotions and Satisfaction*”, terdapat 23 dimensi suasana sebuah festival. Tiga diantaranya ialah *ambience, layout* atau *design*, dan *service encounter* atau *social interaction*. Untuk menentukan nilai dimensi tersebut, terdapat beberapa indikator penilaian sebagai berikut.

Tabel 2.6 Indikator penilaian *festival atmospheric*

Sumber: *The Effect of Festival Atmospheric on Visitors’ Emotions and Satisfaction Research* oleh Jenny Lee

	Dimensions	Indicators
1.	Ambience	<ol style="list-style-type: none"> 1. Availability of activities or programs for all ages 2. Quality of entertainment 3. Uniqueness of themed activities 4. Availability of types of food or refreshments; 5. Availability of various souvenirs or products
2.	Layout or design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Easy access to parking lots 2. Availability of restrooms 3. Enough picnic tables and rest areas 4. Availability of proper signs for site directions 5. Cleanliness of the festival site 6. Safe and well-maintained equipment and facilities
3.	Service encounter or Social interaction	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attentive staff who willingly respond to my requests 2. Friendly and courteous staff 3. Staff’s willingness to help me and other visitors 4. Knowledgeable staff in response to my requests 5. Availability of prompt service



Gambar 2.10 Hasil penelitian mengenai dimensi *festival atmospherics*

Sumber: *The Effect of Festival Atmospheric on Visitors' Emotions and Satisfaction Research* oleh Jenny Lee

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jenny Lee, beberapa aspek suasana festival memainkan peran penting dalam melahirkan emosi positif dan secara tidak langsung memengaruhi penilaian kepuasan keseluruhan. Suasana festival yang dikelola dengan baik serta layanan yang memuaskan juga memberi kontribusi dalam penilaian kepuasan pengunjung festival. Artinya, perasaan senang dan bahagia muncul melalui tema unik, kegiatan yang beragam, dan hiburan serta dibarengi dengan layanan yang berkualitas dapat menghasilkan nilai memuaskan dari para pengunjung di festival.

Lalu, menurut Adrienne L. Kaeppler dalam Falassi, festival merupakan sarana komunikasi yang penting untuk membangun, memberdayakan, dan pengakuan suatu identitas budaya. Karenanya, sebagai sebuah sarana komunikasi, maka sudah selayaknya sebuah *event* festival direncanakan melalui proses perencanaan strategis komunikasi agar dapat berjalan dengan efektif. Menurut Devito (1997:479), budaya, merupakan sebuah produk sosial yang dapat dinyatakan sebagai: “Gaya hidup yang relati khusus dari suatu kelompok masyarakat –yang terdiri atas nilai-nilai, kepercayaan, artifak, cara berperilaku, serta cara berkomunikasi- yang ditularkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Termasuk dari kultur ini adalah segala hal yang dihasilkan dan dikembangkan oleh anggota kelompok itu- bahasa, cara berfikir, seni, undang-undang, dan agama mereka.”



Gambar 2.11 Festival Tunjungan Surabaya
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pMeBdMe2kdU> (2017)

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sebagai sebuah aktivitas yang dinamis, komunikasi merupakan sarana untuk mensosialisasikan nilai-nilai budaya kepada masyarakatnya. Komunikasi dapat menjadi sarana transmisi budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Komunikasi menciptakan, atau membuat segala kebimbangan menjadi lebih pasti, dan bagaimanapun juga ‘budaya’ suatu kelompok dalam masyarakat menjadi ada dan terus ada karena mereka memiliki sejarah dan tradisi yang panjang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, festival budaya sebagai salah satu sarana komunikasi yang merupakan salah satu sarana penting yang dapat digunakan sebagai media pelestarian budaya. Sebagai sebuah peristiwa budaya, festival memiliki warna-warni ragam dan intensitas dramatik dari berbagai aspek dinamika, seperti misalnya estetika yang dikandungnya, berbagai tanda dan makna yang melekat, “akar” sejarah serta keterlibatan para penutur aslinya. Secara kebetulan hal ini juga telah melekat dalam daya tarik nostalgia masa silam yang dikemas dalam bentuk paket-paket wisata budaya dan kini telah menarik berbagai pengunjung dari berbagai belahan bumi ini.

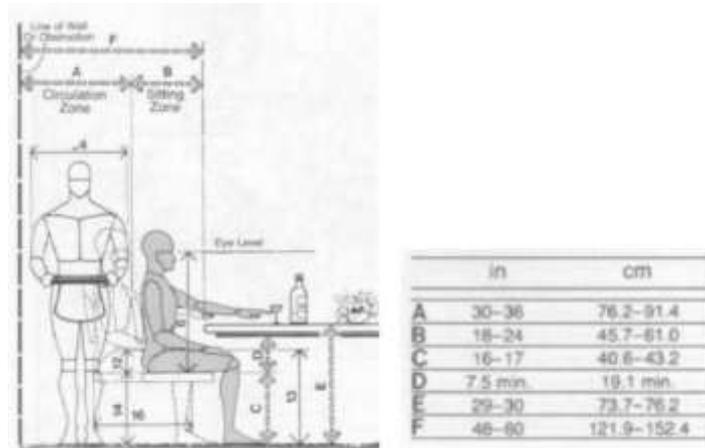
Untuk lebih menguatkan unsur festival dalam Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, penulis mengusung tema dari Festival Jalan Tunjungan. Acara ini dipilih karena merupakan acara yang besar serta khas dari Kota Surabaya. Adanya permainan warna seperti dari lampion, lampu miniature LED, dan warna – warna ceria yang diaplikasikan dapat menimbulkan suasana festival di



Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Selain itu, penerapan Festival Jalan Tunjungan dapat menjadi ciri khas dari sentra ini.

2.5 Studi Antropometri

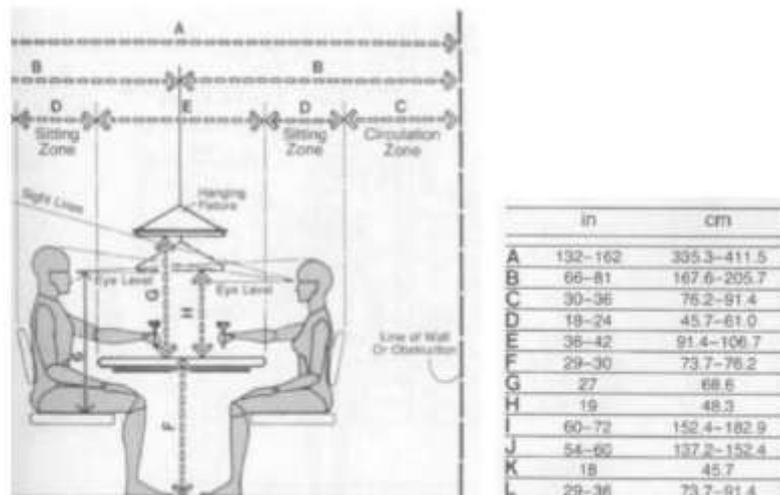
2.5.1 Area Makan



Gambar 2.12 Data Ergonomi Area Makan 1
Sumber: Human Dimension & Interior Space

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

- Tinggi meja : 73,7 cm – 76,2 cm
- Zona sirkulasi : 76,2 cm – 91,4 cm
- Zona duduk : 45,7 cm – 61,0 cm
- Jarak bawah meja-atas kursi : minimal 19.1 cm

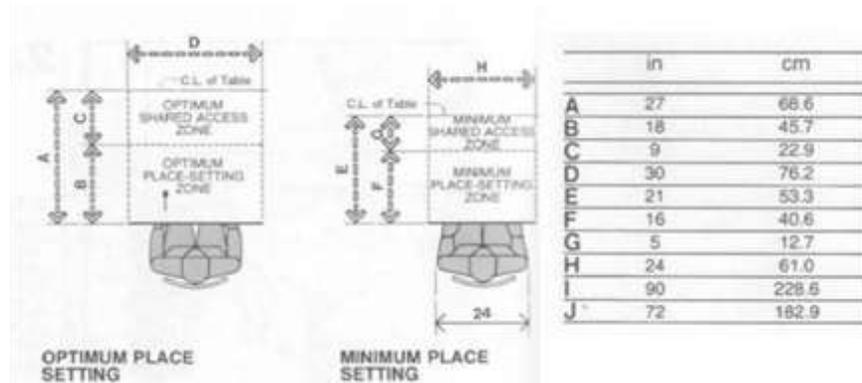


Gambar 2.13 Data Ergonomi Area Makan 2
Sumber: Human Dimension & Interior Space

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:



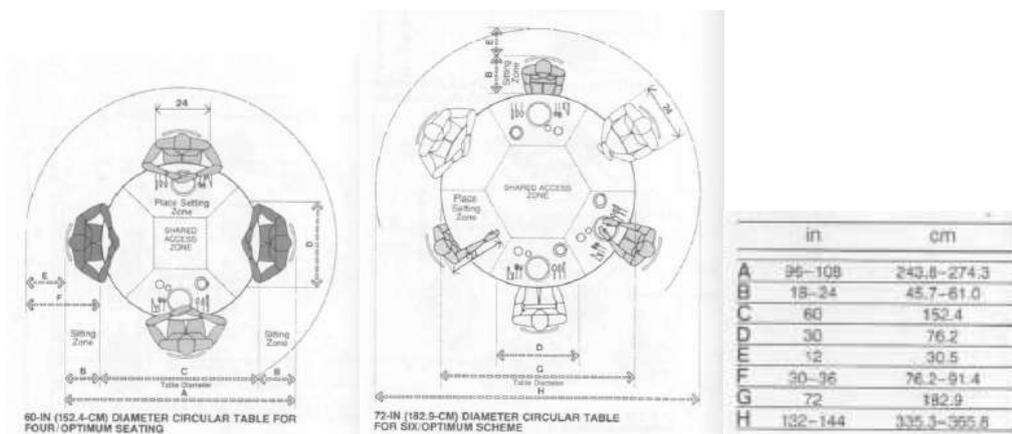
Jarak lampu-meja	: 68,6 cm
<i>Eye Level</i>	: 71,1 cm – 91,4 cm
Zona sirkulasi ke dinding	: 71,1 cm – 81,3 cm
Lebar meja	: 91,4 cm – 106,7 cm



Gambar 2.14 Data Ergonomi Area Makan 3
Sumber: Human Dimension & Interior Space

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

Jarak lampu-meja	: 68,6 cm
<i>Eye Level</i>	: 71,1 cm – 91,4 cm
Zona sirkulasi ke dinding	: 71,1 cm – 81,3 cm
Lebar meja	: 91,4 cm – 106,7 cm



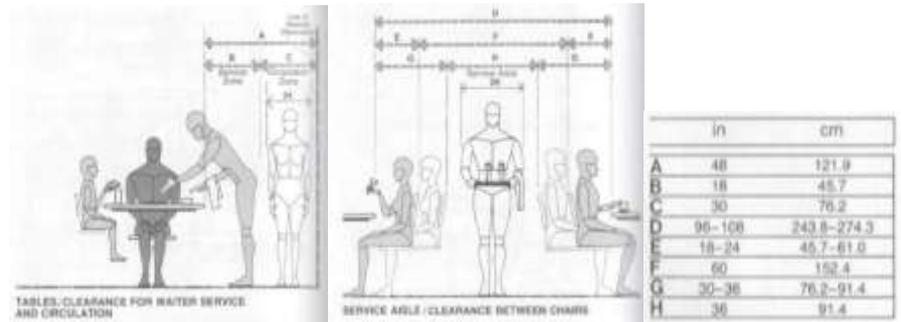
Gambar 2.15 Data Ergonomi Area Makan 4
Sumber: Human Dimension & Interior Space

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

Diameter meja : 152,4 cm (empat tempat duduk), 182,9 cm (enam tempat duduk)



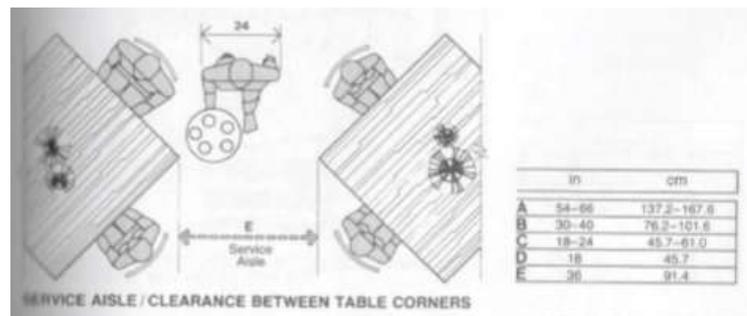
Eye Level : 71,1 cm – 91,4 cm
Zona sirkulasi : 30,5 cm
Zona duduk : 76,2 cm



Gambar 2.16 Data Ergonomi Area Makan 5
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

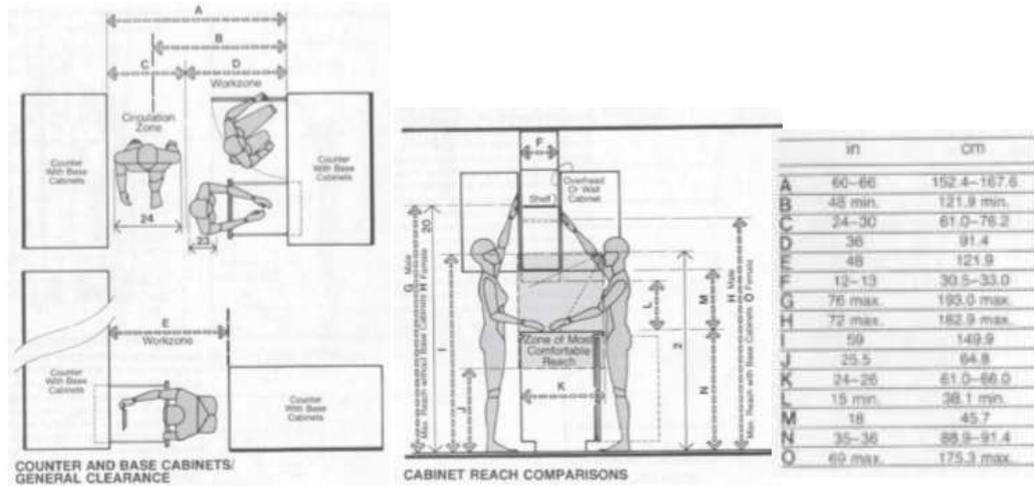
Jarak meja ke penghalang lain : 121,9 cm
Lebar meja : 91,4 cm – 106,7 cm
Lebar duduk pengunjung : 76,2 cm – 91,4 cm



Gambar 2.17 Data Ergonomi Area Makan 6
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

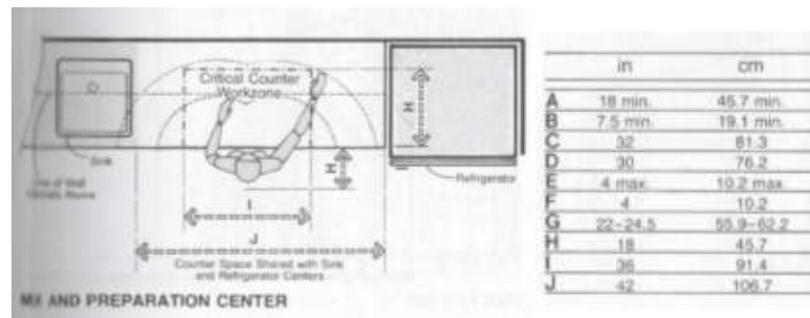
Jarak antar sudut - sudut meja : 91,4 cm



Gambar 2.18 Data Ergonomi Area Makan 7
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

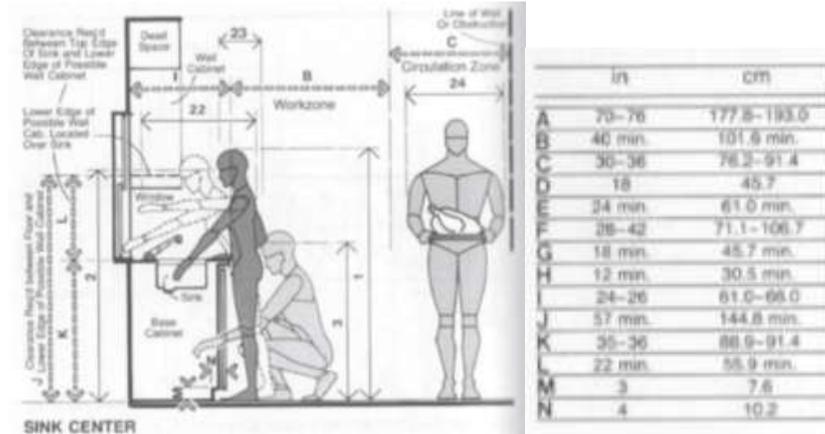
- Zona kerja antara kabinet (satu orang): 121,9 cm
- Sirkulasi area (dua orang) : 152,4 cm – 167,6 cm
- Tinggi kabinet : maksimal 182,9 cm
- Tinggi *toptable* konter : 88,9 cm – 91,4 cm



Gambar 2.19 Data Ergonomi Area Makan 8
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

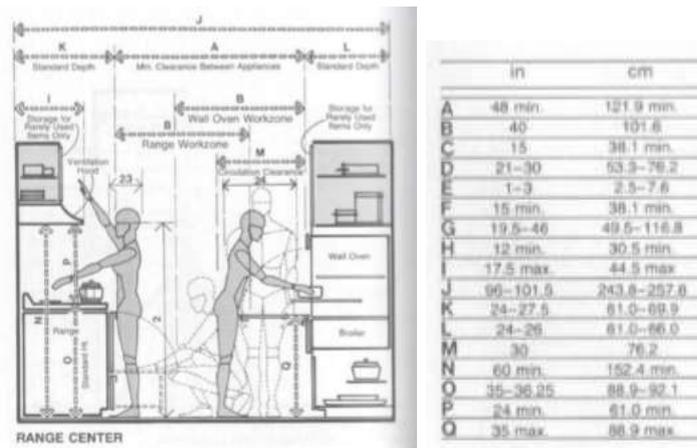
- Ruang konter dengan *sink* dan *freezer*: 106,7 cm
- Zona kerja : 91,4 cm



Gambar 2.20 Data Ergonomi Area Cuci
 Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

- Zona kerja : 101,6 cm
- Zona sirkulasi : 76,2 cm – 91,4 cm
- Jarak bersih antara lantai dan sisi bawah kabinet: 744,8 cm



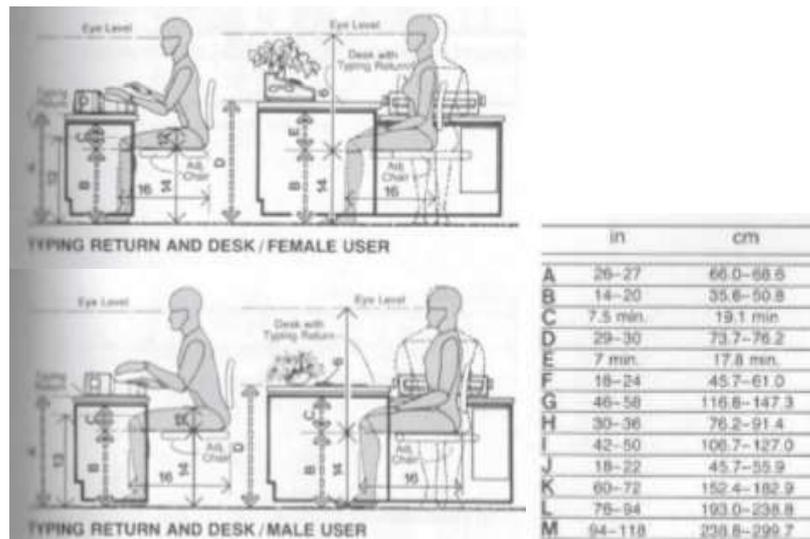
Gambar 2.21 Data Ergonomi Area Cuci
 Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

- Jarak bersih min. antara peralatan : 121,9 cm
- Zona kerja kompor : 101,6 cm
- Jarak bersih sirkulasi : 76,2 cm



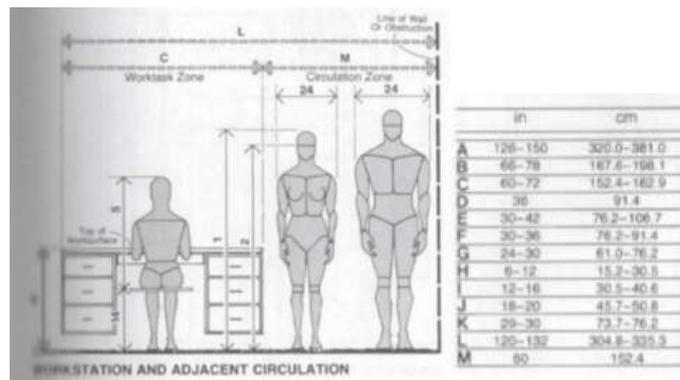
2.5.2 Area Working Space



Gambar 2.22 Data Ergonomi Meja Tulis untuk Pria dan Wanita
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

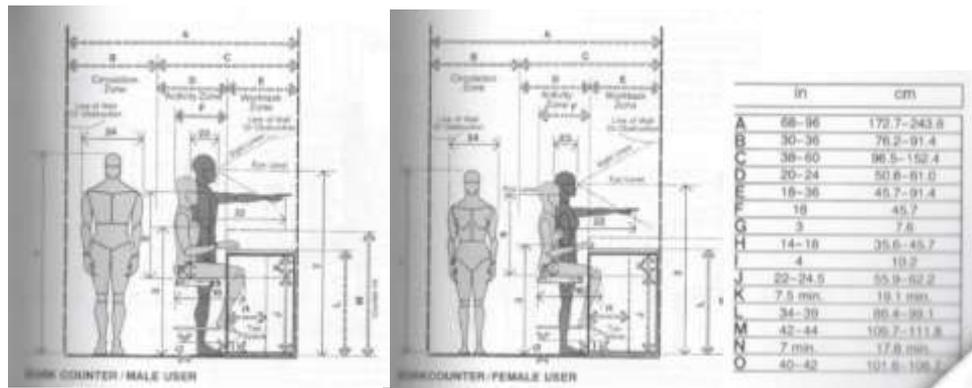
- Tinggi *toptable* : 73,7 cm – 76,2 cm
- Zona kerja kompor : 101,6 cm
- Jarak bersih sirkulasi : 76,2 cm



Gambar 2.23 Data Ergonomi Pos Kerja dan Sirkulasi
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

- Zona sirkulasi : 152,4 cm
- Zona kerja : 116,8 cm – 147,3 cm

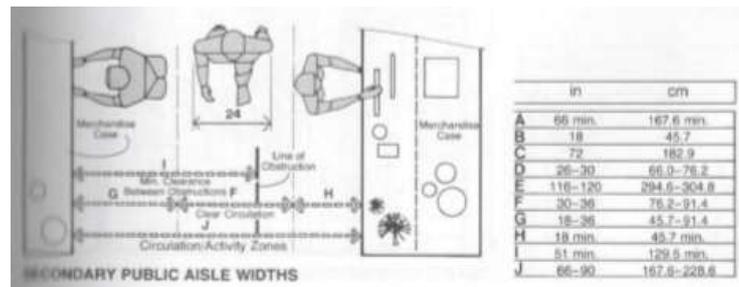


Gambar 2.24 Data Ergonomi Konter Kerja Pria dan Wanita
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

- Zona sirkulasi : 76,2 cm – 91,4 cm
- Zona kerja : 96,5 cm – 152,4 cm
- Tinggi konter : 101,6 cm – 106,7 cm

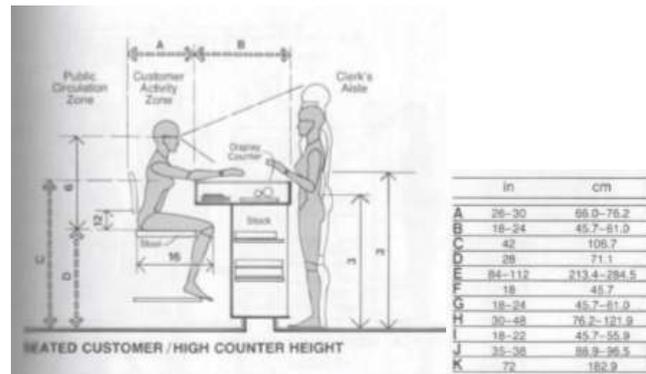
2.5.3 Retail



Gambar 2.25 Data Ergonomi Lebar Lintasan Publik pada Retail
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

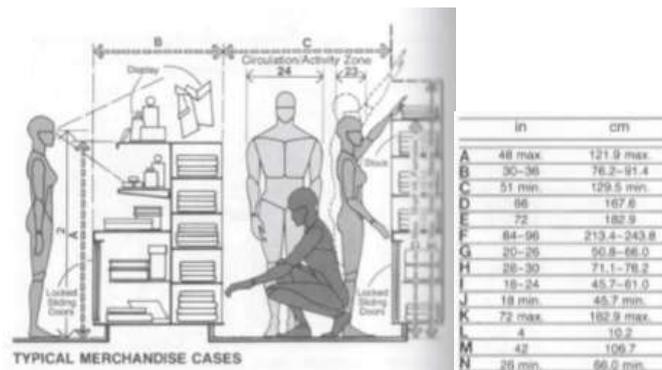
- Zona sirkulasi : 167,6 cm – 228,6 cm
- Jarak bersih minimal antar penghalang : 129,5 cm



Gambar 2.26 Data Ergonomi Ketinggian Konter
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

- Zona aktivitas pembeli : 66 cm – 76,2 cm
- Konter display : 45,7 cm – 61 cm
- Tinggi *toptable* : 106,7 cm
- Tinggi *barstool* : 71,1 cm



Gambar 2.27 Data Ergonomi Tempat Penjualan Barang
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*

Berdasarkan data di atas, penulis dapat mengambil beberapa ukuran yaitu:

- Lebar lemari display dua arah : 76,2 cm – 91,4 cm
- Sirkulasi : 129,5 cm



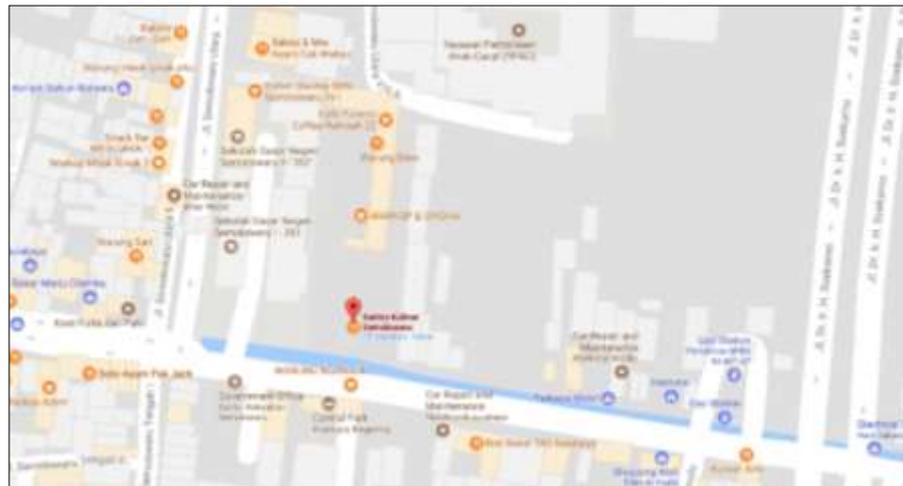
2.6 Studi Eksisting

2.6.1 Sentra Wisata Kuliner Semolowaru

Sentra Wisata Kuliner Semolowaru di bangun pada tahun 2014. Sentra ini terletak di Jl. Sukosemolo No. 181, Semolowaru, Sukolilo. Sentra ini memiliki luas yang sangat besar jika dibandingkan dengan sentra wisata kuliner lainnya di Kota Surabaya, yaitu 3,500 m². Sentra Wisata Kuliner Semolowaru yang merupakan salah satu dari 40 sentra kuliner yang tersebar di Kota Surabaya, beroperasi dari pukul 11.00 hingga 02.00. Para pedagang yang ada di sana ialah eks pedagang kaki lima di daerah Kelurahan Semolowaru. Saat ini, tercatat ada 15 rombongan yang terisi dari 37 rombongan yang disediakan.

Sentra Wisata Kuliner Semolowaru memiliki organisasi kepengurusan yang berisi para pedagang untuk mengatur berjalannya kegiatan berdagang disana. Namun, mereka tetap dalam pengawasan dan kendali dari Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya.

2.6.2 Lokasi



Gambar 2.28 Lokasi Sentra Wisata Kuliner Semolowaru dan sekitarnya
Sumber: Google Maps (2017)

Sentra Kuliner Semolowaru terletak di Jalan Sukosemolo No. 181, Semolowaru, Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60119. Sentra ini berada di lokasi yang strategis, yaitu selain berada di seberang kantor kelurahan Semolowaru, bagian depan dari sentra ini ramai dilewati kendaraan yang datang dari daerah Nginden, Klampis, dan Manyar menuju Jalan Dr. IR. H. Soekarno atau dikenal dengan MERR. Selain itu, pada Kecamatan Sukolilo, terdapat 10 universitas di sekitar Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.



Sedangkan kantor Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kota Surabaya berada di Jalan Raya Juanda No. 22, Sawotratap, Gedangan, Semabung, Kota Surabaya, Jawa Timur 61254.

2.6.3 *Brand Identity*

Sentra Wisata Kuliner Semolowaru saat ini belum memiliki *brand image*. Namun, terdapat papan nama dari sentra ini di lokasi terpampang sebagai berikut.



Gambar 2.29 Papan nama dari SWK Semolowaru
Sumber: dinkop-umkm.surabaya.go.id (2017)

Sentra ini berada dalam pengawasan dan kendali dari Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya. Berikut ialah logo dari dinas ini.



Gambar 2.30 Logo dari Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya
Sumber: dinkop-umkm.surabaya.go.id (2017)

2.6.4 **Susunan Pengurus Sentra Wisata Kuliner Semolowaru**

Sentra ini memiliki susunan pengurus yang terdiri dari para pedagang. Berikut ialah struktur organisasinya.



SUSUNAN PENGURUS SENTRA WISATA KULINER SEMOLOWARU	
Kecamatan Semolowaru – Kecamatan Sukolilo – Kota Surabaya	
Pemimpin	Bpk. Budiman
Ketua	Bpk. Moch. Sulaiman
Sekretaris	Ibu Diah SE
Bendahara	1. Bpk. Didit SE 2. Bpk. Rochim
Pengawas	1. Bpk. Fatkhurrody 2. Bpk. Rohman 3. Bpk. Yuna
Humas	1. Bpk. Rochim 2. Bpk. Suyono
Keselamatan	Bpk. Bambang ST
Kebersihan	1. Bpk. Fatkhurrody 2. Bpk. Sodik
Penasehat	1. Abah Akbar 2. Bpk. Gandung ST

Surabaya, 5 September 2017
Ketua
(Moch. Sulaiman)

Gambar 2.31 Susunan Pengurus Sentra Wisata Kuliner Semolowaru
Sumber: Pengurus SWK Semolowaru

2.6.5 Tata Tertib Pedagang Sentra Wisata Kuliner

Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya menetapkan tata tertib yang berisi kewajiban dan larangan bagi para pedagang di Sentra Wisata Kuliner. Berikut ialah isi dari tata tertib.

I. Kewajiban pedagang

- a. Melakukan usaha sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
- b. Menjaga keindahan, ketertiban, keamanan, kebersihan, dan kesehatan fasilitas yang ada di tempat atau lokasi Sentra Makanan dan Minuman;
- c. Memelihara, merawat, dan melestarikan bangunan Sentra Makanan dan Minuman beserta fasilitasnya;
- d. Memelihara dan membina kerukunan antar pengguna stan Sentra Makanan dan Minuman agar tercapai lingkungan stan Sentra Makanan dan Minuman yang aman, nyaman, dan tertib;
- e. Membayar biaya operasional sentra, antara lain biaya listrik, air, kebersihan, keamanan, dll;
- f. Berjualan secara aktif dengan mengikuti jam operasional masing – masing sentra; dan
- g. Membayar retribusi pemakaian sentra makanan dan minuman.

II. Pedagang dilarang untuk



- a. Mengalihkan pemakaian stan Sentra Makanan dan Minuman kepada pihak lain baik melalui jual beli, sewa menyewa atau dengan cara apapun;
 - b. Mengubah bentuk fisik dan fungsi bangunan stan Sentra Makanan dan Minuman;
 - c. Meletakkan barang atau alat-alat kelengkapan berdagang di luar area stan yang telah ditetapkan;
 - d. Menyimpan, menjual, dan mengonsumsi minuman beralkohol dan narkoba maupun barang – barang sejenisnya yang dilarang oleh ketentuan yang berlaku;
 - e. Menjual rokok, shisa, dan vape kepada anak dibawah umur 18 tahun terutama yang berseragam sekolah;
 - f. Menggunakan Sentra Makanan dan Minuman untuk fungsi selain penjualan makanan dan minuman (misal sebagai tempat tinggal);
 - g. Melakukan perbuatan asusila dan perbuatan lain yang mengganggu keamanan dan ketertiban sentra.
- III. Bagi pedagang yang melakukan pelanggaran ketentuan di atas, maka tidak diperbolehkan untuk berjualan di sentra.

2.6.6 Susunan Organisasi Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya

Kedudukan, susunan organisasi, uraian tugas, dan fungsi serta tata kerja dinas koperasi dan usaha mikro Kota Surabaya diatur dalam Peraturan Walikota Surabaya Nomor 62 Tahun 2016. Dalam peraturan tersebut terdapat 8 bab dan 18 pasal yang menjelaskan ketentuan umum, susunan organisasi, uraian tugas dan fungsi, teknis dinas hingga pengangkatan dan pemberhentian dalam jabatan. Adapun terdapat bagan susunan organisasi Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kota Surabaya yaitu sebagai berikut:



- e. Menyiapkan bahan pelaksanaan pengawasan dan pengendalian atas pelaksanaan program kerja dan kegiatan di bidang bina sentra usaha;
- f. Menyiapkan bahan pelaksanaan monitoring, evaluasi, dan pelaporan;
- g. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh kepala Bidang Usaha Mikro sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2.6.7 Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya

Berdasarkan Perda No. 8 Tahun 2008 tentang Organisasi Perangkat Daerah dan Peraturan Walikota Surabaya No. 91 Tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Dinas Kota Surabaya. Dinas Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah mempunyai tugas melaksanakan sebagian urusan Pemerintahan Bidang:

1. Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah;
2. Pemberdayaan Masyarakat;
3. Otonomi Daerah, Pemerintahan Umum, Administrasi Keuangan Daerah, Perangkat Daerah, Kepegawaian dan Persandian.

Dalam menyelenggarakan tugas, Dinas Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah mempunyai fungsi:

- Perumusan kebijakan teknis di bidang Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah;
- Penyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum;
 - Pembinaan dan pelaksanaan tugas;
 - Pengelolaan ketatausahaan Dinas;
- Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Kepala Daerah sesuai dengan tugas dan fungsinya

2.6.8 Analisa Eksisting



Gambar 2.33 Eksisting bagian *outdoor* Sentra Wisata Kuliner Semolowaru
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Sentra Wisata Kuliner Semolowaru memiliki dua area yang digunakan, yaitu *outdoor* dan *indoor*. Pada bagian *outdoor*, terdapat sebuah area yang dipasang keramik dan tanaman pada beberapa petak. Area tersebut digunakan sebagai area lesehan untuk para pelanggan. Selain itu, pada malam hari, area ini digunakan sebagai tempat *music performance*.

Area *outdoor* dan *indoor* dipisahkan dengan adanya *space* selebar 5 m sebagai pedestrian. Namun, banyak pelanggan dan pedagang menggunakannya sebagai tempat parkir sepeda motor dan sepeda.



Gambar 2.34 Eksisting bagian *indoor* Sentra Wisata Kuliner Semolowaru
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Area *indoor* dari sentra ini terisi dengan total 37 rombongan dan 35 set meja dan kursi. Jarak antara rombongan berukuran 90 cm dengan ukuran rombongan sebesar 160 cm x 50 cm x 185 cm. Setiap pedagang mendapat satu rombongan dengan ukuran area berjualan 185 cm x 300 cm. Lalu, puluhan set meja dan kursi disusun berjajar dalam satu baris. Beberapa disusun dengan isi 4 *seaters* dan 6 *seaters*. Material yang digunakan untuk meja makan cukup baik, yaitu *top table* dengan *finishing* HPL dan rangka besi. Kursi makan juga



menggunakan material yang baik, yaitu dengan rangka besi dan menggunakan bantalan. Hampir seluruh furnitur di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ada dalam keadaan prima.



Gambar 2.35 Eksisting bagian toilet Sentra Wisata Kuliner Semolowaru
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Gambar diatas ialah tampak dari toilet yang ada di bagian depan sentra. Total toilet yang ada di bagian ini ada 4 ruang. Dua ruang untuk perempuan dan 2 ruang untuk laki – laki. Toilet yang ada di sentra ini ada dalam keadaan yang baik, dari segi kebersihan, sanitasi, dan keadaan barang yang ada.



Gambar 2.36 Eksisting bagian mushola Sentra Wisata Kuliner Semolowaru
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Mushola yang tampak seperti gambar diatas berada di dalam dan pojok sentra. Kondisi mushola masih dalam keadaan yang baik dan bersih. Namun, tidak ada tempat wudu di dekat mushola tersebut sehingga harus berwudu di toilet.

2.7 Studi Pemandang

Dalam melakukan proses desain, perlu adanya kajian mengenai objek perbandingan. Hal ini bertujuan untuk membandingkan kondisi objek yang akan di desain dengan objek sejenis yang hendak dijadikan inspirasi dalam merancang.



2.7.1 Food Junction Grand Pakuwon



Gambar 2.37 Tampak depan *Food Junction* Grand Pakuwon
Sumber: <http://www.mamaarkananta.com/2017/02/hujan-berkah-imlek-di-food-junction-surabaya.html> (2017)

Dilansir dari idntimes.com, *Food Junction* Grand Pakuwon merupakan foodcourt berkonsep *outdoor* terbesar di Kota Surabaya. Tempat ini menyediakan banyak varian makanan, seperti makanan Indonesia, Tiongkok, *western*, dan sebagainya. Tema interior yang diusung oleh tempat ini dapat dikatakan unik, yaitu menerapkan konsep *modern industrial* serta adanya ruang hijau berbentuk taman didalamnya.



Gambar 2.38 Tampak atas *Food Junction* Grand Pakuwon
Sumber: <https://www.idntimes.com/food/dining-guide/putriana-cahya/buka-area-baru-food-junction-makin-lengkap-dan-kekinian-1/full> (2017)



Dapat dilihat pada gambar 2.38, tempat ini memiliki area yang luas dan sebagian besar digunakan sebagai area *outdoor*. Kegiatan yang dapat dilakukan yaitu sebagai sarana *live music*, olahraga, bermain anak, dan sebagainya.



Gambar 2.39 Tampak didalam *Food Junction*

Sumber: <https://www.idntimes.com/food/dining-guide/putriana-cahya/buka-area-baru-food-junction-makin-lengkap-dan-kekinian-1/full> (2017)

Agar suasana dari interior *Food Junction* terlihat lebih dinamis, diaplikasikan taman yang diletakkan di area sirkulasi pejalan kaki. Tanaman yang digunakan kebanyakan *artificial* sehingga memudahkan untuk pemeliharaan dan semacamnya. Lalu, disekitar taman buatan juga difasilitasi *bench* untuk pengunjung yang hendak beristirahat sejenak dan melihat-melihat suasana.



Gambar 2.40 Tampak *food outlet*

Sumber: <http://www.adeutomo.com/2016/10/lokasi-food-junction-grand-pakuwon.html> (2017)



Gambar 2.40 merupakan tampak dari food outlets yang ada di Food Junction. Dilansir dari adeutomo.com, terdapat lebih dari 100 *Stalls* makanan ada di tempat ini. Masing-masing *Stall* memiliki lebar sekitar 2meter dengan terdapat bagian depan sebagai area saji dan transaksi dan bagian belakang sebagai dapur dan sirkulasi. Setiap *brand outlet* dibuat mandiri dengan standar menggunakan *neon box*. Penyajian menu makanan juga terlihat seragam, yaitu terletak pada bagian depan dengan penggunaan *neon box*, namun desain dan penataan dapat diatur oleh penjual. Selain itu, disediakan pula frontdesk bersifat masif sebagai tempat transaksi dan penyajian makanan yang sudah disediakan oleh pihak *Food Junction* sehingga setiap *Stall* memiliki tampilan fasad yang seirama.



Gambar 2.41 Tampak didalam *Food Junction*
Sumber: <https://www.idntimes.com/food/dining-guide/putriana-cahya/buka-area-baru-food-junction-makin-lengkap-dan-kekinian-1/full> (2017)

Area ini merupakan *semi-indoor*. Kegiatan merokok diperbolehkan disini karena sirkulasi udara langsung ke *outdoor*. Penggunaan furnitur pada objek ini menggunakan material HPL berwarna coklat tua pada *top table* serta besi pada kaki meja dan kursi. Lantai pada area ini menggunakan parket. Terlihat pada bagian plafon digunakan lapisan aluminium, fungsinya agar terlindung dari sinar matahari. *Stall* yang ada di area ini berbentuk lapak – lapak kecil dengan gerobak atau *stall* yang dibuat oleh penjual. Area ini kebanyakan menjual makanan dan minuman ringan.



Gambar 2.42 Tampak *outdoor* dari *Food Junction*

Sumber: <https://www.idntimes.com/food/dining-guide/putriana-cahya/buka-area-baru-food-junction-makin-lengkap-dan-kekinian-1/full> (2017)

Berikut ialah tampak *outdoor* dari *Food Junction*. Sebagian besar area *outdoor* di dominasi oleh danau yang memiliki fungsi *entertainment* tersendiri berupa air mancur, wisata air, serta adanya permainan *lighting*. Area sekitar danau ini dimanfaatkan sebagai panggung, area olahraga atau *trampoline*, trek lari, dan trek area bermain seperti *scooter trail*, *autoped*, *savari train*, dll.

2.7.2 Koridor *Coworking Space*



Gambar 2.42 Tampak depan Koridor *Coworking Space*

Sumber: <https://qubicle.id/story/koridor-co-working-space-surabaya-resmi-di-buka> (2018)

Koridor merupakan sebuah tempat yang disediakan oleh Pemerintah Kota Surabaya sebagai wadah untuk para pekerja dan pegiat kreatif untuk mengakomodasi kegiatannya. Lokasi dari Koridor Coworking Space terletak di Gedung Siola Lantai 3, Jl. Tunjungan, Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur 60275. Macam kegiatan yang difasilitasi pada tempat ini bervariasi, seperti tempat bekerja, ruang serbaguna yang dapat digunakan ketika ada kegiatan seperti *workshop* dan *talkshow*, serta *UMKM Store*. *Coworking space* ini



dapat digunakan oleh seluruh elemen masyarakat secara gratis hanya dengan menyerahkan kartu identitas yang nantinya ditukar dengan *card ber-lanyard*.



Gambar 2.43 Tampak dalam Koridor *Coworking Space*

Sumber: <https://themeltingplot.wordpress.com/2018/02/04/koridor-coworking-space-siola-surabaya/> (2018)

Koridor menyediakan beberapa tipe tempat duduk. Terlihat pada gambar 2.38, bagian tengah ruang disediakan tiga baris *communal desk* yang setiap barisnya dapat menampung 12 orang. Communal desk ini bersifat masif, tidak dapat dipindahkan karena pada masing-masing mejanya telah dipasang stop kontak. Selain itu, fasilitas pada area communal desk ini ialah disediakan beberapa komputer yang sudah terintegrasi dengan koneksi internet. Di area dekat jendela, disediakan meja dan kursi yang dapat digunakan oleh 12 orang. Penggunaan material kayu pinus pada meja dan kursi serta bentukan dari furnitur tersebut menambah keunikan serta memperkuat konsep *modern industrial* yang dianut oleh Koridor.



Gambar 2.44 Tampak dari *working pod*

Sumber: <http://www.provoke-online.com/index.php/lifestyle/hangout-places/12514-4-co-working-space-di-surabaya-yang-bikin-lo-betah> (2018)



Pada sisi kiri gambar 2.38, terdapat tipe lain meja kerja yaitu *working pod* berbentuk menyerupai rumah (terlihat pada gambar 2.39). Terdapat tiga *working pod* yang masing-masingnya dapat menampung maksimal 4 orang. Pada setiap *working pod*, terdapat tulisan cangkruk, rembuk, dan gembul. Kata-kata tersebut merupakan bahasa Jawa yang memiliki maksud sebagai macam kegiatan yang dapat dilakukan di Koridor. Sumber pencahayaan pada area ini berasal dari *spot light* yang ada didepannya. Agar memudahkan pengunjung dalam bekerja, setiap *pod* difasilitasi stop kontak.



Gambar 2.45 Tampak UMKM Store

Sumber: <https://themeltingplot.wordpress.com/2018/02/04/koridor-coworking-space-siolasurabaya/> (2018)

Gambar diatas menunjukkan area Tata Rupa, yaitu sebuah tempat untuk mempromosikan produk-produk hasil UMKM Kota Surabaya. Barang-barang yang dijual berupa makanan ringan, pakaian, tas, buku, stiker, dan lain-lain. Letak dari area ini dekat dengan *frontdesk*, sehingga jika ada pengunjung ingin berbelanja dapat segera dilayani oleh petugas Koridor. Selain itu, tampak pada gambar bahwa Koridor menggunakan dua warna pokok sebagai ciri khas, yaitu hitam dan oranye. Agar terlihat lebih artsy, terdapat mural pada bagian dinding.

2.7.3 Antologi *Collaborative Space*



Gambar 2.46 Tampak depan Antologi *Collaborative Space*
Sumber: <http://www.aqied.site/2017/05/31/antologi-collaborative-space/> (2018)

Objek yang terletak di Jalan Kaliurang, Yogyakarta ialah *collaborative space* pertama yang ada di kota Jogjakarta. Antologi bukanlah sekedar kedai kopi, melainkan sebagai *co-working space*. Tempat ini di dedikasikan untuk para *start up*, *entrepreneurs*, pegiat kreatif, dan komunitas dengan tujuan sebagai tempat bertukar ilmu antar pengunjung yang memiliki *background* beragam.



Gambar 2.47 Suasana *co-working space* di Antologi
Sumber: <http://www.aqied.site/2017/05/31/antologi-collaborative-space/> (2018)

Gambar diatas menunjukkan suasana area *coworking* di Antologi. Meja dan kursi yang digunakan ialah furnitur yang diperuntukkan untuk bekerja. Terdapat banyak *power outlet* di setiap sudut area ini. Langgam yang digunakan ialah industrial modern, terlihat dari penggunaan plester pada lantai, plafon dengan mengekspos *steel deck* dan utilitas seperti pipa dan kabel, dan penggunaan kayu sebagai material rak dan *bench*.



Gambar 2.48 *Coffee bar* dan sofa

Sumber: <http://www.aqied.site/2017/05/31/antologi-collaborative-space/> (2018)

Bagi pengunjung yang ingin makan dan minum, Antologi menyediakan beberapa menu makanan dan minuman khususnya kopi. Gambar diatas menunjukkan *coffee bar* sebagai tempat memesan dan barista membuat kopi. Langgam yang digunakan sama dengan *working space*. Namun, terdapat sentuhan etnik dengan pemasangan tegel pada meja bar. Suasana *coffee bar* terasa hangat dengan pengaplikasian palet kayu di bagian belakang.



Gambar 2.49 Suasana *co-working space* di Antologi

Sumber: <http://www.aqied.site/2017/05/31/antologi-collaborative-space/> (2018)

Setiap sudut yang ada di Antologi benar – benar dimanfaatkan dengan baik. Tampak pada gambar diatas, bench diaplikasikan dekat jendela. area ini dapat dijadikan *working space* untuk pengunjung karena disediakannya *power outlet* di bagian bawah *bench*. Di luar jendela, terdapat meja dan kursi bagi pengunjung yang ingin beraktifitas di luar bangunan.

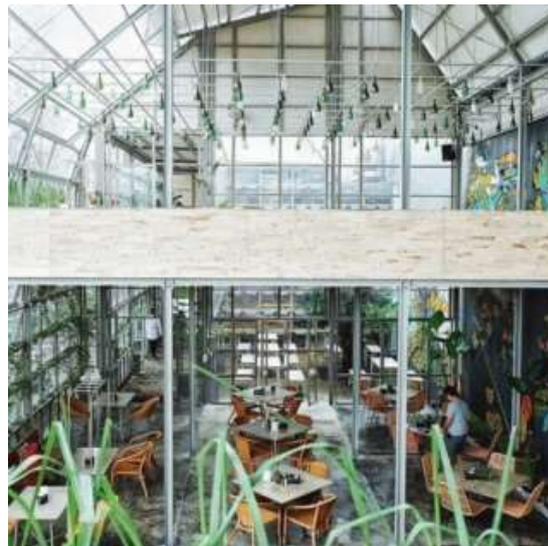


2.7.4 Mezzanine Eatery and Coffee



Gambar 2.50 Tampak depan Mezzanine Eatery and Coffee
Sumber: <http://panduanwisata.id/> (2018)

Kafe yang baru dibuka pada bulan November 2017 memberikan warna berbeda pada kafe – kafe yang menjamur di Jogjakarta. Mezzanine mengusung konsep green house yang dipadukan dengan industrial pop art. Konsep *green house* pada kafe ini terlihat dengan pengaplikasian *vertical garden hidropnik* dan bukaan yang luas sehingga udara didapat dari luar bangunan.



Gambar 2.51 Tampak dalam Mezzanine Eatery and Coffee
Sumber: <http://www.itjeher.com/> (2018)

Seperti namanya, Mezzanine, *café* ini memiliki satu lantai mezanin. Material yang digunakan antara lain kaca sebagai eksterior, dominan kayu pada interior, rangka bangunan yang di ekspos, dan lantai yang di plester.



Gambar 2.52 Tampak taman di dalam Mezzanine Eatery and Coffee
Sumber: <http://panduanwisata.id/> (2018)



Gambar 2.53 Tampak mezanin dalam Mezzanine Eatery and Coffee
Sumber: <http://krjogja.com/> (2018)

Kafe ini memiliki lima area, yaitu *entrance*, *outdoor* tengah, *indoor* tengah, dan dua area pada mezanin. Penerapan konsep mezanin memiliki fungsi agar memaksimalkan fungsi lahan sehingga dapat menampung banyak pengunjung sekitar 250 orang dan pelengkap interior lainnya. Selain itu, terdapat mural pada dinding plester area mezanin yang memberikan kesan *instagramable* dan memperkuat konsep *industrial pop art*.



Gambar 2.54 Tampak dalam Mezzanine Eatery and Coffee
Sumber: <https://gudeg.net/direktori/7799/mezzanine-eatery&coffee.html> (2018)

Mezzanine dapat dikunjungi oleh segala kalangan dan tidak hanya sebagai tempat makan dan minum, tetapi juga bisa untuk melakukan pertemuan bisnis, rapat, *gathering*, dan bekerja.



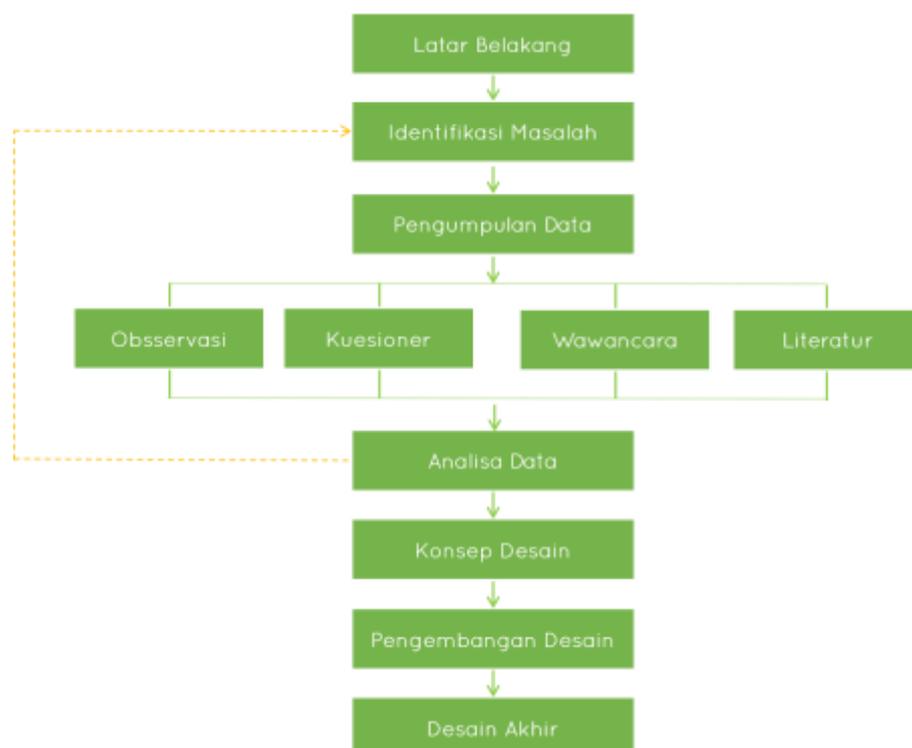
(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III METODE DESAIN

3.1 Bagan Proses Desain

Metode desain ialah serangkaian proses yang dilakukan dalam membuat konsep desain. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif yang dilakukan adalah kuisisioner yang diberikan kepada pengunjung sentra wisata kuliner serupa. Sedangkan metode kualitatif yang dilakukan adalah dengan observasi dan wawancara kepada pedagang di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

Berikut ialah alur metodologi desain pada perancangan interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru:



Gambar 3.1 Bagan Proses Desain
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Bagan di atas menjelaskan bagaimana proses dalam mengerjakan perancangan interior. Secara urut proses dimulai dengan menentukan latar belakang permasalahan dari objek yang akan dirancang. Setelah latar belakang ditentukan, maka akan muncul berbagai permasalahan. Dari beberapa permasalahan maka dapat ditentukan tujuan dari perancangan interior tersebut.



Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data berdasarkan masalah dan tujuan yang telah diperoleh sebelumnya. Pengumpulan data ini dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

1. Data primer, berupa hasil wawancara, kuisisioner, dan observasi;
2. Data sekunder, berupa hasil studi literatur dan studi perbandingan.

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, dilakukan analisa terhadap data tersebut untuk menghasilkan rumusan konsep desain. Konsep ini perlu untuk ditinjau kembali apakah sesuai dengan tujuan dan telah menjawab permasalahan yang muncul sebelumnya. Jika sesuai, maka dilanjutkan pada proses penerapan konsep pada objek yang digunakan hingga menghasilkan desain akhir perancangan interior.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah dengan memecahkan masalah yang ada dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Observasi empiris dilakukan dengan cara merekam secara visual semua aktivitas, perilaku pengunjung dan pedagang Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Populasi dalam penelitian ini adalah pedagang dan pengunjung sentra. Teknik observasi yang dilakukan adalah dengan melakukan kunjungan terhadap Sentra Wisata Kuliner Semolowaru selama sekali seminggu, lama berkunjung minimal satu jam pada waktu sore hingga malam hari.

Tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui permasalahan dari sudut pandang pedagang sentra.

2. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan metode pengambilan data yang diperoleh dari responden yang terlibat langsung dengan objek terkait dengan cara memberikan formulir yang harus diisi oleh responden.

Tujuan dari pengambilan data melalui kuisisioner ini adalah untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan dari pengunjung sentra. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat kota Surabaya dan mahasiswa yang berdomisili sekitar sentra.

3. Wawancara



Wawancara dilakukan sebagai alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Populasi dalam wawancara ini adalah pengurus Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Tujuan dari wawancara dengan pemilik adalah untuk mengetahui permasalahan dari sudut pandang pengurus sentra dan arahan desain yang diinginkan.

4. *Studi Literatur*

Studi literatur merupakan data sekunder yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, laporan penelitian, koran, dan lain-lain. Data yang dibutuhkan dalam studi literatur yang dilakukan adalah tinjauan tentang restoran, regulasi, perilaku masyarakat, serta desain interior yang sedang digemari.

3.3 **Analisa Data**

Data-data yang diperoleh sebelumnya akan diolah dengan cara mengelompokkan sesuai dengan bagiannya. Setelah itu data-data tersebut dipilah untuk mengetahui data apa saja yang mendukung penelitian dan proses desain.

Data tersebut kemudian dianalisa untuk mendapatkan kesimpulan terhadap masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil ini juga digunakan sebagai acuan untuk proses desain sehingga hasil akhir perancangan yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Analisa Konsep Desain*

Analisa ini dilakukan untuk menentukan konsep desain apa yang sesuai dengan perancangan desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Hasil dari konsep ini akan digunakan dalam perumusan judul dari perancangan desain.

2. *Analisa Kebutuhan Ruang*

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui ruang apa saja yang tersedia di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru., apakah ruangan tersebut sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan untuk menyelesaikan masalah kebutuhan pengguna dalam melakukan aktivitas.

3. *Analisa Ergonomi*

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi ideal yang berkaitan dengan pencahayaan, penghawaan, antropometri, dan sirkulasi



pengguna di hotel. Analisa ini digunakan untuk mengetahui apakah keadaan di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. sudah sesuai dengan kondisi yang ideal dan untuk menyelesaikan masalah kenyamanan pengguna.

4. *Analisa Pengguna*

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna sentra. Pengguna sentra meliputi pedagang dan pengunjung. Dengan mengetahui karakter dari setiap pengguna, maka dapat diketahui apa saja kebutuhan dan kegiatan pengguna sehingga terciptalah desain yang memfasilitasi setiap kebutuhan mereka.

3.4 **Tahapan Desain**

3.4.1 **Konsep Desain**

Hasil dari tahap pengumpulan data digunakan penulis untuk membuat konsep desain. Hal – hal yang dilakukan pada tahap ini ialah berupa merumuskan gagasan atau ide awal, melakukan studi ruang, studi pengguna, studi aktivitas, dan hubungan ruang. Semua studi tersebut memiliki pengaruh penting terhadap konsep desain dan layout ruang.

Mengacu pada rancangan konsep desain, penulis mulai mengembangkan konsep mulai dari perencanaan layout furnitur sampai dengan rancangan elemen interior. Hasil dari pengembangan desain tersebut berupa beberapa alternatif desain yang dijadikan acuan untuk memperoleh desain akhir.

3.4.2 **Pengembangan Desain**

Konsep desain yang telah dihasilkan selanjutnya dievaluasi sehingga diperoleh kekurangan yang harus diperbaiki. Dengan ditemukannya kekurangan tersebut, penulis melakukan revisi dan terus mengembangkan desain.

3.4.3 **Desain Akhir**

Desain akhir merupakan desain yang telah melewati evaluasi dan terus mengalami perkembangan. Desain akhir merupakan desain paling baik dari berbagai alternatif desain.



BAB IV

PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN

Bab ini terdiri dari beberapa kajian yang meliputi studi pengguna, studi ruang, hubungan ruang, analisa riset, konsep desain, dan aplikasi konsep desain pada rancangan. Kajian tersebut dijelaskan dalam uraian berikut.

4.1 Studi Pengguna

Pengguna Sentra Wisata Kuliner Semolowaru terdiri dari berbagai macam kalangan, usia, dan status ekonomi. Berdasarkan observasi, didapatkan bahwa macam pengunjung yang mendatangi sentra ini di dominasi oleh kalangan mahasiswa dan masyarakat sekitar Semolowaru. Pada akhir pekan, sentra ini sering dikunjungi oleh komunitas tertentu seperti komunitas motor. Alasan sentra ini dijadikan sebuah *meeting point* ialah lokasinya yang strategis dan tempatnya yang besar bisa menampung banyak kendaraan khususnya roda dua.

Selain pengunjung, pengguna dari sentra ini ialah para penjual dan pengisi acara. Berikut merupakan klasifikasi pengguna Sentra Wisata Kuliner Semolowaru menurut aktivitasnya.

Tabel 4.1 Studi Pengguna

No.	Pengguna	Deskripsi
1	Penjual	Tugas
		<ul style="list-style-type: none">• Membuat makanan dan minuman.• Menyajikan makanan dan minuman kepada konsumen.• Membersihkan tempat makan dan minum.
		Kebutuhan
		<ul style="list-style-type: none">• Tempat display produk yang dijual• Tempat memasak• Tempat duduk• Tempat membersihkan piring, gelas, dll.
		Sifat
		Sirkulasi pada seluruh area (aktif)



2	Pengisi Acara	Tugas
		Menampilkan kegiatan hiburan, seperti <i>live music</i> .
		Kebutuhan
		Panggung, kursi dan meja untuk persiapan.
		Sifat
		Membutuhkan area persiapan dan toilet.
3	Konsumen	Deskripsi
		<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna yang menikmati hidangan dan fasilitas dari Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. • Pengguna dapat memilih area makan yang dekat dengan <i>Stall</i>, dekat dengan panggung, atau pada <i>working space</i>. • Pengguna dapat menikmati hidangan sambil melakukan kegiatan yang dikehendaki, seperti berbincang – bincang, menikmati entertainment, mengerjakan tugas, dsb.
		Aktivitas
		Makan, minum, berbincang – bincang, mengerjakan tugas, melakukan pertemuan secara personal atau komunal, berfoto, berkeliling melihat interior sentra kuliner, dsb.
		Kebutuhan
		Meja dan kursi makan yang dapat dijadikan komunal, <i>power outlet</i> , <i>wifi</i> , toilet, tempat cuci tangan, mushola, <i>speaker</i> .
		Usia
		Segala usia.
		Sasaran
		Pelajar, mahasiswa, pekerja, keluarga, turis lokal dan mancanegara, komunitas kreatif Surabaya.
Jumlah		



	Sendiri, berdua, atau berkelompok.
--	------------------------------------

4.2 Studi Ruang

Berikut ialah tabel aktivitas dan fasilitas dari pengguna Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

Tabel 4.2 Studi Ruang

No	Ruang	Aktivitas	Fasilitas
1	Area A (area makan dan <i>Stall</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Makan dan minum• Berbincang• Menggunakan gawai	<ul style="list-style-type: none">• Meja makan• Kursi makan• Nomor meja• Power outlet• Wifi• Tissue
2	Area B (<i>working space</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Makan dan minum• Berbincang• Mengerjakan tugas• Melakukan kegiatan komunal• Bermain gawai	<ul style="list-style-type: none">• Meja makan• Kursi makan• Nomor meja• Power outlet• Wifi• Tissue
3	Area C (<i>entertainment area</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Makan dan minum• Berbincang• Menikmati hiburan seperti <i>live music</i>, dsb.• <i>Workshop</i>• Seminar	<ul style="list-style-type: none">• Meja makan• Kursi makan• Nomor meja• Wifi• Tissue
4	UKM Store	<ul style="list-style-type: none">• Menjual produk hasil UMKM Surabaya• <i>Display</i> produk	<ul style="list-style-type: none">• Rak• Meja dan kursi untuk kasir• Meja display• Ruang penyimpanan• AC/Kipas
5	<i>Stall</i>	<ul style="list-style-type: none">• Membuat makanan dan	<i>Booth</i> yang memuat



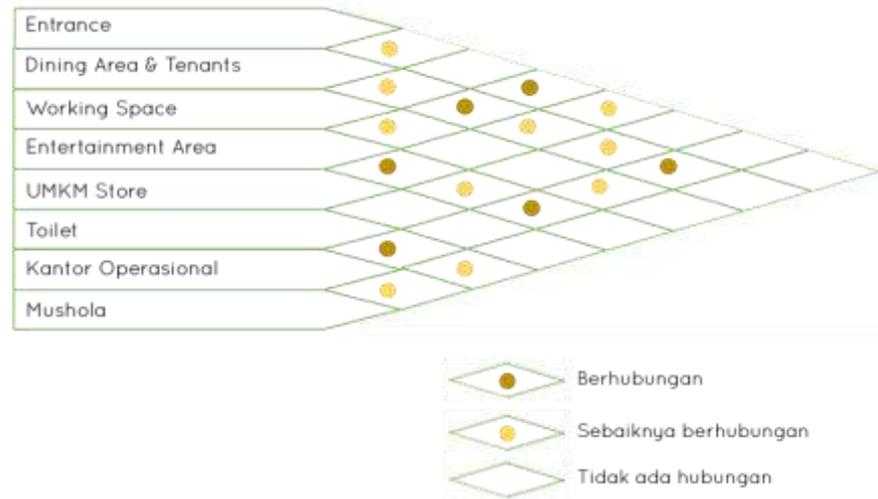
		minuman (memasak) <ul style="list-style-type: none"> • Display produk yang dijual • Menaruh barang-barang penjual dan alat memasak, makan dan minum 	kebutuhan: <ul style="list-style-type: none"> • Laci • Tempat preparasi • Tempat memasak • Display • Meja
6	Tempat cuci tangan	Membersihkan tangan	<ul style="list-style-type: none"> • Sink • Keran • Sabun
7	Musola	Beribadah	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat wudlu • Sajadah • Mukena • Sarung
8	Toilet	Buang air kecil dan besar	<ul style="list-style-type: none"> • Keran • Shower • Kloset

4.3 Hubungan Ruang

Analisa hubungan ruang dilakukan untuk mengetahui hubungan antar ruang dan area yang ada di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Hal ini bertujuan untuk menganalisa dan mengatur alur sirkulasi dari sentra ini.

4.3.1 Interaction Matrix

Berikut adalah hubungan antar ruang dalam bentuk diagram interaksi matriks dari Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

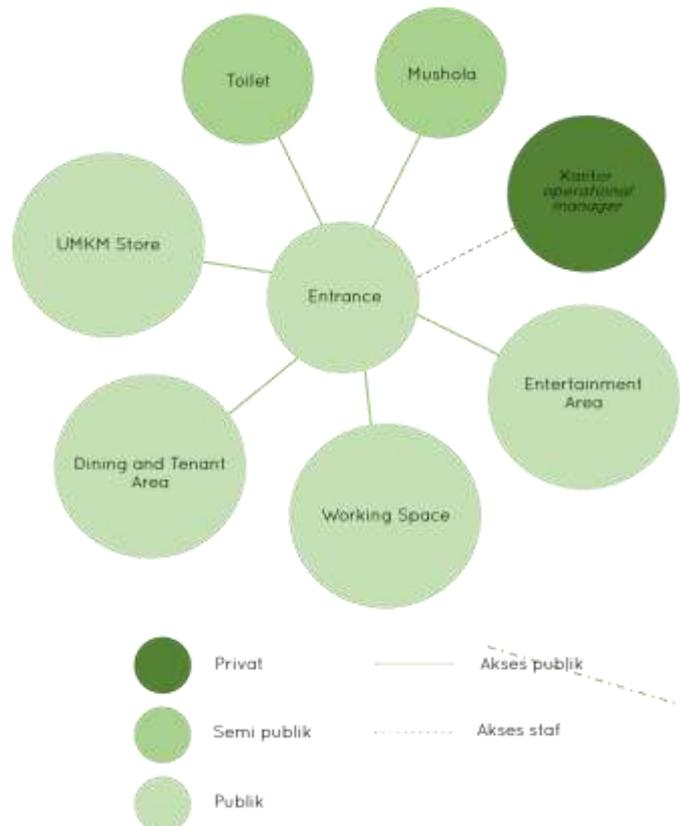


Gambar 4.1 *Interaction matrix*
Sumber: Dokumen penulis (2017)

Berdasarkan *interaction matrix* diatas, terdapat 7 area yang dijadikan indikator hubungan antar ruang. Diantaranya *entrance, dining area and Stalls, working space, entertainment area, UMKM Store, toilet, kantor operasional, dan mushola.*

4.3.2 Bubble Diagram

Berikut adalah hubungan antar ruang dalam bentuk *bubble diagram*.





Gambar 4.2 *Bubble diagram*
Sumber: Dokumen penulis, 2017

Berdasarkan *bubble diagram* diatas, terdapat lima dari delapan area bersifa publik, diantaranya ialah *entrance*, *UMKM Store*, *Dining and Stall Area*, *Entertainment Area*, dan *Working Space*. Lalu, terdapat dua area semi publik diantaranya toilet dan mushola. dan *UMKM Store*. Sedangkan sisa area lainnya bersifat publik. Seluruh area tersebut dapat diakses oleh publik, kecuali bagian dapur pada stan makanan.

4.4 Analisa Riset

a. Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner online yang telah diisi oleh 81 responden. Responden didominasi oleh orang yang berdomisili di wilayah Surabaya Timur dengan rentang usia 17 – 23 tahun. Penulis membutuhkan data dari kuesioner berkaitan dengan urgensi perbaikan dan penambahan fungsi ruang Sentra Wisata Kuliner Semolowaru serta melampirkan foto eksisting pada kuesioner. Berikut ialah penjelasan rinci mengenai hasil kuesioner.

1) Keberadaan Sentra Wisata Kuliner Semolowaru



Gambar 4.3 Diagram Persentase Responden terhadap keberadaan sentra
Sumber: Dokumen penulis (2017)





Gambar 4.4 Diagram Persentase Responden terhadap pernah tidaknya mengunjungi sentra

Sumber: Dokumen penulis (2017)

Berdasarkan kuesioner, didapatkan data bahwa sebesar 55.6% responden mengetahui keberadaan sentra ini. Namun, sebesar 65,4% responden mengatakan bahwa mereka belum pernah mengunjungi sentra ini. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya penambahan ciri khas atau sesuatu yang dapat menarik perhatian dan minat masyarakat untuk berkunjung ke Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

2) Tanggapan mengenai Kondisi Eksisting Sentra Wisata Kuliner Semolowaru



Gambar 4.5 Diagram Persentase Responden terhadap tanggapan kondisi eksisting sentra

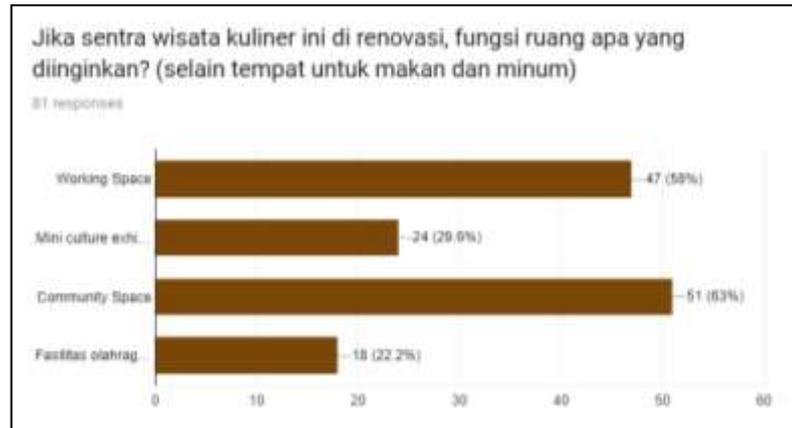
Sumber: Dokumen penulis (2017)

Untuk memperoleh hasil kuesioner diatas, penulis memberikan pilihan berupa tiga macam pernyataan berupa pencahayaan baik atau tidak, sirkulasi pengguna baik atau tidak, dan desain interior baik atau tidak. Berdasarkan diagram diatas, tanggapan positif atau baik ialah pada pernyataan “*sirkulasi pengunjung baik*” dengan jumlah 22 responden. Namun, tanggapan negatif atau tidak baik ialah pada pernyataan “*pencahayaan tidak baik*” sebesar 40 responden dan “*desain interior tidak baik*” sebanyak 50 responden.

Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan dalam desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Pencahayaan serta elemen desain interior lainnya perlu diadakan perbaikan.

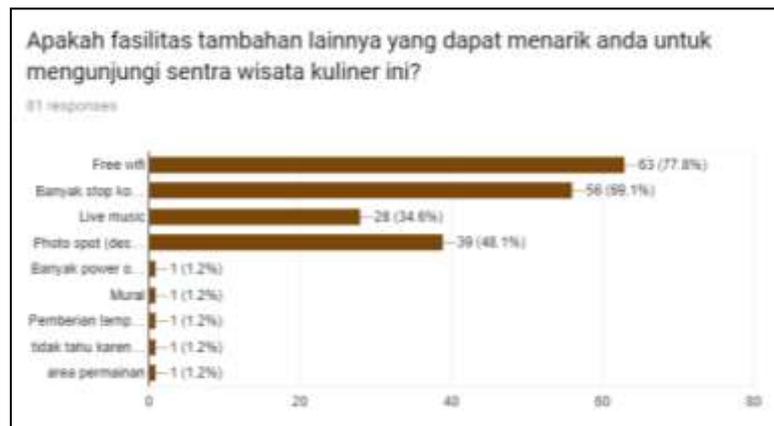


3) Harapan Responden mengenai Fasilitas dan Fitur yang dapat menarik Minat Masyarakat



Gambar 4.6 Diagram Persentase Responden terhadap Fungsi Ruang yang diinginkan
Sumber: Dokumen penulis (2017)

Dalam memperoleh hasil seperti gambar 4.6, penulis memberikan empat pilihan berupa *working space*, *mini culture exhibition*, *community space*, dan fasilitas olahraga. Sebesar 51 responden memilih diadakannya *community space* lalu diikuti dengan perolehan tertinggi kedua sebesar 47 responden memilih diadakannya *working space*. Lalu, fungsi ruang urutan ketiga dan keempat berupa *mini culture exhibition* dan fasilitas olahraga.



Gambar 4.7 Diagram Persentase Responden terhadap Fasilitas Tambahan yang dapat Menarik Minat
Sumber: Dokumen penulis (2017)

Untuk memperoleh hasil seperti gambar 4.7, penulis memberikan empat pilihan dan isian berupa *free wifi*, banyak stop kontak, *live music*, dan *photo spot*. Sebesar 63 responden menginginkan adanya *free wifi* dan 53 responden menginginkan



adanya banyak stop kontak di Sentra Wisata Kuliner. Lalu sebesar 53 responden menginginkan adanya photo spot dan 28 responden menginginkan *live music*.

Berdasarkan analisa diatas, dapat disimpulkan bahwa responden yang mayoritas ialah mahasiswa dan berada dalam usia produktif, menginginkan adanya fasilitas *community space* dan *working space*. Besarnya jumlah responden yang memilih pilihan tersebut karena Sentra Wisata Kuliner Semolowaru dikelilingi oleh 10 perguruan tinggi. Sehingga sentra ini dirasa tepat untuk diadakannya fasilitas tersebut. Untuk menunjang kegiatan diatas, responden menginginkan adanya free wifi dan banyak stop kontak di setiap sudut sentra. Lalu, agar makin menarik, perlu diaplikasikan seperti mural atau *photo spot*.

4) Visual Desain Interior yang dapat menarik minat responden



A



B



C

Gambar 4.8 Pilihan terhadap visual desain interior yang menarik minat responden
Sumber: Dokumen penulis (2017)

Dalam menentukan langgam atau visual desain yang akan diaplikasikan dalam perancangan Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, penulis menyodorkan tiga pilihan gambar yang berbeda seperti pada gambar 4.8.



Gambar 4.9 Diagram Persentase Responden terhadap visual desain interior yang menarik minat responden
Sumber: Dokumen penulis (2017)

Tampak pada gambar 4.9 bahwa sebesar 60,5% memilih gambar C. Gaya interior yang tampak pada gambar C ialah kontemporer industrial. Hal ini tampak dari penggunaan material besi, kayu, dan warna hitam. Gaya ini disukai karena saat ini, mayoritas kafe kekinian di Indonesia menerapkan gaya ini. Lalu, gaya ini dapat diaplikasikan dengan elemen estetis lain sehingga dapat dikatakan gaya ini fleksibel.

4.5 Konsep Desain

4.5.1 Konsep Makro

Konsep makro ialah kerangka acuan atau benang merah dari konsep desain secara garis besar. Pada desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, akan diterapkan *Industrial Style* dan *Festival Ambience* dengan penjabaran sebagai berikut:

a. *Industrial Style*



Gambar 4.10 Mercado da Ribeira sebagai contoh penerapan *industrial style* yang diinginkan
Sumber: <https://www.lisbonlux.com/> (2018)



Langgam industrial akan menjadi benang merah dari keseluruhan desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Penerapan elemen – elemen khas langgam ini seperti lantai *concrete*, plafon *expose*, bata *expose*, kayu, besi, warna abu – abu sampai hitam akan diaplikasikan.



Gambar 4.11 Antologi *Collaborative Space* sebagai contoh penerapan *industrial style* yang diinginkan

Sumber: <http://www.aqied.site/2017/05/31/antologi-collaborative-space/> (2018)

Gambar diatas ialah penerapan langgam industrial pada Antologi *Collaborative Space* di Jogjakarta. Lantai, dinding, serta plafon dibiarkan terekspose sedemikian rupa menjadi inspirasi penulis untuk menerapkannya di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

b. Festival Ambience



Gambar 4.12 Festival Tunjungan Surabaya sebagai rujukan dalam membuat *festival ambience*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pMeBdMe2kdU> (2018)

Salah satu indikator dari *festival* menurut *The Effect of Festival Atmospheric on Visitors' Emotions and Satisfaction Research* oleh Jenny Lee ialah terbentuknya lingkungan yang tematik. Dalam desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, akan diterapkan nuansa Festival Jalan Tunjungan Surabaya yaitu adanya lampion, permainan



lampu *miniature LED*, pemilihan warna – warna ceria, dan penerapan *neon sign* berbentuk siluet gedung – gedung bersejarah Kota Surabaya.



Gambar 4.13 Logo Sparkling Surabaya dan kode RGB-nya
Sumber: sparkling.surabaya.go.id (2018)

Seperti diketahui bahwa sebuah sentra wisata kuliner merupakan salah satu media untuk memperkenalkan citra dari Kota Surabaya. Oleh sebab itu, penulis menerapkan warna yang ada dalam logo *Sparkling Surabaya* sebagai warna dari *counter table* pada *stall* makanan.

4.5.2 Konsep Mikro

Konsep mikro merupakan hasil pengembangan dari konsep makro diatas. Berikut ialah penjabaran dari beberapa konsep mikro yang akan diterapkan pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru.

a. Konsep Lantai



Gambar 4.14 Plester atau *concrete*
Sumber: <http://www.interiorcravings.com/modern-industrial/> (2018)

Penggunaan material *concrete* atau plester akan diaplikasikan pada seluruh area makan dan minum, *working space*, dan *entertainment area*. Alasan dipilihnya material ini karena *less-treatment*. Pada pengaplikasian awalnya hanya diperlukan meng-*coating* plester dengan M200 dan selanjutnya mudah untuk dibersihkan. Selain itu, material ini merepresentasikan langgam yang diterapkan yaitu langgam industrial.

b. Konsep Plafon



Gambar 4.15 Warna hitam dan abu – abu sebagai *coating* rangka besi plafon
Sumber: <http://www.color-hex.com/color-palette/1161> (2018)

Salah satu ciri dari langgam industrial ialah penerapan plafon ekspos. Karena kondisi riil plafon di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru terlihat rangka besinya, maka penulis merencanakan untuk tetap mengeksposnya dan memberikan treatment tambahan yaitu berupa pengaplikasian cat warna hitam agar memunculkan kesan langgam industrial. Serta kabel – kabel atau utilitas yang sudah ada akan dibiarkan terekspos.



Gambar 4.16 *Industrial pendant lighting*
Sumber: <http://loffel.co/> (2018)

Penerapan langgam industrial lainnya ialah dengan menggunakan *pendant lighting* khas industrial, yaitu berwarna gelap, menggunakan material besi, dan menggunakan bohlam yang unik. Pendant lighting ini direncanakan akan di aplikasikan khususnya pada *working space*.



Gambar 4.17 Festival Tunjungan Surabaya
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pMeBdMe2kdU> (2018)



Gambar 4.18 *Miniature LED* dan Lampion
Sumber: <https://lampionku.com/> (2018)

Untuk merealisasikan *festival ambience* dalam desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru, penulis menjadikan Festival Tunjungan Surabaya sebagai inspirasi. Dengan menerapkan penggunaan *miniature LED* dan lampion pada plafon (seperti gambar 4.21 dan 4.22), diharapkan bahwa suasana interior menjadi lebih berbeda serta membawa energi yang *cheerful* dan atraktif.

c. Konsep Dinding



Gambar 4.19 Material yang akan digunakan pada dinding
Sumber: <http://www.interiorcravings.com/modern-industrial/> (2018)

Material seperti plester, bata ekspos, dan kayu akan diaplikasikan dengan mengkomposikannya sedemikian rupa pada dinding di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Penggunaan material – material tersebut sebagai penguat pemilihan langgam industrial. Selain itu, cat juga akan digunakan dengan mengaplikasikan warna hitam atau



mono-tone serta material lainnya diberikan *treatment* khusus berupa *treatment* sesuai sifatnya masing – masing.



Gambar 4.20 Pengaplikasian material bata ekspos dan kayu pada working space
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Gambar diatas merupakan rencana pengaplikasian material bata yang di ekspos, kayu, dan cat pada *working space* di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Langgam industrial pun cukup terasa dengan diaplikasikannya *wall lighting* khas langgam industrial pada dinding.



Gambar 4.21 Neon sign
Sumber: <https://www.tripadvisor.com/> (2018)

Agar *festival ambience* lebih terasa, maka penulis merencanakan untuk mengaplikasikan *neon sign* seperti gambar 4.24. Lampu neon akan dibentuk sedemikian rupa seperti tulisan serta siluet gedung – gedung bersejarah dan ikon kota Surabaya.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

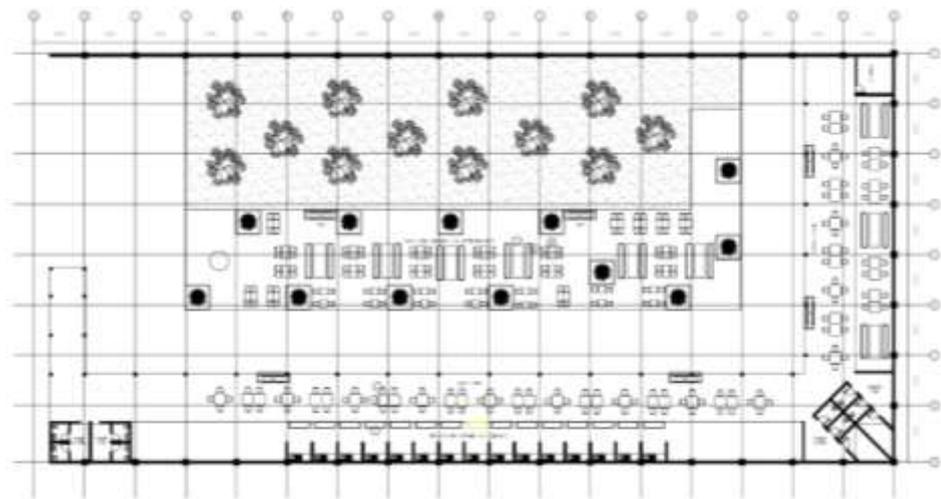


BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

Pada tahap ini, alternatif layout dibuat dengan mempertimbangkan beberapa kemungkinan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Alternatif yang dibuat meliputi perubahan layout furnitur pada ruangan, perubahan suasana serta adanya perubahan tatanan ruang yang ada.

5.1.1 Alternatif Layout 1



Gambar 5.1 Alternatif 1
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Penataan layout furnitur pada alternatif 1 diatas masih mengikuti tatanan ruang eksisting, namun terdapat konstruksi tambahan berupa penggunaan *tentsile* pada *entertainment area*. Alur pengunjung berdasarkan layout diatas ialah pertama – tama melalui area lobby lalu area *dining* dan *booth* yang diseberangnya terdapat *entertainment area*, serta area terakhir yaitu *working space* dan musola.

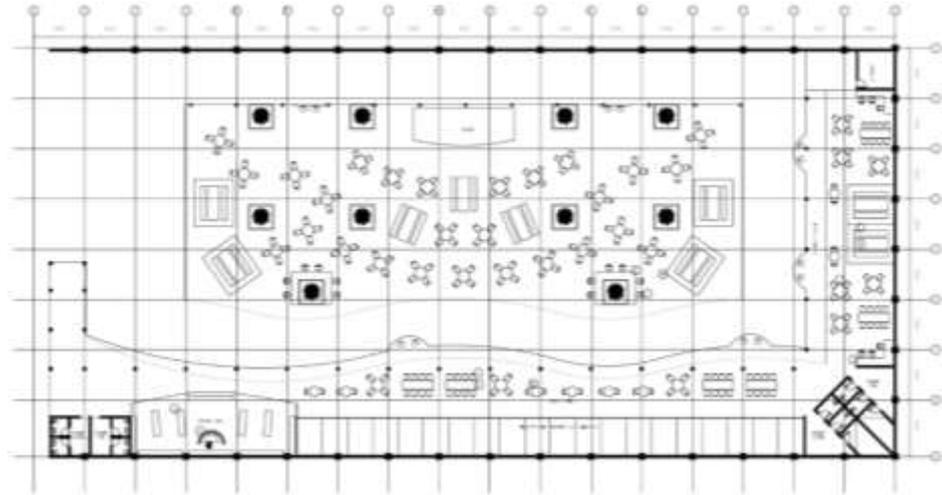
Pada area *dining* dan *booth*, furnitur meja dan kursi diatur mengikuti tatanan eksisting. Terdapat meja dan kursi dengan kapasitas pengunjung yang sesuai. Lalu, terdapat sejumlah *booth* atau rombongan dengan fasilitas rombongan dan tempat cuci. Setiap area *Stall*. Selain itu, terdapat 2 area tempat cuci tangan.

Entertainment area pada alternatif ini direncanakan berupa semi-indoor dengan menggunakan *tentsile*. Area ini memiliki kursi dan meja duduk



untuk pengunjung. Terdapat aplikasi tanaman dengan pola berpetak pada area ini.

5.1.2 *Alternatif Layout 2*



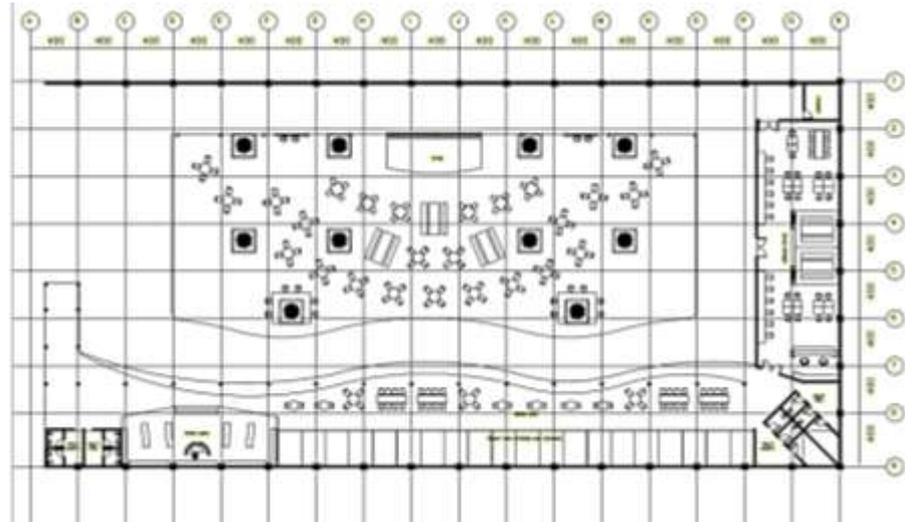
Gambar 5.2 Alternatif 2
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Penataan layout furnitur pada alternatif 2 diatas masih mengikuti tatanan ruang eksisting, namun terdapat konstruksi tambahan berupa penggunaan *tentsile* pada *entertainment area*. Alur pengunjung berdasarkan layout diatas ialah pertama – tama melalui area lobby lalu area *dining* dan *booth* yang diseberrangnya terdapat *entertainment area*, serta area terakhir yaitu *working space* dan musola.

Pada area *dining* dan *booth*, furnitur meja dan kursi diatur mengikuti tatanan eksisting. Lalu, terdapat sejumlah *booth* atau rombongan dengan fasilitas rombongan dan tempat cuci. Selain itu, terdapat 2 area tempat cuci tangan.

Entertainment area pada alternatif ini direncanakan berupa semi-indoor dengan menggunakan *tentsile*. Area ini memiliki dengan sejumlah kursi dan meja. Terdapat aplikasi tanaman dengan pola berpetak pada area ini.

5.1.3 *Alternatif Layout 3*



Gambar 5.3 Alternatif 3
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Pada alternatif layout ke 3 ini, merupakan pengembangan dari alternatif layout ke 2. Namun pada area duduk di depan stage tidak di berikan kursi dan meja panjang terlalu banyak melainkan *round table* untuk 4 orang. Hal ini untuk memberikan sirkulasi yang lebih luas serta alur yang jelas bagi pengunjung. Selain itu, semua meja dan kursi ditempatkan menghadap ke arah panggung agar pengguna dapat menikmati kegiatan bernuansa carnival pada sentra kuliner ini secara nyaman.

Selain itu, layout furnitur yang berbeda juga dapat diamati pada area working space. Area duduk ditata rapi dan geometris untuk digunakan sekelompok orang atau individu secara nyaman. Area ini dapat diakses melalui beberapa pintu sehingga dapat memudahkan pengguna untuk menuju ke area makan maupun area karnaval di depan *stage*.

5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Dari perhitungan bobot berikut, didapatkan alternatif denah yang paling sesuai yaitu alternatif layout 3 dengan parameter kenyamanan pengguna mulai dari suasana carnival yang ditampilkan, area duduk untuk makan yang beralur dan memudahkan pengguna untuk mengakses area-area yang telah dibuat. Selain itu, area working space memiliki konfigurasi dan layout yang geometris dan rapi, sehingga diharap mampu memberi kenyamanan bagi pengguna.



Tabel 5.1 *Weighted Method* dari alternatif layout

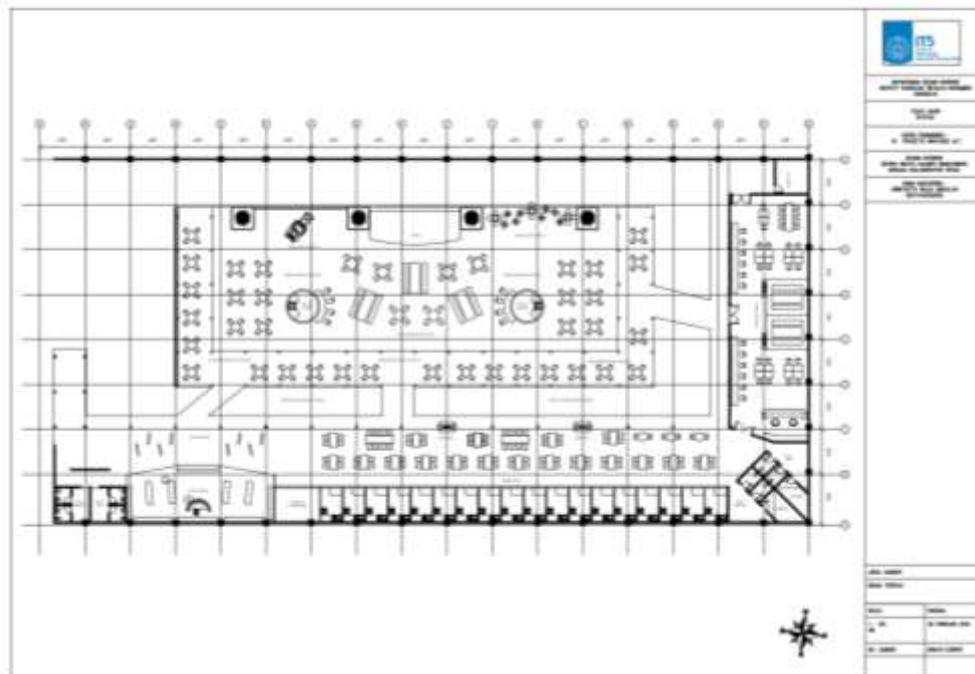
Kriteria / Nyaman	Nyaman	Collaborative	Nuansa Festival	Basik	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Nyaman	-	1	0	2	1	90	0,375
Collaborative	0	-	1	1	2	80	0,333
Nuansa Festival	0	0	-	0	3	70	0,292
OVERALL VALUE						240	1

KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			magnitude	score	value	magnitude	score	value	magnitude	score	value
Nyaman	0,375	Sirkulasi, akustik	G	6	2,25	G	8	3	VG	9	3,38
Collaborative	0,333	Mengakomodir banyak kegiatan	G	7	2,33	G	8	2,66	VG	9	3
Nuansa Festival	0,292	Tema desain menarik, dapat menciptakan crowd untuk pengunjung	P	5	1,46	G	7	2,04	G	8	2,34
OVERALL VALUE UTILITY			6,04			7,7			8,72		

Skala skor = 1 - 10 Very Good = 9-10 Good = 6-8 Poor = 0-5

5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

Alternatif layout 3 merupakan layout paling baik dibandingkan dengan alternatif lainnya. Penyempurnaan terhadap alternatif layout 3 tentu saja masih dibutuhkan agar berkembang dan nantinya menjadi layout yang dapat menjawab permasalahan dengan baik, fungsional, efisien, serta dapat menunjang seluruh kegiatan pengguna secara maksimal.



Gambar 5.4 Layout Terpilih
Sumber: Dokumen pribadi, 2018

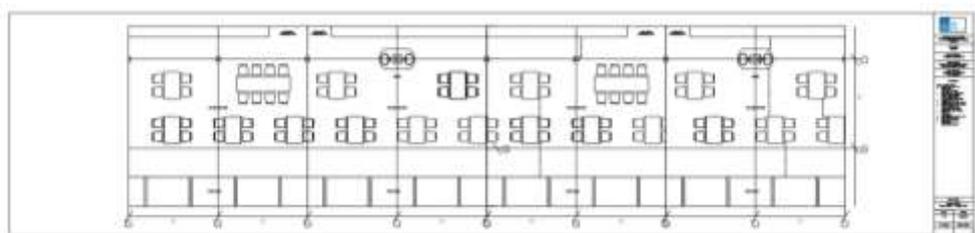


Ruang terpilih yang menjadi fokus pada perancangan Desain Interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru sebagai *Collaborative Space* ini ialah *Dining and Stall Area*, *Entertainment Area*, dan *Working Space*. Ruang terpilih satu dapat mengakomodir 104 pengunjung dan 18 *Stalls* yang berjualan. Lalu, tepat disebelah *dining and Stall area*, terdapat ruang terpilih 2 yaitu *entertainment area*. Kegiatan pada ruang terpilih 2 ini selain aktivitas makan dan minum, pengunjung dapat menikmati hiburan dengan adanya fasilitas panggung musik. selain itu, terdapat dua spot foto dengan tema *tropical beach* yang tepat terletak disebelah kiri dan kanan panggung. *Entertainment area* merupakan area *semi-indoor* ini dapat menampung 208 pengunjung. Lalu, ruang terpilih 3 atau *working space* dalam aktivitasnya akan dikelola oleh Koridor milik Pemerintah Kota Surabaya. Dengan kapasitas 56 pengguna, diharapkan adanya *working space* ini dapat memfasilitasi para pemuda dan pekerja kreatif serta mewujudkan cita – cita pemerintah Kota Surabaya dalam mewujudkan kota yang produktif.

5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

Ruang terpilih 1 pada perancangan desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ialah *Dining and Stall area*. Pada area ini, terdapat beberapa aktivitas yang terjadi seperti makan dan minum, mencuci tangan, memesan dan membayar, memasak dan menyajikan, dan mencuci peralatan dapur. Berikut ialah rincian penjelasan mengenai desain ruang terpilih 1.

5.3.1 Layout Furnitur



Gambar 5.5 Layout Furnitur dan Rencana Lantai Dining and Stall area
Sumber: Dokumen pribadi, 2018

Dining and Stall area merupakan area utama dalam objek perancangan. Seluruh kegiatan memesan, masak memasak, serta tempat untuk makan dan minum terpusat pada area ini. *Dining area* yang memiliki panjang sebesar 30meter dan lebar sepanjang 7meter, mampu mencakup dua pasang tipe meja dan kursi, sirkulasi pengunjung yang cukup lapang, serta wastafel



bagi pengunjung. Letak dari dining and *Stall* area ini berada di seberang dari ruang terpilih 3 yaitu *entertainment area*.

Pada *Stall* area, terdapat 18 bilik dengan ukuran 2 x 3meter yang dapat mencakup kegiatan pemesanan makanan, masak memasak, serta dilengkapi dengan sink untuk mencuci piring dan peralatan dapur yang kotor. Selain itu, setiap bilik juga dapat menampung kompor gas dua tungku, *cooker hood*, dan *storage* bawah untuk menyimpan gas, saluran air kotor, dan penyimpanan peralatan dapur. Agar memudahkan pengunjung dalam memilih warung dan menu makanan, setiap *Stall* diberikan *Stall* sign yang seragam dengan nama warung dibuat dengan neon box yang dibentuk pada setiap hurufnya. Serta untuk memilih menu makanan, akan dipajang pada sisi kiri dan kanan dinding *Stall*.

5.3.2 Gambar 3D



Gambar 5.6 Tampak keseluruhan ruang terpilih satu
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Gambar diatas merupakan tampak keseluruhan dari *Dining and Stall area*. Area yang memiliki kapasitas sebanyak 104 pengunjung dan 18 *Stall* ini dapat mencakup aktivitas pemesanan makanan, masak memasak, dan cuci mencuci. Lalu, pada *dining area*, terdapat dua jenis meja dan kursi yaitu *bar table* yang dapat menampung 8 orang dan meja ukuran 70 x 70 cm yang dapat menampung 2 orang. Pada bagian plafon, terdapat *hanging woods* sebagai aksesoris dengan bentuk yang terinspirasi dari daun semanggi, sayur khas kota



Surabaya. Lalu, untuk penerangan, digunakan lampu khas industrial yang sebagai sumber penerangan utama pada *dining area*. Agar interior dari Sentra Wisata Kuliner Semolowaru terlindung dari panas matahari dan hujan serta gemericiknya, akan dipasang lapisan *aluminium foil* pada bawah atap *metal roof*. Pada lantai dari *dining area*, digunakan lantai concrete atau plester dengan *coating* acian plester MU 200. Selain itu, pada lantai juga akan diaplikasikan serpihan batu kali yang disusun berbentuk segitiga memanjang sebagai aksen.



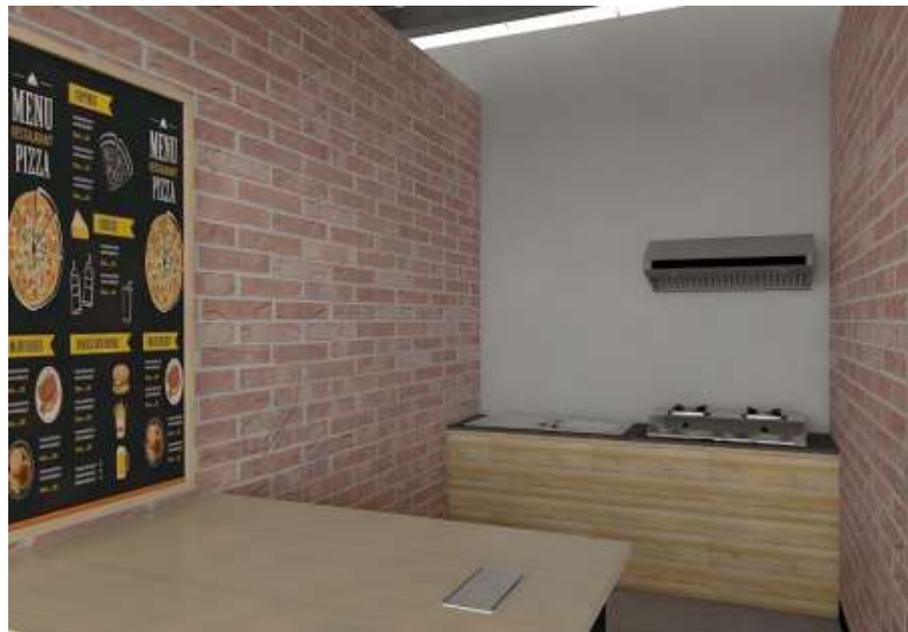
Gambar 5.7 Tampak depan *Stall*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Berikut ialah tampak depan dari *Stall* yang ada di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Setiap nama *Stall* atau warung akan mudah dikenali dengan papan nama di atasnya. Papan nama tersebut terbuat dari *expanded metal sheet* yang dibentuk persegi panjang dengan *hollow* bertekstur sebagai *frame*-nya. Nama dari *Stall* terbuat dari akrilik dilapisi dengan warna putih susu dengan lampu *led strip* didalamnya. Aksan lainnya juga ditambahkan pada bagian depan atas dari papan nama berupa genteng berwarna merah.



Gambar 5.8 Logo Sparkling Surabaya dan kode RGB-nya
Sumber: sparkling.surabaya.go.id (2018)

Untuk memudahkan pengunjung memilih menu makanan, pada sisi kiri dan kanan *Stall* dipasang daftar menu sehingga memudahkan pengunjung untuk mengetahui menu makanan dan harga. Kegiatan pemesanan dan pembayaran dapat dilakukan pada *front desk* yang tersedia. Tampak depan dari meja ini menggunakan seng dengan tekstur persegi panjang yang diwarnai dengan warna yang ada pada logo *Sparkling Surabaya*. Setiap *front desk Stall* memiliki warna yang berbeda-beda, seperti warna merah, biru, oranye, kuning, dan hijau.



Gambar 5.9 Tampak dalam *stall*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Setiap *Stall* juga dapat menampung kegiatan masak memasak dan cuci mencuci. Terdapat sumber air bersih satu titik dan saluran air kotor sebanyak satu titik. Selain itu, disediakan pula lemari dapur dibawah *sink* dan kompor sebagai tempat untuk menaruh peralatan dapur, gas, dan sebagai penutup saluran air. Agar setiap *Stall* memiliki sirkulasi udara yang baik, setiap *Stall*



difasilitasi sebuah penghisap asap dapur atau *cooker hood* dengan cara kerja resirkulasi. Cara kerja dari resirkulasi ini dipilih karena dengan menghisap asap lalu diproses hingga bersih dan mengalirkannya kembali ke dalam ruangan atau *Stall*.



Gambar 5.10 Tampak *Stall* and dining area dari seberang
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Berikut ialah tampak seberang dari *stall* and dining area. Area ini hanya dibatasi oleh pot dan tanaman, sisanya dibiarkan terbuka sehingga memudahkan pengunjung dalam untuk mengakses (memasuki dan melihat keadaan) *entertainment area* yang ada di seberangnya. Pada dining area, terdapat dua spot cuci tangan dengan dua titik keran dan cermin empat sisi pada setiap spotnya. Selain itu, pada sisi kiri dan kanan wastafel terdapat tempat kosong yang dapat dimanfaatkan pengunjung untuk menaruh barang. Setiap wastafel dilengkapi dengan penerangan berupa lampu khas industrial. Material yang digunakan pada meja dan bagian bawah wastafel adalah kayu dengan *coating waterproof*.

Setiap *stall* juga dapat menampung kegiatan masak memasak dan cuci mencuci. Terdapat sumber air bersih satu titik dan saluran air kotor sebanyak satu titik. Selain itu, disediakan pula lemari dapur dibawah *sink* dan kompor sebagai tempat untuk menaruh peralatan dapur, gas, dan sebagai penutup saluran air. Agar setiap *stall* memiliki sirkulasi udara yang baik, setiap *Stall* difasilitasi sebuah penghisap asap dapur atau *cooker hood* dengan cara kerja



resirkulasi. Cara kerja dari resirkulasi ini dipilih karena dengan menghisap asap lalu diproses hingga bersih dan mengalirkannya kembali ke dalam ruangan atau *Stall*.

5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetik

a. *Detail Furnitur*



Gambar 5.11 Meja makan
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Tipe meja makan seperti yang tampak pada gambar 5.10 akan diaplikasikan pada ruang terpilih 1 berjumlah 32 meja dengan kapasitas masing – masing untuk dua pengunjung. Meja tersebut memiliki ukuran 70 x 70 x 75 cm. Material yang digunakan untuk *top table* ialah kayu jati londo atau kayu pinus dengan *finishing coating* natural. Kaki dari meja ini menggunakan rangka besi dengan rangka penahan *top table* berbentuk silang dan alas dari rangka berbentuk persegi dengan ukuran 50 x 50 cm.

b. *Detail Elemen Estetik*



Gambar 5.12 *Stall sign*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

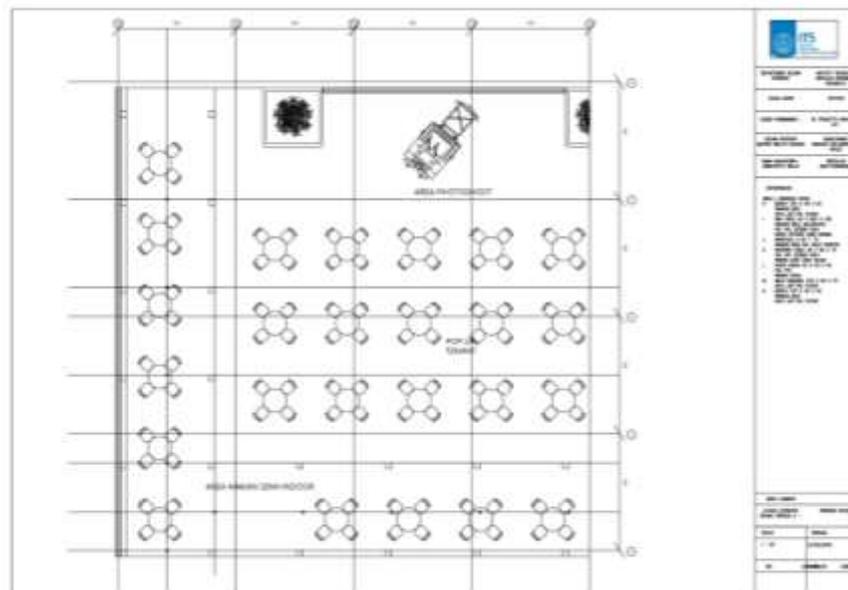


Setiap nama *Stall* atau warung akan mudah dikenali dengan papan nama di atasnya. Papan nama atau *Stall sign* berukuran 190 x 90 x 60 cm tersebut terbuat dari *expanded metal sheet* yang dibentuk persegi panjang dengan *hollow* bertekstur sebagai *frame*-nya. Nama dari *Stall* terbuat dari akrilik dilapisi dengan warna putih susu dengan lampu *led strip* didalamnya.

5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

Ruang terpilih 2 pada perancangan desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ialah *Entertainment Area*. Pada area ini, terdapat beberapa aktivitas yang terjadi seperti makan dan minum, kegiatan hiburan seperti pentas musik, kegiatan komunitas, serta kegiatan swafoto. Berikut ialah rincian penjelasan mengenai desain ruang terpilih 1.

5.4.1 Layout Furnitur



Gambar 5.13 Layout Furnitur dan Rencana Lantai *Entertainment Area*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Letak dari *Entertainment Area* berada tepat disebelah *Dining and Stall Area* dan *Working Space*. Area dengan sifat semi *indoor* ini mampu menampung 208 pengunjung. Untuk mengakses *Entertainment Area*, terdapat tiga akses yang dapat dilalui yaitu dua satu akses dekat dengan area masuk sentra wisata kuliner, akses dari *dining and Stall area*, dan akses dari *working space*. Lalu, terdapat panggung yang menggunakan material rangka baja yang diselubungi oleh tensile berbentuk *dome*. Area tempat duduk bagi pengunjung dibagi dalam dua area, yaitu *indoor* dan *outdoor*.



Pada area *indoor* yang berada dibawah *louver*, terdapat total 20 meja dengan kapasitas 4 orang setiap mejanya. Lalu, pada area *outdoor*, terdapat 33 meja dengan menggunakan tipe yang sama dengan meja yang ada di area *indoor*. Namun, meja pada area *outdoor* ditambahkan payung pada beberapa meja untuk melindungi pengunjung dari panas dan hujan. Untuk mengakomodasi keinginan pengunjung untuk berfoto – foto, diletakkan 2 spot foto pada bagian kiri dan kanan panggung dengan tema *tropical beach*. Pengunjung dapat duduk di kursi rotan yang telah disediakan untuk berfoto – foto.

5.4.2 Gambar 3D



Gambar 5.14 Tampak depan dari *entertainment area*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Gambar diatas merupakan tampak depan dari *entertainment area*. Panggung sebagai fitur utama dalam area berada di tengah – tengah antara meja dan kursi pengunjung dan diapit dengan spot foto. Bentuk yang digunakan pada panggung ialah *dome* dengan material rangka baja yang diselimuti oleh tensile berwarna putih. Panggung ini dapat menampung berbagai macam alat musik dan *sound system*. Pada bagian atas panggung, terdapat lampu sorot halogen sebagai salah satu sumber penerangan utama *entertainment area* pada malam hari.



Gambar 5.15 Tampak samping dari *entertainment area*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Berikut ialah tampak samping depan dari dari *entertainment area*. Demi memeriahkan area *outdoor*, suasana festival diterapkan pada area ini dengan mengaplikasikan *bunting flag* berwarna-warni di seluruh area *outdoor*. Pada bagian lantai, diaplikasikan mix material *concrete* atau plester dan rumput dengan *pattern* garis dan kotak. Meja makan yang digunakan menggunakan material aluminium sehingga aman dari hujan. Lalu, kursi yang dipakai menggunakan material besi sebagai *frame*, dudukan, dan sandaran. Kursi dan kaki meja di cat menggunakan cat besi sehingga dapat terlindung dari sinar matahari dan hujan yang mempercepat proses karat.



Gambar 5.16 Tampak depan dari spot foto
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Berikut ialah tampak depan dari spot foto dengan nuansa *tropical beach*. Tema ini dipilih karena letak objek tidak jauh dari pantai sehingga cocok diterapkan pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru. Agar suasana pantai lebih terasa, batu – batuan, pasir pantai, dan pohon kelapa akan diaplikasikan untuk melengkapi set spot foto.



Gambar 5.17 Tampak dari area *outdoor* ke arah *semi-indoor*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Gambar diatas merupakan tampak dari area *semi-indoor* dari area *outdoor*. Area *semi indoor* dilindungi oleh atap *louver* yang memiliki sistem kerja atap yang dapat dibuka dan ditutup. Lantai dari area ini menggunakan mix material dari plester dan batuan yang disusun sedemikian rupa sehingga terlihat dinamis dan dapat memunculkan nuansa industrial dan alam.

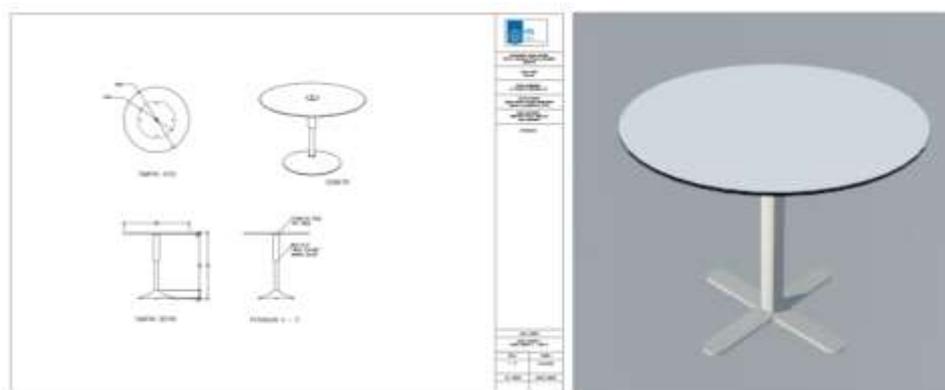


Gambar 5.18 Tampak dalam *louver* area *semi-indoor*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Gambar diatas merupakan tampak dalam *louver* area *semi-indoor*. Penggunaan dinding bata merah ekspos selain menjadi aksen desain pada sentra, dinding juga memiliki fungsi sebagai pelindung dan penutup akses dari luar sentra. Pada dinding terdapat kasa kawat yang dapat dijadikan sebagai tempat tanaman rambat agar suasana terlihat semakin segar. Penerangan dalam area ini menggunakan *pendant lighting* dengan bentukan khas industrial dan diletakkan pada rangka *louver* di bagian tengah. Untuk sirkulasi tambahan dalam area ini, digunakan kipas angin yang dipasang pada rangka *louver*.

5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetik

a. *Detail Furnitur*

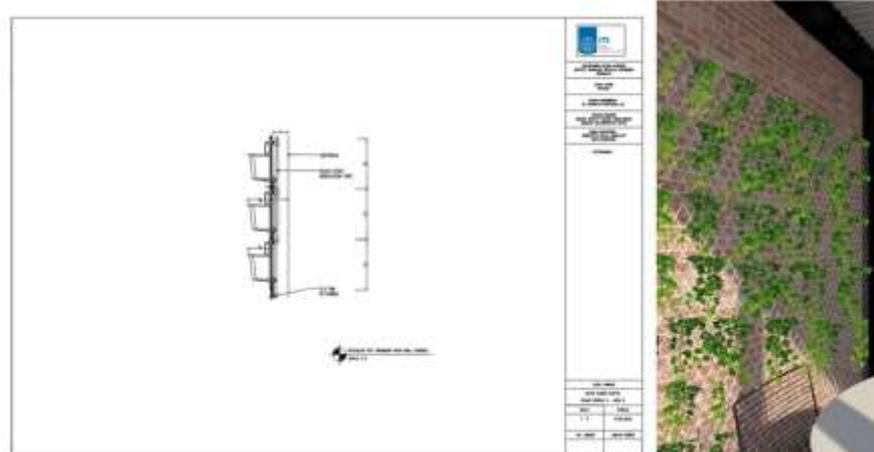


Gambar 5.19 Meja makan
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Meja makan seperti yang tampak pada gambar diatas memiliki diameter 70 cm. Material yang digunakan ialah aluminium stainless steel. Kaki meja menggunakan rangka besi dengan *coating* cat besi warna silver *waterproof*.

b. *Detail Elemen Estetik*



Gambar 5.20 Instalasi tanaman pada kasa kawat
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Pada area *semi-indoor*, agar suasana terasa hijau dan segar, akan diaplikasikan *vertical garden* menggunakan tanaman merambat dengan kawat kasa sebagai rangka. Selain itu, fungsi dari diterapkannya *vertical garden* ialah untuk memanfaatkan kekosongan dinding bata merah ekspos. Penyiraman tanaman dilakukan secara manual dengan saluran yang dibuat sedemikian rupa pada lantai tepat dibawah area *vertical garden* diaplikasikan.

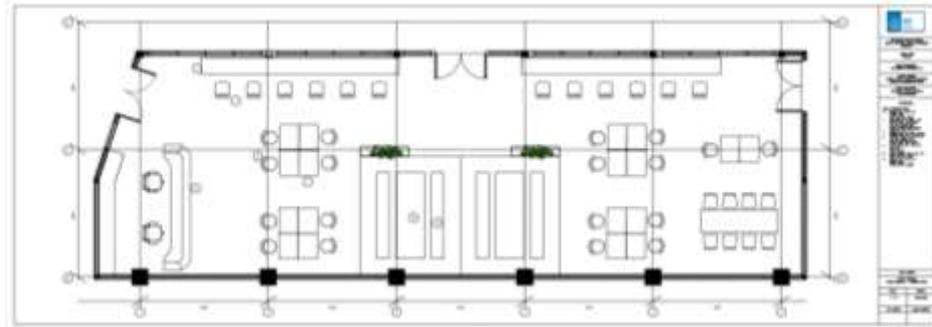
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3

Ruang terpilih 3 pada perancangan desain interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ialah *Working Space*. Sistem manajemen dari *working space* yang ada di sentra akan dikelola oleh Koridor *Coworking Space* yang merupakan milik dari Pemerintah Kota Surabaya. Koridor ialah sebuah ruang kerja bersama yang bertujuan mewedahi inovasi dan kolaborasi anak muda kreatif di Surabaya. Terbentuknya Koridor merupakan komitmen dari Pemerintah Kota Surabaya untuk menciptakan ekosistem yang memberdayakan para kreator, innovator, dan entrepreneur lokal untuk menciptakan inovasi dan mampu bersaing di tingkat global. Adanya Koridor 2.0 di Sentra Wisata Kuliner Semolowaru diharapkan dapat bermanfaat bagi



insan muda sehingga dapat mewujudkan cita-cita dari Pemerintah Kota Surabaya.

5.5.1 Layout Furnitur



Gambar 5.21 Layout Furnitur *Working Space*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Letak dari *working space* berada tepat di ujung sentra. Ukuran dari area ini ialah 22 x 7.15 meter. Pintu masuk ke area *working space* dapat diakses melalui pintu dari *dining and Stall area* dan *entertainment area*. Sebelum pengunjung menggunakan fasilitas dari Koridor 2.0, pengunjung diharuskan melakukan registrasi untuk mendapatkan nomor pengunjung. Pengunjung dapat menempati meja mana saja yang disukai. Terdapat 4 jenis meja kerja, yaitu *bar table*, *modular working desk*, *communal working desk*, dan *mobile working pod*. Pengunjung juga dapat menitipkan barangnya pada lemari yang disediakan depan resepsionis.



5.5.2 Gambar 3D



Gambar 5.22 Tampak depan dari *entertainment area*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Gambar diatas merupakan tampak keseluruhan dari *working space*. Terdapat 4 jenis meja kerja, yaitu *bar table*, *modular working desk*, *communal working desk*, dan *mobile working pod*. Warna putih dan abu – abu dipilih sebagai warna dominan pada *working space* memiliki maksud agar suasana terlihat terang sehingga menunjang penglihatan dan fokus para pengunjung ketika bekerja. Adanya warna oranye pada lantai bertujuan sebagai aksent dan memudahkan pengunjung menuju meja kerja.



Gambar 5.23 Tampak samping dari *entertainment area*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Berikut ialah tampak dari resepsionis yang berada pada sisi kanan pintu masuk. Pada area ini, terdapat meja resepsionis, lemari penyimpanan untuk karyawan, lemari penyimpanan untuk pengunjung, dan papan informasi. Selain itu, agar memunculkan identitas *working space* dan semangat, terdapat *neon box* bertuliskan “*gawe gawe gawe*”. Kata *gawe* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti kerja memiliki filosofi bahwa seabgai generasi muda harus giat bekerja, seperti yang selalu dikatakan oleh Presiden dan Walikota Surabaya, Ibu Tri Rismaharini. Selain itu, diaplikasikan pula mural berbentuk tangan terkepal yang bertujuan untuk menyemangati pengunjung.



Gambar 5.24 Tampak depan dari spot foto
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Berikut ialah tampak depan dari *sign age* utama *working space*. View ini didapatkan dari pintu masuk arah *entertainment area*. Terdapat identitas dari Koridor dan tulisan “*Chapter Semolowaru*” yang dibuat dari *neon box*. Tepat didepan *sign age*, terdapat panggung yang berisi dua *communal working desk* yang masing-masingnya dapat menampung enam orang. Sumber penerangan untuk area ini didapat dari dua lampu gantung dan *spot lamp* di atasnya.



Gambar 5.25 Tampak dari area outdoor ke arah semi-*indoor*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Gambar diatas merupakan tampak kiri dari *working space* dengan titik pengambilan gambar dari pintu masuk arah *entertainment area*. Terdapat dua mobile working pod yang masing-masingnya dapat digunakan oleh 4 orang. Didalamnya terdapat power outlet serta lampu belajar yang dapat menunjang aktivitas. Pada sisi kiri, terdapat bar table dan barstool yang dapat digunakan oleh pengunjung dengan adanya lampu serta power outlet di setiap titiknya. Untuk menambah warna, diaplikasikan mural bergambar bangunan – bangunan ikonik khas Surabaya.

5.5.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetik

a. *Detail Furnitur*



Gambar 5.26 Modular Working Desk
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Modular Working Desk ini memiliki ukuran 60 x 80 x 65 cm. Pada bagian depan meja, dibuat segitiga menyiku dengan tujuan sebagai tempat kabel *charger* alat elektronik. Selain itu, bagian tersebut akan di instalasikan *power outlet* dan lampu belajar.

b. Detail Elemen Estetik



Gambar 5.27 *Signage*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Sign age dari Koridor Chapter Semolowaru di instalasikan pada bagian tengah ruang *working space*. Penggunaan kayu – kayu yang disusun sedemikian rupa bermaksud agar lebih memunculkan nuansa hangat dalam ruang. Didalam rangka kayu – kayu tersebut akan di instalasikan lampu sehingga akan memunculkan siluet dari susunan – susunan kayu diatas.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari perancangan Desain Interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru sebagai *Collaborative Space* ialah sebagai berikut.

1. Sentra Wisata Kuliner Semolowaru merupakan sentra kuliner yang memiliki luas tanah dan bangunan yang sangat besar serta berada di lingkungan yang potensial, seperti dikelilingi oleh sepuluh universitas di Kecamatan Sukolilo, dilewati oleh banyak kendaraan dari dan menuju daerah Nginden, Klampis, Manyar, dan Dr. Ir. H. Soekarno, dan ramai dengan usaha kuliner. Potensi – potensi tersebut dapat dimanfaatkan oleh sentra kuliner ini dengan merencanakan desain interior yang menarik dan unik.
2. Konsep yang digunakan oleh Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ialah *collaborative space*. Maksud dari konsep ini ialah sentra ini nantinya memiliki tiga jenis kegiatan dalam satu tempat yang dapat dimanfaatkan oleh para pengunjung. Fitur yang akan diterapkan selain menjadi tempat makan dan minum ialah sebagai area hiburan yang dapat dinikmati oleh segala rentang usia dan ekonomi. Selain itu, fitur *working space* yang dapat dimanfaatkan oleh pemuda dan pekerja kreatif Kota Surabaya.
3. Suasana pendukung yang diterapkan pada Sentra Wisata Kuliner Semolowaru ialah menggunakan langgam industrial dan nuansa festival. Penggunaan bata merah ekspos, lantai plester, besi, material kayu akan digunakan pada interior ruang. Nuansa festival pada ruang hadir dalam penerapan warna – warna “*Sparkling Surabaya*” pada sentra khususnya pada *Dining and Stall Area*.

6.2 Saran

Untuk pengembangan teori dan kajian dalam perancangan Desain Interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru sebagai *Collaborative Space*, maka diberikan saran sebagai berikut:



1. Dalam melakukan perancangan interior sentra wisata kuliner, harus menganalisis eksisting secara detail agar konsep desain yang direncanakan dapat menjawab kebutuhan dari pengunjung;
2. Selalu perhatikan standar – standar yang mengatur secara umum kebutuhan sarana dan prasarana dalam sentra wisata kuliner;
3. Dalam mendesain interior untuk kegiatan makan minum, memasak, area hiburan, area bekerja, perhatikan ergonomi ruang dan furnitur serta sirkulasi ruang untuk menciptakan area yang nyaman dalam melakukan aktivitas;

Merencanakan dan menerapkan fungsi kolaboratif yang optimal sehingga ciri khas dari sentra wisata kuliner ini terus stabil dan dapat mengakomodasi pengunjung sesuai dengan tujuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2015 tentang Standar Usaha Pusat Penjualan Makanan.
- Peraturan Pemerintah Nomor 52 Tahun 2012 Pasal 18 ayat (3) tentang Sertifikasi Kompetensi dan Sertifikasi Usaha di Bidang Pariwisata.
- Peraturan Walikota Surabaya Nomor 62 Tahun 2016 Kedudukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas, dan Fungsi Serta Tata Kerja Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kota Surabaya.
- Amirullah. (2002). *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Barr, Vilma and Charles E Broudy, AIA. (1984). *Designing to Sell*. USA: McGraw Hill.
- Berman, Barry., & R. Evans, Joel. (2012). *Retail Management: A Strategic Approach (12th Edition)*. Canada: Pearson.
- Cousins, John., Lilicrap, Dennis., & Weekes, Suzanne. (2014). *Food and Beverage Service 9th Edition*. United Kingdom: Trans-Atlantic Publications.
- Francis, DK. Ching. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan. Edisi Ketiga*. Diterjemahkan oleh: Hanggan Situmorang. Jakarta: Erlangga.
- Glorius, Harmann. *Pengelolaan Food Court*. 27 Juli 2018. <http://pengelolaanfoodcourt.blogspot.com/>
- Irawan, Handi. *10 Karakter Unik Konsumen Indonesia*. 28 Juli 2018. <https://marketing.co.id/12-karakter-unik-konsumen-indonesia/>
- Izzati, Alifia Wida., Maharani, Yuni. & Wiyancoko. (2017). *Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe*. Jurnal Desain Interior Vol.2 No.1. 52–60.
- Katsigris, Costas., & Thomas, Chris. (2013). *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice: A Management View*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Kusumowidagdo, Astrid. (2005). *Peran Penting Perancangan Interior pada Store Based Retail*. Dimensi Interior Vol. 3 No. 1, 25–27.
- Lawson, Fred. (1973). *Restaurant Planning & Design*. Great Britain: Architectural Press Ltd.
- Lee, Jenny (Jiyeon). (2016). *The Effect of Festival Atmospheric on Visitors' Emotions and Satisfaction*. 2012 ttra International Conference, 5.

- Planning Guide for Performance Spaces Version 2.0.* (2008). Minnesota: Wenger Corporation.
- Panero, Julius., & Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standard.* New York: Whitney Library of Design.
- Priyono, Eddy. (2006). *Analisis Faktor-Faktor yang memengaruhi Konsumen dalam memilih Kafe di Kota Surakarta.* BENEFIT Vol.10 No. 1. 62–64.
- Pile, John. F. (1988). *Interior Design.* New York: Harry N. Adam Inc
- Poniman, Aldo Sudibyo. & Sentoso, Tan Alexander Cahyadi. (2015). *Analisa Faktor Yang Menjadi Preferensi Konsumen Dalam Memilih Coffee Shop di Surabaya.* Jurnal Hospitality dan Manajemen Jasa Vol.3 No.1. 3–4.
- Putri, Chrysan Adi., Wahyudie, Prasetyo. (2016). *Studi Selera Generasi Muda Usia 18-35 Tahun terhadap Dekorasi Hotel di Jawa Timur.* Jurnal Desain Interior Vol.1 No.52–60.
- S. Dungarwal, Susil. *Fit-Out Management in Modern Malls.* 27 Juli 2018. <https://www.linkedin.com/pulse/fit-out-management-modern-malls-susil-s-dungarwal-frics/>

BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama Armeyditta Willia Abdullah merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Lahir pada 4 Mei 1996 di Jakarta. Penulis telah menempuh jenjang pendidikan formal dasar di SD Negeri Kebon Manggis 01 PG Jakarta lalu lulus pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 81 Jakarta pada tahun 2008-2011, lalu ke jenjang pendidikan tingkat atas di SMA Negeri 14 Jakarta pada tahun 2008-2014, selanjutnya mengenyam pendidikan ke perguruan tinggi di Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember angkatan tahun 2014. Penulis pernah mengikuti kegiatan kerja praktek di PT. Axon Sembilan Puluh pada tahun 2017. Dalam bidang non-akademik, penulis ikut bergabung dalam Himpunan Mahasiswa Desain Interior ITS (HMDI ITS) selama dua periode, yaitu 2014-2015 sebagai staf Departemen Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa dan 2015-2016 sebagai sekretaris Departemen Hubungan Luar. Selain itu, penulis juga aktif dalam berbagai kepanitiaan diantaranya dalam acara Bincang Santai IDE ART 2017 sebagai *Head of Finance*, Kampung Mitra Aplikasi Teknologi BEM FTSP ITS 2016 sebagai *Steering Committee (SC)*, dan SPASIAL ITS 2016 sebagai *Person in Charge of City Tour Event*. Penulis pernah mengikuti berbagai pelatihan diantaranya Latihan Keterampilan Mahasiswa Wirausaha Tingkat Lanjut (LKMW TL) oleh BEM FTSP ITS dan *Global Competency Workshop Batch 2* oleh ITS *International Office*.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: HASIL KUESIONER

LAMPIRAN 2: GAMBAR KERJA

LAMPIRAN 3: GAMBAR DESAIN 3D

LAMPIRAN 4: RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Dining dan Stall Area Sentra Wisata Kuliner Semolowaru

LAMPIRAN 5: RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Pembuatan Meja Makan

LAMPIRAN 6: HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN (HSPK)

**HASIL KUESIONER
LAMPIRAN 1**

Frizca (2)

magew

Ghirrid Briliano Abidin

Tami cantik

Sheila. Lapo seh mey atek nama barang -_-

Maariiiiiiii

selena

Ima

Kampret

Ryan

Aichan👉

diq beri

aliya yudiana

Jojo

Juwita

rizka

Gian

Evy cantik :3

Kebi

yashinta

Rahma

Ary Wahyudi

M.Naufal Randhika

Narendro Bawono Cahyolaksono

Desy Agung R

Amalia Vena Nusa Dewi

Kartika Dyah A.

Dira

Kemas Arie Setiawan

Salsabilla Annisa

Rexy

Aji N.

Arum Puspa Seruni

MJ

Alvis riestra

Wafiq

ims

Agnes

Daniel pardomuan

Rahmat Diko Edfi

Zahri

Renata Kanaratih

Putri KD

Ahmad Riskiy Z

Aldo

Rinanda Aulia Rafi

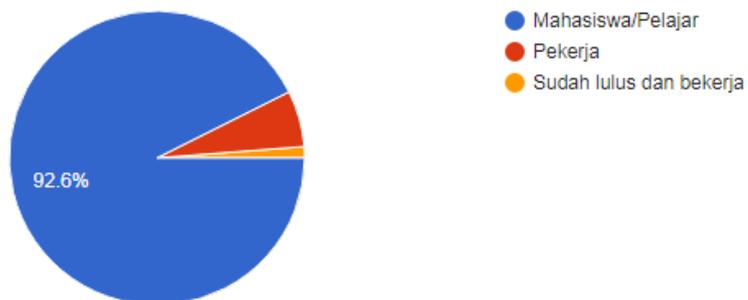
Emilia

Rakha tasmara p

- febidwiarta
- Lyla
- Metta
- NIHLa
- Imi
- thania
- Setia nurul
- Romi Yehezkiel Purba
- Gleen Allan M
- Al
- Adam Widi B
- Muhammad al fatih
- Syukron Rifail M.
- arsyad
- Firman
- Diah Utari
- Arsha
- MUHAMMAD RIFAI ARIF
- dika
- Muhammad Hanif
- Hanun
- Rais
- Aisyah Ahadini
- Alfie
- Imam Muhsin
- Nurul
- arini natasya

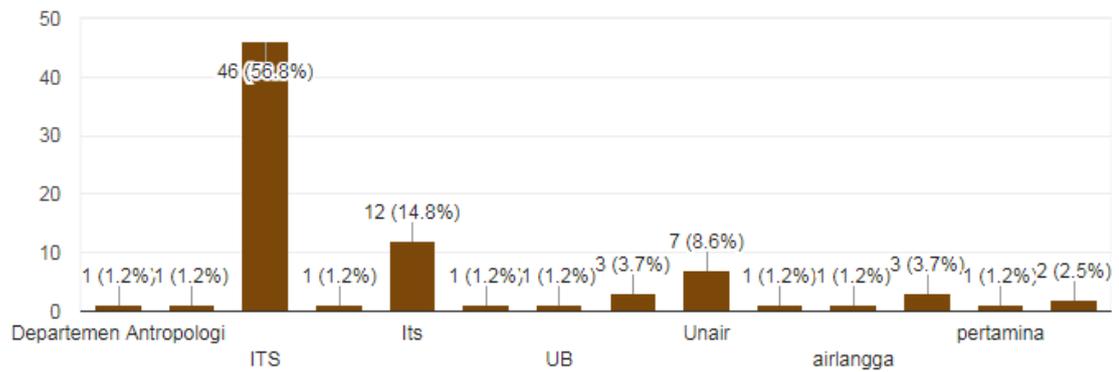
Pekerjaan

81 responses



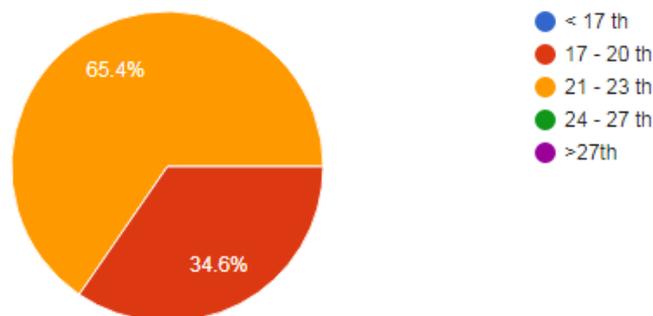
Universitas/Instansi

81 responses



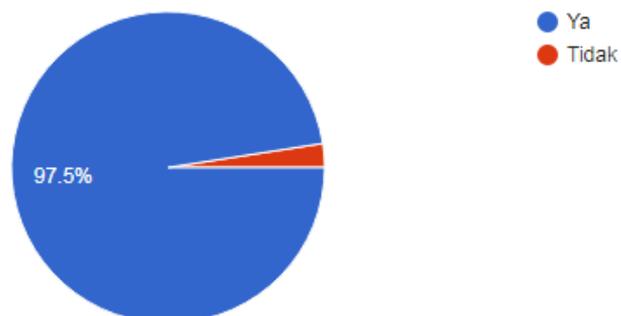
Usia

81 responses



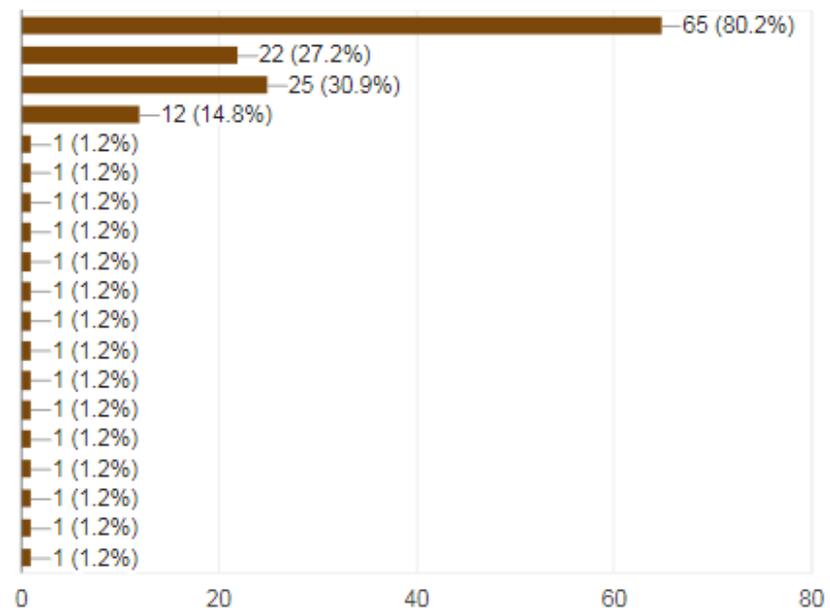
Apakah anda pernah mengunjungi sentra wisata kuliner di Surabaya?

81 responses



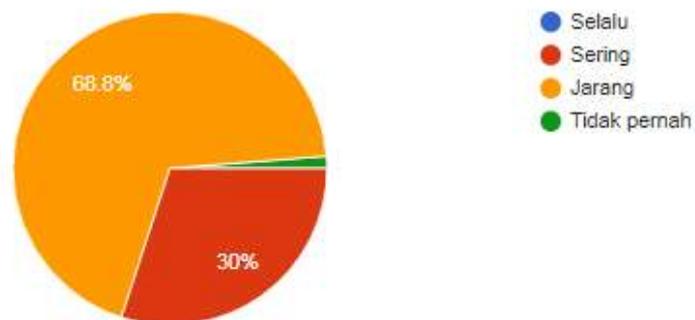
Jika iya, apa nama tempat sentra wisata kuliner tsb?

81 responses



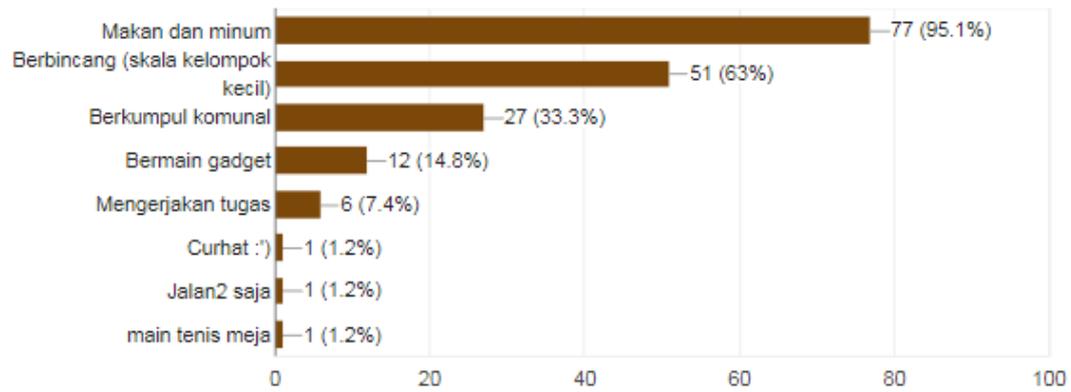
Berapa kali anda mengunjungi sentra wisata kuliner tersebut?

80 responses



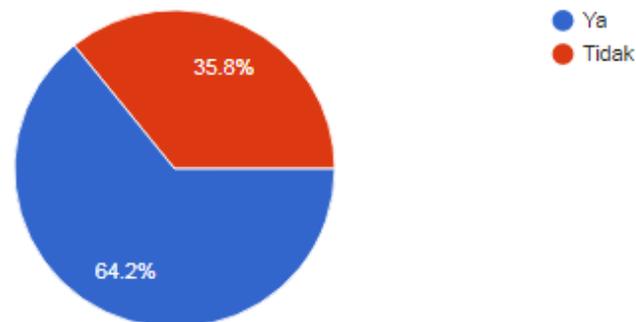
Kegiatan apa yang anda lakukan ketika mengunjungi sentra wisata kuliner?

81 responses



Secara general, apakah anda nyaman melakukan aktivitas disana?

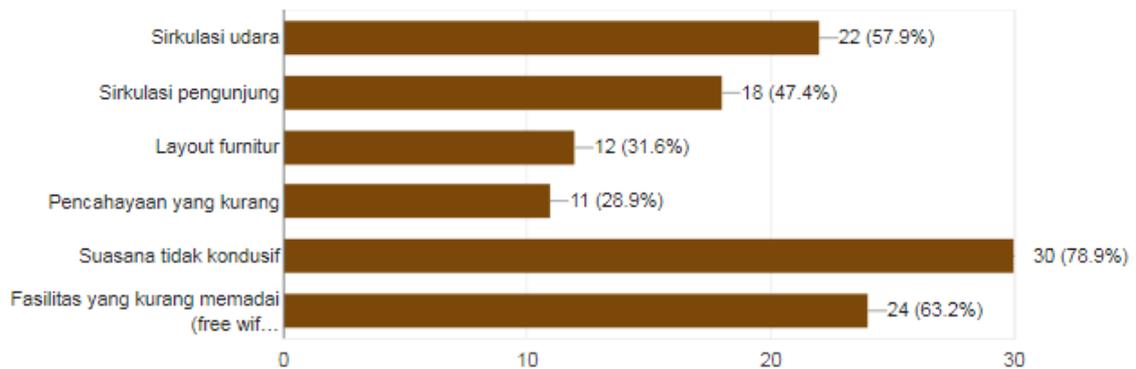
81 responses



Jika menjawab tidak, aspek apakah yang membuat anda tidak nyaman?

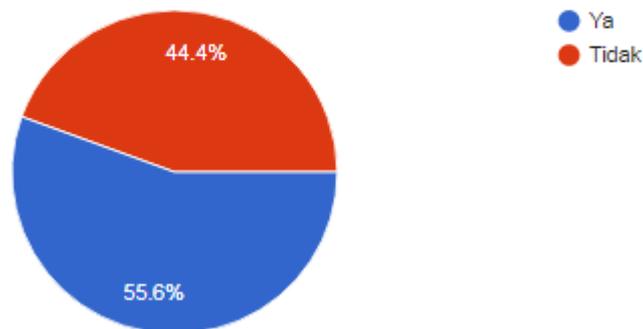


38 responses



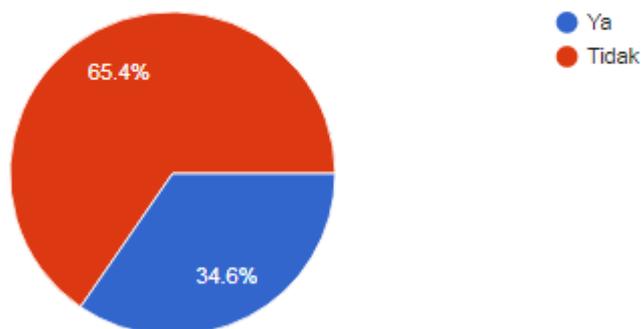
Apakah anda tau keberadaan sentra wisata kuliner ini?

81 responses



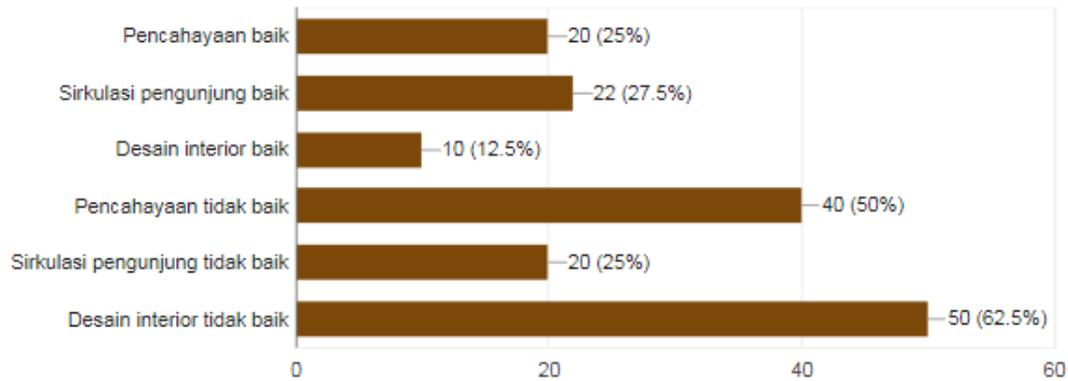
Apakah anda pernah mengunjungi sentra kuliner ini?

81 responses



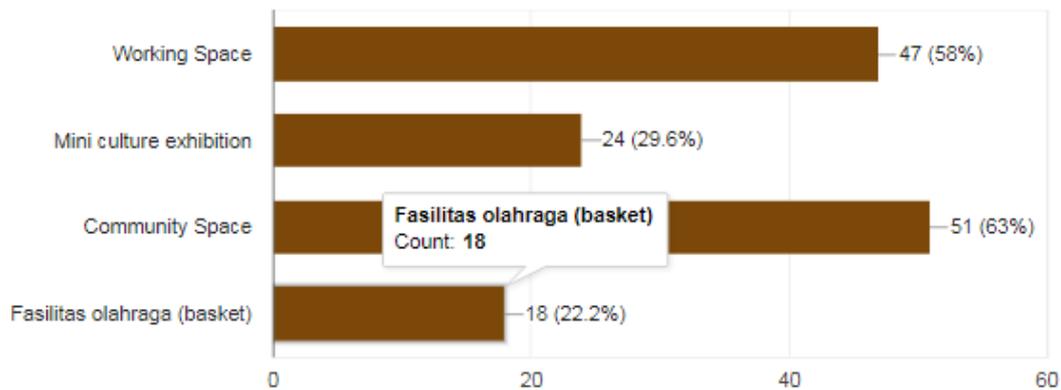
Bagaimana tanggapan anda mengenai kesan sentra kuliner Semolowaru berdasarkan gambar diatas?

80 responses



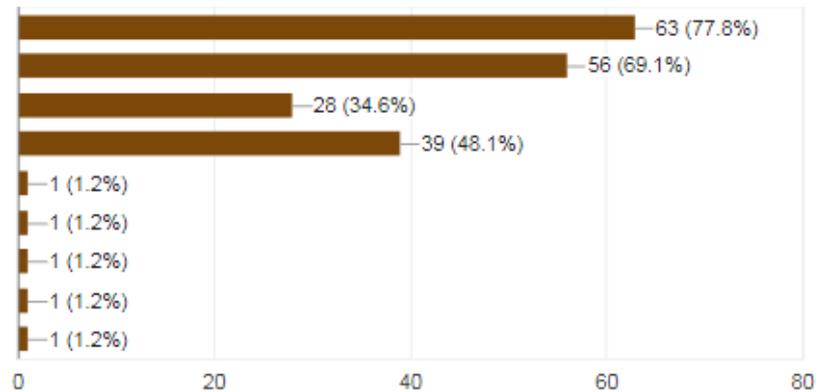
Jika sentra wisata kuliner ini di renovasi, fungsi ruang apa yang diinginkan? (selain tempat untuk makan dan minum)

81 responses



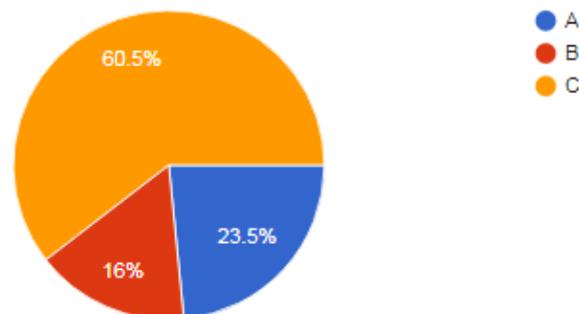
Apakah fasilitas tambahan lainnya yang dapat menarik anda untuk mengunjungi sentra wisata kuliner ini?

81 responses



Desain interior seperti apakah yang menurut anda cocok dan dapat menarik minat anda untuk mengunjungi sentra wisata kuliner?

81 responses



(5)

Harapannya stop kontak di banyakin... :)) (2)

dikembangkan

Disesuaikan dengan budaya setempat sehingga tetap nyaman

Dengan desain seperti diatas, memiliki nilai eye catching dan dengan mudah menarik perhatian kaum muda maupun pekerja untuk datang dan makan disana.

Semangat armey~ cium jauh buat adekmu wkwk

Mau kayak lucy 😊

Desain nyaman, tidak hanya sebagai tempat makan namun dapat menghadirkan suasana menyenangkan

Semoga lancar yaa

Selain desain yang menarik sentra kuliner juga mengandalkan kualitas makanan yang enak

Semangat armeyyy ❤️❤️ jan lupa obob 😊

Desain jangka panjang, feasible karena obyeknya sentra kuliner yang memiliki segmentasi tertentu, sesuai dengan kondisi geografis dari obyek tersebut, material nyaman, luasan cukup, dan cocok bagi semua kalangan, contoh: bagi yang merokok dan tidak

Memenuhi keperluan pengunjung dr. Brbagai klompok usia

Kualitas interior meningkat khusus nya dr segi visual

Ada banyak tipe furnitur

desain yang bikin interior nyaman, gampang dibersihin, gak becek, gak jorok, gak bau, sama buat nongkrong yang pewe lama lama disana

Semoga bisa di realisasikan

Penghawaan lebih dioptimalkan, karena tempat makan yg enak juga bisa didukung dr penghawaan yg membuat pengunjung lebih nyaman

Sirkulasi udara yg baik, sehingga org yg tidak merokok tidak terganggu dgn asap rokok. Lalu mungkin petunjuk tenant2 makanan yg jelas, ada papan untuk petunjuk nama2nya(mungkin bisa diaplikasikan dgn teknologi yg lbh canggih lg, seperti ada lcd touch screen gt yg bs nyari2 nama tenannya, jenis makanannya dan letaknya) Dan pemberian nomor tenant yg jelas

untuk desain lebih dibuat menarik lagi sehingga sentra kuliner semolowaru mempunyai keunikan yg beda dengan sentra kuliner lainnya

Yg C mirip foodcourt di wtc

Diperjelas terkait sirkulasi udara karena saya melihat lokasi tersebut indoor

Desainnya sudah bagus

Semoga berjalan dengan baik

Yg penting banyak colokan buat nugas wkwk, tempatnya nyaman, (ngga terlalu rame tp ga sepi jg)

pencahayaan baik, suhu udara enak (ngga gerah atau panas tp ngga terlalu dingin jg) penataan

furniture yg baik dan ergonomis, desain nya unik dan bagus

Sirkulasi antara orang duduk dan orang yang berjalan di belakang nya sebaiknya dibuat lebih berjauhan, lebih memperhatikan layout furnitur

Lebih banyak stop kontak nya. Jenis makanannya juga d banyakinn

Makin gahul

Semoga berjalan lancar

Harapannya ruang terbuka yang ada dimanfaatkan dengan baik. Lesehan memberikan kesan kumuh pada senkul tersebut sebaiknya djberi meja kursi. Dan spot foto kekinian ala-ala yang layak dan baik bisa menjadi daya tarik.

Semoga pengembangan desain akan segera terwujud untuk menciptakan kenyamanan seluruh pengunjung dan memberikan mood sendiri bagi pengunjung maupun penjual.

Aamiin

Semoga sustainable dan dapat turut menumbuhkan kesadaran masyarakat, terutama penunjang sentra kuliner untuk senantiasa menjaga kebersihan dan kenyamanan pengunjung lainnya demi kebaikan bersama.

Supaya pengembangan desain diatas semakin membuat orang2 nyaman untuk makan minun atau hanya sekedar berkumpul dengan teman2. Semangat armey TA nyaaa, luvss♥♥♥♥

Tetap jaga kebersihan dan adanya larangan merokok

semoga ter-realisasi.

Harapan bisa di realisasikan, saran kalo mau direalisasikan cari tempat yg strategis

semoga terwujud

Harapannya hargamakanan dan minuman tidak naik

Semoga sentra kuliner tsb dapat menjadi icon di semolowaru

Buatlah desain yang mampu orang lainnya nyaman didalamnya

Karena memang namanya sentra kuliner, tujuannya kan untuk masyarakat menengah kebawah.. jadi diutamakan fungsinya ketimbang elemen interiornya

.

Berikan space untuk privasi tiap pengunjung, ruang khusus bagi mereka yang merokok

Agar lebih merakyat

Dapat membuat interaksi antar pengunjung terjadi

Semoga sentra kuliner semolowaru dapat berubah menjadi sentra kuliner yang lebih menarik
Untuk layout lebih prefer c namun kalau bisa furniture yg dipakai jgn terlalu tinggi seperti di gambar.
Buat lebih nyaman apabila pengunjung kesana lebih mengarah ke kelompok2 kecil

Mungkin bisa memadukan ornamen budaya lokal atau budaya bangsa kita. Biar terekslore serta dikemas jaman saat ini. Semisal kain batik dari sabang sampai merauke atau ornamen permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh pengunjung menjadikan sarana berinteraksi tidak melulu ke gadget akan lebih baik menurut saya sendiri. Terima kasih

Makannaya enak, desain tempatnya bikin nyaman, no smoking, free wifi

Semoga dapat terealisasi

Senoga sesuai dgn target pasar dan kebutuhan pengunjung

Mungkin mejanya jangan dibuat menyatu seperti foto diatas. tp dibuat lebih flexible agar dapat menyesuaikan jumlah kelompok pengunjung yg datang

Menjadi tempat hangout, rapat dan mengerjakan tugas yang menarik, nyaman dan murah, khususnya kantong mahasiswa

yang instagramable, trs banyak tanaman2 jd kl nugas adem ngeliatnyaa trsss fasilitas kyk stop kontak sm pencahayaan juga dipikirin sm letak furniture. oh iyaaa kursi sm mejanya yg nyaman sm ergonomis manusia. wkwkwk bnyk mau. smgt armey

Menjadikan sentra kuliner murah dengan fasilitas yang menarik

Sebenarnya dari gambar di atas gak ada yg terlalu saya minati sih. Tapi wajib ngisi so.... saya lebih suka meja/kursi yg gak panjang2/dempet. Karena biar luas aja rasanya, gak engep (apalagi kalau rame). Dan satu lagi, pencahayaan juga menurut saya penting. Terutama buat yg senkul yg rame di malam hari. Kalo pencahayaannya oke, orang akan nyaman untuk beraktivitas disana.

Dilakukan maintenance yg baik, tidak hanya ketika melakukan pembedahan atau pembangunan saja karena seringnya terbengkalai ketika pembedahan atau pembangunan sudah selesai

hmm sbnrnya utk desain saya sih terserah.. yang penting tdk keliatan berantakan dan kotor saja Lebih memiliki nilai tersendiri agar setiap tempat dapat memiliki ciri khas. Itu yang akan mudah di ingat oleh pengunjung

Tempatnya harus memudahkan utk buang sampah

Diharapkan benar benar menjadi working space, tidak hanya sekadar tempat ngopi saja.

lanjutkan

semoga cepat terealisasi

Semoga bisa direalisasikan untuk kedepannya

Tempat lebih bersih, rapi

THANKS

Ada larangan merokok di area makan

Semoga lebih mempertimbangkan aspek kebersihan dan kerapian

Kebersihannya aja dijaga. Jangan sampai terlihat jorok

Harapannya dapat dilakukan

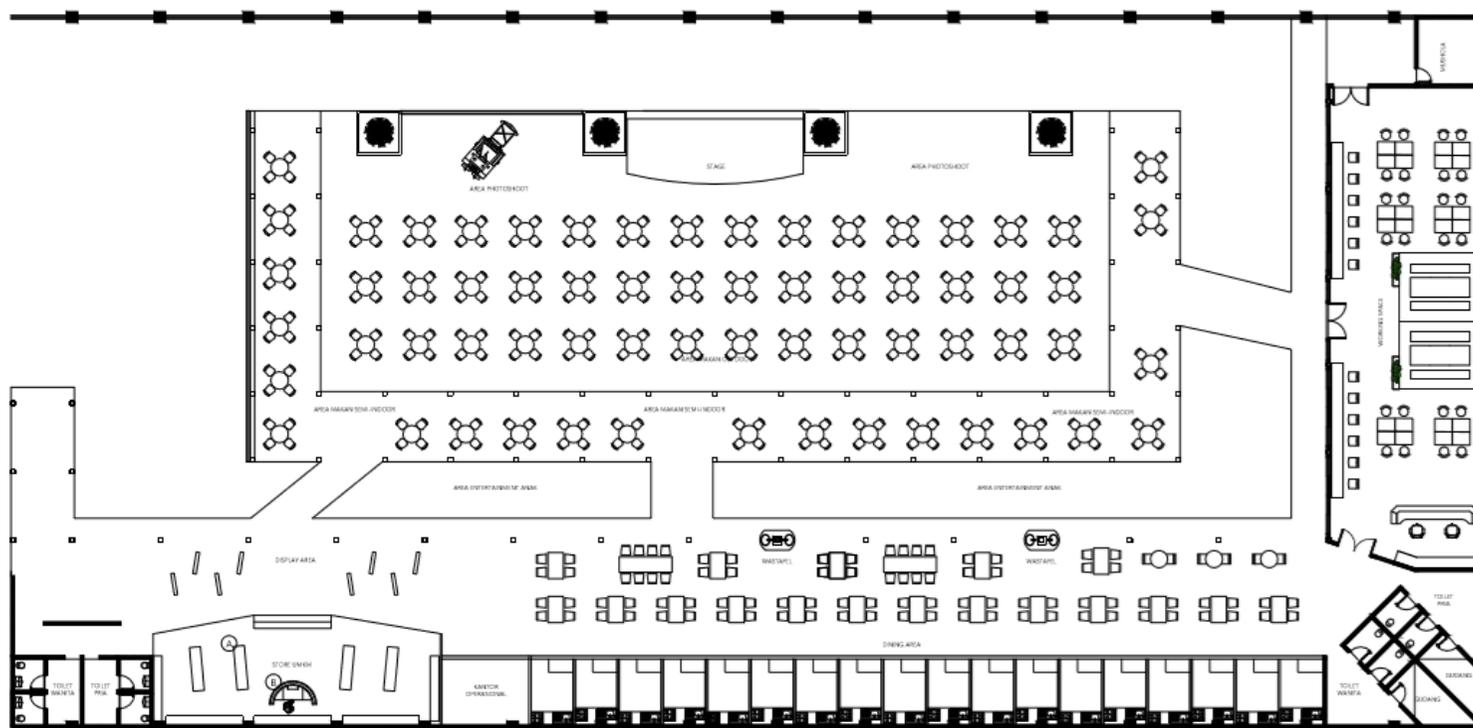
Semoga menjadi lebih baik

Semoga dapat teraplikasi dengan baik dan menjawab permasalahan yg ada ;)

Jarak dibuat lebih longgar

Gambat ketiga dan pertama bagus, hanya saja gambar no 1 kurang tertata pd pencahayaan, furniture dan sirkulasi pengunjung, namun konsep bisa digabungkan atau ditambahkan pada gambar ketiga

Tempatnya dibikin lebih instagramable



JUDUL GAMBAR

DENAH TERPLIH

SKALA

1 : 150
CM

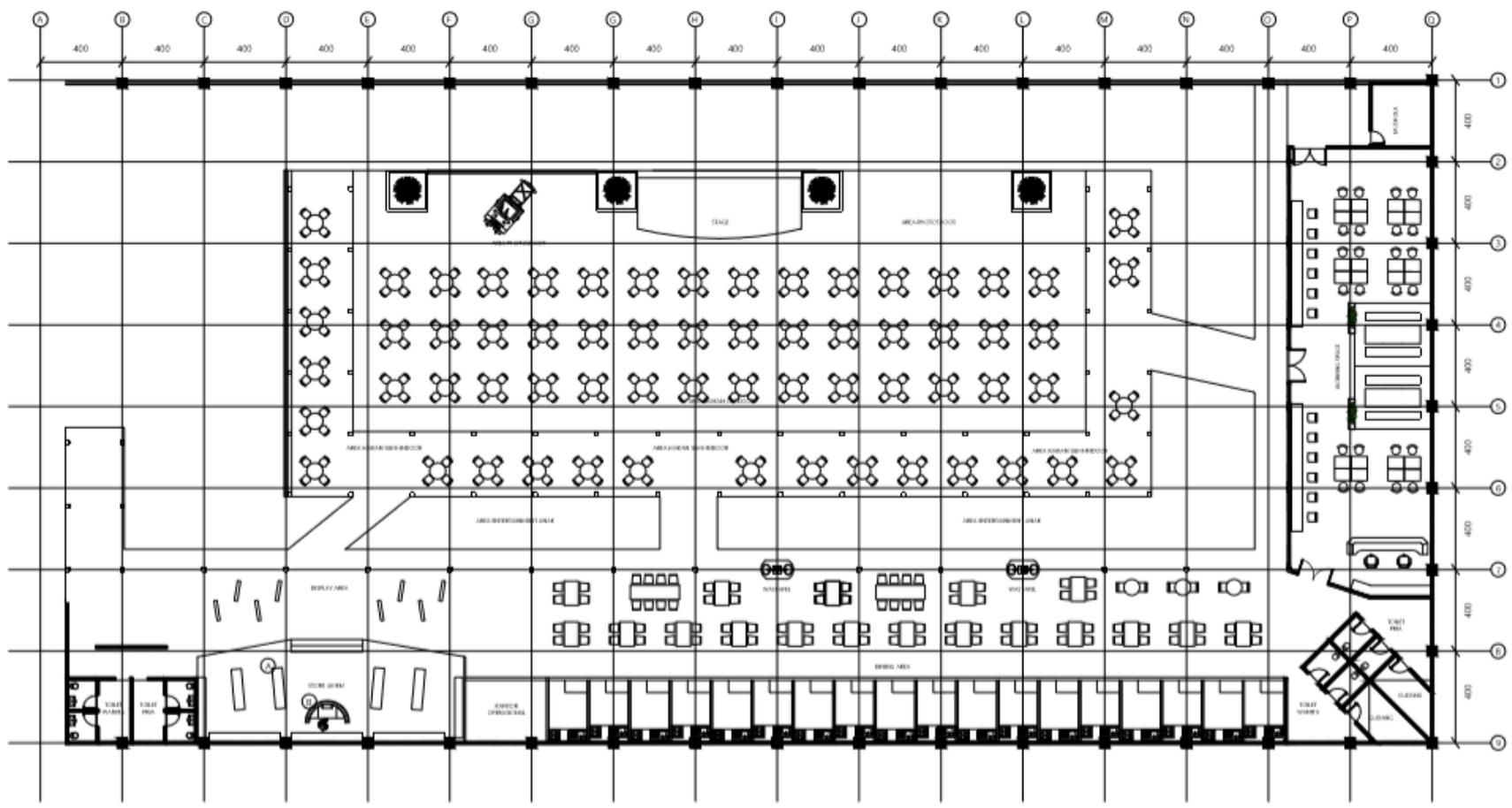
NO. LEMBAR

TANGGAL

26 FEBRUARI 2018

JMLAH LEMBAR





JADUL GAMBAR

DENAH TERPILIH

SKALA	TANGGAL
1 : 150 CM	28 FEBRUARI 2018
NO. LEMBAR	JMLAH LEMBAR





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
RI141501

DOSEN PEMBIMBING :
R. PRASETYO WIRJUDE, M.T.

DESAIN INTERIOR
SENTRA WISATA KULNER SEMOLONWARU
SEBAGAI COLLABORATIVE SPACE

NAMA MAHASISWA :
ARMEYITTA WILLIA ABDULLAH
084114000090

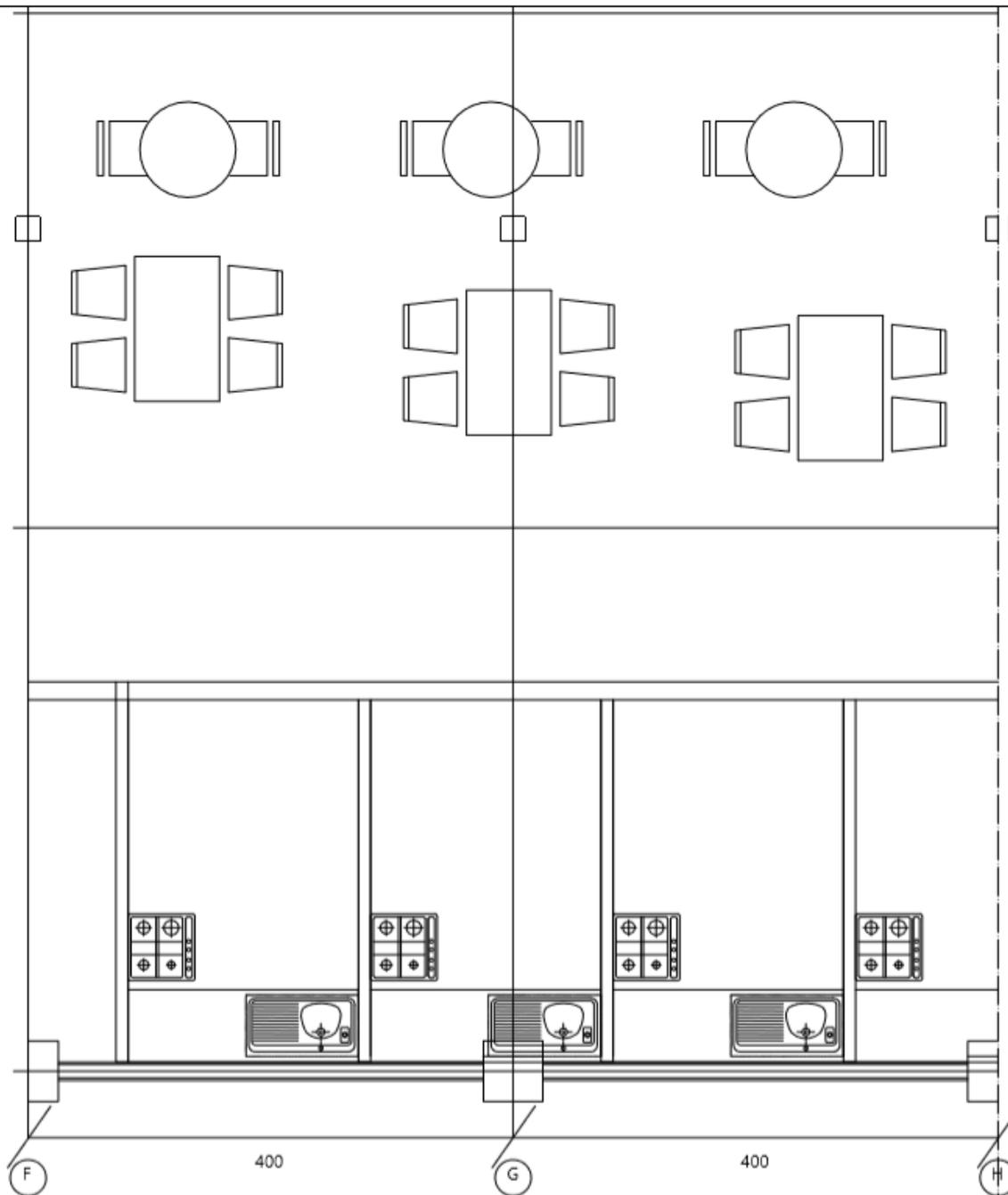
KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR
RUANG TERPILIH 1 - DINING AND TENANT AREA

SKALA	TANGGAL
1 : 25	27/04/2018

NO. LEMBAR	JMLAH LEMBAR





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
RI-41501

DOSEN PEMBIMBING :
IR. PRASETYO WIMAYUDE, M.T.

DESAIN INTERIOR
SENTRA WISATA KULNER SEMOLONGARU
SEBAGAI COLLABORATIVE SPACE

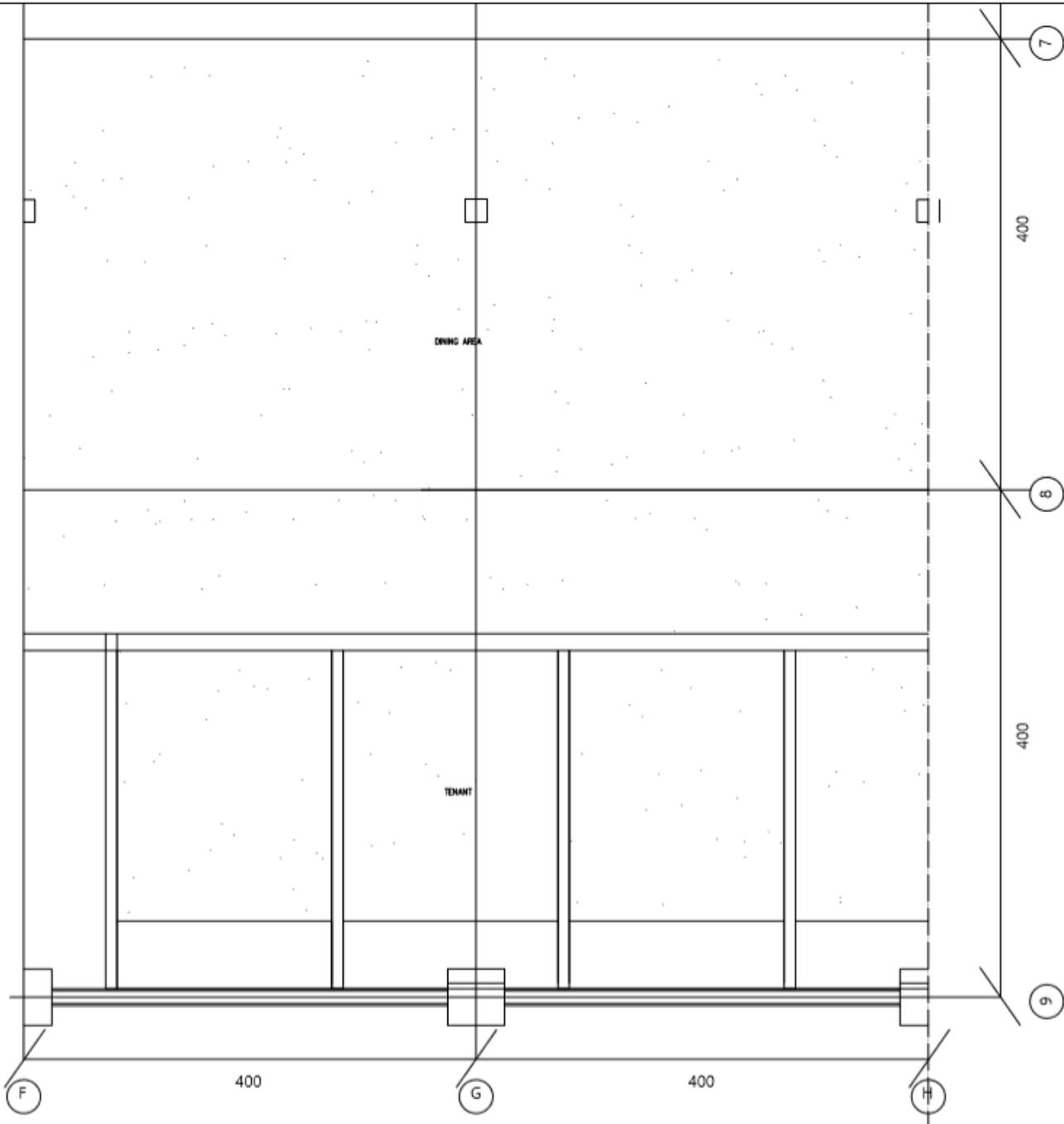
NAMA MAHASISWA :
ARMEYDITTA WILIA ABDULLAH
0811144000050

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI
RUANG TERPIH 1 - DINING AND TENANT AREA

SKALA	TANGGAL
1 : 25	27/04/2018
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

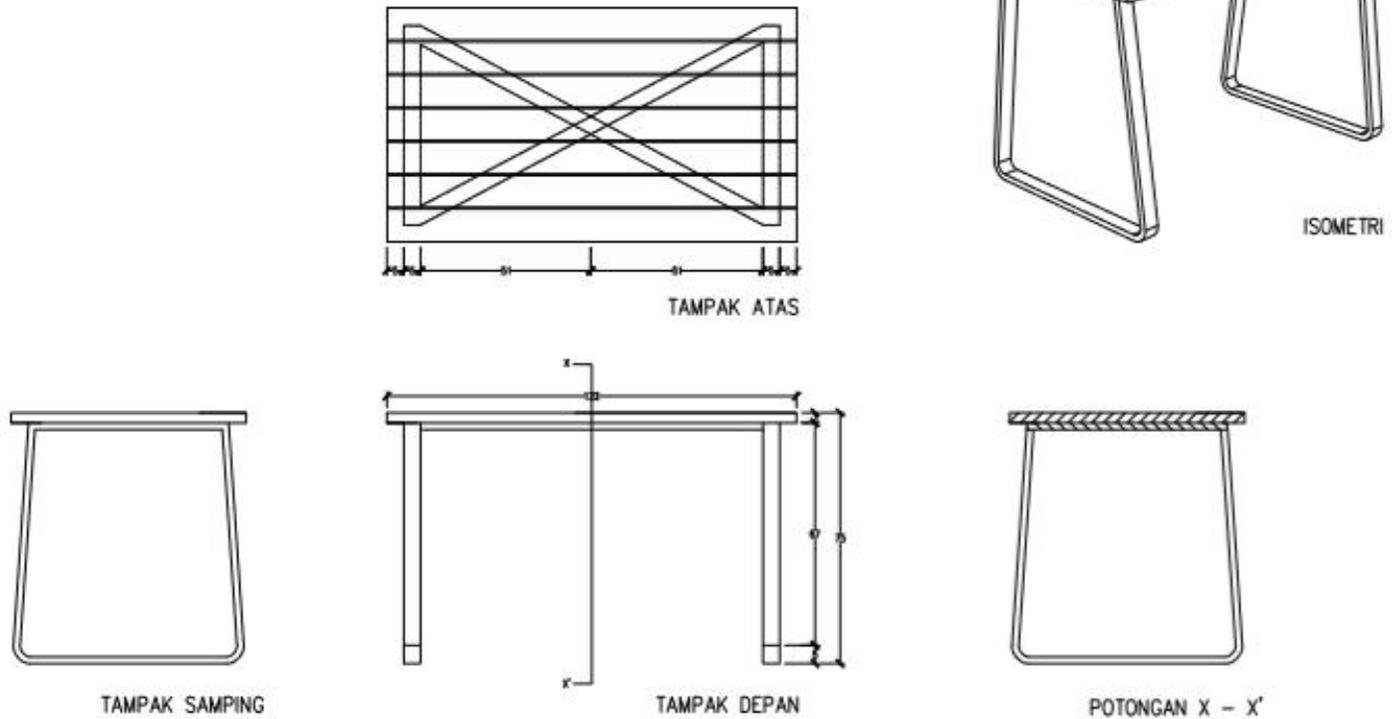
TUGAS AKHIR
R141301

Dosen Pembimbing :
Dr. PRASETIO WIRYUDE, S.T.

DESAIN INTERIOR
SENTRA WISATA KULNER SENGLOH
SEBAGAI COLLABORATIVE SPACE

NAMA MAHASISWA :
ANWYDITA WILIA ABDULLAH
064114050035

KETERANGAN :



JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 1
RANGKAIAN TERSERUT 1 - AREA A

SKALA	TANGGAL
1 : 10	27/04/2018

NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

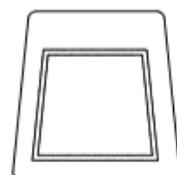
TUGAS AKHIR
R041501

DOSEN PEMBIMBING :
IR. PRASETYO WAHYUDE, M.T.

DESAIN INTERIOR
SENTRA WISATA KULNER SEMOLOWARU
SEBAGAI COLLABORATIVE SPACE

NAMA MAHASISWA :
ARMEYDITTA MULLIA ABDULLAH
0841144000050

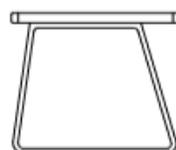
KETERANGAN :



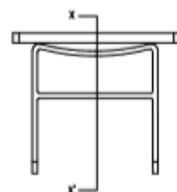
TAMPAK ATAS



ISOMETRI



TAMPAK SAMPING



TAMPAK DEPAN



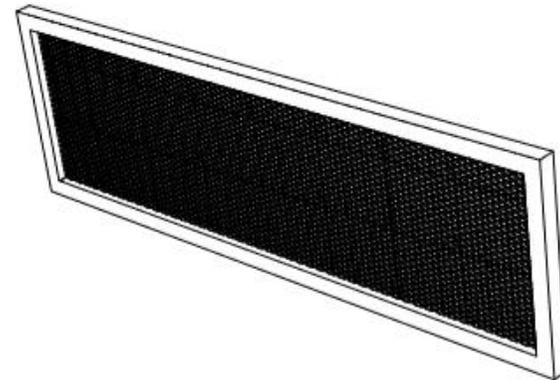
POTONGAN X - X'

JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 2
RUANG TERPILIH 1 - AREA A

SKALA	TANGGAL
1 : 10	27/04/2018

NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



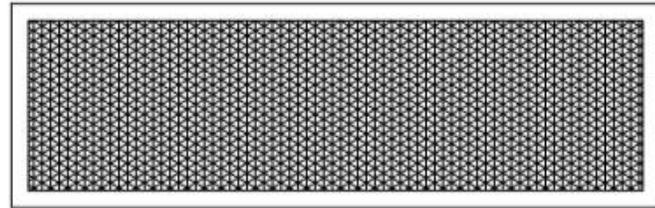
ISOMETRI



TAMPAK ATAS



TAMPAK SAMPING



TAMPAK DEPAN



POTONGAN X - X'

KETERANGAN :



TAMPAK ATAS



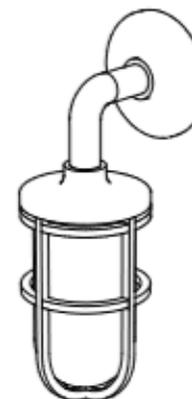
TAMPAK SAMPING



TAMPAK DEPAN



POTONGAN X - X'



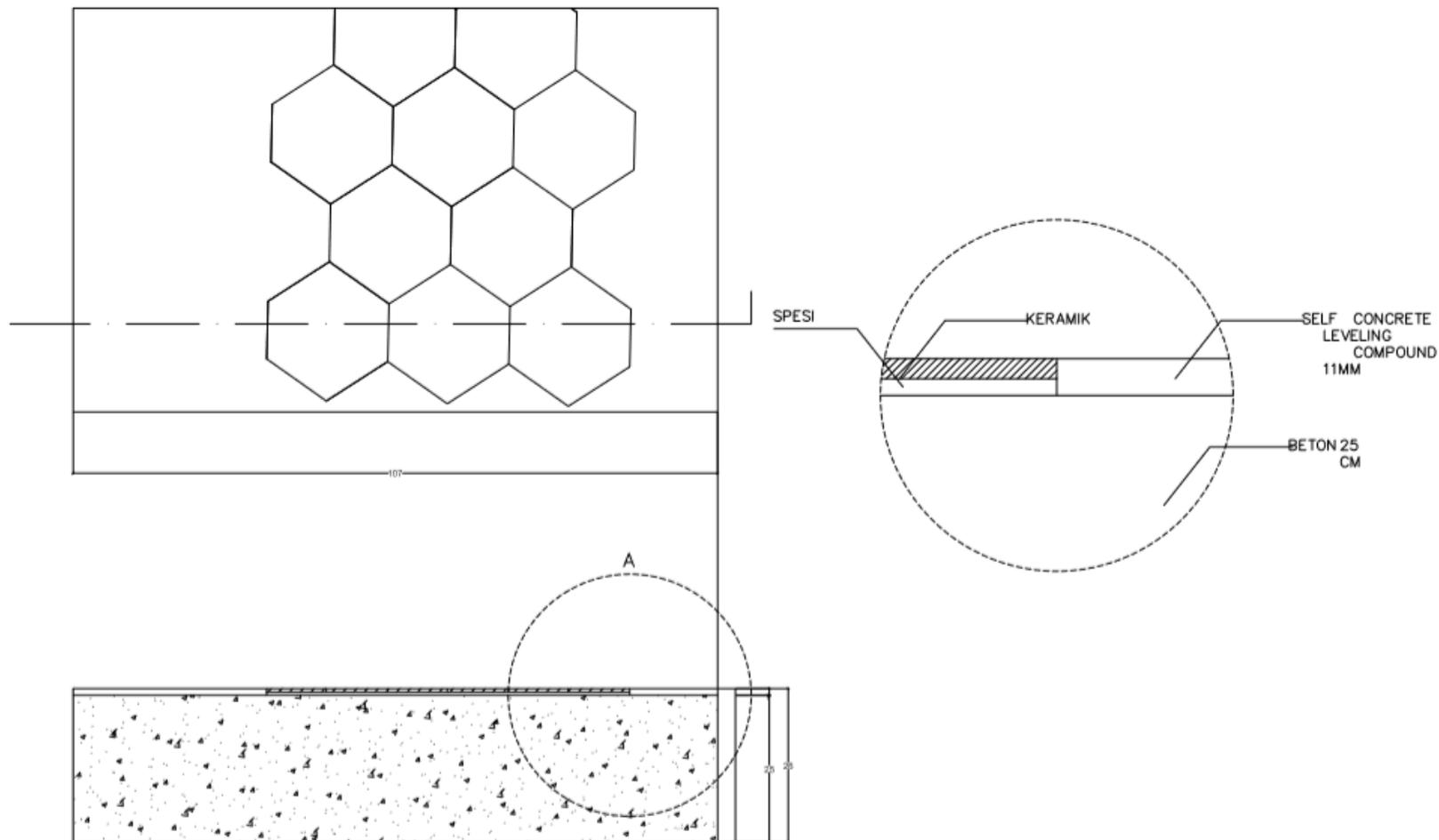
ISOMETRI

JUDUL GAMBAR

DETAIL LIGHTING
RUMAH TERPILIH 1 - AREA A

SKALA	TANGGAL
1 : 5	27/04/2018

NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR





Ruang Terpilih 1 - Dining and Tenant Area (1)



Ruang Terpilih 1 - Dining and Tenant Area (2)



Ruang Terpilih 1 - Dining and Tenant Area (3)



Ruang Terpilih 1 - Dining and Tenant Area (4)



Ruang Terpilih 1 - Dining and Tenant Area (5)



Ruang Terpilih 1 - Dining and Tenant Area (6)



Ruang Terpilih 2 – Working Space (1)



Ruang Terpilih 2 – Working Space (2)



Ruang Terpilih 2 – Working Space (3)



Ruang Terpilih 2 – Working Space (4)



Ruang Terpilih 3 – Entertainment Area (2)



Ruang Terpilih 3 – Entertainment Area (2)



Ruang Terpilih 3 – Entertainment Area (3)



Ruang Terpilih 3 – Entertainment Area (4)

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Pekerjaan : Desain Interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru Sebagai *Collaborative Space*
 Lokasi : Kota Surabaya, Jawa Timur
 Tahun : 2018

NO.	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH HARGA
PEKERJAAN GALIAN DAN TANAH(BONGKAR LANTAI)					
1	Bongkar lantai	300.00	m ²	Rp 5.350.00	Rp 1.605.000.00
2	Pemasangan Bouwplank (rambu utk pasang dinding)	57.00	m	Rp 136.700.00	Rp 7.791.900.00
3	Galian tanah pondasi	3.42	m ³	Rp 35.450.00	Rp 121.239.00
4	Urugan tanah kembali	1.14	m ³	Rp 23.600.00	Rp 26.904.00
PEKERJAAN PONDASI, DINDING BETON DAN LANTAI					
1	Pemasangan Pondasi batu kali ukuran 20x30 cm	3.42	m ³	Rp 1.706.250.00	Rp 5.835.375.00
2	Pemasangan Sloof beton ukuran 15/20 (1,71 m ³)	57.00	m	Rp 169.400.00	Rp 9.655.800.00
3	Pemasangan Kolom beton praktis ukuran 12/12 (1,40 m ³)	96.90	m	Rp 85.450.00	Rp 8.280.105.00
4	Pemasangan Dinding 1/2 bata	156.75	m ²	Rp 183.150.00	Rp 28.708.762.50
5	Pemasangan Ring Balok beton ukuran 15/20 (1,71 m ³)	57.00	m	Rp 138.850.00	Rp 7.914.450.00
6	Pas. Plesteran dinding	313.50	m ²	Rp 62.450.00	Rp 19.578.075.00
7	Aci dinding	114.00	m ²	Rp 35.800.00	Rp 4.081.200.00
8	Pas. lantai beton th. 10 cm	30.00	m ³	Rp 893.100.00	Rp 26.793.000.00
PEKERJAAN ATAP DAN PLAFON					
1	Pas. Rangka baja ringan tbl. 0.75	448.00	m ²	Rp 139.950.00	Rp 62.697.600.00
2	Pas. Aluminium foil (pemahan nanas & bocor)	448.00	m ²	Rp 33.350.00	Rp 14.940.800.00
3	Pas. Atap genteng metal roof tbl. 0.35	448.00	m ²	Rp 108.450.00	Rp 48.585.600.00
4	Pas. Bubung genteng metal roof	32.00	m	Rp 99.250.00	Rp 3.176.000.00
PEKERJAAN SANITARI					
1	Pas. Kitchen sink aluminium	18	buah	Rp 366.850.00	Rp 6.603.300.00
2	Pas. Instalasi air bersih 18 titik	57.00	m	Rp 25.750.00	Rp 1.467.750.00
3	Pas. Instalasi air kotor 18 titik	57.00	m	Rp 25.750.00	Rp 1.467.750.00
4	Pas. Kran leher angsa 22 titik	22	buah	Rp 179.550.00	Rp 3.950.100.00
PEKERJAAN FURNITUR					
1	Pembuatan meja makan custom design	32	buah	Rp 1.800.000.00	Rp 57.600.000.00
2	Pengadaan Kursi london chair INFORMA	64	buah	Rp 550.000.00	Rp 35.200.000.00
3	Pembuatan Bar table custom design	5	buah	Rp 4.000.000.00	Rp 20.000.000.00
4	Pembuatan Bar Stool custom design	40	buah	Rp 500.000.00	Rp 20.000.000.00
5	Pembuatan Kitchen set	18	buah	Rp 900.000.00	Rp 16.200.000.00
6	Pembuatan Meja Kasir	18	buah	Rp 2.200.000.00	Rp 39.600.000.00
7	Pembuatan Meja wastafel	2	buah	Rp 2.000.000.00	Rp 4.000.000.00
LAIN-LAIN					
1	Pengadaan Cooker hood S-60, HOTER	18.00	buah	Rp 550.000.00	Rp 9.900.000.00
2	Pengadaan Sink WD 91 dan kran air WD 710 , WELDEN	18.00	buah	Rp 291.000.00	Rp 5.238.000.00
3	Pembuatan Tenant sign	18.00	buah	Rp 1.500.000.00	Rp 27.000.000.00
4	Pembuatan Atap tenant	9.00	buah	Rp 500.000.00	Rp 4.500.000.00
5	Pembuatan Hanging Woods	9.00	buah	Rp 500.000.00	Rp 4.500.000.00
6	Pengadaan Pot	26.00	buah	Rp 120.000.00	Rp 3.120.000.00
7	Pengadaan Wastafel dan keran, WIKEA	4.00	buah	Rp 565.000.00	Rp 2.260.000.00
8	Pengadaan Cermin (50x100) cm	4.00	buah	Rp 80.000.00	Rp 320.000.00
PEKERJAAN PENGECATAN					
1	Cat dinding	313.50	m ²	Rp 37.990.00	Rp 11.909.865.00
PEKERJAAN PEMBERSIHAN AKHIR					
1	Pembersihan dan finishing pekerjaan	1.00	Ls	Rp 3.000.000.00	Rp 3.000.000.00
				TOTAL RAB	Rp 527.628.575.50
				DIBULATKAN	Rp 527.628.575.00

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Pekerjaan : Desain Interior Sentra Wisata Kuliner Semolowaru Sebagai *Collaborative Space*

Lokasi : Kota Surabaya, Jawa Timur

Tahun : 2018

NO	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA TOTAL
1	Pembuatan meja dengan spesifikasi	1	unit	Rp 1,800,000.00
	Top table kayu pinus ukuran 700x700 mm			
	angka 4 cat doff			
	Standing leg iron tinggi 665 mm			
	Standing persegi ukuran 500x500 mm			
	Jumlah		Rp 1,800,000.00	

HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN (HSPK)

URAIAN KEGIATAN	SATUAN	KOEFF	HARGA SATUAN	HARGA
PEKERJAAN TANAH				
Pasang Bouwplank	m			
upah :	Oh	0.100	Rp 100,000.00	Rp 10,000.00
Pekerja	Oh	0.100	Rp 80,000.00	Rp 8,000.00
Kepala tukang	Oh	0.010	Rp 150,000.00	Rp 1,500.00
Mandor	Oh	0.005	Rp 180,000.00	Rp 900.00
			Jumlah	Rp 20,400.00
bahan :	m ³	0.007	Rp 5,610,000.00	Rp 39,270.00
Kayu Meranti papan	m ³	0.012	Rp 5,345,000.00	Rp 64,140.00
Kayu Meranti kaso	kg	0.020	Rp 23,200.00	Rp 464.00
			Jumlah	Rp 103,874.00
			Jumlah total	Rp 124,274.00
			Jumlah Total + jasa 10%	Rp 136,700.00
Galian Tanah Biasa sedalam 0,5 Meter				
upah :	Oh	0.3750	Rp 80,000.00	Rp 30,000.00
Pekerja	Oh	0.0125	Rp 180,000.00	Rp 2,250.00
Mandor			Jumlah	Rp 32,250.00
			Jumlah Total + jasa 10%	Rp 35,450.00
Urugan Tanah Kembali				
upah :	Oh	0.2500	Rp 80,000.00	Rp 20,000.00
Pekerja	Oh	0.0083	Rp 180,000.00	Rp 1,494.00
Mandor			Jumlah	Rp 21,494.00
			Jumlah Total + jasa 10%	Rp 23,600.00
PEKERJAAN PASANGAN BATU KALI/BELAH				
Pasang Pondasi/Pasangan Batu kali/Belah 1 Pc : 4 Ps	m ³			
upah :	Oh	1.5000	Rp 80,000.00	Rp 120,000.00
Pekerja	Oh	0.7500	Rp 100,000.00	Rp 75,000.00
Tukang batu	Oh	0.0750	Rp 150,000.00	Rp 11,250.00
Kepala tukang	Oh	0.0750	Rp 180,000.00	Rp 13,500.00
Mandor			Jumlah	Rp 219,750.00
bahan :	m ³	1.2000	Rp 655,100.00	Rp 786,120.00
Batu belah 15/20	kg	163.0000	Rp 1,000.00	Rp 163,000.00
Semen portland	m ³	0.5200	Rp 275,000.00	Rp 143,000.00
Pasir pasang			Jumlah	Rp 1,092,120.00
			Jumlah total	Rp 1,311,870.00
			Jumlah Total + jasa 10%	Rp 1,443,050.00
PEKERJAAN DINDING				
Pasangan bata merah tebal 1/2 bata, 1 Pc : 4 Ps	m ³			
upah :	Oh	0.30000	Rp 80,000.00	Rp 24,000.00
Pekerja	Oh	0.10000	Rp 100,000.00	Rp 10,000.00
Tukang batu	Oh	0.01000	Rp 150,000.00	Rp 1,500.00
Kepala tukang	Oh	0.01500	Rp 180,000.00	Rp 2,700.00
Mandor			Jumlah	Rp 38,200.00
bahan :	bh	70.00000	Rp 1,500.00	Rp 105,000.00
Bata merah	kg	11.50000	Rp 1,000.00	Rp 11,500.00
Semen portland	m ³	0.04300	Rp 275,000.00	Rp 11,825.00
Pasir pasang			Jumlah	Rp 128,325.00
			Jumlah total	Rp 166,525.00
			Jumlah Total + jasa 10%	Rp 183,150.00
PEKERJAAN PLESTERAN/BETON				
Plesteran 1 Pc : 4 Ps tebal 15 mm	m ²			
upah :	Oh	0.30000	Rp 80,000.00	Rp 24,000.00
Pekerja	Oh	0.15000	Rp 100,000.00	Rp 15,000.00
Tukang batu	Oh	0.01500	Rp 150,000.00	Rp 2,250.00
Kepala tukang	Oh	0.01500	Rp 180,000.00	Rp 2,700.00
Mandor			Jumlah	Rp 43,950.00
bahan :	kg	6.24000	Rp 1,000.00	Rp 6,240.00
Semen portland	m ³	0.02400	Rp 275,000.00	Rp 6,600.00
Pasir pasang			Jumlah	Rp 12,840.00
			Jumlah total	Rp 56,790.00
			Jumlah Total + jasa 10%	Rp 62,450.00
Acian				
upah :	Oh	0.20000	Rp 80,000.00	Rp 16,000.00
Pekerja	Oh	0.10000	Rp 100,000.00	Rp 10,000.00
Tukang batu	Oh	0.01000	Rp 150,000.00	Rp 1,500.00
Kepala tukang	Oh	0.01000	Rp 180,000.00	Rp 1,800.00
Mandor			Jumlah	Rp 29,300.00
bahan :	kg	3.25000	Rp 1,000.00	Rp 3,250.00
Semen portland			Jumlah	Rp 3,250.00
			Jumlah total	Rp 32,550.00
			Jumlah Total + jasa 10%	Rp 35,800.00
Beton K-125 (1Pc : 3Ps : 4Kr)				
upah :	Oh	1.65000	Rp 80,000.00	Rp 132,000.00
Pekerja	Oh	0.25000	Rp 100,000.00	Rp 25,000.00
Tukang batu	Oh	0.02500	Rp 150,000.00	Rp 3,750.00
Kepala tukang	Oh	0.08000	Rp 180,000.00	Rp 14,400.00
Mandor			Jumlah	Rp 175,150.00

bahan :	Semen portland	kg	250.00000	Rp	1,000.00	Rp	250,000.00
	Pasir beton	m ³	0.52200	Rp	275,000.00	Rp	143,550.00
	Batu pecah/split 2/3	m ³	0.69500	Rp	350,000.00	Rp	243,250.00
					Jumlah	Rp	636,800.00
					Jumlah total	Rp	811,950.00
					Jumlah Total + jasa 10%	Rp	893,100.00
Membuat Sloof Beton Bertulang (15 x 20) cm		m					
upah :	Pekerja	Oh	0.21000	Rp	80,000.00	Rp	16,800.00
	Tukang kayu	Oh	0.10400	Rp	100,000.00	Rp	10,400.00
	Tukang besi	Oh	0.03000	Rp	100,000.00	Rp	3,000.00
	Tukang batu	Oh	0.01050	Rp	100,000.00	Rp	1,050.00
	Kepala tukang	Oh	0.01445	Rp	150,000.00	Rp	2,167.50
	Mandor	Oh	0.00627	Rp	180,000.00	Rp	1,128.60
					Jumlah	Rp	34,546.10
bahan :	Kayu Terentang papan 3 cm	m ³	0.00600	Rp	1,250,000.00	Rp	7,500.00
	Paku biasa 2"-5"	kg	0.12000	Rp	15,000.00	Rp	1,800.00
	Minyak Bekisting	lt	0.04000	Rp	5,600.00	Rp	224.00
	Besi beton polos	kg	4.44000	Rp	19,500.00	Rp	86,580.00
	Kawat beton	kg	0.06400	Rp	18,300.00	Rp	1,171.20
	Semen portland	kg	10.50000	Rp	1,000.00	Rp	10,500.00
	Pasir beton	m ³	0.01460	Rp	275,000.00	Rp	4,015.00
	Batu pecah/split 2/3	m ³	0.02200	Rp	350,000.00	Rp	7,700.00
					Jumlah	Rp	119,490.20
					Jumlah total	Rp	154,036.30
					Jumlah Total + jasa 10%	Rp	169,400.00
Membuat Kolom Penguat/Praktis Beton Bertulang (12x12) cm		m					
upah :	Pekerja	Oh	0.18000	Rp	80,000.00	Rp	14,400.00
	Tukang batu	Oh	0.02000	Rp	100,000.00	Rp	2,000.00
	Tukang kayu	Oh	0.02000	Rp	100,000.00	Rp	2,000.00
	Tukang besi	Oh	0.02000	Rp	100,000.00	Rp	2,000.00
	Kepala tukang	Oh	0.00600	Rp	150,000.00	Rp	900.00
	Mandor	Oh	0.00900	Rp	180,000.00	Rp	1,620.00
					Jumlah	Rp	22,920.00
bahan :	Kayu Terentang papan 3 cm	m ³	0.00200	Rp	1,250,000.00	Rp	2,500.00
	Paku biasa 2"-5"	kg	0.01000	Rp	15,000.00	Rp	150.00
	Besi beton polos	kg	1.80000	Rp	19,500.00	Rp	35,100.00
	Kawat beton	kg	0.45000	Rp	18,300.00	Rp	8,235.00
	Semen portland	kg	4.00000	Rp	1,000.00	Rp	4,000.00
	Pasir beton	m ³	0.00600	Rp	275,000.00	Rp	1,650.00
	Batu pecah/split 2/3	m ³	0.00900	Rp	350,000.00	Rp	3,150.00
					Jumlah	Rp	54,785.00
					Jumlah total	Rp	77,705.00
					Jumlah Total + jasa 10%	Rp	85,450.00
Membuat Ring Balok Beton Bertulang (10 x 15) cm		m					
upah :	Pekerja	Oh	0.29700	Rp	80,000.00	Rp	23,760.00
	Tukang batu	Oh	0.03300	Rp	100,000.00	Rp	3,300.00
	Tukang kayu	Oh	0.03300	Rp	100,000.00	Rp	3,300.00
	Tukang besi	Oh	0.03300	Rp	100,000.00	Rp	3,300.00
	Kepala tukang	Oh	0.01000	Rp	150,000.00	Rp	1,500.00
	Mandor	Oh	0.01500	Rp	180,000.00	Rp	2,700.00
					Jumlah	Rp	37,860.00
bahan :	Kayu Terentang papan 3 cm	m ³	0.00300	Rp	1,250,000.00	Rp	3,750.00
	Paku biasa 2"-5"	kg	0.02000	Rp	15,000.00	Rp	300.00
	Besi beton polos	kg	3.60000	Rp	19,500.00	Rp	70,200.00
	Kawat beton	kg	0.05000	Rp	18,300.00	Rp	915.00
	Semen portland	kg	5.50000	Rp	1,000.00	Rp	5,500.00
	Pasir beton	m ³	0.00900	Rp	275,000.00	Rp	2,475.00
	Batu pecah/split 2/3	m ³	0.01500	Rp	350,000.00	Rp	5,250.00
					Jumlah	Rp	88,390.00
					Jumlah total	Rp	126,250.00
					Jumlah Total + jasa 10%	Rp	138,850.00
PEKERJAAN PENUTUP ATAP							
Pasang Atap Genteng Metal Roof		m²					
upah :	Pekerja	Oh	0.20000	Rp	80,000.00	Rp	16,000.00
	Tukang kayu	Oh	0.10000	Rp	100,000.00	Rp	10,000.00
	Kepala tukang	Oh	0.01000	Rp	150,000.00	Rp	1,500.00
	Mandor	Oh	0.00100	Rp	180,000.00	Rp	180.00
					Jumlah	Rp	27,680.00
bahan :	Genteng metal roof	m ²	1.02000	Rp	65,000.00	Rp	66,300.00
	Paku biasa 2"-5"	kg	0.20000	Rp	23,200.00	Rp	4,640.00
					Jumlah	Rp	70,940.00
					Jumlah total	Rp	98,620.00
					Jumlah Total + jasa 10%	Rp	108,450.00
Pasang Rangka Atap Baja Ringan		m²					
upah :	Pekerja	Oh	0.06000	Rp	80,000.00	Rp	4,800.00
	Tukang las	Oh	0.06000	Rp	100,000.00	Rp	6,000.00
	Kepala tukang	Oh	0.00600	Rp	150,000.00	Rp	900.00
	Mandor	Oh	0.00300	Rp	180,000.00	Rp	540.00
					Jumlah	Rp	12,240.00
bahan :	Baja ringan	m ²	1.15000	Rp	100,000.00	Rp	115,000.00
					Jumlah	Rp	115,000.00

				Jumlah total	Rp	127,240.00
				Jumlah Total + jasa 10%	Rp	139,950.00
Pasang Aluminium Foil						
	m ²					
upah :	Pekerja	Oh	0.15000	Rp	80,000.00	Rp 12,000.00
	Tukang besi	Oh	0.05000	Rp	100,000.00	Rp 5,000.00
	Kepala tukang	Oh	0.00500	Rp	150,000.00	Rp 750.00
	Mandor	Oh	0.00800	Rp	180,000.00	Rp 1,440.00
				Jumlah		Rp 19,190.00
bahan :	Alluminium foil	m ²	1.05000	Rp	10,612.00	Rp 11,142.60
				Jumlah		Rp 11,142.60
				Jumlah total		Rp 30,332.60
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp 33,350.00
Pasang Nok Genteng Metal Roof						
	m					
upah :	Pekerja	Oh	0.25000	Rp	80,000.00	Rp 20,000.00
	Tukang kayu	Oh	0.15000	Rp	100,000.00	Rp 15,000.00
	Kepala tukang	Oh	0.01500	Rp	150,000.00	Rp 2,250.00
	Mandor	Oh	0.01300	Rp	180,000.00	Rp 2,340.00
				Jumlah		Rp 39,590.00
bahan :	Nok genteng metal roof	bh	1.10000	Rp	45,000.00	Rp 49,500.00
	Paku biasa 1/2"- 1"	kg	0.05000	Rp	23,200.00	Rp 1,160.00
				Jumlah		Rp 50,660.00
				Jumlah total		Rp 90,250.00
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp 99,250.00
PEKERJAAN SANITASI						
Memasang Pipa PVC tipe AW dia 1/2"						
	m					
upah :	Pekerja	Oh	0.03600	Rp	80,000.00	Rp 2,880.00
	Tukang pasang pipa	Oh	0.06000	Rp	100,000.00	Rp 6,000.00
	Kepala tukang	Oh	0.00600	Rp	150,000.00	Rp 900.00
	Mandor	Oh	0.00180	Rp	180,000.00	Rp 324.00
				Jumlah		Rp 10,104.00
bahan :	Pipa PVC dia 1/2" AW	m'	1.20000	Rp	8,225.00	Rp 9,870.00
	Perlengkapan (35% harga pipa)	%	35.00000	Rp	9,870.00	Rp 3,454.50
				Jumlah		Rp 13,324.50
				Jumlah total		Rp 23,428.50
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp 25,750.00
Memasang 1 Buah Bak Cuci Piring Stainless Steel						
upah :	Pekerja	Oh	0.03000	Rp	80,000.00	Rp 2,400.00
	Tukang batu	Oh	0.30000	Rp	100,000.00	Rp 30,000.00
	Kepala tukang	Oh	0.03000	Rp	150,000.00	Rp 4,500.00
	Mandor	Oh	0.00150	Rp	180,000.00	Rp 270.00
				Jumlah		Rp 37,170.00
bahan :	Bak cuci stainless steel	bh	1.00000	Rp	200,000.00	Rp 200,000.00
	Water drain + asesoris	set	1.00000	Rp	96,350.00	Rp 96,350.00
				Jumlah		Rp 296,350.00
				Jumlah total		Rp 333,520.00
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp 366,850.00
Memasang 1 Buah Kran Leher Angsa Stainless						
upah :	Pekerja	Oh	0.01000	Rp	80,000.00	Rp 800.00
	Tukang pasang pipa	Oh	0.10000	Rp	100,000.00	Rp 10,000.00
	Kepala tukang	Oh	0.01000	Rp	150,000.00	Rp 1,500.00
	Mandor	Oh	0.00500	Rp	180,000.00	Rp 900.00
				Jumlah		Rp 13,200.00
bahan :	Kran air leher angsa stainless	bh	1.00000	Rp	150,000.00	Rp 150,000.00
	Seal tape	bh	0.02500	Rp	2,562.00	Rp 64.05
				Jumlah		Rp 150,064.05
				Jumlah total		Rp 163,264.05
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp 179,550.00
PEKERJAAN PENGECATAN						
Pengecatan Tembok Baru dengan Wall Sealer 1 m² + 1 lps dsr + 2 lps Dulux/ICI						
upah :	Pekerja	Oh	0.02000	Rp	80,000.00	Rp 1,600.00
	Tukang cat	Oh	0.06300	Rp	100,000.00	Rp 6,300.00
	Kepala tukang	Oh	0.00630	Rp	150,000.00	Rp 945.00
	Mandor	Oh	0.00250	Rp	180,000.00	Rp 450.00
				Jumlah		Rp 9,295.00
bahan :	Wall sealer Dulux/ICI	kg	0.10000	Rp	60,250.00	Rp 6,025.00
	Cat tembok Dulux/ICI (cat dasar)	kg	0.10000	Rp	48,240.00	Rp 4,824.00
	Cat tembok Dulux/ICI (cat penutup)	kg	0.26000	Rp	48,240.00	Rp 12,542.40
	Amplas	lbr	0.30000	Rp	5,040.00	Rp 1,512.00
	kuas roll	bh	0.01500	Rp	22,209.00	Rp 333.14
				Jumlah		Rp 25,236.54
				Jumlah total		Rp 34,531.54
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp 37,950.00
PEKERJAAN BONGKARAN						
Bongkar Lantai						
	m ²					
upah :	Pekerja	Oh	0.05000	Rp	80,000.00	Rp 4,000.00
	Mandor	Oh	0.00500	Rp	180,000.00	Rp 900.00
				Jumlah		Rp 4,900.00
				Jumlah Total		Rp 4,900.00
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp 5,350.00
PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK						
Pasang Instalasi Lampu dengan NYM 2x2,5 mm²						
	titik					

upah :	Instalator	Oh	0.14200	Rp	100,000.00	Rp	14,200.00	
	Pekerja	Oh	0.07100	Rp	80,000.00	Rp	5,680.00	
	Mandor	Oh	0.00710	Rp	180,000.00	Rp	1,278.00	
				Jumlah		Rp	21,158.00	
bahan :	Kabel NYM 2x2,5 mm ²	m'	12.00000	Rp	8,200.00	Rp	98,400.00	
	Conduit pipa PVC dia 3/4" C	m'	12.00000	Rp	4,868.00	Rp	58,416.00	
	Tee dos	bh	1.00000	Rp	520.00	Rp	520.00	
	Inbow doos	bh	1.00000	Rp	784.00	Rp	784.00	
	Sock	bh	3.00000	Rp	2,050.00	Rp	6,150.00	
	Klem conduit	bh	9.00000	Rp	280.00	Rp	2,520.00	
	Lastdop	bh	3.00000	Rp	1,537.00	Rp	4,611.00	
	Flexible pipe	m'	1.00000	Rp	3,535.00	Rp	3,535.00	
	Elbow	bh	2.00000	Rp	3,534.00	Rp	7,068.00	
	Paku, sekrup, fisher (10% harga conduit)	%	10.00000	Rp	58,416.00	Rp	5,841.60	
					Jumlah		Rp	187,845.60
				Jumlah Total		Rp	209,003.60	
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp	229,900.00	
Pasang Instalasi Stop Kontak		titik						
	Instalator	Oh	0.14200	Rp	100,000.00	Rp	14,200.00	
	Pekerja	Oh	0.07100	Rp	80,000.00	Rp	5,680.00	
	Mandor	Oh	0.00710	Rp	180,000.00	Rp	1,278.00	
				Jumlah		Rp	21,158.00	
	Kabel NYM 3x2,5 mm ²	m'	12.00000	Rp	10,250.00	Rp	123,000.00	
	Conduit pipa PVC dia 3/4" C	m'	12.00000	Rp	4,868.00	Rp	58,416.00	
	Tee dos	bh	1.00000	Rp	520.00	Rp	520.00	
	Inbow doos	bh	1.00000	Rp	784.00	Rp	784.00	
	Sock	bh	3.00000	Rp	2,050.00	Rp	6,150.00	
	Klem conduit	bh	9.00000	Rp	280.00	Rp	2,520.00	
	Lastdop	bh	3.00000	Rp	1,537.00	Rp	4,611.00	
	Elbow	bh	2.00000	Rp	3,534.00	Rp	7,068.00	
	Paku, sekrup, fisher (10% harga conduit)	%	10.00000	Rp	58,416.00	Rp	5,841.60	
					Jumlah		Rp	208,910.60
					Jumlah Total		Rp	230,068.60
				Jumlah Total + jasa 10%		Rp	253,050.00	