TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI 184836

LAPORAN
REDESAIN INTERIOR SURABAYA NORTH QUAY SEBAGAI WISATA BAHARI BERKONSEP MARITIM BERNUANSA SURABAYA

MOCHAMAD MISBA HANIF
Nrp. 08411540000025

Dosen Pembimbing:
Anggra Ayu Rucitra,ST., MMT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI 184836

LAPORAN
REDESAIN INTERIOR SURABAYA NORTH QUAY SEBAGAI WISATA BAHARI BERKONSEP MARITIM BERNUANSA SURABAYA

MOCHAMAD MISBA HANIF
Nrp. 08411540000025

Dosen Pembimbing:
Anggra Ayu Rucitra,ST., MMT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019

FINAL PROJECT - DI 184836

REPORT
REDESIGN OF SURABAYA NORTH QUAY INTERIOR AS A NAUTICAL MARITIME CONCEPT WITH SURABAYA NUANCE

MOCHAMAD MISBA HANIF
Nrp. 08411540000025

Supervisior Lecture:
Anggra Ayu Rucitra,ST., MMT.

INTERIOR DESIGN DEPARTEMENT
Faculty, Architecture, Design, and Planning
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019

LEMBAR PERSETUJUAN

REDESAIN INTERIOR SURABAYA NORTH QUAY SEBAGAI SARANA WISATA BAHARI BERKONSEP MARITIM BERNUANSA SURABAYA

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior

Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

MOCHAMAD MISBA HANIF

NRP. 08411540000025

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:

ANGGRA AYU RUCITRA, ST., M.MT.

NIP. 19830707 201012 2 004

SURABAYA, JULI 2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Desain Interior Surabaya North Quay Mengusung Konsep Maritim Bernuansa Surabaya, dengan baik dan tepat waktu. Selesainya laporan ini, tentu tidak lepas dari peran dan bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas seluruh karunia dan lindungan-Nya.
2. Orang tua tercinta, kakak penulis, serta kerabat yang selalu memberikan doa, kepercayaan, dan dukungan penuh.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana., ST., MT selaku Kepala Departemen Desain Interior ITS.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, ST., M.MT selaku dosen koordinator serta dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dengan tulus selama proses penulisan laporan ini.
5. Bapak Ir. Budiono, M.Sn. dan Ibu Aria Weny Anggraita, ST., MMT. selaku dosen penguji mata kuliah Tugas Akhir.
6. Pihak PT. Pelindo III Surabaya yang telah membantu penulis selama proses pengambilan data yang diperlukan.
7. Teman – teman DI05 (Desain Interior Angkatan 2015), khususnya teman-teman laboratorium malam dan teman-teman satu bimbingan Bu Anggra.
8. Lintang, Yunus, dan Pungki yang telah menjadi teman setia penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Laporan disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban dan dokumentasi pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir (DI 184836), serta syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Harapan penulis, laporan ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi dalam menambah wawasan, khususnya di bidang Desain Interior.

Penulis menyadari bila masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Untuk hal tersebut, kritik dan saran yang bersifat membangun akan sangat membantu perkembangan penulisan laporan di masa mendatang. Atas partisipasinya dalam mengapresiasi laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, Juli 2019

Penulis

REDESAIN INTERIOR SURABAYA NORTH QUAY SEBAGAI WISATA BAHARI BERKONSEP MARITIM BERNUANSA SURABAYA

Nama : Mochaamd Misba Hanif

NRP : 08411540000025

Pembimbing : Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT.

ABSTRAK

Dalam upaya merealisasikan target 20 juta wisatawan pada tahun 2019, Presiden menghimbau agar Menteri BUMN dan Perhubungan melakukan perbaikan inftrastruktur. Sebagai salah satu BUMN yang mengelola pelabuhan di Indonesia, PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) turut berpartisipasi dengan memperbaiki dan menata ulang pelabuhan dengan mengembangkan pelabuhan berbasis wisata. Berawal dari pandangan masyarakat terhadap pelabuhan laut di Indonesia yang belum bisa lepas dari panas, debu, kotor, dan bau. Citra marjinal pelabuhan laut itu membuat sebagian besar masyarakat enggan untuk mendatangi pelabuhan. Hal tersebut mendorong PT. Pelindo III mendirikan Surabaya North Quay untuk mematahkan citra tersebut.

Ramainya pengunjung menunjukan adanya antusias tinggi dari masyarakat, bukan hanya warga Surabaya bahkan masyarakat luar. Pengunjung dapat melakukan berbagai aktivitas, seperti menikmati hidangan khas Jawa Timur di festival kuliner, menikmati pertunjukan seni tradisional maupun modern, hingga berbelanja souvenir cantik produksi UKM lokal. Pada area *outdoor* pengunjung bisa melihat langsung aktivitas pelayaran di dermaga, menikmati keindahan laut dan sunset di sore hari, serta berfoto dengan latar kapal pesiar. Namun seiring perkembangan zaman, kondisi interior pada Surabaya North Quay perlu ditingkatkan dan fasilitas yang diberikan dapat dioptimalkan, seperti ditambahkan jumlah tempat duduk serta vegetasi tanaman sebagai peredam panas. Hal itu sangat disayangkan dengan antusias masyarakat yang selalu ramai mendatangi Surabaya North Quay. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan desain pada interiornya guna meningkatkan kenyamanan dan ketertarikan pengunjung untuk mendatangi Surabaya North Quay kembali. Metode desain secara dekriptif dipilih untuk mengumpulkan informasi untuk mendapatkan data secara akurat dalam menentukan suatu konsep desain berupa langgam interior yang sesuai dengan *corporate image* dari Surabaya North Quay dan harapan semua pihak.

Kata Kunci: *Surabaya North Quay, Pelabuhan, Surabaya, Pembaharuan desain.*

REDESIGN OF SURABAYA NORTH QUAY INTERIOR AS A NAUTICAL MARITIME CONCEPT WITH SURABAYA NUANCE

Name : *Mochaamd Misba Hanif*

NRP : *08411540000025*

Supervisor Lecturer : *Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT.*

ABSTRACT

In an effort to realize the target of 20 million tourists in 2019, the President urged the Minister of BUMN and Transportation to make infrastructure improvements. As one of the BUMN that manages ports in Indonesia, PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) also participates in improving and rearranging ports by developing tourism-based ports. Starting from the public's view of the seaports in Indonesia that have not been able to escape from heat, dust, dirt and odor. The marginal image of the seaport makes most people reluctant to visit the port. This prompted PT. Pelindo III established Surabaya North Quay to break the image.

Crowds of visitors showed high enthusiasm from the community, not only the citizens of Surabaya and even the outside community. Visitors can carry out various activities, such as enjoying East Java specialties at culinary festivals, enjoying performances of traditional and modern art, and shopping for beautiful souvenirs produced by local UKM. In the outdoor area, visitors can see the cruise activity directly on the dock, enjoy the beauty of the sea and the sunset in the afternoon, and take pictures with the background of a cruise ship. But over the times, the interior conditions in Surabaya North Quay need can improve and the facilities provided can optimize, such as adding the number of seats and plant vegetation as heat absorbers. It is very unfortunate with the enthusiasm of the people who always come to the Surabaya North Quay. Therefore, there needs a redesign in the interior to increase the comfort and interest of visitors to come to Surabaya North Quay again. The descriptive design method chooses for collecting information to get the right data in determining a design concept in the form of interior style that was by the corporate reputation of Surabaya North Quay and the expectations of all parties.

Keywords: *Surabaya North Quay, Port, Surabaya, Redesign.*

DAFTAR ISI

SAMPUL i
COVER ii
LEMBAR PERSETUJUAN iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK vi
ABSTRACT vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR BAGAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 RUMUSAN MASALAH 2
1.3 TUJUAN 2
1.4 MANFAAT 3
1.4 LINGKUP DESAIN 4
1.4 SISTEMATIKA PENULISAN 4
BAB II TINJUAN PUSTAKA 5
2.1 TINJAUAN WISATA BAHARI 7
2.1.1 Kegiatan Wisata Bahari 8
2.1.2 Potensi Wisata Bahari 10
2.1.3 Keunikan Wisata Bahari 11
2.1.4 Perkembangan Wisata Bahari 11
2.2 TINJAUAN MARITIM 13
2.2.1 Negara Maritim 13
2.2.2 Perkembangan Indonesia Sebagai Negara Maritim 14
2.3 TINJAUAN SURABAYA 15
2.3.1 Ciri Khas Surabaya 16
2.4 TINJAUAN FOOD COURT 18
2.4.1 Sejarah Food Court 19
2.4.2 Konsep Food Court 19

2.4.3 Strategi Food Court 20
2.4.4 Sistem Pembayaran Food Court 20
2.4.5 Meja Makan Pada Food Court 21
2.4.6 Pengunjung Food Court 22
2.5 TINJAUAN SURABAYA NORTH QUAY 23
2.5.1 Sejarah Surabaya North Quay 24
2.5.2 PT Pelindo III 24
2.5.2.1 Profil Perusahaan 23
2.5.2.2 Sejarah Perusahaan 23
2.5.2.3 Struktur Organisasi 27
2.5.2.4 Visi Dan Misi Perusahaan 27
2.5.2.5 Budaya Perusahaan 27
2.5.3 Studi Eksterior Surabaya North Quay 28
2.5.4 Interior Surabaya North Quay 29
2.6 TINJAUAN DESAIN INTERIOR 33
2.6.1 Prinsip Dasar Interior 34
2.6.2 Elemen Pembentuk Interior 36
2.7 TINJUAN PENCAHAYAAN 38
2.7.1 Fungsi Pencahayaan 38
2.7.2 Pencahayaan Alami 39
2.7.3 Pencahayaan Buatan 40
2.8 TINJAUAN PENGHAWAAN 43
2.8.1 Penghawaan Alami 43
2.8.2 Penghawaan Buatan 44
2.9 TINJAUAN WARNA 44
2.9.1 Fungsi Warna 45
2.9.2 Blue Ocean 46
2.9.3 Natural 47
2.10 TINJAUAN ANTHROPOMETRI 48
2.10.1 Studi Anthopometri Meja Makan Food Court 48
2.10.2 Studi Anthopometri Pengaturan Meja Makan Food Court 49
2.10.3 Studi Anthopometri Area Display 50
2.10.4 Studi Anthopometri Area Dapur 51
2.11 STUDI PEMBANDING 52

2.11.1 Food Court Bandara Soekarno Hatta 52
2.11.2 YKC III Restaurant 53
BAB III METODE DESAIN 55
3.1 JENIS METODE DESAIN 56
3.2 PENJELASAN BAGAN METODE DESAIN 56
3.2.1 Survei Lapangan 56
3.2.2 Pengumpulan Data 57
3.2.2.1 Data Primer 57
3.2.2.2 Data Sekunder 59
3.2.3 Analisa Data 60
3.2.4 Konsep Desain 62
BAB IV ANALISA DATA DAN KONSEP DESAIN 63
4.1 HASIL DATA PENGAMATAN 63
4.1.1 Analisa Ruangan 63
4.1.2 Analisa Sirkulasi 72
4.1.3 Analisa Pencahayaan 73
4.1.4 Analisa Penghawaan 73
4.1.5 Analisa Warna 73
4.1.6 Analisa Furnitur 73
4.2 HASIL DATA WAWANCARA 74
4.2.1 Pihak Pengelola 74
4.2.2 Stan Makanan 75
4.3 HASIL DATA KUISONER 76
4.3.1 Kuisoner Langsung 76
4.3.2 Kuisoner Online 80
4.3.3 Kesimpulan Hasil Data Kuisoner 83
4.4 KONSEP RUANG 83
4.4.1 Zoning Area 83
4.4.2 Studi Aktivitas Pengguna 84
4.4.3 Matriks Hubungan Ruang 85
4.4.4 Bubble Diagram 86
4.5 ALTERNATIF LAYOUT 87
4.5.1 Layout Alternatif Satu 87
4.5.2 Layout Alternatif Dua 88

4.5.3 Layout Alternatif Tiga 89
4.5.4 Weighted Method 90
4.6 KONSEP DESAIN 91
4.6.1 Konsep Maritim 91
4.6.2 Nuansa Surabaya 92
4.7 KONSEP MAKRO 93
4.8 KONSEP PRA-DESAIN 94
4.9 KONSEP MIKRO 97
4.9.1 Lantai 97
4.9.2 Dinding 99
4.9.3 Plafon 101
4.9.4 Penghawaan 102
4.9.5 Pencahayaan 103
4.9.6 Furnitur 105
4.9.7 Material 106
4.9.8 Warna 107
4.9.9 Vegetasi Tanaman 107
4.9.10 Elemen Estetis 108
BAB V HASIL DESAIN 111
5.1 LAYOUT DENAH TERPILIH 111
5.2 AREA TERPILIH SATU 112
5.3 AREA TERPILIH DUA 114
5.4 AREA TERPILIH TIGA 117
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 119
6.1 KESIMPULAN 119
6.2 SARAN 120
6.2.1 Saran kepada Peneliti Selanjutnya 97
6.2.2 Saran untuk PT. Pelindo III Surabaya 97
DAFTAR PUSTAKA 121
BIODATA PENULIS…….
LAMPIRAN……

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Destinasi Wisata Bahari dengan Menikmti Keindahan Pantai 7
Gambar 2.2. Aktivitas Nelayan Kenjeran di Kawasan Laut 13
Gambar 2.3. Indonesia Sebagai Negara Maritim 14
Gambar 2.4. Kota Surabaya 15
Gambar 2.5. Dialek Arek'an 16
Gambar 2.6. Semanggi 16
Gambar 2.7. Bambu Runcing 17
Gambar 2.8. Patung Surabaya 17
Gambar 2.9. Suasana *Food Court* 18
Gambar 2.10. Standar Meja Makan *Food Court* 21
Gambar 2.11. Karakter *Single* 22
Gambar 2.12. Karakter *Group* 22
Gambar 2.13. Surabaya North Quay 23
Gambar 2.14. Struktur Organisasi PT Pelindo III 27
Gambar 2.15. Denah *Site Plan* 28
Gambar 2.16. Fasad Bangunan Pelabuhan Gapura Surya Nusantara 29
Gambar 2.17. Pintu Masuk Menuju Surabaya North Quay 29
Gambar 2.18. Eskalator Lantai Dua untuk Menuju ke Surabaya North Quay 30
Gambar 2.19 *Hall* Surabaya North Quay 30
Gambar 2.20. *Food Court* Surabaya North Quay 31
Gambar 2.21. Area Merokok Surabaya North Quay 31
Gambar 2.22. Area Dapur Surabaya North Quay 32
Gambar 2.23. *Roof Garden* Surabaya North Quay 32
Gambar 2.24. *Hangout Area Outdoor* Surabaya North Quay 33
Gambar 2.25. Interior yang Memiliki Prinsip Dasar Desain 34
Gambar 2.26. *General Lighting* 40
Gambar 2.27. *Task Lighting* 41
Gambar 2.28. *Accent Lighting* 41
Gambar 2.29. *Decorative Lighting* 42
Gambar 2.30. Penghawaan Alami 43
Gambar 2.31. Warna *Blue Ocean* 46

Gambar 2.32. Warna *Natural* 47
Gambar 2.33. Studi Anthopometri Meja Makan *Food Court* 48
Gambar 2.34. Studi Anthopometri Pengaturan Meja Makan Food Court.....49
Gambar 2.35. Studi Anthopometri Area Display 49
Gambar 2.36. Studi Anthopometri Area Dapur.....51
Gambar 2.37. *Food Court* Bandara Soekarno Hatta 52
Gambar 2.38. YKC III *Restaurant* 53
Gambar 4.1. Kondisi *Hall* Surabaya North Quay.....63
Gambar 4.2. Kondisi *Food Court* Surabaya North Quay.....65
Gambar 4.3. Kondisi Area Merokok Surabaya North Quay 67
Gambar 4.4. Kondisi Dapur Surabaya North Quay.....69
Gambar 4.5. Kondisi *Roof Garden* Surabaya North Quay.....70
Gambar 4.6. Kondisi *Hangout Area Outdoor* Surabaya North Quay 71
Gambar 4.7. Wawancara dengan Salah Satu Pengelola Surabaya North Quay 74
Gambar 4.8. Wawancara dengan Salah Satu Pemilik Stan Surabaya North Quay.....75
Gambar 4.9. Pembagian Kuisoner Langsung Surabaya North Quay 76
Gambar 4.10. Hasil Data Pembagian Kuisoner Secara *Online* 81
Gambar 4.11. Layout Alternatif Satu 87
Gambar 4.12. Layout Alternatif Dua.....88
Gambar 4.13. Layout Alternatif Tiga 89
Gambar 4.14.Alternatif Desain Area Makan.....94
Gambar 4.15.Alternatif Desain Area Stan Makanan.....95
Gambar 4.16.Alternatif Santai.....96
Gambar 4.17. Konsep Lantai *Indoor*.....97
Gambar 4.18. Konsep Lantai *Outdoor* 98
Gambar 4.19. Konsep Dinding *Indoor*.....99
Gambar 4.20. Konsep Dinding *Outdoor* 100
Gambar 4.21. Konsep Plafon *Indoor*.....101
Gambar 4.22. Konsep Plafon *Outdoor*.....102
Gambar 4.23 Konsep Penghawaan.....102
Gambar 4.24. Konsep Pencahayaan *Indoor* 103
Gambar 4.25. Konsep Pencahayaan *outdoor* 104
Gambar 4.26. Konsep Furnitur.....105
Gambar 4.27. Konsep Material 106

Gambar 4.28. Konsep Warna 107
Gambar 4.29. Konsep Vegetasi Tanaman 107
Gambar 4.30. Konsep Papan Nama Petunjuk 108
Gambar 4.31. Konsep Motif *Wallpaper* 109
Gambar 4.32. Konsep Dekorasi Kolom 109
Gambar 4.33. Konsep Partisi 110
Gambar 5.1 Layout Denah Keseluruhan Bewarna 111
Gambar 5.2 Layout Area Terpilih Satu 112
Gambar 5.3 View Satu Area Terpilih Satu 113
Gambar 5.4 View Dua Area Terpilih Satu 113
Gambar 5.5 View Tiga Area Terpilih Satu 114
Gambar 5.6 Layout Area Terpilih Dua 115
Gambar 5.7 View Satu Area Terpilih Dua 115
Gambar 5.8 View Dua Area Terpilih Dua 116
Gambar 5.9 View Tiga Area Terpilih Dua 116
Gambar 5.10 Layout Area Terpilih Tiga 117
Gambar 5.11 View Satu Area Terpilih Tiga 117
Gambar 5.12 View Dua Area Terpilih Tiga 118
Gambar 5.13 View Tiga Area Terpilih Tiga 118

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Kuisoner Langsung Pengunjung Terhadap Keseluruhan Area 77
Tabel 4.2. Hasil Kuisoner Langsung Pengunjung Terhadap Area *Outdoor* 77
Tabel 4.3. Hasil Kuisoner Langsung Pengunjung Terhadap Area *Indoor* 78
Tabel 4.4. Data Aktivitas Pengunjung Area *Indoor* 84
Tabel 4.5. Data Aktivitas Pengunjung Area *Outdoor* 84
Tabel 4.6. Pembobotan Alternatif Layout 90

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. Tahapan Metode Dekriptif 55
Bagan 4.1. Konsep Matriks Hubungan Ruang 85
Bagan 4.2. Konsep Bubble Diagram 86
Bagan 4.3. Konsep Makro 90

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hal – hal yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian, rumusah masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika dari penulisan.

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam upaya merealisasikan target 20 juta wisatawan pada tahun 2019, melalui arahan Presiden mengenai kepariwisataan dalam *Surat Setkab No: B-652/ Saskab/Maritim/11/2015* pada tanggal 6 November 2015 Presiden menghimbau agar Menteri BUMN dan Perhubungan melakukan perbaikan inftrastruktur, termasuk jalan pelabuhan dan bandara (Paparan Deputi Kementrian Pariwisata 2016). Sebagai salah satu BUMN yang mengelola pelabuhan di Indonesia, PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) turut berpartisipasi dengan memperbaiki dan menata ulang pelabuhan dengan mengembangkan pelabuhan berbasis wisata. Pelindo III telah membentuk Pelindo Properti Indonesia (PPI) sebagai anak usaha perusahaan untuk mengembangkan pelabuhan-pelabuhan berbasis wisata diwilayah operasional Pelindo III.

Berawal dari pandangan masyarakat terhadap pelabuhan laut di Indonesia yang belum bisa lepas dari panas, debu, kotor, dan bau. Citra marjinal pelabuhan laut itu membuat sebagian besar masyarakat enggan untuk mendatangi pelabuhan. Hal tersebut mendorong PT. Pelindo III mendirikan Surabaya North Quay untuk mematahkan citra tersebut. Hadirnya destinasi wisata bahari Surabaya North Quay disambut dengan suka cita oleh warga Surabaya, Jawa Timur.

Ramainya pengunjung menunjukan adanya antusias tinggi dari masyarakat. Pengunjung dapat melakukan berbagai aktivitas, seperti menikmati hidangan khas Jawa Timur di festival kuliner, menikmati pertunjukan seni tradisional maupun modern, hingga berbelanja souvenir cantik produksi UKM lokal. Pada area outdoor pengunjung bisa melihat langsung aktivitas pelayaran di dermaga, menikmati keindahan laut dan sunset di sore hari, serta berfoto dengan latar kapal pesiar. Namun seiring perkembangan zaman, kondisi interior pada Surabaya North Quay perlu ditingkatkan dan fasilitas yang diberikan dapat dioptimalkan, seperti masih kurangnya tempat duduk dan vegetasi tanaman sebagai

peredam panas. Hal itu sangat disayangkan dengan antusias masyarakat yang selalu ramai mendatangi Surabaya North Quay. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan desain pada interiornya guna meningkatkan kenyamanan dan ketertarikan pengunjung untuk mendatangi Surabaya North Quay kembali. Metode desain secara dekriptif dipilih untuk mengumpulkan informasi untuk mendapatkan data secara akurat dalam menentukan suatu konsep desain berupa langgam interior yang sesuai dengan *corporate image* dari Surabaya North Quay dan harapan semua pihak.

Surabaya North Quay yang dirancang mencakup area *indoor* dan *outdoor*. Area *indoor* meliputi area *hall*, stan makanan, dapur, kafe, area makan, area kios UKM, area merokok, serta terdapat panggung sebagai sarana hiburan seperti *live music* dan penampilan kesenian budaya dan seni, sedangkan area *outdoor* meliputi area taman bermain anak, *roof garden*, dan area santai. Dalam melakukan pembaharuan desain pada Surabaya North Quay perlu memperhatikan kebutuhan antar pengunjung, staff, serta pedagang UKM dan kuliner.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pada kondisi Surabaya North Quay ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan potensi Surabaya North Quay sebagai destinasi wisata bahari untuk memberikan manfaat positif bagi pengunjung.
2. Bagaimana menciptakan konsep desain yang sesuai dengan *corporate image* Surabaya North Quay dengan melihat kondisi interionya saat ini.
3. Bagaimana menciptakan sistem sirkulasi dan *zoning* area yang ideal untuk menampung berbagai aktivitas di Surabaya North Quay demi menunjang kenyamanan dan keamanan antar pengunjung, staff, serta pedagang UKM dan kuliner.
4. Bagaimana menciptakan suasana yang diinginkan pengunjung terhadap Surabaya North Quay agar pengunjung semakin betah di dalamnya.

1.3 TUJUAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian konsep perencanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan fasilitas sebagai sarana edukasi untuk memberikan pengetahuan secara langsung bagi masyarakat serta melakukan pembaharuan desain dengan konsep yang sesuai.
2. Menerapkan konsep yang sesuai dengan *corporate image* Surabaya North Quay saat ini dengan mempertimbangkan kondisi interiornya.
3. Mencipatakan sistem sirkulasi dan *zoning* area yang ideal untuk menampung berbagai aktivitas di Surabaya North Quay demi menunjang kenyamanan dan keamanan antar pengunjung, staff, serta pedangang UKM dan kuliner.
4. Menciptakan suasana yang diiinginkan pengunjung Surabaya North Quay melalui pembaharuan desain dengan konsep yang sesuai agar pengunjung semakin betah di dalamnya.

1.4 MANFAAT

Adapun manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan penelitian konsep perencanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat

Menambah wawasan masyarakat mengenai kondisi Surabaya North Quay serta hal yang berhubungan dengan obyek seperti wisata bahari, kuliner Jawa Timur, serta suasana pelabuhan.

2. PT Pelindo III

Hasil konsep ini dapat dijadikan masukan bagi PT Pelindo III apabila akan mengembangkan Surabaya North Quay dengan berbagai ide yang menarik serta sebagai saran positif dalam mengutamakan pengunjung Surabaya North Quay.

1.5 LINGKUP DESAIN

Ruang lingkup digunakan berdasarkan permasalahan yang ada pada area Surabaya North Quay dengan memperhatikan:

1. Desain interior Surabaya North Quay dengan tiga ruang terpilih yaitu area makan, area stan makanan, dan area santai pada bagian *outdoor*.
2. Studi analisa mengenai:
   a. Kondisi bangunan Surabaya North Quay saat ini.
   b. Konsep desain yang mencerminkan *corporate image* dari Surabaya North Quay sebagai sarana wisata bahari dan budaya Surabaya.
   c. Penerapan unsur budaya setempat yang diimplementasikan dalam bentuk fisik interior.
   d. Studi wisata bahari.
3. Pengaplikasian elemen desain pada elemen interior sesuai dengan sistematika desain.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

1. BAB I: Pendahuluan

   Bab satu ini menjelaskan tentang latar belakang dari Surabaya North Quay dan menilik pada kondisi interiornya saat ini kemudian akan merujuk pada identifikasi masalah. Berdasarkan idenfikasi masalah, kemudian disusun batasan masalah dari penelitian ini. Setelah itu dapat dibahas mengenai rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II: Kajian Pustaka

   Bab ini menelaah tinjauan pustaka mengenai hal yang berkaitan.dengan objek, teori-teori yang digunakan dalam menyelesaikan masalah, dan studi eksisting mengenai kondisi objek.

3. BAB III: Metode Penelitian

   Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data sebagai acuan untuk menciptakan konsep yang tepat.

4. BAB IV: Pembahasan dan Konsep Desain

Bab ini membahas tentang hasil data yang telah didapat sebagai *problem statement* yang nantinya akan dijadikan landasan dalam menentukan konsep desain.

5. BAB V: Proses dan Hasil Desain

Bab ini kemudian membahas tentang definisi konsep yang berkaitan dengan masalah atau tujuan yang nantinya digunakan sebagai kisi-kisi dalam desain akhirnya. Kemudian menunjukan penerapan konsep pada spesifikasi desain final yang dikembangkan melalui proses desain sehingga membentuk desain akhir.

6. BAB VI: Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan serta saran yang dapat bermanfaat bagi semua pihak yang bersangkutan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN WISATA BAHARI

Wisata Bahari adalah suatu kegiatan untuk menghabiskan waktu dengan menikmati keindahan dan keunikan wilayah di sepanjang pesisir pantai dan lautan. Aktivitas wisata bahari pada dasarnya mengundang tantangan, keberanian, ketenangan, historis, dan cinta terhadap alam lingkungan laut. Pada umumnya wisata bahari berlokasi pada tempat yang memiliki lingkungan yang alami, sejuk, dan sehat untuk mencapai suatu kegiatan rekreasi yang optimal.

Gambar 2.1. Destinasi Wisata Bahari dengan Menikmti Keindahan Pantai

Sumber: commons.wikimedia.org

Berikut ini definisi wisata bahari menurut beberapa ahli :

- Wisata bahari merupakan wisata yang berkaitan dengan danau, pantai, atau laut. Wisata bahari adalah suatu kunjungan ke objek wisata, khususnya untuk menyaksikan keindahan lautan serta menyelam dengan perlengkapan selam lengkap (Pandit, 1994: 19).

- Kawasan wisata bahari merupakan suatu wilayah yang mempunyai fungsi atau aspek fungsional tertentu dengan menerapkan pendekatan pembangunan kawasan diharapkan pembangunan dapat lebih interaktif dan responsif secara fungsional sehingga manfaat pembangunan yang akan dikembangkan itu memiliki sektor atau usaha yang potensial dan strategis untuk menunjang pembangunan (Adisasmita, 2005: 23).
- Wisata bahari adalah wisata dan lingkungan yang berdasarkan daya tarik wisata kawasan yang didominasi perairan dan kelautan. Wisata bahari adalah kegiatan untuk menikmati keindahan dan keunikan daya tarik wisata alam di wilayah pesisir dan laut dekat pantai serta kegiatan rekreasi lain yang menunjang. Wisata bahari adalah kegiatan wisata yang memanfaatkan potensi alam bahari sebagai daya tarik wisata maupun wadah kegiatan wisata baik yang dilakukan di atas permukaan di wilayah laut yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan ekosistemnya yang kaya akan keanekaragaman jenis biota laut (R.G Soekadijo, 1996:2).
- Wisata bahari merupakan kesan yang penuh makna bukan semata-mata memperoleh hiburan dari berbagai suguhan atraksi dan suguhan alami lingkungan pesisir dan lautan tetapi juga diharapkan wisatawan dapat berpartisipasi langsung untuk mengembangkan konservasi lingkungan sekaligus pemahaman yang mendalam tentang seluk beluk ekosistem pesisir sehingga membentuk kesadaran bagaimana harus bersikap untuk melestarikan wilayah pesisir dimasa kini dan dimasa yang akan datang. Jenis wisata yang memanfaatkan wilayah pesisir dan lautan secara langsung maupun tidak langsung (R.S Damardjati, 2007:77).

2.1.1 Kegiatan Wisata Bahari

1. Wisata Edukasi

Secara Etimologis, edukasi berasal dari kata lain yaitu *educare* yang artinya ‘memunculkan’. Dalam pengertian secara luas edukasi adalah setiap tindakan atau pengalaman yang memiliki efek formatif pada karakter, pikiran, atau kemampuan fisik dalam individu. Sedangkan perngertian edukasi adalah upaya dari subyek terhadap objek untuk mengubah cara memperoleh dan mengembangkan pengetahuan cara tertentu yang diinginkan oleh subyek (Suroso, Rendra.2004).

Berdasarkan muatan di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) sarat dengan pengajaran *inquiry* dan berdasarkan pengalaman terajar. Konsep dasar edukasi menjadi sebuah singkatan dimana merujuk kepada sebuah sistem pembelajaran yang efektif, yaitu:

- E = Ekplorasi
- D = Demokrasi
- U = Uraian (Konsep)
- K = Kontemplasi
- ASI = Aplikasi

Di Indonesia, terdapat 4 jenis Wisata Edukasi, Diantaranya adalah :

a. Wisata Edukasi Science atau Ilmu Pengetahuan

   Wisata edukasi yang berbasis kepada pendidikan ilmu pengetahuan.

b. Wisata Edukasi Sport atau Olahraga

   Wisata edukasi yang berbasis kepada pendidikan secara fisik atau olahraga.

c. Wisata Edukasi Culture atau Kebudayaan

   Wisata edukasi yang berbasis dalam bidang seni, adat istiadat, dan hal-hal yang berhubungan dengan kebudayaan.

d. Wisata Edukasi Agrobisnis

   Wisata edukasi yang berbasis kepada pendidikan agro atau pertanian yang juga merupakan bisnis dari suatu perusahaan maupun perorangan.

2. Wisata kuliner

Wisata kuliner adalah suatu perjalanan yang meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah. Perjalanan dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman atau mengunjungi suatu kegiatan kuliner, seperti sekolah memasak, mengunjungi pusat industri makanan dan minuman, serta untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika mengonsumsi makanan dan minuman (digilib.petra.ac.id).

Seiring meningkatnya kompetisi di antara tempat tujuan wisata, kebudayaan lokal menjadi hal yang berharga sebagai produk dan aktivitas untuk menarik turis, khususnya dalam bidang kuliner. Berikut peran penting dalam industri wisata kuliner:

- Menjadi pusat pengalaman berwisata bagi wisatawan. Dari sudut pandang wisatawan, makanan dengan identitas lokal setara dengan perjalanan mengelilingi museum dan monumen.

- Menjadi pembentuk identitas yang signifikan pada masyarakat era pascamodern sebagai elemen dari identitas dan representasi budaya lokal.
- Sebagai produk wisata budaya kreatif. Gastronomi diharapkan dapat menuju ke arah kemajuan yang memiliki adab, budaya, memperpersatukan dengan tidak menolak bahan-bahan baru dari gastronomi lain yang dapat memperkembangkan atau memperkaya gastronomi tradisional. Dengan begitu, dapat mempertinggi derajat kemanusiaan masyarakat lokal serta turut memperkaya gastronomi dunia dan luar negeri sebagai upaya promosi ke mancanegara. Masyarakat diharapkan dapat fleksibel dalam melihat penerapan kebudayaan di dalam

3. Ekowisata Bahari

Marine Ecotourism for the Atlantic Area (META, 2011) dalam Anggraini (2013) definisi ekowisata bahari adalah segala bentuk aktivitas ekowisata yang mengambil tempat pada daerah-daerah zona pantai dan lingkungan laut. Ekowisata bahari juga menyajikan ekosistem alam khas laut berupa hutan bakau, taman laut, serta fauna baik fauna dilaut maupun sekitar pantai.

2.1.2 Potensi Wisata Bahari

Wisata Bahari memiliki banyak sekali potensi. Berikut ini adalah beberapa potensi tersebut:

1. Meningkatkan Ekonomi

Jenis wisata kelautan akan memiliki dampak secara langsung pada warga masyarakat di sekitar pantai dan lautan. Warga sekitar bisa mendapatkan penghasilan tambahan dari menawarkan jasa maupun produk kepada wisatawan. Adapun sektor ekonomi juga akan bergerak ke arah positif seiring dengan semakin cepatnya perputaran uang dan jasa di suatu wilayah.

2. Meningkatkan pendapatan daerah

Pendapatan daerah dari sektor wisata akan naik secara signifikan.

3. Sarana Konservasi

Setiap wisatawan bisa mengetahui beragam hal yang berkaitan dengan dunia kelautan dan diharapkan hal tersebut bisa menambah kesadaran untuk menjaga kelestarian alam.

4. Sarana Pendidikan

Tiada hal yang lebih baik dari belajar secara langsung dengan melihat dan mengetahui objek yang sedang dipelajari dengan melakukan kegiatan rekreasi bahari. Setiap wisatawan akan mendapatkan pengetahuan mengenai banyak hal yang berkaitan dengan kelautan.

2.1.3 Keunikan Wisata Bahari

Berikut ini adalah keunikan jenis wisata ini yang membedakan dengan pariwisata yang lain:

1. Terdapat banyak hal baru yang bisa dipelajari. Saat berjalan di sekitar pantai dapat menjumpai banyak hal baru yang bahkan mungkin tidak pernah dijumpai sebelumnya. Begitu juga saat menjelajahi lautan, akan terdapat begitu banyak hal yang bisa diketahui dari kegiatan tersebut.
2. Lokasi cukup sejuk dan lapang. Jenis pariwisata kelautan pada umumnya memiliki lokasi yang sangat luas serta terdapat hembusan angin yang cukup sejuk untuk dirasakan.
3. Menikmati keindahan matahari yang muncul dan tenggelam di lautan serta menikmati pesona matahari yang muncul saat fajar menyingsing dan tenggelam di waktu senja terasa sangat luar biasa.
4. Pengunjung bisa menikmati ikan hasil tangkapannya dari laut.

2.1.4 Perkembangan Wisata Bahari

Menurut Menteri Pariwisata Arief Yahya pada pembukaan seminar nasional pariwisata bahari di Balairung Soesilo Soedarman Jakarta, Senin (8/12/2014). Wisata bahari merupakan salah satu program unggulan dan prioritas dalam pembangunan kepariwisataan nasional dengan arah pengembangan yang terdiri dari pengenalan destinasi selam dan selancar, *cruise*, serta mendukung kampanye pelestarian lingkungan bahari dan peningkatan wisata budaya bahari.

Menurut Arief, pariwisata bahari sangat dekat hubungannya dengan pengembangan kawasan pesisir yang memiliki ruang lingkup antara lain pengembangan akomodasi, restoran, maupun infrastruktur pendukungnya seperti marina, dermaga, pusat bisnis, dan sebagainya. Oleh karena itu, perlu juga

dikembangkan berbagai macam aktivitas pariwisata bahari termasuk rekreasi pantai, perahu rekreasi, wisata bakau, berenang, *snorkling*, menyelam, wisata memancing, selancar, dan berlayar.

Arief mengatakan secara global bahwa tren pariwisata bahari terus meningkat, termasuk kunjungan ke destinasi wisata bahari di Asia. Data kunjungan di destinasi pariwisata bahari unggulan di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tiga tahun belakangan ini. Arief mencontohkan kunjungan wisatawan mancanegara ke Taman Nasional Komodo di Provinsi NTT meningkat sebesar 9,42 % pada tahun 2013 (45.776 wisman) dibanding tahun 2011 (41.833 wisman). Sementara kunjungan wisatawan mancanegara ke Kepulauan Raja Ampat di Papua Barat meningkat 56,48 % di tahun 2012 (6.037 wisman) dibandingkan tahun 2010 (3.858 wisman). Demikian pula dengan Wakatobi yang meningkat 45,77 % di tahun 2013 sebanyak 3.315 wisatawan mancanegara dibandingkan 2011 sebanyak 2.274 wisatawan mancanegara. Namun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam pengembangan wisata bahari antara lain sensitivitas lingkungan pantai dan pesisir, dampak lingkungan, ekonomi, dan sosial budaya dari kegiatan wisata bahari. Selain itu, karakter pulau-pulau kecil yang memiliki beberapa keterbatasan sumber daya seperti energi, bahan material bangunan, serta ketergantungan dengan akses laut dan udara menyebabkan pembangunan fasilitas dan aksesibilitas memerlukan biaya tinggi serta kerja sama lintas sektor. Sementara dalam konteks pengelolaan pariwisata, akses yang terbuka menjadikan salah satu tantangan terbesar dalam pengelolaan pariwisata bahari.

2.2 TINJUAN MARITIM

Gambar 2.2. Aktivitas Nelayan Kenjeran di Kawasan Laut

Sumber: ulinulin.com

Maritim adalah segala aktivitas yang berhubungan dengan kelautan, baik itu aktivitas pelayaran, perniagaan, maupun olahraga yang berhubungan dengan air. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, maritim diartikan menjadi hal yang berkenaan menggunakan bahari, terutama hal yg berkaitan pelayaran dan perdagangan pada bahari.

2.2.1 Negara Maritim

Negara Maritim adalah negara yang berada dalam kawasan territorial laut yang sangat luas, memiliki banyak pulau, dan dikelilingi oleh wilayah laut dan perairan. Negara bisa dikatakan sebagai Negara Maritim apabila suatu negara telah mampu memanfaatkan semua potensi laut baik itu perikanan, kelautan, pertambangan, wisata bahari bahkan pertahanan negara. Semua pengelolahan tersebut bermuara pada kesejahteraan rakyat dan memakmurkan sebuah negara.

2.2.2 Perkembangan Indonesia Sebagai Negara Maritim

Gambar 2.3. Indonesia Sebagai Negara Maritim

Sumber: geotimes.co.id

Visi Presiden terpilih Jokowi pada tahun 2015 berencana untuk membangun program Nawa Cita untuk menguatkan jati diri Indonesia sebagai Negara Maritim. Saat ini pengelolaan laut Indonesia melibatkan banyak lembaga, yaitu Kementerian Pertahanan, Kementerian Perhubungan, Kementerian ESDM, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kementerian Perindustrian, Kementerian Perdagangan, Kementerian Kehutanan, Kementerian Pekerjaan Umum, Kementerian Keuangan, Kementerian Lingkungan Hidup, TNI AL, dan Polri. Dengan begitu banyak lembaga yang berkecimpung di laut sebenarnya dapat menjadi peluang apabila semua *stakeholder* maritim bisa bersinergi. Selain itu, Presiden Joko Widodo dalam masa pemerintahannya melakukan pembangunan sektor maritim secara besar-besaran guna mewujudkan visinya untuk mengembalikan kejayaan maritim Indonesia. Berikut ini pencapaian pemerintah di sektor maritim Indonesia pada tahun 2018:

1. Terdapat 15 trayek tol laut yang direncanakan bertambah menjadi 21 trayek tol laut pada tahun 2019.
2. Pada tahun 2017 telah menyelesaikan 104 pelabuhan non komersil hingga tahun 2018 menyelesaikan 25 pelabuhan.
3. Rencananya akan ada 103 kapal perintis yang diselesaikan pembangunannya pada akhir tahun 2018.

4. Sistem TI yang telah diterapkan antara lain adalah sistem INAPORTNET dan *Delivery Order* (DO) *Online*. Sistem tersebut telah diterapkan di empat pelabuhan utama, yaitu Pelabuhan Tanjung Priok, Pelabuhan Belawan, Pelabuhan Tanjung Perak, dan Pelabuhan Makassar. Tak hanya di empat pelabuhan tersebut, sistem TI juga telah dimanfaatkan di pelabuhan kelas satu Tanjung Emas Semarang.
5. Keberhasilan Pelabuhan Tanjung Priok dalam memberikan pelayanan kepada kapal berukuran raksasa dalam satu tahun. Keberhasilan Pelabuhan Tanjung Priok ini menjadi bukti bahwa pelabuhan Indonesia mampu bersaing sebagai pelabuhan internasional dan mampu melayani kapal asing dengan standar pelayanan internasional.

2.3 TINJAUAN SURABAYA

Gambar 2.4. Kota Surabaya

Sumber: pixabay.com

Surabaya merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta dengan populasi penduduk sekitar tiga juta orang. Surabaya telah menjadi kota Metropolis dengan beberapa keanekaragaman yang kaya di dalamnya. Selain itu, Surabaya saat ini juga telah menjadi pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan di Indonesia. Surabaya dikenal sebagai Kota Pahlawan, hal ini terjadi sejak adanya pertempuran rakyat Surabaya melawan tentara Belanda dalam revolusi kemerdekaan Indonesia.

2.3.1 Ciri Khas Surabaya

1. Dialek Arek'an

Gambar 2.5. Dialek Arek'an

Sumber: www.hipwee.com

Bahasa Arekan atau bahasa Suroboyoan ialah sebuah dialek bahasa Jawa yang dituturkan di Surabaya dan sekitarnya. Secara struktural bahasa, bahasa Suroboyoan sanggup dikatakan sebagai bahasa paling kasar. Meskipun demikian, bahasa dengan tingkatan yang lebih halus masih digunakan oleh beberapa orang Surabaya sebagai bentuk penghormatan atas orang lain.

2. Semanggi

Gambar 2.6. Semanggi

Sumber: www.pergiberwisata.com

Semanggi adalah tumbuhan dengan daun berdiri sendiri atau dalam berkas, menjari berbilang 4, tangkai daun panjang dan tegak, panjang 2-30 cm, anak daun menyilang, berhadapan, berbentuk baji bulat telur, gundul atau hampir gundul, dengan panjang 3-22 cm dan lebar 2-18 cm, urat daun rapat berbentuk kipas. Biasanya di temukan di sawah, selokan, dan genangan air dangkal. Daun semanggi biasanya dijadikan sebagai salah satu bahan dalam makanan yang disebut sebagai pecel semanggi yang merupakan makanan khas dari daerah Surabaya.

3. Bambu Runcing

Gambar 2.7. Bambu Runcing

Sumber: www.puteramentari.com

Bambu Runcing adalah salah satu senjata tradisional yang digunakan oleh tentara Indonesia dalam pertempuran melawan kolonialisme Belanda. Bambu runcing dipakai untuk melawan para penjajah dihampir seluruh penjuru nusantara, termasuk pada saat pertempuran hebat pada 10 November1945 di kota Surabaya. Bambu runcing dimanfaatkan salah satunya untuk membalas serangan musuh, karena keterbatasan peralatan perang modern saat itu. Di Surabaya, untuk memperingati nilai juang dan patriotisme itulah, maka Monumen Bambu Runcing dibangun.

4. Patung Surabaya

Gambar 2.8. Patung Sura dan Baya

Sumber: duniawisataaja.blogspot.com

Nama Surabaya, sesuai dengan etimologinya, berasal dari kata Sura atau Suro dan Baya atau Boyo. Suro adalah jenis ikan hiu, sedangkan boyo adalah buaya dalam istilah Jawa. Menurut mitos, dua hewan ini adalah binatang paling kuat yang juga menjadi simbol kota Surabaya sampai saat ini. Pendapat lain mengatakan, bahwa nama Surabaya juga diambil dari istilah Sura Ing Baya, yang berarti 'Berani menghadapi bahaya'.

2.4 TINJAUAN FOOD COURT

Gambar 2.9. Suasana *Food Court*

Sumber: www.duniaindra.com

Food court merupakan area usaha bersama antar usaha makanan dan minuman cepat saji (Wikipedia). Usaha *food court* sedang menjamur dan memiliki prospek yang bagus untuk dijalani karena melihat kebutuhan pasar atas tempat makan yang nyaman, dekat dengan lokasi belanja, dan dengan sajian makanan yang enak dan murah. Persaingan dalam usaha *food court* relatif sangat tinggi mengingat menu yang hampir sejenis. Hal ini memacu pelaku usaha *food court* untuk memberikan penyajian yang lebih baik dan tidak kalah dibandingkan lainnya.

Kesuksesan suatu usaha *food court* sangat dipengaruhi oleh kualitas makanan dan layanan yang diberikan *food court* tersebut. Hal ini menjadi penting karena inti dari bisnis ini adalah penawaran campuran atau *hybrid*, yaitu barang dan jasa (Kotler, 2003). Barang yang dimaksud adalah makanan yang ditawarkan, sedangkan jasa yang dimaksud adalah layanan yang diberikan sehingga diperlukan manajemen makanan dan layanan yang baik

dan terintergrasi agar *food court* bisa sukses. Kesuksesan ini dapat diukur, salah satunya dengan melihat kepuasan konsumen terhadap makanan dan layanan yang diberikan. Kualitas layanan yang disampaikan pada pelanggan sangat bergantung pada sikap dan tindakan karyawan *front liner* atau pelanggan intern (Bowers & Martin, 2007).

2.4.1 Sejarah Food Court

Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia, sejarah *food court* berawal dari kata pujasera yang merupakan kependekan dari pusat jajanan serba ada yang merupakan tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai (*counters*) makanan yang menawarkan aneka menu yang variatif. Kemudian, penyebutan pujasera lebih di modernisasi menjadi *food court* atau di Asia Pasifik juga disebut *food hall*. Pujasera memilki ciri khas area makan yang terbuka dan bersifat informal dan biasanya berada di mal, pusat pemberlanjaan, perkantoran, universitas atau sekolah modern.

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

2.4.2 Konsep Food Court

Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia, terdapat beberapa konsep dalam mengelola *food court*, yaitu konsep makanan cepat saji dan konsep pesan di meja.

1. Konsep makanan cepat saji adalah suatu konsep yang mengarahkan para pengunjung untuk langsung memesan makanan atau minuman di gerai-gerai yang siap melayani mereka. Produk-produk yang ditawarkan adalah produk makanan siap saji (maksimal 10 - 15 menit untuk produksi dan penyajian). Biasanya lebih banyak di mal-mal yang ramai dan di area perkantoran, dimana para pengunjungnya mempunyai waktu terbatas.
2. Konsep pesan di meja makan adalah suatu konsep yang memanjakan para pengunjung dengan pelayanan seperti di restoran. Pramusaji yang disediakan siap melayani pesanan pengunjung dengan cepat dan ramah. Produk-produk yang

disajikan juga terkadang membutuhkan waktu yang lama dalam proses produksi hingga penyajian. Biasanya *food court* seperti ini berada di mal-mal yang dinamis.

2.4.3 Strategi Food Court

Strategi-strategi yang dapat meningkatkan kualitas layanan antara lain dengan cara memberikan layanan yang tepat, menciptakan suasana yang nyaman, dan memberikan layanan yang ramah sehingga dapat menarik pelanggan untuk datang dan datang lagi ke *food court*. Dalam menciptakan strategi-strategi tersebut perlu diperhatikan lima dimensi yang dikembangkan oleh (Parasuraman, Zeithaml, & Berry, 1980), yaitu:

1. *Tangibles* (berwujud) adalah dimensi yang membahas penampilan fasilitas fisik, peralatan, personil, dan materi komunikasi.
2. *Empathy* (empati) adalah dimensi yang membahas kesediaan untuk peduli serta memberi perhatian pribadi bagi pelanggan.
3. *Reliability* (keandalan) adalah dimensi yang membahas kemampuan untuk melaksanakan jasa yang dijanjikan dengan terpercaya dan akurat.
4. *Responsiveness* (daya tanggap) adalah dimensi yang membahas kemauan untuk membantu pelanggan dan memberikan jasa dengan cepat.
5. *Assurance* (kepastian) adalah dimensi yang membahas pengetahuan dan kesopanan karyawan dan kemampuan mereka untuk menimbulkan kepercayaan dan keyakinan.

2.4.4 Sistem Pembayaran Food Court

Prosedur pembayaran pada sebuah *food court* meliputi:

1. Self Service

Prosuder ini diawali dengan konsumen datang ke gerai untuk memilih makanan dan minuman siap saji yang disukai. Setelah itu, penjaga konter makanan menuliskan pesanan konsumen pada nota dan memberikan nota tersebut kepada konsumen. Selanjutnya, konsumen membayar sejumlah uang ke kasir di tempat yang tersedia dan menunggu makanan yang akan diantar pramusaji ke meja makan konsumen.

2. Smart Card

Smart card adalah sebuah kartu member untuk konsumen yang berisikan data konsumen dan data saldo sehingga konsumen tidak menggunakan uang untuk melakukan pembayaran. Kartu ini juga bisa diisi ulang apabila saldo habis. Konsumen hanya perlu menyerahkan sejumlah uang dan *smart card* kepada terminal *food court* untuk melakukan isi ulang saldo atau *top up*. Admin terminal akan memasukan jumlah nominal sesuai permintaan konsumen, sedangkan *smart card reader* adalah alat yang dipergunakan untuk membaca *smart card* saat konsumen ingin membayar. Caranya hanya dengan menempelkan *smart card* pada *smart card reader*. Semua transaksi yang terjadi akan otomatis tersimpan di *server*.

2.4.5 Meja Makan Pada Food Court

Meja makan pada *food court* umumnya menggunakan meja dan kursi yang ringan, yaitu meja makan yang bisa dipindahkan secara bebas atau *moveable* oleh pengunjung ataupun oleh pelayan. Tipe kursi pada *food court* berbeda dengan tipe kursi yang digunakan pada kafe atau restaurant. Hal ini dibedakan dengan tingkat kenyamanan. Pada *food court* kursi didesain supaya pengunjung tidak nyaman untuk berlama-lama, seperti halnya pada restaurant cepat saji.

Ketika mengisi furnitur pada *food court*, pemilihan furnitur dalam hal kursi harus sangat diperhatikan terutama dalam segi kenyamanan, mobilitas, *maintenance*, estetis, dll. Pada umumnya penggunaan material pada *food court* menggunakan material plastik yang mana berhubungan dengan kemudahan *maintenance* dan segi mobilitas.

Gambar 2.10. Standar Meja Makan *Food Court*

Sumber: www.kezu.com.au

2.4.6 Pengunjung Food Court

Ada beberapa tujuan seseorang maupun kelompok untuk mendatangi *food court* antara lain makan, berkumpul, rapat, maupun mengisi waktu luang. Selain itu, ada berbagai karakter yang mengunjungi *food court.* Berikut ini karakter pengunjung pada *food court*:

1. Single

Gambar 2.11. Karakter *Single*

Sumber: www.idntimes.com

Karakter ini mendatangi *food court* untuk melakukan kerja sama bisnis, perdagangan, maupun sekedar makan dan minum. *Space* yang tidak dibutuhkan tidak terlalu besar. Biasanya furnitur yang digunakan adalah *single chair* dan *single table*.

2. Group

Gambar 2.12. Karakter *Group*

Sumber: getty images

Karakter ini mendatangai *food court* untuk melakukan kegiatan bersama dan membutuhkan *space* yang lumayan besar. Tipe tempat duduk yang dipilih biasanya tempat duduk yang mengelompok, memanjang atau membentuk lingkaran, dan memiliki sirkulasi yang baik.

Karakter group dapat dibagi menjadi beberapa kriteria:

a. Keluarga

Keluarga ini terdiri dari orang tua, saudara beserta anaknya. Biasanya berkunjung ke *food court* untuk berkumpul bersama serta mengisi waktu luang.

b. Berpasangan

Berpasangan ini biasanya terdiri dari dua orang seperti sepasang kekasih, teman sekolah, maupun rekan kerja. Biasanya berkunjung ke *food court* untuk makan dan minum, mengisi waktu luang, serta membahas bisnis.

c. Komunitas

Komunitus ini biasanya berjumlah banyak dan mendatangi *food court* untuk sedakar makan dan minum bersama, mengadakan rapat, serta membahas agenda komunitas.

2.5 TINJAUAN SURABAYA NORTH QUAY

Gambar 2.13. Surabaya North Quay

Sumber: www.pikniek.com

Surabaya North Quay adalah sebuah destinasi wisata bahari yang berlokasi di pinggir Pelabuhan Tanjung Perak yang terletak di Surabaya Utara. Objek wisata ini berada di tiga Terminal Gapura Surya Nusantara. Area dibagi menjadi bagian *indoor* dan *outdoor*. Pada area *indoor* pengunjung bisa menikmati aneka kuliner khas Surabaya dan terdapat kios UKM produk Surabaya seperti baju, aksesoris, dan sepatu, sedangkan area *outdoor* pengunjung bisa menikmati suasana langsung pemandangan di pesisir laut.

2.5.1 Sejarah Surabaya North Quay

Dalam upaya merealisasikan target 20 juta wisatawan pada tahun 2019, melalui arahan Presiden mengenai kepariwisataan dalam *Surat Setkab No: B-652/ Saskab/Maritim/11/2015* pada tanggal 6 November 2015 Presiden menghimbau agar Menteri BUMN dan Perhubungan melakukan perbaikan inftrastruktur. Perbaikan tersebut meliputi kelembagaan pengelolaan infrastruktur, termasuk jalan pelabuhan dan bandara (Paparan Deputi Kementrian Pariwisata 2016).

Sebagai salah satu BUMN yang mengelola pelabuhan di Indonesia, PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) turut berpartisipasi dengan memperbaiki dan menata ulang pelabuhan dan mengembangkan pelabuhan berbasis wisata. Pelindo III telah membentuk Pelindo Properti Indonesia (PPI) sebagai anak usaha perusahaan untuk mengembangkan pelabuhan-pelabuhan berbasis wisata diwilayah operasional Pelindo III.

Awalnya PPI hanya berfokus pada pelabuhan-pelabuhan tujuan wisatawan mancanegara yang sering dikunjungi kapal pesiar seperti Bali, Lombok dan Semarang. Kini PPI juga mengembangkan Pelabuhan Tanjung Perak Surabaya dengan memanfaatkan terminal penumpang Gapura Surya Nusantara yang kini dirubah menjadi tempat wisata baru di Surabaya dengan nama baru yang lebih dikenal oleh masyarakat dengan Surabaya North Quay yang dibuka pada tanggal 27 Februari 2016.

2.5.2 PT Pelindo III

2.5.2.1 Profil Perusahaan

Surabaya North Quay dikelola oleh PT Pelindo III. PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) atau lebih dikenal dengan sebutan Pelindo III merupakan salah satu Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak

dalam jasa layanan operator terminal pelabuhan. Perusahaan yang dibentuk berdasarkan *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 1991* tentang Pengalihan Bentuk Perusahaan Umum (Perum) Pelabuhan III Menjadi Perusahaan Perseroan (Persero). Peraturan tersebut ditandatangani oleh Presiden Ke-2 Republik Indonesia Soeharto pada tanggal 19 Oktober 1991. Selanjutnya, pembentukan Pelindo III dituangkan dalam *Akta Notaris Imas Fatimah, S.H., Nomor : 5* pada tanggal 1 Desember 1992 sebagaimana telah mengalami beberapa kali perubahan hingga perubahan terakhir dalam *Akta Notaris Yatiningsih, S.H, M.H., Nomor: 72* pada tanggal 10 Juli 2015. Sebagai operator terminal pelabuhan, Pelindo III mengelola 43 pelabuhan dengan 16 kantor cabang yang tersebar di tujuh propinsi di Indonesia meliputi Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Kalimantan Tengah, dan Kalimantan Selatan.

2.5.2.2 Sejarah Perusahaan

Sejarah PT Pelindo III terbagi menjadi beberapa fase:

- Sebelum tahun 1960

  Pada masa kolonial Belanda pengelolaan pelabuhan di bawah koordinasi Department Van Scheepvaart yang bertugas untuk memberikan layanan jasa kepelabuhan dan dilaksanakan oleh Havenbedrijf. Pada tahun 1952 bentuk perusahaan berubah menjadi Jawatan Pelabuhan hingga tahun 1959.

- Tahun 1960.

  Perpu No. 19 tahun 1960 pemerintah Republik Indonesia kala itu menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 115–122 tahun 1961, dimana masing-masing peraturan tersebut berisi tentang pendirian perusahaan Pelabuhan Negara (PN).

- Tahun 1969

  Pengelolaan perusahaan negara Pelabuhan Daerah I-VIII bertahan hingga tahun 1969 seiring dengan diterbitkannya Peraturan Pemerintah No. 18 Tahun 1969 tentang Pembubaran Perusahaan-Perusahaan Negara Pelabuhan dan Pengalihan Pembinaannya ke dalam organisasi Pembinaan Pelabuhan.

- Tahun 1983

  Pada tahun 1983 pengelolaan pelabuhan kembali berubah. Perusahaan Pelabuhan Daerah I-VIII dilebur menjadi empat wilayah pelabuhan dengan nama Perusahaan Umum (Perum) Pelabuhan I-IV. Perum Pelabuhan III terbentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 1983 tentang Perusahaan Umum Pelabuhan III dengan kantor pusat berkedudukan di Surabaya.

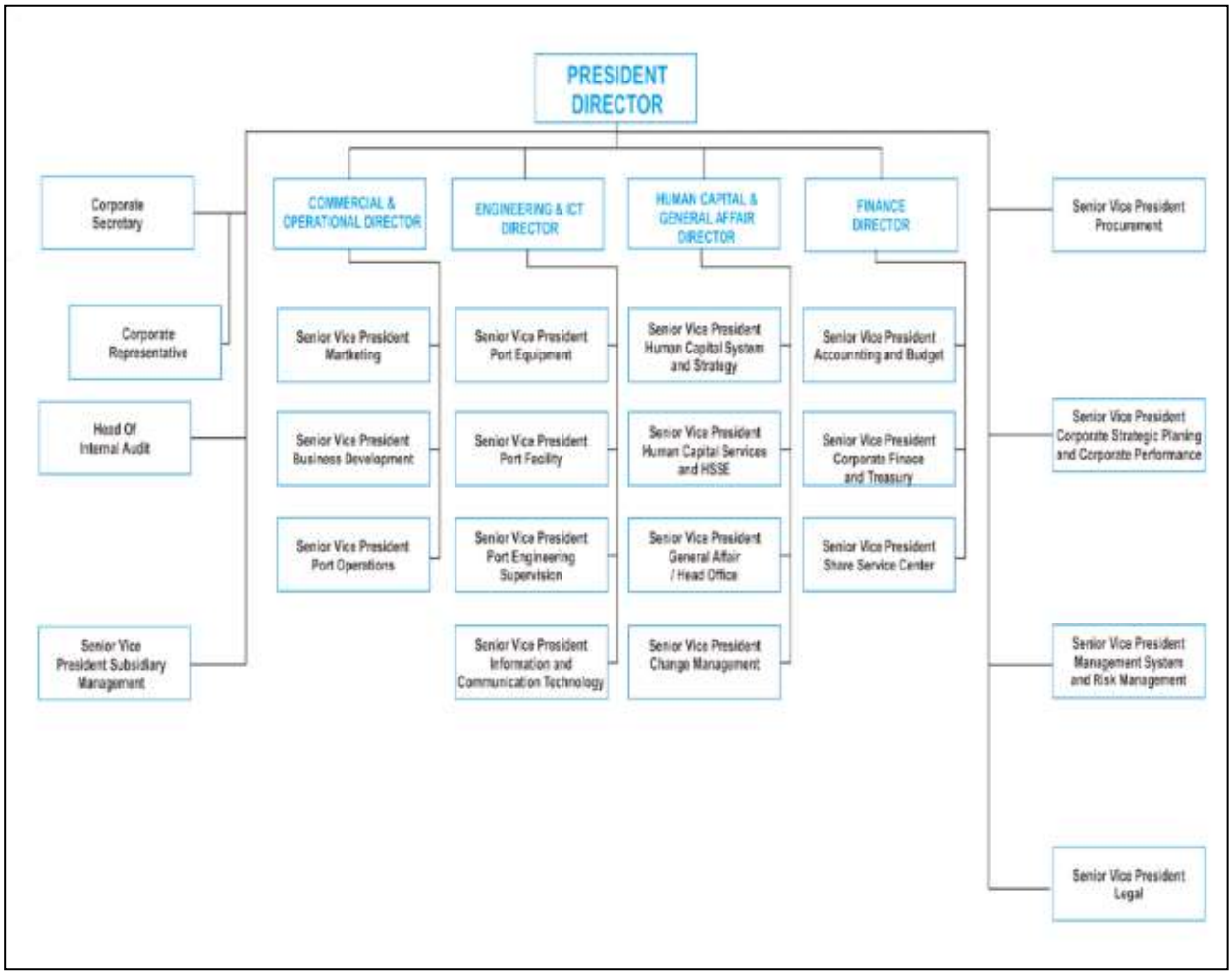
- Tahun 1991

  Terbitnya Peraturan Pemerintah No. 58 Tahun 1991 tanggal 19 Oktober 1991 tentang Pengalihan Bentuk Perusahaan Umum (Perum) Pelabuhan III Menjadi Perusahaan Perseroan (Persero) kembali mengubah status perusahaan dari Perum Pelabuhan III menjadi PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero).

- Tahun 1992-Sekarang

  Perubahan status menjadi perusahaan perseroan dicatatkan di hadapan Notaris Imas Fatimah S.H. pada tanggal 1 Desember 1992. Tanggal pencatatan itulah yang kini dijadikan sebagai hari jadi PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero). Kini, Pelindo III mengelola 43 pelabuhan di bawah kendali 16 kantor cabang di 7 (tujuh) provinsi di Indonesia.

2.5.2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.14. Struktur Organisasi PT Pelindo III

Sumber: www.pelindo.co.id

2.5.2.4 Visi Dan Misi Perusahaan

A. VIsi Perusahaan

- *To be the leader business in port*

B. Misi Perusahaan

- Menciptakan nilai tambah yang berkelanjutan untuk peningkatan kepuasan stakeholder.
- Memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pelanggan
- Menciptakan solusi bisnis yang cerdas melalui integrasi dan kerjasama dengan mitra strategis.

2.5.2.5 Budaya Perusahaan

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

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

2.5.3 Studi Eksterior Surabaya North Quay

Gambar 2.15. Denah *Site Plan*

Sumber: google satelit

Denah *site plan* Pelabuhan Gapura Surya Nusantara di tandai dengan tanda ‘X’ biru yang merupakan area parkir dan diperuntukkan untuk mobil dan motor, sedangkan tanda ‘X’ merah merupakan Pelabuhan Gapura Surya Nusantara dengan pembagian sebagai tempat pelabuhan untuk transit kapal, Surabaya North Quay, dan kantor. Lokasi Surabaya North Quay tertelak di dalam pelabuhan Gapura Surya Nusantara di lantai tiga.

Gambar 2.16. Fasad Bangunan Pelabuhan Gapura Surya Nusantara

Sumber: www.pelindo.co.id

Fasad bangunan pelabuhan Gapura Surya Nusantara memiliki ciri khas pada tampilan eksteriornya, yaitu seperti bentuk fasad kapal. Selain itu, eksterior dinding lebih dominan pemakaian sekat dinding kaca dengan corak dinding bewarna air laut, yaitu biru muda dan tua yang menggambarkan seakan pelabuhan yang bentuknya seperti kapal sedang berlayar di lautan. Desain pelabuhan ini mencerminkan sebagai akses penyebrangan di berbagai tujuan.

2.5.4 Interior Surabaya North Quay

Sebelum menuju Surabaya North Quay yang berada lantai tiga. Pertama, harus melewati area parkir dulu. Setelah itu, masuk ke lantai satu melewati pintu yang berada disebalah pojok kiri.

Gambar 2.17. Pintu Masuk Menuju Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Kemudian, menaiki eskalator untuk menuju lantai dua dan menaiki eskalator lagi menuju lantai tiga. Sebelum menaiki eskalator di lantai kedua untuk menuju ke lantai tiga, pengunjung dikenakan tarif sebesar Rp.10.000,00 untuk masuk ke Surabaya North Quay.

Gambar 2.18. Eskalator Lantai Dua untuk Menuju ke Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Setelah menaiki eskalator, pengunjung akan menuju *hall* terlebih dahulu. Berikut ini ulasan mengenai kondisi Surabaya North Quay:

1. Hall

Hall ini merupakan area pertama pada Surabaya North Quay. Area *hall* terdapat *photo booth* dengan background wisata kapal yang diperuntukkan bagi pengunjung untuk berfoto. Selain itu, terdapat papan yang berisi foto-foto tentang kapal serta peta mengenai pulau Surabaya dan Madura.

Gambar 2.19. *Hall* Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

2. Food Court

Food court ini memiliki area yang dan terdapat beberapa stan makanan yang menjual jajanan khas Surabaya serta kios produk UKM Surabaya yang unik dan kreatif. Meja makan yang tersedia juga lumayan banyak. Selain itu, pada hari-hari tertentu area *food court* akan diisi hiburan *live music* yang diperuntukkan bagi pengunjung.

Gambar 2.20. *Food Court* Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

3. Area Merokok

Area memiliki bentuk setengah lingkaran dan diperuntukkan untuk pengunjung yang merokok. Keseluruhan dinding menggunakan sekat kaca sehingga pengunjung bisa melihat langsung *view* area *roof gerden*. Pengunjung bisa menikmati makanan karena disediakan meja makan. Selain itu, area merokok memiliki tiga akses pintu yang menghubungkan area *foodcourt*, *hall*, dan *roof garden*.

Gambar 2.21. Area Merokok Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

4. Dapur

Surabaya North Quay hanya memiliki satu dapur yang diperuntukkan untuk para penyewa stan makanan. Memiliki area yang tidak terlalu luas, namun cukup digunakan sebagai tempat memasak untuk seluruh para penyewa stan makanan. Terdapat satu jendela yang berhadapan langsung dengan balkon depan. Dapur ini memiliki ruangan tersendiri disebelah pojok kanan di bagian belakang.

Gambar 2.22. Area Dapur Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

5. Roof Garden

Roof garden digunakan untuk tempat nongkrong yang letaknya di depan area merokok. Disediakan beberapa meja dan kursi bagi pengunjung. Selain itu area tersebut bisa disewakan untuk acara pesta atau *gala dinner*. Di area ini pengunjung bisa merasakan langsung susasana laut.

Gambar 2.23. *Roof Garden* Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

6. Hangout Area Outdoor (Area Santai)

Fungsi *hangout area outdoor* hampir sama dengan area *roof garden*. Tersedia meja payung serta kursi agar pengunjung tidak kepanasan ketika nongkrong untuk melihat keindahan suasana di lautan. Area ini merupakan tempat yang paling ramai diminati karena pengunjung bisa melihat matahari terbenam pada sore hari secara langsung.

Gambar 2.24. *Hangout Area Outdoor* Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

2.6 TINJAUAN DESAIN INTERIOR

Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia, desain interior merupakan sebuah profesi di bidang kreatif dengan solusi-solusi teknis yang diterapkan ke dalam struktur yang dibangun untuk mencapai lingkungan interiornya.

Menurut The American Society of Interior Designers (ASID), desainer interior adalah seorang yang terlatih secara profesional untuk menciptakan lingkungan interior yang fungsional dan berkualitas karena telah terkualifikasi melalui pendidikan, pengalaman, dan ujian. Seorang desainer interior dapat mengidentifikasi, meneliti, dan secara kreatif memecahkan permasalahan dan mengarahkan perancangan menuju lingkungan fisik yang sehat, aman, dan nyaman.

Menurut D.K. Ching (1995), desain interior ialah merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus

mengatur aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan, dan kepribadian.

2.6.1 Prinsip Dasar Interior

Gambar 2.25. Interior yang Memiliki Prinsip Dasar Desain

Sumber: www.kadvacorp.com

Terdapat prinsip-prinsip dalam pembuatan suatu desain, baik itu arsitektur bangunan maupun interiornnya. Dengan berpegang teguh pada prinsip-prinsip ini bertujuan untuk mendapatkan hasil maksimal ketika mendesain. Berikut ini prinsip-prinsip dasar dalam desain interior, antara lain:

1. Unity and Harmony

   Suatu ruangan dianggap sebagai suatu kesatuan, dimana semua elemen yang ada saling melengkapi dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya sehingga menghasilkan komposisi yang seimbang.

2. Keseimbangan

   Keseimbangan berarti tidak berat sebelah dan tidak terlalu condong ke sisi sebelah kanan atau kiri atau atas dan sebagainya. Segala sesuatu yang seimbang akan menciptakan *unity* dan *harmony*.

Keseimbangan dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris terjadi apabila berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal maupun vertikal. Gaya ini mengandalkan keseimbangan berupa dua elemen yang mirip dari dua sisi yang berbeda.

b. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata di poros tengah halaman. Gaya ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, dan warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan Radial adalah ketika semua elemen desain tersusun dan berpusat di tengah. Misalnya, tangga berbentuk spiral.

3. Focal Point

Focal point disini maksudnya adalah aksen yang menjadi daya tarik ruangan. Misalnya, *focal point* pada ruangan adalah jendela besar yang ada di ruangan, perapian, atau bisa juga lukisan. Pemberian warna, detail, dan bentuk tertentu juga dapat dijadikan sebagai *focal point*.

4. Ritme

Ritme adalah semua pola pengulangan tentnag visual. Ritme didefinisikan sebagai kontinuitas atau pergerakan terorganisir.

5. Detail

Detail pada desain interior mencakup segala kelengkapan yang ada pada ruangan. Mulai dari furnitur utama, furnitur tambahan, serta furnitur *artifasial*. Detail-detail tersebut juga berpengaruh besar terhadap suasana ruang yang tercipta.

6. Skala dan Proporsi

Kedua prinsip desain yang berjalan beriringan karena keduanya berhubungan dengan ukuran dan bentuk. Skala dan proporsi disini berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan di dalam ruangan.

7. Warna

Warna pada desain interior berpengaruh terhadap *mood* dan suasana ruang. Warna-warna yang *soft* akan cenderung menciptakan suasana ruang yang menyenangkan, sedangkan warna-warna cerah akan memberikan suasana ruang yang menyegarkan.

2.6.2 Elemen Pembentuk Interior

Elemen Pembentuk Ruang adalah struktur wadah ruang kegiatan diidentifikasikan sebagai lantai, dinding, dan langit-langit atau pafon yang menjadi satu kesatuan struktur dalam sehari-hari. Elemen pembentuk ruang terdiri dari:

1. Lantai

Selain berfungsi sebagai penutup ruang bagian bawah, lantai juga berfungsi sebagai pendukung beban dan benda-benda yang ada diatasnya seperti perabot, manusia sebagai civitas ruang, dengan demikian dituntut agar selalu memikul beban mati atau beban hidup berlalu lalang diatasnya serta hal-hal lain yang ditumpahkan diatasnya.(Mangunwijaya, 1980 : 329)

2. Dinding

Dinding bangunan dari segi fisika bangunan memiliki fungsi antara lain :

a. Fungsi pemikul beban di atasnya, dinding harus kuat bertahan terhadap tiga kekuatan pokok, yaitu tekanan horizotal, tekanan vertikal, beban vertikal dan daya tekuk akibat beban vertikal tersebut.
b. Fungsi pembatas ruangan, pembatasan menyangkut penglihatan sehingga manusia terlindung dari pandangan langsung. Biasanya berhubungan dengan kepentingan– kepentingan pribadi atau khusus. (Mangunwijaya, 1980 : 339)

a.

3. Plafon

Fungsi plafon memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur-unsur pembentuk ruang yang lain (seperti dinding atau lantai) antara lain:

a. Pelindung kegiatan manusia, plafon berfungsi sebagai atap.
b. Sebagai pembentuk ruang, plafon bersama-sama dengan dinding dan lantai membentuk suatu ruang dalam.
c. Sebagai *skylight*, di sini plafon berfungsi untuk meneruskan cahaya alami kedalam bangunan. Banyak digunakan pada plaza-plaza dan *gallery*, sebagai penunjuk sirkulasi menuju ke suatu tempat atau pada *hall* suatu gedung. Pada dasarnya tempat-tempat tersebut disediakan untuk membuat suasana, memberikan perasaan lega dan lapang serta sebagai area transisi (peralihan) dari arah luar menuju ke dalam bangunan.
d. Untuk menonjolkan konstruksi pada gedung-gedung untuk dekorasi, plafon mampu mencerminkan struktur yang mendukung beban-beban.
e. Merupakan ruang atau rongga untuk pelindung berbagai instalasi, doctingAC, kabel listrik, gantungan armature, loudspeaker dan lain-lain. Di balik *ceiling* perlu ada rongga guna keperluan pengontrolan-pengontrolan jika terjadi kerusakan pada instalasi-instalasi.
f. Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu.
g. Sebagai penunjang unsur dekorasi ruang dalam, terutama pada bangunan-bangunan umum seperti restoran, *hall* atau *lobby* hotel, dan lain-lain.
h. Bentuk plafon dalam suatu bangunan dapat memperlihatkan sifat atau kesan ruang tertentu dengan membuat ketinggian atau garis-garis (material) serta struktur kesemuanya akan dinikmati langsung oleh penghuni yang berada di bawahnya.

4. Pintu

Menurut Ching (1996 : 220), pintu dan jalan masuk memudahkan akses untuk penghuni, perabot, dan barang-barang untuk masuk dan keluar dari satu ruang ke ruang lain dalam bangunan. Penempatan pintu berpengaruh pada sistem sirkulasi yang dipergunakan, pengarahan, atau pembimbingan jalan. Bukaan pintu yang

terletak pada atau berdekatan dengan sudut-sudut dinding dapat membuat jalur-jalur melintas disisi ruangan.

5. Jendela

Jendela adalah salah satu bukaan ruang yang berfungsi sebagai penghubung antara ruang dalam dan ruang luar baik secara visual maupun sebagai sirkulasi udara dan cahaya pada ruang tersebut. Susunan jendela yang kecil dan tinggi memberi kesan sesak mengakibatkan perasaan seakan-akan tersekap dalam sel tahanan. Lain halnya dengan jendela yang berukuran besar dan ditempatkan rendah akan memberikan perasaan bebas. (Wilkening, 1989: 43)

2.7 TINJAUAN PENCAHAYAAN

Pencahayaan adalah salah satu elemen penting yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan interior maupun arsitektur. Selain berfungsi sebagai penerangan juga dapat dijadikan sebagai aksesoris untuk memberi nilai estetika sebuah ruang. Berdasarkan sumbernya pencahayaan terbagi menjadi dua, yaitu pencahaan alami dan pencahayaan buatan.

2.7.1 Fungsi Pencahayaan

1. Penerangan

Fungsi utama dari pencahayaan adalah sumber penerangan. Pada bangunan yang memiliki banyak ruangan aktivitas tentu membutuhkan banyak penerangan. Selain dengan menggunakan pencahayaan alami dengan memanfaatkan sinar matahari, perlu pencahayaan buatan untuk ruangan-ruangan tententu yang tidak boleh atau tidak bisa mendapatkan cahaya matahari.

2. Kesehatan

Selain berfungsi sebagai penerangan, pencahayaan pada bangunan juga perlu bagi kesehatan pengguna ruangan tersebut. Seperti untuk kesehatan mata atau untuk ruang-ruang periksa dan alat pengobatan pada rumah sakit.

3. Kenyamanan

Pencahayaan akan memberikan kenyamanan bagi penghuni suatu bangunan, apalagi jika bangunan ruangan tersebut berfungsi sebagai tempat belajar atau tempat membaca seperti perpustakaan atau lain-lain.

4. Keamanan

Pencahayaan juga berfungsi sebagai alat bantu keamanan bagi penghuni gedung dan juga area sekitarnya, terutama di malam hari. Jika tidak ada penerangan atau penerangan tidak memadai tentu akan memberikan rasa takut bagi pengguna bangunan karena suasana yang gelap biasanya akan rawan kejahatan.

5. Dekorasi

Pencahayaan dekoratif dalam ruang dapat meliputi elemen-elemen pencahayan yang ditempatkan pada dinding, plafon, juga dapat berupa perabotan lampu-lampu dalam atau luar ruang. Penataan lampu tersebut juga akan mampu memberikan nilai-nilai keindahan.

2.7.2 Pencahayaan Alami

Pencahayan alami adalah pencahayaan bersumber dari sinar matahari yang muncul dari pagi menjelang siang hingga sore hari. Kelebihan pencahayan ini adalah hemat biaya, karena tidak bergantung pada energi listrik serta tidak membutuhkan perawan instalasi seperti pencahayaan buatan. Namun kerugiannya ada pada intensitas cahaya yang tidak dalam kendali manusia. Akibatnya, hasil pencahayaan kerapkali tidak konsisten. Agar dapat menggunakan cahaya alami secara efektif, perlu dikenali ke beberapa sumber cahaya utama yang dapat dimanfaatkan:

1. *Sunlight*, cahaya matahari langsung dan tingkat cahayanya tinggi.
2. *Daylight*, cahaya matahari yang sudah tersebar dilangit dan tingkat cahayanya rendah.
3. *Reflected light*, cahaya matahari yang sudah dipantulkan.

Cahaya alami yang nantinya akan digunakan adalah cahaya *reflected light*, dimana cahayanya yang berasal dari sinar matahari akan dipantulkan melalui kaca sehingga ruangan akan mendapatkan pencahayaan secara langsung yang tidak berlebihan.

2.7.3 Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang memiliki sumber dari barang-barang yang dibuat oleh manusia, yang warna dan efeknya dapat diatur sesuai yang diinginkan. Keunggulan dari pencahayaan buatan yaitu sumber cahaya tidak bergantung pada waktu dan cuaca, melainkan listrik atau bahan bakar. Tujuannya adalah membantu indra visual manusia melakukan aktivitasnya dengan tepat.

Berdasarkan cakupan penyinarannya, pencahayaan buatan terbagi menjadi tiga:

1. General Lighting

Gambar 2.26. *General Lighting*

Sumber: pinterest

General lighting yaitu pencahayaan yang memiliki sumber cukup besar dan digunakan sebagai penerangan utama dalam ruang. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata. Tujuan *general lighting* adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh. Selain itu, dapat pula digunakan pencahayaan tidak langsung *(hidden lighting)* dengan lampu tersembunyi yang memanfaatkan bias cahayanya saja. Keunggulan lampu *hidden* adalah dapat menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat mata silau dan suasana hangat pun lebih terasa dengan tampilan lampu warna kekuningan.

2. Task Lighting

Gambar 2.27. *Task Lighting*

Sumber: pinterest

Task lighting merupakan pencahayaan yang digunakan untuk mempermudah aktivitas yang dilakukan dalam ruang. Selain diperuntukkan sebagai lampu penegas fungsi, *task lighting* juga dapat berfungsi sebagai pembentuk suasana.

3. Accent Lighting

Gambar 2.28. *Accent Lighting*

Sumber: pinterest

Accent lighting merupakan pencahayaan yang digunakan untuk menerangi obyek khusus dan berfungsi menambah estetika ruang. Pemasangan *accent lighting* pada ruang dalam umumnya digunakan untuk menyorot benda seni (*artwork*) atau menyorot lukisan.

4. Decorative Lighting

Gambar 2.29. *Decorative Lighting*

Sumber: pinterest

Decorative lighting yaitu pencahayaan yang digunakan khusus untuk membuat tampilan yang menarik dalam ruang. Pencahayaan dekoratif dapat meliputi elemen-elemen pencahayaan yang ditempatkan pada dinding, plafon, juga dapat berupa perabotan lampu-lampu dalam ruang yang memberi nilai estetis.

Cahaya buatan yang nantinya akan digunakan adalah *general lighting*, *accent lighting*, serta *decorative lighting*. *General lighting* digunakan untuk pencahayaan utama pada *central* ruangan, *accent lighting* digunakan untuk menyorot signage pada salah satu area, sedangkan *decorative lighting* digunakan pada dekorasi untuk menambah nilai estetis (Pengaplikasian cahaya buatan akan dijelaskan secara detail pada BAB V).

.

2.8 TINJAUAN PENGHAWAAN

Penghawaan merupakan proses pertukaran udara di dalam bangunan untuk merekayasa pergerakan udara dan temperatur udara secara alami melalui bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka ataupun pengkondisian udara dengan alat mekanis. Penghawaan dibagi menjadi dua yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan:

2.8.1 Penghawaan Alami

Gambar 2.30. Penghawaan Alami

Sumber: pinterest

Penghawaan alami sangat diperlukan bagi suatu bangunan beserta para pengguna bangunan tersebut, karena selain pertimbangan efisiensi, juga kualitasnya masih jauh lebih baik dibandingkan dengan penghawaan buatan. Hal-hal yang alami memang sangat dibutuhkan untuk manusia pada saat ini, termasuk dalam melakukan aktivitasnya dalam suatu bangunan perkantoran. Adapun hal-hal yang sangat berkaitan dengan penghawaan alami adalah:

- Pencahayaan

Penghawaan alami memberikan kebutuhan penerangan langsung dari cahaya alami pada suatu ruang .

- Kelembaban

Penghawaan alami membawa banyaknya uap air pada udara dalam ruangan.

- Luas bukaan

Penghawaan memungkinkan adanya pergantian udara dan masuknya cahaya melalui bukaan. Bukaan dapat berupa pintu, jendela, jalusi, atau lubang angin pada interior.

Penghawaan alami nantinya akan dimanfaatkan untuk memberikan sirkulasi udara yang sehat serta baik bagi pengguna di dalamnya.

2.8.2 Penghawaan Buatan

Pada suatu interior para pengguna pasti membutuhkan lingkungan udara yang nyaman (*thermal comfort*) untuk melakukan aktivitas secara optimal. Dengan adanya lingkungan udara yang nyaman, pengguna dapat beraktvitas dengan tenang dan sehat. Salah satu cara untuk mendapatkan kondisi ruangan yang memenuhi *thermal comfort* secara optimal dapat menggunakan penghawaan buatan. Penghawaan buatan memiliki pengertian bahwa udara dalam ruang dikondisikan berdasarkan beban kalor yang terjadi pada suatu ruangan

Penghawaan buatan dapat dibagi menjadi mekanik dan non mekanik.

- Mekanik biasanya menggunakan kipas angin dan exhaust fan.
- Non mekanik biasanya menggunakan AC.

Penghawaan buatan yang akan digunakan nantinya adalah AC yang dipasang di plafon. Jenis AC ini digunakan karena memberikan penghawaan secara merata pada seluruh ruangan.

2.9 TINJAUAN WARNA

Menurut Wikipedia warna adalah spectrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Definisi lain tentang warna, warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran

warna-warna lain disekitarnya. Karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi (Arniti Kusmiati dan Pramudji Suptandar, 1997:1)

Sedangkan menurut (Mita Purbasari, 2000:12-13), warna adalah suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa. Pengertian tentang warna, baik berupa keharmonisan, pandangan, pola dan asal-usulnya menjadi bagian yang sangat penting untuk pengetahuan para seniman, arsitek dan pendesain dalam berkarya

2.9.1 Fungsi Warna

Penggunaan warna pada ruangan bukanlah sekadar elemen dasar desain interior belaka, sebab warna juga memiliki fungsi dan juga makna. Lebih dari sekadar estetika, warna juga mampu mempengaruhi suasana hati sang penghuni. Berikut ini fungsi warna terhadap interior:

1. Estetika

Hal sederhana dari fungsi warna dalam suatu ruangan adalah memberikan nilai estetika, keindahan, serta menghilangkan kesan kusam dan tidak terawat. Suatu ruangan yang didesain dengan menggunakan warna-warna tertentu, akan terlihat jauh lebih indah daripada sebuah ruangan yang tidak dicat.

2. Manipulasi

Mengaplikasikan cat warna yang tepat pada interior hunian merupakan salah satu cara untuk “manipulasi” ruangan. Manipulasi yang dimaksud adalah kesan yang dihadirkan dari warna yang diterapkan pada ruangan. Penggunaan warna tertentu seperti putih merupakan jurus ampuh untuk menciptakan kesan luas dan lapang dalam sebuah ruangan sempit. Warna juga mampu memanipulasi ruangan yang terlalu luas agar nampak lebih berisi.

3. Psikologis

Menurut John Pile dalam bukunya *Color in interior deisgn*, menyebutkan bahwa penggunaan warna merupakan fokus utama dalam mendesain. Setiap warna juga memiliki potensi yang memberikan efek positif serta negatif pada seseorang.

Penggunaan warna berkaitan dengan kondisi psikologis seseorang yang akan mempengaruhi tubuh, pikiran, emosi dan keseimbangan ketiganya pada diri manusia.

2.9.2 Blue Ocean

Blue ocean merupakan warna yang mencerminkan kawasan pesisir dan pantai dengan warna yang menonjolkan kesan biru. Warna biru erat kaitannya dengan lautan dan angkasa, sehingga arti warna biru kerap dikaitkan dengan ruang terbuka, kebebasan, intuisi, imajinasi, ekspansi, inspirasi, dan sensitivitas. Warna biru juga melambangkan kedalaman, kepercayaan, kesetiaan, bijaksana, percaya diri, takdir, surga dan kecerdasan. Warna biru kerap diasosiasikan memberikan efek menenangkan dan membawa perasaan damai. Warna biru gelap akan menstimulasi pemikiran yang jernih, sementara warna biru muda akan membantu meningkatkan konsentrasi. Warna biru tua menyiratkan perasaan yang mendalam. Bersifat cerdas, kooperatif, perasa, dan konsentrasi. Warna biru muda melambangkan cita-cita. Mempunyai sifat bertahan, protektif, serta teguh pikiran. Warna ini memberikan pengaruh teguh pendirian, keras kepala, serta bangga diri.

Gambar 2.31. Warna *Blue Ocean*

Sumber: pinterest

2.9.3 Natural

Warna natural mencerminkan warna hutan yang menonjolkan kesan alami. Natural identik dengan warna cokelat dan hijau. Warna cokelat bersifat kalem, hangat, dan teduh. Secara psikologis, warna cokelat membuat suasana terlihat natural, klasik, dan eksotis. Selain itu, identik dengan kematangan usia dan nilai yang tinggi seperti yang terdapat pada benda-benda seni dan antik serta cocok untuk ditetapkan pada berbagai ruang. Variasi warna cokelat antara lain cokelat muda bersifat hangat dan memperlembut suasana, cokelat kopi bersifat country dan natural, serta warna cokelat keabuan bersifat teduh dan keabuan.Warna hijau identik dengan efek kesehatan. Secara psikologis, melambangkan kesehatan, harmoni, keseimbangan, dan pertumbuhan. Warna hijau membuat suasana segar sehingga tepat diaplikasikan untuk ruang bersantai. Variasi warna hijau antara lain hijau tua melambangkan sifat maskulin dan konseravtif, hijau keabuan menunjukan sisi ketenangan, serta hijau citrus sifatnya cerah, ceria, dan segar.

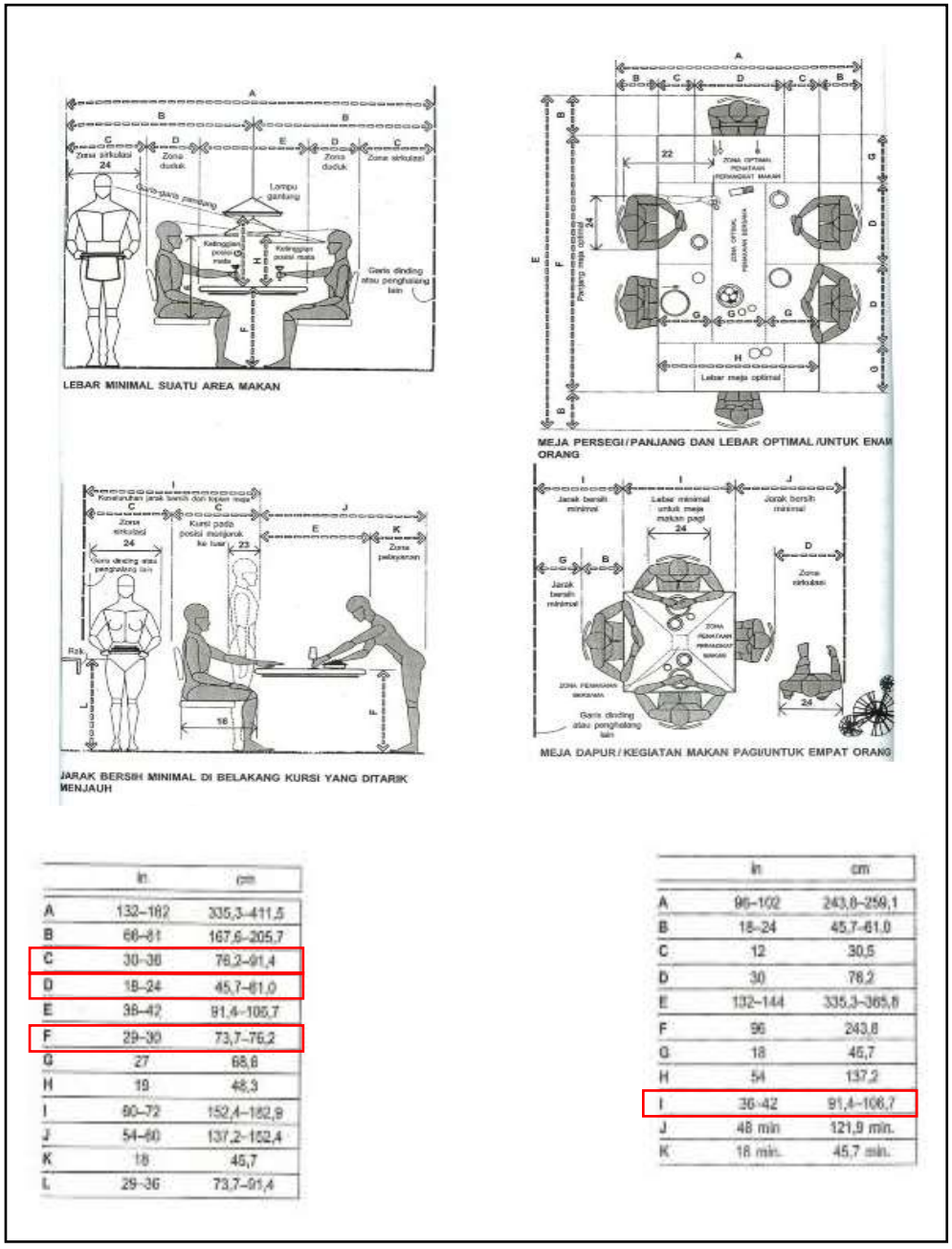
Gambar 2.32. Warna *Natural*

Sumber: pinterest

2.10. TINJAUAN ANTHOPOMETRI

Menurut Stevenson (1989) antropometri adalah suatu kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik fisik tubuh manusia ukuran, bentuk, dan kekuatan, serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain.

2.10.1 Studi Anthropometri Meja Makan Food Court



	in	cm
A	132–162	335,3–411,5
B	66–81	167,6–205,7
C	30–36	76,2–91,4
D	18–24	45,7–61,0
E	36–42	91,4–106,7
F	29–30	73,7–76,2
G	27	68,6
H	19	48,3
I	60–72	152,4–182,9
J	54–60	137,2–152,4
K	18	45,7
L	29–36	73,7–91,4

	in	cm
A	96–102	243,8–259,1
B	18–24	45,7–61,0
C	12	30,5
D	30	76,2
E	132–144	335,3–365,8
F	96	243,8
G	18	45,7
H	54	137,2
I	36–42	91,4–106,7
J	48 min	121,9 min.
K	18 min.	45,7 min.

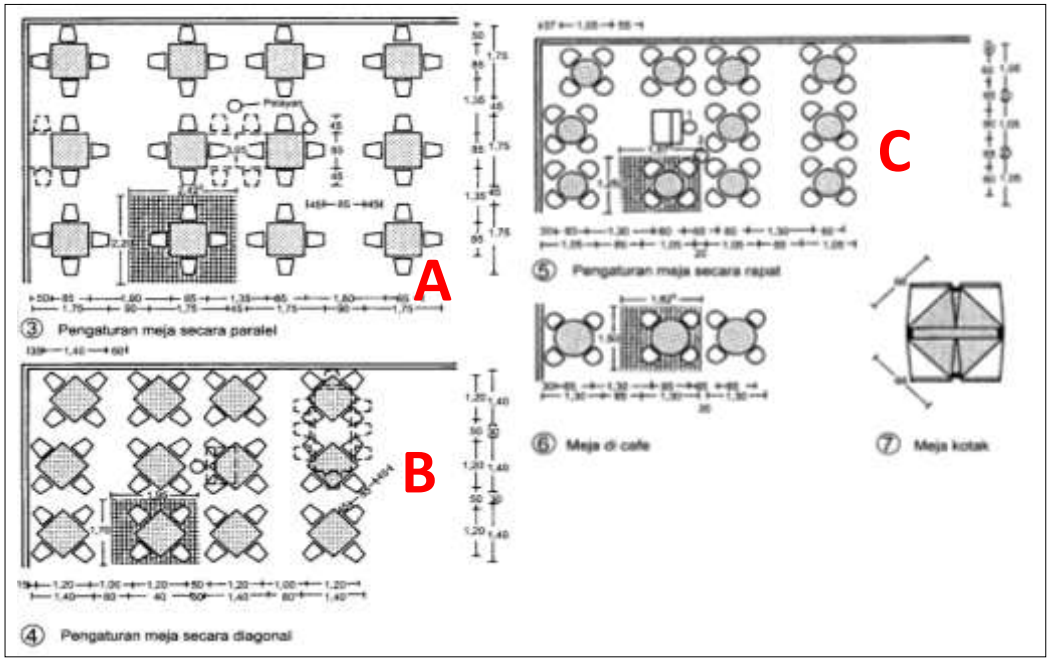
Gambar 2.33. Studi Anthopometri Meja Makan *Food Court*

Sumber: human dimension and interior space

Data pada studi anthropometri meja makan menunjukan dimensi ruang dan tubuh yang ideal ketika melakukan aktivitas di area makan dengan standar ergonomi yang didapat, yaitu :

- **Huruf C** menunjukkan jarak bersih minimal di belakang kursi yang ditarik adalah 76,2-91,4 cm.
- **Huruf D** menunjukkan lebar kursi adalah 45,7-61,0 cm.
- **Huruf F** menunjukkan tinggi meja adalah 3,7-76,2 cm.
- **Huruf I** menunjukkan lebar meja adalah 91,4-100,7 cm

2.10.2 Studi Anthopometri Pengaturan Meja Makan Food Court



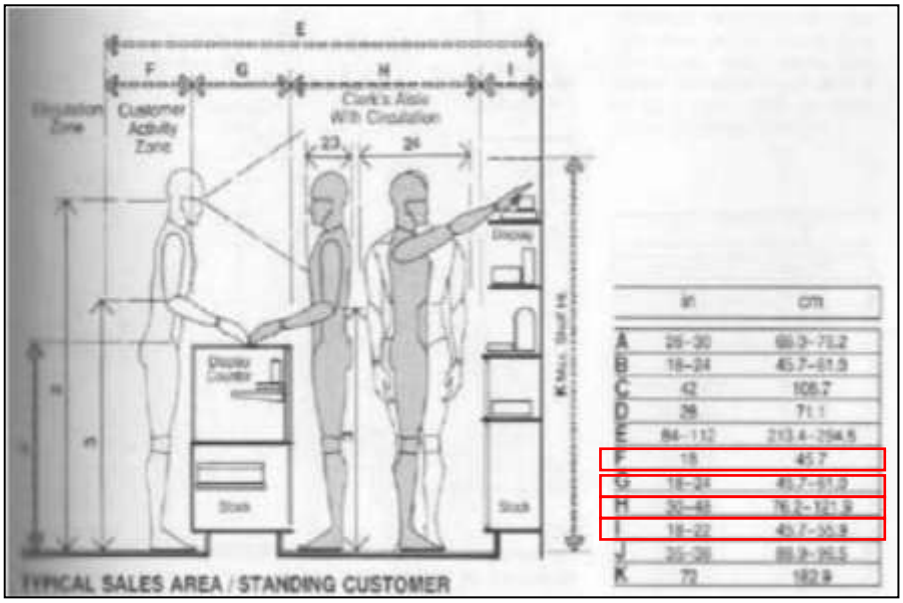
Gambar 2.34. Studi Anthopometri Pengaturan Meja *Food Court*

Sumber: ernst neufert data arsitek jilid dua

Data anthropometri diatas menunjukan pengaturan meja makan food court secara ideal agar tercipta sirkulasi yang optimal dengan standar ergonomi yang didapat, yaitu:

- **Huruf A** menunjukkan pengaturan meja makan secara pararel.
- **Huruf B** menunjukkan pengaturan meja makan secara diagonal.
- **Huruf C** menunjukkan pengaturan meja makan dengan menggunakan meja lingkaran dan disusun secara rapat.

2.10.3 Studi Anthopometri Area Display



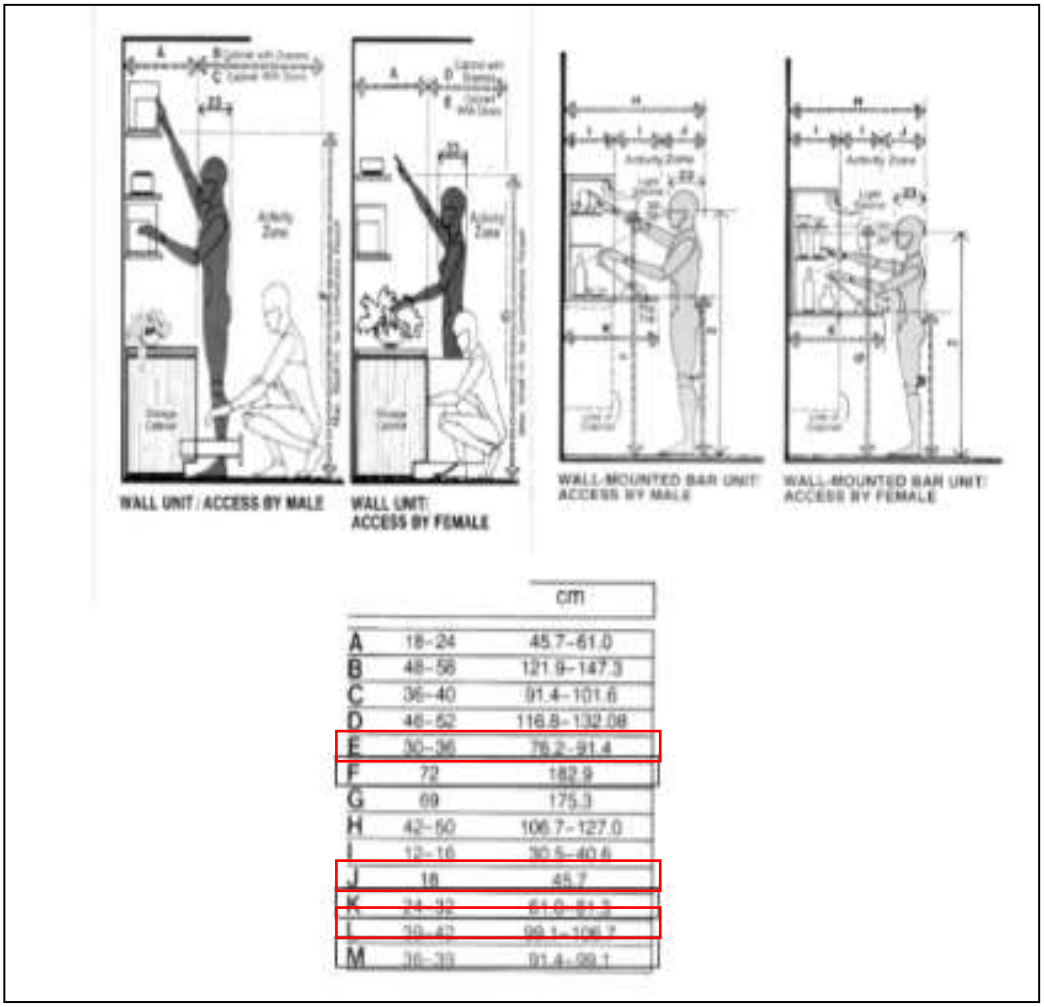
Gambar 2.35. Studi Anthopometri Area Display

Sumber: human dimension and interior space

Data pada studi anthropometri diatas menunjukan aktivitas berjualan yang mudah dijangkau dan dapat dilihat konsumen dengan standar ergonomi yang didapat, yaitu:

- **Huruf F** menunjukkan *space* yang dibutuhkan konsumen untuk beraktivitas pada area display adalah 45,7 cm.
- **Huruf G** menunjukan ukuran yang digunakan pada meja display adalah 45,7-51,0 cm.
- **Huruf H** Menunjukan *space* yang dibutuhkan penjual untuk beraktivitas pada area display adalah 76,2-121,9 cm.
- **Huruf I** Menunjukan ukuran yang digunakan pada area penyimpanan adalah 45,7-55.9 cm.

2.10.4 Studi Anthopometri Area Dapur



		cm
A	18–24	45.7–61.0
B	48–56	121.9–147.3
C	36–40	91.4–101.6
D	46–52	116.8–132.08
E	30–36	76.2–91.4
F	72	182.9
G	69	175.3
H	42–50	106.7–127.0
I	12–16	30.5–40.6
J	18	45.7
K	24–32	61.0–81.3
L	39–42	99.1–106.7
M	36–39	91.4–99.1

Gambar 2.36. Studi Anthopometri Area Dapur

Sumber: human dimension and interior space

Data anthropometri diatas menunjukan aktivitas di dapur dengan standar ergonomi yang didapat, yaitu:

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

‘

2.11 STUDI PEMBANDING

2.11.1 Food Court Bandara Soekarno Hatta

Area yang paling luas dimiliki Surabaya North Quay adalah *food court* yang terdiri dari area makan dan stan makanan sehingga studi tembanding yang dipilih adalah *food court* Bandara Soekarno-Hatta. Bandara Soekarno-Hatta sendiri merupakan Bandara Internasional dengan desain *modern* dengan pemakaian ornamen-ornamen futuristik pada seluruh areanya sehingga konsep pada area *food court* mengikuti konsep bandara sendiri.

Gambar 2.37. *Food Court* Bandara Soekarno-Hatta

Sumber: www. triptoeats.com

Food court di bandara juanda ini memang didesain sangat menawan itu terlihat dari desain interior pada tempat tersebut. Penggunaan kombinasi antara lantai granit dan marmer untuk menciptakan kesan mewah, elegan, dan *modern* yang dikombinasikannya dengan material plywood, multipleks, dan besi hollow sebagai penyeimbangnya yang membuat ruangan memiliki daya tarik sendiri. Terdapat aksen dekorasi tanaman hijau yang ditambahkan supaya desain *food court* tetap terlihat *natural*. Furnitur meja makan terbuat dari material kayu yang bewarna cerah dan memiliki desain sederhana. Pembagian meja makan tersedia untuk empat orang maupun dua orang. Selain itu, penataan stan makanan terletak didekat dinding sehingga sirkulasi dan aktivitas pengunjung difokuskan ke area tengah. Cara ini lebih efisien untuk membuat ruangan terasa luas dan pengunjung bisa lebih leluasa melihat menu makanan. Plafon menggunakan desain plafon yang bentuknya datar memanjang dan pencahayaan yang digunakan adalah *downlight* yang melekat di bebetapa titik plafon.

2.11.2 YKC III Restaurant

Gambar 2.38. YKC III *Restaurant*

Sumber: www.perspectiveglobal.com

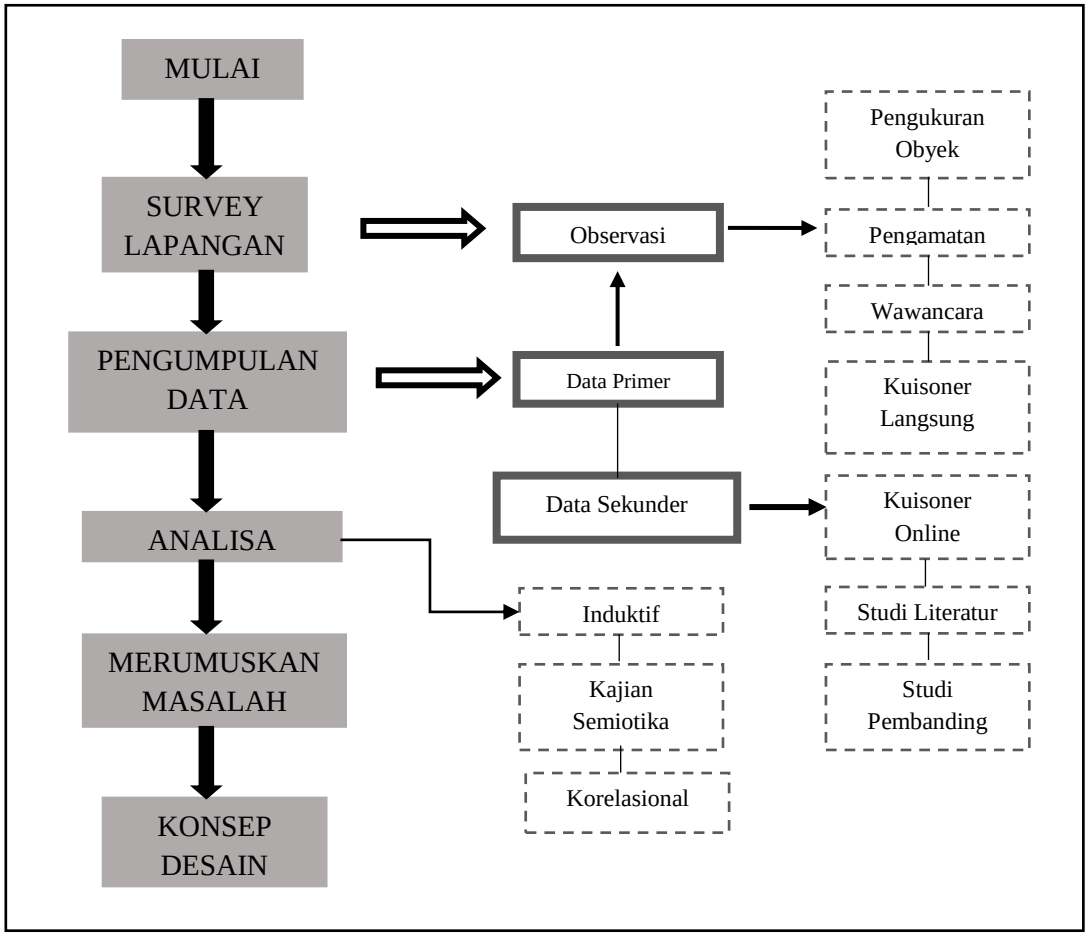
YKC III *Restaurant* merupakan restoran makanan laut yang berlokasi di Sanya,Hongkong. Penggunaan studi pembanding pada restoran ini dilandasi penggunaan konsep yang bertema pantai dan budaya. Desain restoran ini terinspirasi dari iklim dan keindahan alam kota Sanya yang sering digambarkan sebagai 'Hawai Timur'. Perancang restoran ingin menenamkan suasana keindahan pantai pada pengunjung. Itu terlihat dari pengaplikasian desain antaraia lain plafon yang berbentuk seperti gelombang air laut dengan perpaduan warna biru dan putih, partisi yang menyerupai rumput laut, dan penggunaan lantai terasso yang bermotif batu pesisir. Selain itu, terdapat dinding yang terbuat dari logam dan kayu yang dirancang menyerupai pola rajutan yang menggambarkan seni tradisional Sanya, serta pengaplikasian budaya pada desain bertujuan untuk memperkenalkan budaya tradisi kepada pengunjung budaya tradisional masyarakat sekitar. Pengaplikasian desain pada restauran ini memunculkan warna yang *coastal* seperti biru laut, putih, dan coklat. Perpaduan antara konsep pantai dan budaya pada restoran ini membawa pengunjung seakan merasakan langsung suasana pantai di Sanya.

BAB III

METODE DESAIN

3.1 JENIS METODE DESAIN

Metode yang digunakan untuk penelitian adalah metode dekriptif. Proses metode dekriptif berupa pengumpulan dan penyusunan data, serta analisis, dan penafsiran data tersebut. Metode dekriptif dapat bersifat komparatif dengan membandingkan persamaan dan perbedaan fenomena tertentu. Oleh karena itu, metode dekriptif dipilih karena sesuai dengan bidang keilmuan desain dan relevan terhadap obyek desain yang memerlukan dekripsi khusus. Berikut ini diagram alir mengenai tahapan yang dilakukan dalam metode dekriptif:



Bagan 3.1. Tahapan Metode Dekriptif

Sumber: dokumen penulis

3.2 PENJELASAN BAGAN METODE DESAIN

Berikut ini alur proses desain yang akan diterapkan pada interior Surabaya North Quay dengan tujuan akhir berupa Konsep Desain:

3.2.1 Survei Lapangan

Meninjau langsung ke Surabaya North Quay dan merasakan langsung atmosfer dan suasana di dalamnya. Survei lapangan ini dilakukan untuk mencari data mengenai permasalahan yang ada pada objek penelitian. Data yang diperoleh melalui survei lapangan ini dilakukan melalui beberapa metode.

Berikut ini metode yang digunakan untuk mendapatkan data melalui survei lapangan:

1. Pengukuran Obyek

Pengukuran objek dilakukan untuk mendapatkan dimensi asli obyek tersebut. Tahapan yang dilakukan antara lain melakukan pengukuran pada obyek dengan menggunakan meteran, melakukan *redrawing* ukuran obyek untuk mengetahui dimensi asli dari masing-masing area, dan mensketsa beberapa area ruangan maupun furnitur.

2. Pengamatan

Pengaamatan dilakukan dengan cara melihat langsung dan mengamati keseluruhan ruangan untuk mendapatkan keakuratan data mengenai masalah maupun kekurangan pada obyek sehingga rancangan yang disusun mempunyai dasar yang kuat dalam menerapkan suatu konsep desain.

3. Wawancara

Melakukan sesi wawancara kepada pihak pengelola serta para pemilik stan makanan mengenai kondisi bangunan, fasilitas, pengunjung, serta data yang terkait dengan aktivitas pada Surabaya North Quay.

4. Kuisoner

Pembagian kuisoner dilakukan secara langsung kepada pengunjung untuk mengetahui gambaran pengunjung terhadap Surabaya North Quay. Pembagian

kuisoner dilakukan dengan jawaban sebenarnya tanpa ada seting kondisi terlebih dahulu. Target responden dilakukan kepada 20 orang dengan output data yang diharapkan, yaitu masyarakat umum baik didalam maupun luar Surabaya yang merupakan pengunjung Surabaya North Quay dengan pekerjaan berbeda-beda.

3.2.2 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dan sesuai. Tahap pengumpulan akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu data primer dan data sekunder dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Data primer

Survei lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting sebagai bahan untuk memperkuat kebutuhan desain.

2. Data sekunder

Studi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Surabaya North Quay yang dilakukan dengan cara mengambil informasi dari buku, majalah, dan internet yang akan digunakan sebagai referensi.

Data sekunder nantinya akan menjadi bahan pembanding dengan data primer yang nantinya akan mendapatkan sebuah kesimpulan mengenai kesamaan *problem statement* pada obyek.

3.2.2.1 Data Primer

Data primer diperoleh dari pelaksaan survei lapangan dengan melakukan tahapan antara lain, tahapan pengukuran obyek, analisa, wawancara, dan pembagian kuiseoner.

Berikut ini data yang didapatkan dari survei lapangan yang dilakukan:

1. Pengukuran Obyek
    - Ukuran eksisting bangunan
    - Ukuran detail arsitektur berupa pintu, jendela, serta ventilasi.
    - Ukuran fasilitas ruangan berupa panggung, furnitur, serta stan makanan.

2. Pengamatan
    - Pengamatan elemen pembentuk interior, berupa jenis material dan desain yang digunakan pada lantai, dinding, plafon, jendela, dan pintu.
    - Pengamatan elemen desian, berupa jenis warna, tekstur, bentuk, dan pola yang digunakan pada keseluruhan bangunan pada obyek.
    - Pengamatan furnitur, berupa jenis, bentuk, dan material yang digunakan pada obyek.
    - Pengamatan elemen pendukung interior, berupa jenis pencahayaan, penghawaan, serta dekorasi yang digunakan pada masing-masing area pada obyek.
    - Pengamatan fungsi, berupa kegiatan dan kebutuhan penggguna terhadap kondisi bangunan meliputi sirkulasi ruang, hubungan antar ruang,
    - fungsi ruang, dan kebutuhan ruang
    - Pengamatan pengunjung, berupa aktivitas, kebiasaan, perilaku yang dilakukan pengunjung saat berada pada lingkungan obyek.
3. Wawancara
    a. Pihak Pengelola
        - Konsep yang diterapkan pada obyek saat ini.
        - Fasilitas yang tersedia pada obyek.
        - Masalah yang ada pada obyek.
        - Pembagian ruangan pada obyek.
        - Jumlah pengunjung setiap hari serta kalangan pengunjung yang datang pada obyek.
        - Harapan kedepan untuk obyek.

    b. Stan makanan
        - Keuntungan yang diperoleh.
        - Fasilitas yang disediakan.
        - Harapan kedepan mengenai strategi dalam mengatur stan makanan.

4. Kuisoner langsung
    - Tujuan utama pengunjung mendatangi obyek.
    - Kepuasan pengunjung terhadap pelayanan, kebersihan, fasilitas, serta kenyamanan dan keamanan pada obyek.
    - Kepuasan pengunjung terhadap sistem desain yang diterapkan saat ini pada obyek.
    - Suasana interior serta furnitur yang diinginkan pada obyek.
    - Harapan pengunjung kedepan pada obyek.

3.2.2.2 Data Sekunder

Data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan dihasilkan dengan jalan menghimpun data yang ada, kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data diperoleh dari buku, majalah, jurnal, dan internet serta kuisoner online. Tahapan yang dilakukan antara lain:

1. Kuisoner Online

Kuisoner *online* digunakan untuk menghimpun data secara tidak langsung tanpa perlu mendatangi lokasi tertentu. Kuisoner ini dibuat melalui Google Form, lalu dibagikan ke beberapa grup sosial media seperti Whatsapp, Line, serta Instagram. Data yang diperoleh hampir sama dengan data yang didapatkan pada kuisoner langsung.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mencari sumber infomasi dan referensi dari berbagai media berupa jurnal, laporan penelitian, internet, buku, dan lain sebagainya. Tujuan dari studi literatur adalah untuk memperkuat dan melengkapi data yang didapat serta sebagai dasar teori dalam penelitian.

Informasi dan referensi yang didapatkan adalah sebagai berikut:

- Studi mengenai destinasi wisata bahar..
- Studi mengenai mengenai maritim.
- Studi tentang Surabaya mengenai definisi, kesenian, dan budaya.

- Studi mengenai literatur *food court* seperti fungsi, syarat, fasilitas dan jenisnya.
- Studi tentang Surabaya North Quay beserta PT. Pelindo III.
- Studi tentang interior mengenai prinsip interior, pencahayaan, penghawaan, dan warna.
- Studi anthopometri.

3. Studi Pembanding

Untuk mendapatkan data tipologi dilakukan studi literatur pada objek pembanding. Data tipologi adalah data-data mengenai kondisi fisik yang mirip dengan perancangan yang akan dibuat sehingga dapat membantu untuk mendapatkan permasalahan-permasalahan yang sekiranya dapat terjadi dalam perancangan. Pencarian data bersumber dari internet dari berbagai sumber. Obyek yang akan dijadikan pembanding, yaitu *food court* Bandara Internasional Soekarno-hatta dan YKC III *Restaurant.*

3.2.3 Analisa Data

Data yang diperoleh melalui berbagai tahapan dari survei lapangan dan studi literatur akan diolah dan dianalisa untuk mendapatkan suatu masalah yang terkait pada obyek sehingga dijadikan acuan untuk menerapkan konsep desain. Metode analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Metode Analisa Induktif

Metode ini bertujuan untuk mencari standarisasi yang diperlukan dalam perancangan untuk mencari permasalahan dan menjadi dasar dalam menentukan konsep desain. Metode ini dilakukan dengan menganalisa data mengenai kondisi fisik, elemen interior, warna, penghawaan, pencahayaan, fasilitas yang ada, serta aktivitas pengunjung pada obyek

2. Metode Analisa Kajian Semiotika

Metode yang digunakan untuk mencari hubungan antara ‘tanda’ yang ada pada unsur fisik-fisik bangunan pada obyek sebagai bentuk interpretasi pesan yang dimaksud yang dijadikan bahan analisa. Metode ini dilakukan dengan mencari ciri khas melalui bentuk, warna, maupun unsur dari obyek yang menjadi bahan penelitian.

3. Metode Analisa Kajian Korelasional

Metode yang digunakan untuk mencari hubungan atau pengaruh antara dua buah variabel atau lebih. Metode ini dilakukan dengan melihat hubungan antara aktifitas pengunjung dengan kondisi Surabaya North Quay.

Berikut ini analisa yang dilakukan melalui metode analisa yang digunakan, yaitu:

a. Analisa Interior

Analisa tentang interior meliputi elemen interior, elemen desain, serta elemen estetis yanga ada pada Surabaya North Quay. Analisa dilakukan pada area *indoor* maupun *outdoor* untuk mencari kekurangan yang terjadi pada obyek.

b. Analisa Sirkulasi

Menganalisa sirkulasi pada keseluruhan area pada Surabaya North Quay tentang kenyamanan dan kemudahan pengunjung dalam beraktivitas di dalamnya.

c. Analisa Pencahayaan

Analisa pencahayaan untuk mengetahui kebutuhan pengunjung akan pencahayaan pada Surabaya North Quay. Apakah pencahayaan terasa cukup dan sesuai fungsi dengan pengaruh aktifitas pengunjung di dalam Surabaya North Quay.

d. Analisa Penghawaan

Analisa penghawaan untuk mengetahui sirkulasi udara pada Surabaya North Quay. Apakah sirkulasi udara sudah terasa nyaman bagi pengunjung atau tidak.

e. Analisa Warna

Menganalisa warna-warna pada kondisi Surabaya North Quay pada elemen interior, elemen desain, serta elemen estetis. Analisa warna untuk menjadi pertimbangan dalam pengembangan desain maupun konsep yang akan ditetapkan.

f. Analisa Furnitur

Analisa tentang bentukan, warna, dan material furnitur yang diterapkan dalam ruangan interior Surabaya North Quay dengan mengacu pada konsep yang digunakan.

3.2.4 Konsep Desain

Setelah melakakukan pengumpulan data melalui tahapan survei lapangan dan studi literatur, lalu data akan dianalisa. Setelah itu, menyimpulkan masalah maupun kekurangan pada obyek dan mencari ide-ide atau gagasan awal untuk dikembangkan guna mengatasi masalah maupun kekurangan obyek tersebut. Dimana gagasan awal akan dikembangkan menjadi konsep desain. Konsep desain ini meliputi segala aspek yang ada dalam interior dengan pemikiran secara teliti. (Konsep desain akan dibahas lebih dalam pada bab V).

BAB IV

ANALISA DATA DAN KONSEP DESAIN

Data yang dianalisa merupakan hasil dari pengumpulan data yang diperoleh melalui tahapan survei lapangan secara langsung dan studi literatur mengenai Surabaya North Quay. Setelah itu, data yang telah dianalisa tersebut akan dijadikan dasar dalam menentukan konsep desain.

4.1 HASIL DATA PENGAMATAN

4.1.1 Analisa Ruangan

1. Hall

Gambar 4.1. Kondisi *Hall* Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Hall memiliki area cukup luas sekitar 80 m^2, namun hal itu sangat disayangkan karena tidak dimanfaatkan dengan semestinya, seperti tidak ada furnitur maupun pelayanan informasi. Desain interiornya juga biasa saja, tidak adanya

elemen estetis maupun dekorasi. Padahal desain interior *hall* bisa dikembangkan desainnya sehingga area *hall* bisa menjadi daya tarik bagi pengunjung.

Analisa Kondisi Interior:

1. Lantai bermaterial granit dengan ukuran 60 x 60 cm.
2. Dinding didominasi pemakaian sekat kaca dengan kusen aluminum bewarna putih.
3. Pintu terbuat dari kaca dengan *handle stainless*.
4. Tipe plafon yang digunakan adalah plafon datar. Pada plafon terdapat lampu *downlight* untuk pencahayaan dan AC *cassete* untuk penghawaan.
5. Penggunaan warna lebih dominan putih pada plafon dan kusen jendela.

Kelebihan:

- Terdapat papan petunjuk mengenai fasilitas yang tersedia di Surabaya North Quay.
- Terdapat fasilitas lain untuk pengunjung seperti sarana *photo booth* dan papan edukasi.
- Ruangan terkesan terbuka dengan pemakaian sekat kaca pada setiap area dinding sehingga sirkulasi udara dan pencahayaan terasa maksimal.
- Penggunaan warna putih pada kusen jendela dan plafon serta penggunaan material aluminum dan *stainless* menunjukkan area *hall* memiliki karakter modern.

Kekurangan:

- Tidak adanya elemen estetis maupun dekorasi sehingga area masih terasa sepi.
- Desain interior *hall* biasa saja dan dapat dikembangkan lagi.
- Fasilitas tambahan seperti *photo both* dan papan edukasi memiliki desain bentuk kurang menarik.
- Tidak ada satupun furnitur pada area *hall*.
- Tidak adanya *corporate image* Surabaya North Quay yang seharusnya bisa ditampilkan pada area *hall* sebagai area pembuka pertama.

2. Food Court

Gambar 4.2. Kondisi *Food Court* Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Food court memiliki ruangan yang sangat luas sekitar 950 m^2, namun area *food court* masih terdapat area yang kosong maupun kafe yang mangkrak. Penataan stan makanan, kios UKM, dan furnitur masih kurang maksimal. Tema yang digunakan pada *food court*, yaitu lebih condong ke *fun, i*tu terlihat dari pewarnaan oranye pada *drop ceiling*, warna biru pada PVC pada dinding, maupun pewarnaan biru pada kursi *single* dan merah pada kursi panjang sehingga konsep yang diterapkan belum memiliki hubungan dengan *corporate image* dari Surabaya North Quay. Suasana didalam *food court* masih terasa panas karena pemakaian jendela pada dinding lebih dominan akibat masuknya cahaya alami pada jendela. Desain interior pada *food court* bisa dikembangkan lagi sesuai dengan c*orporate image* Surabaya North Quay.

Analisa Kondisi Interior:

1. Pada area Surabaya North Quay, keseluruhan area *indoor* menggunakan lantai granit berukuran 60 x 60 cm termasuk *food court*.
2. Dinding juga menggunakan sekat kaca dengan treatment pemberian PVC warna biru dan menyusunnya seperti papan catur.
3. Plafon memiliki bentuk yang unik dengan penambahan plafon *drop ceiling around* dan *drop ceiling middle* yang dikombinasikan membentuk seperti gelombang air.
4. Terdapat dua tipe meja makan. Pertama jenis meja makan dengan empat kursi *single* dan kedua jenis meja makan dengan dua kursi panjang.
5. Pada meja makan kursi *single*, sandaran dan dudukan terbuat dari plastik dan kaki dari besi, sedangkan meja nya terbuat dari kayu dan kaki dari aluminium maupun besi.
6. Meja makan dengan kursi panjang serta material pada meja dan kursi terbuat dari kayu dengan penambahan *foam* bewarna merah pada dudukan kursi.
7. Penggunaan warna beragam terlihat dari warna biru pada PVC dinding, oranye pada plafon *drop ceiling* maupun warna monokrom pada lantai dan plafon utama.
8. Pencahayaan menggunakan *down light* pada keseluruhan plafon dan *hidden lamp* pada *drop ceiling* lingkaran serta penghawaan menggunakan AC *cassete*.

Kelebihan:

- Ruangan *food court* berukuran luas.
- Pada lantai granit ditambahkan lantai dengan corak hitam agar ruangan terkesan mewah.
- Penggunaan *treatment* pada dinding sekat kaca dengan tambahan PVC biru sehingga dinding terlihat menarik.
- Terdapat partisi kaca sebelum dinding sekat kaca untuk mengurangi panas pada area *food court*.
- Furnitur di area *food court* cukup banyak.
- Memiliki stan makanan cukup banyak.
- Terdapak kios UKM produk maupun aksesoris buatan warga Surabaya.
- Terdapat fasilitas hiburan *live music* untuk menghibur pengunjung.

Kekurangan:

- Tidak adanya konsep tema yang berhubungan dengan *corporate image* Surabaya North Quay.
- Penataan stan makanan dan meja makan belum dirasa maksimal.
- Masih banyak area yang tidak difungsikan.
- Ruangan masih terasa panas karena terlalu banyak jendela pada dinding.
- Tempat sampah pada area *food court* susah ditemukan.
- Tidak adanya elemen estetis maupun dekorasi pada ruangan.
- Meskipun kombinasi partisi kaca dengan PVC membantu mengurangi kepanasan pada area *indoor* tetapi pengunjung tidak bisa melihat *view* luar secara maksimal.

3. Area Merokok

Gambar 4.3. Kondisi Area Merokok Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Area merokok memiliki ruangan yang cukup luas namun tidak manfaatkan secara maksimal. Furnitur pada area tersebut juga sangat sedikit dan beberapa meja makan juga tidak lengkap. Tidak adanya tempat sampah maupun satupun dekorasi.

Meskipun area ini didesain agar pengunjung bisa menikmati *view* langsung area *outdoor*, namun pada siang hari ruangan akan terasa panas karena penggunaan dinding sekat kaca pada keseluruhan dinding dan tidak adanya pembatas untuk mengatur banyak kecilnya cahaya. Area merokok belum mendapatkan perhatian secara khusus bagi pihak pengelola, padahal memiliki ruangan yang terlihat menarik karena bisa melihat *view* langsung area *outdoor*.

Analisa Kondisi Interior:

1. Pemakaian lantai menggunakan material dan ukuran yang sama dengan area *hall* maupun *food court*.
2. Keseluruhan dinding menggunakan sekat kaca.
3. Plafon menggunakan plafon datar yang dikombinasikan dengan *drop ceiling araound* yang masih menempel pada dinding.
4. Area merokok memiliki pintu kaca yang berjumlah tiga yang menghubungkan area *hall*, *food court* dan menuju area *outdoor*.
5. Terdapat meja makan pada area merokok. Meja berbentuk bundar terbuat dari kayu dan kaki dari aluminium.
6. Pencahayaan dan penghawaan menggunakan *down light* dan AC *cassete*.

Kelebihan:

- Area merokok memiliki keseluruhan area yang cukup luas.
- Penggunakan sekat kaca sebagai dinding memungkinkan pengunjung bisa melihat langsung suasana di luar secara optimal.
- Akses ruangan sangat mudah karena area merokok memiliki pintu berjulamlah tiga yang menghubungkan hampir semua tempat di Surabaya North Quay.

Kekurangan:

- Ruangan masih terasa kosong dan sepi.
- Meja makan berjumlah sangat sedikit.
- Tidak adanya penghalang untuk cahaya matahari yang masuk berlebihan sehingga area akan terasa panas pada siang hari.
- Tidak adanya tempat sampah pada area merokok.
- Tidak adanya elemen estetis maupun dekorasi pada area merokok.

4. Dapur

Gambar 4.4. Kondisi Dapur Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Dapur diperuntukkan bagi pemilik stan untuk menyiapkan menu makanan yang akan diperjualbelikan. Area dapur memiliki area yang cukup luas dengan terdapat *kitchen set* berbentuk L. Namun *kitchen set* yang disediakan belum bisa menampung keseluruhan para pemilik stan untuk memasak sehingga menggunakan meja saja untuk alas kompor. Selain itu, tidak adanya *cooker hood* sehingga bisa menimbulkan penghawaan yang kurang nyaman dan dapat mengkotori plafon.

Analisa Kondisi Interior:

1. Pemakaian lantai menggunakan granit 60x60 cm.
2. Terdapat dua jendela mati pada sisi kanan area.
3. Terdapat *kitchen set* berbentuk L dengan material rangka kayu dan *finishing* HPL dan beberapa meja kayu di area tengah untuk memasak para pemilik stan.
4. Plafon menggunakan tipe plafon datar dengan pencahayaan menggunakan lamput TL Led dan terdapat AC *cassete*, namun tidak berfungsi.

Kelebihan:

- Memiliki area yang cukup luas .
- Pencahayaan pada area dapur cukup maksimal.
- Terdapat cukup furnitur sebagai tempat untuk memasak dalam jumlah yang lumayan banyak.

Kekurangan:

- Area masih tampak kotor dan tidak tertata.
- Kurangnya *kitchen set* pada area dapur.
- Tidak adanya *cooker hood* sehingga asap dari masakan bisa menyebar keseluruh ruangan dan mengotori plafon.
- Ruangan masih terasa panas karena kurangnya penghawaan.

5. Roof Garden

Gambar 4.5. Kondisi *Roof Garden* Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Bagi pengunjung tujuan utama datang ke Surabaya North Quay adalah merasakan langsung suasana di sekitar laut. Oleh karena itu, *roof gardern* memiliki potensi untuk menjadi area yang paling diminati bagi pengunjung. Namun untuk saat ini, kondisi area *roof garden* masih kurang menarik. Hal itu terlihat dari dikitnya meja untuk nongkrong, tidak adanya penghalau cahaya matahari yang berlebihan, dan tidak adanya satupun dekorasi pada area tersebut.

Analisa Kondisi Interior:

1. Penggunaan lantai dominan menggunakan rumput sintentis.
2. Ruangan *outdoor* bisa merasakan langsung suasana laut.
3. Terdapat meja dan kursi yang bermaterial kayu dan bisa dijadikan tempat nongkrong.
4. *Roof garden* terletak pada kedua sisi koridor. Satu sisi menghadap ke arah jalan raya dan satunya ke arah laut.

Kelebihan:

- Memiliki area yang cukup luas.
- Bisa menikmati keindahan laut sambil duduk.
- Bisa merasakan penghawaan dan pencahayaan alami secara langsung.

Kekurangan :

- Terkadang area *roof garden* terasa panas pada siang hari akibat cahaya matahari yang berlebihan.
- Meja nongkrong yang tersedia sedikit.
- Tidak adanya tempat sampah.
- Tidak adanya vegetasi tanaman.

6. Hangout Area Outdoor (Area Santai)

Gambar 4.6. Kondisi *Hangout Area Outdoor* Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Sama halnya dengan area *roof garden*, *hangout area outdoor* juga menjadi area yang diminati oleh pengunjung untuk datang ke Surabaya North Quay dan menjadi potensi untuk menjadi area yang membawa keuntungan komersial. Namun hal tersebut belum bisa dimanfaatkan secara maksimal, itu terbukti dari sedikit furnitur yang tersedia dan sedikitnya fasilitas seperti tempat sampah maupun penutup untuk menghalau cahaya matahari yang berlebihan.

Kondisi Interior :

1. Penggunaan lantai menggunakan batu alam.
2. Terdapat *railing* bewarna putih yang terbuat dari besi untuk keamanan pengunjung.
3. Terdapat meja payung serta kursi santai dari kayu untuk tempat nongkrong.

Kelebihan :

- Bisa menikmati keindahan laut sambil nongkrong bersama.
- Bisa merasakan penghawaan dan pencahayaan alami secara langsung.
- Area yang memiliki spot terbaik untuk menikmati matahari tenggelam.
- Setiap meja tersedia payung sehingga pengunjung bisa duduk tanpa kepanasan.
- Terdapat *railing* untuk membuat pengunjung merasa aman.

Kekurangan :

- Ukuran area tidak terlalu luas tetapi memanjang.
- Meja yang disediakan sedikit.
- Meja dan kursi sudah terlihat mulai rusak.
- Ketika hujan area tidak dapat digunakan karena tidak ada plafon maupun kanopi.

4.1.2 Analisa Sirkulasi

Sirkulasi pada Surabaya North Quay terbuka dan longgar karena memiliki area yang luas dan tidak adanya batasan untuk pembagian area sehingga pengunjung bebas melakukan aktifitas didalamnya. Akses juga dipermudah dengan banyaknya pintu pada area *indoor* maupun *outdoor* sehingga setiap area mudah dijangkau.

4.1.3 Analisa Pencahayaan

Pencahayaan alami lebih banyak digunakan pada siang hari karena dinding samping kanan kiri menggunakan sekat kaca. Hanya saja, beberapa area pada persebaran cahayanya tidak dapat diatur sehingga cahaya bisa masuk secara berlebihan. Pada malam hari, area *outdoor* memanfaatkan pencahayaan buatan. Namun untuk area *outdoor,* pencahayan buatan masih sedikit sehingga pengunjung kurang nyaman untuk beraktifitas ketika malam hari. Pencahayaan buatan yang digunakan pada Surabaya North Quay adalah *general lighting* untuk keseluruhan area dan *spot lighting* untuk beberapa titik ruangan.

4.1.4 Analisa Penghawaan

Penghawaan yang digunakan adalah penghawaan alami dan buatan. Untuk area indoor, menggunakan penghawaan buatan. Penghawaan buatan yang digunakan yaitu AC *ceiling* yang ditempatkan di plafon Namun pada area *indoor,* masih terdapat area yang menggunaan penghawaan alami. Pada area *outdoor*, keseluruhan area menggunakan penghawaan alami. Selain itu, sistem penghawaan masih dapat ditingkatkan lagi sebab aliran udara ke dalam ruangan masih belum merata keseluruh bagian ruangan.

4.1.5 Analisa Warna

Warna yang diterapkan belum mencerminkan suatu konsep interior. Hal itu terlihat dari penggunaan warna pada plafon, dinding, furnitur, dan lantai. Lantai menggunakan lantai granit dengan warna abu-abu, dinding menggunakan perpaduan warna putih pada kusen jendela dan biru pada penggunaan PVC pada dinding luar, furnitur lebih dominan menggunakan warna biru, coklat, dan merah. Plafon menggunakan warna putih pada plafon utamanya dan kuning pada *drop ceiling*nya. Terlihat tema warna yang digunakan adalah *fun* atau ceria. Namun, penggunaan warna tersebut tidak mencerminkan gambaran Surabaya North Quay sebagai suatu destinasi wisata bahari yang berlokasi dikawasan laut.

4.1.6 Analisa Furnitur

Pada area *indoor,* furnitur yang digunakan menggunakan furnitur yang simple dan praktis serta memiliki mobilitas yang mudah. Pada area *outdoor,* furnitur

yang digunakan terlihat natural dengan furnitur bermaterial kayu. Namun di lain area, masih terdapat penggunaan furnitur dengan desain umum. Padahal, furnitur masih bisa dikembangkan untuk desain dan bentukannya sehingga bisa dimunculkan karakteristiknya sesuai dengan *corporate image* Surabaya North Quay.

4.2 HASIL DATA WAWANCARA

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data melalui beberapa narasumber meliputi pengelola dan pemilik stan makanan. Proses wawancara dilakukan dengan langsung meminta ijin untuk melakukan beberapa pertanyaan yang telah disediakan. Berikut ini data yang didapat dari beberapa narasumber di Surabaya North Quay:

4.2.1 Pihak Pengelola

Gambar 4.7. Wawancara dengan Salah Satu Pengelola Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Wawancara dilakukan kepada salah satu pihak pengelola untuk mendapatkan data mengenai kondisi Surabaya North Quay secara benar. Berikut ini hasil data yang didapatkan:

- Desain interior saat ini mengikuti fasad bangunan yang berbentuk kapal sehingga desain ruangannya hanya mencocokkan material dan warna yang sesuai.

- ada Surabaya North Quay lantai tiga terdapat pembagian ruangan *indoor*, yaitu *food court*, kantor, dan ruangan pemandu kapal yang berlabuh.
- Setiap hari Surabaya North Quay memiliki jumlah pengunjung 200-300 orang saja. Akan tetapi, ketika terdapat *event* kapal pesiar bisa mencapai 1.000 -3.000 pengunjung.
- Pengunjung Surabaya North Quay meliputi dari anak kecil sampai orang tua serta kebanyakan pengunjung berasal dari luar Surabaya.
- Perlu adanya area khusus untuk dapur.

4.2.2 Stan makanan

Gambar 4.8. Wawancara dengan Salah Satu Pemilik Stan Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa pemilik stan untuk menggali informasi dan melengkapi data. Berikut ini kesimpulan yang diperoleh ketika melakukan wawancara terhadap pemilik stan:

- Keuntungan setiap hari tidak menentu.
- Pengunjung lebih banyak menghabiskan waktunya ke area *outdoor* dari pada ke *food court*.
- Perlu adanya strategi baru agar pengunjung lebih tertarik ke area *food court*.
- Sirkulasi pada area makan perlu diperbaiki lagi.
- Perlu adanya penataan ulang mengenai stan makanan maupun kios UKM agar menarik minat pengunjung.

4.3 HASIL DATA KUISONER

Data kuisoner diperoleh dengan dua cara, yaitu melalui kuisoner langsung dan *online*. Isi kuisoner ini membahas tentang area *outdoor* maupun *indoor* pada Surabaya North Quay yang berisi tentang kepuasan pengunjung, kondisi Surabaya North Quay saat ini, kenyamanan ergonomi furnitur, kelengkapan fasilitas, serta harapan pengunjung.

4.3.1 Kuisoner Langsung

Gambar 4.9. Pembagian Kuisoner Langsung Surabaya North Quay

Sumber: dokumentasi penulis

Kuisoner langsung dilakukan dengan membagikan mengenai pertanyaan berupa kuisoner terhadap 20 pengunjung Surabaya North Quay secara langsung. Berikut ini hasil data yang diperoleh dari pembagian kuisoner secara langsung.

a. Keseluruhan Area

Tabel 4.1. Hasil Kuisoner Langsung Pengunjung Terhadap Keseluruhan Area

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
1	Keseluruhan Area	Apa tujuan pengunjung datang ke SNQ?	Menikmati makanan dan jajanan khas Surabaya	2
			Menikmati suasana laut	12
			Berfoto	6
2		Apakah fasilitas pada setiap area SNQ telah memenuhi kepuasan pengunjung?	Sudah	7
			Belum	13
3		Apakah perlu adnaya fasilitas tambahan ?	Perlu	15
			Tidak	5
4		Apakah pelayanan dan kebersihan sudah baik?	Sudah	6
			Belum	14

.

Sumber: dokumen penulis

b. Indoor

Tabel 4.2. Hasil Kuisoner Langsung Pengunjung Terhadap Area *Outdoor*

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
1	Outdoor	Apakah sirkulasi area sudah nyaman bagi pengunjung?	Sudah	9
			Belum	11
2		Apakah pencahayaan pada malam hari sudah baik?	Sudah	12
			Belum	8
3		Apakah desain sudah baik dan memberikan rasa aman dan nyaman?	Sudah	6
			Belum	14
4		Apakah perlu adanya pembaharuan desain dan fasilitas area *outdoor* SNQ ?	Perlu	15
			Tidak	5

Tabel 4.2. Hasil Kuisoner Langsung Pengunjung Terhadap Area *Outdoor* (Lanjutan)

5		Seperti apakah desain yang cocok pada area *outdoor* SNQ?		3
				11
				6
6		Desain meja manakah yang sesuai untuk area nongkrong pada area *outdoor* SNQ?		3
				12
				5

Sumber: dokumen penulis

c. Outdoor

Tabel 4.3. Hasil Kuisoner Langsung Pengunjung Terhadap Area *Indoor*

No	**Kategori**	**Pertanyaan**	**Jawaban**	**Jumlah**
1	Indoor	Apakah sirkulasi area sudah nyaman bagi pengunjung?	Sudah	7
			Belum	13
2		Apakah pencahayaan pada malam hari sudah baik?	Sudah	14
			Belum	6
3		Apakah desain sudah baik dan memberikan rasa aman dan nyaman?	Sudah	5
			Belum	15

Sumber: dokumen penulis

Tabel 4.3. Hasil Kuisoner Langsung Pengunjung Terhadap Area *Indoor* (lanjutan)

4		Apakah perlu adanya pembaharuan desain dan fasilitas area *indoor* SNQ?	Perlu	17
			Tidak	3
5		Seperti apakah desain yang cocok pada area *indoor* SNQ?		12
				3
				5
6		Desain meja manakah yang sesuai untuk area *food court* pada area *outdoor* SNQ?		3
				6
				11

Sumber: dokumen penulis

Berikut ini kesimpulan data yang diperoleh dari kuisoner secara langsung dengan responden sebanyak 20 pengunjung:

1. Area Keseluruhan
   - Sebanyak 60% pengunjung datang ke SNQ untuk menikmati suasana laut.
   - Sebanyak 65% fasilitas pada SNQ belum memenuhi kepuasan pengunjung.
   - Sebanyak 75% pengunjung ingin adanya fasilitas tambahan.
   - Sebanyak 65% pelayanan dan kebersihan pada SNQ belum nyaman bagi pengunjung.
2. Outdoor
   - Sebanyak 55% sirkulasi area belum dirasa nyaman bagi pengunjung.
   - Sebanyak 60% pencahayaan pada SNQ sudah baik bagi pengunjung.
   - Sebanyak 70% pengunjung mengatakan desain SNQ belum baik.
   - Sebanyak 75% pengunjung menginginkan pembaharuan desain.
   - Sebanyak 55% pengunjung lebih menginginkan desain bernuansa laut.
   - Sebanyak 60% pengunjung lebih menginginkan furnitur bulat biasa bernuansa laut.
3. Indoor
   - Sebanyak 65% sirkulasi area belum dirasa nyaman bagi pengunjung.
   - Sebanyak 70% pencahayaan pada SNQ sudah baik bagi pengunjung.
   - Sebanyak 75% pengunjung mengatakan desain SNQ belum baik.
   - Sebanyak 85% pengunjung menginginkan pembaharuan desain.
   - Sebanyak 60% pengunjung lebih menginginkan desain bernuansa laut.
   - Sebanyak 55% pengunjung lebih menginginkan furnitur bulat biasa bernuansa laut.

4.3.2 Kuisoner Online

Kuisoner ini dilakukan melalui Google Form dengan membagikan kuisoner ke sosial media seperti Instagram, Whatsapp, serta Line. Kuisoner ini telah ditanggapi oleh responden dari berbagai kalangan masyarakat. Berikut ini hasil data yang diperoleh dari pembagian kuisoner secara online:

Gambar 4.10. Hasil Data Pembagian Kuisoner Secara *Online*

Sumber: dokumen penulis

Berikut ini data yang diperoleh dari kuisoner secara *online* dengan responden sebanyak 30 lebih pengguna sosial media.

- Kuisoner ini telah di isi oleh 30 lebih dengan kebanyakan statusnya pelajar atau mahasiswa. Ini membuktikan kalangan yang pernah berkunjung ke Surabaya North Quay adalah remaja.
- Sebanyak 56% pengunjung berkunjung ke SNQ untuk menikmati suasana laut.
- Sebanyak 67% fasilitas keseluran area sudah dirasa cukup bagi pengunjung.
- Sebanyak 70% sirkulasi keseluran area sudah dirasa cukup bagi pengunjung.
- Sebanyak 41% kebersihan dan pelayanan keseluruhan area sudah dirasa cukup bagi pengunjung.
- Sebanyak 82% penghawaan keseluran area sudah dirasa cukup bagi pengunjung.
- Sebanyak 61% pencahayaan keseluran area sudah dirasa cukup bagi pengunjung.
- Sebanyak 92% pengunjung menginginkan pembaharuan desain.
- Sebanyak 64% pengunjung lebih menyukai desain yang bernuansa laut pada area *outdoor*.
- Sebanyak 41% pengunjung lebih menyukai furnitur yang meja bundar berpayung dan meja bundar biasa pada area *outdoor*.
- Sebanyak 58% pengunjung lebih menyukai desain yang bernuansa laut pada area *indoor*.
- Sebanyak 47% pengunjung lebih menyukai furnitur yang bernuansa laut pada area *indoor*.
- Harapan pengunjung menginginkan adanya pembaharuan desain dan lebih meningkatkan pelayananan, kebersihan, dan fasilitas serta diharapkan menjadi destinasi wisata bahari terbaik di Indonesia.

4.3.3 Kesimpulan Hasil Data Kuisoner

Dari pengumpulan data melalui kuisoner baik langsung maupun *online*, maka dapat disimpulkan:

1. Pengunjung datang ke Surabaya North Quay untuk menikmati suasna laut.
2. Pengunjung menginginkan pembaharuan desain pada Surabaya North Quay.
3. Kenyamanan pada Surabaya North Quay perlu ditingkatkan lagi.
4. Fasilitas pada Surabaya North Quay perlu ditingkatkan lagi.
5. Meja makan perlu di perbanyak lagi di setiap area Surabaya North Quay.
6. Lebih diperhatikan kebersihan dan kerapian tempat.
7. Pelayanan lebih diperbaiki lagi.
8. Area *outdoor* lebih di perhatikan lagi bagi pihak pengelola.
9. Tempat sampah lebih diperbanyak lagi.
10. Pengunjung lebih menginginkan desain interior dengan suasana bertema lautan baik area *indoor* mauapun *outdoor.*

4.4. KONSEP RUANG

Konsep ruang merupakan konsep untuk menyusun layout dengan mempertimbangkan aktivitas pengguna terhadap setiap ruangan untuk mendapatkan layout ruang yang maksimal dan sirkulasi yang ideal. Konsep ruang terdiri dari aktivitas pengunjung, matrik hubungan ruang, serta bubble diagram, dimana ketiga hal tersebut saling terhubung untuk menyusun layout.

4.4.1 Zoning Area

Zoning area pada Surabaya North Quay terbagi menjadi dua yaitu area *indoor* dan *outdoor*. Area indoor terdiri dari area *hall*, stan makanan, dapur, SNQ kafe, area makan, area kios UKM, area merokok, serta terdapat panggung sebagai sarana hiburan seperti *live music* dan penampilan kesenian budaya dan seni, sedangkan area *outdoor* terdiri dari area taman bermain anak, *roof garden*, dan area santai.

4.4.2 Studi Aktivitas Penggun

A. Area Indoor

Tabel 4.4. Data Aktivitas Pengunjung Area *Indoor*

No	Pengguna	Tempat	Luas Eksisting (m2)	Aktifitas	Kebutuhan Furnitur	Luas Furnitur	Sirkulasi	Total Luasan
1	• Pengunjung • Staf	Hall	84	• Berfoto • Memasuki Food Court • Membaca & melihat edukasi	• 1 Meja receptionist • 2 Kursi Single • 2 Sofa tunggu • 1 Photo booth • 1 Papan edukasi	1 x 2.3 2 x 0.7 (1.4) 2 x 1.8 (3.6) 1 x 10 2 x 2.9 (5.8)	0.46 0.28 0.72 2 1.16	4.64
2	• Pengunjung • Staf • Pedangan kuliner	Stan Makanan	122.5	• Memesan makanan • Berinteraksi • Antri • Berinteraksi	• 16 Stan makanan	16 x 1.8 (28.8)	5.76	5.76
3	• Pengunjung • Staff • Pedagang Kuliner	Area makan	1.76	• Makan & minum • Berinteraksi	• 36 Meja makan Single • 72 Kursi makan Single	36 x 1 (36) 72 x 0.2 (14.4)	7.2 2.88	10.08
4	• Pengunjung • Staf	Area Kasir	21.3	• Melakukan transaksi • Berinteraksi • Antri	• 2 Meja kasir • 2 Kursi kasir	2 x 1.5 (3) 2 x 0.7 (1.4)	0.6 0.28	0.88
5	• Pengunjung • Pedagang Kios	Area Kios UKM	45	• Memilih produk dagangan • Melakukan transaksi • Antri • Berinteraksi	• 2 Display meja panjang • 2 Display meja • 2 Meja kasir • 2 Gantungan baju • 4 Display meja mini	2 x 1.45 (3.9) 2 x 1.1 (2.2) 2 x 0.75 (1.5) 2 x 0.14 (0.28) 4 x 0.9 (3.6)	0.78 0.44 0.3 0.05 0.72	2.296
6	• Pengunjung • Pedagang kuliner	Area Merokok	135.3	• Makan dan minum • Merokok • Berinteraksi	• 8 Meja Bundar • 32 Kursi single	8 x 0.5 (4) 32 x 0.2 (6.4)	0.8 1.28	2.08
7	• Pedagang kuliner	Dapur	65.3	• Memasak	• Kitchen Set L • Kitchen Set Mini • Kitchen Set	1 x 10.74 2 x 3.98 (7.9) 1 x 4.5	2.1 1.6 0.9	4.6

Sumber: dokumen penulis

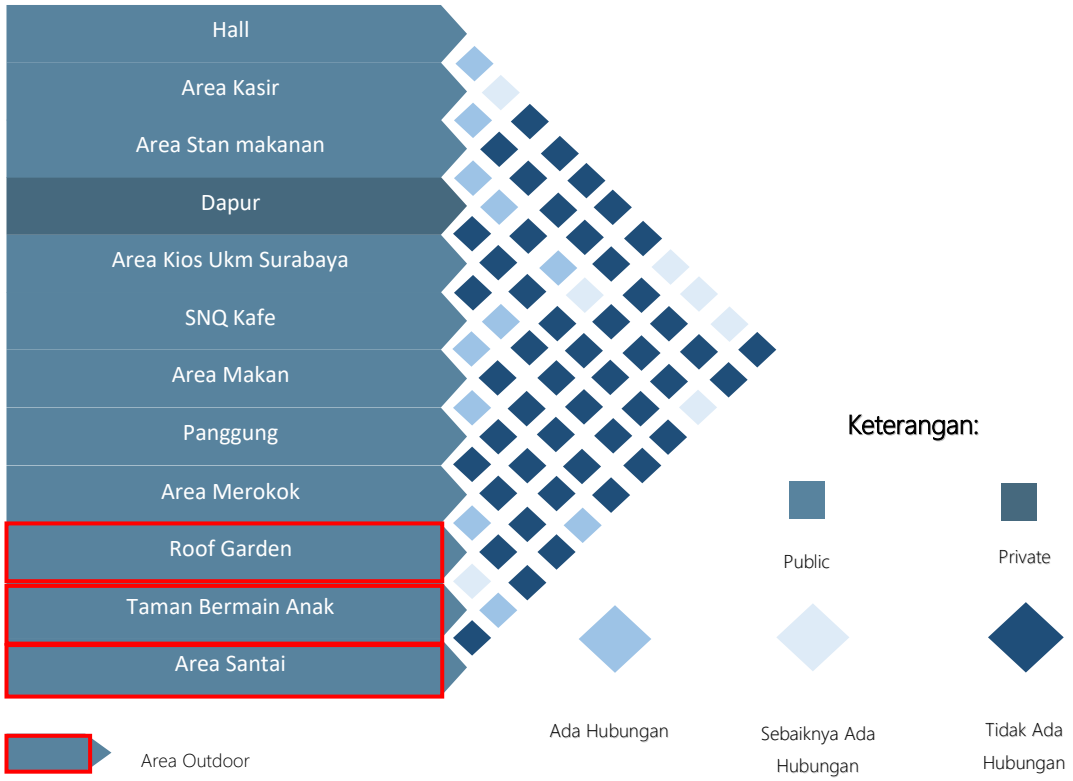
B. Area Outdoor

Tabel 4.5. Data Aktivitas Pengunjung Area *Outdoor*

No	Pengguna	Tempat	Luas Eksisting (m2)	Aktifitas	Kebutuhan Furnitur	Luas Furnitur	Sirkulasi	Total luasan
\	• Pengunjung • Karyawan • Penyewa Stan	Hangout Area Outdoor (Area antai)	214	• Makan & minum • Berinteraksi • Berfoto • Menikmati suasana lautMelihat matahari tenggelam	• 10 Meja makan • 40 Kursi makan	10 x 0.98 (9.8) 40 x 0.25 (10)	1.96 2	3.96
2	• Pengunjung • Karyawan • Penyewa Stan	Roof Garden	47.1	• Makan & minum • Berinteraksi • Berfoto • enikmati suasana laut	• Meja makan • 36 Kursi makan	9 x 1.2 (10.8) 36 x 0.3 (10.8)	2.16 2.16	5.32
3	• Pengunjung • Karyawan	Taman Bermain Anak	35	• Bermain • Berinteraksi • Berfoto	• 1 Set wahana bermain • 2 Kursi tunggu	1 x 7 2 x 1.5 (3)	1 x7 0.6	7.6

Sumber: dokumen penulis

4.4.3 Matriks Hubungan Ruang

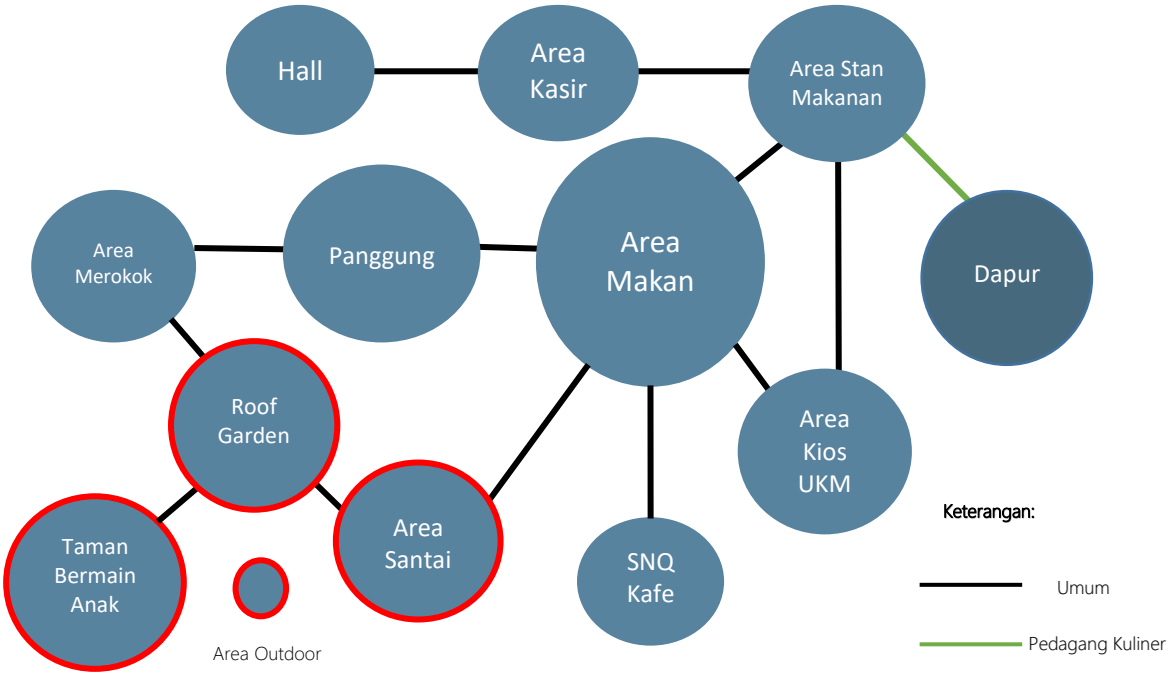


Bagan 4.1. Konsep Matriks Hubungan Ruang

Sumber: dokumen penulis

Setelah didapatkan seluruh fasilitas, dilanjutkan dengan pembuatan matriks hubungan ruang untuk mendapatkan hubungan antar ruang yang berhubungan, sebaiknya berhubungan, dan tidak berhubungan. Matriks Hubungan Ruang juga menunjukan akses pengguna di setiap area. Dimana hanya area dapur memiliki akses yang *private*, sedangkan area lain bebas dilalui untuk umum. Area dapur juga memiliki batasan terhadap area lain dan hanya terhubung pada area stan makanan saja, sebab area dapur hanya diperuntukan untuk para pedagang kuliner saja sebagai area untuk memasak.

4.4.4 Bubble Diagram



Bagan 4.2. Konsep Bubble Diagram

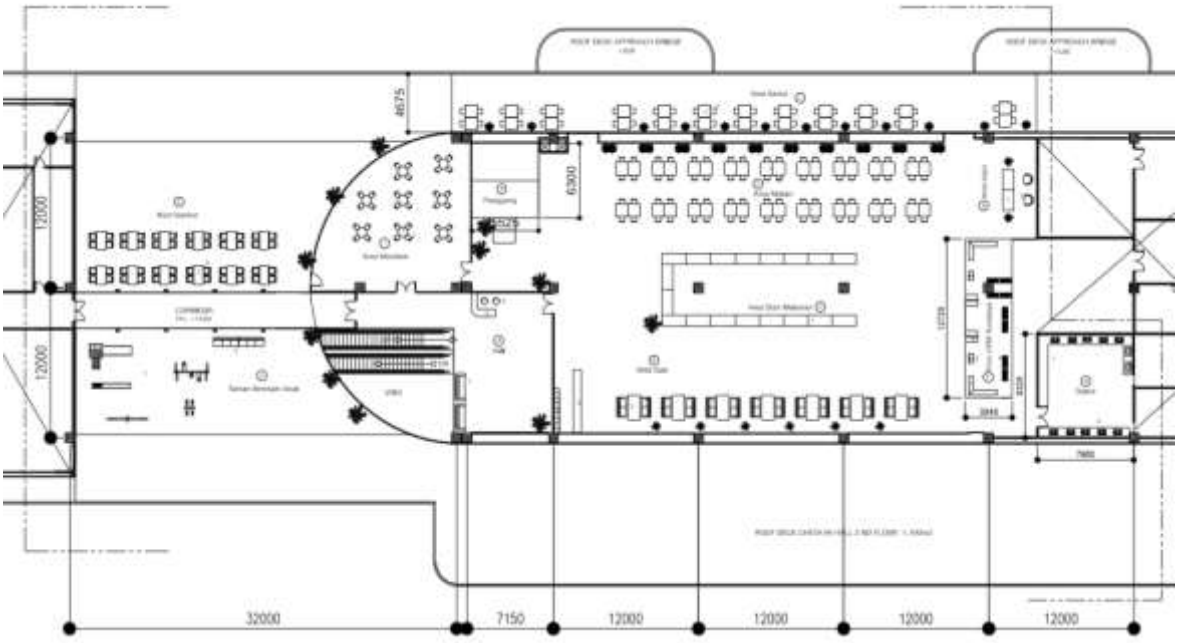
Sumber: dokumen penulis

Bubble diagram menjelaskan mengenai akses yang dapat dilalui oleh pengguna. Dimana pengguna terdiri dari umum yang meliputi pengunjung, staff, serta pedagang kios UKM dan Kuliner. Setiap area baik *indoor* maupun *outdoor* bebas dilalui oleh pengguna, hanya area dapur diperuntukkan untuk para pedagang kuliner saja. Selain itu, area makan memiliki akses yang mudah untuk dilalui pengguna karena berdekatan dengan area lain seperti area stan makanan, panggung, kios UKM, SNQ kafe, dan area santai.

4.5 ALTERNATIF LAYOUT

Alternatif layout merupakan rancangan beberapa layout yang nantinya dipilih berdasarkan kemudahan akses pengguna, sirkulasi yang baik, nyamannya pengguna dalam beraktivitas serta menjadi bahan pertimbangan untuk mengoreksi kelebihan dan kekurangan dalam menyusun layout akhir.

4.5.1 Layout Alternatif Satu



Gambar 4.11. Layout Alternatif Satu

Sumber: rancangan desain penulis

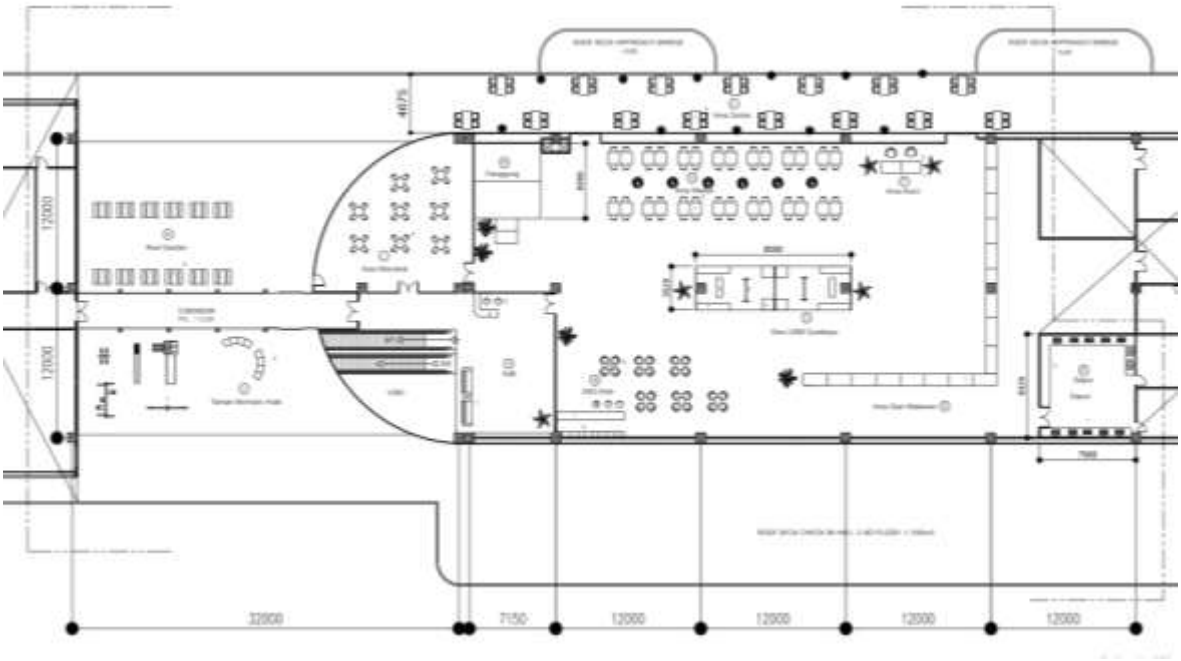
Alternatif satu memiliki penataan layout cukup memudahkan pengunjung untuk memesan makanan karena stan makanan berada di tengah area. Penggunaan dinding sekat kaca tetap digunakan untuk memberikan pencahayaan dan pengahawaan langsung untuk pengunjung. Namun, stan makanan yang berada ditengah menyebabkan area komersil lain seperti kios UKM Surabaya jarang dilalui pengunjung karena terletak di belakang area dan pandangan terhalau oleh stan makanan. Selain itu, area kasir juga berada dibelakang sehingga akan sulit untuk ditemukan.

Terdapat pembagian dua area makan diantara area stan makanan. Hanya saja, untuk area makan pada area SNQ kafe terletak di posisi kanan stan makanan

sehingga tidak bisa leluasa melihat fasilitas *live music*. *Live music* hanya bisa dilihat oleh area makan sebelah kiri dan area merokok.

Pada area *outdoor*, peletakkan area taman bermain anak sebelah kiri dikarenakan agar anak-anak tidak terganggu oleh aktifitas orang dewasa apabila diletakkan pada area yang sama dengan *roof garden* dan area santai. Orang dewasa lebih menyukai suasana laut sehingga area *roof garden* dan area santai akan sangat ramai untuk dikunjungi.

4.5.2 Layout Alternatif Dua



Gambar 4.12. Layout Alternatif Dua

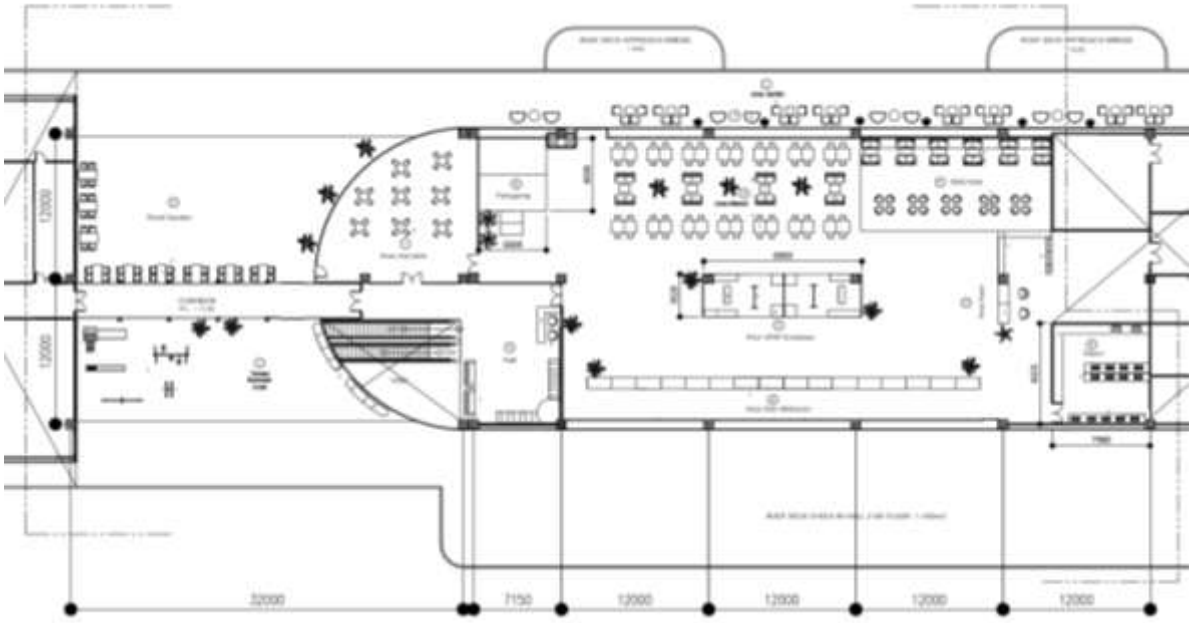
Sumber: rancangan desain penulis

Alternatif kedua memiliki penataan layout dengan kios UKM berada di tengah area dan stan makanan di belakang area. Pengunjung tentu akan mendatangi area *indoor* untuk membeli makanan dan minuman, sebelum itu pengunjung harus melewati area kios UKM. Hal ini tentu menguntungkan kedua pihak pencari komersil karena akses mereka pasti akan dilalui. Selain itu, area kasir tentu akan memudahkan pengunjung untuk mencarinya karena berada di belakang berdekatan dengan area stan makanan. Posisi SNQ Kafe juga dipindah di depan area masuk agar pengunjung mau mendatangi area tersebut. Pemakaian dinding kurang optimal dikarenakan

pemanfaatan cahaya dan penghawaan alami hanya pada sekat kaca di bagian kiri, sedangkan sebelah kanan hanya menggunakan dinding.

Pada area *outdoor*, sirkulasi lebih di perhatikan dengan pembagian zona duduk dengan *space* yang lebih luas pada *roof garden.* Pada area santai area duduk terletak di sebelah kanan berbatasan dengan dinding luar, sedangkan di sebelah kiri diutamakan bagi pengunjung untuk menikmati keindahan laut. Hal ini bertujuan agar segala aktifitas pengunjung pada area santai lebih kondusif.

4.5.3 Layout Alternatif Tiga



Gambar 4.13. Layout Alternatif Tiga

Sumber: rancangan desain penulis

Alternatif tiga lebih mengutamakan kenyamanan dan sirkulasi pengunjung dengan pembagian area yang lebih tertata dan memudahkan pengunjung. Bagian kanan lebih difokuskan untuk area stan makanan, area kasir, dan dapur, tengah area sebagai termpat kios UKM Surabaya, dan sebelah kiri area makan sekaligus SNQ kafe agar bisa melihat fasilitas *live music* dengan leluasa. Pemakaian sekat kaca sebagai dinding untuk memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan alami. Selain itu penggunaan sekat kaca untuk dinding untuk memperkuat konsep yang diusung.

Area *outdoor*, sirkulasi lebih diperhatikan untuk memberikan rasa nyaman bagi pengunjung. Hanya pada area *roof gardern* zona duduk disusun secara L pada tepi dinding. Hal ini agar bisa lebih memaksimalkan area *roof garden* pada bagian tengah untuk aktifitas pengunjung.

4.5.4 Weighted Method

Tabel 4.6. Pembobotan Alternatif Layout

Kriteria Desain	A	B	C	Hasil	Peringkat	Nilai	Bobot relatif
Terpenuhinya kenyamanan pengunjung (A)	-	1	1	2	I	100	0.4
Terpenuhinya alur sirkulasi (B)	0	-	1	1	II	70	0.3
Sesuai dengan Konsep (C)	0	0	-	0	III	60	0.3
OVERALL VALUE						230	1

1= lebih penting 0= tidak lebih penting -= tidak dapat dibandingkan Skala Nilai= 10-100

Kriteria Desain	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitute	Score	Value	Magnitute	Score	Value	Magnitute	Score	Value
Terpenuhinya kenyamanan pengunjung (A)	0.4	Fasilitas terpenuhi	Good	7	2.8	Good	7	2.8	Good	7	2.8
		Kebutuhan ruang terpenuhi	Good	7	2.8	Good	8	3.2	Good	8	3.2
		Aktifitas pengunjung terpenuhi	Good	6	2.4	Good	7	2.8	Good	8	3.2
Terpenuhinya alur sirkulasi (B)	0.3	Luas	Good	7	2.1	Good	7	2.1	Good	8	2.4
		Nyaman dilalui	Good	7	2.1	Good	8	2.4	Good	8	2.4
		Akses setiap ruang mudah	Good	6	1.8	Good	7	2.1	Very Good	9	2.7
Sesuai dengan Konsep (C)	0.3	Sesuai corporate image	Good	8	2.4	Poor	5	1.5	Good	8	2.4
		Berbentuk Geometis	Poor	5	1.5	Good	6	1.8	Good	7	2.1
OVERALL VALUE UTILITY			17.9			18.7			21.2		

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

Sumber: dokumen penulis

Berdasarkan pembobotan yang dilakukan pada ketiga alternatif layout, maka layout yang memiliki penilaian.paling besar adalah layout alternatif tiga. Layout alternatif tiga ini nantinya akan dikembangkan lagi hingga menjadi layout final yang mengacu pada kenyamanan pengunjung, sirkulasi, serta penerapan konsep.

4.6 KONSEP DESAIN

Konsep desain yang akan diterapkan pada Surabaya North Quay harus mampu mencerminkan *corporate image* dari Surabaya North Quay sendiri. Oleh karena itu, konsep perancangan yang memiliki suasana maritim akan dirasa sesuai karena konsep yang selaras dengan lokasi tempat. Maritim sendiri merupakan segala aktifitas yang berhubungan dengan laut, misalnya aktifitas di pelabuhan, sedangkan Surabaya North Quay sendiri merupakan fasilitas yang diperuntukkan untuk pengguna Pelabuhan Gapura Surya Nusantara. Selain itu, konsep dengan suasana laut akan dipadukan dengan nuansa Surabaya yang memperkenalkan ciri khas dari Surabaya untuk menambah wawasan pengunjung serta menghadirkan interior dengan suasana alami dan sejuk pada setiap ruangannya. Selain itu, adanya kios UKM yang menjual oleh-oleh khas Surabaya serta kuliner khas Jawa Timur menjadi alasan untuk menerapkan nuansa Surabaya didalamnya.

Terdapat faktor-faktor lain yang melandasi Surabaya North Quay dengan konsep maritim bernuansa Surabaya:

- Masih kurangnya antusias masyarakat, khususnya masyarakat Surabaya untuk mendatangi Surabaya North Quay.
- Kurangnya wawasan masyarakat tentang hal yang berkaitan dengan laut.
- Desain interior belum mencerminkan *corporate image* dari Surabaya North Quay.
- Kurangnya minat masyarakat untuk menikmati jajanan dan membeli produk khas dari Surabaya sehingga diharapkan dengan penggunaan konsep ini mampu mengangkat ketertarikan pengunjung.
- Keseluruhan area masih jarang bahkan tidak menggunakan vegetasi tanaman sekalipun. Hal itu sangat disayangkan karena nama Surabaya North Quay memiliki kata ‘Surabaya’, sedangkan Surabaya dikenal sebagai kota sejuk dan rindang karena banyak ditumbuhi pepohonan di sepanjang jalannya.

4.6.1 Konsep Maritim

Konsep maritim lebih menghadirkan suasana laut yang tenang dan nyaman pada interior nantinya. Penggunaan warna *blue ocean* seperti biru dan putih akan dihadirkan pada setiap elemen interiornya. Selain itu, penggunaan bentuk-bentuk geometris pada elemen interiornya akan memperkuat kesan maritim pada ruangannya.

Dengan menerapkan konsep maritim pada Surabaya North Quay diharapkan dapat merubah kondisi interior sesuai dengan *corporate image* Surabaya North Quay serta penambahan unsur-unsur laut pada interior Surabaya North Quay akan membuat pengunjung lebih betah dan menikmati setiap ruangan pada Surabaya North Quay.

Karakter-karakter yang akan diciptakan dengan konsep maritim antara lain:

- Bentuk geometris.
- Bergaya modern.
- Halus dan bertekstur.
- Penggunaan warna dominan biru.
- Menciptakan suasana damai dan tenang.

4.6.2 Nuansa Surabaya

Nuansa Surabaya dihadirkan pada interior Surabaya North Quay untuk memperkenalkan kota Surabaya lewat dekorasi maupun elemen estetis yang terinspirasi dari bentuk analogi ciri khasnya. Diharapkan dengan menghadirkan nuansa Surabaya dapat menambah wawasan masyarakat mengenai kota Surabaya serta lebih memperkenalkan kota Surabaya kepada masyarakat luar. Karakter interior yang bernuansa Surabaya identik dengan penggunaan warna alami sehingga menciptakan suasana natural yang menghadirkan suasana sejuk dan segar.

Karakter-karakter yang akan diciptakan dengan nuansa Surabaya antara lain:

- Bernuansa natural.
- Penggunaan material alam.

4.7 KONSEP MAKRO

Bagan 4.3. Konsep Makro

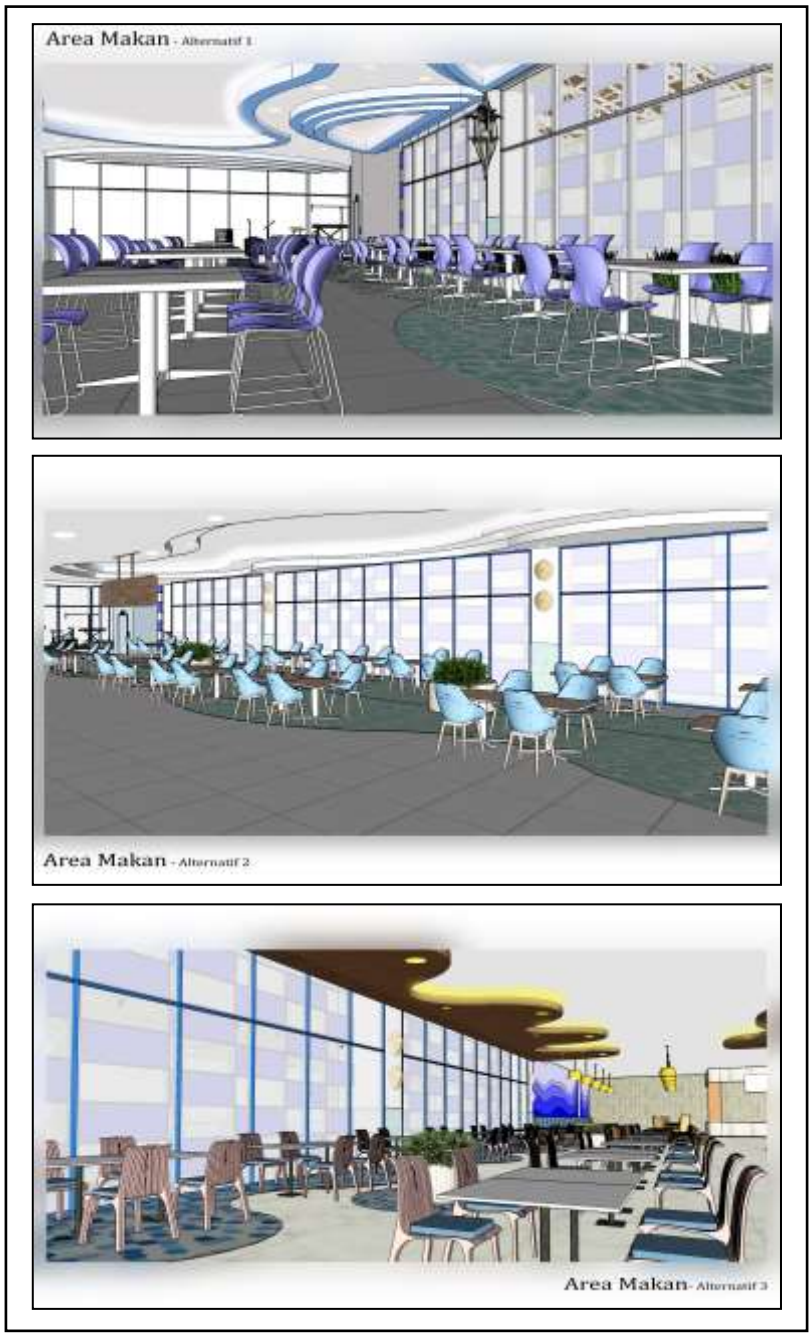
Sumber: dokumen penulis

Konsep Makro merupakan konsep dasar yang akan diterapkan pada elemen interiornya nanti. Dimana konsep maritim mengambil estetika ruang, bentuk, dan furnitur pada interiornya dan nuansa Surabaya diaplikasikan melalui elemen estetis yang desainnya terinspirasi dari cirikhas Surabaya. Konsep dengan perpaduan antara *corporate image* dari Surabaya North Quay dengan Surabaya diharapkan mampu mewujudkan desain yang sangat diharapkan oleh pengunjung dan mengangkat nama Surabaya North Quay lebih dikenal lagi.

4.8 KONSEP PRA-DESAIN

Konsep pra-desain berupa alernatif desain pada area terpilih. Dimana area terpilih telah ditentukan yaitu area makan. area stan makanan, dan area santai. Beberapa alternatif desain ini akan menjadi landasan dalam menghasilkan desain final.

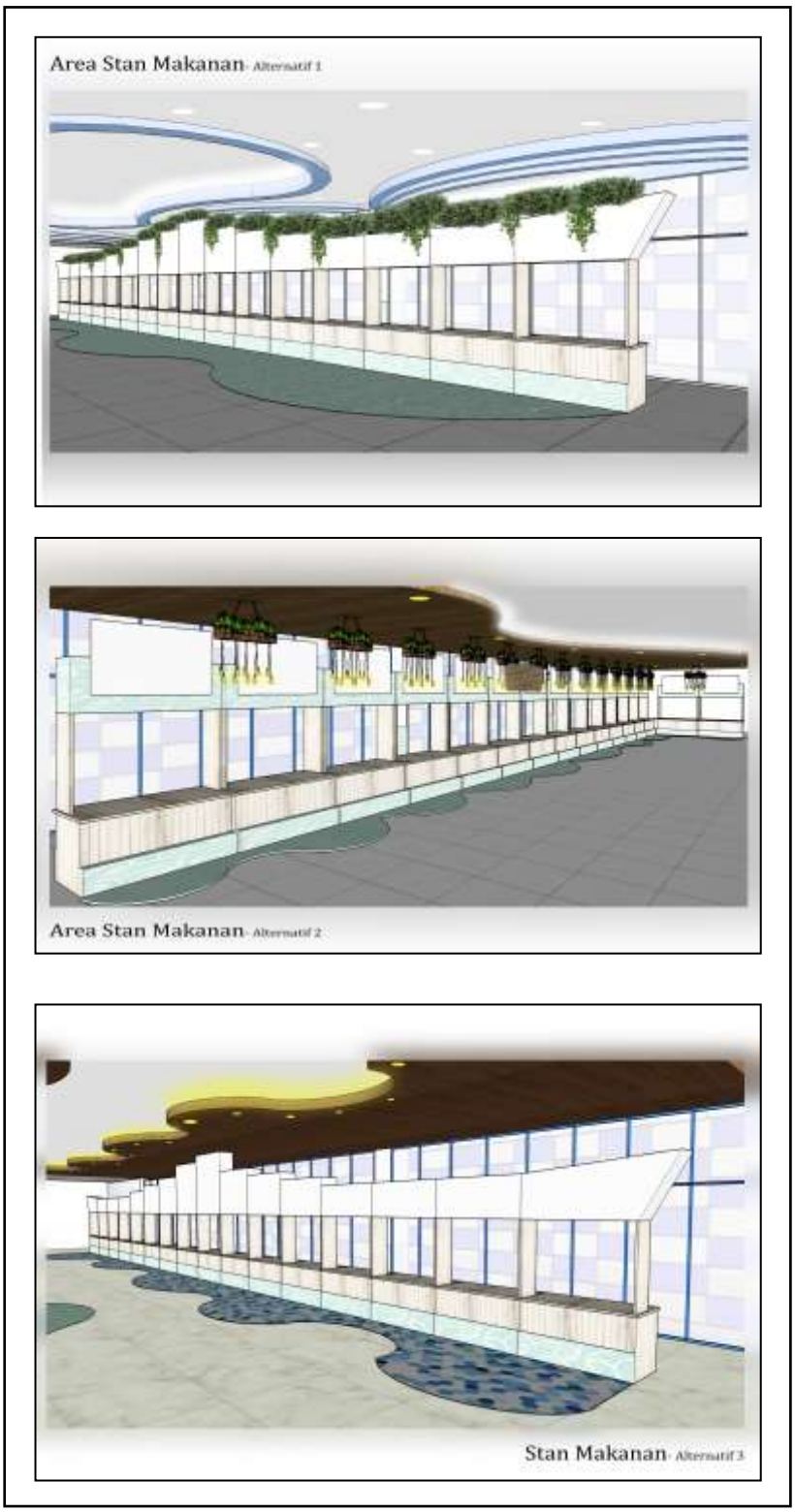
1. Area Makan



Gambar 4.14. Alternatif Desain Area Makan

Sumber: rancangan desain penulis

2. Area Stan Makanan



Gambar 4.15. Alternatif Desain Area Stan Makanan

Sumber: rancangan desain penulis

3. Area Santai

Gambar 4.16. Alternatif Desain Area Santai

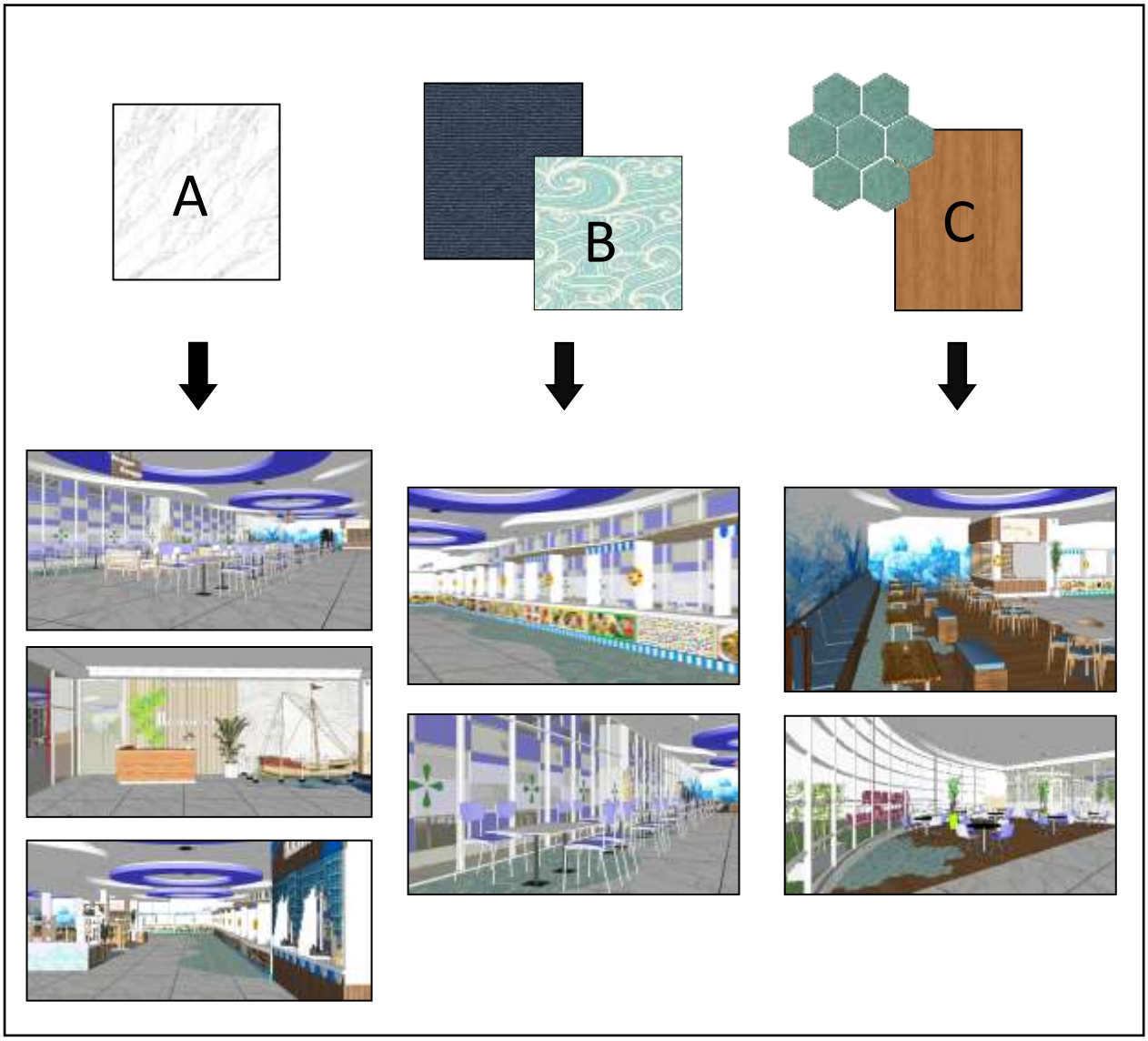
Sumber: rancangan desain penulis

4.9 KONSEP MIKRO

Konsep mikro menjelaskan tentang desain dan material yang akan digunakan pada elemen interior, furnitur, hingga elemen estetisnya. Dimana setiap desain dan material yang digunakan berasal rancangan dari alternatif desain yang dipilih sesuai dengan konsep yang diterapkan.

4.9.1 Lantai

1. Indoor



Gambar 4.17. Konsep Lantai *Indoor*

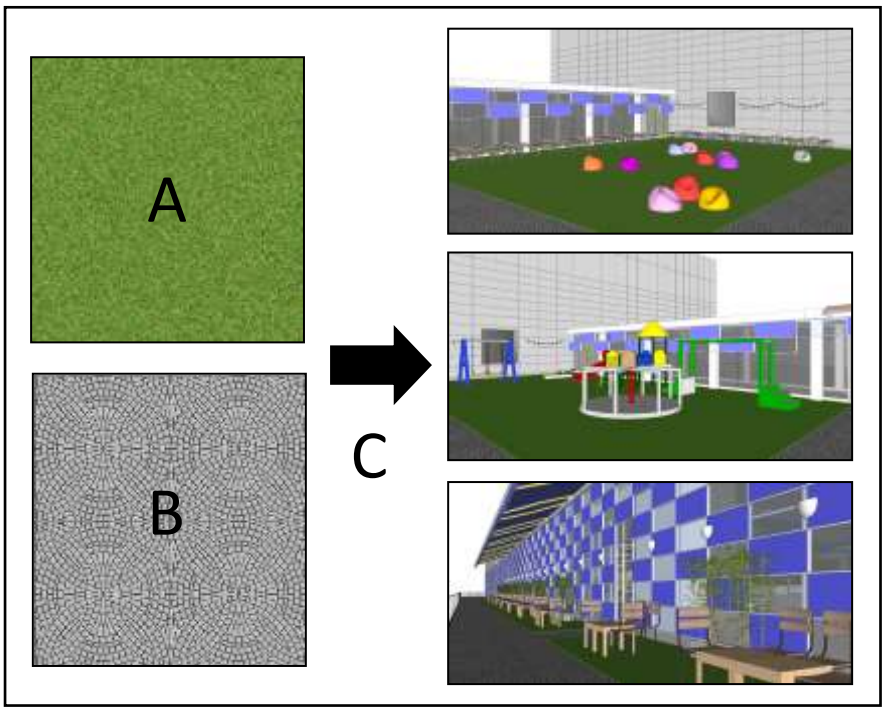
Sumber: pinterest, rancangan desain penulis

a. Pada keseluruhan ruang *indoor* menggunakan lantai homogenous volakas marmer white dengan *finishing polished* untuk memberikan suasana yang sederhana dan nyaman.

b. Terdapat penggunaan karpet polypropylene yang berbentuk geometris yang dipadukan dengan lantai homogenous. Karpet menggunakan motif laut. Penggunaan Karpet ini diletakkan pada area makan dan area stan makanan.

c. Penggabungan material lantai vinyl dengan lantai *foam* berbentuk hexagon akan diterapkan. Desain lantai ini digunakan di beberapa area yang memiliki *view* menarik. Penggunaan konsep lantai ini akan diterapkan pada area kafe dan area merokok.

2. Outdoor



Gambar 4.18. Konsep Lantai *Outdoor*

Sumber: pinterest, rancangan desain penulis

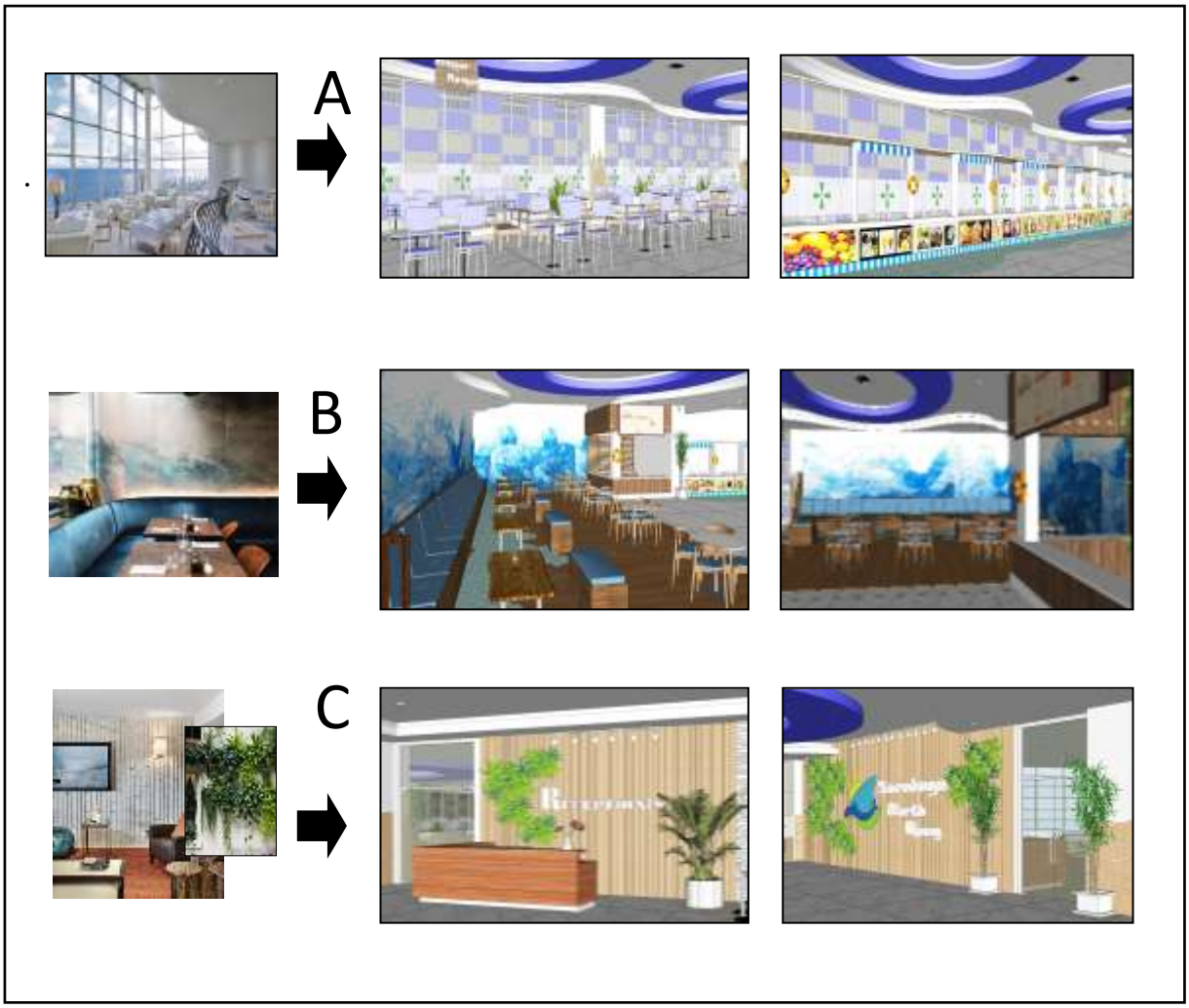
a. Penggunaan rumput sintestis digunakan untuk mengurangi hawa panas pada area *outdoor*. Dimana penggunaan rumput sintestis akan lebih dominan digunakan pada area *roof garden* dan taman bermain anak.

b. Selain itu, terdapat penggunaan batu alam untuk memberikan suasana sejuk pada area *outdoor*. Batu alam digunakan pada keseluruhan area *outdoor*, dimana Surabaya North Quay memiliki area *outdoor* yang cukup luas.

c. Kombinasi material batu alam dan rumput sintestis diterapkan pada keseluruhan area *outdoor* yaitu *roof garden*, taman bermain anak, dan area santai. Pada area santai kombinasi material ini lebih dominan.

4.9.2 Dinding

1. Indoor



Gambar 4.19. Konsep Dinding *Indoor*

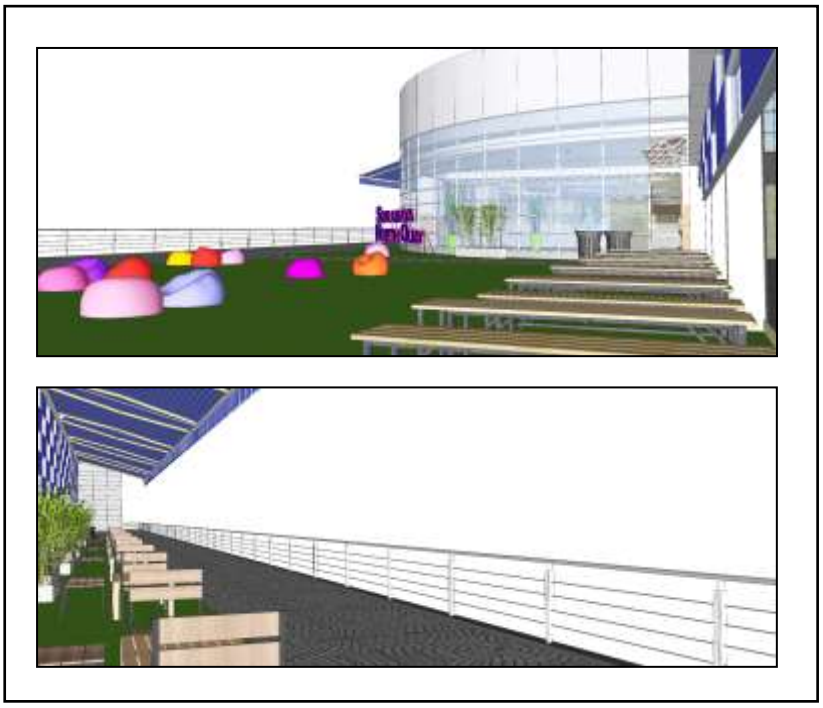
Sumber: pinterest, rancangan desain penulis

a. Dinding lebih dominan menggunakan sekat kaca dengan memanfaatkan cahaya alami serta dapat melihat *view* secara langsung keluar. Penggunaan sekat kaca diterapkan pada area makan, stan makanan, dan area merokok.

b. Terdapat beberapa treatment pada dinding seperti permainan corak yang membentuk ombak laut pada area kafe. Penggunaan permaianan corak menggambarkan ombak laut pada area kafe akan menambah kesan maritim pada ruangan.

c. Selain itu, terdapat treatment pemakaian kayu pada dinding dan diberikan beberapa vegetasi tanaman agar ruangan terasa sejuk. Penerapan desain ini terdapat pada sekitar area masuk dan stan makanan.

2. Outdoor



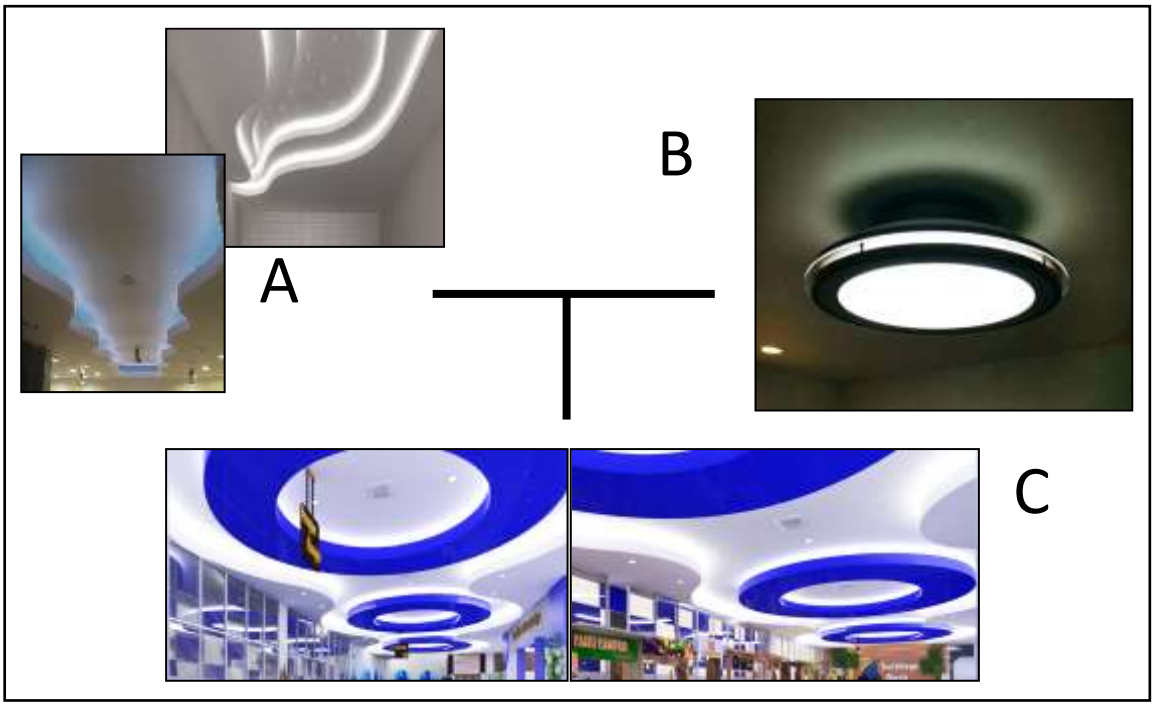
Gambar 4.20. Konsep Dinding *Outdoor*

Sumber: rancangan desain penulis

Pada area *outdoor* didesain tanpa menggunakan dinding agar pengunjung lebih maksimal dalam merasakan suasana penghawaan disekitar laut serta menikmati pemandangan di laut.

4.9.3 Plafon

1. Indoor



Gambar 4.21. Konsep Plafon *Indoor*

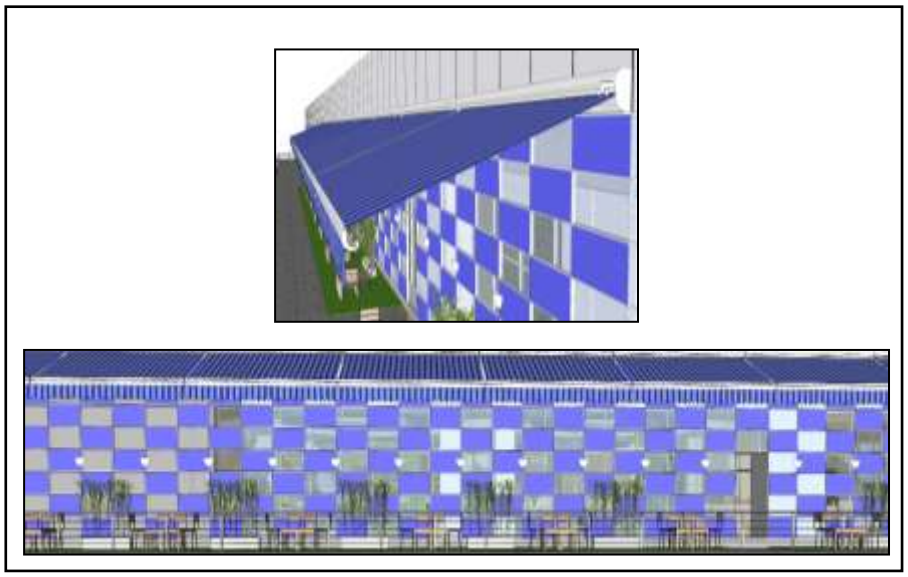
Sumber: pinterest, rancangan desain penulis

a. Plafon menggunakan gypsum dan terdapat *drop ceiling* yang memiliki desain geometris seperti air laut dengan penggunaan *hidden light* serta *down light*.

b. Selain itu, terdapat penggunaan *drop ceiling* berbentuk lingkaran dengan penggunaan *hidden light* .

c. Kombinasi antara plafon *drop ceiling* berbentuk geometris dan lingkaran akan menciptakan desain plafon seperti gelombang air laut. Konsep desain ini juga sepadan dengan penggunaan karpet berbentuk geometris pada beberapa area. Penggunaan warna biru pada plafon drop ceiling lingkaran akan menambah kesan maritim. Desain plafon ini digunakan pada hampir keseluruhan area indoor.

2. Outdoor



Gambar 4.22. Konsep Plafon *Outdoor*

Sumber: rancangan desain penulis

Penggunaan kanopi digunakan untuk mengurangi panas sehingga pengunjung bisa nyaman ketika menikmati area *outdoor*. Kanopi yang digunakan adalah kanopi awning yang dapat dijalankan menggunakan remote untuk mengatur panjang pendeknya penutupnya. Kanopi ini digunakan pada area santai.

4.9.4 Penghawaan

Gambar 4.23. Konsep Penghawaan

Sumber: rancangan desain penulis, pinterest

Penghawaan alami dengan penggunaan sekat kaca tetap dimanfaatkan pada keseluruhan area *indoor* maupun *outdoor*. Untuk menambah kesejukan udara digunakan AC *ceiling*. AC *ceiling* digunakan karena keseluruhan dinding dominan menggunakan sekat kaca.

4.9.5 Pencahayaan

1. Indoor

Gambar 4.24. Konsep Pencahayaan *Indoor*

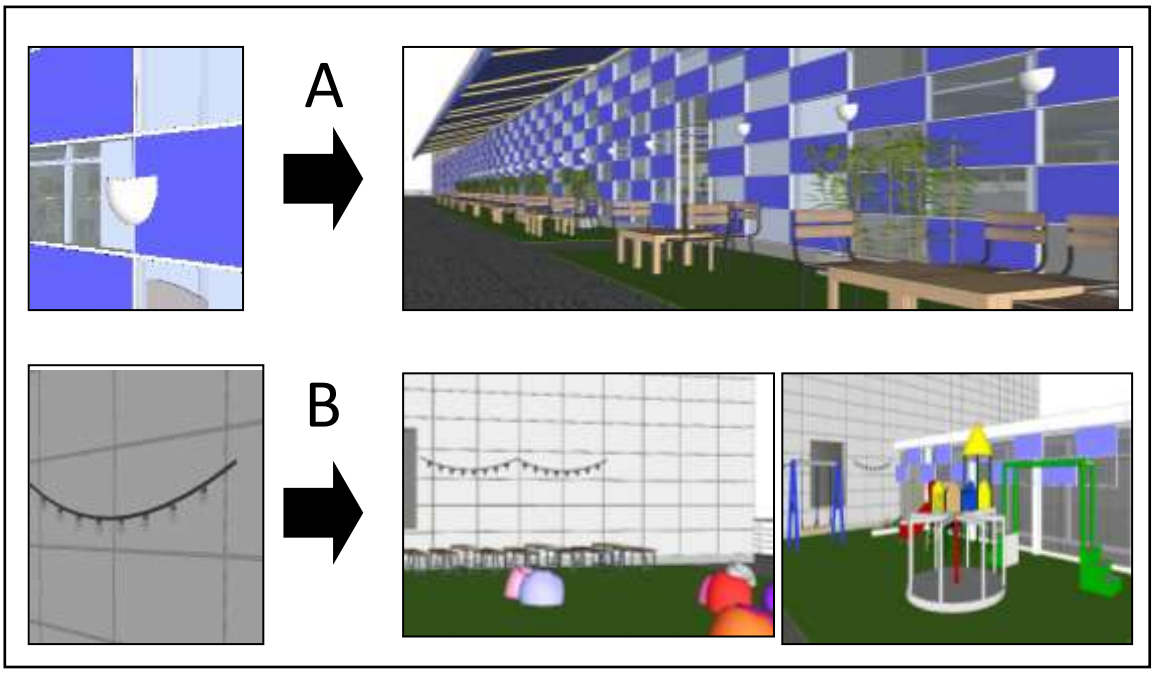
Sumber: rancangan desain penulis

a. Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan buatan menggunakan jenis *general lighting* dan ditempatkan pada tengah area dengan penggunaan cahaya dari hidden light dan downlight.

b. Penggunaan *decorative lighting* digunakan pada dekorasi bambu runcing untuk menambah nilai estetis serta pencahayaan di dalam ruangan tersebut.

c. *Accent lighting* juga digunakan untuk beberapa area yang memiliki *view* menarik dengan penggunaan lampu sorot dimana digunakan pada *hall* dan area masuk.

2. Outdoor



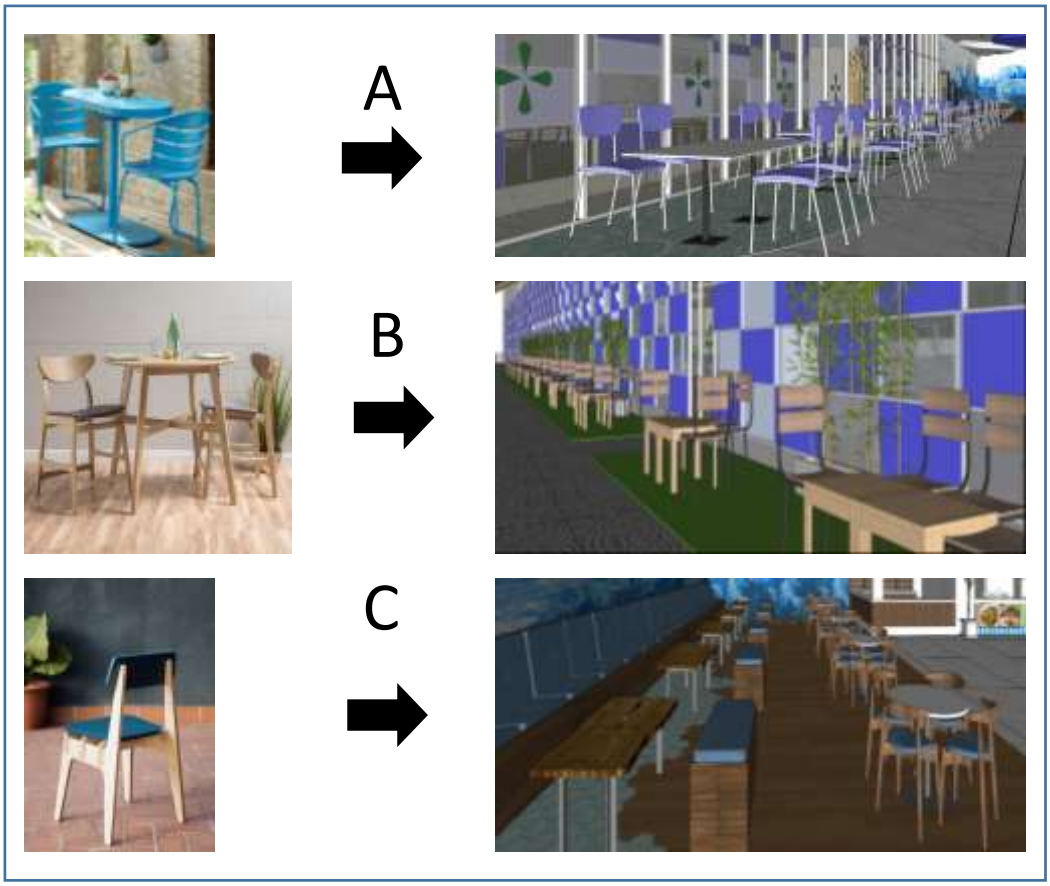
Gambar 4.25. Konsep Pencahayaan *Outdoor*

Sumber: rancangan desain penulis

a. Pada area *autdoor* menggunakan cahaya buatan dengan pemakaian lampu solar cell yang hemat energi. Dimana lampu ini dapat menyerap energi pada siang hari dan ketika malam hari energi tersebut akan dikeluarkan sebagai sumber cahaya. Lampu ini dipergunakan pada area santai.

b. Pada area *roof garden* dan area taman bermain anak terdapat penggunaan lampu tembler yang digantungkan pada dinding luar. Lampu tumbler ini akan memberikan penyinaran ketika malam hari.

4.9.6 Furnitur



Gambar 4.26. Konsep Furnitur

Sumber: pinterest, rancangan desain penulis

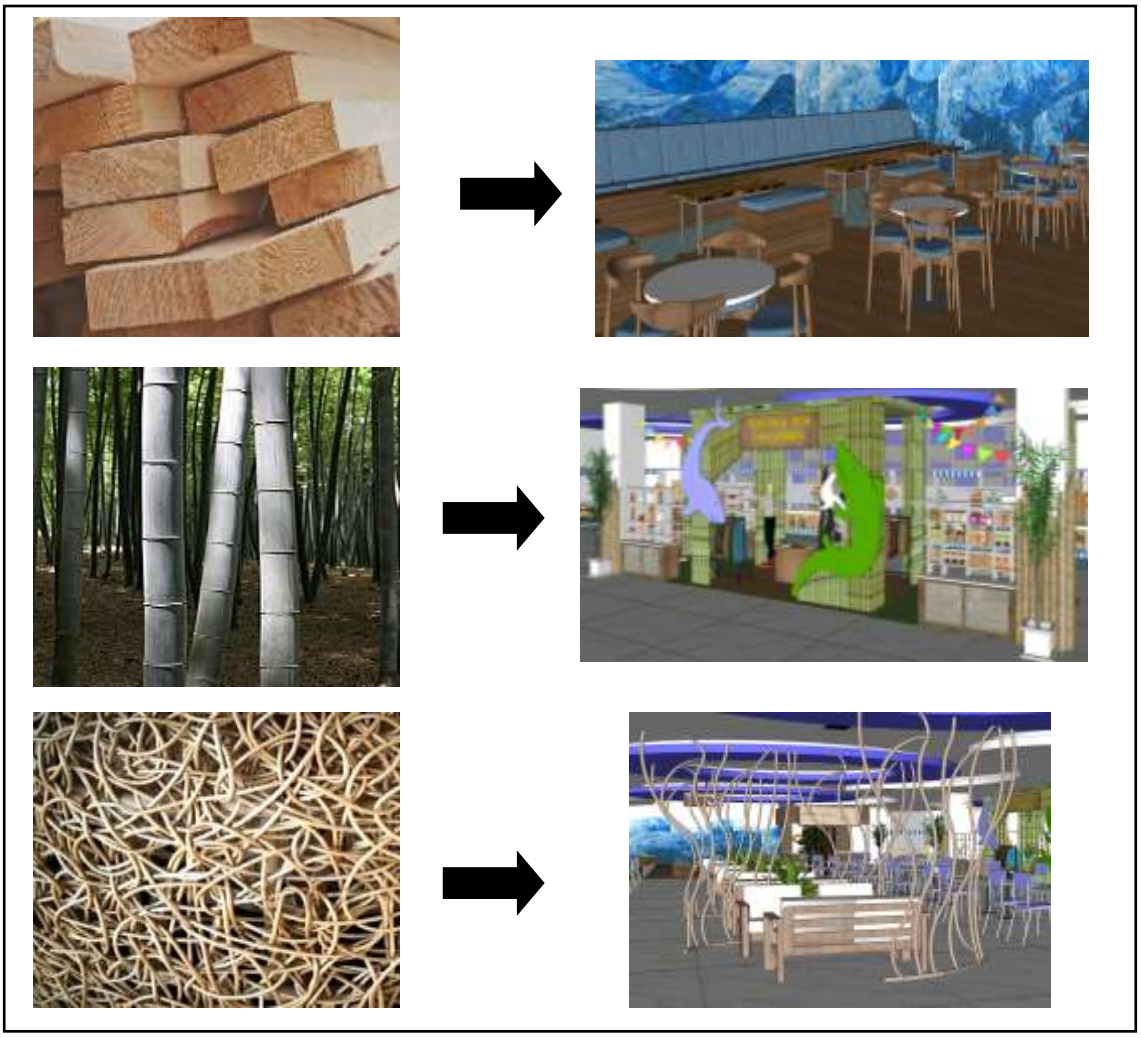
a. Penggunaan warna biru pada furnitur untuk menambah kesan maritim pada ruangan. Pemakaian dominan furnitur dengan warna biru diaplikasikan pada area makan.

b. Terdadapat material yang menggunakan bahan alami seperti kayu untuk memberikan suasana *natural*. Penggunaan dominan furnitur bermaterial kayu ada pada area kafe.

c. Kombinasi antara material alami dengan aksen warna biru pada furnitur akan menciptakan desain yang menarik. Dimana material kayu dipadukan dengan dudukan ataupun bantalan kursi.yang bewarna biru. Pemakaian furnitur ini lebih dominan pada area SNQ kafe.

4.9.7 Material

Perpaduan antara maritim dan nuansa Surabaya menghadirkan material berkesan alami dan natural. Material yang digunakan adalah material kayu yang lebih dominan digunakan pada furnitur, serta bambu dan rotan digunakan pada dekorasi pada ruangan.

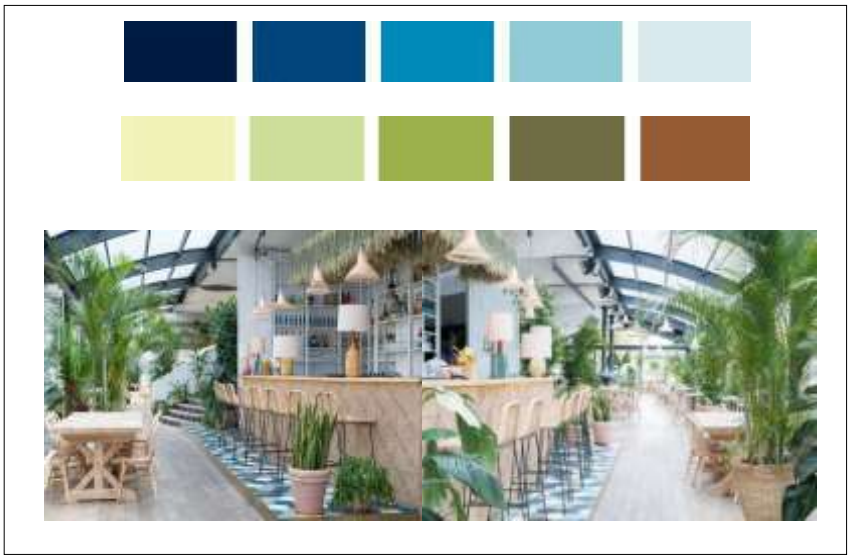


Gambar 4.27. Konsep Material

Sumber: pinterest, rancangan desain penulis

4.9.8 Warna

Warna menghadirkan perpaduan warna antara laut dan *natural* untuk menciptakan siuasana yang tenang, nyaman, dan sejuk pada setiap ruangan.



Gambar 4.28. Konsep Warma

Sumber: pinterest

4.9.9 Vegetasi Tanaman

Penggunaan vegetasi tanaman akan sangat membantu agar ruangan lebih terasa sejuk dan segar serta dapat mengurangi kepanasan.. Tanaman yang digunakan adalah snake plant, bamboo palm, aglonema, serta tanaman sintestis daun rotan yang diletakkan pada dinding. Tanaman yang dipilih merupakan tanaman yang berukuran panjang, tahan lama, serta dapat membantu kesehatan.

Gambar 4.29. Konsep Vegetasi Tanaman

Sumber: pinterest

4.9.10 Elemen Estetis

Elemen estetis berasal dari transformasi ciri khas Surabaya. Ciri khas Surabaya ini meliputi berbagai dekorasi maupun ikon terkenal di Surabaya. Berikut ini beberapa desain elemen estetis yang terinispirasi dari ciri khas Surabaya.

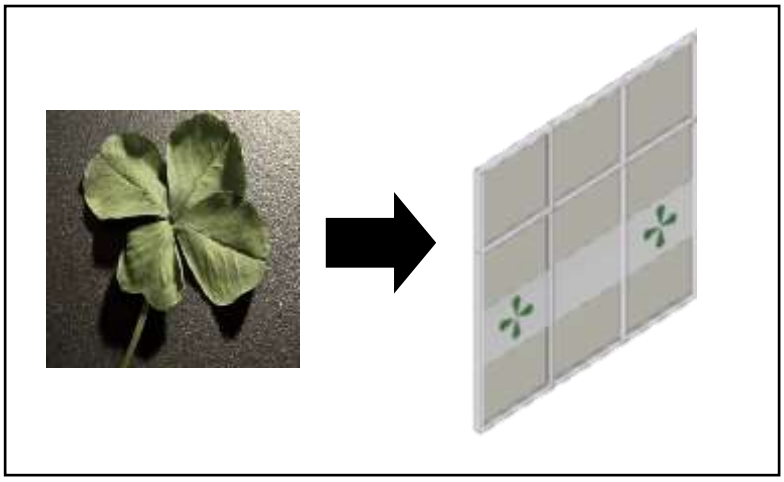
1. Papan Nama Petunjuk

Gambar 4.30. Konsep Papan Nama Petunjuk

Sumber: google image, rancangan desain penulis

Pepan nama petunjuk berfungi sebagai petunjuk atau informasi bagi pengunjung baru untuk mengetahui area pada suatu area. Kebedaraan papan nama petunjuk ini tentu sangat berguna. Untuk memberkenalkan ciri khas masyarakat Surabaya dari logat bicaranya, maka Bahasa yang digunakan yaitu bahasa Suroboyoan.

2. Motif Wallpaper

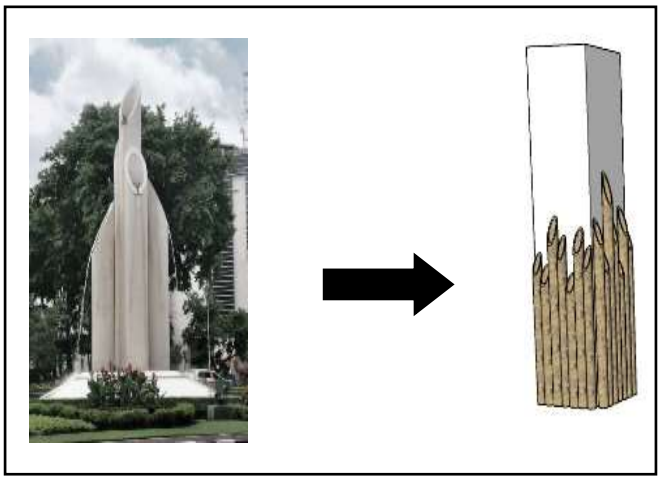


Gambar 4.31. Konsep Motif *Wallpaper*

Sumber: pinterest, rancangan desain penulis

Motif wallpaper ini terinspirasi dari bentuk daun semanggi. Motif ini nantinya diaplikasikan sebagai laminasi pada partisi kaca yang mengelilingi area makan dan area stan makanan.

3. Dekorasi Kolom

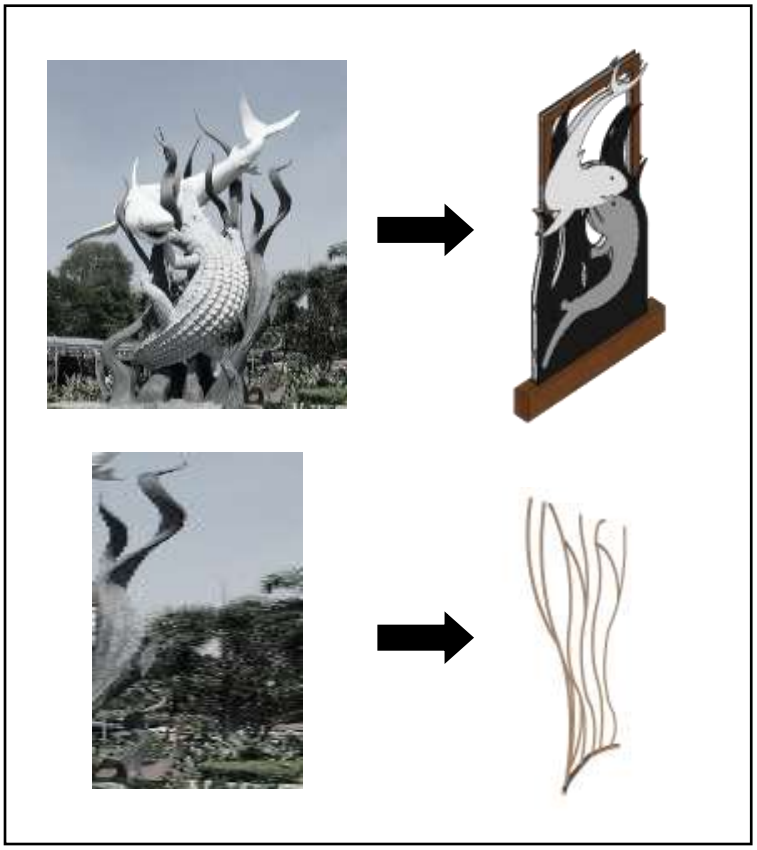


Gambar 4.32. Konsep Dekorasi Kolom

Sumber: zonalibur.com, rancangan desain penulis

Beberapa kolom perlu dilakukan *treatment* agar tidak terlalu polos dan terlihat menarik bagi pengunjung. Oleh karena itu, mendesain kolom bangunan dirasa perlu. Desain kolom ini terinspirasi dari bambu runcing.

4. Partisi



Gambar 4.33. Konsep Partisi

Sumber: duniawisataaja.blogspot.com, rancangan desain penulis

Terdapat desain partisi yang terinspirasi dari bentukan patung Surabaya dan rumput laut dari patung. Selain digunakan sebagai penghalau atau pemisah antar area maupun ruangan, partisi ini juga digunakan sebagai dekorasi.

BAB V

HASIL DESAIN

Hasil desain berupa desain akhir yang merupakan pengembangan desain dari alternatif terpilih yang telah mengalamai perubahan dan pengembangan yang sesuai dengan konsep. Dalam layout perancangan Surabaya North Quay dipilih 3 area terpilih sebagai obyek desain, diantaranya area makan, SNQ Kafe, Area kios oleh-oleh, area kasir, dan stan makanan.

5.1 Layout Denah Terpilih

Gambar 5.1. Layout Denah Keseluruhan Bewarna

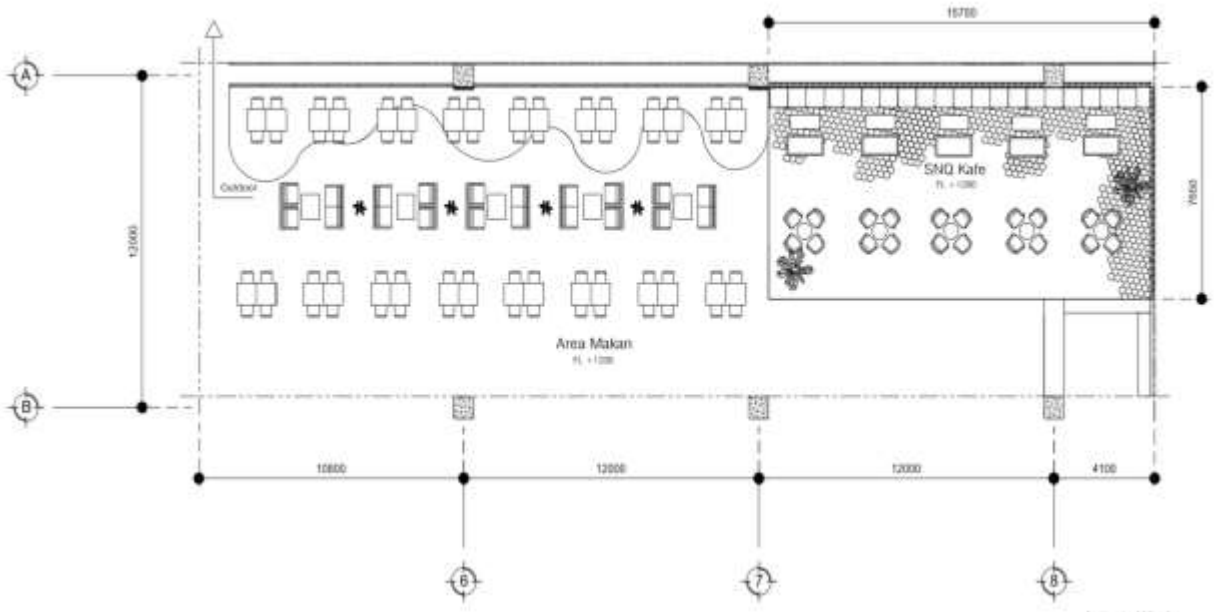
Sumber: hasil akhir desain penulis

Pada layout denah keseluruhan, terdapat beberapa perubahan *zoning* dan layout. Pada layout ini area kios UKM berada di tengah antara area makan dan area stan. Hal ini bertujuan agar pengunjung lebih tertarik untuk membeli produk buatan lokal ketika

beraktivitas di dalam area *indoo*r. Terdapat juga area SNQ kafe yang dikelola oleh pihak Surabaya North Quay yang bersebelahan dengan area makan. Selain itu penempatan area makan dengan SNQ kafe bertujuan untuk memudahkan pengunjung ketika menikmati hiburan musik. Terdapat juga area kasir yang terletak dibagian paling depan ruangan, penempatan area kasir ini bertujuan agar mudah ditemukan pengunjung.

5.2 Area Terpilih Satu

Area makan dan area SNQ kafe merupakan area yang diperuntukkan pengunjung untuk menikmati suasana indoor dengan duduk atau menyantap makanan. Pada area makan dan SNQ kafe terdapat dua jenis tipe meja makan dengan kursi biasa dan sofa. Dan juga pada kedua area ini dibuat senyaman mungkin bagi pengunjung dengan penghitungan jarak yang ideal antara tempat duduk. Selain itu, kedua area ini juga menghadirkan perpaduan antara Surabaya dan maritim melalui elemen interior serta dekorasi ataupun elemen estetis yang terpasang.



Gambar 5.2. Layout Area Terpilih Satu

Sumber: hasil akhir desain penulis

Gambar 5.3. *View* Satu Area Terpilih Satu

Sumber: hasil akhir desain penulis

Gambar 5.4. *View* Dua Area Terpilih Satu

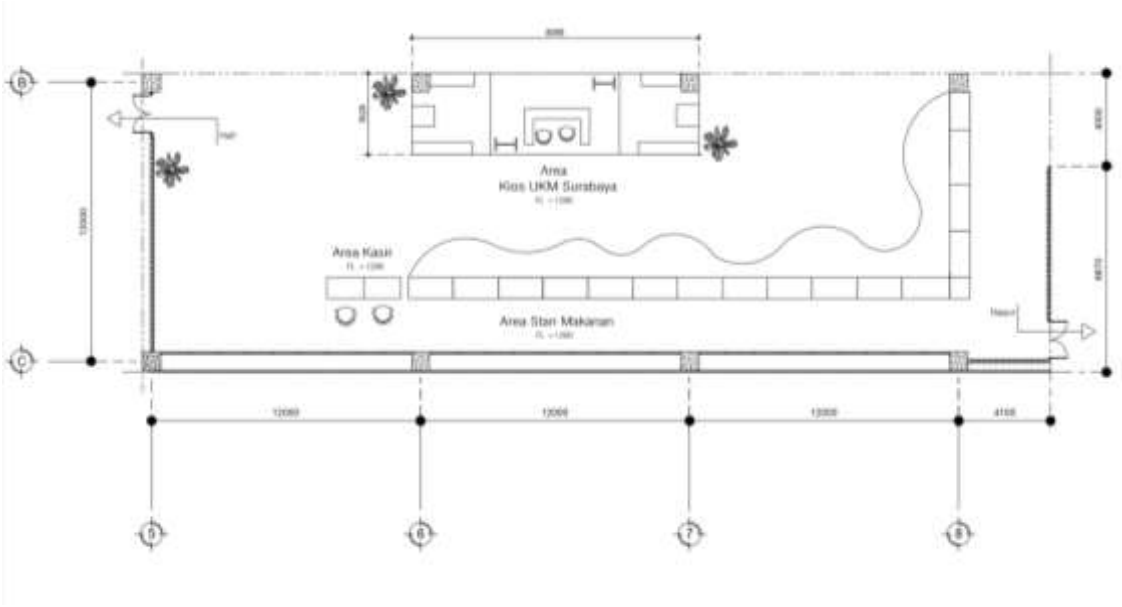
Sumber: hasil akhir desain penulis

Gambar 5.5. *View* Tiga Area Terpilih Satu

Sumber: hasil akhir desain penulis

5.3 Area Terpilih Dua

Area Terpilih kedua memiliki tiga area, yaitu area Kios UKM, area stan makanan, dan area kasir. Area Kios UKM merupakan fasilitas penunjang yang diberikan untuk pengunjung untuk membeli produk buatan lokal, sehingga penempatan area berada di tengah merupakan strategi untuk menarik pengunjung. Selain.itu, area UKM didesain dengan unsur Surabaya dengan pengaplikasian bambu serta bentukan Sura dan Baya pada bagian pintu masuk kios. Pada area stan makanan, stan makanan disusun berdekatan, hal ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung. Selain itu, bagian paling depan terdapat area kasir untuk membayar pesanan makanan. Pada area ini nuansa Surabaya ditonjolkan dengan mengaplikasikan berbagai elemen estetis seperti partisi, motif semanggi, serta dekorasi yang terinspirasi dari Surabaya.



Gambar 5.6. Layout Area Terpilih Dua

Sumber: hasil akhir desain penulis

Gambar 5.7. *View* Satu Area Terpilih Dua

Sumber: hasil akhir desain penulis

Gambar 5.8. *View* Dua Area Terpilih Dua

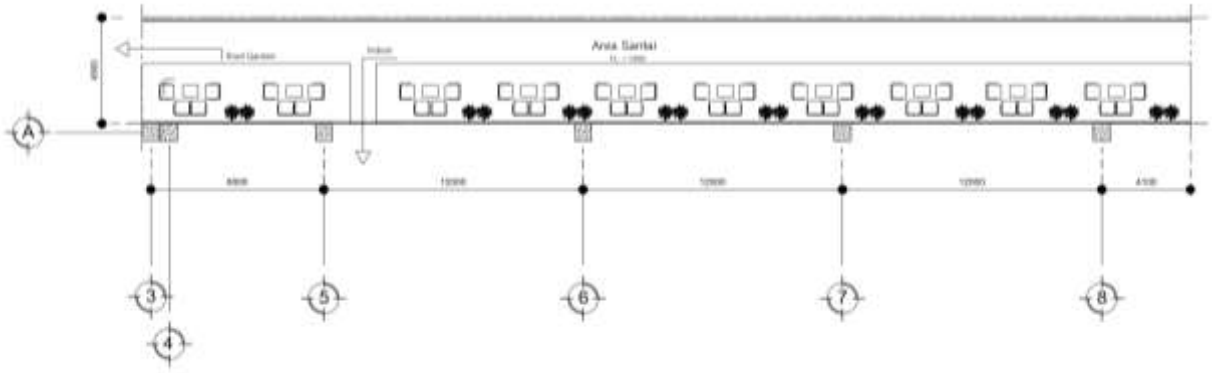
Sumber: hasil akhir desain penulis

Gambar 5.9. *View* Tiga Area Terpilih Dua

Sumber: hasil akhir desain penulis

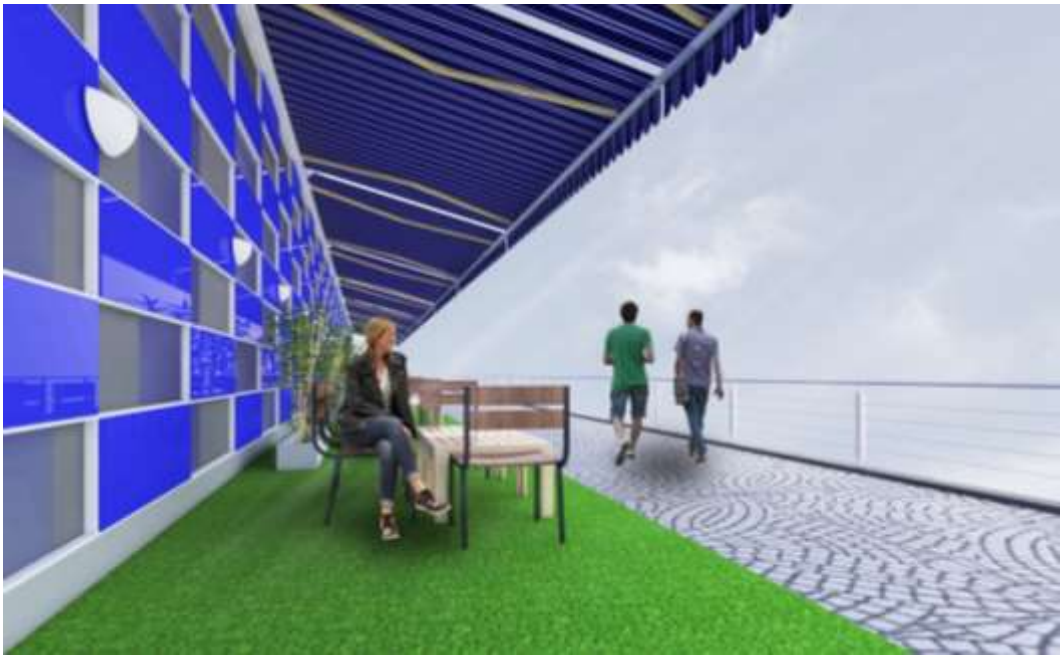
5.4 Area Terpilih Tiga

Area terpilih tiga adalah area *outdoor* yang digunakan untuk bersantai dan berkumpul untuk menikmati pemandangan dan suasana laut. Terdapat meja makan *outdoor* dengan jumlah banyak yang diperuntukkan untuk pengunjung. Selain itu, terdapat kanopi awning gunung untuk memberikan pelindung kepada pengunjung ketika panas ataupun hujan yang bisa dikontrol melalui *remote* sehingga bisa memanjang atau memendek. Dan juga, untuk menambah suasana menjadi lebih rindang diberikan beberpaa vegetasi tanaman. Pada bagian partisi dinding juga diberikan *wall lamp* untuk memberikan penerangan pada malam hari.



Gambar 5.10. Layout Area Terpilih Tiga

Sumber: hasil akhir desain penulis



Gambar 5.11. *View* Satu Area Terpilih Tiga

Sumber: hasil akhir desain penulis

Gambar 5.12. *View* Dua Area Terpilih Tiga

Sumber: hasil akhir desain penulis

Gambar 5.13. *View* Tiga Area Terpilih Tiga

Sumber: hasil akhir desain penulis

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan mengenai pembaharuan desain pada Surabaya North Quay dengan Konsep Maritim Bernuansa Surabaya dapat disimpulkan:

1. Surabaya North Quay awalnya merupakan sejenis *food court* yang diperuntukkan bagi pengguna transportasi kapal Pelabuhan Gapura Surya Nusantara. Pada tanggal 6 November 2015 atas himbauan Presiden dalam *Surat Setkab No: B-652/ Saskab/Maritim/11/2015* untuk mengembangkan pelabuhan berbasis wisata guna merealisasikan target 20 juta wisatawan pada tahun 2019 hingga pada tanggal 27 Februari 2016 Surabaya North Quay resmi dibuka untuk umum yang dikelola langsung oleh PT. Pelindo III. Dalam 3 tahun terakhir jumlah pengunjung Surabaya North Quay dari tahun ke tahun semakin meningkat bukan berasal dari masyarakat sekitar melainkan dari masyarakat luar kota bahkan luar negeri. Hal itu disebabkan karena pada Surabaya North Quay terdapat berbagai kegiatan ataupun *event* yang menarik untuk pengunjung.

2. Metode dekriptif dilakukan untuk mengumpulkan dan menyusun untuk mencari kekurangan pada objek. Metode ini terdiri dari beberapa tahap antara lain melakukan pengukuran eksisting, melakukan pengamatan, wawancara, dan membagikan kuisoner. Hasil data berupa kekurangan pada objek, hubungan tanda yang berkaitan dengan unsur fisik bangunan, dan kengininan pengunjung hingga dilakukan analisa untuk menentukan konsep desain yang sesuai.

3. Konsep yang diterapkan merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan dalam mengkaitkan pengguna, studi eksisting, dan *corporate image* dari Surabaya North Quay sehingga tersusun konsep desain Maritim Bernuansa Surabaya. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan karakter yang sesuai dengan kondisi sekitar serta identitas agar pengunjung lebih mengenal Surabaya North Quay

serta memperkenalkan budaya dan cirikhas Surabaya melalui transformasi bentuk pada desain elemen estetis maupun dekorasi.

6.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan dalam mendesain interior Surabaya North Quay dengan Konsep Maritim Bernuansa Surabaya ini adalah sebagai berikut:

6.2.1 Saran kepada Peneliti Selanjutnya

1. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan lagi rancangan interior Surabaya North Quay dengan konsep yang menarik dan lebih masuk akal lagi sehingga pengunjung dapat merasakan kenyamanan dan betah ketika mendatangi Surabaya North Quay.
2. Hubungan antara tanda-tanda yang ada pada unsur fisik bangunan lebih dikaji untuk mencari cirikhas, bentuk, maupun unsur desain pada Surabaya North Quay sehingga dalam menyimpulkan suatu konsep desain berikutnya lebih sesuai dengan identitas Surabaya North Quay.

6.2.2 Saran untuk PT. Pelindo III Surabaya

1. Kebutuhan pengunjung lebih dioptmalkan lagi sebab Surabaya North Quay merupakan *public space* berbasis wisata dimana pengunjung yang dominan adalah masyarakat sehingga prasana dan sarana lebih diperbanyak untuk menambah kenyamanan dan keamanan pengunjung.
2. Lebih memanfaatkan *space* yang kosong untuk dibuat fasilitas yang diperuntukkan bagi pengguna sehingga lebih memaksimalkan ruangan yang ada.
3. Perlu adanya pembaharuan desain pada interiornya yang mencerminkan c*orporate image* dari Surabaya North Quay sehingga lebih menarik minat masyarakat untuk berkunjung dan kembali lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Adisasmita, Rahardjo. 2005. Dasar-Dasar Ekonomi Wilayah. Yogyakarta. PT Graha Ilmu.

Andriani, Ayu. 2018. Saya Indonesia, Negara Maritim Jadi Diri Negaraku. Jawa Barat. PT Graha Ilmu.

Ardi, Rendra. 2017. Desain Interior Food Court Pelindo III Cabang Tanjuk Perak Surabaya Dengan Konsep Perkotaan Surabaya Bernuansa Pantai. Surabaya. Desain Interior ITS.

A. Zeithaml, V. Parasuraman, A. and L. Berry L. 1985. *Problems and Strategies in Services Marketing. Jurnal of Marketing* Vol. 49.

Budiani, Karina Ayu. 2017. Pilihan Tempat Makan Di T3 Ultimate Soekarno Hatta. <https://www.triptoeats.com/makan-di-t3-ultimate-soekarno-hatta/> Diakses pada tanggal 16 Juli 2019 jam 23:00.

C.G.G.J.Van Steenis, dkk. 2008. FLORA untuk Sekolah di Indonesia. Jakarta. PT. PradnyaParamita.

Chamdani, Usman. 2018. Pengembangan Wisata Bahari yang Berkelanjutan.

D.K. Ching, Francis. 1996. Ilustrasi Desain Interior. Jakarta. Erlangga.

Damardjati. RS. 2001. Istilah-istilah dunia pariwisata, Jakarta. PT. Pradnya Paramitha .

Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI. Jakarta: Terbitan Depdiknas.

Digilib.petra.ac.id

Eiseman, Leatrice. 2007. *More Alive With Color.* Virginia : Capital Books.

Erawan, Anto. 2013. Kenal Empat Jenis Pencahayaan Ruangan. <https://www.rumah.com/berita-properti/2013/11/1152/kenali-empat-jenis-pencahayaan-ruangan> Diakses pada tanggal 17 Juni 2019 jam 15:00.

Hubla.dephub.go.id

Ipank. 2013. Monumen Bambu Runcing, Simbol Kenangan Perjuangan Arek Suroboyo. <http://surabaya.panduanwisata.id/wisata-sejarah-dan-budaya/monumen-bambu-runcing-simbol-kenangan-perjuangan-arek-suroboyo/> Diakses pada tanggal 18 Juni 2018 jam 19:35.

Jamaludin. 2007. Pengantar Desain Mebel. Bandung. Penerbit Kiblat.

Jefkins, Frank. 1997. Periklanan. Jakarta. Erlangga.

Kusmiati, Arniti, dan Pramudji Suptandar. 1997. Unsur Warna Dalam Perancangan Desain. Jakarta : Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanegara

Kotler, Philip. 2003. Manajemen Pemasaran. Edisi kesebelas. Jakarta. Indeks kelompok Gramedia.

Lau, Cheryl. 2017. PLOTCREATIVE DESIGNS YKC III RESTAURANT IN SANYA <http://www.perspectiveglobal.com/interiors/plotcreative-designs-ykc-iii-restaurant> Diakses pada tanggal 28 Juni 2018 Jam 22:00.

Mangun Wijaya, Y.B. 1980. Fisika Bangunan. Jakarta. PT Gramedia.

[META] Marine Ecotourism for Atlantic Area. 2001. *Planning for Marine Ecotourism in The EU Atlantic Area*. University of The West Of England, Bristol.

Moss, J.S and Virginia Wilkening. (2005). *Trans Fats Alternatives*: *Trans Fat-New FDA Regulations.* AOCS Pres.

Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek Jilid II Edisi 33. Terjemahan Sunarto Tjahjadi. PT. Erlangga. Jakarta.

Nurmianto, Eko. 1996. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya. Edisi pertama. Guna Widya. Jakarta.

Panero, Julius, dan Martin Zelnik. 1980. *Human Dimension & Interior Space*. London. The Architectural Press Ltd.

Pendit, Nyoman S. 1994. Ilmu Pariwisata-Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta. Pradnya Paramita.

Pile, John F. 1997. *Color in Interior Design*. USA .The McGraw- Hill Companies. Inc

R. G Soekadijo. 1996. Anatomi Pariwisata. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

Rizki, Dadang. 2016. Pembangunan Destinasi Pariwisata Prioritas 2016-2019.

Rucitra, Anggra Ayu. dkk. 2019. Jurnal Vol 4, No 1. Studi Sistem Pencahayaan Buatan Adaptif untuk Selasar Aktivitas Gedung Baru Departemen Desain Interior.

Sugiharti, Antiek. 2016. Profil Kota Surabaya 2016.

Suroso, Rendra. 2004. Material dan Metode Edukasi dari Perspektif Sains Kognitif. Bandung. Bandung FE. Institute.

Sutomo, Mita Purbasari Wahidayat. (2000). Jurnal Aksen Volume 1 No.1 Mengenal Warna dan Polanya. Jakarta. Biro Publikasi Universitas Bina Nusantara.

www.asid.org

www.pelindo.co.id

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Penulis bernama lengkap Mochamad Misba Hanif dan biasa dipanggil Misba. Dilahirkan pada tanggal 16 September 1996 di Kota Surabaya yang merupakan anak kedua dari Bapak M. khotib dan Suhermin, hanya mempunyai satu saudara laki-laki saja.

Riwayat pendidikan dilalui di Surabaya dari TK hingga sekarang. Pendidikan TK dimulai dari TK Aisyah berlokasi di Jl. Juwingan No.75 A yang berdekatan dengan rumah , kemudian masuk SDN Kertajaya 217 tahun 2003-2006, lalu ke SMPN 8 Surabaya tahun 2006-2009, melanjutkan ke SMAN 7 Surabaya 2009-2015, dan masuk Desain Interior ITS melalui jalur SNMPTN pada tahun 2015. Lumayan aktif berpartisipasi dalam kegiatan Jurusan sebagai peserta maupun panitia. Selain itu, pernah menjadi Staff HMDI INKA pada tahun 2016-2017.

Dari kecil sangat menyukai olahraga seperti sepakbola, badminton, dan bersepeda Namun kini lebih tertarik mengenai alam hingga sering berpergian ke dalam maupun luar kota untuk *touring* ke tempat-tempat wisata yang mempunyai alam yang indah. Hal ini mendorong saya untuk mengambil obyek TA Surabaya North Quay yang menyajikan keindahan laut serta bisa merasakan suasana pelabuhan secara langsung.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Gambar Kerja

Lampiran 2: Gambar Desain

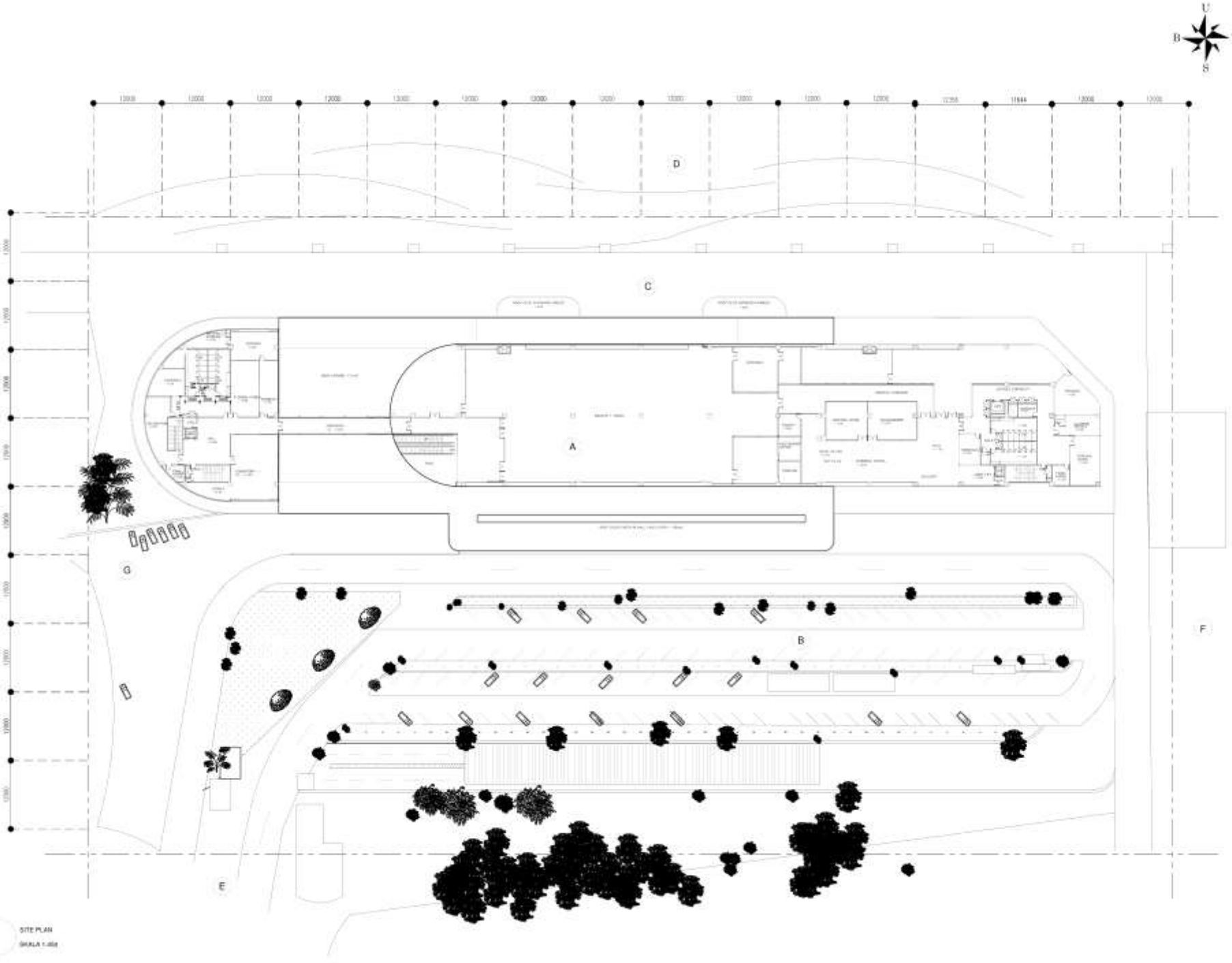
Lampiran 3: Hasil Rekap Observasi Lapangan

Lampiran 4: Lembar Kendali Asistensi

Lampiran 5: Surat Pernyataan Bebas Plagiat

Lampiran 1: Gambar Kerja

- Denah Eksisting
- Layout Ruang Terpilih Satu
- Layout Ruang Terpilih Dua
- Layout Ruang Terpilih Tiga
- HSPK dan RAB



SITE PLAN
SKALA 1:400

ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
2016/2

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGA WIJAYA, ST., MMT

PERENCANA SURABAYA NORTH QUAY
DESAIN WISATA BAHARI
BERKONSEP MARITIM MENGUNAKAN SURABAYA

NAMA MAHASISWA :
MOCHAMAD MISBA HANIF
3511104300005

KETERANGAN :

A. Surabaya North Quay
B. Zona Area Parkir
C. Pelabuhan Tanjung Perak
D. Kawasan Laut
E. Area Masuk & Jalan Raya Utama
F. Jalan Raya & Bangunan
G. Area Dermaga Jamrud Utara

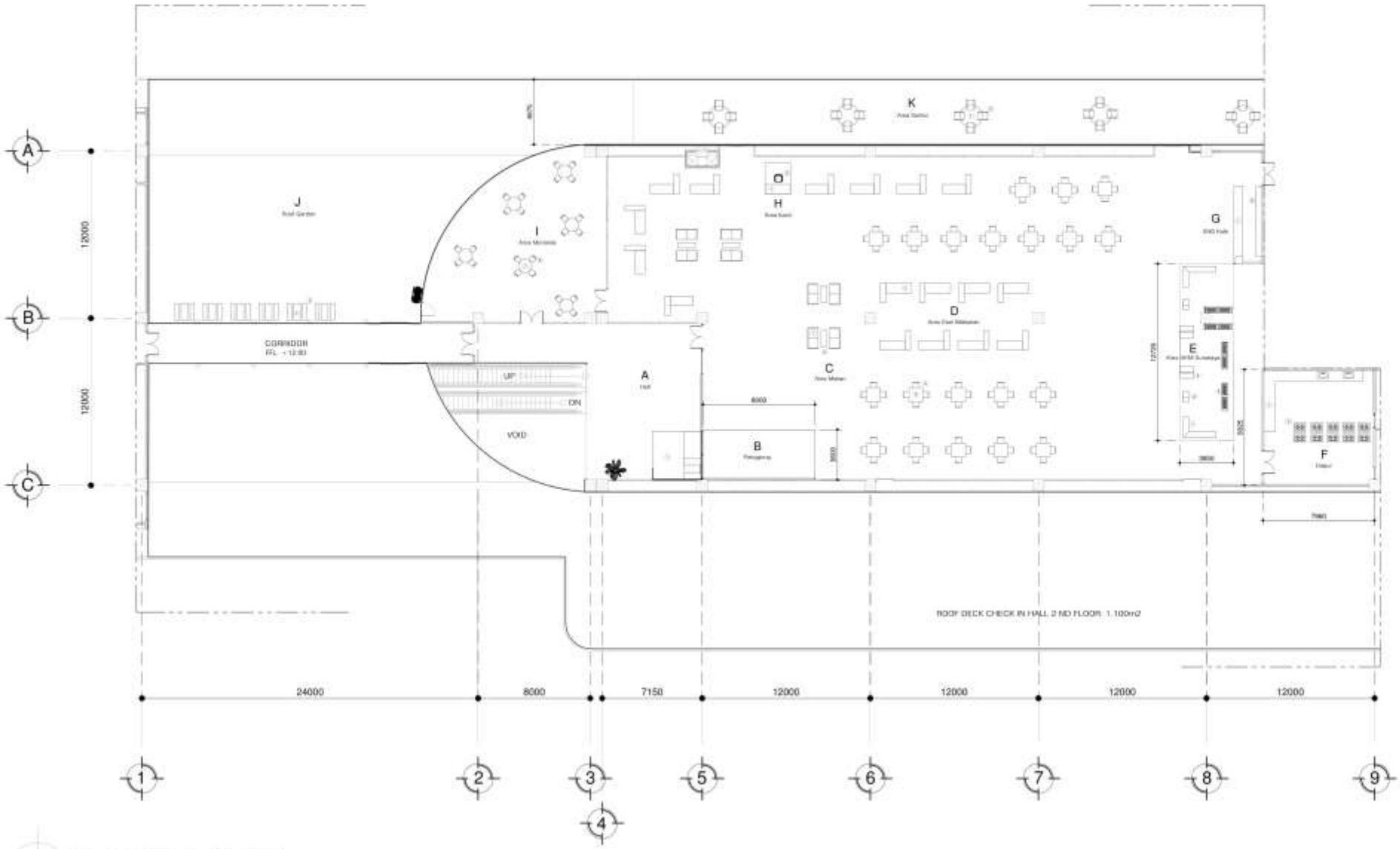
JUDUL GAMBAR

SITE PLAN

SKALA	TANGGAL
1:400	31 - 07 - 2015

NO. GAMBAR

INTI/01



LAYOUT FURNITUR KESELURUHAN EKSISTING

SKALA 1:200

ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
GREEN

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGRA AYU PASSTA, ST., MMT

REDESAIN SURABAYA NORTH QUAY
SEBAGAI WISATA BAHARI
DENGAN KONSEP MARITIM DI KAWASAN GUNUNGSARI SURABAYA

NAMA MAHASISWA
MOCHAMAD MIRAN ARIEF
NRP.7540000025

KETERANGAN :

A. Hall

B. Panggung

C. Area Makan
1. Meja Makan 1150/1150/80 cm Banyaknya 28
2. Kursi Makan 40x40x95 cm Banyaknya 56
3. Meja Santai 120x60x60 cm Banyaknya 4
4. Sofa Santai 180x70x68 cm Banyaknya 8

D. Area Dan Makanan
1. Dan Makanan 200x100x90 cm
Banyaknya 16

E. Area UKM Surabaya
1. Pak Display L 350/240x350 cm Banyaknya 2
2. Meja Display 74x40x95 cm Banyaknya 3
3. Pak Display 105x60x120 cm Banyaknya 4
4. Pak Display Pakaian 200x60x180 cm
Banyaknya 4

F. Depan
1. Meja Kitchen Set 1000x80x90 cm
2. Meja Kompor 80x60x85 cm

G. BBQ Kafe
1. Meja Pelayanan 150x60x90 cm
2. Meja Penyajian 500x60x70 cm

H. Area Kasir
1. Meja Kasir 160x55x75 cm
2. Kursi Kasir 50x40x80 cm

I. Area Mancanegara
1. Meja Bundar Ø 80 cm Tinggi 55 cm
Banyaknya 8
2. Kursi 40x50x80 cm Banyaknya 24

J. Roof Garden
1. Meja Panjang 720x80x90 cm Banyaknya 8
2. Kursi Panjang 120x40x48 cm Banyaknya 12

K. Area Santai
1. Meja Berpayung Ø 150 cm Tinggi 75 cm
Banyaknya 5
2. Kursi Santai 70x68x80 cm Banyaknya 20

JUDUL GAMBAR
LAYOUT FURNITUR
KESELURUHAN EKSISTING

SKALA	TANGGAL
1:200	31-07-2018

NO. GAMBAR
MT-01-02

DENAH & LAYOUT FURNITUR KESELURUHAN BEWARNA

SKALA 1:200

ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGRA AYU RUCITA, ST., MT

REDESAIN SURABAYA NORTH QUAY
SEBAGAI WISATA BAHARI
BERKONSEP MARITIM BERNUANSA SURABAYA

NAMA MAHASISWA :

KETERANGAN :

A. Hall
1. Sofa Pengunjung 210x80x55 cm Berjumlah 2
2. Meja Resepsionis 450x50x95 cm
3. Kursi Resepsionis Ø 48 Tinggi 35 cm Berjumlah 2

B. Area Kasir
1. Meja Kasir 100x80x75 cm Berjumlah 2
2. Kursi Kasir 55x55x90 cm Berjumlah 2

C. Kios UKM Surabaya
1. Rak Display 220x40x200 cm Berjumlah 4
2. Rak Display Pakaian 80x40x1500 cm Berjumlah 2
3. Rak Display Mini 1080x40x1500 cm Berjumlah 4
4. Meja Kasir U 380x130x90 cm
5. Kursi Kasir 55x55x90 cm Berjumlah 2

D. Area Stan Makanan
1. Stan Makanan 220x146 240 cm Berjumlah 18

E. Dapur
1. Meja Kitchen Set L 1300x60x90 cm
2. Meja Kitchen Set Dobel 520x88x90 cm
3. Meja Kitchen Set 700x60x90 cm

F. SNO Kafe
1. Meja Pelayanan 910x60x90 cm
2. Meja Penyajian 580x85x70 cm
3. Kursi Kafe 55x55x55 cm Berjumlah 20
4. Meja Kafe Bundar Ø 60 cm Tinggi 55 cm Berjumlah 5
5. Sofa Kaktus 150x75x80 cm Berjumlah 5
6. Meja Panjang 195x100x60 cm Berjumlah 5
7. Sofa Panjang 1500x75x80 cm

G. Area Makan
1. Meja Makan 100x100x80 cm Berjumlah 32
2. Kursi Makan 40x40x85 cm Berjumlah 84
3. Meja Mini 90x70x45 cm Berjumlah 5
4. Sofa Panjang 160x70x56 cm Berjumlah 5
5. Sofa Mini 80x70x90 cm Berjumlah 10

H. Panggung

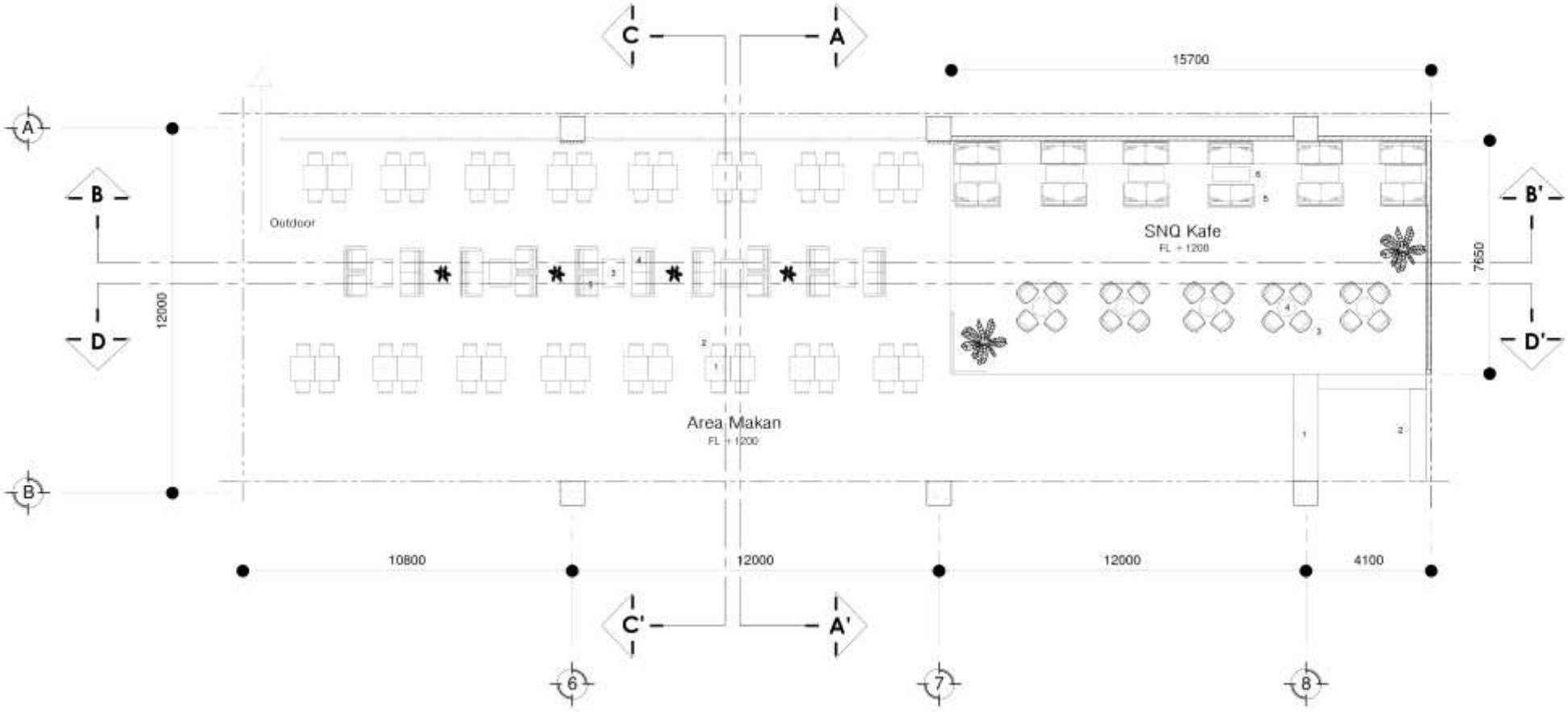
I. Area Merokok
1. Meja Bundar Ø 90 Tinggi 90 cm Berjumlah 8
2. Kursi 40x50x55 cm Berjumlah 32

J. Taman Bermain Anak
1. Satu Set Wahana Bermain Anak
2. Kursi Tunggu 220x60x85 cm Berjumlah 2

K. Roof Garden
1. Meja Panjang 120x55x50 cm Berjumlah 11
2. Kursi Panjang 40x40x70 cm Berjumlah 22

L. Area Santai
1. Meja Santai 750x558x58 cm Berjumlah 9
2. Kursi Santai 70x65x60 cm Berjumlah 36

JUDUL GAMBAR	
DENAH & LAYOUT FURNITUR KESELURUHAN TERPILIH BEWARNA	
SKALA	TANGGAL
1:200	31 - 07 - 2019
NO. GAMBAR	
INT-01-08	



LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH SATU

SKALA 1:100

ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

KETERANGAN :

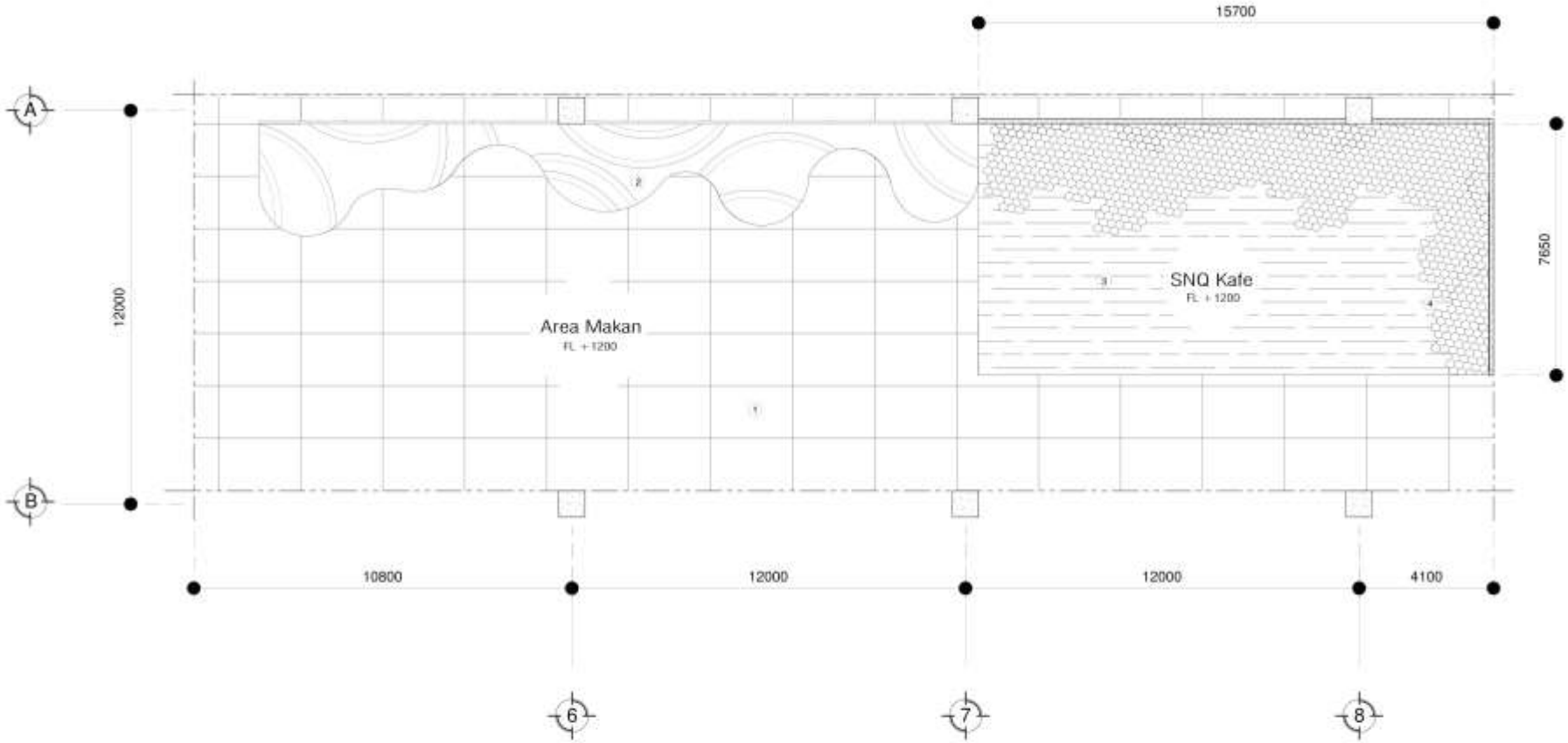
SNQ Kafe
1. Meja Pelayanan 660x870x93 cm
2. Meja Penyajian 600x600x75 cm
3. Kursi Putih 55x55x95 cm Berjumlah 20
4. Meja Kafe Bundar Ø 60 cm Tinggi 90 cm Berjumlah 6
5. Sofa Ganda 130x75x88 cm Berjumlah 12
6. Meja Panjang 120x100x80 cm Berjumlah 6

Area Makan
1. Meja Makan 150x100x80 cm Berjumlah 32
2. Kursi Makan 45x43x86 cm Berjumlah 64
3. Meja Mini 80x70x90 cm Berjumlah 4
4. Sofa Panjang 180x75x92 cm Berjumlah 6
5. Sofa Mini 80x70x92 Berjumlah 16

JUDUL GAMBAR
LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH SATU

SKALA	TANGGAL
1:100	31 - 07 - 2010

NO. GAMBAR
AT-02-01



RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH SATU

SKALA 1:100

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RAGA

DOSEN PEMBIMBING
ANGGA WU RUDITA, ST., MMT

REDESAIN SURABAYA NORTH QUAY
SEBAGAI PUSAT BAHARI
BERORIENTASI MARITIM BERKUNJUNGI SURABAYA

NAMA MAHASISWA
RICO ADHAD DWIBA HANIF
0511154000025

KETERANGAN :

1. Lantai Homogeneous Vollekas Marmer White 160x253 cm

2. Karpet Polypropylene Merk Graceline Motif Laut

3. Lantai Vinyl Roll Motif Kayu Merk Home Deco

4. Foam PAD Hexagon 6 Inchi R2

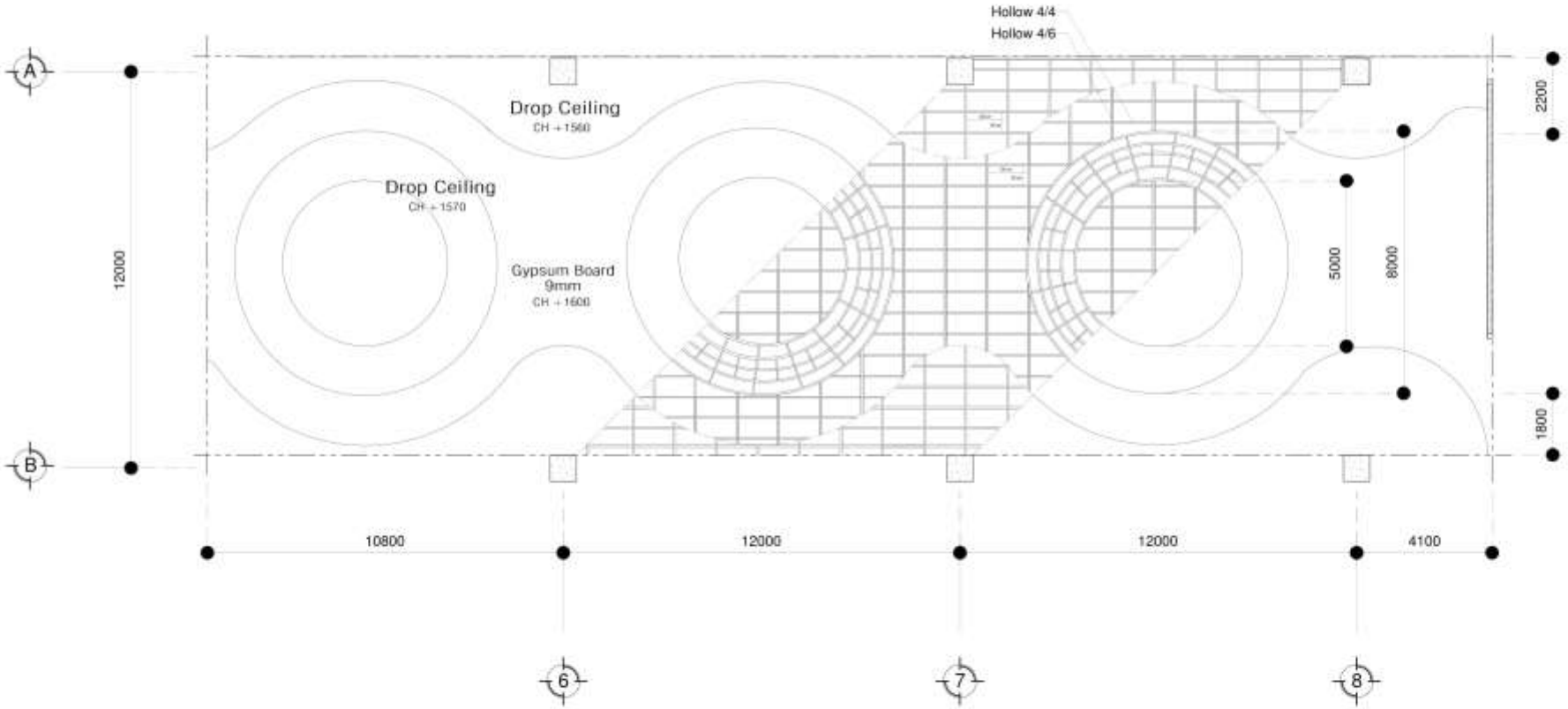
JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI
RUANG TERPILIH SATU

SKALA	TANGGAL
1:100	31 - 07 - 2019

NO. GAMBAR

INT.02.06



RENCANA PLAFON RUANG TERPILIH SATU

SKALA 1:100

KETERANGAN

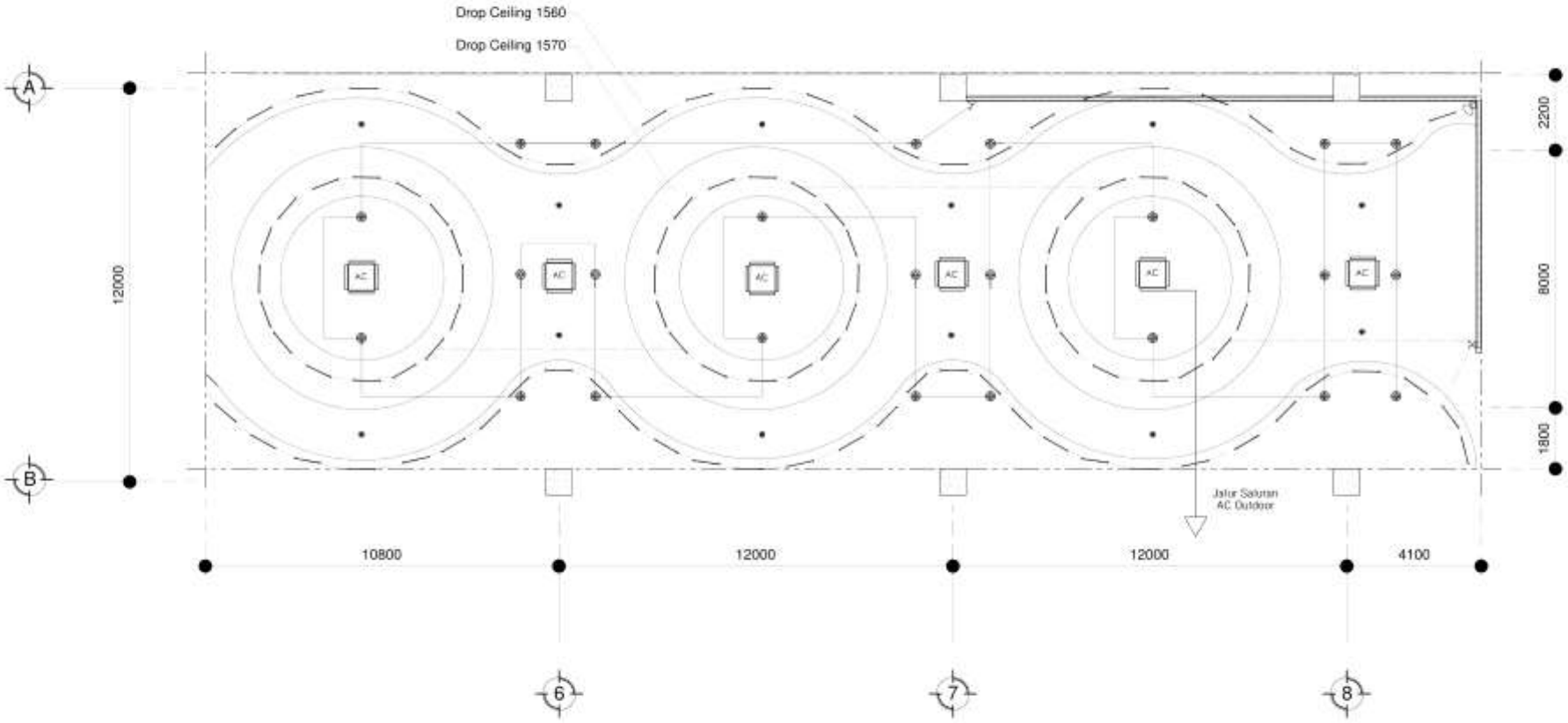
JUDUL GAMBAR

RENCANA PLAFON
RUANG TERPILIH SATU

SKALA	TANGGAL
1:100	31 - 07 - 2018

NO. GAMBAR

INT-02-07



RENCANA ME RUANG TERPILIH SATU

SKALA 1:100

ITS

KETERANGAN

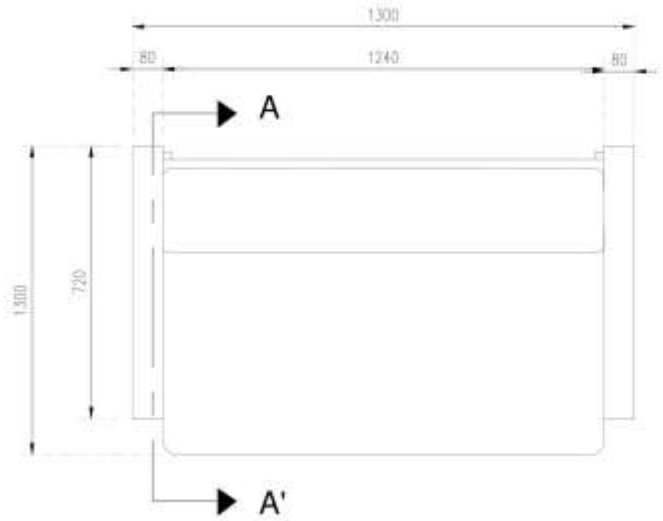
JUDUL GAMBAR

RENCANA ME
RUANG TERPILIH SATU

SKALA	TANGGAL
1:100	[illegible]

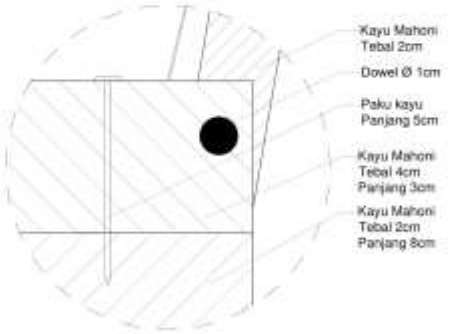
NO. GAMBAR

M-02.09



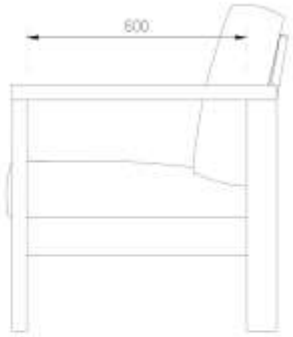
T. ATAS

ISOMETRI

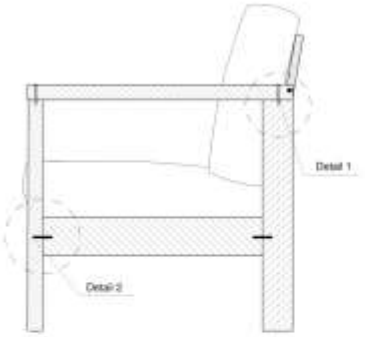


DETAIL 1
SKALA 1:1

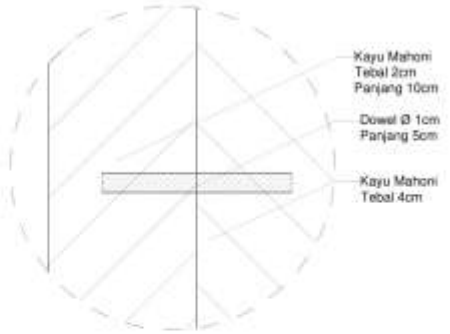
T. DEPAN



T. SAMPING



POTONGAN A-A'



DETAIL 2
SKALA 1:1

DETAIL FURNITUR DUA RUANG TERPILIH SATU

SKALA 1:100

KETERANGAN

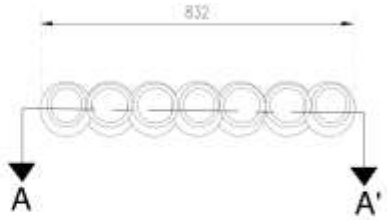
JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR DUA RUANG TERPILIH SATU

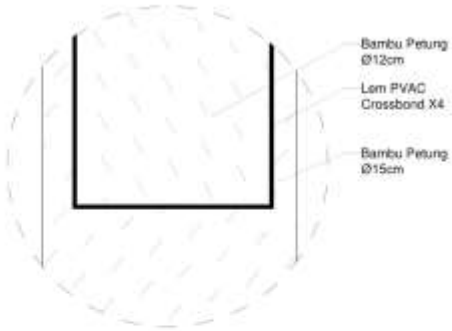
SKALA	TANGGAL
1:50	31-07-2019

NO. GAMBAR

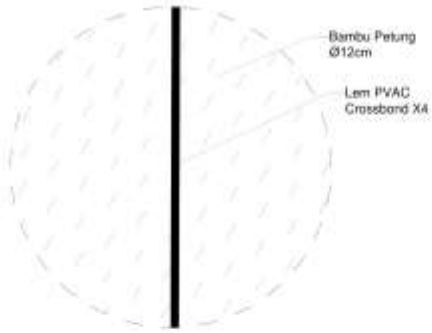
AT-03-10



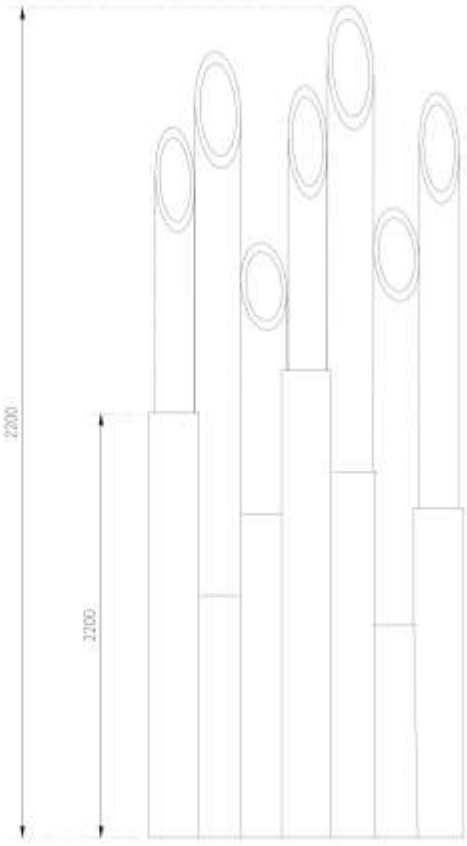
T. ATAS



DETAIL 1
SKALA 1:1

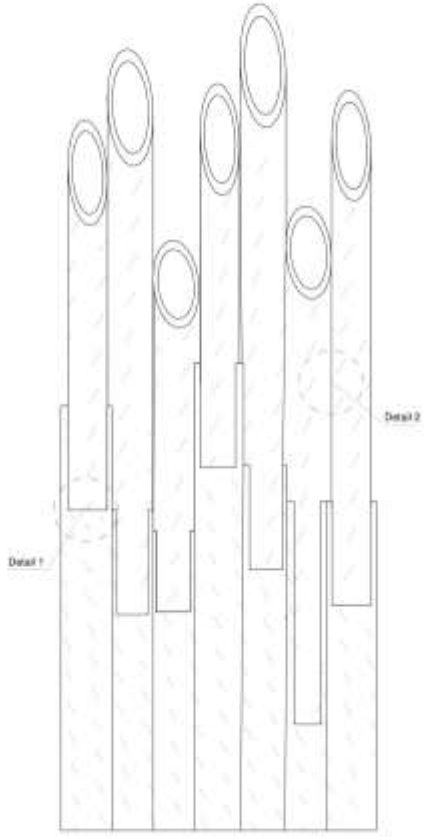


DETAIL 2
SKALA 1:1



T. DEPAN

T. DEPAN



POTONGAN A-A'

ISOMETRI

DETAIL ELEMEN ESTETIS RUANG TERPILIH SATU

SKALA 1:10

ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
Dosen

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGRA AYU RUCITA, ST., MMT

MAHASISWA SURABAYA, SOPIYA DJAJA
SENGAJI ANGGITA AMANDA
BERKOSEP MARTINI BORNEMISA SURABAYA

NAMA MAHASISWA
NOCHAMAD ISSIBA YAKOP
0541116000005

KETERANGAN :

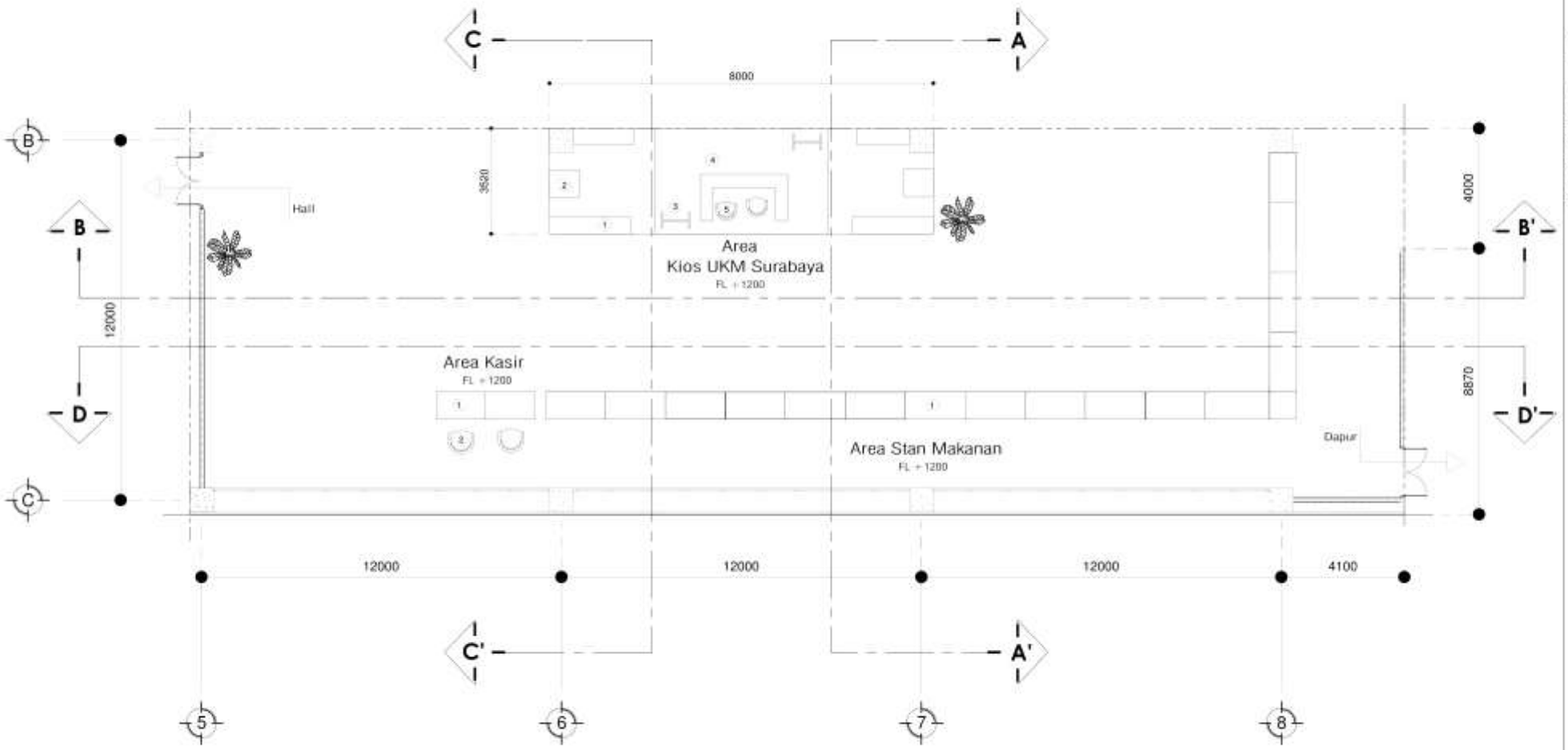
JUDUL GAMBAR

DETAIL ELEMEN ESTETIS
RUANG TERPILIH SATU

SKALA	TANGGAL
1:100	31 - 07 - 2015

NO. GAMBAR

INT-02-11



LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH DUA

SKALA 1:100

ITS

KETERANGAN

Area Kasir
1. Meja Kasir 180x80x75 cm
   Berjumlah 2
2. Kursi Kasir 55x55x80 cm
   Berjumlah 2

Kios UKM Surabaya
1. Rak Display 220x40x200 cm
   Berjumlah 4
2. Rak Display Pakaian 80x40x1600cm
   Berjumlah 2
3. Rak Display Mini 1000x40x1680 cm
   Berjumlah 2
4. Meja Kasir U 300x150x80 cm
5. Kursi Kasir 55x55x80 cm
   Berjumlah 2

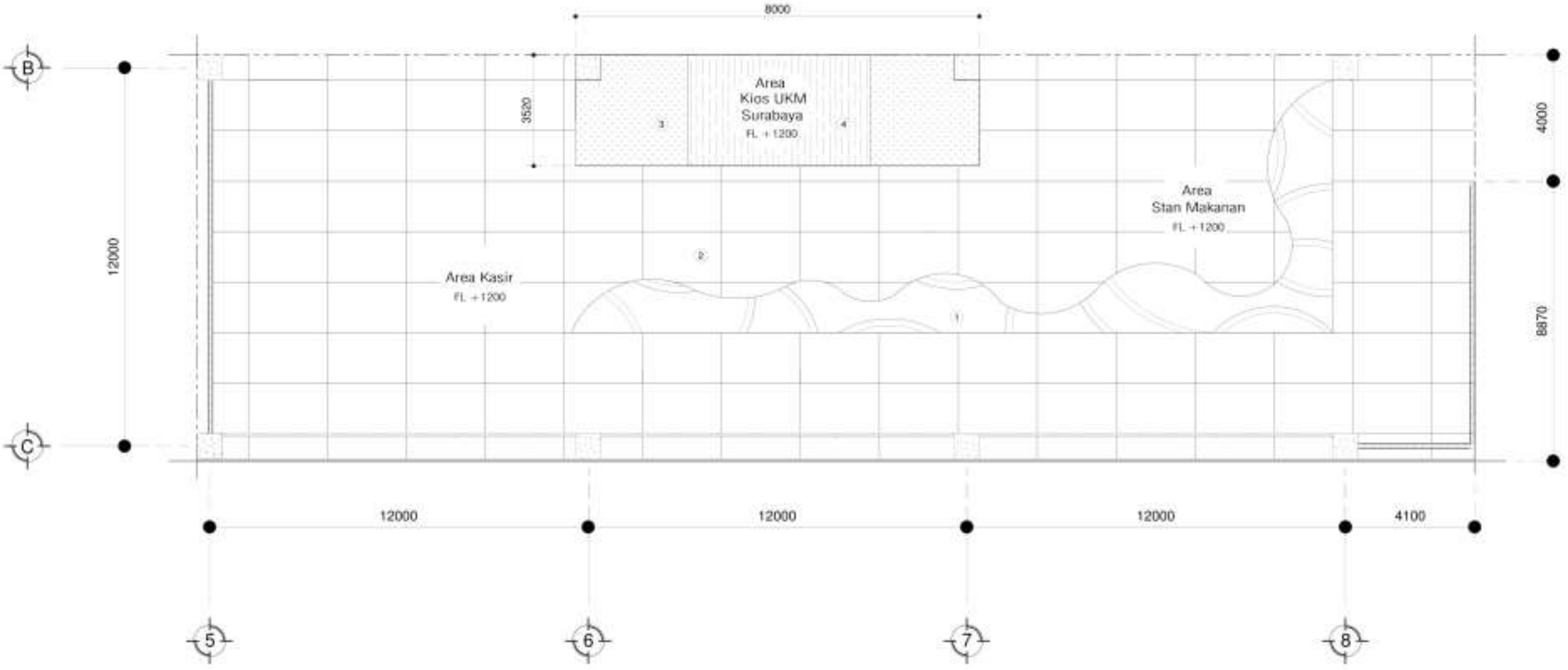
Area Stan Makanan
1. Stan Makanan 225x140 240 cm
   Berjumlah 18

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR
RUANG TERPILIH DUA

SKALA	TANGGAL
1:100	21 - 07 - 2018

INT.03-01



RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH DUA

SKALA 1:100

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DOSEN PEMBIMBING

NAMA MAHASISWA

KETERANGAN :

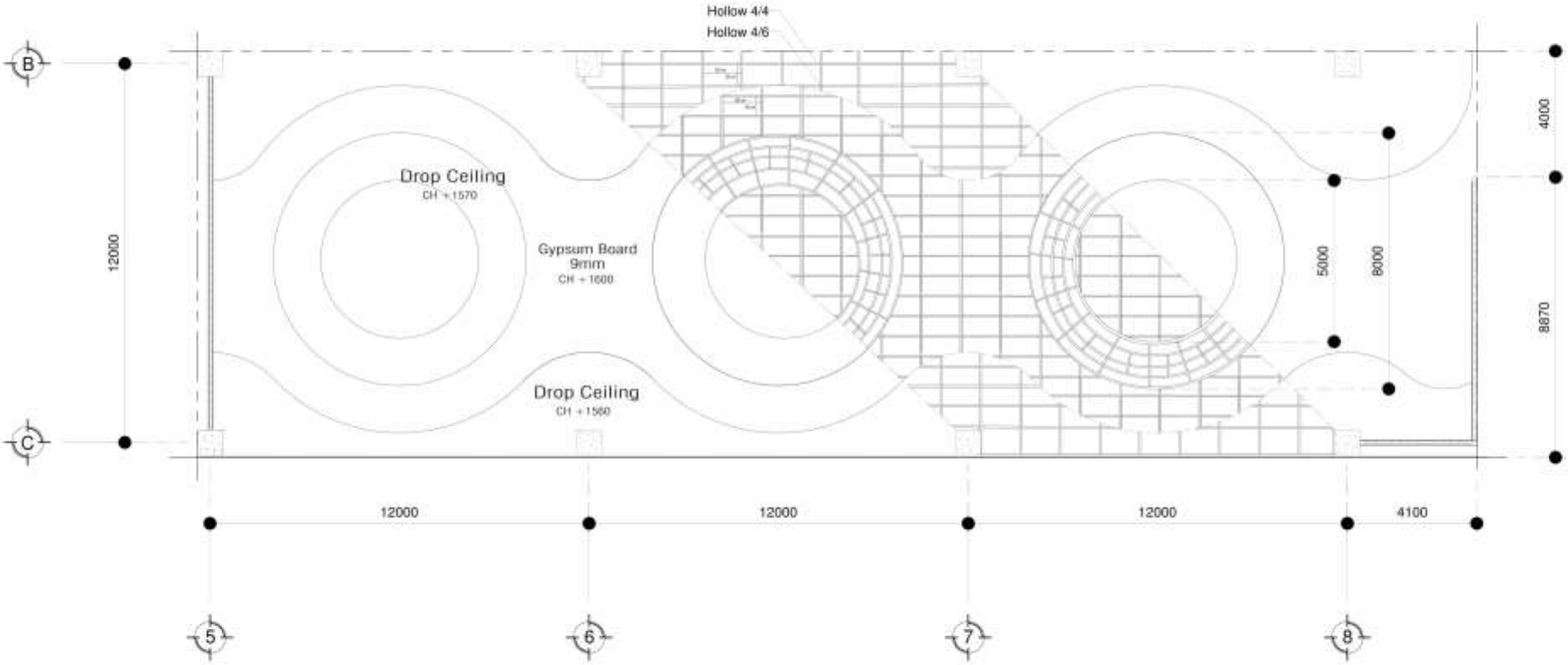
1. Karpet Polypropylene Merk Graceline Motif Laut
2. Lantai Homogenous Volakas Marmer White 160x250 cm
3. Karpet Rumput Sintetis
4. Lantai Vinyl Roll Motif Kayu Merk Home Deco

JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH DUA

SKALA	TANGGAL
1:100	31 - 07 - 2018

NO. GAMBAR



RENCANA PLAFON RUANG TERPILIH DUA

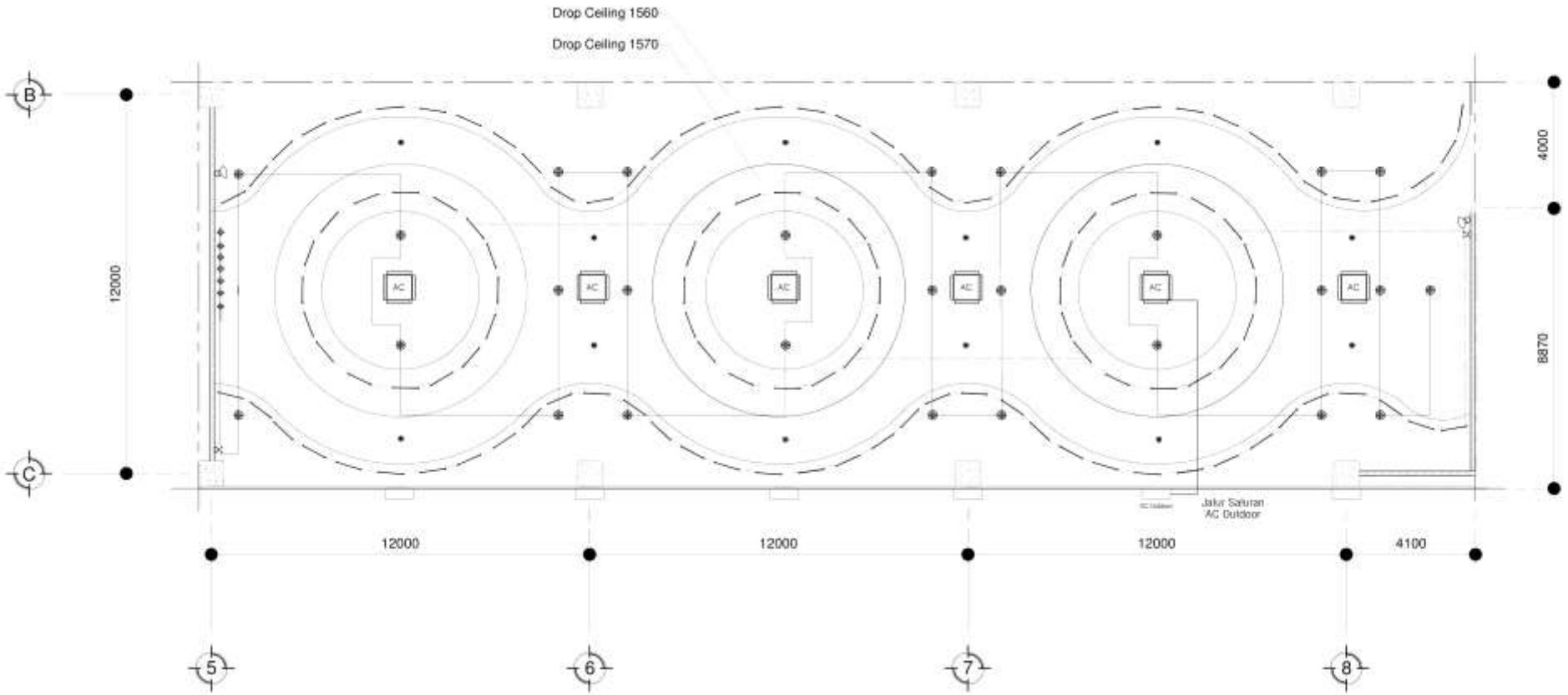
SKALA 1:100

ITS

RENCANA PLAFON
RUANG TERPILIH DUA

SKALA	TANGGAL
1:100	31 - 07 - 2010

INT.03-07



RENCANA ME RUANG TERPILIH DUA

SKALA 1:100

ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

KETERANGAN :

Tabler Combi

AC Cassette Daikin
Mini Shopar
FCNQ09MV14 0.9h

CCTV Hikvision
DS2CE56D8 2IP 8MP

Sprinkler LW 3.3 80C

Lampu Downlight
LED Philips 20W
Warm White

LED Strips
Philips Flexible
3100 Warm White
1870 5 Meter

Rangkaian Kabel
Lampu Downlight

Rangkaian Kabel
Lampu LED Strips

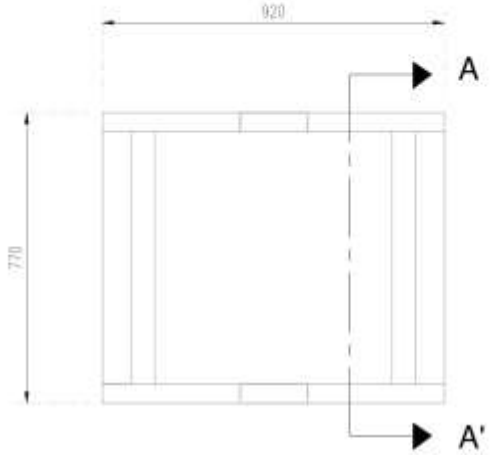
JUDUL GAMBAR

RENCANA ME
RUANG TERPILIH DUA

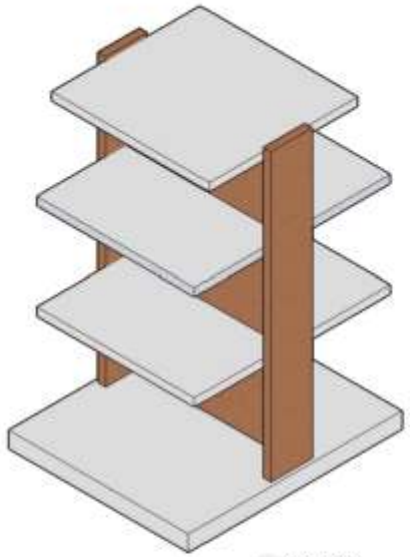
SKALA	TANGGAL
1:100	31 - 01 - 2019

NO. GAMBAR

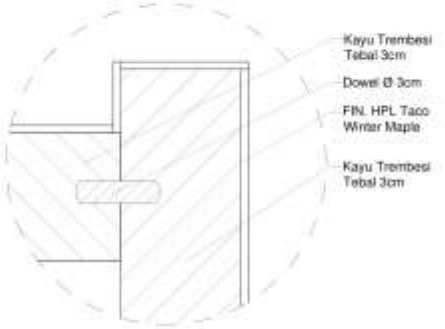
MT-03-08



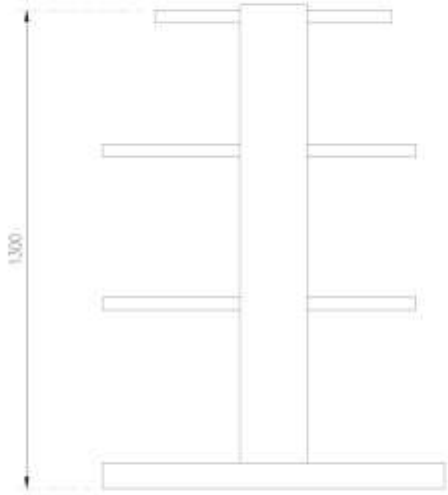
T. ATAS



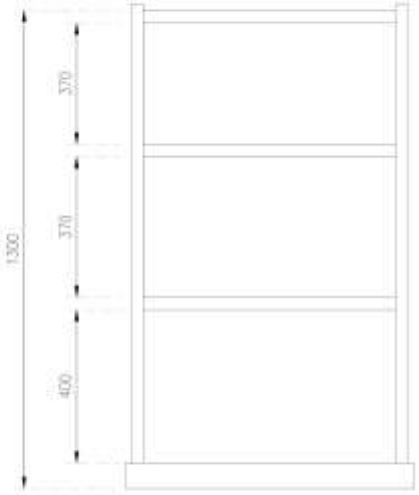
ISOMETRI



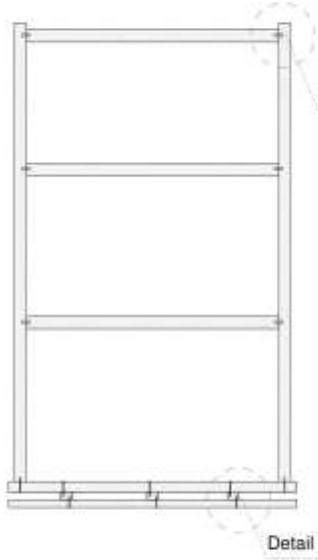
DETAIL 1
SKALA 1:1



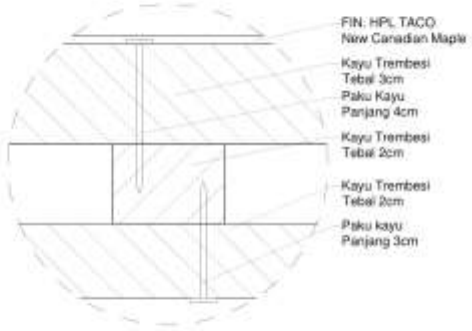
T. DEPAN



T. SAMPING



POTONGAN A-A'



DETAIL 2
SKALA 1:1

DETAIL FURNITUR SATU RUANG TERPILIH DUA

SKALA 1:10

ITS

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
DA091

DOSEN PEMBIMBING
ANGGRA AYU RUCITA, ST., MMT

REDESAIN SURABAYA NORTH QUAY
SEBAGAI RESORT & KAWASAN
REPRESENTATIF MARITIM BERKELANJUTAN SURABAYA

NAMA MAHASISWA
NOTO ARIANTO WIDODO (3414100
(3414100

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

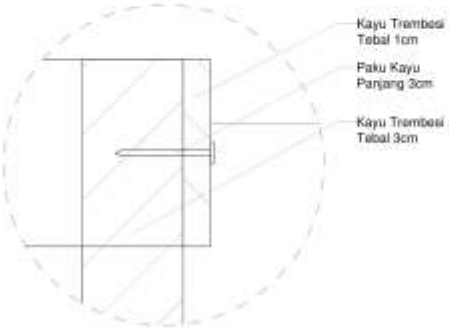
DETAIL FURNITUR SATU
RUANG TERPILIH DUA

SKALA	TANGGAL
1:10	31-07-2019

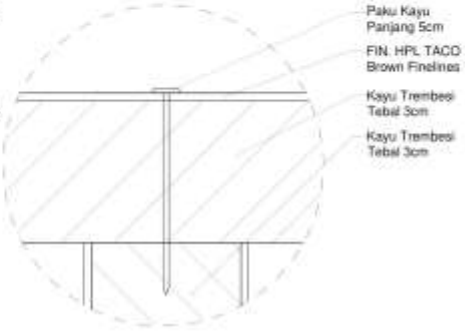
NO. GAMBAR

INT-03-09

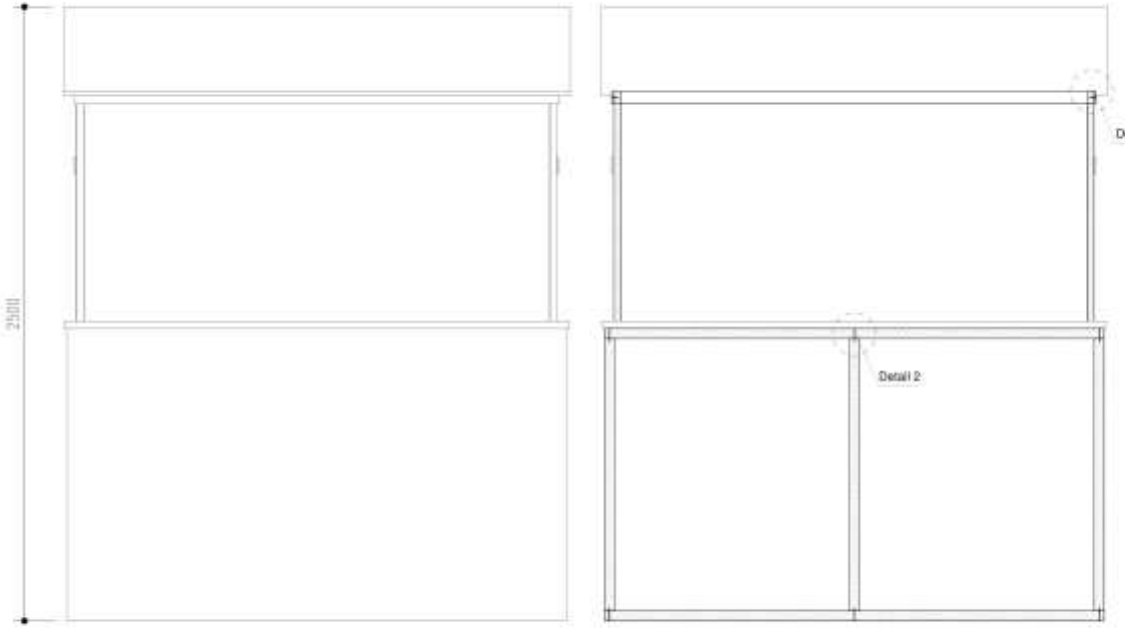
T. ATAS



DETAIL 1
SKALA 1:1



DETAIL 2
SKALA 1:1



T. DEPAN

POTONGAN A-A'

T. SAMPING

ISOMETRI

DETAIL FURNITUR DUA RUANG TERPILIH DUA

SKALA 1:15

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
D4000

DOSEN PEMBIMBING
ANGGRA AYU RUCITA, ST., MMT

MAHASISWA

KETERANGAN

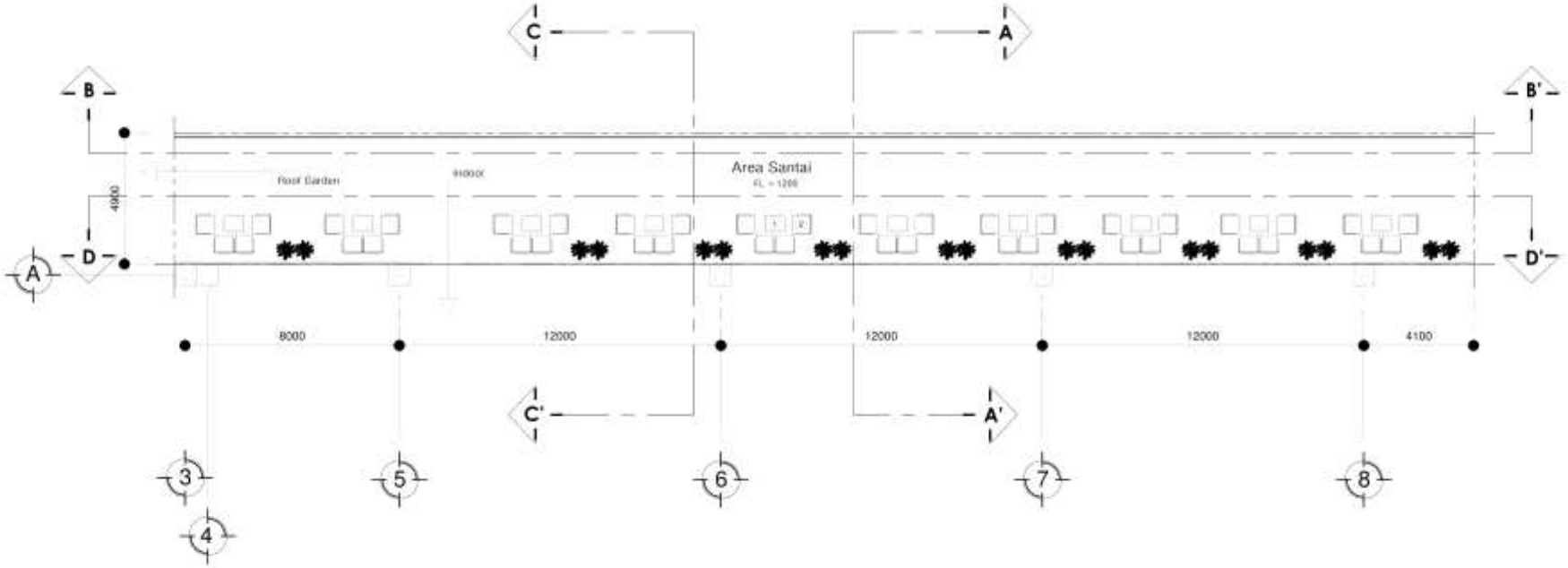
JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR DUA
RUANG TERPILIHD DUA

SKALA	TANGGAL
1:15	31 - 07 - 2016

NO. GAMBAR

INT.03.13



U
B T
S

KETERANGAN :

Area Santai
1. Meja Santai 100x100x60 cm
   Berjumlah 10
2. Kursi Santai 40x40x75 cm
   Berjumlah 40

LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH TIGA

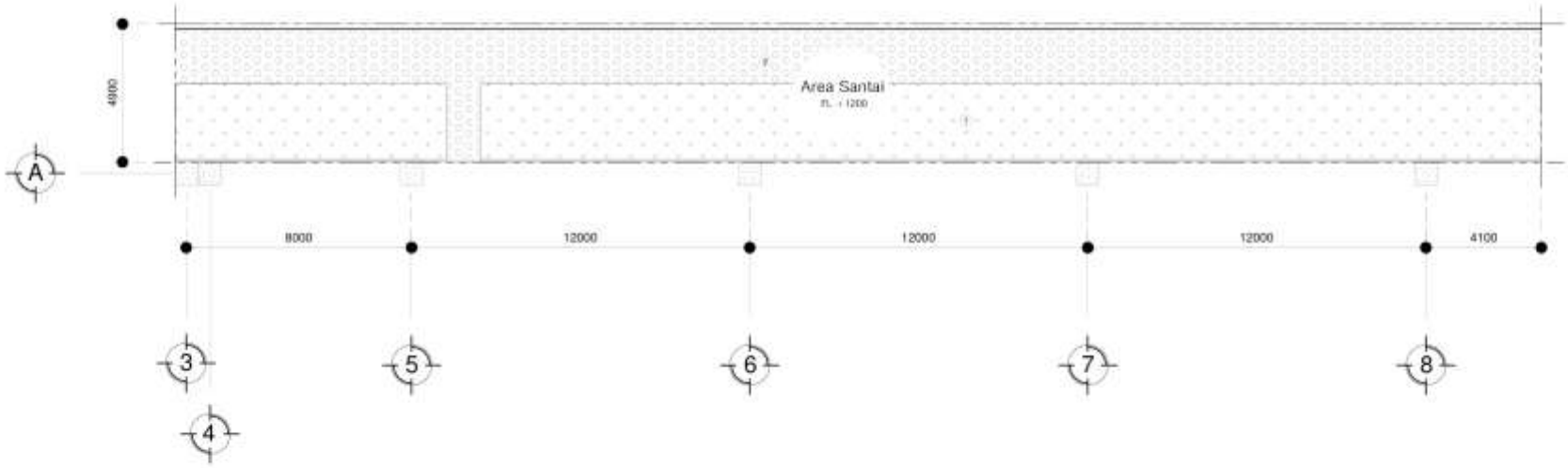
SKALA 1:125

ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

JUDUL GAMBAR
LAYOUT FURNITUR
RUANG TERPILIH TIGA

SKALA	TANGGAL
1:125	31 - 07 - 2015

NO. GAMBAR
INT-04-01



RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH TIGA

SKALA 1:125

KETERANGAN

1. Rumput Sintesis Outdoor

2. Lantai Batu Alam TWS Vienna Bandight

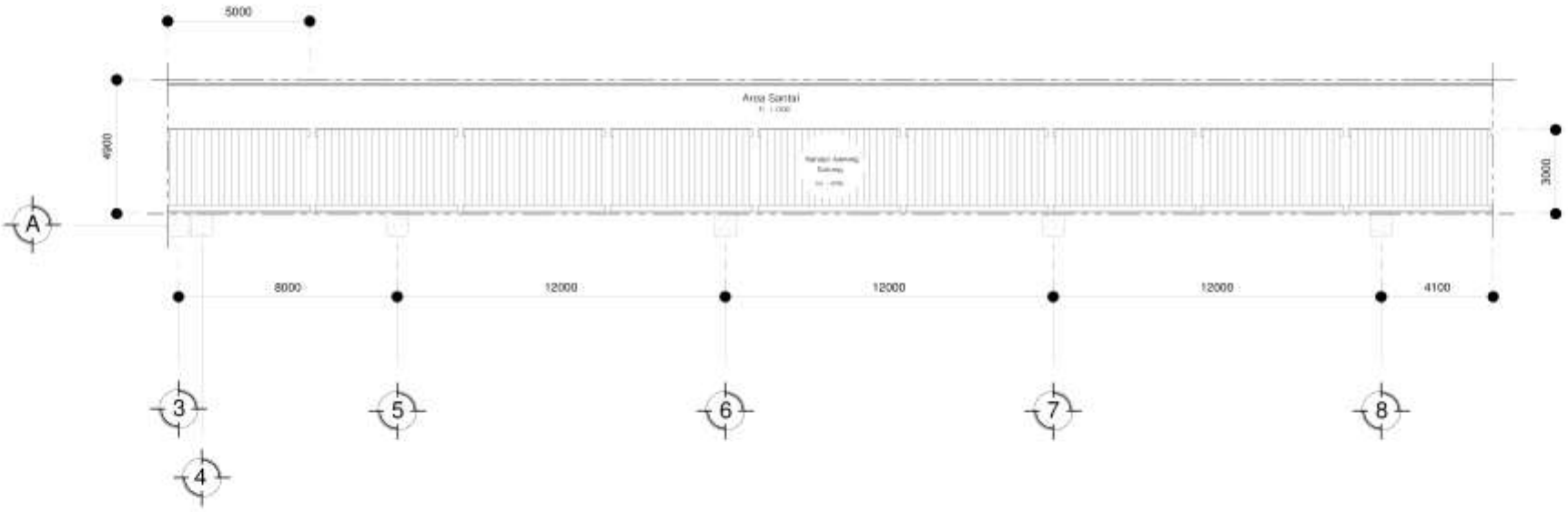
JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH TIGA

SKALA	TANGGAL
1:125	31-07-2019

NO. GAMBAR

INT-04/08



RENCANA PLAFON RUANG TERPILIH TIGA

SKALA 1:125

KETERANGAN :

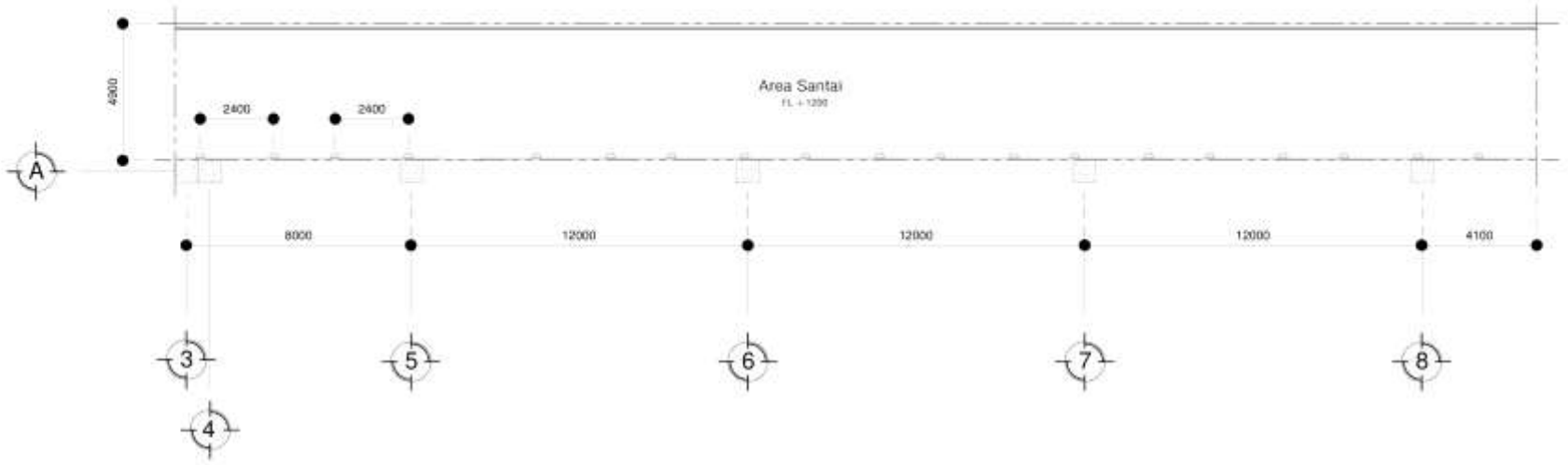
JUDUL GAMBAR

RENCANA PLAFON
RUANG TERPILIH TIGA

SKALA	TANGGAL
1:125	31-07-2019

NO. GAMBAR

INT-04-07



RENCANA ME RUANG TERPILIH TIGA

SKALA 1:125

ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
(DAN)

DESAIN PEMBIMBING
ANGGIPA AYU PUCOTRA, ST. [illegible]

REDESAIN SUNARAYA NORTH QUAY
SIMAGIRI WISATA BAHARI
BERKONSEP MARITIM BERSUMBA SURABAYA

NAMA MAHASISWA :
MOCHAMAD MEBA HANIF
[illegible]

KETERANGAN :

Lantai Bintang
Nilai Bintang : [illegible]

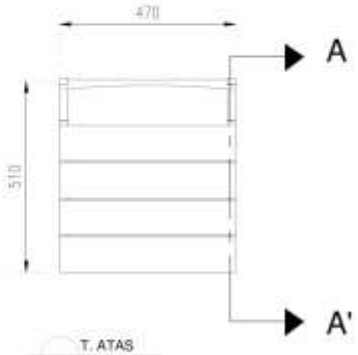
JUDUL GAMBAR

RENCANA ME
RUANG TERPILIH TIGA

SKALA	TANGGAL
1:125	31 - 07 - 2016

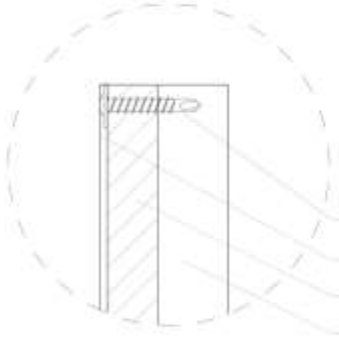
NO. GAMBAR

INT-04/08

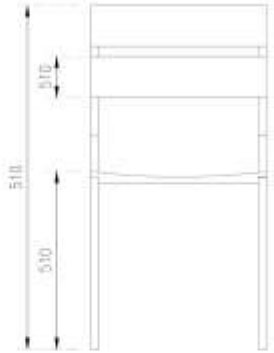


T. ATAS

ISOMETRI

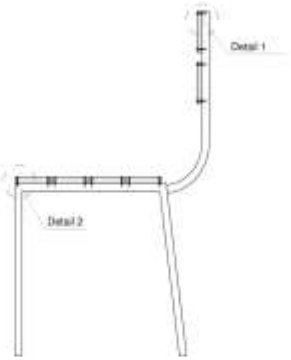


DETAIL 1
SKALA 1:1

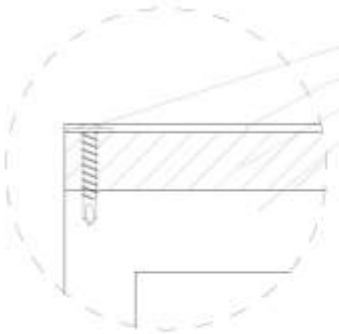


T. DEPAN

T. SAMPING



POTONGAN A-A'



DETAIL 2
SKALA 1:1

DETAIL FURNITUR SATU RUANG TERPILIH TIGA

SKALA 1:10

ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
SEMESTER

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGRA AYU FEDITRA, ST., MMT

REDESAIN SURABAYA NORTH QUAY
DENGAN PENDEKATAN BANGUNAN
BERKONSEP MARITIM BERKEARIFAN SURABAYA

NAMA MAHASISWA :
NOVO ISMAZ HIKMA HANIF
NRP

KETERANGAN :

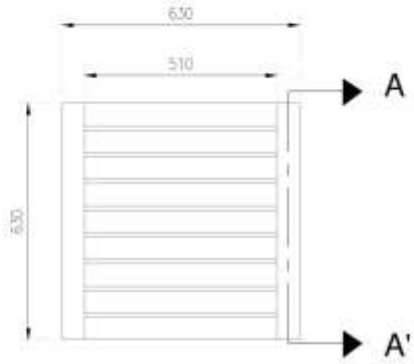
JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR SATU RUANG TERPILIH TIGA

SKALA	TANGGAL
1:10	31 - 07 - 2013

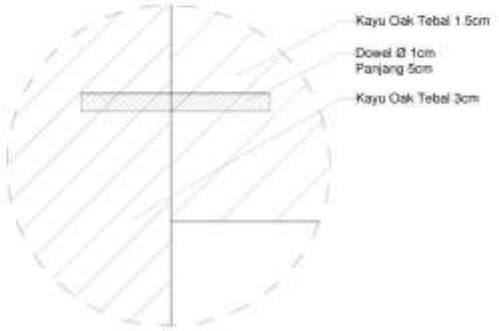
NO. GAMBAR

INT-04-09

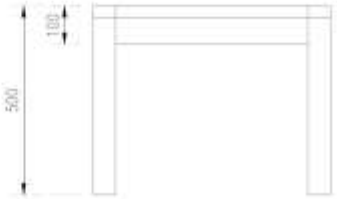


T. ATAS

ISOMETRI

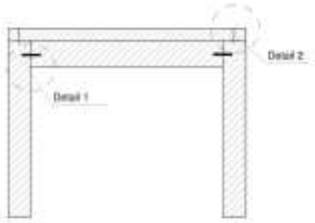


DETAIL 1
SKALA 1:1



T. DEPAN

T. SAMPING



POTONGAN A-A;

DETAIL 2
SKALA 1:1

DETAIL FURNITUR DUA RUANG TERPILIH TIGA

SKALA 1:10

ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
ANGGRA AYU RUCITRA, ST., MMT

REDESAIN SURABAYA HERITAGUEST
PERADAB KREATIF BAHARI
DEPROVINSI MARITIM DEPANJAKAN SURABAYA

NAMA MAHASISWA
MOCHAMAD MISBAH MAHFI
NRP 0140000001

KETERANGAN :

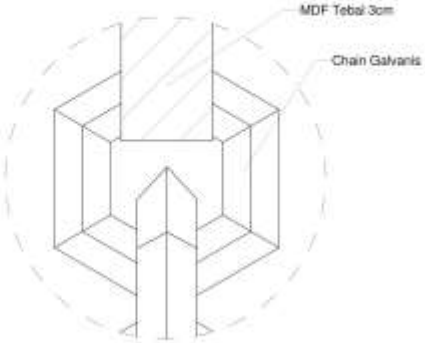
DETAIL FURNITUR DUA
RUANG TERPILIH TIGA

SKALA	TANGGAL
1:10	31 - 07 - 2019

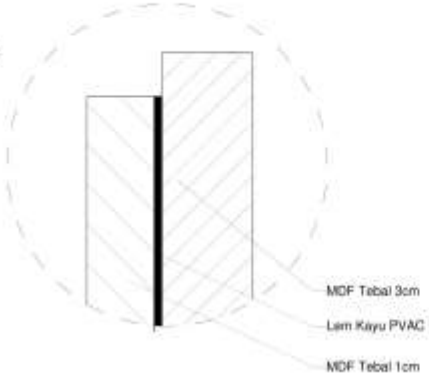
NO. GAMBAR

MT-06-10

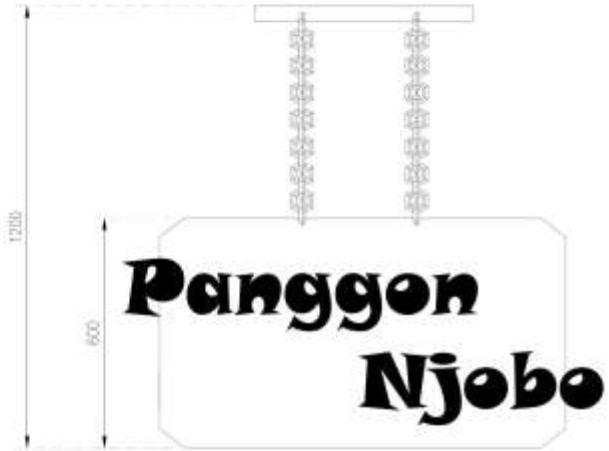
T. ATAS



DETAIL 1
SKALA 1:1



DETAIL 2
SKALA 1:1



T. DEPAN

T. SAMPING

POTONGAN A-A'

ISOMETRI

DETAIL ELEMEN ESTETIS RUANG TERPILIH TIGA

SKALA 1:10

ITS

KETERANGAN :

DETAIL ELEMEN ESTETIS
RUANG TERPILIH TIGA

SKALA	TANGGAL
1:10	21 - 07 - 2018

INT-04-11

ANALISA SATUAN PEKERJAAN

PEKERJAAN : Area Makan dan SN Q Kafe

LOKASI : Surabaya North Quay

NO	URAIAN PEKERJAAN	KOEF	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A	**PEKERJAAN LANTAI**				
1	**Pemasangan Lantai Vinyl**			SNI 7395:2008(6.46)	
	Upah				
	Mandor	0.035	OH	Rp 171,000.00	Rp 5,985.00
	Kepala Tukang	0.035	OH	Rp 171,000.00	Rp 5,985.00
	Tukang Kayu	0.35	OH	Rp 156,000.00	Rp 54,600.00
	Pekerja	0.7	OH	Rp 145,000.00	Rp 101,500.00
				Jumlah	**Rp 168,070.00**
	Bahan				
	Vinyl (GRW 90cm x 10cm)	1.05	m2	Rp 350,000.00	Rp 367,500.00
	Lem	0.6	kg	Rp 122,500.00	Rp 73,500.00
				Jumlah	**Rp 441,000.00**
				Nilai HSPK	**Rp 609,070.00**
2	**Pekerjaan Lantai Marmer**			SNI 7395:2008(6.27)	
	Upah				
	Mandor	0.035	OH	Rp 180,000.00	Rp 6,300.00
	Kepala Tukang	0.035	OH	Rp 171,000.00	Rp 5,985.00
	Tukang	0.35	OH	Rp 156,000.00	Rp 54,600.00
	Pekerja	0.7	OH	Rp 145,000.00	Rp 101,500.00
				Jumlah	**Rp 168,385.00**
	Bahan				
	Homogenous Vulakas Marmer white	3.25	kg	Rp 427,000.00	Rp 1,387,750.00
				Jumlah	**Rp 1,387,750.00**
				Nilai HSPK	**Rp 1,556,135.00**
3	**Pekerjaan Foam PAD Hexagon**			SNI 7395:2008(6.27)	
	Upah				
	Mandor	0.009	OH	Rp 171,000.00	Rp 1,539.00
	Kepala Tukang	0.017	OH	Rp 171,000.00	Rp 2,907.00
	Tukang Kayu	0.17	OH	Rp 156,000.00	Rp 26,520.00
	Pekerja	0.17	OH	Rp 145,000.00	Rp 24,650.00
				Jumlah	**Rp 55,616.00**
	Bahan				
	Foam PAD Hexagon	1.05	m2	Rp 72,700.00	Rp 76,335.00
	Lem kayu	0.35	m2	Rp 235,000.00	Rp 82,250.00
				Jumlah	**Rp 158,585.00**
				Nilai HSPK	**Rp 214,201.00**
5	**Pemasangan Lantai Karpet**			SNI 7395:2008(6.44)	
	Upah				
	Mandor	0.009	OH	Rp 171,000.00	Rp 1,539.00
	Kepala Tukang	0.017	OH	Rp 171,000.00	Rp 2,907.00
	Tukang Kayu	0.17	OH	Rp 156,000.00	Rp 26,520.00
	Pekerja	0.17	OH	Rp 145,000.00	Rp 24,650.00
				Jumlah	**Rp 55,616.00**
	Bahan				
	Karpet	1.05	m2	Rp 66,000.00	Rp 69,300.00
	Lem	0.35	kg	Rp 122,500.00	Rp 42,875.00
				Jumlah	**Rp 112,175.00**
				Nilai HSPK	**Rp 167,791.00**
B	**PEKERJAAN DINDING**				
1	**Pekerjaan Acian**			SNI 7395:2008(6.27)	
	Upah				
	Mandor	0.008	OH	Rp 171,000.00	Rp 1,368.00
	Kepala Tukang	0.01	OH	Rp 171,000.00	Rp 1,710.00
	Tukang Kayu	0.1	OH	Rp 156,000.00	Rp 15,600.00
	Pekerja	0.15	OH	Rp 145,000.00	Rp 21,750.00
				Jumlah	**Rp 40,428.00**
	Bahan				
	Portland cement	3.25	kg	Rp 72,700.00	Rp 236,275.00
				Jumlah	**Rp 236,275.00**
				Nilai HSPK	**Rp 276,703.00**
C	**PEKERJAAN PLAFON**				
1	**Pemasangan plafon gypsumboard 9mm rangka metal hollow**			SNI 2839:2008(6.27)	
	Upah				
	Mandor	0.02	OH	Rp 171,000.00	Rp 3,420.00
	Kepala Tukang	0.07	OH	Rp 171,000.00	Rp 11,970.00
	Tukang Kayu	0.15	OH	Rp 156,000.00	Rp 23,400.00
	Pekerja	0.25	OH	Rp 145,000.00	Rp 36,250.00
				Jumlah	**Rp 75,040.00**
	Bahan				
	Gypsumboard tebal 9mm	1.05	Lembar	Rp 70,500.00	Rp 74,025.00
	Paku skrup	39	Lonjor	Rp 300.00	Rp 11,700.00
	Metal hollow 40 x 40	1	Lonjor	Rp 43,100.00	Rp 43,100.00
	Metal hollow 20 x 40	0.55	Lonjor	Rp 33,000.00	Rp 18,150.00
				Jumlah	**Rp 146,975.00**
				Nilai HSPK	**Rp 222,015.00**

2	**Pembuatan drop ceiling**			SNI 2839:2008(6.27)			
	Upah						
	Mandor	0.02	OH	Rp	171,000.00	Rp	3,420.00
	Kepala Tukang	0.07	OH	Rp	171,000.00	Rp	11,970.00
	Tukang Kayu	0.14	OH	Rp	156,000.00	Rp	21,840.00
	Pekerja	0.2	OH	Rp	145,000.00	Rp	29,000.00
					Jumlah	**Rp**	**66,230.00**
	Bahan						
	Gypsumboard tebal 9mm	0.275	Lembar	Rp	70,500.00	Rp	19,387.50
	Paku skrup	24	Lonjor	Rp	300.00	Rp	7,200.00
	Metal hollow 40 x 40	1	Lonjor	Rp	43,100.00	Rp	43,100.00
	Metal hollow 20 x 40	0.275	Lonjor	Rp	33,000.00	Rp	9,075.00
					Jumlah	**Rp**	**78,762.50**
					Nilai HSPK	**Rp**	**144,992.50**
3	**Pengecatan plafon**			SNI 2839:2008(6.27)			
	Upah						
	Kepala Tukang	0.00423	OH	Rp	171,000.00	Rp	7,246.98
	Tukang Kayu	0.04238	OH	Rp	156,000.00	Rp	6,611.28
	Pekerja	0.02827	OH	Rp	145,000.00	Rp	4,099.15
					Jumlah	**Rp**	**17,957.41**
	Bahan						
	Cat tembok dalam 2.5kg	0.18	OH	Rp	157,668.00	Rp	157,668.18
	HPL	2.4	Lembar	Rp	165,000.00	Rp	165,002.40
	Lem kayu	1	kg	Rp	71,500.00	Rp	71,501.00
	Dempul tembok	0.12	OH	Rp	36,500.00	Rp	36,500.12
	Kertas gosok halus	0.1	OH	Rp	20,467.00	Rp	20,467.10
					Jumlah	**Rp**	**451,138.80**
					Nilai HSPK	**Rp**	**469,096.21**
D	**PEKERJAAN KUSEN PINTU JENDELA**						
1	**Pemasangan kaca frameless**						
	Upah						
	Mandor	0.005	OH	Rp	171,000.00	Rp	855.00
	Kepala Tukang	0.09	OH	Rp	171,000.00	Rp	15,390.00
	Tukang Kayu	0.085	OH	Rp	156,000.00	Rp	13,260.00
	Pekerja	0.085	OH	Rp	145,000.00	Rp	12,325.00
					Jumlah	**Rp**	**41,830.00**
	Bahan						
	List aluminium U	1	m	Rp	39,500.00	Rp	39,500.00
	Kaca tempered 12 mm	1	m2	Rp	900,000.00	Rp	900,000.00
					Jumlah	**Rp**	**939,500.00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**981,330.00**
E	**PEKERJAAN KELISTRIKAN**						
1	**Instalasi Titik stop kontak gedung**						
	Upah						
	Mandor	0.05	OH	Rp	171,000.00	Rp	8,550.00
	Tukang Listrik	0.2	OH	Rp	156,000.00	Rp	31,200.00
	Pekerja	0.001	OH	Rp	145,000.00	Rp	145.00
					Jumlah	**Rp**	**39,895.00**
	Bahan						
	Stop Kontak	1	Buah	Rp	26,000.00	Rp	26,000.00
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	m	Rp	20,200.00	Rp	202,000.00
	Pipa paralon 5/8	2.5	lonjor	Rp	7,800.00	Rp	19,500.00
	T Doos PVC	1	buah	Rp	3,900.00	Rp	3,900.00
					Jumlah	**Rp**	**251,400.00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**291,295.00**
2	**Instalasi titik lampu gedung**						
	Upah						
	Mandor	0.05	OH	Rp	171,000.00	Rp	8,550.00
	Tukang Listrik	0.5	OH	Rp	156,000.00	Rp	78,000.00
	Pekerja	0.23	OH	Rp	145,000.00	Rp	33,350.00

RENCANA ANGGARAN BIAYA

PEKERJAAN : Area Makan dan SN Q Kafe

LOKASI : Surabaya North Quay

NO	ITEM PEKERJAAN	VOL	SATUAN	HARGA SATUAN
A	**PEKERJAAN LANTAI**			
1	Pemasangan Lantai Vinyl	105	M2	Rp 609,070.00
2	Pekerjaan Pemasangan Marmer	363	M2	Rp 1,556,135.00
3	Peninggian Lantai Foam PAD Hexagon	105	M2	Rp 401,100.00
4	Pemasangan Lantai Karpet	66	M2	Rp 167,791.00
				Sub Total
B	**PEKERJAAN DINDING**			
1	Pekerjaan Acian	31.99	M2	Rp 276,703.00
				Sub Total
C	**PEKERJAAN PLAFON**			
1	Pemasangan plafon gypsumboard 9mm	468	M2	Rp 222,015.00
2	Pembuatan drop ceiling	121.98	M2	Rp 144,992.50
3	Pengecatan plafon	468	M2	Rp 469,096.21
				Sub Total
D	**PEKERJAAN KUSEN PINTU JENDELA**			
1	Pemasangan kaca frameless	66	M2	Rp 981,330.00
				Sub Total
E	**PEKERJAAN KELISTRIKAN**			
1	Instalasi Titik stop kontak gedung	5	Titik	Rp 291,295.00
2	Instalasi titik lampu gedung	24	Titik	Rp 488,446.00
3	Instalasi titik lampu spotlight	8	Titik	Rp 527,700.00
4	Instalasi titik lampu LED Strip	9	Titik	Rp 449,200.00
5	Pemasangan Saklar Tunggal	1	Titik	Rp 73,095.00
6	Pemasangan Saklar Ganda	1	Titik	Rp 89,295.00
				Sub Total
F	**PEKERJAAN FINISHING DAN MEUBELAIR**			
1	Pembuatan meja Pelayanan	2	M2	Rp 794,452.00
2	Pembuatan meja Penyajian	2	M2	Rp 794,452.00
3	Pembuatan meja kafe bundar	5	M2	Rp 222,015.00
4	Pembuatan sofa santai	12	M2	Rp 1,250,000.00
5	Pembuatan meja panjang	6	M2	Rp 614,476.00
6	Pembuatan meja makan	32	M2	Rp 321,452.00
7	pembuatan Kursi kafe	20	M3	Rp 200,453.00
8	Pembuatan sofa panjang	6	M1	Rp 944,449.00
9	Pembuatan sofa mini	12	M0	Rp 500,450.00
10	Pembuatan kursi makan	64	M1	Rp 200,451.00
11	Pembuatan meja mini	6	M2	Rp 500,000.00
				Sub Total
	Total Keseluruhan			

Lampiran 2: Gambar Desain 3D

- Gambar 3D Ruang Terpilih Satu
- Gambar 3D Ruang Terpilih Dua
- Gambar 3D Ruang Terpilih Tiga

-AREA MAKAN-
VIEW SATU

-AREA MAKAN-
VIEW DUA

-AREA MAKAN-
VIEW TIGA

-AREA STAN MAKANAN-
VIEW SATU

-AREA STAN MAKANAN-
VIEW DUA

-AREA STAN MAKANAN-
VIEW TIGA

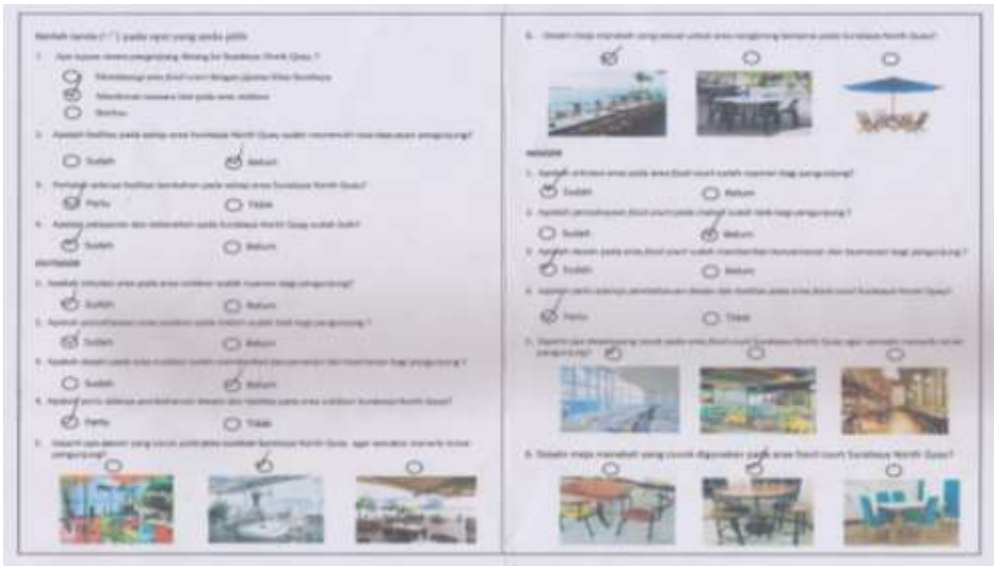
-AREA SANTAI-
VIEW SATU

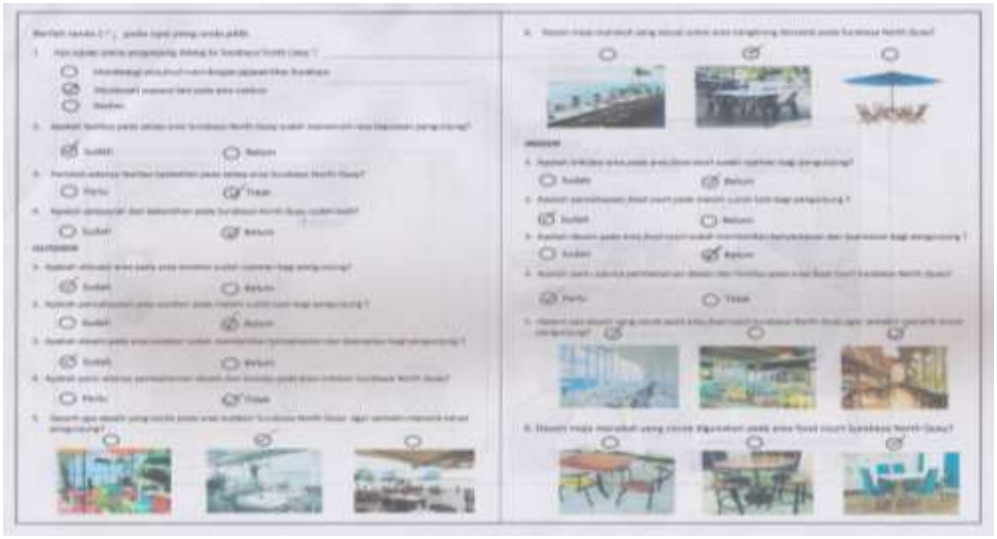
-AREA SANTAI-
VIEW DUA

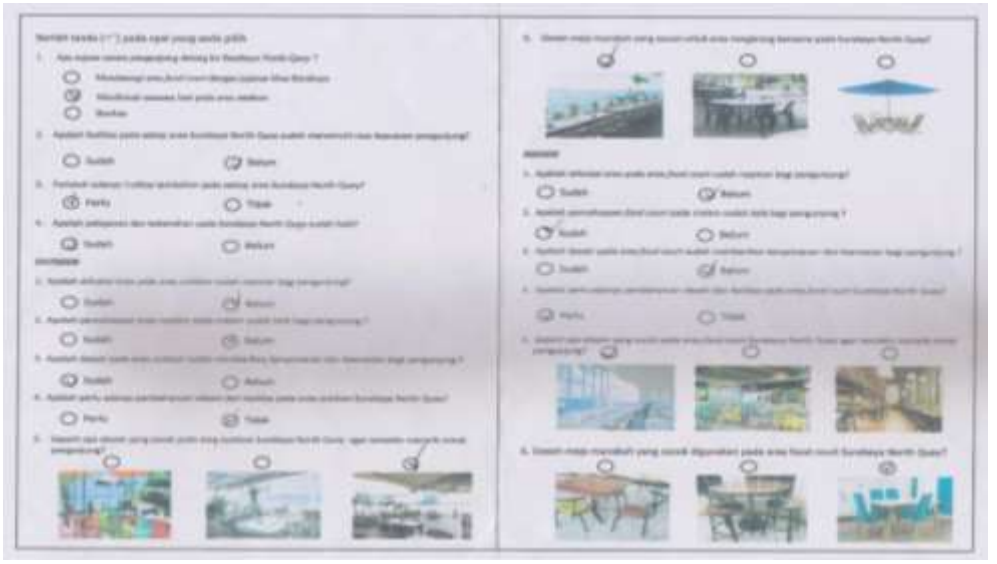
-AREA SANTAI-
VIEW TIGA

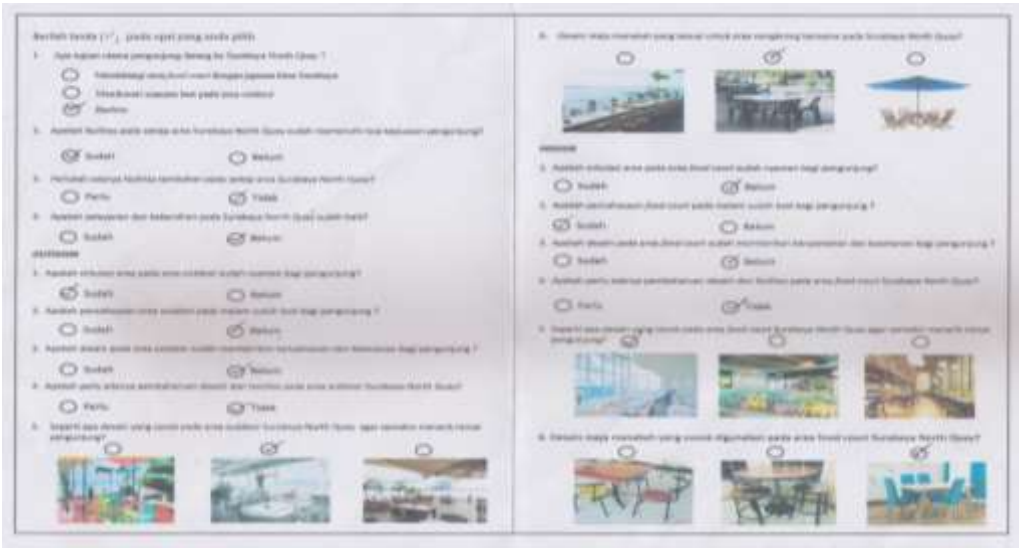
Lampiran 3: Hasil Rekap Observasi Lapangan

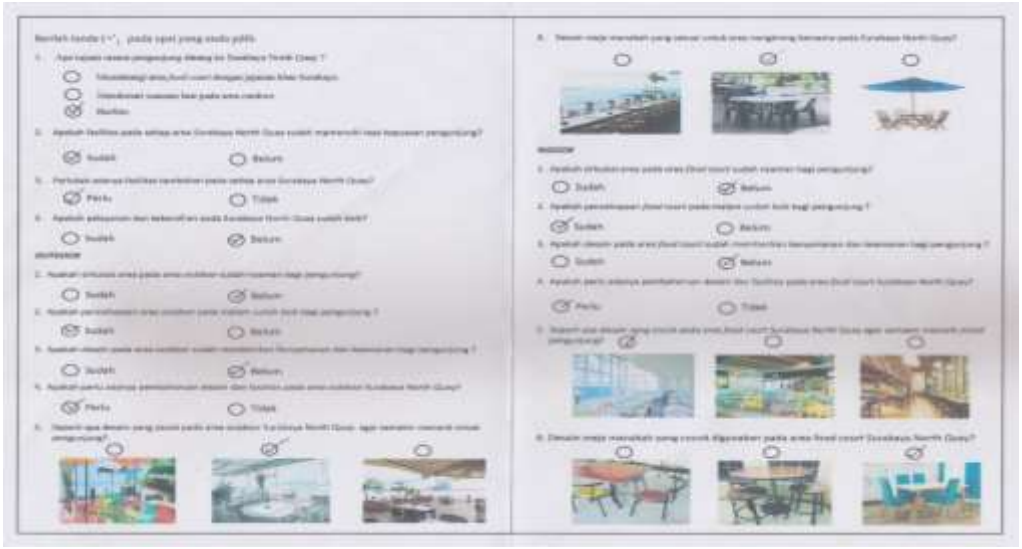
- Kuisoner Langsung
- Wawancara
- Kuisoner Online
- Foto Survey

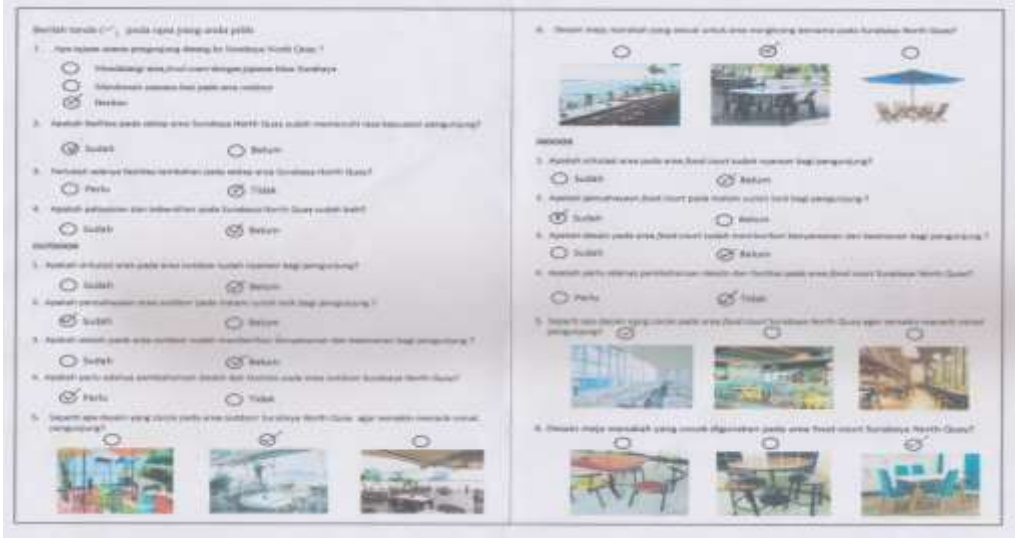


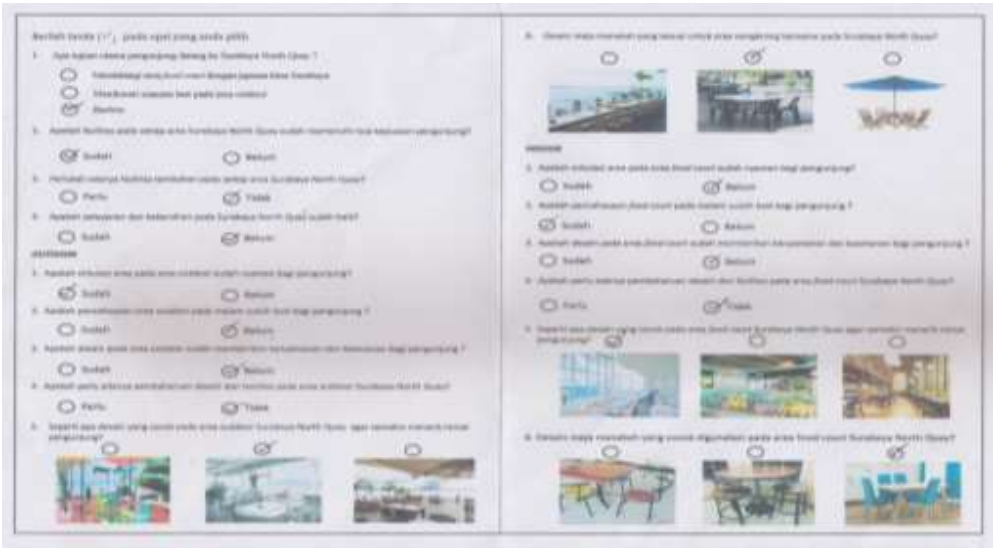












Berilah tanda (✓), pada opsi yang anda pilih

1. Apa tujuan utama pengunjung datang ke Surabaya North Quay ?
   - ( ) Hiburan
   - ( ) Hiburan
   - (✓) Belanja
2. Apakah fasilitas pada setiap area Surabaya North Quay sudah memenuhi rasa kebutuhan pengunjung?
   - (✓) Sudah
   - ( ) Belum
3. Perlukah adanya fasilitas tambahan pada setiap area Surabaya North Quay?
   - ( ) Perlu
   - (✓) Tidak
4. Apakah sebagaian dari kebersihan pada Surabaya North Quay sudah baik?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum

OUTDOOR

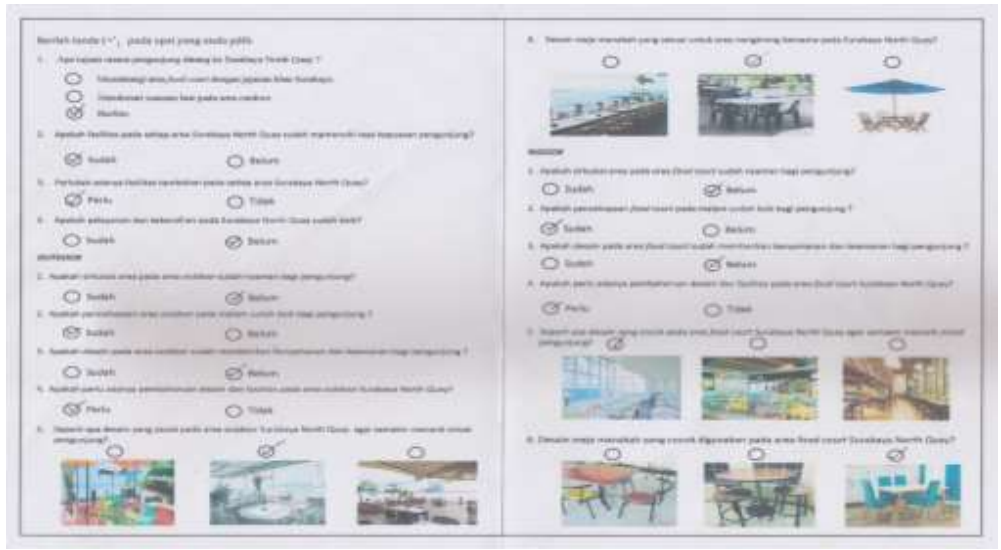
1. Apakah ornamen area pada area outdoor sudah nyaman bagi pengunjung?
   - (✓) Sudah
   - ( ) Belum
2. Apakah pencahayaan area outdoor pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum
3. Apakah desain pada area outdoor sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum
4. Apakah perlu adanya pembatasan ruang dalam dan fasilitas pada area outdoor Surabaya North Quay?
   - ( ) Perlu
   - (✓) Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area outdoor Surabaya North Quay, agar nyaman menarik minat pengunjung?

6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?

INDOOR

1. Apakah ornamen area pada area food court sudah nyaman bagi pengunjung?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum
2. Apakah pencahayaan food court pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - (✓) Sudah
   - ( ) Belum
3. Apakah desain pada area food court sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum
4. Apakah perlu adanya pembatasan ruang dalam dan fasilitas pada area food court Surabaya North Quay?
   - (✓) Perlu
   - ( ) Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area food court Surabaya North Quay agar nyaman menarik minat pengunjung?

6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?



Berilah tanda (✓), pada opsi yang anda pilih

1. Apa tujuan utama pengunjung datang ke Surabaya North Quay ?
   - ( ) Hiburan
   - ( ) Hiburan
   - (✓) Belanja
2. Apakah fasilitas pada setiap area Surabaya North Quay sudah memenuhi rasa kebutuhan pengunjung?
   - (✓) Sudah
   - ( ) Belum
3. Perlukah adanya fasilitas tambahan pada setiap area Surabaya North Quay?
   - (✓) Perlu
   - ( ) Tidak
4. Apakah sebagaian dari kebersihan pada Surabaya North Quay sudah baik?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum

OUTDOOR

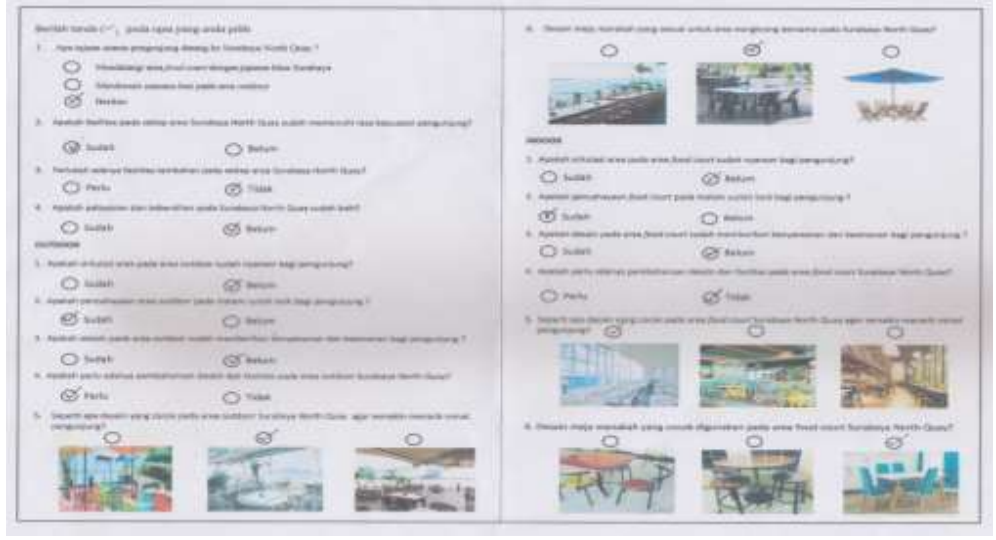
1. Apakah ornamen area pada area outdoor sudah nyaman bagi pengunjung?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum
2. Apakah pencahayaan area outdoor pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - (✓) Sudah
   - ( ) Belum
3. Apakah desain pada area outdoor sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum
4. Apakah perlu adanya pembatasan ruang dalam dan fasilitas pada area outdoor Surabaya North Quay?
   - (✓) Perlu
   - ( ) Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area outdoor Surabaya North Quay, agar nyaman menarik minat pengunjung?

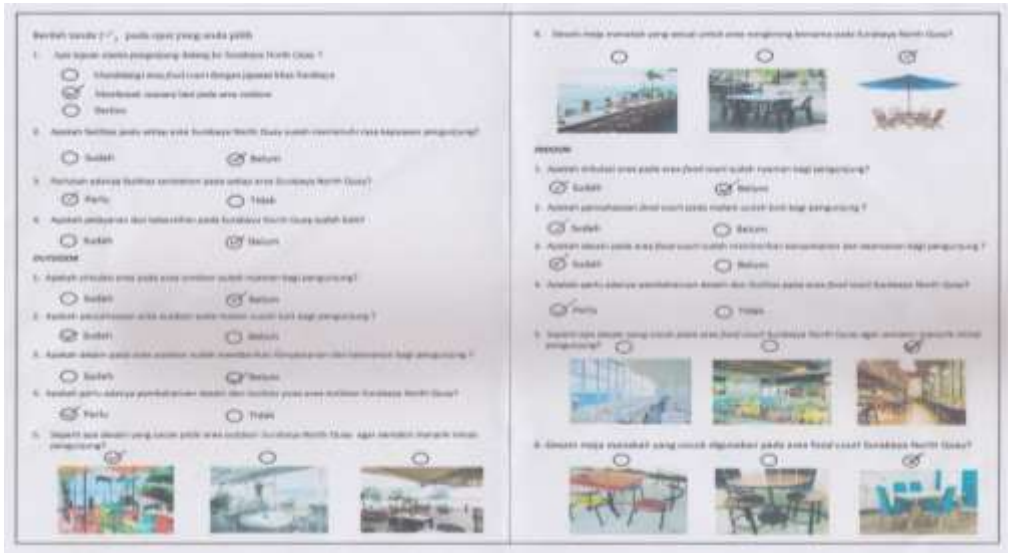
6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?

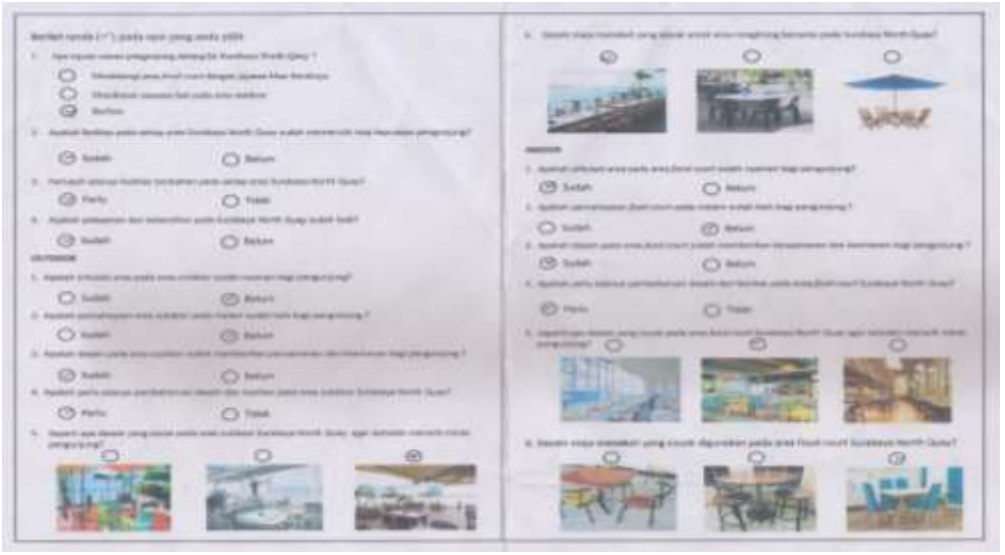
INDOOR

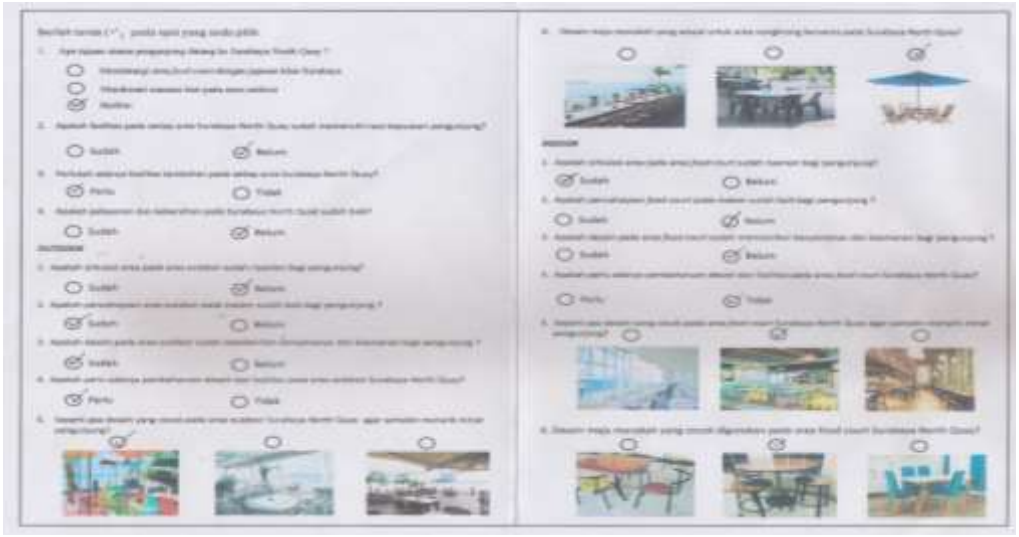
1. Apakah ornamen area pada area food court sudah nyaman bagi pengunjung?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum
2. Apakah pencahayaan food court pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - (✓) Sudah
   - ( ) Belum
3. Apakah desain pada area food court sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ( ) Sudah
   - (✓) Belum
4. Apakah perlu adanya pembatasan ruang dalam dan fasilitas pada area food court Surabaya North Quay?
   - (✓) Perlu
   - ( ) Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area food court Surabaya North Quay agar nyaman menarik minat pengunjung?

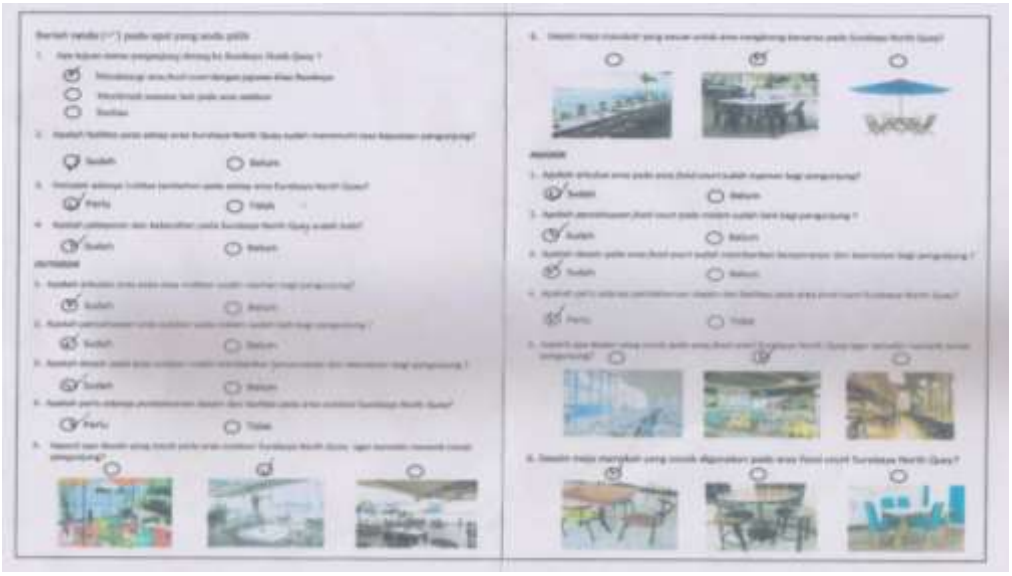
6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?

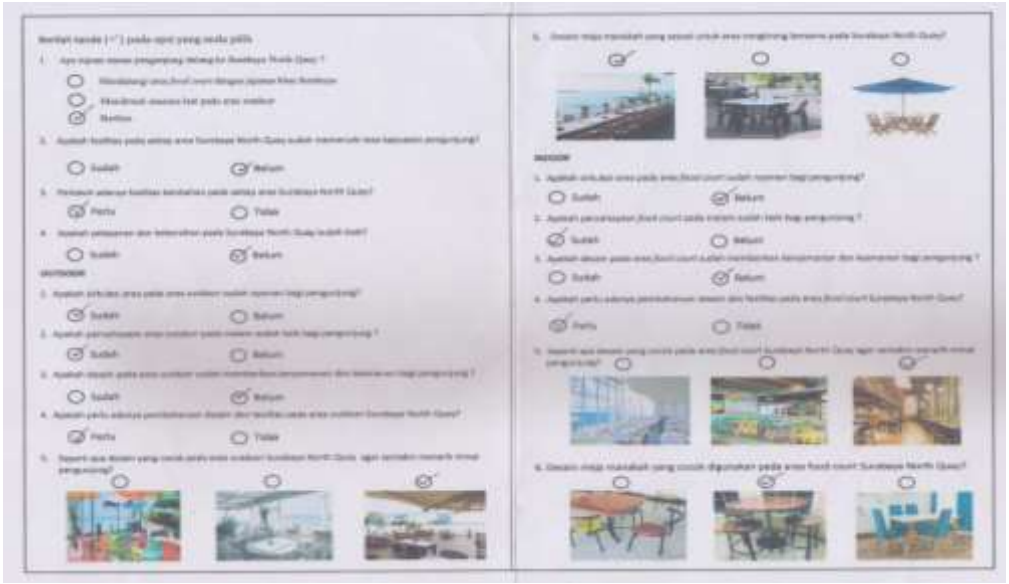


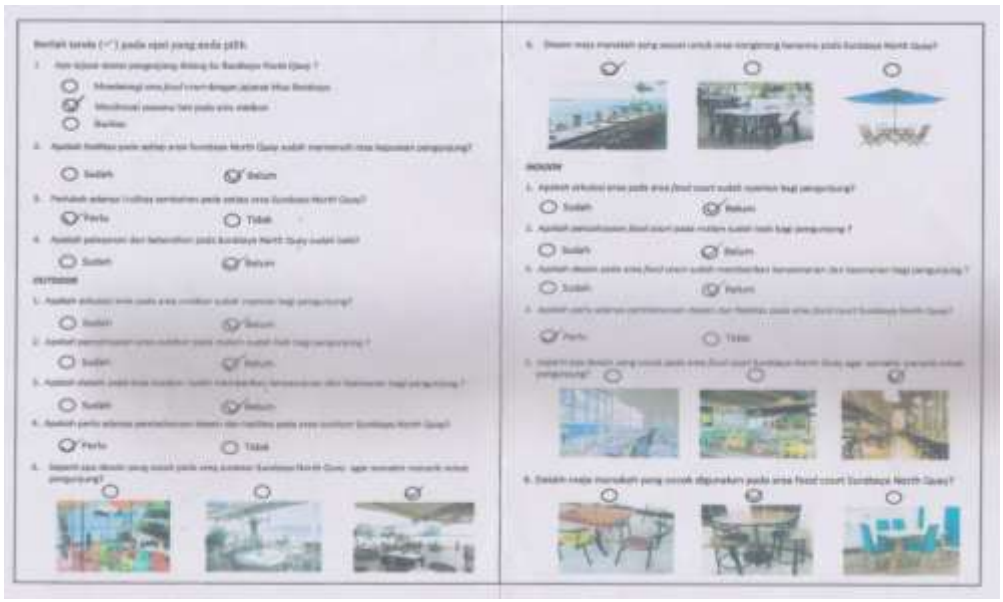












Berilah tanda (✓) pada opsi yang anda pilih

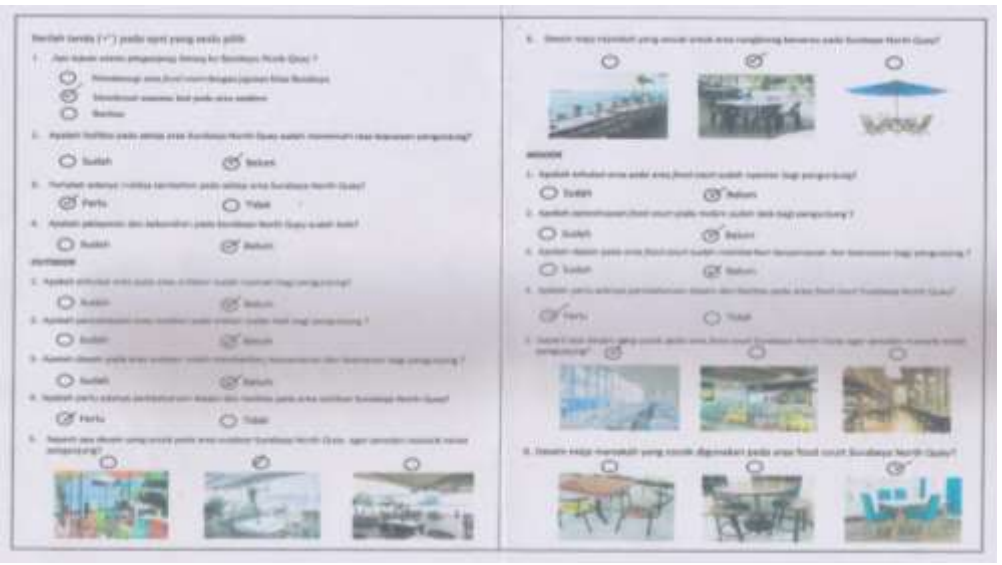
1. Apa tujuan utama pengunjung datang ke Surabaya North Quay ?
   - ○ Menelusuri area food court dengan jajanan khas Surabaya
   - ◉ Menikmati suasana laut pada area outdoor
   - ○ Berlibur
2. Apakah fasilitas pada setiap area Surabaya North Quay sudah memenuhi rasa kenyaman pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
3. Perlukah adanya rooftop sementara pada setiap area Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
4. Apakah pelayanan dari karyawan pada Surabaya North Quay sudah baik?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum

OUTDOOR

1. Apakah arhitektur area pada area outdoor sudah maksimal bagi pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
2. Apakah pencahayaan area outdoor pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
3. Apakah desain pada area outdoor sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
4. Apakah perlu adanya pembatas/screen disekitar dan fasilitas pada area outdoor Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area outdoor Surabaya North Quay agar semakin maksimal untuk pengunjung?

6. Seperti apa desain yang cocok pada area outdoor Surabaya North Quay agar semakin maksimal untuk pengunjung?

6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?



Berilah tanda (✓) pada opsi yang anda pilih

1. Apa tujuan utama pengunjung datang ke Surabaya North Quay ?
   - ○ Menelusuri area food court dengan jajanan khas Surabaya
   - ◉ Menikmati suasana laut pada area outdoor
   - ○ Berlibur
2. Apakah fasilitas pada setiap area Surabaya North Quay sudah memenuhi rasa kenyaman pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
3. Perlukah adanya rooftop sementara pada setiap area Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
4. Apakah pelayanan dari karyawan pada Surabaya North Quay sudah baik?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum

OUTDOOR

1. Apakah arhitektur area pada area outdoor sudah maksimal bagi pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
2. Apakah pencahayaan area outdoor pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
3. Apakah desain pada area outdoor sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
4. Apakah perlu adanya pembatas/screen disekitar dan fasilitas pada area outdoor Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area outdoor Surabaya North Quay agar semakin maksimal untuk pengunjung?

6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?

Berilah tanda (✓) pada opsi yang anda pilih

1. Apa tujuan utama pengunjung datang ke Surabaya North Quay ?
   - ○ Menelusuri area food court dengan jajanan khas Surabaya
   - ◉ Menikmati suasana laut pada area outdoor
   - ○ Berlibur
2. Apakah fasilitas pada setiap area Surabaya North Quay sudah memenuhi rasa kenyaman pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
3. Perlukah adanya rooftop sementara pada setiap area Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
4. Apakah pelayanan dari karyawan pada Surabaya North Quay sudah baik?
   - ◉ Sudah
   - ○ Belum

OUTDOOR

1. Apakah arhitektur area pada area outdoor sudah maksimal bagi pengunjung?
   - ◉ Sudah
   - ○ Belum
2. Apakah pencahayaan area outdoor pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - ◉ Sudah
   - ○ Belum
3. Apakah desain pada area outdoor sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
4. Apakah perlu adanya pembatas/screen disekitar dan fasilitas pada area outdoor Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area outdoor Surabaya North Quay agar semakin maksimal untuk pengunjung?

6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?

Berilah tanda (√) pada opsi yang anda pilih

1. Apa tujuan utama pengunjung datang ke Surabaya North Quay ?
   - ○ Menabung area food court dengan cicilan Khas Bandanya
   - ◉ Membeli/ melihat hal pada area outdoor
   - ○ Berlibur
2. Apakah fasilitas pada setiap area Surabaya North Quay sudah memenuhi rasa kepuasan pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
3. Perlukah adanya fasilitas tambahan pada setiap area Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
4. Apakah pelayanan dan kebersihan pada Surabaya North Quay sudah baik?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum

KHUSUSNYA

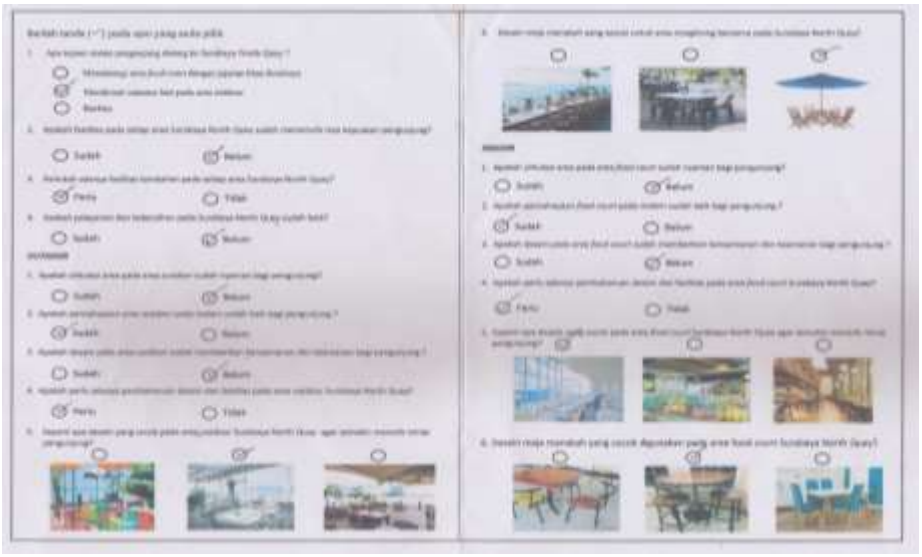
1. Apakah arsitektur area pada area outdoor sudah nyaman bagi pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
2. Apakah pencahayaan area outdoor pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - ◉ Sudah
   - ○ Belum
3. Apakah desain pada area food court sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
4. Apakah perlu adanya pembaharuan desain dan fasilitas pada area food court Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area outdoor Surabaya North Quay agar semakin menarik minat pengunjung?

6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?

KHUSUSNYA

1. Apakah arsitektur area pada area food court sudah nyaman bagi pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
2. Apakah pencahayaan food court pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - ◉ Sudah
   - ○ Belum
3. Apakah desain pada area food court sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
4. Apakah perlu adanya pembaharuan desain dan fasilitas pada area food court di surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area food court Surabaya North Quay agar semakin menarik minat pengunjung?

6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?



Berilah tanda (√) pada opsi yang anda pilih

1. Apa tujuan utama pengunjung datang ke Surabaya North Quay ?
   - ○ Menabung area food court dengan cicilan Khas Bandanya
   - ◉ Membeli/ melihat hal pada area outdoor
   - ○ Berlibur
2. Apakah fasilitas pada setiap area Surabaya North Quay sudah memenuhi rasa kepuasan pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
3. Perlukah adanya fasilitas tambahan pada setiap area Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
4. Apakah pelayanan dan kebersihan pada Surabaya North Quay sudah baik?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum

KHUSUSNYA

1. Apakah arsitektur area pada area outdoor sudah nyaman bagi pengunjung?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
2. Apakah pencahayaan area outdoor pada malam sudah baik bagi pengunjung ?
   - ◉ Sudah
   - ○ Belum
3. Apakah desain pada area outdoor sudah memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung ?
   - ○ Sudah
   - ◉ Belum
4. Apakah perlu adanya pembaharuan desain dan fasilitas pada area outdoor Surabaya North Quay?
   - ◉ Perlu
   - ○ Tidak
5. Seperti apa desain yang cocok pada area outdoor Surabaya North Quay agar semakin menarik minat pengunjung?

6. Desain meja manakah yang cocok digunakan pada area food court Surabaya North Quay?

Pihak Pengelola

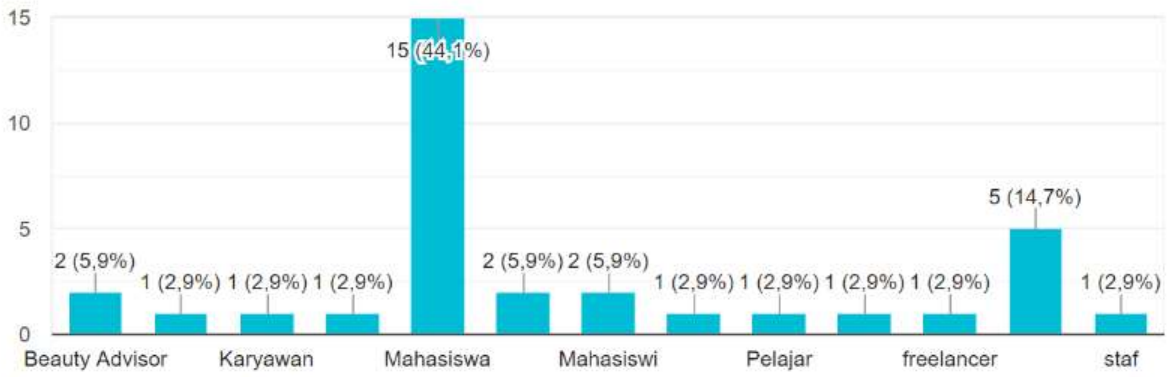
1. konsep apa yang diterapkan pada SNQ saat ini?
   * konsepnya tidak ada, hanya desainnya mengikuti dari fasadnya yang menyerupai bentuk kapal.
2. Fasilitas apa saja yang ada pada SNQ?
   * Fasilitasnya diperuntukkan semakrmal mungkin untuk pengunjung. Seperti foodcourt, live music. Namun beberapa fasilitas tidak digunakan sesuai fungsinya.
3. Ruangan apa saja yg terdapat pada lantai 3 ini?
   * Disini hanya ada 3 pembagian ruang, Ruang SNQ dibuka untuk masyarakat, ada kantor juga dan tempat pemandu kapal untuk memandu kapal yg berlabuh
4. Jumlah pengunjung setiap hari ada berapa?
   * kalau setiap hari bisa 200-300 pengunjung tetapi kalau ada event kapal pesiar bisa 3000. Selain itu, kebanyakan pengunjung berasal dari luar Surabaya.
5. Harapan yang anda inginkan untuk SNQ kedepan?
   * kami ingin terus melayani pengunjung dengan baik serta memberikan pelayanan dan fasilitas terbaik. Harapan juga adanya ruangan dapur khusus untuk para penyewa stan karena dapur saat ini berada bukan pada tempat semestinya.

Pihak Stan Makanan

1. Apakah menyewa tempat disini menyuntungkan?
   * ~~Tidak~~ Iya, namun keuntungan setiap hari tidak menentu
2. Apa masalah para penyewa stan disini?
   * Pengunjung lebih banyak menghabiskan waktunya kearea outdoor
3. Harapan kedepan?
   * Perlu adanya strategi atau pun pemotan ulang menyerai stan makanan agar pengunjung lebih berminat. Fasilitas makan diperbanyak lagi serta sirulasi lebih diperhatikan lagi

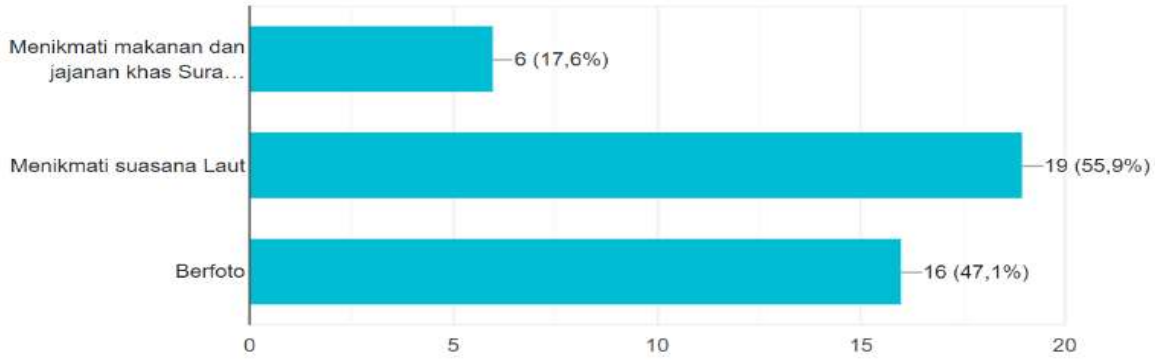
Pekerjaan

34 tanggapan



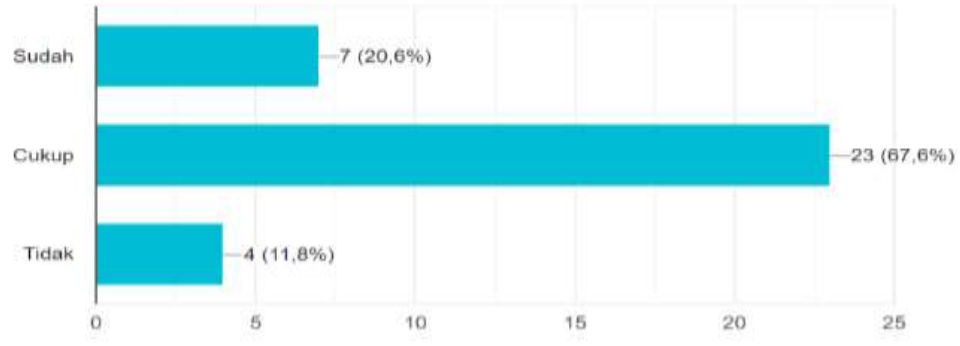
Kegiatan apa yang anda lakukan ketika berkunjung ke Surabaya North Quay?

34 tanggapan



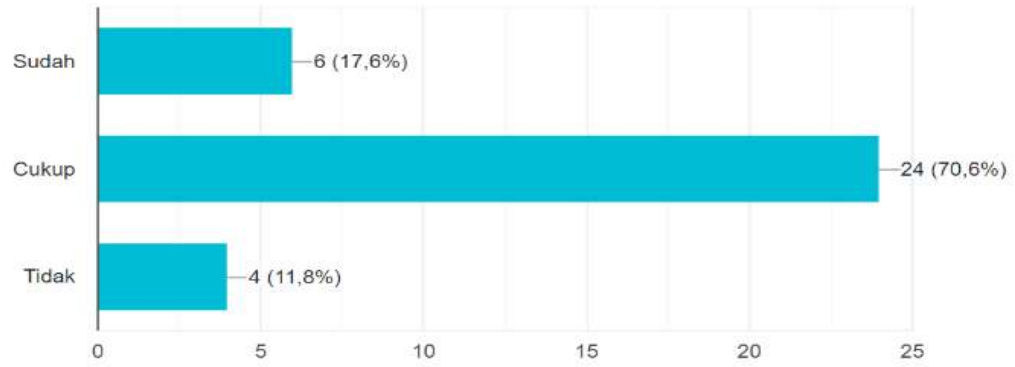
Apakah fasilitas pada keseluruhan area indoor ataupun outdoor Surabaya North Quay sudah baik dan memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung?

34 tanggapan



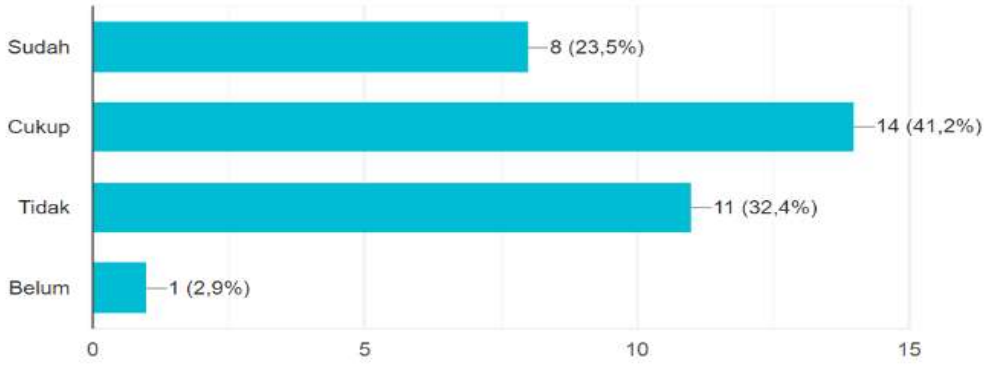
Apakah sirkulasi pada keselurahan area indoor ataupun outdoor Surabya North Quay sudah baik?

34 tanggapan



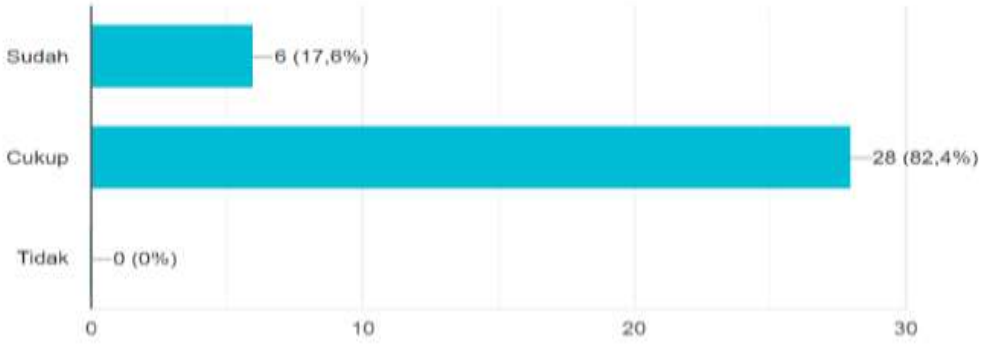
Apakah kebersihan dan pelayanan pada Surabaya North Quay sudah baik?

34 tanggapan



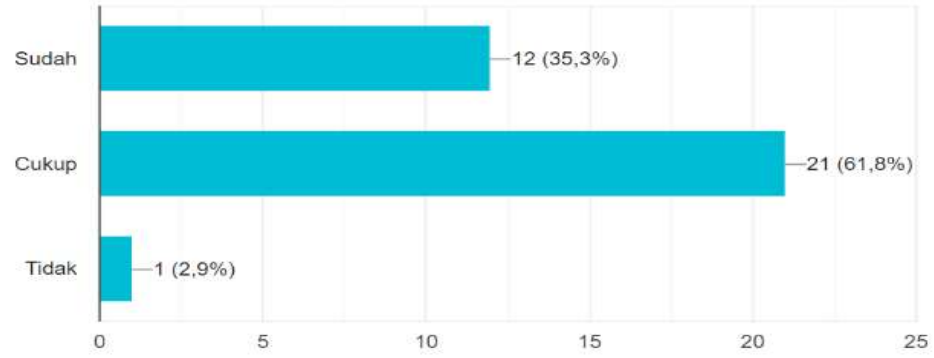
Apakah penghawaan pada keselurahan area indoor ataupun outdoor Surabaya North Quay sudah baik?

34 tanggapan



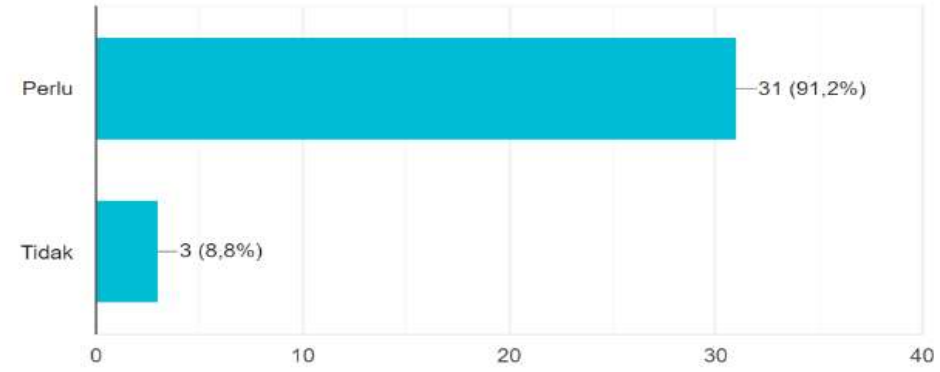
Apakah pencahayaan pada keselurahan area indoor ataupun outdoor Surabaya North Quay sudah baik?

34 tanggapan



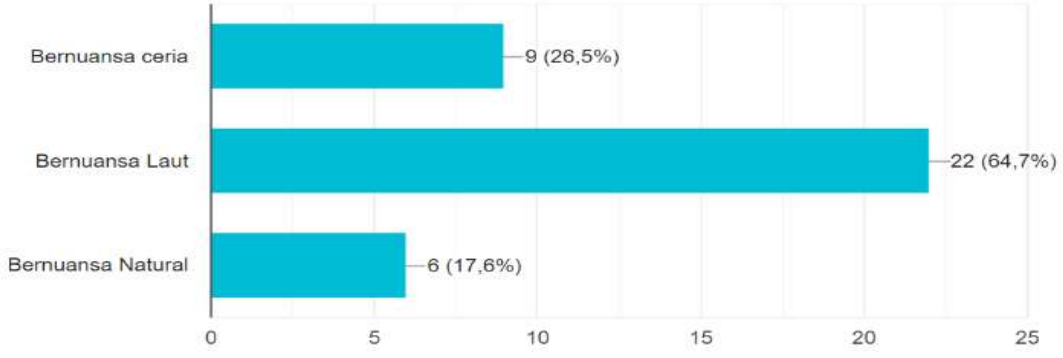
Apakah perlu adanya pembaharuan desain pada keselurahan area indoor ataupun outdoor Surabaya North Quay?

34 tanggapan



Desain manakah yang cocok diterapkan pada area outdoor Surabaya North Quay?

34 tanggapan

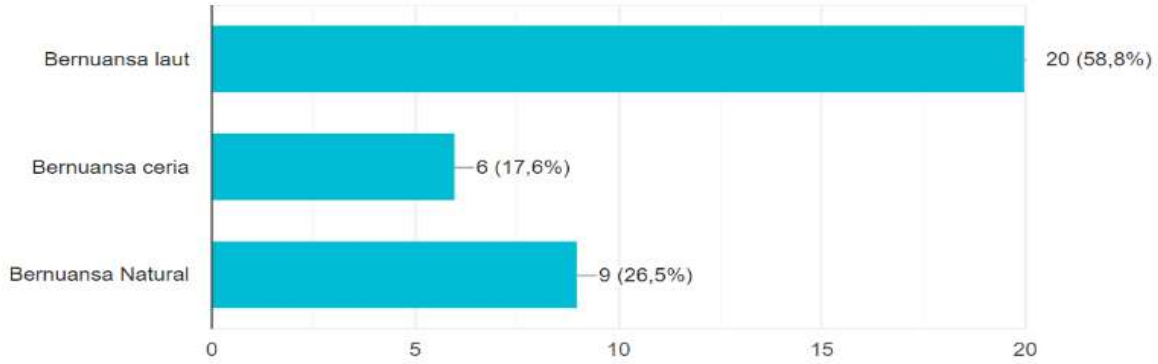


Furnitur manakah yang cocok diterapkan pada area outdoor Surabaya North Quay?

34 tanggapan

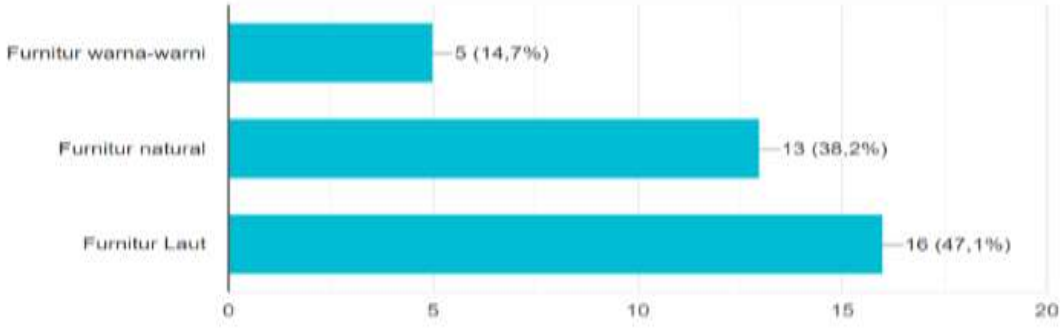
Desain manakah yang cocok diterapkan pada area indoor Surabaya North Quay?

34 tanggapan



Furnitur manakah yang cocok diterapkan pada area outdoor Surabaya North Quay?

34 tanggapan

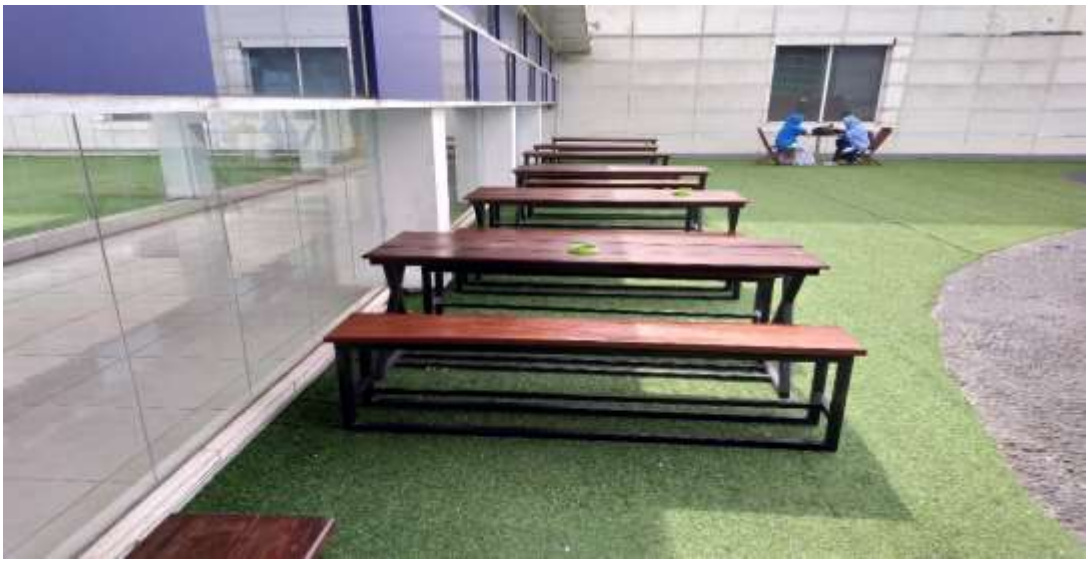


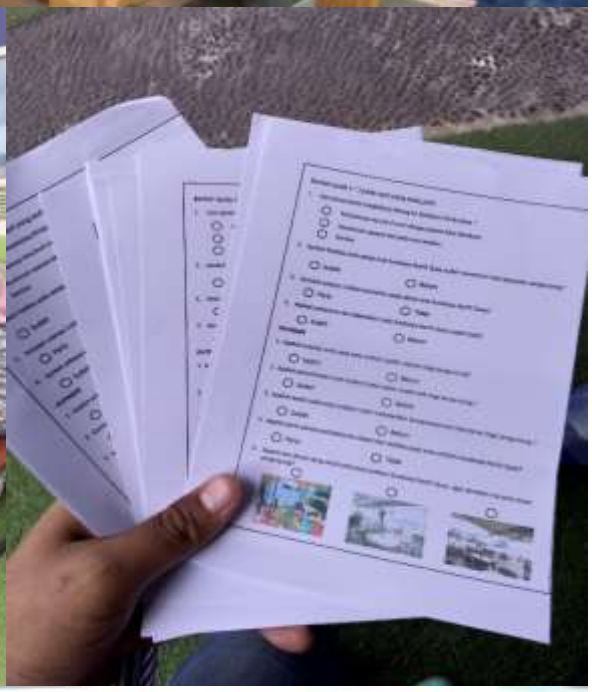
No	Apakah harapan anda untuk Surabaya North Quay kedepan?
1	can bring surabaya into a better metropolitan city
2	Menjadi destinasi wisata terbaik se Indonesia
3	Lebih ditingkatkan lagi desainnya
4	Semoga menjadi wisata bahari terbaik
5	Desain ditingkatkan lagi
6	Lebih ditingkatkan lagi desain dan pelayanannya
7	Tidak ada
8	Lebih ditingkatkan lagi pelayanan dan fasilitasnya
9	menjadi wisata terbaik se Jawa Timur
10	Lebih ditingkatkan lagi pelayanan dan kebersihannya
11	Lebih ditingkatkan lagi pelayanannya dan desainya perlu di perbaiki lagi
12	Perlu adanya fasilitas tambahan seperti area bermain, toilet dan lainnya
13	Ga adaaa
14	Lebih baik dan bagus lagi
15	Ditingkatkan desain, pelayanan dan fasilitasnya
16	Kursi yang diruang tunggu harus diperbanyak lagi terutama di area food court, jika disetiap acara di SNQ banyak pengunjung yang tidak kebagian kursi
17	Lebih instagramable lagi
18	Semoga kedepannya lebih bagus dan bisa menginspirasi dan selalu berinovasi lebih baik lagi
19	perlu diperanyak jumlah kursi dan mejanya
20	Perlu diperbanyak jumlah kursi dan ditingkatkan lagi pelayananya
21	Ac
22	Semoga lebih bisa menarik wisatawan domestik bahkan mancanegara
23	Lebih bagus
24	Menjadi lebih baik dari sebelumnya
25	Semoga menjadi tempat wisata pilihan ketika datang ke surabaya
26	Menjadi lebih bagus, menarik, dan instagramable
27	Berharap kebersihan dan kenyamanannya lebih ditingkatkan
28	Semoga lebih baik
29	.....
30	Lebih dijaga lagi kebersihannya, dan tempat sampahnya ditambah lagi
31	Makin kece aja :)
32	Semoga Surabaya North Quay menjadi lebih nyaman lagi
33	Semoga tidak merusak bumi dan tidak menimbulkan global warnin
34	Semoga semakin diminati pengunjung

EAST JAVA

EAST JAVA

SURA
BAYA
SQUARE





Lampiran 4: Lembar Kendali Asitensi

- Lembar Kendali Asitensi K1
- Lembar Kendali Asitensi K2
- Lembar Kendali Asitensi K4
- Lembar Kendali Asitensi Revisian K4

Umur 14

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER ______ TAHUN ______

Hari / Tanggal	Selasa / 19-03-2019

Nama Mahasiswa/i	M. misbah
NRP	
Dosen ~~Pembimbing /~~ Penguji *	Aria Weny.

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
→ Studi banding ?. → lebih spesifik penggunaan. & kebutuhan.   → Resetnya, apa yg diperoleh /Hasil Riset   → Sirkulasi sendiri sebelum ?. → ditampilkan bagaimana asalnya ada/hasil analisanya

Tanda Tangan
[signature]

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER ______ TAHUN ______

Hari / Tanggal	Selasa / 07-05-2019

Nama Mahasiswa/i	Muba
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *)	Aria Weny

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
(1) signage ? (2) gartek → w/ gbr detail sesuaikan dgn arah proyeksi (3) pola lantai klo bs tdk memotong furniture

Tanda Tangan
[signature]

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER ______ TAHUN ______

Hari / Tanggal	Selasa / 02 - 07 - 2019

Nama Mahasiswa/i	M. MISBAH HANIF
NRP	08415400000025
Dosen Pembimbing / ~~Penguji~~ *	ANGGRA A.R

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
- GREEN DIHAPUS AJA - Totalitas dalam desain - stand makanan² kenapa tdk didesain? - beban bulatan max - Surabaya ; green, blm optimal P Budiono Green Marketing Feel dlm ruang belum terasa Komp — Desain — glr keajaib! ↓ langsat view cashier

Tanda Tangan
[signature]

LEMBAR KENDALI ASISTENSI
TUGAS AKHIR SEMESTER _____ TAHUN _____

PERHATIAN
Syarat mengikuti KOLOKIUM adalah telah melakukan minimal 5x (lima kali) asistensi dan / atau dinyatakan layak oleh pembimbing.

NAMA MAHASISWA : Mochamad Misbu Hanif
NRP : 0891159 0000025
JUDUL TUGAS AKHIR : Redesain Interior Surabaya North Quay Sekaya. Wisata Bahari Berkonsep Maritim Bernuansa Surabaya
DOSEN PEMBIMBING : Anggara Ayu Puclitra, ST, MMT.

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
1.	15 Juli 2019	- Konsep green dihilangkan saja, jika tidak dapat melengkapi konsep, laporan, dll. - Cashier dipindahkan ke dekat pintu utama! - Layout furniture diatur lbh memaksimalkan view - Resto stand makanan di seragamkan	
2.	23 Juli 2019	- Gambar lebih diperbaiki lagi	

Lampiran 5: Surat Pernyataan Bebas Plagiat

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa laporan hasil Tugas Akhir Desain Interior berupa gambar 3D dan gambar kerja adalah hasil karya saya pribadi tanpa tindakan *plagiarisme* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Jika dikemudian hari ternyata terbukti saya melakukan tindakan *plagiarisme*, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, Juli 2019

Mochamad Misba Hanif
Nrp. 08411540000025

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telp: 031-5925223 ext 1438 Fax: 031-5925223
http://www.interior.its.ac.id