

Aplikasi Finishing Rustic Style untuk Galeri, Kafe dan Retail

Elvira Dwi Jayanti, S.P. Honggowidjaja
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: elviradj92@gmail.com ; sphongwi@peter.petra.ac.id

Abstrak—Perancangan Interior Galeri, Kafe dan Retail Nostalgia ini dirancang dengan tujuan dan harapan agar dapat berguna untuk masyarakat sebagai tempat hiburan, informasi, dan edukasi di satu tempat yang sama untuk berbagai kalangan masyarakat khususnya masyarakat yang pernah ada di era 1960-1990.

Perancangan interior galeri, kafe dan retail nostalgia ini akan menghasilkan sebuah karya desain yang rencananya akan dididirikan di daerah Surabaya bagian tengah yaitu di daerah sekita Tunjungan dan dengan hotel Majapahit. Lokasi perancangan yang dipilih untuk perancangan ini cukup strategis dan berprospek, karena berada di kawasan yang ramai dan juga kawasan yang memiliki nilai sejarah yang tinggi, sehingga merupakan daya tarik masyarakat luas yaitu masyarakat Surabaya maupun masyarakat pendatang dan tourist.

Dalam upaya untuk dapat merealisasikan perancangan ini maka dibutuhkan beberapa tahap untuk memenuhi kebutuhan perancangan. Tahapan yang pertama yaitu mencari data yang dibutuhkan dengan lengkap yang terkait dengan perancangan. Seperti data literatur, data tipologi sebagai pembanding yaitu antara lain kopitiam 88 di Surabaya, Ourbar di Surabaya, The Bistrot di Seminyak Bali, dan Cosmic Diner di Sunset Road di Bali.

Kata Kunci— Galeri, Kafe, Retail, Surabaya

Abstract-Interior Design Gallery, Cafe and Retail Nostalgia is designed with the goals and expectations in order to be useful to the community as a place of entertainment, information, and education in the same, especially people who ever existed in the era of 1960-1990.

Interior design galleries, cafes and retail will generate a nostalgic is scheduled to be build in Surabaya, in the central part of the city area and the hotel Tunjungan and Majapahit. This location was chosen for the strategic place design and prospects, the location in a crowded area with high historical values, so that it communities and tourist.

In an effort to be able to realize this design then takes several steps to meet the design requirements. The first stage is to find data that is needed to complete the design. As with literature data, the data typology as a comparison among other are kopitiam 88 in Surabaya, Surabaya Ourbar, The Bistrot in Seminyak Bali, and Cosmic Diner on Sunset Road in Bali.

Keyword- Gallery, Cafe, Retail, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini di kota-kota besar seperti Surabaya memang banyak sekali menjumpai kafe dan retail yang mengusung tema *oldies*, namun sebagian besar diantaranya, target yang dimasuki adalah kalangan remaja. Sehingga masyarakat yang lebih tua kekurangan wadah untuk menyalurkan keinginan dan kebutuhannya akan hiburan. Sehingga perancangan ini dibuat selain untuk memenuhi keinginan masyarakat yang masih remaja, keinginan masyarakat yang lebih tua ini juga dapat tersalurkan, sehingga dapat tercipta sosialisasi yang baik antar kalangan. Selain itu, perancangan ini juga digunakan untuk memberikan informasi dan edukasi bagi masyarakat baik dari kalangan muda ataupun tua, mengenai objek seperti *style* pada era tersebut, barang-barang, sampai makanan ringan. Sampai sekarang pun hal-hal tersebut masih banyak diminati dan di senangi oleh banyak orang dari berbagai kalangan karena mereka dapat bernostalgia dan memiliki kesenangan tersendiri.

Dari latar belakang diatas muncul beberapa rumusan masalah, antara lain :

- Bagaimana membuat tempat hiburan yang dapat mencakup kalangan muda dan maupun tua dalam suatu area?
- Bagaimana membuat desain interior Kafe, Galeri, dan Retail yang baik dan menarik di dalam satu area gedung dan dapat berkaitan antar satu dan lainnya?

Untuk menghasilkan perancangan yang akan dicapai maka dibutuhkan beberapa metode perancangan, yaitu antara lain :

- Studi literatur
- Pengumpulan data awal
- Programming

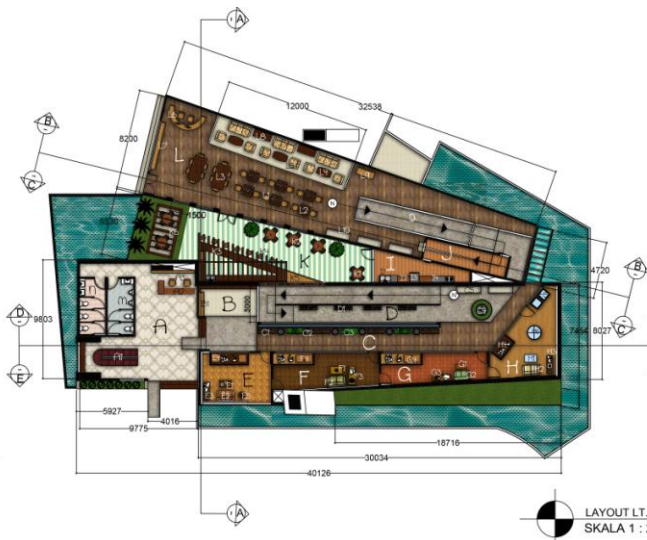
II. KONSEP PERANCANGAN

Konsep dari perancangan ini adalah *Old Neighbourhood* yang terinspirasi dari kehidupan lingkungan masyarakat di masa lampau. Lingkungan disini identic dengan area *outdoor*, tempat dimana masyarakat berkumpul dan melakukan aktivitas seperti bertemu dengan kerabat, bertemu dengan masyarakat luas, lingkungan tempat anak-anak bermain, aktivitas masyarakat dalam ekonomi yaitu berdagang, pertemuan penjual dan pembeli.

Style dari perancangan ini adalah Modern – Rustic, yang tercipta karena bentukan bangunan yang geometris serta penggunaan perabot yang memiliki bentukan yang *simple* yang merupakan ciri dari modernisme, sedangkan finishing yang digunakan adalah rustic karena rustic dapat mencerminkan kesan tua, alami dan kaya akan material alam.

III. APLIKASI KONSEP

A. Layout Perancangan



Gambar 1. *Layout Perancangan Lantai 1*
Layout perancangan lantai 1 memiliki area Lobby, Galeri peruangan, area Kafe *indoor* dan Kafe *outdoor*.



Gambar 2. *Layout Perancangan Lantai 2*

Layout lantai 2 memiliki area Galeri yang digunakan sebagai area galeri foto dan kamera, area edukasi untuk anak, dan juga Retail yang menjual pernik pernik serta makanan ringan yang pernah ada di era dulu. Lantai 1 dan lantai 2 dihubungkan dengan rem yang ada di kedua sisi gedung.

B. Perspektif Perancangan



Gambar 3. *Kafe indoor*

Kafe indoor banyak menggunakan material kayu yang diaplikasikan di lantai, plafon, maupun perabot yang *unfinish* sehingga dapat memperkuat kesan *rustic*.



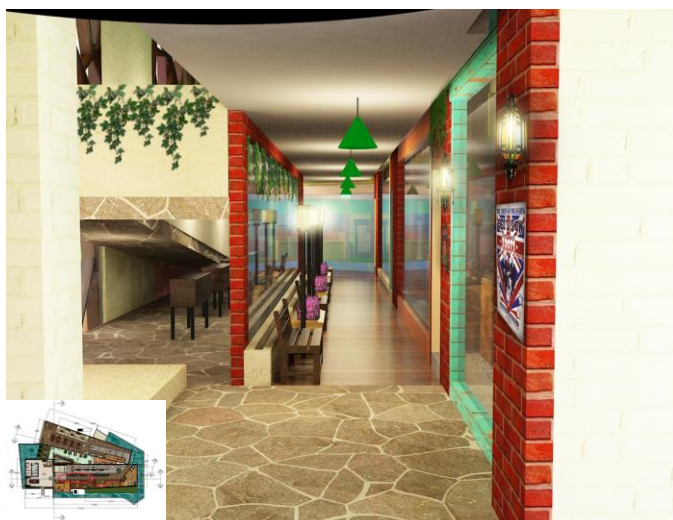
Gambar 4. *Kafe Outdoor*

Kafe area outdoor memiliki area bar yang di buat di sudut existing, dan dibuat memiliki para-para sehingga menjadi pengganti plafon seperti pergola di area duduk *customer*. Penggunaan para-para dan pergola merupakan pengganti plafon, yang dibuat dari kayu *unfinish*.



Gambar 4. Galeri lantai 1

Galeri memiliki area peruang yaitu galeri 1960, 1970, 1980, 1990. Dengan aplikasi bata ekspose pada dinding dan batu ekspose pada lantai, material ekspose adalah salah satu ciri *rustic*.



Gambar 5. Galeri lantai 1

Galeri pada lantai 1 ini dibuat seolah-olah sedang berada di terasan lingkungan rumah, dan pada area pembatas diberi aliran air supaya terasa lebih asri dan dingin juga dapat membantu pencahayaan area bawah rem yang juga dapat di akses dan di lalui orang. Panel kayu cat *unfinish* juga di aplikasikan pada area ini, seperti pada area list jendela kaca pada setiap ruangan galeri. cat *unfinish* dapat membuat kesan *old*.



Gambar 6. Galeri lantai 2

Galeri lantai 2 merupakan area untuk pameran foto per jalan permasa yaitu era 1960, 1970, 1980, 1990, dan era 2000, juga ada display pameran kamera kuno. Pada ujung ruangan terdapat area edukasi anak. Finishing tang digunakan untuk display dan para-para plafon adalah jati belanda *unfinish*.



Gambar 7. Retail lantai 2

Area retail lantai 2 merupakan tempat untuk menjual barang-barang, dan makanan ringan yang ada pada era lampau yang sekarang sudah jarang ditemui di pasaran. Serta pada ujung retail terdapat area untuk berjualan baju. Finishing lantai adalah menggunakan terakota sehingga dapat menunjang kesan *unfinish* dari elemen interior itu sendiri.

IV. KESIMPULAN

Dengan adanya perancangan Galeri, Kafe dan Retail nostalgia ini diharapkan masyarakat Surabaya dapat menemukan tempat hiburan baru yang menarik dengan bentuk Galeri yang berisi tentang era 1960 – 1990, kafe ,retail yang menjual barang-barang serta makanan ringan yang sudah jarang kita temui pada era ini dan juga adanya area edukasi anak yang mengajarkan masyarakat muda membuat kerajinan tangan yang bahan dasarnya sederhana seperti mainan yang

pernah kita temui di era lalu, sehingga juga dapat mengajarkan kepada masyarakat muda bahwa bahagia itu sederhana, tidak harus selalu dengan menggunakan teknologi masa kini. Diharapkan dengan perancangan ini, semakin banyak tempat hiburan yang menyediakan fasilitas informasi dan edukasi bagi seluruh kalangan masyarakat khususnya di Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Elvira Dwi Jayanti, yang pertama terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah menyertai penulis selama mengerjakan jurnal ini sehingga bisa sampai pada tahap sejauh ini dan selesai tepat pada waktunya.

Tidak terlepas dari bantuan banyak pihak maka pada kesempatan kali ini penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak tersebut, yaitu:

1. S.P.Honggowidjaja, M.Sc., Arch, selaku pembimbing.
2. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun material.

Akhir kata, bak kata pepatah tiada gading yang tak retak sebagaimana laporan ini masih jauh dari sempurna. Apabila terdapat kesalahan, penulis mengharapkan kritik dan saran agar selanjutnya dapat lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. (Chiara, Joseph dan John Callender. Time saver standarts for interior design and space planning. New York ; Mc Graw Hill Book Company, 1990.)
2. (Lawson, Fred. Restaurant Planning and Design. New York ; prentice Hall Inc.1973)
3. (Neufert, Ernst. Data Arsitek (edisi 2) 135-137. Jakarta ; Erlangga, 1987.)
4. (Pile, John F. Interior Design Second Book of Office, New Jersey ; Prentice-Hall, Inc, 2003.)
5. (Soekresno. Management Food and Beverage service hotel. Jakarta ; PT. Gramedia pustaka utama, 2000.)
6. (Tutt, Patricia dan David Adler. W Metric Handbook. London ; The architectural press, 1979.)
7. (Weinstein, Carol Simon dan David, Thomas G. *Space for Children: The Built Environment and Child Development*. USA.:Plenum Press, 1987.)