

# Perancangan Interior *Masterchef Junior School* di Surabaya

Chellia Laurentia Djimantoro; Hedy C. Indrani; Lucky Basuki.

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 142-144, Surabaya

E-mail: chellaurentia@gmail.com; cornelli@petra.ac.id

**Abstrak**—Kuliner di Surabaya semakin berkembang pesat seiring dengan banyaknya cafe dan restoran baru yang ada. Dunia kuliner sendiri tidak lepas dari kegiatan memasak, dan pada jaman ini tidak hanya orang dewasa saja yang mampu menciptakan hidangan yang lezat, namun anak-anak juga sudah mulai menggemari dunia memasak dan mulai belajar memasak dengan melihat dari kegiatan sehari-hari mereka yakni orangtua, koki di restoran, dan juga program memasak di televisi yakni *Masterchef Junior* yang merupakan ajang kompetisi memasak, namun fasilitas edukasi untuk memasak bagi anak-anak sendiri masih kurang memadai di Surabaya. Maka dari itu perancangan sekolah memasak ini bertujuan untuk memadai fasilitas edukasi kuliner bagi semua anak-anak yang memiliki hobi dalam memasak, termasuk anak-anak yang disabilitas karena masih belum ada atau sedikit fasilitas yang memadai kebutuhan tersebut. *Brand* dari *Masterchef Junior* sendiri yang sudah dikenal banyak orang maka sangat disayangkan jika hanya menyediakan fasilitas kompetisi saja, maka dari itu perancangan kali ini merupakan sebuah usulan baru bagi pihak *Masterchef Junior* untuk menyediakan fasilitas edukasi memasak bagi anak-anak (normal dan difabel) yang memiliki fasilitas lengkap baik dari ruang teori, ruang demo, laboratorium *culinary* dan *bakery*, dan fasilitas-fasilitas pendukung lain seperti *mini library*, *restaurant*, *urban gardening*, *mini market* bagi publik agar masyarakat pun tertarik untuk masuk ke dalamnya dan dengan konsep *Liveable in Diversity* yang menciptakan fasilitas sekolah memasak yang nyaman didiami walaupun ada perbedaan pengguna (normal dan difabel) dalam 3 aspek yaitu ergonomi, *sustainable*, dan *safety*.

**Kata Kunci**—Sekolah Memasak, *Masterchef Junior*, Disabilitas, Anak-anak

**Abstract**—A *culinary facility* in Surabaya growing rapidly along with the many new cafes and restaurants in town. The *culinary world* itself can't be separated from the cooking activities, and at this time not only adults are able to create delicious dishes, but the children also have started to love cooking and start to learn to cook by looking from their daily activities of parents, chefs in the restaurant, and also the television cooking program that is *MasterChef Junior* which is a cooking competition, but educational facilities for cooking for the children themselves are still less accommodating in Surabaya. Therefore the design of this cooking school aims to accommodate *culinary educational facilities* for all children who have a hobby in cooking, including children who are disabled because there is still little facilities that accommodate those needs.

*Brand* from *Masterchef Junior* itself which is well known to many people it is very unfortunate if only provide the only competition facility, therefore the design of this time is a new

*proposal for the Masterchef Junior to provide educational facilities for children (normal and disabled) has complete facilities both from theory room, demo room, culinary and bakery laboratories, and other supporting facilities such as mini library, restaurant, urban gardening, mini market for the public so that people are interested in entering into and with the concept of Liveable in Diversity creating a comfortable cooking school facility in spite of the difference of users (normal and disabled) in 3 aspects: ergonomics, sustainable, and safety.*

**Keyword**—Cooking School, *Masterchef Junior*, disability, kids

## I. PENDAHULUAN

Berkembangnya dunia kuliner di Surabaya sekarang ini semakin marak dan berkembang semakin pesat dengan ditandai oleh banyaknya cafe-cafe dan restaurant yang baru buka. Dunia kuliner sendiri tidak lepas dari memasak karena memasak sendiri merupakan aktivitas sehari-hari dan pada masa modern sekarang ini, anak-anak sudah mulai mengetahui dan menggemari dunia memasak. Mereka tahu hal-hal tersebut dari melihat kehidupan nyata keseharian mereka, ketika orang tuanya sedang memasak, melihat koki di restoran, dan juga melihat program memasak di televisi, khususnya acara memasak yang sedang populer belakangan ini yaitu *Masterchef* khususnya *Masterchef Junior*. Namun, acara ini hanyalah merupakan suatu ajang kompetisi maka dari itu, perancangan interior kali ini merupakan sebuah usulan baru bagi pihak *Masterchef Junior* untuk menciptakan sebuah sarana edukasi sekolah memasak di Surabaya yang belum pernah ada sebelumnya, dengan menggunakan branding *Masterchef* sendiri yang sudah dikenal oleh banyak masyarakat tersebut, maka akan banyak peminat baik orang tua maupun anak-anak mereka sendiri untuk mendaftar ke sekolah ini nantinya.

Namun tidak semua orang tua setuju bahwa anak-anaknya dapat membantu memasak di dapur, karena mereka merasa khawatir terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan bisa juga merasa risih karena anak-anak tidak tahu cara memasak yang sesungguhnya sehingga dapat membuat dapur berantakan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa anak-anak seharusnya bisa mendapat pendidikan memasak sejak dini dengan mengikuti sekolah memasak untuk anak-anak, sehingga bukan hanya untuk memenuhi hobi saja, melainkan juga dapat membantu orang tua mereka, dan juga dapat

melatih keahlian, kreativitas, ketangkasan, serta meningkatkan kemandirian mereka. bagi anak-anak yang memiliki keterbatasan fisik atau disabilitas (tunadaksa), sehingga Masterchef Junior school ini dapat menjadi solusi bagi anak-anak tersebut agar tidak jenuh di rumah, melainkan dapat bersenang-senang, juga sekaligus menambah teman, wawasan, dan kreatifitas mereka, sehingga orang tua pun nantinya tidak perlu khawatir lagi.

Perancangan interior Masterchef Junior di Surabaya ini ditujukan pada anak-anak yang masih berumur 8 sampai 12 tahun yang sudah cukup umur untuk tidak hanya belajar memasak saja melainkan menambah wawasan dengan belajar berkebun sayur-sayuran dan buah-buahan melalui fasilitas pendukung yang dihadirkan pada perancangan ini, yaitu urban gardening (perkebunan perkotaan).

## II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan untuk perancangan

### **The five phases of the design process:**



interior Masterchef Junior school di Surabaya ini ialah design thinking dari IDEO & Riverdale dari bukunya Design Thinking for Educators. Tahapan-tahapan ini sesuai dengan Gambar. 1. Metode Perancangan Riverdale & IDEO

perancangan yang akan dilakukan dari tahapan mendapat tantangan sampai menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada. Berikut adalah beberapa tahapan tersebut:

**A. Discovery:** Tahapan dimana pertama kali mendapat tantangan, lalu berusaha memahami tantangan yang didapat tersebut. Menyiapkan hal-hal yang perlu untuk penelitian. Tahapan dimana mengumpulkan seluruh informasi-informasi beserta inspirasi yang mendukung.

**B. Interpretation:** Tahapan untuk menceritakan segala sesuatu yang berkaitan, dan mencari arti yang sesungguhnya, juga membatasi kesempatan-kesempatan yang ada.

**C. Ideation:** Tahapan untuk menghasilkan ide-ide yang telah ada dari hasil brainstorming. Selanjutnya dari banyak alternatif ide tersebut disaring dan dipilih yang paling baik.

**D. Experimentation :** Tahapan dimana ide-ide yang telah ada dijadikan nyata dengan membuat prototype dan mendapatkan feedback juga pelajaran dari orang lain untuk meningkatkan ide tersebut.

**E. Evolution:** Tahapan dimana munculnya pengembangan dari konsep yang telah ada sebelumnya dengan mempelajari apa yang kurang dari yang sebelumnya. Lalu membahas ide tersebut dengan orang lain yang dapat membantu menyadarkan

kita, dan mendokumentasikan semua proses-proses yang telah dijalani.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Masterchef Junior

Suatu ajang pencarian bakat yang diadopsi dari Masterchef Junior Inggris dengan sponsor dari Fremantle Media yang bekerja sama dengan RCTI. Ajang ini merupakan pencarian bakat memasak. Acara ini pertama kali dimulai pada tahun 2014 hingga 2015, berisi acara yang berhubungan dengan memasak dan mengudara selama 90 menit. Usia peserta Masterchef Junior Indonesia adalah 8-13 tahun. Setiap minggu dua peserta akan tereliminasi.

### B. Sekolah Memasak

Sebuah sekolah memasak atau sekolah kuliner merupakan lembaga yang ditujukan untuk pendidikan dalam seni dan ilmu persiapan makanan. Ini juga penghargaan derajat yang menunjukkan bahwa seorang siswa telah mengalami tertentu kurikulum dan karenanya menampilkan tingkat tertentu kompetensi. Sekolah memasak sering dikaitkan dengan public restaurant dimana mahasiswa dapat memperoleh pengalaman dalam bekerja dalam lingkungan yang nyata dan tampil dibanyak peran.

Ada banyak keuntungan dari mengajar anak untuk memasak, yakni mengetahui nutrisi-nutrisi yang terkandung dalam bahan makanna dan makanan, dapat mencoba makanan baru, mendapat lebih banyak nutrisi, membuat anak lebih percaya diri, membuat lebih dekat ke orang tua nantinya, dan yang terpenting selain belajar memasak mereka juga dapat belajar akah hal-hal lain yang berkaitan [1].

Memasak merupakan kegiatan yang menarik untuk membantu anak-anak tumbuh dalam semua aspek sosial-emotional, kognitif, dan fisiknya.

#### 1) Keamanan

Untuk menciptakan kegiatan yang menyenangkan tanpa bahaya maka ada peraturan-peraturan yang harus diikuti terlebih dahulu, yaitu:

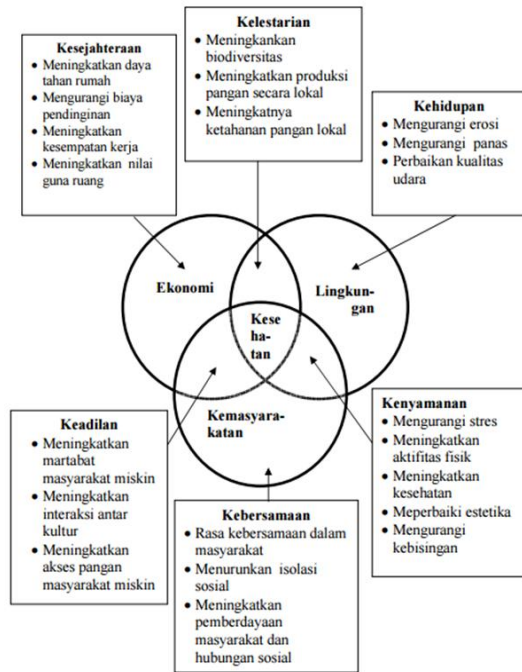
- Anak-anak harus ada yang mendampingi jika ada sesuatu hal yang terjadi maka dapat ditangani dengan mudah.
- Harus berpakaian yang benar, dengan menggunakan topi dan celemek.
- Cuci tangan menggunakan sabun dan air terlebih dahulu sebelum memulai dan sesudah memegang daging mentah, dan lain-lain.
- Pakailah alat dapur yang diperlukan saja.
- Hati-hati dalam menggunakan alat masak, khususnya pisau
- Bersih-bersih selama dalam memasak.
- Jika ragu, jangan takut untuk bertanya karena memasak merupakan hal yang tidak mudah jika tidak ada orang dewasa yang membantu.[1]

### C. Urban Gardening

*Urban agriculture, urban farming* atau *urban gardening* adalah praktik budidaya, pemrosesan, dan distribusi bahan

pangan di atau sekitar kota [2].

Fungsi pertanian atau perkebunan kota telah diidentifikasi secara baik sebagai berikut:



Anak-anak seharusnya mendapatkan banyak pelajaran dari alam dan lingkungan outdoor sekitar, yang menyadarkan bahwa lingkungan alam sangat penting bagi proses pembelajaran anak-anak. [2]

Dalam aktivitas outdoor terdapat play-learning fasilitas yang menjadi *fixed component* dan ada juga yang *moveable component* [3]

1) Hidroponik

Hidroponik berasal dari kata Yunani hydro berarti air dan ponos berarti tenaga kerja atau bekerja. Definisinya ialah metode tumbuh tanaman di dalam air tanpa tanah, air harus diperkaya dengan nutrisi dan tanaman membutuhkan beberapa jenis media untuk mendukung sistem akar.[3]

D. Difabel atau Disabilitas

Definisi disabilitas (disability) atau cacat adalah mereka yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual, atau sensorik, dalam jangka waktu lama di mana ketika berhadapan dengan berbagai hambatan, hal ini dapat menghalangi partisipasi penuh dan efektif mereka dalam masyarakat berdasarkan kesetaraan dengan yang lainnya.[4]

Desain sekolah bagi disabilitas yang harus diperhatikan ialah:

- a. *Main entrance* yang harus dapat diakses dari jalan atau parkiran
- b. Sirkulasi jalan harus jelas terlihat dan dilengkapi dengan visualisasi dan texture.
- c. *Signage* sangat penting diletakkan di tiap ruang baik indoor maupun outdoor. *Signage* harus kontras dengan warna yang ada di belakangnya sehingga terlihat jelas, jangan menggunakan huruf kapital semua.

- d. Beri tanda pada area yang tidak dapat diakses kursi roda
- e. Perbedaan tekstur lantai antar tiap ruang
- f. Pencahayaan natural dimaksimalkan, penempatan titik lampu yang sesuai agar tidak membayang dan membuat bingung, uplighting dapat berguna untuk memberi cahaya silau pada disabilitas
- g. Ruang kelas dan ruang lain harus didesain dengan adanya fasilitas yang mendukung pengajaran, elemen interior yang adjustable, storage area, pencahayaan yang sesuai, dan lain-lain.
- h. Letak antar kelas dan toilet harus berdekatan
- i. Toilet yang memiliki ukuran yang universal
- j. Jarak dari satu ruang ke ruang lain harus diatur agar lebih efisien
- k. Akses menggunakan kursi roda pada seluruh ruang

E. Tunadaksa

Tunadaksa merupakan sebutan halus bagi orang-orang yang memiliki kelainan fisik, khususnya anggota badan, seperti kaki, tangan, atau bentuk tubuh. Antara anak normal dan anak tunadaksa, memilki peluang yang sama untuk melakukan aktualisasi diri, hanya saja banyak orang meragukan kemampuan anak tunadaksa. Ada dua penggolongan anak tunadaksa yakni tunadaksa murni yang tidak mengalami gangguan mental, sedangkan yang kedua adalah tunadaksa kombinasi yang kebanyakan mengalami gangguan mental.[5]

F. Dapur

Terdapat 5 jenis dapur, yakni, *one wall gallery*, *two wall gallery*, *L-shape*, *U-shape*, dan *island* [6]



Gambar 3. Jenis Dapur

Pemilihan material di dapur dapat berbagai macam alternatif tergantung dengan warna, pattern, tekstur, dan ciri yang mau dipilih sesuai desain yang mana, dan yang tentunya yang sesuai dengan keadaan dapur. Seperti penggunaan kayu , laminate, kaca, keramik, metal, dan batu alam.[6]

- a. *Wall surfaces*, harus menggunakan material yang *waterproof*, sesuai dengan kabinet dan desain dapur yang lain
- b. Pencahayaan, harus mencipakan pencahayaan yang praktis dan menciptaka lingkungan yang menyenangkan dan mendukung untuk melakukan aktivitas memasak di dalamnya dengan pemilihan task lighting dan atmosphere lighting.



- c. Lantai, pemilihan material lantai harus disesuaikan dengan fungsi kelebihan kekurangan serta budget yang tersedia dan juga maintenance nantinya
- d. *Countertops*, harus material yang tahan panas, tidak mudah tergores, tekstur tidak kasar, dan bisa dibersihkan dengan mudah
- e. *Cabinet, finishing* yang dipilih oleh kabinet itu tergantung dengan desain yang akan kita sampaikan nantinya

IV. KONSEP DESAIN

Konsep yang diambil, yakni *Livable in Diversity* ini sesuai dengan penyelesaian permasalahan-permasalahan yang ada sebelumnya dan juga sesuai dengan perancangan kali ini untuk memandang dari sudut perspektif lain bahwa murid yang disabilitas atau tunadaksa tersebut ternyata dapat melakukan aktivitas yang sama dengan kita, namun mereka memerlukan bantuan alat tertentu. Sehingga nantinya pun murid diajar untuk lebih menerima perbedaan joga.



Gambar 4. Konsep Desain

*Livable* yang berarti nyaman dihuni, nyaman ditinggali dengan dapat enjoy melakukan aktivitas-aktivitas di dalamnya, lingkungan yang dapat mensupport pengguna untuk beraktivitas, dll. *Diversity* yang berarti perbedaan, campuran yang diartikan dari pengguna proyek perancangan kali ini yakni murid disabilitas dan murid normal. Dapat disimpulkan dari kedua kata tersebut jika menjadi 1 kalimat yakni *Livable in Diversity* yang berarti bahwa pengguna yang berbeda maupun sama tersebut nantinya dapat beraktivitas, menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada, di setiap ruang perancangan nanti dengan nyaman, aman, dan juga menyenangkan berdasarkan 3 aspek yang ada yaitu ergonomi, *safety*, dan juga *sustainability*. Dan dengan adanya inovasi-inovasi perabot dan juga elemen interior yang dapat digunakan oleh kedua pengguna yang berbeda tersebut (murid normal dan murid disabel).

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Lingkup Perancangan*

Objek perancangan yang digunakan dalam perancangan ini bersifat fiktif yang berasal dari karya Tugas Akhir Program

Studi Arsitektur No. 02023146/ARS/2012 milik Melisa Rosiana Tanadi (22408082) dengan judul “Fasilitas Edukasi Kuliner di Surabaya.



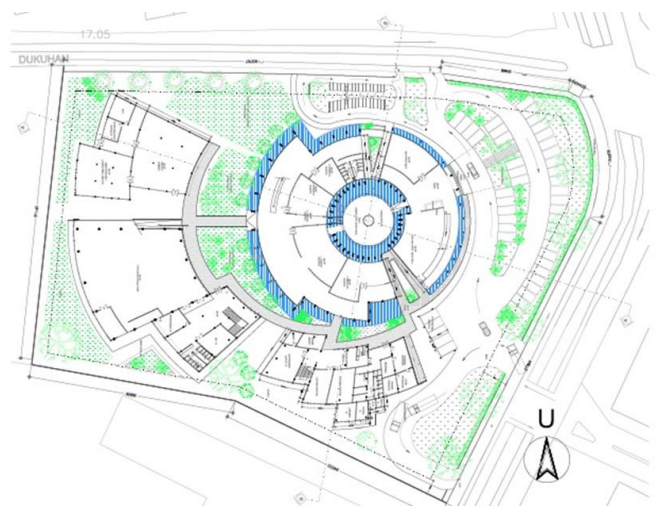
Gambar 5. Tapak objek perancangan

Lokasi: Citra Satelit Park

Luas total objek perancangan: 1.1 HA

Batasan dari lokasi perancangan :

- Batas Utara : Kompleks Perumahan Alam Hijau
- Batas Timur: Ruko dan MDC International School
- Batas Barat : Kompleks komersial, dan Perumahan Diamond Hill
- Batas Selatan : Taipe International School



Gambar 6. Lokasi Objek Perancangan

B. *Karakteristik Ruang*

Kesan yang ingin disampaikan dalam perancangan interior sekolah *Masterchef Junior* ini kesan yang nyaman dan juga memiliki suasana dan desain yang menarik sehingga pengguna-pengguna yang ada di dalamnya dapat merasa nyaman untuk melakukan aktivitas di dalamnya. Lalu digabungkan dengan suasana atau *ambience* dari *Masterchef* sendiri yang memiliki ciri khas tertentu, baik dari material seperti menggunakan batu bata ekspos, material alam seperti batu-batuan, kayu, dan lain-lain, juga menggunakan *hidden light* dan *led strip*. Suasana pertama masuk *main entrance* yaitu area publik seperti restoran,

lobby, mini market, dan lain-lain diberi suasana pekat dari *Masterchef* dengan warna-warna dan materialnya yang agak gelap, kemudian memasuki area sekolah anak-anak, mulai diberi banyak warna sehingga anak-anak pun lebih tertarik untuk beraktivitas di dalam, dan warna yang digunakan ialah merah, kuning, biru, dan hijau.

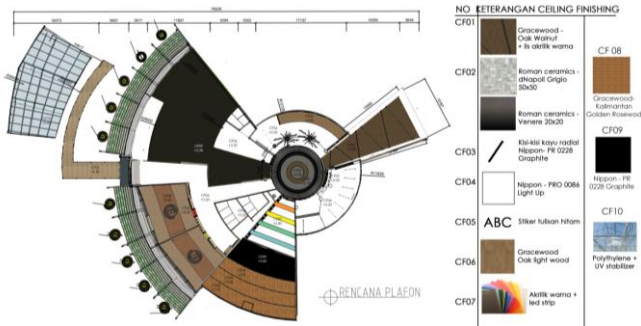
C. Elemen Interior

Dinding

Dinding didominasi menggunakan kayu-kayu dengan warna natural yang merupai *brand Masterchef Junior*, dan juga batu bata ekspos sehingga terkesan masuklin namun dipadukan dengan cat-cat warna warni yaitu merah, biru, kuning, hijau agar memberi kesan menarik untuk anak-anak.

Plafon

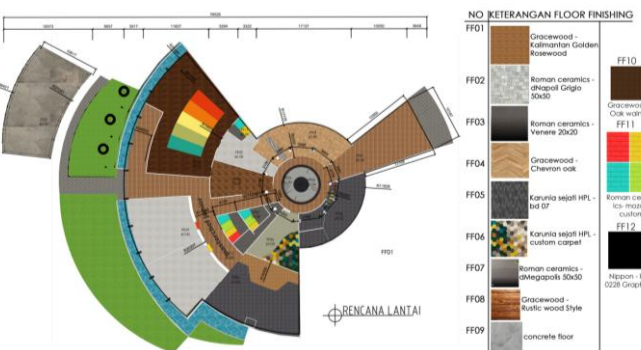
Material yang digunakan untuk plafon ialah kalsiboard, yang memiliki keunggulan ringan, tahan api, dan mampu meredam suara. Warna untuk plafon menggunakan warna putih dan juga cokelat-cokelat kayu. Dan pada beberapa ruang diberi hidden lamp pada plafon.



Gambar 7. Rencana Plafon

Lantai

Desain pola lantai mengikuti sirkulasi dan layout dari perancangan ini, untuk area memasak digunakan parket yang tahan api sehingga ruang dapat aman, dan untuk ruang demo, perpustakaan menggunakan karpet sehingga lebih nyaman untuk beraktivitas.

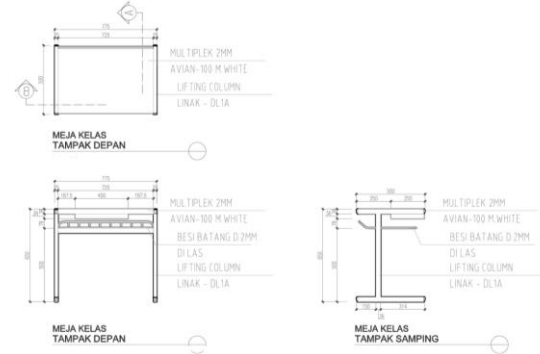


Gambar 8. Rencana Lantai

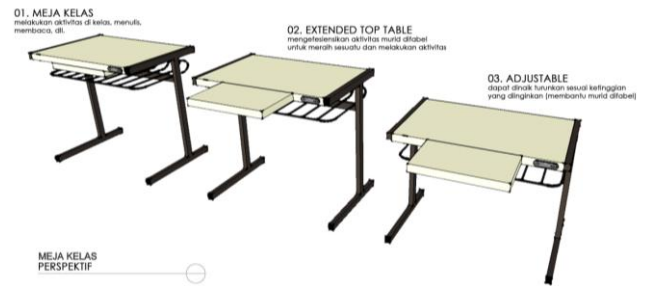
Perabot

Perabot pada perancangan ini memiliki ciri khas tipe yang sama yakni sebagian besar didominasi dengan hpl kayu. Dan ada beberapa perabot yang terdapat inovasi untuk

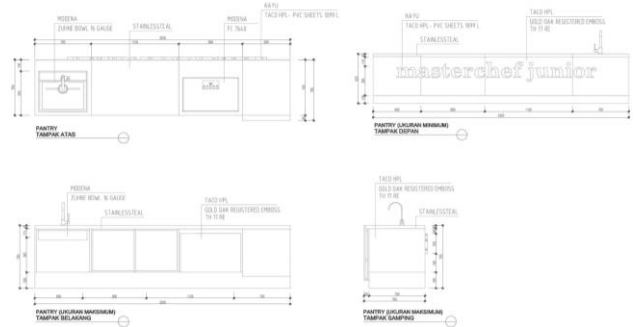
mengefisiensikan aktivitas yang dilakukan oleh kedua pengguna yang berbeda yaitu murid normal dan difabel, yang berhubungan dengan sistem mekanisme dan manual.



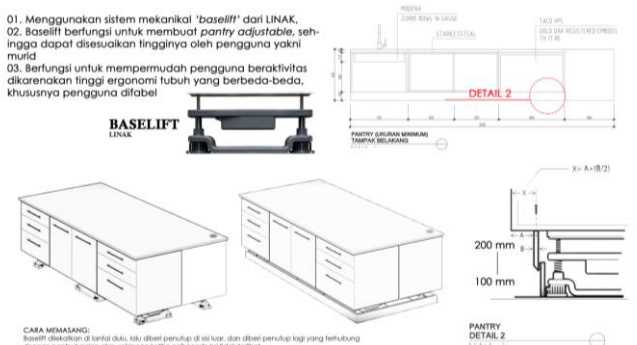
Gambar 9. Detail perspektif Meja Kelas



Gambar 10. Perpektif Meja Kelas



Gambar 11. Detail Perabot Pantry 1



Gambar 12. Detail Perabot Pantry 2





Gambar 13. Perspektif Pantry

**Sistem Penghawaan**

Sekolah memasak ini menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami berasal dari *main entrance* dan area *outdoor*, penghawaan buatan berasal dari AC Central, split, dan exhaust fan.

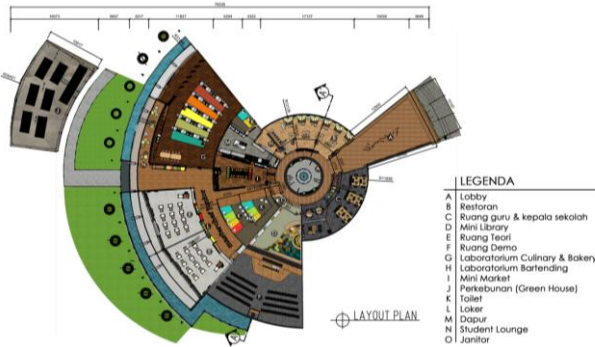
**Sistem Proteksi Keamanan**

Karena bangunan ini digunakan untuk memasak dan berhubungan dengan api dan air, maka dari itu sistem proteksi keamanan sangat penting. Proteksi keamanan yang digunakan menggunakan *smoke detector*, APAR, *heat detector*, *sprinkler*.

**D. Desain Akhir**

**Layout**

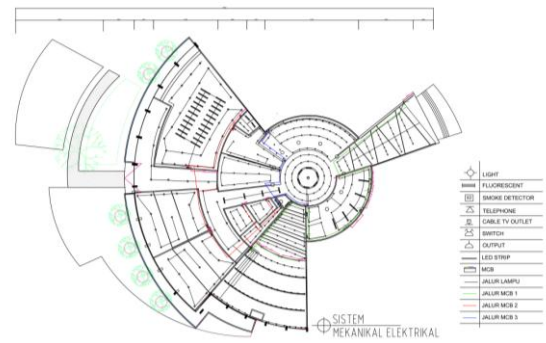
Sirkulasi, *grouping*, dan *zoning* sangat penting dalam membuat *layout* agar pengguna baik pengguna normal maupun difabel dapat beraktifitas dengan nyaman di dalam ruang.



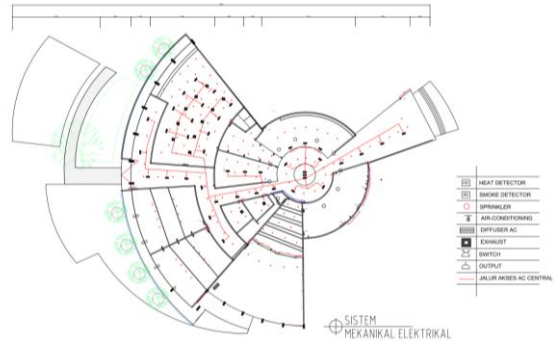
Gambar 14. Layout

**Sistem Mekanikal Elektrikal**

Sistem keamanan dan proteksi kebakaran sangat penting dari *sprinkler*, *smoke detector*, *heat detector*, dan lain-lain. Pencahayaan yang digunakan menggunakan *downlight LED*, LED Strip, dan Lampu TL

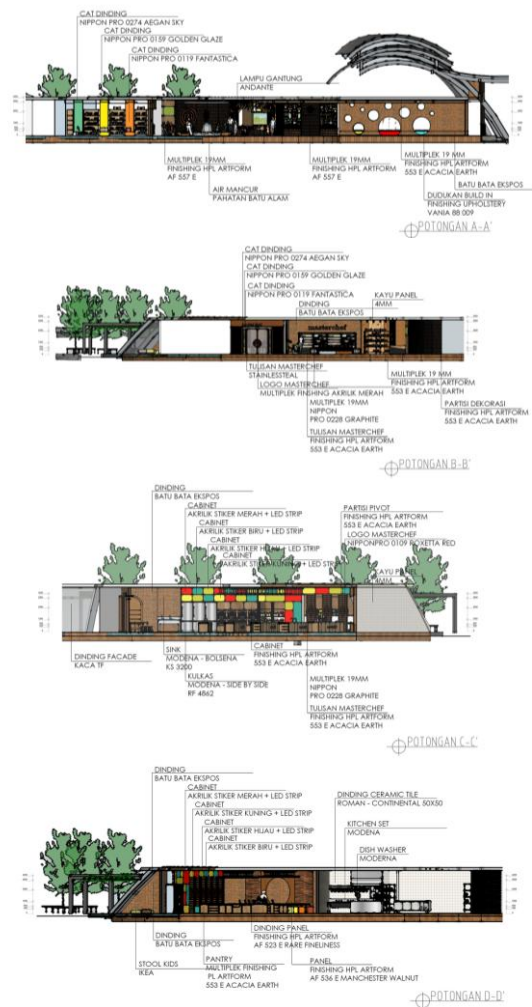


Gambar 15. Sistem Mekanikal Lampu



Gambar 15. Sistem Mekanikal Proteksi

**Tampak Potongan**









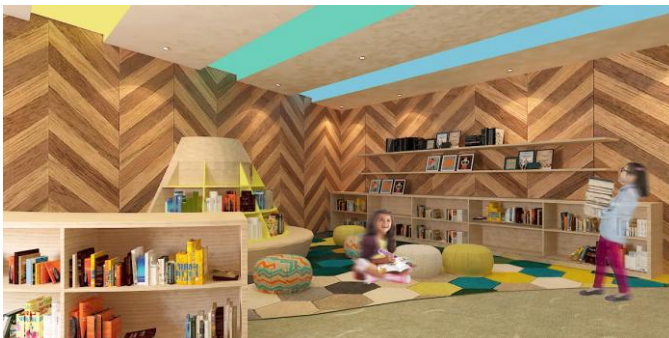
Gambar 20. Perspektif Restoran

Ruang *laboratorium culinary* dan *bakery* ini menggunakan perabot inovasi yang sudah dijelaskan di atas, desainnya menggunakan warna-warna anak-anak sehingga lebih menarik.



Gambar 21. Perspektif *Laboratorium Culinary* dan *Bakery*

Terdapat beberapa fasilitas pendukung lain untuk publik seperti *mini library* dan *mini market*. *Mini market* ini memiliki konsep bahwa buah-buahan dan sayur yang ada berasal dari *greenhouse* yang terletak di area belakang dan menjadi tempat edukasi berkebun murid.

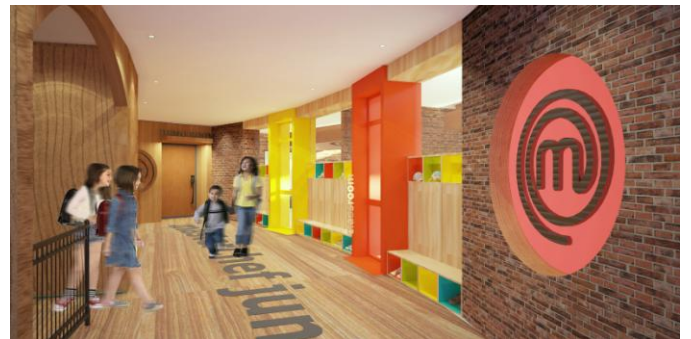


Gambar 22. Perspektif *Mini Library*



Gambar 23. Perspektif *Mini Market*

Ruang kelas menggunakan perabot yang *adjustable* juga yaitu meja yang detailnya ada di atas, sehingga aktivitas belajar murid di kelas dapat berjalan dengan lebih baik. Pada bagian luar kelas terdapat area loker sehingga murid dapat meletakkan barang sebelum masuk kelas.



Gambar 24. Perspektif area loker





Gambar 25. Perspektif Ruang Kelas

Ruang demo ini merupakan tempat belajar bagi para murid setelah masuk ke ruang kelas, disini para guru atau *chef* memperagakan cara masak di depan dan dilihat dengan LCD di atas panggung, agar murid lebih mengerti jika melihatnya secara langsung .



Gambar 26. Perspektif Ruang Demo

Area dapur ini terletak bersebelahan dengan laboratorium *culinary* dan restoran sehingga murid dapat praktik langsung juga.

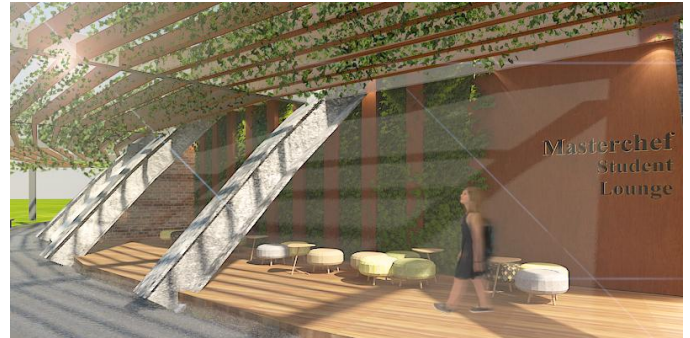


Gambar 27. Perspektif Dapur

Area *Student Lounge* ini terletak di belakang guna untuk murid ingin beristirahat duduk-duduk melihat pemandangan *outdoor* dan bermain bersama murid-murid yang lain.

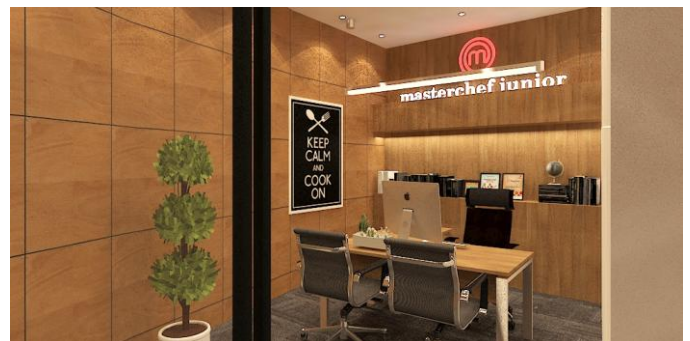


Gambar 28. Perspektif Area Main



Gambar 29. Perspektif Area Student Lounge

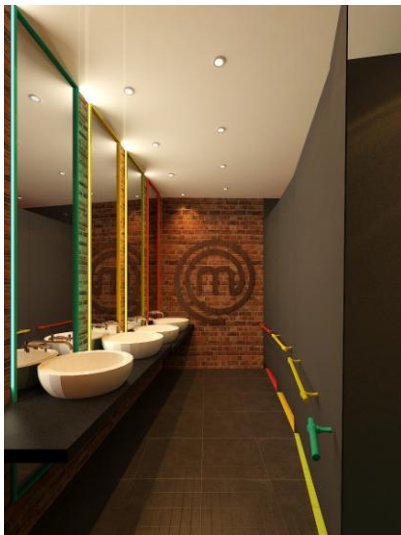
Ruang Guru dan kepala sekolah ini terletak di depan sehingga pengguna publik mudah mengakses ruang ini untuk bertanya-tanya dan berkonsultasi.



Gambar 30. Perspektif ruang guru dan kepala sekolah

Ruang toilet terdapat fasilitas bagi disabilitas yaitu berupa sirkulasi linear dan railing-railing yang dapat membantu murid difabel.





Gambar 31. Perspektif Toilet

Area outdoor merupakan jalan menuju *greenhouse* atau *urban gardening* dimana para murid melakukan aktivitas bertanam. *Greenhouse yang digunakan* menggunakan sistem hidroponik, yaitu bertujuan agar para murid disabilitas dapat beraktivitas dengan nyaman menggunakan kursi roda.



Gambar 32. Area outdoor dan green house

## VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior Masterchef Junior School di Surabaya ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah usulan baru yakni fasilitas edukasi memasak dan bertanam (fasilitas pendukung) yang penggunaannya tidak hanya murid yang normal saja namun juga ada murid yang memiliki keterbatasan fisik atau difabel yang tunadaksa, dimana tidak lain perlu mendapatkan perhatian dan fasilitas khusus juga. Perancangan sekolah memasak ini juga merupakan suatu usulan baru bagi pihak Masterchef Junior Indonesia untuk membuka sarana edukasi sehingga masyarakat-masyarakat yang mengenal Masterchef sendiri pun dapat minat dan tertarik untuk ikut di dalamnya karena sudah diketahui bahwa *brand* Masterchef sendiri sudah sangat terkenal di kalangan masyarakat.

Dari permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan melewati proses diatas tersebut, maka ditemukan penyelesaian masalahnya dengan konsep *Livable in Diversity*, yakni menciptakan fasilitas sekolah memasak yang nyaman didiami walaupun ada perbedaan pengguna (normal dan difabel) dalam 3 aspek yaitu ergonomi, sustainability, dan safety. Sehingga nantinya dengan adanya perancangan ini nantinya dapat mewadahi kebutuhan masyarakat yang berkaitan di dalamnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya bagi penulis selama proses pengerjaan tugas akhir. Lalu kepada Bu 1. Ir. Hedy. C. Indrani, M.T dan Bapak Lucky Basuki, SE, MH, HDII selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah sangat membantu dengan memberikan banyak sekali masukan ide-ide, saran, pengalaman-pengalaman mengenai pekerjaan di lapangan kerja, dan juga dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini hingga dapat selesai dengan baik. Dan juga kepada Pak 3. Ronald H.I. Sitindjak, S.Sn., M.Sn., dan Poppy F. Nilasari, S.T., M.T., selaku koordinator tugas akhir yang selalu memberikan pengarahan. Dan yang terakhir penulis mengucapkan terimakasih kepada keluarga dan rekan sekitar yang telah membantu memberi dukungan selama proses tugas akhir dari awal sampai akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Seaver, Barton . National Geographic Kids Cookbook: A Year-Round Fun
- [2] "Pertanian Urban". Wikipedia. 2 December 2016. <[https://id.wikipedia.org/wiki/Pertanian\\_urban](https://id.wikipedia.org/wiki/Pertanian_urban)>.
- [3] Campbell, Heidi E. Landscape and Child Development. Toronto: Evergreen, 2013.
- [4] Howard, F, Geller, R. J, and Rubin, L. Safe and Healthy School Environments. New York : Oxford University Press, 2006.
- [5] Somantri, Sutjihati. Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: Refika Aditama, 2006.
- [6] Ardley, Suzzane. The Kitchen Planner. United Kingdom : Octopus Publishing Group Ltd, 1999.