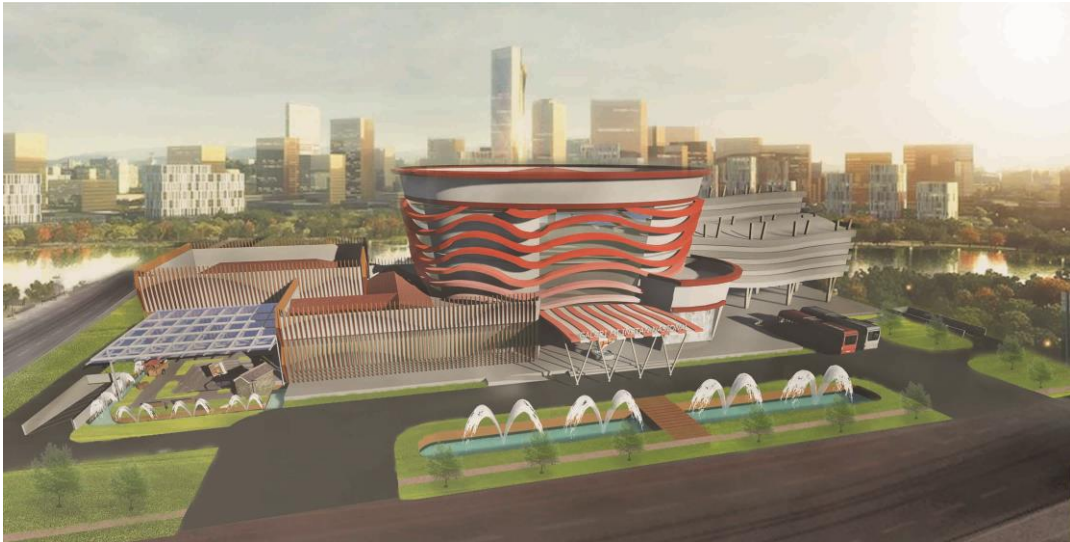


Galeri Mi Instan Produk Nasional di Surabaya

Vincent dan Christine Wonoseputro, S.T., M.ASD.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: vincentporwanto@gmail.com; christie@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Galeri Mi Instan Produk Nasional di Surabaya

ABSTRAK

Desain galeri mi instan produk nasional di Surabaya ini didasari oleh kurangnya apresiasi masyarakat Indonesia terhadap produk mi instan Indonesia. Seperti yang kita ketahui, mi instan Indonesia sudah terkenal mendunia. Namun sangat disayangkan, masih banyak orang yang salah dalam cara memasak dan mengolah mi instan yang lebih sehat. Galeri ini mempunyai tujuan untuk memberikna edukasi masyarakat cara mengolah mi instan yang lebih sehat. Pendekatan simbolik digunakan untuk mendeskripsikan varian produk mi instan dan proses pengolahan mi instan. Sedangkan pendalaman yang digunakan yaitu pendalaman karakter ruang untuk mendeskripsikan suasana ruang dari tahap-tahap pengolahan mi instan.

Keunikan proyek ini ada pada tampilan bangunan dan suasana ruang pada bangunan. Tampilan bangunan menyerupai susunan produk varian mi instan yang diperkuat dengan elemen-elemen garis menyerupai mi instan pada fasad bangunan. Suasana ruang dibuat menyerupai tahap-tahap pengolahan mi instan

Kata Kunci: Galeri Mi Instan, Surabaya, Suasana Ruang, Simbolik

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kecintaan masyarakat Indonesia terhadap mi instan sangat tinggi, namun sangat disayangkan masih banyak orang yang kurang mengapresiasi prestasi dan pencapaian mi instan yang sudah mendunia. Mi instan sering kali dianggap sebagai makanan yang kurang sehat dan kurang memenuhi nilai gizi, padahal mi instan dapat menjadi makanan yang dapat memenuhi standar nilai gizi jika diolah dan disajikan dengan benar. (Pamujiningtyas, 2018). Kota Surabaya merupakan kota metropolitan, namun sangat disayangkan kota Surabaya kurang mempunyai destinasi wisata yang variatif dan inspiratif sehingga masyarakat Surabaya harus pergi ke luar kota untuk berlibur. Akhir-akhir ini juga banyak bermunculan tempat makan yang mengolah mi instan yang lebih variatif yang sangat diminati oleh masyarakat Surabaya. Maka dari itu, diperlukan sebuah tempat yang menginformasikan produk-produk dan prestasi mi instan Indonesia dan tempat yang mengedukasi pengunjung cara mengolah mi instan yang lebih sehat.



Gambar 1. 1. Tempat makan pengolahan mi instan
 Sumber : myfunfooddiary.com

Rumusan Masalah

Desain galeri mi instan yang mampu menginformasikan varian produk dan pengolahan mi instan yang lebih sehat sekaligus sebagai sarana rekreasi dan edukasi bagi pengunjung.

Tujuan Perancangan

1. Menjadi obyek wisata yang rekreatif dan edukatif bagi masyarakat.
2. Memberikan informasi dan edukasi kepada pengunjung tentang cara mengolah dan makan mi instan dengan lebih sehat.
3. Menyadarkan masyarakat Indonesia mengenai pencapaian mi instan Indonesia yang mendunia.

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Dr.Ir.H.Soekarno, Surabaya atau yang biasanya disebut jalan MERR. Pemilihan tapak didasari karena daerah MERR yang merupakan daerah kuliner sehingga mendukung fungsi bangunan sebagai galeri yang membawa tema kuliner. Kawasan MERR juga merupakan kawasan yang sedang berkembang sehingga diharapkan bangunan dapat menjadi *landmark* kawasan pada kedepannya. Keadaan eksisting tapak merupakan tanah kosong, dimana pada perencanaan kedepan akan dibangun rencana jalan di samping tapak yang menghubungkan Jalan Baruk Timur dengan Jalan Dr.Ir.H. Soekarno.



Gambar 1. 3. Situasi tapak
Sumber: maps.google.com

- : Tapak terpilih
- : Rencana pengembangan perumahan
- : Rencana jalan

Data Tapak

Lokasi : Jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Surabaya
 Kelurahan : Kedungbaruk
 Kecamatan : Rungkut
 Luas Lahan : ± 9005 m²
 Tata Guna Lahan: Perdagangan dan jasa komersial
 KDB : 60%
 KLB : 210%
 KDH : 10%

GSB : 10 m (Timur), 3 m (Selatan), 6 m (Utara), dan 4 m (Barat)

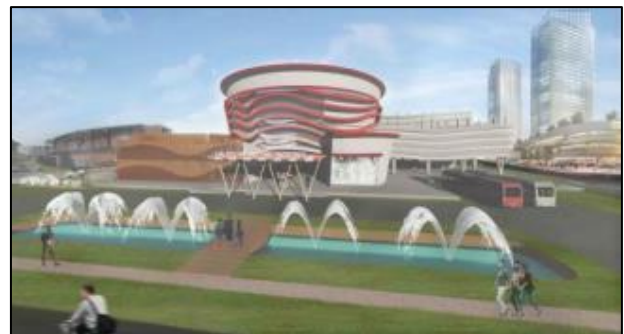
DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada bangunan ini terdapat beberapa fasilitas, diantaranya :

- Fasilitas Galeri
Tempat memamerkan produk-produk mi instan dan benda-benda seputar mi instan Indonesia. Fasilitas galeri dibagi menjadi 3 zona, yaitu zona pada saat mi yang masih mentah (zona mentah), zona pada saat mi dimasak (zona masak), dan zona pada saat mi sudah matang (zona masak).
- Fasilitas Foodcourt
Tempat menikmati berbagai jenis mi instan dari berbagai negara di Asia.
- Fasilitas Restoran
Tempat menikmati makanan yang berupa mi instan dan makanan jenis lainnya.
- Fasilitas Retail
Tempat yang menjual berbagai cinderamata yang berkaitan dengan mi instan.

Terdapat pula fasilitas lainnya, seperti area penerima, fasilitas pengelola, dan fasilitas servis.



Gambar 2. 1. Perspektif *human eye view*

Analisa Tapak

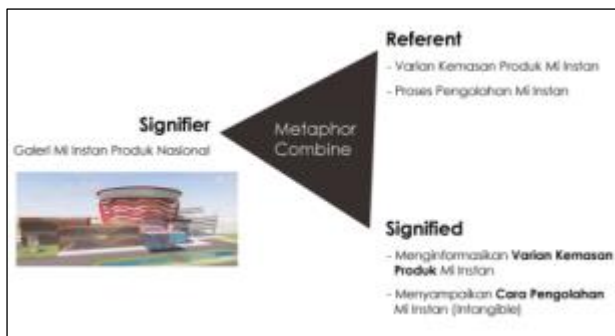


Gambar 2. 2. Analisa Tapak

Arah matahari perlu diperhatikan karena fungsi bangunan sebagai galeri sehingga meminimalisir bukaan dari arah Barat agar tidak membuat *glare* pada *display*. Diperlukan respon terhadap bidang tangkap bangunan, terutama dari perempatan besar. Sirkulasi kendaraan juga diperhatikan untuk menentukan posisi *entrance* menuju tapak dan *exit* keluar tapak.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel metaphor combine*, dimana simbolik *tangible* digunakan untuk menyimbolkan produk varian mi instan nasional, dan simbolik *intangible* digunakan untuk menyimbolkan tahapan pengolahan mi instan (Broadbent, 1980).



Gambar 2. 3. Segitiga Semiotika

Metaphor Tangible

Metaphor tangible diaplikasikan pada tampilan bangunan yang membawa ciri khas produk mi instan nasional. Ciri khas dari produk mi instan nasional yang berbeda dengan mi instan dari luar negeri ada 2, yaitu dari bentuk kemasan dan dari warna. Dari bentuk kemasan, ada 2 bentuk varian kemasan, yaitu bentuk persegi dan bentuk *cup*.

- Varian kemasan berbentuk persegi
Perbedaan mi instan Indonesia dengan mi instan luar negeri yaitu dari bentuk kemasan mi instan Indonesia yang dominan berbentuk horizontal ke samping, sedangkan produk mi instan luar negeri dominan berbentuk vertikal ke atas.



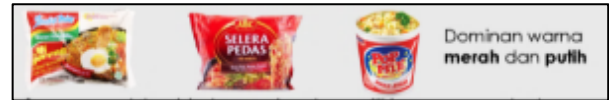
Gambar 2. 4. Perbedaan mi instan nasional dengan mi luar negeri

- Varian kemasan berbentuk *cup*
Bentuk mi instan di Indonesia yang kedua yaitu bentuk *cup* yang menyerupai bentuk tabung yang membesar ke atas.



Gambar 2. 5. Varian kemasan berbentuk *cup*

Dari 29 produk mi instan Indonesia, ada 2 warna yang hampir selalu ada di setiap varian kemasan, yaitu warna merah dan putih yang merupakan representasi dari warna bendera Indonesia.



Gambar 2. 6. Warna kemasan mi instan nasional

Dari varian bentuk kemasan mi instan dan warna mi instan nasional, maka bentuk dan massa bangunan terinspirasi dari susunan kemasan varian mi instan yang dikomposisikan rupa yang merespons terhadap analisa tapak dan konsep pendekatan.

Fasad bangunan menggunakan elemen garis bergelombang yang berbentuk mi instan. Warna bangunan dominan warna merah-putih sebagai simbolisasi produk mi instan nasional.



Gambar 2. 7. Tampilan bangunan menyerupai susunan produk mi instan

Metaphor Intangible

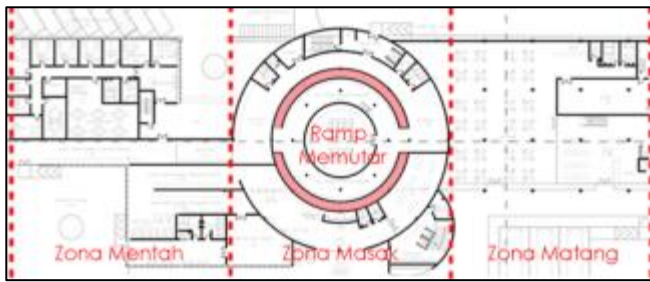
Metaphor intangible diaplikasikan pada pembagian zona bangunan dan bentuk ruang. Tahapan pengolahan mi instan ada 3, yaitu mi yang masih mentah, mi yang sedang dimasak, dan mi yang sudah matang. Tiap tahapan mempunyai ciri-ciri yang berbeda.

Tahap Pengolahan Mi Instan:

- Mi mentah
Ciri - ciri :
- Bentuk persegi panjang (**geometris**) dan **kaku**
- Merupakan tahap **awal** pengolahan mi instan
- Mi dimasak
Ciri - ciri :
- Merupakan sebuah **proses** peralihan dari mi mentah menjadi mi yang matang
- Memerlukan media **air**
- Mi matang
Ciri - ciri :
- Bentuk **organik tidak beraturan**
- Merupakan tahap **puncak**

Gambar 2. 8. Tahapan pengolahan mi instan

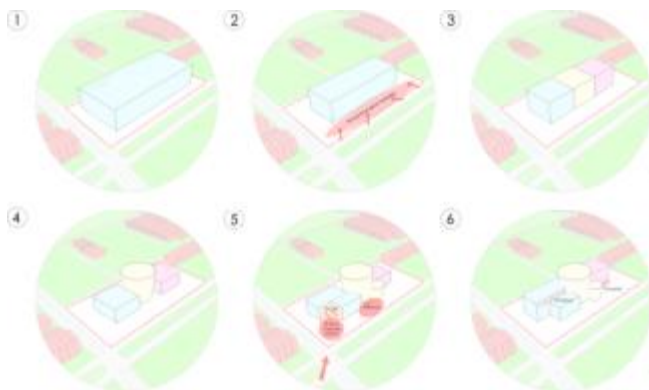
Dari 3 tahap pengolahan mi instan, maka bangunan dibagi menjadi 3 zona., yaitu zona mentah, zona masak, dan zona matang.



Gambar 2. 9. Pembagian zona pada bangunan

- Zona mentah
 - Bentuk geometris dan kaku
 - Sirkulasi antar ruang dan suasana ruang geometris dan kaku.
 - Merupakan tahap awal
 - Display yang ditampilkan pada zona ini yaitu awal mula penemuan mi instan dan sejarah mi instan nasional.
- Zona masak
 - Merupakan proses peralihan
 - Display yang ditampilkan pada zona ini yaitu perjalanan mi instan dari dulu sampai sekarang dan produk-produk mi instan.
 - Memerlukan media air
 - Permainan air pada ruang-ruang tertentu. Terdapat ramp yang memutas ke atas seolah-olah merasakan seperti sedang diaduk.
- Zona matang
 - Bentuk organik tidak beraturan
 - Sirkulasi antar ruang dan susunan display dibuat tidak beraturan dan tidak teratur seperti sifat mi matang.
 - Merupakan tahap puncak
 - Display yang ditampilkan pada zona ini yaitu pencapaian dan prestasi mi instan nasional baik prestasi nasional maupun prestasi internasional.

Perancangan

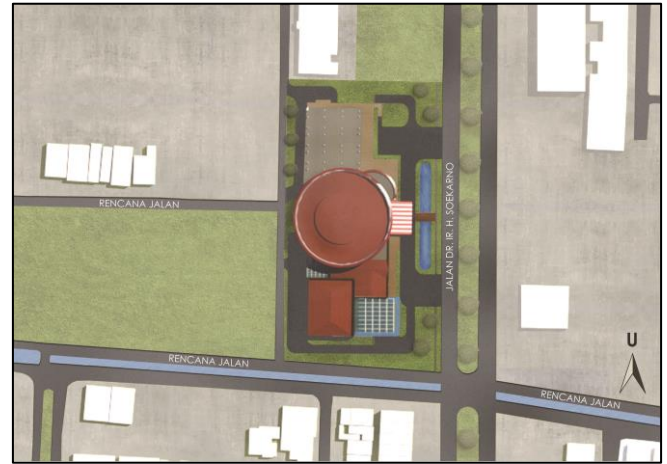


Gambar 2. 10. Transformasi bentuk

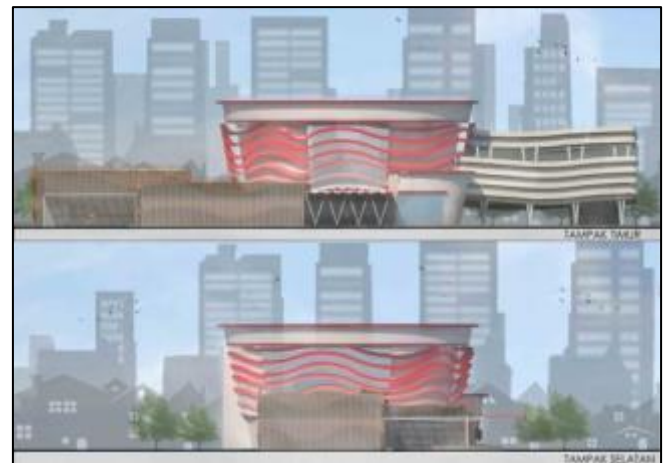
Bila dirangkum, proses transformasi rancangan adalah sebagai berikut :

1. Massa berbentuk memanjang mengikuti bentuk tapak.

2. Membentuk ruang luar yang besar di depan tapak yang menjadi ruang tangkap terhadap pedestrian.
3. Membagi bangunan menjadi 3 zona sesuai dengan tahap-tahap pengolahan mi instan.
4. Permainan komposisi bentuk bangunan dari bentuk-bentuk varian produk mi instan nasional.
5. Massa bangunan “disubstraksi” untuk memberikan bidang tangkap dari perempatan. Permainan maju mundur pada komposisi massa di tengah untuk memperkuat *entrance*. (Ching, 1973).
6. Permainan komposisi massa pada zona mentah untuk memberikan variasi komposisi. Bangunan diangkat untuk memberikan kesan “puncak perjalanan” pada zona matang.



Gambar 2. 11. Site Plan



Gambar 2. 12. Tampak Timur dan Tampak Selatan

Tampilan bangunan menyerupai susunan bentuk varian produk mi instan Indonesia. Fasad bangunan menggunakan garis-garis lengkung yang menyerupai bentuk mi. Terdapat bidang tangkap yang kuat untuk merespon perempatan yang merupakan titik keramaian di sekitar tapak.

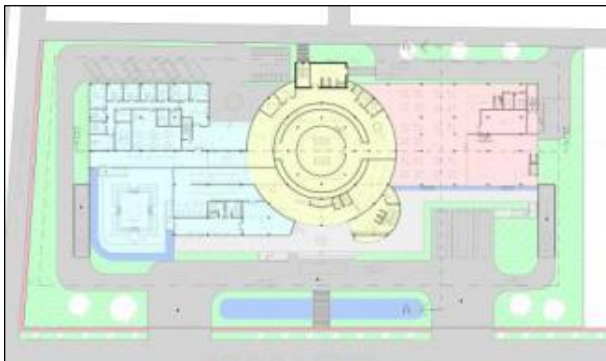
Sirkulasi kendaraan masuk dari jalan Dr. Ir. H. Soekarno yang merupakan jalan utama. Kendaraan yang masuk ke tapak bisa menuju *drop off* atau langsung parkir di basement. Sirkulasi untuk jalur servis melewati jalan di bagian belakang tapak agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan utama.

Desain bangunan juga memperhatikan akses disabilitas di dalam bangunan menggunakan *ramp*

yang mempermudah penyandang disabilitas untuk menjangkau seluruh bangunan (Adler, 1999).

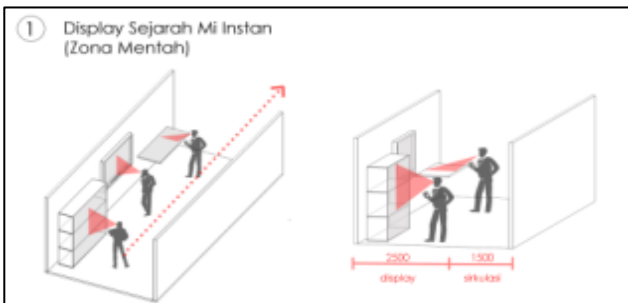
Denah dan Pengolahan Ruang

Bangunan dibagi menjadi 3 zona, yaitu zona mentah, zona masak, dan zona matang. Warna biru muda pada denah merupakan zona mentah, warna kuning merupakan zona masak, dan warna merah merupakan zona masak. Pengunjung melalui semua zona pada bangunan ini yang dimulai dari zona mentah dan diakhiri pada zona matang.



Gambar 2. 13. *Layout plan*

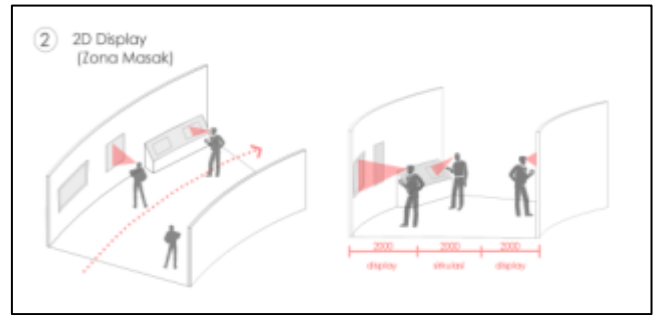
Pengunjung akan masuk melalui main lobby yang terletak di tengah lalu akan memasuki zona yang pertama, yaitu zona mentah. Pada zona mentah ini menampilkan *display* sejarah penemuan mi instan. Pada zona ini mempunyai bentuk ruang yang geometris dan kaku. (Chiara, 1980).



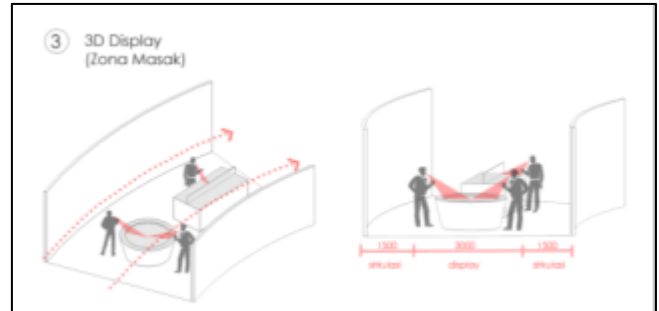
Gambar 2. 14. *Display Sejarah Mi Instan*

Penataan *display* diletakkan pada satu sisi. Pengaturan *space* disesuaikan dengan kebutuhan ruang *display* dan sirkulasi pengunjung agar tidak mengganggu pengunjung yang sedang mengamati *display* (Neufert, 2002).

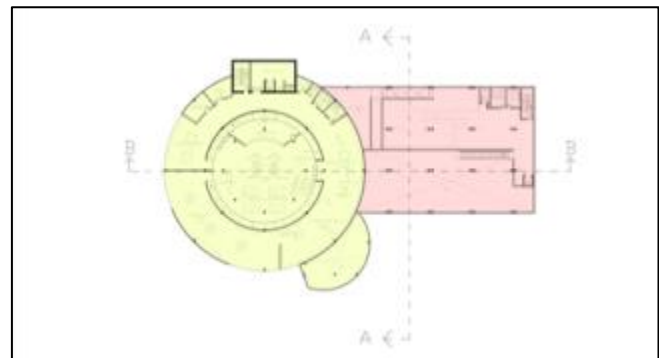
Setelah melewati zona mentah, pengunjung akan masuk ke zona yang kedua, yaitu zona masak. Pada zona masak di lantai 1 terdapat 2 macam *display*, yaitu *2D display* dan *3D display*. Dari zona masak lantai 1, pengunjung akan menuju ke zona masak lantai 2 melalui *ramp* memutar yang terletak di tengah.



Gambar 2. 15. *2D Display*

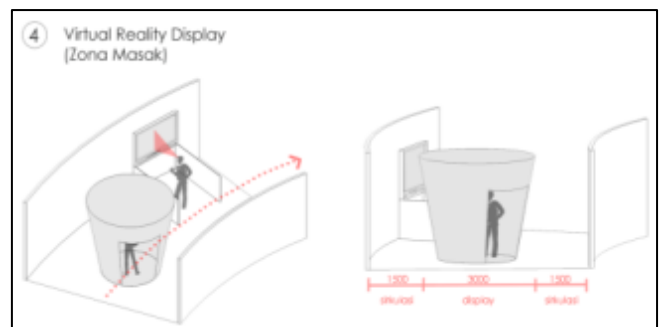


Gambar 2. 16. *3D Display*

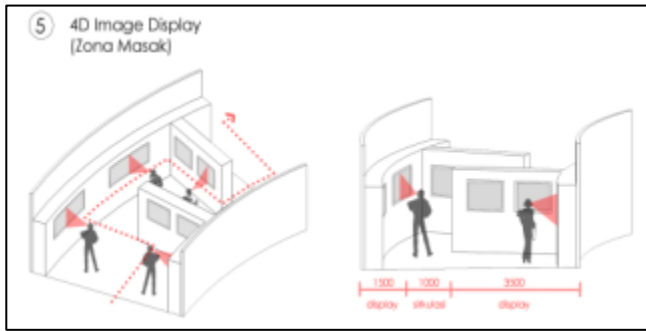


Gambar 2. 17. *Denah Lantai 2*

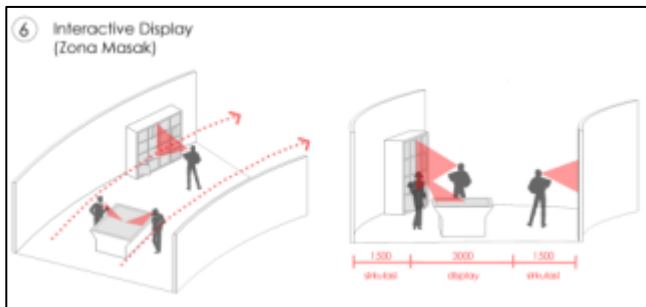
Pengunjung memasuki zona masak lantai 2, dimana *display* yang ditampilkan lebih bermain pada teknologi. Pada lantai ini *display* yang ditampilkan pada zona masak yaitu *virtual reality display*, *4D image display*, dan *interactive display*. Pada lantai ini juga terdapat *social experience display* pada zona masak yang menampilkan kegiatan sosial produsen mi instan dalam membantu masyarakat yang kurang mampu namun tidak dapat diakses dari zona masak di lantai 2.



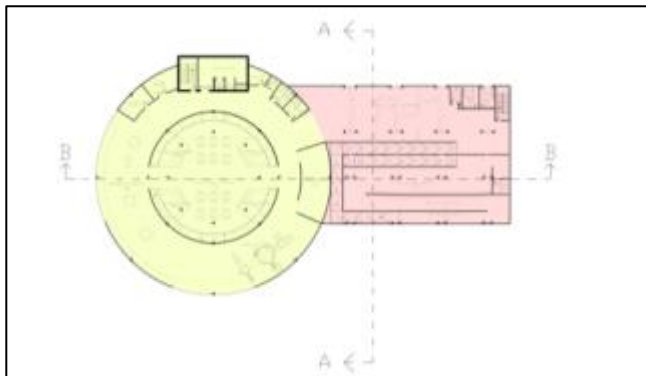
Gambar 2. 18. *Virtual Reality Display*



Gambar 2. 19. 4D Image Display



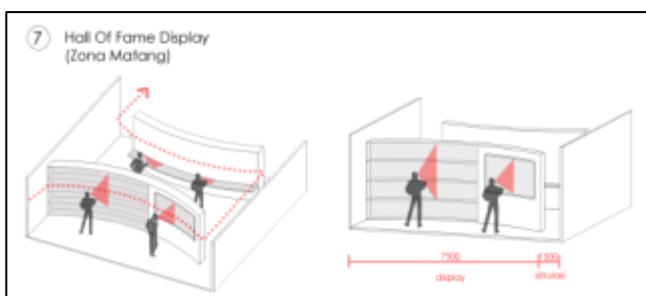
Gambar 2. 20. Interactive Display



Gambar 2. 15. Denah Lantai 3

Pada lantai 3 zona masak, pengunjung akan dihadirkan dengan *instant noodle foodcourt* dimana pengunjung dapat mencicipi berbagai varian mi instan dari berbagai negara di Asia.

Pengunjung akan meninggalkan zona masak lalu masuk ke zona matang, dimana sistem *display* dibuat tidak beraturan sehingga menghasilkan pola sirkulasi yang organik. (Maharani, 2013). Display yang ditampilkan yaitu *hall of fame display*, yang menampilkan pencapaian dan prestasi mi instan Indonesia baik prestasi nasional maupun prestasi internasional. Setelah itu pengunjung akan menuruni *ramp* menuju ke bawah.



Gambar 2. 16. Hall of Fame Display

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang untuk menunjukkan suasana ruang pada tiap zona yang menyimbolkan tahap-tahap pengolahan mi instan.

1. *Display* ruang pameran sejarah mi instan (zona mentah)



Gambar 2. 17. Perspektif ruang *display* sejarah mi instan

Ruang pameran sejarah mi instan memamerkan barang-barang dan seputar informasi mengenai penemuan mi instan maupun perkembangan mi instan di Indonesia.

Ruangan ini dibuat terkesan gelap karena sering kali sejarah dikaitkan dengan masa-masa kelap dan gelap, sehingga suasana ruang dibuat gelap. Pada lantai dan dinding akan terbentuk bayangan berbentuk garis-garis pada pagi hari yang menyimbolkan sifat mi mentah, yaitu garis-garis yang kaku.

Material lantai dibuat lebih terang daripada plafon dan dinding untuk memberikan kesan "mengarahkan" pada pengunjung.

2. Spot Foto *outdoor* (zona mentah)



Gambar 2. 18. Perspektif *photospot outdoor*

Spot foto *outdoor* merupakan ruang luar yang banyak diberi spot foto seputar benda-benda yang berhubungan dengan sejarah mi instan.

Pola pada ruang luar terkesan kaku dan geometris karena spot foto *outdoor* terletak pada pembagian zona mentah dimana membawa sifat mi mentah yang kaku dan geometris.

Pada ruangan ini terdapat plaza di tengah yang dapat difungsikan sebagai seating spot bagi pengunjung. Di tengah-tengah plaza terdapat

patung mi instan yang cukup besar sebagai emphasis. Untuk mencapai patung mi instan tersebut pengunjung harus menuruni tangga.

Diletakkannya patung mi instan yang besar di bawah plaza untuk memberikan pesan tersirat bahwa untuk mencapai kesuksesan terkadang harus terjatuh dahulu. (turun tangga diibaratkan kejatuhan sedangkan patung mi instan diibaratkan kesuksesan).



Gambar 2. 19.. Potongan spot foto outdoor

3. *Waterwall* (peralihan zona mentah ke zona masak)



Gambar 2. 20. Perspektif ruang *waterwall*

Pengunjung akan meninggalkan galeri zona mentah dan menuju ke galeri zona masak. Transisi antara zona mentah menuju ke zona masak ditandai dengan melewati ruangan *waterwall*, dimana terdapat dinding air dan elemen dinding menyerupai mi instan yang seolah-olah dimasak dengan air.

Pengunjung yang berada dalam ruangan seolah-olah merasakan suasana ruang seperti mi yang akan dimasak dengan air panas. Pengunjung seolah-olah menembus air yang merupakan efek dari *fog screen technology*.

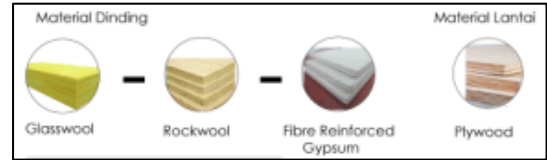
4. *Cup Noodle Theatre* (zona masak)



Gambar 2. 21. Perspektif *cup noodle theatre*

Cup noodle theatre merupakan sebuah teater mini yang menampilkan film kartun singkat yang mengedukasi pengunjung mengenai cara memakan dan mengolah mi instan yang benar.

Pengunjung seolah-olah dimasak di dalam ruangan yang berbentuk *cup noodle* dengan permainan efek air dan asap menggunakan *fog screen technology*.



Gambar 2. 22. Material *cup noodle theatre*

Suara dari teater tidak boleh mengganggu fungsi ruang lainnya sehingga diperlukan material yang kedap suara. Material yang dipilih untuk dinding yaitu *fibre reinforced gypsum* yang dilapisi dengan *rockwool* dan *glasswool*. Material lantai menggunakan *plywood* agar kedap air dan tidak licin (Pambudi, 2007).

5. *Hall of Fame Display* (zona matang)



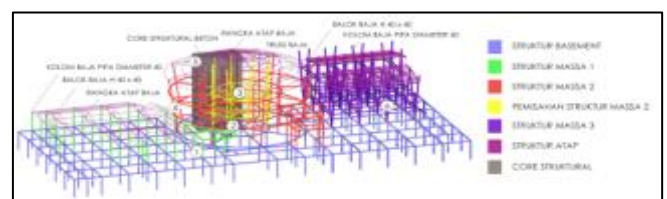
Gambar 2. 22. Perspektif ruang *hall of fame display*

Hall Of fame display merupakan ruang pameran yang memamerkan prestasi dan pencapaian produk mi instan Indonesia sampai saat ini.

Tatanan display pada ruangan ini buat tidak beraturan sehingga membentuk pola sirkulasi pengunjung yang berliku-liku sesuai dengan konsep zona mi matang, yaitu membawa sifat ketidakteraturan pada mi matang.

Pada plafon terdapat kisi-kisi kayu yang dibentuk tidak beraturan menyerupai pola mi yang sudah matang.

Sistem Struktur



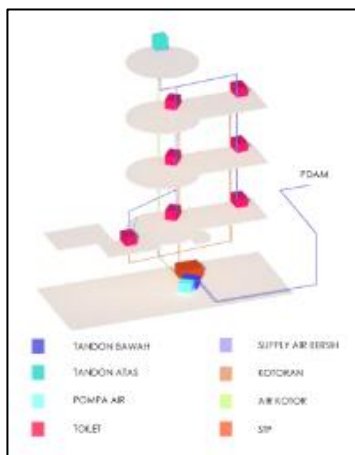
Gambar 2. 23. Aksonometri struktur

Sistem struktur pada bangunan ini mempunyai berbagai keunikan struktur, beberapa diantaranya yaitu :

1. Sistem struktur pada basement dan pada massa 1 menggunakan sistem kolom balok baja dengan bentang maksimal 8 m, dimana terdapat pemisahan struktur dengan bentuk berbentuk cup untuk menghindari kegagalan struktur.
2. Terjadi pemisahan struktur untuk menahan ramp terletak memutar bagian tengah bangunan.
3. Menggunakan truss dengan bentang lebar karena jika meletakkan kolom di tengah akan mengganggu sirkulasi di Cup Noodle Theater sehingga menggunakan truss untuk mengatasi bentang kolom yang cukup jauh.
4. Menggunakan kolom miring untuk membentuk selubung dari bentukan cup pada massa 2.
5. Pada massa 3 menggunakan kolom struktural berbentuk "V" untuk menyimbolkan sebuah sumpit yang berada di tengah-tengah mi.

Sistem Utilitas

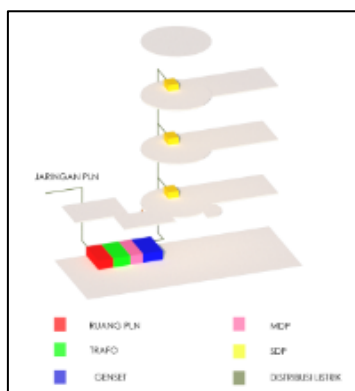
1. Sistem utilitas air bersih, air kotor, dan kotoran



Gambar 2. 24. Sistem utilitas air bersih, air kotor, dan kotoran

Air bersih disalurkan dari PDAM lalu masuk ke tandon bawah. Air bersih lalu dipompa menuju tandon atas lalu disalurkan ke seluruh bangunan. Air kotor dan kotoran disalurkan melalui shaft menuju ke STP yang terletak di basement (Benyamin, 2011).

2. Sistem utilitas listrik



Gambar 2. 25. Sistem utilitas listrik

Listrik disalurkan dari jaringan PLN lalu dibawa menuju ke ruang PLN. Dari ruang PLN listrik disalurkan menuju ke ruang trafo lalu menuju MDP

kemudian disalurkan ke SDP yang berada tiap lantai. Sebagian listrik disimpan dalam genset yang digunakan saat listrik padam.

KESIMPULAN

Rancangan Galeri Mi Instan Produk Nasional di Surabaya diharapkan dapat menjadi sarana rekreasi dan edukasi yang diminati oleh masyarakat Surabaya. Rancangan ini mencoba menjawab permasalahan desain, yaitu desain galeri yang menginformasikan varian produk mi instan dan pengolahan mi instan yang lebih sehat.

Rancangan ini diharapkan dapat mengubah persepsi masyarakat terhadap mi instan yang dianggap sebagai makanan yang kurang sehat dan kurang memenuhi nilai gizi. Diharapkan juga rancangan ini dapat menjadi landmark bagi kawasan MERR kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Adler, David. (1999). *Metric Handbook Planning and Design Data*. Oxford: Architectural Press.

Benyamin, Stein, John S. Reinold, Walter T. Grondzik, Alison G. Kwok. (2011). *Mechanical and Electrical Equipment for Building*. New York. John Willey & Sons, Inc.

Broadbent, Geoffrey. (1980). *Signs, Symbols, and Architecture*. New York. John Willey & Sons, Inc.

Chiara, J.D. & Callendar, J.H. (1980). *Time-Saver Standards for Building Types*. New York: McGraw-Hill Book Company.

Ching, Francis D.K. (1973). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.

Maharani, Yuni. (2013). *Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem Display dan Pencahayaan Pada Bandung Contemporary Art Space*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek*. Jilid 2. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi, Jakarta: Erlangga.

Pambudi, Antonius. (2007). *Perencanaan dan Perencanaan Interior Bioskop IMAX dan Home Theatre di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Pamujiningtyas, K. (2018). *Begini Cara Mengolah Mi Instan agar Lebih Sehat*. Diperoleh 6 Juni, 2018, dari <https://kumparan.com/@kumparanfood/begini-cara-mengolah-mi-instan-agar-lebih-sehat>.