

Perancangan Interior Fasilitas Restoran Mahameru di Surabaya

Danny Christopher Simon, Andreas Pandu Setiawan dan Poppy F. Nilasari.

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:*dcross505050@gmail.com; pandu@petra.ac.id dan popie@petra.ac.id

Makan adalah kebutuhan utama manusia, karena itu cukup banyak restoran yang dibangun di Surabaya, salah satunya restoran Mahameru. Restoran ini akan mengangkat kekayaan dan keindahan laut Indonesia yang akan diterapkan pada interior dalam bentuk akuarium, dan dilengkapi dengan informasi jenis, populasi dan habitat ikan-ikan Indonesia. Restoran ini memiliki konsep yang terinspirasi dari laut dan gunung (logo Mahameru), sehingga menciptakan nama "water eruption" yang akan memiliki bentuk dan warna seperti gunung dan biru, yang akan diaplikasikan pada lantai, dinding, dan plafon interior restoran Mahameru. Gaya desain yang akan digunakan adalah *coastal style* yang memiliki suasana hangatnya pantai yang didominasi warna biru dan material kayu alami, sehingga mendukung konsep yang telah terbentuk dan lebih memberikan suasana yang tematik pada interior Mahameru.

Kata Kunci—Desain, Restoran, Laut Indonesia

Food is one of the basic human needs and hence restaurants, such as Mahameru Restaurant in Surabaya, are designed to meet this need. This thesis project aims to redesign Mahameru restaurant with the concept of promoting the abundance and magnificence of Indonesian marine through the application of an aquarium as interior element and supplemented by visual information regarding the population and habitat of Indonesian fishery. The concept is inspired by sea and mountains (as depicted in the logo of Mahameru Restuarant), and hence the theme is named "water eruption" that articulates the mountain shape and the blue color, applied on the floors, walls, and ceilings of the restaurant. The interior adopts a coastal design style creating a warm beach atmosphere and dominated by blue color and natural wood material, thus supporting the concept that has been formulated and providing a more thematic atmosphere of Mahameru.

Keyword— Design, Restaurant, Indonesian Marine

I. PENDAHULUAN

Restoran atau tempat makan, adalah tempat yang selalu kita jumpai di tiap jalan perkotaan maupun pedesaan, dimanapun kita berada selalu terlihat tempat makan, besar maupun kecil selalu memiliki pengunjung yang makan di tempat makan tersebut. Karena sebuah tempat makan yang memiliki pelayan

untuk melayani pengunjung, memang sangat membuat pengunjung senang. Apalagi bila dijadikan usaha yang ditekuni, sebuah restoran dan menjadi usaha yang menjanjikan, karena itu banyak sekali masyarakat yang bingung mencari pekerjaan, atau jenuh dengan pekerjaan sebelumnya, memilih pindah usaha kuliner ini. Selain usaha ini menjanjikan, pemilik juga dapat makan secara cumacuma di tempat restorannya sendiri.

Tidak sedikit pula orang yang merintis usaha restoran ini tidak berhasil, beberapa dari mereka setelah restorannya berjalan beberapa bulan, pendapatan tidak dapat menutupi modal awal, terpaksa restoran tersebut tutup. Hal ini dikarena banyak faktor, seperti salah satunya sepi pengunjung yang dikarenakan pelayanan, kualitas menu, dan kebersihan kantor, atau juga bisa dikarenakan tidak nyamannya lapangan parkir atau keamanan pengunjung saat di restoran. (<http://www.restofocus.com/2015/04/masalah-yang-sering-terjadi-direstoran.html>)

Tetapi satu hal yang membuat sepi pengunjung adalah tidak ada yang spesial dengan restoran tersebut, sehingga pengunjung bosan dan lebih memilih tempat lain. Surabaya juga memiliki banyak sekali restoran, faktor lokasi juga mempengaruhi banyaknya pengunjung, restoran yang berada di jalan besar yang biasanya memiliki banyak pengunjung, sedangkan lokasi yang kurang strategis akan sedikit pengunjung yang berkunjung. Pada akhir tahun 2015, berita sering membicarakan mengenai kerusakan alam laut di Indonesia, sebagian rusak dikarenakan alam yang tidak mendukung, namun sebagian disengaja oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, seperti nelayan liar. Hal tersebut dapat terlihat dalam film dokumenter berjudul "Fish Wars" yang diputar di Pusat Kebudayaan Amerika Serikat di Jakarta. Film yang diproduksi *National Geographic* tersebut sebagai bentuk persahabatan Indonesia dengan Amerika Serikat. Maka dari itu, Amerika Serikat ingin mendampingi Indonesia untuk menjaga kelestarian sumber daya laut. Dalam film tersebut terlihat kebiasaan masyarakat pesisir pantai dan sejumlah pihak lain yang mengeksploitasi biota laut secara tidak terkendali. Seperti penangkapan ikan dan terumbu karang dengan bahan peledak dan penangkapan ikan secara ilegal. (<http://news.liputan6.com/read/368139/kerusakan-laut-indones>

ia-kian mengkhawatirkan).

Oleh sebab itu, melihat fakta-fakta yang sudah ada diatas sangat penting untuk menjaga dan melestarikan alam dengan memperhatikan desain interior dalam restoran. Meningkatkan nafsu makan pengunjung juga dapat dipengaruhi oleh sebuah konsep interior yang menarik. Interior juga bisa mempengaruhi cara pandang seseorang dalam melihat keindahan alam laut Indonesia.

Salah satu restoran yang cukup terkenal di Surabaya adalah restoran Mahameru. Restoran ini berada di lokasi yang sangat strategis, berada di tepi jalan raya, sehingga banyak dilalui oleh masyarakat Surabaya, apalagi lokasinya berada di tengah kota. Kelebihan lain dari restoran ini adalah berada satu gedung dengan *Fresh One* toko roti, sehingga hal ini dapat dimanfaatkan dalam hal menunya yang dapat lebih bervariasi, atau dapat dijadikan hidangan pembuka bagi pengunjung. Nama dari restoran ini juga unik dan berasal dari Pulau Jawa, namun konsep dan interior restorannya kurang menggambarkan Mahameru. Suasana restoran ini juga seperti suasana restoran lainnya, tidak ada yang istimewa. Restoran ini juga memiliki dapur yang kurang nyaman, karena sirkulasi yang sempit dan kurangnya tempat penyimpanan membuat kondisi dapur berantakan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Gambar 1. *Main Entrance* Restoran Mahameru.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Gambar 2. *Area Makan* Restoran Mahameru.



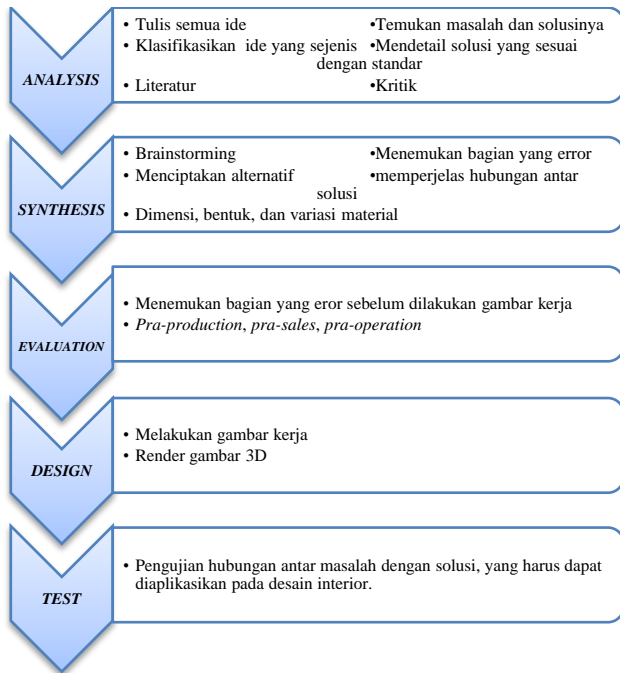
Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Gambar 3. *Hall* Restoran Mahameru.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Gambar 4. *Dapur* Restoran Mahameru

II. METODEPERANCANGAN

Dalam buku yang berjudul “*Developments in Design Methodology*, John Wiley & Sons (1984)”, terdapat 3 langkah dalam mendesain, yaitu:



Sumber: Dokumentasi Pribadi.
 Tabel 1. Metode Perancangan.

Analisa

- *Random list of factors* → menuliskan semua ide yang terpikirkan beserta masalahnya, dan orang lain membacanya kemudian saling mengkritik dan mengomentari list-list semua ide.
- *Classification of factors* → diklasifikasikan ide-ide yang sejenis, untuk menemukan alternatif.
- *Sources of information* → literatur, pengalaman seseorang, observasi, eksperimen.
- *Interactions factors* → pada bagian ini lebih baik menggunakan diagram, sehingga terlihat jelas desain dan masalahnya apa, beserta solusinya bagaimana.
- *Performance specifications* → lebih memberikan solusi yang detail, bentuk, material, dipikirkan secara logika, dan sesuai dengan standar desain.
- *Obtaining Agreement* → dilakukan kritik dan hal-hal yang masih kurang, sehingga muncul revisi.

Sintesis

- *Obtaining Agreement* → dilakukan kritik dan hal-hal yang masih kurang, sehingga muncul revisi.
- *Partial solutions* → memunculkan beberapa alternatif dari semua solusi yang sudah muncul.
- *Limits* → muncul dimensi, bentuk, dan variasi material.
- *Combined solutions* → menggabungkan (2.2) dengan (1.4), sehingga terlihat bagian mana yang eror.
- *Solution plotting* → memperjelas hubungan antar solusi yang muncul.

Evaluasi

- *Methods of evaluation* → memeriksa semua error sebelum dilakukan gambar kerja, dan sebelum produksi dimulai.
- *Evaluation for operation* → *pra-production, pra-sales, pra-operation.*

Desain

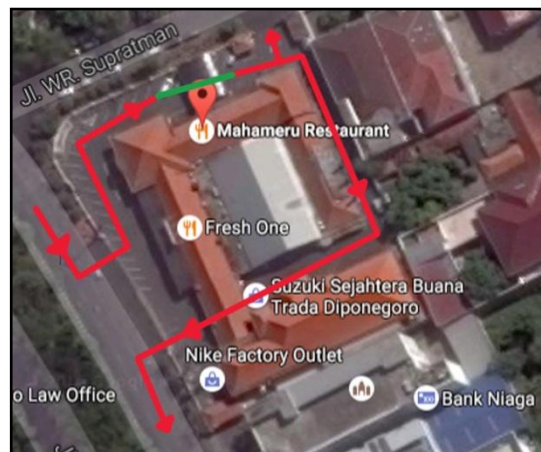
- Melakukan gambar kerja → menggambar layout, potongan, tampak, detail interior, dll.
- *Render gambar tiga dimensi* → menggambar bentuk tiga dimensi sebuah ruang, yang kemudian diberi material dan diproses *render*, sehingga sangat terlihat jelas suasananya.

Tes

- Hubungan antar masalah dan solusi yang harus diterapkan pada desain interior.

III. HASIL DAN TRANSFORMASI DESAIN

a. Analisis site



Sumber: Google Map (2015).
 Gambar 5. Analisis Akses.

Restoran Mahameru hanya memiliki satu pintu masuk, namun memiliki dua tampak main entrance yang menghadap ke arah barat dan utara. Memiliki satu akses masuk, dan memiliki dua akses untuk keluar. Anak panah merah menunjukkan arah akses yang dapat dilalui, garis hijau menunjukkan area *drop zone*, setelah itu mobil dapat langsung ke arah kiri menuju akses keluar. Namun mobil juga dapat diparkir sebelum melewati *drop zone*. Pada daerah *drop zone* juga memiliki area parkir mobil, namun tidak terlalu banyak. Sedangkan dari arah *drop zone* apabila menuju arah kanan tersedia area parkir sepeda motor.



Sumber: Google Map (2015).
Gambar 6. Analisis Arah Angin.

Terdapat jendela yang dominan pada sisi utara gedung, dan sedikit bagian timur dan barat. Sehingga pertukaran udara sangat baik pada bagian depan gedung atau utara gedung. Terlihat bagian selatan tertutup oleh gedung lain, sehingga angin tidak dapat mencapai restoran Mahameru. Pada bagian timur lebih dominan belum memiliki jendela, sehingga pertukaran udara masih belum baik.



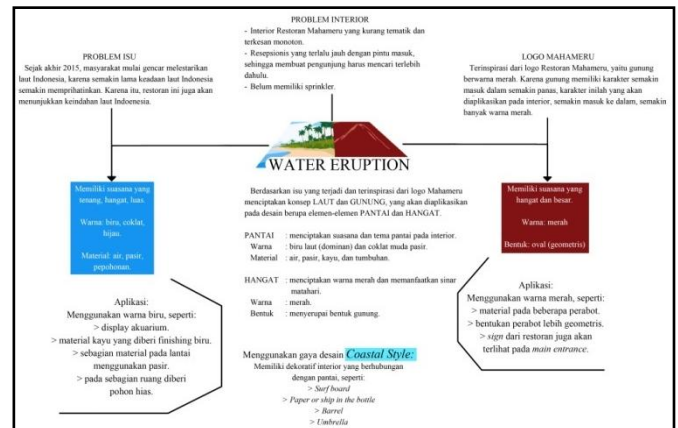
Sumber: Google Map(2015).
Gambar 8. Analisis Arah Matahari.

Garis merah menunjukkan arah sinar matahari, dan garis hijau adalah letak jendela. Dikarenakan arah sinar matahari dari timur ke barat, menyebabkan area timur gedung paling banyak menerima sinar matahari pagi dan siang. Terdapat satu jendela yang berada di timur gedung menyebabkan daerah tersebut banyak menerima sinar matahari, sedangkan pada jendela bagian barat gedung tidak terlalu panas dikarenakan matahari sore yang tidak terlalu panas.



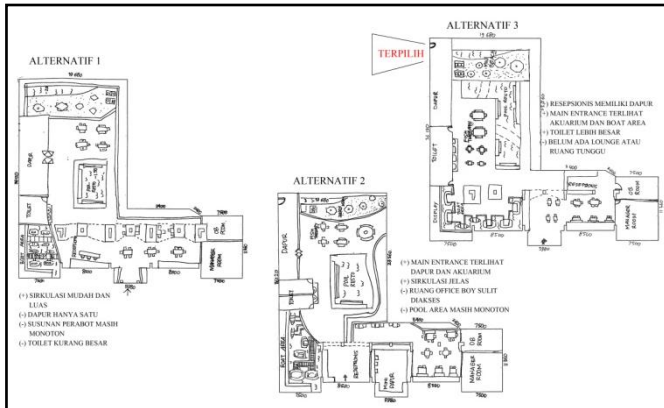
Sumber: Google Map(2015).
Gambar 7. Analisis Kebisingan.

Daerah barat gedung sangat dekat dengan jalan raya, sehingga memiliki tingkat kebisingan yang tinggi. Selain itu terdapat jendela pula pada daerah barat gedung. Pada sisi utara gedung terdapat jalan, namun tidak seramai barat gedung, namun terdapat banyak jendela, sehingga tingkat kebisingan mudah masuk dalam gedung. Pada sisi timur gedung terdapat gedung, dan tidak dapat dilalui oleh kendaraan, sehingga tingkat kebisingan sangat rendah.



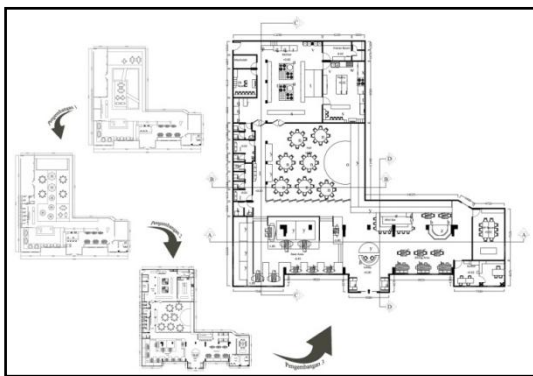
Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Tabel 2. Konsep Perancangan.

Konsep yang terinspirasi dari 3 hal, (1) isu yang baru terjadi, yaitu keadaan alam laut Indonesia yang semakin memprihatinkan. (2) Masalah-masalah yang ditemukan pada desain interior restoran Mahameru, dan (3) logo mahameru (gunung). Sehingga laut Indonesia akan diaplikasikan dalam bentuk akuarium yang akan menunjukkan keindahan alam laut Indonesia dan warna biru. Gunung pada logo restoran Mahameru, memiliki makna semakin dalam masuk ke perut gunung akan semakin panas, sehingga akan diaplikasikan dalam warna merah, semakin masuk ke dalam restoran Mahameru, akan terlihat semakin banyak warna merah, juga stilasi dari bentuk gunung.



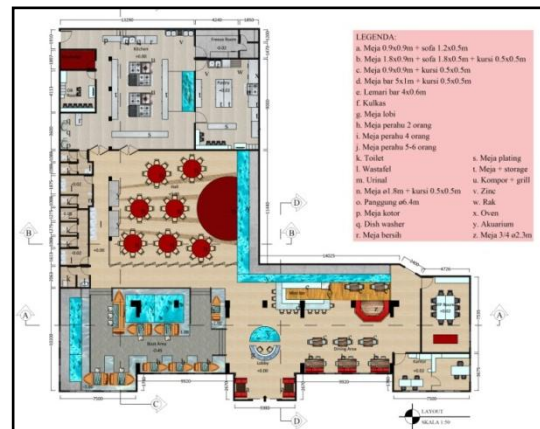
Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Gambar 9. Transformasi *Layout*.

Perubahan pada alternatif *layout* didasari oleh beberapa faktor, seperti penambahan fasilitas area makan, ukuran dapur yang kurang luas, toilet yang luas ditambah *difable* toilet, resepsionis yang harus mudah diakses dari pintu masuk, luas sirkulasi, dan lainnya.



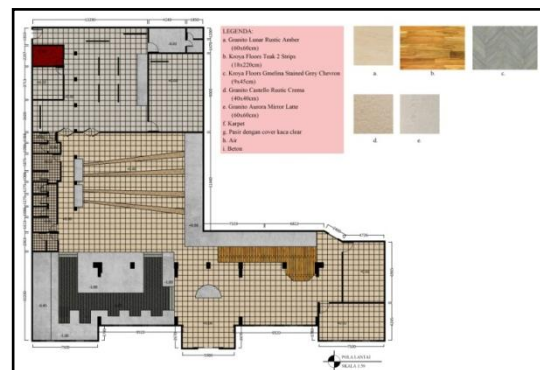
Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Gambar 10. Pengembangan *Layout*.

Alternatif *layout* yang terpilih telah melalui proses pengembangan, dan proses ini didasari oleh fasilitas area makan *pool* yang sulit diakses dan membuat tidak nyaman, sehingga lebih baik dihapus, ukuran dapur yang terlalu sempit karena dapur pada restoran memiliki banyak sekali kebutuhan, lantai yang sebelumnya menggunakan material pasir, diubah diberi *cover* kaca *clear* agar pasir tidak tersebar ke ruangan, akses ruang lobi yang harus luas, harus memiliki area yang dapat memfasilitasi 100 orang lebih, dan lainnya.



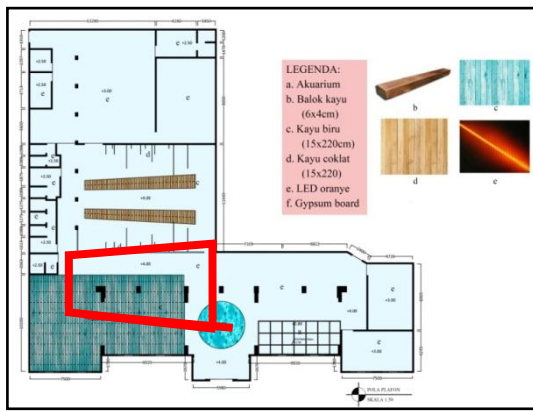
Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Gambar 11. *Layout*.

Area lobi memiliki *focal point* berupa akuarium berbentuk setengah silinder menjadi daya tarik bagi pengunjung saat pertama kali masuk restoran Mahameru, juga memiliki area tunggu. Dari area lobi ini pengunjung dapat melihat ke seluruh area makan yang memiliki tema yang berbeda-beda, sehingga pengunjung bersemangat untuk masuk ke restoran. Pada *layout* juga dapat dilihat memiliki area makan dengan konsep *boat* pantai.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.
Gambar 12. Rencana Lantai.

Ruang *hall* memiliki pola lantai bermaterial pasir yang diberi *cover* kaca *clear* yang berbentuk menyerupai gunung (garis merah). Pada area yang diberi akuarium menggunakan lantai beton agar mudah *maintenance* dan mudah diberi saluran air kotor. Dapur juga terlihat terdapat lubang yang ditutup dengan besi berlubang pada lantainya untuk saluran air kotor.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.
 Gambar 13. Rencana Plafon

Terlihat plafon didominasi dengan warna biru, karena didasari oleh terbentuknya konsep sebelumnya, yaitu “water eruption” apabila diartikan ledakan air, artinya terdapat air yang mengarah ke atas (plafon). Pada plafon ruang hall juga memiliki bentuk stilasi dari gunung (garis merah), selain itu juga terdapat lampu LED yang menyambung ke dinding, mengartikan suasana “sunrise and sunset” di pantai.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.
 Gambar 14. Potongan.

Potongan BB terlihat seperti yang dijelaskan sebelumnya, terdapat lampu LED yang dari plafon menyambung ke dinding menggambarkan suasana “sunrise and sunset” seperti di pantai. Juga terlihat didominasi oleh akuarium yang informative untuk menunjukkan keindahan laut Indonesia.

Gambar perspektif diatas adalah gambar ruang dapur, hall, area makan “boat concept” dan café and bar. Terlihat area boat concept dan bar and café dekat dengan ruang lobi didominasi oleh warna biru dan sedikit warna merah, namun semakin masuk kedalam ruang hall, semakin banyak warna merah, hal ini pengaplikasian dari makna gunung pada logo Mahameru.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.
 Gambar 15. Perspektif.

IV. KESIMPULAN

Secara keseluruhan restoran Mahameru memiliki masalah dalam hal interior yang kurang tematik, sebagian area yang memiliki sirkulasi kurang nyaman, resepsionis yang terlalu jauh dari pintu masuk, masalah-masalah tersebut telah diberikan solusi melalui desain yang memiliki konsep “water eruption” tersebut, lebih tematik, sirkulasi yang nyaman dan makna gunung (logo Mahameru) telah diaplikasikan pada ruang interior restoran Mahameru.

Keindahan laut Indonesia juga telah dikemas dalam bentuk akuarium yang informatif, ditambah dengan suasana hangatnya pantai yang membuat pengunjung nyaman dalam waktu yang lama berada di restoran Mahameru. Selain membuat pengunjung makan dengan nyaman, pengunjung dapat menambah wawasan dalam hal jenis, populasi dan habitat ikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Beazley, Mitchell. (1997). *Architectural glass art: Form and technique in temporary glass*. London: Mithcell Beazley.
- [2] Button, David. (1994). *Glass in building: A guide to modern architectural glass performance*. Oxford: Butterworth Architecture.
- [3] D. K. Ching Francis. (1993). *Arsitektur: Bentuk ruang dan susunannya*.
- [4] Innes, Malcolm. (2012). *Lighting for interior design*.
- [5] Iyam. (2007). *Keanekaragaman biota laut*. Titian ilmu.
- [6] Lawson, Fred. (1973). *Restaurant planning and design*. London: Van Nostrand Reinhold Company.
- [7] Marsum W. A. (2005). *Restoran dan segala permasalahannya (ed.4)*. Yogyakarta: Andi.
- [8] M. Gombos, S. Atkinson, A. Green, K. Flower. (2013). *Mendesain pengelolaan sumber daya laut pesisir pantai dan pulau-pulau kecil yang efektif*.
- [9] Panero, Julius dan Zelnic, Martin. (1979). *Human dimension & interior space*. Now York: Crown Publishing Group dan Division of Random House.
- [10] Sahrul. (2016). *Wawancara pribadi*.
- [11] Wiley & Sons, John. (2011). *Materiality and interior construction*. Hoboken, Canada: John Wiley & Sons.