

Perancangan Interior Cokro Cooking Studio Di Jakarta

Tiara Putri Fadhilah¹, Irma Damayantie²

^{1,2} Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul,
Jakarta, Indonesia

Corresponding Author: Fadhilah, Tiara Putri, e-mail: tiaraputrif30@gmail.com

Published: December, 2025

ABSTRACT

At this time the culinary is in great demand by the wider community. Many people are interested in exploring their cooking skills by learning from recipes on the internet or by gathering with cooking experts who share the same hobbies. Interest in the world of cooking is also not limited to adults, not a few children are interested in cooking activities. The method used in the design of Cokro Cooking Studio uses a qualitative research method with a case study approach that prioritizes observation and research on objects that will become research material in accordance with field facts. This is proven by the existence of television show program Masterchef a cooking competition which has been aired in 2011 until now and even for junior participants who have a hobby of cooking which has aired in 2014. However, there are still few facilities available to support interest in cooking. Cooking studio is a place used for cooking courses. Not infrequently the cooking studio also provides a café or bar that can be enjoyed by the public. Interest in cooking is not only directed at adults, but many children are also starting to be interested in this cooking activity. With the existence of a cooking studio, it can facilitate and realize people's interest in cooking.

Keywords: Hobby, Cooking studio, Cooking facilities

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Memasak merupakan kegiatan mengolah berbagai macam panganan, lauk-pauk dan sebagainya. Di era milenial sekarang ini makanan tidak hanya menjadi kebutuhan pokok manusia, melainkan menjadi gaya hidup. Banyaknya restoran, kafe serta stand-stand makanan yang muncul membuktikan bahwa makanan juga dapat diminati oleh masyarakat luas. Untuk menghasilkan makanan yang lezat tentunya harus membutuhkan pengetahuan dan keahlian bagaimana cara mengolah berbagai bahan makanan dengan menggunakan alat memasak dengan benar agar menghasilkan makanan yang lezat serta memuaskan. Minat masyarakat di dunia kuliner tidak berhenti sebagai penikmat makanan namun tidak sedikit pula masyarakat yang tertarik dengan proses pengolahan masakan itu sendiri. banyak masyarakat yang tertarik untuk mendalami keahlian memasak mereka dengan mempelajarinya dari resep yang ada di internet maupun berkumpul dengan ahli memasak dan memiliki hobi yang sama. Hal tersebut terbukti dengan adanya acara televisi yang menayangkan ajang perlombaan memasak Masterchef yang telah tayang pada tahun 2011 hingga sekarang bahkan sudah ada juga untuk peserta junior yang memiliki hobi memasak yang telah tayang pada tahun 2014.

Cooking studio adalah tempat yang digunakan untuk kursus memasak. Minat dari memasak tidak hanya ditujukan kepada orang dewasa, namun banyak anak-anak juga mulai tertarik dengan kegiatan memasak ini. Dengan keberadaan cooking studio dapat memudahkan serta mewujudkan minat masyarakat dalam bidang kuliner. Dalam perancangan interior cooking studio harus memperhatikan sirkulasi di ruangan, tata letak dari semua fasilitas area memasak yang aman untuk semua usia, dan sirkulasi dari pergerakan saat kegiatan memasak berlangsung. Keamanan dari anggota dan pemilihan material yang aman untuk area memasak juga menjadi perhatian yang diutamakan dalam cooking studio karena banyaknya proses yang dilakukan di dalam ruangan tersebut berhubungan dengan api dan benda-benda tajam.

Cooking Studio yang dipilih penulis karena kurangnya sarana untuk menyalurkan hobi memasak. Oleh karena itu penulis melakukan survey ke cooking studio yang berada di tiga lokasi yaitu: Cokro Cooking Studio yang berada di Jl. HOS. Cokroaminoto No.22 Gondangdia, Menteng, Jakarta Pusat, Iruum Cooking Studio yang berada di SOUTH78, GF, Jl. Gading Serpong Boulevard, Medang, Kec. Pagedangan, Tangerang, Banten 15334, dan Almond Zucchini Cooking Studio yang berada di Jl. Prapanca No.6 A, Pulo, Kebayoran Baru, RT02/RW.3 Kec. Kby Baru, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12160.

Penulis memilih Cokro Cooking Studio sebagai tempat pengumpulan data karena cooking studio ini dapat menjadi wadah masyarakat yang memiliki hobi memasak ataupun sekedar ingin memperdalam keahlian memasak mereka serta sebagai ruang demo chef pengajar dan ruang praktik murid.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif yang menekankan pada pengamatan langsung, wawancara, serta dokumentasi terhadap kondisi nyata di lapangan. Penelitian ini difokuskan pada analisis tata ruang dan fasilitas cooking studio yang ada di wilayah Jakarta dan Tangerang, meliputi Cokro Cooking Studio, Iruum Cooking Studio, serta Almond Zucchini Cooking Studio. Melalui metode observasi dan dokumentasi, penulis mengidentifikasi aspek-aspek penting dalam perancangan ruang memasak, seperti pencahayaan alami dan buatan, sistem penghawaan, sirkulasi ruang, serta efisiensi penempatan perabot dan peralatan. Data diperoleh melalui kunjungan lapangan yang dilakukan antara Januari hingga Februari 2023 dengan kegiatan berupa pengukuran langsung, pengambilan foto ruang, serta pencatatan kondisi interior dan aktivitas pengguna. Hasil observasi menunjukkan bahwa *cooking studio* tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar memasak, tetapi juga mengadopsi konsep komersial seperti *café* atau *foodcourt* yang menjual produk olahan dari kegiatan memasak. Faktor pencahayaan, ventilasi, dan pemilihan material terbukti menjadi elemen penting dalam mendukung kenyamanan dan keselamatan pengguna. Dari ketiga objek yang diamati, Cokro Cooking Studio dipilih sebagai fokus utama perancangan karena memiliki keterbatasan ruang dan fasilitas yang memerlukan optimalisasi. Oleh sebab itu, penulis berkesimpulan bahwa perancangan ulang diperlukan dengan mempertimbangkan relokasi ke lokasi baru yang lebih memadai, agar dapat memenuhi kebutuhan ruang belajar, area persiapan, serta fungsi pendukung lainnya secara ergonomis dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

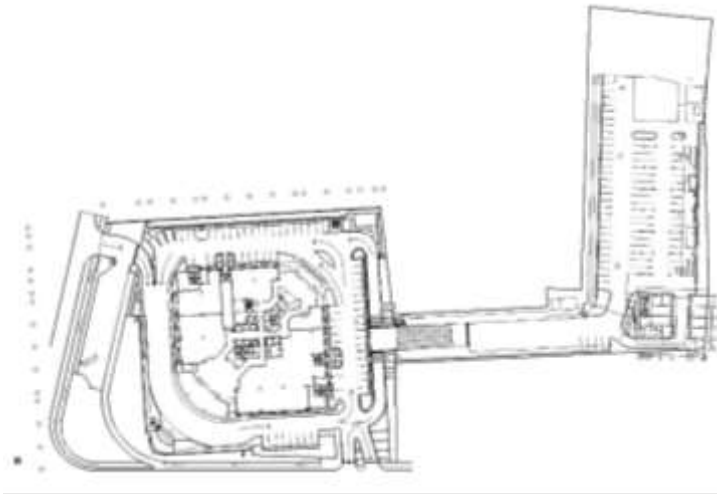
Profil Desain

Lokasi makro dari kantor ini berdekatan dengan Mall of Indonesia, XL Center Sunter, Angke Restaurant & Function Hall, Balai Samudera dan lokasi mikro gedung graha kirana ini bersebrangan dengan Tol Ir Wiyoto Wisma SMR dan BCA Syariah KC Sunter. Hasil analisis SWOT diperoleh dari analisis lokasi makro diantaranya:

1. Strength
Letak Cooking Studio berada pada jalan utama sehingga memudahkan pengunjung untuk menemukan lokasinya
2. Weakness
Akses menuju lokasi yang sulit jika tidak menggunakan kendaraan pribadi dan merupakan Kawasan macet

3. Opportunity
Dekat dengan pusat perbelanjaan Mall of Indonesia dan Mall Artha Gading
4. Threat
Tidak dekat dengan halte bus dan tidak banyak angkutan umum yang tersedia

Siteplan



Gambar 1. Siteplan Gedung Graha Kirana
Sumber: (Peneliti, 2023)

Analisis Penggunaan

Tabel 1. Aktivitas Pengelola

Aktivitas	Deskripsi	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Teknis/Nonteknis
Datang ke cooking studio	Masuk ke ruang masing-masing, persiapan sebelum buka, bersih-bersih	Umum: meja, kursi, lemari, alat kebersihan Penunjang: fingerspot	ruang manager, café, ruang kelas	stopkontak untuk gadget
Memasak	Mengajar murid kelas memasak, memasak menu hidangan café	Umum: meja kerja, kompor Penunjang: alat-alat masak	kitchen, classroom	stopkontak untuk gadget
Istirahat	Bersantai, menikmati hidangan yang dijual di café	Umum: meja makan, kursi, coffee table Penunjang: peralatan makan	café, library	stopkontak untuk gadget
Membaca, mencari resep	Bersantai sambil membaca buku yang disediakan	Umum: kursi, meja, sofa Penunjang: buku-buku	library	stopkontak untuk gadget

Tabel 2. Aktivitas Chef Pengajar

Aktivitas	Deskripsi	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Teknis/Nonteknis
Datang ke cooking studio	Masuk ke lobby, menunggu di ruang yang sudah disiapkan	Umum: meja, kursi, sofa Penunjang: stopkontak	Chef room	stopkontak untuk gadget
Memasak	Mengajar murid kelas memasak	Umum: meja kerja, kompor Penunjang: alat-alat masak	Class room	stopkontak untuk gadget
Istirahat	Bersantai,	Umum: meja makan,	Café,	stopkontak untuk

	menikmati hidangan yang dijual di café	kursi, coffee table Penunjang: peralatan makan	Library	gadget
Membaca, mencari resep	Bersantai sambil membaca buku yang disediakan	Umum: kursi, meja, sofa Penunjang: buku-buku	Library	stopkontak untuk gadget

Tabel 3. Aktivitas Pengunjung

Aktivitas	Deskripsi	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Teknis/Nonteknis
Datang ke cooking studio	Masuk ke lobby, menunggu di café	Umum: meja, kursi, sofa Penunjang: stopkontak	Café, lobby	stopkontak untuk gadget
Istirahat	Bersantai, menikmati hidangan yang dijual di café	Umum: meja makan, kursi, coffee table Penunjang: peralatan makan	Café	stopkontak untuk gadget
Membaca	Bersantai sambil membaca buku yang disediakan	Umum: kursi, meja, sofa Penunjang: buku-buku	Library	stopkontak untuk gadget
Bermain	Area menunggu dan tempat anak-anak bermain	Umum: wahana bermain, sofa, bean bag, coffee table Penunjang: buku, storage	Playroom	stopkontak untuk gadget

Tabel 4. Aktivitas Murid

Aktivitas	Deskripsi	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Teknis/Nonteknis
Datang ke cooking studio	Masuk ke lobby, menunggu di café	Umum: meja, kursi, sofa Penunjang: stopkontak	Café, lobby	stopkontak untuk gadget
Memasak	Belajar memasak di ruangan cooking studio	Umum: meja kerja, kompor Penunjang: alat-alat masak	Class room	stopkontak untuk gadget
Istirahat	Bersantai, menikmati hidangan yang dijual di café	Umum: meja makan, kursi, coffee table Penunjang: peralatan makan	Café, Library	stopkontak untuk gadget
Membaca, mencari resep	Bersantai sambil membaca buku yang disediakan	Umum: kursi, meja, sofa Penunjang: buku-buku	Library	stopkontak untuk gadget

Analisis Aktivitas dan Fasilitas

Analisis aktivitas dan fasilitas cooking studio ini bertujuan untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna cooking studio dan apa saja yang perlu di perbaiki di Cokro Cooking Studio.

Tabel 5. Analisis Aktivitas Pengguna

Pengguna	Aktivitas	Fasilitas		Kebutuhan Ruang
		Utama	Penunjang	
Murid cooking class, chef pengajar, staff	Belajar memasak berbagai macam makanan	Meja kerja stainless, kursi, kompor	Alat-alat masak	<i>Kitchen</i>
	Belajar membuat aneka macam kue dan <i>cookies</i>	Meja kerja stainless, kursi, kompor	Alat-alat membuat kue	<i>Kitchen</i>
Pengunjung umum	Bersantai dan menikmati aneka hidangan yang dijual di café O' Delice, menunggu	meja makan, kursi, <i>coffee table</i>		<i>Café, Library, Chef Room</i>
Pengunjung, murid <i>cooking class</i> , chef pengajar,	Bersantai sambil membaca buku yang disediakan, mencari resep makanan, menunggu	Sofa Kursi Meja <i>Storage</i> Buku-buku	stopkontak	<i>Library</i>
Pengunjung, murid <i>cooking class</i> , anak-anak	Area menunggu sekaligus tempat anak-anak bermain	Wahana bermain Beanbag Sofa Coffe table	<i>Storage</i> , buku, stopkontak	<i>Playroom</i>
Penyewa studio, murid <i>cooking class</i>	Ruangan yang disewakan untuk melakukan foto	Meja, Kursi, <i>Softbox lighting</i> , <i>Greenscreen</i>	Kamera	<i>Photo Studio</i>

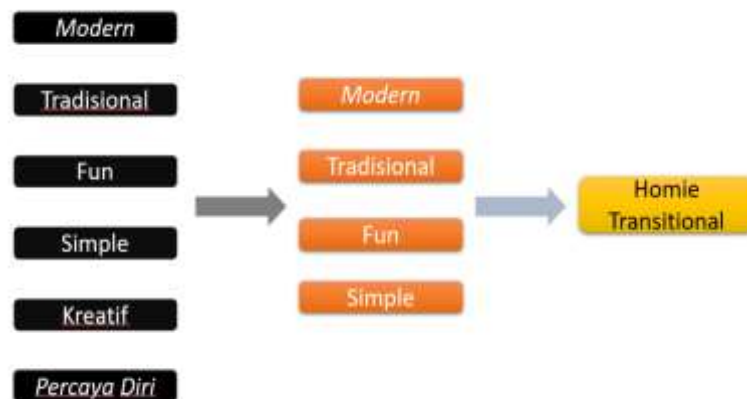
Sumber: Peneliti (2025)

Analisis Konsep



Gambar 2. Mindmap Analisis Konsep

Sumber: Peneliti (2025)



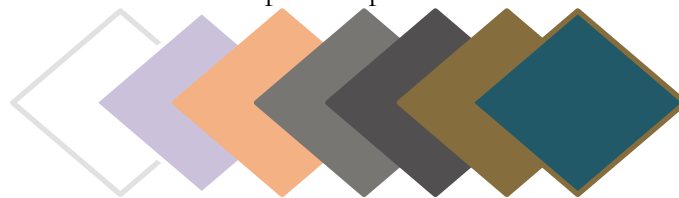
Gambar 3. Analisis Gaya dan Tema

Sumber: Peneliti (2025)

Setelah melakukan Analisis logo dari Cokro Cooking Studio, maka penulis mengambil kesimpulan pemilihan gaya dan tema yang akan digunakan untuk perancangan *cooking studio* ini adalah *Homie Transitional*. *Homie* diambil dari konsep dari pada *cooking studio* itu sendiri. Cokro Cooking Studio yang menciptakan suasana yang nyaman dan bersahabat dengan para pengunjung dan *chef* pengajar dan orang-orang yang ingin belajar memasak dan *transitional* yang berasal dari kata transit yang memiliki arti peralihan. Dalam dunia interior, transisional ini mengacu pada gaya kontemporer yang memadukan gaya tradisional dan modern. Maka dari itu, alasan pemilihan *Homie Transitional* diambil dari konsep utama dari Cokro Cooking Studio yang *homie* dan *comfortable*. Dengan jargon yang ada “Have fun with cooking” menambahkan kesan bahagia dan senang saat mengikuti kelas memasak di Cokro Cooking Studio.

Konsep Skematik

Konsep skematik adalah urutan awal pada proses merancang ruangan. Konsep skematik terdiri dari warna yang akan dipilih, pemilihan material interior yang akan digunakan dan elemen lain yang berhubungan dengan interior. Konsep warna dan bentuk. Warna yang akan digunakan dalam perancangan *cooking studio* ini adalah warna warna netral seperti putih, abu-abu, warna-warna calm seperti warna coklat, biru dan warna-warna pastel seperti warna cream dan orange.



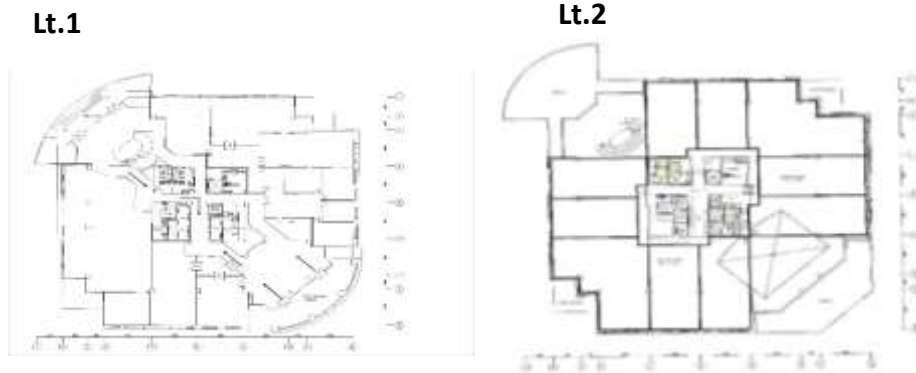
Gambar 4 Color Scheme

1. Konsep material
 - a. Lantai: penggunaan parquet di beberapa area yang memberikan kesan nyaman dan hangat. Dan pemilihan tile yang tidak licin dan mudah dibersihkan untuk area memasak.
 - b. Dinding: penggunaan pintu dan jendela dengan bukaan yang lebar untuk menggambarkan kesan luas pada ruangan serta pergantian udara yang lebih baik untuk area masak.
 - c. Plafond: Menggunakan material gypsum dan penerapan flat ceiling dan down ceiling.
2. Konsep elemen estetika. Elemen estetika pada perancangan *cooking studio* ini terdapat pada pemilihan warna yang digunakan serta pemilihan furniture dan beberapa aksesoris yang akan ditambahkan di dinding ruangan.
3. Konsep pencahayaan. Pencahayaan berasal dari pencahayaan buatan (downlight, spotlight, dsb) dan pencahayaan alami yang didapat dari jendela yang dibuat dengan bukaan yang lebar.
4. Konsep Furniture



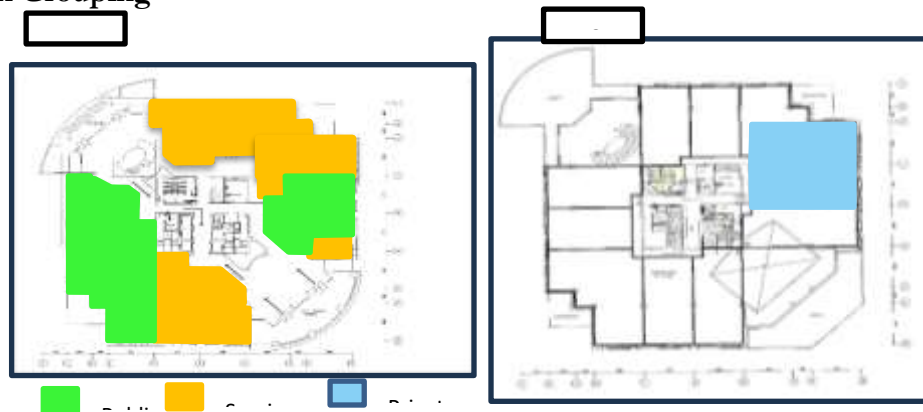
Gambar 5. Konsep Furniture
Sumber: Peneliti (2025)

Denah Bangunan



Gambar 6. Denah Kantor Graha Kirana
Sumber: Peneliti (2025)

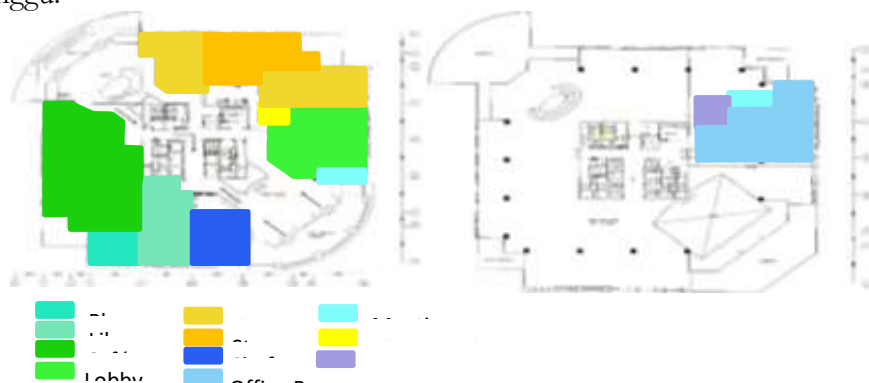
Zoning dan Grouping



Gambar 7. Zoning

Analisis:

- (+) Zona private yang diletakan berjauhan dengan zona publik sehingga tidak terganggu dengan aktivitas publik.
- (+) Zona publik yang dibuat berdekatan satu sama lain agar alur pengunjung yang ingin menggunakan fasilitas tidak mengganggu area private
- (-) Zona semi private yang berdekatan dengan zona publik, dikhawatirkan akan saling mengganggu.



Gambar 8. Grouping

Analisis:

- (+) Café berdekatan dengan playroom sehingga memudahkan pengunjung mengakses ruangan.
- (+) Classroom dibuat dekat dengan lobby, sehingga memudahkan peserta masak untuk mendaftar.
- (-) letak chef room terlalu jauh dengan classroom

Moodboard

Moodboard lobby dan Cafe



Moodboard Cooking Class



Moodboard library



Moodboard Playroom



Gambar 9. Moodboard

Pembahasan

Pada awal perancangan, Cokro Cooking Studio berada di wilayah Gondangdia, kec Menteng Jakarta Pusat. Lokasi akan berpindah ke wilayah Sunter, Jakarta Utara, karena pada lokasi saat ini kurang memadai untuk kebutuhan ruangan. Setelah melakukan proses analisis pengumpulan data dan perancangan konsep pada bab sebelumnya, pada bab ini penulis akan melakukan proses Perancangan. Penulis akan melakukan perancangan awal dengan melakukan perancangan tata ruangan pada denah existing yang akan menghasilkan layout furniture. Perancangan ini akan berfokus kepada tiga ruangan khusus yaitu ruang kelas, ruang chef, dan cafe. Tahap selanjutnya dari perancangan ruang terpilih adalah mengerjakan gambar 3 dimensi sesuai dengan gaya dan tema yang telah di tetapkan di proses sebelumnya.



Gambar 10. Perspektif 1 dan 2 Classroom



Gambar 11. Perspektif 1,2 dan 3 Cafe



Gambar 12. Perspektif 1 dan 2 Chef Room

Perancangan *furniture* yang dipilih adalah *counter* memasak pada ruang kelas Cokro Cooking Studio. Perancangan *counter* masak ini akan dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh anak-anak usia 9-12 tahun hingga orang dewasa.



Gambar 13. Perspektif Counter Masak Cokro Cooking Studio

Perancangan meja counter ini menggunakan material berupa hpl kayu dan top table menggunakan top surface. Counter masak ini dirancang menggunakan ukuran yang dapat dijangkau oleh anak usia 9-12 tahun yaitu 75cm yang dapat memudahkan aktivitas memasak anak-anak. counter masak ini dirancang menggunakan baselift yang diletakan di lantai yang dapat menaik turunkan counter sehingga dapat menyesuaikan tinggi dari pengguna anak-anak dan pengguna dewasa.

KESIMPULAN

Sesuai dengan tema yang diangkat yaitu “Homie Transitional” perancangan ruangan pada Cokro Cooking Studio dibuat nyaman mungkin untuk para pengguna, pengunjung dan pengajar, agar mereka merasa seperti sedang di rumah. Transitional ini merupakan perpaduan dari modern yang memiliki ciri khas yang simple dan fungsional dan tradisional yang memiliki ciri khas banyak motif dan aksesoris yang digunakan. Pada perancangan ini penulis menerapkan kombinasi dari 2 gaya desain yang berbanding terbalik di dalam satu perancangan dengan meletakkan unsur simple pada ruangan dan menggunakan furniture yang menciptakan kesan mewah. Perancangan Cokro Cooking Studio ini dilakukan untuk memberikan fasilitas yang dapat digunakan oleh anak-anak yang memiliki minat dalam dunia memasak. Dapat dilihat dari perancangan counter masak yang dirancang khusus menggunakan baselift yang dapat menaik turunkan counter agar dapat menyesuaikan tinggi dari anak-anak yang berukuran 75cm menjadi ukuran orang dewasa. Kesimpulan yang dapat didapat selama proses perancangan ini adalah penerapan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna akan sangat mendukung minat dan hobi dari anak-anak yang ingin bergabung. Dengan begitu mereka akan lebih tertolong dan juga akan lebih nyaman serta aman saat melakukan aktivitas. Sehingga disarankan agar hasil perancangan interior serta furniture untuk Cooking studio ini diharapkan dapat bermanfaat dan mendukung anak-anak yang berminat dalam dunia masak serta harapan untuk penulis untuk perancangan selanjutnya lebih memperbanyak membaca dan mengulik materi yang berhubungan dengan interior.

REFERENSI

- Bestari, B. (2016). *Landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur Semarang Cooking School* (pp. 1–4).
- Djimatono, C. L., Indrani, H. C., & Basuki, L. (2017). Perancangan interior Masterchef Junior School di Surabaya. *Jurnal INTRA*, 5(2), 35–44.
- Edward Leonard, A. P. (2017). Perancangan interior International Culinary School di Surabaya. *Jurnal INTRA*, 6(1), 9–14.
- interiordesign.id. (n.d.). *Style transitional*. Retrieved from <https://interiordesign.id/style/transitional/>
- Ivo Ramadhani, H. (2021). Perancangan interior dapur perumahan Citraland. *Jurnal Proporsi*, 6(2), 1–10.
- Jennifer Anandari Kariodimedjo, Y. M. (2014). *Bandung Culinary Club*. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*, 1–7.
- Kariodimedjo, J. A. (2014). *Bandung Culinary Club*. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*, 7.
- Mutiara Anggraeni, A. D. (2013). Rancangan meja dapur multifungsi menggunakan Quality Function Deployment (QFD). *Reka Integra*, 1–11.
- Padmanaba, V. S. (2016). Perancangan interior Cooking Club for Kids. *Jurnal INTRA*, 4(2), 524–533.
- Risa. (2019, August 7). *Yuk, ikut kursus masak dan bikin kue di Cokro Cooking and Baking Studio!* Retrieved from Dunia Masak: <http://blog.duniamasak.com/yuk-ikut-kursus-masak-dan-bikin-kue-di-cokro-cooking-and-baking-studio/>
- sanitasi-ruang-pengolahan-makanan. (2012, November). *Sanitasi ruang pengolahan makanan*. Retrieved from Contoh dan Fungsi: <https://contohdanfungsi.blogspot.com/2012/11/sanitasi-ruang-pengolahan-makanan.html>
- Zelnik, J. P. (2003). Ruang untuk kegiatan makan dan minum. In J. P. Zelnik, *Human Dimension & Interior Space* (pp. 221–234). Jakarta: Erlangga.