

# Implementasi Suasana Surabaya Tempo Doeloe Pada Interior Pusat Kuliner Khas Jawa Timur

Giovani Tanza, Ronald H.I. Sitindjak, Hendy Mulyono  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: giovanitanza99@gmail.com; ronald\_his@petra.ac.id; hendymulyono3101@gmail.com

**Abstrak**— Bisnis kuliner yang sedang marak berkembang di kota Surabaya saat ini merupakan sebuah peluang yang sangat bagus untuk menghadirkan kembali identitas kuliner khas Jawa Timur sebagai pilihan yang berbeda. Tujuan perancangan ini adalah menyediakan fasilitas rumah makan yang dapat digunakan masyarakat untuk berkumpul bersama keluarga, saudara dan rekan dengan tampilan interior yang mengangkat suasana Jawa Timuran diwakili Kota Surabaya di era globalisasi ini. Metode yang akan digunakan dalam ini menggunakan metode *Design Thinking Process*. Desain konsep yang diangkat adalah ‘Wani’, merupakan sebuah kata untuk mewakili identitas dari semangat dan suasana Surabaya kota pahlawan tempo doeloe dan Surabaya masa sekarang. Perancangan interior ini akan menghadirkan sistem pelayanan *self-service* sebagai implementasi “wani” untuk menanamkan kebiasaan yang baru di masyarakat Surabaya dan menumbuhkan kesadaran diri masyarakat Surabaya terhadap orang dan lingkungan disekitarnya. Pada akhirnya perancangan interior pusat kuliner khas Jawa Timur dengan suasana Surabaya tempo doeloe ini dapat menjadi sebuah fasilitas untuk melestarikan identitas kuliner khas Jawa Timur dan identitas Kota Surabaya sebagai kota pahlawan serta sistem *self-service* yang diterapkan diharapkan dapat menghadirkan perilaku antara penjual makanan dan pembeli dengan suasana seperti tempo doeloe.

**Kata Kunci**—Bisnis kuliner, perancangan interior, *self-service*, Surabaya tempo doeloe, wani.

**Abstract**— The currently booming culinary business in Surabaya opens a very good opportunity to bring the East Javanese cuisine as a different variety. The purpose of this design is to provide a restaurant facility that can be used by the people to gather with their families, relatives, and colleagues and to create the interior of the culinary center that displays East Javanese ambiance which is represented by the city of Surabaya in this era of globalization. The method used in the design is *Design Thinking Process*. The concept of the design is “wani”, which is a word that represents the spirit and atmosphere of both the old and new City of Heroes, Surabaya. This interior design will bring a self-service system as the implementation of “wani” to plant a new habit and to grow self-awareness in the Surabaya society, both towards other people and their environment. In the end, the Interior Design of The East Javanese Culinary Center in Surabaya can be a facility to conserve the East Javanese culinary identity and also Surabaya as the city of heroes. Furthermore, the implemented self-service system is expected to bring back the behavior in the people of Surabaya, as well as a ‘tempo doeloe’ ambiance between the seller and the buyer.

**Keyword**— *Culinary business, interior design, self-service, “Surabaya tempo doeloe”, “wani”*

## I. PENDAHULUAN

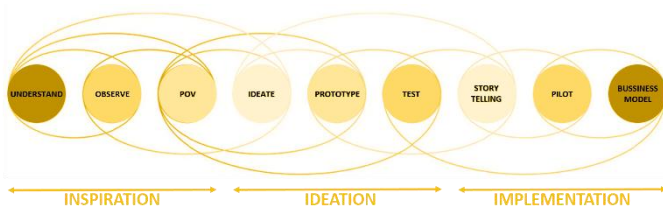
Bisnis kuliner berkembang dengan pesat di kota-kota besar di Indonesia khususnya Surabaya Jawa Timur. Kuliner asing berbondong-bondong hadir dan menjadi tren masa kini di Kota Surabaya. Hal ini berdampak pada tergesernya identitas dari kuliner khas Jawa Timur sendiri. Kuliner asing hadir dalam tampilan interior ruang yang modern dan menarik bagi masyarakat di era globalisasi ini. Sedangkan identitas dari Kota Surabaya mulai memudar. Dalam hal ini identitas Surabaya sebagai kota pahlawan yang seharusnya bisa dihadirkan kembali dalam tampilan yang lebih modern. Tujuan dari perancangan interior pusat kuliner ini yaitu untuk menyediakan fasilitas rumah makan bagi masyarakat Surabaya untuk menikmati sekaligus melestarikan sajian kuliner khas Jawa Timur dan menjadi tempat berkumpul yang menarik bagi masyarakat. Target dari perancangan ini yaitu masyarakat Kota Surabaya menengah keatas yang seringkali mendominasi kuliner asing dengan tujuan agar mereka juga melihat kuliner tradisional Jawa Timur sebagai kuliner yang berkelas.

Perancangan interior pusat kuliner khas Jawa Timur ini juga penting untuk mempertahankan identitas kuliner khas Jawa Timur dan menjadikan pusat kuliner ini sebagai ikon kota Surabaya yang akan dicari oleh wisatawan lokal maupun internasional. Selain itu adanya budaya masyarakat Surabaya saat ini adalah menggemari menjelajah tempat kuliner yang baru, unik, dan berbeda juga merupakan peluang yang besar untuk bisnis kuliner ini berkembang. Hal ini dapat mendukung hadirnya sebuah pusat kuliner dengan suasana tradisional tempo doeloe dalam wajah yang modern dan baru.

Metode desain yang akan digunakan yaitu *Design Thinking Process* dengan 9 tahap desain. Dalam perancangan interior ini, ikon yang menjadi ciri khas dari kuliner Surabaya dan suasana kota pahlawan tempo doeloe akan dihadirkan sebagai tampilan yang menarik dari pusat kuliner ini. Selain itu sistem pelayanan yang akan digunakan berbeda dengan pusat kuliner lain yang ada saat ini di Surabaya. Sistem pelayanan *self-service* akan diterapkan dengan tujuan untuk mendukung terciptanya perilaku masyarakat masa dulu dan juga untuk menanamkan kebiasaan baru pada masyarakat Surabaya. Selain itu dengan sistem ini masyarakat akan lebih sehat karena akan lebih banyak bergerak, tidak hanya duduk dan makan saja. Sistem ini juga akan memberikan pengalaman baru yang dapat menyadarkan masyarakat untuk lebih peduli terhadap hal disekitarnya.

## II. METODOLOGI PERANCANGAN

Metode yang akan digunakan dalam perancangan pusat kuliner khas Jawa Timur ini menggunakan metode *Design Thinking Process* oleh Veronique Hillen yang memiliki 3 proses desain.[1] Dalam 3 proses desain ini memiliki 9 tahap yang diuraikan pada gambar di bawah. Adapun metode dan hasil luaran yang di dapatkan dari setiap proses tahapan anantara lain:



Gambar 1. Design Thinking Process

### A. Inspiration

Pada proses ini tahap yang dilakukan yaitu *understanding*, *observe* dan *point of view*. Metode yang digunakan yaitu *brainstorming*, *mind mapping*, studi literatur, studi lapangan, studi tipologi dan wawancara. Hasil luaran dari metode ini yaitu berkas data fisik dan non fisik meliputi denah, gambar kerja, analisa site, dan data terkait lokasi site. Selain itu berkas hasil analisa 4 objek sejenis di Surabaya yaitu The Café Park, D'Cafesera, D'Kampoeng, dan Wisata Kuliner Wiyung.

### B. Ideation

Pada proses ini tahapan yang dilakukan meliputi *ideate*, *prototype* dan *test*. Metode yang digunakan yaitu *Brainstroming idea*, transformasi desain dan desain akhir. Hasil yang diperoleh yaitu ide konsep desain, moodboard, alternatif layout, skematik desain, maket studi 1:50, gambar desain penyajian, gambar kerja teknis, dan maket presentasi 1:50. Setelah itu, dilakukan evaluasi desain akhir.

### C. Implementation

Proses ini meliputi tahap *story telling*, *pilot* dan *bussiness model*. Metode yang digunakan yaitu *promotion*, *intoducing* dan *publishing*. Hasil dari tahap ini yaitu desain portofolio, *branding logo*, *design board* dan *Website*.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Surabaya Kota Pahlawan

Seiring perkembangan waktu pada masa penjajahan Belanda dan Jepang akhirnya Kota Surabaya memiliki identitas baru yang khas sebagai kota pahlawan pada tahun 1950. Hal ini dimulai dari terjadinya pertempuran 10 Nopember 1945 yang akhirnya diberi pengakuan Pemerintah pada tahun 1946 dan diperingati sebagai Hari Pahlawan. Peristiwa ini yang akhirnya memberikan wajah khusus bagi kota Surabaya sebagai kota perjuangan dan juga sebagai Kota Pahlawan. Dalam suasana yang mencekam dan terancam dari bahaya luar yaitu Sekutu, lahirlah pemimpin Arek Suroboyo yang memberikan darma baktinya kepada Bangsa dan Negara yang baru saja merdeka. Pemimpin-pemimpin tersebut antara lain; Bung Tomo, Drg. Moestopo, R. Soedirman, Ruslan Abdulgani, Sumarsono, Dul Arnowo, dan R.M.T.A Suryo

bersama Rakyat Surabaya (Arek Suroboyo) bertempur habis-habisan untuk merebut kemerdekaan. [2]

### B. Sifat dan Perilaku Orang Surabaya

Masyarakat kota Surabaya memiliki karakter budaya dan perilaku yang terkesan terus terang dan kasar dalam berbicara yang biasa disebut blak-blakan atau ceplasplos. Kasar dalam artian yang bercanda dan biasanya hanya berlaku bagi teman akrab saja, sedangkan kepada orang yang baru bertemu, karakter masyarakat cenderung lebih sopan. Karakter selanjutnya adalah sifat masyarakat Surabaya yang berani. Sifat ini tercermin dalam perjuangan arek-arek Suroboyo pada perang kemerdekaan terutama di Surabaya yang meletus pada 10 November yang dijadikan hari pahlawan. Selain itu kebiasaan berkumpul bersama atau nongkrong juga merupakan kebiasaan sehari-hari yang terlihat dari masyarakat Surabaya atau yang lebih akrab disapa arek Suroboyo. Saat nongkrong bersama teman, arek Suroboyo akan gemar untuk melontarkan candaan yang bersifat spontan dengan dialek khas Suroboyo-an yang akan menjadi ciri khas dari masyarakat ini. [3]

### C. Restoran

Restoran merupakan suatu tempat atau bangunan yang ditata secara komersil, yang merupakan tempat menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan ataupun minuman. Berdasarkan metode pelayanannya, jenis-jenis restoran dibagi menjadi 12 macam sebagai berikut: *Snack Bar Service*, *Public Bar Catering*, *Sandwich Bar Catering*, *Coffe Bar*, *Café Service*, *Self Service Cafeteria*, *Counter Service*, *Coffee Shop Service*, *Buttery Bar Service*, *Speciality Restaurant*, *Banquet Service*, *Remote Catering Service*. [4]

Sedangkan klasifikasi restoran dibagi menjadi tiga macam, yaitu formal restoran, informal restoran dan specialities restoran. Salah satu ciri formal restoran adalah para pengunjung akan terikat dengan aturan menggunakan pakaian formal dan harga makanan yang relatif mahal dengan layanan yang berkualitas juga untuk masing-masing meja yang dipesan. Ciri-ciri restoran informal adalah para pelanggan tidak terikat dengan menggunakan pakaian formal serta sistem pemesanan tempat dan harga makanan juga relatif terjangkau dengan menu-menu terbatas serta cepat penyajiannya. Sedangkan ciri dari specialities restoran adalah menyediakan menu-menu khas suatu daerah atau negara. [4]

### D. Standarisasi Ruang Restoran

Persyaratan sebuah restoran antara lain adalah jumlah tempat duduk sebanding dengan luasan restoran, tata udara diatur dengan atau tanpa alat pengatur udara, dekorasi dinding dan lantai dapat berperan sebagai pengatur sirkulasi dan menyerap bunyi. [5]

Sedangkan persyaratan untuk dapur, ruang makan dan gudang makanan adalah luas dapur sekurang-kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas bangunan, permukaan lantai dibangun landai ke arah pembuangan air, seluruh langit-langit tertutup rapat dan berwarna terang, terdapat exhauster yang kapasitasnya sesuai dengan bangunan, terdapat alat perangkap asap, pintu ke arah halaman dibuat rangkap dua,

daun pintu terdapat alat pencegah masuknya serangga. [6]

Pada ruang makan, persyaratan yang harus ada adalah setiap kursi tersedia ruangan minimal 0,85 m<sup>2</sup>, semua linen dalam keadaan bersih, adanya fasilitas khusus untuk memajang makanan, area outdoor harus terhindar dari pencemaran, tidak boleh terhubung langsung dengan toilet, dinding dan langit-langit dalam keadaan bersih dan berwarna terang, tidak ada kutu. [6]

Bentuk dan Ukuran Meja dan Kursi, untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah tempat duduk sesuai pesanan dalam satu meja, restoran perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai bentuk dan ukuran yaitu meja empat sisi dan kursi. [7]

a. Meja empat sisi:

- 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 1700 mm, lebar 800 mm untuk 6 kursi
- Panjang 2500 mm, lebar 800 mm untuk 8 kursi
- Panjang 3750 mm, lebar 800 mm untuk 12 kursi

b. Kursi makan:

Kursi dalam ruangan harus disusun sedemikian rupa agar terlihat rapi dan sejajar dengan model dan warna yang menarik. Ada beberapa standart ukuran kursi tertentu yang bisa digunakan :

- Tempat duduk tingginya 46 cm dari lantai
- Tinggi badan sandaran dari lantai 1 meter
- Dalamnya tempat sandaran dari ujung kursi adalah 46 cm.

#### E. Aspek Pembentuk Ruang Restoran

Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam interior restoran adalah lantai, dinding dan plafon. [8]

a. Lantai

Karpet memiliki warna yang bervariasi sehingga dapat memberikan suasana sesuai dengan kebutuhan. Dianjurkan lebih baik menggunakan warna yang agak gelap agar tidak cepat kotor.

b. Dinding

Wallpaper memiliki motif dan warna yang bervariasi, pilihlah warna yang terang serta lembut agar memberi kesan indah, anggun, bersih, dan luas. Perhatikan pemilihan warna yang dapat membuat tampilan makanan juga terdukung.

c. Plafon

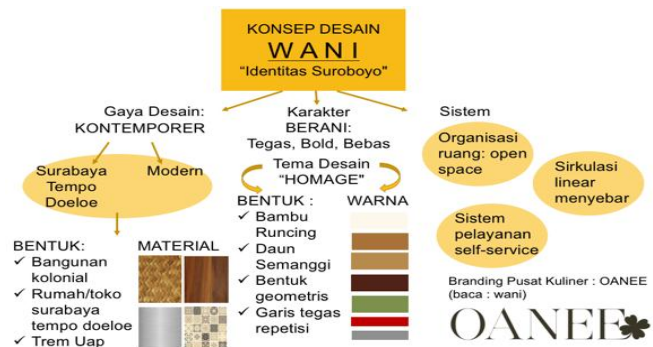
Aplikasi plafon lebih baik menggunakan bahan yang ringan tetapi kokoh. Plafon dari bahan gypsum memiliki kelebihan yaitu ringan dan bisa didekor.

#### IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan yang digunakan adalah "WANI". Kata ini diambil dari karakter identitas kota Surabaya yang merupakan kota pahlawan dan memiliki keberanian. Wani juga bisa diartikan seperti karakter masyarakat Surabaya yang terbuka dan suka berbicara terus terang. Konsep Wani ini akan menghadirkan suasana dan bentukan yang akan menunjukkan kesan ikonik Surabaya Tempo Doeloe sebagai apresiasi masyarakat modern. Apresiasi terhadap Surabaya Tempo

Doloe dihadirkan melalui suasana dan bentukan yang banyak menggunakan bujur sangkar seperti pada bangunan kolonial. Selain itu banyak menggunakan elemen dekorasi bambu runcing yang merepresentasikan alat yang digunakan para Pahlawan Surabaya. Konsep Wani ini juga dihadirkan untuk mengajak pengunjung untuk berani melakukan kebiasaan yang tidak pernah dilakukan yaitu self-service. Pada perancangan ini pengunjung diajak untuk bersama mengembalikan alat makan pada tempat yang telah disediakan dimana desain akan disesuaikan agar dapat beradaptasi di masyarakat Surabaya yang serba praktis. Dari Konsep ini juga dipertegas identitas fungsi tempat dan kota Surabaya dengan menggunakan stilasi bentuk daun Semanggi yang adalah makanan khas Surabaya.

Karakter dan gaya desain yang digunakan pada perancangan ini mengangkat gaya desain kolonial modern dengan penampilan beberapa warna kontras terutama warna-warna khas kolonial Surabaya yaitu putih gading, merah bata, coklat dan hijau. Penggunaan warna-warna yang tegas sekaligus memberikan kesan Wani kepada para pengunjung dan merasakan spirit dari pahlawan.



Gambar 2. Konsep Desain

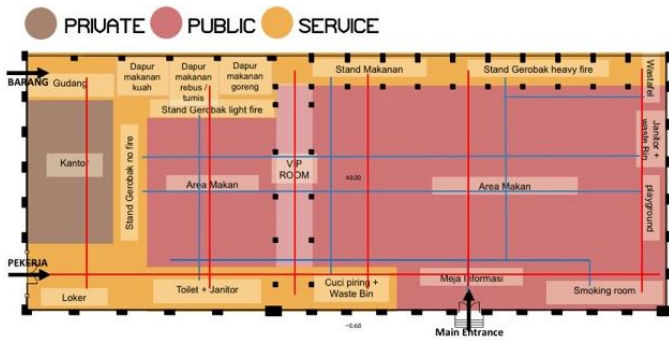
#### V. IMPLEMENTASI KONSEP

##### A. Organisasi Ruang

Ruang makan bersifat terbuka sesuai dengan karakter masyarakat Surabaya yang terbuka. Pembagian zona ruang *private*, *public* dan *service* berdasarkan fungsi dan pengguna ruang. Ruang yang bersifat pribadi yaitu hanya staff saja yang boleh masuk, *service* yaitu area yang memberikan pelayanan baik pada staff sendiri maupun pengunjung dan area publik yang dapat diakses oleh siapa saja yang masuk. *Grouping* ruang dilakukan pada area stand dibagi menjadi 5 area yaitu area stand dengan kebutuhan api besar dan berasap berat, kebutuhan api sedang dan asap sedang, masakan tanpa membutuhkan api, stand yang gabung dengan dapur langsung dan stand minuman.

*Grouping* ruang dapur dibagi menjadi 3 kategori, yaitu area memasak makanan berkuah, makanan rebus atau tumis dan makanan yang digoreng. Pengelompokan area ini ditujukan untuk mendekatkan sistem udara yang membutuhkan sistem penghawaan lebih.





Gambar 3. Zoning dan Grouping Ruang

B. Layout

Penataan layout menggunakan sistem sirkulasi yang linear dan menggunakan bentukan stilasi semanggi dan trem uap Surabaya untuk menampilkan suasana Surabaya Tempo Doeloe dan kuliner khas Surabaya. Bentukan *massive* yang menunjukkan ketegasan dalam ruang digunakan sebagai implementasi dari konsep “wani”. Pusat kuliner ini memiliki 3 pintu masuk, yang pertama pintu masuk utama yang digunakan oleh pengunjung, kedua pintu masuk pekerja yang berada di samping dan yang terakhir pintu masuk untuk barang masuk dan barang keluar.



Gambar 4. Layout Pusat Kuliner Lantai 1 dan 2

C. Sistem Pelayanan

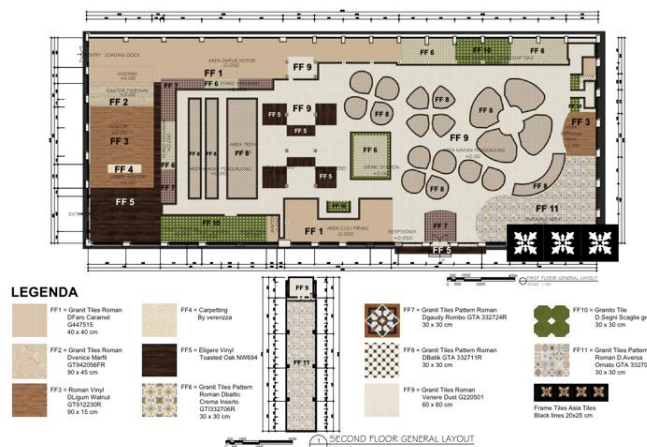
Perancangan pusat kuliner ini menggunakan sistem melayani diri sendiri atau yang kerap disebut self service. Penggunaan sistem ini dipilih dengan tujuan untuk menghadirkan kebiasaan baru di masyarakat Surabaya yang tentu saja di tata sedemikian rupa sehingga tetap dapat memudahkan pengunjung dan aktivitas dapat dilakukan dengan efektif. Dampak yang ingin ditanamkan kepada masyarakat yaitu agar masyarakat bisa bergerak, tidak hanya duduk dan makan saja. Selain itu agar masyarakat lebih peduli dan ada kesadaran diri bahwa ada pengunjung lain yang akan menggunakan fasilitas meja dan kursi tersebut. Pada pusat kuliner ini pengunjung akan menggunakan fasilitas trolley dan tray untuk membawa makanan.



Gambar 5. Sistem Pemesanan dan Pembayaran

D. Lantai

Pola lantai menggunakan bentukan hasil stilasi dari daun semanggi pada area makan sisi kanan kemudian untuk area makan merokok dan area bermain anak menggunakan pola lantai yang organis untuk menunjukkan adanya implementasi dari karakter “wani” yang bebas. Pemilihan material lantai menggunakan pattern tiles untuk seluruh area makan dan area stand makanan karena material keramik mudah di bersihkan dan bersifat tahan air. *Pattern Tiles* juga merupakan implementasi dari suasana tempo doeloe yang ingin dihadirkan.



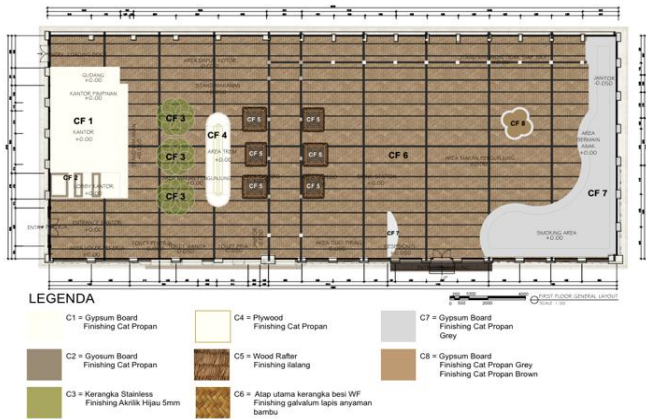
Gambar 6. Pola Lantai



Gambar 7. Implementasi Pola Lantai Pada Area Makan

E. Plafon

Pola plafon dapat terlihat aplikasi bentukan daun pohon yang menggunakan kombinasi material metal sebagai frame dan akrilik hijau untuk bagian tengahnya. Aplikasi pohon ini untuk membawa pengunjung merasakan kesan makan dibawah pohon. Material yang digunakan untuk menutup atap yaitu galvalum yang kemudian dilapisi dengan anyaman bambu untuk memberikan suasana dan kesan yang lebih sejuk dan terasa nuansa tradisionalnya. Warna pada penurunan plafon menggunakan warna abu-abu muda untuk menyeimbangkan warna coklat dan putih gading yang mendominasi pada ruangan.



Gambar 8. Pola plafon

F. Dinding

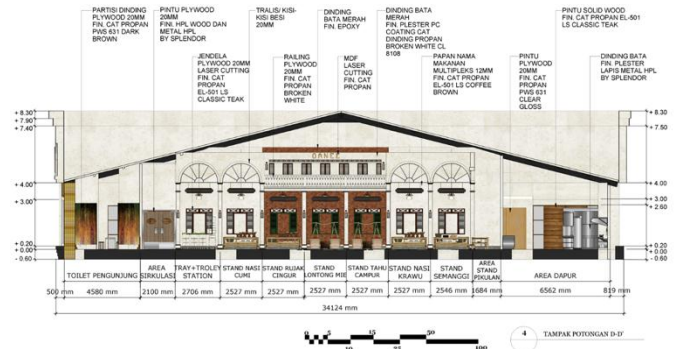
Desain ruangan dapat terlihat secara keseluruhan dari tampak potongan. Pada desain akhir ini warna coklat mendominasi keseluruhan ruangan dengan komposisi warna monokrom dari coklat tersebut. Warna coklat memberikan kesan yang hangat dan mendukung suasana tradisional pada ruangan. Pemilihan warna putih gading pada dinding juga untuk merepresentasikan suasana kolonial yang didukung dengan bentuk dinding yang melengkung pada area stand makanan. Dinding stand makanan juga dibuat tematik untuk menggambarkan suasana tempo doeloe. Suasana ini dihadirkan dengan aplikasi jendela-jendela seperti pada rumah tempo doeloe sebagai fasad dinding area stand makanan. Selain itu suasana tradisional tempo doeloe dikombinasikan dan dihadirkan pada dinding area stand makanan di sisi kiri. Penggunaan warna merah dan hijau hadir sebagai warna aksen pada desain keseluruhan ruangan. Pemilihan material dinding juga disesuaikan dengan fungsi masing-masing ruang dan memperhatikan sisi higienitasnya. Dari gambar tampak terlihat bahwa bangunan memiliki ketinggian 8m yang mana dapat memberikan kesan yang menjulang pada ruangan sehingga area makan harus disiasati desainnya agar komposisi ruangan dengan perabot terlihat lebih seimbang.



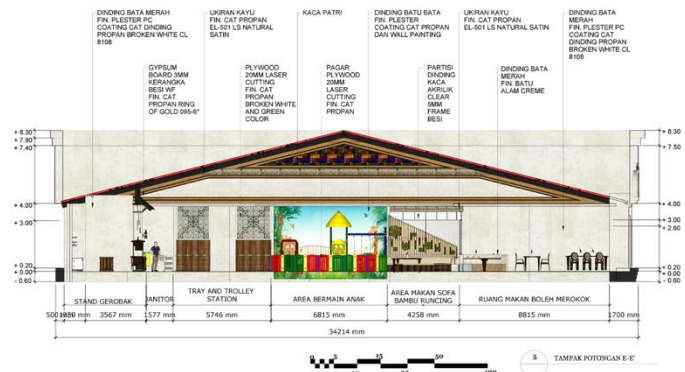
Gambar 9. Potongan 1



Gambar 10. Potongan 2



Gambar 11. Potongan 3

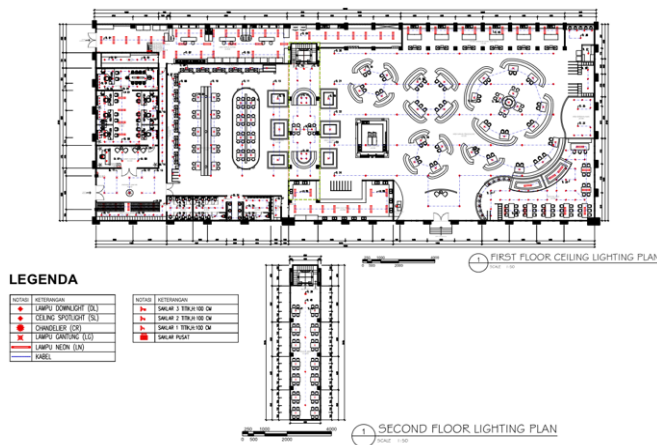


Gambar 12. Potongan 4

G. Mekanikal Elektrikal

Sistem pencahayaan yang digunakan didominasi dengan pencahayaan buatan untuk membentuk suasana ruang yang menggunakan lampu *downlight* menempel pada kerangka besi WF pada atap sebagai general lighting. Untuk area makan menggunakan lampu-lampu gantung dengan bentuk beragam yang dapat mengangkat nuansa tradisional tempo doeloe. Bentukan lampu gantung yang digunakan seperti lampu gantung khas Jawa kolonial maupun lampu gantung dari rotan. Pada area stand makanan menggunakan lampu dinding berupa lampu petromaks, lampu minyak tanah dan lampu klasik yang menempel di pilar-pilar samping stand makanan.





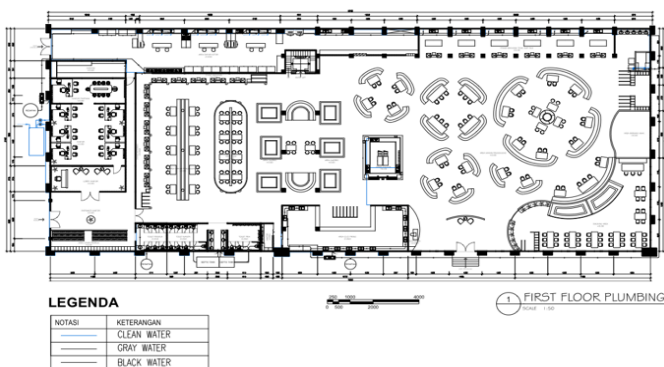
Gambar 13. Mekanikal Elektrikal Lantai 1 dan 2



Gambar 14. Implementasi Lampu Gantung Pada Area Makan

H. Sistem Sanitasi Air

Sistem sanitasi air akan dibagi menjadi 3 saluran yaitu *clean water*, *gray water* dan *black water*. *Clean water* yaitu untuk sumber air bersih. *Gray water* untuk saluran pembuangan air kotor yang berasal dari air cuci piring, kotoran dapur dan air cuci tangan. *Black water* merupakan saluran untuk pembuangan air kotor yang berasal dari toilet.

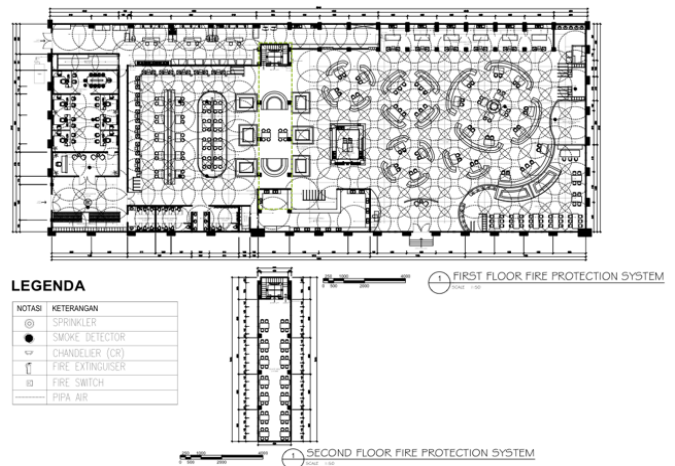


Gambar 15. Sistem Sanitasi Air

I. Sistem Proteksi Kebakaran

Pada perancangan pusat kuliner ini sistem proteksi kebakaran akan menggunakan sprinklers, smoke detector, fire alarm dan apar. Instalasi sprinklers akan menyebar di area

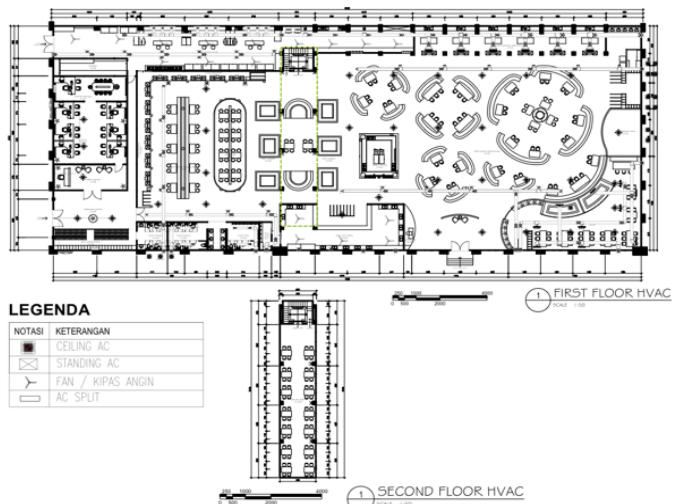
makan pengunjung. Untuk smoke detector akan di letakkan di area yang jauh dari sumber asap seperti ruang makan merokok, ruangan ini tidak akan diberi smoke detector. Selain itu untuk apar akan diletakkan di bagian tengah ruangan dan beberapa sudut ruangan yang dekat dengan jangkauan.



Gambar 16. Sistem Proteksi Kebakaran

J. Sistem Sirkulasi Udara

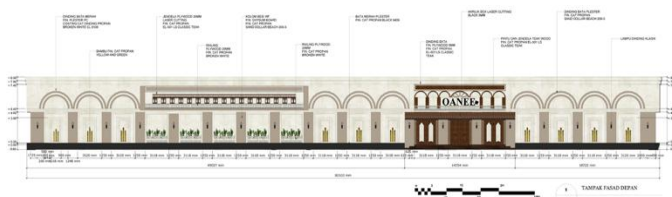
Pada perancangan pusat kuliner ini sistem penghawaan akan di dominasi dengan penghawaan buatan. Sistem penghawaan buatan akan menggunakan AC untuk area makan pengunjung. Jenis AC yang akan digunakan yaitu AC *standing* dan AC *ceiling*. Pemilihan jenis AC ini akan memudahkan pengelola untuk mengatur nyala matinya AC untuk menghemat listrik. Untuk area dapur dan stand makanan yang menggunakan api besar, sistem udara akan menggunakan exhaust fan untuk menghisap asap memasak. Untuk area *service* penghawaan buatan akan dibantu dengan kipas angin gantung dan *exhaust fan ducting* yang membantu untuk perputaran udara supaya udara di dalam tetap bersih. Sistem ini akan digunakan diarea *service* dan publik yaitu dengan menarik udara dari luar bangunan masuk ke dalam untuk menetralkan udara yang ada di dalam tadi.



Gambar 17. Sistem Sirkulasi Udara

K. Main Entrance

Main Entrance pada pusat kuliner ini merupakan pintu masuk utama yang digunakan oleh pengunjung. Main entrance ini juga termasuk sebagai fasad depan atau eksterior bangunan. Aplikasi desain “wani” menggunakan bentuk dan kesan yang menonjolkan kombinasi antara kolonial dengan tradisional. Aplikasi tiga bambu yang disusun dengan beda ketinggian menyerupai bambu runcing juga untuk menunjukkan identitas kota Surabaya. Aplikasi atap genteng untuk menunjukkan kesan tradisional dan aplikasi railing balkon menambah kesan kolonial. Warna yang didominasi dengan putih gading dan coklat juga untuk mendukung kesan kolonial tempo doeloe. Bentuk pintu masuk utama yang digunakan menggunakan material *solid wood* dengan ukiran bentuk tradisional yang menyerupai bentuk gunung untuk menghadirkan kesan tradisional Jawa Timur.



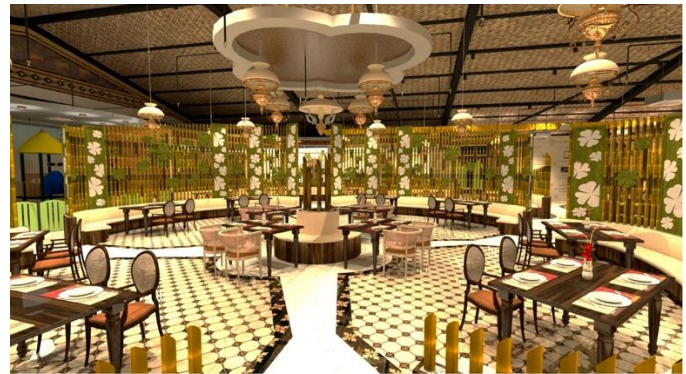
Gambar 18. Tampak Main Entrance



Gambar 19. Perspektif Fasad Depan

L. Suasana Ruang

Area makan pengunjung akan memiliki enam jenis desain tempat duduk yang berbeda. Desain area duduk yang pertama yaitu menggunakan sofa dengan partisi bambu runcing yang ditata dengan ketinggian yang berirama seakan ada movement yang terjadi. Aplikasi bambu runcing digunakan sebagai identitas kepahlawanan kota Surabaya. Desain partisi bambu runcing ada yang dikombinasikan dengan partisi mdf dengan bentuk daun semanggi sebagai representasi kuliner Surabaya yang sudah ada sejak tempo doeloe. Partisi bambu didesain tinggi dengan tujuan untuk menyeimbangkan dengan proporsi atap ruangan yang tinggi agar pengunjung dapat merasakan lebih percaya diri, berani dan nyaman pada saat duduk di area ini.



Gambar 20. Perspektif Area Makan Sofa Bambu Runcing 1

Desain area makan yang kedua yaitu area tengah yang menggunakan jenis dudukan berupa Gazebo dan sofa setengah lingkaran. Desain Gazebo mengangkat nuansa tradisional untuk menampilkan kesan gazebo jaman dulu kepada pengunjung dengan aplikasi atap Gazebo yang menggunakan Ilalang. Di samping Gazebo juga terdapat stand minuman berbentuk kotak dan memiliki kerangka atap melengkung untuk menyesuaikan dengan bentuk disekitarnya. Desain stand minuman bernuansa lebih elegan dan asri dari aplikasi daun-daun yang merambat pada tiang dan dibedakan dengan nuansa stand lainnya untuk menunjukkan perbedaan yang berani.



Gambar 21. Perspektif Area Makan Tengah, Gazebo dan Stand Minuman

Desain area makan juga ada yang berada diatas menggunakan lantai *mezzanine*. Area makan ini ditujukan untuk private room bagi pengunjung yang ingin mengadakan acara atau pengunjung yang rombongan ingin lebih privasi. Desain ruangan menggunakan pembatas ruang yang transparan dengan tujuan agar pengujung di atas dapat menikmati view suasana area makan dan fasad-fasad stand makanan yang tematik. Sealin itu juga terdapat fasilitas area makan yang boleh merokok dengan pembatas ruang kaca transparan. Area makan ini menggunakan tempat duduk yang lebih casual sesuai dengan kebiasaan masyarakat yang suka nongkrong/ cangkruk.



Gambar 22. Perspektif Area Makan Mezzanine dan Area



### Merokok

Desain area makan yang terakhir menggunakan tempat duduk sofa panjang. Pada Sofa juga ditambahkan elemen interior berupa bentukan yang menyerupai pohon untuk membangun suasana pada area makan ini. Pada sisi-sisi area sofa terdapat stand makanan yang berupa gerobak pikulan dan area duduk Trem, sehingga aplikasi bentukan Pohon ini ditunjukkan untuk membangun suasana pengunjung yang menikmati makanan dipinggir jalan dan makan berteduh di bawah pohon. Sisi dinding area makan Trem diberi gambar tempo doeloe suasana Trem dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada pengunjung secara tidak langsung.



Gambar 23. Perspektif Area Makan Trem dan Sofa Panjang 1

Desain stand makanan yang pertama menggunakan jenis stand pikulan dan dudukan bambu dengan nuansa bangunan rumah masyarakat Belanda dan Surabaya Tempo Doeloe yang bercirikan gaya Jawa Kolonial. Aplikasi dinding fasad bujur sangkar dan tralis besi serta pilar mendukung kesan kolonial tempo doeloe. Desain dinding diberi jendela dan pintu untuk mengibaratkan penjual makanan yang berjualan di depan halaman rumah masyarakat. Fasad dinding didesain ada yang menggunakan balkon agar terlihat lebih dinamis dan tidak monoton.



Gambar 24. Perspektif Area Makan dan Stand Makanan

Area stand makanan yang kedua berada di area dekat dengan sofa bambu runcing. Desain stand makanan pada area ini menggunakan tema yang lebih tradisional. Desain fasad stand makanan menggunakan dekorasi atap genteng dan pagar-pagar untuk sisi samping gerobak makanan. Pada pilar juga

diberikan lampu petromaks untuk mendukung nuansa tradisional pada fasad stand ditambah dengan adanya kerai bambu. Fasad stand gerobak juga ada yang didesain dengan nuansa pecinan Surabaya tempo doeloe. Nuansa ini dihadirkan melalui atap gerobak yang menyerupai atap-atap tradisional rumah pecinan tempo doeloe beserta dengan fasad dinding yang menggunakan bentuk kaca berwarna merah dan tralis besi khas rumah pecinan tempo doeloe.



Gambar 25. Perspektif Area Makan dan Stand Makanan

Desain area bermain menggunakan aplikasi dinding dengan mural bertema anak-anak yang ceriah dan berwarna-warni. Pembatas area bermain anak menggunakan pagar yang terbuat dari material plastic berwarna merah dan hijau setinggi 1m. Di sebelah area bermain terlihat rak tempat piring kotor. Partisi dinding menggunakan bentukan daun Semangi untuk menonjolkan area ini agar terlihat berbeda dengan lainnya. Desain area tempat mengembalikan piring kotor terdapat pada tiga area yaitu area tengah ruangan, ujung kanan ruangan dan di dalam area makan yang boleh merokok. Desain rak tempat mengembalikan piring kotor menggunakan material *finishing* HPL yang glossy dan material stainless steel untuk rak-rak tempat piring kotornya agar unsur hiegienis dan estetika dapat diterapkan keduanya. Area ini diberikan informasi agar pengunjung mengetahui fungsi area tersebut.



Gambar 26. Perspektif area bermain anak dan Tray Trolley Station

Desain dapur dibagi menjadi 3 zona area memasak yaitu area memasak makanan berkuah, makanan ditumis atau dikukus dan makanan digoreng dan dibakar. Area memasak berbentuk U ditambah dengan meja persiapan di tengah. Alur kerja dimulai dengan lemari penyimpanan dingin kemudian ada meja untuk memotong dan mempersiapkan setelah itu menuju ke meja kompor yang mana di belakang meja kompor didesain ada kemiringan dan kran air untuk membilas alat



memasak. Setelah itu meja menyiapkan makanan untuk disajikan atau dibungkus untuk stok bahan makanan menggunakan meja yang berhadapan dengan meja kompor. Sisi samping meja kompor terdapat meja untuk mencuci bahan makanan ataupun mencuci alat memasak. Lemari pendingin menggunakan freezer kotak 2 pintu. Di dekat pintu menuju area stand makanan terdapat area untuk mencuci difungsikan bagi pekerja di stand makanan yang butuh untuk mencuci peralatannya.



Gambar 27. Perspektif Area Dapur 1



Gambar 28. Perspektif Area Dapur 2

## VI. KESIMPULAN

Implementasi suasana surabaya tempo doeloe pada perancangan interior pusat kuliner khas Jawa Timur bertujuan untuk menghadirkan kembali identitas kuliner khas Jawa Timur dan identitas kota pahlawan Surabaya yang sudah mulai dikesampingkan dan tergeser oleh kuliner asing yang berbondong-bondong masuk ke kota Surabaya. Selain itu juga bertujuan untuk menyediakan fasilitas rumah makan yang dapat digunakan masyarakat untuk berkumpul bersama keluarga, saudara dan rekan. Perancangan interior ini sekaligus akan menghadirkan konsep sistem pelayanan self service untuk menanamkan kebiasaan yang baru di masyarakat Surabaya. Dengan diterapkannya sistem self service ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran diri masyarakat Surabaya terhadap orang dan lingkungan disekitarnya.

Desain konsep yang diangkat adalah konsep ‘Wani’ yang merupakan sebuah kata untuk mewakili spirit dari identitas Surabaya tempo doeloe dan Surabaya masa sekarang. Konsep Wani ini dituangkan dalam bentuk desain yang menggunakan bentuk bambu runcing di padukan dengan daun semanggi yang merupakan dua ikon penting dari kota Surabaya. Konsep wani ini juga dituangkan dalam desain ruangan yang bersifat terbuka sesuai dengan karakter dari masyarakat Surabaya yang terbuka dan blak-blakan. Warna yang digunakan didominasi warna coklat dan putih gading untuk menciptakan suasana ruangan tradisional tempo doeloe. Warna Hijau dan merah digunakan sebagai warna aksen. Warna hijau lebih dominan karena merupakan warna khas arek Suroboyo dalam mengekspresikan keberanian mereka. Hadirnya pusat kuliner khas Jawa Timur dengan implementasi suasana Surabaya tempo doeloe ini diharapkan dapat membuat masyarakat melestarikan identitas kota pahlawan Surabaya dan identitas kuliner Jawa Timur serta memberikan pengalaman ruang yang baru kepada masyarakat dan wisatawan Surabaya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas perlindungan dan penyertaan-Nya dari awal penyusunan jurnal hingga akhir. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ronald H.I. Sitindjak dan Ir. Hendy Mulyono selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan dari awal penyusunan jurnal hingga selesai.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Design Thinking.” *dschool paris*. (n/d). 20 Juni 2019. <<http://www.dscool.fr/en/design-thinking/>>
- [2] Pratiwi, Pujiono, “Penerapan Karakter Surabaya Sebagai Ciri Desain pada Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya”, *Jurnal Sains dan Seni Pomits ITS 1.1* (2012). 1-4
- [3] Bappeda Jatim. *Kota Surabaya*. Surabaya: Bappeda, 2013. Soekresno, *Manajemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: Gramedia (2011). 75
- [4] Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. Cambridge: Cambridge University Press (1994)
- [5] Endar Sugiarto dan Sri Sulartiningrum. *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Jakarta: Gramedia (2001)
- [6] Katsigris, Costas & Thomas, Chris. *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice: A Management View. 3<sup>rd</sup> Edition*. Canada: John Wiley & Sons, Inc. (2009)
- [7] Neufert, Ernest. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga (2002) 119-120
- [8] Nimeier, Jack D., Hayes, and David K. *Restaurant Operation Management: principles and practices*. New Jersey: Pearson Prentice Hall (2009)