

BAB IV

HASIL PERANCANGAN

4.1 KONSEP PERANCANGAN

Perancangan adalah proses menentukan sesuatu yang akan dibuat dengan menggunakan berbagai metode, disertai penjelasan tentang rincian komponen dan batasan saat pembuatannya (Nur Azis, Gali Pribadi, 2020). Konsep perancangan sangat penting untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta memberikan kenyamanan dan efisiensi dalam penggunaannya.

Pada perancangan food court *Seoulstice*, konsep utama yang diangkat adalah “A Journey through Seoul’s Sight” dengan tema “Korean Night Street”. Tema ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang memberikan pengalaman serupa dengan berjalan-jalan di jalanan Korea pada malam hari, sehingga pengunjung merasa seperti sedang berlibur ke Korea tanpa harus benar-benar pergi ke sana.

Masalah utama yang diangkat dalam perancangan ini adalah berkembangnya ketertarikan global terhadap tren Hallyu, istilah dalam Bahasa Korea yang merujuk pada gelombang budaya Korea yang populer secara internasional. Tren ini mencakup K-pop, drama Korea, mode, makanan, dan elemen budaya Korea lainnya yang semakin digemari di luar Korea Selatan. Sementara itu, di Indonesia masih jarang ditemukan destinasi foodcourt yang mengadaptasi tren ini dalam desainnya. Oleh karena itu, foodcourt *Seoulstice* dirancang untuk menjadi jawaban atas kebutuhan ini.

4.2 Color, Material, dan Finishing

Warna merupakan hasil pantulan cahaya dari benda-benda yang terlihat oleh mata (Ali Nugraha, 2008:34). Dalam perancangan interior, pemilihan warna mempertimbangkan tiga aspek utama:

- Hue: Warna dasar yang digunakan.
- Lightness: Tingkat terang atau gelapnya warna.
- Saturation: Intensitas atau kejenuhan warna.

Penerapan warna yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tema *Korean Night Street*. Dalam konsep ini, warna dominan yang digunakan adalah:

1. Hitam dan Abu-abu Gelap: Mencerminkan suasana malam.
2. Merah dan Kuning Neon: Menonjolkan nuansa lampu jalanan dan tanda neon khas Korea.
3. Warna Pastel: Untuk memberikan kesan modern dan ramah di beberapa area tertentu.

Material adalah bahan utama yang digunakan dalam desain, meliputi logam, plastik, karet, kayu, keramik, dan kaca (Jubaedah et al., 2022). Pemilihan material dalam desain *Seoulstice* didasarkan pada kebutuhan ruang dan daya tahan, di antaranya:

- Logam: Untuk struktur meja, kursi, dan aksen industrial.
- Kayu: Memberikan elemen hangat pada furnitur dan dekorasi.
- Kaca: Untuk menghadirkan kesan modern dan luas.
- LED Neon Lights: Digunakan sebagai elemen dekorasi untuk memperkuat tema jalanan malam Korea.

Finishing adalah tahap pelapisan atau penyelesaian permukaan material yang bertujuan untuk meningkatkan estetika dan ketahanan. Beberapa jenis finishing yang diterapkan meliputi:

- Cat Glossy untuk furnitur logam, mencerminkan kilau lampu neon.
- Laminasi Kayu untuk menonjolkan keindahan alami material.
- Epoxy Coating pada lantai untuk tampilan bersih dan tahan lama.

4.3 Desain Konsep Perancangan

4.3.1 Mind Map

Caroline Edward (2009; 64), menjelaskan Mind Mapping adalah metode yang sangat efektif serta efisien untuk menyimpan dan mengeluarkan kembali data atau informasi dari atau ke otak. Sistem ini bekerja sesuai cara kerja alami otak manusia, sehingga potensi dan kapasitas otak pada manusia dapat optimal. Oleh karena itu penulis telah melakukan survei dan observasi data yang kemudian diolah menjadi Mind Map dari perancangan food district Seoulstice.

[illegible]

Sumber : Analisis pribadi (2024)

4.3.2 Moodboard

Menurut Afif Bestari (2016:3) moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menjadi sumber ide dalam menciptakan desain. Tema yang akan digunakan pada perancangan ini adalah korean night street.

MOODBOARD

KOREAN NIGHT STREET

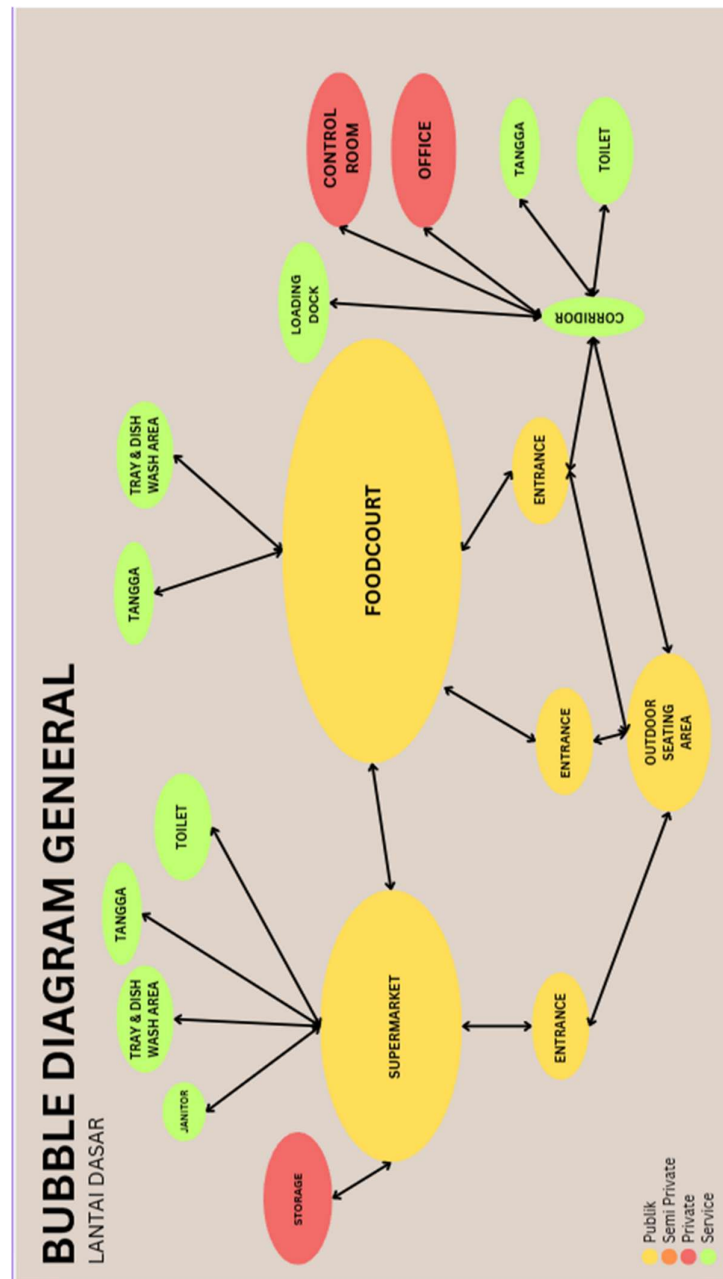
서울 스타일

The moodboard includes several images of Korean street food and night markets, a color palette, and the text 'MOODBOARD' and 'Korean Night Street'. The images show a variety of Korean street food, including corn dogs, tteokbokki, and Korean BBQ, as well as night market scenes with colorful lights and stalls. The color palette consists of a series of colored circles in shades of red, orange, yellow, green, blue, and purple. The text 'MOODBOARD' is written vertically on the left, and 'Korean Night Street' is written horizontally at the top. The Korean text '서울 스타일' (Seoul Style) is also present.

Sumber : Analisis pribadi (2024)

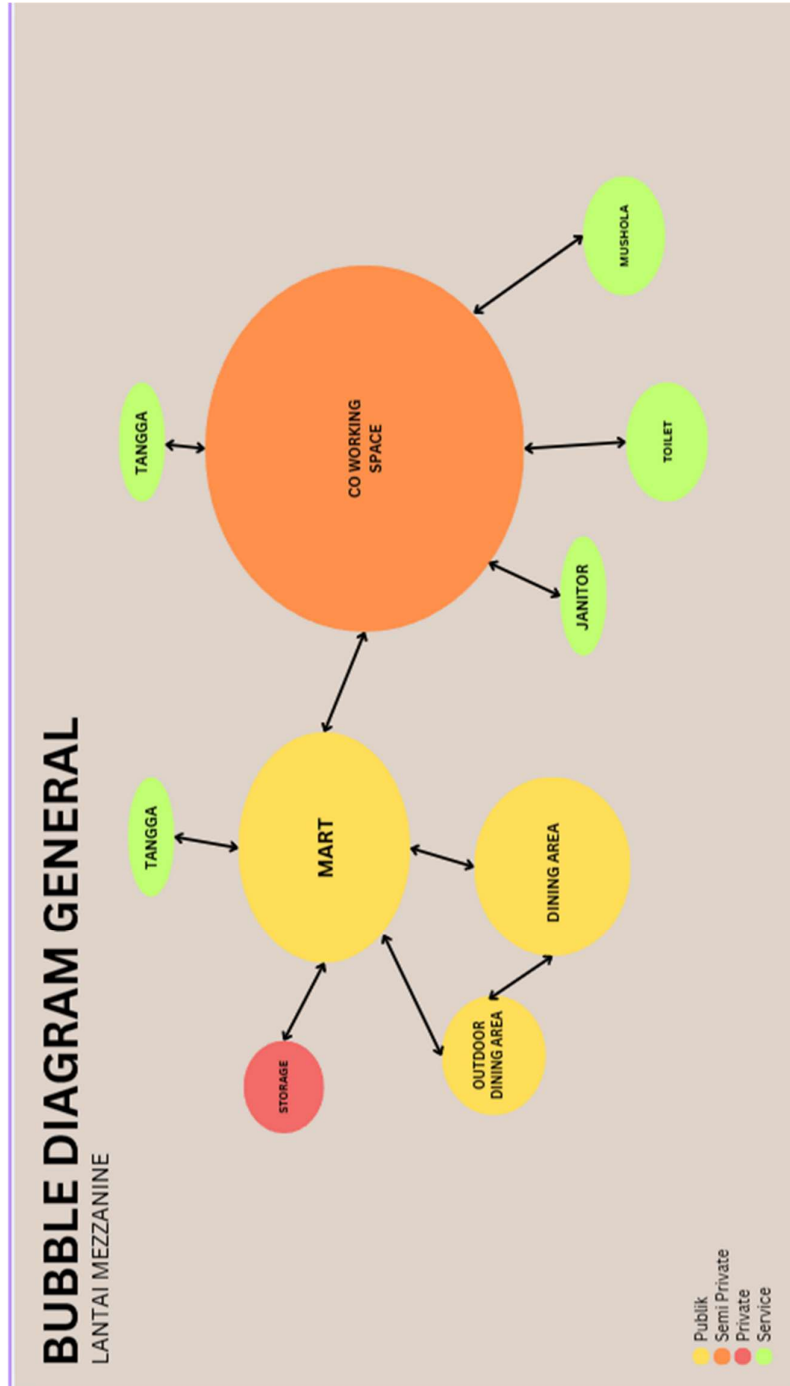
4.3.3 Bubble Diagram

Metode bubble diagram biasanya merupakan tahap awal untuk memulai perancangan, diagram ini merupakan metode visualisasi data yang menampilkan beberapa lingkaran dalam diagram dua dimensi.



Gambar 4.3 Bubble Diagram General

Sumber : Analisis Pribadi (2023)



Gambar 4.4 Bubble Diagram General

Sumber : Analisis Pribadi (2024)

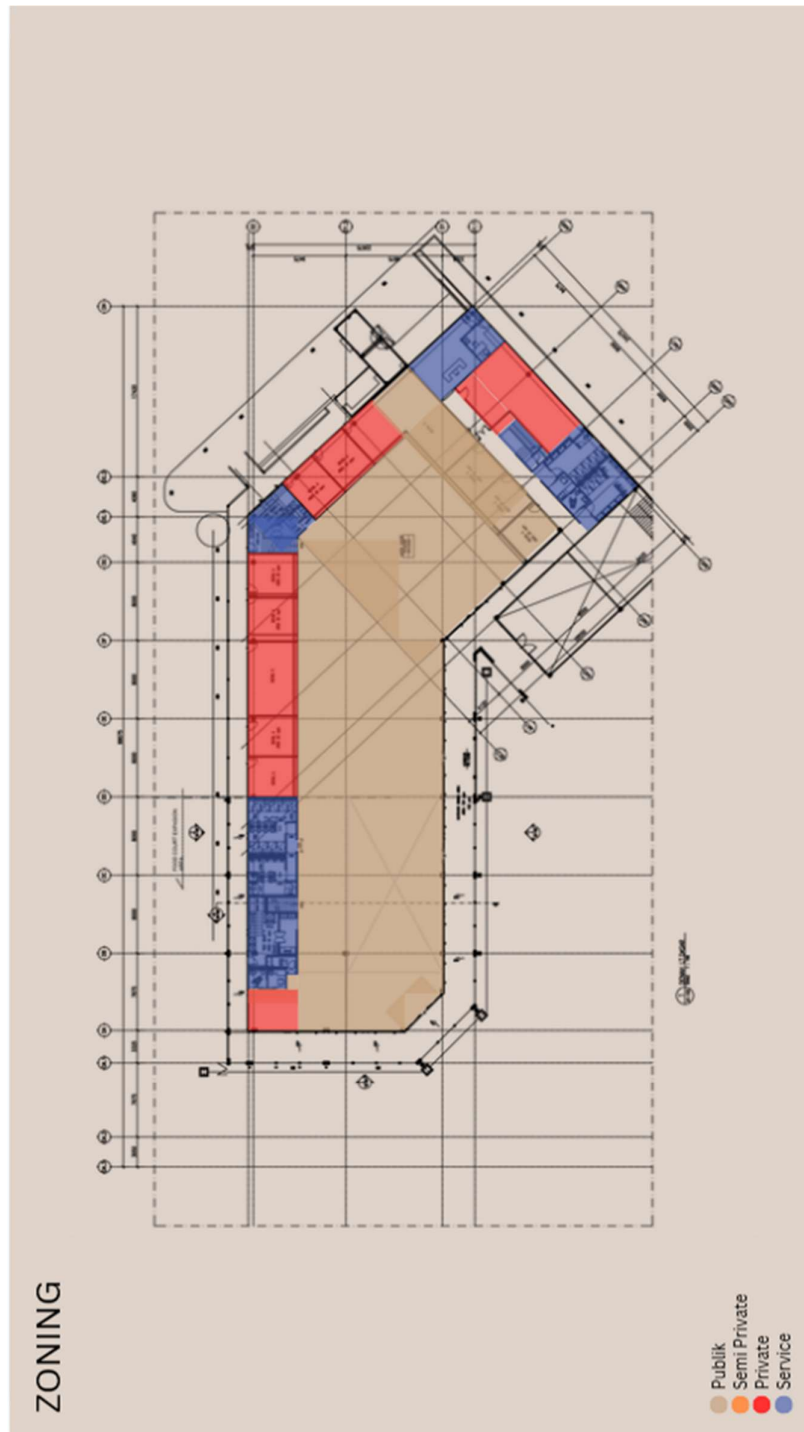
4.3.4 Zoning

Zoning adalah proses pembagian suatu area menjadi beberapa zona dengan fungsi atau tujuan tertentu. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan tata ruang yang terorganisasi dengan baik sesuai kebutuhan pengguna. Dalam konteks desain interior atau arsitektur, zoning membantu menentukan bagaimana ruang digunakan berdasarkan aktivitas utama di dalamnya. Misalnya, dalam sebuah bangunan komersial, zoning dapat digunakan untuk memisahkan area kerja, area istirahat, dan area publik.

Menurut Ching (2014) dalam bukunya *Architecture: Form, Space, and Order*, zoning memainkan peran penting dalam menentukan hierarki ruang berdasarkan aktivitas, kebutuhan privasi, dan intensitas penggunaan. Selain itu, zoning juga berfungsi untuk menciptakan alur pergerakan yang efisien antar-ruang, sehingga memudahkan pengguna dalam beraktivitas.

Zoning yang efektif juga mempertimbangkan elemen pencahayaan, sirkulasi udara, dan aksesibilitas untuk memastikan bahwa setiap zona berfungsi maksimal. Sebagai contoh, zona dengan aktivitas intensitas tinggi seperti dapur atau ruang kerja harus ditempatkan pada area dengan pencahayaan maksimal, sedangkan zona relaksasi seperti kamar tidur dapat ditempatkan pada area yang lebih tenang.

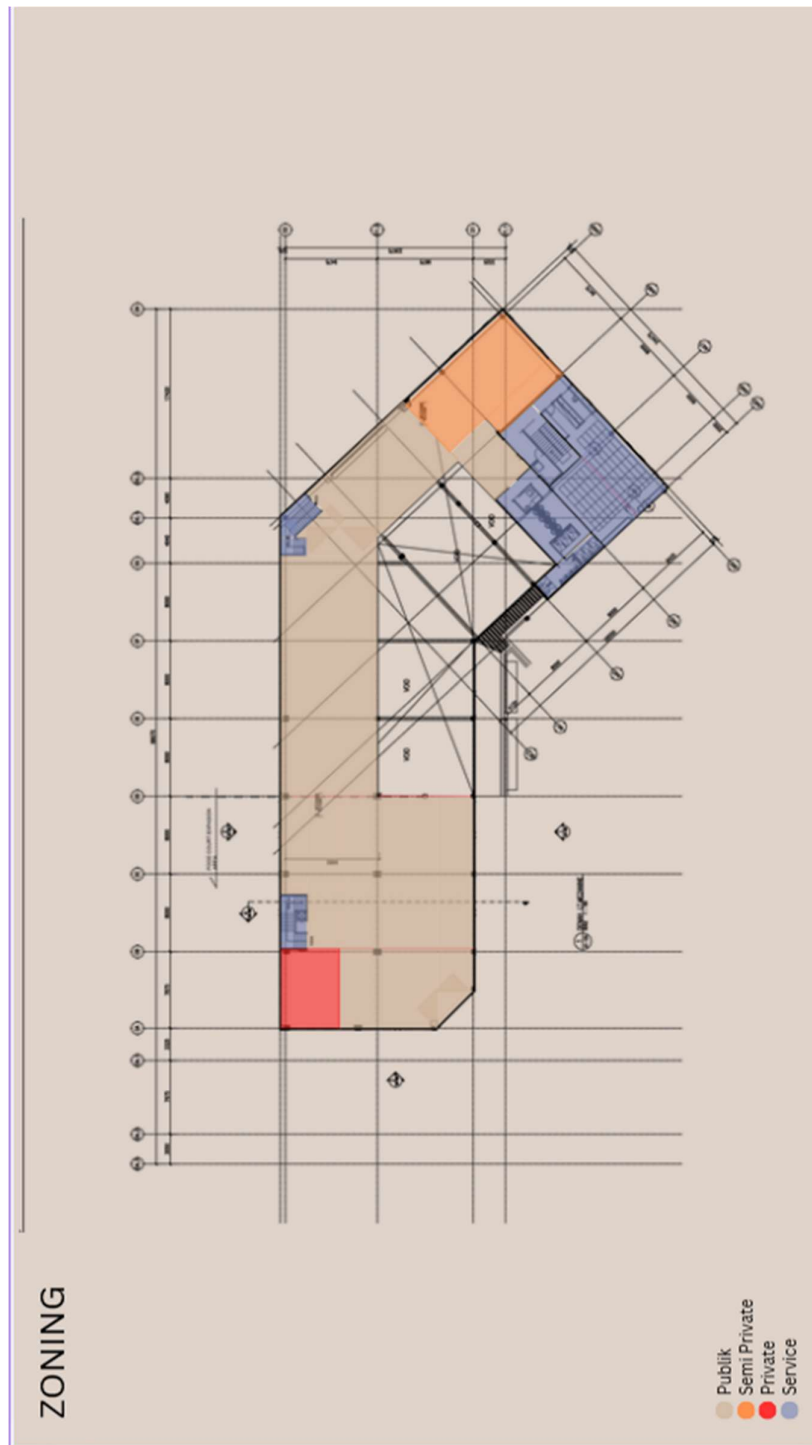
4.3.4.1 Zoning Lantai 1



Gambar 4.5 Zoning

Sumber : Analisis Pribadi (2024)

4.3.4.2 Zoning Lantai 2



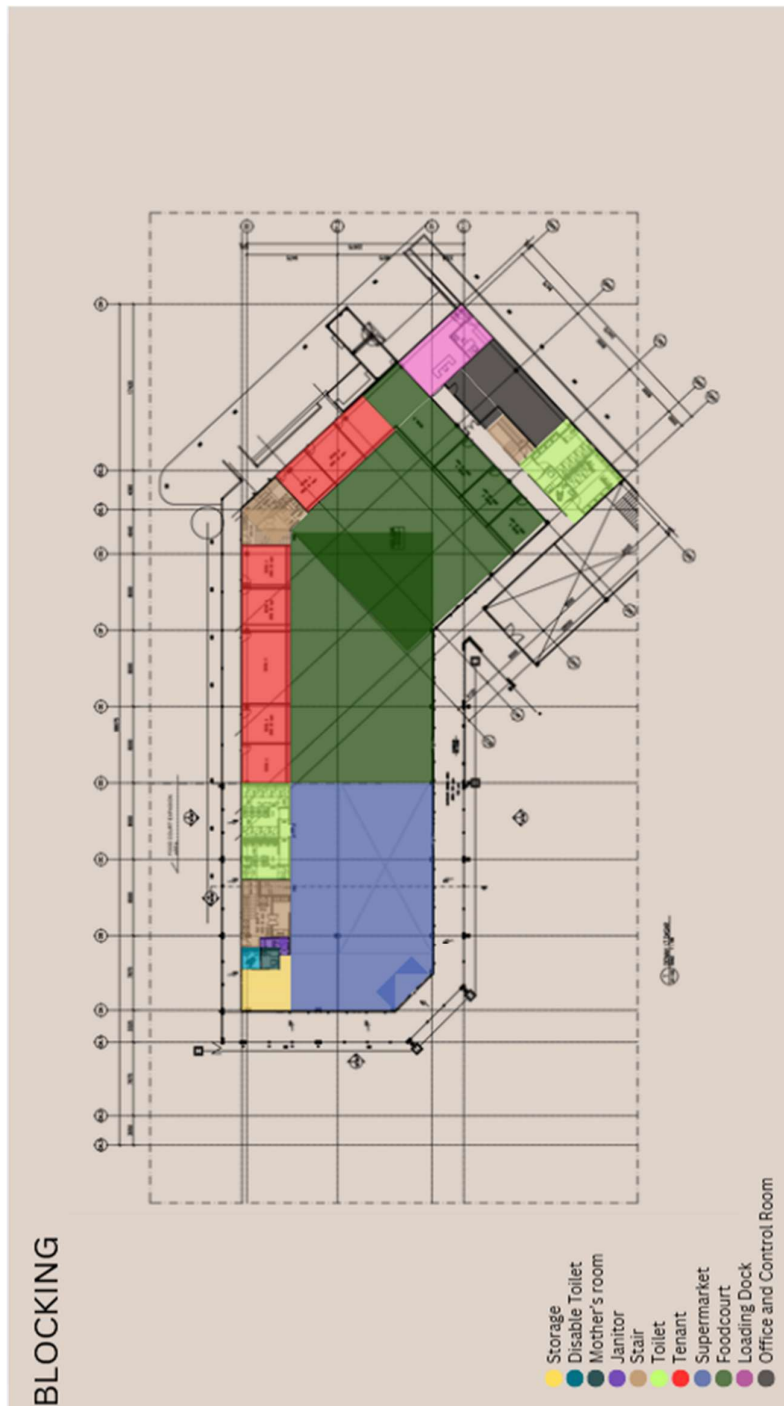
Gambar 4.6 Zoning
Sumber : Analisis Pribadi (2024)

4.3.5 Blocking

Blocking adalah teknik pengaturan elemen-elemen atau objek di dalam zona yang telah ditentukan. Berbeda dengan zoning yang fokus pada pembagian area, blocking berorientasi pada tata letak elemen-elemen dalam zona tersebut. Blocking bertujuan untuk memastikan setiap elemen ditempatkan secara strategis agar mendukung fungsi ruang dan menciptakan keseimbangan visual.

Dalam desain interior, blocking mencakup penempatan furnitur, peralatan, atau elemen dekoratif dalam suatu zona. Teknik ini mempertimbangkan dimensi ruang, skala elemen, serta hubungan antarobjek untuk menciptakan tata ruang yang efisien dan estetis. Menurut Neufert (2012) dalam *Architects' Data*, blocking yang efektif harus memperhatikan tiga aspek utama: proporsi ruang, fungsi elemen, dan kenyamanan pengguna.

4.3.5.1 Blocking lantai 1



Gambar 4.7 Blocking

Sumber : Analisis Pribadi (2024)

4.3.5.2 Blocking lantai 2



Gambar 4.8 Blocking
Sumber : Analisis Pribadi (2024)

4.3.6 TABEL AKTIFITAS FASILITAS

4.3.6.1 PUBLIK

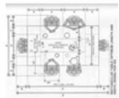
Tabel 4.1 Tabel Aktifitas Fasilitas

NO	AREA	RUANG	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	DIMENSI FURNITURE										SIRKULASI	LUAS RUANGAN	ERGONOMI	TOTAL AREA	TOTAL LUAS
						P	L	T	Q	LUAS/ M2	LUAS/ RUANG									
1	PUBLIK	LOBBY	PENGUNJUNG/ STAFF	MEMASUKI GEDUNG	PINTU MASUK	330	50	300	2	33	33,000	40%	13,200	46,200		3019,000				
				BERKOMUNIKASI																
				MAKAN	MEJA MAKAN 2 SEATER	100	100	75	11	110										
		AREA MAKAN	PENGUNJUNG	MENGOBROL	KURSI MAKAN 2 SEATER	40	50	90	22	44	1304,000	70%	912,800	2216,800						
				BERSANTAI	MEJA MAKAN 4 SEATER	150	100	75	41	615										
				MENGERJAKAN PEKERJAAN	KURSI MAKAN 4 SEATER	40	50	90	164	328										
				BERMAIN HP	MEJA MAKAN 6 SEATER	225	100	75	6	135										
				MEETING	KURSI MAKAN 6 SEATER	40	50	90	36	72										
		Supermarket	PENGUNJUNG/ STAFF	Belanja	RAK Display	200	45	180	40	360	360,000	40%	144,000	504,000						
		Mart	PENGUNJUNG	BERDISKUSI	Rak Display	200	45	180	20	180	180,000	40%	72,000	252,000						

Sumber : Analisis Pribadi (2024)

4.3.6.2 SEMI PRIVATE


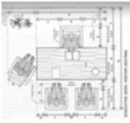
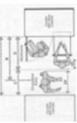

Tabel 4.2 Tabel Aktifitas Fasilitas

2	SEMI PRIVATE	Private Co-working Space	PENGUNJUNG	BERDISKUSI	MEJA KERJA 4	120	100	75	5	60	160,000	70%	112,000	272,000		272,000
				MENGOBROL	KURSI KERJA 4	40	50	90	20	40						
				BERSANTAI	MEJA KERJA 6	180	100	75	2	36						
				BERMAIN HP	KURSI KERJA 6	40	50	90	12	24						
				MEETING	SEATER											

Sumber : Analisis Pribadi (2024)

4.3.6.3 PRIVATE

Tabel 4.3 Tabel Aktivitas fasilitas

3	PRIVATE	OFFICE	MANAGEMENT	BEKERJA	MEJA KERJA	120	75	75	10	90	160,000	40%	64,000	224,000	
				MENGUNAKAN LAPTOP	KURSI KERJA	40	50	85	10	20					
				BERDISKUSI	LEMARI	200	50	250	5	50					
				MENYIMPAN FILE											
		RUANG MANAGER	MANAGER	BEKERJA	MEJA KERJA	120	75	75	1	9	32,000	40%	12,800	44,800	
				MENGUNAKAN LAPTOP	KURSI KERJA	50	60	90	1	3					
				BERDISKUSI	LEMARI	200	50	250	2	20					
				MENYIMPAN FILE											
		KONTER	STAFF	MENERIMA PESANAN	POS	100	50	100	1	5	22,500	40%	9,000	31,500	
				MENYIAPKAN MAKANAN	MEJA	350	50	100	1	17,5					
	KITCHEN	STAFF		MEMASAK	KITCHEN SET	400	60	80	1	24	24,000	40%	9,600	33,600	
				MENYIAPKAN MAKANAN											
				MENYIAPKAN MINUMAN											

4178,600

Sumber : Analisis Pribadi (2024)

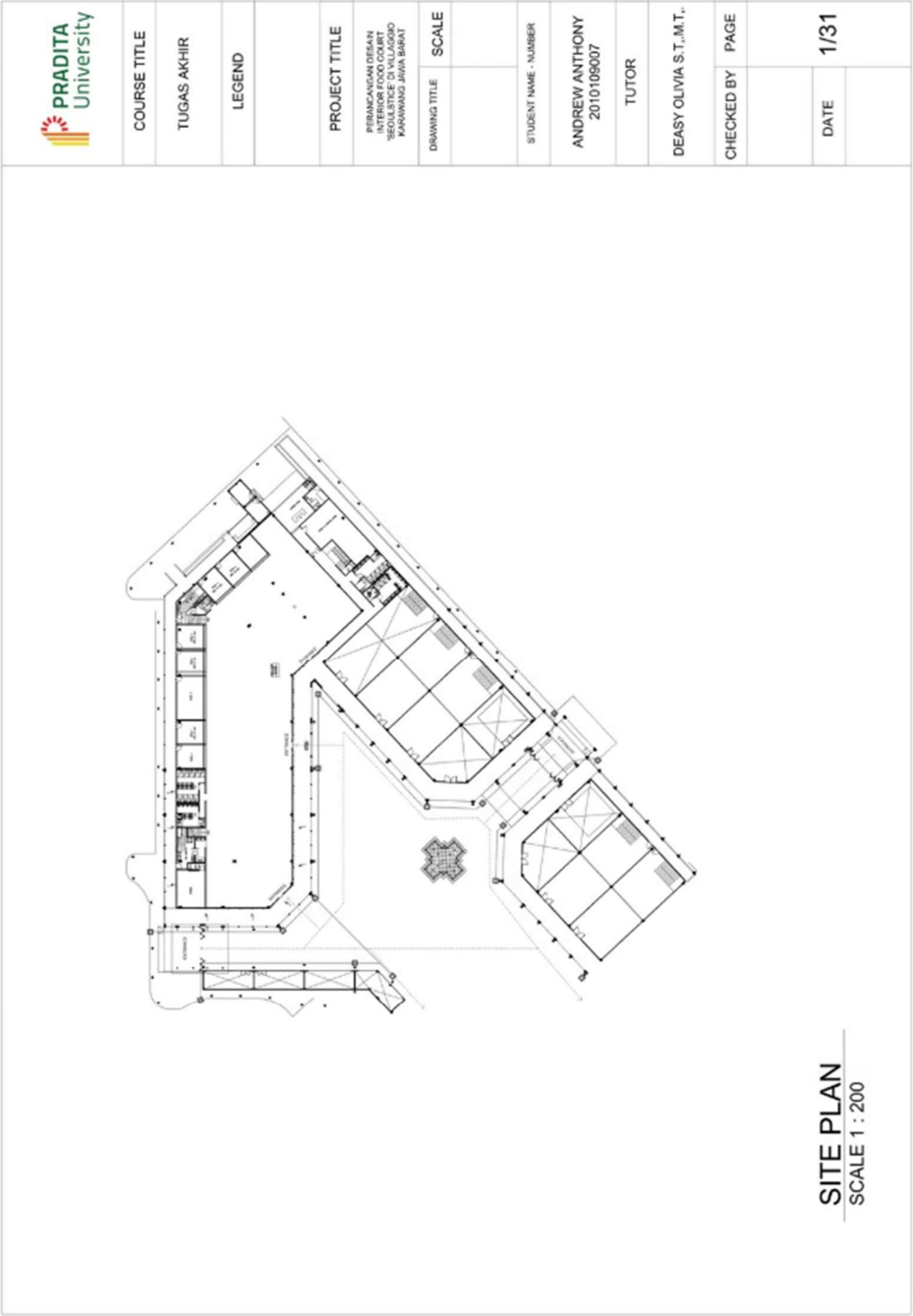
4.3.6.4 SERVICE

Tabel 4.4 Tabel Aktifitas Fasilitas

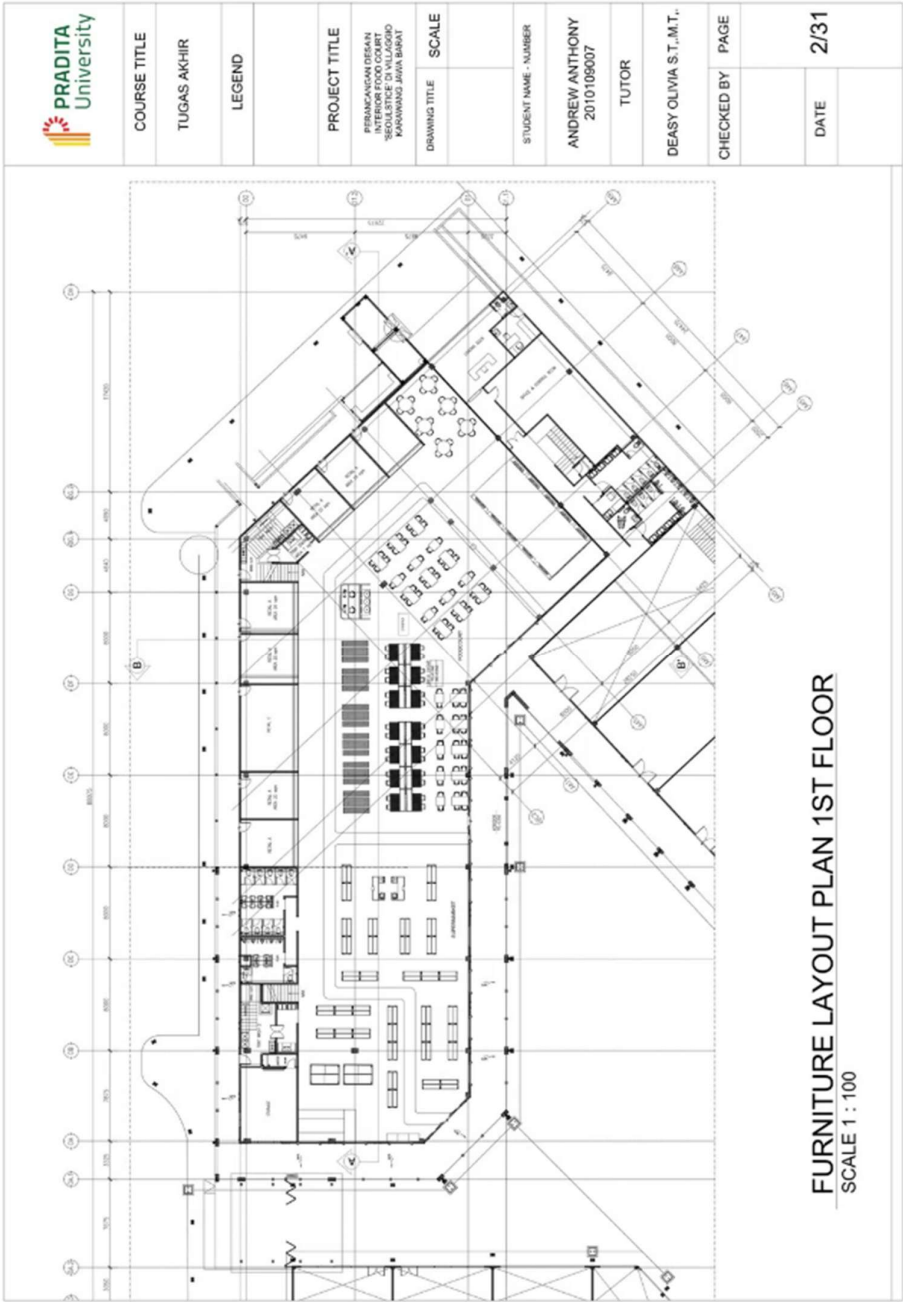
[illegible]

Sumber : Analisis pribadi (2024)

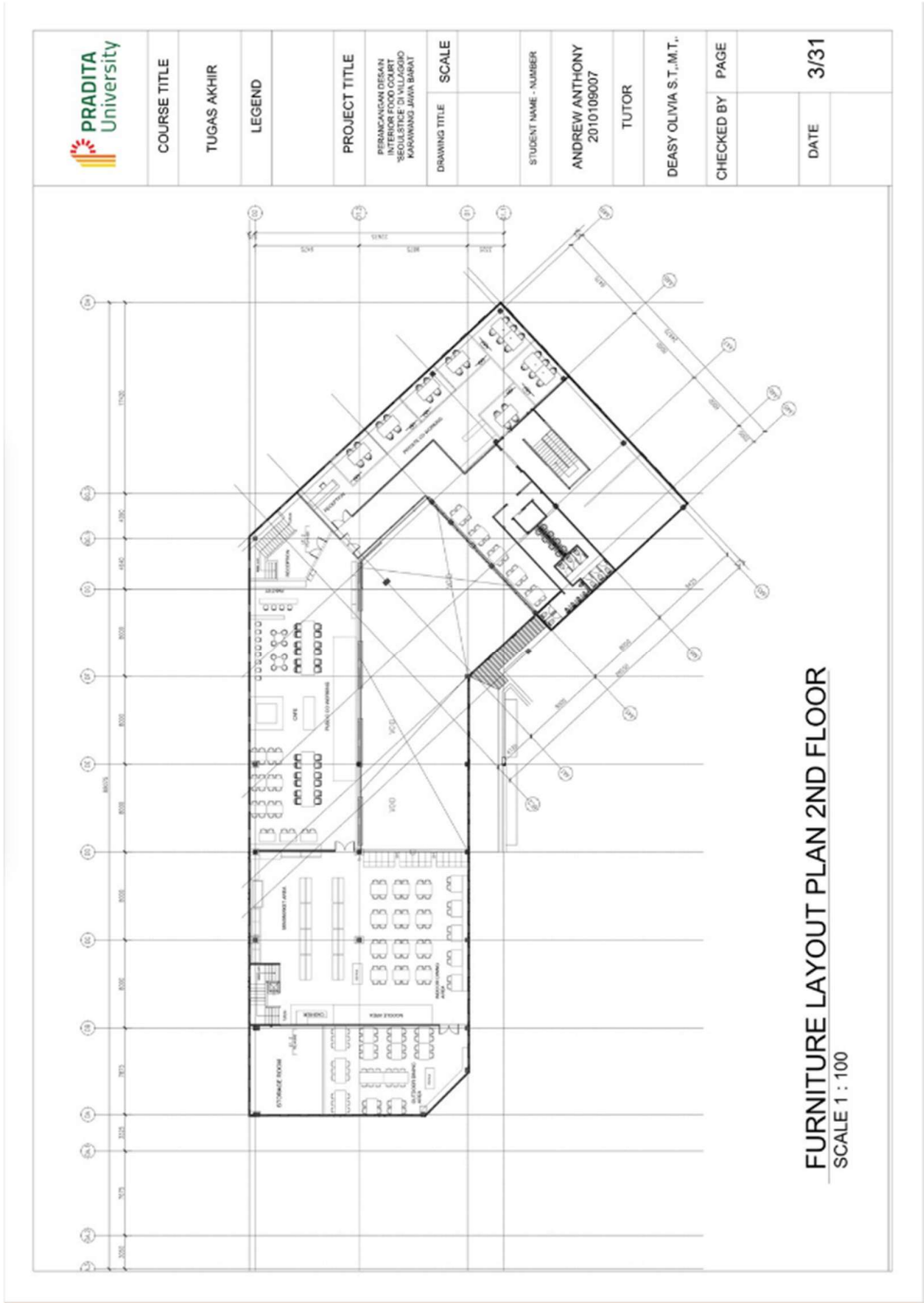
4.3.7 GAMBAR KERJA



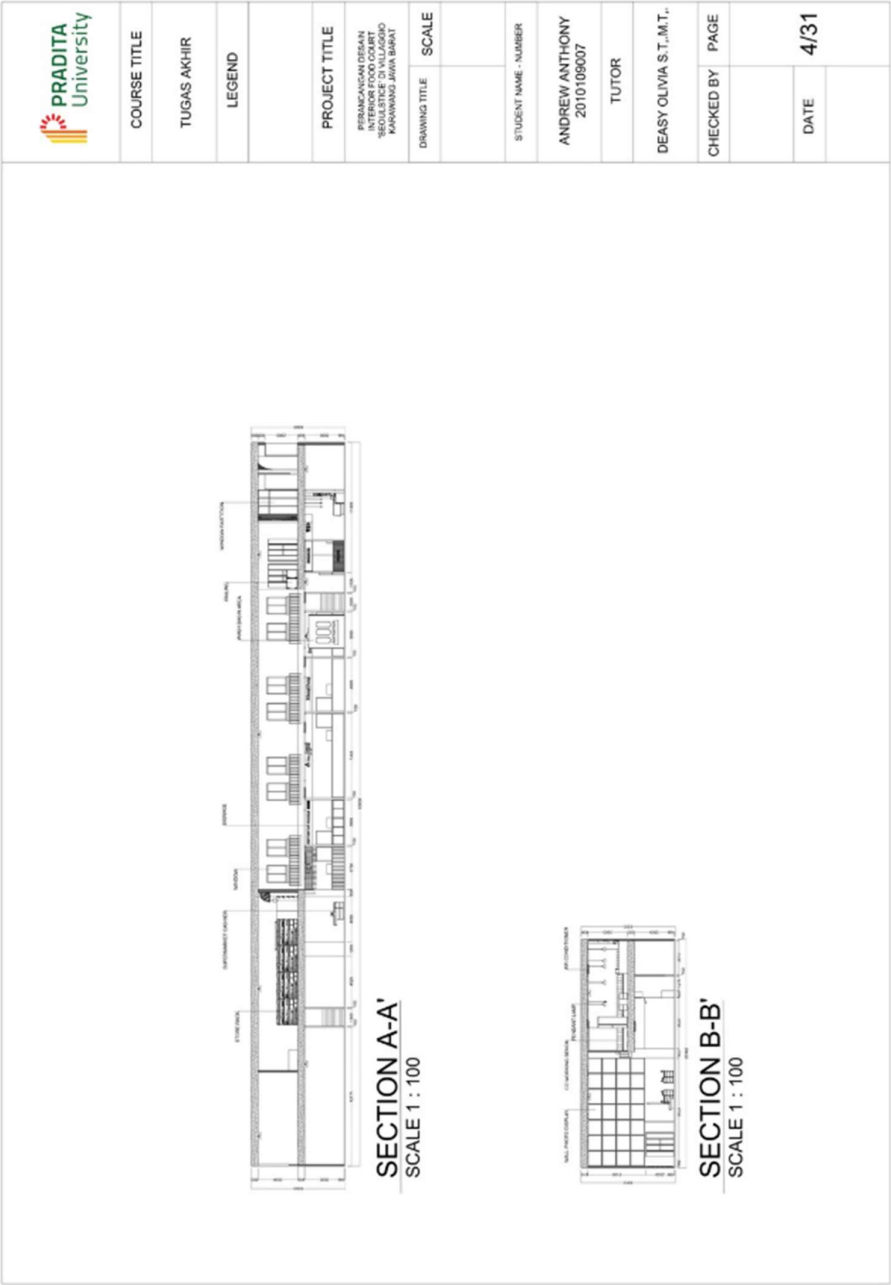
GAMBAR 4.9 SITE PLAN
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



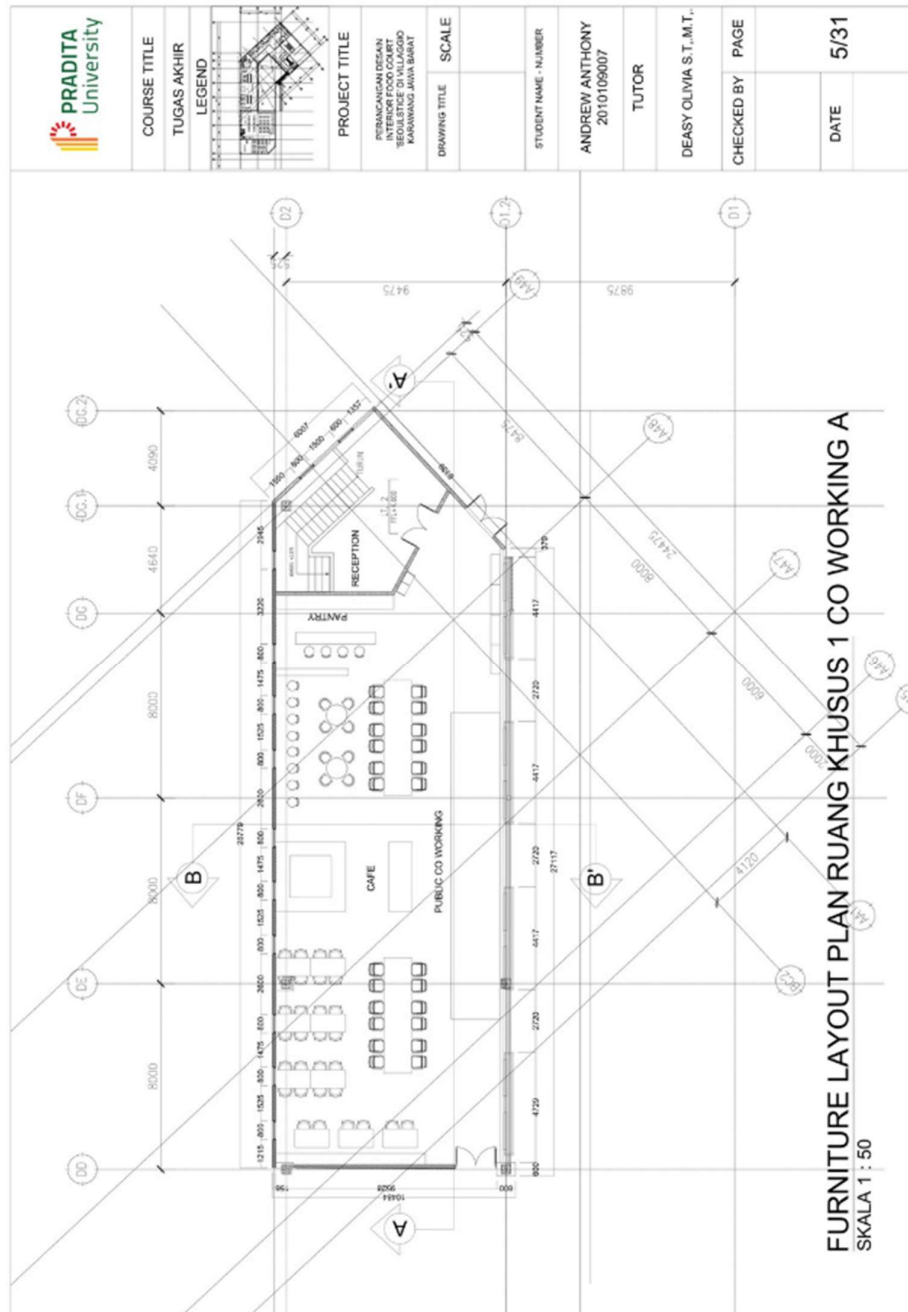
GAMBAR 4.10 DENAH RUANG LANTAI 1
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



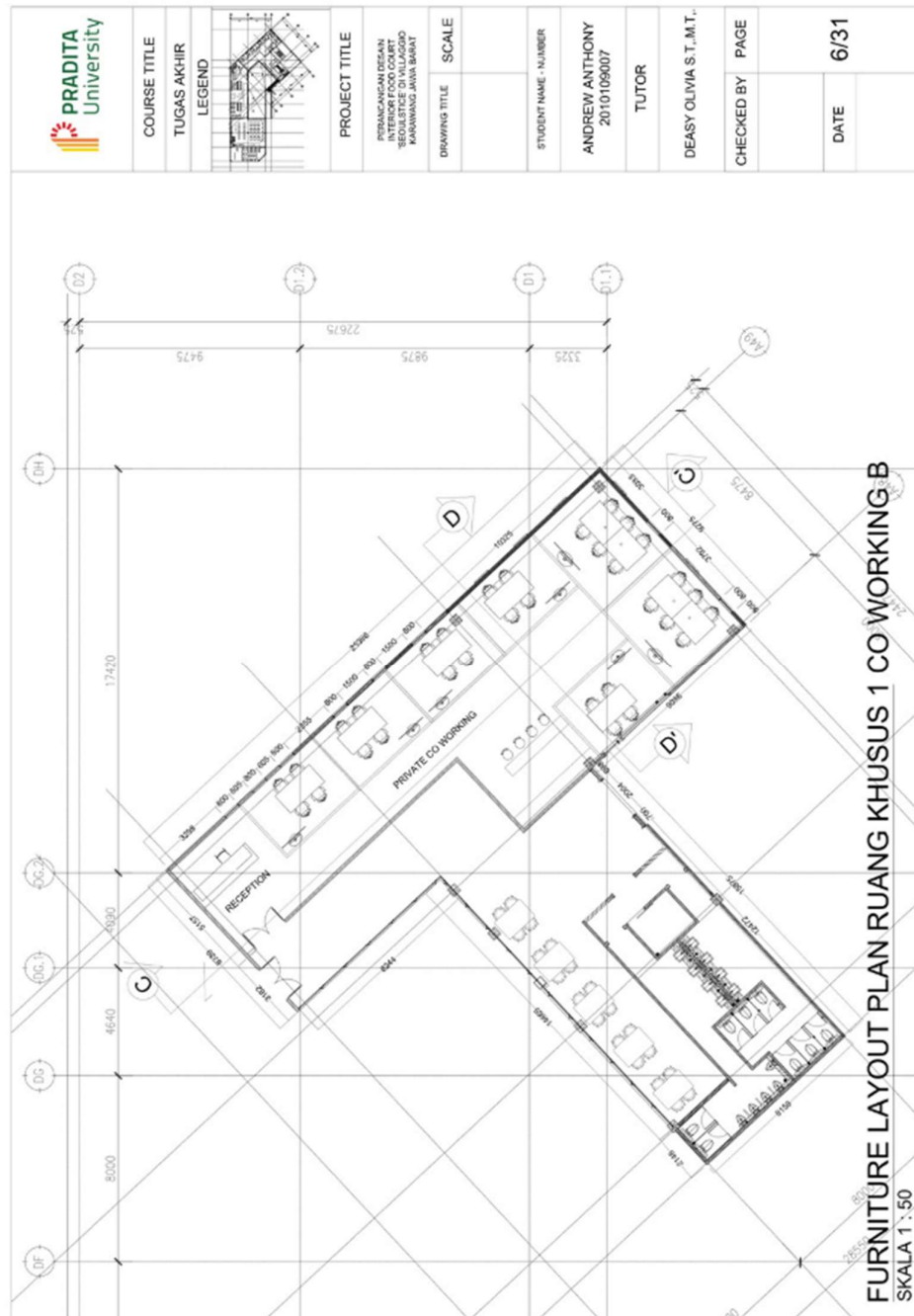
GAMBAR 4.11 DENAH RUANG LANTAI 2
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



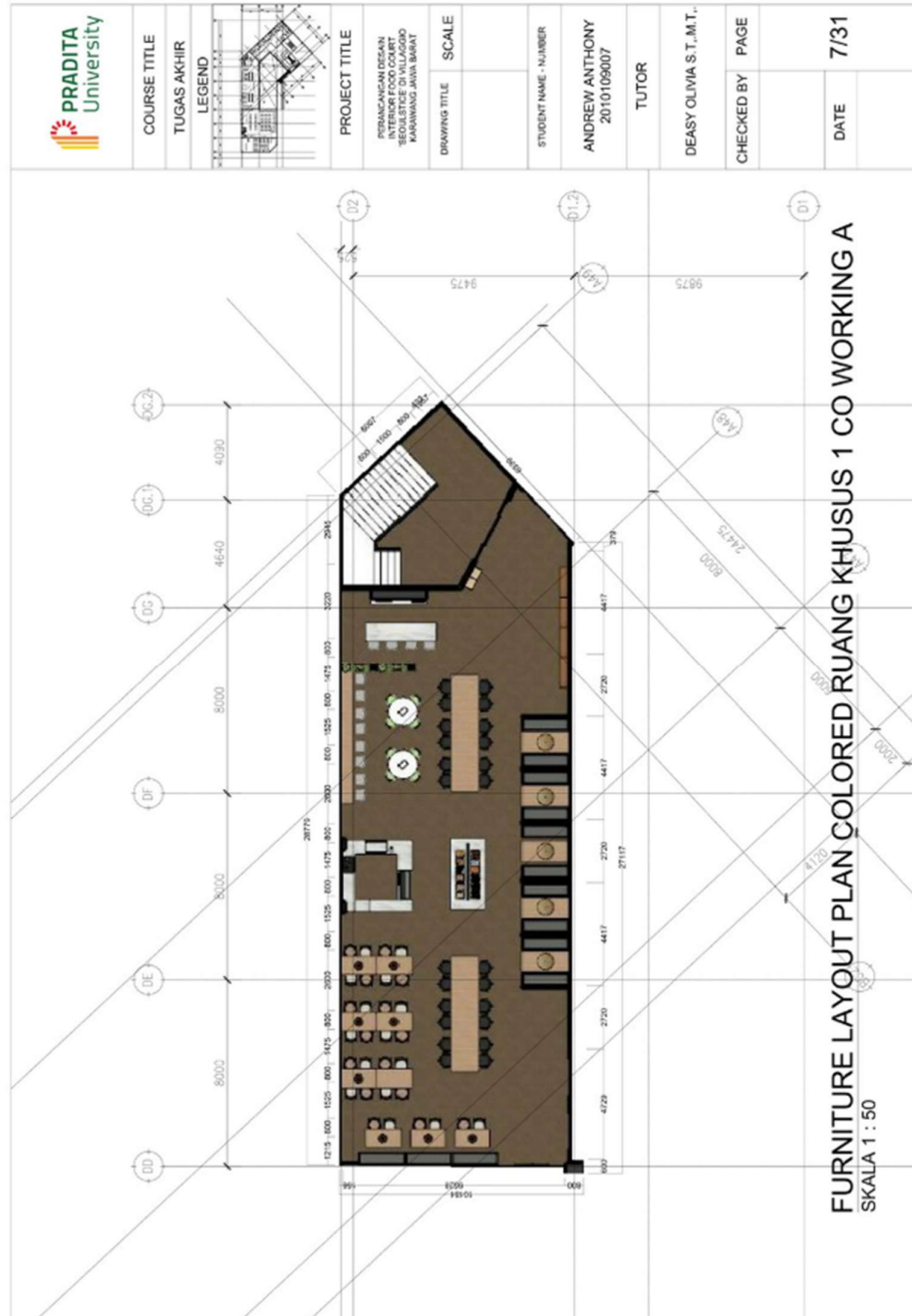
GAMBAR 4.12 POTONGAN DENAH KESELURUHAN
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



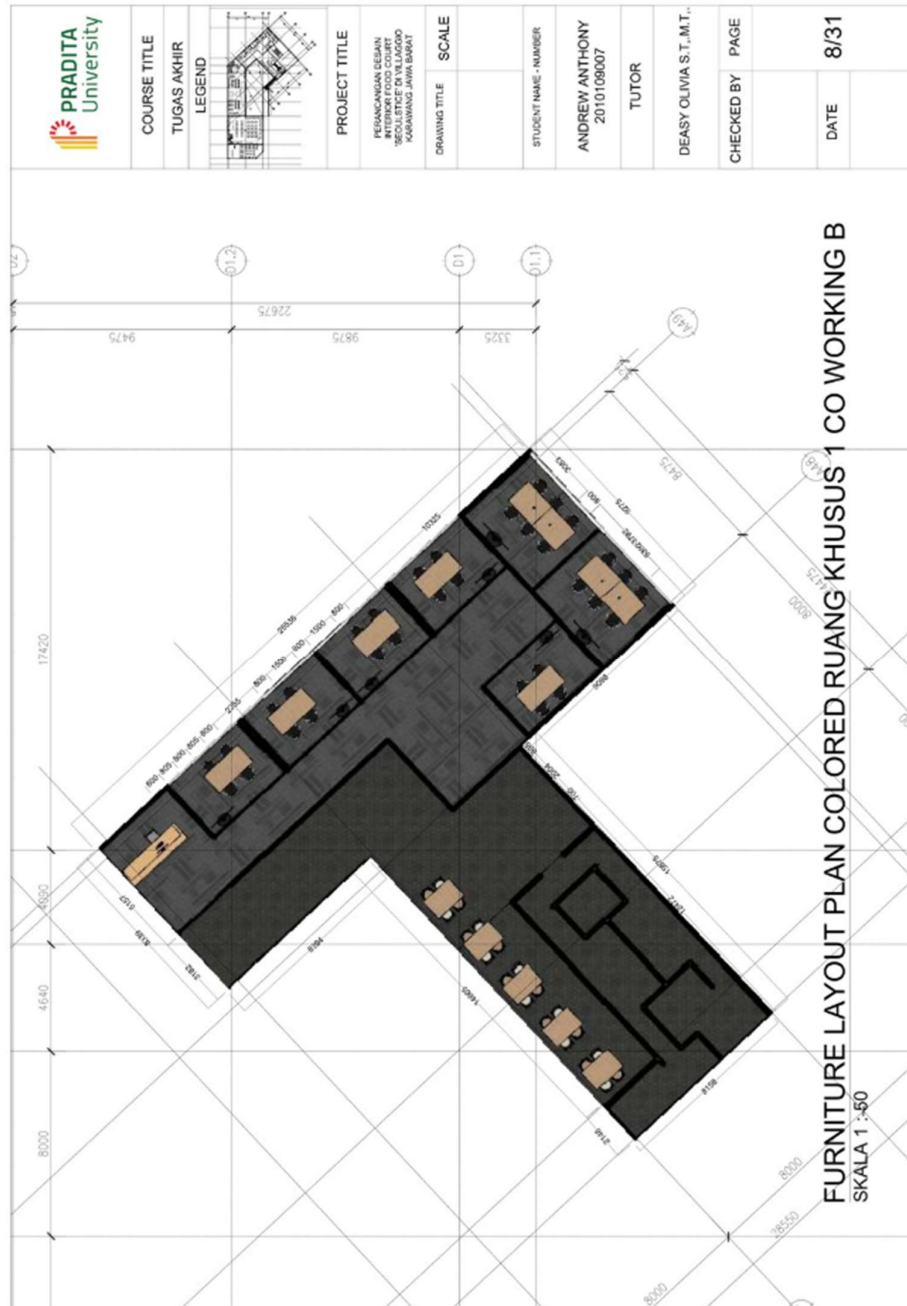
GAMBAR 4.13 DENAH FURNITURE RUANG KHUSUS 1 CO WORKING A
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



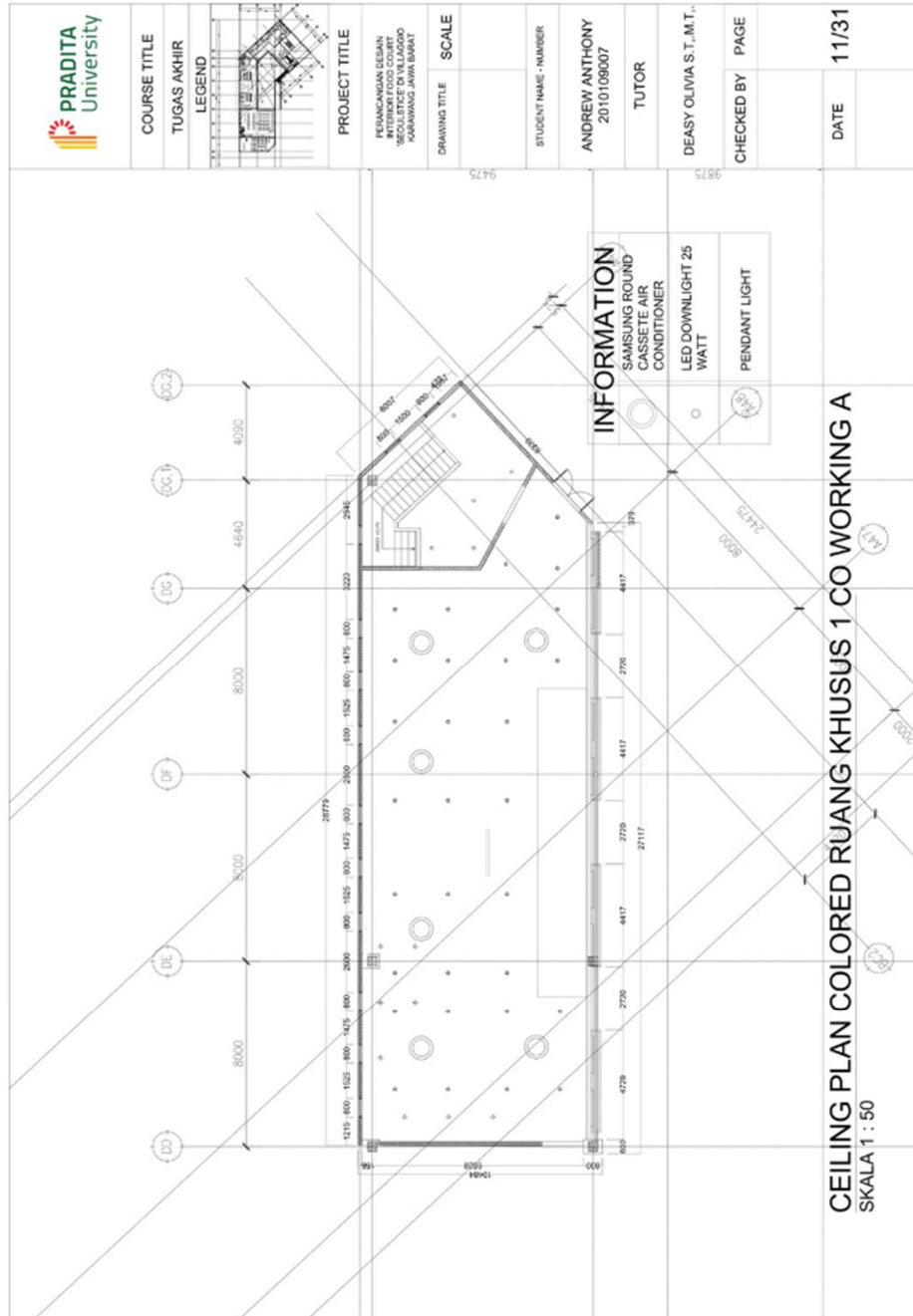
GAMBAR 4.14 DENAH FURNITURE RUANG KHUSUS 1 CO WORKING B
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)




GAMBAR 4.15 DENAH FURNITURE BERWARNA RUANG KHUSUS 1 CO WORKING A
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

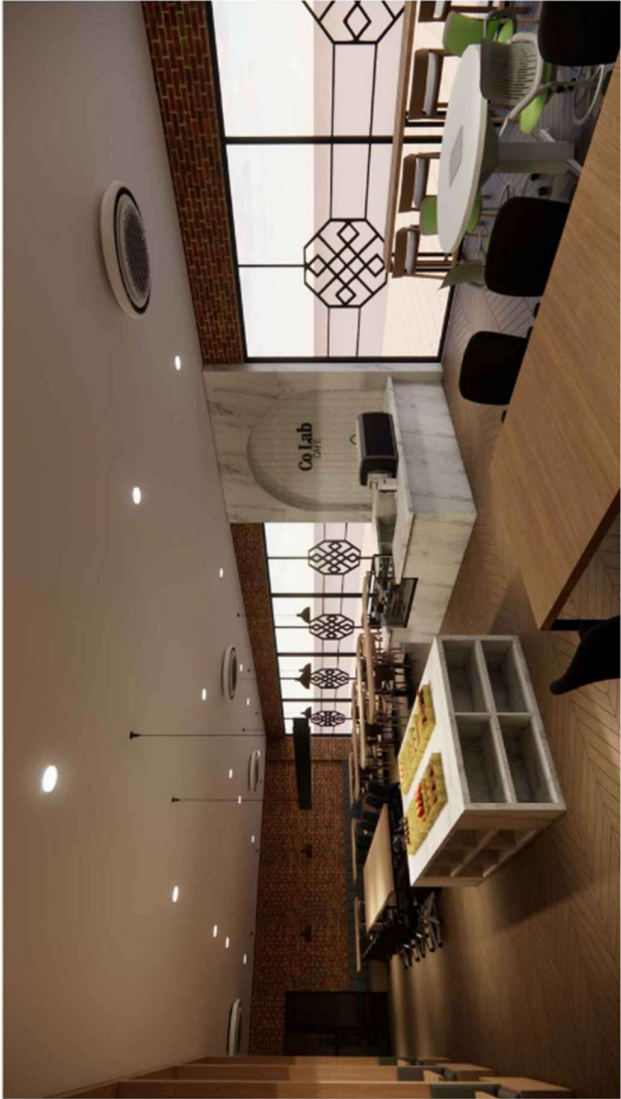


GAMBAR 4.16 DENAH FURNITURE BERWARNA RUANG KHUSUS 1 CO WORKING B
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



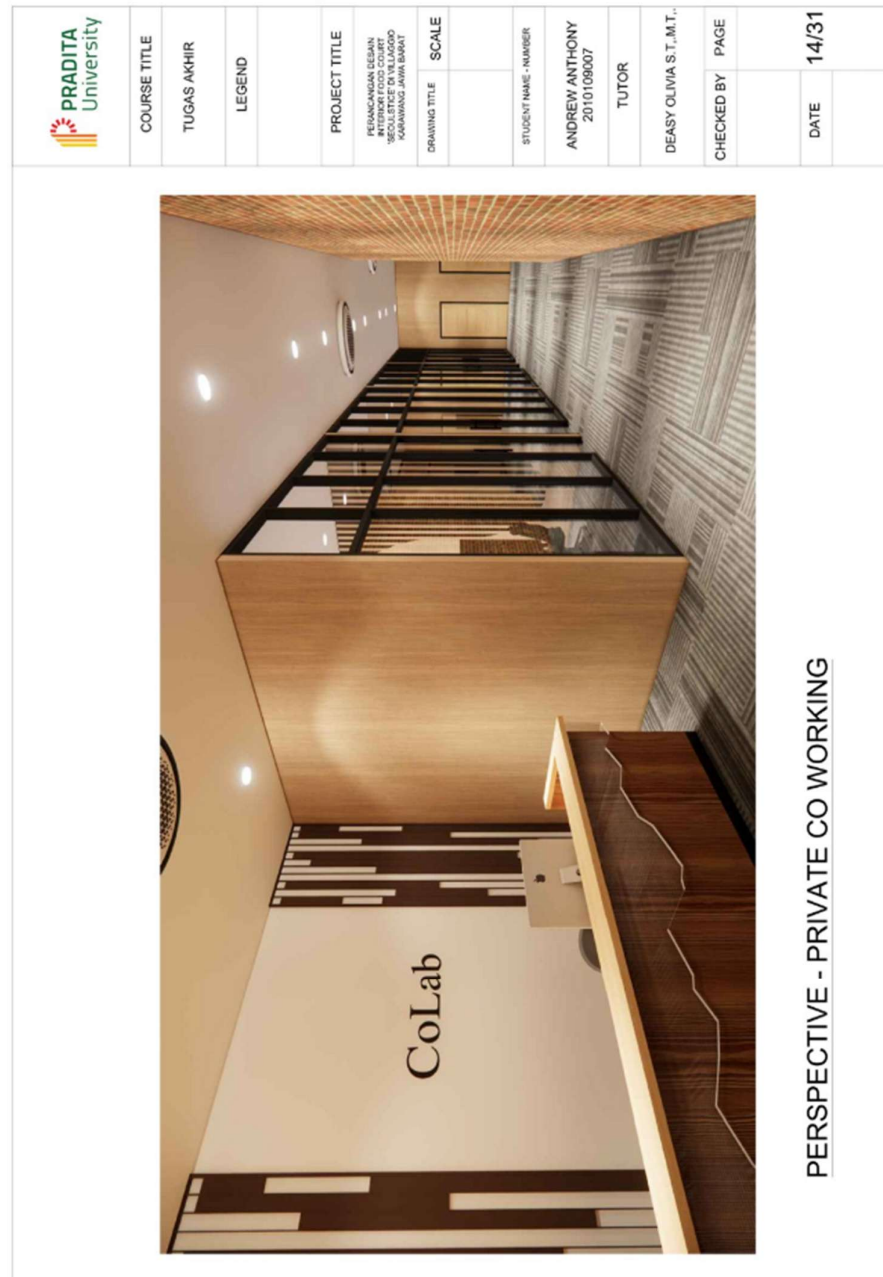
GAMBAR 4.18 DENAH PLAFON RUANG KHUSUS 1 CO WORKING A
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

	
COURSE TITLE	
TUGAS AKHIR	
LEGEND	
PROJECT TITLE	
PERENCANAAN DESAIN INTERIOR FOOD COURT KOLABORASI JAWA BARAT	
DRAWING TITLE	SCALE
STUDENT NAME - NUMBER	
ANDREW ANTHONY 2010109007	
TUTOR	
DEASY OLIVIA S.T.,M.T.,...	
CHECKED BY	PAGE
DATE	13/31

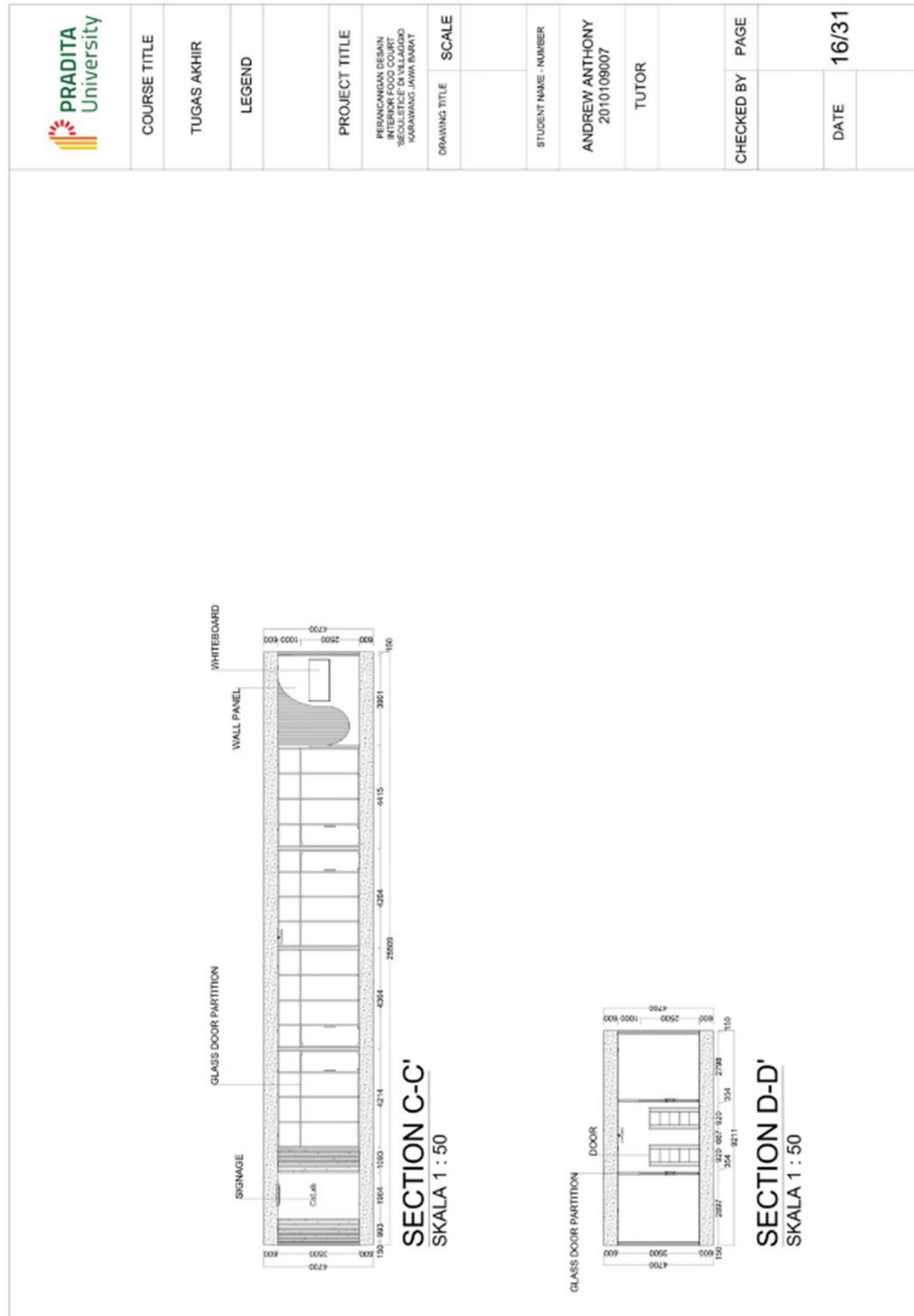


PERSPECTIVE - CO WORKING

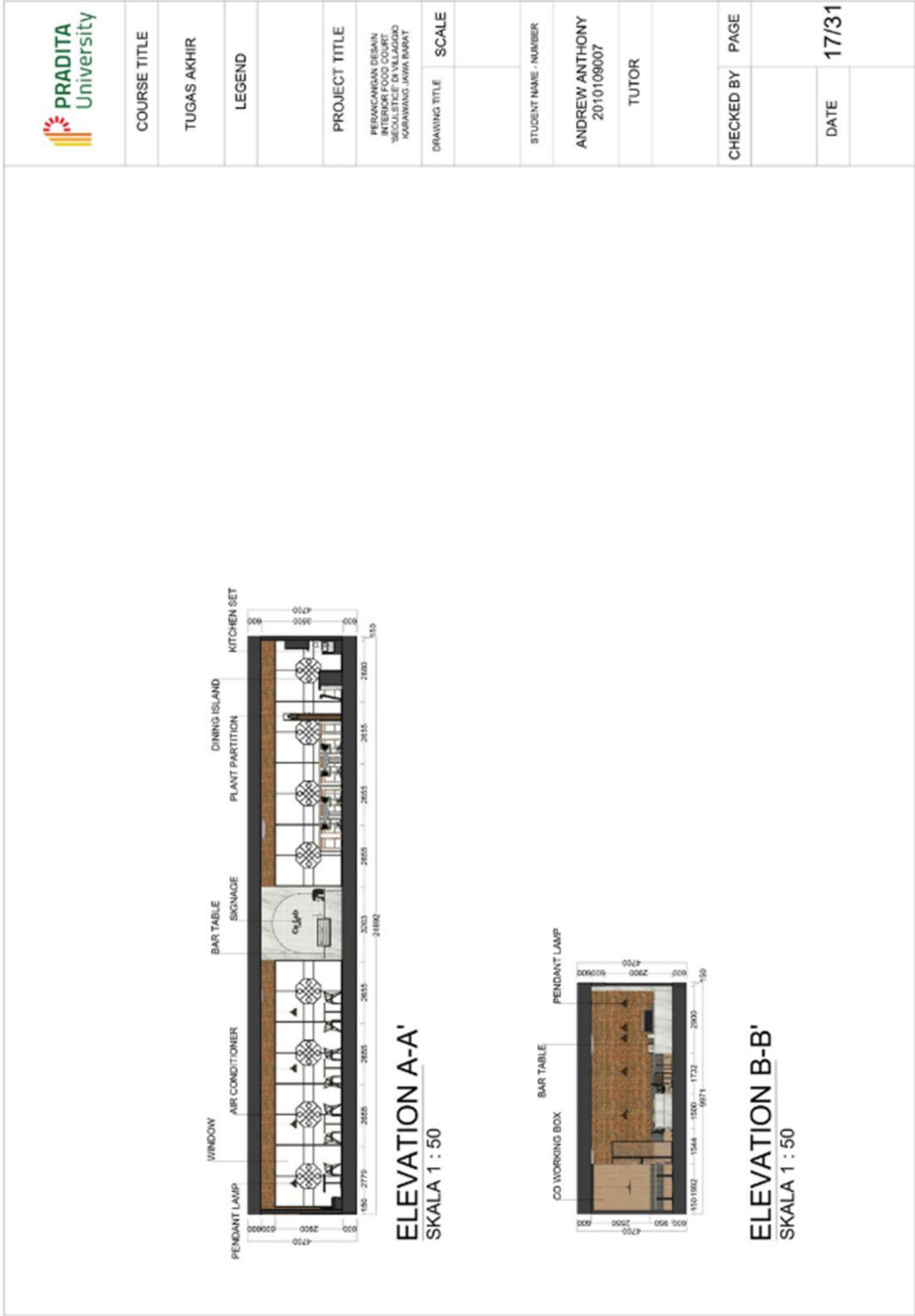
GAMBAR 4.19 PERSPEKTIF RUANG KHUSUS 1 CO WORKING
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



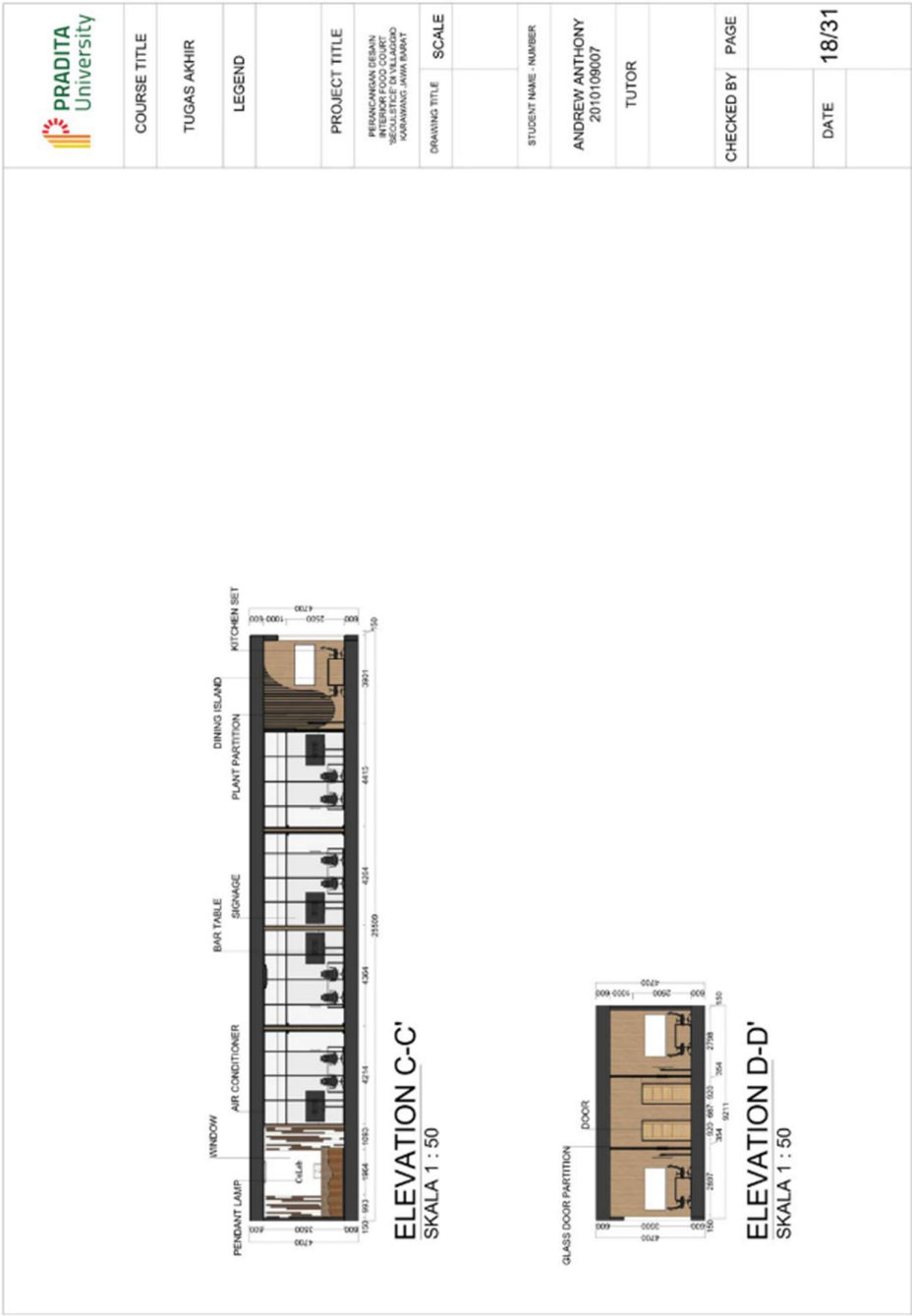
GAMBAR 4.20 PERSPEKTIF RUANG KHUSUS 1 CO WORKING
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



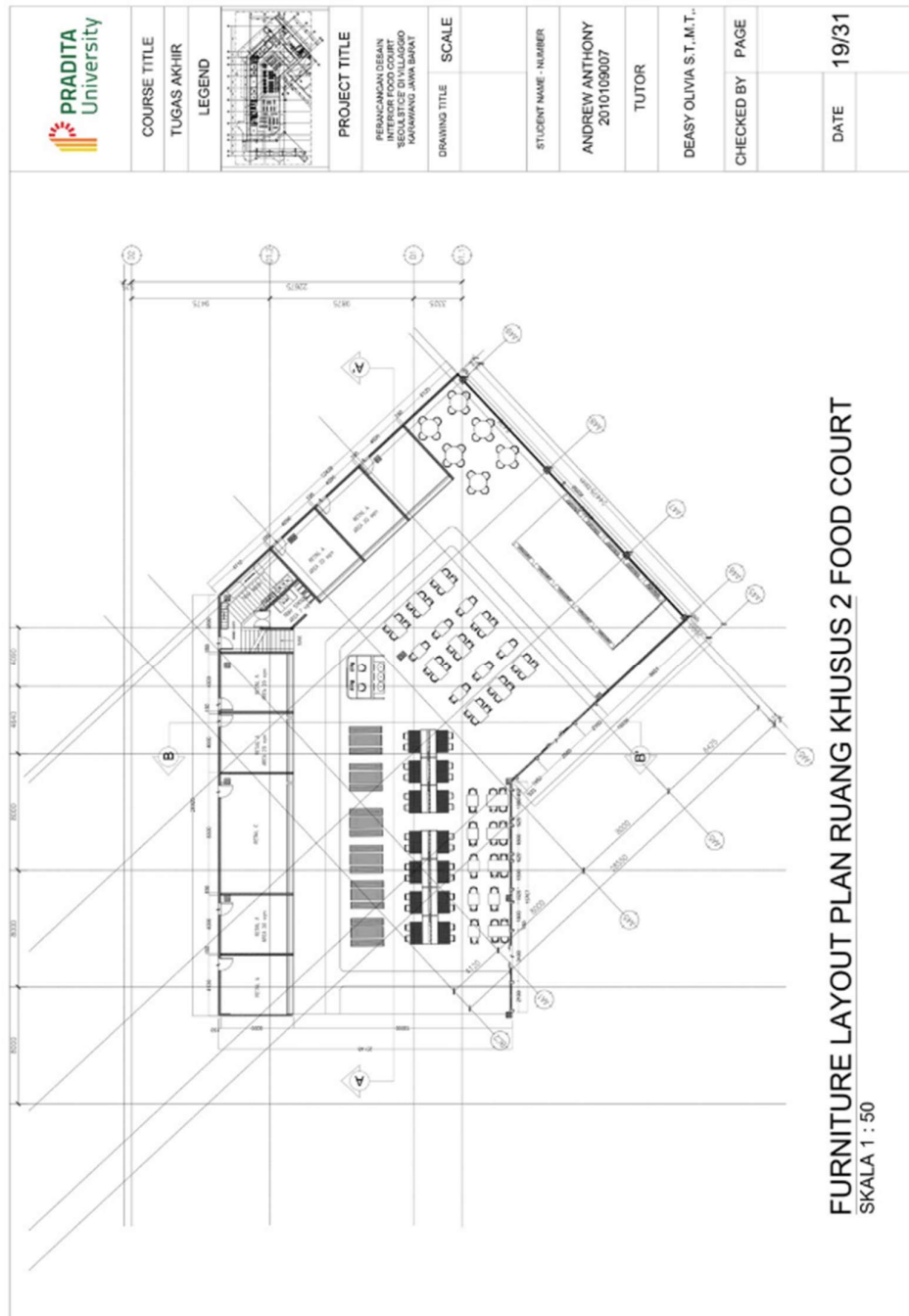
GAMBAR 4.22 POTONGAN RUANG KHUSUS 1 CO WORKING B
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



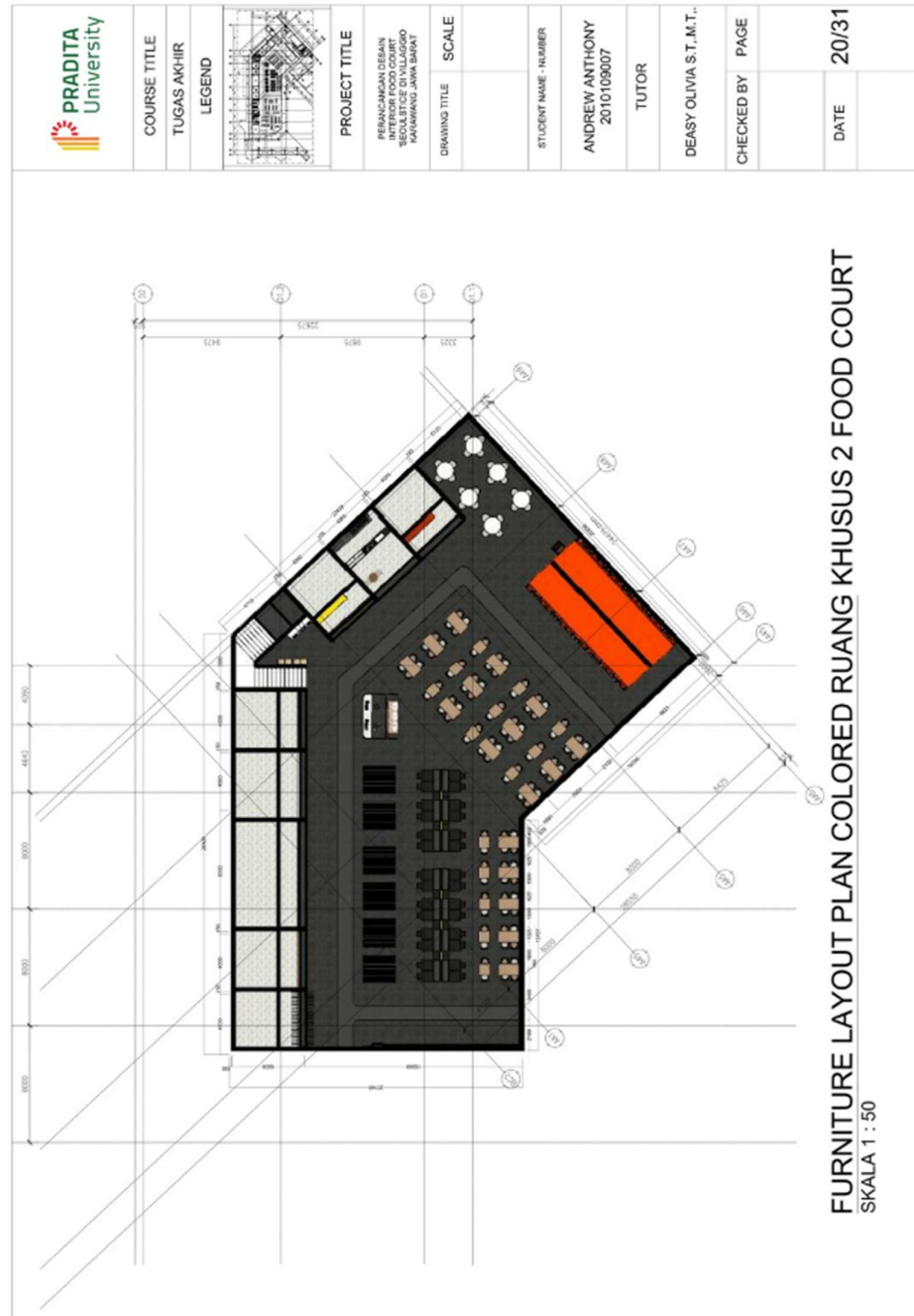
GAMBAR 4.23 TAMPAK RUANG KHUSUS 1 CO WORKING A
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



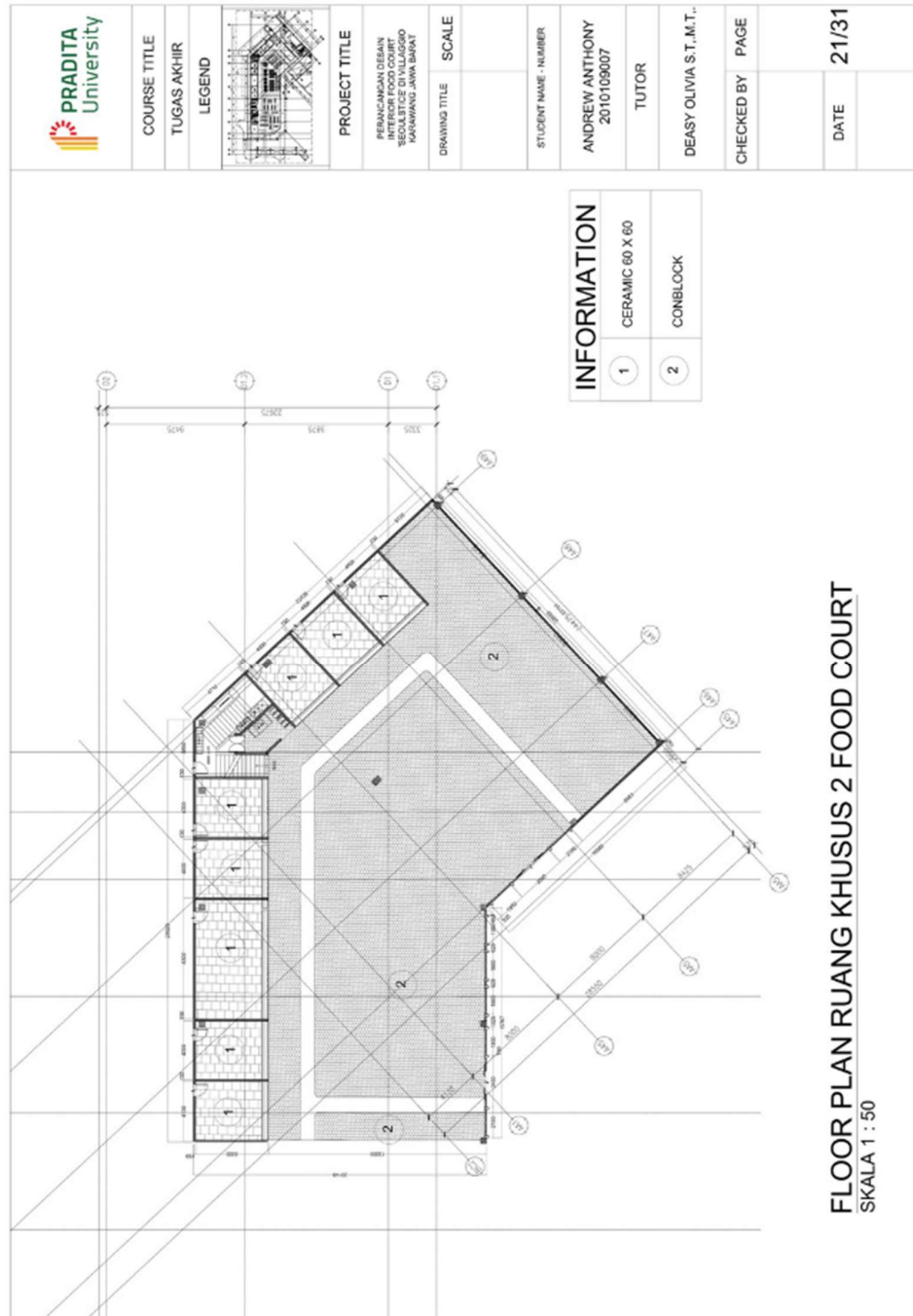
GAMBAR 4.24 TAMPAK RUANG KHUSUS 1 CO WORKING B
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



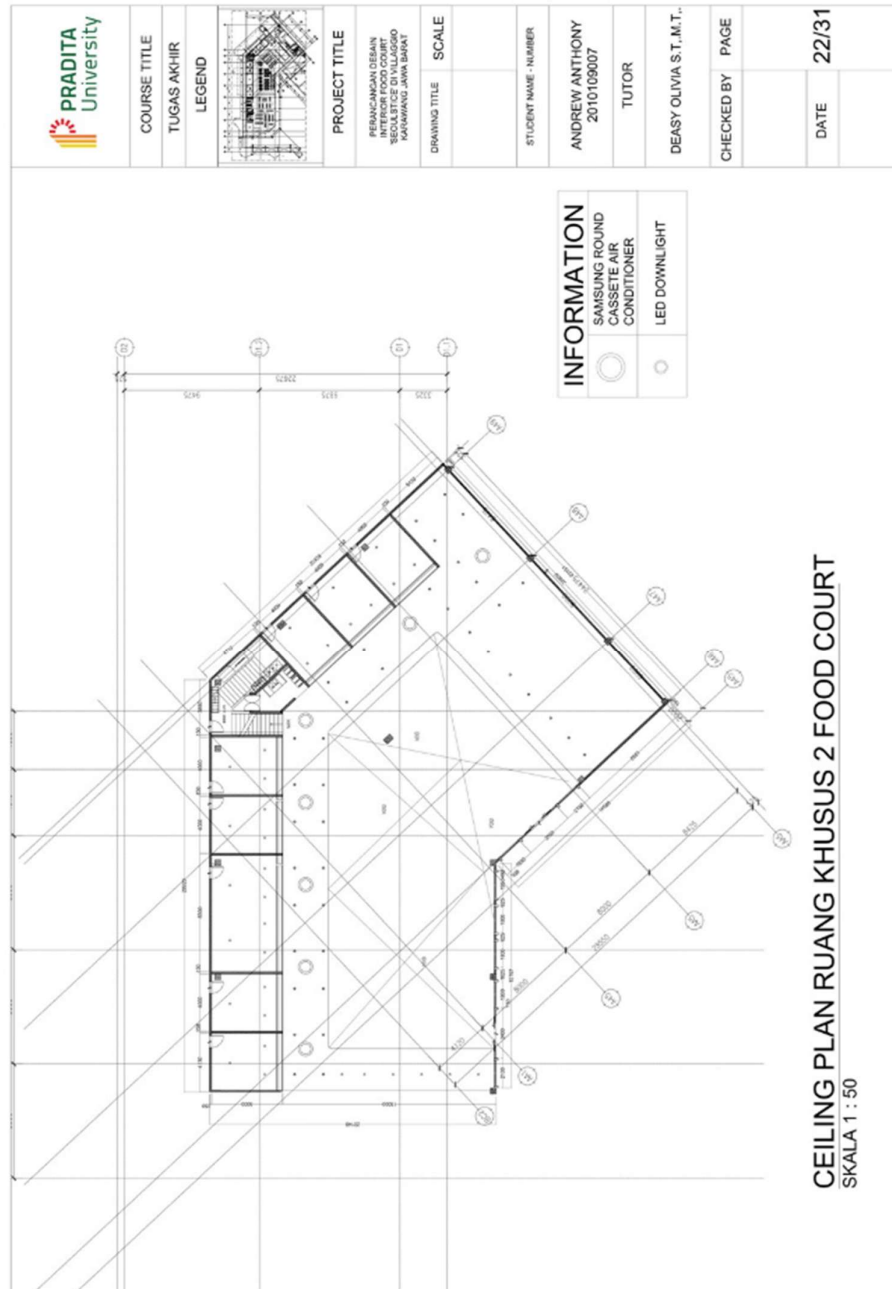
GAMBAR 4.25 DENAH RUANG KHUSUS 2 FOODCOURT
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



GAMBAR 4.26 DENAH BERWARNA RUANG KHUSUS 2 FOODCOURT
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

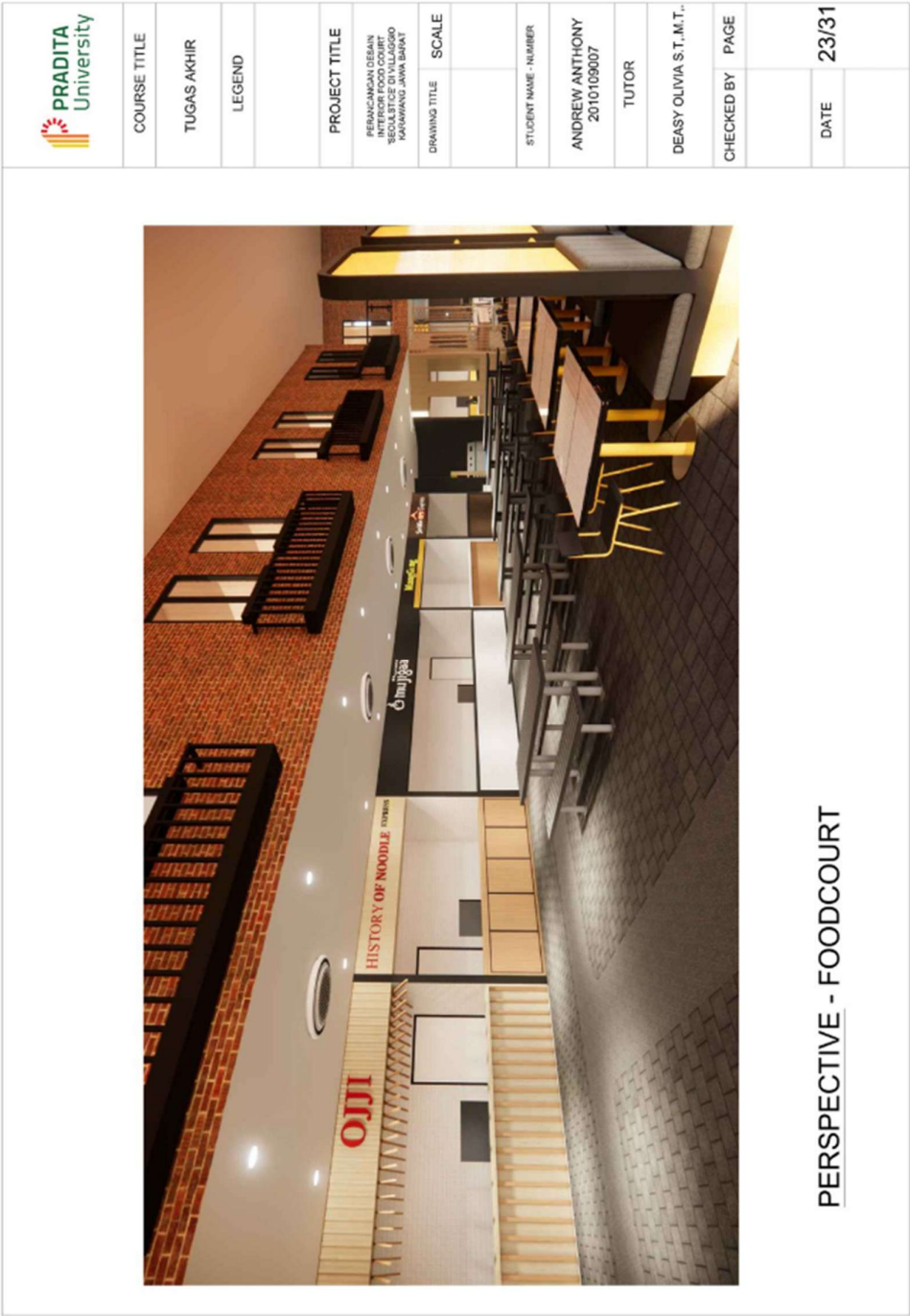


GAMBAR 4.27 DENAH LANTAI RUANG KHUSUS 2 FOODCOURT
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

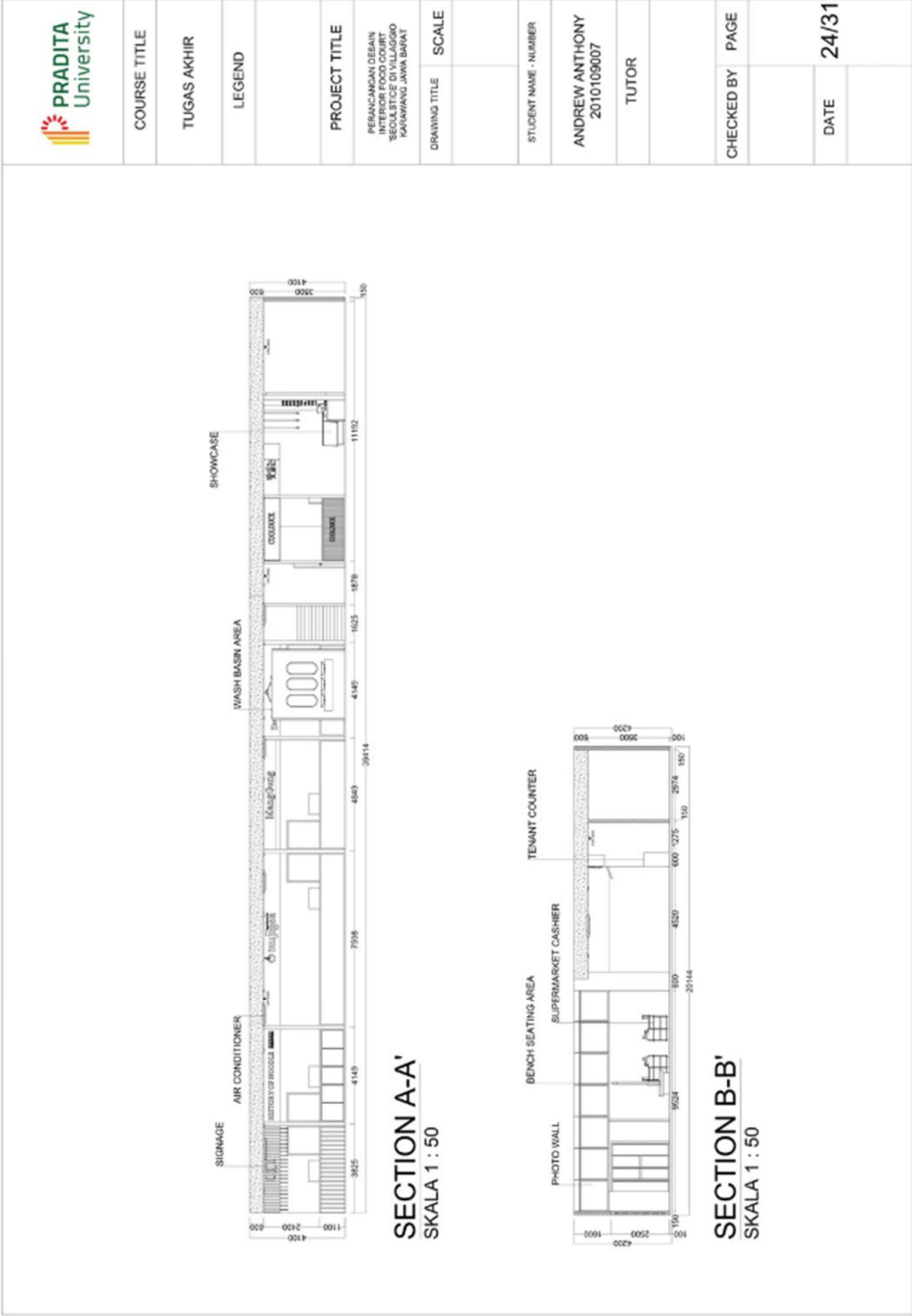


GAMBAR 4.28 DENAH PLAFON RUANG KHUSUS 2 FOODCOURT

SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



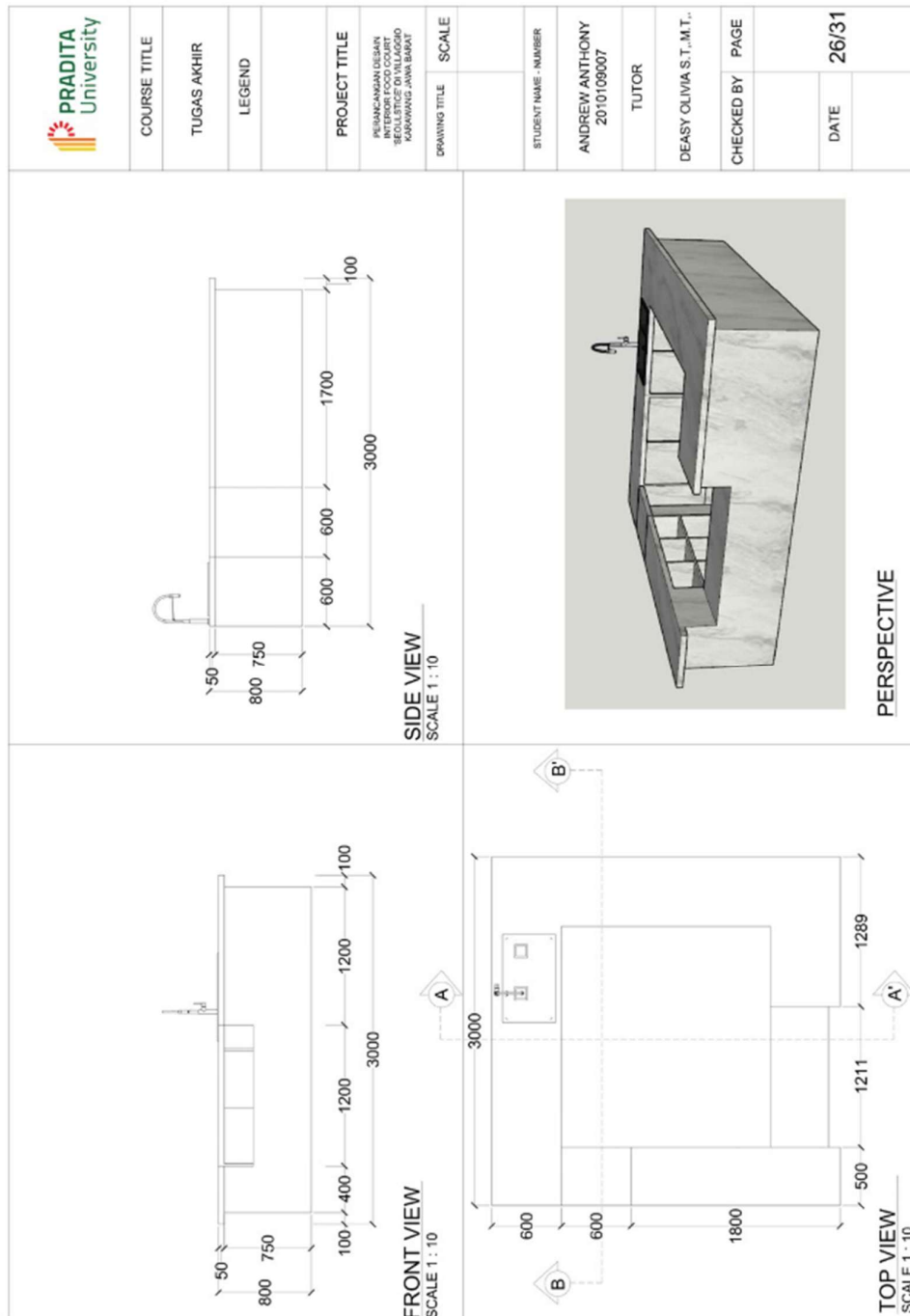
GAMBAR 4.29 PERSPEKTIF RUANG KHUSUS 2 FOODCOURT
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



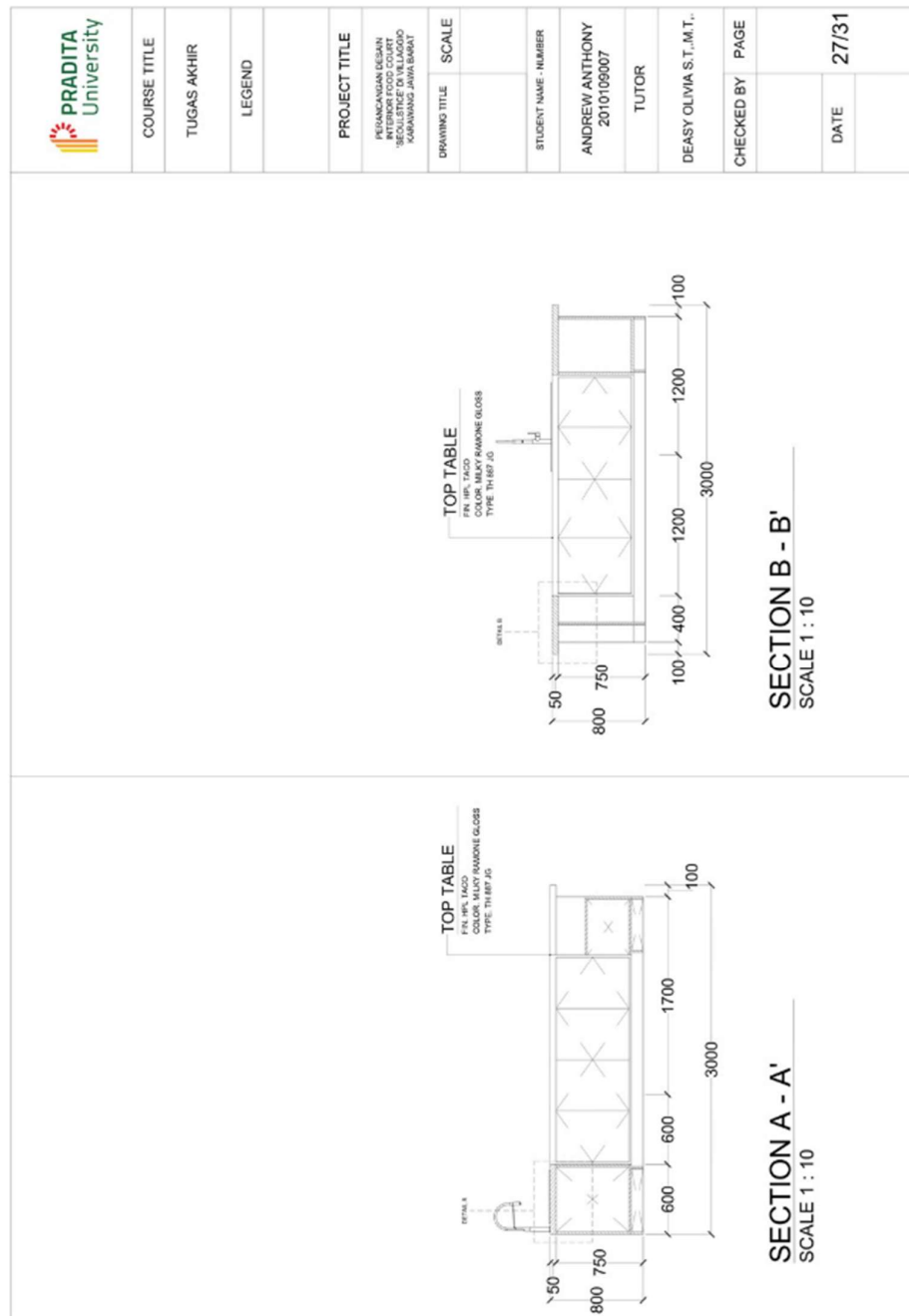
GAMBAR 4.30 POTONGAN RUANG KHUSUS 2 FOODCOURT
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)



GAMBAR 4.31 TAMPAK RUANG KHUSUS 2 FOODCOURT
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

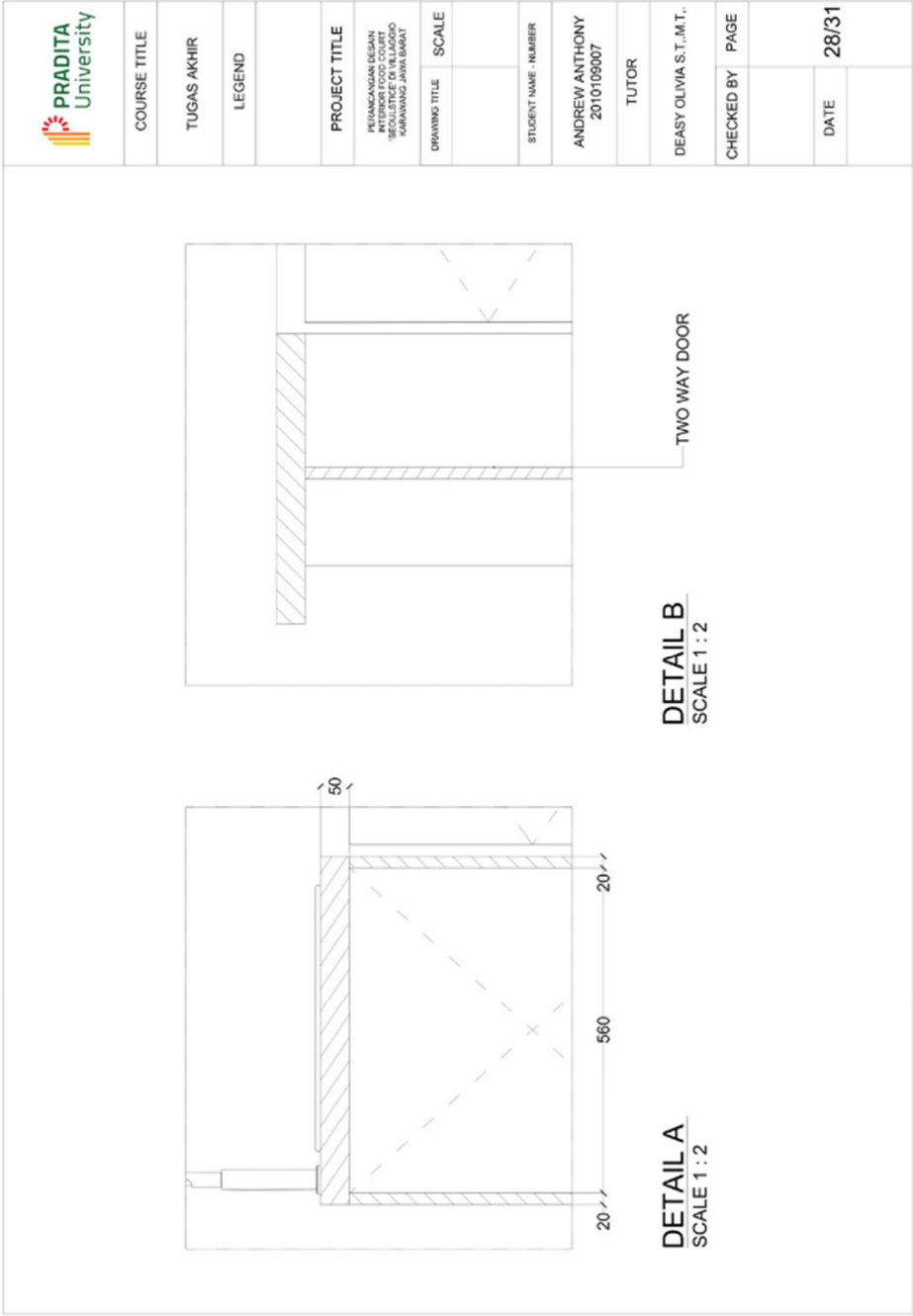


GAMBAR 4.32 PROYEKSI FURNITURE 1
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

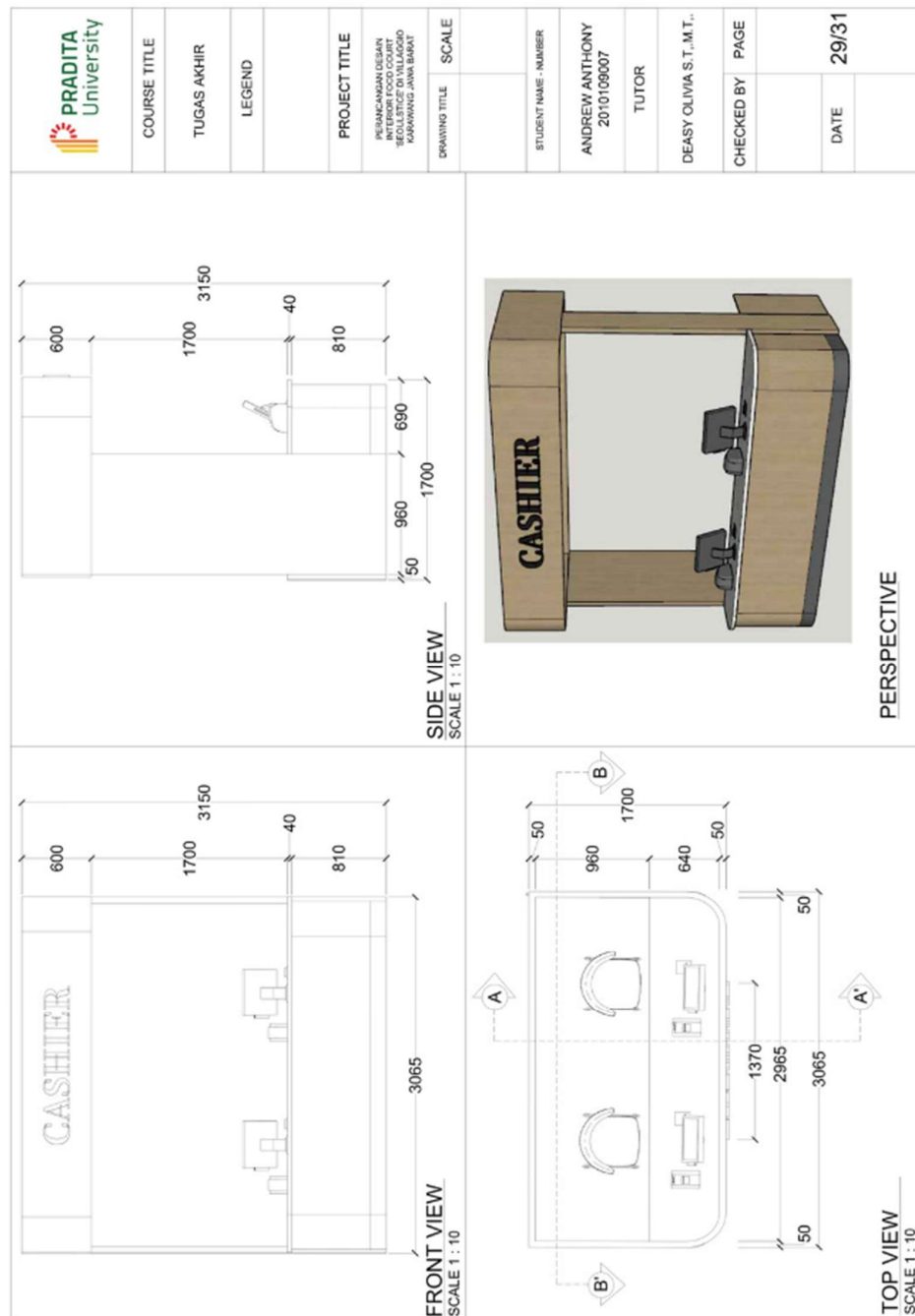


GAMBAR 4.33 POTONGAN FURNITURE 1

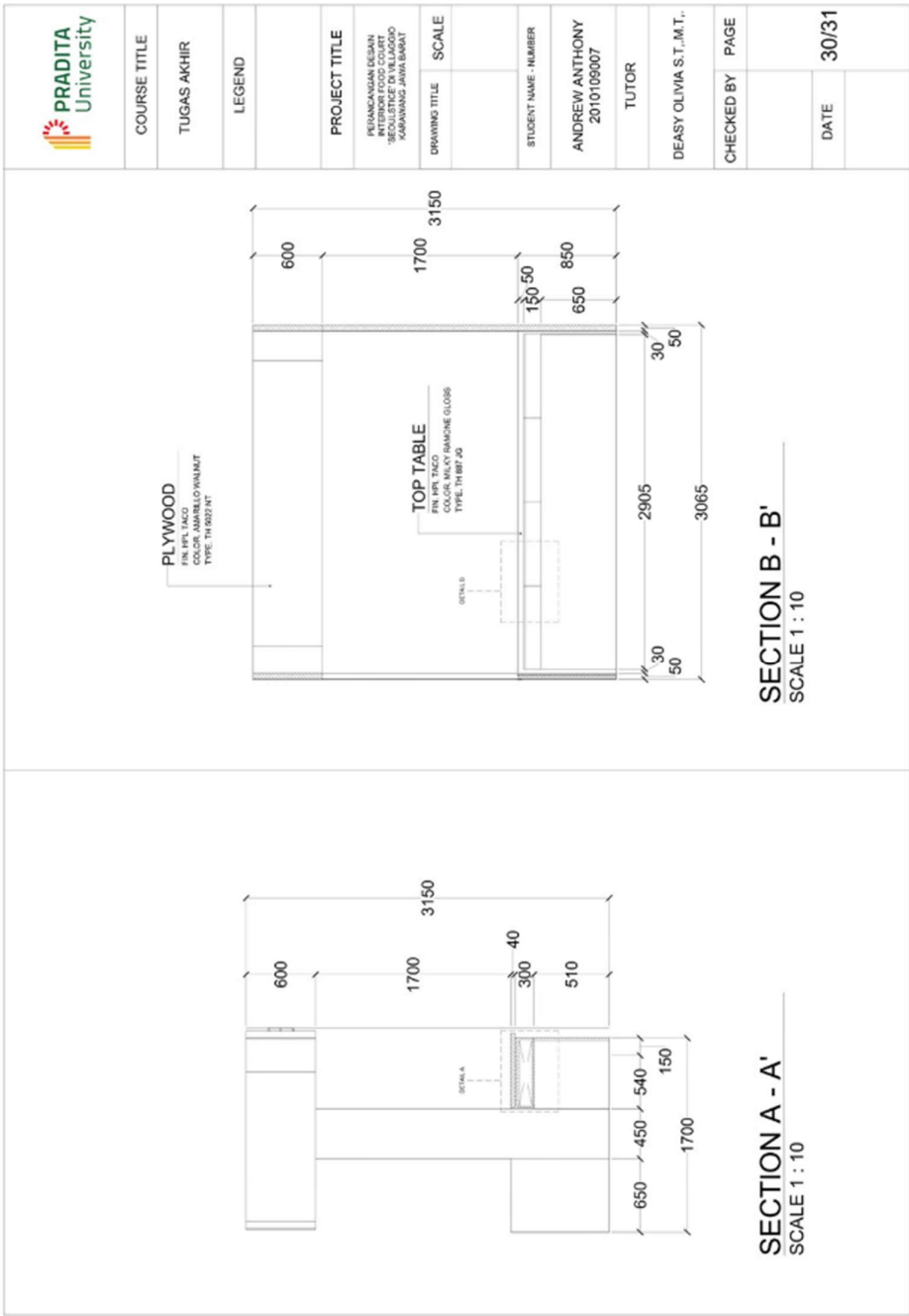
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)




GAMBAR 4.34 DETAIL FURNITURE 1
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

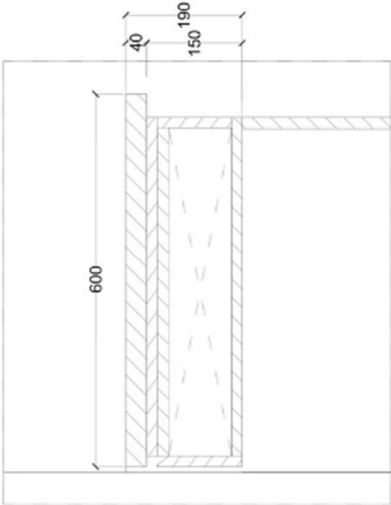


GAMBAR 4.35 PROYEKSI FURNITURE 2
 SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

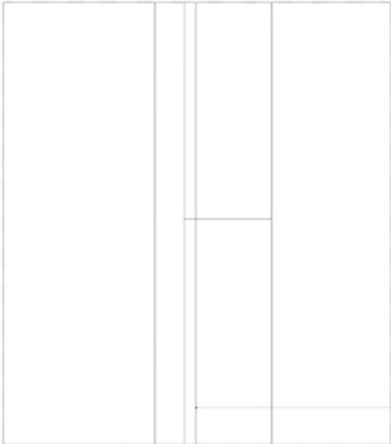


GAMBAR 4.36 POTONGAN FURNITURE 2
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)

 PRADITA University	
COURSE TITLE	
TUGAS AKHIR	
LEGEND	
PROJECT TITLE	
PERANCANGAN DESAIN INTERIOR FOOD COURT "SANTIA" DI WILAYAH KAWANAN JAWA BARAT	
DRAWING TITLE	SCALE
STUDENT NAME - NUMBER	
ANDREW ANTHONY 2010109007	
TUTOR	
DEASY OLIVIA S.T.M.T.,	
CHECKED BY	PAGE
DATE 31/31	



DETAIL A
SCALE 1 : 2



DETAIL B
SCALE 1 : 2

DRAWER WITH FINGER GROOVE HANDLE

GAMBAR 4.37 DETAIL FURNITURE 2
SUMBER : ANALISIS PRIBADI (2025)