

Perancangan Interior House of Honey Surabaya

Winnona Natasha A., Cok Gede Padmanaba, dan Grace Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: winnonanatasha94@gmail.com ; cokraip@gmail.com

Abstrak— Indonesia merupakan salah satu negara penghasil beraneka macam madu, hal ini dikarenakan Indonesia merupakan negara tropis dimana tumbuh beraneka macam bunga-bunga yang merupakan sumber makanan dari lebah madu. Sebenarnya potensi madu Indonesia sangat baik, jenis lebah dan jenis bunga akan mempengaruhi warna dan rasa dari madu. Namun sebagian besar madu yang dipasarkan di Indonesia adalah madu dari lebah ternak yang makanannya telah disediakan sebelumnya sehingga kualitas dari madu pun berkurang. Madu dengan kualitas terbaik hanya dapat dinikmati oleh sebagian kecil masyarakat yang benar-benar mengerti tentang madu. Maka dari itu, salah satu cara memperkenalkan madu dengan baik dimata masyarakat Indonesia adalah dengan merancang sebuah rumah madu. Rumah madu merupakan fasilitas publik yang menjadi suatu fasilitas yang menaungi sarana belajar, pengetahuan, jual beli, rekreasi dan sebuah fasilitas dimana masyarakat Indonesia dapat mengetahui dan mempelajari berbagai jenis madu dan manfaat madu Indonesia. Rumah madu ini didirikan dengan maksud untuk memperkenalkan apa dan bagaimana madu itu dibuat.

Kata Kunci— Madu, Rumah Madu, Interior, Surabaya

Abstrac— Indonesia was a country where producing various honey , it was because Indonesia is a tropical countries where growing various flowers that is a source of food of the honeybee. Actually Indonesian's honey have a very good potential, Indonesia have many species of bee and kinds of flowers that will to affect the color and the sense of honey. But most honey that marketed in Indonesia is a honey of cattle bee that the food has been provided beforehand so that reduced the quality of honey is. Honey with the best quality only can be enjoyed by a narrow segment of society that really understand honey .Therefore , one way introduce honey to Indonesian people is to design a honey house. Honey house is a public facilities that can became a learning tools , knowledge , trading , recreation and a facility where people indonesia can know and study various types of honey and benefits of honey Indonesia. This honey house established with a view to introduce what and how the honey made .

Keyword— Honey, Honey House, Intriior, Surabaya

I. PENDAHULUAN

MADU merupakan salah satu zat alami yang sangat populer didunia karena selain nikmat sekaligus juga sangat bermanfaat untuk kesehatan. Kombinasi antara rasa manis dan kesehatan itulah yang menjadikan madu memiliki daya saing kuat dibandingkan zat-zat alami lainnya. Di era sekarang yang modern ini, khasiat madu untuk kesehatan tetap diakui. Pemanfaatan madu tersebut dapat kita jumpai mulai

dari masyarakat tradisional sampai dengan masyarakat modern dan telah diakui di seluruh dunia.

Indonesia merupakan salah satu negara penghasil beraneka macam madu, karena memang Indonesia merupakan negara tropis dimana tumbuh beraneka macam bunga-bunga yang merupakan sumber makanan dari lebah madu. Sebenarnya potensi madu Indonesia sangat baik, jenis lebah dan jenis bunga akan mempengaruhi warna dan rasa dari madu. Namun sebagian besar madu yang dipasarkan di Indonesia adalah madu dari lebah ternak yang makanannya telah disediakan sebelumnya sehingga kualitas dari madu pun berkurang. Madu dengan kualitas terbaik hanya dapat dinikmati oleh sebagian kecil masyarakat yang benar-benar mengerti tentang madu.

Sebagian besar masyarakat Indonesia belum mengetahui bagaimana kualitas madu terbaik, apakah proses pengolahannya sudah sesuai dengan standart kesehatan atau tidak, atau apakah madu yang dikonsumsi Indonesia adalah madu terbaik yang dimiliki oleh Indonesia. Sebagian besar masyarakat hanya mengetahui bahwa olahan pabrik adalah madu terbaik yang Indonesia miliki. Padahal pada kenyataannya, madu pabrikan adalah madu dengan kualitas terendah. Faktor tidak menghargai terhadap kekayaan alam yang dimiliki negaranya sendiri membuat madu kurang dipahami maupun disukai oleh banyak masyarakat Indonesia.

Maka dari itu, salah satu cara memperkenalkan madu dengan baik dimata masyarakat Indonesia adalah dengan membangun sebuah rumah madu. Rumah madu merupakan fasilitas publik yang menjadi suatu fasilitas yang menaungi sarana belajar, pengetahuan, jual beli, rekreasi dan sebuah fasilitas dimana masyarakat Indonesia dapat mengetahui dan mempelajari berbagai jenis madu dan manfaat madu Indonesia. Rumah madu ini didirikan dengan maksud untuk memperkenalkan apa dan bagaimana madu itu dibuat.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis menarik beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang interior rumah madu yang menyenangkan dan dapat menarik minat belajar masyarakat Indonesia?
2. Bagaimana merancang interior rumah madu yang komunikatif dan edukatif yang mampu memberi pengetahuan mengenai madu kepada pengunjung?
3. Bagaimana merancang interior sebuah rumah madu yang sesuai dengan lingkungan sekitar lokasi?

Tujuan

Adapun yang ingin dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah pusat rekreasi sekaligus edukasi yang tepat kepada masyarakat terutama mengenai hal-hal yang berhubungan madu.

II. METODE PERANCANGAN

A. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah:

- Studi Pustaka
Studi pustaka tentang data-data mengenai madu dan perancangan interior, baik data-data fisik yang berasal dari buku maupun data non-fisik yang berasal dari internet
- Studi Lapangan
Survey lapangan di lokasi perancangan, yaitu di Gramedia Expo Surabaya serta melakukan wawancara dengan pihak manajemen Gramedia Expo, dilengkapi dengan foto-foto yang menunjang. Survey lapangan di lokasi yang mirip dengan objek perancangan yang nantinya dapat digunakan sebagai pembandingan ataupun sebagai referensi perancangan.

B. Pengolahan Data

- Programming
Data-data yang diperoleh dari proses pengumpulan data tersebut kemudian diolah, dianalisa dan dilakukan proses pembandingan dan pencocokan dengan literatur-literatur yang adakemudian diolah untuk nantinya digunakan dalam proses perancangan.
- Konsep desain
Dari programming yang ada, kemudian diambil konsep yang nantinya diambil sebagai dasar perancangan.

C. Perancangan

- Skematik Desain
Setelah memperoleh acuan yang akan digunakan dalam perancangan, tahap selanjutnya adalah proses perancangan. Proses perancangan ini diawali dengan proses sketsa ide. Pada proses awal ini semua ide yang ada dituangkan kedalam buku dengan menggunakan sketsa tangan.
- Transformasi Desain
Dari sketsa-sketsa yang ada kemudian diolah lagi dan mendapat beberapa perubahan sesuai dengan konsep yang ingin dicapai melalui proses transformasi desain. Proses transformasi desain ini menggunakan proses komputerisasi sehingga kita lebih mudah menentukan ukuran, jarak, serta skala yang sesuai.
- Desain Akhir
Pada proses desain akhir ini, hasil dari transformasi desain yang tadi lebih disempurnakan lagi dan lebih diperjelas dengan perspektif interior serta detail-detail yang mendukung.

III. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Area-area yang akan dirancang dalam perancangan ini meliputi:

- Lobby / Receptionist
Sebuah area yang merupakan wajah dari tempat yang dirancang, tempat awal yang dituju oleh pengunjung.
- Waiting room
- Ruang sejarah madu/ honey history room
- Ruang pameran/ Exhibition space
Ruang untuk menyajikan segala informasi seputar madu.
- Workshop
Ruang dimana pengunjung dapat mencoba langsung membuat segala macam olahan yang berasal dari madu.
- Mini Library
Ruang perpustakaan kecil yang menyajikan berbagai macam buku dan bacaan mengenai madu
- Merchandise Store
Toko yang menjual berbagai olahan yang berasal dari madu.
- Cafe
Ruang yang diperuntukkan bagi pengunjung dan pengelola gedung agar dapat bersantai sambil menikmati makanan ataupun minuman yang berbahan dasar madu.
- Kantor
- Mini Cinema
Ruang Cinema dengan kapasitas sekitar 30 orang, dapat digunakan untuk melihat film mengenai pengolahan madu, seminar, dll.

IV. PEMBAHASAN

A. Programming

- Data fisik tapak luar

Lokasi perancangan menggunakan denah Gramedia Expo yang terletak di Jalan Basuki Rachmad 93-105, Surabaya. Area tersebut merupakan daerah pusat kota Surabaya Utara dengan Surabaya Selatan dan Sidoarjo.

Lokasi tapak dengan batas-batas berikut:

- Utara : Berbatasan dengan gedung perkantoran
- Timur : Berbatasan dengan kompleks perumahan
- Selatan : Berbatasan dengan gedung perkantoran
- Barat : Berbatasan dengan Jalan Basuki Rachmad



Gambar 1. Site Plan Gramedia Expo, Surabaya
 Sumber: www.gramediaexpo.com

Pemilihan lokasi Gramedia Expo sebagai lokasi perancangan adalah karena perancang ingin membuat objek perancangan menjadi mudah dikenal di masyarakat dan lokasi Gramedia Expo ini berada ditengah kota sehingga akses untuk menuju kesana sangat mudah. Namun karena berada ditengah kota dengan lalu lintas yang padat sehingga Gramedia Expo ini memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi sehingga perlu diperhatikan agar tingkat kebisingan yang tinggi ini tidak mempengaruhi perancangan nantinya.

Selain karena lokasinya yang mudah dijangkau, pemilihan Gramedia Expo sebagai lokasi perancangan karena Gramedia Expo ini memiliki ruangan yang luas dengan plafon yang tinggi sehingga memudahkan pada saat proses perancangan. Selain itu, ruangan pada Gramedia Expo ini tidak terganggu dengan banyaknya pilar-pilar.

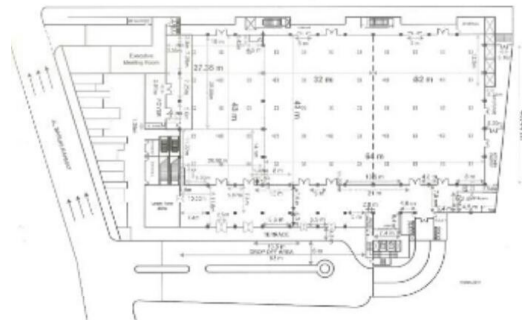
• Data fisik tapak dalam

Bangunan Gramedia Expo memiliki luasan +- 4750m² dengan perincian sebagai berikut: Lobby dengan luasan +- 856m² yang berfungsi sebagai area penerimaan, Exhibition Hall dengan luasan 2750m², Convention Hall A dengan luasan 384m², dan Convention Hall B dengan luasan 756m².

Area sirkulasi masuk sangat mudah dengan akses jalan yang berada dialam terbuka dan mengarahkan pengguna untuk berjalan, memberikan sirkulasi yang baik dalam setiap unit bangunannya.



Gambar 2. Arsitektural Gramedia Expo, Surabaya
 Sumber: www.gramediaexpo.com

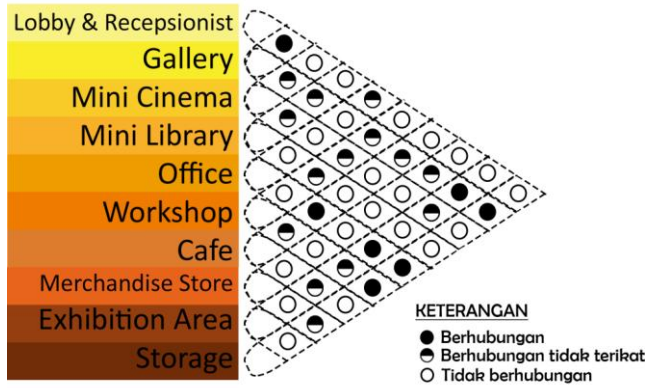


Gambar 3. Layout Gramedia Expo
 Sumber: www.gramediaexpo.com

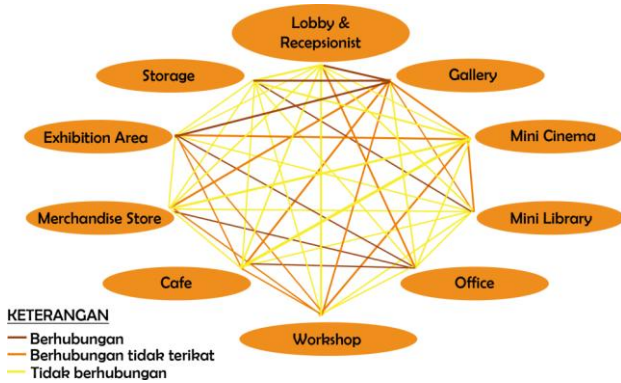


Gambar 4. Pola lantai Gramedia Expo
 Sumber: www.gramediaexpo.com

• Pola Hubungan Ruang

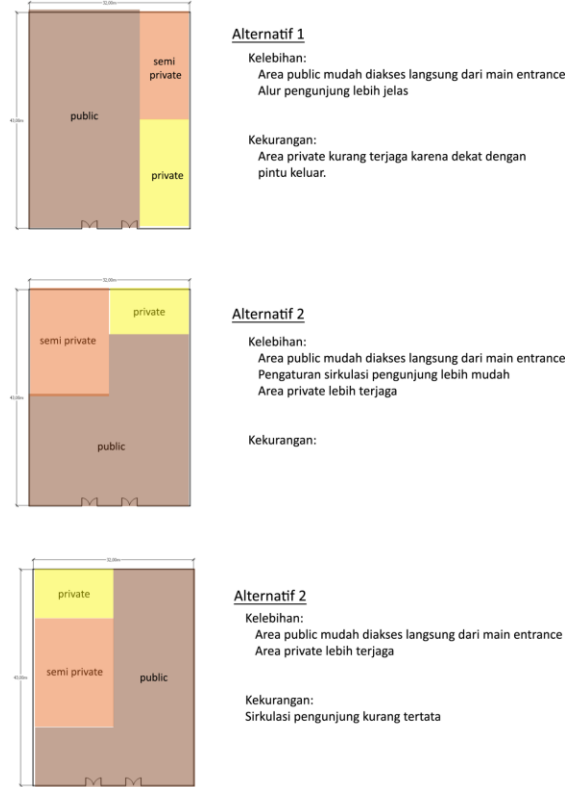


Gambar 5. Hubungan Antar Ruang
Sumber: Pribadi,2016

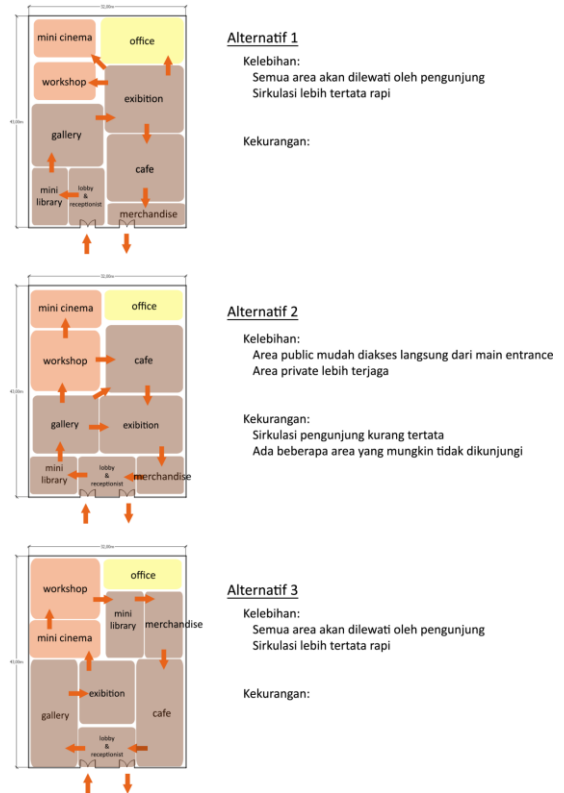


Gambar 6. Hubungan Antar Ruang
Sumber: Pribadi,2016

• Zoning dan Grouping



Gambar 7. Zoning
Sumber: Pribadi,2016



Gambar 8. Grouping
Sumber: Pribadi,2016

B. Konsep

Perancangan interior “House of Honey” ini dilatarbelakangi karena banyaknya masyarakat yang kurang mengerti mengenai madu. Oleh sebab itu, perancang ingin merancang sebuah vasilitas yang dapat mewadahi masyarakat yang ingin tahu lebih banyak tentang madu ataupun sekedar membeli olahan yang berasal dari madu.

Konsep perancangan “House of Honey” ini adalah *Fun*. *Fun* menjadi konsep yang dipilih oleh perancang karena *fun* ini sendiri dianggap sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu dapat merancang interior yang dapat digunakan sebagai tempat rekreasi sekaligus edukasi. Konsep *fun* ini diambil karena perancang ingin menciptakan suatu desain interior yang ceria sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk lebih menggali informasi yang ada.

C. Tema

Tema perancangan yang digunakan adalah *Journey to the Honeycomb*. Pengunjung seolah-olah diajak masuk kedalam sarang lebah dimana sarang lebah itu sendiri merupakan kumpulan lilin-lilin segi enam yang berongga yang digunakan untuk menyimpan madu sehingga cocok sekali dengan rumah madu dimana didalamnya juga terdapat beraneka macam madu beserta olahannya.

D. Elemen Interior

Konsep dan tema yang digunakan dalam perancangan *House of Honey* ini terlihat dalam bentuk-bentukan, serta warna-warna yang digunakan.

Bentukan yang digunakan merupakan bentuk segi enam yang memang merupakan bentuk dasar daripada sarang lebah. Bentuk-bentuk yang digunakan merupakan bentuk-bentuk simpel tanpa adanya ukiran-ukiran sehingga terkesan lebih ringan.

Warna-warna yang digunakan merupakan warna-warna laras yaitu gradasi dari orange ke kuning. Warna-warna tersebut diambil sebagai perumpamaan madu didalam sarang lebah.

E. Sistem Interior

Sistem Pencahayaan

Pada Perencanaan ini, perancang menggunakan pencahayaan buatan untuk keseluruhan rancangan, hal ini dikarenakan karena lokasi site yang diambil memang tidak memungkinkan adanya pencahayaan alami. Pencahayaan buatan yang digunakan sebagian besar merupakan LED stripe yang digunakan untuk hidden lamp dan downlight.

Sistem Penghawaan

Perancang menggunakan penghawaan buatan karena lokasi site yang berada ditengah kota Surabaya dengak intensitas kendaraan yang sangat tinggi sehingga tidak memungkinkan adanya penghawaan alami.

Sistem Akustik

Beberapa ruangan menggunakan sistem akustik untuk meredam suara baik suara yang masuk maupun suara yang keluar, seperti ruang kantor, mini cinema dan workshop. Perancangan didominasi oleh ruang publik yang pastinya

memiliki tingkat kebisingan yang tinggi sehingga diperlukan sistem akustik di beberapa ruangan yang memang membutuhkan ketenangan.

Sistem Proteksi Kebakaran

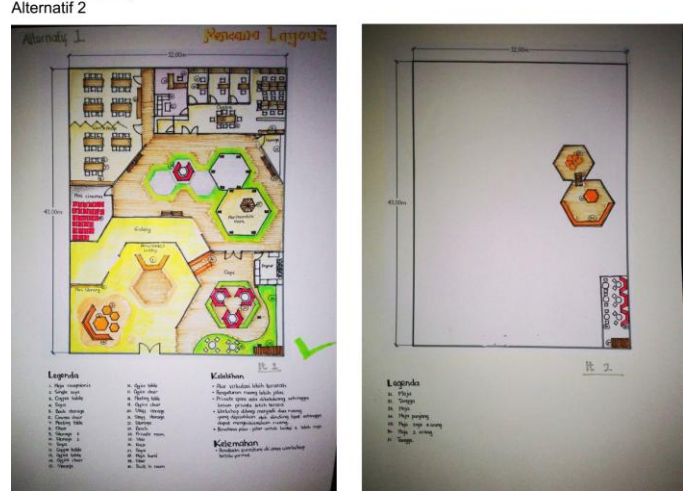
Sistem proteksi kebakaran menggunakan sprinkler dan smoke detector pada plafon, serta APAR yang dipasang didinding dengan jarak tertentu.

Sistem Keamanan

Untuk sistem keamanan menggunakan CCTV yang dipasang pada plafon untuk mengawasi setiap sudut ruangan yang ada.

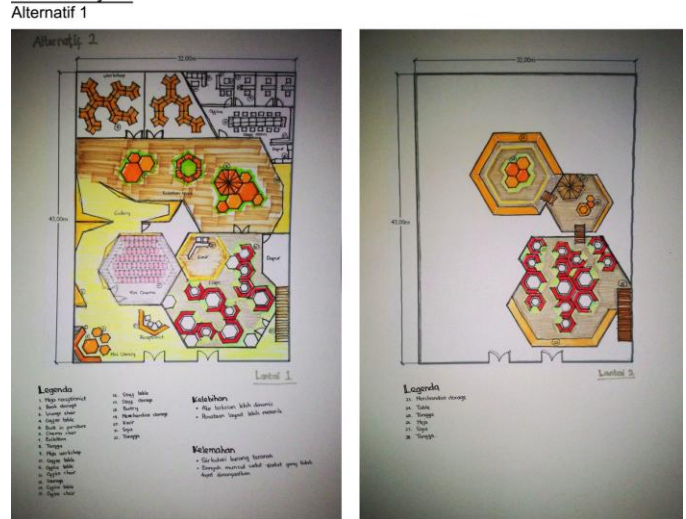
F. Skematik Desain

Sketsa Layout



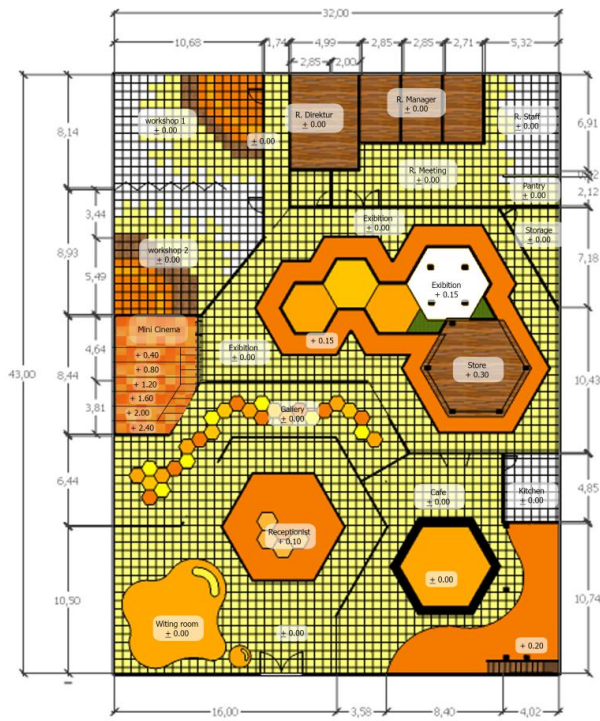
Gambar 9. Sketsa layout 1
Sumber: Pribadi,2016

Sketsa Layout

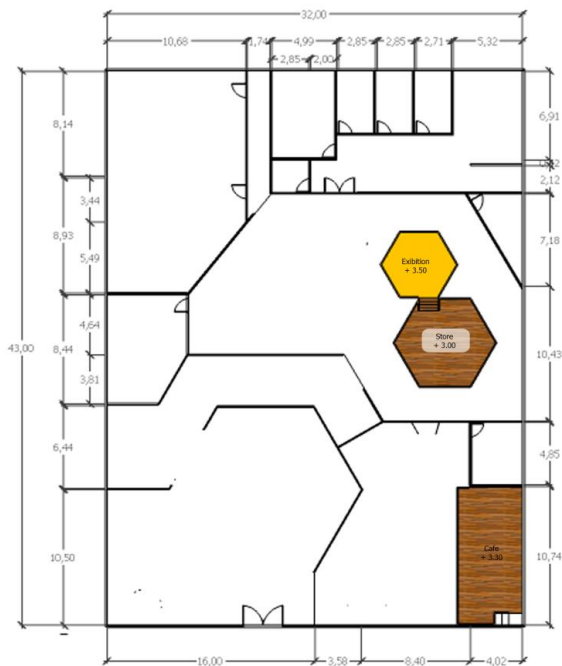


Gambar 10. Sketsa layout 2
Sumber: Pribadi,2016

goresan. Selain vinyl, dibeberapa area juga menggunakan karpet dan parket.

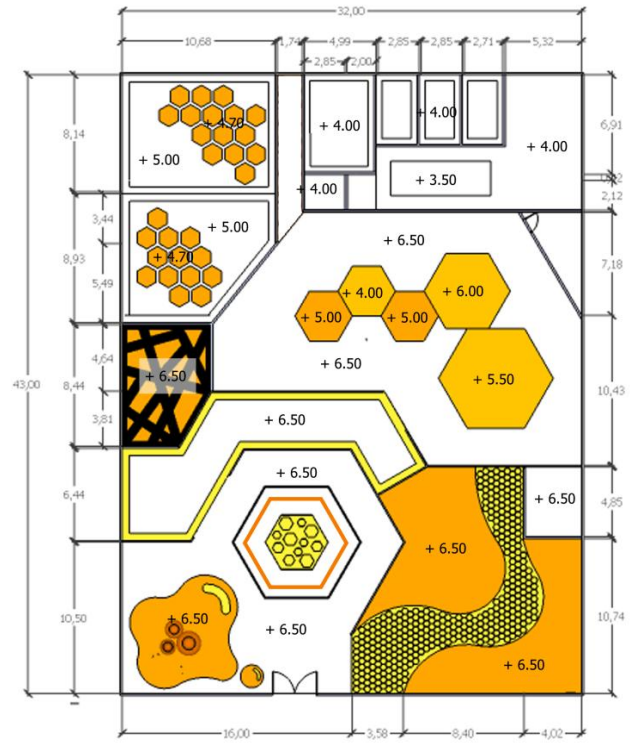


Gambar 10. Rencana lantai lantai 1
Sumber: Pribadi,2016

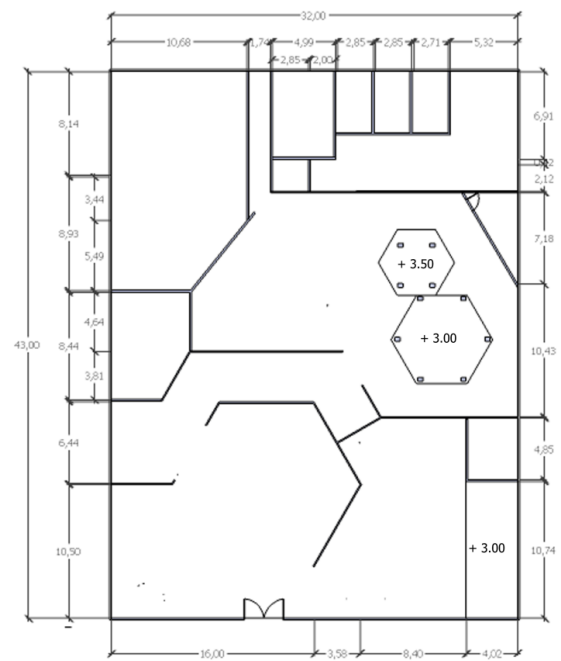


Gambar 11. Rencana lantai lantai 2
Sumber: Pribadi,2016

3. Rencana Plafon



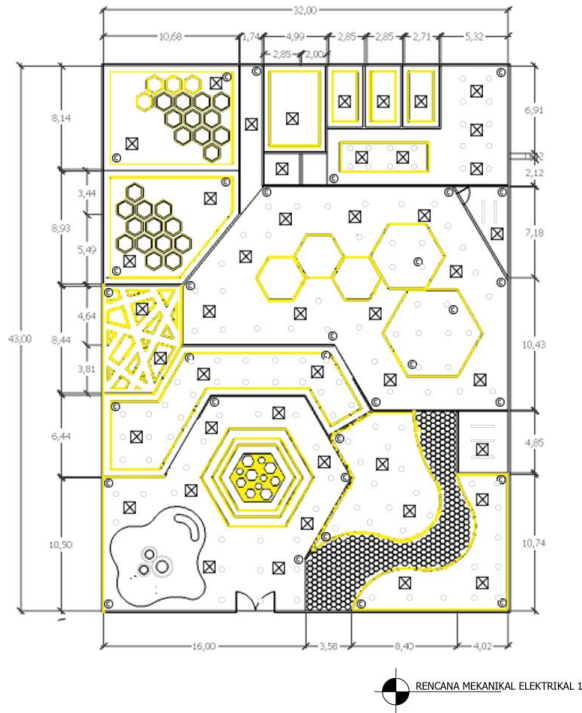
Gambar 12. Rencana plafon lantai 1
Sumber: Pribadi,2016



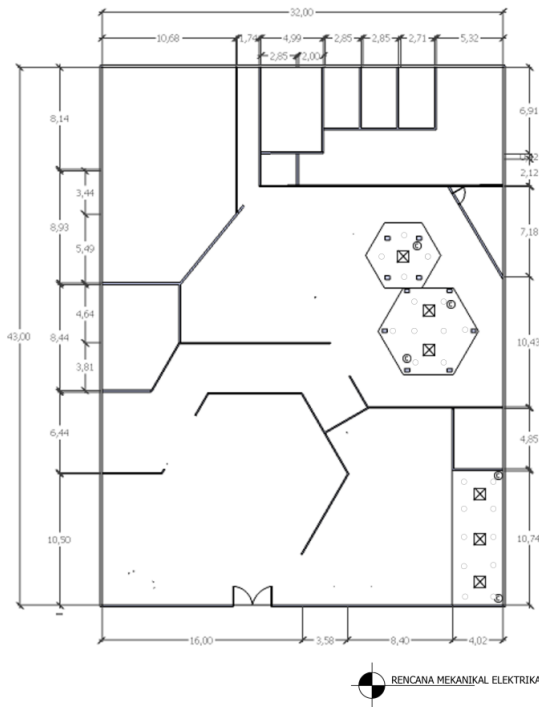
Gambar 13. Rencana plafon lantai 2
Sumber: Pribadi,2016

Pada pola plafon, pengaplikasian bentuk hexagonal dan warna-warna madu juga masih terasa.

4. Mekanikal Elektrikal



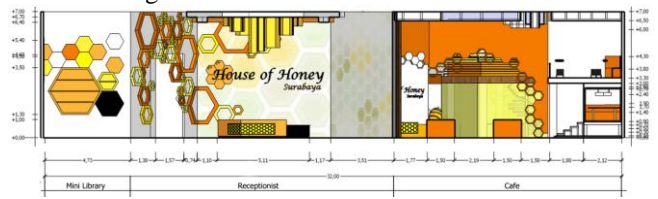
Gambar 14. Rencana mekanikal elektrik lantai 1
Sumber: Pribadi,2016



Gambar 13. Rencana mekanikal elektrik lantai 2
Sumber: Pribadi,2016

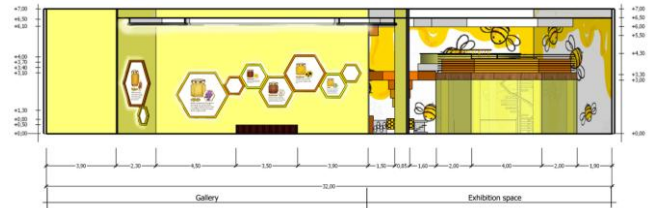
Keseluruhan pencahayaan pada perancangan ini menggunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan yang digunakan adalah downlight, LED strip sebagai accent lamp, dan lampu TL sebagai general light.

5. Potongan



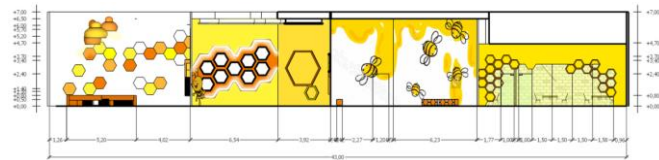
Gambar 16. Potongan A-A
Sumber: Pribadi,2016

Pada potongan A-A ini tampak area lobby, mini library dan cafe.



Gambar 17. Potongan B-B
Sumber: Pribadi,2016

Pada potongan B-B ini tampak area gallery dan exhibition space.



Gambar 18. Potongan C-C
Sumber: Pribadi,2016

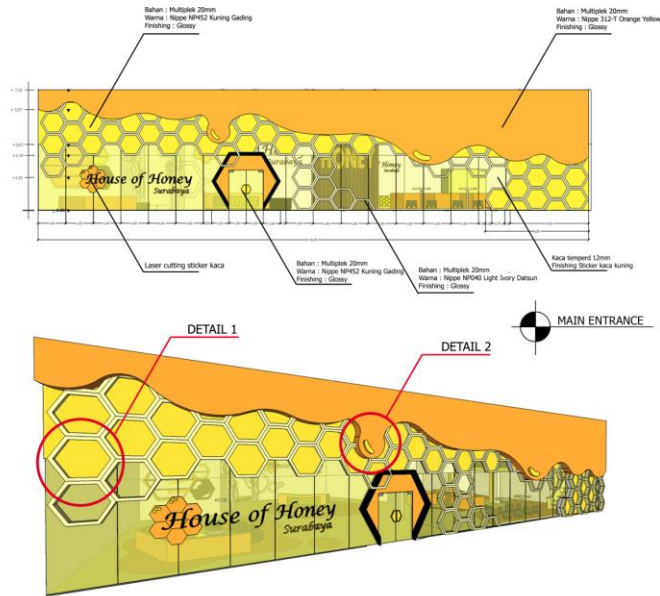
Pada potongan C-C ini tampak area lobby, gallery, exhibition dan tampak depan dari workshop.



Gambar 18. Potongan D-D
Sumber: Pribadi,2016

Pada potongan D-D ini tampak area office, exhibition, dan cafe.

6. Main Entrance



Gambar 19. Main entrance
Sumber: Pribadi,2016

Main entrance ini dirancang seakan-akan ada madu yang meleleh dari atas dan memenuhi sarang lebah, dimana sesuai dengan tema yang ingin dicapai yaitu *journey to the honey comb*.

7. Perspektif



Gambar 20. Perspektif lobby dan receptionist
Sumber: Pribadi,2016

Pada area lobby dan receptionist ini banyak menggunakan bentuk hexagonal dengan berbagai ukuran dan warna sehingga mengurangi kesan monoton.



Gambar 21. Perspektif waiting room
Sumber: Pribadi,2016

Pada area waiting room dan mini library ini terdapat accent pada dinding berupa bentuk hexagonal dengan beberapa variasi warna-warna cerah dan ditambah dengan hidden lamp yang membuat kesan fun pada ruangan menjadi lebih terasa.



Gambar 22. Perspektif Gallery 1
Sumber: Pribadi,2016



Gambar 23. Perspektif Gallery 2
Sumber: Pribadi,2016



Gambar 24. Perspektif exhibition space
Sumber: Pribadi,2016

Area cafe banyak didominasi dengan warna orange dan ditambah dengan bentukan-bentukan hexagonal pada dinding dan plafon yang membuat kesan rumah madu lebih terasa. Selain itu, terdapat permainan ketinggian pada plafon serta permainan ketebalan pada dinding membuat ruangan cafe ini menjadi terkesan lebih fun.



Gambar 25. Perspektif cafe 1
Sumber: Pribadi,2016



Gambar 26. Perspektif cafe 2
Sumber: Pribadi,2016



Gambar 27. Workshop
Sumber: Pribadi,2016

V. KESIMPULAN

Elemen interior, warna, bentuk, karakter, gaya, suasana ruang, dan material merupakan faktor penting dalam terwujudnya sebuah perancangan interior, semua elemen-elemen tersebut dapat mempengaruhi terciptanya suatu konsep yang diinginkan terutama pada perancangan interior *House of Honey*. Pada perancangan interior *House of Honey*, beberapa hal yang paling mempengaruhi tercapainya konsep yang ingin dicapai antaranya berasal dari bentukan dan warna. Hampir semua elemen interior menggunakan bentukan dasar hexagonal dengan warna-warna yang melambangkan madu. Dari kedua aspek tersebut kemudian diolah sehingga menimbulkan kesan *fun* yang ingin dicapai, serta didukung dengan penggunaan ornamen-ornamen serta gambar-gambar lucu yang dapat membuat pengunjung merasa tertarik.

Tentunya dengan adanya desain yang mendukung serta dengan adanya fasilitas yang bagus dapat menarik minat pengunjung untuk mengetahui dan belajar lebih lanjut. Pengunjung diajak belajar secara tidak langsung dengan

adanya suasana menyenangkan yang ditimbulkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis W.N.A. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME, dan kepada bapak Drs. Cok Gede Padmanaba, M.erg., dan ibu Grace Mulyono, S.Sn., M.T. selaku pembimbing yang telah membimbing saya dari awal perancangan sampai dengan selesainya perancangan ini. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga yang telah banyak mendukung penulis hingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini, karena tanpa adanya dukungan dari mereka maka tidak mungkin penulis dapat menjadi seperti sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]www.gramediaexpo.com
- [2]Anonim. 2013. Budidaya Ternak Lebah Madu : From :
<http://desakuhijau.org/budidaya-lebah-madu-bagian-3-4>
- [3]Anonymous. 2011. Keajaiban Lebah Madu. www. Keajaiban Lebah Madu
_ Wongaran.html
- [4]Ching, Francis D.K, Ilustrasi Desain Interior. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [5]Nuefert, Ernst. Data Arsitek, jilid Baru, Muhammad, S.H.Nsi, Vab.
Ensiklopedia Indonesia edisi 4. Jakarta, 1969.
- [6]Pile, John. Interior 2nd Book of Offices. New York: Laurence King, 1969.
- [7]Poerwadarminta, W.J. S. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III.
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1987.
- [8]Suptandar, J. Pamudji. Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa
Desain dan Arsitektur. Jakarta: Universitas Trisakti, 1999.
- [9]Triandi, Laksmiwati. Unsur-unsur dan prinsip-prinsip Perancangan Interior.
Jakarta: Universitas Trisakti, 1999.