

Perancangan Interior *Family Fun Center* di Surabaya

Selvy Cahyadi; Hedy C.Indrani; Hendy Mulyono
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: cahyadi.selvy@yahoo.com; cornelli@petra.ac.id

Abstrak— Perancangan ini dilatarbelakangi oleh masalah yang berkaitan dengan kebutuhan dan keinginan akan meluangkan waktu bersama keluarga. Pada jaman ini kebutuhan akan kebersamaan menjadi penting karena kesibukan yang dilalui di kota besar seperti di Surabaya. Tempat hiburan keluarga merupakan salah satu tujuan yang paling banyak dipilih oleh keluarga untuk menghabiskan waktu bersama keluarga, namun masih banyak tempat hiburan keluarga yang berada di Surabaya tidak menyediakan fasilitas yang dapat digunakan oleh seluruh anggota keluarga yang terdiri dari usia balita hingga lansia. Maka *Family Fun Center* merupakan tempat hiburan keluarga yang dapat menawarkan fasilitas yang dapat dilakukan bersama seluruh anggota keluarga dengan menanamkan konsep *universal design*, edukasi, kebersamaan serta nuansa alam yang dipadukan dengan teknologi dan dilengkapi dengan gaya desain kontemporer. Dengan demikian, diharapkan dapat membuat *Family Fun Center* menjadi pilihan destinasi tempat hiburan keluarga utama yang dituju oleh masyarakat Surabaya.

Kata Kunci— Balita hingga Lansia, Edukasi, Kebersamaan, Keluarga, Tempat Hiburan Keluarga,

Abstrac— *This design is motivated by problems related to the needs and the desire to spend time with family. At this time the need for togetherness becomes important because of the busyness that is passed in big cities like in Surabaya. Family entertainment is one of the most popular destinations for families to spend time with, but there are still many family entertainment places in Surabaya that do not provide facilities that can be used by all family members consisting of toddlers age to the elderly. So Family Fun Center is a family entertainment place that can offer facilities that can be done with all family members by including the concept of universal design, education, togetherness and the nuances of nature combined with technology and equipped with contemporary design style. Thus, it is expected to make Family Fun Center a choice of destination where the main family entertainment destined by the people of Surabaya.*

Keyword— *Toddlers to Elderly Age, Education, Togetherness, Family, Family Entertainment Center.*

I. PENDAHULUAN

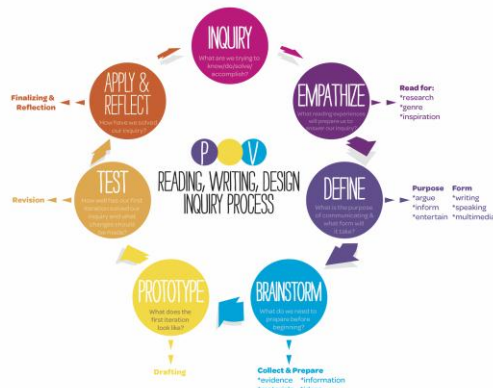
Pada era modern sekarang, kebutuhan dan keinginan akan kebersamaan keluarga semakin meningkat. Tidak dapat dipungkiri bahwa kebersamaan setiap anggota keluarga menjadi sangat penting ketika kesibukan merupakan salah satu faktor yang dapat menyita waktu. Sebagai suatu kesatuan dalam keluarga, anak dan orang tua lanjut usia merupakan

anggota keluarga yang sangat membutuhkan perhatian khusus. Pada usia anak balita sampai remaja, peran orang tua yang membimbing dan mengajarkan sangat penting, begitu pula dengan orang tua lanjut usia yang mempunyai kebutuhan khusus dan bantuan dari anggota keluarga lainnya. Pada umumnya tempat yang dituju oleh keluarga untuk menghabiskan waktu bersama adalah "*Family Fun Center*" atau yang lebih dikenal dengan tempat hiburan keluarga. Tempat hiburan keluarga yang pada umumnya ada pada saat ini ialah tempat hiburan yang menyediakan berbagai fasilitas untuk aktivitas yang dapat dilakukan bersama dengan keluarga seperti menonton, makan, bermain dan lain-lain.

Perkembangan era yang semakin modern tidak cukup untuk dapat memenuhi aktivitas kebersamaan keluarga. Hal ini dapat dilihat dari masih kurangnya fasilitas-fasilitas yang diberikan untuk orang tua lanjut usia dan anak dengan kebutuhan khusus untuk menghabiskan waktu bersama keluarga ataupun dalam hal edukasi. Fenomena yang sering dijumpai terkait dengan permasalahan ini ialah tidak terdapat kegiatan yang dapat dilakukan orang tua lanjut usia bersama keluarganya di tempat hiburan, sehingga para orang tua lanjut usia memilih hanya duduk diam dan menjaga barang anggota keluarganya pada suatu tempat tertentu. Kurangnya fasilitas khusus untuk disabilitas dalam hal terkait akses yang dapat digunakan juga merupakan masalah yang cukup serius dan juga merupakan masalah yang jarang diperhatikan. Masalah lain yang juga sering dijumpai yaitu dalam hal edukasi untuk anggota keluarga dan masalah kurangnya penggunaan *universal design* dan setiap perancangan. Hal utama yang hanya diperhatikan ialah kesenangan yang diperoleh anggota keluarga pada saat menghabiskan waktu bersama, namun edukasi merupakan hal yang cukup penting ditanamkan untuk semua anggota keluarga pada saat bersama seperti belajar sambil bermain dari segi pengetahuan maupun pembelajaran hidup.

Solusi yang ditawarkan untuk menjawab permasalahan yang ada yaitu dengan membuat perancangan interior *Family Fun Center* berbasis edukasi untuk keluarga dari usia balita hingga orang tua lanjut usia. Dimana *Family Fun Center* merupakan tempat hiburan keluarga yang memiliki fasilitas-fasilitas yang mawadahi setiap anggota keluarga dalam hal kebersamaan maupun kebutuhan individu.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

A. Inquiry

Pada tahap ini sebagai desainer melakukan pemahaman mengenai permasalahan tentang proyek perancangan “*Family Fun Center*”. Dengan memahami data lapangan dan mencari data literatur yang berkaitan dengan objek yang nantinya dapat digunakan sebagai referensi untuk proses desain.

B. Empathize

Setelah dilakukannya proses pemahaman maka dapat ditemukan solusi dari masalah yang ada tentang “*Family Fun Center*”, dan dengan melakukan *programming* maka desainer dapat memahami kebutuhan serta keinginan pengguna secara lebih detail baik dari segi ruang dan aktivitasnya.

C. Define

Pada tahap ini mulai dilakukan tahapan lanjutan dari pemahaman masalah dan solusi yang akan dikembangkan menjadi desain skematik dan konsep desain yang berupa alternatif-alternatif desain.

D. Brainstorm

Tahap *brainstorming* sebagai desainer melakukan *brainstorming* terhadap konsep dan alternatif yang telah ada. Setelah menemukan konsep dan desain yang dirasa cocok maka dilanjutkan ke gambaran kerja final.

E. Create Prototype

Pada tahap ini, desainer membuat prototip berupa pengembangan dari alternatif yang telah ada yang nantinya dituangkan menjadi desain akhir. Hasil desain dari proses ini berupa gambaran presentasi 3D, gambar kerja dan pembuatan maket akhir.

F. Test

Pada tahap ini setelah proses perancangan telah selesai, desainer akan melakukan tes tentang hasil yang telah terselesaikan, agar mendapat umpan balik tentang hasil perancangan.

G. Apply & Reflect

Tahapan terakhir perancangan ini adalah refleksi akan hasil karya yang telah diselesaikan. Pada tahap ini, desainer

dapat membuat refleksi agar dapat merancang lebih baik dan mengetahui kekurangan serta kelebihan yang dapat digunakan dalam proses perancangan selanjutnya.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Indoor Garden

• Pengertian *Indoor Garden*

Indoor garden merupakan koleksi tanaman hidup yang ditanam dalam suatu wadah. Dengan perawatan yang tepat, tanaman akhirnya akan tumbuh besar, yang membutuhkan transplantasi ke dalam wadah terpisah. Tanaman taman dalam ruang tumbuh dengan baik dalam cahaya menyebar dengan tanah cukup lembab, dengan suhu ruang rata-rata antara 55⁰ – 80⁰F (13⁰ – 27⁰C).

• Memposisikan Tanaman

- Untuk keamanan, jauhkan tanaman dari peralatan listrik dan soket untuk menghindari resiko kejutan listrik ketika penyiraman.
- Pilih ukuran pot yang sesuai untuk sebuah tanaman.
- Gantung pot atau keranjang gantung dimana tidak membentur kepala.
- Tidak meletakkan pot secara langsung pada perabot atau permukaan lainnya yang mudah ditandai.
- Letakkan hanya tanaman kecil pada kusen jendela yang sempit
- Temperature yang ekstrim atau berubah-ubah dapat menyebabkan stress pada tumbuhan, jadi hindari memposisikan tumbuhan dekat radiator.
- Hindari aliran udara yang dingin, yang mendinginkan daun, menyebabkan daun mengeriting, menguning atau menjadi coklat di tepi sebelum jatuh secara premature

B. Ruang Pamer Karya Seni

• Pengertian Ruang Pamer

Ruang pamer tak hanya berfungsi untuk memajang barang-barang, namun juga merupakan sumber stimulus ekspresi dari profil perusahaan. Ruang pamer dengan desain yang baik penting dalam mendukung penjualan produk yang ditawarkan.

• Persyaratan Ruang Pamer

- Terlindung dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.
- Penampilan display dengan cara yang paling menarik dan dapat dilihat tanpa kesulitan.
- Pencahayaan yang cukup.
- Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang konstan.

C. Tinjauan Umum Galeri

• Jenis Kegiatan Pada Galeri

Jenis Kegiatan pada Galeri Jenis kegiatan pada galeri dapat dibedakan menjadi beberapa bagian tugas, yaitu:

- Pengadaan Hanya beberapa benda yang dapat dimasukkan ke dalam galeri, yaitu hanya benda-benda yang memiliki nilai budaya, artistic dan estetis. Serta benda yang dapat

diidentifikasi menurut wujud, asal, tipe, gaya, dan hal-hal lainnya yang mendukung identifikasi.

2. Pemeliharaan Terbagi menjadi 2 aspek, yaitu:
 - a) Aspek Teknis Dijaga serta dirawat supaya tetap awet dan tercegah dari kemungkinan kerusakan.
 - b) Administrasi Benda-benda koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang membuatnya bersifat monumental.
3. Konservasi adalah pelestarian atau perlindungan. Secara harfiah, konservasi berasal dari bahasa Inggris "Conservation" yang artinya pelestarian atau perlindungan.
4. Restorasi merupakan pengembalian atau pemulihan kepada keadaan semula atau bisa disebut juga dengan pemugaran. Restorasi yang dilakukan berupa perbaikan ringan, yaitu mengganti bagian-bagian yang sudah usang/termakan usia.
5. Penelitian Bentuk dari penelitian terdiri dari 2 macam, yaitu:
 - a) Penelitian Intern adalah penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan.
 - b) Penelitian Ekstern adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau pihak luar, seperti pengunjung, mahasiswa, pelajar dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi dan lain-lain.
6. Pendidikan Kegiatan ini lebih ditekankan pada bagian edukasi tentang pengenalan- pengenalan materi koleksi yang dipamerkan.
7. Rekreasi yang bersifat mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati oleh pengunjung dan tidak diperlukan konsentrasi yang menimbulkan keletihan dan kebosanan.
8. Bisnis juga dapat dilakukan di dalam galeri, karena galeri merupakan wadah atau tempat untuk memperjualbelikan bendabenda langka atau benda-benda yang dipamerkan di dalam galeri tersebut.

D. Cafe

• **Pembagian Ruang dalam Cafe**

Dalam perancangan sebuah *cafe* dibutuhkan adanya pembagian ruang yang tertata baik. Berikut adalah standart pembagian ruang yang harus ada dalam sebuah perancangan *cafe*:

a. Dining area

Luas yang dibuthkan biasanya dihitung dari space orang duduk per ft dikalikan dengan jumlah orang yang duduk. Anak – anak biasanya membutuhkan 8ft persegi, sedangkan orang dewasa 12ft persegi.

b. Production Area

Area ini memerlukan 1/3 atau 1/2 dari area dining room. Menurut para ahli menyarankan agar luas dari dapur 40 – 50% dari luasan total.

c. Serving Area

Biasanya disesuaikan dengan kebutuhan dari fasilitas tertentu. Biasanya a disediakan 20 – 30 tempat duduk dengan ukuran minimal 20 – 36 inci.

d. Receiving and Storage Area

Storage bergantung pada jumlah dan tipe barang yang ada. Sistem yang digunakan juga dapat beragam, seperti: *movable, rolling, shelving*, dan lain-lain.

e. Sanitation Area

Meliputi: *dishwashing, pot and pan*, dan area *extended* lainnya. Biasanya digunakan untuk menyuci dan mengeringkan peralatan.

f. Employee Facilities

Fasilitas ini diperuntukan untuk karyawan, meliputi: *locker*, tempat duduk, kamar mandi, dan area karyawan.

g. Office

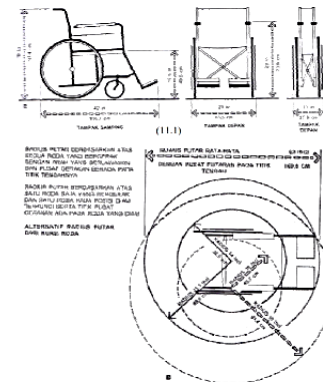
Area kantor minimal 6x8 ft dengan ventilasi. Luasan tersebut biasanya sudah menjadi standart minimal untuk 2 orang. (96 – 108 ft²).

h. Guest Facilities

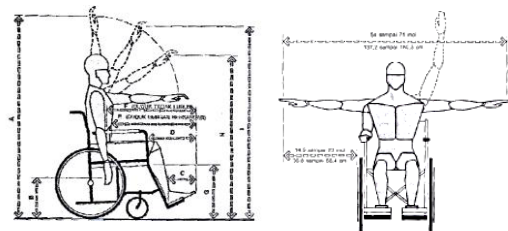
Meliputi main enterece dan waiting area dan peletakanya disesuaikan dengan tipe dari *café / restaurant* yang ada. Sebaiknya area ini memiliki porsi yang paling besar dikarenakan tempat dimana pengunjung order, antri, dan mengambil makanan mereka.

E. Nowing Disable People

Kaum lanjut usia pada kedua jenis kelamin cenderung lebih pendek daripada kaum muda. Hal ini disebabkan oleh berbagai kemungkinan antara lain adalah penyakit radang sendi serta keterbatasan gerak sendi lainnya. Bukti lebih jelas yaitu pada jangkauan genggamannya vertikal. Kelompok cacat tubuh dapat dibagi menjadi pengguna kursi roda, dan kelompok cacat tubuh ambulan (penopang/ tongkat).

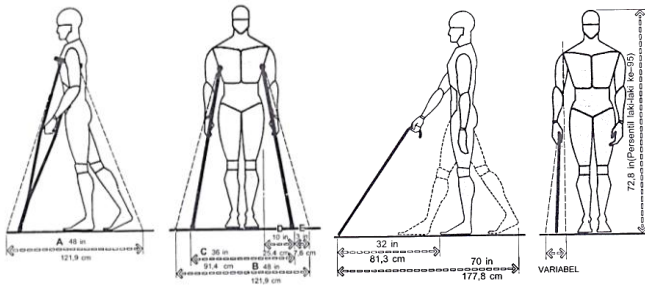


Gambar 2. Ukuran Radius Putar Kursi Roda



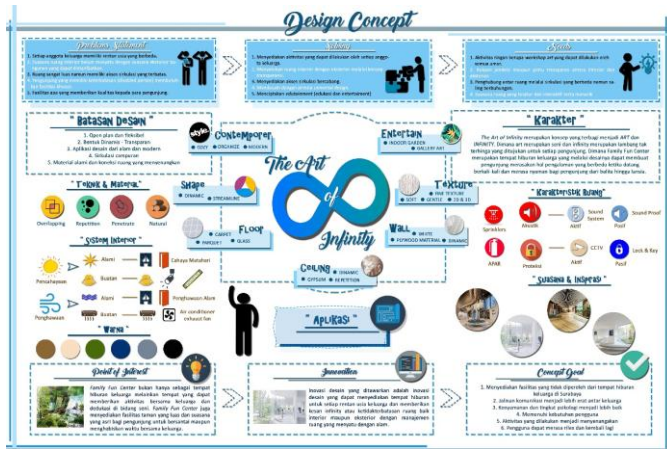
	LAKI-LAKI		PEREMPUAN	
	inci	cm	inci	cm
A	62,25	158,1	56,75	144,1
B	16,25	41,3	17,5	44,5
C	8,75	22,2	7,0	17,8
D	18,5	47,0	16,5	41,9
E	25,75	65,4	23,0	58,4
F	28,75	73,0	26,0	66,0
G	19,0	48,3	19,0	48,3
H	51,5	130,8	47,0	119,4
I	58,25	148,0	53,24	135,2

Gambar 3. Daya Jangkauan Pengguna Kursi Roda



Gambar 4. Dimensi Pengguna Tongkat

IV. KONSEP DESAIN



Gambar 5. Konsep Desain

Konsep Desain yang digunakan dalam proses perancangan interior “Family Fun Center” adalah *The Art of Infinity*. *The Art of Infinity* mempunyai pengertian yaitu suatu seni tanpa batas, dimana desainer ingin memberikan kesan pengalaman yang berbeda kepada setiap pengunjung ketika menikmati tempat hiburan keluarga “Family Fun Center”. *The Art* atau seni berhubungan dengan perancangan utama yaitu menyediakan tempat hiburan keluarga yang berhubungan dengan seni, sedangkan *Infinity* atau tanpa batas bertujuan agar setiap pengunjung memiliki pengalaman yang berbeda setiap datang berkunjung dan ingin terus berkunjung karena selalu memiliki aktivitas yang berbeda dan koneksi yang tidak terbatas antar ruang. Konsep yang digunakan diaplikasikan bersamaan dengan gaya desain kontemporer yang memiliki karakteristik masa kini atau. Gaya desain kontemporer dipilih karena memiliki kesamaan untuk dapat menciptakan suasana baru atau pembaruan pada tempat wisata perancangan, baik dalam segi desain, kegiatan dan fasilitas yang diberikan agar dapat menarik pengunjung datang berulang kali. Dengan perpaduan tema *The Art of Infinity* dan gaya desain kontemporer diharapkan dapat menjawab permasalahan yang berkaitan dengan kebutuhan pengguna, fasilitas yang diberikan dan pengalaman ruang yang melekat pada pengunjung dan dapat tercapainya fasilitas *edutainment* atau edukasi dan *entertainment* pada tempat wisata “Family Fun Center”.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bangunan gedung dari proyek perancangan berada di lokasi kompleks perumahan. Gedung perancangan memiliki daerah yang sangat jelas terlihat dari *Taipei International School* melalui batas selatan lokasi perancangan.



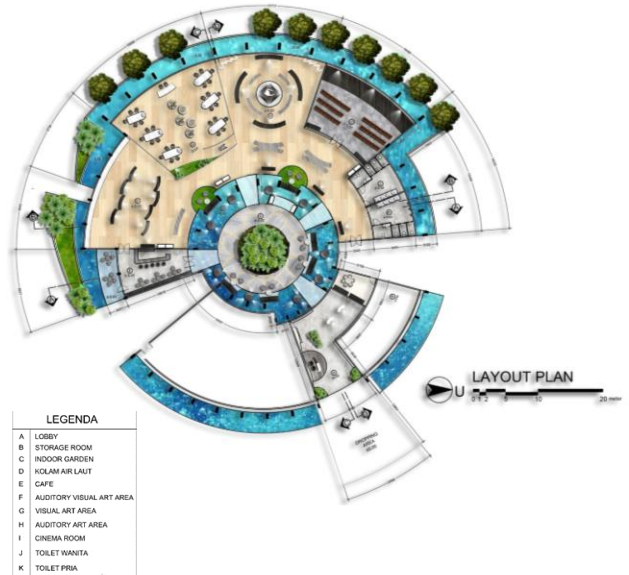
Gambar 6. Lokasi Perancangan

Batasan lingkungan sekitar tapak antara lain:

- Batas Utara : Kompleks Perumahan Alam Hijau
- Batas Timur : Ruko dan MDC International School
- Batas Barat : Kompleks Komersial dan Perumahan Diamond Hill
- Batas Selatan : Taipei International School

1. *Layout Plan*

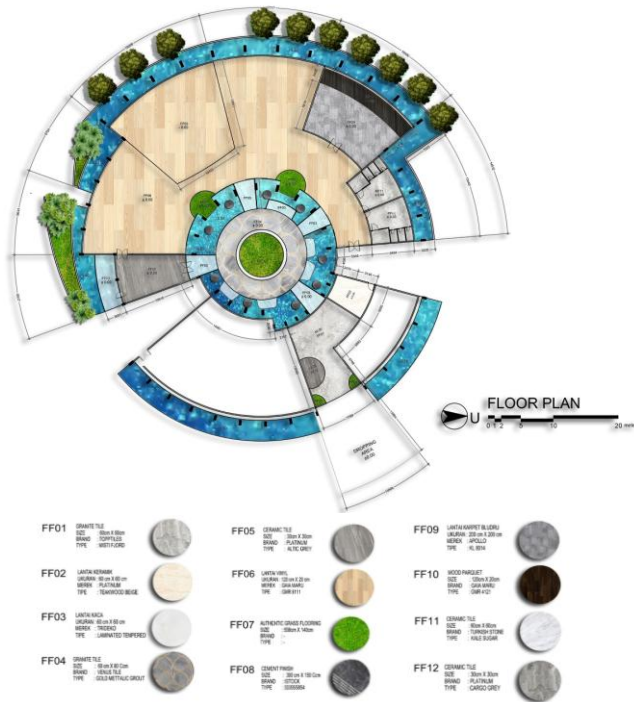
Layout menerapkan sistem sirkulasi campuran. Sistem sirkulasi campuran digunakan dengan tujuan agar para pengunjung dapat menggapai semua area yang ada di proyek perancangan dengan mudah melalui akses yang diberikan. Dengan kemudahan akses membuat semua pengguna yang terdiri dari anak sampai dengan lansia serta disabilitas menjadi lebih nyaman dan tidak menempuh jarak yang terlalu jauh untuk mencapai area tertentu.



Gambar 7. *Layout Plan*

2. Rencana Lantai

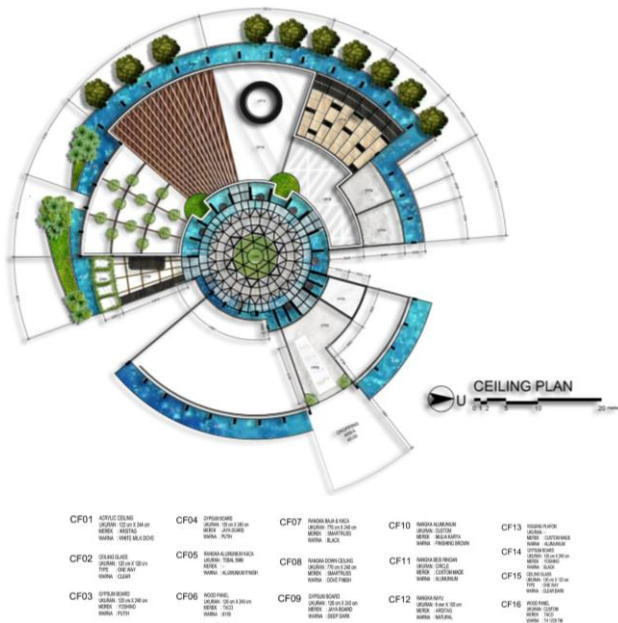
Lantai menggunakan material yang terdiri dari lantai granit, lantai keramik, lantai kaca, lantai parket dan lantai karpet.



Gambar 8. Rencana Lantai

3. Rencana Plafon

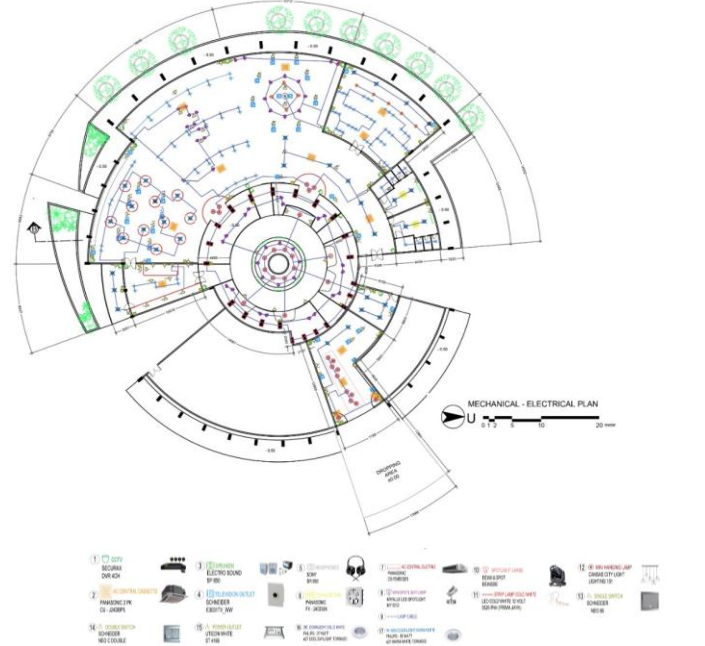
Rencana plafon yang diaplikasikan pada proyek perancangan memiliki pola yang menyesuaikan dengan pembagian masing-masing area.



Gambar 9. Rencana Plafon

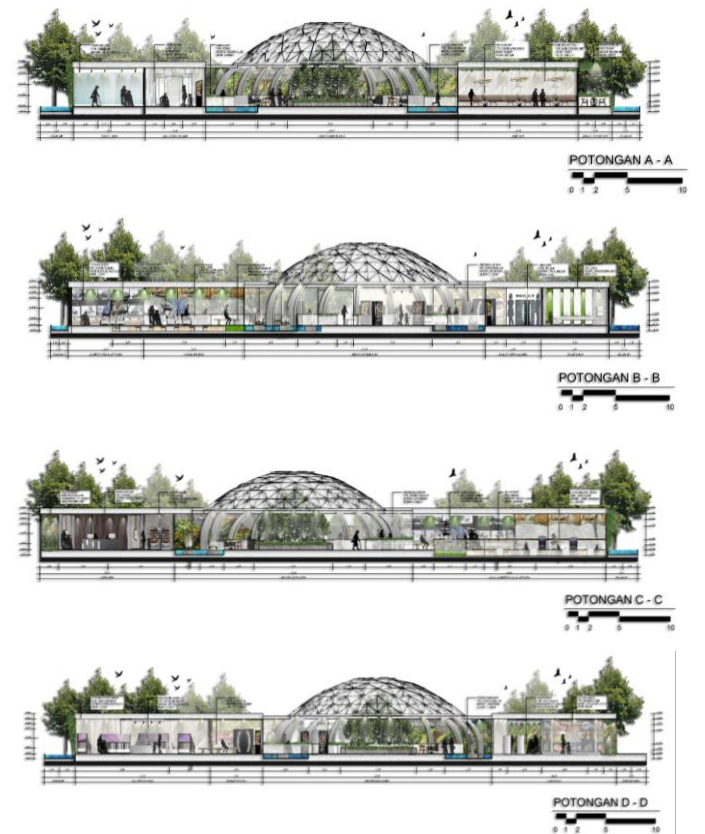
4. Mekanikal Elektrikal

Rencana plafon yang diaplikasikan pada proyek perancangan memiliki pola yang menyesuaikan dengan pembagian masing-masing area.



Gambar 10. Mekanikal Elektrikal

5. Tampak Potongan



Gambar 11. Tampak Potongan

6. Main Entrance

Area *main entrance* merupakan area pintu masuk utama pada proyek perancangan. Area ini dikelilingi kolam yang dapat membuat suasana lebih rileks. Pintu yang digunakan merupakan pintuk bukaan otomatis yang memudahkan para pengunjung.



Gambar 12. Main Entrance

7. Indoor Garden

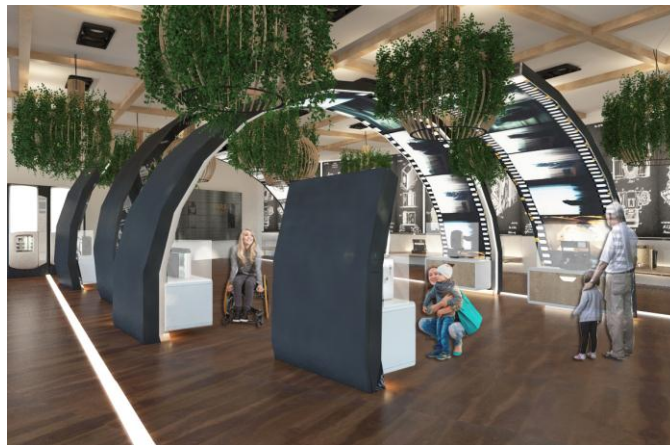
indoor garden merupakan area bersantai bersama keluarga sembari menikmati suasana alam yang natural. Aktivitas yang terjadi pada area ini berupa aktivitas kebersamaan.



Gambar 13. Perspektif Indoor Garden

8. Auditory Visual Art Area

Area *auditory visual art* merupakan area yang menggambarkan tentang seni *auditory visual* atau seni yang dapat dinikmati oleh indera penglihatan dan pendengaran.



Gambar 14. Perspektif Auditory Visual Art

9. Visual Art Area

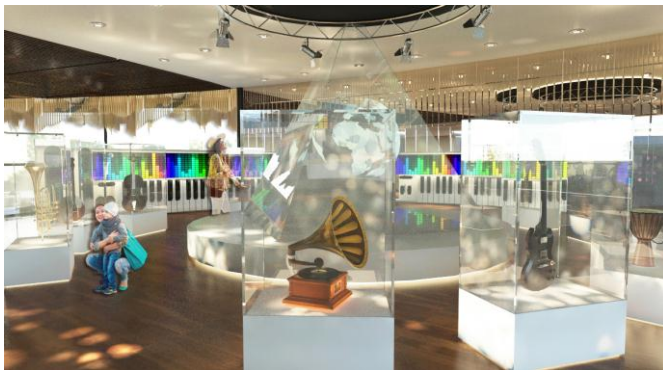
Area *visual art* merupakan area pameran dan area *workshop* yang berhubungan dengan seni *visual*. Pada area ini pengunjung akan diperkenalkan dengan komunitas-komunitas seni yang berasal dari Surabaya.



Gambar 15. Perspektif Visual Art

10. Auditory Art Area

Area *auditory art* memiliki *hologram display* yang dapat memberikan pertunjukan empat dimensi para pemain musik yang memainkan berbagai macam jenis musik yang ada didunia. *Hologram display* bertujuan untuk memberikan kesan menarik dari teknologi terkini serta penghematan area display dari alat musik yang membutuhkan tempat yang besar.



Gambar 16. Perspektif *Auditory Art*

11. *Gallery Art*

Area *gallery art* merupakan area yang mencakup *auditory visual art*, *visual art* dan *auditory art*. Area *gallery art* menawarkan fasilitas bersantai.



Gambar 17. Perspektif *Gallery Art*

12. *Cinema Room*

Area *cinema room* merupakan area pemutaran film yang akan dikelola oleh para komunitas yang telah bekerja sama dengan proyek perancangan. Area *Cinema room* juga dapat dijadikan ruang multifungsi untuk berbagai kegiatan.



Gambar 18. Perspektif *Cinema Room*

13. *Café*

Area *cafe* merupakan area pendukung pada obyek perancangan “*Family Fun Center*”. Adanya area *cafe* bertujuan agar pengunjung dapat bersantai sejenak bersama keluarga pada saat sebelum maupun sesudah menikmati aktivitas yang berada pada obyek perancangan.



Gambar 19. Perspektif *Cafe*

14. *Toilet*





Gambar 20. Perspektif Toilet

VI. KESIMPULAN

Perancangan “*Family Fun Center*” merupakan perancangan interior yang didasari oleh kebutuhan dan keinginan akan kebersamaan keluarga yang semakin meningkat. “*Family Fun Center*” memberikan wadah yang berupa tempat dan aktivitas yang dapat dilakukan oleh seluruh anggota keluarga. Dimana penggunaanya bukan hanya terdiri dari anak-anak dan orang tua melainkan ada orang tua lanjut usia dan pengguna dengan keterbatasan fisik. “*Family Fun Center*” memiliki tujuan agar setiap keluarga memiliki pengalaman yang tidak terlupakan bersama anggota keluarga melalui aktivitas dan edukasi yang diperoleh setelah mengunjungi tempat perancangan.

Untuk menyelesaikan rumusan masalah dari proyek perancangan “*Family Fun Center*”, maka dibuatkan desain konsep berupa “*The Art of Infinity*” dimana konsep memiliki pengertian dimana melalui *Art* atau seni dalam interior dan fasilitasnya dalam membawa pengunjung untuk merasakan pengalaman berharga dan meningkatkan hubungan kasih yang tidak terhingga dari setiap anggota keluarga. konsep ini juga bermaksud untuk membuat pengunjung merasa nyaman dengan fasilitas yang mewadahi seluruh kebutuhan anggota keluarga dan aktivitas yang beragam untuk menarik minat kedatangan para pengunjung, agar pengunjung dapat kembali lagi merasakan pengalaman berharga bersama dan menambahkan fasilitas yang edukatif bagi keluarga.

Pada proses perancangannya, “*Family Fun Center*” bekerjasama dengan komunitas *art* Surabaya untuk menciptakan aktivitas *art* yang dapat membawa seluruh anggota keluarga melakukan aktivitas bersama dan menciptakan kembali kebersamaan antar anggota keluarga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya bagi penulis. Penulis mengucapkan terima kasih juga kepada Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T dan Bapak Ir. Hendy Mulyono selaku pembimbing tugas akhir yang telah membimbing penulis dengan memberikan masukan dan ide-ide serta saran yang membangun. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga dan kepada rekan penulis yang selalu memberi dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini hingga dapat selesai dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Ronald H. I Sitindjak, S.Sn., M.Sn., dan Ibu Poppy F. Nilasari, S.T., M.T., selaku coordinator tugas akhir yang selalu memberikan pengarahan dalam proses pembuatan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Clevely, Andi., Ledward, Dahnpe & Swithinbank, Anne. *Houseplant: The Green Thump Guide to Easy Indoor Gardening*. U.S: The Reader's Digest Association, Inc, 2008.
- [2] Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- [3] Kotschevar, Lendal H & Terrell, Margaret E. *Foodservice Planning: Layout and Equipment*. Pennsylvania State University, 2009.
- [4] Panero, Julius & Zelnik, Martin. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- [5] Pile, John F. *Interior Design 3rd Edition*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc, 2003.
- [6] Sari, Swastika Poppy. *Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta*. E-Journal: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.