

# Implementasi Konsep *Impression of Tradition Culinary* pada Interior Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh khas Banjar di Kotabaru

Sella Andriani Oentung

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* Sella\_oen@hotmail.com

**Abstrak**— Kotabaru adalah salah satu Kabupaten di Kalimantan Selatan yang memiliki kekayaan alam yang melimpah dan wisata alam bahari yang mempesona. Adanya potensi yang dimiliki oleh Kotabaru masih belum diikuti dengan pelengkap wisata yang mewadahi kuliner serta oleh-oleh khas daerah. Atas dasar tersebut, perancangan ini dilakukan yaitu untuk menciptakan sebuah wadah komersial dalam bidang kuliner dan oleh-oleh yang mampu mewadahi kebutuhan wisatawan maupun masyarakat Kotabaru.

Dalam menciptakan interior pada perancangan ini diperlukan wadah yang dapat menghadirkan kuliner serta oleh-oleh khas Banjar yang mengangkat nilai lokalitas Kotabaru, memiliki nilai edukasi sebagai sarana pengenalan dan pelestarian budaya sekaligus memiliki nilai *entertain* yang membuat pengunjung santai, betah dan menikmati suasana yang dihadirkan pada perancangan.

Dengan mengangkat nilai-nilai lokal yang ada di Kalimantan Selatan diharapkan dapat membantu pelestarian kebudayaan yang ada di Indonesia. Konsep *Impression of Tradition Culinary* diterapkan dalam memberikan pengalaman dan kesan tersendiri bagi pengunjung saat menikmati kuliner maupun informasi yang diberikan dengan susana alam yang mengandung unsur lokal suku Banjar. Adanya konsep yang berhubungan dengan lokalitas tidak membuat desain bergaya tradisional saja namun memadukannya dengan gaya modern dengan pengaplikasian teknologi dan material masa kini.

Implementasi konsep pada perancangan dapat dilihat dari kombinasi bentuk geometris dan bentuk yang diambil dari konsep rumah adat Banjar. Warna menggunakan warna-warna yang menjadi ciri khas dari masyarakat Banjar dan ornamen khas yang diterapkan pada perabot dan elemen interior. Serta pengaplikasian teknologi untuk mendukung permasalahan edukasi yang mengandung hiburan dimana memberikan kesan dan pengalaman bagi pengguna.

Diharapkan sentra kuliner dan oleh-oleh yang diberi nama “Kotabaru Bungas” ini dapat menjadi tempat kebanggaan masyarakat. Dimana tempat ini menampilkan keindahan beragam jenis kuliner, budaya dan identitas Kotabaru sehingga makin dikenal oleh wisatawan maupun masyarakat.

**Kata Kunci**— Interior, Kuliner, Oleh-Oleh, Banjar.

**Abstrac**— Kotabaru is one of the South Kalimantan districts, which has abundant natural resources and amazing nautical tourism. The existence of the potential possessed by Kotabaru is not followed by a facility that facilitate local culinary and souvenirs shop. Based on that fact, this design is created to facilitate a commercial place for Banjar’s local culinary and souvenirs for tourists and people of Kotabaru.

In creating the design of the interior, required a place that able to: present Banjar’s local culinary and souvenirs, which raised locality of Kotabaru’s value, have an educational value as a means of recognition and cultural preservation, also containing an entertainment value that makes visitors relax, comfort, and enjoying himself pampered by the ambience created by the design.

Bylifting the local values of South Kalimantan, the designer hopes that it will help cultural preservation in Indonesia. The concept of *Impression of the Culinary Tradition* applied in order to give an experience and impression for visitors while tasting the foods as well as information provided, completed with the atmosphere of nature that contain elements of the Banjar’s local culture. The concept that deals with locality does not make a design stylized traditionally but it will be combined with modern style with deployment of technology and materials.

The implementation of the concept on the design can be seen from the combination of geometrical shapes and forms taken from the concept of Banjar’s traditional house. The colors of the design are using typical colors that portray Banjar’s culture and some distinctive ornaments are applied on furniture and interior’s elements. Technology also applied to support educational problems. It will contain entertainment in order to give impressions for the users.

Food Culinary and gift shop, named “KotabaruBungas”, is expected to be the pride of the community and become the identity of Kotabaru city. This place is also showing the beauty of diversity in culinary and cultural richness, so that it will be more famous in tourists and public’s destination.

**Keyword**— Interior, Culinary, Souvenirs, Banjarese.

## I. PENDAHULUAN

INDONESIA adalah negara kepulauan yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Dengan tersebarnya pulau – pulau dari Aceh hingga Papua, terbentuklah keunikan masing – masing disetiap daerah. Tiap daerah di Indonesia memiliki keragaman budaya yang berbeda – beda, dari upacara adat, kesenian, arsitektur, pakaian hingga kuliner yang menjadi ciri khas sekaligus identitas daerah.

Salah satu budaya yang kini menjadi fenomena menarik di kalangan masyarakat adalah ragam kuliner. Kuliner Indonesia memiliki daya tarik dan mampu bersaing dengan kuliner dunia. Yang menjadikan kuliner Indonesia unik dan bersaing adalah kandungan rempah – rempah dan bumbu lokal yang terdapat dalam sajian makanan Indonesia. Sebagian besar masyarakat lokal hingga mancanegara menyukai masakan -

masakan Indonesia, hal ini menjadikan kuliner tradisional memiliki potensi untuk berkembang dan semakin dikenal sebagai kebudayaan Indonesia.

Kalimantan sebagai salah satu pulau besar di Indonesia memiliki keunikan kuliner tradisional yang belum begitu dikenal oleh masyarakat luas, salah satunya di kabupaten Kotabaru yang juga disebut Pulau Laut. Kotabaru merupakan kabupaten terbesar di provinsi Kalimantan Selatan yang letaknya dikelilingi oleh lautan. Kotabaru memiliki luas wilayah 944 hektar dengan jumlah penduduk hingga tahun 2015 mencapai 320.208 jiwa (Badan Pusat Statistik Kabupaten Kotabaru).

Kotabaru merupakan salah satu kabupaten di Indonesia yang memiliki potensi alam yang tinggi, baik dari segi tambang, pariwisata, maupun kekayaan alam lainnya. Dari segi tambang tergolong sebagai penghasil batubara terbesar di Indonesia. Dapat dilihat pada data tahun 2013, mengenai peningkatan ekspor batubara dan bijih besi yang mencapai angka 57,05 triliun (Badan Pusat Statistik Kabupaten Kotabaru). Hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat perekonomian Kotabaru meningkat. Selama periode tahun 2011 - 2014, Kotabaru mengalami perbaikan ekonomi, dari Rp10,9 triliun naik menjadi 14,6 triliun.

Kotabaru mulai mengalami perkembangan yang cukup signifikan, dibuktikan dengan dimulainya pembangunan jembatan sepanjang 6,5 kilometer untuk menghubungkan Kotabaru dengan Tanah Bumbu yang selama ini hanya bisa ditempuh menggunakan transportasi laut. Kehadiran jembatan ini diharapkan mampu mendorong laju roda pertumbuhan ekonomi di Kalimantan Selatan khususnya di kedua Kabupaten tersebut.

Dari segi pariwisata, terjadi peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kotabaru. Dapat dilihat pada tahun 2009, Jumlah wisatawan asing maupun lokal hanya sebanyak 829 orang, tahun 2011 mengalami peningkatan sehingga berjumlah 10.099 orang dan tahun 2013 merupakan jumlah tertinggi sebanyak 29.165 orang. (Badan Pusat Statistik Kabupaten Kotabaru). Meningkatnya jumlah wisatawan diiringi dengan perkembangan tempat wisata di Kotabaru. Berdasarkan hasil inventarisasi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, ditetapkan sebanyak 51 wilayah se-kabupaten Kotabaru menjadi destinasi wisata. Kategori wisata yang ada di Kotabaru didominasi oleh wisata alam seperti pesisir dan pegunungan.

Saat ini perkembangan Kotabaru masih belum diikuti oleh pelengkap wisata yang mewadahi kuliner serta oleh-oleh khas daerah. Lokasi kuliner khas daerah hanya diketahui oleh masyarakat setempat dan pendatang yang sudah beberapa kali berkunjung. Sedangkan oleh-oleh hanya dijual di beberapa toko dan rumah warga. Sehingga bagi wisatawan akan kesulitan untuk menemukan kuliner dan oleh-oleh khas di Kotabaru. Disisi lain Kotabaru memiliki beragam kuliner khas daerah yaitu suku Banjar, yang saat ini belum banyak dikenal oleh beberapa kalangan masyarakat. Begitu pula untuk cemilan atau oleh-oleh khas yang ada di Kotabaru tidak banyak diketahui macam dan jenisnya, yang sebenarnya

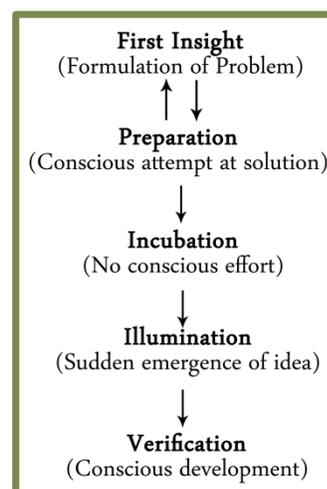
memiliki keunikan dan keindahan yang dapat diperkenalkan dan dikembangkan.

Oleh karena itu dirasa perlu untuk menciptakan fasilitas pelengkap pariwisata, yang akan mendukung perkembangan ekonomi Kotabaru seiring dengan kemajuan pariwisatanya. Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan wisatawan maupun masyarakat yang berkunjung, dapat menikmati ragam kuliner dan oleh-oleh serta suasana interior rumah makan yang berbeda bagi masyarakat dan mampu menjadi ikon sentra kuliner di Kotabaru.

## II. METODE PENELITIAN

Terdapat lima tahapan proses mendesain yang mengacu pada buku Bryan Lawson yaitu :<sup>[4]</sup>

### METHODS



Gambar 1. Metode Perancangan Interior

#### A. *First Insight – Merumuskan Masalah*

##### 1. Studi Literatur

- Melakukan *review* literatur dari buku, majalah, jurnal dan media lainnya yang dapat menambah informasi sebagai data awal perancangan.

##### 2. Studi Lapangan

Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah pengamatan dan wawancara terkait informasi Kotabaru.

- Wawancara dengan Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Kotabaru untuk menanyakan pembangunan pariwisata daerah dan potensi yang ada.
- Melakukan pengamatan dan mengumpulkan layout beberapa site yang memungkinkan untuk lokasi perancangan.

##### 3. Studi Banding

- Berkunjung ke beberapa depot dan toko oleh-oleh yang ada di Surabaya dan Kotabaru untuk dijadikan data pembandingan atau tipologi.

##### 4. Menggumpulkan data yang telah terkumpul lalu mendapatkan rumusan permasalahan dalam perancangan.

**B. Preparation – Upaya Mencari Solusi**

**1. Programming**

Mengumpulkan dan menyusun data-data yang berkaitan dengan obyek perancangan yang berhubungan dengan kuliner dan toko oleh-oleh. Mendata makanan dan oleh-oleh khas Banjar yang akan mengisi perancangan.

• **Data Lapangan**

**Data Fisik - Tapak Luar**

Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh khas Banjar ini terletak di Jalan H.Hasan Basri No.5 Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan. Bangunan ini berada di tepi jalan utama yang sering dilewati ketika menuju pusat kota maupun luar kota. Selain itu, bangunan terletak di kawasan perdagangan dan berdekatan dengan salah satu obyek wisata yang sedang dikembangkan oleh Pemerintah yaitu Kawasan Hutan Meranti.



Gambar 2. Posisi Bangunan melalui Satelit ( maps-google.com)

**Batas Wilayah :**

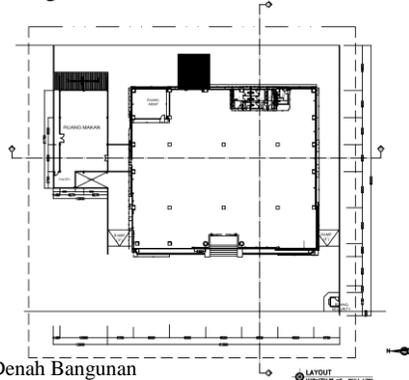
- Utara : berbatasan dengan lahan kosong
- Selatan : berbatasan dengan Jalan H.Hasan Basri
- Barat : berbatasan dengan ruko
- Timur : berbatasan dengan rumah penduduk

**Kelebihan :**

- Bangunan terdiri dari dua massa yang terpisah sehingga dapat difungsikan untuk ruangan yang bersifat privat.
- Bangunan memiliki area dalam dan luar yang dapat dimanfaatkan untuk area makan luar.
- Memiliki lahan parkir pada area depan bangunan.
- Terdapat ramp pada bangunan yang terletak disisi depan bangunan yang dapat digunakan untuk orang berkursi roda dan troli pengangkut barang.

**Data Fisik - Tapak Dalam**

Total luas bangunan sekitar 1.724 m<sup>2</sup>.



Gambar 3. Denah Bangunan

**Data Non Fisik**

**Branding**

Nama Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh adalah Kotabaru Bungas. Kotabaru Bungas adalah tempat yang menampilkan keindahan kabupaten Kotabaru yang layak dikenal oleh wisatawan maupun pengunjung yang datang. Keindahan dapat dilihat melalui berbagai jenis kuliner dan oleh-oleh khas yang menjadi identitas Kotabaru.



Gambar 4. Logo Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh

**Sistem Pelayanan**

**- Sentra Kuliner**

Pengunjung yang telah membeli makanan akan diberikan nomer pesanan. Makanan akan diantar oleh pramusaji. Untuk pengunjung yang menggunakan ruang makan VIP, melakukan pemesanan makanan dan minuman saat reservasi.

**- Toko Oleh-Oleh**

Pengunjung bebas berkeliling melihat dan membeli produk oleh-oleh.

**Sistem Pembayaran Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh**

- Pengunjung menyerahkan uang sebagai saldo pada kartu sentra kuliner di area kasir
- Transaksi pembelian kuliner dan oleh-oleh menggunakan kartu.
- Pengecekan saldo pada area kasir
- *Refund* kartu dapat dilakukan dikasir.

• **Analisis Lokasi Perancangan**

**Pencahayaan**

Bangunan ini menghadap kearah barat sehingga mendapatkan cahaya dan panas matahari maksimal pada sore hari sekitar pukul 13.00-17.00. Sedangkan pada sisi timur bangunan yang terdapat bukaan mendapat cahaya matahari pagi yang baik untuk tanaman. Untuk sisi utara tidak mendapat cahaya karena tidak ada bukaan pada sisi tersebut. Berbeda dengan sisi selatan cahaya matahari masuk melalui bukaan pada bangunan. Solusi yang dapat dilakukan untuk meminimalisir panas dan silau pada sisi barat dengan cara menggunakan material yang dapat memantulkan panas, mengatur ukuran bukaan dan memanfaatkan tanaman sebagai *buffer* cahaya matahari.

**Penghawaan**

Bangunan memiliki bukaan pada sisi timur, barat dan selatan sehingga memungkinkan terjadi *cross ventilation* pada bangunan.

**View**

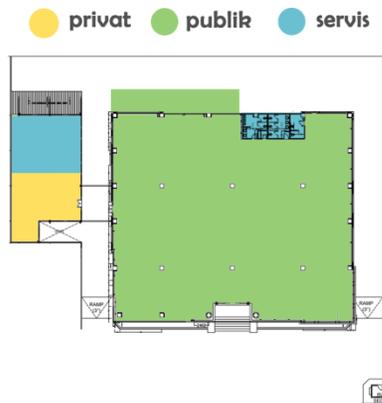
Bangunan memiliki bukaan pada beberapa sisi yaitu sisi timur, selatan dan barat. Pada sisi timur bukaan memiliki

view dinding pembatas yang dapat dimanfaatkan untuk vegetasi dan grafis pada dinding sehingga menarik. Sisi selatan menghadap kearah gunung, pada area ini dapat diletakkan area makan sehingga pengunjung dapat menikmati kuliner serta view yang menarik.

#### Tingkat Kebisingan

Tingkat kebisingan bangunan yang paling tinggi berada disisi selatan karena berdekatan dengan jalan raya. Sisi bangunan lainnya tergolong kebisingan tingkat sedang. Untuk mengurangi kebisingan dapat menggunakan material yang dapat meredam suara maupun menggunakan vegetasi.

- Pengguna  
Terdapat dua golongan pengguna yaitu pengunjung dan pengelola Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh. Pengunjung dapat dari kalangan pemerintah, keluarga dan remaja serta wisatawan. Sedangkan pengelola ada direktur (pemilik), kepala bidang, staff dan pegawai Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh.
- Pembagian area *Zoning* dan *Grouping*  
- *Zoning*, dibagi menjadi dua area yaitu privat dan publik. Dilengkapi dengan area pendukung yaitu servis.



Gambar 5. Zoning terpilih untuk pembagian zona perancangan

- *Grouping*, area publik mendapat ruang yang lebih banyak dibandingkan area privat karena aktivitas pada Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh sifatnya dominan publik. Pembagian area tersebut adalah :

Zona Publik : Ruang Makan, Stan Jualan, Toko Oleh-Oleh

Zona Privat : Kantor dan Dapur

Zona Servis : Toilet dan Area Servis

#### C. Incubation – Proses timbulnya informasi

- Konsep  
Pemilihan konsep untuk perancangan sentra kuliner dan oleh-oleh berdasarkan dari rumusan masalah yaitu mengenai lokalitas dan adanya inovasi berupa nilai edukasi sekaligus nilai hiburan yang ingin dihadirkan. Lokalitas erat kaitannya dengan tradisi (budaya setempat) dan kuliner khas. Sedangkan untuk nilai

edukasi sekaligus nilai hiburan dikemas dengan cara menarik dan berkesan bagi pengunjung.

#### • Skematik

Pembuatan tahap awal skematik dengan menggambarkan beberapa alternatif desain yang sesuai dengan konsep sehingga dapat menjawab permasalahan desain.

#### D. Illumination – Muncul alternatif desain

##### • Transformasi Desain

Membuat beberapa alternatif desain dan memilih desain yang sesuai dengan konsep lalu mengembangkannya.

#### E. Verification– Desain Akhir

Dari desain yang telah terpilih dibuat gambar kerja dan *modeling* untuk visualisasi 3D.

### III. KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengertian Kuliner

Kuliner merupakan istilah yang diambil dari bahasa Inggris *culinary* (yang bermakna ‘urusan masak memasak’). Sedangkan definisi Kuliner menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga tahun 2003 berarti masakan atau makanan. Dapat juga dikaitkan bahwa kuliner merupakan salah satu bagian dari hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kuliner juga dapat diartikan sebagai hasil olahan yang berupa masakan, dan masakan tersebut berupa lauk-pauk, makanan/ panganan serta minuman [8].

#### B. Unsur-Unsur Kuliner

Terdapat empat unsur dalam makanan dan minuman yang dapat mendukung yang dicari oleh konsumen [8] :

- Kreativitas, adalah aspek ide baru yang dapat memberikan nilai tambah pada sebuah makanan dan minuman.
- Estetika, adalah aspek tampilan dari sebuah makanan dan minuman yang ditata dengan memperhatikan unsur keindahan sehingga menjadikan produk kuliner tersebut memiliki nilai lebih dan mampu menggugah selera konsumen untuk menikmatinya.
- Tradisi, adalah sesuatu yang telah dilakukan sejak lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat yang berkaitan dengan kebiasaan dalam mengolah dan mengonsumsi makanan dan minuman.
- Kearifan Lokal, adalah identitas suatu daerah berupa kebenaran yang telah tertanam dalam suatu daerah.

#### C. Kuliner Orang Banjar

Kotabaru didiami oleh Suku Banjar yang disebut juga Urang Banjar. Makanan pokok urang Banjar sendiri adalah nasi dengan lauk pauk maupun wadai yang diolah dari bahan mentah yang terdapat di alam sekitarnya. Mengingat banyaknya sungai, maka ikan lebih banyak dimakan daripada daging dan ayam [2].

Selain makanan pokok, urang Banjar mempunyai kebiasaan yang suka mengkonsumsi wadai sebagai makanan Papuluran/Sasala (selingan), seperti pada pagi hari dan sore hari sambil berbincang-bincang bersama keluarga. Wadai Papuluran biasa dimasak dengan cara sederhana dan disediakan dalam jumlah yang sedikit. Contoh wadai papulupuran adalah lempeng, pais, macam-macam gorengan seperti gagodoh (pisang goreng), ardat (ubi goreng), ongol-ongol, dadar gulung dan lain-lain [10].

- Wadai 41

Salah satu kuliner khas Banjar adalah Wadai 41. Wadai adalah bahasa banjar yang artinya kue. Wadai 41 memiliki 41 macam kue yang memiliki makna dan nilai budaya kuliner. Pembuatan Kue sudah dilakukan sejak dulu dan turun temurun dilakukan hingga sekarang. Warna-warna kue yang beragam melambangkan arti kehidupan masyarakatnya yaitu suku Banjar [10].

#### D. Ciri Rumah Bubungan Tinggi

Menurut Syamsir Seman dalam bukunya *Arsitektur Rumah Adat Kalimantan Selatan* menyebutkan beberapa ciri dari rumah bubungan tinggi yaitu [11] :

- Bangunan dalam konstruksi bahan kayu ulin.
- Bangunan rumah bersifat simetris, yaitu dengan konstruksi dan elemen yang sama pada sayap kiri dan kanan, dengan demikian jumlah jendela (Banjar : Lalungkan) sama banyaknya pada sisi kiri dan kanan bangunan rumah.

#### E. Tinjauan mengenai Restoran

- Pengertian Restoran

Restoran diartikan sebagai bangunan komersial yang memberikan pelayanan kepada tamu berupa makanan dan minuman. Restoran muncul karena meningkatnya potensi pasar dan kegiatan *traveling*, dimulai dari kebiasaan masyarakat yang menyukai mengisi waktu luang diluar rumah [12].

- Faktor yang Mempengaruhi Konsumen ke Restoran

Terdapat lima faktor yang mempengaruhi konsumen untuk datang ke restoran [3].

- Sosial, adanya acara yang penting seperti perayaan ulang tahun atau *anniversary*, perayaan hari natal dan tahun baru maupun acara lain yang dirasa perlu untuk dirayakan.
- Bisnis, makan diluar rumah bisa dilakukan untuk keperluan bisnis, dimana keadaan restoran yang mendukung untuk melakukan pembicaraan atau menjalin hubungan baik antar mitra kerja.
- Waktu (*time*) and *convenience*, kenyamanan lokasi dan kecepatan penyajian mempunyai pengaruh penting terhadap kepuasan pengunjung.
- *Atmosphere and Service*, menyangkut keadaan suasana dan pelayanan pada restoran. Atmosfer juga dapat diterapkan dalam interior maupun eksterior, *background* musik, efek pencahayaan, dan suasana yang menonjol.

- Menu makanan, adanya menu yang berbeda dari restoran lain akan menciptakan ketertarikan pelanggan untuk mencoba dan menikmati hidangan yang ditawarkan.

- Sirkulasi untuk Restoran

Sirkulasi merupakan pengarah maupun petunjuk alur yang terjadi dalam ruang. Menurut Francis D.K. Ching beberapa pola keterkaitan ruang dan sirkulasi, yaitu [2] :

- Sirkulasi Linear yaitu sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan pengunjung diarahkan ke satu tujuan dengan satu jalan, pengunjung diharuskan melewati jalan tersebut.
- Sirkulasi Radial yaitu sirkulasi yang tidak mengarahkan pengunjung untuk menuju ke suatu tempat.
- *Random Circulation* yaitu pengunjung dapat memilih jalan yang mereka inginkan. Pengunjung bergerak bebas untuk menuju tempat yang diinginkan tanpa ada batasan-batasan dinding pemisah.
- Linier bercabang yakni sirkulasi tidak terganggu, terdapat adanya pembagian ruang yang jelas dan menciptakan area ruang berbentuk bujursangkar.

- Elemen Pembentuk Ruang pada Restoran

Lantai pada area pintu masuk sebaiknya menggunakan bahan yang kuat karena sebagai area yang sering dilewati oleh pengunjung. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan material lantai [1]:

- Bahan yang tahan api, khususnya pada area dapur dimana terdapat aktivitas memasak.
- Lantai yang mempertahankan warna atau tidak pudar terkena cahaya.
- Perekat lantai yang dapat mempengaruhi kebisingan pada restoran.

Bagian dinding pada restoran sebaiknya terdapat bukaan untuk memanfaatkan energi alam yang dapat menghemat penggunaan energi listrik. Untuk area yang diciptakan untuk menonjol digunakan material yang dapat menarik perhatian pengunjung [1].

Elemen struktural pada bagian plafon biasanya ada yang dibiarkan dalam keadaan terbuka yang menampilkan pipa, aliran listrik lampu, mekanikal *HVAC* untuk mencapai tampilan yang berteknologi tinggi. Bagian plafon dengan tipe tertutup (saluran dan sistem mekanikal yang tidak ditampilkan) mampu mengurangi gema pada ruangan. Material penutup yang biasa digunakan adalah *fiberglass panel* dan *vynil coated acoustical drywall panel* [1].

- Pencahayaan untuk Restoran

Pencahayaan dapat menciptakan kesan akrab atau luas, lembut atau menarik, ramah atau suram dan sebagainya. Selain itu tamu dapat dengan mudah dan jelas membaca menu makanan serta menjadikan makanan yang disajikan terlihat menarik [9].

- Penggabungan *Indirect and Direct Lighting*

*Indirect lighting* dimana lampu tidak terlihat dan mengurangi bayangan serta menambah cahaya pada sudut tertentu. *Direct lighting* diaplikasikan untuk memberikan kilauan yang mampu menghidupkan suasana restoran.

- *Special Effect*

Penggunaan pencahayaan yang khusus sebaiknya tidak secara berlebihan. Neon adalah salah satu jenis lampu yang memberikan efek khusus pada pencahayaan. Efek pada pencahayaan ini sebaiknya digunakan pada petunjuk restoran, logo, maupun nama penanda area dalam restoran

F. Tinjauan mengenai Retail

• *Entrance*

Pintu masuk berdasarkan tradisi merupakan suatu sarana dalam mengarahkan kita menuju jalur keluar dan menyambut ataupun melindungi kedatangan seseorang. Salah satu fungsi area masuk juga sebagai penyambutan untuk menarik pengunjung memasuki interior. Lokasi pintu masuk memerlukan analisa dan untuk diletakkan di area yang mudah dilihat, diakses dan dicapai oleh semua orang [6]

• *Display*

Umumnya terdapat dua jenis penataan display toko berkaitan dengan pintu masuk, yaitu [6] :

- Pintu masuk yang langsung berhadapan dengan display.



Gambar 6. Layout pintu yang berhadapan dengan display (Katsigris, Costas, Thomas, 2006)

- Letak pintu masuk saling berhadapan sedangkan letak display berada disekeliling pintu masuk.



Gambar 7. Letak pintu masuk yang saling berhadapan (Katsigris, Costas, Thomas, 2006)

• *Pencahayaan*

Pencahayaan pada area retail merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi produk yang dijual [4]



Gambar 8. Macam-macam pencahayaan untuk Retail (Gandslant, Rudiger atall., 1992)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Ruang Lingkup Perancangan*

Sentra kuliner dan oleh-oleh Kotabaru Bungas terdiri dari dua massa bangunan (dapat dilihat pada Gambar 9). Pada Bangunan yang berukuran kecil terdapat area kerja staff dan pengelola, dapur tempat mencuci piring dan pantry untuk staff dan karyawan. Untuk bangunan yang utama merupakan sentra kuliner dan oleh-oleh terdiri dari area stan makanan, stan penjualan kue dan minuman, toko oleh-oleh, area makan dalam, area makan luar dan ruang VIP. Didalam sentra kuliner terdapat area informasi kuliner dan wisata Kotabaru.



Gambar 9. Layout Perancangan

B. *Konsep Perancangan*

Konsep “*Impression of Tradition Culinary*” dipilih untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. *Impression* memiliki arti kesan dan pengalaman, diterapkan dalam edukasi, hiburan yang ditampilkan dan suasana yang ingin dihadirkan agar membekas bagi pengunjung. *Tradition* dilihat dari aspek benda materialnya ialah Rumah Bubungan Tinggi suku Banjar. Terdapat beberapa unsur pada rumah adat Banjar yang dapat diterapkan pada perancangan, mulai dari bentuk, material, ornamen, dan komposisi. Dari segi kuliner mengambil Wadai 41, merupakan salah satu kuliner yang mencerminkan ciri dan identitas masyarakat Banjar. Sehingga Wadai 41 menjadi salah satu konsep yang digunakan dengan mengaplikasikan bentuk, warna, material, dan komposisi.

C. *Gaya Desain*

Adapun Gaya desain yang digunakan untuk mendukung konsep perancangan adalah Tradisional Modern. Alasan pemilihan konsep tradisional modern karena konsep berhubungan dengan penerapan dari penggabungan ciri khas suku Banjar berupa ornamen, material dengan penyajian yang menarik, mengikuti jaman dengan sentuhan teknologi agar memberikan kesan.

• *Tradisional*

Penerapan Gaya Tradisional pada perancangan :

- Adanya suasana yang nyaman dan homey pada perancangan dengan menghadirkan material khas rumah adat suku Banjar pada elemen interior, warna-warna yang mencerminkan identitas orang Banjar itu sendiri.
- Pola Bunga, adanya ornament khas Banjar yang dikomposisikan ulang menjadi bagian dari elemen interior maupun elemen dekoratif.
- Bersahaja, atau yang berarti kesederhanaan diterapkan pada penggunaan warna-warna alam yang dominan pada perancangan yaitu hijau, coklat dan abu-abu.
- Komposisi yang simetri mulai dari penataan tempat duduk, penempatan ornamen dan bentuk yang diaplikasikan
- Suasana yang dekat dengan alam, adanya vegetasi yang dihadirkan pada perancangan sentra kuliner.

• Modern

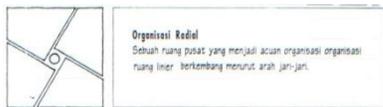
Penerapan Gaya Modern pada perancangan :

- Pengaplikasian teknologi pada sistem pembayaran berupa alat deposit untuk memudahkan pengunjung dan staff.
- Penggunaan teknologi *oculus rift* sebagai pelengkap edukasi yang memberikan hiburan bagi pengunjung untuk mengenal tempat wisata Kotabaru.
- Penggunaan material yang modern misalnya kaca dan metal.

D. Organisasi Ruang

• Layout

Bentuk penyusunan pada area sentra kuliner memadukan organisasi terpusat maupun linear (organisasi radial). Pengaplikasian pada desain dimana terdapat area pada titik tengah ruang dan terdapat penyusunan linear area makan yang menyebar tetapi tetap mengacu pada titik tengah ruang tersebut [2]. Area tengah adalah titik pusat penataan layout. Penataan layout radial dengan sirkulasi yang membuat pengunjung bebas menuju ke arah tertentu dengan keseimbangan yang cenderung simetris pada area tengah sesuai dengan ciri rumah bubungan tinggi.



Gambar 10. Organisasi Radial (Ching, Francis D.K,2007).

• Sirkulasi

Penataan pada area sentra kuliner dan oleh-oleh disusun agar pengunjung dapat berkeliling dengan bebas dan memberikan pilihan bagi pengunjung untuk menuju ke area-area yang diinginkan.



Gambar 11. Layout

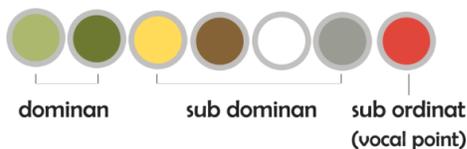
E. Pola Penataan Bentuk dan Warna

- Bentuk

Menggunakan bentuk dari wadai 41 dan Rumah bubungan tinggi.

- Warna

Menggunakan warna-warna dari Wadai 41 yaitu hijau,kuning, merah dan putih. Selain itu menggunakan warna coklat dan abu-abu yang diambil dari warna alam.

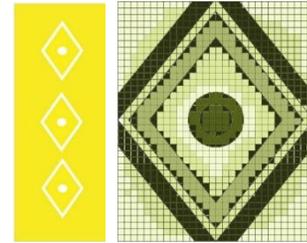


Gambar 12. Konsep Warna pada Perancangan

F. Elemen Pembentuk Ruang

- Lantai

Pemilihan Bentuk pada pola lantai merupakan kombinasi dari bentukan geometris dan bentuk yang terdapat pada ornamen khas Banjar yaitu iris gagatas.



Gambar 13. Motif Iris Gagatas sebagai ornamen pada lantai

Material lantai dominan menggunakan keramik dengan motif batu dan kayu. Warna-warna yang diaplikasikan sesuai konsep, warna alam dan warna identitas masyarakat Banjar yaitu hijau, coklat, putih dan abu-abu.

Untuk mengangkat nilai lokal terdapat pengaplikasian ragam hias pada mosaic lantai yaitu motif iris gagatas yang memiliki arti keindahan. Motif diletakkan pada area tengah sentra kuliner sebagai penanda area.



Gambar 14. Rencana Lantai

- Dinding

Pada area sentra kuliner tidak banyak menggunakan dinding pemisa agar terdapat kedekatan, kenyamanan dalam melihat area sekitar yang juga memudahkan staff maupun pengunjung untuk menuju suatu area.



Gambar 15. Perspektif Ruang Makan Tengah

Dinding stan makanan diaplikasikan ornamen menggunakan material metal sehingga kesan tradisional dan modern tetap terasa. Selain itu pengaplikasian material sirap kayu ulin pada dinding atas stan makanan yang merupakan material pada atap rumah adat Banjar. Secara umum penggunaan warna pada dinding menggunakan kombinasi warna-warna hijau, coklat, kuning dan abu-abu.



Gambar 16. Perspektif Area Stan Penjualan Makanan

#### - Plafon

Menggunakan bentuk dan material yang disesuaikan dengan konsep. Bentuk lengkung menciptakan kesan bagi pengunjung untuk berjalan bebas pada area sentra (Gambar). Terdapat material alam sekaligus khas yang biasa digunakan pada rumah adat yaitu pengaplikasian Kayu Ulin pada beberapa area. Untuk mengimbangi peletakkan ragam hias diaplikasikan juga pada plafon dengan material MDF yang dilaser cutting motif kembang sasaki.



Gambar 17. Perspektif Area Makan

#### E. Elemen Pengisi Ruang

Menggunakan material kayu dengan ornamen karena tradisi dari rumah adat yang sangat kaya dengan ragam hiasnya. Bentuk dari salah satu perabot yang menjadi bagian utama pada sentra kuliner yaitu kursi, mengambil bentuk silang dari atap rumah bubungan tinggi.



Gambar 18. Perabot Sentra Kuliner dan Oleh-oleh



Gambar 19. Perabot Area Kasir

#### F. Sistem Tata Kondisional

##### - Pencahayaan

Pada area makan menggunakan pencahayaan yang praktis dan efisien. Dapat diterapkan dengan menggunakan lampu yang terang agar pengunjung dapat melihat sekeliling dan menikmati kuliner dengan nyaman.

Penggunaan cahaya khusus untuk memberikan aksen atau pencahayaan pada bagian tertentu dengan penggunaan lampu sorot. Penggunaan warna cahaya pada perancangan adalah *white* dan *warm white*.

##### - Pencahayaan

Penghawaan buatan berupa Ceiling Mounted Cassette 5 PK pada area sentra kuliner dan AC Split pada ruang makan VIP dan ruangan kecil lainnya. Untuk area toilet dilengkapi dengan Exhaust Fan agar bau yang tidak sedap dari toilet dapat dikeluarkan dari ruangan.

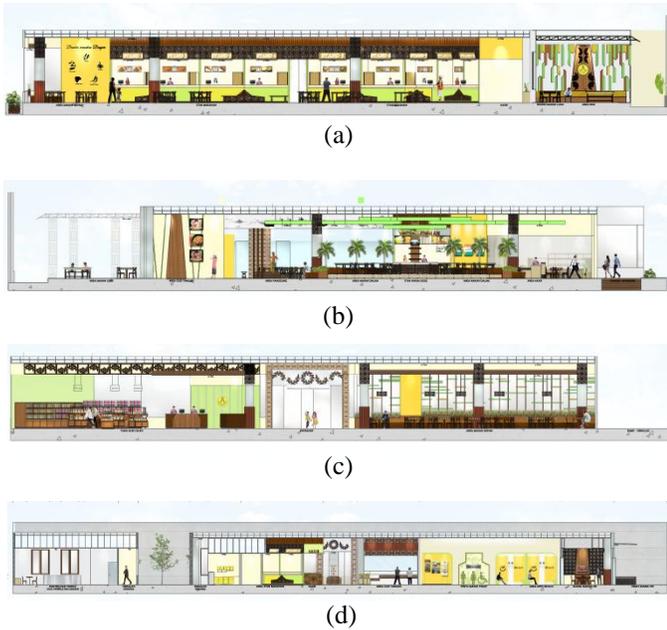
##### - Sistem Keamanan

Dari aspek keamanan, area kantor dan sentra kuliner memiliki akses yang berbeda. Terdapat pintu khusus yang hanya diakses oleh staff dan pengelola untuk menuju kantor. Terdapat CCTV di seluruh area pada bangunan kecuali di area toilet. CCTV langsung terhubung dan dioperasikan oleh staff yang mengawasi kegiatan sentra kuliner dan toko oleh-oleh di ruang CCTV.

##### - Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem Proteksi kebakaran pada perancangan menggunakan *smoke detector*, tabung APAR yang berisi *ABC Powder*, *Hydrant Box*.

G. Tampak Potongan



Gambar 20. (a) Tampak Potongan A, (b) Tampak Potongan B, (c) Tampak Potongan C, (d) Tampak Potongan D

H. Main Entrance

Bangunan menghadap ke arah barat sehingga mendapatkan cahaya pada sore hari yang umumnya memiliki intensitas yang tinggi. Untuk menghindari hawa panas yang masuk kedalam ruangan, diberikan tanaman pada bagian luar dan dalam sentra, menggunakan *low e glass* ( Kaca Sunergy) 12 mm. Kaca Sunergy mempunyai karakteristik yang sangat bening yang memiliki kemampuan untuk menghemat energi dengan menolak panas dan sinar UV dari matahari hingga 87%

Pengaplikasian Konsep yang terlihat adalah kombinasi dari material alami dan material olahan pada desain. Menggunakan batu pada bagian dinding, motif kayu dari produk Conwood, material laser cutting untuk ornament khas Banjar, dan *Allucopan* pada bagian belakang nama Sentra Kuliner.

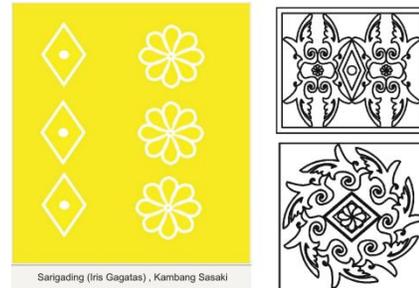
Sentuhan ornamen pada bagian depan bangunan menciptakan kesan Banjar yang kuat dimana ragam hias atau ornamen merupakan salah satu unsur yang terdapat pada rumah tradisional masyarakat.



Gambar 21. Perspektif Main Entrance

I. Elemen Dekoratif

Penyusunan elemen dekoratif pada perancangan dikomposisikan radial dan simetris. Motif yang dipilih adalah kembang sasaki dan iris gagatas. Motif ini diaplikasikan pada sentra kuliner karena filosofi dari motif memiliki kesamaan dengan arti nama sentra kuliner yang berarti indah. Diaplikasikan pada elemen interior seperti kolom dan dinding. Selain itu pada perabot dan kap lampu gantung.



Gambar 22. Motif Iris Gagatas dan Kembang Sasaki

J. Perspektif

- Area Pintu Masuk



Gambar 23. Perspektif Pintu Utama

Merupakan area pintu masuk utama menuju sentra kuliner dan oleh-oleh. Desain dari pintu menyerupai gerbang dengan material *laser cutting* dari komposisi ornamen khas Banjar. Gerbang pada pintu masuk ini berfungsi sebagai penyambut pengunjung dan menggambarkan keadaan lokal Kotabaru. Pintu menggunakan sistem otomatis yang memudahkan aktivitas pengelola maupun pengunjung.

- Area Makan dan Area Informasi



Gambar 26. Perspektif Area Makan dan Area Informasi

Area Makan tersebar di beberapa sisi dengan perbedaan ketinggian. Pada sisi ini area makan berdekatan dengan toilet dan area informasi. Area informasi menampilkan informasi visual, informasi yang dapat dinikmati dengan sentuhan teknologi *oculus rift*. Pengaplikasian teknologi bertujuan untuk membuat pengunjung merasakan keindahan alam wisata Kotabaru secara 360 derajat seakan-akan berada ditempat tersebut. Sehingga pengunjung yang datang menikmati kuliner dapat sekaligus mendapatkan informasi yang berkesan bagi pengunjung.

- Area Makan



Gambar 27. Perspektif Area Makan

Pada area sentra kuliner ini dilengkapi dengan panggung yang menampilkan seni tari khas Kotabaru. Adanya panggung ini menjadi area untuk menghibur dan melestarikan salah satu budaya Kotabaru sehingga makin dikenal oleh masyarakat dan wisatawan yang berkunjung. Terdapat vegetasi buatan menambah kenyamanan visual berupa pohon palm. Suasana alam dan lokal terasa di area sentra kuliner.

- Area Makan Tengah



Gambar 28. Perspektif Area Makan Tengah

Bagian tengah ruangan terdapat area makan dan stan penjualan kue. Area tengah pada bangunan ini dibuat dengan ketinggian yang berbeda yaitu lebih tinggi 30 cm. Area tengah dibuat lebih tinggi karena diambil dari salah satu ciri rumah adat khas Banjar yaitu bagian tengah dari rumah memiliki ketinggian yang lebih tinggi dari bagian ruang lainnya.

- Area Penjualan Kue



Gambar 29. Perspektif Area Stan Kue

Area Penjualan Kue (Stan Wadai) berada di area tengah ruang. Stan kue ini merupakan perwujudan desain yang dilihat dari kebiasaan masyarakat yang menikmati kue setiap harinya saat pagi dan sore hari. Stan Kue menjadi salah satu bagian yang menarik dan menjadi pusat perhatian bagi pengunjung untuk mengenal dan menikmati aneka ragam kue Banjar pada Sentra Kuliner. Stan kue didesain tidak hanya terdapat *counter* untuk penjualan tetapi terdapat tempat untuk pengunjung dapat menikmati langsung kue di depan *counter* jualan.

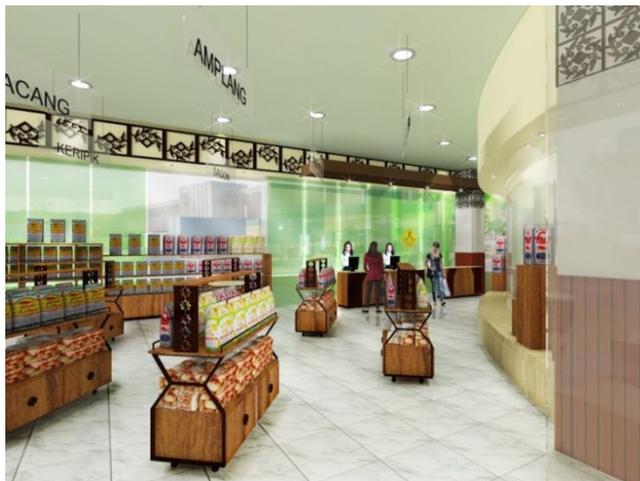
• Area Makan Sisi Depan



Gambar 30. Perspektif Area Makan Depan

Pada area makan dalam terdapat area makan yang diletakkan pada sisi depan (menghadap ke barat). Area makan depan ini adalah tempat satu-satunya yang mendapatkan pencahayaan alami. Untuk mengurangi panas dan menjaga kebersihan udara pada ruang diberikan vegetasi berupa tanaman *Sansevieria*. Penggunaan kayu ulin pada plafon menambah kenyamanan dan kehangatan pada ruang.

• Toko Oleh-Oleh



Gambar 31. Perspektif Toko Oleh-Oleh

Toko Oleh-Oleh menjual makanan ringan khas Banjar yang dapat menjadi buah tangan wisatawan yang berkunjung ke Kotabaru. Makanan ringan khas Kotabaru dominan berbahan dasar ikan tenggiri karena letaknya yang dekat dengan laut. Material lantai menggunakan material keramik *glossy* warna terang yang membuat pengunjung dapat melihat produk dengan jelas dan bergerak dengan cepat.

• Area Pembuatan Amplang



Gambar 32. Perspektif Area Pembuatan Amplang

Area pembuatan amplang berada di dalam toko oleh-oleh. Adanya area ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat untuk mengenal proses pembuatan amplang yang menjadi ciri khas makanan ringan Kotabaru. Selain mendukung area ini memberikan kesan dan pengalaman pengunjung ketika menyaksikan proses tersebut.

• Ruang Makan VIP

Pengaplikasian Konsep pada ruang makan VIP terlihat dari elemen pembentuk interior. Lantai menggunakan material keramik dengan motif kayu yang memberikan suasana hangat pada ruang. Dinding dari material kaca sehingga tetap menyatu dengan alam luar. Untuk memberikan kesan yang berbeda yaitu eksklusif pada ruang makan ini salah satu sisi dinding dilapisi material cermin dengan tambahan metal laser cutting. Pengaplikasian kayu ulin yaitu material lokal pada plafon.

- I - Style



Gambar 33. Perspektif Ruang Makan VIP I- Style

Susunan meja pada gambar diatas adalah I style. Bentuk utama dari ruang VIP yang ada di sentra kuliner. Terdapat dua ruang dengan kapasitas yang berbeda yaitu 18 orang dan 22 orang.

Bentuk dari susunan ini cocok untuk acara keluarga, jamuan tamu dengan suasana akrab dan kekeluargaan.

#### - General Style



Gambar 34. Perspektif Ruang Makan VIP *General- Style*

General Style adalah bentuk penyusunan ruang makan yang umum dengan kapasitas 44 orang (11 meja). Penyusunan ini dibentuk apabila tidak ada reservasi ruang VIP sehingga dibuka untuk pengunjung lainnya (umum).

#### - Class Style



Gambar 35. Perspektif Ruang Makan VIP *Class Style*

Bentuk lain dari penyusunan meja di ruang VIP adalah penyusunan meja seperti ruang kelas. Kapasitas dari penyusunan ini adalah 28 orang. Penggunaan ruang ini cocok untuk pelatihan dan seminar.

#### - Theatre Style

Bentuk yang mirip dengan teater dapat menampung hingga 48 orang, dapat digunakan untuk acara seminar, prasmanan, dan rapat.



Gambar 36. Perspektif Ruang Makan VIP *Theatre Style*

#### • Area Makan Luar (Teras)

Area makan luar berada di bagian belakang bangunan, terdapat stan minuman (bar) yang dapat mendukung suasana luar yang lebih santai dan menyatu dengan alam. Menggunakan material yang mendukung suasana alam yaitu pengaplikasian kayu ulin, tanaman rambat sintetis dan batu. Dinding menggunakan multiplek yang disusun vertikal. Pada bagian lantai menggunakan material kayu ulin sehingga suasana luar lebih terasa.



Gambar 37. Perspektif Area Makan Luar Siang Hari



- Kantor



Gambar 39. Perspektif Ruang Direktur



Gambar 40. Perspektif Area Kerja Staff

Ruang kerja pengelola dan staff didesain dengan suasana yang lebih akrab dan hangat. Menggunakan warna-warna yang

mendukung aktivitas kerja dan menyesuaikan dengan konsep. Material yang diaplikasikan pada lantai dan plafon menggunakan motif kayu yang menghadirkan kehangatan dan alam yang lebih terasa.

#### IV. KESIMPULAN

Kabupaten Kotabaru dengan potensi alam dan wisata bahari yang mempesona memerlukan ruang komersial berupa sentra kuliner dan oleh-oleh. Sentra kuliner dan oleh-oleh diharapkan dapat memfasilitasi wisatawan maupun masyarakat setempat. Umumnya sentra kuliner dan oleh-oleh didesain sesuai fungsi tanpa memperhatikan potensi yang dimiliki oleh daerah serta aktivitas lain yang dapat mendukung kenyamanan pengguna. Dengan melihat keadaan tersebut, perancang mencoba untuk memberikan inovasi berupa adanya aktivitas edukasi maupun hiburan pada obyek perancangan dengan interior yang mengangkat lokalitas daerah yaitu budaya Banjar.

Konsep yang dihadirkan yaitu *Impression of Tradition Culinary* diterapkan dalam memberikan pengalaman dan kesan tersendiri bagi pengunjung saat menikmati kuliner maupun informasi yang diberikan dengan suasana alam dan interior yang mengandung unsur lokal suku Banjar. Lokalitas muncul pada kombinasi bentuk geometris dari konsep kuliner Banjar (Wadai 41) dan bentuk yang diambil dari konsep rumah adat Banjar. Warna menggunakan warna yang menjadi ciri khas dari masyarakat Banjar. Sedangkan ornamen khas juga diterapkan pada perabot dan elemen interior sebagai salah satu perwujudan lokalitas pada perancangan.

Edukasi yang dihadirkan mengenai kuliner Banjar berupa tampilan visual pada dinding yang menampilkan pengetahuan mengenai kuliner. Selain itu adanya area penjualan kue Banjar yang dapat memberikan informasi keanekaragaman kue sehingga dapat menambah pengetahuan dan pengenalan pengunjung. Edukasi lain ada pada toko oleh-oleh, terdapat area pembuatan amplang yang dapat dilihat langsung oleh pengunjung. Untuk memberikan informasi bagi wisatawan terdapat area informasi wisata alam yang ada di Kotabaru. Edukasi wisata alam yang ditampilkan disajikan berbeda dengan pengaplikasian teknologi *oculus rift* yang menyajikan gambar visual lokasi wisata secara 360 derajat sehingga diharapkan dapat memberikan kesan dan pengalaman bagi pengunjung yang mencobanya.

Adanya konsep yang berhubungan dengan lokalitas tidak membuat desain cenderung bergaya tradisional, namun terdapat perpaduan dengan gaya modern. Gaya desain Tradisional Modern pada perancangan diterapkan melalui pengaplikasian bentuk, warna, material, dan ornamen, yang tetap dikemas dengan unsur modern. Selain itu penerapan beberapa teknologi pada sistem pembayaran dan penyajian teknologi yang dapat dinikmati oleh pengunjung sentra demi kenyamanan dan kemudahan staff maupun pengunjung.

Konsep yang telah diaplikasikan pada perancangan diharapkan dapat memberikan tawaran menarik pada desain sentra kuliner dan oleh-oleh khususnya untuk wisatawan. Selain itu diharapkan dapat memperkenalkan keindahan serta pelestarian budaya yang ada di Kabupaten Kotabaru untuk semakin dikenal oleh wisatawan dan masyarakat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis S.A. mengucapkan terima kasih terutama pada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan masa perkuliahan dengan lancar dan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dan dikerjakan, antara lain :

1. Ir. Hedy C. Indrani, M.T. selaku ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya.
2. Ronald H.I.S., S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulisan laporan tugas akhir ini.
3. Lucky Basuki, SE., MH., HDII selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulisan laporan tugas akhir ini.
4. Semua pihak yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung atas kelancaran penulisan laporan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baraban, Regina.S & Joseph F. Durocher. *Successful Restaurant Design*. 3<sup>rd</sup> ed. New Jersey: John Willey & Sons, Inc, 2007.
- [2] Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan*. 3<sup>rd</sup> ed. Jakarta: Erlangga, 2007.
- [3] Davis, Bernard., Andrew Lockwood Ioannis & Peter Alcott. *Food and Beverage Management*. 4<sup>th</sup> ed. Slovenia: Butterworth-Heinemann, 2008.
- [4] Gandslant, Rudiger et al. *Handbook of Lighting design*. Germany : ERCO, 1992.
- [5] Ideham. et al. *Urang Banjar dan Kebudayaan*. Banjarmasin: Kerjasama Badan Penelitian dan pengembangan Daerah Propinsi Kalimantan Selatan dan pustaka Banua, 2005.
- [6] Katsigris, Costas & Chris Thomas. *Design and Equipment for Restaurant and Foodservice, A Management View*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc, 2006.
- [7] Lawson, Bryan. *How Designers Think*. 4<sup>th</sup> ed. Great Britain: Architectural Press, 2005.
- [8] Lazuardi, Mandra & Mochamad Sandy Triady. *Ekonomi Kreatif : Rencana Pengembangan Kuliner Nasional 2015-2019*. Jakarta : PT. Republik Solusi, 2015.
- [9] Piotrowski, Christine M & Elizabeth A. Rogers. *Designing Commercial Interiors*. New Jersey: John Willey & Son Inc, 2007.
- [10] Rahmawati, Neni. et al. *Makna Simbolik dan Nilai Budaya Kuliner "Wadai 41 Macam" pada Masyarakat Banjar Kalsel*. Yogyakarta: Keppel Press, 2014.
- [11] Seman, Syamsiar, Drs.H. *Rumah Adat Banjar Arsitektur Tradisional Kalimantan Selatan*. Jakarta : Direktorat Perumahan, Dirjen Cipta Karya, Departemen Pekerjaan Umum, Pusat Informasi Teknik Pembangunan, Proyek Pembinaan Umum Pembangunan Perumahan Kalsel, 1983.
- [12] WA, Marsum. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta : Andi Offset, 2005.