

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR *FOODCOURT SOCIAL EXPRESSION* DENGAN KONSEP SPOTLIGHT

Seiring dengan perkembangan teknologi dan beraneka ragam kuliner, memotret makanan merupakan hal yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan eksistensi masyarakat. Eksistensi ini ditunjukkan melalui foto yang mereka unggah pada media sosial dan merupakan tren pada zaman ini. Tren mengubah kebiasaan masyarakat dalam menyikapi makanan atau minuman yang didapatkan. Tidak hanya sebagai pemuas kebutuhan disaat lapar tapi juga dijadikan objek foto untuk menaikkan eksistensi sosial media yang berpengaruh pada kehidupan sosial sebenarnya.

Kurangnya *spot* yang dapat memfasilitasi para pengguna sosial media untuk memotret di tempat makan menjadi kendala bagi mereka yang ingin mendapatkan hasil memuaskan dalam kurun waktu tertentu masih tidak dapat dijumpai. Hal yang menjadikan hasil foto yang menarik dan tidak merusak warna aslinya adalah jumlah cahaya. Seringkali untuk mendapatkan hasil foto yang bagus dan menarik harus mencari *spot* yang tepat dengan cahaya yang cukup, tetapi hal ini tidak selalu ditemui dalam sebuah tempat makan. Fasilitas khusus untuk membuat foto yang sesuai dengan objek aslinya sangat dibutuhkan untuk mereka yang ingin menunjang eksistensinya di media sosial. Selain dari segi makanan, tren *selfie* menjadi salah satu yang dapat diwadahi dalam tempat makan tersebut sendiri sehingga dalam satu area kuliner para penikmat sosial media bisa mendapatkan hal memotret tersebut.

Kata Kunci: desain, foto, *foodcourt*, interior, media sosial.

ABSTRACT

THE INTERIOR DESIGN OF THE FOOD COURT SOCIAL EXPRESSION WITH THE CONCEPT OF SPOTLIGHT

The advancement of technology and diversity of culinary choice results in the trend of taking picture of food. It is to be uploaded in the social media, which simultaneously displays the needs of existence among the society. The trend has also altered people's perception of food and beverage they consume as not only food but also tools to show their existence in the social media.

The lack of spot to facilitate the user of the social media to take a picture in dining place prevents them from getting a perfect photo shoot. The result is the uninteresting photo without adequate lightning. Good spot to get a perfect photo without losing its true essence is a hard thing to achieve. Special facilities to support the result of the photo shoot close to its origin are compulsory to support their existence in the social media. Aside from food, the selfie trend also supports to the photo creation.

Keywords: design, photo, food court, interior, social media.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ide / Gagasan Perancangan	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II	
TEORI TENTANG <i>FOOD COURT</i> DAN <i>FOOD PHOTOBOOTH</i>	
2.1 Tempat Makan	8
2.1.1 <i>Food Court</i>	8
2.1.2 Kepadatan Area Makan	15
2.1.3 Area Masuk (<i>Entrance</i>)	15
2.1.4 Area <i>Counter Service</i>	16
2.1.5 Area Masak	16
2.1.6 <i>Public Bathroom</i>	21
2.1.7 <i>Goods Entrance</i>	24
2.1.8 <i>Flow Activity</i>	24
2.1.9 <i>Lighting</i> (Pencahaya-an)	25
2.1.10 Warna	28
2.1.11 Sistem Keamanan	29
2.2 Psikologi Makan	31
2.2.1 Makanan Sebagai Pernyataan Diri	32
2.2.2 Makanan Sebagai Interaksi Sosial	32
2.3 <i>Food Photobooth</i>	33
2.3.1 Fotografi Makanan (<i>Food Photography</i>)	33
2.3.2 Tren <i>Food Photography</i> di Sosial Media	34
2.4 Studi Banding	35
2.4.1 Krang Kring Bandung	35
2.4.2 The Kiosk Braga	36
BAB III	
DESKRIPSI OBJEK STUDI	
3.1 Deskripsi Proyek	38
3.2 Deskripsi Site	38
3.2.1 Data Umum	38
3.2.2 Analisa Site & Bangunan	39
3.3 Denah Awal Site Lokasi	42

3.4 Identifikasi User	43
3.5 <i>Flow Activity</i> , Kebutuhan Ruang, Zoning dan Bloking	44
3.5.1 <i>Flow Activity</i>	44
3.5.2 <i>Zoning Blocking</i>	45
BAB IV	
PERANCANGAN <i>FOODCOURT SOCIAL EXPRESSION</i>	
4.1 Konsep	46
4.2 Ide Implementasi Konsep pada Objek Studi	47
4.3 Perancangan Umum	48
4.3.1 Perancangan	48
4.4 Perancangan Khusus	53
4.4.1 <i>Food Photobooth</i>	53
4.4.2 <i>Selfie Booth</i>	54
4.4.3 <i>Tenant</i>	55
BAB V	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

TABEL

Tabel 1: Analisa <i>Site</i> (Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)	42
Tabel 2: Analisa Bangunan	45

DIAGRAM

Diagram 1: Diagram Operasi Bagi Sebuah Restoran Kecil	27
Diagram 2: Arti dari Makanan	34
Diagram 3: <i>Flow Activity</i>	48

DAFTAR GAMBAR

BAB 2

Gambar 2.1: Area yang dibutuhkan operasional dan tamu	11
Gambar 2.2: Standar berbagai jenis denah tempat duduk.	11
Gambar 2.3: Pengaturan meja diagonal	11
Gambar 2.4: Pengaturan meja parallel.	12
Gambar 2.5: Pengaturan meja secara rapat.	12
Gambar 2.6: Ukuran Minimum Akses Sirkulasi	13
Gambar 2.7: <i>Booth Seating</i>	14
Gambar 2.8: <i>Banquette Seating</i>	15
Gambar 2.9: <i>Legged Tables</i>	16
Gambar 2.10: Bentuk Kursi dan Meja makan	16
Gambar 2.11 : <i>Cabinet Reach Comparisons</i>	21
Gambar 2.12 : <i>Counter and Base Cabinets/ General Clearance</i>	21
Gambar 2.13 : <i>Mix and Preparation Center</i>	21
Gambar 2.14 : <i>Range Center</i>	21
Gambar 2.15 : <i>Kitchen Range Center</i>	22
Gambar 2.16 : <i>Refrigerator Center/Proposed Refrigerator</i>	22
Gambar 2.17 : <i>Refrigerator Center / Typical Refrigerator Locations</i>	22
Gambar 2.18 : <i>Sink Center</i>	22
Gambar 2.19 : <i>Kitchen Sink Center</i>	22
Gambar 2.20 : <i>Water Closet</i>	24
Gambar 2.21 : <i>Water Closet Compartment/Side Approach Transfer</i>	24
Gambar 2.22 : <i>Urinal Layout</i>	25
Gambar 2.23 : <i>Urinal Layout, Chairbound User</i>	25
Gambar 2.24: <i>Lavatory/Wheelchair User</i>	25
Gambar 2.25: <i>Lavatory Layout</i>	25
Gambar 2.26: Standar Ergonomi Ruang Penyimpanan	26
Gambar 2.27 : <i>General Lighting</i>	28
Gambar 2.28: <i>Task Lighting</i>	29
Gambar 2.29: <i>Wall Lamp</i>	30
Gambar 2.30 : <i>Alarms</i>	32
Gambar 2.31 : <i>Fire Systems</i>	32
Gambar 2. 32: <i>Exit Door</i>	32
Gambar 2.33 : <i>Extinguishers</i>	32
Gambar 2.34 : <i>Exit Sign</i>	32
Gambar 2.35 : <i>Sprinkler</i>	32
Gambar 2.36 : <i>Surveillance TV</i>	33
Gambar 2.37 : <i>Dinnercam</i>	35
Gambar 2.38: Pemotretan Daun Mint dalam Kurun Waktu Tertentu	37
Gambar 2.39: Krang Kring	38
Gambar 2.40: Area Tenan Makanan	38
Gambar 2.41: Area Makan	39
Gambar 2.42: Area Masuk	39
Gambar 2.43: Gudang Belakang	40
Gambar 2.44: The Kiosk Braga	40

BAB 3

Gambar 3.1 : Denah Lantai 1 dan 2	46
Gambar 3.2 : <i>Zoning lantai satu</i>	49
Gambar 3.3 : <i>Zoning lantai dua</i>	49
Gambar 3.4 : <i>Blocking lantai satu</i>	50
Gambar 3.5 : <i>Blocking lantai dua</i>	50

BAB 4

Gambar 4.1 : Bentukkan bersudut	52
Gambar 4.2 : Bentukkan segitiga	52
Gambar 4.3 : Stilasi bentukkan spotlight	52
Gambar 4.4 : Warna yang dipakai	53
Gambar 4.5 : Hpl	53
Gambar 4.6 : Laminated glass	53
Gambar 4.7 : diffuse paper	53
Gambar 4.8 : keramik putih	53
Gambar 4.9 : downlight	54
Gambar 4.10 : track lighting	54
Gambar 4.11 : Area tunggu dan kasir	55
Gambar 4.12 : Area tenant	56
Gambar 4.13 : Area makan	56
Gambar 4.14 : Area loading	57
Gambar 4.15 : Toilet lantai satu	57
Gambar 4.16 : Letak toilet lantai dua	57
Gambar 4.17 : Meja makan konsumen	59
Gambar 4.18 : Detail <i>Food Photobooth</i>	59
Gambar 4.19 : <i>Selfie Booth</i>	60
Gambar 4.20 : Detail <i>Selfie Booth</i>	60
Gambar 4.21 : <i>Tenant</i>	61