

Perancangan Interior Bertema Jawa Timur pada Restoran Hallo Surabaya Kertajaya untuk Pelestarian Budaya

East Javanese Themed Interior Design of Hallo Surabaya Kertajaya Restaurant for Cultural Preservation

Ardine Kristina¹, Adi Santosa², Jean Francois Poillot³

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

How to cite :

Kristina, A. (2026). Perancangan interior bertema Jawa Timur pada Restoran Hallo Surabaya Kertajaya untuk pelestarian budaya. *Serat Rupa Journal of Design*, 10(1), 95-112. <https://doi.org/10.28932/srjd.v10i1.12747>

Abstrak

Desain interior restoran tidak hanya berperan sebagai wadah penyajian makanan, tetapi juga sebagai medium yang mampu merepresentasikan identitas budaya. Dalam konteks restoran etnik, suasana ruang yang dibangun melalui elemen interior menjadi kunci utama dalam membangun pengalaman makan yang otentik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan elemen budaya Jawa Timur dalam perancangan interior Restoran Hallo Surabaya Kertajaya sebagai upaya pelestarian budaya Surabaya. Latar belakang studi ini muncul dari kecenderungan masyarakat urban yang semakin mengapresiasi nilai-nilai lokal, baik dalam kuliner maupun suasana ruang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara dengan pemilik dan pengguna restoran, serta studi literatur terkait desain interior dan budaya Jawa Timur. Metode perancangan dianalisis menggunakan kerangka design thinking sebagai alat bantu analisis dan pengembangan desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen budaya Arek Surabaya, seperti motif batik khas, penggunaan material lokal (kayu, bambu, rotan), ornamen simbolik, serta karakter ruang yang hangat dan adaptif, mampu memperkuat identitas restoran dan meningkatkan kualitas pengalaman ruang. Temuan ini menegaskan bahwa perancangan interior berbasis budaya lokal tidak hanya berkontribusi pada pelestarian budaya, tetapi juga meningkatkan kualitas atmosfer ruang dan kenyamanan pengguna.

Correspondence Address:

Ardine Kristina, Desain Interior, Universitas Kristen Petra. Jl. Siwalankerto 121-131, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur
Email: e11210071@john.petra.ac.id

Kata Kunci

Desain interior restoran, Identitas budaya, Pelestarian budaya.

Abstract

Interior design in restaurants not only serves as a setting for food presentation but also functions as a medium for representing cultural identity. In the context of ethnic restaurants, the spatial atmosphere created through interior elements plays a crucial role in shaping an authentic dining experience. This study aims to analyze the application of East Javanese cultural elements in the interior design of Hallo Surabaya



© 2026 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Kertajaya Restaurant as an effort to preserve Surabaya's local culture. The background of this research arises from the growing tendency of urban communities to appreciate local values, both in culinary practices and spatial ambiance. A qualitative descriptive approach with a case study method was employed in this study. Data were collected through field observations, interviews with restaurant owners and users, and literature studies related to interior design and East Javanese culture. The design process was analyzed using the design thinking framework as a tool for analysis and design development. The results indicate that the integration of Arek Surabaya cultural elements—such as distinctive batik motifs, the use of local materials (wood, bamboo, and rattan), symbolic ornaments, and warm, adaptive spatial characteristics—strengthens the restaurant's identity and enhances the overall quality of the spatial experience. These findings confirm that interior design based on local cultural values not only contributes to cultural preservation but also improves spatial atmosphere and user comfort.

Keywords

Cultural identity, Cultural preservation, Restaurant interior design.

PENDAHULUAN

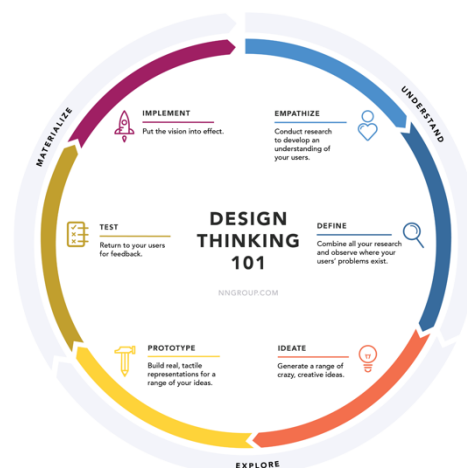
Desain interior memiliki peran penting dalam membentuk suasana dan citra suatu ruang, termasuk dalam restoran etnik yang mengusung budaya lokal. Kepuasan pelanggan tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas pelayanan dan suasana, tetapi juga oleh promosi sebagai bagian dari bauran pemasaran klasik Kotler, yang membentuk ekspektasi pelanggan terhadap layanan yang ditawarkan (Argarini & Khalid, 2022). Restoran bukan hanya sekadar tempat makan, namun juga sebagai sarana rekreasi budaya dan pengalaman emosional pelanggan melalui atmosfer ruang yang dirancang secara cermat. Ha dan Jung (Marinkovic dkk., 2014) menyatakan bahwa restoran etnik mampu menghadirkan pengalaman bersantap otentik yang menyatu dengan suasana khas daerah tertentu. Dikutip dari Soetanto dan Andajani (2018) diketahui bahwa tahun 2018 terdapat 514 restoran etnik di Surabaya, atau sekitar 48,54% dari total jumlah restoran yang ada mengindikasikan bahwa masyarakat Indonesia, khususnya Surabaya, lebih menyukai makanan lokal seperti pecel semanggi dan rujak cingur daripada masakan asing. Meskipun jumlah restoran etnik berkembang, banyak di antaranya belum komprehensif dalam mengintegrasikan budaya secara utuh ke dalam desain interior. Padahal, penggabungan elemen budaya yang tepat seperti ornamen, tekstil, arsitektur, dan bentuk furnitur akan menghasilkan suasana ruang yang otentik dan mampu memperkuat identitas restoran.

Di Surabaya, sebagai kota metropolitan dengan keragaman budaya yang kuat, potensi untuk menghadirkan suasana ruang yang merefleksikan budaya Jawa Timur sangat besar. Budaya Jawa Timur memiliki kekayaan elemen visual seperti motif batik, ukiran kayu, anyaman bambu, serta tradisi kesenian seperti ludruk, tari remo, dan kidungan yang mampu

diterjemahkan ke dalam elemen interior. Sepengetahuan penulis, belum banyak perancangan interior restoran yang mengintegrasikan unsur-unsur ini secara menyeluruh dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen budaya Jawa Timur dapat diimplementasikan dalam desain interior restoran sebagai upaya pelestarian budaya melalui ruang komersial. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, dan studi kasus difokuskan pada restoran Hallo Surabaya Kertajaya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat dirumuskan pendekatan desain interior yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga memiliki makna kultural serta mampu memperkuat identitas lokal di tengah perkembangan industri kuliner modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan berbasis Design Thinking yang dikembangkan oleh David Kelley. Menurut Seitz (2025), David Kelley mengembangkan kerangka kerja perancangan yang menempatkan empati terhadap pengguna sebagai dasar dalam menghasilkan solusi desain yang inovatif dan kontekstual. Pendekatan ini dipilih karena mampu membantu perancang memahami kebutuhan pengguna secara mendalam serta merumuskan solusi desain yang relevan dan kontekstual. Atas alasan tersebut, perancangan interior restoran Hallo Surabaya Kertajaya mengusung tema budaya Jawa Timur sebagai upaya pelestarian budaya.



Gambar 1. Design Thinking
Sumber: (Gibbons, 2016)

Proses Design Thinking ini terbagi menjadi sembilan tahapan yang menjadi kerangka kerja penting dalam keseluruhan proses perancangan. Tahap awal, *empathize*, difokuskan pada upaya memahami pengguna restoran secara mendalam melalui observasi lapangan, wawancara, dan pengamatan langsung terhadap pengalaman ruang. Tahap ini bertujuan

untuk mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, serta permasalahan yang dialami pengguna secara objektif.

Tahap selanjutnya, *define*, berfungsi untuk merumuskan permasalahan utama perancangan berdasarkan hasil analisis data dan temuan lapangan, sehingga arah perancangan menjadi jelas dan terfokus. Pada tahap *ideate*, dilakukan proses pengembangan konsep dengan menghasilkan alternatif ide desain sebagai respons terhadap permasalahan yang telah dirumuskan. Tahap ini mencakup penyusunan konsep perancangan, pemilihan elemen interior, serta eksplorasi desain melalui *mind map*, sketsa alternatif, dan pengembangan tata letak ruang sebagai dasar pengambilan keputusan desain.

Tahap *prototype* diwujudkan melalui representasi desain dalam bentuk *layout*, potongan ruang, dan visualisasi tiga dimensi yang berfungsi sebagai alat evaluasi konsep. Prototipe tersebut kemudian diuji pada tahap *test* dengan melibatkan pengguna dan pemangku kepentingan untuk memperoleh umpan balik terkait kesesuaian desain terhadap kebutuhan fungsional dan pengalaman ruang. Hasil evaluasi ini menjadi dasar penyempurnaan desain sebelum memasuki tahap implementasi, yaitu penerapan konsep secara menyeluruh dalam perancangan interior restoran.

Proses perancangan bersifat *iterative*, sehingga hasil implementasi dievaluasi kembali dan disesuaikan apabila diperlukan untuk mencapai kualitas desain yang optimal. Selanjutnya, seluruh proses dan hasil perancangan dikomunikasikan secara sistematis kepada pihak terkait agar konsep desain dapat dipahami dan diterapkan secara konsisten. Tahap refleksi dilakukan sebagai evaluasi akhir terhadap keseluruhan proses perancangan, sekaligus sebagai pembelajaran untuk pengembangan perancangan interior berbasis budaya pada penelitian selanjutnya.

PEMBAHASAN

Penerapan *empathize* dalam penelitian ini, difokuskan pada subtahap *understand* sebagai proses interpretatif terhadap konteks budaya dan karakter pengguna. Pada tahap ini, pemahaman terhadap budaya lokal Jawa Timur, khususnya budaya Arek Surabaya, menjadi landasan konseptual utama dalam perancangan interior restoran. Wilayah budaya Arek mencakup Surabaya dan sekitarnya, seperti Malang, Mojokerto, Gresik, dan Sidoarjo, yang dikenal memiliki karakter egaliter, lugas, berani, dan dinamis. Karakter tersebut tercermin dalam berbagai ekspresi budaya, antara lain seni pertunjukan ludruk, tari Remo, serta motif batik dan ornamen khas Surabaya.

Analisis budaya diperluas dengan meninjau wilayah budaya lain di Jawa Timur, seperti Osing, Tengger, Madura, dan Mataraman, guna memperoleh pemahaman komparatif mengenai nilai sosial, sistem ruang, dan ekspresi visual. Sebagai contoh, rumah adat Osing menerapkan struktur konstruksi pasak tanpa paku dengan material lokal seperti bambu dan kayu jati, yang menunjukkan prinsip keberlanjutan dan keterikatan pada lingkungan. Sementara itu, konsep *tanean lanjheng* pada permukiman Madura menekankan keterbukaan dan relasi kekeluargaan, yang relevan sebagai inspirasi dalam perancangan ruang makan yang bersifat komunal.

Aspek budaya visual menjadi fokus penting dalam proses *understand*. Motif batik khas Surabaya, seperti Sawunggaling, Semanggi, Abhi Boyo, dan Remo Surobayan, dianalisis tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai representasi nilai filosofis masyarakat Arek. Motif Abhi Boyo, misalnya, merepresentasikan semangat pantang menyerah, sedangkan motif Kintir-kintiran mencerminkan dinamika dan keberanian generasi muda Surabaya. Nilai-nilai tersebut kemudian diterjemahkan secara konseptual ke dalam elemen interior melalui pola, warna, dan ornamen ruang. Selain itu, bahasa Arek Suroboyo yang egaliter dan lugas dipahami sebagai identitas budaya nonvisual yang menguatkan karakter ruang yang ekspresif dan bumi. Identitas budaya dalam ruang terbentuk melalui interaksi antara elemen fisik dan makna sosial yang berkembang di dalamnya.

Pemahaman budaya ini kemudian dikaitkan dengan analisis seni pertunjukan lokal. Ludruk dipandang sebagai representasi kehidupan masyarakat sehari-hari yang sarat pesan sosial, sementara tari Remo—khususnya gaya Remo Munali Fattah dari Sidoarjo—menampilkan gerak yang tegas dan ekspresif sebagai simbol keberanian. Karakter gerak dan ekspresi ini menjadi dasar konseptual dalam pembentukan suasana ruang yang dinamis dan adaptif. Keseluruhan hasil analisis budaya pada tahap *empathize-understand* dirumuskan menjadi konsep TRISAKA, yang mencakup nilai *Traditional*, *Warm*, dan *Adaptable* sebagai kerangka konseptual desain interior.

Subtahap *observe* dalam tahap *empathize* dilakukan melalui analisis data tapak Restoran Hallo Surabaya Kertajaya. Restoran ini berlokasi di Jl. Raya Kertajaya Indah No.130, Surabaya, dengan kapasitas total 180 pengunjung yang terbagi pada dua lantai. Analisis orientasi bangunan menunjukkan bahwa fasad menghadap ke arah utara, sehingga intensitas pencahayaan alami pada siang hingga sore hari relatif terbatas. Kondisi ini menjadi dasar

pertimbangan dalam keputusan desain pencahayaan buatan yang bersifat menyebar dan berwarna hangat untuk menjaga kenyamanan visual ruang.

Dari aspek akustik, meskipun kebisingan eksternal dari jalan raya tergolong rendah, tingkat kebisingan internal pada lantai satu dan dua cukup tinggi akibat aktivitas pengunjung dan konfigurasi ruang yang terbuka. Temuan ini mengarahkan keputusan desain pada penggunaan material peredam suara, elemen plafon bertekstur, serta pengaturan tata letak furnitur untuk mengurangi pantulan suara. Sementara itu, keberadaan area terbuka di bagian belakang lantai 1 dan area *outdoor* lantai 2 dianalisis sebagai potensi peningkatan sirkulasi udara alami, yang kemudian dimanfaatkan dalam perancangan bukaan dan pengaturan alur sirkulasi ruang.

Secara keseluruhan, tahap *empathize* dalam penelitian ini tidak hanya menghasilkan pemahaman deskriptif mengenai budaya dan tapak, tetapi juga membentuk dasar analitis yang mengaitkan nilai budaya Jawa Timur dengan keputusan desain interior, khususnya terkait pencahayaan, akustik, dan sirkulasi ruang. Tahap ini menjadi pijakan penting bagi perumusan permasalahan desain pada tahap *define* selanjutnya.



Gambar 2. Tampak Depan Restoran Hallo Surabaya Kertajaya
Sumber: (Hallo Surabaya Kertajaya, 2025)



Gambar 3. Tampak luar bagian Utara Restoran Hallo Surabaya Kertajaya
Sumber: (Hallo Surabaya Kertajaya, 2025)

Tahap *define* difokuskan pada perumusan permasalahan utama dalam perancangan interior Restoran Hallo Surabaya Kertajaya berdasarkan hasil analisis kebutuhan pemilik restoran dan pengamatan kondisi eksisting ruang (Gambar tampak depan dan luar ditampilkan pada Gambar 2 dan 3). Analisis dilakukan menggunakan *framework* (Gambar 4) yang mencakup aspek fungsi, aktivitas, relasi antar pengguna, bentuk ruang, lingkungan, kualitas ruang, ekonomi, dan dimensi waktu. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu perancangan secara komprehensif tanpa langsung mengarah pada pemecahan teknis.

Dari aspek fungsi dan aktivitas, permasalahan utama yang teridentifikasi adalah keterbatasan pencahayaan alami, khususnya pada area sudut ruang, serta kurang optimalnya sirkulasi, terutama pada area servis. Kondisi ini berdampak pada kenyamanan visual dan efisiensi pergerakan pengguna. Dari aspek relasi antar pengguna, konfigurasi ruang belum sepenuhnya mendukung variasi pola interaksi, terutama bagi kelompok kecil dan aktivitas semi-formal.

Pada aspek bentuk dan konsep, interior restoran dinilai belum merepresentasikan identitas budaya Jawa Timur secara eksplisit, sehingga karakter ruang belum mencerminkan tema yang diusung. Aspek lingkungan menunjukkan perlunya peningkatan kualitas pencahayaan dan kenyamanan ruang, sementara dari sisi kualitas ruang ditemukan keterbatasan fleksibilitas elemen interior dalam mengakomodasi berbagai aktivitas. Dari aspek ekonomi dan waktu, perancangan dihadapkan pada kebutuhan efisiensi penggunaan material dan keberlanjutan desain, dengan tetap mempertahankan bentuk eksterior bangunan yang ada.

Permasalahan-permasalahan tersebut kemudian dirumuskan sebagai dasar perancangan, dengan implikasi desain yang diarahkan pada peningkatan kualitas pencahayaan dan sirkulasi, penguatan identitas budaya dalam interior, serta pengembangan tata ruang yang fleksibel dan berkelanjutan. Hasil tahap *define* ini menjadi landasan konseptual bagi pengembangan gagasan desain pada tahap *ideate* selanjutnya.

	Consideration	Goals	Facts	Concepts	Needs	Problems
Function	People	Pegawai dan pengunjung merasa nyaman berada di lingkungan area restoran	Pencapaian pada ruang restoran terasa gelap sehingga kurang nyaman	Mengoptimalkan dan memaksimalkan ruang yang mendukung kenyamanan untuk beraktivitas dan keharmonisan	Memaksimalkan penggunaan dan pemilihan cahaya buatan pada setiap ruang restoran, dapat berupa penataan titik lampu/pemilihan jenis lampu	Ruang cukup remang di sudut-sudut yang tidak mendapat pencahayaan alami
	Activities	Aktivitas pada area restoran dapat berjalan dengan baik dengan menciptakan sirkulasi gerak yang luas dan membuat ruangan terasa nyaman	Sirkulasi pengunjung dan karyawan terasa sempit bagian area service	Menyesuaikan pengaturan sirkulasi restoran sesuai dengan kapasitas pengunjung dan karyawan disetiap ruangan melalui penataan layout	Menerapkan sirkulasi linear pada ruang restoran serta menggunakan partisi modular sesuai kebutuhan restoran sehingga dapat menyesuaikan dengan sirkulasi	Perbedaan ukuran ruang pada restoran lantai 1 antar lantai 2 yang kapasitas pengunjung yang masuk pun lebih terbatas
	Relationship	Menciptakan keharmonisan setiap pengunjung dalam area restoran	Restoran ini kurang menyediakan variasi tempat duduk, karena mayoritas meja hanya untuk 6 orang atau lebih, tanpa pilihan yang nyaman untuk 2 atau 4 orang	Ruang yang saling terhubung dan mengutamakan interaksi bersama	Memaksimalkan penataan ruang untuk melakukan aktivitas bersama tanpa mengganggu kegiatan satu sama lain	Kurangnya manajemen restoran untuk membangun kebutuhan fungsional karyawan dan pengunjung
Form	Site	Ruang menjadi lebih menarik dan terkesan sehingga pengunjung yang datang merasa nyaman dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung	Ruang restoran masih belum mempunyai konsep yang menonjol dan kurang menekankan ciri khas budaya Jawa	Menentukan sebuah konsep yang dapat mendukung aktivitas restoran baik area makan, tempat meeting, dan ruang VIP	Mengaplikasikan konsep yang dapat mendukung kebutuhan restoran dan dapat meningkatkan daya tarik pengunjung terhadap restoran halo surabaya	Belum ada ciri khas yang ditonjolkan dari restoran sehingga restoran tidak terkonsep dengan baik
	Environment	Pencapaian yang mendukung suasana ruangan sesuai kebutuhan ruangan. Ruang dapat digunakan sesuai dengan fungsinya masing - masing	Pencapaian tiap ruangan terasa gelap	Pencapaian diatur sehingga nyaman dan sesuai fungsi estetika	Memanfaatkan pencahayaan alami dengan ditambahkan skylight, cermin untuk memantulkan cahaya, atau penggunaan lampu dengan temperatur warna yang menyerupai cahaya alami	Pencapaian alami pada ruang restoran khususnya di dekat jendela terasa gelap karena menghadap ke arah Utara dan ditutupi objek di sekitar bangunan
	Quality	Pengunjung merasa puas dengan fasilitas dan kebutuhan yang diberikan	Fasilitas ruangan maupun properti/furnitur sudah memenuhi kebutuhan tapi kurang sustainable	Ruangan berkonsep dan fasilitas multifungsi/ modular	Fasilitas tambahan dan upcycle furniture	Kurangnya estetika dan konsep fungsi ruangan
Economy	Initial Budget	Menakuti budget yang telah diberikan semaksimal mungkin dengan mencari bahan dan pengrajin tangan pertama dengan material berkualitas	Bangunan telah memiliki fasilitas dan kebutuhan masing-masing area namun belum optimal	Mewujudkan konsep yang dapat menjawab permasalahan untuk kenyamanan pengunjung	Menambah elemen dekoratif yang terkonsep pada interior restoran	Budget standar namun banyak yang perlu diperbaiki
	Operating Cost	Interior dengan estetika tinggi tetapi budget minim serta easy maintenance dan ramah lingkungan	Fasilitas bangunan sudah baik namun perlu untuk dikembangkan agar lebih menarik	Minimalisir maintenance dan ruangan tampak terang	Memudahkan maintenance dalam merawat bangunan dan meminimalisir terjadinya kerusakan.	Biaya perlu diurus oleh owner sehingga fleksibilitas anggaran rumit atau terbatas
	Life Cycle Cost	Mengutamakan efektivitas penggunaan ruang dan desain yang timeless sehingga meminimalisir biaya maintenance	Material area restoran menggunakan kayu dan sofa, di yang membutuhkan perawatan khusus, seperti pelapisan untuk mencegah pelapukan pada kayu serta pembersihan rutin agar sofa tetap awet dan nyaman	Memberikan konsep desain tradisional tetapi dapat dikonsumsi pengunjung	Konsep desain yang timeless namun tetap mengangkat nilai monumental	Perlu mempertahankan kenyamanan pengunjung dalam menerima konsep tradisional
Time	Past	Mempertahankan bentuk konstruksi exterior bangunan	Dulunya merupakan lahan area perumahan dan berdekatan dengan rumah penduduk	Menerapkan gaya desain yang senada dan cenderung tradisional sesuai dengan bangunan restoran	Perlu re-desain layout, sirkulasi galeri	Mempertahankan bentuk konstruksi exterior bangunan
	Present	Menjadi restoran yang dikenal masyarakat serta mudah dirawat, optimal serta fungsional	Konsep restoran kurang estetika dan ciri khas	Meredesain ruang tanpa mengubah dan mempertahankan bentuk eksterior	Memiliki nilai fungsional dan fasilitas untuk kegiatan restoran	Fasilitas sudah memenuhi kebutuhan tetapi kurang sustainable
	Future	Digitalisasi, keberlanjutan, dan kebutuhan fleksibilitas ruang.	Mewujudkan desain restoran yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung dengan desain mampu berfungsi dengan baik	Mengaplikasikan konsep yang dapat bertahan kurang lebih diatas 5 tahun	Desain yang tahan lama dan fungsional untuk aktivitas	Segala keputusan dan keberlangsungan bangunan ditentukan oleh owner

Gambar 4. *Framework* Restoran Halo Surabaya Kertajaya
Sumber: Penulis, 2025

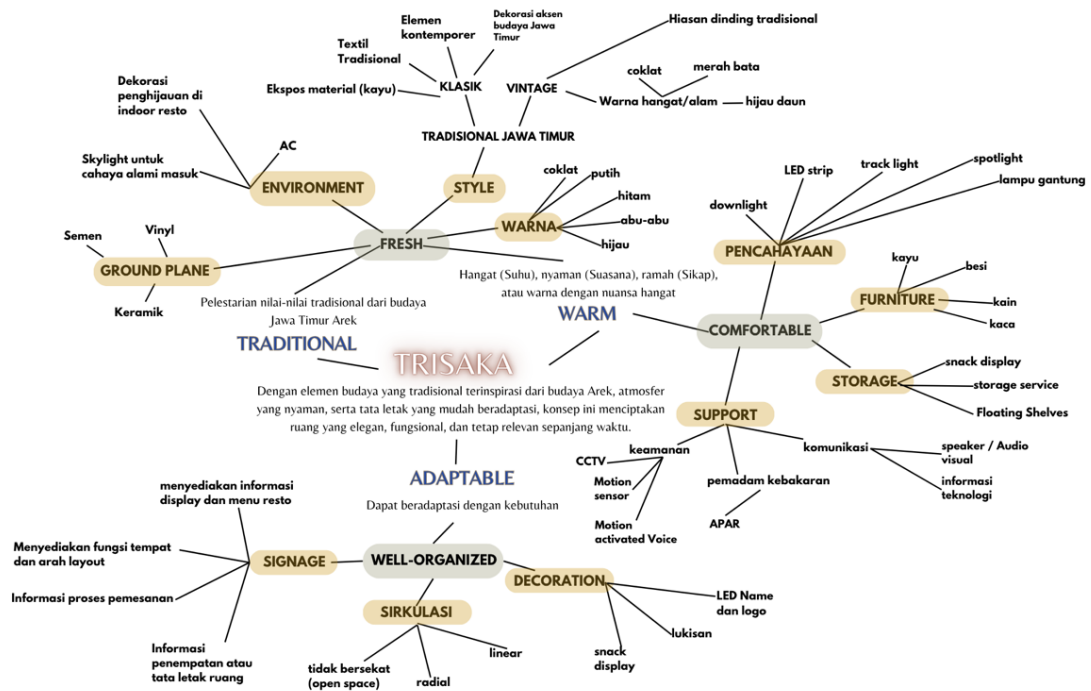
Tahap *ideate* difokuskan pada pengembangan konsep perancangan sebagai respons terhadap permasalahan yang telah dirumuskan pada tahap *define*, khususnya terkait belum optimalnya representasi budaya Jawa Timur dalam desain interior restoran. Konsep utama yang dikembangkan adalah budaya Arek Surabaya dengan pendekatan *modern heritage*, yang bertujuan menghadirkan identitas lokal secara kontekstual dan relevan dengan kebutuhan ruang masa kini dalam membangun karakter ruang komersial berbasis identitas lokal.

Budaya Arek dipilih karena karakteristiknya yang sederhana, ekspresif, berani, dan dinamis. Nilai-nilai tersebut dianalisis dan diterjemahkan ke dalam elemen interior melalui penggunaan material alami seperti kayu jati, rotan, batik, dan anyaman, serta pemilihan warna-warna netral dan hangat, antara lain coklat, merah bata, dan hijau daun. Penerjemahan konsep juga tercermin pada bentuk furnitur yang menggabungkan nuansa klasik dan kontemporer, sehingga menciptakan keseimbangan antara nilai tradisional dan ekspresi modern tanpa mengesampingkan fungsi dan estetika kontemporer.

Pengembangan konsep ruang diarahkan pada fleksibilitas dan interaktivitas untuk mendukung aktivitas sosial pengunjung. Tata ruang dirancang terbuka dengan alur sirkulasi yang cair, sementara penggunaan partisi ringan memungkinkan penyesuaian ruang terhadap berbagai kebutuhan. Unsur dinamika diwujudkan melalui ritme pola lantai dan plafon, penggunaan aksesoris warna sebagai penanda visual, serta pengolahan pencahayaan alami dan buatan yang memperkuat karakter ruang. Elemen kontemporer seperti *finishing*

modern, pencahayaan LED minimalis, dan struktur terbuka digunakan untuk menegaskan pendekatan *modern heritage* dalam desain.

Keseluruhan gagasan perancangan dirangkum dalam konsep TRISAKA, yang mencakup tiga nilai utama, yaitu *Traditional*, *Warm*, dan *Adaptable*. Nilai *Traditional* merepresentasikan pelestarian budaya Arek Jawa Timur melalui elemen interior yang bermakna lokal. Nilai *Warm* menekankan penciptaan suasana ruang yang nyaman, sederhana, dan ekspresif. Sementara itu, nilai *Adaptable* menegaskan fleksibilitas desain dalam merespons beragam aktivitas dan kebutuhan pengguna. Konsep TRISAKA berfungsi sebagai kerangka konseptual yang mengarahkan seluruh keputusan desain interior agar tetap fungsional, kontekstual, dan relevan secara budaya. Mind Map untuk TRISAKA digambarkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Mind Map bagian *Ident*
Sumber: Penulis, 2025

Tahap *prototype* merupakan tahap representasi konsep perancangan ke dalam bentuk visual sebagai alat evaluasi terhadap kesesuaian desain dengan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, konsep budaya Arek Surabaya dengan pendekatan *modern heritage* diterjemahkan ke dalam prototipe desain interior yang bersifat eksploratif dan evaluatif, bukan sebagai tahap implementasi akhir.

Prototipe diwujudkan dalam bentuk *layout* ruang, potongan bangunan, serta visualisasi tiga dimensi (3D) interior restoran Hallo Surabaya Kertajaya. Representasi *layout* digunakan

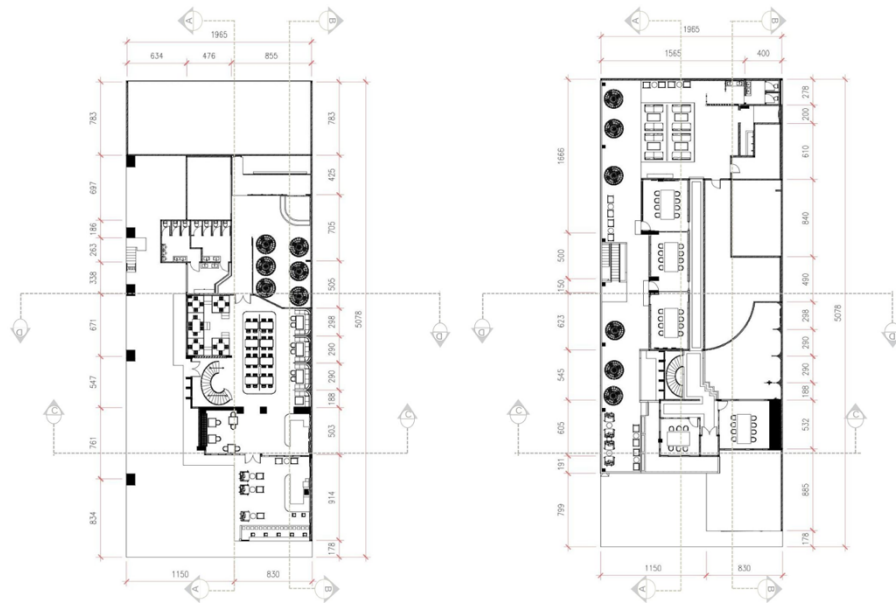
untuk mengevaluasi efektivitas zonasi, kapasitas ruang, serta alur sirkulasi pengunjung dan staf. Potongan bangunan berfungsi untuk menilai hubungan vertikal antar ruang, skala ruang, serta kualitas pencahayaan dan penghawaan. Sementara itu, visualisasi 3D digunakan untuk menguji penerapan konsep budaya, karakter ruang, serta kesesuaian material, warna, dan elemen interior terhadap konsep TRISAKA.

Pada lantai 1 (Gambar 6) dengan luas 609 m², prototipe desain menempatkan area kafe di bagian depan restoran sebagai zona transisi yang bersifat publik. Area ini terhubung dengan kasir dan ruang makan *indoor* yang memiliki kapasitas hingga 100 pengunjung. Selain itu, terdapat area *semi-outdoor* dengan kapasitas 24 pengunjung yang dilengkapi dengan *spot* foto sebagai elemen atraktif, serta fasilitas pendukung berupa toilet dan dapur. Pengaturan ruang pada lantai ini dievaluasi untuk memastikan kelancaran sirkulasi, kenyamanan visual, serta keterhubungan antar fungsi ruang.

Lantai 2 dengan luas 708 m² dirancang untuk menampung hingga 112 pengunjung, dengan pembagian ruang yang lebih privat dan fleksibel. Prototipe menunjukkan keberadaan lima ruang VIP, di mana tiga ruang di antaranya dapat digabungkan melalui penggunaan *folding door* untuk mengakomodasi berbagai skala kegiatan. Selain itu, terdapat area makan *outdoor* yang memungkinkan pengunjung menikmati kondisi visual lingkungan luar, serta fasilitas pendukung berupa toilet dan mushola. Pengaturan ini dievaluasi dari segi fleksibilitas ruang, kenyamanan pengguna, dan keterkaitan antar fungsi.

Secara keseluruhan, tahap *prototype* berfungsi sebagai alat evaluasi desain untuk menilai sejauh mana konsep budaya Arek Surabaya dan nilai-nilai TRISAKA dapat diterapkan secara konsisten dalam tata ruang, kapasitas, dan pengalaman pengguna. Hasil evaluasi pada tahap ini menjadi dasar penyempurnaan rancangan sebelum memasuki tahap pengujian dan implementasi lebih lanjut.

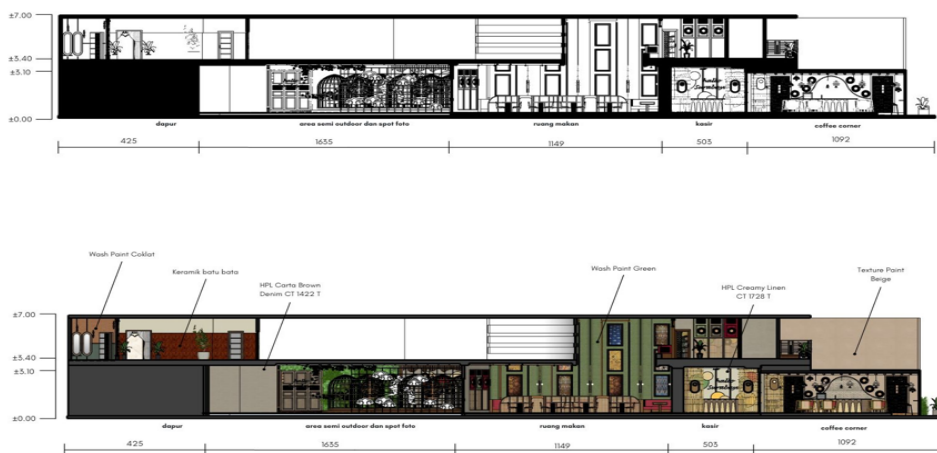
Hasil perancangan prototype beserta denahnya digambarkan dalam ilustrasi pada Gambar 6 sampai dengan 24.



Gambar 6. Denah Lantai 1 (kiri) dan Denah Lantai 2 (kanan)
 Sumber: Penulis, 2025



Gambar 7. Potongan A-A'
 Sumber: Penulis, 2025



Gambar 8. Potongan B-B'
 Sumber: Penulis, 2025



Gambar 9. *Coffee Corner* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 10. *Kasir* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 11. *Restoran Bagian Indoor* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 12. Restoran Bagian *Indoor* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 13. Restoran Bagian *Indoor* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 14. Restoran Bagian *Semi-outdoor* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 15. Restoran Bagian *Semi-outdoor* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 16. Restoran Bagian *Toilet* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 17. Restoran Bagian *Toilet* Lantai 1
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 18. Restoran Bagian Toilet Lantai 1
 Sumber: Penulis, 2025



Gambar 19. Restoran Bagian Outdoor Lantai 2
 Sumber: Penulis, 2025



Gambar 20. Restoran Bagian Outdoor Lantai 2
 Sumber: Penulis, 2025



Gambar 21. Restoran Bagian Ruang VIP Lantai 2
 Sumber: Penulis, 2025



Gambar 22. Restoran Bagian Selasar Lantai 2
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 23. Restoran Bagian Mushola dan Wudhu Lantai 2
Sumber: Penulis, 2025

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan interior restoran berbasis budaya lokal dapat berfungsi tidak hanya sebagai solusi estetik dan fungsional, tetapi juga sebagai strategi pelestarian identitas budaya dalam konteks ruang komersial. Temuan utama penelitian ini terletak pada perumusan konsep TRISAKA (*Traditional, Warm, Adaptable*) sebagai kerangka konseptual yang mampu menerjemahkan nilai-nilai budaya Arek Surabaya ke dalam elemen interior secara sistematis dan kontekstual. Konsep ini memberikan kontribusi ilmiah bagi bidang desain interior dengan menunjukkan bagaimana pendekatan budaya dapat diintegrasikan secara operasional melalui tata ruang, pemilihan material, pengolahan visual, serta pengalaman ruang pengguna.

Penerapan kerangka Design Thinking dalam penelitian ini juga memperlihatkan bahwa metode tersebut efektif digunakan sebagai alat analisis dan pengembangan desain interior berbasis budaya. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*, proses perancangan dapat disusun secara terstruktur, berbasis data pengguna dan konteks tapak, sehingga menghasilkan solusi desain yang relevan dan terarah. Hal ini menegaskan potensi Design Thinking sebagai metode perancangan yang aplikatif dalam studi desain interior tematik.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada ruang lingkup evaluasi desain yang masih bersifat konseptual dan representatif. Prototipe yang dihasilkan belum diuji secara empiris melalui pengamatan pasca-implementasi atau pengukuran kuantitatif terhadap kenyamanan pengguna, seperti aspek akustik, pencahayaan, dan perilaku ruang. Selain itu, kajian budaya yang digunakan masih berfokus pada representasi budaya Arek Surabaya, sehingga belum mencakup perbandingan dengan budaya lokal Jawa Timur lainnya secara lebih mendalam.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan studi lanjutan melalui evaluasi pasca-implementasi guna mengukur efektivitas desain terhadap pengalaman pengguna secara lebih objektif. Penelitian berikutnya juga dapat memperluas kajian pada perbandingan pendekatan budaya lokal dalam desain interior restoran di wilayah lain, serta mengintegrasikan metode kuantitatif atau *mixed methods* untuk memperkuat validitas temuan. Dengan demikian, perancangan interior berbasis kearifan lokal diharapkan dapat terus dikembangkan sebagai pendekatan yang relevan dan berkelanjutan dalam praktik desain interior kontemporer.

REFERENCES

- Argarini, A. G., & Khalid, J. (2022). Pengaruh kualitas pelayanan, suasana, dan promosi terhadap kepuasan pelanggan Smoming Barrels Craft Coffee. *Jurnal Human Capital Development*, 9(1), 1-14.
- Gibbons, S. (2016). *Design Thinking 101*. NN/G. Diakses tanggal 1 Desember from <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Hallo Surabaya Kertajaya. (2025). https://www.google.com/maps/place/Hallo+Surabaya+Kertajaya/@-7.2804872,112.7836436,844m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x2dd7fbcc2ca0efa7:0xf53294637a23ee4f!8m2!3d-7.2804872!4d112.7836436!16s%2Fg%2F11smgrd933?entry=tту&g_ep=EgoyMDI2MDEyNi4wKXMDSoASAFQAw%3D%3D
- Marinkovic, V., Senic, V., Ivkov, D., Dimitrovski, D., & Bjelic, M. (2014). The antecedents of satisfaction and revisit intentions for full-service restaurants. *Marketing Intelligence & Planning*, 32(3), 311-327. <https://doi.org/10.1108/MIP-01-2013-0017>

Seitz, T. (2025). Design Thinking. In *Handbook of Innovation* (pp. 1-12). Springer Nature Link.

Soetanto, M., & Andajani, E. (2018). Pengaruh faktor pemilihan restoran etnik terhadap perceived image pelanggan dream of Kahyangan Art Resto Surabaya. *JMPN: Jurnal Manajemen Perbankan*, 1(1), 13-26. <https://doi.org/10.56858/jmpkn.v1i1.3>