

Revitalisasi Bangunan *Heritage* Menjadi Galeri dan Restoran di Surabaya Dengan *Konsep Oud voor Millennial*

Yosafat Satrio Pinandito, Diana Thamrin, Linggajaya Suryanata

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yosafatdito21@gmail.com ; dianath@petra.ac.id ; linggaholistic@yahoo.com

Abstrak – Bangunan cagar budaya merupakan bangunan yang memiliki tolok ukur nilai sejarah dikaitkan dengan peristiwa – peristiwa perjuangan dan juga tolok ukur umur dari bangunan tersebut sekurang – kurangnya berusia 50 tahun. Dengan seiring waktu bangunan cagar budaya semakin lama semakin banyak yang statusnya berubah menjadi bangunan terbengkalai sehingga bangunan tidak terawat. Perancangan revitalisasi ini bertujuan agar bangunan cagar budaya dapat terus bertahan dan dapat dilestarikannya bangunan tersebut sebagai peninggalan sejarah. Dengan menjadikannya sebagai tempat fasilitas publik berupa restoran dan galeri untuk menarik kaum milenia agar masyarakat dan khususnya kaum milenia bisa lebih mengapresiasi bangunan cagar budaya tidak hanya sebagai bangunan restoran atau juga galeri tapi juga diapresiasi bangunan dan sejarahnya. Metode dalam perancangan ini menggunakan design thinking dengan tahapan berupa *Discover, Observe, Ideate, Prototype, Test, Implement* dan juga target perancangan menghasilkan laporan, gambar desain dan maket. Hasil dari perancangan merupakan sebuah desain revitalisasi bangunan cagar budaya menjadi galeri dan restoran dengan konsep *Vintage Millennial* yang menyesuaikan suasana dan fasilitas ruang dengan gaya hidup kaum Millennial tanpa menghilangkan elemen *Vintage* dari bangunan cagar budaya.

Kata Kunci— Heritage, Revitalisasi, Perancangan.

Abstract - Cultural heritage buildings are buildings that have historical values that are associated with past historical events and are at least 50 years old. At present, many heritage buildings have undergone devaluation and are under the status of abandoned buildings due to the lack of maintenance. This interior revitalization design aims to reuse an abandoned heritage building in order to preserve it as a historical heritage. Through adaptive reuse of the building as a restaurant and gallery, the design aims to attract millennials so that the community, especially the millennial generation, can better appreciate the cultural heritage building not only as a place for dining and recreation, but also as a building with historical value. The method used is Design Thinking consisting of six stages: Discover, Observe, Ideate, Prototype, Test and Implement, with reports, design drawings and models as the design targets. The result of this thesis is a revitalization design of a heritage building with the concept of *Vintage Millennial* that adapts the atmosphere and facilities to the

lifestyle of the Millennial generation without eliminating the *Vintage* elements of the heritage building.

Keyword— Heritage, Adaptive Reuse, Design.

I. PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata terbengkalai merupakan sebuah atau sesuatu yang terhenti sebelum selesai atau terlantar. Bangunan merupakan sebuah atau sesuatu yang dibangun seperti rumah, gedung dan menara. Bangunan terbengkalai merupakan sebuah bangunan yang sudah tidak difungsikan lagi dan tidak terurus sama sekali sehingga bangunan itu sudah tidak layak lagi digunakandan bentuk bangunannya sudah mulai hancur. Di Surabaya banyak sekali bangunan yang terbengkalai salah satunya di jalan Tunjungan pada jalan tersebut mudah ditemukan tiga bangunan yang sudah tidak digunakan lagi dan bentuknya sudah tidak indah lagi. Pada kali ini perancang fokus pada bangunan terbengkalai yang merupakan bangunan *heritage* dari Era Kolonial Belanda dengan status bangunan terbengkalai dan juga memiliki sejarah dalam bangunannya.[1]

Site yang dipilih oleh penulis adalah bangunan bekas Restaurant Halo Surabaya yang terletak di jalan Bubutan Surabaya. Bangunan Restoran Halo Surabaya ini merupakan bangunan *heritage* yang sudah tidak digunakan kembali mulai 2014 sampai sekarang ini. Bangunan restaurant Hallo Surabaya ini memiliki nama asli “Meisjesweeshuis”, yang didirikan oleh W. David dan mulai dibangun sejak tahun 1912.

Bangunan ini awal mulanya merupakan bangunan rumah sakit yang bernama Mardi Santoso yang mulai beroperasi tahun 1995 dan sempat berganti menjadi rumah sakit Griya Husada. Pada tahun 2000 sempat terjadi pembongkaran

terhadap bangunan tetapi kegiatan pembongkaran dihentikan walaupun sudah terlanjur rata dengan tanah dan tersisa bangunan bagian depan saja. Pada tahun 2009, sisa bangunan rumah sakit direnovasi menjadi sebuah restuaran berkonsep semi outdoor. Restoran ini beroperasi sampai 2014 dan ditutup secara permanen dan cagar budaya di kota Surabaya ini sudah tidak lagi digunakan.[2]

Penulis memilih bangunan Hallo Surabaya karena melihat potensi yang dimiliki oleh bangunan dengan posisi *site* yang berada di tengah kota dan bangunan yang termasuk dalam golongan bangunan cagar budaya. Pada bangunan ini perancang bertujuan untuk merevitalisasi bangunan bekas

Hallo Surabaya yang memiliki nilai sejarah pada bangunannya. Perancang juga ingin menjadikan site sebagai galeri dan juga restoran di Surabaya, yang dimana galeri merupakan sebuah galeri yang dapat digunakan sebagai pameran dan juga restaurant yang berisikan makanan – makanan *western* dan juga makanan yang ada di Surabaya dan tentunya juga mengandalkan para. Penulis ingin merevitalisasi dan menjadikan ruang publik karena bangunan heritage bekas Halo Surabaya ini merupakan bangunan bersejarah yang tentunya juga memiliki kisah sejarah Surabaya pada masa lampau dengan tujuan untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat Surabaya atau tamu kota Surabaya tentang sejarah bangunan cagar budaya Surabaya tempo dulu, dan juga menjadikan ruang publik yang mengapresiasi bangunan cagar budaya yang berada di Surabaya dengan tujuan melestarikan dan mempelajari bangunan cagar budaya Surabaya jaman dahulu dan diberikan fasilitas ruang terbuka yang terdapat resoran dan juga ruang makan terbuka untuk menyajikan atau memperkenalkan kuliner khas Surabaya.

II. METODE PERANCANGAN

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan yang tepat untuk perancangan di dalam suatu Revitalisasi Bangunan Heritage menjadi Galeri dan Restoran adalah sebagai berikut:



Gambar 1. *Design Thinking 101*

Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

1. Discover

Pada tahapan ini perancang memahami lebih dalam terkait dengan revitalisasi dan fasilitas publik sebagai objek perancangan. Selain itu, juga memahami mengenai revitalisasi sebagai topik perancangan terkait dengan pengaruh fasilitas publik terhadap aktivitas. Perancang membaca literatur ataupun jurnal-jurnal terkait untuk memahami dan mencari lebih dalam lagi mengenai subjek dan objek perancangan ini. Selain itu perancang melakukan observasi ke galeri dan wisata kuliner yang serupa dengan objek perancangan untuk mengamati kebutuhan dan permasalahan yang biasanya ada saat melaksanakan revitalisasi cagar budaya dan merancang fasilitas publik.

2. Observe

Pada tahapan ini perancang membandingkan kondisi lapangan yang sudah diamat dengan teori-teori terkait yang sudah didapat dari literatur dan jurnal sehingga nantinya perancang dapat mengetahui dan menyimpulkan kebutuhan dan permasalahan yang biasanya ada disaat merevitalisasi dan fasilitas publik juga mengetahui standart apa saja yang harus diikuti untuk perancangan revitalisasi dan fasilitas publik.

3. Ideate

Pada tahapan ini setelah mengetahui kebutuhan dan standart-standart untuk perancangan revitalisasi dan fasilitas publik, perancang mulai memikirkan ide-ide desain untuk merancang konsep restoran, galeri temporer dan *food terrace (food court)* dengan membuat konsep desain kemudian sketsa-sketsa gambar dan membuat beberapa skematik desain. Setelah itu, ide-ide tersebut diasistensikan ke tutor untuk mendapatkan kritik dan masukkan yang dapat membuat desain menjadi lebih baik lagi.

4. Prototype

Pada tahapan ini setelah desain sudah fix yang mana berarti desain sudah final, perancang membuat berkas gambar kerja mulai dari layout, pola plafon, pola lantai, detail perabot, detail elemen interior, dan maket skala 1:50 sebagai penunjang kelengkapan desain akhir.

5. Test

Pada tahapan ini perancang melakukan asistensi akhir ke tutor dan presentasi akhir kepada beberapa penguji di sidang akhir ujian akhir. Dari melakukan presentasi di sidang akhir, perancang akan mendapatkan kritik dan masukkan yang nantinya berguna untuk memperbaiki desain final perancangan galeri dan pusat wisata kuliner ini sebelum perancangan ini diperkenalkan lebih luas lagi.

6. Implement

Pada tahapan ini perancang akan memamerkan desain ke masyarakat dengan mengikuti pameran dan juga membuat poster sebagai penunjang pengenalan desain kepada orang awam. Dari pameran ini harapan desainer adalah perancangan revitalisasi dan penyedia ruang publik ini nantinya akan menginspirasi seseorang untuk melakuakan revitalisasi bangunan heritage menjadi sebuah ruang public untuk meningkatkan ruang terbuka umum untuk memberikan fasilitas bersama. Selain itu, karya ini juga dapat menginspirasi desainer lain untuk merevitalisasi bangunan heritage.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Revitalisasi

Revitalisasi adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital hidup akan tetapi mengalami kemunduran dan degradasi.[3]

Proses revitalisasi sebuah kawasan atau bagian kota mencakup perbaikan aspek fisik dan aspek ekonomi dari bangunan maupun ruang kota. Revitalisasi fisik merupakan strategi jangka pendek yang dimaksudkan untuk mendorong terjadinya peningkatan kegiatan ekonomi jangka panjang. Revitalisasi fisik diyakini dapat meningkatkan kondisi fisik (termasuk juga ruang ruang publik) kota, namun tidak untuk jangka panjang. Untuk itu, tetap diperlukan perbaikan dan peningkatan aktivitas ekonomi yang merujuk kepada aspek social budaya serta aspek lingkungan. Hal tersebut mutlak diperlukan karena melalui pemanfaatan yang produktif, diharapkan akan terbentuklah sebuah mekanisme perawatan

dan kontrol yang langgeng terhadap keberadaan fasilitas dan infrastruktur kota.[4]

B. Teori Heritage Cagar Budaya

Benda cagar budaya tidak hanya penting bagi disiplin ilmu arkeologi, tetapi terdapat berbagai disiplin yang dapat melakukan analisis terhadapnya. Antropologi misalnya dapat melihat kaitan antara benda cagar budaya dengan kebudayaan sekarang salah satunya dalam hal arsitektur.

Kriteria, Tolok Ukur, dan Penggolongan benda cagar budaya. Berdasarkan Peraturan Daerah DKI Jakarta no 9 tahun 1999 bab IV, dijabarkan tolok ukur kriteria sebuah bangunan cagar budaya adalah:

1. Tolok ukur nilai sejarah dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa perjuangan, ketokohan, politik, sosial, budaya yang menjadisymbol nilai kesejarahan pada tingkat nasional dan atau Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
2. Tolok ukur umur dikaitkan dengan usia sekurang-kurangnya 50 tahun.
3. Tolok ukur keaslian dikaitkan dengan keutuhan baik sarana dan prasarana lingkungan maupun struktur, material, tapak bangunan dan bangunan di dalamnya.
4. Tolok ukur tengeran atau landmark dikaitkan dengan keberadaan sebuah bangunan tunggal monument atau bentang alam yang dijadikan symbol dan wakil dari suatu lingkungan sehingga merupakan tanda atau tengeran lingkungan tersebut.
5. Tolok ukur arsitektur dikaitkan dengan estetika dan rancangan yang menggambarkan suatu zaman dan gaya tertentu.

Dari kriteria dan tolok ukur di atas lingkungan cagar budaya diklasifikasikan dalam 3 golongan, yakni:

- Golongan I: lingkungan yang memenuhi seluruh kriteria, termasuk yang mengalami sedikit perubahan tetapi masih memiliki tingkat keaslian yang utuh.
- Golongan II: lingkungan yang hanya memenuhi 3 kriteria, telah mengalami perubahan namun masih memiliki beberapa unsur keaslian.
- Golongan III: lingkungan yang hanya memenuhi 3 kriteria, yang telah banyak perubahan dan kurang mempunyai keaslian.

Kriteria bangunan cagar budaya dalam Perda No. 19 Tahun 2009 ada 5, yaitu nilai sejarah, nilai arsitektur, nilai ilmu pengetahuan, nilai social budaya, dan umur Bangunan cagar budaya sendiri dibagi dalam 3 golongan, yaitu:

- Bangunan cagar budaya Golongan A (Utama) adalah bangunan cagar budaya yang memenuhi 4 (empat) kriteria.
- Bangunan cagar budaya Golongan B (Madya) adalah bangunan cagar budaya yang memenuhi 3 (tiga) kriteria.
- Bangunan cagar budaya Golongan C (Pratama) adalah bangunan cagar budaya yang memenuhi 2 (dua) kriteria.

C. Preservasi

Preservasi merupakan tindakan atau proses penerapan langkah-langkah dalam mendukung keberadaan bentuk asli, keutuhan material bangunan/struktur, serta bentuk tanaman yang ada dalam tapak. Tindakan ini dapat disertai dengan menambahkan penguat-penguat pada struktur, disamping pemeliharaan material bangunan bersejarah tersebut. Upaya melindungi benda cagar budaya secara tidak langsung (pemagaran, pencagaran) dari faktor lingkungan yang merusak.

D. Reheabilitas / Renovasi

Membuat bangunan tua berfungsi kembali. Dengan catatan, perubahan - perubahan dapat dilakukan sampai batas - batas tertentu, agar bangunan dapat beradaptasi terhadap lingkungan atau kondisi sekarang atau yang akan datang. Salah satu bentuk pemugaran yang sifat pekerjaannya hanyamemperbaiki bagian-bagian bangunan yang mengalami kerusakan. Bangunan tersebut tidak dibongkar seluruhnya karena pekerjaan rehabilitasi umumnya melibatkan tingkat prosentase kerusakan yang rendah.

E. Konservasi

Memelihara dan melindungi tempat-tempat yang indah dan berharga, agar tidak hancur atau berubah sampai batas-batas yang wajar. Menekankan pada penggunaan kembali bangunan lama, agar tidak terlantar. Apakah dengan menghidupkan kembali fungsi lama, ataukah dengan mengubah fungsi bangunan lama dengan fungsi baru yang dibutuhkan. Upaya perlindungan terhadap benda - benda cagar budaya yang dilakukan secara langsung dengan cara membersihkan, memelihara, memperbaiki, baik secara fisik maupun khemis secara langsung dari pengaruh berbagai faktor lingkungan yang merusak.

F. Tinjauan Fasilitas Publik

Ruang publik (public space) adalah sebuah ruang terbuka (open space), sementara ruang terbuka belum tentu merupakan ruang publik. Ruang terbuka adalah rancangan alami atau buatan yang dapat berupa taman, kawasan rekreasi dan kawasan alami. Ruang terbuka juga dapat berupa lahan - lahan yang tidak dimiliki oleh suatu bangunan. Sementara, ruang publik adalah suatu area di dalam bangunan yang memiliki akses bebas bagi masyarakat seperti foyer atau lobby. Dalam pengertian lain, ruang publik juga dapat diartikan sebagai kawasan atau lahan yang dirancang untuk kepentingan publik [5] Ruang publik yang efektif meliputi tiga hal yaitu responsif, demokratis dan bermakna. Responsif maksudnya bisa memenuhi kebutuhan bagi individu, demokratis artinya ruang publik bisa memberikan perlindungan terhadap hak-hak individu serta bermakna maksudnya adalah ruang publik bias memberikan kesempatan bagi individu untuk berhubungan dengan kehidupan pribadinya dan dengan lingkungan yang luas.

Disamping itu, ruang publik juga memiliki beberapa fungsi psikologis antara lain: pertama, ruang publik berfungsi untuk memberikan rasa nyaman kepada individu. Kenyamanan adalah merupakan kebutuhan dasar sehingga sebuah ruang publik semestinya menyediakan berbagai fasilitas seperti food

court atau tempat berteduh, sehingga individu merasa nyaman ketika berada di dalamnya. Fungsi kedua, adalah relaksasi. Suatu ruang publik harus menjadi tempat bagi individu untuk dapat beristirahat melepas lelah, sehingga individu dapat menenangkan badan dan pikirannya dari berbagai persoalan hidup. Selain itu dalam ruang publik, individu dapat meluangkan waktu baik secara pasif atau aktif. Ada sebagian individu yang puas hanya dengan mengamati kegiatan dan perilaku orang lain di ruang publik tapi ada juga yang lebih senang secara aktif terlibat seperti mengobrol, beraktivitas, dan sebagainya. Ruang publik juga berfungsi sebagai tempat dimana individu dapat menjumpai berbagai pengalaman baru. Hal itu berhubungan dengan adanya kebutuhan eksplorasi dalam diri manusia. Dengan melakukan eksplorasi, individu akan menemukan berbagai hal baru sehingga dapat membantu perkembangan dirinya.

G. Pengenalan Galeri

Menurut kamus besar Indonesia, galeri memiliki arti yaitu ruangan atau Gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya Menurut kamus kata-kata serapan asing dalam Bahasa Indonesia, galeri memiliki arti balai seni. Konsep layout yang dipakai dalam galeri seni biasanya sirkulasi bebas dengan single open plan. Tetapi terdapat beberapa jenis rencana layout untuk galeri pameran yaitu:

- Open plan
- An arrangement of core and satellites dimana benda yang akan dipamerkan dijadikan focal point dari ruangan tersebut, jadi detail perancangan suasananya berdasar dari benda koleksi tersebut.
- Linear dengan awal, tengah dan akhir.
- A loop dimana seperti linear yang memiliki garis cerita dan padaakhirnya kembali ke bagian awal lagi.
- Kompleks yang mengombinasikan linear, loop, dan core satellites arrangements dimana ini bias menyeimbangkan hubungan antara tema ruang dan benda koleksi.
- Menggunakan system labirin, dimana hubungan ruang bias divariasi dari exhibition ke exhibition dengan *control* dan *public circulation*. [6]

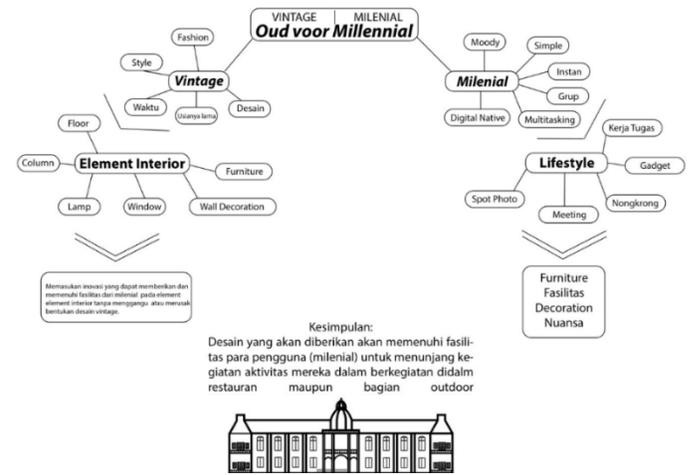
H. Pengertian Sentra Kuliner

Secara definisi stan berjualan adalah sebuah ruangan yang dirancang khusus, lengkap dengan meja untuk menyajikan, tempat untuk menyimpan barang, dan perlengkapan lain yang bersih, aman, dan higienis, yang berguna untuk memenuhi kebutuhan publik, baik publik lokal, internasional, domestik maupun pelaku perjalanan. Food court adalah suatu daerah yang berdekatan atau dikelilingi dengan berbagai konter yang berjualan makanan dan juga menyediakan satu area umum untuk acara makan pribadi. Food court terdiri dari beberapa kios makanan. maka material yang umum digunakan untuk membangun food court adalah ubin, linoleum, formica, baja tahan karat dan kaca dimana semua material itu mudah untuk dibersihkan.

Stan makanan yang didesain dengan baik akan membuat para pengunjung nyaman. Sebaliknya stan makanan yang tidak didesain dengan baik akan membuat para pengunjung merasa tidak nyaman dan ingin beranjak sesegera mungkin.

IV. KONSEP “OUD VOOR MILENNIAL”

Konsep perancangan ini adalah “Oud voornMillennial” yang berarti tertuju pada kaum milenial yang memiliki zaman yang berbeda dan juga melestarikan barang atau bangunan lama atau heritage. Konsep ini bertujuan untuk merevitalisasi atau menghidupkan kembali, mengabadikan dan merawat bangunan heritage yang tersebar di Surabaya, dengan memfasilitasi atau dengan merancang interior pada bangunan tersebut dapat mewedahi di era yang sudah berbeda dari tahun berdirinya bangunan tersebut sehingga membawa milenial untuk andil dalam melestarikan bangunan heritage dengan cara memberikan adaptasi terhadap bangunan heritage dengan zaman era modernisasi.



Gambar 3. Bangan konsep

Karakter dan gaya desain yang digunakan untuk perancangan ini adalah kontemporer colorful yang membuat desain pada restoran, galeri, dan sentra kuliner lebih terlihat estetik tetapi tetap mempertahankan bentuk vintage tetapi menarik dari segi warna dan material. Selain itu, pada perancangan juga memberikan karakter dari milenial dalam desain yaitu pola dalam penataan tempat duduk, fasilitas yang diberikan, warna yang membuat generasi milenial tertarik yaitu dengan warna-warna mudah dan pastel.

Karakter milenial memiliki berbagai macam, yaitu berkelompok, selalu menggunakan gadget atau elektronik, mengerjakan tugas di sebuah café, update akan sesuatu yang baru. Pada karakter karakter milenial ini yang dapat membentuk dan mendesain interior pada perancangan ini dari elemen interior dan elemen pingisinya akan disesuaikan dengan karakter milenial sehingga dapat memfasilitasi karakter milenial tersebut.

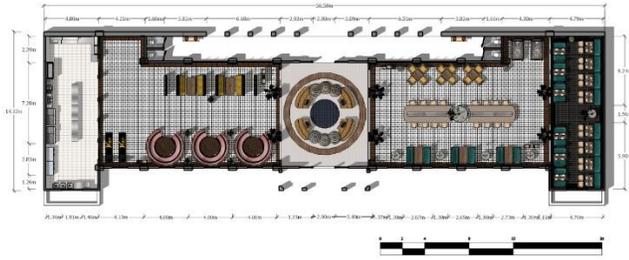
Suasana yang ingin diciptakan untuk perancangan ini adalah suasana yang nyaman, dinamis, bersih, fun tetapi tetap estetik, dan menarik sebagai spot foto agar kaum milenial ini merasa betah dan nyaman pada suasa yang tercipta.

V. DESAIN AKHIR

A. Layout

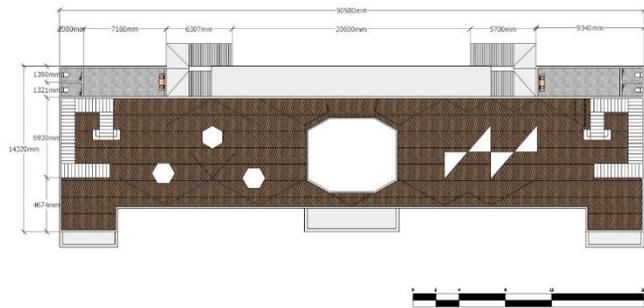
Penataan layout pada lantai 1 terdapat pembagian daerah berdasarkan kegiatan dan kebutuhan tempat kasir, private

space, kelompok, dan meja untuk penggunaan laptop. Pada dapur juga ditata sesuai dengan penataan dapur untuk restoran.

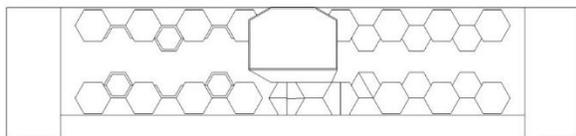


Gambar 4. Layout lantai 1

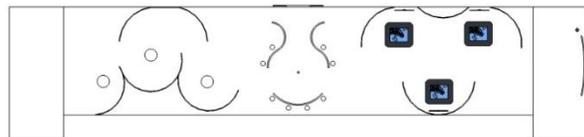
Penataan layout lantai 2 terbentuk beberapa contoh alternative bentuk ruang dimana ini merupakan bangunan cagar budaya yang tidak memungkinkan semuanya dibuat secara permanen. Pada galeri dibuat flaksibel pada partisi sehingga dapat diatur sesuai kebutuhan pada saat pameran dan sirkulasi di dalam galeri tersebut dibuat secara radial dengan tujuan para pengunjung mengelilingi seluruh isi galeri dan juga bangunan cagar budaya dalam perancangan.



Gambar 5. Layout lantai 2

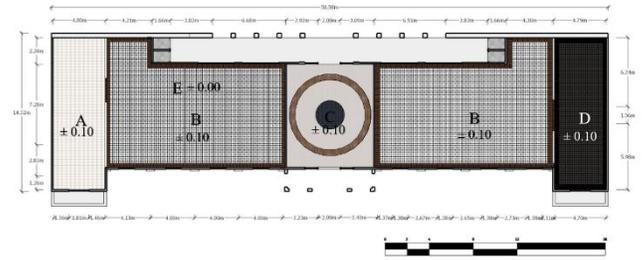


Gambar 6. Contoh 1 layout lantai 2



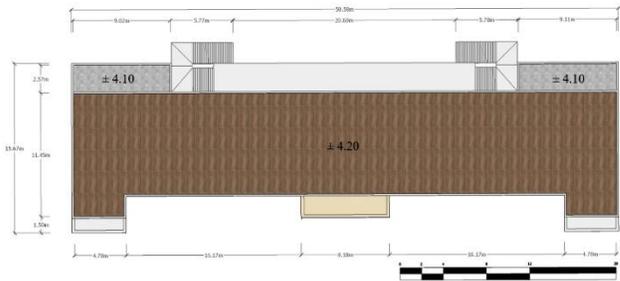
Gambar 7. Contoh 2 Layout lantai 2

B. Pola Lantai



Gambar 8. Pola lantai 1

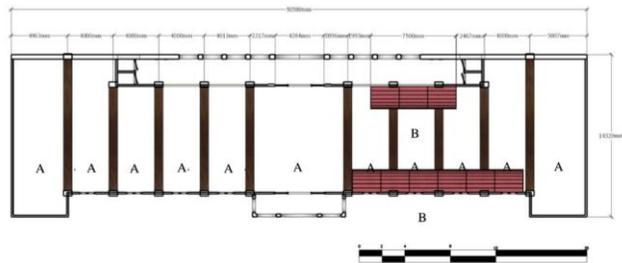
- A : Ceramic Tile 40x40
- B : Parket ; Motif ceramic tile 20x20
- C : Ceramic ;Tile 20x20 black & white
- D: Ceramic ; Motif ceramic tile 20x20
- E : Embossed Tile 40x40



Gambar 9. Pola lantai 2

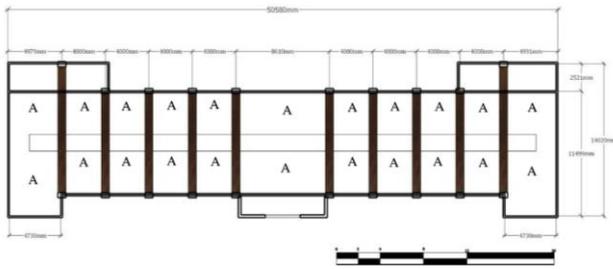
- Galeri : Parket
- Toilet : Embossed Tile 40x4

C. Pola Plafon



Gambar 10. Pola plafon lantai 1

- A : Gypsum finishing cat putih
- B : Kanopi vinyl red

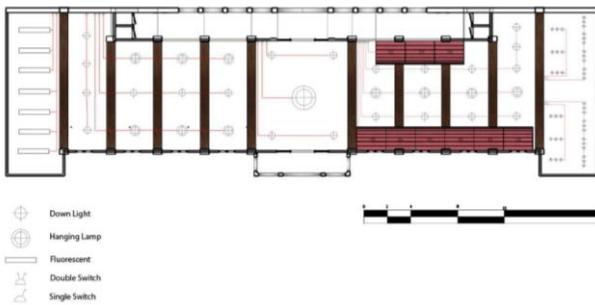


Gambar 11. Pola plafon lantai 2

A : Mezzanine cover kayu merbau

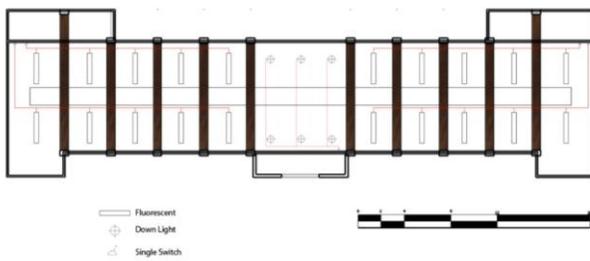
D. Mekanikal Elektrikal

Pada lantai 1 penggunaan lampu memiliki berbagai macam jenis lampu karena pada pencahayaan restoran diperlukan untuk memberikan suasana yang berbeda dan tiap meja membutuhkan pencahayaan yang cukup serta dilihat dari estetika juga.



Gambar 12. Mekanikal elektrikal lantai 1

Pada lantai 2 penggunaan lampu hanya terdiri dari lampu fluorescent dan down light karena untuk galeri diperlukan cahaya yang merata.



Gambar 13. Mekanikal elektrikal lantai 2

E. Perspektif



Gambar 14. Main entrance



Gambar 15. Main entrance

Pada saat mulai malam bangunan ini akan memberikan pertunjukan *projection mapping*. *Projection mapping* merupakan penampilan video yang ditembakkan ke permukaan atau dinding bangunan yang sudah diatur sesuai dengan permukaan bangunan. Penampilan video yang ditunjukkan merupakan ilusi 2D/3D seakan bangunan tersebut terlihat bergerak atau juga memberikan efek ilusi. Persyaratannya yang utama pada *projection mapping* adalah kegelapan total pada permukaan atau bangunan untuk mendukung proyeksi yang akan menembakkan cahaya ke permukaan atau dinding bangunan. Tujuan dari *projection mapping* adalah untuk lebih menarik masyarakat untuk berkunjung galeri dan restoran.



Gambar 16. Perspektif restoran

Pada restoran konsep yang diberikan merupakan konsep vintage milenial, yang dimana konsep ini tetap mempertahankan elemen desain dari bangunan dan juga menerapkan gaya hidup milenial didalam desain vintage. Gaya hidup milenial yang dimaksud merupakan kegiatan – kegiatan

yang sering dilakukan oleh kaum milenial saat berada di restoran ataupun tempat fasilitas publik lainnya. Pada desain vintage milenial ini menyediakan atau memberikan ruang bagi kaum milenial untuk melakukan aktifitas seperti kerja tugas, rapat, sekedar berkumpul, mencari tempat foto dan juga tidak jauh dari penggunaan *gadget* dimana yang membutuhkan tempat yang nyaman dan estetik.

Pada ruang restoran memiliki fasilitas dimana restoran dapat menunjang para pengunjung yang akan melakukan kegiatan dengan menggunakan laptop dan juga disediakan beberapa meja dan tempat duduk untuk kegiatan sekelompok orang dengan jumlah yang cukup banyak dengan modul meja dan kursi yang dapat dipindahkan dan digeser.



Gamabr 17. Perspektif restoran

Pada gambar ini merupakan ruang makan yang dapat digunakan oleh sekelompok pengunjung dengan jumlah yang cukup banyak dengan modul meja dan kursi yang dapat digabungkan (fleksibel).



Gambar 18. Perspektif restoran

Kasir dari restoran diletakan di tangan ruangan dan juga langsung berhadapan dengan pintu masuk, dengan tujuan para pengunjung pada saat pertama kali dapat diarahkan ke beberapa fasilitas tempat duduk oleh pelayan, dan pada saat keluar pengunjung juga tidak perlu berputar saat setelah menyelesaikan transaksi pembayaran.

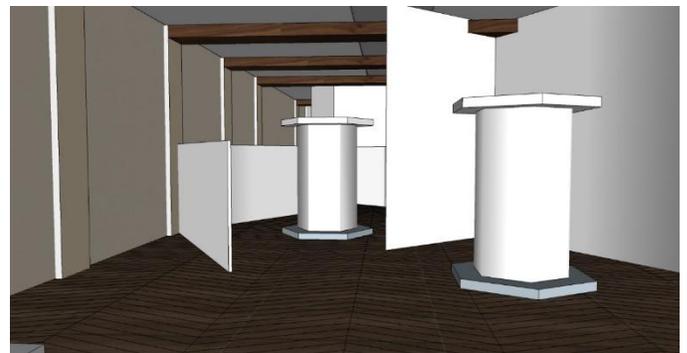


Gambar 19. Perspektif sentra kuliner



Gambar 20. Perspektif sentra kuliner

Pada sentra kuliner, di buat *semi outdoor* ini bertujuan agar pengunjung dapat melakukan aktifitas lebih dari pada di dalam restoran, pada ruangan semi outdoor ini diberikan fasilitas tempat duduk yang lebih santai dan bebas, terdapat sofa dan meja, tribun sebagai tempat duduk santai, dan juga meja dan kursi untuk makan.



Desain interior yang tidak merusak elemen vintage asli dari bangunan dalah dengan penggunaan partisi yang tidak dibuat permanen, seperti pada galeri yang partisinya dapat diubah – ubah atau dapat dilepas pasang (fleksibel).

VI. KESIMPULAN

Perancang memiliki rumusan masalah bagaimana merevitalisasi bangunan heritage menjadi bangunan ruang publik yang menarik semua golongan masyarakat terutama kaum milenial dan juga bagaimana merevitalisasi bangunan heritage sebagai wadah apresiasi masyarakat kepada bangunan cagar budaya.

Revitalisasi bangunan dengan cara menjadikan sebuah restoran, galeri dan sentra kuliner dengan desain yang menunjang kaum milenial dalam berkegiatan. Tujuannya agar bangunan heritage ini setelah di revitalisasi tetap dikunjungi oleh masyarakat terutama kaum milenial.

Sebagai apresiasi bangunan heritage yang memiliki sejarah yang cukup Panjang dengan cara di revitalisasi agar bangunan tersebut dapat tetap dirasakan oleh generasi selanjutnya. Dalam merevitalisasi juga tidak sembarang terdapat undang – undang untuk melakukan revitalisasi dan ini merupakan tantangan bagi desainer dalam merancang revitalisasi bangunan heritage.

VII. SARAN

Saran bagi perancang selanjutnya yang akan perancangan revitalisasi bangunan cagar budaya mendalami sejarah dari bangunan cagar budaya dan juga potensi yang dimiliki bangunan cagar budaya tersebut agar dapat dimaksimalkan lagi pada proses revitalisasi agar bangunan dapat lebih bermanfaat dan juga dapat dimanfaatkan lebih untuk kedepannya. Tujuan dari revitalisasi adalah untuk menghidupkan kembali atau menggunakan kembali bangunan cagar budaya yang sudah tidak aktif lagi sehingga bangunan cagar budaya terlestarikan dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama lagi. Pada perancangan revitalisasi bangunan cagar budaya juga perlunya pengetahuan lebih untuk dalam memanfaatkan bangunan cagar budaya karena bangunan cagar budaya memiliki aturan – aturan yang terkait dengan undang – undang dalam merevitalisasi bangunan cagar budaya. Untuk desain saran dari perancang lebih memperhatikan lagi dalam teknis memberikan ide – ide dan penataan ruang pada desain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Y.S.P. mengucapkan terima kasih kepada pemilik bangunan Hallo Surabaya bapak Yoppie. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang membantu penulis hingga terselesaikan jurnal tersebut yaitu, dosen pembimbing ibu D.T. M.Arch. dan bapak L. HDII yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian jurnal selama ini dan juga kepada teman – teman yang selalu menemani mengerjakan jurnal dari awal hingga dapat selesai bersama – sama. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya atas saran yang membangun, semoga dapat menambah wawasan bagi rekan – rekan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Danisworo. “*pengertian revitalisasi*”. 2009. 30 Maret 2019.
<http://makalahdanskripsi.blogspot.com/2009.03/definifi-revitalisasi.html>
- [2] “ Fungsi bangunan yang paling akhir sebelum terbengkalai adalah restoran dan hingga saat ini masih ada beberapa sisa perlengkapan operasional restorannya”. *Idn Times*. 2018. 22 Maret 2019
<<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/bayu/video-pmam-ep-4-di-balik-kisah-seram-bekas-rumah-sakit-mardi-santoso-surabaya-1/full>>
- [3] “Pengertian revitalisasi”. 2009. 30 Maret 2019
<<http://makalahdanskripsi.blogspot.com/2009.03/definifi-revitalisasi.html>>
- [4] Laretna, Adishakti. *Revitalisasi Bukan Sekedar “Beautification”*. Urdu Vol.13, 2002.
- [5] Reeder, Linda C. *The Architect’s Handbook of Professional Practice*. American Institute of Architect. 2014.
- [6] Lawson, Fred. *Architectural Press Planning and Design Series*. Oxford : Architectural Press, 2000
- [7] Ching, Francis D.K. *Arsitektur; Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga. 2007.