

# Interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung di Malang

Chyntia Tanudjaja

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: chyntia\_tanudjaja@hotmail.com

**Abstrak**—Proyek ini bertujuan untuk mendesain interior dari cabang Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung yang bertempat di kota Batu, Malang. Target yang ingin dicapai adalah desain interior yang memberi kesan ergonomis, nyaman, serta menonjolkan lokal konten Jawa. Dengan mengaplikasikan konsep *exotic, unique, authentic*, juga gaya tradisional kontemporer, tujuan untuk menjadikan Rumah Makan dan Kolam Pancing Agung sebagai objek wisata yang dikenal di Malang dapat tercapai.

**Kata Kunci**—*authentic, exotic, kolam pancing, rumah makan lesehan, unique*

**Abstrac**—This project intends to design the interiors of the branch of Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung that will be located in the city of Batu, Malang. The objectives that is hoped to be achieved are to give ergonomic and comfortable feeling, and also to accentuate the Javanese local contents. By applying *exotic, unique and authentic* concepts, and also traditional contemporary styles, the objective of making Rumah Makan dan Kolam Pancing Agung as a well-known tourist destination can hopefully be achieved.

**Keyword**— *authentic, exotic, kolam pancing, rumah makan lesehan, unique*

## I. PENDAHULUAN

RUMAH Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung merupakan salah satu tempat wisata kuliner yang cukup digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, baik dari kalangan anak muda hingga yang berkeluarga. Tetapi lokasinya yang berada di Pacet, Mojokerto, menimbulkan efek kurang maksimalnya potensi pengunjung rumah makan. Hal ini dikarenakan susah akses jalan untuk menuju ke lokasi dan kurangnya tempat wisata lain di daerah Pacet. Maka dari itu disarankan dibangunnya cabang dari Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung di kota Batu, Malang.

Konten dari makalah ini menitikberatkan pada desain interior rumah makan lesehan dan kolam pancing. Lingkup perancangan proyek ini mencakup area-area berikut: ruang makan *outdoor*; kolam pancing; bar; *stage*; *gift shop*; dapur; toilet. Desain interior dilakukan dengan bersumbu terhadap tiga buah konsep utama yaitu *exotic, unique, authentic*. Ketiga konsep tersebut diharapkan dapat menonjolkan lokal konten Jawa dari Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung.

## II. METODE PERANCANGAN

Data yang diperlukan untuk perancangan interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung di Malang yaitu data lokasi yang akan di gunakan, data - data literatur mengenai standarisasi pembuatan kolam pancing, data mengenai aktivitas pengguna dan pengunjung, data besaran ruang dan sirkulasi, data yang menyangkut menu makanan dan permasalahan yang timbul pada sebuah rumah makan yang termasuk di dalamnya terdapat aktivitas pelayanan, selain itu data mengenai unsur - unsur yang terdapat dalam budaya yang berkaitan dengan penerapan interior pada rumah makan tersebut, data mengenai konstruksi bangunan rumah makan lesehan seperti bambu, dan data tentang pemahaman material alam, dan yang terpenting yaitu data tipologi, yang akan digunakan sebagai data pembandingan dan sebagai inspirasi untuk desain yang akan di hasilkan nanti.

Untuk pengkajian tipologi terdapat rumah makan lesehan Mang engking yang terdapat di Bali. Rumah makan lesehan Mang Engking adalah satu tempat wisata kuliner yang terletak di Bali, bangunan bersifat open space dengan nuansa alamdan udara yang sejuk. Terdapat Saung-saung yang terbuat dari Kayu dengan atap ijuk berjejer dikelilingi oleh balong (kolam ikan dan kolam pancing) yang cukup luas. Banguna bergaya joglo dengan material bambu menjadi dominan. Desain secara keseluruhan unity dan sangat baik karena selaras dengan alam. Memanfaatkan tanaman sebagai elemen estetik dan Mengkombinasikan warna – warna alam dengan sangat baik, seperti warna coklat tua hingga coklat muda yang menjadi nuansa warna dari rumah makan Mang Engking.



Gambar 1. Rumah Makan Mang Engking Bali

Bangunan berbentuk simetri dengan gaya arsitektur rumah Jawa (Joglo). Tidak semua rumah makannya terbuka, terdapat juga ruang privat dimana ruang makannya bersifat

tertutup sehingga menggunakan pencahayaan dan penghawaan secara buatan di dalamnya.

III. KONSEP PERANCANGAN

Rumah makan lesehan dan kolam pancing Agung yang menampilkan nuansa lokal agar para pengunjung, baik lokal maupun asing dapat lebih mengenal kekayaan budaya Indonesia, khususnya budaya Jawa sehingga tempat ini juga dapat menjadi salah satu alternatif tujuan wisata di kota Malang.

Rumah makan lesehan dan kolam pancing ini ingin menciptakan nuansa alam baik di dalam ruang makan indoor maupun outdoor lewat konsep E.U.A (*Exotic, Unique, dan Authentic*).

*Exotic* yaitu memiliki daya tarik yang khas. Hal ini diwujudkan lewat komposisi desain dengan bentukan dan sirkulasi yang dinamis agar lebih menarik serta. *Unique* yaitu sesuatu yang berbeda, misalnya dengan penggunaan unique furniture namun tetap menyesuaikan dengan fungsinya. Di samping itu juga dihadirkan nuansa outdoor pada ruang makan indoor lewat penggunaan material dari alam seperti kayu, bambu, dan rotan untuk memperkuat nuansa alam dalam ruang. *Authentic* yaitu sesuatu yang original, sehingga dimasukkan unsur-unsur lokal berupa sentuhan Jawa pada elemen interiornya. Ketiga hal tersebut dipadukan menjadi sebuah konsep perancangan interior untuk menjawab permasalahan yang ada.

Penerapan konsep terdapat pada karakter, gaya dan ruang rumah makan. Karakter dan gaya desain sangat berpengaruh dalam perancangan interior. Lewat konsep baru yang diterapkan pada rumah makan lesehan dan kolam pancing ini diharapkan dapat membawa karakter dan gaya baru pula pada desain. Konsep E.U.A (*Exotic, Unique, dan Authentic*) ingin menghadirkan nuansa lokal Jawa lewat karakter dan gaya tradisional kontemporer.

Tradisional adalah "sikap dan cara berpikir serta bertindak yg selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yg ada secara turun-temurun, menurut tradisi" (KBBI, 2008). Sedangkan kontemporer adalah "pada waktu yang sama; pada masa kini" (KBBI,2008). Sehingga desain dengan karakter dan gaya tradisional kontemporer adalah desain yang berpegang pada norma dan adat kebiasaan, namun disesuaikan dengan masa kini. Penerapan tradisional kontemporer dalam perancangan interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung. Terdapat penggunaan jembatan dalam ruang *indoor*. yang diletakkan pada area pintu masuk. Adanya pondok yang di desain dengan mengadaptasi bentukan rumah tradisional Jawa yaitu Joglo yang di digunakan sebagai area VIP. Penggunaan peralatan masak Jawa sebagai elemen estetis pada ruang, khususnya pada area pusat oleh - oleh (*gift shop*). Penggunaan material alam seperti bambu apus, batu candi, batu kelingker, jerami Jawa yang di *expose*. Untuk memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan secara alami hampir pada seluruh ruangan, baik area *indoor* maupun pada area *outdoor*.

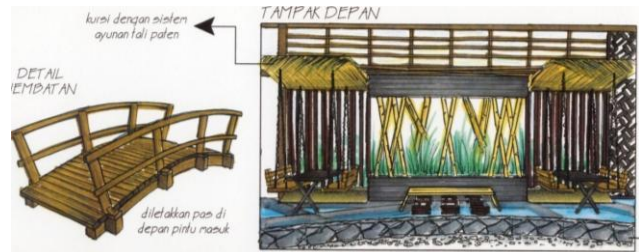
Suasana ruang yang ingin dihadirkan pada ruang makan lesehan adalah tenang, sehingga banyak digunakan warna-

warna hangat seperti coklat yang diperoleh dari penggunaan material alam. Namun juga digunakan warna merah pada elemen dinding untuk menggugah selera makan.

Desain interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung bertujuan menciptakan desain yang ergonomis, nyaman serta menonjolkan lokal konten Jawa melalui konsep *exotic, unique, authentic*.

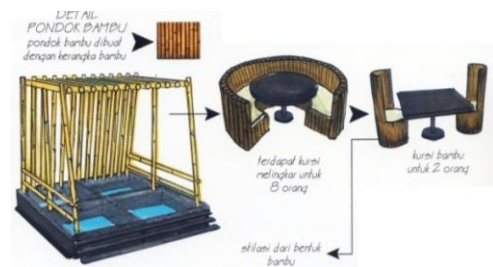


Gambar 2. Area Ruang Makan Indoor

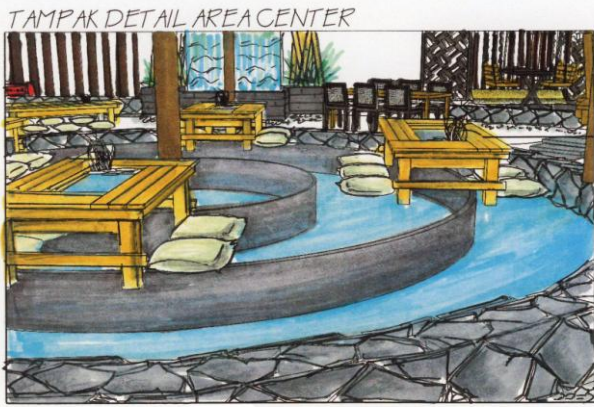


Gambar 3. Pintu masuk berupa jembatan

Pada awal desain Perancang berfikir untuk memberikan banyak elemen air dalam ruang, terutama pembuatan kolam indoor yang bertujuan untuk menguatkan kesan alam di dalam ruang, namun banyak pertimbangan di dalamnya dari segi perawatan hingga pertimbangan masalah kelembapan dalam ruang, sehingga pada transformasi desain, kolam yang di terapkan pada lantai di ubah menjadi pola lantai dengan menonjolkan tekstur dari kayu yang di gunakan pada lantai. Gambar 2 Menunjukkan area ruang makan indoor dan terapat di dalamnya area VIP. Gambar 3 menunjukan penggunaan jembatan pada area pintu masuk sebagai bentuk penerapan konsep eksotik dalam ruang.



Gambar 3. Detail perabot dan elemen interior



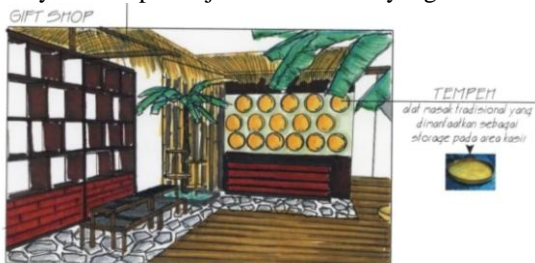
Gambar 4. Detail perabot dan elemen interior

Gambar 4 merupakan detail dari perabotan yang terdapat pada area VIP ruang. Terlihat pada sketsa yaitu pada bagian lantai perancang menggunakan kaca yang di bawahnya merupakan kerangka yang terbuat dari besi dan di dalamnya terdapat air untuk memberikan kesan nuansa elemen air yang kuat di dalam ruang.



Gambar 5. Area ruang makan indoor

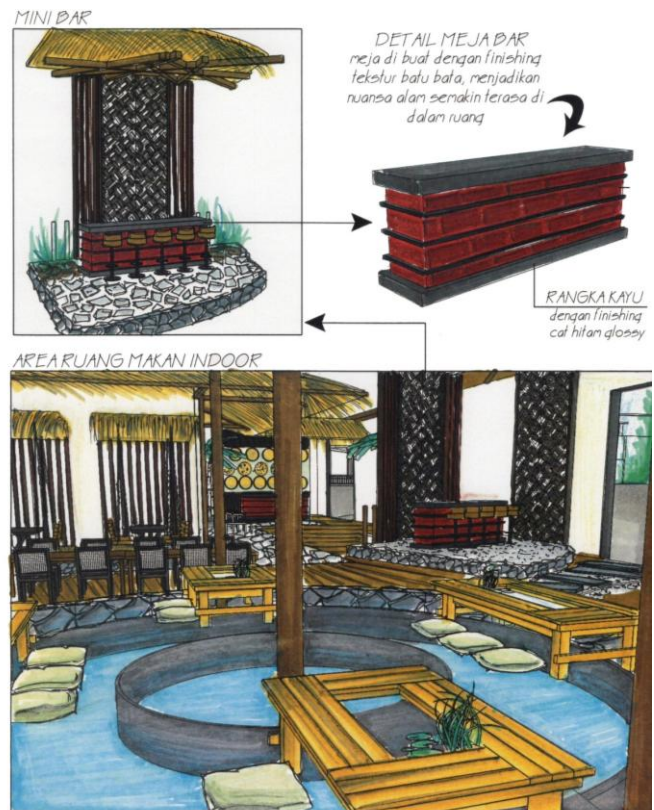
Penerapan material alam tampak sangat kuat di dalam area indoor. Penggunaan material seperti bambu dan alang-alang pada bagian perabot dan elemen interior seperti pada kursi dan elemen interiornya berupa plafon. Terdapat juga bangunan yang menyerupai joglo yang di letakkan di bagian ujung ruang dan pada area center yang di gunakan sebagai area VIP pada ruang. Gambar 5 menunjukkan area pondok yang berada pada bagian sudut ruang yang menghadap pada stage yang bertujuan agar pelanggan yang duduk dapat secara langsung menyaksikan pertunjukan *live music* yang di sediakan.



Gambar 6. Area gift shop

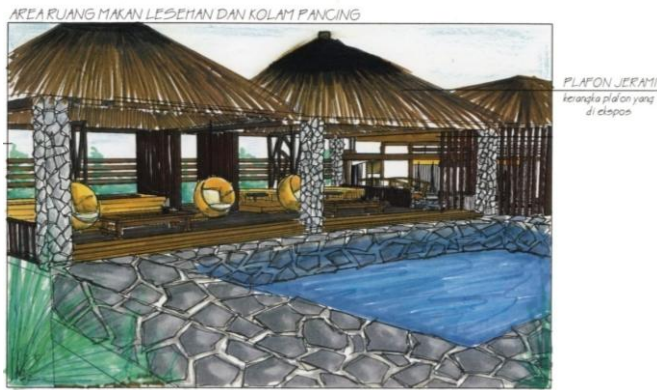
Gambar 6 merupakan sketsa dari area *gift shop*. Gift shop atau pusat oleh - oleh merupakan area tambahan yang di buat oleh perancang dengan tujuan untuk memberikan fungsi yang lebih pada ruang, sehingga memberikan suatu terobosan inovasi yang baru pada pembagian ruang pada suatu rumah makan. Selain *gift shop* perancang juga menambahkan fasilitas tambahan berupa Bar. Hal ini juga merupakan suatu terobosa baru yang di terapkan oleh perancang untuk memberikan inovasi yang baru pada sebuah rumah makan. Area Bar diletakkan menghadap ke panggung dengan tujuan agar pelanggan yang sedang berada pada area bar dapat secara langsung menyaksikan pertunjukan yang ada pada area panggung/

Gambar 7. Tampak area bar pada ruangan indoor



Terlihat pada Gambar 7 detail dari area bar. Penggunaan material alam di terapkan pada perabot, yaitu pada meja bar dan meja kasir pada area *gift shop*, menggunakan batu klinker berwarna merah yang menonjolkan tekstur yang di miliki oleh batu tersebut. Sedangkan untuk kursi bar menggunakan material rotan yang di anyam dan sekaligus menonjolkan tekstur yang di miliki oleh material rotan itu sendiri, untuk warna menggunakan warna maple dengan finishing glossy. Pada area bar dapat dilihat pada Gambar 7 dimana perancang menggunakan batu alam sebagai pola lantai, dengan tujuan untuk menguatkan nuansa alam pada ruang. Dan untuk bagian dinding area bar, perancang memanfaatkan motif patra yang merupakan hasil stilasi dari bentuk batik yang dapat memberikan kesan unik dalam ruang.

Selain area indoor terdapat juga area outdoor pada Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung. Pada area *outdoor* ini di gunakan sekaligus sebagai area kolam pancing, Jadi pengunjung yang duduk pada area outdoor dapat menikmati nuansa pemandangan alam dan juga dapat memancing pada area kolam pancing.



Gambar 8. Area ruang makan outdoor dan kolam pancing

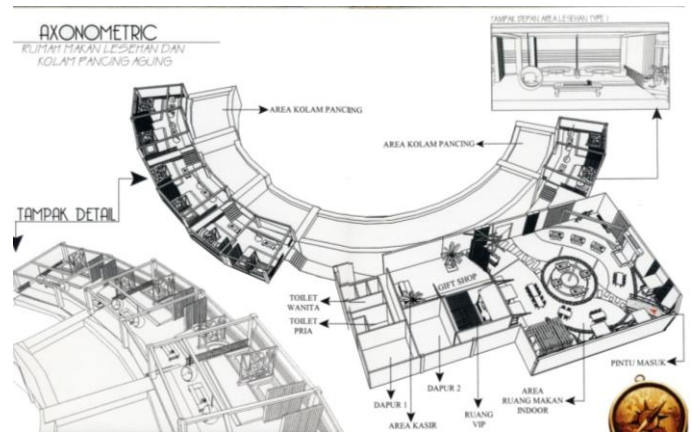
Gambar 8 merupakan sketsa tampak dari rumah makan outdoor dan kolam pancing yang bersifat open space sehingga pencahayaan dan penghawaan secara alami dapat masuk dengan maksimal, karena letak dari Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung berada di kawasan kota Batu, Malang, maka udaranya pun sejuk dan pemandangan yang berada di sekitarnya juga sangat mendukung. Terdapat dua macam ruang pada ruang makan outdoor. Sofa persegi terdapat di area bagian kanan, sedangkan sofa lingkar pada area kiri. dan di bagian depannya terdapat sofa gantung untuk memberikan kenyamanan yang unik pada pengunjung.



Gambar 9. Area ruang makan outdoor tipe pertama

Sofa lingkar yang terdapat pada tipe yang pertama dapat memuat pengunjung sebanyak enam hingga delapan orang pengunjung sekaligus. Sedangkan pada area ruang makan lesehan tipe kedua menggunakan sofa kotak yang mampu menampung lebih banyak pengunjung di bandingkan sofa lingkar. Sofa lingkar di desain dengan menggunakan material rotan yang berwarna *maple* dan menonjolkan tekstur yang dimiliki oleh material rotan tersebut.

Secara keseluruhan ruang dapat dilihat pada Gambar 10 yaitu tampak isometri dari bangunan Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung.



Gambar 10. Tampak isometri Rumah Makan Agung

Terdapat berbagai macam ruang pada interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung ini. Dari arah pintu masuk terdapat ruang makan indoor yang pada area tengahnya terdapat area *VIP* ruang yang menjadi *vocal point* pada ruang, penambahan fasilitas lainnya seperti adanya penambahan panggung sebagai sarana hiburan bagi pengunjung berupa live musik, dan terdapat pula bar dan *gift shop* di dalam ruang makan *indoor*. Tidak hanya ruang makan *indoor* tetapi perancang juga menambahkan satu ruangan tambahan berupa ruang makan indoor yang menggunakan AC di dalam ruang sebagai penghawaan buatan tambahan, ruangan tidak berukuran besar karena ruangan tersebut bukan merupakan suatu ruang dominan pada Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung ini.

Pada tahapan akhir setelah melakukan transformasi desain dan terdapat beberapa perubahan. Hasil desain akhir pada perancangan rumah makan lesehan dan kolam pancing Agung tidak terdapat banyak perubahan. Perubahan yang terjadi hanya pada daerah tengah ruang *VIP*, dan pada area yang memiliki lantai air, pada perubahan air diubah menjadi pola lantai sedangkan area *VIP* yang pada awalnya di letakkan pada indoor diubah peletakkannya di tengah ruang, dan di berikan taman kecil di tengahnya dan terdapat pula kolam kecil sebagai aksesoris estetika pada ruang.

Terdapat lima buah area utama pada Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung ini yaitu, Ruang makan indoor terdiri dari dua yaitu ruang makan dengan penghawaan alami dan buatan (menggunakan AC). Ruang makan *VIP* berupa pondok dengan bentuk Joglo dan diletakkan di *centre* area ruang makan indoor. Untuk Bar diletakkan dekat dengan *stage*. Sedangkan dalam area *gift shop* terdapat dua meja *display*, tiga rak *display* yang memanfaatkan pohon, satu *storage display*, dan satu meja kasir.



Gambar 11. Layout final Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung

Gambar 11 menunjukkan layout final dari Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung yang memiliki desain ergonomis dan nyaman. Konsep *exotic* diwujudkan lewat komposisi desain dengan bentukan dan sirkulasi yang dinamis agar lebih menarik serta memberikan rasa nyaman terhadap pengunjung dan pegawai.

Konsep *unique* diwujudkan dengan penggunaan furnitur-furnitur unik yang dapat menarik perhatian namun tetap memperhatikan fungsi dan kenyamanan dari furnitur tersebut. Di samping itu juga dihadirkan nuansa *outdoor* pada ruang makan *indoor* lewat penggunaan material dari alam seperti kayu, bambu dan rotan untuk memperkuat nuansa alam dalam



Gambar 12. Potongan *Main Entrance* Rumah Makan

ruang. Gambar 12 menunjukkan potongan *Main Entrance* yang di desain dengan menggunakan material alam juga agar antara eksterior maupun interior ruang tetap *unity*. Pada bagian atap menggunakan material alang-alang, dan terdapat branding *Agung* pada area *Main Entrance*.



Gambar 13. Kursi ayunan berbahan *natural* berkonsep *unique*

Gambar 13 menampilkan dua buah perspektif dari kursi ayunan yang menonjolkan konsep *unique*. Penggunaan material kayu dan rotan memperkuat nuansa alam *indoor* sedangkan kenyamanan furnitur tersebut tetap terjaga meskipun terlihat unik dan menarik

Konsep *authentic* memiliki arti sesuatu yang orisinal. Konsep ini diwujudkan dengan memasukkan desain-desain yang orisinal dan lokal konten Jawa agar pengunjung dapat merasakan kentalnya budaya orisinal Jawa di interior ruang. Gambar 4 menunjukkan perspektif ruang makan *indoor* yang didesain dengan faktor menonjolkan budaya Jawa. Hal ini tercapai dengan menggunakan aksesoris-aksesoris Jawa dan alami pada keseluruhan furnitur dan desain ruang. Selain itu juga terpajang foto-foto hitam putih bergapura bertemakan perdesaan Jawa.



Gambar 14. Perspektif Ruang Makan *Indoor*

#### IV. GAYA DAN SUASANA RUANG

Karakter dan gaya desain sangat berpengaruh dalam perancangan interior. Lewat konsep baru yang diterapkan pada rumah makan lesehan dan kolam pancing ini diharapkan dapat membawa karakter dan gaya baru pula pada desain. Konsep *exotic*, *unique*, *authentic* ingin menghadirkan nuansa lokal Jawa lewat karakter dan gaya tradisional kontemporer. Selain itu pemilihan warna pada ruang juga tidak kalah pentingnya untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

Penerapan tradisional kontemporer dalam perancangan interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung dapat terlihat pada gambar 5 dan gambar 6 di bawah. Kedua gambar tersebut memperlihatkan desain dengan nuansa tradisional kontemporer yang di terapkan pada seluruh bagian termasuk di dalamnya pada bagian dinding, lantai, dan plafon ruang. Kerangka plafon ruang makan *indoor* yang di ekspos sehingga nuansa tradisional semakin terasa dalam ruang. Memanfaatkan banyak tanaman hijau sebagai elemen estetika dalam ruang.

Gambar 15. Perspektif Ruang Makan *Indoor* UtamaGambar 16. Perspektif ruang makan *indoor*Gambar 17. Perspektif ruang makan *indoor*

Gambar 15 menunjukkan perspektif ruang makan *indoor* utama yang menggunakan gaya tradisional kontemporer. Keseluruhan tata ruang menggunakan gaya kontemporer, namun ditambahkan pula sentuhan tradisional seperti penggunaan joglo di area makan dan penggunaan material alami. Perancang memanfaatkan elemen estetika pada ruang berupa air terjun *water wall* buatan yang di manfaatkan juga

sebagai penempatan branding dari Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung. Selain itu terdapat kolam buatan pada area VIP yang terletak di tengah ruangan, yang bertujuan untuk memberikan daya tarik estetika dalam ruang, selain kolam juga terdapat tanaman hidup berupa pohon yang terletak di tengah kolam. Perancang juga memberikan sentuhan elemen interior berupa dinding yang berpatra berwarna merah yang bertujuan untuk membangkitkan nafsu makan bagi setiap para pengunjung Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung ini. Gambar 16 menunjukkan area podok yang terletak pada bagian ujung ruang. Di dalam pondok ini terdapat dua jenis kursi yaitu bagi pengunjung yang dua orang dan bagi pengunjung sebanyak enam orang yaitu berupa kursi lingkar yang terbuat dari material bambu. Juga terlihat pada area pintu masuk perancang menerapkan jembatan sebagai jalan menuju ke area tengah, hal ini merupakan sebuah perwujudan dari konsep eksotik.

Pada Gambar 17 merupakan tampak dari perspektif bar, perancang memanfaatkan area bar sebagai penempatan branding dari Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung. Branding di letakkan pada dinding berpatra berwarna merah. Area bar memiliki ukuran yang tidak besar namun tetap disesuaikan dengan standarisasi agar tetap ergonomis. Pemberian lampu sorot di bagian bawah bertujuan untuk menonjolkan *branding* dari Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung.



Gambar 18. Perspektif area bar

Terlihat pada Gambar 18 terdapat penerapan perabot yang unik berupa kursi makan dan meja makan yang didesain dengan konsep ayunan, hal ini juga merupakan perwujudan dari konsep unik dan eksotik dalam interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung. Pada bagian plafon kursi dan meja makan ayunan ini menggunakan material berupa alang - alang yang memberikan nuansa tradisional dalam ruang. Tampak juga perbedaan pola lantai antara ruang makan *indoor*, area *gift shop* dan area bar. Dari penggunaan parket kayu berwarna gelap, terang dan penggunaan pola lantai material batu alam pada bagian bar. Material bambu juga di terapkan pada area bar yaitu pada bagian dinding partisinya.

Gambar 17 menunjukkan perspektif *gift shop* yang juga menggunakan gaya ruang *gift shop* masa kini dengan penempatan *display* produk dan *counter* kasir. Sentuhan tradisional dapat dilihat dengan lebih jelas di ruang ini melalui penempatan furnitur tradisional dan kental akan adat seperti pengayak beras dan piring-piring bermotif tradisional. Perancang memanfaatkan tanaman pohon sebagai rak *display*, hal ini merupakan perwujudan dari penerapan konsep unik pada interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung. Warna yang ditampilkan di rumah makan ini ditujukan untuk memberi suasana tenang terhadap pengunjung. Maka dari itu warna-warna hangat seperti coklat dan hijau diaplikasikan dengan penggunaan material alam. Namun juga digunakan warna merah pada elemen dinding untuk menggugah selera makan pengunjung. Pada area ruang makan outdoor terdapat kolam pancing dengan view pemandangan alam dari kota Batu, Malang dan ditambah dengan udara sejuk karena letaknya yang berada pada dataran tinggi (Gambar 17).

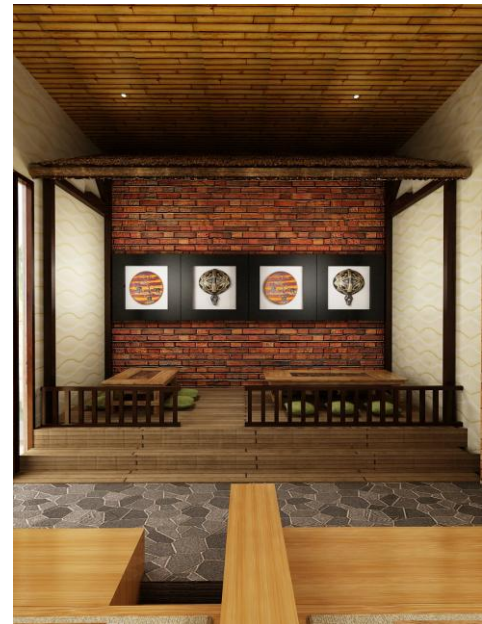


Gambar 17. Perspektif *Gift Shop*



Gambar 18. Tampak dinding depan area *gift-shop*

Gambar 18 merupakan tampak dari dinding depan area *gift shop*. Perancang banyak memberikan sentuhan autentik pada interior berupa gambar - gambar dengan nuansa alam. Memanfaatkan tekstur dari batu bata pada dinding.



Gambar 19. Perspektif Ruang Makan *Indoor* (AC)

Terdapat juga area ruang makan *indoor* yang ber-AC. Pada ruangan ini perancang tetap mempertahankan material - material alam dalam ruang. Terbagi menjadi dua area. Area pertama yang merupakan area lesehan dengan terdapat plafon dengan material alang - alang yang tampak pada Gambar 19. Pada Bagian area yang kedua terdapat meja dan kursi makan persegi yang mampu menampung lebih banyak pengunjung di dalamnya. Tampak pada Gambar 20.



Gambar 20. Perspektif Ruang Makan *Indoor* (AC)

Terdapat elemen interior pada dinding dengan memanfaatkan tanaman hidup dan bambu, dan memanfaatkan kaca pada dinding. Karena ukuran ruang yang tidak terlalu besar maka di gunakan kaca untuk memberikan kesan ruang yang lebih luas. Area ruang makan *indoor* ini memang ukurannya tidak besar karena ruangan ini bukan salah satu ruangan yang dominan pada interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung.



Gambar 21. Perspektif Ruang Makan Indoor (AC)

Pada area ruang makan *indoor* inipun terdapat elemen estetik berupa pigura yang di dalamnya terdapat foto-foto dari nuansa lokal konten. Dinding pada area indoor ini menggunakan dinding tekstur gelombang berwarna krem, yang bertujuan untuk menyeimbangkan warna merah yang ada pada dinding batu bata dalam ruang makan *indoor*.



Gambar 22. Perspektif toilet wanita

Pada area toilet perancang memberikan banyak material alam pada interior ruang. Pemberian elemen estetik pada dinding dengan memberikan alat masak tradisional yang di tempel pada dinding yang bertekstur bambu. Untuk bagian wastafel menggunakan material batu dengan finishing gloss sehingga walaupun terkena air tetap dapat terjaga dengan baik bahan materialnya.

Terdapat tanaman hidup di dalam toilet untuk memberikan sentuhan warna hijau pada ruang toilet. Sedangkan nuansa ruang berwarna coklat untuk memberikan kesan tenang. Pada Gambar 23 terlihat bahwa perancang menggunakan gambar sosok seorang wanita tua sebagai *sign* toilet perempuan sedangkan pada Gambar 24 juga terdapat sosok seorang pria tua sebagai *sign* toilet pria. Area toilet pria dan wanita di desain dengan nuansa dan gaya desain yang hampir sama dengan tujuan agar ke dua toilet tersebut tetap *unity*.



Gambar 23. Perspektif toilet wanita



Gambar 24. Perspektif toilet pria

Terlihat pada Gambar 24 perancang memberikan elemen estetik berupa tanaman hijau tidak hanya pada toilet wanita namun juga terdapat pada ruang toilet pria. Pada bagian dinding juga menggunakan material bambu. Untuk bagian lantai digunakan warna abu-abu kecokelatan untuk memberikan keseimbangan dan keselarasan warna kepada nuansa ruang yang berwarna coklat. Bagian dinding yang bertekstur kayu menggunakan HPL, dengan tujuan untuk memudahkan perawatan dan mengatasi masalah kelembapan dalam ruang.

Di dalam Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing



Agung terdapat dua buah area luas yang terpisah yaitu area *indoor* dan area *outdoor* yang di gunakan sebagai tempat memancing. Tempat memancing ini terbagi menjadi beberapa bagian, dan masing - masing bagian di bedakan menjadi dua jenis ruang yaitu ruangan dengan sofa lingkaran dan ruangan dengan sofa persegi yang mampu menampung lebih banyak pengunjung. Sedangkan untuk area memancing terdapat sebanyak empat buah bagian dan bagian yang setiap bagiannya memiliki tingkatan yang berbeda - beda. Area ini terbuka sehingga pencahayaan dan penghawaan secara alami dapat di terima dengan maksimal, selain itu letaknya yang berada pada dataran tinggi yaitu di kota Batu, Malang sehingga udaranya sejuk dan pemandangan alam yang eksotis di sekitarnya dapat dirasakan oleh pengunjung. Pada Gambar 25 terlihat area ruang makan *outdoor* yang di bagi menjadi dua buah bagian ruang dengan menggunakan partisi sebagai pembatas privasi masing-masing. Pada masing-masing ruang terdapat dua buah kursi dan meja yang dapat menampung lebih banyak pengunjung di dalamnya. Selain itu tampak juga pada Gambar 26 terdapat sofa lingkaran gantung yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung sebagai tempat bersantai untuk dapat menikmati susana pemandangan eksotis di sekitarnya.

menggunakan rangka kayu dan terdapat partisi dengan motif abstrak yang di gunakan untuk menjadga privasi masing-masing dari pengunjung. Untuk bagian lantai terdapat tiga buah perbedaan pola lantai yang bertujuan untuk membedakan setiap aktivitas yang terdapat pada area outdoor, dimana area servis menggunakan pola lantai terang sedangkan untuk area makan menggunakan pola lantai yang lebih gelap dan terdapat leveling pada area makan agar saat servis makanan tiba tidak sejajar dengan pengunjung yang sedang makan sehingga higienis dapat tetap terjaga.



Gambar 27. Perspektif area *outdoor* tipe pertama



Gambar 25. Perspektif Area Ruang Makan *Outdoor* dan Kolam Pancing

Gambar 27 merupakan area *outdoor* dengan tipe pertama. Terlihat penggunaan sofa lingkaran dengan menggunakan bahan rotan sintesis yang bertujuan untuk mengatasi kelembapan yang ada di sekitar area *outdoor*. Meja yang di sediakan di sebelah sofa gantung bergungsi sebahai meja bagi pengunjung yang memancing dan hendak makan dengan lesehan.



Gambar 26. Perspektif area *outdoor* tipe kedua



Gambar 28. Perspektif area *outdoor* tampak depan

Gambar 28 menunjukkan area outdoor Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung tampak depan. Terlihat perancang menggunakan material alang-alang sebagai material plafon. Alang-alang ini merupakan alang-alang sintesis yang bermanfaat untuk mengatasi kelembapan di sekitar area *outdoor* ini.

Tampak pada Gambar 26 sofa persegi di desain dengan

## IV. KESIMPULAN

Dengan adanya perancangan interior rumah makan lesehan dan kolam pancing Agung di Malang ini di harapkan masyarakat dapat lebih mengenal tempat wisata kuliner yang dapat di jadikan sebagai suatu objek wisata yang menarik dan sebagai sara tempat rekreasi keluarga. Penerapan konsep EUA pada perancangan rumah makan lesehan dan kolam pancing Agung ini perancang menerapkan nuansa desain interior yang unik, dan eksotis. Unik diterapkan pada perabot yang di dasarkan pada kebutuhan ruang, sedangkan untuk eksotis yaitu di terapkan pada area pintu masuk yang menggunakan jembatan sebagai sarana ketika pelanggan berkunjung.

Kesan tradisional dan kontemporer didasarkan pada kebutuhan perancangan dimana Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung di Malang merupakan sarana tempat wisata kuliner yang dapat di manfaatkan sebagai suatu sarana tempat untuk menonjolkan gaya desain interior yang mengangkat nilai lokal konten.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Chyntia Tanudjaja. mengucapkan terima kasih kepada Dr.Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds dan Lucky Basuki, SE.,MH. selaku pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan pengarahannya selama proses desain. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua dan teman - teman yang telah memberikan dukungan moril untuk menyelesaikan perancangan interior Rumah Makan Lesehan dan Kolam Pancing Agung di Malang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arya, Ronald. *Pengembangan Arsitektur Rumah Jawa*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka, 2012
- [2] Ching, Francis.D.K. *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan Tatahan*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2008
- [3] Frick, Heinz. *Arsitektur dan Lingkungan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1996
- [4] ---. *Ilmu Konstruksi Bangunan Bambu*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2004
- [5] Hariyanto, Andi. "Perancangan Pusat Rumah Bunga dan Pujasera di Malang". Surabaya: Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra, 1994
- [6] Ismunandar R., Joglo. *Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*. Semarang: Dahara Prize. 1997
- [7] Koentjaningrat. *Manusia dan kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan, 1995
- [8] Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994
- [9] Marsum, W.A. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset. 1994
- [10] Mujisoewasta. "Keartistika, keunikan, dan kenyamanan Warung Lesehan." *ISI Surakarta* (1984).  
<<http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/acintya/article/view/16/16>>
- [11] Pratikno, Priyo. *Etika Dan Estetika, Cara Berarsitektur Dengan Bijak*. Yogyakarta: Penerbit C.V Andi Offset, 2011.
- [12] Susanto, Heru. *Aneka Kolam Ikan: Ragam jenis dan Cara Membuat*. Jakarta: Penerbit Penebar Swadaya, 2013.
- [13] *Catatan Mata Kuliah Desain Ruang STSRI "ASRI"*. Yogyakarta, 1983
- [14] "Simulasi SAS Café & Resto – Mulyosari Surabaya." 18 Oktober 2013.  
<<http://www.gameedukasi.com/2013/06/simulasi-sas-cafe-resto-mulyosari-surabaya/>>
- [15] "Resto Pemancingan Pring Oeloeng dan Café Djogja Malieveld." 18 Oktober 2013.  
<<http://restopemancingan.blogspot.com/>>
- [16] "Gallery Bale Udang Mang Engking Bali." 18 Oktober 2013.  
<<http://www.baleudang.com/gallery-kuta/>>