

Perancangan Interior *Hershey's Chocolate World* di Surabaya

Elisa Novita, IGN. Ardana
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: mariaelisanovita94@yahoo.com; Ardanahome@gmail.com

Abstrak—Coklat adalah makanan yang digemari oleh banyak orang, bahkan tidak mengenal batasan usia. Saat ini jenis dan rasa serta bentuk coklat juga berbeda dan sudah sangat bervariasi. Walaupun demikian, di Surabaya sistem penjualan coklat masih sangat konvensional. Agar penjualan coklat dapat berkembang dan menjadi peluang usaha yang menguntungkan, maka perlu dirancang interior toko coklat yang memberikan tantangan kepada masyarakat untuk mempelajari cara memproduksi coklat sebagai bagian dari aktivitas berbelanja dan sekaligus menjadi alternative untuk menghabiskan waktu bersama keluarga. Agar upaya tersebut dapat direalisasikan, maka perancangan ini dilakukan melalui proses pengumpulan data memakai metode kualitatif dan memakai metode analisis. Berdasarkan konsep perancangan yaitu Sweet and Sparkling as Vegas maka pada interior *Hershey's Chocolate World* di Surabaya ini disiapkan fasilitas berbelanja secara konvensional yang dilengkapi fasilitas Tour Pabrik untuk melihat proses produksi coklat yang sebenarnya. Beberapa fasilitas pendukung yang dirancang agar menghibur pengunjung yang datang adalah : *Hershey's Chocolate Tour*, *Hershey's Make Your Own Chocolate Bar*, *Hershey's Wrapper Happiness*, *Hershey's Cooking Class*, *Hershey's Café*, *Hershey's Store*.

Kata Kunci— Desain Interior, *Hershey's World*, Rumah Coklat, Surabaya.

Abstrac—Chocolate is a food which is loved by many people, regardless of age. Currently, chocolate's type, flavor, and shapes is different and have varied. Nevertheless, the selling system of chocolate in Surabaya is still very conventional. In order for the chocolate sales to grow and become a profitable business opportunity, it is necessary to design the interior of chocolate shop that provides a challenge to the public to learn how to produce chocolate as a part of shopping activity and simultaneously an alternative way to spend time with family. In order for these efforts to be realized, this design is done through the process of data collecting, using qualitative and analysis method. Based on the design concept, Sweet and Sparkling as Vegas, the interior of *Hershey's Chocolate World* in Surabaya is facilitate with conventional shopping with factory tour facility to see the actual process of chocolate production. Some supporting facilities designed to entertain visitors are: *Hershey's Chocolate Tour*, *Hershey's Make Your Own Chocolate Bar*, *Hershey's Wrapper Happiness*, *Hershey's Cooking Class*, *Hershey's Café*, and *Hershey's Store*.

Keyword—Interior Design, *Hershey's World*, Chocolate House, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Coklat adalah makanan yang mempunyai banyak manfaat dan sangat mudah untuk di olah menjadi bahan makanan.

Iklim yang tropis membuat Indonesia menjadi tempat yang tepat untuk membudidayakan pohon cocoa yang menjadi bahan utama pembuatan coklat. Sehingga produksi coklat di Indonesia juga sudah mulai berkembang dan maju.

Sekarang pabrik-pabrik pengolahan coklat berlomba-lomba untuk membuat variasi coklat yang banyak dan beragam sehingga membuat pecinta coklat ingin mencoba variasi coklat yang ada.

Di Surabaya belum ada tempat rekreasi yang memakai coklat ini menjadi tujuan konsumen untuk datang. Sebagai kota yang sudah maju perlu diciptakan wadah untuk menampung perkembangan coklat ini. Selain mall dan cafe yang sudah banyak di Surabaya, masyarakat perlu tempat

hiburan lain yang dapat menarik perhatian, baik pengunjung dari dalam kota, luar kota, maupun mancanegara. Pabrik dan toko coklat di Indonesia sudah ada beberapa, namun mereka hanya sekedar pabrik untuk membuat coklat dan toko yang menjual coklat. Namun jika fungsi tersebut disatukan ini akan menjadi suatu tempat rekreasi yang sangat menarik.

Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah sarana rekreasi yang menggabungkan pabrik dengan toko dan diberi fasilitas pendukung yang lain yang bisa menghibur pengunjung yang datang. Sehingga tempat rekreasi tidak hanya sekedar senang-senang, namun juga membawa pengetahuan di dalamnya.

Perancangan yang menggabungkan sisi pabrik dan sisi pertokoan ini mengajak pengunjung untuk merasakan kesan dan atmosfer saat berada di proses pengolahan coklat dari awal hingga akhir. Lalu pengunjung juga bisa berkreasi dengan membuat coklat dengan *topping* yang dipilih sendiri, sehingga pengunjung bisa mendapatkan kepuasan sendiri.

Dalam perancangan ini atmosfer dibuat seperti jalanan malam sehingga seperti pengunjung bisa menikmati suasana gemerlapnya malam.

Tujuan dalam perancangan ini sebagai wadah untuk menampung para pecinta coklat, sarana rekreasi keluarga yang bisa mempererat hubungan keluarga, dan sara pengetahuan hal yang baru bagi semua usia.

II. METODE PERANCANGAN

A. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data:

- Studi Litelatur
 Studi literatur ini berfungsi untuk mempelajari data-data dari buku-buku, artikel, jurnal ilmiah, internet, dan media lainnya yang berhubungan dengan proyek yang akan di kerjakan untuk mendapatkan data sebagai landasan teori. Peran dari studi literatur adalah memberikan gambaran topic tentang teori dan pertimbangan yang berguna untuk perancangan.
- Studi Tipologi
 Studi dari perancangan- perancangan yang sudah ada sebelumnya untuk di pilah-pilah kelemahan dan kelebihanannya dan dijadikan desain saat perancangan.

B. Pengolahan Data

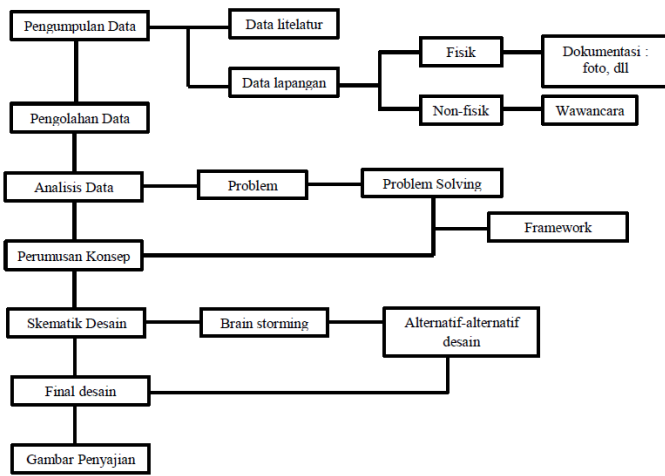
Data-data yang diperoleh dari studi litelatur dan dari tipologi akan dibandingkan satu sama lain memenuhi standart atau tidak, lalu di sortir dan dibandingkan satu sama lain. Dari sortiran tersebut akan didapat acuan yang akan dipakai pada perancangan selanjutnya, seperti standart pembentukan ruang, system interior, element pengisi ruang, dan lain-lain. Hingga pada akhirnya acuan akan dipakai dalam programming, pembuatan konsep dan desain ruang dalam perancangan interior.

C. Analisis Data

Metode ini mengumpulkan semua data-data yang dihasilkan dari server, wawancara, studi litelatur, dan lain-lain. Dari data tersebut pencarian dan pengelompokan data disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses perancangan. Dari proses

pengelompokan data ini akan ditemukan masalah dan cara menyelesaikan masalahnya dari permasalahan yang ada dilapangan dan kemudian dianalisa bersama dengan data-data yang lain dan kemudian diambil sebuah kesimpulan. Sehingga solusi yang diperoleh dari metode ini dapat diterapkan dalam perancangan.

D. Proses Perancangan



Gambar 1. Proses Perancangan
Sumber : doc. pribadi

Proses perancangan dari awal hingga ditemukannya desain akhir yang menjadi tujuan dari perancangan. Proses ini terbagi atas:

A. Pengumpulan data

Pengumpulan data litelatur maupun data lapangan yang akan dijadikan perbandingan dalam perancangan, data ini dapat berupa layout, data wawancara, observasi, dan lain sebagainya.

B. Pengolahan data

Dimana data yang telah didapatkan akan di eksekusi dan di kelompokkan sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

C. Analisis data

Dari data-data yang telah ada tersebut akan dianalisa dan akan menemukan problem yang ada pada ruangan tersebut. Dalam menganalisa problem akan menemukan tahap-tahap yang akan membawa ke pemecahan masalah. Tahap-tahap tersebut ialah:

- Melihat data litelatur, dan membandingkan dengan data tipologi dan data lapangan yang ada. Dari data litelatur dan tipologi ini bisa dilihat kekurangan dan kelebihan dari obyek yang akan di rancang.
- Dari problem tersebut mulai mencari problem solving dari perbandingan litelatur dan data tipologi. Dari perbandingan tersebut akan dibuat framework dimana dari framework ini akan terlihat apa saja yang dibutuhkan dalam merancang obyek tersebut.

D. Perumusan konsep

Dari problem solving yang sudah didapat dapat ditentukan konsep yang tepat untuk obyek yang akan dirancang selanjutnya. Konsep yang didapatkan berdasarkan problem-problem yang ada pada rancangan obyek sebelumnya.

E. Skematik desain

Dalam skematik desain ini akan di brainstorming dari problem yang ada dengan cara penyelesaiannya dalam desain, dan diberi alternatif-alternatif desain yang sesuai dengan penyelesaian problem obyek tersebut. Dari alternatif-alternatif desain yang ada akan terpilih salah satu yang terbaik dan akan menjadi desain akhir.

F. Gambar penyajian

Desain terbaik yang didapat setelah melakukan berbagai macam alternatif desain sebelumnya, yang kemudian

diaplikasikan dalam bentuk karya desain divisualisasikan kedalam gambar penyajian.

III. DESAIN AKHIR

A. Lingkup Perancangan

• *Hershey Chocolate Tour*

Pengunjung akan di ajak keliling ke pabrik mini dimana coklat akan diolah dari biji hingga menjadi bahan untuk coklat batang, minuman dan lain-lain.

• *Hershey Make Your Own Chocolate Bar*

Ruang dimana pengunjung bisa membuat coklat bar dengan memberikan bermacam-macam isian sesuai dengan keinginan sendiri.

• *Hershey Photo Bar Wrapper*

Setelah dari pembuatan coklat pengunjung bisa membuat bungkus coklat dengan menggunakan foto di booth- booth yang telah disediakan.

• *Hershey Creation Studio*

Area ini khusus untuk pengunjung yang ingin mengasah skill dalam memasak dan membuat kue dimana akan dipandu oleh seseorang yang sudah ahli dibidangnya.

• *Hershey Store*

Area ini khusus untuk menjual semua produk yang dihasilkan Hershey, serta *merchandise* dari Hershey.

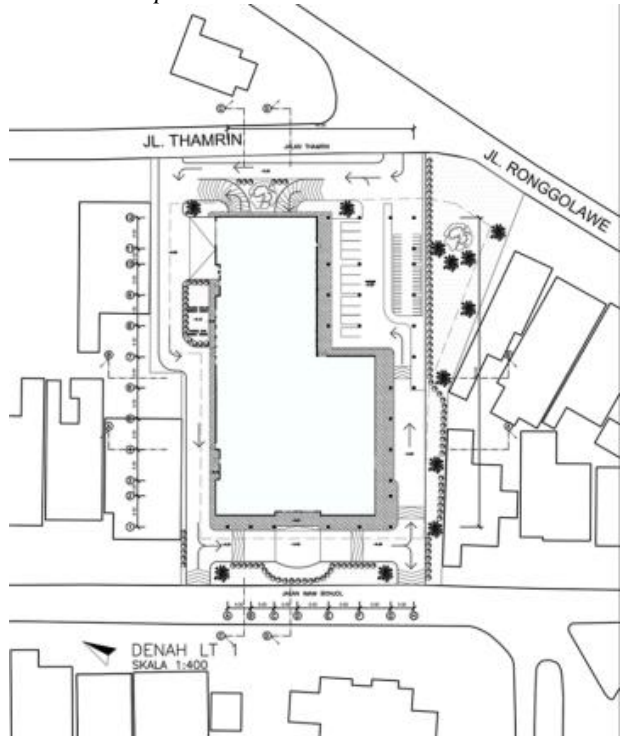
• *Hershey Cafe*

Area ini untuk pengunjung yang lelah berjalan dan berkeliling, ingin istirahat makan dan minum.

• *Herhsey's Office*

Area ini diperuntukkan untuk urusan perkantoran.

B. Analisa Tapak Luar



Gambar 3. Lokasi Perancangan
Sumber : Jimmy Effendi

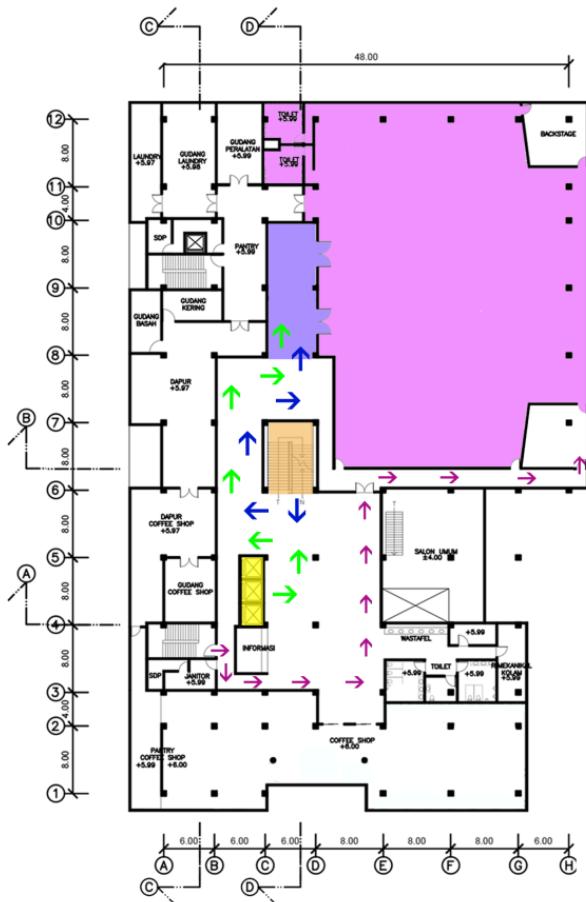
Letak Lokasi

- Nama Hotel : Boutique Hotel
- Lokasi : Jl. M.H Thamrin No. 66B-68
Jl. Imam Bonjol 117-123,
Surabaya

Lokasi Tapak memiliki arah hadap ke arah barat, yaitu Imam Bonjol. Lokasi yang berada di jalan Jl. M.H Thamrin No. 66B-68 dan Jl. Imam Bonjol 117-123 merupakan daerah kota yang mudah dijangkau oleh masyarakat. Terletak di tengah kota perputaran pengunjunnya lebih cepat. Kondisi lokasi yang mudah di jangkau yang bisa dilalui oleh mobil dan motor.

C. Analisa Tapak Dalam

Area berlokasi dilantai 2 dekat dengan cafe dimana orang banyak berkunjung. Area yang dirancang mempunyai akses yang mudah dijangka baik dengan lift atau tangga. Area masuk karyawan dan pengunjung dipisahkan, Karyawan masuk lewat pintu belakang yang akan berujung pada loker untuk menaruh barang-barang, sedangkan pengunjung dari area depan.



Gambar 4. Area Perancangan
Sumber : Jimmy Effendi

D. Analisa Kebutuhan Ruang

PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN PERABOT
Pengunjung	1. Membeli Tiket.	Receptionsit	Meja Tiket Gapura Masuk Kursi tunggu
	2. Berkeliling ke pabrik cokla	Hershey's Chocolate Tour	Mesin Coklat Miniatur-miniatur sapi
	3. Mencoba coklat.		
	4. Membuat coklat sendiri.	Hershey's Make Your Own Chocolate Bar	Meja Topping Meja Kasir Kursi Display Coklat
	5. Berfoto dan menghias bungkus coklat.	Hershey's Photo Bar Wrapper	Meja Komputer Patung Coklat Meja Kasir Display Baju Display Coklat

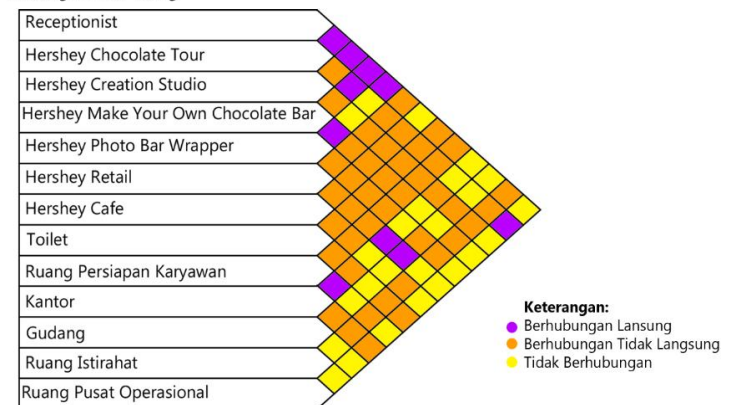
6. Belajar membuat kue dan makanan dari bahan coklat.	Hershey's Creation Studio	Meja Masak Lemari Penyimpanan bahan dan Peralatan Masak Wall Oven
7. Bersantai, dan beristirahat	Hershey's Cafe	Meja Cafe Kursi Cafe Sofa Meja Kasir
8. Berbelanja produk hershey	Hershey's Retail	Display Coklat Display Marchandise Meja Kasir Rak Display

PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN PERABOT
Karyawan	1. Pergi ke Loker menaruh barang bawaan.	Ruang Ganti Pegawai	Loker Meja Pantry Kursi Meja
	2. Istirahat, makan		
	3. Menuju area pintu hiburan.	Receptionist	Meja Receptionist Kursi
	4. Pergi ke area Kantor.	Office	Meja kerja Kursi Rak dokument Brankas
	5. Menhitung stok barang dan menata barang display.	Storage Room	Rak Besi Tangga
	6. Menjaga keamanan area hiburan.	Control Panel	Meja Komputer Mesin Kursi
	7. Melayani pembeli dan menghitung jumlah harga belanja	Kasir	Meja Kasir Kursi

Gambar 5. Tabel Analisa Kebutuhan
Sumber : doc. pribadi

E. Analisa Pola Hubungan Antar Ruang

POLA HUBUNGAN RUANG
Hubungan Antar Ruang



Gambar 6. Tabel Pola Hubungan Antar Ruang
Sumber : doc. pribadi

• **Receptionist**

Area ini berhubungan langsung dengan *Hershey Tour* karena saat masuk pengunjung wajib untuk mengunjungi mini Pabrik Hershey's

• **Hershey Chocolate Tour's**

Hershey Tour ini berhubungan langsung dan *Make You Own Chocolate Bar*. Area ini dibuat berhubungan agar membuat pengunjung setelah melihat proses pembuatan coklat pengunjung langsung bisa mencoba membuat coklat sendiri, sehingga pengunjung lebih merasa puas.

• **Make Your Own Chocolate Bar**

Area ini berhubungan langsung dengan *Photo Bar Wrapper* karena dari area ini pengunjung harus membuat *packing* terlebih dahulu dengan menggunakan foto yang bisa di ambil dari *photo booth* di area *Photo Bar Wrapper*.

• **Hershey's Photo Bar Wrapper**

Area ini hanya berhubungan dengan *make Your own Chocolate Bar*, dan tidak berhubungan langsung dengan *Hershey's Store* dan area lainnya.

• **Hershey's Creation Studio**

Area ini hanya berhubungan dengan *receptionist* karena area ini sifatnya semi publik, dimana orang yang dapat masuk hanya orang-orang yang sudah mendaftar terlebih dahulu, jadi tidak semua orang bisa masuk kedalam.

• **Hershey's Cafe**

Area ini berhubungan tidak langsung dengan semua area, karena kegiatannya yang bebas dan tidak di tentukan sehingga pengunjung dari area mana saja bisa mendatangi area *Hershey's cafe* ini.

• **Hershey's Retail**

Area ini berhubungan langsung dengan gudang, karena barang yang di bawa berasal dari gudang. Area ini sifatnya sama dengan *Hershey's cafe* berhubungan tidak langsung karena sifatnya bebas, sehingga pengunjung bisa mengunjungi area ini dari mana saja.

• **Kantor**

Area ini berhubungan langsung dengan ruang ganti pegawai, sehingga pegawai setelah bersiap-siap bisa langsung menuju kantor.

• **Gudang**

Area ini berhubungan langsung dengan area *Hershey Store* dimana barang display akan dicek kuota dan bila habis bisa langsung di proses untuk stok ulang.

• **Ruang Ganti Pegawai**

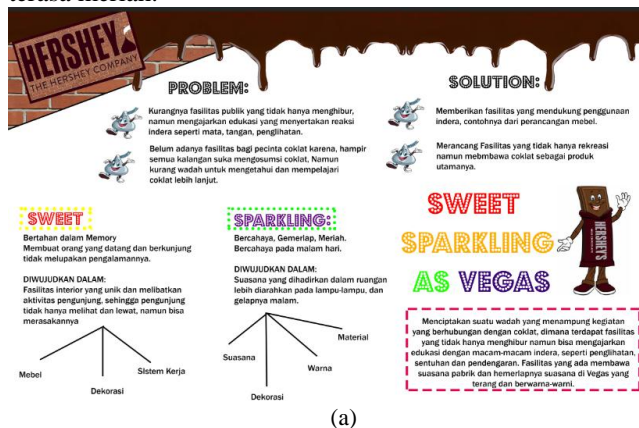
Area ini berhubungan langsung dengan kantor dimana pegawai bisa menaruh barang dan langsung menuju ke tempat kerja masing-masing.

• **Ruang Pusat Operasional**

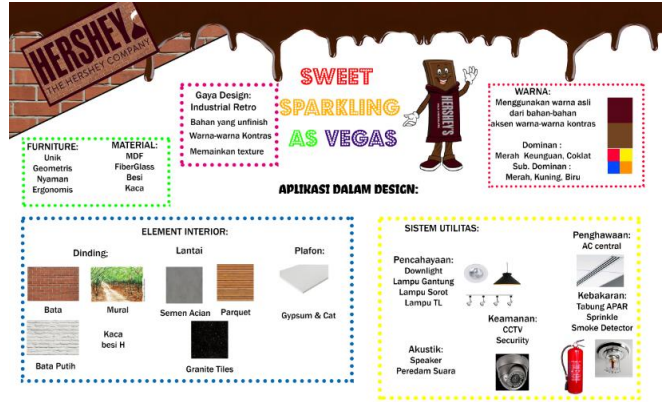
Area ini berhubungan langsung dengan *Hershey's chocolate Tour* karena di mini pabrik ini terdapat mesin-mesin yang harus dikontrol setiap waktu.

F. Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang digunakan pada *Hershey's Chocolate Tour* adalah *Sweet and Sparkling as Vegas* yang mempunyai arti. *Sweet* menggambarkan sesuatu yang manis dan bertahan lama. *Sweet* berhubungan dengan memory yang akan didapat pengunjung setelah mendatangi *Hershey's Chocolate Tour* ini, karena aktivitasnya yang menggunakan keterampilan tangan, penglihatan, dan perasa akan membuat pengunjung akan mengingat terus memory tersebut. *Sparkling* menggambarkan sesuatu yang gemerlap dan meriah yang dalam perancangannya akan dihadirkan warna-warna yang mencolok dan penggunaan banyak lampu-lampu sehingga terasa meriah.



(a)



(b)

Gambar 7. Konsep Perancangan
Sumber : doc. Pribadi

Pada perancangan ini gaya design yang dipakai adalah Industrial retro dimana suasana ruang yang dihadirkan lebih kearah material yang terexpose secara alami, seperti dinding bata, semen sebagai element lantai. Sehingga suasana yang dihasilkan seperti pabrik, namun dengan adanya pemakaian lampu-lampu yang berwarna warni mengurangi kesan pabrik yang kotor dan terlalu berat.

Suasana yang akan dihadirkan pada selasar jalan adalah suasana meriah dan gemerlap sehingga pemakaian plafon yang berwarna hitam mendukung suasana gelapnya malam, sedangkan suasana pada tiap-tiap area berbeda-beda sesuai dengan karakteristik ruangan tersebut, namun kesan gemerlapnya malam tetap dihadirkan pada tiap ruangan tersebut.

G. Element Interior

• **Lantai**

Penggunaan dan macam material yang akan di pakai untuk perancangan Area ini lebih mengarah pada penggunaan bahan seperti semen, kayu , batu alam karena penggunaan style yang industrial.

Warna pada maerial lantai akan dipilih sesuai dengan area dan kesan yang akan di ditampilkan pada masing-masing area. Karena pemakaian material ini akan mempengaruhi suasana yang akan dihasilkan pada area tersebut.

• **Dinding**

Pemakaian material pada dinding didasarkan juga pada suasana yang akan dihadirkan dalam ruangan tersebut, contohnya pada *Hershey's Chocolate Tour* beberapa dinding akan dibuat mural dengan gambar-gambar peternakan sehingga kesan peternakannya akan lebih terasa. Karena pada Area ini style yang digunakan adalah industrial jadi pemakaian tembok yang memakai bahan bata MRH, besi sebagai lis kaca akan mendukung suasana yang ada.

• **Plafon**

Ketinggian plafon yang ada pada lokasi perancangan adalah 6.5meter, sehingga ruangan terlihat tinggi, namun karena ada beberapa ruangan yang mempunyai 2 tingkat jadi tingkatan peruangan menjadi 3,5meter. Namun pada jalan utama plafon tetap dibuat tinggi dengan permainan kenaikan dan penurunan *level* plafon.

Penggunaan warna pada plafon dibuat segelap mungkin, karena pada perancangan ini akan difokuskan pada *furniture* dan dekorasi gemerlapnya malam dengan pencahayaan dari lampu-lampu bohlam dan LED.

• **Perabot**

Penggunaan perabot akan disesuaikan dengan keutuhan yang ada dan keunikan masing-masing area. Karena perancangan ini bertemakan coklat bentuk-bentuk yang akan dirancang akan menyerupai bentuk coklat.

Pemilihan warna dan material akan disesuaikan dengan area yang ada, karena karateristik dan suasana di tiap areaa berbeda. Perancangan perabot ini juga memperhatikan ergonomi dan standart universal design sehingga semua orang dari berbagai kalangan bisa menikmati fasilitas ini

H. Sistem Penghawaan

- AC

Sistem penghawaan pada bangunan ini menggunakan AC central yang dihubungkan dari pusat Hotel.

- Exhaust Fan

Penghawaan ini terdapat di gudang, cafe, dan ruang ganti karyawan untuk membuat sirkulasi udara yang berada di dalam ruangan tersebut lebih bersih dan segar.

I. Sistem Pencahayaan

- Lampu Gantung

Lampu gantung merupakan sumber pencahayaan dominan yang berada pada perancangan ini karena mudah di aplikasikan dan mendukung style dalam perancangan.

- Lampu Downlight

Lampu ini dipakai untuk hampir semua area-area yang ada dalam perancangan Hershey, lampu ini juga berguna untuk menjadi *General Lighting* pada pencahayaan ruangan tersebut.

- Lampu Hidden Lamp

Lampu ini digunakan untuk mendekorasi plafon sehingga plafon tidak hanya flat namun terlihat lebih tinggi. Lampu yang dipakai untuk *hidden lamp* ini adalah jenis *LED TAPE*.

- Lampu Spotlight

Lampu ini digunakan untuk mendekorasi *display* dan menyoroti *display-display* dalam *Hershey's Tour*, sehingga *display* dan patung yang ada lebih terlihat nyata dan menarik.

J. Sistem Keamanan

- Retail Security Sencor Detector

Alat ini akan dipasang pada pintu keluar setelah *Hershey's Store* sehingga bisa mengurangi pencurian barang.

- CCTV

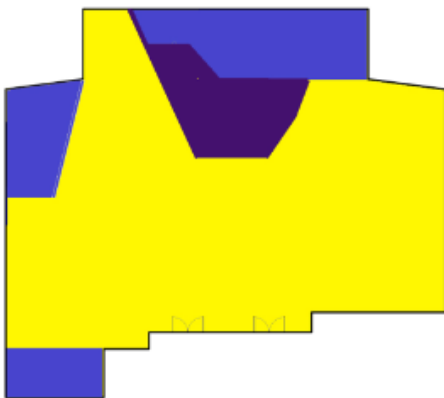
Perangkat ini dipasang di setiap ruang pada perancangan.

K. Sistem Kebakaran

Sistem kebakaran yang ada pada perancangan ini menggunakan *sprinkle*, tabung APAR, *Smoke Detector*, dan tangga darurat.

L. Zoning dan Grouping

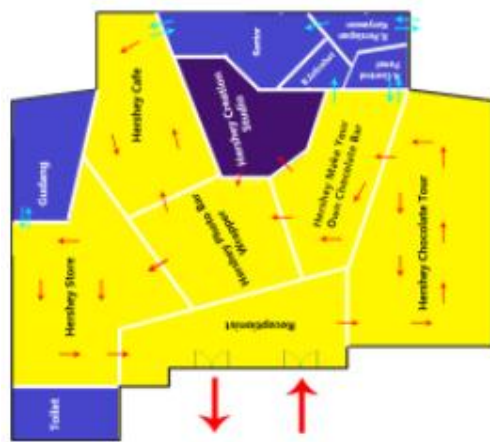
- Zoning



Gambar 8. Zoning
Sumber: Doc Pribadi

Dari beberapa alternatif *zoning* terpilihah *zoning* pada gambar atas tersebut. *Zoning* tersebut mempunyai kelebihan yang menguntungkan daripada *zoning* yang lain. *Zoning* di atas mempunyai area *privat* yang berada pada ujung area, sehingga tidak membuat pengunjung terganggu.

- Grouping

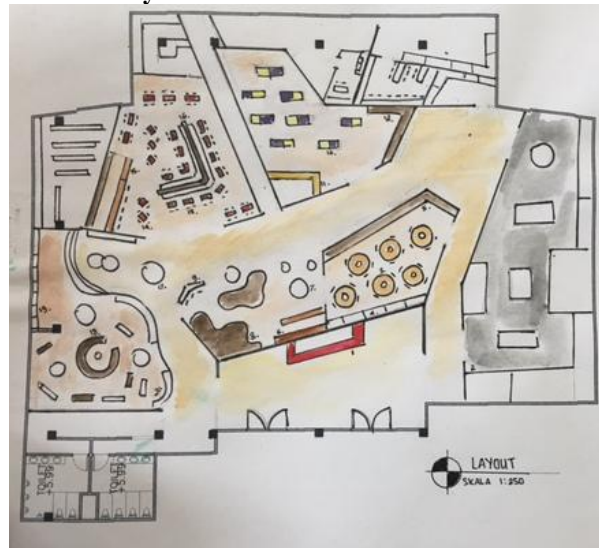


Gambar 9. Grouping
Sumber: Doc Pribadi

Kelebihan dari *grouping* ini adalah ruang *control panel* dekat dengan *Hershey Chocolate Tour* sehingga mudah bila ada mesin yang *trouble*, gudang dekat dengan *Hershey Store* sehingga mudah untuk mengeluarkan stok - stok ke *Hershey store*, *Hershey Cafe* dekat dengan *Creation Studio* sehingga pengunjung setelah membuat makanan bisa langsung memakannya di tempat, ruang persiapan karyawan berada dekat pintu masuk belakang, sehingga karyawan bisa bersiap-siap dulu baru masuk ke area kantor dan publik.

M. Transformasi Design

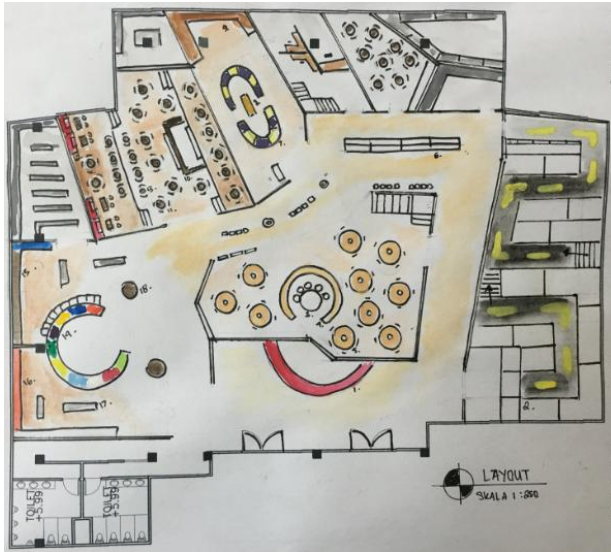
- Layout



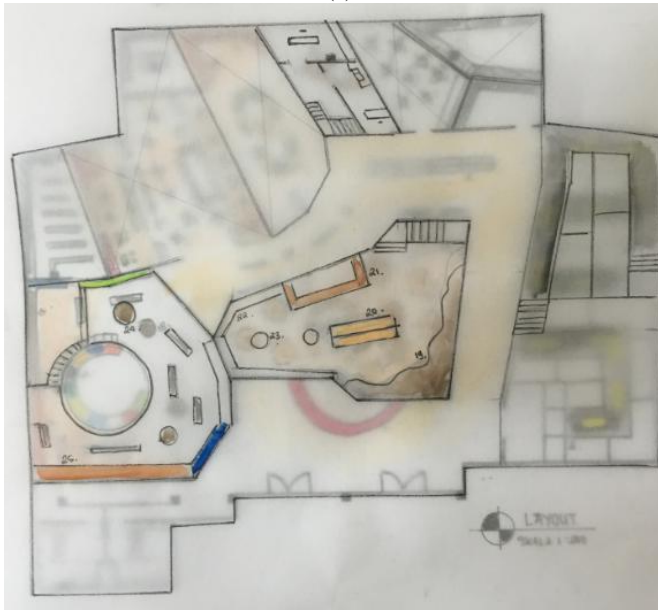
Gambar 10. Transformasi Layout 1
Sumber: Doc Pribadi



Gambar 11. Transformasi Layout 2
Sumber: Doc Pribadi



(a)



(b)

Gambar 13. Transformasi Layout 3
Sumber: Doc Pribadi

Pada alternative 2 layout masih tidak terdapat lantai 2, perbedaan pada 2 layout ini adalah sirkulasi cafe dengan gudangnya. Pada alternatif 1 lantai pada *Hershey Store* dibuat permainan leveling untuk membedakan area *Hershey Store* dengan area yang lain. Lalu area *Creation Studio* pada layout 2 mempunyai meja yang melingkar sehingga memudahkan *Chef* untuk berkeliling melihat dan mengawasi pengunjung kursus.

Dari 2 alternatif di atas setelah melihat kekurangan dan kelebihan masing-masing alternatif munculah alternatif 3 yang dibuat berdasarkan kelemahan dan kelebihan dari masing-masing alternatif yang sudah ada. Pada alternatif 3 ini menggunakan 2 lantai karena ketinggian area perancangan yang bisa dibagi 2 untuk di tambahkan lantai 2 sehingga penataan display dan sirkulasi area bisa lebih maksimal.

• **Main Entrance**



Gambar 14. Transformasi Desain Main Entrance
Sumber: doc. pribadi

Pada *main entrance* ini suasana pabrik dan industrialnya akan terasa, dengan penggunaan *element* dinding yang menggunakan *expose* bata merah, lalu terdapat texture coklat yang seolah-olah meleleh dari dinding tersebut. Pada sisi atas pintu masuk akan terdapat *text LED* digital yang

• **Receptionist Area**



Gambar 15. Transformasi Desain Receptionist Area
Sumber: doc. pribadi

Area *receptionist* ini mempunyai *Tiket Box* dimana pengunjung akan membeli tiket dari situ terlebih dahulu lalu bisa masuk kedalam *Hershey Chocolate World*. Pada area ini terdapat patung karakter Hershey yang dapat difoto oleh pengunjung.

Dinding pada area ini dibuat menyerupai coklat yang dibuka sehingga terlihat sisi dalam dari coklat tersebut. Sehingga suasana coklatnya sudah mulai terasa dari saat pertama datang.

• **Hershey's Chocolate Tour**



Gambar 16. Transformasi Desain Hershey's Chocolate Tour
Sumber: doc. pribadi

Area ini pengunjung di ajak untuk memutar pabrik kecil yang tidak semuanya mesin, namun ada patung-patung dan miniatur yang membawa pengunjung merasakan bahwa mereka ada di perternakan.

Pada area ini di berikan minatur pohon *cocoa* dimana pengunjung nanti bisa mencoba rasa dari biji *cocoa* tersebut, di area ini pengunjung bisa berfoto-foto juga. Pemakaian dinding yang dimural dan di gambar sesuai dengan peternakan dan hutan membuat suasana dalam pabrik ini terasa nyata. Material pada lantai ini dibuat seperti jalan raya yang mempunyai alur jalan, sehingga menuntun pengunjung untuk berjalan sesuai dengan alur yang telah ditentukan.

• **Hershey's Make Your Own Chocolate Bar**



Gambar 17. Transformasi Desain Hershey's Make Your Own Chocolate Bar
Sumber: doc. pribadi

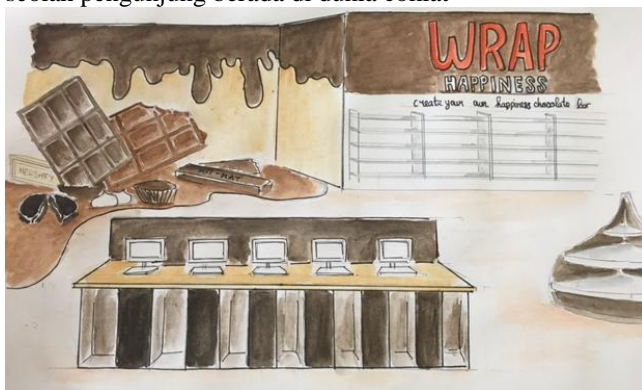
Pada area ini pengunjung bisa membuat coklat dengan isian topping sesuai dengan keinginannya sendiri. Dimasing-masing meja akan terdapat tabung berisi beberapa *topping* yang bisa di ambil sesuka hati dan beberapa banyak sesuai dengan keinginan. Pada atas tabung terdapat bentuk seperti tutup botol yang membuat botol tersebut seolah menumpahkannya banyak topping

Pada *element* dinding dibuat seperti bungkus *hershey* untuk dekoratif. Pada ruangan ini warna yang menonjol adalah pink dan merah gelap. Pada area ini bisa digunakan oleh banyak kalangan, dari anak kecil hingga orang dewasa.

• **Hershey's Photo Bar Wrapper**

Area ini adalah area dimana pengunjung bisa membuat pattern di bungkus coklat sendiri yang bisa di tambahkan foto yang berasal dari *photobooth* yang disediakan. Pengunjung bisa mengedit foto sesuai dengan pattern yang ia pilih.

Element dinding pada sisi untuk *photobooth* dibuat seperti coklat meleleh untuk mendukung suasana yang ada. Penggunaan perabot yang menyerupai coklat kisses membuat seolah pengunjung berada di dunia coklat



Gambar 17. Transfromasi Desain *Hershey's Wrapper Happiness*
Sumber: doc. pribadi

• **Hershey's Creation Studio**



Gambar 18. Transfromasi Desain *Hershey's Cooking Class*
Sumber: doc. pribadi

Pada area ini pengunjung diajak untuk belajar membuat kue-kue dan makanan yang berbahan dasar coklat. Meja yang terdapat pada ruangan ini melengkung sehingga memudahkan *Chef* untuk mengawasi pengunjung secara maksimal.

Element dinding pada ruangan ini dibuat mural dengan tulisan-tulisan dari karakter *Hershey's* yang sedang memasak. Pada dinding juga diletakkan gantungan untuk menggantung panci-panci dan peralatan masak.

• **Hershey's Café**



Gambar 19. Transfromasi Desain *Hershey's Cafe*
Sumber: doc. pribadi

Pada area ini cafe dibuat seperti rumah coklat dimana *element* dinding dibuat seperti *hershey kisses* yang akan di mural pada masing-masing sisinya. Pada sisi tengah cafe akan dibuat beberapa sofa yang diberi atap.

Element dinding pada *Hershey's cafe* ini menggunakan kayu *parquet* yang disusun berurutan mengikuti bentuk dari *hershey kisses*. Pada meja kasir akan terdapat beberapa cake yang bisa dimakan di tempat atau di bawa pulang.

• **Hershey's Store**



Gambar 20. Transfromasi Desain *Hershey's Store*
Sumber: doc. pribadi

Pada area ini terdapat *Amazing Candy Machine* yang berbentuk bundar, di area tersebut pengunjung bisa memilih Coklat Kisses yang beraneka ragam dan warna sesuai dengan keinginan masing-masing pengunjung.

Pada area ini terdapat display yang menyerupai coklat kisses sebagai aksesoris sehingga tidak terlalu banyak. Pada store ini terdapat berbagai *merchandise* dari *Hershey* dan dari berbagai brand sehingga pengunjung bisa bebas memilih apa yang ingin di beli. Atmosfer pada area ini dibuat menjadi luas dan di fokuskan pada *Amazing Candy Machine*.

Dinding pada area ini digunakan untuk menaruh rak display yang akan digunakan untuk menjual brand *hershey* yang lain seperti *Reeses's*, *Almond Joy*, dan lain.lain.

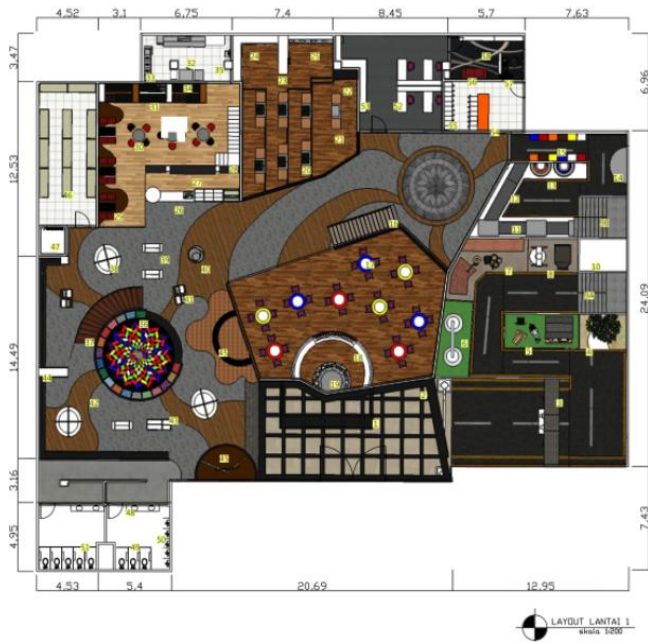
N. Hasil Akhir

• **Layout**

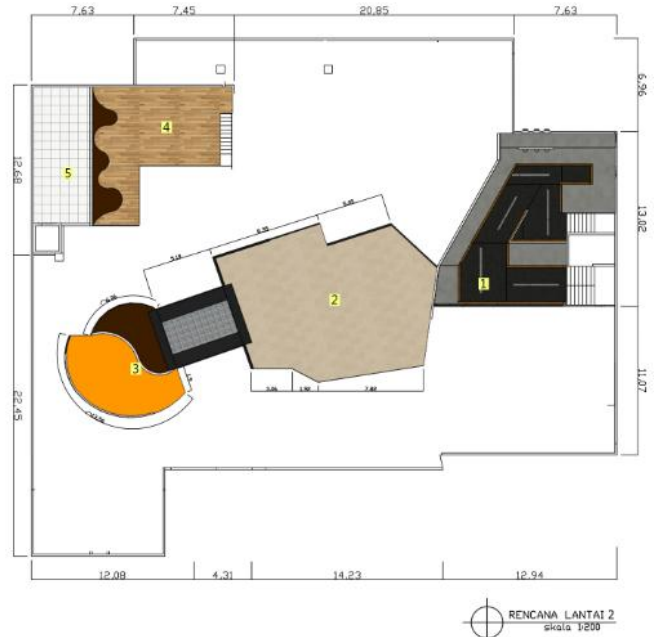
Pada perancangan *Layout* lantai 1 terdapat *Receptionist*, *Hershey Chocolate Tour*, *Hershey make Your Own Chocolate Bar*, *Cooking Class*, *Hershey Café*, dan *Hershey Store*, dan area karyawan serta kantor.

Pada *layout* lantai 1 ini pengunjung diwajibkan untuk masuk kedalam *Hershey Chocolate Tour* karena zona ini adalah zona utama dalam kunjungan.

Lalu pada lantai 2 terdapat *Hershey Wrap Happiness* dan *Hershey Store* khusus untuk produk *Reese's*



(a)



(b)

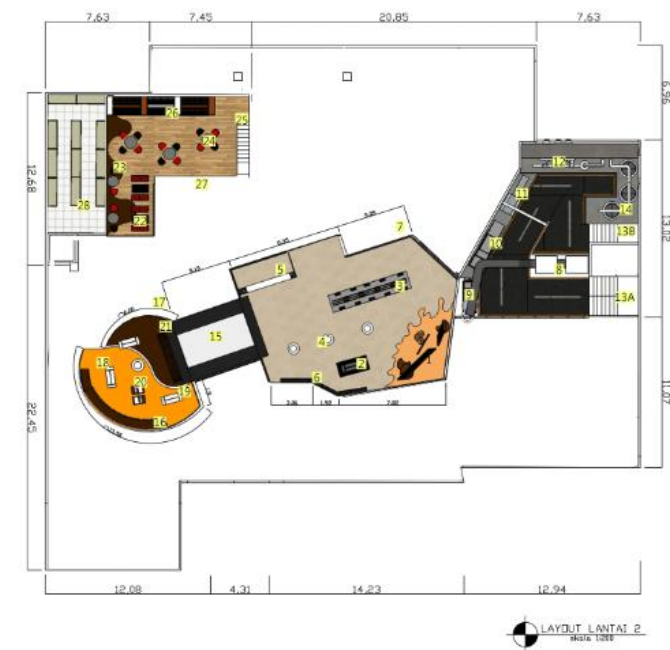
Gambar 9. Pola Lantai
Sumber : doc. Pribadi

Pola lantai yang dipakai pada sirkulasi tengah adalah perpaduan antara batu alam dan kayu-kayu yang terkesan seolah mengalir dan seperti diaduk, lalu pada *Hershey Tour* lantai akan dibuat seolah pengunjung berjalan di jalan raya sembari melihat mesin-mesin dan proses pengolahan coklat.

Pada ruangan *Café*, *Hershey's Cooking Class*, dan *Hershey Make Your Own Chocolatebar* lantai memakai *parquet* kayu 3 warna.

• **Pola Plafon**

Pola plafon yang dipakai adalah berbentuk gear mesin yang akan digantung dengan kenaikan dan penurunan level. Plafon lebih di arahkan kepada warna hitam agar pengunjung bisa merasakan suasana malam pada tempat ini dan difokuskan pada lampu-lampu yang ada, sehingga terasa gemerlap.



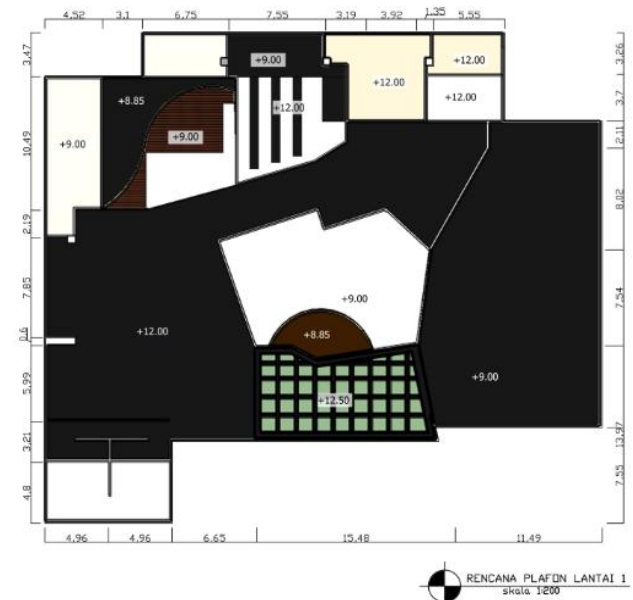
(b)

Gambar 10. Layout
Sumber : doc. pribadi

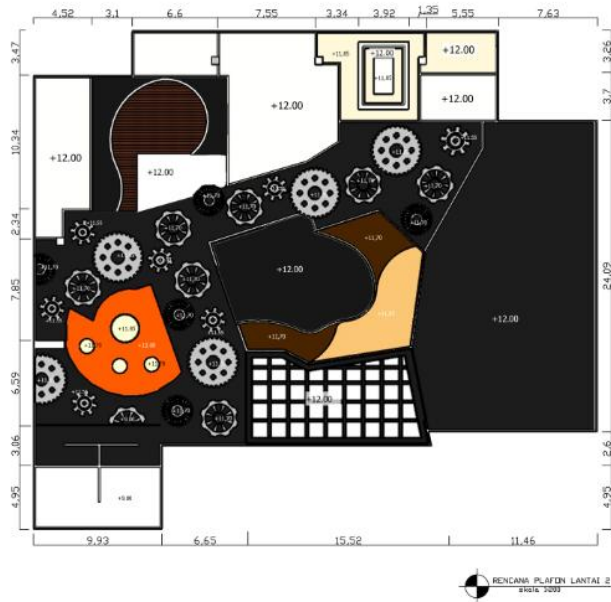
• **Pola Lantai**



(a)



(a)



(b)

Gambar 10. Pola Plafon
Sumber : doc. pribadi



(b)

Gambar 11. Mekanikal Elektrikal
Sumber : doc. pribadi

• **Mekanikal Elektrikal**

Mekanikal elektrikal difokuskan pada *general lighting* yang berasal dari lampu gantung dan *downlight*. Lalu terdapat lampu pendukung yang berupa lampu *track* untuk display-display tertentu.

Untuk sirkulasi pada gudang, dapur, dan ruang ganti karyawan akan di pasang *exhaust fan* pada plafon, sehingga bisa meminimalisir sirkulasi yang pengap dan lembab.

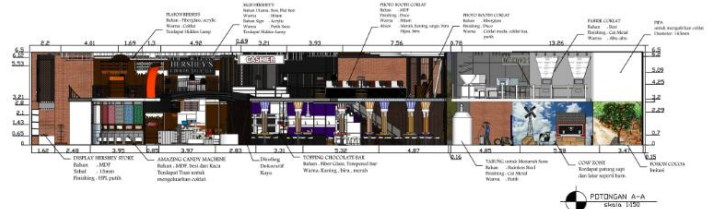
Pada setiap area juga akan dipasang ac central yang akan dihubungkan dari pihak hotel.

• **Potongan**

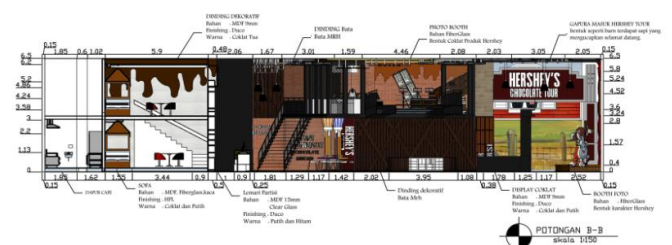
Pada potongan ini akan terlihat ruangan semua ruangan pada perancangan *Hershey Chocolate World*, pada potongan ini di sebutkan bahan-bahan yang dipakai dalam element interior dari dinding dan perabot yang ada. Pada sisi dinding dominasi material adalah bata yang di expose, dan penggunaan kayu, dan besi. Dari perabot sendiri material dan finishing yang dipakai beragam dari duco hingga



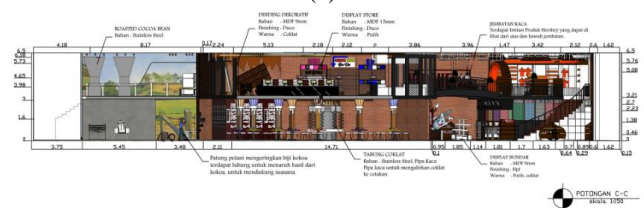
(a)



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 12. Potongan
Sumber : doc. pribadi



Gambar 17. Area Hershey Wrapper Happiness
Sumber : doc. pribadi

Pada area ini pengunjung bisa berfoto-foto di booth yang telah disediakan. Lalu pengunjung bisa mengupload foto tersebut di komputer yang ada dan mengaturnya dengan desain yang disukai, tidak hanya di bungkus coklat, pengunjung juga bisa mencetak fotonya di baju yang telah disediakan.



Gambar 18. Area Hershey Cooking Class
Sumber : doc. pribadi

Area ini untuk pengunjung tertentu yang sudah mendaftarkan diri sebelumnya, untuk mengikuti kelas *cookingclass*, dimana pengunjung bisa mengasah *skill* memasaknya. Interior pada tempat ini lebih memakai warna yang bersih yaitu putih. Setiap meja bisa di isi 2 orang sisi kiri dan kanan, sehingga tidak hanya memasak, tapi pengunjung juga bisa berkomunikasi satu sama lain.



Gambar 19. Area Hershey Café
Sumber : doc. pribadi

Area ini pengunjung bisa melihat ada *Chocolate Fountain*, dimana pada sisi kiri dan kanan display depan pengunjung bisa melihat ada coklat yang jatuh dari atas kebawah. Pada area café ini pengunjung bisa membeli cake dan minuman lalu bisa bersantai di tempat yang telah disediakan.



(a)



(b)



(c)

Gambar 20. Area Hershey Store
Sumber : doc. pribadi

Disini pengunjung bisa membeli produk dan merchandise yang telah disediakan dari Hershey. Di store ini terdapat *Amazing Candy Machine* dimana pengunjung bisa memilih beberapa coklat Hershey yang berbagai macam rasa dan berbagai warna.

IV. KESIMPULAN

Perancangan interior Hershey Chocolate World ini dilatar belakangi oleh keadaan Surabaya yang sudah mempunyai banyak rekreasi berupa mall dan *café-café*, namun disurabaya kurang mempunyai sarana rekreasi menarik.

Perancangan yang berkonsep *Sweet and Sparkling As Vegas* ini menggambarkan sesuatu sarana rekreasi di Surabaya yang mana akan membuat pengunjungnya merasakan pengalaman yang berbeda dan unik pada masing-masing areanya, sehingga pengunjung tidak cepat melupakan *memory* yang mereka dapatkan di tempat ini.

Diharapkan dengan adanya perancangan ini pengunjung bisa mendapatkan sarana hiburan yang berbeda daripada yang lain. Sarana hiburan yang selain bisa menjadi tempat rekreasi, namun bisa memberikan pengetahuan.

V. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis E.N. mengucapkan terima kasih kepada Pak Dr. Drs. IGN. Ardana M. Erg dan Ibu Grace Mulyono S.Sn.,M.T. selaku pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam tugas akhir karya desain ini.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baraban, Regina. S and Durocher, Joseph. F. 2nd edition, *Succesfull Restaurant Design*, Canada: John Wiley & Sons, Inc. 2001
- [2] Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga, 1996
- [3] Green, William R. 1986. *The Retail Shop*. USA: Van Nostrand reinhold Company. Inc.
- [4] Kliment, Stephen. A. 2004. *Detail And Mixed-use Facilities*. Canada : John Willey and Sons, Inc.
- [5] Kotler, Philip, 1997. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta, Prenhallindo
- [6] Kotler, Philip. 2003. *Marketing Management "Buying Behavior"*. New Jersey:Prentice Hall International, Inc
- [7] Levy, Michael., and Weitz, Barton, *Retailing Management*. (3 rd ed). Boston : Irwin / McGraw-Hill. 2010.
- [8] Mowen, John C. dan Minor, Michael. 2002. *Perilaku Konsumen*. Jilid Satu. EdisiKelima. Jakarta:Erlangga
- [9] Mun, David. 1981. *Shop Manual of Planning and Design*. London: The Architectural Press.
- [10] Panero, Julius. *Human Dimension & Interior Space*. London : The architectural Press Ltd .1979
- [11] Soekanto, Soerjono. *Sosiologi, Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga, 2004
- [12] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006