

BAB IV

ANALISIS IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

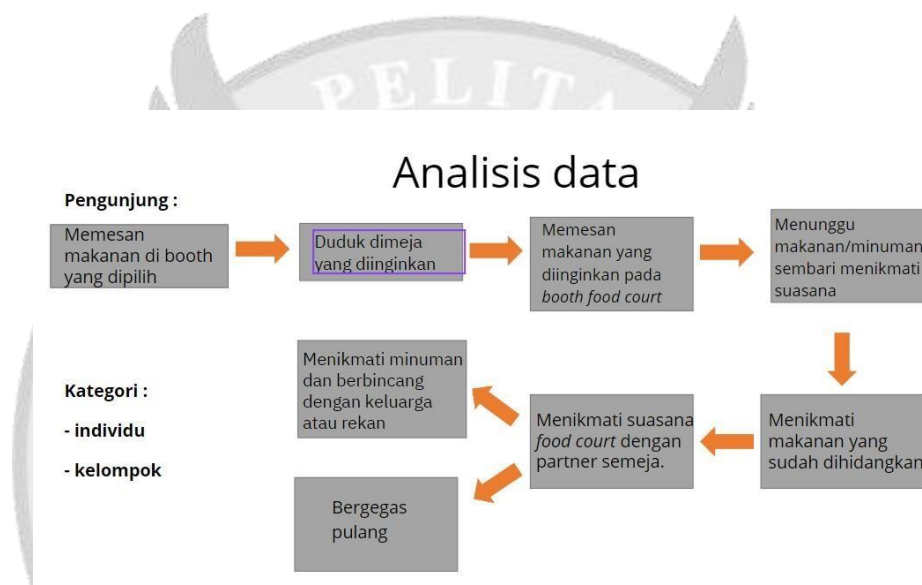
4.1 Program Desain Interior

4.1.1 Alur Aktivitas Pengguna

Area *food court* merupakan suatu tempat dimana terdapat banyak *booth* makanan atau minuman yang menempati satu area dan terdapat banyak tempat duduk untuk tamu berkunjung dan menikmati makanan/minuman serta suasana informal yang tersedia. Pada umumnya, area *foodcourt* didalamnya meliputi penjual jenis makanan, tempat duduk, dan fasilitas berupa panggung, ornamen-ornamen. Melalui kebutuhan tersebut, penulis mendekati dengan teori estetika psikologis yang menyebutkan bahwa manusia pada dasarnya menilai sesuatu dari segi estetika, sehingga penulis mendesain interior dengan pemilihan material dan bentuk yang unik agar tamu dapat menemukan keunikan tersendiri dan dapat tercapai tujuan tersebut.

Alur aktivitas dari setiap pengguna area *food court* memiliki perbedaan sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Pengunjung memulai aktivitasnya melalui pintu masuk, lalu masuk untuk mencari tempat duduk, menelusuri area untuk memilih makanan/minuman, membayar di kasir, mengambil dan menikmati makanan, kemudian

menikmati suasana *food court*, lalu pengunjung akan bergegas pulang setelah selesai. Melalui bahasan alur aktivitas ini, penulis menggunakan bahasan ergonomi yaitu dasar – dasar ergonomi. Melalui bahasan tersebut penulis membuat desain interior yang mudah ditempati dan dilalui oleh tamu dengan furnitur yang nyaman dipakai sehingga aktivitas mudah dilakukan, interior menjadi informatif, dan penataan cukup menyenangkan.



Gambar 4.1 Analisis Data Pengunjung
Sumber : Data Pribadi (Nelson S, 2022)

Pengguna area *food court* selain dari pengunjung, tentu terdapat pedagang restoran dan pengelola. *Flow* yang biasa dijalankan oleh pedagang restoran untuk menjalankan *job desk* nya masing-masing juga sangat diperlukan, sehingga kegiatan pada *food court* tetap berjalan dengan lancar. Pedagang restoran memiliki tanggung jawab atas kebersihan *booth* nya dan juga menyajikan makanan/minuman yang akan dihidangkan *customer*.

Analisis data



Gambar 4.2 Alur Aktivitas pedagang *food court*
Sumber: Data Pribadi (Nelson S, 2022)

Alur aktivitas pengelola area *food court* sangat dibutuhkan karena merupakan salah satu faktor yang menunjang kenyamanan dan keamanan *food court*. Untuk memastikan dan menjaga kondusifitas dan keamanan area, tentu pengelola memiliki tanggung jawabnya yang wajib dijalankan sesuai dengan tugas yang telah diatur dalam SOP.

Analisis data



Gambar 4.3 Alur Aktivitas Pengelola
Sumber : Data Pribadi (Nelson S, 2022)

Pembahasan alur aktivitas pengguna ini mengacu pada bab 3.1.3 yang membahas mengenai pola aktivitas penggunaan *food court* mal Pacific Place.

4.1.2 Program Ruang Perencanaan

Kebutuhan ruang yang dipakai merupakan perhitungan dari alur aktivitas dan luasan ruang pada *existing*. Pada setiap area yang terletak pada *foodcourt* ini dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhannya. Pada *area foodcourt*, manusia merupakan subjek terpenting dan paling berkontribusi dalam berjalannya kegiatan dan aktivitas. Oleh sebab itu, dalam proses perencanaan dan pemetaan, perlu adanya data yang jelas untuk mengatur luasan area berdasarkan aktivitasnya seperti yang dipaparkan di bawah ini

ZONA	NAMA AREA	AKTIVITAS	FASILITAS	JUMLAH	DIMENSI (MM)			KONFIGURASI RUANG	LUAS (M2)
					p	L	T		
PUBLIC	Serving Area	Meeting	Desain meja set 1 (kapasitas 7 meja)	4	14150	2050	1200		118
		Bercengkrama	Desain meja set 2 (kapasitas 32 meja)	2	14890	4500	1020		135
		Melakukan aktivitas	Desain meja set 3 (kapasitas 12 meja)	1	10000	4300	1200		43
		Menyantap makanan dan minuman	Meja desain 1 (Bundar kayu)	50	d = 1000		800		285
		Menunggu makanan untuk dihidang	Kursi desain 1 (plastik)	200	530	475	850		50
			Meja desain 2 (Bundar plastik)	14	d = 1490		980		178
			Kursi desain 2 (Busa)	56	d = 680		610		146
			Wastafel (1 kapasitas 3 wastafel)	5 set	2130	600	800		6.5
			Closet	9	700	400	400		2.5
			Meja bar	1	7000	400	1000		3
			Kursi bar	14	500	500	100		3.5
			Urinal	3	330	330	600		0.4
									TOTAL + (60% SIRKULASI)
SEMI PRIVATE	Booth Foodcourt (Keseluruhan)	Melayani tamu	Blender	4	180	200	520		0.15
		Membuat pesanan	Sink	42	1500	700	550		45
		Melakukan pembersihan area	Kulkas	42	1450	780	2050		48
			Kompor	42	750	420	150		14
			Cookerhood	42	900	500	8		20
			Grease Trap	42	400	300	260		6
			Kursi	82	530	475	850		22
							TOTAL + (60% SIRKULASI)	134 M2 + 60% = 215M2	
							TOTAL KESELURUHAN RUANG	1560 + 215 = 1775 M2	

Tabel 4.1 Program Ruang perencanaan
Sumber : Data Pribadi (Nelson S, 2022)

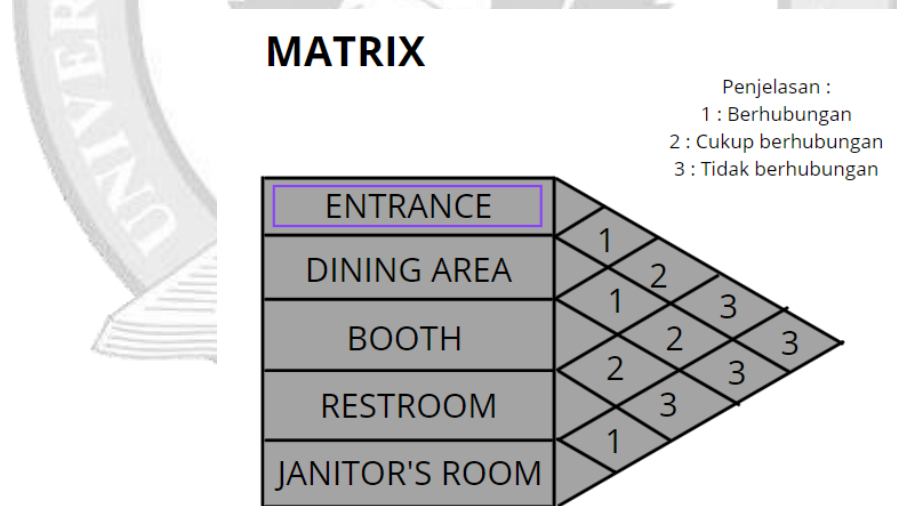
Dari keseluruhan kebutuhan *inventory* dan kebutuhan ruang pada *area foodcourt* yang meliputi *area booth, flow* dan tempat duduk, maka dapat disimpulkan ruangan keseluruhan memerlukan kisaran 1.776m². Dengan ruangan seluas itu, *food court* dapat menampung kapasitas *booth* hingga mencapai 42 *booth* dan kapasitas tamu mencapai kisaran 600 orang. Pertimbangan ini ditetapkan oleh penulis dengan harapan bahwa desain interior yang baru dapat memberikan fasilitas *food court* yang memadai dan

nyaman serta dengan bentuk yang unik bertujuan untuk menyebarkan konsep “Nusantara” ke umum agar budaya Indonesia makin dikenal oleh masyarakat mancanegara.

4.1.3 Studi Relasi Antar Ruang

A. Program Matrix

Program matrix merupakan tahapan untuk mengetahui keterkaitan antar ruang atau fasilitas pada desain interior. Konektivitas antar ruang ini dapat disimpulkan berdasarkan kondisi terdekat, dekat, dan tidak berhubungan yang didasarkan dengan alur pengunjung. Kesenambungan antar ruang dapat mempermudah aktivitas tamu yang berkunjung ke area *foodcourt*.



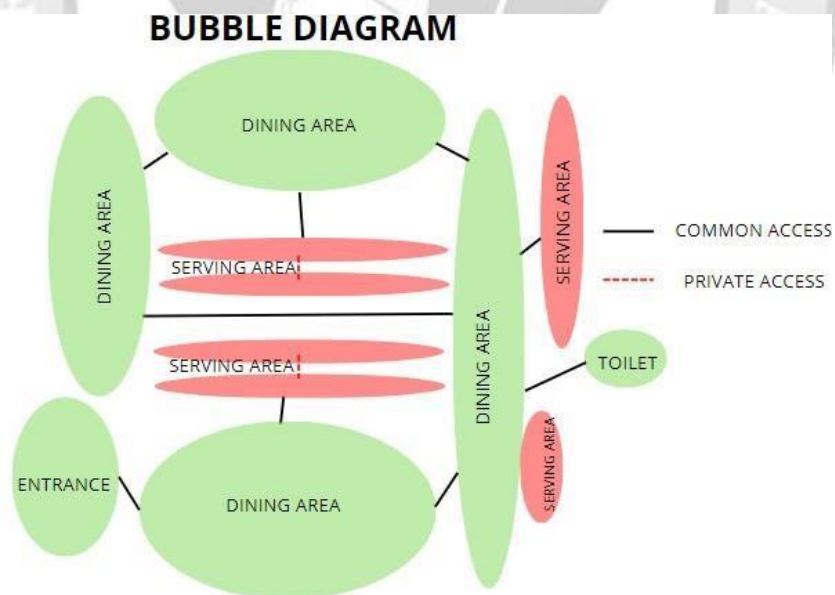
Gambar 4.5 Matrix
 Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Pada data matriks di atas ini menggunakan angka sebagai tolok ukur untuk menentukan dekat atau jauhnya antar ruang/fasilitas. Melalui bahasan

matrix ruang ini, penulis menetapkan desain interior menjadi desain yang *simple* dan mudah dijangkau karena penulis mencoba mendekati dengan teori dasar ergonomi pada desain interior.

B. Bubble Diagram

Bubble Diagram merupakan tahapan yang digunakan untuk pengaturan dan penempatan ruang yang difokuskan pada daftar dan hubungan antar ruang. Metode ini merupakan penyederhanaan tata letak antar ruang yang datanya dapat diketahui melalui garis linier karena polanya yang memanjang serta didukung dengan ruang ruang yang berbeda ukuran, bentuk serta fungsinya, dan mengekspresikan pada suatu arah dan pergerakan di dalam ruang.



Gambar 4.6 Bubble Diagram
Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Dari data *bubble diagram* di atas, menunjukkan bahwa area untuk pengunjung saling berdekatan dengan setiap fasilitas pada area *foodcourt*, yang tentu memudahkan alur pengunjung. Perbedaan antar zona dijelaskan melalui warna yang menunjukkan bagian mana yang dapat dilalui oleh tamu dan staf tertentu.

C. Zoning dan Grouping

Zoning dan Grouping mempunyai fungsi yang signifikan terhadap tata letak dan pengaturan suatu ruang agar rapi dan nyaman untuk dikunjungi. Di kelompokkan menjadi tiga (3) zona yaitu zona privat yang merupakan zona yang hanya dapat dilalui oleh orang tertentu yang berkepentingan, semi privat merupakan ruangan tertutup namun dapat dilalui oleh orang dan publik merupakan tempat terbuka yang dapat dilalui oleh seluruh orang.



Gambar 4.7 *Zoning & Grouping* pada konsep desain
Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Dapat disimpulkan jika fasilitas untuk umum berada pada setiap sisi dari area *foodcourt* yang memudahkan pengunjung dan pengelola untuk beraktivitas. Zona Semi privat merupakan toilet, yang mana semua orang dapat mengakses, namun ruangan tertutup. Zona privat ini merupakan *booth* yang mana tidak semua orang dapat mengakses area tersebut, dan hanya dapat diakses oleh staf yang bersangkutan.

4.2 Konsep Desain

Konsep desain keseluruhan dari ruangan *food court* berawal dari ciri khas kebudayaan Nusantara. Ide ini diambil karena lokasi strategis mal Pacific Place yang berada pada pusat kota Jakarta, yang lokasinya dikelilingi banyak perkantoran dan tempat destinasi wisata. Terdapat banyak pengunjung lokal maupun mancanegara yang meramaikan mal Pacific Place, maka perencanaan menggunakan tema visual budaya Jawa Tengah ini bertujuan untuk turut berempati dalam menampilkan budaya lokal kepada masyarakat luas. Bangsa akan keindahan seni budaya Jawa Tengah sebagai bagian dari keindahan Indonesia yang memiliki keberagaman keindahan.

Ide perencanaan ini diimplementasikan di area *foodcourt* mal Pacific Place yang sering dijadikan tujuan oleh tamu untuk bertemu dan juga menikmati makanan/minuman.

4.2.1 Konsep Citra

Konsep yang di rancangkan dalam area *foodcourt* yaitu bertujuan untuk menciptakan suasana ciri khas “nusantara” yang nyaman dilengkapi dengan banyak *booth* dengan berbagai variasi pilihan makanan dilengkapi dengan tempat duduk yang dapat menampung kapasitas tamu yang bertujuan untuk mempresentasikan keunikan dan keindahan dari ciri khas kebudayaan Indonesia. Selain itu, kebersihan *food court* merupakan hal yang sangat diperhatikan untuk menunjang nilai dan karakterisik dari suatu *foodcourt* sehingga bisa lebih di minati oleh banyak tamu atau pengunjung.

4.2.2 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang diimplementasikan pada area interior yaitu menggunakan bentuk geometris sebagai representasi dari bentuk sebagian besar ragam hias dan rumah adat di Indonesia. Bentuk geometris pada area interior menunjukkan kajian tentang pola hidup serta adat istiadat dari suatu masyarakat di suatu daerah. Penulis menggunakan bentuk dasar geometris juga dikarenakan relevan dengan konsep desain yang ingin diperlihatkan kepada masyarakat luas yaitu konsep desain yang menunjukkan nilai budaya Nusantara. Maka dari itu, bentuk desain yang relevan dengan batik, bentuk dasar yang geometris, dan bentuk yang relevan dengan rumah tradisional Nusantara sangat terlihat jelas diimplementasikan pada beberapa bentuk di area *food court*.



Gambar 4.8 Motif batik pada konsep bentuk
Sumber : jogjasiana.net/index.php/site/karya_seni_arsitektur/handycrafts

4.2.3 Konsep Warna

Konsep yang digunakan pada pemilihan warna yaitu menggunakan warna-warna alam yang merepresentasikan beberapa rumah adat dan bentuk hiasan untuk di terapkan pada elemen-elemen lantai, dinding, bentuk furnitur dan area *booth* dan tempat duduk pada area *food court*.

Dalam budaya Nusantara, warna memiliki makna yang mendalam. Penulis menggunakan warna yang kerap dipakai dalam ekspresi budaya Nusantara yaitu coklat, kuning kecoklatan, dan putih. Warna coklat memiliki makna hangat dan terkesan *welcome* kepada tamu yang berkunjung. Sedangkan warna kuning memiliki makna ketentraman dan warna putih digunakan sebagai penetral. Pengaplikasian warna didominasi dengan warna coklat dan kuning kecoklatan pada area interior, dan warna putih digunakan sebagai warna netral yang menyambungkan dengan warna lain.



Gambar 4.9 contoh warna pada konsep interior
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.4 Konsep Material

Konsep yang diterapkan pada material yaitu menggunakan bahan – bahan alami yang disesuaikan dengan ciri khas Nusantara yaitu seperti material kayu, rotan dan batu alam, yang diaplikasikan ke dalam elemen interior pada lantai, dinding, langit - langit, furnitur, dan sekat antar ruang. Seluruh material diolah dan dipergunakan sesuai dengan kebutuhan ruang dan penataan yang geometris sehingga dapat menghasilkan ruangan yang estetik dan dapat merepresentasikan kebudayaan. Penulis menggunakan material yang didominasi dengan warna coklat kayu dan warna yang hangat yang memberi kesan hangat dan juga merepresentasikan kebudayaan Nusantara yang tradisional. Selain itu dengan pemilihan material warna yang hangat, juga lebih relevan dan dapat menampilkan suasana area *food court* yang *anti mainstream* dan memiliki nilai tersendiri di mata masyarakat.



Gambar 4.10 Material kayu, rotan dan batu alam
Sumber : <https://www.lamudi.co.id/journal/batu-alam-untuk-dinding/>

4.2.5 Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang digunakan yaitu menggunakan pencahayaan buatan. Warna pencahayaan yang digunakan menggunakan warna lampu *warm white* dengan intensitas cahaya 300 lux dari sumber cahaya 4.000 Kelvin yang memberikan kesan hangat pada suasana ruang, dan sebagai petunjuk jalan. Selain itu, menggunakan lampu lampion berbahan dasar bambu sebagai dekorasi. Pertimbangan ini sesuai dengan prinsip ergonomi yang penulis gunakan yaitu menjaga keamanan penggunaan ruang dan menampilkan suasana atau *ambience* ruangan secara jelas, serta memberikan kenyamanan kepada seluruh tamu yang berkunjung di area *foodcourt*.



Gambar 4.11 Anyaman bambu pada lampu
Sumber: istockphoto.com/id/foto/kotak-lampu-terbuat-dari-anyaman-bambu

4.2.6 Konsep Penghawaan

Pada bagian penghawaan, konsep yang akan digunakan yaitu memakai penghawaan buatan *AC Central* untuk menjaga suhu dan sirkulasi udara agar tetap sehat pada bagian dalam ruangan. Penulis menimbang bahwa penggunaan *AC Central* memiliki lebih banyak kelebihan daripada menggunakan *AC standing*, mengingat *foodcourt* ini adalah ruang yang tidak terpisah dari gedung Pacific Place. Penulis juga memisahkan penggunaan AC sebagai pendingin ruangan makan dengan *exhaust fan* di dapur kotor, pertimbangan ini sesuai dengan regulasi gedung untuk menjaga kenyamanan dan keamanan sistem AC sentral pada area *foodcourt* dan juga menjaga perputaran udara kotor pada area *kitchen* yang langsung dibuang ke luar gedung. Sesuai dengan pertimbangan *human centered design* yang berkaitan dengan *sustainability design* yaitu udara dingin di dalam ruang harus dijaga kualitasnya untuk kemudian didaur ulang agar manusia pengguna ruang dapat dijaga kesehatannya, dan tidak membuang banyak biaya.



Gambar 4.12 AC Sentral

Sumber : klinikteknokom.com/sitem-kerja-komponen-ac-central

4.2.7 Konsep Furnitur

Desain furnitur menggunakan ciri khas dari bentuk geometris, material, dan warna pada kebudayaan Nusantara. Menerapkan bentuk geometris pada furnitur dan warna hangat yang memberikan kesan tradisional sebagai representasi dari kebudayaan. Selain itu, furnitur juga mempertimbangkan ergonomi dalam segi ukuran sehingga dapat tetap digunakan secara nyaman dan tidak mengganggu aktivitas pengguna. Furnitur menggunakan material kayu yang menunjukkan ciri khas dari kebudayaan Nusantara. Penulis menetapkan bentuk geometris sebagai pola dasar dari furnitur, bentuk ini memberi keuntungan karena bentuk geometris tidak membuang banyak *space*, sehingga bentuk lebih efisien, ruang menjadi lebih teratur namun tetap memiliki estetika visual yang menarik. Sesuai dengan dua teori prinsip ergonomi yang menyebutkan bahwa menempatkan peralatan yang selalu dalam jangkauan dan beraktivitas sesuai dengan posisi atau postur normal sehingga penulis lebih berat

menekankan aspek efisiensi dan kelayakan suatu furnitur sebagai pertimbangan utama.

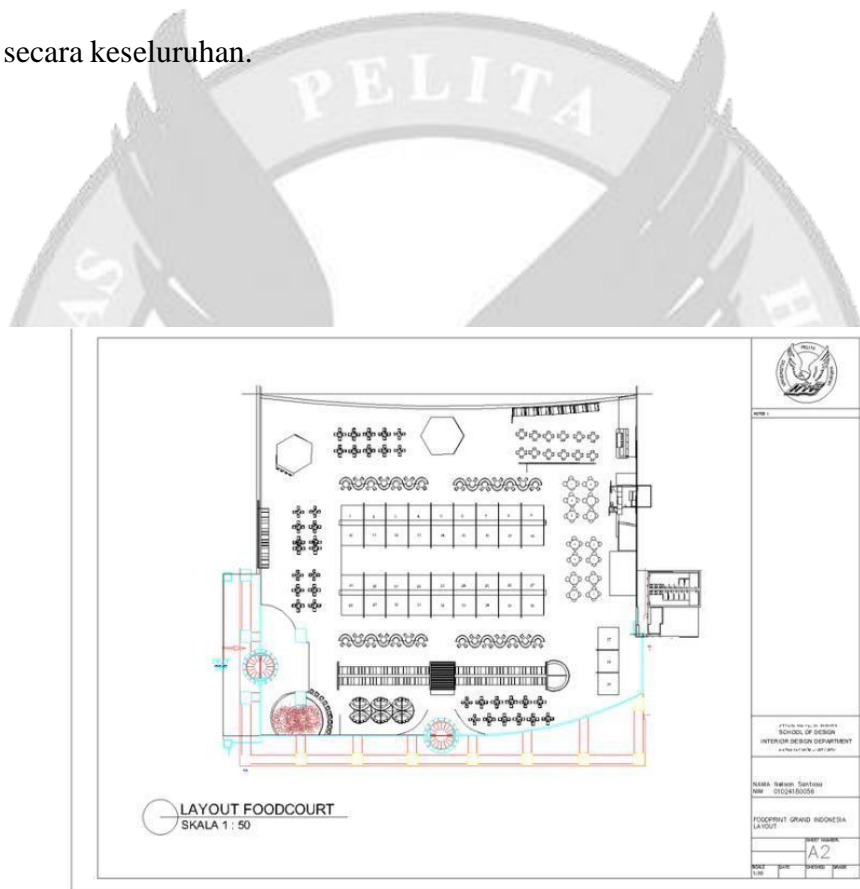
4.3 Implementasi Desain

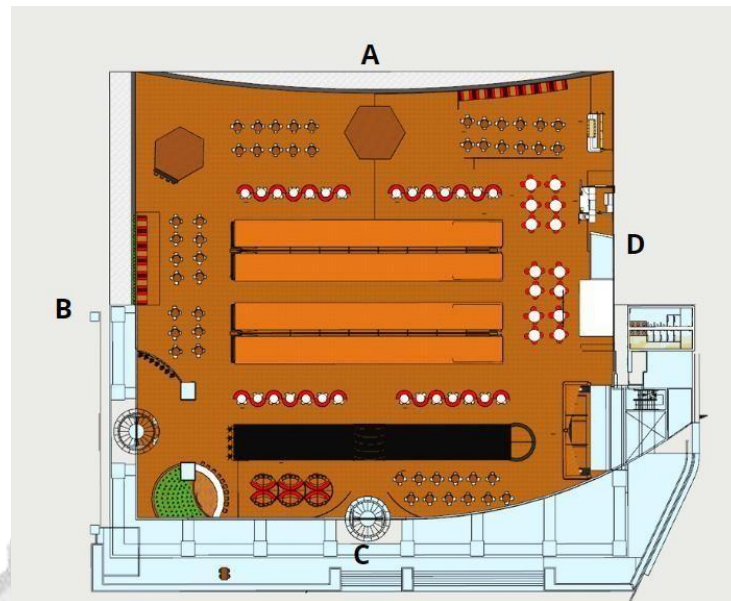
4.3.1 *Layout* Perencanaan

Penulis mengutamakan faktor efektivitas dan efisiensi dalam perancangan *Layout foodcourt*, kedua faktor ini digunakan untuk menetapkan bentuk ruangan secara detail yang berisi informasi tata letak ruang, furnitur, dan *flow activity* pengguna. Selain itu, fungsi dari *layout* yaitu menyajikan berbagai elemen seperti teks dan gambar yang mampu berkomunikasi, sehingga mempermudah seseorang untuk memahami dan bisa memperoleh informasi dari elemen tersebut. Penulis menganggap *layout food court* ini sudah cukup baik.

Pada *layout foodcourt* penulis menimbang faktor pengguna ruang yaitu masyarakat di lingkungan Pacific Place sebagai pengguna ruang publik di *foodcourt*, keberadaan mereka perlu dihargai dengan menghadirkan desain yang mencerminkan ciri budaya mereka, yaitu menggunakan ciri khas budaya Nusantara. Pada kebudayaan Nusantara, sebagian besar memiliki ciri khas dengan ruangan dengan material kayu dengan warna yang hangat, dan juga bentuk furnitur yang geometris dan peletakan yang tertata rapi juga memberikan kesan kebudayaan Nusantara. Di tambah menggunakan material batu alam dan *spot* tumbuh - tumbuhan yang memberikan kesan asri dan alami. Dan juga, sebagian menggunakan

bentuk melengkung agar ruangan tidak terkesan terlalu kaku. Penulis menyadari bahwa bentuk dan bahan yang penulis gunakan perlu pertimbangan akan aspek perawatannya, sehingga bentuk yang sederhana, menghindari sudut-sudut tersembunyi adalah bentuk yang baik untuk memudahkan perawatan; keputusan ini menimbulkan permasalahan di sisi lain, yaitu kesederhanaan bentuknya kurang mendukung keindahannya secara keseluruhan.



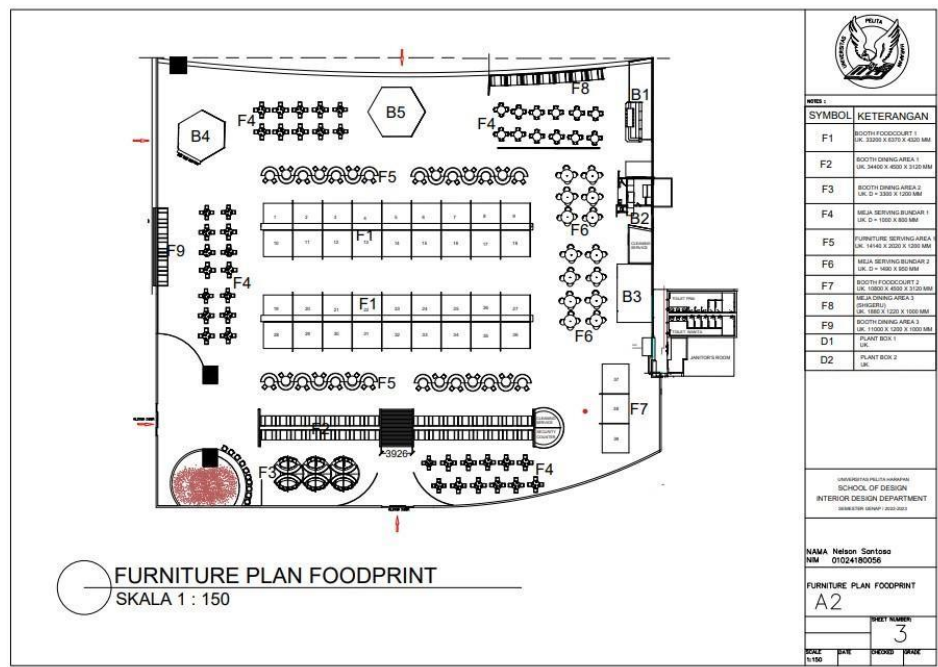


Gambar 4.13 Layout *food court* pada mal Pacific Place
 Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

4.3.2 Furniture Plan

Pada bagian *furniture plan* ini untuk menjawab akan kebutuhan furnitur pada area *foodcourt*. Selain itu, *furniture plan* menjelaskan furnitur secara rinci yang meliputi *built in* atau yang dapat dipindah-pindah, peletakan, dimensi, material dan jumlah furnitur secara keseluruhan dengan detail dan rinci. Penulis membuat dengan bentuk yang unik untuk menarik tamu yang berkunjung namun tidak lupa untuk menjaga keergonomisan suatu tempat duduk agar tetap membuat nyaman tamu. Selain itu dari

pemilihan bahan juga dipertimbangkan dengan matang.

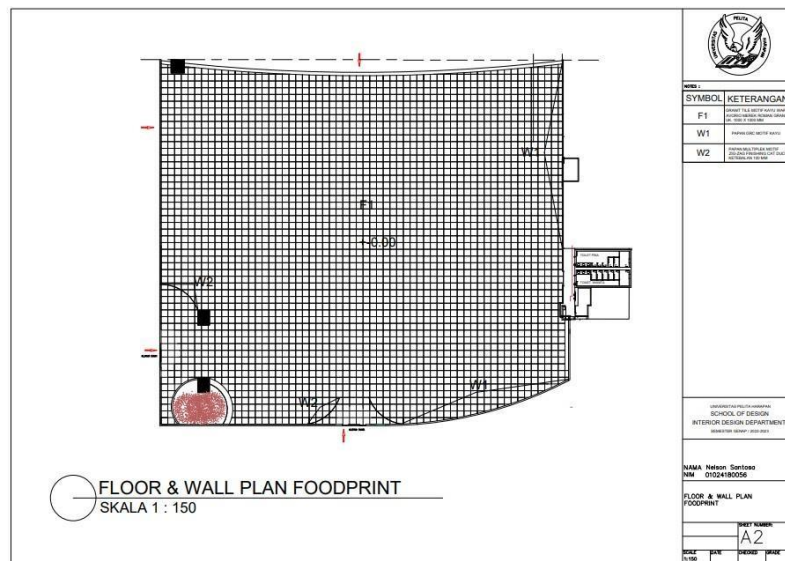


Gambar 4.14 Furniture plan pada *food court*
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

4.3.3 Floor and Wall Plan

Floor and wall plan dipergunakan untuk memberi penjelasan pola lantai dan dinding secara detail, dan penjelasan dan spesifikasi material yang akan digunakan. Penulis memakai motif yang hampir sama pada satu ruangan *food court* ini dengan tujuan biaya *maintenance* yang murah dan mudah, sehingga tidak menimbulkan kesulitan dan halangan. Pada bagian *wall*, penulis menggunakan material papan GRC motif kayu. Material ini dipilih karena ketahanannya terhadap api dan pengaplikasiannya yang cukup mudah. Penulis juga menyamaratakan menggunakan satu material

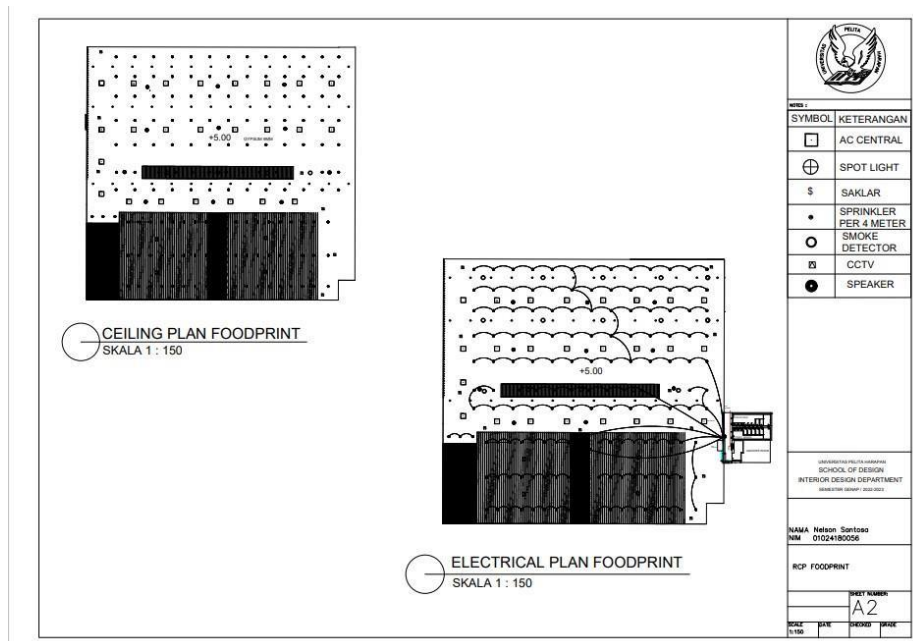
pada dinding *foodcourt* dengan tujuan untuk mengurangi biaya perawatan yang berlebihan dan lebih mudah untuk mengganti material jika ada kerusakan tanpa perlu mengkhawatirkan akan stok ketersediaan material. Penggunaan material GRC pada dinding dinilai penulis cukup unik dan berbeda dari *foodcourt* pada umumnya.



Gambar 4.15 Floor & Wall Plan pada *food court*
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

4.3.4 RCP & Mechanical Electrical

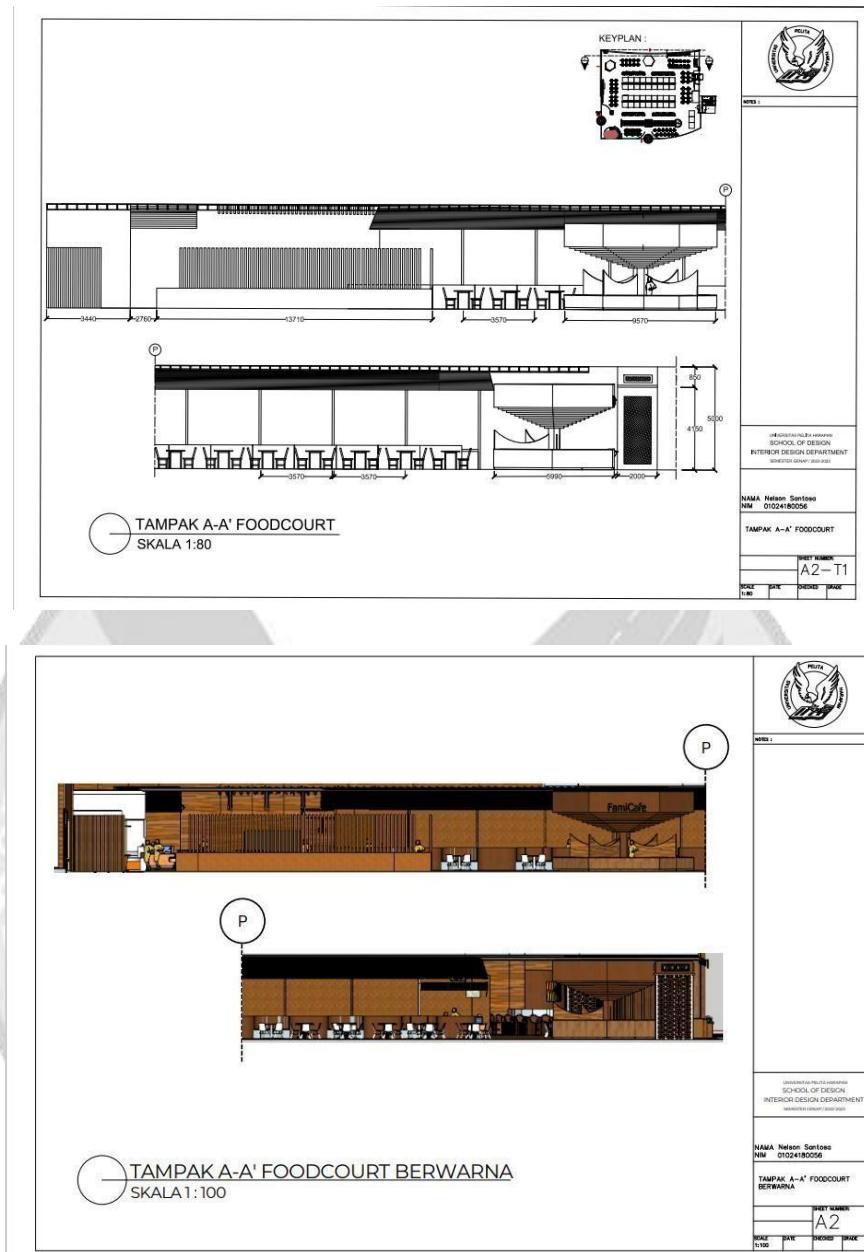
Ceiling Plan menjelaskan bentuk desain dan material yang digunakan pada area langit-langit. Pemilihan warna dan spesifikasi serta peletakan lampu, dekorasi, dan arus listrik dijelaskan secara detail pada bagian ini. Langit-langit seluruh area menggunakan *gypsum* sebagai material utama, dan pada area *serving* terdapat dekorasi PVC motif kayu yang memberikan kesan moderen.



Gambar 4.16 Ceiling & RCP pada *food court*
 Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

4.3.5 Tampak

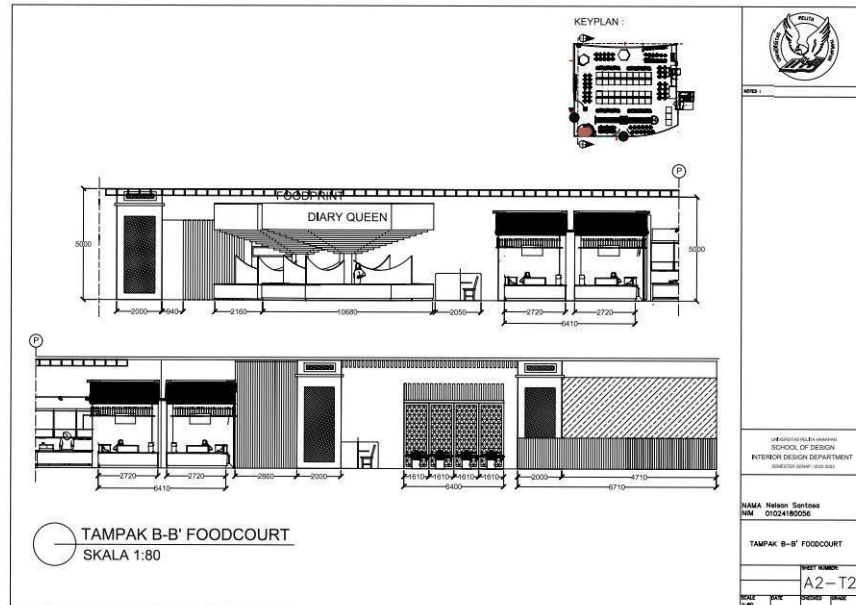
Tampak pada area *food court* terbagi menjadi empat bagian. Tampak A dan B merupakan area *entrance food court* dari sisi dalam mal, tampak C merupakan tampak dari sisi luar mal, dan tampak D merupakan bagian dari sisi samping mal. Bentuk dari *booth* “Dairy Queen” menerapkan konsep dari bentuk atap pendopo yang dibalik dengan material kayu *plywood* yang di *finishing* dengan HPL kayu *dark brown*. Secara keseluruhan material dan warna yang digunakan pada area *food court* menggunakan warna kayu dan warna putih sebagai penetril warna yang memberi kesan “tradisional” dari budaya Nusantara.



Gambar 4.17 Tampak A Area *food court* mal Pacific Place
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

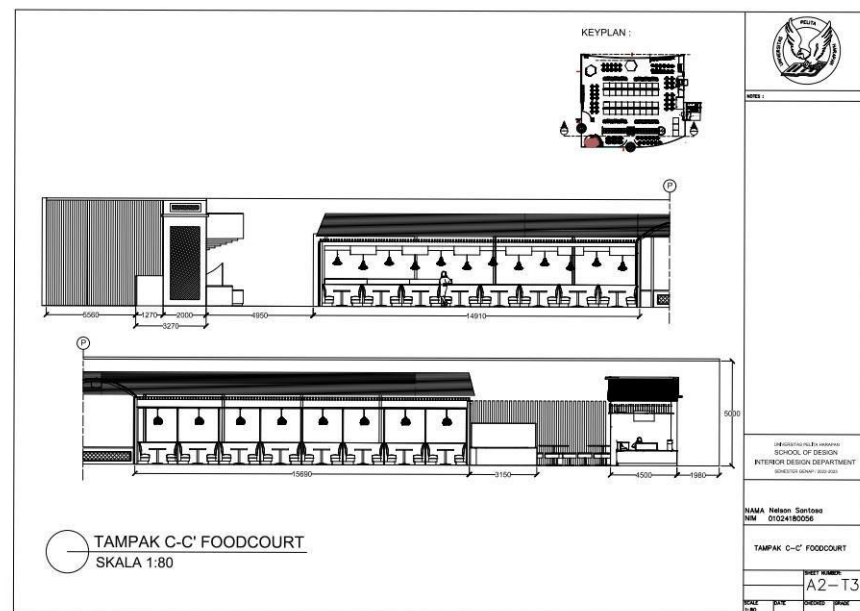
Bagian sisi kiri terdapat *booth* “Shigeru” yang merupakan makanan Jepang. Peletakan dekat dengan area keluar masuk *foodcourt* untuk menarik pengunjung. Terdapat sekat berjarak yang untuk memisahkan area “Shigeru” dengan area *serving* dalam *foodcourt*. Dan pada bagian kanan

terdapat *booth* “FamiCafe” yang menjual kopi dan minuman-minuman. Bentuk dari *booth* “FamiCafe” terinspirasi dari bentuk pendopo rumah adat Nusantara. Perpaduan warna dan material kayu membuat suasana interior serasa “tradisional” sesuai dengan konsep yang ingin dicapai.



Gambar 4.18 Tampak B Area *food court* mal Pacific Place
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson.2022)

Tampak B merupakan sisi *entrance* bagian kiri dari *layout*. Bentuk dan pemilihan warna material sama seperti konsep yang dituju. Material didominasi dengan warna *dark brown* dan putih. Pada area *serving* dekat *entrance*, tempat duduk menggunakan sofa dengan model berhadapan yang menghemat ruang dan juga dapat menampung orang lebih banyak dan di berikan tempat untuk tanaman -tanaman, yang memberikan kesan asri pada area interior.





Gambar 4.19 Tampak C Area *food court* mal Pacific Place
 Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Tampak C merupakan tampak dari sisi area masuk mal Pacific Place dari arah luar. Pada bagian kiri yang tertera di *layout* merupakan area masuk tampak B. Area *serving* memakai sofa dengan penataan yang berhadapan – hadapan yang dapat menampung empat hingga enam orang pada satu meja. Menggunakan lampu rotan yang memberikan kesan tradisional dengan material serba warna kayu. Selain itu, terdapat *laser cutting* dengan motif batik dengan *finishing* alumunium yang memberikan kesan mewah pada dekorasi. Area kanan terdapat tempat untuk *cleaning service* dan *security counter* yang menjaga kebersihan dan kondusifitas area *food court*.



Gambar 4.20 Tampak D Area *food court* mal Pacific Place
Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Tampak D ini merupakan tampak dari sisi kanan *layout*. Bagian tampak D ini terlihat sangat jelas material-material dan dekorasi ruang yang di pakai, seperti contohnya *laser cutting*, sekat kayu, bentuk *booth* yang menyerupai pendopo, dan juga peletakan tempat duduk. Pada

area pojok kanan merupakan *booth* “Shigeru” yang sudah dijelaskan pada bagian tampak A sebelumnya.

4.3.6 Perspektif

A. *Entrance Area*

Area masuk menuju ruangan *foodcourt* ini dibagi menjadi empat akses pada setiap sisi dari bangunan. Ke empat akses ini merupakan akses keluar masuk area *foodcourt*, dua *entrance* dari dalam ruangan, dan dua lainnya merupakan akses dari luar mal.



Gambar 4.21 Entrance Area A
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Entrance area A ini merupakan akses dari luar mal menuju area interior mal. Terletak pada bagian kiri dari interior jika dilihat dari *layout*. Pada area A ini menggunakan material yang di dominasi oleh kayu yang membuat suasana terasa hangat dan menyampaikan kesan budaya Nusantara. Dan juga desainer memberikan *spot* untuk di isi oleh tanaman sehingga interior terasa lebih asri dan tidak monoton.



Gambar 4.22 Entrance Area B
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Entrance area B merupakan akses keluar masuk dari luar mal. Posisi area ini berada pada area Selatan dari mal jika dilihat dari *layout*. Pada bagian *ceiling* menggunakan material kayu dengan desain yang bergelombang yang membuat suasana terasa modern tanpa meninggalkan tujuan utama yaitu mempromosikan ciri khas Nusantara.



Gambar 4.23 Entrance Area C
Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Entrance area C ini merupakan akses keluar masuk dari dalam mal, akses ini terletak pada bagian utara jika dilihat dari *layout*. Pada area *entrance C* ini terdapat *booth* Fami café yang menjual beberapa minuman dan kopi dengan desain bentuk *ceiling* yang unik yang mengikuti bentuk rumah adat tradisional.



Gambar 4.24 Entrance Area D
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Entrance area D ini merupakan akses keluar masuk dari dalam mal yang berlokasi pada bagian Barat jika dilihat dari *layout*. Pada bagian ini, pengunjung dapat melihat secara langsung penataan *booth* dan lokasi tempat duduk area dalam *food court*. Desainer juga membuat desain untuk meletakkan tanaman-tanaman yang memberikan kesan unik dan asri pada bagian dalam interior mal.

B. Booth & Serving area



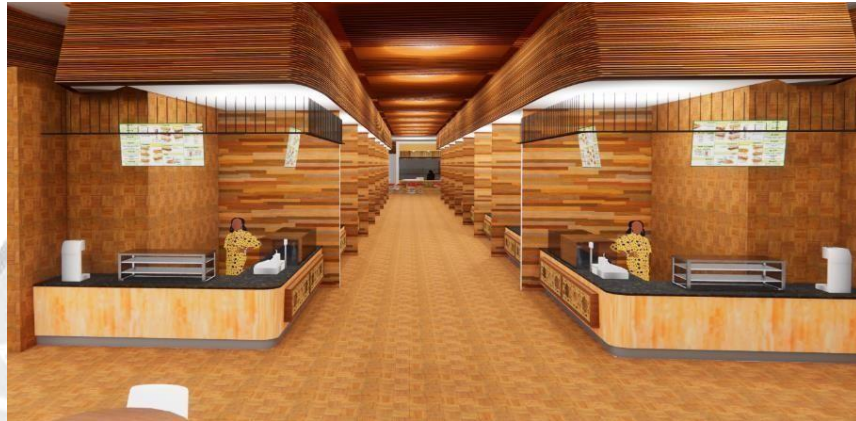
Gambar 4.25 Booth & Serving Area
Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Booth dan *serving* area pada gambar di atas terletak pada area pintu masuk A dan B. *Ceiling* pada area ini memiliki desain yang bergelombang dan menggunakan unsur repetisi yang memberikan kesan moderen. Terdapat totalan 12 *Booth* pada area ini dan terdapat fasilitas tempat duduk mencapai lebih dari 60 meja dan menampung hingga 240 tamu. Pada bagian lantai menggunakan material *vinyl* karena lebih mudah dibersihkan dan minim perawatan.



Gambar 4.26 Booth & Serving Area
Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Pada *booth* dan *serving* bagian ini merupakan bagian area keluar masuk bagian C dan D. Terdapat *booth* Famicafe dan Dairy Queen yang memiliki bentuk bangunan menyerupai bentuk atap rumah adat. Pada area ini terdapat banyak tempat duduk yang dapat mencangkup kisaran 250 tamu.



Gambar 4.27 Booth Area
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson,2022)

Area *booth* berada pada posisi tengah dari *food court* yang bertujuan untuk mempermudah akses untuk seluruh tamu. Terdapat sekitar 39 *booth* dengan bermacam varian makanan dari berbagai macam daerah yang disajikan untuk tamu. Dengan banyaknya *booth* pada area *food court*, tamu memiliki banyak pilihan sehingga makanan tidak membosankan. Dengan banyaknya pilihan makanan, penulis mengharapkan tamu tidak cepat bosan dengan pilihan makanan dan minuman yang terdapat di dalam area *food court*. Dengan variasi yang bermacam-macam, tentunya ini akan menarik perhatian dan keinginan tamu untuk mencoba makanan dan minuman yang tersedia dan terdapat pada fasilitas penunjang lainnya yang membuat tamu merasa nyaman dan aman pada area *foodcourt* mal Pacific Place.

C. Booth Shigeru



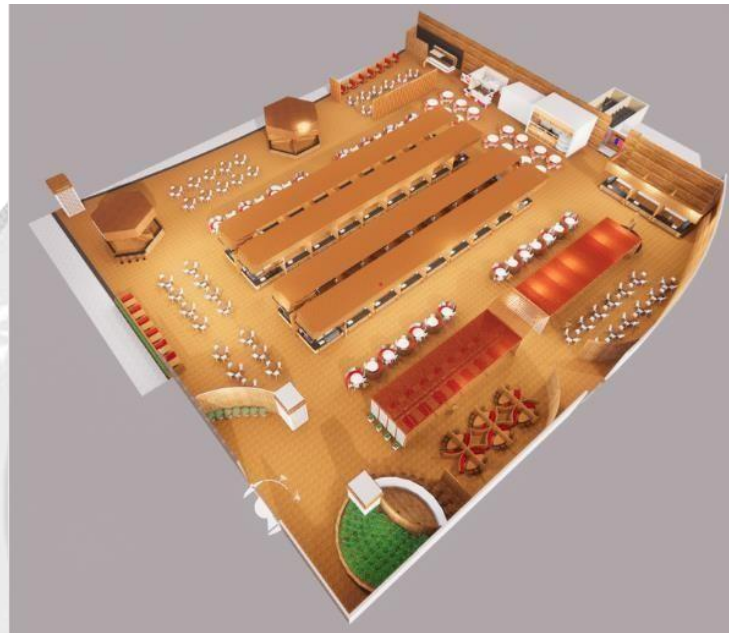
Gambar 4.28 Booth Shigeru
Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson, 2022)

Area ini di desain khusus untuk *brand* Shigeru, restoran Jepang yang cukup memiliki popularitas di Indonesia. Area ini memiliki luasan 164m² dengan panjang 19,2 x 8,5 meter. Dengan luasan ruang sebesar ini, area *booth* Shigeru dapat menampung hingga 80 tamu. *Booth* Shigeru ini diletakkan pada area pintu masuk bagian C sehingga dapat menarik tamu untuk berkunjung ke area *foodcourt* sekaligus menikmati isi yang ada di dalam *foodcourt*. Dengan desain yang *welcome* kepada tamu luar, penulis memiliki harapan agar tamu tertarik untuk berkunjung ke area *booth* Shigeru sekaligus membeli camilan-camilan yang tersedia di *booth* pada area dalam *foodcourt*.

Pada peninjelasan analisis ini didasari oleh teori Sally Agustin yang menyangkut pembahasan mengenai aksesibilitas pada interior desain.

4.3.7 Isometri

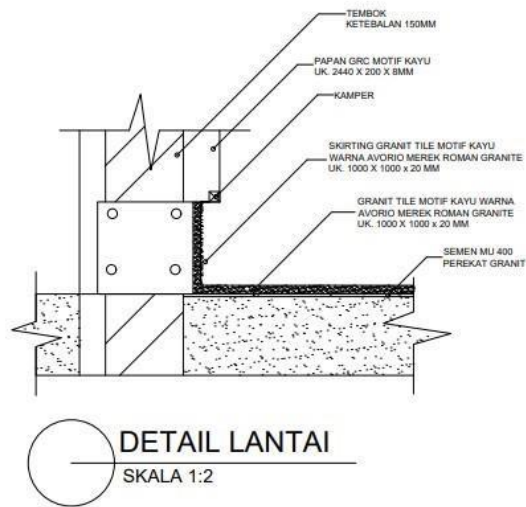
Isometri dipergunakan untuk memperlihatkan bentuk interior area interior secara keseluruhan. Dan juga, menunjukkan bahan, material, peletakan furnitur dan menunjukkan bagian area-area yang disusun secara rapi.



Gambar 4.29 Isometri *food court* mal Pacific Place
Sumber : Hasil Desain Interior (Nelson, 2022)

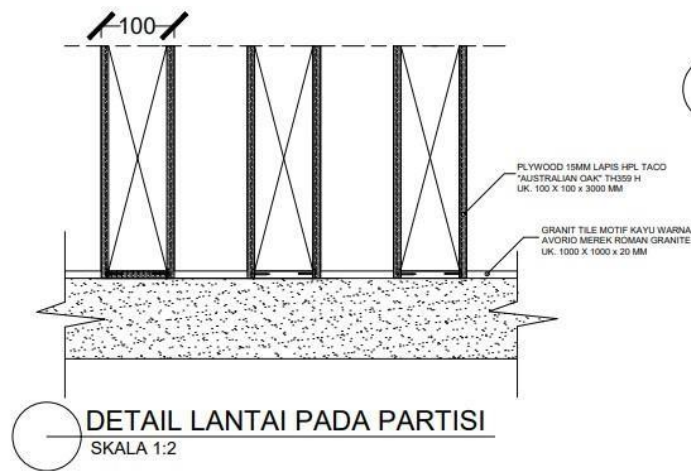
4.3.8 Material Konstruksi

Material konstruksi bertujuan untuk menjelaskan bagian-bagian yang di rasa penting untuk di jabarkan secara detail. Pada bagian area *food court* mengidentifikasi bagian-bagian interior yang ditambah seperti pada bagian *ceiling* dan sambungan detail partisi. Sambungan yang jarang diperhatikan namun juga salah satu bagian detail terpenting agar *finishing* interior tampak lebih rapi dan halus.



Gambar 4.30 Gambar detail sambungan pada lantai
 Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson, 2022)

Partisi merupakan suatu penyekat antar ruang yang bertujuan untuk membedakan zona tertentu. Pada area *foodcourt*, terdapat beberapa sekat yang terpasang pada area-area tertentu. Seperti pada bagian yang memisahkan antara Sushi hiro dengan area *foodcourt*. Penulis menggunakan sekat berjejer dengan tujuan selain dari segi estetika yang menarik, tentu sekat dengan model berjejer ini hemat *space*, selain itu pengaplikasian yang mudah dan tahan lama ini menjadikan penulis memilih untuk memakai sekat dengan model berjejer ketimbang model sekat partisi yang rata.



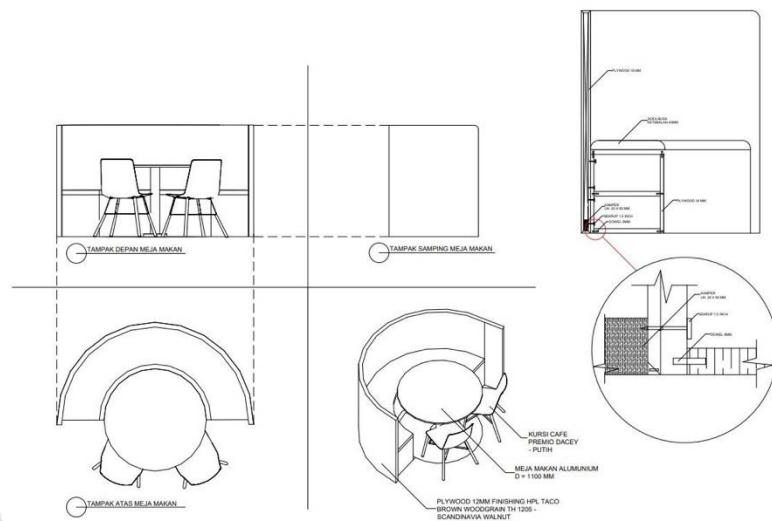
Gambar 4.31 Gambar detail sambungan partisi pada lantai
 Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson, 2022)

Pada area *ceiling* atau langit-langit menggunakan material *gypsum* dengan ketebalan 9 mm. Penulis menggunakan material *gypsum* karena memiliki banyak kelebihan diantaranya pengaplikasian yang mudah, tahan lama dan aman terhadap api. Selain itu harga yang terjangkau dan keamanan serta biaya perawatan yang cenderung rendah dan kualitasnya baik ini menjadikan desainer memilih material *gypsum* sebagai *finishing* dari area *ceiling*.

4.3.9 Furnitur

A. Meja Makan

Meja Makan merupakan salah satu hal yang paling penting dan harus dimiliki pada area *foodcourt*. Meja makan menggunakan material kayu *plywood* yang dilengkungkan dan *finishing* menggunakan material HPL dengan warna coklat kayu.



Gambar 4.32 Tampak atas, depan dan samping meja makan
 Sumber: Hasil Desain Interior (Nelson, 2022)

Bentuk ini memiliki keunikan tersendiri yang dapat diingat dengan mudah oleh tamu yang berkunjung. Bentuk meja makan berbentuk zig-zag yang memanjang, desain ini dibuat agar dapat menampung orang lebih banyak dengan menggunakan ruang yang tidak banyak atau menghemat ruang. Selain itu, bentuk kursi seperti ini memiliki keunikan dan ciri khas yang berbeda namun tidak meninggalkan keergonomisan layaknya suatu meja makan.

B. Tema visual Budaya Jawa dan *Furnishing*

Melalui pertanyaan penelitian ketiga dalam penulisan ini, yaitu: Bagaimana meningkatkan peran ragam hias budaya lokal dalam upaya meningkatkan daya tarik *foodcourt*, untuk mendukung fungsi praktis, fungsi estetik, dan fungsi simbolik, penulis menerapkan ragam hias budaya Jawa

Tengah sebagai upaya untuk meningkatkan nilai estetika dari *foodcourt* yang diterapkan pada bentuk furniture dan sekat melalui perancangan partisi dengan motif batik. Selain itu ada juga pada penyekat antar meja dengan motif batik Kawung dengan bahan kayu ini untuk menampilkan dan mempromosikan budaya Jawa Tengah. Penulis menggunakan tema visual Jawa Tengah dikarenakan penulis berasal dari daerah Jawa Tengah dan ingin menunjukkan segi estetika dan keunikan dari ciri khas kebudayaan Jawa Tengah. Penulis juga mengutamakan fungsi simbolik dengan cara memprioritaskan kenyamanan pengunjung dengan memberikan fasilitas dan *flow* yang layak untuk tamu berlalu-lalang di area *food court* mal Pacific place.

