

STUDI GAYA DESAIN POSTMODERN PADA INTERIOR STUDIO *FOOD COURT* TUNJUNGAN PLAZA 1 SURABAYA

Stephanie Tjugito¹, Sriti Mayang Sari^{1*}

¹ Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya

* Korespondensi penulis; e-mail: sriti@petra.ac.id

ABSTRAK

Gaya desain sebuah *food court* akan sangat mempengaruhi ketertarikan dan suasana yang tercipta bagi para pengunjung yang berada di dalamnya. Gaya desain pada interior *food court* Tunjungan Plaza 1 Surabaya mencerminkan sebuah gaya desain postmodern yang kaya akan warna cerah dan pencampuran berbagai macam gaya yang cukup menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan gaya desain Postmodern menurut prinsip-prinsip Robert Venturi pada interior Studio *food court* Tunjungan Plaza 1 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gaya desain postmodern pada Studio *food court* ini terlihat pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang seperti lantai, dinding, plafon dan perabotnya, dilihat dari segi bentuk, warna dan keberagaman material yang digunakan. Gaya desain postmodern ini paling banyak diterapkan pada elemen plafon, ada 8 prinsip yang diterapkan. Penggabungan berbagai jenis material, warna, dan bentuk pada plafon *food court* ini yang paling mempengaruhi gaya desain interior *food court* Tunjungan Plaza 1. Prinsip terbanyak yang diterapkan pada Studio *food court* ini adalah prinsip kompleksitas dan kontradiktif.

Kata kunci: Gaya desain, postmodern, robert venturi, *food court*, Tunjungan Plaza.

ABSTRACT

The interior style of a food court truly influences the attractiveness and atmosphere created for the visitors. The design of the food court of Tunjungan Plaza 1 Surabaya reflects the postmodern style that is rich in bold colors and a mixture of various interesting design styles. This research aims to study the implementation of the postmodern style, based on Robert Venturi's principles, in the interior of the Food Court studio of Tunjungan Plaza 1 Surabaya. Findings show that the principles of postmodern design were applied on the layout, space enclosure elements such as floors, walls, ceilings and furniture, in terms of form, color, and use of various material. However, the style is more dominantly applied on the ceiling elements. There were 8 principles applied. The combination of various materials, color and form on the ceilings of this food court are deemed the most influential elements of the design style of the food court, in which the principles of complexity and contradiction were dominantly used.

Keywords: Design style, postmodern, robert venturi, *food court*, Tunjungan Plaza.

PENDAHULUAN

Bagi masyarakat kota besar, pusat perbelanjaan atau yang kini sering dikenal sebagai mal atau *shopping mall* sudah menjadi bagian dari kehidupan. Mal kini bukan lagi sekedar tempat untuk orang berbelanja, tetapi dengan berjalannya waktu sebuah mal sudah merangkap menjadi tempat negosiasi bisnis, menjalin hubungan antar sosial, rekreasi keluarga dan beragam kegiatan lain yang melibatkan banyak warga masyarakat dari kalangan anak-anak, remaja, hingga orang lanjut usia. Mal juga sebagai tempat hiburan dimana keunggulan terbesarnya terletak pada kemampuannya menggali beragam fantasi masyarakat. Dengan bantuan musik latar, suhu udara ruang yang terkontrol, dimana operasionalnya yang terus-menerus memberikan metafora bagi pengunjung untuk bertamasya meski tanpa tujuan.

Kota-kota besar di Indonesia tidak kalah maju dibanding kota besar di dunia lainnya, salah satunya adalah kota Surabaya. Di Surabaya munculnya mal modern pertama diawali dengan pembukaan Tunjungan Plaza (TP) 1 di jalan Basuki Rachmat oleh PT. Pakuwon Jati pada tahun 1986, yang disusul dengan berdirinya TP 2 (1991), TP 3 (1996), dan TP 4 (2003). Tunjungan Plaza telah berkembang menjadi ikon Surabaya, setiap harinya dikunjungi tidak kurang dari 100.000 orang pengunjung. Dari kesuksesan Tunjungan Plaza inilah yang memancing munculnya mal-mal modern lain di kota Surabaya.

Salah satu komponen dalam sebuah mal selain supermarket, manajemen sebuah mal, pusat hiburan ini adalah kehadiran *Food Court*. *Food court* merupakan sebuah tempat katering penjualan makanan dalam sebuah pusat perbelanjaan dimana pengunjungnya melayani dirinya sendiri. Terdapat

berbagai macam jenis makanan yang dijual, dari makanan tradesional, makanan cepat saji, sampai makanan dan minuman ringan yang dapat dikonsumsi untuk mengisi waktu luang. Akibat perubahan waktu dan faktor urbanisasi, masyarakat kini memanfaatkan *food court* tidak lagi hanya sekedar mengisi waktu luang makan dan minum, tetapi juga dengan tujuan informal maupun formal lainnya.

Tunjungan Plaza 1 dipilih sebagai objek penelitian karena dianggap sebagai pusat perbelanjaan terlama dan menjadi sebuah ikon bagi kota Surabaya. Desain interiornya cukup berani dalam memainkan bentuk dan warna, menarik ketertarikan peneliti untuk menganalisis lebih jauh akan gaya desainnya dilihat dari sudut pandang postmodern. Karena gaya desain sebuah *food court* akan sangat mempengaruhi ketertarikan dan suasana yang tercipta bagi para pengunjung yang berada didalamnya. Banyaknya pengunjung yang selalu mengunjungi *food court* ini, didukung oleh desain interior yang menarik serta unik, alasan ini mendorong peneliti untuk perlu dilakukannya sebuah studi gaya desain pada *food court* ini, karena penerapan sebuah gaya desain tertentu pada sebuah saran publik, dapat menjadi ciri khas atau ikon bagi pusat perbelanjaan tersebut sehingga dapat mengundang pengunjung untuk berdatangan.

Pada survey awal peneliti melihat gaya desain pada interior Studio *food court* Tunjungan Plaza 1 Surabaya mencerminkan sebuah gaya desain postmodern yang kaya akan warna cerah dan pencampuran berbagai macam gaya yang cukup menarik. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan gaya desain Postmodern pada interior Studio *food court* Tunjungan Plaza 1 Surabaya pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang, perabot, dan elemen dekoratif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2007:3) penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif mengenai kata-kata lisan maupun tertulis, dan tingkah laku yang dapat diamati dari orang-orang yang diteliti.

Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi langsung, wawancara, studi pustaka, serta dokumentasi foto secara langsung. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting dalam metode ilmiah. Pengumpulan data adalah prosedur

yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode mengumpulkan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan (Nazir, 1988:174).

Observasi langsung dalam penelitian ini dilakukan peneliti melalui pengamatan terlebih dahulu pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang, elemen dekoratif, warna, material dan perabot pada interior *Food Court* Tunjungan Plaza sebagai bahan yang akan dijadikan studi kasus. Hasil pengamatan dicatat dan difoto, sebagai dokumentasi.

Wawancara dilakukan peneliti dengan pihak pengelola PT. Pakuwon Jati Tbk di kantor Tunjungan Plaza Surabaya dengan cara pencatatan langsung dan merekam (*face to face*). Salah satu pengelola Tunjungan Plaza yakni Bapak Eka Hendrawan selaku *Tenant Manager* dan Desainer in House PT. Pakuwon Jati yang ada di kantor Pakuwon City selaku narasumber yang memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan sehubungan dengan permasalahan desain *Food Court* di Tunjungan Plaza.

Studi pustaka juga dilakukan melalui buku-buku yang berkaitan dengan gaya desain postmodern, pusat perbelanjaan, dan *food court* itu sendiri. Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2007:113). Studi pustaka atau informasi tidak hanya didapatkan dari buku literatur saja namun juga bisa melalui *browsing* di jejaring internet.

Pengambilan foto-foto dokumentasi pada objek penelitian dilakukan secara langsung oleh peneliti. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup penting untuk menelaah objek yang diteliti. Ada dua kategori foto yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang dan foto yang dihasilkan oleh peneliti sendiri (Moleong, 2007:114). Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan kedua kategori tersebut untuk mendukung penyelesaian masalah dalam penelitian. Foto yang dihasilkan sendiri dan orang lain melalui jejaring internet (*browsing*). Foto yang dikumpulkan disini adalah dokumentasi foto interior Studio *Food Court* Tunjungan Plaza 1 Surabaya, meliputi foto interior *food court*, elemen pembentuk ruang, elemen dekoratif, perabot dan material yang digunakan.

Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Data lapangan yang telah diperoleh dari hasil observasi maupun wawancara sebelumnya, kemudian dibandingkan dengan data literatur mengenai gaya

posmodern dari Robert Venturi dan dicari korelasinya sehingga didapatkan pengaruh dan penerapannya pada objek penelitian. Objek penelitian yang dianalisis adalah bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang, elemen dekoratif ruang dan perabot, dianalisis dengan data-data literatur yang telah didapat sebelumnya mengenai gaya desain postmodern. Dari hasil analisis tersebut didapatkan suatu kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan.

KAJIAN TEORITIS

Food Court di dalam Pusat Perbelanjaan atau Mal

Food service merupakan salah satu komponen terpenting untuk sebuah pusat perbelanjaan. Fasilitas yang pada awalnya hanya untuk memberikan layanan kepada pengunjung untuk makan dan minum, berkembangnya menjadi kebutuhan yang dimanfaatkan pengunjung untuk menghabiskan waktu dan duduk berbincang bersama keluarga, teman bahkan rekan bisnis. Karena itu sebuah fasilitas katering terutama *food court* sering kali ditemui dilokasi lantai paling atas sebuah pusat perbelanjaan, karena dianggap sebagai klimaks pengunjung yang telah lelah mengelilingi seluruh perjalanan di dalam mal dan akhirnya menemukan *food court* sebagai tempat singgah maupun rekreasi. Karena itu fasilitas katering juga merupakan daya tarik atau perpanjangan dari sebuah pusat perbelanjaan atau sebut saja mal. Selain sebagai daya tarik, fungsi fasilitas katering adalah sebagai sarana untuk dapat memperpanjang waktu pengunjung ketika datang ke mal tersebut sehingga mereka dapat duduk berbincang setelah makan dalam waktu yang lama.

Dibutuhkan perhatian khusus dalam mendesain sebuah *food court* karena harus memperhatikan berbagai macam faktor yang secara langsung dan tidak langsung berhubungan dengan pengunjung mal dan *food court* itu sendiri, salah satunya yaitu gaya hidup konsumtif dan urbanisasi masyarakat kota yang telah meningkat dalam memanfaatkan *food court* dalam keseharian mereka. Bagaimana gaya desain yang ada pada sebuah *food court* bisa dapat memuaskan dan memberikan suatu pengalaman yang tak terlupakan bagi konsumen yang datang. Selain itu pertimbangan yang juga tidak kalah penting adalah faktor-faktor penunjang seperti makanan dan minuman apa saja yang dijual dalam *food court* tersebut, penataan tempat duduk bagi pengunjung, dan lain sebagainya. Kebutuhan masyarakat semakin besar membuat lahan yang harus disediakan untuk sebuah *food court* harus besar dan dapat menampung banyak orang. Makan di luar rumah juga bukan lagi hal yang

mewah bagi kebanyakan orang, makan di luar merupakan aktivitas yang biasa dilakukan banyak orang, salah satunya difasilitasi oleh *food court* ini sendiri.

Food court di dalam pusat perbelanjaan/mal banyak dinikmati oleh keluarga, maupun anak remaja, mereka banyak menghabiskan waktu dalam sebuah *food court*. Oleh karena itu sebuah *food court* lebih baik berada di area publik sehingga mudah ditemui dalam sebuah mal. Makanan yang disajikan dalam sebuah *food court* juga kebanyakan makanan cepat saji, tetapi untuk tren sekarang tidak menutup kemungkinan bahwa makanan yang disajikan merupakan menu-menu tradisional. Desain dan arsitektur sebuah *food court* pun harus didesain dan dipikirkan oleh sang desainer secara khusus karena akan mempengaruhi pengunjung yang datang (Coleman, 2006: 303). Sebuah *food court* akan menjadi sebuah identitas tersendiri bagi pusat perbelanjaan tersebut.

Food court didasari oleh pemikiran *self service*, dimana pengunjung melayani diri mereka sendiri dengan cara datang ke stan-stan makanan yang tersedia, kemudian memesan, lalu menunggu makanan disajikan, lalu mereka mengambil sendiri makanan yang telah siap, dan membawanya sendiri ke kursi mereka. Lahan yang digunakan minimal harus dapat menampung sekitar 300–400 orang. Kursi dan meja yang digunakan juga harus kuat, mengingat pengguna akan berganti-ganti sepanjang hari. Dan mudah untuk dipindahkan agar mudah dalam proses pembersihan dan perawatan lantainya. Beberapa *food court* yang lebih luas juga harus dapat menampung sekitar 600 orang ke atas (Coleman, 2006:304).

Penyajian makanan dalam sebuah *food court* pun biasanya menggunakan piring dan sendok garpu plastik, dimana proses pembuangannya pun harus diatur di suatu area dekat dengan *food court*, agar tidak mengganggu pemandangan dan alur sirkulasinya. Makanan juga dapat disediakan menggunakan piring keramik atau porselen, dan proses pencucian-pun harus dapat dipikirkan dimana akan dicuci. Tempat-tempat keperluan lainnya seperti saus, taplak meja, juga harus terorganisir dengan baik. Area-area lain yang perlu diperhatikan adalah tempat ganti karyawan, harus berada di tempat tersendiri agar tidak terlihat pengunjung. *Food court* juga memerlukan fasilitas toilet dan area cuci tangan yang nyaman, dimana kedua hal ini sangat dibutuhkan oleh pengunjung. Pengunjung akan lebih nyaman apabila sebelum maupun sesudah makan, mereka dapat mencuci tangan mereka di area yang tidak begitu jauh dari tempat duduknya (Coleman, 2006:306).

Tinjauan Gaya Desain Posmodern Robert Venturi

Arsitektur Modern berkembang pesat setelah Perang Dunia II (1920-1960). Kerusakan yang terjadi akibat perang tersebut perlu dibangun kembali, maka usaha mempercepat pembangunan antara lain dengan fabrikasi komponen bangunan, yang lebih ekonomis dan rasional sesuai dengan tujuan revolusi industri. Hasil arsitektur modern adalah bentuk-bentuk fungsional. Akibat kejenuhan terhadap tampilan bangunan arsitektur modern, orang mulai berusaha membuat tampilan bangunan yang lain sehingga mulai muncul berbagai gaya desain yang baru salah satunya Arsitektur Postmodern.

Pengertian Postmodern di dalam kamus Oxford English Dictionary's (OED) tahun 1982, yang dikutip oleh Rose, diartikan sebagai berikut:

"Post-modern and also Post-modern, subsequent to, or later than, what is 'modern'; spec. in arts, esp. Architecture, applied to a movement in reaction against that designated modern".

"Postmodern atau Pos-modern adalah sesuatu sesudah atau yang kemudian dari apa yang disebut "modern". Khususnya didalam bidang seni, terlebih arsitektur. Istilah ini diberikan untuk sebuah gerakan yang bereaksi melawan apa-apa yang menandakan modern."

Menurut Jencks (1992), Postmodernisme berarti berakhimya *world view* tunggal, dengan kata lain perang terhadap totalitas, resistensi terhadap eksplanasi tunggal, penghargaan terhadap perbedaan dan perayaan yang bersifat regional, lokal atau khusus. Secara agak kontradiktif, menurut Jencks (1992), postmodernisme merupakan kelanjutan modernisme dan transedensinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan paradigma dan *world view* sebelumnya. Banyak pandangan para tokoh dalam mendefinisikan pemikiran postmodernisme dalam berbagai bidang kehidupan, seni, sosial ekonomi, budaya dan banyak lagi. Dalam penelitian ini gaya desain posmodern yang digunakan sebagai acuan analisis adalah gaya desain posmodern menurut Robert Venturi, seorang pemikir postmodernisme dalam arsitektur yang menonjol, dan merangkap sebagai seorang arsitek.

Perlawanan Robert Venturi akan prinsip modernisme "*less is more*" oleh Mies van der Rohe, ia justru berprinsip "*less is bore*". Venturi merayakan "vitalitas yang berantakan" ala Las Vegas dimana konstruksi bangunan sendiri tidak penting dan dominasi *neonsigns* atau imaji bentuk yang menawan, suatu "keramaian komunikasi ekspresi spasial multi faset" penuh permainan. Bagi Venturi, postmodernisme

ditandai dengan *medley* berbagai gaya yang ambigu, penuh penyimpangan dan kompromi : melawan kemurnian, kejelasan dan linearitas pola pikir modern (Sugiharto, 1992: 2).

Venturi beranggapan bahwa arsitektur postmodern disebut sebagai arsitektur kompleks dan kontradiktif seperti pada bukunya *Complexity and Contradiction in Architecture* tahun 1966. Prinsip kompleksitas dan kontradiktif bukanlah simplifikasi. Simplifikasi adalah salah satu prinsip yang didapatkan dalam arsitektur modern. Menurut Venturi, arsitektur modern berusaha memutuskan diri dari tradisi dan memulai segalanya baru. Pemisahan dan pengeluaran elemen-elemen daripada memasukkan berbagai persyaratan dan persejajaran sehingga tradisi lama masih dapat dibangkitkan. Kompleksitas tidak menolak adanya simplifikasi sebagai bagian dari proses analisis dan metode untuk mencapai kompleksitas, asal tidak menjadikannya sebagai tujuan.

Kedua adalah prinsip ambiguitas, bukan artikulatif dan kaya makna, bukan bersih dari makna. Sedangkan ambiguitas menawarkan kekayaan makna. Kompleksitas dan kontradiksi dihasilkan dari persejajaran (*juxtaposition*) antara "apa yang terlihat" dengan "apa yang tertangkap pikiran (*image*)".

Ketiga, tradisi *either or* merupakan karakter arsitektur modern ortodoks. Jika sumber fenomena *both and* adalah sebuah kontradiksi, dasarnya adalah hierarki yang memberikan beberapa tingkatan makna terhadap elemen. Arsitektur yang memberikan beragam tingkatan makna menumbuhkan ambiguitas dan ketegangan.

Keempat, menerima kehadiran elemen dengan fungsi ganda. Maksudnya berkaitan dengan kegunaan elemen tertentu dan struktur. Elemen fungsi ganda jarang sekali digunakan dalam arsitektur modern, arsitektur modern mendorong pemisahan dan pengkhususan dalam semua skala, baik material, struktur, program dan juga ruang. Elemen-elemen berfungsi ganda banyak dijumpai pada bangunan Baroque dan Manneris, misalnya jendela sekaligus relung, jendela sekaligus *pediment*, ornament *cornice* sekaligus jendela dan hiasan cetakan. Prinsip *forms follow function* digantikan "*follow structural function*".

Kelima, kontradiktif yang diadaptasikan. Contohnya pada Assembly Building, Candigarh, India. Dimana *grid* kolom diadaptasikan pada bentuk yang plastic dan unik, bentuk unik tersebut tidak diadaptasikan dengan *grid* kolom dan hall, baik di dalam denah maupun potongan. Tampak bahwa bentuk unik tersebut merupakan perlawanan keras terhadap *grid*.

Keenam, prinsip "mengakomodasi dan membatasi order" atau "kontradiksi yang diakomodasi"

(*contradiction accommodated*). Dengan prinsip ini, diberlakukan aturan mengontrol dan membiarkan spontanitas, ketepatan sekaligus kemudahan, kualifikasi sekaligus kompromi. Dengan kata lain, improvisasi dalam keseluruhan. Kontradiksi yang diakomodasi menurut Venturi, menggambarkan ketidak konsistenan dan bersifat perkecualian. Caranya dengan membangun *order* (pola, tatanan, atau aturan) yang baku, kemudian memodifikasi *order* tersebut. Dengan kata lain “membangun” kemudian membengkokkan, memotong, menganomalkan, dan membuat tidak pasti.

Ketujuh, kontradiksi yang diadaptasikan (*contradiction adapted*). Venturi menjelaskan prinsip ini melalui dua buah fasade dari abad ke-18. Dua buah fasade tersebut adalah Villa Pignatelli dan Villa Palomba yang menunjukkan dua hal yang merupakan manifestasi kontradiksi.

Kedelapan, *inside* dan *outside* yang tidak berhubungan. Kontras antara *inside* dan *outside* mungkin merupakan manifestasi terbesar arsitektur kompleksitas dan kontradiksi. Namun arsitektur modern menyatakan perlunya kontinuitas di antara keduanya. *Inside* harus diekspresikan pada *outside*. Namun prinsip arsitektur modern ini bukan sesuatu yang baru sama sekali.

Kesembilan, menuju keseluruhan yang sulit (*tend to difficult whole*). Kecenderungan Venturi menunjuk kewajiban menuju keseluruhan ini karena keseluruhan itu sulit dicapai. Ia menekankan tercapainya *unity* bukan *simplicity* (Ikhwannuddin, 2005: 42).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek penelitian ini adalah Studio *food court* di *shopping mall* Tunjungan Plaza 1 yang berlokasi di jalan Basuki Rahmat no. 8-12 Surabaya 60261, Indonesia. Lokasinya berada di kawasan Tunjungan yang dikenal sebagai pusat komersial serta di kawasan hotel berbintang yang menjadikan mal ini sebagai daya tarik tersendiri bagi wisatawan di kota Surabaya.

Pembahasan gaya desain interior Studio *food court* ini menggunakan prinsip-prinsip posmodern menurut salah satu tokoh postmodern, yaitu Robert Venturi. Adapun pembahasan penerapan gaya desain Postmodern interior Studio *food court* Tunjungan Plaza (TP) 1 Surabaya pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang, perabot, elemen dekoratif.

Analisis Gaya Desain Posmodern pada Interior Food Court TP 1

Pada Studio *food court* Tunjungan Plaza (TP) 1 atau saat ini disebut Plaza East, merupakan bangunan

paling lama, namun kini Plaza East telah menjadi bagian yang *fashionable* sejak renovasi yang dilakukan pada tahun 2008 dengan ditunjang oleh banyak gerai modern. Studio *food court* Tunjungan Plaza 1 ini terletak di lantai 5, merupakan lantai teratas pusat perbelanjaan. Memiliki gaya desain postmodern dimana terletak pada penggunaan warna dan bentuk pada elemen interior yang ada pada *food court* maupun sepanjang bangunan Tunjungan Plaza 1 dan 2. Nama dari Studio *food court* itu sendiri diambil karena keberadaannya yang terletak tepat di depan bioskop Tunjungan Plaza XXI dan juga *studio food court* menjadi jalur jalan keluar dari pengunjung yang telah menonton di bioskop XXI tersebut.



Sumber: <http://celeronpras.blogspot.com/2009/04/surabaya-6-april-2009.html>

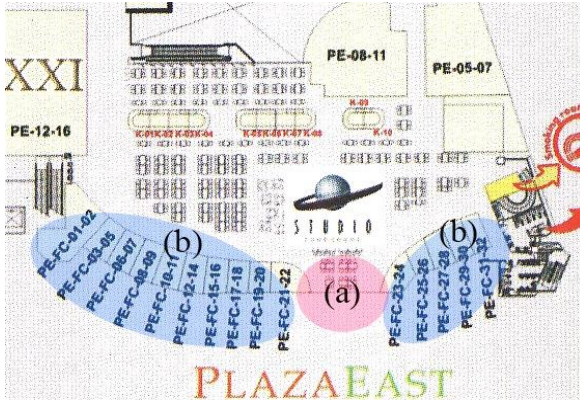
Gambar 1. Suasana *food court* Tunjungan Plaza 1 Surabaya

1. Analisis Bentuk *Layout* Studio *food court* TP 1

Studio *food court* Tunjungan Plaza 1 terbagi menjadi dua lantai dengan perbedaan ketinggian lantai ± 140 cm dari area pertama Studio *food court*. Pada area 1 bentuk *layout* geometris persegi panjang, tata letak meja & kursi asimetri, bentuk stan tidak seluruhnya geometris, bagian siku stan melengkung, dan alur sirkulasi jalan linier. Pada area 2, bentuk *layout* abstrak menyerupai setengah lingkaran, tata letak meja & kursi asimetri, dan alur sirkulasi jalan linier.

Penerapan prinsip *Complexity & Contradiction vs Simplification or Picturesqueness* atau kompleksitas dan kontradiksi Venturi diterapkan pada kombinasi bentuk *layout* geometris dan abstrak antara area 1 dan 2 di Studio *food court* TP 1. Pluralisme dalam menghargai perbedaan bentuk *layout* persegi panjang dengan bentuk setengah lingkaran menjadi sebuah *unity*. Bentuk persegi panjang atau geometris sering kali dikaitkan sebagai ciri khas gaya desain modern.

Namun kenyataan ini membuktikan bahwa bentuk *layout* geometris tidak selalu tertata dengan simetri, pembagian tata letak simetri juga dapat memberikan kesan desain interior yang tidak monoton.



Sumber: tunjunganplaza.com

Gambar 2. Layout 'Studio food court' Tunjungan Plaza 1, Surabaya

Bentuk *layout* area 1 dengan bentuk stan juga cukup kontradiktif dengan adanya kombinasi bentuk lengkung pada siku stan. Bentuk *layout* yang geometris dikombinasikan dengan adanya stan berbentuk cukup lunak atau abstrak di bagian siku. Hal ini juga ikut mempengaruhi tampilan bentuk *layout food court*.



Gambar 3. Layout dan interior area 1 'Studio food court' Tunjungan Plaza 1, Surabaya

Penerapan prinsip ambiguitas yang terdapat pada bentuk *layout* ini dikarenakan tidak adanya alasan yang jelas dalam menggabungkan dua bentuk *layout* yang sangat berbeda. Bentuk *layout* pertama persegi panjang dan kedua berbentuk abstrak menyerupai setengah lingkaran.

Prinsip *Contradictory Levels*, sesuai yang dikatakan Venturi dalam bukunya, fenomena *both and* adalah sebuah kontradiksi dalam memberikan beberapa tingkatan makna terhadap elemen seperti besar-kecil, tertutup-terbuka, menerus-terputus, lingkaran-persegi, structural-spasial (Venturi, 1966:23). Prinsip ini mendukung terjadinya ambiguitas prinsip di atas, yakni mengkombinasikan dua elemen kontras seperti lingkaran dan persegi.

Penerapan prinsip *Contradiction Juxtaposed* merupakan kontradiksi yang disejajarkan, kontradiksi ini sebenarnya mendukung prinsip kompleksitas dan kontradiktif bentuk *layout food court*. Prinsip ini mendukung melalui teori *superadjacency* yakni mendamaikan elemen-elemen yang kontras contohnya bentuk geometris persegi panjang dengan bentuk abstrak setengah lingkaran.

Penerapan prinsip *Complexity & Contradiction vs Simplification or Picturesqueness* saling mendukung dengan prinsip "keseluruhan" yang *unity* melalui adanya perbedaan (*diversity*) dan kontras. Venturi juga menjelaskan bahwa arsitektur post-modern dapat berbentuk asimetri, tetapi simetri dalam posisi yang terintegrasi dalam keseluruhan yang simetri. Adanya unsur simetri dalam penataan kursi dan meja makan, namun asimetri dalam pembagian area makannya juga menjadi salah satu bukti penerapannya.

2. Analisis Elemen Pembentuk Ruang Studio food court TP 1

a. Lantai

Lantai Studio food court Tunjungan Plaza 1 secara keseluruhan menggunakan tiga jenis keramik yang dibedakan melalui warnanya. Area 1 menggabungkan dua warna lantai yang sangat kontras yakni lantai keramik putih *glossy* dengan keramik hitam *dove*. Terdapat unsur pola lingkaran pada area lantai keramik putih dan juga lantai keramik hitam. Titik pertemuan setiap bentuk lingkaran tidak sejajar. Penyusunan pola lantai keramik area 1 secara geometris, sedangkan area 2 disusun secara diagonal.

Penerapan prinsip kontradiktif ditemukan tidak hanya pada pola lantai area pertama, yaitu adanya unsur bentuk lingkaran dengan *layout* dan bentuk *grid* material lantai (keramik kotak-kotak), tetapi juga terdapat pada permainan warna yang kontras yakni warna putih mengkilat dan hitam tidak mengkilat. Prinsip kontradiktif juga ditemukan dalam susunan pola keramik, yaitu pada area 1 disusun secara geometris, sedangkan area 2 secara diagonal. Susunan keramik geometris pada area 1 juga turut dipengaruhi oleh desain yang cenderung geometris, dan area 2 yang cenderung lebih dinamis.

Penerapan kompleksitas juga ditemukan pada cara mempertemukan dua jenis lantai keramik yang sama namun tidak sejajar. Sehingga terlihat potongan-potongan ukuran lantai keramik yang tidak sama selagi membentuk pola lingkaran. Hal ini membuktikan bahwa perancang tidak mempermasalahkan adanya perbedaan ukuran keramik antara satu sama lain, dan hal itu dianggap sebagai keindahan dari keragaman bentuk.



Sumber: dokumentasi penulis, 2012

Gambar 4. Prinsip kompleksitas pada lantai 'Studio food court' TP 1, Surabaya

Prinsip Ambiguitas diterapkan dalam bentuk pola lantai melingkar pada area area 1 food court, dimana lantai ini didominasi dengan bentuk-bentuk geometris. Pola lingkaran pada area 1 dapat pula dikarenakan untuk menyeimbangkan perbedaan antara bentuk-bentuk lingkaran dan bentuk dinamis lainnya. Adanya kombinasi tingkatan elemen antara bentuk lingkaran dan persegi yang banyak ditemui pada pola lantai Studio food court TP 1 merupakan penerapan prinsip *Contradictory Levels*.

Penerapan prinsip *Contradiction Juxtaposed* ini ada karena memenuhi teori *superadjacency* yakni mendamaikan elemen-elemen yang kontras contohnya bentuk persegi lantai keramik dengan pola lingkaran dari warna yang berbeda (kontras) maupun yang sama pada area 1.

Menurut Ventury (1966:94), infleksi adalah sebuah alat untuk menegaskan perbedaan sambil tetap menerapkan keberlanjutan (*continuity*). Permainan warna antara area pertama dan kedua yang berbeda tapi tetap selaras karena pemilihan warna yang monokrom. Ketiga warna ini masih berada dalam satu rantai warna monokrom yaitu warna hitam, abu-abu, putih untuk mencapai sebuah kesatuan melalui warna yang *continue*.

b. Dinding

Finishing dinding pilar bentuk geometris (L terbalik) pada area 1 terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian tengah ke atas menggunakan *finishing* cat berwarna putih, dan bagian tengah ke bawah menggunakan granit berwarna hitam. Adapula dinding pada sisi yang lain berupa barisan kaca disusun secara diagonal dengan jumlah banyak. Setiap kaca diberi *cutting sticker* transparan bergambar tokoh-tokoh *superhero* yang pernah dimainkan dalam studio bioskop yang terletak di depan Studio food court TP 1.

Pada area 2 terdapat dua buah jendela kaca mati yang tingginya sama tinggi dengan ketinggian lantai dua Studio food court TP 1. Dua buah jendela kaca besar yang ada pada area ini memberikan pengaruh

positif terhadap Studio food court ini karena selain memberikan cahaya alami, juga memberikan pemanasan jalan tunjungan Surabaya yang ada diluar gedung Tunjungan Plaza Surabaya.

Penerapan prinsip kontradiktif secara jelas tampak pada dinding *solid* yang ada di area 1 Studio food court dengan dinding kaca *cutting sticker* gambar yang berbeda-beda. Gambar-gambar yang ada pada dinding kaca tidak ada yang sama antara satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberagaman dijunjung tinggi. Bentuk struktur pemikulnya yang berderet seperti grid, mengingatkan ciri khas struktur pemikul yang terdapat pada bangunan-bangunan bergaya modern. Bentuknya yang geometris, sederhana, dan membentuk grid. Hal ini menunjukkan gaya postmodern tidak menolak gaya masa lampau yakni gaya modern, melainkan menggunakannya sebagai keberagaman bentuk meski kontradiktif.



Sumber: dokumentasi penulis, 2012

Gambar 5. Prinsip kontradiktif pada dinding 'Studio food court' TP 1, Surabaya

Prinsip *Ambiguity* atau fungsi ganda disini ditampilkan oleh dinding *solid* yang ada pada area 1 Studio food court TP 1. Selain sebagai dinding, struktur pemikul, secara tidak langsung juga sebagai pemisah area-area yang ada pada area 1 Studio food court. Dinding-dinding tersebut memisahkan area stan dengan area makan.



Sumber: dokumentasi penulis, 2012

Gambar 6. Prinsip *ambiguity* pada dinding 'Studio food court' TP 1, Surabaya

Prinsip kontradiksi yang diadaptasikan tercermin pada jendela kaca mati yang ada di area 2 Studio *food court* TP 1. Keberadaan dua buah jendela tersebut memaksa bentuk *layout* area kedua tidak lagi sepenuhnya menjadi bentuk setengah lingkaran. “Perusakan” bentuk ini dikarenakan adanya keinginan untuk menampilkan pemandangan diluar gedung Tunjungan Plaza Surabaya ke dalam Studio *food court* TP 1 (Gambar 2).

Penerapan prinsip kontradiksi dapat dilihat pada dinding sebagai struktur pemikul yang ada di area 1 Studio *food court* ini, serial kolomnya menegaskan, memisahkan dan mengontraskan area. Dalam kasus ini, struktur pemikul Studio *food court* mengontraskan area 1 dengan area 2.



Sumber: dokumentasi penulis, 2012

Gambar 7. Prinsip kontradiksi pada dinding 'Studio *food court*' TP 1, Surabaya

Adanya dua buah area yang dibedakan melalui ketinggian lantai, dan desain mendorong adanya *fragmentation* ‘pemecahan’. *Fragmentation* ditunjukkan dari perbedaan bentuk *layout*, desain geometris pada area 1 dan desain dinamis yang ada pada area 2. Kedua hal ini menjadi dasar, tampak adanya pemecahan atau pemisahan antar dua area yang sebenarnya berada pada satu Studio *food court* Tunjungan Plaza 1.

c. Plafon

Penerapan prinsip *Complexity & Contradiction* tampak jelas pada pola plafon *food court* ini, paling berpengaruh terhadap keseluruhan desain Studio *food court* TP 1. Bentuk yang kompleks dan kontras pada plafon area 1 dan 2 sangat membuktikan pluralisme yang dijunjung tinggi oleh gaya desain postmodern Robert Venturi. Adanya kombinasi pola plafon ekspose dengan pola plafon geometris pada area 1 Studio *food court* TP 1. Pada plafon geometris, terdapat jarak beberapa cm dan hal ini mengakibatkan terbentuknya sebuah patra. Kemudian pada plafon ekspose, karena keterbukaannya, secara otomatis

bagian dalam plafon terlihat berbagai macam pipa bangunan yang sudah di *finishing* cat hitam tampak sangat kompleks dengan sendirinya.

Prinsip ambiguitas terdapat pada pola plafon area kedua, bentuknya yang abstrak dan dinamis, maka tidak dapat diketahui apa tujuan dari bentukan-bentukan yang dibuat, contohnya dengan melubangi plafon dengan bentuk setengah lingkaran di area tersebut. Selain itu, adanya interpretasi yang muncul karena keambiguitasannya adalah melalui warna dan pola plafon area 2 yang menyerupai warna langit. Meskipun kini telah berubah menjadi warna putih karena keinginan spontan dan saran membangun dari pengelola *intern* Tunjungan Plaza itu sendiri. Dengan adanya perlawanan unsur-unsur dan pendistorsian posisi mengekspresikan “pertentangan” antara Studio *food court* area 1 dan area 2. Kedua area ini mengindikasikan bahwa kedua area ini sama-sama dominan.

Prinsip elemen fungsi ganda terdapat pada pola plafon Studio *food court* area 1. Adanya pembagian tiga area sesuai pola plafonnya, hal ini memberikan *grouping* tersendiri secara visual ukuran dan warna plafon memudahkan mata pengunjung atau orang umum mengerti. Untuk pengunjung berjumlah banyak, dapat menggunakan area (1), area (2) untuk area pembelian makan dan minum, sedangkan area (3) untuk pengunjung yang berjumlah sedikit. Begitu juga pada pola plafon lantai dua Studio *food court* TP 1, pada area plafon warna biru menandakan area makan dan duduk pengunjung, sedangkan plafon berwarna putih untuk area berjalan pengunjung selama masih memilih stan, dan plafon berwarna biru yang kini putih di tepi merupakan area lokasi stan seluruh restoran.



Sumber: dokumentasi penulis, 2012

Gambar 8. Prinsip elemen fungsi ganda pada plafon 'Studio *food court*' TP 1, Surabaya

Inovasi dari desainer dalam menggabungkan segala macam unsur yang kontras dan menimbulkan sebuah kompleksitas yang tidak mudah diterima oleh orang umumnya inilah yang menjadi sebuah *the unique of whole* “keunikan keseluruhan” bagian-bagiannya dan memperkenalkan hal-hal baru yang tidak ada pada desain sebelumnya, hal ini dikemukakan oleh Robert Venturi (Venturi, 1966:44).

Prinsip kontradiksi yang disejajarkan adalah dengan menyejajarkan kedua area yang kontradiktif dalam satu *Studio food court* atau *food court* ini. Terutama tampak pada pola plafon yang sangat geometris pada area 1 dengan pola plafon abstrak yang ada pada area kedua *Studio food court* TP 1.

Prinsip, “ruang di dalam ruang” bisa merupakan “sesuatu di balik sesuatu” (Venturi, 1966:72). Tunjungan Plaza 1 hanya memiliki satu *food court* saja, namun dari desain yang diberikan, pengunjung dapat merasakan adanya dua *food court* karena selain dibedakan oleh ketinggian lantai, bentuk *layout*, tetapi juga desainnya terutama pada desain plafon yang kontras antara keduanya.

Asimetri dalam bentuk, tetapi simetri dalam posisi dan terintegrasi ke dalam keseluruhan yang simetri adalah contoh yang dikemukakan oleh Venturi dalam gereja Pilgrim di Bavaria. Namun sebaliknya pada pola plafon area 1 *Studio food court* TP 1, simetri dalam bentuk tetapi terintegrasi dalam keseluruhan yang asimetri karena posisinya yang didominasi secara asimetri.

3. Analisis Perabot *Studio Food Court* TP 1

Perabot di dalam sebuah *food court* menjadi sangat penting karena aktivitas utama makan, tidak dapat berlangsung tanpa adanya perabot, seperti meja, kursi, serta perabot lainnya. Secara umum prinsip *Complexity & Contradiction* diterapkan pada perabot di *Studio food court* Tunjungan Plaza 1 ini. Meja makan yang terbuat dari material multiplek, finishing HPL, dan konstruksi *stainless*, sedangkan kusi terbuat dari fiber dengan konstruksi *stainless*.

Penggunaan warna biru pada kursi dan putih pada meja, dua warna berbeda dan cukup kontras menunjukkan keberanian dalam memainkan warna-warna dalam interior *Studio food court* TP 1. Penggunaan warna biru dan putih, mendukung warna dominan yang digunakan pada interior *Studio food court* ini yakni warna biru, putih, hijau, dan cokelat. Penggunaan perabot produk massal ini menunjukkan bahwa dalam *Studio food court* ini juga tidak menolak gaya desain modern yang mengagungkan hasil-hasil produk industri massal.

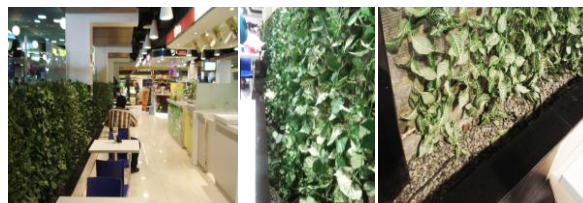


Sumber: dokumentasi penulis, 2012

Gambar 9. Kompleksitas dan kontradiksi pada perabot di ‘*Studio food court*’ TP 1, Surabaya

4. Analisis Elemen Dekoratif *Studio Food Court* TP 1

Elemen dekoratif didominasi oleh tanaman gantung sintetis, dibeberapa pot, dan batu-batu alam. Penerapan prinsip kompleksitas dan kontradiksi dapat ditemukan di area 1 *Studio food court*. Bentuk desain lebih didominasi dengan karakter desain yang geometris dan kaku. Namun hal yang kontras ditampilkan melalui elemen dekoratifnya, yakni tanaman gantung sintetis. Tanaman gantung sintetis ini memberikan interpretasi suasana pedestrian di tengah bentuk-bentuk geometris yang ditampilkan oleh dinding dan plafon, sehingga memberikan kesan lebih hidup dan alami, hal ini didukung pula dengan penggunaan batu-batu alam.



Sumber: Dokumentasi penulis, 2012

Gambar 10. Kompleksitas dan kontradiksi pada elemen dekoratif di ‘*Studio food court*’ TP 1

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan gaya desain postmodern pada *Studio food court* Tunjungan Plaza 1 Surabaya, cukup banyak terlihat pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang seperti lantai, dinding, plafon dan perabotnya dilihat juga dari segi bentuk, warna dan bahkan keberagaman material yang digunakan. Prinsip terbanyak yang diterapkan pada *Studio food court* adalah prinsip kompleksitas dan kontradiktif (*Complexity & Contradiction vs Simplification or Picturesqueness*) yang dikemukakan oleh tokoh pelopor postmodern Robert Venturi. Selain itu juga ditemukan penerapan prinsip-prinsip lain menurut Venturi dalam gaya desain interior *Studio food court* Tunjungan Plaza 1, Surabaya. Ada pun secara ringkas penerapan gaya desain postmodern ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Bentuk *layout* *Studio food court* Tunjungan Plaza 1, adanya pembagian dua area dalam *studio food court* ini yang dibedakan melalui ketinggian lantai, bentuk geometris dan abstrak antar keduanya disejajarkan (*juxtaposition*), kemudian adanya ambiguitas dari penggunaan bentuk yang bertolak belakang karena tidak adanya tujuan tertentu dari pihak Tunjungan Plaza.

Elemen pembentuk ruang lantai Studio *food court* ini, menggunakan warna-warna dan material yang berbeda dan kontras, kemudian adanya variasi susunan pola lantai yang diagonal dan dinamis. Tampilan yang kompleks ini mendukung prinsip pluralisme postmodern dan konsep bebas yang digunakan pihak Tunjungan Plaza Surabaya.

Elemen dinding yang juga berfungsi sebagai struktur pemikul pada area 1 *food court* ini menampilkan ciri khas modern yang cenderung membentuk *grid*. Hal ini mematahkan pendapat mengenai postmodern yang melawan keras gaya desain modern, melainkan melanjutkan dan mengembangkan gaya desain modern atau desain masa lalu. Kemudian adanya *fragmentation* 'pemecahan' dalam *food court* ini karena dibedakan melalui ketinggian lantai dan kegunaan area masing-masing yakni pada area 1 merupakan area untuk pengunjung menikmati stan-stan *snack*, dan pada area 2 Studio *food court* untuk menikmati stan makanan restoran. Dinding disini berfungsi sebagai pemisah yang cukup kontras untuk membedakan kedua area.

Prinsip postmodern menurut Venturi paling banyak diterapkan pada elemen plafon Studio *food court* ini. Ada 8 prinsip yang tampak pada elemen pembentuk ruang ini yang mewakili unsur postmodern. Pada area 1, adanya kombinasi pola plafon ekspose dengan pola plafon geometris sedangkan pada area 2, tampak sangat kontradiktif yakni bentuk plafon yang abstrak. Interpretasi yang muncul karena keambiguitasannya karena menyerupai langit, hal ini merupakan konsep awal pihak pengelola Tunjungan Plaza meskipun berjalannya waktu telah dilakukan perubahan pada warna plafon karena saran-saran yang diterima untuk menciptakan suasana yang baru. Banyaknya penggabungan jenis material, warna dan bentuk pada plafon Studio *food court* ini sehingga tampak bahwa desain plafon yang paling mem-

pengaruhi gaya desain interior Studio *food court* Tunjungan Plaza 1.

Perabot Studio *food court* Tunjungan Plaza 1 menggunakan produk massal pada kursi dan meja Studio *food court*, menunjukkan prinsip postmodern yang tidak menolak produk industri massal yang sederhana, namun hal tersebut tidak dijadikan sebagai tujuan utama.

Adanya pembagian dua area dalam satu Studio *food court* ini juga muncul dari karakteristik masing-masing area, yakni area 1 Studio *food court* banyak mengaplikasikan elemen dekoratif tanaman sintesis gantung sepanjang dinding. Suasana alami cukup kental pada area ini sehingga memberikan interpretasi taman, hal ini kontradiktif dengan karakter geometris yang mendominasi area 1 ini. Perpaduan kesan alam dengan bentuk geometris ini yang mencerminkan salah satu gaya desain postmodern.

REFERENSI

- Colemen, Peter. 2006. *Shopping Environment, Evolution, Planning and Design*. Elsevier. USA.
- Ikhwanuddin. 2005. *Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- Jencks, C. *The Language of Post Modern Architecture*. London: Academy Editions, 1987.
- Moleong, Lexy. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Sugiharto, I. Bambang. *Postmodernisme, Tantangan Bagi Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius. 1996.
- Venturi, Robert. *Complexity and Contradiction in Architecture*. New York: MoMA, 1966.
- <http://celeronpras.blogspot.com/2009/04/surabaya-6-april-2009.html>
- <http://www.tunjunganplaza.com>