

# Perancangan Interior Restoran Museum Surabaya

Liong Ling Ling

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* lionglingling@gmail.com

**Abstrak**—Gedung Siola adalah bangunan yang cukup bersejarah bagi masyarakat Kota Surabaya. Gedung yang penuh dengan sejarah ini, diberlakukan untuk menjadi budidaya bagi Kota Masyarakat, sehingga adanya Museum Surabaya yang diberlakukan pada tahun 2015, untuk meningkatkan citra kebudayaan Kota Surabaya. Dengan begitu, untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat yang tidak banyak mengetahui adanya Museum Surabaya di Gedung Siola, perlu adanya pendukung, sehingga adanya perancangan interior Restoran Museum Surabaya, karena dengan catatan bahwa adanya Restoran dapat menarik minat pada masyarakat. Karena semakin berkembangnya jaman, tidak banyak orang akan selalu datang ataupun mengetahui adanya Museum bila tidak ada keperluan mendesak, sehingga dengan adanya perancangan tersebut, dapat membuat masyarakat tertarik untuk dapat tanpa adanya keperluan khusus di museum. Lokasi strategis di tengah kota, membuat perancangan ini di desain untuk memenuhi kebutuhan para pembisnis yang ingin melakukan kegiatan rapat di luar kantor, karena melihat kebutuhan jaman sekarang, banyak orang bekerja atau bertemu di tempat makan. Konsep yang diterapkan adalah heroik dengan mendukungnya sebuah museum dengan menerapkan gaya tradisional yang memakai material alam sebagai pendukung. Sehingga dengan adanya keterkaitan antar satu dengan lain, museum Surabaya akan dapat di ketahui oleh banyak orang dengan mudah.

**Kata Kunci:**

**Interior, Museum, Surabaya, Restoran**

*Abstract*— *Siola building is a historic building that is enough for the city of Surabaya. Building full of history, applied to be cultivated for the city society, so that the Museum of Surabaya that was enacted in 2015, to improve the image of culture Surabaya. By doing so, to increase interest by many people who are not aware of any museum in Gedung Siola Surabaya, the need for support, so that their interior design Restaurant Museum Surabaya, because with a note that the restaurant can be interesting to the public. Because the modern world, not many people will always come in or aware of any museum in the absence of urgent necessity, so that with the design, it can make people interested to be without their special purposes in the museum. The location is so positioned in the city center, making this design is designed to meet the needs of the businessman who want to conduct meetings outside the office, seeing the needs of today, many people work or meet at a place to eat. The concept is applied is heroic to support a museum, by applying the traditional style that uses natural material as a supporter. So with their interrelationships with each other, will be at the museum Surabaya knowing by many people easily*

**Keyword :** *Interior, Museum, Surabaya, Restaurant*

## PENDAHULUAN

Semakin maraknya restoran yang ada pada di kota Surabaya, banyak restoran baru-baru yang bermunculan dan saling bersaing. Seperti kita ketahui saat restoran baru dibuka, maka banyak orang berbondong-bondong untuk datang menikmati restoran baru tersebut, entah dari penampilan arsitektur, interior restoran, maupun dari makanan yang disajikan dari restoran tersebut. Restoran mempunyai daya tarik tersendiri bagi para pengunjung untuk akan selalu datang, tetapi tidak hanya itu saja sebuah interior harus memiliki estetika dan ketertarikan yang unik dalam arti lain dari sisi arsitek, interior, atau sajian makanan yang dapat membuat para pengunjung datang ke restoran tersebut.

Kota Surabaya adalah kota pahlawan yang biasa kita kenal dengan kota yang penuh sejarah akan banyaknya insiden yang terjadi hingga merdekanya bangsa Indonesia, tak terkecuali insiden 10 November yang terjadi pada Kota Surabaya, yang dapat kita peringati sebagai hari pahlawan, dimana saat insiden tersebut banyak para pejuang rela mati untuk kemerdekaan Indonesia. Semangat heroisme pada itu sangatlah menyimbolkan semangat dari pada “arek-arek Suroboyo” dengan mempertahankan teguh negaranya sebagai Negara yang tidak bisa dijajah oleh Negara lain.

Menurut Basundoro (2012), pada tahun 1940 kondisi kota Surabaya cukup menengangkan akibat dari penyerangan negeri Jerman terhadap negeri Belanda pada tanggal 10 Mei 1940, Belanda menyerah kepada Jerman. Tanggal 3 Febuari 1942 perang benar-benar meletus di kota Surabaya. Pasukan Jepang selama satu bulan beberapa kali mengebom Kota Surabaya(p.40-41).Kota Surabaya adalah kota metropolitan kedua dari kota Jakarta, sehingga banyaknya bangunan-bangunan baru yang membuat kota Surabaya ramai oleh pengunjung luar Surabaya, salah satunya adalah begitu banyaknya restoran-restoran baru yang bermunculan di kota Surabaya, tidak hanya menjual makanan dengan rasa yang begitu memanjakan lidah akan tetapi interior dari sebuah restoran pun menjadi inti utama dari ramai tidaknya sebuah restoran. Banyak sekali restoran-restoran yang dari kecil hingga besar memaksimalkan interior sebagai pendukung dari sebuah restoran, mulai dari gaya desain Cina, Jepang, *Western, classic modern*, industri, dan lain lain. Sehingga interior sekarang bukanlah hanya sebuah dekorasi pelengkap saja, akan tetapi menjadi sebuah elemen yang sangat dibutuhkan untuk

mendukung padasebuah bangunan. Dengan banyaknya Restoran yang berkembang pesat di Kota Surabaya, terpilih karya tulis untuk membuat sebuah restoran yang dapat menghadirkan suasana perjuangan, agar dapat membuat pengunjung merasakan suasana restoran yang berbeda dari lainnya.

Museum Surabaya adalah sebuah museum yang didirikan oleh Ibu Tri Rismaharini untuk hadiah kepada kota Surabaya dengan harapan meningkatkan edukasi dan selalu mengenang kota Surabaya ini adalah kota yang penuh sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Seperti kita ketahui tidak banyak orang mengetahui bahwa di kota Surabaya terdapat Museum Surabaya, meskipun museum ini baru lebih baik perlu adanya penunjang dari pada museum. Tidak banyak orang memiliki minat untuk mengunjungi museum, terlebih lagi bagi kelompok masyarakat yang suka pergi ke *mall* dan tidak mengenal akan sejarah kota Surabaya. Orang Surabaya terkadang belum tentu mengenal sejarah kota mereka sendiri, sehingga perlu adanya perencanaan restoran Museum Surabaya sebagai penunjang dari Museum Surabaya untuk adanya ketertarikan yang lebih dari masyarakat kota Surabaya. Sehingga dengan adanya perancangan restoran yang akan dirancang, maka dapat menunjang ketertarikan masyarakat untuk dapat menikmati pula Museum Surabaya yang sudah disediakan.

### Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah restoran yang dapat membuat pengunjung merasakan suasana perjuangan kota Surabaya dengan suasana tradisional ?
2. Bagaimana cara meningkatkan ketertarikan masyarakat pada Museum Surabaya dengan adanya restoran yang dirancang ?

### Tujuan Perancangan

1. Menciptakan suasana interior yang bernuansa tradisional.
2. Menciptakan restoran yang komersial tersebut sebagai pendukung dari Museum Surabaya yang non komersial sehingga dapat berjalan bersinergi antar satu dengan lainnya.

### Manfaat Perancangan

1. Dapat merasakan suasana tradisional dalam aspek interior, pelayanan, makanan yang disajikan, dan sebagainya.
2. Dapat mengetahui bahwa di Surabaya adanya Museum Surabaya yang menjadi kebanggaan dari kota Surabaya sehingga adanya restoran pada Museum Surabaya yang menjadi pendukung untuk menunjang minat bagi para pelanggan mengunjungi dan menikmati sejarah peninggalan pada kota Surabaya.

## I. METODE PERANCANGAN

Data yang diperlukan untuk perancangan di kelompokkan berdasarkan sumber informasi data dan adanya 4 tahapan

dalam melakukan pencarian data yang dapat di aplikasikan, yaitu:

### 1. Investigating the existing situation

Mencari data fisik obyek perancangan yang meliputi denah eksisting, lokasi *site plan*, tampak luar dan tampak dalam sekitar objek perancangan. Juga data non fisik yang meliputi struktur organisasi, aktifitas pengguna, kebutuhan ruang dan karakteristik ruang, standard dan kriteria dalam merancang sebuah restoran.

### 2. Defining needs and trends

Mencari data literature sebagai kebutuhan berupa terori, standar, pendapat dari para ahli dibidangnya yang di dapatkan dari literature acuan dan daftar pustaka dan melakukan wawancara pada beberapa ahli dalam bidangnya untuk mengetahui trend desain kedepan yang dibutuhkan.

### 3. Generating Solution

Mencari data pembanding yang diperoleh dari hasil survei tempat yang memiliki fungsi dan fasilitas yang serupa baik data secara langsung dan data-data yang diperoleh melalui internet.

### 4. Resolving needs and resources

Melakukan tahap selanjutnya dalam pembuatan programming design yang mencakup hingga desain akhir, yaitu sebagai berikut :

- *Programming* : Mencari permasalahan yang ada pada desain yang akan dirancang dan membuat beberapa tahapan dalam merancang, supaya desain yang dirancang dapat menyelesaikan masalah yang ada.
- *Design is problem solving* : melakukan skematik desain dengan adanya tahapan-tahapan desain yang dilakukan, maka ide yang dituangkan akan menjadi sebuah desain yang akan dirancang.
- *Model of solution* : setelah adanya beberapa transformasi desain, tahap desain akhir adalah tahap penyempurnaan perancangan interior restoran yang akan digunakan sebagai gambaran akhir dari sebuah perancangan dengan didukungnya maket presentasi sebagai visualisasi dari desain yang di rancang. (William Pena).

## II. KAJIAN PUSTAKA

### Sistem Pelayanan Restoran

Ada bermacam-macam sistem pelayanan makanan pada restoran. Hal itu tergantung pada jenis restoran itu sendiri. Menurut Lawson, ada 4 macam sistem pelayanan pada restoran, yaitu : *Self Service* (prasmaman), *Waiter and Waitress Service to Table* (pelayanan melayani sepenuhnya), *Counter Service* (pelayanan di *counter*), dan *Automatic Vending* (sistem pelayanan otomatis). Dari keempat macam sistem pelayanan, perancangan interior restoran museum Surabaya ini

sesuai dengan sistem pelayanan *Waiter and Waitress Service to Table*.

*Waiter and Waitress Service to Table* merupakan sistem pelayanan yang kebanyakan dijumpai di restoran-restoran dimana pelayan melayani dari pengunjung datang sampai pulang. Pelayan menyambut kedatangan pengunjung, menawarkan menu, mengantarkan masakan, mengantarkan tagihan, dan merapikan meja. Pelayanan ini disebut juga dengan *table service*. Jenis pelayanan ini adalah pelayanan yang tertua dan paling umum dipergunakan di restoran. Sistem penyajian *table service* ini banyak ragamnya, mulai dari penyajian yang sifatnya resmi hingga yang tidak resmi. Untuk penyajian yang resmi terdapat pada restoran mewah, sedangkan yang tidak resmi terdapat pada *coffee shop*.

Macam – macam sistem pelayanan *table service* adalah sebagai berikut :

#### 1. *French Service* atau *Cart Service*

*French Service* adalah salah satu jenis pelayanan yang mahal dengan beberapa alasan. Pertama, memerlukan suatu ruangan restoran untuk persiapan pelayanan dimana kereta dorong dapat melewati antara meja tanpa tamu merasa terganggu.

#### 2. *Russian Service* atau *Platter Service*

*Russian* atau *platter service* ini merupakan suatu jenis pelayanan dasar. Pelayanan ini sangat terkenal pada hotel berkelas internasional, terutama pada saat acara banquet. Pelayanan ini lebih cepat dan tidak begitu elegan serta terlihat lebih sederhana jika dibandingkan dengan *French Service*.

#### 3. *English Service* atau *Family Service*

*English Service* dapat juga disebut sebagai *family* atau *butler-style service*. Pada saat ini jenis pelayanan tersebut jarang digunakan karena merupakan jenis pelayanan tertua. Kekhasan yang menonjol dari pelayanan ini adalah bahwa makanan sudah dipersiapkan dan dibawa ke meja dengan menggunakan *servicing platters* atau *servicing bowls*. *Host/hostess* bertanggung jawab (*in charge*) pada pelayanan. *Host* atau *Waiter* memotong daging, mengatur hidangan dipiring, kemudian mengedarkan hidangan tersebut ke semua tamunya atau tamunya mengambil sendiri.

#### 4. *American Service* atau *Plate Service*

Jenis pelayanan ini sangat terkenal dan biasa digunakan di Amerika. Umumnya, pemorsian makanan sudah dilakukan sejak dari dapur. Para pelayan mengambil makanan dipiring yang sudah diporsi tersebut, lalu disajikan kepada tamu. Jenis pelayanan ini mudah dan praktis, tidak mempergunakan banyak personil dan tidak memerlukan tempat yang luas (banyak tempat). *American Service* dapat digunakan pada restoran yang berskala kecil, sedang, dan besar.

### Persyaratan Sebuah Restoran

Menurut *Management Food and Beverage Service Hotel* (Soekresno 12), persyaratan ruangan restoran harus ada ruangan depan dan ruangan belakang.

#### 1. Ruangan depan

Ruangan depan yang dimaksud adalah ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan, seperti : restoran, bar, *cocktail lounge*, ruang parkir, tempat ibadah, dan lain sebagainya. Persyaratan ruang restoran :

- Luas area memenuhi standar
- Penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api
- Tersedianya pintu darurat dan tangga darurat
- Selalu terpasangnya alat deteksi kebakaran
- Pintu masuk/keluar masuk pengunjung, pintu masuk/keluar masuk pegawai dan pintu jalanan harus terpisah
- Cukup penerangan
- Sirkulasi udara memadai dan tersedianya pengatur suhu udara
- Bersih, rapi, dan sanitasi (memenuhi standar kesehatan)
- Kualitas bahan bangunan memenuhi standar
- Layout ruangan yang tercipta mudah dirubah
- Mudah untuk dibersihkan dan dirawat

#### 2. Ruangan belakang

Yang dimaksud dengan ruang belakang adalah ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahannya produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktivitas kerja bagi karyawan restoran. Syarat-syarat ruang belakang :

- Cukup penerangan
- Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya
- Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar
- Terpasangnya alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur
- Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi

### Persyaratan Ruang Makan

Menurut *Management Food and Beverage Service Hotel*, persyaratan ruang makan antara lain sebagai berikut (Soekresno 30) :

1. Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas restoran dengan ketentuan 1.5m per tempat duduk
2. Tinggi restoran tidak boleh lebih rendah dari tinggi kamar tamu (2,6 m)
3. Letak restoran berhubungan langsung dengan dapur, dilengkapi dengan pintu untuk masuk dan keluar yang berbeda
4. Tata udara diatur dengan atau tanpa alat pengatur udara
5. Restoran yang letaknya tidak berdampingan dengan lobby harus dilengkapi dengan toilet umum yang terpisah untuk pria dan wanita
6. Setia kursi tersedia ruangan minimal 0.85m
7. Pintu yang berhubungan dengan halaman dibuat angkap, pintu bagian luar membuka kearah luar

8. Rumah makan yang tidak mempunyai dinding harus terhindar dari pencemaran
9. Tidak boleh berhubungan langsung dengan kamar mandi dan tempat tinggal
10. Lantai, dinding dan langit-langit harus selalu bersih, warna terang
11. Perlengkapan set kursi tidak boleh mengandung kutu/serangga dan pengganggu lainnya

### Faktor – Faktor Dalam Mendesain Restoran

Menurut buku *Restaurant Planning and Design*, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah restoran, antara lain :

#### 1. *Time* (waktu) dan *convience*

Dalam hal ini, kenyamanan lokasi dan kecepatan penyajian mempunyai peran penting terhadap kepuasan pengunjung.

#### 2. *Mood and Atmosphere*

Suasana hati termasuk hal yang berhubungan dengan perasaan. Pada beberapa hal tertentu dipengaruhi oleh lingkungan seperti restoran itu berada maupun beberapa pertimbangan seperti privasi atau kelompok, formal atau informal, rileks atau ceria. Gaya desain, pemilihan dekorasi dan pengaturan perabot secara bersamaan akan menghasilkan imajinasi yang dapat menimbulkan kesan eksklusif atau beberapa karakter yang diinginkan.

#### 3. *Anticipate dan impression*

Variasi tempat duduk dan pengaturan mempunyai arah yang penting, *main entrance* juga harus merefleksikan secara tepat karakter dan tingkatan dari restoran tersebut.

#### 4. *Attitude dan Service*

Menimbulkan kesan kepada pengunjung, sehingga merasa sebagai orang penting. Penampilan restoran dan sekitarnya memberikan pengaruh besar kepada pengunjung yang akan menentukan tempat makan dan minum.

#### 5. *Valuation dan Charge*

Aspek ini yang berhubungan dengan pertimbangan finansial. Sebagaimana besar pengunjung tidak mempermasalahkan harga lebih mahal dari tempat lain tetapi lebih dipengaruhi cara pelayanan dan suasana ruang yang diciptakan.

Menurut buku *Data Arsitek*, restoran hendaknya direncanakan sedemikian rupa sehingga dapat diolah berbagai variasi peletakkan tempat duduknya, misalnya meja untuk 2 atau 4 kursi. Diperhitungkan juga peletakkan meja besar atau panjang dan bangku duduk, tetapi peletakkan ini hanya untuk penambahan pada meja biasa, agar ruang terlihat lebih luas. Diusahakan penempatan ruang berakustik untuk pelayanan antara ruang makan dengan dapur. Pintu masuk untuk tamu sebaiknya direncanakan tidak bersilangan dengan jalur untuk pelayanan. Jalur untuk pelayanan sebaiknya tidak kurang dari 900-1350 cm, terutama bila mempergunakan meja dorong dan jalur tersebut juga dimanfaatkan oleh pengunjung. Tempat tunggu pelayan diusahakan terletak pada tempat yang tidak mengganggu kenikmatan pengunjung, misalnya

:banyaknya disesuaikan standart pelayanan, atau dapat juga mengikuti perkiraan kebutuhan sebagai berikut :

- Jenis makanan terbatas : 1 pelayan pria/wanita untuk 12-16 tamu
- Jenis makanan tipikal : 1 pelayan pria/wanita untuk 8-12 tamu
- Makanan lengkap : 1 pelayan pria/wanita untuk 4-8 tamu

Suasana lingkungan merupakan faktor penting dalam merancang restoran. Dimana dekorasi, sistem pencahayaan merupakan bagian-bagian penting. Suasana ruang yang luas hendaknya dapat menjadi ruang makan yang lebih kecil dan akrab dengan pembatasan ruang (penyekat ruang) dengan berbagai macam tingginya atau dapat juga berupa penyekat ruang dekorasi. Perbedaan tinggi tidak begitu bagus, namun ada keuntungan tersendiri dalam sebuah perancangan. Walaupun diperlukan perbedaan tinggi lantai, jangan melebihi dua atau tiga anak tangga dan bagian utama harus sama tinggi dengan bagian dapurnya. Meja aksir dapat diletakkan dekat pintu masuk atau dekat pintu dapur.

### Pedoman Ukuran Perabot Restoran

#### 1. Bentuk dan ukuran meja dan kursi

Untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah penduduk sesuai pesanan dalam satu meja, restoran perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai bentuk dan ukuran yaitu meja bundar dan meja empat sisi (Soekresno 37-56).

##### a. Meja Bundar

- Diameter 600 mm untuk 2 kursi
- Diameter 800 mm untuk 3 kursi
- Diameter 900 mm untuk 4 kursi

##### b. Meja Empat Sisi

Penataan meja dengan cara menggabung beberapa meja menjadi satu :

- Panjang 800 mm, lebar 625 mm untuk 2 kursi
- Panjang 850 mm, lebar 850 mm untuk 4 kursi
- Panjang 1250 mm, lebar 800 mm untuk 4 kursi
- Panjang 2500 mm, lebar 800 mm untuk 8 kursi
- Panjang 3750 mm, lebar 800 mm untuk 12 kursi

Meja panjang dengan ukuran khusus dan meletakkan kursi disisi kepala meja :

- Panjang 1450 mm, lebar 800 mm untuk 6 kursi
- Panjang 2050 mm, lebar 800 mm untuk 8 kursi
- Panjang 2700 mm, lebar 800 mm untuk 10 kursi
- Panjang 3300 mm, lebar 800 mm untuk 12 kursi

### Sistem interior

Sistem Interior meliputi pencahayaan, penghawaan, dan keamanan restoran. Berikut adalah keterangannya :

#### a. Pencahayaan

Menurut Suptandar dalam bukunya *Pengantar Merencanakan Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, rekomendasi untuk menjaga kesehatan mata bagi orang yang beraktivitas didalam ruang adalah sebagai berikut :

- Luminasi suatu permukaan sepadat mungkin harus sama
- Perbandingan cahaya kontras pada bagian sentral dengan daerah sekeliling penglihatan maksimal 1:3
- Perbandingan antara obyek penyinaran dengan bagian luar maksimum 1 : 10
- Permukaan terang diusahakan pada bagian tengah dan yang lebih gelap pada bagian luar
- Refleksi cahaya yang bisa ditolerir sebagai berikut :
  - Langit-langit : 80%-90%
  - Permukaan dinding : 40%-60%
  - Perabot : 25%-45%
  - Komputer dan sejenisnya : 30%-50%
  - Permukaan lantai : 20%-40%

#### b. Penghawaan

Dalam menyeimbangkan udara dan menghindari asap yang berlebihan dan uap yang ada dalam tempat penyajian, penyaringan udara sering disediakan di sekitar langit-langit/kanopi. Pertukaran udara sangat diperlukan dalam sistem ventilasi (Lawson 59). Menurut Lawson, suhu yang paling ideal bagi para pengunjung didalam restoran adalah :

- Kelembaban udara relatif 40% - 60%
- Tingkat perubahan udara 25m/jam
- Jumlah uap panas yang diperlukan oleh tubuh sekitar 90 watt (350 btu/h)

Penyaringan udara disekitar kanopi/langit-langit digunakan untuk menyeimbangkan udara dan menghindari asap berlebihan dan uap yang ada didalam tempat penyajian. Sistem ventilasi yang baik sangat penting dalam proses pertukaran udara.

#### c. Keamanan Restoran

Untuk menghindari api, saran-saran berikut sebaiknya diterapkan :

- Menyediakan alat-alat pemadam kebakaran
- Menyediakan alat pemadam *multi – purpose* (untuk semua barang)
- Menyediakan pipa pemadam
- Menyediakan selimut khusus untuk memadamkan api pada pemanggang dan barang yang terbakar.

#### d. Teori Tentang Warna

Menurut buku *Restaurant Planning and Design*, warna dapat menciptakan atmosfer pada restoran dengan menggunakan teknik sebagai berikut :

- Memberi lampu dekorasi pada latar belakang atau *background* yang berwarna putih dan natural
- Memberi lampu dekorasi pada area-area tertentu seperti di atas meja makan, hiasan dinding, dan lain-lain
- Memberi warna-warna khusus pada perabot dan aspek dekorasi sehingga menimbulkan efek-efek tertentu

Berikut contoh-contoh warna yang memberi pengaruh psikologi :

- Warna biru dan hijau menimbulkan kesan alami (langit, tanaman, pohon) sehingga pengunjung dapat merasakan sejuk dan rileks
- Warna jingga, merah, dan kuning (sinar matahari, panas api) menimbulkan kesan sempit pada ruang, hangat, dan intim.
- Warna ungu berkesan elegan dan sangat cocok dipadukan dengan warna emas
- Perpaduan warna-warna (merah muda, kuning, biru muda, hijau muda, merah hati, coklat muda) cerah dapat merangsang minat makan.
- Warna hitam dan putih kebanyakan digunakan untuk membedakan area
- *Special effect* dapat memperkuat *point of interest*, misalnya *stained glass* dan *mosaic* digunakan pada area bar untuk menimbulkan kesan gemerlap

## Kebutuhan Ruang

### 1. Dapur

Dapur merupakan suatu tempat khusus yang berfungsi untuk menyiapkan makanan dengan kegiatan yang terbagi atas (Dosen 1) :

- a. Menyimpan bahan makanan
- b. Menyiapkan bahan makanan
- c. Mengolah bahan makanan
- d. Menata dan menyajikan makanan

Syarat-Syarat Dapur

Dapur harus terdiri dari :

- a. Area persiapan
- b. Area pengolahan
- c. Area penataan dan penyajian

Karena masakan atau makanan selalu berhubungan dengan masalah kesehatan, maka persyaratan dapur harus betul-betul diperhatikan (Dosen 1-3), yaitu:

#### a. Tinggi Ruangan dan Luas Ruangan

Tinggi ruangan kurang lebih 3-3,5 meter dengan tujuan untuk sirkulasi udara dan menghindari gangguan asap, harus ada cerobong asap pada area pengolahan yang utama. Luas ruangan minimal 30-40% luas restoran atau ruang makan

#### b. Dinding Dapur

Dinding harus terbuat dari bahan yang tidak mudah terbakar, berlapis keramik, porselin, mudah dibersihkan warna putih/terang. Kuat, tidak mudah retak, desain tidak menyulitkan pembersihan.

#### c. Lantai Dapur

Lantai dapur yang baik terbuat dari bahan yang tidak mudah terbakar, tidak licin, rata/datar, kedap air, minyak dan tidak mudah terbakar, mudah dibersihkan, tidak mudah kotor, bak dari bahan semen, keramik.

#### d. Ventilasi Dapur

Dalam ruang dapur banyak terjadi penguapan/pengasapan dari pengolahan makanan, jadi harus mempunyai ventilasi

yang cukup dan berfungsi baik. Dibersihkan secara rutin, berlapis kasa/ kawat serangga, terdapat eskalator, sehingga terjadi pertukaran udara yang baik, dapur tidak terlalu berangin namun tetap segar.

#### e. Penerangan Dapur

Penerangan yang cukup, alam (cahaya matahari dapat masuk dengan sempurna) dan buatan (cahaya lampu biasa, karena warna benda dapat terlihat beda bila terkena sinar spektrum merah/biru) orang yang bekerja dapat melihat dengan jelas, mata tidak tegang. Penerangan lampu dapur sebaiknya tidak menimbulkan bayangan dan saklar dipasang dekat pintu masuk.

#### f. Langit – langit

Terbuat dari bahan yang tidak mudah terbakar dengan warna putih, tidak berdesain berornamen, mudah dibersihkan. Kuat dan tidak mudah lepas atau jatuh. Bagian yang bercerobong asap harus selalu dibersihkan.

#### g. Pintu dan Jendela

Besar sesuai dengan luas ruangan, cukup baik untuk sirkulasi udara, dilapisi kaca untuk mencegah serangga, bahan dan desain mudah di bersihkan.

#### h. Sarana Pendukung Operasional Dapur

- Bak pencucian

Tinggi *dish washing* 88,5cm panjang tergantung dari besarnya dapur lebar minimum 50 cm, disebelah kiri dan kanan ada tempat untuk meletakkan peralatan yang masih kotor dan sudah bersih. Bak pencucian tidak boleh bersudut agar tidak sulit membersihkannya bila tersumbat.

- Meja Kerja

Meja kerja sebaiknya mudah dipindah-pindahkan (semi permanen). Permukaan meja terbuat dari bahan yang keras dan tahan air, mudah dibersihkan secara basah. Meja kerja tidak boleh terlalu tinggi atau terlalu rendah, biasanya 85-90 cm. Lebar meja kerja harus sepanjang jangkauan tangan ke depan 60 cm panjang meja kerja harus panjang rentangan tangan kiri dan kanan (90 cm – 120 cm). Dapat disesuaikan dengan kapasitas ruangan.

- Almari dan Rak Alat kerja
- Tempat Penyimpanan Bahan basah dan kering
- Tempat Sampah
- Saluran Air Kotor
- Alat Pemadam Kebakaran
- Kotak P3K

## 2. Area Makan

Area makan restoran terus menunjukkan berbagai macam ukuran, bentuk, dan dekor. Ruangan yang besar sering dipecah menjadi sudut makan dengan tingkat atau hambatan yang menciptakan perasaan privat. Kaca banyak digunakan secara kreatif untuk memberikan pandangan yang menggoda menuju bagian lain dari ruangan. Kenyamanan merupakan hal yang terpenting dalam restoran (Lawson 71).

## 3. Bar

Banyak dari sebagian restoran terdapat bar yang terpisah dari area makan. Bar ini memiliki beberapa tujuan : sebagai tempat untuk *customer* menikmati minuman sewaktu makan atau tidak, sebagai bar servis untuk area makan, dan sebagai area tunggu untuk giliran makan. Ini sering disertai dengan *cocktail lounge*, khususnya ketika makanan sudah disajikan. Sekarang, beberapa restoran menyajikan menu lengkap di bar dan semakain melayani porsi kecil untuk pengunjung yang mencari alternatif untuk makanan (Lawson 74).

## III. KONSEP

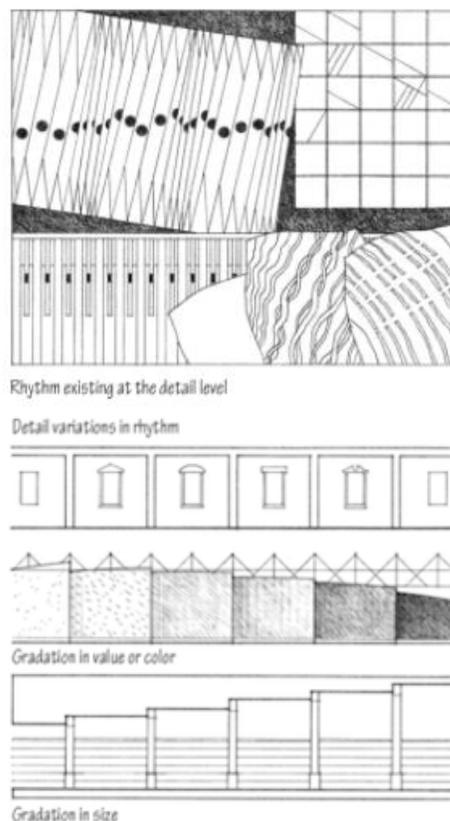
### Konsep Ide Dasar

Sejarah pergerakan perjuangan dari “arek-arek Suroboyo” yang tidak henti-hentinya dalam mempertahankan bangsa Indonesia. Sehingga muncullah kata heroik sebagai ujung tombak konsep tersebut dengan kata ganti desain *rhythm*.

Menurut Francis D K Ching (2012), *rhythm is movement characterized by a patterned repetition or alternation of formal elements or motified in the same or a modified form* (p.141 ).

Menurut Piotrowski dan Rogers (2007) *Have included private dining rooms or areas that can be closed off for large groups. A private dining room doesn't have to be closed off by doors, but also with nearly full-height partitions to give it privacy* (pg.49).

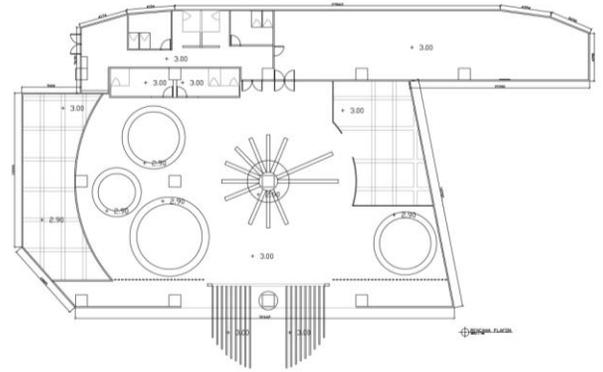
### Literatur ritme



**Aplikasi Desain**

1. Komposisi bentuk yang di ambil dinamis karea arti ritme sendiri adalah sebuah pergerakan yang dinamis.
2. Komposisi warna *monotone monochromatic* (gradasi) warna coklat untuk memunculkan nuansa tradisional dengan adanya warna subdominan merah dan jingga sebagai warna semangat dalam nuansa perjuangan.
3. Sirkulasi yang di pakai adalah radial keterkaitan dengan konsep adalah radial sebuah sirkulasi yang mempunyai banyak pergerakan ruangan dengan mengarahkan pengunjung ke satu pusat terlebih dahulu.
4. Material yang dipilih :
  - a. Material Alami : Material yang terbuat dari bahan yang didapat dari alam. (bambu dan kayu)
  - b. Material Olahan : Material alam yang mengalami pengolahan. (*gypsum board*)
  - c. Material Sintesis : Material dari alam yang diolah dengan teknologi proses kimia (kaca dan besi)
  - d. Material siap pakai (karpets dan *wallpaper*)

**3. Rencana Plafon**



**4. Perspektif**

*Area main entrance*

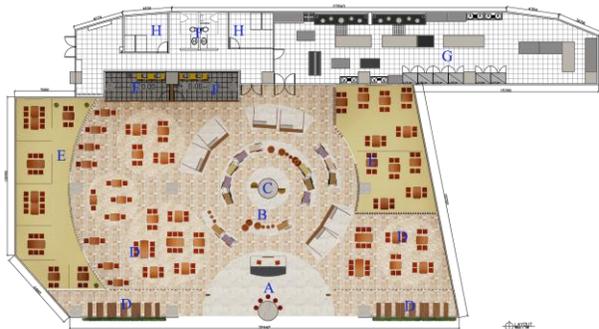


*Area main entrance*



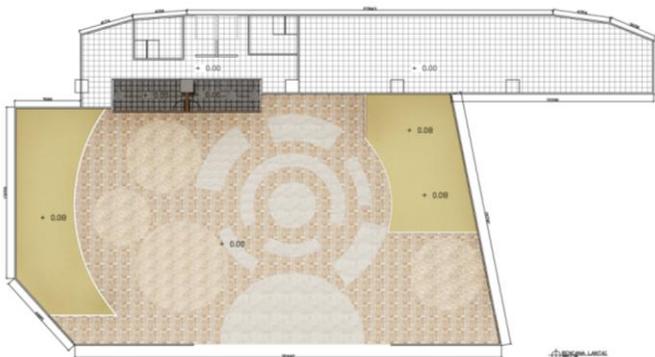
**IV. HASIL PERANCANGAN**

**1. Layout**



Layout berbentuk dinamis terlihat dalam penataan perabot, irama yang tercipta dalam konsep diterapkan dalam permainan pola yang berulang-ulang.

**2. Rencana Lantai**



Area *ordering* , kasir, dan resepsionis



Area makan publik



Area *ordering* dan kasir



Area makan publik



Area *ordering* dan kasir



Area makan publik



Area makan *private*Area makan *private*Area makan *private*Area makan *private*

## V. KESIMPULAN

Kota Surabaya memiliki aset bersejarah yang sangat berdampak dalam kehidupan Indonesia, dimana kota Surabaya sudah terkenal dengan julukan kota Pahlawan, seperti kita ketahui bahwa kota Surabaya adalah tempat peristiwa terjadinya peperangan dan kemerdekaan Indonesia. Dengan adanya hal itu, maka wali kota Surabaya membuat museum Surabaya yang berlokasi di dalam gedung Siola. Akan tetapi tidak banyak orang mengetahui adanya museum Surabaya yang dibuat untuk sebagai tempat edukasi dan tempat aset kota Surabaya, dengan begitu perlu adanya sebuah perancangan interior restoran untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat dalam mengetahui adanya sebuah keberadaan museum Surabaya.

Dalam sebuah desain perlu adanya keterkaitan sehingga desain tidak hanyalah sebuah tata letak, akan tetapi memiliki alasan yang mendasari. Dengan begitu terkaitan untuk mendukung sebuah museum Surabaya yang tidak banyak orang tahu, dengan adanya sebuah perancangan restoran di depan museum Surabaya yang memiliki nuansa perjuangan dengan gaya desain tradisional, dimana sirkulasi yang dirancang ada radial, untuk dapat membuat pengunjung jalan melihat makanan apa saja yang dijual, sehingga dapat meningkatkan rasa tahu dan ketertarikan para masyarakat Surabaya untuk dapat mengetahui adanya museum Surabaya yang terdapat di kota Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baraban, Regina. S dan Durocher, Joseph F , Phd. *Successful Restaurant Design third edition*. Canada. 2011
- [2] Berkuliah.2014  
<http://www.berkuliah.com/2014/07/8-makanan-khas-terlezat-belanda.html>

- [3] Binggeli, Crocky. *Interior Geraphic Standart :Student Edition*. New Jersey. 2012. Page.10
- [4] Ching, D.K Francis dan Binggeli, Corky. *Interior Design Illustrated . Canada*. 2012 .Page. 141.
- [5] Christine, Piotrowski M & Elizabeth, Rogers A. *Designing Commercial Interiors*. Canada. 2007. Page. 49
- [6] Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. New York: Prentice Hall Inc, 1973.

- [7]Madinipour,Ali. *Public and Private Space of the City*.USA. 2003. Page. 25
- [8] Neufert, Ernt. *Data Arsitek*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga 1997C
- [9] Sannof .H .*Integrating Programming, Evaluation And Participation in Design . England*
- [10] Sutarga, M. A. *Studi Musiologia*. Jakarta :*Proyeksi Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1991